JOURNAL OF FINE ARTS

JOURNAL
OF
FINE ARTS

วารสารศิลป์ พีระศรี
คณะจิตรกรรม ประติมากรรมและภาพพิมพ์
มหาวิทยาลัยศิลปากร

ปีที่ 6 ฉบับที่ 2
มีนาคม 2562

JOURNAL
OF
FINE ARTS

วารสารวิชาการ โดย คณะจิตรกรรม ประติมากรรมและภาพพิมพ์ มหาวิทยาลัยศิลปากร
ปีที่ 6 ฉบับที่ 2 มีนาคม 2562
Faculty of Painting, Sculpture and Graphic Art, Silpakorn University
Vol.6 No.2, March 2019

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

ที่ปรึกษากิตติมศักดิ์
ศาสตราจารย์เดชา วราชุน
อดีตอาจารย์ประจำภาควิชาศิลปกรรม
คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหาร ลาดกระบัง

ศาสตราจารย์เกียรติคุณพิษณุ ศุภนิมิตร
อาจารย์ประจำ คณะจิตรกรรม ประติมากรรมและภาพพิมพ์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

ศาสตราจารย์เกียรติคุณปรีชา เถาทอง
ผู้ทรงคุณวุฒิสาขาทัศนศิลป์
อาจารย์ประจำ คณะจิตรกรรม ประติมากรรมและภาพพิมพ์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

ศาสตราจารย์เกียรติคุณอิทธิพล ตั้งโฉลก
อาจารย์ประจำ คณะจิตรกรรม ประติมากรรมและภาพพิมพ์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

ศาสตราจารย์วิโชค มุกดามณี
อาจารย์ประจำ คณะจิตรกรรม ประติมากรรมและภาพพิมพ์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

ศาสตราจารย์ถาวร โกอุดมวิทย์
อาจารย์ประจำ คณะจิตรกรรม ประติมากรรมและภาพพิมพ์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

ผู้ช่วยศาสตราจารย์สมพร รอดบุญ
อดีตอาจารย์คณะวิจิตรศิลป์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

รองศาสตราจารย์สรรณรงค์ สิงหเสนี
ผู้ทรงคุณวุฒิสาขาทัศนศิลป์ อดีตอาจารย์ประจำภาควิชาศิลปกรรม
สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหาร ลาดกระบัง

บรรณาธิการบริหาร
รองศาสตราจารย์ ดร.ชัยยศ อิษฎ์วรพันธุ์
อาจารย์ประจำ คณะจิตรกรรม ประติมากรรมและภาพพิมพ์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

บรรณาธิการวิชาการ
รองศาสตราจารย์สุธี คุณาวิชยานนท์
อาจารย์ประจำ คณะจิตรกรรม ประติมากรรมและภาพพิมพ์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

กองบรรณาธิการ
อาจารย์ ดร.เตยงาม คุปตะบุตร
อาจารย์ประจำ คณะจิตรกรรม ประติมากรรมและภาพพิมพ์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

อาจารย์ ดร.วิชญ มุกดามณี
อาจารย์ประจำ คณะจิตรกรรม ประติมากรรมและภาพพิมพ์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

ผู้ช่วยศาสตราจารย์อำนาจ คงวารี
อาจารย์ประจำ คณะจิตรกรรม ประติมากรรมและภาพพิมพ์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

รองศาสตราจารย์ปิยะแสง จันทรวงศ์ไพศาล
อาจารย์ประจำ คณะจิตรกรรม ประติมากรรมและภาพพิมพ์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

อาจารย์ปวีณา สุธีรางกูร
อาจารย์ประจำ คณะจิตรกรรม ประติมากรรมและภาพพิมพ์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

ดร.พิยะรัตน์ นันทะ
อาจารย์ประจำ คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์
สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหาร ลาดกระบัง

รองศาสตราจารย์ ดร.นรินทร์ รัตนจันทร์
อาจารย์พิเศษ คณะจิตรกรรม ประติมากรรมและภาพพิมพ์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

รองศาสตราจารย์พิศประไพ สาระศาลิน
คณบดีคณะศิลปะและการออกแบบ มหาวิทยาลัยรังสิต

รองศาสตราจารย์ ดร.วรลัญจน์ บุณยสุรัตน์
คณบดีคณะวิจิตรศิลป์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

รองศาสตราจารย์อริยะ กิตติเจริญวิวัฒน์
อาจารย์ประจำ คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์
สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหาร ลาดกระบัง

ผู้ช่วยศาสตราจารย์สรรเสริญ มิลินทสูตร
อาจารย์ประจำ คณะศิลปกรรม มหาวิทยาลัยกรุงเทพ

รองศาสตราจารย์ทินกร กาษรสุวรรณ
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

Joshibi 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

นางสาววรีรัตน์ วันดี

วารสารวิชาการศิลป์ พีระศรี SILPA BHIRASRI JOURNAL OF FINE ARTS จัดพิมพ์ขึ้นเพื่อเป็นการส่งเสริมสนับสนุน ให้คณาจารย์ นักวิชาการ นักศึกษา ศิลปินและผู้สนใจศิลปะทั่วไปได้แลกเปลี่ยนผลงานวิชาการในสาขาศิลปะและการสร้างสรรค์ทุกประเภท ทัศนะและข้อคิดเห็นใด ๆ ที่ปรากฏในวารสารวิชาการศิลป์ พีระศรี SILPA BHIRASRI JOURNAL OF FINE ARTS นี้ ทางคณะกรรมการจัดทำวารสาร บรรณาธิการและกองบรรณาธิการไม่จำเป็นต้องเห็นพ้องด้วยกับทัศนะ และข้อคิดเห็นเหล่านี้ แต่ประการใด และไม่ถือว่าเป็นความรับผิดชอบของบรรณาธิการและกองบรรณาธิการลิขสิทธิ์บทความเป็นของผู้เขียนและคณะจิตรกรรม ประติมากรรมและภาพพิมพ์ซึ่งได้รับการสงวนสิทธิ์ตามกฎหมาย การตีพิมพ์ซ้ำต้องได้รับอนุญาตจากผู้เขียน และคณะจิตรกรรมประติมากรรมและภาพพิมพ์เป็นลายลักษณ์อักษร

ออกแบบและจัดหน้า โดย สุชาตา โรจนาบุตร

พิมพ์ที่ ทวีวัฒน์การพิมพ์ 21 ซอยอ่อนนุช ถนนสุขุมวิท 77 แขวงสวนหลวง เขตสวนหลวง กรุงเทพฯ 10250 โทร 0-2720-5014-8 แฟกซ์ 0-2720-5014-8 ต่อ 1012

บทบรรณาธิการ

วารสารวิชาการศิลป์ พีระศรีฉบับปีที่ 6 เล่มที่ 2 มีนาคม 2562 มีบทความที่น่าสนใจดังนี้

กลุ่มที่ศึกษาศิลปะไทยมีบทความเรื่อง "สีสันในพหุสังคมวัฒนธรรมของชาวใต้" บทความนี้นำเสนอว่าในแต่ละวัฒนธรรมนั้นมีลักษณะเฉพาะของตัวเองในแง่ต่างๆ แม้กระทั่งสี ในภาคใต้ของประเทศไทยที่มีการผสมผสานของวัฒนธรรมชาวพุทธ วัฒนธรรมชาวมุสลิมและวัฒนธรรมจีนที่ต่างก็มีสีสันและวิธีการแสดงออกของตนเอง เมื่ออยู่ร่วมกันเป็นหนึ่งเดียวบนพื้นที่ ความแตกต่างนี้กลับผสมผสานเข้าหากันจนกลายเป็นเอกลักษณ์ประจำภาค บทความ "การแสดงอัตลักษณ์ทางชาติพันธุ์ของชาวไทยมุสลิมผ่านทางสถาปัตยกรรมมัสยิด" ในกรุงเทพ ภาคใต้และภาคเหนือ การศึกษาอย่างละเอียดทำให้เห็นถึงการแสดงออกซึ่งอัตลักษณ์ของกลุ่มชนภายใต้รูปแบบดั้งเดิม อีกบทความหนึ่งเป็นการ "รายงานผลงานสร้างสรรค์การแสดงร่วมสมัยชุด "เหิน" ที่ได้รับแรง บันดาลใจจากฟ้อนกิ่งกะหร่า อันเป็นการแสดงพื้นบ้านของชาวไทใหญ่ทางภาคเหนือของประเทศไทยที่ถูกนำมาตีความใหม่

ในการศึกษาศิลปะของประเทศเพื่อนบ้าน "รายงานวิจัย การศึกษาศิลปะร่วมสมัยในอาเซียน: กรณีศึกษาสาธารณรัฐประชาธิปไตยประชาชนลาว สาธารณรัฐแห่งสหภาพเมียนมา สาธารณรัฐสังคมนิยมเวียดนาม สาธารณรัฐฟิลิปปินส์และสาธารณรัฐสิงคโปร์" เป็นการศึกษาวงกว้างเกี่ยวกับสถานะการณ์ทางศิลปะของประเทศเหล่านี้ที่ให้ภาพรวมและยังสามารถเจาะลึกในบางประเด็นที่เกี่ยวข้องกับลักษณะเฉพาะของแต่ละประเทศได้อีก ด้วย ในอีกบทความหนึ่งมีที่มา

จากงานวิจัยเช่นกัน "โครงการสร้างสรรค์ทางทัศนศิลป์ "ขอบฟ้าเดียวกัน": ปรัชญา ศิลปะ การตีความและความเข้าใจ" ที่ตั้งคำถามกับข้อจำกัดในเรื่องการรับรู้ของมนุษย์ที่ส่งผลต่อการทำความเข้าใจปรากฏการณ์รอบตัว แล้วนำเสนอเป็นผลงานศิลปะแบบติดตั้งเพื่อกระตุ้นผู้ชมในแง่มุมต่าง ๆ

กลุ่มการศึกษาศิลปะตะวันตกมีบทความ ""ฉาก" ในนิยายภาพไร้ตัวอักษรของฟรองส์ มาเซอรีล" ผลงานของศิลปินที่ได้ชื่อว่าเป็นหนึ่งในผู้ให้กำเนิดนิยายประเภทนี้นั้นร่วมสมัยกับแนวทางศิลปะแบบเยอรมันเอกเพรสชั่นนิสซึ่มในแง่ที่สนใจสภาวะความวุ่นวายสับสนของเมืองสมัยใหม่ที่ส่งผลกระทบต่อจิตใจคน โดยอาศัยพื้นฐานที่เคยทำงานภาพพิมพ์สำหรับประกอบหนังสือ มาเซอรีลสามารถนำเสนอเนื้อหาที่หนักหน่วง วิธีการมองโลกที่ลึกซึ้งไปจนกระทั่งสภาวะของการเห็นอกเห็นใจเพื่อนร่วมโลกที่ต้องทนทรมานจากสภาพแวดล้อมสมัยใหม่ในช่วงต้นศตวรรษที่ 20 ได้โดยไม่ต้องอาศัยตัวหนังสือเลย การศึกษานี้วิเคราะห์ให้เห็นศักยภาพของสื่อประเภทนี้อย่างชัดเจน ในอีกบทความหนึ่ง "การเปลี่ยนแปลงรูปร่างด้วยรูปแบบเทสเซลเลชั่น ภายใต้ผลงานศิลปะประเภทภาพนิ่งของศิลปิน เมาริตส์ กอร์เนลิส แอ็ชเชอร์" บทความนี้เป็นการศึกษากระบวนการเปลี่ยนรูปทรงหนึ่งไปอีกรูปทรงหนึ่งในผลงานของศิลปินที่ขึ้นชื่อว่าสนใจการลวงตาของภาพ การเปลี่ยนแปลงนี้อาศัยกลวิธีในการจัดการรูปทรงทางเรขาคณิตให้ค่อย ๆ แปรรูปไปตามที่ต้องการ

ในกลุ่มการศึกษาวิจัยเพื่อการสร้างสรรค์ บทความ "รูปลักษณ์แห่งสัญชาตญาณการปกป้อง" นำเสนอการศึกษารูปทรงแห่งความน่ากลัวทั้งในแง่ของจิตใจมนุษย์และการนำไปแสดงออกเป็นผลงานศิลปะโดยศิลปินหลากหลายท่านที่ต่างก็ใช้วิธีการเฉพาะตน บทความ "ศิลปะแห่งการประชดประชันเสียดสีสังคม" พิจารณาสภาพแวดล้อมของมนุษย์ที่ส่งผลต่อสภาพจิตใจที่เลวร้าย ละโมบ ไม่รู้จักความพอเพียง ฯลฯ ไปจนกระทั่งการทุจริตคอร์รัปชั่นผสมผสานไปกับแนวทางศิลปะกลุ่มที่เน้นแนวความคิด เช่น ดาดา กลุ่มคอนเซ็ปชวลอาร์ต ฯลฯ เพื่อหาข้อสรุปกับมุมมองเชิงปรัชญาเพิ่มเติมเข้ามา โดยมีจุดมุ่งหมายเพื่อให้ผู้คนได้ตระหนักถึงคุณค่าของคุณธรรม ความดีงาม ความถูกต้อง ที่ควรจะเป็นพื้นฐานของสังคมทั่วไป

ในกลุ่มการจัดการศิลปะ บทความ "สื่อการเรียนรู้ประเภทสิ่งพิมพ์ในพิพิธภัณฑ์ศิลปะที่เหมาะสมสำหรับเยาวชน" เป็นความพยายามทำความเข้าใจเยาวชนในฐานะส่วนหนึ่งของเป้าหมายที่พิพิธภัณฑ์ศิลปะต้องให้การเรียนรู้ เพราะมีความแตกต่างจากผู้ชมศิลปะทั่วไปที่อาจจะมีพื้นฐานบ้างอยู่แล้ว เยาวชนอาจจะต้อง การคำอธิบายเพิ่มเติมในรูปแบบของเอกสารที่ต้องการการจัดการเนื้อหาและรูปแบบให้เหมาะสมกับช่วงวัยด้วย

สารบัญ

บทความประจำเล่ม

The Appearance of Defense Instinct 26
รูปลักษณ์แห่งสัญชาตญาณการปกป้อง
กรัญยศ ขาวพราย Kranyod Kawprie

The purpose of this study is to analyze and compare the works of artists which express in forms of defense instinct, the first instinct of creatures to protect themselves from any danger in lives. Creatures need to evolve in order to adapt to environments. Therefore, they create a strong and rigid layer to cover them which is not different from the outer skeleton. The viewers may think this quality is fearful or formidable. However, the researcher sees that creatures need to protect themselves and survive in their food chain, a linear sequence of organisms, as the phrase "the fittest survive and the weak is the victim." The data of this study was acquired through textbooks, academic papers, articles, books, and other media. Moreover, the field data collection about hard-shell animals has been conducted and a lot of data was gained allowing the researcher to understand the outer structures of the target animals. The researcher also studied about artists who successfully expressed the idea or forms of Defense Instinct in various media. The result of this study shows the specific physical character, which is the shell to

protect one's self, and the interesting evolution of creatures. This specific form does not only make the attacker fear its owner but it also makes us realize the value of life and we should respect others' lives so we will live peacefully in the society without causing harms or being a danger to others.

Keywords Instinct, Defense, Danger, Fear, Sculpture

Art of Social Satire 46

ศิลปะแห่งการประชดประชันเสียดสีสังคม

วิละสัก จันทิลาด Vilasak Chantilad

The purpose of this study is to analyze and compare the ideas, processes, and works of artists who reflected the society in each era. People with the absence of morality is the main factor of decaying society, the society that is full of awfulness in many aspects such as the society that makes people become greedy and take advantages of those of other classes and the society with high inequality and unfairness. As a result, people in those societies think that they are above others. They only think about and fight for themselves allowing the birth of corruptions in the government and private sector. The data in this study was acquired through textbooks, academic papers, articles, books, and other media. Moreover, the field data collection about social issues has been conducted such as data about crimes, corruptions and social inequalities with the statistics that the researcher has recorded. The researcher also studied art history about Dadaism, Contemporary Art, Conceptual Art, Painting, Installation Art and Video Art, and theories of philosophers such as Empiricism, Behaviorism, and Psychoanalysis. It is found that artwork is influenced by the condition of the society that the artist has experienced. The artists do not only express and pass on their feelings through different types of art but they also present their ideas reflecting the condition or the cause of what had happened in their society. They raised people's awareness of the value of good morality and rightness, which are inevitable for a good society.

Keywords Social Satire, To satire the society, Inequality

The Creative Project titled "Continued Horizon" 68
โครงการสร้างสรรค์ทางทัศนศิลป์ "ขอบฟ้าเดียวกัน" :
ปรัชญา ศิลปะ การตีความ และความเข้าใจ
ศุภฤกษ์ คณิตวรานันท์ Suparirk Kanitwaranun

The creative project titled "Continued Horizon" purposed to questioning the limit of human perception which affected to the understanding of worldly phenomena through art processing, presented by using video installation depending on exhibition space. In the meaning of duty of art which an expression and communication tool, It's made to understanding in the different connections between humans in the contemporary society.

The changes in Thai society in the last decade have led me to question the limit of public awareness and interpretation of social phenomena. This includes the designation of historical and cultural values, social norms, and multi-dimensional political expressions. These questions are shaped into different art experiences presented by the artist and audience; the researcher used different philosophical concepts and art processes in an attempt to formulate the answers to those questions. By art expression, researcher picked visual art to express my ideas, using installation and video arts which are presented through visual tools like LED monitors and an image ratio processor. Besides, the questioning of the limit of our perception, researcher also gives the meaning "memories" not merely as some machination of our brain, but the narration of social status quo which all affected to the interpretation of social phenomena in Thai society. In the summary and analysis, the visual project "Continued Horizon" it is found that the following of the objective; content, style and techniques, installation effected to perception, lighting in exhibition area and interpretation that leads to understanding through the audience experience. However, Understanding the meaning and horizon in art does not need to be a consensus. But it stretches the horizon out of the limits of perception; it is an understanding of the meaning of sharing and has learned another horizon that makes us understand own horizon better.

Keywords Horizon, Philosophy, Art, Hermeneutics, Understanding

Metamorphosis Tessellation through the Still Image Art by Maurits Cornelis Escher 92
การเปลี่ยนแปลงรูปร่างด้วยรูปแบบเทสเซลเลชั่น ภายใต้ผลงานศิลปะประเภทภาพนิ่ง ของศิลปิน เมาริตส์ กอร์เนลิส แอ็ชเชอร์
จักรพันธ์ สืบแสน Chakraphun Suebsan

The objective of this article is to analyze the concept of Metamorphosis Tessellation through the still image art by Maurits Cornelis Escher. This study is mainly focused on his artworks of "Metamorphosis I, 1937" and "Metamorphosis II, 1940" which featured the metamorphosis concept - changing of the forms from one form to another - along with the Tessellation to demonstrate the form changes in the selected artworks. The result shows that the artist systematically created and applied 2-dimensional Tessellation on common forms to conform to the concept of Metamorphosis by utilizing 4 types of basic geometric transformations: (1) the translation symmetry, (2) the reflection symmetry, (3) the rotation symmetry, and (4) the glide reflection symmetry. This concept of applying geometric methods in the artistic field can be called "Mathematical Arts". The crossover between the aesthetics and mathematics in this case study of Escher's Metamorphosis Tessellations is a significant integration of two different fields which introduces the new knowledge and profitably expands the intellectual circles.

Keywords Metamorphosis, Tessellation, Still Image

The Study of Contemporary Art in ASEAN: Case studies Lao People's Democratic Republic, Republic of the Union of Myanmar, Socialist Republic of Vietnam, Republic of the Philippines, and Republic of Singapore 107
รายงานวิจัย"การศึกษาศิลปะร่วมสมัยในอาเซียน : กรณีศึกษา สาธารณรัฐประชาธิปไตย ประชาชนลาว สาธารณรัฐแห่งสหภาพเมียนมา สาธารณรัฐสังคมนิยมเวียดนาม สาธารณรัฐฟิลิปปินส์ และสาธารณรัฐสิงคโปร์"
เตยงาม คุปตะบุตร Toeingam Guptabutra

A research program entitled "The Study of Contemporary Art in ASEAN: Case studies Lao People's Democratic Republic, Republic of the Union of Myanmar, Socialist Republic of Vietnam, Republic of the Philippines, and Republic of Singapore" has two main objectives that include 1) To investigate the variety of styles, techniques,

equipments, and specific characteristics of contemporary art media in each ASEAN country 2) To explore issues relating to contemporary art, which are spaces of contemporary art, social context, and roles of art institutions. Keeping up with the current development of contemporary art in ASEAN is considered necessary for the research team composed of seven university lecturers.The team needs to understand and analyse the development in order to pass on knowledge to their students who are the future of ASEAN contemporay art scene.

The scope of the research program can be seen from field trips carried out in five countries only: Lao, Myanmar, Vietnam, the Philippines, and Singapore. The research program is composed of six research projects. Each researchers choose the research title accroding to his subject of interest.

Methodologies used in all research projects are of qualitative characters. The methods are 1) Document review 2) Fieldwork 3) Interview 4) Observation and 5) Record. Methods used in each research project are slightly different from one another due to specific social and cultural contexts in each country. All researchers transformed raw data into information, analyzed it, and passed their analysis to head of the research program. The head analyzed the over-all findings in a final state.

Contemporary art in ASEAN is a new and challenging subject to be researched. The learning, exploring and analyzing process needs time. More art researchers are required too as they can collaborate in collecting enough information for generating regional knowledge in a near future.

Keywords Contemporary Art, ASEAN

"Setting" In The Wordless Novels By Franz Masereal 135
บทความ "ฉาก" ในนิยายภาพไร้ตัวอักษร ของฟรองส์ มาเซอรีล

เศวตราภรณ์ ไอศุริยเอกสกุล Svettaporn Iresuriyaakesakul

The purpose of this research is to study the use of "settings" in the wordless novels by Franz Masereal (1889 - 1972), the Belgium artist and graphic designer whose works are considered to be in the Expressionist movement. The scope of this research is to study settings in 5 wordless novels of Franz Masereal.

This research aims to study and analyze the composition and how "settings" are created in five widely famous and well-received works of Franz Masereal, namely, (1) Twenty-Five Images of a Man's Passion, 1918, (2) Passionate Journey, 1919, (3) The Sun, 1919, (4) The City, 1925 and (5) The Idea, 1920.

Topics that were studied to understand the composition and how "settings" are created in five wordless novels are as follows.

1. Setting as the location for the story
The artist created more realistic settings in his later books. Settings interact with characters and do not act as mere settings. This type of setting is found in the book "The Idea", which has more comparative narration than other wordless novels.

2. Setting as the expression of a character's emotion
This type of settings is used in two ways: (1) the artist distorted the exterior of the building to express the mental state of the character. This technique covers both the complicated part of the story, which requires a lot of imagination and the normal narration of the story. (2) the artist created the new graphics picture popping up in the interior of the building to express the character's emotion. This technique is applied in parts of the story where the imagination is not needed. (If there are many pictures needed to tell one part of the story, Closure, a transition technique, is used to narrate one time to another.) This type of setting is found when the artist wants the readers to have a mutual understanding.

Keywords Franz Masereal, The Wordless Novels, Expressionist

Shades of Southern Multicultural Society 153

สีสันในสังคมพหุวัฒนธรรมของชาวใต้

จิรโรจน์ ศรียะพันธุ์ Jirarot Sriyaphan

The hypothesis of this research was that the fine art in one society is based on its natural resources and its inhabitants' way of life. Forms and colors are generated from these bases because artists naturally perceive and experience them in their daily lives. The research process covered data collecting from the real environment including objects in daily life such as food, outfit, local performing art, e.g., Manorah, means of transports, e.g., Kolek Boat and truck of the vehicle, architecture and mural painting. The collected data were analyzed to create the scientific

color composition which associated with the cultural diversity of the south: Chinese heritage, Buddhism, and Islamism. The research has found that the southern culture is multicultural. Hence, the diverse color compositions in outfits are presented such as vivid colors with low-vibrant colors, vivid colors with the glowing gold leaf and the pastel shades of stucco. Living in the land of multiculturalism initiates the collaborations which are hard to define the boundaries. This finding may inspire the initiation of researches about colors in other cultures.

Keywords Southern Shades, Colors, Southern Muticulture, Batik art

The Creation of Contemporary Performance "HERN" 181
การสร้างสรรค์การแสดงร่วมสมัยชุด "เหิน"
วนศักดิ์ ผดุงเศรษฐกิจ Wanasak Padungsestakit

This research was creatively and qualitatively conducted on creation of the modern performance of "Hern" for the purposes of testing and creating the modern performance inspired from movement of Nok Ging Ga Rah Dancing. In addition, this research focuses on studying and analyzing the method of creating the movement in the performance by using gestures of Nok Ging Ga Rah Dancing applied to a dancer's skills in order to contemporarily convey to audiences. The researcher used the following tools: the researched documents, the interview of people related to creation of success, the researcher's experience in participating as a performer, the participation in seminars, the survey of field data, as well as the presentation of success to public in May 2017 and the research findings.

After completion of this research, the researcher revealed that to create the modern success applied from Nok Ging Ga Rah Dancing was considered the beginning point. It made the researcher, dancers, fiddlers and local musicians interpret and use their specific skills to perform on their own roles and responsibilities, as well as supporting the performance to express feeling and emotion of players to audiences. However, the fact that this modern creation differentiated from the previous one was not considered ruining the original performance, but the researcher just needed to find improving and applying local wisdom to exist in this modern world.

Keywords Contemporary Performance, Ging Ga Rah

The Presentation of Thai Muslim's Ethnic Identities through Mosques in Thailand 196
การแสดงอัตลักษณ์ทางชาติพันธุ์ของชาวไทยมุสลิมผ่านทางสถาปัตยกรรมมัสยิด
วสมน สาณะเสน Wasamon Sanasen

Currently, the Muslims population in Thailand comprises of six ethnic groups, i.e. Arabian-Persian Muslims, Malay Muslims, Indian-Pakistani Muslims, Java Muslims, Cham Muslims and Chinese Muslims. Those Muslims could adjust themselves to Thai social lifestyle. Meanwhile, they can maintain their own ethic identities by expressing through their mosques. This study found that the factors influencing the Thai Muslims to present their ethnic identities through mosque architectures are connections with foreign countries, the development of Muslim communities' status and education, as well as the commitment to stabilize their ethnic identities and believes.

Muslims usually built their mosques by their inspiration from historical mosques, mosques in their hometowns and famous mosques in their homecountries. The period which the mosques were built with ethnic identities began in Ayutthaya period and reached its peak in Ratanakosin era in King Rama V's reign. After that, the popularity declined and finally risen again in 1957 AD. The areas with mosques located represented the Muslim ethnic characteristics are Bangkok, the lower south and the upper north of Thailand. Each Muslim group revealed their identities through mosques in different ways. However. every group focused on presenting their uniqueness though outstanding elements of mosques to audiences at first sight for maintaining their existence in Thai society.

Keywords Mosque, Islamic Architecture, Islamic Art, muslim, ethnic group

Learning Print Media in the Art Museums for Youth 223
สื่อการเรียนรู้ประเภทสิ่งพิมพ์ในพิพิธภัณฑ์ศิลปะที่เหมาะสมสำหรับเยาวชน
เมธาวี กิตติอาภรณ์พล Methawee Kittiapornphol

The education in the context of Thailand art museums or art galleries has remained problematic in various aspects, especially the target group of the youth. The prior experience of visiting foreign museums demonstrated the widespread production of printed media that can be easily accessible. This article aims to examine and

analyze the types of the appropriate publications in the art museums for youth. In this study, documents and the examples of print medias in different areas were examined; 1) educational management in art museums or galleries in Thailand context, 2) learning print media for children in art museums and samples, 3) recommendations provided by international museum curators, 4) the essence of art learning standard, and lastly, 5) traits and behaviors of the children in the museums.

The results were as follows; learning print media in the art museums for youth should be improved with respect to the following matters, 1) practicality and a trial use with respect to the situations, educating persons who possess no basic knowledge of arts and the trial use should be given, 2) content, raising question and activities should be relevant to the visual arts subject in the school context or as required by the Ministry of Education. In addition, a variety of questions should be applied, including deductive questioning, and 3) the media development as whole, the language used should be precise and appropriate for the age range of the target youth, and the overall description should correspond to the actual use.

Keywords Educational Management in Museums, Art Museums, Learning Media, Youth

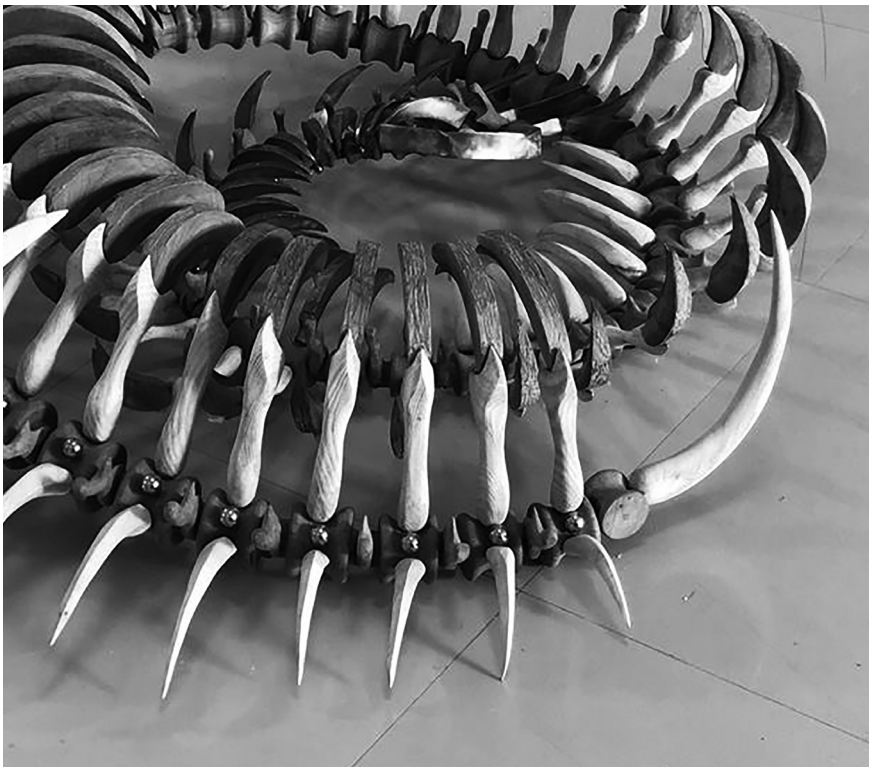
บทความประจำเล่ม

26 The Appearance of Defense Instinct Kranyod Kawprie 46 Art of Social Satire Vilasak Chantilad 68 The Creative Project titled "Continued Horizon" Suparirk Kanitwaranun 92 Metamorphosis Tessellation through the Still Image Art by Maurits Cornelis Escher Chakraphun Suebsan 107 The Study of Contemporary Art in ASEAN: Case studies of Myanmar, Socialist Republic of Vietnam, Republic of the Philippines, and Republic of Singapore Toeingam Guptabutra 135 "Setting" In The Wordless Novels By Franz Masereal Svettaporn Iresuriyaakesakul 153 Shades of Southern Multicultural Society Jirarot Sriyaphan 181 The Creation of Contemporary Performance "HERN" Wanasak Padungsestakit 196 The Presentation of Thai Muslim's Ethnic Identities through Mosques in Thailand Wasamon Sanasen 223 Learning Print Media in the Art Museums for Youth Methawee Kittiapornphol

Received : *December 28, 2018*
Revised : *January 20, 2019*
February 11, 2019
Accepted : *July 2, 2019*

รูปลักษณ์แห่งสัญชาตญาณการปกป้อง

กรัญยศ ขาวพราย
นักศึกษาปริญญาโท สาขาทัศนศิลป์ สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์



คำสำคัญ สัญชาตญาณ การปกป้อง ภัยคุกคาม ความกลัว ประติมากรรม

บทคัดย่อ

จากการศึกษาครั้งนี้ มีวัตถุประสงค์เพื่อวิเคราะห์และเปรียบเทียบลักษณะการสร้างสรรค์ผลงานของศิลปิน อันแสดงออกถึงรูปลักษณ์แห่งสัญชาตญาณการปกป้อง ซึ่งนับเป็นสัญชาตญาณแรกของสิ่งมีชีวิต ที่ต้องการปกป้องให้ตนพ้นจากภัยอันตรายต่าง ๆ ที่เข้ามาคุกคามต่อชีวิต สิ่งมีชีวิตจึงจำเป็นต้องมีวิวัฒนาการ ในการปรับตัวเข้าหาสภาพแวดล้อม จนนำไปสู่การสร้างรูปลักษณ์ที่มีความแข็งแกร่งทนทาน คือการนำกระดูกมาห่อหุ้มอยู่ภายนอกร่างกาย เมื่อมีผู้พบเห็นจะเกิดถึงความรู้สึกถึงความน่ากลัว น่าเกรงขาม จากลักษณะดังกล่าวทำให้ผู้วิจัยเล็งเห็นคุณค่าของสิ่งมีชีวิต ที่ต้องการปกป้องตนเองให้รอดจากห่วงโซ่อาหาร

อันเป็นวงจรของสิ่งมีชีวิต ดังคำกล่าวที่ว่า ผู้ใดแข็งแรงกว่าย่อมอยู่รอด ผู้ใดอ่อนแอกว่าย่อมตกเป็นเหยื่อ [1] จากที่กล่าวมาข้างต้นจึงเป็นแนวทางในการศึกษาและวิเคราะห์ โดยใช้ข้อมูลที่ได้จากตำรา เอกสารทางวิชาการ บทความ หนังสือ และการค้นคว้าจากสื่อต่าง ๆ รวมทั้งเก็บข้อมูลภาคสนามจากสถานที่จริง ทางชีววิทยาของสัตว์กระดองแข็งของจริงจำนวนมาก จนทำให้สามารถเข้าใจได้ถึงลักษณะโครงสร้างภายนอก ที่สร้างภาพลักษณ์ของสัตว์ที่ทำการศึกษา รวมทั้งศึกษาข้อมูลทางศิลปะของศิลปินที่สร้างสรรค์ผลงานอันแสดงออกถึงแนวคิดและลักษณะรูปลักษณ์แห่งสัญชาตญาณการปกป้องตนเองในหลายเทคนิคได้อย่างลงตัว จนนำไปสู่ผลของการศึกษาที่ทำให้เห็นลักษณะเฉพาะทางกายภาพที่สร้างเกราะป้องกันตนเอง และการวิวัฒนาการได้อย่างน่าสนใจของสิ่งมีชีวิต รูปลักษณ์ที่สื่อความหมายให้ผู้รุกรานเกรงกลัว และกระตุ้นเตือนให้เห็นถึงคุณค่าของชีวิต และการเคารพสิทธิของผู้อื่น อันจะส่งผลให้สังคมอยู่ด้วยกันอย่างสงบสุข ไม่มีการแย่งชิง ทำร้ายเบียดเบียนซึ่งกันและกัน

1 บทนำ

1.1 ความสำคัญและที่มาของปัญหา

สิ่งมีชีวิตกำเนิดบนโลกเมื่อประมาณ 3,500 ล้านปี ในช่วงเวลาอันยาวนานนี้ สิ่งมีชีวิตในยุค เริ่มแรกบางชนิดต้องสูญพันธุ์ไปเพราะไม่มีกระบวนการในการปกป้องตนเอง เพื่อเอาชนะทั้งสภาพแวดล้อมและภัยจากการคุกคามของสัตว์ด้วยกันเองจึงทำให้ต้องสูญพันธุ์ไป ดังนั้นผู้ศึกษาจึงเห็นถึงคุณค่าของการรักษาชีวิต ให้รอดพ้นจากอันตราย โดยการปกป้องตนเองอันเกิดได้หลายลักษณะ ทั้งจากการสร้างรูปลักษณ์ภายนอก และจากพิษสงภายในรวมทั้งการแสดงท่วงท่าและอากัปกริยาอันน่าเกรงขาม เพื่อข่มขู่ กดดัน คุกคามให้เห็นถึงความแข็งแกร่งทนทาน พร้อมที่จะเผชิญกับภัยที่จะคืบคลานเข้ามา ดังจะเห็นได้จากสัตว์ที่มีกระดูกห่อหุ้มอวัยวะภายใน โดยการสร้างเปลือกที่แข็ง มีหนาม เขี้ยว เล็บ ที่แหลมคม เปรียบได้กับมนุษย์ที่สร้างเกราะขึ้นมาป้องกันตนเอง นั่นคือ เกราะกำบังภัยที่มนุษย์สร้างขึ้นเพื่อปกปิดส่วนที่อ่อนแอของตนเอง เพื่อไม่ให้ใครเข้ามาคุกคาม ละเมิดในสิทธิของตนได้ อันเป็นสัญชาติญาณพื้นฐานของทุกสรรพสิ่งในโลก จากที่กล่าวมาข้างต้นจึงเป็นดังแรงบันดาลใจที่สำคัญที่ทำให้ผู้ศึกษา สนใจผลงานสร้างสรรค์ของศิลปินที่สร้างสรรค์ผลงานในแนวคิดดังกล่าว ที่แสดงรูปลักษณ์แห่งสัญชาตญาณการปกป้อง

1.2 จุดประสงค์ของการศึกษา

เพื่อศึกษาแนวคิดทฤษฎีและรูปแบบในการสร้างสรรค์ของศิลปินที่ทำการศึกษา ที่มีรูปลักษณ์

แห่งสัญชาตญาณการปกป้อง ที่แสดงให้เห็นถึงการแสดงพลังที่เกิดขึ้นในรูปทรงของสิ่งมีชีวิตที่ต้องต่อสู้และปกป้องชีวิตให้คงอยู่ โดยได้แรงบันดาลใจมาจากสัตว์ในธรรมชาติ โครงสร้างกระดูก โดยนำลักษณะเด่นทางกายภาพของสิ่งมีชีวิตที่เปราะบาง แต่มีการสร้างอาวุธที่แข็งแกร่งแหลมคมพร้อมที่ต่อสู้ปกป้องตนเองจากภัยต่าง ๆ ที่เข้ามาคุกคาม ทั้งนี้เพื่อสื่อถึงการกระตุ้นเตือนให้ผู้คนตระหนักถึงคุณค่าของชีวิต และไม่ละเมิดสิทธิของผู้อื่น

1.3 ขอบเขตของการศึกษา

การศึกษานี้ เป็นการวิเคราะห์ถึงหลักในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะร่วมสมัยของศิลปินที่แสดงออกถึงแนวคิดเรื่องรูปลักษณ์แห่งสัญชาตญาณการปกป้อง อันมีสาระที่แสดงออกถึงกลไกในการปกป้องตนเองของสิ่งมีชีวิตให้หลุดพ้นจากภยันตรายตามทฤษฎีของความกลัว และทฤษฎีสัญชาตญาณและจิตวิทยาวิวัฒนาการของนักทฤษฎี ซิกมุน ฟรอยด์ อันจะทำให้เห็นว่าสิ่งมีชีวิตไม่ว่าจะเป็นลำดับขั้นต่ำที่สุดในห่วงโซ่อาหารก็ล้วนแต่รักชีวิตของตนเอง จนเกิดเป็นวิวัฒนาการในการต่อสู้เพื่อปกป้องตนเองในรูปแบบต่าง ๆ

1.4 วิธีการศึกษา

การศึกษาครั้งนี้เป็นการศึกษาจากตำรา เอกสารวิชาการ การเก็บข้อมูลจริง และทฤษฎีทางศิลปะ ทฤษฎีความกลัว อันจะทำให้ผู้ศึกษาเกิดความเข้าใจในวิธีการคิด การประมวลผล การตัดสินใจ ความกดดัน ความไม่มั่นคงทางอารมณ์ จนทำให้ผู้ถูกคุกคามต้องหันกลับมาปกป้องตนเองจากสิ่งที่มุ่งหมายจะทำร้ายเพื่อเป็นอาหารหรือริดรอนสิทธิอื่น ๆ อันทำให้ต้องเกิดการสูญเสีย โดยธรรมชาติของสิ่งมีชีวิตแล้วนั้น ย่อมมีการปรับตัวเพื่ออยู่รอดตามความเปลี่ยนแปลงไปของสภาพแวดล้อม ดังนั้น การศึกษาทฤษฎีต่าง ๆ จึงทำให้สามารถวิเคราะห์เพื่อหาแนวทาง จุดร่วม และความแตกต่าง ดังจะเห็นได้จากผลงานศิลปะของศิลปินหลายท่านที่หยิบยกมาทำให้เข้าใจได้ถึงวิธีคิด กระบวนการนำเสนอ ขั้นตอนการสร้างสรรค์ที่สามารถถ่ายทอดถึงภาวะรูปลักษณ์ที่น่าเกรงขามอันได้รับแรงบันดาลใจมาจากธรรมชาติ จนนำไปสู่บทสรุปเพื่อกระตุ้นเตือนให้เห็นแง่มุมทั้งด้าน รูปลักษณ์ อารมณ์ ความรู้สึก และการปกป้องตนเอง ดังนั้นจากแนวคิดดังกล่าวจึงมีความจำเป็นต้องทำการศึกษาข้อมูลทางทฤษฎีสัญชาตญาณและจิตวิทยาวิวัฒนาการ ซึ่งทำให้สามารถเข้าใจถึงที่มาของการปกป้องตนเอง

2 เนื้อหาทางทฤษฎี

2.1 ทฤษฎีสัญชาตญาณและจิตวิทยาวิวัฒนาการ

ซิกมุน ฟรอยด์ (Sigmund Freud 1856-1939) บิดาแห่งทฤษฎีจิตวิเคราะห์ชาวออสเตรียผู้ที่สร้างทฤษฎีจิตวิเคราะห์ (Psychoanalytic Theory) ฟรอยด์ กล่าวว่า พฤติกรรมหรือสัญชาตญาณของสิ่งมีชีวิตนั้นมีแรงขับที่จะตอบสนองและปกป้องต่อสิ่งเร้าแห่งการทำลาย ซึ่งฟรอยด์ เรียกว่า สัญชาตญาณแห่งความตาย (Death Instinct) ที่มองว่าสัตว์ทุกชนิดมีพฤติกรรมที่ก้าวร้าวและเบียดเบียนกันทั้งด้านอาหาร ที่อยู่หรือความปลอดภัย ทำให้สัตว์ต่าง ๆ ย่อมมีวิวัฒนาการปรับเปลี่ยนตนเองเพื่อให้สามารถดำรงชีวิตอยู่ได้ พฤติกรรมหรือสัญชาตญาณ อาจเรียกได้ว่า เป็นพฤติกรรมที่เกิดจากการปรับตัวเพื่อให้สิ่งมีชีวิตนั้นสามารถอยู่ในสถานการณ์สิ่งแวดล้อมนั้นได้ ดังที่ ฟรอยด์ ได้กล่าวว่า การปรับตัวเพื่อสนองความต้องการนั้นเป็นขบวนการที่ต่อเนื่องกันและไม่เคยสมบูรณ์ มนุษย์ต้องมีการปรับตัวอยู่ตลอดเวลาขณะดำรงชีวิต ขึ้นอยู่กับสภาพแวดล้อมที่เป็นตัวกระตุ้นทำให้เกิดความสามารถของแต่ละบุคคล ในการคิดหาทางออกที่จะเป็นประโยชน์ต่อตนเองให้มากที่สุด [2]

2.2 ทฤษฎีความกลัว

ความกลัว เป็นความรู้สึกไม่มั่นคงทางอารมณ์สิ่งที่เกิดขึ้นภายนอก หรือเกิดจากการรับรู้ภัยคุกคามของสิ่งมีชีวิต ซึ่งเป็นสาเหตุให้เกิดการเปลี่ยนแปลงทางสมองและการทำงานของอวัยวะนำไปสู่การเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมในที่สุด เช่น การหลบซ่อน การหนี สิ่งมีชีวิตล้วนมีความกลัวในบางสิ่งบางอย่าง ด้วยกันทั้งสิ้นความกลัวอาจเป็นการตอบสนองต่อตัวการกระตุ้นที่เกิดขึ้นในสถานการณ์ปัจจุบันการตอบสนองความกลัวเกิดขึ้นได้จากการรับรู้อันตรายที่นำไปสู่การเผชิญหน้าหรือการหลบหนีจากภัยคุกคาม อีกทั้งความกลัวเป็นปฏิกิริยาการตอบสนองตามธรรมชาติ ที่มีต่อภัยคุกคามทั้งที่เกิดขึ้นจริงหรือเกิดจากจินตนาการ [3] ความกลัวเกิดขึ้นจากกระบวนการเรียนรู้ ดังนั้นความกลัวจึงสามารถประเมินได้ว่ามีเหตุผลหรืออาจไม่มีเหตุผล ความกลัวที่ไม่มีเหตุผลเรียกว่า โรคกลัว (phobia) ความหมายของความกลัวจากพจนานุกรมบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2542 ได้ให้ความหมายว่า การเกิดความรู้สึกที่ไม่อยากประสบพบเห็นสิ่งที่ไม่ดีแก่ตน หรือความรู้สึกหวาดกลัวที่จะพบเจอภัยอันตรายต่าง ๆ ดังที่กล่าวมาข้างต้นจึงเป็นที่มาของการกระตุ้นแนวคิดและกระบวนการสร้างสรรค์ของศิลปินมากมายที่มุ่งเน้นนำเสนอ แนวคิด รูปแบบ รวมถึงลักษณะทางกายภาพที่แข็งกร้าว ท้าทาย และทรงพลัง เพื่อสร้างภาพลักษณ์ให้ศัตรูเกรงกลัว ดังแนวคิดของนักจิตวิทยาดังนี้

2.2.1 นักจิตวิทยา จอห์น บี. วัตสัน และพอล เอ็กแมน (John B. Watson and Paul Ekman) เชื่อว่าความกลัวเป็นอารมณ์พื้นฐานหรืออารมณ์ที่มีตั้งแต่เกิดของสิ่งมีชีวิต แบบเดียวกับอารมณ์ต่าง ๆ เช่น ความสุข ความเศร้า ความตื่นตระหนก ความกังวล และความโกรธ ความกลัวมีความใกล้เคียงกับความกังวลแต่แตกต่างกันโดยที่ความกังวลเกิดขึ้นเป็นผลจากภัยคุกคาม

ที่รับรู้ว่าควบคุมไม่ได้หรือหลีกเลี่ยงไม่ได้ การตอบสนองความกลัวเป็นการเอาตัวรอดโดยสร้างการตอบสนองพฤติกรรมที่เหมาะสม คงสภาพเช่นนี้ด้วยวิวัฒนาการ ดังเช่น ทฤษฎีการคัดเลือกโดยธรรมชาติ (Theory of natural selection) ของชาลส์ โรเบิร์ต ดาร์วิน (Charles Robert Darwin) บิดาแห่งนักธรรมชาติวิทยาชาวอังกฤษ ที่เป็นทฤษฎีว่าด้วยเรื่องของการเกิดสปีชีส์ใหม่ที่มาจากการคัดเลือกโดยธรรมชาติที่เกิดจากสิ่งมีชีวิตจำเป็นต้องมีการดิ้นรนหาทางเพื่อความอยู่รอด (Struggle of existence) ด้วยการปรับเปลี่ยนตนเองให้มีลักษณะที่เหมาะสมกับสิ่งแวดล้อม[4] เช่น เมื่อหมู่เกาะกาลาปากอสเกิดจากภูเขาไฟระเบิดในมหาสมุทรแปซิฟิก เต่ายักษ์ที่อาศัยอยู่บนหมู่เกาะกาลาปากอส ได้มีการวิวัฒนาการไปตามแต่ละพื้นที่ เช่น เต่าที่วิวัฒนาการให้คอยาวจะอยู่ในที่แห้งแล้งและอาศัยพืชตระกูลกระบองเพชรเป็นอาหาร และอีกกลุ่มหนึ่งคือเต่าที่วิวัฒนาการให้คอสั้นจะอาศัยอยู่ในที่ชุ่มชื้นและกินพืชผักที่ขึ้นอยู่กับพื้นดินเป็นอาหาร

2.3 การใช้สัญลักษณ์ในการแสดงออกถึงรูปลักษณ์ของการปกป้อง

มนุษย์ในอดีตที่ผ่านมาจะเห็นได้ว่ามีการสร้างสิ่งขึ้นมาปกป้องตนเองจากภายนอก โดยการสร้างภาพลักษณ์ให้ดูน่าเกรงขาม อันตราย เพื่อปกปิดภาพตัวตนที่แท้จริงของตนเองให้พ้นจากภยันอันตรายที่จะเข้ามา อาทิ การสักยันต์ หรือการสักลวดลายต่าง ๆ บนผิวหนังของร่างกาย ดังต่อไปนี้

2.3.1 ศิลปะการสัก การสักเป็นการแสดงถึงความยิ่งใหญ่แก่ผู้สักเพื่อเป็นการข่มขวัญผู้อื่น บางคนสักเพื่อเป็นการสร้างอำนาจบารมี ให้เกิดความเกรงกลัว ข่มขู่ เพื่อความน่าเกรงขาม การสักนั้นมีทั้งการสักรูป เทวดา เซียน ยักษ์ สัตว์ที่ดูทรงพลัง หรือข้อความต่าง ๆ ที่แสดงถึงการข่มขู่แก่ผู้พบเห็น และมักจะสักในส่วนที่ผู้อื่นสามารถพบเห็นได้ง่ายและเด่น รอบคอ แขน หลังมือ หรือบางกรณีอาจสักที่หลัง ความหมายและความเชื่อบางอย่างจากการสัก อาทิ เช่น ชาวเมารีของนิวซีแลนด์ นิยมการสักมาตั้งแต่ยุคโบราณมีความเชื่อว่า ผู้ใดสักลายไว้ตามบนร่างกายจะแก่ชราช้าลง บางแห่งผู้ที่มีรอยสักจะเป็นที่เกรงกลัวจากบุคคลทั่วไป เนื่องจากการสักเครื่องหมายสื่อถึงบางอย่าง เช่น บุคคลผู้มีอำนาจมักสักลวดลายเทพเจ้าหรือสิ่งศักดิ์สิทธิ์ที่ตัวตามความเชื่อของชาวอียิปต์โบราณ หรือบุคคลที่เป็นนักโทษก็จะสักตัวเลขหรือสัญลักษณ์ที่ทำให้ผู้พบเห็นทราบถึงสถานะ นักโบราณคดีบางคนให้ความเห็นว่า การสักลายและการเขียนลายของชนเผ่าต่าง ๆ นั้น อาจจะทำขึ้นเพื่อให้ศัตรูเกิดความกลัว หรือเป็นการสร้างขวัญและกำลังใจให้กับนักรบของเผ่าตนเอง ก่อนปี 1991 นักโบราณคดีเชื่อว่าการสักลายน่าจะกำเนิดขึ้นในราว 2,000-3,000 ปี โดยพบเครื่องเคลือบดินเผาของจีนซึ่งมีรูปคนที่มีลายสัก และมีการพบมัมมี่ที่มีลายสักในอียิปต์ซึ่งน่าจะมีอายุราว 3,000 ปี แต่ในปี

ค.ศ.1991 นักท่องเที่ยวชาวเยอรมัน 2 คน ได้ค้นพบร่างมนุษย์ชายที่ฝังอยู่ในน้ำแข็ง ที่ช่วยรักษาสภาพศพไม่ให้เน่าเปื่อยด้วยความเย็น ระหว่างประเทศออสเตรียและอิตาลี ซึ่งอยู่ในสภาพที่สมบูรณ์ หลังจากการตรวจสอบทางวิชาการอย่างละเอียดพบว่ามนุษย์ผู้นี้น่าจะมีอายุประมาณ 5,300 ปี และทหารอเมริกันเป็นผู้นำเรื่องการสักเข้ามาในประเทศไทยช่วงสงครามเวียดนาม [5] โดยจะพบรูปแบบการสักได้ดังนี้

2.3.1.1 รูปแบบประเภทของการสัก Tribal tattoo หรือ ลายชนเผ่าเอกลักษณ์ของงาน tribal คือ การถมดำ จะไม่มีการใช้สีสันอื่นเลยในลายสัก ใช้แต่สีดำล้วนและไม่มีการลงเงา จัดว่าเป็นรอยสักประเภทที่เก่าแก่ที่สุด มีถิ่นกำเนิดมาจากเกาะแถบโพลีนิเซีย นิยมสักไว้เพื่อความแข็งแกร่ง เกรงขามและเป็นสิ่งสำคัญมากในวัฒนธรรม เพราะถือว่าเป็นเครื่องทดสอบความอดทน Japanese tattoo งานสักของญี่ปุ่นในยุคแรกจะเป็นเรื่องของจิตวิญญาณ เรียกกันว่า irezumi หลังจากเข้ายุคเอโดะมีการปรับเปลี่ยนเป็นการสักเพื่อความงดงาม โดยอ้างอิงจากตำนานเทพเจ้าและนิยาย จุดเด่นของงานญี่ปุ่นคือมีความน่าเกรงขามและอ่อนช้อยผสมผสานกัน มีเทพเจ้าหรืออสูรที่มีใบหน้าดุดัน บางทีเป็นมังกรตัวใหญ่ Bio - Mechanical tattoo เป็นอีกรูปแบบในการสักที่ได้รับความนิยมมากหลังจากยุค 2000 เป็นต้นมา ความหมายของชื่อก็คือการผสมผสานระหว่างการมีชีวิตและเครื่องจักรกล ลวดลายที่พบได้บ่อยคือเนื้อคนที่ฉีกขาดเผยให้เห็นด้านในเป็นเครื่องจักรในรูปลักษณะต่าง ๆ ที่แสดงออกถึงความน่ากลัวอันตราย ดังจะเห็นได้จากศิลปิน อานนทร์ พีรนันทปัญญา เป็นศิลปินไทยที่สามารถสร้างสรรค์ผลงานให้เป็นที่ยอมรับในระดับนานาชาติได้ โดยพยายามสร้างภาพลักษณ์อันแสดงออกถึงความน่าเกรงขามด้วยการออกออกแบบลวดลายสัก ซึ่งนับว่ามีความแปลกและมีเอกลักษณ์เฉพาะตน

2.3.1.2 การสร้างภาพลักษณ์แห่งการปกป้องของสัตว์ประเภทต่าง ๆ ที่ใช้ในการปกป้องและอำพรางตนเอง สิ่งมีชีวิตกำเนิดบนโลกบางชนิดต้องสูญพันธุ์ไปเพราะไม่มีกระบวนการในการปรับตัวเพื่อเอาชนะสภาพแวดล้อม อันแตกต่างจากสิ่งมีชีวิตที่อยู่รอดเพราะมีการพัฒนาตนเองให้เกิดเป็นเกราะป้องกันตนเองจากภัยพิบัติที่เข้ามา รวมถึงการต้องต่อสู้ดิ้นรนเพื่อเอาชีวิตรอดจากสัตว์ต่าง สิ่งเหล่านี้เห็นถึงคุณค่าหรือการปรับตัวของสิ่งมีชีวิตอันเกิดจากการสร้างเกราะป้องกัน และสิ่งนั้นมีลักษณะของความงามอันเกิดจากการสร้างสรรค์โดยธรรมชาติ ดังเช่นจะเห็นได้จาก ตะขาบ กิ้งกือ หรือสัตว์ที่มีกระดองหรือเปลือกแข็งแรง โดยการการสร้างภาพลักษณ์นั้นมีหลายรูปแบบ ดังนี้

2.3.1.3 การสร้างภาพลักษณ์ด้านความแข็งแกร่ง สัตว์ประเภทเต่าจัดได้ว่ามีกระดองเปลือก

แข็ง โดยสามารถแบ่งออกเป็น 2 ส่วนใหญ่ ๆ คือ กระดองหลัง และกระดองท้อง พื้นผิวด้านบนของกระดองหลังมีแผ่นแข็ง กระดองหลังของเต่าอาจเป็นแผ่นแข็งแผ่นเดียวหรือเป็นแผ่นแข็งหลายแผ่นต่อกันซึ่งแตกต่างกันในเต่าแต่ละกลุ่ม กระดองเต่าแต่ละชนิดมีรูปร่างแตกต่างกัน เช่น อาจมีรูปร่างโค้งนูนและสูง หรือมีรูปร่างแบนราบและเรียวยาว เป็นต้น เต่าบางชนิดสามารถหดหัว หาง และขาไว้ในกระดองได้หมด เพื่อป้องกันหางและส่วนท้ายของลำตัวได้ นอกจากนี้เต่าที่อาศัยอยู่บริเวณภูเขาที่มีโขดหิน เมื่อเข้าไปอยู่ในระหว่างซอกหินสามารถขยายตัวให้ใหญ่ขึ้นได้ด้วยการสูดอากาศเข้าไปในลำตัวเพื่อป้องกันไม่ให้สัตว์ล่าเหยื่อขนาดใหญ่กว่าดึงตัวออกไปจากซอกหินได้ นอกจากนี้สัตว์ที่มีกระดองหรือเปลือกที่แข็งบางประเภทนั้นมีกลยุทธป้องกันตัวแบบอื่นดังเช่น ปูนักมวย (Boxer Crab) ที่นำดอกไม้ทะเลขนาดเล็กไว้ที่ก้ามทั้งสองข้าง และเมื่อรู้สึกว่ากำลังถูกคุกคามหรือมีศัตรูอยู่ใกล้ ๆ ปูนักมวยจะโบกก้ามที่มีดอกไม้ทะเล ไปที่ศัตรูเพื่อเป็นการเตือนอันนำไปสู่การต่อสู้ป้องกันตัว

2.3.1.4 การสร้างภาพลักษณ์ด้านความน่ากลัว อันตราย อันได้แก่รูปลักษณ์ภายนอก ที่ถูกวิวัฒนาการตามช่วงระยะเวลายาวนาน บางสายพันธ์ยังไม่หยุดวิวัฒนาการจนถึงปัจจุบันก็มีหรือบางชนิดหยุดการวิวัฒนาการไป เพราะได้มีการปรับตัวจนสามารถเอาชนะสภาพแวดล้อมจนสำเร็จ ตั้งแต่ยุคไดโนเสาร์แล้ว ดังนั้นรูปแบบของการสร้างภาพลักษณ์ของสิ่งมีชีวิตนั้นจึงมีความน่าสนใจ ดังจะเห็นได้จากสัตว์ หลายประเภทที่สร้างภาพลักษณ์ที่ดูน่ากลัวน่าเกรงขาม แบ่งเป็นกลุ่มที่มีกระดูกอยู่นอกร่างกายกับกลุ่มที่มีกระดูกอยู่ใต้ผิวหนัง ใต้อวัยวะภายในซึ่งล้วนแล้วแต่เป็นความน่าสนใจชวนศึกษาว่าเหตุใดสัตว์หลายประเภทจึงต้องนำกระดูกไว้นอกร่างกาย ดังนั้น สัตว์ประเภท เต่า แมงป่อง ปู ตะขาบ กุ้ง กั้ง หอย เม่น ที่พยายามสร้างเกราะขึ้นมาปกป้องตนเอง ในขณะที่สัตว์บางประเภท มีกระดูกอยู่ภายในร่างกาย ถูกปกป้องด้วยผิวหนังที่ หยาบ ละเอียด ขรุขระ มีขนปกคลุม ฯลฯ หรือมีเกล็ดเช่น สัตว์น้ำ ตัวนิ่มมีผิวหนังที่เป็นเกล็ดแข็ง กิ้งก่าหนาม มีผิวหนังที่และมีหนามแหลม ที่ทำให้ศัตรูไม่สามารถกัดหรือกินได้ การป้องกันตัวที่ไม่ธรรมดาด้วยการฉีดของเหลวสีแดงคล้ายเลือดจากดวงตาที่มีรสชาติและกลิ่นฉุนไปที่บริเวณใบหน้าของเหยื่อ ซึ่งจะทำให้ผู้ล่าตกใจ กบมะเขือเทศ (Tomato frog) ซึ่งมีวิธีป้องกันตัวด้วยการพองตัวกลม เพื่อให้งูที่เป็นนักล่าจับมันกินได้ลำบาก นอกจากนี้กบมะเขือเทศจะขับของเหลวที่ขาวข้นออกมาจากผิวหนังของมัน ซึ่งของเหลวที่ว่านี้แม้จะไม่มีกลิ่นเหม็นแต่จะมีความเหนียวมาก ปลาปักเป้าหนามทุเรียนมีลักษณะเหมือนปลาตัวอื่นทั่วไป แต่ปลาปักเป้าจะสามารถพองตัว และมีหนามขึ้นทั่วเพื่อป้องกันตัวเมื่อตกใจกลัวและรู้สึกถึงอันตราย ปลาปักเป้าหนามทุเรียนจะกลืนน้ำเข้าไปจำนวนมาก เพื่อฟองตัวให้มีหนามแหลมชี้ออกกลายเป็นลูกบอลหนาม เพื่อข่มขู่ผู้รุกราน

2.3.1.5 การพรางตัว (Camouflage) เป็นพฤติกรรมที่สิ่งมีชีวิต โดยเฉพาะสัตว์หลายชนิดใช้เพื่อการอำพรางตัวให้กลมกลืนเข้ากับสิ่งแวดล้อมจนยากที่จะสังเกตเห็นได้ โดยวัตถุประสงค์เพื่อหลีกเลี่ยงการโจมตี หรือบางครั้งก็อาจเป็นการหลอกล่อให้เหยื่อ ตายใจ เช่น จิ้งจก ที่สามารถเปลี่ยนสีสันให้กลมกลืนกับฝาผนัง หรือพื้นผิวที่มันเกาะ นอกจากนี้ยังมีตัวอย่างสิ่งมีชีวิตที่ใช้เทคนิคการพรางตัวให้เข้ากับสิ่งแวดล้อม โดยจะเป็นสิ่งมีชีวิตทั้งบนบกและสิ่งมีชีวิตในทะเล ตั๊กแตนหลายชนิดมีความสามารถในการพรางตัวเป็นเลิศ เช่น ตั๊กแตนกล้วยไม้ มีปรับเปลี่ยนรูปร่างและสีสันให้กลมกลืนกับดอกกล้วยไม้ เพื่อล่อลวงให้เหยื่อหรือแมลงตัวเล็กที่เข้ามาหาน้ำหวานจากกล้วยไม้เข้ามาติดกับตั๊กแตนกิ่งไม้ ตั๊กแตนใบไม้ มีการปรับเปลี่ยนรูปร่างตัวเองให้เหมือนกับกิ่งไม้และใบไม้ จนยากที่จะแยกออก กิ้งก่าสารพัดสี กิ้งก่าเป็นสัตว์บกที่มีความสามารถในการเปลี่ยนสีผิวหนังสูง พวกมันสามารถเปลี่ยนสีได้หลายสี ทั้งสีเขียว สีเหลือง สีน้ำเงิน สีแดง และสีดำ เป็นต้น และมีความหมายของการเปลี่ยนสีหลายแบบ ทั้งเพื่อการสื่อสารกันกับกิ้งก่าตัวอื่น ๆ เพื่อต่อสู้ป้องกันอาณาเขต การเกี้ยวพาราสี รวมไปถึงการพรางตัว โดยการเปลี่ยนสีเพื่อการพรางตัวมักจะเป็นสี น้ำตาล และสีเขียวเท่านั้น เพื่อให้เข้ากับสิ่งแวดล้อมรอบตัว สิ่งมีชีวิตใต้ทะเลก็มีกลไกเพื่อหลอกล่อหรือหลบภัย เช่น หมึกยักษ์ (Octopus) เป็นสุดยอดนักพรางตัวจากการสีผิวที่เปลี่ยนได้อย่างรวดเร็วและหลากหลาย ปลากบ อาศัยรูปร่างหน้าตาที่กลมกลืนกับพื้นผิว และพฤติกรรมการกบดานนิ่งอยู่ที่พื้นท้องน้ำ ทำให้สัตว์น้ำหลายชนิดต้องตกเป็นเหยื่อ กุ้ง ปู ขนาดเล็กที่อาศัยอยู่ร่วมกับปะการังกัลปังหา หรือสัตว์ทะเลชนิดอื่น ๆ มีการปรับเปลี่ยนรูปร่างและลวดลายให้เข้ากับ สิ่งมีชีวิตที่อาศัยร่วมอยู่ เช่น ปูกัลปังหา (Mimicry) นอกจากนี้การพรางตัวได้แสดงในลักษณะของพฤติกรรมการเลียนแบบที่เป็นการปรับเปลี่ยนรูปร่างและสีสันให้เหมือนกับสิ่งมีชีวิตชนิดอื่นเพื่อล่อลวงเหยื่อหรือผู้ล่าให้หลงผิดได้ โดยรูปแบบของการเลียนแบบจำเป็นต้องมี 2 ตัวละครหลัก คือ ตัวต้นแบบ (model) และตัวเลียนแบบ (mimic) ทั้งนี้วัตถุประสงค์ของการเลียนแบบของสิ่งมีชีวิตมีด้วยกันหลายแบบ เช่น การเลียนแบบเพื่อป้องกันตัวจากสัตว์ผู้ล่า โดยลวงให้ผู้ล่าเข้าใจผิดคิดว่าเป็นสิ่งมีชีวิตที่มีพิษและกินไม่ได้ หรือมีรสชาติไม่พึงประสงค์ เช่นกรณีของผีเสื้อหนอนใบรักธรรมดาและผีเสื้อกะทกรกธรรมดา ผีเสื้อหนอนใบรักธรรมดาเมื่อครั้งเป็นตัวหนอนจะกินใบของต้นรักเป็นอาหาร ใบของต้นรักมียางที่มีความเป็นพิษ พิษเหล่านี้จึงสะสมอยู่ในตัวหนอนผีเสื้อ และสะสมอยู่ในเกล็ดที่ปกคลุมตัวผีเสื้อ เมื่อนกหรือผู้ล่า ตัวอื่นมากินผีเสื้อเป็นอาหารก็มักจะต้องคายทิ้ง ผู้ล่าต่างเรียนรู้ ว่าผีเสื้อที่มีลวดลายและสีสันแบบนี้กินไม่ได้ หรือการเลียนแบบเพื่อล่าเหยื่อ เช่น แมงมุมมด (ant-mimic spider) ที่ล่อลวงให้เหยื่อคิดว่าเป็นพวกเดียวกัน แล้วจู่โจมเข้าไปจัดการกับเหยื่อ เช่น กรณีของแมงมุมมด (ant-mimic spider) ที่เปลี่ยนแปลงตัวเองให้มีลักษณะเหมือนมดทุกประการทั้งสีสันและขนาดของลำตัว แมงมุมมดซึ่งมี 8 ขา ยังปรับเปลี่ยนขาคู่หน้าสุดให้ชูขึ้นตลอดเวลา เลียนแบบลักษณะ

หนวดของมด ขาที่เหลืออีก 3 คู่ หรือ 6 ขา เป็นจำนวนที่เท่ากับขามดทุกประการ ดังนั้น มดที่ไม่มีความละเอียดรอบคอบ หรือช่างสังเกตและหลงเชื่อคิดว่าเป็นพวกเดียวกัน จึงต้องกลายเป็นอาหารของแมงมุมมดในที่สุด นอกจากนี้ยังมีการเลียนแบบอวัยวะบางส่วนให้ดูเหมือนอวัยวะอีกส่วน เพื่อสร้างความงุนงงให้กับผู้ล่าอีกด้วย เช่น ผีเสื้อหางริ้ว มีริ้วหางที่ยาวสีขาวคล้ายกับลักษณะของหนวด ทำให้ผู้ล่าเข้าใจผิดว่าส่วนไหนหัวส่วนไหนหาง นอกจากนี้ผีเสื้อกลางคืนที่มีลายจุดกลมขนาดใหญ่ จะทำให้ผู้ล่าเข้าใจผิดคิดว่าเป็นตาของนกฮูก หรือสัตว์ที่มีขนาดใหญ่ จากที่กล่าวมาข้างต้น จึงเป็นที่มาของแรงบันดาลใจให้กับศิลปินร่วมสมัยได้นำความรู้ที่ได้จากการศึกษาลักษณะสัตว์หลายประเภทนี้มาสร้างสรรค์ในหลายรูปแบบ

3 ศิลปินที่สร้างสรรค์ผลงานในลักษณะการปกป้อง ทั้งไทยและต่างประเทศ

ผลงานจากศิลปินที่ทำการศึกษาที่มีแนวความคิด เนื้อหาการสร้างสรรค์ในลักษณะการแสดงออกถึงภาพลักษณ์ของการปกป้อง ศิลปินในประเทศประกอบด้วย อุทัย นพศิริ, กฤษณวงศ์ ศิวะพราหมณ์สกุล และศิลปินต่างประเทศ ได้แก่ ฮันส์ รือดี กีเกอร์ (Hans Ruedi Giger), มาสคาวล์ ลาสเซอรี่ (Maskull Lasserre) และโมโตฮิโกะ โอดานิ (Motohiko Odani) ดังต่อไปนี้

3.1 อุทัย นพศิริ

แนวคิดในการสร้างงานโดยอาศัยแรงขับเคลื่อนที่เกิดจากแนวคิดทางพุทธศิลป์ที่กล่าวถึงความเชื่อทางพุทธศาสนา อันเป็นแนวทางสู่ความสงบทางใจ การสร้างรูปลักษณ์ที่ได้รับแรงบันดาลใจมาจากหอย ที่มีเปลือกห่อหุ้มร่างกายที่อ่อนแอ เพื่อปกป้องตนเองเปรียบได้ดั่งมนุษย์ที่สร้างเกราะขึ้นมาปกปิดสิ่งที่ซ้อนเล้นอยู่ภายใน เป็นการแสดงออกของรูปกายภายนอกและภายในที่ศิลปินต้องการนำเสนอการปะทะกันของอารมณ์อันสุดขั้วเช่น หยินกับหยาง ตามแนวคิดของนิกายเซน โดยการทำงานของทัศนียวิทยาและรูปทรงเรขาคณิต ในการสร้างสรรค์มิติทางธรรมชาติมาเป็นแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ผลงาน มีรูปทรงเป็นเปลือก และวัสดุที่ใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะของอุทัย นพศิริ ได้เลือกใช้ไม้เป็นหลัก โดยเลือกใช้เทคนิคต่อไม้ประกอบไม้ ซึ่งทำให้ผลงานนี้มีความโดดเด่นจากการนำลวดลายไม้โดยธรรมชาติที่มีความงดงามทางด้านรูปทรงเรขาคณิต มีรูปแบบการนำเสนอด้วยวิธีจัดวาง แบบห้อยแขวนติดตั้งกับพื้น โดยไม้ต้องใช้ฐานเพื่อให้เข้ากับสภาพแวดล้อม ดังผลงานที่ชื่อ เพียงเปลือก (มิติซ้อน) (ภาพที่ 1) [6] และอีกผลงานหนึ่งในชื่อ ปรัชญาแห่งธรรมชาติ (ภาพที่ 2) [7]

3.2 กฤษณวงศ์ ศิวะพราหมณ์สกุล

ศิลปินได้รับอิทธิพลจากแนวคิดหนังใหญ่มาผสมผสานกับหลักปรัชญาทางพระพุทธศาสนา ในคำสอนที่ว่า อนิจจัง มาเป็นแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ผลงาน ที่มุ่งแสดงออกถึงความเสื่อมสลายของรูปลักษณ์สังขาร อันได้แก่ สาระในวัฏจักรของชีวิตมาเป็นอุปมา ด้วยการใช้รูปทรงของสัตว์เป็นสัญลักษณ์ ประกอบด้วยทัศนธาตุทางศิลปะและมีการใช้เทคนิคฉลุหนังซึ่งเป็นกรรมวิธีของกระบวนการสร้างหนังใหญ่ที่ให้ความสำคัญและมีลักษณะเด่นของการใช้และการตอบโต้กันระหว่างรูปทรงกับพื้นที่ว่าง มาผสมผสานกับแนวคิดทางพระพุทธศาสนาอันเป็นวัสดุที่มาจากซากของสิ่งที่เคยมีชีวิต ได้แก่ หนังวัว ควาย ที่ลักษณะเฉพาะของตัววัสดุและขั้นตอนของการใช้สีโดยให้ความสำคัญต่อการใช้คุณลักษณะของสีที่มีการประสานกันของทัศนธาตุเป็นหลัก และใช้เป็นสีอะคริลิคประกอบกับทำสีเคลือบด้วยขี้ผึ้งทั้งหมด รูปแบบการนำเสนอเป็นลักษณะงานจิตรกรรมฉลุหนัง ตอกหนัง ที่มีการติดตั้งโดยการแขวนและเชิด รวมถึงมีการใช้แสงของไฟเพื่อให้เกิดความเด่นของผลงาน ดังภาพร่างลายเส้นผลงาน [8] (ภาพที่ 3), ภาพผลงานวัฏจักรของชีวิต [9] (ภาพที่ 4) อันนำไปสู่ผลงานวิทยานิพนธ์ ชุด “อนิจจัง” [10] (ภาพที่ 5)

3.3 ฮันส์ รือดี กีเกอร์ (Hans Ruedi Giger)

Hans Ruedi Giger ผลงานของเขามีเอกลักษณ์ที่เป็นภาพร่างกายมนุษย์ผสมผสานกับเครื่องจักร และสื่อถึงสัญลักษณ์ทางเพศ ทั้งนี้ได้รับอิทธิพลมาจากผลงานของ เอิร์นส์ ฟิวค์ (Ernst Fuchs) และซัลวาดอร์ ดาลี (Salvador Dali) จิตรกรลัทธิเหนือจริง (Surrealism) ที่มีแนวคิดเหมือนกันเรื่องการสร้างงานโดยนำร่างกายมนุษย์ผสมผสานกับเครื่องจักร ที่เรียกว่าจักรกลชีวะ หรือ "Biomechanics" และแฝงจิตใต้สำนึกทางเพศที่แสดงถึงความเหนือจินตนาการ ถึงสิ่งมีชีวิตนอกโลกหรือสิ่งมีชีวิตที่มีวิวัฒนาการสายพันธุ์ใหม่ที่แสดงถึงความน่ากลัวด้วยรูปลักษณ์และโดยแสดงออกถึงอันตราย แนวคิดมีการนำเสนอผลงานที่สัมผัสได้ถึงวัฒนธรรม ที่อาจเรียกได้ว่าเป็นผลงานที่สัมพันธ์กับนิยายวิทยาศาสตร์ เช่น การที่ศิลปินได้รับชื่อเสียงจากการออกแบบรูปทรงสัตว์ประหลาดจากต่างดาว ที่ลักษณะกลายพันธุ์โดยใช้กายวิภาคที่เน้นการเกาะเกี่ยวของข้อกระดูก กล้ามเนื้อ ที่แสดงความรู้สึกถึงความน่ากลัวอันตรายและความดุร้าย และบางทีอาจแฝงด้วยอารมณ์ถึงความกระหายในการต่อสู้ ศิลปินเลือกใช้เทคนิคสีน้ำมัน และมีเทคนิคการพ่นสีใช้ด้วย (Airbrush) ให้มีลักษณะเป็นภาพเขียนด้วยการเน้นด้วยสีดำ เพื่อสื่อถึงความดำมืด ความพิศวง ความน่ากลัว หรืออันตรายในบรรยากาศที่ไม่รู้จัก ภายใต้ลายเส้นที่มีความคมชัดและนุ่มลึกแต่สื่อได้ถึงพลัง [11] (ภาพที่ 6) ภายหลังมีการจัดทำภาพยนตร์ และงานสถาปัตยกรรมตกแต่งโครงสร้าง ร้านอาหารของกีเกอร์ "Giger Bar" ที่ประเทศสวิตเซอร์แลนด์ เป็นการออกแบบเฟอร์นิเจอร์เป็นรูปทรงกระดูกและส่วนภายในทั้งหมดก็ใช้การออกแบบที่เน้นเป็นโครงสร้างกระดูก ด้วยวิธีการหล่อไฟเบอร์

โดยเลือกใช้สีดำ และสีขาว [12] (ภาพที่ 7) จากผลงานของ Hans Ruedi Giger ที่มีลักษณะงานที่แสดงถึงวิวัฒนาการของรูปลักษณ์ของมนุษย์ผสมผสานเครื่องจักกลด้านความเหนือจริง น่ากลัว แข็งแกร่งและอันตราย ซึ่งมีความสอดคล้องกับแนวคิดในเรื่องการวิวัฒนาการของสัตว์ที่มีการใช้รูปลักษณ์ของการปกป้อง เช่น เขี้ยว เขา ขาอันแหลมคม หรือสัดส่วนที่อันตราย เพื่อสื่อถึงรูปลักษณ์ในการข่มขวัญหรือทำให้ศัตรูเกรงกลัว

3.4 มาสคาวล์ ลาสเซอรี่ (Maskull Lasserre)

ประติมากรรมของ Maskull Lasserre เป็นลักษณะการนำสิ่งของในชีวิตประจำวัน เช่น ขวาน [13] (ภาพที่ 8) ฯลฯ มาผสานกับกายวิภาคผ่านเทคนิคการแกะสลักไม้และขุดไม้เพื่อทำให้เกิดความแปลก อาจกล่าวได้ว่าศิลปินมีแนวคิดในการสร้างงานประติมากรรมที่มีการใช้โครงสร้างมนุษย์ผสมผสานเครื่องมือหรือสิ่งของ เพื่อสะท้อนถึงความเหนือความจริงในความงามและความรุนแรงในชีวิตประจำวัน ผ่านการอุปมา อุปมัยของเรื่องวัสดุและการใช้ชีวิตประกอบกับความคิดถึงเรื่องอุบัติเหตุ อาจกล่าวได้ว่าศิลปินสร้างงานด้วยแนวคิดจากความไม่แน่นอนของชีวิต ผ่านกระบวนการแกะสลักไม้จากเครื่องมือเครื่องใช้ในชีวิตประจำวัน ที่มีความนัยถึงความอันตรายที่อาจเกิดอุบัติเหตุได้ขณะใช้งาน จากเครื่องมือที่ใช้ในชีวิตประจำวันที่มนุษย์สร้างขึ้น และความเหมือนด้านเทคนิคการแกะสลักไม้นำวัสดุดิบของเครื่องมือเครื่องใช้ที่เราพบเห็นในชีวิตประจำวันนำมาดัดแปลงโดยการแกะสลักไม้ในรูปแบบของวัสดุเดิมที่นำมาสร้างสรรค์ใหม่ โดยใช้ไม้มาแกะสลักเป็นรูปทรงกระดูก เพื่อแทนสิ่งมีชีวิตและการเปราะบาง ที่สืบเนื่องกับแนวคิดเรื่องอุบัติเหตุ ดังผลงาน Mammoth and Bird [14] (ภาพที่ 9)

3.5 โมโตฮิโกะ โอดานิ (Motohiko Odani)

โมโตฮิโกะเป็นศิลปินที่สร้างสรรค์งานศิลปะที่มีลักษณะงานที่แสดงออกถึงความลึกลับและแปลกประหลาด ในรูปแบบจินตนาการ รูปแบบเหนือจริง ที่ไม่สามารถมองเห็นได้จากความเป็นจริง ผลงานของเขาแสดงให้เห็นถึงความขัดแย้งระหว่างความทรมานและความสวยงามที่แฝงความโหดร้าย ดังผลงานที่ชื่อ New Born - Bat_B02_silver [15] (ภาพที่ 10) ที่มีแนวคิดในด้านความเชื่อจากบ้านเกิด ที่ให้ความรู้สึกถึงความเจ็บปวด น่ากลัว หวาดเสียวและทนทุกข์ในการขึ้นรูปลักษณ์ของผลงานในลักษณะแบบเคลื่อนไหว จนเกิดรูปแบบเส้นที่มีความพลิ้วไหว นอกจากนี้ผลงานยังมีการผสมผสานระหว่างมนุษย์กับสัตว์ และกายวิภาคที่เหนือจากความเป็นจริง ที่สื่อถึงจิตวิญญาณ โดยการสร้างสรรค์ด้วยเทคนิคการปั้นหล่อไฟเบอร์ มักเลือกใช้สีขาวให้แก่ผลงานเพื่อสื่อถึงจิตวิญญาณ และผลงานบางชิ้นใช้วิธีปั้นหล่อด้วยวัสดุโลหะ (Bronze) เพื่อให้ผลงานมีความคงรูป แสดงถึงพลัง ความแข็งแกร่ง ดุดัน ศิลปินโมโตฮิโกะมักเน้นการสร้างพื้นที่เฉพาะเจาะจง (Site-Specific Art) เพื่อให้เกิดความสัมพันธ์ระหว่างผล

งานกับพื้นที่ [16] (ภาพที่ 11) โดยมีการให้ความสำคัญกับการสร้างปฏิสัมพันธ์บริบทระหว่างผลงานศิลปะกับสภาพแวดล้อม(Environmental Art) เพื่อเป็นแรงกระตุ้นในการสร้างผลงานประเภทประติมากรรม คือ การวิวัฒนาการของสิ่งมีชีวิตจนเกิดเป็นรูปลักษณ์ที่น่ากลัว อันตรายที่เห็นได้จากการใช้ลักษณะกายวิภาพกระดูกที่สร้างเป็นอาวุธแหลมคม ทำให้เกิดรูปลักษณ์ที่ดูน่าเกรงขาม อันนำไปสู่การปกป้องตนเองจากศัตรู

3.6 กรัญยศ ขาวพราย

ศิลปินมีความสนใจเรื่องของสิ่งมีชีวิตที่มีความน่ากลัวและอันตราย ดังเช่น กิ้งกือและตะขาบ ซึ่งสัตว์เหล่านี้จะมีวิธีการป้องกันตัวเองไม่ให้ถูกทำร้าย ด้วยความสนใจในเรื่องเปลือกและรูปลักษณ์ภายนอก ที่ใช้ในการป้องกันตัว ให้รอดพ้นจากอันตราย อันจะเกิดจากการต่อสู้ ที่มีท่วงท่าและลักษณะอันน่าเกรงขาม แข็งแกร่ง ทนทาน พร้อมที่จะเผชิญกับภัยที่จะคืบคลานเข้ามา ดังจะเห็นได้จากสัตว์ที่มีกระดอง เปลือกแข็งและหนาม เขี้ยว เล็บ ที่แหลมคม เปรียบได้กับมนุษย์ที่สร้างเกราะขึ้นมาป้องกันตนเอง นั่นคือ เกราะกำบังภัยที่มนุษย์สร้างขึ้นเพื่อปกปิดส่วนที่อ่อนแอของตนเอง เพื่อไม่ให้ใครเข้ามาคุกคาม อันเป็นสัญชาติญาณพื้นฐานของทุกสรรพสิ่งในโลก ภายใต้รูปลักษณ์ที่ดูอันตรายแต่แฝงไว้ซึ่งเสน่ห์ มีกระบวนการสร้างสรรค์งานประติมากรรมสื่อผสมด้วยเทคนิคของการแกะสลักไม้ และการเชื่อมโลหะ ที่มีลักษณะเป็นโครงสร้างเหมือนตะขาบ และมีเขี้ยว ขาที่แหลมคมน่ากลัวและเป็นอันตราย โดยนำลักษณะเด่นของสิ่งมีชีวิตอย่างตะขาบที่แสดงออกถึงรูปลักษณ์ของการปกป้องตนเองจากสภาพแวดล้อมรอบข้าง (ภาพที่ 12-15)

สรุป

การสร้างสรรค์ผลงานของศิลปิน อันแสดงออกถึงรูปลักษณ์แห่งสัญชาตญาณการปกป้อง ซึ่งนับเป็นสัญชาตญาณแรกของสิ่งมีชีวิต ที่ต้องการปกป้องให้ตนพ้นจากภัยอันตรายต่าง ๆ ที่เข้ามาคุกคามต่อชีวิต สิ่งมีชีวิตจึงจำเป็นต้องมีวิวัฒนาการ ในการปรับตัวเข้าหาสภาพแวดล้อม จนนำไปสู่การสร้างรูปลักษณ์ที่มีความแข็งแกร่งทนทานผู้ใดแข็งแรงกว่าย่อมอยู่รอด ผู้ใดอ่อนแอกว่าย่อมตกเป็นเหยื่อจึงเป็นแนวทางในการศึกษาและวิเคราะห์ ซึ่งใช้ข้อมูลที่ได้จากตำรา เอกสารทางวิชาการ บทความ หนังสือ และการค้นคว้าจากสื่อต่าง ๆ ทฤษฎีสัญชาตญาณและจิตวิทยาวิวัฒนาการ ทฤษฎีความกลัว การใช้สัญลักษณ์ในการแสดงออกถึงรูปลักษณ์ของการปกป้อง ศิลปะการสัก การพรางตัว รวมทั้งเก็บข้อมูลภาคสนามจากสถานที่จริง สัตว์กระดองแข็งสัตว์ที่มีกระดูกห่อหุ้มอวัยวะภายใน โดยการสร้างเปลือกที่แข็ง

มีหนาม เขี้ยว เล็บ ที่แหลมคม จนทำให้สามารถเข้าใจได้ถึงลักษณะโครงสร้างภายนอกจนนำไปสู่ผลของการศึกษาที่ทำให้เห็นลักษณะเฉพาะทางกายภาพที่สร้างเกราะป้องกันตนเอง และการวิวัฒนาการได้อย่างน่าสนใจของสิ่งมีชีวิต เปรียบได้กับมนุษย์ที่สร้างเกราะขึ้นมาป้องกันตนเอง เพื่อปกปิดส่วนที่อ่อนแอ เพื่อไม่ให้ใครเข้ามาคุกคาม ละเมิดในสิทธิของตนได้ อันเป็นสัญชาติญาณพื้นฐานของทุกสรรพสิ่งในโลก จากที่กล่าวมาข้างต้น ผลงานสร้างสรรค์ของศิลปินที่สร้างสรรค์ผลงานในแนวคิดดังกล่าว ที่แสดงรูปลักษณ์แห่งสัญชาตญาณการปกป้อง ที่สื่อความหมายให้ผู้รุกรานเกรงกลัว และกระตุ้นเตือนให้เห็นถึงคุณค่าของชีวิต และการเคารพสิทธิของผู้อื่น อันจะส่งผลให้สังคมอยู่ด้วยกันอย่างสงบสุข

เชิงอรรถ

1 สี จิ้นผิง ได้กล่าวอ้างถึงเรื่อง กฎแห่งความอยู่รอดในป่า ว่าผู้ที่เข้มแข็งนั้นย่อมอยู่รอด และผู้ใดที่อ่อนแอ ย่อมตกเป็นเหยื่อของผู้ที่แข็งแรงกว่า ที่เรียกว่า Law of the jungle ดู ชยานันต์ ศุกลวณิช, "China international import expo 5 - 10 November 2018" หนังสือพิมพ์มติชน (2 ธันวาคม 2561)

2 สิริอร วิชชาวุธ, จิตวิทยาทั่วไป (กรุงเทพฯ : สามลดา, 2554), 34.

3 กัลโลน ได้ศึกษาเรื่องความกลัว และได้ผลการวิจัยว่า ความกลัวมักจะเกี่ยวข้องกับความตาย และสิ่งที่เป็นอันตรายต่อชีวิต ดู Gullone, E, "The Development of Normal Fear : A Century of Research," Clinical Psychology Review 20, (March 2000) : 429-451.

4 บุญชัย ใจเย็น, คิดแบบอัจฉริยะนักวิทยาศาสตร์ ชาลส์ ดาร์วิน (กรุงเทพฯ : ปราชญ์, 2557), 35-36.

5 จิมมี่ หว่อง, "Jimmy Wong ผมสร้างสรรค์ศิลปะบนผิวหนัง," Summer 12, (พฤษภาคม 2544) : 83-89

6 มหาวิทยาลัยศิลปากร, การแสดงศิลปกรรมแห่งชาติ ครั้งที่ 51 The 51nd national. (กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยศิลปากร, 2548), 51.

7 มหาวิทยาลัยศิลปากร, การแสดงศิลปกรรมแห่งชาติ ครั้งที่ 52 The 51nd national. (กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยศิลปากร, 2549), 69.

8 กฤษณวงศ์ ศิวะพราหมณ์สกุล, "อนิจจัง" (วิทยานิพนธ์ปริญญาศิลปะมหาบัณฑิต ภาควิชาศิลปะไทย บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร, 2553), 31

9 กฤษณวงศ์ ศิวะพราหมณ์สกุล, "อนิจจัง" (วิทยานิพนธ์ปริญญาศิลปะมหาบัณฑิต ภาควิชาศิลปะไทย บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร, 2553), 64

10 กฤษณวงศ์ ศิวะพราหมณ์สกุล, "อนิจจัง" (วิทยานิพนธ์ปริญญาศิลปะมหาบัณฑิต ภาควิชาศิลปะไทย บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร, 2553), 74

11 Hans Ruedi Giger, "Taunus zinc," accessed December 22, 2018, available from : http://www.artnet.com/artists/hr-giger/taunus-zinc-299LuNKiggn9oknPw0ZF2A2

12 Hans Ruedi Giger, "Giger Bar," accessed December 22, 2018, available from : http://www.hrgiger.com/barmuseum.htm

13 Maskull Lasserre, "Secret Carpentry, " accessed December 22, 2018, available from : https://maskulllasserre.com/section/228335-Secret-Carpentry.html

14 Maskull Lasserre, "Mammoth and Bird," accessed December 22, 2018, avail

able from : https://maskulllasserre.com/section/221609-Mammoth-and-Bird-Museum-of-Fine-Art-Montreal-Canada.html

15 Motohiko Odani, "New Born - Bat_B02_silver," accessed December 22, 2018, available from : http://www.albertzbenda.com/artists/motohiko-odani/12

16 Motohiko Odani, "New Born - GLM_A01-03," accessed December 22, 2018, available from : http://www.albertzbenda.com/artists/motohiko-odani/11

บรรณานุกรม

ธวัชชานนท์ สิปปภากุล. การยศาสตร์และกายวิภาคเชิงกล Ergonomics. กรุงเทพฯ : วาดศิลป์, 2548.

นำชัย ชีววิวรรธน์. ชาลส์ ดาร์วิน กำเนิดแห่งชีวิตและทฤษฎีวิวัฒนาการ. กรุงเทพฯ : สารคดี, 2555.

บพิธ จารุพันธุ์. สัตว์วิทยา. พิมพ์ครั้งที่ 5. กรุงเทพฯ : เกษตรศาสตร์, 2552.

บุญชัย ใจเย็น. คิดแบบอัจฉริยะนักวิทยาศาสตร์ ชาลส์ ดาร์วิน. กรุงเทพฯ : ปราชญ์, 2557.

มหาวิทยาลัยศิลปากร. การแสดงศิลปกรรมแห่งชาติ ครั้งที่ 51 The 51nd national. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยศิลปากร, 2548.

มหาวิทยาลัยศิลปากร. การแสดงศิลปกรรมแห่งชาติ ครั้งที่ 52 The 52nd national. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยศิลปากร, 2549.

เลิศพงศ์ ชีวพัฒนพันธุ์. เครื่องไม้ทั่วไป. กรุงเทพฯ : โอ เอส พริ้นติ้ง, 2540.

สิริอร วิชชาวุธ. จิตวิทยาทั่วไป. กรุงเทพฯ : สามลดา, 2554.

Andrew A. Weaver. Keys to the Chilopoda (centipedes) of Eastern United States. College of Wooster : Ohio, 1967.

Elaine N. Marieb. Human anatomy & physiology. New Jersey : Pearson Education, 2016.

Frank H. Netter. Atlas of human anatomy. Philadelphia, PA : Elsevier, 2016.

Harter, Jim. Anatomical and medical illustrations. Dover : New York, 2000.

Kaczmarek, Jadwiga. Pareczniki (Chilopoda) Wielkopolski i ziemi lubuskiej (I. Lithobiomorphia). Poznaskiego Tow : Przyjaciol Nauk, 1952.

Nancy Dickmann. Centipedes. Chicago : Raintree, 2006.

Sarah, Simblet. Anatomy for the artist. London : Dorling Kindersley Book, 2001.

Hans Ruedi Giger, "Taunus zinc," accessed December 22, 2018, available from : http://www.artnet.com/artists/hr-giger/taunus-zinc-299LuNKiggn9oknPw0ZF2A2

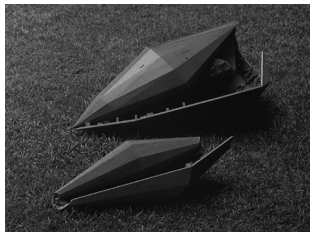
Hans Ruedi Giger, "Giger Bar," accessed December 22, 2018, available from : http://www.hrgiger.com/barmuseum.htm

Maskull Lasserre, "Secret Carpentry, " accessed December 22, 2018, available from : https://maskulllasserre.com/section/228335-Secret-Carpentry.html

Maskull Lasserre, "Mammoth and Bird," accessed December 22, 2018, available from : https://maskulllasserre.com/section/221609-Mammoth-and-Bird-Museum-of-Fine-Art-Montreal-Canada.html

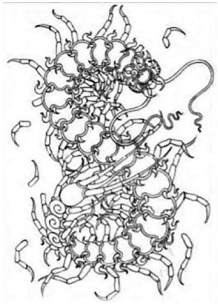
Motohiko Odani, "New Born - Bat_B02_silver," accessed December 22, 2018, available from : http://www.albertzbenda.com/artists/motohiko-odani/12

Motohiko Odani, "New Born - GLM_A01-03," accessed December 22, 2018, available from : http://www.albertzbenda.com/artists/motohiko-odani/11



ภาพที่ 1 (ซ้าย)
เพียงเปลือก (มิติซ้อน), 2548, แกะไม้ ต่อไม้, 200 x 400 x 300 ซม.
ที่มา : มหาวิทยาลัยศิลปากร. การแสดงศิลปกรรมแห่งชาติ ครั้งที่ 51 The 51nd national. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยศิลปากร, 2548. หน้า 51

ภาพที่ 2 (ขวา)
ปรัชญาแห่งธรรมชาติ, 2549, แกะไม้ ต่อไม้, 152 x 100 x 70 ซม. กับ 112 x 46 x 36 ซม.
ที่มา : มหาวิทยาลัยศิลปากร. **การแสดงศิลปกรรมแห่งชาติ ครั้งที่** 52 The 52nd national. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยศิลปากร, 2549. หน้า 69



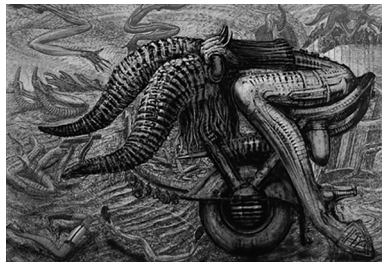
ภาพที่ 3 (ซ้าย)
ภาพร่างลายเส้นผลงานกฤษณวงศ์ ศิวะพราหมณ์สกุล,2553
ที่มา : กฤษณวงศ์ ศิวะพราหมณ์สกุล. **อนิจจัง**. วิทยานิพนธ์ปริญญาศิลปมหาบัณฑิต. กรุงเทพฯ : ศิลปากร, 2553. หน้า 31

ภาพที่ 4 (ขวา)
ภาพผลงานวัฏจักรของชีวิตชิ้นที่ 3, 2553
ที่มา : กฤษณวงศ์ ศิวะพราหมณ์สกุล. **อนิจจัง**. วิทยานิพนธ์ปริญญาศิลปมหาบัณฑิต. กรุงเทพฯ : ศิลปากร, 2553. หน้า 64

ภาพที่ 5

ภาพผลงานวิทยานิพนธ์ ชุด "อนิจจัง " ชิ้นที่ 3, 2553

ที่มา : กฤษณวงศ์ ศิวะพราหมณ์สกุล. **อนิจจัง**. วิทยานิพนธ์ปริญญาศิลปมหาบัณฑิต. กรุงเทพฯ : ศิลปากร, 2553. หน้า 74



ภาพที่ 6 (ซ้าย)

Taunus zinc โดย ฮันส์ รือดี กีเกอร์ (Hans Ruedi Giger) ค.ศ. 1992 เทคนิค color lithograph ขนาด 69.5 x 99 cm.

ที่มา : Hans Ruedi Giger, accessed Dec 22 2018, available from : http://www.artnet.com/artists/hr-giger/taunus-zinc-299LuNKiggn9oknPw0ZF2A2

ภาพที่ 7 (ขวา)

ร้านอาหารของไกเกอร์ "Giger Bar" ที่ประเทศสวิซเซอร์แลนด์ ค.ศ. 2003

ที่มา : Museum Bar Giger, accessed Dec 22 2018, available from :http://www.hrgiger.com/barmuseum.htm

ภาพที่ 8 (ซ้าย)

Secret Carpentry โดย มาสคาวล์ ลาสเซอรี่ (Maskull Lasserre) ค.ศ. 2011

เทคนิค Carved Axe ขนาด 27" x 6" x 2"

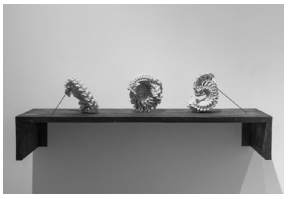
ที่มา : Carved Anatomical Sculptures, accessed Dec 22 2018, available from: https://maskull-lasserre.com/section/228335-Secret-Carpentry.html

ภาพที่ 9 (ขวา)

Mammoth and Bird โดย มาสคาวล์ ลาสเซอรี่ (Maskull Lasserre) ค.ศ. 2011

เทคนิค carved cutting-board and cleaver ขนาด 14 x 23 x 3 inches

ที่มา : Carved Anatomical Sculptures, accessed Dec 22 2018, available from: https://maskull-lasserre.com/section/221609-Mammoth-and-Bird-Museum-of-Fine-Art-Montreal-Canada.html



ภาพที่ 10 (ซ้าย)

New Born - Bat_B02_silver โดย โมโต ฮิโกะ (Motohiko Odani) ค.ศ. 2018

เทคนิค Mixed Media ขนาด 65 x 45.9 x 43.3 cm

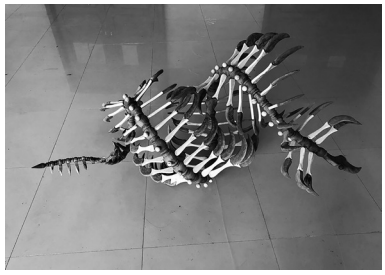
ที่มา : Carved Anatomical Sculptures, accessed Dec 22 2018, available from: http://www.albertzbenda.com/artists/motohiko-odani/12

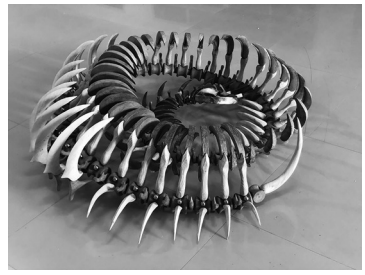
ภาพที่ 11 (ขวา)

New Born - GLM_A01-03 โดย โมโต ฮิโกะ (Motohiko Odani) ค.ศ. 2016

เทคนิค Mixed Media ขนาด New Born - GLM_A01 23 x 25.5 x 21.5 cm, New Born - GLM_A02 30 x 21 x 16 cm, New Born - GLM_A03 23 x 27 x 19 cm

ที่มา : Carved Anatomical Sculptures, accessed Dec 22 2018, available from: http://www.albertzbenda.com/artists/motohiko-odani/11





ภาพที่ 12 (ซ้าย)

ภาพผลงาน "สัญชาตญาณสิ่งมีชีวิต"

เทคนิค แกะสลักไม้ ประกอบไม้ ขนาด 135 ซ.ม. x 70 ซ.ม. x 85 ซ.ม.

ที่มา : กรัญยศ ขาวพราย

ภาพที่ 13 (ขวา)

ภาพผลงาน "รูปลักษณ์ของสิ่งมีชีวิต"

เทคนิค แกะสลักไม้ เชื่อมโลหะ ประกอบไม้ ขนาด 155 ซ.ม. x 155 ซ.ม. x 50 ซ.ม.

ที่มา : กรัญยศ ขาวพราย

ภาพที่ 14 (ซ้าย)

ภาพผลงาน "วิถีแห่งการปกป้อง"

เทคนิค แกะสลักไม้สัก ประกอบไม้ ขนาด 150 ซ.ม. x 110 ซ.ม. x 100 ซ.ม.

ที่มา : กรัญยศ ขาวพราย

ภาพที่ 15 (ขวา)

ภาพผลงาน "รูปลักษณ์ของสัญชาตญาณการปกป้อง"

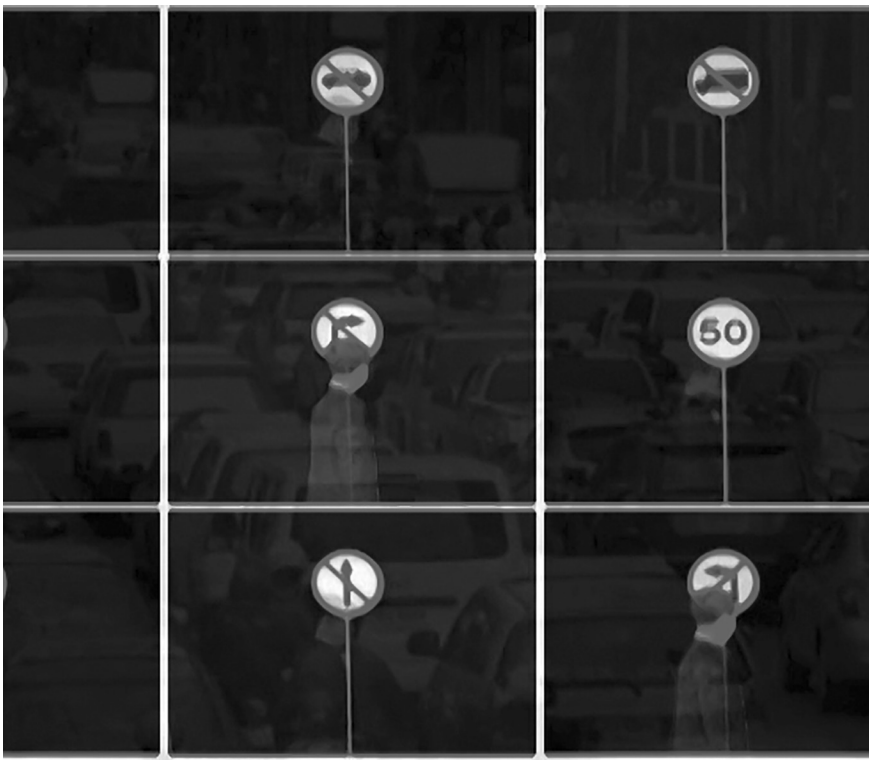
เทคนิค แกะสลักไม้สัก ประกอบไม้ ขนาด 170 ซ.ม. x 115 ซ.ม. x 90 ซ.ม.

ที่มา : กรัญยศ ขาวพราย

Received : *December 28, 2018*
Revised : *February 7, 2019*
February 8, 2019
Accepted : *July 2, 2019*

ศิลปะแห่งการประชดประชันเสียดสีสังคม

วิละสัก จันทิลาด
นักศึกษาหลักสูตรศิลปมหาบัณฑิต สาขาทัศนศิลป์ สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์



คำสำคัญ การประชดประชันสังคม การเสียดสีสังคม ความเหลื่อมล้ำ

บทคัดย่อ

จากการศึกษาครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อวิเคราะห์และเปรียบเทียบแนวคิด วิธีการสร้างสรรค์ผลงานของศิลปินที่แสดงออกถึงสภาพสังคมแต่ละยุคสมัย อันเกิดจากผู้คนขาดศีลธรรมในใจ ซึ่งเป็นสาเหตุหลักที่ทำให้สังคมเสื่อมถอยลงทุกวัน ท่ามกลางสังคมที่เต็มไปด้วยความเลวร้ายในด้านต่าง ๆ เช่น สังคมที่บีบคั้นการดำรงชีวิตของมนุษย์ให้มีความละโมบ ไม่รู้จักพอเพียงพอดี สร้างนิสัยการเอารัดเอาเปรียบระหว่างชนชั้น ความไม่เท่าเทียม และไม่เป็นธรรมของสังคม ที่ผู้คนต่างคิดว่าตนเองอยู่เหนือคนอื่น หวังแย่งชิงเพื่อให้ได้มาซึ่งผลประโยชน์ จนเกิดการทุจริตคอรัปชั่นในภาครัฐและเอกชน โดยมีแนวทางในการศึกษาและวิเคราะห์มาจาก ข้อมูล

จากตำรา หนังสือ เอกสาร และการเก็บข้อมูลภาคสนาม ข้อมูลทางสถิติเกี่ยวกับสภาพปัญหาสังคมทั่วไป เช่น ข้อมูลปัญหาอาชญากรรม ปัญหาทุจริตคอร์รัปชั่น ปัญหาความเหลื่อมล้ำทางสังคม และผลจากเครื่องมือของผู้วิจัยที่ได้ทำการเก็บรวบรวมสถิติไว้ นอกจากผู้วิจัยได้ศึกษาข้อมูลทางศิลปะจากศิลปินกลุ่มดาดา (Dadaism) และศิลปะร่วมสมัย (Contemporary Art) ศิลปะแนวความคิด (Conceptual Art) ภาพเขียน (Painting) ศิลปะการจัดวาง (Installation Art) วิดีโออาร์ต (Video Art) และหลักทฤษฎีของนักปรัชญาเช่น ทฤษฎีประสบการณ์นิยม ทฤษฎีพฤติกรรมนิยม และทฤษฎีจิตวิเคราะห์ จากการศึกษาพบว่า ศิลปะที่ได้รับอิทธิพลจากสภาพความเป็นจริงของสังคม ที่ศิลปินได้สัมผัสด้วยตัวเอง ซึ่งศิลปินได้นำเอาความรู้สึกเหล่านั้นมานำเสนอ และถ่ายทอดอารมณ์ความรู้สึก โดยผ่านผลงานศิลปะในรูปแบบต่าง ๆ และสอดแทรกเนื้อหาแนวความคิด ที่สะท้อนให้เห็นถึงสภาพ หรือเหตุความเป็นจริงที่เกิดขึ้นในสังคม และปลูกจิตสำนึกเพื่อกระตุ้นเตือนให้ผู้คนได้ตระหนักถึงคุณค่าของคุณธรรมความดีงาม ความถูกต้อง ซึ่งเป็นสิ่งที่ขาดไม่ได้ และมีความจำเป็นต่อสังคม

บทนำ

1.1 ความสำคัญของปัญหา

จากสภาพความเป็นจริงของสังคมมนุษย์ตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน มีการเปลี่ยนแปลงในทุก ๆ ด้านอยู่ตลอดเวลา ซึ่งบางอย่างก็เปลี่ยนแปลงไปในทางที่ดี แต่บางอย่างก็มีแนวโน้มที่เสื่อมลงทุกวันนั่นก็คือศีลธรรมในใจของมนุษย์ ปัญหาเหล่านี้เป็นสาเหตุที่ทำให้เกิดความรุนแรงด้านต่าง ๆ มากมาย และส่งผลโดยตรงต่อความรู้สึกของมนุษย์ในทุกกลุ่มคนทุกสาขาอาชีพ หนึ่งในนั้นก็คือศิลปิน ซึ่งเกิดมีกลุ่มต่าง ๆ ที่ต้องการสะท้อนแนวคิด ความรู้สึก เพื่อเสียดสีประชดประชัน และกระตุ้นเตือนให้ตระหนักถึงสภาพความเป็นจริงของสังคม ดังจะเห็นได้จากศิลปินกลุ่มต่าง ๆ ดังต่อไปนี้ ศิลปินกลุ่มดาดา (Dadaism) เป็นศิลปินที่ถ่ายทอดเรื่องราวความโหดร้ายของสังคม ความอัปยศอดสูของกลุ่มคนที่มีอำนาจอยู่ในมือ แต่กลับไม่เห็นคุณค่าของคนอื่น และมีผู้คนบางกลุ่มเห็นดีเห็นงามกับการกระทำดังกล่าว พวกเขาพยายามต่อต้านความคิดแบบประเพณีนิยมที่เป็นการขัดขวางความเจริญก้าวหน้าทางความคิด ศิลปินกลุ่มแนวความคิด เป็นศิลปินที่ต้องการแสดงให้เห็นถึงความสำคัญของความคิดของมนุษย์ที่มีการเปลี่ยนแปลงอยู่ตลอดเวลา เพราะความคิดคือจุดเริ่มต้นของพฤติกรรมต่าง ๆ ที่เกิดขึ้น ซึ่งเขาให้ความสำคัญเกี่ยวกับแนวคิดของศิลปิน มากกว่าวัตถุทางศิลปะ ซึ่งดูเผิน ๆ อาจจะเหมือนธรรมดา แต่แอบแฝงด้วยเนื้อหาที่แสดงให้เห็นถึงสภาพความเป็นจริงของสังคมในด้านต่าง ๆ ซึ่งเป็นแนวทางที่ขัดขวาง หรือขัดแย้งกับแนวคิดแบบประเพณีนิยม ที่ส่งเสริมคนบาง

กลุ่มเท่านั้น ไม่สามารถเข้าถึงบุคคลสามัญชนทั่วไป แต่ตรงกันข้ามศิลปินกลุ่มแนวความคิดที่สามารถทำให้ทุกคนเข้าถึง และมีส่วนร่วม หรือตีความได้ตามอารมณ์ หรือความรู้สึกของตนเอง นอกจากนี้ยังมีศิลปินกลุ่มอื่น ๆ ที่ต้องการถ่ายทอดความรู้สึกของตนเอง โดยหยิบยกเอาประเด็นต่าง ๆ ของสังคมที่เกิดขึ้นจริงมาเป็นแนวคิดหลักในการสร้างสรรค์ผลงาน เช่น ปัญหาอาชญากรรม ปัญหาการทุจริตคอรัปชั่น ปัญหาความเหลื่อมล้ำทางสังคม และอื่น ๆ ดังนั้น ผู้สร้างสรรค์จึงได้เล็งเห็นความสำคัญเกี่ยวกับปัญหาต่าง ๆ จึงทำการศึกษาข้อมูลที่เกี่ยวข้องดังต่อไปนี้

1.2 จุดประสงค์ของการศึกษา

เพื่อศึกษาถึงปรัชญาแนวคิด การเสียดสีประชดประชันต่อสภาวะสังคม ศีลธรรมที่เสื่อมถอย และอิทธิพลในการสร้างสรรค์ผลงานของศิลปิน รวมทั้งรูปแบบวิธีการในการนำเสนอด้วยเทคนิคและกระบวนการต่าง ๆ ทางผลงานศิลปะที่ทำการศึกษาที่สามารถกระตุ้นเตือนให้ผู้คนตระหนักถึงคุณค่าความดีงามที่นับวันจะหายไปในยุคสังคมเทคโนโลยีเฟื่องฟู

1.3 ขอบเขตของการศึกษา

การศึกษานี้เป็นการวิเคราะห์ถึงหลักการในการสร้างสรรค์ผลงานร่วมสมัยโดยใช้หลักทฤษฎีทางศิลปะและหลักทางสุนทรียศาสตร์ รวมถึงหลักทฤษฎีประสบการณ์นิยม ทฤษฎีพฤติกรรมนิยม และทฤษฎีจิตวิเคราะห์ เพื่อนำมาวิเคราะห์ลักษณะการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะในรูปแบบเสียดสีประชดประชันสังคม โดยมีขอบเขตที่แนวคิดและการแสดงออกในรูปแบบต่าง ๆ ของศิลปินเป็นสำคัญ

1.4 วิธีดำเนินการศึกษา

ในการศึกษาครั้งนี้เป็นการศึกษาจากตำรา เอกสาร และข้อมูลจากสถิติการเก็บข้อมูลจริง ข่าวสารจากหน้าหนังสือพิมพ์ เหตุการณ์ปัจจุบันและสภาพแวดล้อมทางสังคมยุคเทคโนโลยีอันส่งผลให้วิถีชีวิตมีการเปลี่ยนแปลง ศีลธรรมเสื่อมถอย จนนำไปสู่การวิเคราะห์ศิลปินที่ทำการศึกษา ที่มีรูปแบบการสร้างสรรค์ผลงานแนวประชดประชัน เสียดสีสังคม โดยการเลือกใช้สัญลักษณ์จากวัสดุสำเร็จรูป หรือ การสร้างสัญลักษณ์ขึ้นมาเองจากความรู้สึกภายในโดยใช้ปรัชญาแนวคิดและอิทธิพลในการสร้างสรรค์ผลงานในลักษณะต่าง ๆ ในหลายรูปแบบเป็นตัวช่วยกระตุ้นอารมณ์ความรู้สึกของผู้ดูผลงานให้เรียนรู้ ตระหนักถึงปัญหาและแง่มุมของสังคมยุคเทคโนโลยีก้าวหน้าแต่ศีลธรรมเสื่อมถอย ดังนั้น ผู้วิจัยจึงได้ทำการศึกษาข้อมูลต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องเพื่อให้มีความสมบูรณ์ทางด้านข้อมูล

2 ศึกษาข้อมูลที่เกี่ยวข้อง

2.1 ปัญหาอาชญากรรม

จากสภาพสังคมปัจจุบันปัญหาอาชญากรรมเป็นปัญหาที่ส่งผลกระทบโดยตรงต่อดำรงชีวิตประจำวัน และมีความรุนแรงเพิ่มมากขึ้น ซึ่งไม่มีทีท่าว่าจะลดลงดังจะเห็นได้จากการสำรวจของศูนย์สำรวจความคิดเห็นของนิด้าโพลเรื่อง ปัญหาอาชญากรรมของสังคมไทยในปัจจุบัน พบว่า ร้อยละ 52.32 ระบุว่า มีความรุนแรงมาก ร้อยละ 41.52 ระบุว่า มีความรุนแรงค่อนข้างมากร้อยละ 4.32 ระบุว่ามีความรุนแรงค่อนข้างน้อย ร้อยละ 0.64 ระบุว่า ไม่มีความรุนแรงเลย และร้อยละ 1.20 ไม่ระบุ/ไม่แน่ใจ [1] นอกจากนี้ผู้สร้างสรรค์ได้ทำการสำรวจเกี่ยวกับปัญหาสังคมทั่วไป โดยการใช้แบบสอบถามซึ่งประกอบมี 10 หัวข้อคือ ปัญหาอาชญากรรม (ฆาตกรรม ข่มขืน ปล้น ชิงทรัพย์ อื่น ๆ) ปัญหาทุจริตคอร์รัปชั่น ปัญหาทางการเมือง ปัญหาความเหลื่อมล้ำทางสังคม ปัญหาการละเมิดสิทธิของคนอื่น ปัญหาการเอารัดเอาเปรียบ ปัญหาคุณภาพการศึกษา ปัญหายาเสพติด ปัญหาปากท้อง ความยากจน การรักษาวัฒนธรรมของการอยู่ร่วมกัน จากการสำรวจในระหว่างวันที่ 6-26 สิงหาคม 2561 จำนวน 150 คน ผลสำรวจโดยรวมทั้ง 10 หัวข้อ พบว่าประชาชนร้อยละ 49.26 ระบุว่า มีความรุนแรงมาก ร้อยละ 41.46 ระบุว่าค่อนข้างมาก ร้อยละ 8.06 ระบุว่าน้อย ร้อยละ 1.19 ระบุว่าไม่มี

จากปัญหาที่กล่าวมานั้นจึงทำให้ศิลปินบางกลุ่ม เห็นถึงความสำคัญของปัญหาและความรุนแรงของอาชญากรรมที่เพิ่มขึ้นในแต่ละวัน ซึ่งส่งผลกระทบโดยตรงต่อการดำรงชีวิตประจำวัน ดังนั้นจึงได้หยิบยกเอาแง่มุมสภาพความเป็นจริงที่เกิดขึ้นของสังคมในประเด็นต่าง ๆ มาเป็นแนวคิดหลักในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ และนำเสนอเพื่อประชดประชันเสียดสีสังคม ที่แสดงออกถึงแง่มุมแห่งจิตใจ ศีลธรรมของมนุษย์ที่เสื่อมถอย กระทำการเพียงใช้อารมณ์ชั่ววูบ ขาดจิตสำนึกรับผิดชอบ ชั่วดี ส่งผลให้เกิดเป็นปัญหาสังคมเรื้อรังในวงกว้าง ซึ่งนับว่าเป็นปัญหาที่ใกล้ตัวที่สามารถเกิดขึ้นได้กับทุกคนนับเป็นภัยที่ร้ายแรง

2.2 ปัญหาการทุจริต และประพฤติมิชอบ

ปัญหาทุจริตเป็นปัญหาที่เกิดขึ้นในทุกสังคมทุกชนชั้นซึ่งมีอยู่คู่กับสังคมมนุษย์มาอย่างยาวนาน ส่วนมากเกิดขึ้นในภาครัฐ ซึ่งเป็นหน่วยงานหลักที่จะนำพาประเทศไปสู่ความมั่งคั่ง แต่เกิดการคอรัปชั่นอย่างแพร่หลาย ดังจะเห็นได้จากการเปิดเผยข้อมูลของ ศาลอาญาทุจริต และประพฤติมิชอบกลางและภาค 1-9 เปิดเผยจำนวนคดีทุจริตและประพฤติมิชอบ มีคดีทั้งหมด 1,178 คดีตัดสินเสร็จ 762 คดี ซึ่งสำนักงานตำรวจแห่งชาติถูกฟ้องมากที่สุด ตามด้วยกระทรวงมหาดไทย กระทรวงศึกษาธิการ และส่วนปกครองท้องถิ่น สำหรับข้อหาที่เข้าสู่การพิจารณา

ของศาลอาญาคดีทุจริตและประพฤติมิชอบกลาง และภาค 1-9 ในปี 2560 มีจำนวนทั้งสิ้น 1295 ข้อหาโดยข้อหาที่เข้าสู่การพิจารณา 5 อันดับได้แก่ อันดับที่ 1 ฐานเจ้าพนักงานปฏิบัติหรือละเว้นการปฏิบัติหน้าที่ หรือปฏิบัติหน้าที่โดยมิชอบ (ม.157) จำนวน 757 ข้อหาอันดับที่ 2 ฐานเจ้าพนักงานเบียดบังทรัพย์ (ม.147) จำนวน 82 ข้อหา อันดับที่ 3 ฐานเจ้าพนักงานใช้ตำแหน่งโดยทุจริต (ม.151) จำนวน 69 ข้อหา อันดับที่ 4 ฐานเจ้าพนักงานรับรองเอกสารอันเป็นเท็จ (ม.162) จำนวน 68 ข้อหา อันดับที่ 5 ความผิดเกี่ยวกับบุคคลเรียกรับหรือรับทรัพย์สิน ประโยชน์หรือการใช้อิทธิพลเพื่อจูงใจหรือ ข่มขืนใจ ให้เจ้าหน้าที่ของรัฐกระทำการไม่กระทำการ หรือประวิงการกระทำใด ๆ จำนวน 35 ข้อหา [2] จากการสำรวจของผู้สร้างเกี่ยวกับความรุนแรงของปัญหาการทุจริตคอรัปชั่น จำนวน 150 คน พบว่าประชาชน ร้อยละ 56.66 ระบุว่ามี ความรุนแรงมาก ร้อยละ 36.66 ระบุว่า ค่อนข้างมาก ร้อยละ 5.33 ระบุว่า น้อย ร้อยละ 2.66 ระบุว่า ไม่มี จากข้อมูลดังกล่าวแสดงให้เห็นว่า คอร์รัปชั่นยังคงเป็นปัญหาเรื้อรังอันดับต้น ๆ ของประเทศ น่าจะหมายถึงการทุจริตในวงราชการและการเมือง แต่แท้ที่จริงแม้แต่ประชาชนก็หลอกลวงประชาชนได้ กฎหมายอาญามาตรา 341 ฐานหลอกลวงผู้อื่นด้วยการแสดงข้อความอันเป็นเท็จ และทำให้ได้มาซึ่งทรัพย์สินจากผู้ถูกหลอกลวงเป็นการทุจริตอีกรูปแบบหนึ่ง แต่ไม่ใช่ทุจริตโดยนักการเมือง หรือข้าราชการ เป็นการหลอกลวงประชาชนโดยประชาชน โดยผู้กระทำไม่มีอำนาจ และกฎหมายในมือ ที่จะใช้แสวงหาประโยชน์โดยมิชอบเหมือนกับเจ้าหน้าที่รัฐ เรื่องแบบนี้เคยเป็นข่าว ผู้ที่ทำลายชาติหรือขัดขวางความเจริญของประเทศคือหน่วยงานของภาครัฐ ผู้ที่กุมอำนาจเบ็ดเสร็จของประเทศ

ปัญหาดังกล่าวได้ส่งผลต่อแนวความคิดของศิลปินบางกลุ่มที่ได้รับผลกระทบอันเกิดจากการทำงานที่ไม่โปร่งใสของภาครัฐ และเห็นว่าเป็นปัญหาดังกล่าวเป็นภัยอย่างร้ายแรง และเป็นตัวขัดขวางความเจริญก้าวหน้าของประเทศ จากประสบการณ์ที่สั่งสมมานาน จึงเกิดเป็นแนวทางในการสร้างสรรค์ผลงาน ในรูปแบบการประชดประชันเสียดสีสังคม เพื่อต่อต้าน และเปิดเผยสิ่งที่แอบซ่อนในมุมมืดของการเมืองที่มีการทุจริตคอรัปชั่น ดังเช่นผลงานของ วสันต์ สิทธิเขตต์ ที่แสดงให้เห็นถึงความอัปยศของนักการเมืองที่มีหน้าที่บริหารจัดการประเทศ แต่กลับเห็นแก่พวกพ้อง และผลประโยชน์ส่วนตนมากกว่าความทุกข์ยากลำบากของประชาชน

2.3 ปัญหาความเหลื่อมล้ำทางสังคม

ปัญหาความเหลื่อมล้ำทางสังคม เป็นปัจจัยหลักที่ก่อให้เกิดความขัดแย้งทางความคิด การเอารัดเอาเปรียบ และความไม่เท่าเทียมทางด้านสิทธิเสรีภาพ การเข้าถึงกระบวนการต่าง ๆ ซึ่งมีความรุนแรงแตกต่างกันไป ดังจะเห็นได้จากการเปิดเผยข้อมูลของสถาบันการเงินเครดิตสวิส ออกรายงานความมั่งคั่งของโลก (Global Wealth Report 2016) ระบุว่า ไทยเป็นประเทศ

ที่มีความเหลื่อมล้ำเป็นอันดับ 3 ของโลก รองจากรัสเซีย และอินเดีย โดยคนรวยที่มีสัดส่วน 1% ของประชากร ครอบครองความมั่งคั่งสูงถึง 58% ของระบบเศรษฐกิจ สำนักงานคณะกรรมการเศรษฐกิจ และสังคมแห่งชาติ ระบุว่า ปัญหาความเหลื่อมล้ำในสังคมไทยยังมีความรุนแรง โดยคนรวย 0.1% หรือ 65,000 คน จากประชากรทั้งหมด 65 ล้านคน มีเงินฝากเท่ากับ 49% ของเงินฝากทั้งหมด [3] จากผลสำรวจของผู้สร้างเกี่ยวกับความรุนแรงของปัญหาความเหลื่อมล้ำทางสังคม จำนวน 150 คน ประชาชน ร้อยละ 39.33 ระบุว่า มีความรุนแรงมาก ร้อยละ 49.33 ระบุว่า มีความรุนแรงค่อนข้างมาก ร้อยละ 10 ระบุว่ามี ความรุนแรงน้อย ร้อยละ 1.33 ระบุว่าไม่มี

จากข้อมูลที่กล่าวมานั้นจึงเห็นได้ว่ามีความเกี่ยวเนื่อง และส่งผลกระทบโดยตรงต่อการใช้ชีวิตประจำวันของประชาชนทุกสาขาอาชีพ และแสดงให้เห็นถึงสภาพของสังคมปัจจุบัน ที่มีความรุนแรง ซึ่งเป็นตัวบ่งชี้ถึงพฤติกรรมที่ไม่เหมาะสมของมนุษย์ที่ขาดคุณธรรม ศีลธรรมและความเอื้อเฟื้อเผื่อแผ่ซึ่งกันและกัน ผู้คนต่างเห็นผลประโยชน์ของตนเองเป็นที่ตั้ง โดยไม่คำนึงถึงส่วนรวม และไม่เคารพความคิดที่เห็นต่าง อันเป็นสาเหตุที่ก่อให้เกิดขัดแย้งทางความคิด ส่งผลให้เกิดปัญหาความรุนแรงอื่น ๆ ตามมาอย่างหลีกเลี่ยงไม่ได้ และฝังรากหยั่งลึกลงในจิตใจของมนุษย์ ปัญหาต่าง ๆ เหล่านี้ได้สะสมมาอย่างยาวนาน และส่งอิทธิพลต่อความคิดของศิลปินบางกลุ่ม ที่มาจากภูมิลำเนาหรือพื้นฐานครอบครัวที่แตกต่าง ซึ่งแต่ละคนมีต้นทุนทางสังคมที่ไม่เหมือนกัน จากที่กล่าวมานั้นจึงทำให้ศิลปินรู้สึกถึงความไม่เป็นธรรมในสิทธิเสรีภาพ ความไม่เท่าเทียมของมนุษย์ เพียงเพราะฐานะครอบครัวที่แตกต่าง จึงเกิดความกดดัน คนเหล่านั้นจึงพยายามที่จะปลดปล่อย และแสดงความรู้สึกของตัวเองออกมาทางผลงานทางศิลปะ เพื่อประชดประชันเสียดสีสังคม และกระตุ้นเตือนให้ผู้คนหันมาเห็นความสำคัญของปัญหา พร้อมกันแก้ไขให้สังคมเรามีความน่าอยู่มากยิ่งขึ้น ดังเช่นผลงานของ ไมเคิล เชาวนาศัย ที่แสดงให้เห็นถึงขอบเขตสิทธิเสรีภาพ และความไม่เท่าเทียมของมนุษย์อันเกิดจากกฎเกณฑ์ หรือข้อบังคับต่าง ๆ ที่เป็นตัวปิดกั้นการแสดงออกของเพศที่สาม

3 ศึกษาหลักทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

3.1 ทฤษฎีประสบการณ์นิยม (Experimentalism Theories)

จอห์น ดิวอี้ (John Dewey) เป็นผู้นำ เขามีความเชื่อว่า สรรพสัตว์ซึ่งหมายถึงมนุษย์ด้วยนั้นอาศัยการปรับตัวให้เข้ากับสภาพแวดล้อมเพื่อความอยู่รอดของตนเอง เพราะทุก ๆ สิ่งย่อมต้องเผชิญหน้ากับปัญหาอยู่ตลอดเวลา จึงเกิดมีการฝึกฝนเปลี่ยนแปลงตนเอง โดยอาศัย

ประสบการณ์ที่สะสมเพื่อนำมาแก้ไขปัญหาในการดำรงชีวิตประจำวัน [4] จากทฤษฎีที่กล่าวมานั้นจึงเห็นได้ว่า จึงมนุษย์ทุกคนล้วนแล้วแต่มีความรักตัวเองโดยสัญชาตญาณ เมื่อเวลาผ่านไปสภาพแวดล้อม ภูมิอากาศ สังคม เศรษฐกิจ การเมือง เทคโนโลยีมี และอื่น ๆ เกิดการเปลี่ยนแปลง ต่างคนต่างหาวิธีทางของตนเอง เพื่อนำมาปรับใช้ในชีวิตประจำวัน ให้เข้ากับสภาพความเป็นจริงของสังคมปัจจุบัน ดังคำพูดของ ชาร์ลส์ ดาร์วิน (Charles Darwin) ที่กล่าวไว้ว่า "ผู้ที่เหมาะสมที่สุดจึงจะอยู่รอด ส่วนผู้ที่ไม่เหมาะสมก็จะล้มหายตายจากไป" [5] ดังนั้นมนุษย์จึงอาศัยประสบการณ์ต่าง ๆ ที่สะสม หรือเหตุการณ์ที่พบเห็นผ่านมา ไม่ว่าจะเป็นประสบการณ์ที่เกิดจากความตั้งใจ หรือไม่ตั้งใจก็ตาม ซึ่งประสบการณ์ของแต่ละคนก็แตกต่างกันไปตามสภาพความเป็นอยู่จากความเป็นจริงข้อนี้ เมื่อใครสามารถนำประสบการณ์มาปรับใช้ได้ดี หรือพูดอีกอย่างก็คือ การปรับตัวให้เข้ากับสภาพแวดล้อม คนนั้นก็ย่อมมีโอกาสที่จะประสบผลสำเร็จ หรือยืนหยัดอยู่ได้ภายใต้สภาพการเปลี่ยนแปลงของสังคมแห่งยุคสมัยใหม่

จากข้อมูลที่กล่าวมานั้นจึงเห็นได้ว่า มนุษย์พยายามอาศัยประสบการณ์ที่ตนสะสม มาปรับใช้ให้เข้ากับสภาพสังคม ซึ่งเป็นสาเหตุที่ทำให้เกิดปัญหาต่าง ๆ ตามมาอย่างหลีกเลี่ยงไม่ได้ ปัญหาดังกล่าวได้ส่งผลต่อการดำรงชีวิตประจำวัน และมีอิทธิพลต่อแนวความคิดของศิลปินโดยแลงเห็นความสำคัญของปัญหา จึงยกเอาเรื่องราวต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นมาเป็นแนวคิดในการแสดงออกผ่านผลงานศิลปะในรูปแบบของการประชดประชันเสียดสี เพื่อนำเสนอแง่มุมต่าง ๆ ของสังคมที่เต็มไปด้วยความโกหกหลอกลวง อันเป็นสาเหตุที่ทำให้สังคมเกิดความวุ่นวายหาความจริงใจได้น้อยลง ซึ่งเป็นบ่อเกิดของสังคมที่มีความเสื่อมถอย

3.2 ทฤษฎีพฤติกรรมนิยม (Behavioral Theories)

ทฤษฎีพฤติกรรมนิยม เป็นการเรียนรู้ที่เกิดจากความสัมพันธ์ระหว่างอินทรีย์ทั้ง 5 กับสภาพแวดล้อม ที่มีสิ่งเร้าเป็นปัจจัยหลัก หรือตัวกระตุ้น อันนำไปสู่การตอบสนองโดยการแสดงพฤติกรรมในรูปแบบต่าง ๆ กล่าวคือ พฤติกรรมจะเกิดขึ้น และเปลี่ยนแปลงไปตามสภาพแวดล้อม โดยมีสิ่งเร้า หรือแรงเสริม และประสบการณ์จะเป็นตัวกำหนด [6] กล่าวคือ มนุษย์สามารถทำอะไรได้หลาย ๆ สิ่งหลายอย่าง เพื่อให้ได้มาซึ่งผลประโยชน์แห่งตน แต่ถ้าสิ่งไหนทำไปแล้วไม่ได้ประโยชน์ หรือมีน้อย สิ่งต่าง ๆ เหล่านี้ก็จะถูกปฏิเสธหรือไม่มีความสำคัญในทันที นั่นแสดงให้เห็นถึงพฤติกรรมของมนุษย์ ที่แสดงออกล้วนแล้วแต่มีความสัมพันธ์กับสิ่งกระตุ้นอยู่ตลอดเวลา ขึ้นกับสิ่งกระตุ้นนั้นว่าจะเป็นทางบวกหรือทางลบ ถ้าสิ่งกระตุ้นในทางบวก การตอบสนองของพฤติกรรมก็จะออกมาทางบวก ถ้าสิ่งกระตุ้นนั้นเป็นทางลบแน่นอนพฤติกรรมที่แสดงออก ย่อมเป็นไปทางลบ ดังคำกล่าวของ จอห์น โบรดัส วัตสัน (John B.watson) ที่ว่า พฤติกรรมของคนเรานั้นมีความสัมพันธ์กับสิ่งกระตุ้น และจะเปลี่ยนได้ก็ต่อ

เมื่อมีการเปลี่ยนแปลงของสิ่งกระตุ้นนั้น [7]

ด้วยเหตุนี้เอง เมื่อสภาพแวดล้อมของสังคมมีการเปลี่ยนแปลง สิ่งกระตุ้นหรือแรงเสริมก็มีการเปลี่ยนแปลงไปด้วยตามยุคสมัย จึงทำให้พฤติกรรมของมนุษย์เปลี่ยนแปลงไปด้วย ดังที่รู้แล้วว่าทุก ๆ ปัญหาที่เกิดขึ้นในสังคม ล้วนแล้วแต่เกิดมาจากการกระทำ หรือพฤติกรรมของมนุษย์ซึ่งมีทั้งด้านบวก และด้านลบขึ้นกับสภาพแวดล้อมเป็นตัวกำหนด และปัญหาดังกล่าวได้ส่งผลโดยตรงต่อสภาพจิตใจของมนุษย์ และศิลปินก็เป็นหนึ่งในนั้น จากปัญหาดังกล่าว ศิลปินบางกลุ่มได้พยายามที่จะถ่ายทอดอารมณ์ ความรู้สึกของตนเองที่มีต่อสภาพ หรือเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นของสังคมผ่านผลงานศิลปะ โดยมุ่งเน้นการประชดประชันเสียดสี เพื่อต่อต้าน และกระตุ้นเตือนให้ผู้คนได้ตระหนักถึงปัญหา และพร้อมกันแก้ไขให้สังคมมีความน่าอยู่มากยิ่งขึ้น

3.3 ทฤษฎีจิตวิเคราะห์ (Psychoanalytic Theories)

ซิกมันด์ ฟรอยด์ (Sigmund Freud) ได้กล่าวไว้ว่า มนุษย์มีพลังอยู่ในตัวซึ่งติดมาแต่กำเนิดคือพลังชีวิต พลังนี้กระตุ้นให้มนุษย์ประกอบพฤติกรรมต่าง ๆ และมีอิทธิพลเหนือสติปัญญากล่าวคือ มนุษย์ทั่วไปใช้ความรู้สึกมากกว่าเหตุผลในการดำรงชีวิตประจำวัน จิตของมนุษย์มี 3 ระดับ คือ จิตสำนึกหรือจิตรู้สำนึก (Conscious mind) หมายถึงภาวะจิตที่รู้ตัว จิตกึ่งสำนึก (Subconscious mind) หมายถึงส่วนของจิตที่ไม่ได้แสดงออกเป็นพฤติกรรมในขณะนั้น แต่สามารถดึงออกมใช้ได้ทุกเมื่อที่ต้องการ จิตไร้สำนึกหรือจิตใต้สำนึก (Unconscious mind) หมายถึงภาวะจิตที่ไม่รู้ตัว มีการเก็บกดเอาไว้ไม่สามารถแสดงอาการโต้ตอบได้ในขณะนั้น ซึ่งจะระบายออกมาในรูปแบบของการฝัน การพูดหรือกระทำโดยไม่ตั้งใจ กล่าวคือมนุษย์ใช้ความรู้สึกของตนเองเป็นที่ตั้ง ในการดำรงชีวิต หรือกระทำการใด ๆ โดยไม่ค่อยที่จะนึกถึงเหตุผลหรือความเป็นจริง ตัดสินกันแค่ภายนอก สิ่งที่ตนเองคิดว่าถูกนั้นกลับคิดว่าคนอื่นผิด สิ่งต่าง ๆ เหล่านี้เกิดจากจิตของมนุษย์ ที่พยายามแสดงการปกป้อง หรือ รักษาความเป็นตัวตนออกมาซึ่งเรียกว่าพลัง อิด (ID) คือพลังที่แสวงหาความพึงพอใจที่ติดตัวมาตั้งแต่กำเนิด แต่ถูกกดทับด้วยสภาพแวดล้อมต่าง ๆ เช่น สภาพสังคม ความเป็นอยู่ และอื่น ๆ สิ่งเหล่านี้จึงส่งผลให้มนุษย์แสดงพฤติกรรมต่าง ๆ ออกมาดังคำกล่าวของ มาสโลว์ (Abraham Maslow) ที่กล่าวไว้ว่า พฤติกรรมของมนุษย์ถูกกระตุ้นให้กระทำโดยความต้องการ 2 ประเภทคือ ความต้องการขั้นพื้นฐานที่เกิดจากความรู้สึกขาด เช่น ความต้องการทางกาย ทรัพย์สิน ศักดิ์ศรี ความรักและอื่น ๆ ความต้องการเพื่อความเจริญ เช่นความดี สติปัญญา ความยุติธรรม ความสนใจในการเรียนรู้ และอื่น ๆ [8]

จากที่กล่าวมาข้างต้นนั้นแสดงให้เห็นว่า ปัญหาความรุนแรงต่าง ๆ เกิดขึ้นส่วนมากเพราะ

มนุษย์ใช้อารมณ์ความรู้สึกของตนเองเป็นที่ตั้งมากกว่าเหตุผล ในขณะเดียวกันมนุษย์ก็มีความต้องการขั้นพื้นฐานนั้นก็คือสิ่งที่เรียกว่ากิเลส ซึ่งแต่ละคนมีลำดับที่แตกต่างกัน เมื่อมนุษย์มีความต้องการจึงก่อให้เกิดพฤติกรรมต่าง ๆ เพื่อแสวงหาสิ่งที่มาตอบสนองกิเลสของตนเอง อันเป็นสาเหตุที่ทำให้เกิดการแก่งแย่งแข่งขัน และปฏิเสธไม่ได้ว่า สิ่งที่ตามมานั้นก็คือปัญหา ซึ่งแต่ละปัญหาก็มีระดับความรุนแรงที่แตกต่างกันไปตามสภาพความเป็นจริงของสังคม เมื่อเกิดปัญหาก็ส่งผลกระทบต่อสภาพชีวิตความเป็นอยู่ทั้งร่างกาย และจิตใจ เมื่อมีการสะสมมานานมนุษย์จึงหาวิธีทางในการแสดงออกเพื่อปลดปล่อย ซึ่งศิลปินก็เป็นอีกส่วนหนึ่งที่พยายามถ่ายทอดความรู้สึกของตนเองผ่านผลงานศิลปะ ในรูปแบบต่าง ๆ หนึ่งในนั้นก็คือรูปแบบของการประชดประชันเสียดสี ก็เป็นอีกรูปหนึ่งที่สามารถกระตุ้นอารมณ์ความรู้สึก ให้ผู้คนได้ตระหนักถึงสภาพที่เกิดขึ้นจากการใช้อารมณ์อยู่เหนือเหตุผล ซึ่งจะมีผลทางด้านลบมากกว่าด้านบวก

4 ศิลปินที่สร้างสรรค์ผลงานแสดงออกถึงความประชดประชันเสียดสีสังคม

การสร้างสรรค์ผลงานศิลปะในปัจจุบัน มีศิลปินมากมายที่ได้รับแรงบันดาลใจจากสภาพแวดล้อม นำมาเป็นแรงกระตุ้นในการสร้างสรรค์ผลงาน ทำให้ผู้สร้างสรรค์ เกิดความสนใจและนำมาศึกษา ทั้งทางด้านเนื้อหา เทคนิค รูปแบบวิธีการนำเสนออันมีลักษณะโดดเด่นเฉพาะตน ดังจะเห็นได้จากศิลปินต่อไปนี้

4.1 วสันต์ สิทธิเขตต์

เขาเป็นหนึ่งในนักเคลื่อนไหวทางการเมืองที่ได้รับผลกระทบในการทำงานของรัฐที่เขาคิดว่าไม่มีความเป็นธรรมและไม่มีความโปร่งใส ซึ่งขัดกับอุดมการณ์ของเขามี ที่ว่า "ทุกรัฐบาลที่จัญไรย่อมเป็นศัตรูกับประชาชน" ในผลงานที่แสดงออกมานั้น มักจะใช้เรื่องเพศในการนำเสนอ หรือเป็นสัญลักษณ์ ที่แสดงให้เห็นถึงการเสียดสี ต่อต้าน ในแง่มุมของศิลปะ โดยยกเรื่องราวทางการเมืองมาเป็นแนวคิดหลัก ซึ่งบอกเล่าถึงความอัปยศของนักการเมืองที่มีการทำงานแบบไม่โปร่งใส มีการทุจริตคอรัปชั่นถือผลประโยชน์ของตนเองเป็นที่ตั้ง ดั่งคำสุภาษิตที่ว่า "มือใครยาวสาวได้สาวเอา" [9] ซึ่งมีผลงานที่ปรากฏเช่น "ภาพฉากประชุมรัฐสภา" ที่เต็มไปด้วยสัตว์เลื้อยคลาน และผลงาน ภาพเซ็นอนุมัติเมกะโปรเจ็ก โดยภาพของคนใส่สูท เปลือยท่อนล่าง ศีรษะเป็นสัตว์เลื้อยคลานกับสุนัข กำลังร่วมเพศรวมเป็นกลุ่ม อย่างมีความสุขสนุกสนาน แสดงให้เห็นถึงการประชดประชันเสียดสีกลุ่มผู้ที่มีอำนาจ กำลังมีความสุขกับการร่วมกันโกงกินงบประมาณของแผ่นดิน สื่อให้เห็นถึงความอัปยศของผู้มีอำนาจ ที่ยืนหยัดอยู่บนความทุกข์ของประชาชน (ภาพที่ 1)

4.2 มานิต ศรีวานิชภูมิ

เขาเป็นนักเคลื่อนไหวทางสังคมที่เล็งเห็นถึงความสำคัญของปัญหา และสภาพความเป็นจริงที่เกิดขึ้นในสังคมปัจจุบัน ที่ผู้คนใช้จ่ายอย่างฟุ่มเฟือยเกินความจำเป็นของตนเอง หรือเรียกอีกอย่างว่า สังคมบริโภคนิยม เพื่อบอกเล่าแง่มุมความเป็นจริงของสังคม ตามปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียงของในหลวงรัชกาลที่ 9 ข้อหนึ่งที่ว่า "ความพอประมาณคือทางสายกลาง ถ้าขาดความพอประมาณก็จะมีผลกระทบ ทั้งชีวิต การเงิน และความเป็นอยู่ ทั้งที่ไม่มีความจำเป็นใด ๆ เลย" [10] ดังเช่นผลงานชุดภาพถ่าย "Pink Man" ที่มานิตใช้เป็นสัญลักษณ์แทนลัทธิบริโภคนิยม ซึ่งเข้ามาครอบงำวิถีชีวิตคนเมืองส่วนมากจนแทบจะหาทางออกไม่เจอ ซึ่งเป็นภาพชายร่างท้วมสวมสูทสีชมพู และรถเข็นซูเปอร์มาร์เกตทำหน้าเฉยชา ตามสถานที่ต่าง ๆ และ ผลงานภาพถ่ายขาวดำ คือเรื่องของลัทธิทุน-บริโภคนิยม (This Bloodless War, 1997) ที่สร้างภาพถ่ายขึ้นเลียนแบบภาพถ่ายจากสงครามเวียดนาม และเหตุการณ์การระเบิดที่นางาซากิ แต่ในภาพถ่ายเขาใช้ผู้คนในชุดแบบคนเมืองชนชั้นกลาง มือหิ้วถุงช้อปปิ้งแบรนด์เนม วิ่งหนีชายในชุดสูทด้านหลัง แทนที่จะเป็นระเบิดนาปาล์ม เพื่อประชดประชัน เสียดสี และสะท้อนให้เห็นถึงสภาวะของสังคมปัจจุบัน ที่ผู้คนจับจ่ายใช้สอยเกินความเป็นจริง และแสดงให้เห็นถึงค่าครองชีพที่สูงขึ้นกำลังไล่ตามเพื่อครอบงำเข้าไปใช้ชีวิตประจำวันของคนในสังคมปัจจุบัน (ภาพที่ 2)

4.3 ไมเคิล เชาวนาศัย

เขาเป็นศิลปินที่ทำงานศิลปะมีความเกี่ยวข้องเชื่อมโยงกับสังคม การเมือง และวัฒนธรรม ซึ่งได้รับผลกระทบจากความไม่เท่าเทียมของเพศที่สาม ดังนั้นจึงมีแนวคิดในการเรียกร้องสิทธิและความเท่าเทียมของความเป็นมนุษย์ ตามแนวคิดของนักจิตวิทยากลุ่มมนุษย์นิยมที่ว่า "การที่มนุษย์มีปัญหา ก็เนื่องมาจากการขาดความเป็นอิสระทางด้านจิตใจและร่างกาย และถูกควบคุมด้วยสิ่งกระทบจากสภาพแวดล้อมภายนอกอยู่ตลอดเวลา" [11] โดยใช้ตัวเองเป็นสื่อผ่านการใช้ภาพถ่าย ภาพเคลื่อนไหว และเสื้อผ้าแต่งกายเลียนแบบในบริบทต่าง ๆ เพื่อถ่ายทอดความคิดในการทำงานศิลปะ ที่แฝงเร้นด้วยการประชดประชันเสียดสี ดังเช่นผลงานชุด "สตรีของศาสนา" เป็นภาพถ่ายของเขาแต่งกายเลียนแบบพระสงฆ์ สวมจีวรเหลือง แต่งหน้าแต่งตา เขียนคิ้ว ทาปากสีแดงสด และถือผ้าเช็ดหน้าลายการ์ตูนน่ารัก ผลงานชิ้นนี้เป็นการประชดประชัน เสียดสี และตั้งคำถามถึงสถานภาพของเกย์ ในร่มเงาของพุทธศาสนา ที่โดยหลักการนั้นถูกกีดกันไม่ให้บวชเป็นพระภิกษุในศาสนาพุทธ แต่ในขณะเดียวกันก็มีความย้อนแย้งตรงที่พระสงฆ์เหล่านี้ กลับมีความต้องการอย่างมากสำหรับการออกแบบตกแต่งวัด และจัดดอกไม้ในงานศพ และอื่น ๆ สำหรับผลงานชุด "Never Ending Stories. 2005" ซึ่งเป็นภาพถ่ายตัวเขาในชุดเครื่องแต่งกายของนางงามสวมมงกุฎ ภาพเหล่านี้เป็นเสมือนหนึ่งภาพถ่ายอนุสรณ์ที่แสดงถึงบทบาท และความสำเร็จในชีวิตของเพศหญิงตามอุดมคติของสังคม (ภาพที่ 3)

4.4 วิละสัก จันทิลาด

มีการนำเสนอผลงานโดยมุ่งเน้นการประชดประชันเสียดสีสังคม อันเกิดจากประสบการณ์ตรงที่สะสมมาภายใต้สังคมที่มีการเปลี่ยนแปลง โดยยกเอาประเด็นต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นจริงในสังคมมาสร้างสรรค์ผลงานศิลปะเชิงสัญลักษณ์ โดยผ่านกระบวนการทางเทคนิคของวีดีโออาร์ต (Video Art) ดังเช่นผลงานชุด "ศิลปะแห่งการประชดประชันเสียดสีสังคม" ได้หยิบยกเอาปัญหาทางการเมือง ปัญหาการทุจริตคอรัปชั่น ปัญหาความเหลื่อมล้ำทางสังคมปัญหาการเอารัดเอาเปรียบ และอื่น ๆ ปัญหาต่าง ๆ เหล่านี้มีสาเหตุมาจากพฤติกรรมของมนุษย์ ที่พยายามแสวงหาสิ่งที่มาตอบสนองกิเลสของตนเอง จนบางครั้งมนุษย์ทำสิ่งต่าง ๆ ลงไปโดยไม่คำนึงถึงความถูกต้อง เอาความรู้สึกหรือความต้องการของตนเองเป็นที่ตั้ง ขาดการค้นคิดไตร่ตรองถึงเหตุและผล ทำทุกอย่างเพื่อให้ได้มาซึ่งผลประโยชน์แห่งตน ผลงานของเขาแสดงให้เห็นถึงสภาพของสังคมที่มีความเสื่อมถอย มีการเอารัดเอาเปรียบอันเกิดจากความเหลื่อมล้ำทางสังคม และเพื่อกระตุ้นเตือน ปลุกจิตสำนึก ให้ผู้คนเห็นคุณค่าของน้ำใจอันดีงาม ช่วยเหลือซึ่งกัน และกันของคนในสังคมปัจจุบันให้มากยิ่งขึ้น (ภาพที่ 9)

4.5 Nam June Paik

เขาได้เห็นถึงความสำคัญและบทบาทของเทคโนโลยี หรืออินเตอร์เน็ต ที่จะเข้ามามีบทบาทในการดำรงชีวิตประจำวันของมนุษย์ ดังนั้นจึงใช้เทคโนโลยีร่วมกับอุปกรณ์ทางอิเล็กทรอนิกส์ ภาพวิดีโอ เป็นผลงานการปฏิสัมพันธ์กับผู้ชมด้วยงานศิลปะ สะท้อนถึงความสัมพันธ์ของมนุษย์กับเทคโนโลยีที่จะทำการเชื่อมต่อระหว่างคนในโลกไม่มีขอบเขต ดั่งคำกล่าวของ Moholy Nagy ได้กล่าวไว้ว่า "ความก้าวหน้าด้านเทคโนโลยีจะเปลี่ยนคุณค่าทางสังคมและวัฒนธรรมให้ก้าวหน้าขึ้นในศตวรรษที่ 20 และทำนายว่า ไม่ใช่คนที่ไม่รู้เรื่องการเขียน แต่คนที่ไม่รู้เรื่องการถ่ายภาพจะไม่รู้หนังสือในอนาคต" [12] ดั่งผลงาน "Electronic Superhighway" โดยใช้จอโทรทัศน์ ที่มีขนาดเล็ก ใหญ่ หลาย ๆ จอภาพ วางสลับซับซ้อนกันไปมา และเชื่อมโยงด้วยสายไฟที่มีหลายสีสัน เพื่อประชดประชัน เสียดสีสังคมออนไลน์ ที่มีอิทธิพลเป็นอย่างมากในสังคมปัจจุบัน ถึงแม้จะปฏิเสธไม่ได้ว่า สิ่งเหล่านี้ได้อำนวยความสะดวกในหลาย ๆ ด้านให้กับมนุษย์ การเชื่อมต่อสื่อสารที่ควบคุม หรือเชื่อมโยงข้อมูลข่าวสารของมนุษย์เข้าด้วยกันได้อย่างรวดเร็ว แต่ก็เป็นเหมือนดาบสองคมที่พร้อมจะบาดตัวเราอยู่ตลอดเวลา เพราะสื่อสังคมออนไลน์ก็เป็นส่วนหนึ่งที่ทำให้มนุษย์ขาดปฏิสัมพันธ์ระหว่างกันเช่น ครอบครัว เพื่อนมิตรญาติพี่น้อง มีการสื่อสารทางร่างกาย การพูดคุย การแสดงออกน้อยลง ซึ่งเป็นสาเหตุที่ทำให้เกิดความห่างเหินและความอบอุ่นในครอบครัว (ภาพที่ 4)

4.6 Dan Gerbo

เขาพยายามที่จะอธิบายถึงความสุขที่แท้จริงของมนุษย์ว่าความสุขที่แท้จริงของเรานั้นคืออะไร ดั่งคำกล่าวของ ชาร์ล สเปอร์เจียน (charles spurgeon) ที่ว่า "ไม่สำคัญเลยว่าเราจะมีอะไรมากเท่าไหร่ สิ่งสำคัญก็คือ เราจะยินดีที่จะใช้เวลาที่มีทำให้ตัวเรามีความสุขมากแค่ไหนต่างหาก" [13] ดังเช่นผลงาน "Dan Gerbo Ferrari Testarossa.2015" และผลงาน "การขันสูตรพลิกศพโบราณของ Louis Vuitton.2013" โดยการใช้ เสาไม้เสียบทะลุรถ Ferrari คันหรู และใช้ใบเลื่อยผ่าตัดกระเป๋า Louis Vuitton เพื่อประชดประชัน เสียดสี และสะท้อนให้เห็นถึงสภาวะของสังคมปัจจุบัน ที่ผู้คนหลงใหลไปกับวัตถุนิยม ทุกคนยอมลำบากทำงานวันละหลายชั่วโมงเพื่อให้ได้มาซึ่งเงินทอง และเพื่อตอบสนองความอยากของตนเอง เมื่อมนุษย์มีความอยากมากขึ้นมีความทะเยอทะยานเกินความสามารถของตนเอง จึงเป็นสาเหตุหนึ่งที่ทำให้เกิดการแก่งแย่งแข่งขันสูงขึ้น และเป็นปัญหาความรุนแรงอย่างอื่นตามมาโดยปริยาย ถึงแม้เงินทองเป็นสิ่งที่จำเป็น และสำคัญในการดำรงชีวิต แต่เขากลับคิดว่า ความสุขเทียม ๆ เหล่านี้เกิดจากความโลภ ความหลงมัวเมา กิเลส และเป็นตัวที่ทำลายความสุขที่แท้จริงของมนุษย์ (ภาพที่ 5)

4.7 Robert Longo

เขาได้รับอิทธิพลจากสภาพการเปลี่ยนแปลงของสังคม ที่ซับซ้อน เกี่ยวกับภูมิทัศน์ และความงามที่เปลี่ยนแปลงไปในสังคมของมหานครนิวยอร์กในช่วงทศวรรษที่ 80 โดยได้หยิบยกเอาสภาพเหตุการณ์ต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นมานำเสนอ ผ่านผลงานศิลปะ ดังคำพูดของเขาที่เคยกล่าวเอาไว้ว่า "ในฐานะศิลปินเราเป็นนักข่าว งานของเราคือการรายงานสิ่งที่ปรากฏอยู่ในขณะนี้ เราเป็นหนึ่งในไม่กี่อาชีพที่เหลืออยู่ในโลก ที่มีโอกาสที่จะพยายามบอกความจริง" [14] โดยการจำลองเหตุการณ์ด้วยการฉายภาพของเหตุการณ์ต่าง ๆ เพื่อถ่ายทอดอารมณ์ความรู้สึกของตนเองที่มีต่อสภาพความเป็นจริงของสังคมในบริบทต่าง ๆ ที่มีการเปลี่ยนแปลง ดังเช่นผลงาน ภาพที่ตำรวจจับกุมผู้ประท้วงในเฟอร์กูสันเป็นบันทึกที่สำคัญของการฟื้นตัวของการเหยียดผิว และ "Men In the cities" ซึ่งเป็นภาพของผู้ชายผูกเนคไทใส่สูท ที่อยู่ในท่าทางต่าง ๆ ซึ่งทำเหมือนเต้นแร้งเต้นกา หรือทำอะไรสักอย่าง เขาพยายามที่จะประชดประชันเสียดสีสังคมที่สวมหน้ากากเข้าหากัน ดูรูปลักษณ์ภายนอกเหมือนมีภูมิฐานสุภาพเรียบร้อย แต่ในความเป็นจริงผู้คนเหล่านี้ก็เหมือนกับทุกคนทั่วไป ที่พยายามจะดิ้นรนเพื่อให้ตนเองอยู่รอดในบริบทของสังคมปัจจุบันที่มีการแข่งขันสูงในการดำรงชีวิต (ภาพที่ 6)

4.8 Marcel Duchamp

ผลงานของเขาทำให้ประเด็นเรื่องสุนทรียะกลายเป็นปัญหา เพราะเขามีความคิดที่ต่อต้านกับคำว่าศิลปะ เขามักนิยมตั้งชื่อผลงานของเขาเป็นคำผวน หรือเล่นคำให้เกิดความหมายแปลก ๆ

หรือประชดประชัน เช่นเดียวกับคำกล่าวของ แอนดรู พาร์ค อธิบายทฤษฎีความงามของ เดนนิส ดัตตั้นว่า "ความงามทางศิลปะ และสุนทรียภาพต่าง ๆ อาจไม่ใช่ผลจากศิลปินทั้งหมด แต่เกิดขึ้นตามธรรมชาติ เป็นส่วนหนึ่งของวิวัฒนาการมนุษย์" [15] ดังเช่นผลงาน "Fountain" และ "L.H.O.O.Q." ซึ่งสามารถออกเสียงได้หลากหลาย และมีความหมายแตกต่างกัน โดยผลงานชิ้นนี้เป็นการเขียนหนวดเคราลงไปบนใบหน้าของโมนาลิซา ซึ่งเป็นภาพที่มีชื่อเสียงโด่งดัง ซึ่งเป็นการประชดประชันเสียดสี และต่อต้านเกี่ยวกับความเชื่อในการสร้างงานศิลปะว่าทุกสิ่งทุกอย่างที่ศิลปินสร้างสรรค์ออกมานั้นคือศิลปะ และศิลปะจำเป็นที่จะต้องแสดงอยู่ในหอศิลป์เท่านั้น หรือศิลปะคือความงามละเมียดละไม ซึ่งทำให้เกิดกระแสต่อต้าน และเกิดความโต้แย้งกันมากเกี่ยวกับความเป็นศิลปะ เขาได้รับการวิพากษ์วิจารณ์กันอย่างหนักในทางลบ ถึงความไม่เหมาะสมจากนักวิจารณ์ศิลปะ และกลุ่มศิลปินด้วยกันเอง จากสภาพเหตุการณ์ดังกล่าว จึงเป็นจุดหักเห หรือจุดเริ่มต้นของศิลปะสมัยใหม่ ที่ส่งผลต่อการพัฒนาในวงการศิลปะจนมาถึงยุคปัจจุบัน (ภาพที่ 7)

4.9 John Heartfield

ครอบครัวของเขาทำงานเกี่ยวกับกิจกรรมทางการเมืองในช่วงสงครามโลกครั้งที่ 1 เขาจึงได้รับอิทธิพล หรือผลกระทบโดยตรงจากสภาพความเป็นจริงที่เกิดขึ้น และได้รับรู้ถึงปัญหาของกระบวนการยุติธรรมอันมีวัตถุประสงค์มุ่งเน้นรับใช้นักการเมือง ที่สนับสนุนความรุนแรงของลัทธิฟาสซิสต์ ที่เห็นแก่อำนาจโดยไม่นึกถึงความสงบสุขของประชาชน ดังนั้นผลงานของเขาจึงแสดงให้เห็นถึงความเลวร้ายของสังคมที่เต็มไปด้วยความรุนแรงที่แย่งชิงอำนาจ และความอัปยศของกระบวนการ หรือระบบความยุติธรรม ดังคำกล่าวที่ว่า "ความยุติธรรมไม่มี ความสามัคคีไม่เกิด" [16] เช่นเดียวกับผลงาน "The Executioner and Justice" ประกอบด้วยหุ่นของคนที่มีผ้าปิดหน้าคลุมหัว มือขวาถือดาบปลายชี้ขึ้นข้างบนซึ่งเป็นสัญลักษณ์อำนาจของเทพเจ้า หรือแม่ทัพที่พร้อมจะสั่งหานได้ตลอดเวลา มือซ้ายถือตาชั่ง และแขนมีลักษณะที่จะขาดออกจากกัน ซึ่งเป็นการประชดประชันเสียดสี และต่อต้านกระบวนการของความยุติธรรมที่มองไม่เห็นสิ่งไหนถูก หรือสิ่งไหนผิด คิดว่าตนเองมีอำนาจอยู่ในมือจะทำอะไรก็ได้ โดยไม่คำนึงถึงความทุกข์ร้อนของประชาชนเห็นแก่พวกพ้อง รับใช้กลุ่มผู้มีอำนาจหรือนายทุน นั้นแสดงให้เห็นถึงระบบของความยุติธรรมที่มีอยู่ แต่ใช้การไม่ได้อ่อนแอจนไม่สามารถที่จะต่อกรกับความอยุติธรรมได้ (ภาพที่ 8)

5 วิเคราะห์เปรียบเทียบ ผลงานศิลปินกับทฤษฎี

5.1 ทฤษฎีประสบการณ์นิยม กับผลงานศิลปิน

ศิลปินส่วนมาก พยายามที่จะถ่ายทอดอารมณ์ความรู้สึกของตน โดยมีเนื้อหาที่เกิดจากประสบการณ์ตรงของตนเองที่ได้สัมผัสถึงสภาพความเป็นจริงของสังคมในแต่ละยุคสมัย ในแง่มุมต่าง ๆ เพื่อประชดประชันเสียดสีสังคม และกระตุ้นให้ผู้คนได้เห็นถึงสภาพของสังคมที่มีการเปลี่ยนแปลง พร้อมที่จะเผชิญกับปัญหา และตั้งมั่นอยู่บนพื้นฐานของความเป็นจริง จากความจริงข้อนี้ มนุษย์มีความต้องการในด้านต่าง ๆ ที่เหมือนกัน แต่จะมีมากหรือน้อยขึ้นอยู่กับสภาพแวดล้อมในด้านต่าง ๆ ที่อยู่รอบตัว และก็จะพยายามทำทุกสิ่งเพื่อให้ตนเองอยู่รอดหรือมีชีวิตการเป็นอยู่ที่ดีขึ้น โดยการปรับตัวให้เข้ากับสภาพแวดล้อมของสังคมในยุคสมัย จึงสอดคล้องกับ ทฤษฎีประสบการณ์นิยม ของจอห์น ดิวอี้ (John Dewey) ที่กล่าวไว้ว่า "สรรพสัตว์ซึ่งหมายถึงมนุษย์ด้วยนั้น อาศัยการปรับตัวให้เข้ากับสภาพแวดล้อมเพื่อความอยู่รอดของตนเอง เพราะทุก ๆ สิ่งย่อมต้องเผชิญหน้ากับปัญหาอยู่ตลอดเวลา จึงเกิดมีการฝึกฝนเปลี่ยนแปลงตนเอง โดยอาศัยประสบการณ์ที่สะสมเพื่อนำมาแก้ไขปัญหาในการดำรงชีวิตประจำวัน" [17]

5.2 ทฤษฎีพฤติกรรมนิยมกับผลงานศิลปิน

ศิลปินพยายามที่จะแสดงให้เห็นถึงพฤติกรรมบางสิ่งที่เกิดจากสัญชาตญาณ และบางสิ่งเกิดจากประสบการณ์ เมื่อเกิดความต้องการ หรือมีแรงจูงใจ จึงทำให้มนุษย์เกิดพฤติกรรมทั้งในด้านบวก และด้านลบ เกิดการแก่งแย่งแข่งขัน ชิงดีชิงเด่น เพื่อให้ได้มาซึ่งผลประโยชน์ อำนาจเงินทอง ซึ่งก่อให้เกิดความเหลื่อมล้ำทางสังคม จากความไม่เท่าเทียมในเรื่องของความเป็นมนุษย์ โดยขาดซึ่งศีลธรรมอันดีงาม การเบียดเบียนซึ่งกันและกัน การเอารัดเอาเปรียบจากกลุ่มคนที่มีอำนาจเงินทอง อันก่อให้เกิดการแบ่งแยกชนชั้น เกิดความแตกแยกในสังคม ผู้คนไม่เคารพสิทธิของคนอื่น เกิดการขัดแย้งทางความคิด ไม่ยอมรับในความคิดเห็นที่แตกต่างตามสภาพความเป็นจริงของยุคสมัย ดังทฤษฎีพฤติกรรมนิยมไก้กล่าวไว้ว่า "พฤติกรรมจะเกิดขึ้น และเปลี่ยนแปลงไปตามสภาพแวดล้อม โดยมีสิ่งเร้า หรือแรงแรงเสริม และประสบการณ์จะเป็นตัวกำหนด" [18]

5.3 ทฤษฎีจิตวิเคราะห์กับผลงานศิลปิน

สังคมปัจจุบันผู้คนเห็นคุณค่าของรูปลักษณ์ภายนอกมากกว่าความจริงที่อยู่ภายในเช่นเดียวกับวัตถุสิ่งของ สิ่งไหนที่ถูกใจก็บอกว่าดี ถ้าไม่ถูกใจก็บอกว่าไม่ดี ตัดสินใจโดยขาดการใช้หลักเหตุ และผล จึงทำให้ศิลปินพยายามที่จะนำเสนอแง่มุมความเป็นจริงอีกด้านหนึ่งที่เป็น

ตัวตนของมนุษย์ โดยมีแนวทางวิธีคิดในการนำเสนอที่แตกต่างกันไป ตามสภาพความเป็นจริงของยุคสมัย จากความจริงข้อนี้ จึงสอดคล้องกับทฤษฎีจิตวิเคราะห์ของ ซิกมันด์ ฟรอยด์ ที่ว่า"มนุษย์ทั่วไปใช้ความรู้สึกมากกว่าเหตุผลในการดำรงชีวิตประจำวัน" [19]

6 สรุป

จากการศึกษาศิลปะที่แสดงให้เห็นถึงการประชดประชันเสียดสีสังคมพบว่า เป็นศิลปะได้รับอิทธิพลจากสภาพความเป็นจริงของสังคมที่ศิลปินได้สัมผัสด้วยตัวเอง ซึ่งศิลปินได้นำเอาความรู้สึกเหล่านั้นมานำเสนอ และถ่ายทอดอารมณ์ความรู้สึก โดยผ่านผลงานศิลปะในรูปแบบต่าง ๆ อาทิเช่นศิลปินกลุ่มดาดา (Dadaism) ซึ่งเป็นผู้สร้างสรรค์ผลงานเพื่อต่อต้านสังคมที่เลวร้าย จอมปลอม และทำลายกฎเกณฑ์ความงามของศิลปะแบบเดิม ๆ พวกเขาสร้างสรรค์ผลงานที่แปลกใหม่ ไร้กฎเกณฑ์ มีอิสระไม่ต้องยึดติดกับสิ่งใดสิ่งหนึ่ง มีวิธีคิด และการสร้างสรรค์ที่หลากหลาย รวมไปถึงเรื่องของความงาม หรือสุนทรียภาพผลงานก็ได้สร้างความหมายใหม่ขึ้นมา จากการแปลงสภาพของตัววัสดุเอง และผลงานของพวกเขาได้ส่งอิทธิพลต่อให้กับศิลปินกลุ่มอื่น ๆ จนมาถึงปัจจุบัน การสร้างสรรค์ผลงานศิลปะที่ประชดประชันเสียดสีสังคม ก็เป็นอีกแนวคิดหนึ่ง ซึ่งได้ถ่ายทอดออกมาในรูปแบบต่าง ๆ เช่นภาพเขียน (Painting) ประติมากรรม (Sculpture) ศิลปะการจัดวาง (Installation Art) วิดีโอ อาร์ต (Video Art) ศิลปะแนวความคิด (Conceptual Art) และอื่น ๆ ที่ผู้สร้างสรรค์ได้สอดแทรกเนื้อหาแนวความคิด สะท้อนให้เห็นถึงสภาพหรือเหตุความเป็นจริงที่เกิดขึ้นในสังคม และปลุกจิตสำนึกเพื่อกระตุ้นเตือนให้ผู้คนได้ตระหนักถึงความดีงาม ความถูกต้อง ซึ่งเป็นสิ่งที่ขาดไม่ได้ และจำเป็นในสังคม

เชิงอรรถ

1 นิด้าโพล, 26 สิงหาคม 2560, ปัญหาอาชญากรรมของสังคมไทยในปัจจุบัน ทำการสำรวจระหว่างวันที่ 23-24 สิงหาคม 2560 โดยสอบถามความคิดเห็นจากประชาชนทั่วประเทศรวมทั้งสิ้น จำนวน 1,250 หน่วยตัวอย่างโดยกำหนดค่าความเชื่อมั่นที่ร้อยละ 95.0 และมีค่าความคลาดเคลื่อนมาตรฐาน ไม่เกิน 1.4.เข้าถึงข้อมูลเมื่อวันที่ 24 กุมภาพันธ์ 2561, เข้าถึงได้จาก: http://nidapoll.nida.ac.th/index.php?op=polls-detail&id=556.

2 ศาลอาญาคดีทุจริต และประพฤติมิชอบ, 24 เมษายน พ.ศ. 2560 เผยสถิติคดีคดีทุจริต 10 แห่ง ปี พ.ศ 2560 ตัดสินเสร็จ 762 คดีจาก 1,178 คดี ขณะที่คดีฟ้องตำรวจเยอะสุดตามด้วย กระทรวงมหาดไทย กระทรวงศึกษาธิการ และส่วนปกครองท้องถิ่น, เข้าถึงข้อมูลเมื่อวันที่ 24 มิถุนายน 2561. เข้าถึงได้จาก: https://www.posttoday.Com/social/general/548794.

3 สำนักงานคณะกรรมการเศรษฐกิจ และสังคมแห่งชาติ, 2560.ระบุว่า ปัญหาความเหลื่อมล้ำในสังคมไทยยังมีความรุนแรง โดยคนรวย 0.1% หรือ 65,000 คน จากประชากรทั้งหมด 65 ล้านคน มีเงินฝากเท่ากับ 49% ของเงินฝากทั้งหมด, เข้าถึงข้อมูลเมื่อวันที่ 24 มิถุนายน 2561. เข้าถึงได้จาก : https://www.bbc.com/thai/thailand-40317663.

4 ประทุม อังกูรโรหิต, ปรัชญาปฏิบัตินิยม รากฐานปรัชญาการศึกษาในสังคมประชาธิปไตย, (กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย), 2543, เข้าถึงข้อมูลเมื่อวันที่ 24 มิถุนายน 2561. เข้าถึงได้จาก https://sites.google.com/site/chauatscience/prachya-prasbkarn-tam-naewkhid-khxng-cxhn-di-wxi-john-dewey-su-kar-cadkar-reiyn-ru-withyasastr.

5 Charles Darwin,2352-2425, accessed November 26, 2018, available from https://sites.google.com/site/elearningevolution/evolution/ct-2/ct-2-2.

6 เขัมพอน บูลมไชย์, จิตวิทยาทั่วไป, คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยแห่งชาติลาว, เวียงจันทร์, 2550. 4-5.

7 วงแสงเดือน ประชาสุข, จิตวิทยาและการทดสอบ, คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยแห่งชาติลาว, 2550. 4.

8 คำปอน แก้วปัญญา, จิตวิทยาการศึกษา, คณะศึกษาศาสตร์, มหาวิทยาลัยแห่งชาติลาว 2550. 2-3.

9 รวมสุภาษิต คำพังเพย สำนวนไทย, เข้าถึงข้อมูลเมื่อวันที่ 20 พฤศจิกายน 2561, เข้าถึงได้จาก https://www.pinterest.com/pin/314689092704020805/

10 แนวทางการใช้ชีวิตอย่างพอเพียงตามแบบฉบับ ร 9 27 ต.ค. 2560, เข้าถึงข้อมูลเมื่อวันที่ 27 พฤศจิกายน 2561, เข้าถึงได้จาก https://spiceee.net/th/articles/27150.

11 วงแสงเดือน ประชาสุข, จิตวิทยาและการทดสอบ, คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยแห่งชาติลาว, 2550, 6-7.

12 The Guardian on Moholy Nagy, 2549, accessed September, 30, 2561, available from https://www.theguardian.com/artanddesign/2006/mar/18/art.modernism

13 Charles Spurgeon, 2 กุมภาพันธ์ 2560. accessed September, 30, 2561, available from https://www.sumrej.com/18-quotes-to-help-you-find-your-happiness/

14 Robert Longo, Holds His Ground, เข้าถึงข้อมูลเมื่อวันที่ 20 พฤษภาคม 2561, เข้าถึงได้จาก https://www.robertlongo.com/.

15 เดนนิส ดัตตั้น, ทฤษฎีความงามแบบดาร์วิน, 2 ตุลาคม 2551, ความงามทางศิลปะ, ดนตรี และสุนทรียภาพต่าง ๆ อาจไม่ใช่ผลของ"ความเป็นศิลปิน" แต่เกิดขึ้นตามธรรมชาติเป็นส่วนหนึ่งของวิวัฒนาการมนุษย์, เข้าถึงข้อมูลเมื่อวันที่ 23 ธันวาคม 2561เข้าถึงได้จาก https://www.english-video.net/v/th/1008.

16 กฎหมายอายุความ โดย หมัดเหล็ก, 7 พฤศจิกายน 2560. (หลักของความสงบสุข ในสังคมไทย ตามคำกล่าวที่ว่า ยุติธรรมไม่มีสามัคคีไม่เกิด), เข้าถึงข้อมูลเมื่อวันที่ 23 ธันวาคม 2561, เข้าถึงได้จาก https://pantip.com/topic/37062713

17 ประทุม อังกูรโรหิต, เรื่องเดิม.

18 เข้มพอน บูลมไชย์, เรื่องเดิม.

19 คำปอน แก้วปัญญา, จิตวิทยาการศึกษา, คณะศึกษาศาสตร์, มหาวิทยาลัยแห่งชาติลาว 2550, 4.

บรรณานุกรม

คำปอน แก้วปัญญา, จิตวิทยาพัฒนาการ, คณะศึกษาศาสตร์, มหาวิทยาลัยแห่งชาติลาว 2550.

นิด้าโพล. 26 สิงหาคม 2560. ปัญหาอาชญากรรมของสังคมไทยในปัจจุบัน, เข้าถึงข้อมูลเมื่อวันที่ 24 กุมภาพันธ์ 2561. เข้าถึงได้จาก : http://nidapoll.nida.ac.th/index.php?op=polls-detail&id=556

นวลตา วงศ์เจริญ หอศิลปวัฒนธรรมแห่งกรุงเทพมหานคร, เข้าถึงข้อมูลเมื่อวันที่ 20 มีนาคม 2561, เข้าถึงได้จาก https://thestandard.co/iamyou/.

ผาสุก พงษ์ไพจิตร. สู่สังคมไทยเสมอหน้า ชำแหละความมั่งคั่ง ตีแผ่โครงสร้างอำนาจ สู่วิธี

การปฏิรูป, สำนักงานกองทุนสนับสนุนการวิจัย, สำนักงานคณะกรรมการอุดมศึกษา จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, สำนักพิมพ์: มติชน,สนพ. 2557.

วงแสงเดือน ประชาสุข. จิตตะวิทยาและการทดสอบ, คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยแห่งชาติลาว, 2543.

ศาลอาญาคดีทุจริตและประพฤติมิชอบ. 24 เมษายนพ.ศ.2560. การจัดอันดับคดีทุจริตและประพฤติมิชอบ, เข้าถึงข้อมูลเมื่อวันที่ 24 มิถุนายน 2561. เข้าถึงได้จาก: https://www.posttoday.Com/social/general/548794.

สำนักงานคณะกรรมการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ. พ.ศ.2557-2560. ปัญหาความเหลื่อมล้ำทางสังคม เปรียบเทียบทรัพย์สิน 50 มหาเศรษฐีในไทยกับ GDP, เข้าถึงข้อมูลเมื่อวันที่ 24 มิถุนายน 2561. เข้าถึงได้จาก : https://www.bbc.com/thai/thailand-40317663.

สำนักงานศาลยุติธรรม. พ.ศ. 2559. รายงานสถิติคดีศาลยุติธรรมทั่วราชอาณาจักร, เข้าถึงข้อมูลเมื่อวันที่ 24 มิถุนายน 2561, เข้าถึงได้จาก : https://www.coj.go.th/home/file/Annual 2559.

Dan Gerbo Conceptual Art-Dan Gerbo, เข้าถึงข้อมูลเมื่อวันที่ 20 พฤษภาคม 2561, เข้าถึงได้จาก https://www.dan-gerbo.com/english/.

Heartfield Original Art Political Masterpiece. John Heartfield Original. เข้าถึงข้อมูลเมื่อวันที่ 11 พฤศจิกายน 2561, เข้าถึงได้จาก https://www.johnheartfield.com/John-Heartfield-Exhibition/john-heartfield-art.

Making sense of Marcel Duchamp, เข้าถึงข้อมูลเมื่อวันที่ 20 พฤษภาคม 2561, เข้าถึงได้จาก http://www.understandingduchamp.com/.

Michael Shaowanasai Portraits of aman in Habits, เข้าถึงข้อมูลเมื่อวันที่ 20 เมษายน 2561, เข้าถึงได้จาก https://michaelshaowanasai.wordpress.com/.

Nam June Paik, Electronic Superhighway, เข้าถึงข้อมูลเมื่อวันที่ 20 พฤษภาคม 2561,เข้าถึงได้จาก https://americanart.si.edu/artwork/electronic-superhighway.

Pink Man และความรุนแรงในสังคมไทย, เข้าถึงข้อมูลเมื่อวันที่ 30 กันยายน 2561, เข้าถึงได้จาก https://www.google.co.th/search?q=Pink+Man.

Robert Longo, Holds His Ground, เข้าถึงข้อมูลเมื่อวันที่ 20 พฤษภาคม 2561, เข้าถึงได้จาก https://www.robertlongo.com/.

ภาพที่ 1

(ซ้าย) วสันต์ สิทธิเขตต์, **ภาพฉากประชุมรัฐสภา**.

ที่มา : นวลตา วงศ์เจริญ หอศิลปวัฒนธรรมแห่งกรุงเทพมหานคร, เข้าถึงข้อมูลเมื่อวันที่ 20 มีนาคม 2561, เข้าถึงได้จาก https://thestandard.co/iamyou/.

(ขวา) วสันต์ สิทธิเขตต์, **ภาพเซ็นอนุมัติเมกะโปรเจ็ก**.

ที่มา : นวลตา วงศ์เจริญ หอศิลปวัฒนธรรมแห่งกรุงเทพมหานคร, เข้าถึงข้อมูลเมื่อวันที่ 20 มีนาคม 2561, เข้าถึงได้จาก https://thestandard.co/iamyou/.

ภาพที่ 2

(ซ้าย) มานิต ศรีวานิชภูมิ, Pink Man.

ที่มา : Pink Man และความรุนแรงในสังคมไทย, เข้าถึงข้อมูลเมื่อวันที่ 30 กันยายน 2561, เข้าถึงได้จาก https://www.google.co.th/search?q=Pink+Man.

(ขวา) มานิต ศรีวานิชภูมิ, This Bloodless War, 1997.

ที่มา : Manit Sriwanichpoom Phenomena & Prophecies 18 July 2011, เข้าถึงข้อมูลเมื่อวันที่ 30 กันยายน 2561, เข้าถึงได้จาก http://tunyaarticle.blogspot.com/2011/09/art-pink-matter.html.

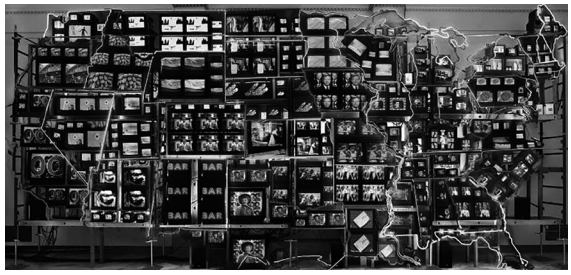
ภาพที่ 3

(ซ้าย) ไมเคิล เชาวนาศัย, **Portrait of a Man in Habits**.

ที่มา : Michael Shaowanasai Portraits of aman in Habits, เข้าถึงข้อมูลเมื่อวันที่ 20 เมษายน 2561, เข้าถึงได้จาก https://michaelshaowanasai.wordpress.com/.

(ขวา) ไมเคิล เชาวนาศัย, **Miss Be'heavin2005**.

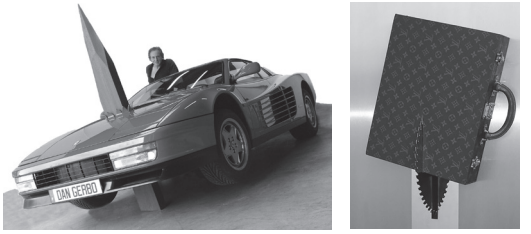
ที่มา : Michael Shaowanasai Portraits of aman in Habits, เข้าถึงข้อมูลเมื่อวันที่ 20 เมษายน 2561, เข้าถึงได้จาก https://michaelshaowanasai.wordpress.com/.



ภาพที่ 4

Nam June Paik, **Electronic Superhighway**.

ที่มา : Nam June Paik, Electronic Superhighway, เข้าถึงข้อมูลเมื่อวันที่ 20 พฤษภาคม 2561,เข้าถึงได้จาก https://americanart.si.edu/artwork/electronic-superhighway.



ภาพที่ 5

(ซ้าย) Dan Gerbo, **Dan Gerbo Ferrari Testarossa.**

ที่มา : Dan Gerbo Conceptual Art-Dan Gerbo, เข้าถึงข้อมูลเมื่อวันที่ 20 พฤษภาคม 2561, เข้าถึงได้จาก https://www.dan-gerbo.com/english/.

(ขวา) Dan Gerbo, **การขันสูตรพลิกศพโบราณของ Louis Vuitton.**

ที่มา : Dan Gerbo Conceptual Art-Dan Gerbo, เข้าถึงข้อมูลเมื่อวันที่ 20 พฤษภาคม 2561, เข้าถึงได้จาก https://www.dan-gerbo.com/english/.

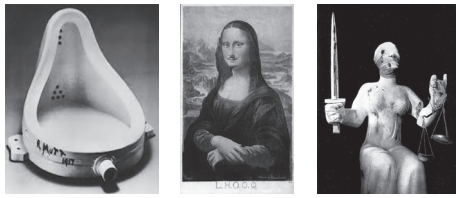
ภาพที่ 6

(ซ้าย) Robert Longo, **Men In The Cities.**

ที่มา : Robert Longo, Holds His Ground, เข้าถึงข้อมูลเมื่อวันที่ 20 พฤษภาคม 2561, เข้าถึงได้จาก https://www.robertlongo.com/.

(ขวา) Robert Longo, **Untitled (Ferguson Police).**

ที่มา : Robert Longo, Holds His Ground, เข้าถึงข้อมูลเมื่อวันที่ 20 พฤษภาคม 2561, เข้าถึงได้จาก https://www.robertlongo.com/.



ภาพที่ 7

(ซ้าย) Marcel Duchamp, **Fountain.**

ที่มา : Making sense of Marcel Duchamp, เข้าถึงข้อมูลเมื่อวันที่ 20 พฤษภาคม 2561, เข้าถึงได้จาก http://www.understandingduchamp.com/.

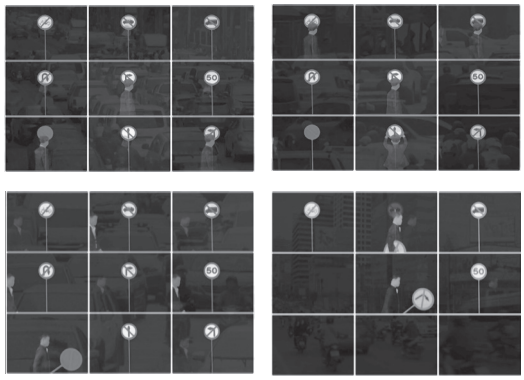
(กลาง) Marcel Duchamp, **L.H.O.O.Q** .

ที่มา : Making sense of Marcel Duchamp, เข้าถึงข้อมูลเมื่อวันที่ 20 พฤษภาคม 2561, เข้าถึงได้จาก http://www.understandingduchamp.com/.

ภาพที่ 8

(ขวา) John Heartfield, **The Executioner and Justice.**

ที่มา : Heartfield Original Art Political Masterpiece. John Heartfield Original. เข้าถึงข้อมูลเมื่อวันที่ 11 พฤศจิกายน 2561, เข้าถึงได้จาก https://www.johnheartfield.com/John-Heartfield-Exhibition/john-heartfield-art.



ภาพที่ 9

วิละสัก จันทิลาด, **สัญลักษณ์แห่งการประชดประชันเสียดสีสังคม,**

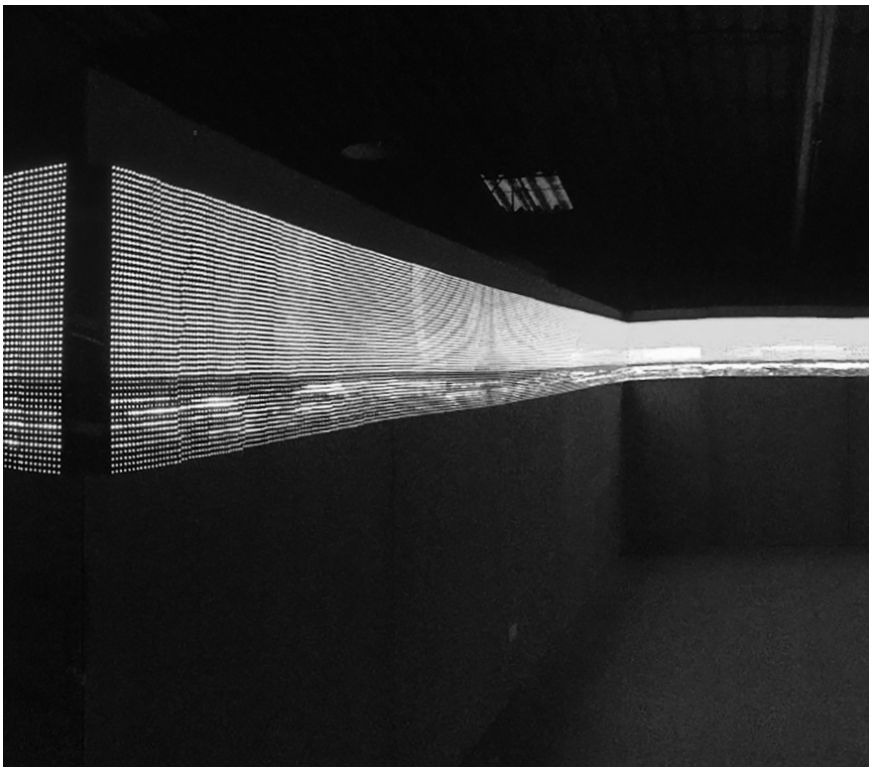
เทคนิค วีดิโออาร์ต, ขนาด ผันแปรตามพื้นที่, เวลา 3 นาที, ปี พ.ศ. 2561.

ที่มา : ผู้วิจัย

Received : *September 22, 2018*
Revised : *February 10, 2019*
February 11, 2019
Accepted : *July 2, 2019*

โครงการสร้างสรรค์ทางทัศนศิลป์ "ขอบฟ้าเดียวกัน": ปรัชญา ศิลปะ การตีความ และความเข้าใจ

ศุภฤกษ์ คณิตวรานันท์
อาจารย์ประจำสาขาวิชาจิตรกรรม คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา



คำสำคัญ ขอบฟ้า ปรัชญา ศิลปะ การตีความ เฮอร์เมนูติกส์ ความเข้าใจ

บทคัดย่อ

บทความนี้เป็นส่วนหนึ่งของงานวิจัยเรื่อง โครงการสร้างสรรค์ทางทัศนศิลป์ชุด "ขอบฟ้าเดียวกัน" (Continued Horizon) มีวัตถุประสงค์เพื่อตั้งคำถามกับข้อจำกัดในเรื่องการรับรู้ของมนุษย์ที่ส่งผลต่อการทำความเข้าใจปรากฏการณ์ต่าง ๆ ผ่านกระบวนการทางศิลปะ โดยนำเสนอผ่านรูปแบบการติดตั้งภาพเคลื่อนไหวที่ปรับเปลี่ยนตามพื้นที่ ในความหมายของหน้าที่ของงานศิลปะ ที่ทำหน้าที่เป็นเครื่องมือในการแสดงออกและสื่อสาร เพื่อทำความเข้าใจในความหมายและสัมพันธภาพของความเป็นมนุษย์ที่มีความแตกต่างกันในสังคมร่วมสมัย

จากปรากฏการณ์การเปลี่ยนแปลงในสังคมไทยช่วงทศวรรษที่ผ่านมา ทำให้ผู้วิจัยตั้งคำถามกับเรื่องขอบเขตของการรับรู้และการตีความปรากฏการณ์ต่าง ๆ ในสังคมไทย ไม่ว่าจะเป็นเรื่องการให้คุณค่าทางประวัติศาสตร์และวัฒนธรรม กฎเกณฑ์ทางสังคม และการแสดงออกทางการเมืองในมิติต่าง ๆ ผ่านประสบการณ์ทางศิลปะของทั้งศิลปินและผู้ชม ผู้วิจัยใช้แนวคิดทางปรัชญาและกระบวนการทางศิลปะ เพื่อเป็นเครื่องมือไปสู่การหาคำตอบและความหมายดังกล่าว โดยใช้การแสดงออกทางศิลปะในรูปแบบทัศนศิลป์ (visual art) อย่าง ศิลปะการจัดวาง (installation art) และวิดีโอ อาร์ต (video art) นำเสนอผ่านการแสดงผลแบบจอแอลอีดี (LED) และเครื่องปรับสัดส่วนภาพ นอกจากการตั้งคำถามกับเรื่องขอบเขตของการรับรู้ ผู้วิจัยยังให้ความหมายกับ "ความทรงจำ" ที่ไม่ใช่แค่การทำงานของสมอง แต่เป็นการก่อตัวของเรื่องเล่าผ่านการให้ความหมายเชิงสังคม ที่ล้วนส่งผลต่อการตีความปรากฏการณ์ต่าง ๆ ในสังคมไทย จากบทสรุปและการวิเคราะห์ผลงานสร้างสรรค์ทางทัศนศิลป์ชุด "ขอบฟ้าเดียวกัน" พบว่าเป็นไปตามวัตถุประสงค์ทั้งเรื่องเนื้อหา รูปแบบและเทคนิค การติดตั้งผลงานสร้างสรรค์ที่ส่งผลต่อการรับรู้ แสงในพื้นที่นิทรรศการ และการตีความที่นำไปสู่ความเข้าใจผ่านประสบการณ์ทางสุนทรียะของผู้ชม แต่ถึงอย่างไรก็ตาม การทำความเข้าใจความหมายและขอบฟ้าในงานศิลปะไม่จำเป็นต้องเห็นพ้อง แต่เป็นการยืดขยายขอบฟ้าให้ออกจากข้อจำกัดของการรับรู้ เป็นความเข้าใจในความหมายของการแบ่งปัน และได้เรียนรู้ขอบฟ้าอื่น เป็นการตรวจสอบอคติและทำความเข้าใจขอบฟ้าของตัวเองมากขึ้น

บทนำ

จากเหตุการณ์การเปลี่ยนแปลงทางการเมือง และความขัดแย้งทางชนชั้นของสังคมไทยในช่วงทศวรรษที่ผ่านมา ส่งผลให้เกิดการวิพากษ์วิจารณ์และการแสดงออกทางความคิดอย่างหลากหลายในสังคม การรับรู้ผ่านสื่อและข่าวสารที่มาจากทุกทิศทาง ย่อมไม่ใช่เรื่องง่ายนักสำหรับการจำแนกและวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อนำไปสู่ความเข้าใจในปรากฏการณ์ต่าง ๆ ที่เกิดขึ้น การเป็นส่วนหนึ่งในสังคมในฐานะปัจเจกและคนทำงานศิลปะ ย่อมส่งผลต่อเสรีภาพทางการแสดงออกทางความคิดและความรู้สึก รวมถึงรสนิยมทางศิลปะ อีกทั้งยังทำให้เกิดการตั้งคำถามว่า เราสามารถจำกัดการรับรู้และสิ่งที่รู้ภายใต้ปรากฏการณ์ที่เปลี่ยนแปลงไปได้หรือไม่? รวมถึงหน้าที่ของศิลปะที่ว่า ศิลปะสามารถเป็นสื่อให้เข้าถึงความหมาย และทำความเข้าใจกับปรากฏการณ์ต่าง ๆ ได้อย่างไร ผู้วิจัยตั้งวัตถุประสงค์กับการศึกษาวิจัยไว้ 3 ข้อ ดังนี้ 1. เพื่อเป็นการตั้งคำถามกับข้อจำกัดในเรื่องการรับรู้ของมนุษย์ที่ส่งผลต่อการทำความเข้าใจปรากฏการณ์ต่าง ๆ ผ่านกระบวนการทางศิลปะ 2. เพื่อนำเสนอผลงานศิลปะผ่านรูป

แบบการติดตั้งภาพเคลื่อนไหวที่ปรับเปลี่ยนตามพื้นที่ 3. เพื่อนำศิลปะมาใช้เป็นเครื่องมือในการแสดงออกและทำหน้าที่สื่อสาร เพื่อความเข้าใจในความหมาย และสัมพันธภาพของความเป็นมนุษย์ที่มีความแตกต่างกัน

จากข้อสงสัยในเรื่องการรับรู้ผ่านปรากฏการณ์ทางสังคมดังกล่าว ผู้วิจัยได้ตั้งข้อสังเกตถึงการเปลี่ยนแปลงในยุคร่วมสมัยที่เกิดจากการทับซ้อนของปัญหาที่สั่งสมมานาน การไม่เข้าใจในเรื่องลำดับชั้นทางสังคม และรอยต่อทางประวัติศาสตร์ของยุคสมัย ล้วนส่งผลต่อการทำความเข้าใจความขัดแย้งที่เกิดขึ้นในสังคมไทยร่วมสมัย ซึ่งการทำความเข้าใจกับประวัติศาสตร์และปรากฏการณ์ทางสังคม ผ่านความทรงจำและการผลิตซ้ำทางความคิด ลำดับและเวลา ล้วนส่งผลต่อการกำหนดขอบเขตของการรับรู้และสิ่งที่รู้ ซึ่งส่งผลกับการตีความและความเข้าใจในปรากฏการณ์ต่าง ๆ

ผู้วิจัยต้องการทำความเข้าใจกับปัญหาการเข้าถึงความจริงดังกล่าว ผ่านกระบวนการทางศิลปะโดยใช้การประกอบติดตั้งภาพเคลื่อนไหวของเส้นขอบฟ้ากับทะเล นำเสนอบนจอแอลอีดีที่มีลักษณะภาพแบบหยาบ ๆ เพื่อแสดงให้เห็นถึงข้อจำกัดของการรับรู้ ที่ไม่ใช่แค่เรื่องระยะและตำแหน่งที่ส่งผลต่อมุมมองและการตีความผ่านประสบการณ์ทางศิลปะ ยังมีเรื่องการยึดติดกับภาพความทรงจำในอดีตและความเป็นตัวตน รวมถึงอคติของเราเองที่ไปปิดกั้นความเข้าใจในปรากฏการณ์ต่าง ๆ ซึ่งศิลปินไม่ต้องการใช้กระบวนการทางศิลปะสำหรับการบรรจุเนื้อหาหรือสร้างเครื่องมือเพื่อทำให้เกิดเข้าใจในปรากฏการณ์ดังกล่าว แต่ศิลปินต้องการตั้งคำถามกับการเข้าถึงความจริงชุดต่าง ๆ ที่เกิดจากข้อจำกัดของการรับรู้และส่งผลต่อการตีความของผู้คนในสังคม ในความหมายที่ว่า เราจะมีเสรีภาพทางการแสดงออกทางความคิดและความรู้สึกได้อย่างไร หากเราไม่มีเสรีภาพในการรับรู้ รวมถึงหน้าที่ของศิลปะซึ่งถูกสร้าง และกำหนดโดยศิลปินในฐานะปัจเจก ที่สามารถนำเราไปสู่ความเข้าใจในปรากฏการณ์ต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นในสังคมร่วมสมัย

ผู้วิจัยสนใจแนวคิดทางปรัชญาแบบเฮอร์เมนูติกส์ (Hermeneutics) ศาสตร์แห่งการตีความโดยเฉพาะปรัชญาการตีความของกาดาเมอร์ (Gadamer) นักปรัชญาชาวเยอรมัน ที่เสนอทฤษฎีเรื่อง การผสานขอบฟ้า (The Fusion of Horizon) ที่ให้ความหมายเรื่องขอบฟ้าที่เป็นมุมมองหรือทัศนคติ และการเชื่อมต่อขอบฟ้าหรือความเข้าใจที่มีอยู่ก่อนหน้า เพื่อนำไปสู่ความเข้าใจและขยายขอบฟ้าของตัวเองให้มีพื้นที่มากขึ้น เปิดโอกาสในการเรียนรู้ขอบฟ้าอื่นและตรวจสอบอคติในตัวเองกับความทรงจำ ประวัติศาสตร์ และตัวตน ที่ส่งผลต่อการทำความเข้าใจปรากฏการร์ต่าง ๆ ในสังคม ซึ่งแนวคิดดังกล่าวผู้วิจัยนำมาปรับใช้ในการตีความทั้ง

เนื้อหา และรูปแบบในการนำเสนอผลงานสร้างสรรค์ชุด "ขอบฟ้าเดียวกัน" โดยเปิดโอกาสให้ผู้ชมได้ตีความผ่านประสบการณ์ทางศิลปะ เกิดตั้งคำถามกับความเป็นอิสระของขอบเขตในการรับรู้และอคติที่เกิดขึ้นในใจเรา อันเป็นข้อจำกัดในความเข้าใจสัมพันธภาพของมนุษย์ที่แตกต่างกัน

เฮอร์เมนูติกส์ (Hermeneutics) ศาสตร์แห่งการตีความ

การสื่อสารของมนุษย์ไม่ว่ายุคสมัยใด หรือด้วยวิธีการแบบใด ย่อมต้องอาศัยการตีความ ไม่ว่าจะเป็นภาษา ท่าทาง และสัญลักษณ์ต่าง ๆ อีกทั้งการตีความยังเป็นธรรมชาติอย่างหนึ่งของมนุษย์ เพื่อนำไปสู่ความเข้าใจและตอบโต้การสื่อสารนั้น ๆ ด้วยวิธีใดก็ตาม หากการสื่อสารของมนุษย์มีหลายรูปแบบและเป้าหมายที่แตกต่างกัน การตีความของมนุษย์ย่อมมีความหลากหลายตามรูปแบบของการสื่อสารเช่นกัน โดยเฉพาะความแตกต่างของภาษา และความหมายของคำที่มนุษย์ใช้สื่อสารกัน การศึกษาความหมายของคำและการตีความที่เรียกว่า เฮอร์เมนูติกส์ (Hermeneutics) ศาสตร์แห่งการตีความ หรืออรรถปริวรรตศาสตร์ ในความหมายของคำว่า Hermeneutics มาจากรากศัพท์ภาษากรีกว่า hermeneuein หรือ hermeneia ซึ่งเป็นคำที่มีหลายความหมาย ได้แก่ "แสดงออก" (express) "อธิบาย" (explain) "แปล" (translate) หรือ "ตีความ" (interpret) [1] ในอีกความหมายที่พ้องกับคำว่า เฮอร์เมส (Hermes) ที่เป็นหนึ่งในเทพปกรณัมของกรีก บุตรของซูส (Zeus) และเมอา (Maia) เป็นเทพเจ้าผู้นำสารและแจ้งข่าวสารแห่งพระเจ้า ทำหน้าที่ถ่ายทอดสารมาสู่โลกมนุษย์ ซึ่งในความหมายนี้อาจต้องมีการตีความ และแปลความก่อนที่จะสื่อสารให้มนุษย์ได้เข้าใจในสารที่ส่งมาจากเทพเจ้าต่าง ๆ ในการตีความในยุคแรก ๆ ของมนุษย์ เป็นการตีความจากเรื่องเล่า นิทานปรัมปรา นิทานพื้นบ้าน ตำนาน และศาสนา โดยการผ่านเนื้อหาในรูปแบบคัมภีร์ และพิธีกรรมต่าง ๆ ซึ่งหากดูหลักฐานทางการตีความทางศาสนา คำสอนหรืออรรถกาต่าง ๆ ถือเป็นการตีความผ่านคัมภีร์ที่ช่วยให้คนในยุคต่อ ๆ มา ได้เข้าใจในแก่นของคำสอนในศาสนานั้น ๆ แต่ในทางกลับกัน หากการตีความนั้นถูกบิดเบือนหรือตีความเกินตัวบท หลักคำสอนและเป้าหมายของศาสนานั้น ๆ อาจถูกนำมาใช้ในผลประโยชน์ด้านอื่น ๆ ได้เช่นกัน

ส่วนเฮอร์เมนูติกส์ (Hermeneutics) ศาสตร์ของการตีความในยุคใหม่ เกิดขึ้นเมื่อฟรีเดอริค ชไลเออร์มาเคอร์ (Friedrich Schleiermacher, ค.ศ. 1768 - 1834) นักปรัชญาและนักเทววิทยาชาวเยอรมัน พยายามสร้างวิธีวิทยาสำหรับการตีความที่สามารถเป็นพื้นฐานให้แก่วิธีการตีความตัวบททุกประเภทได้ ไม่ว่าจะเป็นกฎหมาย คัมภีร์ทางศาสนา เอกสารทางประวัติศาสตร์

หรือวรรณกรรม แม้วิธีวิทยานี้จะมุ่งให้เป็นสากล ไม่ขึ้นกับจารีตการตีความใด แต่นักอรรถกาก็สามารถนำไปใช้ประโยชน์ในงานของตนได้ด้วย [2] ในปี ค.ศ. 1819 ชไลเออร์มาเคอร์ได้เริ่มต้นคำบรรยายวิชาเฮอร์เมนูติกส์ด้วยข้อความว่า "ณ เวลานี้ ยังไม่มีเฮอร์เมนูติกส์ทั่วไป (General hermeneutics) ในฐานะเป็นศิลปะแห่งการเข้าใจ (The art of understanding) มีเพียงเฮอร์เมนูติกส์เฉพาะอันหลากหลายเท่านั้น ถือเป็นคำยืนยันจุดมุ่งหมายพื้นฐานของชไลเออร์มาเคอร์ ที่จะวางกรอบสร้างเฮอร์เมนูติกส์ทั่วไป ในฐานะศิลปะแห่งการเข้าใจ [3] ชไลเออร์มาเคอร์ให้ความสำคัญกับเรื่องทางประวัติศาสตร์ ภาษาศาสตร์ และจิตวิทยา โดยมุ่งความสนใจไปที่ตัวบท (text) และบริบทของการเกิดขึ้นของตัวบทและผู้ประพันธ์ รวมถึงความหมายที่แฝงในเชิงปรัชญา

ชไลเออร์มาเคอร์มีจุดมุ่งหมายให้ผู้อ่านเข้าใจอย่างเดียวกับที่สิ่งผู้ประพันธ์เข้าใจ โดยวางตัวเองให้อยู่ในตำแหน่งเดียวกับผู้ประพันธ์ดำรงอยู่ทั้งในแง่ปรวิสัยและอัตวิสัยคือ แง่ปรวิสัย โดยการเรียนรู้ภาษาที่ผู้ประพันธ์ใช้เขียนนั่นคือด้านไวยากรณ์ภาษา แง่อัตวิสัย โดยการเรียนรู้เกี่ยวกับชีวิตและความคิดของผู้ประพันธ์ ซึ่งเกี่ยวข้องเชื่อมโยงกับวัฒนธรรม และกาลเวลาในประวัติศาสตร์อย่างเฉพาะเจาะจง นั่นคือด้านจิตวิทยา [4] จุดมุ่งหมายในเรื่องเฮอร์เมนูติกส์ของชไลเออร์มาเคอร์คือ การก่อร่างสร้างกระบวนการริเริ่มสร้างสรรค์ของผู้ประพันธ์ขึ้นใหม่ หรือการกลับไปมีประสบการณ์ที่เชื่อมโยงกับผู้ประพันธ์ที่ทำให้เกิดความเข้าใจในสิ่งที่ผู้ประพันธ์ต้องการสื่อสารผ่านตัวบทอย่างแท้จริง กล่าวคือ หากเราจะเข้าถึงเจตนาของผู้ประพันธ์ เราต้องเข้าถึงตัวบทด้วยการทำความเข้าใจภายใต้บริบทของมัน ผู้อ่านต้องเก็บอคติและความคิดเห็นของตัวเองไว้ก่อน

วิลเฮล์ม ดิลธาย (Wilhelm Dilthey, ค.ศ. 1833 - 1911) นักปรัชญาและนักประวัติศาสตร์ชาวเยอรมันได้รับอิทธิพลจากแนวคิดเรื่องการตีความของชไลเออร์มาเคอร์ โดยต้องการให้ภารกิจของการตีความแบบเฮอร์เมนูติกส์ที่สร้างขึ้นใหม่ มีฐานะเป็นวิธีการแสวงหาความรู้ และนำไปสู่ความเข้าใจในงานมนุษยศาสตร์ (Human sciences) ระเบียบวิธีมุ่งความสนใจไปที่การเข้าใจมนุษย์ในด้านต่าง ๆ เนื่องจากดิลธายคิดว่า วิธีการทางวิทยาศาสตร์ธรรมชาติไม่เหมาะสมที่จะนำมาใช้กับมนุษยศาสตร์ กล่าวคือ มนุษย์เป็นสิ่งมีชีวิตที่ไม่เหมือนกับวัตถุทางกายภาพ เนื่องจากมนุษย์มีชีวิตฝ่ายจิตและอารมณ์ความรู้สึกซึ่งอยู่ภายใน [5] ในความหมายของศาสตร์ ดิลธายมองว่าวิทยาศาสตร์ธรรมชาติอธิบายความเป็นธรรมชาติ ส่วนมนุษยศาสตร์ทำให้เข้าใจวัฒนธรรม ในความเข้าใจของดิลธายต้องอาศัยการมีประสบการณ์อีกครั้งหนึ่งของผู้อ่านหรือผู้ชม ไม่ว่าจะเป็นผลงานของกวี ศิลปิน หรือนักประวัติศาสตร์ ในหมายความที่ว่าการมีประสบการณ์อีกครั้งเกิดขึ้นเมื่อเรามีผลงานสร้างสรรค์ของศิลปินอยู่ต่อหน้าเรา ซึ่งชี้นำ

เราในการมีประสบการณ์อีกครั้งตามที่ศิลปินตั้งใจ นักประวัติศาสตร์มิอาจมีประสบการณ์จริง ๆ ของอดีต แต่ต้องเข้าใจเชิงตีความต่อเอกสารข้อเขียน ข้อเท็จจริงทางประวัติศาสตร์ แรงจูงใจของบรรดาผู้มีส่วนร่วมสำคัญ และอื่น ๆ จากนั้นนำเสนอสิ่งเหล่านี้ในลักษณะที่เมื่อเราได้อ่านคำบรรยายนี้แล้ว เราก็อาจมีประสบการณ์ในเหตุการณ์ และความหมายของมันอีกครั้งตามที่นักประวัติศาสตร์ตั้งใจสื่อให้เรารับรู้ [6] จุดสำคัญยิ่งอยู่ที่ความเชื่อมโยงระหว่างประสบการณ์อันมีชีวิต และการแสดงออกเชิงประจักษ์ของมันที่ได้ถูกเรียนรู้ราวกับเด็กปรับตัวทางวัฒนธรรม ความเชื่อมโยงนี้ต้องมีลักษณะคงรูปอยู่ตัวเชิงสัมพัทธ์ และเป็นส่วนหนึ่งที่กลุ่มของผู้คนมีส่วนร่วมแบ่งปันกัน คน ๆ หนึ่งต้องสามารถมีประสบการณ์เกี่ยวกับความเชื่อมโยงนี้เป็นเวลานานเพียงพอที่จะให้ความเชื่อมโยงดังกล่าว ติดตรึงในหนทางของการเคลื่อนที่สามารถพึ่งพาอาศัยกันได้ [7] ดิลธายพยายามขยายภารกิจของการตีความแบบเฮอร์เมนูติกส์ให้ครอบคลุมการเข้าใจในมนุษยศาสตร์ โดยใช้เครื่องมือที่ทำให้เกิดความสมเหตุสมผลในเชิงประวัติศาสตร์ ผ่านประสบการณ์อันมีชีวิตของผู้ชมหรือผู้ที่รับรู้

ปรัชญาการตีความของกาดาเมอร์

ฮันส์ - จอร์จ กาดาเมอร์ (Hans - Georg Gadamer, ค.ศ. 1900 - 2002) นักปรัชญาชาวเยอรมันเห็นด้วยกับชไลเออร์มาเคอร์และดิลธาย ในเรื่องการให้ความสำคัญกับตัวบท (text) และการให้คุณค่าความหมายทางมนุษยศาสตร์ (Human sciences) แต่ในการให้ความสำคัญเรื่องตัวบท กาดาเมอร์มีแนวคิดแตกต่างไปจากแนวคิดของชไลเออร์มาเคอร์และดิลธาย ที่ไม่จำกัดแต่มุมมองและบริบทของผู้แต่งเท่านั้น ยังให้ความสำคัญกับผู้อ่านหรือผู้ชม ที่มีมุมมองของตัวเองที่มีมาก่อนปะทะกับมุมมองของผู้เขียนหรือตัวบท และการผลิตซ้ำของประสบการณ์ที่กาดาเมอร์เห็นว่า ความเข้าใจจะเกิดขึ้นมาได้ต้องเกิดประสบการณ์ใหม่ มากกว่าการกลับไปหาประสบการณ์เดิม ซึ่งทำให้เกิดการขยายขอบเขตทางความหมายผ่านตัวบทหรืองานศิลปะ โดยผ่านการใช้ภาษาในงานเขียนและประสบการณ์ทางสุนทรียะผ่านงานศิลปะ กาดาเมอร์นำคำ Vorurteile (prejudices / อคติ) มาใช้ระบุถึงโครงสร้าง - ที่มาก่อนว่าด้วยการเข้าใจตามแนวคิดของไฮเดกเกอร์ ในภาษาเยอรมัน "vor-" แปลว่า "ก่อน" (pre-) และ "Urteil" หมายถึง "การพิจารณาตัดสิน" (judgment) ดังนั้นพร้อมกับการอ้างอิงถึงโครงสร้าง - ที่มาก่อน ของไฮเดกเกอร์ คำ "Vorurteil" จึงหมายความถึงการพิจารณาตัดสินล่วงหน้า อย่างไรก็ตามโดยปกติในภาษาเยอรมันคำ "Vorurteil" หมายถึง อคติ (prejudice) [8] กาดาเมอร์พัฒนาแนวคิดเรื่องอคติ (prejudice) มาจาก มาร์ติน ไฮเดกเกอร์ (Martin Heidegger, ค.ศ. 1889 - 1976) นักปรัชญาชาวเยอรมัน เป็นอาจารย์ของกาดาเมอร์เอง โดยไฮเดกเกอร์มี

ความคิดเกี่ยวกับเรื่องการตีความแบบเฮอร์เมนูติกส์ว่าเฮอร์เมนูติกส์ไม่ได้เป็นทฤษฎีการตีความเท่านั้น แต่เป็นการวิเคราะห์ทางปรัชญาของวิถีที่เราดำรงอยู่ในโลก ไฮเดกเกอร์อ้างถึงสิ่งที่ดิลธายเสนอว่าเราเป็นประวัติศาสตร์ในตัวมันเองนั้น ถือเป็นภารกิจหลักของการตีความ กล่าวคือ เราไม่ต้องตีความ แต่เราเป็นสิ่งมีชีวิตที่เป็นส่วนหนึ่งของการตีความด้วยตัวมันเอง การมีอยู่ของทุก ๆ ธรรมชาติที่ต้องต่อรองกับความซับซ้อนของโลกกับความหมายในความสัมพันธ์โดยเริ่มตั้งแต่เราเกิดขึ้นมา [9] ไฮเดกเกอร์ประยุกต์การตีความแบบเฮอร์เมนูติกส์ มาจากวิธีทางปรากฏการณ์วิทยา (Phenomenology) ที่มองปรากฏการณ์โดยให้ความสำคัญในการค้นหาความจริง กับความสัมพันธ์ทั้งสภาวะรอบตัวและภาวะของการมีอยู่ที่เรียกว่า ดาไซน์ (Dasein) ที่หมายถึงชีวิตสัมพันธ์กับข้อเท็จจริงที่รายล้อมรอบตัวเรา สิ่งที่เป็นอยู่ มีอยู่ การทำให้ความเป็นไปได้บรรลุสู่ภาวะสมบูรณ์ สภาวะหรือข้อเท็จจริงเกี่ยวกับการดำรงอยู่หรือการมีอยู่ดาไซน์ที่ไม่อาจแยกจากความมีอยู่ของมันในโลก และไม่มีความจำเป็นที่จะบอกว่า เรารู้ตัวเองได้ดีกว่าเรารู้โลก หรืออาจกล่าวได้ว่า เรารู้ตัวเองและโลกเป็นเหมือนสิ่งเดียวกันเพราะตัวเราเองและโลกสร้างปรากฏการณ์อันเดียวกัน ในความหมายของการมีอยู่ในโลก (Being-in-the-world) ที่ทั้งตัวเราและโลก เป็นสิ่งที่ไม่อาจแยกจากกันได้ มันทั้งสองคือปรากฏการณ์อันเดียวกัน รวมถึงการไม่แยกผู้รู้กับสิ่งที่รู้

การเข้าใจความหมายแรกเริ่มดั้งเดิมของอคติซึ่งกาดาเมอร์ใช้คำ "อคติ" ในฐานะเป็นการพิจารณาตัดสินล่วงหน้า (prejudgment) นั้นมิใช่เป็นทั้งเชิงบวก (positive) หรือเชิงลบ (negative) จนกว่าการพิจารณาตัดสินสุดท้ายจะได้มอบให้เพราะเหตุที่ "อคติ" แสดงบทบาทศูนย์กลางในเฮอร์เมนูติกส์เชิงปรัชญา เราจึงต้องระลึกไว้เสมอว่าคำ ๆ นี้ตั้งใจบ่งบอกเป็นนัยถึงความหมายเชิงเป็นกลาง [10] กาดาเมอร์ยังเสนอว่าการรับรู้ และการทำความเข้าใจของมนุษย์นั้นไม่ได้มีลักษณะเป็นการแยกตัวผู้รับรู้กับสิ่งที่ถูกรับรู้ออกจากกัน อีกทั้งการทำความเข้าใจเรื่องใดเรื่องหนึ่งของมนุษย์ มนุษย์ย่อมจะต้องมีโครงสร้างที่มี - มาก่อน ที่ส่งผลต่อความเข้าใจเรื่องใดเรื่องหนึ่งเสมอ กาดาเมอร์ใช้คำว่าขอบฟ้า (horizon) โดยกาดาเมอร์เสนอทฤษฎีเรื่องการหลอมละลายขอบฟ้า หรือ การผสานขอบฟ้า (The Fusion of Horizon) ในหนังสือ Truth and Method ซึ่งมีเนื้อหาว่า เรามีขอบฟ้าของเรา ประวัติศาสตร์ของแต่ละยุคก็มีขอบฟ้าของตัวเอง และเมื่อเราอ่านตัวบท ขอบของตัวบทก็จะผสมผสานเข้ากับขอบฟ้าหรือความเข้าใจของเราที่มีอยู่ก่อนหน้านั้น ย่อมนำไปสู่ความเข้าใจของผู้อ่าน

ในความหมายของกาดาเมอร์ ขอบฟ้า (horizon) คือ ขอบเขตของทัศนวิสัย ที่รวมทุกสิ่งทุกอย่างที่สามารถเห็นได้ จากจุดยืนที่เฉพาะเจาะจง [11] ความเข้าใจจะเกิดขึ้นได้ก็ต่อเมื่อเกิดการผสมผสานกันของขอบฟ้า ในความหมายของขอบฟ้าเดิมที่หมายถึงทั้งประวัติศาสตร์และตัว

เรากับตัวบทหรืองานศิลปะที่เราเข้าไปอ่าน เกิดการปะทะกันของประวัติศาสตร์ที่สืบเนื่องกันมาในรูปแบบของตัวบทกับผู้ตีความ โดยมีภาษาเป็นพื้นฐานที่ทำให้ทั้งสองมาบรรจบกัน อคติไม่ใช่สิ่งที่เราต้องไปกำจัดมัน เพราะมันเป็นพื้นฐานของสภาวะของเราที่ทำให้เรารู้ว่าเราอยู่ตรงไหนของสิ่งที่เราตีความ ซึ่งถือเป็นจุดเริ่มต้นที่เราจะได้เรียนรู้ข้อจำกัดและเข้าใจประวัติศาสตร์มากขึ้น หรืออาจกล่าวได้ว่า ไม่มีการตีความหรือความเข้าใจใด ๆ ที่ปราศจากสิ่งที่อยู่ในใจก่อนหน้านี้ของผู้ตีความ อีกทั้งขอบฟ้าไม่ใช่สิ่งคงที่ตายตัว มันมีการเปลี่ยนแปลง และค่อย ๆ เปลี่ยนแปลงอยู่ตลอดเวลา มันไม่ได้เกิดจากการสั่งสมประสบการณ์ แต่เป็นการขยายกระบวนการให้ยืดออกไป [12] ผู้ใดไม่มีขอบฟ้า (horizon) ผู้นั้นอาจไม่มีวิสัยทัศน์และให้คุณค่าแต่สิ่งที่อยู่ใกล้ตัว ในทางกลับกัน การมีขอบฟ้าหมายถึง การไม่จำกัดกับแค่สิ่งที่อยู่ใกล้ตัว แต่สามารถมองไปได้ไกลกว่านั้น [13] แต่ถึงอย่างไรก็ตาม ผู้ตีความต้องยินยอมให้ตัวบทเสนอการอ้างยืนยันของตัวมันเองและเรียกอคติ (prejudices) ของผู้ตีความสู่การตั้งคำถาม แรกสุดประเพณีหรือตัวบทตั้งคำถามสำหรับผู้ตีความเกี่ยวกับแก่นเนื้อหาบางอย่าง ด้วยเหตุนี้จึงก่อร่างสร้างขอบฟ้าของคำถามที่ซึ่งภายในขอบฟ้านี้ตัวบทจะได้รับการตีความ ในการตีความตัวบทนั้น คำถามที่ซึ่งให้ตัวบทตอบจะต้องถูกสร้างขึ้นอีกครั้ง การสร้างขึ้นอีกครั้งนี้เองที่นำพาตัวบทให้พูดสื่อกับผู้ตีความและเกิดการผสานขอบฟ้า [14]

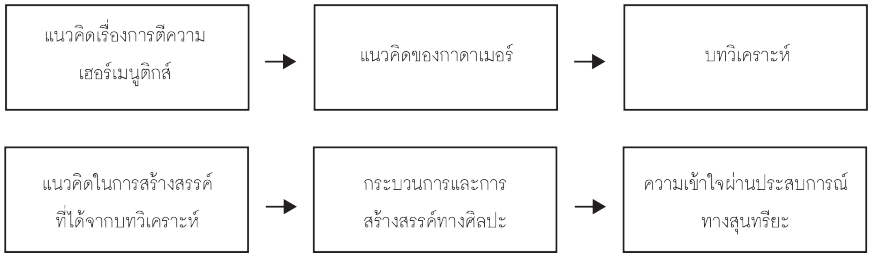
ความเข้าใจที่เกิดจากการหลอมละลายขอบฟ้า และการทับซ้อนกับของขอบฟ้าผู้ประพันธ์และผู้อ่านเป็นนั้น จะเกิดขึ้นได้ต้องเกิดการปฏิสัมพันธ์โดยการอ่านตัวบทหรือการมีประสบการณ์ทางศิลปะ ในความหมายของความเข้าใจที่ไม่ใช่แค่ตัวบทหรือตัวงานศิลปะ แต่เป็นเหตุการณ์ของการเป็นส่วนหนึ่งในเกม มีการเคลื่อนไหวและเกิดการกระทำบางสิ่งบางอย่างในเหตุการณ์นั้น ๆ การละเล่นในเกมที่ไม่ใช่แค่การเข้าไปสู่ความจริงที่แตกต่าง แต่สิ่งที่สำคัญคือ การได้เข้าถึงมาตรฐานและความต้องการบางอย่าง เกมที่ประกอบด้วยกติกาและหลักการที่ทำให้เราต้องมีส่วนร่วม และสุดท้ายการมีส่วนร่วมก็เป็นเป้าหมายในตัวมันเอง [15] กาดาเมอร์ให้ความสำคัญกับสิ่งที่เกิดความสัมพันธ์กับผู้ดู การมีส่วนร่วมทั้งทางเหตุการณ์และความหมาย ในการรับรู้ผลงานศิลปะนั้น ไม่ใช่แค่สิ่งที่ทำให้เราตะหนักถึงเรื่องทั่ว ๆ ไป แต่มันกลับทำให้บางสิ่งเกิดความท้าทายขึ้นกับประสบการณ์ของเรา และในความหมายของสิ่งต่าง ๆ ที่มีการผสมผสานมุมมองของผู้ตีความ กับสิ่งที่ถูกตีความ

กาดาเมอร์ตั้งข้อสังเกต ในการพยายามที่จะนำความจริงแท้ของผลงานศิลปะให้เกิดขึ้นโดยการวางตำแหน่งของมันให้กลับไปที่จุดเริ่มต้น นั่นเท่ากลับว่า เป็นการปิดบังความหมายที่แท้จริงของงานศิลปะนั้น ๆ รวมถึงความหมายของการหลอมละลายขอบฟ้าของกาดาเมอร์ ซึ่งในความเข้าใจนั้น ไม่ใช่การผลิตซ้ำของประสบการณ์ที่เกิดขึ้นบนประสบการณ์เดิม แต่ในทาง

กลับกัน สิ่งที่ได้รับจากการรับฟังผลงานศิลปะ และยอมให้มันพูดกับใครก็ตามที่อยู่ในสถานการณ์ปัจจุบัน [16] ความเป็นจริงของขอบฟ้าในปัจจุบัน เป็นสิ่งที่ดำเนินมาต่อเนื่องกันในกระบวนการของการเกิดขึ้นของตัวเรา เพราะว่าเรามีอคติของเราอยู่ตลอดเวลา และในส่วนที่สำคัญที่จะมาตรวจสอบนั้น เกิดขึ้นจากการปะทะกันของอดีต และความเข้าใจในประเพณีจากสิ่งที่เราจากมา เพราะฉะนั้นขอบฟ้าของปัจจุบันไม่สามารถก่อตัวขึ้นมาได้หากปราศจากอดีต ดังนั้นจึงไม่มีการแยกกันของขอบฟ้าในปัจจุบัน กับขอบฟ้าในประวัติศาสตร์ที่เราได้รับมา ราวกับว่า ความเข้าใจคือการผสมผสานของขอบฟ้าเหล่านั้นเข้าด้วยกันด้วยตัวมันเอง [17] การไม่แยกตัวบทกับผู้อ่าน งานศิลปะกับผู้ชม สิ่งที่รู้กับผู้รู้ อดีตกับปัจจุบันออกจากกัน ทำให้เราเข้าใจและเข้าถึงความจริงได้อย่างที่มันเป็น โดยเฉพาะความเป็นจริงในงานศิลปะ และพลังในการแสดงออก ที่ไม่จำกัดอยู่กับขอบฟ้าของประวัติศาสตร์ ที่ทำให้มีผู้มองเห็นในความร่วมสมัยของผู้สร้างสรรค์ ดูราวกับว่า มันไปเป็นส่วนหนึ่งของประสบการณ์ทางศิลปะที่ผลงานศิลปะมีความเป็นปัจจุบันโดยตัวมันเอง [18] มุมมองทางสุนทรียศาสตร์ของกาดาเมอร์ ที่มองว่าการมีปฏิสัมพันธ์กับศิลปะ และการมีส่วนร่วมในประสบการณ์ทางสุนทรียะ ถือเป็นวิธีในการเข้าถึงความจริงและโลกแบบหนึ่ง ในความหมายของศิลปะที่ไม่ใช่แค่การประกอบกันของสิ่งที่ไร้เดียงสาและความบันเทิง แต่มีจุดหมายที่สำคัญของการเข้าถึงความจริงพื้นฐานที่เกี่ยวกับโลก และสิ่งที่เป็นมนุษย์ ศิลปะได้เปิดเผยความจริงเกี่ยวกับเรา ที่ไม่ว่าวิธีทางวิทยาศาสตร์ใดก็ตามไม่สามารถเปิดเผยมันออกมาได้ [19] ซึ่งการตีความของผู้ชม และการมีส่วนร่วมในงานศิลปะ ถือเป็นวิธีการอ่านตัวบทแบบเฮอร์เมนูติกส์ของกาดาเมอร์ ทำให้พื้นที่ของงานศิลปะและขอบฟ้าของผู้ชมเกิดการแลกเปลี่ยนซึ่งกันและกัน อีกทั้งการทำความเข้าใจความหมายและขอบฟ้าในงานศิลปะไม่จำเป็นต้องเห็นพ้อง แต่ความเข้าใจในความหมายของการแบ่งปันและเรียนรู้ขอบฟ้าอื่น ที่ทำให้เราเข้าใจขอบฟ้าของตัวเองมากขึ้น รวมถึงการทำความเข้าใจในสัมพันธภาพของมนุษย์ที่มีความแตกต่างกัน

แนวคิดในการสร้างสรรค์ที่ได้จากการวิเคราะห์แนวคิดการตีความแบบเฮอร์เมนูติกส์ (Hermeneutics)

จากการวิเคราะห์แนวคิดการตีความแบบเฮอร์เมนูติกส์ (Hermeneutics) และแนวคิดการตีความแบบเฮอร์เมนูติกส์ของกาดาเมอร์ (Gadamer) ผู้วิจัยได้ใช้บทวิเคราะห์เพื่อนำไปพัฒนาเป็นแนวคิดในผลงานสร้างสรรค์ชุดขอบฟ้าเดียวกัน (Continued Horizon) ไปสู่ประสบการณ์ทางสุนทรียะของผู้ชม ผลวิเคราะห์ที่ได้จากแนวคิดการตีความแบบเฮอร์เมนูติกส์ (Hermeneutics) ส่งผลให้ผู้วิจัยมีแนวคิดในการสร้างสรรค์ดังนี้



แผนภาพที่ 1 แผนภาพการวิเคราะห์จากแนวคิดไปสู่การสร้างสรรค์
ที่มา : ผู้วิจัย

1. แนวคิดในการสร้างสรรค์จากการวิเคราะห์ทั้งแนวคิดการตีความแบบเฮอร์เมนูติกส์ (Hermeneutics) และแนวคิดของกาดาเมอร์ (Gadamer) รวมถึงการให้ความหมายกับความทรงจำ และขอบเขตของการรับรู้ของมนุษย์ ที่สะท้อนจากประสบการณ์ ประวัติศาสตร์ และข้อจำกัดทางมุมมอง ทำให้เกิดการสร้างตัวตน อัตลักษณ์ ที่ซึ่งส่งผลต่อทั้งในรูปแบบความรู้ และความรู้สึกที่มีต่อความเข้าใจในปรากฏการณ์ต่าง ๆ

2. จากกระบวนการสร้างสรรค์ไปสู่ประสบการณ์ทางสุนทรียะที่ผ่านการรับรู้ในงานศิลปะสะท้อนเรื่องการเข้าถึงตัวบท หรือขอบฟ้าของข้อจำกัดทั้งผลงานศิลปะกับผู้ชม ที่ผู้ชมได้มีการผสานขอบฟ้าในการรับรู้ผลงานศิลปะ ในความหมายที่ว่า ขอบฟ้าของผู้ชมผสมผสานกับของฟ้าของผลงานศิลปะ ทำให้เกิดความเข้าใจในความหมายที่แฝงอยู่ในแนวคิด และเปิดมุมมองให้ผู้ชมได้รับรู้ขอบฟ้าของตัวเองกับความหมายที่อยู่ในผลงานศิลปะ

3. การให้ความสำคัญกับหน้าที่ของศิลปะ ในการทำหน้าที่เปิดพื้นที่และข้อจำกัดของการรับรู้ผ่านผลงานศิลปะ เป็นพื้นที่ผสานขอบฟ้าทางความคิด เพื่อเชื่อมโยงให้เกิดความเข้าใจในประสบการณ์ทางศิลปะและอคติที่เกิดขึ้นในตัวเรา อันเกิดจากความทรงจำและประสบการณ์ในอดีต ที่ส่งผลต่อการทำความเข้าใจในปรากฏการณ์ และสัมพันธภาพของมนุษย์ที่แตกต่าง

วิธีการดำเนินงานสร้างสรรค์

วิธีดำเนินงานสร้างสรรค์ในผลงานชุด "ขอบฟ้าเดียวกัน" (Continued Horizon) เริ่มจากการเก็บข้อมูล การวิเคราะห์ข้อมูล ภาพร่าง การสร้างสรรค์ผลงานและการติดตั้งที่เป็นส่วนสำคัญ

ในกระบวนการสร้างสรรค์ผลงานชุด "ขอบฟ้าเดียวกัน" โดยมีขั้นตอนในการดำเนินงานสร้างสรรค์ดังต่อไปนี้

1. การเก็บรวบรวมข้อมูล
2. การวิเคราะห์ข้อมูล
3. ภาพร่าง
4. การสร้างสรรค์ผลงานและการติดตั้ง
5. การวิเคราะห์ผลงานสร้างสรรค์

การเก็บข้อมูลเพื่อนำมาวิเคราะห์และสร้างสรรค์ภาพเคลื่อนไหวที่สอดคล้องกับแนวคิด ที่ผู้วิจัยใช้ภาพขอบฟ้ากับคลื่นทะเลที่มีการเปลี่ยนแปลงอยู่ตลอดเวลา การปรับความละเอียด ความสว่างของแสงในงาน ที่สัมพันธ์กับการแสดงออกผ่านการแสดงผลบนจอดแอลอีดี (LED) ซึ่งในส่วนของการติดตั้งผลงาน ประกอบด้วยอุปกรณ์ดังนี้

1. แผลจอแอลอีดี (LED) 216 จอ
2. โครงเหล็ก 76 แท่ง
3. การ์ดรับสัญญาณ 9 ชิ้น
4. แหล่งจ่ายไฟ (power supply) 27 ชิ้น
5. สายไฟขนาดต่าง ๆ
6. แม่เหล็กสำหรับติดแผงจอแอลอีดี (LED) 864 ชิ้น
7. เทป 2 หน้าแบบติดแน่น
8. สายแลน 9 เส้น
9. เครื่องปรับสัดส่วนภาพ (processor) 2 เครื่อง
10. เครื่องเล่นดีวีดี 2 เครื่อง
11. คอมพิวเตอร์สำหรับติดตั้งและส่งสัญญาณภาพ

วิธีดำเนิการสร้างสรรค์ของผู้วิจัยในครั้งนี้ ที่มีทั้งส่วนที่เตรียมผลงานและโครงสร้างของพื้นที่ในนิทรรศการ กับการติดตั้งผลงานและการแก้ปัญหาทั้งเรื่องของพื้นที่ การเชื่อมต่อสัญญาณไปสู่จอแอลอีดี (LED) โดยเริ่มจากการเก็บข้อมูล การวิเคราะห์ข้อมูล ภาพร่าง การสร้างสรรค์ผลงาน และการติดตั้ง ที่เป็นส่วนสำคัญในกระบวนการสร้างสรรค์ผลงานชุด "ขอบฟ้าเดียวกัน" อีกทั้งปัญหาด้านอุปกรณ์การติดตั้ง การส่งสัญญาณภาพไปยังจอแอลอีดี (LED) ยังต้องอาศัยการทดสอบ การทดลองปรับสัดส่วนของภาพ ซึ่งยังเกิดปัญหาในการติดตั้งทั้งจำนวนของอุปกรณ์และปัญหาในการส่งสัญญาณภาพให้ได้ตามที่ต้องการ ซึ่งผู้วิจัยมีความเห็นว่า ศิลปะแบบจัดวาง และการติดตั้งผลงาน ยังต้องมีปัญหาเรื่องพื้นที่ของนิทรรศการ ถึงแม้ว่าจะมีการ

วางแผนการติดตั้งและเตรียมการอย่างไรก็ตาม การแก้ปัญหากับพื้นที่นิทรรศการยังต้องจัดการอยู่เสมอ อีกทั้งการแก้ปัญหาการติดตั้ง และการจัดการกับกระบวนการเพื่อให้ได้ตามแนวคิดที่ศิลปินวางแผนไว้ ถือเป็นการพัฒนาการทำงานศิลปะในทุกมิติทั้งในด้านการจัดการและการปฏิบัติการผลงานสร้างสรรค์

การวิเคราะห์ผลงานสร้างสรรค์

การวิเคราะห์ผลงานสร้างสรรค์นี้ ผู้วิจัยนำแนวคิดในการสร้างสรรค์ มาพัฒนาสู่กระบวนการสร้างสรรค์ผลงานชุด "ขอบฟ้าเดียวกัน" (Continued Horizon) โดยเริ่มจากการตีความแนวคิดทางปรัชญาไปสู่กระบวนการสร้างสรรค์ และประสบการณ์ทางศิลปะของผู้ชม การวิเคราะห์ผลงานสร้างสรรค์ ทั้งในด้านรูปทรงในงาน รูปแบบการติดตั้งผลงาน แสงในผลงาน และประสบการณ์ทางศิลปะของผู้ชม ที่สะท้อนแนวคิดของผู้วิจัย ปัญหาในการสร้างสรรค์ ทั้งในด้านพื้นที่และอุปกรณ์ การแก้ปัญหาการติดตั้งในพื้นที่นิทรรศการ เพื่อนำไปสู่บทสรุปสำหรับการพัฒนาการสร้างสรรค์ในครั้งต่อไป

แนวคิดที่ใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ ขอบฟ้าเดียวกัน (Continued Horizon) จากแนวคิดเรื่องการตีความแบบเฮอร์เมนูติกส์ (Hermeneutics) ไปสู่การวิเคราะห์ปรัชญาการตีความของกาดาเมอร์ (Gadamer) ที่ให้ความหมายเรื่องขอบฟ้าที่เป็นมุมมอง โดยนำเสนอการเชื่อมขอบฟ้าหรืออคติที่มีอยู่ก่อนหน้า เพื่อนำไปสู่ความเข้าใจ และ เปิดโอกาสในการเรียนรู้ขอบฟ้าอื่นและตรวจสอบอคติในตัวเองกับความทรงจำ ประวัติศาสตร์ และตัวตน ที่ส่งผลต่อการทำความเข้าใจปรากฏการณ์ต่าง ๆ ในสังคม ซึ่งแนวคิดดังกล่าว ผู้วิจัยนำมาปรับใช้ในการตีความทั้งเนื้อหา และรูปแบบในการนำเสนอผลงานสร้างสรรค์ชุด "ขอบฟ้าเดียวกัน" โดยเปิดโอกาสให้ผู้ชมได้ตีความผ่านประสบการณ์ทางศิลปะในการรับรู้ผลงานสร้างสรรค์ และตั้งคำถามกับความเป็นอิสระของขอบเขตในการรับรู้ อันเป็นข้อจำกัดในการทำความเข้าใจในปรากฏการณ์ต่าง ๆ

การวิเคราะห์ผลงานสร้างสรรค์ในชุด "ขอบฟ้าเดียวกัน" (Continued Horizon) ผู้วิจัยจำแนกหัวข้อของการวิเคราะห์เพื่อให้เข้าใจถึงแนวคิด และวัตถุประสงค์ในการสร้างสรรค์งานครั้งนี้ได้ชัดเจนขึ้น ดังนี้

1. รูปทรงในงาน
2. รูปแบบการติดตั้งผลงาน

3. แสงในผลงาน
4. ประสบการณ์ทางศิลปะของผู้ชม

1. รูปทรงในงาน

รูปทรงในงานที่ไม่ชัดเจน เกิดจากความหยาบของภาพจากจอแอลอีดี (LED) ที่สะท้อนความพร่าเลือนจากความทรงจำ ทำให้เกิดกระบวนการของการตีความ ที่เป็นแนวคิดของผลงานสร้างสรรค์ชุดนี้ ซึ่งมีแรงบันดาลใจมาจากปรากฏการณ์การเปลี่ยนแปลงในสังคมไทยช่วงทศวรรษที่ผ่านมา ส่งผลให้ผู้วิจัยตั้งคำถามกับเรื่องขอบเขตของการรับรู้และการตีความปรากฏการณ์ต่าง ๆ ในสังคมไทย ไม่ว่าจะเป็นเรื่องการให้คุณค่าทางประวัติศาสตร์และวัฒนธรรม กฎเกณฑ์ทางสังคม และการแสดงออกทางการเมืองในมิติต่าง ๆ ซึ่งสิ่งที่กล่าวมานั้นล้วนบรรจุอยู่ในความทรงจำของเรา ผู้วิจัยให้ความหมายกับคำว่า "ความทรงจำ" ที่ไม่ใช่แค่การทำงานของสมอง แต่เป็นการก่อตัวของเรื่องเล่าผ่านการให้ความหมายเชิงสังคม ความทรงจำเป็นการสื่อสาร ความทรงจำที่ถูกเล่าทั้งหมดอยู่ในความรู้สึกที่มีส่วนร่วม [20] ซึ่งในการสื่อสารอาจเป็นการสื่อสารทั้ง 2 ทาง คือการรับข้อมูล และการแสดงออก เพื่อให้ผู้อื่นรู้ว่าเราได้รับข้อมูลหรือจดจำเรื่องราวอะไรที่สามารถสะท้อนถึงตัวตนของเรา และความรู้สึกที่สามารถทำให้เกิดสำนึกร่วมกัน ในมุมมองของผู้วิจัย ความรู้สึกร่วมดังกล่าวอาจเกิดจากการสั่งสมทางประวัติศาสตร์ ความรู้ วัฒนธรรม และกฎเกณฑ์ในสังคม หรือแม้แต่สำนึกเรื่องความเป็นชาติ ความมีอัตลักษณ์ร่วมกัน ที่ล้วนส่งผลต่อการตีความในปรากฏการณ์ ต่าง ๆ ของสังคมไทย

ผู้วิจัยยังให้ความหมายกับประวัติศาสตร์ ในฐานะของเครื่องมือที่นำเราไปสู่ความเข้าใจในเรื่องต่าง ๆ เป็นสิ่งที่สามารถแลกเปลี่ยนทัศนคติและมุมมองเพื่อการขยายขอบฟ้าทางความรู้ที่นำไปสู่ความเข้าใจในเรื่องต่าง ๆ ไม่ใช่สิ่งซึ่งตายตัว เนื่องจากเป็นมุมมองและวิธีการเข้าถึงความจริง

ในแต่ละคนที่ซึ่งแตกต่างกัน จากแนวคิดเรื่องความทรงจำนั้น ผู้วิจัยตีความถึงความพร่าเลือนหรือไม่มีขอบชัดเจนของความหมายต่าง ๆ การไม่ยึดติดกับความหมายแบบคงที่ ย่อมสามารถเชื่อมต่อกับความหมายอื่นได้อย่างไม่ยากนัก ความพร่าเลือนสามารถเข้าถึงและผสมผสานกับความหมายอื่น อีกทั้งยังเปิดโอกาสให้ผู้ชมได้รับรู้กับความงามที่อยู่ตรงหน้า ไม่ใช้การตัดสินด้วยความทรงจำเดิมที่มีอยู่ก่อนหน้าหรืออคติที่เกิดจากประสบการณ์ในอดีต ถือเป็นการผสานขอบฟ้าทางความคิดและความรู้สึกของผู้ชมผ่านประสบการณ์ทางศิลปะ

ส่วนภาพเคลื่อไหวที่มีลักษณะพร่าเลือน แต่หากใช้เวลาพิจารณาสามารถมองเห็นภาพจากประสบการณ์ ที่เป็นภาพขอบฟ้ากับคลื่นทะเลที่เปลี่ยนแปลงอยู่ตลอดเวลา เป็นการยืนยันใน

เรื่องแนวคิดของความทรงจำ ที่ผู้วิจัยให้ผู้ชมพิจารณาก่อนที่จะเข้าใจความหมายของสิ่งที่อยู่ตรงหน้า ซึ่งหากไม่มีความหมายเดิมอยู่ก่อนหน้า ผู้ชมย่อมสร้างความหมายขึ้นมาใหม่ในทันทีที่ต้องการเข้าถึงสิ่งที่อยู่ตรงหน้า ซึ่งทั้งความหมายเดิมและการสร้างความหมายขึ้นมาใหม่ของผู้คนแต่ละคนย่อมแตกต่างกัน ถือเป็นการเชื่อมขอบฟ้าของผู้ชมและผลงานศิลปะ โดยผ่านการรับรู้และประสบการณ์ทางศิลปะ อีกทั้งความหมายทางภาษาของคำว่า "ขอบฟ้า" ที่หมายถึงมุมมองและทัศนคติ ที่เกิดจากระยะและตำแหน่งของการรับรู้ของแต่ละคนที่ซึ่งแตกต่าง ที่ส่งผลต่อการตีความและความเข้าใจของมนุษย์

2. รูปแบบการติดตั้ง

รูปแบบการติดตั้งผลงานที่ผู้วิจัยใช้จอแสดงผลแบบแอลอีดี (LED) ติดตั้งตามผนังห้องนิทรรศการแบบต่อเนื่อง เป็นการจำลองการรับรู้ในมุมมองแบบ perspective ให้ผู้คนได้ดื่มด่ำในผลงานอย่างใกล้ชิด ผู้ชมไม่เพียงรับรู้ผลงานที่อยู่ตรงหน้า แต่ผลงานยืดไปรอบห้องนิทรรศการ เป็นการจำลองพื้นที่ในจินตนาการของศิลปินที่สื่อสารผ่านประสบการณ์ทางศิลปะให้ผู้ชมได้รับรู้ถึงความรู้สึกที่ศิลปินต้องการนำเสนอ ทั้งความคิดและเนื้อหา รวมถึงการตีความอย่างเป็นอิสระ ที่มีคำเรียกผลงานศิลปะประเภทประกอบติดตั้งนี้ว่า Immersive art ศิลปะแบบดื่มด่ำ ที่ผู้ชมสามารถเข้าถึงงานศิลปะได้อย่างใกล้ชิด ดื่มด่ำ เหมือนผู้ชมเข้าไปอยู่ในพื้นที่ของงานศิลปะ เป็นส่วนหนึ่งในผลงานศิลปะนั้น ๆ อาทิเช่น ผลงานประติมากรรมขนาดใหญ่ของ Richard Serra งานประกอบติดตั้งของ Yayoi Kusama ในผลงานชื่อ Infinity Dots Mirrored Room, 1996 หรือผลงานที่ให้ผู้ชมสังเกตการเปลี่ยนแปลงของแสงอย่าง ผลงานของ James Turrell และผลงานที่จำลองธรรมชาติมาให้ผู้ชมได้รับรู้ถึงการเปลี่ยนแปลงในวิกฤติที่เกิดขึ้นกับธรรมชาติของ Olafur Eliasson ไม่ว่าจะเป็น The Weather Project, RiverBed อาจเป็นผลงานที่ใช้มัลติมีเดียอย่าง ผลงานของ Ryoji Ikeda ที่ผู้ชมได้เข้าไปอยู่ภาพเคลื่อไหวแบบนามธรรม กับเสียงดนตรีที่สร้างบรรยากาศให้น่าสนใจ และตื่นเต้นไปกับจังหวะและการรับรู้อยู่ตลอดเวลา

การสร้างรูปแบบการติดตั้งให้ผู้ชมอยู่ในพื้นที่ของผลงาน ที่ผู้วิจัยสะท้อนความหมายของการรับรู้ที่ผู้ชมถูกเปลี่ยนมุมมองไม่ใช่แค่การมองไปที่ผลงาน แต่อยู่ท่ามกลางหรืออยู่ในผลงานเป็นการเปลี่ยนมุมมองและการรับรู้ ส่งผลต่อการให้ความหมายที่เกิดจากพื้นที่และระยะของการรับรู้ที่เปลี่ยนไป อีกทั้งเรื่องการรับรู้ที่ร่างกายของผู้ชมเป็นส่วนหนึ่งของกระบวนการรับรู้ การรับรู้กับตัวผู้ชมและประสบการณ์ของผู้ชม ไม่แยกออกจากกัน การรับรู้ในทางศิลปะที่ใช้ร่างกายเป็นพาหนะเพื่อรับรู้งานศิลปะนั้น ผู้วิจัยสนใจแนวคิดของนักปรัชญาชาวฝรั่งเศส มัวริส แมร์โล ปองตี (Maurice Merleau - Ponty, ค.ศ. 1908 - 1961) ที่สนใจเรื่องการ

พิจารณาปรากฏการณ์ โดยเอาร่างกาย (Body) มาเป็นตัวแปรสำคัญในการพิจารณาปรากฏการณ์ที่เกิดขึ้น เพื่อค้นหาความจริงที่มีอยู่ในสรรพสิ่ง ซึ่งปองตีได้เสนอในเรื่องมุมมองแบบทัศนมิติ (Perspective) ที่มีระยะเป็นปัจจัยในการพิจารณาปรากฏการณ์ที่เกิดขึ้น ทำให้โลกที่เราเห็นเป็นโลกของผู้สังเกตการณ์ ซึ่งย่อมแตกต่างกันในรายละเอียด แต่หากมีองค์ประกอบ และปัจจัยที่สามารถเทียบเคียงกันได้อาจทำให้การพิจารณาปรากฏการณ์ใกล้เคียงกัน แต่เป็นคนละตำแหน่งกันอยู่ดี ทั้งความคิด ช่วงเวลา ตัวรับรู้ หมายความว่าความจริงของแต่ละคนย่อมเปลี่ยนไปตามมุมมอง และองค์ประกอบ รวมทั้งปัจจัยในการพิจารณา แต่ที่ปองตีให้ความสนใจเป็นพิเศษคือ ร่างกาย (Body) ตัวเชื่อมที่เป็นปัจจัยสำคัญสำหรับ ความคิดและการรับรู้ (Perception) พื้นที่ของการรับรู้ (Body image) เชื่อมกับปรากฏการณ์ทางศิลปะด้วยการมีอยู่ในโลก (Being-in-the-world) เป็นการสัมผัสทางการรับรู้ (Perception) เกิดสำนึก (Consciousness) ขึ้นมา ซึ่งปองตีอธิบายว่า จิตสำนึกนี้ไม่ใช่จิตสำนึกของสรรพสิ่ง แต่เป็นจิตสำนึกของการรับรู้ และการให้ความสำคัญกับการรับรู้ในงานศิลปะร่วมสมัยของปองตีเป็นการให้ความหมายของโลกที่ถูกซ่อนเร้นไว้ จากความรู้ที่ตกตะกอน งานศิลปะสามารถช่วยผลักให้เราไปสู่โลกที่แท้จริง โดยผ่านประสบการณ์ของชีวิต [21] ในความหมายที่ศิลปะเป็นเครื่องมือนำทางไปสู่การเข้าถึงความจริง โดยมีร่างกายเป็นตัวเชื่อมสำหรับการรับรู้ และประสบการณ์ที่เกิดขึ้นในงานศิลปะ

รูปแบบการติดตั้งที่ผู้วิจัยต้องการสื่อสารแนวคิดผ่านเนื้อหา และรูปแบบที่ซึ่งไม่แยกจากกันในความหมายที่เงื่อนไขของรูปแบบในงานศิลปะ เกิดจากแนวคิดและเนื้อหาที่ต้องการสื่อสารผ่านรูปแบบดังกล่าว ส่งผลให้ผลงานศิลปะชุด "ขอบฟ้าเดียวกัน" มีลักษณะการติดตั้งแผลจอแอลอีดี (LED) ที่นำเสนอภาพเคลื่อนไหวที่ยืดไปตามพื้นที่ห้องนิทรรศการที่เทนทาเคิล (Tentacles) ซึ่งมีการปรับพื้นที่ให้สอดคล้องกับแนวคิดในการสร้างสรรค์ เพื่อโอบล้อมผู้ชมให้อยู่ในพื้นที่ของผลงาน ที่เป็นภาพทะเลผ่านการแสดงผลแบบหยาบ ๆ เปิดโอกาสให้ผู้ชมได้รับรู้ผลงานผ่านประสบการณ์ทางศิลปะ และตีความผ่านการรับรู้ของตัวเอง

3. แสงในผลงาน

ผลงานศิลปะที่ใช้แสงเป็นสื่อในการแสดงออกที่เป็นทั้งเนื้อหาและรูปแบบของงาน แสงที่ออกมาจากตัวผลงานที่เป็นแหล่งกำเนิดแสงอย่าง แสงจากหลอดไฟ หลอดแอลอีดี (LED) หรือแสงจากธรรมชาติ ที่ศิลปินสร้างรูปทรงหรือพื้นที่เพื่อให้แสงสามารถเข้าถึงได้ และเห็นการเปลี่ยนแปลงของแสงในแต่ละช่วงเวลา ความงามที่เกิดขึ้นจากการเปลี่ยนแปลงและมุมมองของผู้ชมที่แตกต่างกัน เป็นการสื่อสารระหว่างผลงานศิลปะหรือแสงที่เกิดขึ้นในงานศิลปะกับผู้ชม ที่ศิลปินเป็นเพียงผู้เตรียมผลงานหรือพื้นที่ให้เกิดขึ้น ส่วนการตีความและความหมาย

เกิดจากประสบการณ์ทางศิลปะของผู้ชมโดยตรง ยกตัวอย่าง ผลงานของศิลปินอเมริกัน เจมส์ เทอเรลล์ (James Turrell) เป็นที่รู้จักในงานที่ให้เราพิจารณาแสงและการรับรู้ ซึ่งในงานช่วงแรก ๆ ของเทอเรลล์ ได้ทำการสำรวจระดับของการรับรู้ กับแสงที่ถูกสร้างขึ้นมาภายในพื้นที่ได้อย่างน่าสนใจ โดยมีการทดสอบการตอบสนองทางสายตา อย่างผลงานชื่อ Ganzfelds ที่ไม่มีโครงสร้างใด ๆ มีเพียงพื้นที่ของสีที่สม่ำเสมอและค่อย ๆ เปลี่ยนไปตามกาลเวลา [22] ผลงานของเทอเรลล์ได้ตั้งคำถามกับเรา ในการทดสอบประสาทสัมผัสกับลักษณะของสิ่งที่มองเห็นได้ กับพื้นที่ว่างเปล่าของเขาที่ปรากฏให้เราเห็น อย่างไรก็ตาม ในเวลาเดียวกันนั้น กลับทำให้เรารู้สึกถึงลักษณะที่ไม่สามารถแยกเรากับผู้ที่รับรู้ได้ [23] เทอเรลล์ยังยืนยันถึงแนวคิดในผลงานของเขาว่า เขาไม่ได้นำเสนอการมองเห็นของเขา แต่เป็นของผู้ชม ไม่มีสิ่งใดอยู่ระหว่างคุณกับประสบการณ์ของคุณ

แนวคิดในงานของเทอเรลล์ที่ผู้วิจัยศึกษาพบว่า สัมพันธ์กับรูปแบบในการติดตั้งในผลงานชุด "ขอบฟ้าเดียวกัน" ที่ให้ผู้ชมได้รับรู้กับแสงที่สะท้อนจากหลอดแอลอีดี (LED) กับบริเวณของพื้นที่ของห้องนิทรรศการ ซึ่งรูปแบบดังกล่าวได้ส่งผลต่อการแสดงผล (ความสว่างของพื้นที่ที่ถูกแสงสะท้อนจากหลอดแอลอีดี) และการรับรู้ของผู้ชมในงานของผู้วิจัย ที่แสงในผลงานของผู้วิจัยได้สะท้อนเรื่องพื้นที่การรับรู้ของผู้ชม ในความหมายของความเข้มข้นของแสงที่สะท้อนออกจากหลอดแอลอีดีทั้งที่ผนังและพื้นห้องนิทรรศการ ถูกทำให้เป็นพื้นที่ที่ถูกรับรู้โดยบรรยากาศที่มีผลงานล้อมรอบตัวผู้ชม ซึ่งหากแสงมีความเข้มข้น นั้นหมายความว่าผู้ชมอยู่ในพื้นที่ของผลงาน และสามารถดื่มด่ำไปกับผลงานที่แวดล้อมด้วยภาพเคลื่อนไหวที่รบกวนสายตาของผู้ชมอย่างต่อเนื่อง อีกทั้งยังเป็นช่วงเวลาที่ผู้ชมได้พิจารณาผลงานผ่านทั้งตัวผลงานที่เป็นภาพเคลื่อนไหว และบรรยากาศของแสงที่สะท้อนออกมากระทบถึงตัวผู้ชม

4. ประสบการณ์ทางศิลปะของผู้ชม

การรับรู้ของผู้ชมกับประสบการณ์ทางศิลปะ จากแนวคิดของกาดาเมอร์เรื่อง "การผสานขอบฟ้า" ที่ความเข้าใจจะเกิดขึ้นได้ก็ต่อเมื่อเกิดการผสมผสานกันของขอบฟ้า ในความหมายของขอบฟ้าเดิมที่หมายถึงทั้งประวัติศาสตร์และตัวเรา กับตัวบทหรืองานศิลปะที่เราเข้าไปอ่าน เกิดการปะทะกันของประวัติศาสตร์ที่สืบเนื่องกันมาในรูปแบบของตัวบทกับผู้ตีความ ความเข้าใจที่เกิดจากการหลอมละลายขอบฟ้า และการทับซ้อนกับของขอบฟ้าผู้ประพันธ์กับผู้อ่านนั้น จะเกิดขึ้นได้ต้องเกิดการปฏิสัมพันธ์โดยการอ่านตัวบทหรือการมีประสบการณ์ทางศิลปะ กาดาเมอร์ให้ความสำคัญกับสิ่งที่เกิดความสัมพันธ์กับผู้ดู การมีส่วนร่วมทั้งทางเหตุการณ์และความหมาย ในการรับรู้ผลงานศิลปะนั้น ประสบการณ์ทางสุนทรียะย่อมมีผลต่อการผสมผสานมุมมองของผู้ตีความ กับสิ่งที่ถูกตีความผ่านประสบการณ์ทางศิลปะนั้น

การไม่แยกตัวบทกับผู้อ่าน งานศิลปะกับผู้ชม สิ่งที่รู้กับผู้รู้ อดีตกับปัจจุบันออกจากกัน ทำให้เราเข้าใจและเข้าถึงความจริงได้อย่างที่มันเป็น โดยเฉพาะความเป็นจริงในงานศิลปะ พลังในการสื่อสารและการแสดงออก ที่ไม่จำกัดอยู่กับขอบฟ้าของประวัติศาสตร์ ที่ทำให้เห็นถึงความร่วมสมัยของผู้ที่สร้างสรรค์ ดูราวกับว่า มันไปเป็นส่วนหนึ่งของประสบการณ์ทางศิลปะที่ผลงานศิลปะมีความเป็นปัจจุบันโดยตัวมันเอง [24] มุมมองทางสุนทรียศาสตร์ของกาดาเมอร์ ที่มองว่าการมีปฏิสัมพันธ์กับศิลปะ และการมีส่วนร่วมในประสบการณ์ทางสุนทรียะ ถือเป็นวิธีในการเข้าถึงความจริงและโลกแบบหนึ่ง ความจริงในงานศิลปะ ไม่ใช่แค่ความชำนาญ แต่เป็นการมีส่วนร่วม แม้ว่าเราจะไม่เข้าใจมันทั้งหมด แต่ไม่ใช่ว่าเราจะไม่เข้าใจมันเลย [25] การตีความของผู้ชมและการมีส่วนร่วมในงานศิลปะ ถือเป็นวิธีการอ่านตัวบทแบบเฮอร์เมนูติกส์ของกาดาเมอร์ ทำให้พื้นที่ของงานศิลปะและขอบฟ้าของผู้ชมเกิดการแลกเปลี่ยนซึ่งกันและกัน อีกทั้งยังเปิดโอกาสให้ผู้ชมสามารถรับรู้ และตีความผ่านประสบการณ์ทางศิลปะด้วยตัวเอง อันนำไปสู่ความเข้าใจในความหมายใหม่จากประสบการณ์ที่เพิ่งเกิดขึ้นผ่านการรับรู้ในงานศิลปะ

บทสรุป

จากแนวคิดในการสร้างสรรค์พัฒนาสู่กระบวนการสร้างสรรค์ผลงานชุด "ขอบฟ้าเดียวกัน" (Continued Horizon) โดยเริ่มจากการตีความแนวคิดทางปรัชญาไปสู่กระบวนการสร้างสรรค์และประสบการณ์ทางศิลปะของผู้ชม การวิเคราะห์ผลงานสร้างสรรค์ ทั้งในด้านรูปทรงในงาน รูปแบบการติดตั้งผลงาน แสงในผลงาน และประสบการณ์ทางศิลปะของผู้ชม ที่สะท้อนแนวคิดของผู้วิจัยได้ผลสรุปดังนี้

1. การตั้งคำถามกับข้อจำกัดในเรื่องการรับรู้ของมนุษย์ ที่ส่งผลต่อการทำความเข้าใจปรากฏการณ์ต่าง ๆ ผ่านกระบวนการทางศิลปะ การตั้งคำถามกับข้อจำกัดในเรื่องการรับรู้ของมนุษย์ ที่ส่งผลต่อการทำความเข้าใจปรากฏการณ์ต่าง ๆ เป็นการหาที่มาของปัญหาเพื่อศึกษาวิธีการแก้ปัญหาดังกล่าว การให้ความหมายกับความทรงจำ และขอบเขตของการรับรู้ของมนุษย์ ที่สะท้อนจากประสบการณ์ ประวัติศาสตร์ และข้อจำกัดทางมุมมอง ทำให้เกิดการสร้างตัวตน อัตลักษณ์ ที่ซึ่งส่งผลต่อทั้งในรูปแบบความรู้ และความรู้สึกที่มีต่อความเข้าใจในปรากฏการณ์ต่าง ๆ และจากการวิเคราะห์ทั้งแนวคิดทางปรัชญาการตีความแบบ เฮอร์เมนูติกส์ (Hermeneutics) และปรัชญาการตีความของกาดาเมอร์ (Gadamer) ที่เสนอทฤษฎีเรื่อง การผสานขอบฟ้า (The Fusion of Horizon) ที่ให้ความหมายเรื่องขอบฟ้าที่เป็นมุมมองหรือทัศนคติ

และเป็นการเชื่อมต่อขอบฟ้าหรือความเข้าใจที่มีอยู่ก่อนหน้า เพื่อนำไปสู่ความเข้าใจและขยายขอบฟ้าของตัวเองให้มีพื้นที่มากขึ้น เปิดโอกาสในการเรียนรู้ขอบฟ้าอื่น และตรวจสอบอคติในตัวเองกับความทรงจำ ประวัติศาสตร์ และตัวตน ที่ส่งผลต่อการทำความเข้าใจปรากฏการณ์ต่าง ๆ ในสังคม ซึ่งแนวคิดดังกล่าวผู้วิจัยนำมาปรับใช้ในการตีความทั้งเนื้อหา และรูปแบบในการนำเสนอผลงานสร้างสรรค์ชุด "ขอบฟ้าเดียวกัน" โดยเปิดโอกาสให้ผู้ชมได้ตีความผ่านประสบการณ์ทางศิลปะในการรับรู้ผลงานสร้างสรรค์ และตั้งคำถามกับความเป็นอิสระของขอบเขตในการรับรู้ อันเป็นข้อจำกัดในความเข้าใจสัมพันธภาพของมนุษย์ที่แตกต่างกัน

2. การนำเสนอผลงานศิลปะผ่านรูปแบบการติดตั้งภาพเคลื่อนไหว ที่ปรับเปลี่ยนตามพื้นที่รูปแบบการติดตั้งภาพเคลื่อนไหวที่ปรับเปลี่ยนตามพื้นที่ มีการเตรียมผลงานและโครงสร้างของพื้นที่ในนิทรรศการ กับการติดตั้งผลงานและการแก้ปัญหาทั้งเรื่องของพื้นที่ การเชื่อมต่อสัญญาณไปสู่จอแอลอีดี (LED) โดยเริ่มจากการเก็บข้อมูล การวิเคราะห์ข้อมูล ภาพร่าง การสร้างสรรค์ผลงาน และการติดตั้ง ที่เป็นส่วนสำคัญในกระบวนการสร้างสรรค์ผลงานชุด "ขอบฟ้าเดียวกัน" อีกทั้งปัญหาด้านอุปกรณ์การติดตั้ง การส่งสัญญาณภาพไปยังจอแอลอีดี (LED) ยังต้องอาศัยการทดสอบ การทดลองปรับสัดส่วนของภาพ ซึ่งยังเกิดปัญหาในการติดตั้งทั้งจำนวนของอุปกรณ์และปัญหาในการส่งสัญญาณภาพให้ได้ตามที่ต้องการ ซึ่งผู้วิจัยมีความเห็นว่า ศิลปะแบบจัดวาง และการติดตั้งผลงาน ยังต้องมีปัญหาเรื่องพื้นที่ของนิทรรศการ ถึงแม้ว่าจะมีการวางแผนการติดตั้ง และเตรียมการอย่างไรก็ตาม การแก้ปัญหากับพื้นที่นิทรรศการยังต้องจัดการอยู่เสมอ อีกทั้งการแก้ปัญหาการติดตั้ง และการจัดการกับกระบวนการเพื่อให้ได้ตามแนวคิดที่ศิลปินวางแผนไว้ ถือเป็นการพัฒนาการทำงานศิลปะในทุกมิติทั้งในด้านการจัดการและการปฏิบัติการผลงานสร้างสรรค์

3. การนำศิลปะมาใช้เป็นเครื่องมือในการแสดงออกและทำหน้าที่สื่อสาร เพื่อความเข้าใจในความหมายและสัมพันธภาพของความเป็นมนุษย์ที่มีความแตกต่างกัน ผู้วิจัยได้พัฒนาแนวคิดของกาดาเมอร์ทั้งเรื่องเนื้อหา รูปแบบ และการนำเสนอโดยให้ผู้ชมได้รับประสบการณ์ผ่านผลงานในรูปแบบ Immersive art ด้วยการดื่มด่ำผลงานอย่างใกล้ชิด ที่แสดงผลจากจอแอลอีดีโดยผลงานล้อมรอบตัวผู้ชมในห้องนิทรรศการ บรรยากาศแสงจากภาพเคลื่อนไหวบนจอแอลอีดี และความหยาบของภาพ หากมองไปที่รายละเอียดของจอแอลอีดีจะเห็นเป็นเพียงจุดแสงที่เคลื่อนไหว แต่หากผู้ชมถอยออกมาจนถึงระยะที่ผู้ชมสามารถจำแนกได้ ว่าเป็นภาพขอบฟ้ากับคลื่นทะเลที่มีการเคลื่อนไหวอยู่ตลอดเวลา จากบรรยากาศในห้องนิทรรศการทั้งเรื่องเนื้อหารูปแบบการติดตั้ง แสงในงาน และประสบการณ์ที่ผู้ชมจะได้รับ ล้วนย่อมต้องอาศัยการตีความที่นำไปสู่ความเข้าใจโดยผ่านประสบการณ์ทางศิลปะ แต่ถึงอย่างไรก็ตาม ไม่ว่าจะเป็นวิธีทาง

ปรัชญาหรือการรับรู้ในงานศิลปะ การทำความเข้าใจความหมายและขอบฟ้าในงานศิลปะ ไม่จำเป็นต้องเห็นพ้อง แต่เป็นการยืดขยายขอบฟ้าให้ออกจากข้อจำกัดของการรับรู้ เป็นความเข้าใจในความหมายของการแบ่งปัน และได้เรียนรู้ขอบฟ้าอื่น ที่ทำให้เราเข้าใจขอบฟ้าของตัวเองมากขึ้น รวมถึงการเปิดใจจากการรับรู้ความเป็นไปได้อื่น และการทำความเข้าใจในสัมพันธภาพของมนุษย์ที่มีความแตกต่างกัน อีกทั้งหน้าที่ของศิลปะและบทบาทของศิลปิน ที่มีต่อการนำเสนอผลงานสร้างสรรค์สู่สาธารณะ ซึ่งศิลปินต้องการตั้งคำถามกับการเข้าถึงความจริงชุดต่าง ๆ ที่เกิดจากข้อจำกัดของการรับรู้ซึ่งส่งผลต่อการตีความและการทำความข้าใจของผู้คนในสังคม ในความหมายของศิลปะที่ทำหน้าที่ในการเปิดโอกาสให้ผู้ชมได้ตั้งคำถามกับผลงาน เกิดความรู้สึกและความคิดผ่านประสบการณ์ทางศิลปะ ซึ่งอาจนำไปสู่ความเข้าใจไม่มากก็น้อย

เชิงอรรถ

1 ปกรณ์ สิงห์สุริยา, **เฮอร์เมนูติกส์ (Hermeneutics)**, เข้าถึงเมื่อ 10 ธันวาคม 2561, เข้าถึงได้จาก www.parst.or.th/philospedia/hermeneutics.html.

2 เรื่องเดียวกัน.

3 สมบัติ พรศิริเจริญพันธ์, **เฮอร์เมนูติกส์: ศาสตร์แห่งการตีความ และศิลปะแห่งความเข้าใจ**, (นนทบุรี: โรงพิมพ์วัชรินท์ พีพี, 2559), 83 - 84.

4 เรื่องเดียวกัน, 88.

5 เรื่องเดียวกัน, 15.

6 เรื่องเดียวกัน, 158 - 159.

7 เรื่องเดียวกัน, 163.

8 เรื่องเดียวกัน, 238 - 239.

9 Jeans Zimmermann, **Hermeneutics: A Very Short Introduction**, (UK: Oxford University Press, 2015), 34 -35.

10 สมบัติ พรศิริเจริญพันธ์, **เฮอร์เมนูติกส์: ศาสตร์แห่งการตีความ** และศิลปะแห่งความเข้าใจ, 239.

11 Hans-Georg Gadamer, **Truth and Method**, trans. Joel Weinsheimer and Donald G. Marshall, (London and New York: Continuum, 2006), 301.

12 Chris Lawn, **Gadamer: A guide for the perplexed**, (London and New York: Continuum, 2006), 66.

13 Kurt Mueller — Vollmer (Edited), **The Hermeneutics reader: texts of German tradition from the enlightenment to the present**, (London and New York: Continuum, 1986), 269.

14 สมบัติ พรศิริเจริญพันธ์, **เฮอร์เมนูติกส์: ศาสตร์แห่งการตีความ และศิลปะแห่งความเข้าใจ**, 266.

15 Georgia Warnke, **Gadamer Hermeneutics**, Tradition and Reason. (U.S.A.: Stanford University Press, 1987), 49

16 ibid., 69.

17 Hans-Georg Gadamer, **Truth and Method**, 305

18 Hans-Georg Gadamer, **Philosophical Hermeneutics**, trans. David E. Linge, (U.S.A.: University of California Press, 1977), 95

19 Chris Lawn, **Gadamer: A guide for the perplexed**, 87.

20 Johannes Fabian, **Memory against culture: Arguments and Reminders**, (Durham and London: Duke University Press, 2007), 93.

21 Maurice Merleau Ponty, **The World of Perception**, trans. Oliver Davis. (London and New York: Routldge, 2004), 93.

22 Tim Edensor, Light Art, Perception, and Sensation, **The Senses and Society**, Vol.10, (2), (2015): 138 - 157.

23 Patrick Beveridge, Perception and the Art of James Turrell, **The MIT Press**, Vol.33, (4), (2000): 305 - 313.

24 Hans-Georg Gadamer, **Philosophical Hermeneutics**, trans. David E. Linge. (U.S.A.: University of California Press, 1977), 95.

25 Jean Grondin, **The Philosophy of Gadamer**, trans. Kathryn Plant. (London and New York: Routledge, 2014), 53.

บรรณานุกรม

สมบัติ พรศิริเจริญพันธ์. **เฮอร์เมนูติกส์: ศาสตร์แห่งการตีความ และศิลปะแห่งความเข้าใจ**. นนทบุรี: โรงพิมพ์วัชรินท์ พีพี, 2559.

ปกรณ์ สิงห์สุริยา. **เฮอร์เมนูติกส์ (Hermeneutics)**. เข้าถึงเมื่อ 10 ธันวาคม 2561. เข้าถึงได้จาก www.parst.or.th/philospedia/hermeneutics.html.

Beveridge, Patrick. Perception and the Art of James Turrell. **The MIT Press**. Vol.33, (4), (2000): 305 - 313.

Edensor, Tim. Light Art, Perception, and Sensation. **The Senses and Society**. Vol.10 (2), (2015): 138 - 157.

Fabian, Johannes. **Memory against culture: Arguments and Reminders**. Durham and London: Duke University Press, 2007.

Gadamer, Hans-Georg. **Philosophical Hermeneutics**. trans. David E. Linge. U.S.A.: University of California Press, 1977.

Gadamer, Hans-Georg. **Truth and Method**. trans. Joel Weinsheimer and Donald G. Marshall. London and New York: Continuum, 2006.

Grondin, Jean. **The Philosophy of Gadamer**. trans. Kathryn Plant. London and New York: Routledge, 2014.

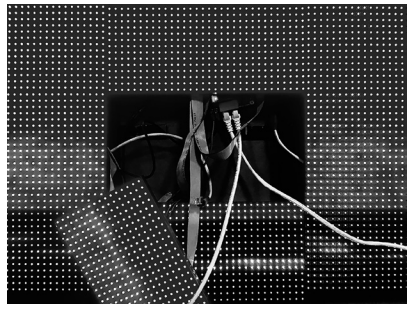
Lawn, Chris. **Gadamer: A guide for the perplexed**. London and New York: Continuum, 2006.

Mueller - Vollmer, Kurt. (Edited). **The Hermeneutics reader: texts of German tradition from the enlightenment to the present**. London and New York: Continuum, 1986.

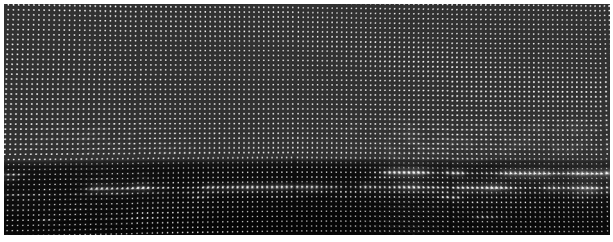
Ponty, Maurice Merleau. **The World of Perception**. trans. Oliver Davis. London and New York: Routldge, 2004.

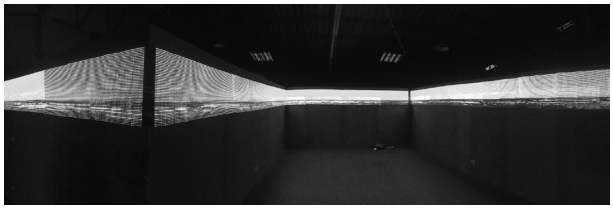
Warnke, Georgia. **Gadamer Hermeneutics, Tradition and Reason**. U.S.A.: Stanford University Press, 1987.

Zimmermann, **Jeans. Hermeneutics: A Very Short Introduction**. UK: Oxford University Press, 2015.



ภาพที่ 1 และ 2
ภาพการทดสอบการส่งสัญญาณภาพไปที่จอแอลอีดี (LED)
ที่มา : ผู้วิจัย

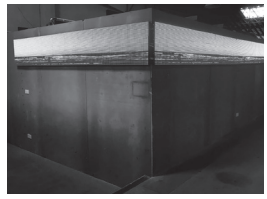
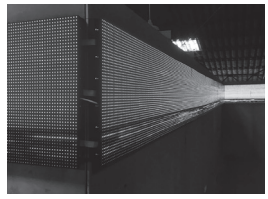
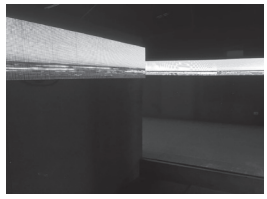




ภาพที่ 3 (บน)
ภาพรายละเอียดผลงาน
ที่มา : ผู้วิจัย

ภาพที่ 4 (ล่าง)
ภาพกว้างของพื้นที่นิทรรศการ
ที่มา : ผู้วิจัย

ภาพที่ 5 และ 6
ภาพรายละเอียดผลงาน
ที่มา : ผู้วิจัย

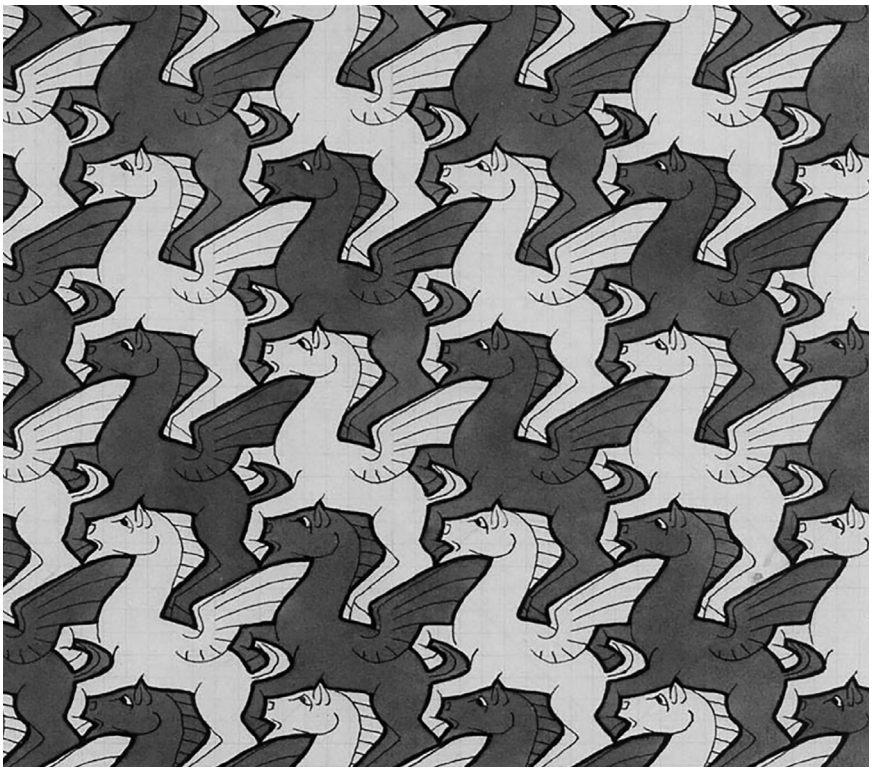
ภาพที่ 7 - 12
ภาพนิทรรศการผลงานสร้างสรรค์ "ขอบฟ้าเดียวกัน" (Continued Horizon)
ที่มา : ผู้วิจัย

Received : *November 15, 2017*
Revised : *September 20, 2018*
September 21, 2018
Accepted : *July 2, 2019*

การเปลี่ยนแปลงรูปร่าง (Metamorphosis) ด้วยรูปแบบเทสเซลเลชั่น (Tessellation) ภายใต้ผลงานศิลปะประเภทภาพนิ่ง (Still Image) ของศิลปิน เมาริตส์ กอร์เนลิส แอ็ชเชอร์

จักรพันธ์ สืบแสน

ดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชาทัศนศิลป์ คณะจิตรกรรม ประติมากรรมและภาพพิมพ์ มหาวิทยาลัยศิลปากร



คำสำคัญ เมตามอร์โฟซิส เทสเซลเลชั่น ภาพนิ่ง

บทคัดย่อ

บทความนี้ มีวัตถุประสงค์เพื่อการวิเคราะห์แนวคิดการเปลี่ยนแปลงรูปร่างอย่างสิ้นเชิง (Metamorphosis) ด้วยรูปแบบเทสเซลเลชั่น (Tessellation) ภายใต้ผลงานศิลปะประเภทภาพนิ่ง (Still Image) ของศิลปิน เมาริตส์ กอร์เนลิส แอ็ชเชอร์ (Maurits Cornelis Escher หรือ M.C. Escher) โดยนัยของการศึกษาครั้งนี้จะมุ่งประเด็นไปยังการศึกษาเฉพาะผลงานชุด Metamorphosis I, 1937 และ Metamorphosis II, 1940 ที่ประกอบด้วย หรือการเปลี่ยนแปลงรูปทรงหนึ่งไปยังรูปทรงอื่นโดยไม่เหลือเค้าโครงเดิม ผสมผสานกับรูปแบบเทสเซลเลชั่นมานำเสนอวิธีการเปลี่ยนแปลงรูปทรงในผลงาน จากศึกษาผลงานพบว่าศิลปินได้ใช้รูปแบบเทสเซลเลชั่น

ประเภท 2 มิติ จากการนำรูปทรงทั่วไปมารองรับแนวคิดการเปลี่ยนรูปร่างอย่างสิ้นเชิง ด้วยการแปลงรูปทรงตามพื้นฐานทางเรขาคณิตทั้ง 4 รูปแบบ ได้แก่ 1. การเลื่อนขนาน (translation symmetry) 2. การสมมาตรโดยการสะท้อน (reflection symmetry) 3. การสมมาตรโดยการหมุน (rotation symmetry) และ 4. การสมมาตรโดยการสะท้อนแบบเลื่อน (glide reflection symmetry) เพื่อสร้างสรรค์ให้เป็นผลงานศิลปะในรูปทรงแบบต่าง ๆ อย่างเป็นระบบ ซึ่งรูปแบบดังกล่าวเป็นการหยิบยืมวิธีจากศาสตร์เรขาคณิตมาประยุกต์ใช้กับผลงานศิลปะ หรือเรียกว่า "คณิตศิลป์" กล่าวได้ว่า การนำสุนทรียศาสตร์ของศิลปะก้าวข้ามไปผสมกับคณิตศาสตร์ด้วยผลงานศิลปะที่นำเสนอรูปแบบการเปลี่ยนแปลงรูปทรงด้วยเทคนิควิธีเทสเซลเลชั่นของแอ็ชเชอร์ คือการบูรณาการข้ามศาสตร์ต่างสาขาวิชามาประยุกต์ไว้ด้วยกัน ก่อให้เกิดองค์ความรู้ใหม่และขยายคุณูปการให้แก่ผู้คนในวงกว้างมากยิ่งขึ้น

บทนำ

ประเด็นสาระสำคัญในการศึกษาผลงานประเภทภาพนิ่ง (Still Image) ของศิลปิน เมาริตส์ กอร์เนลิส แอ็ชเชอร์ โดยมุ่งเน้นศึกษาเฉพาะผลงานชุด Metamorphosis ซึ่งเป็นงานประเภทแนวโครงสร้างลวงตา (Illusion Structures) ที่มีความโดดเด่นด้วยการใช้แนวคิดการเปลี่ยนแปลงรูปทรง (Metamorphosis) ด้วยการประยุกต์ใช้ร่วมกับศาสตร์ทางเรขาคณิตหรือคณิตศาสตร์ที่เรียกว่า เทสเซลเลชั่น (Tessellation) ที่ผสมผสานอยู่ในผลงานของเขาทำให้เกิดเป็นแรงบันดาลใจที่จะศึกษาค้นหาแนวคิดและองค์ประกอบทางกายภาพที่ปรากฏอยู่ในผลงานที่นำมาอ้างอิงคือ Metamorphosis I, 1937 และ Metamorphosis II, 1940 ที่นำเสนอแนวคิดการเปลี่ยนแปลงรูปทรงในแบบ Metamorphosis หรือ Transformation ด้วยรูปแบบเทสเซลเลชั่น

เนื้อหา

ผลงานภาพนิ่งของแอ็ชเชอร์ชุดนี้ ใช้ชื่อชุดว่า "Metamorphosis" ที่นิยามความหมายจาก พจนานุกรมแปล อังกฤษ-ไทย โดย อ. สอ เสถบุตร คือ "การเปลี่ยนแปลงรูปร่างหรือลักษณะการเปลี่ยนแปลงที่สมบูรณ์" [1] และมีคำพ้องความหมาย (Synonym) คือ Transform หากพิจารณาจากชื่อและเนื้อหาที่ปรากฏในภาพผลงานย่อมมีความสัมผัสเชื่อมโยงไปในทิศทางเดียวกัน เช่น ผลงานแกะสลักนูนต่ำ Metamorphosis I, 1937 จะเห็นได้ว่าด้านซ้ายมือของภาพเป็นมุมมองทัศนียภาพของเมืองชายฝั่งทะเลและกลายรูปร่างเป็นรูปทรง

เรขาคณิต "สี่เหลี่ยม" จากนั้นถึงกลายเป็นรูปสองมิติห้าแฉก และกลายเป็นรูปคนใส่หมวกในที่สุด เป็นต้น จะสังเกตุเห็นกระบวนการเปลี่ยนรูปทรงเรขาคณิตนี้ได้ทำด้วยรูปแบบเทสเซลเลชั่นที่มีการเปลี่ยนแปลงรูปทรงหนึ่งทีละเล็กทีละน้อยจนเปลี่ยนเป็นรูปทรงอื่นอย่างสมบูรณ์

แต่ทว่าหากตีความวิเคราะห์คำว่า "Metamorphosis" ในบริบทอื่น ๆ ที่นอกเหนือจากแวดวงของศิลปะแล้ว จะสำรวจพบคำนี้ปรากฏอยู่ในแวดวงวิทยาศาสตร์หรือกีฏวิทยาด้วยเช่นเดียวกัน ซึ่งอ้างอิงถึงการเจริญเติบโตของแมลงเป็นส่วนใหญ่ โดยให้คำนิยามไว้ว่า "การเปลี่ยนสัณฐาน หรือ เมตามอร์โฟซิส (Metamorphosis) เป็นกระบวนการในการเจริญเติบโตของสัตว์รูปแบบหนึ่งที่เกิดหลังจากการคลอดหรือฟักออกจากไข่ โดยเปลี่ยนแปลงโครงสร้างหรือรูปแบบร่างกายที่ก้าวกระโดดและเด่นชัด ซึ่งเป็นผลจากการเจริญเติบโตของเซลล์และการเปลี่ยนแปลงจำเพาะของเซลล์" [2]

หากพิจารณาความหมายของคำว่า "Metamorphosis" ในมุมมองของงานศิลปะที่นำมาเป็นกรณีศึกษาอ้างอิง ผนวกกับการนิยามคำ ๆ นี้ ในศาสตร์สาขาอื่น ๆ แล้วดูเหมือนจะไม่สอดคล้องกันเท่าที่ควร แต่ทว่าในทัศนะของผู้วิจัยมองเห็นว่าการที่แอ็ชเชอร์เลือกใช้คำ ๆ นี้ย่อมมีเจตนาเพื่อต้องการที่จะสื่อสารความหมายถึงลักษณะการเปลี่ยนแปลงรูปทรงของวัตถุต่าง ๆ ที่ปรากฏในผลงานชุดนี้จึงเป็นการเปลี่ยนแปลงลักษณะรูปร่างทางกายภาพอย่างสิ้นเชิงจากรูปทรงหนึ่งไปยังอีกรูปทรงหนึ่ง เช่นเดียวกับการนิยามในสาขากีฏวิทยาที่ว่า "การเปลี่ยนสัณฐาน เป็นกระบวนการในการเจริญเติบโตของสัตว์รูปแบบหนึ่งที่เกิดหลังจากการคลอดหรือฟักออกจากไข่ โดยเปลี่ยนแปลงโครงสร้างหรือรูปแบบร่างกายที่ก้าวกระโดดและเด่นชัด" หากสำรวจพิจารณาให้ดีแล้วย่อมจะเห็นว่าในผลงานชุด Metamorphosis แอ็ชเชอร์ ได้เลือกนำเสนอวัตถุที่มีรูปร่างแตกต่างกันอย่างสิ้นเชิงและทำการเปลี่ยนรูปทรงทีละเล็กละน้อยอย่างค่อยเป็นค่อยไป นอกจากนี้ในช่วงขณะเวลาที่มีการเปลี่ยนรูปทรงนั้นก็ยังใช้รูปแบบเทสเซลเลชั่นไปพร้อมกัน เปรียบได้กับเทคนิคการเชื่อมต่อภาพในภาพยนตร์หรือในแอนิเมชันด้วยวิธีการจางภาพซ้อน (Dissolve) คือ การนำภาพนิ่ง 2 ภาพ มาซ้อนกัน โดยให้ภาพแรก (A) ค่อย ๆ เลื่อนหายไป ขณะที่ภาพที่สอง (B) ค่อย ๆ ปรากฏขึ้นมาแทนจนเป็นภาพที่ชัดเจนในที่สุด [3]

กล่าวอีกนัยหนึ่งคือผลงานชิ้นที่สอง Metamorphosis II, 1940 ศิลปินยังคงใช้แนวความคิดเดิมในการสร้างสรรค์ด้วยเพราะมีเจตนาต้องการพัฒนาผลงานให้มีความซับซ้อนในลักษณะของการผสมผสานระหว่างรูปทรงเรขาคณิตและรูปทรงธรรมชาติ รวมถึงการเพิ่มขนาดของพื้นที่ทางกายภาพไปในทิศทางแนวนอน หรือให้มีความยาวมากขึ้นเพื่อสร้างความสอดคล้อง

เชื่อมโยงของทั้งเรื่องราว เนื้อหาและรูปแบบให้เกิดสุนทรียภาพ ซึ่งมีการเปลี่ยนแปลงรูปลักษณ์หรือการกลายสภาพรูปร่างจากรูปทรงหนึ่งไปเป็นอีกรูปทรงหนึ่งอย่างสิ้นเชิงที่มากกว่า 20 รูปทรง ผนวกกับโครงสร้างของรูปลักษณ์ที่ปรากฏจะถูกสลายรูปแบบให้กลายเป็นรูปทรงในบริบทอื่น ๆ อย่างค่อยเป็นค่อยไป เช่น ด้านซ้ายมือของภาพมีคำว่า Metamorphosis จากนั้นได้เริ่มกลายจากรูปทรงทางแบบเขาวงกตมาเป็นตารางหมากรุกแล้วจึงกลายเป็นแมงมุม (ภาพที่ 3) เป็นต้น

อนึ่งนอกจากแนวความคิดประเด็นเรื่องการเปลี่ยนรูปร่างอย่างสิ้นเชิง หรือ Metamorphosis ที่ปรากฏอยู่ในผลงานชุดนี้แล้ว ทว่ายังมีในอีกนัยหนึ่งแนวความคิดที่ปรากฏแฝงร่วมอยู่ คือ เทสเซลเลชั่น (tessellation) ในทัศนะของผู้วิจัยเห็นว่า เทสเซลเลชั่น เป็นได้ทั้งแนวความคิดและเทคนิควิธีการสร้างสรรค์ผลงาน เนื่องจากหากเมื่อสำรวจพิจารณาภายในรายละเอียดของผลงานชุดนี้อันเป็นข้อมูลทางอินเทอร์เน็ตจะพบว่าบางเว็บไซต์ได้จัดเทสเซลเลชั่นที่ปรากฏในผลงานของแอ็ชเชอร์ให้อยู่ในกลุ่มของเทคนิคการสร้างสรรค์

เทสเซลเลชั่น (Tessellation) คือ การนำความรู้เรื่องการแปลงรูปทรงเรขาคณิตให้มาผสมผสานกับศิลปะ หรือที่เรียกว่า "คณิตศิลป์" ซึ่งเกิดจากการนำความรู้เรื่องการแปลงทางเรขาคณิตทั้งการเลื่อนขนาน การสะท้อนและการหมุนมาสร้างสรรค์ให้เป็นผลงานศิลปะในรูปแบบต่าง ๆ โดยนัยเหล่านี้จึงเป็นเสมือนกับการนำสุนทรียศาสตร์ของทัศนศิลป์ก้าวข้ามไปผสมกับศาสตร์สาขาอื่น เช่น คณิตศาสตร์ วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี เป็นต้น และคำว่า "tessellate" มีรากศัพท์มาจากภาษากรีกคือ "tesseres" ซึ่งหมายถึง 4 ความหมายของคำว่า "tessellate" ในภาษาอังกฤษและประเด็นสาระนี้จึงถูกนิยามไว้ว่า "to form or arrange small squares in a checkered or mosaic pattern" หมายถึงการนำรูปสี่เหลี่ยมจัตุรัสมาเรียงต่อกันเป็นลวดลายโดยมีจุดเริ่มต้นของรูปแบบมาจากวิธีการปูกระเบื้อง และข้อสังเกตประการหนึ่งของวิธีการปูกระเบื้องหรือการนำรูปสี่เหลี่ยมมาเรียงต่อ ๆ กันคือ รูปแบบหรือผลลัพธ์ที่ได้นั้นย่อมไม่มีช่องว่างและไม่เกิดการทับซ้อนหรือการเหลื่อมกันของรูปสี่เหลี่ยมจัตุรัสที่นำมาเรียงกันด้วย [4] (ภาพที่ 4)

ถ้าจะกล่าวให้เข้าใจง่ายขึ้นถึงวิธีการสร้างรูปเทสเซลเลชั่นนั้น คือ รูปที่เกิดจากการจัดเรียงรูปชิ้นส่วนเล็ก ๆ โดยมีเงื่อนไขว่าชิ้นส่วนเล็ก ๆ ที่นำมาจัดเรียงต้องไม่เกิดช่องว่างระหว่างกันและชิ้นส่วนแต่ละชิ้นต้องไม่มีการทับซ้อนกัน

การแบ่งประเภทของเทสเซลเลชั่น สามารถใช้เกณฑ์ในการแบ่งได้หลายเกณฑ์ เช่น ใน

กรณีที่ใช้ประเด็น เรื่อง ของมิติมาเป็นหลักการหรือเป็นเกณฑ์ย่อมจะสามารถแบ่งได้เป็น 2 ประเภทคือเทสเซลเลชั่น 2 มิติและเทสเซลเลชั่น 3 มิติ แต่สำหรับในกรณีที่ใช้ภาพนิ่งจากผลงานศิลปะมาเป็นกรณีศึกษาหรืออ้างอิงจะใช้เกณฑ์ ประเภทของชิ้นส่วนย่อมสามารถอธิบายตัวอย่างผลงานของศิลปินเมาริตส์กอร์เนลิสแอ็ชเชอร์ (Maurits Cornelis Escherหรือ M.C. Escher) [5] ได้อย่างถูกต้อง ซึ่งในเทสเซลเลชั่นประเภทนี้จะแบ่งออกเป็น 2 ประเภท คือ เทสเซลเลชั่น จากรูปเรขาคณิตและเทสเซลเลชั่น จากรูปทั่วไป โดยนำผลงานชุด Metamorphosis I, 1937 ของแอ็ชเชอร์จัดอยู่ในประเภทเทสเซลเลชั่น จากรูปทั่วไปและเพื่อสร้างความเข้าใจที่ถูกต้องตรงกัน ผู้วิจัยจึงต้องวิเคราะห์ภายใต้หลักการของเกณฑเทสเซลเลชั่นทั้งสองประเภทข้างต้นตามลำดับดังนี้

จากภาพตัวอย่าง (ภาพที่ 5) จะเห็นว่ารูปสามเหลี่ยมด้านเท่าและรูปหกเหลี่ยมด้านเท่าสามารถนำมาเรียงต่อกันตามเงื่อนไขของเทสเซลเลชั่นได้ วิธีการตรวจสอบรูปเรขาคณิตด้านเท่ามุมเท่าในบริบทรูปแบบอื่น ๆ จะเป็นเทสเซลเลชั่นหรือไม่ ก็สามารถทำได้โดยการพิจารณาจุดร่วมที่เกิดจากจุดยอดของรูปสามเหลี่ยมด้านเท่าที่มาบรรจบกัน ดังตัวอย่างต่อไปนี้

จากรูปตัวอย่าง (ภาพที่ 6) จุดร่วม A เกิดจากส่วนยอดหรือปลายแหลมของมุมรูปสามเหลี่ยมจำนวน 6 รูปมาบรรจบกัน ซึ่งทุกรูปเป็นรูปสามเหลี่ยมด้านเท่าทำให้มุมรอบจุด A ได้ 360 องศา ซึ่งเกิดจากมุมของรูปสามเหลี่ยมแต่ละรูปทำมุม 60 องศา ดังนั้นจึงเท่ากับ 60°+ 60°+ 60°+ 60° + 60°+ 60°= 360°

อนึ่งเมื่อพิจารณาจุดร่วมที่เกิดจากจุดส่วนปลายแหลมหรือยอดมุมของรูปสี่เหลี่ยมจัตุรัสที่มาบรรจบกันดังรูปแบบตัวอย่าง (ภาพที่ 7) ต่อไปนี้ จากรูปแบบตัวอย่างจะเห็นว่าจุดร่วม B เกิดจากจุดส่วนยอดหรือปลายแหลมของมุมรูปสี่เหลี่ยมจัตุรัสจำนวน 4 รูปมาบรรจบกัน และทำให้มุมรอบจุด B ได้ 360 องศา ที่เกิดจากมุมของรูปสี่เหลี่ยมแต่ละรูปเท่ากับ 90° + 90° + 90° + 90° = 360°

ภาพที่ 8 สำหรับรูปห้าเหลี่ยมด้านเท่าซึ่งไม่สามารถนำมาเรียงให้เป็นรูปแบบของเทสเซลเลชั่นได้ ด้วยเพราะเมื่อผลรวมของมุมที่จุดส่วนปลายแหลมหรือมุมยอดของรูปห้าเหลี่ยมที่ทำให้เกิดจุดร่วมและพบว่าผลรวมของมุมจะได้ไม่เท่ากับ 360 องศา โดยที่จุด C เป็นจุดร่วมเมื่อคำนวณผลรวมของมุมหรือจุดยอดส่วนปลายแหลมของมุมทั้งสามจะได้ผลลัพธ์เท่ากับ 108° + 108° + 108° = 324°

อนึ่งไม่ว่าจะเป็นรูปเรขาคณิตชนิดใด ถ้านำมาเรียงต่อกันย่อมทำให้มุมที่จุดร่วมแต่ลจุดรวมกันเท่ากับ 360° และสามารถเรียงต่อกันได้เป็นเทสเซลเลชั่น จากตัวอย่างข้างต้นจะเป็นเทสเซลเลชั่นที่เกิดจากการจัดเรียงรูปเรขาคณิตเพียงชนิดเดียวและตัวอย่างที่จะกล่าวถึงนี้จะนำเสนอรูปแบบของเทสเซลเลชั่นที่เกิดจากการเรียงรูปเรขาคณิตด้านเท่ามากกว่า 1 ชนิด (ภาพที่ 9)

2. เทสเซลเลชั่นจากรูปทั่วไป มีพื้นฐานมาจากเทสเซลเลชั่นรูปเรขาคณิต โดยใช้หลักการความรู้เรื่องการแปลงทางเรขาคณิตเข้ามาช่วยในการออกแบบลายซึ่งจะทำให้ไม่เกิดช่องว่างหรือการทับซ้อนกันเมื่อนำมาจัดเรียงต่อกัน กล่าวอีกนัยหนึ่งได้ว่าแอ็ชเชอร์เป็นศิลปินคนแรกที่ใช้วิธีการสร้างเทสเซลเลชั่นจากรูปทั่วไป

โดยผู้วิจัยขอนำตัวอย่างในขั้นตอนการสร้างเทสเซลเลชั่นจากรูปทั่วไปขั้นพื้นฐานมาเป็นกรณีศึกษาเปรียบเทียบ (ภาพที่ 10) เพื่อให้ง่ายต่อการสร้างความเข้าใจร่วมกันก่อนจะดำเนินไปยังขั้นตอนที่ซับซ้อนมากยิ่งขึ้นและภาพขั้นตอนโดยนัยนี้ได้อ้างอิงมาจากเวปไซต์ของ Jill Britton[6]

ขั้นที่ 1. ตัดกระดาษแข็งเป็นรูปเรขาคณิตตามที่ต้องการ ในที่นี้เลือกใช้รูปสี่เหลี่ยมจัตุรัส
ขั้นที่ 2. วาดลวดลายลงบนกระดาษแข็ง ซึ่งต้องมีการคิดวางแผนอย่างเป็นระบบหรือภาพในจินตนาการไว้ล่วงหน้าก่อนถึงการวาดลวดลายที่ต้องการ
ขั้นที่ 3. ตัดส่วนที่วาดลวดลายออกจากกัน จากนั้นถึงเลือกใช้การแปลงทางเรขาคณิตที่ต้องการ ในขั้นตอนนี้ใช้รูปแบบการเลื่อน โดยจะเลื่อนชิ้นส่วนที่ตัดออกไปยังด้านตรงข้ามทั้งสองด้าน
ขั้นที่ 4. เมื่อเลื่อนชิ้นส่วนได้ตรงตามตำแหน่งที่ต้องการแล้วจึงใช้เทปใสติดยึดกับกระดาษแข็งทุกชิ้นให้รวมเข้าด้วยกัน

เมื่อเสร็จจากขั้นตอนที่ 4 แล้วจะได้กระดาษแข็งที่เป็นแม่แบบในการสร้างเทสเซลเลชั่นตามที่ต้องการ จากนั้นถึงนำแม่แบบมาทาบลงบนกระดาษวาดเขียนและลากเส้นตามขอบของแม่แบบ โดยลากต่อ ๆ กันจนได้จำนวนของรูปร่างในเทสเซลเลชั่นแล้วจากนั้นถึงตกแต่งลวดลายตามที่ต้องการ ดังตัวอย่างนี้ (ภาพที่ 11 และ 12)

ขั้นตอนการสร้างเทสเซลเลชั่นจากรูปทั่วไปของแอ็ชเชอร์สามารถวิเคราะห์การแปลงรูปทรงตามพื้นฐานทางเรขาคณิตออกมา 4 รูปแบบ ได้แก่ รูปแบบที่ 1 การเลื่อนขนาน (Translation symmetry) คือ การชิ้นส่วนที่ตัดออกจากรูปที่ทำการออกแบบไว้และนำส่วนที่ตัดออกไป

วางไว้ที่ด้านตรงข้ามของเฟรมทั้งสองด้านเช่นเดียวกับตัวอย่างก่อนหน้านี้ รูปแบบที่ 2 การสมมาตรโดยการสะท้อน (Reflection symmetry) คือ การออกแบบรูปทรงที่ต้องการเพียงครึ่งหนึ่งจากนั้นคัดลอกและสลับด้านรูปทรงด้านที่ทำสำเร็จมาประกอบเข้าด้วยกัน รูปแบบที่ 3 การสมมาตรโดยการหมุน (Rotation symmetry) คือ การออกแบบรูปทรงตั้งแต่หนึ่งรูปทรงขึ้นไปและกำหนดจุดหมุน (Pivot) ขึ้นมาหนึ่งตำแหน่งบนรูปทรงที่สร้างขึ้น มักจะกำหนดจุดหมุนที่ปลายสุดหรือท้ายสุดของรูปทรงเสมอ จากนั้นคัดลอกรูปทรงที่สร้างขึ้นอย่างน้อย 3 รูปทรง นำเรียงกันเรียงกันโดยการหมุนผ่านจุดหมุนเดียวกันและวางในตำแหน่งองศาที่เท่ากัน รูปแบบที่ 4 การสมมาตรโดยการสะท้อนแบบเลื่อน (Glide reflection symmetry) [7] คือ การออกแบบรูปทรงที่ต้องการและทำการคัดลอกแบบสลับด้าน จากนั้นรูปทรงที่คัดลอกไปวางเหลื่อมด้านบนหรือด้านล่างกับรูปทรงต้นฉบับ

ตัวอย่างผลงานชิ้นอื่น ๆ ของศิลปินแอ็ชเชอร์ที่มีขั้นตอนการสร้างเทสเซลเลชั่นรูปทรงอื่นตามพื้นฐานทางเรขาคณิต 4 รูปแบบดังนี้ (ภาพที่ 13-20)

สรุป

ภาพรวมของการวิเคราะห์ในประเด็นสาระสำคัญของแนวคิดการเปลี่ยนแปลงรูปร่าง (Metamorphosis) หรือการเปลี่ยนแปลงรูปทรงจากวัตถุชิ้นหนึ่งไปเป็นวัตถุชิ้นอื่นด้วยรูปแบบวิธีเทสเซลเลชั่น ในทางกายภาพของผลงานจะสังเกตเห็นว่าผลงาน Metamorphosis ทั้ง 2 ชุดนี้ มีขนาดความยาวของภาพมากเป็นพิเศษ โดยเฉพาะผลงาน Metamorphosis II, 1940 ที่มีขนาดความยาวถึง 153.3 นิ้ว เนื่องจากในผลงานชิ้นนี้มีกระบวนการเปลี่ยนแปลงรูปทรงจำนวน 20 ครั้ง จึงทำให้ขนาดของภาพด้านยาวมีความยาวเพิ่มขึ้นตามจำนวนของรูปทรงที่มีการเปลี่ยนรูปแบบในแต่ละครั้ง หากเปรียบเทียบกับเทคนิคการจางภาพซ้อนในภาพยนตร์หรือแอนิเมชัน (ภาพเคลื่อนไหว หรือ Motion Picture) ความยาวของกระบวนการเปลี่ยนแปลงรูปทรงในผลงาน Metamorphosis II คือ เส้นเวลาของภาพเคลื่อนไหวต่อเนื่องจากจุดเริ่มต้นเรื่องไปจนถึงจุดจบของเรื่องที่ปรากฏบนจอฉายภาพยนตร์ แต่ด้วยขอจำกัดของภาพพิมพ์หรือภาพวาด (ภาพนิ่ง หรือ Still Image) ที่มีขอบเขตของกรอบหรือเฟรมเป็นตัวกำหนดจึงไม่สามารถเล่าเรื่องให้ภาพซ้อนทับกันไปเรื่อย ๆ ในเฟรมเดียวเหมือนกับวิธีการฉายภาพยนตร์บนจอ ด้วยขอจำกัดดังกล่าวศิลปินจึงเลือกที่จะเล่ากระบวนการเปลี่ยนแปลงรูปทรง 20 ครั้ง ผ่านเฟรมที่มีความยาวเป็นแนวนอนถึง 153.3 นิ้ว เพื่อให้เห็นกระบวนการเปลี่ยนแปลงอย่างค่อยเป็นค่อยไปจากซ้ายไปขวา การนำภาพนิ่งมานำเสนอในรูปแบบนี้มีความคล้ายคลึงกับการนำภาพยนตร์มา

แยกเป็นชุดภาพเคลื่อนไหวต่อเนื่องหรือเรียกว่า Image Sequence ตามอัตราความเร็วในการฉายภาพยนตร์ 1 วินาทีต่อ 24 เฟรม (Frame Rate) เช่น ระบบภาพยนตร์ 1 วินาที จะสามารถแยกชุดภาพเคลื่อนไหวที่มีความต่อเนื่องกันออกมาได้ 24 ภาพ เป็นต้น

ในส่วนการวิเคราะห์รูปแบบเทสเซลเลชั่นที่นำมาใช้สร้างสรรค์ผลงานทั้ง 2 ชุดนี้ พบว่าศิลปินได้ใช้รูปแบบเทสเซลเลชั่นประเภท 2 มิติ ซึ่งเกิดจากการนำรูปทรงทั่วไปมาทำการแปลงรูปทรงตามพื้นฐานทางเรขาคณิตทั้ง 4 รูปแบบ โดยศิลปินมักจะใช้รูปแบบการเลื่อนขนานและรูปแบบการสมมาตรโดยการสะท้อนเพื่อสร้างรูปทรงก่อนจากนั้นจะใช้รูปแบบการสมมาตรโดยการหมุนและรูปแบบการสมมาตรโดยการสะท้อนแบบเลื่อนเพื่อการจัดวางตำแหน่งรูปทรงต่าง ๆ เข้าไว้ด้วยกันให้เป็นระบบ นับได้ว่าศิลปินแอ็ชเชอร์เป็นศิลปินคนแรกที่นำเสนอภาพในแนวนอนเพื่อแสดงให้เห็นกระบวนเปลี่ยนแปลงรูปทรงด้วยวิธีการสร้างเทสเซลเลชั่นจากรูปทรงทั่วไปภายใต้เงื่อนไขการแปลงรูปทรงตามแนวคิดทางเรขาคณิต ดังนั้น คงจะปฏิเสธไม่ได้ว่าการสร้างงานเทสเซลเลชั่นจำเป็นอย่างยิ่งที่ผู้สร้างสรรค์ผลงานต้องมีสามารถด้านศิลปะควบคู่กับจินตนาการและมีความคิดสร้างสรรค์ ร่วมกับองค์ความรู้ทางคณิตศาสตร์และทักษะด้านเรขาคณิต การแปลง การวัดและการคาดคะเน แม้กระทั่งการวางแผนการทำงานอย่างเป็นระบบ นอกจากนี้ผู้วิจัยมีความคิดเห็นว่าหากได้มีการนำความรู้เกี่ยวกับการสร้างเทสเซเลชั่นมาจัดเป็นกิจกรรมการเรียนรู้ในชั้นเรียนหรือกิจกรรมเสริมหลักสูตรน่าจะมีส่วนช่วยสนับสนุนการเรียนรู้ทั้งศิลปะและคณิตศาสตร์ได้เป็นอย่างดี

เชิงอรรถ

1 Metamedia Technology, **การเปลี่ยนแปลงรูปร่างหรือลักษณะ การเปลี่ยนแปลงที่สมบูรณ์**, เข้าถึงเมื่อ 9 พฤษภาคม 2560, เข้าถึงจาก https://dict.longdo.com/search/metamorphosis

2 วิกิพีเดีย, **การเปลี่ยนสัณฐาน**, เข้าถึงเมื่อ 9 พฤษภาคม 2560, เข้าถึงจาก https://th.wikipedia.org/wiki/การเปลี่ยนสัณฐาน

3 รักศานต์ วิวัฒน์สินอุดม, **นักสร้าง สร้างหนัง หนังสั้น**, (กรุงเทพฯ: ภาควิชาการภาพยนตร์และภาพนิ่ง คณะนิเทศศาสตร์, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2545), 254.

4 สุวัฒนา เอี่ยมอรพรรณ, **ปฏิรูปกลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์: การแปลงเรขาคณิต**, (กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2546), 75-76.

5 เรื่องเดียวกัน, 75-76.

6 Jill Britton, **Tessellations Escher**, Accessed March 30, 2018, Available from http://britton.disted.camosun.bc.ca/jbescher3.htm

7 คณิตศาสตร์ จินตนาการ และความรู้ (mathematics imagination and knowledge), การจัดการเรียนรู้ในเรื่องการแปลงทางเรขาคณิตด้วยกิจกรรม "ศิลปะของเอสเชอร์", เข้าถึงเมื่อ 30 มีนาคม, เข้าถึงจาก http://mathsfree4u.blogspot.com/2012/08/1-1.html

บรรณานุกรม

รักศานต์ วิวัฒน์สินอุดม. นักสร้าง สร้างหนัง หนังสั้น. กรุงเทพฯ: ภาควิชาการภาพยนตร์และภาพนิ่ง. คณะนิเทศศาสตร์. จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2545.

สุวัฒนา เอี่ยมอรพรรณ. ปฏิรูปกลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์: การแปลงเรขาคณิต. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2546.

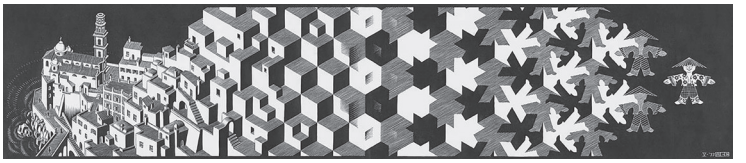
คณิตศาสตร์ จินตนาการ และความรู้ (mathematics imagination and knowledge), การจัดการเรียนรู้ในเรื่องการแปลงทางเรขาคณิตด้วยกิจกรรม "ศิลปะของเอสเชอร์". เข้าถึงเมื่อ 30 มีนาคม. เข้าถึงจาก http://mathsfree4u.blogspot.com/2012/08/1-1.html

วิกิพีเดีย, เมาริตส์ กอร์เนลิส แอ็ชเชอร์. เข้าถึงเมื่อ 3 พฤษภาคม 2560. เข้าถึงจาก https://th.wikipedia.org/wiki/เมาริตส์_กอร์เนลิส_แอ็ชเชอร์

วิกิพีเดีย, การเปลี่ยนสัณฐาน. เข้าถึงเมื่อ 9 พฤษภาคม 2560. เข้าถึงจาก https://th.wikipedia.org/wiki/การเปลี่ยนสัณฐาน

Britton, Jill. Jill Britton's Escher Gallery. Accessed March 30, 2018, Available from http://britton.disted.camosun.bc.ca/jbescher3.htm

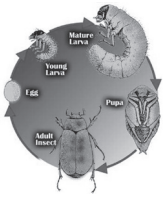
Metamedia Technology, การเปลี่ยนแปลงรูปร่างหรือลักษณะ การเปลี่ยนแปลงที่สมบูรณ์. เข้าถึงเมื่อ 9 พฤษภาคม 2560. เข้าถึงจาก https://dict.longdo.com/search/metamorphosis



ภาพที่ 1

"Metamorphosis I", M.C. Escher. 1937.

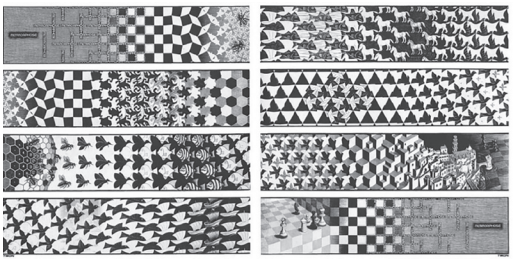
ที่มา : The Official M.C. Escher Website, **Metamorphosis I**, Accessed May 21, 2018, Available from http://www.mcescher.com/gallery/switzerland-belgium/metamorphosis-i/



ภาพที่ 2

การเปลี่ยนสัณฐาน หรือ Metamorphosis ในบริบททางกีฏวิทยา

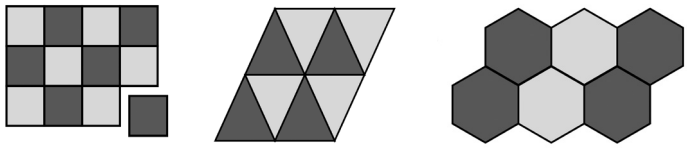
ที่มา : Montana Science Partnership, **Complete or Holometabolous Metamorphosis**, Accessed June 3, 2018, Available from http://www.sciencepartners.info/module-8-macroinvertebrates/insect-reproduction-development/complete-or-holometabolous-metamorphosis/



ภาพที่ 3

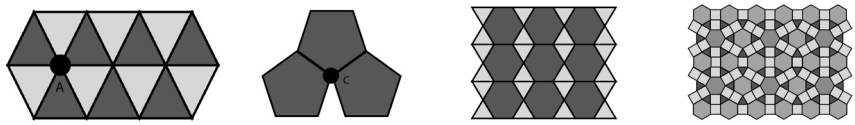
ผลงาน "Metamorphosis II", M.C. Escher. 1940.

ที่มา : The Official M.C. Escher Website, **Metamorphosis II**, Accessed May 21, 2018, Available from http://www.mcescher.com/gallery/switzerland-belgium/metamorphosis-ii/



ภาพที่ 4 (ซ้าย)
ภาพตัวอย่างแสดงการปูกระเบื้อง
ที่มา : ผู้วิจัย

ภาพที่ 5
(กลาง) เทสเซลเลชันที่เกิดจากรูปสามเหลี่ยม
(ขวา) เทสเซลเลชันที่เกิดจากรูปหกเหลี่ยม
ที่มา : ผู้วิจัย



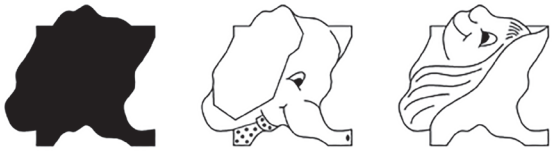
(1) (2) (3) (4)

ภาพที่ 7 (1)
แสดงจุดร่วมที่เกิดจากส่วนยอดของรูปสี่เหลี่ยมด้านเท่า
ที่มา : ผู้วิจัย

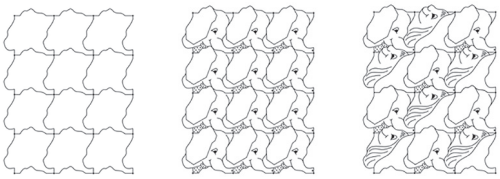
ภาพที่ 8 (2)
แสดงจุดร่วมที่เกิดจากจุดปลายมุมห้าเหลี่ยมด้านเท่าที่ไม่สามารถหาผลรวมของมุมไม่เท่ากับ 360 องศา
ที่มา : ผู้วิจัย

ภาพที่ 9 (3) และ (4)
รูปแบบเทสเซลเลชั่นที่เกิดจากรูปเรขาคณิตด้านเท่ามากกว่า 1 ชนิด
ที่มา : ผู้วิจัย

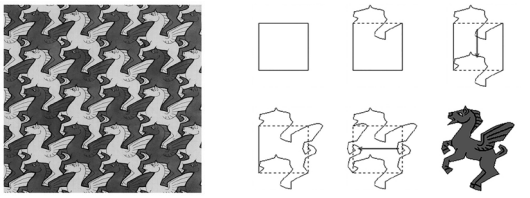
ภาพที่ 10
ขั้นตอนที่ 1, ขั้นตอนที่ 2, ขั้นตอนที่ 3 และขั้นตอนที่ 4
ที่มา : ผู้วิจัย



ภาพที่ 11
(ซ้าย) แม่แบบเทสเซลเลชั่น (กลาง) ใส่ลวดลายแบบที่ 1 (ขวา) ใส่ลวดลายแบบที่ 2
ที่มา : สุวัฒนา เอี่ยมอรพรรณ, **ปฏิรูปกลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์: การแปลงเรขาคณิต**, 21 พฤษภาคม 2561, กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2546, หน้า 75-76.



ภาพที่ 12
(ซ้าย) เรียงต่อแม่แบบเซลเลชั่นที่ไม่มีลวดลาย
(กลาง) เรียงต่อเซลเลชั่นแบบมีลวดลายเดี่ยว
(ขวา) เรียงต่อเซลเลชั่นแบบผสมลวดลาย
ที่มา : สุวัฒนา เอี่ยมอรพรรณ, **ปฏิรูปกลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์: การแปลงเรขาคณิต**, 21 พฤษภาคม 2561, กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2546, หน้า 75-76.



ภาพที่ 13 (ซ้าย)

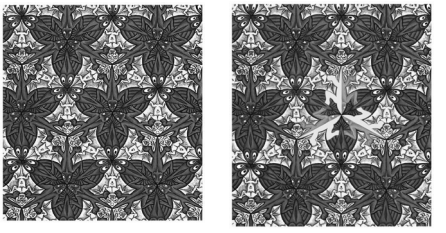
ผลงาน "Pegasus (No. 105)", M.C. Escher. 1959. โดยใช้รูปแบบการเลื่อนขนาน

ที่มา : Wikiart, **Pegasus (No. 105) M.C. Escher**, Accessed May 24, 2018, Available from https://www.wikiart.org/en/m-c-escher/pegasus-no-105-1959

ภาพที่ 14 (ขวา)

ขั้นตอนการสร้างแบบเทสเซลเลชั่นจากผลงาน Pegasus (No. 105), 1959 โดยใช้รูปแบบการเลื่อนขนาน

ที่มา : Jill Britton, **Tessellations Escher**, Accessed May 24, 2018, Available from http://britton.disted.camosun.bc.ca/jbescher3.htm นำมาดัดแปลงโดยผู้วิจัย



ภาพที่ 15 (ซ้าย)

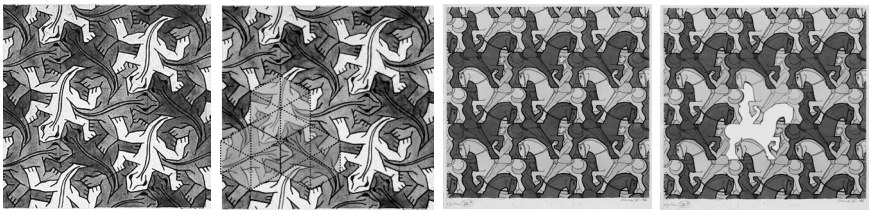
ผลงาน "Lizard / Fish / Bat (No. 85)", M.C. Escher. 1952. โดยรูปแบบสมมาตรโดยการสะท้อน

ที่มา : Priscilla, **Week 5: Gestalt Law - MC Escher**, Accessed May 24, 2018, Available from http://dsgnprcpl.blogspot.com/2014_08_01_archive.html

ภาพที่ 16 (ขวา)

ตัวอย่างแสดงขั้นตอนการสร้างแบบเทสเซลเลชั่นจากผลงาน Lizard / Fish / Bat (No. 85), 1952 โดยใช้รูปแบบการสมมาตรโดยการสะท้อน แถบสีเขียวคือด้านต้นฉบับของรูปทรงกิ้งก่าซึ่งถูกทำขึ้นมาครึ่งหนึ่งและสีเขียวเจือจางคือส่วนสำเนาที่ถูกคัดลอกและสลับด้านมาประกอบเข้าด้วยกัน

ที่มา : Priscilla, **Week 5: Gestalt Law - MC Escher**, Accessed May 24, 2018, Available from http://dsgnprcpl.blogspot.com/2014_08_01_archive.html นำมาดัดแปลงโดยผู้วิจัย



(1) (2) (3) (4)

ภาพที่ 17 (1)

ผลงาน Lizard (No. 25), M.C. Escher. 1939. รูปแบบการสมมาตรโดยการหมุน

ที่มา : MAT, **PROJECT 1: PIXELS AS THE BASIC UNIT PIXELS IN ESCHER'S LIZARDS SHAPE**, Accessed May 24, 2018, Available from https://www.mat.ucsb.edu/g.legrady/academic/courses/08w256/javier_p1/index.html

ภาพที่ 18 (2)

ตัวอย่างแสดงขั้นตอนการสร้างแบบเทสเซลเลชั่นจากผลงาน Lizard (No. 25), 1939 โดยใช้รูปแบบการสมมาตรโดยการหมุน จุดสีแดงคือจุดหมุน (Pivot) ของรูปทรง คัดลอกรูปทรงและปรับองศาจากจุดหมุนตำแหน่งเดียวกัน

ที่มา : MAT, **PROJECT 1: PIXELS AS THE BASIC UNIT PIXELS IN ESCHER'S LIZARDS SHAPE**, Accessed May 24, 2018, Available from https://www.mat.ucsb.edu/g.legrady/academic/courses/08w256/javier_p1/index.html นำมาดัดแปลงโดยผู้วิจัย

ภาพที่ 19 (3)

ผลงาน "Horseman (No. 67)", M.C. Escher. 1946. โดยใช้รูปแบบการสมมาตรโดยการสะท้อนแบบเลื่อน

ที่มา : Wikiart, **Horseman (No. 67) M.C. Escher**, Accessed May 24, 2018, Available from https://www.wikiart.org/en/m-c-escher/horseman-1

ภาพที่ 20 (4)

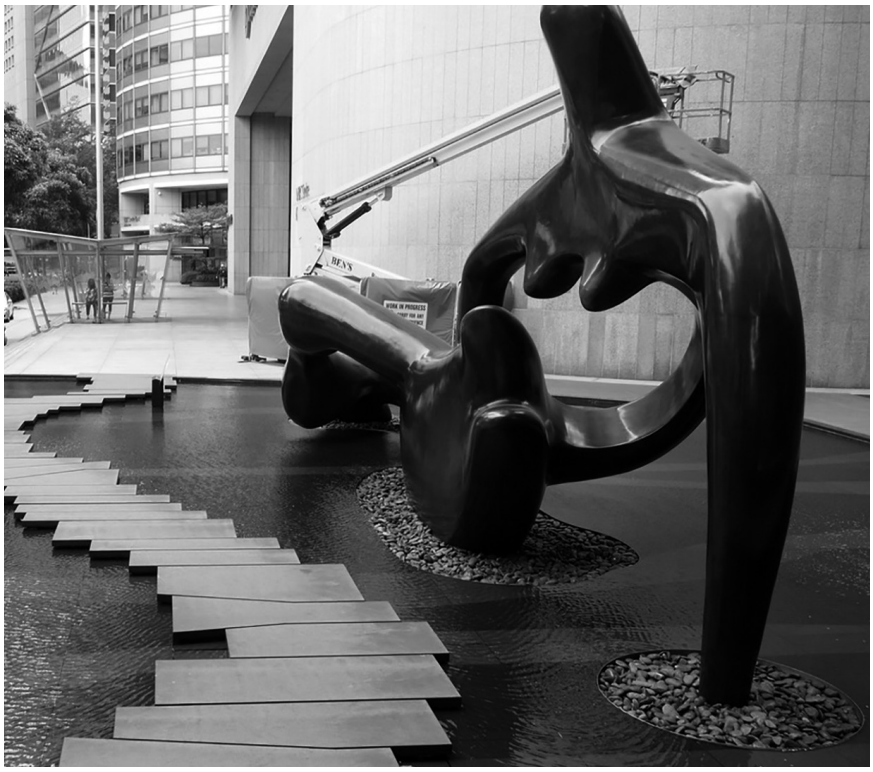
ตัวอย่างแสดงขั้นตอนการสร้างแบบเทสเซลเลชั่นจากผลงาน Horseman (No. 67), 1946 โดยใช้รูปแบบการสมมาตรโดยการสะท้อนแบบเลื่อน กรอบสีเขียวคือตัวต้นฉบับและกรอบสีเขียวคือสำเนาที่ถูกคัดลอกและวางเหลื่อมกันโดยทำการสลับด้าน

ที่มา : Wikiart, **Horseman (No. 67) M.C. Escher**, Accessed May 24, 2018, Available from https://www.wikiart.org/en/m-c-escher/horseman-1 นำมาดัดแปลงโดยผู้วิจัย

Received : *January 24, 2019*
Revised : *January 30, 2019*
February 25, 2019
Accepted : *July 2, 2019*

การศึกษาศิลปะร่วมสมัยในอาเซียน : กรณีศึกษา สาธารณรัฐประชาธิปไตยประชาชนลาว สาธารณรัฐแห่งสหภาพเมียนมา สาธารณรัฐสังคมนิยมเวียดนาม สาธารณรัฐฟิลิปปินส์ และสาธารณรัฐสิงคโปร์

เตยงาม คุปตะบุตร
อาจารย์ประจำโครงการจัดตั้งภาควิชาสื่อผสม คณะจิตรกรรม ประติมากรรมและภาพพิมพ์ มหาวิทยาลัยศิลปากร



คำสำคัญ ศิลปะร่วมสมัย อาเซียน

บทคัดย่อ

แผนงานวิจัย "การศึกษาศิลปะร่วมสมัยในอาเซียน : กรณีศึกษา สาธารณรัฐประชาธิปไตยประชาชนลาว สาธารณรัฐแห่งสหภาพเมียนมา สาธารณรัฐสังคมนิยมเวียดนาม สาธารณรัฐฟิลิปปินส์ และสาธารณรัฐสิงคโปร์" มีวัตถุประสงค์หลักได้แก่ 1) เพื่อสำรวจความหลากหลายของรูปแบบ เทคนิค อุปกรณ์ และลักษณะเฉพาะของสื่อศิลปะร่วมสมัยในแต่ละประเทศในกลุ่มอาเซียน 2) เพื่อสำรวจประเด็นที่เกี่ยวข้องกับศิลปะร่วมสมัย อันได้แก่ พื้นที่ของศิลปะร่วมสมัย บริบททางสังคม และบทบาทของสถาบันศิลปะ การรู้เท่าทันพัฒนาการของศิลปะร่วมสมัยในอาเซียนนี้ถือเป็นความจำเป็นที่ทางคณะผู้วิจัย ซึ่งเป็นอาจารย์ในระดับอุดมศึกษา

จำเป็นต้องรู้ เข้าใจ เพื่อถ่ายทอดความรู้นี้ไปยังนักศึกษา ผู้ซึ่งจะเป็นกลุ่มคนที่ขับเคลื่อนวงการทัศนศิลป์ในระดับอาเซียนต่อไป

ขอบเขตของแผนงานวิจัย ได้แก่ การใช้วิทยาวิจัยเชิงคุณภาพ การลงพื้นที่ภาคสนามใน 5 ประเทศ ได้แก่ ลาว เมียนมา เวียดนาม ฟิลิปปินส์ และรัฐสิงคโปร์ และแผนงานวิจัยประกอบไปด้วย 6 โครงการวิจัยย่อย โดยที่ผู้วิจัยในแต่ละโครงการ เลือกหัวข้อวิจัยตามพื้นฐานทางวิชาการทางทัศนศิลป์ของตนเอง

วิธีวิทยาที่ใช้ในทุกโครงการเป็นวิธีการวิจัยเชิงคุณภาพ ซึ่งประกอบไปด้วย 1) การรวบรวมข้อมูลภาคเอกสาร 2) การลงพื้นที่ภาคสนาม 3) การสัมภาษณ์ 4) การสังเกต และ 5) การบันทึก วิธีวิทยาของแต่ละโครงการย่อยมีลักษณะที่แตกต่างกัน ขึ้นอยู่กับลักษณะของข้อมูลที่ต้องการเก็บรวบรวม และบริบทของสังคมและวัฒนธรรมในแต่ละประเทศ

ขั้นตอนการดำเนินงานของแผนงานวิจัยมีดังนี้ ผู้วิจัยในแต่ละโครงการวิจัยย่อยได้เก็บข้อมูลภาคเอกสารในประเทศไทยก่อน หลังจากนั้นจึงเดินทางไปสำรวจศิลปะร่วมสมัยในต่างประเทศ ต่อมาผู้วิจัยได้ข้อมูลดิบจากภาคสนามมาทำให้เป็นสารสนเทศ วิเคราะห์สารสนเทศ เขียนผลการวิจัย สุดท้ายจึงส่งให้หัวหน้าแผนงานวิจัยฯ วิเคราะห์ภาพรวม และสรุปผลการวิจัย

การศึกษาศิลปะร่วมสมัยในอาเซียนเป็นเรื่องใหม่ที่ท้าทาย กระบวนการเรียนรู้ ศึกษา และวิเคราะห์ศิลปะร่วมสมัยในอาเซียนอาจจะต้องใช้วิธีการเก็บหอมรอมริบ ค่อย ๆ เก็บ ค่อย ๆ สะสม เรียกได้ว่าต้องใช้เวลาและต้องช่วย ๆ กันทำ เพื่อให้ได้ข้อมูลที่ครบถ้วน เพียงพอต่อการสร้างความรู้เชิงภูมิภาค (Regional Knowledge) ในอนาคตได้

เนื้อหา

เนื้อหาของรายงานวิจัยนี้จะประกอบไปด้วยเนื้อหาที่สำคัญ 3 ส่วนได้แก่ 1) เนื้อหาของโครงการย่อยทั้ง 6 เรื่อง 2) การวิเคราะห์โดยจัดกลุ่มข้อมูล 3) การวิเคราะห์โดยใช้กรอบทฤษฎี

1 เนื้อหาของโครงการย่อยทั้ง 6 เรื่อง

<u>โครงการวิจัยย่อยที่ 1</u> "อนุสาวรีย์ร่วมสมัยในสาธารณรัฐประชาธิปไตยประชาชนลาว : กรณีศึกษา พระอนุสาวรีย์เจ้าอนุวงศ์" [1] โดยพงษ์พันธ์ จันทนมัฏฐะ [2] และสงวนศรี ตรีเทพประติมา [3]

วัตถุประสงค์มีดังนี้ 1) เพื่อศึกษากระบวนการสร้างสรรค์ผลงานตั้งแต่การออกแบบรูปปั้น การออกแบบแท่นประดิษฐาน การออกแบบสภาพแวดล้อม ขั้นตอนการผลิตและการติดตั้ง 2) เพื่อศึกษาบทบาทของผู้ว่าจ้างและประติมากรที่รับผิดชอบในการสร้างพระอนุสาวรีย์เจ้าอนุวงศ์ 3) เพื่อศึกษาการรับรู้ทั่วไปของประชาชนลาวที่มีต่อพระอนุสาวรีย์เจ้าอนุวงศ์

ผลการวิจัยพบว่า กระบวนการของการสร้างพระอนุสาวรีย์เจ้าอนุวงศ์ เริ่มตั้งแต่ทีมวิจัยหาข้อมูลเจ้าอนุวงศ์ในเรื่องประวัติส่วนพระองค์ รูปร่างหน้าตา เสื้อผ้าฉลองพระองค์และลักษณะของพระกรที่ผายออกไปด้านหน้า แล้วทีมประติมากรจึงเริ่มสเก็ตซ์วาดเส้น ต่อด้วยการทำเป็นโมเดลขนาดเล็กหลายแบบ เพื่อให้คณะกรรมการพรรคอนุมัติ โดยมีประธานประเทศเป็นผู้ตัดสินใจ เมื่อโมเดลได้รับการอนุมัติ ทีมประติมากรจึงขยายอนุสาวรีย์ด้วยดินเหนียวสูงถึง 8.29 เมตร และหล่อด้วยทองเหลือง เมื่ออนุสาวรีย์เสร็จเรียบร้อยแล้ว จึงขนขึ้นรถบรรทุกในลักษณะที่นอนไป เพื่อไปติดตั้งกับฐานที่รอตั้งอยู่แล้ว

บทบาทของผู้ว่าจ้างและประติมากร รัฐบาลเป็นผู้ริเริ่มโครงการ มีบทบาทเป็นผู้ว่าจ้าง มีหน้าที่ประเมิน คัดเลือกแบบ และตรวจสอบ ส่วนประติมากรทำงานเป็นทีมสอดคล้องกับข้อมูลที่ได้จากทีมผู้วิจัยและในท้ายที่สุดต้องรับผิดชอบให้พระอนุสาวรีย์เสร็จสมบูรณ์พร้อมติดตั้งภายในเวลาที่กำหนด

จากการสัมภาษณ์ช่างปั้นและสำรวจภาคสนามที่โรงหล่อ พบข้อจำกัดในการสร้างสรรค์ผลงาน เช่น เนื่องจากเวลาที่จำกัด ช่างปั้นไม่ได้ปั้น figure เปลือยก่อน แต่ปั้นในลักษณะที่สวมเสื้อผ้าไปเลย มีผลทำให้พระวรกายดูใหญ่โตและเตี้ย ส่วนพื้นที่ก็ไม่เหมาะสม ทำให้ทีมช่างปั้นไม่สามารถตรวจสอบความถูกต้องได้ทุกมุม เมื่อหล่อออกมาแล้วปรากฏว่า พระพาหายาวเกินไป แต่ไม่สามารถแก้ไขได้ เนื่องจากต้องไปติดตั้งให้ทันเวลา

สุดท้าย ประชาชนลาวเห็นว่า ความงามไม่ได้อยู่ที่หลักการที่ถูกต้องของกายวิภาค ความรู้ความเข้าใจเชิงประวัติศาสตร์ก็อาจไม่ใช่สิ่งที่สำคัญเท่ากับความรู้สึกศรัทธา เมื่อศรัทธาแล้ว ความถูกต้องของรูปลักษณ์ภายนอกและความรู้เชิงประวัติศาสตร์จึงไม่ใช่เป็นสิ่งที่สำคัญอีกต่อไป

โครงการวิจัยย่อยที่ 2 "การศึกษาความคิด เครื่องมือ และบริบททางสังคม ที่เกี่ยวข้องกับการสร้างสรรค์ผลงานภาพถ่ายในสาธารณรัฐแห่งสหภาพเมียนมา" [4] โดยสืบสกุล ศรัณพฤฒิ [5]

วัตถุประสงค์มีดังนี้ 1) เพื่อต้องการสำรวจแนวความคิด ลักษณะการแสดงออก กระบวนการสร้างสรรค์ และ เครื่องมือที่ศิลปินภาพถ่ายในประเทศเมียนมาใช้ 2) เพื่อสำรวจความเชื่อมโยงระหว่างผลงานภาพถ่ายและบริบททางสังคมของเมียนมา

ผลการวิจัยพบว่า พิว โมน (Phyu Mon) และเนท เลย์ (Nge Lay) เป็นศิลปินหญิงชาวเมียนมาที่สร้างสรรค์ศิลปะภาพถ่าย ศิลปินที่สร้างสรรค์ผลงานประเภทนี้มีไม่ถึง 10 คนในเมียนมา โมนแสดงความคิดเห็นในเรื่องทางสถานภาพของผู้เหญิงเมียนมา และลักษณะของสังคมผู้ใช้แรงงานในประเทศ ส่วนเลย์นำเสนอสภาวะเหลื่อมซ้อนระหว่างความเป็นปัจจุบันและประวัติศาสตร์ของสังคม เธอทั้งสองมีจุดร่วมที่เหมือนกัน คือ ไม่ได้เรียนการถ่ายภาพแบบศิลปะมาโดยตรง แต่เทคโนโลยีการถ่ายภาพและคอมพิวเตอร์ที่มีราคาถูกลงในเวลาปัจจุบันก็เอื้อให้พวกเธอสามารถเรียนรู้การถ่ายภาพและปรับแต่งภาพได้เอง

บรรยากาศของสังคมที่เต็มไปด้วยการควบคุมส่งผลโดยตรงต่อการแสดงออกของศิลปินทั้งสอง ทั้งโมนและเลย์ไม่สามารถถือกล้องถ่ายภาพในที่สาธารณะได้อย่างอิสระ พวกเธอต้องรีบถ่ายและรีบวิ่งหนีตำรวจ เธอทั้งคู่ใช้ใสัญญะ เพื่อแสดงความรู้สึกนึกคิดที่ไม่สามารถแสดงออกได้อย่างตรงไปตรงมาได้ เช่น โมนใช้มือและแขนของผู้หญิงที่ถูกปิดกั้นให้อยู่ภายในอาคารเป็นสัญญะ สะท้อนให้เห็นว่า ผู้หญิงไม่สามารถแสดงความหมายที่ต้องการ ในที่สาธารณะที่ถูกควบคุมด้วยกฎของรัฐบาลได้ ในขณะที่เลย์ใช้ลักษณะพร่าเบลอของผู้คนเมียนมาในอดีตที่มีลักษณะสูงศักดิ์ ทับซ้อนกับภาพของคนปัจจุบันที่มีลักษณะเป็นคนชนชั้นแรงงาน เป็นสัญญะสะท้อนให้เห็นปัญหาในการสร้างอัตลักษณ์ของคนเมียนมา และความไม่ลงรอยระหว่างอดีตกับปัจจุบัน

โครงการวิจัยย่อยที่ 3 "พื้นที่ศิลปะทางเลือกในโฮจิมินต์ซิตี้ สาธารณรัฐสังคมนิยมเวียดนาม ระหว่างปี ค.ศ. 2010-2013" [6] โดยสุธี คุณาวิชยานนท์ [7]

วัตถุประสงค์มีดังนี้ 1) ศึกษาความเป็นมา การดำเนินงานและบทบาทของพื้นที่ศิลปะทางเลือกในโฮจิมินท์ซิตี้ 2) ศึกษาบริบททางสังคมวัฒนธรรมและทัศนศิลป์ร่วมสมัยของเวียดนาม และนานาชาติที่สัมพันธ์กับการดำเนินงานและบทบาทของพื้นที่ศิลปะทางเลือกในโฮจิมินท์ซิตี้

ผลการวิจัยพบว่า ซัง อาร์ต (San Art) ซีโร่ สเตชั่น (Zero Station) และเดีย/โปรเจ็ค (Dia/Project) เกิดขึ้นหลังปี ค.ศ. 2006 ซึ่งเป็นปีที่มีการจัดไซง่อน โอเพ่นซิตี้ (Saigon Open City) การจัดงานค่อนข้างล้มเหลว เพราะผู้จัดขาดประสบการณ์และขาดการสร้างความเข้าใจร่วมกับภาครัฐ สิ่งที่แขกนานาชาติเห็นในวันเปิด คือ ห้องนิทรรศการที่ถูกล็อกกุญแจโดยตำรวจวัฒนธรรม ประสบการณ์ในงานนี้ทำให้ผู้ที่สนใจทำพื้นที่ทางเลือกเห็นไปในทิศทางเดียวกัน คือ ต้องลดวิสัยทัศน์ และทำงานขนาดที่เล็กลง

ซัง อาร์ตมีดินฮ์ คิวเล เป็นหนึ่งในผู้ก่อตั้ง เขาได้จดทะเบียนมูลนิธิเวียดนามสำหรับศิลปะเพื่อระดมทุนและหาเครือข่ายสนับสนุนกจากทั้งในและต่างประเทศ พื้นที่ทางเลือกนี้มุ่งหวังจะให้เป็นเวทีสำหรับแลกเปลี่ยน และแสดงออกทางด้านความคิดและศิลปะร่วมสมัยของศิลปินเวียดนามรุ่นใหม่และศิลปินนานาชาติ โดยการจัดนิทรรศการ การจัดสร้างผลงานศิลปะขึ้นใหม่ในลักษณะคอมมิชชั่น การอบรมเชิงปฏิบัติการ การบรรยาย การสัมมนาและการจัดโครงการศิลปินในพำนัก มีการวางแผนการเงินล่วงหน้าหนึ่งปี มีการควบคุมคุณภาพของนิทรรศการ และ มีการขออนุญาตจากภาครัฐอย่างถูกต้อง

ซีโร่ สเตชั่น เป็นพื้นที่ทางศิลปะที่เน้นงานสาขาทัศนศิลป์ ซึ่งประกอบด้วยสตูดิโอ ห้องนิทรรศการและห้องนอนสำหรับโครงการบุคคลในพำนัก ภารกิจหลัก คือการสร้างโอกาสในการแลกเปลี่ยนความคิดและการทำงานในกลุ่มของศิลปินรุ่นใหม่ทั้งในโฮจิมินท์ซิตี้และที่อื่น ๆ ไม่เน้นการจัดนิทรรศการ จึงไม่ต้องทำเรื่องขออนุญาตจากภาครัฐ สำหรับกิจกรรมในแต่ละครั้ง บางครั้งสมาชิกก็จะร่วมกันออกค่าใช้จ่าย ซีโร่ สเตชั่นจึงไม่ได้เปิดทำการทุกวัน

เดีย/โปรเจ็คเป็นทั้งห้องสมุด สตูดิโอขนาดเล็ก และห้องพักของผู้อำนวยการ คือ ริชาร์ด สเตรทแมทเทอร์-ทราน (Richard Streitmatter-Tran) ไม่มีพื้นที่สำหรับนิทรรศการ ไม่เปิดรับศิลปิน แต่เปิดรับนักเขียนและภัณฑรักษ์ในพำนักแทน โดยมุ่งหวังว่าที่จะให้เดีย/โปรเจ็คเป็นพื้นที่สำหรับการสร้างบทสนทนา และแลกเปลี่ยนความคิด

สิ่งที่พื้นที่ทางเลือกทั้งหมดมีเหมือนกัน คือ รัฐบาลไม่ได้ให้การสนับสนุนทางการเงินเลย เจ้าของพื้นที่ต้องหากระบวนการที่เหมาะสมกับตัวเอง ในการทำให้พื้นที่ทางเลือกยังดำรงอยู่

<u>โครงการวิจัยย่อยที่ 4</u> "การศึกษาภาพยนตร์ทดลองในสาธารณรัฐฟิลิปปินส์" [8] โดยทวีวิทย์ กิจธนสุนทร [9]

วัตถุประสงค์มีดังนี้ 1) เพื่อศึกษาแนวความคิด เรื่อง โครงเรื่อง รูปแบบ เทคนิค และลักษณะเฉพาะของ ภาพยนตร์ทดลองในสาธารณรัฐฟิลิปปินส์ 2) เพื่อสำรวจประเด็นที่เกี่ยวข้องกับภาพยนตร์ทดลอง อันได้แก่ พื้นที่ บริบททาง สังคมตลอดจนบทบาทของสถาบันทางภาพยนตร์ในสาธารณรัฐฟิลิปปินส์ 3) เพื่อริเริ่มทำความรู้จักกับทรัพยากรบุคคลในสายภาพยนตร์ทดลองตั้งแต่ศิลปิน อาจารย์ และนักเรียนที่สร้างสรรค์ภาพยนตร์ทดลองในสาธารณรัฐฟิลิปปินส์ ได้แก่ จอห์น ทอเรส (John Torres) ซาริ ดาเลน่า (Sari Dalena) และ โคจิ อาโบเรดา (Koji Arboleda)

ผลการวิจัยพบว่า ทอเรสถึงแม้ไม่ได้เรียนภาพยนตร์มาโดยตรง แต่กลับประสบผลสำเร็จในเวทีภาพยนตร์ทดลองในระดับนานาชาติ เขาอาศัยทดลองทำเอาเอง ไม่ได้ให้ความสำคัญกับเทคนิคมากกว่าเนื้อหา ผลงานของทอเรสที่ชื่อ "ความปรารถนา" (Ang Ninaniais, 2010) ว่าด้วยโครงเรื่องที่สลับซับซ้อน เพื่อกระตุ้นให้ผู้ชมตีความจากสัญญะต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับบริบททางสังคมของฟิลิปปินส์ ได้แก่ การล่าอาณานิคมของประเทศมหาอำนาจ ปัญหาด้านแรงงานที่ได้รับผลกระทบจากระบบทุนนิยม และความไม่เท่าเทียมกันระหว่างผู้หญิงและผู้ชาย

ดาเลน่า อาจารย์สอนภาพยนตร์แห่งสถาบันภาพยนตร์ มหาวิทยาลัยฟิลิปปินส์ได้บรรจุวิชา "ภาพยนตร์ทดลอง" ในหลักสูตรระดับปริญญาตรี เธอได้เป็นผู้สอนเองโดยเริ่มต้นวิชาด้วยการบรรยาย ยกตัวอย่างภาพยนตร์ทดลอง ที่ไม่ได้เป็นไปตามธรรมเนียมปฏิบัติของภาพยนตร์และให้นักศึกษาสร้างภาพยนต์ทดลองหนึ่งเรื่อง

อาโบเรดาเพิ่งจบจากสถาบันภาพยนตร์ของมหาวิทยาลัยแห่งฟิลิปปินส์ เขาใช้ภาษาภาพยนตร์ที่ร่ำเรียนมาในการสร้างภาพยนต์ทดลอง "คำทักทายแด่นกน้อย"(Ave Aves Hail To The Birds, 2014) เขาใช้สัญลักษณ์ "นก" สื่อเนื้อเรื่อง อันได้แก่ ความอึดอัด จากการไม่ยอมรับในเพศสภาพของตัวเอง ซึ่งสะท้อนให้เห็นว่าสภาวะถูกกดทับจาก สังคมคริสต์โรมันคาทอลิกในฟิลิปปินส์ซึ่งไม่ยอมรับเพศที่สาม

<u>โครงการวิจัยย่อยที่ 5</u> "บทบาทของพิพิธภัณฑ์ศิลปะในมหาวิทยาลัย: กรณีศึกษา สาธารณรัฐสิงคโปร์" โดย ชัยยศ อิษฐวรพันธุ์ [10]

วัตถุประสงค์มีดังนี้ 1) เพื่อศึกษาองค์ประกอบของพิพิธภัณฑ์ศิลปะในสังกัดมหาวิทยาลัยของประเทศสิงคโปร์ โดยมีกรณีศึกษา คือ พิพิธภัณฑ์มหาวิทยาลัยแห่งชาติสิงคโปร์ 2) เพื่อศึกษาประเด็นที่เกี่ยวข้องกับพิพิธภัณฑ์ศิลปะในสังกัดมหาวิทยาลัยอันได้แก่ บริบททางประวัติศาสตร์

และวัฒนธรรมท้องถิ่น

ผลการวิจัยพบว่า พิพิธภัณฑ์มหาวิทยาลัยแห่งชาติสิงคโปร์แสดงให้เห็นองค์ประกอบที่สมบูรณ์ถูกต้องตามหลักการ มีมาตรฐานสูงแสดงให้เห็นถึงความเป็นมืออาชีพ ในแง่ของเนื้อหาของนิทรรศการโดยรวมของนิทรรศการชุดสะสมและนิทรรศการหมุนเวียน มีเนื้อหาที่เป็นไปในทิศทางเดียวกัน สะท้อนให้เห็นบทบาทหนึ่งที่สำคัญของมหาวิทยาลัยแห่งนี้ คือ การที่ช่วยทำหน้าที่ "สร้างประวัติศาสตร์" ให้แก่ประเทศสิงคโปร์ผ่านงานชุดสะสมและนิทรรศการศิลปะร่วมสมัย ข้อมูลเบื้องต้นแสดงให้เห็นว่า คนสิงคโปร์มีภาวะกังวลในความที่ตัวเองไม่มีประวัติศาสตร์ที่ยาวนาน วัตถุจำนวนมากที่ถูกแสดงในพิพิธภัณฑ์แห่งนี้มาจาก "ที่อื่น" จะเห็นได้ว่า พิพิธภัณฑ์ฯต้อง "หยิบยืม"หรือ "อิง" ศิลปวัฒนธรรมที่มีต้นกำเนิดจากที่อื่น หรือสร้างจากที่อื่น เพื่อช่วยในการสร้างประวัติศาสตร์ให้กับชาติสิงคโปร์ อาจสรุปได้ว่า ชุดสะสมและนิทรรศการศิลปะหมุนเวียนในพิพิธภัณฑ์ฯ สะท้อนให้เห็นนโยบายการสร้างชาติด้วยศิลปวัฒนธรรมพอ ๆ กับ การสะท้อนให้เห็นความวิตกกังวลของคนในชาติได้เป็นอย่างดี

<u>โครงการวิจัยที่ 6</u> "การศึกษาพื้นที่สำหรับประติมากรรมสาธารณะในสาธารณรัฐสิงคโปร์" [11] โดย นภดล วิรุฬห์ชาตะพันธ์ [12] และรัชภูมิ ทรงสำราญ [13]

โครงการนี้มีวัตถุประสงค์ดังนี้ 1) เพื่อสำรวจรูปแบบและลักษณะเฉพาะของงานประติมากรรมสาธารณะ 2) เพื่อศึกษาการออกแบบพื้นที่สำหรับงานประติมากรรมสาธารณะ

ผลการวิจัยพบว่า ประติมากรรมสาธารณะส่วนใหญ่พบได้อย่างหนาแน่นบริเวณราฟเฟิล เพรส (Raffle Place) และสามารถแบ่งได้ออกเป็น 3 รูปแบบใหญ่ ๆ ได้แก่ เหมือนจริง นามธรรม และกึ่งนามธรรม พบประติมากรรมที่สร้างโดยศิลปินต่างชาติที่มีชื่อเสียงระดับนานาชาติมากกว่าประติมากรรมที่สร้างโดยศิลปินสิงคโปร์

ลักษณะของพื้นที่สำหรับประติมากรรมสาธารณะสามารถแบ่งออกได้เป็น 3 ลักษณะได้แก่ 1) พื้นที่ขนาดใหญ่ มีพื้นหลังเป็นทิวทัศน์เมืองระยะไกล 2) พื้นที่ในหรือถูกล้อมรอบด้วยสถาปัตยกรรม มีพื้นหลังทุกด้านเป็นสถาปัตยกรรม 3) พื้นที่หน้าสถาปัตยกรรม มีพื้นหลังเป็นทั้งตัวสถาปัตยกรรมและทิวทัศน์เมืองระยะกลาง

หากพิจารณาอย่างละเอียด จะเห็นได้ว่าหลาย ๆ พื้นที่ไม่ได้ถูกสร้างหรือออกแบบมาสำหรับประติมากรรมตั้งแต่ทีแรก เมื่อเอาประติมากรรมสาธารณะมาติดตั้งภายหลังก็เกิดความลักลั่น

แปลกแยก ไม่เข้ากัน หากมองภาพรวม ก็พอจะเห็นวิสัยทัศน์ของสิงคโปร์ การติดตั้งประติมากรรมเป็นจุด ๆ ราวกับเป็นการสร้างเครือข่าย สำหรับการเดินจากจุดหนึ่งไปสู่อีกจุดหนึ่ง ทำให้นักท่องเที่ยวใช้เวลากับราฟเฟลเพรสเป็นเวลานาน

2 การวิเคราะห์โดยจัดกลุ่มข้อมูล

ผู้เขียนได้วิเคราะห์เนื้อหาโดยจัดกลุ่มข้อมูลที่แสดงความเหมือนความคล้ายของเหตุการณ์จากโครงการวิจัยย่อยดังนี้

<u>กลุ่มที่ 1 ศิลปะ/สถาบันศิลปะเป็นเครื่องมือของรัฐในการขับเคลื่อนประเทศในมิติที่แตกต่างกัน</u>
จากโครงการวิจัยย่อย "พระอนุสาวรีย์เจ้าอนุวงศ์ในลาว" "ประติมากรรมสาธารณะในรัฐสิงคโปร์" และ "พิพิธภัณฑ์มหาวิทยาลัยในสิงคโปร์" จะเห็นได้ว่า รัฐได้ใช้ศิลปะและสถาบันศิลปะเป็นเครื่องมือในการขับเคลื่อนประเทศ

พระอนุสาวรีย์เจ้าอนุวงศ์ในประเทศลาวและประติมากรรมสาธารณะในประเทศสิงคโปร์ ได้ทำหน้าที่ของความเป็น "ศิลปะสาธารณะ" ที่ว่า ศิลปะสาธารณะเป็นเครื่องมือประกาศนโยบายวิสัยทัศน์ของผู้นำ หรือไม่ก็เป็นเครื่องหมายชาติ พระอนุสาวรีย์เจ้าอนุวงศ์ทำหน้าที่ ทำให้เกิดการจดจำเหตุการณ์ร่วมกันของคนในชาติยกย่อง สรรเสริญเจ้าอนุวงศ์ และเป็นการถ่ายทอดนโยบายการสร้างความเป็นปึกแผ่นทางประวัติศาสตร์ให้รัฐชาติ ประติมากรรมสาธารณะในสิงคโปร์ทำหน้าที่ส่งเสริมภาพลักษณ์ทางเศรษฐกิจ สนับสนุนอุตสาหกรรมการท่องเที่ยว อาจกล่าวได้ว่า ประเทศลาวใช้ศิลปะสาธารณะเพื่อขับเคลื่อนประเทศในแง่การแก้ปัญหาการเมืองภายในประเทศ ส่วนประเทศสิงคโปร์ใช้ศิลปะสาธารณะเพื่อขับเคลื่อนประเทศในแง่เศรษฐกิจและอุตสาหกรรมท่องเที่ยว

พิพิธภัณฑ์ของมหาวิทยาลัยแห่งชาติสิงคโปร์เป็นองค์กรทางการศึกษาที่สนับสนุนโดยรัฐบาลมีบทบาทและหน้าที่สะสมและรวบรวมประวัติศาสตร์และวัฒนธรรมของประเทศ ถึงแม้ว่าสิงคโปร์จะมีประวัติศาสตร์ที่แสนสั้น แต่พิพิธภัณฑ์ฯก็ได้อ้างอิง หยิบยืม และเทียบเคียงศิลปวัฒนธรรมจากประเทศที่อยู่รอบ ๆ มีอาณาเขตติดต่อกัน และประเทศที่บรรพบุรุษของประชากรในเวลาปัจจุบันอพยพมา ได้แก่ จีนและอินเดีย เป็นต้น มาช่วยสร้างประวัติศาสตร์ให้กับชาติ

กลุ่มที่ 2 ศิลปะเป็นเครื่องมือของศิลปินที่ใช้สะท้อนความเป็นจริงทางสังคม

จากโครงการวิจัยย่อย "ศิลปะภาพถ่ายในเมียนมา" และ "ภาพยนตร์ทดลองในฟิลิปปินส์" จะเห็นได้ว่า ศิลปินเมียนมาได้เลือกใช้ศิลปะภาพถ่ายสะท้อนให้เห็นสังคมแห่งการควบคุม ศิลปินไม่สามารถถือกล้องถ่ายรูปในที่สาธารณะได้อย่างอิสระ และภาพถ่ายก็ไม่สามารถสะท้อนเนื้อหาได้อย่างตรงไปตรงมา ในขณะที่ศิลปินจากฟิลิปปินส์ได้เลือกใช้ภาพยนตร์ทดลองในการสะท้อนให้เห็นภาวะความไม่เท่าเทียมกันทางสังคมระหว่างหญิงและชาย การถูกอำนาจที่เหนือกว่าของเจ้าอาณานิคม หรืออีกนัยหนึ่งผู้ที่มีอำนาจมากกว่ากวาดเอาผลประโยชน์ไป ปัญหาในเรื่องแรงงาน และเรื่องเพศที่สามในสังคมคริสต์คาทอลิก

การใช้ศิลปะเป็นเครื่องมือในการสะท้อนความจริงทางสังคมในเมียนมาและฟิลิปปินส์ ก็ยังปรากฏให้เห็นความแตกต่างดังต่อไปนี้ การนำเสนอความเป็นจริงทางสังคม ในสังคมเผด็จการทางการทหารของเมียนมาผ่านผลงานศิลปะยังไม่เป็นที่เผยแพร่อย่างกว้างขวางมากนัก ภาพถ่ายยังไม่ได้รับการต้อนรับในแกลลอรี่ของเมียนมา เนื่องจากภาพถ่ายได้ถูกพิจารณาแล้วว่าเป็น "สื่อ" ที่สามารถให้คุณและให้โทษกับภาพลักษณ์ของประเทศได้

การสะท้อนความเป็นจริงโดยผ่านภาพยนตร์ทดลองของศิลปินฟิลิปปินส์ สามารถทำได้ในบรรยายการที่ปราศจากแรงกดดันจากผู้มีอำนาจ แต่ศิลปินมีแรงกดดันจากสภาพทางสังคม ประวัติศาสตร์และการเมือง ถึงแม้จะได้รับแรงกดดัน เกิดความคับข้องใจ แต่ศิลปินฟิลิปปินส์ก็มีเสรีภาพในการแสดงออก ฉะนั้นบรรยากาศของการสะท้อนความจริงทางสังคมจึงอยู่ในบรรยากาศและเงื่อนไขทางสังคมที่แตกต่างกัน

กลุ่มที่ 3 การเซ็นเซอร์ของผู้มีอำนาจ

จากโครงการวิจัยย่อย "ศิลปะภาพถ่ายในเมียนมา" และ "พื้นที่ทางเลือกในเวียดนาม" จะเห็นได้ว่า อิสระและเสรีภาพในการแสดงออกในพื้นที่สาธารณะถูกจำกัด ควบคุม และเซ็นเซอร์โดยกลุ่มคนผู้มีอำนาจ ศิลปินเมียนมาแสดงออกเกี่ยวกับทัศนคติทางการเมืองในพื้นที่สาธารณะไม่ได้เลย ส่วนศิลปินเวียดนามมีสิทธิ์ที่จะถือกล้องถ่ายภาพในพื้นที่สาธารณะ สามารถสร้างสรรค์ผลงานในสตูดิโอของตัวเองได้ แต่สิทธิ์ในการแสดงออกในพื้นที่ของแกลลอรี่และพิพิธภัณฑ์ ต้องรอการอนุญาติจากตำรวจวัฒนธรรม อาจสรุปได้ว่า ในเมียนมา ศิลปินภาพถ่ายโดนควบคุมตั้งแต่กระบวนการสร้างผลงาน เนื้อหาที่ต้องการสื่อสาร จนถึงเรื่องพื้นที่การแสดงออก แต่สำหรับศิลปินเวียดนามแล้ว สิ่งที่จะถูกตรวจสอบคือ เนื้อหา ว่าขัดแย้งกับนโยบายของการเมืองหรือไม่ หากไม่ขัดแย้ง จึงจะได้รับการอนุญาตให้แสดงออกให้พื้นที่สาธารณะได้

กลุ่มที่ 4 ศิลปิน/องค์กรใช้สัญญะในการนำเสนอแนวความคิด

จากโครงการวิจัยย่อย"พระอนุสาวรีย์เจ้าอนุวงศ์ในลาว" "ศิลปะภาพถ่ายในเมียนมา" และ "ภาพยนตร์ทดลองในฟิลิปปินส์" จะเห็นได้ว่า ศิลปินและองค์กรมักจะใช้ระบบ "สัญญะ" ในการสื่อความหมายที่ต้องการ

พระอนุสาวรีย์เจ้าอนุวงศ์ถูกนำมาใช้ในฐานะ "สัญญะ" เพื่อสื่อสารถึงความเข้มแข็งทางประวัติศาสตร์ ความเสียสละ ความอดทน ความไม่เกรงกลัว และความมุ่งมั่นในการสร้างเอกราช เพื่อต้องการให้คนลาวเกิดความศรัทธา และรวมเป็นอันหนึ่งเดียวกัน อนุสาวรีย์เจ้าอนุวงศ์ยังได้แสดง "สัญญะ" อีกประการหนึ่ง คือ การผายพระหัตถ์ขวาแบบและพุ่งออกไปข้างหน้า ซึ่งแสดงให้เห็นความหมายที่ว่าลาวให้อภัยสยามที่ทำการทารุณต่อพระองค์จนสิ้นพิราศัย และในขณะเดียวพระหัตถ์ซ้ายทางพระแสงแสดงให้เห็นความพร้อมในการสู้ศึกสงคราม

ศิลปินเมียนมาและศิลปินฟิลิปปินส์ก็มีการใช้สัญญะอย่างเห็นได้ชัด ศิลปินเมียนมาร์ใช้สัญญะที่มีอยู่แล้วในสังคมไม่ได้สร้างขึ้นมาใหม่ เช่น ผู้หญิง ดอกไม้ เสือ เมฆ สามล้อถีบ เป็นต้น แล้วประกอบสัญญะเหล่านี้ขึ้นมาใหม่ โดยให้สัญญะทำหน้าที่ช่วยกันร่วมแสดงเนื้อหาที่ต้องการ แม้ว่าเนื้อหานั้นจะไม่ได้แสดงเรื่องที่ตรงไปตรงมา หรือ ผู้ดูเองก็ไม่สามารถตีความได้เหมือนกันเลยก็ตาม ส่วนศิลปินฟิลิปปินส์ใช้สัญญะในการเล่าเรื่องเหมือนกัน แต่ต่างกันที่ภาพยนตร์ทดลองใช้เรื่อง (narrative) หนึ่งแทนอีกเรื่องหนึ่ง เช่น จอห์น ทอเรสนำเสนอเรื่องการทวงหนี้ระหว่างผู้หญิงและผู้ชาย แทนการกดขี่ข่มเหงเรื่องแรงงาน และโคจิ อาโบเรดานำเสนอเรื่องราวของผู้ชายไล่ยิงนก แทนเรื่องการต่อต้านเพศสถานะของตัวเอง

อาจกล่าวได้ว่า สัญญะของลาวเป็นการเลือกสรรโดยรัฐบาลรวมทั้งเป็นผู้ให้ความหมายเฉพาะ สัญญะจึงมีลักษณะที่เข้าใจได้โดยคนหมู่มาก แต่สัญญะของศิลปินเมียนมา ถึงแม้ว่ากายภาพจะดูคุ้นตา แต่การทำงานของสัญญะกลายเป็นเรื่องที่ซับซ้อน เพราะสัญญะเหล่านั้นตั้งใจที่จะไม่เล่าเรื่องที่ตรงไปตรงมามากนัก ส่วนภาพยนตร์ทดลองฟิลิปปินส์แสดงให้เห็นการเล่าเรื่องผ่านระบบสัญญะ ที่มีลักษณะหลีกหนีจากภาษาธรรมเนียมปฏิบัติของภาพยนตร์ แต่สามารถทำความเข้าใจได้โดยอาศัยความรู้ทางด้านสังคมและประวัติศาสตร์ช่วยในการตีความ

กลุ่มที่ 5 สุนทรียะแบบมือสมัครเล่น

จากโครงการวิจัยย่อย "ศิลปะภาพถ่ายในเมียนมา" และ "ภาพยนตร์ทดลองในฟิลิปปินส์" จะเห็นได้ว่า ศิลปินมีลักษณะ self-taught คือเรียนรู้ด้วยตัวเอง ให้ความสำคัญกับเนื้อหา

และประเด็นทางสังคมมากกว่าเรื่องเทคนิควิธีการ อาจกล่าวได้ว่า สุนทรียะไม่ได้อยู่ที่ภาพที่ตาเห็น แต่อยู่ที่เนื้อหาที่ใช้ในการสื่อความหมาย และสุนทรียะนั้นไม่จำเป็นต้องอยู่ในมาตรฐานของตะวันตก ทั้งนี้เพราะศิลปินมีแรงขับเคลื่อนในการแสดงออก ไม่ต้องการผ่านกระบวนการที่มีขั้นตอน มีการอนุมัติ ต้องจบการศึกษา ฉะนั้นบริบททางสังคมเป็นส่วนสำคัญ ในการกระตุ้นให้เกิดศิลปินแบบมือสมัครเล่น และในขณะเดียวกันวงการศิลปะนานาชาติก็ได้เปิดรับผลงานศิลปะที่มีลักษณะเช่นนี้มากขึ้น

ข้อสังเกตอีกประการหนึ่ง คือ สุนทรียะมือสมัครเล่นจะเกิดขึ้นในกรณีของศิลปินที่ใช้สื่อใหม่ (New Media) เท่านั้น จะเห็นได้ว่า สื่อใหม่ คือเครื่องมือที่ครั้งหนึ่งไกลเกินเอื้อม เป็นเครื่องมือที่มืออาชีพในวงการทางการพาณิชย์ใช้เท่านั้น แต่ในเวลาต่อมา สื่อเหล่านี้เริ่มมีขนาดกะทัดรัด ราคาลดลงมากพอที่คนธรรมดาจะพอหาซื้อมาเป็นสมบัติส่วนตัวได้ และด้วยความก้าวหน้าของเทคโนโลยีสารสนเทศ ก็เอื้อให้ศิลปินสามารถเรียนรู้วิธีการการใช้สื่อใหม่ได้อย่างเต็มประสิทธิภาพมากขึ้น

<u>กลุ่มที่ 6 ศักยภาพของคนที่มีลักษณะการจัดการที่เป็นมืออาชีพและมีมาตราฐานตามแบบอย่างตะวันตก</u>

จากโครงการวิจัยย่อย "พื้นที่ทางเลือกในเวียดนาม" "พิพิธภัณฑ์มหาวิทยาลัยในสิงคโปร์" และ "ประติมากรรมสาธารณะในสิงคโปร์" จะเห็นได้ว่า มีกลุ่มคนที่มีลักษณะที่เป็นมืออาชีพ มีความรู้ รู้วิธีการจัดการ รู้จักการสร้างระบบ รู้จักการแก้ปัญหา และที่สำคัญได้รับการศึกษาจากตะวันตก หรือได้รับความช่วยเหลือหรือร่วมมือจากตะวันตก

ซัง อาร์ตแสดงให้เห็นประสิทธิภาพที่เป็นมืออาชีพแบบตะวันตกมาก เรียนรู้ปัญหา หาวิธีการแก้ปัญหา มีความคิดสร้างสรรค์ในการสร้างระบบที่น่าเชื่อถือ และเรียนรู้ที่จะอยู่กับข้อจำกัดของสังคม โดยที่ไม่ปล่อยให้ข้อจำกัดดังกล่าวมาขัดขวางวัตถุประสงค์ขององค์กรได้ อย่างไรก็ดี ซีโร่ สเตชั่น และ เดีย/โปรเจ็ค มีลักษณะที่แตกต่าง กล่าวคือ ทั้งสองพื้นที่ปฏิเสธที่จะดำเนินการในลักษณะที่ต้องพึ่งหรือขออนุญาตจากทางการของเวียดนาม นั่นก็หมายความว่าทิศทางในการบริหารองค์กรจึงมีลักษณะไม่เป็นทางการแบบตะวันตก แต่ก็ไม่ได้หมายความว่า ทั้งสององค์กรปฏิเสธแบบแผนแบบตะวันตก เพียงแต่การดำเนินงานที่ไม่เป็นแบบแผนแบบตะวันตก เอื้ออำนวยให้การสร้างกิจกรรมของทั้งสองพื้นที่บรรลุเป้าหมายที่ตั้งไว้ได้สะดวกกว่า ส่วนโครงการวิจัยย่อยในสิงคโปร์ทั้งสองโครงการก็แสดงให้เห็นว่า บุคลากรมีศักยภาพในระดับที่สูง ได้มาตราสากล และมีความเป็นมืออาชีพ บุคลากรของพิพิธภัณฑ์มหาวิทยาลัยแห่งชาติสิงคโปร์ แสดงให้เห็นถึงความสามารถในการจัดการกายภาพของนิทรรศการ มีความรู้ในการ

จัดการให้นิทรรศการมีเนื้อหาทางวิชาการที่น่าสนใจ และการติดตั้งประติมากรรมสาธารณะในบริเวณราฟเฟิลเพรส ก็แสดงให้เห็นถึงวิสัยทัศน์ในเรื่องตกแต่งพื้นที่ให้สวยงาม ดูหรูหรา และเป็นมืออาชีพ

<u>กลุ่มที่ 7 การสร้างประวัติศาสตร์ของชาติ</u>

โครงการวิจัยย่อย "พระอนุสาวรีย์เจ้าอนุวงศ์ในลาว" และ "พิพิธภัณฑ์มหาวิทยาลัยในสิงคโปร์" แสดงให้เห็นถึงความพยายามของรัฐในการสร้างประวัติศาสตร์ของชาติขึ้นมาใหม่ โดยที่มีศิลปวัฒนธรรมเป็นองค์ประกอบหนึ่งของกระบวนการสร้าง

หลังปี พ.ศ. 2541 รัฐบาลลาวก็ได้ทำการรื้อฟื้นประวัติศาสตร์ขึ้นมาใหม่ เพราะเห็นว่าคนลาวในยุคปัจจุบันอ่อนแอ ไม่มีจุดยึดเหนี่ยว และไร้ที่พึ่งทางจิตใจ ซึ่งเป็นสัญญาณที่ไม่ดีต่อความมั่นคงและการพัฒนาชาติ รัฐบาลจึงได้สร้างกระบวนการสร้างชาตินิยมขึ้นมา ด้วยการสร้างอนุสาวรีย์ของวีรกษัตริย์ที่มีคุณูปการต่อประเทศ 4 พระองค์และหนึ่งใน 4 นั้นก็คือ พระเจ้าอนุวงศ์นั่นเอง

สิงคโปร์หลังได้รับเอกราชจากอังกฤษเมื่อปี ค.ศ.1959 ก็มีคำขวัญที่ว่า "ประวัติศาสตร์ของสิงคโปร์เริ่มต้น สิงคโปร์ไม่มีประวัติศาสตร์ จากบัดนี้เป็นต้นไป" ในความเป็นจริงสิงคโปร์มีความเป็นมาก่อนหน้า ปี ค.ศ.1959 แต่การค้นหาประวัติศาสตร์ของชาติยิ่งถอยหลังเพื่อไปปักหมุดหมายจุดเริ่มต้นของประเทศมากเท่าใด ก็จะยิ่งมีปัญหามากขึ้นเท่านั้น ตั้งแต่คริสต์ศตวรรษที่ 14 ก็มีหลักฐานที่แสดงให้เห็นว่าชาวชวา ชาวจีน ชาวอินเดีย และชาวตะวันตกได้เดินทางมาทำการค้าขายบนเกาะแห่งนี้ ปัญหา คือ หากสิงคโปร์ตัดสินใจโยงประวัติศาสตร์ของชาติไปกับจีน ชวา มาลายา อังกฤษ หรือญี่ปุ่น อย่างใดอย่างหนึ่ง ก็จะทำให้เกิดความไม่พอใจกับประชากรของสิงคโปร์ เพราะกลุ่มคนต่าง ๆ ที่ยังไม่ประสานกันไม่สนิทซึ่งสะท้อนให้เห็นถึงความขัดแย้งทางอัตลักษณ์ของชาติ

พิพิธภัณฑ์มหาวิทยาลัยแห่งชาติสิงคโปร์แสดงให้เห็นสถานการณ์ทางประวัติศาสตร์ที่น่าสนใจหลายประการ ได้แก่ ความพยายามของรัฐในการสร้างประวัติศาสตร์ โดยวิธีการอ้างอิง หยิบยืมศิลปวัฒนธรรมที่มาจากที่อื่น ในขณะเดียวกันการนำเสนอผลงานของศิลปินสิงคโปร์ เช่น อึ้ง เอ็ง เต็ง ก็เป็นความพยายามสร้างประวัติศาสตร์ทางทัศนศิลป์ให้กับประเทศสิงคโปร์ ทั้งหมดนี้แสดงให้เห็นว่า พิพิธภัณฑ์ฯ พยายามสร้างประวัติศาสตร์ขึ้นมาใหม่ในเวลาปัจจุบัน และศิลปวัฒนธรรมและศิลปะร่วมสมัยเป็นส่วนหนึ่งของกระบวนการนั้น

จากกลุ่มข้อมูลที่แสดงให้เห็นความเหมือนความคล้าย ผู้วิจัยขอสรุปกลุ่มข้อมูลตามตารางดังนี้

ชื่อโครงการ (ย่อ)	กลุ่ม 1	กลุ่ม 2	กลุ่ม 3	กลุ่ม 4	กลุ่ม 5	กลุ่ม 6	กลุ่ม 7
	ศิลปะ/อนุสาวรีย์ในเมืองหลวง	ศิลปะในพื้นที่ชนบท	การเมืองเทศ	ศิลปินชาวต่างชาติ/ชาวต่างชาติ	ศาสนาและความเชื่อ	ศิลปกรรมพื้นบ้านและชนเผ่า	การสร้างประวัติศาสตร์ของชาติ
พระอนุสาวรีย์เจ้าอนุวงศ์ในลาว	√			√			√
ศิลปะภาพถ่ายในเมียนมาร์		√	√	√	√		
พื้นที่ทางเลือกในเวียดนาม			√			√	
ภาพยนตร์ทดลองในฟิลิปปินส์		√		√	√		
พิพิธภัณฑ์มหาวิทยาลัยในสิงคโปร์	√					√	√
ประติมากรรมสาธารณะในสิงคโปร์	√					√	

ตารางที่ 1 ตารางแสดงการจัดกลุ่มข้อมูลที่ได้จากโครงการย่อย
ที่มา: ผู้วิจัย

อนึ่ง ตารางสรุปนี้อ้างอิงมาจากกรณีศึกษาของแต่ละประเทศเท่านั้น ไม่ใช่ภาพรวบยอด หรือข้อสรุปเหมารวมของแต่ละประเทศ

3) การวิเคราะห์โดยใช้กรอบทฤษฎี

ผู้เขียนได้นำกลุ่มข้อมูลทั้ง 7 ที่ถูกดึงและคัดมาจากโครงการวิจัยย่อยมาพิจารณาเพื่อค้นหาแบบแผน (Patterns and Themes) และสังเกตเห็นแบบแผนบางประการดังนี้

กลุ่มข้อมูล	ลักษณะ
1. ศิลปะเป็นเครื่องมือของรัฐในการขับเคลื่อนประเทศในมิติที่แตกต่างกัน	เป็นวิธีคิดแบบสมัยใหม่ (Modernism)
2. ศิลปะเป็นเครื่องมือของศิลปินที่ใช้สะท้อนความเป็นจริงทางสังคม	เป็นวิธีคิดแบบสมัยใหม่ หลังสมัยใหม่ (Postmodernism) และหลังอาณานิคม (Post Colonial)
3. การเซ็นเซอร์ของผู้มีอำนาจ	มีลักษณะรวมศูนย์กลาง ซึ่งเป็นวิธีคิดแบบสมัยใหม่
4. ศิลปะใช้ "สัญญะ" ในการนำเสนอแนวความคิด	มีลักษณะเป็นทั้งสมัยใหม่ หลังสมัยใหม่ และหลังตะวันตก (PostWestern)
5. สุนทรียะแบบมือสมัครเล่น	เป็นวิธีคิดแบบหลังสมัยใหม่
6. ศักยภาพของคนที่มีลักษณะการจัดการที่เป็นมืออาชีพและมีมาตรฐานตามแบบอย่างตะวันตก	เป็นวิธีคิดแบบสมัยใหม่และตะวันตกนิยม (Westernization)
7. การสร้างประวัติศาสตร์ของชาติ	เป็นวิธีการคิดแบบสมัยใหม่

ตารางที่ 2 ตารางแสดงแบบแผนเพื่อสร้างกรอบทฤษฎี
ที่มา: ผู้วิจัย

ผู้เขียนจึงได้ใช้แบบแผนที่ปรากฏเป็นกรอบทฤษฎี ได้แก่ ตะวันตกนิยมและสมัยใหม่ หลังสมัยใหม่ หลังอาณานิคม และ หลังตะวันตก และจะใช้กรอบทฤษฎีนี้วิเคราะห์ "กลุ่มข้อมูล" ที่ได้สกัดมาก่อนหน้านี้ ดังมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

<u>วิเคราะห์ประเด็นที่ 1 ศิลปะ/สถาบันศิลปะเป็นเครื่องมือของรัฐในการขับเคลื่อนประเทศในมิติที่แตกต่างกัน</u>

หากพิจารณาโดยรวม จะเห็นว่ารัฐ หรือผู้มีอำนาจมีวิธีคิดแบบสมัยใหม่ คือเป็นการคิดและออกแบบโดยศูนย์กลาง เพื่อตอบสนองเป้าหมายทางสังคม ประวัติศาสตร์ และเศรษฐกิจที่ตั้งไว้ แต่ถ้าหากพิจารณาแต่ละกรณีศึกษาก็จะเห็นว่าลักษณะสมัยใหม่ที่ปรากฏมีความแตกต่างกัน ขึ้นอยู่กับบริบททางสังคม ประวัติศาสตร์ วัฒนธรรม และเศรษฐกิจของแต่ละประเทศ ในกรณีของประเทศลาว อนุสาวรีย์ทำหน้าที่เป็นเครื่องมือของรัฐในการสร้างความเป็นชาติที่ชัดเจนเป็นหนึ่งเดียว โดยชูประเด็นเรื่อง ความพยายามของพระเจ้าอนุวงศ์ในการปลดแอกจากสยามประเทศ และในขณะเดียวกันก็กระตุ้นความรักความสามัคคีให้บังเกิดขึ้นในจิตใจของคนลาว ที่ประกอบไปด้วยชนเผ่าน้อยใหญ่ ถ้าเรามองในลักษณะที่คล้อยตามสิ่งที่รัฐกำหนด

ก็จะเห็นได้ว่า รัฐได้พยายามทำให้เห็นประโยชน์ของการมีสัญลักษณ์ร่วมกัน โดยยกย่องวีรกรรมของพระเจ้าอนุวงศ์ และทำให้สยามอยู่ในฐานะศัตรูคู่ตรงข้ามอย่างชัดเจน ในกรณีนี้ก็เพียงพอที่จะทำให้คนลาวรู้สึกเป็นหนึ่งเดียว สำนึกในความเป็นชาติ ไม่ว่าจะเป็นคนชนเผ่าใดก็ตาม ต่างก็รู้สึกว่ามีศัตรูคนเดียวกัน

ในกรณีของพิพิธภัณฑ์ของมหาวิทยาลัยแห่งชาติสิงคโปร์ ผู้เขียนสามารถวิเคราะห์ได้เป็น 3 ประเด็นย่อย ได้แก่ 1) การสร้างพิพิธภัณฑ์ก็ถือว่าเป็นวิธีคิดแบบสมัยใหม่ เพราะเป็นการสร้างสถาบัน หรือศูนย์รวมอำนาจ ที่มีสิทธิ์และเสียงที่ดังชัดเจนในการให้คุณค่าและความหมายกับสิ่งใด ๆ ก็ตาม ซึ่งเป็นไปตามนโยบายของผู้สนับสนุนทางการเงิน ในกรณีนี้คือ รัฐบาลสิงคโปร์ 2) นิทรรศการประจำที่แสดงในพิพิธภัณฑ์ฯ แสดงเนื้อหาและความพยายามที่จะสร้างประวัติศาสตร์ขึ้นมา ความพยายามเช่นนี้สะท้อนให้เห็นวิธีคิดแบบสมัยใหม่ คนในยุคสมัยใหม่มักจะอ้างความเหนือกว่าด้วยการมีประวัติศาสตร์ที่ชัดเจนต่อเนื่อง เป็นเส้นตรง วิธีการสร้างประวัติศาสตร์แบบสมัยใหม่ คือวิธีการแบบรากแก้ว ทุกอย่างต่อเนื่องจบเหตุการณ์หนึ่งไปสู่เหตุการณ์หนึ่ง ทุกอย่างแน่นอนและตายตัว ไม่จำเป็นที่จะต้องไปเปลี่ยนแปลง หรือตีความประวัติศาสตร์อีก และละทิ้งหรือแม้กระทั่งลบความเป็นจริงที่ว่า เหตุการณ์ในอดีตเป็นสิ่งที่ซับซ้อนและซ้อนเหลื่อมกันได้ 3) อย่างไรก็ดีสิงคโปร์เป็นประเทศที่ประกอบคนหลายชาติ ศาสนาและวัฒนธรรม ซึ่งกลุ่มคนเหล่านี้ล้วนมีบทบาทที่สำคัญในทางเศรษฐกิจของสิงคโปร์ ไม่ว่าจะเป็นคนจีน คนอินเดีย คนมาลายู หรือคนตะวันตก ฉะนั้นการจะใช้อำนาจส่วนกลางในการตัดสินรูปร่างที่ชัดเจนประวัติศาสตร์ของชาติสิงคโปร์ โดยระบุจุดกำเนิดที่ชัดเจน อาจเป็นเรื่องที่ทำให้การประสานตัวของชนกลุ่มต่าง ๆ ที่ยังไม่แนบสนิทนัก แตกร้าวขึ้นมาอย่างชัดเจนก็ได้ ในแง่ของผลลัพธ์ของนิทรรศการประจำ ก็อาจจะยังไม่ได้รับผลลัพธ์ในแบบสมัยใหม่ ที่มีลักษณะเบ็ดเสร็จ แน่นอน ต่อเนื่อง แต่ยังมีลักษณะที่เหลื่อมซ้อนทางวัฒนธรรมอื่น ๆ ที่มีอิทธิพลในอดีต และในเวลาปัจจุบัน

สุดท้ายในกรณีของประติมากรรมสาธารณะในสิงคโปร์ วิธีการคิดเป็นแบบสมัยใหม่คล้ายพระอนุสาวรีย์เจ้าอนุวงศ์ แต่ต่างกันตรงที่ วัตถุประสงค์ของการมีประติมากรรมสาธารณะ เพื่อประโยชน์ในด้านเศรษฐกิจและอุตสาหกรรมการท่องเที่ยว ถ้ามองในแง่ประโยชน์ที่ประเทศสิงคโปร์จะได้รับจากการหลั่งไหลของเงินตราต่างประเทศ เชื่อว่าประชาชนโดยรวมก็คงไม่มีใครเห็นขัดแย้ง แต่นภดลมองจากมุมมองของผู้วิจัย/อาจารย์สอนศิลปะในมหาวิทยาลัย/นักท่องเที่ยว ก็ไม่ได้อยากเดินทางไปทำงานวิจัยที่สิงคโปร์เพื่อดูผลงานศิลปะที่มาจากโลกตะวันตก จึงขอวิเคราะห์ดังนี้

1. ในแง่ของปริมาณและการจัดการพื้นที่ จะเห็นได้ว่าโดยภาพรวม มีประติมากรรมสาธารณะที่มาจากโลกตะวันตก มากกว่าประติมากรรมสาธารณะที่สร้างโดยศิลปินสิงคโปร์ ปริมาณที่มากกว่าแสดงให้เห็นนัยยะที่ดีกว่า/เหนือกว่า ของประติมากรรมสาธารณะที่สร้างโดยศิลปินที่มีชื่อเสียงระดับโลก มีอำนาจและศักดิ์ศรีกดทับประติมากรรมที่สร้างสรรค์โดยศิลปินท้องถิ่น นอกจากนี้ในเรื่องของพื้นที่ พื้นที่ที่มีลักษณะดี เปิดให้เห็นประติมากรรมสาธารณะจากทุกมุม สนับสนุนให้ประติมากรรมแสดงศักยภาพได้ดี มักจะเป็นพื้นที่ของประติมากรรมสาธารณะจากตะวันตก ส่วนพื้นที่ที่มีข้อจำกัดทางการมองเห็นและการรับรู้ เช่น บันได ทางเดินเท้า เป็นต้น ก็มักจะเป็นที่สำหรับประติมากรรมสาธารณะโดยศิลปินสิงคโปร์ ภาวะเช่นนี้แสดงให้เห็นว่า สิงคโปร์ไม่สามารถหลุดพ้นจากตะวันตกนิยมได้ หรืออีกนัยหนึ่ง คือ ไม่ต้องการถอดกรอบของตะวันตกนิยมออก

2. หากมองประติมากรรมสาธารณะ "เมอไลอ้อน" (Merlion) จากมุมมองนานาชาติ ก็อาจกล่าวได้ว่า มีลักษณะคลับคล้ายคลับคลากับหลังสมัยใหม่ ได้แก่ การให้คุณค่ากับเรื่องเล่าขนาดเล็ก (Small Narrative) ของตัวเมอไลอ้อนซึ่งเป็นเพียงสัตว์ในตำนานท้องถิ่น ให้เป็นสัญลักษณ์ของประเทศสิงคโปร์ แทนที่จะเป็นอนุสาวรีย์ราฟเฟิลส์ (สร้างขึ้นเพื่อเชิดชูเกียรติ์ธอมัส แสตมฟอร์ดแรฟเฟิลส์จากจักรวรรดิ์อังกฤษ ผู้ขอซื้อเกาะสิงคโปร์จากสุลต่านมาลายู) แสดงให้เห็นวิธีคิดแบบหลังสมัยใหม่ คือให้ความสำคัญกับเรื่องเล่าขนาดเล็กมากกว่าอภิตำนาน (Grand Narrative) อย่างไรก็ดี การที่รัฐบาลสิงคโปร์ได้คัดเลือกเมอไลอ้อนให้เป็น "ตัวแทน" ก็ยังคงเป็นกระบวนการทางสมัยใหม่อยู่ดี ซึ่ง "ตัวแทน" นี้กระตุ้นให้ผู้ชมมองหาความเหมือนระหว่าง "ตัวแทน" กับ "ความจริงทางประวัติศาสตร์ของสิงคโปร์" อาจจะเป็นการยากที่นักท่องเที่ยวจะสามารถเชื่อมโยงเข้ากับประวัติศาสตร์ได้ เพราะภาพตัวแทนไม่อาจแทนความจริงได้อย่างหมดจดและครบถ้วน

<u>วิเคราะห์ประเด็นที่ 2 ศิลปะเป็นเครื่องมือของศิลปินที่ใช้สะท้อนความเป็นจริงทางสังคม</u>

ศิลปะในฐานะเครื่องมือของศิลปินในการบอกเล่าถึงความเป็นจริงในสังคม นี่เป็นอานิสงค์ของวิธีการของสมัยใหม่ที่มอบให้ศิลปินรุ่นหลัง ๆ รวมถึงศิลปินภาพถ่ายใน เมียนมาและศิลปินภาพยนตร์ทดลองในฟิลิปปินส์ แต่ถ้าหากมองลงไปที่ตัว "สื่อ" ที่ศิลปินเมียนมาและฟิลิปปินส์เลือกใช้ ไม่ว่าจะเป็นภาพถ่ายและภาพยนตร์ทดลอง สื่อกลับสะท้อนให้เห็นวิธีคิดแบบหลังสมัยใหม่ กล่าวคือ สื่อภาพถ่ายและสื่อภาพยนตร์ทดลองเป็นทางเลือกใหม่ให้กับสื่อธรรมเนียมปฏิบัติในแต่ละประเทศ แสดงให้เห็นสุนทรียะที่แตกต่าง อาจกล่าวได้ว่า การใช้ศิลปะในฐานะเครื่องมือในการนำเสนอหรือตีแผ่ความเป็นจริงทางสังคม เพราะศิลปินไม่เห็นด้วยกับค่านิยมบางประการเป็นวิธีการของสมัยใหม่ แต่ "สื่อ" ที่เลือกใช้แสดงให้เห็นภาวะหลังสมัยใหม่ของศิลปิน

เมื่อพิจารณาเนื้อหาที่พิว โมน และเนทเลย์ในเมียนมาร์นำเสนอ ก็จะเห็นได้ว่า เนื้อหาที่พวกเธอนำเสนอสะท้อนให้เห็นสภาวะแบบหลังสมัยใหม่ไม่ว่าจะเป็นเรื่องความไม่เท่าเทียมกันของผู้หญิง ปัญหาในเรื่องแรงงาน และความเหลื่อมซ้อนกันระหว่างอดีตและปัจจุบัน ในศตวรรษที่ 20 มีการเปลี่ยนแปลงทางสังคมมากมายที่เป็นผลสืบเนื่องมาจากแนวความคิดแบบหลังสมัยใหม่ ตัวอย่างของการเปลี่ยนแปลงได้แก่ สิทธิ เสรีภาพ และสถานะของสตรีดีขึ้นมาก มีการเรียกร้องสิทธิอย่างต่อเนื่อง และผู้หญิงได้ก้าวขึ้นมามีบทบาททางสังคมและการเมืองอยู่หลายคน หนึ่งในนั้นคือ นางอองซาน ซูจีของประเทศเมียนมานั่นเอง การนำเสนอเรื่องราวของผู้หญิงในภาพถ่ายของโมน จึงแสดงให้เห็นความปรารถนาของผู้หญิงเมียนมาร์ที่เรียกร้องสิทธิแห่งความเท่าเทียมในพื้นที่สาธารณะ

นอกจากนี้ภาพถ่ายของโมนก็ยังปรากฏเรื่องของแรงงาน แรงงานกลายเป็นปัจจัยที่สำคัญในการผลิตสินค้าเพื่อกระจายออกไปทั่วทุกมุมโลก สินค้าเหล่านี้กระตุ้นให้กระบวนการบริโภคในระดับมวลชน ซึ่งทำให้โลกนี้กลายเป็นสังคมบริโภคนิยมอย่างสมบูรณ์ และนี่เองที่ทำให้แรงงานทวีความสำคัญขึ้นมา แรงงานเริ่มเรียกร้องความเป็นธรรมและความเท่าเทียมได้อย่างที่ไม่เคยปรากฏมาก่อน อาจกล่าวได้ว่าการนำเสนอชีวิตแรงงานของโมนจึงสะท้อนให้เห็นถึงความสำคัญของแรงงานเมียนมาซึ่งเป็นคนที่ขับเคลื่อนเศรษฐกิจขั้นพื้นฐานให้กับเมียนมา เธอจึงเรียกร้องความสำคัญให้พวกเขาผ่านสื่อภาพถ่ายอีกด้วย

สุดท้าย ผลงานภาพถ่ายของเลย์แสดงให้เห็นการเปลี่ยนแปลงในเรื่องมโนทัศน์ของมนุษย์ที่มีต่อเวลาในคริสต์ศตวรรษที่ 20 พวกเขาคิดถึงเวลาที่ไม่ได้มีลักษณะเป็นเส้นตรงอีกต่อไป ผลงานศิลปะที่ได้รับอิทธิพลจากการเปลี่ยนแปลงสังคมแบบหลังสมัยใหม่ จึงปรากฏให้เห็นเวลาที่ไม่เลื่อนไหลต่อเนื่อง แต่ละเป็นการเหลื่อมซ้อนกันระหว่างอดีตและปัจจุบัน ระหว่างวัฒนธรรมเก่าและวัฒนธรรมใหม่ ดังเช่นผลงานภาพถ่ายของเลย์ ที่แสดงให้เห็นว่าอดีตและปัจจุบันไม่สามารถเป็นหนึ่งเดียวกันได้ เวลาในภาพถ่ายจึงแสดงให้เห็นการทับซ้อนของวัฒนธรรมเก่าและวัฒนธรรมใหม่ ซึ่งซ่อนนัยยะทางเศรษฐกิจและอำนาจเก่า และความเป็นปัจจุบันที่เปลี่ยนแปลงไป เป็นต้น

จอห์น ทอเรส และ โคจิ อาโบเรดา ในประเทศฟิลิปปินส์ได้เลือกใช้ภาพยนตร์ทดลองในการนำเสนอเรื่องราวที่สะท้อนให้เห็นสภาวะแบบหลังอาณานิคมอันได้แก่ เรื่องราวการเอารัดเอาเปรียบแรงงานของนายทุน และเรื่องเพศที่สามในสังคมคริสเตียน ตามลำดับ ถึงแม้เนื้อหาที่ทอเรสนำเสนอจะใกล้เคียงกับสังคมเมียนมา โดยเฉพาะเรื่องแรงงานแต่บริบททางสังคมและประวัติศาสตร์นั้นต่างกัน ทอเรสต้องการพูดโยงไปถึงเจ้าอาณานิคมเก่าซึ่งเข้ามาตักตวงเอา

ผลประโยชน์ทางทรัพยากรไป การสร้างภาพยนตร์ก็เป็นวิธีการหนึ่งในการเรียกร้อง และกระตุ้นให้ผู้ชมเห็นด้านที่เสียเปรียบของการตกอยู่ในอาณานิคม และ/หรือถูกครอบงำด้วยระบบทุนนิยม การใช้เรื่องเล่าท้องถิ่นและภาษาท้องถิ่นเข้ามาใช้ในงานภาพยนตร์ของเขาก็แสดงให้เห็นความพยายามที่จะแสดงอัตลักษณ์ที่หลากหลายทางวัฒนธรรมท้องถิ่นของฟิลิปปินส์ หรืออีกนัยหนึ่ง ศิลปินต้องการให้ความเท่าเทียมกันและความชอบธรรมแก่วัฒนธรรมท้องถิ่นในผลงานของเขา สุดท้าย ผลงานภาพยนตร์ทดลองของอาโบเรดาแสดงให้เห็นเรื่องราวและช่วงเวลาที่ทุกข์ทรมานที่ต้องเก็บซ่อนตัวเองอยู่นานกว่าที่เขาจะยอมรับเพศสภาพของตัวเองได้ในที่สุด หากเราพิจารณาว่าเป็นเรื่องบุคคล ก็สามารถมองได้ แต่หากเราต้องพิจารณาบริบททางสังคมและศาสนาประกอบด้วย ก็จะพออนุมานจากประวัติศาสตร์ได้ว่าฟิลิปปินส์รับศาสนาของเจ้าอาณานิคมด้วยความเต็มใจ ศาสนาคริสตร์มีบทบาทที่สำคัญในการตัดสินว่าอะไรถูก ผิด เป็นบาป หรือไม่เป็นบาป แน่นอนว่าการเป็นเพศที่สามเป็นสิ่งที่ไม่ยอมรับในสังคมคริสเตียน การสร้างภาพยนตร์ทดลองชิ้นนี้จึงเท่ากับเป็นการแสดงให้เห็นถึงภาวะถูกกดทับทางเพศสภาพ และการปลดปล่อย ปลดแอกออกจากกรอบความคิดเดิมที่เคยกดทับตัวเอง

<u>วิเคราะห์ประเด็นที่ 3 การเซ็นเซอร์ของผู้มีอำนาจ</u>

การเซ็นเซอร์เป็นวิธีการของสมัยใหม่ มีลักษณะทั้งเป็นการรวมอำนาจเบ็ดเสร็จจัดประเภทและสร้างลำดับชั้นของสิ่งต่าง ๆ ภายในเวลาเดียวกัน การเซ็นเซอร์ในประเทศเมียนมาและเวียดนามมีลักษณะที่แตกต่างกัน กล่าวคือ การเซ็นเซอร์ในเมียนมาเกิดขึ้นภายใต้อำนาจเผด็จการทหาร ในขณะที่การเซ็นเซอร์ในเวียดนามเกิดขึ้นภายใต้การปกครองโดยพรรคคอมมิวนิสต์

อำนาจเผด็จการทหารเริ่มต้นที่บุคคลทางการทหาร ซึ่งเป็นผู้ที่ออกคำสั่ง คำสั่งนั้นเดินทางเรื่อยลงมาจนถึงผู้ปฏิบัติ คือ ประชาชน ลักษณะคำสั่งอาจจะไม่ได้อ้างอิงหลักการหรือทฤษฎีใด ๆ ในบางครั้งก็ไม่มีกฎกติกาที่แน่ชัด ตัวอย่างที่ชัดเจน คือ การถ่ายภาพ ทั้งโมน และเลย์ ในฐานะคนเมียนมาร์ได้รับคำสั่งว่า ไม่ให้ถ่ายภาพในพื้นที่สาธารณะด้วยกล้องถ่ายภาพแบบมืออาชีพ แต่ชาวต่างชาติถ่ายภาพได้ กฎลักษณะนี้ไม่ได้สร้างขึ้นจากหลักการใด ๆ นอกจากเป็น "คำสั่ง" จากเบื้องบน ซึ่งถ้าคนเมียนมามีความจำเป็นที่จะต้องถ่ายภาพศิลปะในพื้นที่สาธารณะก็ไม่รู้ว่าจะต้องดำเนินการขออนุญาตกับใคร

ในระบอบการปกครองแบบคอมมิวนิสต์ในเวียดนามจะมีสภาคอมมิวนิสต์ และผู้ที่จะอยู่ในสภาฯได้ ต้องได้รับการคัดเลือกจากพรรคคอมมิวนิสต์เพราะฉนั้นในการตัดสินใจทำการสิ่งใด

จะไม่ได้มาจากบุคคลใดบุคคลหนึ่ง แต่จะมาจากกลุ่มบุคคลและจำเป็นต้องอิงกับกฎเกณฑ์และหลักการปฏิบัติของพรรคคอมมิวนิสต์ที่ชัดเจน จะเห็นได้ว่า การขออนุญาตแสดงนิทรรศการศิลปะถ้าปฏิบัติถูกต้องตามกฎที่วางไว้ ก็จะได้รับอนุญาต สำหรับพื้นที่ทางเลือกบางแห่งเช่น ซีโร่ สเตชั่นและเดียโปรเจ็คส์ที่ไม่ต้องการทำตามกฎกติกาไม่ต้องการเข้าสู่กระบวนการจัดแบ่งประเภท หรือจัดลำดับชั้นก็สามารถสร้างทางเลือกใหม่ให้กับตัวเองได้ ด้วยการทำกิจกรรมศิลปะกับชุมชน จัดสัมมนาเชิงปฏิบัติการ เป็นต้น ซึ่งไม่เข้าเงื่อนไขที่รัฐบาลสามารถเข้ามาควบคุมได้ อาจกล่าวได้ว่า คนในองค์กรศิลปะเวียดนามสามารถบริหารตัวเองให้มีอำนาจต่อรองทางอ้อมกับหน่วยงานของรัฐได้มากกว่าศิลปินภาพถ่ายของเมียนมา

<u>วิเคราะห์ประเด็นที่ 4 ศิลปิน/องค์กรใช้สัญญะในการนำเสนอแนวความคิด</u>

การใช้สัญญะหรือภาพตัวแทน เป็นสิ่งที่ศิลปิน/องค์กรใช้ทั้งในสังคมแบบสมัยใหม่และหลังสมัยใหม่ การนำเสนอภาพตัวแทนในสังคมสมัยใหม่ ถือว่าเป็นกระบวนการหนึ่งของการจัดระเบียบทางสังคมและปรัชญา จันทนี เจริญศรีอธิบายว่า *"การเสนอภาพตัวแทนเป็นมโนทัศน์ที่กินความหมายกว้าง ความหมายของมันมีตั้งแต่ความเป็นตัวแทนทางการเมือง การสร้างแผนที่เพื่อจำลองสิ่งที่ถูกสังเกต การทำซ้ำ ... การนำเสนอแนวความคิดของตน เช่นในงานของปัญญาชนที่เสนอภาพตัวแทนผลงานของตนผ่านทางตัวบท และการปาฐกถาต่าง ๆ "* [14] นอกจากนี้ก็ยังมีการนำเสนอภาพตัวแทนทางปรัชญา ที่ไม่มีรูปร่าง เป็นนามธรรม เช่น ศาสนาและจักรวาล ซึ่งเราจะสามารถเห็นได้ในประเภทงานศิลปะที่รับใช้ศาสนา เป็นต้น

นักคิดหลังสมัยใหม่แทบทุกกลุ่มปฏิเสธการเสนอภาพตัวแทน พวกเขาเชื่อว่า การเสนอภาพตัวแทนโดยเนื้อแท้แล้วล้วนมีนัยยะเชิงสังคม การเมือง และวัฒนธรรมของผู้สร้าง มันแสดงให้เห็นถึงอำนาจของบุคคลนั้น ๆ ที่จะขจัดความซับซ้อน แล้วทำให้ความจริงเป็นเรื่องที่เรียบง่าย ชัดเจนนักคิดหลังสมัยใหม่ เห็นว่า วิธีการสร้างภาพตัวแทนของความจริง คือการสร้างความเป็นจริงขึ้นมาใหม่ ความจริงมีอยู่ก่อนการสร้างภาพตัวแทน แต่ภาพตัวแทนไม่สามารถแทนความจริง ฉะนั้นภาพตัวแทนจึงสถาปนาความจริงที่ผู้สร้างต้องการถ่ายทอด [15]

"พระอนุสาวรีย์เจ้าอนุวงศ์" ถือว่าเป็นภาพตัวแทนที่ถูกสร้างด้วยวิธีคิดแบบสมัยใหม่กล่าวคือ รัฐเป็นผู้ให้ความหมายเฉพาะที่กินความตั้งแต่การเป็นสัญลักษณ์ของการเฉลิมฉลองนครหลวงเวียงจันทร์ครอบ 450 ปีการแสดงความชื่นชมในคุณสมบัติของเจ้าอนุวงศ์ จนกระทั่งสารทางการเมืองในเวลาปัจจุบันที่ต้องการส่งให้คนไทย อันได้แก่ ลาวให้อภัยสยาม สารดังกล่าวซ่อนนัยที่สำคัญสองประการ ได้แก่ 1) ลาวอยู่ในฐานะ "ผู้ให้" และสยามอยู่ในฐานะ "ผู้รับ" การให้อภัย ไม่ว่าจะตั้งใจรับหรือไม่ก็ตาม และ 2) ในอดีต ลาวอาจจะไม่ได้เหนือกว่าในแง่

อำนาจทางการเมือง แต่ปัจจุบัน ลาวไม่ยอมตกอยู่ในภาวะที่ด้อยกว่าอีกต่อไป เพราะพระหัตถ์ซ้ายทรงพระแสงของเจ้าอนุวงศ์ แสดงให้เห็นถึงการเตรียมความพร้อมที่จะต่อสู้กับอำนาจใด ๆ ที่หวังจะเข้ามาครอบงำหรือมีอิทธิพลเหนือกว่าลาว

"ผู้หญิง ดอกไม้ เสือ เมฆ สามล้อถีบ เจดีย์ กองฟาง และอื่นๆ" ที่ปรากฏบนภาพถ่ายของพิว โมนสะท้อนให้เห็นวิธีคิดแบบหลังสมัยใหม่ หากมองเผิน ๆ อาจจะพิจารณาได้ว่า สัญญะหรือภาพตัวแทนเหล่านี้แสดงให้เห็นวิธีการของสมัยใหม่ คือ เป็นการให้ค่า ให้ความหมายถึงสิ่งใดสิ่งหนึ่งที่ชัดเจน แต่สัญญะเหล่านี้ทำงานต่างจากพระอนุสาวรีย์เจ้าอนุวงศ์ วิธีการทำงานของสัญญะของโมน คือ การปลดปล่อยให้ความหมายของสัญญะเหล่านี้เลื่อนไหล ไม่คงที่ไม่แน่นอน และสามารถถูกเข้าใจได้จากหลายมุมมอง เราในฐานะคนดูมีสิทธิ์ที่จะเกิดข้อสงสัยว่า ภาพถ่ายที่แสดงความเรียบง่ายของชีวิตผู้หญิง มันใกล้เคียงกับความเป็นจริงหรือไม่ เรากลับพบช่องว่างระหว่างสัญญะที่โมนนำเสนอ กับความเป็นจริงที่ศิลปินไม่สามารถบอกกล่าวได้อย่างตรงไปตรงมา นอกจากนี้แล้ว ลักษณะการปะติดโดยที่สัดส่วนของสัญญะทั้งหมดไม่ไปด้วยกัน เหมือนกับว่าสัญญะเกิดขึ้นตรงนี้ทีตรงนั้นที แล้วเธอก็เอาสัญญะเหล่านี้มารวมกันบนพื้นที่แห่งใหม่ซึ่งมีผลทำให้ Background และ Foreground ไม่ได้ไปด้วยกัน ก็เป็นลักษณะของหลังสมัยใหม่ ทำให้เกิดสุนทรียะแบบที่ดูครั้งแรกอาจจะรู้สึกแปลก ๆ ตา ความจริงเป็นสิ่งที่กระจัดกระจาย แล้วศิลปินก็รวบรวมมันขึ้นมาใหม่เพื่อบอกเรื่องราวที่ยากจะเข้าใจแบบเบ็ดเสร็จให้กับผู้ชมพิจารณา

ในกรณีของจอห์น ทอเรสวิธีการปล่อยให้ผู้ชมตีความภาพยนตร์ทดลองเองก็ไม่แตกต่างไปจากภาพถ่ายของโมน "แรงปรารถนา" แสดงเรื่อง 3 เรื่องที่ทับซ้อนกันอยู่ เขาเล่าเรื่องที่ 1 ด้วยภาพเคลื่อนไหวเรื่องที่ 2 ด้วยเสียงบรรยายเชิงกวี (ภาษาท้องถิ่น) และเรื่องที่ 3 ด้วยภาษาเขียน (ภาษาอังกฤษ) สัญญะทั้ง 3 แบบกระตุ้นให้ผู้ชมตีความในแบบที่ไม่ตายตัวภาพยนตร์กระตุ้นให้สายตาของผู้ชมให้สำรวจภาพเคลื่อนไหวและอ่านภาษาเขียน ที่เป็นคนละเรื่องกันและหูที่ต้องฟังเสียงพูดเชิงกวีที่เป็นภาษาท้องถิ่นซึ่งเป็นการตีความของทอเรสการสำรวจภาพเคลื่อนไหว การอ่านภาษา และการฟังเสียงพูดมีลักษณะที่ดำเนินอย่างทับซ้อนกันไป ทอเรสต้องการให้ผู้ชมเลือกที่จะหยิบ จับ พิจารณา เนื้อหาที่ผู้ชมสนใจขึ้นมาพิจารณา โดยที่อาจจะไม่ต้องเข้าใจผลรวมของทั้งสามเรื่องก็ได้ ฉะนั้นสารจะออกมาเป็นเช่นไร อำนาจการตีความจึงอยู่ที่ผู้ชม

สัญญะหลักที่โคจิ อาโบเรดาใช้ในงานภาพยนตร์ทดลอง "คำทักทายแด่นกน้อย" มีลักษณะเป็นวิธีการสมัยใหม่ซึ่งแตกต่างไปจากโมนและทอเรส"นก" ถูกใช้เป็นตัวแทนของอิสรภาพของ

เพศสภาพ ในตอนเริ่มต้น ผู้ชมอาจจะต้องไม่เข้าใจว่านกหมายถึงอะไร แต่เมื่อเรื่องดำเนินผ่านไป ความหมายของนกเริ่มปรากฏชัดขึ้นเรื่อย ๆ และชัดเจนที่สุดในตอนท้ายเรื่อง จะเห็นได้ว่า ความหมายของ "นก" ได้ถูกกำหนด วางแผนไว้แล้วตั้งแต่ต้น และศิลปินเพียงรอให้เรื่องดำเนินไปเพื่อให้ผู้ชมค่อย ๆ เก็บเกี่ยวความหมายของสัญญะตัวนี้ ผู้ชมจึงไม่ต้องตีความเพียงแต่เดินทางมาพบความหมายของสัญญะที่ศิลปินเตรียมเอาไว้ให้เจอ

<u>วิเคราะห์ประเด็นที่ 5 สุนทรียะแบบมือสมัครเล่น</u>

หลังสมัยใหม่ในตะวันตกมีมโนทัศน์ที่ปฏิเสธอำนาจศูนย์กลาง ไม่ว่าจะอยู่ในรูปของสถาบันหรือองค์กร เหตุที่เป็นเช่นนี้เพราะมวลชนมีอำนาจต่อรองกับสถาบันมากขึ้น ศิลปินในยุคสมัยใหม่ต้องอ้างอิงกับสถาบันการศึกษา เรียนจบที่ไหน เรียนกับใครเพื่อเข้าสู่ระบบตลาดทัศนศิลป์ แต่ศิลปินในสังคมแบบหลังสมัยใหม่ที่ถูกขับเคลื่อนด้วยระบบเทคโนโลยีสารสนเทศไม่จำเป็นต้องอ้างอิงกับสถาบัน พวกเขาสามารถนำเสนอสุนทรียะที่แตกต่างออกไปจากศิลปินที่ผ่านระบบสถาบันได้ สิ่งที่น่าสนใจคือ พวกเขาอาจจะเข้าระบบตลาดไม่ได้ในตอนเริ่มต้น แต่เมื่อเวลาผ่านไปศิลปะที่อยู่นอกกระแสก็สามารถกลายมาเป็นศิลปะกระแสหลักได้ และสามารถอยู่ในระบบซื้อขายได้เท่าเทียมกับศิลปินที่ผ่านระบบองค์กร สุนทรียะแบบมือสมัครเล่นของพิว โมน เนทเลย์ และจอห์น ทอเรสอาจจะไม่ได้เป็นที่ยอมรับสำหรับทุกคนในประเทศของพวกเขาในตอนเริ่มต้นสำหรับพิว โมน และเนทเลย์ สุนทรียะของพวกเธอถูกปฏิเสธอย่างสิ้นเชิงในตลาดภายในประเทศ แต่กลับได้รับการยอมรับจากสถาบันนอกประเทศ เช่นเดียวกับจอห์น ทอเรสที่ได้รับรางวัลจากเวทีประกวดภาพยนตร์ในต่างประเทศ ผู้เขียนคาดว่าศิลปินสมัครเล่นในกลุ่มประเทศอาเซียน ที่มาพร้อมสุนทรียะแบบมือสมัครเล่น จะมีจำนวนมากขึ้นเรื่อย ๆ และศิลปินเหล่านี้ก็สามารถแทรกเข้ามาในกระแสหลักได้ภายในเวลาไม่นาน อันเนื่องมาจากปัจจัยทางเทคโนโลยีสารสนเทศ การเข้าถึงโอกาส และสุดท้ายเศรษฐกิจของภูมิภาคอาเซียนที่กำลังเติบโตในอนาคต

<u>วิเคราะห์ประเด็นที่ 6 ศักยภาพของคนที่มีลักษณะการจัดการที่เป็นมืออาชีพและมีมาตรฐานตามแบบอย่างตะวันตก</u>

การที่เวียดนามและสิงคโปร์มีทรัพยากรบุคคลมีคุณสมบัติได้ตามมาตรฐานตะวันตกมีประเด็นที่คล้ายและแตกต่างที่น่าสนใจ ดังนี้

เวียดนามแม้ว่าจะมีการปกครองแบบระบอบสังคมนิยม แต่ด้วยความที่ต้องการยืนอยู่ท่ามกลางประชาคมทางเศรษฐกิจของโลก จึงได้เปลี่ยนแปลงวิธีการหลายประการ เช่น เข้าเป็นสมาชิกอาเซียน อาเซียนถูกก่อตั้งในลักษณะที่ต่อต้านคอมมิวนิสต์ การเป็นสมาชิกนี้เป็นการแสดงออก

ทางสัญลักษณ์อย่างหนึ่งว่า เวียดนามไม่ต้องการเป็นปฏิปักษ์กับสหรัฐอเมริกาและโลกเสรีนิยมอีกต่อไป หลังจากเปิดประเทศ เวียดนามก็ประกาศเปิดรับการลงทุนจากต่างชาติ เวียดนามมีจุดเด่นอยู่ที่เป็นตลาดใหญ่ มีความสมบูรณ์ทางทรัพยากร มีแรงงานที่มีศักยภาพและราคาถูก ปัจจัยเหล่านี้เอื้อให้เศรษฐกิจของเวียดนามเติบโตและเริ่มมีบทบาทในเวทีสำคัญทางเศรษฐกิจ

จากเกาะเล็ก ๆ ที่ไม่มีทรัพยากรทางธรรมชาติ สิงคโปร์สามารถพัฒนาเศรษฐกิจตัวเองด้วยการเป็นประเทศพ่อค้าคนกลาง สิงคโปร์มีท่าเรือขนส่งสินค้าปลอดภาษีทำให้สินค้าที่ผ่านทางสิงคโปร์มีราคาถูก และมีท่าเรือน้ำลึกขนาดใหญ่และทันสมัยที่สุดในโลกประเทศหนึ่งในปี พ.ศ. 2557 กลุ่มประเทศที่จัดว่าเป็นคู่แข่งขันกับสิงคโปร์คือประเทศมหาอำนาจ ได้แก่ สหรัฐอเมริกา อังกฤษ ญี่ปุ่น จีน ออสเตรเลีย สิงคโปร์จำเป็นต้องมีทรัพยากรบุคคลที่เป็นเลิศ เพื่อขับเคลื่อนประเทศในทุก ๆ มิติ สิงคโปร์จึงต้องการทรัพยากรมนุษย์ในทุกระดับ เนื่องจากตัวเองมีประชากรน้อย ใช้วิธีการนำเข้า (Import) คนที่มีคุณภาพจากภายนอกประเทศ

หากมองในแง่เศรษฐกิจแล้ว การสร้างหรือนำเข้าทรัพยากรบุคคลที่มีคุณภาพของเวียดนามและสิงคโปร์ก็เป็นเรื่องที่จำเป็น และคุณภาพที่ต้องการก็ต้องเอื้อให้ประเทศสามารถแข่งขันในระดับสากลได้ นั่นหมายความว่า คุณภาพนั้นก็ต้องมีลักษณะที่มหาอำนาจทางเศรษฐกิจกำหนดไว้ก่อนอยู่แล้ว จึงไม่แปลกนักถ้าคุณภาพที่ต้องการจะมีลักษณะเป็นตะวันตก

ลักษณะมาตรฐานแบบตะวันตกของเวียดนามและสิงคโปร์มีความแตกต่างกัน เจ้าของพื้นที่ทางเลือกในโฮจิมินซิตี้ รวมไปถึงศิลปินรุ่นใหม่เวียดนาม สร้างผลงานของตัวเอง โดยปรับประยุกต์เอาความรู้และเทคโนโลยีแบบตะวันตกเข้ามาช่วยในขณะเดียวกันผลงานของพวกเขาก็ สามารถสะท้อนเนื้อหาทางสังคมและวัฒนธรรมของเวียดนามได้อย่างลุ่มลึก ในกรณีนี้ผู้วิจัยเห็นว่า เจ้าของพื้นที่ทางเลือกโดยรวมมีแนวคิดแบบ "หลังตะวันตก" กล่าวคือ เป็นแนวคิดที่ปรับเอาข้อดีของตะวันตกเข้ามาใช้ประโยชน์อย่างมีวิจารณญาณ [16] ให้เหมาะสมกับบริบททางสังคมและการเมืองของประเทศ แต่ในขณะที่สิงคโปร์ใช้วิธีการเอาคนที่ได้มาตรฐานตะวันตกเข้ามาในประเทศ หรือซื้อสินค้าที่ได้ตามมาตรฐานตะวันตกเข้ามาในประเทศแทนในกรณีนี้ผู้วิจัยเห็นว่า สิงคโปร์ยังมีความนิยมชมชอบตะวันตกอยู่มาก และยังมีวิธีคิดแบบ "ตะวันตกนิยม" อย่างเหนียวแน่น

วิเคราะห์ประเด็นที่ 7 การสร้างประวัติศาสตร์ของชาติ

การสร้างประวัติศาสตร์แบบรากแก้วเป็นวิธีการสมัยใหม่ มีลักษณะเป็นเส้นตรงมีจุดเริ่มต้น มีจุดหมายปลายทาง แต่นักทฤษฎีหลังสมัยใหม่ปฏิเสธประวัติศาสตร์ดังกล่าว เพราะไม่เชื่อว่าประวัติศาสตร์เกิดขึ้นอย่างมีระเบียบมากเพียงพอที่จะเขียนให้เป็นขั้นเป็นตอน และสามารถนำมาเสนอใหม่ได้อย่างเป็นนามธรรม [17] พวกเขาเห็นว่า ประวัติศาสตร์ในยุคสมัยใหม่ มีลักษณะเป็นตำนาน มีลักษณะเชิงอุดมการณ์ และมีลักษณะที่ภาษาเป็นรากฐานของการแสดงออกถึงความเป็นจริง (Logocentric) ซึ่งหมายความว่า ภาษาต่างหากที่สร้างประวัติศาสตร์ นอกจากนี้แล้วประวัติศาสตร์ที่ตะวันตกสร้างขึ้น ยังมีวัตถุประสงค์เพื่อที่จะกดวัฒนธรรมอื่น

หากมองการสร้างอนุสาวรีย์ลาวจากมุมมองสมัยใหม่ จะเห็นได้ว่าการเชิดชูเจ้าอนุวงศ์ คือการให้ความสำคัญกับบุคคลใดบุคคลหนึ่งว่าเป็นแรงขับเคลื่อนทางประวัติศาสตร์ ซึ่งเป็นวิธีคิดแบบลัทธิมนุษย์นิยมที่มองว่า มนุษย์คือผู้กระทำทางประวัติศาสตร์ และสามารถกำหนดทิศทางของประวัติศาสตร์ [18]

แต่ถ้ามองอนุสาวรีย์จากมุมมองหลังสมัยใหม่ การยกย่องเจ้าอนุวงศ์เพื่อเป็นการเสนอภาพรวมขององค์รวมของสังคม ประวัติศาสตร์ประกอบขึ้นจากเรื่องราวหลาย ๆ เรื่องและการเสนอเรื่องวีรบุรุษคนใดคนหนึ่งก็ตัดเรื่องอื่น ๆ ออกไป ในกรณีของลาวจะเห็นได้ว่า เจ้าอนุวงศ์ถูกเลือกจากประวัติศาสตร์ของคนกลุ่มมากของประเทศนั่นแสดงให้เห็นถึงภาวะการกดทับทางประวัติศาสตร์ท้องถิ่นได้เช่นกัน ซึ่งก็แสดงให้เห็นนัยยะทางการเมืองได้ว่า วีรบุรุษคนอื่น ๆ ของกลุ่มคนหมู่น้อย มีความสำคัญน้อยกว่า จึงไม่ได้รับการคัดเลือกให้เป็น "ตัวแทน" ที่ชอบธรรมของชาติลาว การสร้างพระอนุสาวรีย์เจ้าอนุวงศ์จึงแฝงไปด้วยมิติทางสังคม ประวัติศาสตร์และอำนาจทางการเมืองและการปกครองของรัฐอย่างหลีกเลี่ยงไม่ได้

ถ้ามองจากมุมมองสมัยใหม่ความพยายามในการสร้างประวิติศาสตร์ของสิงคโปร์ผ่านพิพิธภัณฑ์ของมหาวิทยาลัยแห่งชาติสิงคโปร์ เป็นวิธีคิดแบบสมัยใหม่ แต่สถานการณ์ของสิงคโปร์แตกต่างจากลาว สิงคโปร์ประกอบไปด้วยชาวจีน ชาวมาเลย์ และชาวอินเดีย นอกจากนี้ สหราชอาณาจักรอังกฤษเองก็ยังคงมีอิทธิพลต่อสิงคโปร์อยู่ ผู้ที่อพยพเข้ามาอาศัยอยู่ในสิงคโปร์หล่านี้มีความสำคัญในการขับเคลื่อนทางเศรษฐกิจไม่ยิ่งหย่อนไปกว่ากัน ฉะนั้นการสร้างประวัติศาสตร์แบบเบ็ดเสร็จโดยใครคนใดคนหนึ่งจึงทำได้ไม่ง่ายนัก

บทส่งท้าย

การศึกษาศิลปะร่วมสมัยในกลุ่มประเทศอาเซียนพบว่า 1) รูปแบบทางศิลปะที่ศิลปินกรณีศึกษาเลือกนำเสนอมีลักษณะที่เป็นสมัยใหม่ (Modernism) และหลังสมัยใหม่ (Postmodernism) อุปกรณ์ที่ใช้ก็มีความหลากหลายตั้งแต่อุปกรณ์ระดับมืออาชีพ ไปจนถึงระดับมือสมัครเล่น เทคนิคนั้นไม่ใช่เป็นจุดแข็งของศิลปินกรณีศึกษา เพราะหลายคนไม่ได้เรียนศิลปะมาโดยตรง แต่สิ่งที่พวกเขาให้ความสำคัญได้แก่ การนำเสนอแนวความคิดและเนื้อหาภายในของผลงานที่สะท้อนให้เห็นความคิดที่หลากหลาย ได้แก่ แนวคิดแบบสมัยใหม่ แนวคิดแบบหลังสมัยใหม่ และแนวคิดแบบหลังอาณานิคม สื่อทางทัศนศิลป์ที่ศิลปินใช้มี 2 ประเภทด้วยกัน ได้แก่ สื่อธรรมเนียมปฏิบัติ ได้แก่ ประติมากรรม และสื่อใหม่ ได้แก่ ภาพถ่าย และภาพยนตร์ทดลอง 2) ศิลปะศิลปิน และสถาบันทางศิลปะเป็นส่วนหนึ่งของสังคม สิ่งที่ศิลปินหรือสถาบันนำเสนอล้วนแต่สะท้อนความเป็นไปทางบริบททางสังคมเศรษฐกิจและวัฒนธรรม ความสัมพันธ์ระหว่างศิลปะ/ศิลปิน/สถาบันทางศิลปะกับสังคมนั้นมีทั้งที่เป็น ลักษณะส่งเสริมสนับสนุนซึ่งกันและกัน มีทั้งที่สะท้อนความรู้สึกนึกคิดภายใน และมีทั้งตั้งคำถาม วิพากษ์ และท้าทายสิ่งที่เกิดขึ้นจริงในสังคม

การศึกษาศิลปะร่วมสมัยในอาเซียนเป็นเรื่องใหม่ที่ท้าทาย กระบวนการเรียนรู้ ศึกษา และวิเคราะห์ศิลปะร่วมสมัยในอาเซียนอาจจะต้องใช้วิธีการเก็บหอมรอมริบ ค่อย ๆ เก็บ ค่อย ๆ สะสม เรียกได้ว่าต้องใช้เวลาและต้องช่วย ๆ กันทำ เพื่อให้ได้ข้อมูลที่ครบถ้วน เพียงพอต่อการสร้างความรู้เชิงภูมิภาค (Regional Knowledge) ในอนาคตได้ ผลของการวิเคราะห์แสดงให้เห็นว่าประเทศต่าง ๆ ในภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ แม้ว่าประเด็นจะมีความใกล้เคียงกัน แต่ท้ายที่สุดแล้วก็ยังมีความแตกต่างกัน อันเนื่องมาจากบริบทางสังคม วัฒนธรรม และประวัติศาสตร์ของแต่ละประเทศ ฉะนั้นการเหมารวมว่า กลุ่มประเทศอาเซียนมีความเป็นไปในปัจจุบันที่เหมือนหรือคล้ายกัน ก็อาจจะไม่ถูกต้องนัก เราคงต้องพึงระวังศึกษาและวิจัยความแตกต่างนั้นอย่างพินิจพิเคราะห์ต่อไป

เชิงอรรถ

1 ในการกล่าวถึงครั้งต่อไป ขอใช้ชื่อย่อว่า "อนุสาวรีย์เจ้าอนุวงศ์ในลาว"
2 อาจารย์ประจำโครงการจัดตั้งภาควิชาวาดเส้น คณะจิตรกรรม ประติมากรรมและภาพพิมพ์ มหาวิทยาลัยศิลปากร
3 ผู้ช่วยวิจัย
4 ในการกล่าวถึงครั้งต่อไป ขอใช้ชื่อย่อว่า "ศิลปะภาพถ่ายในเมียนมา"
5 อาจารย์ประจำโครงการจัดตั้งภาควิชาสื่อผสม คณะจิตรกรรม ประติมากรรมและภาพพิมพ์ มหาวิทยาลัยศิลปากร
6 ในการกล่าวถึงครั้งต่อไป ขอใช้ชื่อย่อว่า "พื้นที่ทางเลือกในเวียดนาม"
7 อาจารย์ประจำภาควิชาทฤษฎีศิลป์ คณะจิตรกรรม ประติมากรรมและภาพพิมพ์ มหาวิทยาลัยศิลปากร
8 ในการกล่าวถึงครั้งต่อไป ขอใช้ชื่อย่อว่า "ภาพยนต์ทดลองในฟิลิปปินส์"
9 อาจารย์ประจำโครงการจัดตั้งภาควิชาสื่อผสม คณะจิตรกรรม ประติมากรรมและภาพพิมพ์ มหาวิทยาลัยศิลปากร
10 อาจารย์ประจำภาควิชาทฤษฎีศิลป์ คณะจิตรกรรม ประติมากรรมและภาพพิมพ์ มหาวิทยาลัยศิลปากร
11 ในการกล่าวถึงครั้งต่อไป ขอใช้ชื่อย่อว่า "ประติมากรรมสาธารณะในสิงคโปร์"
12 อาจารย์ประจำภาคประติมากรรม คณะจิตรกรรม ประติมากรรมและภาพพิมพ์ มหาวิทยาลัยศิลปากร
13 ผู้ช่วยวิจัย
14 จันทนี เจริญศรี, **โพสต์โมเดิ้นกับสังคมนิยม**, พิมพ์ครั้งที่ 2, (กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์วิภาษา, 2545), 68.
15 เรื่องเดียวกัน, 69.
16 ธีรยุทธ บุญมี, **ความคิดหลังตะวันตก** (กรุงเทพฯ : สายธาร, 2546), 58.
17 จันทนี เจริญศรี, **โพสต์โมเดิ้นกับสังคมนิยม**, 54.
18 เรื่องเดียวกัน, 55.

บรรณานุกรม

จันทนี เจริญศรี. **โพสต์โมเดิ้นกับสังคมนิยม**. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์วิภาษา, 2545.
ธีรยุทธ บุญมี. **ความคิดหลังตะวันตก**.กรุงเทพฯ: สายธาร, 2546.

ภาพที่ 1 (ซ้าย)
พระอนุสาวรีย์เจ้าอนุวงศ์
ที่มา : สงวนศรี ตรีเทพประติมา (ถ่ายเมื่อวันที่ 27 มิถุนายน 2557)

ภาพที่ 2 (ขวา)
พิว โมน, Relationship between Conditioning and Being Conditioned, ภาพถ่ายดิจิตอล
ที่มา : พิว โมน

ภาพที่ 3 (ซ้าย)
เนท เลย์, Endless Story, ภาพถ่ายดิจิตอล
ที่มา : เนท เลย์

ภาพที่ 4 (ขวา)
แสดงภาพตัวอย่างภาพยนตร์ทดลองเรื่อง ปรารถนา (Ang Ninanais, 2010)
ที่มา : จอห์น ทอเรส

ภาพที่ 5
แสดงภาพตัวอย่างภาพยนตร์ทดลองเรื่อง คำทักทายแด่นกน้อย (Ave Aves Hail To The Birds, 2014)
ที่มา : โคจิ อาโบเรดา

ภาพที่ 6
บรรยากาศการจัดแสดงภายในพิพิธภัณฑ์มหาวิทยาลัยแห่งชาติสิงคโปร์
ที่มา : ชัยยศ อิษฐวรพันธุ์

ภาพที่ 7
ประติมากรรม Merlion กับทิวทัศน์เมือง แสดงให้เห็นพื้นที่ขนาดใหญ่ มีพื้นหลังเป็นทิวทัศน์เมืองระยะไกล
ที่มา : นภดล วิรุฬหชาตะพันธ์

ภาพที่ 8
ประติมากรรม Big Bang ตั้งอยู่ในกระทรวงวัฒนธรรมชุมชนและเยาวชน แสดงให้เห็นถึงพื้นที่ที่ถูกล้อมรอบด้วยสถาปัตยกรรม
ที่มา : นภดล วิรุฬหชาตะพันธ์

ภาพที่ 9
ประติมากรรมของ Henry Moore "**Reclining Figure**" bronze, 1984, สถานที่ OCBC Bank, Raffle Place แสดงให้เห็นพื้นที่หน้าสถาปัตยกรรม
ที่มา : นภดล วิรุฬหชาตะพันธ์

ภาพที่ 10 (ซ้าย)
พิว โมน, **Dream**, ภาพถ่ายดิจิตอล
ที่มา : พิว โมน

ภาพที่ 11 (ขวา)
พิว โมน, **Hope**, ภาพถ่ายดิจิตอล
ที่มา : พิว โมน

Received : *December 24, 2018*
Revised : *January 20, 2019*
January 26, 2019
Accepted : *July 2, 2019*

"ฉาก" ในนิยายภาพไร้ตัวอักษร ของฟรองส์ มาเซอรีล

เศวตราภรณ์ ไอศุริยเอกสกุล
นักศึกษาศิลปมหาบัณฑิต สาขาวิชาทฤษฎีศิลป์ คณะจิตรกรรม ประติมากรรมและภาพพิมพ์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

คำสำคัญ ฟรองส์ มาเซอรีล นิยายภาพไร้ตัวอักษร เอ็กซ์เพรสชั่นนิสม์

บทคัดย่อ

บทความนี้มุ่งนำเสนอการใช้ "ฉาก" ในนิยายภาพไร้ตัวอักษร (Wordless novel) [1] ของฟรองส์ มาเซอรีล (Franz Maserreal ค.ศ.1889 - 1972) ศิลปินและนักออกแบบกราฟิกชาวเบลเยียมที่ทำงานอยู่ในกระแสศิลปะเอ็กซ์เพรสชั่นนิสม์ โดยศึกษา "ฉาก" ในนิยายภาพไร้ตัวอักษรจำนวน 5 เล่ม

เป้าหมายในการศึกษา เพื่อศึกษาและวิเคราะห์องค์ประกอบศิลป์และวิธีการสร้าง "ฉาก" ในนิยายภาพไร้ตัวอักษรทั้ง 5 เรื่อง ซึ่งเป็นผลงานที่มีชื่อเสียงและเป็นที่ยอมรับของ ฟรองส์ มาเซอรีล ได้แก่

1) 25 ภาพกิเลสมนุษย์ (Twenty-Five Images of a Man's Passion,ค.ศ. 1918)
2) การเดินทางอันน่าหลงใหล (Passionate Journey, ค.ศ. 1919)
3) พระอาทิตย์ (The Sun, ค.ศ. 1919)
4) ความคิด (The Idea, ค.ศ. 1920)
5) เมือง (The City, ค.ศ. 1925)

ศึกษาโดยวิเคราะห์องค์ประกอบศิลป์และวิธีการสร้างฉาก ในนิยายทั้ง 5 เล่ม โดยจากการศึกษาพบประเด็นดังต่อไปนี้

1. การใช้ฉากหลังเป็นสถานที่เกิดเรื่องราว
2. การใช้ฉากหลังแสดงอารมณ์ภายในของตัวละคร

โดยพบว่า 1) การใช้ฉากหลังเป็นสถานที่เกิดเรื่องราว ศิลปินให้ความสำคัญกับความสมจริงของฉากหลังตามลำดับของการสร้างหนังสือ มีการใช้ฉากหลังเข้ามามีปฏิสัมพันธ์กับตัวละครมากกว่าการทำหน้าที่เป็นเพียงฉากหลังในนิยายภาพไร้ตัวอักษร พบรูปแบบการสร้างฉากลักษณะนี้ ในหนังสือเรื่อง "ความคิด" ซึ่งเป็นนิยายภาพไร้ตัวอักษรที่เล่าเรื่องเชิงเปรียบเทียบมากว่านิยายภาพไร้ตัวอักษรเล่มอื่น ๆ 2) การใช้ฉากหลังสะท้อนอารมณ์ภายในของตัวละคร

จากการสังเกตการสร้างฉากหลังที่สะท้อนอารมณ์ภายในของตัวละครของฟรองส์มาเซอรีลนั้นมี 2 ลักษณะ คือ 1) การบิดเบือนฉากหลังภายนอกอาคารเพื่อแสดงอารมณ์ภายในของตัวละคร จะมีขอบเขตในการสร้างที่กว้างกว่าคือใช้ได้ทั้งเนื้อเรื่องในส่วนที่ซับซ้อนและต้องใช้จินตนาการมากและเนื้อเรื่องทั่ว ๆ ไป 2) การสร้างกราฟิกในฉากหลังภายในอาคารเพื่อแสดงอารมณ์ภายในของตัวละครจะถูกใช้ในเนื้อเรื่อง ตรงส่วนที่ไม่ต้องใช้จินตนาการในการอ่านมาก (ใช้ภาพในการอธิบายเนื้อเรื่องตรงส่วนนั้นจำนวนมาก มักใช้การเปลี่ยนผ่านภาพจาก ภาพสู่ภาพ หรือ โคลสเชอร์ (Closure) [2] แบบช่วงเวลาสู่ช่วงเวลา) พบการสร้างฉากหลังภายในอาคารลักษณะนี้ในเนื้อหาส่วนที่ศิลปินต้องการให้ผู้อ่านเข้าใจตรงกัน

บทนำ

คริสต์ศตวรรษที่ 20 เป็นผลสืบเนื่องจาก คริสต์ศตวรรษที่ 19 ซึ่งเป็น "ศตวรรษแห่งอำนาจ" เพราะเป็นช่วงเวลาที่เกิดการก้าวกระโดดครั้งใหญ่ของวิถีชีวิตของมุนษย์จากความเรียบง่ายไป

สู่ความซับซ้อนที่ทันสมัย [3] มีการพัฒนาทางเทคโนโลยีและวิทยาศาสตร์ และเกิดการเปลี่ยนแปลงโครงสร้างทางสังคมและเศรษฐกิจของยุโรปไปอย่างมาก จากระบบเกษตรกรรมเป็นอุตสาหกรรม เส้นทางรถไฟที่ขยายตัวและการคมนาคมขนส่งด้วยรถไฟได้เปลี่ยนวิถีชีวิตของผู้คนและนำความเจริญไปสู่ชนบทและหัวเมือง [4] ทั้งยังส่งผลให้เกิดการขยายตัวของเมืองและการหลั่งไหลของผู้คนมายังเมืองใหญ่ ซึ่งใน ค.ศ. 1900 หรือการเริ่มต้นของคริสต์ศตวรรษที่ 20 (นับตามกรอบเวลา) มหานครของยุโรปได้ขยายตัวมากขึ้น ซึ่งจากเดิมมีเพียงกรุงปารีส ลอนดอนและเบอร์ลิน ได้เพิ่มจำนวนขึ้นอีก 4 แห่ง [5] การพัฒนาอุตสาหกรรมยังทำให้สภาพแวดล้อมของเมืองใหญ่เสียหาย เช่นแม่น้ำสายหลักที่ไหลผ่านเมืองใหญ่เน่าเสีย และมีการเพิ่มขึ้นของประชากรในกรุงปารีส จาก 600,000 คนเป็น 2.5 ล้านคนในปี ค.ศ. 1900 [6] ในปี ค.ศ. 1914 สงครามโลกครั้งที่ 1 ได้เปิดฉากขึ้น เป็นมหาสงครามที่มีการนองเลือดและการสูญเสียเป็นจำนวนมาก ซึ่งสงครามครั้งนี้ส่งผลกระทบถึงนานาประเทศทั่วโลก ความยาวนานของสงครามที่กินเวลากว่า 4 ปี สร้างบาดแผลและความบอบช้ำให้ผู้คน

ผลพวงของการเปลี่ยนผ่านอย่างก้าวกระโดดของวิถีชีวิตจนถึงภายหลังมหาสงครามนี้เอง ที่การเคลื่อนไหวของศิลปะเอ็กซ์เพรสชั่นนิสม์ได้เริ่มต้นขึ้น (ค.ศ. 1905-1920) และรุ่งเรืองอย่างมากโดยเฉพาะในประเทศเยอรมนีและออสเตรีย โดยศิลปะเอ็กซ์เพรสชั่นนิสม์คือศิลปะที่พรรณนาโลกจากภายในจิตใจของศิลปิน

ศิลปินเอ็กซ์เพรสชั่นนิสม์หลายคนมีความขัดแย้งกับชีวิตในเมือง แต่กระนั้นก็ยังตื่นตาตื่นใจไปกับความน่าตื่นเต้นที่ไม่เคยพบเจอในเมืองใหญ่ ภายหลังจากสงครามโลกครั้งที่ 1 ศิลปินเริ่มเห็นผลกระทบที่น่าสะพรึงกลัวของสงครามกับจิตวิญญาณโดยรวมของพวกเขาและต่อเศรษฐกิจของประเทศและประชาชน [7] ซึ่งผลกระทบจากสงครามส่งผลให้ศิลปินมุ่งเน้นการจับสภาพจิตใจของตนเองโดยใช้การบิดเบือนสีจนไม่สมจริง และการบิดเบือนมุมมองภาพหรือองค์ประกอบเพื่อช่วยในการบรรลุเป้าหมายที่ศิลปินต้องการนำเสนอ [8] นอกจากการสร้างงานจิตรกรรมโดยใช้สีน้ำมันและการสร้างงานประติมากรรมแล้ว ศิลปินในกระแสศิลปะนี้ยังนิยมทำภาพพิมพ์ (Printmaking) เป็นสื่อที่สำคัญในการแสดงออกของพวกเขา ภาพพิมพ์ในที่นี้หมายรวมถึงภาพพิมพ์แกะไม้ (Woodcut) ภาพพิมพ์ร่องลึก (Intaglio) ภาพพิมพ์หิน (Litho graphy) ซึ่งการทำภาพพิมพ์นั้นช่วยให้ศิลปินเอ็กซ์เพรสชั่นนิสม์บรรลุถึงเป้าหมายของพวกเขาได้มากขึ้นทั้งยังสามารถเผยแพร่แนวความคิดออกไปได้ในวงกว้างและยังเป็นสื่อที่ใช้วิพากษ์วิจารณ์ถึงสาเหตุทางสังคมและการเมือง [9]

ศิลปินและนักออกแบบในกระแสศิลปะนี้ค้นพบแรงบันดาลใจในการแสดงความรู้สึกอึดอัด ปวด

ร้าวจากประสบการณ์ของตนเองผ่านภาพพิมพ์ โดยได้รับแรงบันดาลใจจากภาพพิมพ์ที่เกี่ยวกับพระคัมภีร์ไบเบิลในสมัยกลางเช่นหนังสือชื่อ บิเบลีย เพาเพรุม (Biblia Pauperum) [10] และมีการใช้เทคนิคภาพพิมพ์ทำหนังสือรวมผลงานขนาดสั้น ส่วนมากมีขนาดไม่เกิน 40 หน้า เนื้อหาของหนังสือส่วนใหญ่เกี่ยวกับสภาวะทางสังคมที่ไม่ปกติ เช่น การประท้วง, ชีวิตในเมืองใหญ่ที่มีตึกสูงรูปทรงคุกคาม, สถานเริงรมย์หลายประเภทรวมถึงช่องโสเภณี ฯลฯ ซึ่งไม่ได้ชัดเจนว่าหนังสือเหล่านี้ต้องอ่านในรูปแบบของเรื่องที่ต่อเนื่องกัน [11]

ฟรองส์ มาเซอรีล นักออกแบบกราฟิกชาวเบลเยียม เป็นผู้บุกเบิกนิยายภาพไร้ตัวอักษรขึ้นและถูกยกย่องให้เป็น"บิดาของนิยายในภาพเขียน" [12] แม้ว่าการรวมภาพวาดเข้ากับเรื่องเล่าจะไม่ใช่เรื่องแปลกใหม่ แต่การใช้ภาพสื่อสารเรื่องราวโดยไม่มีคำบรรยายและเป็นลักษณะที่ต่อเนื่องกันแบบนิยายนั้นเป็นสิ่งที่แตกต่างจากงานในยุคก่อน

ฟรองส์ มาเซอรีล มีชีวิตวัยเด็กที่มั่งคั่งกับแม่และพ่อบุญธรรมที่เป็นต้นแบบของความคิดในการเรียกร้องความยุติธรรมทางสังคม ในช่วงสงครามโลกครั้งที่ 1 เมื่ออายุได้ 22 ปี มาเซอรีลทำงานเป็นนักเขียนการ์ตูนต่อต้านสงครามลงในหนังสือพิมพ์ ลา เฟย (La Feuille) เมืองเจนิวา ประเทศสวิตเซอร์แลนด์ ซึ่งเป็นงานที่ต้องทำอย่างเร่งด่วน เพราะเป็นหนังสือพิมพ์รายวัน เขามีเวลาไม่นานที่จะอ่านเนื้อหา พัฒนาประเด็น ที่จะเล่าและสร้างภาพออกมาโดยเขาได้ใช้เทคนิคที่เรียกว่า พู่กันและหมึก ซึ่งเหมาะกับการทำภาพประกอบให้กับหนังสือพิมพ์ ต่อมาเทคนิคนี้ได้ถูกพัฒนากลายมาเป็นลายเส้นที่เป็นเอกลักษณ์ของเขาในการทำนิยายภาพไร้ตัวอักษร นิยายภาพไร้ตัวอักษรของ ฟรองส์ มาเซอรีลได้รับการยอมรับและตีพิมพ์หลายเรื่อง โดย 5 เรื่องที่กล่าวมาข้างต้นเป็นเรื่องที่ประสบความสำเร็จและมีชื่อเสียงมากที่สุด

บทความนี้จะทำการศึกษาวิธีการนำเสนอฉากหลังในนิยายภาพไร้ตัวอักษรทั้ง 5 เล่ม

ดังที่ได้กล่าวไปแล้วว่าฟรองส์ มาเซอรีล นั้นร่วมสมัยอยู่ในยุคที่โลกเกิดการเปลี่ยนแปลงอย่างมาก ทั้งเศรษฐกิจและสังคมเมือง รวมถึงยังเกิดเหตุการณ์ทางประวัติศาสตร์ที่ยิ่งใหญ่นั่นคือสงครามโลกครั้งที่ 1 โดยเนื้อเรื่องทั้งหมดของหนังสือ 5 เล่มที่ประสบความสำเร็จและมีชื่อเสียงของเขาล้วนเป็นเนื้อหาเกี่ยวกับการเปลี่ยนแปลงของเมืองที่ส่งผลกระทบต่อผู้คนทั้งสิ้น มีเรื่องย่อดังนี้

1. 25 ภาพกิเลสมนุษย์ (Twenty-Five Images of a Man's Passion,1918)
มีเนื้อเรื่องเกี่ยวกับชายหนุ่มที่ถูกฆ่า หลังจากเป็นแกนนำในการประท้วงความอยุติธรรมทางสังคม [13]

2. การเดินทางอันน่าหลงใหล (Passionate Journey,1919)

เป็นภาพเล่าเรื่องกึ่งอัตชีวประวัติของมาเซอรีลอย่างชัดเจน ทั้งยังแสดงถึงความสุข ความเศร้าโศก ความพึงพอใจ ความเบื่อหน่ายและความโกรธ ของผู้ชายธรรมดาที่เข้ามายังเมืองใหญ่ [14] หนังสือให้ความสำคัญกับความเจ็บป่วยของสังคมที่เพิ่มขึ้นพร้อมกับการเติบโตทางอุตสาหกรรมและวัฒนธรรมการค้าที่มองข้ามหลักการพื้นฐานของความเมตตาของมนุษย์

3. พระอาทิตย์ (TheSun,1919)

เล่าเรื่องผู้ชายที่พยายามจะคว้าพระอาทิตย์ โดยมาเซอรีลดึงเอาโครงของตำนานอิคารัส (Icarus) [15] ตามท้องเรื่องอิคารัสเสียชีวิตจากความพยายามเข้าใกล้พระอาทิตย์มากเกินไปจนทำให้ขี้ผึ้งที่ปีกของเขาละลายจนเขาร่วงลงมาจากท้องฟ้าและจมหายไปในมหาสมุทร มาเซอเรียลเปรียบเทียบการพยายามจะเอื้อมมือจับพระอาทิตย์ กับการทำตามสังคมอุสาหกรรมที่เบี่ยงเบนเป้าหมายในชีวิตของผู้ชายวัยหนุ่ม

4. ความคิด (The Idea,1920)

เป็นเรื่องเกี่ยวศิลปินที่สร้างรูปทรงของความคิดออกมาในรูปของหญิงเปลือย และส่งเธอเข้าไปในเมืองที่ซึ่งเธอถูกข่มเหงและไม่มีใครเข้าใจ ก่อนที่เธอจะกลับมาหาเขาและพบว่าศิลปินได้สร้างความคิดใหม่ ๆ ออกมาแทนที่เธอ [16] โดย หนังสือเรื่อง "ความคิด" เป็นนิยายเชิงเปรียบเทียบถึงทัศนคติความกลัวที่มหาชนมีต่อแนวความคิดใหม่ ๆ

5. เมือง (The City, 1925)

ถูกยกย่องว่าเป็นผลงานที่ดีที่สุด [17] ของมาเซอรีล โดยเรื่อง "เมือง" นี้ได้หลุดออกจากข้อจำกัดของการเล่าเรื่อง โดยทั้งเรื่องไม่มีตัวละครหลักแต่อาศัยการเล่าเรื่องโดยให้ความสำคัญกับประสบการณ์ของเมือง แสดงกายภาพของเมืองและอารมณ์ของแต่ละบุคคล ทั้งสุข ทุกข์ เหนื่อยล้า ความรุนแรง หรือความตื่นเต้นในมหานคร โดยมาเซอรีลได้ตรวจสอบทุกซอกมุมที่สามารถทำได้เพื่อถ่ายทอดเรื่องราวของเมือง ที่บอกเล่าความเป็นจริงของทุกชีวิตตั้งแต่คนรวยจนถึงขอทาน

โดยจากการศึกษาพบว่า ฟรองส์ มาเซอรีล ใช้ฉากหลังในการเล่าเรื่องสองกรณี คือ

1. การใช้ฉากหลังเป็นสถานที่เกิดเรื่องราว
2. การใช้ฉากหลังสะท้อนอารมณ์ภายในของตัวละคร

1. การใช้ฉากหลังเป็นสถานที่เกิดเรื่องราว

1.1 การสร้างฉากหลังพื้นที่ภายนอกอาคารของ ฟรองส์ มาเซอรีล

a. การสร้างฉากหลังพื้นที่ภายนอกอาคารของมาเซอรีลโดยรวมทั้ง 5 เรื่องมีการเปลี่ยนแปลงภาพตามลำดับ กล่าวคือมีความพิถีพิถัน การสร้างความซับซ้อนและคำนึงถึงหลักทัศนียภาพตามหลักวิชาการมากขึ้นเรื่อย ๆ ตามลำดับเวลาของการสร้างผลงาน โดยในเรื่อง "**25 ภาพของกิเลสมนุษย์**" นั้นใช้ฉากหลังเป็นภาพประกอบฉากโดยให้ความสำคัญกับองค์ประกอบในฉากหลังน้อยมาก กล่าวคือ มีความแบน ความพร่ามัวและในบางครั้งมีการปล่อยให้ฉากหลังค่อย ๆ หายไปกับบรรยากาศ (ภาพที่ 1)

b. "**การเดินทางอันน่าหลงใหล**" มีการนำเสนอมุมมองของเมืองมากขึ้น ซึ่งเป็นเพราะเป็นนิยายภาพไร้ตัวอักษรขนาดยาวและเป็นเรื่องเกี่ยวกับการเดินทางไปทั่วทุกมุมโลก ฉากหลังภายนอกอาคารจึงมีความสำคัญมากขึ้น มีทั้งฉากที่สะท้อนให้เห็นสังคมเมืองใหญ่ การขยายตัว การก่อสร้างเครื่องจักร สถานบันเทิง ท้องถนน ผู้คน ธรรมชาติและสถานที่ท่องเที่ยวต่าง ๆ ที่ศิลปินได้ไปพบเจอ แต่กระนั้นภาพฉากที่เป็นภาพเมืองไม่ได้ถูกสร้างให้ซับซ้อนมากนัก ไม่ค่อยมีฉากเมืองในมุมกว้างโดยส่วนมากจะเป็นฉากที่ถูกตัด เช่นฉากตัวละครหลักบนถนน (ภาพที่ 2) แต่จะสร้างฉากหลังในมุมกว้างเมื่อเล่าถึงธรรมชาติ

โดยในเรื่องนี้มีภาพฉากเมืองภายนอกที่หยิบขึ้นมา วิเคราะห์ 1 ภาพ (ภาพที่ 3) ฉากเมืองในภาพนี้มีความน่าสนใจ เพราะนอกจากจะเป็นภาพที่เล่าถึงความเป็นไปของเหตุการณ์ยังเป็นภาพที่ศิลปินบิดเบือนบรรยากาศเพื่อสะท้อนอารมณ์ของตัวละครแก่ผู้อ่านด้วย โดยในภาพนี้ใช้น้ำหนักขาวในการสร้างแสงจากไฟถนนที่กระจายกินเข้าไปยังอาคารบ้านเรือน ซึ่งมีความคล้ายกับภาพ "ไฟถนน" (Street Lantern ค.ศ.1918) (ภาพที่ 4) ของไลโอเนล ไฟนิงเกอร์ (Lyonel Feininger ค.ศ.1871 - 1956) จิตรกรชาวอเมริกันเชื้อสายเยอรมัน ผู้อยู่ในกระแสศิลปะเอ็กซ์เพรสชั่นนิสม์ โดยฉากเมืองแสงไฟยามค่ำคืนนี้เป็นภาพที่สะท้อนความเป็นไปของสังคมเมืองใหญ่

c. หนังสือเรื่อง "**พระอาทิตย์**" จะเห็นรายละเอียดปลีกย่อยของฉากเมืองมากยิ่งขึ้น ภาพฉากหลังส่วนใหญ่ของเล่มเป็นภาพฉากหลังในมุมกว้าง มีฉากเมืองในมุมแปลกตาเช่น ฉากบนหลังคา (ภาพที่ 5)

d. หนังสือเรื่อง "**ความคิด**" จะเห็นการสร้างฉากหลังที่แปลกตามากขึ้นอีก คือเป็นฉากหลัง

ที่ตัวละครหลักมี ปฏิสัมพันธ์ด้วย โดยภาพในเรื่อง "ความคิด" นี้จะมีการจัดองค์ประกอบภาพและสัดส่วนของตัวละครและฉากหลังที่แปลกไปกว่าทุกเล่ม ไม่ยึดหลักความเป็นจริงมากนัก เพราะมาเซอรีลสร้างตัวละครให้ใหญ่เท่าฉากหลังและเหมือนกับว่าฉากเข้ามามีบทบาทกับตัวละครมากกว่าฉากหลังในเล่มอื่น ๆ โดยในเรื่องนี้มีภาพฉากเมืองที่หยิบขึ้นมา วิเคราะห์ 2 ภาพ (ภาพที่ 6 และ ภาพ 8) โดย (ภาพที่ 6) พยายามที่จะเล่าเรื่องราวชีวิตของคนเมืองที่อาศัยกันอยู่อย่างแออัดและเบียดเสียด โดยแสดงภาพชีวิตคนผ่านหน้าต่างให้เห็นความเป็นไป โดยฉากหลังที่เป็นภาพหน้าต่างนี้มีขนาดใหญ่โดยไม่คำนึงถึงหลักความเป็นจริง เช่นเดียวกับภาพของ กีออร์ก กรอสซ์ (Georg Grosz ค.ศ.1893-1959) (ภาพที่ 7) ที่ขยายขนาดหน้าต่างเพื่อเพิ่มพื้นที่ในการสื่อสารวิถีชีวิตความเป็นอยู่และสภาพสังคม

(ภาพที่ 8) เป็นภาพฉากเมืองที่ถูกบิดเบือนเพื่อแสดงอารมณ์ของตัวละครเช่นเดียวกับ (ภาพที่ 3) แต่ในภาพนี้ตัวละครและฉากเหมือนถูกหลอมรวมเป็นส่วนหนึ่งของกันและกันมากกว่า เมื่อขนาดองค์ประกอบของตัวละครถูกขยายให้ใหญ่เท่าอาคารบ้านเรือนและท่าทางของตัวละครที่กำลังวิ่งนั้น ส่งเสริมกันกับภาพอาคารที่เอนตามตัวละครผู้หญิงที่กำลังวิ่งด้วยความเร็ว ภาพ "อุทิศให้แก่ ออสการ์ พานิซซา" (Dedicated to Oskar Panizza ค.ศ. 1917-1918) ของ กีออร์ก กรอสซ์ (ภาพที่ 9) ให้ความรู้สึกแบบเดียวกันกับภาพนี้ คือ สถาปัตยกรรมให้ความรู้สึกบีบคั้น ทางทอดยาวและความโอนเอนของอาคารบ้านเรือนที่สร้างความรู้สึกก้าวร้าวและไม่มั่นคง ดังเช่นประโยคที่ กีออร์ก กรอสซ์ กล่าวไว้ว่า "มนุษย์วิกลจริตไปแล้ว" ซึ่งการสร้างฉากในนิยายภาพไร้ตัวอักษรเรื่องนี้สร้างความประทับใจในการอ่านเป็นอย่างยิ่ง

e. หนังสือเรื่อง "**เมือง**" ซึ่งได้ชื่อว่าเป็นผลงานที่ดีที่สุดของ ฟรองส์ มาเซอรีล กลับนำเสนอสิ่งที่แตกต่างจาก หนังสือเรื่อง "ความคิด" โดยสิ้นเชิง โดยฉากหลังภายนอกอาคารของนิยายภาพไร้ตัวอักษรเรื่อง "เมือง" นั้น ให้ความสำคัญกับทัศนียภาพตามหลักวิชาการมากคำนึงถึงหลักความเป็นจริงและความเป็นระเบียบเรียบร้อยของเส้น ให้ความสำคัญกับรายละเอียดปลีกย่อยเล็ก ๆ น้อย ๆ มากกว่าการดำเนินเรื่อง ซึ่งเป็นไปตามทิศทางของการนำเสนอของนิยายภาพไร้ตัวอักษรเรื่องนี้ที่ไม่มีตัวละครหลัก เมือง ในภาพสวยงามวิจิตร ศิลปินนำเสนอเมืองใหญ่ในมุมต่าง ๆ ทั้งชีวิตคนรวยถึงคนยากไร้ความเป็นไปของผู้คนในเมืองใหญ่ตั้งแต่เช้าจรดค่ำ ความเศร้า ความสุข ความรุนแรง โดยใช้ความรู้สึกที่เป็นกลางในการนำเสนอมากกว่าพยายามสร้างอารมณ์ใด ๆ เข้าไปเพิ่มเติม

1.2 การสร้างฉากหลังพื้นที่ภายในอาคารของ ฟรองส์ มาเซอรีล

f. ฉากหลังพื้นที่ภายในอาคารของนิยายภาพไร้ตัวอักษรทั้ง 5 เล่มจะเห็นความแตกต่างขององค์ประกอบได้ชัดเจนกว่าฉากหลังพื้นที่ภายนอก เนื่องจากจะเห็นการคำนึงถึงหลักทัศนียภาพตามความเป็นจริงมากขึ้นเรื่อย ๆ และรวมถึงการใส่ใจในรายละเอียดปลีกย่อยมากขึ้นในทุก ๆ เล่ม โดยเรื่อง "**25 ภาพของกิเลสมนุษย์**" นั้นไม่ค่อยให้ความสำคัญกับความลึกของฉากภายใน คือ ไม่มีเส้นพื้นหรือมุมห้องจะใช้เพียงเครื่องใช้ภายในบ้านในการสร้างความลึกให้กับฉากหลัง (ภาพที่ 10) ฉากภายในไม่ค่อยมีรายละเอียด

g. หนังสือ"**การเดินทางอันน่าหลงใหล**" จะเห็นรายละเอียดที่เพิ่มขึ้นของฉากหลังพื้นที่ภายในอาคาร แต่ยังคงไม่เห็นความลึกหรือมุมห้อง ฉากหลังภายในอาคารส่วนใหญ่เป็นฉากที่ถูกตัดให้เห็นการกระทำของตัวละครที่ชัดเจนโดยมีฉากหลังภายในอาคารทำหน้าที่เล่าเรื่องประกอบมากกว่าการมุ่งให้เห็นความซับซ้อนของพื้นที่ แต่การวาดฉากหลังภายในอาคารของฟรองส์ มาเซอรีลเริ่มมีความซับซ้อนมากขึ้นเมื่อเขาวาดนิยายภาพไร้ตัวอักษรเรื่อง "พระอาทิตย์"

h. นิยายภาพไร้ตัวอักษรเรื่อง "**พระอาทิตย์**" จะเห็นการให้ความสำคัญกับความลึกและความซับซ้อนของพื้นที่ของฉากหลังภายในอาคารมากขึ้น มีเส้นที่แสดงให้เห็นมุมห้องเพดานและความลึกแทบจะทุกภาพ นอกจากนั้นยังมีภาพวาดพื้นที่ที่เห็นรอยต่อของห้องสองห้องที่มีความซับซ้อนกว่าภาพฉากหลังภายในอาคารทั้งหมดของเรื่องที่เขาเขียนมาก่อนหน้า (ภาพที่ 12)

i. หนังสือเรื่อง"**ความคิด**"มีการออกแบบฉากหลังภายในอาคารที่ต่างออกไป คือ

I. ฉากหลังภายในอาคารกลับไปแบนและไม่ซับซ้อนเช่นเดิม แต่ยังคงมีรายละเอียด ไม่ปรากฏเส้นมุมห้องหรือเพดานแต่มีความผันผวนของขนาดตัวละครและฉากมาก เช่นบางฉาก องค์ประกอบของพื้นที่ภายในนั้นถูกสร้างให้ใหญ่กว่าความเป็นจริงดังเช่นภาพหนังสือที่เป็นฉากหลังของภาพ (ภาพที่ 13) ซึ่งความผันผวนของฉากพื้นที่ของหนังสือเล่มนี้มีทั้งฉากหลังพื้นที่ภายนอกและภายใน

II. การไม่วาดฉากหลังของพื้นที่ภายในอาคาร โดยจะวาดเพียงแค่ระยะหน้าของภาพเพื่อให้เห็นว่าเป็นสถานที่ใด (ภาพที่ 14) ในที่นี้เป็นฉากในห้องทำงานและแทนค่าพื้นหลังด้วยเส้นและพื้นที่ว่างเพื่อสะท้อนอารมณ์ภายในของตัวละคร

j. หนังสือเรื่อง "**เมือง**" ศิลปินกลับมาสร้างฉากหลังภายในอาคารที่มีความละเอียดและซับซ้อนอีกครั้งและในครั้งนี้เป็นผลงานที่ซับซ้อนและคำนึงถึงหลักความเป็นจริงอย่างมาก ภาพ

ฉากมีความนิ่งและใช้ลายเส้นที่สวยงาม โดยในเรื่องนี้มีภาพฉากหลังภายในอาคารที่หยิบขึ้นมาวิเคราะห์ 2 ภาพ (ภาพที่ 15) เป็นภาพภายในอาคารในงานรื่นเริงมีกลุ่มคนมากมาย ภายในภาพและฉากอาคารภายในที่หรูหราอันเต็มไปด้วยรายละเอียดปลีกย่อยของประตูและพื้น ภาพฉากหลังเป็นภาพที่มองเข้าไปยังมุมแทยงเห็นมุมห้องเพนดานและโคมไฟสองดวงที่กำแพงเป็นกระจกที่สะท้อนภาพของตัวละครที่กำลังทำกิริยาต่าง ๆ ซึ่งกระจกเข้ามามีส่วนทำให้ภาพมีมิติลึกและซับซ้อนมากยิ่งขึ้น เช่นเดียวกับภาพ (ภาพที่ 17) ของกีออร์ก กรอสซ์ ภาพ "เพลงยิปซี" (Gypsy Music ค.ศ. 1921) ชายกลางคนนั่งทานอาหารพร้อมทั้งฟังนักดนตรีเล่นไวโอลินโดยมีเงาของนักดนตรีในกระจกสะท้อนให้เห็นภาพอีกด้านของนักดนตรีที่กำลังบรรเลงเพลง เช่นเดียวกับภาพนักเต้นจากหนังสือเรื่อง "เมือง" (ภาพที่ 16) ภาพบรรยากาศในร้านอาหารที่มีการเต้นรำก็ใช้กระจกเงาสร้างมิติและความกำกวมให้ภาพน่าสนใจและสวยงามมากยิ่งขึ้น เช่นเดียวกับภาพ "นักเต้นในกระจก" (Dancer in the Mirror ค.ศ. 1923) ของ มักซ์ เพชชไตน์ (Max Pechstein ค.ศ. 1881 - 1955) (ภาพที่ 18) ที่ความน่าสนใจของภาพนักเต้นด้วยฉากหลังที่สะท้อนมุมมองอีกมุมของตัวละคร ซึ่งการใช้กระจกเข้ามาสร้างความซับซ้อนให้พื้นที่นั้นเป็นความพิเศษอีกอย่างของหนังสือเรื่องนี้

2. การใช้ฉากหลังสะท้อนอารมณ์ภายในของตัวละคร

การใช้ฉากหลังสะท้อนอารมณ์ภายในของตัวละครของฟรองส์ มาเซอรีลมีอยู่จำนวนไม่มาก โดยพบเพียง 3 เล่มจากจำนวน 5 เล่มที่นำมาศึกษาและในแต่ละเล่มมีเพียงไม่กี่ภาพที่ศิลปินหยิบเอาเทคนิคนี้ขึ้นมาใช้ โดยการใช้ฉากหลังสะท้อนอารมณ์ภายในของตัวละครนั้น เป็นอิทธิพลโดยตรงของกระแสศิลปะเอ็กซ์เพรสชั่นนิสม์ คือการสร้างสิ่งที่มองไม่เห็นด้วยตาเปล่า เช่น อารมณ์ ให้ถูกมองเห็น ซึ่งหลักวิธีการนี้ไม่ได้เริ่มต้นจากความพยายามทางวิทยาศาสตร์ เช่นกระแสศิลปะอิมเพรสชั่นนิสม์ในยุคก่อนหน้า แต่เป็นการพรรณนาความรู้สึกภายในจิตใจที่ไม่อาจเก็บกักไว้ได้อย่างตรงไปตรงมาของศิลปะเอ็กซ์เพรสชั่นนิสม์ ซึ่งต่อมาเทคนิควิธีการแบบนี้ได้ถูกหยิบนำไปใช้ในงานเขียนการ์ตูนและยังคงถูกพัฒนาและใช้ต่อมาจนถึงปัจจุบัน

ตามที่ สก็อตต์ แมคคลาวด์ (Scott McCloud ค.ศ. 1960-ปัจจุบัน) ผู้เขียนหนังสือ Understanding Comics: The Invisible Art ได้กล่าวไว้ ว่าการใช้ฉากหลังที่บิดเบือนจะทำให้ผู้อ่านเชื่อมโยงอารมณ์เหล่านั้นเข้ากับคาแร็คเตอร์ของตัวละครที่ตัวเองรู้สึกร่วม ซึ่งลักษณะการใช้งานฉากประเภทนี้เหมาะกับการพูดถึงสภาวะ จิตใจ [18] ซึ่งตรงกับลักษณะการใช้งานของฟรองส์ มาเซอรีส ซึ่งพบการวาดฉากในลักษณะนี้ในนิยายภาพไร้ตัวอักษรจำนวน 3 เล่มได้แก่

1. การเดินทางอันน่าหลงใหล 2. พระอาทิตย์ 3. ความคิด พบว่าสัดส่วนในการบิดเบือนฉากหลังนั้นมีไม่มาก เช่น "การเดินทางอันน่าหลงใหล" ที่หน้า 72 ในภาพนี้ ฉากเมืองช่วยเสริมท่าทางของชายเมาที่รู้สึกผิดหวัง ด้วยการบิดเบือนไฟและอาคารบ้านเรือนให้บิดเบียว หรือจากเรื่อง"พระอาทิตย์" ที่หน้า13 ฉากส่งเสริมการแสดงอารมณ์ที่ลิงโลดดีใจของตัวละคร (ภาพที่ 18) ซึ่งทั้งสองภาพเป็นการบิดเบือนฉากหลังภายนอกอาคารทั้งสิ้น

ทั้งยังพบหนังสือที่ไม่มีการเขียนฉากประเภทนี้คือหนังสือเรื่อง "เมือง" ที่ไม่ได้เล่าเรื่องผ่านตัวละครหลัก โดยเรื่อง"เมือง" เป็นนิยายขนาดยาวมีจำนวน 100 ภาพแต่ไม่มีการใช้เทคนิคการวาดฉากแบบบิดเบือนเลย เนื่องจากไม่มีตัวละครหลักในการดำเนินเรื่องเพราะเป็นเรื่องที่เล่าเรื่องผ่านเมืองในมุมต่าง ๆ และเนื่องจากการไม่ได้มีตัวละครหลักนี้เอง จึงทำให้ไม่สามารถบิดเบือนฉากหลังเพื่อสะท้อนภาวะภายในของตัวละครได้ เพราะผู้อ่านไม่ได้ถูกปูให้รู้สึกร่วมกับตัวละครและหนังสือเรื่อง "25 ภาพกิเลสมนุษย์" แม้ว่าจะเป็นนิยายภาพไร้ตัวอักษรที่มีตัวละครหลักในการดำเนินเรื่องแต่ไม่พบการวาดที่บิดเบือนฉากหลังจึงทำให้สันนิษฐานว่าเป็นเพราะเป็นเรื่องขนาดสั้นและมีจำนวนความยาวไม่มากพอที่จะปูให้ผู้อ่านมีอารมณ์ร่วมไปกับตัวละครหลัก นอกจากนั้นยังมีข้อสังเกตว่าจากการศึกษาไม่พบการบิดเบือนฉากหลังภายในอาคารเพื่อแสดงอารมณ์ของตัวละครแต่พบว่าศิลปินได้สร้างบรรยากาศของการแสดงอารมณ์จากพื้นที่ว่างของฉากหลังภายในอาคารขึ้นมาเพื่อสื่อสารอารมณ์ของตัวละครและผู้อ่านได้อย่างมีประสิทธิภาพโดยใช้ลักษณะของเส้นและที่ว่างในการสื่อสารอารมณ์ของตัวละครเป็นการสร้างภาพบรรยากาศที่มองไม่เห็นแต่มีอยู่ขึ้นมาเป็นรูปธรรม (ภาพที่ 19)

นอกจากนั้นยังพบว่าการสร้างบรรยากาศที่ไม่เห็นด้วยตาเปล่าด้วยเส้นกราฟิกเพื่อสื่อสารอารมณ์จะทำขึ้นในกรณีที่การเปลี่ยนภาพ จากภาพสู่ภาพ หรือ โคลสเซอร์ (Closure) เป็นแบบช่วงเวลาสู่ช่วงเวลา (Moment to Moment) [19] กล่าวคือไม่ได้มีความซับซ้อนของการเปลี่ยนผ่านที่ต้องการจินตนาการของผู้อ่านมากเพราะใช้การเล่าแบบช่วงเวลาสู่ช่วงเวลาซึ่งใช้โคลสเซอร์น้อยมาก (จำนวนภาพมาก) และพบว่าการบิดเบือนฉากหลังภายนอกอาคารนั้น มักใช้การเปลี่ยนผ่านแบบ ฉากสู่ฉาก (Scene to Scene) [20] และแอ็คชั่นสู่แอ็คชั่น (Action to Action) [21] ตามลำดับ คือมีความซับซ้อนในการใช้จินตนาการของผู้อ่านต่อองค์ประกอบของภาพ (จำนวนภาพน้อย ปล่อยให้ผู้อ่านได้ใช้จินตนาการในการคิดเยอะ) มากกว่าการเปลี่ยนผ่านแบบ ช่วงเวลาสู่ช่วงเวลา และพบว่าในหนังสือเรื่อง "เรื่องเล่าไร้คำบรรยาย" ใช้การบิดเบือนฉากหลังภายนอกอาคารกับการเปลี่ยนผ่านองค์ประกอบภาพ จากภาพสู่ภาพแบบช่วงเวลาสู่ช่วงเวลา

สรุป

1. การใช้ฉากหลังเป็นสถานที่เกิดเรื่องราว ศิลปินให้ความสำคัญกับความสมจริงของฉากหลังตามลำดับในการสร้างหนังสือและมีการใช้ฉากหลังเข้ามามีปฏิสัมพันธ์กับตัวละครมากกว่าการทำหน้าที่เป็นเพียงฉากหลังในหนังสือเรื่อง "ความคิด" ซึ่งเป็นหนังสือภาพที่เล่าเรื่องเชิงเปรียบเทียบมากว่าหนังสือภาพไร้คำบรรยายเล่มอื่น ๆ

2. การใช้ฉากหลังสะท้อนอารมณ์ภายในของตัวละคร จากการสังเกตการสร้างฉากที่แสดงอารมณ์ภายในของตัวละคร ของ ฟรองส์ มาเซอรีล นั้นคือ
1) การบิดเบือนฉากหลังภายนอกอาคารเพื่อแสดงอารมณ์ภายในของตัวละครจะมีขอบเขตในการสร้างฉากหลังที่กว้างกว่าและใช้ได้ทั้งเนื้อเรื่องตรงส่วนที่ซับซ้อนและต้องใช้จินตนาการมากและเนื้อเรื่องทั่ว ๆ ไป
2) การสร้างกราฟิกในฉากหลังภายในอาคารเพื่อสะท้อนอารมณ์ภายในของตัวละคร จะใช้ในเนื้อเรื่องตรงส่วนที่ไม่ต้องใช้จินตนาการในการอ่านมาก (จำนวนภาพในการอธิบายเนื้อเรื่องในส่วนนั้นมาก มักใช้การเปลี่ยนผ่านภาพ จาก ภาพสู่ภาพ แบบช่วงเวลาสู่ช่วงเวลา)พบการสร้างฉากหลังภายในอาคารลักษณะนี้ในเนื้อหาส่วนที่ศิลปินต้องการให้ผู้อ่านเข้าใจตรงกัน

เชิงอรรถ

1 นิยายภาพไร้ตัวอักษร มีการกล่าวถึงในหลายชื่อ ทั้งนิยายภาพไร้ตัวอักษร (wordless novel) นิยายในภาพเขียน (novel in picture) และ นิยายแม่พิมพ์ไม้ (Novel In Woodcuts) แต่ในบทความชิ้นนี้จะขอเรียกกว่านิยายภาพไร้ตัวอักษรเพื่อไม่ให้เกิดความสับสน และเพื่อให้เข้าใจตรงกันในลักษณะที่แท้จริงของรูปแบบของนิยายชนิดนี้

2 ปรากฏการณ์ของการเห็นบางส่วนแต่รับรู้ทั้งหมด หรือการเชื่อมโยงของภาพแต่ละภาพ อ้างถึงใน, สก๊อต แมคคลาวด์, Understanding Comics: The Invisible Art, แปลโดย ชัยยศ อิษฎ์วรพันธุ์, เมธาวี กิตติอาภรณ์พล (กรุงเทพฯ:คอร์เปอเรชั่นโฟร์ดี, 2559), 63.

3 สัญชัย สุวังบุตร และ อนันต์ชัย เลาหะพันธุ,ยุโรป ค.ศ. 1815-1918 (EUROPE 1815-1918) (กรุงเทพฯ:ศักดิโสภาการพิมพ์ 2558), 1.

4 เรื่องเดียวกัน, 2.

5 เรื่องเดียวกัน, 5.

6 เรื่องเดียวกัน.

7 MOMA learning, Expressionism, เข้าถึงเมื่อ 16 พฤศจิกายน 2560 เข้าถึงได้จาก https://www.moma.org/learn/moma_learning/themes/expressionism

8 เรื่องเดียวกัน.

9 MOMA GERMAN Expressionism, Printmaking Techniques, เข้าถึงเมื่อ 3 กันยายน 2561 เข้าถึงได้จาก https://www.moma.org/s/ge/curated_ge/techniques/index.htmll

10 Willett, Perry, "The Cutting Edge of German Expressionism: The Woodcut Novel of Frans Masereel and Its Influences. " In A Companion to the Literature of German Expressionism, ed. Donahue Neil H. (Boydell and Brewer, 2005), 126.

11 David A. Berona, "The Art of the Woodcut Novel." Ijoca (Spring 2012): 604.

12 David A. Berona, "Wordless Novel in woodcuts" Print Quarterly (March 2003): 63.

13 David A. Berona, "Chronicles in Black and White: The Woodcut Novels of Masereel and Ward" Biblio, no.2: 39

14 Perry Willett, "The Cutting Edge of German Expressionism: The Woodcut Novel of Frans Masereel and Its Influences. " In A Companion to the Literature of German Expressionism, ed. Donahue Neil H. (Boydell and Brewer, 2005), 112.

15 Frans Masereel, The Sun The Idea & Story Without Words: Three Graphic Novels (Kindle) (Dover Publications, 2009).

16 David A. Berona, "Chronicles in Black and White: The Woodcut Novels of Masereel and Ward" Biblio, no.2: 39

17 Willett, "The Cutting Edge of German Expressionism: The Woodcut Novel of Frans Masereel and Its Influences. " In A Companion to the Literature of German Expressionism, 119.

18 สก็อต แมคคลาวด์, Understanding Comics: The Invisible Art, แปลโดย ชัยยศ อิษฎ์วรพันธ และเมธาวี กิตติอาภรณ์พล (กรุงเทพฯ:คอร์เปอเรชั่นโฟร์ดี, 2559),

19 การเปลี่ยนช่องที่ตัวละครตัวเดิมปรากฏในช่องสู่ช่อง แสดงการกระทำ (action) ที่ต่อเนื่องกันอยู่ ซึ่งการเปลี่ยนจากช่องสู่ช่องแบบนี้ต้องการโคสเซอร์น้อยมาก, อ้างถึงใน, Mediawiki. Closure in comics. เข้าถึงเมื่อ 9 มิถุนายน 2561 เข้าถึงจาก https://mediawiki.middlebury.edu/wiki/MIDDMedia/Closure_in_comics

20 คือ การเปลี่ยนที่ให้เหตุผลแบบรวบยอด โดยพาผู้อ่านผ่านระยะห่างทางเวลาและพื้นที่ ที่มีนัยสำคัญ, อ้างถึงใน, สก็อต แมคคลาวด์, Understanding Comics: The Invisible Art, แปลโดย ชัยยศ อิษฎ์วรพันธ และเมธาวี กิตติอาภรณ์พล (กรุงเทพฯ:คอร์เปอเรชั่นโฟร์ดี, 2559), 63.

21 คือ การเปลี่ยนช่องที่เสนอตัวกระทำเดียว กล่าวคือ ตัวละครเดิมปรากฏขึ้นทั่วช่อง แต่ด้วยการเปลี่ยนแบบแอ็คชั่นสู่แอ็คชั่นนี้ การกระทำที่ต่างกันสองการกระทำถูกทำให้ลุล่วง, อ้างถึงใน, Mediawiki. Closure in comics. เข้าถึงเมื่อ 9 มิถุนายน 2561 เข้าถึงจาก https://mediawiki.middlebury.edu/wiki/MIDDMedia/Closure_in_comics

บรรณานุกรม

หนังสือ

Perry Willett, A Companion to the Literature of German Expressionism, Edited by Neil H. Donahue. Camden House is an imprint of Boydell & Brewer Inc, 2005.

สก็อต แมคคลาวด์, Understanding Comics: The Invisible Art, พิมพ์ครั้งที่ 1, แปลโดย ชัยยศ อิษฎ์วรพันธุ์ และเมธาวี กิตติอาภรณ์พล. กรุงเทพฯ:คอร์เปอเรชั่น โฟร์ดี, 2559

สัญชัย สุวังบุตร และอนันต์ชัย เลาหะพันธุ,ยุโรป ค.ศ. 1815-1918 (EUROPE 1815-1918), พิมพ์ครั้งที่ 1. กรุงเทพฯ:ศักดิโสภาการพิมพ์, 2558

บทความในวารสาร

David A. Berona, "Chronicles in Black and White : The Woodcut Novels of Masereel and Ward" Biblio, no.2 (1) : 38-39

_____. "Wordless Novel in Noodcuts" Print Quarterly, 2001(March 2003) : 61-66.

_____. "The Art of the Woodcut Novel" Ijoca (Spring 2012) : 604.

สื่ออิเล็กทรอนิกส์

Frans Masereel, David A. Berona (คำนำ), The Sun, The Idea & Story Without Words: Three Graphic Novels (Kindle). Dover Publications, 2009.

MOMA GERMAN Expressionism. Printmaking Techniques. ข้าถึงเมื่อ 2 กันยายน 2561 เข้าถึงจาก https://www.moma.org/s/ge/curated_ge/techniques/index.html

MOMA learning. Expressionism. เข้าถึงเมื่อ 16 พฤศจิกายน 2560 เข้าถึงจาก https://www.moma.org/learn/moma_learning/themes/expressionism

ภาพที่ 1 (ซ้าย)

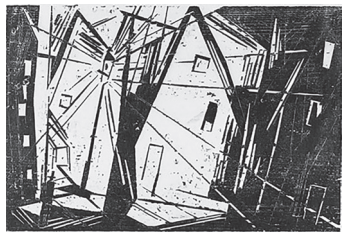
จากหนังสือ 25 ภาพของกิเลสมนุษย์ (ภาพ 19)

ที่มา : Frans Masereel Stiftung, 1918 images of the passion of a homme, accessed Febrary 25, 2017, available from http://masereel.org/bilderfolgen/1918-images-de-la-passion-dun-homme/

ภาพที่ 2 (ขวา)

จากหนังสือ การเดินทางอันน่าหลงใหล (ภาพ 20)

ที่มา : Frans Masereel, David A. Berona (คำนำ), Passionate Journey: A Vision in Woodcuts (Kindle). Dover Publications, 2007.



ภาพที่ 3 (ซ้าย)

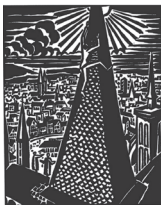
จากหนังสือ การเดินทางอันน่าหลงใหล (ภาพ 72)

ที่มา : Frans Masereel, David A. Berona (คำนำ), Passionate Journey: A Vision in Woodcuts (Kindle). Dover Publications, 2007.

ภาพที่ 4 (ขวา)

Lyonel Feininger, **Street Lantern**, 1918

ที่มา: Moma, Lyonel Feininger, accessed August 9, 2018, available from https://www.moma.org/s/ge/collection_ge/objbyartist/objbyartist_artid-1832_tech-5_role-1_sov_page-20.html



(1)

(2)

(3)

(4)

(5)

ภาพที่ 5 (1)

จากหนังสือ พระอาทิตย์ (ภาพ 37)

ที่มา: Frans Masereel, David A. Berona (คำนำ), The Sun, The Idea & Story Without Words: Three Graphic Novels (Kindle). Dover Publications, 2009.

ภาพที่ 6 (2)

จากหนังสือ ความคิด (ภาพ 22)

ที่มา: Frans Masereel, David A. Berona (คำนำ), The Sun, The Idea & Story Without Words: Three Graphic Novels (Kindle). Dover Publications, 2009.

ภาพที่ 7 (3)

George Grosz, People in the Street (Menschen in der Strasse) from The First George Grosz Portfolio (Erste George Grosz-Mappe), (1915-16, published 1916-17)

ที่มา: Moma, George Grosz, accessed August 9, 2018, available from https://www.moma.org/s/ge/collection_ge/artist/artist_id-2374_role-1_sov_page-12.html

ภาพที่ 8 (4)

จากหนังสือ ความคิด (ภาพ 48)

ที่มา: Frans Masereel, David A. Berona (คำนำ), The Sun, The Idea & Story Without Words: Three Graphic Novels (Kindle). Dover Publications, 2009

ภาพที่ 9 (5)

George Grosz, **Dedicated to oskar panizza**, 1917-1918

ที่มา: Wikipesia, The Funeral (Grosz), accessed August 9, 2018, available from https://en.wikipedia.org/wiki/The_Funeral_(Grosz)

(1) (2) (3) (4) (5)

ภาพที่ 10 (1)

จากหนังสือ 25 ภาพของกิเลสมนุษย์ (ภาพ 1)

ที่มา: Frans Masereel Stiftung, 1918 images of the passion of a homme, accessed February 25, 2017, available from http://masereel.org/bilderfolgen/1918-images-de-la-passion-dun-homme/

ภาพที่ 11 (2)

จากหนังสือ พระอาทิตย์ (ภาพ 24)

ที่มา: Frans Masereel, David A. Berona (คำนำ), The Sun, The Idea & Story Without Words: Three Graphic Novels (Kindle). Dover Publications, 2009.

ภาพที่ 12 (3)

จากหนังสือ ความคิด (ภาพ 45)

ที่มา: Frans Masereel, David A. Berona (คำนำ), The Sun, The Idea & Story Without Words: Three Graphic Novels (Kindle). Dover Publications, 2009.

ภาพที่ 13 (4)

จากหนังสือ ความคิด (ภาพ 1)

ที่มา: Frans Masereel, David A. Berona (คำนำ), The Sun, The Idea & Story Without Words: Three Graphic Novels (Kindle). Dover Publications, 2009.

ภาพที่ 14 (5)

จากหนังสือ เมือง (ภาพ 101)

ที่มา: Frans Masereel, The city: a vision in Woodcuts (Kindle). Dover Publications, 2006.

(1) (2) (3) (4) (5)

ภาพที่ 15 (1)

จากหนังสือ เมือง (ภาพ 94)

ที่มา: Frans Masereel, The city: a vision in Woodcuts (Kindle). Dover Publications, 2006.

ภาพที่ 16 *(2)*

George Grosz, Gypsy Music, (1921, published 1924) ที่มา: Moma, George Grosz, accessed August 9, 2018, available from https://www.moma.org/s/ge/ collection_ge/artist/ artist_id-2374_role-1_sov_page-154.html

ภาพที่ 17 (3)

Max Pechstein, Dancer in the Mirror, 1923

ที่มา: Moma, **Max Pechstein**, accessed August 9, 2018, available from https://www.moma.org/s/ge/collection_ge/objbyartist/ objbyartist_artid-4533_tech-5_role-1_sov_page-30.html

ภาพที่ 18 (4)

จากหนังสือ พระอาทิตย์ (ภาพ 13)

ที่มา: Frans Masereel, David A. Berona (คำนำ), The Sun, The Idea & Story Without Words: Three Graphic Novels (Kindle). Dover Publications, 2009.

ภาพที่ 19 *(5)*

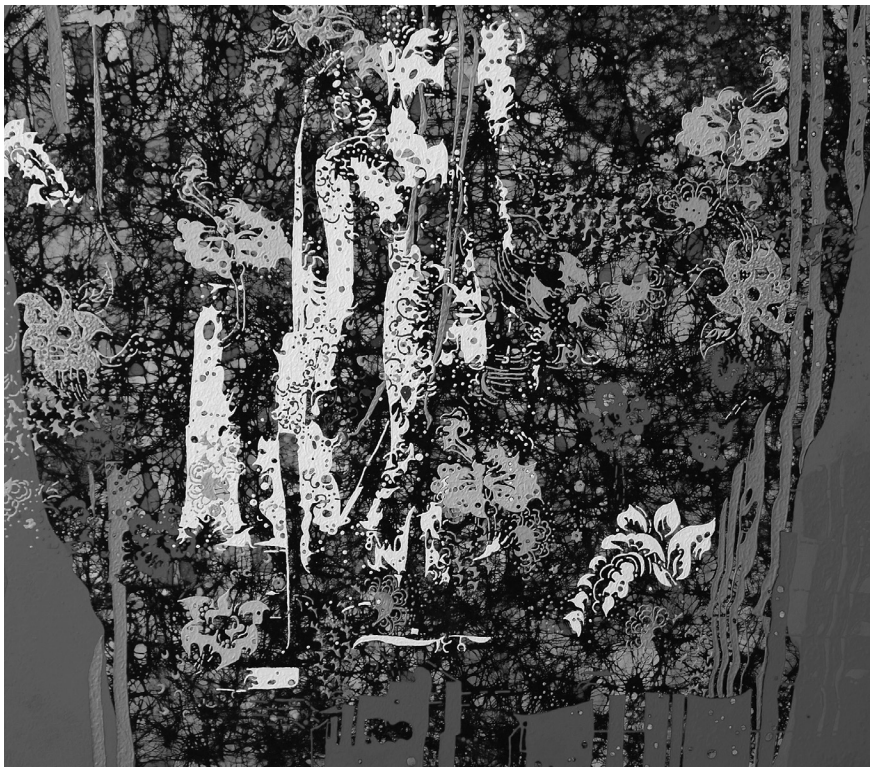
จากหนังสือ ความคิด (ภาพ 2)

ที่มา: Frans Masereel, David A. Berona (คำนำ), The Sun, The Idea & Story Without Words: Three Graphic Novels (Kindle). Dover Publications, 2009.

Received : *December 7, 2018*
Revised : *December 16, 2018*
December 24, 2018
Accepted : *July 2, 2019*

สีสันในสังคมพหุวัฒนธรรมของชาวใต้

จิรโรจน์ ศรียะพันธุ์
หัวหน้าหมวดภาพพิมพ์ วิทยาลัยช่างศิลป สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์



คำสำคัญ สีสันของชาวใต้ พหุวัฒนธรรมชาวใต้ จิตรกรรมบาติก

บทคัดย่อ

การวิจัยนี้มีสมมติฐานว่าศิลปกรรมในสังคมวัฒนธรรมหนึ่ง ๆ มีพื้นฐานมาจากสภาพแวดล้อมทั้งทางธรรมชาติและสภาพแวดล้อมในชีวิตประจำวันจากนั้นจึงคลี่คลายเป็นรูปแบบและสีสันของศิลปะ ทั้งนี้เพราะศิลปินย่อมต้องได้เห็นและสัมผัส เป็นประจำอยู่แล้ว กระบวนการวิจัยจึงใช้วิธีเก็บข้อมูลจากสภาพแวดล้อมจริงทั้งในกลุ่มที่อยู่ในชีวิตประจำวัน เช่น อาหาร , เสื้อผ้า, ศิลปะการแสดงท้องถิ่น เช่น มโนราห์, พาหนะในการเดินทาง เช่น เรือกอและ, ท้ายรถ ไปจนกระทั่ง สถาปัตยกรรม จิตรกรรมฝาผนัง เป็นต้น จากนั้นนำข้อมูลที่ได้มาวิเคราะห์หาสัดส่วนของสีในแบบวิทยาศาสตร์ที่สัมพันธ์กับวัฒนธรรมที่ผสมผสานกันอยู่ในภาคใต้ คือ ชาว

จีน, ศาสนาพุทธ และศาสนาอิสลาม ผลการวิจัยพบว่า ในวัฒนธรรมของชาวใต้นั้นมีลักษณะเป็นพหุวัฒนธรรม กล่าวคือมีสีสันที่หลากหลาย ทั้งชุดที่เป็นสีสันสดใสประสานกับสีหม่น, ชุดที่เป็นสีสันสดใสกับความแวววาวของทองคำเปลว หรือชุดที่เป็นสีสันของปูนปั้นที่เป็นกลุ่มสีพาสเทล ฯลฯ ซึ่งในการอยู่อาศัยในพหุวัฒนธรรมแบบนี้นั้นทำให้เกิดการผสมผสานที่หาขอบเขตแยกออกจากกันได้ยาก การค้นพบนี้น่าจะส่งผลต่อการศึกษาสีสันในวัฒนธรรมอื่น ๆ อีกต่อไป

แนวคิดของผลงานชุดสีสันในสังคมพหุวัฒนธรรมของชาวใต้ แนวคิดของผลงานชุดสีสันในสังคมพหุวัฒนธรรมของชาวใต้

ดินแดนในอาณาบริเวณภาคใต้เคยมีชื่อเรียกต่างกันตามยุคตามสมัยและตามภาษาของผู้เรียก การเรียกชื่ออาณาบริเวณภาคใต้ดังที่ปรากฏในเอกสารของไทย เช่น พระราชกำหนดเก่าในสมัยอยุธยาในปี พ.ศ. 1084 เรียกว่า "ปากใต้" พงศาวดารกรุงศรีอยุธยาฉบับหลวงประเสริฐ เรียกว่า "ปักใต้" ในกฎหมายตราสามดวงส่วนใหญ่ใช้คำว่า "ปากใต้" ส่วนคำเขียนว่า "ปักษ์ใต้" และ "ภาคใต้" คงเริ่มนำมาใช้ในทางปกครองตั้งแต่พระบาทสมเด็จพระมงกุฎเกล้าเจ้าอยู่หัว จนถึงในปัจจุบัน(สุธิวงศ์ พงศ์ไพบูลย์, พิสิฐ เจริญวงศ์และปรีชา นุ่นสุข, 2542: 5597) คาบสมุทรภาคใต้ของประเทศไทย ประกอบไปด้วย 14 จังหวัด คือ ชุมพร ระนอง พังงา ภูเก็ต สุราษฎร์ธานี พัทลุง กระบี่ ตรัง นครศรีธรรมราช สตูล สงขลา สตูล ปัตตานี ยะลา และนราธิวาส เขตแดนของภาคใต้ด้านตะวันตกติดกับประเทศสาธารณรัฐสังคมนิยมแห่งสหภาพเมียนมา และทิศใต้ติดกับประเทศสหพันธรัฐมาเลเซีย

การที่ดินแดนทางภาคใต้ของประเทศไทยมีสภาวะอากาศที่เต็มไปด้วยแสงแดดจัด สีสันของสิ่งต่าง ๆ ในสภาพแวดล้อมทางธรรมชาติจึงมีความสดใสรุนแรงกว่าทางภาคอื่น ๆ ไม่ว่าจะเป็นใบไม้ ดอกไม้ หรือสิ่งก่อสร้างต่าง ๆ ก็จะได้รับการตกแต่งด้วยสีสดรุนแรงและทำให้ผู้ที่อยู่อาศัยรับรู้และชมชอบความสดใสรุนแรงของสี ความใกล้ชิดกับธรรมชาติที่ได้เห็นอยู่เป็นประจำได้ปรากฏบนวัฒนธรรมการแต่งกาย เครื่องนุ่งห่ม ข้าวของเครื่องใช้ในชีวิตประจำวัน ศาสนสถานในชุมชน อาหารเพื่อบริโภคในการดำรงชีวิต และที่อยู่อาศัยของกลุ่มชนต่าง ๆ ในภาคใต้ของประเทศไทย สีสันที่สดใสได้ปรากฏเป็นลวดลายของผ้าปาเต๊ะ จิตรกรรมบนเรือกอและเครื่องแต่งกายของมโนราห์ และตัวหนังตะลุง เป็นต้น และสีที่ได้พบเห็นอยู่ทั่วไปในชีวิตประจำวันของสังคมพหุวัฒนธรรมชาวใต้นี้ได้กลายเป็นแรงจูงใจหลักในการสร้างสรรค์ที่มุ่งตอบสนองความรู้สึกที่เกิดจากความประทับใจจากสีสันต่าง ๆ โดยแยกการศึกษาสภาพ

ของสีได้ใน 3 วัฒนธรรมคือ สีในวัฒนธรรมชาวใต้พุทธ สีในวัฒนธรรมชาวใต้มุสลิม และสีในวัฒนธรรมชาวใต้เชื้อสายจีน

1. สีในวัฒนธรรมชาวใต้พุทธ

พุทธศาสนาปรากฏขึ้นบนคาบสมุทรแห่งนี้ในราว ๆ พุทธศตวรรษที่ 9-11 แต่การศึกษาครั้งใหม่พบหลักฐานโบราณคดีจำนวนมากแสดงว่าพุทธศาสนาเข้าสู่บริเวณนี้ครั้งแรกตั้งแต่กลางพุทธศตวรรษที่ 2 ถึงกลางพุทธศตวรรษที่ 3 และมีพัฒนาการสืบเนื่องไม่ขาดสายมาจนถึงปัจจุบัน (ปรีชา นุ่นสุข, 2549: 95) ความสัมพันธ์ก็เด่นชัดระหว่างชาวใต้กับพุทธศาสนาเห็นได้จากความสัมพันธ์ของชาวบ้านกับวัด ชาวใต้พุทธถือว่าวัดเป็นศูนย์รวมของสังคม เป็นแหล่งวิทยาการแขนงต่าง ๆ โดยมีพระเป็นครู เป็นผู้นำทางด้านจิตใจ เป็นแพทย์และเป็นโหร รวมเรียกว่าเป็นที่พึ่งทางใจ ชาวบ้านนิยมนำบุตรหลานไปฝากวัดเพื่อให้ศึกษาเล่าเรียนทั้งทางธรรมและทางโลก ถือว่าวัดเป็นแหล่งให้การศึกษาและเป็นที่รวมศิลปวิทยาการเกือบทุกแขนง ทำให้ชาวใต้พุทธนิยมสร้างวัดไว้ใกล้บ้านเพราะถือว่าวัดเป็นศูนย์กลางของชุมชน

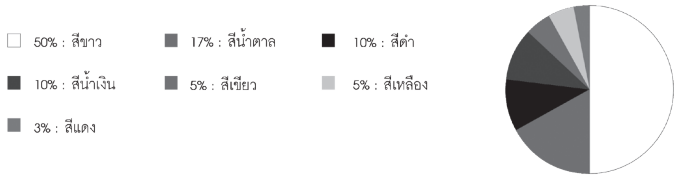
การใช้สีของวัฒนธรรมชาวใต้พุทธได้จากการศึกษาภาพจิตรกรรมฝาผนังภายในพระอุโบสถวัดคูเต่า อำเภอบางกล่ำ จังหวัดสงขลา เครื่องแต่งกายของการแสดงมโนราห์ ตัวหนังตะลุง ขบวนเรือพระแบบประเพณีนิยมและแบบอนุรักษ์นิยมในจังหวัดสงขลา และอาหารเช่น แกงคั่วสมรม เป็นต้น ผลของการศึกษาสามารถแสดงรายละเอียดในรูปของตารางได้ดังนี้คือ

<u>1.1 ชุดสีในภาพจิตรรมฝาผนังในพระอุโบสถ์วัดคูเต่า อำเภอบางกล่ำ จังหวัดสงขลา</u>

วัดคูเต่า ตั้งอยู่ที่ตำบลแม่ทอม อำเภอบางกล่ำ จังหวัดสงขลาจากคำบอกเล่า สร้างขึ้นเมื่อประมาณ พ.ศ. 2299 จิตรกรรมฝาผนังที่วัดคูเต่า สันนิษฐานว่าเขียนขึ้นในช่วงระหว่างปี พ.ศ. 2447-2467 ในสมัยพระอุปัชฌาย์หนู อดีตเจ้าอาวาสรูปที่ 2 (วรรณิภา ณ สงขลาและสุธิวงศ์ พงศ์ไพบูลย์, 2542: 1614-1617) ลักษณะจิตรกรรมเป็นภาพเขียนสีฝุ่นฝีมือช่างพื้นบ้านที่แสดงเอกลักษณ์เชิงช่างของท้องถิ่นอย่างอิสระทั้งเทคนิควิธี การใช้สี ลายเส้น และองค์ประกอบของภาพ ตลอดจนคตินิยมทางศิลปะ ภาพคนในเรื่องมีลักษณะอย่างเดียวกับรูปหนังตะลุง เช่น ภาพพระเวสสันดรเขียนอย่างตัวเอกของรูปหนังตะลุง ภาพพระนางมัทรีเป็นอย่างนางกษัตริย์ของหนังตะลุง ตัวชูชกก็มีลักษณะของตัวตลกหนังตะลุงผสมผสานอยู่ เนื้อเรื่องที่เขียนก็เป็นเรื่องที่แพร่หลายในวัฒนธรรมพื้นบ้านของภาคใต้ คือ เรื่องเวสสันดรชาดก หรือที่ชาวบ้านเรียกกันว่า มหาชาติ (ภาพที่ 1)

จากการศึกษาโดยวิธีสำรวจกลุ่มสีในงานจิตรกรรมฝาผนังของวัดคูเต่าสามารถแสดงปริมาณการใช้สีโดยประมาณ คือ การใช้สีในจิตรกรรมฝาผนังในพระอุโบสถ์วัดคูเต่ามีจำนวนการใช้สีน้อย ฉากหลังของภาพและสถาปัตยกรรมมักเป็นสีขาวเป็นส่วนใหญ่ ขอบภาพใช้สีดำตัดเส้น โดยเฉพาะที่ปรากฏเป็นภาพตัวละคร ภาพสถาปัตยกรรม ยานพาหนะ และภาพทิวทัศน์ สีที่ใช้ประกอบด้วยสีน้ำเงิน สีแดง สีเหลือง สีเขียว และสีดำซึ่งกลุ่มสีเหล่านี้ผู้สร้างสรรค์ได้แรงบันดาลใจมาประยุกต์ในผลงานสร้างสรรค์เพื่อให้สะท้อนถึงเอกลักษณ์ความเป็นพื้นถิ่นของชาวใต้ได้มากยิ่งขึ้น ดังสามารถเห็นได้จาก แผนภาพแสดงปริมาณการใช้สีและตารางการวิเคราะห์ข้อมูลชุดสี (แผนภาพที่ 1)

<u>สีในงานจิตรกรรมฝาผนังของวัดคูเต่า</u>



การวางคู่สี	การวางองค์ประกอบ	ผลทางความรู้สึก
สีน้ำตาลกับสีน้ำเงิน สีแดงกับสีน้ำเงิน สีน้ำตาลกับสีเขียว สีน้ำเงินกับสีเหลือง	จัดภาพแบบตานกมอง (Bird's Eye View) แสดงจุดสนใจโดยไม่คำนึงถึงสัดส่วน แสดงมิติด้วยการบังกัน ทับกัน ซ้อนกัน ใช้สีแบน ๆ ตัดเส้น	ให้ความรู้สึกถึงพลังแห่งความศรัทธา พลังการตอบโต้กันของสี

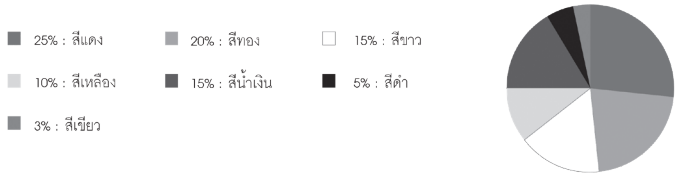
แผนภาพที่ 1 แผนภาพการวิเคราะห์ข้อมูลสีในภาพจิตรกรรมฝาผนังในพระอุโบสถ์วัดคูเต่า
ที่มา: ผู้วิจัย

<u>1.2 ชุดสีเครื่องแต่งกายมโนราห์</u>

มโนราห์ หรือที่ชาวใต้นิยมพูดตัดคำให้สั้นลงว่า "โนรา" มโนราห์หรือโนราเป็นการเล่นที่นิยมกันมากทั่วภาคใต้ ไม่ว่างานเทศกาลหรืองานมงคลต่าง ๆ มักจะมีมโนราห์มาแสดงด้วยเสมอ มโนราห์เป็นการแสดงทำนองเดียวกับละครชาตรีที่เล่นกันแพร่หลายในภาคกลางกล่าวคือ มีการร่ายรำ มีบท บทเจรจา และการแสดงเป็นเรื่องยาว ปัจจุบันเชื่อกันว่าโนราเกิดขึ้นครั้งแรกที่หัวเมืองพัทลุงคือ ตำบลบางแก้ว จังหวัดพัทลุง แล้วแพร่ขยายไปยังหัวเมืองอื่น ๆ ของภาคใต้จนไปถึงภาคกลาง (ภิณโญ จิตต์ธรรม, 2519: 1-4) (ภาพที่ 2)

จากการศึกษาโดยวิธีสำรวจกลุ่มสีในเครื่องแต่งกายมโนราห์ คือ ลักษณะการใช้สีในเครื่องแต่งกายมโนราห์รวมทั้งลูกปัดสีต่าง ๆ มีความโดดเด่นด้วยการใช้สีที่ตัดกันอย่างสวยงามทำให้เกิดลวดลายและถึงพลังของสีเช่นลวดลายเรขาคณิตมีสีแดง สีเหลือง สีน้ำเงิน หรือลวดลายของสีตัดกัน เช่น สีแดงกับสีเขียว สีแดงกับสีน้ำเงิน เป็นต้น สีสันของเครื่องแต่งกายแต่ละชุดนี้ทำให้ผู้สร้างสรรค์ได้แรงบันดาลใจในเช่นกลุ่มสีของลูกปัดที่มีสีแดงสีน้ำเงิน สีส้ม สีเหลือง สีเขียว และสามารถนำมาวิเคราะห์ให้เป็นความรู้สึกส่วนตนที่สามารถสอดคล้องกับการแสดงออกของสีที่มีความประสานสัมพันธ์กันให้ความรู้สึกสนุกสนานมีชีวิตชีวา ดังสามารถแสดงเป็น แผนภาพปริมาณการใช้สีและตารางการวิเคราะห์ข้อมูลชุดสี (แผนภาพที่ 2)

กลุ่มสีในเครื่องแต่งกายมโนราห์



การวางคู่สี	การวางองค์ประกอบ	ผลทางความรู้สึก
สีแดงกับสีเขียว สีแดงกับสีน้ำเงิน สีน้ำเงินกับสีส้ม สีน้ำเงินกับขาว สีแดงกับสีขาว	เป็นลวดลายเรขาคณิต เป็นลวดลายของสีที่ตัดกัน จัดวางทับซ้อนกันบนรูปทรงของคน (มโนราห์)	การใช้สีที่สดใสตัดกันให้ความรู้สึกสนุกสนาน ตื่นเต้น เร้าใจ สีที่ ตัดกันแสดงถึงจังหวะลีลา การเคลื่อนไหว

แผนภาพที่ 2 แผนภาพการวิเคราะห์ข้อมูลสีเครื่องแต่งกายมโนราห์
ที่มา: ผู้วิจัย

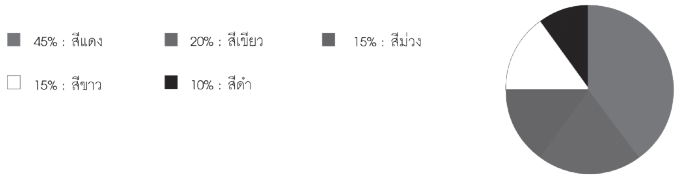
1.3 ชุดสีภาพหนังตะลุง

หนังตะลุงเป็นศิลปะการแสดงอย่างหนึ่งของชาวปักษ์ใต้ปรากฏการแสดงกันอย่างกว้างขวางในชายฝั่งตะวันออก ได้แก่ นครศรีธรรมราช สงขลา พัทลุง เดิมทีเดียวเล่นเรื่องรามเกียรติ์เป็นพื้น ครั้นต่อมานายหนังเลือกเรื่องอื่น ๆ ในวรรณคดีไทยบ้าง ชาดกบ้าง การทำรูปหนังตะลุงจะต้องวาดรูปสมมติลงในแผ่นหนังสัตว์ต่าง ๆ เช่น หนังวัว หนังควาย หนังเก้ง หรือกะจงเป็นต้น โดยเอาหนังมาแช่ในน้ำส้มแล้วเอามาขูดให้บางใสแล้วขึงให้ตึง วาดรูปพระ รูปนาง รูปฤๅษี พระอิศวรทรงโค (ภาพที่ 3) ตามที่ต้องการ ต่อจากนั้นก็ตัดออกมาเป็นรูปและ

ระบายสีแล้วใช้ตับคีบสำหรับถือ หรือปักที่หน้าจอ ใส่มือและไม้ผูกติดกับมือสำหรับเชิดก็เป็นอันเสร็จ ถ้าเป็นรูปตัวตลกไม่จำเป็นจะต้องพิถีพิถันมากนัก แต่ตัวพระตัวนางจะต้องประณีตเป็นพิเศษ (สำนักงานคณะกรรมการวัฒนธรรมแห่งชาติ, 2550: 1-2)

จากการศึกษาโดยวิธีสำรวจกลุ่มสีในภาพหนังตะลุง คือ ลักษณะสีโดยรวมของหนังตะลุงส่วนใหญ่จะมีสีแดงครอบคลุมทั้งรูปทรงที่เป็นเครื่องทรงและเครื่องนุ่งห่ม สีเขียว สีม่วงน้ำเงิน สีดำจะเป็นสีลวดลายตกแต่ง ส่วนสีขาวเป็นลายฉลุและอาจจะเป็นสีของผิวกายก็ได้แต่จะเป็นส่วนน้อย สีดำจะเป็นสีของผิวกายเฉพาะตัวตลก จึงทำให้สีสันที่ปรากฏบนหนังตะลุงมีลักษณะความประสานกลมกลืนกันของสีอย่างสวยงาม ซึ่งในส่วนนี้ผู้สร้างสรรค์ได้แรงบันดาลใจจกลุ่มสีของหนังตะลุงไปใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรม (แผนภาพที่ 3)

<u>กลุ่มสีในภาพหนังตะลุง</u>



การวางคู่สี	การวางองค์ประกอบ	ผลทางความรู้สึก
สีแดงกับสีเขียว สีแดงกับน้ำเงิน สีแดงกับสีดำ	ใช้สีระบายบนลวดลายฉลุของเครื่องแต่งกาย	การตอบโต้กันของสีเป็นจังหวะที่ให้ความรู้สึกสนุกสนาน และประสานสัมพันธ์กันอย่างมีเอกภาพ

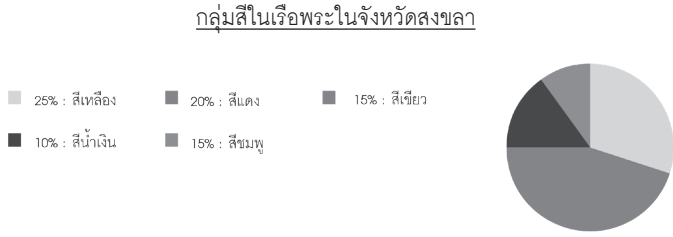
แผนภาพที่ 3 แผนภาพการวิเคราะห์ข้อมูลสีภาพหนังตะลุง
ที่มา: ผู้วิจัย

<u>1.4 ชุดสีเรือพระในจังหวัดสงขลา</u>

เรือพระ คือ เรือ หรือล้อเลื่อนที่ประดิษฐ์ให้เป็นรูปเรือ แล้ววางบุษบก สำหรับอาราธนาพระพุทธรูปประดิษฐาน ใช้สำหรับชักลากในวันออกพรรษาจะใช้รถหรือล้อเลื่อนมาประดิษฐ์ตกแต่งให้เป็นรูปเรือ แต่จะต้องพยายามให้มีน้ำหนักน้อย ปัจจุบันนำรถมาประดิษฐ์ตกแต่งเป็นเรือพระ ส่วนที่สำคัญที่สุดของเรือพระ คือ บุษบกรูปจัตุรมุขตกแต่งด้วยหางหงส์ ช่อฟ้า ใบระกา ตัวลำยอง กระจัง ฐานพระ บังปลายเสา คันทวย เป็นต้น เสาบุษบกมีลายแทงหยวก หรือใช้กระดาษสีแกะ

ลวดลายปิดอย่างประณีตงดงามทุกส่วน ยอดของบุษบกจะมีเรียวชะลูดสมส่วน ปลายสุดมักใช้ลูกแก้วฝังเมื่อต้องแสงแดดจะทอแสงงามระยับ (สุธิวงศ์ พงศ์ไพบูลย์, 2542: 6632-6637) (ภาพที่ 4)

จากการศึกษาโดยวิธีสำรวจกลุ่มสีในเรือพระในจังหวัดสงขลา คือ การใช้สีที่สดใสระบายอยู่บนรูปทรงของเรือพระมักเป็นลายกนกที่อยู่ในรูปทรงของพญานาคของทั้งหัวและหาง สถาปัตยกรรมที่เป็นมณฑป หรือบุษบกปราสาทฉัตร รวมทั้งเทพเทวดา หรือพระพุทธเจ้าปางเสด็จกลับจากดาวดึงส์ ความสดใสของสีมีทั้งมีความกลมกลืน และการตัดกันของสี ที่มีความประสานสัมพันธ์กันอย่างลงตัว ทำให้อารมณ์ความรู้สึกเร้าใจ และแสดงออกถึงพลังของสีที่ประสานสัมพันธ์อย่างลึกซึ้งที่แสดงถึงรสชาติและชีวิตของชาวใต้ (แผนภาพที่ 4)



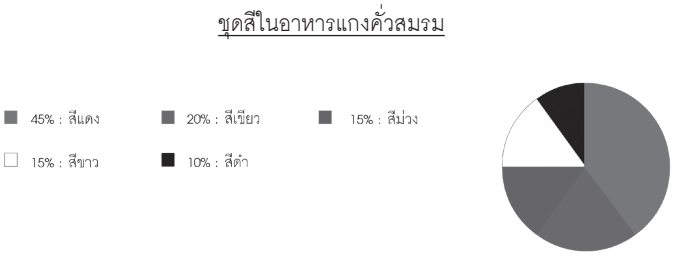
การวางคู่สี	การวางองค์ประกอบ	ผลทางความรู้สึก
สีเหลืองกับสีน้ำเงิน สีเหลืองกับสีเขียว สีแดงกับสีน้ำเงิน สีแดงกับสีเขียว	ใช้สีระบายเป็นลวดลายกระจายอยู่บนรูปทรงพญานาคมณฑป ปราสาท ฉัตร เทวดา และพระพุทธรูป	การตอบโต้กันของสีเป็นจังหวะที่รู้สึกสนุกสนาน และประสานสัมพันธ์กันอย่างมีเอกภาพ

แผนภาพที่ 4 แผนภาพการวิเคราะห์ข้อมูลสีเรือพระในจังหวัดสงขลา
ที่มา: ผู้วิจัย

1.5 ชุดสีในอาหารแกงคั่วสมรม

แกงคั่วสมรมเป็นแกงชนิดหนึ่งของชาวบ้านภาคใต้ ผักที่นิยมใส่แกงคั่วสมรม เช่น หน่อไม้สะตอ มะเขือ เป็นต้น แกงคั่วสมรมจะนิยมใส่ผักเป็นหลัก ส่วนเนื้อวัวเนื้อหมู ปลา เป็นส่วนประกอบ ปัจจุบันแกงชนิดนี้ยังเป็นที่นิยมในหมู่ชาวบ้านภาคใต้ทั่วไป ทั้งนี้อาจจะเพราะเป็นแกงที่ได้ปริมาณมาก นิยมพบมากตามงานบุญออกพรรษา (ภาพที่ 5) ลักษณะสภาพสีโดยรวมของแกงคั่วสมรมเป็นสีเหลืองประสานสัมพันธ์กับสีเขียวของพริกมะเขือและสะตอรวมทั้งสีแดงของพริก มีการตอบโต้กันทำให้รู้สึกเร่าร้อนสนุกสนาน ตื่นเต้น ดังสามารถเห็นได้จาก แผนภาพแสดง

ปริมาณการใช้สีและตารางการวิเคราะห์ข้อมูลชุดสี (แผนภาพที่ 5)



การวางคู่สี	การวางองค์ประกอบ	ผลทางความรู้สึก
สีแดงกับสีเขียว สีเหลืองกับสีเขียว	การรวมกันของวัตถุดิบประกอบอาหารที่มีสีเหลืองแดงเขียวมีสีที่ประสานกันและโดดเด่นออกมา	มีการตอบโต้กันของสีเขียวกับสีแดงแต่สภาพของสีโดยรวมเป็นสีเหลืองปกคลุมอยู่ทำให้ความรู้สึกร้อนแรง

แผนภาพที่ 5 แผนภาพการวิเคราะห์ข้อมูลสีเรือพระในจังหวัดสงขลา
ที่มา: ผู้วิจัย

จากการศึกษาสีในวัฒนธรรมชาวใต้พุทธปรากฏว่าจะนิยมมีสีแดง สีเขียว สีเหลือง สีม่วง สีขาว สีดำ สีน้ำเงิน สีน้ำตาล สีส้ม สีทอง และสีชมพู เป็นหลักซึ่งจะประกอบอยู่ในศิลปกรรม ศิลปะการแสดง ประเพณี อาหาร ซึ่งตรงกับคติความเชื่อของศาสนาพุทธดูแล้วให้ความรู้สึกร้อนแรงของสีที่สะท้อนถึงความเป็นท้องถิ่นของภาคใต้ทำให้วัฒนธรรมด้านพุทธศาสนาในแถบภาคใต้มีความเป็นเอกลักษณ์ ดังที่เห็นได้จากแผนภาพที่ 6 ด้านล่างนี้

แผนภาพที่ 6 แผนภาพแสดงปริมาณการใช้สีในวัฒนธรรมชาวใต้พุทธ
ที่มา: ผู้วิจัย

2. สีในวัฒนธรรมชาวใต้มุสลิม

ศาสนาอิสลามเป็นศาสนาที่ชาวใต้นับถือมากรองลงมาจากศาสนาพุทธ คำว่า "อิสลาม" ในเชิงนิรุกติศาสตร์มีความหมายว่า "ศานติ ความปลอดภัย ความสงบสุข การยอมรับ" ส่วนความหมายโดยอรรถหมายถึง "การมอบกายและจิตใจแก่พระผู้เป็นเจ้า (อัลลอฮฺ)"ศาสนาอิสลามเข้าสู่ดินแดนในภาคใต้จากการเดินทางเข้ามาค้าขายของพ่อค้าชาวอาหรับ เปอร์เซียในดินแดนเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ทำให้เกิดการแพร่กระจายของศาสนาอิสลามในหมู่เกาะอินโดนีเซีย และมาเลเซีย มาตั้งแต่พุทธศตวรรษที่ 19 เป็นต้นมา ชาวไทยมุสลิมในภาคใต้ส่วนใหญ่นับถือศาสนาอิสลามนิกายชีอะห์มากกว่านิกายสุหนี่ ซึ่งก่อให้เกิดความขัดแย้งระหว่างชุมชนมุสลิมในภาคใต้โดยเรื่องการประกอบศาสนกิจ หลักศาสนาที่ไทยมุสลิมในภาคใต้ถือปฏิบัติอย่างเคร่งครัดอีกอย่างหนึ่งคือ การไม่กราบไหว้รูปเคารพใด ๆ เพราะศาสนาอิสลามมีข้อห้ามกราบไหว้บูชาวัตถุสิ่งของหรือธรรมชาตินอกจากพระผู้เป็นเจ้าเท่านั้น (ดลมนรรจน์ บากาและคณะ, 2542: 7393-7399) จากความเชื่อมั่นศรัทธาในหลักการของอิสลาม ทำให้การแสดงออกศิลปะของไทยมุสลิมในภาคใต้จำกัดขอบเขตจำเพาะที่ศาสนาอนุญาตคือ ไม่มีลักษณะการแสดงออกที่เกี่ยวกับกามอารมณ์ การร้องรำทำเพลง การวาด และปั้นรูปคน เช่น ลักษณะลวดลายที่ตกแต่งบ้านไทยมุสลิมจะเลี่ยงการนำภาพคน ภาพสัตว์มาประดับตกแต่ง แต่จะทำลวดลายเป็นอักษรประดิษฐ์ ลายจากพรรณไม้ หรือลายเครือเถา และลายเรขาคณิตมาใช้แทน หากจะมีรูปสัตว์ปรากฏอยู่บ้างก็จะไม่มีลักษณะเหมือนจริง เป็นเพียงรูปดัดแปลงตัดทอนรายละเอียดหรือศิลปะแบบนามธรรม

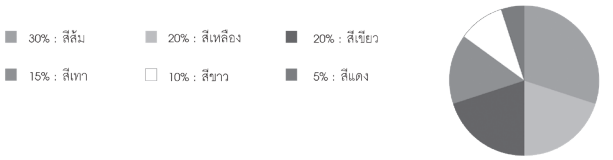
วัฒนธรรมอิสลามจะปรากฏการใช้สีสดเป็นจำนวนมากซึ่งในการศึกษาสีในวัฒนธรรมชาวใต้มุสลิมครั้งนี้ได้ศึกษาค้นคว้าจากมัสยิดกลางจังหวัดปัตตานี อำเภอเมือง จังหวัดปัตตานี รองเง็ง ผ้าปาเต๊ะ เรือกอและ และอาหารข้าวมันแกงไก่ เป็นต้น

2.1 ชุดสีสถาปัตยกรรมมัสยิดกลางปัตตานี

มัสยิดกลางปัตตานีตั้งอยู่ถนนยะรัง ตำบลอาเนาะรู อำเภอเมือง จังหวัดปัตตานีสร้างขึ้นเมื่อปีพ.ศ.2497 มีลักษณะรูปทรงคล้ายกับวิหารที่ทัชมาฮาลของอินเดีย ตรงกลางเป็นอาคารมียอดโดมขนาดใหญ่และมีโดมบริวาร 4 ทิศ มีหอคอยอยู่สองข้าง บริเวณด้านหน้ามัสยิดมีสระน้ำสี่เหลี่ยมขนาดใหญ่ ภายในมัสยิดมีลักษณะเป็นห้องโถง มีระเบียงสองข้างภายในห้องโถงด้านในมีบัลลังก์ทรงสูงและแคบเป็นที่สำหรับ "คอฏีบ" ยืนอ่านคุฏบะฮ์ การละหมาดในศุกร์ (คณะกรรมการฝ่ายประมวลเอกสารและจดหมายเหตุ, 2542: 125-126) (ภาพที่ 6)

จากการศึกษาโดยวิธีสำรวจกลุ่มสีในสถาปัตยกรรมมัสยิดกลางปัตตานี คือ ลักษณะสภาพสีโดยรวมของมัสยิดกลางปัตตานี จะปรากฏส่วนที่เป็นผนังภายนอกเหนือซุ้มประตู หน้าต่างเป็นสีกระเบื้องเคลือบที่เป็นสีส้มอมน้ำตาลซึ่งประดับผนังโดยรอบของมัสยิดในมีปริมาณถึงประมาณ 30% ส่วนที่รองลงมาคือสีเหลืองและเขียว ส่วนที่เป็นสีเหลืองเป็นสีที่อยู่ส่วนบนของสีส้มและอยู่ในซุ้มประตู ซุ้มหน้าต่าง รวมทั้งส่วนบนของผนังอาคารที่รองรับโดมขนาดใหญ่และเล็กในส่วนที่เป็นหอคอยซึ่งอยู่ในปริมาณ 20% โดยประมาณ ในส่วนที่เป็นโดมทั้งขนาดใหญ่ที่เป็นโดมประธานของสถาปัตยกรรมและโดมส่วนที่เป็นขนาดรองลงมาทั้ง 4 โดม กับส่วนโดมที่เป็นหอคอยทั้ง 4 และโดมขนาดเล็กอีก 4 ที่รองรับโดมประธาน เมื่อสีเขียวรวมกันแล้วโดยประมาณก็มีประมาณ 20% ของสีที่ใช้โดยรวม และสีที่รองลงมาคือสีขาวที่เป็นหอคอยทั้ง 4 มุม และเสาลูกมะหวดอยู่ทั้ง 4 มุมของโดมประธานรวมเกือบ 15% สีขาวที่จะใช้สำหรับเน้นของซุ้มโค้งแหลมและบัวตกแต่งรอบอาคารในปริมาณ 10% ส่วนสีแดงสีปริมาณ 5% เป็นส่วนครอบอยู่เหนือโดมทั้งขนาดเล็กและใหญ่ ซึ่งเน้นให้เห็นความงามของสถาปัตยกรรมที่ใช้รองรับยอดบนสุดที่เป็นรูปดาวและพระจันทร์เสี้ยว ดังสามารถเห็นได้จาก แผนภาพแสดงปริมาณการใช้สีและตารางการวิเคราะห์ข้อมูลชุดสี (แผนภาพที่ 7)

กลุ่มสีในสถาปัตยกรรมมัสยิดกลางปัตตานี



การวางคู่สี	การวางองค์ประกอบ	ผลทางความรู้สึก
สีส้มกับสีเขียว สีเขียวกับสีแดง	สีส้มสีเหลือง และสีเทาเป็นสีโดยรวมของผนังอาคาร สีเขียวสีแดงเป็นส่วนตกแต่งของโดมและยอดโดม ส่วนสีขาวเป็นตัวเน้นรายละเอียดให้สง่างาม	มีการตอบโต้กันของสีเขียวกับสีแดง แต่สภาพของสีโดยรวมเป็นสีเหลือง ปกคลุมอยู่ทำให้ความรู้สึกร้อนแรง

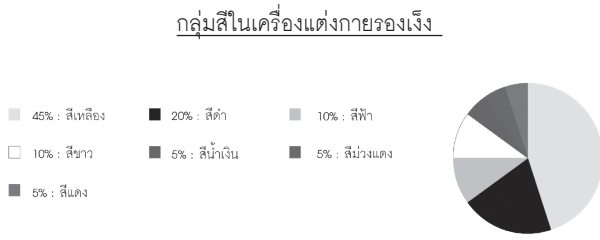
แผนภาพที่ 7 แผนภาพการวิเคราะห์ข้อมูลสีในสถาปัตยกรรมมัสยิดกลางปัตตานี
ที่มา: ผู้วิจัย

2.2 ชุดสีรองเง็ง

รองเง็ง หรือ รองแง็ง เป็นศิลปะเต้นรำพื้นเมืองของคนไทยมุสลิม 3 จังหวัดชายแดนภาคใต้ คือ

ปัตตานี ยะลา และนราธิวาส ตลอดจนมาเลเซีย อินโดนีเซีย รองเง็งได้อิทธิพลแบบอย่างมาจากยุโรป คือ โปรตุเกส สเปน ซึ่งเดินเรือเข้ามาติดต่อค้าขาย และตั้งอาณานิคมขึ้นในย่านนี้ การเต้นรองเง็งในสามจังหวัดชายแดนภาคใต้เดิมนิยมเต้นกันเฉพาะในวัง ภายหลังจึงได้แพร่หลายออกสู่ชาวพื้นเมืองทั่วไป (ประทุม ชุ่มเพ็งพันธุ์, 2548: 248) (ภาพที่ 7)

จากการศึกษาโดยวิธีสำรวจกลุ่มสีในเครื่องแต่งกายรองเง็ง คือ สภาพสีโดยรวมของเครื่องแต่งกายของรองเง็ง ส่วนใหญ่ประกอบไปด้วยสีเหลือง สีดำ สีขาว ของทุกชุดการแสดง ส่วนสีฟ้า สีน้ำเงิน สีม่วงแดง และสีแดงหรือสีอื่น ๆ เป็นสีของลวดลายที่ประกอบอยู่ในผ้านุ่งที่ประสานสัมพันธ์กันอย่างสวยงามที่ดูแล้วเป็นการแสดงถึงเอกลักษณ์เฉพาะวัฒนธรรมของมุสลิม ดังสามารถเห็นได้จาก แผนภาพแสดงปริมาณการใช้สีและตารางการวิเคราะห์ข้อมูลชุดสี แผนภาพที่ 8)



การวางคู่สี	การวางองค์ประกอบ	ผลทางความรู้สึก
สีเหลืองกับสีดำ สีเหลืองกับสีฟ้า สีเหลืองกับสีน้ำเงิน สีเหลืองกับสีม่วง สีฟ้ากับสีแดง	คู่สีที่ใช้เป็นการใช้สลับกันของเครื่องแต่งกายเพื่อสร้างความงดงามและโดดเด่นแก่ผู้แสดง	การตอบโต้กันของสี และความประสานสัมพันธ์กัน ทำให้เห็นหรือรู้สึกถึงความงดงามของจังหวะลีลาที่มีการเคลื่อนไหวให้ผสานอารมณ์ความรู้สึกสนุกสนานเร้าใจ รื่นเริง

แผนภาพที่ 8 แผนภาพการวิเคราะห์ข้อมูลสีในเครื่องแต่งกายรองเง็ง
ที่มา: ผู้วิจัย

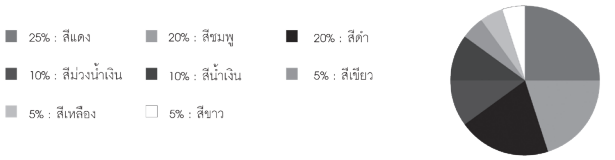
2.3 ชุดสีผ้าปาเต๊ะ

ผ้าบาติก หรือ ผ้าปาเต๊ะ เป็นคำที่ใช้เรียกผ้าชนิดหนึ่งที่มีวิธีการทำโดยใช้เทียนปิดส่วนที่ไม่ต้องการให้ติดสี และใช้วิธีการแต้ม ระบาย หรือย้อมในส่วนที่ต้องการให้ติดสี แหล่งกำเนิดของผ้าปาเต๊ะมาจากไหนยังไม่เป็นที่ยุติ นักวิชาการชาวยุโรปหลายคนเชื่อว่ามีในอินเดียก่อน แล้วจึงแพร่หลายเข้าไปในอินโดนีเซีย อีกหลายคนว่ามาจากอียิปต์หรือเปอร์เซีย ผ้าปาเต๊ะนิยมใช้กันมากในกลุ่ม

ประเทศเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ โดยเฉพาะอินโดนีเซีย มาเลเซีย บรูไน หมู่เกาะทางภาคใต้ของฟิลิปปินส์ รวมทั้งภาคใต้ของประเทศไทย (นันทา โรจนอุดมศาสตร์, 2536: 3) (ภาพที่ 8)

จากการศึกษาโดยวิธีสำรวจกลุ่มสีในผ้าปาเต๊ะ คือการใช้สีในผ้าปาเต๊ะเป็นการใช้สีเป็นชุด ๆ สี โดยช่างได้วางโครงสีในแต่ละผืนไว้ เช่น มีการเขียนเทียน หรือพิมพ์เทียนซึ่งในส่วนนี้เมื่อเทียนละลายก็จะเป็นสีขาวหรือสีอื่น ๆ ที่ลองพื้นไว้ และกำหนดสีพื้นที่เป็นสีส่วนใหญ่ของผ้าแล้วตามด้วยลวดลายดอก และเถาใบ ซึ่งช่างเป็นผู้กำหนดโครงหรือชุดสีไว้อย่างคร่าว ๆ ดังนั้นจึงเห็นความแตกต่างกันของผ้าปาเต๊ะแต่ละสาย แต่ทุกอย่างก็ยังมีความสดใสของสีเอาไว้ซึ่งเป็นเอกลักษณ์ของผ้าปาเต๊ะ ในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะของผู้สร้างสรรค์ บาติกลายเขียนเทคนิคย้อมสีที่ให้แรงบันดาลใจในวิธีการนำเสนอเพื่อให้เข้าใจกระบวนความคิดของเรื่องการแสดงออกของสีสันและลวดลายที่เกี่ยวกับวัฒนธรรมของชาวใต้ได้มากยิ่งขึ้น (แผนภาพที่ 9)

<u>กลุ่มสีในผ้าปาเต๊ะ</u>



การวางคู่สี	การวางองค์ประกอบ	ผลทางความรู้สึก
สีแดงกับสีน้ำเงิน สีแดงกบสีเขียว สีชมพูกับสีน้ำเงิน สีดำกับสีแดง	คู่สีที่ใช้เป็นการใช้สลับกันระหว่างส่วนที่เป็นดอก หรือลายที่เป็นรูปทรงกับสีที่เป็นพื้นเพื่อให้งดงามโดดเด่นแก่ลวดลาย	มีการตอบโต้กันของสีเขียวกับสีแดง แต่สภาพของสีโดยรวมเป็นสีเหลืองปกคลุมอยู่ทำให้ความรู้สึกร้อนแรง

แผนภาพที่ 9 แผนภาพการวิเคราะห์ข้อมูลสีในผ้าปาเต๊ะ
ที่มา: ผู้วิจัย

<u>2.4 ชุดสีเรือกอและ</u>

เรือกอและเป็นเรือที่นิยมใช้กันมากแถบชายฝั่งด้านตะวันออกของอ่าวไทย ตั้งแต่อำเภอหัวไทร จังหวัดนครศรีธรรมราช เรื่อยมาจนถึงอำเภอเทพา จังหวัดสงขลา อำเภอสายบุรี อำเภอปะนาเระ อำเภอยะหริ่ง จังหวัดปัตตานี และตลอดไปถึงหลายอำเภอในเขตจังหวัดนราธิวาส ลักษณะเรือยาวที่ต่อด้วยไม้กระดาน โดยทำให้ส่วนหัวและท้ายสูงขึ้นจากลำเรือเพื่อให้ดูสวยงาม

และนิยมทาสีฉูดฉาดแล้วเขียนลวดลายตั้งแต่หัวเรือจนถึงท้ายเรือ (วุฒิ วัฒนสิน, 2542: 2) (ภาพที่ 8)

จากการศึกษาโดยวิธีสำรวจกลุ่มสีในเรือกอและ คือ การใช้สีในเรือกอและเป็นการใช้สีที่สดใสและตัดกันอย่างแท้จริง เช่น เขียวแดง เขียวส้ม น้ำเงินส้ม หรือเหลืองน้ำเงิน เป็นต้น การวางจังหวะของสีหรือคู่สีเป็นไปตามความรู้สึกของช่าง เป็นการวางอย่างอิสระไร้กฎเกณฑ์ตายตัว ปริมาณมากน้อยของสีแต่ละสีมีการใช้ที่ไม่ซ้ำกัน เมื่อเรือจอดอยู่รวมกันจะเห็นได้ถึงความหลากหลาย ดังนั้นกลุ่มของสีเรือกอและจึงเห็นถึงความอิสระในการใช้สี อย่างไรก็ตามเมื่อดูแล้วก็จะเห็นถึงการตัดกันของสีและความสดใสของสี ดังสามารถเห็นได้จาก แผนภาพแสดงปริมาณการใช้สีและตารางการวิเคราะห์ข้อมูลชุดสี (แผนภาพที่ 10)

<u>กลุ่มสีในเรือกอและ</u>

การวางคู่สี	การวางองค์ประกอบ	ผลทางความรู้สึก
สีเขียวกับสีแดง สีแดงกับสีฟ้า สีส้มกับสีฟ้า สีน้ำเงินกับสีเหลือง	คู่สีที่ใช้เป็นการใช้สลับกันระหว่างส่วนที่เป็นลวดลายกับส่วนที่เป็นพื้นเพื่อความสวยงามและความโดดเด่นของลวดลายออกมา	ตอบโต้กันของสีรวมทั้งประสานสัมพันธ์กันอย่างสนุกสนาน

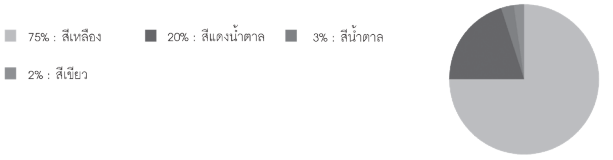
แผนภาพที่ 10 แผนภาพการวิเคราะห์ข้อมูลสีในเรือกอและ
ที่มา: ผู้วิจัย

<u>2.5 ชุดสีในอาหารข้าวมันแกงไก่</u>

ข้าวมันแกงไก่เป็นอาหารคาวพื้นบ้านที่นิยมกันของชาวใต้มุสลิม โดยใช้ข้าวมันผสมกับแกงไก่ น้ำพริกมะขามและกุ้งต้มหวาน (ภาพที่ 9) จุดเด่นอยู่ที่สีของแกงไก่ที่เป็นแกงคั่วกะทิ ส่วนสำคัญก็คือเครื่องแกงที่มีส่วนผสมของขมิ้น พริกขี้หนูแห้ง และสีปลีเมือง (พริกแดง) ที่ทำให้สีของแกงแดงเป็นพิเศษ จึงทำให้ข้าวมันแกงไก่เมื่อคลุกเคล้ากันแล้วทำให้เป็นสีเหลืองแดงที่สวยงามชวนน่ากิน รวมทั้งสีแดงของกุ้งต้มน้ำผึ้ง สีเนื้ออมน้ำตาลของปลาลูกเม๊ะทอดกับสี

เขียวของมะขามอ่อน อย่างไรก็ตามสีในสภาพโดยรวมแล้วก็ยังมีสีแดงอมเหลืองอยู่นั่นเอง ดังสามารถเห็นได้จาก แผนภาพแสดงปริมาณการใช้สีและตารางการวิเคราะห์ข้อมูลชุดสี (แผนภาพที่ 11)

<u>ชุดสีในอาหารข้าวมันแกงไก่</u>



การวางคู่สี	การวางองค์ประกอบ	ผลทางความรู้สึก
สีเหลืองกับสีแดงน้ำตาล สีแดงน้ำตาลกับสีเขียว	การรวมตัวกันของสีที่เป็นส่วนประกอบของข้าวมันแกงไก่ เมื่อคลุกเคล้ากันแล้วออกเป็นสีเหลืองแดง	ให้ความรู้สึกกลมกลืนประสานสัมพันธ์กันของสี

แผนภาพที่ 11 แผนภาพการวิเคราะห์ข้อมูลสีในอาหารข้าวมันแกงไก่
ที่มา: ผู้วิจัย

จากการศึกษากลุ่มสีในวัฒนธรรมชาวใต้มุสลิม พบว่าสีในวัฒนธรรมชาวใต้มุสลิมจะนิยมมีสีเขียว สีขาว สีเหลือง สีแดง สีน้ำตาล สีส้ม สีน้ำเงิน สีดำ สีฟ้า สีทอง และสีชมพู เป็นหลัก ซึ่งจะประกอบอยู่ในสถาปัตยกรรม เครื่องนุ่งห่ม พาหนะ และอาหาร ซึ่งดูแล้วให้ความรู้สึกถึงอัตลักษณ์ความเป็นมุสลิมท้องถิ่นของภาคใต้ได้อย่างชัดเจน ดังภาพประกอบด้านล่างนี้ (แผนภาพที่ 12)

<u>สีในวัฒนธรรมชาวใต้มุสลิม</u>

แผนภาพที่ 12 แผนภาพแสดงปริมาณการใช้สีในวัฒนธรรมชาวใต้มุสลิม
ที่มา: ผู้วิจัย

3. สีในวัฒนธรรมชาวใต้เชื้อสายจีน

ชาวจีนรู้จักดินแดนภาคใต้ของไทยมาอย่างช้านาน เนื่องจากพ่อค้าที่เดินทางจากมหาสมุทรอินเดียได้ติดต่อค้าขายไปถึงจีนเป็นเวลานาน พวกพ่อค้าเหล่านี้ต้องเดินทางผ่านภาคใต้ของไทย ไม่ว่าจะเป็นการเดินเรือโดยตรงถึงจีนหรือข้ามคาบสมุทรจากฝั่งตะวันตกมายังฝั่งตะวันออกก็ตาม นอกจากนี้ยังมีเหตุผลทำให้เชื่อได้ว่าชาวพื้นเมืองของเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ได้เดินเรือเลียบชายฝั่งขึ้นไปค้าขายถึงจีนมานานแล้วและชาวจีนเองก็ได้เคยอาศัยเรือต่างชาติเดินทางผ่านคาบสมุทรดังที่ได้ปรากฏเรื่องราวในเอกสารจีนมาตั้งแต่ราชวงศ์เหลียง ชาวจีนในภาคใต้ส่วนใหญ่อพยพมาจากจีนบนผืนแผ่นดินใหญ่โดยเฉพาะชาวฮกเกี้ยนที่ได้นำความเชื่อและพิธีกรรมแบบดั้งเดิมของตนเข้ามาถือปฏิบัติ โดยเฉพาะความเชื่อที่เกี่ยวกับการบูชาวิญญาณบรรพบุรุษ การนับถือเจ้าหรือเซียน เป็นต้น ชาวจีนที่อยู่ในภาคใต้ของไทย พอสามารถจำแนกออกเป็นกลุ่มต่าง ๆ ได้แก่ ชาวจีนฮกเกี้ยน ชาวจีนไหหลำ ชาวจีนแต้จิ๋ว ชาวจีนฮกจิ๋ว ชาวจีนกวางตุ้ง (ดรุณี แก้วม่วง นิธิ เอียวศรีวงศ์ สุธิวงศ์ พงศ์ไพบูลย์ และเคี่ยม สิทธิเสถียร, 2529: 815-834)

ในวัฒนธรรมจีนจะปรากฏการใช้สีสดเป็นส่วนใหญ่เช่นเดียวกับวัฒนธรรมอิสลาม ในการศึกษาเพื่อค้นหาลักษณะเฉพาะของการใช้สีในวัฒนธรรมชาวเชื้อสายจีนได้ใช้ข้อมูลศิลปกรรมดังนี้ สีจิตรกรรมประตูทวารบาลศาลหลักเมืองสงขลา อำเภอเมือง จังหวัดสงขลา จิตรกรรมทวารบาลและประติมากรรมปูนปั้นตกแต่งศาลเจ้าปึงเถ่ากง อำเภอเมือง จังหวัดสุราษฎร์ธานี เครื่องประกอบการแห่ในพิธีถือศีลกินผัก และอาหารเช่น เย็นตาโฟ เป็นต้น

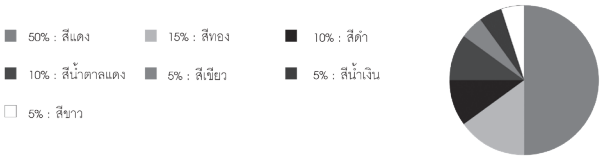
<u>3.1 ชุดสีจิตรกรรมประตูทวารบาลศาลหลักเมืองสงขลา อำเภอเมือง จังหวัดสงขลา</u>

ศาลหลักเมืองสงขลา ตั้งอยู่ที่ถนนนางงาม ตำบลบ่อย่าง จังหวัดสงขลา สร้างเมื่อปี พ.ศ.2385 โดยพระบาทสมเด็จพระนั่งเกล้าเจ้าอยู่หัวรัชกาลที่3 โปรดเกล้าฯให้แก่พระยาวิเชียรคีรี (เถี้ยนเส้ง) ผู้สำเร็จราชการเมืองสงขลา สมเด็จพระอุดมปิฎกเป็นประธานฝ่ายสงฆ์พร้อมด้วยพระราชครูอัษฎาจารย์พราหมณ์เป็นประธานฝ่ายพราหมณ์ร่วมกันประกอบพิธีวางเสาหลักเมืองสงขลา ลักษณะอาคารเป็นศาลเจ้าแบบเก๋งจีนจำนวน 3 หลัง ในส่วนที่ผู้สร้างสรรค์สนใจในเรื่องสี คือ สีจิตรกรรมทวารบาลรูปทหารในเครื่องแบบชุดนักรบจีน หรือที่เรียกว่าเสี้ยวกาง ลักษณะรูปภาพเป็นรูปนักรบสีแดงอมน้ำตาล ยืนถืออาวุธในท้วงท่าเกรี้ยวกราด (ภาพที่ 10)

จากการศึกษาโดยวิธีสำรวจกลุ่มสีจิตรกรรมประตูทวารบาลศาลหลักเมืองสงขลา คือ ลักษณะของสีจิตรกรรมทวารบาลจะใช้สีแดงเป็นฉากหลัง สีของหน้าตาเทพผู้รักษาประตู เสื้อผ้าอาภรณ์และเครื่องทรง รวมทั้งอาวุธที่ถือแสดงลักษณะของจิตรกรรมจีน ที่มีสีสดใสและแสดงให้เห็น

ความเด่นชัด ระหว่างสีเป็นรูปและพื้น สภาพโดยรวมของสีแล้วจะเห็นเป็นสีวรรณะร้อนถึง 75 - 80 % คือสีแดง สีน้ำตาล และสีทอง ส่วนวรรณะเย็นได้แก่ สีน้ำเงิน สีเขียว และสีดำเพียงเล็กน้อยประมาณ 20-25% โดยที่ใช้เน้นในการตัดเส้น หรือลายของเสื้อผ้า ทำให้จังหวะของสีที่ตรงข้ามขับให้รูปทรงของทวารบาลเด่นขึ้นเป็นที่น่าสนใจอันเป็นเอกลักษณ์ที่โดดเด่นในการใช้สีในวัฒนธรรมไทยเชื้อสายจีน ดังสามารถเห็นได้จาก แผนภาพแสดงปริมาณการใช้สีและตารางการวิเคราะห์ข้อมูลชุดสี (แผนภาพที่ 13)

<u>กลุ่มสีจิตรกรรมประตูทวารบาลศาลหลักเมืองสงขลา</u>



การวางคู่สี	การวางองค์ประกอบ	ผลทางความรู้สึก
สีแดงกับสีน้ำเงิน สีแดงกับสีทอง สีทองกับสีดำ สีแดงกับสีเขียว สีน้ำตาลกับสีเขียว สีน้ำตาลกับสีน้ำเงิน	ใช้สีน้ำตาล สีทอง สีดำ สีน้ำเงิน สีเขียวและสีขาวเป็นสีของรูปทรงและลวดลายส่วนพื้นหลังเป็นสีแดง	มีพลังอำนาจความยิ่งใหญ่ และน่าเกรงขาม

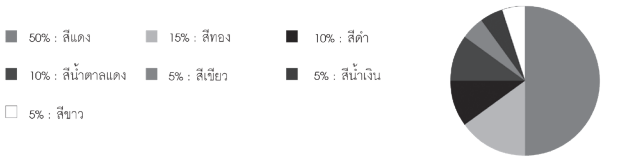
แผนภาพที่ 13 แผนภาพการวิเคราะห์ข้อมูลสีจิตรกรรมทวารบาลศาลหลักเมืองสงขลา
ที่มา: ผู้วิจัย

<u>3.2 ชุดสีประติมากรรมปูนปั้นตกแต่งศาลเจ้าปึงเถ่ากง อำเภอเมือง จังหวัดสุราษฎร์ธานี</u>
ศาลเจ้าปึงเถ่ากงมีชื่ออย่างเป็นทางการว่าศาลเจ้าแต้จิ๋ว สันนิษฐานว่าน่าจะมีอายุไม่ต่ำกว่า 230 ปี สร้างโดยชาวจีนที่อพยพเข้ามาตั้งรกรากในสมัยนั้น (ภาพที่ 11)

จากการศึกษาโดยวิธีสำรวจกลุ่มสีประติมากรรมปูนปั้นตกแต่งศาลเจ้าปึงเถ่ากง คือ รูปทรงของหลังคาประติมากรรมปูนปั้นตกแต่งศาลเจ้าปึงเถ่ากงตกแต่งด้วยมังกร ลูกแก้ว และลวดลายพรรณพฤกษา เป็นต้น สีสันบนประติมากรรมซุ้มประตูของศาลเจ้ามีความสดใสของลวดลายประสานสัมพันธ์กันอย่างมีจังหวะและตอบโต้ต่อเนื่องกันโดยมีสีส้มเหลืองในปริมาณ

ที่มากที่สุด ครอบคลุมพื้นที่ของรูปทรงสถาปัตยกรรม รองลงไปเป็นสีเหลือง สีเขียว สีแดงเป็นตัวประสานความสัมพันธ์ของสีและลวดลาย ส่วนน้ำเงิน สีฟ้า และสีขาวสีที่เน้นให้เห็นถึงความโดดเด่น และขอบเขตของลวดลายให้มีความชัดเจนสวยงามซึ่งแสดงออกถึงพลังความสดใสสี และความประสานสัมพันธ์ของสี ดังสามารถเห็นได้จาก แผนภาพแสดงปริมาณการใช้สีและตารางการวิเคราะห์ข้อมูลชุดสี (แผนภาพที่ 14)

<u>กลุ่มสีประติมากรรมปูนปั้นตกแต่งศาลเจ้าปึงเถ่ากง</u>



การวางคู่สี	การวางองค์ประกอบ	ผลทางความรู้สึก
สีเขียวกับสีแดง สีแดงกับสีน้ำเงิน สีน้ำเงินกับสีส้ม สีน้ำเงินกับสีเหลือง สีฟ้ากับสีส้ม	สีทั้งหมดใช้ตกแต่งแสดงคือรูปทรง และลวดลายของมังกร กิเลนหงส์ลวดลายพรรณพฤกษา ก้อนเมฆ และลูกแก้ว	พลังของสีให้ความรู้สึกเคลื่อนไหว สนุกสนาน ตื่นเต้น เร้าใจ

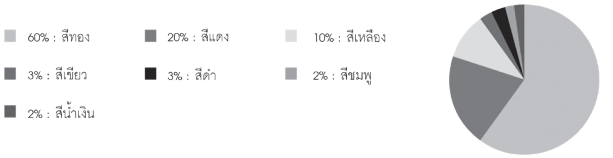
แผนภาพที่ 14 แผนภาพการวิเคราะห์ข้อมูลสีประติมากรรมปูนปั้นตกแต่งศาลเจ้าปึงเถ่ากง
ที่มา: ผู้วิจัย

<u>3.3 การแห่เทศกาลประเพณีการถือศีลกินผัก</u>

ประเพณีการกินผัก เริ่มโดยชาวจีนแต้จิ๋วอพยพมาจากมณฑลฮกเกี้ยนนำมาเผยแพร่ และการกินเจไม่มีในพุทธศาสนา ชื่อพระพุทธเจ้าที่เอ่ยนามในพิธีไม่มีในพระสูตรใด ๆ ทั้งสิ้น คำว่า "เก้าอ๊วงฮุกโจ้ว" แปลว่า "จักรพรรดิ" พุทธเจ้าเลข 9 ก็คือ ตัวแทนกษัตริย์จีน ส่วนในพิธีจะใช้สีเหลือง ทุกอย่างล้วนเป็นสีเหลือง ซึ่งเป็นสีของพระเจ้าแผ่นดิน สามัญชนสมัยโบราณไม่มีสิทธิ์แต่งกายด้วยสีเหลืองเด็ดขาด ผู้ที่เข้าร่วมกินเจจะอยู่ในชุดนุ่งขาวห่มขาว ประเพณีกินผักจะเริ่มต้นตั้งแต่วันขึ้น 1 ค่ำ ถึงวันขึ้น 9 ค่ำ เดือน 9 ของจีน ซึ่งตรงกับเดือน 11 ของไทย หรือประมาณเดือนตุลาคม คนไทยที่มีเชื้อสายจีนในจังหวัดทางฝั่งทะเลตะวันตก โดยเฉพาะจังหวัดภูเก็ต พังงา กระบี่ ตรังและสตูลจะจัดให้มีพิธีกินเจขึ้น เป็นเวลา 9 วันติดต่อกัน (สมปราชญ์ อัมมะพันธุ์, 2548: 128) (ภาพที่ 12)

สภาพสีโดยรวมของเครื่องประกอบพิธีกรรมของประเพณีการถือศีลกินผัก คือ สีทอง สีแดง ที่เป็น เสลี่ยง ที่ประทับของเทพ และธงประกอบพิธี รวมทั้งสีเหลืองที่เป็น ผ้า ประตัง รวมทั้งธง มีปริมาณรวมกันแล้วเรียงตามลำดับ ถึง 10% ส่วนสีเขียว สีชมพู สีน้ำเงิน และสีดำ เป็นตัวเชื่อมและเน้นให้เกิดความโดดเด่นของสีในพิธีกรรม ดังสามารถเห็นได้จาก แผนภาพแสดงปริมาณการใช้สีและตารางการวิเคราะห์ข้อมูลชุดสี (แผนภาพที่ 15)

<u>สีโดยรวมของเครื่องประกอบพิธีกรรมของประเพณีการถือศีลกินผัก</u>



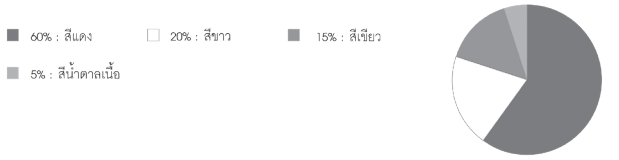
การวางคู่สี	การวางองค์ประกอบ	ผลทางความรู้สึก
สีทองกับสีแดง สีทองกับสีดำ สีแดงกับสีเขียว สีเหลืองกับสีน้ำเงิน สีเหลืองกับสีฟ้า สีชมพูกับสีเขียว สีชมพูกับสีฟ้า	สีทองเป็นสีหลักที่ใช้ตกแต่งเครื่องประกอบพิธีกรรมซึ่งกระจายอยู่ทั่วไป ส่วนสีแดงเป็นสีรองลงมาส่วนสีเหลือง สีเขียว สีดำ สีชมพู และสีฟ้า เป็นสีที่ผสมผสานกระจายอยู่ทั่วไปในพิธีกรรม	การตอบโต้กันของสีทำให้รู้สึกถึงการเคลื่อนไหว เร้าอารมณ์ ความรู้สึกเชื่อมั่นและศรัทธา

แผนภาพที่ 15 แผนภาพการวิเคราะห์ข้อมูลสีเครื่องประกอบพิธีกรรมของประเพณีถือศีลกินผัก
ที่มา: ผู้วิจัย

<u>3.4 ชุดสีในอาหารเย็นตาโฟ</u>

เย็นตาโฟเป็นชื่อเรียกก๋วยเตี๋ยวชนิดหนึ่งของชาวจีน แต่ที่มีความเป็นเอกลักษณ์คือ ต้องใส่น้ำซอสสีแดงที่ผสมกับเต้าหู้ยี้ (ภาพที่ 13) ทำให้สภาพสีโดยรวมจะออกไปทางสีแดงของน้ำเต้าหู้ยี้ที่เมื่อคลุกเคล้ากันแล้วจะเป็นถึง 80-90% สีตรงข้ามปรากฏอยู่บ้างเล็กน้อย คือ สีเขียวของผักบุ้ง ซึ่งมีเพียง 15-20% เท่านั้นทำให้เห็นความงามของสีที่เป็นสีแดงคู่ กับเขียวตัดกันอย่างน่าสนใจ ดังสามารถเห็นได้จาก แผนภาพแสดงปริมาณการใช้สีและตารางการวิเคราะห์ข้อมูลชุดสี (แผนภาพที่ 16)

ชุดสีในอาหารเย็นตาโฟ

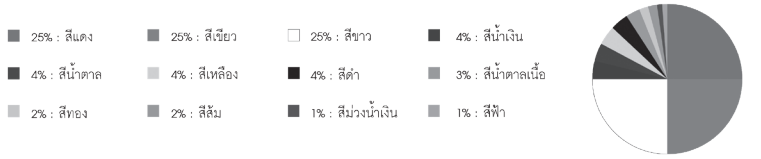


การวางคู่สี	การวางองค์ประกอบ	ผลทางความรู้สึก
สีแดงกับสีเขียว สีเขียวกับสีน้ำตาล	สภาพสีโดยรวมเป็นสีแดงกับสีน้ำตาลเนื้อของลูกชิ้นเต้าหู้ ส่วนสีเขียวของผักบุ้งโดดเด่นออกมา	ตอบโต้กันของสีเขียวกับสีแดงแต่สภาพสีโดยรวมปกคลุมด้วยสีแดงให้ความรู้สึกร้อนแรง

แผนภาพที่ 16 แผนภาพการวิเคราะห์ข้อมูลสีในอาหารเย็นตาโฟ
ที่มา: ผู้วิจัย

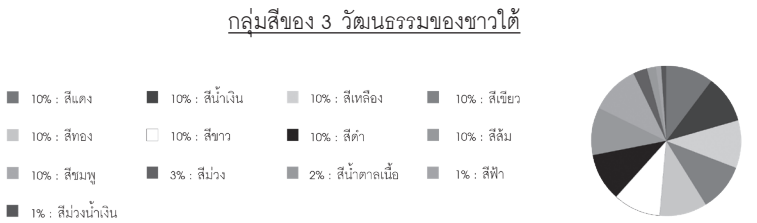
จากการศึกษากลุ่มสีในวัฒนธรรมชาวใต้เชื้อสายจีนพบว่าสีในวัฒนธรรมชาวใต้เชื้อสายจีนจะนิยมใช้สีแดง สีเขียว สีขาว สีน้ำเงิน สีน้ำตาล สีเหลือง สีดำ สีทอง สีส้ม และสีฟ้า เป็นหลักซึ่งจะประกอบอยู่ในสถาปัตยกรรม ศิลปกรรม และอาหาร ซึ่งตรงกับหลักฮวยจุ้ยของจีน สีแดงถือว่าเป็นหัวใจหลักเป็นสีซึ่งดูแล้วแสดงถึงความยิ่งใหญ่ สีเขียวจะสร้างความสงบและสดชื่น สีเหลืองคือสีของพระอาทิตย์และความสดใส สีทองจะปรากฏเฉพาะเครื่องทรงและถ้วยชามของจักพรรดิและพระราชวงศ์เท่านั้น สีขาวและสีดำชาวจีนจะเกรงกลัวมากที่สุดเพราะคือสีของความทุกข์ (อำนวยชัย ปฏิพัทธ์เผ่าพงศ์, 2530: 146-148)ดังภาพประกอบด้านล่างนี้ (แผนภาพที่ 17)

กลุ่มสีในวัฒนธรรมชาวใต้เชื้อสายจีน



แผนภาพที่ 17 แผนภาพแสดงปริมาณการใช้สีในวัฒนธรรมชาวใต้เชื้อสายจีน
ที่มา: ผู้วิจัย

การศึกษาโดยวิธีสำรวจกลุ่มสีของ 3 วัฒนธรรมสรุปได้ว่า ชุมชนในกลุ่มพหุวัฒนธรรมของชาวใต้ปรากฏภาพบรรยากาศที่มีที่มีสีสันสดจนกลายเป็นอัตลักษณ์เฉพาะพื้นถิ่น โดยเฉพาะบรรยากาศที่นิยมสีแดง สีน้ำเงิน สีเหลือง สีเขียว สีทอง สีขาว สีดำ สีส้ม และสีม่วงเป็นหลัก สีเหล่านี้จะประกอบอยู่ในศิลปกรรมการแสดง และอาหารซึ่งได้รับอิทธิพลมาจากเชื้อชาติ และมีผลต่อความรู้สึกในเรื่องสดใสสนุกสนานมีชีวิตชีวาที่สอดคล้องกับสภาพแวดล้อมของภาคใต้ ซึ่งสามารถแสดงเป็นภาพประกอบของปริมาณของสีที่ปรากฏได้ดังนี้ (ภาพที่ 32)



แผนภาพที่ 18 แผนภาพแสดงปริมาณการใช้สีในวัฒนธรรมชาวใต้เชื้อสายจีน
ที่มา: ผู้วิจัย

การศึกษาโดยวิธีสำรวจกลุ่มสีของ 3 วัฒนธรรมสรุปได้ว่า ชุมชนในกลุ่มพหุวัฒนธรรมของชาวใต้ปรากฏภาพบรรยากาศที่มีที่มีสีสันสดจนกลายเป็นอัตลักษณ์เฉพาะพื้นถิ่น โดยเฉพาะบรรยากาศที่นิยมสีแดง สีน้ำเงิน สีเหลือง สีเขียว สีทอง สีขาว สีดำ สีส้ม และสีม่วงเป็นหลัก สีเหล่านี้จะประกอบอยู่ในศิลปกรรมการแสดง และอาหารซึ่งได้รับอิทธิพลมาจากเชื้อชาติ และมีผลต่อความรู้สึกในเรื่องสดใสสนุกสนานมีชีวิตชีวาที่สอดคล้องกับสภาพแวดล้อมของภาคใต้ ซึ่งสามารถแสดงเป็นภาพประกอบของปริมาณของสีที่ปรากฏได้ดังนี้ (แผนภาพที่ 18)

ผลงานชุด "สีสันในสังคมพหุวัฒนธรรมของภาคใต้"

สีสันในสังคมพหุวัฒนธรรมของชาวใต้เป็นภาพจิตรกรรมในแนวทางเฉพาะตนในการใช้สีอย่างอิสระอันก่อให้เกิดผลงานที่แปลกใหม่ ผลงานจะแสดงสภาวะของสีแท้ หรือสีที่ถูกทำให้หม่นเพียงเล็กน้อยเพื่อให้สีประสานสัมพันธ์กันและช่วยเน้นให้สีสดใสขึ้น สีเหล่านี้จะมีผลต่อความรู้สึกที่รุนแรง ความอุดมสมบูรณ์ สดใส ร่าเริง สนุกสนาน มีชีวิตชีวาที่สอดคล้องกับสภาพแวดล้อมสีสันของชาวใต้ สีแท้หรือสีที่ทำให้หม่นเป็นสีในวรรณะเย็นหรือวรรณะร้อนที่ได้รับการจัดวางอย่างเหมาะสม หรือสีตรงกันข้ามที่ช่วยส่งเสริมคุณภาพของการมองเห็นของรูปทรงของ

สีให้เด่นชัดขึ้น (ภาพที่ 14)

ในความคิดของผู้สร้างสรรค์เชื่อว่า สีเป็นภาษาที่มีอนุภาพ สีต่าง ๆ ย่อมมีอิทธิพลอันแรงกล้าต่อจิตใจของมนุษย์ สีทำให้สิ่งที่เราเห็นกระจ่างขึ้นและเป็นสื่อกลางของอารมณ์ความรู้สึกได้ดี สีทั้งหมดมาจากแสงเมื่อมีแสงสว่างเราจะสามารถเห็นสีและรูปทรงได้ (ศิลป พีระศรี. 2486: 26) และสีแต่ละสียังมีลักษณะเฉพาะตัวที่มีการนำไปใช้ในลักษณะต่าง ๆ ดังที่ Johannes Itten นักทฤษฎีสี ชาวสวิตได้ยกตัวอย่างไว้ดังนี้

สีเหลือง เป็นสีซึ่งมีคุณสมบัติของการให้แสงสว่างมากที่สุดในจำนวนสีทั้งหมด สีเหลืองจะให้ความรู้สึกเป็นรังสีที่สดใส ร่าเริง เมื่อใช้ร่วมกับโทนสีที่มืด สีเหลืองเมื่ออยู่บนสีส้มจะดูคล้ายเป็นสีส้มอ่อน สีทั้งสองเมื่ออยู่ร่วมกันจะเหมือนดวงอาทิตย์สุกสว่าง ยามเช้าบนทุ่งข้าวสาลีที่สุกเหลืองอร่าม สีเหลืองเมื่ออยู่บนสีเขียว สีเหลืองจะสว่างสุกใสออกมาจากสีเขียว เนื่องจากสีเขียวเกิดขึ้นจากสีเหลืองผสมกับสีน้ำเงิน สีเหลืองจึงเสมือนอยู่ท่ามกลางพี่ ๆ น้อง ๆ สีเหลืองเมื่ออยู่บนสีแดงจะแสดงถึงความสนุกสนานและความสว่างของสีเหลืองสามารถเปล่งความรู้สึกอันยิ่งใหญ่ได้

สีแดง เป็นสีที่มีรังสีอันรุนแรง แต่กลับมีความยืดหยุ่นอย่างเหนือธรรมดา สีแดงอมเหลืองและสีแดงอมน้ำเงินเผยให้เห็นถึงศักยภาพในการปรับเปลี่ยนของสีแดง สีแดงส้มมีความหนาแน่นและทึบแสง แต่จะส่องแสงสว่างราวกับว่าบรรจุไว้ด้วยความอบอุ่นภายใน ความอบอุ่นของสีแดงสามารถกลายเป็นความร้อนแรงของไฟด้วยสีแดงส้ม ที่สามารถเปรียบเทียบในเชิงสัญลักษณ์กับที่มีพลังชีวิต แสงสว่างของสีแดงส้มช่วยเพิ่มความเจริญเติบโตแก่พืชพรรณและการทำงานของชีวิต สีแดงเมื่ออยู่บนสีส้มจะดูคล้ายการไหม้ระอุอยู่ภายในหรือความร้อนที่พร้อมจะลุกสว่างขึ้นหรือความร้อนที่แห้งผาก

สีน้ำเงิน สีน้ำเงินจะเป็นกริยาแบบรับในขณะที่สีแดงมีกริยาแบบรุก แต่เมื่อมองจากด้านจิตวิญญาณที่ไร้ความเป็นวัตถุสีน้ำเงินจะกลายเป็นฝ่ายรุกและสีแดงเป็นฝ่ายรับ สีน้ำเงินเป็นสีเย็นในทุกกรณีและสีแดงเป็นสีร้อนทุกกรณีเช่นกัน สีน้ำเงินเป็นพลังอำนาจเหมือนพลังธรรมชาติในฤดูหนาวเมื่อความงอกงามและการเจริญเติบโตซ่อนอยู่ในความมืดและความเงียบ สีน้ำเงินมีรูปลักษณ์ของตนในรูปแบบของบรรยากาศอันโปร่งใส สีน้ำเงินเมื่อยู่บนสีเหลือง สีน้ำเงินจะดูมืดอย่างมาก ขาดความมีรัศมีของแสงและเมื่อสีน้ำเงินถูกทำให้สว่างเท่าเทียมกับสีเหลืองทำให้เกิดเป็นสีฟ้านุ่มนวล ความโปร่งใสของมันส่งผลให้สีเหลืองดูหนาแน่นขึ้นจนเป็นสีแท้ที่มีเนื้อวัตถุ

สีเขียว เป็นสีกลางระหว่างสีเหลืองและสีน้ำเงิน สีเขียวเป็นหนึ่งในสีขั้นที่สองที่เกิดจากการผสมสีขั้นที่หนึ่งสองสี การผสมสีเขียวนี้ไม่ง่ายนักเนื่องจากต้องไม่ให้สีเหลืองหรือสีน้ำเงินมีอิทธิพลมากกว่ากันและกัน สีเขียวเป็นสีของอาณาจักรแห่งพืชพรรณ รูปลักษณ์ของสีเขียวสามารถสื่อถึงความอุดมสมบูรณ์ ความพึงพอใจ ความสงบความหวังซึ่งเป็นคุณสมบัติที่แสดงออกของสีเขียว เมื่อสีเขียวสดใสถูกทำให้หม่นด้วยการผสมสีเทาจะทำให้สามารถสร้างการสัมผัสถึงความเน่าเปื่อย เศร้า สีเขียวอมเหลืองสามารถแสดงถึงความอ่อนเยาว์ของพลังแห่งการแตกหน่อผลิใบในธรรมชาติในฤดูใบไม้ผลิ หรือจะพบว่าต้นไม้ในฤดูร้อนที่ปราศจากสีเขียวอมเหลืองก็เสมือนดังชีวิตที่ปราศจากความหวังและความสนุกนาน ฯลฯ

แนวทางการสร้างสรรค์ในผลงานชุด สีสันในสังคมพหุวัฒนธรรมของชาวใต้จะใช้สีอย่างอิสระและพยายามสร้างผลงานให้มีความคิดสร้างสรรค์ที่แปลกใหม่อยู่เสมอ เพื่อนำเสนอแนวทางของตัวเอง ตามที่ผู้สร้างสรรค์สนใจ โดยได้รับแรงบันดาลใจมาจากข้อเขียนชื่อ Note of painter ซึ่งเขียนโดย อองรี มาติส ที่ได้กล่าวถึงเรื่องของการใช้สีไว้อย่างน่าสนใจไว้ว่า การใช้สีต้องใช้สีตามที่ตัวเองรู้สึก ไม่ใช่ตามทฤษฎี การตัดกันของสีสามารถที่จะสร้างสรรค์ให้เกิดผลตามความพอใจได้ คุณค่าแห่งความงามสามารถแสดงด้วยความสดใสของสี การถ่ายทอดความรู้สึกด้วยการใช้สีและความสดใสของสี ต้องรักษาไว้ไม่ให้เสียไป (Henri Matisse, 1908: 1-6)

ในผลงานชุด สีสันในสังคมพหุวัฒนธรรมของชาวใต้จะเน้นเทคนิคการสร้างสรรค์โดยการเพ้นท์สี หยดสี และจุดสีอะคริลิกที่สดใสหรือตรงกันข้ามบนผืนผ้าใบให้เกิดเป็นรูปทรง และสร้างความสัมพันธ์ระหว่างรูปทรงกับพื้นที่ว่าง (form-space) เพื่อให้แสดงถึงพลังของสีได้อย่างเต็มที่ การจุดสี-หยดสีได้ก่อให้เกิดจังหวะลีลา ความรู้สึกเคลื่อนไหวและพลังที่ตอบโต้กันเมื่อสัมพันธ์กับพื้นหลังที่เป็นรอยแตกของเทียนจากเทคนิคบาติก ซึ่งลักษณะของการแสดงออกเช่นนี้ทำให้บทบาทของสีเด่นชัดมากยิ่งขึ้น เรื่องราวในภาพจะเกิดขึ้นจากปฏิกิริยาสี ไม่เน้นเรื่องราวหรือภาพเหมือนจริงใด ๆ ภาพผลงานจะแสดงความกล้าในการใช้สีสดใสในลักษณะต่าง ๆ เช่นการใช้สีหนาที่ทับซ้อนกันหลาย ๆ ชั้น และการสร้างการประสานกลมกลืนกันของสีที่หลากหลายทั้งแบบตั้งใจและไม่ได้ตั้งใจ เพื่อทำให้ผลงานแสดงถึงความซับซ้อน ลุ่มลึกและความงาม (ภาพที่ 15)

ในระหว่างกำลังศึกษาในระดับดุษฎีบัณฑิต สาขาทัศนศิลป์ ที่คณะจิตรกรรม ประติมากรรม กรรมและภาพพิมพ์ ผู้สร้างสรรค์นำผลงานชุด "สีสันในสังคมพหุวัฒนธรรมของชาวใต้" เข้าส่งประกวดศิลปกรรมแห่งชาติซึ่งรับได้รับรางวัลเกียรติ อันดับ 2 เหรียญเงิน ประเภทจิตรกรรม

จากศิลปกรรมแห่งชาติ ครั้งที่ 63 (ภาพที่ 16) ในผลงานชิ้นนี้ผู้สร้างสรรค์ได้รับมาจากแรงบันดาลใจของสีมาจากวัฒนธรรมชาวใต้มุสลิม โดยใช้โครงสร้างสถาปัตยกรรมของมัสยิดเป็นหลักซึ่งมีการผสมผสานกับลวดลายที่ปรากฏในวัฒนธรรมชาวใต้พุทธ และชาวใต้เชื้อสายจีน และในปีถัดมาก็ได้รับรางวัลเกียรติ อันดับ 3 เหรียญทองแดง ประเภทจิตรกรรม จากศิลปกรรมแห่งชาติ ครั้งที่ 64 (ภาพที่ 17) ในผลงานชิ้นนี้ผู้สร้างสรรค์ได้รับแรงบันดาลใจมาจากสีของวัฒนธรรมชาวใต้เชื้อสายจีนเป็นหลัก โดยใช้โครงสร้างของศาลเจ้าและลวดลายที่ปรากฏในวัฒนธรรมของภาคใต้มาสร้างสรรค์ ด้วยสาเหตุผู้สร้างสรรค์เป็นคนพื้นที่ของคาบสมุทรภาคใต้ จึงต้องการนำเสนอความหลากหลายทางเชื้อชาติและวัฒนธรรมของชาวใต้ ที่ประกอบไปด้วยชาวใต้พุทธ ชาวใต้มุสลิม และชาวใต้เชื้อสายจีน ที่มีความแตกต่างกันทางด้านภาษา ศาสนา ขนบธรรมเนียมประเพณี และความเชื่อ แต่ทุกเชื้อสายต่างอยู่รวมกันอย่างมีความสัมพันธ์ สันติสุข อีกทั้งมีความมุ่งหวังว่าผลงานสร้างสรรค์ชุดนี้สามารถเกิดประโยชน์ไม่มากก็น้อยแก่ผู้ที่จะศึกษาผลงานการสร้างสรรค์งานศิลปะต่อไปในอนาคต

เชิงอรรถ

1 อุมาพร ตรังคสมบัติ, **ช่วยลูกออทิสติก**, พิมพ์ครั้งที่ 2 (กรุงเทพฯ: ซันตร้าการพิมพ์, 2554).
2 ทวีศักดิ์ สิริรัตน์เรขา. **ศิลปะบำบัดในเด็กพิเศษ** (กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์พญา, 2554).
3 กระทรวงศึกษาธิการ. แนวทางการจัดการศึกษาสำหรับเด็กออทิสติก (กรุงเทพฯ: คุรุสภาลาดพร้าว, 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 กุฏอินทร, **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

ภาษาไทย

คณะกรรมการฝ่ายประมวลเอกสารและจดหมายเหตุ. (2542). **วัฒนธรรม พัฒนาการทางประวัติศาสตร์ เอกลักษณ์และภูมิปัญญา จังหวัดปัตตานี**. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์คุรุสภาลาดพร้าว.

โจฮันเนท อิทเธน. **องค์ประกอบของสี**. แปลโดย วิญญู สถิตวิทยานันท์ และคนอื่นๆ, กรุงเทพฯ: มหาวิยาลัยกรุงเทพ, ม.ป.ป.

ดลมนรรจน์ บากาและคณะ. (2542). **สารานุกรมวัฒนธรรมภาคใต้ เล่ม 15**. กรุงเทพฯ : สยามเพรส แมเนจเม้นท์.

ดรุณี แก้วม่วง, นิธิ เอียวศรีวงศ์, สุธิวงศ์ พงศ์ไพบูลย์ และเคี่ยม สิทธิเสถียร. (2529). **สารานุกรมวัฒนธรรมภาคใต้ เล่ม 2**. กรุงเทพฯ : สยามเพรส แมเนจเม้นท์.

นันทา โรจนอุดมศาสตร์. (2536). **การทำผ้าบาติก**. กรุงเทพฯ : โอเอส พริ้นติ้ง เฮ้าส์.

ประทุม ชุ่มเพ็งพันธุ์. (2548). **ศิลปวัฒนธรรมภาคใต้**. กรุงเทพฯ : สุวีริยาสาส์น.

ปรีชา นุ่นสุข.(2549). **ประวัติศาสตร์พุทธศาสนาในคาบสมุทรภาคใต้ของประเทศไทย**. เมืองโบราณ. ปีที่ 32 มกราคม - มีนาคม. หน้า 95-103.

ภิญโญ จิตต์ธรรม.(2519). **โนรา**.สงขลา : วิทยาลัยครูสงขลา.

วรรณิภา ณ สงขลาและสุธิวงศ์ พงศ์ไพบูลย์.(2542). **สารานุกรมวัฒนธรรมภาคใต้ เล่ม 4**. กรุงเทพฯ : สยามเพรส แมเนจเม้นท์.

วุฒิ วัฒนสิน.(2542). **ลวดลายจิตรกรรมบนเรือกอและในจังหวัดปัตตานี**. ปัตตานี : ภาควิชาการศึกษา คณะศึกษาศาสตร มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์.

ศิลป์ พีระศรี. (2486). **ทฤษฎีของสี**. เข้าถึงได้จากhttp://www.panyathai.com /ACADEMY%20OF%20FEROCI/ทฤษฎีของสี.pdf.สืบค้นเมื่อวันที่ 30 มีนาคม 2561

สำนักงานคณะกรรมการวัฒนธรรมแห่งชาติ.(2550). **เอกสารประกอบการจัดกิจกรรมการเรียนรู้สาระการเรียนท้องถิ่นหนังตะลุง ศิลปะการเล่นพื้นบ้านภาคใต้**. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์คุรุสภาลาดพร้าว.

สุธิวงศ์ พงศ์ไพบูลย์. (2544). **โครงสร้างและพลวัตวัฒนธรรมภาคใต้กับการพัฒนา**. กรุงเทพฯ : สำนักงานกองทุนสนับสนุนการวิจัย.

_____.(2542). **สารานุกรมวัฒนธรรมภาคใต้ เล่ม 14**. กรุงเทพฯ : สยามเพรส แมเนจเม้นท์.

สุธิวงศ์ พงศ์ไพบูลย์, พิสิฐ เจริญวงศ์และปรีชา นุ่นสุข. (2542). **สารานุกรมวัฒนธรรมภาคใต้ เล่ม 12**. กรุงเทพฯ : สยามเพรสแมเนจเม้นท์.

อำนวยชัย ปฏิพัทธ์เผ่าพงศ์. (2530). **ฮวยจุ้ย**. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์ดอกหญ้า.

ภาษาต่างประเทศ

Henri Matisse. **Note of painter**. เข้าถึงได้จาก http://www.austincc.edu/ noel/writings/matisse - notes of a painter.pdf.สืบค้นเมื่อวันที่ 30 มีนาคม 2561

ภาพที่ 1 (ซ้าย)
ผลงานจิตรกรรมในพระอุโบสถ วัดคูเต่า
ที่มา : ผู้วิจัย

ภาพที่ 2 (กลาง)
การแสดงมโนราห์ และเครื่องแต่งกาย
ที่มา : ผู้วิจัย

ภาพที่ 3 (ขวา)
หนังตะลุง พระอิศวรทรงโค
ที่มา : ผู้วิจัย

ภาพที่ 4 (ซ้าย)
เรือพระในจังหวัดสงขลา
ที่มา : ผู้วิจัย

ภาพที่ 5 (กลาง)
แกงคั่วสมรม
ที่มา : ผู้วิจัย

ภาพที่ 6 (ขวา)
มัสยิดกลางปัตตานี
ที่มา : ผ้าปาเต๊ะ ตลาดนัดอาทิตย์จังหวัดสงขลา

ภาพที่ 7 (ซ้าย)
การแสดงรองเง็ง
ที่มา : http://www.culture.go.th/culture_th/gallery_list_view.php?category_id=15&filename=index&BID=MzIx สืบค้นวันที่ 5 กรกฎาคม 2561

ภาพที่ 8 (กลาง)
ผ้าปาเต๊ะ ตลาดนัดอาทิตย์จังหวัดสงขลา
ที่มา : ผู้วิจัย

ภาพที่ 9 (ขวา)
เรือกอและ หาดเก้าเส้งจังหวัดสงขลา
ที่มา : ผู้วิจัย

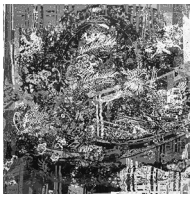
ภาพที่ 10 (ซ้าย)
ข้าวมันแกงไก่
ที่มา : ผู้วิจัย

ภาพที่ 11 (กลาง)
จิตรกรรมประตูทวารบาลศาลหลักเมืองสงขลา
ที่มา : ผู้วิจัย

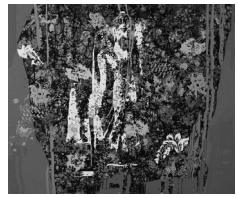
ภาพที่ 12 (ขวา)
ประติมากรรมปูนปั้นตกแต่งศาลเจ้าปึงเถ่ากง
ที่มา : ผู้วิจัย

ภาพที่ 13 (ซ้าย)
การแห่เทพเจ้าในประเพณีการถือศีลกินผัก
ที่มา : https://www.tlcthai.com/travel/6179 สืบค้นวันที่ 4 กรกฎาคม 2561

ภาพที่ 14 (ขวา)
เย็นตาโฟ
ที่มา : ผ้าปาเต๊ะ ตลาดนัดอาทิตย์จังหวัดสงขลา


(1)

(2)

(3)

(4)

ภาพที่ 15 (1)
สีสันในสังคมพหุวัฒนธรรมของชาวใต้ 1
ที่มา : ผู้วิจัย

ภาพที่ 16 (2)
สีสันในสังคมพหุวัฒนธรรมของชาวใต้ 4
ที่มา : ผู้วิจัย

ภาพที่ 17 (3)
สีสันในสังคมพหุวัฒนธรรมของชาวใต้ 2
ที่มา : ผู้วิจัย

ภาพที่ 18 (4)
สีสันในสังคมพหุวัฒนธรรมของชาวใต้ 3
ที่มา : ผู้วิจัย

Received : *January 15, 2019*
Revised : *February 20, 2019*
February 20, 2019
Accepted : *July 2, 2019*

การสร้างสรรค์การแสดงร่วมสมัยชุด "เหิร"

วนศักดิ์ ผดุงเศรษฐกิจ
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ประจำสาขาวิชาศิลปะการแสดง (แขนงวิชาศิลปะการละคร) คณะศิลปกรรมศาสตร์
มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา

คำสำคัญ การแสดงร่วมสมัย กิ่งกะหร่า วิธีด้นสด

บทคัดย่อ

บทความวิจัยเรื่องการสร้างสรรค์การแสดงร่วมสมัยชุด "เหิร" นี้ มีจุดประสงค์เพื่อทดลองและสร้างสรรค์การแสดงร่วมสมัยที่ได้รับแรงบันดาลใจจากลีลาการเคลื่อนไหวของฟ้อนนกกิ่งกะหร่า ด้วยกระบวนการวิจัยทั้งแบบเชิงคุณภาพและเชิงสร้างสรรค์ งานวิจัยนี้เน้นการศึกษาและวิเคราะห์วิธีการออกแบบลีลาโดยใช้ท่วงท่าของฟ้อนนกกิ่งกะหร่ามาปรับประยุกต์เข้ากับทักษะความสามารถ ของนักแสดงให้เกิดการสื่อสารกับผู้ชมสมัยใหม่ ผู้วิจัยใช้เครื่องมือในการวิจัย ได้แก่ การค้นคว้าเอกสาร การสัมภาษณ์ผู้มีส่วนเกี่ยวข้องกับการสร้างสรรค์ผลงาน ประสบการณ์ของผู้วิจัยในการมีส่วนร่วมในฐานะนักแสดง การมีส่วนร่วมในการสัมมนา

การสำรวจข้อมูลภาคสนาม ตลอดจนการนำเสนอผลงานต่อสาธารณชนในช่วงเดือนพฤษภาคม พ.ศ. 2560 และสรุปผลการวิจัย

หลังจากทำการวิจัยเสร็จสิ้นแล้ว ผู้วิจัยพบว่า การสร้างสรรค์ผลงานร่วมสมัยที่ปรับ/ประยุกต์ใช้ฟ้อนนกกิ่งกะหร่าเป็นจุดตั้งต้นในการทำงาน ทำให้นักวิจัย นักแสดง ผู้ขับเพลงซอ และนักดนตรีพื้นบ้าน เกิดการตีความแล้วเลือกใช้ทักษะความชำนาญแสดงไปตามบทบาทและหน้าที่ของตนเอง สนับสนุนให้การแสดงสื่อสารอารมณ์และความรู้สึกของตัวละครกับผู้ชมร่วมสมัยมากขึ้น ทั้งนี้ การสร้างสรรค์แสดงร่วมสมัยชิ้นนี้มีความแตกต่างไปจากแบบดั้งเดิม ผู้วิจัยมิได้มีจุดประสงค์ทำลาย หากแต่เป็นเพียงการค้นหาแนวทางต่อยอดภูมิปัญญาพื้นถิ่นให้ดำรงอยู่ในโลกสมัยใหม่ได้อย่างเท่าทันและเกิดการปรับปรนอย่างมีพลวัต

บทนำ

ฟ้อนนกกิ่งกะหร่า เป็นการแสดงพื้นบ้านของชาวไทใหญ่ที่อยู่ทางภาคเหนือของประเทศไทย มีความโดดเด่นและมีเอกลักษณ์เฉพาะ "นกกิ่งกะหร่า" มีความหมายเดียวกับคำว่า "กินนร" หมายถึง อมนุษย์ในนิยาย มี 2 ชนิด ชนิดหนึ่งเป็นครึ่งคนครึ่งนก ท่อนบนเป็นคนท่อนล่างเป็นนก อีกชนิดหนึ่งมีรูปร่างเหมือนคน (พจนานุกรมบัณฑิตยสถาน, 2542) เมื่อจะไปไหนมาไหนก็จะใส่ปีกใส่หางบินไป

ในอดีต ฟ้อนนกกิ่งกะหร่าเป็นการแสดงที่ใช้เฉลิมฉลองเทศกาลออกพรรษา ตรงกับเดือน 11 หรือที่ชาวไทใหญ่เรียกว่า "ปอยเดือน 11" ตามตำนานพุทธชาติ เมื่อครั้งพระพุทธเจ้าเสด็จนิวัติยังโลกมนุษย์ เหล่าเทวดา มนุษย์ และสัตว์ในหิมพานต์ ต่างพากันไปรับเสด็จด้วยความยินดี และมีการแสดงต่าง ๆ รวมทั้งฟ้อนกิ่งนกกะหร่าปรากฏอยู่ (มรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรม, ม.ป.ป.) ชาวไทใหญ่จึงนิยมแต่งกายเป็นกินนรและกินนรี แล้วร่ายรำเลียนแบบพฤติกรรมของอมนุษย์เพื่อถวายเป็นพุทธบูชา ซึ่งถือว่าเป็นการสืบสานประเพณีวันสำคัญทางพระพุทธศาสนา ก่อให้เกิดความสามัคคีในชุมชน รวมถึงตระหนักรู้ในบุญคุณอีกด้วย และเมื่อการแสดงถูกเผยแพร่ออกไปในวงกว้างนอกเหนือจากพื้นที่ทางพิธีกรรม ฟ้อนนกกิ่งกะหร่าจึงมักถูกนำมาประกอบใช้กับเทศกาลงานบุญอื่น ๆ ที่นอกเหนือจากช่วงเวลาดังกล่าว

ฟ้อนนกกิ่งกะหร่า มีองค์ประกอบทางด้านนาฏศิลป์ ได้แก่ ลีลาการเคลื่อนไหว ดนตรี และเครื่องแต่งกาย โดยเฉพาะ "ปีกนก" ที่ตรึงอยู่ข้างหลังผู้แสดง เป็นองค์ประกอบหนึ่งที่ไม่

สามารถแยกออกจากร่างกายของนักแสดงได้เลยราวกับเป็นสิ่งเดียวกัน นอกจากท่วงท่าของฟ้อนนกกิ่งกะหร่าที่สนุกและแข็งแรงแล้ว เอกลักษณ์โดดเด่นอยู่ที่การเคลื่อนไหวของนักแสดงที่จะออกท่วงท่าอย่างไรให้ปีกนกนั้นพลิ้วไหวคล้ายกินรและกินรีกำลังบินเริงร่าอยู่ในท้องนภา ปีกนกจึงเป็นเครื่องแต่งกายสำคัญที่ใช้เลียนแบบอากัปกิริยาของนก เช่น การขยับปีก ขยับหาง บิน และกระโดดโลดเต้นตามจังหวะของกลองก้นยาว อันเป็นเครื่องดนตรีหลักในการกำหนดลีลาของนกกิ่งกะหร่า

อย่างไรก็ตาม เมื่อศิลปะสะท้อนสังคม จึงเป็นเรื่องปกติที่ฟ้อนนกกิ่งกะหร่าถูกปรับเปลี่ยนไปตามกระแสและวิถีชีวิตของผู้คนตามยุคสมัย ไม่ว่าจะเป็นลำดับขั้นตอนการแสดง การลดทอนพิธีกรรม และท่ารำที่ถูกดัดแปลง ทั้งหมดนี้ล้วนเกิดจากกระบวนการปรับตัวเพื่อให้คงอยู่ เพื่อเข้าถึงกลุ่มผู้ชมวัฒนธรรมที่เปลี่ยนไป มีการประยุกต์เครื่องแต่งกายให้ดูทันสมัย ปรับเปลี่ยนท่ารำขึ้นใหม่เพื่อเพิ่มอรรถรสในการรับชม ผู้วิจัยพบว่า ฟ้อนนกกิ่งกะหร่าในปัจจุบันมักถูกนำเสนอในรูปแบบนาฏยพาณิชย์ (commercial) เพื่อเอาใจผู้ชมให้เกิดความพึงพอใจ การแสดงชุดนี้จึงมีจุดประสงค์ที่ผิดเพี้ยนและต่างไปจากอดีต ขาดคุณค่าความงามทางด้านนาฏศิลป์และไม่ได้สื่อสารเรื่องราวในพุทธประวัติ นักแสดงไม่มีพลังในการแสดงมากพอเพราะมุ่งนำเสนอการเคลื่อนไหวของปีกนกให้เกิดความตื่นตาตื่นใจแก่ผู้รับชม ทำให้การแสดงนั้นไม่ได้สื่อเรื่องราวของฟ้อนนกกิ่งกะหร่าที่เกี่ยวข้องกับวันสำคัญทางพระพุทธศาสนาอย่างแท้จริง เป็นการสืบทอดที่รูปแบบมากกว่าให้คุณค่าและความหมายของการรำ จากปัญหาดังกล่าว ผู้วิจัยจึงเกิดแนวคิดที่จะนำฟ้อนนกกิ่งกะหร่ามาเป็นจุดตั้งต้นในการสร้างสรรค์การแสดงร่วมสมัยชุด "เหิร" โดยวิธีการทำงานแบบประสานร่วม (collaboration) กันระหว่างผู้วิจัย นักแสดงร่วมสมัย ศิลปินขับเพลงซอ และนักดนตรีพื้นบ้านภาคเหนือ เพื่อค้นหา ทดลอง และสร้างสรรค์ผลงานชิ้นใหม่ที่ผู้ชมสามารถเข้าถึงการแสดงร่วมสมัยได้ง่ายขึ้น และยังถือเป็นการอนุรักษ์ฟ้อนนกกิ่งกะหร่าในรูปแบบการสร้างสรรค์เชิงพัฒนาอีกด้วย อีกทั้งเป็นแนวทางและวิสัยทัศน์ในการพัฒนาศิลปะการแสดงพื้นบ้านให้เหมาะสมกับยุคสมัย โดยไม่ทำลายคุณค่าหรือสาระสำคัญของ "ฟ้อนนกกิ่งกะหร่า" แต่เดิม

วัตถุประสงค์

เพื่อทดลองและสร้างสรรค์การแสดงร่วมสมัยชุด "เหิร" ที่ได้รับแรงบันดาลใจจากลีลาการเคลื่อนไหวของฟ้อนนกกิ่งกะหร่าให้สามารถสื่อสารอารมณ์ความรู้สึกของตัวละครกับผู้ชมร่วมสมัยได้อย่างมีประสิทธิภาพ

ขอบเขตของการวิจัย

1. ขอบเขตด้านเนื้อหา

สร้างสรรค์การแสดงร่วมสมัยชุด "เหิร" ที่ประยุกต์ลีลาการเคลื่อนไหวจากฟ้อนนกกิ่งกะหร่า โดยอาศัยการด้นสด (improvisation) และการปฏิสัมพันธ์ (interaction) ระหว่างนักแสดง นักร้อง และนักดนตรี เพื่อสร้างสรรค์ผลงานการแสดง

2. ขอบเขตด้านพื้นที่

ห้องปฏิบัติการแสดง สาขาวิชาศิลปะการละคร คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา

3. ขอบเขตด้านประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

3.1 ศิลปินผู้เชี่ยวชาญการขับเพลงพื้นบ้านภาคเหนือ คือ แม่ครูจำปา แสนพรม ผู้อำนวยการโรงเรียนสืบสานศิลปวัฒนธรรมล้านนา วัดวชิรธรรมสาธิต กรุงเทพมหานคร

3.2 นักแสดงร่วมสมัย ได้แก่ นายวนศักดิ์ ผดุงเศรษฐกิจ (ผู้วิจัย) และนางสาวภคมน เหมะจันทร์ (นักแสดงร่วมสมัย)

3.3 กลุ่มนักดนตรีพื้นบ้านภาคเหนือ โรงเรียนสืบสานสืบสานศิลปวัฒนธรรมล้านนา วัดวชิรธรรมสาธิต กรุงเทพมหานคร จำนวน 2 คน คือ นายวุฒิณันท์ ไพบูลย์ และนายราเชนทร์ ชัยชนะ

ระเบียบวิธีวิจัย

งานวิจัยเรื่องการสร้างสรรค์การแสดงร่วมสมัยชุด "เหิร" เป็นการศึกษาวิจัยเชิงคุณภาพ (qualitative research) ที่เป็นการพรรณนาวิเคราะห์ข้อมูลในเอกสาร (documentary research) ผนวกกับการสร้างสรรค์ผลงานทางด้านศิลปะการแสดง (creative research) และการศึกษาภาคสนาม (field work)โดยให้ความสำคัญกับการสร้างสรรค์ผลงานด้านการแสดง รวมทั้งการศึกษาความรู้ทั่วไปเกี่ยวกับศิลปะการแสดงและเพลงพื้นบ้านภาคเหนือ สื่อพื้นบ้าน และการสร้างสรรค์ศิลปะการแสดงร่วมสมัย การกำกับลีลา นำมาเป็นข้อมูลพื้นฐานที่จะนำไปสู่การสร้างสรรค์การแสดงร่วมสมัยชุด "เหิร" จากนั้นรวบรวมข้อมูลทั้งหมดมาประกอบการพรรณนาวิเคราะห์โดยมีขั้นตอนการดำเนินการวิจัย ดังนี้

<u>ขั้นตอนที่ 1</u> การศึกษาเอกสารผู้วิจัยเน้นการเก็บข้อมูลเอกสารจากหอสมุดแห่งชาติและห้องสมุดสถาบันการศึกษาต่าง ๆ ร้านหนังสือต่าง ๆ เพื่อศึกษาตามกรอบแนวคิดที่นำมาอธิบาย

วิธีการสร้างสรรค์ผลงาน

<u>ขั้นตอนที่ 2</u> การศึกษาภาคสนาม ผู้วิจัยเน้นการเก็บข้อมูลจากการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญศิลปะการแสดงพื้นบ้านภาคเหนือ นักวิชาการด้านศิลปะการแสดงทั้งของไทยและสากล และนักแสดงที่อยู่ในกระบวนการวิจัย เพื่อให้ได้ข้อมูลตามวัตถุประสงค์และสิ่งที่สัมพันธ์เกี่ยวข้องกับการฟ้อนนกกิ่งกะหร่า และวิธีการสร้างสรรค์ศิลปะการแสดงร่วมสมัย

<u>ขั้นตอนที่ 3</u> กระบวนการสร้างสรรค์ผลงานการแสดงร่วมสมัยชุด "เหิร" ที่ประยุกต์จากการฟ้อนนกกิ่งกะหร่า มีการบันทึกกระบวนการทำงาน ปัญหาที่พบ และวิธีการแก้ไข ตลอดระยะเวลาของการสร้างสรรค์ผลงาน เพื่อนำข้อมูลดังกล่าวไปสังเคราะห์ วิเคราะห์ และสรุปผลการวิจัย

<u>ขั้นตอนที่ 4</u> การตรวจสอบความน่าเชื่อถือและความถูกต้องของข้อมูลโดยจัดประเภทหมวดหมู่และระดับขั้นของข้อมูล ลำดับต่อมาคือการวิเคราะห์ข้อมูล โดยใช้แนวคิดทฤษฎีที่ได้นำมาอธิบายวิธีการสร้างสรรค์ผลงาน และให้ผู้เชี่ยวชาญเป็นผู้ตรวจสอบความถูกต้องของข้อมูลและคุณภาพของการแสดงร่วมสมัยชุด "เหิร" โดยผู้เชี่ยวชาญเป็นผู้ที่มีความรู้และผลงานทางวิชาการที่เกี่ยวข้องกับศิลปะการแสดง

<u>ขั้นตอนที่ 5</u> การเผยแพร่ผลงานการแสดงร่วมสมัยชุด "เหิร" ต่อสาธารณชน โดยใช้พื้นที่ในการเผยแพร่ผลงาน คือ โรงละครคณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา เพื่อรับฟังข้อคิดเห็นและข้อเสนอแนะจากผู้ชม

<u>ขั้นตอนที่ 6</u> สรุปและอภิปรายผลจากการเรียบเรียงและวิเคราะห์ข้อมูล เมื่อมีการตรวจสอบความถูกต้องของข้อมูลแล้ว ผลที่ได้รับจากการวิเคราะห์นำไปสู่การเขียนรายงานวิจัยฉบับสมบูรณ์

สรุปผลการวิจัย

จากการวิเคราะห์ สังเคราะห์ข้อมูล วรรณกรรมที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัย ได้แก่ ศิลปะการแสดงและเพลงพื้นบ้านภาคเหนือ สื่อพื้นบ้านและการสร้างสรรค์ศิลปะการแสดงร่วมสมัย การด้นสดและการเลือกสรร การกำกับการเคลื่อนไหวและภาพบนเวที ผู้วิจัยเอาแนวคิดต่าง ๆ ดังกล่าวข้างต้นมาประยุกต์ใช้สร้างสรรค์การแสดงพื้นบ้านร่วมสมัยชุด "เหิร" ซึ่งสามารถสรุปกลวิธีการสร้างสรรค์ผลงาน ได้ดังนี้

1. การพัฒนาการเคลื่อนไหวของตัวละครในการแสดงร่วมสมัย "เหิร"

1.1 การให้นักแสดงรู้จักการเข้าสู่บทบาทตัวละคร (characterization) เพื่อให้มีความรู้สึก

นึกคิดอย่างตัวละคร

"นกกิ่งกะหร่า" เป็นตัวละครที่แตกต่างจากนักเต้นโดยสิ้นเชิงทั้งนิสัยและบุคลิก กระบวนการเข้าถึงตัวละครโดยปรับเปลี่ยนตัวเองให้เป็นตัวละครจึงเกิดขึ้น ในกรณีของนักเต้นทั้งสองคนมีบุคลิกภาพห่างไกลจากนกกิ่งกะหร่าอยู่มาก ผู้วิจัยได้ใช้แบบฝึกหัดแอนนิมอลเอ็กเซอร์ไซส์ (animal exercise) คือ การให้นักเต้นสร้างจินตนาการเปลี่ยนทั้งร่างกายและพฤติกรรมของตนเองนั้นให้เป็น "นกยูง" ในเบื้องต้น ผู้วิจัยกำหนดขึ้นเพื่อให้นักแสดงเทียบเคียงได้ง่าย เพราะเป็นสัตว์ปีกที่สวยงามและสามารถพบเห็นได้ในชีวิตจริง ลำดับต่อไปจึงทดลองให้นักเต้นเคลื่อนไหวร่างกายด้วยการใช้ปฏิภาณไหวพริบ (วิธีการด้นสด) ปรับมุมมองให้เป็นอย่างนกยูงที่อยู่ภายใต้สถานการณ์ต่าง ๆ เช่น การแสดงพุทธบูชาต่อพระพุทธเจ้า นกกิ่งกะหร่าจะบินถลาบนท้องฟ้าด้วยความปลื้มปีติ ในรับบทบาทเป็นตัวละครนั้นนักเต้นสร้างอารมณ์ความรู้สึกจินตนาการ จากภายในสู่การเคลื่อนไหวเลียนแบบพฤติกรรมของนกยูงที่ตีปีก รำแพนหาง ผงกหัวอย่างถี่รัว ฯลฯ ในสภาวการณ์ที่ไม่ปกติ จากนั้นจึงค่อย ๆ นำนักเต้นเข้าสู่สถานการณ์ในการแสดงผู้วิจัยพบว่านักเต้นมีบุคลิกที่แตกต่างไปจากเดิม ละทิ้งการอากัปกิริยาความเป็นมนุษย์สู่การเป็นนกกิ่งกะหร่ามากขึ้น การเคลื่อนไหวจึงดูน่าเชื่อและสมจริง

1.2 สร้างลำดับสถานการณ์ให้กับนักนักแสดงใหม่ โดยแบ่งอารมณ์และความรู้สึกของการแสดงทั้ง 3 ช่วง ให้มีความแตกต่างกัน กล่าวคือ ช่วงแรกเป็นบรรยากาศของสวรรค์ ตอนกลางเป็นช่วงแสดงความยินดีที่พระพุทธเจ้าเสด็จนิวัติยังโลกมนุษย์ และตอนจบเป็นช่วงของการสรรเสริญเพื่อเป็นพุทธบูชา ซึ่ง เป็นสถานการณ์จำลอง (given circumstance) ของโลกแห่งจินตนาการ การค้นหาและทดลองสร้างการเคลื่อนไหวของตัวละครจึงต้องแบ่งสัดส่วนให้กับความรู้สึกของตัวละครและเนื้อเรื่อง สร้างขอบเขตการใช้ปฏิภาณ (improvise) ให้กับนักแสดงเพื่อค้นหาและทดลองสร้างสรรค์การเคลื่อนไหวอย่างมีจุดมุ่งหมาย โดยผู้วิจัยนำแนวทางการออกแบบและกำกับลีลาของ Jacqueline M. Smith (1985) มาประยุกต์ใช้เพื่อสร้างสรรค์การแสดง สรุปได้ดังนี้

1.2.1 การสร้างความขัดแย้งอย่างเป็นลำดับ (successive contrast) ทำให้เกิดเคลื่อนไหวของบุคลิกและลักษณะของนกกิ่งกะหร่าที่มาจากการตีความ จินตนาการ และตัวตนของนักแสดง ผู้วิจัยกำหนดการปรากฏตัวบนเวทีในเวลาที่คาบเกี่ยวกันทีละ 1 ตัว ในบรรยากาศของสวรรค์ที่มีความสงบนิ่ง แต่การเคลื่อนไหวของนกกิ่งกะหร่าทั้งสองเกิดขึ้นไม่พร้อมกัน เกิดเป็นความขัดแย้งของภาพที่ปรากฏบนเวทีนั้นดูไม่ซ้ำซาก สร้างจุดนำสายตาให้ผู้ชมติดตามการเคลื่อนไหวของตัวละครอย่างมีสมาธิ นิ่งสงบราวกับอยู่ในสถานการณ์เดียวกับตัวละคร

1.2.2 การสร้างความสมดุลโดยแบ่งพื้นที่บนเวทีให้สมมาตร เป็นการขับเน้นความหมายหรือเนื้อหาในการแสดงให้มีพละกำลังที่จะสื่อสารไปยังผู้ชม กำหนดให้ตัวละครเลียนแบบ ทำซ้ำในลีลาการเคลื่อนไหวของกันและกัน ลำดับต่อไปตัวละครค่อย ๆ ปรับเปลี่ยนการเคลื่อนไหวให้เข้ากับสถานการณ์ในลักษณะที่แตกต่างกัน ตัวอย่างเช่น ตอนกลางที่เป็นการแสดงความยินดีพระพุทธเจ้า นกกิ่งกะหร่าทั้งสองตัวกางปีกบินถลาบนท้องฟ้าด้วยความปลื้มปีติ มีลีลาการเคลื่อนไหวที่เกิดจากการเลียนแบบซึ่งกันและกัน

วิธีการนี้เป็นการรักษาความน่าสนใจให้กับการแสดงที่เกิดจากการจัดวางและเรียงลำดับการเคลื่อนไหวอย่างมีจุดมุ่งหมาย ส่งเสริมให้ตัวละครนั้นมีความชัดเจนทั้งทางด้านอารมณ์ความรู้สึก ให้สมดุลกับสิ่งแวดล้อมในการแสดง อาทิ การขับร้อง ดนตรี แสง ในการแสดง เป็นต้น

1.2.3 การแสดงภาพด้านหน้าและด้านหลังอย่างเป็นลำดับ (successive background and foreground) ทำให้เกิดมิติของการใช้พื้นที่ในการสื่อสารด้วยระยะตื้น-ลึก ของการเคลื่อนไหวของตัวละคร เช่น ตอนจบของการแสดงเป็นการสรรเสริญพุทธบูชา นกกิ่งกะหร่าจะบินโฉบเฉี่ยวอย่างร่าเริง แสดงความรู้สึกปลื้มปิติเพื่อเป็นการเฉลิมฉลองต่อพระพุทธเจ้า จากการที่ผู้วิจัยกำหนดให้นกกิ่งกะหร่าบินด้วยระยะตื้นลึกในจังหวะเร็ว-ช้าในพื้นที่ที่ต่างกันทั้งด้านหน้าและด้านหลัง ทำให้นักเต้นได้ฝึกฝนและเรียนรู้การใช้พื้นที่ว่างให้เกิดประโยชน์และเหมาะสมกับการแสดงมากที่สุด ผู้ชมมีโอกาสเห็นการแสดงในระยะที่เท่า ๆ กัน เข้าถึงและสัมผัสอารมณ์ความรู้สึกของตัวละครได้ในระยะที่เหมาะสม

1.3 ผสมผสานการเต้นร่วมสมัยและการเคลื่อนไหวของฟ้อนกิ่งกะหร่า โดยเน้นการเคลื่อนไหวของปีกนกกับร่างกายของนักเต้นที่ผสานเป็นสิ่งเดียวกัน

ในการแสดงชุดนี้ ผู้วิจัยใช้เครื่องแต่งกายประกอบการแสดง คือ "ปีกนก" เป็นองค์ประกอบหลักในการสร้างสรรค์การเคลื่อนไหว ผสมผสานการเต้นร่วมสมัยกับการเคลื่อนไหวของฟ้อนกิ่งกะหร่า การเคลื่อนไหวนั้นจะต้องมีความหมายที่เกิดจากการตีความ จินตนาการของนักแสดง สะท้อนให้เห็นตัวตนและบทบาทของตัวละครที่แตกต่างกัน กระบวนการนี้ผู้วิจัยนำหลักการแสดง (acting) มาประยุกต์ใช้สร้างสรรค์การเคลื่อนไหว พบว่า นักแสดงใช้ร่างกายเคลื่อนไหวขับเคลื่อนปีกนกให้เกิดอากัปกิริยาต่าง ๆ ได้อย่างสมจริง มีท่วงท่าที่ดูแปลกตาเกิดจากนักแสดงเชื่อว่าตนเองนั้นมีปีก อยู่ในสภาพแวดล้อมที่นกตัวนั้นอยู่จริงๆ ดังนั้น การการขยับเขยื้อนร่างกายไปพร้อมกับปีกจึงเป็นสิ่งที่นักแสดงต้องคำนึงถึงความสมจริง เพราะปีกสามารถสื่อสารอารมณ์ความรู้สึกของตัวละครได้ดีเป็นอย่างดี เช่น หากนกอยู่ในสถานการณ์ถูกไล่ล่าจากมนุษย์ การเคลื่อนไหวก็จะต้องลุกลี้ลุกลน มีสายตาที่หวาดระแวง และพร้อมกาง

ปีกบินหนีพ้นให้จากภัยอันตราย เป็นต้น จากการฝึกซ้อมทำให้ผู้วิจัยค้นพบวิธีการการสร้างสรรค์การเคลื่อนไหวร่างกายให้สัมพันธ์กับปีกนก ดังนี้

1.3.1 ทุกท่วงท่าและการเคลื่อนไหวล้วนมีความหมาย นักแสดงต้องค้นหาความต้องการ (objective) และแรงกระตุ้น (motivation) ให้เจอ เพื่อสร้างความเสถียรให้กับตัวละครอย่างต่อเนื่องในสถานการณ์ต่าง ๆ ไม่เฉพาะช่วงที่ตนกำลังเป็นจุดสนใจหลักเท่านั้น เช่น ในขณะที่ตัวละครหนึ่งกำลังเคลื่อนไหวด้วยอากัปกิริยาของนกกิ่งกะหร่าโบยบินบนท้องฟ้า ตัวละครอีกฝ่ายหนึ่งหยุดเคลื่อนไหวเพื่อเพิ่มความน่าสนใจให้กับการแสดง กรณีเช่นนี้ นักแสดงต้องอยู่ในฐานะตัวละครที่ต้องรู้สึกร่วมไปด้วยกันในบรรยากาศนั้น สิ่งเหล่านี้ต้องอาศัยสมาธิที่เข้มข้นเพื่อจดจำการเคลื่อนไหวต่าง ๆ จนไม่ต้องคำนึงถึง แต่สามารถแสดงออกมาได้ทันทีตามสัญชาตญาณของตนเอง ซึ่งเมื่อผ่านการฝึกซ้อมอย่างสม่ำเสมอ นักแสดงจะมีความชำนาญในการเคลื่อนไหวร่างกายเพิ่มมากขึ้น การแสดงจึงสมบูรณ์ยิ่งขึ้นด้วยตามลำดับ

1.3.2 ผสมผสานการเต้นแบบร่วมสมัยกับท่วงท่าฟ้อนนกกิ่งกะหร่าดั้งเดิม โดยใช้ปีกนกให้เกิดความลื่นไหลไปพร้อมกับการเคลื่อนไหวร่างกายอย่างไม่เป็นอุปสรรคต่อกัน และสัมพันธ์กับอารมณ์ความรู้สึกของตัวละครที่กำลังอยู่ในสถานการณ์ต่างกัน ดังนั้น การเคลื่อนไหวที่แสดงให้เห็นการปฏิสัมพันธ์กันของตัวละคร มักทำให้เกิดภาพที่พลิ้วไหวของปีกนกอย่างสวยงามเหมาะสมกับบุคลิกภาพตัวละครและเข้ากับสถานการณ์ ทั้งนี้ การออกแบบเสียงในการแสดงผู้วิจัยเลือกเครื่องดนตรีเพียงหนึ่งชิ้นบรรเลง คือ สะล้อ นำเสนอเชิงสัญลักษณ์ (symbolic) เปรียบเทียบโดยให้ความหมายว่านกกิ่งกะหร่าสามารถบินไปในห้วงอากาศอย่างอิสระ

1.3.3 การสบสายตา (eye contact) สำหรับนักแสดงนั้นเป็นการสื่อสารอารมณ์ความรู้สึกของตัวละครซึ่งกันและกัน การให้นักแสดงสบตากันเป็นบางช่วงเวลาในการแสดง เพื่อไม่ให้ดึงความสนใจจากการเคลื่อนไหวมากเกินไป ช่วยเสริมให้การแสดงนั้นมีความเข้มข้นขึ้น โดยสรุป นักแสดงจะสบตากันในช่วงที่ตัวละครเข้าสู่ห้วงอารมณ์และสถานการณ์ที่จะต้องปฏิสัมพันธ์กัน (interaction) เช่น นกกิ่งกะหร่าทั้งสองตัวร่วมกันเฉลิมฉลองการเสร็จนิวัติกลับมาของพระพุทธเจ้า ตัวละครทั้งสองเข้าประชิดตัวกันเพื่อแสดงความตื่นเต้น ร่าเริง และปีติยินดี เป็นต้น นอกจากนี้ ในช่วงที่มีขับเพลงซอเพื่อเล่าเรื่อง ผู้ขับซอ นักแสดง และนักดนตรีจะสบตากันในบางช่วงเพื่อถ่ายทอดอารมณ์ความรู้สึกของตัวละครตามบทบาทตนเอง

2. การพัฒนาเสียงดนตรีและการขับร้องเพลงพื้นบ้านภาคเหนือ

การพัฒนาเสียงในการแสดงเป็นขั้นตอนที่พัฒนาไปพร้อมกับการสร้างสรรค์ลีลาการเคลื่อนไหว

เป็นการสร้างความเข้าใจใหม่ให้แก่นักดนตรีพื้นบ้านภาคเหนือ ให้เข้าใจกลวิธีและเทคนิคปรับเปลี่ยนตนเอง เพื่อเตรียมความพร้อมเป็น "นักแสดง" ที่ถ่ายทอดอารมณ์ความรู้สึกของตัวละครผ่านการบรรเลงดนตรี ให้สอดคล้องกับการขับเพลงพื้นบ้านด้วย ดังนั้น ผู้ขับเพลงและนักดนตรีสามารถเป็น "นักแสดง" สร้างปฏิสัมพันธ์ให้เกิดการสื่อสารไปยังผู้ชมอย่างมีเอกภาพ ขั้นตอนดังกล่าวอธิบายได้ดังนี้

2.1 การเลือกเครื่องดนตรีเพียงน้อยชิ้น เพื่อสร้างเสียงบรรยากาศทั้งหมดของการแสดง โดยใช้วิธีการเรียกว่า "คาแร็คเตอร์ริสติก แอ็บโพรช (characteristic approaches)" แบ่งหน้าที่ของเครื่องดนตรีให้เกิดการสื่อสารที่เหมาะสมกับช่วงอารมณ์ของการแสดง เช่น การเลือก "ปี่จุม" ที่มีเสียงนุ่มนวลและพริ้วไหว บรรเลงสร้างบรรยากาศของสวรรค์ที่เงียบสงบ เพื่อปูพื้นเรื่องก่อนเปิดตัวนกกิ่งกะหร่า หรือการสร้างเสียง "กลองก้นยาว" ให้สัมพันธ์กับอากัปกิริยาของนกกิ่งกะหร่าในสถานการณ์ต่าง ๆ วิธีการนี้เป็นการเปิดอิสระทางความคิดให้นักดนตรีใช้ปฏิภาณ (improvisation) ทดลองคิดค้นเสียงเป็นนักแสดงที่รู้สึกร่วมไปกับการเคลื่อนไหวของนักแสดงอย่างมีเอกภาพ เช่น การบรรเลงดนตรีให้เกิดท่วงทำนองที่สื่อถึงความรู้สึกของนกกิ่งกะหร่าปลื้มปีติที่ได้รับเสด็จการกลับมาของพระพุทธเจ้ามายังโลกมนุษย์ นักแสดงขยับเขยื้อนปีกเกิดเป็นการเคลื่อนไหวรูปแบบต่าง ๆ ตามจังหวะช้า-เร็วของเสียงกลองที่สอดประสานซึ่งกันและกัน นอกจากนี้ ยังมีการใช้ความเงียบในการแสดงโดยมีการบรรเลงดนตรีในบางช่วงเป็นการสื่อสารที่ให้ความหมายที่หลากหลาย ซึ่งผู้ชมจะได้รับอรรถรสจากการแสดงได้ในระดับที่แตกต่างกันออกไป

2.2 แบ่งบทร้องทั้ง 2 ช่วงการแสดง เล่าเหตุการณ์และบรรยากาศของการแสดง โดยกำหนดบทขับร้องให้อยู่ตลอดทั้งเรื่อง เพื่อสร้างเสียงขับเน้นอารมณ์ความรู้สึกของตัวละครอย่างต่อเนื่องตั้งแต่แรกจนจบ กล่าวคือ ช่วงแรกกล่าวถึงบรรยากาศของป่าหิมพานต์และลักษณะทางกายภาพของนกกิ่งกะหร่า ส่วนสุดท้ายกล่าวถึงนกกิ่งกะหร่าที่บินถลาอยู่ในสวรรค์และเข้าเฝ้าพระพุทธเจ้าในวันออกพรรษา

2.3 ศิลปินขับเพลงพื้นบ้านภาคเหนือ ผู้วิจัยกำหนดให้ทำหน้าที่เป็นผู้เล่าเรื่อง (narrator) ทั้งหมดในการแสดง จะเป็นผู้เชื่อมโยงองค์ประกอบในการแสดงอันได้แก่ นักแสดง นักดนตรี และตัวผู้ขับซอเองนั้นให้มีอารมณ์และความรู้ที่สึกที่เป็นเอกภาพเดียวกัน

3. การทำงานแบบประสานร่วม (collaboration) ระหว่างนักเต้น นักร้อง และนักดนตรี ในฐานะ "นักแสดง"

การสร้างสรรค์ผลงานด้วยวิธีการทำงานแบบประสานร่วม ระหว่างผู้วิจัย นักแสดง ผู้ขับซอ และนักดนตรี เป็นการเปิดใจเรียนรู้แลกเปลี่ยนแนวคิด วิธีการทำงานต่างมุมมอง ประสานความคิดที่หลากหลายสร้างสรรค์ผลงานที่เกิดจากการเลือกสรรวัตถุดิบ อันได้แก่ การเคลื่อนไหว บทการแสดง เสียงดนตรี ที่สามารถปรับเปลี่ยนและประยุกต์ทำให้งานร่วมสมัยที่มีรูปแบบใหม่โดยไม่ไปทำลายงานแบบดั้งเดิม ซึ่งการทำงานลักษณะนี้ต้องมีความเป็นเอกภาพ (unity) ผสมผสานองค์ประกอบต่าง ๆ ให้การแสดงสามารถสื่อสารไปยังผู้ชมได้อย่างมีประสิทธิภาพ นั่นหมายถึงนักแสดง ผู้ขับซอ และนักดนตรี ต้องอยู่ในวงล้อมของสมาธิของตัวละคร (circle of concentration) ร่วมกัน ทำหน้าที่ขับเน้นอารมณ์ความรู้สึกของตัวละครตามบทบาทหน้าที่ของตนเอง

อภิปรายผล

การสร้างสรรค์ผลงานด้วยวิธีการทำงานแบบประสานร่วม ระหว่างผู้วิจัย นักแสดง ผู้ขับซอ และนักดนตรี เป็นการเปิดใจเรียนรู้แลกเปลี่ยนแนวคิด วิธีการทำงานต่างมุมมอง ประสานความคิดที่หลากหลายสร้างสรรค์ผลงานที่เกิดจากการเลือกสรรวัตถุดิบ อันได้แก่ การเคลื่อนไหว บทการแสดง เสียงดนตรี ที่สามารถปรับเปลี่ยนและประยุกต์ทำให้งานร่วมสมัยที่มีรูปแบบใหม่โดยไม่ไปทำลายงานแบบดั้งเดิม ซึ่งการทำงานลักษณะนี้ต้องมีความเป็นเอกภาพ (unity) ผสมผสานองค์ประกอบต่าง ๆ ให้การแสดงสามารถสื่อสารไปยังผู้ชมได้อย่างมีประสิทธิภาพ นั่นหมายถึงนักแสดง ผู้ขับซอ และนักดนตรี ต้องอยู่ในวงล้อมของสมาธิของตัวละคร (circle of concentration) ร่วมกัน ทำหน้าที่ขับเน้นอารมณ์ความรู้สึกของตัวละครตามบทบาทหน้าที่ของตนเอง

1. การค้นพบ รู้จักตัวตน ความสัมพันธ์ระหว่างร่างกาย จิตใจ และความคิด ของนักเต้นตามกระบวนการวิธีละคร

การเข้าสู่บทบาทของตัวละคร (characterization) เป็นสิ่งที่นักแสดงต้องเรียนรู้และทำความเข้าใจอย่างลึกซึ้ง เพราะนักแสดงเป็นเสมือนตัวแทนความรู้สึกนึกคิดของตัวละคร การค้นคว้าและทำความรู้จักตัวละครอย่างดีจะทำให้การแสดง การกระทำ และลีลาการเคลื่อนไหวของตัวละครนั้นมีความชัดเจนทั้งด้านอารมณ์ความรู้สึกและพฤติกรรม ซึ่งกระบวนการนี้ผู้วิจัยใช้กลวิธีการแสดงมาเตรียมความพร้อมให้แก่นักแสดงเพื่อให้มีสมาธิอยู่กับความคิดของตัวละคร

เรียนรู้การจัดร่างกาย และควบคุมอารมณ์ให้อยู่ในความคิดความรู้สึกของตัวละครจนสามารถถ่ายทอดผ่านการแสดงออกมาได้อย่างสมจริงและน่าเชื่อ ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับประสบการณ์ของนักแสดงว่ามีเรื่องราวใกล้เคียงกับตัวละครหรือไม่ วิธีการนี้เป็นการลดปัญหาของนักแสดงที่มักจะสร้างภาพของตัวละครและการแสดงในจินตนาการไว้ก่อนแล้ว นอกจากนักแสดงจะต้องเชื่อมโยงตนเองกับตัวละครแล้ว นักร้อง และนักดนตรีก็มีวิธีการทำงานที่คล้ายคลึงกัน คือต้องเชื่อมโยงความรู้สึกและอารมณ์เป็นหนึ่งเดียวกับตัวละครที่ถ่ายทอดอารมณ์ความรู้สึกตามบทบาทและหน้าที่ของตนเอง

2. ความเป็นเอกภาพระหว่างนักเต้นกับตัวละคร ช่วยส่งเสริมพลังในการแสดงและสื่อสารอารมณ์ความรู้สึกของตัวละคร

เพื่อช่วยให้นักแสดงเข้าถึงบทบาทของตัวละได้ง่ายขึ้น ผู้วิจัยนำแบบฝึกหัดแอนนิมอลเอ็กเซอร์ไซต์ (animal exercise) มาใช้ โดยให้นักแสดงปรับเปลี่ยนตนเองให้มีบุคลิกภาพอย่างนกยูงให้ได้มากที่สุด พบว่า นักแสดงเข้าถึงบทบาทของนกกิ่งกะหร่าได้ สื่อสารอารมณ์ความรู้สึก และการเคลื่อนไหวของตัวละครได้อย่างสมจริงและน่าเชื่อ กอปรกับนักแสดงมีสมาธิอยู่กับความต้องการของตัวละคร ดังที่ Robert Cohen (2002) กล่าวว่า นักแสดงที่ดีจะต้องมีสมาธิสูงมากจนสามารถรวบรวมความคิด อารมณ์ ความรู้สึกไปสู่จุดหนึ่งตามความต้องการ (objective) ของบทบาทอย่างมีพลังและจุดมุ่งหมายที่แน่นอน การมีสมาธิ ในบทบาทจะช่วยให้ผ่อนคลายความตึงเครียดของร่างกายและอารมณ์ ทำให้นักแสดงไม่ประหม่าตื่นกลัว การมีสมาธิสูงทำให้นักแสดงสามารถให้ความเข้มข้นแก่บทบาทการแสดง คนดูเกิดความประทับใจ เชื่อและติดตามบทบาทของตัวละครด้วยสมาธิที่สูงเช่นกัน และการนำแนวคิดการออกแบบลีลาของ Jacqueline M.Smith มาประยุกต์ใช้สร้างสรรค์การเคลื่อนไหวการแสดงชุดนี้ ผู้วิจัยพบว่า นักแสดงใช้ปีกนกสอดประสานกับร่างกายเคลื่อนไหวได้เป็นอันหนึ่งเดียวกัน ภาพที่ปรากฏบนเวทีไม่ซ้ำซาก น่าเบื่อ มีจุดสนใจที่นำสายตาของผู้ชมใกล้ชิดการแสดงสร้างอารมณ์ร่วมกับการแสดง เสมือนอยู่ในบรรยากาศของการเฉลิมฉลองการนิวัติของพระพุทธเจ้าลงมายังโลกมนุษย์

สิ่งสำคัญที่สามารถเชื่อมโยงให้ผู้ชมใกล้ชิดและสัมผัสกับนกกิ่งกะหร่าได้มากขึ้นเกิดจากกระบวนการสร้างสรรค์ดังกล่าวข้างต้น ซึ่งอาศัยเทคนิคการแสดงแบบ "ด้นสด" (improvisation) ที่เป็นการสร้างสรรค์และแสดงในขณะเดียวกัน ช่วยให้นักแสดงสามารถสื่อสารและตีความได้ (Kim Chandler Vaccar, 2016) และ "การปฏิสัมพันธ์" (interaction) ระหว่างนักแสดงกับนักดนตรี การแสดงในแต่ละครั้งเกิดความยืดหยุ่นและลื่นไหล อารมณ์ที่สื่อถึงผู้ชมจึงเป็นอารมณ์ที่ "สด" เกิดจากการประสานระหว่างดนตรีและการแสดง ที่ไม่จำกัดตาม

ตัวบทและท่ารำลีลาการเคลื่อนไหวตามแบบการฟ้อนกิ่งกะหร่าแบบดั้งเดิม ดังนั้น ผู้ชมจึงเข้าถึงตัวละครและความคิดหลัก (main idea) ของการแสดงได้ง่ายขึ้น

3. การสร้างงานศิลปะการแสดงพื้นบ้านให้ "ร่วมสมัย"

เมื่อกล่าวถึง "การแสดงร่วมสมัย" เรามักจะนึกการแสดงที่มีการผสมผสานของศิลปะการแสดงตะวันตก แต่การสร้างสรรค์ผลงานการแสดงร่วมสมัยชุด "เหิร" นี้ เป็นการทำงานร่วมสมัยในกรอบเก่า เพียงแต่นำความคิด หลักการตีความวิเคราะห์มาใช้หาเหตุผล ความต้องการของตัวละคร และทำให้กิ่งกะหร่ามีความใกล้ชิดกับสังคมสมัยใหม่มากขึ้น ดังนั้นคำว่า "ร่วมสมัย" ไม่ได้แปลว่าทำอย่างตะวันตก กล่าวคือ การใช้ละครพูดหรือการใช้การเต้นแบบตะวันตกสร้างงาน เพียงแต่มีการตีความด้วยกลวิธีที่แตกต่างไปจากเดิม โดยปรับเปลี่ยนการแสดงและวิธีการนำเสนอการแสดงชุด "เหิร" ด้วยวิธีการ 1) การสร้างบทร้องภาษาเหนือขึ้นใหม่ให้กับการแสดงซึ่งการฟ้อนนกกิ่งกะหร่าแบบดั้งเดิมไม่ปรากฏ 2) การออกแบบลีลาโดยใช้วิธีด้นสดผสมผสานนาฏศิลป์ร่วมสมัยกับท่วงท่าการฟ้อนนกกิ่งกะหร่า 3) องค์ประกอบทางดนตรีมีการกำหนดเลือกใช้เครื่องดนตรีพื้นบางชิ้นมาบรรเลงด้วยการด้นสด ประสานกับการขับร้องสร้างปฏิสัมพันธ์โต้ตอบ (interaction) กับนักแสดง วิธีการนี้สามารถทำให้นักแสดงเชื่อมโยงความเชื่อของตนสู่เงื่อนไขของตัวละครและสื่อสารอารมณ์ความรู้สึกของนกกิ่งกะหร่าไปสู่ผู้ชมได้อย่างมีประสิทธิภาพ ซึ่งการปรับเปลี่ยนองค์ประกอบดังกล่าวสอดคล้องกับกรอบของการประยุกต์/ผลิตซ้ำเพื่อสืบทอดวัฒนธรรม ตามแนวทางของ Claude Levi-Strauss (อ้างถึงในกาญจนา แก้วเทพ, 2554) ที่กล่าวว่า การเปลี่ยนแปลงสื่อพิธีกรรมหรือการแสดงแบบขนบนิยมนั้นมีการปรับตัวตามสภาพแวดล้อมที่แปรเปลี่ยนไป แต่ทั้งนี้การตัดสินใจที่ต้องการปรับแปลง/ประยุกต์อะไรสามารถปรับได้ อะไรปรับไม่ได้ ก็ต้องรักษาแก่นไว้ ซึ่งการปรับเปลี่ยนองค์ประกอบในการแสดงและวิธีการนำเสนอ เป็นการเพิ่มช่องทางส่งสารและขยายกลุ่มผู้ชม ช่วยให้ผู้ชมในสังคมปัจจุบันได้รู้จัก "ฟ้อนนกกิ่งกะหร่า" ในบทบาทของศิลป์สมบัติที่มีคุณค่า คู่ควรทั้งแก่การอนุรักษ์และพัฒนาต่อยอด เป็นการผลิตซ้ำที่นับเป็นกระบวนการสำคัญเพื่อสืบสานศิลปะพิธีกรรมให้คงอยู่ ซึ่งการสร้างสรรค์การแสดงร่วมสมัยชุด "เหิร" จากกรณีศึกษา "ฟ้อนนกกิ่งกะหร่า" นับเป็นกระบวนการหนึ่งที่จะช่วยสืบสานศิลปะหรือตำนานเรื่องราวต่าง ๆ ให้คงอยู่ ไม่สูญหายไปตามกาลเวลาและค่านิยมที่เปลี่ยนไป ซึ่งจะเป็นแนวทางในการพัฒนาต่อยอดและมีบทบาทในการสืบสานศิลปะการแสดงพื้นบ้านภาคเหนือควบคู่ไปกับจุดประสงค์ที่จะให้นักแสดงถ่ายทอดความจริง (truth) ในการแสดงได้

ข้อเสนอแนะ

1. การนำแนวคิดกลวิธีการแสดง และแนวคิดการออกแบบการเคลื่อนไหวของ Jacqueline M.Smith มาประยุกต์ใช้ในการสร้างสรรค์การแสดงร่วมสมัยชุด "เหิร" จากการศึกษาการแสดงฟ้อนนกกิ่งกะหร่า เป็นวิธีการสร้างสรรค์ที่ไม่มีใครทำมาก่อน ควรมีการศึกษาศิลปะการแสดงพื้นบ้านลักษณะนี้เพิ่มมากขึ้น และในฐานะที่ผู้วิจัยเป็นคนสมัยใหม่ การทำงานลักษณะนี้ได้สร้างโอกาสให้ผู้วิจัยใกล้ชิดศิลปะการแสดงพื้นบ้านของไทย ได้ศึกษา วิเคราะห์ และค้นหาเทคนิคที่จะนำแนวคิดแบบสากลมาประยุกต์ใช้กับการแสดงพื้นบ้านอย่างเหมาะสม โดยไม่ได้ทำลายคุณค่าเดิมของการแสดงแบบดั้งเดิม ซึ่งทำให้การแสดงร่วมสมัยเข้าถึงผู้ชมในปัจจุบันง่ายขึ้น

2. การแสดงร่วมสมัยชุด "เหิร" ควรได้รับการเผยแพร่สู่สาธารณชนในวงกว้างและหลากหลายพื้นที่ และมีการจัดทำออกมาในรูปแบบวิดีทัศน์หรือสื่อออนไลน์ เพื่อเป็นสื่อการเรียนการสอนเกี่ยวกับการสร้างสรรค์การแสดงร่วมสมัยจากการศึกษาศิลปะการแสดงพื้นบ้านให้เข้ากับยุคสมัย

3. ผู้ชมควรได้รับชมการแสดงร่วมสมัยที่สร้างสรรค์จากศิลปะการแสดงพื้นบ้านของไทยที่มีรูปแบบการแสดงแตกต่างไปจากแบบดั้งเดิม นำเสนอความคิดที่สะท้อนค่านิยม ชีวิตขนบประเพณีของไทยที่สังคมให้ คุณค่านำไปสู่การวิพากษ์วิจารณ์ก่อประโยชน์ให้กับผู้ชมมีทัศนะใหม่ในการรับสื่อสาระ (message) ของการแสดง

บรรณานุกรม

พจนานุกรมบัณฑิตยสถาน. (2542). กรุงเทพ: สำนักราชบัณฑิตยสภา.

มรกดภูมิปัญญาทางวัฒนธรรม. (n.d.). ก้านกกิ่งกะหร่า. (ออนไลน์). เข้าถึงได้จาก http://ich.culture.go.th/index.php/th/ich/238-stage/364--m-s วันที่ 28 กรกฎาคม 2017

Chandler Vaccar, Kim. (2016). MINDFULNESS trough DANCE. Norway : Total Health Publication.

Claude Levi-Strauss Keawthep, K. (2011). Sue Puen-Bann Nai Sai-taa Nitedsard (Local Media through the Eyes of Communication Arts' People) Bangkok: Parp-pim Limited Partnership

Cohen, Robert. (2002). Advanced acting : style, character, and performance. Boston : McGraw Hill.

Smith, J.M. (1985). Dance Composition A Practical Guide for Teacher (2nd ed.). London: A&C Black.

ภาพที่ 1 (ซ้าย)
การสร้างความขัดแย้งอย่างเป็นลำดับในการแสดง
ที่มา : วนศักดิ์ ผดุงเศรษฐกิจ, (2560)

ภาพที่ 2 (ขวา)
การเลียนแบบการเคลื่อนไหวของนกกิ่งกะหร่าทั้งสองตัวที่กำลังเตรียมกางปีกบินในท้องฟ้า
ที่มา : วนศักดิ์ ผดุงเศรษฐกิจ, (2560)

ภาพที่ 3 (ซ้าย)
การบินของนกกิ่งกะหร่าใช้พื้นที่ด้านหน้าและด้านหลังด้วยระยะตื้น-ลึก
ที่มา : วนศักดิ์ ผดุงเศรษฐกิจ, (2560)

ภาพที่ 4 (ขวา)
การกำหนดบทบาทและหน้าที่ของเครื่องดนตรีเพื่อบรรเลงในการแสดง
ที่มา : วนศักดิ์ ผดุงเศรษฐกิจ, (2560)

ภาพที่ 5
การทำงานแบบประสานร่วมระหว่างศิลปินขับซอในฐานะ "ผู้เล่าเรื่อง"
ที่มา : วนศักดิ์ ผดุงเศรษฐกิจ, (2560)

Received : *February 21, 2018*
Revised : *February 21, 2018*
February 25, 2018
Accepted : *July 2, 2019*

การแสดงอัตลักษณ์ทางชาติพันธุ์ของชาวไทยมุสลิมผ่านทางสถาปัตยกรรมมัสยิด

วสมน สาณะเสน
นักศึกษาปริญญาเอก สาขาประวัติศาสตร์ศิลปะ สถาบันสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยอิสตันบูล สาธารณรัฐตุรกี

คำสำคัญ มัสยิด สถาปัตยกรรมอิสลาม ศิลปะอิสลาม มุสลิม กลุ่มชาติพันธุ์

บทคัดย่อ

ปัจจุบันประชากรมุสลิมในประเทศไทยประกอบด้วย 6 กลุ่มชาติพันธุ์ ได้แก่ มุสลิมเชื้อสายอาหรับ-เปอร์เซีย, มุสลิมเชื้อสายมลายู, มุสลิมเชื้อสายอินเดีย-ปากีสถาน-บังคลาเทศ, มุสลิมเชื้อสายชวา, มุสลิมเชื้อสายจาม และมุสลิมเชื้อสายจีน ชนมุสลิมสามารถปรับตัวให้เข้ากับวิถีของสังคมไทย ขณะเดียวกันก็ดำรงอัตลักษณ์ทางชาติพันธุ์ของตนไว้โดยแสดงออกผ่านทางมัสยิด

จากการศึกษาพบว่าปัจจัยที่ส่งผลให้มุสลิมในประเทศไทยนำเสนอลักษณะทางเชื้อชาติของตน

ผ่านทางมัสยิดได้แก่ การติดต่อกับนานาชาติ, การพัฒนาสถานภาพและการศึกษาของชุมชนมุสลิม และความต้องการดำรงอัตลักษณ์ทางชาติพันธุ์และความเชื่อ มุสลิมสร้างมัสยิดโดยนำแรงบันดาลใจมาจากมัสยิดสำคัญในประวัติศาสตร์ เช่น ชาวอินเดียอิงรูปแบบจากมัสยิดกลางสมัยราชวงศ์โมกุล, มัสยิดในภูมิลำเนาเดิม เช่น ชาวเปอร์เซียนำต้นแบบมาจากสถาปัตยกรรมทางตอนเหนือของอิหร่าน และมัสยิดแบบที่เป็นที่นิยมในประเทศต้นกำเนิดของตน เช่น ชาวมลายูจำลองแบบมัสยิดจากสถาปัตยกรรมอาณานิคมในมาเลเซีย ช่วงเวลาที่พบการสร้างมัสยิดที่สื่อถึงอัตลักษณ์ทางชาติพันธุ์ของมุสลิมเริ่มตั้งแต่สมัยกรุงศรีอยุธยา และพัฒนาขึ้นสูงสุดในสมัยรัชกาลที่ 5 จากนั้นก็เสื่อมความนิยมลง ก่อนจะหวนกลับมาอีกครั้งในช่วง พ.ศ. 2500 ส่วนพื้นที่ที่พบมัสยิดที่แสดงเอกลักษณ์ทางชาติพันธุ์ของมุสลิมได้แก่ กรุงเทพมหานคร ภาคใต้ตอนล่าง และภาคเหนือตอนบน มุสลิมแต่ละกลุ่มถ่ายทอดอัตลักษณ์ของตนในมัสยิดด้วยวิธีที่แตกต่างกัน แต่ต่างก็มุ่งนำเสนอเอกลักษณ์ของตนผ่านองค์ประกอบที่โดดเด่นของมัสยิดเพื่อให้ผู้คนรับรู้ได้ตั้งแต่แรกเห็น เพื่อแสดงความดำรงอยู่ของตนในสังคมไทย

1 บทนำ: สังเขปความเป็นมาของศาสนาอิสลามและกลุ่มมุสลิมชาติพันธุ์ต่าง ๆ ในประเทศไทย

ศาสนาอิสลามเข้าสู่ประเทศไทยทางตอนใต้ผ่านทางคาบสมทุรมลายู หลักฐานที่เกี่ยวข้องกับมุสลิมในประเทศไทยสืบย้อนไปได้ถึงสมัยกรุงสุโขทัย ดังปรากฏคำว่า "ปสาน" ซึ่งน่าจะมาจากคำว่า "bazaar" ในภาษาฟาร์ซีหมายถึงตลาด บนศิลาจารึกหลักที่ 1 ในสมัยพ่อขุนรามคำแหง [1] อย่างไรก็ตามชุมชนมุสลิมเริ่มปรากฏชัดขึ้นในสมัยกรุงศรีอยุธยา ในช่วงนี้มีมุสลิมหลายเชื้อชาติทั้งชาวอาหรับ, เปอร์เซีย, อินเดีย, จาม, ชวา, มลายู, ฯลฯ เข้ามาค้าขายและตั้งถิ่นฐานในสยามจำนวนมาก ดังปรากฏในบันทึกของมองซิเออร์ เดอ ลาลูแบร์ ว่า "... *พวกมัวร์ซึ่งควรจะนับเป็นชาติเดียวก็แบ่งออกเป็นตั้ง 10 ชาติเสียแล้ว ค่าที่เข้ามาสู่กรุงสยามจากประเทศต่าง ๆ กัน โดยถือเกณฑ์จากการที่มาเป็นพ่อค้าบ้าง เป็นทหารบ้าง และเป็นชาวนาชาวไร่บ้าง...*" [2] นอกจากนี้ประจักษ์พยานการมีอยู่ของมุสลิมเชื้อชาติต่าง ๆ ในสยามยังพบตามจิตรกรรมฝาผนังในวัดสำคัญหลายแห่งอีกด้วย

หลังจากกรุงศรีอยุธยาเสียแก่พม่า มุสลิมจากกรุงศรีอยุธยาก็อพยพมาอาศัยร่วมกับชุมชนมุสลิมในฝั่งธนบุรี ต่อมาสมัยกรุงรัตนโกสินทร์ มุสลิมเชื้อชาติต่าง ๆ เข้ามาในกรุงเทพฯ มากขึ้นทั้งด้วยเหตุผลทางสงครามและการประกอบอาชีพ กลุ่มที่ตั้งถิ่นฐานในกรุงเทพฯ มาแต่เดิมก็เริ่มขยายชุมชนไปยังจังหวัดในภูมิภาคใกล้เคียง ในภาคใต้มีมุสลิมเชื้อสายมลายูเป็นประชากรหลัก ขณะที่ภาคเหนือมีมุสลิมจากเอเชียใต้และจากประเทศจีนเข้ามาตั้งหลักแหล่ง

ตั้งแต่สมัยสมเด็จพระจุลจอมเกล้าเจ้าอยู่หัว รัชกาลที่ 5 และในภาคตะวันออกเฉียงเหนือมีชาวปากีสถานเข้ามาก่อตั้งชุมชนมุสลิมในช่วงหลังสงครามโลกครั้งที่ 1 ปัจจุบันประชากรมุสลิมจึงกระจายอยู่ทั่วประเทศไทย

มุสลิมที่เดินทางเข้ามาในประเทศไทยตั้งแต่อดีตถึงปัจจุบันประกอบด้วยบุคคลจากหลากหลายเชื้อชาติ เมื่อสมรสกับชนพื้นเมืองและตั้งถิ่นฐานอยู่ในประเทศไทยก็กลายเป็นส่วนหนึ่งของสังคมไทย ลูกหลานก็กลายเป็นคนไทยโดยสมบูรณ์ กระนั้นชาวไทยมุสลิมก็ยังแตกต่างกับชาวไทยในด้านชาติพันธุ์ งานวิจัยเรื่อง "กลุ่มชาติพันธุ์ชาวไทยมุสลิม" ของเสาวนีย์ จิตต์หมวด เมื่อ พ.ศ. 2531 กล่าวว่ามุสลิมในประเทศไทยประกอบด้วย 6 กลุ่มชาติพันธุ์ ได้แก่ มุสลิมเชื้อสายอาหรับ-เปอร์เซีย, มุสลิมเชื้อสายมลายู, มุสลิมเชื้อสายอินเดีย-ปากีสถาน-บังคลาเทศ, มุสลิมเชื้อสายชวา, มุสลิมเชื้อสายจาม และมุสลิมเชื้อสายจีน [3] ความเป็นมาและการตั้งถิ่นฐานของแต่ละกลุ่มมีดังนี้

1.1. มุสลิมเชื้อสายอาหรับ-เปอร์เซีย ชาวอาหรับและเปอร์เซียเข้าในสยามตั้งแต่กรุงสุโขทัย ดังปรากฏคำที่คาดว่าเป็นภาษาฟาร์ซีบนศิลาจารึกสมัยพ่อขุนรามคำแหงมหาราช ชาวเปอร์เซียมีบทบาทเด่นชัดกว่าชาวอาหรับโดยเฉพาะในสมัยกรุงศรีอยุธยา เมื่อชาวอิหร่านนามว่าเฉกอะหมัดเดินทางเข้ามาในกรุงศรีอยุธยาในสมัยสมเด็จพระนเรศวรมหาราช ต่อมาเข้ารับราชการและได้ดำรงตำแหน่งสูงสุดเป็นถึงเจ้าพระยาบวรราชนายก ลูกหลานของเฉกอะหมัดในปัจจุบันคือกลุ่มแขกเจ้าเซ็น (มุสลิมเชื้อสายเปอร์เซียในประเทศไทยที่นับถือศาสนาอิสลามนิกายชีอะฮ์สายสิบสองอิหม่าม [4]) มีศูนย์กลางอยู่ที่เขตธนบุรี กรุงเทพฯ นอกจากนี้ยังมีชาวเปอร์เซียอีกกลุ่มหนึ่งที่นับถือศาสนาอิสลามนิกายสุหนี่อพยพมาจากอินโดนีเซียมาตั้งหลักแหล่งที่สงขลาในสมัยสมเด็จพระเจ้าปราสาททองได้ประกาศตนเป็นอิสระจากกรุงศรีอยุธยาและสถาปนารัฐสุลต่านของตนเองขึ้น เมื่อพ่ายแพ้แก่กองทัพของสมเด็จพระนารายณ์มหาราชจึงถูกนำขึ้นมาในกรุงศรีอยุธยา ทายาทของสุลต่านสงขลาส่วนใหญ่ได้ดำรงตำแหน่งแม่ทัพเรือ ปัจจุบันเชื้อสายของมุสลิมกลุ่มนี้พบในกรุงเทพฯ, นนทบุร และพระนครศรีอยุธยา ทางภาคใต้ในจังหวัดสงขลา, สุราษฎร์ธานี และพัทลุง [5]

1.2. มุสลิมเชื้อสายมลายู เป็นประชากรมุสลิมส่วนใหญ่ของประเทศ ส่วนใหญ่อาศัยอยู่ในภาคใต้ ชาวมลายูแบ่งเป็นสองกลุ่มคือมลายูเก่ากับมลายูใหม่ กลุ่มมลายูเก่าคือชาวมุสลิมจากหัวเมืองทางใต้ที่ถูกพาขึ้นมาในสมัยกรุงศรีอยุธยา มีชุมชนใหญ่อยู่ที่ตำบลคลองตะเคียน จังหวัดพระนครศรีอยุธยา ส่วนกลุ่มมลายูใหม่คือมุสลิมที่ถูกพาขึ้นมาในสมัยสงครามกับปัตตานีในสมัยสมเด็จพระพุทธยอดฟ้าจุฬาโลกมหาราช รัชกาลที่ 1 และในสมัยสมเด็จพระนั่งเกล้าเจ้า

อยู่หัว รัชกาลที่ 3 โดยกลุ่มที่เป็นเชื้อพระวงศ์โปรดให้ตั้งถิ่นฐานที่สี่แยกบ้านแขก ชาวเมืองให้อยู่ที่ถนนตกถึงบ้านอู่ ประตูน้ำถึงสามแยกท่าไข่ ส่วนเชลยให้อยู่ในกรุงเทพฯ รอบนอกและปริมณฑล ชุมชนมลายูยังพบเลยไปถึงจังหวัดเพชรบุรีและสุราษฎร์ธานีอีกด้วย [6]

1.3. มุสลิมเชื้อสายอินเดีย ปากีสถาน บังคลาเทศ ชาวอินเดียเข้ามาค้าขายในสยามตั้งแต่สมัยกรุงศรีอยุธยาและมีจำนวนมากขึ้นหลังจากที่สยามทำสนธิสัญญาเบาว์ริ่งกับอังกฤษ โดยเข้ามาตั้งห้างร้านตามย่านธุรกิจของกรุงเทพฯ ในภาคเหนือก็มีชาวอินเดียทั้งที่เป็นคนในบังคับของอังกฤษและที่หนีทหารอังกฤษเข้ามาในสยามในสมัยรัชกาลที่ 5 [7] เริ่มจากค้าขายในจังหวัดตาก จากนั้นก็กระจายไปตามจังหวัดอื่น ๆ ในภาคเหนือ สำหรับชาวบังคลาเทศมีศูนย์กลางอยู่ที่อำเภอแม่สะเรียง จังหวัดแม่ฮ่องสอน และเมื่อไม่นานมานี้มีชาวศรีลังกาเข้ามาสร้างมัสยิดในจังหวัดแพร่ ส่วนชาวปากีสถานมีศูนย์กลางอยู่ที่ภาคตะวันออกเฉียงเหนือโดยเข้ามาภายหลังสงครามโลกครั้งที่ 1 [8] เกือบทั้งหมดเป็นชาวปากีสถานเชื้อสายปาทาน [9]

1.4. มุสลิมเชื้อสายชวา ถ้วยชามสังคโลกที่ค้นพบในอินโดนีเซียทำให้สันนิษฐานได้ว่าชาวชวาติดต่อกับสยามมาตั้งแต่สมัยสุโขทัย หลังจากสมัยสมเด็จพระนารายณ์มหาราชแล้วก็ไม่พบร่องรอยของมุสลิมกลุ่มนี้อีกเพราะอาจจะถูกกลืนไปกับชาวมลายู ก่อนจะปรากฏขึ้นอีกครั้งในสมัยรัชกาลที่ 5 เมื่อพระองค์นำชาวชวาเข้ามาทำงานแต่งสวนในกรุงเทพฯ บางกลุ่มก็หนีความยากลำบากที่เกิดขึ้นในอินโดนีเซียเข้ามาเริ่มชีวิตใหม่ในประเทศไทย โดยตั้งหลักแหล่งที่อำเภอพระราชวัง, ชนะสงคราม, บางขุนพรหม, สามเสน, ดุสิต เป็นต้น [10]

1.5. มุสลิมเชื้อสายจาม จามในอดีตคืออาณาจักรจามปา เมื่อพ่ายแพ้แก่เวียดนามชาวจามจึงลี้ภัยเข้ามาในสยามและเข้ามาเป็นทหารอาสาในกรุงศรีอยุธยา ดังปรากฏในกฎหมายในสมัยพระสมเด็จพระบรมไตรโลกนาถกล่าวถึง "กรมอาสาจาม" และชุมชนที่คลองปะจามในจังหวัดพระนครศรีอยุธยา เมื่อกรุงศรีอยุธยาเสียแก่พม่ากลุ่มจามมุสลิมได้ย้ายมาตั้งหลักแหล่งที่สะพานเจริญผล ทั้งยังพบที่ถนนเจริญนคร ในจังหวัดอื่นได้แก่ที่ตำบลแหลมงอบ จังหวัดตราดและที่อำเภอไชยา จังหวัดสุราษฎร์ธานี [11]

1.6. มุสลิมเชื้อสายจีน ชาวจีนมุสลิมในประเทศไทยตั้งหลักแหล่งอยู่ที่จังหวัดเชียงใหม่, เชียงราย, ลำพูน และแม่ฮ่องสอน ฯลฯ ส่วนใหญ่เดินทางมาจากมณฑลยูนนานที่ตั้งอยู่ทางตะวันตกเฉียงใต้ของประเทศจีน กลุ่มแรกที่เข้ามาคือกลุ่มพ่อค้าในสมัยรัชกาลที่ 5 ตามมาด้วยชาวจีนมุสลิมที่หลบหนีการสังหารหมู่มุสลิมในการจลาจลปันเตย์ (Panthay Rebellion) พ.ศ.2416 [12] และกลุ่มใหญ่ที่สุดเข้ามาในช่วงหลัง พ.ศ. 2492 คือกลุ่มทหารจีนคณะชาติที่หลบ

หนีการปฏิวัติของเจียงไคเช็กเข้ามาอยู่ที่บริเวณชายแดนไทย-พม่า หลังจากปลดอาวุธก็ได้รับสัญชาติไทยและอาศัยอยู่ในภาคเหนือในเวลาต่อมา

แม้มุสลิมแต่ละเชื้อชาติจะมีประเพณีและวัฒนธรรมของตนเอง แต่ก็สามารถปรับตัวให้เข้ากับวิถีของสังคมไทยโดยเลือกรับเพียงสิ่งที่ไม่ขัดกับหลักศาสนาหรือนำมาประยุกต์เข้ากับวัฒนธรรมอิสลาม แต่เพื่อมิให้ถูกกลืนหายไปกับสังคมไทยที่เป็นสังคมพหุวัฒนธรรม ชาวไทยมุสลิมจึงพยายามดำรงอัตลักษณ์ทางชาติพันธุ์ของตนไว้ในหลากหลายวิธี หนึ่งในนั้นคือการแสดงออกผ่านทางองค์ประกอบของมัสยิด

2 ปัจจัยที่ส่งผลให้มุสลิมในประเทศไทยแสดงอัตลักษณ์ทางชาติพันธุ์ผ่านทางมัสยิด

มัสยิดในยุคแรก ๆ ของประเทศไทยตั้งแต่สมัยกรุงศรีอยุธยาส่วนใหญ่สร้างด้วยรูปแบบสถาปัตยกรรมไทยอันเนื่องมาจากเงื่อนไขในท้องถิ่น ทั้งยังเพื่อแสดงความเป็นประชาชาติสยาม ซึ่งหมายถึงการยอมรับอำนาจของชนชั้นในปกครองในสยาม เพราะขณะนั้นมุสลิมเป็นเพียงชนกลุ่มเล็ก ๆ การแสดงความแตกต่างทางเชื้อชาติหรือความเชื่อจึงเป็นสิ่งที่ต้องระมัดระวัง [13] มีเพียงมัสยิดกรือเซะในจังหวัดปัตตานีที่ออกแบบโดยชาวอาหรับ-เปอร์เซีย และศาสนสถานของมุสลิมเชื้อสายเปอร์เซียที่สร้างด้วยสถาปัตยกรรมพื้นถิ่นในอิหร่านเนื่องจากมีรูปทรงสอดคล้องกับสภาพอากาศของประเทศไทย ทว่าความเปลี่ยนแปลงในระดับโลกและในระดับประเทศที่เกิดขึ้นในเวลาต่อมา ส่งผลให้มุสลิมในสยามเริ่มมีความต้องการที่จะถ่ายทอดลักษณะทางเชื้อชาติของตนผ่านทางมัสยิด จากการศึกษาพบว่าปัจจัยที่ผลักดันให้มุสลิมในประเทศไทยสร้างมัสยิดที่สื่อถึงอัตลักษณ์ทางชาติพันธุ์ของตนมีดังนี้

2.1. การติดต่อกับนานาชาติ การติดต่อกับชาวต่างชาติทำให้มุสลิมในประเทศไทยได้เรียนรู้รูปแบบของมัสยิดในประเทศบ้านเกิดของบรรพบุรุษ รวมถึงสามารถเชิญช่างจากประเทศนั้น ๆ มาช่วยออกแบบมัสยิด เช่น มัสยิดกรือเซะที่ปัตตานีสร้างตามคำแนะนำของชาวอาหรับ ต่อมาในสมัยรัชกาลที่ 5 สยามเปิดรับศิลปวิทยาการจากตะวันตกมาเป็นแบบแผนในการพัฒนาประเทศ มุสลิมในกรุงเทพฯ มีโอกาสติดต่อกับมุสลิมเชื้อชาติเดียวกันทั้งในและนอกประเทศมากขึ้น [14] ส่งผลให้กรุงเทพฯ ในสมัยรัชกาลที่ 5 มีมัสยิดที่สื่อถึงอัตลักษณ์ทางชาติพันธุ์เกิดขึ้นจำนวนมาก ขณะที่มุสลิมเชื้อสายมลายูในภาคใต้เดินทางไปเรียนและไปมาหาสู่กับญาติมิตรในมาเลเซียอยู่เสมอ จึงได้พบเห็นสถาปัตยกรรมอิสลามในมาเลเซีย จากการสำรวจพบว่ามัสยิดหลายแห่งในภาคใต้มีช่างจากมาเลเซียมาช่วยก่อสร้าง มุสลิมเชื้อสายจีนและเอเชียใต้

ในภาคเหนือก็มีลักษณะเดียวกันคือมีการเดินทางไปเยี่ยมเยือนพี่น้องมุสลิมในกลุ่มประเทศดังกล่าว หรือมีมุสลิมจากจีน อินเดีย และปากีสถานเข้ามาพำนัก ผู้คนในชุมชนจึงได้รับรู้รูปแบบของมัสยิดในประเทศเหล่านั้น

2.2. การพัฒนาสถานภาพและการศึกษาของมุสลิม ขณะที่สยามเปิดรับศิลปวิทยาการจากตะวันตกมาเป็นแบบแผนในการพัฒนาประเทศในสมัยรัชกาลที่ 5 นั้น ตรงกับช่วงที่ชุมชนมุสลิมในกรุงเทพฯ เริ่มมีฐานะดีขึ้น นักธุรกิจ ข้าราชการ และนักวิชาการมุสลิมเริ่มเข้ามามีบทบาทในสังคม มีอิสระมากขึ้น สามารถแสดงอัตลักษณ์ทางชาติพันธุ์ของตนได้มากกว่าแต่ก่อน กอปรกับเกิดการตื่นตัวทางการศึกษาทั้งภายในและต่างประเทศ มีการรับรูปแบบของมัสยิดจากประเทศในโลกมุสลิมมาใช้โดยเริ่มจากนำสถาปัตยกรรมอิสลามจากชาติของตนมาสร้างมัสยิด [15] มุสลิมในภาคใต้เมื่อหันมาศึกษาความเป็นมาและศิลปวัฒนธรรมของตนเองก็เริ่มมีแนวคิดที่จะสร้างมัสยิดด้วยสถาปัตยกรรมแบบมลายู [16]

2.3. ความต้องการดำรงอัตลักษณ์ทางชาติพันธุ์และความเชื่อ ท่ามกลางสังคมพหุวัฒนธรรมในประเทศไทยที่ประกอบด้วยผู้คนหลายเชื้อชาติและศาสนา มัสยิดเป็นพื้นที่เดียวที่มุสลิมสามารถแสดงอัตลักษณ์ทางชาติพันธุ์และความเชื่อได้มากที่สุดนอกเหนือไปจากการปฏิบัติในครอบครัว งานวิจัยของอดิศร์ รักษมณี เรื่อง "แนวคิดที่เกี่ยวข้องกับมัสยิดในกรุงเทพฯ" เมื่อปี พ.ศ. 2552 กล่าวว่าสำหรับมุสลิมในกรุงเทพฯ นั้นมัสยิดเป็นทั้งบ้านของพระเจ้า เป็นศูนย์กลางของชุมชน และเป็นสถาปัตยกรรมอิสลาม มัสยิดเป็นองค์วัตถุที่สื่อถึงวัฒนธรรมอิสลามให้สังคมรับรู้ได้อย่างเป็นรูปธรรม [17] ความต้องการนี้ยังอาจเกิดจากความผูกพันกับชาติต้นกำเนิดอีกด้วยเพราะบ่อยครั้งเชื้อชาติเป็นเครื่องบ่งชี้ศาสนาที่นับถือ เช่น ชาวไทยส่วนใหญ่นับถือศาสนาพุทธ ชาวมลายูส่วนใหญ่นับถือศาสนาอิสลาม เมื่อมุสลิมแต่ละกลุ่มสร้างมัสยิดแบบสถาปัตยกรรมอิสลามมักเลือกที่จะอิงรูปแบบกับมัสยิดในถิ่นฐานเดิมของตนเพื่อสะท้อนความเป็นมุสลิมและเพื่อแสดงความผูกพันกับชาติต้นกำเนิด ขณะที่การใช้มัสยิดเป็นเครื่องดำรงอัตลักษณ์ในหมู่ชาวมุสลิมเชื้อสายมลายูในภาคใต้นั้นเกิดจากปัญหาทางการเมืองที่เกิดขึ้นในพื้นที่จนก่อให้เกิดกระแสฟื้นฟูศิลปวัฒนธรรมมลายู โดยมีมัสยิดเป็นช่องทางหนึ่งในการแสดงออก ส่วนในภาคเหนือ กลุ่มที่ใช้มัสยิดเป็นสัญลักษณ์ของตนอย่างเด่นชัดคือชาวจีนมุสลิม ด้วยแนวคิดที่ว่าสถาปัตยกรรมเป็นสื่อที่เป็นรูปธรรม การสร้างมัสยิดด้วยสถาปัตยกรรมจีนก็เพื่อแสดงให้สังคมรับรู้ถึงความเป็นมาของมุสลิมเชื้อสายจีน [18]

3 ช่วงเวลาและพื้นที่ที่พบมัสยิดที่สื่อถึงอัตลักษณ์ทางชาติพันธุ์ของมุสลิมในประเทศไทย

การสร้างมัสยิดที่บ่งบอกลักษณะทางชาติพันธุ์ของมุสลิมกลุ่มต่าง ๆ ในประเทศไทย เริ่มตั้งแต่สมัยกรุงศรีอยุธยาคือมัสยิดของมุสลิมเชื้อสายอาหรับ-เปอร์เซีย ต่อมาพัฒนาขึ้นสูงสุดในกรุงเทพฯ ในสมัยรัชกาลที่ 5 ดังเช่นมัสยิดของกลุ่มมุสลิมเชื้อสายอินเดีย ชวา และมลายูในกรุงเทพฯ จากนั้นก็เริ่มลดความนิยมลงตามความเปลี่ยนแปลงของยุคสมัย ก่อนที่จะหวนกลับมาอีกครั้งในช่วง พ.ศ. 2500 ดังเห็นได้จากมัสยิดของชาวจีนมุสลิมในภาคเหนือและชาวมลายูในภาคใต้

พื้นที่ที่พบมัสยิดที่แสดงเอกลักษณ์ทางชาติพันธุ์ของมุสลิมอย่างเห็นได้ชัดมี 3 แห่ง ได้แก่ กรุงเทพมหานคร ภาคใต้ตอนล่าง และภาคเหนือตอนบน กรุงเทพฯ มีการตั้งถิ่นฐานของมุสลิมเชื้อชาติต่าง ๆ มาตั้งแต่สมัยกรุงศรีอยุธยาจึงมีประชากรมุสลิมจากหลากหลายชาติพันธุ์ การแสดงลักษณะของชาติต้นกำเนิดผ่านทางมัสยิดในกรุงเทพฯ จึงมีหลายรูปแบบ ส่วนภาคใต้ตอนล่างนั้นพบมากในจังหวัดปัตตานี, ยะลา, นราธิวาส และบางส่วนที่สตูล ในอดีตพื้นที่นี้รวมถึงภาคตะวันออกเฉียงเหนือของมาเลเซียในรัฐเคดะห์และเปอร์ลิสเคยเป็นอาณาจักรเดียวกันมาก่อนคือปัตตานี มุสลิมในภาคใต้จึงมีความผูกพันและมีวัฒนธรรมร่วมกับชาวมาเลเซียหลายประการ [19] รูปแบบทางศิลปกรรมของมัสยิดในภาคใต้ตอนล่างจึงใกล้เคียงกับสถาปัตยกรรมในมาเลเซีย สำหรับภาคเหนือตอนบน พบในจังหวัดตาก, เชียงใหม่, เชียงราย, แม่ฮ่องสอน และลำปาง พื้นที่ดังกล่าวเป็นศูนย์รวมของมุสลิมเชื้อสายเอเชียใต้และเชื้อสายจีน มัสยิดที่สื่อถึงชาติพันธุ์ของมุสลิมกลุ่มนี้ส่วนใหญ่สร้างในช่วงครึ่งหลังของพุทธศตวรรษที่ 25 ซึ่งเป็นช่วงที่ถึงพร้อมด้วยวัสดุและเทคโนโลยีการก่อสร้าง เอื้อต่อการสร้างมัสยิดให้มีความใกล้เคียงกับมัสยิดในประเทศจีน

4 กลวิธีในการแสดงอัตลักษณ์ทางชาติพันธุ์ของมุสลิมผ่านทางมัสยิด

จากการศึกษาพบว่ามุสลิมแต่ละกลุ่มถ่ายทอดอัตลักษณ์ทางชาติพันธุ์ผ่านมัสยิด 3 วิธี ได้แก่

4.1. สร้างมัสยิดตามแบบมัสยิดเก่าแก่และมีชื่อเสียงในประเทศของตน มักเป็นมัสยิดกลางหรือมัสยิดของราชวงศ์ เป็นวิธีที่พบมากที่สุด อาจออกแบบโดยช่างชาวไทยหรือช่างจากประเทศนั้น ๆ เช่น มัสยิดนูรุ้ลอิสลามของชุมชนอินเดีย-ปากีสถาน จังหวัดตาก จำลองแบบมาจากสถาปัตยกรรมอินเดียในสมัยราชวงศ์โมกุล

4.2. สร้างมัสยิดตามแบบสถาปัตยกรรมในบ้านเกิดหรือภูมิลำเนาของตน ซึ่งอาจไม่ใช่สถาปัตยกรรมที่มีชื่อเสียงแต่นำมาใช้เนื่องจากมีความคุ้นเคยหรือผูกพันกับสถานที่ดังกล่าว เช่น ศาสนสถานของแขกเจ้าเซ็นที่คล้ายคลึงกับสถาปัตยกรรมในแถบทะเลสาบแคสเปียนที่คาดว่าเป็นถิ่นฐานเดิมของเฉกอะหมัด [20]

4.3. สร้างมัสยิดตามแบบสถาปัตยกรรมที่ได้รับความนิยมในประเทศของตนในขณะนั้น พบในประเทศที่เป็นอาณานิคมของชาติตะวันตก เช่น มุสลิมเชื้อสายมลายูสร้างมัสยิดกมาลุลอิสลาม (ทรายกองดิน) ในกรุงเทพฯ ตามแบบมัสยิดในประเทศมาเลเซียที่เป็นสถาปัตยกรรมแบบอาณานิคม [21] ที่แพร่หลายในมาเลเซียในช่วงดังกล่าว มัสยิดลักษณะนี้โดยมากสร้างโดยช่างชาวจีนที่มีประสบการณ์ในการก่อสร้างอาคารแบบยุโรป ชาวมุสลิมที่มีส่วนร่วมในการก่อสร้างก็เรียนรู้จากชาวจีนและนำมาพัฒนามัสยิดของตนในเวลาต่อมา

5 การแสดงอัตลักษณ์ทางชาติพันธุ์ของชาวไทยมุสลิมผ่านทางสถาปัตยกรรมมัสยิด

เดังที่กล่าวในเบื้องต้นว่ามุสลิมในประเทศไทยประกอบด้วย 6 กลุ่มชาติพันธุ์ แต่จากการศึกษาไม่พบว่ามุสลิมเชื้อสายจามนำเสนอลักษณะทางเชื้อชาติของตนผ่านมัสยิด จึงไม่รวมมัสยิดของมุสลิมกลุ่มนี้ไว้ในงานศึกษา และแบ่งมัสยิดในประเทศไทยตามกลุ่มชาติพันธุ์ที่มีการแสดงลักษณะทางเชื้อชาติเพียง 5 กลุ่ม ดังนี้

5.1. มัสยิดของมุสลิมเชื้อสายอาหรับ-เปอร์เซีย

มุสลิมเชื้อสายอาหรับ-เปอร์เซียแสดงชาติต้นกำเนิดด้วยรูปแบบของศาสนสถาน ตัวอย่างที่เก่าแก่ที่สุดที่หลงเหลืออยู่คือมัสยิดกรือเซะ จังหวัดปัตตานี (ภาพที่ 1) สร้างในสมัยอิสมาอีลชาห์ เมื่อ พ.ศ. 2057 ตามคำแนะนำของเชคซอฟียุดดีน นักวิชาการศาสนาชาวอาหรับ [22] แม้ไม่ได้ระบุว่าสร้างโดยช่างจากอาหรับหรือเปอร์เซีย แต่มุสลิมที่เข้ามาในปัตตานีสมัยนั้นส่วนใหญ่เป็นชาวอาหรับ เปอร์เซียและอินเดีย เมื่อผู้คนในปัตตานีเพิ่งเข้ารับอิสลามจึงไม่มีประสบการณ์ในการสร้างมัสยิด อาจมอบให้เป็นหน้าที่ของชาวอาหรับ-เปอร์เซียในปัตตานีขณะนั้นซึ่งคงจะเลือกมัสยิดในมาตุภูมิของตนมาเป็นต้นแบบแก่มัสยิดกรือเซะ ในสมัยกรุงศรีอยุธยาถึงรัตนโกสินทร์ตอนต้น มุสลิมในสยามติดต่อสัมพันธ์กับอาณาจักรอิสลามอยู่เสมอ จึงปรากฏสถาปัตยกรรมที่ได้รับอิทธิพลจากกลุ่มประเทศมุสลิมโดยเฉพาะอาหรับและเปอร์เซีย [23] มัสยิดกรือเซะเป็นอาคารก่ออิฐถือปูน หลังคาอาจเป็นโดม [24] อาคารก่อเป็นช่องโค้งยอดแหลมวางบนเสากลมขนาดใหญ่ ช่องหน้าต่างที่ฐานของหลังคาเจาะเป็นช่องแสงสามช่อง ชวนให้นึกถึง

ช่องแสงที่ฐานโดมหรือช่องหน้าต่างของมัสยิดในอียิปต์สมัยราชวงศ์ฟาติมียะฮ์ที่เรืองอำนาจช่วงพุทธศตวรรษที่ 15-17 (ภาพที่ 2)

อย่างไรก็ตามการนำเสนอเอกลักษณ์ทางชาติพันธุ์ที่โดดเด่นที่สุดของมุสลิมกลุ่มนี้พบในกลุ่มแขกเจ้าเซ็นในกรุงเทพฯ เริ่มตั้งแต่การเรียกมัสยิดว่า "กะดี" หรือ "กุฎี" กุฎีมีหน้าที่เหมือนมัสยิดคือเป็นสถานที่สำหรับนมัสการอัลลอฮ์ และยังมีความหมายมากกว่านั้นคือเป็นสถานที่สำหรับรำลึกถึงการพลีชีพเพื่อศาสนาของอิหม่ามฮุสเซน และเป็นสถานที่ประกอบพิธีรำลึกถึงอิหม่ามท่านดังกล่าว ดังเช่น กุฎีทองในสมัยกรุงศรีอยุธยา กุฎีหลวงหลังเดิมที่สร้างเมื่อ พ.ศ. 2328 (ภาพที่ 3) กุฎีเจริญพาศน์ (ภาพที่ 4) และกุฎีปลายนา (ภาพที่ 5) สัญลักษณ์ของกุฎียังบ่งชี้ที่หลังคาที่เป็นหลังคาทรงปั้นหยาสองชั้น ชั้นล่างยื่นออกมาเป็นชายคาคล้ายกับหลังคาของสถาปัตยกรรมในแถบทะเลสาบแคสเปียนทางตอนเหนือของอิหร่าน (ภาพที่ 6) ซึ่งคาดว่าเป็นถิ่นฐานเดิมของเฉกอะหมัด บริเวณดังกล่าวมีอากาศอบอุ่นและมีฝนชุกคล้ายกับในสยาม จึงเป็นไปได้ว่าเมื่อเฉกอะหมัดสร้างมัสยิดในกรุงศรีอยุธยาเลือกใช้รูปแบบของอาคารริมทะเลสาบแคสเปียนเพื่อแสดงความผูกพันกับถิ่นฐานเดิมและเพื่อให้สอดคล้องกับสภาพอากาศในสยาม

เมื่อกุฎีเป็นสถานที่ประกอบพิธีรำลึกถึงอิหม่ามจึงมีองค์ประกอบทางสถาปัตยกรรมและลวดลายที่ไม่พบในมัสยิดของมุสลิมกลุ่มอื่น อาทิ แท่นสำหรับประดิษฐานนามของอิหม่ามสิบสองท่าน, ปัญจตันหรือนามของผู้บริสุทธิ์ทั้งห้า ได้แก่ มุฮัมมัด ฟาติมะฮ์ อะลี ฮาซัน และฮูเซน (ภาพที่ 7), นะบูวัต (ข้อความเชื่อของมุสลิมนิกายชีอะฮ์) (ภาพที่ 8) และโรงเก็บโลงศพจำลองของอิหม่ามฮุสเซน (ภาพที่ 9) นอกจากนี้กุฎีเจริญพาศน์ก่อนบูรณะนั้น ตามผนังเคยมีปัญจตันตกแต่งด้วยรูปนกและดอกไม้ เขียนโดยช่างชาวอิหร่านที่มาพำนักในชุมชนเมื่อ พ.ศ. 2526 [25] ซึ่งดูคล้ายคลึงกับภาพประกอบในวรรณกรรมเปอร์เซีย (ภาพที่ 10) ยังมีมัสยิดอีกหลังหนึ่งของแขกเจ้าเซ็นที่สร้างขึ้นในช่วงหลังคือมัสยิดผดุงธรรมอิสลาม เมื่อบูรณะอาคารใน พ.ศ. 2504 ก็จำลองแบบมาจากกุฎีเจริญพาศน์ (ภาพที่ 11)

การเผยอัตลักษณ์ทางชาติพันธุ์ของแขกเจ้าเซ็นครั้งใหญ่เกิดขึ้นอีกครั้งเมื่อผู้คนในชุมชนสำเร็จการศึกษาจากประเทศอิหร่านแล้วเริ่มกลับมาพัฒนาชุมชน ประกอบกับการปฏิวัติอิสลามในอิหร่านเมื่อ พ.ศ. 2522 ส่งผลให้เกิดความตื่นตัวทางศาสนาและชาติพันธุ์ขึ้นในชุมชนแขกเจ้าเซ็น นำไปสู่การปรับปรุงมัสยิดผดุงธรรมอิสลามให้กลายเป็นสถาปัตยกรรมเปอร์เซีย [26] ด้านหน้ามีซุ้มประตูรูปช่องโค้งยอดแหลมขนาดใหญ่เรียกว่า "พิชตาค" (pishtaq) กระเบื้องสีน้ำเงินเขียนลายอันวิจิตรที่ประดับอาคารก็ส่งตรงมาจากอิหร่าน (ภาพที่ 12) มัสยิดแบบเปอร์เซียอีก

หลังหนึ่งที่ตกแต่งในลักษณะเดียวกันคือมัสยิดอัลฮูดาของชุมชนชีอะฮ์ในเขตตลิ่งชัน (ภาพที่ 13) ส่วนกุฎีหลวงเมื่อสร้างอาคารใหม่ในก็นำตัวอย่างมาจากสถาปัตยกรรมเปอร์เซีย เห็นได้จากประตูใหญ่ด้านหน้าของอาคาร หน้าต่างเป็นรูปช่องโค้งยอดแหลม โดมสีทองด้านบนมีขนาดใหญ่วางบนฐานสูงคล้ายโดมของสถานที่แสวงบุญของมุสลิมนิกายชีอะฮ์ในเมืองมัชฮัดและเมืองกุม (ภาพที่ 14)

จะเห็นได้ว่ามัสยิดแบบอิหร่านของชาวไทยมุสลิมเชื้อสายเปอร์เซียนั้นสะท้อนทั้งอัตลักษณ์ทางชาติพันธุ์ ความเชื่อและความผูกพันกับประเทศอิหร่านอย่างชัดเจน โดยอาศัยประสบการณ์ของคนในชุมชนเกี่ยวกับมัสยิดในอิหร่านและความสัมพันธ์กับหน่วยงานต่าง ๆ ในอิหร่าน

5.2. มัสยิดของมุสลิมเชื้อสายมลายู

ดังที่ได้กล่าวไปแล้วว่ากลุ่มชาติพันธุ์มุสลิมมลายูเป็นประชากรมุสลิมส่วนใหญ่ของประเทศกระจายอยู่ทั่วไปโดยเฉพาะในภาคกลางและปริมณฑลและเป็นประชากรหลักในภาคใต้ แต่แม้จะมีเชื้อสายเดียวกันแต่อาศัยอยู่ต่างพื้นที่จึงมีความเป็นมาทางประวัติศาสตร์และวัฒนธรรมแตกต่างกัน เห็นได้จากรูปแบบของมัสยิด มุสลิมเชื้อสายมลายูในกรุงเทพฯ และปริมณฑลสะท้อนความเป็นมลายูด้วยการสร้างมัสยิดแบบมัสยิดในภาคใต้และในมาเลเซีย ประกอบด้วยสถาปัตยกรรมท้องถิ่นในภาคใต้เองและแบบอาณานิคมซึ่งรับมาจากมาเลเซียและอินโดนีเซีย [27] ในกรุงเทพฯ เห็นได้จากมัสยิดของชุมชนมลายูตลอดสองฝั่งคลองแสนแสบ ตัวอย่างที่น่าสนใจคือมัสยิดกมาลุลอิสลาม (ทรายกองดิน) สร้างในสมัยรัชกาลที่ 5 ตามแบบสถาปัตยกรรมตะวันตกในมาเลเซีย [28] เป็นอาคารปูน หลังคาปั้นหยา ตกแต่งด้วยราวระเบียง หน้าต่างเป็นรูปช่องโค้งโรมัน (ภาพที่ 15) ส่วนในปริมณฑลพบมัสยิดที่คาดว่าสร้างตามแบบมัสยิดในภาคใต้ เช่น มัสยิดเราะห์มาตุ้ลลอฮ์ จังหวัดปทุมธานี (ภาพที่ 16) และมัสยิดดารุ้ลอาบีดีน จังหวัดนนทบุรี (ภาพที่ 17) มัสยิดทั้งสองมีรูปแบบและการจัดพื้นที่ใช้สอยคล้ายคลึงกับมัสยิดเก่าแก่ในภาคใต้โดยเฉพาะมัสยิดวาดิอัลฮุสเซน จังหวัดนราธิวาส (ภาพที่ 18) ดังจะเห็นว่ามัสยิดเราะห์มะตุ้ลลอฮ์และมัสยิดอารุ้ลอาบีดีน เป็นเรือนไม้ยกพื้นสูง ผังเป็นรูปสี่เหลี่ยมผืนผ้าโดยหันด้านกว้างเข้าหากิบลัต (ทิศในการละหมาด) ทางทิศตะวันออกมีเฉลียงเป็นพื้นที่เอนกประสงค์ ทางทิศตะวันตกมีห้องเล็ก ๆ ยื่นออกไปเป็นเมี๊ยะห์รอบสำหรับระบุทิศในการละหมาด (ภาพที่ 19)

ทว่าการแสดงอัตลักษณ์ทางชาติพันธุ์ของชาวมลายูในภาคใต้มีรูปแบบและเหตุผลที่แตกต่างจากมุสลิมเชื้อสายมลายูในภาคกลาง สาเหตุหลักเกิดจากปัญหาทางการเมือง นโยบายของรัฐบาลที่ไม่สอดคล้องกับวัฒนธรรมอิสลามและความไม่สงบที่เกิดขึ้นส่งผลให้ชาวมุสลิมเชื้อสายมลายูในภาคใต้เกรงว่าอัตลักษณ์ทางชาติพันธุ์และความเป็นมุสลิมจะถูกกลืนหาย [29]

ก่อให้เกิดกระแสฟื้นฟูวัฒนธรรมมลายูขึ้นในหมู่มุสลิมในภาคใต้ เกิดการค้นคว้าประวัติศาสตร์ศิลปะและวัฒนธรรมมลายูในวงกว้าง เริ่มสร้างมัสยิดเป็นสถาปัตยกรรมแบบมลายูโดยใช้คอนกรีตเสริมเหล็กและวัสดุสมัยใหม่ มีจุดเด่นอยู่ที่หลังคาซ้อนทรงพีระมิดและหลังคาซ้อนแบบมัสยิดวาดิอัลฮุสเซ็น [30] มัสยิดที่เป็นผลผลิตของแนวคิดฟื้นฟูมลายู เช่น มัสยิดกลางของมหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตปัตตานี (สร้าง พ.ศ. 2541) ซึ่งมีรูปแบบที่ชวนให้นึกถึงมัสยิดเก่าแก่ในอินโดนีเซียและมาเลเซีย (ภาพที่ 20), มัสยิดตะลุโบะ จังหวัดปัตตานี (สร้าง พ.ศ. 2549) (ภาพที่ 21) ซึ่งหยิบยืมทรงของหลังคามาจากมัสยิดวาดิอัลฮุสเซน และมีช่องลมแบบเรือนไม้ในภาคใต้ รวมถึงมัสยิดนูรุ้ลบะฮ์รี จังหวัดนราธิวาส (ภาพที่ 22) ที่กำลังก่อสร้างก็จะเสร็จสมบูรณ์เป็นสถาปัตยกรรมมลายูประยุกต์ หลังคาซ้อนเป็นทรงพีระมิด ปลายจั่วเป็นแบบสถาปัตยกรรมมลายู ช่องลมฉลุลายอักษรวิจิตรอาหรับ

5.3. มัสยิดของชาวอินเดีย ปากีสถาน และบังคลาเทศ

ก่อนที่อินเดียจะตกเป็นอาณานิคมของอังกฤษเมื่อ พ.ศ. 2401 อินเดีย ปากีสถานและบังคลาเทศเคยเป็นแผ่นดินเดียวกันจึงมีศิลปวัฒนธรรมร่วมกัน มุสลิมกลุ่มนี้บ่งบอกชาติพันธุ์ของตนด้วยการสร้างมัสยิดโดยนำแรงบันดาลใจมาจากสถาปัตยกรรมอิสลามสมัยราชวงศ์โมกุลและมัสยิดกลางในอินเดีย เช่น มัสยิดกูวติ้ลอิสลาม (ตึกแดง) ของพ่อค้าชาวอินเดียในกรุงเทพฯ (สร้างราว พ.ศ. 2400) โดยช่างชาวอินเดียหลังคาโดมทรงหัวหอม หน้าต่างและประตูมีช่องโค้งรูปแบบเดียวกับในสถาปัตยกรรมโมกุล (ภาพที่ 23) ขณะที่การตกแต่งภายในนำต้นแบบมาจากมัสยิดในย่านเรนเดอร์ เมืองสุรัต รัฐคุชราต [31] (ภาพที่ 24), ชาวเบงกาลีเมื่อสร้างมัสยิดนูรุ้ลอิสลาม จังหวัดตาก (สร้าง พ.ศ. 2512) และมัสยิดญามิอะตุ้ลอิสลาม จังหวัดแม่ฮ่องสอน (สร้าง พ.ศ. 2517) ก็นำตัวอย่างมาจากมัสยิดกลางของอินเดีย มีโดมทรงหัวหอม บนยอดโดมมีรูปคล้ายดอกไม้คว่ำเรียกว่าฆัณฏา เป็นองค์ประกอบของศิลปะฮินดูที่สืบทอดต่อมาในสถาปัตยกรรมอิสลามในอินเดีย [32] (ภาพที่ 25) มัสยิดอัลฟาละฮ์ของชาวปากีสถานในจังหวัดลำปาง (สร้างราว พ.ศ. 2440) ก็มีโดมแบบสถาปัตยกรรมโมกุล (ภาพที่ 26)

นอกจากสถาปัตยกรรมแบบโมกุลแล้ว สถาปัตยกรรมแบบอาณานิคมที่แพร่หลายในอินเดียในช่วงที่อังกฤษปกครองก็เป็นอีกแบบหนึ่งที่ถูกนำมาใช้ เช่น มัสยิดมัสยิดเซฟี (สร้างราว พ.ศ. 2453) กรุงเทพฯ เป็นสถาปัตยกรรมแบบเวนิเชียนกอทิก ด้านบนประดับด้วยราวระเบียง หน้าต่างและประตูเป็นรูปช่องโค้งยอดแหลม ภายในอาคารตกแต่งด้วยลายแบบศิลปะตะวันตก (ภาพที่ 27) มัสยิดดุนนูรหลังเดิม จังหวัดเชียงใหม่ (สร้าง พ.ศ. 2498) ก็อิงรูปแบบจากมัสยิดในปากีสถานซึ่งเป็นสถาปัตยกรรมแบบอาณานิคม [33] (ภาพที่ 28)

ดังที่ได้กล่าวถึงในเบื้องต้นว่าชาวปากีสถานที่เข้ามาในประเทศไทยส่วนใหญ่เป็นเผ่าปาทานซึ่งมีลักษณะเฉพาะตนที่สามารถเห็นได้จากมัสยิด อาทิ การเรียกมัสยิดขนาดเล็กในระดับครอบครัวหรือชุมชนขนาดเล็กว่า "เดลา" เป็นภาษาถิ่นของชาวปาทาน หรือการระบุชื่อประเทศไว้ในชื่อมัสยิด เช่น มัสยิดปากีสถาน จังหวัดนครปฐม มัสยิดอันนูรปากีสตาน จังหวัดสุราษฎร์ธานี เป็นต้น

5.4. มัสยิดของมุสลิมเชื้อสายชวา

มุสลิมเชื้อสายชวาสื่อถึงชาติพันธุ์ด้วยการใช้หลังคาซ้อนและการวางผังมัสยิดเป็นรูปสี่เหลี่ยมจัตุรัสอันเป็นลักษณะเฉพาะของสถาปัตยกรรมท้องถิ่นในชวาตั้งแต่เมื่อครั้งยังนับถือศาสนาฮินดู (ภาพที่ 29) ในชวาเรียกหลังคาซ้อนว่า "เมรู" หรือ "สุเมรู" หมายถึงเขาพระสุเมรุในจักรวาลทัศน์ของศาสนาฮินดู หลังคาที่ซ้อนสูงขึ้นไปหลายชั้นเป็นสัญลักษณ์ของสถานที่อันสูงส่งอันเป็นที่สถิตของทวยเทพ เป็นการบ่งบอกฐานานุศักดิ์ โดยทั่วไปมี 2-5 ชั้น ด้านบนมีเครื่องประดับยอดหลังคาเรียกว่า "มุสตากา" (mustaka) [34] เมื่อผู้คนในชวาหันมาเข้ารับอิสลาม ก็นำหลังคาซ้อนมาปรับใช้กับการสร้างมัสยิด และตีความใหม่ให้เป็นสัญลักษณ์ของสถานที่อันสูงส่งสำหรับนมัสการอัลลอฮ์

เมื่อมุสลิมจากชวาเดินทางเข้ามาในกรุงเทพฯ ในสมัยรัชกาลที่ 5 ก็นำรูปแบบดังกล่าวมาสร้างมัสยิด ทั้งนี้เนื่องจากสภาพอากาศในชวากับสยามนั้นใกล้เคียงกัน ชาวชวาจึงนำสถาปัตยกรรมท้องถิ่นของตนมาปรับใช้ได้โดยไม่ขัดกับเงื่อนไขทางสภาพแวดล้อม สามารถศึกษาได้จากมัสยิดยะวา (ภาพที่ 30) มัสยิดแห่งนี้มีผังเป็นรูปสี่เหลี่ยมจัตุรัส หลังคาซ้อนสองชั้น ที่ยอดหลังคามีรูปดาวกับจันทร์เสี้ยว สัญลักษณ์ของศาสนาอิสลาม มัสยิดอินโดนีเซียหลังเดิมก็มีผังเป็นรูปสี่เหลี่ยมจัตุรัสและมีหลังคาปั้นหยาสองชั้น แสดงแนวคิดแบบหลังคาซ้อนเช่นเดียวกัน [35] (ภาพที่ 31)

5.5. มัสยิดของมุสลิมเชื้อสายจีน

ชาวจีนมุสลิมในประเทศไทยแสดงลักษณะทางเชื้อชาติของตนผ่านทางมัสยิดหลายรูปแบบตั้งแต่การเรียกมัสยิด รูปแบบทางสถาปัตยกรรมและลายประดับ ชาวจีนมุสลิมเรียกมัสยิดว่า "ชิงเจินซื่อ" โดยภาษาหมายถึงสถานที่อันบริสุทธิ์และแท้จริง ซึ่งหมายถึงมัสยิด เป็นคำที่ใช้มาตั้งแต่สมัยราชวงศ์ถัง (พ.ศ.1161-1450) หมายถึงวัดในพระพุทธศาสนา [36] ชิงเจินซื่อเป็นแนวคิดหลักของชาวจีนมุสลิมที่เกิดจากคำปฏิญาณตนเมื่อครั้งเข้ารับศาสนาว่า "ไม่มีพระเจ้าอื่นใดนอกจากอัลลอฮ์ และมุฮัมมัดเป็นศาสนทูตของพระองค์" ชาวจีนมุสลิมนำแนวคิดนี้ไปใช้กับในทุกแง่มุมของชีวิต เมื่อเข้ามาตั้งถิ่นฐานในภาคเหนือก็ยังสืบทอดหลักการดังกล่าวไว้

เห็นได้จากป้ายชื่อของมัสยิดเฮดายาตุ้ลอิสลาม (บ้านฮ่อ) จังหวัดเชียงใหม่ ที่ทำขึ้นตั้งแต่สมัยสร้างมัสยิดหลังแรกเมื่อ พ.ศ. 2459 อักษรสามตัวบนป้ายเขียนว่าชิงเจินซื่อ (ภาพที่ 32)

การแสดงออกผ่านทางรูปแบบของมัสยิด เป็นการหยิบยืมรูปแบบมาจากมัสยิดตามเมืองใหญ่ในประเทศจีน เช่น มัสยิดดารุ้ลอามาน จังหวัดเชียงราย (สร้าง พ.ศ. 2552) ที่มีหลังคาปลายโค้งแบบเก๋งจีน มินาเรต (หออะซาน-หอคอยสำหรับขึ้นไปประกาศเวลาละหมาด) ลดทอนมาจากถะหรือเจดีย์จีน (ภาพที่ 33) อีกตัวอย่างที่น่าสนใจคืออาคารละหมาดของสตรีที่มัสยิดอัรเราะห์มะฮ์ จังหวัดเชียงใหม่ (สร้าง พ.ศ. 2558) ที่มีหลังคาปลายโค้ง ตอนปลายมีลายคลื่นน้ำเป็นเคล็ดของชาวจีนสำหรับป้องกันอัคคีภัย ทั้งยังพบลายอายุวัฒนะตามประตูและหน้าต่างอีกด้วย (ภาพที่ 34) การสร้างอาคารละหมาดของสตรีแยกออกจากตัวมัสยิดนั้นพบได้ทั่วไปในประเทศจีน [37] ในประเทศไทยนอกจากมัสยิดอัรเราะห์มะฮ์แล้วยังพบที่มัสยิดอัต๊ตักวา, มัสยิดอัลเอี๊ยะห์ซาน ฯลฯ ด้วย อีกตัวอย่างหนึ่งคือมัสยิดดารุ้ลฮูดาหลังแรก ซึ่งดูคล้ายกับบ้านเรือนของชาวจีน (ภาพที่ 35)

เอกลักษณ์ของชาวจีนมุสลิมยังสังเกตได้จากผังของอาคารที่วางผังเป็นรูปสี่เหลี่ยมผืนผ้าโดยหันด้านยาวเข้าหากิบลัต เช่นเดียวกับมัสยิดหลายแห่งในประเทศจีน การตกแต่งภายในมัสยิดก็มีลักษณะเฉพาะ โดยประดับอักษรอาหรับวิจิตรแบบจีนที่เรียกว่า "ซื่อหนี" (Sini Script) ควบคู่ไปกับข้อความต่าง ๆ ในภาษาจีน ตามเสาและกรอบประตูมีอักษรจีนประดับอยู่ทั่วไป (ภาพที่ 36) ส่วนเมี๊ยะหร็อบมักทำเป็นช่องเว้าเข้าไปเป็นผนัง เรียบง่าย ไม่เน้นการตกแต่ง ตรงกลางมีเพียงแผ่นหินรูปช่องโค้งบรรจุข้อความจากคัมภีร์อัลกุรอ่าน ตรงกลางคือซูเราะฮ์ฟาติฮะห์ที่มุสลิมกล่าวก่อนเริ่มละหมาด ส่วนข้อความโดยรอบคือบทอ่านเพื่อขอความคุ้มครองจากอัลลอฮ์เรียกว่าอายะฮ์กุรซี ส่วนใหญ่เขียนด้วยอักษรซื่อหนี [38] (ภาพที่ 37)

ขณะที่ชาวไทยมุสลิมส่วนใหญ่ในสมัยก่อนใช้กลองตีบอกเวลาละหมาด ชาวไทยมุสลิมเชื้อสานจีนใช้วิธีตีฆ้อง มัสยิดอัต๊ตักวา จังหวัดเชียงใหม่ เคยมีฆ้องแบบล้านนาแขวนอยู่ในมินาเรต [39] นอกจากนี้วัฒนธรรมจีนยังพบในกุโบร์ (สุสาน) ที่สร้างขึ้นในช่วงแรกของการตั้งถิ่นฐานเมื่อร้อยกว่าปีที่แล้ว กุโบร์ของชาวจีนมุสลิมในประเทศไทยมีลักษณะไม่ต่างไปจากฮวงซุ้ย เหนือหลุมศพก่อเป็นแผ่นหินหรือแท่นเตี้ย ๆ พร้อมจารึกในภาษาจีน ระบุชื่อของผู้เสียชีวิต ชาตะมรณะ รายนามบรรพบุรุษและทายาทโดยเขียนปะปนกันทั้งภาษาจีน ภาษาไทยและภาษาอาหรับ (ภาพที่ 38) บางแห่งทำแท่นเหนือหลุมศพเป็นรูปโค้งยอดแหลมอย่างทรงของโดมมัสยิดเพื่อแสดงความเป็นมุสลิม แต่จากแนวคิดที่เปลี่ยนไปทำให้ปัจจุบันหันมาใช้ไม้หรือหินปักหลุมศพแบบในกุโบร์ของชุมชนมุสลิมทั่วไปมากขึ้น

ภาพรวมของมัสยิดของมุสลิมเชื้อสายจีนในภาคเหนือของประเทศไทย อาจเห็นได้จากแนวคิดของนายช่างมุสลิมเชื้อสายจีนในจังหวัดเชียงใหม่ที่ว่า *"บรรพบุรุษของพวกเราเป็นชาวจีน แม้ปัจจุบันเป็นรุ่นที่ 4 แล้วแต่เรายังคงรักษาวัฒนธรรมของเราไว้ได้อย่างเข้มแข็ง ทั้งอาหาร ภาษา และสำเนียงในการอ่านอัลกุรอานแบบจีน สถาปัตยกรรมเป็นสิ่งที่คงทนถาวร แสดงให้เห็นเป็นรูปธรรมว่าเรามาจากไหนได้มากกว่าเพียงการบอกเล่าด้วยวาจาหรือการเขียน มัสยิดในประเทศจีนก็สร้างเป็นทรงเก๋งจีน ชุมชนมุสลิมเชื้อสายจีนของเราก็น่าจะมีมัสยิดทรงจีนบ้าง"* [40]

อย่างไรก็ตามความนิยมในการสร้างมัสยิดที่สื่อถึงอัตลักษณ์ทางชาติพันธุ์นั้นไม่ยืนยาวนัก ในกรุงเทพฯ เกิดขึ้นเพียงช่วงหนึ่งในสมัยรัชกาลที่ 5 ส่วนหนึ่งอาจเพราะในเวลาต่อมาชาวมุสลิมเชื้อชาติต่าง ๆ มีจิตสำนึกในความเป็นคนไทยมากขึ้น ประกอบกับความรู้สึกร่วมในการเป็นมุสลิมนั้นมีความสำคัญกว่าชนชาติเช่นในอดีต [41] ต่อมาชาวไทยมุสลิมได้เดินทางไปแสวงบุญที่กรุงมักกะฮ์และเดินทางไปศึกษาศาสนาในกลุ่มประเทศมุสลิมมากขึ้นจึงมีมุมมองเกี่ยวกับสถาปัตยกรรมอิสลามกว้างขึ้น การติดต่อสื่อสารที่รวดเร็วและทันสมัยก็ทำให้การรับรู้รูปแบบสถาปัตยกรรมอิสลามเป็นไปอย่างง่ายดาย โดม ช่องโค้งยอดแหลม และลวดลายแบบศิลปะอิสลามกลายเป็นสิ่งที่ถูกให้ความสำคัญในการออกแบบมัสยิดมากกว่ารูปแบบของเชื้อชาติ ส่งผลให้มัสยิดในกรุงเทพฯ ที่สื่อถึงความเป็นชาติพันธุ์เสื่อมความนิยมลงในที่สุด

ในภาคใต้แม้จะมีกลุ่มสถาปนิกที่เห็นความสำคัญของการย้อนคืนสู่รากเดิมของบรรพบุรุษ และมีมัสยิดที่สร้างด้วยกระแสฟื้นฟูมลายูเกิดขึ้นจำนวนหนึ่ง แต่ก็ยังไม่อาจเทียบได้กับมัสยิดทรงอาหรับหรือตะวันออกกลางที่ยังคงเป็นกระแสหลักในหมู่ชาวไทยมุสลิม ส่วนชาวจีนมุสลิมในภาคเหนือเพิ่งเริ่มหันมานำเสนออัตลักษณ์ของตนเมื่อไม่กี่ทศวรรษที่ผ่านมา มัสยิดที่แสดงความเป็นจีนมุสลิมจึงยังมีไม่มาก แต่ก็พบว่ามีมุสลิมในภาคเหนือจำนวนหนึ่งที่ต้องการเปลี่ยนมัสยิดหลังเดิมให้เป็นสถาปัตยกรรมจีน ซึ่งอาจส่งผลให้มัสยิดที่แสดงอัตลักษณ์ของชาวจีนมุสลิมในภาคเหนือทวีจำนวนขึ้นในอนาคต

6 สรุปและอภิปรายผล

การแสดงอัตลักษณ์ทางชาติพันธุ์ของชาวไทยมุสลิมผ่านสถาปัตยกรรมมัสยิด เป็นกระบวนการหนึ่งที่มุสลิมในประเทศไทยใช้เป็นเครื่องแสดงความมีอยู่ของตน ตลอดจนลักษณะทางเชื้อชาติและความเชื่อที่แตกต่างจากกลุ่มวัฒนธรรมอื่น ๆ ในสังคมไทย โดยมีการติดต่อกับนานาชาติ การพัฒนาสถานภาพและการศึกษาของชุมชนมุสลิม ตลอดจนความต้องการดำรง

อัตลักษณ์ทางชาติพันธุ์และความเชื่อเป็นแรงผลักดัน

มัสยิดที่สร้างด้วยรูปแบบที่สื่อถึงเชื้อชาติของมุสลิมปรากฏตั้งแต่สมัยกรุงศรีอยุธยา หลักฐานที่เด่นชัดได้แก่มัสยิดกรือเซะที่สร้างตามคำแนะนำของชาวอาหรับ จากนั้นความนิยมมัสยิดรูปแบบดังกล่าวก็พัฒนาขึ้นสูงสุดในสมัยรัชกาลที่ 5 อันเป็นช่วงที่มุสลิมเชื้อชาติต่าง ๆ ในสยามเริ่มเปิดตัวสู่สากลและเริ่มมีศักยภาพเพียงพอที่จะแสดงอัตลักษณ์ของตนได้โดยเฉพาะมุสลิมเชื้อสายอินเดีย ชวา และมลายูในกรุงเทพฯ จากนั้นมัสยิดที่แสดงอัตลักษณ์ทางชาติพันธุ์ของมุสลิมก็เสื่อมความนิยมลงตามความเปลี่ยนแปลงของยุคสมัย ก่อนจะกลับมาอีกครั้งด้วยมัสยิดแบบฟื้นฟูอารยธรรมมลายูของมุสลิมในภาคใต้และมัสยิดแบบจีนของมุสลิมเชื้อสายจีนในภาคเหนืออันเกิดจากความตื่นตัวทางชาติพันธุ์ที่เกิดขึ้นในกลุ่มมุสลิมทั้งสอง นอกจากนี้น่าสังเกตว่าพื้นที่ที่พบมัสยิดที่แสดงเอกลักษณ์ทางชาติพันธุ์ของมุสลิมอันได้แก่ กรุงเทพมหานคร ภาคใต้ตอนล่าง และภาคเหนือตอนบนนั้น ล้วนเป็นพื้นที่ที่มีอัตลักษณ์ทางชาติพันธุ์ของมุสลิมชัดเจนกว่าส่วนอื่นของประเทศ กรุงเทพฯ เป็นศูนย์รวมของมุสลิมหลายเชื้อชาติ ภาคใต้มีมุสลิมชาวมลายูเป็นประชากรหลัก ส่วนภาคเหนือก็โดดเด่นด้วยจำนวนของมุสลิมเชื้อสายจีนและเอเชียใต้ ด้วยความเด่นชัดทางชาติพันธุ์ของมุสลิมในพื้นที่ทั้งสามจึงอาจเป็นเหตุผลที่ทำให้พบการสร้างมัสยิดที่แสดงอัตลักษณ์ทางชาติพันธุ์ของมุสลิมในพื้นที่ดังกล่าว

มุสลิมในประเทศไทยถ่ายทอดอัตลักษณ์ของตนผ่านทางมัสยิดโดยมีภาพของมัสยิดที่มีชื่อเสียงและที่ตนคุ้นเคยมาเป็นแรงบันดาลใจ จากการศึกษามัสยิดที่สะท้อนลักษณะทางชาติพันธุ์ของมุสลิมกลุ่มต่าง ๆ ในประเทศไทยพบว่าแต่ละกลุ่มมีวิธีแตกต่างกันตามลักษณะทางเชื้อชาติและความเชื่อของตน แต่ทุกกลุ่มมีจุดร่วมกันคือการนำเสนอเอกลักษณ์ของตนผ่านองค์ประกอบที่โดดเด่นของมัสยิดเพื่อให้ผู้คนรับรู้ได้ตั้งแต่แรกเห็น นับตั้งแต่ชื่อหรือคำที่ใช้เรียกมัสยิด การอิงรูปแบบมาจากมัสยิดหลังสำคัญในประเทศต้นกำเนิด รูปทรงของหลังคา และประตูทางเข้า แม้ว่ามัสยิดที่สร้างเพื่อสะท้อนอัตลักษณ์ทางชาติพันธุ์ของมุสลิมในประเทศไทยจะมีไม่มาก แต่ปัจจุบันมีสถาปนิกจำนวนไม่น้อยเริ่มหันมาสร้างงานสถาปัตยกรรมมัสยิดในรูปแบบดังกล่าว เป็นประเด็นที่ควรได้รับการศึกษาเพิ่มเติมว่ามัสยิดแบบที่สะท้อนอัตลักษณ์ทางชาติพันธุ์ของมุสลิมในประเทศไทยจะพัฒนาไปมากน้อยเพียงใดและในทิศทางใด

เชิงอรรถ

1 ประยูรศักดิ์ ชลายนเดชะ, **มุสลิมในประเทศไทย** (กรุงเทพฯ: หอสมุดกลางอิสลามสายสกุลสุลต่านสุลัยมาน, 2539), 4.

2 มองซิเออร์ เดอ ลาลูแบร์, **จดหมายเหตุลา ลูแบร์ ราชอาณาจักรสยาม**, แปลโดย สันต์ ท. โกมลบุตร, พิมพ์ครั้งที่ 2 (กรุงเทพฯ: ศรีปัญญา, 2548), 49.

3 เสาวนีย์ จิตต์หมวด, **กลุ่มชาติพันธุ์ชาวไทยมุสลิม** (กรุงเทพฯ: กองทุนสง่ารุจิระอัมพร, 2531).

4 ศาสนาอิสลามนิกายชีอะฮ์เป็นศาสนาประจำชาติของอิหร่านมาตั้งแต่ต้นคริสต์ศตวรรษที่ 16 ภายในกลุ่มชีอะฮ์ยังประกอบด้วยกลุ่มความเชื่อหลายสาย แต่สายที่มีผู้นับถือมากที่สุดคือสายอิหม่าม 12 องค์ (อิษนาอัชชารียะฮ์) มุสลิมกลุ่มนี้นอกจากจะนับถืออัลลอฮ์และศาสดามุฮัมมัดแล้วยังนับถืออิหม่ามอะลีที่มุสลิมชีอะฮ์เชื่อว่าเป็นผู้สืบทอดที่แท้จริงของท่านศาสดา รวมถึงทายาทของอิหม่ามอะลีทั้ง 12 ท่าน

5 สมัย เจริญช่าง, **ย้อนรอยมุสลิมสยาม** (กรุงเทพฯ: นัทชา, 2555), 25.

6 จรัล มะลูลีม, **ไทยกับโลกมุสลิม** (กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2539), 14.

7 Suthep Sunthornpasuch, Islamic Identity in Chiang Mai City (Chiang Mai: Wanida, 2013), 29.

8 จีรศักดิ์ โสะสัน, **นูรุ้ลอีมาน: ดินแดนศรัทธาและอัตลักษณ์มุสลิมในพหุสังคมอีสาน** (ขอนแก่น: ศูนย์วิจัยพหุลักษณ์สังคมลุ่มน้ำโขง มหาวิทยาลัยขอนแก่น, 2553), 9.

9 เป็นชนกลุ่มหลักที่มีบทบาททางการเมืองในอัฟกานิสถาน กระจายทั่วไปในอัฟกานิสถานและตามเขตแดนระหว่างอัฟกานิสถานกับปากีสถาน ชาวปาทานทั้งหมดเป็นมุสลิมนิกายสุหนี่ซึ่งเข้ารับอิสลามในช่วงพุทธศตวรรษที่ 15. ดู Ludwig W. Adamec, Historical Dictionary of Afghanistan (London: Scarecrow, 1991), 298.

10 ศึกษาเกี่ยวกับมุสลิมเชื้อสายชวาในกรุงเทพฯ โดยละเอียดได้จาก กรรณิการ์ จุฑามาศ สุมาลี, ยะวา-ชวาในบางกอก (กรุงเทพฯ: มูลนิธิโครงการตำราสังคมศาสตร์และมนุษยศาสตร์, 2539).

11 เกษม ท้วมประถม, "มุสลิมเชื้อสายจาม," ใน ประยูรศักดิ์ ชลายนเดชะ, **มุสลิมในประเทศไทย** (กรุงเทพฯ: หอสมุดกลางอิสลามสายสกุลสุลต่านสุลัยมาน, 2539), 188-191.

12 การลุกฮือของชาวจีนมุสลิมในมณฑลยูนนานในช่วงปี พ.ศ. 2400-2416 เพื่อต่อต้านนโยบายของราชวงศ์แมนจูในการควบคุมมุสลิมในประเทศจีน เมื่อพ่ายแพ้แก่กองทัพแมนจู มุสลิมจึงถูกเข่นฆ่าเป็นจำนวนมาก ส่วนหนึ่งหนีเข้าไปในพม่า อีกส่วนหนึ่งเข้ามาทางชายแดนระหว่างไทย-พม่าและต่อมาก็เข้าสู่ภาคเหนือของประเทศไทย. ดู David G. Atwill, The

Chinese Sultanate: Islam, Ethnicity and The Panthay Rebellion in Southwest China, 1856-1873 (California: Stanford University, 2005).

13 อาดิศร์ อิดรีส รักษมณี, **มัสยิดในกรุงเทพฯ** (กรุงเทพฯ: ศิลปวัฒนธรรม, 2557), 110.

14 _____, "อิทธิพลของสถาปัตยกรรมอิสลามที่มีต่อการสร้างมัสยิดในกรุงเทพฯ (ช่วงสมัยรัชกาลที่ 5-ปัจจุบัน)" (เอกสารในการประชุมสาระศาสตร์ครั้งที่ 10 ณ คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย 26-27 ตุลาคม 2549), 11.

15 เรื่องเดียวกัน, 9.

16 สัมภาษณ์ อับดุลรอซะ วรรณอาลี, สถาปนิกและอาจารย์ประจำคณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏยะลา, 26 ธันวาคม 2561.

17 อาดิศร์ อิดรีส รักษมณี, **มัสยิดในกรุงเทพฯ** (กรุงเทพฯ: ศิลปวัฒนธรรม, 2557), 285.

18 สัมภาษณ์ รัฐเขต มาลัยศิลป์, ผู้ออกแบบอาคารละหมาดของมัสยิดอัรเราะฮ์มะฮ์ จังหวัดเชียงใหม่, 5 สิงหาคม 2561.

19 อุทัย หิรัญโต, **มุสลิมในประเทศไทย** (กรุงเทพฯ: โอเดียนสโตร์, 2521), 43-44.

20 จุฬิศพงศ์ จุฬารัตน์, "กุฎีเจ้าเซ็น: ศาสนสถานมุสลิมชีอะฮ์ในสมัยรัตนโกสินทร์," **วารสารไทยศึกษา 5**, 1 (กุมภาพันธ์- กรกฎาคม 2552): 179-180.

21 Colonial Architecture คือสถาปัตยกรรมในดินแดนอาณานิคมที่ชาวยุโรปนำสถาปัตยกรรมและวิธีการก่อสร้างของประเทศตนไปปรับปรุงใช้ให้เหมาะสมกับภูมิอากาศและวัสดุในท้องถิ่นนั้น ๆ เช่น อาคารพานิชย์พักอาศัยในประเทศสิงคโปร์ อินโดนีเซีย ในจังหวัดสงขลาและภูเก็ต. ดู กองศิลปกรรม, **พจนานุกรมศัพท์สถาปัตยกรรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน** (กรุงเทพฯ: ราชบัณฑิตยสถาน, 2554), 33.

22 ครองชัย หัตถา, **มัสยิดกรือเซะ มรดกอารยธรรมปัตตานี** (ปัตตานี: กู๊ดไอเดีย, 2549), 10.

23 อาดิศร์ อิดรีส รักษมณี, **มัสยิดในกรุงเทพฯ** (กรุงเทพฯ: ศิลปวัฒนธรรม, 2557), 108.

24 นักโบราณคดีและสถาปนิกหลายท่านเชื่อว่าเดิมมัสยิดกรือเซะมีหลังคาเป็นทรงโดม เหตุที่โดมถล่มลงมาเนื่องจากโครงสร้างของอาคารไม่แข็งแรงพอที่จะรับน้ำหนักโดม. ดู ครองชัย หัตถา, **มัสยิดกรือเซะ มรดกอารยธรรมปัตตานี** (ปัตตานี: กู๊ดไอเดีย, 2549), 36-39.

25 สัมภาษณ์ ทำเนียบ แสงเงิน, นักวิชาการศูนย์ข้อมูลประวัติศาสตร์ชุมชนธนบุรี และที่ปรึกษาโครงการปรับปรุงสถาปัตยกรรมและภูมิทัศน์มัสยิดต้นสน, 9 ตุลาคม 2561.

26 การปฏิวัติอิสลามในประเทศอิหร่านเมื่อ พ.ศ. 2522 อิหร่านเปลี่ยนการปกครองจากระบอบกษัตริย์มาเป็นสาธารณรัฐอิสลาม รัฐบาลอิหร่านสนับสนุนการศึกษาศาสนาอิสลามแก่เยาวชนมุสลิมในนานาประเทศ แขกเจ้าเซ็นในฝั่งธนบุรีกลุ่มหนึ่งจึงได้รับทุนให้เดินทางไปศึกษาต่อในประเทศอิหร่าน เมื่อกลับมายังประเทศไทยจึงบูรณะศาสนสถานของตนเป็นสถาปัตยกรรมเปอร์เซียเพื่อแสดงสายสัมพันธ์กับชาวอิหร่าน. ดู วสมน สาณะเสน, "ศาสน

สถานแบบเปอร์เซียของแขกเจ้าเซ็นในฝั่งธนบุรี : สายสัมพันธ์ไทย-อิหร่านในงานสถาปัตยกรรม," **วารสารศิลป์ พีระศรี** 1, 2 (มีนาคม 2557): 165-166.

27 พรทิพย์ พันธุโกวิท และภัคพดี อยู่คงดี, **มัสยิดและอาคารประกอบศาสนกิจในศาสนาอิสลามก่อน พ.ศ.2475** (กรุงเทพฯ: กรมศิลปากร, 2550), 136.

28 อาดิศร์ อิดรีส รักษมณี, **มัสยิดในกรุงเทพฯ** (กรุงเทพฯ: ศิลปวัฒนธรรม, 2557), 136.

29 ความตึงเครียดนี้สั่งสมมาตั้งแต่ในสมัยของจอมพล ป. พิบูลสงคราม นโยบายรัฐนิยมที่ประกาศใช้ในขณะนั้นห้ามมิให้มุสลิมในภาคใต้เรียนวิชาศาสนา ห้ามใช้กฎหมายอิสลามในพื้นที่ ห้ามสตรีมุสลิมคลุมผม ทั้งยังพยายามขยายวัฒนธรรมส่วนกลางจากกรุงเทพฯ เข้าไปในภาคใต้ ฯลฯ. ดู มงคล ไชยบุญแก้ว, "การสร้างความเป็นไทยในความเป็นมลายูมุสลิมบนพื้นที่สามจังหวัดชายแดนภาคใต้: กรณีศึกษานโยบายผสมกลมกลืนทางวัฒนธรรมของจอมพล ป. พิบูลสงคราม พ. ศ. 2481-2500" (วิทยานิพนธ์รัฐศาสตร์มหาบัณฑิต สาขาการปกครอง มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์, 2556), 71-72.

30 สัมภาษณ์ อับดุลรอซะ วรรณอาลี, สถาปนิกและอาจารย์ประจำคณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏยะลา, 26 ธันวาคม 2561.

31 สัมภาษณ์ ประภัสสร โพธิ์ศรีทอง, นักวิชาการอิสระ, 30 ตุลาคม 2561.

32 เชษฐ์ ติงสัญชลี, "สถาปัตยกรรมอิหร่านและเอเชียกลาง" (เอกสารประกอบการสอนวิชาศิลปะอิสลาม คณะโบราณคดี มหาวิทยาลัยศิลปากร, 2554) 10.

33 มัสญิดุนนูร, **อนุสรณ์งานฉลองมัสญิ-ดุนนูร ประตูช้างเผือก เชียงใหม่** (ม.ป.ท.: ม.ป.พ., ม.ป.ป.), 3.

34 Andrew Petersen, **Dictionary of Islamic Architecture** (London: Routledge, 1996), 133.

35 อาดิศร์ อิดรีส รักษมณี, **มัสยิดในกรุงเทพฯ** (กรุงเทพฯ: ศิลปวัฒนธรรม, 2557), 162.

36 นรเศรษฐ์ พิสิฐพันพร, **สารานุกรมกลุ่มชาติพันธุ์ในประเทศไทย**: จีนฮ่อ (นครปฐม: สถาบัน, 2548), 18.

37 Yang Guiping, Islamic Art in China (n.p.: China Intercontinental Press, 2013), 114.

38 เอกลักษณ์ของอักษรซื่อหนีคือมีความหนา โค้งมน และดูลื่นไหลมากกว่าอักษรอาหรับ และสังเกตว่าบริเวณเมี๊ยะหร็อบของมัสยิดของชาวจีนมุสลิมในภาคเหนือนั้นไม่นิยมใช้อักษรจีนตกแต่งเช่นเดียวกับเมี๊ยะหร็อบของมัสยิดในประเทศจีน เนื่องจากชาวจีนมุสลิมถือว่าเมี๊ยะหร็อบเป็นพื้นที่ที่มีนัยยะทางศาสนาจึงเหมาะสมที่จะใช้อักษรอาหรับ (ทั้งแบบทั่วไปและแบบอักษรซื่อหนี) ตกแต่งพื้นที่ดังกล่าวมากกว่าอักษรจีน. ดู M. Gharipour and I. Cemil Schick, ed., **Calligraphy and Architecture in the Muslim World**. Edinburg: Edinburg University Press, 2013), 147-148.

39 Andrew Forbes, **The Crescent in North Thailand: Muslims of Chiang Mai**, accessed December 30, 2018, available from http://www.muslimpopulation.com/asia/Thailand/Muslims%20of%20Chiang%20Mai.php

40 สัมภาษณ์ รัฐเขต มาลัยศิลป์, ผู้ออกแบบอาคารละหมาดของมัสยิดอัรเราะฮ์มะฮ์ จังหวัดเชียงใหม่, 5 สิงหาคม 2561.

41 อาดิศร์ อิดรีส รักษมณี, "อิทธิพลของสถาปัตยกรรมอิสลามที่มีต่อการสร้างมัสยิดในกรุงเทพฯ (ช่วงสมัยรัชกาลที่ 5-ปัจจุบัน)" (เอกสารในการประชุมสาระศาสตร์ครั้งที่ 10 ณ คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย 26-27 ตุลาคม 2549), 13.

บรรณานุกรม

กรรณิการ์ จุฑามาศ สุมาลี. **ยะวา-ชวาในบางกอก**. กรุงเทพฯ: มูลนิธิโครงการตำราสังคมศาสตร์และมนุษยศาสตร์, 2541.

ครองชัย หัตถา. **มัสยิดกรือเซะ มรดกอารยธรรมปัตตานี**. ปัตตานี: กู๊ดไอเดีย, 2549.

เชษฐ์ ติงสัญชลี. "สถาปัตยกรรมอิหร่านและเอเชียกลาง" เอกสารประกอบการสอนวิชาศิลปะอิสลาม คณะโบราณคดี มหาวิทยาลัยศิลปากร, 2554.

จรัล มะลูลีม. **ไทยกับโลกมุสลิม: ศึกษาเฉพาะกรณีชาวไทยมุสลิม**. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2539.

จีรศักดิ์ โสะสัน. **นูรุ้ลอีมาน: ดินแดนศรัทธาและอัตลักษณ์มุสลิมในพหุสังคมอีสาน**. ขอนแก่น: ศูนย์วิจัยพหุลักษณ์สังคมลุ่มน้ำโขง มหาวิทยาลัยขอนแก่น, 2553.

จุฬิศพงศ์ จุฬารัตน์. "กุฎีเจ้าเซ็น: ศาสนสถานมุสลิมชีอะฮ์ในสมัยรัตนโกสินทร์." **วารสารไทยคดีศึกษา 5**, 1(กุมภาพันธ์-กรกฎาคม 2552): 142-185.

นรเศรษฐ์ พิสิฐพันพร. **สารานุกรมกลุ่มชาติพันธุ์ในประเทศไทย**: จีนฮ่อ. นครปฐม: สถาบัน, 2548.

ประยูรศักดิ์ ชลายนเดชะ. **มุสลิมในประเทศไทย**. กรุงเทพฯ: หอสมุดกลางอิสลามสายสกุลสุลต่านสุลัยมาน, 2539.

พรทิพย์ พันธุโกวิท และภัคพดี อยู่คงดี. **มัสยิดและอาคารประกอบศาสนกิจในศาสนาอิสลามก่อน พ.ศ.2475.** กรุงเทพฯ: กรมศิลปากร, 2550.

มงคล ไชยบุญแก้ว. "การสร้างความเป็นไทยในความเป็นมลายูมุสลิมบนพื้นที่สามจังหวัดชายแดนภาคใต้: กรณีศึกษานโยบายผสมกลมกลืนทางวัฒนธรรมของจอมพล ป. พิบูลสงคราม พ.ศ. 2481-2500." วิทยานิพนธ์รัฐศาสตร์มหาบัณฑิต สาขาการปกครอง

มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์, 2556.

มองซิเออร์ เดอ ลาลูแบร์. **จดหมายเหตุลา ลูแบร์ ราชอาณาจักรสยาม**. แปลโดย สันต์ ท. โกมลบุตร. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ: ศรีปัญญา, 2548.

วสมน สาณะเสน. "ศาสนสถานแบบเปอร์เซียของแขกเจ้าเซ็นในฝั่งธนบุรี: สายสัมพันธ์ไทย-อิหร่านในงานสถาปัตยกรรม." **วารสารศิลป์ พีระศรี** 1, 2 (มีนาคม 2557): 163-193.

สมัย เจริญช่าง. **ย้อนรอยมุสลิมสยาม**. กรุงเทพฯ: นัทชา, 2555.

สุชาติ เศรษฐมาลินี, บรรณาธิการ. **มุสลิมในภาคเหนือของประเทศไทย ประวัติความเป็นมาและวิถีวัฒนธรรม**. เชียงใหม่: ครองช่าง, 2554.

เสาวนีย์ จิตต์หมวด. **กลุ่มชาติพันธุ์ชาวไทยมุสลิม**. กรุงเทพฯ: กองทุนสง่ารุจิระอัมพร, 2531.

อาดิศร์ อีดรีส รักษมณี. "แนวคิดที่เกี่ยวข้องกับสถาปัตยกรรมมัสยิดในกรุงเทพฯ." วิทยานิพนธ์สถาปัตยกรรมศาสตรดุษฎีบัณฑิต บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2552.

_____ . **มัสยิดในกรุงเทพฯ**. กรุงเทพฯ: ศิลปวัฒนธรรม, 2557.

_____. (2549). "อิทธิพลของสถาปัตยกรรมอิสลามที่มีต่อการสร้างมัสยิดในกรุงเทพฯ (ช่วงสมัยรัชกาลที่ 5-ปัจจุบัน)." เอกสารในการประชุมสาระศาสตร์ครั้งที่ 10 ณ คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 26-27 ตุลาคม 2549.

อุทัย หิรัญโต. **มุสลิมในประเทศไทย**. กรุงเทพฯ: โอเดียนสโตร์, 2521.

Fee, Chen Voon. **The Encyclopedia of Malaysia Vol.5**: Architecture. Singapore: Archipelago, 2007.

Forbes, Andrew. **The Crescent in North Thailand: Muslims of Chiang Mai**. Accessed December 30, 2018. Available from http://www.muslimpopulation.com/asia/Thailand/Muslims%20of%20Chiang%20Mai.php

Gharipour, M. and Cemil Schick, I., Editor. **Calligraphy and Architecture in the Muslim World**. Edinburg: Edinburg University Press, 2013.

Guiping, Yang. **Islamic Art in China**. n.p.: China Intercontinental Press, 2013.

Petersen, Andrew. **Dictionary of Islamic Architecture**. New York: Routledge, 2002.

Soonthornpasuch, Suthep. **Islamic Identity in Chiang Mai City**. Chiang Mai: Wanida, 2013.

ภาพที่ 1 (ซ้าย)
มัสยิดกรือเซะ จังหวัดปัตตานี
ที่มา : ผู้วิจัย

ภาพที่ 2 (ขวา)
เปรียบเทียบช่องใต้ฐานหลังคาของมัสยิดกรือเซะ
กับช่องใต้โดมของมัสยิดสมัยราชวงศ์ฟาตีมิยะฮ์
ที่มา : ผู้วิจัย

(1) (2) (3) (4)

ภาพที่ 3 (1)
กุฏิหลวงหลังเดิม กรุงเทพฯ
ที่มา : ทำเนียบ แสงเงิน

ภาพที่ 4 (2)
กุฏิเจริญพาศน์ กรุงเทพฯ
ที่มา : ผู้วิจัย

ภาพที่ 5 (3)
กุฏิปลายนา กรุงเทพฯ
ที่มา : Facebook

ภาพที่ 6 (4)
สถาปัตยกรรมพื้นถิ่นในแถบทะเลสาบแคสเปียน ประเทศอิหร่าน
ที่มา : ทำเนียบ แสงเงิน

ภาพที่ 7 (ซ้าย)
นามของผู้บริสุทธิ์ทั้งห้าที่ตกแต่งภายในศาสนสถานของมุสลิมเชื้อสายเปอร์เซีย
ที่มา : ผู้วิจัย

ภาพที่ 8 (กลาง)
ข้อความเชื่อที่ตกแต่งภายในศาสนสถานของมุสลิมเชื้อสายเปอร์เซีย
ที่มา : ผู้วิจัย

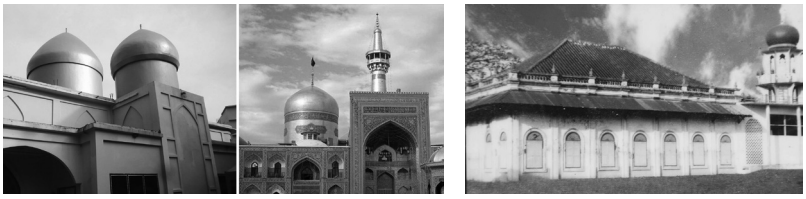
ภาพที่ 9 (ขวา)
โรงเก็บโลงศพจำลองของอิหม่ามฮุสเซน
ภายในเขตศาสนสถานของมุสลิมเชื้อสายเปอร์เซีย
ที่มา : ผู้วิจัย

ภาพที่ 10 (ซ้าย)
เปรียบเทียบภาพเขียนฝาผนังภายในกุฏิเจริญพาศน์ก่อนบูรณะ
กับภาพประกอบในวรรณกรรมเปอร์เซียพุทธศตวรรษที่ 22
ที่มา : ทำเนียบ แสงเงิน

ภาพที่ 11 (ขวา)
มัสยิดผดุงธรรมอิสลาม กรุงเทพฯ พ.ศ. 2504
ที่มา : ธีรนันท์ ช่วงพิชิต

ภาพที่ 12 (ซ้าย)
เปรียบเทียบมัสยิดผดุงธรรมอิสลามหลังปัจจุบันกับมัสยิดในประเทศอิหร่าน
ที่มา : ผู้วิจัย

ภาพที่ 13 (ขวา)
มัสยิดผดุงธรรมอิสลาม กรุงเทพฯ พ.ศ. 2504
ที่มา : ผู้วิจัย



ภาพที่ 14 (ซ้าย)
เปรียบเทียบโดมของกุฎีหลวงหลังปัจจุบันกับ
โดมของสถานที่แสวงบุญของมุสลิมนิกายชีอะฮ์ในเมืองมัชฮัดและเมืองกุม
ที่มา : ผู้วิจัย

ภาพที่ 15 (ขวา)
มัสยิดกมาลุลอิสลามหลังเดิม กรุงเทพฯ
ที่มา : มัสยิดกมาลุลอิสลาม

ภาพที่ 16 (ซ้าย)
มัสยิดเราะห์มาตุ้ลลออ์ จังหวัดปทุมธานี
ที่มา : ผู้วิจัย

ภาพที่ 17 (กลาง)
มัสยิดดารุ้ลอาบีดีน จังหวัดนนทบุรี
ที่มา : ผู้วิจัย

ภาพที่ 18 (ขวา)
มัสยิดวาดิอัลฮุสเซน จังหวัดนราธิวาส
ที่มา : ผู้วิจัย

ภาพที่ 19 (ซ้าย)
พื้นที่ของเมี๊ยะหร็อบของมัสยิดดารุ้ลอาบีดีนที่เป็นหน้ามุขยื่นออกมา
ที่มา : ผู้วิจัย

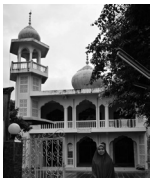
ภาพที่ 20 (กลาง)
เปรียบเทียบมัสยิดกลางของมหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์
วิทยาเขตปัตตานี กับมัสยิดเดมักในอินโดนีเซีย
ที่มา : ผู้วิจัย

ภาพที่ 21 (ขวา)
มัสยิดตะลุโบะ จังหวัดปัตตานี
ที่มา : ผู้วิจัย

ภาพที่ 22 (ซ้าย)
มัสยิดนูรุ้ลบะฮ์รี จังหวัดนราธิวาส
ที่มา : ผู้วิจัย

ภาพที่ 23 (กลาง)
มัสยิดกูวติ้ลอิสลาม กรุงเทพฯ
ที่มา : ผู้วิจัย

ภาพที่ 24 (ขวา)
เปรียบเทียบการตกแต่งภายในของมัสยิดกูวติ้ลอิสลามกับของมัสยิดในรัฐคุชราต
ที่มา : ประภัสสร โพธิ์ศรีทอง



ภาพที่ 25 (ซ้าย)
มัสยิดญามิอะตุ้ลอิสลาม จังหวัดแม่ฮ่องสอน
ที่มา : ผู้วิจัย

ภาพที่ 26 (กลาง)
มัสยิดอัลฟาละฮ์ จังหวัดลำปาง
ที่มา : ผู้วิจัย

ภาพที่ 27 (ขวา)
มัสยิดเซฟี กรุงเทพฯ
ที่มา : ทนงศักดิ์ ตุลยธำรง

ภาพที่ 28 (ซ้ายบน)
มัสยิดดุนนูรหลังเดิม จังหวัดเชียงใหม่
ที่มา : ชุมพล ศรีสมบัติ

ภาพที่ 29 (ขวาบน)
เทวาลัยฮินดูในประเทศอินโดนีเซีย
ที่มา : ทนงศักดิ์ ตุลยธำรง

ภาพที่ 30 (ล่าง)
เปรียบเทียบมัสยิดยะวากับมัสยิดทรงหลังคาซ้อนในประเทศอินโดนีเซีย
ที่มา : ผู้วิจัย

ภาพที่ 31 (ซ้าย)
มัสยิดอินโดนีเซียหลังเดิม กรุงเทพฯ
ที่มา : กรรณิการ์ จุฑามาศ สุมาลี, ยะวา-ชวาในบางกอก

ภาพที่ 32 (ขวา)
มัสยิดดุนนูรหลังเดิม จังหวัดเชียงใหม่
ที่มา : ชุมพล ศรีสมบัติ

ภาพที่ 33 (ซ้าย)
มัสยิดดารุ้ลอามาน จังหวัดเชียงราย
ที่มา : ผู้วิจัย

ภาพที่ 34 (กลาง)
อาคารละหมาดของสตรีที่มัสยิดอัรเราะห์มะฮ์ จังหวัดเชียงใหม่
ที่มา : ผู้วิจัย

ภาพที่ 35 (ขวา)
มัสยิดดารุ้ลฮูดาหลังเดิม จังหวัดเชียงราย
ที่มา : มัสยิดดารุ้ลฮูดา

ภาพที่ 36 (ซ้าย)
ตัวอย่างการตกแต่งด้วยอักษรจีนในมัสยิดของชาวจีนมุสลิมในภาคเหนือ
ที่มา : ผู้วิจัย

ภาพที่ 37 (กลาง)
เปรียบเทียบการใช้อักษรชื่อหนีตกแต่งเมี๊ยะหร็อบที่พบในมัสยิด
ของชาวจีนมุสลิมในภาคเหนือกับมัสยิดในประเทศจีน
ที่มา : ผู้วิจัย

ภาพที่ 38 (ขวา)
ตัวอย่างหินปักหลุมศพของชาวจีนมุสลิมในภาคเหนือ
ที่มา : ผู้วิจัย

Received : *July 10, 2018*
Revised : *August 15, 2018*
December 14, 2018
Accepted : *July 2, 2019*

สื่อการเรียนรู้ประเภทสิ่งพิมพ์ในพิพิธภัณฑ์ศิลปะที่เหมาะสมสำหรับเยาวชน

เมธาวี กิตติอาภรณ์พล
บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร

คำสำคัญ การจัดการศึกษาในพิพิธภัณฑ์ พิพิธภัณฑ์ศิลปะ สื่อการเรียนรู้ เยาวชน

บทคัดย่อ

การให้ความรู้ในบริบทของพิพิธภัณฑ์ศิลปะหรือหอศิลป์ของประเทศไทยยังมีปัญหาด้านต่าง ๆ โดยเฉพาะกลุ่มเป้าหมายที่เป็นเยาวชน จากประสบการณ์เยี่ยมชมพิพิธภัณฑ์จากต่างประเทศ พบว่ามีการผลิตสื่อใบงานในประเภทสิ่งพิมพ์สำหรับให้บริการอย่างแพร่หลายและเข้าถึงได้ง่าย บทความนี้มีวัตถุประสงค์คือศึกษาและวิเคราะห์สื่อการเรียนรู้ประเภทสิ่งพิมพ์ในพิพิธภัณฑ์ศิลปะที่เหมาะสมสำหรับเยาวชน โดยผู้เขียนได้ทำการศึกษาข้อมูลเชิงเอกสารและตัวอย่างสื่อการเรียนรู้ดังกล่าว ในประเด็นต่าง ๆ ได้แก่ 1) การจัดการศึกษาในพิพิธภัณฑ์หรือหอศิลป์ของประเทศไทย 2) สื่อการเรียนรู้สำหรับเด็กในรูปแบบสิ่งพิมพ์ในพิพิธภัณฑ์ศิลปะและตัวอย่าง

3) ข้อเสนอแนะจากนักการพิพิธภัณฑ์ต่างประเทศ 4) สาระมาตรฐานการเรียนรู้ศิลปะ 5) ลักษณะและพฤติกรรมของเด็กในพิพิธภัณฑ์

ผลจากการศึกษาสามารถสรุปได้ว่า สื่อการเรียนรู้ประเภทสิ่งพิมพ์ในพิพิธภัณฑ์ศิลปะที่เหมาะสมสำหรับเยาวชน ควรมีการพัฒนาโดยคำนึงถึงประเด็นต่อไปนี้ 1) การนำไปใช้จริง ควรมีการทดลองนำไปใช้จริง คำนึงถึงสถานการณ์และควรให้ผู้ที่ไม่มีพื้นฐานทางศิลปะทดลองใช้ด้วย 2) เนื้อหา การตั้งคำถามและกิจกรรม ควรเป็นเนื้อหาที่เชื่อมโยงกับสาระการเรียนวิชาทัศนศิลป์ในบริบทของโรงเรียนหรือตามที่กระทรวงศึกษาธิการกำหนด ควรใช้คำถามที่หลากหลาย รวมถึงมีการใช้คำถามแบบนิรนัยด้วย 3) การพัฒนาภาพรวมของสื่อ ควรใช้ภาษาที่กระชับและเหมาะสมกับช่วงอายุของเยาวชนกลุ่มเป้าหมาย คำนึงถึงการอกแบบภาพรวมที่สอดคล้องไปกับการใช้งานจริงด้วย

บทนำ

ปัจจุบันสังคมทั่วโลกมีความตื่นตัวและการพัฒนาในด้านต่าง ๆ เพื่อนำไปสู่ความเจริญก้าวหน้าที่ทัดเทียมกับประเทศอื่น ๆ โดยเฉพาะเศรษฐกิจ ศิลปะวัฒนธรรมและการศึกษา ประเทศไทยได้มีการปฏิรูปการศึกษา การเรียนรู้ การพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ในทุกด้าน ส่งผลให้ทุกภาคส่วนให้ความสนใจแหล่งการเรียนรู้ตลอดชีวิต โดยหอศิลป์ (Art Gallery) หรือพิพิธภัณฑ์ศิลปะ (Museum of Art) คือรูปแบบหนึ่งของแหล่งการเรียนรู้ตลอดชีวิตที่สามารถอำนวยประโยชน์ให้กับบุคคลทุกเพศทุกวัย มีบทบาทที่ส่งเสริมกระบวนการเรียนรู้ของการปฏิรูปการศึกษาที่พัฒนาการของสังคมไทย โครงสร้างของสังคมไทย วิถีทางวัฒนธรรม ของสังคมไทยและกระบวนการจัดการศึกษา

บทบาทการเผยแพร่ความรู้ของพิพิธภัณฑ์ถือเป็นหัวใจสำคัญและเกิดประโยชน์แก่ผู้เยี่ยมชมและควรได้รับความเข้าใจและความร่วมมือในการวางแผนจากหลายฝ่าย เช่น เจ้าหน้าที่พิพิธภัณฑ์ ผู้ชม สถานศึกษา รวมไปถึงองค์กรทั้งภาครัฐและเอกชน โดยปรากฏในพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พุทธศักราช 2542 หมวดที่ 4 มาตรา 25 มีใจความที่แสดงให้เห็นถึงบทบาทสำคัญของพิพิธภัณฑ์ในฐานะที่เป็นแหล่งการเรียนรู้ตลอดชีวิตซึ่งควรได้รับการส่งเสริมจากทั้งรัฐและเอกชน และกรมศิลปากร ยังได้กำหนดภารกิจของพิพิธภัณฑ์ด้านการให้บริการด้านการศึกษาการถ่ายทอดความรู้ต่าง ๆ ที่พิพิธภัณฑ์รวบรวมมาเป็นองค์ความรู้ให้กับสาธารณชน ด้วยการสื่อสารที่เพิ่มเติมไปจาก นิทรรศการ เพื่อสร้างความเข้าใจให้เกิดขึ้น

โดยง่าย และเพื่อสร้างสัมพันธ์ระหว่างสาธารณชนกับพิพิธภัณฑ์ให้มี ความใกล้ชิดกัน นอกจากนี้ยังต้องคิดค้นนวัตกรรมใหม่ ๆ ในการบริการการศึกษา และในการประชาสัมพันธ์ เพื่อให้สาธารณชนมีความสนใจในกิจการของพิพิธภัณฑ์อยู่ตลอดเวลาด้วย [1]

นอกจากนี้ค่านิยมหรือความเข้าใจเกี่ยวกับการเข้าหอศิลป์หรือพิพิธภัณฑ์ศิลปะสำหรับบุคคลทั่วไปบางส่วนยังเป็นปัญหา กล่าวคือ มักจะเข้าใจกันว่าเป็นสถานที่ที่น่าเบื่อ และสามารถเข้าใจได้ยากและการเรียนรู้ของเยาวชนในหอศิลป์ของประเทศไทยยังมีปัญหาด้านสื่อการเรียนรู้ที่เหมาะสม เมื่อนำความรู้ที่มีอยู่มาถ่ายทอดด้วยวิธีการที่ไม่เหมาะสมก็ย่อมทำให้เกิดความเบื่อหน่ายและส่งผลในระยะยาวต่อทัศนคติการเรียนรู้ของเยาวชน

การจัดการศึกษาในพิพิธภัณฑ์หรือหอศิลป์ของประเทศไทย

การให้บริการด้านการศึกษาในพิพิธภัณฑ์ถือเป็นหน้าที่หลักอย่างหนึ่งที่พิพิธภัณฑ์ควรให้ความสำคัญ จากการศึกษาของผู้วิจัยพบว่า พิพิธภัณฑ์ศิลปะหรือหอศิลป์ในประเทศไทยมีการจัดการศึกษาที่เชื่อมโยงกับนิทรรศการจัดแสดงอย่างสม่ำเสมอและเป็นรูปธรรม สามารถจำแนกกิจกรรมการศึกษาที่จัดอย่างแพร่หลายออกได้ ดังนี้

1. กิจกรรมการบรรยายพิเศษหรือเสวนา มักเป็นการบรรยายหรือเสวนาเกี่ยวกับสิ่งที่นิทรรศการหรือพิพิธภัณฑ์นำเสนอ มีเป้าหมายหลักคือการให้ความรู้และแลกเปลี่ยนความคิดเห็น อาจมีทั้งศิลปินหรือผู้เชี่ยวชาญเป็นผู้นำการบรรยาย มีทั้งเนื้อหาในระดับพื้นฐานและเนื้อหาที่เป็นประเด็นเจาะจง กลุ่มผู้ชมมักเป็นวัยนักศึกษาหรือวัยผู้ใหญ่ นอกจากนี้ในปัจจุบันยังมีเทคโนโลยีการเผยแพร่หรือบันทึกภาพเข้ามาช่วยให้สามารถกระจายความรู้ไปได้มากกว่าเดิมด้วย

2. กิจกรรมอบรมเชิงปฏิบัติการ เป็นรูปแบบกิจกรรมที่เน้นให้ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติจริงผ่านการสอนหรือสาธิตจากผู้เชี่ยวชาญ เช่น กิจกรรมระบายสีน้ำ กิจกรรมในรูปแบบนี้เหมาะสมกับบุคคลทุกวัย ขึ้นอยู่กับความยากง่ายของเรื่องที่สอน ทั้งนี้มักมีค่าใช้จ่ายอุปกรณ์ซึ่งอาจเรียกเก็บจากผู้เรียน ซึ่งอาจทำให้คนบางกลุ่มไม่มีโอกาสเข้าถึงและอาจมีการจำกัดจำนวนผู้เรียนเป็นกลุ่มเล็ก ๆ หรือมีการเปิดสอนในรอบเวลาที่จำกัด

3. กิจกรรมนำชมนิทรรศการ เป็นรูปแบบกิจกรรมที่เกิดขึ้นโดยมีภัณฑารักษ์หรือเจ้าหน้าที่หอศิลป์เป็นผู้ดำเนินการ เป็นการเดินชมนิทรรศการพร้อมด้วยการอธิบายเพื่อให้ได้รับความรู้หรือ

เข้าใจนิทรรศการและสิ่งจัดแสดงมากขึ้นโดยวิทยากร อาจมีกิจกรรมประกอบการนำชมเล็กน้อย แต่อาจมีการจำกัดจำนวนผู้ชมเป็นกลุ่มเล็ก ๆ หรือมีการเปิดนำชมในรอบเวลาที่จำกัด กิจกรรมในรูปแบบนี้เหมาะสมกับวัยรุ่นและผู้ใหญ่ โดยส่วนมากมักไม่มีค่าใช้จ่ายและเกิดจากการร้องขอการนำชมจากโรงเรียนเมื่อเข้าเยี่ยมชมเป็นหมู่คณะ

ทั้งนี้กิจกรรมข้างต้นเป็นกิจกรรมที่ต้องใช้บุคลากรที่มีความเชี่ยวชาญเฉพาะทางและผ่านการฝึกฝน มีการจำกัดเวลาและจำนวนผู้เข้าร่วมกิจกรรม รวมถึงจำกัดกลุ่มอายุผู้เข้าร่วม โดยเน้นไปที่วัยรุ่นและผู้ใหญ่เป็นส่วนมาก หอศิลป์หรือพิพิธภัณฑ์ศิลปะไทยกำลังประสบปัญหาด้านสื่อการเรียนรู้ที่เหมาะสมของเยาวชน เช่น ไม่เพียงพอต่อความต้องการหรือมีปัญหาในด้านการผลิตและจ้างบุคลากร การเรียนรู้ในหอศิลป์หรือพิพิธภัณฑ์ศิลปะไทยปัจจุบันมักจะเป็นรูปแบบของการนำชมบรรยายหรือทำกิจกรรมร่วมกันในระยะเวลาที่กำหนดโดยมีวิทยากรเป็นสื่อบุคคลคอยให้ความรู้ ซึ่งหากมิได้เข้าชมเป็นหมู่คณะหรือเข้าชมในเวลาที่กำหนดรอบการบรรยายก็จะทำได้เพียงชมงานศิลปะด้วยตัวเองเท่านั้น

สื่อการเรียนรู้สำหรับเด็กในรูปแบบสิ่งพิมพ์ในพิพิธภัณฑ์ศิลปะ

จากการศึกษาและเยี่ยมชมพิพิธภัณฑ์หรือหอศิลป์ของต่างประเทศ พบว่านอกเหนือจากกิจกรรมในรูปแบบข้างต้น ได้มีการให้บริการสื่อการเรียนรู้สำหรับเด็กในรูปแบบสิ่งพิมพ์ ซึ่งสามารถหยิบหรือร้องขอได้จากส่วนต้อนรับหรือทางเข้าของพิพิธภัณฑ์โดยไม่เสียค่าใช้จ่าย มีชื่อเรียกที่แตกต่างกันออกไป แต่มีลักษณะและการใช้งานที่ใกล้เคียงกัน บ้างเรียกว่า Worksheet, Kids activity guide, Activity guide หรือ Family guide มีรายละเอียดที่เกี่ยวกับนิทรรศการที่กำลังจัดแสดง มีกิจกรรมศิลปะ เกมหรือคำถามกระตุ้นให้สังเกตวัตถุจัดแสดง โดยเนื่องจากเป็นสื่อที่ออกแบบมาเพื่อใช้กับเด็กโดยเฉพาะ ส่วนมากมีการใช้คำศัพท์ที่ไม่ซับซ้อน เข้าใจง่าย บางฉบับมีการกำหนดอายุผู้ใช้ไว้ชัดเจน เช่น อายุ 6 ปีขึ้นไป มีตั้งแต่ขนาดใหญ่ไปจนถึงขนาดเล็ก อาจเป็นแผ่นพับหรือหนังสือเล่มเล็กขนาดเหมาะสำหรับเด็กพกพา มีการออกแบบที่ดึงดูดความสนใจ

หทัยรัตน์ มณเฑียร ให้ความเห็นว่า นอกจากไกด์บุ๊คสำหรับผู้ใหญ่แล้ว พิพิธภัณฑ์ควรมีไกด์บุ๊คสำหรับเด็ก [2] ในขณะที่ Timothy Ambrose และ Crispin Paine ยังได้ระบุว่าพิพิธภัณฑ์ควรจัดหาสื่อการเรียนรู้สำหรับเด็ก เพื่ออำนวยความสะดวกต่อตัวเด็กเองและผู้ที่พาเด็กมาพิพิธภัณฑ์ และกล่าวว่าสื่อแผ่นพับที่ดีต้องมีลักษณะที่เชิญชวนให้เด็กได้สังเกตวัตถุจัดแสดง

ในกรณีที่เด็กสามารถตอบคำถามในแผ่นพับได้โดยปราศจากการมองไปยังวัตถุ หมายความว่าสื่อนั้นไม่ได้รับการออกแบบอย่างมีประสิทธิภาพ คำถามที่มีประโยชน์ควรเป็นคำถามที่ชี้นำว่าวัตถุจัดแสดงนั้นทำหน้าที่หรือทำมาจากอะไร ซึ่งล้วนได้คำตอบจากการสังเกต [3] รวมถึงมีกิจกรรมวาดภาพ ระบายสี เกมปริศนา ที่ได้รับการออกแบบสำหรับเด็กโดยเฉพาะและมีราคาถูก [4]

ตัวอย่างสื่อสิ่งพิมพ์จากต่างประเทศ

จากการสำรวจพบว่ามีพิพิธภัณฑ์ศิลปะหรือหอศิลป์ของต่างประเทศมีการบริการสื่อใบงานนี้โดยไม่คิดค่าใช้จ่ายและจัดวางไว้ให้ผู้ชมสามารถหยิบได้ในจุดที่เป็นที่สังเกต เช่น จุดบริการข้อมูลประชาสัมพันธ์ และที่จำหน่ายบัตรเข้าชมนิทรรศการ (ภาพที่ 1 - 3) รวมถึงการให้บริการออนไลน์ ผู้ชมสามารถดาวน์โหลดสื่อใบงานในรูปแบบไฟล์ pdf (ภาพที่ 4 - 8) ก่อนเยี่ยมชมนิทรรศการหรือใช้สำหรับทำกิจกรรมที่บ้านก็ได้โดยไม่เสียค่าใช้จ่ายและยังเปิดให้ดาวน์โหลดอย่างเป็นสาธารณะ

แนวทางและข้อเสนอแนะจากนักการศึกษาพิพิธภัณฑ์ในต่างประเทศ

พิพิธภัณฑ์โดยส่วนใหญ่ มักจะมีแผ่นพับจัดเตรียมสำหรับผู้ชมที่เป็นวัยเรียน ซึ่งอาจสร้างประสบการณ์ที่ดีให้กับผู้ใช้เมื่อมีการออกแบบที่ดี จากการศึกษาพบว่า นักการศึกษาพิพิธภัณฑ์ในต่างประเทศได้พัฒนาและเก็บข้อมูลด้านการนำไปใช้ของสื่อชนิดนี้อย่างเป็นระบบมาอย่างสม่ำเสมอ เป็นหัวข้อหลักที่มีผู้ให้ความสนใจเสมอมา และยังมีการประชุมเพื่อหารือแนวทางในการพัฒนาสื่อชนิดนี้ร่วมกันจากนักการศึกษาในพิพิธภัณฑ์หรือผู้ที่เกียวข้องในระดับนานาชาติ โดยได้บอกเล่าประสบการณ์การนำไปใช้และเสนอข้อแนะนำในการพัฒนาสื่อประเภทนี้ไว้ในการประชุมที่จัดโดย National Art Education Association [5] ในปีพ.ศ.2550 ข้อเสนอแนะจากนักการศึกษาพิพิธภัณฑ์ในต่างประเทศมีรายละเอียดที่น่าสนใจโดยสามารถสรุปพอสังเขปตามหัวข้อ ดังต่อไปนี้

1. ด้านการพัฒนาภาพรวมสื่อ การตั้งคำถามและกิจกรรม

สื่อใบงานที่ออกแบบได้ดี ควรผ่านการทดสอบใช้งานจริงมาก่อนเพื่อหาความเหมาะสม มีการคำนึงถึงอายุของกลุ่มเป้าหมาย กระตุ้นให้เกิดการคิดแบบนิรนัย มีการนำเสนอเนื้อหาหลักโดยใช้หัวข้อ (Theme) หรือบุคคลเป็นหลัก กล่าวถึงวัตถุจัดแสดงในจำนวนที่จำกัด มีการใช้

ภาพหรือภาพประกอบในทางที่สร้างสรรค์ มีเนื้อหาที่สามารถนำไปสู่การอภิปรายหรือแลกเปลี่ยนความคิดเห็นได้ในภายหลังจากการเยี่ยมชมพิพิธภัณฑ์[6] ควรใช้ข้อความที่น้อยลงและมั่นใจว่ากระชับ เลี่ยงคำถามแบบ "ใช่หรือไม่" เลือกวัตถุที่ดึงดูดเด็ก ใช้กิจกรรมที่อาศัยการสังเกตรายละเอียดจากผลงานศิลปะ เลี่ยงกิจกรรมที่ใช้การเขียนตัวหนังสือ เน้นกิจกรรมที่เกี่ยวกับการมองและสังเกต ควรใช้คำถามที่เกี่ยวข้องกับสิ่งที่พวกเขารู้อยู่แล้ว ไม่มีคำตอบที่ถูกหรือผิดอย่างแน่ชัด และคำตอบต้องแฝงอยู่ในสิ่งที่พวกเขาเห็น นักการศึกษาพิพิธภัณฑ์ควรคาดหวังว่าผู้ชมจะใช้วิธีมอง ตั้งคำถามและวิเคราะห์ผลงานศิลปะทุก ๆ ชิ้นแบบเดียวกับที่เสนอในสื่อใบงาน ได้ ช่วยกระตุ้นให้พวกเขามองเห็นรายละเอียดของงานศิลปะ ให้ข้อมูลที่จำเป็น โดยต้องแน่ใจว่าพวกเขาจะรู้สึกผ่อนคลาย มีความสุขและรู้สึกว่าได้รับการต้อนรับอันดีจากพิพิธภัณฑ์ ควรส่งเสริมการกระตุ้นให้เกิดการแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับงานศิลปะ ทั้งในขณะที่อยู่ในพิพิธภัณฑ์และหลังจากกลับไปแล้ว นอกจากนี้ยังเน้นวิธีสังเกตและค้นคว้าเกี่ยวกับงานศิลปะ เพื่อฝึกให้สามารถนำไปปรับใช้กับผลงานชิ้นอื่น ๆ ได้หลากหลายวิธี จากการสุ่มสัมภาษณ์ผู้ชมวัยผู้ใหญ่ว่าต้องการให้สื่อนี้มีลักษณะอย่างไรบ้าง พบว่าต้องการข้อมูลเกี่ยวกับงานชิ้นนั้น ศิลปิน และสิ่งที่สามารถเป็นหัวข้อสนทนาที่เกี่ยวข้องได้ ควรมีการกำหนดวัตถุประสงค์ของการ์ดแต่ละใบ เช่น การเปิดโอกาสให้ครอบครัวได้มีการสนทนากัน มีคำถามปลายเปิด ถามคำถามที่เริ่มด้วย "ทำไม" มีโจทย์ที่ให้สังเกตงานศิลปะ ให้เด็กได้ใช้จินตนาการ เช่น เล่านิทานจากภาพ ถามคำถามที่เกี่ยวข้องกับชีวิตประจำวัน ให้เด็กได้มีประสบการณ์ที่ดีในขณะที่ชมงานศิลปะในพิพิธภัณฑ์ กระตุ้นให้เด็กได้ฝึกสังเกตและมอง มีการบอกใบ้รายละเอียดบางอย่างของภาพให้เด็ก ๆ ได้ตามหาชิ้นผลงานจริง ใช้การเขียนในภาษาสำหรับเด็ก เด็กสามารถอ่านและทำกิจกรรมด้วยตัวเองได้ และหากมีผู้ใหญ่มาด้วยก็ทำให้ผู้ใหญ่เลือกใช้คำในการอธิบายได้ง่ายขึ้น

ข้อความควรมีความกระชับเพื่อให้เกิดความน่าอ่าน มีการใช้ย่อหน้าสั้น ๆ หรือแบ่งเป็นข้อ เน้นตัวพิมพ์หนาหรือขีดเส้นใต้ใจความ เขียนในระดับภาษาของเด็ก ใช้ภาษาที่มีชีวิตชีวาและเป็นภาษาพูด ใช้คำที่แสดงภาพชัดเจน หลีกเลี่ยงคำที่เป็นนามธรรม เลี่ยงกิจกรรมหรือคำถามที่ไม่กระตุ้นให้เกิดปฏิสัมพันธ์ อาจใช้ประโยคอ้างอิงจากแหล่งอื่นได้ ระหว่างออกแบบควรคาดหวังว่าจะมีสิ่งกีดขวางในนิทรรศการ เน้นการตอบคำถามอย่างตรงประเด็น อาจชี้ข้อเข้าใจผิดที่มักเกิดขึ้น (ถ้ามี) นำเสนอเกร็ดที่น่ารู้ ใช้เรื่องใกล้ตัว เริ่มต้นจากสิ่งที่มองเห็นได้ออกแบบสื่อโดยยึดจากการสังเกต มีการชี้นำแต่ยังคงเผยช่องให้เกิดการค้นคว้าด้วยตัวเอง ให้ข้อมูลและทักษะที่ผู้ชมสามารถนำไปฝึกหรือพัฒนาต่อได้ด้วยตนเอง กระตุ้นความอยากรู้อยากเห็น เกิดการโต้แย้ง การอภิปราย มีการแสดงความคิดของตนเอง เลี่ยงการใช้ศัพท์เฉพาะทางโดยไม่อธิบายนิยามไว้ให้ มีการทบทวนสื่อที่ออกแบบไว้ด้วยการมองจากมุมของผู้ชมนิทรรศการ

ที่ไม่มีพื้นฐานทางศิลปะหรืออาจมีการทดลองนำไปใช้จริงก่อน

ควรเริ่มจากการมองไปยังวัตถุจัดแสดงและพิจารณาว่ามองเห็นอะไรบ้างหรือมีความน่าดึงดูดอย่างไร พยายามคิดหาความเชื่อมโยงระหว่างที่มองวัตถุนั้น พิจารณามีความหมายในเชิงประวัติศาสตร์หรือไม่ หรือมีกระบวนการที่น่าสนใจหรือไม่ วัตถุทำให้เกิดความรู้หรือสภาวะอารมณ์แบบไหนอย่างไร หรือจำเป็นต้องทราบข้อมูลอะไรก่อนบ้าง พยายามจัดหมวดหมู่ของประเด็นหลักในผลงานชิ้นนั้นออกให้ได้ 5 ประเภทเป็นอย่างน้อย ลองเดินชมนิทรรศการและสังเกตว่างานชิ้นไหนสามารถดึงดูดความสนใจได้ พยายามไตร่ตรองดูว่าผู้ชมนิทรรศการจะเดินชมงานอย่างไร คำนึงถึงปฏิสัมพันธ์ระหว่างวัตถุจัดแสดงในห้องเดียวกัน เปิดโอกาสให้ผู้ชมเรียนรู้ข้อมูลหลาย ๆ แบบและชวนให้ลองเปรียบเทียบกัน อาจเริ่มจากสิ่งง่าย ๆ ที่เป็นรูปธรรมก่อนแล้วค่อยเข้าสู่เรื่องที่ซับซ้อนขึ้นไป พยายามจัดลำดับความรู้ให้เป็นขั้นตอนเพื่อความเข้าใจที่ชัดเจน เลี่ยงการสอนผู้ชมไปเสียทุกอย่าง จำเป็นต้องเหลือช่องว่างให้พวกเขาได้เรียนรู้และค้นคว้าด้วยตัวเองว่าผลงานชิ้นนั้นกำลังสื่อสารอะไร ในขณะที่คิดหาวิธีการสื่อสารแนวความคิดหลักของมัน เปิดเผยข้อมูลเพียงเล็กน้อยเท่านั้น จากนั้นจึงแฝงกิจกรรมเข้าไป กิจกรรมสามารถเป็นได้ทั้งโจทย์จากสิ่งที่เห็นและเกม สามารถศึกษาจากสื่อของแหล่งอื่น ๆ ได้เพื่อให้เกิดความคิดใหม่ ๆ บางครั้งอาจต้องใส่ข้อมูลรายละเอียดเพื่อเสริมความเข้าใจ แต่ไม่ควรมีความยาวจนเกินไปเพราะผู้ปกครองจะต้องคอยดูแลเด็กท่ามกลางห้องจัดแสดงที่มีแต่วัตถุที่แตกหักได้ง่าย พยายามใส่ภาพและข้อมูลในสัดส่วนที่เท่ากันเพื่อให้ไม่มีส่วนไหนดูมากจนเกินไป

เนื้อหาในสื่อมาจากการสังเกตระหว่างการนำชม เช่น คำถามที่มักถูกถามบ่อย ๆ ยิ่งมีการนำชมบ่อยก็ยิ่งทำให้ได้คำถามและข้อมูลที่ดีที่สุด ควรถามคำถามที่ชวนให้คิดถึงองค์ประกอบพื้นฐานทางศิลปะ (ช่วยให้เข้าใจถึงความสำคัญของแต่ละส่วนในการสร้างงานศิลปะมากขึ้น) ควรเริ่มจากคำถามเกี่ยวกับสิ่งที่มองเห็นได้ จากนั้นคำถามที่ 3-4 อาจเพิ่มความเป็นนามธรรมมากขึ้นตามลำดับ ควรถามเจาะจงเกี่ยวกับส่วนใดส่วนหนึ่งของงานชิ้นนั้นว่ามีความเห็นอย่างควรพยายามทำให้ข้อความกระชับและเกี่ยวข้องกับวัตถุจัดแสดง ถ้ามีคำถามที่ต้องการคำตอบเจาะจง ต้องมั่นใจว่าได้ใส่คำตอบนั้นไว้ในสื่อแล้ว อาจมีการให้ข้อมูลเกี่ยวกับแหล่งความรู้เพิ่มเติม เช่น เว็บไซต์ หนังสือ

2. ด้านการสร้างความสัมพันธ์ระหว่างเยาวชนและผู้ปกครอง

สื่อที่ทำขึ้นมีเป้าหมายคือการใช้เวลาสังเกตงานศิลปะมากขึ้น จากการสังเกตพบว่าผู้ชมทำได้ตามเป้าหมายที่วางไว้ มีการใช้เวลาในการชมงานมากขึ้น คุยกันมากขึ้นและใส่ใจรายละเอียด

ของผลงานมากขึ้น ควรออกแบบมาให้สามารถปรับใช้กับเด็กที่มาพร้อมครอบครัวและโรงเรียน (ทั้งในเวลาเรียนหรือนอกเวลา) และจากการสัมภาษณ์ พบว่าครอบครัวส่วนใหญ่นำสื่อนี้กลับไปทำที่บ้านเพราะพวกเขาได้ใช้เวลาไปกับห้องกิจกรรมไปแล้ว สื่อควรเสนอกิจกรรมที่สามารถนำกลับไปทำต่อได้หลังจากการเยี่ยมชมพิพิธภัณฑ์ เช่น การวาดภาพ กิจกรรมประดิษฐ์หรือตัดกระดาษ สื่อนี้ยังสามารถเข้าถึงคนจำนวนมากในราคาที่ไม่แพง ผู้ชมบางคนยังนำกลับไปเป็นของที่ระลึกอีกด้วย และนั่นคือสาเหตุที่เจ้าหน้าที่ต้องจำกัดจำนวนไว้สำหรับครอบครัวหรือผู้ที่ต้องการจริง ๆ เท่านั้น การเข้าถึงสื่อชุดนี้คือสิ่งสำคัญ จึงจัดวางไว้หน้าห้องกิจกรรมเด็กทุก ๆ เข้าเพื่อรองรับเด็กนักเรียนที่จะเข้ามาเยี่ยมชมในแต่ละวันด้วย

ครอบครัวที่ใช้สื่อนี้มีเป้าหมายคือให้เด็กได้รับประสบการณ์ทางการศึกษาจากพิพิธภัณฑ์ศิลปะและต้องการความช่วยเหลือในการสอน สื่อใบงานนี้ควรจัดทำเพื่อให้ครอบครัวมีการเรียนรู้ด้วยตัวเอง เพื่อรับมือกับสถานการณ์ในกรณีที่เด็กตั้งคำถามกับครอบครัวเมื่อไม่ที่เจ้าหน้าที่อยู่ด้วย ผู้ปกครองจะรู้สึกผ่อนคลายและมีวิธีการชมงานในพิพิธภัณฑ์ที่สามารถนำไปใช้ได้ และการทำให้สื่อนี้เข้าถึงได้ทางเว็บไซต์ทำให้ผู้ชมใช้สื่อนี้ที่บ้านได้ และอาจได้ผลที่ดีกว่าเมื่อมีกิจกรรมที่ต้องใช้เวลา สื่อบางชิ้นยังออกแบบมาเพื่อให้สามารถกางออกเป็นโปสเตอร์แขวนผนังได้ อาจมีค่าใช้จ่ายที่สูงกว่า แต่จะเป็นตัวเชื่อมประสบการณ์ระหว่างพิพิธภัณฑ์กับบ้านได้เป็นอย่างดี เนื่องจากมีการเลือกใช้ผลงานที่จัดแสดงในนิทรรศการ สื่อเหล่านี้จึงสามารถนำกลับมาใช้ได้อีกเรื่อย ๆ

3. ประโยชน์ในแง่การจัดการ

ข้อดีของสื่อประเภทนี้ คือ เป็นส่วนสำคัญที่ช่วยผู้ไม่มีพื้นฐานความรู้เกี่ยวกับประวัติศาสตร์ศิลป์ได้เรียนรู้ โดยหวังว่าสื่อนี้จะเป็นสิ่งเชื่อมโยงงานศิลปะและผู้ชมเข้าด้วยกัน สื่อนี้ยังเป็นอีกทางเลือกสำหรับผู้ชมที่มาร่วมกิจกรรมซึ่งมีการจำกัดจำนวนผู้เข้าร่วม โดยใช้เป็นส่วนช่วยระบายจำนวนคนสำหรับรอบกิจกรรมในแต่ละวัน แม้ว่าพิพิธภัณฑ์จะเปิดห้องการศึกษาเพิ่มขึ้นเพื่อรองรับกิจกรรม สื่อชนิดนี้ก็ยังเป็นที่ต้องการและมีการร้องขอจากครอบครัวอย่างสม่ำเสมอ

จากการรวบรวมและจำแนกข้อเสนอแนะข้างต้น พบว่าสื่อใบงานประเภทนี้ไม่ได้มีการกำหนดรูปแบบที่ตายตัว โดยส่วนมากเป็นการประยุกต์ใช้ให้เหมาะสมกับพิพิธภัณฑ์ศิลปะนั้น ๆ ตามความเหมาะสมและวัตถุประสงค์ แต่มีหลักการที่สอดคล้องและคล้ายคลึงกันในด้านการพัฒนาภาพรวมสื่อและกิจกรรม

สาระและมาตรฐานการเรียนรู้ศิลปะ

เนื่องจากบทความนี้มีจุดมุ่งหมายในการเชื่อมโยงการชมนิทรรศการศิลปะในบริบทของพิพิธภัณฑ์ศิลปะหรือหอศิลป์กับประสบการณ์เดิมหรือความรู้เดิมของกลุ่มเยาวชนไทย โดยเฉพาะในช่วงระดับประถมศึกษาตอนต้น จึงมีความจำเป็นที่จะต้องทราบว่ามีพื้นฐานความรู้ด้านศิลปะอย่างไรบ้าง

สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ ได้มีการกำหนดตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลาง กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ได้แบ่งสาระการเรียนรู้ศิลปะออกเป็น 3 ประเภท ได้แก่ ทัศนศิลป์ ดนตรี และนาฏศิลป์ โดยกำหนดเป้าหมายของการเรียนรู้ทัศนศิลป์สำหรับทุกระดับชั้นไว้ว่า

> *"...มีความรู้ความเข้าใจองค์ประกอบศิลป์ ทัศนธาตุ สร้างและนำเสนอผลงานทางทัศนศิลป์จากจินตนาการ โดยสามารถใช้อุปกรณ์ที่เหมาะสม รวมทั้งสามารถใช้เทคนิค วิธีการของศิลปินในการสร้างงานได้อย่างมีประสิทธิภาพ วิเคราะห์ วิพากษ์ วิจารณ์คุณค่างานทัศนศิลป์ เข้าใจความสัมพันธ์ระหว่างทัศนศิลป์ ประวัติศาสตร์ และวัฒนธรรม เห็นคุณค่างานศิลปะที่เป็นมรดกทางวัฒนธรรม ภูมิปัญญาท้องถิ่น ภูมิปัญญาไทยและสากล ชื่นชม ประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน [7] ..."*

และยังกำหนดคุณภาพผู้เรียนในแต่ละระดับช่วงชั้น โดยงานวิจัยชิ้นนี้มุ่งเน้นไปที่ผู้เรียนจบชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ในสาระวิชาทัศนศิลป์หรือศิลปะ ซึ่งมีการกำหนดคุณภาพผู้เรียนที่เกี่ยวข้องไว้ว่า

1. รู้และเข้าใจเกี่ยวกับรูปร่าง รูปทรง และจำแนกทัศนธาตุของสิ่งต่าง ๆ ในธรรมชาติสิ่งแวดล้อมและงานทัศนศิลป์ มีทักษะพื้นฐานการใช้วัสดุอุปกรณ์ในการสร้างงานวาดภาพระบายสี โดยใช้เส้น รูปร่าง รูปทรง สี และพื้นผิว ภาพปะติด และงานปั้น งานโครงสร้างเคลื่อนไหวอย่างง่าย ๆ ถ่ายทอดความคิด ความรู้สึกจากเรื่องราว เหตุการณ์ ชีวิตจริง สร้างงานทัศนศิลป์ตามที่ตนชื่นชอบ สามารถแสดงเหตุผลและวิธีการในการปรับปรุงงานของตนเอง

2. รู้และเข้าใจความสำคัญของงานทัศนศิลป์ในชีวิตประจำวัน ที่มาของงานทัศนศิลป์ ในท้องถิ่น ตลอดจนการใช้วัสดุ อุปกรณ์ และวิธีการสร้างงานทัศนศิลป์ในท้องถิ่น

โดยทั่วไปการสอนหรือการเรียนรู้ศิลปะในระดับชั้นประถมศึกษาซึ่งถือเป็นเยาวชนในวัยที่สำคัญและมีผลกระทบต่อการเจริญเติบโต มิได้มีเป้าหมายที่จะให้ผู้เรียนมีอาชีพในทางศิลปะ แต่เพื่อปลูกฝังให้เกิดความรู้คุณค่าทางสุนทรียภาพ รู้จักนำเอาความรู้นี้ไปบูรณาการประยุกต์กับการศึกษาวิชาอื่น ๆ ส่งเสริมศิลปศึกษาหรือความซาบซึ้งในคุณค่าศิลปะ ตลอดจนการปรับปรุงชีวิตในอนาคตให้มีความสมบูรณ์ยิ่งขึ้น ในการศึกษานั้น มิใช่เพียงแต่สอนให้ทำในภาคปฏิบัติเท่านั้น แต่ควรต้องอบรมให้มีความซาบซึ้งในศิลปะทั่ว ๆ ไป นับตั้งแต่ความมุ่งหมายของวิชาศิลปศึกษา อิทธิพลของศิลปวัฒนธรรม ศิลปะกับชีวิตประจำวัน ตลอดจนคุณค่าของศิลปะวัฒนธรรมประจำชาติและศิลปะสากล

การสอนศิลปะเด็กในวัย 7 - 9 ปี หรือประถมศึกษาตอนต้น

บทความนี้มุ่งศึกษาสื่อการเรียนรู้ประเภทสิ่งพิมพ์ที่เหมาะสมสำหรับเยาวชน โดยได้เลือกกลุ่มเป้าหมายเป็นเด็กในวัยประถมศึกษาตอนต้น สามารถแบ่งออกตามระดับชั้นได้คือ ประถมศึกษาปีที่ 1 ถึง 3 โดยมีความใกล้เคียงกันในด้านการเรียนรู้ศิลปะ แต่ก็ยังมีข้อแตกต่างบางประการ [8] ดังนี้

<u>ประถมศึกษาปีที่ 1 และ 2</u>
เด็กในชั้นนี้มีความสนใจระยะสั้น หากมีกิจกรรมที่ใช้เวลานาน เด็กจะเบื่อได้ง่าย ชอบเขียนภาพเกี่ยวกับเรื่องที่ตนเองมีประสบการณ์มาแล้ว ชอบความสนุกสนาน ชอบวาดภาพเรขาคณิต แสดงออกสิ่งที่ตนรู้มากกว่าภาพที่เห็น ใช้สีตามอารมณ์ ผลงานจึงแสดงออกจินตนาการมากกว่าเลียนแบบจากของจริง ควรเน้นกิจกรรมที่ให้ได้ใช้มือเพื่อเสริมพัฒนาการร่างกาย เนื่องจากกล้ามเนื้อมือและสายตายังไม่สัมพันธ์กันดีนัก ขาดความแม่นยำในการวาดภาพ เด็กชอบที่จะได้รับการยอมรับและคำชม

<u>ประถมศึกษาปีที่ 3</u>
มีพัฒนาการกล้ามเนื้อและสายตาที่สัมพันธ์กันมากขึ้น ใช้อุปกรณ์ได้หลากหลายมากขึ้น ใส่ใจรายละเอียดมากขึ้น เริ่มมองโลกและวาดภาพตามความเป็นจริง อธิบายผลงานของตนเองได้ เข้าใจคุณค่าผลงานของตน งานที่กำหนดให้เด็กทำควรมีขนาดใหญ่ เพื่อใส่รายละเอียดต่าง ๆ ได้เพียงพอ ผู้สอนควรสนับสนุนให้เด็กทำงานให้เต็มพื้นที่ที่มีให้ ให้เขียนภาพที่เด็กคิดว่าสำคัญก่อน จากนั้นจึงเพิ่มเติมรายละเอียดลงไป

ลักษณะและพฤติกรรมของเด็กในพิพิธภัณฑ์

ระบบการเรียนรู้ของเด็กมีความแตกต่างจากผู้ใหญ่ ดังนั้น หลักการเกี่ยวกับเด็กและพิพิธภัณฑ์จึงไม่ใช่การจัดแสดงวัตถุและจัดข้อความวิชาการให้เด็ก แต่ควรเน้นที่กระบวนการเรียนรู้ ซึ่งขึ้นอยู่กับปัจจัยที่หลากหลาย เช่น วัฒนธรรม อายุ การศึกษาพื้นฐาน วิธีการทำความเข้าใจสิ่งต่าง ๆ หากเจ้าหน้าที่การศึกษาของพิพิธภัณฑ์เข้าใจจิตวิทยาและพฤติกรรมของเด็กจะทำให้การจัดการเรียนรู้เป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพ จิตวิทยาการเรียนรู้ลักษณะของเด็ก [9]

เด็กมักตั้งคำถาม ควรให้เด็กตั้งคำถามได้อย่างอิสระ การขัดขวางไม่ให้เด็กตั้งคำถามจะสร้างผลเชิงลบต่อการเรียนรู้ของเด็ก การเรียนรู้จะเป็นไปอย่างราบรื่นเมื่อเด็กมีความสุขและเพลิดเพลิน สภาวะทางอารมณ์เป็นเรื่องสำคัญต่อมนุษย์ เด็กควรได้ซึมซาบประสบการณ์ที่ประทับใจระหว่างการทำกิจกรรม มิเช่นนั้นจะทำให้เด็กหมดความสนใจที่จะเรียนรู้ และกฎหรือข้อบังคับเป็นอุปสรรคต่อการเรียนรู้ของเด็ก การเรียนรู้โดยการให้เด็กได้ลงมือทำคือการเรียนรู้ที่ดีที่สุด เด็กจะเรียนรู้และจดจำผ่านการใช้ประสาทสัมผัสทั้ง 5 เพื่อนำไปพัฒนาต่อเองได้

พิพิธภัณฑ์เป็นพื้นที่ที่เสนอการเรียนรู้ให้เด็กและสนับสนุนให้สร้างองค์ความรู้ต่อยอดจากสิ่งที่รู้อยู่ก่อนแล้ว เจ้าหน้าที่การศึกษาจึงต้องทำความเข้าใจและสรรหาวิธีที่หลากหลายมาประยุกต์ใช้ให้เหมาะสม โดยทั่วไปเมื่อเด็กเข้ามายังพิพิธภัณฑ์จะส่งผลให้เด็กมีความกระตือรือร้น อยากรู้อยากเห็น อยากสำรวจสิ่งใหม่ อยากเล่น เต็มไปด้วยคำถามและแนวคิดใหม่ ๆ ช่างพูดและกล้าแสดงออก มีความคิดสร้างสรรค์ มีความเชื่อมั่นในตนเอง นอกจากนี้ยังมีการตอบสนองการเรียนรู้ผ่านประสาทสัมผัส พยายามสร้างหลักการหรือทฤษฎีของตัวเอง [10]

สรุปแนวทางในการพัฒนาสื่อใบงานที่สามารถนำมาปรับใช้กับบริบทพิพิธภัณฑ์ศิลปะในประเทศไทย

จากการศึกษาทฤษฎีและวรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง และสำรวจตัวอย่างสื่อใบงานที่มีการนำไปใช้จริงจากต่างประเทศ สามารถสรุปลักษณะหรือแนวทางการผลิตสื่อใบงานที่เหมาะสมต่อบริบทของพิพิธภัณฑ์ศิลปะหรือหอศิลป์ โดยแบ่งออกเป็นประเด็นต่าง ๆ ได้ ดังนี้

1. การนำไปใช้จริง

ควรผ่านการทดสอบใช้งานจริงมาก่อนเพื่อหาความเหมาะสมในหลาย ๆ ด้าน เช่น สิ่งกีดขวางในนิทรรศการ ความสูงของแท่นหรือตู้จัดแสดงมีความเหมาะสมกับช่วงอายุของเด็กที่กำหนด

ในสื่อใบงานหรือไม่ ลองเดินชมนิทรรศการและสังเกตว่าผลงานศิลปะชิ้นไหนสามารถดึงดูดความสนใจได้ พยายามไตร่ตรองดูว่าผู้ชมนิทรรศการจะเดินชมงานอย่างไรและคำนึงถึงปฏิสัมพันธ์ระหว่างวัตถุจัดแสดงในห้องเดียวกัน รวมถึงควรมีการชี้แนะว่าจะสามารถพบคำตอบของกิจกรรมได้ที่ห้องจัดแสดงใด

2. เนื้อหา การตั้งคำถามและกิจกรรม

จากมาตรฐานการเรียนรู้ ทัศนศิลป์ ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช2551 กำหนดว่าเยาวชนในวัยนี้ควรเรียนรู้ทัศนธาตุของสิ่งต่าง ๆ ในงานทัศนศิลป์ โดยเน้นเรื่อง เส้น สี รูปร่าง รูปทรง และพื้นผิว รู้และเข้าใจความสำคัญของงานทัศนศิลป์ในชีวิตประจำวัน สามารถระบุ วัสดุ อุปกรณ์ที่ใช้สร้างผลงานเมื่อชมงานทัศนศิลป์ บรรยายเหตุผลและวิธีการในการสร้างงานทัศนศิลป์ โดยเน้นถึงเทคนิคและวัสดุ อุปกรณ์ การจัดกลุ่มของภาพตามทัศนธาตุ และที่มาของงานทัศนศิลป์ [11] ดังนั้นการออกแบบวัตถุประสงค์ของกิจกรรมควรคำนึงถึงประเด็นนี้เพื่อให้เกิดประโยชน์ต่อเยาวชนด้วย

คำถามหรือกิจกรรมควรมีลักษณะที่เชิญชวนให้เด็กได้สังเกตวัตถุจัดแสดง ในกรณีที่เด็กสามารถตอบคำถามในแผ่นพับได้โดยปราศจากการมองไปยังวัตถุ หมายความว่าสื่อนั้นไม่ได้รับการออกแบบอย่างมีประสิทธิภาพ คำถามที่มีประโยชน์ควรเป็นคำถามที่ชี้นำว่าวัตถุจัดแสดงนั้นทำหน้าที่หรือทำมาจากอะไร ซึ่งล้วนได้คำตอบจากการสังเกต เน้นการถามหรือตอบคำถามอย่างตรงประเด็น ควรมีทั้งคำถามแบบง่ายและยากปะปนกันไป อาจเริ่มจากสิ่งง่าย ๆ ที่เป็นรูปธรรมก่อนแล้วค่อยเข้าสู่เรื่องที่ซับซ้อนขึ้นไป พยายามจัดลำดับความรู้ให้เป็นขั้นตอนเพื่อความเข้าใจที่ชัดเจน มีกิจกรรมวาดภาพ ระบายสี เกมปริศนา ที่ได้รับการออกแบบสำหรับเด็กโดยเฉพาะ คือ มีรายละเอียดไม่มากเกินไป ใช้เวลาในการทำกิจกรรมสั้น ๆ หากเป็นกิจกรรมที่ใช้ระยะเวลานานจะทำให้เกิดความเบื่อหน่าย กระตุ้นให้เกิดการคิดแบบนิรนัย มีการนำเสนอเนื้อหาหลักโดยใช้หัวข้อ (theme) หรือบุคคลเป็นหลัก เลี่ยงการสอนผู้ชมไปเสียทุกอย่าง จำเป็นต้องเหลือช่องว่างให้พวกเขาได้เรียนรู้และค้นคว้าด้วยตัวเองว่าผลงานชิ้นนั้นกำลังสื่อสารอะไรในขณะที่คิดหาวิธีการสื่อสารแนวความคิดหลักของมัน เปิดเผยข้อมูลเพียงเล็กน้อยเท่านั้น จากนั้นจึงแฝงกิจกรรมเข้าไป กล่าวถึงวัตถุในจำนวนที่จำกัดโดยเลือกงานวัตถุที่ดึงดูดเด็กหรือผู้ชมตามช่วงอายุวัย

ควรใช้คำถามที่เกี่ยวข้องกับสิ่งที่รู้อยู่แล้ว และไม่มีคำตอบที่ถูกหรือผิดอย่างแน่ชัด และคำตอบต้องแฝงอยู่ในสิ่งที่มองเห็น อาจนำเสนอเกร็ดที่น่ารู้ ใช้เรื่องใกล้ตัว ใช้กิจกรรมที่อาศัยการสังเกตรายละเอียดจากผลงานศิลปะ เลี่ยงกิจกรรมที่ใช้การเขียนตัวหนังสือ เน้นกิจกรรมที่

เกี่ยวกับการมองและสังเกต และเป็นเนื้อหาที่สามารถนำไปสู่การอภิปรายหรือแลกเปลี่ยนความคิดเห็นได้ในภายหลังจากการเยี่ยมชมพิพิธภัณฑ์ ควรเริ่มจากการมองไปยังวัตถุจัดแสดงและพิจารณาว่ามองเห็นอะไรบ้างหรือมีความน่าดึงดูดอย่างไร พยายามคิดหาความเชื่อมโยงระหว่างที่มองวัตถุนั้น วัตถุทำให้เกิดความรู้หรือสภาวะอารมณ์แบบไหนอย่างไร หรือจำเป็นต้องทราบข้อมูลอะไรก่อนบ้าง อาจแบ่งหมวดหมู่โดยพิจารณาจากรูปแบบคำถามออกได้ 4 แบบ ได้แก่ คำถามทดสอบความจำ คำถามเฉพาะเจาะจง [12] คำถามแบบกว้างที่สามารถมีคำตอบได้มากกว่าหนึ่ง [13] และคำถามเชิงตัดสิน [14] ที่ต้องการคำตอบแสดงความคิดส่วนตัว และกิจกรรมต้องมีความชัดเจนว่าคาดหวังคำตอบแบบใด เช่น การวาดภาพ หรือการตอบคำถาม ควรออกแบบคำถามหรือกิจกรรมมาให้สามารถปรับใช้กับเด็กที่มาพร้อมครอบครัวและโรงเรียน (ทั้งในเวลาเรียนหรือนอกเวลา) ครูสามารถปรับใช้กับการศึกษาในโรงเรียนได้

3. การพัฒนาภาพรวมของสื่อ

ควรคำนึงถึงอายุของกลุ่มเป้าหมาย เช่น การเลือกวัตถุ การเลือกอุปกรณ์และการใช้งาน ออกแบบให้ข้อความและเนื้อหาดึงความสนใจจากเด็ก มีความขบขัน ควรใช้ข้อมูลที่เด็กรู้อยู่ก่อนแล้ว คำนึงถึงระดับภาษาที่ใช้และความยาวของข้อความ ว่ามีความเหมาะสมกับวัยของเด็กหรือไม่ ควรใช้ประโยคสั้น ๆ และคำศัพท์พื้นฐานง่าย ๆ อาจใช้ประโยคคำสั่งจะมีความกระชับ เข้าใจง่ายกว่า เช่น "จงบอกความแตกต่างระหว่างสิ่งนั้นและสิ่งนี้" แทนที่จะใช้ประโยคคำถามที่ว่า "อะไรคือข้อแตกต่างของสิ่งนั้นและสิ่งนี้" ใช้ข้อความที่น้อยลงและมั่นใจว่ากระชับ เลี่ยงคำถามแบบ "ใช่หรือไม่" ข้อความควรมีความกระชับเพื่อให้เกิดความน่าอ่าน มีการใช้ย่อหน้าสั้น ๆ หรือแบ่งเป็นข้อ อาจใช้เน้นตัวพิมพ์หนาหรือขีดเส้นใต้ใจความเข้ามาช่วย ใช้ภาษาที่มีชีวิตชีวาและเป็นภาษาพูด ใช้คำที่แสดงภาพชัดเจน หลีกเลี่ยงคำที่เป็นนามธรรม เลี่ยงกิจกรรมหรือคำถามที่ไม่กระตุ้นให้เกิดปฏิสัมพันธ์ เลี่ยงการใช้ศัพท์เฉพาะทางโดยไม่อธิบายนิยามไว้ให้ มีการทบทวนสื่อที่ออกแบบไว้ด้วยการมองจากมุมของผู้ชมนิทรรศการที่ไม่มีพื้นฐานทางศิลปะหรืออาจมีการทดลองนำไปใช้จริงก่อน พยายามใส่ภาพและข้อมูลในสัดส่วนที่เท่ากันเพื่อให้ไม่มีส่วนใดมากจนเกินไป

ควรลองเขียนคำตอบของแต่ละกิจกรรมออกมาเพื่อดูว่ามีความเชื่อมโยงหรือสัมพันธ์กันเองหรือไม่ เพื่อลดปัญหาที่เด็กได้รับข้อมูลหรือความรู้ที่กระจัดกระจายกลับไป อาจมีการระบุให้แน่ชัดว่าเด็กควรได้เรียนรู้เรื่องนี้เพราะอะไรและเพื่ออะไร และเด็กจะสามารถหาวิธีในการนำความรู้เดิมมาปรับใช้ได้ด้วย เพื่อให้เกิดประโยชน์สูงสุด เด็กอาจต้องทำการค้นคว้าเพิ่มเติมโดยใช้กิจกรรมที่แฝงอยู่ในสื่อใบงานเป็นเครื่องมือในการชี้นำ เช่น การตั้งคำถามที่นำไปสู่การคิดวิเคราะห์เกี่ยวกับวัตถุจัดแสดง โดยเป้าหมายสูงสุดคือการที่เด็กสามารถตั้งคำถามที่นอก

เหนือจากสื่อใบงานเองได้และบันทึกผลการค้นคว้าด้วยตนเอง

เมื่อวิเคราะห์จากสรุปผลแนวทางข้างต้นแล้ว พบว่าความรู้ที่ได้จากการใช้สื่อใบงานชนิดนี้ในบริบทของพิพิธภัณฑ์ศิลปะหรือหอศิลป์ซึ่งเป็นพื้นที่ที่มีการเรียนรู้แบบเฉพาะ โดยส่วนมากเป็นความรู้ที่เกิดจากการเชื่อมโยงประสบการณ์เดิมและความรู้ใหม่ที่ได้รับ ไม่ได้นำไปอ้างอิงกับชุดความรู้ใด หรือที่เรียกว่าการเรียนรู้แบบคอนสตรัคติวิสม์ (Constructivism)[15] ซึ่งสอดคล้องและเป็นการสนับสนุนแนวคิดการเรียนรู้ตลอดชีวิตที่เอื้อให้ผู้เรียนเรียนรู้ตามศักยภาพของตนเองได้เป็นอย่างดี ช่วยเสริมสร้างทัศนคติที่ดีต่อศิลปะและเกิดความซาบซึ้งด้านสุนทรียภาพ รู้จักการนำประสบการณ์ไปประยุกต์กับชีวิตประจำวันของเยาวชนได้ ผลจากการศึกษานี้สามารถนำไปประยุกต์ใช้กับการวิจัยหรือการศึกษาเพิ่มเติมได้ต่อไป

เชิงอรรถ

1 กรมทรัพยากรธรณี. แผนแม่บทการบริหารจัดการพิพิธภัณฑ์ภายใต้สังกัดกรมทรัพยากรธรณี ปี พ.ศ. 2558 - 2561 2557. กรุงเทพฯ:กองอนุรักษ์และจัดการทรัพยากรธรณี กรมทรัพยากรธรณี, 2557.5.

2 สุวิธิดา จรุงเกียรติกุล. การศึกษาและการเรียนรู้ตลอดชีวิต :คำจำกัดความ แนวคิดและการศึกษาการเรียนรู้ตลอดชีวิต. กรุงเทพฯ : ม.ป.ท., 2557.

3 กระทรวงศึกษาธิการ. พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พุทธศักราช 2542. เข้าถึงเมื่อ 15 กันยายน 2559, เข้าถึงได้จาก http://www.moe.go.th/main2/plan/p-r-b42-01.html

4 สำนักงานบริหารและพัฒนาองค์ความรู้. "Museum inFocus ปี 2 : How to start a MUSEUM?" (วีดิทัศน์). 29 สิงหาคม 2559, เข้าถึงได้จาก www.youtube.com/watch?v=lE-4frNsQbLI

5 Timothy Ambrose and Crispin Paine. Learning in Museums: Museum Basics. 3rd edition .New York: Routledge, 2012,59-61.

6 Timothy Ambrose and Crispin Paine. Learning in Museums: Museum Basics. 3rd edition .New York: Routledge, 2012,59-61.

7 Museum-Ed. Developing Effective Family Guides, accessed 23 October 2016, available from http://www.museum-ed.org/developing-effective-family-guides

8. ชนิดา ปัณณะสฤษฎ์. การนำเสนอแนวทางจัดห้องเรียนศิลปะในโรงเรียนประถมศึกษา. เข้าถึงเมื่อ 15 เมษายน 2560. เข้าถึงได้จาก http://thesis.grad.chula.ac.th/readfile1.php?fn=ab5283327527.doc

9. Eilean Hooper-Greenhill. Museum and Gallery Education. Leicester: Leicester University Press, 2000, 126.

10 สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ. ตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลาง กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551, เข้าถึงเมื่อ 2 พฤษภาคม 2560, เข้าถึงได้จาก http://www.cvk.ac.th/download/หลักสูตรแกนกลาง51/หลักสูตร51(แกนกลาง)ทุกสาระ/สาระการเรียนรู้ศิลปะ.doc

11 สุภาวดี หาญเมธี และสุจิตรา วุฒิดำรง. จิตวิทยาเพื่อการพิพิธภัณฑ์สำหรับเด็ก, เข้าถึงเมื่อ 2 พฤษภาคม 2560, เข้าถึงได้จากhttp://smc.ssk.ac.th/intranet/sac.or.th/Subdetail/may_article/old_article/children/children.html

12 Barbara Piscitelli. Michele Everett and Katrina Weier. Enhancing Young Children's

Museum Experiences: A Manual for Museum Staff, accessed 5 April 2017, available from www.qm.qld.gov.au/~/media/.../enhancing-childrens-museum-experiences.pdf

13 สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ. ตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลาง กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551, เข้าถึงเมื่อ 2 พฤษภาคม 2560,เข้าถึงได้จาก http://www.cvk.ac.th/download/หลักสูตรแกนกลาง51/หลักสูตร51(แกนกลาง)ทุกสาระ/สาระการเรียนรู้ศิลปะ.doc

14 เป็นคำถามที่คาดหวังคำตอบที่ดีที่สุด สนใจเรื่องที่เจาะจงหรือเพิ่งเรียนรู้มา อาจต้องอาศัยการอธิบาย การเปรียบเทียบ การหาความเชื่อมโยงสัมพันธ์ ใช้ทักษะในการคิดขั้นสูงมากกว่าคำถามแบบทดสอบความจำ คำถามมักประกอบด้วย "บุคคลนั้นทำอะไร" "สิ่งนี้กับสิ่งนั้นเหมือนกันอย่างไร" หรือ "สิ่งนั้นกับสิ่งนี้แตกต่างกันอย่างไร"

15 คำถามแบบกว้าง เป็นคำถามที่สามารถมีคำตอบได้มากกว่าหนึ่ง อาศัยจินตนาการและการประยุกต์นำสิ่งที่รู้อยู่แล้วมาใช้ในการแก้ปัญหา อาจใช้คำถามที่เชิญชวนให้เกิดการคาดเดาล่วงหน้า การอนุมาน และการประกอบสร้างความรู้หรือคำตอบใหม่ ๆ คำถามมักประกอบด้วย "ถ้าหาก..." "สามารถทำ...ได้กี่วิธี" หรือ "ลองจินตนาการว่า..."

บรรณานุกรม

กระทรวงศึกษาธิการ. พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พุทธศักราช 2542. เข้าถึงเมื่อ 15 กันยายน 2559, เข้าถึงได้จาก http://www.moe.go.th/main2/plan/p-r-b42-01.html

กรมทรัพยากรธรณี (2557). แผนแม่บทการบริหารจัดการพิพิธภัณฑ์ภายใต้สังกัดกรมทรัพยากรธรณี ปี พ.ศ. 2558 - 2561. กรุงเทพฯ:กองอนุรักษ์และจัดการทรัพยากรธรณี กรมทรัพยากรธรณี.

ชัยวัฒน์ สุทธิรัตน์ (2552). 80 นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ. กรุงเทพฯ : บริษัท แดเน็กซ์ อินเตอร์คอร์ปปอเรชั่น.

ชนิดา ปัณณะสฤษฎ์. การนำเสนอแนวทางจัดห้องเรียนศิลปะในโรงเรียนประถมศึกษา. เข้าถึงเมื่อ 15 เมษายน 2560. เข้าถึงได้จาก http://thesis.grad.chula.ac.th/readfile1.php?fn=ab5283327527.doc

สำนักงานบริหารและพัฒนาองค์ความรู้ (2559). Museum inFocus ปี 2 : How to start a MUSEUM?. Retrieved 29 สิงหาคม 2559, from www.youtube.com/watch?v=lE4frNsQbLI

สุภาวดี หาญเมธี และสุจิตรา วุฒิดำรง. จิตวิทยาเพื่อการพิพิธภัณฑ์สำหรับเด็ก. เข้าถึงเมื่อ 2 พฤษภาคม 2560 เข้าถึงได้จากhttp://smc.ssk.ac.th/intranet/sac.or.th/Subdetail/may_article/old_article/children/children.html

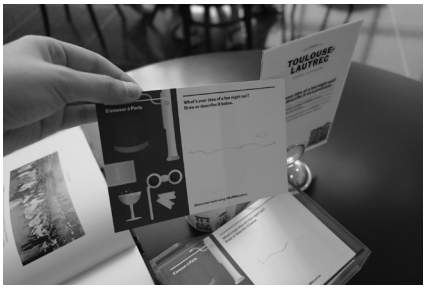
สุวิธิดา จรุงเกียรติกุล. การศึกษาและการเรียนรู้ตลอดชีวิต :คำจำกัดความ แนวคิดและการศึกษาการเรียนรู้ตลอดชีวิต. กรุงเทพฯ : ม.ป.ท., 2557.

สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ. ตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลาง กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551, เข้าถึงเมื่อ 2 พฤษภาคม 2560,เข้าถึงได้จาก http://www.cvk.ac.th/download/หลักสูตรแกนกลาง51/หลักสูตร51(แกนกลาง)ทุกสาระ/สาระการเรียนรู้ศิลปะ.doc

Eilean Hooper-Greenhill. Museum and Gallery Education. Leicester: Leicester University Press, 2000.

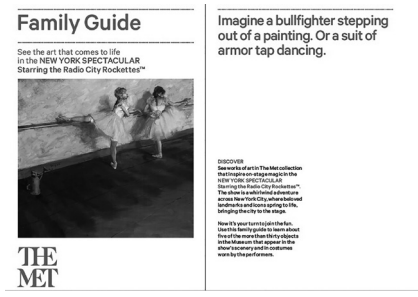
Museum-Ed. "Developing Effective Family Guides ". Retrieved 23 October 2016, from http://www.museum-ed.org/developing-effective-family-guides.

Timothy Ambrose and Crispin Paine. (2012). Learning in Museums. London, Rout ledge.



ภาพที่ 1 (ซ้าย)
แสดงการจัดวางสื่อการเรียนรู้ภายในบริเวณนิทรรศการ Toulouse-Lautrec
ที่มา : พิพิธภัณฑ์ศิลปะ MoMa ประเทศสหรัฐอเมริกา

ภาพที่ 2 (ขวา)
แสดงการจัดวางสื่อการเรียนรู้ภายในบริเวณต้อนรับ
ที่มา : พิพิธภัณฑ์ศิลป์ National Gallery ประเทศสิงคโปร์


Family Guide

See the art that comes to life in the NEW YORK SPECTACULAR Starring the Radio City Rockettes™

Imagine a bullfighter stepping out of a painting. Or a suit of armor tap dancing.

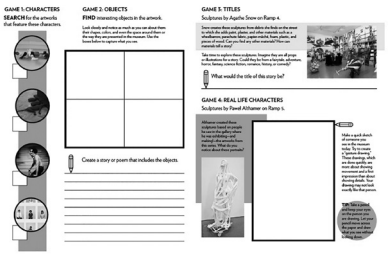
DISCOVER
See works of art in The Met collection that inspire on-stage magic in the NEW YORK SPECTACULAR Starring the Radio City Rockettes™. The show is a whirlwind adventure across New York City, where beloved landmarks and icons spring to life, bringing the city to the stage.

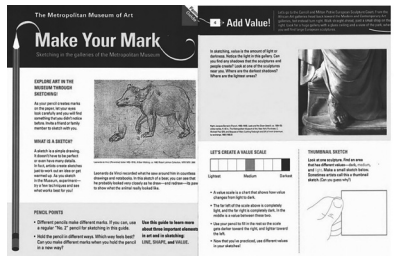
Now it's your turn to join the fun. Use this family guide to learn about five of the more than thirty objects in the Museum that appear in the show's scenery and in costumes worn by the performers.

THE MET

ภาพที่ 3 (ซ้าย)
แสดงการจัดวางสื่อการเรียนรู้ภายในบริเวณต้อนรับ
ที่มา : พิพิธภัณฑ์ศิลป์ National Gallery ประเทศสิงคโปร์

ภาพที่ 4 (ขวา)
ตัวอย่างสื่อใบงานแบบออนไลน์ที่สามารถดาวน์โหลดได้ผ่านเว็บไซต์
ของพิพิธภัณฑ์ The Met ประเทศสหรัฐอเมริกา
ที่มา : http://www.metmuseum.org/learn/kids-and-families/family-guides/-/media/45EC-C9132D6D4ABF9469269F76F48B5F.pdf





ภาพที่ 5 (ซ้าย)

ตัวอย่างสื่อใบงานแบบออนไลน์ที่สามารถดาวน์โหลดได้

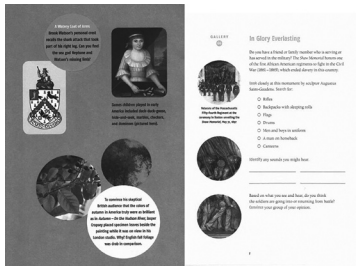
ผ่านเว็บไซต์ของพิพิธภัณฑ์ Guggenheim ประเทศสหรัฐอเมริกา

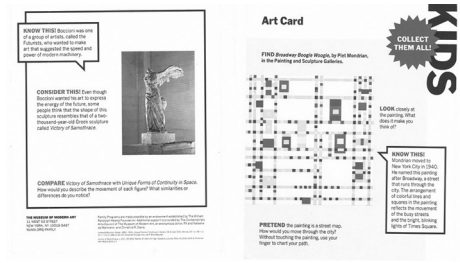
ที่มา : https://www.guggenheim.org/wp-content/uploads/2016/03/guggenheim-storylines-activity-guide.pdf

ภาพที่ 6 (ขวา)

แสดงตัวอย่างสื่อใบงานสำหรับเด็กจากพิพิธภัณฑ์ศิลปะ National Gallery ประเทศสิงคโปร์

ที่มา : พิพิธภัณฑ์ศิลป์ National Gallery ประเทศสิงคโปร์





ภาพที่ 7 (ซ้าย)

แสดงตัวอย่างสื่อใบงานสำหรับเด็กจากพิพิธภัณฑ์ศิลปะ National Gallery of Art Washington

ที่มา : แสดงตัวอย่างสื่อใบงานสำหรับเด็กจากพิพิธภัณฑ์ศิลปะ National Gallery of Art Washington

ภาพที่ 8 (ขวา)

แสดงตัวอย่างสื่อใบงานสำหรับเด็กจากพิพิธภัณฑ์ศิลปะ National Gallery of Art Washington

ที่มา : พิพิธภัณฑ์ศิลปะ MoMa ประเทศสหรัฐอเมริกา

Publication Ethics
จริยธรรมการตีพิมพ์

วารสารวิชาการ ศิลป์ พีระศรี สาขามนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ เป็นสื่อกลางในการเผยแพร่ผลงานทางวิชาการด้านศิลปะ วารสารศิลป์ พีระศรี ตระหนักถึงจริยธรรมการตีพิมพ์ (Publication Ethics) ของผู้เขียนบทความ (Author) ผู้ประเมินบทความ (Reviewer) ตลอดจนบรรณาธิการ (Editor) และเพื่อให้การตีพิมพ์ถูกต้องตามหลักจริยธรรมและมีคุณภาพ จึงกำหนดจริยธรรมการตีพิมพ์ (Publication Ethics) ของวารสาร ดังนี้

บทบาทและหน้าที่ของผู้เขียน (Duties of Authors)

1. ผู้เขียนต้องส่งผลงานใหม่ ซึ่งไม่อยู่ในระหว่างการเสนอเพื่อพิจารณาตีพิมพ์ในวารสารอื่น และไม่เคยตีพิมพ์ที่ใดมาก่อน
2. ผู้เขียนต้องนำเสนอข้อเท็จจริงที่เกิดขึ้นจากการทำวิจัย ไม่บิดเบือนข้อมูล หรือให้ข้อมูลที่เป็นเท็จ
3. ผู้เขียนที่นำผลงานของผู้อื่นมาใช้ ต้องใส่รายการอ้างอิงผลงานของผู้อื่น และจัดทำรายการอ้างอิงท้ายบทความ ตลอดจนจัดทำบรรณานุกรม (Reference) ท้ายบทความอย่างถูกต้อง ครบถ้วน
4. ผู้เขียนที่คัดลอกผลงานผู้อื่น หรือทำการละเมิดลิขสิทธิ์ผู้อื่น ถือเป็นความรับผิดชอบของผู้เขียน

5. ผู้เขียนต้องรับผิดชอบต่อการตรวจร่างบทความ และข้อมูลหรือข้อคิดเห็นที่ปรากฏในเนื้อหา
6. ผู้เขียนที่มีรายชื่อปรากฏในบทความทุกคน ต้องเป็นผู้มีส่วนร่วมในการดำเนินการจริง
7. ผู้เขียนต้องเขียนบทความด้วยรูปแบบตามที่กำหนดไว้ใน "คำแนะนำสำหรับผู้เขียน"
8. ผู้เขียนต้องระบุผลประโยชน์ทับซ้อน (ถ้ามี)

บทบาทและหน้าที่ของบรรณาธิการ (Duties of Editors)

1. บรรณาธิการต้องพัฒนาปรับปรุงคุณภาพของวารสารอย่างสม่ำเสมอ
2. บรรณาธิการวารสารมีหน้าที่พิจารณาคุณภาพของบทความ เพื่อตีพิมพ์เผยแพร่ในวารสาร
3. บรรณาธิการต้องไม่เปิดเผยข้อมูลของผู้นิพนธ์ และ ผู้ประเมินบทความ แก่บุคคลที่ไม่เกี่ยวข้องในช่วงระยะเวลาของการประเมินบทความ
4. บรรณาธิการต้องสนับสนุนเสรีภาพในการแสดงความคิดเห็น และคงไว้ซึ่งความถูกต้องทางวิชาการ
5. บรรณาธิการต้องทำการคัดเลือกบทความเพื่อตีพิมพ์ หลังจากผ่านกระบวนการประเมินบทความแล้ว โดยพิจารณาจากความสำคัญ ความใหม่ ความชัดเจน และความสอดคล้องของเนื้อหากับนโยบายของวารสารเป็นสำคัญ
6. บรรณาธิการต้องไม่ตีพิมพ์บทความที่เคยตีพิมพ์ที่อื่นมาแล้ว
7. บรรณาธิการต้องไม่มีประโยชน์ทับซ้อนกับผู้นิพนธ์ ผู้ประเมิน และทีมบริหาร
8. หากตรวจพบการคัดลอกผลงานของผู้อื่นในกระบวนการประเมินบทความ บรรณาธิการต้องหยุดกระบวนการประเมิน และติดต่อผู้นิพนธ์หลักทันทีเพื่อขอคำชี้แจง ประกอบการ "ตอบรับ" หรือ "ปฏิเสธ" การตีพิมพ์บทความ
9. หากบรรณาธิการรับรู้ถึงความไม่ถูกต้องที่เกิดขึ้น ภายหลังจากการตีพิมพ์บทความไปแล้ว ต้องแก้ไขให้ถูกต้องและชัดเจนทันที

บทบาทและหน้าที่ของผู้ประเมิน (Duties of Reviewers)

1. ผู้ประเมินบทความต้องรักษาความลับและไม่เปิดเผยข้อมูลบางส่วนหรือทุกส่วนของบทความที่ส่งมา เพื่อพิจารณาแก่บุคคลอื่นๆ ที่ไม่เกี่ยวข้อง ในช่วงระยะเวลาของการประเมินบทความ
2. ประเมินบทความสามารถปฏิเสธการประเมินบทความได้ หากพบผลประโยชน์ทับซ้อนหรือเนื้อหาบทความไม่ตรงกับสาขาวิชาที่ผู้ประเมินเชี่ยวชาญ

3. ผู้ประเมินบทความ ควรประเมินบทความในสาขาวิชาที่ตนมีความเชี่ยวชาญ โดยพิจารณาความสำคัญของเนื้อหาในบทความที่จะมีต่อสาขาวิชา คุณภาพของการวิเคราะห์ และความเข้มข้นของผลงาน ไม่ควรใช้ความคิดเห็นส่วนตัวที่ไม่มีข้อมูลรองรับมาเป็นเกณฑ์ในการตัดสินบทความวิจัย
4. ผู้ประเมินบทความต้องแจ้งให้บรรณาธิการทราบ หากพบส่วนใดของบทความมีความเหมือน หรือซ้ำซ้อนกับผลงานอื่น

รายชื่อผู้ทรงคุณวุฒิประเมินบทความ

ศาสตราจารย์พงศ์เดช ไชยคุตร
คณะวิจิตรศิลป์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

รองศาสตราจารย์กันจณา ดำโสภี
คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

รองศาสตราจารย์พิเชษฐ์ เปียร์กลิ่น
อาจารย์ประจำ คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์
มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตปัตตานี

รองศาสตราจารย์ปิยะแสง จันทรวงศ์ไพศาล
อาจารย์ประจำ คณะจิตรกรรม ประติมากรรมและภาพพิมพ์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

ดร.พิยะรัตน์ นันทะ
อาจารย์ประจำ คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์
สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหาร ลาดกระบัง

รองศาสตราจารย์สุธี คุณาวิชยานนท์
อาจารย์ประจำ คณะจิตรกรรม ประติมากรรมและภาพพิมพ์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

รองศาสตราจารย์ ดร.สุวัฒน์ แสนขัติยรัตน์
คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยเทคโลยีราชมงคลธัญบุรี

รองศาสตราจารย์ปิติวรรธน์ สมไทย
คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา

ศาสตราจารย์ญาณวิทย์ กุญแจทอง
อาจารย์ประจำ คณะจิตรกรรม ประติมากรรมและภาพพิมพ์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

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

รองศาสตราจารย์พิศประไพ สาระศาลิน
คณบดีคณะศิลปะและการออกแบบ มหาวิทยาลัยรังสิต

รองศาสตราจารย์ ดร.ชัยยศ อิษฎ์วรพันธุ์
อาจารย์ประจำ คณะจิตรกรรม ประติมากรรมและภาพพิมพ์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

รองศาสตราจารย์สรรณรงค์ สิงหเสนี
ผู้ทรงคุณวุฒิสาขาทัศนศิลป์ อดีตอาจารย์ประจำภาควิชาศิลปกรรม
สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

อาจารย์ ดร.เมตตา สุวรรณศร
อาจารย์ประจำ วิทยาลัยช่างศิลป

อาจารย์ ดร.พงศ์ศิริ คิดดี
อาจารย์ประจำ คณะวิจิตรศิลป์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

รองศาสตราจารย์อริยะ กิตติเจริญวิวัฒน์
อาจารย์ประจำ คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์
สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

ศาสตราจารย์ปริญญา ตันติสุข
อาจารย์พิเศษ คณะจิตรกรรม ประติมากรรมและภาพพิมพ์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

ผู้ช่วยศาสตราจารย์วิรัญญา ดวงรัตน์
อาจารย์ประจำ คณะจิตรกรรม ประติมากรรมและภาพพิมพ์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

ผู้ช่วยศาสตราจารย์วิมลมาลย์ ขันธะชวนะ
อาจารย์ประจำ คณะจิตรกรรม ประติมากรรมและภาพพิมพ์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

ผู้ช่วยศาสตราจารย์วัชราพร อยู่ดี
อาจารย์ประจำ มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิตย์

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 สรุปงานวิจัย บทวิจารณ์หนังสือ งานแปลบทความวิชาการ หรือผลงานรูปแบบอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้อง

วัตถุประสงค์

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

2.2 ผลงานจะต้องแสดงคุณค่าทางวิชาการ มีความสมบูรณ์ชัดเจน ถูกต้องตลอดจนมีการอ้างอิงและมีบรรณานุกรมที่ถูกต้อง ผลงานต้องปราศจากการคัดลอกวรรณกรรม รวมไปถึงหลีกเลี่ยงการละเมิดจริยธรรมการวิจัย

2.3 หากมีการทบทวนวรรณกรรม หรือหากมีประเด็นทางวิชาการที่มีความเกี่ยวข้องกับเนื้อหาในบทความของวารสารศิลป์พีระศรีฉบับย้อนหลังควรอ้างอิงบทความเหล่านั้นด้วย

2.4 ผลงานต้องไม่ถูกตีพิมพ์หรือเผยแพร่ในวารสารใดมาก่อน ยกเว้นเป็นผลงานที่แปลมาจากภาษาอื่น ๆ

2.5 การพิจารณากลั่นกรองและประเมินคุณภาพแต่ละบทความจะผ่านดุลยพินิจของผู้ทรงคุณวุฒิ 2 ท่าน ซึ่งใช้ระบบการประเมินบทความแบบสองทาง (Double-Blind Review) กล่าวคือ จะไม่เปิดเผยชื่อของผู้ทรงคุณวุฒิให้ผู้นิพนธ์ทราบ และไม่เปิดเผยชื่อผู้นิพนธ์ให้ผู้ทรงคุณวุฒิทราบ

2.6 รูปแบบของบทความขึ้นอยู่กับดุลยพินิจของกองบรรณาธิการ

2.7 เนื้อหาของผลงาน ขึ้นอยู่กับดุลยพินิจของผู้ทรงคุณวุฒิเป็นผู้ประเมิน โดยพิจารณาจากความถูกต้องด้านการใช้ภาษา การนำเสนอเนื้อหาวิชาการ

ข้อแนะนำสำหรับผู้เขียน

<u>บทความ</u>

1. เนื้อหาของบทความใช้โปรแกรม Microsoft Word for Windowsหรือซอฟท์แวร์สำหรับการพิมพ์เอกสารอื่นที่ใกล้เคียงกัน
2. บทความควรมีความยาวระหว่าง 5-20 หน้ากระดาษ A4 (ไม่รวมภาพประกอบ) พิมพ์หน้าเดียวแบบ 1 คอลัมน์ ใช้รูปแบบฟอนต์ภาษาไทย 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)

<u>ภาพประกอบ ตาราง และคำบรรยาย</u>

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*

<u>แผ่นซีดี</u>

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 สำนักงานคณบดี คณะจิตรกรรม ประติมากรรมและภาพพิมพ์ มหาวิทยาลัยศิลปากร วิทยาเขตพระราชวังสนามจันทร์ นครปฐม เลขที่ 6 ถนนราชมรรคาใน ตำบลในเมือง อำเภอเมือง จังหวัดนครปฐม 73000

***ต้นฉบับทั้งหมด รวมทั้งข้อมูลไฟล์ดิจิทัล กองบรรณาธิการจะไม่ส่งคืนไม่ว่ากรณีใดทั้งสิ้น*

2. การส่งบทความผ่านระบบการจัดการวารสารออนไลน์ Thai Journals Online (ThaiJO)

ขั้นตอนการดำเนินงาน

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

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

ติดต่อสอบถาม

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

โทร. 034-271-379 โทรสาร 034-271-379 ติดต่อคุณวรีรัตน์ 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 .....
☐ นักศึกษาระดับปริญญาดุษฎีบัณฑิต
☐ นักศึกษาระดับปริญญามหาบัณฑิต
☐ 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

□ เป็นผลงานของข้าพเจ้าและผู้ร่วมงานตามที่ระบุในบทความจริงและเป็นผลงานที่ไม่เคยตีพิมพ์ลงในวารสารใดมาก่อน ตลอดจนจะไม่นำส่งเพื่อพิจารณาตีพิมพ์ในวารสารอื่นอีกนับจากวันที่ข้าพเจ้าได้ส่งบทความฉบับนี้มายังกองบรรณาธิการวารสาร

ลงชื่อ .....

(.....)

ผู้เขียน