

JOURNAL
OF
FINE ARTS

JOURNAL
OF
FINE ARTS

วารสารศิลป์ พีระศรี
คณะจิตรกรรม ประติมากรรมและภาพพิมพ์
มหาวิทยาลัยศิลปากร

ปีที่ 7 ฉบับที่ 1
กันยายน 2562



JOURNAL
OF
FINE ARTS

วารสารวิชาการ โดย คณะจิตรกรรม ประติมากรรมและภาพพิมพ์ มหาวิทยาลัยศิลปากร
ปีที่ 7 ฉบับที่ 1 กันยายน 2562

Faculty of Painting, Sculpture and Graphic Art, Silpakorn University

Vol.7 No.1, September 2019

ISSN 2392-5884

รายนามคณะบรรณาธิการวารสารวิชาการศิลป์ พีระศรี Journal of Fine Arts

โดยมีวาระดำรงตำแหน่งระหว่างปี พ.ศ.2561-2563

ที่ปรึกษาเกิตติมศักดิ์

ศาสตราจารย์เดชา วรขุน

อดีตอาจารย์ประจำภาควิชาศิลปกรรม

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหาร ลาดกระบัง

ศาสตราจารย์เกียรติคุณพิษณุ สุภณมิตร

อาจารย์ประจำ คณะจิตรกรรม ประติมากรรมและภาพพิมพ์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

ศาสตราจารย์เกียรติคุณปรีชา เกาทอง

ผู้ทรงคุณวุฒิสภาทัศนศิลป์

อาจารย์ประจำ คณะจิตรกรรม ประติมากรรมและภาพพิมพ์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

ศาสตราจารย์เกียรติคุณอิทธิพล ตั้งโฉลก

อาจารย์ประจำ คณะจิตรกรรม ประติมากรรมและภาพพิมพ์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

ศาสตราจารย์วิโชค มุกดามณี
อาจารย์ประจำ คณะจิตรกรรม ประติมากรรมและภาพพิมพ์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

ศาสตราจารย์ถาวร โกอุดมวิทย์
อาจารย์ประจำ คณะจิตรกรรม ประติมากรรมและภาพพิมพ์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

ผู้ช่วยศาสตราจารย์สมพร รอดบุญ
อดีตอาจารย์คณะจิตรศิลป์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

รองศาสตราจารย์สรนรงค์ สิงห์เสนี
ผู้ทรงคุณวุฒิสาขาทัศนศิลป์ อดีตอาจารย์ประจำภาควิชาศิลปกรรม
สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหาร ลาดกระบัง

บรรณาธิการบริหาร

รองศาสตราจารย์ ดร.ชัยยศ อิชฎีวรพันธุ์
อาจารย์ประจำ คณะจิตรกรรม ประติมากรรมและภาพพิมพ์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

บรรณาธิการวิชาการ

รองศาสตราจารย์สุธี คุณาวิชยานนท์

อาจารย์ประจำ คณะจิตรกรรม ประติมากรรมและภาพพิมพ์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

กองบรรณาธิการ

อาจารย์ ดร.เตยงาม คุปตะบุตร

อาจารย์ประจำ คณะจิตรกรรม ประติมากรรมและภาพพิมพ์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

อาจารย์ ดร.วิษณุ มุกดาเมธี

อาจารย์ประจำ คณะจิตรกรรม ประติมากรรมและภาพพิมพ์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

ผู้ช่วยศาสตราจารย์อำนาจ คงวารี

อาจารย์ประจำ คณะจิตรกรรม ประติมากรรมและภาพพิมพ์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

รองศาสตราจารย์ปิยะแสง จันทรวงศ์ไพศาล

อาจารย์ประจำ คณะจิตรกรรม ประติมากรรมและภาพพิมพ์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

อาจารย์ปวีณา สุธีรางกูร

อาจารย์ประจำ คณะจิตรกรรม ประติมากรรมและภาพพิมพ์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

ดร.ปิยะรัตน์ นันทะ

อาจารย์ประจำ คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์

สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหาร ลาดกระบัง

รองศาสตราจารย์ ดร.นรินทร์ รัตนจันทร์

อาจารย์พิเศษ คณะจิตรกรรม ประติมากรรมและภาพพิมพ์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

รองศาสตราจารย์พิเศษประไพ สาระศาลิน

คณบดีคณะศิลปะและการออกแบบ มหาวิทยาลัยรังสิต

รองศาสตราจารย์ ดร.วรลักษณ์ บุญยสุรัตน์

คณบดีคณะจิตรศิลป์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

รองศาสตราจารย์อริยะ กิตติเจริญวัฒน์
อาจารย์ประจำ คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์
สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหาร ลาดกระบัง

ผู้ช่วยศาสตราจารย์สรเสริญ มีสินทูลตร
อาจารย์ประจำ คณะศิลปกรรม มหาวิทยาลัยกรุงเทพ

รองศาสตราจารย์ทินกร กาษรสุวรรณ
อาจารย์ประจำ คณะจิตรกรรม ประติมากรรมและภาพพิมพ์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

Professor Katsuki Yokoyama
Joshihi University of Art and Design, Tokyo, Japan

เลขานุการกองบรรณาธิการ
นางสาววรีรัตน์ วันดี

วารสารวิชาการศิลป์ พีระศรี SILPA BHIRASRI JOURNAL OF FINE ARTS จัดพิมพ์ขึ้น
เพื่อเป็นการส่งเสริมสนับสนุน ให้คณาจารย์ นักวิชาการ นักศึกษา ศิลปินและผู้สนใจ
ศิลปะทั่วไปได้แลกเปลี่ยนผลงานวิชาการในสาขาศิลปะและการสร้างสรรค์ทุกประเภท
ทัศนะและข้อคิดเห็นใด ๆ ที่ปรากฏในวารสารวิชาการศิลป์ พีระศรี SILPA BHIRASRI
JOURNAL OF FINE ARTS นี้ ทางคณะกรรมการจัดทำวารสาร บรรณาธิการและ
กองบรรณาธิการไม่จำเป็นต้องเห็นพ้องด้วยกับทัศนะ และข้อคิดเห็นเหล่านี้ แต่ประการใด
และไม่ถือว่าเป็นความรับผิดชอบของบรรณาธิการและกองบรรณาธิการลิขสิทธิ์บทความ
เป็นของผู้เขียนและคณะจิตรกรรม ประติมากรรมและภาพพิมพ์ซึ่งได้รับการสงวนสิทธิ์ตาม
กฎหมาย การตีพิมพ์ซ้ำต้องได้รับอนุญาตจากผู้เขียน และคณะจิตรกรรมประติมากรรม
และภาพพิมพ์เป็นลายลักษณ์อักษร

ออกแบบและจัดหน้า โดย สุชาตา ใจจานบุตร

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

อนุสรณ์การ

วารสารศิลป์พระศรีฉบับเดือนกันยายน พ.ศ. 2562 ได้รับพระกรุณาธิคุณจาก ศาสตราจารย์ ดร.สมเด็จพระเจ้าน้องนางเธอ เจ้าฟ้าจุฬาภรณวลัยลักษณ์อัครราชกุมารี กรมพระศรีสวางควัฒนวรขัตติยราชนารี พระราชทานบทความ การค้นคว้าวิจัยเรื่อง “การศึกษาเพื่อสร้างสรรค์หลากหลาย หลายชีวิต” เพื่อนำมาพิมพ์เผยแพร่แก่สาธารณชน

สมเด็จพระเจ้าพี่นางเธอ เจ้าฟ้ากัลยาณิวัฒนา กรมหลวงนราธิวาสราชนครินทร์ ทรงมีพระดำริที่จะทรงศึกษาต่อในระดับดุษฎีบัณฑิตสาขาทัศนศิลป์ ที่คณะจิตรกรรม ประติมากรรม และภาพพิมพ์ มหาวิทยาลัยศิลปากร โดยที่ทรงปรารถนาว่า “งานศิลปะทำให้ข้าพเจ้ามีความสุขข้าพเจ้าจึงอยากแบ่งปันความสุขให้แก่พี่น้องประชาชนชาวไทย” ซึ่งนับตั้งแต่เริ่มทรงเข้าศึกษาเมื่อพุทธศักราช 2560 ทรงแสดงให้เห็นถึงอัจฉริยภาพเชิงสร้างสรรค์ ทั้ง ๆ ที่ทรงใช้เวลาส่วนใหญ่กับการทรงงานด้านวิจัยวิทยาศาสตร์

จากการนำผลงานภาพวาดฝีพระหัตถ์ ออกแสดงเมื่อวันที่ 29 มีนาคม ถึงวันที่ 15 พฤษภาคม พุทธศักราช 2561 ณ หอศิลป์สมเด็จพระนางเจ้าสิริกิติ์ พระบรมราชินีนาถ ทำให้คนอาจารย์ ตลอดจนสาธารณชนได้ประจักษ์ถึงพระปรีชาสามารถ อีกทั้งยังทำให้ชาวไทยได้ชื่นชม และเกิดความปิติ สมดังพระปณิธาน

นอกจากนี้ กระบวนการทำวิทยานิพนธ์ของ สมเด็จพระเจ้าฟ้าฯ กรมพระศรีสวางควัฒน วรขัตติยราชนารี ยังได้ทำการค้นคว้าวิจัย ในประเด็นที่เกี่ยวข้องกับผลงานสร้างสรรค์และนำเสนอเป็นบทความวิชาการดังที่เห็นนี้ สมมุติฐานของบทความดังกล่าว ตั้งอยู่บนความผันอันเป็นพื้นฐานของมนุษย์ทุกคน ซึ่งสามารถปรับเปลี่ยนจนกลายเป็นการสร้างสรรคศิลปะได้ ศิลปิน เช่น อองรี รูสโซ หรือเยะเยะอิ คุสะมะ นั้น แม้ว่าจะไม่ผ่านการศึกษาทางศิลปะมาโดยตรง แต่มีความสามารถเฉพาะตนทำให้สามารถปรับเปลี่ยนความผันจนกลายเป็นผลงานศิลปะที่มีพลังกระทบใจผู้ดูอย่างลึกซึ้ง ส่วนองค์ศิลปินเองก็ได้ปรับเปลี่ยนความผันให้กลายเป็นผลงานสร้างสรรค์ที่สามารถสื่อสารเนื้อหาและสร้างสรรค์ความรู้สึกร่วมให้แก่ผู้ชม บทความนี้ได้เข้ารับการประเมินจากผู้ทรงคุณวุฒิครบตามกระบวนการและสามารถใช้เป็นส่วนหนึ่งของงานค้นคว้าวิจัยควบคู่ไปกับการจัดแสดงผลงานสร้างสรรค์ตามเงื่อนไขของบัณฑิตวิทยาลัยและหลักสูตรปรัชญาดุษฎีบัณฑิต คณะจิตรกรรม ประติมากรรมและภาพพิมพ์ มหาวิทยาลัยศิลปากรทุกประการ

ในบทความของปานชีวา บุตรราช “ศิลปะการนำเสนอด้วยภาพในการดัดแปลงข้ามสื่อ: จากวรรณกรรมสู่ละครชุดสิ่งหมิงซื่อเหีย” เป็นการศึกษาวรรณกรรมที่ถูกนำไปสร้างเป็นละครด้วยกระบวนการปรับเปลี่ยนข้ามสื่อทำให้นิทานบางประการสามารถแสดงทัศนะเชิงยั่วล้อที่ผู้ประพันธ์มีต่อบทสนทนาของรัฐบาล นอกจากนี้การศึกษานี้เกี่ยวกับศิลปวัฒนธรรมจีนในบริบทร่วมสมัยในทางหนึ่งย่อมเป็นแง่มุมที่จะมีประโยชน์ต่อการศึกษาในอนาคต

ในบทความของประจักษ์ สุปันติ “การสร้างสรรค์ผลงานเรือน-กาย ร่างทวิลักษณ์จากความทรงจำของบ้าน” เป็นการรวบรวมแนวทางการศึกษาศิลปะโดยใช้สหวิทยาการ ในกระบวนการศึกษาวิจัยนี้ตั้งคำถามสำคัญเกี่ยวกับเรือนและกาย การให้ความสำคัญกับความสัมพันธ์ระหว่างผู้อาศัยหรือกายกับเรือนนั้นมีในแทบจะทุกวัฒนธรรม (อาจจะเจือจางลงในวัฒนธรรมที่มีลักษณะเร่ร่อน) โดยปกติแล้วมักศึกษากันในศาสตร์ทางสถาปัตยกรรม แต่บทความและงานสร้างสรรค์ชุดนี้ชี้ให้เห็นว่าการแยกแยะศาสตร์ออกจากกันนั้นเป็นเพียงการแบ่งแยกทางความคิด แต่ในทางปฏิบัติมนุษย์ผูกพันกับเรือนที่เราอยู่อาศัยในหลากหลายมิติมากกว่าที่ศาสตร์ ๆ เดียวจะทำความเข้าใจได้ การสร้างสรรค์ผลงานศิลปะชุดนี้ก็เป็นข้อพิสูจน์รูปแบบหนึ่ง

ในบทความของวิภาวี วรุณวิทย์รักษ์และอรัญญา ตัญคำภีร์ “มาตรวัดการสร้างสรรค์เชิงศิลปะในนิสิตนักศึกษามัธยมศึกษาไทย” ตั้งคำถามเกี่ยวกับกระบวนการศึกษาศิลปะในสถาบันของไทยที่มีส่วนเกี่ยวข้องกับภาวะซึมเศร้าทางลบ ในกระบวนการศึกษาโดยใช้มาตรวัดที่เป็นวิทยาศาสตร์ให้ข้อเสนอที่น่าสนใจและน่าจะพัฒนาต่อ โดยเฉพาะอย่างยิ่งในสถานการณ์ปัจจุบันที่นักศึกษาเป็นโรคซึมเศร้ามากขึ้น

ในบทความ “สีเทา สีนํ้าตาลและสีนํ้าเงินในวัฒนธรรมญี่ปุ่นสมัยเอโดะ (เพิ่มเติม)” โดยจิรายุ พงษ์วรุตม์เป็นบทความสุดท้ายของชุดที่ว่าด้วยสีพื้นฐานสำหรับคนเมืองในสมัยเอโดะ

ในบทความซึ่งทยอยตีพิมพ์ต่อกันสามตอนนี้เป็นการศึกษาเกี่ยวกับบริบทของสี่ต่าง ๆ ทั้งในแง่บริบททางวัฒนธรรม การประยุกต์ใช้ ที่มาจากวัสดุในธรรมชาติไปจนกระทั่งตัวอักษรคันจิชื่อเรียกของสีย่างละเอียด นับเป็นบทความที่รวบรวมองค์ความรู้ไว้อย่างครบถ้วนที่สุด

ในบทความของธนา จันทรศิริสว่าง “แนวคิดการออกแบบปรับปรุงการใช้สอยพื้นที่ภายในอาคารวังพระเจ้าบรมวงศ์เธอกรมหมื่นทิวากรวงศ์ประวัติ (วังสามเสน) วชิรพยาบาล กรุงเทพมหานคร” เป็นบทความทางด้าน สถาปัตยกรรมภายในเกี่ยวกับกระบวนการปรับปรุงอาคารเก่าทรงคุณค่าให้เกิดประโยชน์ใช้สอยใหม่ ในกระบวนการดังกล่าวต้องการความร่วมมือจากหลากหลายศาสตร์สาขาเพื่อแสวงหาแนวทางที่ยังรักษาคุณค่าของอาคารและตอบสนองต่อบทบาทหน้าที่ร่วมสมัยได้

ในบทความของปวีณา สุธีรางกูร “ปรากฏการณ์แห่งอำนาจ: บทวิเคราะห์ผลงานศิลปะร่วมสมัยของสาครินทร์ เครืออ่อน” ทำการศึกษาผลงานศิลปะร่วมสมัย 4 ชิ้นที่นำเสนอในบริบทของการจัดแสดงในต่างประเทศ ผลงานชุดนี้นำเสนอประเด็นเรื่องคุณค่า อำนาจ การครอบครองของมนุษย์โดยศิลปินได้เลือกสรรวัสดุหลากหลายประเภทจนอาจจะกล่าวได้ว่าไม่มีขอบเขตจำกัด การเลือกและการผสมผสานในกระบวนการจัดวางทำให้ผลงานศิลปะสื่อประเด็นดังกล่าวได้อย่างแหลมคม

ในบทความของอนิวัฒน์ ทองสีดา “กิจกรรมศิลปะสำหรับงานศิลปะร่วมสมัย: กรณีศึกษา หอศิลป์วัฒนธรรมแห่งกรุงเทพมหานคร” เป็นการศึกษาบทบาทของหอศิลป์ที่สำคัญที่สุดแห่งหนึ่งของกรุงเทพฯ เป็นที่ทราบกันดีว่านอกเหนือจากการจัดแสดงผลงานศิลปะประเภทต่าง ๆ กิจกรรมอันหลากหลายที่หอศิลป์วัฒนธรรมแห่งกรุงเทพมหานครจัดขึ้นประกอบกันกับนิทรรศการของตนเองนั้นมีบทบาทสำคัญเทียบเท่ากับตัวนิทรรศการเองเพราะมีศักยภาพทำให้ผู้ชมหลากหลายวัยสามารถเข้าถึงเนื้อหาของนิทรรศการได้ นอกจากนี้ยังสามารถทำให้ผู้ชมสามารถ ต่อยอดองค์ความรู้ที่ได้รับออกไปอีกด้วย

บทความของภาควิษฐ์ แสงศิริวรรณะ “แนวความคิด รูปแบบผลงานศิลปะที่สะท้อนสังคมของทวี รัชนิกร” เป็นการศึกษาผลงานของศิลปินไทยคนสำคัญที่ผ่านช่วงเวลาของชีวิตอันยาวนาน นับตั้งแต่ช่วงพุทธศักราช 2500 เป็นต้นมาจนปัจจุบัน การศึกษาชี้ให้เห็นว่าศิลปินมีความเปลี่ยนแปลงทั้งรูปแบบ วิธีการและแนวความคิดในการสร้างสรรค์ศิลปะจากแรงกระทบของความเปลี่ยนแปลงทางสังคมวัฒนธรรมของประเทศไทยในยุคต่าง ๆ

บทความของณัทย อริยวัฒน์วงศ์และอินทิรา พรหมพันธุ์ “การออกแบบชุดกิจกรรมประยุกต์ศิลป์เพื่อพัฒนาทักษะการใช้ทัศนธาตุสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น” เป็นการศึกษาสรุปผลการปฏิบัติการพัฒนากิจกรรมทางทัศนศิลป์สำหรับนักเรียน เป็นที่ทราบกันดีว่าการศึกษาศิลปะมีความสำคัญกับพัฒนาการของเด็กเนื่องจาก มีบทบาทในการฝึกคิดแบบสร้างสรรค์

แสวงหาสิ่งใหม่ ๆ อย่างไรก็ตามเด็กมีความแตกต่างจากพื้นฐานครอบครัว สภาพแวดล้อม และวัย การศึกษาเพื่อแสวงหาวิธีในการให้การศึกษาศิลปะจึงเป็นเรื่องสำคัญ บทความนี้ชี้ให้เห็นว่าเด็กมีผลสัมฤทธิ์ในการเรียนสูงขึ้นหลังจากผ่านการเรียนด้วยชุดกิจกรรมประยุกต์ศิลป์ที่ถูกออกแบบมาแล้วอย่างมีนัยสำคัญ

บทความของฟิน สาสเอร์ “ศิลปะและการเยียวยาบาดแผลจากสงคราม” เป็นการศึกษากระบวนการที่ผู้เกี่ยวข้องแสวงหาการเยียวยาทางกายภาพของผู้ได้รับบาดเจ็บจากสงคราม โดยเฉพาะอย่างยิ่งสงครามโลกครั้งที่ 1 เป็นต้นมาที่อาวุธทรงประสิทธิภาพในการทำลายล้างมากขึ้นสร้างความเสียหายต่อทหารและพลเรือนที่เข้าร่วมสงครามเป็นอย่างสูง กระบวนการออกแบบใบหน้าเทียมและการผลิตที่ดีสามารถทำให้คนที่บาดเจ็บใบหน้าเสียหายสามารถกลับเข้าร่วมสังคมได้อย่างปกติ บทความนี้ชี้ให้เห็นว่าศิลปะสามารถตอบสนองในจุดที่การแพทย์มาตรฐานอาจจะไปไม่ถึง ในแง่ของปัจจุบันที่สงครามในหลายอาณาบริเวณของโลกก็ยังคงอยู่ การทำความเข้าใจประวัติศาสตร์ช่วงนี้อาจจะช่วยให้เราพัฒนาขีดความสามารถในการบำบัดเยียวยาบาดแผลจากสงครามด้วย ศิลปะ

บทความของสุชาดา โรจนานุกร “ภาพอาหารในประวัติศาสตร์ศิลป์” ชี้ให้เห็นว่าอาหารในแต่ละยุคสมัยที่เป็นทั้งความจำเป็นและเป็นวัฒนธรรมประเภทหนึ่งนั้น เมื่อถูกแสดงออกในผลงานศิลปะมักจะมีคามหมายโดยนัยและทำหน้าที่สะท้อนความคิด ความคาดหวังและ

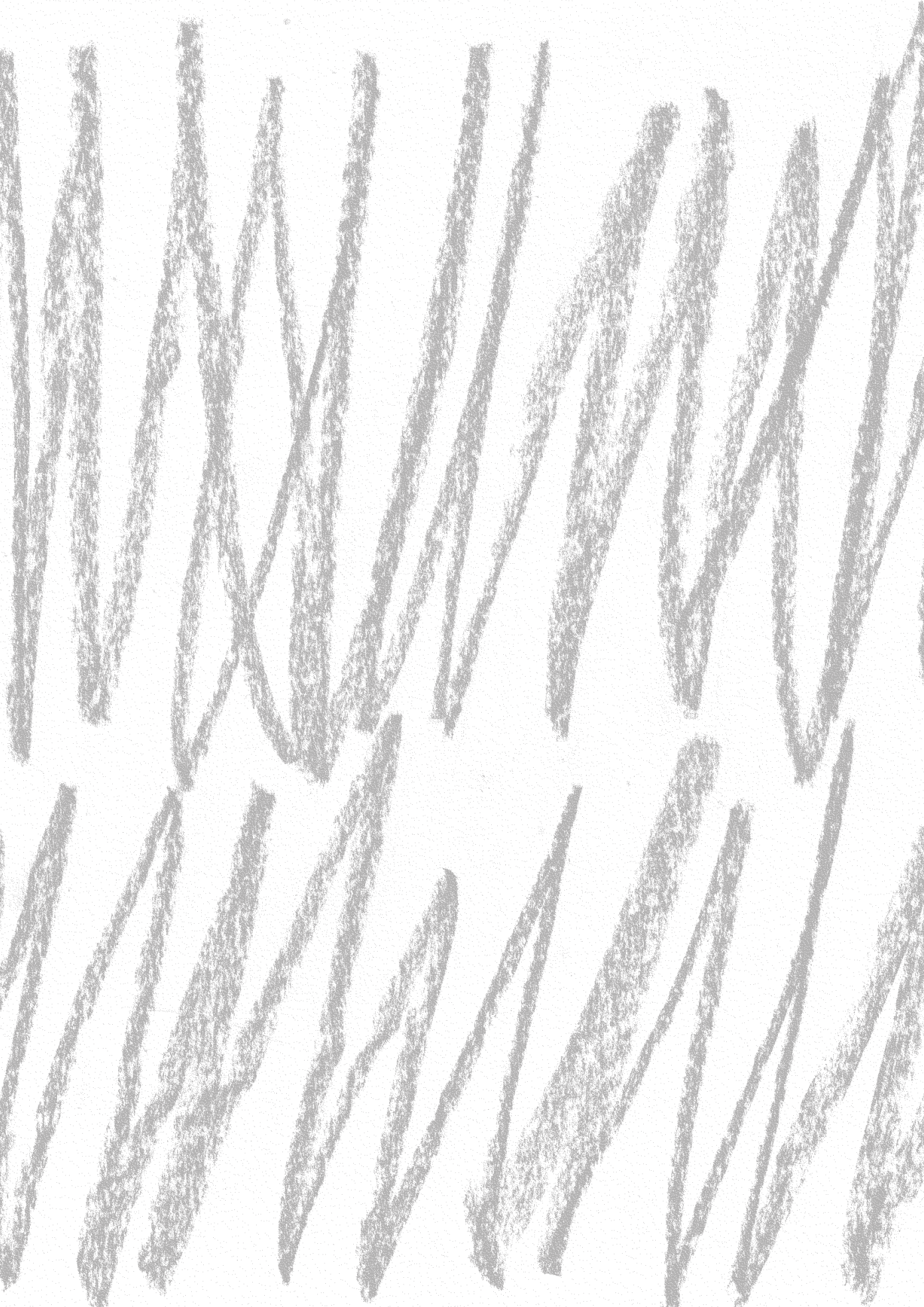
ทำที่ที่ศิลปินมีต่อสังคมโดยรวมด้วย การตั้งคำถามถึงบริบทของจิตรกรรมภาพอาหารตั้งแต่สมัยอียิปต์มาจนช่วงทศวรรษ 1960 ของประเทศสหรัฐอเมริกา การศึกษานี้จึงชี้ประเด็นสำคัญที่ว่าภาพอาหารไม่ใช่แค่เป็นหลักฐานทำให้เราเข้าใจว่าคนแต่ละสมัยกินอะไรเพียงอย่างเดียว แต่เป็นหลักฐานทำให้เราเข้าใจบริบททางสังคมวัฒนธรรมและทำที่ที่คนมีต่อ “การบริโภค” ในแต่ละยุคสมัยด้วย

สารบัญ

A Study for Art Creation on the Subject "Various Pattern, Diversity of Life" การศึกษาเพื่อสร้างสรรค์ “หลากหลาย หลายชีวิต” สมเด็จพระเจ้าน้องนางเธอ เจ้าฟ้าจุฬาภรณวลัยลักษณ์ อัครราชกุมารี กรมพระศรีสวางควัฒน วรขัตติยราชนารี <i>Her Royal Highness Princess Chulabhorn Krom Phra Srisavangavadhana</i>	24
Film Adaptation Art in Transmedia: From Novel to “ <i>Xingming Shiye</i> ” Series ศิลปะการนำเสนอด้วยภาพในการดัดแปลงข้ามสื่อ : จากวรรณกรรมสู่ละครชุด สิงหนิงวชิรชัย <i>ปานชีวา บุตรราช Panchewa Butrach</i>	45

A Duality of Home Memory: A Creation of House-Body Series การสร้างสรรค์ผลงาน เรือน-กาย: ร่างทวิลักษณ์จากความทรงจำของบ้าน ประจักษ์ สุปันต์ <i>Prajak Supantee</i>	65
A Thai Version of Artistic Creativity Scale in Art Students มาตรวัดการสร้างสรรค์เชิงศิลปะในนิสิตนักศึกษาด้านศิลปะฉบับภาษาไทย วิภาวี วรุตวิทย์ารักษ์ และ อรุณญา ตัญคำทรี <i>Vipavee Voravutvityarak and Arunya Tuicomopee</i>	89
Grey, Brown and Blue in Edo Period Japan สีเทา สีน้ำตาล และสีน้ำเงินในวัฒนธรรมญี่ปุ่นสมัยเอโดะ (เพิ่มเติม) จิรายุ พงศ์วุฒันต์ <i>Jirayu Pongvarut</i>	111
Concept of Design for Improvement and Change of Use of Space in His Royal Highness Prince Divakaravongse Pravati (Samsen Palace) Palace, Wachiraphayaban Subdistrict, Bangkok Metropolis แนวคิดการออกแบบปรับปรุงเปลี่ยนการใช้สอยพื้นที่ภายในอาคารวังพระเจ้าบรมวงศ์เธอ กรมหมื่นทิวาทรงยศประวัติ (วังสามเสน) วชิรพยาบาล กรุงเทพมหานคร ธนา ศิริจันทร์สว่าง <i>Thana Sirichansawang</i>	134
Phenomena of Power: An Analysis of Sakarin Krue-On's Contemporary artworks. ปรากฏการณ์แห่งอำนาจ: บทวิเคราะห์ผลงานศิลปะร่วมสมัยของสารินทร์ เครืออ่อน ปวีณา สุธีรางกูร <i>Paweena Suteerangkul</i>	156

Art Activities for Contemporary Art: Case study of Bangkok Art and Culture Centre. กิจกรรมศิลปะสำหรับงานศิลปะร่วมสมัย: กรณีศึกษาหอศิลป์วัฒนธรรมแห่งกรุงเทพมหานคร <i>อนิวัฒน์ ทองสีดา Aniwat Tongseeda</i>	173
Concept and Style that Representation of Art to the Society of Thawee Ratchaneekorn แนวความคิด รูปแบบผลงานศิลปะที่สะท้อนประเด็นสังคมของทวี รัชนิกร <i>ภควนิษฐ์ แสงศิริวรรณะ Pakawanis Sangsiriwattana</i>	191
The Design of an Applied Art Activity Package for Developing Skills in Using Visual Elements for Junior High School Students การออกแบบชุดกิจกรรมประยุกต์ศิลป์เพื่อ พัฒนาทักษะการใช้ทัศนธาตุ สำหรับ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น <i>ณัทชัย อริยวัฒน์วงศ์ และ อินทิรา พรหมพันธุ์ Nahathai Ariyawatwong and Intira Phrompan</i>	209
Art and War Damaged Healing ศิลปะและการเยียวยาบาดแผลจากสงคราม <i>พิน สาธาร์ Pin Sasao</i>	231
Food In Art History ภาพอาหารในประวัติศาสตร์ศิลป์ <i>สุชาตา โรจนบุตธ Suchata Rotjanabutr</i>	252



บทความประจําเล่ม

24 A Study for Art Creation on the Subject "Various Pattern, Diversity of Life"	Her Royal Highness Princess Chulabhorn Krom Phra Sisavangavadhana	45 Film Adaptation Art in Transmedia: From Novel to "Xingming Shiye" Series	Pancheewa Butrach
65 A Duality of Home Memory: A Creation of House-Body Series	Prajak Supantee	89 A Thai Version of Artistic Creativity Scale in Art Students	Vipavee Voravutvityarak and Arunya Tulcomopee
111 Grey, Brown and Blue in Edo Period Japan	Jirayu Pongvarut	134 Concept of Design for Improvement and Change of Use of Space in His Royal Highness Prince Divakaravongse Pravati (Samsen Palace) Palace, Wachiraphayaban Subdistrict, Bangkok Metropolis	Thana Sirichansawang
156 Phenomena of Power: An Analysis of Sakarin Krue-On's Contemporary Artworks	Paweena Suteerangkul	173 Art Activities for Contemporary Art: Case study of Bangkok Art and Culture Centre	Aniwat Tongseeda
191 Concept and Style that Representation of Art to the Society of Thawee Ratchaneekorn	Pakawanis Sangsitiwattana	209 The Design of an Applied Art Activity Package for Developing Skills in Using Visual Elements for Junior High School Students	Nahathai Arityawatwong and Intira Phrompan
231 Art and War Damaged Healing	Pin Sasao	252 Food In Art History	Suchata Rotjanabutr

การศึกษาเพื่อสร้างสรรค์ “หลากหลาย หลายชีวิต”

A Study for Art Creation on the Subject "Various Pattern, Diversity of life"

สมเด็จพระเจ้าน้องนางเธอ เจ้าฟ้าจุฬาภรณวลัยลักษณ์

อัครราชกุมารี กรมพระศรีสวางควัฒน วรขัตติยราชนารี

Her Royal Highness Princess Chulabhorn Krom Phra Srisavangavadhana



Received : July 5, 2019

Revised : August 31, 2019

Accepted : September 3, 2019

บทคัดย่อ

การสร้างสรรค์ของข้าพเจ้ามีจุดเริ่มต้นจากความสนใจในการเขียนภาพตั้งแต่ยังเยาว์วัย แต่ไม่มีโอกาสเนื่องจากต้องศึกษาทางวิทยาศาสตร์เพื่อนำมาช่วยเหลือประเทศชาติตามที่ สมเด็จพระราชินีได้ทรงหวัง เมื่อข้าพเจ้าเกษียณแล้วมีเวลาเพิ่มมากขึ้นจึงได้ทวนกลับมาหาสิ่ง ที่ข้าพเจ้ารักอีกครั้งหนึ่ง ข้าพเจ้าไม่มีความรู้ใด ๆ เกี่ยวกับการสร้างสรรค์ศิลปะแบบมาตรฐาน จึงได้สร้างผลงานในแบบที่สอดคล้องกับสัญชาตญาณของตนเอง ข้าพเจ้าได้ทำการศึกษาผลงาน ของ อองรี รูสโซ จิตรกรชาวฝรั่งเศสและเยะโยะอิ คุสะมะ จิตรกรหญิงชาวญี่ปุ่น ด้วยวิธีการ

ศึกษารอบแนวความคิดเกี่ยวกับความฝันและการสร้างสรรค์ศิลปะ ในทัศนะของซิกมันด์ ฟรอยด์ ผลงานศิลปะชิ้นหนึ่ง ๆ นั้นสามารถตีความได้ว่าเป็นการแปรรูปความฝันให้กลายเป็นรูปทรงที่จับต้องได้ ผลการศึกษาพบว่างานของจิตรกรรมของศิลปินทั้งสองท่านแสดงออกด้วยรูปทรง พื้นที่ว่างและสีเส้นอย่างตรงไปตรงมากับความรู้สึกและไร้มายา จึงเรียกว่านาอีฟ อาร์ต (Naive Art) จากผลการศึกษาดังกล่าว ข้าพเจ้าได้สร้างสรรค์ผลงานที่บางแง่มุมก็มีส่วน คล้ายคลึงกับศิลปินทั้งสองท่าน แต่ก็มีแง่มุมที่แตกต่างออกไปในแง่ของบริบทแวดล้อมและการแสดงออกส่วนบุคคล ข้าพเจ้าสามารถสร้างสรรคงานศิลปะถ่ายทอดอารมณ์ความรู้สึกผ่าน รูปทรงและความหมายของพื้นที่ต่าง ๆ ที่ข้าพเจ้าคุ้นเคย ผลงานสามารถส่งต่อความฝัน ความรู้สึกที่เปี่ยมไปด้วยความรักต่อตนเอง ครอบครัว ประชาชนชาวไทยไปจนกระทั่งผู้คนในโลก ได้อย่างเต็มที่

คำสำคัญ หลากหลาย หลายชีวิต ศิลปะแบบนาอีฟ จิตวิเคราะห์ เสือ สัตว์ต่าง ๆ
การแสดงออกจากสัญชาตญาณ

Abstract

My art creation initiated from my admiration for art since my childhood. My door to the art world was closed at that time due to my obligation to study science as my mother Queen Sirikit had hoped for. With this knowledge, I could help developing the country. After my retirement from duties, I finally gave myself more free time that I have decided to come back to my dearest interest again. Since I have known nothing about conventional art methods, all my art pieces have been created directly from my instinct. My research was conducted on paintings from two artists: the French painter Henri Rousseau and the Japanese female painter Yayoi Kusama with the framework of dream and art creation. In Sigmund Freud's point of view, an art piece could be interpreted as a process of how dream was transformed into a tangible form. It is found that both painters' works have revealed how instinctively art could be expressed through forms, spaces, and colors, consequently defined as Naive Art. Inspired by the finding, I have been creating arts which are in some manners resembling these two artists but the context and personal expressions are different. I have expressed my emotions and feelings through forms and spaces that I have felt familiar with. My works aim to forward

the dream and loving messages to myself, my family, Thai people and the world.

Keywords Various Pattern, Diversity of life Naive Art Psychoanalysis Tiger Animals
Instinctive Expression

1 unนำ

ประสบการณ์เริ่มต้นในงานศิลปะ เริ่มจากความรู้สึกของข้าพเจ้าที่สนใจในการเขียนภาพมาตั้งแต่เยาว์วัย แต่เนื่องด้วยภารกิจของครอบครัวที่มีพระราชประสงค์ให้ศึกษาด้านวิทยาศาสตร์ เพื่อนำประโยชน์มาช่วยพัฒนาบ้านเมือง ตลอดระยะเวลา 40 ปีของการศึกษาด้านวิทยาศาสตร์ สาขาต่าง ๆ เช่น สาขาวิชาเคมี สาขาวิชาเคมีอินทรีย์ สาขาเพาะเลี้ยงสัตว์น้ำ สาขาแพทยศาสตร์ และสาขาชีวภาพทางสัตวแพทย์ ข้าพเจ้าได้ทุ่มเทชีวิตให้กับการศึกษาค้นคว้าวิจัยทางวิทยาศาสตร์ในสาขาต่าง ๆ เพื่อนำความรู้ ความสามารถมาพัฒนาประเทศชาติเพื่อประโยชน์สุขของประชาชนชาวไทย เพื่อบำบัดทุกข์ให้แก่ประชาชนได้มีความสุข แต่เมื่อข้าพเจ้ากลับมาทบทวนถึงการดำเนินชีวิตที่ผ่านมา ทำให้ข้าพเจ้าได้ค้นพบตัวเองว่า ยังมีสิ่งที่ข้าพเจ้ารักและมีความสุขเมื่อได้คิดถึงและมีโอกาสทำได้ สิ่งนั้นคือ “การทำงานศิลปะ” ข้าพเจ้ามีความสุขมากเมื่อได้ทำงานที่อยู่กับตัวเองและรู้สึกถึงโลกของตัวเอง มีอิสระภาพ ได้คิดฝันจินตนาการได้ตามใจโดยไม่มีขีดจำกัด ความรู้สึก ณ ขณะทำงานศิลปะ ทำให้เข้าใจและตระหนักรู้ได้ว่า สิ่งนี้อาจเป็นวิถีทางหนึ่งที่ทำให้มนุษย์ได้พบกับความสุขที่แท้จริง ด้วยเหตุนี้ทำให้ข้าพเจ้าเลือกใช้การทำงานศิลปะ เพื่อเป็นการบำบัดทุกข์ให้กับตัวเอง

แรงบันดาลใจให้สนใจในการวาดรูป มาจากการที่ข้าพเจ้าได้เห็นการทรงงานของพระบาทสมเด็จพระปรมินทรมหาภูมิพลอดุลยเดช ตั้งแต่สมัยที่ข้าพเจ้ายังเยาว์วัย อันเป็นประสบการณ์ตรงที่สร้างแรงบันดาลใจให้เกิดความสนใจในการวาดรูป และการได้สังเกตเห็นสมเด็จพระแม่ในความเป็นผู้รสนิยมทางสุนทรียภาพจากงานหัตถศิลป์ เช่น การเลือกแบบเสื้อผ้าและเครื่องประดับที่งดงาม ทั้งสีสันและลวดลายที่กลมกลืนอย่างมีเอกภาพ ประสบการณ์ต่าง ๆ เหล่านี้ได้ปลูกฝังสุนทรียรสให้แก่ข้าพเจ้าได้เห็นและได้เรียนรู้จากชีวิตประจำวันมาตั้งแต่เด็ก ทั้งหมดได้สร้างแรงบันดาลใจให้ข้าพเจ้าเรียนรู้จากการลงมือปฏิบัติทำงานศิลปะอย่างจริงจัง มุ่งมั่นหมั่นฝึกฝนอย่างต่อเนื่องตลอดมา เป็นการศึกษาและปฏิบัติด้วยการเขียนภาพจากสัญชาตญาณ เรียนรู้จากธรรมชาติ และประสบการณ์ตรงตามความต้องการที่อยู่ในส่วนลึกในจิตใจของข้าพเจ้า ทั้งหมดได้ส่งผลให้เกิดการพัฒนาในผลงานศิลปะตามลำดับ ทั้งทักษะ

ความคิดสร้างสรรค์ และจินตนาการ หล่อหลอมให้เกิดเป็นผลงานสร้างสรรค์ของข้าพเจ้า
ภายใต้ชื่อ “หลากหลาย หลายชีวิต”

2 ความเป็นมาและความสำคัญขอปัญหา

ความรักและความผูกพันของมนุษย์และสิ่งมีชีวิตทั่วไปเป็นสิ่งเชื่อมโยงมนุษย์หลายคนเข้า
ด้วยกัน ความรักความผูกพันของคนในครอบครัว ทั้งพ่อ แม่และลูกเปรียบเสมือนรากแห่งไฟ
พฤษ์หรือรากแห่งชีวิต หากเป็นครอบครัวใหญ่ก็จะเชื่อมโยงความผูกพันที่เป็นเสมือนรากของ
ตนเอง นอกจากนี้ยังมีเรื่องความผูกพันระหว่างข้าพเจ้ากับสิ่งมีชีวิตอื่น ๆ ที่เป็นเสมือนเพื่อน
ร่วมโลกและสิ่งแวดล้อม จากการที่ข้าพเจ้าไม่สามารถรับการศึกษาทางศิลปะได้โดยตรง
เนื่องจากครอบครัวต้องการให้เรียนวิทยาศาสตร์เพื่อนำมาปรับใช้ประเทศชาติ การสร้างสรรค์
ผลงานของข้าพเจ้าจึงเป็นในแนวทางนาอ์ฟหรือศิลปะแบบไร้จิต มีความเป็นอิสระ ไม่ยึดติด
กับรูปแบบใด ๆ เป็นการสร้างสรรค์ที่ตรงไปตรงมากับความรู้สึกภายในและมีสมมติฐานว่า
ผลงานศิลปะรูปแบบนี้น่าจะสื่อความกับผู้ชมในวงกว้างได้ด้วย

3 ความฝันกับการสร้างสรรค์ศิลปะ

มนุษย์ทุกคนมีความฝัน ซิกมันด์ ฟรอยด์ (Sigmund Freud ค.ศ. 1856-1939) เป็นนักจิต
วิเคราะห์ท่านแรกที่สนใจศึกษาความฝัน ตามทัศนะของฟรอยด์ จิตมีระดับความลึก แต่ละ
ระดับก็ทำงานแตกต่างกัน จิตชั้นที่ลึกที่สุดที่เรียกว่าจิตใต้สำนึกเป็นแหล่งเก็บกักประสบการณ์
บางส่วนที่เจ้าของจิตไม่พึงปรารถนาเอาไว้ จิตส่วนนี้ทำงานโดยที่เจ้าของจิตเองก็ควบคุมไม่ได้
และไม่ได้กักเก็บประสบการณ์ไว้แบบสำเร็จรูปแต่ทำงานเป็นพลวัตรมีการเพิ่มเติมหรือหายไป
ของสิ่งที่เก็บกักเอาไว้เสมอ ๆ การเก็บกักนี้จะระบายออกในรูปแบบต่าง ๆ เช่นในคำพูด แต่
การระบายออกที่ใหญ่ที่สุดคือในรูปของความฝัน ตามทัศนะของฟรอยด์ ความฝันเป็นเสมือนดัง
หนทางที่จะนำมนุษย์ไปสู่ความเข้าใจเกี่ยวกับ “จิตไร้สำนึก” และความคิดความทรงจำที่เรา
เก็บไว้ตั้งแต่เด็ก! แม้นอดีตความฝันจะเคยถูกมองว่าเป็นเรื่องไร้สาระ ไม่มีความหมายน่าสน
ใจแต่ฟรอยด์มองว่าความฝันเป็นเรื่องประสบการณ์ในอดีตและมีความหมายที่สะท้อนให้เห็น
ถึงประสบการณ์เหล่านั้น และเป็นการทำงานของจิตไร้สำนึก โดยที่ภาษาและระบบสัญลักษณ์
เป็นหัวใจ²

อย่างไรก็ตามความฝันไม่ได้เกิดขึ้นอย่างเรียบง่ายและตรงไปตรงมาตามแรงปรารถนายามรู้ตัว พริยาดิต มาตินย์กล่าวไว้ว่า “อย่างไรก็ตามโดยทั่วไปแล้วความฝันของผู้ใหญ่จะไม่กระเจ่งชัด เช่นนั้น ไม่ง่ายที่จะเห็นความหมายและก็มีได้แสดงความสมปรารถนาอย่างตรงไปตรงมา พรอยด์เรียกว่า ความปรารถนาซ่อนรูป (le désir déguisé) การตีความความฝันจึงเป็นการเจาะเข้าไปในกระบวนการซ่อนรูปนั้น เพื่อเข้าใจถึงความปรารถนาซ่อนเร้นซึ่งสมประสงค์ โดยผ่านภาพฝันที่ดูจะไม่เป็นเหตุเป็นผลนั้น ความฝันจึงมีเนื้อหาสองประเภท หนึ่งคือ เนื้อหาตามที่ปรากฏ (un contenu manifeste) หมายถึงภาพฝันที่เราจำได้ตอนตื่นนอน เป็นภาพที่เข้ามาในใจขณะเราพยายามรำลึกความฝัน ประเภทที่สองคือเนื้อหาซ่อนเร้น (un contenu latent) ซึ่งพรอยด์เรียกอีกอย่างหนึ่งว่า “ความคิดของความฝัน” (les pensees du rêve) หมายถึง สิ่งซ่อนเร้นซึ่งถูกเนื้อหาตามที่ปรากฏถ่ายทอดโดยบิดเบือน”³

ตามทัศนะของพรอยด์ การทำงานของความฝันมี 4 ขั้นตอนดังนี้

1. ฝันแปรความคิดให้เป็นภาพ (la figuration) คือการแปรรูปความปรารถนาให้สมประสงค์ เป็นกระบวนการทำให้เป็นรูปเป็นร่าง
2. การรวมภาพ (la condensation) รวมเอาความคิดซ่อนเร้นหลายอย่างไว้ที่ภาพคนคนเดียว
3. การย้ายจุดสนใจ (le déplacement) เป็นการย้ายความฝันจากจุดที่สนใจจริง ๆ ออกไป
4. การอาศัยหลักความคล้ายคลึง (un lien analogique) อันเป็นการใช้สัญลักษณ์ถ่ายทอดออกมา⁴

พรอยด์เองได้นำรอบความคิดเหล่านี้ไปทำการศึกษาผลงานศิลปะหลายประเภททั้งวรรณกรรม จิตรกรรม (ศึกษาภาพของลีโอนาร์โด ดา วินชี) และประติมากรรมโมเสส (โดยมีเคลันเจโล) ซึ่งในกรณีหลังนี้ได้ข้อสรุปว่า ศิลปินได้สร้างสรรค์โมเสสขึ้นมาอีกคนหนึ่งซึ่งเหนือกว่าโมเสสตามความเชื่อแบบจารีตที่เป็นคนเจ้าอารมณ์ ขี้โมโห แต่ศิลปินทำให้เป็นคนที่มีศักยภาพทางจิตขั้นสูงที่สุดของมนุษย์และสามารถเก็บกดอารมณ์เพื่อปฏิบัติภารกิจตามที่ได้รับจากพระเจ้า⁵

จากการศึกษาเกี่ยวกับความฝันในกระบวนการทำงานทางจิต จะเห็นได้ว่ากระบวนการสร้างสรรค์งานศิลปะของมนุษย์นั้นสามารถเปรียบเปรยได้กับความฝัน อาจกล่าวได้ว่าเป็นการนำความฝันออกมาเป็นรูปธรรมผ่านกระบวนการสร้างสรรค์ผลงาน ประเด็นที่สำคัญคือความฝันที่ปรากฏรูปออกมาเป็นผลงานศิลปะนั้นสามารถถ่ายทอดอารมณ์ ความคิด ความหวังและความฝันของศิลปินออกมาเพื่อให้สาธารณชนได้ชื่นชม สัมผัสและกระตุ้นอารมณ์ ความคิด ความหวังและความฝันของตนเองสืบต่อเนื่องไปอย่างไม่มีที่สิ้นสุด

4 การศึกษาผลงานศิลปะที่เกี่ยวข้อง

เพื่อทำความเข้าใจกระบวนการสร้างสรรค์ผลงานในแนวทางที่คล้ายคลึงกันและพิจารณาถึงความแตกต่างกับประเด็นในการนำเสนอสิ่งใหม่ ๆ ในที่นี้จะขอศึกษาผลงานของศิลปินสองท่านคือองรี รุสโซ (Henri Rousseau ค.ศ.1844-1910) และยะโยอิ คุสะมะ (Yayoi Kusama เกิด ค.ศ. 1929)

4.1 องรี รุสโซ

องรี รุสโซเป็นตัวอย่างของศิลปินที่ไม่ผ่านระบบการศึกษาแต่กลายเป็นตัวแทนของศิลปะแบบนาอิวและศิลปะแบบพริมิทีฟในที่สุด ในระยะแรกของการสร้างสรรค์และจัดแสดงผลงานให้สาธารณชนได้ชมนั้น คนร่วมสมัยของรุสโซไม่ตระหนักถึงความสำคัญของผลงานของเขาเท่าใดนักต้องรอจนกระทั่งเวลาผ่านไปจึงค่อย ๆ เห็นความสำคัญของศิลปินท่านนี้มากขึ้น แม้จะจัดแสดงผลงานตั้งแต่ ค.ศ. 1886 แต่รุสโซไม่ได้รับความสนใจมากนัก รุสโซเองเริ่มต้นวาดภาพเมื่อเข้าสู่วัยกลางคนแล้วและไม่เคยได้รับการศึกษาทางศิลปะอย่างเป็นทางการ

หนังสือประวัติศาสตร์ศิลปะเล่มสำคัญของโลก The Story of Art โดยแอร์นสต์ กอมบริช (Ernst Gombrich) ได้ให้ข้อเสนอเกี่ยวกับจิตกรรมขององรี รุสโซว่า เขียนขึ้นโดยไม่ต้องตระหนักถึงเทคนิคและการจัดองค์ประกอบภาพ ศิลปินผู้นี้ไม่มีความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับการวาดภาพใด ๆ และความรู้เหล่านั้นกลับอาจจะส่งผลในทางตรงกันข้ามคือกลายเป็นขอบเขตจำกัดในกระบวนการสร้างสรรค์ไปเสียก็ได้ ใบบันทึกใบและหญ้าทุกต้นถูกวาดขึ้นมาด้วยสีที่เรียบง่ายและเส้นรอบรูปที่ชัดเจน ทำให้เกิดเสน่ห์และพลังดึงดูดอย่างมหาศาล ยกตัวอย่างเช่นภาพ “ความฝัน” (The Dream ค.ศ. 1910) (ภาพที่ 1) ในภาพนี้จุดเด่นคือผู้หญิงนอนอยู่ในพงไพรด้านซ้ายของภาพ หันหน้าและชี้มือไปทางสิงโตสองตัวกับคนป่าที่กำลังเป่าเครื่องดนตรี สัตว์เล็ก ๆ อื่น เช่น งูหรือนก แอบซ่อนตัวอยู่ในพงหญ้าและพุ่มไม้ ภายใต้แสงจันทร์อันแปลกประหลาด การจับภาพบุคคลกับสัตว์อย่างสิงโตและคนปามาอยู่ด้วยกันนั้นเป็นที่น่าแปลกใจอยู่แล้ว ลักษณะของพงไพรที่วาดอย่างเรียบง่าย ต้นไม้และดอกไม้ที่ดูคล้ายจะมีอยู่จริงแต่กลับหาดูอย่างเทียบเคียงไม่ได้จริง ข้างที่แอบซ่อนตัวอยู่ในระหว่างต้นและใบขุดลึกออกไปทางเขียว น้ำเงิน มิสึฟาและสีดินเหลืองแทรกเป็นช่วง ๆ ให้บรรยากาศราวกับความฝันตามชื่อรูป นอกจากนี้ขนาดของรูปที่ใหญ่อย่างมหาศาลคือกว้างประมาณสองเมตรและยาวประมาณสามเมตรทำให้การยืนอยู่หน้าภาพนี้ ผู้ชมจะถูกชักชวนเข้าไปสู่โลกภายในจิตใจของจิตรกร โลกของความรัก ความฝัน ความหวัง ที่มีมุมมองแบบเด็ก ๆ วางอยู่บน

ความบริสุทธิ์ใจต่อความรู้สึกของตนเองนี้

นักประวัติศาสตร์ศิลปะอีกท่านหนึ่งให้ความเห็นว่า ภาพนี้อาจจะอธิบายไม่ได้เลยด้วยซ้ำและด้วยเหตุนี้เองที่ความมหัศจรรย์ของภาพเกิดขึ้นกับเราในฐานะผู้ชม รุสโซเองเคยอธิบายภาพนี้เอาไว้ในบทกวีเล็ก ๆ ว่า

Yadwigha, peacefully asleep
Enjoys a lovely dream:
She hears a kind snake charmer
Playing upon his reed.
On stream and foliage glisten
The silvery beams of the moon.
And savage serpents listen
To the gay, entrancing tune.⁷

ในการศึกษาร่วมสมัยนักวิชาการบางท่านให้ความเห็นว่ารุสโซ อาจจะเป็นหนึ่งในศิลปินคนแรก ๆ ที่แนวทาง การแสดงออกเป็นแบบสัจนิยมมหัศจรรย์ (Magical Realism) อองเดร เบเรตง (Andre Breton ค.ศ. 1896–1966) ผู้นำทางความคิดของกลุ่มเหนือจริง (Surrealist) ที่กล่าวเอาไว้ว่า “With Rousseau we can for the first time talk about Magical Realism.”⁸ การแสดงออกที่เรียกว่าสัจนิยมมหัศจรรย์นี้ ภาพ (หรือวรรณกรรม) แตกต่างจากแนวทางเหนือจริงในแง่ที่ แนวทางเหนือจริงนั้นไม่มีทางเป็นความจริงได้ เช่น ภาพนาฬิกาที่เหลวย้วยคล้ายกับก้อนเนยแข็งที่กำลังอ่อนตัวนั้นไม่มีทางเกิดขึ้นจริง แต่สัจนิยมมหัศจรรย์นั้นเป็นการหลอมรวมแนวคิดสองแนวทางที่แตกต่างกันอย่างสิ้นเชิงเข้าด้วยกัน นั่นคือ สัจนิยม ที่มุ่งถ่ายทอดความเป็นจริง (แม้จิตรกรรมแบบอิมเพรสชันนิสม์ก็พยายามแสดงความเป็นจริงของแสง) กับความมหัศจรรย์ซึ่งขัดกับความจริงหรือไม่สามารถอธิบายได้ด้วยหลักเหตุผลทางวิทยาศาสตร์ ซึ่งเราจะเห็นได้ในกรณีของรุสโซว่าบุคคล สัตว์ สภาพแวดล้อมทั้งหมดนั้นสมจริงเป็นอย่างยิ่งแต่ไม่มีทางรวมกันจนเกิดเป็นภาพได้จึงมีลักษณะมหัศจรรย์ เส้น สี รูปทรงทั้งหมดในภาพล้วนแล้วแต่ถ่ายทอดไปยังความรู้สึกและเสียงบางประการที่เราไม่มีวันประสบในชีวิตแห่งความเป็นจริง

นอกจากนี้ เสื้อและสัตว์อื่น ๆ ในจิตรกรรมของรุสโซนั้นเป็นรูปทรงที่ไม่ได้พยายามกระตุ้นผู้ชมเกี่ยวกับสิ่งจริง ๆ ในโลกแห่งความเป็นจริง แต่กลับกระตุ้นให้ผู้ชมทวนประวัติถึงเสื้อ

ที่ปรากฏกายกับผู้ชมในความฝัน ตั้งคำถามเกี่ยวกับสื่อที่มีความสัมพันธ์กับคนและสภาพแวดล้อม ไปจนกระทั่งการกลายรูปทรงของสัตว์ในชีวิตจริงให้เป็นสัตว์ในจินตนาการแห่งความสวยงามในที่สุด ดังตัวอย่างเช่น ภาพ Tiger in a Tropical Storm (1891) (ภาพที่ 2) เป็นต้น

4.2 ยะโยะอิ คุสะมะ

ศิลปินหญิงท่านนี้แม้เคยผ่านการศึกษารวาดภาพแบบประเพณีญี่ปุ่น (Nihonga) มาก่อน แต่ไม่ถูกกับอุปนิสัยส่วนตัว เนื่องจากเป็นภาพประเพณีญี่ปุ่นนั้นอาจจะเปรียบเทียบกับจิตรกรรมไทยประเพณี ในแง่ที่เป็นศิลปะที่มีรูปแบบชัดเจนและมีขั้นตอนการวาดที่เคร่งครัด คุสะมะรู้สึกอึดอัดใจจึงได้ละเลิกแนวทางดังกล่าว แล้วหันมาพิจารณาทบทวนความฝันของตนเองให้กลายเป็นแรงบันดาลใจในการทำงานศิลปะ คุสะมะเดินทางไปแสวงหาความรู้และประสบการณ์ที่ประเทศสหรัฐอเมริกา ทำให้เธอได้มีส่วนร่วมในการแสดงงานที่มีแนวคิดที่ก้าวหน้าหลายครั้ง ในแง่มุมมองของการสร้างสรรค์ ศิลปินเคยมีประสบการณ์ส่วนตัวทั้งในแง่ครอบครัวและช่วงสงครามโลกครั้งที่สองที่ยากลำบากอย่างมากจนเธอเชื่อว่าเป็นจุดก่อกำเนิดภาพจินตนาการเกี่ยวกับจุดจำนวนมากล่องลอยไปมาที่เธอเห็นมาตลอด เห็นลวดลายบนผ้าหรือดอกไม้ที่เธอจ้องมองมีชีวิตและสนทนากับเธอได้ ภาพเหล่านี้เองที่กลายมาเป็นลักษณะเด่นของการทำงานตลอดทั้งช่วงชีวิต ซึ่งมีตั้งแต่จิตรกรรม ประติมากรรม งานศิลปะจัดวาง ไปจนกระทั่งการจัดการกับพื้นที่ให้เป็นลายจุดรูปแบบต่าง ๆ ทั้งสี่และในภายหลังเป็นการจัดแสงลงไปบนพื้นที่ด้วย อันส่งผลให้งานของเธอกลายเป็นหนึ่งในงานศิลปะที่ได้รับความนิยมจากทั่วโลก ทั้งในแง่มุมมองของการสร้างสรรค์โดยศิลปินเพศหญิงที่มีการแสดงออกอย่างมีเอกลักษณ์เฉพาะตัวในแบบที่บางครั้งเรียกกันว่า อาร์ตบรูต (Art Brut) หรือศิลปะที่มีการแสดงออกตรงไปตรงมา ใช้สัญชาตญาณในกระบวนการสร้างสรรค์ผลงานโดยตรง

คุสะมะเป็นหนึ่งในศิลปินที่ผลงานมีลักษณะเฉพาะในตัวเองสูงมาก ผู้ชมที่แม้จะไม่มีประสบการณ์ทางศิลปะมาก่อนเลยก็สามารถตระหนักถึงความงามในรูปแบบของศิลปินท่านนี้และสามารถสนุกสนานร่วมไปกับการพิจารณารายละเอียดของผลงาน การวาดจุดวงกลมซ้ำไปซ้ำมาแต่เปลี่ยนขนาด เปลี่ยนสีและเปลี่ยนพื้นผิวกับรูปทรงของตัวรองรับ ตัวอย่างผลงานที่มีชื่อเสียงเช่น ฟักทอง (Pumpkin ค.ศ.1994) (ภาพที่ 3) ซึ่งเป็นรูปฟักทองขนาดใหญ่ติดตั้งอยู่บนเกาะนะโอะชิมะสองจุด ฟักทองที่ต่างสีแต่ก็สดใสปอ ๆ กัน ขนาดของฟักทองที่ใหญ่มากพอทำให้ผู้ชมสามารถเดินเข้าออกถ่ายรูปอย่างสนุกสนานเป็นหนึ่งในผลงานศิลปะที่ได้รับความนิยมที่สุดของงานศิลปะบนเกาะนะโอะชิมะ ความสำเร็จในงานศิลปะสองชิ้นนี้มีส่วนทำให้เกาะนะโอะชิมะกลายเป็นหนึ่งในจุดหมายสำคัญของคนรักศิลปะทั่วโลก

ผลงานชิ้นนี้เป็นตัวอย่างในลักษณะเด่นของเธอที่มีความหลงใหลในรูปทรงที่เรียบง่ายและมีการทำซ้ำ คลี่คลายไปในหลากหลายทิศทางด้วยรูปทรงพื้นฐานหนึ่งเดียว เมื่อได้รับเชิญให้มาร่วมแสดงในเทศกาล Bangkok Art Biennale ค.ศ. 2015 เธอก็ได้นำผลงานพักทองมาร่วมแสดง แต่เปลี่ยนวัสดุเป็นผ้าที่มีสีสันทวยงาม ล่องลอยอยู่ในพื้นที่โล่งของห้างสรรพสินค้าที่ผนังมีภาพวิดิทัศน์ฉายประกอบด้วย (ภาพที่ 4)

ในผลงานติดตั้งจุดแสง เช่นการจัดแสดงที่ HAM ชื่อ Infinity Room (ภาพที่ 5) นอกเหนือจากการใช้จุดจำนวนมากที่น่าตื่นตาตื่นใจแล้ว การที่ศิลปินตั้งใจทำให้ห้องทั้งหมดเป็นสีดำทำให้ขอบเขตของห้องหายไป เมื่อผู้ชมเข้าไปในห้องจะไม่สามารถสัมผัสถึงความเป็นวัตถุทั้งหมด แต่กลายเป็นเข้าไปอยู่ในความมืดที่เส้นแบ่งระหว่างความจริงกับความฝันพร่าเลือนไป

จะเห็นได้ว่าศิลปินท่านนี้อาศัยลักษณะเฉพาะของการวาดจุดซ้ำ ๆ แต่คลี่คลายไปในหลายขนาด หลากสีสันทและใช้สื่ออย่างอิสระ งานศิลปะบางครั้งเป็นจิตรกรรมสองมิติเพื่อให้ผู้ชมได้ชมในขณะที่บางครั้งเป็นประติมากรรมขนาดใหญ่ที่ผู้ชมสามารถเดินเข้าไปสัมผัสได้ด้วยตัวเอง บางครั้งเป็นการจัดวางในห้องที่มีผลทำให้ความเป็นจริงถูกตั้งคำถาม งานศิลปะที่มีจุดกำเนิดอันเรียบง่ายกลับกลายเป็นชิ้นงานที่ทรงพลังแก่ผู้ชมและสามารถสื่อสารในบริบทที่แทบไม่มีขอบเขตจำกัดอีกต่อไป

5 วัตถุประสงค์ของการสร้างสรรค์

การสร้างสรรคผลงานศิลปะของข้าพเจ้า เป็นการแสดงออกโดยไม่ยึดติดหรือใช้หลักทฤษฎีทางวิชาการของศิลปะใด ๆ เป็นความคิด ความรู้สึกที่ได้รับจากสิ่งเร้าภายนอก เก็บไว้ในส่วนลึกของจิตใจ ผ่านจินตนาการและความรู้สึกที่เป็นไปโดยอัตโนมัติ ด้วยความจริงจัง บริสุทธิ์ใจ และปราศจากการปรุงแต่ง ถ่ายทอดผ่านผลงานศิลปะทั้งดงามจากสิ่งที่อยู่ภายใต้จิตใจได้อันลึกของตนเอง ภายใต้กรอบของความรู้สึกถึงความเคารพรัก ความเกื้อหนุน ความผูกพัน และความโหยหาอาลัย ดังนี้

5.1 เสื้อ นามธรรมที่ปรากฏเป็นรูปธรรม รูปสัญลักษณ์แทนความหมายของ เจ้าป่า หรือ พระราชา และ พ่อ ผู้ทรงเป็นผู้ปกครองเหนือราชอาณาจักรของพระองค์ ทรงห่วงใยทุกข์สุขของอาณาประชาราษฎร์ดุจดังเสื้อที่แม่เป็นเจ้าป่า แต่ก็ได้ใช้อำนาจนั้นในการเบียดเบียนผู้ใด

5.2 การแสดงออกด้วยการใช้สัญลักษณ์และความหมาย การแสดงออกในรูปลักษณะของเสือ ในผลงานศิลปะของข้าพเจ้า มิใช่บอกกล่าวถึงเรื่องราวของเสือโดยตรง หากแต่มีความหมายที่สัมพันธ์และผูกพันกับข้าพเจ้าอย่างลึกซึ้ง ทั้งใกล้ชิดผูกพันทางสายเลือด และทรงเป็นต้นแบบของผู้นำของอาณาจักร ซึ่งหมายถึง พระบาทสมเด็จพระบรมชนกาธิเบศร มหาภูมิพลอดุลยเดชมหาราช บรมนาถบพิตร พระราชบิดาของข้าพเจ้า นอกจากนี้ ลวดลายของเสือยังปรากฏเป็นตัวอักษรสัญลักษณ์ DNA หรือชื่อย่อทางสารพันธุกรรม เทคโนโลยีชีวภาพทาง ด้านวิทยาศาสตร์อันเป็นประสบการณ์ในด้านวิทยาศาสตร์ของข้าพเจ้า

5.3 การแสดงออกโดยผ่านรูปแบบไร้สำนึกและมายา ผลงานของข้าพเจ้าเป็นผลงานในรูปแบบที่ไม่ได้ผ่านการฝึกฝนในเชิงทฤษฎีเบื้องต้นของศิลปะที่เรียกว่า Academic แต่เป็นงานที่เกิดขึ้นจากความรู้สึกภายในแบบไร้สำนึก รูปทรงที่ปรากฏจึงอาจดูบิดเบี้ยวไม่ถูกต้องตามธรรมชาติ และตามแบบวิชาการ แต่เป็นความจริงใจ บริสุทธิ์ใจ ไม่มีประสบการณ์ทางศิลปะ ไม่มีมารยาทชื่อ และไร้เดียงสาในแบบศิลปะนาอีฟ และสื่ออารมณ์ความรู้สึกที่อยู่ในส่วนลึกของจิตใจ

6 ขอบเขตของการสร้างสรรค์

การสร้างสรรค์ผลงานศิลปะของข้าพเจ้า กำหนดขอบเขตการสร้างสรรค์ในผลงานศิลปะด้านเนื้อหา รูปแบบ และเทคนิควิธีการ ดังต่อไปนี้

6.1 เนื้อหาและแนวความคิด จะให้ความสำคัญกับการสื่อแสดงแนวความคิดเกี่ยวกับเสือผู้เป็นเจ้าป่า ผู้เปรียบเสมือนพระราชา โดยการสร้างสรรค์รูปลักษณะของเสือท่ามกลางบริบทแวดล้อมที่แตกต่างกันไปตามเนื้อหาเรื่องราวในแต่ละภาพ เป็นเสือผู้ใจดี มีเมตตา เพียรสอนสั่ง และกระทำแต่สิ่งที่ดีงามเพื่อผู้อื่น เป็นเสือที่มีความรักและความปรารถนาดีต่อทุกคนมีแต่ความรู้สึกด้านบวก มีพลังแห่งความดีงาม อยู่ภายในจิตใจเสมอ

6.2 รูปแบบและแนวความคิด จะเป็นการหยิบยืมสัญลักษณ์ที่มีความหมายในความทรงจำจากประสบการณ์ส่วนตนของข้าพเจ้า อาทิ สัญลักษณ์จากสูตรเคมี รูปทรงของโมเลกุล การประกอบตัวของพันธะเคมีในโมเลกุล ตัวอักษรภาษาญี่ปุ่น ตัวเลข รูปหัวใจ ดอกไม้ ทิวทัศน์ธรรมชาติ ฯลฯ

6.3 เทคนิคและวิธีการ การแสดงออกในผลงานศิลปะของข้าพเจ้า ใช้เทคนิควิธีการจากประสบการณ์เดิมที่เคยทำงานด้านการออกแบบ คืองานออกแบบอัญมณีและเครื่องประดับ โดย

ใช้วิทยาศาสตร์สำเร็จรูป เป็นสีเมจิกหลายสีชนิดหัวแหลม เป็นสีน้ำที่ไม่มีสารเคมีที่เป็นพิษ ไม่มีกลิ่น และทำลายสภาพแวดล้อม นอกจากนี้ ยังระบายด้วยปากกาเมจิกสีน้ำ เพื่อให้สีสว่างสดใสและระบายทับเพื่อให้สีมีความเข้มข้นและหนักแน่น และการใช้ดินสอดำ ปากกาหมึกซึม เน้นเส้น โดยการเขียนลงบนกระดาษ ทั้งหมดนี้เป็นกระบวนการที่เรียบง่าย ไม่ซับซ้อน แสดงออกโดยตรง เพื่อเน้นความคิดจากจินตนาการและเนื้อหาเป็นสำคัญ อันบ่งบอกถึงบุคลิกภาพและลักษณะเฉพาะตนให้ได้มากที่สุด งานจิตรกรรมสีเมจิกจึงเป็นงานต้นแบบที่อาจนำไปเปลี่ยนสภาพเป็นงานภาพพิมพ์ในเทคนิคต่าง ๆ งานประติมากรรมและงานสื่อผสมได้ด้วย

7 ตัวอย่างผลงานสร้างสรรค์

ด้วยกรอบแนวความคิดและวิธีการในการสร้างสรรค์ ข้าพเจ้าได้สร้างสรรค์ผลงานชุด “หลากหลาย หลายชีวิต” ขึ้น ผลงานชุดนี้จัดแสดงต่อสาธารณชน ณ หอศิลป์สมเด็จพระนางเจ้าสิริกิติ์ พระบรมราชินีนาถ ระหว่างวันที่ 29 มีนาคม - 15 พฤษภาคม 2561 ในการแสดงครั้งนั้นได้ใช้สื่อประเภทต่าง ๆ ตั้งแต่จิตรกรรม ประติมากรรม โดยอาศัยวัสดุที่หลากหลาย ศิลปะการจัดวาง ศิลปะปฏิสัมพันธ์กับผู้ชม โดยแบ่งหัวข้อในการจัดแสดงออกเป็น 8 ดังนี้คือ 1. เสือนามธรรมที่ปรากฏเป็นรูปธรรม 2. อัตลักษณ์ของเสือ 3. เสือกับธรรมชาติ 4. เสือกับสิ่งแวดล้อมและการจัดวาง 5. เสือกับสัญลักษณ์ทางวิทยาศาสตร์ 6. เสือกับจินตนาการสร้างสรรค์ 7. ฝีเสือ 8. งานศิลปกรรมในเทคนิคอื่น ดังจะได้ยกตัวอย่างดังนี้

ผลงาน “Diana” (2018) (ภาพที่ 6) เป็นงานที่อยู่ในชุดย่อยที่ 8 ซึ่งเป็นการทดลองนำเอาภาพวาดไปสร้างสรรค์ในเทคนิคภาพพิมพ์หิน ในจิตรกรรมชิ้นนี้เป็นภาพเสืออยู่บนพื้นหลังที่เป็นใบไม้ขนาดใหญ่ รูปทรงและการแสดงออกของสีหน้าเสือไม่ได้สื่อถึงความน่ากลัวของสัตว์ชนิดนี้ แต่สื่อถึงสัมพันธ์กับธรรมชาติ ขนาดของเสือที่ถูกวาดจนเกินครึ่งหนึ่งของขนาดภาพ ทำให้เห็นความเป็นเสือที่ชัดเจนขึ้น รวากับภาพเสือถูกดึงเข้ามาใกล้ให้เห็นชัด ๆ สีของเสือที่เป็นไปตามจินตนาการคือเป็นสีแดงส้มสดเรียบ ลายจุดดำขนาดต่าง ๆ ช่วยทำให้เห็นลำตัวชัดเจนมากขึ้น ส่วนใบไม้ที่เป็นการวาดอย่างรวดเร็ว ลงสีอย่างอิสระ รวดเร็ว ไม่เป็นไปตามกฎเกณฑ์แต่เป็นไปตามสัญชาตญาณมากกว่า

ผลงาน “Untitled” (2018) (ภาพที่ 7) เป็นผลงานการผสมผสานวัสดุหลากหลายชิ้นในงานหนึ่งชิ้น ตัวเสือที่เป็นวัสดุชิ้นเล็ก ๆ ประติดกันเป็นรูปทรงโผล่ขึ้นมาจากทุ่งของจินตนาการอันประกอบไปด้วยวัสดุชิ้นเล็ก ๆ เป็นแสงสีเขียว เหลือง น้ำเงิน ให้พลังเป็นพลวัตร เสือกำลัง

เคลื่อนไหวอยู่ในทุ่งแห่งจินตนาการ กำลังจะเดินทางไปยังดินแดนที่ไม่มีใครรู้จัก ไปพบกับสัตว์หรือผู้คนที่ยังไม่มีชื่อ ผู้ชมจะถูกชักชวนให้โลดเล่นไปกับจินตนาการของตัวเอง

ผลงาน “Untitled” (2018) (ภาพที่ 8) งานประติมากรรมอ่อนนุ่ม (soft sculpture) จากผ้าประเภทต่าง ๆ เย็บต่อกันขึ้นโครงเป็นรูปทรงของเสื้อ ขนาดของเสื้อที่ใกล้เคียงความเป็นจริง แต่มีสัมผัสเมื่อมองเห็นเป็นความอ่อนนุ่ม สีเส้นของลวดลายที่มีตั้งแต่สีเนื้ออ่อน ๆ ไปจนถึงสีเข้มสีฟ้าอ่อนไปจนถึงสีน้ำเงินเข้ม เสื้อที่ขนาดใกล้เคียงแต่มีสัมผัสและสีเส้นที่แตกต่างจากความเป็นจริงเมื่อผสมผสานเข้ากับลูกโป่งสีสันสดใสแวววาวรูปทรงต่าง ๆ ทำให้เสื้อตัวนี้หลุดออกมาจากจินตนาการและเป็นเสื้อที่ผู้ชมอยากจะเข้าใกล้มากกว่ารักษาระยะห่างจากความกลัว ทั้งนี้เพราะเป็นเสื้อแห่งความรักและความปรารถนาดี

นอกจากนี้การที่ข้าพเจ้าสร้างสรรค์ผลงานที่ในจิตส่วนลึกมีความฝันที่จะมอบความสุขให้แก่ผู้ชมทั้งประชาชนชาวไทยและผู้ชมนานาชาติ เสื้อของข้าพเจ้าจึงเป็นมิตรกับทุกคน เป็นเสื้อแห่งจินตนาการถึงโลกแห่งความสงบสันติ การนำเสื้อออกจากบริบทแวดล้อมของเสื้อที่เป็นป่าที่บกลายมาเป็นพื้นหลังต้นไม้แบบนี้ นอกจากจะทำให้ประเด็นเรื่องความสงบสันติชัดเจนขึ้นแล้ว ยังเป็นการกระตุ้นผู้ชมว่าไม่จำเป็นต้องยึดติด กับสภาวะความเป็นจริงในโลกและชีวิต แต่เข้าสู่จินตนาการความฝันร่วมกัน

สรุป

จากการศึกษากรอบทฤษฎีว่าด้วยความฝันกับการสร้างสรรค์ศิลปะและการศึกษาผลงานศิลปะนาอูฟ ผลการศึกษาบ่งชี้ให้เห็นว่าการสร้างสรรค์ศิลปะนั้น นอกเหนือจากการสร้างสรรค์ตามแนวทางแบบประเพณีที่อาศัยการเรียนรู้อย่างเป็นขั้นตอน มีการฝึกฝนที่เป็นระบบ เพื่อการแสดงออกในรูปแบบใดรูปแบบหนึ่ง การสร้างสรรค์ยังมีแนวทางที่ตรงไปตรงมากับสัญชาตญาณและความรู้สึกภายใน ที่เรียกว่าศิลปะแบบนาอูฟ หรือบางครั้งนักวิชาการร่วมสมัยเรียกว่า อาร์ตบรูต ที่หมายถึงการไม่เสแสร้ง จริใจต่อความรู้สึกและการแสดงออกในชั่วขณะของศิลปิน โดยที่สามารถสื่อความรู้สึกจากภายในจิตใจและจากสัญชาตญาณของศิลปินตรงไปสู่ผู้ชมได้อีกด้วย

การสร้างสรรค์ผลงานศิลปะจึงเป็นการแสดงออกโดยไม่ยึดติดหรือให้หลักทฤษฎีทางศิลปะใด ๆ เป็นความคิด ความรู้สึกที่ได้รับจากสิ่งเร้าภายนอกเก็บไว้ในส่วนลึกของจิตใจผ่านจินตนาการ

ที่เป็นเสมือน ความฝันในยามรู้ตัว แสดงออกโดยสัญชาตญาณ จริ่งใจ บริสุทธิ์ ปราศจากการ
ปรุงแต่ง เพื่อที่จะถ่ายทอดผ่านผลงานศิลปะจากสิ่งที่อยู่ภายใต้จิตใจได้สำนึก กระบวนการ
สร้างสรรค์จึงใช้ภาพสื่อเป็นสัญลักษณ์แทนความหมายของเจ้าป่าหรือพระราชาและพ่อผู้ทรง
เป็นผู้ปกครองที่ห่วงใยทุกข์สุขของอาณาประชาราษฎร์ ดุจดั่งเสือที่แม้จะเป็นเจ้าป่าแต่ก็มีได้
ใช้อำนาจนั้นเบียดเบียนสร้างความเดือดร้อนแก่ผู้ใด ในทางตรงกันข้ามกลับใช้พลังนั้นไปรองรับ
ช่วยเหลือให้เกิดความสงบสุขสันติ เกิดความรัก แก่ทั้งอาณาประชาราษฎร์และแก่ทั้งชาวโลก
โดยทั่วไป

เชื้อวสน

- 1 ยศ สันตสมบัติ, *ฟรอยด์และพัฒนาการของจิตวิเคราะห์: จากความฝันสู่ทฤษฎีสังคม*, พิมพ์ครั้งที่ 2 (กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์, 2538), 15-16.
- 2 เรื่องเดียวกัน, 32-34.
- 3 พริยะดิศ มานิตย์, “ฟรอยด์กับศิลปะ” (โครงการเผยแพร่งานวิชาการคณะอักษรศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ลำดับที่ 157, 2557), 15-16.
- 4 เรื่องเดียวกัน, 16-17.
- 5 เรื่องเดียวกัน, 94-99
- 6 Ernst Gombrich, *The Story of Art* (London: Taschen, 1995), 586.
- 7 Anthony F Janson, Revised and Expanded, *History of Art*, 4th ed. (New York: Harry N.Abrams, 1991), 696.
- 8 Menton, Seymour. *Magical Realism Rediscovered 1918-1981* (Philadelphia: The Art Institute of Chicago Press, 1983), 57.
- 9 ชูศักดิ์ ภัทรกุลวณิช, *สัจนิยมมหัศจรรย์ในงานกาเบรียล การ์เซีย มาร์เกซ, โทนี มอร์ริสันและวรรณกรรมไทย* (กรุงเทพฯ: อ่าน, 2559), 20.

บรรณานุกรม

- ชูศักดิ์ ภัทรกุลวณิช. สัจนิยมมหัศจรรย์ในงานกาเบรียล การ์เซีย มาร์เกซ, โทนี มอร์ริสัน และวรรณกรรมไทย. กรุงเทพฯ: อ่าน, 2559.
- พิริยะดิศ มานิตย์. “พรอยด์กับศิลปะ.” โครงการเผยแพร่ผลงานวิชาการคณะอักษรศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ลำดับที่ 157, 2557.
- ยศ สันตสมบัติ. พรอยด์และพัฒนาการของจิตวิเคราะห์: จากความฝันสู่ทฤษฎีสังคม. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์, 2538.
- Freud, Sigmund. *The Interpretation of Dreams: The Complete and Definitive Text*. New York: Basic Books, 2010.
- Gombrich, Ernst. *The Story of Art*. London: Taschen, 1995.
- Janson, Anthony F. Revised and Expanded. *History of Art*. 4th ed. New York: Harry N. Abrams, 1991.
- Kusama, Yayoi. *Yayoi Kusama: Give Me Love*. New York: David Zwirner Books, 2016.
- Menton, Seymour. *Magical Realism Rediscovered 1918-1981*. Philadelphia: The Art Institute of Chicago Press, 1983.
- Sonoda, Sayaka. *Yayoi Kusama Locus of the Avant-Garde*. Tokyo: The Shinano Mainichi Shimbun Inc, 2017.
- Stabenow, Cornelia. *Henri Rousseau, 1844-1910*. London: Taschen, 1994.
- Taft, Catherine and Others. *Yayoi Kusama*. New York: Phaidon, 2017.
- Thurschwell, Pamela. *Sigmund Freud*. New York: Routledge, 2009.



ภาพที่ 1

Henri Rousseau

The Dream

Oil on Canvas

204.5 x 298.5 cm

1910

ที่มาภาพ : <https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Surprised-Rousseau.jpg> เมื่อ 31 มิถุนายน 2562



ภาพที่ 2

Henri Rousseau

Tiger in a Tropical Storm (Surprised!)

Oil on Canvas

128.9 x 161.9 cm

1891

ที่มาภาพ : <https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Surprised-Rousseau.jpg> เมื่อ 31 มิถุนายน 2562



ภาพที่ 3

Yayoi Kusama

Yellow Pumpkin

1994

ที่มาภาพ : <https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/7/7a/Naoshimapumpkin.jpg>

เมื่อ 31 มิถุนายน 2562



ภาพที่ 4

Yayoi Kusama

Pumpkin at Bangkok Art Biennale

ที่มาภาพ : <http://www.bkkartbiennale.com/project/pumpkin-balloons/> เมื่อ 31 มิถุนายน 2562



ภาพที่ 5

Yayoi Kusama

Installation at TAM

ที่มาภาพ : https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Yayoi_Kusama_HAM.jpg เมื่อ 31 มิถุนายน 2562



ภาพที่ 6

Diana

Lithograph

60 x 79.5 cm

2018



ภาพที่ 7

Untitled

200 x 300 cm

2018



ภาพที่ 8

Untitled

Mixed Media

85 x 191 x 116 cm

2018

ศิลปะการนำเสนอด้วยภาพในการดัดแปลงข้ามสื่อ : จากวรรณกรรมสู่ละครชุด *สิงหนังชื่อเหี้ย*^{*}

Film Adaptation Art in Transmedia: From Novel to “Xingming Shiye” Series

ปานชีวา บุตราช *Pancheewa Butrach*

นิสิตปริญญาเอก ภาควิชาวรรณคดีเปรียบเทียบ คณะอักษรศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย



Received : May 21, 2019

Revised : August 28, 2019

Accepted : September 3, 2019

บทคัดย่อ

ตามแนวคิดแบบหลังสมัยใหม่ ตัวบทวรรณกรรมอินเทอร์เน็ตถือกำเนิดบนพื้นที่โลกเสมือนซึ่งเปิดโอกาสให้นักเขียนสามารถแสดงทัศนะเกี่ยวกับประเด็นทางสังคมได้อย่างมีประสิทธิภาพมากกว่าพื้นที่วรรณกรรมตามปกติอื่น สืบเนื่องจากนโยบายการเซ็นเซอร์ของรัฐบาลจีน นวนิยายออนไลน์แนวย้อนเวลาได้กลายเป็นพื้นที่แสดงทัศนะเชิงยั่วล้อของผู้ประพันธ์ที่มีตอนนโยบายของรัฐ ความนิยมในตัวบทเพิ่มมูลค่าทางเศรษฐกิจ ทำให้การแสดงออกผ่านพื้นที่วรรณกรรมอินเทอร์เน็ตพัฒนารูปแบบไปเป็นการดัดแปลงข้ามสื่อจากวรรณกรรมเป็นสื่อภาพยนตร์หรือละครชุด (ซีรีส์) แทน ละครชุด *สิงหนังชื่อเหี้ย* เป็นตัวอย่างของการต่อรองกับนโยบายเซ็นเซอร์

ด้วยกลวิธีทางศิลปะอย่างการนำเสนอด้วยภาพเพื่อให้ตัวบทไม่ขัดแย้งกับนโยบายรัฐ

คำสำคัญ ศิลปะการนำเสนอด้วยภาพ วรรณกรรมอินเทอร์เน็ตจีน การดัดแปลงข้ามสื่อ
ย่อนเวลา

Abstract

According to postmodernism, internet literature is originated on a virtual space which offers free-speech area for Chinese authors to express their opinions toward social topics more than any original literature field. Due to the Chinese censorship policy, time-travel novel becomes a parody space in order to express opinions against the government's policy. The popularity of the novel-form text leverages its value and develop to transmedia; from novel to film or series adaptation. The *Xing-ming Shiye* series are the example to present how film adaptation art negotiate with censorship policy.

Keywords Film Adaptation Art Chinese Internet Literature Transmedia Time-Travel

บทนำ

นับตั้งแต่ ค.ศ. 1980 ที่จีนดำเนินนโยบายปฏิรูปและเปิดประเทศเป็นต้นมา ประเทศจีนก็เผชิญกับความเปลี่ยนแปลงทางการเมือง เศรษฐกิจและสังคมอย่างฉับไว ความเป็นสมัยใหม่ทำให้สังคมเกษตรกรรมก้าวสู่สังคมอุตสาหกรรมด้วยความเร็วอันน่าตกตะลึง สิ่งที่มาพร้อมกับความเป็นสมัยใหม่ไม่เพียงแต่ปรากฏในลักษณะของการเปลี่ยนแปลงเชิงรูปธรรมอย่างโรงงาน อุตสาหกรรม เครื่องจักรกล หรือเทคโนโลยีซึ่งเปลี่ยนลักษณะการผลิตมวลรวม แต่ยังรวมถึงการเปลี่ยนแปลงเชิงนามธรรมอย่างความรู้ วัฒนธรรม ความเชื่อและค่านิยม เมื่อประกอบกับกระแสโลกาภิวัตน์ที่ย่อโลกให้เล็กลง แผ่นดินจีนที่กว้างใหญ่ไพศาลและความเป็นชนบทกับเมืองที่มีเส้นแบ่งชัดเจนก็ค่อย ๆ ถูกเชื่อมโยงเข้าหากันจนเหลือพื้นที่เล็กเท่าหน้าจออุปกรณ์สื่อสาร การเติบโตทางเศรษฐกิจและความก้าวหน้าของเครือข่ายอินเทอร์เน็ตเปลี่ยนวิถีชีวิตความเป็นอยู่ของชาวจีนในระดับมหภาค ภายใต้สภาวะหลังสมัยใหม่นี้จีนแผ่นดินใหญ่จึง

เกิดปรากฏการณ์ทางสังคมมากมายในช่วงเวลาเพียงสามทศวรรษ สังคมสมัยใหม่ปมพะให้
เกิดวัฒนธรรมประชานิยม (Popular culture) หลายอย่างที่ได้รับความนิยมจากต่างชาติและที่
ปรับเปลี่ยนจนเป็นแบบฉบับของตนเอง การปรับเปลี่ยนแนวทางสร้างสรรค์วรรณกรรมของนัก
ประพันธ์จีนเองก็ไม่อาจหลีกเลี่ยงปัจจัยดังกล่าว เมื่ออินเทอร์เน็ตเข้ามามีบทบาทต่อชีวิตความ
เป็นอยู่ของชาวจีนมากขึ้น มุมมองต่อสังคมและวัฒนธรรมที่เปลี่ยนไปของนักประพันธ์จึง
สะท้อนผ่านวรรณกรรมประชานิยมอย่างวรรณกรรมอินเทอร์เน็ตตั้งแต่ ค.ศ. 1994 เป็นต้นมา¹
พัฒนาการที่เห็นได้ชัดของช่วงเวลานี้คือเกิดการผสมผสานงานตามขนบจีนเข้ากับสากล
นวนิยายที่เกิดขึ้นหลังช่วงเวลาดังกล่าวมีประเภทวรรณกรรม (genre) หลากหลายยิ่งขึ้น อาทิ
แนวสืบสวนเขย่าขวัญ ลึกลับแฟนตาซี โรมานซ์ข้ามมิติ อิงประวัติศาสตร์ และย้อนเวลา ที่
เริ่มแพร่หลายจากจีนแผ่นดินใหญ่เมื่อปี ค.ศ. 2006 ไปสู่ไต้หวัน

อย่างไรก็ตาม แม้งานเหล่านี้ยังคงถูกจำกัดเนื้อหาให้มีการวิพากษ์วิจารณ์การเมืองโดยตรง
แต่นักเขียนอินเทอร์เน็ตก็ยังสามารถแสดงทัศนะต่าง ๆ ผ่านบทประพันธ์ได้อย่างเสรีมากขึ้น
ไม่ถูกจำกัดช่องทางการเผยแพร่เหมือนสื่อสิ่งพิมพ์ซึ่งต้องผ่านกระบวนการบรรณาธิการควบคุม
และตีพิมพ์โดยสำนักพิมพ์ที่ได้รับอนุญาตตามกฎหมาย อีกทั้งยังไม่ถูกกำหนดรูปแบบการนำ
เสนอเหมือนนักประพันธ์รุ่นก่อนซึ่งรัฐส่งเสริมให้ผลิตงานวรรณกรรมที่สอดคล้องและสนับสนุน
นโยบายของพรรคคอมมิวนิสต์ กล่าวได้ว่าตราบไต้ที่ไม่ละเมิดกฎหมายว่าด้วยข้อจำกัดหรือ
เงื่อนไขของเสรีภาพในการแสดงออกซึ่งความคิดเห็น² โลกวรรณกรรมอินเทอร์เน็ตของจีนก็ยัง
เป็นพื้นที่ที่เปิดสำหรับนักประพันธ์มืออาชีพและมีสมัครเล่นจำนวนมาก อีกทั้งยังสร้างธุรกิจใน
รูปแบบใหม่อย่างระบบการจ่ายค่าอ่าน (pay-per-view system) ผ่านเว็บไซต์ที่แบ่งรายได้กับ
นักเขียน โดยนักเขียนได้รับทั้งค่าเรื่องจากผู้ให้บริการเว็บไซต์และค่าอ่านจากผู้ใช้บริการเว็บไซต์

ด้วยผลพวงจากภาวะหลังสมัยใหม่และโลกาภิวัตน์ สามสื่อใหญ่อย่างภาพยนตร์ โทรทัศน์และ
อินเทอร์เน็ตมีบทบาทอย่างยิ่งต่อการเผยแพร่วัฒนธรรมประชานิยม พร้อมกันนั้นก็ก่อร่างสร้าง
ขอบเขตพื้นที่วัฒนธรรมและผลิตสินค้าทางวัฒนธรรมไปพร้อม ๆ กัน ถือเป็นสื่อหลักในการ
สร้างปรากฏการณ์ทางวัฒนธรรมที่ทรงพลังและนำศึกษาวิเคราะห์ได้ในหลายแง่มุม โดยเฉพาะ
กระแสนิยมย้อนเวลา (Time-travel trend) ที่เกิดบนสื่ออินเทอร์เน็ตและเติบโตแพร่หลายด้วย
สื่อโทรทัศน์ ได้กลายเป็นหนึ่งในปรากฏการณ์ทางวัฒนธรรมที่ร้อนแรงที่สุดของจีนในรอบหลาย
ปีมานี้ ผู้ศึกษาเกี่ยวกับปรากฏการณ์ลงความเห็นว่ ค.ศ. 2011 ถือเป็นปีแห่งการย้อนเวลา
ละครโทรทัศน์แนวย้อนเวลาเรื่อง “เสินฮว่า” (神话) มีอัตราการรับชมสูงสุดเป็นประวัติการณ์
ต่อมา ละครที่ย้อนเวลากลับไปสมัยชิงอย่างเรื่อง “กง” (宫) และ “บุปผาใจ” (步步惊心) ที่
สร้างจากนวนิยาย ก็ทำให้เกิดกระแสนิยมละครโรมานซ์ย้อนยุคข้ามเวลาทั่วประเทศ แม้ใน

ปัจจุบันกระแสความนิยมจะลดลง แต่ละครชุดดังกล่าวยังคงมีเว็บไซต์ให้บริการรับชมแบบออนไลน์ ความคลั่งไคล้เรื่องแนวย้อนเวลาที่สื่อต่าง ๆ ผลิตออกมาสู่ตลาดได้รับความสนใจจากนักวิชาการหลากหลายสาขาที่ศึกษาค้นคว้าเรื่องปรากฏการณ์นี้เป็นจำนวนไม่น้อย หลังจากทีละครเรื่อง “เสินฮว่า” โด่งดังไปทั่วประเทศ ฝ่ายงานทฤษฎีและวิจัยประจำสมาคมผู้ผลิตสื่อโทรทัศน์แห่งประเทศไทย (中国电视艺术家协会) ก็จัดให้มีการสัมมนาระดับชาติโดยมีหัวข้อหลักคือละครชุดดังกล่าวนั้น นอกจากนั้นในการประชุมประจำปี 2011 ของคณะกรรมการผู้กำกับละครโทรทัศน์ หลี่จิ้งเซิง ผู้อำนวยการสำนักงานบริหารกิจการกระจายเสียงและโทรทัศน์แห่งชาติ (国家广电总局电视剧管理司) ก็วิพากษ์วิจารณ์กระแสคลั่งไคล้ละครย้อนเวลาอย่างดุเดือดว่า “มีแค่ความบันเทิง แปลกใหม่ พิสดาร แต่ทั้งตัวละครและการเขียนบทล้วนไม่ตั้งอยู่บนพื้นฐานข้อเท็จจริง ไม่เคารพประวัติศาสตร์และวัฒนธรรม”³ (“只是好玩好看、新奇、怪异，而人物设置更是天马行空，对历史文化不尊重...”) และเรียกร้องให้ผู้อำนวยการสร้างบทวนการผลิต การที่กระแสนิยมการผลิตสื่อแนวย้อนเวลาสามารถสร้างปรากฏการณ์ทางสังคมในวงกว้างถือเป็นเครื่องยืนยันว่า ละครชุดแนวย้อนเวลาประสบความสำเร็จทั้งในแง่ศิลปะและแง่การตลาด

ด้วยเหตุนี้ หากต้องการศึกษาว่ากระแสนิยมการย้อนเวลาเกิดขึ้นตั้งแต่เมื่อใดจึงควรเริ่มพิจารณาจากจุดกำเนิด นั่นคือ วรรณกรรมอินเทอร์เน็ตประเภทนวนิยายออนไลน์ ซึ่งเป็นต้นธารของการดัดแปลงเป็นภาพยนตร์ ละครโทรทัศน์ ดนตรี เกมคอมพิวเตอร์ ในเวลาต่อมา วรรณกรรมจีนที่ใช้พล็อตการเดินทางข้ามเวลามีประวัติความเป็นมายาวนาน สามารถสืบค้นย้อนไปได้ถึงกลุ่มวรรณคดีโบราณ เช่น เทพปกรณัมหรือเสินฮว่า (神话) เรื่องเล่าเหนือธรรมชาติสมัยราชวงศ์เว่ย-จิ้น หรือจื่อไก่ว์เสี่ยวซวี่ (志怪小说) ตำนานพิสดารสมัยราชวงศ์ถังหรือถังฉวนฉี (唐传奇) จนถึงนิยายและรวมเรื่องสั้นสมัยราชวงศ์หมิง-ชิงที่ผูกเรื่องโดยให้ตัวละครเอกกลับชาติมาเกิดใหม่ อาจกล่าวได้ว่าตลอดระยะเวลาที่ผ่านมาสามพันปีมานี้ วรรณกรรมแนวย้อนเวลาล้วนเติบโตและพัฒนาอยู่ในกระแสธารวรรณกรรมจีนอย่างไม่ขาดสาย ปัจจุบัน งานวรรณกรรมแนวย้อนเวลาที่มีความนิยมมากที่สุดคือนวนิยายออนไลน์ย้อนเวลา เนื่องจากภาพยนตร์หรือละครชุดประเภท “ย้อนเวลาสู่อดีต” ที่ได้รับความนิยมล้วนสร้างหรือดัดแปลงมาจากนวนิยายออนไลน์แทบทั้งสิ้น นวนิยายออนไลน์แนวย้อนเวลากับละครโทรทัศน์แนวย้อนเวลาจึงจัดอยู่ในกลุ่มประติมากรรมของวัฒนธรรมประชานิยมเช่นเดียวกัน การศึกษาเรื่องวรรณกรรมอินเทอร์เน็ตยังคงอยู่จำกัดในกรอบของกลวิธีการประพันธ์ ภาษาศาสตร์สุนทรียศาสตร์ และวัฒนธรรมศึกษา แต่สิ่งที่เกี่ยวข้องกับกระบวนการเซ็นเซอร์ของรัฐยังจัดเป็นประเด็นนอกขอบเขตวิจัยของนักวิชาการในประเทศจีน⁴ ในขณะที่นักวิชาการวรรณกรรมจีนร่วมสมัยในต่างประเทศซึ่งมุ่งเน้นประเด็นเสรีภาพพลเมืองและการปิดกั้น/จำกัดการเผยแพร่มากกว่าประติมากรรมทางวัฒนธรรม⁵

บทความนี้ต้องการศึกษาเกี่ยวกับศิลปะการนำเสนอด้วยภาพในการดัดแปลงข้ามสื่อ การดัดแปลงนวนิยายออนไลน์แนวย้อนเวลาเป็นละครชุดโทรทัศน์ โดยยกกรณีศึกษาจากตัวบทวรรณกรรมอินเทอร์เน็ตของมูอิ นักประพันธ์จีนแผ่นดินใหญ่ เรื่อง "สิ่งหมิงชื่อเหยีย" (刑名师爷) และละครชุดโทรทัศน์ชื่อเดียวกัน

กรอบแนวคิดหลัสมัยใหม่กับวรรณกรรมอินเทอร์เน็ตแนวย้อนเวลา

ภาวะหลังสมัยใหม่ (postmodernity) คือ ภาวะสังคมวัฒนธรรมร่วมสมัยที่เกิดจากเปลี่ยนแปลงทางวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี รวมถึงเศรษฐกิจและการเมือง ส่งผลให้เกิดความเปลี่ยนแปลงด้านวิถีชีวิตและโลกทัศน์ของผู้คนในสังคมปัจจุบัน ภาวะหลังสมัยใหม่เป็นปรากฏการณ์ที่เกิดขึ้นในช่วงกลางคริสต์ศตวรรษที่ 20 หลังสิ้นสุดสงครามโลกครั้งที่สอง และเป็นผลพวงที่สืบเนื่องจากการเปลี่ยนกระบวนทัศน์ จากศาสนาและจิตวิญญาณมาสู่ระบบวิทยาศาสตร์และเหตุผลตั้งแต่คริสต์ศตวรรษที่ 16 เป็นต้นมา กระบวนทัศน์ทางวิทยาศาสตร์ส่งผลสำคัญต่อความรู้และโลกทัศน์ ความรู้และแนวทางแบบวิทยาศาสตร์กลายเป็นหลักยึดในการแสวงหาคำตอบเกี่ยวกับสิ่งต่าง ๆ ด้วยความเชื่อว่าการค้นคว้าทดลองและพิสูจน์ตามหลักเหตุผลเป็นแนวทางที่ถูกต้องในการแสวงหาความจริง และความรู้ที่ได้จากการศึกษาตามแนววิทยาศาสตร์เป็นความรู้ที่เป็นสากล วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีที่ก้าวหน้าในยุคสมัยใหม่ไม่เพียงช่วยพัฒนาองค์ความรู้ด้านการแพทย์และสาธารณสุข แต่ยังยกระดับระบบโทรคมนาคมซึ่งเอื้อต่อการพัฒนาระบบเศรษฐกิจแบบทุนนิยมและสังคมนิยม

ภาวะหลังสมัยใหม่เกิดจากองค์ความรู้และระบบต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นในยุคสมัยใหม่ดังกล่าวพัฒนาตัวเองไปในทิศทางที่เป็นพลวัตรซึ่งกันและกันจนสามารถครอบงำและมีอำนาจเหนือมนุษย์ โดยเฉพาะเทคโนโลยีการสื่อสารอันรวดเร็วซึ่งทำให้สำนึกเรื่องระยะห่างของสถานที่ค่อย ๆ ลดลง ระบบเศรษฐกิจที่เติบโตอย่างรวดเร็วเนื่องจากปราศจากอุปสรรคเรื่องระยะทางนำโลกเข้าสู่ภาวะทุนนิยมยุคหลัง (Late capitalism) ซึ่งวัฒนธรรมกลายเป็นสินค้ามวลขนภายใต้สภาวะดังกล่าว ฌอง ฟร็องซัว โบตริยาร์ด ให้ความเห็นว่าการบริโภครวมถึงการผลิตเข้าครอบงำและแทรกซึมเข้าไปในชีวิตประจำวันของมนุษย์ กลายเป็นปฏิบัติการสร้างคุณค่าและกำหนดความหมายของตัวบุคคลกับผู้อื่น เกิดปรากฏการณ์ของความเป็นจริงจำลอง (Hyperreal) ที่ถูกสร้างขึ้นโดยสื่อสารมวลชนอย่างโทรทัศน์และอินเทอร์เน็ต

วรรณกรรมอินเทอร์เน็ตแนวย้อนเวลา คือ งานวรรณกรรมที่เขียนและเผยแพร่ผ่านแพลตฟอร์มบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ตโดยกำหนดให้ตัวละครเอกเดินทางข้ามเวลาไปใช้ชีวิตในยุคสมัยอื่น

รูปแบบการเดินทางมักเป็นการเดินทางเพียงครั้งเดียวโดยไม่ย้อนกลับ ตัวละครเอกต้องใช้ความรู้หรือทักษะที่มีติดตัวไปจากโลกเดิมในการเอาชีวิตรอดในโลกใหม่ ถือเป็นวรรณกรรมประเภทที่ได้รับความนิยมสูงมากในปัจจุบันของนักอ่านจีน สามารถแยกประเภทวรรณกรรมย่อย (sub-genre) ได้หลากหลาย เช่น ย้อนเวลาอิงประวัติศาสตร์ ไซไฟย้อนเวลา โรมานซ์ย้อนเวลา พัฒนาการของวรรณกรรมอินเทอร์เน็ตแนวย้อนเวลาแบ่งเป็นสี่ระยะตามกระแสนิยม เริ่มจากระยะตั้งต้นที่ได้รับอิทธิพลจากนวนิยายออนไลน์ในฮ่องกง โดยเฉพาะเมื่อผลงานเรื่อง “เจาะเวลาหาจิ๋นซี” (寻秦记) ของหวงอี้ นักประพันธ์แนวไซไฟ-กำลังภายใน ได้รับความนิยมสูงสุดและสร้างเป็นละครโทรทัศน์ ก่อให้เกิดกระแสความสนใจใช้การเดินทางย้อนเวลาเป็นแก่นเรื่องในกลุ่มนักประพันธ์แผ่นดินใหญ่ จากอิทธิพลของกระแสนิยมทำให้ต่อมงานแนวย้อนเวลาอิงประวัติศาสตร์พัฒนาขึ้นถึงจุดสูงสุด บุคคลสำคัญและเหตุการณ์ในประวัติศาสตร์จีนแทบทุกยุคยกเว้นยุคไกล่ถูกนำมาใช้เป็นตัวละครหลักกับฉากของนวนิยายเรื่องต่าง ๆ จนกระทั่งถึงจุดอิ่มตัว ผลงานต่าง ๆ เริ่มเจือลักษณะแฟนตาซีมากขึ้น วรรณกรรมอินเทอร์เน็ตแนวย้อนเวลาค่อย ๆ คลี่คลายไปสู่ขอบเขตอื่นอย่างการนำรูปแบบนิยายสืบสวนมาผสมกับแนวย้อนเวลาอิงประวัติศาสตร์ หรือเพิ่มความแฟนตาซีด้วยย้อนเวลาไปสู่ยุคสมัยและสถานที่สมมุติ จากนั้นจึงเข้าสู่ระยะนักเขียน/นักอ่านหญิงเฟื่องฟู ซึ่งเป็นช่วงเวลาที่วรรณกรรมอินเทอร์เน็ตแนวโรมานซ์ย้อนเวลาเป็นที่นิยมในจีนแผ่นดินใหญ่และไต้หวัน แทนที่นิยายรักแบบจงเหยา⁷

นวนิยายแนวย้อนเวลาสามารถแบ่งประเภทตามตัวละครเอก ได้แก่ กลุ่มตัวละครเอกเป็นหญิงและกลุ่มตัวละครเอกเป็นชาย ทั้งสองกลุ่มนี้พัฒนาโครงเรื่องจากนิยายผจญภัยและโรแมนติก โดยใช้การเดินทางไปสู่พื้นที่ในประวัติศาสตร์หรือดินแดนแห่งจินตนาการ แต่ยังคงความสมจริงไม่ใช้จินตนิยายหรือกำลังภายในแบบดั้งเดิมอีกต่อไป นวนิยายย้อนเวลาของจีนแตกต่างจากของตะวันตกเพราะไม่ได้สืบทอดเค้าโครงจากนิยายวิทยาศาสตร์ กระบวนการในการย้อนเวลาจึงไม่ลงรายละเอียดชัดเจนว่าเดินทางอย่างไรหรือด้วยจุดประสงค์อะไร โดยมากผู้ประพันธ์มักใช้อุบัติเหตุเป็นสาเหตุของการเดินทาง นอกจากนี้ ด้วยเหตุที่นวนิยายแนวย้อนเวลาส่วนหนึ่งแตกแขนงมาจากนิยายรักโรแมนติก จึงต้องเพิ่มอรรถรสด้วยการให้ตัวละครพรรณานาความรู้สึกควบคู่กับการบรรยายสภาพแวดล้อมที่แปลกใหม่ ผูกโครงเรื่องและดำเนินเรื่องตามเป้าหมายการพิชิตภารกิจอย่างการแสวงหาความรักในนิยายกลุ่มตัวละครเอกหญิง หรือการแสวงหาความสำเร็จและการยอมรับในนิยายกลุ่มตัวละครเอกชาย ภารกิจดังกล่าวตอบสนองความปรารถนาของผู้ประพันธ์และผู้อ่าน เป็นปัจจัยดึงดูดผู้อ่านและเป็นตัวเชื่อมโครงเรื่องให้ผู้อ่านเกิดอารมณ์ร่วมไปกับตัวละคร การกำหนดให้ตัวละครได้ดำเนินชีวิตรูปแบบใหม่ในห้วงเวลาที่แตกต่างไปจากเดิมยังช่วยสร้างความรู้สึกแปลกใหม่ น่าค้นหา น่าติดตาม

สาเหตุหลักที่นวนิยายแนวย้อนเวลาได้รับความนิยมเป็นเพราะเรื่องแต่งประเภทนี้ช่วยเติมเต็มความรู้สึกที่ขาดหายไปในชีวิตจริงของชาวจีน จากสภาพสังคมที่เต็มไปด้วยการแข่งขันและความกดดัน ชีวิตจริงไม่เป็นไปตามที่คาดหวัง นักอ่านจึงปลดปล่อยความรู้สึกด้วยการอ่านวรรณกรรมอินเทอร์เน็ตที่เข้าถึงได้ง่ายและสะดวกอย่างนวนิยายออนไลน์แนวย้อนเวลา นอกจากนี้ ความสงสัยใคร่รู้และความรู้สึกโหยหาอดีต (Nostalgia) ยังเป็นอีกปัจจัยหนึ่งที่ทำให้มีผู้อ่านสื่อประเภทนี้ เนื่องจากจีนเคยผ่านช่วงเวลาของการปฏิวัติวัฒนธรรมที่ทำลายรากเหง้าความเป็นจีนอันยาวนานถึงสิบปีเต็มทำให้การนำเสนออดีตที่สวยงามผ่านสื่อได้รับการตอบรับจากผู้อ่าน ลักษณะเด่นของงานแนวย้อนเวลาอยู่ที่กลวิธีนำเสนอการประนีประนอมการเอาตัวรอดหรือเอาชนะอุปสรรคต่าง ๆ ในเวลาและพื้นที่ใหม่ เปี่ยมด้วยเสน่ห์ของการผจญภัยในโลกที่ไร้ขีดจำกัดหรือโลกที่มีกรอบมโนทัศน์ต่างจากปัจจุบัน เสนออิสรภาพทางความคิดตลอดจนความเป็นไปได้ของทางเลือกต่าง ๆ ในเส้นทางชีวิตที่ชีวิตจริงของผู้อ่านอาจไม่ได้มีทางเลือกมากนัก ปัจจัยเหล่านี้ล้วนเป็นสิ่งที่ผู้อ่านรู้สึกมีส่วนร่วมไปกับตัวละครเอกได้ง่าย

ดังนั้น หากพิจารณาตามแนวคิดหลังสมัยใหม่ วรรณกรรมอินเทอร์เน็ตแนวย้อนเวลาสะท้อนให้เห็นถึงความซับซ้อนเปราะบางของสังคมจีนและแนวโน้มทางวัฒนธรรมร่วมสมัย อินเทอร์เน็ตเปิดพื้นที่เสรีสำหรับการแสดงออกผ่านงานเขียน ปลดล็อกเงื่อนไขต่าง ๆ เช่น กระบวนการบรรณาธิกรสำนักพิมพ์ การตลาดและทุน ที่เคยเป็นปัจจัยหลักของธุรกิจสิ่งพิมพ์แบบดั้งเดิม การอ่านผ่านเว็บไซต์ยังเปิดโอกาสให้นักอ่านซึ่งส่วนมากเป็นวัยรุ่นและเป็นคนเมืองผู้ได้รับการศึกษาอย่างดี^๑ ได้มีส่วนร่วมกับสังคมผ่านการอ่านเพื่อความบันเทิง เนื่องจากแพลตฟอร์มของวรรณกรรมอินเทอร์เน็ตมักนำเสนอในลักษณะของกระดานข้อความที่ผู้เขียนและผู้อ่านสามารถมีปฏิสัมพันธ์กันได้ อีกทั้งสื่อมัลติมีเดียยังช่วยสร้างประสบการณ์การอ่านที่แปลกใหม่แบบ audio-visual ผ่านภาพและเสียง อาทิ ผู้เขียนหรือผู้อ่านสามารถนำเสนอภาพประกอบได้เอง ต่างไปจากยุคสิ่งพิมพ์ที่ผูกขาดการผลิตภาพประกอบจากสำนักพิมพ์เท่านั้น มีการเลือกเพลงประกอบเรื่อง ตลอดจนการพากย์เสียงหรือการใส่เสียงประกอบ ภายใต้อิทธิพลของการดังกล่าวจึงเกิดการสร้างสรรค์ลักษณะของตัวบุคคลในเชิงวรรณศิลป์ มีการรังสรรค์ผลงานใหม่ ๆ ต่อยอดจากงานดั้งเดิม ตลอดจนการดัดแปลงตัวบทวรรณกรรมสู่เกมออนไลน์ ภาพยนตร์และละครชุดโทรทัศน์

การดัดแปลงข้ามสื่อ: จากตัวบทวรรณกรรมสู่ละครชุด

ความนิยมในงานแนวย้อนเวลาเชื่อมโยงสัมพันธ์กับความเปลี่ยนแปลงทางสังคมของชาวจีน ดังจะเห็นได้จากลักษณะภาษาและรูปแบบของงานที่เปลี่ยนไปจากวรรณกรรมแนวย้อนเวลา ตามขนบวรรณคดีโบราณ ความนิยมดังกล่าวยังสะท้อนให้เห็นถึงกรอบความคิดใหม่ ๆ ที่ได้รับอิทธิพลจากตะวันตก ไม่ว่าจะเป็นทัศนคติเรื่องเพศวิถี การเมือง หรือภาวะหลังสมัยใหม่ ซึ่งแสดงออกผ่านรูปแบบของเรื่องเล่าที่ซับซ้อนยิ่งขึ้น เช่น แนวขายรักขายแฉ แพนฟิค (Fan-Fiction) ที่นำตัวละครจากวรรณกรรมเรื่องอื่นมาเล่าใหม่ และแนวสตรีนิยมซึ่งกำหนดให้ตัวละครหญิงแสดงบทบาททางสังคมสลับกับชาย¹⁰ นักวิชาการด้านวรรณคดีจีนร่วมสมัย เสนอว่า แนวโน้มทิศทางของเรื่องเล่าแนวย้อนเวลาในปัจจุบันแม้ความเข้มข้นของข้อมูล ประวัติศาสตร์ที่ใช้อ้างอิงจะเปลี่ยนไปตามวัตถุประสงค์ของการผลิต แต่ก็ยังมีจุดสำคัญอยู่ที่ การ “อิงประวัติศาสตร์” หรือการใช้ต้นทุนทางวัฒนธรรมสร้างความสมจริงอยู่นั่นเอง หากต้องการต่อยอดสินค้าทางวัฒนธรรมดังกล่าวให้หลากหลายมากขึ้น แปรรูปเป็นสื่ออื่น ๆ ที่เข้าถึงมวลชนได้กว้างขวางขึ้น เช่น ภาพยนตร์ ละครชุด การนำเสนอภาพจำเป็นต้องเล่าเรื่อง ด้วยกลวิธีกำกับศิลป์ที่มีชั้นเชิง ผ่านการคิดและวางองค์ประกอบทางศิลปะ จึงจะทำให้ผู้บริโภค รู้สึกได้ถึงความจริงและอยากติดตามต่อเนื่อง

ในการดัดแปลงตัวบทมา “เล่าเรื่องด้วยภาพ” อย่างละครชุด กระบวนการสร้างสรรค์งาน ดัดแปลงข้ามสื่อมิได้จำกัดอยู่แค่การเขียนบทที่ต้องให้ความสำคัญ ทว่าไม่อาจขาดการกำกับ ศิลป์ที่สามารถตรึงผู้ชมเอาไว้ได้ หากการกำกับศิลป์ไม่ดี ย่อมทำให้ขาดความสมจริงและทำให้ ผู้ชมไม่คล้อยตาม ละครชุดที่ดัดแปลง

จากนวนิยายแนวย้อนเวลาของจีนซึ่งบทความนี้เลือกศึกษาคือเรื่อง “สิงหิงซือเหยีย” จัดอยู่ใน กลุ่มเรื่องดัดแปลงจากตัวบทวรรณกรรมประเภท จิ้งเถียนเหวิน (Farming fiction) คือเรื่อง ที่ตัวเอกเดินทางย้อนเวลากลับไปใช้ชีวิตเรียบง่าย เรียนรู้วิธีปรับตัวให้เข้ากับยุคสมัย ไม่มีการ ต่อสู้เพื่อเป้าหมายที่ยิ่งใหญ่อย่างการชิงบัลลังก์ กอบกู้ชาติ หรือทำสงคราม จิ้งเถียนเหวินค่อนข้างใกล้เคียงกับชีวิตคนสามัญ เป็นเหตุเป็นผล เข้าถึงได้ง่ายเพราะตัวละครเอกมีชีวิตธรรมดา เหมือนผู้อ่าน

สิงหิงซือเหยีย เป็นนวนิยายขนาดยาวที่เผยแพร่เป็นตอนในเว็บไซต์จีนเตี้ยนจเหวิน¹¹ เขียนขึ้นเมื่อปี ค.ศ. 2007 เนื้อหากล่าวถึงชายหนุ่มยุคปัจจุบันคนหนึ่งที่ถูกมนุษย์ต่างดาวพาย้อน

เวลาไปเข้าร่างของชายอีกคนในสมัยราชวงศ์หมิง รัชกาลจักรพรรดิหมิงซื่อจง (ค.ศ. 1521 - 1567) มู่อี้ ผู้ประพันธ์ต่อรองกับผู้อ่านที่เริ่มอึดตัวกับกลวิธีการเล่าเรื่องเดิมด้วยการนำเสนอความแปลกใหม่ของการนำกลวิธีการประพันธ์นิยายสืบสวนระทึกขวัญมาใช้กับวรรณกรรมย้อนเวลา ไม่เพียงสร้างความรู้สึกกลับตื่นเต้นให้กับผู้อ่าน แต่ยังสามารถตอบสนองความปรารถนาที่ต้องการหลีกเลี่ยงความจำเจ พร้อมกันนั้นก็แสดงทัศนะของตนเกี่ยวกับปัญหาอาชญากรรม ยาเสพติด การใช้อำนาจรัฐในทางมิชอบ ทบตวนประเด็นรากเหง้าความเป็นจิ้น รวมถึงการผสมผสานองค์ความรู้แบบจีนเข้ากับความรู้แบบตะวันตกเพื่อแก้ปัญหาต่าง ๆ ผ่านการเดินทางย้อนเวลาของนักสืบตัวละครเอกนาม “เมิ่งเทียนฉู่” อดีตนักนิติวิทยาศาสตร์ที่ย้อนเวลากลับไปสู่สมัยห้าร้อยปีก่อน นวนิยายชุดนี้รวมเล่มเมื่อ ค.ศ. 2011 แต่ออกวางจำหน่ายได้เพียงสามเล่มก็ยุติการพิมพ์ในจีนแผ่นดินใหญ่เพราะผลกระทบจากหน่วยงานเซ็นเซอร์ของรัฐ จนกระทั่งสำนักพิมพ์ไต้หยวนหลินพิมพ์ใหม่อีกครั้งในไต้หวันในปี ค.ศ. 2013 รวมหกเล่มจบ ผู้ประพันธ์แบ่งเนื้อหาออกเป็นตอนย่อยตามคดี ใช้ลักษณะของการเดินทางย้อนเวลาและกระบวนการสืบสวนหาความจริงด้วยองค์ความรู้แบบตะวันตกซึ่งสอดคล้องกับโครงสร้างการเล่าเรื่องของนิยายสืบสวนคลาสสิกตะวันตกที่ตัวละครเอกต้องเข้าไปแสดงความสามารถในฐานะนักสืบ พิจารณาหลักฐานและที่เกิดเหตุเพื่อค้นหาความจริงหลังได้รับการร้องขอจากผู้ต้องการความช่วยเหลือ ก่อนจะจับตัวคนร้ายแล้วอธิบายสรุปสาเหตุกับแรงจูงใจของการก่อคดี

เรื่องย่อของนวนิยายชุด *สิงหมิงซื่อเหยีย* มีอยู่ว่าเมิ่งเทียนฉู่ถูกกำพร้าได้ขุนนางตระกูลเฉียวเพื่อนสนิทของบิดารับอุปการะเอาไว้และยกลูกสาวให้เป็นคู่หมั้น ในวันที่เขาหัวใจวายตายมนุษย์ต่างดาวถ่ายสมองแพทย์นิติเวชจากยุคปัจจุบันเข้าร่างแทน ตัวเอกบังเอิญคลี่คลายคดีฆาตกรรมซ้อนได้ ทำให้เมิ่งเทียนฉู่เป็นที่รู้จักของขุนนางระดับต่าง ๆ แต่หลังจากที่ต้องเข้าไปพัวพันกับหน่วยองค์กรลับเพื่อต้องร่วมมือในปฏิบัติการลับอย่างการผลิตฝิ่นถวายจักรพรรดิหรือการผลิตยาเสพติดเพื่อใช้เป็นเครื่องมือข่มขู่บังคับขุนนางฝ่ายตรงข้าม แม้จะได้รับลาภยศตอบแทน แต่เมิ่งเทียนฉู่ก็พบว่าการอยู่อย่างสงบและเรียบง่ายเป็นชีวิตที่เขาปรารถนามากกว่า จุดขายของนวนิยายชุดนี้นอกจากคติปริศนาต่าง ๆ แล้วยังอยู่ที่ผู้ช่วยนักสืบของตัวเอก ได้แก่ ภรรยาหลวงและเหล่านุภรรยา ทุกครั้งที่เข้าไปเกี่ยวข้องกับคดีใหญ่ ตัวละครเอกจะได้พบกับผู้ช่วยหญิงคนใหม่ไปเรื่อย ๆ ทำให้ผู้อ่านซึ่งส่วนมากเป็นนักอ่านเพศชายเกิดความรู้สึกผูกพันกับตัวละคร ติดตามค้นหาความจริงเพื่อคลี่คลายคดีอย่างตื่นเต้น รวมถึงรู้สึกสนุกสนานและเอาใจช่วยกับพัฒนาการของตัวละครไปพร้อมกัน กระบวนการค้นหาความจริงของตัวนักสืบนำเสนอความสมจริงของการชันสูตรศพ การทดลองทางเคมี การเก็บหลักฐานชีวภาพอย่างเป็นวิทยาศาสตร์สากลผ่านเสียงเล่าของบุคคลที่สาม ย้ำเตือนผู้อ่านให้ตระหนักถึงความเป็นเรื่องแต่งผ่านการใช้คำยืมจากภาษาอังกฤษที่ตัวเอกเมิ่งเทียนฉู่ใช้เวลาอธิบายคดี ต่างกับภาษา

ของตัวละครอื่นในเรื่องที่ใช้ภาษาจีนโบราณ นอกจากนี้ เหตุการณ์ต่าง ๆ ที่ตัวละครเอกเข้าไปมีส่วนร่วมสืบสวนหาความจริงในโครงเรื่องย่อยยังตอกย้ำประเด็นปัญหาอาชญากรรมในสังคมจีนผ่านคติที่เกิดจากความแค้น ความรัก ความอิจฉาริษยาหรือความกลัว เสียชื่อเสียงหรือความสูญเสียผ่านคติมาตกรรมอาพรางที่มีเหตุจากความขัดแย้งเรื่องผลประโยชน์หรือมรดก นำเสนอภาพชีวิตของชาวจีนภายใต้อิทธิพลแนวคิดปรัชญาขงจื๊อผ่านคติหลอกลวง คดีลักพาตัว และคดีขู่เข็ญบังคับ (blackmail) กล่าวได้ว่า *สิงหมิงซือเหยีย* ประกอบสร้างขึ้นจากอัตลักษณ์และอุดมการณ์ร่วมของผู้ประพันธ์และผู้อ่านชาวจีน ปัจจัยที่มีผลต่อความสำเร็จของบทประพันธ์คือการเล่าเรื่องแบบผสมผสานระหว่างนวนิยายย้อนเวลาอิงประวัติศาสตร์เข้ากับนวนิยายสืบสวนสอบสวนแบบตะวันตกจนเป็นที่ยอมรับของผู้อ่าน เกิดเสียงตอบรับในทางที่ดีจนกระทั่งผู้สร้างละครสนใจซื้อลิขสิทธิ์ไปสร้างละครโทรทัศน์

ละครชุด *สิงหมิงซือเหยีย* ถ่ายทำและออกอากาศระหว่างปี ค.ศ. 2012 - 2013 รวมทั้งสิ้น 30 ตอน เนื้อหาของบทละครปรับเปลี่ยนไปจากบทประพันธ์จนแทบกล่าวได้ว่าคงเหลือแค่เพียงชื่อเรื่องหลัก ชื่อตัวละครบางตัวและการสืบคดีต่าง ๆ เท่านั้นที่ยึดโยงอยู่กับตัวบทวรรณกรรม ทำให้เกิดเสียงวิพากษ์วิจารณ์ทั้งในแง่บวกและแง่ลบผ่านกระดานสนทนาทางอินเทอร์เน็ตของนักอ่านที่ติดตามนวนิยายชุดนี้

จากองค์ประกอบของภาพโปสเตอร์ (ภาพที่ 1 และ 2) สามารถเห็นบทบาทของศิลปะการนำเสนอด้วยภาพผ่านการใช้สีและการจัดแสงอย่างชัดเจน การใช้ภาพใกล้ (close up) เน้นใบหน้าตัวละครสองตัว การใช้ภาพกลุ่มบุคคลที่เล่นแสงเงาบนใบหน้า ภาพหยดเลือดและกะโหลก การใช้สีโทนมืดและฉากหลังแบบ low-key เห็นได้ว่า ผู้สร้างมีวัตถุประสงค์เพื่อให้ผู้ชมรับรู้ถึงบรรยากาศลึกลับ ตื่นเต้น ระทึกขวัญ ตามชื่อเรื่องที่ระบุชัดเจนว่าเป็นละครชุดแนวอาชญากรรมสืบสวนสอบสวน การกำกับศิลป์ผ่านตัวอักษรของชื่อเรื่องเน้นที่คำว่า สิงหมิง / 刑名 (เจ้าพนักงานฝ่ายกฎหมายและการลงทัณฑ์) ซื่อเหยีย / 弑 (ที่ปรึกษา) และใส่ชื่อภาคพิเศษเอาไว้ด้วยอักษรตัวเล็กว่า หมิงชิงชวงหลง / 迷情双龙 (รักขลุมนของมังกรคู่) เพื่อบอกให้ผู้ชมทราบว่าเป็นภาคพิเศษที่ต่างไปจากนวนิยาย

ผู้วิจัยสันนิษฐานว่าผู้อ่านรายการสร้าง *สิงหมิงซือเหยีย* ที่ซื้อลิขสิทธิ์บทประพันธ์แนวย้อนเวลาจำเป็นต้องดัดแปลงบทประพันธ์เพื่อให้สามารถออกอากาศทั่วประเทศได้ เนื่องจากหลังจากที่ละครโทรทัศน์แนวย้อนเวลาได้รับความนิยมอย่างสูงในปี ค.ศ. 2011 สถานีโทรทัศน์ประจำมณฑลและประจำเมืองต่างก็พากันให้ความสนใจและส่งเสริมอำนวยการผลิตอย่างเป็นล่ำเป็นสันเพื่อตอบสนองตลาดด้วยเหตุที่เล็งเห็นผลประโยชน์จากการขายโฆษณา ทว่า เดือนมีนาคม

2012 กลับเกิดเหตุการณ์สะเทือนขวัญชาวจีนทั่วประเทศเรื่องการฆ่าตัวตายเลียนแบบละคร¹² ทำให้ในเวลาต่อมาแม้จะไม่มีกำหนดข้อห้ามเป็นลายลักษณ์อักษรจากสำนักบริหารจัดการสื่อสิ่งพิมพ์ วิทยุ ภาพยนตร์และโทรทัศน์แห่งประเทศไทย¹³ แต่ก็เป็นที่ทราบกันในเชิงปฏิบัติว่ารัฐบาลจีนไม่ส่งเสริมการผลิตละครชุดแนวย้อนเวลา กองเซ็นเซอร์ได้รับอำนาจเต็มในการพิจารณาอนุมัติออกอากาศ จะเห็นว่าละครชุดแบ่งตัวละครออกจากคนคนเดียวให้กลายเป็นคนสองคน (ภาพที่ 3) ตัวเอกชายทั้งสองรับบทโดยนักแสดงชายที่มีชื่อเสียงในกลุ่มผู้ชมเพศหญิงและมีฐานแฟนคลับจำนวนมาก ผู้สร้างละครหวังผลกลุ่มเป้าหมายรับชมเพิ่มจากกลุ่มผู้อ่านเดิมที่เป็นเพศชาย บทละครที่มีการปรับปรุงนี้เปลี่ยนเงื่อนไขการย้อนเวลามาเข้าร่วมของตัวเอกให้กลายเป็นรูปแบบของความหลากหลายและการผสมผสานทางวัฒนธรรมแทน ตัวเอกคนหนึ่งรับบท “เจ้าถิ่น” หรือร่างหลัก ตัวเอกอีกคนรับบทเป็น “ผู้มาจากต่างแดน” หรือร่างใหม่ ทำให้ความสามารถเฉพาะตัวอย่างความรู้ในมิติเวลาที่ไม่สอดคล้องกับเงื่อนไขเวลาและสถานที่ที่มีเหตุผลรองรับว่า เกิดจากปัจจัยอื่นที่ไม่ใช่การมาจากโลกอนาคต ตัวบทฉบับละครชุดแสดงให้เห็นถึงการต่อรองและประนีประนอมยอมรับความแตกต่างชัดเจนกว่าตัวบทวรรณกรรมสุดท้ายแล้วตัวละครที่ “เป็นอื่น” ก็กลมกลืนกลายเป็น “เป็นจีน”

การกำกับศิลป์ด้วยวิธีเล่นกับขอบเขตและระยะทาง (Delimitation and Distance) ที่สร้างกรอบกำหนดขอบเขตการมองเห็นของผู้ชม การเล่นกับระยะชัดตื้น (Depth of Field) เป็นอีกเทคนิคหนึ่ง que ผู้สร้างใช้นำเสนอตัวเอกให้โดดเด่นกว่าจากหลัง โดยเฉพาะในฉากที่ตัวละครเอกทั้งสองประกบคู่กัน ดังตัวอย่าง เมิ่งเทียนฉู่ในฉบับละครชุดกลายเป็นนักเดินทางพเนจร แม้จะพูดภาษาจีนแต่กลับแต่งกายด้วยชุดที่คล้ายโจรสลัดฝรั่ง (ภาพที่ 4) เพื่อสื่อว่าตัวละครนี้มาจากต่างประเทศ และยังมีวัตถุประสงค์ขบขันเน้นบุคลิกลักษณะแบบ “คนนอก” นอกเหนือไปจากพฤติกรรมของตัวละครที่ไม่เข้าใจวัฒนธรรมจีน (ไม่มีมารยาท ไม่เคารพระบบอาวุโส) ไม่มีความรู้ ไม่รู้จักตำราขงจื้อซึ่งถือเป็นตำราพื้นฐานของชาวจีน) อีกทั้งยังมีบุคลิกภาพแปลกแยกเข้ากับใครก็ได้ นอกจากคนรับใช้ประจำตัว

เรื่องย่อของ *สิงหิงชื่อเหย* ฉบับละครชุดคือ “เมิ่งเทียนฉู่” เป็นชาวจีนที่ถูกโจรสลัดลักพาตัวไปตั้งแต่เล็ก เขาเดินทางกลับมาจากอิตาลีพร้อมกับคนรับใช้ (ชายคนซ้ายในภาพที่ 4) เพื่อตามหาคนชื่อเซี่ยอีเตา สหายของบิดา แต่กลับถูกชาวบ้านเข้าใจผิดว่าเป็นหัวขโมยที่มาลักทรัพย์ในงานแต่งงาน เคราะห์ดีที่ “ตัวฉิ่ง” ที่ปรึกษาของนายอำเภอช่วยแก้ต่าง ปรากฏว่างานนั้นพ่อเจ้าสาวก็คือเซี่ยอีเตา งานแต่งงานของบุตรสาวกับตัวฉิ่งต้องยกเลิกเพราะเมิ่งเทียนฉู่คือคู่หมั้นที่หายสาบสูญไปตั้งแต่เด็ก ระหว่างที่ยังไม่สามารถแก้ปัญหาว่าสุดท้ายแล้วจะให้เจ้าสาวแต่งงานกับใครก็เกิดคดียาตรกรรมแทรก เมิ่งเทียนฉู่ตกเป็นผู้ต้องสงสัยและต้องหาวิธี

ล้างมลทินให้ตนเองด้วยการจับมาตรตัวจริง

ผู้วิจัยพบว่าผู้สร้างละครชุดใช้ภาพระยะปานกลาง (Medium shot) มากเป็นพิเศษเพื่อนำเสนอรายละเอียดของนักแสดง โดยเฉพาะเครื่องแต่งกายที่ต้นเรื่อง (ภาพที่ 4) และท้ายเรื่อง (ภาพที่ 5) แตกต่างกันอย่างเด่นชัด แม้เทียบหลังจากผ่านวิกฤตคติต่าง ๆ ก็ปักหลักอาศัยอยู่ที่เมืองแห่งนี้โดยมีตัวผิงคอยให้ความช่วยเหลือ เขาอาศัยวิทยาการความรู้ตะวันตกอย่างการแพทย์ การสเก็ตซ์ภาพผู้ร้าย รวมถึงอุปกรณ์ที่นำติดตัวมาจากยุโรปในการไขคดีปริศนาแข่งขันกับ ตัวผิงบ้างช่วยเหลือกันบ้าง พร้อมกับพยายามเอาชนะใจคู่หมั้นด้วยวิธีการต่าง ๆ ก่อนจะสามารถปรับตัวเข้ากับสังคม กลายเป็นคนจีนได้ในที่สุดดังภาพฉากจบของเรื่อง การใช้สีเครื่องแต่งกายของตัวเอกชายเป็นสีเรียบ ๆ ไม่ฉูดฉาดเท่าตัวละครหญิง แต่ผู้ชมจะสังเกตเห็นความแตกต่างได้เองว่าสีเสื้อผ้าของตัวละครเอกทั้งสองจะค่อย ๆ สลับสีกัน สะท้อนให้เห็นถึงการยอมรับกันและกัน

การย้อมสีภาพให้เป็นโทนสีน้ำเงินก็เป็นวิธีการนำเสนอภาพที่เล่นกับอารมณ์ของเหตุการณ์ที่กำลังอยู่ในภาวะเคร่งเครียดเอาจริงเอาจัง ต่างกับฉากปกติที่เป็นโทนสีแบบแสงธรรมชาติ (ภาพที่ 6) นอกจากนี้ ความเป็นละครสืบสวนที่ไม่อาจเลี่ยงเหตุการณ์ทำให้มีการใช้สีแดงบนผ้าขาวคลุมศพแทน และลดทอนความรุนแรงลงด้วยการย้อมสีภาพเช่นกัน

เมื่อวิเคราะห์ *สิงห์มึงซื่อเหี้ย* ทั้งฉบับนิยายและฉบับละครโทรทัศน์ตามแนวคิดการเล่าเรื่องของฟิล์ม (Narration of Film) พบว่า “เวลา” หรือช่วงที่เกิดเหตุการณ์ในเรื่องยังคงตรงกับตัวบทวรรณกรรม คือยังอยู่ในสมัยราชวงศ์หมิงตอนกลางซึ่งเป็นเวลาที่บ้านเมืองมีความมั่นคงเป็นปึกแผ่น ปราศจากสงครามกลางเมืองหรือสงครามกับต่างชาติ กฎหมายที่เข้มงวดและความเจริญรุ่งเรืองทางเศรษฐกิจขับเคลื่อนสังคมให้ดำเนินไปภายใต้จารีตประเพณีแบบขงจื้อ ขณะที่ความสำคัญของ “สถานที่” นั้นพร่าเลือนไปโดยสิ้นเชิง จากเดิมตัวละครเอกในตัวบทวรรณกรรมต้องเดินทางระหว่างเมืองต่าง ๆ และมีการเดินทางท่องเที่ยวทะเล แต่ในละคร ผู้สร้างเลือกใช้สถานที่เป็นอำเภอสมมติซึ่งมีรายละเอียดการปกครองไม่ซับซ้อนมากนัก มีเพียงชื่ออำเภอเงินไท่ (แปลตรงตัวว่าเมืองสมุทร) และการปรากฏตัวของตัวละครในชุดโจรสลัดที่สื่อสารกับผู้ชมว่าอำเภอนี้มีการติดต่อกับต่างแดนเท่านั้น ในส่วนของโครงเรื่องของละครดำเนินไปตามลำดับเช่นเดียวกับตัวบทวรรณกรรม คือตามลำดับ Exposition > Rising action > Climax > Falling action > Ending ต่อหนึ่งคดี ทั้งนี้ ตัวบทวรรณกรรมนำเสนอหน้าหนักของความขัดแย้ง (conflict) ระหว่างมโนทัศน์แบบคนสมัยใหม่ที่ย้อนเวลาไปอยู่ในอดีตและเป็นความขัดแย้งภายในจิตใจของตัวละครเอกเป็นหลัก ควบคู่ไปกับความขัดแย้งระหว่างตัวละครเอกกับตัวละครอื่น ๆ ผ่านเสียงเล่าของบุคคลที่สาม ในขณะที่ละครชุดปรับเปลี่ยนความขัดแย้งใน

จิตใจนี้ออกมาเป็นภาพ โดยให้ตัวละครเอกหนึ่งคนแยกออกเป็นสองคน การตีความและนำเสนอความขัดแย้งก็แตกต่างไปจากฉบับนวนิยายตามอุปนิสัยของตัวละครซึ่งยึดโยงแกนหลักของเรื่องอยู่ที่ความตาย (การสืบคดีฆาตกรรม) และความรัก (ระหว่างตัวละครหนึ่งหญิง-สองชาย) มิใช่การเสียดีและวิพากษ์ปัญหาสังคมตามตัวบทวรรณกรรม

อนึ่ง ผู้วิจัยเห็นว่าศิลปะการนำเสนอด้วยภาพทำให้เห็นประเด็นที่น่าสนใจสามประการของการดัดแปลงตัวบทข้ามสื่อ ดังนี้

ประเด็นแรกที่พบในการดัดแปลงข้ามสื่อคือ การแสดงพื้นที่ของการเรียนรู้และยอมรับความแตกต่าง ภาพกระบวนการปรับตัวเข้าเป็นส่วนหนึ่งของสังคมของเมิ่งเทียนฉู่ที่ไม่ยอมเปลี่ยนเครื่องแต่งกายชุดโจรสลัดถูกฉายเปรียบเทียบกับภาพคนรับใช้ซึ่งแสดงออกอย่างชัดเจนว่าพร้อมเปลี่ยนชุด พร้อมเรียนรู้ภาษาถิ่น และสามารถเข้าหาคนท้องถิ่นได้เมื่อต้องการความช่วยเหลือ ในช่วงต่อมาก็ถูกนำไปเปรียบเทียบกับตัวนิง ตัวตนทั้งสองของตัวเอกสะท้อนภาพของการชิงดีชิงเด่นผ่านการแย่งชิงความรักจากนางเอก และการพึ่งพาอาศัยกันผ่านการร่วมกันไขคดี ภาพความขัดแย้งระหว่างตัวละครเอกทั้งสองไม่ถึงจุดแตกหักและสามารถยังควบคุมได้ เพราะมีการประนีประนอมและการตระหนักรู้ว่า หากปราศจากอีกฝ่ายหนึ่งแล้ว ตนก็จะไม่ประสบความสำเร็จหรือไม่ได้รับการยอมรับ ดังตัวอย่างที่ตัวนิงยอมรับความรู้การแพทย์แผนตะวันตกของเมิ่งเทียนฉู่ว่ามีประโยชน์ต่อการชันสูตรมากกว่าวิธียาจีน หรือเมิ่งเทียนฉู่ยอมรับความช่วยเหลือด้านการปรับตัวเรียนรู้วิถีชีวิตความเป็นอยู่แบบจีนจากตัวนิง เป็นต้น

ประเด็นที่สองที่พบในการดัดแปลงข้ามสื่อคือ การนำเสนอภาพการแสดงออกทางเพศที่ถูกเซ็นเซอร์ จากความเป็นชายที่แสดงออกผ่านพฤติกรรมทางเพศที่ผิดศีลธรรมล้วนถูกปรับลดหรือตัดออก ไม่ว่าจะเป็นฉากเปิดตัวของตัวบทวรรณกรรมที่เมิ่งเทียนฉู่คนเก่าหัวใจวายตายขณะกระทำเรื่องบัดสีกับหญิงรับใช้ในสวน ฉากการเกี่ยวพาราสีตัวละครภรรยาบ่อยพร้อมกับภรรยาหลวง ฯลฯ ละครรูด สิ่งหมิงซื้อเหยี่ยว เสนอภาพพฤติกรรมทางเพศของตัวเอกชายที่ต่างจากฉบับนวนิยายซึ่งตัวเอกเป็นคนเจ้าชู้และมีภรรยาหลายคน ผู้วิจัยเห็นว่า การเปลี่ยนบทบาทของตัวละครแบบนี้อาจเป็นไปเพื่อให้สอดคล้องกับนโยบายเชิงจริยธรรมของรัฐ ในนวนิยายเดิมนั้น ตัวละครหญิงรับใช้ “เพยเอี้ยน” และตัวละครหญิง “จั่วเจียอิน” ที่ทำหน้าที่ผู้ช่วยนักสืบ กลายเป็นอนุภรรยาของตัวละครเอกในวรรณกรรม แต่บทบาทในละคร เพยเอี้ยนถูกเปลี่ยนให้จับคู่กับคนรับใช้ชายประจำตัวเมิ่งเทียนฉู่ ผู้สร้างยังเปลี่ยนบทบาทของจั่วเจียอินให้กลายเป็นคนรู้จักของตัวนิงที่มีสถานะเป็นตัวเอกอีกคน ภาพส่วนใหญ่ในละครที่มักใช้มุมกล้องระดับสายตา (Eye-level shot) ในฉากล้อแหลมก็มีการใช้ภาพระยะไกล (Wide shot) แบบไมโฟกัส หรือใช้

การเคลื่อนกลองแบบ Switch pan ที่ทำให้เกิดฉากพรัมัมวสลับกับการตัดภาพ

ประเด็นที่สามที่พบในการดัดแปลงข้ามสื่อคือ ความสมจริงทางสังคมซึ่งปรากฏในตัวบทวรรณกรรมอย่างการใช้อำนาจในทางมิชอบของเจ้าหน้าที่บ้านเมือง ถูกปรับลดความรุนแรงหรือหากมีการใช้ความรุนแรง ตัวละครที่เป็นฝ่ายปฏิบัติจะมีจุดจบที่ชัดเจนว่าต้องได้รับผลกระทบหรือถูกลงโทษตามกฎหมายทั้งคนธรรมดาและข้าราชการ (แม้แต่ในตอนจบของเรื่อง ตัวเอกกำลังจะเปลี่ยงปล้ำเพราะขัดแย้งกับขุนนางผู้มีอิทธิพล ผู้กำกับละครก็เพิ่มบทของจักรพรรดิให้เข้าแทรกแซงช่วยเหลือได้ทันท่วงที) ทั้งนี้เพื่อตอบสนองอารมณ์ของผู้ชมที่ต้องการความยุติธรรม นอกจากนี้ ผู้สร้างละครยังเพิ่มความตลกขบขันผ่านการสอดแทรกจากล้อเลียนเสียดสีแนวคิดวัตถุนิยม อาทิ ฉากเมื่งเทียนงูพยายามขอความรักจากนางเอกด้วยการมอบของขวัญแปลก ๆ หรือของมีค่าแล้วนางเอกที่เคยตั้งแง่รังเกียจก็จิตใจหวนไหวทุกครั้ง ฉากการตัดสินบนคนรับใช้หรือตัดสินบนเจ้าหน้าที่ราชการเพื่ออำนวยความสะดวก เป็นต้น ทำให้ *สิ่งหมิงซือเหยีย* ฉบับละครชุดกลายเป็นเรื่องสืบสวนสอบสวนที่มีทั้งความตื่นเต้นระทึกขวัญและความตลกขบขันในลักษณะที่ต่างไปจากฉบับนวนิยาย

สรุป

สืบเนื่องจากระบบการเซ็นเซอร์ของพรรคคอมมิวนิสต์จีนและนโยบายเกี่ยวกับการควบคุมสื่อบันเทิงของรัฐบาลที่เข้มงวดยิ่งขึ้น วรรณกรรมจีนโดยเฉพาะนวนิยายแนวย้อนเวลาจึงกลายเป็นพื้นที่ในการต่อรองและแสดงทัศนะของผู้ประพันธ์ที่มีต่อนโยบายของรัฐ ต่อแนวคิดทุนนิยม-สังคมนิยมแบบจีนหรือต่อโลกาภิวัตน์ โดยอาศัยพื้นที่เสมือนของโลกอินเทอร์เน็ตเป็นเวที ต่อมาเมื่อมูลค่าทางเศรษฐกิจของตัวบทวรรณกรรมเพิ่มขึ้นตามกระแสนิยมทำให้เกิดการพัฒนารูปแบบไปสู่การดัดแปลงข้ามสื่อจากวรรณกรรมเป็นสื่อภาพยนตร์หรือละครชุด (ซีรีส์) แทน การดัดแปลงเรื่อง *สิ่งหมิงซือเหยีย* ฉบับละครชุดแสดงให้เห็นความพยายามของทีมงานผู้สร้างละครในการสร้างพื้นที่ต่อรองกับระบบเซ็นเซอร์ ความพยายามดังกล่าวส่งผลกระทบต่อวัตถุประสงค์ของเรื่องและรูปแบบการนำเสนอ การประนีประนอมด้วยกลวิธีทางศิลปะอย่างการกำกับศิลป์เกิดขึ้นเพื่อให้บทละครไม่ขัดแย้งกับนโยบายรัฐ สามารถถ่ายทำและออกฉายเพื่อแสวงผลทางธุรกิจ อาจกล่าวได้ว่าทุนนิยมคือปัจจัยสำคัญของการสร้างพื้นที่ต่อรองอีกนัยหนึ่ง พื้นที่การต่อรองดังกล่าวจึงถูกซ้อนทับด้วยภาวะทุนนิยมของสังคมร่วมสมัยอีกชั้น ปัจจัยสำคัญของการดัดแปลงข้ามสื่อจึงไม่ได้ขึ้นอยู่กับวัตถุประสงค์ดั้งเดิมของผู้ประพันธ์เพียงอย่างเดียว แต่ยังขึ้นอยู่กับวัตถุประสงค์ของผู้สร้างและผลทางการตลาดอีกด้วย

- * บทความนี้เป็นส่วนหนึ่งของวิทยานิพนธ์ระดับปริญญาดุษฎีบัณฑิต ภาควิชาวรรณคดีเปรียบเทียบ คณะอักษรศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

เว็บossn

- 1 สรุปเนื้อหาโดยสังเขปจากประมวลกฎหมายอาญาจีน มาตรา 246 ว่าด้วยการลงโทษผู้วิพากษ์วิจารณ์รัฐบาลหรือเปิดเผยข้อเท็จจริงที่ไม่ได้รับอนุญาตให้เผยแพร่เนื่องจากจะเป็นการสร้างความเข้าใจผิดต่อมวลชน และมาตรา 249 หากเห็นว่าการหมิ่นประมาทนั้นจะก่อให้เกิดภัยต่อผลประโยชน์ของรัฐหรือบ่อนทำลายความมั่นคง ผู้วิพากษ์วิจารณ์จะถูกดำเนินคดีแม้ไม่มีการร้องทุกข์กล่าวโทษ
- 2 เรื่องเดียวกัน
- 3 ที่มา : “只是好玩好看、新奇、怪异，而人物设置更是天马行空，对历史文化不尊重...”
เข้าถึงเมื่อ 10 ตุลาคม 2559, เข้าถึงได้จาก http://ent.ifeng.com/zz/detail_2011_04/02/5532602_0.shtml
- 4 Zhang Yingjin, *A Companion to Modern Chinese Literature*. (West Sussex: Wiley Blackwell, 2016)
- 5 Feng Jin. *Romancing the Internet: Producing and Consuming Chinese Web Romance* (Leiden and Boston: Brill, 2013), 17-47.
- 6 เสาวณิต จุลวงศ์. "ความซับซ้อนของการเล่าเรื่อง: ลักษณะหลังสมัยใหม่ในบันเทิงคดีร่วมสมัยของไทย" (วิทยานิพนธ์อักษรศาสตรดุษฎีบัณฑิต จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2550), 14-15.
- 7 จงเหยา (琼瑶) เป็นนามปากกาของนักประพันธ์หญิงผู้ทรงอิทธิพลต่อแวดวงวรรณกรรมจีนปลายยุค 60 - 90 มีชื่อเสียงในฐานะราชินีนิยายรัก ผลงานจำนวน 55 เรื่องได้รับการสร้างเป็นภาพยนตร์และละครโทรทัศน์ที่ออกอากาศอย่างยาวนาน เช่น ตำนานรักดอกเหมย (梅花三弄) องค์หญิงกำมะลอ (还珠格格) และมนต์รักในสายฝน (烟雨濛濛) เอกลักษณ์ของบทประพันธ์แบบจงเหยา คือ ตัวเอกเป็นหญิง ชีวิตลำบากยากแค้น ต้องฟันฝ่าอุปสรรคมากมาย จนกระทั่งได้สมหวังในรักและได้รับการยอมรับจากผู้อื่น
- 8 โอวหยางไห่หวีเยิน, วรรณกรรมอินเทอร์เน็ตและทหประเด็นหลัก (近十年网络文学的六大热点) เข้าถึงเมื่อ 15 ตุลาคม 2559, เข้าถึงได้จาก <http://www.chinawriter.com.cn/wxpl/2012/2012-09-17/141363.html>
- 9 จากการสำรวจของศูนย์ข้อมูลเครือข่ายอินเทอร์เน็ตจีน (CNNIC) พบว่าชาวจีนที่ใช้อินเทอร์เน็ตร้อยละ 42.1 อ่านวรรณกรรมอินเทอร์เน็ต ร้อยละ 56.9 อายุต่ำกว่า 25 ปี

ในกลุ่มนี้ผู้มีการศึกษาระดับอุดมศึกษาหรือสูงกว่าคิดเป็นร้อยละ 35.3 มีรายได้ต่อเดือนตั้งแต่ 1001 - 3000 หยวนคิดเป็นร้อยละ 33.9 และเกือบร้อยละ 90 อาศัยในชุมชนเมือง อ้างจาก Feng Jin. *Romancing the Internet: Producing and Consuming Chinese Web Romance* (Leiden and Boston: Brill, 2013), 21-25.

- 10 หลีอวิ๋มิง, แนวคิดเรื่องวรรณกรรมอินเทอร์เน็ตประเภทนวนิยายย่นเวลา (เทียนจิน: สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยหนานไค. 2011).
- 11 แปลเป็นภาษาไทยในปี พ.ศ. 2557 โดยสำนักพิมพ์ดิชนในชื่อ “ยอดกุนชื้อทะเลมิดิ”
- 12 รายละเอียดโดยย่อคือนักเรียนหญิงชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 คนนั้นดกเกินไปฆ่าตัวตาย โดยทิ้งจดหมายเอาไว้ว่าอยากย่นเวลาไปแบบเจ้าหญิง เกิดเป็นกระแสเรียกร้องให้มีการแบนสถานีโทรทัศน์หูหนานซึ่งอำนวยความสะดวกและถือสิทธิ์ในการฉายเรื่อง ปู้ปู้จิงซิน จนทำให้รัฐต้องออกมาตรการควบคุมการผลิตและเผยแพร่ละครโทรทัศน์แนวย่นเวลาอย่างเข้มงวดนับแต่นั้นเป็นต้นมา อ้างจากเว็บไซต์ Sina เดลีนิวส์ เข้าถึงเมื่อ 15 ตุลาคม 2559 เข้าถึงจาก <http://dailynews.sina.com/gb/ent/hktwstar/sinchewdaily/20120306/02443204896.html>
- 13 เกิดจากการรวบรวมสองหน่วยงานใหญ่ด้านการเซ็นเซอร์ของจีน คือ General Administration of Press and Publication และ State Administration of Radio, Film and Television

บรรณานุกรม

ภาษาไทย

รัตนารณ เหล่ายิ่งเจริญ. "อดีตที่เล่าใหม่: การวิพากษ์สังคมและการเมืองจีนในนวนิยายยุคหลังการปกครองของเหมาเจ๋อตง". วิทยานิพนธ์อักษรศาสตรมหาบัณฑิต จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2553.

เสาวณิต จุลวงศ์. "ความซับซ้อนของการเล่าเรื่อง: ลักษณะหลังสมัยใหม่ในบันเทิงคดีร่วมสมัยของไทย". วิทยานิพนธ์อักษรศาสตรดุษฎีบัณฑิต จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2550.

วรศักดิ์ มหัทธโนบล. *เศรษฐกิจการเมืองจีน*. กรุงเทพฯ: โอเพ่นบุ๊คส์, 2557.

ภาษาอังกฤษ

Feng Jin. *Romancing the Internet: Producing and Consuming Chinese Web Romance*. Leiden and Boston: Brill, 2013.

Hutcheon, L. A. *Poetics of Postmodernism: History, Theory, Fiction*. London: Routledge, 2004.

Stam, Robert and Raengo, Alessandra. *Literature and Film: A Guide to the Theory and Practice of Film Adaptation*. New Jersey: Wiley-Blackwell, 2004.

Woodward, K. *Identity And Difference*. London: SAGE, 1997.

Zhang Yingjin. *A Companion to Modern Chinese Literature*. West Sussex: Wiley Blackwell, 2016

ภาษาจีน

张涵茗. 网络穿越小说初探. 东北师范大学硕士论文. (2011)

จางหนานหมิน. การศึกษาเบื้องต้นเกี่ยวกับนวนิยายออนไลน์แนวย้อนเวลา. วิทยานิพนธ์ระดับมหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยครูตงเป่ย์. 2011.

陈慧爱. 论网络穿越小说的大众接受. 重庆师范大学硕士论文. (2015)

เงินฮุยฮ่าย. การวิเคราะห์ความนิยมและการยอมรับของผู้อ่านที่มีต่อนวนิยายย้อนเวลา. วิทยานิพนธ์ระดับมหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยครูจิงชิ่ง. 2015.

刘丹. 穿越小说叙事研究. 中国海洋大学硕士论文. (2013)

หลิวตัน. การศึกษาการเล่าเรื่องของนวนิยายแนวย้อนเวลา. วิทยานิพนธ์ระดับมหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยจงกั๋วไท่หยาง. 2013.

李玉萍. 网络穿越小说概论. 天津: 南开大学出版社出版. (2011)

หลิวอี้ผิง. แนวคิดเรื่องวรรณกรรมอินเทอร์เน็ตประเภทนวนิยายย้อนเวลา. เทียนจิน:
สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยหนานไค. 2011.

เว็บไซต์ภาษาจีน

โอวหยางไท่ยวเจี๋ยน. วรรณกรรมอินเทอร์เน็ตและหกประเด็นหลัก (近十年网络文学的六大.
(近十年网络文学的六大热点). เข้าถึงเมื่อ 15 ตุลาคม 2559. เข้าถึงได้จาก <http://www.chinawriter.com.cn/wxpl/2012/2012-09-17/141363.html>

สำนักบริหารสื่อ สื่อสิ่งพิมพ์ วิทยุ ภาพยนตร์และโทรทัศน์ (中华人民共和国新闻出版总署).
เข้าถึงเมื่อ 14 ตุลาคม 2559. เข้าถึงได้จาก <http://www.gapp.gov.cn>



ภาพที่ 1 และ 2

รูปโปสเตอร์ประชาสัมพันธ์ละครชุดแบบ

ที่มาภาพ : <http://www.ctv.com.tw/opencms/2013/detective/index.html>



ภาพที่ 3

ตัวละครเอก เมิ่งเทียนฉู่ (กลาง) และตันฉิง (ขวา)

ที่มาภาพ : <http://baike.baidu.com/item/%E5%88%91%E5%90%8D%E5%B8%88%E7%88%B7/6952228?fr=aladdin>



ภาพที่ 4

เมิ่งเทียนฉู่ (ขวา) หลังปรับตัวเข้าสู่สังคมจีนได้

ที่มาภาพ : <http://ent.sina.com.cn/v/m/2012-02-14/10093554207.shtml>



ภาพที่ 5

จากร่วมกันชันสูตรเพื่อคลี่คลายคดีฆาตกรรม

ที่มาภาพ : <http://www.ctv.com.tw/opencms/2013/detective/photo.htm>

การสร้างสรรค์ผลงาน เรือน-กาย: ร่างทวิลักษณ์จากความทรงจำของบ้าน

A Duality of Home Memory: A Creation of House-Body

ประจักษ์ สุปันต์ Prajak Supantee

ดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชาทัศนศิลป์ คณะจิตรกรรม ประติมากรรมและภาพพิมพ์ มหาวิทยาลัยศิลปากร



Received : June 21, 2019

Revised : July 8, 2019

Accepted : August 1, 2019

บทคัดย่อ

ผลงานสร้างสรรค์เรื่อง เรือน-กาย: ร่างทวิลักษณ์จากความทรงจำของบ้าน มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1.สร้างผลงานประติมากรรมที่แสดงให้เห็นลักษณะเชิงซ้อนทางความหมายระหว่างกรรือถอนบ้านพักอาศัยกับการเกิดพื้นที่ของความทรงจำ โดยเชื่อมโยงถึงการเปลี่ยนแปลงและความสูญเสียจากเหตุการณ์ส่วนตัวของผู้ศึกษาเข้ากับเหตุการณ์ร่วมทางสังคม 2. ศึกษาการเกิดปรากฏการณ์การรื้อถอนทำลายเรือนพักอาศัยในบริบทของสังคมไทยผ่านชุดรูปแบบทางสถาปัตยกรรมเรือนพื้นถิ่นไทย และ 3. ศึกษาผลกระทบที่มีที่มาจากการรื้อถอนเรือนพักอาศัย

กับการสร้างความทรงจำส่วนบุคคลและความทรงจำร่วมทางสังคม ในการศึกษานี้ได้สร้างสรรค์ผลงานผ่านแนวคิดทฤษฎีเกี่ยวกับ เรือนพื้นถิ่นในสังคมไทย ความทรงจำ และปรากฏการณ์ Gentrification รวมถึงศึกษาการสร้างสรรค์ผลงานของศิลปินจำนวน 4 คน วิธีการศึกษาและดำเนินการ ใช้พื้นที่ 2 พื้นที่สำหรับการศึกษาค้นคว้าร่วมกับการปฏิบัติงานในขั้นตอนสตูดิโอ โดยแบ่งช่วงของการสร้างสรรค์ผลงานออกเป็น 3 ระยะ

ผลของการสร้างสรรค์ได้ผลงานประติมากรรมจำนวน 10 ชิ้นงาน โดยผลงานในระยะที่ 3 ชื่อ ชุดผลงาน เรือน-กาย ได้พบวิธีการใช้สื่อวัสดุและกระบวนการในการสร้างผลงานสื่อสะท้อนความหมายถึงบ้าน ความทรงจำและการสูญเสียในแบบทวิลักษณ์ และจากการศึกษาพบว่าปรากฏการณ์ Gentrification ได้สร้างผลกระทบต่อเรือนพื้นถิ่นและมีความสัมพันธ์กับการเกิดขึ้นของความทรงจำส่วนบุคคลและความทรงจำร่วมทางสังคมต่อบ้านและย่านพักอาศัยเดิม

คำสำคัญ เรือน-กาย ความทรงจำ ร่างทวิลักษณ์ ประติมากรรม

Abstract

The creative works on “The House-Body: A Dual Shape from Memory Towards Home” aims to 1. Create sculpture works that show the meaningful complexity during the demolition of residences, and the space of memories, by connecting changes and losses from personal events of the artist to social events, 2. study the occurrence of home demolition phenomena in the context of Thai society through the architectural model of the Thai vernacular house, and 3. study the effects that have come from the demolition of dwellings and the creation of personal memories and shared social memories. In this study, works were created through theories about the vernacular houses in Thai society, memories and Gentrification phenomena including the study of the artworks of four artists.

Methods of study and implementation use of two areas for field studies together with the operation of studio procedures. The artist divided the sculptures into three phases.

On the third phase, the results of the ten pieces of sculpture namely the house-body series, has found the method of using materials and the process of creating works that reflect the meaning of the house. Dual memory and loss, the study found that the gentrification phenomenon created an impact on the vernacular houses, and was associated with the emergence of personal memories and shared memories of homes and residences.

Keywords House-Body Memory Duality Sculpture

1. บทนำ

1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

เรือน หรือ บ้าน โดยเฉพาะบ้านที่เป็นบ้านเกิดหรือภูมิลำเนาเป็นความทรงจำที่ติดตัวไปทุกหนทุกแห่ง เป็นพื้นที่ที่มีความหมายของคำว่า ครอบครัว เป็นกลุ่มสังคมย่อยของการอยู่ร่วมกันที่มีหลายชีวิต มีความต่างวัย และเกิดความสัมพันธ์แบบสังคมเครือญาติขึ้น อย่างไรก็ตามหากมีสมาชิกคนใดคนหนึ่งในครอบครัวต้องจากไปแบบไม่หวนกลับ หรือบ้านที่เคยอยู่อาศัยต้องถูกรื้อถอนทำลายไป ความรู้สึกที่เกิดขึ้นกับผู้ตกอยู่ในสถานการณ์นั้นจะเป็นเช่นไร? และส่งผลต่อการสร้างความทรงจำกับเรื่องราวเหล่านั้นอย่างไร?

ผู้ศึกษามีความสนใจต่อการผลิตสร้างความทรงจำ และการปรากฏตัวของสิ่งที่เป็นตัวแทนความทรงจำในลักษณะต่าง ๆ โดยเฉพาะความทรงจำต่อบุคคลที่ส่งผลต่อการแสดงออกในการจัดการกับความทรงจำเหล่านั้น ในส่วนหนึ่งนั้นความทรงจำเกี่ยวกับบ้านและการสูญเสียแม่สร้างความทรงจำที่เป็นส่วนตัวให้แก่ผู้ศึกษาที่มีต่อเรือนหรือบ้านที่เป็นบ้านเรือนไม้หรือสถาปัตยกรรมแบบเรือนพื้นถิ่นไทย (Vernacular Architecture) ที่สะท้อนวิถีชีวิตแบบครอบครัวใหญ่ และมีความผูกพันสืบโยงไปถึงความหมายของการเป็นตัวแทนของบรรพบุรุษ

บ้านแบบเรือนพื้นถิ่นไทยสะท้อนสภาพสังคมในมิติที่หลากหลาย บ่งบอกถึงวิถีชีวิตความเป็นอยู่ ลักษณะภูมิประเทศ คติความเชื่อ และประเพณีวัฒนธรรมที่ผูกพันกับชีวิตอย่างลึกซึ้ง อย่างไรก็ตาม ความเปลี่ยนแปลงด้านที่พักอาศัย การพัฒนาเขตพื้นที่ชุมชน หรือการขยายระบบขนส่งคมนาคมได้ผลกระทบต่อบ้านเรือนและพื้นที่อาศัยเดิม สิ่งที่เกิดขึ้นเป็น

ปรากฏการณ์ที่เรียกว่า Gentrification หรือปรากฏการณ์ที่บ้านหรือพื้นที่ชุมชนถูกผลักดันให้เกิดการเปลี่ยนแปลงทางกายภาพโดยมีทุน ชนชั้น และวัฒนธรรมเป็นผู้เข้าถือครองหรือฟื้นฟู ในการศึกษานี้ผู้ศึกษาได้ใช้กรณีของการรื้อถอนบ้านพักอาศัยและพื้นที่ชุมชนในตัวเมืองของจังหวัดขอนแก่นที่มีกลุ่มบ้านเรือนส่วนหนึ่งถูกบังคับเวนคืนจากโครงการสร้างรถไฟรางคู่ ซึ่งการรื้อถอนไม่ได้เป็นไปโดยความสมัครใจและส่งผลกระทบต่อวิถีชีวิตของคนในชุมชน พื้นที่ของการรื้อถอนได้กลายเป็นพื้นที่ความทรงจำของผู้ที่เคยอาศัยในพื้นที่แห่งนั้น รวมถึงผู้ที่เคยผ่านไปมา ผู้ศึกษาได้เห็นภาพเหตุการณ์ความเปลี่ยนแปลงของบ้านเรือนที่หดหายไปจากพื้นที่ชุมชนนับแต่เริ่มต้นและได้สัมผัสกับความรู้สึกของผู้คนในพื้นที่ ส่งผลให้เกิดการสร้างภาพความทรงจำต่อบุคคลและบ้านที่ได้พังทลายลงทีละหลัง สองหลัง ในขณะเดียวกันเหตุการณ์ดังกล่าวก็ทำให้ผู้ศึกษาได้รู้สึกรู้สึกถึงความทรงจำที่มีต่อบ้านที่เคยอาศัยในอดีตตอนวัยเยาว์และการสูญเสียแม่ แม้พื้นที่และเหตุการณ์ทั้ง 2 จะดูเหมือนไม่มีความเกี่ยวข้องกัน แต่กลับสร้างให้เกิดภาพความรู้สึกที่มีต่อบ้านและพื้นที่ชุมชนที่เชื่อมโยงกับชีวิตและตัวบุคคลเป็นความรู้สึกที่มีบ้านและพื้นที่ที่เคยอยู่กับความสูญเสีย การคงอยู่กับการจากไปของเรือนกับกาย หรือชีวิตกับความตาย

1.2 วัตถุประสงค์ของการศึกษา

- 1.2.1 เพื่อสร้างสรรค์ผลงานประติมากรรมที่แสดงให้เห็นลักษณะเชิงซ้อน (ทวิลักษณ์) ทางความหมายระหว่างการรื้อถอนบ้านพักอาศัย กับการเกิดพื้นที่ของความทรงจำ โดยเชื่อมโยงถึงการเปลี่ยนแปลงและความสูญเสียซึ่งเป็นเหตุการณ์ส่วนบุคคลและเหตุการณ์ร่วมทางสังคม
- 1.2.2 เพื่อศึกษาการเกิดปรากฏการณ์การรื้อถอนทำลายเรือนพักอาศัยในบริบทของสังคมไทยผ่านชุดรูปแบบทางสถาปัตยกรรมเรือนพื้นถิ่นไทย
- 1.2.3 เพื่อศึกษาผลกระทบที่มีที่มาจากกรรื้อถอนเรือนพักอาศัยกับการสร้างความทรงจำส่วนบุคคลและความทรงจำร่วมทางสังคม

1.3 แนวความคิด

ความทรงจำที่มีต่อพื้นที่ที่เป็นบ้านเกิดหรือภูมิลำเนาเป็นความทรงจำที่เชื่อมโยงกับบุคคลหรือครอบครัว โดยความทรงจำจะถูกรื้อฟื้น เรียกกลับมา ผ่านวัตถุสิ่งของ พื้นที่อาณาบริเวณที่เคยเป็นส่วนหนึ่งของกิจกรรมที่เคยเกิดขึ้นภายในบ้าน หรือการได้พบกับเหตุการณ์ลักษณะ

เดียวกันกับเหตุการณ์ที่ผ่านมาในอดีต จากประสบการณ์การสูญเสียบุคคลในครอบครัวและเหตุการณ์การรื้อถอนบ้านเรือนซึ่งเป็นพื้นที่ของความทรงจำส่วนบุคคล ทำให้ความรู้สึกที่มีต่อบ้านกลายเป็นความทรงจำที่หลอมรวมบุคคลและบ้านเข้าไว้เป็นส่วนเดียวกัน

การมองเรือนหรือบ้านในฐานะพื้นที่ของ “ความทรงจำ” ที่เชื่อมโยงถึงบุคคลและความเป็นครอบครัวยังพบว่า เรือนหรือบ้านเป็นสิ่งที่มีความสัมพันธ์ทางกายภาพและคติความเชื่อกับผู้อยู่อาศัย โดยเฉพาะเรือนพื้นถิ่นไทยที่ถูกปลูกสร้างตามขนบประเพณีของการสร้างที่อยู่อาศัยแบบชุมชนดั้งเดิมเป็นสิ่งที่มีความสัมพันธ์กับผู้อยู่อาศัย การสร้างสรรค์ผลงานประติมากรรมในการศึกษานี้จึงเป็นการสร้างภาพแทนความทรงจำที่มีต่อบ้าน โดยสื่อผ่านเหตุการณ์ของการรื้อถอนบ้านเรือนในพื้นที่ชุมชน และผลงานสร้างสรรค์เป็นเสมือนตัวแทน “ความทรงจำ” ที่ถูกสร้างขึ้นใหม่ มีท้องเรื่อง หรือเรื่องราวต่าง ๆ สะท้อนออกมาจากปรากฏการณ์ที่มีอยู่ในสังคม

1.4 ขอบเขตการสร้างสรรค์

1.4.1 ขอบเขตด้านเนื้อหา

1.4.1.1 สื่อความหมายถึงบ้าน ร่างกาย และความทรงจำจากเหตุการณ์การรื้อถอนทำลายบ้านเรือน

1.4.1.2 เรื่องราวของพื้นที่ 2 พื้นที่ที่เป็นพื้นที่บ้านเกิดในอดีตของผู้ศึกษา กับพื้นที่ชุมชนในแนวเขต รื้อถอนของโครงการการสร้างทางรถไฟรางคู่ในอำเภอเมือง จังหวัดขอนแก่น

1.4.2 ขอบเขตด้านวิธีการ

1.4.2.1 ใช้เทคนิค วิธีการทางประติมากรรมแบบติดตั้งจัดวาง (Installation) ในการสร้างและประกอบรูปทรง โดยใช้สัมพันธ์ของสื่อวัสดุและกระบวนการในการสร้างงาน เพื่อสร้างความหมาย

1.4.2.2 ใช้สื่อวัสดุสำเร็จรูป วัสดุพบบทที่ได้จากเรือนพักอาศัย สิ่งของเครื่องใช้หรือวัสดุอื่น ๆ ที่ได้จากการรื้อถอนบ้านและพื้นที่ชุมชน

2. แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

2.1 เรือนพื้นดินไทย

ช่วงต้นสมัยรัตนโกสินทร์บ้านเรือนของราษฎรโดยทั่วไปมักมีรูปแบบไม่ต่างกันนัก คือ จะอยู่เรือนเครื่องผูกซึ่งใช้ไม้ไผ่เป็นโครงสร้างหลัก ผู้มีฐานะพอประมาณอาจอยู่เรือนเครื่องสับซึ่งใช้ไม้จริงเป็นโครงสร้าง ฝาไม้กระดาน หลังคามุงกระเบื้อง ประเภทของอาคารก็มีน้อยชนิด กระทั่งต่อมาเมื่อมีการติดต่อกับชาวตะวันตกในรัชสมัยของพระบาทสมเด็จพระจอมเกล้าเจ้าอยู่หัว มีการติดต่อราชการ การค้าขาย การปลูกสร้างบ้านเรือนนำรูปแบบการจัดเนื้อที่ให้สอยภายในบ้าน มีการกันห้องแยกเป็นสัดส่วน¹ การพักอาศัยที่เป็นรูปแบบทั่วไปของเรือนราษฎรกลายเป็นเรือนพื้นดินที่มีรูปแบบปรับเปลี่ยนไปตามพื้นที่ ทั้งนี้ อรศิริ ปาณินท์ ได้ให้ความหมายของเรือนพื้นดินไว้ว่า เป็นสถาปัตยกรรมซึ่งเป็นของชาวบ้าน เป็นไปตามวิถีชีวิตและระบบนิเวศของแต่ละพื้นที่ ก่อสร้างโดยชาวบ้าน โดยการถ่ายทอดระบบวิธีต่อเนื่องกันจากบรรพบุรุษถึงลูกหลาน ใช้วัสดุตามที่มีอยู่ในแต่ละท้องถิ่น ก่อตัวขึ้นอย่างไม่เป็นระเบียบนัก ในทัศนวิสัย แต่ท่ามกลางความไม่เป็นระเบียบนี้ได้แทรกตัวระบบของการก่อตัวของชุมชนและสถาปัตยกรรมไว้อย่างค่อยเป็นค่อยไป² ในขณะที่ เสถียรโกเศศ ได้พูดถึงธรรมเนียมการสร้างบ้านในอดีตไว้ว่า บ้านเชื่อมโยงกับชีวิตตั้งแต่เกิดถึงตาย บ้านเป็นการเริ่มต้นของชีวิตและครอบครัว เช่น เรือนหรือบ้านในอดีตที่ยังไม่มีแผ่นไม้กระดานปูพื้น เวลาคลอดบุตรก็จะเรียกว่าเวลาดกฟาก หรือเมื่อมีการตายจะถอดรื้อชิ้นส่วนของตัวบ้านออกหมายถึงการจากไปของชีวิต เช่น การรื้อฝาเรือนออกหรือการชักฟาก เป็นต้น สำหรับ ดันข้าว ปาณินท์ ได้ให้ความเห็นถึงบ้านในฐานะพื้นที่ที่มีความหมายมากกว่าการเข้าไปอยู่อาศัยหรือเป็นเพียงที่สำหรับหลับนอนว่า บ้านเป็นตัวแทนวิถีชีวิตและความเป็นตัวตนของเจ้าของ ทุกร่องรอยในบ้านบ่งบอกกิจวัตรทุกอย่างก้าว ไม่ว่าจะเป็นวิถีที่ผู้อยู่อาศัยเคลื่อนไหวเคลื่อนที่ ทำครัว... สิ่งที่เราเรียกว่าบ้านนั้นไม่ได้เป็นเพียงกลุ่มของห้องหรือที่ว่าง ไม่ใช่วัตถุทางสถาปัตยกรรมที่มีสถาปนิกเป็นผู้กำหนดชะตา แต่เป็นชีวิตที่เติบโตเปลี่ยนแปลง³ ดังนั้นบ้านจึงมิได้เป็นเพียงสถาปัตยกรรมที่มีคุณสมบัติทางกายภาพจากการสร้างพื้นที่ว่างเพื่อการอยู่อาศัย แต่ประกอบไปด้วยร่องรอยของผู้เป็นเจ้าของ ร่องรอยการมีชีวิตที่ได้เติบโตเปลี่ยนแปลง สะท้อนกิจกรรมต่าง ๆ ที่เกิดภายในพื้นที่แห่งนั้น และบ้านก็คือตัวแทนของบุคคลด้วย

จากแนวคิดทฤษฎีแนวคิดเกี่ยวกับเรือนในสังคมไทยและสถาปัตยกรรมพื้นดินไทย และแนวคิดเกี่ยวกับความสัมพันธ์ระหว่างสถาปัตยกรรมกับร่างกาย คติความเชื่อในการสร้าง

เรือนหรือบ้านทำให้เห็นความเชื่อมโยงที่แยกกันไม่ออกระหว่างบ้านกับคน บ้านกับการอยู่อาศัย และบ้านกับความเป็นชุมชน รวมถึงพบว่าประเพณีการสร้างเรือนหรือบ้านที่มีมาแต่เดิมในสังคมไทย เชื่อมโยงตั้งแต่การเกิดไปถึงการตาย

2. 2 ความทรงจำ

อังกูร หงส์คนานุเคราะห์ นักวิชาการซึ่งศึกษาเกี่ยวกับชุมชนและพิธีกรรมกับการจัดการชุมชน ได้นำเสนอบทความเกี่ยวกับ พื้นที่ ผู้คนและความทรงจำที่เกี่ยวข้องกับหมู่บ้าน ได้พูดถึงความหมายของความทรงจำโดยอ้างถึงคำกล่าวของ Pierre Nora ว่า ความทรงจำเป็นสิ่งที่เชื่อมโยงอยู่กับปัจจุบัน นัยยะสำคัญของความทรงจำเป็นปรากฏการณ์ที่ความเป็นจริงจากการนึกคิดจะถูกจัดการอย่างเหมาะสมกับความรู้สึกและอารมณ์ของมนุษย์ เนื่องจากเหตุการณ์และสังคมในอดีตนั้นไม่มีจริงแล้วในปัจจุบัน ความทรงจำจึงเป็นสิ่งที่เริ่มต้นจากปัจจุบันแล้วย้อนกลับไปหาเหตุการณ์หรือประสบการณ์ที่ผ่านมา ดังนั้น ประสบการณ์ดังกล่าวจะทำหน้าที่เป็นข้อมูลที่ยืนยันการมีอยู่ของความทรงจำ⁴ ในขณะที่ เบญจวรรณ นาราสัจ นักวิจัยและนักวิชาการด้านสังคมศาสตร์ ได้ให้ความหมายของความทรงจำว่า ความทรงจำเป็นสิ่งที่ถูกสร้างขึ้น ผลิตซ้ำ และส่งต่ออย่างต่อเนื่องในสังคม ผ่านการกระทำซ้ำ ๆ ในรูปแบบของพิธีเฉลิมฉลอง และ/หรือปฏิบัติการทางร่างกาย จนเกิดเป็นความเคยชินหรือความทรงจำที่เป็นนิสัย ซึ่งเก็บรักษาไว้ในจิตใจของบุคคล สิ่งสำคัญคือการแสดงออกที่เชื่อมต่อกับอดีต มีบทบาทสำคัญในการกำหนดรูปร่างของความทรงจำร่วมของสมาชิกในสังคม เป็นเสมือนการสร้างแผนที่ความคิด ขณะเดียวกันก็เป็นการถ่ายทอดความทรงจำให้กับสมาชิกรุ่นต่อ ๆ ไปด้วย⁵

จากการศึกษาความหมายของ ความทรงจำ และกรณีศึกษาเรื่องความทรงจำส่วนบุคคล (Individual Memory) และความทรงจำร่วมทางสังคม(Collective Memory) ที่เกิดในกรณีต่าง ๆ ทำให้เห็นความแตกต่างในรายละเอียดของความทรงจำหลายลักษณะ และพบวิธีการจัดการกับความทรงจำในหลายรูปแบบ จากทฤษฎีแนวคิดที่แสดงให้เห็นการสร้างตัวตนของความทรงจำ ที่มีทั้งการสร้างความทรงจำขึ้นมาจากหลายสถานการณ์ หรือสิ่งที่เรียกว่า “ความทรงจำ” นั้นเป็นสิ่งที่ถูกสร้างและผลิตขึ้นใหม่เมื่อมีสิ่งกระตุ้นเร้า ซึ่งอาจเป็นคนละส่วนกับความจริงหรือสิ่งที่ในอดีต โดยเฉพาะความทรงจำร่วมนั้นเป็นสิ่งที่ถูกสร้างขึ้นใหม่ตลอดเวลา และปรากฏอยู่ในรูปของสิ่งกักเก็บความทรงจำ เช่น อนุสาวรีย์ อนุสรณ์สถาน การจัดงานเฉลิมฉลอง และสิ่งที่ระลึกจากเหตุการณ์เพื่อบันทึกความทรงจำต่าง ๆ

2.3 Gentrification

ปรากฏการณ์ Gentrification เป็นความเปลี่ยนแปลงของย่านพักอาศัยจากการพัฒนาเมืองหรือพื้นที่ที่ส่งผลใน 2 ด้าน คือ การยกระดับคุณภาพของเมืองหรือชุมชนด้วยการเปลี่ยนแปลงพื้นที่หรือสลายย่านพักอาศัยเดิมเพื่อให้เป็นสังคมที่เป็นชนชั้นที่สูงกว่า ในขณะที่เดียวกันกลุ่มผู้อยู่อาศัยในพื้นที่เดิมจำต้องย้ายออกเพื่อหาที่อยู่ใหม่ สำหรับประเด็นการรื้อถอนชุมชนย่านพักอาศัยที่เป็นปรากฏการณ์ Gentrification เป็นการเชื่อมโยงให้เห็นถึง เรือน หรือ บ้าน ที่ถูกรื้อถอนทำลายและส่งผลกระทบต่อวิถีชีวิต ความเป็นครอบครัว เป็นลูกโซ่ไปสู่การสร้าง ความทรงจำในแบบต่าง ๆ และเป็นบ่อเกิดของการผลิตสร้างความทรงจำเมื่อต้องเผชิญกับเหตุการณ์ในลักษณะเดียวกันตามไปด้วย

2.4 ศิลปนิพนธ์ศึกษา

2.4.1 สมบูรณ์ หอมเทียนทอง ผลงานชุด เสียงพูดที่ไม่ได้ยิน (ปี พ.ศ. 2538)

สมบูรณ์ ใช้เสวiharโบราณ 14 ต้น ซึ่งเป็นโครงสร้างทางสถาปัตยกรรมมาเป็นองค์ประกอบหลักของผลงาน และสร้างความหมายเชิงเปรียบเทียบในลักษณะบุคลาธิษฐาน มองวัตถุสิ่งก่อสร้างที่มีประวัติศาสตร์ มีหน้าที่การใช้งานผูกพันกับชีวิต และได้ตายไปด้วยการถูกทำลายถูกรื้อถอน เห็นภาพของความตายปรากฏอยู่ในวัตถุนั้น ผลงานถูกสร้างโดยนำเสา 14 ต้นมานอนขนานกับพื้นบนผ้าสีขาว จัดเรียงร่วมกับข้าวของและดวงไฟ พร้อมกับจัดพิธีสวดพระอภิธรรมให้ผู้ชมได้รับรู้ถึงความตายของคน รวมถึงความตายของสังคมวัฒนธรรม กระบวนการสื่อความหมายปล่อยใช้วัสดุทำให้เกิดการตีความ สร้างพิธีกรรมจำลองให้ผู้ชมตกเป็นส่วนหนึ่งของงาน และเพื่อสร้างความขอบธรรมให้กับท่อนไม้เสมือนว่าได้มีคนตาย กระตุ้นให้เกิดการรื้อฟื้นความทรงจำในลักษณะของความทรงจำร่วมต่อผู้ชม ให้รับรู้และเข้าใจสถานการณ์ว่าเป็นพิธีกรรมหนึ่งของสังคม

2.4.2 อารยา ราชวรเจ้าเจริญสุข ผลงานชุดบ้านของผู้หญิงอายุ 40 (ปี พ.ศ. 2540)

อารยา เป็นศิลปินหญิงที่เริ่มต้นสร้างสรรค์ผลงานด้วยเทคนิคภาพพิมพ์ ก่อนจะหันไปใช้สื่อแนวทางอื่น ผลงานชุดนี้ได้แสดงความรู้สึกและบุคลิกภาพของหญิงวัยกลางคนที่ญาติผู้ใหญ่ได้ตายจากไปหมดแล้ว โดยสร้างเป็นประติมากรรมดินเหนียวผสมสีอวสตุเป็นรูปคนจำนวน 6 คนไว้ในบ้าน สร้างความสัมพันธ์กับพื้นที่ในมุมต่าง ๆ ของห้อง เป็นการถ่ายทอดความทรงจำอันวนเวียนระหว่างตัวเธอกับสิ่งแวดล้อมที่อาศัย เพื่อการหวนรำลึกถึงบุคคลที่ตายไป

แล้วและจัดที่อยู่ให้ใหม่ไว้ในความว่างเปล่าของห้อง วิธีการสร้างผลงานเริ่มจากการปั้นดิน ก่อตัวขึ้นเป็นรูปร่าง ดูแลเอาใจใส่ด้วยการพรมน้ำเพื่อรักษาดินและรูปปั้น แต่สุดท้ายก็แห้ง สลายจนต้องทิ้ง การสร้างรูปสมมุติเป็นการทำให้ความทรงจำที่คงติดอยู่และตามไปทุกหน แห่งได้มีตัวตนในพื้นที่ของบ้านเสมือนเพื่อนในคราวเงาความตาย

2.4.3 มณฑิร บุญมา ผลงานช่วงปี พ.ศ. 2538 - 2541

มณฑิร เป็นศิลปินที่มีบทบาทสำคัญในการนำทางศิลปะร่วมสมัยของไทยออกสู่การเป็นที่ รู้จักในระดับสากล ผลงานช่วงสุดท้ายของชีวิตหลังการสูญเสียภรรยา มณฑิรสนใจการ บำบัดร่างกายและจิตใจตามแนวทางพุทธปรัชญา ในการศึกษาผลงาน 5 ชุดพบว่า มณฑิร พยายามผสมผสานเหตุการณ์รอบตัวเข้าด้วยกันในลักษณะของการหลอมรวม แสดงออกถึงการ มีอยู่ของร่างกายในโลกแห่งความหวัง และการเตรียมพร้อมสู่สถานะใหม่ด้วยการเชื่อมโยง ร่างกายกับสถานที่ศักดิ์สิทธิ์ บ้าน หรือ โลงศพ มณฑิรนำรูปทรงของสถาปัตยกรรมมาเป็น รูปทรงหลักในผลงาน โดยเชื่อมโยงกับสัดส่วน สรีระของร่างกายคน เช่น การสร้างประตู ทางเข้า การสร้างอาณาบริเวณพอกับร่างกายที่สามารถแทรกตัวเข้าไปได้ เป็นการจำลอง สถาปัตยกรรมเพื่อมาห่อหุ้มร่างกายและมีนัยยะเหมือนตัวร่างกายเสียเอง การสร้างชิ้นงาน ใช้การต่อประกอบรูปทรงจากสื่อวัสดุที่มีความหมายและเรื่องราวในตัวเอง เช่น รูปทรงของ ปอดที่ได้จากกระบวนการหล่อโลหะ การประกอบไม้ อุปกรณ์จากการประกอบพิธีกรรมทาง ศาสนา สมุนไพรร เป็นต้น

2.4.4 Rachel Whiteread ผลงานชุด House (ปี พ.ศ. 2536)

Whiteread เป็นประติมากรหญิงชาวอังกฤษที่นำการเรียนรู้ทางวัสดุและเทคนิคการหล่อมา ใช้หล่อวัตถุสิ่งของที่ใกล้ชิดกับชีวิตประจำวันเหมือนสิ่งของเหล่านั้นเป็นตัวแทนของรูปร่าง มนุษย์ โดยให้ความสำคัญกับคุณค่าของวัตถุรอบข้างที่มีต่อมนุษย์ ผลงานชุด House เป็นการ หล่อพื้นที่ภายในของตัวบ้านทั้งหลังด้วยซีเมนต์ เพื่อเก็บที่ว่างภายในไว้ก่อนจะถูกรื้อออก ชิ้น งานถอดแบบจากบ้านแบบวิกตอเรียนหลังสุดท้ายในพื้นที่จริงของหมู่บ้านทางฝั่งทิศตะวันออกของกรุงลอนดอน ซึ่งกำลังจะถูกรื้อถอนตามคำสั่งของเทศบาล ผลงานชิ้นนี้เปรียบเสมือน อนุสาวรีย์แห่งความทรงจำที่เป็นอดีตที่กำลังสูญหาย และเพื่อกระตุ้นความทรงจำ การหล่อ ถอดแบบพื้นที่ภายในของตัวบ้านไว้แม้เพียงชั่วคราว เป็นการเปิดเผยให้สาธารณะได้เห็น ปัญหาที่ไม่เคยได้รับการเหลียวแล และทำให้สิ่งที่จะสูญหายได้เป็นที่จดจำ หรือทำให้ความ ทรงจำนั้นเกิดตัวตนขึ้นมา สื่อถึงพื้นที่ที่เป็นประวัติศาสตร์และเป็นอดีตชีวิตส่วนตัวบุคคล สะท้อนประเด็นทางการเมืองและความเปลี่ยนแปลงของพื้นที่ชุมชนหรือท้องถิ่น

3. วิธีการดำเนินการ

3.1 ศึกษาภาคสนาม

ใช้การสำรวจ สังเกตการณ์ และการสัมภาษณ์ 2 พื้นที่ คือ พื้นที่ที่ 1 เป็นพื้นที่บ้านเกิดในจังหวัดสุราษฎร์ธานีหรือภูมิลำเนาที่เกี่ยวข้องกับความทรงจำในวัยเด็ก และผู้ศึกษาได้สัมผัสประสบการณ์ของการสูญเสียบุคคลในครอบครัวก่อนจะมีการปรับปรุงเปลี่ยนแปลงพื้นที่ภายในตัวบ้านหลังจากนั้น กับพื้นที่ที่ 2 เป็นพื้นที่ในเขตตัวเมืองขอนแก่น ซึ่งเป็นจังหวัดที่ผู้ศึกษาได้พำนักอยู่ในปัจจุบัน เป็นพื้นที่ชุมชนติดทางรถไฟที่ถูกรื้อถอนออกจากพื้นที่ด้วยอยู่ในแนวเขตโครงการก่อสร้างทางรถไฟรางคู่ การลงพื้นที่ออกเป็น 2 ช่วง คือ

ช่วงที่ 1 เป็นการเข้าสู่พื้นที่เพื่อการสำรวจ สังเกตการณ์แบบไม่มีส่วนร่วม เก็บข้อมูลด้วยภาพถ่าย จดบันทึก

ช่วงที่ 2 เข้าสู่พื้นที่เพื่อการสำรวจ สังเกตการณ์แบบมีส่วนร่วมด้วยการสัมภาษณ์แบบไม่มีโครงสร้าง เก็บข้อมูลด้วยภาพถ่าย จดบันทึก

กลุ่มตัวอย่างของการสัมภาษณ์เป็นบุคคลในครอบครัว และผู้ได้รับผลกระทบจากบ้านที่ถูกรื้อถอน การสัมภาษณ์เป็นข้อมูลร่วมกับการสำรวจ สังเกตการณ์ เป็นการสนทนาที่มีได้เจาะจงเป็นคำถาม แต่มีการความหาประเด็นเกี่ยวกับความทรงจำที่มีต่อ “บ้าน” ซึ่งจากการสนทนาทำให้ผู้ศึกษามีส่วนร่วมหรือเข้าไปเกี่ยวข้องด้วยกับประสบการณ์ของผู้ที่ได้รับผลกระทบ และมีส่วนร่วมต่อความรู้สึกของการสูญเสียนั้นด้วย การสัมภาษณ์หลักใช้กับพื้นที่ที่ 2 ซึ่งเกี่ยวข้องกับหลายบุคคล มีความทรงจำและอดีตต่อบ้านที่หลากหลาย

ข้อสรุปจากการลงพื้นที่สำรวจ สังเกตการณ์ และการสัมภาษณ์พบว่าเรือนหรือบ้านมีผลต่อการสร้างความทรงจำอย่างลึกซึ้ง และผู้ได้รับผลกระทบได้สื่อถึงความทรงจำต่อพื้นที่ส่วนต่าง ๆ ของบ้านที่ถูกรื้อหายไป รวมถึงวัตถุสิ่งของมีผลต่อการกระตุ้นให้เกิดการสร้าง ความทรงจำที่มีต่อบุคคลหรือเหตุการณ์ สิ่งของเครื่องใช้ต่าง ๆ โดยเฉพาะรูปภาพ อาณาบริเวณของพื้นที่ที่เคยทำกิจกรรมเป็นประจำภายในตัวบ้านและของใช้ส่วนตัวที่คงหลงเหลือหรือปรากฏร่องรอยให้เห็นกลายเป็นแหล่งบรรจุความทรงจำที่เป็นตัวแทนสะท้อนถึงชีวิต ความเป็นครอบครัว ชุมชนและสภาพของอดีต

3.2 การค้นหาและจัดเก็บสื่อวัสดุเพื่อการสร้างสรรค์ผลงาน

จากการลงพื้นที่สำรวจ สังเกตการณ์ ได้มีการจัดเก็บสื่อวัสดุ อุปกรณ์ที่เป็นส่วนหนึ่งของเหตุการณ์ หรือเรื่องราว และคาดว่าจะเป็นส่วนประกอบสำหรับใช้ในการสร้างสรรค์ผลงาน ซึ่งสื่อวัสดุที่ได้จัดเก็บมีดังนี้

3.2.1 จากพื้นที่ที่ 1 บ้านในจังหวัดสุราษฎร์ธานี มี ข้าวของเครื่องใช้ เสื้อผ้า รูปภาพ กรอบรูป หนังสือ ภาพถ่าย เป็นต้น

3.2.2 จากพื้นที่ที่ 2 บริเวณพื้นที่ชุมชนที่ถูกรื้อถอนในจังหวัดขอนแก่น มี วัสดุจากชิ้นส่วนโครงสร้างของบ้าน ตะปู ภาชนะเครื่องใช้ วัตถุข้าวของที่เชื่อมโยงถึงความทรงจำ เป็นต้น

3.3.3 จากร้านค้าวัสดุอุปกรณ์ก่อสร้าง มี เครื่องมือช่าง แม่แรง ชะแลง ระดับน้ำ C - Clamp (ซีแคลมป์) หนังสือพิมพ์ เป็นต้น

3.3 การปฏิบัติงานในขั้นตอนสตูดิโอ

ในการศึกษานี้ ใช้วิธีการสร้างชิ้นงานจากการนำส่วนต่าง ๆ ของสื่อวัสดุที่มีเนื้อหา เรื่องราวของพื้นที่และสื่อถึงความทรงจำ มาประกอบเข้าด้วยกันในลักษณะการก่อตัวขึ้นใหม่ ใช้สัมพันธ์บทสร้างเรื่องราวความหมาย โดยนำผลสรุปจากที่มาความสำคัญของปัญหา แนวคิด ทฤษฎีที่เกี่ยวข้องและการศึกษาผลงานศิลปิน รวมถึงผลของการลงพื้นที่ภาคสนาม ซึ่งการปฏิบัติงานในขั้นตอนสตูดิโอมีดังนี้

3.3.1 การวิเคราะห์ข้อมูลจากแนวคิดทฤษฎีสำหรับการสร้างสรรค์ผลงาน

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลสำหรับใช้เป็นองค์ประกอบในกระบวนการสร้างสรรค์ผลงานสามารถแสดงได้ดังนี้

ทฤษฎีสันับสนุน	กระบวนการสร้างสรรค์
1. สถาปัตยกรรมเรือนพื้นถิ่น - หลักโครงสร้าง - ทิวทัศน์ เรือน-ภายในสถาปัตยกรรม	โครงสร้างบ้าน เสา, คาน การวางทับซ้อนแนวตั้ง, การล้มลง แนวระนาบ การประกอบใหม่ การรัดตึง การรั้ง การประคอง คติการสร้างเรือน การเกิด การตาย รูปทรงอวัยวะร่างกาย ชิ้นส่วนของบ้าน ตัวแทนพื้นที่

ทฤษฎีสันนิษฐาน	กระบวนการสร้างสรรค์
2. ความทรงจำ - ความทรงจำส่วนบุคคล - ความทรงจำร่วม	สิ่งของเครื่องใช้ รองรอยสัมผัสในสื่อวัสดุ วัสดุจากชุมชน จากพื้นที่การรื้อถอน
3. Gentrification	แสดงปรากฏการณ์ การรื้อถอน ความผูกพัน แยกหัก การทำลาย อุปกรณ์ก่อสร้าง
4. ศิลปินกรณิศึกษา สมบูรณ หอมเทียนทอง อารยา ราษฎร์จำเริญสุข มณฑิยา บุญมา Rachel Whiteread	1. วิธีการสร้างงาน 2. เนื้อหาแนวคิด 3. การใช้สถาปัตยกรรมในผลงาน 4. การสื่อถึงความทรงจำ 5. แสดงภาพทวิลักษณ์

ตารางที่ 1 ตารางแสดงผลการวิเคราะห์ข้อมูลสำหรับการสร้างสรรค์ผลงาน
ที่มา : ผู้ศึกษา

3.3.2 การสังเคราะห์ความคิดรวบยอดเพื่อการสร้างสรรค์ผลงาน

3.3.2.1 จากที่มาของความทรงจำต่อบ้านที่เป็นบ้านเกิดและเหตุการณ์การเสียชีวิตของแม่ ทำให้ความทรงจำส่วนตัวที่มีต่อลักษณะของบ้านเรือนแบบพื้นดินไทยถูกเชื่อมโยงกับบ้าน และชุมชนในอีกพื้นที่หนึ่งที่ถูกรื้อถอนและทำลายด้วยโครงการพัฒนาเมือง

3.3.2.2 จากการศึกษาผลงานศิลปินพบการวิธีการสร้างผลงานและการสื่อความหมายที่น่าสนใจและสามารถนำมาใช้เป็นแนวทางในการสร้างสรรค์ คือ สมบูรณ หอมเทียนทอง ใช้ชิ้นส่วนสถาปัตยกรรมสื่อถึง วัฒนธรรม การสูญเสียหรือความตายเสมือนการเสียชีวิตของคน อารยา ราษฎร์จำเริญสุข ใช้ความทรงจำและพื้นที่ของบ้านเป็นส่วนของกระบวนการในการปั้นหุ่นจำลองรำลึกถึงญาติที่เสียชีวิต มณฑิยา บุญมา อ้างอิงรูปทรงสถาปัตยกรรมสร้างพื้นที่ใหม่สำหรับร่างกายและจิตวิญญาณ และ Rachel Whiteread ใช้พื้นที่ของบ้านสร้างความทรงจำ เพื่อสื่อถึงประวัติศาสตร์ สะท้อนประเด็นการเมืองและการถูกเพิกเฉย หลงลืม

3.3.2.3 ผลสรุปจากการศึกษาพื้นที่ได้เชื่อมประสานความทรงจำส่วนบุคคลและความทรงจำร่วมของผู้ได้รับผลกระทบเข้าด้วยกันจนกระทั่งเกิดความรู้สึกร่วมและสร้างให้เกิดการตีความหมายต่อสื่อวัสดุ เรื่องเล่าความทรงจำของบ้านจากบุคคลต่าง ๆ และจากการชักนำของสื่อวัสดุเราให้เกิดการรื้อฟื้นความทรงจำ

3.3.2.4 เกิดการสร้างความทรงจำขึ้นมาใหม่จากความทรงจำเดิมสำหรับสะท้อนออกมาเป็น

ผลงานสร้างสรรค์ และการแสดงลักษณะทวิลักษณ์ของบ้านกับคน เรือนกับร่างกาย วัตถุกับความตาย ชีวิตของชุมชนและการกลับกลายเป็นอดีต

3.3.3 สร้างผลงานด้วยการทดลองและปฏิบัติงานจริง

การสร้างผลงานแบ่งออกเป็น 3 ระยะ

3.3.3.1 ผลงานระยะที่ 1 ความทรงจำจากอดีต (ความตาย)

สร้างผลงานเชิงทดลอง คาดหวังผลในกระบวนการทางเทคนิค เป็นขั้นตอนทางปฏิบัติในระยะเริ่มต้นก่อนการลงพื้นที่ภาคสนาม สร้างชิ้นงานควบคู่ไปกับการค้นคว้ากระบวนการวิธีในการหาความเป็นไปได้ของการแสดงลักษณะทวิลักษณ์เพื่อสื่อความหมายถึงบ้านและความทรงจำวิธีการสร้างผลงาน ใช้สื่อวัสดุจากชิ้นส่วนไม้เก่าของบ้านที่ถูกรื้อถอน มาสร้างรูปทรงประกอบร่วมกับรูปทรงของคนแบบเต็มตัวที่สร้างขึ้นจากเทคนิค ปั้น-หล่อ สร้างผลงานจำนวน 4 ชิ้น

3.3.3.2 ผลงานระยะที่ 2 “นิทรรศการ Process/Development”

สร้างผลงานควบคู่ขณะดำเนินการภาคสนาม พบกระบวนการสื่อความหมายเชิงทวิลักษณ์ในผลงาน และสร้างความหมายจากสัมพันธ์ของการใช้วัสดุเก็บตก (Found Object) จากพื้นที่บ้านที่ถูกรื้อถอนกับรูปทรงอวัยวะของร่างกายที่จำลองขึ้น

วิธีการสร้างผลงาน ได้ประสานองค์ประกอบทางเนื้อหาเรื่องราวเข้าด้วยกันผ่านความหมายของสื่อวัสดุ (Materials) กรรมวิธี (Process) การติดตั้งจัดวาง (Installation) ในพื้นที่จัดแสดง มีการสร้างรูปทรงขึ้นใหม่จากการจำลองรูปทรงชิ้นส่วนของกระดูกอวัยวะมนุษย์ในส่วนกะโหลกให้มีขนาดใหญ่เกินจริงเพื่อเพิ่มขยายความหมายของสื่อวัสดุจากพื้นที่และข้าวของเครื่องใช้ สร้างผลงานจำนวน 2 ชิ้น

3.3.3.3 ผลงานระยะที่ 3 เรือน - กาย

สร้างชุดผลงานวิทยานิพนธ์ที่สมบูรณ์ แสดงออกถึงปรากฏการณ์และความทรงจำเชิงทวิลักษณ์ ผลงานสื่อความหมายโดยใช้บริบทของวัสดุและเรื่องราวของพื้นที่ เชื่อมโยงนัยยะทางความหมายของเหตุการณ์จากสถานที่หนึ่งไปสู่อีกสถานที่หนึ่ง สื่อถึงสิ่งที่คงอยู่กับสิ่งที่จากไป ที่ที่ให้กำเนิดและภาพของความตาย อดีตและปัจจุบัน และความทรงจำที่ถูกรื้อฟื้นกับความหมายของวัตถุแตกหักถูกทำลาย สร้างผลงานจำนวน 4 ชิ้น

วิธีการสร้างผลงานในผลงานชิ้นที่ 7 และชิ้นที่ 8 พัฒนาต่อเนื่องมาจากผลงานระยะที่ 2 และการสร้างผลงานในชิ้นที่ 9 และชิ้นที่ 10 ซึ่งเป็นผลงาน 2 ชิ้นสุดท้ายของวิทยานิพนธ์ ผู้ศึกษาได้ใช้กระบวนการตีความและขั้นตอนการสร้างความหมายจากวัตถุที่นำออกมาจากการลงพื้นที่ ซึ่งเป็นวิธีการที่ต่างจากชิ้นงานก่อนหน้านี้ และพบว่าส่งผลในการสร้างความหมายที่ชัดเจนขึ้น

4. ผลงานสร้างสรรค์

ในการศึกษานี้ได้สร้างสรรค์ผลงานทั้งหมดจำนวน 10 ชิ้นงาน จากการแบ่งช่วงการสร้างผลงานออกเป็น 3 ระยะ ซึ่งมีรายละเอียดดังนี้

4.1 ผลงานระยะที่ 1

การแสดงลักษณะทิวทัศน์ปรากฏชัดเจนจากผลงานชิ้นที่ 1 (ภาพที่ 1) ซึ่งแสดงรูปคนในร่างของการขุดตัวคล้ายทารกในครรภ์มารดา ผลงานชิ้นนี้แสดงรูปทรงคนถูกแขวนในลักษณะห้อยหัวลงโดยผู้สร้างไว้กับวัสดุที่เป็นยางยืดหยุ่นได้ มีโครงสร้างไม่เป็นเสาคอนกรีตรูปทรงภายในไว้ แสดงความหมายของบ้านกับชีวิต ที่ชีวิตเริ่มต้นพร้อมกับคติความเชื่อของการสร้างเรือนหรือบ้าน อิงที่มาจากแนวคิดของการเกิดและการตายในธรรมเนียมของการสร้างเรือนพื้นถิ่นไทย ในผลงานชิ้นที่ 2 (ภาพที่ 2) ผลงานชิ้นที่ 3 (ภาพที่ 3) และผลงานชิ้นที่ 4 (ภาพที่ 4) เป็นการทดลองเปลี่ยนรูปแบบชิ้นงานที่ต่างออกไป

4.2 ผลงานระยะที่ 2

มีส่วนประกอบทางเรื่องราวจากหลายส่วน ผสานความทรงจำส่วนบุคคลที่เป็นเรื่องส่วนตัวกับปรากฏการณ์ทางสังคมที่เป็นความทรงจำร่วมของการหายไปของบ้านหรือพื้นที่ ผลงานชิ้นที่ 5 (ภาพที่ 5) แสดงรูปทรงที่ก่อตัวอยู่ในโครงสร้างแนวดิ่ง ชิ้นส่วนกะโหลกขนาดใหญ่ถูกวางซ้อนอย่างหมิ่นเหม่ทับบานประตูซึ่งตั้งอยู่ในลักษณะล้มตะแคงในแนวนอน ส่วนต่าง ๆ ประกอบหนุนยึดไว้ด้วยแม่แรง อิฐ ชันไม้ และเครื่องมือวัดระดับน้ำแบบเมตรตริก ผู้ศึกษาเขียนจดหมายพับใส่ซองสีขาวส่งถึงแม่ซึ่งได้จากไปแล้วและวางสอดไว้ภายใต้รูปทรงของกะโหลกเพื่อเป็นส่วนหนึ่งของชิ้นงาน และผลงานชิ้นที่ 6 (ภาพที่ 6) จัดวางในแนวราบกับพื้น มีรูปทรงกระดูกกรามล่างขนาดใหญ่ที่หล่อด้วยพลาสติกติดไว้กับชิ้นส่วนไม้จากบานหน้าต่าง ประตู วงกบ และมีหนังสือเก่า หนังสือพิมพ์ รวมถึงบานกระจกและของใช้อื่น ๆ ประกอบรวมกันโดยการยึดตรึงไว้ด้วยปากกาจับแบบ C - Clamp

4.3 ผลงานระยะที่ 3

ผลงานชิ้นที่ 7 (ภาพที่ 7) แสดงโครงสร้างของการก่อตัวของรูปทรงในแนวดิ่ง แบ่งได้เป็น 3 ส่วน คือ (ภาพที่ 8) รูปทรงหลักด้านบนเป็นรูปทรงของกะโหลกขนาดใหญ่ ถูกจัดวางให้ดูคล้ายลักษณะของรูปคนเหมือนกำลังก้มหน้าลงสู่พื้น ในส่วนที่ 2 (ภาพที่ 9) ต่อประกอบขึ้นจากชิ้นส่วนของราวบันไดเพื่อรองรับรูปทรงด้านบน มีแผ่นกระจกและภาพเก่าวางคว่ำหน้า

ซ้อนกันอยู่ ในส่วนที่ 3 (ภาพที่ 10 - 11) เป็นชิ้นส่วนเสาไม้วางราบกระจัดกระจายกับพื้น พร้อมสิ่งของอื่น เช่น หนังสือเก่าที่ถูกแมลงกัดกินจนชำรุด ชิ้นส่วนของกะโหลกและชะแลง จัดไม้วางประกอบกัน

ผลงานชิ้นที่ 8 (ภาพที่ 12) แสดงผลพวงของปรากฏการณ์ Gentrification ชิ้นงานถูกติดตั้ง ในมุมห้องนิทรรศการ ซึ่งประกอบด้วยแผ่นไม้ บานหน้าต่าง ประตู และชิ้นส่วนจากตัวบ้าน รวมถึงอุปกรณ์เครื่องมือเครื่องใช้ ตะปู และข้าวของที่ได้จากพื้นที่ในการลงภาคสนาม (ภาพ ที่ 13 -16) ทั้งหมดดูเหมือนบ้านเรือนที่ประสบภัยพิบัติ หรือพังทลายและถูกพัดพาพร้อมกับ สิ่งของอื่น รวมถึงชิ้นส่วนของอวัยวะขนาดใหญ่ที่ถูกแยกออกเป็นชิ้นและทับถมอยู่ร่วมกัน ผลงานชิ้นที่ 9 (ภาพที่ 17) แสดงชิ้นงานจากแผ่นไม้ 2 ชิ้นที่ถูกนำออกมาจากพื้นที่ของการ รื้อถอน ชิ้นงานแสดงพื้นผิวของการถูกร่อน มีคราบร่องรอยของเสื้อผ้าหรือเส้นใยจากเครื่อง นุ่งห่มปรากฏอยู่ วัตถุทั้ง 2 มีขนาดความยาวใกล้เคียงกับร่างกายคน ชิ้นงานสร้างขึ้นจาก การล้างทำความสะอาดและนำไปติดตั้งคู่กันด้วยการวางพิงกับผนัง เป็นการพิจารณาความ หมายและคงไว้ซึ่งความสมบูรณ์ในตำหนิที่เกิดจากกาลเวลาและความเปลี่ยนแปลง

ผลงานชิ้นที่ 10 (ภาพที่ 18) แสดงชิ้นส่วนของบันไดจากตัวบ้านถูกนำมาวางนอนราบลงกับ พื้น และได้รับการซ่อมแซมสภาพของการชำรุด ก่อนที่พื้นผิวทั้งหมดจะถูกทาเคลือบด้วยสีดำ เป็นกระบวนการคล้ายการประกอบพิธีกรรมในการตกแต่งร่างของผู้เสียชีวิตและสีดำนั้นถูก ทาทับครึ่งแล้ว ครึ่งเล่าเพื่อสื่อถึงความทรงจำ เป็นการลบวีรกรรมที่เคยมีสัมผัสและ ประสบการณ์ของการใช้งาน

4.4 สรุปผลงานสร้างสรรค์

จากการสร้างผลงานใน 3 ระยะ ได้เกิดพัฒนาการของการสร้างสรรค์ โดยในผลงานระยะที่ 1 เป็นการเริ่มทดลองนำวัสดุมาประกอบกับรูปทรงที่สื่อสารถึงร่างกายคน ได้ผลสำเร็จเป็น ชิ้นงานจำนวน 4 ชิ้นงาน สื่อถึงการตีความความสัมพันธ์ระหว่างเรือนหรือบ้านและร่างกาย และใช้เป็นตัวแทนของความทรงจำจากอดีตที่มีต่อบ้าน ในผลงานระยะที่ 2 เป็นการสร้าง ผลงานในสตูดิโอ กับการจัดการวัสดุที่ได้จากการลงพื้นที่ภาคสนาม สร้างผลงานจำนวน 2 ชิ้นงาน นำข้อมูลจากพื้นที่สำรวจและการสัมภาษณ์มาใช้ มีการสร้างความหมายเพิ่มเติมใน ชิ้นงาน เช่น การใช้จดหมาย หรือหนังสือพิมพ์เพื่อเชื่อมโยงสถานที่และเวลา การเลือกใช้ ชิ้นส่วนอวัยวะร่างกายเฉพาะบางส่วนเป็นสัญลักษณ์ของชีวิตที่จากไป ได้ผลงานคล้ายกับ การสร้างอนุสรณ์สถานของบุคคล ผลงานระยะที่ 3 ในผลงานชิ้นที่ 7 (ภาพที่ 7) และชิ้นที่ 8 (ภาพที่ 12) เป็นการสร้างสรรค์ต่อเนื่องจากผลงานระยะที่ 2 และในผลงานชิ้นที่ 9 (ภาพที่ 17) และชิ้นที่ 10 (ภาพที่ 18) เป็นผลงานวิถยานิพนธ์ที่สมบูรณ์ ได้ผลงานที่เกิดจากการใช้

วิธีการตีความร่วมกับการใช้อารมณ์ความรู้สึกที่มีต่อเหตุการณ์และสิ่งวัสดุที่พบในพื้นที่ ซึ่งได้สื่อแสดงออกเป็นความคิดรวบยอดในผลงาน

5. unaru

จากการสร้างสรรค์ผลงานเรื่อง เรือน-กาย: ร่างทวิลักษณ์จากความทรงจำของบ้าน ผลของการศึกษาจากทบทวนวรรณกรรม การศึกษาภาคสนาม และการปฏิบัติงานในขั้นตอนสตูดิโอ จนกระทั่งนำไปสู่การสร้างผลงานสร้างสรรค์มีข้อสรุปดังนี้

การศึกษาการเกิดปรากฏการณ์การรื้อถอนเรือนพักอาศัยในบริบทของสังคมไทยผ่านชุดรูปแบบทางสถาปัตยกรรมเรือนพื้นถิ่นพบว่า การเกิด Gentrification ส่งผลกระทบต่อวิถีชีวิตของการอยู่อาศัยแบบครัวเรือนที่เป็นครอบครัวใหญ่ และการเปลี่ยนแปลงของชุมชนย่านพักอาศัยทำให้วิถีชีวิตแบบดั้งเดิมหายไปพร้อม ๆ กับเกิดการผลิตสร้างความทรงจำต่อพื้นที่ของบ้าน พื้นที่ความเป็นครอบครัวและพื้นที่ชุมชนเดิม ทั้งเป็นความทรงจำส่วนบุคคลและความทรงจำร่วมทางสังคม

จากการศึกษาผลงานของศิลปินมีข้อแตกต่างในการสื่อถึงความทรงจำ คือ อารยา ราชวรวิทย์ จำเริญสุข และมณฑิยา บุญมา ใช้ความทรงจำส่วนบุคคลเป็นที่มาในการสร้างผลงานของ ในขณะที่ Rachel Whiteread เน้นถึงความทรงจำร่วมทางสังคม ซึ่งการศึกษานี้ผู้ศึกษาได้ใช้ความทรงจำทั้ง 2 แบบด้วยการหลอมรวมโดยใช้พื้นที่ของการศึกษาเป็นเงื่อนไข และเป็นการ “สร้างขึ้นใหม่ของความทรงจำ” การแสดงภาพทวิลักษณ์ที่ปรากฏในผลงานต่างจาก สมบูรณ์ หอมเทียนทอง ซึ่งใช้การสร้าง ความหมายเชิงเปรียบเทียบจากชิ้นส่วนสถาปัตยกรรมสื่อถึงความตายของวัฒนธรรม โดยไม่มีความทรงจำหรือการสูญเสียจริง ๆ ในแง่ของชีวิตที่เชื่อมโยงกับตัวบุคคล และการสะท้อนถึงปรากฏการณ์ Gentrification ที่ปรากฏในผลงานของ Rachel Whiteread ถูกนำเสนอผ่านการหล่อพื้นที่ว่างภายในของตัวบ้านเก็บไว้ชั่วคราว ในขณะที่การศึกษานี้ใช้การเข้าสู่พื้นที่เพื่อการมีส่วนร่วมต่อความรู้สึกของผู้ถูกรื้อถอนทำลายบ้านที่เคยอาศัย และนำเอาชิ้นส่วนของสิ่งที่เป็นปรากฏการณ์นั้นมาแสดงซ้ำเป็นผลงานในแบบติดตั้งจัดวาง ผันแปรได้ตามพื้นที่

ผลการสร้างสรรค์ผลงานประติมากรรมเพื่อแสดงให้เห็นลักษณะทวิลักษณ์ทางความหมาย ระหว่างการรื้อถอนบ้านพักอาศัย กับการเกิดพื้นที่ของความทรงจำ โดยเชื่อมโยงถึงการเปลี่ยนแปลงและความสูญเสียซึ่งเป็นเหตุการณ์ส่วนตัวกับเหตุการณ์ร่วมทางสังคม ได้พัฒนา และเกิดผลสำเร็จในผลงานระยะที่ 3 จากผลงานชิ้นที่ 9 (ภาพที่ 17) และชิ้นที่ 10 (ภาพที่ 18) ซึ่งเป็นการนำเอา “กระบวนการ” ของการสร้างงานเข้าเป็นส่วนหนึ่งในการสร้าง “ความหมาย” และเป็นการตีความชิ้นส่วนวัสดุที่ใช้เป็นเสมือนตัวแทนร่างคนที่จากไป รวมทั้งปฏิบัติต่อวัสดุที่เคยเป็นส่วนหนึ่งของบ้านเหล่านั้นเสมือนร่างคน ผลงานวิทยานิพนธ์เป็นทั้ง ตัวแทนของร่างคนในความทรงจำและเป็นตัวตนของเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในพื้นที่ และจากการใช้วัสดุโดยตรงในการแสดงความหมายให้ผลลัพธ์ที่สอดคล้องกลมกลืน ระหว่างกระบวนการ สร้างสรรค์กับการสร้างความหมายสื่อถึงภาพทวิลักษณ์ของ เรือน-กาย

เชิงอรรถ

- 1 บัณฑิต จุลลาสัย, *บ้านไทย* (กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2540), 58.
- 2 อรศิริ ปาณินท์, *เรือนพื้นถิ่นไทย-ไท* (กรุงเทพฯ: คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร, 2551), 3.
- 3 ต้นข้าว ปาณินท์, *คนละความคิดทางสถาปัตยกรรม* (กรุงเทพฯ: สมมติ, 2553), 139.
- 4 อังกูร หงส์คนานุเคราะห์, *พื้นที่ ผู้คนและความทรงจำ: ความหมายที่มีต่อพื้นที่บ้านห้วยกบและความสัมพันธ์ของผู้คน* (กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์, 2558), 70.
- 5 เบญจวรรณ นาราสัจจ์, *ความทรงจำต่ออดีตในงานมรดกศึกษา* (ขอนแก่น: ศูนย์วิจัยพหุลักษณะสังคมลุ่มน้ำโขง, 2553), 31.

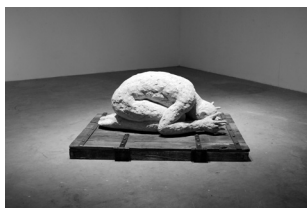
บรรณานุกรม

- กรมศิลปากร. เอกลักษณ์ไทยในสถาปัตยกรรมพื้นถิ่น. กรุงเทพฯ: กราฟิคฟอร์แมท, 2540.
- จาตุรงค์ โศภิตศิริ. การศึกษาปรากฏการณ์ “เจนริฟิเคชัน” ในการอนุรักษ์ชุมชนเมือง: กรณีผลกระทบทางสังคมในย่านชุมชนบางลำภู กรุงเทพมหานคร. กรุงเทพฯ: สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้า เจ้าคุณทหารลาดกระบัง, 2546.
- ต้นข้าว ปาณินท์. คนละความคิดทางสถาปัตยกรรม. กรุงเทพฯ: สมมติ, 2553.
- บัณฑิต จุลาสัย. บ้านไทย. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2540.
- เบญจวรรณ นาราสัจ. ความทรงจำต่ออดีตในงานมรดกศึกษา. ขอนแก่น: ศูนย์วิจัยพหุลักษณะสังคมลุ่มน้ำโขง, 2553.
- ภาควิชาประวัติศาสตร์ศิลปะ คณะโบราณคดี มหาวิทยาลัยศิลปากร. สื่อบัตรเนื่องในงานสัมมนา ความทรงจำ: ปัจฉิมลิขิตของการลิ้ม. นนทบุรี: เอส. พี. วี. การพิมพ์, 2553.
- วิมลสิทธิ์ หรยางกูร. พฤติกรรมมนุษย์กับสภาพแวดล้อม: มูลฐานพฤติกรรมเพื่อการออกแบบและวางแผน. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2549.
- วิโชค มุกดามณี. สื่อประสมและศิลปะแนวจิตวางในประเทศไทย. กรุงเทพฯ: หอศิลป์มหาวิทยาลัยศิลปากร, 2545.
- ศรีศักร วัลลิโภดม. เรือนไทย บ้านไทย. กรุงเทพฯ: เมืองโบราณ, 2543.
- สมบุญ หอมเทียนทอง. The Unheard Voice. กรุงเทพฯ: อัมรินทร์พริ้นติ้ง, 2538.
- สำนักงานศิลปวัฒนธรรมร่วมสมัยกระทรวงวัฒนธรรม. ดายก่อนดับ : การกลับมาของมณฑลอยุธยา. กรุงเทพฯ: สำนักงานศิลปวัฒนธรรมร่วมสมัย กระทรวงวัฒนธรรม, 2548.
- สำนักงานศิลปวัฒนธรรมร่วมสมัยกระทรวงวัฒนธรรม. นิทรรศการศิลปะนานาชาติเวนิสเบียนนาเล่ ครั้งที่ 51 ปี 2548. กรุงเทพฯ: สำนักงานศิลปวัฒนธรรมร่วมสมัย กระทรวงวัฒนธรรม, 2548.
- เสถียรโกเศศ. ประเพณีเนื่องในการเกิดและประเพณีเนื่องในการตาย. กรุงเทพฯ: สมาคมสังคมศาสตร์ปริทัศน์แห่งประเทศไทย, 2505.
- อรศิริ ปาณินท์. เรือนพื้นถิ่นไทย-ไท. กรุงเทพฯ: คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร, 2551.
- อังกูร หงส์คนานุเคราะห์. พื้นที่ ผู้คนและความทรงจำ: ความหมายที่มีต่อพื้นที่บ้านห้วยกบและความสัมพันธ์ ของผู้คน. กรุงเทพฯ: ภาควิชาวรรณคดี คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์, 2558.
- Boonma, Montien. Melting Void / Molds for the Mind. Bangkok: Numthong Gallery, 1998.

Lees, Loretta, Tom Slater and Elvin Wily. *Gentrification*. New York: Routledge, 2007.

Thacker, Sarah. *Rachel Whiteread's House: why was this Bow landmark demolished?*. Accessed May 12, 2018. Available from <https://romanroadlondon.com/rachel-whitereads-house-bows-legacy/>

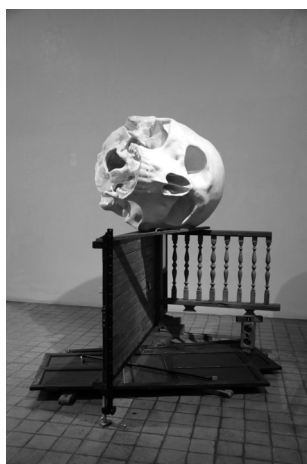
Zealous. *Rachel Whiteread: House*. Accessed May 12, 2018. Available from <https://www.zealous.co/artangel/project/Rachel-Whiteread--House/>



ภาพที่ 1-4

ภาพผลงานสร้างสรรค์ในระยที่ 1 ความทรงจำจากอดีต (ความตาย)

ที่มาภาพ : ผู้ศึกษา



ภาพที่ 5

ภาพผลงานชิ้นที่ 5 (ผลงานสร้างสรรค์ในระยที่ 2)

ที่มาภาพ : ผู้ศึกษา



ภาพที่ 6 (ซ้าย)

ภาพผลงานชิ้นที่ 6 (ผลงานสร้างสรรค์ในระยที่ 2)

ที่มาภาพ : ผู้ศึกษา

ภาพที่ 7 (ขวา)

ภาพผลงานชิ้นที่ 7 (ผลงานสร้างสรรค์ในระยที่ 3)

ที่มาภาพ : ผู้ศึกษา



ภาพที่ 8-11

ภาพรายละเอียดผลงานชิ้นที่ 7

ที่มาภาพ : ผู้ศึกษา



ภาพที่ 12
ภาพผลงานชิ้นที่ 8 (ผลงานสร้างสรรค์ในระยที่ 3)
ที่มาภาพ : ผู้ศึกษา



ภาพที่ 13-16
ภาพรายละเอียดผลงานชิ้นที่ 8
ที่มาภาพ : ผู้ศึกษา



ภาพที่ 17

ภาพผลงานชิ้นที่ 9 (ผลงานสร้างสรรค์ในระยที่ 3)

ที่มาภาพ : ผู้ศึกษา



ภาพที่ 18

ภาพผลงานชิ้นที่ 10 (ผลงานสร้างสรรค์ในระยที่ 3)

ที่มาภาพ : ผู้ศึกษา

มาตรวัดการสร้างสรรค์เชิงศิลปะในนิสิตนักศึกษาด้านศิลปะฉบับภาษาไทย

A Thai Version of Artistic Creativity Scale in Art Students

วิภาวี วรุตวิทย์ยารักษ์* และ อรุณยา ตัญคำภีร์**

Vipavee Voravutvityarak and Arunya Tuicomopee

คณะจิตวิทยา จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย



Received : March 13, 2019

Revised : August 20, 2019

Accepted : September 3, 2019

บทคัดย่อ

การวิจัยนี้ มีวัตถุประสงค์เพื่อตรวจสอบคุณภาพมาตรวัดการสร้างสรรค์เชิงศิลปะในนิสิต นักศึกษาด้านศิลปะฉบับภาษาไทย มาตรวัดนี้พัฒนามาจากมาตรวัดต้นฉบับ The Epstein Creativity Competencies Inventory for Individuals (ECCI-i) ของ Epstein และคณะ กลุ่มตัวอย่าง เป็นนิสิตนักศึกษาระดับปริญญาตรี ที่กำลังศึกษาอยู่ในคณะหรือสาขาด้านศิลปะ เช่น คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ คณะศิลปกรรมศาสตร์ คณะครุศาสตร์ สาขาศิลปศึกษา คณะอักษรศาสตร์ สาขาการละคร เป็นต้น จำนวน 197 คน อายุเฉลี่ย 20.51 ± 1.20 ปี ช่วงอายุ

18-26 ปี คัดเลือกแบบรายสะดวก เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ มาตรฐานการสร้างสรรคเชิงศิลปะในนิสิตนักศึกษาด้านศิลปบัณฑิตภาษาไทย และ มาตรฐานภาวะซึมเศร้า วิเคราะห์ข้อมูลด้วยสถิติเชิงพรรณนา ค่าความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามกับวัตถุประสงค์หรือนิยาม ค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ระหว่างข้อคำถามแต่ละข้อกับคะแนนรวมทั้งหมด ค่าสัมประสิทธิ์แอลฟาของครอนบาคและค่าวิเคราะห์สัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์แบบเพียร์สัน ผลการวิจัยพบว่า มาตรฐานการสร้างสรรคเชิงศิลปะในนิสิตนักศึกษาด้านศิลปบัณฑิตภาษาไทย มีจำนวน 28 ข้อ ประกอบด้วย 4 ด้านย่อย ได้แก่ การจับเก็บ เพาะบ่มไอเดียใหม่ ๆ (Capturing) การทำสิ่งท้าทาย (Challenging) การเพิ่มพูนความรู้ ประสบการณ์ (Broadening) การเปลี่ยนสภาวะแวดล้อม (Surrounding) มาตรฐานนี้ มีความตรงตามเนื้อหาโดยผู้เชี่ยวชาญตามเกณฑ์ที่ยอมรับได้ ค่าความเที่ยงแบบสอดคล้องภายในด้วยค่าสัมประสิทธิ์แอลฟาของครอนบาคของมาตรฐานทั้งฉบับเท่ากับ .76 และรายด้านเท่ากับ .54, .61, .67 และ .76 ตามลำดับ ผลการตรวจสอบความตรงแบบลู่เข้า พบว่า มาตรฐานการสร้างสรรคเชิงศิลปะในนิสิตนักศึกษาด้านศิลปบัณฑิตภาษาไทย มีความสัมพันธ์เชิงเส้นตรงทางลบกับมาตรฐานภาวะซึมเศร้า (r เท่ากับ -30 , $p < .01$)

คำสำคัญ การสร้างสรรค์เชิงศิลปะ นิสิตนักศึกษาด้านศิลปะ มาตรฐาน

Abstract

This study aimed to examine the psychometric properties of a Thai version of Artistic Creativity Scale in Art Students. This scale was developed from the Epstein Creativity Competencies Inventory for Individuals (ECCI-i). It consists of 4 Core Competencies: Capturing (CA), Challenging (CH), Broadening (BR), Surrounding (SU). Participants were 197 Thai undergraduates in art faculty or major in art. Their mean age was 20.51 ± 1.20 Years old. A Pearson's product-moment correlation coefficient and multiple regression analysis were used to analyze the data. Findings revealed that the psychometric properties of the scale demonstrated good reliability with Cronbach's alpha of .76 (.54, .61, .67 and .76 for the subscales, respectively). Scale convergent validity was examined and it demonstrated acceptable criterion validity: a negative and linear correlation with the depression scale in DASS-41 ($r = -30$, $p < .01$)

Keywords Artistic Creativity Art Students Scale

บทนำ

ในโลกยุคปัจจุบันมีการวิวัฒนาการและการเจริญเติบโตทางด้านเศรษฐกิจ สังคม วัฒนธรรม เทคโนโลยีและนวัตกรรมอย่างรวดเร็ว อาจกล่าวได้ว่ากลุ่มผู้ที่มีส่วนสร้างความก้าวหน้าและการเติบโตทั้งทางเทคโนโลยีและนวัตกรรมนั้น ก็คือกลุ่มผู้ที่มีการสร้างสรรค์ในระดับสูงนั่นเอง ในยุคแรกของการศึกษาการสร้างสรรค นักจิตวิทยา เช่น Guilford และ Torrance ได้ให้ความสำคัญของการสร้างสรรค ว่าเป็น ความสามารถของสมองในการคิดสร้างสรรค โดย Guilford ให้ความสำคัญกับความหลากหลายทิศทางของการคิด (Divergent thinking) เช่น ความคล่องแคล่ว ความยืดหยุ่น การริเริ่มและละเอียดลออ¹ ส่วน Torrance ให้ความสนใจการสร้างสรรคในเรื่องที่เกี่ยวกับการดำรงชีวิตขั้นพื้นฐานเพื่อการอยู่รอด² ซึ่งทั้งสองคนได้มุ่งความสนใจด้านปัจจัยที่สำคัญต่อการสร้างสรรคที่เป็นการคิดสร้างสรรค³ ปัจจุบันนี้นักจิตวิทยา นักวิชาการ และนักวิจัย ได้มีมุมมองต่อการสร้างสรรค (Creativity) ที่หลากหลายมากกว่าคำว่า การคิดสร้างสรรค (Creative Thinking) กล่าวคือ การสร้างสรรค นับเป็น กระบวนการที่ซับซ้อน และต้องสะท้อนถึงผลผลิตที่แปลกใหม่ น่าประหลาดใจ สามารถเข้าใจได้ มีเหตุผล มีคุณค่า มีประโยชน์ และสง่างาม⁴

ข้อมูลจากการทบทวนวรรณกรรมที่ผ่านมา แบ่งการสร้างสรรคออกเป็น 2 แบบ กล่าวคือ การสร้างสรรคเชิงศิลปะ (Artistic creativity) และการสร้างสรรคเชิงวิทยาศาสตร์ (Scientific creativity) โดยการสร้างสรรคเชิงวิทยาศาสตร์ เป็นการสร้างสรรคที่เน้นถึงการใช้กระบวนการทางวิทยาศาสตร์ในกระบวนการผลิตผลงานแต่ละชิ้น นักสร้างสรรคเชิงวิทยาศาสตร์ มักจะใช้กระบวนการสร้างสรรคเพื่อตอบสนองความต้องการและเป้าหมายที่กำหนดจากภายนอก ในขณะที่การสร้างสรรคเชิงศิลปะนั้น มีกระบวนการโครงสร้างที่น้อยกว่า หรือมีแบบแผนน้อยกว่า นักสร้างสรรคเชิงศิลปะมักจะมุ่งปลดปล่อยบางสิ่งบางอย่างจากตนเองสู่พื้นที่สาธารณะ⁵ ในการศึกษาครั้งนี้ผู้วิจัยศึกษาเฉพาะการสร้างสรรคเชิงศิลปะเท่านั้น เนื่องจากการสร้างสรรคเชิงศิลปะ มิได้เป็นการมุ่งปลดปล่อยบางสิ่งบางอย่างจากตนเอง และแสดงให้เห็นถึงผลลัพธ์ด้านบวก เช่น การรังสรรค์ผลงานให้เป็นผลิตผลต่อประเทศชาติ เป็นเอกลักษณ์ มีความสวยงามและความประณีตบรรจงเพียงด้านเดียวเท่านั้น เช่นเดียวกับเหรียญที่มีสองด้าน การสร้างสรรคเชิงศิลปะยังมีด้านที่เชื่อมโยงกับผลลัพธ์ด้านลบ เช่น ปัญหาทางจิตใจ หรือ ความเจ็บป่วยทางจิตด้วย ดังจะเห็นได้จากการศึกษาของ Waddell ได้ศึกษาและรวบรวมงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับความสัมพันธ์ระหว่างการสร้างสรรคเชิงศิลปะและปัญหาทางจิตใจหรือความเจ็บป่วยทางจิต พบว่ามีงานวิจัยที่ระบุว่าปัญหาทางจิตใจหรือความเจ็บป่วยทางจิต (เช่น ความผิดปกติทางอารมณ์ โรคซึมเศร้า โรคอารมณ์แปรปรวนสองขั้ว (Bipolar disorder) การติดสาร

เสพติดประเภทแอลกอฮอล์) มีความเชื่อมโยงกับการสร้างสรรค์เชิงศิลปะ⁶ เช่นเดียวกันกับ Jamison พบความผิดปกติทางอารมณ์ในศิลปินและนักเขียนมากกว่าในประชากรปกติ 8 ถึง 10 เท่า โดยเฉพาะภาวะซึมเศร้า (Depression)⁷

เมื่อพิจารณาการประเมินการสร้างสรรค์เชิงศิลปะจากการศึกษาวิจัยที่ผ่านมาพบว่ามี การประเมิน 3 แบบ คือ แบบที่หนึ่ง ประเมินลักษณะบุคคลผู้สร้างสรรค์ (Creative person) เช่น The Epstein Creativity Competencies Inventory for Individuals (ECCL-I) ของ Epstein และคณะ⁸ The Creative Activities Checklist ของ Runco และ Gough's Creative Personality Scale พัฒนาโดย Gough เป็นต้น แบบที่สอง ประเมินกระบวนการสร้างสรรค์ (Creative Processes) เช่น แบบประเมินการคิดสร้างสรรค์ของ Torrance และ แบบประเมิน การคิดสร้างสรรค์ของ Guilford แบบที่สาม ประเมินผลผลิตของการสร้างสรรค์ (Creative Product) The Creative Product Sematic Scale พัฒนาโดย Beasmer และ O'Quin⁹

ทั้งนี้ นักจิตวิทยาชาวอเมริกัน Robert Epstein ผู้ศึกษาการสร้างสรรค์ต่าง ๆ รวมถึงการ สร้างสรรค์เชิงศิลปะในช่วงตั้งแต่ ค.ศ. 1980 เป็นต้นมาได้นำเสนอทฤษฎี Generativity ที่ กล่าวถึง ความสามารถในการสร้างสรรค์ ว่าเป็นพฤติกรรมที่เกิดจากการเรียนรู้และสืบทอด ส่งต่อมาจากพฤติกรรมก่อนหน้า โดยที่การสร้างสรรค์เหล่านี้จะเป็นสิ่งที่สดใหม่ ไม่ซ้ำเดิม เสมอ อีกทั้งยังสามารถพัฒนาได้ในคนแต่ละคน ผ่านการเพาะบ่มความคิด และการฝึกฝน Epstein เรียกความสามารถในการสร้างสรรค์นี้ ว่าเป็นสมรรถนะด้านการสร้างสรรค์ ซึ่ง ประกอบด้วย องค์ประกอบ 4 ด้าน ได้แก่ (1) ด้านการจับเก็บ เพาะบ่มไอเดียใหม่ๆ (Cap- turing) หมายถึง ความสามารถในการแสดงออกของบุคคลด้านการจัดเก็บ เพาะบ่มความคิด ใหม่ ๆ โดยบุคคลที่มีสมรรถนะการสร้างสรรค์ด้านนี้สูง เมื่อพวกเขาเกิดไอเดียใหม่ ๆ ขึ้น ก็ จะรีบจดบันทึก เก็บสะสมไอเดียนั้น และนำออกมาใช้เมื่อต้องการได้ บุคคลที่มีสมรรถนะการ สร้างสรรค์ด้านนี้สูง มักใช้ความฝันหรือการฝันกลางวันเป็นแหล่งในการสร้างสรรค์ผลงานที่มี ความแปลกใหม่ น่าประหลาดใจของตน (2) ด้านการทำสิ่งท้าทาย (Challenging) หมายถึง ความสามารถในการแสดงออกของบุคคลด้านการทำสิ่งที่ท้าทายความสามารถของตน หรือ ลงมือทำสิ่งต่าง ๆ ที่ถือเป็นโอกาสให้พวกเขาได้ใช้ความรู้ความสามารถอย่างเต็มที่ บุคคล ที่มีสมรรถนะการสร้างสรรค์ด้านนี้สูง พวกเขามักใช้เวลาไปกับงานที่ท้าทาย การตั้งเป้าหมาย ต่าง ๆ การจัดการความกลัวและความเครียดที่เกี่ยวข้องกับความล้มเหลวได้อย่างมี ประสิทธิภาพ (3) ด้านการเพิ่มพูนความรู้ ประสบการณ์ (Broadening) หมายถึง ความสามารถ ในการแสดงออกของบุคคลด้านการเพิ่มเติมความรู้ ประสบการณ์ของตนสม่ำเสมอ บุคคลที่ มีสมรรถนะการสร้างสรรค์ด้านนี้สูง มักแสวงหาการฝึกฝนฝีมือตนเองให้ดียิ่งขึ้น เป็นผู้ที่ดีว่า

การเรียนรู้เป็นส่วนหนึ่งของชีวิต และมักแสวงหา ประสบการณ์และความรู้นอกเหนือจากความเชี่ยวชาญในปัจจุบันของตน (4) ด้านการเปลี่ยนสภาวะแวดล้อม (Surrounding) หมายถึงความสามารถในการแสดงออกของบุคคลด้านการมีสิ่งแวดล้อมที่แปลกใหม่ บุคคลที่มีสมรรถนะการสร้างสรรค์ด้านนี้สูง มักเปลี่ยนแปลงสภาพแวดล้อมทางกายภาพและทางสังคมอย่างสม่ำเสมอ ค้นหาสิ่งเราที่ไม่ธรรมดาหรือการผสมผสานของสิ่งเรา

Epstein และคณะ ได้พัฒนาแบบประเมินลักษณะบุคคลผู้สร้างสรรค์ (Creative person) ตามทฤษฎี Generativity ชื่อว่า มาตรฐานวัด The Epstein Creativity Competencies Inventory for Individuals (ECCI-i) เพื่อเป็นเครื่องมือในการประเมินการสร้างสรรค์โดยเน้นที่สมรรถนะทั้ง 4 ด้าน โดยผู้ตอบจะประเมินตนเอง โดยการประมาณค่าแบบ Likert scale เรียงลำดับจาก ไม่เห็นด้วยอย่างยิ่ง (1) ไม่เห็นด้วย (2) พอ ๆ กัน (3) เห็นด้วย (4) และเห็นด้วยอย่างยิ่ง (5) Epstein และ Phan ศึกษามาตรนี้ ในกลุ่มตัวอย่าง 13,578 คน จาก 47 ประเทศ พบว่า มาตรฐานวัด ECCI-i มีความตรง ความเชื่อมั่นของความสอดคล้องภายในของเครื่องมือ (Internal-consistency reliability) อยู่ในระดับสูง และความตรงตามทำนาย (Predictive Validity) อยู่ในระดับดี¹⁰ อย่างไรก็ตามมาตรวัดดังกล่าว ยังไม่มีการพัฒนาและตรวจสอบคุณภาพมาตรวัดในบริบทของคนไทย ในกลุ่มนิสิตนักศึกษาด้านศิลป์ ผู้วิจัยจึงมีความสนใจที่จะพัฒนามาตรวัดนี้ ฉบับภาษาไทย รวมถึงตรวจสอบคุณลักษณะทางจิตมิติเบื้องต้นของมาตรวัดนี้ เพื่อนำไปใช้ในการศึกษาวิจัยต่อไป

วัตถุประสงค์

เพื่อตรวจสอบคุณภาพมาตรวัดการสร้างสรรค์เชิงศิลปะในนิสิตนักศึกษาด้านศิลปะฉบับภาษาไทย

วิธีดำเนินการวิจัย

การศึกษาวิจัยนี้ได้รับการรับรองด้านจริยธรรมการวิจัยในมนุษย์จากคณะกรรมการพิจารณาจริยธรรมการวิจัยในคนกลุ่มสหสถาบันชุดที่ 1 จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย (รหัสโครงการวิจัยที่ 237.1/61) โดยมีรายละเอียดการดำเนินการวิจัยดังนี้

กลุ่มตัวอย่าง

นิสิตนักศึกษาระดับปริญญาตรีที่กำลังศึกษาอยู่ใน คณะหรือสาขาด้านศิลปะระดับชั้น
อุดมศึกษาปริญญาตรี ในประเทศไทย เช่น คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ คณะศิลปกรรมศาสตร์
คณะครุศาสตร์ สาขาศิลปศึกษา คณะอักษรศาสตร์ สาขาการละคร เป็นต้น จำนวน 200 คน
โดยมีเกณฑ์คัดเลือก ได้แก่ (1) เป็นผู้ที่กำลังศึกษาอยู่ในระดับปริญญาตรีในคณะหรือสาขาด้าน
ศิลปะ (2) เป็นผู้ที่อายุ 18 ปีขึ้นไป ทั้งเพศชายและเพศหญิง (3) สามารถอ่านและเข้าใจ
ภาษาไทยได้ดี (4) สนใจเข้าร่วมการวิจัยและตอบแบบสอบถาม มีเกณฑ์คัดออกคือ เป็น
ผู้ที่รายงานตนเองว่า มีปัญหาสุขภาพจิตหรือจิตเวช และยังอยู่ในระยะการบำบัดรักษาด้วยโรค
ทางจิตเวช ในการคัดเลือกกลุ่มตัวอย่าง การคัดเลือกกลุ่มตัวอย่างในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้
คัดเลือกผู้ผ่านเกณฑ์การคัดเลือกข้างต้น โดยใช้วิธีคัดเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบตามเกณฑ์
(purposive sampling) ด้วยการติดต่อผ่านผู้แนะนำเข้าสู่แหล่งข้อมูล (Gate keeper) ซึ่งเป็น
อาจารย์ในมหาวิทยาลัย โดยจะเก็บข้อมูลให้ครอบคลุมขอบเขตการเรียนการสอนด้านศิลปะ
ในมหาวิทยาลัย 2 ประเภทหลัก คือ (1) ทัศนศิลป์ (Fine arts) ได้แก่ คณะจิตรศิลป์ คณะ
ศิลปกรรมศาสตร์ สาขาการละคร คณะดุริยางคศาสตร์ เป็นต้น (2) ประยุกต์ศิลป์ (Applied
arts) ได้แก่ คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ คณะมัณฑนศิลป์ คณะศิลปกรรมศาสตร์ สาขาการ
ออกแบบและประยุกต์ศิลป์ เป็นต้น

ผู้วิจัยกำหนดขนาดกลุ่มตัวอย่างโดยคำนึงถึงข้อตกลงเบื้องต้นของการวิเคราะห์ถดถอยแบบ
พหุคูณ (Multiple Regression) ที่กำหนดเกณฑ์ไว้ว่า 1 พารามิเตอร์ ควรมีการสุ่มตัวอย่าง
อย่างน้อย 20 คน¹¹ ในงานวิจัยนี้มีตัวแปรอิสระ 5 พารามิเตอร์ คือ การสร้างสรรค์เชิงศิลปะ
4 ด้าน ได้แก่ (1) ด้านการจับเก็บไอเดียใหม่ ๆ (Capturing) (2) ด้านการทำสิ่งท้าทาย
(Challenging) (3) ด้านการเพิ่มพูนความรู้และประสบการณ์ (Broadening) (4) ด้านการ
เปลี่ยนสภาวะแวดล้อม (Surrounding) และ ความหมายในชีวิต จึงมีเกณฑ์ขั้นต่ำในการกำหนด
กลุ่มตัวอย่างในการวิจัย คือจำนวนรวมต้องไม่ต่ำกว่า 100 คน ผู้วิจัยใช้กลุ่มตัวอย่างจำนวน
ทั้งสิ้น 200 คน โดยเพิ่มขนาดกลุ่มตัวอย่างอีกหนึ่งเท่า เพื่อป้องกันข้อมูลสูญหายหรือไม่ครบ
ถ้วน และเพื่อเพิ่มอำนาจทางสถิติในการวิเคราะห์ข้อมูล

เครื่องมือที่ใช้ในงานวิจัย ประกอบด้วย

1. แบบสอบถามข้อมูลส่วนบุคคล ได้แก่ เพศ อายุ ระดับการศึกษา คณะและสาขาที่กำลัง
ศึกษาอยู่ ศาสนา รวมไปถึงผลสัมฤทธิ์ในการสร้างสรรค์เชิงศิลปะ ได้แก่ จำนวนครั้งที่เคยได้

รับรางวัลจากผลงานการสร้างสรรค์เชิงศิลปะ จำนวนครั้งที่ผลงานได้รับการตีพิมพ์หรือการจัดแสดง ผลการเรียนเฉลี่ยสะสม (GPA) เป็นต้น

2. มาตรฐานการสร้างสรรค์เชิงศิลปะในนิสิตนักศึกษาด้านศิลปะฉบับภาษาไทย ในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยพัฒนามาจากมาตรฐาน The Epstein Creativity Competencies Inventory for Individuals (ECCI-I) ของ Epstein และคณะ¹² เพื่อให้เหมาะสมกับนิสิตนักศึกษาศิลปะในบริบทของประเทศไทย มาตรฐาน ECCI-I เป็นมาตรฐานที่ใช้ประเมิน 4 สมรรถนะหลักของบุคคลที่มีการสร้างสรรค์ ตามแนว Generativity Theory ซึ่งได้แก่ (1) ด้านการจับเก็บไอเดียใหม่ ๆ (Capturing) ในด้านนี้ บุคคลที่มีการสร้างสรรค์สูง เมื่อเกิดไอเดียใหม่ ๆ ขึ้น พวกเขาจะสามารถเก็บสะสมไอเดียนั้น และนำออกมาใช้เมื่อต้องการได้ ให้ความสำคัญหรือการฝึกฝนเป็นแหล่งในการสร้างสรรค์ (2) ด้านการทำสิ่งท้าทาย (Challenging) ในด้านนี้ บุคคลที่มีการสร้างสรรค์สูงมักใช้เวลาไปกับงานที่ท้าทาย การตั้งเป้าหมายต่าง ๆ การจัดการความกลัวและความเครียดที่เกี่ยวข้องกับความล้มเหลวได้อย่างมีประสิทธิภาพ (3) ด้านการเพิ่มพูนความรู้ประสบการณ์ (Broadening) ในด้านนี้ บุคคลที่มีการสร้างสรรค์สูง มักแสวงหาการฝึกฝนประสบการณ์และความรู้นอกเหนือจากความเชี่ยวชาญในปัจจุบัน (4) ด้านการเปลี่ยนสภาวะแวดล้อม (Surrounding) ในด้านนี้ บุคคลที่มีการสร้างสรรค์สูง มักเปลี่ยนแปลงสภาพแวดล้อมทางกายภาพและทางสังคมอย่างสม่ำเสมอ ค้นหาสิ่งเร้าที่ไม่ธรรมดาหรือการผสมผสานของสิ่งเร้า มาตรฐานนี้มีข้อถามจำนวนทั้งสิ้น 28 ข้อ โดยผู้ตอบตอบมาตรฐานนี้ด้วยตนเอง โดยประมาณค่าแบบ Likert scale เรียงลำดับจาก ไม่เห็นด้วยอย่างยิ่ง (1) ไม่เห็นด้วย (2) พอ ๆ กัน (3) เห็นด้วย (4) และ เห็นด้วยอย่างยิ่ง (5) Epstein และ Phan ศึกษามาตรานี้ ในกลุ่มตัวอย่าง 13,578 คน จาก 47 ประเทศ พบว่า มาตรฐาน ECCI-I มีความตรง ความเชื่อมั่นของ ความสอดคล้องภายในของเครื่องมือ (Internal-consistency reliability) อยู่ในระดับสูง และความตรงตามทำนาย (Predictive Validity) อยู่ในระดับดี สำหรับการแปลผลคะแนนนั้น หลังกลับคะแนนข้อคำถามทางลบแล้วจะใช้การรวมคะแนนที่ได้ในแต่ละข้อคำถามทั้ง 28 ข้อ โดยความเป็นไปได้ของคะแนนต่ำสุด คือ 28 คะแนน และคะแนนสูงสุดคือ 140 คะแนน ซึ่งยิ่งกลุ่มตัวอย่างมีคะแนนต่ำ ก็ยิ่งมีสมรรถนะทางการสร้างสรรค์ต่ำ ในขณะที่ยิ่งกลุ่มตัวอย่างมีคะแนนสูง ก็ยิ่งมีสมรรถนะทางการสร้างสรรค์สูง¹³

3. มาตรฐานภาวะซึมเศร้า ผู้วิจัยได้นำมาตรฐานย่อยภาวะซึมเศร้าในมาตรฐาน DASS-42 (Depression Anxiety Stress Scale) ฉบับภาษาไทยที่ได้รับการเผยแพร่โดย Webster¹⁴ โดยพัฒนาและแปลจาก มาตรฐาน DASS- 42 ของ Lovibond & Lovibond¹⁵ โดยมาตรฐานภาวะซึมเศร้านี้มี 14 ข้อคำถาม โดยผู้ตอบเลือกตอบ ในแต่ละข้อเลือกตอบได้ตั้งแต่ 0 - 4 คะแนน

(0 = ไม่เคยเลย, 1 = เกือบไม่เคย, 2 = บางครั้ง, 3 = ค่อนข้างบ่อย, และ 4 = บ่อยมาก) ค่าความเที่ยงของมาตรวัดภาวะซึมเศร้าอยู่ที่ .79

สำหรับการแปลผลคะแนน และเกณฑ์ระดับ ภาวะซึมเศร้า ของมาตรวัด DASS เป็นไปดังนี้ คะแนน ระหว่าง 0 - 9 หมายความว่า ปกติ คะแนนระหว่าง 10 - 13 หมายความว่า มีภาวะซึมเศร้าเล็กน้อย คะแนน ระหว่าง 14 - 20 หมายความว่า มีภาวะซึมเศร้าปานกลาง คะแนน ระหว่าง 21 - 27 หมายความว่า มีภาวะซึมเศร้าระดับสูง และคะแนนระหว่าง 28 ขึ้นไป หมายความว่า มีภาวะซึมเศร้ารุนแรงระดับสูงมาก

การเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยดำเนินการเก็บข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่าง เริ่มจากการชี้แจงรายละเอียดในการวิจัย ถึงหัวข้อในการวิจัย วัตถุประสงค์ และสิทธิของผู้เข้าร่วมในการวิจัย และหลังจากขอความสมัครใจในการเข้าร่วมการวิจัยจากกลุ่มตัวอย่างแล้ว ผู้วิจัยแจกแบบสอบถามให้แก่ผู้เข้าร่วมวิจัยที่สมัครใจตอบแบบสอบถาม หลังจากผู้เข้าร่วมวิจัยตอบแบบสอบถามครบสมบูรณ์แล้ว ผู้วิจัยจึงขอเก็บแบบสอบถามคืนด้วยตนเอง เมื่อได้รับแบบสอบถามคืนแล้ว ผู้วิจัยได้ตรวจสอบความสมบูรณ์ของการตอบแบบสอบถาม เพื่อนำไปวิเคราะห์ข้อมูลในขั้นต่อไป

การวิเคราะห์ข้อมูล

การวิจัยครั้งนี้มีการวิเคราะห์ข้อมูลด้วยสถิติเชิงพรรณนา ได้แก่ จำนวน ร้อยละ ค่าเฉลี่ย (M) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD) ค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ระหว่างข้อคำถามรายข้อกับคะแนนรวม (CITC: Corrected Item - Total Correlation) ค่าความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามกับนิยามหรือวัตถุประสงค์ (IOC: Item Objective Congruence Index) และวิเคราะห์ค่าความเที่ยงของมาตรวัดแบบสอดคล้องภายในด้วยค่าสัมประสิทธิ์แอลฟาของครอนบาค

ผลการวิจัย

กลุ่มตัวอย่างที่ตอบแบบวัด จำนวน 197 คน อายุเฉลี่ย 20.51 ± 1.20 ปี ช่วงอายุ 18-26 ปี คัดเลือกแบบรายสะดวก กลุ่มตัวอย่าง ส่วนใหญ่เป็นเพศหญิง (ร้อยละ 60.9) มีผลการเรียนเฉลี่ยล่าสุดเท่ากับ $3.24 \pm .40$ ช่วงคะแนน 2.00-3.96 คะแนน ร้อยละ 44.2 ระบุว่า เคยได้รับรางวัลจากผลงานการสร้างสรรค์เชิงศิลปะ ค่าเฉลี่ยจำนวนครั้งที่เคยได้รับรางวัลจากผลงานการสร้างสรรค์ศิลปะเท่ากับ 1.81 ± 3.40 ครั้ง (ค่าต่ำสุด และสูงสุด เท่ากับ 0-20 ครั้ง ร้อยละ 34 ระบุว่า เคยได้รับการตีพิมพ์หรือการจัดแสดงผลงานการสร้างสรรค์ทางศิลปะ ค่าเฉลี่ยจำนวนครั้งที่เคยได้รับการตีพิมพ์หรือการจัดแสดงผลงานการสร้างสรรค์ทางศิลปะ

เท่ากับ 0.76+1.41 ครั้ง (ค่าต่ำสุด และสูงสุด เท่ากับ 0-10 ครั้ง) ดังที่แสดงในตารางที่ 1

ตารางที่ 1 แสดงข้อมูลเบื้องต้นของกลุ่มตัวอย่าง (N = 197)

รายการ		จำนวน	ร้อยละ
1. เพศ	ชาย	77	39.1
	หญิง	120	60.9
2. อายุ	18.00	10	5.1
	19.00	22	11.2
	20.00	69	35.0
	21.00	59	29.9
	22.00	31	15.7
	23.00	4	2.0
	24.00	1	.5
	26.00	1	.5
	อายุเฉลี่ย 20.51±1.20 ปี ช่วงอายุ 18-26 ปี		
3. ศาสนา	พุทธ	162	82.2
	คริสต์	12	6.1
	อิสลาม	5	2.5
	ไม่ระบุศาสนา	18	9.1
4. คณะ	ดุริยางคศาสตร์	70	35.5
	จิตรกรรมศาสตร์	115	58.4
	สถาปัตยกรรมศาสตร์	12	6.1
5. มหาวิทยาลัย	จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย	82	41.6
	มหาวิทยาลัยศิลปากร	115	58.4
6. ชั้นปี /5	ชั้นปี 1	23	11.7
	ชั้นปี 2	78	39.6
	ชั้นปี 3	51	25.9
	ชั้นปี 4	42	21.3
	ชั้นปี 5	3	1.5

รายการ		จำนวน	ร้อยละ
7. GPA (ล่าสุด)	3.24±.40 ช่วงคะแนน 2.00-3.96		
8. เคยได้รับรางวัลจากผลงาน การสร้างสรรค์เชิงศิลปะ	เคย	87	44.2
	ไม่เคย	110	55.8
9. จำนวนครั้งที่เคยได้รับ รางวัลจากผลงานการ สร้างสรรค์ศิลปะ	1.81±3.40 จำนวนรางวัล 0-20 ครั้ง		
10. เคยได้รับการตีพิมพ์หรือ การจัดแสดงผลงานการสร้าง สรรค์ทางศิลปะ	เคย	67	34.0
	ไม่เคย	130	66.0
11. จำนวนครั้งที่เคยได้รับการตี พิมพ์หรือการจัดแสดงผลงาน การสร้างสรรค์ทางศิลปะ	0.76±1.41 จำนวนการแสดงผลงาน 0-10 ครั้ง		

ผลการตรวจสอบคุณภาพเบื้องต้น พบว่า มาตรฐานการสร้างสรรค์เชิงศิลปะในนิสิตนักศึกษา
ด้านศิลปะฉบับภาษาไทยนี้ มีจำนวน 28 ข้อ ใน 4 องค์ประกอบ และมาตรฐานมีความเที่ยง
แบบสอดคล้องภายในของมาตรฐานทั้งฉบับเท่ากับ .79 และมีค่าความเที่ยงแบบสอดคล้อง
ภายในแยกตามรายด้าน เท่ากับ .54, .61, .67 และ .76 ตามลำดับ โดยในแต่ละด้าน มีราย
ละเอียดดังนี้

ด้านที่ 1 การจับเก็บ เพาะบ่มไอเดียใหม่ ๆ (Capturing) หมายถึง ความสามารถในการ
แสดงออกของบุคคลด้านการจัดเก็บ เพาะบ่มความคิดใหม่ ๆ โดยบุคคลที่มีสมรรถนะการ
สร้างสรรค์ด้านนี้สูง เมื่อพวกเขาเกิดไอเดียใหม่ ๆ ขึ้น ก็จะรีบจดบันทึก เก็บสะสมไอเดียนั้น
และนำออกมาใช้เมื่อต้องการได้ บุคคลที่มีสมรรถนะการสร้างสรรค์ด้านนี้สูง มักใช้ความฝัน
หรือการฝันกลางวันเป็นแหล่งในการสร้างสรรค์ผลงานที่มีความแปลกใหม่ น่าประหลาดใจ
ของตน โดยในด้านนี้ มีค่า α ครั้งที่ 1 (ข้อคำถาม 6 ข้อ) เท่ากับ .50 ค่า α ครั้งที่ 2 (ข้อ
คำถาม 5 ข้อ) เท่ากับ .54 ดังที่แสดงในตารางที่ 2

ตารางที่ 2 แสดงคุณภาพข้อคำถามรายข้อและรายด้านของมาตรวัด (ด้านที่ 1 การจับเก็บ เพาะบ่มไอเดียใหม่ ๆ)

ข้อที่	ข้อคำถามจากมาตรวัด ต้นฉบับ	ข้อคำถามโดยผู้วิจัย แปลเรียบเรียง	M	SD	ค่า IOC	CITC 6 ข้อ $\alpha=.50$	CITC 5 ข้อ $\alpha=.54$	CITC รวม
1*	I only record new ideas when I'm ready to use them.	ฉันบันทึกไอเดียใหม่ เมื่อฉันพร้อมที่จะใช้มันเท่านั้น	2.88	.95	1	.068	-	-
2	I set aside time every day to think of new ideas.	ฉันหาช่วงเวลาว่างในทุกวันไว้เพื่อคิดหาไอเดียใหม่ ๆ	2.94	.88	1	.177	.224	.228
3	I sometimes use my day-dreams as a source of new ideas.	บางครั้งฉันใช้การฝันกลางวันเป็นแหล่งสร้างไอเดียใหม่	3.10	1.16	0.66	.312	.318	.028
4	I always record my new ideas as they occur to me.	เมื่อเกิดไอเดียใหม่ ฉันมักบันทึกมันไว้เสมอ	3.53	.85	1	.362	.357	.382
5	I sometimes make use of my dreams as a source of new ideas.	บางครั้งฉันใช้ความฝันเป็นแหล่งสร้างของไอเดียใหม่	3.20	1.06	0.66	.412	.457	.185
6	I always keep a recording device by my bed at night.	ฉันมีอุปกรณ์สำหรับการบันทึกอยู่ใกล้ตัวเองเสมอ	3.68	.96	0.66	.223	.196	.404

* เป็นข้อความที่ประเมินสมรรถนะด้านลบ มีการปรับคะแนน

ด้านที่ 2 การทำสิ่งท้าทาย (Challenging) หมายถึง ความสามารถในการแสดงออกของบุคคล ด้านการทำสิ่งที่ท้าทายความสามารถของตน หรือลงมือทำสิ่งต่าง ๆ ที่ถือเป็นโอกาสให้พวกเขาได้ใช้ความรู้ความสามารถอย่างเต็มที่ บุคคลที่มีสมรรถนะการสร้างสรรค์ด้านนี้สูง พวกเขาใช้เวลาไปกับงานที่ท้าทาย การตั้งเป้าหมายต่าง ๆ การจัดการความกลัวและความเครียดที่เกี่ยวข้องกับความล้มเหลวได้อย่างมีประสิทธิภาพปน โดยในด้านนี้ มีค่า α ครั้งที่ 1 (ข้อคำถาม 7 ข้อ) เท่ากับ .61 ค่า α ครั้งที่ 2 (ข้อคำถาม 7 ข้อ) เท่ากับ .61 ดังที่แสดงในตารางที่ 3

ตารางที่ 3 แสดงคุณภาพข้อคำถามรายข้อและรายด้านของมาตรวัด (ด้านที่ 2 การทำสิ่งท้าทาย)

ข้อที่	ข้อคำถามจากมาตรวัด ต้นฉบับ	ข้อคำถามโดยผู้วิจัย แปลเรียบเรียง	M	SD	ค่า IOC	CITC 7 ข้อ $\alpha=.61$	CITC 6 ข้อ $\alpha=.61$	CITC รวม
7	When I set goals for myself, I make sure they're attainable.	เมื่อฉันตั้งเป้าหมายให้กับตนเอง ฉันต้องแน่ใจว่าจะสามารถบรรลุเป้าหมายนั้นได้	3.73	.85	1	.293	.302	.304
8	I set aside time every day to think of new ideas.	ฉันหาช่วงเวลาว่างในทุกวันไว้เพื่อคิดหาไอเดียใหม่ ๆ	2.94	.88	1	.177	.224	.228
9	When I set goals for myself, I make sure they're ambitious and open-ended.	เมื่อฉันตั้งเป้าหมาย ฉันต้องแน่ใจว่าเป้าหมายนั้นท้าทายและไม่ตายตัว	3.45	.89	0.33	.470	.442	.346
10*	I sometimes try to solve problems that, in principle, have no solution.	บางครั้งฉันพยายามแก้ไขปัญหที่ปกติแล้วไม่มีทางแก้ได้	3.37	.81	0.66	.168	-	-
11	I manage stress quite well.	ฉันจัดการกับความเครียดได้ค่อนข้างดี	3.18	.98	1	.247	.271	.222
12	I occasionally like to work on difficult problems.	ฉันชอบทำงานที่มีปัญหายุ่งยากในบางครั้งบางครั้ง	3.05	.97	1	.345	.343	.302
13	I am not afraid of failure.	ฉันไม่กลัวการล้มเหลว	3.08	1.11	1	.446	.468	.329

* เป็นข้อความที่ประเมินสมรรถนะด้านลบ มีการปรับคะแนน

ด้านที่ 3 การเพิ่มพูนความรู้ ประสบการณ์ (Broadening) หมายถึง ความสามารถในการแสดงออกของบุคคลด้านการเพิ่มเติมความรู้ ประสบการณ์ของตนมาเสมอ บุคคลที่มีสมรรถนะการสร้างสรรค์ด้านนี้สูง มักแสวงหาการฝึกฝนฝีมือตนเองให้ดียิ่งขึ้น เป็นผู้ที่ดีว่าการเรียนรู้เป็นส่วนหนึ่งของชีวิต และมักแสวงหา ประสบการณ์และความรู้นอกเหนือจากความเชี่ยวชาญในปัจจุบันของตน โดยในด้านนี้ มีค่า α ครั้งที่ 1 (ข้อคำถาม 8 ข้อ) เท่ากับ .67 นี้ค่า α ครั้งที่ 2 (ข้อคำถาม 7 ข้อ) เท่ากับ .72 ดังที่แสดงในตารางที่ 4

ตารางที่ 4 แสดงคุณภาพข้อคำถามรายข้อและรายด้านของมาตรวัด (ด้านที่ 3 การเพิ่มพูนความรู้ ประสบการณ์)

ข้อที่	ข้อคำถามจากมาตรวัดต้นฉบับ	ข้อคำถามโดยผู้วิจัยแปลเรียบเรียง	M	SD	ค่า IOC	CITC 8 ข้อ $\alpha=.67$	CITC 7 ข้อ $\alpha=.72$	CITC รวม
14	I try to meet new people and colleagues whenever possible.	ฉันพยายามพบเจอคนใหม่ ๆ หรือเพื่อนร่วมงานใหม่ ๆ ทุกครั้งที่มีโอกาส	3.40	1.00	0.66	.328	.297	.317
15	I regularly read magazines or other material in a wide variety of subject areas.	ฉันมักอ่านนิตยสารหรือแหล่งข้อมูลอื่น ๆ ในหัวข้อที่หลากหลายเสมอ	3.36	.93	1	.429	.428	.408
16	I'm not afraid to learn new things.	ฉันไม่กลัวที่จะเรียนรู้สิ่งใหม่ ๆ	4.13	.83	1	.500	.522	.466
17*	I usually read magazines and other material only in my area of expertise.	ฉันมักอ่านนิตยสารหรือแหล่งข้อมูลอื่น ๆ ในด้านที่ฉันเชี่ยวชาญเท่านั้น	2.84	.87	0.66	.016	-	-
18	I regularly surf the Internet to expand my knowledge.	ฉันเล่นอินเทอร์เน็ตเพื่อขยายความรู้ของฉันเป็นประจำ	3.93	.97	0.66	.265	.311	.190
19	I often read books on topics outside my specialty.	ฉันมักอ่านหนังสือในหัวข้อที่อยู่นอกเหนือความเชี่ยวชาญของฉันเสมอ	3.18	.86	1	.427	.458	.407
20	It is important to me to continue my education throughout my life.	การศึกษาอย่างต่อเนื่องตลอดชีวิตเป็นเรื่องสำคัญสำหรับฉัน	3.79	.95	1	.516	.555	.469
21	I sometimes take courses on topics about which I know nothing at all.	บางครั้งฉันเลือกเรียนในหัวข้อที่ฉันไม่ได้มีความรู้ในด้านนั้น	3.63	.89	1	.469	.452	.367

* เป็นข้อความที่ประเมินสมรรถนะด้านลบ มีการปรับคะแนน

ด้านที่ 4 ด้านการเปลี่ยนสภาวะแวดล้อม (Surrounding) หมายถึง ความสามารถในการแสดงออกของบุคคลด้านการมีสิ่งแวดล้อมที่แปลกใหม่ บุคคลที่มีสมรรถนะการสร้างสรรค์ด้านนี้สูง มักเปลี่ยนแปลงสภาพแวดล้อมทางกายภาพและทางสังคมอย่างสม่ำเสมอ ค้นหาสิ่งเร้าที่ไม่ธรรมดาหรือการผสมผสานของสิ่งเร้า ตน โดยในด้านนี้ มี ข้อคำถาม 7 ข้อ ค่า α เท่ากับ .76 ดังที่แสดงในตารางที่ 5

ตารางที่ 5 แสดงคุณภาพข้อคำถามรายข้อและรายด้านของมาตรวัด (ด้านที่ 4 ด้านการเปลี่ยนสภาวะแวดล้อม)

ข้อที่	ข้อคำถามจากมาตรวัดต้นฉบับ	ข้อคำถามโดยผู้วิจัยแปลเรียบเรียง	M	SD	ค่า IOC	CITC 7 ข้อ $\alpha=.76$	CITC รวม
22	When my thinking is unclear, I sometimes seek a change of scenery.	บางครั้งเมื่อคิดอะไรไม่ออกฉันมักเปลี่ยนบรรยากาศ	4.13	.88	0.66	.289	.282
23	There are special places where I go to think.	ฉันมีสถานที่พิเศษสำหรับใช้ความคิด	3.59	1.14	0.66	.403	.314
24	I sometimes seek out unusual combinations of people to help stimulate my thinking.	บางครั้งฉันค้นหาคณะที่ไม่ธรรมดาและแตกต่างเพื่อช่วยกระตุ้นความคิด	3.69	.98	1	.372	.383
25	I redecorate my work environment regularly.	ฉันมักปรับเปลี่ยนการตกแต่งสถานที่ทำงานเป็นประจำ	3.05	1.16	1	.666	.441
26	I sometimes place unusual or novel items in my work environment to stimulate my thinking.	บางครั้งฉันวางสิ่งของที่ไม่ธรรมดาหรือแปลกใหม่บริเวณสถานที่ทำงานเพื่อกระตุ้นความคิด	3.04	1.12	1	.596	.505
27	I rearrange the items in my office regularly.	ฉันจัดเปลี่ยนที่วางสิ่งของในสถานที่ทำงานเป็นประจำ	2.87	1.17	0.66	.560	.408
28*	I rarely rearrange the items in my work environment.	ฉันแทบจะไม่เคยจัดเปลี่ยนที่วางสิ่งของในบริเวณที่ทำงานของฉัน	3.15	1.10	0.66	.467	.301

* เป็นข้อความที่ประเมินสมรรถนะด้านลบ มีการปรับคะแนน

ผลการตรวจสอบความตรงแบบคู่เข้า ผู้วิจัยนำมาตรวจวัดภาวะซึมเศร้า (Depression Subscale) ฉบับภาษาไทยที่ได้รับการเผยแพร่โดย Webster¹⁶ โดยพัฒนาและแปลจาก มาตรฐาน DASS-42 ของ Lovibond & Lovibond¹⁷ มาใช้เป็นเกณฑ์ตรวจสอบ โดยใช้การวิเคราะห์สัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์แบบเพียร์สัน โดยผลการวิเคราะห์แสดงดังที่แสดงในตารางที่ 6

ตารางที่ 6 แสดงผลการวิเคราะห์สัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์แบบเพียร์สัน ระหว่างมาตรฐานการสร้างสรรค์เชิงศิลปะกับมาตรฐานภาวะซึมเศร้า

มาตรฐาน	1	1.1	1.2	1.3	1.4	2
1. การสร้างสรรค์เชิงศิลปะ	-	.54**	.64**	.74**	.73**	-.30**
1.1 การจับเก็บ เพาะบ่มไอเดียใหม่ๆ		-	.17*	.30**	.17*	-.06
1.2 การทำสิ่งท้าทาย			-	.35**	.25**	-.40**
1.3 การเพิ่มพูนความรู้ประสบการณ์				-	.31**	-.22**
1.4 การเปลี่ยนสภาวะแวดล้อม					-	-.14*
2. ภาวะซึมเศร้า					*	-
M	3.01	3.29	2.70	3.63	3.36	10.80
SD	.36	.59	.49	.56	.70	7.74
Min-Max	2.11- 3.89	1.80 - 5.00	1.43 - 3.86	1.86 - 4.86	1.86 -5.00	0-39

** p<.01

การอภิปราย

มาตรฐานการสร้างสรรค์เชิงศิลปะในนิสิตนักศึกษาด้านศิลปะฉบับภาษาไทย ที่ใช้ประเมินลักษณะบุคคลผู้สร้างสรรค์ (Creative person) ตามทฤษฎี Generativity โดยพัฒนามาจากมาตรฐานต้นฉบับ The Epstein Creativity Competencies Inventory for Individuals (ECCI-I) ของ Epstein และคณะ นี้มีจำนวน 28 ข้อ แบ่งเป็น 4 ด้านย่อย ได้แก่ การจับเก็บ เพาะบ่มไอเดียใหม่ ๆ การทำสิ่งท้าทาย การเพิ่มพูนความรู้ ประสบการณ์ การเปลี่ยนสภาวะแวดล้อม โดยผลการวิจัยมีประเด็นอภิปรายดังนี้

ประเด็นแรก มาตรวัดการสร้างสรรค์เชิงศิลปะในนิสิตนักศึกษาศึกษาด้านศิลปะฉบับภาษาไทยนี้ มีความตรงตามเนื้อหาโดยผู้เชี่ยวชาญตามเกณฑ์ที่ยอมรับได้ ค่าความเที่ยงของมาตรวัดทั้งฉบับ และรายด้านอยู่ในเกณฑ์ดี อย่างไรก็ตามเมื่อพิจารณารายด้านของมาตรวัดพบว่า ในการตอบ มาตรวัดการสร้างสรรค์เชิงศิลปะ 4 ด้าน ของนิสิตนักศึกษาศิลปะในการวิจัยนี้ ด้านที่มีคะแนนเฉลี่ยสูงสุด คือ ด้านที่สาม การเพิ่มพูนความรู้ ประสบการณ์ นิสิตนักศึกษากลุ่มตัวอย่างมี คะแนนเฉลี่ยข้อที่ว่า “ฉันไม่กลัวที่จะเรียนรู้สิ่งใหม่ ๆ” เท่ากับ $4.13 \pm .83$ สูงสุด ตามมา ด้วย “ฉันเล่นอินเทอร์เน็ตเพื่อขยายความรู้ของฉันเป็นประจำ” ค่าเฉลี่ย เท่ากับ $3.93 \pm .97$ อย่างไรก็ตามข้อที่อาจไม่เหมาะสมกับบริบทสังคมเทคโนโลยีดิจิทัล คือ ข้อที่ว่า “ฉันมักอ่าน นิตยสารหรือแหล่งข้อมูลอื่น ๆ ในด้านที่ฉันเชี่ยวชาญเท่านั้น” มีค่าคะแนนเฉลี่ย น้อยที่สุด เท่ากับ $2.84 \pm .87$ สำหรับด้านที่นิสิตนักศึกษากลุ่มตัวอย่างมีคะแนนในกลุ่มนี้ค่อนข้างต่ำ คือ ด้านที่สอง การทำสิ่งท้าทาย หรือการมองหาโอกาส ไม่กลัวความยุ่งยาก โดยมีค่าคะแนนเฉลี่ย เท่ากับ $2.70 + .49$ โดยข้อที่ได้คะแนนน้อย คือ ฉันไม่ชอบทำงานที่มีปัญหายุ่งยาก ที่มีค่า คะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 2.40 ± 1.04 ทั้งนี้อาจเป็นไปได้ว่านิสิตนักศึกษาศิลปะที่เป็นกลุ่มตัวอย่าง อาจต้องเพิ่มกลวิธีในการรับมือกับความยุ่งยากอย่างมีประสิทธิภาพให้มากขึ้น ส่วนด้านที่หนึ่ง การจับเก็บและบ่มเพาะไอเดียใหม่ ๆ ผลการวิจัยพบว่านิสิตนักศึกษากลุ่มนี้ให้ความสำคัญ กับการจดบันทึก เก็บสะสมไอเดียใหม่ ๆ ดังจะเห็นว่าข้อที่ได้คะแนนสูง เช่น “ฉันมีอุปกรณ์ สำหรับการบันทึกอยู่กับตัวเองเสมอ” ค่าเฉลี่ย เท่ากับ $3.68 \pm .96$ “เมื่อเกิดไอเดียใหม่ฉันมัก บันทึกมันไว้เสมอ” ค่าเฉลี่ย เท่ากับ $3.53 \pm .85$ ในขณะที่การศึกษาวิจัยที่ผ่านมาของ Epstein การจับเก็บไอเดียไม่ได้เป็นเพียงแค่การจดบันทึกแต่ยังรวมไปถึงการใช้ความฝันหรือการฝัน กลางวันเป็นแหล่งในการสร้างสรรค์ผลงานที่มีความแปลกใหม่ น่าประหลาดใจของตนด้วย¹⁸ ทั้งนี้อาจเป็นไปได้ว่านิสิตนักศึกษาศิลปะให้ความสำคัญกับการบันทึกมากกว่าจะใช้ความฝัน เป็นแรงบันดาลใจเพราะในกระบวนการเรียนการสอนศิลปะในไทยไม่ได้ให้ความสำคัญกับการ ใช้ความฝันในการทำงาน ด้านสุดท้าย การเปลี่ยนสภาพแวดล้อม นิสิตนักศึกษาศิลปะรายงานว่าพวกเขา มักเปลี่ยนแปลงสภาพแวดล้อมทางกายภาพและทางสังคมอย่างสม่ำเสมอ เพื่อ กระตุ้นความคิด ดังจะเห็นได้จากข้อที่มีคะแนนเฉลี่ยสูง คือ “บางครั้งเมื่อคิดอะไรไม่ออกฉัน มักเปลี่ยนบรรยากาศ” ค่าเฉลี่ย เท่ากับ $4.13 \pm .88$ “บางครั้งฉันค้นหาคนที่ไม่ธรรมดาและ แตกต่างเพื่อช่วยกระตุ้นความคิด” ค่าเฉลี่ย เท่ากับ $3.69 \pm .98$ และข้อที่ได้คะแนนน้อยที่สุด คือ “ฉันจัดเปลี่ยนที่วางสิ่งของในสถานที่ทำงานเป็นประจำ” ค่าเฉลี่ย เท่ากับ 2.87 ± 1.17 ใน ขณะที่การศึกษาของ Epstein และ Phan พบว่าการจับเก็บ เพาะบ่มไอเดียใหม่ ๆ นั้นเป็น สมรรถนะที่ดีที่สุดในการทำนายการแสดงออกทางการสร้างสรรค์ รองลงมาคือ การทำสิ่ง ท้าทาย ตามด้วยการเพิ่มพูนความรู้ ประสบการณ์ และสุดท้ายการเปลี่ยนสภาวะแวดล้อม¹⁹ ซึ่งมีทั้งความเหมือนและต่างกันในการวิจัยนี้ อาจเป็นไปได้ว่างานวิจัยดังกล่าวเก็บในกลุ่ม

ตัวอย่างที่ส่วนใหญ่เป็นนักศึกษาชาวตะวันตกผิวขาว ซึ่งมีวัฒนธรรมและรูปแบบการเรียนการสอนที่แตกต่างกับนิสิตนักศึกษาชาวไทย

ประเด็นต่อมา ผลการวิจัยพบว่า มาตรวัดการสร้างสรรคเชิงศิลปะในนิสิตนักศึกษาด้านศิลปะฉบับภาษาไทยนี้ มีความสัมพันธ์เชิงเส้นตรงทางลบกับมาตรวัดภาวะซึมเศร้า (r เท่ากับ -30 , $p < .01$) หมายความว่า นิสิตนักศึกษาศิลปะที่มีการสร้างสรรคเชิงศิลปะสูงจะมีระดับภาวะซึมเศร้าต่ำ ผลการศึกษานี้เป็นไปในทางเดียวกับ Epstein และ Phan ที่พบว่า คะแนนของแบบวัดสมรรถนะการสร้างสรรคสามารถทำนายความพึงพอใจในชีวิตและความประสบความสำเร็จในหน้าที่การงานได้ โดยที่การทำหรือหาสิ่งที่ทำหายนั้นเป็นด้านที่ดีที่สุดในการทำนายความพึงพอใจและความสำเร็จในชีวิต²⁰

ข้อค้นพบที่น่าสนใจ คือ ผลการวิจัยครั้งนี้ ที่ว่านิสิตนักศึกษาศิลปะที่มีการสร้างสรรคเชิงศิลปะสูง จะมีระดับภาวะซึมเศร้าต่ำ ดังกล่าวนี้นี้ ไม่เป็นไปตามผลการวิจัยเชิงประจักษ์ก่อนหน้านี้ ดังเช่น การศึกษาของ Ludwig ที่พบว่า ศิลปินนั้นมีเหตุการณ์ตลอดชีวิตที่แสดงถึงภาวะซึมเศร้าและความวิตกกังวลที่สูง และได้การบำบัดทางจิตวิทยาบ่อยกว่าผู้เชี่ยวชาญในสาขาอื่น²¹ หรือ ดังที่ Feist²² และ Jamison²³ ระบุในงานของพวกเขาวา ตามการศึกษาและทบทวนวรรณกรรมพบว่า บุคคลที่มีการคิดสร้างสรรค์ทางศิลปะจะมีลักษณะที่เปิดรับกับประสบการณ์ จินตนาการ และสังคมที่ไม่เป็นทางการ อีกทั้งพวกเขายังมีแนวโน้มที่จะมีอารมณ์ที่อ่อนไหว และมีแนวโน้มที่จะถูกวินิจฉัยเกี่ยวกับอาการทางจิตเภทมากกว่าบุคคลทั่วไป สำหรับความเป็นไปได้ในข้อค้นพบนี้ อาจเป็นเพราะว่ามาตรวัด ECCI-i นี้มุ่งวัดสมรรถนะที่ทำให้เกิดความการแสดงออกทางการสร้างสรรคซึ่งเป็นสิ่งที่สามารถเรียนรู้เพิ่มเติมและพัฒนาได้ ตามที่ Epstein กล่าวว่าการสอนการจับเก็บ บ่มเพาะไอเดียใหม่ ๆ นั้นสามารถเพิ่มคะแนนและผลผลิตทางการสร้างสรรคได้อย่างชัดเจน เกี่ยวเนื่องกับการทำงานสร้างสรรค์ด้านศิลปะที่ต้องใช้การเรียนรู้และพัฒนาตนเองอยู่เสมอซึ่งเป็นเรื่องพฤติกรรมของบุคคล²⁴ ต่างกับการศึกษาก่อนหน้าที่ใช้เครื่องมือการวัดด้านบุคลิกภาพหรือลักษณะนิสัย อาจเกี่ยวเนื่องกับอารมณ์ความรู้สึก อีกทั้งในขณะที่งานวิจัยก่อนหน้ากลุ่มตัวอย่างเป็นศิลปินผู้ทำงานสร้างสรรค์ด้านศิลปะเป็นอาชีพ จึงอาจมีความกดดันและความเครียดในใช้การสร้างสรรคสูงกว่ากลุ่มตัวอย่างในงานวิจัยนี้ซึ่งยังเป็นนิสิตนักศึกษาศิลปะ ในวัยแห่งการบ่มเพาะความรู้และประสบการณ์

สรุป

มาตรฐานการสร้างสรรค์เชิงศิลปะในนิสิตนักศึกษาด้านศิลปะฉบับภาษาไทย ประกอบด้วย ข้อคำถาม 28 ข้อ มี 4 ด้าน มีความตรงและความเที่ยงอยู่ในเกณฑ์ดี พอเพียงและเหมาะสมในการนำไปศึกษาวิจัยในขั้นต่อไป อย่างไรก็ตามการศึกษาวิจัยครั้งนี้ เป็นการศึกษาเบื้องต้นโดยมีการเก็บตัวอย่างในนิสิตนักศึกษาศิลปะที่กำลังศึกษาในมหาวิทยาลัยเขตกรุงเทพมหานคร และปริมณฑล จึงอาจทำให้กลุ่มตัวอย่างนี้ไม่สามารถเป็นตัวแทนที่ดีสำหรับกลุ่มประชากรของนิสิตนักศึกษาทั่วประเทศได้ อีกทั้งข้อคำถามบางข้ออาจไม่เหมาะกับบริบทของสังคมไทยสมัยใหม่ เช่น ฉันมักอ่านนิตยสารหรือแหล่งข้อมูลอื่น ๆ ในด้านที่ฉันเชี่ยวชาญเท่านั้น ในการศึกษาวิจัยต่อไปจึงควรการเก็บตัวอย่างนิสิตนักศึกษาศิลปะชาวไทย ที่มีการกระจายตามภูมิภาคต่าง ๆ ของประเทศไทยมากขึ้น และพัฒนาข้อคำถามให้ทันสมัยมากขึ้น นอกจากนี้งานวิจัยนี้ยังเผยให้เห็นถึงทิศทางของความสัมพันธ์ระหว่างการสร้างสรรค์ทางศิลปะและภาวะซึมเศร้าในทางลบอย่างชัดเจน ในขณะที่การศึกษาค้นคว้าความสัมพันธ์ดังกล่าวในต่างประเทศยังไม่พบทิศทางที่แน่นอน

- * นิสิตระดับมหาบัณฑิต สาขาวิชาจิตวิทยาการปรึกษา, คณะจิตวิทยา จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, : E-mail: vipavee.vo@gmail.com
 - ** รองศาสตราจารย์ ดร., อาจารย์ประจำสาขาวิชาจิตวิทยาการปรึกษา, คณะจิตวิทยา จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, Email: atuicomepee@gmail.com
- *บทความนี้ได้รับการสนับสนุนทุนวิจัยจาก “ทุนอุดหนุนวิทยานิพนธ์สำหรับนิสิต” บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

อ้างอิง

- 1 Robert Epstein, Steven M. Schmidt, and Regina Warfel. "Measuring and training creativity competencies: Validation of a new test," *Creativity Research Journal* 20,1 (February 2008): 7-12.
- 2 Joy P. Guilford, *The nature of human intelligence* (New York: McGraw-Hill Book, 1986), 230.
- 3 Paul E. Torrance, "The nature of creativity as manifest in its testing," *The nature of creativity: Contemporary psychological perspectives* 27 (May 1988): 43.
- 4 Robert J. Sternberg, "The nature of creativity," *Creativity research journal* 18,1 (January 2006): 87-98.
- 5 Karen Kersting, "Considering creativity: What exactly is creativity?" *American Psychological Association Monitor* 34,10 (November 2003): 40.
- 6 Donald W. Mackinnon, "The nature and nurture of creative talent," *American psychologist* 17,7 (July 1962): 484.
- 7 Charlotte Waddell, "Creativity and mental illness: is there a link?," *The Canadian Journal of Psychiatry* 43,2 (March 1998): 166-172.
- 8 Kay R. Jamison, "Mood disorders and patterns of creativity in British writers and artists," *Psychiatry* 52,2 (May 1989): 125-134.
- 9 วีรพล แสงปัญญา, "การศึกษานุคลิกลักษณะ กระบวนการคิดสร้างสรรค์ และผลงานการสร้างสรรค์: กรณีศึกษานักคิดผู้สร้างสรรค์ชาวไทยที่มีผลงานโดดเด่นในสาขาวิทยาศาสตร์ ศิลปะ และการศึกษา" (วิทยานิพนธ์ปริญญาดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชาศิลปศึกษา จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2547), 146-154.
- 10 Robert Epstein and Victoria Phan, "Which competencies are most important for creative expression?," *Creativity Research Journal* 24,4 (October 2012): 278-282.

- 11 Joseph F. Hair and others, *Multivariate Data Analysis* (New Jersey: Pearson Prentice Hall, 2010), 170.
- 12 Robert Epstein, Steven M. Schmidt, and Regina Warfel. "Measuring and training creativity competencies: Validation of a new test," *Creativity Research Journal* 20,1 (February 2008): 7-12.
- 13 Robert Epstein and Victoria Phan. "Which competencies are most important for creative expression?," *Creativity Research Journal* 24,4 (October 2012): 278-282.
- 14 Sue Webster, *มาตรวัดระดับความกดดัน ความกังวล ความเครียด (DASS 42)*, เข้าถึงเมื่อ 20 ธันวาคม 2561, เข้าถึงได้จาก <http://www2.psy.unsw.edu.au/dass/Thai/DASS%20Thai%20Webster.pdf>
- 15 Lovibond SH, Lovibond PF. *Manual for the Depression Anxiety Stress Scales (DASS)*. (New South Wales. Psychology Foundation Monograph, 1995), n. pag.
- 16 Sue Webster, *มาตรวัดระดับความกดดัน ความกังวล ความเครียด (DASS 42)*, เข้าถึงเมื่อ 20 ธันวาคม 2561, เข้าถึงได้จาก <http://www2.psy.unsw.edu.au/dass/Thai/DASS%20Thai%20Webster.pdf>
- 17 Lovibond SH, Lovibond PF. *Manual for the Depression Anxiety Stress Scales (DASS)*, n. pag.
- 18 Robert Epstein, "Capturing creativity," *Psychology Today* 29,4 (1996): 41-43.
- 19 Robert Epstein and Victoria Phan. "Which competencies are most important for creative expression?," *Creativity Research Journal* 24,4 (July 2012): 278-282.
- 20 Robert Epstein and Victoria Phan. "Which competencies are most important for creative expression?," *Creativity Research Journal* 24,4 (July 2012): 278-282.
- 21 Arnold M Ludwig, "Creative achievement and psychopathology: comparison among professions," *American journal of psychotherapy* 46,3 (July 1992): 330-354.
- 22 Gregory J. Feist, "A meta-analysis of personality in scientific and artistic creativity," *Personality and social psychology review* 2,4 (November 1998): 290-309.
- 23 Kay R. Jamison, "Mood disorders and patterns of creativity in British writers and artists," *Psychiatry* 52,2 (May 1989): 125-134.
- 24 Robert Epstein, "Capturing creativity," *Psychology Today* 29,4 (1996): 41-43.

บรรณานุกรม

- วีรพล แสงปัญญา. "การศึกษานุคลิกลักษณะ กระบวนการคิดสร้างสรรค์ และผลงานการสร้างสรรค์: กรณีศึกษานักคิดสร้างสรรค์ชาวไทยที่มีผลงานโดดเด่นในสาขาวิทยาศาสตร์ ศิลปะ และการศึกษา." วิทยานิพนธ์ปริญญาดุษฎีบัณฑิต, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2547.
- Epstein, R. Capturing creativity. *Psychology Today*, 29,4 (1996): 41-43.
- _____. *The big book of creativity games*. New York, NY: McGraw-Hill. 2000.
- Epstein, R. and Phan, V. "Which competencies are most important for creative expression?". *Creativity Research Journal*, 24,4 (2012): 278-282.
- Epstein, R., Schmidt, S. M., and Warfel, R. "Measuring and training creativity competencies: Validation of a new test." *Creativity Research Journal*, 20,1 (2008): 7-12.
- Feist, G. J. "A meta-analysis of personality in scientific and artistic creativity." *Personality and social psychology review*, 2,4 (1998): 290-309.
- Guilford, J.P. *The nature of human intelligence*. New York, NY: McGraw-Hill, 1968.
- Hair, J. F., Black, W. C., and Babin, B. J. Anderson. RE. *Multivariate Data Analysis*. New Jersey: Pearson Prentice Hall, 2010.
- Jamison, K. R. "Mood disorders and patterns of creativity in British writers and artists." *Psychiatry*, 52,2 (1989): 125-134.
- Kersting, K. "Considering creativity: What exactly is creativity?." *American Psychological Association Monitor*, 34, 40 (2003): no pag.
- Lovibond SH, Lovibond PF. *Manual for the Depression Anxiety Stress Scales (DASS)*. New South Wales. Psychology Foundation Monograph, 1995.
- Ludwig, A. M. "Creative achievement and psychopathology: Comparison among professions." *American journal of psychotherapy* 46,3 (1992): 330-354.
- Mackinnon, D. W. The nature and nurture of creative talent. *American Psychologist* 17 (1962): 484-495.
- Sternberg, R. J. "The nature of creativity." *Creativity Research Journal* 18,1 (2006): 87-98.
- Sutton, C., and Sauser, W. "Creativity and Certain Personality Traits: Understanding the Mediating Effects of Intrinsic Motivation." *Creativity Research Journal* 20,1 (2008): 53-66.

Torrance, P. The nature of creativity as manifest in its testing. In R.J. Sternberg (Ed.),
The nature of creativity. New York: Cambridge University. 1988.

Waddell, C. "Creativity and mental illness: is there a link?." The Canadian Journal
of Psychiatry 43,2 (1998): 166-172.

Webster, S. มาตรวัดระดับความกดดัน ความกังวล ความเครียด (DASS 42). เข้าถึงเมื่อ 20
ธันวาคม 2561. เข้าถึงได้จาก [http://www2.psy.unsw.edu.au/dass/Thai/DASS%20
Thai%20Webster.pdf](http://www2.psy.unsw.edu.au/dass/Thai/DASS%20Thai%20Webster.pdf)

สีเทา สีน้ำตาล และสีน้ำเงินในวัฒนธรรมญี่ปุ่นสมัยเอโดะ (เพิ่มเติม)

Grey, Brown and Blue in Edo Period Japan

จิรายุ พงษ์วรัตน์ Jirayu Pongvarut

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



Received : July 9, 2019

Revised : August 28, 2019

Accepted : September 3, 2019

บทคัดย่อ

เพื่อทำความเข้าใจ “สี” ในบริบทของประวัติศาสตร์หนึ่ง ๆ มีความจำเป็นจะต้องศึกษาไปยังวิธีการเรียกชื่อสี การแยกแยะหมวดหมู่ และที่มีของสีจากแหล่งธรรมชาติ การศึกษานี้ใช้วิธีศึกษาชื่อสีและตัวอักษรที่ใช้ จากนั้นศึกษาถึงบริบททางศิลปะที่เกี่ยวข้อง อ้างอิงไปถึงวัสดุที่ใช้ผลิต ผลการศึกษาพบว่าสีสามสีในวัฒนธรรมญี่ปุ่นสมัยเอโดะนั้น ก่อให้เกิดการแยกแยะอย่างละเอียด มีชื่อเรียกแต่ละสีมากกว่าหนึ่งร้อยคำ ทั้งนี้เป็นผลมาจากวัสดุในการผลิตที่แตกต่างกัน

คำสำคัญ สีเทา สีชมพู สีน้ำตาล สีฟ้า สีน้ำเงิน คราม เอโดะ

Abstract

The purpose of this study is to clarified colour systems and usage in Edo period, Japan. The methodology of this study focused on a specific colour naming system, how each colour related to the others and materials used for pigments production. In Edo period specific Japanese Kanji characters had been nominated for each colour. Since each Kanji character represented distinctive meaning, every name nominated thus had its own characteristic. Materials used for each colour and its artistic context has been focused as well. The findings are that in Edo period, all 3 colours in Japan; grey, brown and blue had been differentiated by more than 100 colour names depended on each specific material and production processes.

Keywords Grey Nezumi Iro Brown Cha Iro Blue Indigo Blue Edo period

กล่าวนำ

สืบเนื่องจากการศึกษาเกี่ยวกับ สีเทาในวัฒนธรรมญี่ปุ่นสมัยเอโดะ¹ สีน้ำตาลในวัฒนธรรมญี่ปุ่นสมัยเอโดะ² และสีน้ำเงินในวัฒนธรรมญี่ปุ่นสมัยเอโดะ³ ในการศึกษานี้จะขยายความเพิ่มเติมไปยังสีที่ไม่ได้ถูกกล่าวในสามบทความข้างต้น เพื่อความสมบูรณ์ของสีทั้งสามกลุ่มสำคัญของยุคสมัย ในประเด็นว่าด้วยชื่อเรียกสี ความสัมพันธ์ระหว่างโทนสี ลักษณะเฉพาะและความสัมพันธ์กับสุนทรียภาพแบบญี่ปุ่น

1 บรรยาการโดยรวมของยุคสมัยเอโดะ

จากการศึกษาสีในวัฒนธรรมเอโดะทั้งสามบทความ คือสีเทา น้ำตาลและน้ำเงินในสมัยเอโดะทำให้ได้ภาพบรรยากาศของเมืองในสมัยนั้นพอสมควร ประชากรทั่วไปของเอโดะซึ่งเป็นคนธรรมดาคนนั้นใส่เสื้อผ้าสีสันสวยงามไม่ได้เนื่องจากมีข้อห้าม การใส่สีพื้นฐานสามสีนี้จึงเรียกได้ว่าเป็นสีสันในชีวิตประจำวันของเมือง สอดคล้องกับหลักฐานจากภาพพิมพ์ร่วมสมัยและข้อมูลเกี่ยวกับแหล่งของสีจากธรรมชาติ อย่างไรก็ตาม ด้วยนิสัยในการจัดระเบียบ แยกแยะประเภทของคนญี่ปุ่นจึงแบ่งโทนของสีทั้งสามนี้ไว้อย่างละเอียดตามบทความข้างต้น โดยชื่อ

ของสี่มีตัวอักษรคันจิประจำชื่อ ในบทความนี้ซึ่งเป็นบทความสรุปของชุดบทความนี้จะกล่าวถึงสี่ทั้งสามนี้ที่ใช้ตัวอักษรคันจิอื่น ๆ เป็นคันจิประจำสี เพื่อให้บทความครบถ้วนสมบูรณ์

2 สีทา สีน้ำตาล และสีน้ำเงินกับความงามแบบประเพณีญี่ปุ่น

ความงามแบบประเพณีญี่ปุ่นประจำยุคสมัยเอโดะที่พบในสีเทา สีน้ำตาล และสีน้ำเงิน คืออย่างมีสไตล์ (iki - smart 粋) หรือความเท่ เป็นคตินิยมที่เกิดขึ้น ไม่ว่าจะเป็นทัศนคติ รูปแบบการดำเนินชีวิต เสื้อผ้าเครื่องแต่งกาย ข้าวของเครื่องใช้ ผลงานศิลปะ เมื่อประชาชนทั่วไปถูกห้ามใช้สีสดสำหรับเครื่องแต่งกาย ความพยายามในการหาวิธีผสมสีต่าง ๆ เพื่อให้เกิดสีที่เหมือนกันจึงเกิดขึ้น การนำสีมาผสมกันทำให้เกิดชื่อเรียกสีใหม่ ๆ ที่หลากหลาย ความต่างกันเพียงเล็กน้อยทำให้เกิดชื่อในกลุ่มสีเทา ว่าสีเทาหนูต่าง ๆ สีน้ำตาลก็เรียกว่าสีน้ำตาลขาต่าง ๆ สีน้ำเงินที่เกิดจากการย้อมครามก็มีหลากหลายไม่แพ้กัน สีที่มีความเท่ หรือสีแห่งความเท่ (iki na iro 粋な色) ไม่ได้มีเพียงสีเทา สีน้ำตาล สีน้ำเงินเท่านั้น สีดำก็รวมอยู่ในนี้ด้วยเช่นกัน “อย่างมีสไตล์” ของทั้งสามสีได้ถูกกล่าวถึงไว้แล้ว ในหัวข้อความงามแบบประเพณีญี่ปุ่น (ภาพที่ 1)

3 สีทา สีน้ำตาล และสีน้ำเงินในวัฒนธรรมญี่ปุ่น

เอโดะ เมืองที่เกิดจากไฟไหม้ วัฒนธรรม คติความเชื่อ รูปแบบวิถีการดำเนินชีวิต วิธีคิดของคนเมืองเอโดะ ถูกหล่อหลอมและดำเนินต่อไปอย่างช้าแล้วช้าเล่า เอโดะเกิดไฟไหม้ประมาณ 100 กว่าครั้ง ในวันที่ 2-4 มีนาคม ค.ศ. 1657 “มหาอัคคีภัยแห่งเมเรกิ (The Great Fire of Meireki 明暦の大火)” นับเป็นหายนะที่ร้ายแรงที่สุดเพลิงลูกลามเผาทำลายเมืองเป็นเวลา 3 วันเต็ม เมืองถูกทำลายไปเกินครึ่ง มีผู้เสียชีวิตในเหตุการณ์ครั้งนี้มากกว่า 100,000 คน เนื่องจากบ้านเรือนที่ทำจากไม้และกระดาน และความหนาแน่นของเรือนแถว จึงเกิดการแพร่กระจายอย่างต่อเนื่อง รวมกับลมพายุที่แรงในช่วงเปลี่ยนฤดู ทำให้เกิดลมกรรโชกอย่างแรงเพลิงลูกลามไปทั่วเมือง การสูญเสีย ความโศกเศร้าเสียใจที่เกิดขึ้น เมืองที่เต็มไปด้วยขี้เถ้า ทำให้สีเทาที่เคยใช้คันจิที่มีความหมายว่าเถ้า (hai 灰) จึงมีความหมายที่ไม่เป็นมงคล ในสมัยเอโดะนี้ สีเทาจึงถูกเปลี่ยนจากสีขี้เถ้าเป็นหนู (nezu 鼠) และเรียกว่าสีหนูแทน นอกจากนี้สีเทายังมีชื่อเรียกอื่น ๆ แทนอีก เช่น ผนังหามาต (namakabe 生壁), เงิน (gin 銀) และสีเทาในสมัยเอโดะอย่าง ทิม (nibi, nibu 鈍) เป็นต้น

สีน้ำตาลในสมัยเอโดะมักจะมีคำว่า ชา (cha 茶) ต่อท้ายสีต่าง ๆ แต่ในสมัยเอโดะช่วงกลางนั้น สีน้ำตาลเรียกว่าสีใบไม้แห้ง (kuchibairo 朽葉色) โดยสีของใบไม้แห้งจะแบ่งออกเป็นสามกลุ่มคือ สีใบไม้แห้งที่อมแดงเข้ม สีใบไม้แห้งที่ใกล้กับสีเหลือง และสีใบไม้แห้งอมน้ำเงินเข้ม ซึ่งก็แยกแยะระดับความเข้มอ่อนออกไปอีกหลายระดับ มีปรากฏการเรียกชื่อสีนี้ในตำนานของเจ้าชายเก็นจิ (Genji Monogatari - The Tale of Genji 源氏物語) ตำนานของเฮเกะ (Heike Monogatari - The Tale of the Heike 平家物語) หนังสือข้างหมอน (Makura no Sōshi - The Pillow Book 枕草子) เป็นต้น ด้วยจำนวนที่มากทำให้มีชื่อเรียกสีกลุ่มใบไม้แห้งนี้ว่า สีสี่สิบแปดใบไม้แห้ง (kuchiba Shijūhachi-iro 朽葉四十八色) เนื่องจากสมัยเอโดะการตีพิมพ์ยังจัดว่าเป็นยา และเป็นสีของเครื่องสวมใส่ที่ใช้กันเฉพาะคนชนชั้นสูงเท่านั้น พอเข้าสู่สมัยเอโดะการตีพิมพ์เริ่มแพร่หลายไปยังชาวบ้านจากการเรียกชื่อน้ำตาลว่าใบไม้แห้งต่าง ๆ ก็กลายเป็นชา (cha 茶) สีน้ำตาลชาต่าง ๆ แทน

แม้ว่าในช่วงกลางและปลายสมัยเอโดะสีน้ำตาลชา (茶) และสีเทาหนู (鼠) จะได้รับความนิยมขึ้นอย่างมาก แต่สีน้ำเงินคราม (藍) กรมท่า (紺) และสีแดงเบนิ (紅) ก็ยังถูกเรียกว่าเป็นสีประจำยุคสมัยเอโดะมากกว่า บทความสีน้ำเงินในวัฒนธรรมญี่ปุ่นสมัยเอโดะ ได้กล่าวถึงสีน้ำเงินที่มีคันจิ คราม และกรมท่า เพียงเท่านั้น ทำให้ชื่อสีที่นอกเหนือจากนั้น ทั้งเจดสีที่ใกล้เคียง และชื่อเรียกสีเดียวกันที่เรียกต่างกันไป ปรากฏในบทความนี้จำนวนมาก เช่น กลุ่มสีฮะนะดะ (hanada 縹) กลุ่มสีดอกไม้มัน (hana 花) กลุ่มสีท้องฟ้า (sora 空) กลุ่มสีท้องเหลืองผ้า (nando 納戸) กลุ่มสีต้นหอม (asagi 浅葱) และกลุ่มสีรุริ (ruri 瑠璃) เป็นต้น

ชื่อเรียกสีหลายสีเกิดจากการนำชื่อมาผสมกัน เกิดจากการย้อมสีหนึ่งก่อนแล้วย้อมอีกสีหนึ่งทับลงไปทำให้ได้เจดสีใหม่ ๆ ซึ่งจะมีทั้งชื่อสีที่มีเจดใกล้เคียงอย่าง สีลูกพลับแดง (benikaki-iro 紅柿色 no.3) คือสีส้มของลูกพลับผสมกับแดงเบนิ สีที่ได้จึงเป็นแดงอมส้ม และมีชื่อสีที่เจดต่างกันมากอย่าง สีดอกบ๊วยดำ (kurokōbai - Dusky Purple 黒紅梅 no.13) คือสีดอกบ๊วยชมพูสดผสมกับสีดำ สีที่ได้จึงเป็นน้ำตาลแดงเข้มอมดำ

ต่อไปนี้เป็นลำดับตามปีของสีต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นในสมัยเอโดะช่วงต้น ช่วงกลางและช่วงปลายที่ปรากฏในเอกสารต่าง ๆ ⁴ ตัวเลข (no.) สีเทา สีน้ำตาล สีครามและสีกรมท่า สามารถดูประกอบได้จากตารางในบทความสีเทาในวัฒนธรรมญี่ปุ่นสมัยเอโดะ สีน้ำตาลในวัฒนธรรมญี่ปุ่นสมัยเอโดะ และสีน้ำเงินในวัฒนธรรมญี่ปุ่นสมัยเอโดะ

สมัยเอโดะช่วงต้น

- 1638 สีบ๊วยเกาลัด (kuriume - Dark Cardinal 栗梅 no.6)
 สียอมเคนโป (kenpōzome 憲法染 no.16)
- 1643 © มิกุทามะไซสีม่วงและสียอมบ๊วยแดง
- 1650 สีซากุระ (sakurairo - Very Pale Orchid Pink 桜色)
- 1651 สีม่วงคล้าย (nisemurasaki - Plum 似せ紫)
- 1652-1654 สีแดงจีนสะ (jinzamomi - French Rose 基三紅)
 สีม่วงเอโดะ (edomurasaki - Amethyst 江戸紫)
- 1666 สีลูกพลับแดง (benikakiro 紅柿色 no.3)
 สีกามะหยี่ (birōtō - Lincoln Green びろうとう)
 สีน้ำตาลพันปี (senzaicha - Bronze Green 千歳茶 no.79)
 สีน้ำตาลสนทะเล (mirucha - Seaweed Brown 海松茶 no.51)
 สีแดงเบนิ (akabeni - Geranium 赤紅)
 สีน้ำตาลเอโดะ (edocha - Garnet Brown えど茶 no.16)
 สีน้ำตาลหินลับมีด (tonocha - Bronze との茶 no.48)
 สีเหี่ยว (tobihiro - Coconut Brown 鳶色 no.11)
 สีน้ำตาลโคบี (kobicha - Old Gold 媚茶 no.78)
 สีน้ำตาลจีนเหลือง (kikaracha - Maple Leaf きがら茶 no.56)
 สีดอกฟูจิ (Fujiro - Lavender 藤色)
 สีเทาดิบ (sunezu - Mouse Gray 素鼠 no.13)
- 1668 สีแดงลิงอุรังอุตัง (shōshōhi - Poppy Red 猩々緋)
- 1676 สีต้นกบาะ (kabairo - Burnt Orange 樺色 no.4)
 สียอมต้นหลิว (yanagizome - Willow 柳染)
 สียอมนกไนติงเกล (uguisuzome - Holly Green 鶯染)
 สีเทาดอกฟูจิ (fujinezu - Lavender Gray 藤鼠 no.129)
- 1680 สีปะการัง (sangoju - Coral Pink 珊瑚珠)
 สีสุนัขจิ้งจอก (kitsuneiro - Tawny Gold 狐色)
- 1681-1684 สีน้ำตาลไต้เต็ง (sōdenkaracha - Etruscan Rose 宗傳唐茶 no.19)
- 1682 สีมันแดง (beniukon - Majolica Orange 紅鬱金)
 สีลูกพลับล้าง (araigaki - Salmon Buff 洗柿)

	สีท้องฟ้า (sorairo - Sky Blue 空色 no.31)
1683	สีกรมท่ารุจิ (rurikon 瑠璃紺 no.51)
1684	สีน้ำตาลนกไนติงเกล (uguisucha - Seaweed 鶯茶 no.87)
1686	สีแดงเบนิกลาง (nakabeni - Cherry Pink 中紅)
	สีลูกพลับชิด (sharegaki - Light Apricot 洒落柿)
1678	สีเหี่ยวดำ (kurotobihiro - Woodland Brown 黒鳶色 no.12)
	สีไข่แดง (tamagoiro - Yolk Yellow 玉子色)
	สีไผ่สีดาเกะพุจิ (fujisusutake - Prune 藤煤竹)
	สีน้ำตาลตันกก (kabacha - Etruscan Orange 樺茶 no.11)
	สีไหมขาว (shironeri - Snow White 白練)
1688	สีสารพัน (chigusairo - Azure Blue 千草色)
	สีตันกกแดง (benikabairo - Amber Red 紅樺色)
1692	สีลูกพลับแห้ง (saregaki - Light Apricot 晒柿)
	สีน้ำตาลครามสนทะเล (aimirucha - Jungle Green 藍海松茶 no.102)
	สีแดงเบนิอ่อน (usubeni - Rose Pink 薄紅)
	สีน้ำตาลขาว (shirocha - Sand Beige 白茶 no.110)
1693	สีลูกพลับอ่อน (usugaki - Vanilla 薄柿)
	สีย้อมน้ำตาลชา (senjichazome 煎じ茶染 no.99)
	สีน้ำตาลเหลืองสนทะเล (kimirucha - Seaweed Yellow 黄海松茶 no.75)
1696	สีแดงเบนิดำ (kurobeni 黒紅)
	สีน้ำตาลจีน (karacha - Cinnamon 唐茶 no.45)
	สีไผ่สีดาเกะเงิน (ginsusutake - Maple Sugar 銀煤竹 no.17)
	สีไผ่สีดาเกะต้นหลิว (yanagisusutake - Deep Sea Moss 柳煤竹)
	สีน้ำตาลเหลืองนกฮิวะ (hiwacha - Light Olive Yellow 鶯茶 no.74)
1709	สีย้อมดอกคิเคียว (kikyōzome - Blue Violet 桔梗染)

สมัยเอโดะช่วงกลาง

1713	สีเหี่ยวแดงเบนิ (benitobihiro - Pompeian Red 紅鳶色 no.5)
1721	สีแดงชาดเงิน (ginshu - Pepper Red 銀朱)
	สีน้ำเงินกุนโจ (gunjō - Forget-me-not Blue 群青 no.51)

1727	สีน้ำตาลไหม้ (kogecha - Van Dyke Brown 焦茶 no.68)
1729	สีลูกบิระ (biwairo 枇杷色)
1732	สีลูกพลับสุกงอม (terigaki - Burnt Orange 照柿)
	สีอำพัน (kohakuiro - Amber 琥珀色)
1736-1741	สีคาโนลา (nataneiro - Oil Yellow 菜種色)
1739	สีไม้หอมกฤษณา (kyarairo - Russet Brown 伽羅色 no.19)
1757	สีน้ำตาลห้องเสื้อฟ้า (onandocha - Forest Green 御納戸茶 no.121)
1757-1763	สีห้องเสื้อฟ้า (onandoiro - Tapestry Blue 御納戸色 no.39)
1760	สีน้ำตาลต้นกกแดง (benikabacha 紅樺茶)
1763-1766	สีน้ำตาลโรโค (rokōcha - Beech 路考茶 no.93)
1763	สีไหม (neriuro 練色)
	สีแก่ (kachinuro - Indigo かしん色 no.54)
1770	สีนกโทคิ (tokiuro - Cupid Pink ときいろ)
1772	สีฟูจิแดงเบนิ (benifuji - Lilac 紅藤色)
	สีเทาคราม (ainezu - Lead Gray 藍鼠 no.77)
	สีดอกคิเคียวกรมท่า (kongikyō - Victory Violet 紺桔梗 no.71)
1772-1778	สีลูกพลับ (kakiuro - Brick Dust 柿色 no.15)
1772-1780	สีข้าวโพด (tōmorokoshiuro - Golden Corn 玉蜀黍色)
1772-1788	สีดอกไม้มะสุ (masuhanairo - Smoke Blue 舛花色 no.37)
1778	สีลูกหม่อน (kuwanomiiro - Mulberry 桑の実色 no.8)
1781	สีน้ำตาลโคโบริเอ็นชู (enshūcha - Coral Rust 遠州茶 no.38)
1784	สีเหยี่ยวแดงเบนิ (benitobi - Pompeian Red 紅鷹 no.5)
	สีเปลือกไม้สนฮิโนกิแดงเบนิ (benihiwada - Oxblood Red 紅檜皮)
	สีเทาเงิน (ginnezumi - Silver Gray 銀鼠 no.4)
	สีต้นหอมอ่อน (mizuasagi - Bright Turquoise 水浅葱 no.21)
	สีผนังหมาด (namakabeiro - Tawny Olive 生壁色 no.18)
	สีเทาคุน้ำ (dobunezumi - Dove Gray 井鼠 no.14)
	สีเทาซากุระ (sakuranezu - Silver Pink 桜鼠 no.35)
	สีไผ่เขียว (aotakeiro - Jewel Green 青竹色)
	สีห้องเสื้อฟ้าเหล็ก (tetsuonando - Storm Blue 鉄御納戸 no.23)
	สีน้ำเงินกรมท่า (konjō - Prussian Blue 紺青 no.49)

สีใบอ่อนนกฮิวะ (hiwamoegi - Fresh Green 鶯萌黄)
 สีห้องเสื้อผ้าสนิม (sabionando - Goblin Blue 錆御納戸 no.44)
 สีเทาทุ่งม่วง (budōnezu - Plum Purple 葡萄鼠 no.128)
 สีเทาขาว (shironezu - Pearl Gray 白鼠 no.11)

สมัยเอโดะช่วงปลาย

1797 สีเหี่ยวม่วง (murasakiobi - Indian Purple 紫鳶)
 สีม่วงฟูจิ (fujimurasaki - Wistaria Violet 藤紫)
 1781-1800 สีห้องเสื้อผ้าโคโร (kōrainando - Canton Blue 高麗納戸 no.42)
 1789-1800 สีน้ำตาลขาวริคิว (rikyūshiracha - Citron Gray 利休白茶 no.72)
 1801-1804 สีน้ำตาลใบหลิว (yanagicha - Citron Green 柳茶 no.100)
 สีต้นหอมสนิม (sabisagi - Light Saxe Blue 錆浅葱 no.38)
 1808 สีเหล็ก (tetsuiri - River Blue 鉄色 no.24)
 สีดอกไม้แดงเบนิคาเค (benikakehanairo - Gentian Blue 紅掛花色)
 สีน้ำตาลโอเมชิ (omeshicha - Moon Gray 御召茶 no.104)
 สีน้ำตาลย้อมร้อย (momoshiocha - Arabian Red 百塩茶 no.23)
 สีดอกยามานูกิ (yamabuki - Marigold Yellow 山吹色)
 สีน้ำตาลชิดัง (shikancha - Copper Rose 芝翫茶 no.6)
 1816 สีน้ำตาลไบโค (baikōcha - Silver Sage 梅幸茶 no.90)
 1801-1829 สีปีกนกโทคิ (tokihairo - Cupid Pink 鶉羽色)
 สีน้ำตาลลูกบิระ (biwacha - Ocher Beige 枇杷茶 no.32)
 สีน้ำตาลจินนกโทคิ (tokigaracha - Melon Pink ときがら茶 no.7)
 สีน้ำตาลเปลือกเกาลัด (kurikawacha 栗皮茶 no.21)
 สีน้ำตาลชา (senchairo 煎茶色 no.34, 96)
 สีน้ำตาลลูกหม่อน (kuwacha - Maize 桑茶)
 สีน้ำตาลดอกยามานูกิ (yamabukicha - Gold 山吹茶 no.40)
 สีลูกพลับอ่อน (mizugaki - Ash Rose 水がき no.2)
 สีห้องฟ้าแดงเบนิคาเค (benikakesorairo - Salvia Blue 紅掛空色)
 สีดอกบ๊วยดำ (kurokōbai - Dusky Purple 黒紅梅 no.13)
 สีเทาใบหลิว (yanaginezu - Eggshell Green 柳鼠 no.90)

	สีหลังใบทิว (urayanagi - Mist Green 裏柳)
	สีน้ำตาลไม้กฤษณา (tonocha - Chinese Green 沈香茶 no.122)
	สีใบต้นสน (matsubairo - Jade Green 松葉色)
	สีต้นทิว (kusayanagi - Silver Sage 草柳 no.20)
	สีห้องเสื้อผ้าโอเมชิ (omeshionando - Slate Blue 御召御納戸 no.45)
	สีชะเง้อไถ (kamenozoki - Horizon Blue 瓶覗 no.25)
	สีเทาท่าเรือ (minatonezu - Aqua Gray 湊鼠 no.116)
	สีดอกไม้อย่างขาว (noshimehanairo - Oriental Blue 熨斗目花色 no.41)
	สีน้ำตาลอิวาอิ (iwaicha - Slate Olive 岩井茶 no.103)
	สีน้ำตาลหมึกคราม (aizumicha - Dark Slate 藍墨茶 no.108)
	สีเทาแดงเบนิเคชิ (benikeshinezumi - Black Berry 紅消鼠 no.47)
	สีเทาปีกนกพิราบ (hatobanezumi - Lilac Hazy 鳩羽鼠 no.127)
1804-1843	สีน้ำตาลริคัง (rikancha - Olive Drab 璃寛茶 no.119)
1833	สีเหลืองฟูจิ (tōō - Sunflower 藤黄)
1841	สีเกาลัด (kuriro 栗色 no.10)
1851	สีแดงเบนิสด (benihi - Scarlet 紅緋)

4 สีอิมา สีน้ำตาล และสีน้ำเงินในกลุ่มต่าง ๆ (เพิ่มเติม)

บทความสีเทาในวัฒนธรรมญี่ปุ่นสมัยเอโดะ เป็นการรวบรวมสีเทาซึ่งมีคำว่า หนู (nezu 鼠) ในชื่อเรียกสี ได้จำนวน 130 ชื่อเรียก แบ่งได้ออกเป็น 8 กลุ่มสี (กลุ่มสีเทา, กลุ่มสีแดง, กลุ่มสีส้ม, กลุ่มสีเหลือง, กลุ่มสีเขียว, กลุ่มสีน้ำเงินเขียว, กลุ่มสีน้ำเงิน และกลุ่มสีม่วง) สีเทาที่เกิดขึ้นในสมัยนี้ค่อนข้างหลากหลาย เพียงแค่ไม่สดใส เนื่องจากการผสมให้เกิดสีที่หม่นลง เพื่อหลีกเลี่ยงกฎข้อห้ามการสวมเสื้อผ้าสีสดใส ชื่อที่ได้จึงเป็นชื่อเรียกสีเดิมที่นิยมใช้กันมาตั้งแต่ในอดีตแต่เพิ่มคำว่าหนู (สีเทา) ลงไป

ในช่วงกลางถึงปลายสมัยเอโดะ มีความนิยมสีเทาและสีน้ำตาลเกิดขึ้นอย่างมาก กระทั่งถูกเรียกกลุ่มสีนี้ว่า หนูร้อย น้ำตาลสี่สิบแปด (Shijūhacha Hyakunezumi 四十八茶百鼠) ซึ่งไม่ได้หมายถึงจำนวนตามนั้น แต่มีความหมายว่ามีจำนวนที่มาก จึงมีบทความสีน้ำตาลในวัฒนธรรมญี่ปุ่นสมัยเอโดะตามมา โดยในบทความนี้ได้รวบรวมสีน้ำตาลที่มีคำว่า ชา

(cha 茶) ในชื่อเรียกสี ซึ่งรวบรวมได้ 124 ชื่อเรียก แบ่งได้ออกเป็น 6 กลุ่ม (กลุ่มสีแดง, กลุ่มสีส้ม, กลุ่มสีเหลือง, กลุ่มสีเขียว, กลุ่มสีน้ำเงินและกลุ่มสีเทา) เนื่องจากเป็นสีน้ำตาล จึงพบในกลุ่มสีแดง ส้มและเหลืองเป็นจำนวนมาก

แม้ว่าสีน้ำเงินจะไม่ได้อยู่ในชื่อเรียก หนูร่อย น้ำตาลสีสับแปด ก็ตาม แต่สีน้ำเงินก็เป็นอีกหนึ่งสีที่ได้รับความนิยมเป็นอย่างมากสมัยเอโดะ เพราะไม่ใช่เพียงเฉพาะเสื้อผ้าเครื่องนุ่งห่ม แต่ยังนิยมใช้กับเครื่องใช้ในครัวเรือน กระทั่งสีที่ใช้ในงานภาพพิมพ์แกะไม้อุคิโยเอะ จึงทำให้เกิดบทความสีน้ำเงินในวัฒนธรรมญี่ปุ่นสมัยเอโดะ ต่อเนื่อง และเมื่อเป็นบทความที่ต่อเนื่องกันจึงได้นำเอา คำว่า คราม (ai 藍) และกรมท่า (kon 紺) ที่อยู่ในชื่อเรียกสี ซึ่งรวบรวมได้ 85 ชื่อเรียก แบ่งได้ออกเป็น 7 กลุ่มสี (กลุ่มสีแดง, กลุ่มสีเหลือง, กลุ่มสีเขียว, กลุ่มสีน้ำเงินเขียว, กลุ่มสีน้ำเงิน, กลุ่มสีน้ำเงินม่วงและกลุ่มสีเทา)

และเพื่อความสมบูรณ์ สีเทา สีน้ำตาล และสีน้ำเงิน ยังมีชื่อเรียกอื่นอีกจำนวนมากที่ได้รับความนิยมร่วมสมัยกัน แต่ไม่ได้ใส่ไว้ในบทความข้างต้น บทความนี้จึงรวบรวมสีที่ไม่ได้กล่าวไว้มาเพิ่มเติม ในส่วนของการอธิบายสีจึงมีการอ้างอิงบทความก่อนหน้าอยู่จำนวนมาก แบ่งออกได้เป็น 7 กลุ่มสี (กลุ่มสีแดง, กลุ่มสีส้ม, กลุ่มสีเหลือง, กลุ่มสีน้ำเงินเขียว, กลุ่มสีน้ำเงิน, กลุ่มสีน้ำเงินม่วงและกลุ่มสีม่วง) พบว่ากลุ่มสีน้ำเงินมีชื่อเรียกอื่นอยู่จำนวนมาก และด้วยความนิยมเดิมคำว่า หนู ลงไปในชื่อ จึงมีจำนวนสีเทาในชื่อเรียกอื่นเหลืออยู่น้อยที่สุด

4.1 กลุ่มสีแดง

สีลูกพลับอ่อน (mizugaki - Ash Rose 水柿 no.2) เป็นการย้อมทับกันของสีน้ำ และสีลูกพลับ (kakiro - Brick Dust 柿色 no.15) ทำให้มีเฉดสีแดงเบนิหม่น ๆ ผสมอยู่ในเนื้อสีแต่อ่อนกว่า จึงทำให้สีที่ได้มีความอ่อนโยน ซึ่งคล้ายกันกับสีต้นหอมนกโทคิ (tokiasagi 鵜浅葱 no.1) ที่จะอ่อนกว่าเพียงเล็กน้อย สีต้นหอมนกโทคินี้ยังมีเนื้อสีเดียวกันกับที่กล่าวไปแล้วในบทความสีน้ำตาลในวัฒนธรรมญี่ปุ่นสมัยเอโดะ อีกด้วย คือ สีน้ำตาลจินนกโทคิ (tokigara cha 鵜唐茶 no.7) และสีน้ำตาลแห้งนกโทคิ (tokigaracha 鵜枯茶 no.8)

สีย้อมสนญี่ปุ่น (sugisome 杉染 no.9) เป็นสีน้ำตาลแดงหม่นเข้มเกิดจากการนำใบของสนญี่ปุ่นมาย้อมตามชื่อเรียกสี ซึ่งเป็นสีเดียวกันกับสีน้ำตาลเอโดะ (edocha - Garnet Brown

江戸茶 no.16) ที่ได้รับความนิยมอย่างมามีชื่อปรากฏขึ้นในช่วงต้นของยุคสมัย และยังมีอีกชื่อเรียกว่าสีน้ำตาลแห่งยุค (toseicha 当世茶 no.17)

สีเหี่ยวดำ (kurotobihiro - Woodland Brown 黒鳶色 no.12) เป็นสีน้ำตาลที่มีความใกล้เคียงกับสีดำมาก มีค่าสีเดียวกับ สีน้ำตาลย้อมร้อย (momoshiocha - Arabian Red 百塩茶 no.23, 百入茶 no.24) สีน้ำตาลชาดำ (asencha 阿仙茶 no.25) และเป็นอีกขั้นที่เข้มขึ้นของสีเหี่ยว (tobihiro - Coconut Brown 鳶色 no.7) ซึ่งเป็นสีน้ำตาลที่ได้รับความนิยมอย่างมากในช่วงต้นสมัยเอโดะ และยังรวมกับอีกหลายเฉด อย่างสีเหี่ยวม่วง (murasakitobi - Indian Purple 紫鳶 no.11) สีเหี่ยวแดงเบนิ (benitobihiro - Pompeian Red 紅鳶色 no.5) สีเหี่ยวกรมท่า (kontobi 紺鳶 no.56) เป็นต้น

ลำดับ	ภาษาญี่ปุ่น	เสียงอ่าน	ภาษาไทย	ภาษาอังกฤษ	ค่าสี CMYK
1	とくあさぎ 鴉浅葱	tokiasagi	ต้นหอมนกโทติ		0, 40, 30, 10
2	みずがき 水柿	mizugaki	ลูกพลับอ่อน	Ash Rose	0, 40, 30, 20
3	べにかきいろ 紅柿色	benikakihiro	สีลูกพลับแดง		0, 80, 70, 20
4	かばいろ 樺色	kabairo	สีต้นกาวะ	Burnt Orange	0, 72, 80, 35
5	べにとびいろ 紅鳶色	benitobihiro	สีเหี่ยวแดงเบนิ	Pompeian Red	0, 50, 25, 50
6	くりうめ 栗梅	kuriume	บ๊วยเกาหลี	Dark Cardinal	0, 60, 45, 50
7	むらさきとび 紫 鳶	murasakitobi	เหี่ยวม่วง	Indian Purple	0, 50, 13, 70
8	くわのみいろ 桑の美色	kuwanomihiro	สีลูกหม่อน	Mulberry	0, 80, 0, 80
9	すぎそめ 杉染	sugisome	ย้อมสนญี่ปุ่น		0, 54, 60, 60
10	くりいろ 栗色	kurihiro	สีเกาหลี		0, 50, 50, 70
11	とびいろ 鳶色	tobihiro	สีเหี่ยว	Coconut Brown	0, 41, 45, 70
12	くるとびいろ 黒鳶色	kurotobihiro	สีเหี่ยวดำ	Woodland Brown	0, 63, 70, 80
13	くろこうばい 黒紅梅	kurokōbai	ดอกบ๊วยดำ	Dusky Purple	0, 80, 40, 90

4.2 กลุ่มสีส้ม

สีลูกพลับผาด (kakishibuiri 柿渋色 no.14) สีน้ำตาลส้มหม่นเข้มนี้ ในสมัยเอโดะจะเรียกสั้น ๆ ว่าสีลูกพลับ (kakiro - Brick Dust 柿色 no.15) ซึ่งไม่ได้มีความหมายถึงสีของผลลูกพลับจริง ๆ ที่มีสีส้มสดเข้ม เนื้อสีเดียวกับน้ำตาลลูกท้อป่า (momoyamacha 桃山茶 no.40) เพียงแต่ใช้ชื่อเรียกเดียวกันเท่านั้น สีลูกพลับผาดนี้เมื่อย้อมรวมกับสีแดงเบนิกะระ (benigara 紅柄) หรือที่เรียกว่า สีเบนิกะระ แร่สีแดงเข้มที่นำเข้ามาจากรัฐเบงกอลทางตะวันออกของประเทศอินเดีย จะได้สีน้ำตาลที่มีเนื้อแดงมากขึ้น อย่างสีน้ำตาลตันจูโรชะ (danju-rocha - Attic Rose 団十郎茶 no.10) สีที่ได้รับความนิยมอย่างมากสีหนึ่งในยุคสมัยเอโดะ

สีไผ่สีดาเกะเงิน (ginsusutake - Maple Sugar 銀煤竹 no.17) ก่อนข้างเป็นสีเทาสว่างอมส้ม ซึ่งมีอีกชื่อเรียกคือสีน้ำตาลคิชู (kishūcha 紀州茶 no.118)

สีผนังหมาด (namakabeiro - Tawny Olive 生壁色 no.18) คล้ายกับสีผนังดินที่ยังไม่แห้ง แม้ว่าจะไม่มีคำว่าเทาหยาบอยู่ในคำลงท้ายชื่อเรียกสี แต่เป็นหนึ่งในกลุ่มสีเทาหยาบที่ได้รับความนิยมอย่างมากในช่วงกลางจนปลายสมัยเอโดะ และยังมีในเฉดอื่น ๆ อีกเช่น สีผนังหมาดคราม (ainamakabe 藍生壁 no.74) ในเฉดน้ำเงินเห็นได้ทั่วไปในชีวิตประจำวัน สีผนังหมาดฟูจิ (fujinamakabe 藤生壁) ในเฉดม่วงมีรสนิยมโดดเด่น สีผนังหมาดเอโดะ (namakabe 江戸生壁) ในเฉดแดงเบนิ และสีผนังหมาดริคิว (namakabe 利休生壁) ในเฉดเขียวเป็นต้น

ลำดับ	ภาษาญี่ปุ่น	เสียงอ่าน	ภาษาไทย	ภาษาอังกฤษ	ค่าสี CMYK
14	かきしぶい 柿渋色	kakishibuiri	สีลูกพลับผาด		0, 53, 70, 40
15	かきいろ 柿色	kakiro	สีลูกพลับ	Brick Dust	0, 53, 70, 40
16	けんぽうぞめ 憲法染	kenpōzome	ย้อมเกนโป		0, 45, 90, 90
17	ぎんすすたけ 銀煤竹	ginsusutake	ไผ่สีดาเกะเงิน	Maple Sugar	0, 10, 20, 40
18	なまかべいろ 生壁色	namakabeiro	สีผนังหมาด	Tawny Olive	0, 15, 40, 50
19	きやらいろ 伽羅色	kyarairo	สีไม้หอมกฤษณา	Russet Brown	0, 25, 50, 50

4.3 กลุ่มสีเหลือง

สีต้นหลิว (kusayanagi - Silver Sage 草柳 no.20) มีอีกชื่อเรียกหนึ่งว่า สีน้ำตาลใบโค (baikōcha - Silver Sage 梅幸茶 no.90) ที่ถูกเรียกอย่างกว้างขวางกว่าสีต้นหลิวมาก เนื่องจากเป็นชื่อของนักแสดงละครคาบูกิชื่อดังที่ได้รับความนิยมอย่างมากในยุคสมัยนั้น ไม่น้อยไปกว่าสีน้ำตาลโรโค (rokōcha - Beech 路考茶 no.93) เลยทีเดียว

ลำดับ	ภาษาญี่ปุ่น	เสียงอ่าน	ภาษาไทย	ภาษาอังกฤษ	ค่าสี CMYK
20	くさやなぎ 草柳	kusayanagi	ต้นหลิว	Silver Sage	7, 0, 65, 50

4.4 กลุ่มสีน้ำเงินเขียว

สีต้นหอม (asagiirō - Blue Turquoise 浅葱色 no.22 ภาพที่ 2) สีใบอ่อนของต้นหอม เป็นสีกลาง ๆ ระหว่างน้ำเงินกับเขียว จะเข้มกว่าสีต้นหอมอ่อน (mizuasagi - Bright Turquoise 水浅葱 no.21) ที่เป็นสีครามขมอมบาง ๆ

สีห้องเสื้อผ้า (nandoiro - Tapestry Blue 納戸色 no.39) คือสีขมคราม ที่ถูกเรียกขึ้นในสมัยเอโดะ คำว่า นันโดะ (納戸) หมายถึงพื้นที่หรือห้องที่มีไว้สำหรับการเก็บเสื้อผ้าเครื่องแต่งกาย เครื่องใช้เครื่องเรือนที่ใช้ในชีวิตประจำวัน ซึ่งภายในปราสาทเอโดะ ไม่ว่าจะเป็นม่านทางผ่านเข้าไปยังในห้อง สีเสื้อผ้าของเจ้าหน้าที่ ภายในโกดังที่มีดสลัวนี้ ทำให้เรียกสีครามนี้ว่านันโดะ มีทั้งรูปสุภาพคือเดิม โอะ (御) ลงไปที่หน้านันโดะ (納戸) อย่างสีห้องเสื้อผ้า (onandoiro - Tapestry Blue 御納戸色 no.40) และผสมกับสีอื่นเพิ่มความหลากหลาย อย่างเช่น สีห้องเสื้อผ้าเหล็ก (tetsuonando - Storm Blue 鉄御納戸 no.23) สีครามอมน้ำเงินเขียวหม่นเข้ม เป็นสีที่นิยมใช้กันมากในชีวิตประจำวัน หรือสีห้องเสื้อผ้าสนิม (sabionando - Goblin Blue 錆御納戸 no.44) ที่ผสมสนิมและเพิ่มเทาอ่อนข้างเข้ม ซึ่งใกล้เคียงกับสีห้องเสื้อผ้าโคโร (kōrainando - Canton Blue 高麗納戸 no.42 ภาพที่ 3) ชื่อสีที่มาจากชื่อร้านของนักแสดงคาบูกิ ร้านโคโร (高麗屋) นั่นเอง

ลำดับ	ภาษาญี่ปุ่น	เสียงอ่าน	ภาษาไทย	ภาษาอังกฤษ	ค่าสี CMYK
21	みずあさぎ 水浅葱	mizuasagi	ต้นหอมอ่อน	Bright Turquoise	60, 0, 23, 0
22	あさぎいろ 浅葱色	asagi-iro	สีต้นหอม	Blue Turquoise	80, 0, 30, 0
23	てつおなंद 鉄御納戸	tetsuonando	ห้องเสื้อผ้าเล็ก	Storm Blue	50, 0, 19, 65
24	てついろ 鉄色	tetsuiro	สีเหล็ก	River Blue	70, 0, 35, 80

4.5 กลุ่มสีน้ำเงิน

สีครามเป็นสีที่มีการย้อนทับไปมาหลายครั้ง เพื่อให้เกิดความเข้มอ่อนที่ต่างกันไป จึงทำให้เกิดชื่อเรียกสีแตกต่างกันออกไปด้วย สีชะเง้อไห (kamenozoki - Horizon Blue 瓶覗 no.25) เกิดจากการนำผ้าลงไปแช่ครามเพียงเล็กน้อย เหมือนเพียงแค่แอบมองในไหครามเท่านั้น จึงเป็นหนึ่งในลำดับของสีคราม ซึ่งไล่ตามลำดับความอ่อนดังต่อไปนี้ สีขาวคราม (aijiro 藍白 no.9) สีม่ขาว (shirokoroshi 白殺し) สีชะเง้อไห (kamenozoki - Horizon Blue 瓶覗 no.25) สีต้นหอม (asagi-iro - Blue Turquoise 浅葱色 no.22) สีฮะนะดะ (hanadairo - Sapphire Blue 縹色 no.33) สีคราม (aiiro - Marine Blue 藍色 no.27) สีกรมท่า (koniro - Navy Blue 紺色 no.59) และชื่อสีชะเง้อไหยังเล่นกับความหมาย เหมือนชะเง้อมองในไหคราม น้ำสะท้อนเห็นสีของท้องฟ้าอีกด้วย

สีฮะนะดะ (hanadairo - Sapphire Blue 縹色 no.33) เป็นชื่อเรียกสีน้ำเงินในสมัยเอโดะ ก่อนหน้านั้นจะใช้เพียงตัวฮิรางานะ (ฮะนะดะ はなだ) เท่านั้น และยังใช้มีชื่อเรียกที่คันจิตัวเดียวกันแต่ออกคนละเสียง hyōshishoku 縹色 no. พอเข้าสู่สมัยเอโดะยังใช้เสียงเดิมแต่คันจิคนละตัว สีนาดอกไม้ (hanadairo - Sapphire Blue 花田色 no.35) ดอกไม้เล็ก ๆ สีน้ำเงินที่จะพบเห็นได้ทั่วไปตามทุ่งนาในช่วงฤดูฝน และยังมีเรียกสีนี้สั้น ๆ ว่าสีดอกไม้น้ำเงิน (hanairo - Sapphire Blue 花色 no.36)

อีกหนึ่งสีดอกไม้น้ำเงินหม่นเข้มของสีดอกไม้มะสุ (masuhanairo - Smoke Blue 舂花色 no.37) เป็นอีกหนึ่งสีที่ได้รับความนิยมมาจากการแสดงคาบูกิชื่อดังสมัยเอโดะ อธิกันว่า ต้นจูโระรุ่นที่ห้า (五代目 市川團十郎 ภาพที่ 4) ซึ่งเขาคำว่า มะสุ มาจากตราประจำลูกอิชิกาวา (市川) เรียกว่า มิมะสุ (三冊) เป็นรูปทรงสี่เหลี่ยมไม้ที่มีไว้วัดปริมาตรเรียงกันสามขนาด ใหญ่

กลาง เล็ก แล้วรวมเข้ากับสีดอกไม้นิยมใช้ร่วมกันกับสีน้ำตาลตันจูโระ (danjurocha - Attic Rose 団十郎茶 no.10)

บทความสีน้ำเงินในวัฒนธรรมญี่ปุ่นสมัยเอโดะ ได้กล่าวถึงความสำคัญ และที่มาของชื่อ เจแปนบลู (Japan Blue ジャパン・ブルー) ไว้แล้ว สีครามที่ใช้ในภาพพิมพ์แกะไม้อุคิโยเอะสมัยเอโดะเมื่อได้ออกไปสู่สายตาชาวตะวันตก ก็ได้ส่งอิทธิพลกับศิลปินอิมเพรสชันนิสต์เป็นอย่างมาก จนกระทั่งได้เรียกชื่อสีตามชื่อจิตรกรภาพพิมพ์อย่าง สีอิโรชิเงะ (hiroshige - Hiroshige Blue ヒロシゲ no.45) ของอุตางาวะ อิโรชิเงะ (Utagawa Hiroshige 歌川広重 ภาพที่ 5) ซึ่งก็คือสีครามหรือที่รู้จักกันในชื่อสีครามเบโระ (berocai ベロ藍 no.31) สีที่นำเข้ามาในญี่ปุ่นต้นศตวรรษ 19 ตามสถานที่ที่ผลิต เช่น ปารีส คือสีปรัสเซียนบลู (Prussian blue 紺青 no.49) และเบอร์ลิน คือสีเบอร์ลินบลู (berensu no.47, berurinao no.48 - Berlin blue 柏林青) เป็นต้น

ลำดับ	ภาษาญี่ปุ่น	เสียงอ่าน	ภาษาไทย	ภาษาอังกฤษ	ค่าสี CMYK
25	かめのぞき 瓶 覗	kamenozoki	ชะเง้อไ้	Horizon Blue	25, 0, 6, 3
26	あさきはなだ 浅 縹	asakihanada	ชะนะตะบาง		60, 0, 15, 0
27	あさはなだ 浅 縹	asahanada	ชะนะตะบาง		60, 0, 15, 0
28	うすはなだ 浅 縹	usuhanada	ชะนะตะบาง		60, 0, 15, 0
29	うすはなだ 薄 縹	usuhanada	ชะนะตะอ่อน		60, 0, 15, 0
30	はなあさぎ 花浅葱	hanaasagi	ต้นหอมดอกไม้	Cerulean Blue	80, 0, 20, 5
31	そらいろ 空色	sorairo	สีท้องฟ้า	Sky Blue	60, 15, 0, 0
32	つぎのはなだ 次 縹	tsuginohanada	ชะนะตะถัดไป		80, 0, 0, 30
33	はなだいろ 縹 色	hanadairo	สีชะนะตะ	Sapphire Blue	85, 11, 0, 35
34	ひょうししょく 縹 色	hyōshishoku	สีชะนะตะ	Sapphire Blue	85, 11, 0, 35
35	はなだいろ 花田色	hanadairo	สีนาดอกไม้	Sapphire Blue	85, 11, 0, 35
36	はないろ 花色	hanairo	สีดอกไม้	Sapphire Blue	85, 11, 0, 35
37	ますはないろ 舂花色	masuhanairo	สีดอกไม้มะสุ	Smoke Blue	80, 0, 0, 50
38	さびあさぎ 錆浅葱	sabiasagi	ต้นหอมสนิม	Light Saxe Blue	60, 0, 15, 40
39	なんどいろ 納戸色	nandoiro	สีห้องเสื้อผ้า	Tapestry Blue	80, 0, 20, 50

ลำดับ	ภาษาญี่ปุ่น	เสียงอ่าน	ภาษาไทย	ภาษาอังกฤษ	ค่าสี CMYK
40	御納戸色 おなんどいろ	onandoiro	สีท้องเสื้อผ้า	Tapestry Blue	80, 0, 20, 50
41	熨斗目花色 のしめはないろ	noshimehanairo	ดอกไม้ลายขวาง	Oriental Blue	60, 0, 0, 60
42	高麗納戸 こうらいなんど	kōrainando	ท้องเสื้อผ้าโคโร	Canton Blue	70, 0, 18, 70
43	錆納戸 さびなんど	sabinando	ท้องเสื้อผ้าสนิม	Goblin Blue	50, 0, 13, 60
44	錆御納戸 さびおなんど	sabionando	ท้องเสื้อผ้าสนิม	Goblin Blue	50, 0, 13, 60
45	御召御納戸 おめしおなんど	omeshionando	ท้องเสื้อผ้าโอเมชิ	Slate Blue	40, 0, 0, 65
46	ヒロシゲ	hiroshige	อิโรชิเงะ	Hiroshige Blue	90, 23, 0, 70
47	伯林青 べりんず	berensu	เบอร์ลินบลู	Berlin blue	90, 23, 0, 70
48	伯林青 べりんず	berurinao	เบอร์ลินบลู	Berlin blue	90, 23, 0, 70
49	深 縹 ふかきはなだ	fukakihanada	ฮะนะตะลึกลับ		100, 25, 0, 60
50	青 褐 あおかし	aokachi	น้ำเงินแก่		100, 25, 0, 100

4.6 กลุ่มสีน้ำเงินม่วง

เอกสารขนบธรรมเนียมเอ็งคิซึคิ (延喜式) สมัยเฮอันได้กำหนดลำดับความเข้มอ่อนของสีฮะนะตะไว้ 4 เจดคือ สีฮะนะตะลึกลับ (fukakihanada 深縹 no.49), สีฮะนะตะกลาง (nakanohanada 中縹 no.52), สีฮะนะตะถัดไป (tsuginohanada 次縹 no.31) และสีฮะนะตะบาง (asakihanada 浅縹 no.27) ตามลำดับความเข้ม

ลำดับ	ภาษาญี่ปุ่น	เสียงอ่าน	ภาษาไทย	ภาษาอังกฤษ	ค่าสี CMYK
51	群 青 ぐんじょう	gunjō	น้ำเงินกุนโจ	Forget-me-not Blue	100, 58, 0, 5
52	中 縹 なかのはなだ	nakanohanada	ฮะนะตะกลาง		100, 30, 0, 50

4.7 กลุ่มสีม่วง

สีม่วงเป็นที่ได้รับในความนิยมในกลุ่มหญิงสาวเป็นอย่างมากมาตั้งแต่สมัยเฮอัน ด้วยข้อห้ามเรื่องสีม่วงและการใช้สีสดใสนในสมัยเอโดะ จึงทำให้เกิดการนำสีม่วงมาผสมกับสีท้องเสื้อผ้า

(nandoiro - Tapestry Blue 納戸色 no.39) เพื่อให้สีหม่นลง สีม่วงหม่นสว่างของสีห้องเสื้อผ้าฟูจิ (fujinando 藤納戸 no.53) จึงเกิดขึ้น

สีแก่ (kachihiro, kachiniro - Indigo 褐色 no.54, no.55) สีครามที่ย้อมเข้มมากจนเกือบจะเห็นเป็นสีดำ ออกเสียงพ้องกับคำว่าชัยชนะ (katsu 勝つ) เมื่อรวมกับคำว่า สี จะผันเป็น kachihiro 勝ち色 ในสมัยเอโดะนิยมเรียกว่า kachiniro เป็นสีที่ใช้กับอาวุธเสื้อเกาะ เพื่อความเป็นสิริมงคลในการออกรบ และคันจิตัวเดียวกันนี้ ยังพ้องรูปกับสีน้ำตาลแดงมืด ที่อ่านออกเสียงว่า (kasshoku 褐色) อีกด้วย

ลำดับ	ภาษาญี่ปุ่น	เสียงอ่าน	ภาษาไทย	ภาษาอังกฤษ	ค่าสี CMYK
52	ふじなんど 藤納戸	fujinando	ห้องเสื้อผ้าฟูจิ		60, 45, 0, 25
53	かちいろ 褐色	kachihiro	สีแก่	Indigo	60, 45, 0, 85
54	かちんいろ 褐色	kachiniro	สีแก่	Indigo	60, 45, 0, 85

สรุป

จากการศึกษาเกี่ยวกับสีในวัฒนธรรมเอโดะอย่างต่อเนื่องทำให้พบว่า การที่สีหนึ่ง ๆ จะกลายเป็นสีที่ใช้เป็นหลักในแต่ละสังคมและแต่ละยุคสมัยนั้นมีปัจจัยที่แตกต่างกัน ในสมัยเอโดะของประเทศญี่ปุ่น แม้เศรษฐกิจที่ขยายตัวจากการผลิตที่สำคัญ ๆ ที่เกิดขึ้นในประเทศ เช่น การทอผ้าไหมหรือการทำเครื่องเคลือบดินเผา ไปจนกระทั่งการค้นพบทรัพยากรธรรมชาติ เช่น แหล่งแร่ต่าง ๆ นอกจากนี้การค้าภายในประเทศ (เนื่องจากรัฐบาลปิดส่วนใหญ่ของประเทศไม่ติดต่อกับต่างชาติ) ที่รุ่งเรืองอย่างมากจะส่งผลผลักดันให้เกิดงานก่อสร้างถนนสายสำคัญ ๆ ทั่วประเทศที่ยังใช้กันมาจนปัจจุบันและก่อให้เกิดเศรษฐกิจที่มั่นคง ขนขึ้นพ่อค้าที่คุมเศรษฐกิจส่วนใหญ่ของประเทศไว้ได้ถูกห้ามแต่งตัวด้วยสีสันตดุจดาสวยงามจึงต้องสวมใส่แต่เสื้อผ้าในสามกลุ่มสีที่ศึกษานี้เป็นหลัก อย่างไรก็ตาม ด้วยความที่ใส่ใจในการแสดงออก จึงมีการค้นคิดรายละเอียดของโทนสีเพื่อให้เกิดความแตกต่างอย่างมากที่สุดภายใต้สีทั้งสามนี้ อาศัยการสนับสนุนจากวัสดุที่ใช้ทำสีจากพืช เช่น คราม หรือสีจากหินและดินประเภทต่าง ๆ ทำให้ช่างฝีมือผลิตสีได้หลายหลาย เกิดเป็นชื่อสีต่าง ๆ กันดังกล่าว

เชิงอรรถ

- 1 จิรายุ พงษ์วรุตม์. “สีเทาในวัฒนธรรมญี่ปุ่นสมัยเอโดะ” (วารสารศิลป์ พีระศรี คณะจิตรกรรมประติมากรรมและภาพพิมพ์ มหาวิทยาลัยศิลปากร, 4,1 (กันยายน, 2559): 210-245.
- 2 จิรายุ พงษ์วรุตม์. “สีน้ำตาลในวัฒนธรรมญี่ปุ่นสมัยเอโดะ” (วารสารศิลป์ พีระศรี คณะจิตรกรรม ประติมากรรมและภาพพิมพ์ มหาวิทยาลัยศิลปากร, 5,1 (กันยายน, 2560): 215-243.
- 3 จิรายุ พงษ์วรุตม์. “สีน้ำเงินในวัฒนธรรมญี่ปุ่นสมัยเอโดะ” (วารสารศิลป์ พีระศรี คณะจิตรกรรม ประติมากรรมและภาพพิมพ์ มหาวิทยาลัยศิลปากร, 6,1 (กันยายน, 2561): 220-237.
- 4 長崎盛輝 (2017) 『日本の伝統色—その色名と色調』 青幻舎. 286-294.
- 5 จิรายุ พงษ์วรุตม์. “ความงามแบบประเพณีญี่ปุ่นในงานออกแบบกราฟิกโปสเตอร์สมัยใหม่และร่วมสมัย” (วารสารศิลป์ พีระศรี คณะจิตรกรรมประติมากรรมและภาพพิมพ์ มหาวิทยาลัยศิลปากร, 3,1 (กันยายน, 2558): 77.

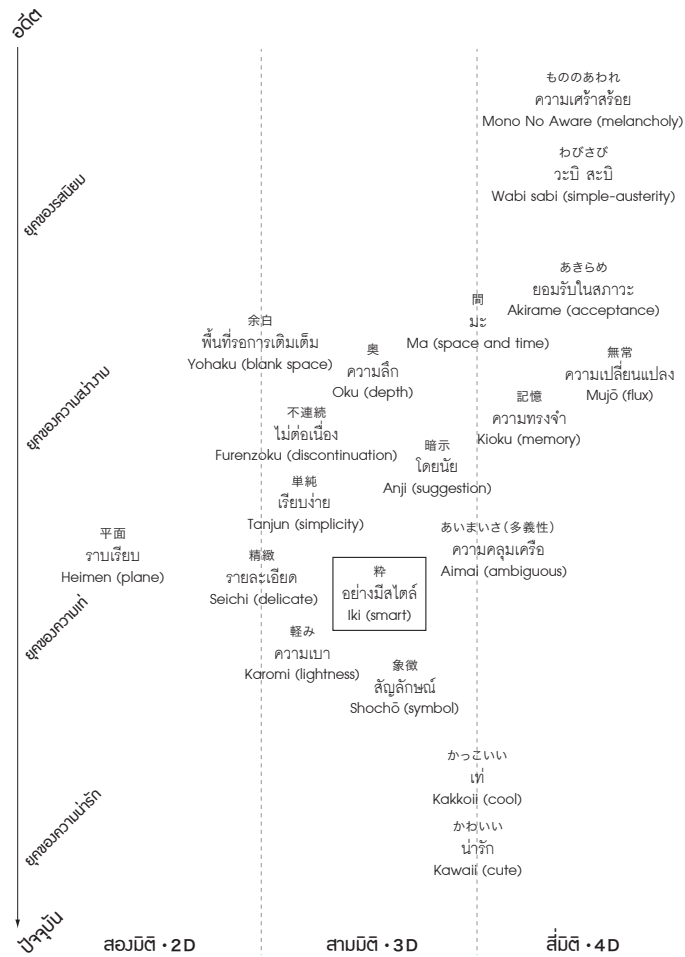
บรรณานุกรม

- จิรายุ พงษ์วราวุธ. "ความงามแบบประเพณีญี่ปุ่นในงานออกแบบกราฟิกโปสเตอร์สมัยใหม่ และร่วมสมัย". วารสารศิลป์ พีระศรี คณะจิตรกรรม ประติมากรรมและภาพพิมพ์ มหาวิทยาลัยศิลปากร, 3,1 (กันยายน, 2558): 77.
- จิรายุ พงษ์วราวุธ. "สีเทาในวัฒนธรรมญี่ปุ่นสมัยเอโดะ". วารสารศิลป์ พีระศรี คณะจิตรกรรม ประติมากรรมและภาพพิมพ์ มหาวิทยาลัยศิลปากร, 4,1 (กันยายน, 2559): 210-245.
- จิรายุ พงษ์วราวุธ. "สีน้ำตาลในวัฒนธรรมญี่ปุ่นสมัยเอโดะ". วารสารศิลป์ พีระศรี คณะจิตรกรรม ประติมากรรมและภาพพิมพ์ มหาวิทยาลัยศิลปากร, 5,1 (กันยายน, 2560): 215-243.
- จิรายุ พงษ์วราวุธ. "สีน้ำเงินในวัฒนธรรมญี่ปุ่นสมัยเอโดะ". วารสารศิลป์ พีระศรี คณะจิตรกรรม ประติมากรรมและภาพพิมพ์ มหาวิทยาลัยศิลปากร, 6,1 (กันยายน, 2561): 220-237.
- ชัยยศ อธิวัชรพันธุ์. หิมะ พระจันทร์ ดอกไม้: สนวนญี่ปุ่น. กรุงเทพมหานคร: สารคดีภาพ, 2557.

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

- コロナブックス編集部 (2009) 『とりあわせを楽しむ日本の色』 平凡社. 127.
- 河出書房新社編集部 (2015) 『京の色百科』 河出書房新社. 143.
- 丸山伸彦 (2012) 『日本史色彩事典』 吉川弘文館. 453.
- 近世文化研究会 (1995) 『図説 浮世絵に見る色と模様』 河出書房新社. 127.
- 九鬼周造 (2008) 『(対訳)「いき」の構造』 講談社. 213.
- 三井秀樹 (2008) 『かたちの日本美一和のデザイン学』 日本放送出版協会. 213.
- 小林忠雄 (2000) 『江戸・東京はどんな色一色彩表現を読む』 教育出版. 181.
- 城 一夫 (2017) 『大江戸の色彩』 青幻舎. 208.
- 早坂優子 (2014) 『和の色のものがたり 季節と暮らす365色』 視覚デザイン研究所. 128.
- 早坂優子 (2014) 『和の色のものがたり 歴史を彩る390色』 視覚デザイン研究所. 128.
- 長崎盛輝 (1990) 『色・彩飾の日本史—日本人はいかに色に生きてきたか』 淡交社. 247.

- 長崎盛輝 (2017) 『日本の伝統色—その色名と色調』 青幻舎, 327.
- 内田広由紀 (2008) 『定本 和の色事典 増補特装版』 視覚デザイン研究所, 358.
- 内田広由紀 (2014) 『定本 和の色事典』 視覚デザイン研究所, 302.
- 日野原健 (2016) 『司歌川国貞 これぞ江戸の粋』 東京美術, 136.
- 浜田信義 (2011) 『日本の伝統色』 パイインターナショナル, 192.
- 福田博美 (2015) 『鳥居清長の浮世絵に見る服飾描写の独自性：姿態美と染織表現』 文化学園大学紀要, 服装学・造形学研究, 46, 33-45.



ภาพที่ 1

ตารางแสดงความสัมพันธ์ระหว่างสุนทรียภาพแบบศิลปะในงานสองมิติ สามมิติ และสี่มิติ ตามยุคต่าง ๆ ตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน ในกรอบสี่เหลี่ยมเน้นให้เห็นตำแหน่งของ “อย่างมีสไตล์” กับยุคสมัย



ภาพที่ 2

Toyohara Kunichika

松ヶ枝 片岡我童 宮城阿蘇次郎

Woodblock print

35.7 × 23.8 cm

1886

ที่มา : National Diet Library Digital Collections



ภาพที่ 3

Utagawa Kunisada (Utagawa Toyokuni III)

五代目松本幸四郎 仁木弾正

Woodblock print

38.5 × 25.8 cm

1863

ที่มา : TNM - Tokyo National Museum





ภาพที่ 4

Tōshūsai Sharaku

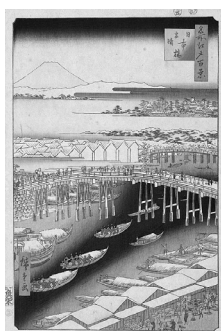
市川鯉藏の竹村定之進

Woodblock print

37.6 × 25.2 cm

1794

ที่มา : TNM - Tokyo National Museum



ภาพที่ 5

Utagawa Hiroshige

日本橋雪晴

Woodblock print

37.6 × 25.2 cm

1856

ที่มา : TNM - Tokyo National Museum



แนวคิดการออกแบบปรับปรุงเปลี่ยนการใช้สอยพื้นที่ภายในอาคารวังพระเจ้าบรมวงศ์เธอ กรมหมื่นทิฆาทวรีสวัสดิ์ (วังสามเสน) วชิรพยาบาล กรุงเทพมหานคร

Concept of Design for Improvement and Change of Use of Space in His Royal Highness Prince Divakaravongse Pravati (Samsen Palace) Palace, Wachiraphayaban Subdistrict, Bangkok Metropolis

สุนา ศิริจันทร์สว่าง Thana Sirichansawang

อาจารย์ประจำสาขาวิชาการออกแบบภายใน คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยเกษมบัณฑิต



Received : April 29, 2019

Revised : August 31, 2019

Accepted : September 3, 2019

บทคัดย่อ

บทความผลงานสร้างสรรค์นี้มีวัตถุประสงค์ 3 ประเด็นที่สำคัญ ดังนี้ 1) รวบรวมข้อมูลที่เกี่ยวข้องด้านการอนุรักษ์เพื่อปรับเปลี่ยนการใช้สอยภายในอาคารวังสามเสน 2) รวบรวมข้อมูลด้านนโยบายและความต้องการกิจกรรมพื้นที่ใช้สอยภายในโครงการ และ 3) เพื่อใช้เป็นแนวทางการออกแบบก่อสร้างและปรับปรุงพื้นที่ภายในอาคารวังสามเสน ในอนาคต ภายใต้การกำกับดูแลของวชิรพยาบาล การปรับปรุงเปลี่ยนการใช้สอย ในพื้นที่ภายในอาคารส่วนอนุรักษ์วังสามเสนมีวิธีการดำเนินงาน ได้แก่ การศึกษาข้อมูลเชิงประวัติศาสตร์ที่เกี่ยวข้อง

ในด้านสถาปัตยกรรมและประโยชน์ใช้สอยภายในอาคาร ใช้วิธีการสำรวจต่อกรณีศึกษา 4 แห่ง เป็นข้อมูลเปรียบเทียบในการจัดแบ่งพื้นที่ใช้สอยตามกิจกรรม สุดท้ายนำข้อมูลมาสังเคราะห์ เสนอเป็นแนวทางการออกแบบปรับปรุงวังสามเสน โดยจะแสดงเป็นรูปแบบการใช้สอยภายในอาคาร และทัศนียภาพการออกแบบตกแต่งภายในอาคาร

ผลสรุปด้านการออกแบบส่วนอาคารสำนักงานสภามหาวิทยาลัย มีเป้าหมายมุ่งเน้นต่อกิจกรรมการดำเนินงานด้านวิชาการ การออกแบบเน้นความทันสมัยตามกิจกรรมของสภามหาวิทยาลัยนวมินทราชินยา ในส่วนอนุรักษ์อาคารวังสามเสน มีการปรับเปลี่ยนการใช้สอยภายในอาคารโดยจัดให้มีพื้นที่สำหรับห้องประชุม ห้องรับรองบุคคลสำคัญ รวมถึงการจัดแสดงพระราชประวัติ โดยยังคงรักษารูปแบบและรายละเอียดการตกแต่งภายในอาคารเดิมไว้ เพื่ออนุรักษ์อาคารสำคัญทางประวัติศาสตร์ เป็นพื้นที่แหล่งความรู้และพื้นที่ทางวัฒนธรรมของกรุงเทพมหานคร

คำสำคัญ การอนุรักษ์วังสามเสน การปรับเปลี่ยนการใช้สอย การจัดแบ่งพื้นที่ใช้สอย
อาคารทางประวัติศาสตร์

Abstract

This article on the creative work consists of 3 main objectives as follows: 1) Collecting the information relating to the conservation for changing the use of space in Samsen Palace; 2) Collecting the information relating to the policies and needs of activities regarding the useful space in the project; and 3) To be used as the guideline for the design and construction for improvement of the space in future Samsen Palace. Besides, under the supervision of Wachiraphayaban Subdistrict, the improvement and change of the use of space in the Conservation Building at Samsen Palace consisted of the following procedures: studying the historical information relating to the architecture and utility of the building. In terms of methodology, a survey was conducted for 4 case studies to compare the allocation of useful space according to the activities. Lastly, the obtained data were synthesized and presented as the guideline for the design for improvement of Samsen Palace by showing the layout of the use of space in the building and scenery of

the interior design of the building.

According to the results of the design in the building of the Office of the University Council, the objective was to focus on the activities regarding academic operations. Thus, the design highlighted modernity according to the activities conducted by the Navamindradhiraj University Council. In terms of the conservation of Samsen Palace, the use of space in the building was changed by arranging the space for conference room and VIP reception room, as well as exhibiting the royal biography. In addition, the patterns and details of the interior design of the original buildings were maintained in order to conserve the historic buildings as a source of knowledge and culture of Bangkok Metropolis.

Key words Conservation of Samsen Palace Change of use Allocation of useful Space
Historic Building

บทนำ

ประวัติ ซึ่งเป็นต้นราชสกุล เกษมศรี ราชโอรสลำดับที่ 4 ในพระบาทสมเด็จพระจอมเกล้าเจ้าอยู่หัวรัชกาลที่ 4 ปัจจุบันตั้งอยู่ในพื้นที่ทำการของวชิรพยาบาล ภายใต้การกำกับดูแลของคณะแพทยศาสตร์และสภามหาวิทยาลัย นวมินทราชินา โดยได้รับการบริจาคที่ดินจากราชสกุล เกษมศรี เพื่อเป็นประโยชน์ต่อการแพทย์และสาธารณชนต่อไป มีวัตถุประสงค์ต้องการอนุรักษ์และปรับปรุงอาคารวังสามเสน รวมถึงสภาพภูมิทัศน์โดยรอบพื้นที่โครงการใหม่ อันเนื่องจากสภาพของอาคารที่ทรุดโทรมและสภาพแวดล้อมที่รกรุงรัง ทางวชิรพยาบาลจึงมีนโยบายในการดำเนินการอนุรักษ์อาคารวังสามเสน พร้อมทั้งการบริหารจัดการพื้นที่โดยรวมของโครงการใหม่ โดยการจัดตั้งคณะทำงานมีผู้เชี่ยวชาญในแต่ละสาขาวิชาขึ้นมาเป็นที่ปรึกษาโครงการในการดำเนินการ ประกอบด้วย ผู้เชี่ยวชาญด้านสถาปัตยกรรม ผู้เชี่ยวชาญด้านสาขาสถาปัตยกรรมภายใน ผู้เชี่ยวชาญด้านภูมิสถาปัตยกรรม และผู้เชี่ยวชาญด้านการจัดนิทรรศการ โดยทางวชิรพยาบาลได้กำหนดนโยบายและความต้องการด้านกิจกรรมการพื้นที่ภายในโครงการ ประกอบด้วย อาคาร 2 ที่สำคัญ ได้แก่ 1) ส่วนอนุรักษ์อาคารวังสามเสน และ 2) ส่วนอาคารสภามหาวิทยาลัยนวมินทราชินา เพื่อให้สอดคล้องต่อวัตถุประสงค์โครงการ

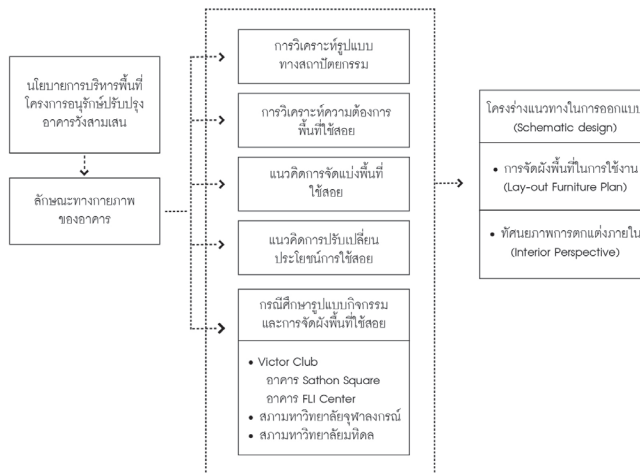
ในการอนุรักษ์ และการบำรุงรักษาอาคารทางประวัติศาสตร์ให้เป็นแหล่งความรู้ โดยข้อสรุปจะเป็นแนวทางในการออกแบบในขั้นตอนต่อไป

การปรับปรุงและปรับเปลี่ยนพื้นที่การใช้สอย¹ เพื่อการอนุรักษ์ภายในอาคารทางประวัติศาสตร์นั้น มีเป้าหมายเพื่อรักษาคุณค่า ความสำคัญของอาคารซึ่งเป็นมรดกทางวัฒนธรรมเป็นประเด็นสำคัญ ซึ่งในโครงการอนุรักษ์วังสามเสนนี้ เลือกวิธีการอนุรักษ์โดยการรื้ออาคารเดิมและสร้างใหม่ มีการดำเนินการปรับเปลี่ยนย้ายตำแหน่งตัวอาคารใหม่ เพื่อให้ตำแหน่งอาคารวังสามเสนอยู่ในพื้นที่ที่ส่งเสริมให้ตัวอาคารมีความโดดเด่น ในด้านมุมมองที่ดี ทั้งพื้นที่ภายในและจากพื้นที่จากภายนอกของตัวอาคาร รวมถึงการเพิ่มพื้นที่อาคารสำนักงานสภามหาวิทยาลัยในการให้บริการทางด้านวิชาการทางการแพทย์ เป็นการบริหารจัดการพื้นที่ในการเพิ่มประสิทธิภาพการใช้พื้นที่โดยรอบให้เกิดประโยชน์สูงสุด สอดคล้องต่อกิจกรรมในปัจจุบันและอนาคต ดังนั้น การปรับปรุงเปลี่ยนพื้นที่การใช้สอย เพื่อการอนุรักษ์ภายในอาคารทางประวัติศาสตร์ จึงเป็นการเพิ่มคุณค่าให้แก่ตัวอาคารทางประวัติศาสตร์ให้เกิดมีความชัดเจน สะท้อนให้เห็นถึงประวัติศาสตร์ทางโบราณคดีที่สามารถต่อยอดองค์ความรู้ทางวัฒนธรรมของกรุงเทพมหานครได้เป็นอย่างดี

วัตถุประสงค์ในการศึกษา

1. รวบรวมข้อมูลที่เกี่ยวข้องด้านการอนุรักษ์เพื่อปรับเปลี่ยนการใช้สอยภายในอาคารวังสามเสน
2. รวบรวมข้อมูลด้านนโยบายและความต้องการด้านกิจกรรมพื้นที่ใช้สอยภายในโครงการ
3. เพื่อใช้เป็นแนวทางการออกแบบปรับปรุงและก่อสร้างพื้นที่ภายในอาคารวังสามเสนในอนาคต

กรอบแนวคิด



แผนภูมิที่ 1 แสดงกรอบแนวคิดด้านการวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อเป็นแนวทางในการออกแบบ
ที่มา : ผู้เขียน

กรอบในการดำเนินงานในการออกแบบปรับปรุงภายในโครงการอนุรักษ์วังสามแสนนี้ แสดงแนวคิดในการดำเนินงาน เป็นแนวทางในการวิเคราะห์เพื่อออกแบบพื้นที่ภายในอาคาร ให้สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของโครงการ โดยการพิจารณานโยบายความต้องการด้านการอนุรักษ์และการบริหารจัดการพื้นที่ให้ตอบสนองต่อกิจกรรมการใช้งานในอนาคตของวิชรพยาบาล รวมถึงลักษณะทางกายภาพที่จะรองรับกิจกรรมภายในอาคาร โดยมีแนวคิดและการวิเคราะห์ต่อกิจกรรมการใช้พื้นที่และแนวคิดด้านการปรับเปลี่ยนประโยชน์ใช้สอยของอาคาร รวมถึงการสำรวจข้อมูลเปรียบเทียบด้านกิจกรรมกับกรณีศึกษา² เพื่อเป็นข้อมูลด้านการจัดแบ่งพื้นที่ใช้สอย รูปแบบด้านการตกแต่งภายใน การใช้วัสดุในการตกแต่งเพื่อรองรับต่อกิจกรรมการใช้สอยพื้นที่ในอนาคต

ข้อมูลที่เกี่ยวข้อง

1. การวิเคราะห์รูปแบบทางสถาปัตยกรรม

จากการศึกษารูปแบบทางสถาปัตยกรรมในยุคที่ 2 ของวังสามแสน³ ซึ่งเป็นช่วงเวลาที่ประทับ

ของกรมหมื่นทิฆารวงศ์ประวัติ เป็นตำหนัก⁴ ส่วนพระองค์ที่ทรงซื้อที่ดินต่อจากกรมหมื่นสรรพศาสตร์ศุภกิจ เมื่อปี พ.ศ. 2446-2458 และได้เริ่มสร้างตำหนักและอาคารต่าง ๆ โดยอาคารตำหนักนั้นมีรูปแบบทางสถาปัตยกรรมเป็นลักษณะอาคาร 2 ชั้นครึ่ง ตึกครึ่งไม้ โดยชั้นล่างมีลักษณะก่ออิฐถือปูน ส่วนชั้นบนเป็นไม้ มีหอพระบรมอัฐิอยู่ ชั้นที่ 3 มีลักษณะเป็นหอคอยสูง ซึ่งได้รับอิทธิพลจากอาคารทางตะวันตก อาคารตำหนักมีการตกแต่งประดับอาคารด้วยไม้ฉลุลาย มีรายละเอียดประกอบอาคารด้วยการใช้ค้ำยันทำจากไม้ มีรูปแบบโค้งรับกับตัวอาคาร (ภาพที่ 1 และภาพที่ 2)

ภายนอก ลักษณะภายในอาคารมีการตกแต่งเพดานด้วยการตีไม้แผ่นทับแนวด้วยไม้ มีลวดลายไม้แกะฉลุลายเป็นกรอบโดยรอบ เน้นเฉพาะจุดที่ติดดวงโคมให้แสงสว่างเป็นสำคัญ รูปแบบการตกแต่งประดับอาคารทำด้วยไม้ฉลุลายในบริเวณเหนือประตูหน้าต่าง (ภาพที่ 3 และภาพที่ 4) ซึ่งได้รับอิทธิพลจากรูปแบบอาคารทางตะวันตกที่เรียกเป็นภาษาอังกฤษว่า “จิงเจอร์เบรด”⁵ หรือที่เรียกว่าขนมปังขิง ส่วนอาคารท้องพระโรง ตั้งอยู่ทางทิศตะวันออกของอาคาร ตำหนักสันนิษฐานว่า อาคารท้องพระโรงน่าจะเป็นอาคารที่มีลักษณะเป็นโครงสร้างไม้ มีการยกพื้นสูงได้จนเตี้ย เพื่อการระบายอากาศใต้อาคาร โดยสันนิษฐานว่าเป็นอาคารที่ใช้ในการประชุมข้าราชการสำคัญในสมัยนั้น

2. การวิเคราะห์ความต้องการพื้นที่ใช้สอยภายในอาคาร

โครงการออกแบบและบูรณะพระตำหนักพระเจ้าบรมวงศ์เธอกรมหมื่นทิฆารวงศ์ประวัติ และอาคารสำนักงานสภามหาวิทยาลัยนวมินทราชินฯ ในพื้นที่โซนอนุรักษ์ได้กำหนดรูปแบบการตกแต่งและลักษณะการใช้งาน ออกเป็น 2 ส่วน ภายในพื้นที่อาคาร (ภาพที่ 5) ดังนี้

2.1 พื้นที่อาคารตำหนักพระเจ้าบรมวงศ์เธอกรมหมื่นทิฆารวงศ์ประวัติ

ส่วนอาคารที่ 1 มีวัตถุประสงค์หลักเพื่ออนุรักษ์ปรับปรุงการใช้สอยภายในอาคารทางประวัติศาสตร์ที่มีคุณค่าในอดีต โดยเลือกแนวทางในการสร้างอาคารใหม่ อันเนื่องมาจากขาดการดูแลรักษามาเป็นระยะเวลานาน อ้างอิงจากข้อมูลการขุดค้นทางโบราณคดีและเอกสารที่สำคัญในอดีต ภายในตัวอาคารตำหนักมีวัตถุประสงค์ในการใช้พื้นที่ให้เป็นแหล่งความรู้ ซึ่งมีส่วนสำนักงานในการให้ข้อมูลสำหรับบุคคลภายนอก แบ่งออกเป็นพื้นที่ส่วนห้องหนังสือ ห้องประชุมและส่วนนิทรรศการเกี่ยวกับพระประวัติของกรมหมื่นทิฆารวงศ์ประวัติ ในพระปรีชาสามารถส่วนพระองค์ในด้านต่าง ๆ อาทิเช่น งานประดับมุก ซึ่งทรงเป็นผู้ถ่ายทอดงานฝีมือความรู้ให้แก่ช่างฝีมือ ในการประดับมุกไว้ในอาคารที่สำคัญในประวัติศาสตร์ รวมถึงการ

ถ่ายทอดความรู้ให้แก่หน่วยงานข้างสิบหมู่ในอดีต และยังคงมีความเชี่ยวชาญในด้านการเพาะพันธุ์และเลี้ยงกล้วยไม้ ซึ่งเป็นบุคคลแรก ๆ ของประเทศไทยในสมัยนั้น ภายในอาคารดำเนินกักกันพื้นที่ห้องที่สามารถรองรับบุคคลสำคัญ และรวมถึงการใช้แนวคิดในการออกแบบเพื่อเข้าถึงของมวลชน^๑ (Universal Design) ต่อการใช้พื้นที่ภายในอาคาร เน้นการเข้าถึงโดยการใช้ลิฟต์ และการออกแบบทางลาดในพื้นที่ภายในอาคารเพื่อสะดวกต่อการเข้าถึงในพื้นที่ของตัวอาคาร

2.2 พื้นที่อาคารสำนักงานสภามหาวิทยาลัยนวมินทราชินา

ส่วนอาคารที่ 2 มีวัตถุประสงค์เพื่อใช้เป็นพื้นที่ทำการของสภามหาวิทยาลัยนวมินทราชินา ประกอบด้วย พื้นที่พักคอยในบริเวณชั้นล่าง พื้นที่ส่วนห้องประชุมขนาดใหญ่และขนาดเล็ก เพื่อตอบสนองต่อการจัดกิจกรรม การอบรมสัมมนาเชิงวิชาการ ส่วนพื้นที่ชั้นที่ 2 และ 3 ของอาคารสภามหาวิทยาลัยนั้น กำหนดการใช้สอยให้เป็นพื้นที่ส่วนทำงานของเจ้าหน้าที่และเป็นที่ทำการของหน่วยงานสภามหาวิทยาลัย เป็นต้น

3. แนวคิดการจัดแบ่งพื้นที่ใช้สอย

การออกแบบและจัดแบ่งพื้นที่ใช้สอยในงานสถาปัตยกรรม มีขั้นตอนในการพิจารณาข้อมูลประกอบโครงการเพื่อการออกแบบให้ตอบสนองต่อการใช้งานของผู้ใช้อาคาร โดยพิจารณา ดังนี้ 1) วัตถุประสงค์ของการออกแบบ (Objective) นั้นตอบสนองกับเป้าหมายหลักของโครงการอย่างไร 2) กลุ่มผู้ใช้อาคาร (User) โดยพิจารณาจำแนกแบ่งออกเป็นกลุ่มผู้ใช้อาคารหลักและกลุ่มผู้ใช้อาคารรอง โดยพิจารณาจาก เพศ อายุ หรือบทบาทหน้าที่ของกลุ่มผู้ใช้อาคาร 3) ด้านพฤติกรรมของผู้ใช้อาคาร (User Behavior) พิจารณาแบ่งกิจกรรมออกเป็นหมวดหมู่ให้สอดคล้องกับกิจกรรมและการใช้สอยของกลุ่มผู้ใช้อาคาร รวมถึงการพิจารณาที่เหมาะสมและสอดคล้องระหว่างเวลากับกิจกรรมภายในอาคาร

การวิเคราะห์กิจกรรมเพื่อกำหนดเป็นพื้นที่ใช้สอยในงานสถาปัตยกรรม สามารถจำแนกออกเป็น 2 กลุ่ม ได้แก่

- 1) ประโยชน์ใช้สอยหลัก (Main Function) เป็นพื้นที่ที่เอื้ออำนวยตอบสนองต่อกลุ่มผู้ใช้อาคารหลัก เช่น ห้องประชุม ห้องรับรอง ห้องรับประทานอาหาร ส่วนนิทรรศการ
- 2) ประโยชน์ใช้สอยรอง (Minor Function) เป็นส่วนสนับสนุนส่งเสริมให้ส่วนใช้สอยหลักเกิดความสมบูรณ์ในด้านการใช้งาน เช่น พื้นที่ส่วนเตรียมอาหาร ห้องน้ำ ห้องเก็บของ และส่วนห้องควบคุมงานระบบ เป็นต้น นอกจากข้อมูลเบื้องต้นแล้ว การจัดแบ่งพื้นที่ควรพิจารณา

ข้อมูลส่วนอื่นประกอบ เช่น ขนาด รูปร่างของพื้นที่ รวมถึงลำดับและการเชื่อมพื้นที่ในแต่ละส่วนเข้าไว้ด้วยกัน โดยพิจารณาว่าเป็นพื้นที่สาธารณะ (Public Area) ที่ผู้ใช้อาคารส่วนใหญ่ใช้ส่วนใหญ่จะอยู่ด้านหน้าของพื้นที่อาคาร หรือพื้นที่กึ่งสาธารณะ (Semi-Public Area) เป็นพื้นที่ที่มีความพลุกพล่านน้อยกว่าพื้นที่สาธารณะ เป็นพื้นที่ที่มีกลุ่มผู้ใช้อาคารเฉพาะกลุ่มใช้พื้นที่นี้ เช่นกลุ่มผู้ให้บริการ เจ้าหน้าที่ เป็นต้น

4. แนวคิดกระบวนการในการปรับเปลี่ยนประโยชน์การใช้สอย

แนวคิดในการปรับเปลี่ยนประโยชน์ใช้สอยจากเดิมที่เคยเป็นที่ประทับของเจ้าฟ้าราชวงศ์ชั้นสูง มาเป็นการใช้สอยเชิงสาธารณะในการเป็นแหล่งเรียนรู้เชิงประวัติศาสตร์และส่งเสริมคุณค่าทางสถาปัตยกรรมในอดีตนั้น มีหลักในการพิจารณาต่ออาคารที่จะมีเป้าหมายในการอนุรักษ์เบื้องต้น ดังนี้

- 4.1 พิจารณาและทำความเข้าใจต่อคุณค่า ความสำคัญเชิงประวัติศาสตร์ และมรดกทางวัฒนธรรมของอาคารก่อนการดำเนินงาน
- 4.2 พิจารณากิจกรรมและประโยชน์การใช้สอยพื้นที่ภายในอาคาร โดยให้มีผลกระทบต่อรูปแบบของอาคารและรายละเอียดประกอบที่สำคัญของอาคาร ซึ่งเป็นมรดกทางวัฒนธรรมให้น้อยที่สุด
- 4.3 พิจารณาในการปรับเปลี่ยนรูปแบบที่เกี่ยวข้องและการบ่งบอกถึงยุคสมัยที่สำคัญของอาคาร โดยองค์ประกอบใหม่ของตัวอาคารไม่ควรขัดแย้งต่อรูปแบบอาคารเดิม รวมถึงการใช้วัสดุที่สามารถใช้ทดแทนของเดิมให้เกิดความกลมกลืน และสอดคล้องกับตัวอาคารเดิม
- 4.4 พิจารณาการดูแลรักษาด้านกายภาพของอาคาร โดยการดำเนินการในการจัดงบประมาณการประชาสัมพันธ์ให้เกิดความรู้ความเข้าใจถึงประวัติความเป็นมาและความสำคัญของอาคาร เพื่อส่งเสริมคุณค่า และรากฐานในการดูแลอาคารให้ทรงคุณค่าตลอดไป

ดังนั้น แนวทางในการอนุรักษ์ออกแบบปรับปรุงภายในอาคารวังสามเสน จึงเป็นสิ่งที่ผู้เขียนบทความสร้างสรรค์สนใจต่อการใช้แนวคิดในการปรับเปลี่ยนประโยชน์ใช้สอยใหม่ภายในอาคารเพื่อการอนุรักษ์ ในการตอบสนองต่อการอนุรักษ์อาคารที่สำคัญทางประวัติศาสตร์ และการใช้สอยพื้นที่อาคารใหม่โดยพิจารณาถึงหลักการและแนวทางในการอนุรักษ์ในการดำเนินงานออกแบบ เพื่อเป็นแนวทางในการปรับปรุงและอนุรักษ์ต่อไป

5. กรณีศึกษารูปแบบกิจกรรมและการจัดผังพื้นที่ใช้สอย

การรวบรวมข้อมูลด้านกิจกรรมและประโยชน์ใช้สอยโดยทำการสำรวจภาคสนามต่อกรณีศึกษา

โครงการวิเทศร์คลับ 2 แห่ง คือ อาคารสาทร สแควร์ ชั้น 8 และอาคาร FLI ชั้น 2 โดยศึกษา
ด้านการจัดแบ่งพื้นที่ภายในอาคารเพื่อรองรับกิจกรรมในอนาคต โดยประกอบด้วย ส่วนห้อง
ประชุม ส่วนพื้นที่พักผ่อน ส่วนเจ้าหน้าที่สำนักงาน รวมถึงส่วนสนับสนุนต่อการใช้พื้นที่และ
กิจกรรม อาทิเช่น ส่วนการเตรียมอาหาร ส่วนห้องควบคุมงานระบบ ส่วนห้องน้ำและ รวมถึง
ส่วนพื้นที่ต้อนรับ เป็นต้น (ภาพที่ 6 และภาพที่ 7)

ประกอบกับการศึกษาเปรียบเทียบตัวอย่างพื้นที่ที่เกี่ยวข้องกับสายงานการบริหารงานและ
กิจการของสภามหาวิทยาลัย โดยพิจารณาเลือกสำรวจ 2 แห่งที่มีสายงานและการบริหารงาน
ที่ใกล้เคียงกัน คือ 1) ที่ทำการสภามหาวิทยาลัยจุฬาลงกรณ์ และ 2) ที่ทำการสภามหาวิทยาลัย
มหิดล เป็นต้น (ภาพที่ 8 และภาพที่ 9)

ประเด็นและพื้นที่ ภายในอาคาร/ส่วนต่าง ๆ	Victor Club อาคาร สาทรสแควร์	Victor Club อาคาร FLI Center	สำนักงานสภา มหาวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์ฯ	สำนักงานสภา มหาวิทยาลัย มหิดล
รูปแบบการจัดพื้นที่ใช้สอย	✓	✓	✓	✓
รูปแบบการตกแต่งภายใน	✓	✓	-	-
รูปแบบการใช้วัสดุตกแต่ง	✓	✓	-	-
รูปแบบการใช้อุปกรณ์พิเศษ	✓	✓	-	-
รูปแบบการดำเนินการ บริหารจัดการพื้นที่	✓	✓	✓	✓
พื้นที่ส่วนโถงต้อนรับ	✓	✓	-	-
พื้นที่ส่วนสำนักงาน	✓	✓	-	✓
พื้นที่ส่วนห้องรับรอง	✓	✓	-	✓
พื้นที่ส่วนห้องประชุม	✓	✓	✓	✓
พื้นที่ส่วนพักผ่อน	✓	✓	-	-
พื้นที่ส่วนสนับสนุน	✓	✓	✓	✓
พื้นที่ส่วนห้องน้ำ	✓	✓	-	-

ตารางที่ 1 แสดงการศึกษาข้อมูลเพื่อการออกแบบในกรณีศึกษา

ที่มา : ผู้เขียน

จากตารางที่ 1 จากกรณีศึกษาพบว่าข้อมูลที่ได้จาก Victor Club ทั้ง 2 แห่งนั้น เป็นข้อมูล และแนวทางที่นำมาใช้ต่อการจัดแบ่งพื้นที่ใช้สอยภายใน ให้เกิดความคล่องตัวความทันสมัย ต่อการใช้งาน และการบริหารจัดการทั้งในปัจจุบันและอนาคต รวมถึงรูปแบบในการใช้วัสดุ ตกแต่งภายใน หรืออุปกรณ์ประกอบพิเศษที่ใช้ในกิจกรรม โดยมีรูปแบบที่ต้องปรับเปลี่ยนไป ตามคุณลักษณะเฉพาะของอาคารตึกเก่า และอาคารสำนักงานสภามหาวิทยาลัยนวมินทราชิราช ในขณะที่กรณีศึกษาการจัดแบ่งพื้นที่สภามหาวิทยาลัยทั้ง 2 แห่ง ข้อมูลที่ได้ สามารถนำมาปรับและจัดพื้นที่ใช้สอยตามรูปแบบการบริหารงานของสภามหาวิทยาลัยที่เกี่ยวข้องกับการจัดการด้านวิชาการ ใกล้เคียงกับการบริหารงานจัดการของสำนักงานสภามหาวิทยาลัย นวมินทราชิราช ทำให้เข้าใจถึงความสัมพันธ์ของสายงานในองค์กร รวมทั้งข้อมูลทั้ง 4 แห่ง จำเป็นต้องนำมาผนวกปรับใช้ให้เกิดความสอดคล้องต่อการทำงานของบุคลากร ซึ่งข้อมูลที่ได้ นั้นสามารถนำมาใช้เป็นแนวทางในการจัดผังการใช้งานกับตัวอาคารตึกเก่าตึกสามเสนและ พื้นที่ของสำนักงานสภามหาวิทยาลัยนวมินทราชิราชต่อไป

ลักษณะทางกายภาพและสภาพแวดล้อมโดยรอบโครงการ

อาคารตึกเก่าตึกสามเสนตั้งอยู่บนพื้นที่ของวชิรพยาบาล เขตดุสิต กรุงเทพมหานคร มีเนื้อที่ 5 ไร่ 2 งาน 24.3 ตารางวา ภายในโครงการแบ่งพื้นที่ออกเป็น 2 ส่วนที่สำคัญดังนี้ ส่วนที่ 1 เป็นพื้นที่ส่วนอนุรักษ์อาคารวังสามเสน ที่ตั้งติดริมแม่น้ำเจ้าพระยา โดยมีเนื้อที่ประมาณ 2 ไร่ (ภาพที่ 9) ส่วนที่ 2 เป็นพื้นที่อาคารติดกับถนนขาว มีเนื้อที่ประมาณ 3 ไร่ 2 งาน เป็นอาคาร ตึกสูง 3 ชั้น มีลักษณะการออกแบบทางสถาปัตยกรรมที่เรียบง่ายและร่วมสมัย เชื่อมพื้นที่ใน ชั้นล่างเข้ากับตัวอาคารส่วนอนุรักษ์ตึกเก่าตึกสามเสน ส่วนอาคารทางทิศตะวันออกติดกับ ถนนขาวด้านหน้าทางเข้า เป็นอาคารให้บริการทางการแพทย์ ซึ่งเป็นส่วนต่อขยายของโรง พยาบาลวชิระ ในด้านทิศตะวันตกติดกับแม่น้ำเจ้าพระยา ทิศเหนือติดกับโครงการโรงแรม เดอะสยาม และทิศใต้ติดกับวัดราชผาติการามวรวิหารพระอารามหลวง (ภาพที่ 10)

ผลงานสร้างสรรค์และการอภิปรายผล

1. โครงร่างแนวความคิดในการออกแบบ (Schematic Design)

การกำหนดแนวคิดในการออกแบบ (Conceptual Design) จากแนวคิดเบื้องต้นที่มีความ ต้องการอนุรักษ์และรักษาคุณค่าทางสถาปัตยกรรมของอาคารตึกเก่าในอดีต และสามารถ

ตอบสนองต่อการใช้พื้นที่ที่เหมาะสมสามารถส่งเสริมตัวอาคารและเรื่องราวในประวัติศาสตร์ รวมถึงการใช้พื้นที่ในส่วนสำนักงานสภามหาวิทยาลัยที่ทันสมัยเหมาะกับนวัตกรรมทางการแพทย์และการศึกษาในอนาคต ผู้ออกแบบจึงได้ใช้แนวคิด Timeless เป็นแนวคิดหลัก และเป็น keyword ในการวางแผนทางในการออกแบบของโครงการนี้ ด้วยการแบ่งแนวคิดออกเป็น 3 ส่วน ดังนี้ 1) อาคารตำหนักวังสามเสนวางกรอบแนวคิด ช่วงเวลาในอดีต (Period of Time) 2) ทางเดินภายในระหว่างอาคารพระตำหนักและอาคารสำนักงานสภามหาวิทยาลัย มีกรอบแนวคิดในการเปลี่ยนผ่านของเวลา (Transition Time) และ 3) ส่วนอาคารสำนักงานสภามหาวิทยาลัยนวมินทราชินีใช้แนวคิดเป็นเวลาในอนาคต (Future Time) (ภาพที่ 11)

2. การจัดผังพื้นที่การใช้สอยภายใน (Interior Space Planning)

การจัดผังการใช้สอย แสดงให้เห็นการใช้พื้นที่กิจกรรมในแต่ละส่วนของโครงการ และสภาพแวดล้อมโดยรอบของอาคาร ในพื้นที่อาคารส่วนอนุรักษ์และพื้นที่อาคารส่วนสำนักงานสภามหาวิทยาลัยนวมินทราชินี ในส่วนผังพื้นที่ชั้นใต้ดิน ผังพื้นที่ชั้นที่ 2 ผังพื้นที่ชั้นที่ 3 ตามรายละเอียด (ภาพที่ 12-15)

3. ทศนิยมภาพการออกแบบภายใน (Interior Perspective)

แสดงรูปแบบการตกแต่งภายในพื้นที่อาคารส่วนอนุรักษ์และพื้นที่อาคารส่วนสำนักงานสภามหาวิทยาลัยนวมินทราชินี โดยแบ่งตามพื้นที่ประกอบด้วย 1) พื้นที่โถงต้อนรับอาคารวังสามเสน (ภาพที่ 16), 2) พื้นที่ห้องประชุมและรับประทานอาหารอาคารวังสามเสน (ภาพที่ 17), 3) พื้นที่ส่วนรับรองอาคารวังสามเสน (ภาพที่ 18), 4) พื้นที่โถงต้อนรับอาคารสำนักงานสภามหาวิทยาลัย (ภาพที่ 19) และ 5) พื้นที่ห้องประชุมอาคารสำนักงานสภามหาวิทยาลัย (ภาพที่ 20)

4. การอภิปรายผล

แนวทางในการออกแบบปรับปรุงเปลี่ยนแปลงการใช้สอยภายในอาคารวังสามเสนได้มีการดำเนินการโดยคณะทำงานประกอบด้วย ผู้เชี่ยวชาญในสาขาต่าง ๆ ภายใต้การพิจารณาของวชิรพยาบาล ได้มีการพิจารณาให้เป็นไปตามแนวคิดในการอนุรักษ์ โดยการรื้อถอนอาคารเดิมและดำเนินการสร้างอาคารใหม่และย้ายตำแหน่งจากเดิมไปอยู่ในตำแหน่งที่ใกล้กับแม่น้ำเจ้าพระยานั้น ซึ่งเป็นข้อดีทั้งด้านสภาพแวดล้อมที่ส่งเสริมให้อาคารทรงคุณค่า ลักษณะที่ตั้งส่งเสริมต่อมุมมองและกิจกรรมภายในอาคารก่อให้เกิดความร่มรื่นโดยรอบอาคาร ส่งเสริมคุณค่าของอาคารมากขึ้น โดยพิจารณาข้อมูลอ้างอิงทางประวัติศาสตร์และจากการขุดค้นทางโบราณคดี รูปภาพเก่า รวมถึงการสัมภาษณ์บุคคลที่เกี่ยวข้องกับสถานที่ประกอบในการสร้าง โดยยังคงลักษณะรูปแบบ ขนาดและสัดส่วนตามแบบอย่างของอาคารเดิม รวมถึงรายละเอียด

เกี่ยวกับรูปแบบของอาคารที่สำคัญ เช่น ลวดลายประดับ จังหวะช่องเปิดของอาคาร ลวดลายไม้ฉลุบนตัวอาคาร เป็นต้น

แนวคิดการออกแบบและจัดแบ่งพื้นที่ภายในอาคารส่วนอนุรักษ์วังสามเสน ซึ่งเป็นอาคารที่รูปแบบทางสถาปัตยกรรมที่มีเอกลักษณ์ที่สำคัญทางประวัติศาสตร์ จึงใช้หลักการในการปรับเปลี่ยนประโยชน์ใช้สอย และใช้แนวคิดการจัดแบ่งพื้นที่ใช้สอย พิจารณาถึงกิจกรรมที่สอดคล้องกับการใช้งานและยังส่งเสริมคุณค่าของอาคารเดิมไว้ ดังนั้น จึงได้พิจารณาถึงกิจกรรมภายในอาคารวังสามเสน อาทิ พื้นที่โถงบันไดและต้อนรับ และห้องประชุมที่สามารถปรับเปลี่ยนเป็นห้องรับประทานอาหาร ในการต้อนรับบุคคลสำคัญ ห้องหนังสือที่ใช้ในการค้นคว้าข้อมูลที่เกี่ยวข้องที่มาและประวัติของอาคารวังสามเสน ห้องน้ำ ลิฟต์โดยสาร ในพื้นที่ชั้นที่ 1 และห้องรับรองบุคคลสำคัญ รวมถึงส่วนจัดนิทรรศการพระประวัติ ในพื้นที่ชั้นที่ 2 โดยมีรูปแบบการตกแต่งบรรยากาศ กรอบรูปภาพ ของตกแต่งประดับรูปแบบเฟอร์นิเจอร์ ต้นไม้ และการจัดแบ่งพื้นที่ภายใน จำลองสภาพภายในอาคารเหมือนสมัยช่วงเวลาที่กรมหมื่นทิฆาทวณิช ประวัติท่านประทับโดยการใช้นาฬิกา “ช่วงเวลาในอดีต” (Period of time) โดยเลือกช่วงเวลาที่ใช้รูปแบบการตกแต่งภายในอาคารซึ่งมีอิทธิพลมาจากตะวันตกเรียกเป็นภาษาอังกฤษว่า “จิงเจอร์เบรด” หรือที่เรียกว่าขนมปังขิงในยุคสมัยนั้นมาใช้ในการตกแต่งภายใน เพื่อให้สอดคล้องส่งเสริมกับรูปแบบอาคารภายนอก

ส่วนอาคารสำนักงานสภามหาวิทยาลัยนวมินทราชินยา มีลักษณะเชื่อมต่อกับอาคารวังสามเสน ในชั้นล่าง มีการใช้นาฬิกา การเปลี่ยนผ่านของเวลา (Transition Time) ในการตกแต่ง ในบริเวณพื้นที่ทางเดิน (Corridor) ซึ่งนำไปสู่อาคารสำนักงานที่เน้นประโยชน์ใช้สอยในด้านการประชุม สัมมนาทางวิชาการ และเป็นส่วนสำนักงานในการบริหารงานด้านกิจการของสภามหาวิทยาลัย ที่ต้องการความทันสมัยในการใช้งานพื้นที่ห้องในส่วนต่าง ๆ รวมถึงการใช้อุปกรณ์ด้านเทคโนโลยีในการใช้งาน การออกแบบพื้นที่ภายในจึงใช้หลักแนวความคิดเวลาในอนาคต (Future Time) และหลักในการจัดแบ่งพื้นที่ใช้สอยในการออกแบบตกแต่งและผังการพื้นที่ ซึ่งประกอบไปด้วย ส่วนพื้นที่โถงพักคอย (Waiting Lobby Area) พื้นที่ส่วนเตรียมประชุม (Pre-Function) พื้นที่ห้องประชุมใหญ่และเล็ก (Conference Room) พื้นที่ส่วนเตรียมอาหาร (Pantry Area) พื้นที่ส่วนห้องน้ำสาธารณะ (Public Toilet) พื้นที่ห้องควบคุมงานระบบ (Control Room) พื้นที่บันไดและโถงลิฟต์ (Main stairs & Lift Hall) ในพื้นที่ชั้นที่ 1 พื้นที่ชั้นที่ 2 เป็นส่วนของสำนักงานฝ่ายกิจการของสภามหาวิทยาลัย และห้องประชุมฝ่ายต่าง ๆ ในส่วนพื้นที่ชั้นที่ 3 เป็นส่วนสำนักงานของนายกสภามหาวิทยาลัย ส่วนสำนักงาน (Office Area) และห้องประชุมใหญ่ (Meeting Room) เป็นต้น

การตกแต่งภายในโครงการปรับปรุงอนุรักษ์วังสามเสน เป็นแนวทางในการปรับปรุงตกแต่งพื้นที่ส่วนอนุรักษ์ และส่วนอาคารสำนักงานสภามหาวิทยาลัยนวมินทราชินราชมงคล ที่มีการใช้หลักแนวคิดการปรับเปลี่ยนประโยชน์ใช้สอยภายในอาคารที่คำนึงถึงคุณค่าและคุณค่าทางประวัติศาสตร์ รวมถึงการใช้งานของผู้ใช้อาคาร กิจกรรมที่สอดคล้องต่อการใช้งานในอนาคตจะเป็นส่วนสำคัญอย่างยิ่งในการอนุรักษ์คุณค่าและประวัติศาสตร์ของอาคาร ให้คงอยู่และเป็นแหล่งความรู้สำหรับผู้คนที่สนใจและมีส่วนที่จะสามารถทำนุบำรุงให้อาคารและความเป็นมาของอาคารเป็นมรดกทางวัฒนธรรมที่สำคัญของกรุงเทพมหานครที่สำคัญอีกแห่งหนึ่ง

กิตติกรรมประกาศ

ผลงานสร้างสรรค์นี้ได้รับความอนุเคราะห์การเผยแพร่โดย รองศาสตราจารย์ประยุทธ์ ศิริวงศ์ คณบดีคณะแพทยศาสตร์วชิรพยาบาล มหาวิทยาลัยนวมินทราชินราชมงคล และคุณวาทัญญู เทพหัสดินดิษฐ์ ภูภาคาร จำกัด ที่ปรึกษางานโครงการอนุรักษ์วังสามเสนด้านสถาปัตยกรรมให้ความอนุเคราะห์ด้านข้อมูลการขุดค้นทางโบราณคดีและภาพประกอบบทความและทีมที่ปรึกษาด้านภูมิสถาปัตยกรรม ให้ความอนุเคราะห์ด้านภาพประกอบบทความ

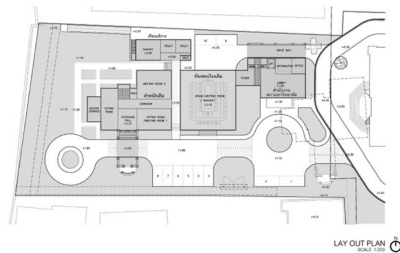
เว็บออสก

- 1 การปรับเปลี่ยนประโยชน์ใช้สอย (adaptive re-use) คือหนึ่งวิธีในการอนุรักษ์ โดยการปรับเปลี่ยนประโยชน์ใช้สอยร่วมกับการปรับปรุงกายภาพของอาคาร ให้สอดคล้องกับการใช้งานในปัจจุบัน โดยส่งผลกระทบต่อคุณค่าและความสำคัญของอาคารน้อยที่สุด
- 2 กรณีศึกษา การสำรวจการศึกษาเปรียบเทียบการจัดแบ่งพื้นที่ การใช้ประโยชน์ของอาคารที่ส่งเสริมคุณค่าของอาคาร และสอดคล้องกับกิจกรรมรวมถึงวัตถุประสงค์ของโครงการ
- 3 สถาปัตยกรรมยุคสมัยที่ 2 ของวังสามเสน จากเอกสารอ้างอิงประวัติการใช้พื้นที่ทางประวัติศาสตร์ของอาคารวังสามเสนซึ่งสามารถแบ่งออกเป็น 7 สมัย ดังนี้

สมัยที่ 1 (ก่อน พ.ศ. 2446)	ก่อนเป็นวังสามเสน
สมัยที่ 2 (พ.ศ. 2446-2458)	ของวังสามเสนเป็นช่วงเวลาที่ยกมณฑลขึ้นทูลเกล้าฯ ถวาย ประวัติประทับ
สมัยที่ 3 (พ.ศ. 2458-2475)	เป็นช่วงเวลาหลังกรมหมื่นทิฆาทวายุพงศ์ประสูติสิ้นพระชนม์ จนถึงช่วงเวลาก่อนการก่อตั้งโรงเรียนเขมะสิริอนุสรณ์
สมัยที่ 4 (พ.ศ. 2475-2487)	เป็นช่วงเวลาปรับเปลี่ยนเป็นโรงเรียนเขมะสิริอนุสรณ์ ดูแลโดยหม่อมเจ้าศุขศรีสมร เกษมศรี
สมัยที่ 5 (พ.ศ. 2487-2510)	เป็นช่วงเวลาการดำเนินงานโรงเรียนเขมะสิริอนุสรณ์ ดูแลพื้นที่โดยหม่อมเจ้าพูนศรีเกษม เกษมศรีและ หม่อมราชวงศ์ทอรัศรี
สมัยที่ 6 (พ.ศ. 2510-2558)	ย้ายโรงเรียนเขมะสิริอนุสรณ์ออกจากพื้นที่
สมัยที่ 7 (พ.ศ. 2558-ปัจจุบัน)	เป็นช่วงเวลาที่เป็นเจ้าของเดิมบริจาคให้แก่ศิริพยาบาล เป็นเจ้าของพื้นที่
- 4 อาคารตำหนัก หมายถึง เรือนที่ประทับของพระราชวงศ์ชั้นสูง รวมถึงราชวงศ์ในลำดับชั้นพระองค์เจ้าและหม่อมเจ้า ตามลำดับ เช่น ตำหนักสมเด็จพระนางเจ้าสิริกิติ์ พระบรมราชินีนาถ เป็นต้น
- 5 อิทธิพลการตกแต่งจากตะวันตก “จิงเจอร์เบรด” หรือ “ลวดลายขนมปังขิง” คือ อาคารทางสถาปัตยกรรมที่มีการตกแต่งนำเอาลวดลายลักษณะขดตัวอ่อนหวาน เป็นรูปร่างคล้ายขิง ซึ่งได้รับอิทธิพลมาจากยุโรปสมัยพระนางเจ้าวิกตอเรียที่ 2 แห่งสหราชอาณาจักร เป็นต้นมา
- 6 การออกแบบเพื่อมวลชน เป็นการออกแบบสภาพแวดล้อมโดยรอบและภายในตัวอาคาร เพื่อสามารถเพิ่มโอกาสในการเข้าถึง ของกลุ่มคนต่างหมายรวมถึง กลุ่มผู้พิการด้อยโอกาส กลุ่มผู้สูงอายุ ในการใช้พื้นที่ในส่วนต่าง ๆ ของอาคารได้อย่างสะดวก เข้าถึงได้จาก <https://sites.google.com/site/hci82559/universal-design>

บรรณานุกรม

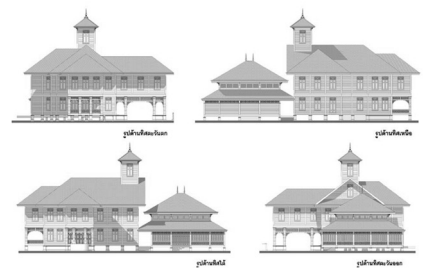
- แน่นน้อย ศักดิ์ศรี. **มรดกสถาปัตยกรรม กรุงรัตนโกสินทร์**. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์กรุงเทพ, 2557.
- บริษัท ภูภาคฯ จำกัด. รายงานการขุดค้นทางโบราณคดี โครงการอนุรักษ์ปรับปรุงวังพระเจ้าบรมเธอ พระองค์เจ้าเกษมศรีศุภโชค กรมหมื่นทิฆาทวายุวงศ์ประวัติ วชิรพยาบาล เขตดุสิต กรุงเทพมหานคร, 2561.
- ปิวิณะ ศิริวัฒน์ชัยพร และวิมลรัตน์ อิศระธรรมบุญ. “การปรับเปลี่ยนการใช้สอยอาคารบ้านพักอาศัยพื้นดินเพื่อรองรับการท่องเที่ยวในย่านวัดเกตุ จังหวัดเชียงใหม่”. วิทยานิพนธ์สถาปัตยกรรมศาสตรมหาบัณฑิต จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2560.
- ปาริฉัตร สกฤตเจริญพรชัย และไตรวัฒน์ วิริยะศิริ. “การบริหารจัดการงานบูรณะพระราชนิเวศน์ทศกัณฐ์วัน.” วารสารหน้าจั่ว, 15 (2561): 172-195.
- ผุสดี ทิพทัส. บ้านในกรุงรัตนโกสินทร์ 3 : รัชสมัยพระบาทสมเด็จพระมงกุฎเกล้าเจ้าอยู่หัว (พ.ศ.2453-2468). กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. 2546, 107.
- พรชัย จิตติวิสุรัตน์ และฐปณี รัตนถาวร. “แนวทางการใช้พื้นที่ให้เกิดประสิทธิภาพสูงสุดในงานสถาปัตยกรรม กรณีศึกษา อาคารเรียนรวมและอเนกประสงค์ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลรัตนโกสินทร์.” รายงานการวิจัยมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลรัตนโกสินทร์, 2556.
- สำนักงานราชบัณฑิตยสถาน. **พระตำหนัก**. เข้าถึงเมื่อวันที่ 27 เมษายน 2562. เข้าถึงได้จาก <http://www.royin.go.th/?knowledge=พระตำหนัก-๙-เมษายน-๒๕๕๔>



ภาพที่ 1

แสดงผังการปรับปรุงพื้นที่ภายในโครงการอนุรักษ์
วังสามเสน

ที่มาภาพ : บริษัท ภูภาคฯ จำกัด. รายงานการขุดค้นทาง
โบราณคดี โครงการอนุรักษ์ปรับปรุงวังพระเจ้า บรมเธอ
พระองค์เจ้าเกษมศรีศุภโชค กรมหมื่นทิฆาทวงศ์ประวัติ
วชิรพยาบาล เขตดุสิต กรุงเทพมหานคร, 2561, 140-144.



ภาพที่ 2

แสดงรูปด้านจากการสันนิฐานทางสถาปัตยกรรมภายนอก
อาคารส่วนอนุรักษ์วังสามเสน

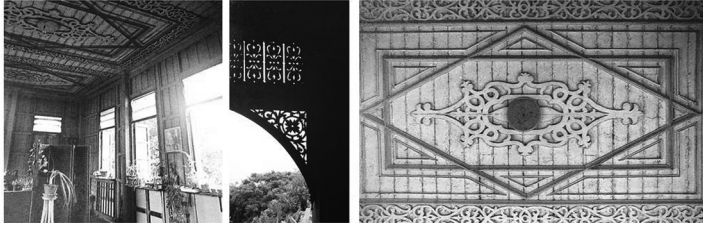
ที่มาภาพ : บริษัท ภูภาคฯ จำกัด. รายงานการขุด
ค้นทางโบราณคดี โครงการอนุรักษ์ปรับปรุงวังพระเจ้า
บรมเธอ พระองค์เจ้าเกษมศรีศุภโชค กรมหมื่นทิฆาท
วงศ์ประวัติ วชิรพยาบาล เขตดุสิต กรุงเทพมหานคร,
2561, 140-144.



ภาพที่ 3

แสดงรูปแบบทางสถาปัตยกรรมภายนอกเดิมของอาคาร
ส่วนอนุรักษ์วังสามเสน

ที่มาภาพ : บริษัท ภูภาคฯ จำกัด. รายงานการขุด
ค้นทางโบราณคดี โครงการอนุรักษ์ปรับปรุงวังพระเจ้า
บรมเธอ พระองค์เจ้าเกษมศรีศุภโชค กรมหมื่นทิฆาท
วงศ์ประวัติ วชิรพยาบาล เขตดุสิต กรุงเทพมหานคร,
2561, 140-144.



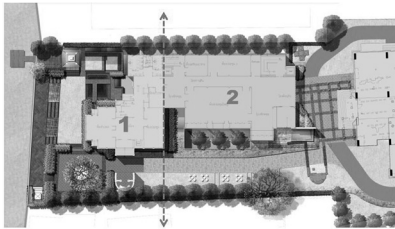
ภาพที่ 4

แสดงรูปแบบรายละเอียดลวดลายฉลุการตกแต่งเพดาน

ภายในอาคารส่วนอนุรักษ์วังสามเสน

ที่มาภาพ : แนน้อย ศักดิ์ศิริ, มรดกสถาปัตยกรรม

กรุงรัตนโกสินทร์ฯ. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์กรุงเทพ, 2557, 214.



ภาพที่ 5

แสดงการแบ่งส่วนการใช้พื้นที่ภายในโครงการอนุรักษ์

ปรับปรุงวังสามเสน

ที่มาภาพ : ผู้เขียน



ภาพที่ 6

แสดงกรณีศึกษาการใช้พื้นที่ภายในส่วนห้องประชุม

โถงทางเดินและส่วนต้อนรับของ VICTOR CLUB

อาคารสาร สแควร์

ที่มาภาพ : ผู้เขียน

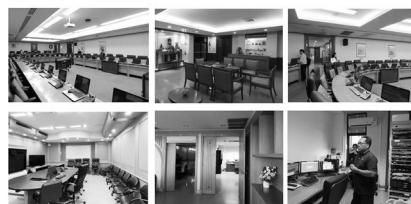


ภาพที่ 7

แสดงกรณีศึกษาการใช้พื้นที่ภายในส่วนต้อนรับ, ห้องประชุม, ส่วนพักผ่อนของ VICTOR CLUB อาคาร FUJIAN
ที่มาภาพ : ผู้เขียน

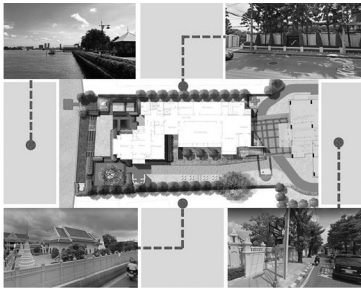
ภาพที่ 8

แสดงการศึกษการจัดแบ่งใช้พื้นที่ภายในส่วนห้องประชุมและสำนักงานส่วนบริหารกิจการ
สภามหาวิทยาลัยจุฬาลงกรณ์
ที่มาภาพ : ผู้เขียน



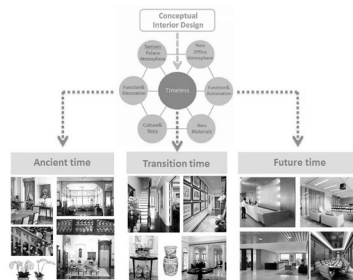
ภาพที่ 9

แสดงการศึกษการจัดแบ่งใช้พื้นที่ภายในส่วนห้องประชุมและสำนักงานส่วนบริหารกิจการ สภามหาวิทยาลัยมหิดล
ที่มาภาพ : ผู้เขียน



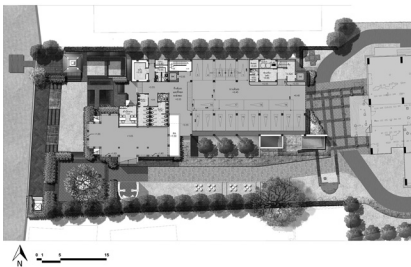
ภาพที่ 10

แสดงสภาพแวดล้อมโดยล้อมโครงการอนุรักษ์
ปรับปรุงวังสามเสน
ที่มาภาพ : ผู้เขียน



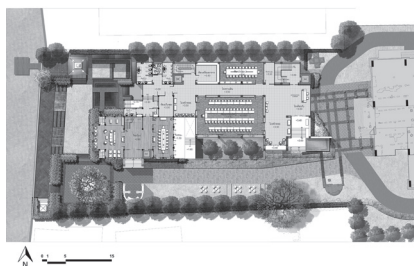
ภาพที่ 11

แนวความคิดการตกแต่งภายในโครงการอนุรักษ์ปรับปรุง
วังสามเสน
ที่มาภาพ : ผู้เขียน



ภาพที่ 12

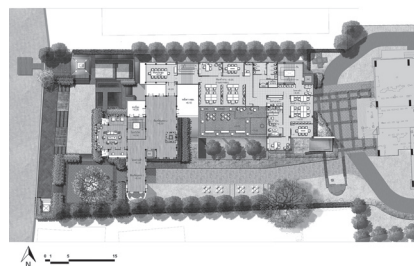
แสดงการจัดผังพื้นที่ดินและสภาพแวดล้อม
โดยรอบภายในโครงการอนุรักษ์ปรับปรุงวังสามเสน
ที่มาภาพ : ผู้เขียนและที่ปรึกษางานด้านภูมิสถาปัตยกรรม



ภาพที่ 13

แสดงการจัดผังการใช้พื้นที่ภายในอาคารชั้นที่ 1

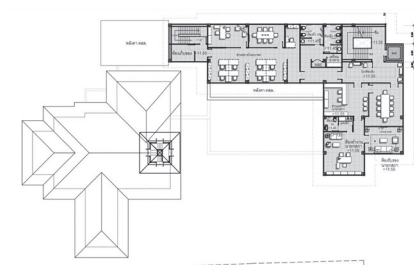
ที่มาภาพ : ผู้เขียน



ภาพที่ 14

แสดงการจัดผังการใช้พื้นที่ภายในอาคารชั้นที่ 2

ที่มาภาพ : ผู้เขียน



ภาพที่ 15

แสดงการจัดผังการใช้พื้นที่ภายในอาคารชั้นที่ 3

ที่มาภาพ : ผู้เขียน



ภาพที่ 16

ทัศนียภาพภายในพื้นที่ อาคารโถงบันไดและส่วนต้อนรับ
อาคารส่วนอนุรักษ์วังสามเสน
ที่มาภาพ : ผู้เขียน



ภาพที่ 17

ทัศนียภาพภายในพื้นที่ ห้องประชุมและรับประทานอาหาร
ในส่วนอาคารอนุรักษ์วังสามเสน
ที่มาภาพ : ผู้เขียน



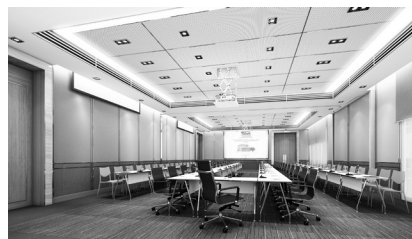
ภาพที่ 18

ทัศนียภาพภายในพื้นที่ส่วนห้องรับรอง ในส่วนอาคาร
อนุรักษ์วังสามเสน
ที่มาภาพ : ผู้เขียน



ภาพที่ 19

ทัศนียภาพภายในพื้นที่ส่วนโถงต้อนรับ อาคารส่วน
สำนักงานสภามหาวิทยาลัย
ที่มาภาพ : ผู้เขียน



ภาพที่ 20

ทัศนียภาพภายในพื้นที่ห้องประชุม อาคารส่วนสำนักงาน
สภามหาวิทยาลัย
ที่มาภาพ : ผู้เขียน

ปรากฏการณ์แห่งอำนาจ: บทวิเคราะห์ผลงานศิลปะร่วมสมัยของสาครินทร์ เครืออ่อน

Phenomena of Power: An Analysis of Sakarin Krue-On's Contemporary Artworks

ปวีณา สุธีรวงศ์ Paweena Suteerangkul

อาจารย์คณะจิตรกรรม ประติมากรรมและภาพพิมพ์ มหาวิทยาลัยศิลปากร



Received : June 24, 2019

Revised : August 23, 2019

Accepted : August 28, 2019

บทคัดย่อ

บทความนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อนำเสนอการวิเคราะห์ผลงานศิลปะของสาครินทร์ เครืออ่อน ในนิทรรศการ “Solo Exhibition” ณ Tang Contemporary Art ประเทศจีน ปีพ.ศ.2561 ซึ่งประกอบด้วย ผลงานศิลปะจัดวางจำนวน 4 ชิ้น คือ อนุสรณ์แห่งยุคตื่นรู้, นิทานต่อแหล: สมันต์, ตัวสุดท้าย, ภาพกลับหัว และโพธิสัตว์น้ำตาล

จากการวิเคราะห์พบว่า ผลงานทั้ง 4 ชิ้น มีเนื้อหาเกี่ยวข้องกับเรื่องคุณค่า อำนาจ และการครอบครองของมนุษย์ สาครินทร์ให้ความสำคัญต่อการคิดสรรสิ่งวัสดุ ตลอดจนการสำรวจ

พื้นที่ทั้งในเชิงกายภาพและประวัติศาสตร์ สร้างความหมายที่สัมพันธ์สอดคล้องในผลงานอย่าง
พิถีพิถัน ผลงานโดดเด่นด้วยวิธีการจำลองวัตถุ และสภาพการณ์แวดล้อม สร้างมวลบรรยากาศ
แห่งการตีความเชิงอุปมา ก่อให้เกิดความหมายหลายระดับ

คำสำคัญ สาครินทร์ เครืออ่อน อนุสรณ์แห่งยุคตื่นรู้ นิทานต่อแหล: สมันต์สุดท้าย
ภาพกลับหัว โพธิ์สัตว์น้ำตาล

Abstract

This article presents an analysis of Sakarin Krue-On's artwork exhibited in "Solo Exhibition" at Tang Contemporary Art, China in 2018. His display was composed of four art pieces: "The Memorial of Awakening Era", "A Talebearer's Tale: The Last Deer", "Upside Down" and "Sugar Bodhisattva" respectively.

An analysis found that the four art pieces have reflected upon the concept of worldly value, power and human occupation. Sakarin had emphasized on media selection and careful landscape exploration in both physical and historical terms, creating meaningful messages in consistent with the meticulously crafted art pieces. His art pieces were distinctive for object and environmental simulation, evoking the notion of simile interpretation and creating layers of meaning.

Key words Sakarin Krue-On The Memorial of Awakening Era A Talebearer's Tale: The Last Deer Upside Down Sugar Bodhisattva

บทนำ

คุณค่ากับมูลค่าอาจใกล้ชิดเกี่ยวโยงกันในความหมาย เมื่อกล่าวถึงคุณค่ามักมีมูลค่าเป็นปัจจัยประกอบไปด้วยเสมอ กล่าวได้ว่าสิ่งหนึ่งสิ่งใดจะมีคุณค่าก็ต่อเมื่อสิ่งนั้นมีมูลค่าที่สูงลิบล็ว ทำทนายให้เกิดความอยากครอบครอง จนในบางครั้งเราอาจยอมที่จะสละแลกบางสิ่งเพื่อให้ได้มาซึ่งสิ่งนั้น แม้ต้องสูญเสียอะไรไปมากมายเพียงใดก็ตาม

การครอบครอง หมายถึง การถือครอง การมีสิทธิ์ และมีอำนาจเหนือสิ่งนั้น เมื่อมีผู้ครอบครอง ย่อมมีสิ่งที่ถูกครอบครองโดยปริยาย ธรรมชาติของมนุษย์พึงใจต่อการครอบครองและใฝ่อำนาจ ปรากฏการณ์ของอำนาจรูปแบบต่าง ๆ ถูกนำเสนอผ่านชุดความคิดที่ผสมผสานแทรกไว้ในวัฒนธรรม อุดมการณ์ ค่านิยม หรือทัศนคติแบบมีมนุษย์เป็นศูนย์กลาง บ่อยครั้งที่เราอาศัยวาทกรรมกลับผิดเป็นชอบ เพื่อให้ได้คำตอบที่ตรงกับใจ บ่อยครั้งที่การกระทำผิดอาจกลายเป็นเรื่องเล็กน้อยอันแสนธรรมดา สิ่งเหล่านี้กลายเป็นประเด็นความคิดที่เกิดขึ้นขณะเยี่ยมชมนิทรรศการแสดงผลงานศิลปะ “Solo Exhibition” ของสาครินทร์ เครืออ่อน ณ Tang Contemporary Art ซึ่งตั้งอยู่ใน 798 Art District¹ ปักกิ่ง ประเทศจีน จัดแสดงระหว่างวันที่ 22 ธันวาคม พ.ศ.2561 ถึง 20 กุมภาพันธ์ พ.ศ.2562 ประกอบด้วยผลงานจำนวน 4 ชิ้น ถือเป็นการรวบรวมเอาผลงานที่เคยจัดแสดงในนิทรรศการต่าง ๆ กลับมาเพื่อปลุกสำนึกให้ตื่นรู้ขึ้นอีกครั้ง

การวิเคราะห์ผลงานศิลปะร่วมสมัยของสาครินทร์ เครืออ่อน

ภายในพื้นที่โถงอาคารคอนกรีตโล่งกว้างและเรียบง่ายของ Tang Contemporary Art เป็นที่จัดแสดงผลงานชื่อ “อนุสรณ์แห่งยุคตื่นรู้” (A Monument of Awakening Era) (ภาพที่ 1) ศิลปินสร้างสระน้ำสี่เหลี่ยมผืนผ้าสีดำ ซึ่งมีขนาดความกว้างถึง 1,700 ซม. ยาว 2,240 ซม. และมีระดับน้ำสูงเพียง 10 เซนติเมตร สระน้ำดังกล่าวทอดตัวจนเกือบเต็มพื้นที่ของห้องนิทรรศการหลัก บนผืนน้ำสีดำราบเรียบและกว้างใหญ่ศิลปินจัดเรียงซากเขาสมัน ซึ่งทำจากเซรามิกสโตนแวร์ (stoneware) สีขาวโพลนจำนวนหนึ่ง

ผิวน้ำนิ่งนิ่งท่ามกลางสภาพภูมิอากาศอันเย็นยะเยือกของฤดูหนาวในประเทศจีน กับเขาของสมันปลอมซึ่งทำจากเซรามิกสีขาว วัสดุอ่อนไหวต่อแรงกระทบ สะท้อนสถานการณ์อันแสนเปราะบาง สร้างความเย็นวาบเข้าไปภายในส่วนลึกของจิตใจ การจัดวางซากเขาสมันที่ตั้งเรียงรายคล้ายกับกิ่งไม้ที่ยืนต้นตายซาก ประหนึ่งเป็นอนุสรณ์แห่งหายนะ ผืนน้ำสีดำตัดกับเขาสมันสีขาวสร้างความสลด รวบรวมพิธีกรรมการไว้อาลัยให้แก่ชะตาชีวิตอันน่าสังเวชของสัตว์โลกภายใต้เขาสมันปลอมปรากฏงานผืนน้ำ สะท้อนภาพความจริงแบบหัวกลับ เงากลับด้านบนผิวน้ำยังสร้างภาพลวงเพิ่มจำนวนเขาสมันให้มากขึ้น ตอกย้ำความพิกลพิการของจิตใจมนุษย์ “อนุสรณ์แห่งยุคตื่นรู้” กำลังนำพาเราให้ดำดิ่งไปสู่ห้วงความคิดคำนึงถึงโศกนาฏกรรมแห่งความสูญเสีย และการจากไปของเหล่าสมันอย่างที่ไม่อาจเรียกคืน

“สมัน” หรือ “เนื้อสมัน” บ้างเรียก “โชมเบิร์กเดียร์” (Schomburgk’s Deer)² เป็นกวางขนาดเล็กชนิดหนึ่ง ตัวผู้มีเขาขนาดใหญ่แผ่กิ่งก้านออกหลายแขนงสวยงาม รูปร่างของเขาสมันคล้ายสุนัขที่หางขึ้น ทำให้บางครั้งถูกเรียกว่า “กวางเขาสุนัข” สมันเป็นสัตว์พิเศษเฉพาะถิ่น พบได้ในประเทศไทยเพียงแห่งเดียวในโลก เคยมีอยู่เป็นจำนวนมากในแถบที่ราบลุ่มภาคกลาง แถบลุ่มน้ำเจ้าพระยา³ แต่ทว่ากลับสูญพันธุ์ไปจากโลกด้วยน้ำมือของมนุษย์ ทั้งการล่าเพื่อกินเนื้อ การล่าที่กล่าวอ้างว่าเป็นกิจกรรมเพื่อสันถนาการ การล่าเพื่อนำเขาไปประดับตกแต่งบ้านเรือน รวมทั้งการล่าเพื่อนำไปเป็นเครื่องบรรณาการแก่เจ้านายในต่างแดน ตลอดจนการกระทำที่เบียดบังธรรมชาติ ทั้งรุกป่าพื้นที่เพื่อทำการเกษตร การทำลายสิ่งแวดล้อม ปรับเปลี่ยนธรรมชาติให้เอื้อต่อประโยชน์ส่วนตน เป็นเหตุให้สมันร่อยหรอ และสูญพันธุ์ไปในท้ายที่สุด ถึงแม้พระราชบัญญัติคุ้มครองสัตว์ป่าพุทธศักราช 2535 ซึ่งมีผลบังคับใช้มาจนถึงปัจจุบัน จะกำหนดให้สมันเป็นสัตว์สงวน เพื่อควบคุมซากโดยเฉพาะเขาสวยงามให้ยังคงอยู่ในประเทศไทย แต่ทว่าดูเหมือนการตื่นรู้ในการอนุรักษ์จะล่าช้าเกินไป จนไม่อาจรักษาชีวิตของสมันไว้ได้ เขาสมันที่ยังคงเหลืออยู่ จึงเป็นเพียงสิ่งเดียวที่สามารถยืนยันถึงการมีตัวตนของสมันในอดีตกับคนในยุคปัจจุบันได้

ฝูงสมันต้องพ่ายแพ้ให้กับชะตากรรมชีวิต เพียงเพราะปัจจัยภายในทางพฤติกรรมและสรีระของสมัน ซึ่งมีเขาที่แผ่กว้างทำให้ไม่สามารถซ่อนตัวอยู่ในป่ารก ดังนั้นจึงต้องอาศัยอยู่ในทุ่งกว้างจนนำพาหายนะมาสู่ตนเอง และด้วยปัจจัยภายนอกคือ การกระทำอันมักง่ายและความมักมากของมนุษย์ ผู้ไม่เคยเพียงพอสอดคล้องความต้องการใด มีความกระหายที่จะครอบครอง และสนองตัณหาของตนเองโดยไม่คำนึงถึงความเป็นหรือความตายของผู้อื่น การสูญพันธุ์ของสมันเปรียบดังการสูญสิ้นไปของศรัทธาและจิตสำนึกอันดีงาม ผู้ชมมีสถานะเป็นเพียงผู้สังเกตการณ์ที่ไม่สามารถพลิกอดีต ทำได้เพียงเฝ้ายืนดูการตายจากของสิ่งที่มีคุณค่า และต้องยอมจำนนต่อผลพวงของอดีตที่กระทบถึงปัจจุบันอย่างน่าเสียดาย

ในขณะที่มนุษย์กำลังพยายามปีนป่ายนำพาตนเองไปสู่จุดสูงสุด เพื่อพิชิตยอดพีระมิดบนหิ้งโซ่อาหารแห่งอาณาจักรสัตว์ ทว่าภายใต้เงาสะทอนที่ปรากฏบนผืนน้ำอันนิ่ง กลับแสดงภาพการดำดิ่งสู่จุดตกต่ำถึงขีดสุดของศีลธรรมภายในจิตใจ ผลงานชิ้นนี้เป็นปรากฏการณ์ที่สร้างความลึกลับในความรู้สึกของผู้ชม ภาพความย้อนแย้งระหว่างความงามสง่าชวนให้หลงใหลของเขาสมัน กลับพยายามตีแผ่ให้เห็นถึงความเลวร้ายในชะตากรรมของตัวมันเองอย่างน่าสะพรึงกลัว อย่างไรก็ตามสถานการณ์นี้ได้รับการตอกย้ำ กดอารมณ์ให้จมปลักไปกับความสูญเสีย ด้วยเสียงที่เปล่งดังก้องกังวานในโสตประสาทจากลำโพงทั้ง 5 ตัว ที่ติดตั้งไว้โดยรอบผลงาน

สมันตัวสุดท้ายตายด้วย ท่อนไม้ในมือของชายผู้เฒ่ามาย
สมันตัวสุดท้ายตายด้วย ผู้มีปิ่นอยู่ในมือ
สมันตัวสุดท้ายตายด้วยสิ้นอายุขัยในสวนสัตว์
สมันตัวสุดท้ายตายด้วยชาวบ้านผู้หิวโหย
สมันตัวสุดท้ายตายด้วยผู้อ้างสิทธิแห่งความเสมอภาค
สมันตัวสุดท้ายตายด้วยนักบวชผู้มิได้ตั้งอยู่ในศีลธรรม
สมันตัวสุดท้ายตายด้วยน้ำมือของชายผู้มั่งคั่งร่ำรวย
สมันตัวสุดท้ายตายด้วยสตัปฟังก์ผู้เฒ่าที่ถือตำราเล่มใหญ่ไว้ในมือ
สมันตัวสุดท้ายตายด้วยลูกธนูของพรานป่าผู้หลงทาง
สมันตัวสุดท้ายตายด้วยเสนาบดีที่ต้องการเอาใจเจ้านาย
สมันตัวสุดท้ายตายด้วยผู้นำฝูงที่ประมาทและโง่เขลา
สมันตัวสุดท้ายตายด้วยการมาถึงของพ่อค้า
สมันตัวสุดท้ายตายด้วยน้ำท่วม

ถ้อยคำสารยายถึงการจากไปของสมัน ซึ่งสูญพันธุ์ไปด้วยเหตุปัจจัยต่าง ๆ ถูกสื่อสารผ่านภาษาไทย อังกฤษ จีน ญี่ปุ่น และเกาหลี ทุกถ้อยคำทำงานสอดผสานร่วมกับภาพที่ปรากฏอยู่เบื้องหน้า เพื่อสะท้อนความเป็นจริง เมื่อวิเคราะห์ถ้อยคำเหล่านี้พบว่า สาเหตุการจากไปของสมันเกิดจากการกระทำที่แผ่อาณาของมนุษย์ทั้งทางตรงและทางอ้อม รวมทั้งถ้อยคำดังกล่าวยังแสดงนัยของการตีความได้อย่างหลากหลาย มีความหมายข้ามพ้นจากเรื่องสมันไปสู่ความหมายอื่น ๆ ซึ่งเกี่ยวข้องกับวิถีประเพณี วัฒนธรรม ค่านิยม หรือการเมืองการปกครองที่มีอำนาจต่างกล่าวอ้างวาทกรรมเพื่อถือสิทธิอันชอบธรรมในการกระทำที่เอื้อต่อประโยชน์ส่วนตน

ผลงานชิ้นนี้เป็นตั้งอนุสรณ์แห่งความสูญเสียสิ่งต่าง ๆ ในอดีต และกระตุ้นให้ผู้คนหันมาคำนึงถึงสิ่งที่มีคุณค่าทั้งหลาย ไม่ให้อันตรธานหายไปในอนาคต เมื่อใดก็ตามที่เราตระหนักรู้ได้ว่าการกำลังจ้องมองซาก ซึ่งเป็นประหนึ่งอนุสรณ์แห่งความตาย เมื่อนั้นเราตื่นรู้ถึงการจากไปของสิ่งที่มีคุณค่า ซึ่งต่อให้ยอมสละแลกสิ่งที่มีมูลค่าราคาสูงลิ่ว เพื่อให้ได้สิ่งที่มีคุณค่าเหล่านั้นกลับคืนมา ก็ไม่สามารถกระทำได้ เพราะเป็นการตื่นรู้ที่สายเกินไป

ความสอดคล้องในการสื่อความหมายเรื่องสมันถูกนำเสนออย่างต่อเนื่อง ในขณะที่ผู้ชมร่างกายผ่านห้องนิทรรศการหลัก ที่แสดงซากเขาสมันสีขาวยกกับผืนน้ำกว้างใหญ่สีดำด้วยอารมณ์อันนิ่งงันไปสู่อีกห้องหนึ่ง ทันใดนั้นผู้ชมได้พบกับหัวสมันซึ่งถูกตัดที่ลำคอจัดวางบนโต๊ะไม้

หุหรหาดัวหนึ่ง รวากับมันเพิ่งถูกตัดและโยนลงบนโต๊ะต่อหน้าผู้ชม เพื่อขยี้ตอกย้ำอารมณ์แห่งความสะเทือนใจให้เพิ่มขึ้นเท่าทวีคูณ

ผลงานหัวสมันซึ่งจัดวางบนโต๊ะชั้นนี้มีชื่อว่า “นิทานต่อแหล: สมันตัวสุดท้าย” (A Talebearer’s Tale: The Last Deer) (ภาพที่ 2) หัวสมันจำลองสร้างจากวัสดุไฟเบอร์กลาส ยางซิลิโคน ขนสัตว์เทียม และเขาซึ่งทำจากเรซิน โครงสร้างและรายละเอียดต่าง ๆ ถูกนำเสนอได้อย่างน่าทึ่ง เส้นขนถูกฝังเข้าไปในผิวเนื้อวัสดุที่ละเส้น ๆ ภาพตัดของลำคอแสดงให้เห็นถึงกายวิภาคภายใน กระดูกและกล้ามเนื้อที่สมจริงอย่างมากสร้างความคลุมเครือทางความคิด ก่อให้เกิดความสับสนระหว่างความจริงกับความลวง อีกทั้งสิ่งนี้มีสถานะเป็นวัตถุศิลปะ หรือเป็นหุ่นจำลองเพื่อใช้ศึกษาโครงสร้างทางสรีระในพิพิธภัณฑ์ธรรมชาติวิทยา

ศิลปินทำการจำลองซากหัวสมัน สิ่งมีชีวิตที่ครั้งหนึ่งเคยสง่างาม แต่ทว่าขณะนี้ไร้ซึ่งลมหายใจ ภาพที่ปรากฏต่อหน้าผู้ชมคือ หัวสมันอยู่ในลักษณะที่ถูกตัดบริเวณลำคอ ดวงตาเปิดเหม่อลอย ออกไปอย่างเลื่อนลอย รวากับว่ามันเพิ่งสูญเสียโอกาสในการมีชีวิต และเพิ่งถึงลมหายใจสุดท้ายอย่างไม่รู้เนื้อรู้ตัวไปเมื่อสักครู่ อาจดูเป็นภาพของการกระทำอันแสนโหดเหี้ยมและขาดศีลธรรมจนเกินไป แต่ทว่านี่คือเรื่องจริงที่สมันหลายชีวิตต้องพบเจอ ทั้งนี้หัวสมันจำลองดังกล่าวทำให้นักย้อนไปถึงเรื่องเล่าของสมันตัวหนึ่ง ซึ่งถูกใช้เป็นเครื่องบรรณาการจากไทยส่งไปยังประเทศฝรั่งเศส เมื่อเสียชีวิตได้ถูกสตัฟฟ์และจัดแสดงในพิพิธภัณฑ์ประวัติศาสตร์ธรรมชาติ (Museum d’ Histoire Naturelle) แห่งกรุงปารีส ตลอดจนเรื่องเล่าของสมันตัวอื่น ๆ ซึ่งมีชะตากรรมที่คล้ายคลึงกัน

เรื่องเล่าของสมันสตัฟฟ์ในพิพิธภัณฑ์ประวัติศาสตร์ธรรมชาติ กับหัวสมันจำลองบนโต๊ะไม้หุหรหา ซึ่งสร้างเลียนแบบให้ดูคล้ายเครื่องเรือนในสมัยพระเจ้าหลุยส์ที่ 15 แห่งฝรั่งเศส ก่อให้เกิดการเชื่อมโยงไปสู่ประวัติศาสตร์ชาติไทยในยุคล่าอาณานิคม โดยเฉพาะในสมัยรัชกาลที่ 5 ซึ่งเป็นช่วงเวลาที่ยังอังกฤษและฝรั่งเศสต่างกำลังแข่งขันกันขยายอาณาเขต และอำนาจปกครองในภูมิภาคเอเชีย ด้วยอำนาจที่เหนือกว่าในหลาย ๆ ด้าน เป็นเหตุให้ไทยต้องยอมสูญเสียดินแดนบางส่วน เพื่อแลกกับการมีเอกราชสืบไป โต๊ะไม้หุหรเป็นวัตถุที่สื่อแสดงนัยถึงอำนาจอันมั่งคั่งและความเป็นอื่นของผู้ครอบครอง ในขณะที่หัวสมันสื่อความหมายถึงผู้ถูกครอบครองที่ไร้เสถียรภาพในการกำหนดชะตากรรมชีวิตของตนเอง ชาติไทยก็เป็นเช่นเดียวกันกับสมันที่ต้องยอมจำนนต่ออำนาจซึ่งไม่อาจปิดป้อง สมันถูกพรากชีวิตในขณะที่ชาติไทยถูกพรากสิ่งที่มีคุณค่าไปเสีย

บ่อยครั้งที่การสำนึกถึงสิ่งหนึ่งสิ่งใดว่าเป็นของดีมีคุณค่ามักเกิดขึ้นในเวลาที่สายเกินไป ดังเช่น การสูญพันธุ์ของสมัน ซึ่งเกิดจากการล่า ฆ่า ตลอดจนผลาญทรัพยากรธรรมชาติลงอย่างไม่รู้คุณค่า ขวนให้นึกถึงความเป็นไทยทั้งหลายที่ถูกเหยียบย่ำโดยคนในชาติเอง ความไม่รู้คุณค่าของคนในอดีตส่งผลกระทบมาสู่คนในยุคปัจจุบัน ดังคำกล่าวของนักธรรมชาติวิทยาและจิตรกรจอห์น เจมส์ อูดบอง (John James Audubon) ซึ่งกล่าวว่า “นักอนุรักษ์ที่แท้จริงคือคนที่รู้ว่าโลกและธรรมชาติไม่ได้เป็นมรดกจากบรรพบุรุษ แต่ยืมมาจากลูกหลาน”⁴ คำกล่าวนี้น่าจะเป็นเรื่องจริง เพราะในเวลานี้บรรพบุรุษของเราได้พรากสิ่งที่มีคุณค่าไปจากเราแล้วในที่สุด ข้อเท็จจริงนี้ถูกนำเสนอผ่านวิถีสื่อสารมวลชนยุคสมัยต่าง ๆ เกี่ยวกับความเข้าใจที่มีต่อสมัน โดยคำตอบที่ได้ก็นักกลับกำกวม ผิดแผกไปจากความเป็นจริง หลายคนไม่รู้จักแม้แต่ชื่อเรียกของสมัน หรือสมันเป็นสัตว์ประเภทใด และมีสรีระร่างกายอย่างไร

ความกำกวมนี้สอดคล้องไปกับชื่อของผลงานคือ “นิทานต่อแหล: สมันตัวสุดท้าย” ซึ่งนิทานหมายถึง เรื่องที่เล่าสืบกันมา ผู้เขียนเพื่อแทรกคติสอนใจ แน่แน่นอนว่าเรื่องที่เล่าสืบต่อกันมาย่อมมีความเป็นไปได้ว่า อาจมีการแต่งเสริมเติมทศนะของผู้เล่าเข้าไป จนทำให้ออกห่างไปจากความเป็นจริง ประกอบกับหากสืบค้นข้อมูลของสมันตัวสุดท้ายซึ่งมาในรูปแบบของเรื่องเล่า ยิ่งทำให้สถานการณ์นี้เกิดความไม่ชัดเจน จนไม่อาจล่วงรู้ได้ว่า สิ่งใดคือเรื่องจริงหรือเรื่องเท็จ ดังนั้นการใช้ชื่อ “นิทานต่อแหล” ดูเป็นการเหมาะสม เพราะนอกจากจะสร้างความสับสนทำให้ขาดความน่าเชื่อถือ ยังชวนให้นึกไปถึงเรื่องที่ถูกกู้ขึ้นจากความตลบตะแลงเพียงเท่านั้น ในขณะที่เดียวกันอาจเป็นเพียงคำสบถกันคำ เพื่อแสดงการประชดประชันให้กับชะตากรรมชีวิตอันน่าสังเวชของสมัน ผู้ซึ่งไม่โอกาสออกมาป่าวประกาศถึงข้อเท็จจริงใด ๆ ได้ หรืออีกนัยหนึ่งอาจหมายถึงสิ่งที่มีคุณค่าต่าง ๆ ของยุคหนึ่ง ๆ ที่อันตรายหายไประหว่างช่วงเวลาแห่งการเดินทางไปสู่อนาคต จนหลงเหลือแต่เพียงเรื่องเล่าจากลมปากของอดีตเท่านั้น

เรื่องราวของสมันเป็นดังอุปมาอุปไมย สะท้อนความผิดพลาดในอดีต สอดแทรกคติสอนใจให้ผู้ชมได้ขบคิด และตระหนักถึงความถูกต้องอันดังงามต่อไป เมื่อกล่าวถึงความถูกต้องดังงามทำให้เกิดคำถามถึงกรอบเกณฑ์ ว่ามีแนวทางกำหนดวัดค่าด้วยวิธีใด เพราะในขณะที่ชุดความคิดหนึ่งเกี่ยวกับความถูกต้องดังงามได้รับการยอมรับ อาจถูกล้มล้างด้วยอีกชุดความคิดหนึ่งในเวลาถัดมา ดังนั้นความถูกต้องดังงามจึงมีสภาวะกำกวม ดำรงอยู่ได้ด้วยการสร้างวาทกรรมเพื่อเติมเต็มความหมายในพื้นที่อันว่างเปล่า ทั้งนี้เมื่อสำนึกเรื่องความถูกต้องดังงามนั้นมีหลายระดับ จึงก่อให้เกิดการสร้างกรอบแนวทางในการกำหนดพฤติกรรมของคนในสังคม ที่เรียกว่า จริยธรรม (Ethic) ซึ่งหมายถึง ธรรมหรือคุณความดีที่พึงประพฤติปฏิบัติ อย่างไรก็ตามรู้สึกขัดแย้งระหว่างความคิดกับข้อเขียนเรื่องจริยธรรมข้างต้นพลันปรากฏขึ้น ภายหลังจาก

การรับชมผลงาน “ภาพกลับหัว” (Upside Down) (ภาพที่ 3-4) ซึ่งแขวนอยู่ในห้องนิทรรศการหลัก เห็นผลงาน “อนุสรณ์แห่งยุคตื่นรู้”

ผลงาน “ภาพกลับหัว” ถูกนำเสนอในลักษณะพรมแขวน (Tapestry) ด้วยเทคนิคควิลท์ (Quilt)⁵ ขนาด 500x800 ซม. ที่ด้านหน้าของผืนผ้าปักเป็นลวดลายซึ่งขยายแบบมาจากจิตรกรรมขนาดเล็ก (miniature painting) แสดงฉากการไล่ล่าเสือของกษัตริย์แห่งราชวงศ์โมกุล แต่ทว่าผลงานชิ้นนี้ถูกแขวนกลับหัว ผิดแผกไปจากบรรทัดฐานของความถูกต้องและความดีที่ผู้ชมคาดหวัง ส่วนด้านหลังปรากฏตัวหนังสือสีขาว คำว่า “ETHIC” บนพื้นหลังสีดำ

ผืนผ้าปักลวดลายดังกล่าวถูกเชื่อมโยงไปสู่ประวัติศาสตร์อินเดียสมัยราชวงศ์โมกุล (Mughal dynasty) ซึ่งคำว่า “โมกุล” เป็นภาษาเปอร์เซียที่หมายถึง “มองโกล” (Mongol) โดยชาวมองโกลในสมัยจักรพรรดิเจงกิสข่าน (Genghis Khan) บุกรุกเข้ายึดครองอินเดียตอนเหนือและสถาปนาราชวงศ์โมกุล ปกครองตั้งแต่ต้นคริสต์ศตวรรษที่ 16 ถึงกลางคริสต์ศตวรรษที่ 18 โดยมีการนับถือศาสนาอิสลาม⁶ ชาวมองโกลรุกรานอินเดียโดยกล่าวอ้างถึงความจำเป็นทางศาสนา อย่างไรก็ตามในเวลาต่อมาชาตินิยมหาอำนาจตะวันตกอย่างอังกฤษและฝรั่งเศสต่างเข้ามาแสวงหาผลประโยชน์ยังประเทศอินเดีย โดยอังกฤษได้ตั้งบริษัทอินเดียตะวันออก (British East India Company) เพื่อทำการค้ากับดินแดนต่าง ๆ ในทวีปเอเชีย ตั้งแต่ปี ค.ศ.1600 ตลอดจนฝรั่งเศสได้ร่วมก่อตั้งบริษัทอินเดียตะวันออก (French East India Company) เมื่อปี ค.ศ. 1664 เช่นกัน นับเป็นการขยายฐานอำนาจทางเศรษฐกิจ การทหาร และการปกครองของชาติตะวันตกในประเทศอินเดีย ท้ายที่สุดเมื่ออังกฤษมีอำนาจที่เหนือกว่าในทุกด้าน ปี ค.ศ.1858 อินเดียได้ตกเป็นอาณานิคมของอังกฤษ ทว่าเพิ่งได้รับเอกราชเมื่อ 15 สิงหาคม ค.ศ.1947⁷ คือเมื่อ 72 ปีที่ผ่านมา

เรื่องราวทางประวัติศาสตร์ข้างต้นกำลังบอกเล่าถึงสัจธรรมความจริงแท้ในเรื่องการเกิดและการดับ เมื่อมีความรุ่งเรืองย่อมมีความเสื่อมสลาย แต่ทว่าสิ่งนี้มิใช่ประเด็นหลักที่ศิลปินต้องการนำเสนอ หากแต่สิ่งสำคัญคือเรื่อง อำนาจ และการครอบครอง ผลงานชิ้นนี้เป็นเพียงตัวอย่างหนึ่งที่ถูกยกขึ้นมา เพื่อตั้งประเด็นคำถามเกี่ยวกับจริยธรรมความถูกต้องแต่เพียงเท่านั้น กล่าวคือ ในขณะที่ประเทศอินเดียถูกรุกราน แต่ละชาติต่างอ้างสิทธิแห่งความชอบธรรม เพื่อเข้ามาแสวงหาผลประโยชน์โดยอาศัยอำนาจที่เหนือกว่า เปรียบได้กับการแบ่งตมวาทกรรมลงในช่องว่างเพื่อให้ประโยคเต็มสมบูรณ์ หากแต่ประโยคดังกล่าวจะมีความถูกต้องดีงามหรือไม่นั้นก็ขึ้นอยู่กับใครคือผู้เขียน ในทำนองเดียวกันกับการติดตั้งผลงานที่กำลังทำให้ผู้ชมเกิดความสนใจใคร่รู้ว่า อะไรคือความถูกต้อง เพราะวิธีการแขวนพรมแบบกลับหัวกลับ

ทางนั้นขัดแย้งกับความรู้สึกของผู้ชม ทั้งนี้เมื่ออำนาจอยู่ในกำมือของศิลปิน การกลับถูกเป็น ผิด หรือกลับผิดเป็นถูกย่อมสามารถกระทำได้ อย่างไรก็ตามผู้ชมก็ไม่มีอำนาจที่จะป็นฝ่ายขึ้น ไปปลด และแขวนผลงานให้ตรงตามใจชอบ

พรมแขวนกลับหัวขึ้นนี้แสดงจากการไล่ล่าเสือของกษัตริย์แห่งราชวงศ์โมกุล เมื่อมองย้อนกลับ ไปในหลายอารยธรรม มักมีการนำสัตว์มาใช้เป็นสัญลักษณ์ที่สื่อแสดงถึงอำนาจ การได้มาซึ่ง หัวสัตว์หรือหนังสัตว์อาจช่วยส่งเสริม ปลุกกระตุ้นอำนาจเชิงจิตวิญญาณ ตลอดจนความเป็น วิบุรุษของบุคคลนั้นได้ ทั้งนี้ในดินแดนตะวันออกไกล กษัตริย์มักอุปมาตนเองเป็นสิงโต เจ้า แห่งสัตว์ทั้งปวง หรือมีพลังกำลังอันแข็งแกร่งราวกับวัว นอกจากนี้ยังมีการต่อสู้ระหว่างกษัตริย์กับสัตว์ดุร้ายอย่างสิงโตและเสือ แฝงนัยถึงการมีอำนาจเหนือธรรมชาติ^๑ เช่น อารยธรรมอัสซีเรียโบราณ (Assyria) มีการล่าสิงโต ซึ่งเป็นสัญลักษณ์แสดงถึงหน้าที่ของกษัตริย์ ในการปกป้องและต่อสู้เพื่อประชาชน^๒ หรืออารยธรรมเปอร์เซียโบราณ (Persia) การล่าสัตว์ ถือเป็นเกมกีฬาที่กษัตริย์กระทำเพื่อแสดงความห้าวหาญ และเพื่อความบันเทิงจนกลายเป็น วิถีวัฒนธรรม ดังนั้นกษัตริย์ในอดีตต่างมุ่งหมายควบคุมโลกธรรมชาติ เพื่อแสดงสัญลักษณ์ ในการกำหนดอำนาจอันสูงส่ง ไม่เว้นแม้กระทั่งกษัตริย์แห่งราชวงศ์โมกุล

จากการไล่ล่าเสือบนพรมแขวนนี้ควรมึงค์ประกอบของความยิ่งใหญ่ ส่งเสริมให้กษัตริย์แห่ง ราชวงศ์โมกุลงามสง่ามีราศี สะท้อนภาวะผู้นำที่มีความแข็งแกร่งเหนือสรรพสัตว์ทั้งปวง แต่ การณ์กลับกันเมื่อภาพถูกแขวนกลับสลับด้านให้ผิดเพี้ยนไปจากการรับรู้พื้นฐาน ภาพของ กษัตริย์อยู่ในลักษณะหัวทิ่มหัวดำ ตีแผ่ประจานการกระทำที่ใช้อำนาจข่มเหงรังแกธรรมชาติ สะท้อนความตกต่ำของจริยธรรมอันดีงาม ในขณะที่ภาพจากการไล่ล่าเสือที่ด้านหน้าแสดงมุมมองที่บิดเบือนไปจากความถูกต้อง แต่ทว่าที่ด้านหลังของผืนผ้านั้น คำว่า “Ethic” สีขาวบน พื้นหลังสีดำ กลับวางตัวอยู่ในตำแหน่งที่ถูกต้อง ทำให้เกิดการเชื่อมโยงความหมายระหว่าง ภาพที่เห็นด้านหน้า (จริยะ=ความประพฤติ) กับความถูกต้องที่ด้านหลัง (ธรรม=คุณความดี) นั้นมีความขัดแย้งกัน

นักล่าอย่างมนุษย์มักทีกักและกล่าวอ้างเอาว่าตนดำรงอยู่เหนือธรรมชาติ ไ่ ลำ ฆ่า และเหยียบย่ำฝ่าเท้าอันสูงส่งลงบนร่างอันไร้วิญญาณของธรรมชาติ ทว่าหากมองในมุมกลับ มนุษย์ เป็นเพียงสิ่งมีชีวิตชนิดเดียวที่ต้องได้รับการขัดเกลาจิตใจ อำนาจคือดาบสองคม ด้านหนึ่งหอมหวานเย้ายวน ในขณะที่อีกด้านหนึ่งก็เปรียบเสมือนยาพิษที่กัดกร่อนศีลธรรม คุณธรรม และจริยธรรมออกไปจากจิตใจ แต่ถึงกระนั้นเราไม่สามารถปฏิเสธได้ว่าพื้นฐานของมนุษย์ทุกคนต่างปรารถนาในอำนาจ งามหาสิทธิ และความชอบธรรมในการครอบครองสิ่งต่าง ๆ อยู่เสมอ

ความปรารถนา คือ ความมุ่งหมาย ความคาดหวังในสิ่งที่ต้องการ อับราฮัม ฮาโรลด์ มาสโลว์ (Abraham Harold Maslow) นักจิตวิทยาชาวอเมริกันเชื่อว่ามนุษย์เป็น “สัตว์ที่มีความต้องการ” (wanting animal)¹⁰ และเป็นความต้องการในแบบที่ไม่รู้จักจบสิ้น เมื่อใดที่ความพึงพอใจหนึ่งได้รับการตอบสนอง เมื่อนั้นจะเกิดการเรียกร้องหาความพึงพอใจในสิ่งอื่น ๆ ต่อไป นักจิตวิทยาหลายท่านต่างสรุปว่าพฤติกรรมของมนุษย์ขับเคลื่อนไปตามเหตุแห่งแรงจูงใจ (Motivation) ที่มาจากภายใน และภายนอก (Intrinsic and Extrinsic Motivation) เพื่อให้ความต้องการนั้น ๆ บรรลุผล แต่หากไม่เป็นไปตามที่คาดหวัง การพึงพาสังคักดีลิสต์ดูจะเป็นทางเลือกหนึ่งที่สามารถช่วยเยียวยา และเติมเต็มพลังแห่งความหวังขึ้นมาได้

ความพยายามในการอธิบายถึงปรากฏการณ์ที่เกี่ยวข้องกับความหวัง ถูกเชื่อมโยงไปยัง วิถีวัฒนธรรมของชาวไทยเชื้อสายจีน ซึ่งผลิตตุ๊กตาสิงโตน้ำตาลให้แก่คู่รัก นำไปกราบไหว้ขอพรสิ่งศักดิ์สิทธิ์ เพื่อร้องขอบุตรสืบสกุล น้ำตาลถูกนำมาใช้ประกอบสร้างให้เกิดเป็นรูปสิงโตอย่างมีความหมาย ด้วยเหตุที่คุณสมบัติของน้ำตาลนั้นมีรสหวาน สื่อถึงความเป็นสิริมงคล และความราบรื่น ส่วนสิงโตนั้นเป็นสัตว์มงคลในนิทานพื้นบ้านของจีน จากคุณลักษณะและความหมายของตุ๊กตาสิงโตน้ำตาลนี้ ทำให้ศิลปินเกิดแรงบันดาลใจในการสร้างผลงานด้วยน้ำตาล เพื่อสำรวจมโนทัศน์เกี่ยวกับขอบข่ายของความคาดหวัง

ความหวานของน้ำตาลนั้นยาวนานต่อสัตว์ตัวน้อย ๆ อย่างมด หรือแม้แต่มนุษย์เอง เส้นทางการเดินทางของน้ำตาลนั้นยาวนานพอ ๆ กับประวัติความเป็นมาของมนุษยชาติ จากบันทึกของเฮโรโดตัส (Herodotus)¹¹ มีการกล่าวถึงจักรพรรดิดาริอัสที่ 1 (Darius I) แห่งเปอร์เซียว่า ได้นำบุกเข้าอินเดียเมื่อราว 510 ปีก่อนคริสตกาล เป็นเหตุให้พบกับต้นอ้อหวานหรือต้นอ้อย ต่อมาเมื่อพระเจ้าอเล็กซานเดอร์มหาราช (Alexander the Great) สามารถพิชิตชาวเปอร์เซียได้ เมื่อราว 326 ปีก่อนคริสตกาล ได้ส่งกองทัพเรือเพื่อสำรวจชายฝั่งของประเทศอินเดีย จนค้นพบต้นอ้อหวานเข้าโดยบังเอิญเช่นกัน อย่างไรก็ตามมีบันทึกว่า ชาวอินเดียโบราณได้ใช้น้ำตาลเป็นเครื่องสักการบูชาในพิธีกรรมทางศาสนามาก่อนหน้านั้นเนิ่นนาน ต่อมาราวคริสต์ศตวรรษที่ 7 มีบันทึกเกี่ยวกับยาจากอินเดีย เรียก “ลักการา” หรือชาวเปอร์เซียเรียกว่า “ลักกา” (Shaker) หรือ “ซูการ์” (Sugar)¹² นั่นเอง ทั้งนี้เมื่อน้ำตาลประกาศตัวต่อโลก ชาวเรื่องคุณสมบัติอันหอมหวานยาวนานของน้ำตาลเริ่มแพร่สะพัดออกไป จนเป็นที่สนใจในหมู่ชนชั้นสูงชาวยุโรป เมื่อความต้องการกลายเป็นกลไกขับเคลื่อนในโลกเศรษฐกิจ การแสวงหาพื้นที่ใหม่ การซื้อขายทาส ตลอดจนการกดขี่แรงงาน เร่งกระบวนการผลิต เพื่อให้ได้น้ำตาลในปริมาณที่เพียงพอต่อความต้องการจึงเกิดขึ้นตามมา เกาะต่าง ๆ ที่ถูกยึดได้ต่างถูกเนรมิตให้เป็นรอกบนดิน ณ เวลานั้นหลักคุณธรรมจริยธรรมถูกแทนที่ด้วยหลักเศรษฐศาสตร์ ฝ้าคิดคำนวณเพียงตัวเลข

ของผลกำไรอันมหาศาล ดังนั้นน้ำตาลจึงเป็นดังภาพแทนของความปรารถนาและความสุข แต่ทว่าเมื่อเบื้องหลังที่เต็มไปด้วยความขมขื่นและความสิ้นหวังในเวลาเดียวกัน

ความย้อนแย้งในตนเองเช่นนี้ ถูกนำเสนอในผลงาน “โพธิสัตว์น้ำตาล” (Sugar Bodhisattva) (ภาพที่ 5) ซึ่งเป็นผลงานที่จัดแสดงในอีกห้องหนึ่งของนิทรรศการ ประติมากรรมพระโพธิสัตว์ กวนอิมประทับนั่งสร้างจากน้ำตาลทรายขาว พระพักตร์เต็มเปี่ยมไปด้วยความเมตตา จัดวางอยู่บนโต๊ะไม้ ซึ่งมีขนาดความสูงรวม 245 ซม. ที่ขาโต๊ะทั้ง 4 มีถ้วยรอง ซึ่งเหน็บเอาไว้เพื่อป้องกันมด

พระโพธิสัตว์กวนอิม¹³ มีความหมายถึง พระผู้สดับฟังเสียงคร่ำครวญของสัตว์โลกที่กำลังตกอยู่ในท่วงทุกข์¹⁴ เป็นดังตัวแทนของพลังอำนาจอันศักดิ์สิทธิ์ เป็นผู้มอบความหวังให้แก่มวลมนุษยชาติ แต่ทว่ากลับถูกสร้างขึ้นจากน้ำตาล ซึ่งเป็นวัสดุที่มีความอ่อนไหวต่อปัจจัยที่เข้ามาระทบ มีความเปราะบาง ต้องได้รับการปกป้องให้รอดพ้นจากการเป็นอาหารมด แสดงให้เห็นถึงความสัมพันธ์ขององค์ประกอบอันย้อนแย้ง ซึ่งตั้งอยู่บนความกำกวมระหว่างความมีพลังอำนาจกับความอ่อนแอ พระโพธิสัตว์น้ำตาลจึงเป็นประหนึ่งเครื่องมือที่ใช้ในการสำรวจสำนึกของผู้ชม ในเรื่องของความคาดหวังและการพึ่งพาสิ่งศักดิ์สิทธิ์ ว่าเป็นเพียงมิติหนึ่งของสภาวะจิตที่เรากำหนดขึ้นเอง ล่องลอยและไร้ข้อพิสูจน์ หรือมีพลังอำนาจสามารถพึ่งพาและฝากความหวังได้จริง อาจกล่าวได้ว่าความคาดหวังสำหรับมนุษย์นั้นเป็นสิ่งที่พึงมี เพราะเป็นพลังบวกที่ขับเคลื่อนเราไปสู่ความสำเร็จ หากแต่ถ้ามีมากเกินไป ความหวังอาจนำพาหายนะมาให้ ดังเช่นมดที่เดินทางตามหาความหวาน จนพบจุดจบสุดท้ายในถ้วยรองขาโต๊ะก็เป็นได้

ศิลปินสร้างสถานการณ์ให้เราตกอยู่ในพรมแดนซึ่งมีสภาพที่พร่าเลือน ระหว่างโลกแห่งความเป็นจริง กับโลกสมมุติที่เราสร้างขึ้น ความหวานที่เป็นดังความหวัง ความสุข และเย้ายวน แต่ก็เป็นอันตราย เป็นทั้งเรื่องจริงจัง พอ ๆ กับเรื่องตลก สุดท้ายในสภาพการณ์อันแสนคลุมเครือนี้ เราอาจเป็นผู้เดียวที่ต้องเป็นผู้โอบรับเอาความคิด และเสาะหาบทสรุปถึงขอบเขตของความคาดหวัง พอ ๆ กับการที่ต้องหาคำตอบว่า พระโพธิสัตว์น้ำตาลนี้เป็นรูปเคารพที่สมควรกราบไหว้บูชา หรือคงสถานะเพียงวัตถุธรรมดา การมีสติรู้คิดเป็นเสมือนหนทางที่ทำให้เราเคลื่อนตัวจากความไม่รู้ไปสู่ความรู้ ทำให้เราแตกต่างไปจากมดซึ่งทำได้เพียงแต่เดินตามกลิ่นฟีโรโมนที่มดตัวหน้าปล่อยทิ้งไว้เท่านั้น

สรุป

ผลงานทั้ง 4 ชิ้น ข้างต้นแสดงให้เห็นบทสรุปร่วมกันในเรื่อง คุณค่า อำนาจ และการครอบครอง ซึ่งสัมพันธ์สอดคล้องไปกับพื้นที่เชิงกายภาพ และพื้นที่เชิงความคิด กล่าวคือ Tang Contemporary Art ซึ่งตั้งอยู่ใน 798 Art District เป็นพื้นที่ที่มีภูมิหลังทางประวัติศาสตร์ อันเกี่ยวเนื่องกับอำนาจการเมือง การปกครอง และการหล่อหลอมสังคมจีนให้แตกต่างไปจากอดีตที่เคยเป็น ประกอบกับศิลปินได้ส่งถ่ายแนวคิดผ่านผลงานศิลปะที่เป็นดังกระดาดำถามสำรวจมโนสำนึกเพื่อให้ผู้ชมได้มีอำนาจในการเติมเต็มคำตอบลงไปในพื้นที่แห่งการรู้คิดของตนเองอย่างมีความหมาย สิ่งเหล่านี้ก่อมลบรรยากาสแห่งการขบคิดให้เกิดขึ้นภายหลังจากการรับชมผลงานทั้งนี้ทรรศการ

ในขณะที่ใครหลายคนกล่าวว่าโลกได้พัฒนาก้าวล้ำและมุ่งไปสู่สหัสวรรษใหม่อย่างรวดเร็ว ทว่าศิลปินกำลังใช้ปรากฏการณ์แห่งอำนาจทางศิลปะ หยุดชะลอเวลาเพื่อให้เราได้ตื่นรู้ว่า ในบางครั้งการออกก้าวเดินไปด้วยความเร่งรีบและไร้สติ อาจทำให้เราหลงลืม และทิ้งสิ่งที่มีคุณค่าเอาไว้ที่เบื้องหลัง จนสิ่งเหล่านั้นกลายสภาพ เป็นได้แต่เพียงเรื่องเล่าในนิทาน ซึ่งอาจสำคัญมากพอที่จะถูกจดจำและบันทึกไว้ในประวัติศาสตร์ หรืออาจถูกลืมเลือนและหล่นหายไปในการเวลา... เมื่อถึงตอนนี้อาจเป็นหมุดหมายปลายทางของบทความ ทว่าสำหรับผู้เขียนแล้ว กลับเป็นเพียงแค่จุดเริ่มต้นของการมองย้อนกลับไปเรียนรู้สิ่งที่ผ่านพ้นไปแล้วในอดีต เพื่อคงไว้ซึ่งคุณค่าให้หลงเหลืออยู่ต่อไปในอนาคต

- 1 798 Art District หรือชุมชนศิลปะต้าซานจื่อ (Dashanzi Art District) ตั้งอยู่ในเฉาหยาง ทางตะวันออกเฉียงเหนือของกรุงปักกิ่ง เดิมเป็นกลุ่มโรงงานผลิตเครื่องมือ และอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ทางการทหารในสมัยแรกก่อตั้งประเทศสาธารณรัฐประชาชนจีน อาคารเป็นสถาปัตยกรรมแบบเบาเฮาส์ (Bauhaus) ภายใต้โครงการความร่วมมือจีน-เยอรมันตะวันออก ที่เรียกกันว่า “โปรเจ็คหมายเลข 157” โครงการดังกล่าวนำไปสู่การตั้งโรงงานร่วมหมายเลข 718 (Joint Factory 718) การใช้รหัส เลข 7 เป็นเลขรหัสทางการทหาร ให้นำหน้าชื่อโรงงานทุกหลัง โรงงานร่วมหมายเลข 718 แยกออกเป็นโรงงานย่อย ๆ ประกอบด้วย โรงงานหมายเลข 706, 707, 751, 761, 797 และ 798 ต่อมาเกิดความผันผวนทางการเมือง และเกิดการปฏิวัติวัฒนธรรม ทำให้โรงงานต่าง ๆ ต้องทยอยปิดตัวลงตามลำดับ จากนั้นโรงงานทั้งหมดถูกถือครองกรรมสิทธิ์โดยบริษัท Seven-Stars Huadian Science and Technology ซึ่งได้ทำการรวมโรงงาน 6 แห่งให้เป็นชื่อเดียวกัน คือ 798 และสรรหาผู้เช่า ซึ่งในปี ค.ศ.1995 กลุ่มอาจารย์ศิลปะจาก The Central Academy of Fine Arts ได้ใช้พื้นที่เป็นห้องปฏิบัติงาน ต่อมาศิลปินและแกลเลอรีจากทั่วโลกมาเปิดสำนักงาน จนกลายเป็นจุดสนใจจากวงการศิลปะระดับโลกในที่สุด อ้างจาก ปิยะแสง จันทรวงศ์ไพศาล, ศิลปะจีนร่วมสมัย (กรุงเทพฯ: โครงการหนังสือและตำราทฤษฎีศิลป์ ภาควิชา/สาขาทฤษฎีศิลป์ คณะจิตรกรรม ประติมากรรมและภาพพิมพ์ มหาวิทยาลัยศิลปากร, 2561), 46-49.
- 2 สมัน ครั้งหนึ่งเคยมีขุขุมเมื่อครั้งกรุงเพทฯ ยังเป็นป่า แดวบางเขน หลักสี่ ดอนเมือง ทุ่งรังสิต อยุธยา สุพรรณบุรี นครนายก ฯลฯ ถูกไล่ฆ่าสูญหายไปจนหมดแผ่นดินไทย และหมดโลกไปภายในไม่กี่ปี ในปี 1863 เซอร์โรเบิร์ต ชอมเบิร์ก (Sir Robert Schomburgk) กงสุลเยเนรล ประจำราชสำนักแห่งพระเจ้ากรุงสยาม ได้กลับไปอังกฤษ เข้าเฝ้าพระนางวิกตอเรียแห่งอังกฤษ และได้ถวายเขาสมันซึ่งเป็นเขาลูดเก็บตก 2 อัน จากเมืองไทย พระนางวิกตอเรียจึงรับสั่งให้ส่งไปพิพิธภัณฑ์เซาเคนซิงตัน โปรเฟสเซอร์ไบลท์ (Blyth) ได้ศึกษาเขาสมัน และได้้นำออกแสดงปาฐกถา ณ ที่สมาคมสัตวศาสตร์ (Zoological Society) ในอังกฤษ และให้ชื่อว่ากวางชอมเบิร์ก (Cervus or Rucervus schomburgki) เพื่อให้เกียรติแก่เซอร์โรเบิร์ต ชอมเบิร์ก อ้างจาก บุญส่ง เลขะกุล, เนื้อสมัน, เข้าถึงเมื่อ 11 มกราคม 2562, เข้าถึงได้จาก <http://www.khaoyainationalpark.com/681/>
- 3 พิพิธภัณฑ์ธรรมชาติวิทยา, สมัน, เข้าถึงเมื่อ 7 มกราคม 2562, เข้าถึงได้จาก http://www.nsm.or.th/nsm2008/exhibition/Nat_museum/exhibition-online/sam/main02.html

- 4 มูลนิธิคุ้มครองสัตว์ป่าและพรรณพืชแห่งประเทศไทยในพระบรมราชินูปถัมภ์, บทความเพื่อการเรียนรู้, เข้าถึงเมื่อ 6 มกราคม 2562, เข้าถึงได้จาก <https://www.wildlifefund.or.th/>
- 5 "ควิลท์ คือ กรรมวิธีการเย็บผ้าชนิดหนึ่ง เป็นการนำผ้า อาจมีการตกแต่งลวดลายด้วยเทคนิคการตัดปะผ้า (applique) หรือการตัดต่อผ้า (patchwork) รวมด้วย
- 6 Britannica, Mughal dynasty, เข้าถึงเมื่อ 12 มกราคม 2562, เข้าถึงจาก <https://www.britannica.com/topic/Mughal-dynasty>
- 7 ศิลปวัฒนธรรม, 15 สิงหาคม 1947: อินเดียได้รับอิสรภาพจากอังกฤษ, เข้าถึงเมื่อ 12 มกราคม 2562, เข้าถึงจาก https://www.silpa-mag.com/this-day-in-history/article_1547
- 8 Metmuseum, Animals in Ancient Near Eastern Art, accessed January 12, 2019, available from https://www.metmuseum.org/toah/hd/anah/hd_anah.htm
- 9 The British Museum, Assyria, accessed January 12, 2019, available from https://www.britishmuseum.org/visiting/galleries/middle_east/room_10_assyria_lion_hunts.aspx
- 10 J. C. Lomas, Climbing the Needs Pyramids, accessed January 15, 2019, available from <https://journals.sagepub.com/doi/pdf/10.1177/2158244013500283>
- 11 เฮโรโดตัส (Herodotus) เป็นชาวกรีก คาดว่ามีชีวิตอยู่ราว 480-429 ปีก่อนคริสตกาล ได้รับการยกย่องว่าเป็นนักประวัติศาสตร์คนแรกของโลก
- 12 วิลาสินี เดอบอส, ผู้แปล, น้ำตาลเปลี่ยนโลก: เรื่องราวของเลห์กล เครื่องเทศ ทาส อิสรภาพ และวิทยาศาสตร์ (กรุงเทพฯ: มติชน, 2555), 23-30.
- 13 หรือพระอวโลกิเตศวร ผู้ซึ่งสามารถบรรลुพระสัมมาสัมโพธิญาณ คือเป็นพระพุทธเจ้าเมื่อใดก็ได้ แต่ทรงยับยั้งไว้เนื่องจากความกรุณาต่อสรรพสัตว์ พุทธศาสนิกชนชาวจีนเรียกพระนามว่า กวนซิม หรือ กวนอิม อ้างจาก มหาวิทยาลัยมหิดล วิทยาลัยศาสนศึกษา, ความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับมหายาน, เข้าถึงเมื่อ 18 มกราคม 2562, เข้าถึงได้จาก <http://www.crs.mahidol.ac.th/thai/mahayana23.htm>
- 14 เรื่องเดียวกัน.

บรรณานุกรม

- กำจร สุนพงษ์ศรี. ประวัติศาสตร์ศิลปะอินเดีย. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2558.
- บุญส่ง เลขะกุล. เนื้อสมัน. เข้าถึงเมื่อ 11 มกราคม 2562. เข้าถึงได้จาก <http://www.khaoyainationalpark.com/681/>
- ปิยะแสง จันทรวงศ์ไพศาล. ศิลปะจีนร่วมสมัย. กรุงเทพฯ: โครงการหนังสือและตำราทฤษฎีศิลปภาควิชา/สาขาทฤษฎีศิลป์ คณะจิตรกรรม ประติมากรรมและภาพพิมพ์ มหาวิทยาลัยศิลปากร, 2561.
- พิพิธภัณฑ์ธรรมชาติวิทยา. สมัน. เข้าถึงเมื่อ 7 มกราคม 2562. เข้าถึงได้จาก http://www.nsm.or.th/nsm2008/exhibition/Nat_museum/exhibition-online/sam/main02.html
- มหาวิทยาลัยมหิดล วิทยาลัยศาสนศึกษา. ความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับมหายาน. เข้าถึงเมื่อ 18 มกราคม 2562. เข้าถึงได้จาก <http://www.crs.mahidol.ac.th/thai/mahayana23.htm>
- มูลนิธิคุ้มครองสัตว์ป่าและพรรณพืชแห่งประเทศไทยในพระบรมราชินูปถัมภ์. บทความเพื่อการเรียนรู้. เข้าถึงเมื่อ 6 มกราคม 2562. เข้าถึงได้จาก <https://www.wildlifefund.or.th/วิลาลินี%20เดอบส%20ผู้แปล.%20น้ำตาลเปลี่ยนโลก: เรื่องราวของเลห์กล เครื่องเทศ ทาส อีสรภาพ และวิทยาศาสตร์.> กรุงเทพฯ: มติชน, 2555.
- ศิลปวัฒนธรรม. 15 สิงหาคม 1947: อินเดียได้รับอิสรภาพจากอังกฤษ. เข้าถึงเมื่อ 12 มกราคม 2562. เข้าถึงจาก https://www.silpa-mag.com/this-day-in-history/article_1547
- Britannica. Mughal dynasty. accessed January 12, 2019. available from <https://www.britannica.com/topic/Mughal-dynasty>
- Lomas, J. C. Climbing the Needs Pyramids, accessed January 15, 2019. available from <https://journals.sagepub.com/doi/pdf/10.1177/2158244013500283>
- Metmuseum. Animals in Ancient Near Eastern Art. accessed January 12, 2019. available from https://www.metmuseum.org/toah/hd/anah/hd_anah.htm
- The British Museum. Assyria. accessed January 12, 2019. available from https://www.britishmuseum.org/visiting/galleries/middle_east/room_10_assyria_lion_hunts.aspx



ภาพที่ 1

สาครินทร์ เครืออ่อน "อนุสรณ์แห่งยุคตื่นรู้", 2012,

เซรามิก 56x50x25 ซม./ชิ้น (60 ชิ้น),

น้ำ 2240 x 17.00 x 10 cm..ระบบเสียง

ที่มาภาพ : ผู้เขียน



ภาพที่ 2

สาครินทร์ เครืออ่อน, "นิทานต่อแหล: สมันตัวสุดท้าย", 2016,

ซิลิโคน, โพลีเอสเตอร์, ขนสัตว์ปลอม, โต๊ะ, วิดีโอ,

120x220x140 ซม.

ที่มาภาพ : ผู้เขียน



ภาพที่ 3

สาครินทร์ เครืออ่อน "ภาพกลับหัว", 2015,

ผ้าปักด้วยมือ 2 ด้าน, 500 x 800 ซม.

ที่มาภาพ : ผู้เขียน



ภาพที่ 4

สาครินทร์ เครืออ่อน "ภาพกลับหัว", 2015.

ผ้าปักด้วยมือ 2 ด้าน, 500 x 800 ซม.

ที่มาภาพ : ผู้เขียน



ภาพที่ 5

สาครินทร์ เครืออ่อน, โพธิสัตว์น้ำตาล, 2018.

น้ำตาลทรายขาว, ไม้ไผ่ และถ้วยเซรามิกใส่น้ำ, 140 x

130 x 245 ซม.

ที่มาภาพ : ผู้เขียน

กิจกรรมศิลปะสำหรับงานศิลปะร่วมสมัย : กรณีศึกษาหอศิลป์วัฒนธรรมแห่งกรุงเทพมหานคร
Art Activities for Contemporary Art: Case study of Bangkok Art and Culture Centre.

อนิวัฒน์ ทองสีดา Aniwat Tongseeda

อาจารย์คณะครุศาสตร์ สาขาวิชาศิลปศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา



Received : March 15, 2019 Revised : September 3, 2019 Accepted : September 5, 2019

บทคัดย่อ

บทความนี้มุ่งนำเสนอกรณีศึกษาการจัดกิจกรรมศิลปะสำหรับงานศิลปะร่วมสมัยของหอศิลป์วัฒนธรรมแห่งกรุงเทพมหานคร เพื่อเป็นประโยชน์ต่อการดำเนินงานด้านการศึกษาให้กับพิพิธภัณฑ์ศิลปะหรือหอศิลป์ต่าง ๆ โดยการศึกษา วิเคราะห์ เทียบเคียงแนวทางการจัดกิจกรรมศิลปะในต่างประเทศ และสังเคราะห์ออกเป็นรูปแบบการจัดกิจกรรมต่าง ๆ ด้วยงานศิลปะร่วมสมัยเป็นการสร้างสรรค์ที่ได้รับอิทธิพลจากโลกาภิวัตน์ มีความหลากหลายทางวัฒนธรรม และการพัฒนาอย่างก้าวไกลด้านเทคโนโลยี งานศิลปะร่วมสมัยจึงเป็นการรวมตัวกันอย่างหลากหลายของวัสดุ วิธีการ และแนวความคิด ทำให้ศิลปะร่วมสมัยเข้าถึงได้ยาก กระบวนการ

ศึกษาจึงเข้ามามีบทบาทต่อการสร้างความรู้ความเข้าใจ โดยเฉพาะอย่างยิ่งการจัดกิจกรรมส่งเสริมการศึกษาในพิพิธภัณฑ์ศิลปะ หรือหอศิลป์ แหล่งเรียนรู้ทางศิลปะจึงไม่ได้มีบทบาทเพียงเปิดให้ชมผลงานศิลปะเท่านั้น แต่หมายรวมถึงการสื่อสาร ถ่ายทอดแนวคิด และให้การศึกษากับผู้ชมในรูปแบบต่าง ๆ ซึ่งจะส่งผลต่อการพัฒนาความคิดอย่างสร้างสรรค์ของผู้คนในสังคม

คำสำคัญ กิจกรรมศิลปะสำหรับงานร่วมสมัย กิจกรรมศิลปะในพิพิธภัณฑ์ศิลปะ

Abstract

This paper aims to present a case of art activity design for contemporary art at the Bangkok Art and Culture Centre (BACC) in hopes that it will benefit educational work of other art museums or galleries. The methodology encompasses studying, analyzing, comparing art activities operating overseas and categorizing them into different types of art activities. Contemporary art is a creation with the influence of globalization, embodying cultural diversity and technological advancement. Therefore, it is a diverse combination of materials, methods, and concepts which could make contemporary art challenging to understand. As a result, education has become instrumental in providing knowledge and understanding, particularly art education programs at art museums and galleries. Hence, these art institutions do not only allow visits to their art collections but their roles also involve communication, conveying ideas and providing education to their audiences in variety of ways which support the development of creative thinking for the public.

Key words Art Activities for Contemporary Art Art Activity in Art Museum

บทนำ

ศิลปะร่วมสมัย เป็นผลงานสร้างสรรค์ที่ใช้แนวคิด วิธีการ และรูปแบบการนำเสนอที่หลากหลาย ซึ่งเป็นอิทธิพลของความเจริญก้าวหน้าทางเทคโนโลยี และการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว ผลงานที่นำเสนอส่วนใหญ่มีแนวคิดเกี่ยวกับผลกระทบทางสังคม วิถีชีวิตที่มีการเปลี่ยนแปลง ปัญหาทางสังคม ความเหลื่อมล้ำต่าง ๆ ซึ่งอาจกล่าวได้อย่างชัดเจนว่าผลงานศิลปะร่วมสมัยคือภาพสะท้อนของสังคมปัจจุบัน ภาพที่ปรากฏจึงเต็มไปด้วยสัญลักษณ์ต่าง ๆ ทางศิลปะ ผลงานจะไม่เล่าเรื่องอย่างชัดเจน แต่เปิดโอกาสให้ผู้ชมได้วิเคราะห์ พิจารณาต่อยอดความคิดด้วยตนเอง จึงไม่แปลกที่ผู้ชมส่วนใหญ่จะเข้าใจไม่ถึงแนวความคิดที่ศิลปินผู้สร้างสรรค์พยายามสื่อสาร

กิจกรรมศิลปะจึงมีบทบาทสำคัญต่อการสร้างความรู้ ความเข้าใจให้กับผู้ชม เพราะถึงแม้ในระบบการศึกษาจะมีการกำหนดมาตรฐานการเรียนรู้ศิลปะไว้ 2 มาตรฐานคือ ศ 1.1 สร้างสรรค์งานทัศนศิลป์ตามจินตนาการ และความคิดสร้างสรรค์ วิเคราะห์ วิพากษ์ วิจารณ์คุณค่างานทัศนศิลป์ถ่ายทอดความรู้สึก ความคิดต่องานศิลปะอย่างอิสระชื่นชม และประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน ศ 1.2 เข้าใจความสัมพันธ์ระหว่างทัศนศิลป์ ประวัติศาสตร์ และวัฒนธรรมเห็นคุณค่างานทัศนศิลป์ที่เป็นมรดกทางวัฒนธรรม ภูมิปัญญาท้องถิ่น ภูมิปัญญาไทย และสากล ก็ยังไม่เพียงพอหากต้องนำความรู้นั้นไปใช้จริงในชีวิตประจำวัน

หากมองย้อนไปถึงนโยบายการพัฒนาประเทศตามแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ที่มีทิศทางพัฒนาการสร้างภูมิคุ้มกัน ให้ประเทศพัฒนาไปสู่ความสมดุลและยั่งยืน โดยนำทุนของประเทศที่มีศักยภาพมาใช้ประโยชน์อย่างบูรณาการ พร้อมทั้งเสริมสร้างให้เป็นรากฐานการพัฒนาประเทศที่สำคัญ ได้แก่ การเสริมสร้างทุนสังคม (ทุนมนุษย์ ทุนสังคม ทุนทางวัฒนธรรม) ให้มีความสำคัญกับการพัฒนาคนและสังคมไทยสู่สังคมคุณภาพ มุ่งพัฒนาเศรษฐกิจภายในประเทศให้เข้มแข็งโดยใช้ภูมิปัญญา วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี และความคิดสร้างสรรค์ ควบคู่ไปกับการเพิ่มบทบาทไทยในเวทีประชาคมโลก ผ่านงานสร้างสรรค์ที่รวมไปถึงการใช้ศิลปะ เพื่อส่งเสริมและพัฒนาศักยภาพของประชาชนทั่วไป¹

ในขณะเดียวกัน พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542 (ปรับปรุง 2553) ให้ความสำคัญกับการศึกษาในแหล่งเรียนรู้ทางสังคม โดยกำหนดไว้ในมาตรา 25 ระบุว่า รัฐต้องส่งเสริมการดำเนินงานและการจัดตั้งแหล่งการเรียนรู้ตลอดชีวิตทุกรูปแบบ ได้แก่ ห้องสมุดประชาชน พิพิธภัณฑ์ หอศิลป์ สวนสัตว์ สวนสาธารณะ สวนพฤกษศาสตร์ อุทยานวิทยาศาสตร์

และเทคโนโลยี ศูนย์การกีฬาและนันทนาการ แหล่งข้อมูลและแหล่งการเรียนรู้อื่นอย่างให้เพียงพอและมีประสิทธิภาพ อีกทั้งหลักสูตรศิลปศึกษาตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พ.ศ. 2551 มีเป้าหมายที่สำคัญคือ พัฒนาผู้เรียนให้เกิดความงอกงามทั้งทางด้านร่างกาย สติปัญญา อารมณ์และสังคม มุ่งเน้นการจัดประสบการณ์ใช้กิจกรรมศิลปะเป็นสื่อในการแสดงออกทางความคิด และจินตนาการ²

จากการให้ความสำคัญของภาครัฐ ทำให้เห็นว่าการจัดกิจกรรมศิลปะร่วมสมัย เป็นส่วนสำคัญที่ช่วยพัฒนาศักยภาพของทรัพยากรมนุษย์ ที่มีบทบาทสำคัญต่อการพัฒนาประเทศในอนาคตอันไกล และหากมุ่งเน้นให้ประชาชนเกิดความรู้ความเข้าใจในศิลปะร่วมสมัย ก็จะสามารถสร้างนวัตกรรม เพื่อรองรับการเปลี่ยนแปลง หรือสามารถพัฒนานวัตกรรมให้เป็นประโยชน์ต่อสังคมปัจจุบันได้ การสร้างความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับศิลปะ โดยเฉพาะอย่างยิ่ง ศิลปะร่วมสมัย จึงเป็นสิ่งที่สำคัญที่ต้องเร่งพัฒนาอย่างเร่งด่วน ให้สอดคล้องกับยุทธศาสตร์ชาติ พ.ศ. 2561-2580 ที่เน้นการยกระดับศักยภาพของประเทศในหลากหลายมิติ พัฒนาค้นในทุกมิติ และในทุกช่วงวัยให้เป็นคนดี เก่ง และมีคุณภาพ สร้างโอกาสและความเสมอภาคทางสังคม ซึ่งประกอบด้วย 1) ความอยู่ดีมีสุขของคนไทยและสังคมไทย 2) ขีดความสามารถในการแข่งขัน การพัฒนาเศรษฐกิจและการกระจายรายได้ 3) การพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ของประเทศ 4) ความเท่าเทียมและความเสมอภาคของสังคม 5) ความหลากหลายทางชีวภาพ คุณภาพสิ่งแวดล้อม และความยั่งยืนของทรัพยากรธรรมชาติ 6) ประสิทธิภาพการบริหารจัดการและการเข้าถึงการให้บริการของภาครัฐ³

การจัดกิจกรรมศิลปะสำหรับงานศิลปะร่วมสมัยของหอศิลป์วัฒนธรรมแห่งกรุงเทพมหานคร

หอศิลป์วัฒนธรรมแห่งกรุงเทพมหานคร (หอศิลป์กรุงเทพฯ) พื้นที่การเรียนรู้งานศิลปะ และวัฒนธรรมร่วมสมัย ที่พยายามศึกษาหาแนวทางการสื่อสาร เนื้อหาสาระสำคัญของงานศิลปะร่วมสมัย ที่จัดแสดงในหอศิลป์ เพื่อสร้างรูปแบบการเรียนรู้ที่ก่อให้เกิดการรับรู้และนำไปสู่ความรู้ ความเข้าใจในที่สุด ภายใต้แนวคิด “Art of Living” คือการใช้ชีวิตประจำวันอยู่ร่วมกับศิลปะ พยายามให้มองเห็นถึงความจำเป็นของการมีอยู่ของศิลปะ ให้เข้าใจว่าศิลปะเป็นเรื่องใกล้ตัว ไม่ใช่เป็นเรื่องของกลุ่มคนใดกลุ่มหนึ่งเท่านั้น แต่ศิลปะเป็นเรื่องของสังคม ที่ทุกคนมีส่วนร่วมในการพัฒนา และร่วมกันสร้างสรรค์ได้

การจัดกิจกรรมการศึกษาสำหรับการเรียนรู้ศิลปะร่วมสมัย ในหอศิลป์กรุงเทพฯ ไม่ได้กำหนดไว้ตายตัวสามารถปรับเปลี่ยน ยืดหยุ่นได้ตามความเหมาะสมของกลุ่มเป้าหมาย เนื้อหา นิทรรศการ และปัจจัยที่สำคัญในการออกแบบวิธีการเรียนรู้คือ กลุ่มเป้าหมายและระยะเวลาในการทำกิจกรรมที่ไม่มาก หรือน้อยเกินไป จึงขอยกตัวอย่างกิจกรรมการนิทรรศการศิลปะร่วมสมัย เพื่อเป็นกรณีศึกษาดังนี้

1. นิทรรศการ อีสานสามัญ (Common Exercises: Isan Contemporary Report) เป็นนิทรรศการ ที่นำเสนอรายงานการสำรวจปรากฏการณ์อีสานร่วมสมัย โดยนำเสนอพลวัตการเติบโตและการกำหนดชีวิตของพลเมืองอีสานในคุณค่าและพื้นฐานร่วมกัน จากมิติความเป็นมนุษย์ มิติประชาธิปไตย สิทธิมนุษยชนและความเป็นพลเมืองโลก ผ่านมุมมองทางศิลปะเชิงรายงานและกรณีศึกษาที่หลากหลาย และเกิดขึ้นในอีสานร่วมสมัยรูปแบบต่าง ๆ ผลงานในนิทรรศการประกอบไปด้วย จิตรกรรม ภาพถ่าย วิดีโอ ศิลปะจัดวาง เสียงจัดวาง วิดีโอจัดวาง และศิลปะจัดวางเชิงปฏิสัมพันธ์ โดย 12 กลุ่มศิลปินและช่างภาพชาวอีสาน มีจุดประสงค์เพื่อทบทวนถึงความเป็นไปของอีสานในฐานะผู้คนและพื้นที่ ที่ตอบรับความท้าทายของการเปลี่ยนแปลง แสวงหาการเติบโตและท้ายสุดส่งผลกระทบถึงการพัฒนาร่วมกันในประเด็นต่าง ๆ ที่เกิดขึ้น แสดงให้เห็นถึงเจตจำนงในการกำหนดชีวิตของผู้คนอีสาน ทั้งในหลักคิดการปฏิบัติ ความปรารถนาและอุดมคติ กิจกรรมการศึกษาตีความให้สอดคล้องกับเนื้อหาของนิทรรศการ ผ่านการออกแบบกิจกรรมการศึกษาที่มุ่งเน้นไปที่การพูดคุย บอกเล่าเรื่องราว ตามวิถีดั้งเดิมของคนอีสาน แต่เปลี่ยนวิธีการให้ร่วมสมัยมากขึ้น

กิจกรรม “นำชมเสียงอีสาน” เป็นกิจกรรมที่เรียบง่าย แต่สามารถสื่อสารถึงเนื้อหาสาระของนิทรรศการได้ตรงประเด็นมากที่สุด โดยใช้ประโยชน์ของศิลปินอีสาน ที่มีความรู้ ความเข้าใจในศิลปะสื่อสมัยใหม่ และที่สำคัญเข้าใจบริบทความเป็นคนอีสาน ของชัดเจน การนำชมโดยใช้ภาษาพื้นถิ่นที่สอดคล้องกับนิทรรศการ เป็นการสร้างความน่าสนใจได้ดี ถึงแม้ไม่แปลกใหม่ แต่ก็ดึงดูดให้ผู้ชมหันมาสนใจมากขึ้น

กิจกรรม ศิลปะ / การกิน / อาหาร / อีสาน เป็นอีกกิจกรรมที่เรียกความสนใจจากผู้ชมได้ไม่น้อย ด้วยรสชาติของอาหารอีสานที่คุ้นเคย กับประสบการณ์แปลกใหม่ ผ่านเชฟผู้ปรุงอาหาร คุณเฉลิมพล โรหิตร์ตันนะ (เชฟแวน) ร้านราบ และ คุณวีระวัฒน์ ตริยเสนวรรณ์ (เชฟหนุ่ม) ร้านชาหมวย&ซันส์ ที่นำเสนออาหารอีสาน ร่วมสมัยภายใต้แนวคิดของนิทรรศการ “จากนิทรรศการอีสานสามัญสู่งานอาหารอีสานร่วมสมัย” ผ่านวัตถุดิบ ตามฤดูกาล ผนวกกับภูมิปัญญาท้องถิ่น และวิธีการเล่าเรื่องจากคนรุ่นใหม่ ซึ่งนอกการชิมอาหารอีสานร่วมสมัยแล้ว

ยังตั้งประเด็นการพูดคุยเรื่องอาหารอีสาน จากภูมิปัญญาและวัตถุดิบสู่การเล่าเรื่องผ่านจานอาหารของ เชฟแวน และเชฟหนุ่มด้วย ทำให้รูปแบบการเรียนรู้งานศิลปะสื่อสมัยใหม่ ไม่ได้หยุดอยู่กับการเดินชม และวิเคราะห์จากประสบการณ์ส่วนตัวของผู้ชมเท่านั้น แต่เป็นการแลกเปลี่ยนโดยตรงกับศิลปิน หรือผู้สร้างสรรค์ เพราะงานศิลปะสื่อสมัยใหม่ ไม่มีกรอบของรูปแบบการดำเนินที่ชัดเจน หากไปจำกัดรูปแบบที่ตายตัว ก็อาจไม่สามารถสื่อสารได้ตรงประเด็นมากนัก กิจกรรม ศิลปะ / การกิน / อาหาร / อีสาน เป็นตัวอย่างหนึ่งที่เกิดรูปแบบการเรียนรู้ที่ชัดเจน ไม่ต้องอธิบายด้วยข้อมูลจำนวนมาก แต่รับรู้ได้ด้วยการสัมผัสทางกาย (การกิน) ซึ่งทำให้เข้าใจได้ง่ายกว่า

นิทรรศการดิน น้ำ ป่า ไฟ : แรบบันดาลใจจากพ่อ นิทรรศการศิลปะและงานสร้างสรรค์ที่น่าหลักคิด และพระราชกรณียกิจของในหลวง ร.9 มาถ่ายทอดและสื่อสารเป็นงานศิลปะสื่อสมัยใหม่ เพื่อส่งต่อแรงบันดาลใจให้กับผู้ชม เพื่อนำไปสู่การตระหนักถึงคุณค่าและการสร้างความยั่งยืนในการดำเนินชีวิต กิจกรรมที่จัดขึ้นจึงเน้นไปที่การปลูกฝังให้กับเด็กและเยาวชน ไม่ใช่แค่เพียงเห็นความสำคัญ แต่ให้ตระหนักถึงการอนุรักษ์ดูแลตามหลักคิดของในหลวง ร.9

Children's workshop สมุดบันทึกโลก : ดิน น้ำ ป่า ไฟ หybridประเด็นเรื่องธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม บทสนทนา สำคัญที่ถูกถ่ายทอดภายในนิทรรศการมาสร้างกระบวนการเรียนรู้ให้กับเด็กและเยาวชน ผ่านกิจกรรมศิลปะปฏิบัติ เยาวชนจะได้เรียนรู้ผ่านประสบการณ์และการลงมือทำ โดยมุ่งหวังว่าจะเป็นแรงผลักดันให้เกิดการตระหนักรู้ถึงความเกี่ยวพัน สอดคล้องและอยู่ร่วมกันระหว่างคนกับธรรมชาติ ปลูกจิตสำนึกให้เยาวชนช่วยกันดูแลและรักษาสิ่งแวดล้อม โดยเชิญ คุณคณา มหากายี นักคิด นักอนุรักษ์ นักศิลปะ และครูที่มีแนวความคิดการทำงานเพื่อการเรียนรู้ชีวิตที่มีความเชื่อมโยงกับธรรมชาติ เป็นที่รู้จักจากการทำมูลนิธิกระต่ายในดวงจันทร์ องค์กรที่ได้ชื่อทำงานปลูกฝังความคิดและความรักที่มีต่อธรรมชาติให้กับเด็กและเยาวชนมาอย่างต่อเนื่อง และเปิดโอกาสให้เด็กเยาวชนอายุ 6 ปีขึ้นไปเข้าร่วมกิจกรรม ในบริเวณห้องจัดแสดงผลงานศิลปะ โซนโลกร้อน

นอกจากการจัดกิจกรรม สมุดบันทึกโลก : ดิน น้ำ ป่า ไฟ แล้วยังมีการจัดกิจกรรมนอกหอศิลป์อีกด้วย โดยจับประเด็นสำคัญจากนิทรรศการ มาต่อยอดไปสู่การเรียนรู้ในแหล่งเรียนรู้อื่น กำหนดเป็นกิจกรรม Exhibition Trip : นานิเวศสุนทรีย์ ทำงานร่วมกับศิลปิน ที่ศึกษาเรื่องสุนทรียะของพื้นที่ (นิเวศสุนทรีย์) คุณวิจิตร อภิชาติเกรียงไกร

Exhibition Trip : นานิเวศสุนทรีย์ เป็นกิจกรรมที่ร่วมคิด ร่วมดำเนินการกับศิลปินที่มีผลงาน

จัดแสดงในนิทรรศการ ดิน น้ำ ป่า ไฟ: แรงบันดาลใจจากพ่อ ภายใต้แนวคิด เมื่อวิถีวัฒนธรรมข้าวไทย ถูกนำมาเป็นเครื่องมือสื่อสารในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะที่เรียกว่า สาธารณศิลป์ ของวิจิตร อภิชาติเกรียงไกร กับเป้าหมายที่จะสร้างประโยชน์ในเชิงสาธารณะในด้านการสร้างความตระหนักรู้ในสำคัญของวัฒนธรรมข้าว เปิดเผยให้เห็นความสัมพันธ์ บทสนทนา ระหว่าง ผู้คนในพื้นที่สร้างสรรค์ (ชาวนา) ผู้คนที่สนใจมีส่วนร่วม และศิลปินผู้สร้างสรรค์ ที่มีต่อผืนนา บนผืนนาทดลองที่ออกแบบรูปทรงพื้นที่นาให้เป็นนิเวศเชิงสัญลักษณ์ เกิดเป็นนิเวศสุนทรีย์ อันได้แก่ความงามที่เกิดขึ้นในระบบนิเวศของนาข้าว เป็นความงามของสุนทรียภาพ บนวิถีวัฒนธรรมข้าวไทยดั้งเดิม โดยกำหนดให้จัดกิจกรรมสาธิต หวานข้าว ดำนา เกี่ยวข้าว ร่วมสนทนาแนวคิดนิเวศสุนทรีย์ กินข้าวนา ทำกิจกรรมแต่งนา และรวมทำขนมกับชาวบ้านในพื้นที่

นานิเวศสุนทรีย์ เป็นกิจกรรมที่ทำให้ผู้สนใจทุกคน ได้รับประสบการณ์ตรง จากพื้นที่จริง ทำให้เกิดความเข้าใจ และสัมผัสถึงสิ่งที่ศิลปินพยายามนำเสนอได้มากกว่าการชมผลงานศิลปะที่จัดแสดงอยู่ในหอศิลป์สละต่าง ๆ จะปรากฏขึ้น โดยไม่จำเป็นต้องอธิบายถึงแนวคิด วิธีการสร้างสรรค์มากนัก และที่สำคัญประสบการณ์ตรงจากการลงไปในพื้นที่ จะช่วยสร้างการเรียนรู้ที่ดี โดยเฉพาะในบริบทของสังคมเมือง ซึ่งมองในทางตรงกันข้ามกิจกรรมนี้หากพาผู้ชมที่มีอาชีพเกษตรกร อยู่ในพื้นที่การเกษตร กิจกรรมนี้อาจไม่ส่งผลต่อความคิดมากนัก เพราะเป็นความเคยชิน ประเด็นการสร้างประสบการณ์การรับรู้ที่แตกต่าง จึงเป็นปัจจัยสำคัญอย่างหนึ่งที่ควรคำนึงถึง ก่อนการออกแบบกิจกรรมการศึกษาสำหรับงานศิลปะสื่อสมัยใหม่

นิทรรศการ แอร์วิน วูร์ม: ปรัชญา ประ-ติ-บัติ (Erwin Wurm: The Philosophy of Instructions) นิทรรศการศิลปะสื่อสมัยใหม่ที่มีเนื้อหา ว่าด้วยบรรยากาศแห่งความไม่แน่นอนทางสังคมและการเมืองในปัจจุบัน ที่ภาวะแห่งการเปลี่ยนผ่าน ที่ไม่เพียงแต่เชื่อมโยงไปกับปรากฏการณ์ที่เคลื่อนไหวในระดับภูมิภาค แต่รวมถึงพื้นที่ต่าง ๆ ทั่วโลก ซึ่งตั้งคำถามต่อความหมายของความคิด การปฏิบัติ และทัศนคติที่ดำรงอยู่ ทั้งจากฝั่งอนุรักษ์ จนถึงวิวัฒนาการ ความเคลื่อนไหวของหัวก้าวหน้า กระแสเหล่านี้ได้สร้างบริบทให้นิทรรศการนำเสนอการก้าวข้ามพรมแดนแห่งตัวตน เพื่อทำความเข้าใจประเด็นทางสังคมที่อยู่เบื้องหน้า ด้วยคำสำคัญ เช่น อารมณ์ขัน สำคัญตน ความย้อนแย้ง และความเป็นสาธารณะ ในผลงานประติมากรรมเชิงปฏิบัติของศิลปินระดับโลก แอร์วิน วูร์ม ที่นำเสนอปรัชญาอันลึกซึ้งด้วยวิถีแบบสนทนาการมีศูนย์กลางอยู่ที่ผู้ชมให้สำรวจตัวตนด้วยความสนุกสนานและน่าขบขัน ในขณะที่เดียวกันสร้างกระบวนการสะท้อนกลับให้วิเคราะห์และวิพากษ์ตนเองได้อย่างเคร่งเครียด

จากแนวคิดของนิทรรศการถูกนำมาเปลี่ยนเป็นรูปแบบกิจกรรมที่มีวัตถุประสงค์ เพื่อสร้างความรู้ ความเข้าใจในงานศิลปะของคุณเออร์วิน วูร์ม ต่อยอดการเรียนรู้จากแนวคิดในการทำงานที่มีรากมาจากปรัชญาและนำเสนอผลงานผ่านสัญลักษณ์ต่าง ๆ ซึ่งเป็นเนื้อหาที่ยากสำหรับการจัดกิจกรรมให้เข้าถึง และตรงประเด็นฝ่ายการศึกษาจึงออกแบบกิจกรรมให้สอดคล้องกับกลุ่มเป้าหมาย 3 กลุ่มคือ นักศึกษาศิลปะ เด็ก และกลุ่มผู้ใหญ่ โดยแบ่งออกเป็น 4 กิจกรรม

กิจกรรม Workshop With Erwin Wurm เป็นกิจกรรมที่จัดขึ้นสำหรับนักศึกษาศิลปะ ที่สนใจและอยากพัฒนาการสร้างสรรค์ของตนเอง และอยากเรียนรู้แนวคิดวิธีการสร้างสรรค์ของศิลปินระดับโลก โดยการนำผลงานศิลปะของตนเอง มานำเสนอในวงสนทนา และร่วมกันวิพากษ์ ซึ่งคุณเออร์วิน วูร์ม จะเป็นผู้แนะนำแนวทางการพัฒนาในทิศทางที่ดีขึ้น กิจกรรมนี้ถือเป็นกิจกรรมที่ช่วยสร้างแรงบันดาลใจให้กับนักศึกษาศิลปะ ได้เห็นถึงวิธีการ และแนวทางการสร้างสรรค์ เปิดโลกทัศน์ สร้างมุมมองทัศนคติที่นำไปสู่การพัฒนา

กิจกรรม One Minute Sculpture Kids Version เป็นกิจกรรมที่ออกแบบมาเพื่อกลุ่มเป้าหมายในวัยประถมศึกษา (อายุ 9-12 ปี) เนื้อหาเชิงปรัชญา จึงถูกปรับให้เป็นการเล่นเกมส์ โดยเริ่มต้นพูดคุย ขวนตั้งคำถาม หาคำตอบถึงวัสดุต่าง ๆ ที่นำมาใช้เป็นงานศิลปะ จากนั้นให้เด็ก ๆ เลือกผลงานที่จัดแสดงอยู่ในห้องนิทรรศการ และให้เหตุผลของการเลือกชิ้นงานนั้น ๆ ซึ่งแน่นอนว่า เด็ก ๆ อาจจะยังเข้าไปถึงความหมายเชิงปรัชญาที่ผลงานนำมาเสนอ แต่สิ่งที่จะได้รับคือ เข้าใจถึงวิธีการนำเสนอผลงาน รูปแบบงานศิลปะที่ใช้วัสดุและต้องการให้ผู้ชมมีส่วนร่วม รวมทั้งมองเห็นว่างานศิลปะเป็นเรื่องสนุก

กระบวนการจัดกิจกรรม :

1. ล้อมวงคุยในห้องนิทรรศการ ชั้น 9 ตั้งคำถาม “ประติมากรรมคืออะไร” ให้เด็ก ๆ เขียนความเข้าใจลงในกระดาษ (15 นาที)
2. ทำความรู้จักงานประติมากรรม และ Erwin Wurm ผ่านวัสดุ เครื่องมือ เครื่องใช้ต่าง ๆ (30 นาที)
 - 2.1 แบ่งกลุ่มผู้เข้าร่วมกิจกรรม เป็น กลุ่มละ 5 คน
 - 2.2 ทยอยและตั้งคำถามให้แต่ละกลุ่มหาคำตอบจากโจทย์
 1. ประติมากรรมคืออะไร และ 2. (วัสดุจริงจากงานผลงาน One Minute Sculpture) เป็นประติมากรรมหรือไม่
 - 2.3 นำเสนอความคิดเห็นของแต่ละกลุ่ม

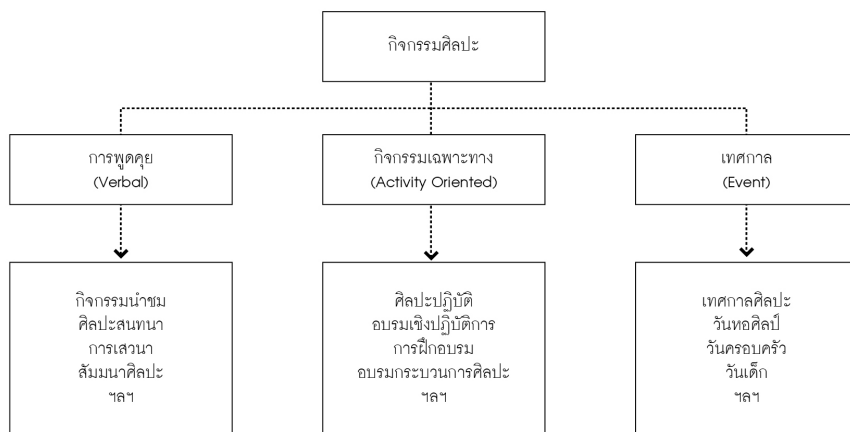
3. พายชมผลงาน One Minute Sculpture และอธิบายวิธีการ ที่มาที่ไปของงานแต่ละชิ้น ด้วยภาษาที่เรียบง่าย ขวนคุยด้วยการตั้งคำถาม เช่น เด็ก ๆ เห็นอะไรบ้าง, ถ้าเป็นเด็ก ๆ จะทำอะไร, ถ้าสามารถแก้ไขได้ อยากปรับเปลี่ยนอะไร ฯลฯ (15 นาที)
4. ให้เด็ก ๆ เลือกผลงานที่ตนเองอยากลงไปมีส่วนร่วมคนละ 1 ชิ้น (แบ่งเป็น 2 กลุ่ม) และถ่ายภาพ (15 นาที)
5. นำภาพมาพูดคุยกันถึงเหตุผลของการเลือกของแต่ละคน (10 นาที)

กิจกรรม Critic Talk จัดขึ้นเพื่อตอบสนองความต้องการของผู้ชมที่สนใจในแนวคิดที่ศิลปินนำเสนอ ผ่านการวิเคราะห์ วิพากษ์ โดยนักคิดที่ได้รับการยอมรับในเชิงวิชาการ และปรัชญาร่วมสมัย โดยเปิดประเด็นเรื่องแนวคิดตะวันตก และปรัชญาตะวันออก ความเหมือนความต่างบริบทของงานศิลปะ เมื่อนำมาเสนอในสภาพของวัฒนธรรมที่แตกต่างกัน ซึ่งฝ่ายการศึกษาเชิญนักคิด 2 ท่าน คือ คุณปราดา หยุ่น และศาสตราจารย์ณรงค์ วงศ์ยานนาวา มาร่วมพูดคุยในกิจกรรม Critic Talk ทำให้ได้รับความสนใจเป็นอย่างมาก โดยเฉพาะนักศึกษาศิลปะด้วยประเด็นการพูดคุยนั้นกล่าวถึงการนำเสนอผลงานในพื้นที่ต่างวัฒนธรรมและการรับรู้เชิงสัญลักษณ์

กิจกรรม Exhibition Trail เป็นใบงานที่ออกแบบมาเพื่อตั้งคำถาม ให้ผู้ชมได้คิด และวิเคราะห์ผลงาน “Fat House” ที่พูดถึงบริโภคนิยม การเปลี่ยนแปลงความคิด และการส่งต่อทางวัฒนธรรม โดยใช้คำถามว่า ทำไมบ้านอ้วน ในบ้านมีอะไร บ้านอ้วนได้มั้ย เพราะอะไร และบ้านอ้วนเป็นศิลปะหรือไม่ เพราะอะไร ซึ่งผู้ชมทุกเพศ ทุกวัยสามารถนำมาเล่นได้ ตามความสนใจ และที่สำคัญได้รับความเข้าใจจากการตีความบางสิ่งบางอย่าง ซึ่งจะทำให้การชมงานศิลปะมีค่ามากยิ่งขึ้น

กิจกรรมจากนิทรรศการแอร์วิน วูร์ม : ปรัชญา ประ-ติ-บัติ เป็นแนวทางหนึ่งที่พยายามสื่อสารเนื้อหาสาระสำคัญของนิทรรศการงานศิลปะสื่อสมัยใหม่ ไปสู่ผู้ชมในทุกช่วงวัย จึงทำให้เกิดรูปแบบการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่หลากหลาย ซึ่งส่งผลต่อการสร้างประสบการณ์รับรู้ ให้ผู้ชมได้เรียนรู้ผ่านกิจกรรมการศึกษา ที่ตรงต่อความต้องการที่หลากหลาย แต่ก็ไม่อาจจะไปถึงความสำเร็จได้อย่างชัดเจน ด้วยการประเมินเชิงคุณภาพ เพราะความเข้าใจในงานศิลปะลักษณะนี้ อาศัยปัจจัยจากประสบการณ์ส่วนบุคคลที่สะสมมา อย่างน้อยกิจกรรมการศึกษาที่จัดขึ้นก็ช่วยกระตุ้นให้ผู้ชม หันมาสนใจและรับรู้ถึงแนวคิดบางอย่างได้

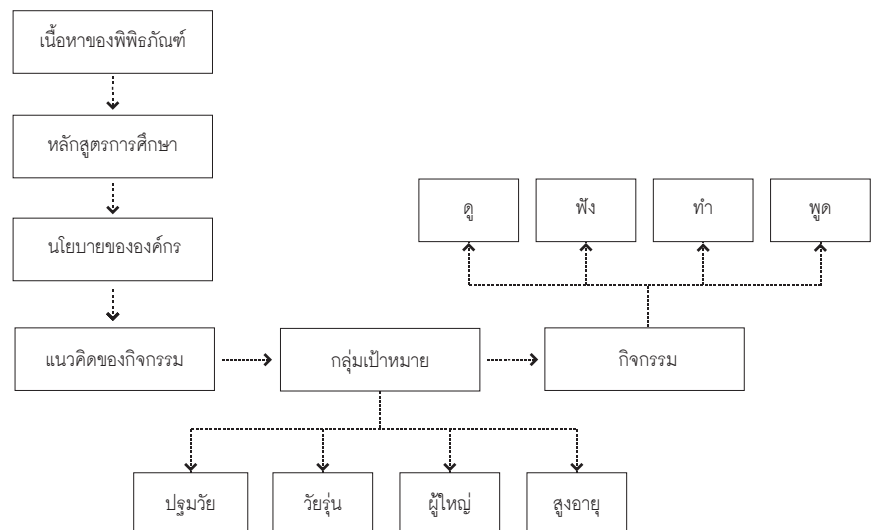
กิจกรรมจากนิทรรศการศิลปะร่วมสมัยของหอศิลป์วัฒนธรรมแห่งกรุงเทพมหานครพยายามจัดขึ้นนั้น จำแนกลักษณะกิจกรรมออกเป็น 2 กลุ่ม คือ กิจกรรมการพูดคุยและศิลปะปฏิบัติ ซึ่งหากวิเคราะห์การจัดกิจกรรมของหอศิลป์กรุงเทพฯ จะพบว่าสอดคล้องกับแนวทางการจัดกิจกรรมการศึกษาของ The Colone Musuem Service องค์การสำหรับการจัดกิจกรรมการศึกษาในพิพิธภัณฑ์ ในประเทศเยอรมันนี้ ที่แบ่งกลุ่มการจัดกิจกรรมออกเป็น 3 กลุ่มใหญ่ คือ การพูดคุย กิจกรรมเฉพาะทาง และกิจกรรมในเทศกาลต่าง ๆ



แผนภาพที่ 1 แนวทางการจัดกิจกรรมศิลปะในพิพิธภัณฑ์ของ The Colone Musuem Service
ที่มา : Karin Rottmann. Bringing Museums to Life.Educational Programmes.The Colone Musuem Service, 2015.

1. กิจกรรมการพูดคุย (Verbal) เป็นวิธีการพื้นฐานเบื้องต้นที่จะสามารถสื่อสาร และถ่ายทอดองค์ความรู้ ประสบการณ์ รวมทั้งสร้างการรับรู้ทางศิลปะ ได้อย่างง่ายที่สุด จากการพูดคุยบอกเล่าสิ่งต่าง ๆ ภายใต้เนื้อหาและองค์ความรู้ด้านศิลปะ ซึ่งหอศิลป์กรุงเทพฯ ระบุให้จัดกิจกรรมนำชม เพื่อสื่อสารเนื้อหาสาระสำคัญของนิทรรศการศิลปะอย่างสม่ำเสมอ และจัดกิจกรรมพิเศษ เช่น การนำชมนิทรรศการโดยภัณฑารักษ์ หรือศิลปินเจ้าของผลงาน ดึงดูดให้ผู้ที่สนใจเข้าร่วมเรียนรู้ได้อย่างมาก ในขณะเดียวกันก็จัดกิจกรรม Art Talk เชิญศิลปิน ผู้คนในแวดวงศิลปะมาพูดคุยกันในประเด็นต่าง ๆ ควบคู่ไปด้วย เพื่อให้ผู้ชมมีช่องทาง และโอกาสการเข้าถึงศิลปะที่หลากหลาย

2. กิจกรรมเฉพาะทาง (Activity Oriented) เป็นกิจกรรมที่เน้นเฉพาะเจาะจง ด้านเนื้อหาและรูปแบบของกิจกรรม โดยการนำเนื้อหาหลักของผลงานศิลปะหรือนิทรรศการ มาใช้เป็นแกนหลักในการสร้างกระบวนการเรียนรู้ มุ่งเน้นให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมเกิดความรู้ ความเข้าใจ ซึ่งลักษณะกิจกรรมเฉพาะทางนี้มีรูปแบบที่หลากหลายขึ้นอยู่กับบริบทและวัตถุประสงค์ของกิจกรรม หอศิลป์กรุงเทพฯ จึงมักจัดกิจกรรมตามลักษณะการเรียนรู้ของผู้ชมในแต่ละช่วงวัย และกลุ่มความสนใจ จำแนกเนื้อหาความยากง่าย เพื่อให้สามารถเข้าถึงเนื้อหาสาระสำคัญของงานศิลปะ และนิทรรศการได้ตรงประเด็นที่สุด โดยกำหนดแนวทางการจัดกิจกรรมที่สอดคล้องกับโครงสร้างองค์กร และระบบการศึกษา กำหนดให้จับประเด็น เนื้อหาของนิทรรศการหรืองานศิลปะ นำมาบูรณาการเข้ากับหลักสูตรการศึกษา นโยบายขององค์กร จำแนกความยากง่าย ความน่าสนใจ ที่จะดึงดูดกลุ่มเป้าหมาย ก่อนการเลือกวิธีการจัดกิจกรรมตามวิธีการรับรู้ของบุคคลทั่วไป ซึ่งสามารถอธิบายได้ตามแผนภาพดังนี้



แผนภาพที่ 2 แนวทางการจัดกิจกรรมศิลปะ ฝ่ายการศึกษา หอศิลป์วัฒนธรรมแห่งกรุงเทพมหานคร

ที่มา: อนิวัฒน์ ทองสีดา, "แนวทางการจัดกิจกรรมศิลปะในหอศิลป์", กิจกรรมอบรมครูผู้สอนวิชาศิลปะ โครงการสร้างเครือข่ายศิลปะนอกห้องเรียน พิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติ หอศิลป์, 2561

3. เทศกาล (Event) เป็นกิจกรรมพิเศษที่จัดขึ้นเป็นวาระสำคัญของพิพิธภัณฑ์ศิลปะ โดยส่วนใหญ่จะจัดกิจกรรมในวันสำคัญทางสังคม เช่น วันเด็กแห่งชาติ วันเกิดของพิพิธภัณฑ์ วันอาทิตย์สำหรับกิจกรรมครอบครัว ฯลฯ ซึ่งการจัดกิจกรรมในเทศกาลของหอศิลป์กรุงเทพฯ มักสอดคล้องกับการจัดกิจกรรมเฉพาะทาง (Activity Oriented) หรือกิจกรรมการพูดคุย (Verbal) ที่ดำเนินการอยู่แล้ว เพียงแต่จัดเป็นวาระพิเศษ เพื่อดึงดูดให้เกิดความสนใจมากยิ่งขึ้น เช่น ในเทศกาลวันเด็กแห่งชาติ หรือ วันเด็กศิลป์@bacc จะมีกิจกรรมที่เข้าไปเรียนรู้งานศิลปะ ที่จัดแสดงใน ณ ขณะนั้น ซึ่งจะกำหนดวิธีการและเนื้อหาการเรียนรู้ให้เหมาะสมกับวัยของผู้เข้าร่วมกิจกรรม

หอศิลป์วัฒนธรรมแห่งกรุงเทพมหานครได้สร้างบทบาทของตนเองให้เป็นแหล่งเรียนรู้ศิลปะ และวัฒนธรรมร่วมสมัยซึ่งสอดคล้องกับ แนวคิดของ UNESCO (1973) ที่ระบุว่าบทบาทของพิพิธภัณฑ์ต่อการศึกษาควรเป็นแหล่งค้นคว้าของนักศึกษา และเปิดให้ประชาชนภายนอกเข้าศึกษาความรู้ได้ด้วย การดำเนินงานของพิพิธภัณฑ์จึงต้องคำนึงถึงบทบาท และหน้าที่ของพิพิธภัณฑ์ (Museum Functions) ซึ่งในปัจจุบันพิพิธภัณฑ์ได้กลายมาเป็นสถาบันของประชาชนที่มีบทบาทเป็นศูนย์กลาง และให้บริการการศึกษาแก่ชุมชน เพราะพิพิธภัณฑ์เป็นสถานที่ให้ความรู้ มีความสนุกสนานเพลิดเพลิน และมีความบันเทิงใจ และสิ่งที่สำคัญอีกอย่างหนึ่งคือ พิพิธภัณฑ์เป็นแหล่งเรียนรู้ที่ส่งเสริมต่อการศึกษาในระบบ และเป็นกลไกสำคัญต่อการศึกษา นอกกระบบอีกด้วย

กมลวรรณ จันทวร⁴ กล่าวว่า ผู้รับผิดชอบด้านกิจกรรมการศึกษาของพิพิธภัณฑ์ จะต้องพัฒนาภารกิจ นโยบายและกิจกรรมการศึกษา เพื่อสื่อสารคุณค่าและแง่มุมต่าง ๆ ของประวัติศาสตร์ วัฒนธรรม ศิลปะ และวิทยาศาสตร์ให้กับผู้รับบริการไม่ทางใดก็ทางหนึ่ง ทำให้เข้าใจและสามารถนำไปเปรียบเทียบกับประสบการณ์ของตนเองได้ วิธีการสื่อสารมีได้หลายรูปแบบ แต่ต้องเน้นให้เกิดกระบวนการเรียนรู้ ซึ่งเป็นกระบวนการที่ต้องใช้ความคิดความตระหนัก การพิสูจน์และการรับรู้โดยผ่านสุนทรียศาสตร์ เทคนิค กิจกรรมทางสังคมหรืองานวิจัย ทางเลือกในการเรียนรู้และการศึกษาสามารถบริหารจัดการได้หลากหลายรูปแบบ เช่น ป้ายอธิบาย นิทรรศการและผลงาน การมีผู้นำชม การใช้สื่อต่าง ๆ กิจกรรม การอบรมเชิงปฏิบัติการ การแสดงละคร และการทัศนศึกษา

การศึกษาวิจัยเกี่ยวกับการจัดกิจกรรมการศึกษาส่งผลต่อการเรียนรู้ของ เดนิส แอล สโตน⁵ ที่กล่าวถึงรูปแบบกิจกรรมการเรียนรู้ในพิพิธภัณฑ์ศิลปะ เป็นส่วนสำคัญที่จะนำไปสู่เป้าหมายของการเสริมสร้างประสบการณ์ทางสุนทรียะ จากการทำกิจกรรม ดูงานศิลปะ และ

ประสบการณ์ในพิพิธภัณฑ์ เป็นสิ่งที่ช่วยขยายการรับรู้ทางสุนทรียะและความเข้าใจในศิลปะ คุณค่าของการได้สัมผัสผลงานจากการไปศึกษาในพิพิธภัณฑ์ศิลปะ จะเพิ่มพูนประสบการณ์ทางสุนทรียะให้มากขึ้นซึ่งส่งผลถึงการมองเห็นคุณค่าของงานศิลปะ

ธาริน กลิ่นเกษร^๑ ทำการศึกษาวิจัยเรื่อง ผลของการส่งเสริมประสบการณ์ทางสุนทรียะผ่านกิจกรรมในพิพิธภัณฑ์ศิลปะ ที่มีต่อสุนทรียภาพของนักเรียนประถมศึกษา พบว่าระดับพัฒนาสุนทรียภาพของนักเรียน หลังจากได้เรียนและเข้าร่วมกิจกรรมในพิพิธภัณฑ์ศิลปะเพิ่มสูงขึ้นอย่างมีนัยยะและความคิดเห็นของนักเรียนส่วนใหญ่ชอบกิจกรรมในพิพิธภัณฑ์ศิลปะ รวมทั้งกิจกรรมศิลปะยังช่วยทำให้เห็นคุณค่าของการใช้พิพิธภัณฑ์ศิลปะเป็นแหล่งเรียนรู้

สรุป

กิจกรรมศิลปะจากนิทรรศการศิลปะร่วมสมัยของหอศิลป์วัฒนธรรมแห่งกรุงเทพมหานคร เป็นกิจกรรมที่นำเสนอเนื้อหาสาระ ผ่านลักษณะและวิธีการต่าง ๆ เพื่อวัตถุประสงค์ในการสร้างความรู้ความเข้าใจให้กับผู้ชม โดยนำเสนอผ่านกระบวนการส่งเสริมการเรียนรู้ 2 ลักษณะคือ การพูดคุย และศิลปะปฏิบัติ ที่พยายามให้ผู้ชมได้รับประสบการณ์ตรงจากการเข้าร่วมกิจกรรมต่าง ๆ ซึ่งใช้รูปแบบที่หลากหลาย เปลี่ยนแปลงไปตามบริบทและเนื้อหาของนิทรรศการ แต่มักพบรูปแบบกิจกรรมที่คล้ายคลึงกันคือ การนำชมนิทรรศการ การจัดกิจกรรมศิลปะปฏิบัติ และการฝึกอบรมให้กับผู้สนใจ ซึ่งกิจกรรมต่าง ๆ นั้นสามารถดึงดูด และสร้างความรู้ความเข้าใจพื้นฐานให้กับผู้ชมได้ แต่ยังไม่สามารถสื่อสารเนื้อหาสาระในงานศิลปะร่วมสมัยได้อย่างชัดเจน ด้วยปัจจัยของผู้เข้าร่วมกิจกรรมที่มีประสบการณ์การรับรู้ด้านศิลปะร่วมสมัยไม่มากนัก

กิจกรรมศิลปะที่ได้รับความสนใจเป็นพิเศษ มักเป็นกิจกรรมที่ผู้เข้าร่วมได้ลงมือปฏิบัติ หรือมีวิทยากรที่มีชื่อเสียงเป็นบุคคลสำคัญในกระแสสังคม และมีระยะเวลาในการทำกิจกรรมไม่มากประมาณ 45 นาทีถึง 1.30 ชั่วโมงขึ้นอยู่กับช่วงวัยกลุ่มเป้าหมาย ซึ่งกิจกรรมสำหรับเด็กและเยาวชน เป็นกิจกรรมที่ได้รับความสนใจมากที่สุด ด้วยกระบวนการที่นำเสนอที่น่าสนใจเชื่อมโยงกับหลักสูตรการศึกษาในระบบ และแตกต่างจากการเรียนรู้ทั่วไปในห้องเรียน ซึ่งหากจะจัดกิจกรรมศิลปะในพิพิธภัณฑ์ควรคำนึงถึงข้อกำหนดเหล่านี้

1. วัตถุประสงค์ของการจัดกิจกรรม
2. ลักษณะนิสัย และรูปแบบการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับกลุ่มเป้าหมายที่เข้าร่วมกิจกรรม

3. ระยะเวลาในการจัดกิจกรรม ควรเป็นช่วงเวลาที่เหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมาย

อย่างไรก็ตาม รูปแบบ วิธีการจัดกิจกรรมศิลปะสำหรับงานศิลปะร่วมสมัยของหอศิลป์วัฒนธรรมแห่งกรุงเทพมหานคร ก็สามารถสร้างกระแสการตื่นตัวให้พิพิธภัณฑ์เห็นถึงความสำคัญของจัดกระบวนการศึกษาในพิพิธภัณฑ์ได้เป็นอย่างดี ถึงแม้ตัวอย่างที่นำมาเป็นกรณีศึกษานี้ยังไม่ใช่แนวทางที่ดีที่สุด ต้องปรับปรุงและพัฒนาอย่างสม่ำเสมอ ตามพัฒนาการของงานศิลปะร่วมสมัย เพราะกิจกรรมศิลปะจะเป็นส่วนสำคัญที่ต่อยอดให้นิทรรศการศิลปะมีความน่าสนใจ และปัจจัยสำคัญอีกอย่างหนึ่งที่ละเลยไม่ได้ คือบริบททางสังคมที่เป็นตัวกลางสำคัญในการกำหนดแนวทางการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ให้กับผู้ชมที่มีความต้องการที่หลากหลาย

เว็บออส

- 1 สำนักงานคณะกรรมการพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ, **สรุปสาระสำคัญแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 11 พ.ศ.2555 - 2559** (Web-Based Instruction: WBI), (ออนไลน์), 2555 เข้าถึงเมื่อ 28 ธันวาคม 2561 เข้าถึงจาก http://www2.oae.go.th/EVA/download/Plan/SummaryPlan11_thai.pdf. 7
- 2 สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ สำนักงานรัฐมนตรี, **พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542 แก้ไขเพิ่มเติม พ.ศ. 2553, 2553**, 6.
- 3 สำนักงานเลขาธิการของคณะกรรมการยุทธศาสตร์ชาติ, **ยุทธศาสตร์ชาติ พ.ศ. 2561-2580 (ฉบับย่อ)**, (2561), 2.
- 4 กมลวรรณ จันทวร, "การบริหารจัดการหอศิลป์ของรัฐในประเทศไทย" (วิทยานิพนธ์ปริญญาศิลปมหาบัณฑิต สาขา วิชาทฤษฎีศิลป์ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร, 2555).
- 5 Denise L. Stone, **Using the Art Museum** (Massachusetts: Davis Publication, 2001).
- 6 อาริน กลิ่นเกสร, "ผลของการส่งเสริมประสบการณ์ทางสุนทรีย์ผ่านกิจกรรมในพิพิธภัณฑ์ศิลปะที่มีต่อสุนทรียภาพ ของนักเรียนประถมศึกษา" (วิทยานิพนธ์ปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาศิลปศึกษา บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2555).

บรรณานุกรม

- กมลวรรณ จันทวร. "การบริหารจัดการหอศิลป์ของรัฐในประเทศไทย". วิทยานิพนธ์
ปริญญาศิลปมหาบัณฑิต สาขาวิชาทัศนศิลป์ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร, 2555.
- ธาริน กลิ่นเกสร. "ผลของการส่งเสริมประสบการณ์ทางสุนทรีย์ผ่านกิจกรรมใน
พิพิธภัณฑ์ศิลปะที่มีต่อสุนทรีย์ภาพของนักเรียนประถมศึกษา". วิทยานิพนธ์ปริญญา
ครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาศิลปศึกษา บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2555.
- ฝ่ายการศึกษา. รายงานผลการดำเนินงานนิทรรศการนิทรรศการดิน น้ำ ป่า ไฟ แรงบันดาลใจ
ใจจากพ่อ. กรุงเทพมหานคร : หอศิลป์วัฒนธรรมแห่งกรุงเทพมหานคร, 2560.
- _____. รายงานผลการดำเนินงานนิทรรศการนิทรรศการ แอร์วิน วูร์ม : ปรัชญา
ประ-ติ-บัติ (Erwin Wurm : The Philosophy of Instructions). กรุงเทพมหานคร :
หอศิลป์วัฒนธรรมแห่งกรุงเทพมหานคร
- _____. รายงานผลการดำเนินงานนิทรรศการอีसानสามัญ (Common Exercises:
Isan Contemporary Report). กรุงเทพมหานคร : หอศิลป์วัฒนธรรมแห่งกรุงเทพมหานคร,
2561.
- สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ. หลักสูตรแกนกลางการ
ศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551. กรุงเทพมหานคร : กระทรวงศึกษาธิการ, 2555.
- สำนักงานคณะกรรมการพัฒนาเศรษฐกิจ และสังคมแห่งชาติ. สรุปสาระสำคัญแผน
พัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 11 พ.ศ.2555 - 2559. (Web-Based
Instruction: WBI). (ออนไลน์). เข้าถึงเมื่อ 28 ธันวาคม 2561. เข้าถึงจาก http://www2.oae.go.th/EVA/download/Plan/SummaryPlan11_thai.pdf, 2555.
- อนิวัฒน์ ทองสีดา. แนวทางการจัดกิจกรรมศิลปะในหอศิลป์. กิจกรรมอบรมครูผู้สอน
วิชาศิลปะ โครงการสร้างเครือข่ายศิลปะนอกห้องเรียน พิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติ หอศิลป์
กรุงเทพมหานคร, 2561.
- Stone, Denise L. Using the Art Museum. Massachusetts: Davis Publication.
United State of America, 2011.
- Rottmann, Karin. Bringing Museums to Life. Educational Programmes.The Colone
Musuem Service, 2015.



ภาพที่ 1

กิจกรรม “นำชมเสียงอีสาน”

ที่มาภาพ : ฝ่ายการศึกษา หอศิลปวัฒนธรรมแห่ง

กรุงเทพมหานคร (2561)



ภาพที่ 2

กิจกรรม ศิลปะ / การกิน / อาหาร / อีสาน

ที่มาภาพ : ฝ่ายการศึกษา หอศิลปวัฒนธรรมแห่ง

กรุงเทพมหานคร (2561)



ภาพที่ 3

กิจกรรม สมุดบันทึกโลก : ดิน น้ำ ป่า ไฟ

ที่มาภาพ : ฝ่ายการศึกษา หอศิลปวัฒนธรรมแห่ง

กรุงเทพมหานคร (2560)



ภาพที่ 4

กิจกรรม นานิเวศสุนทรีย์

ที่มาภาพ : ฝ่ายการศึกษา หอศิลป์วัฒนธรรมแห่ง

กรุงเทพมหานคร (2560)



ภาพที่ 5

กิจกรรม Workshop With Erwin Wurm

ที่มาภาพ : ฝ่ายการศึกษา หอศิลป์วัฒนธรรมแห่ง

กรุงเทพมหานคร (2560)

แนวความคิด รูปแบบผลงานศิลปะที่สะท้อนประเด็นสังคมของทวี รัชนิกร

Concept and Style that Representation of Art to the Society of Thawee Ratchaneekorn

ภควนิษฐ์ แสงศิริวรรณ Pakawanis Sangsiriwattana

ศิลปมหาบัณฑิต สาขาวิชาทัศนศิลป์ คณะจิตรกรรม ประติมากรรมและภาพพิมพ์ มหาวิทยาลัยศิลปากร



Received : June 5, 2019

Revised : August 12, 2019

Accepted : August 17, 2019

บทคัดย่อ

บทความนี้มุ่งศึกษามผลงานศิลปะของทวี รัชนิกรที่สะท้อนประเด็นทางสังคมไทย ในช่วงปี พ.ศ. 2501-2559 โดยการศึกษาครั้งนี้ได้แบ่งผลงานสร้างสรรค์ของทวี รัชนิกรออกเป็น 7 ยุค ดังนี้ 1) ยุคนักศึกษาศิลปากร ตั้งแต่ปี พ.ศ.2501-2504 2) ยุคสงครามเวียดนาม 3) ยุคหลัง 6 ตุลา ค.ศ. 2519 4) ยุคประติมากรรม สื่อผสม ทศวรรษ 2530 5) ยุคเทคนิคผสมบนกระดาษ ข่อย, ใบลาน พ.ศ. 2542-2546 6) ยุคจิตรกรรมสะท้อนสังคมและการเมือง ยุคทศวรรษ 2540 7) ยุคจิตรกรรม สะท้อนเรื่องมนุษย์และสังคมไทย ยุคทศวรรษ 2550-2559 โดยทำการศึกษา ศิลปะในแต่ละยุคที่ สะท้อนประเด็นสังคมอย่างเด่นชัด จากการศึกษาผลงานสร้างสรรค์ที่

โดดเด่นทั้ง 7 ยุค สามารถวิเคราะห์ได้เป็น 3 ประเด็น ดังนี้

1. ที่มาของแนวความคิดในการสร้างสรรค์ จำแนกออกเป็น 5 กลุ่ม คือ 1) แนวคิดจากธรรมชาติ และสิ่งแวดล้อม 2) แนวคิดมาจากวิถีชีวิต 3) แนวคิดจากสงครามเวียดนาม 4) แนวคิดจากการเมือง และ 5) แนวคิดจากสภาพสังคม
2. รูปแบบ เทคนิคและวิธีการสร้างผลงานศิลปะของทวี รัชนิกร จำแนกได้ 4 รูปแบบ คือ 1) แนวการเขียนภาพแบบสำนึกนิยม 2) แนวการเขียนแบบกึ่งนามธรรม 3) แนวการเขียนตามแนวทางของลัทธิเอ็กซ์เพรสชันนิสม์ และ 4) การใช้วัสดุผสม
3. ผลงานศิลปะที่นำเสนอประเด็นสังคมของทวี รัชนิกร สามารถแบ่งกลุ่มในการวิเคราะห์เป็นจำนวน 3 กลุ่ม คือ 1) ประเด็นเรื่องราวของชีวิตและการสร้างสำนึกเรื่องธรรมชาติ 2) ประเด็นสังคมที่มีความเจริญทางวัตถุ อาชีพของหญิงสาว และ 3) ประเด็นทางการเมือง เศรษฐกิจและสังคม

คำสำคัญ ทวี รัชนิกร ศิลปะสะท้อนสังคม

Abstract

The particular article focuses on the study of the artist Thawee Ratchaneekorn's artworks are divided into 7 periods following: 1) Period of Silpakorn University student since B.E. 2501-2504 2) The Vietnam War era 3) The letter era 6 October B.E. 2519 4) The mixed media, sculpture in the decade of B.E. 2530 5) The technical era mixed on the papers, the palm leaves B.E. 2542-2546 6) Period of social and political painting in the decade of B.E. 2540 7) Period of humanity and Thai society in the decade of B.E. 2550-2559. The study indicated that:

1. Conceptual backgrounds of the artworks can classified into 5 subjects: 1) The artworks inspired by the nature and environment 2) The artworks inspired by way of life 3) The artworks inspired by Vietnam War 4) The artworks inspired by Thai political and 5) The artworks inspired by Thai society
2. Style, technique and process of Thawee Ratchaneekorn's artworks are produced:
1) 2. Style, technique and process of Thawee Ratchaneekorn's artworks are produced:

1) Realism painting 2) Semi-Abstract painting 3) Expressionism painting and 4) Mixed media.

3. Representation of the artworks to the society are classified into 3 issues: 1) Life perspective and natural awareness 2) social issues with material prosperity career of women and 3) political issues, economy and social issues.

Key words Thawee Ratchaneekorn Representation of Art to the Society

บทนำ

ทวี รัชนิกร เป็นบุคคลแรก ๆ ที่เริ่มทำศิลปะในแนวประเด็นสังคม ตลอดระยะเวลา 6 ทศวรรษ นับตั้งแต่ ปี พ.ศ.2501¹ เรื่อยมาจนถึงปัจจุบัน โดยเริ่มต้นการศึกษาด้านศิลปะอย่างจริงจัง เมื่อได้เข้าเรียนที่โรงเรียนเพาะช่างในปี พ.ศ. 2496 จนได้พบกับ ทวี นันทขำ และ ได้รับการแนะนำให้ศึกษาศิลปินต่างประเทศ อย่าง วินเซนต์ แวนโก๊ะ พอล เซซาน แอนดรูว์ ไวเอท ซึ่งในขณะนั้น ทวี รัชนิกร ชอบแอนดรูว์ ไวเอท มากกว่าคนอื่น เนื่องจากในช่วงนั้น นิยมงานแสดง ทักษะฝีมือแบบเหมือนจริง² การได้พบทวี นันทขำ ทำให้ทวี รัชนิกร รู้จัก มหาวิทยาลัยศิลปากร และมีโอกาสได้ไปดูงานศิลปกรรมแห่งชาติ ในครั้งนั้นทวี รัชนิกร มีความประทับใจงานประติมากรรมปั้นทหารต่าง ๆ จึงมีความมุ่งมั่นที่จะเข้าศิลปากรให้ได้ ต่อมาในปี พ.ศ. 2499³ เขาได้ เข้าศึกษาต่อที่มหาวิทยาลัยศิลปากรสมความตั้งใจทำให้เขารู้จักวิธีการสร้างสรรค์งานศิลปะที่เต็มไปด้วยอุดมการณ์และจิตวิญญาณจากศิลป์ พีระศรี อย่างเด่นชัดมากขึ้นไปอีก

ในปี พ.ศ.2500 จิตร ภูมิศักดิ์ เข้ามาเป็นอาจารย์พิเศษ วิชาภาษาอังกฤษ คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร จิตร ภูมิศักดิ์ ได้เขียนแนวคิดของเขาลงในหนังสือรับน้องใหม่ศิลปากรปี พ.ศ.2500 เป็นแนวคิดเชิงปฏิวัติที่เข้าไปในแนวทางศิลปะต้องเพื่อชีวิต ไม่ใช่ศิลปะเพื่อศิลปะที่ดูเลือนลอย ทำให้เกิดความขัดแย้งของกลุ่มนักศึกษาที่มีความเห็นแตกต่างกัน ซึ่งทวี รัชนิกร ก็อยู่ในเหตุการณ์ครั้งนั้นและเป็นหนึ่งในผู้ต่อต้านแนวคิดแบบคอมมิวนิสต์

ผลงานศิลปะที่นำเสนอประเด็นสังคมของ ทวี รัชนิกร ที่โดดเด่นในยุคแรก ได้แก่ ผลงานภาพพิมพ์แกะไม้ชื่อภาพ “คนแก่กับเด็ก” ซึ่งได้รับรางวัลเหรียญทองแดงจากการแสดงผลปกรรมแห่งชาติ ครั้งที่ 11 ในปี พ.ศ. 2503⁴ ทวี รัชนิกร สร้างศิลปะในแนวนี้ออกมาใน

หลายยุคจนถึงปัจจุบันเป็นเสมือนการบันทึกการเปลี่ยนแปลงของสังคมไทยเรื่อยมา

ผลงานที่นำเสนอประเด็นสังคมของ ทวี รัชนิกร ได้แบ่งออกเป็น 7 ยุค ดังนี้

1) ยุคนักศึกษาศิลปากร ตั้งแต่ปี พ.ศ.2501-2504⁵ ได้รับรางวัลศิลปกรรมแห่งชาติต่อเนื่องกัน 4 ปี 2) ยุคสงครามเวียดนาม 3) ยุคหลัง 6 ตุลาคม พ.ศ.2519 4) ยุคประติมากรรม สื่อผสม ทศวรรษ 2530 5) ยุคเทคนิคผสมบนกระดาษข่อย, ใบลาน พ.ศ. 2542-2546 6) ยุคจิตรกรรม สะท้อนสังคมและการเมือง ยุคทศวรรษ 2540 และ 7) ยุคจิตรกรรมสะท้อนเรื่องมนุษย์และสังคมไทย ยุคทศวรรษ 2550-2559

ทวี รัชนิกร ยังเป็นศิลปินผู้หนึ่งที่มีการแสดงออกในงานทัศนศิลป์ทุกแขนงไม่ว่าจะเป็นงาน ประเททวาดเส้น จิตรกรรม สื่อผสม ประติมากรรมและภาพพิมพ์ เขาสามารถหยิบฉวยวัตถุดิบ ใกล้เคียงตัวมาสร้างสรรค์ผลงานตอบสนองของความคิด ความรู้สึกที่มีต่อความเป็นไปในสังคมได้อย่าง ทันทั่วถึง ไม่ปล่อยเวลาให้ผ่านเลยไปอย่างไร้ความหมาย ซึ่งเป็นหนึ่งในบุคคลที่ควรศึกษาถึง วิธีคิดและจิตวิญญาณความเป็นศิลปิน อันจะเป็นแบบอย่างที่ดีให้ศิลปินรุ่นหลังได้ศึกษาต่อไป

วิธีการศึกษา

การศึกษาค้นคว้าครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) โดยการศึกษาจากงาน ศิลปกรรม เช่น ศึกษาชีวิตประวัติของศิลปินจากบทสัมภาษณ์ หนังสือ บทความวิชาการ สื่อบัตร ภาพถ่าย ตลอดจนเอกสารที่เกี่ยวข้องทั้งจากแหล่งข้อมูลปฐมภูมิและทุติยภูมิ การเก็บข้อมูล จาก การสัมภาษณ์เชิงลึก (In-depth interview) จากศิลปินโดยตรงและบุคคลอื่น ๆ ที่ เกี่ยวข้อง รวมถึงศึกษาผลงานวาดเส้น สื่อผสม จิตรกรรม และประติมากรรมของทวี รัชนิกร จากผลงานจริง เอกสารและสื่อสิ่งพิมพ์ต่าง ๆ เพื่อนำไปสู่การวิเคราะห์ผลงานศิลปกรรมที่นำเสนอประเด็นสังคมของ ทวี รัชนิกร

1. ที่มาของแนวคิดในการสร้างสรรค์ผลงานของทวี รัชนิกร

แนวความคิดในการสร้างสรรค์จากการวิเคราะห์แนวความคิดในการสร้างสรรค์

ผู้วิจัยสามารถแบ่งกลุ่มที่มาของแนวความคิดออกเป็น 5 กลุ่มดังนี้

1.1 กลุ่มที่มีแนวคิดมาจากธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม

ผลงานในกลุ่มนี้จำนวน 2 ชิ้น เป็นผลงานสร้างสรรค์ของทวี รัชนิกรในยุคนักศึกษาศิลปากร ตั้งแต่ปีพ.ศ. 2501- 2504 จำนวน 1 ชิ้น คือภาพที่ชื่อว่า“ต้นไม้”มีเนื้อหาเกี่ยวกับป่า ไม้ในฤดูแล้ง ใบไม้บางตา ให้ความรู้สึกแห้งกร้าน หยาดกร้านผลงานชิ้นนี้เป็นการบอกเล่าเรื่องราวของชีวิตการใช้ในสังคมยุคนั้น ส่วนอีก 1 ชิ้น เป็นผลงานสร้างสรรค์ในยุค ประติมากรรม วัสดุผสม ทศวรรษ 2530 คือผลงานที่ชื่อว่า“วิญญาณป่า”เป็นผลงานที่ให้แนวคิด ในเรื่องของการอนุรักษ์ธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม

1.2 กลุ่มที่มีแนวคิดมาจากวิถีชีวิต

ผลงานในกลุ่มนี้ จำนวน 2 ชิ้น เป็นผลงานสร้างสรรค์ของทวี รัชนิกรในยุคนักศึกษา ศิลปากร ตั้งแต่ปีพ.ศ.2501-2504 ได้แก่ผลงานที่ชื่อว่า“ชีวิตในเรือ”และ“คนแก่กับเด็ก” ภาพ “ชีวิตในเรือ” เป็นภาพที่แสดงความเรียบง่ายของชีวิตความเป็นอยู่และความยากไร้ ส่วนภาพคนแก่กับเด็ก ทวี รัชนิกรได้รับแรงบันดาลใจมาจากคนแก่ที่อุ้มเด็กเล็ก ๆ ที่สถานีรถไฟสามเสนผลงานทั้ง 2 ชิ้นนี้เป็นผลงานที่สร้างสรรค์จากความประทับใจในวิถีชีวิต แสดงถึงลักษณะเฉพาะของท้องถิ่น

1.3 กลุ่มที่มีแนวคิดมาจากสงครามเวียดนาม

ผลงานในกลุ่มนี้ จำนวน 3 ชิ้น เป็นผลงานในยุคสงครามเวียดนาม ทศวรรษ 2510 จำนวน 3 ชิ้น ได้แก่ ผลงานที่ชื่อว่า“เด็กสาวชนบท” “ปีศาจเผด็จการ”และ “ปีศาจสงคราม” ภาพ “เด็กสาวชนบท” มีเนื้อหาของภาพที่สะท้อนสภาวะของเด็กสาวที่ตกเป็นเหยื่อของความเจริญทางวัตถุ ภาพ“ปีศาจเผด็จการ”เป็นผลงานที่แสดงถึงเจตนาารมณ์ของทวี รัชนิกร ศิลปินผู้ต่อต้านเผด็จการทั้ง 3 ภาพ เป็นผลงานสร้างสรรค์ที่เกิดขึ้นช่วงที่ทวี รัชนิกรมาใช้ชีวิตอยู่ที่โคราชปี พ.ศ.2505 ขณะนั้น โคราชเป็นฐานทัพสำคัญของพวกอเมริกา

1.4 กลุ่มที่มีแนวคิดมาจากการเมือง

ผลงานในกลุ่มนี้มีจำนวน 8 ชิ้นเป็นผลงานในยุคหลัง 6 ตุลาคม พ.ศ.2519 จำนวน 3 ชิ้น ได้แก่ ผลงานที่มีชื่อว่า“ในสังคมแห่งความหวาดกลัว”“ความมั่นคงของใคร”และ “เผด็จการ” ผลงานในยุคเทคนิคผสมบนกระดาษข่อย, ใบลาน พ.ศ.2542-2546 จำนวน 1 ชิ้น คือ ผลงานที่ชื่อว่า“การเมืองแบบไทย ๆ”

ผลงานในยุคจิตรกรรมสะท้อนสังคมและการเมือง ยุคทศวรรษ 2540 จำนวน 2 ชิ้น ได้แก่ ผลงานที่ชื่อว่า“พระราชากับผ้าไหมหมายเลข 2” และ “หีบสี่เหลี่ยม”

ผลงานในยุคจิตรกรรมสะท้อนเรื่องมนุษย์และสังคมไทย ยุคทศวรรษ 2550-2559 จำนวน 2

ขึ้น ได้แก่ ผลงานที่ชื่อว่า“สัตว์มนุษย์” และ “เปรตปากตาอยู่บนหัว”

1.5 กลุ่มที่มีแนวคิดมาจากสภาพสังคม

ผลงานในกลุ่มนี้มีจำนวน 6 ชิ้นเป็นผลงานในยุคประติมากรรมวัสดุผสมทศวรรษ 2530 จำนวน 2 ชิ้น ได้แก่ ผลงานที่ชื่อว่า“คืนหนึ่งที่ขายหาดพัทยา”และ“สินค้าส่งออก”ทั้ง 2 ชิ้นนี้เป็นผลงานที่มีเนื้อหาสะท้อนสังคมของผู้หญิงที่ขายบริการ

ผลงานในยุคเทคนิคผสมบนกระดาษข่อย,ใบลาน พ.ศ. 2542-2546 จำนวน 2 ชิ้น ได้แก่ ผลงานที่ชื่อว่า“เมนูอาหารที่พัทยา”และ “ผู้คน” ผลงาน 2 ชิ้นนี้เป็นหนึ่งในผลงานหลายชิ้นที่ทีวี รัชนิกร ได้สร้างขึ้นหลังจากที่ไปอยู่ที่เมืองพัทยา การที่ศิลปินได้มีประสบการณ์จากการอยู่ในเมืองพัทยาจึงทำให้ทราบถึงบรรยากาศยามค่ำคืน พบเจอกับชีวิตยามค่ำคืนของคนเมืองพัทยา ผลงานในยุคจิตรกรรมสะท้อนสังคมและการเมือง ยุคทศวรรษ 2540 จำนวน 1 ชิ้น คือผลงานที่ชื่อว่า “IMF” เป็นภาพที่สื่อถึงสถานการณ์ที่ประเทศไทยประสบวิกฤตเศรษฐกิจเป็น หนี้กองทุน IMF

ผลงานในยุคจิตรกรรมสะท้อนเรื่องมนุษย์และสังคมไทย ยุคทศวรรษ 2550-2559 จำนวน 1 ชิ้นคือผลงานที่ชื่อว่า“หญิงวิกลจริตท้อง”เป็นภาพที่สะท้อนศีลธรรมของมนุษย์ที่นับวันมีแต่เสื่อมถอยความเลวทรามของมนุษย์ในสังคม

2. รูปแบบ เทคนิคและวิธีการสร้างสรรค์ศิลปะของทีวี รัชนิกร

ผลงานที่เลือกมาวิเคราะห์ทั้ง 21 ชิ้นของทีวี รัชนิกร ผู้วิจัยสามารถแบ่งกลุ่มที่มาของกระบวนการสร้างสรรค์ ออกเป็น 4 กลุ่ม ดังนี้

2.1 กลุ่มที่มีแนวการเขียนแบบสำนึกนิยม (Realism)

ยุคนักศึกษาศิลปากร ตั้งแต่ปี พ.ศ.2501-2504 มีการใช้สีโทนขาวดำ ให้แสงเงาจัดเกิดการตัดกันแล้วเจือสีแทรกเข้าไป ผลงานบางชิ้นได้แก่ผลงานที่ชื่อ“ชีวิตในเรือ”“ต้นไม้” และ “คนแก่กับเด็ก”มีแนวการเขียนแบบสำนึกนิยม (Realism)⁶

2.2 กลุ่มที่มีแนวการเขียนแบบกึ่งนามธรรม (Semi-Abstract)

ยุคสงครามเวียดนาม ทศวรรษ 2510 การใช้สัญลักษณ์ในการถ่ายทอด ได้แก่ ภาพเด็ก “สาวชนบท” เป็นรูปผู้หญิงที่ถูกคาดหวังด้วยแถบสีแดงสลัขาว ภาพ“ปีศาจเผด็จการ” มีสัญลักษณ์สวัสดิการภายใต้ไทยเป็นภาพพื้นหลัง ภาพปีศาจสงครามเป็นภาพบุคคลลักษณะรูปร่างคล้ายทหารยืนถือปืน เนื้อหาของภาพคือการสะท้อนภาวะของเด็กสาวที่ตกเป็นเหยื่อของความเจริญ

ของสังคมเมือง เป็นการใช้สัญลักษณ์ในการแสดงออกรูปแบบกึ่งนามธรรม (Semi-Abstract)⁷ แนวการวาดภาพเป็นแบบกึ่งดูออกกึ่งดูไม่ออกว่าเป็นรูปร่างอะไร เป็นภาพที่ต้องเห็นด้วยตา ต้องใช้จินตนาการควบคู่กันไปโดยมีเนื้อหาสาระ สัจนิยมแนวสังคม (Social Realism) อีกด้วย

2.3 กลุ่มที่มีแนวทางของลัทธิเอ็กเพรสชันนิสม์ (Expressionism)⁸

ยุคหลัง 6 ตุลาคม พ.ศ.2519 ทศวรรษ 2520 ได้แก่ ภาพที่ชื่อว่า “ในสังคมแห่งความหวาดกลัว” “ภาพความมั่นคงของใคร” และภาพ “เผด็จการ” เป็นภาพที่มีการใช้โทนสีเขียว ข้ำเลือดข้ำหนอง ลักษณะของฝีแปรงเป็นการระบายปาดป้ายฝีแปรงอย่างรวดเร็วลักษณะจับไว้มือการลงสีที่หนาป้ายสีด้วยฝีแปรงเกิดเป็นภาพใบหน้าที่บิดเบี้ยวให้ความรู้สึกหวาดผวาสับสนและน่ากลัว

ยุคจิตรกรรมสะท้อนเรื่องมนุษย์และสังคมไทย ยุคทศวรรษ 2550-2559 ได้แก่ ภาพที่ชื่อว่า “หญิงวิกลจริตท้อง” “สัตว์มนุษย์” และ “เปรตปากดาวยุ่บนหัว” ทั้ง 3 ภาพนี้มีความโดดเด่นในเรื่องของรูปทรงและการใช้สีในการแสดงออก ศิลปินปาดป้ายสีแบบทิ้งฝีแปรงให้กระชากอารมณ์ การสอหดเกร็งสีภายในรูปภาพสร้างความรู้สึกร่วมซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดในการสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรมของลัทธิเอ็กเพรสชันนิสม์ ที่จะแสดงออกอย่างมากในทางจิตวิทยาและสังคม⁹ การใช้สีรุนแรงฝีแปรงที่หยาบกระด้างแทนความรู้สึก

2.4 กลุ่มที่มีการใช้วัสดุผสมการใช้ตัวอักษรประกอบในผลงานศิลปะมีทั้งหมด 4 ยุค ดังนี้

ยุคประติมากรรม สื่อผสม ทศวรรษ 2530 เป็นงานเทคนิคผสม เป็นงานสีหมึกบนกระดาษโบราณ เริ่มปรากฏการใช้ตัวอักษรประกอบในผลงานศิลปะ

ยุคเทคนิคผสมบนกระดาษข่อย ใบลาน พ.ศ. 2542-2546 มีการใช้วัสดุสื่อผสม เช่น กระดาษข่อย กระดาษใบลาน หอยเบี้ย เหมาะสมกับเทคนิคและเนื้อเรื่องที่ต้องการนำเสนอ มีการเว้นที่ว่างเพื่อให้พื้นหลังและลวดลายวัสดุทำงาน มีตัวอักษรประกอบในภาพ ทั้งที่เป็นลวดลายดั้งเดิมของวัสดุและเขียนเพิ่มเติมลงไปในงานศิลปะ

ยุคจิตรกรรมสะท้อนสังคมและการเมือง ยุคทศวรรษ 2540 รูปทรงที่ใช้ในการเล่าเรื่อง มีเอกลักษณ์เฉพาะตัว มีการตัดทอนรูปทรง มีการใช้ตัวอักษรในงานศิลปะเพื่อเพิ่มรายละเอียดของเนื้อหาที่ต้องการนำเสนอ

ยุคจิตรกรรมสะท้อนเรื่องมนุษย์และสังคมไทย ยุคทศวรรษ 2550-2559 ทั้งร่องรอยของฝีแปรงไว้เพื่อถ่ายทอดอารมณ์ความรู้สึก โทนสีที่ใช้มีความลงตัวโครงสร้างที่ซับซ้อนทางความรู้สึกต่อพื้น

ผิวของภาพ รูปทรงที่ใช้ในการนำเสนอมีเอกลักษณ์แสดงอารมณ์ความรู้สึกได้ดีสอดคล้องกับเนื้อหาสาระที่ต้องการนำเสนอและยังคงปรากฏตัวอักษรในงานศิลปะ

3. ผลงานศิลปะที่นำเสนอประเด็นสังคมของทวี รัชนิกร

การนำเสนอประเด็นสังคม จากการวิเคราะห์แนวความคิดในการสร้างสรรค์ ผลงานที่เลือกมาวิเคราะห์ทั้ง 21 ชิ้น ของทวี รัชนิกร สามารถแบ่งกลุ่มประเด็นสังคมออกเป็น 3 กลุ่ม ดังนี้

3.1 ประเด็นเรื่องราวของชีวิต และสร้างสำนึกเรื่องธรรมชาติ ผลงานในยุคนักศึกษาศิลปากร ตั้งแต่ปี พ.ศ.2501-2504 ได้แก่ ผลงานที่ชื่อว่า“ชีวิตในเรือ”“ต้นไม้”(ภาพที่ 1) และ “คนแก่กับเด็ก”(ภาพที่ 2) เป็นผลงานที่สะท้อน วิถีชีวิตและความเป็นอยู่ของผู้คนผลงานสร้างสรรค์ในยุคประติมากรรม วัสดุผสม ทศวรรษ 2530 คือผลงานที่ชื่อว่า“วิญญาณป่า” เป็นผลงานที่สะท้อนถึงการอนุรักษ์ธรรมชาติ และสิ่งแวดล้อม

ผลงานที่ชื่อว่า “ชีวิตในเรือ” พ.ศ. 2502 เป็นภาพเทคนิคสีน้ำมันที่ได้รับรางวัล เกียรตินิยมอันดับ 3 เหรียญ ทองแดง ประเภทจิตรกรรมจากการแสดงศิลปกรรมแห่งชาติ ครั้งที่10 ปัจจุบันสูญหายเหลือเพียงภาพร่าง ภาพร่าง“ชีวิตในเรือ”แสดงภาพชีวิตริมคลองโง่งอ่างที่ชาวบ้านล่องเรือนำเครื่องปั้นดินเผามาขาย จากรายละเอียดในภาพแสดงถึงชีวิตประจำวันของชาวบ้านที่ใช้ชีวิตอยู่ในเรือสภาพเรือผู้พ่วงแสดงถึงความยากจนของชาวบ้าน แต่ก็ยังสามารถใช้ชีวิตตามสภาพที่เป็นอยู่ เป็นความเรียบง่ายของชีวิต ซึ่งเป็นวิถีชีวิตที่ทวี รัชนิกร รู้สึกประทับใจ ส่วนผลงาน “ต้นไม้” ทวี รัชนิกร ได้กล่าวถึงที่มาของแนวความคิดไว้ดังนี้

“ภาพต้นไม้อาจารย์ไปขัยภูมิ ไปแก่งค้อ ข้องสามหมอไปกับอาจารย์อินสนธ์ หน้าแล้ง ต้นไม้อีสาน ป่าเบญจพรรณใบไม้ร่วง ปิดเบียร์ได้แรงบันดาลใจตรงที่เห็นพระอาทิตย์กำลังตกแล้วแสงแรงมาก ป่าเหมือนมีชีวิต ต้นไม้พูดได้เหมือนมันกำลังต่อสู้เหมือนกับเรา มีชีวิตเหมือนกับเรา เหมือนมันเป็นคน เหมือนแวนโก๊ะที่เห็นทุกอย่างมีชีวิต”¹⁰

งานภาพพิมพ์แกะไม้ คนแก่กับเด็กปี พ.ศ.2503 (ภาพที่ 3) เป็นผลงานที่ได้รับรางวัลเกียรตินิยมอันดับ 3 เหรียญทองแดง ประเภทภาพพิมพ์ไม้ จากการแสดงศิลปกรรมแห่งชาติ ครั้งที่ 11 เป็นผลงานภาพพิมพ์หมึกดำเป็นภาพคนแก่กำลังอุ้มเด็ก ด้านหลังมีดวงอาทิตย์ มีลักษณะการแกะแม่พิมพ์ที่หยาบแต่คมชัด เห็นเส้นรอบนอกชัดเจน ภาพนี้ทวี รัชนิกรได้รับแรงบันดาลใจมาจากคนแก่ที่อุ้มเด็กเล็ก ๆ ที่สถานีรถไฟสามเสน ศิลปินเกิดความรู้สึกสะเทือนใจและ

สงสารคนยากจนที่ต้องทำงานหนัก เกิดจินตนาการจึงแสดงออกผ่านรูปทรงของคนแก่ที่มีผิวพรรณหยาบกร้าน ท่ามกลางธรรมชาติด้านหลังที่ให้บรรยากาศแห้งแล้ง

ผลงานที่ชื่อว่า "วิญญาณป่า" แสดงถึงความงามของรูปทรง ไม่ได้มุ่งเน้นในเรื่องการแสดงถึงอารมณ์ความรู้สึกที่รุนแรง แต่เป็นการแสดงออกผ่านทางสัญลักษณ์ เป็นเรื่องของมนุษย์กับป่าผลงานชิ้นนี้สื่อถึงความมีชีวิต และจิตวิญญาณธรรมชาติเป็นผลงานที่มีความงามแบบนามธรรมแฝงการเล่าเรื่องผ่านสัญลักษณ์ของลูกตาที่สื่อถึงความมีชีวิต

3.2 ประเด็นสังคมที่มีความเจริญทางวัตถุ อาชีพของหญิงสาว

ผลงานในยุคสงครามเวียดนาม ทศวรรษ 2510 เกี่ยวพันกับผลกระทบที่เกิดขึ้นในช่วงสงครามเวียดนาม "ภาพเด็กสาวชนบท" เป็นภาพที่สะท้อนหญิงสาวที่ตกเป็นเหยื่อของความเจริญทางวัตถุ ตกเป็นสินค้าเพื่อบำบัดความใคร่ถูกกดขี่จากต่างชาติ

ผลงานในยุคประติมากรรม วัสดุผสม ทศวรรษ 2530 ได้แก่ ผลงานที่ชื่อว่า "คืนหนึ่งที่ขายหาตพทย์" และ "สินค้าส่งออก" (ภาพที่ 3) แสดงเรื่องราวของหญิงขายบริการที่โคราชและพญาในช่วงสงครามเวียดนาม

ภาพ "คืนหนึ่งที่หาตพทย์" ศิลปินเลือกใช้หอยเบี้ยเพื่อเป็นสัญลักษณ์ของเพศหญิง หรืออีกนัยหนึ่งก็หมายถึงเงินได้เช่นกัน เนื่องจากผู้หญิงที่เข้ามาทำงานที่พญาช่วงนั้นมักจะเลือกอาชีพขายบริการทางเพศ ผลงานที่ชื่อว่า "สินค้าส่งออก" เป็นผลงานที่ได้รับแรงบันดาลใจมาจากยุคจากทหารสหรัฐอเมริกาที่ตั้งฐานทัพในไทยเพื่อทำ สงครามเวียดนามเมื่อปี พ.ศ.2507 การเข้ามาของกองทหารอเมริกันทำให้เกิดสถาน บันเทิงรูปแบบใหม่คลับ บาร์เดินโชว์ ในเขตจังหวัดที่มีฐานทัพตั้งอยู่เพื่อใช้เป็นที่พักผ่อนของทหารอเมริกัน เป็นผลทำให้ผู้หญิงส่วนหนึ่งประกอบอาชีพเมียเช่า ผลงานชิ้นนี้จึงเป็นผลงานที่สะท้อนถึงปัญหาได้อย่างตรงไปตรงมา อีกทั้งยังเรื่องทัศนคติการมองผู้หญิงเป็นสินค้าส่งออกต่างประเทศ (การเป็นเมียเช่าของทหารฝรั่ง) นอกจากนี้จับปิ้งสีทองเป็นส่วนที่เน้นถึงคุณค่าและเป็นส่วนสำคัญในการส่งสารถึงผู้ชม

ผลงานในยุคเทคนิคผสมบนกระดาษข่อย ใบลาน พ .ศ. 2542-2546 ได้แก่ ผลงานที่ชื่อว่า "เมนูอาหารที่พญา" และ "ผู้คน" เกิดจากประสบการณ์ที่เมืองพญาซึ่งสภาพสังคมที่พญาที่ไม่ต่างไปจากโคราชในช่วงสมัยสงครามเวียดนามคือมีการขายบริการทางเพศ การขายบริการตามผับ บาร์ แสดงภาพความเจริญทางวัตถุของคนในสังคมด้วยภาพเมนูอาหาร เป็นเทคนิคสีน้ำบนกระดาษข่อย ในภาพเต็มไปด้วยสัญลักษณ์ทางเพศของผู้หญิง ได้แก่ หน้าอก

อวัยวะเพศ สื่อความหมายถึงการบริโภคและการทำให้ผู้หญิงกลายเป็นวัตถุทางเพศ

3.3 ประเด็นทางการเมืองเศรษฐกิจและสังคม

ผลงานในยุคหลัง 6 ตุลาคม 2519 ทศวรรษ 2520 ได้แก่ ผลงานที่ชื่อว่า “ในสังคมแห่งความหวาดกลัว” (ภาพที่ 4) “ความมั่นคงของใคร” และ “เผด็จการ” นำเสนอประเด็นการเคลื่อนไหวทางการเมืองช่วงเหตุการณ์ 14 ตุลาคม 2516 จนถึงหลังเหตุการณ์ 6 ตุลาคม 2519 เป็นผลงานที่สะท้อนความรู้สึกที่อัดอั้นในความเหลื่อมล้ำ ความไม่ยุติธรรม ความทุกข์ใจและความหวาดกลัวของคนในสังคม

ภาพ “ในสังคมแห่งความหวาดกลัว” “ความมั่นคงของใคร” “เผด็จการ” เทคนิคสีน้ำมันบนผ้าใบ ผีแปรงลักษณะเดียวกันกับภาพวาดทิวทัศน์ที่ทิว รัชนิกรเคยวาดด้วยความประทับใจแต่เมื่อร่องรอยผีแปรงเช่นนี้มาปรากฏบนใบหน้าของคนทำให้เกิดอารมณ์สะท้อนใจที่รุนแรงเป็นความตั้งใจของศิลปินที่จะแสดงอารมณ์ความรู้สึกให้พุ่งตรงสู่ผู้ดู ไม่ใช่เพียงการสร้างสรรคเพื่อความงามเท่านั้น ศิลปินแสดงออกด้วยการเล่าเรื่องอย่างตรงไปตรงมา ไม่ปรากฏสัญลักษณ์ในภาพอย่างเช่นผลงานของยุคที่ผ่านมาข้างต้นคุณค่าของงานศิลปะยุคนี้จึงอยู่ที่เทคนิคในการสร้างงานจิตรกรรมที่สื่อถึงความสะท้อนอารมณ์

ผลงานในยุคเทคนิคผสมบนกระดาษข่อย ปลาย พ.ศ. 2542-2546 คือผลงานที่ชื่อว่า “การเมืองแบบไทย ๆ” (ภาพที่ 5) เป็นภาพที่สะท้อนให้เห็นว่าปัญหาทางการเมืองที่เกิดขึ้นใน สังคมนั้นมีสาเหตุมาจากนักการเมืองกลุ่มต่าง ๆ ที่ต่างมุ่งหวังผลประโยชน์ส่วนตัว ไม่ได้ทำเพื่อประโยชน์ส่วนรวม ผลงานชิ้นนี้แสดงเนื้อหาทางการเมืองอย่างตรงไปตรงมา “การเมืองแบบไทย ๆ” นำเสนอภาพของปีศาจสีดำกำลังบินออกทางหน้าต่าง และปีศาจอีกตัวหนึ่งกำลังปีนเข้ามา โดยพื้นล่างของภาพเป็นเจ้าของบ้านที่นอนหลับอยู่แบบไม่รู้สึกรู้สึกร่างกายตรงกลางภาพเป็นรูปของเทวดาที่ไม่รู้สึกอะไรกับเหตุการณ์ที่เกิดขึ้น นอกจากนี้ยังมีการใช้ตัวหนังสือเขียนประกอบลงไปเพื่อเพิ่มการสื่อสารในภาพ คือ ปีศาจตัวซ้ายมือเขียนว่า “อับริยไป” ส่วนตัวปีศาจทางด้านขวาเขียนว่า “จัญไรมา” และเขียนตรงตำแหน่งเทวดาที่อยู่ตรงกลางว่า “เทวดาอยู่ตลอดไป” ให้ความหมายว่าไม่ว่านักการเมืองคนใดเข้ามาก็มักคิดถึงแต่ประโยชน์ส่วนตัว การเปลี่ยนแปลงทางการเมืองที่เกิดขึ้นนั้น แค่เปลี่ยนคนเห็นแก่ตัวกลุ่มใหม่เข้ามาบริหารบ้านเมืองเท่านั้น และประชาชนคือคนที่ไม่อาจรับรู้ จึงเปรียบกับคนที่นอนหลับอยู่ด้านล่างของภาพ ส่วนคำว่าเทวดาอยู่ตลอดกาลนั้นหมายถึงคุณงามความดีเป็นสิ่งที่จะคงอยู่ตลอดกาล

ผลงานในยุคจิตรกรรมสะท้อนสังคมและการเมือง ยุคทศวรรษ 2540 ของทิว รัชนิกร ได้แก่

“พระราชากับผ้าไหม” (ภาพที่ 6) และ “หีบสี่เหลี่ยม” (ภาพที่ 7) สะท้อนประเด็นทางการเมือง เศรษฐกิจ และสังคมด้วยการนำเสนอเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับการชุมนุม การเคลื่อนไหวทางการเมืองของฝ่ายสี่เหลี่ยมและสีแดงในสังคมแบ่งฝ่าย

รายละเอียดของภาพพระราชากับผ้าไหมเต็มไปด้วยตัวหนังสือ เป็นถ้อยคำภาษาอังกฤษแฝงอยู่ ได้แก่คำว่า The King’s new clothes อันเป็นชื่อนิทานพระราชากับผ้าไหม เขียนอยู่บริเวณมุมบนซ้ายของภาพ คำว่า new clothes อยู่ระหว่างพระราชากับข้าราชการบริพารที่ทำท่าถือผ้า เดินตามหลังพระราชากับ 3 คน ทั้งพระราชากับข้าราชการบริพารมีจมูกยาวยื่นออกมาด้านหน้าและมีตัวอักษรภาษาอังกฤษเขียนกำกับไว้ว่า *folie, lair* อยู่เป็นระยะ ส่วนขาของคนที่กำลังย่างก้าวไป ข้างหน้าเขียนว่า *To go to hell, To suffer helishly, get lost* ศิลปินได้จัดวางข้าราชการที่กำลังก้มกราบให้เป็นชั้นบันไดให้พระราชากับข้าราชการบริพารเหยียบย่างก้าวขึ้นไปมีอักษรเขียน *get lost, Phony, Reptiles* แฝงอยู่ในรูปของข้าราชการที่กำลังกราบอีกด้วย ซึ่งเป็นคำสบถ คำด่า รวากับว่าทุกอย่างก้าวของพระราชากับซึ่งเป็นชนชั้นปกครองนั้นเต็มไปด้วยคำด่า คำสาปแช่งจากผู้ย่อยที่ก้มหัวยอมแม้จะรู้ว่าผู้ชั้นโกหกก็ตาม

ภาพ“หีบสี่เหลี่ยม”ศิลปินต้องการสื่อถึงสิ่งที่บรรจุนั้นเข้าไปเพื่อทำให้คนพวกนั้นมีความคิดเหมือน ๆ กัน จากสถานการณ์การชุมนุม การเคลื่อนไหวทางการเมืองของฝ่ายสี่เหลี่ยมและสีแดง ทำให้คนในสังคมแบ่งฝ่ายกัน ขาดความสามัคคีและมีความพยายามครอบงำความคิดประชาชนด้วยการนำเสนอข้อมูลข่าวสาร เพื่อหาแนวร่วมทางการเมือง

ผลงานในยุคจิตรกรรมสะท้อนเรื่องมนุษย์และสังคมไทย ยุคทศวรรษ 2550-2559 ได้แก่ผลงานที่ชื่อว่า “สัตว์มนุษย์” (ภาพที่ 8) “หญิงวิกลจริตท้อง” (ภาพที่ 9) และ “เป็ดปากดาอยู่บนหัว” (ภาพที่ 10) ยังคงเป็นงานศิลปะสะท้อนประเด็นทางการเมือง เศรษฐกิจและสังคมผ่านสถานการณ์บ้านเมืองเหมือนยุคที่ผ่านมา แต่มีความเข้มข้นมากขึ้น เป็นงานศิลปะสะท้อนสังคมอย่างชัดเจนที่สุดอีกยุคหนึ่ง

ภาพสัตว์มนุษย์ (ภาพที่ 8) เทคนิคสีน้ำมันบนผ้าใบ ทวี รัชนิกรเขียนภาพในช่วงที่มีการเดินขบวนตั้งแต่เดือนกุมภาพันธ์ พ.ศ. 2553 ทวี รัชนิกร กล่าวว่า “ ต้องการสะท้อนถึงพวกที่รับกรรม ถูกใช้เป็นเครื่องมือ คือพวกที่ออกไปเดินขบวน แต่คนที่ได้รับผลประโยชน์คือนักการเมือง หรือนักธุรกิจที่มีผลประโยชน์ ผมเขียนภาพนี้จนกระทั่งเดือนพฤษภาคมเกิดเหตุการณ์ฆ่ากัน ผมหยุดเขียนเลยทันที เพราะผมไม่ชอบการฆ่ากัน ผมชอบสันติภาพ”¹¹ ภาพสัตว์มนุษย์จึงเป็นภาพที่บอกเล่าเรื่องราวสถานการณ์บ้านเมืองเมื่อครั้งที่มีการเดินขบวนประท้วง

แสดงออกโดยผสมผสานกับอารมณ์ความรู้สึกของศิลปินที่มีต่อการเดินขบวนในครั้งนั้น

ภาพหญิงวิกิลจรีตท้อง (ภาพที่ 9) เทคนิคสีน้ำมันบนผ้าใบ ภาพนี้เป็นภาพที่ทวี รัชนิกรเขียนจากประสบการณ์ที่ได้พบเจอกับผู้หญิงบางคนหนึ่งเดินเตร็ดเตร่อยู่ละแวกนั้น เทียวหาเศษขยะ เลื้อยผ้าหูลดลุ่ย เนื้อตัวเป็นแผลพุพอง ดูน่าสงสารเวทนา แต่แล้ววันหนึ่งหญิงคนดังกล่าวเกิดตั้งครรภ์ สร้างความสะเทือนใจแก่ทวี รัชนิกรอย่างมาก จึงสร้างผลงานเพื่อเป็นการตีแผ่ความเสื่อมถอยทางศีลธรรมของคนในสังคมที่ข่มเหงรังแกได้แม้กระทั่งกับผู้หญิงที่ไร้ความสามารถ จะต่อต้านขัดขืน ความเลวทรามของมนุษย์บางจำพวกที่ไร้ซึ่งความรู้สึกชั่วดี เป็นวิกฤตทางศีลธรรมของมนุษย์ที่นับวันมีแต่เสื่อมถอย สร้างความหมองใจ ให้กับทวี รัชนิกร จนต้องระบายออกมาเป็นงานศิลปะ

ภาพ “เปเรตปากตาอยู่บนหัว” ทวี รัชนิกร กล่าวว่า “รูปของผมไม่ได้น่ากลัวอย่างที่คิด เป็นปริศนาธรรมมากกว่า อย่างภาพคนที่มียปากมีตาอยู่บนหัวก็เป็นปริศนาธรรม ตาและปากอยู่บนหัวคนพวกนี้พูดเก่ง ขณะเดียวกันก็หลอกลวงเก่ง พวกนี้อยู่ในรอกุมที่ 15 สมัยนี้ก็คือนักการเมืองเลวมีวิสัยทัศน์กว้าง แต่ก็เอาเงินเข้ากระเป๋าตัวเอง¹²” ภาพนี้ได้ฉายภาพความคิดของศิลปินในเรื่องของการเมืองในรูปแบบของภาพที่ชวนคิดชวนให้คนดูตีความถึงความผิดปกติวิสัยเหล่านี้

อภิปรายผล

แนวคิดในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะของทวี รัชนิกร มีเนื้อหาที่น่าเสียดถึงสภาพสังคมและสถานการณ์บ้านเมืองในช่วงเวลาหนึ่งที่ศิลปินมีประสบการณ์ร่วมสมัยกับเหตุการณ์นั้น ๆ อย่างไรก็ดี จากการศึกษาค้นคว้าเพิ่มเติมพบว่า นอกจากแนวคิดในการสร้างสรรค์ที่สะท้อนสังคมแล้ว ทวี รัชนิกร ยังมีประเด็นอื่น ๆ ที่แสดงออกผ่านทางผลงานศิลปะอีกด้วยคือ มีแนวความคิดมาจากธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม แนวคิดมาจากวิถีชีวิต แนวคิดมาจากสงครามเวียดนาม ซึ่งเป็นประเด็นที่สะท้อนให้เห็นว่าศิลปินมีแรงจูงใจที่หลากหลายนำเสนอผลงานผ่านมุมมองของตนเองที่มีประสบการณ์ร่วมกับสถานการณ์นั้น ๆ โดยถ่ายทอดอารมณ์ความรู้สึกผ่านวัสดุและวิธีการที่เลือกใช้ในงานสร้างสรรค์ อันนำมาสู่ผลงานศิลปะที่มีความหมายลึกซึ้งอย่างมีสุนทรียะ กล่าวโดยสรุปคือ การสร้างสรรค์ผลงานศิลปะของทวี รัชนิกรส่วนใหญ่เป็นการสร้างงานที่น่าเสนอเรื่องราวของเหตุการณ์ของสังคมไทยที่ผ่านมา สะท้อนความเหลื่อมล้ำในสังคม ความไม่เป็นธรรมรวมถึงปัญหาต่าง ๆ ที่ศิลปินได้รับผลกระทบกับชีวิตและจิตใจ

เว็บอสณ

- 1 ทวี รัชนิกร, **สู่จิตร์นิทรรศการศิลปกรรม เขตชูเกียรติศิลปินอีสาน ครั้งที่ 2 นิทรรศการศิลปกรรม “มนุษย์กับสังคม” Human and Social** ทวี รัชนิกร (หอศิลป์วัฒนธรรม : มหาวิทยาลัยขอนแก่น, 2546), 4.
- 2 กรมส่งเสริมวัฒนธรรมกระทรวงวัฒนธรรมและหอศิลป์ร่วมสมัยราชดำเนิน.2559. **สู่จิตร์นิทรรศการศิลปกรรม เขตชูเกียรติ 80 ปี ศิลปินแห่งชาติ อินสนธิ์ วงศ์สาม**, ทวี รัชนิกร (กรุงเทพฯ: กระทรวงวัฒนธรรม, 2559), 13.
- 3 ทวี รัชนิกร. **สู่จิตร์นิทรรศการศิลปกรรม เขตชูเกียรติศิลปินอีสาน ครั้งที่ 2 นิทรรศการศิลปกรรม “มนุษย์กับสังคม” Human and Social** ทวี รัชนิกร (หอศิลป์วัฒนธรรม: มหาวิทยาลัยขอนแก่น. 2546), 4.
- 4 วิจิตร อภิชาติเกรียงไกร, **ศิลปินรากแก้วอีสาน** ทวี รัชนิกร **ศิลปินแห่งชาติ สาขาทัศนศิลป์ (จิตรกรรม)** ปี พ.ศ. 2548 (นครราชสีมา: พิมพ์ดี. 2548), 15.
- 5 เรื่องเดียวกัน.
- 6 ศิลปะลัทธิเรียลลิสม์ หรือ ลัทธิสำเนียง หมายถึง ศิลปะที่แสดงออกถึงความจริง ศิลปินผู้สร้างสรรค์ได้มองเห็นความจริงจากสภาพปัญหาสังคม การแบ่งชั้นวรรณะ ความยากจน กิเลสตัณหา การรบ การฆ่าฟันกัน ทำให้ศิลปินเกิดความต้องการในการแสดงออกถึงเหตุการณ์ต่าง ๆ เหล่านั้นเพื่อ เป็นการบอกเล่า เป็นการแสดงความคิดเห็นผ่านงานศิลปะ อ้างจาก: จรุงยศ อรณยะนาถ, **ประวัติศาสตร์ศิลปะ**, (กรุงเทพฯ : คอมเมอร์เชียลเวิลด์มีเดีย, 2555), 108.
- 7 วิจิตร อภิชาติเกรียงไกร, **ศิลปินรากแก้วอีสาน** ทวี รัชนิกร **ศิลปินแห่งชาติ สาขาทัศนศิลป์ (จิตรกรรม)** ปี พ.ศ. 2548, (นครราชสีมา: พิมพ์ดี. 2548), 25.
- 8 Expressionism หมายถึง ลัทธิสำแดงพลังอารมณ์ มาจากภาษาละตินว่า Expressare ex = ออกมา, pressare = กด, ดัน, คั้น, บีบ, เป็นคตินิยมทางศิลปะลัทธิหนึ่งที่มีกระบวนการแบบและกลวิธีเพื่อแสดงออกให้ถึงจุดมุ่งหมายของศิลปินโดยมีการสำแดงพลังอารมณ์อย่างรุนแรง อ้างจาก : กำจร สุนพงษ์ศรี, **ศิลปะสมัยใหม่** (กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์จุฬาลงกรณ์. 2554), 183.
- 9 ศิลปินเอกเซอร์สชันนิสม์ได้พัฒนาในด้านรูปทรงและสีที่ใช้ในการสร้างสรรค์ให้สามารถแสดงออกถึงความรู้สึกภายในของศิลปินมากกว่าการแสดงออกภายนอก ศิลปินมีความรู้สึกที่ลึกซึ้ง ส่วนตัวสูงและตั้งอยู่บนแนวคิดที่ว่าผืนผ้าใบคือสื่อที่จะแสดงออกหรืออธิบายอารมณ์และความรู้สึก อ้างจาก : วุฒิ วัฒนสิน, **ประวัติศาสตร์ศิลปะ** (กรุงเทพฯ:

ศิลปประภา. 2552), 78.

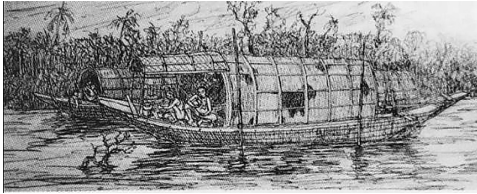
10 สัมภาษณ์ ทวี รัชนิกร, ศิลปิน 17 พฤศจิกายน 2559.

11 “สังคมไทยหาทางไปไม่ถูก” นัยยะ “หัวทก กันขวิด” ศิลปินแห่งชาติวัย 80 ปี “ทวี รัชนิกร” เข้าถึงเมื่อ 15 ธันวาคม 2560, เข้าถึงได้จาก <http://www.manager.co.th/CelebOnline/ViewNews.aspx?NewsID=9570000096884>

12 คนสร้างศิลป์ สะท้อนสังคมบาป+นรก, เข้าถึงเมื่อ 23 พฤศจิกายน 2560, เข้าถึงได้จาก <http://www.komchadluek.net/news/knowledge/65659>

บรรณานุกรม

- กรมส่งเสริมวัฒนธรรมกระทรวงวัฒนธรรมและหอศิลป์ร่วมสมัยราชดำเนิน. 2559. **สุจิตร์ นิทรศการศิลปกรรม เชิดชูเกียรติ 80 ปี ศิลปินแห่งชาติ อินสนธิ วงศ์สาม. ทวี รัชนิกร.** กรุงเทพฯ: กระทรวงวัฒนธรรม, 2559.
- กำจร สุนพงษ์ศรี. **ศิลปะสมัยใหม่.** กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์จุฬาลงกรณ์, 2554
- คมชัดลึกออนไลน์. คนสร้างศิลป์. สะท้อนสังคมบาป+นรก (ออนไลน์) เข้าถึงเมื่อ 23 พฤศจิกายน 2560 เข้าถึงได้จาก** <http://www.komchadluek.net/news/knowledge/65659>
- จรัญศ อรัณยนาค. **ประวัติศาสตร์ศิลปะ.** กรุงเทพฯ: คอมเมอร์เชียลเวิลด์มีเดีย, 2555.
- จิตร อภิชาติเกรียงไกร. **ศิลปินจากแก้วอีสาน ทวี รัชนิกร ศิลปินแห่งชาติ สาขาศิลปะ (จิตรกรรม) ปี พ.ศ. 2548.** กรุงเทพฯ: พิมพ์ดี, 2550.
- ทวี รัชนิกร. สุจิตร์นิทรศการศิลปกรรม. เชิดชูเกียรติศิลปินอีสาน นิทรรศการครั้งที่ 2 ศิลปกรรม “มนุษย์กับสังคม” Human and Social ทวี รัชนิกร. หอศิลป์วัฒนธรรม: มหาวิทยาลัยขอนแก่น, 2546.**
- ทวี รัชนิกร. ศิลปิน. สัมภาษณ์, 17 พฤศจิกายน 2559**
- วุดนิ วัฒนสิน. **ประวัติศาสตร์ศิลปะ.** กรุงเทพฯ: ศิลปประชา, 2552.
- Manager Online. **สังคมไทยหาทางไปไม่ถูกนัยยะ หัวทก กันขวดศิลปินแห่งชาติวัย 80 ปี “ทวี รัชนิกร” เข้าถึงเมื่อ 15 ธันวาคม 2560. เข้าถึงได้จาก** <http://www.manager.co.th/CelebOnline/ViewNews.aspx?NewsID=9570000096884>
- Portfolios*net. **เรื่องของมนุษย์งานชุดใหม่ของทวี รัชนิกร เข้าถึงเมื่อ 20 ตุลาคม 2560. เข้าถึงได้จาก** <http://www.portfolios.net/forum/topics/2988839:Topic:706288>



ภาพที่ 1 (ซ้าย)

ผลงานยุคนักศึกษาศิลปากร ตั้งแต่ปี พ.ศ.2501-2504

ชื่อผลงาน ต้นไม้, พ.ศ. 2503, เทคนิคสีน้ำมันบนผ้าใบ, ขนาด 76.5 X 101.5 ซม.

ที่มาภาพ : วิจิตร อภิชาติเกรียงไกร, ศิลปินรากแก้วอีสาน ทวี รัชนิกร ศิลปินแห่งชาติ

สาขาทัศนศิลป์ (จิตรกรรม) ปี พ.ศ. 2548 (นศรราชสีมา: พิมพ์. 2548), 33.

ภาพที่ 2 (ขวา)

ผลงานยุคนักศึกษาศิลปากร ตั้งแต่ปี พ.ศ.2501-2504 ชื่อผลงาน คนแก่กับเด็ก, พ.ศ. 2503,

เทคนิคภาพพิมพ์แกะไม้, ไม่ทราบขนาด.

ที่มาภาพ : <http://art2.culture.go.th/index>.



ภาพที่ 3 (ซ้าย)

ผลงานยุคประติมากรรม วัสดุผสม ทศวรรษ 2530 ชื่อผลงาน สิ้นค้าส่งออก,

พ.ศ. 2537, เทคนิคแกะไม้, ขนาด 16.5 x 80.5 x 23 ซม.

ที่มาภาพ : สุจิตต์ "ทวี รัชนิกร จิตรกรรมและ ประติมากรรม"

ณ หอศิลป์มหาวิทยาลัยศิลปากรวังท่าพระ กรุงเทพมหานคร, 2543

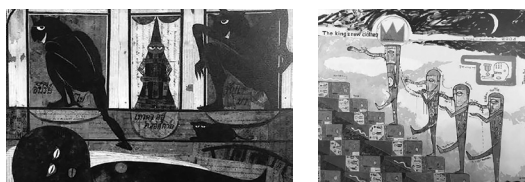
ภาพที่ 4 (ขวา)

ผลงานยุคหลัง 6 ตุลาคม พ.ศ.2519 ชื่อผลงาน ในสังคมแห่งความหวาดกลัว,

พ.ศ. 2520, เทคนิคสีน้ำมันบนผ้าใบ, ไม่ทราบขนาด.

ที่มาภาพ : วิจิตร อภิชาติเกรียงไกร, ศิลปินรากแก้วอีสาน ทวี รัชนิกร ศิลปินแห่งชาติ

สาขาทัศนศิลป์ (จิตรกรรม) ปี พ.ศ. 2548 (นศรราชสีมา: พิมพ์. 2548), 25.



ภาพที่ 5 (ซ้าย)

ผลงานยุคเทคนิคผสมกระดาษข่อย, ใบลาน พ.ศ.2542-2546 ชั้นที่ 2

ชื่อผลงาน การเมืองแบบไทย ๆ , พ.ศ. 2545, เทคนิคหมึกดำ, ขนาด 75 x 100 cm.

ที่มาภาพ : วิจิตร อภิชาติเกรียงไกร, ศิลปินรากแก้วอีสาน ทวี รัชนิกร ศิลปินแห่งชาติ

สาขาทัศนศิลป์ (จิตรกรรม) ปี พ.ศ. 2548 (นศรราชสีมา: พิมพ์ดี. 2548), 67.

ภาพที่ 6 (ขวา)

ผลงานยุคจิตรกรรมสะท้อนสังคมและการเมือง ยุคทศวรรษ 2540, ชั้นที่ 2

ชื่อผลงาน พระราชาผ้าใหม่ หมายเลข 2, พ.ศ. 2547, เทคนิคสีน้ำมันบนผ้าใบ, ขนาด 155 x 185 cm.

ที่มาภาพ : วิจิตร อภิชาติเกรียงไกร, เรื่องของทวี รัชนิกร ผลงานศิลปกรรมของศิลปินแห่งชาติ ทวี รัชนิกร,

กรุงเทพฯ: อมรินทร์พริ้นติ้งแอนด์พับลิชชิ่ง, 2553



ภาพที่ 7 (ซ้าย)

ผลงานยุคจิตรกรรมสะท้อนสังคมและการเมือง ยุคทศวรรษ 2540, ชั้นที่ 3

ชื่อผลงาน หีบสี่เหลี่ยม, พ.ศ. 2548, เทคนิคสีน้ำมันบนผ้าใบ, ขนาด 130 x 130 cm.

ที่มาภาพ : วิจิตร อภิชาติเกรียงไกร, เรื่องของทวี รัชนิกร ผลงานศิลปกรรมของศิลปินแห่งชาติ ทวี รัชนิกร,

กรุงเทพฯ: อมรินทร์พริ้นติ้งแอนด์พับลิชชิ่ง, 2553

ภาพที่ 8 (ขวา)

ผลงานยุคจิตรกรรมสะท้อนเรื่องมนุษย์และสังคมไทย ยุคทศวรรษ 2550-2559, ชั้นที่ 1

ชื่อผลงานหญิงวิกลจริตท้อง, พ.ศ. 2551, เทคนิคสีน้ำมันบนผ้าใบ, ขนาด 100 x 80 cm.

ที่มาภาพ : สุจิตร์นิทรรศการศิลปกรรมเชิดชู เกียรติ ศิลปินแห่งชาติ "เรื่องของทวีรัชนิกรมนุษย์"

ณ หอศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร



ภาพที่ 9 (ซ้าย)

ผลงานยุคจิตรกรรมสะท้อนเรื่องมนุษย์และสังคมไทย ยุคทศวรรษ-2550-2559, ชั้นที่ 2

ชื่อผลงาน สัตว์มนุษย์, พ.ศ. 2553, เทคนิคสีน้ำมันบนผ้าใบ, ขนาด 200 x 350 cm.

ที่มาภาพ : วิจิตร อภิชาติเกรียงไกร, เรื่องของทวี รัชนิกร ผลงานศิลปกรรมของศิลปินแห่งชาติ ทวี รัชนิกร, กรุงเทพฯ: อมรินทร์พริ้นติ้งแอนด์พับลิชชิ่ง, 2553

ภาพที่ 10 (ขวา)

ผลงานยุคจิตรกรรมสะท้อนเรื่องมนุษย์และสังคมไทย ยุคทศวรรษ-2550-2559, ชั้นที่ 3

ชื่อผลงานเปรตปากดาอยู่บนหัว, พ.ศ. 2552, เทคนิคสีน้ำมันบนผ้าใบ, ขนาด 150 x 130 cm.

ที่มาภาพ : สุธิภัตธนิตวรรณการศิลปกรรมเชิดชู เกียรติแห่งชาติศิลปินทวี รัชนิกร

"เรื่องของ มนุษย์" ณ หอศิลป์มหาวิทยาลัยศิลปากร

การออกแบบชุดกิจกรรมประยุกต์ศิลป์เพื่อพัฒนาทักษะการใช้ทัศนธาตุ
สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น

The Design of an Applied Art Activity Package for Developing Skills in Using Visual Elements
for Junior High School Students

นพทัย อริยวัฒน์วงศ์ และ อินทิรา พรหมพันธุ์ Nahathai Ariyawatwong and Intira Phrompan

สาขาวิชาศิลปศึกษา คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย



Received : May 15, 2019

Revised : September 8, 2019

Accepted : September 10, 2019

บทคัดย่อ

งานวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1. พัฒนาชุดกิจกรรมประยุกต์ศิลป์เพื่อพัฒนาทักษะการใช้ทัศนธาตุ 2. เพื่อศึกษาผลของการใช้ชุดกิจกรรมประยุกต์ศิลป์เพื่อพัฒนาทักษะการใช้ทัศนธาตุ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น ด้านผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ด้านพัฒนาการทักษะ การใช้ทัศนธาตุ และความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนด้วยชุดกิจกรรม โดยผู้วิจัย ได้พัฒนาชุดกิจกรรม จำนวน 2 ชุด ได้แก่ ชุดกิจกรรมที่ 1 ทักษะการออกแบบบน หน้ากากงิ้ว ชุดกิจกรรมที่ 2 การออกแบบร่างหน้ากากงิ้วประยุกต์ โดยนำไปให้ผู้ทรงคุณวุฒิ จำนวน 3 ท่านประเมินชุดกิจกรรม ผลการประเมิน คือ ชุดกิจกรรมมีคุณภาพ การวิจัยนี้ได้

นำชุดกิจกรรมมาพัฒนาและนำไปทดลองเบื้องต้น โดยดำเนินการแบบ One Group Pretest-Posttest Design โดยวิธีการสุ่มตัวอย่างแบบแบ่งกลุ่ม ตัวอย่างเป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2/2 โรงเรียนสาธิตจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย จำนวน 17 คน ที่เรียนในรายวิชาทัศนศิลป์ ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนที่เรียนด้วยชุดกิจกรรมประยุกต์ศิลป์มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ในด้านทักษะการใช้ทัศนธาตุ มีพัฒนาการด้านทักษะหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนด้วยชุดกิจกรรมอยู่ในระดับความพึงพอใจมาก

คำสำคัญ ชุดกิจกรรม ประยุกต์ศิลป์ ทักษะ การใช้ทัศนธาตุ

Abstract

The purpose of this research was (1) to develop an applied art activity package for developing skills in using visual elements (2) to study the effects of using an applied art activity package for developing skills in using visual elements for junior high school students. 2.1 The Achievement scores 2.2 The skills of using visual elements. 2.3 Student satisfaction towards learning with activity sets. This research has 2 sets of activities. Set 1 includes visual elements and designing on opera masks. Set 2 focuses on sketch designing of the applied opera masks. The researcher created 2 sets of applied art activities and brought to 3 experts, evaluating both sets of activities. The result is a quality activity set. The sets of activities can be used to study the effect of using this activity set. This research is a pre-experimental design. By implementing a one-group pretest-posttest design by selecting a cluster sampling. The experimental group was 17 mathayomsuksa 2 students from Chulalongkorn University Demonstration Secondary School, who studied in visual art subjects. The research found that the students' post-learning achievement was higher than before, learning at a statistical significance level of .05. In the skills of using visual elements, There was a development of post-learning skills higher than before learning at a statistical significance of .05 and student satisfaction towards learning with activity sets, the level of satisfaction was high.

Key words Activity Package Applied Art Skills Using Visual Elements

บทนำ

ในหลักสูตรการศึกษาวิชาทัศนศิลป์ตามหลักสูตรแกนกลางขั้นพื้นฐาน มีการให้ความหมายของทัศนศิลป์ไว้ว่าเป็นผลงานศิลปะที่สามารถรับรู้ความงามได้จากการมองเห็น โดยเกิดจากการนำทัศนธาตุมาประกอบเข้าด้วยกันให้เป็นรูปทรงที่มีเอกภาพ มีความสอดคล้องความต้องการของผู้สร้างสรรค์ ซึ่งสามารถจำแนกผลงานทัศนศิลป์ได้ เป็นงานจิตรกรรม ประติมากรรม สถาปัตยกรรม และภาพพิมพ์ โดยการทำงานทัศนศิลป์ยังสามารถช่วยพัฒนาอารมณ์ของมนุษย์ให้เป็นคนที่มีสมบูรณ์มากขึ้น โดยเป้าหมายของการศึกษาวิชาทัศนศิลป์ คือ มุ่งพัฒนาให้ผู้เรียนเกิดความรู้ความเข้าใจ มีทักษะวิธีการทางศิลปะ เกิดความซาบซึ้งในคุณค่าของศิลปะ เปิดโอกาสให้ผู้เรียนแสดงออกอย่างอิสระในศิลปะแขนงต่าง ๆ สามารถแบ่งออกเป็น 2 ประเภทใหญ่ คือ งานจิตรศิลป์และงานประยุกตศิลป์ โดยมีความแตกต่างกันที่งานประยุกตจะมุ่งเน้นเรื่องประโยชน์ใช้สอยและความงาม ส่วนงานจิตรศิลป์จะเน้นเรื่องความงามและสุนทรีภาพของงานเป็นหลัก

ในสาระทัศนศิลป์ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น (ม.1-ม.3) มุ่งเน้นคุณภาพผู้เรียนในวิชาทัศนศิลป์ ไว้ดังนี้ รู้และเข้าใจเรื่องทัศนธาตุและหลักการออกแบบและเทคนิคที่หลากหลายในการสร้างงานทัศนศิลป์ 2 มิติ และ 3 มิติ เพื่อสื่อความหมายและเรื่องราวต่าง ๆ ได้อย่างมีคุณภาพ วิเคราะห์รูปแบบเนื้อหาและประเมินคุณค่างานทัศนศิลป์ของตนเองและผู้อื่น สามารถเลือกงานทัศนศิลป์โดยใช้เกณฑ์ที่กำหนดขึ้นอย่างเหมาะสม สามารถออกแบบรูปภาพสัญลักษณ์ กราฟิก ในการนำเสนอข้อมูลและมีความรู้ ทักษะที่จำเป็นด้านอาชีพที่เกี่ยวข้องกับงานทัศนศิลป์ (ตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลาง กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551, 2551)

สามารถสรุปพื้นฐานของการเรียนรู้วิชาทัศนศิลป์ได้ว่ามีทัศนธาตุและการออกแบบหรือการจัดองค์ประกอบศิลป์ เป็นความรู้ทางด้านทฤษฎีที่สำคัญที่ผู้เรียนจะต้องสามารถคิด วิเคราะห์ แก้ปัญหา สื่อสาร และปฏิบัติตามมาตรฐานการเรียนรู้ สามารถสร้างสรรค์งานทัศนศิลป์ตามจินตนาการและความคิดสร้างสรรค์ รวมทั้งวิเคราะห์ วิพากษ์ วิจัยคุณค่างานทัศนศิลป์ ถ่ายทอดความรู้สึก ความคิดต่องานศิลปะอย่างอิสระและประยุกตใช้ในชีวิตประจำวัน รวมไปถึงเข้าใจความสัมพันธ์ระหว่างทัศนศิลป์ ประวัติศาสตร์ และวัฒนธรรม เห็นคุณค่างานทัศนศิลป์ที่เป็นมรดกทางวัฒนธรรม ภูมิปัญญาท้องถิ่น ภูมิปัญญาไทย และสากล ตามตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลาง กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ

หทัยชนันท์ กานต์การันยกุล ได้กล่าวถึงประโยชน์ของชุดกิจกรรม ที่สามารถส่งเสริมการเรียนรู้ของนักเรียน เนื่องจากชุดกิจกรรม คือหนึ่งในนวัตกรรมการศึกษาที่สามารถส่งเสริมการเรียนการสอนได้ เพราะช่วยให้ครูสามารถสอนได้ตรงตามเนื้อหาวิชาและวัตถุประสงค์ของหลักสูตร ช่วยพัฒนาความรู้ความสามารถของนักเรียน ทำให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้อย่างรวดเร็ว และยังช่วยแก้ปัญหาในการเรียนการสอน ในกลุ่มนักเรียนที่มีความแตกต่างกัน รวมทั้งช่วยเพิ่มประสิทธิภาพการเรียนรู้ให้เป็นมาตรฐานเดียวกัน¹

ในรูปแบบการเรียนรู้ทัศนศิลป์ ชุดกิจกรรมเป็นหนึ่งในรูปแบบการเรียนรู้ที่นำมาใช้ เนื่องจากมีการฝึกทักษะและสื่อการสอนอยู่ภายใน ทำให้ผู้เรียนสามารถพัฒนาความรู้และทักษะได้ด้วยตัวเองหรือผู้สอนเป็นคือนำการเรียนรู้ได้ โดยชุดกิจกรรมนั้นประกอบไปด้วย คู่มือการใช้ชุดกิจกรรม โครงสร้างชุดกิจกรรม มาตรฐานการเรียนรู้ ผลการเรียนรู้ สาระสำคัญ จุดประสงค์การเรียนรู้ เนื้อหาการเรียนรู้ เวลาเรียน คำชี้แจงสำหรับครู คำชี้แจงสำหรับนักเรียน แบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน เนื้อหาสาระและสื่อ ได้แก่ ใบความรู้ ใบงาน หรืองานกิจกรรม ที่ผู้สอนมอบหมายให้ผู้เรียนกระทำเพื่อฝึกทักษะและความชำนาญ และมีสื่อหลากหลาย ได้แก่ วิดีทัศน์ การนำเสนอเนื้อหาด้วยการฉาย ใช้ในสอนนักเรียน โดยที่นักเรียนสามารถกลับไปทบทวนและศึกษาเกี่ยวกับสื่อต่าง ๆ ตามความสนใจ เพื่อฝึกทักษะและความชำนาญ จนสามารถนำความรู้ไปใช้ในการแก้ปัญหาในการแก้ปัญหาและประสบความสำเร็จในการเรียน ดังนั้นการทำแบบฝึกจึงเป็นกระบวนการเรียนรู้แบบหนึ่งที่ทำให้นักเรียนได้ลงมือฝึกปฏิบัติ ซึ่งอยู่ภายใต้ กฎเกณฑ์เรื่อง ความต่อเนื่อง การจัดช่วงระดับ และบูรณาการ² นอกจากนี้ปัจจุบันมีรูปแบบแนวความคิดเกี่ยวกับการเรียนด้านการออกแบบ คือ กระบวนการออกแบบเชิงแนวคิด ซึ่งเป็นกระบวนการที่มีการพัฒนามาตั้งแต่ ปี 1960 ซึ่งเป็นการรวบรวมนวัตกรรมที่พัฒนามาจากการคิดสร้างสรรค์ ต่าง ๆ โดยกระบวนการคิดเชิงออกแบบนี้ เน้นให้ผู้สร้างสรรค์ได้ทำความเข้าใจในปัญหาหรือโจทย์ จากนั้นจึงคิดและนำเอาความคิดสร้างสรรค์ หรือแนวทางการแก้ไข มาพัฒนาให้เกิดนวัตกรรมที่ตอบโจทย์กับผู้ใช้และสถานการณ์นั้น ๆ

ในช่วงวัยของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 นั้น อยู่ในช่วงวัยรุ่น มีความคิดเป็นของตนเอง ตามหลักทฤษฎีพัฒนาการทางจิตสังคม 8 ขั้น ของ Erik Erikson วัยรุ่นอยู่ในขั้นที่ 5 คือ ขั้นความเป็นอัตลักษณ์กับความสับสนในบทบาท วัยนี้จะพยายามค้นหาความต้องการที่แท้จริงของตนเอง เรียนรู้บทบาทหน้าที่และพัฒนาความสามารถเฉพาะตน และค้นหาอัตลักษณ์ของตัวเอง การศึกษาในระดับนี้จึงสามารถสอนเรียนรู้ได้หลากหลายรูปแบบ หนึ่งในการเรียนการสอนที่มีความเหมาะสม คือ การเรียนด้วยชุดกิจกรรม ซึ่งคือ การนำสื่อการสอนหลาย ๆ อย่างมาสัมพันธ์กันอย่างเป็นระบบ เพื่อไขว่คว้าความสนใจเนื้อหาและทำให้ผู้เรียนเกิดความเข้าใจ

ที่ลึกซึ้งจากการใช้สื่อประสม ช่วยให้ผู้เรียนมีประสบการณ์จากประสาทสัมผัสที่ผสมผสานและได้ค้นพบวิธีการที่จะเรียนในสิ่งที่ต้องการได้ด้วยตนเองมากยิ่งขึ้น ตามหลักทฤษฎีการเรียนรู้ด้วยการนำตนเอง (Self directed Learning) ที่ให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมหรือถูกกระตุ้นให้มีส่วนร่วมรับผิดชอบ ควบคุมการเรียนรู้และปรับปรุงการเรียนรู้ของตนผ่านกระบวนการเรียนรู้ที่เป็นระบบ มีการกำหนดเป้าหมาย จุดประสงค์ที่จะพัฒนาทักษะการเรียนรู้เพื่อให้บรรลุเป้าหมาย ช่วยพัฒนาทักษะของนักเรียนตามทฤษฎีการเรียนรู้ของไทเลอร์ (Tyler) ได้แบ่งออกเป็น 3 องค์ประกอบที่ทำให้เกิดการเรียนรู้ ได้แก่ 1. ความต่อเนื่อง 2. การจัดช่วงลำดับ 3. บุรณาการ ด้วยเป็นชุดกิจกรรมที่ผู้สอนใช้ในการจัดกิจกรรมภายในห้องเรียน และมีส่วนซึ่งเป็นสื่อการเรียนการสอน เช่น วิดีทัศน์ แบบฝึก และสื่อต่าง ๆ ที่ผู้เรียนสามารถกลับไปทบทวนและเรียนรู้ต่อได้เมื่อผู้เรียนต้องการ เป็นการเสริมสร้างทักษะโดยผู้เรียนสามารถบริหารจัดการฝึกได้ด้วยตนเอง และยังสอดคล้องกับทฤษฎีการเรียนรู้ในยุคศตวรรษที่ 21 ยุคการศึกษาแบบยืดหยุ่นที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ ผู้เรียนสามารถเข้าถึงแหล่งเรียนรู้ที่สนใจได้ง่ายและรวดเร็วต่างจากสมัยก่อน ส่งเสริมให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ได้หลากหลายตามความสนใจ ให้ผู้เรียนได้เรียนรู้จากประสบการณ์จริง และได้ฝึกทักษะกระบวนการคิด การจัดการและสามารถแก้ไขปัญหาที่ต้องเผชิญได้ มีครูทำหน้าที่เป็นผู้ช่วยแนะนำและออกแบบกิจกรรมที่ช่วยให้นักเรียนแต่ละคนสามารถศึกษาตรงตามความต้องการของตนเอง³

จากการสัมภาษณ์ เรื่อง สภาพการเรียนรู้การสอนวิชาทัศนศิลป์ของนักเรียนโรงเรียนสาธิตจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ฝ่ายมัธยม จากอาจารย์ประจำวิชาทัศนศิลป์จำนวน 2 ท่าน ได้แก่ อาจารย์สุจินต์ วัฒนะรัตน์และอาจารย์กษณณชนม์ เปรมนิรันดร์ พบว่าสภาพปัญหาของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น ของนักเรียนโรงเรียนสาธิตจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ฝ่ายมัธยม มีดังนี้

1. ด้านความรู้ความเข้าใจการสร้างสรรคงานให้มีระยะ ความตื้นลึก ซึ่งตรงกับเรื่องน้ำหนักอ่อน-แก่ ในทัศนธาตุ
2. ด้านความรู้ความเข้าใจการวาดภาพสัดส่วนได้ถูกต้องเหมือนจริง ซึ่งตรงกับเรื่องสัดส่วนในการจัดองค์ประกอบศิลป์
3. ด้านทักษะการจัดองค์ประกอบโดยวางจุดเด่นของภาพไว้ตรงกลางเพียงอย่างเดียว รวมทั้งมีเรื่องการจัดวางองค์ประกอบที่แน่นเกินไป ซึ่งตรงกับ เรื่องพื้นที่ว่างในทัศนธาตุและเรื่องความสมดุลในการจัดองค์ประกอบศิลป์
4. ด้านทักษะการใช้สีโดยไม่ผ่านกระบวนการผสมสี ระบายสีจากหลอดโดยตรง ผลงานมีโทนสีที่ไม่กลมกลืน ซึ่งตรงกับเรื่องสีในทัศนธาตุและเรื่องความกลมกลืนในการจัดองค์ประกอบศิลป์

จากการสำรวจทำให้ผู้วิจัยพบว่า สภาพปัญหาทักษะของนักเรียนโรงเรียนสาธิตจุฬาลงกรณ์ ฝายมัธยมนั้น ล้วนมีความเกี่ยวข้องกับการจัดองค์ประกอบศิลป์และทัศนธาตุ โดยควรพัฒนา ทั้งในด้านความรู้ความเข้าใจและด้านทักษะการจัดองค์ประกอบศิลป์ไปพร้อม ๆ กัน

จากการวิเคราะห์ปัญหาดังกล่าว ผู้วิจัยได้ศึกษาและเลือกงานประยุกต์ศิลป์ ประเภททัศนศิลป์ เรื่อง หน้ากากจิ้งจิน เนื่องจากเป็นผลงานศิลปหัตถกรรมท้องถิ่นของจีนที่มีความเป็นเอกลักษณ์ โดยมีการออกแบบและจัดองค์ประกอบศิลป์ได้อย่างลงตัว โดยมีลักษณะการจัดองค์ประกอบ ศิลป์ ในเรื่องความสมดุลแบบสมมาตร ซ้ายขวาเท่ากันเป็นส่วนใหญ่ และแบบสมดุลแบบไม่ สมมาตรก็มีการจัดองค์ประกอบได้ลงตัว โดยมีลักษณะการใช้ทัศนธาตุต่าง ๆ สร้างสรรค์ ลวดลายแสดงถึงลักษณะนิสัย ความรู้สึกของตัวละคร ตามลักษณะของการใช้เส้นและสีเพื่อ สื่อสารอารมณ์ รวมทั้งภาพรวมของหน้ากากจิ้งจินยังมีความละเอียดของลวดลายในระดับปาน กลาง มีความเหมาะสมกับนักเรียนในช่วงวัยมัธยมศึกษาตอนต้น ที่ช่วงอายุนี้นี้จะมีพัฒนาการ ด้านสัดส่วนที่ใกล้เคียงความจริงและมีรายละเอียดมากขึ้น โดยมักแสดงออกโดยเน้นความสัมพันธ์ ทางอารมณ์ ส่วนในด้านการออกแบบ วัยนี้ยังไม่เข้าใจการออกแบบอย่างในระดับเบื้องต้น จึง มีความเหมาะสมที่ชุดกิจกรรมที่สร้างสรรค์ขึ้น จะเป็นการสอนเกี่ยวกับการออกแบบร่าง เพื่อ ที่นักเรียนเข้าใจหลักการ สามารถออกแบบได้ในระดับเบื้องต้น โดยเมื่อนักเรียนได้ใช้ชุด กิจกรรมประยุกต์ศิลป์จะสามารถช่วยแก้ปัญหา ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นตามที่ได้ ทำการสัมภาษณ์ได้ดังนี้ เรื่องสัดส่วน ด้วยในชุดกิจกรรม หน้ากากจะมีรูปทรงพื้นฐานที่แน่นอน โดยมีการออกแบบมาจากสัดส่วนหน้าของมนุษย์ ดังนั้นนักเรียนจะได้เรียนรู้เรื่องของสัดส่วน ตำแหน่งของอวัยวะที่เหมาะสม รวมไปถึงเมื่อนักเรียนได้ใช้ชุดอุปกรณ์เทมเพลต (Template) ในการวาดหน้ากากจิ้ง ซึ่งประกอบไปด้วย 3 แผ่น ได้แก่ แผ่นโครงร่างหน้ากากจิ้งจิน (Chinese Opera Mask Shape Template) ที่มีแผ่นเส้น (Line) และแผ่นรูปร่าง (Shape) ช่วยให้นักเรียน สามารถวางแผนในการจัดองค์ประกอบได้ง่ายมากขึ้น และลดปัญหาเรื่องของการจัดองค์ประกอบ ของภาพในด้านของการจัดองค์ประกอบแน่นเกินไปได้อีกด้วย ทำให้นักเรียนสามารถจัดการ พื้นที่ว่างในทัศนธาตุและจัดความสมดุลได้ดีมากขึ้น ส่วนในปัญหาเรื่องการใช้สีโดยไม่ผ่าน กระบวนการผสมสี ผลงานมีโทนสีที่ไม่กลมกลืน สีโดด ซึ่งตรงกับเรื่องสีในทัศนธาตุและเรื่อง ความกลมกลืนในการจัดองค์ประกอบศิลป์ ในชุดกิจกรรมจะมีการสอนในเรื่องของการใช้สี ทั้งแบบกลมกลืนกัน และแบบตัดกัน เพื่อให้นักเรียนสามารถเลือกใช้สีได้อย่างเหมาะสม กับผลงาน โดยมีการวางแผนชุดสีที่ใช้ ด้วยการทำชุดสี (Colors palate) ให้นักเรียนได้เลือก และผสมชุดสีที่มีความเหมาะสม และเป็นการวางแผนในการซื้อ หรือผสมสีในกระบวนการ ระบายลวดลายได้อย่างเหมาะสม

การนำหน้ากากจิ้งจอกมาเป็นสาระความรู้หลักนั้น จะทำให้นักเรียนจะได้เรียนรู้การออกแบบ หน้ากากจิ้งจอกยุคต้นในแบบของตนเอง เมื่อผ่านการเรียนรู้โดยใช้ชุดกิจกรรม ตรงตามมาตรฐาน การเรียนรู้ของวิชาทัศนศิลป์ ศ. 1.1 ในเรื่องการสร้างสรรค์งานทัศนศิลป์ตามความคิด สร้างสรรค์ และประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน และมาตรฐานที่ 1.2 เรื่องการเห็นคุณค่างาน ทัศนศิลป์ที่เป็นมรดกทางวัฒนธรรม ภูมิปัญญาท้องถิ่น ภูมิปัญญาไทย และสากล

ผู้วิจัยจึงได้เลือกการออกแบบชุดกิจกรรมประยุกต์ศิลป์เพื่อพัฒนาทักษะการใช้ทัศนธาตุ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น นักเรียนสามารถกลับไปทบทวนเนื้อหา ผ่านสื่อวีดิทัศน์ โปรแกรม พาวเวอร์พอยต์ (Power Point) และฝึกฝนทักษะการทำงาน ใบงานต่าง ๆ โดยมีชุดอุปกรณ์ที่ครูสร้างขึ้นเพื่อส่งเสริมการจัดองค์ประกอบศิลป์ของนักเรียน โดยมีเกณฑ์การ ประเมินทักษะความรู้และการใช้ทัศนธาตุอยู่ในตัวชุดกิจกรรม เพื่อนำไปสู่พัฒนาทักษะการใช้ ทัศนธาตุของนักเรียนให้มีความพร้อมต่อการศึกษาศิลปะในชั้นการศึกษาที่สูงขึ้นต่อไป

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อพัฒนาชุดกิจกรรมประยุกต์ศิลป์เพื่อพัฒนาทักษะการใช้ทัศนธาตุ สำหรับนักเรียนชั้น มัธยมศึกษาตอนต้น
2. เพื่อศึกษาผลของการใช้ชุดกิจกรรมประยุกต์ศิลป์เพื่อพัฒนาทักษะการใช้ทัศนธาตุ สำหรับ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น
 - 2.1 ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน
 - 2.2 พัฒนาการทักษะการใช้ทัศนธาตุของนักเรียนหลังใช้ชุดกิจกรรม
 - 2.3 ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนด้วยชุดกิจกรรม

ระเบียบวิธีวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ เป็นลักษณะการวิจัยและพัฒนา (Research and Development) ผู้วิจัยดำเนินการทดลองตามแผนการวิจัยทดลองเบื้องต้น (pre-experimental design) โดยผู้วิจัยมีขั้นตอนในการวิจัยเป็น 2 ตอน ดังต่อไปนี้

ตอนที่ 1 การพัฒนาชุดกิจกรรม

1. ศึกษาสภาพปัญหาของนักเรียนเกี่ยวกับทักษะเรื่องทัศนธาตุและการออกแบบ และศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง
2. พัฒนาชุดกิจกรรมประยุกต์ศิลป์เพื่อพัฒนาทักษะการใช้ทัศนธาตุ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น
3. นำชุดกิจกรรมที่สร้างขึ้นให้ผู้ทรงคุณวุฒิตรวจสอบคุณภาพและความเหมาะสม
4. นำคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญมาแก้ไข ให้ได้ชุดกิจกรรมที่สมบูรณ์

ตอนที่ 2 การนำชุดกิจกรรมไปทดลองใช้

ผู้วิจัยได้กำหนดแบบแผนการวิจัยแบบ One-Group Pretest-Posttest Design ดังแสดงในตาราง

ทดสอบก่อนเรียน	การเรียนรู้ด้วยชุดกิจกรรม	ทดสอบหลังเรียน
O_1	X	O_2

ตารางแบบแผนการวิจัยแบบ One-Group Pretest-Posttest Design

- O_1 คือ การทดสอบก่อนเรียน
X คือ การเรียนรู้ด้วยชุดกิจกรรม
 O_2 คือ การทดสอบหลังเรียน

ตอนที่ 3 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยและการพัฒนาเครื่องมือ

- 3.1 แบบทดสอบก่อนเรียน - หลังเรียน
- 3.2 แบบประเมินผลงาน ทักษะการใช้ทัศนธาตุของนักเรียน
- 3.3 แบบสอบถามความพึงพอใจของผู้เรียน

ขอบเขตการวิจัย

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

- 1.1 ประชากรที่ใช้ คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น ปีการศึกษา 2561

1.2 กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2
โรงเรียนสาธิตจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ปีการศึกษา 2561 ภาคเรียนที่ 2
ห้อง ม.2/2 รวมทั้งหมดจำนวน 17 คน
วิธีการสุ่มตัวอย่างแบบแบ่งกลุ่ม (Cluster sampling)

2. ตัวแปรที่ศึกษา

- 2.1 ตัวแปรต้น คือ ชุดกิจกรรมประยุกต์ศิลป์เพื่อพัฒนาทักษะการใช้ทัศนธาตุ
สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น
- 2.2 ตัวแปรตาม คือ ผลของการใช้ชุดกิจกรรมประยุกต์ศิลป์เพื่อพัฒนาทักษะการใช้ทัศนธาตุ
สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น
ซึ่งมีผลที่ต้องการศึกษาดังนี้
 - 2.2.1 ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน
 - 2.2.2 ทักษะการใช้ทัศนธาตุ
 - 2.2.3 ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนด้วยชุดกิจกรรมประยุกต์ศิลป์เพื่อ
พัฒนาทักษะการใช้ทัศนธาตุ

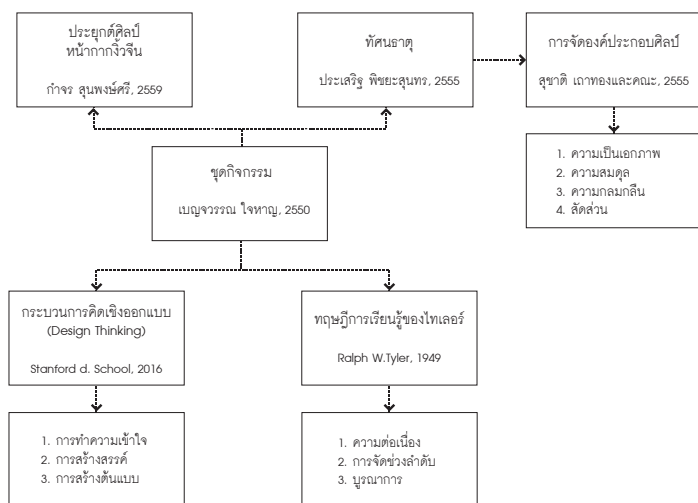
ผลการวิจัย

ตอนที่ 1 การพัฒนาชุดกิจกรรม จำนวน 2 ชุด ได้แก่
ชุดกิจกรรมที่ 1 ทัศนธาตุและการออกแบบบนหน้ากากจิ้ง
ชุดกิจกรรมที่ 2 การออกแบบร่างหน้ากากจิ้งประยุกต์

การสร้างและตรวจสอบคุณภาพชุดกิจกรรมที่ใช้ในการวิจัย

การสร้างชุดกิจกรรมประยุกต์ศิลป์เพื่อพัฒนาการใช้ทัศนธาตุและแผนการจัดการเรียนการสอน

1. ศึกษาหลักสูตร จุดมุ่งหมายของหลักสูตร จุดประสงค์รายวิชา คำอธิบายรายวิชา ขอบเขต
ของเนื้อหา
2. ศึกษารายละเอียดจากเนื้อหา แบบเรียนต่าง ๆ และเอกสารที่เกี่ยวข้อง



3. กำหนดจุดประสงค์เชิงพฤติกรรม กิจกรรมการเรียนการสอนและสื่อการสอน
 4. ทำการสร้างแผนการสอนระยะยาว สำหรับชุดกิจกรรมการเรียนรู้ จำนวน 2 ชุด
 5. นำชุดกิจกรรมและแผนการจัดการเรียนการสอนที่สร้างขึ้นไปปรึกษาอาจารย์ที่ปรึกษาโครงการ
 6. ให้ผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่านตรวจ IOC จากการศึกษาทฤษฎีและได้สร้างชุดกิจกรรมขึ้น
- ผู้วิจัยได้นำไปปรึกษากับอาจารย์ที่ปรึกษา จากนั้นเมื่อนำให้ผู้เชี่ยวชาญด้านทัศนศิลป์ อาจารย์ผู้สอนในรายวิชาทัศนศิลป์ ระดับมัธยมศึกษาตอนต้น ทั้ง 3 ท่านได้แก่
- ผลการประเมินคุณภาพจากผู้ทรงคุณวุฒิทั้ง 3 ท่าน ให้ชุดกิจกรรมที่มีคุณภาพ สามารถนำไปใช้เพื่อศึกษาผลการใช้ชุดกิจกรรมได้

ตอนที่ 2 ผลของการใช้ชุดกิจกรรม

ผู้วิจัยได้ประเมินผลคะแนน การทำแบบทดสอบก่อนเรียนและหลัง ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ห้อง 2/2 จำนวน 17 คน คน มีรายละเอียด ดังนี้

ผลคะแนนของนักเรียนก่อนเรียนและหลังเรียนด้วยชุดกิจกรรมประยุกต์ศิลป์เพื่อพัฒนาทักษะการใช้ทัศนธาตุ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น ชุดกิจกรรมที่ 1 ทัศนธาตุและการออกแบบบนหน้ากากงิ้ว (ด้านความรู้) พบว่ามีคะแนนหลังเรียนสูงกว่าคะแนนก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ($t=8.206, p=.000$)

คะแนนหลังเรียนด้วยชุดกิจกรรมที่ 2 (ด้านทักษะ) พบว่า ผลรวมระดับคะแนนของนักเรียนด้วยชุดกิจกรรมที่ 2 พบว่ามีคะแนนทักษะหลังเรียนสูงกว่าคะแนนก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ($t=8.190, p=.000$)

สามารถเรียงลำดับพัฒนาการทักษะการใช้ทัศนธาตุได้ตามตารางดังต่อไปนี้

อันดับ	ทักษะ	ความก้าวหน้าคะแนน (%)
1	ความเป็นเอกภาพและความกลมกลืน	28
2	ความคิดสร้างสรรค์	24
3	ความสมดุลและความสวยงาม	22
4	สัดส่วน	18

ผลการวิเคราะห์ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อชุดกิจกรรมประยุกต์ศิลป์เพื่อพัฒนาทักษะการใช้ทัศนธาตุสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น พบว่านักเรียนมีความพึงพอใจต่อชุดกิจกรรม ค่าเฉลี่ย = 4.53, S.D. = 0.62 ซึ่งอยู่ในระดับความพึงพอใจมาก

ผลการวิเคราะห์ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อชุดกิจกรรมประยุกต์ศิลป์เพื่อพัฒนาทักษะการใช้ทัศนธาตุ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น (รายด้าน)

ข้อที่	รายการ	$\bar{x}$	S.D.	แปลผล
1	ด้านวัสดุอุปกรณ์ (ชุดอุปกรณ์เทมเพลต (Template) ในการวาดหน้ากากจิ้ง)	4.53	0.62	มากที่สุด
2	ด้านสื่อการสอน	4.47	0.72	มาก
3	ด้านกิจกรรมการเรียนรู้	4.25	0.65	มาก

อภิปรายผลการวิจัย

งานวิจัยครั้งนี้มีจุดประสงค์เพื่อพัฒนาชุดกิจกรรม หรือชุดของสื่อประสมที่มีการนำสื่อและกิจกรรมหลาย ๆ อย่างมาประกอบกันเพื่อใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน โดยมีจุดประสงค์การเรียนรู้การประเมินผลที่ชัดเจน มีแบบฝึก ใบงาน หรือแบบทดสอบ เพื่อให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้อย่างมีประสิทธิภาพจากที่อเมริกา ตรรกา ทการ กล่าวไว้ สอดคล้องกับหลักการในการออกแบบการสร้างชุดกิจกรรม⁴ ชัยวัฒน์ สุทธิรัตน์ กล่าวถึงหลักการในการออกแบบ

การสร้างชุดกิจกรรม โดยมีการสร้างชุดกิจกรรม ดังนี้ 1. ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง 2. ศึกษาเอกสารตามหลักสูตรสถานศึกษาที่กำหนดไว้ 3. ออกแบบชุดกิจกรรม 4. เขียนแผนจัดกิจกรรมการเรียนรู้ 5. สร้างชุดกิจกรรม 6. สร้างเครื่องมือการใช้ชุดกิจกรรม โดยมีองค์ประกอบของชุดกิจกรรม สอดคล้องกับเบญจวรรณ ใจหาญ ได้ให้ความหมาย ชุดกิจกรรม หมายถึง สื่อหรือนวัตกรรมทางการศึกษาที่สร้างขึ้นเพื่อใช้ประกอบการจัดการเรียนรู้ ช่วยให้ผู้เรียนสามารถศึกษาได้ด้วยตนเองตามขั้นตอนที่ระบุไว้ในชุด ตามศักยภาพของผู้เรียนแต่ละคน เพื่อให้บรรลุผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง โดยมีครูเป็นผู้แนะนำให้การศึกษา ผู้วิจัยได้ออกแบบชุดกิจกรรม จำนวน 2 ชุดประกอบไปด้วย 1. คู่มือการใช้ชุดกิจกรรม 2. โครงสร้างชุดกิจกรรม ประกอบด้วย มาตรฐานการเรียนรู้ ผลการเรียนรู้ สาระสำคัญ จุดประสงค์การเรียนรู้ เนื้อหาการเรียนรู้ เวลาเรียน 3. คำชี้แจงสำหรับครู 4. คำชี้แจงสำหรับนักเรียน 5. แบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน 6. เนื้อหาสาระและสื่อ เช่น ใบความรู้ ใบงาน วัสดุทัศน 7. การประเมินผลโดยชุดกิจกรรมทั้งหมดมีหลักในการสร้างตามแนวคิดของทฤษฎีการเรียนรู้ของไทเลอร์ที่ประกอบไปด้วย 1. ความต่อเนื่อง คือ มีกิจกรรมให้ฝึกทักษะสม่ำเสมอ 2. การจัดช่วงลำดับมีการไล่ระดับความยากง่าย 3. บูรณาการ คือ การจัดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อให้ผู้เรียนสามารถพัฒนาบูรณาการทักษะความรู้และการสร้างสรรค์ผลงานเข้าด้วยกันได้อย่างตรงตามเป้าหมาย โดยมีกระบวนการจัดการเรียนรู้ตามทฤษฎี กระบวนการคิดเชิงออกแบบ (Design Thinking) ซึ่งประกอบไปด้วย 1. การทำความเข้าใจโจทย์ 2. การสร้างสรรค์ผลงาน 3. การสร้างต้นแบบเพื่อให้ผู้เรียนได้ทำความเข้าใจเกี่ยวกับโจทย์ในการออกแบบ เพื่อนำไปสู่การสร้างสรรค์ได้อย่างถูกต้อง และสามารถพัฒนาไป โดยภายในเนื้อหา ชุดกิจกรรมที่ 1 มีเนื้อหาเกี่ยวกับหน้ากากจิวจิน ทศนาตุและการออกแบบ เช่น ความเป็นเอกภาพ ความสมดุล ความกลมกลืน และสัดส่วน รวมทั้งเอกลักษณ์ของหน้ากากจิวจิน เพื่อให้ผู้เรียนได้เรียนรู้เกี่ยวกับหน้ากากจิวจิน และรู้จักการวิเคราะห์การใช้ทศนาตุและการออกแบบบนหน้ากากจิวจิน ส่วนชุดกิจกรรมที่ 2 การออกแบบร่างหน้ากากจิวประยุกต์ ได้สอนตามหลักการออกแบบร่าง โดยมีขั้นตอนการสอนตามทฤษฎี เรื่อง กระบวนการคิดเชิงออกแบบ (Design Thinking) ให้นักเรียนออกแบบหน้ากากจิวจินประยุกต์ที่แสดงถึงความเป็นตัวของตัวเอง ภายใต้หัวข้อ "It's me" ซึ่งมีความเชื่อมโยงกับหลักทฤษฎีหลักพัฒนาการทางจิตสังคม 8 ขั้น ทฤษฎีของ Erik Erikson นักจิตวิเคราะห์ ได้ให้ความเห็นว่า วัยรุ่นเป็นวัยที่อยู่ในขั้นที่ 5 คือขั้นความเป็นอัตลักษณ์กับความสับสนในบทบาท (Identity vs. Role Confusion) พยายามค้นหาความต้องการที่แท้จริงของตนเอง เรียนรู้บทบาทหน้าที่ การสร้างโจทย์ที่ให้ผู้เรียนแสดงงานเป็นตัวเอง เมื่อผู้เรียนค้นหาอัตลักษณ์ของตัวเองพบ ก็จะเข้าใจบทบาทหน้าที่ความสามารถของตนได้ดีมากขึ้น

ในด้านผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ด้านของความรู้และด้านทักษะการจัดองค์ประกอบศิลป์ ผลเฉลี่ยรวมระดับคะแนนคะแนนหลังสูงกว่าก่อนเรียน จากคะแนนมีการพัฒนาขึ้น สอดคล้องตรงตามแนวความคิดของหทัยชนันท์ กานต์การันยกุล ประโยชน์ของชุดกิจกรรมว่า “ช่วยพัฒนาความรู้ความสามารถของนักเรียน ทำให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้อย่างรวดเร็ว และยังช่วยแก้ปัญหาในการเรียนการสอน อันเนื่องมาจากความสามารถของนักเรียนแต่ละคน เพิ่มประสิทธิภาพการเรียนรู้ให้เป็นมาตรฐานเดียวกัน”⁸

ด้านทักษะการจัดองค์ประกอบศิลป์ ผู้เรียนมีคะแนนทักษะการใช้ทัศนธาตุหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน เข้าใจเรื่องการจัดองค์ประกอบศิลป์ นำไปสู่การปฏิบัติงาน ได้อย่างมีเอกภาพ และกลมกลืนมากขึ้น สอดคล้องกับผลการวิจัยของ จุฑามาส เรื่องกำ งานวิจัยเรื่อง การสร้างชุดกิจกรรมเพื่อพัฒนาทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์สำหรับเด็กปฐมวัย ที่ผลการวิจัย คือนักเรียนได้คะแนนเฉลี่ย เป็นค่าร้อยละ 90.40 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ การผ่านที่กำหนดไว้ คือ ร้อยละ 60.00⁹ และสอดคล้องกับ กระบวนการคิดเชิงออกแบบ ของ Stanford d.school ตอบโจทย์การออกแบบ ตามขั้นตอน 3 อย่าง ดังนี้ ที่มีการแทรกอยู่ในชุดกิจกรรม

1. การทำความเข้าใจได้ศึกษาโจทย์ที่ได้รับมอบหมายในหัวข้อ ออกแบบหน้ากากจิ้งจอกประยุกต์ ภายใต้หัวข้อ It's me
2. การสร้างสรรค์ นักเรียนได้ทำการออกแบบร่างตามโจทย์
3. การสร้างต้นแบบ การพัฒนาความคิด แล้วนำแบบร่างไปสร้างต้นแบบ หรือหน้ากากด้วยเทคนิคเปเปอร์มาเช่ต่อไป

จากผลการใช้ชุดกิจกรรมพบว่า นักเรียนที่เรียนด้วยชุดกิจกรรมมีคะแนนทักษะการใช้ทัศนธาตุหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน ตรงตามแนวความคิดของ หทัยชนันท์ กานต์การันยกุล (2556) ที่กล่าวถึงประโยชน์ของชุดกิจกรรมว่า ช่วยพัฒนาความรู้ความสามารถของนักเรียน ทำให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้อย่างรวดเร็ว และยังช่วยแก้ปัญหาในการเรียนการสอน อันเนื่องมาจากความสามารถของนักเรียนแต่ละคน รวมทั้งช่วยเพิ่มประสิทธิภาพการเรียนรู้ให้เป็นมาตรฐานเดียวกัน โดยในหลักการจัดองค์ประกอบศิลป์

พบว่านักเรียนมีความพึงพอใจต่อชุดกิจกรรม $M = 4.53$, $S.D. = 0.62$ ซึ่งอยู่ในระดับความพึงพอใจมาก จากตารางโดยรวมนักเรียนมีระดับความพึงพอใจ เมื่อแบ่งตามด้านต่าง ๆ นั้น สามารถไล่ระดับจากมากไปน้อยได้ดังนี้

อันดับที่ 1 ด้านวัสดุอุปกรณ์	อยู่ในระดับความพึงพอใจมากที่สุด
อันดับที่ 2 ด้านสื่อการสอน	อยู่ในระดับความพึงพอใจมาก
อันดับที่ 3 ด้านกิจกรรมการเรียนรู้	อยู่ในระดับความพึงพอใจมาก

โดยมีความพึงพอใจ อันดับที่ 1 คือ ชุดอุปกรณ์เทมเพลต (Template) ทำให้นักเรียนสร้างสรรค์ผลงานได้สะดวกมากขึ้น แสดงให้เห็นถึงความพึงพอใจของนักเรียนต่อชุดอุปกรณ์เทมเพลตในการวาดหน้ากากจิ้ง เพราะชุดอุปกรณ์ทำให้ผู้เรียนสามารถร่างภาพได้รวดเร็ว และจัดองค์ประกอบภาพได้ง่ายมากขึ้น อันดับที่ 2 คือ สื่อการสอนประเภทวีดิทัศน์ช่วยให้นักเรียนเข้าใจกระบวนการสร้างสรรค์ผลงานได้ดีมากขึ้น สอดคล้องกับแนวความคิดของ บุญเกื้อ ควรหาเวช ได้สรุปคุณค่าและประโยชน์ของชุดการสอนที่มีต่อการเรียนการสอนไว้ดังนี้ 1. ช่วยเพิ่มประสิทธิภาพในการเรียน 2. ขจัดปัญหาการขาดแคลนครู ช่วยลดภาระขอครูผู้สอน 3. ช่วยให้ผู้เรียนจำนวนมากได้รับความรู้แนวเดียวกัน¹⁰ แสดงถึงประโยชน์ของสื่อการสอนประเภทวีดิโอ ที่ผู้เรียนสามารถทำการศึกษาซ้ำได้ด้วยตนเองตามความต้องการ และได้เห็นกระบวนการทำงานทีละขั้นตั้งแต่เริ่มจนจบ และมีความพึงพอใจอันดับสุดท้าย คือ นักเรียนได้ฝึกการคิดวิเคราะห์ผลงานก่อนการสร้างสรรค์งานศิลปะ เนื่องจากมีแบบฝึกทักษะให้นักเรียนคิดวิเคราะห์ภายในชุดกิจกรรม

ข้อเสนอแนะที่ได้จากการวิจัย

1. ชุดอุปกรณ์เทมเพลต (Template) ในการวาดหน้ากากจิ้ง ช่วยให้ผู้เรียนสามารถทำผลงานได้รวดเร็วและสะดวกมากขึ้น เหมาะเป็นเครื่องมือสำหรับให้ผู้เรียนใช้เป็นอุปกรณ์ในการช่วยร่างผลงานให้มีความประณีต โดยมีการคิดแบบที่จะร่างไว้ก่อน
2. การใช้ชุดกิจกรรม อาจารย์ผู้สอนจะต้องชี้แจง เกี่ยวกับโจทย์ให้ละเอียดและชัดเจน รวมทั้งควรนำเสนอตัวอย่างผลงานพร้อมแนวความคิด เพื่อให้นักเรียนเข้าใจภาระงาน และสามารถออกแบบได้ตรงโจทย์มากที่สุด
3. ผู้สอนสามารถนำข้อมูลผลการวิจัยครั้งนี้ไปประยุกต์ใช้ในการพัฒนาชุดกิจกรรมกิจกรรมการเรียนการสอนในรายวิชาทัศนศิลป์ เพื่อพัฒนาทักษะการใช้ทัศนธาตุและการออกแบบของนักเรียนให้มีประสิทธิภาพมากขึ้น

ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

1. ด้วยขอบเขตการออกแบบการวิจัยเล่มนี้ มีการทำชุดกิจกรรมการเรียนรู้จำนวน 2 ชุด ได้แก่ ชุดที่ 1 ทักษะธาตุและการออกแบบบนหน้ากากจิ้ง และชุดที่ 2 การออกแบบร่างหน้ากากจิ้งประยุกต์

มีเนื้อหาเน้นพัฒนาผู้เรียนทั้งทางด้านความรู้ความเข้าใจและทักษะการจัดองค์ประกอบศิลป์ ผ่านเรื่องหน้ากากจิ้งจีน ผู้ที่สนใจสามารถนำเรื่องนี้ไปศึกษาและสร้าง ชุดกิจกรรมที่ 3 ที่เกี่ยวกับเรื่อง การสร้างสรรค์ผลงานหน้ากากเปเปอร์มาเช่ เพื่อช่วยพัฒนาทักษะการสร้างสรรค์ผลงานได้อย่างสมบูรณ์

สรุปผลการวิจัย

การออกแบบชุดกิจกรรมประยุกต์ศิลป์เพื่อพัฒนาทักษะการใช้ทัศนธาตุ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น ประกอบด้วย ชุดกิจกรรมที่ 1 ทักษะธาตุและการออกแบบบนหน้ากากจิ้ง และชุดกิจกรรมที่ 2 การออกแบบร่างหน้ากากจิ้งประยุกต์ โดยผลจากการใช้ชุดกิจกรรมหลังจากทดลองกับกลุ่มทดลองแล้ว สามารถสรุปผล ตามจุดประสงค์ของการวิจัยได้ดังนี้

1. การพัฒนาชุดกิจกรรมประยุกต์ศิลป์เพื่อพัฒนาทักษะการใช้ทัศนธาตุ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น ผู้วิจัยได้มีขั้นตอนในการพัฒนาโดยเริ่มจากการศึกษาด้วยการสัมภาษณ์สภาพปัญหา ทักษะธาตุและการออกแบบของนักเรียนสาธิตจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ฝ่ายมัธยมศึกษาอาจารย์ประจำสาระวิชาทัศนศิลป์ จำนวน 2 ท่าน เมื่อได้ศึกษาและวิเคราะห์สภาพปัญหาทักษะของนักเรียนส่วนใหญ่ พบว่ามีความเกี่ยวข้องกับหลักทัศนธาตุพื้นฐาน จึงศึกษาและค้นหาเกี่ยวกับการเรียนการสอนวิชาทัศนศิลป์ที่เหมาะสม โดยศึกษาเกี่ยวกับ เอกสารที่เกี่ยวกับการจัดการเรียนการสอนศิลปะ เช่น หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้ทัศนศิลป์ การจัดองค์ประกอบศิลป์และการออกแบบ รวมทั้งหลักทฤษฎีเกี่ยวกับทัศนศิลป์ ได้แก่ ทักษะธาตุ ประยุกต์ศิลป์ โดยผู้วิจัยได้ทำการศึกษาเกี่ยวกับชุดกิจกรรม ด้วยเป็นหนึ่งวิธีการสอนที่ยึดผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง ผู้เรียนสามารถศึกษาความรู้ได้จากสื่อที่หลากหลายตามความถนัดของตนเอง มีความเหมาะสมที่จะสามารถพัฒนาทักษะของผู้เรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยมีการศึกษาเรื่องจิตวิทยาวัยรุ่น กระบวนการคิดเชิงออกแบบ ทฤษฎีการเรียนรู้ งานวิจัยในประเทศ และงานวิจัยต่างประเทศ

จากการศึกษาเอกสารและงานวิจัยต่าง ๆ เพื่อสร้างชุดกิจกรรมประยุกต์ศิลป์เพื่อพัฒนาทักษะการใช้ทัศนธาตุ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น ที่มีการใช้งานประยุกต์ศิลป์ ประเภททัศนศิลป์ ในเรื่องของหน้ากากงิ้วจีน มาเป็นงานประยุกต์ที่ให้ผู้เรียนได้ศึกษา เพราะมีการออกแบบและจัดองค์ประกอบศิลป์ได้อย่างลงตัว ในเรื่องความสมดุลแบบสมมาตรแบบซ้ายขวาเท่ากันเป็นส่วนใหญ่ และแบบสมดุลแบบไม่สมมาตรก็มีการจัดองค์ประกอบได้ลงตัว โดยมีลักษณะการใช้ทัศนธาตุต่าง ๆ สร้างสรรค์ลวดลายแสดงถึงลักษณะนิสัย ความรู้สึกของตัวละคร จากพื้นฐานของทัศนธาตุเส้นและสี รวมทั้งภาพรวมของหน้ากากงิ้วจีนยังมีความละเอียดของลวดลายในระดับปานกลาง มีความเหมาะสมกับนักเรียนในช่วงวัยมัธยมศึกษาตอนต้น ที่มีพัฒนาการวาดภาพสามารถวาดได้มีรายละเอียดมากขึ้น โดยมักแสดงออกโดยเน้นความสัมพันธ์ทางอารมณ์ ส่วนในด้านการออกแบบ ให้นักเรียนได้เรียนในระดับเบื้องต้น จึงมีความเหมาะสมที่ชุดกิจกรรมที่สร้างสรรค์ขึ้น จะเป็นการสอนเกี่ยวกับการออกแบบร่าง เพื่อที่นักเรียนเข้าใจหลักการและสามารถออกแบบได้ในระดับเบื้องต้น โดยเมื่อนักเรียนได้ใช้ชุดกิจกรรมประยุกต์ศิลป์จะสามารถช่วยแก้ปัญหาของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นตามที่ได้ทำการสัมภาษณ์

เมื่อผู้วิจัยได้สร้างชุดกิจกรรม จำนวน 2 ชุด จึงได้นำไปปรึกษากับอาจารย์ที่ปรึกษาโครงการเพื่อปรับปรุงแก้ไขบางส่วน จากนั้นนำไปให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบคุณภาพของเครื่องมือจำนวน 3 ท่าน ได้แก่ อาจารย์อรทัย ขวณนิยมตระกูล อาจารย์จักษณณ์ธนขันธ์ เปรมนิรันดร์ และอาจารย์คมสันต์ ไฉฉลาด และนำผลของการประเมิน มาแก้ไขพัฒนาชุดกิจกรรมตรงตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ ได้เป็นชุดกิจกรรมที่สมบูรณ์ จำนวน 2 ชุดกิจกรรม ได้แก่ ชุดกิจกรรมที่ 1 ทัศนธาตุและการออกแบบบนหน้ากากงิ้ว ชุดกิจกรรมที่ 2 การออกแบบร่างหน้ากากงิ้วประยุกต์

ตามจุดประสงค์ของการวิจัย 2) เพื่อศึกษาผลของการใช้ชุดกิจกรรมประยุกต์ศิลป์เพื่อพัฒนาทักษะการใช้ทัศนธาตุ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น แบ่งออกเป็น 2.1) พัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในด้านความรู้ ผลเฉลี่ยรวมระดับคะแนนก่อนการเรียนด้วยชุดกิจกรรมที่ 1 อยู่ในระดับที่ปานกลาง ($M = 4.59$, $SD = 1.54$) จากคะแนนเต็ม 10 คะแนน และผลเฉลี่ยรวมระดับคะแนนหลังการเรียนด้วยชุดกิจกรรมที่ 1 ทัศนธาตุและการออกแบบบนหน้ากากงิ้ว อยู่ในระดับที่ดี ($M = 7.53$, $SD = 1.55$) จากคะแนนเต็ม 10 คะแนน โดยมีคะแนนความก้าวหน้าเฉลี่ยต่างกัน ($M = 2.94$, $SD = 0.01$) คะแนน

ในด้านทักษะการจัดองค์ประกอบศิลป์ หลังการเรียนรู้ด้วยชุดกิจกรรมที่ 2 การออกแบบร่างหน้ากากงิ้วประยุกต์ พบว่าคะแนนผลงานก่อนของนักเรียนทุกคนมีคะแนนเฉลี่ยรวมทุกด้านเท่ากับ 23.82 คะแนน คะแนนผลงานหลังเรียนของนักเรียนทุกคนมีคะแนนเฉลี่ยรวมทุกด้านเท่ากับ 33.32 คะแนน และมีคะแนนความก้าวหน้าทั้งหมด เท่ากับ ร้อยละ 23.75 โดยจัดอันดับที่มีความก้าวหน้า 3 อันดับแรก เรียงลำดับดังนี้

อันดับที่ 1 ความเป็นเอกภาพและความกลมกลืน มีคะแนนความก้าวหน้าร้อยละ 28

อันดับที่ 2 ความคิดสร้างสรรค์ มีคะแนนความก้าวหน้าร้อยละ 24

อันดับที่ 3 ความสมดุล มีคะแนนความก้าวหน้าร้อยละ 22

ตามจุดประสงค์ของการวิจัย 2.1 ศึกษาผลการวิเคราะห์ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อชุดกิจกรรมประยุกต์ศิลป์เพื่อพัฒนาทักษะการจัดองค์ประกอบศิลป์ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 พบว่านักเรียนมีความพึงพอใจต่อชุดกิจกรรม ค่าเฉลี่ย = 4.53, SD = 0.62 ซึ่งอยู่ในระดับความพึงพอใจมาก สรุประดับความพึงพอใจนักเรียนรายชื่อได้ดังนี้

ลำดับที่ 1 ชุดอุปกรณ์เทมเพลต (Template) ทำให้นักเรียนสร้างสรรค์ผลงานได้สะดวกมากขึ้น ระดับความพึงพอใจมากที่สุด

ลำดับที่ 2 สื่อการสอนประเภทวีดิทัศน์ช่วยให้นักเรียนเข้าใจกระบวนการสร้างสรรค์ผลงานได้ดีมากขึ้น ระดับความพึงพอใจมากที่สุด

ลำดับที่ 3 ชุดอุปกรณ์เทมเพลต (Template) ทำให้นักเรียนได้ฝึกทักษะการใช้ทัศนธาตุและการออกแบบ ระดับความพึงพอใจมาก

ลำดับที่ 4 นักเรียนได้ฝึกการคิดวิเคราะห์ผลงานก่อนการสร้างผลงานศิลปะ ระดับความพึงพอใจมาก

จากตารางเมื่อแบ่งตามด้านต่าง ๆ นั้นสามารถแบ่งระดับความพึงพอใจได้ดังนี้

อันดับที่ 1 ด้านวัสดุอุปกรณ์ อยู่ในระดับความพึงพอใจมากที่สุด

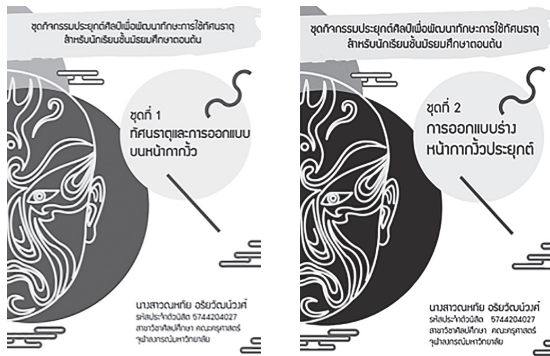
อันดับที่ 2 ด้านสื่อการสอน อยู่ในระดับความพึงพอใจมาก

อันดับที่ 3 ด้านกิจกรรมการเรียนรู้ อยู่ในระดับความพึงพอใจมาก

- 1 หทัยชนันท์ กานต์การันยกุล, "การพัฒนาชุดกิจกรรมการออกแบบทางศิลปะด้วยสมุดร่างภาพตามแนวทฤษฎีคอนสตรัคติวิซึม เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ในนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4" วิทยานิพนธ์ปริญญาโท มหาวิทยาลัยศิลปากร สาขาวิชาทัศนศิลป์ศึกษา, 2556.
- 2 ธนิตย์ เพียรณีนวงศ์, "การพัฒนาแบบฝึกทักษะด้วยตนเองทางทัศนธาตุและองค์ประกอบศิลป์สู่การสร้างงานทัศนศิลป์ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายโรงเรียนเซนต์คาเบรียล", กรุงเทพฯ, วิทยานิพนธ์, มหาวิทยาลัยศิลปากร, 2556.
- 3 พิมพ์พันธ์ เดชะคุปต์ และเพียว ยินดีสุข, "การจัดการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21, พิมพ์ครั้งที่ 2, กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2558.
- 4 เมริกา ตรรกวาทกร, "การพัฒนาชุดกิจกรรมเพื่อส่งเสริมทักษะการคิดสร้างสรรค์สำหรับนักเรียนประถมศึกษา, วิทยานิพนธ์, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, คณะครุศาสตร์, ภาควิชาหลักสูตรและการสอน, สาขาวิชาประถมศึกษา, 2556.
- 5 ชัยวัฒน์ สุทธิรัตน์, 80 นวัตกรรมการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ, กรุงเทพมหานคร: แดเน็กซ์ อินเทอร์เน็ตเปอร์เรชั่น, 2552.
- 6 เบญจวรรณ ใจหาญ, "การศึกษามลการจัดการเรียนรู้ด้วยชุดกิจกรรมฝึกทักษะการจัดการความรู้ทางวิทยาศาสตร์ที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและทักษะการนำเสนอความรู้ทางวิทยาศาสตร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2", สารนิพนธ์, มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, สาขาวิชามัธยมศึกษา, 2550.
- 7 Ralph W. Tyler, Basic principles of curriculum and instruction, (Twenty-ninth impression, 1969) Chicago, IL: The University of Chicago Press, 1949.
- 8 หทัยชนันท์ กานต์การันยกุล, "การพัฒนาชุดกิจกรรมการออกแบบทางศิลปะด้วยสมุดร่างภาพตามแนวทฤษฎีคอนสตรัคติวิซึม เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ในนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4" วิทยานิพนธ์ปริญญาโท วิทยาลัยศิลปากร, สาขาวิชาทัศนศิลป์ศึกษา, 2556.
- 9 จุฑามาส เรืองกำ, "การสร้างชุดกิจกรรมเพื่อพัฒนาทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์สำหรับเด็กปฐมวัย", วิทยานิพนธ์, ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต, บัณฑิตวิทยาลัย, มหาวิทยาลัยเชียงใหม่, 2553.
- 10 บุญแก้ว ควหาเวช, นวัตกรรมการศึกษา, กรุงเทพมหานคร: มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, บางเขน, 2543.

บรรณานุกรม

- จุฑามาส เรืองกำ. "การสร้างชุดกิจกรรมเพื่อพัฒนาทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์สำหรับเด็กปฐมวัย". วิทยานิพนธ์ ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยเชียงใหม่, 2553.
- ชัยวัฒน์ สุทธิรัตน์. 80 นวัตกรรมการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ. กรุงเทพมหานคร: แดเน็กซ์ อินเทอร์เน็ตเพอร์เฟกชัน, 2552.
- ธินิตย์ เพ็ญรมณีวงศ์. "การพัฒนาแบบฝึกทักษะด้วยตนเองทางทัศนธาตุและองค์ประกอบศิลป์สู่การสร้างงานทัศนศิลป์ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายโรงเรียนเซนต์คาเบรียล". กรุงเทพฯ. วิทยานิพนธ์. มหาวิทยาลัยศิลปากร, 2556.
- บุญเกื้อ ควรหาเวช. นวัตกรรมการศึกษา. กรุงเทพมหานคร: มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, บางเขน. 2543.
- เบญจวรรณ ใจหาญ. "การศึกษามูลค่าการจัดการเรียนรู้ด้วยชุดกิจกรรมฝึกทักษะการจัดการความรู้ทางวิทยาศาสตร์ที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและทักษะการนำเสนอความรู้ทางวิทยาศาสตร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2". สารนิพนธ์. มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. สาขาวิชามัธยมศึกษา, 2550.
- พรรณี ทองสุกใส. การพัฒนาชุดการเรียนรู้เรื่องทัศนธาตุ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4. มหาวิทยาลัยศิลปากร. กรุงเทพฯ, 2550.
- พิมพ์พันธ์ เดชะคุปต์ และเพียว ยินดีสุข. การจัดการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2558.
- มานิซ กงกะนันท์. ศิลปะการออกแบบ. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์ CoreFunction, 2549.
- เมริกา ตรรกาทกร. "การพัฒนาชุดกิจกรรมเพื่อส่งเสริมทักษะการคิดสร้างสรรค์สำหรับนักเรียนประถมศึกษา". วิทยานิพนธ์. จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, คณะครุศาสตร์, ภาควิชาหลักสูตรและการสอน. สาขาวิชาประถมศึกษา, 2556.
- หทัยชนันท์ กานต์การันกุล. "การพัฒนาชุดกิจกรรมการออกแบบทางศิลปะด้วยสมุดร่างภาพตามแนวทฤษฎีคอนสตรัคติวิลิซึม เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ในนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4" วิทยานิพนธ์ปริญญาโท. มหาวิทยาลัยศิลปากร. สาขาวิชาทัศนศิลป์ศึกษา, 2556.
- Ralph W. Tyler. Basic principles of curriculum and instruction. (Twenty-ninth impression, 1969) Chicago, IL: The University of Chicago Press, 1949.



ภาพที่ 1 (ซ้าย)

ชุดกิจกรรมที่ 1 ทักษะการออกแบบหน้ากากวัว

ที่มาภาพ : ผู้เขียน

ภาพที่ 2 (ขวา)

ชุดกิจกรรมที่ 2 การออกแบบร่างหน้ากากวัวประยุกต์

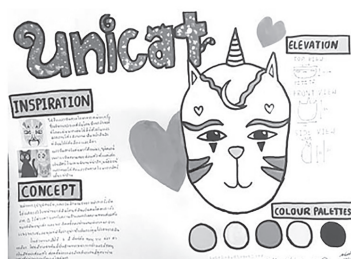
ที่มาภาพ : ผู้เขียน



ภาพที่ 3

ตัวอย่างผลงานหลังการเรียนรู้โดยใช้ชุดกิจกรรมของนักเรียน

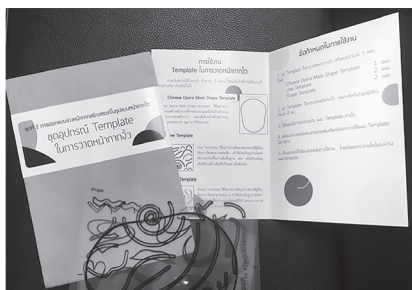
ที่มาภาพ : ผู้เขียน



ภาพที่ 4 และ 5

ตัวอย่างผลงานหลังการเรียนรู้โดยใช้ชุดกิจกรรมของนักเรียน

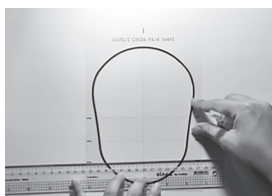
ที่มาภาพ : ผู้เขียน



ภาพที่ 6

ชุดอุปกรณ์เทมเพลต (Template) ในการวาดหน้ากากจิ้ง

ที่มาภาพ : ผู้เขียน



ภาพที่ 7-9

ชุดอุปกรณ์เทมเพลต (Template) ในการวาดหน้ากากจิ้ง

ที่มาภาพ : ผู้เขียน

ศิลปะและการเยียวยาบาดแผลจากสงคราม

Art and War Damaged Healing

พิน สาเสาร์ Pin Sasao

นักศึกษาระดับปริญญาโทบัณฑิต สาขาทัศนศิลป์ คณะจิตรกรรม ประติมากรรมและภาพพิมพ์ มหาวิทยาลัยศิลปากร



Received : April 4, 2019

Revised : August 17, 2019

Accepted : August 22, 2019

บทคัดย่อ

สงครามโลกครั้งที่ 1 ได้สร้างความเสียหายให้กับยุโรปและโลกส่วนอื่น ๆ เป็นอย่างมาก ลักษณะการรบและพัฒนาการของอาวุธในยุคนั้นทำให้ผู้รอดชีวิตในสงครามประสบกับความเสียหายของร่างกาย พิการในส่วนต่าง ๆ โดยเฉพาะอย่างยิ่งบริเวณใบหน้าเนื่องจากสงคราม ในสนามเพลา : ศิลปินหลายคนได้ทำการบันทึกสถานการณ์เอาไว้เป็นผลงานศิลปะชิ้นสำคัญ ในอีกด้านหนึ่งมีนายแพทย์และศิลปินหลายท่านพยายามเยียวยาผู้ที่ใบหน้าเสียหายเหล่านี้ด้วยการทำศัลยกรรมพลาสติกก่อให้เกิดใบหน้าเทียมหลายรูปแบบ บทความนี้มุ่งหมายจะศึกษา ลักษณะการใช้ศิลปะเข้ามาแก้ปัญหาด้วยการออกแบบใบหน้าเทียมสำหรับผู้เสียโฉม ด้วยวิธี

ศึกษาการแก้ปัญหาใบหน้าที่เป็นเอกลักษณ์ แก่ปัญหาสำหรับผู้ป่วยแต่ละคนที่มีโครงสร้างใบหน้าแตกต่างกัน อาการบาดเจ็บเสียโฉมแตกต่างกัน การศึกษาพบว่าหน้ากากเหล่านี้ นอกจากจะทำให้ผู้เสียโฉมสามารถสร้างโอกาสในการมีชีวิตร่วมกับคนทั่วไป ประติมากรที่รับผิดชอบในการปั้นหน้ากากเหล่านี้ยังคำนึงถึงลักษณะเฉพาะของแต่ละบุคคล สร้างสรรค์ผลงาน ที่เหมาะสมกับแต่ละบุคคลอีกด้วย

คำสำคัญ สงครามโลกครั้งที่ 1 ผู้เสียโฉม หน้ากาก ประติมากร

Abstract

World War 1 damaged Europe and the rest of the world dramatically. The fighting scenario and the development of weapons of the period had made the survived soldiers disabled in various ways never found in any previous war. Notably the survivors's disfigured faces which effected directly caused by the trench warfare. A number of artists immortalised these tragic events into poignancy artworks. Doctors and artists collaborated to help these victims with plastic surgery and sculptural technics most advance of the period. This article aimed to study how doctors and sculptors created masks for the disfigured soldiers. A number of analysing a distinctive way of how sculptor studied each specific facies character and specific way of disfiguring, this article found that masks created very well suited to a distinctive face of each handicapped patient. These masks helped creating more chances for patients to mingle normally with the social environment.

Key words World War 1 Disfigure Mask Sculptor

กล่าวนำ

ความขัดแย้งจนก่อให้เกิดสงครามในประวัติศาสตร์มนุษยชาติ ล้วนก่อให้เกิดโศกนาฏกรรม ทั้งฝ่ายปรายชัยและมีชัย ผู้พิชิตอาจเป็นผู้จذابประวัติศาสตร์ ผู้พ่ายแพ้ย่อมยอมรับชะตากรรมเป็นไปตามกลไกแห่งสงคราม ที่บรรดาผู้นำของแต่ละฝ่ายได้นำไพร่พลเข้าสู่สมรภูมิ แต่

ผู้ที่ได้รับผลกระทบต่อร่างกายส่วนใหญ่มักจะเป็นบรรดาพลรบที่โรมันอยู่ในแนวหน้าและประชาชนที่มีถิ่นฐานอยู่ท่ามกลางสนามรบ เมื่อสงครามยุติลง หลายคนต้องกลับบ้านด้วยร่างที่บรจุในหีบห่อห่มคลุมด้วยธงชาติพร้อมเหรียญตรากับบทกวีสดุดีวีรชน แต่นั่นยังอาจนับว่าเป็นโชคดีที่พวกเขาเหล่านั้นไม่ต้องเผชิญกับผลที่ตามมาหลังสงครามที่โหดร้ายไม่น้อยกว่าศัตรูในสนามรบ ผู้โชคร้ายกว่าจำนวนไม่น้อยกลับบ้านพร้อมอวัยวะที่ขาดหายไป ต้องเผชิญกับสงครามความแปลกแยกในบ้านตนเองที่พวกเขาอุทิศชีวิตและร่างกายเพื่อมัน กลายเป็นสิ่งแปลกปลอม ตัวประหลาด หลายภาคส่วนที่ตระหนักถึงข้อกังวลดังกล่าว ได้พยายามหาหนทางเยียวยาบาดแผล โดยเฉพาะการพัฒนาเทคนิคทางการแพทย์ เพื่อหาหนทางนำอวัยวะที่ขาดหายไปกลับคืนสู่ร่างกายผู้พิการอีกครั้ง ให้เหมือนดังก่อนหน้าที่จะเข้าสู่สนามรบ ทั้งด้านความเหมือนและประโยชน์ใช้สอย ซึ่งความพยายามดังกล่าวได้ถูกสะท้อนถ่ายทอดเป็นงานศิลปะจากศิลปินร่วมสมัยสงครามจากทั้งสองฟากฝ่ายของคู่ปรปักษ์

ย้อนกลับไปกว่าหนึ่งทศวรรษสถานการณ์สงครามโลกครั้งที่ 1 (ค.ศ.1914-1918) ได้เริ่มปะทุไปทั่วยุโรป สงครามครั้งนี้มาพร้อมกับเทคโนโลยีอาวุธปืนที่ทันสมัยกว่ายุคก่อนหน้านี้ การถือกำเนิดปืนกลที่มีประสิทธิภาพกว่าไรเฟิล การบาดเจ็บและล้มตายจึงเหลือคณานับ ศิลปินในยุคดังกล่าวได้สะท้อนความเป็นจริงของเรือนร่างอันพิกลพิการของทหารผ่านศึก ชะตากรรมของเหยื่อในสภาพสังคมอันล่มสลายของยุโรปผ่านผลงานจิตรกรรมโดยเฉพาะศิลปินเอ็กเพรสชันนิสม์ (Expressionism) เสมือนการบันทึกประวัติศาสตร์ให้ผู้คนได้ตระหนักถึงหายนะจากการทำลายล้างระหว่างมนุษยชาติด้วยกัน

ท่ามกลางการล่มสลายทางมนุษยธรรม ศิลปินบางส่วนก็ได้มีส่วนร่วมในการเยียวยาบาดแผลทั้งด้านร่างกายและจิตใจให้กับเหยื่อสงครามผู้พิการจากการสัประยุทธ์ ศิลปินได้นำทักษะขั้นสูงทางศิลปะร่วมกับศัลยแพทย์ สร้างใบหน้าเทียมให้ผู้พิการที่เสียโฉมอย่างรุนแรง จนเกินกว่าจะรักษาตามกระบวนการทางการแพทย์ให้หายเป็นปกติได้ ศิลปะการสร้างหน้ากากได้มีส่วนเรียกความมั่นใจ ให้ผู้สูญเสียใบหน้ากลับสู่อ้อมกอดครอบครัวและใช้ชีวิต ในสังคมได้ปกติอีกครั้ง

หลังสงครามสงบการฟื้นฟูสภาพสังคมได้ดำเนินไป ศิลปินที่ผ่านประสบการณ์อันเลวร้ายยังมีส่วนอย่างมากในการสร้างสรรค์สังคมผ่านกระบวนการศิลปะ กระตุ้นให้เกิดความร่วมมือสร้างสรรค์สิ่งแวดล้อม เยียวยาสังคมและโลกใบนี้ ก่อเกิดจิตสำนึกสาธารณะ อีกทั้งศิลปินยังนำเสนอภาพจากสมรภูมิมิมาเป็นแรงบันดาลใจ เพื่อสะท้อนให้ผู้คนร่วมสมัยได้ตระหนักถึงผลของสงครามไม่ควรเกิดขึ้นอีกไม่ว่าจะเป็นส่วนใดบนโลกใบนี้

การศึกษานี้เน้นมุมมองใหม่ต่อผลงานภาพของศิลปะ และวิวัฒนาการของศิลปะที่เข้าไปมีส่วนร่วมในการเยียวยาบาดแผลของสงคราม จนกระทั่งกลายเป็นกระบวนการที่สำคัญควบคู่กับกระบวนการทางการแพทย์ เยียวยาบาดแผลทั้งร่างกายและจิตใจได้ทั้งมีดินามธรรมและรูปธรรม

ศิลปะกับประเด็นเรื่องความพิการจากสงคราม

ภายใต้สถานะ การณ์สงครามอันโหดร้ายดังกล่าวข้างต้น ศิลปินหลายท่านลุกขึ้นมาสร้างสรรค์ผลงานเพื่อทำการวิพากษ์วิจารณ์สงครามนี้อย่างชัดเจน ตัวอย่างเช่น จาคอบ เอพสไตน์ (Jacob Epstein ค.ศ.1880-1995) จาคอบ เอพสไตน์ ประติมากรที่เกิดและศึกษาศิลปะในนิวยอร์ก สหรัฐอเมริกา แต่ใช้ชีวิตและสร้างสรรค์ผลงานในอังกฤษ ได้สร้างประติมากรรมหล่อโลหะที่รูปร่างค่อนข้างล้ำสมัยดูคล้ายหุ่นยนต์ที่ประกอบร่างจากส่วานหรือเครื่องเจาะในอุตสาหกรรมในปี ค.ศ.1913 ที่ชื่อ Torso in Metal (ภาพที่ 1 ซ้าย) ผลงานมีความสูง 3 เมตร ต่อมาเมื่อแสดงนิทรรศการในปี ค.ศ.1916 ขณะที่สงครามกำลังดำเนินไปอย่างดุเดือด เขาได้ฝ่าอันตรายแยกออกไปครั้งหนึ่งเหลือไว้เพียงท่อนบนพร้อมแขนข้างเดียว (ภาพที่ 1 ขวา) เพื่อเจตนาสะท้อนให้เห็นถึงการบาดเจ็บสูญเสียอวัยวะของชายหนุ่มจำนวนมากในสมรภูมิตะหว่างสัมพันธมิตรกับปรัสเซีย (เยอรมัน) ณ สมรภูมิเมืองซอมม์ (Somme) ประเทศฝรั่งเศส ในปี ค.ศ.1916¹

วิลเฮล์ม ไฮน์ริช อ็อตโต ดิกซ์ (Wilhelm Heinrich Otto Dix, 1891-1969) ศิลปินผู้เติบโตมาในครอบครัวชนชั้นแรงงาน เมื่อสงครามโลกครั้งที่ 1 ปะทุขึ้น เขาสัมผัสเข้าเป็นทหารประจำอยู่แนวรบด้านตะวันออก ได้เรียนรู้ทางเขนหลักขั้น 2 และปลดประจำการในปี ค.ศ.1918 ประสบการณ์อันเลวร้ายจากสงครามส่งผลต่อทัศนคติและผลงานของเขาอย่างลึกซึ้ง งานของอ็อตโต ดิกซ์ มักสะท้อนความอัปยศณ์ วิถีชีวิตของชาวเยอรมันอันแสนลำเค็ญในช่วงหลังสงคราม งานศิลปะพุ่งเป้าไปที่ภาพโศกณี ความรุนแรง ความชรา ความตายและความพิกลพิการจากการสูญเสียอวัยวะจากสงคราม² โดยเฉพาะชุดที่ได้สร้างสรรค์ขึ้นในปีค.ศ. 1920 หรือหลังสงครามโลกครั้งที่ 1 ชุดเพียง 2 ปี ได้เผยให้เห็นสภาพความน่าหดหู่หลังสงคราม

ผลงานจิตรกรรมสีน้ำมันบนผ้าใบที่ชื่อ War Cripples (ภาพที่ 2) ในปีค.ศ. 1920 แสดงให้เห็นภาพลักษณ์คน (Image of man) ทหารผ่านศึกเยอรมัน 4 นายที่พิการและกำลังเดินบนท้องถนน ซึ่ง 3 คนแรกขาขาด แต่ที่ใส่ขาเทียมคือ 2 คนแรกพร้อมไม้เท้าค้ำยัน ส่วนอีกคนอยู่บน

รถเข็นขาขาดทั้งสองข้าง ส่วนคนสุดท้ายที่เข็นรถเข็นนั้นดูคล้ายปกติ แต่เมื่อดูภาพส่วนขาข้างที่ก้าวไปข้างหน้าแสดงเป็นเส้นปะ และมีข้อพับที่ผิดธรรมชาติ ศิลปินพยายามบอกเป็นนัย ๆ ว่าคนสุดท้ายที่สวมกางเกงขายาวแต่ข้างในนั้นขาที่ไม่ปกติเช่นกัน นอกจากนี้ยังแสดงให้เห็นว่าทั้งหมดมีใบหน้าที่คล้ายสวมหน้ากากเพื่อปกปิดใบหน้าที่เสียโฉมอย่างเห็นได้ชัด

ผลงานจิตรกรรม The Skat Players (ภาพที่ 3) ค.ศ.1920 เป็นภาพคนเล่นไพ่ โดยคล้ายผู้หญิงหนึ่งคน (ดูจากช่วงหน้าอกที่นูนและเค้าโครงหน้าและรูปศีรษะ) อยู่ในชุดทหารที่ร่างกายเหลือเพียงครึ่งท่อนบน ใบหน้าคล้ายใส่อุปกรณ์ตามคางไว้ มืออีกข้างคล้ายมือเทียม ชายสองคนอยู่ในชุดสูท คนแรกด้านขอบภาพไร้แขนใช้เท้าหนีบไพ่ ส่วนขาอีกข้างใส่ขาเทียม ใบหน้าเสียโฉมปรากฏบาดแผลฉกรรจ์ มีสายห้อยระโยงมาที่โต๊ะคล้ายดั่งอุปกรณ์ในการช่วยพยุง ชายคนกลางใส่ขาเทียมทั้งสองข้าง ใส่คล้ายเผือกคอกและตาเทียม ศีรษะแสดงรอยเย็บหลังผ่าตัด ใช้ปากอันพิการคาบไพ่ บนโต๊ะมีอุปกรณ์สำหรับจับไพ่แสดงถึงแขนสองข้างที่ขาดหายไป³

ผลงานจิตรกรรม Streichholzhaendler (ภาพที่ 4) ค.ศ.1920 แสดงภาพลักษณะชายชราที่ร่างกายปราศจากแขนและขา นั่งอยู่บนทางเท้าท่ามกลางผู้คนสัญจรผ่าน มีสุนัขยืนจ้องอยู่ใกล้ ๆ มีกล่องไม้ห้อยคอคล้ายกับบรรจุสิ่งของสำหรับขายและมีธนบัตรรวมอยู่ในกล่อง งานของ อ็อตโต ดิกซ์ สะท้อนความจริงของเยอรมันหลังสงครามที่ว่า ในประชากร 16 คนจะมีคนพิการอยู่ 1 คน⁴

จิตรกรรมที่ชื่อ Prague Street (ภาพที่ 5) ค.ศ.1920 เป็นภาพชายสองคนที่มีสภาพพิการนั่งอยู่ริมทางเท้า เป็นย่านชุมชนมีผู้คนสัญจรผ่านไปมา ชายชราคนหนึ่งอยู่ในชุดชอมซ่อ ขาสองข้างที่ขาดหายใส่ขาเทียมใส่ล่พันกางเกงขายาว พร้อมกับมือข้างหนึ่งที่ใส่มือเทียม ส่วนอีกคนอยู่ในชุดสีน้ำเงินมีเครื่องหมายกากบาทอยู่บนปกเสื้อ ดูคล้ายกับว่าท่อนล่างของร่างกายขาดหายไป ร่างกายอยู่บนรถเข็นที่คล้ายกับกำลังใช้ไม้ค้ำยันรถเข็นให้เคลื่อนที่ไปข้างหน้าด้วยมือทั้งสองข้าง มีสุนัขเป็นเพื่อนอยู่ด้านล่างของภาพ จากหลังคล้ายร้านเสื้อผ้าหูกที่มีหุ่นโชว์สินค้าเสื้อผ้าชุดชั้นในสตรี ดังศิลปินกำลังเสียดสีประชดประชันเปรียบเทียบ ระหว่างหุ่นโชว์เสื้อผ้าที่ไร้แขนกับผู้คนร่วมสมัยในสังคมเยอรมันที่เต็มไปด้วยผู้พิการและสื่อวิยะเทียม แต่ขณะเดียวกันผู้คนอีกส่วนก็มีชีวิตที่ทรูหราฟุ่มเฟือย

จอร์จ กรือซ (George Grosz, 1893-1959) ศิลปินเยอรมัน เป็นอีกคนหนึ่งที่ได้สะท้อนความพิการของผู้คนร่วมสมัยกับเขาในช่วงสงครามโลกครั้งที่ 1 งานของเขาใช้เส้นที่ลากคล้ายงานของเด็กแต่ชัดเจนในเนื้อหา ผลงานจิตรกรรมทั้งสีน้ำมันและสีน้ำและลายเส้นปากกา ศิลปิน

สะท้อนวิพากษ์วิจารณ์เสียสติ การใช้ชีวิตของนายทหาร นักการเมืองโกงชาติและชนชั้นกลาง
ที่มีวามาน่าสมเพช⁵ ศิลปินได้สร้างผลงานจิตรกรรมสีน้ำมันกระดาษาที่ชื่อ Republican Au-
tomations (ภาพที่ 6) ค.ศ.1920 ที่แสดงรูปลักษณะคน 2 คน โดยคนหนึ่งสวมหมวกมีเลข 12
บนใบหน้าสวมชุดสีน้ำตาลถือธงชาติเยอรมัน โดยมีตะขอแทนมือแสดงถึงการไขว่คว้าเทียม
และขาข้างหนึ่งสวมใส่ขาเทียม ส่วนอีกคนคล้ายหุ่นที่ส่วนศีรษะสูญหาย สวมชุดสีดำชูมือทั้ง
สองข้างที่ข้างหนึ่งด้วนกุดอีกข้างเป็นแขนที่มีแท่งคล้ายเหล็กเส้น ซึ่งเป็นแขนเทียมที่เยอรมัน
ผลิตในช่วงสงครามโลกครั้งที่ 1

เฮนริค โฮร์ล (Heinrich Hoerle, 1895-1936) เป็นอีกผลงานจิตรกรรมจากศิลปินที่ร่วมสมัย
สงครามโลกครั้งที่ 1 ที่ถ่ายทอดความเจ็บปวดจากการสูญเสียอวัยวะและแสดงให้เห็นภาพ
อวัยวะเทียมของยุคสมัย ผลงานจิตรกรรมที่ชื่อ อนุสาวรีย์อวัยวะเทียมนิรนาม (Monument
to Unknown Prostheses, 1930) (ภาพที่ 7) ภาพของเขาลดทอนภาพลักษณะมนุษย์ให้เรียบง่าย
แต่สื่อถึงสัญลักษณ์ที่แสดงออกอย่างชัดเจน แสดงภาพลักษณะ ชาย 3 คน ใส่แขนโลหะเป็น
รูปตะขอยื่นอยู่ด้านข้างกำลังสนทนากัน ซึ่งแขนแบบตะขอนี้ผลิตในอุตสาหกรรมเยอรมัน ส่วน
อีกคนอยู่กึ่งกลางลึกลงออกไปอยู่ในที่ว่าง โดยมีแขนที่ขาดข้างหนึ่งเหนือข้อศอก ส่วนอีกข้าง
ดูเหมือนสวมแขนเทียม ส่วนขาข้างหนึ่งด้วนกุดเหนือเข่าทั้งสองข้าง คล้ายดั่งกำลังนั่งรอขาเทียม
ด้วยความระท้อ หลังสงครามโลกครั้งที่ 1 ยุติลง อัตราส่วนของผู้พิการที่สามารถพบเห็น
ได้ตามท้องถนนของประเทศเยอรมันคือ 1 ต่อ 16 ซึ่งนับว่าสูงมาก ด้วยผลงานศิลปะของ
เฮนริค โฮร์ล นั้นส่วนใหญ่ได้สำแดงด้านมืดและความบกพร่องของประเทศบ้านเกิด ซึ่งขัดต่อ
ความเป็นอารยะตามแนวทางของพรรคนาซี เขาจึงถูกกดดันจนต้องหนีออกจากเยอรมัน

หลุยส์ โจเซฟิน บัวร์ชัวส์ (Louise Josephine Bourgeois, 1911-2010) ประติมากรผู้รังสรรค์
แมงมุมที่มีขาเหยียดยาวระโยงระยางมีชีวิตผ่านช่วงเวลาอันยาวนานของศตวรรษที่ 20 ผ่าน
มหาสงครามโลกทั้งสองครั้ง ย่อมส่งผลต่อแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ ศิลปิน
เกิดที่ปารีส ประเทศฝรั่งเศส ในปีค.ศ. 1911 ในครอบครัวนักธุรกิจสิ่งทอ แรกเริ่มเธอศึกษาใน
ซอร์บอนน์สาขาคณิตศาสตร์ ต่อมาเปลี่ยนมาศึกษาศิลปะ⁶ ในช่วงเวลาในวัยเด็กต้องผ่านช่วง
เวลาของสงครามโลกครั้งที่ 1 ที่ฝรั่งเศสตกอยู่ในสถานะพื้นที่ทางยุทธศาสตร์ที่ต้องแย่งชิง
บรรยากาศของทหารที่กลับจากสนามรบในสภาพที่ร่างกายไม่ครบ 32 ประการ สามารถพบเห็น
ได้ทั่วไป ภาพจำที่ฝังใจนี้มีอิทธิพลต่อตัวเธออย่างมาก จนกระทั่งในเวลาต่อมาน้องสาวของ
เธอ Henriette เกิดอุบัติเหตุที่ขาและติดเชือกจนต้องสูญเสียขาไป ศิลปินจึงสร้างสรรค์ผลงาน
ศิลปะที่เกี่ยวกับขาเทียม แต่งงานของบัวร์ชัวส์นั้นไม่ได้แสดงถึงความหดหู่ระท้อต่อโชคชะตา
แต่คล้ายการปลอบโยนและให้กำลังใจแด่น้องสาว ศิลปินได้ตั้งชื่อผลงานเป็นชื่อเดียวกับน้อง

สาวนั้นคือ Henriette ซึ่งผลงานที่เกี่ยวข้องกับขาเทียมมีอยู่หลายชุด ทั้งงานประติมากรรม แขนกลอยตัว และงานภาพพิมพ์ ตลอดจนงานสร้างขาเทียมในฐานะวัตถุศิลปะ (Art Object) และจากงานขาเทียมนี้เองที่ได้พัฒนาแทรกซึมไปสู่ผลงานอื่น ๆ ที่คล้ายดังอวัยวะที่บิดเบี้ยวหรือขาแมงมุมอันระโยงระยาง

ที่กล่าวมาได้แสดงให้เห็นถึงอิทธิพลที่ความพิการและอวัยวะเทียมในสภาวะของสงคราม ส่งผลต่อแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ศิลปะ ซึ่งศิลปินได้สะท้อนถ่ายทอดออกมาเพื่อสื่อสารกับสังคมผ่านผลงานศิลปะ ทั้งในด้านประติมากรรม จิตรกรรม ศิลปินทำหน้าที่เป็นผู้สังเกตการณ์และจดจาะบันทึกความพิกลพิการ ไม่เพียงแต่ร่างกายมนุษย์แต่หมายรวมถึงความพิการของยุคสมัยสงครามโลกครั้งที่ 1 ที่ได้คร่าชีวิตเหล่าทหารกว่า 8 ล้านคนบาดเจ็บกว่า 21 ล้านคน

ศิลปะและการเยียวยาบาดแผลจากสงคราม

ในสงครามโลกครั้งที่ 1 ที่สู้รบกันแบบสงครามสนามเพลาะ (Trench Warfare) ซึ่งลักษณะการสู้รบและประสิทธิภาพของอาวุธ เป็นสาเหตุสำคัญที่ทำให้ทหารทั้งสองฝ่ายประสบกับความพิการบนใบหน้า กล่าวคือการสู้รบที่ทหารต้องประจำพลอยู่ในคูค่ายสนามเพลาะ แต่เมื่อต้องการทราบความเป็นไปหรือตรวจการณ์ความเคลื่อนไหวของฝ่ายศัตรู จึงต้องโผล่ส่วนหัวขึ้นไปเหนือคันคูซึ่งนั่นเท่ากับเป็นเป้าปืนกลที่เทคโนโลยีได้พัฒนาเพิ่มประสิทธิภาพ ทั้งความแม่นยำและรวดเร็วกว่ากระสุนปืนไรเฟิลยุคก่อนสงคราม ด้วยเหตุนี้จึงมีทหารที่รอดชีวิตแต่ต้องเสียโฉม ใบหน้าบิดเบี้ยวแหว่งจำนวนมาก การเสียโฉมเกิดขึ้นกับทหารทั้งสองฝ่าย ซึ่งทางฝ่ายของเยอรมันนั้น อ็อตโต ดิกซ์ ได้ถ่ายทอดความน่าสะพรึงผ่านผลงานวาดเส้นและจิตรกรรมของเขา ส่วนฝ่ายสัมพันธมิตรก็มีจำนวนมากเช่นกันจนต้องตั้งแผนเฉพาะเพื่อเยียวยารักษาทหารที่บาดเจ็บบนใบหน้าเป็นการเฉพาะ และศิลปะก็ได้มีส่วนอย่างสำคัญยิ่งในการเยียวยาใบหน้าที่ยาวยไป

Sir Harold Gillies ขาวนิวซีแลนด์ ผู้บุกเบิกศัลยกรรมพลาสติกสมัยใหม่ ในขณะที่เขาอายุได้ 32 ปี ได้ทำงานเป็นศัลยแพทย์ที่ลอนดอน ประเทศอังกฤษเมื่อเกิดสงครามเขาอาสาไปเป็นแพทย์สนามที่เบลเยียมและฝรั่งเศส จากการประสบพบเห็นเหล่าทหารที่เสียโฉมบนใบหน้าอย่างน่าสะพรึงด้วยอาวุธชนิดใหม่ และการสังสมประสบการณ์ภาคสนาม จึงมีความมุ่งมั่นที่จะเป็นผู้เชี่ยวชาญในการสร้างใบหน้าขึ้นมาใหม่ (Facial reconstruction) ที่ The 3rd London

General Hospital ในเมือง Wandsworth ซึ่งในตอนแรกเริ่มโครงการเน้นไปที่กระบวนการทางการแพทย์ แต่ยังอ่อนด้อยในเรื่องความละเอียดอ่อนทางศิลปะใบหน้าที่ได้ จึงยังดูหยาบ ไม่เหมือนจริง และนี่จึงเป็นที่มาของกระบวนการสร้างสรรค์ศิลปะบนใบหน้าเพื่อให้เกิดความงามและสุนทริยภาพ แผนกผลิตหน้ากากแก่ผู้ที่มีใบหน้าผิดปกติจึงเกิดขึ้น (Masks for Facial Disfigurement Department)⁷

ฟรานซิส เดอวิน วูด (Francis Derwin Wood RA, 1871-1926) เขาเกิดที่ Lake District ประเทศอังกฤษในปี ค.ศ. 1871 บิดาเป็นชาวอเมริกัน มารดาเป็นชาวอังกฤษ ได้รับการศึกษาศิลปะหลายแห่งโดยเฉพาะด้านประติมากรรมทั้งในสวิสเซอร์แลนด์ เยอรมัน และอังกฤษ เมื่อเกิดสงครามเขาอายุ 44 ปี ซึ่งมากเกินไปที่จะประจำในแนวหน้า จึงสมัครเป็นพลทหารในหน่วยแพทย์ทหารชื่อ The Royal Army Medical Corps ประจำที่ The 3rd London General Hospital โดยเริ่มจากพลทหารรับใช้ดูแลเรื่องความสะอาดทั่วไป ต่อมาเขานำความรู้และทักษะทางศิลปะมาประยุกต์ใช้ก่อเกิดประโยชน์ทางการแพทย์เริ่มจากสร้างเปลือกที่ดีกว่าเก่าก่อน จากนั้นได้นำศิลปะมาสร้างหน้ากากให้แก่ผู้พิการที่เสียโฉม จนใบหน้าไม่อาจกลับคืนสู่สภาพเดิมได้ แม้จะได้รับการรักษาและศัลยกรรมแล้วก็ตามที่ หน้ากากของเขาสร้างมาจากโลหะที่มีน้ำหนักเบาและทนทานกว่าหน้ากากที่สร้างจากยางสังเคราะห์ที่เคยมีมาก่อนหน้า

สภาพใบหน้าของผู้ป่วยที่มารักษาบางรายต้องใช้เวลายาวนาน พวกเขายังไม่พร้อมที่จะเผชิญกับโลกภายนอก ภาพอันน่าหดหู่บนใบหน้าสร้างความสะเทือนใจให้ผู้พบเห็น ถึงกระทั้งว่าในเมืองที่ตั้งของโรงพยาบาลรักษาใบหน้าในอังกฤษ ต้องทาสีมันนึ่งสาธารณะเป็นสีน้ำเงินเพื่อเป็นที่ยับยั้งของผู้เสียโฉมเป็นการเตือนประชาชนทั่วไปว่าที่นั่นดังกล่าวเป็นภาพที่ไม่เจริญตาแก่ ทั้งทั้งโรงพยาบาลห้ามติดกระจกเพื่อไม่ให้เขาเหล่านั้นมองเห็นภาพตนเอง ดังคำบันทึกเกี่ยวกับบรรยากาศในช่วงดังกล่าวจากแพทย์ผู้เกี่ยวข้องว่า “ผลกระทบด้านจิตวิทยาที่มีต่อคนที่ต้องกลายเป็นวัตถุแห่งความน่ากลัวทั้งต่อตนเองและผู้อื่นนั้นสาหัสเหนือคำอธิบาย ความรู้สึกของคนที่ต้องเสียโฉมคือการมองว่าตนเองคือคนแปลกหน้าในโลกของตนเอง เหมือนกับการตกนรกเมื่อต้องรู้สึกว่าเป็นคนแปลกหน้าแม้แต่กับตนเอง”⁸

แม้ศัลยแพทย์จะไขความสามารถอย่างเต็มกำลัง ในการรักษาบาดแผลเพื่อให้ใบหน้ากลับคืนมาเหมือนเดิมมากที่สุด แต่ส่วนใหญ่แล้วบาดแผลจากกระสุนปืนของเยอรมันชนิดใหม่มีประสิทธิภาพการทำลายรุนแรง เกินกว่าจะกลับมาดังเดิมหรือใกล้เคียงได้ และจุดสิ้นสุดทางกระบวนการทางการแพทย์ดังกล่าวจึงเป็นจุดเริ่มต้นและต่อเนื่องของงานศิลปะกับการเยียวยา “งานของฉันเริ่มต้นเมื่อศัลยกรรมสิ้นสุด” (My work begins where the work for the surgeon

is complete) ประโยคที่ ฟานชีส เดอวิน วูด เคยกล่าวไว้ซึ่งหมายถึง เมื่อใบหน้าที่บาดเจ็บจากกระสุนหรือระเบิดถูกรักษาจากศัลแพทย์จนแผลหายดีแล้ว แต่ใบหน้าเหล่านั้นยังมีสภาพที่เหวี่ยง การสร้างหน้ากากเพื่อปกปิดความอัปลักษณ์ด้วยทักษะทางศิลปะของเขาจึงเริ่มต้นขึ้น เขาได้ตั้งหน่วยผลิตหน้ากากในเดือนมีนาคม ค.ศ. 1916 และต่อมาในเดือนมิถุนายน ค.ศ. 1917 ผลงานของเขาถูกตีพิมพ์เผยแพร่ในวารสารทางการแพทย์ของอังกฤษ ในชื่อบทความ The Lancet โดยมีใจความตอนหนึ่ง “ฉันได้ใช้ทักษะที่มีในฐานะประติมากร สร้างใบหน้าของผู้เสียโฉมให้เหมือนกับตอนที่ยังไม่ได้รับบาดเจ็บมากที่สุดเท่าที่จะทำได้ แต่ละรายที่ฉันดูแลมักจะเป็นรายที่สาหัสอย่างมากจนกระทั่งศัลยกรรมพลาสติกต้องยอมแพ้ แต่ผลลัพธ์ไม่ต่างกัน นั่นคือช่วยให้ผู้ป่วยกลับมาใช้ชีวิตมีเกียรตินับถือตนเอง เกิดความมั่นใจและพึงพอใจในตนเอง ภูมิใจในภาพลักษณ์ การปรากฏตัวของพวกเขาไม่ได้สร้างความรู้สึกหดหู่แก่ตัวเองและญาติพี่น้องเพื่อนพ้องอีกต่อไป” ผลงานศิลปะการสร้างหน้ากากเพื่อเยียวยาผู้พิการที่เสียโฉม เป็นที่กล่าวขานในวงการแพทย์ทหารของฝ่ายสัมพันธมิตรโดยเฉพาะศิลปินประติมากรหญิงชาวอเมริกัน แอนนา โคลแมน ลาดด์ (Anna Coleman Ladd ,1878-1939) ที่ได้รับแรงบันดาลใจจาก ฟานชีส เดอวิน วูด

แอนนา โคลแมน ลาดด์ (Anna Coleman Ladd) เกิดในปี ค.ศ.1878 ที่ฟิลาเดเฟีย ประเทศสหรัฐอเมริกาในครอบครัวของชนชั้นสูง เดินทางไปศึกษาศิลปะที่ปารีสประเทศฝรั่งเศสและกรุงโรมประเทศอิตาลี ในปีค.ศ. 1913 ทำงานประติมากรรมโดยมีนิทรรศการเดี่ยวครั้งแรกที่ Gotham Gallery นิวยอร์ก ต่อมาที่วอชิงตันและสถาบันเพนซิลวาเนีย เป็นสมาชิกกลุ่ม The Guild of Boston Artists และสมาคมประติมากรรมแห่งชาติ (The National Sculpture Society) ภายหลังจากที่ได้อ่านเรื่องราวเกี่ยวกับการทำงานของ ฟานชีส เดอวิน วูดในบทความที่ชื่อ ร้านจมูกดีบุก (Tin Noses Shop) อันเป็นฉายาที่เหล่า ทหารผ่านศึกผู้เสียโฉมเรียกขานเชิงตลก ซึ่งที่จริงก็คือ The 3rd London General Hospital ในเดือนธันวาคมปีค.ศ.1917 เธอได้เดินทางมายังฝรั่งเศสเพื่อก่อตั้งสตูดิโอชื่อ The Studio for Portrait Masks สำหรับผลิตหน้ากากให้แก่ทหารที่บาดเจ็บจนใบหน้าผิดรูปขึ้นที่ปารีส โดยได้รับทุนสนับสนุนจากสภาชาวอเมริกันนาม The American Red Cross Studio for Portrait-Masks

แอนนา โคลแมน ลาดด์ ได้รับรับคำชี้แนะอย่างดีจาก ฟานชีส เดอวิน วูด ซึ่งขณะนั้นได้เลื่อนยศเป็นร้อยเอก เธอเลือกสถานที่ก่อตั้งสตูดิโอในกรุงปารีส ซึ่งพื้นที่ในประเทศฝรั่งเศสนั้นถือเป็นแนวหน้าในยุทธศาสตร์ที่คู่สงครามต้องการยึดครอง การเคลื่อนย้ายผู้บาดเจ็บกลับไปยังอังกฤษยังแผนกของ ฟานชีส เดอวิน วูด เป็นไปด้วยความยากลำบากหรือแม้แต่มายังสตูดิโอของ แอนนา โคลแมน ลาดด์ ในปารีสก็เช่นกัน ศิลปินตระหนักถึงบาดแผลทั้งกายและใจของ

ผู้บาดเจ็บบนใบหน้าเป็นอย่างไรดี มีการบันทึกบอกเล่าจากผู้รักษาพยาบาลผู้พิการจากกระสุนเยอร์มันเจาะกะโหลกไว้ว่า “เขานอนหันข้างให้ฉัน แต่ซีกหนึ่งของร่างกายเขากลับไม่เหมือนคนทั่วไป คล้ายมีแฉับเปิดปูดโปนขึ้นบนหน้าผากและริมฝีปากยื่นออกมา แต่จมูกและตาซ้ายหายไป” ด้วยเหตุนี้เธอจึงเอาใจใส่ในเรื่องสถานที่ สร้างสตูดิโอขนาดใหญ่ที่มีแสงสว่างเพียงพอ ผู้ป่วยต้องผ่านสนามหญ้าที่มีพันธุ์ไม้เลื้อยและเต็มไปด้วยรูปปั้น แอนนา โคลแมน ลาดด์ พร้อมผู้ช่วยอีก 4 คน พยายามทำให้บรรยากาศในการรักษาที่เป็นมิตรและให้ผู้ป่วยรู้สึกผ่อนคลาย

การทำงานทั้งของ แอนนา โคลแมน ลาดด์ เป็นงานหนักและยากลำบาก เมื่อต้องทำหน้าที่ากให้เหมือนกับตอนที่ผู้พิการยังไม่เสียโฉมให้มากที่สุด หน้ากากหนึ่งชิ้นต้องใช้เวลาในการผลิตอย่างเอาใจใส่ถึงหนึ่งเดือน กระบวนการเริ่มต้นเมื่อผู้ป่วยหายจากอาการบาดเจ็บจากการผ่าตัดของกระบวนการทางการแพทย์ ก็ถึงคราวของกระบวนการทางศิลปะ เริ่มด้วยการขึ้นแบบใบหน้าของผู้เสียโฉมด้วยการทำพิมพ์ปูนปลาสเตอร์ จากนั้นจึงนำแบบที่ได้มาปรับแต่งด้วยดินเหนียวหรือดินน้ำมัน (Plasticine) ปั้นรูปให้ภาพเหมือนใบหน้าของผู้เสียโฉม ทั้งดวงตาที่หายไปจากเบ้า แก้มเว้า จมูกแหว่งโดยอิงจากอีกซีกใบหน้าที่ยังปกติ ต้นแบบจากดินน้ำมันจะกลายเป็นพื้นฐานของรูปทรงเสมือน ที่อวัยวะอื่นจะถูกต่อตามมาในภายหลัง หน้ากากของ แอนนา โคลแมน ลาดด์ ทำจากทองแดงที่มีความบางอย่างมาก จนมีคนกล่าวถึงสตูดิโอของเธอว่า “ความบางคือบัตรสำหรับเข้าชม” (สตูดิโอของเธอ)

สำหรับบางรายที่บาดเจ็บทั้งใบหน้าที่จะครอบทั้งหน้า แต่ส่วนใหญ่จะปิดบังซีกใดซีกหนึ่งที่บาดเจ็บ เช่นซีกบนหรือซีกล่าง นำหนักของหน้ากากอยู่ประมาณ 4 ถึง 9 ออนซ์ (1ออนซ์=28.35กรัม) และยึดติดกับใบหน้าโดยทำเป็นแว่นตาสวมใส่ และส่วนที่ต้องใช้ทักษะทางศิลปะอย่างมากอีกประการคือ การแต่งแต้มโลหะให้มีสีสันคล้ายผิวหนังมนุษย์ หลังจากใช้สีน้ำมัน เธอได้พัฒนาสารเคลือบแบบแข็งที่มีสีคล้ายเนื้อมนุษย์ เธอจะระบายสีหน้ากากขณะที่ผู้เสียโฉมสวมใส่มันอยู่ เพื่อให้สีบนหน้ากากเหมือนผิวหนังมากที่สุด อีกทั้งต้องระบายสีแก้มของผู้ชายที่โกนหนวดที่จะมีสีเนื้ออมฟ้านิด ๆ รายละเอียดอื่นเช่นคิ้ว ขนตา หนวด ทำมาจากขนจริง ซึ่งแตกต่างจากแผ่นหน้ากากของ ฟานซิส เดอวิน วูด ที่ใช้วิธีการทำจากกระดาษฟอยล์ชิ้นเล็ก ๆ อันเป็นกรรมวิธีในการสร้างรูปปั้นของกรีกโบราณ สตูดิโอของ แอนนา โคลแมน ลาดด์ จึงเป็นที่ยกย่องในความละเอียดอ่อน เหมือนจริงมากกว่าของ ฟานซิส เดอวิน วูด

จนปลายปี ค.ศ.1919 สตูดิโอของเธอผลิตหน้ากากได้กว่า 185 ชิ้น (แต่น้อยกว่าของฟานซิส เดอวิน วูด เนื่องจากแผนกของวูดตั้งมาก่อนและผลิตได้เร็วกว่า แต่ประณีตน้อยกว่าและไม่ทราบจำนวนแน่ชัด) แต่จำนวนดังกล่าวยังถือว่าเล็กน้อยมากหากเทียบกับใบหน้าที่เสียโฉมใน

สงครามโลกครั้งที่ 1 ที่ประมาณว่ามีกว่า 20,000 ราย แอนนา โคลแมน ลาต์ต์ ออกจากฝรั่งเศสในช่วงพักรบต้นปี ค.ศ.1919 เมื่อสภาภาษาดอเมริกันหยุดให้ทุนสนับสนุน และในปีเดียวกันที่แผนกของ ฟานซิส เดอวิน วูด ก็ต้องยุติบทบาทลงเช่นกัน ต่อมาในปี ค.ศ.1932 เมื่อเธอพำนักอยู่อเมริกาเธอได้รับเครื่องหมายเชิดชูเกียรติ Chevalier of the French Legion of Honor และเธอยังคงทำงานประติมากรรมต่อไปแม้จะไม่ได้รับการยอมรับหรือชื่นชมในความโดดเด่นเหมือนงานหน้าากก็ตามที่ เธอเสียชีวิตเมื่ออายุ 60 ปี ในซานตาบาร์บารา ในปี ค.ศ.1939 ส่วน ฟานซิส เดอวิน วูด เมื่อแผนกหน้าากถูกยุบ เขายังคงทำงานประติมากรรมโดยเฉพาะอนุสาวรีย์หลายแห่ง เขาเสียชีวิตในกรุงลอนดอนในปี ค.ศ.1926 เมื่ออายุได้ 55 ปี

ประติมากรทั้งสองได้แสดงให้เห็นประจักษ์ถึงบทบาทใหม่ของศิลปิน ที่ไม่เพียงแต่สังเกตการณ์สร้างสรรค์ศิลปะผ่านแรงบันดาลใจที่ได้จากความพิการและอวัยวะเทียมเท่านั้น พวกเขายังมีส่วนร่วมในการรักษาเยียวยา ร่วมพัฒนาอวัยวะเทียมเคียงบ่าเคียงไหล่กับเหล่าศัลยแพทย์ โดยอาศัยทักษะช่างฝีมือขั้นสูงและนักสร้างสรรค์ศิลปะ ทำหน้าที่เยียวยาบาดแผลความบาดเจ็บจากสงคราม เพื่อให้ทหารผ่านศึกผู้พิการใช้ชีวิตได้อย่างปกติหลังเดินทางกลับบ้าน

เชิงอรรถ

- 1 Kathryn Hughes, Live and Limbs : How Prosthetics Transformed the Art World. The Guardian (online), Jul 15, 2016, เข้าถึงจาก <https://www.theguardian.com/artanddesign/2016/jul/15/lives-and-limbs-how-prosthetics-transformed-the-art-world>
- 2 ภาณุ บุญพัฒนาพงศ์, อะไร(แม่ง)ก็เป็นศิลปะ Art is Art, Art is not Art (กรุงเทพฯ: แชลมอน, 2560), 235-236.
- 3 Francesco Mazzaferro, Otto Dix Briefe [Letters] Introduction by Ulrike Lorenz, Critical edition by Gudrun Schmidt, Part One (online), Apr 2019, เข้าถึงจาก <http://letteraturaartistica.blogspot.com/2017/09/otto-dix.html>
- 4 My Kid Could Paint That, The Match Seller (online), (n.d.) Available from <https://my-kid-could-paint-that.blogspot.com/2012/04/match-seller.html>
- 5 จิระพัฒน์ พิตรปรีชา, โลกศิลปะในศตวรรษที่ 20 (กรุงเทพฯ: เมืองโบราณ, 2545), 263.
- 6 ภาณุ บุญพัฒนาพงศ์, อะไร(แม่ง)ก็เป็นศิลปะ Art is Art, Art is not Art (กรุงเทพฯ: แชลมอน, 2560), 296.
- 7 Cololine Alexander, World War 1 : 100 Years Later. Faces of War, Smithsonian.com (online), Feb 2007, เข้าถึงจาก <https://www.smithsonianmag.com/arts-culture/faces-of-war-145799854/>
- 8 Ibid.

อุสสนาบุญสม

จิระพัฒน์ พิตรปรีชา. *โลกศิลปะในศตวรรษที่ 20*. กรุงเทพฯ: เมืองโบราณ, 2545.

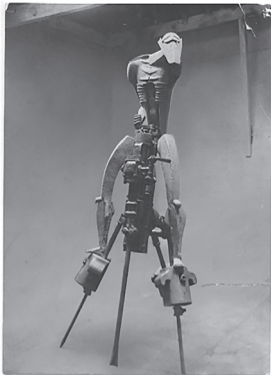
ภาณุ บุญพิพัฒนาพงศ์. *อะไร(แม่ง)ก็เป็นศิลปะ Art is Art, Art is not Art*. กรุงเทพฯ: แชลมอน, 2560.

Alexander, Cololine. *World War 1 : 100 Years Later. Faces of War*, Smithsonian.com (online). Feb 2007 Available from <https://www.smithsonianmag.com/arts-culture/faces-of-war-145799854/>

Hughes, Kathryn. *Live and Limbs : How Prosthetics Transformed the Art World*. *The Guardian* (online). Jul 15, 2016 Available from <https://www.theguardian.com/artanddesign/2016/jul/15/lives-and-limbs-how-prosthetics-transformed-the-art-world>

Mazzaferro, Francesco. *Otto Dix Briefe* (Letters) Introduction by Ulrike Lorenz, Critical edition by Gudrun Schmidt, Part One (online). Apr 2019 เข้าถึงจาก <http://letteraturaartistica.blogspot.com/2017/09/otto-dix.html>

My Kid Could Paint That. The Match Seller (online). (n.d.) เข้าถึงจาก <https://my-kid-could-paint-that.blogspot.com/2012/04/match-seller.html>



ภาพที่ 1

ภาพผลงานประติมากรรมของจาคอบ เอฟสเตนชื่อ Torso in Metal

(ซ้าย) Torso in Metal ปี ค.ศ. 1913 ก่อนแยกส่วน

(ขวา) Torso in Metal ปี ค.ศ. 1916 ผ่าและสร้างชิ้นใหม่

ที่มา :



ภาพที่ 2

ศิลปิน อ็อตโต ดิกซ์

War Cripples

ปีค.ศ.1920

สีน้ำมันบนผ้าใบ

ที่มา :



ภาพที่ 3

ศิลปิน อ็องตวน ดิกซ์

ชื่อภาพ The Skat Players

ปีค.ศ.1920

สีน้ำมันบนผ้าใบ



ภาพที่ 4

ศิลปิน อ็องตวน ดิกซ์

ชื่อภาพ Streichholzhaendler

ปีค.ศ.1920

สีน้ำมันบนผ้าใบ



ภาพที่ 5

ศิลปิน อ็อตโต ดิกซ์

ผลงานที่ชื่อ Prague street

ปีค.ศ. 1920

สีน้ำมันบนผ้าใบ



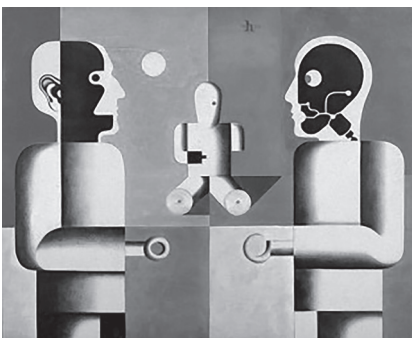
ภาพที่ 6

ศิลปิน จอร์จ กรอส

ผลงานที่ชื่อ Republican Automations

ค.ศ. 1920

สีน้ำมันบนผ้าใบ



ภาพที่ 7

ศิลปิน เฮนริค ไฮด์

ผลงานที่ชื่อ อนุสาวรีย์อวัยวะเทียม

(Monument to Unknown Prostheses, 1930)

สีน้ำมันบนผ้าใบ



ภาพที่ 8

ผลงานที่ระลึกถึงความพิการขาของน้องสาวศิลปินหลุยส์ โจเซฟิน บูร์ชัวส์
(ซ้าย) ประติมากรรมแขวน
(ขวา) ภาพพิมพ์หิน (lithograph)



ภาพที่ 9

ลักษณะการตรวจการจากสนามเพลาะ อันเป็นสาเหตุของการบาดเจ็บ
รุนแรงจนสูญเสียใบหน้า จะสังเกตว่าทหารที่อยู่ด้านหน้าของภาพจะใช้
วัสดุคล้ายกระจกติดดาบปลายปืน ส่องขึ้นเหนือคั่นคูแทนการเอาส่วน
ศีรษะโผล่ขึ้นไปเหมือนทหารอีกสองนายด้านหลังกำลังปฏิบัติ



ภาพที่ 10

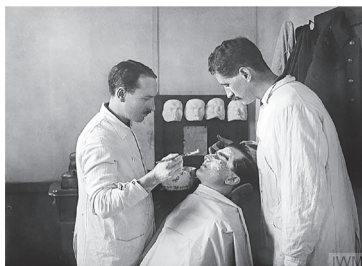
เปรียบเทียบสภาพใบหน้าที่ถูกทำลายจากกระสุนปืน จากภาพสีน้ำของ อ็อตโต้ ดิกซ์ กับภาพถ่ายทหารผ่านศึกสงครามโลกครั้งที่ 1 แล้ว ดูไม่แตกต่างกัน ศิลปินไม่ได้แสดงความรุนแรงเกินจริง ผลงานที่ระลึกถึงความพิการของน้องสาวศิลปินหลุยส์ โจเซฟิน บูร์ชัวส์ (ซ้ายบน) In Memory of Glorious Time, 1924 ศิลปิน อ็อตโต้ ดิกซ์ จิตรกรรมสีน้ำมันกระดาด (ขวามือ) Wounded Soldiers, 1922 ศิลปิน อ็อตโต้ ดิกซ์ จิตรกรรมสีน้ำมันกระดาด (ซ้ายล่าง) ภาพถ่ายทหารพร้อมเหรียญตราที่เสียโฉม (ขวาล่าง) ภาพถ่ายแสดงถึงใบหน้าที่บาดเจ็บแล้วยังไม่หาย



ภาพที่ 11

Sir Harold Gillies

ผู้บุกเบิกศัลยกรรมพลาสติก



ภาพที่ 12

การนำศิลปะมาสร้างหน้ากาก ของ ฟานซีล เดอวิน วูด

(ซ้าย) ฟาน ซีล เดอวิน เป็นแบบเพื่อสอนให้ผู้ช่วยของตนถอดแม่พิมพ์จากใบหน้าของเขา

(ขวา) ฟาน ซีล เดอวิน วูด กำลังสร้างหน้ากากให้ผู้เสียใจ



ภาพที่ 13

การสร้างสรรค์ศิลปะเพื่อการเยียวยาของ แอนนา โคลแมน ลาดด์
(ซ้าย) แอนนา โคลแมน ลาดด์ กำลังแต่งแต้มสีบนหน้ากากให้ใกล้เคียงกับสีของใบหน้า
(ขวา) แอนนา โคลแมน ลาดด์กับผู้ช่วย กำลังตกแต่งหน้ากากให้ทหารผ่านศึกผู้เสียใจ



ภาพที่ 14

ผลผลิตจากกระบวนการศิลปะกับการเยียวยาใบหน้าทหารผ่านศึกที่เสียใจ
(บน) ต้นแบบใบหน้าของผู้เสียใจ โดยการถอดพิมพ์จากใบหน้าอันเจ็บแหว่ง
(ล่าง) หน้ากากที่ผลิตจากวัสดุดีไอของ แอนนา โคลแมน ลาดด์



ภาพที่ 15

ผลงานหน้ากากของ แอนนา โคลแมน ลาดด์

(ซ้าย) ตัวอย่างหน้ากากของ แอนนา โคลแมน ลาดด์ ที่ถูกเก็บรักษาในพิพิธภัณฑ์สมิธโซเนียน สหรัฐอเมริกา
(ขวา) ใบหน้าที่เสียโฉมที่สวมหน้ากากของศิลปิน (ภาพใช้เทคนิคพิเศษเปลี่ยนจากภาพขาวดำ)



ภาพที่ 16

แสดงใบหน้าที่เสียโฉมก่อนและหลังการสวมใส่หน้ากาก

(ซ้าย) เรียวทนต์ทำให้ใบหน้าที่กลมกลืนมีชีวิตชีวา

(ขวา) หน้ากากส่วนใหญ่มักจะทำมาพร้อมกรอบแว่นตาเพื่อสวมใส่ได้สะดวกและเป็นธรรมชาติ



ภาพที่ 17

แสดงใบหน้าที่เสียโฉมก่อนและหลังการสวมใส่หน้ากาก

จะเห็นได้ว่ากรอบแว่นและเรียวทนต์ช่วยแก้ปัญหาใบหน้าได้อย่างชาญฉลาด

ภาพอาหารในประวัติศาสตร์ศิลป์

Food In Art History

สุชาตา โรจนบุตธ *Suchata Rotjanabutr*

นักศึกษาศิลปมหาบัณฑิต สาขาวิชาทัศนศิลป์ คณะจิตรกรรม ประติมากรรมและภาพพิมพ์ มหาวิทยาลัยศิลปากร



Received : July 3, 2019

Revised : August 31, 2019

Accepted : September 3, 2019

บทคัดย่อ

บทความนี้มุ่งศึกษาบทบาทของภาพอาหารในงานศิลปะในประวัติศาสตร์ตั้งแต่อดีตจนถึงสมัยใหม่ เพื่อทำความเข้าใจความหมายโดยนัยที่แฝงอยู่ในภาพอาหารเหล่านี้ วิธีศึกษาเน้นวิเคราะห์งานองค์ประกอบศิลปะ บริบททางสังคม วัฒนธรรมของภาพอาหารที่เคียงข้างกับภาพส่วนอื่น ๆ โดยคัดเลือกภาพจาก 6 ยุค คือ 1.ยุคอียิปต์ (Ancient Egypt) 2.ยุคโรมัน (Ancient Rome) 3.ยุคฟื้นฟูศิลปวิทยาการ (Renaissance) 4.ยุคทองของศิลปะดัตช์ (Dutch Golden Age) 5.ยุคปฏิวัติอุตสาหกรรม (Industrial Revolution) 6.ยุคบริโภคนิยม (Consumerism) จากการ ศึกษาพบว่า ภาพอาหารในงานศิลปะตะวันตกถูกใช้อย่างต่อเนื่องเพื่อแทนความ

หมายโดยนัยทางด้านต่าง ๆ ดังนี้ 1.ภาพอาหารถูกนำมาใช้เป็นสัญลักษณ์ของความเชื่อทางศาสนา 2.ภาพอาหารถูกนำเสนอแทนความอุดมสมบูรณ์ของสังคมหนึ่ง ๆ 3.ภาพอาหารถูกนำเสนอเป็นส่วนหนึ่งของสัญลักษณ์เคียงคู่กับภาพสัญลักษณ์วานิสตัส 4.ภาพอาหารถูกนำเสนอความหมายโดยนัยเพื่อเสียดสีสังคมบริโภคนิยม ซึ่งสามารถนำไปใช้เป็นแนวทางในการศึกษาความหมายของภาพอาหารในงานศิลปะของศิลปินท่านอื่นได้

คำสำคัญ ภาพอาหารในประวัติศาสตร์ศิลป์ ความหมายโดยนัย สัญลักษณ์

Abstract

This article aims to clarify the meanings of food images in Western art history from the ancient to modern time. The images of food were chosen from six art periods: the ancient Egypt, the Greco-Roman, the Renaissance, the Dutch golden age, the modern age and the age of Consumerism. These selected images were analysed by means of art composition and socio-historical contexts. The study found that images of food in Western art history connote 4 meanings: (1) images of food as religious beliefs and rituals, (2) images of food as a certain social fertility, (3) images of food as symbolic forms of vanitas or memento mori, and (4) images of food as consumerism satirical meanings. It can be used as a guide in studies the meaning of food in another artist's artwork.

Keywords sculpturesFood In Art History Connotation Symbolic

ภาพอาหารที่ปรากฏในประวัติศาสตร์ศิลป์

อาหารนั้นถือได้ว่าเป็นส่วนหนึ่งของการก่อตัวของอารยธรรมของแต่ละชนชาติ ซึ่งจะมีลักษณะและเอกลักษณ์เฉพาะตัวที่แตกต่างกันตามแต่ละพื้นที่อันเนื่องมาจากความหลากหลายสภาพแวดล้อมและทรัพยากรที่เอื้ออำนวยให้เกิดภูมิปัญญาของการประยุกต์ ดัดแปลง รวมไปถึงการปรับใช้ จนก่อกำเนิดเป็นอาหารที่ต่างกัน ซึ่งจะสะท้อนถึงสภาพบริบททางสังคม ความเชื่อ ค่านิยม วิถีชีวิต และวัฒนธรรม

นอกจากนี้แล้วอาหารยังมีบทบาทที่สำคัญในแง่มุมทางประวัติศาสตร์ศิลป์ คือ อาหารเป็นหนึ่งในประเด็นที่ถูกหยิบยกขึ้นมาใช้เสมอมาในงานศิลปะ อันเนื่องจากอาหารเป็นสิ่งที่อยู่รอบตัวศิลปิน ซึ่งสามารถหาได้ง่ายในชีวิตประจำวัน โดยภาพอาหารเหล่านี้ทำหน้าที่หลักในการมอบประสบการณ์ด้านสุนทรียะ นอกเหนือจากนั้นแล้ว ผู้วิจัยยังพบว่าภาพอาหารยังทำหน้าที่เป็นสัญลักษณ์ของสังคม และบันทึกวิถีชีวิตและวัฒนธรรมของคนในสังคมนั้น ๆ อาหารบางครั้งทำหน้าที่แสดงความอุดมสมบูรณ์ของแต่ละสังคมเนื่องจากเป็นหนึ่งในเรื่องที่มีมนุษย์ให้ความสนใจอีกทั้งยังเชื่อมโยงวัฒนธรรมและบันทึกเรื่องราวของประวัติของมนุษย์ได้ดีอีกด้วย

บทความนี้จะทำการศึกษา ภาพอาหารที่ปรากฏในงานศิลปะที่มีความโดดเด่นในแต่ละยุคโดยผู้วิจัยเลือกออกมาเป็น 6 ยุคคือ

1. ช่วงยุคอียิปต์ (Ancient Egypt)
2. ช่วงยุคโรมัน (Ancient Rome)
3. ช่วงยุคฟื้นฟูศิลปวิทยาการ (Renaissance)
4. ช่วงยุคทองของศิลปะดัตช์ (Dutch Golden Age)
5. ช่วงยุคปฏิวัติอุตสาหกรรม (Industrial Revolution)
6. ช่วงยุคบริโภคนิยม (Consumerism)

โดยแต่ละยุคนั้นภาพอาหารมีบทบาทหน้าที่ที่แตกต่างกัน มีรายละเอียดดังต่อไปนี้

ช่วงยุคอียิปต์ (Ancient Egypt)

ยุคอียิปต์โบราณหรือ โอยคุปต์ ถือเป็นหนึ่งในอารยธรรมแรกเก่าแก่ของมนุษยชาติเนื่องด้วยปัจจัยทางภูมิศาสตร์ที่อียิปต์มีภูมิประเทศติดกับแม่น้ำไนล์ (the Nile) ซึ่งได้มอบความอุดมสมบูรณ์ให้แก่เมืองแล้ว ยังมีอิทธิพลต่อการก่อกำเนิดวิทยาการต่าง ๆ ส่งผลทำให้อารยธรรมอียิปต์นั้นเจริญรุ่งเรืองทั้งทางสังคม ศาสนา ศิลปวัฒนธรรม เป็นต้น เมื่อก้าวถึงศิลปวัฒนธรรมของช่วงยุคอียิปต์แล้วนั้นจะพบว่า ศิลปวัฒนธรรมนั้นถูกสร้างขึ้นตามจุดประสงค์ทางความเชื่อทางศาสนาและการปกครองเป็นหลัก โดยมีคติความเชื่อว่า ฟาโรห์เปรียบเสมือนเทพเจ้าองค์หนึ่งที่มีวิญญาณที่เป็นอมตะ หากเมื่อครั้งฟาโรห์สิ้นชีพไปแล้วนั้น วิญญาณจะสามารถกลับมาয়ร่างเดิมได้ ซึ่งทำให้เกิดวิธีการดองศพหรือการทำมัมมี่เพื่อให้ร่างคงอยู่ และนอกจากนี้ยังมีการสร้างพีระมิดเพื่อใช้เป็นสถานที่เก็บพระศพ พร้อมกับข้าทาสบริวาร สัตว์

เลี้ยง และสิ่งของเครื่องใช้ต่าง ๆ เพื่อเตรียมพร้อมไว้สำหรับเมื่อครั้งที่วิญญาณนั้นกลับมายังร่างเดิม โดยขนาดความยิ่งใหญ่ของพีระมิดนั้นขึ้นอยู่กับอำนาจของฟาโรห์แต่ละองค์ไป ภายในของพีระมิดยังประดับตกแต่งไปด้วยประติมากรรมรูปปั้นฟาโรห์และมเหสี รวมไปถึงจิตรกรรมที่เป็นภาพบันทึกพระราชกรณียกิจของฟาโรห์และสมาชิกในราชวงศ์ ภาพอาหารก็เป็นส่วนหนึ่งของจิตรกรรมเหล่านี้

ภาพที่ 1 เป็นภาพจิตรกรรมฝาผนัง ภายในสุสานของอาลักษณ์นามว่า เนบ-อุมุน (Nebamun) เป็นภาพจิตรกรรมหุ่นนิ่ง (Still life) ลักษณะภาพแบบสองมิติ (two dimensions) โดยการเขียนภาพอย่างวิจิตรบรรจงบนพื้นสีขาว ซึ่งทำให้ภาพนั้นโดดเด่นขึ้นมา โดยภาพแสดงบันทึกเรื่องราวให้เห็นภาพชีวิตก่อนความตายของเนบ-อุมุนและภรรยาซึ่งเป็นบรรยายภาพของงานจัดเลี้ยงอีกทั้งประดับประดาต้นกกและดอกไม้ซึ่งเป็นสัญลักษณ์ในการต้อนรับของเทพเจ้าอามุน (Amun) เมื่อครั้งชีวิตหลังความตายและประกอบอักษรภาพเฮียโรกลิฟ (Hieroglyph) อันเป็นบทสวดมนต์เกี่ยวกับความตายและรายชื่อสิ่งของที่ จะถวาย อีกทั้งภาพอาหาร (ภาพที่ 2) ประกอบไปด้วย อาหารหลากหลายชนิด เช่น เนื้อสัตว์ส่วนขา เป็ดย่าง ผลมะเดื่อพวงองุ่น ขนมปังรูปแบบต่าง ๆ อีกทั้งขวดไวน์ขนาดใหญ่ที่ตกแต่งด้วยเถาขององุ่น¹ ซึ่งอาหารที่ปรากฏนี้สะท้อนให้เห็นถึงวิถีชีวิตของผู้ที่มีฐานะร่ำรวยในยุคหนึ่งซึ่งมักจะนิยมรับประทานเนื้อสัตว์และไวน์อัน ตรงกันข้ามกับชาวบ้านที่มีฐานะยากจนซึ่งจะนิยมรับประทานเพียงพืชผัก ขนมปังและเบียร์เท่านั้น²

นอกจากที่ภายในสุสานที่เป็นภาพพระราชกรณียกิจราชวงศ์แล้วนั้น ยังมีภาพประชาชนทั่วไปให้ เห็นได้ โดยมักจะเป็นภาพที่สะท้อนให้เห็นถึงวิถีชีวิตความเป็นอยู่ การทำกิจกรรมต่าง ๆ ของชาวอียิปต์อีกด้วย ดังเช่นภาพที่ 2 เป็นภาพแกะสลักบนตุ๊กตาดินเผาจากเมืองเทลเอล อมาร์นา (Tel el Amarna) เป็นภาพครอบครัวชาวอียิปต์ประกอบด้วยผู้ชายผู้หญิงและเด็ก โดยผู้ชายกำลังดื่มเบียร์จากขวดไห ผ่านทางท่อที่ทำจากลำต้นของต้นกก (Papyrus) เนื่องจากด้วยวัตถุดิบในการผลิตเบียร์ของชาวอียิปต์ในสมัยก่อนนั้นประกอบด้วยขนมปังที่อบไม่สุกดีนักซึ่งมีส่วนประกอบจากแป้งข้าวบาร์เลย์ ข้าวฟ่างและข้าวสาลี โดยนำมาผสมกับน้ำทำให้เบียร์ยุคนั้นมีลักษณะที่ขุ่นจึงจำเป็นต้องกรองด้วยผ้าหรือใช้ท่อที่ทำจากต้นกกเพื่อต้ม อีกทั้งเบียร์ยังมีรสหวานที่ได้จากน้ำตาลจากผลไม้หมักหรือน้ำผึ้ง³ ไม่มีฟองและแอลกอฮอล์ไม่แรงนักจึงทำให้ชาวบ้านชาวอียิปต์โบราณมักนิยมดื่มเบียร์กันทุกเพศทุกวัย⁴ แม้แต่เด็กดังที่ปรากฏอยู่ในภาพ

โดยภาพอาหารทั้ง 2 ภาพนั้นแสดงให้เห็นว่าในสมัยอียิปต์มีความอุดมสมบูรณ์อันเนื่องมาจาก

อียิปต์มีแม่น้ำไนล์ (The Nile) ไหลผ่านโดยทุก ๆ ปีแม่น้ำไนล์จะมีน้ำไหลล้นฝั่งซึ่งจะพัดพาเอาโคลนตมที่ประกอบไปด้วยแร่ธาตุที่ช่วยให้พืชเจริญงอกงามทำให้ระบบนิเวศเกิดความอุดมสมบูรณ์พืชพันธุ์เจริญงอกงามได้ง่าย ชาวบ้านสามารถหาผักผลไม้ได้หลากหลายชนิดไม่ว่าจะเป็น ผักกาด ผลแตงต่าง ๆ หัวหอมกระเทียม และถั่วหลากหลายสายพันธุ์ ส่วนผลไม้ก็มีมากมายทั้งทับทิม อินทผลัม แตงโม องุ่น ลูกพลัม ลูกสน และลูกมะเดื่อ นอกจากนี้ที่ชาวบ้านจะเก็บเกี่ยวพืชพันธุ์จากธรรมชาติแล้วนั้นยังเป็นที่จุดเริ่มต้นเรียนรู้ที่จะทำการเกษตรกรรม เริ่มการหว่านเมล็ดพันธุ์ธัญญาหารและถั่วชนิดต่าง ๆ ทั้งถั่วเลนทิล (Lentils) ถั่วฟาวา (Fava beans) ข้าวสาลี ข้าวฟ่างและข้าวบาร์เลย์ที่ชาวอียิปต์ใช้เป็นวัตถุดิบสำคัญในการผลิตขนมปังและเบียร์ซึ่งถือเป็นอาหารหลักของพวกเขา ⁵ นอกจากนี้แหล่งน้ำที่อุดมสมบูรณ์ยังดึงดูดให้สัตว์ต่างพากันมาหากิน เช่น นกเป็ดน้ำและห่าน และแหล่งที่ปลาหลากหลายสายพันธุ์อยู่กันอย่างขุกชุมเหมาะแก่การล่าสัตว์และการทำปศุสัตว์ เช่น แพะ และแกะ เป็นต้น นอกจากนี้แล้วเครื่องดื่มน้ำที่ปรากฏอยู่ในภาพยังทำหน้าที่เป็นสัญลักษณ์แทนสถานภาพของบุคคลภายในภาพนั้นด้วย เช่น ไวน์เป็นเครื่องดื่มที่เป็นนิยมของผู้ที่มีฐานะร่ำรวย ในทางตรงกันข้ามเบียร์ ก็เป็นเครื่องดื่มที่ได้รับความนิยมจากชาวบ้านที่ยากจนเช่นกัน

จิตรกรรมภาพของอาหารในช่วงยุคอียิปต์นั้น ส่วนใหญ่มักจะทำหน้าที่เป็นองค์ประกอบของสัญลักษณ์ความเชื่อทางศาสนา โดยมีประเด็นหลักในการนำเสนอ คือ ความเชื่อชีวิตหลังความตาย ⁶ และยังทำหน้าที่แสดงฐานะของผู้คนในภาพด้วยเช่นกัน นอกจากนี้แล้วในภาพจิตรกรรมที่แสดงรูปอาหารในอียิปต์ยังทำหน้าที่ในการบันทึกเรื่องราวเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นของชนชั้นปกครองหรือ ฟาโรห์ รวมไปถึงชาวบ้านซึ่งสะท้อนให้เห็นถึงความอุดมสมบูรณ์ของบ้านเมืองในช่วงยุคอียิปต์

ช่วงยุคโรมัน (Ancient Rome)

ยุคโรมันโบราณ ศิลปะในกรุงโรมและดินแดนที่เป็นอาณานิคมของโรมันในช่วงปลายของยุค 200 ปีก่อนคริสตกาลจนกระทั่งสิ้นคริสต์ศตวรรษที่ 4 นับเป็นยุคหนึ่งที่มีความรุ่งเรืองทางด้านศิลปกรรมเป็นอย่างมาก เนื่องด้วยศิลปะโรมันส่วนใหญ่ได้รับอิทธิพลมาจากศิลปะกรีกไม่ว่าจะเป็นด้านประติมากรรมงานปั้นด้านสถาปัตยกรรมงานโมเสก รวมไปถึงงานจิตรกรรมตามหลักทัศนียภาพวิทยาในการถ่ายทอดสถาปัตยกรรมและรูปทรงต่าง ๆ เพื่อสร้างมิติลวงตาให้ภาพมีความลึกตื้น ในบางครั้งก็มีลักษณะเทคนิคการใช้แสง หรือบันทึกแสงลงในภาพเพื่อสร้างมิติลวงตาหรือที่เรียกกันว่าเทคนิคทรอมพลุยล์ (Trompe l'oeil) โดยมักจะมีเนื้อหาเป็น

ภาพคน ประเพณีวัฒนธรรม วิถีชีวิตความเป็นอยู่ของผู้คนในสมัยและภาพเกี่ยวกับสถาปัตยกรรมเสียเป็นส่วนใหญ่

ภาพจิตรกรรมที่ค้นพบภายในบ้านของ Julia Felix (ภาพที่ 4) ที่เมืองปอมเปอี (Pompeii) ประเทศอิตาลี เทคนิคปูนเปียก (Fresco) มีการจัดองค์ประกอบให้ภาพน่าดูที่ไล่ผลไม้มากมายชนิดประกอบไปด้วยผลควินซ์ (Quince) ทับทิม แอปเปิลพวงองุ่นที่วางเคียงคู่กับผลไม้เคี้ยวโดยการใส่สีเข้มเพื่อให้เกิดความเด่นชัดของฉาคน้ำ ต่างจากมุมมองทางขวามือเป็นขวตให้ใส่ไวน์ ฟิงอยู่กับโถที่ใส่ลูกพรุนโดยทั้งคู่ทำจากดินเหนียว โดยภาพนี้ถูกเขียนขึ้นเพื่อใช้ในการประดับตกแต่งห้องจัดเลี้ยงภายในบ้านพักอาศัย เพื่อทำหน้าที่แทนเจ้าบ้านในการแสดงถึงความยินดีที่ได้ต้อนรับแขกที่มาเยี่ยมเยียนบ้าน

งานโมเสก (Mosaic) บนพื้น (ภาพที่ 5) ที่ตกแต่งด้วยกระเบื้องขนาดเล็กหรือเทลเซอเร (Tesserae) ภาพบรรยายการจัดเลี้ยงอาหารเย็น (Convivium ในความหมายของภาษาละตินนั้นหมายถึง การอยู่ร่วมกัน) รับประทาน และดื่มกันอย่างครื้นเครง ซึ่งการจัดเลี้ยงนี้เป็นประเพณีที่เจ้าบ้านจะจัดเลี้ยงอย่างหรูหราเพื่อให้แขกที่มาเยี่ยมเยือนประทับใจ ไม่ว่าจะเป็นการตกแต่งประดับประดาห้องอาหารด้วยจิตรกรรมฝาผนัง ประดับพื้นด้วยโมเสก ตั้งประติมากรรมปูนปั้นทำให้ห้องรับประทานอาหารเป็นห้องที่รวบรวมศิลปะชั้นเลิศไว้ นอกจากนั้นแล้วอาหารที่มีความสำคัญเช่นกัน ดังที่ปรากฏในภาพมีสัตว์ปีกที่ปรุงแล้ว โดยปกติเนื้อสัตว์ที่ใช้ในการจัดเลี้ยงมักจะเป็นเนื้อกระต่าย หมูป่าเป็นหลัก หากแต่ถ้าเจ้าบ้านที่มีฐานะร่ำรวยต้องการแสดงเกียรติยศก็มักต้องการนำเสนอความแปลกใหม่ให้กับแขก โดยมักจะเปลี่ยนเป็นเนื้อของห่าน, เป็ด, นกกาเหว่า, นกกางเขน, นกฟิราบ, นกกระทา, นกกระจอกเทศ, หรือแม้กระทั่งนกฟลามิงโก นกยูง นกกระเรียน นกแก้ว นกเกาะคอนและหนูคอร์มาส์ (Dormice) ซึ่งเป็นสัตว์หายากในยุคนั้นก็ตาม^๑ และเมื่อมองไปบริเวณพื้นก็จะพบเศษอาหารซึ่งเป็นไปตามธรรมเนียมหากการจัดเลี้ยงนั้นมีความสนุกสนานมากแค่ไหน แขกก็มักจะโยนเศษอาหารลงบนพื้นเท่านั้น นอกจากนั้นแล้วจะขาดไวน์ไปไม่ได้เนื่องจากไวน์เป็นเครื่องดื่มประจำชาวโรมันที่มีฐานะมั่งคั่ง^๒

โดยภาพอาหารที่ปรากฏในงานจิตรกรรมของช่วงยุคโรมันจำนวนมากนั้น ทำให้ที่ในการแทนความอุดมสมบูรณ์และมีอาหารอย่างล้นเหลือของชาวโรมันชั้นสูง อีกทั้งยังสะท้อนการให้ความสำคัญกับอาหาร มีอาหาร รวมไปถึงกิจกรรมที่เกิดขึ้นระหว่างการรับประทานอาหารในช่วงยุคสมัยโรมัน

ช่วงยุคฟื้นฟูศิลปวิทยาการ (Renaissance)

ระหว่างยุคฟื้นฟูศิลปวิทยาการ (Renaissance) นอกเหนือจากการค้นคว้าหาแนวทางการวาดภาพลงตาด้วยเทคนิคทัศนียวิทยา ในแง่เนื้อหา นอกเหนือจากงานทางศาสนาที่เป็นเนื้อหาหลักของงานศิลปะในทุกแขนง ในงานจิตรกรรมมีการขยายตัวไปหลากหลายแนวทาง เช่น การนำตำนานดั้งเดิมมาเป็นเนื้อหาตัวอย่าง เช่น ภาพกำเนิดวินัสของซานโดร บอตติเชลลี (Sandro Botticelli) การวาดภาพเหมือนของบุคคลสำคัญ และการวาดภาพสิ่งของในชีวิตประจำวันที่เรียกว่ารวม ๆ ว่าหุ่นนิ่ง เช่น แจกันดอกไม้ ในกลุ่มนี้มีคนสนใจเรื่อง ภาพวาดอาหาร เป็นการเฉพาะ จูเซปเป อาร์ซิมโบลโด Giuseppe Arcimboldo (ค.ศ.1526 or 1527 - 1593) จิตรกร ชาวอิตาลีทำงานให้แก่ราชสำนักในกรุงเวียนนาและปราก เขียนภาพเหมือนชุดบุคคลครึ่งตัวอันวิจิตรพิสดาร โดยประกอบขึ้นมาจากภาพผัก ผลไม้ต่าง ๆ มาผสมเป็นองค์ประกอบแสดงเครื่องหน้าบุคคล มีผลงานหลากหลายภาพ เช่น ชุดฤดูฤดู (The Four Seasons) ประกอบไปด้วย ฤดูใบไม้ผลิ (Spring, ค.ศ.1563) (ภาพที่ 7), ฤดูร้อน (The Summer, ค.ศ.1563) (ภาพที่ 6) ฤดูใบไม้ร่วง (Autumn, ค.ศ.1573) (ภาพที่ 8), ฤดูหนาว (The Winter, ค.ศ.1573) (ภาพที่ 9) ซึ่งใช้โทนสีของดอกไม้และผลไม้แสดงบรรยากาศความสดใสหรือแห้งเหี่ยวตามฤดูนั้น ๆ เพื่อเป็นสัญลักษณ์แทนความอุดมสมบูรณ์ทางการเกษตรในช่วงฤดูกาลต่าง ๆ

ตัวอย่างภาพ Summer (ภาพที่ 6) ของ จูเซปเป อาร์ซิมโบลโด ภาพที่เขียนด้วยเทคนิคสีน้ำมันบนแผ่นไม้เป็นภาพเหมือนบุคคลผู้หญิง รายละเอียดของภาพประกอบไปด้วยพืช ผัก ผลไม้ นานาชนิด ดังนี้ บริเวณแก้มเป็นผลลูกพีชขนาดใหญ่ ผลควินซ์ (Quince), กระเทียม, หอมหัวใหญ่ หัวบีทสีเหลืองและมะเขือสีขาว ส่วนบริเวณริมฝีปากเป็นผลเชอร์รี่ ส่วนผักถั่วลิสงเตาที่เปิดออกจนเห็นเมล็ดเรียงกันคล้ายฟัน จมูกคือผลแตงกวาป้า ส่วนหูแทนด้วยผักข้าวโพดคางเป็นผลลูกแพร์ ดวงตาส่องประกายออกมานั้นคือ ผลของลูกเชอร์รี่วางขนานด้วยผลแพร์บนและล่าง และแต่งกายด้วยเสื้อคลุมที่ทอจากหญ้าฟาง ถักทอลวดลายให้เห็นเป็นข้อความว่า Giuseppe Arcimboldo เหมือนดังลายเซ็นของเขาและหมายเลข 1563 ซึ่งเป็นปีที่วาดภาพซัมเมอร์นี้ถูกเขียนขึ้นและประดับด้วยดอกอาร์ติโชก (Artichoke) ส่วนหมวกทำประกอบจาก เชอร์รี่ มะเขือม่วง องุ่น ลูกพลัม แดง ราสเบอร์รี่และแบล็คเบอร์รี่¹⁰ ทั้งหมดนี้ล้วนแต่เป็นผลไม้ที่กำลังสุกอม ไร่ซึ่งดำหนิใด ๆ ทำให้เห็นถึงฤดูร้อนอันอุดมสมบูรณ์ในเมือง ซึ่งรวมสัญลักษณ์การเป็นพระมหากษัตริย์ โดยภาพ Summer เป็นหนึ่งในสี่ภาพ ของชุด “สี่ฤดู” (The Four Seasons) เป็นภาพที่เขียนขึ้นตามพระราชโองการของพระเจ้าออกัสแห่งแซกโซนี (King Augustus of Saxony) เป็นชุดภาพที่แสดงให้เห็นถึงความอุดมสมบูรณ์ของแต่ละฤดูกาล

ภาพ Vertumnus ของ ภาพที่ 10 เขียนขึ้นด้วยเทคนิคด้วยสีน้ำมัน ภายในภาพประกอบไปด้วยรายละเอียดของพืช ผัก ผลไม้ นานาชนิด ดังนี้ บริเวณผมประกอบด้วย ข้าวฟ่าง รวงข้าว สาเล่ มะกอก ลูกพลัม ผลทับทิม เชอร์รี่และพวงองุ่น หน้าผากเป็นผักทอง ดวงตา เชอร์รี่สี เข้มถูกวางขนานด้วยผักถั่วลันเตาและผลน้ำเต้า ส่วนของหูเป็นผักข้าวโพดและลูกมะเดื่อ จมูกวางด้วยผลของลูกแพร์ ริมฝีปากล่างเป็นผลเชอร์รี่ บริเวณแก้มเป็นแอปเปิ้ลและลูกพีชสี อมชมพูผลใหญ่ หนวดเป็นดอกอาร์ติโชค ส่วนเครา คือ ลูกเกาลัด และเครื่องแต่งกายประกอบ ด้วยกะหล่ำปลี ดอกอาร์ติโชค ตกแต่งด้วยดอกไม้ต่าง ๆ ชนิดรวมกันจนปรากฏเป็น รูป เหมือนของสมเด็จพระจักรพรรดิรูโดล์ฟที่ 2 แห่งอาณาจักรโรมัน (Rudolf II, Holy Roman Emperor) เวอร์ทัมน์ส คือ เทพแห่งธรรมชาติและชีวิต ผักผลไม้ ซึ่งเป็น สัญลักษณ์แทนความอุดมสมบูรณ์ ถือว่าเป็นยุคทองภายใต้การปกครองของสมเด็จพระจักรพรรดิรูโดล์ฟที่ 2 แห่งอาณาจักรโรมัน (Rudolf II, Holy Roman Emperor)

ภาพอาหารในยุคฟื้นฟูศิลปวิทยาการนั้นปรากฏในรูปแบบที่เหมือนจริง (Realistic) ถูกหยิบยก มาใช้ในลักษณะของปริศนาที่แฝงอยู่ในภาพ ดังที่สะท้อนให้เห็นถึงช่วงเวลาอันอุดมสมบูรณ์ ของฤดูกาลตามธรรมชาติ รวมไปถึงความเจริญรุ่งเรืองของสังคม ณ ช่วงเวลานั้น

ช่วงยุคทองของฮอลันดา (Dutch Golden Age)

ต่อมาในศตวรรษที่ 16 และ 17 ที่ประเทศเนเธอร์แลนด์เป็นช่วงที่เรียกได้ว่า ช่วงยุคทองของ ศิลปะดัตช์ (Dutch Golden Age) โดยผลงานส่วนใหญ่ในยุคนี้ศิลปินหันมานิยมเขียนเป็น ภาพหุ่นนิ่ง (Still life) อันเนื่องมาจากชาวดัตช์ที่นับถือศาสนาคริสต์นิกายโปรเตสแตนต์ (Protestant)ต่อต้านการมีรูปเคารพทางศาสนา โดยวัตถุต่าง ๆ ในภาพ เหล่านี้จะทำหน้าที่เป็น สัญลักษณ์ (symbolism) แทนของคำสอนของพระคัมภีร์ไบเบิล แทนรูปเคารพทางศาสนา หรือที่เรียกกันว่า วานิตัส (Vanitas)¹¹ อีกประการหนึ่งคือ อิทธิพลของ หลักวิทยาศาสตร์ ทำให้ ศิลปินเลือกใช้สิ่งของที่ไม่มีชีวิตในการศึกษาและถูกนำมาเป็นต้นแบบในการสร้างสรรค์งาน ศิลปะ เพื่อที่ศิลปินจะได้แสดงความสามารถในการเขียนพื้นผิว (Textures and Surface) อย่างละเอียดด้วยลักษณะของแสงที่สมจริงและภาพนิ่งที่เป็นภาพอาหารที่มักจะเป็นอาหารที่น่าเข้ามาจากต่างประเทศ เนื่องมาจากการติดต่อค้าขายของชาวดัตช์ระหว่างประเทศทั้งในยุโรปไป จนกระทั่งแถบเอเชียผ่นช่วงเวลานั้น และภาพดังกล่าวนี้ได้รับความนิยมจากกลุ่มชนชั้นกลาง ในสมัยนั้นเป็นอย่างมาก เพื่อใช้ในการตกแต่งห้องอาหาร แต่ในอีกแง่หนึ่งก็ทำหน้าที่เป็น สัญลักษณ์แทนความมั่งมีและความร่ำรวยของเจ้าของภาพในเวลาว่างอีกด้วย

ภาพ Still Life with Parrots (ภาพที่ 11) ของ Jan Davidsz. de Heem (ค.ศ.1660-1670) ศิลปินชาวดัตช์ของสกุลช่างเมืองอูเทร็ค ถูกถ่ายทอดออกมาเป็นภาพวาดหุ่นนิ่งสีน้ำมันบนพื้นผ้า โดยใช้เทคนิคที่ทำให้เห็นพื้นผิวและแสงที่ตกกระทบได้อย่างชัดเจน อีกทั้งการนำเสนอวัตถุภายในภาพนั้นมีความแตกต่างกันอย่างชัดเจน เช่น ขนาดของกุ่ม การเลือกใช้คู่สี รูปร่างของสิ่งของ (เรขาคณิตและรูปทรงอิสระ) และพื้นผิวที่มีความแตกต่างกัน เช่น ขนนกกับภาชนะโลหะและเปลือกหอย การจัดวางองค์ประกอบภายในภาพนั้นก็เป็นอย่างสมดุล

และเมื่อพิจารณาไปยังรายละเอียดภายในภาพจะเห็นได้ว่า สิ่งของหรือรวมไปถึงอาหารนั้นไม่ใช่ของพื้นเมืองของประเทศเนเธอร์แลนด์ หากแต่เป็นของที่นำเข้ามาจากต่างประเทศทั้งสิ้น อย่างเช่น นกแก้วมาร์คคอร์สีแดงจากประเทศบราซิล ผลไม้ที่แปลกประหลาดจากดินแดนทางใต้ และเปลือกหอยหายากจากทางตะวันออกและตะวันตกของหมู่เกาะอินเดีย อีกทั้งสิ่งของที่ผลิตจากฝีมือมนุษย์ เช่น แก้วแชมเปญทรงสูงที่วิจิตรงดงาม คนโทที่ทำจากแร่เงินและถ้วยชุปโลหะอันหรูหรา (Robert Anderson)

นอกจากภาพจะเป็นภาพวิจิตรสวยงามแล้วนั้น ภาพยังแฝงไปด้วยสัญลักษณ์ต่าง ๆ เช่น นกแก้วแทนความหมายของจิตวิญญาณการมีชีวิต ส่วนภาชนะต่าง ๆ ที่ทำจากเครื่องเงิน เครื่องทอง และเปลือกหอยนั้น แทนความมั่งคั่งฟุ้งเฟ้อในการสะสมสิ่งของราคาแพงต่าง ๆ ส่วนหอยนางรมนั้นแสดงให้เห็นถึงการเกิดและกิเลสตัณหา และกุ่มมังกรสีแดงแทนถึงการเปลี่ยนแปลง ความไม่เที่ยงแท้ของสรรพสิ่งในโลก

ภาพ Still Life with Cheese (ภาพที่ 12) ของ Floris Claesz van Dijk (ค.ศ.1575 - 1651) ศิลปินชาวดัตช์ของสกุลช่างเมืองฮาร์เล็ม ที่ภาพวาดหุ่นนิ่งสีน้ำมันบนพื้นผ้าที่แสดงให้เห็นถึงความชำนาญของการใช้เทคนิคที่ทำให้เห็นพื้นผิวที่แตกต่างกัน ซึ่งทำให้ภาพเกิดมิติที่เด่นชัดขึ้นมาราวกับภาพลวงตา โดยภาพแสดงให้เห็นเนยแข็งขนาดใหญ่ที่วางซ้อนทับกันบริเวณกึ่งกลางภาพ ลูกแพร์ที่ผ่าครึ่งวางอยู่บนจานดินเผา ภาชนะกระเบื้องที่ใส่แอปเปิ้ล องุ่น และผลมะกอก ขนมอบังก่อนกลืนที่วางพิงขวดเหล้าองุ่น บนโต๊ะอาหารที่คลุมด้วยผ้าสีแดงที่มีลวดลายสีเทา เมื่อพิจารณาของที่อยู่บน ซึ่งภาพที่ปรากฏนั้นเหมือนดังบทประพันธ์จากหนังสือสมัญญาแห่งดอกกุหลาบ (The Name of the Rose) แต่งโดย อุมแบร์โต เอโก (Umberto Eco) ดังที่ว่า

“จากนั้นนักบวชลำเลียงเหล้าองุ่น เนยแข็ง มะกอก ขนมอบัง และลูกเกดเลิศรส แล้วผละไปให้เราได้รับประทาน เรากินและดื่มอย่างเต็มอิม ครูของข้าพเจ้ามิได้อยู่ในกรอบวินัยเข้มงวดของคณะเบเนดิกติน จึงไม่ชอบกินด้วยความเจียม โดยเหตุนี้ เขาจึงชวนคุยระหว่าง

อาหารเสมอ และมักสนทนากันถึงเรื่องต่าง ๆ อันประเสริฐและเจริญปัญญา ประหนึ่งมีนักบวช
มาคอยสาธยายประวัตินักบุญให้ฟัง”¹²

โดยภาพ Still Life with Cheese มืองค์ประกอบของอาหารที่สะท้อนให้เห็นถึงวัฒนธรรมการ
รับประทานอาหารของผู้คนในศตวรรษที่ 17 อีกทั้งยังสะท้อนสังคม ณ ช่วงเวลานั้น ให้เห็น
ถึงการติดต่อค้าขายของดัตช์ ผ่านการใช้ภาชนะเครื่องกระเบื้อง ที่ถูกนำเข้ามาจากประเทศ
จีน นอกจากนั้นภาพยังแฝงไปด้วยสัญลักษณ์ต่าง ๆ ดังเช่น ขนมอบังและเหล้าองุ่น แทน
สัญลักษณ์แทนร่างกายและโลหิตของพระเยซู มะกอก แทนสัญลักษณ์แห่งสันติภาพ ซึ่งได้
มาจากเรื่องราวของโนอาห์กับเรืออาร์ค

ในช่วงยุคทองของศิลปะดัตช์ (Dutch Golden Age) ภาพอาหารนั้น ทำหน้าที่เป็นส่วนหนึ่ง
ของสัญลักษณ์เคียงคู่กับภาพสัญลักษณ์อื่น ๆ เพื่อส่งเสริมให้เกิดความหมายของบริบทภายใน
ภาพให้ชัดเจนและสมบูรณ์ขึ้น เพื่อถ่ายทอดหลักคำสอนของศาสนาคริสต์ที่ปรากฏอยู่ในพระ
คัมภีร์ไบเบิล

ช่วงยุคการปฏิวัติอุตสาหกรรม (Industrial Revolution)

การผลิตสินค้าในดังเดิมนั้นจะเกิดจากภายในครอบครัว มักจะมีผู้ว่าจ้างเป็นพ่อค้าหรือนายทุน
แต่ต่อมาในช่วงปลายคริสต์ศตวรรษที่ 18 ความต้องการใช้สินค้าที่มีเพิ่มมากขึ้น สวนทางกับการ
ผลิตโดยพึ่งพาแรงงานภายในครอบครัวที่ล่าช้า นั้นจึงส่งผลให้เกิดระบบการผลิตสินค้าปริมาณ
มาก ๆ ที่เรียกว่า ระบบอุตสาหกรรมเกิดขึ้นโดยใช้แรงงานมนุษย์จำนวนมาก ประสานไปกับ
เครื่องจักรกลเพื่อทุนแรง การผลิตภายในครอบครัวนั้นก็ค่อย ๆ หดไป และผู้คนจำนวนมาก
ตามชนบทต้องอพยพเข้ามาทำงานเป็นกรรมกรในโรงงาน และในระหว่างที่เกิดการพลิกโฉม
ระบบอุตสาหกรรมนั้น ศิลปะสมัยใหม่ก็ได้ถือกำเนิดขึ้น ด้วยลักษณะของชีวิตแบบใหม่ในเมือง
กับชีวิตคนงานที่ยากลำบาก ทำให้ศิลปินกลุ่มหนึ่งสนใจนำเสนอเรื่องความเป็นจริงเบื้องหลัง
ความสำเร็จของระบบสังคมอุตสาหกรรม ที่ชนชั้นกรรมกรมีชีวิตที่ยากไร้และถูกเอารัดเอา
เปรียบ โดยภาพอาหารนั้นเป็นส่วนหนึ่งที่วาดขึ้น เพื่อถ่ายทอดความเป็นจริงของชีวิตผู้คน
ความยากจนของชนชั้นแรงงานที่รับประทานอาหารมื้อที่เรียบง่าย

ผลงาน The Potato Eaters ของ วินเซนต์ แวน โก๊ะ (Vincent van Gogh 1853–1890)
จิตรกรชาวดัตช์ เป็นภาพสีน้ำมันบนผ้าใบ ชาวไร่นาที่นั่งล้อมโต๊ะอาหาร 5 คน และเลือกใช้สี

โหนดน้ำตาลหมองหม่นไปทั่วทั้งภาพ นอกจากนี้ยังลงแสงเงาในบริเวณตะเกียงให้เกิดความแตกต่างกันอย่างชัดเจน¹³ เพื่อสร้างมิติลึกตื้นให้เกิดขึ้นในภาพ

โดยภาพอาหารนั้นทำหน้าที่สะท้อนภาพวิถีชีวิตของชนชั้นชนกรรมกร ซึ่งมีฐานะยากจน สวนทางกับความเจริญเติบโตของระบบอุตสาหกรรม ผ่านภาพจานอาหารของพวกเขา โดยมีเพียงมันฝรั่งที่อยู่บนจานเท่านั้น เนื่องจากมันฝรั่งนั้นเป็นอาหารชนิดเดียวให้พลังงานสูงและมีราคาถูกที่พวกเขาจะสามารถซื้อหามารับประทาน เพื่อยังชีพได้ในทุก ๆ มือ ไปพร้อม ๆ กับการดื่มกาแฟ เพื่อให้เกิดการตื่นตัวในการทำงานระหว่างวัน

การปรากฏของภาพอาหารช่วงปฏิวัติอุตสาหกรรมนั้น มักจะถูกสร้างสรรค์มาเพื่อใช้เป็นส่วนหนึ่งของช่องทางในการสะท้อนเป็นปากเป็นเสียงของชนชั้นล่างหรือชนชั้นแรงงาน ว่ามีวิถีชีวิตความเป็นอยู่รวมไปถึงสภาพสังคมอยู่อย่างอัดคัด เศรษฐกิจที่แปรผันไปของแรงงานที่ถูกกดขี่และเอารัดเอาเปรียบจากนายจ้าง

ช่วยยุคบริโภคนิยม (Consumerism)

ภายหลังสงครามโลกครั้งที่ 2 สหรัฐอเมริกากลายเป็นประเทศมหาอำนาจที่มีความเจริญก้าวหน้าทั้งทางด้าน เศรษฐกิจ สังคม การเมือง นั้นมาจากสาเหตุที่ว่าสหรัฐอเมริกาเองเป็นผู้ชนะสงครามและสนามรบที่ใช้ต่อสู้กันอยู่นอกประเทศทำให้ไม่ได้รับความเสียหายเท่าประเทศอื่น ๆ ทำให้ฟื้นตัวจากสภาพสงครามได้อย่างรวดเร็วและอีกประการหนึ่งคือ สหรัฐอเมริกามีความก้าวหน้าทางด้านเทคโนโลยีและนวัตกรรมในการผลิตเครื่องมืออำนวยความสะดวกในครัวเรือน เครื่องมือในโรงงานอุตสาหกรรม และอาวุธในการทำสงคราม นอกจากนี้ความเฟื่องฟูในวงการสื่อมวลชนคอยไปกระตุ้นความต้องการจับจ่ายซื้อของของประชาชน ทำให้อำนาจการซื้อที่มีมากขึ้น ประกอบกับรายได้ของประชากรที่มีมากขึ้น และอาหารมีราคาที่ไม่แพง ซึ่งเป็นไปในทิศทางเดียวกัน จึงนำไปสู่วัฒนธรรมมวลชนก่อรูปเป็นความสัมพันธ์ทางวัฒนธรรมและสังคมแบบใหม่จนกลายเป็น “บริโภคนิยม” (Consumerism) และอีกประเด็นที่สำคัญคือการเรียกร้องสิทธิความเสมอภาคของสตรี ในเรื่องของบทบาทหน้าที่ของสตรีในการดูแลจัดการเรื่องในครัวเรือนนั้น ไม่ใช่บทบาทของสตรีแค่เพียงฝ่ายเดียว แต่เป็นบทบาทของทั้งชายและหญิง นั้นทำให้สตรีชาวอเมริกันไม่นิยมที่ทุ่มเทเวลาไปกับการทำกิจกรรมภายในครัว¹⁴ และด้วยความเคลื่อนไหวทางสภาพเศรษฐกิจ สังคม และวัฒนธรรมของสหรัฐอเมริกาในขณะนั้น ศิลปะในกลุ่มป๊อปอาร์ต (Pop Art) จึงเข้ามามีบทบาทในการสะท้อนวิถีชีวิตของมวลชนร่วม

สมัย เรื่อง軒軒 การบริโภค เพศ อุตสาหกรรม หรือความไปถึงความอุดมสมบูรณ์ของสังคมสหรัฐอเมริกา ในลักษณะเชิงล่อล่อ หรือเสียดสีซึ่งศิลปินนิยมนำภาพของบุคคล สิ่งของ หรืออาหารที่ได้รับความนิยมอย่างสูงจากสังคมมาเป็นเรื่องราว ซึ่งเป็นแนวคิดที่ได้มาจากการทำงานในเชิงพาณิชย์ของงานโฆษณา ที่สะท้อนให้เห็นถึงอำนาจในการผลิตของระบบทุนนิยม และการผสมผสานระหว่างสีสันอันหลากหลายกับสิ่งที่เห็นได้ในชีวิตประจำวัน

ดังเช่น ภาพ Pie Counter ผลงานของ เวย์น ธีโอบด์ (Wayne Thiebaud ค.ศ 1920 - ปัจจุบัน) ศิลปินชาวอเมริกัน ซึ่งเขียนเป็นภาพหุ่นนิ่ง โดยเทคนิคสีน้ำมันบนผืนผ้าใบ ใช้การปาดสีน้ำมันหนาเป็นก้อนคล้ายครีมที่ใช้ตกแต่งหน้าขนมเค้ก อีกทั้งยังใส่แสงเงาอย่างสมจริง และการเลือกใช้โทนสีสดใส โดยภายในภาพประกอบไปด้วย ขนมเค้กและพาย 5 ชนิด จัดวางอยู่บนจานและวางเรียงแถวกันอย่างเป็นระเบียบอยู่บนโต๊ะยาว โดยส่วนใหญ่ผลงานของ ธีโอบด์ มักจะมีเนื้อหาที่ เกี่ยวข้องอาหาร หรือของหวาน ตัวอย่างเช่น ขนมเค้ก ขนมอบ พายต่าง ๆ รวมถึงไอศกรีมโคน¹⁵ ด้วยการใช้สีสดใสที่สดใส พร้อมกับการลงสีอย่างพิถีพิถัน อีกทั้งยังใส่แสงเงาให้เกิดมิติของภาพ โดยสะท้อนภาพของวิถีชีวิตของชาวอเมริกันในขณะช่วงเวลานั้นที่เปลี่ยนจากการทำอาหารและรับประทานอาหารที่บ้าน เป็นการรับประทานอาหารนอกบ้านแทน นอกจากนี้ของหวานเหล่านี้ยังเป็นสัญลักษณ์สะท้อนความอุดมสมบูรณ์ของสังคมอเมริกา

นอกจากนั้นแล้วยังมีผลงาน Floor Burger (ภาพที่ 15), Floor Cake (ภาพที่ 16) และ Floor Cone (ภาพที่ 17) ที่สร้างขึ้นในช่วงปีเดียวกันคือปี 1962 ของ แคลส์ โอลเดนเบิร์ก (Claes Oldenburg ค.ศ.1929-ปัจจุบัน) ศิลปินชาวสวีเดนที่เติบโตที่เมืองชิคาโก (Chicago) ประเทศสหรัฐอเมริกา โดยผลงานทั้ง 3 ชิ้นนี้เป็นประติมากรรมอ่อนนุ่ม (Soft Sculpture) สร้างขึ้นจากเทคนิคปะติด 3 มิติหรือแอสเซมบลาจ (Assemblage) โดยใช้ผ้าแคนวาสห่อหุ้มฟองน้ำ แล้วจึงระบายสี ด้วยฝีแปรงที่หยาดกระด้างแทน โดยทั้ง 3 ชิ้น มีลักษณะคล้ายแฮมเบอร์เกอร์¹⁶ เค้ก และไอศกรีมโคน ซึ่งมีขนาดใหญ่ โดยงานทั้งหมดนี้ โอลเดนเบิร์ก ต้องการต่อต้านศิลปะกระแสที่ว่าด้วยประติมากรรมจะต้องเป็นลักษณะที่แข็งและมีน้ำหนัก อีกทั้งการใช้ฝีแปรงที่รุนแรงเพื่อเสียดสีศิลปะแนวเอ็กซ์เพรสชันนิสม์ (Expressionism) นอกจากนี้งานของโอลเดนเบิร์กยังทำหน้าที่เหน็บแนมสังคมบริโภคของชาวอเมริกันว่ามีความน่าสะอิดสะเอียนเหมือนรสชาติและหน้าตาของประติมากรรมอาหารที่ถูกสร้างขึ้น

ภาพอาหารในงานศิลปะในยุคสังคมบริโภคนั้นถูกหยิบยกขึ้นมาเพื่อเป็นตัวแทนในการเสียดสีและรวมไปถึงการสะท้อนค่านิยม แบบบริโภคนิยมและวัตถุนิยมที่เกิดขึ้นมาจากระบบของทุนนิยมที่เข้ามามีบทบาทในการดำเนินชีวิตของคนในสังคมอเมริกา ซึ่งเร่งเร้าความอยากมี

และการบริโภคที่เป็นไปอย่างฟุ่มเฟือย จนก่อให้เกิดการตั้งถามของเหล่าศิลปินถึงความต้องการอันแท้จริงว่าอยู่ที่ใด

unสรุป

แม้ภาพอาหารในงานศิลปะจะถูกหยิบยกเป็นหัวข้อหลักในงานสร้างสรรค์งานของเหล่าศิลปินเรื่อยมาจากอดีตจนถึงปัจจุบัน แต่เมื่อได้ศึกษาภาพแต่ละภาพโดยละเอียดแล้วนั้นจะพบว่าองค์ประกอบภายในภาพประกอบได้ด้วยความหมายที่แฝงอยู่ นั้นจึงทำให้ภาพอาหารเหล่านี้ไม่เป็นเพียงการสร้างสรรค์งานเพื่อบันเทิงเรื่องราว แต่ยังสะท้อนภาพสังคม ณ ช่วงเวลาดังกล่าวได้เป็นอย่างดี นั้นจึงเป็นอีกอิทธิพลหนึ่งต่อรูปแบบการสร้างสรรค์งานของศิลปินเรื่อยมา และจากการศึกษาได้ค้นพบว่า ภาพอาหารที่ปรากฏในงานศิลปะนั้น มักจะถูกศิลปินหยิบยกมาใช้ใน 2 ลักษณะ คือ 1) ภาพอาหารที่ปรากฏเป็นองค์ประกอบหลักเพียงอย่างเดียวในงาน 2) ภาพอาหารที่ปรากฏเป็นองค์ประกอบรวมอยู่กับบริบทอื่น ๆ และนอกจากนั้นภาพอาหารในงานศิลปะตะวันตกถูกใช้อย่างต่อเนื่องเพื่อแทนความหมายโดยนัยทางด้านต่าง ๆ ดังนี้

1. ภาพอาหารถูกนำมาใช้เป็นสัญลักษณ์ทางความเชื่อ ศาสนา
2. ภาพอาหารถูกนำเสนอแทนความอุดมสมบูรณ์ของสังคมหนึ่ง ๆ
3. ภาพอาหารถูกนำเสนอเป็นส่วนหนึ่งของสัญลักษณ์เคียงคู่กับภาพสัญลักษณ์อื่น ๆ
4. ภาพอาหารถูกนำเสนอความหมายโดยนัยเพื่อเสียดสีสังคมบริโภคนิยม

เชิงอรรถ

- 1 Osama S. M. Amin. The Egyptian Tomb-Chapel Scenes of Nebamun at the British Museum, accessed March 3, 2019, available from <http://etc.ancient.eu/photos/egyptian-tomb-chapel-scenes-nebamun-british-museum/>
- 2 ปรีดี บุญซื่อ, อาณาจักรอียิปต์โบราณ ยุคสมัยฟาโรห์, (กรุงเทพฯ: ศยาม, 2558), 170-173.
- 3 เรื่องเดียวกัน.
- 4 Ancient Pages. Beer Was Used As Medicine And Payment In Ancient Egypt, accessed March 3, 2019, available from <http://www.ancientpages.com/2018/02/11/beer-used-medicine-payment-ancient-egypt/>
- 5 ปรีดี บุญซื่อ, อาณาจักรอียิปต์โบราณ ยุคสมัยฟาโรห์, (กรุงเทพฯ: ศยาม, 2558), 170-173.
- 6 โจน ไรคาร์ท, อียิปต์โบราณ, แปลโดย ญัฐ อมรบรรพต (กรุงเทพฯ: ยิปซี กรุ๊ป, 2559), 136-143.
- 7 Katharine Raff, Food feasts in Ancient Rome, accessed March 13, 2019, available from <http://www.historynotes.info/food-feasts-in-ancient-rome-700/>
- 8 Crystal King. Everything you ever wanted to know about: The Food of Ancient Rome, accessed March 13, 2019, available from <https://www.crystalking.com/thefoodofancientrome>
- 9 Bee Wilson, Pompeii exhibition: the food and drink of the ancient Roman cities, accessed March 16, 2019, available from <https://www.telegraph.co.uk/history/pompeii/9850077/Pompeii-exhibition-the-food-and-drink-of-the-ancient-Roman-cities.html>, 2013.
- 10 Werner Kriegeskorte, Arcimboldo, Koeln: Taschen Basic Art, 2000.
- 11 วานิตัส (Vanitas) ซึ่งเป็นภาษาลาตินหมายถึง ความว่างเปล่า ความไม่เที่ยง โดยมักจะถูกหยิบยกเพื่อใช้แทนหลักคำสอนทางศาสนา ซึ่งเป็นหนึ่งในหัวข้อย่อยที่ได้รับความนิยมเป็นอย่างมากในศิลปกรรมของดัตช์ในช่วงศตวรรษที่ 16 และ 17
- 12 อุมแบร์โต เอโก, สมัญญาแห่งดอกกุหลาบ, แปลโดย ภัควดี วีระภาสพงษ์, (กรุงเทพฯ: โลตัสเพรสส์), 2553.
- 13 ปาลีพัชร โสภณ, "การถ่ายทอดภาพวาดของวินเซนต์ แวน โก๊ะเป็นภาพการ์ตูน," วารสารศิลป์ พีระศรี คณะจิตรกรรม ประติมากรรมและภาพพิมพ์ มหาวิทยาลัยศิลปากร 5,1 (กันยายน 2560): 27-28.

- 14 ดี.เค. สตีเวนสัน, *ชีวิตและสถาบันแบบอเมริกัน*, แปลโดย อมรา ประสิทธิ์รัฐสินธุ์ (กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์ดวงกมล, 2537), 206-207.
- 15 ฮอนเนส เคลาส์, *ป๊อปอาร์ต*, แปลโดย บุศยมาศ นันทวัน (กรุงเทพฯ: เดอะเกรทไฟน์ อาร์ท, 2552), 80.
- 16 ฮอนเนส เคลาส์, *ป๊อปอาร์ต*, แปลโดย บุศยมาศ นันทวัน (กรุงเทพฯ: เดอะเกรทไฟน์ อาร์ท, 2552), 56.

บรรณานุกรม

- โจน ไคร์ท. อียิปต์โบราณ. แปลโดย ณัฐ อมรบรรจงศ์. กรุงเทพฯ: ยิปซี กรุ๊ป, 2559.
- ดี.เค. สตีเวนสัน. ชีวิตและสถาบันแบบอเมริกัน. แปลโดย อมรา ประสิทธิ์รัฐสินธุ์. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์ดวงกมล, 2537.
- ปาลีพัชร โสภณ, "การถ่ายทอดภาพวาดของวินเซนต์ แวน โก๊ะที่เป็นภาพการ์ตูน," **วารสารศิลป์ พีระศรี** คณะจิตรกรรม ประติมากรรมและภาพพิมพ์ มหาวิทยาลัยศิลปากร 5,1 (กันยายน 2560): 27-28.
- ปรีดี บุญซื่อ, **อาณาจักรอียิปต์โบราณ ยุคสมัยฟาโรห์**, (กรุงเทพฯ: ศยาม, 2558), 170-173.
- อุมแบร์โต เอโก. **สมัญญาแห่งดอกกุหลาบ**. แปลโดย ภัควดี วีระภาสพงษ์. กรุงเทพฯ: โลตัสแฮสพ์บลิชซิง, 2553.
- ฮอนเนส เคลาส์. **ป๊อปอาร์ต**. แปลโดย บุญยศมาส นันทวัน. กรุงเทพฯ: เดอะเกรทไพนอาร์ท, 2552.
- Ancient Pages. Beer Was Used As Medicine And Payment In Ancient Egypt, accessed March 3, 2019, available from <http://www.ancientpages.com/2018/02/11/beer-used-medicine-payment-ancient-egypt/>
- Bee Wilson. Pompeii exhibition: the food and drink of the ancient Roman cities, accessed March 16, 2019. available from <https://www.telegraph.co.uk/history/pompeii/9850077/Pompeii-exhibition-the-food-and-drink-of-the-ancient-Roman-cities.html>, 2013.
- Crystal King. Everything you ever wanted to know about: The Food of Ancient Rome. accessed March 13, 2019. available from <https://www.crystalking.com/thefoodofancientrome>
- Katharine Raff. Food feasts in Ancient Rome. accessed March 13, 2019. available from <http://www.historynotes.info/food-feasts-in-ancient-rome-700/>
- Osama S. M. Amin. The Egyptian Tomb-Chapel Scenes of Nebamun at the British Museum. accessed March 3, 2019. available from <http://etc.ancient.eu/photos/egyptian-tomb-chapel-scenes-nebamun-british-museum/>
- Werner Kriegeskorte. Arcimboldo (Koeln: Taschen Basic Art, 2000)



ภาพที่ 1 (ซ้าย)

ชิ้นส่วนของภาพวาดภายในหลุมฝังศพของ เนบ-อุมุน (Nebamun), 1350 BC.

paint on plaster, 104.2 x 61 cm.

ที่มาภาพ : British Museum, tomb-painting, accessed March 2, 2018, available from https://www.britishmuseum.org/research/collection_online/collection_object_details/collection_image_gallery.aspx?assetId=244319001&-objectId=117386&partId=1#more-views

ภาพที่ 2 (ขวา)

ภาพส่วนขยายภาพวาดภายในหลุมฝังศพของ เนบ-อุมุน (Nebamun), 1350 BC.

paint on plaster, 104.2 x 61 cm.

ที่มาภาพ : British Museum, tomb-painting, accessed March 2, 2018, available from https://www.britishmuseum.org/research/collection_online/collection_object_details/collection_image_gallery.aspx?assetId=244319001&-objectId=117386&partId=1#more-views



ภาพที่ 3

ภาพแกะสลักนูนต่ำครอบค้วชาวอียิปต์กำลังดื่มเบียร์ บนศิลาจารึก

จากเมืองเทล เอล อมาร์นา (Tel el Amarna), 1350 BC. Painted limestone, 29.5 x 24 cm.

ที่มาภาพ : Ancient Pages, Beer Was Used As Medicine And Payment In Ancient Egypt accessed March 2, 2018, available from <http://www.ancientpages.com/2018/02/11/beer-used-medicine-payment-ancient-egypt/>



ภาพที่ 4

Pompeian painter around 70 AD, Glass bowl of fruit and vases, 70 AD.

fresco, 70 x 108 cm.

ที่มาภาพ : Robert Etienne, Pompeii: The Day a City Died, United Kingdom : Thames and Hudson, 1992, 81



ภาพที่ 5

Roman mosaic with a Symposium scene, 3rd-4th century CE.

stone tesserae and glass paste, 250 x 350 cm.

ที่มาภาพ : Imperium Romanum, Roman mosaic with Symposium scene, accessed March 2, 2018, available from <https://www.imperiumromanum.edu.pl/en/curiosities/roman-mosaic-with-symposium-scene/>



ภาพที่ 6

(ซ้าย) Giuseppe Arcimboldo, Summer, 1563.

Oil on canvas, 67 x 51 cm.

ที่มาภาพ : Kunsthistorisches Museum, Summer, accessed March 2, 2018,

available from <https://www.khm.at/en/collections/picture-gallery>

ภาพที่ 7

(ขวา) Giuseppe Arcimboldo, Spring, 1573.

Oil on canvas, 76 x 64 cm.

ที่มาภาพ : Art history project, Spring, accessed March 2, 2018,

available from <https://arthistoryproject.com/artists/giuseppe-arcimboldo/spring/>



ภาพที่ 8

Giuseppe Arcimboldo, Autumn, 1573.

Oil on canvas, 76 x 64 cm.

ที่มา : Art history project , Autumn, accessed March 2, 2018,

available from <https://arthistoryproject.com/artists/giuseppe-arcimboldo/autumn/>



ภาพที่ 9

Giuseppe Arcimboldo, The Winter, 1573.

Oil on canvas, 76 x 64 cm.

ที่มาภาพ : Art history project , The Winter, accessed March 2, 2018,

available from <https://arthistoryproject.com/artists/giuseppe-arcimboldo/the-winter/>



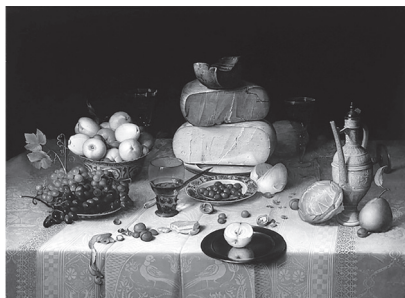
ภาพที่ 10

Giuseppe Arcimboldo, Rudolf II of Habsburg as Vertumnus, 1591.

Oil on canvas, 70 x 57 cm.

ที่มาภาพ : E museum plus, Samlingarna accessed March 2, 2018,

available from <http://emuseumplus.lsh.se/eMuseumPlus?service=ExternalInterface&module=collection&objectid=32631&viewType=detailView>



ภาพที่ 11

(ซ้าย) Jan Davidsz. de Heem, Still Life with Parrots, 1640.

Oil on canvas, 150.5 x 117.5 cm.

ที่มาภาพ : German Modernism, still life with parrots accessed March 3, 2018,
available from <https://germanmodernism.org/2007/07/18/still-life-with-parrots/>

ภาพที่ 12

(ขวา) Floris Claesz. van Dijck, Still Life with Cheese, 1615.

Oil on canvas, 82.2 x 111.2 cm.

ที่มาภาพ : Rijksmuseum, Still Life with Cheese accessed March 6, 2018,
available from <https://www.rijksmuseum.nl/en/collection/SK-A-4821>



ภาพที่ 13

Vincent van Gogh, The Potato-Eaters, 1885.

Oil on canvas, 82 x 114 cm.

ที่มาภาพ : Van Gogh Museum, The Potato Eaters, accessed March 6, 2018,
available from <https://www.vangoghmuseum.nl/en/collection/s0005V1962>



ภาพที่ 14

(ซ้าย) Wayne Thiebaud, Pie Counter, 1963.

Oil on canvas, 75.7 x 91.3 cm.

ที่มาภาพ : aftertastes, GOOD TASTES: WAYNE THIEBAUD accessed March 10, 2018, available from <http://www.aftertastes.co/good-tastes-wayne-thiebaud/>

ภาพที่ 15

(ขวา) Claes Oldenburg, Floor Burger, 1962.

acrylic on canvas filled with foam rubber and cardboard boxes, 132.1x213.4 cm.

ที่มาภาพ : Food on canvas, Claes Oldenburg accessed March 10, 2018, available from https://foodoncanvas.eu/wp-content/uploads/2015/11/slide_289535_2288765_free-300x221.jpg



ภาพที่ 16

(ซ้าย) Claes Oldenburg, Floor Cone, 1962.

Synthetic polymer paint on canvas filled with foam rubber and cardboard boxes, 136.5 x 345.4 x 142 cm.

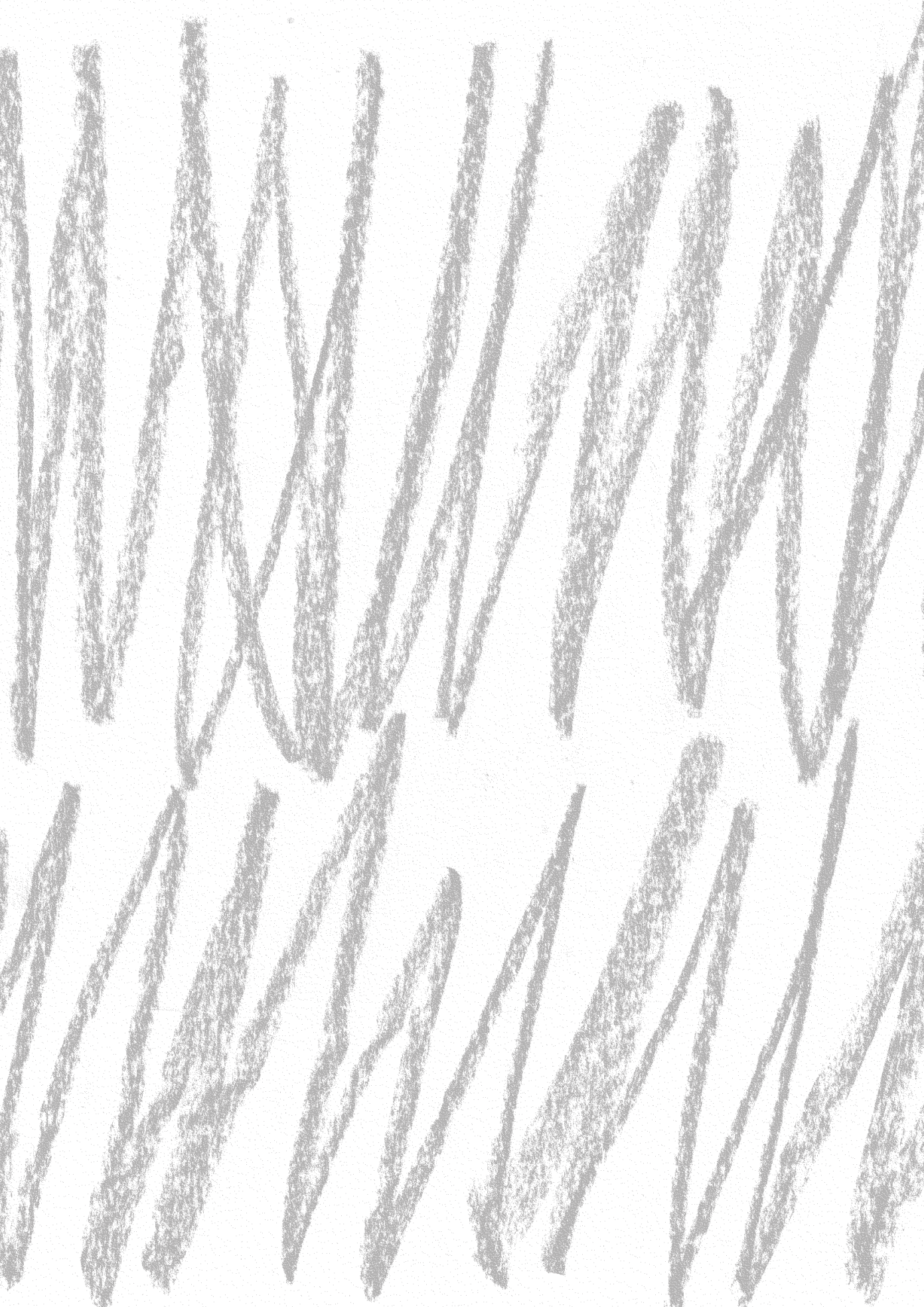
ที่มาภาพ : The Museum of Modern Art, Claes Oldenburg accessed March 10, 2018, available from <https://www.moma.org/collection/works/81461>

ภาพที่ 17

(ขวา) Claes Oldenburg, Floor Cake, ค.ศ.1962

Synthetic polymer paint and latex on canvas filled with foam rubber and cardboard boxes, 148.2 x 290.2 x 148.2 cm.

ที่มาภาพ : The Museum of Modern Art, Claes Oldenburg accessed March 10, 2018, available from <https://www.moma.org/collection/works/81450>



คำล้ง มหาวิทยาลัยศิลปากร ที่ /2562

เรื่อง แต่งตั้งที่ปรึกษาองบรณการและการมการดำเนินงานฝ่ายต่าง ๆ ตามโครงการ
“วารสารศิลป์ พีระศรี” คณะจิตรกรรม ประติมากรรมและภาพพิมพ์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

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

คณะกรรมการอำนวยการ

1. คณะบดีคณะจิตรกรรม ประติมากรรมและภาพพิมพ์	ประธานกรรมการ
2. รองคณะบดีฝ่ายบริหาร	กรรมการ
3. รองคณะบดีฝ่ายวิชาการและประกันคุณภาพการศึกษา	กรรมการ
4. รองคณะบดีฝ่ายกิจการนักศึกษา	กรรมการ
5. รองคณะบดีฝ่ายกิจการพิเศษและวิเทศสัมพันธ์	กรรมการ
6. ผู้ช่วยคณะบดี	กรรมการ
7. หัวหน้าภาควิชาจิตรกรรม	กรรมการ
8. หัวหน้าภาควิชาประติมากรรม	กรรมการ
9. หัวหน้าภาควิชาภาพพิมพ์	กรรมการ
10. หัวหน้าภาควิชาศิลปไทย	กรรมการ
11. หัวหน้าภาควิชาทฤษฎีศิลป์	กรรมการ
12. หัวหน้าโครงการจัดตั้งภาควิชาสื่อผสม	กรรมการ
13. หัวหน้าโครงการจัดตั้งภาควิชาแกนทัศน์ศิลป์	กรรมการ
14. นางสาวอัจฉรา ยมะคุปต์	เลขานุการ
15. นายปฏิพัตร พรหมนัส	ผู้ช่วยเลขานุการ
16. นางสาววิรัตน์ วันดี	ผู้ช่วยเลขานุการ

หน้าที่ความรับผิดชอบ ให้คำปรึกษาและคำแนะนำแก่องบรณการและบริหารจัดการวารสารให้ดำเนิน
ไปด้วยความเรียบร้อย และบรรลุวัตถุประสงค์ตามที่ตั้งไว้

คณะองบรณการวารสาร

1. รองศาสตราจารย์ ดร.ชัยยศ อธิวัตรพันธ์	บรณการ
2. รองศาสตราจารย์สุธี คุณาวิชยานนท์	รองบรณการ
3. อาจารย์ดร.เตยงาม คุปตะบุตร	รองบรณการ
4. อาจารย์ดร.วิญญู มุกดาภิณ	องบรณการ
5. ผู้ช่วยศาสตราจารย์อำนาจ คงวาริ	องบรณการ
6. รองศาสตราจารย์ปิยะแสง จันทรวงศ์ไพศาล	องบรณการ
7. อาจารย์ปวีณา สุธีรางกูร	องบรณการ
8. ดร.พิยะรัตน์ นันทะ	องบรณการ (ผู้ทรงคุณวุฒิภายนอก)
9. ศาสตราจารย์เดชา วราขุณ	องบรณการ (ผู้ทรงคุณวุฒิภายนอก)
10. รศ.ดร.นรินทร์ รัตนจันทร	องบรณการ (ผู้ทรงคุณวุฒิภายนอก)
11. รองศาสตราจารย์สรณรงค์ สิงหนะณี	องบรณการ (ผู้ทรงคุณวุฒิภายนอก)
12. รองศาสตราจารย์พิศประไพ สาระศาลิน	องบรณการ (ผู้ทรงคุณวุฒิภายนอก)

- | | |
|--|-------------------------------------|
| 13. รองศาสตราจารย์ ดร.วรลักษณ์ บุญยสุรัตน์ | กองบรรณาธิการ (ผู้ทรงคุณวุฒิภายนอก) |
| 14. รองศาสตราจารย์อริยะ กิตติเจริญวิวัฒน์ | กองบรรณาธิการ (ผู้ทรงคุณวุฒิภายนอก) |
| 15. ผู้ช่วยศาสตราจารย์สมพร รอดบุญ | กองบรรณาธิการ (ผู้ทรงคุณวุฒิภายนอก) |
| 16. ผู้ช่วยศาสตราจารย์สรเสริญ มลิณทสูตร | กองบรรณาธิการ (ผู้ทรงคุณวุฒิภายนอก) |
| 17. Professor John Clark, FAHA, CIHA, Ph.D | กองบรรณาธิการ (ผู้ทรงคุณวุฒิภายนอก) |
| 18. Professor Patrick D. Flores | กองบรรณาธิการ (ผู้ทรงคุณวุฒิภายนอก) |
| 19. Professor Katsuki Yokoyama | กองบรรณาธิการ (ผู้ทรงคุณวุฒิภายนอก) |
| 20. Professor Sandra Cate | กองบรรณาธิการ (ผู้ทรงคุณวุฒิภายนอก) |
| 21. Ms.Iola Lenzi | กองบรรณาธิการ (ผู้ทรงคุณวุฒิภายนอก) |
| 22. ศาสตราจารย์เกียรติคุณปรีชา เกาทอง | กองบรรณาธิการ (ผู้ทรงคุณวุฒิภายใน) |
| 23. ศาสตราจารย์เกียรติคุณพิษณุ ศุภนิมิตร | กองบรรณาธิการ (ผู้ทรงคุณวุฒิภายใน) |
| 24. นางสาววิรัตน์ วันดี | เลขานุการกองบรรณาธิการ |

หน้าที่ความรับผิดชอบ ในการควบคุมและพัฒนาคุณภาพวารสารให้ได้มาตรฐานและมีคุณภาพและให้คำปรึกษาและคำแนะนำ แก่คณะกรรมการดำเนินการจัดทำวารสารเพื่อให้การจัดทำวารสารแต่ละฉบับดำเนินไปด้วยความเรียบร้อยและบรรลุวัตถุประสงค์ตามที่ตั้งไว้

คณะกรรมการฝ่ายจัดหาทุน

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

หน้าที่ความรับผิดชอบ ในการช่วยจัดหาทุนและแหล่งทุนเพื่อการดำเนินการจัดทำโครงการ "วารสารศิลป์ พีระศรี"

คณะกรรมการฝ่ายประเมินผล

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

หน้าที่ความรับผิดชอบ จัดทำแบบประเมินผล สรุปผลการประเมิน จัดส่งและเก็บเอกสารประเมินผล จัดทำรายงานประเมินผลโครงการฯ ปฏิบัติหน้าที่ตามที่ได้รับมอบหมาย

คณะกรรมการฝ่ายการเงิน

- | | |
|--------------------------|----------------------------|
| 1. รองคณบดีฝ่ายบริหาร | ประธานกรรมการ |
| 2. นางสาวอัจฉรา ยมะคุปต์ | กรรมการและเลขานุการ |
| 3. นางจันทร์เพ็ญ ศรีช่วย | กรรมการและผู้ช่วยเลขานุการ |
| 4. นายประเสริฐ อานนท์ | กรรมการและผู้ช่วยเลขานุการ |

5. นายอนันต์ ใจทัน กรรมการและผู้ช่วยเลขานุการ
หน้าที่ความรับผิดชอบ ประสานงานในเรื่องการเบิกจ่ายค่าใช้จ่าย การให้ข้อเสนอแนะให้คำปรึกษาในเรื่อง
การเบิกจ่ายเงินงบประมาณด้านต่าง ๆ ติดตามและรวบรวมใบสำคัญรับเงินจัดทำสรุปค่าใช้จ่ายตลอด
โครงการฯ และปฏิบัติหน้าที่ตามที่ได้รับมอบหมาย

คณะกรรมการฝ่ายเลขานุการฯ

1. นางสาวอัจฉรา ยมะคุปต์	ประธานกรรมการ
2. นางจันทร์เพ็ญ ศรีขวัญ	กรรมการ
3. นายประเสริฐ อานนท์	กรรมการ
4. นายอนันต์ ใจทัน	กรรมการ
5. นายอุเทน ศรีกรวด	กรรมการ
6. นายปฏิพัทธ์ พรหมนัส	กรรมการ
7. นางเยาวพา แจ่มจันทร์	กรรมการ
8. นางนิชาภัทร แจ่มจันทร์	กรรมการ
9. นายสุโลมาน มะมา	กรรมการ
10. นายธนภัทร แก้ววิไล	กรรมการ
11. นางพิมพ์พญา สมมาก	กรรมการ
12. นางอารยา เลิศกิจนันต์	กรรมการ
13. นายสุชาติ เจริญทิพย์	กรรมการ
14. นางสาวฉัตรระพี แยมเกษร	กรรมการ
15. นางสาวมลฤดี ประชุม	กรรมการ
16. นางสาวเกวลี แฟงต่าย	กรรมการ
17. นางจินต์ภาณี เอี่ยมท่า	กรรมการ
18. นางสาวมณฑนา ศรีเทพ	กรรมการ
19. นางชนรส เตชะประทีป	กรรมการ
20. นายรัชภูมิ ทรงสำราญ	กรรมการ
21. นางสาวรวิรัตน์ วันดี	กรรมการและเลขานุการ
22. นางสาวจรรรัตน์ คนทน	กรรมการและผู้ช่วยเลขานุการ

หน้าที่ความรับผิดชอบ ประสานงานกับคณะกรรมการฝ่ายต่าง ๆ ในการจัดทำโครงการฯ ติดตามประสาน
งานกับหน่วยงานภายในและภายนอก ปฏิบัติงานตามที่ได้รับมอบหมาย

ทั้งนี้ตั้งแต่บัดนี้เป็นต้นไป
สั่ง ณ วันที่ มีนาคม พ.ศ. 2562

(อาจารย์ปัญญาพล เหล่าพูนพัฒน์)
ผู้อำนวยการแทนอธิการบดีมหาวิทยาลัยศิลปากร

รายชื่อผู้ทรงคุณวุฒิประเมินบทความ

ศาสตราจารย์พงศ์เดช ไชยคุตร
คณะวิจิตรศิลป์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

รองศาสตราจารย์กันจนา ดำโสภี
คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

รองศาสตราจารย์พิเชษฐ์ เปียร์กลีน
อาจารย์ประจำ คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์
มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตปัตตานี

รองศาสตราจารย์ปิยะแสง จันทร์วงศ์ไพศาล
อาจารย์ประจำ คณะจิตรกรรม ประติมากรรมและภาพพิมพ์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

ดร.พิยะรัตน์ นันทะ
อาจารย์ประจำ คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์
สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหาร ลาดกระบัง

รองศาสตราจารย์สุธี คุณาวิชยานนท์
อาจารย์ประจำ คณะจิตรกรรม ประติมากรรมและภาพพิมพ์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

รองศาสตราจารย์ ดร.สุวัฒน์ แสงขัตติยรัตน์
คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี

รองศาสตราจารย์ปิติวรรณ สมไทย
คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา

ศาสตราจารย์ญาณวิทย์ กุญแจทอง
อาจารย์ประจำ คณะจิตรกรรม ประติมากรรมและภาพพิมพ์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

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

รองศาสตราจารย์พิศประไพ สาระศาลิน
คณบดีคณะศิลปะและการออกแบบ มหาวิทยาลัยรังสิต

รองศาสตราจารย์ ดร.ชัยยศ อิชฎิวรพันธุ์
อาจารย์ประจำ คณะจิตรกรรม ประติมากรรมและภาพพิมพ์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

รองศาสตราจารย์สรณรงค์ สิงท่น
ผู้ทรงคุณวุฒิสาขาทัศนศิลป์ อดีตอาจารย์ประจำภาควิชาศิลปกรรม
สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

อาจารย์ ดร.เมตตา สุวรรณศรี
อาจารย์ประจำ วิทยาลัยช่างศิลป์

อาจารย์ ดร.พงศ์ศิริ คิตติ
อาจารย์ประจำ คณะจิตรศิลป์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

รองศาสตราจารย์อริยะ กิตติเจริญวัฒน์
อาจารย์ประจำ คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์
สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

ศาสตราจารย์ปริญญา ตันติสุข

อาจารย์พิเศษ คณะจิตรกรรม ประติมากรรมและภาพพิมพ์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

รองศาสตราจารย์ปริญญา ดวงรัตน์

อาจารย์ประจำ คณะจิตรกรรม ประติมากรรมและภาพพิมพ์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

ผู้ช่วยศาสตราจารย์วิมลมาลย์ ชันชะวนะ

อาจารย์ประจำ คณะจิตรกรรม ประติมากรรมและภาพพิมพ์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

ผู้ช่วยศาสตราจารย์วัชรพร อยู่ดี

อาจารย์ประจำ มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต

JOURNAL OF FINE ARTS

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

วัตถุประสงค์

เพื่อเผยแพร่ผลงานทางวิชาการด้านทัศนศิลป์ทุกสาขา การออกแบบ ประวัติศาสตร์ศิลปะ ทัศนศิลป์ วัฒนธรรม และมนุษยศาสตร์ ในลักษณะบทความวิชาการ ผลงานวิจัย 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 ทัศนศิลป์ วัฒนธรรม และมนุษยศาสตร์ ในลักษณะบทความวิชาการ ผลงานวิจัย บทวิจารณ์หนังสือ งานแปลบทความวิชาการ หรือผลงานรูปแบบอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้อง

2.2 ผลงานจะต้องแสดงคุณค่าทางวิชาการ มีความสมบูรณ์ชัดเจน ถูกต้องตลอดจนมีการอ้างอิงและมีบรรณานุกรมที่ถูกต้อง ผลงานต้องปราศจากการคัดลอกวรรณกรรม รวมไปถึงหลีกเลี่ยงการละเมิดจริยธรรมการวิจัย

2.3 หากมีการทบทวนวรรณกรรม หรือหากมีประเด็นทางวิชาการที่มีความเกี่ยวข้องกับเนื้อหาในบทความของวารสารศิลป์พีระศรีฉบับย้อนหลังควรอ้างอิงบทความเหล่านั้นด้วย

2.4 ผลงานต้องไม่ถูกตีพิมพ์หรือเผยแพร่ในวารสารใดมาก่อน ยกเว้นเป็นผลงานที่แปลมาจากภาษา

อื่น ๆ

2.5 การพิจารณากลับกรองและประเมินคุณภาพแต่ละบทความจะผ่านดุลยพินิจของผู้ทรงคุณวุฒิ 2 ท่าน ซึ่งใช้ระบบการประเมินบทความแบบสองทาง (Double-Blind Review) กล่าวคือ

จะไม่เปิดเผยชื่อของผู้ทรงคุณวุฒิให้ผู้สมัครทราบ และไม่เปิดเผยชื่อผู้สมัครให้ผู้ทรงคุณวุฒิทราบ

2.6 รูปแบบของบทความขึ้นอยู่กับดุลยพินิจของกองบรรณาธิการ

2.7 เนื้อหาของผลงาน ขึ้นอยู่กับดุลยพินิจของผู้ทรงคุณวุฒิเป็นผู้ประเมิน โดยพิจารณาจากความถูกต้องด้านการใช้ภาษา การนำเสนอเนื้อหาวิชาการ

ข้อแนะนำสำหรับผู้เขียน

บทความ

1. เนื้อหาของบทความใช้โปรแกรม Microsoft Word for Windowsหรือซอฟต์แวร์สำหรับการพิมพ์เอกสารอื่นที่ใกล้เคียงกัน

2. บทความควรมีความยาวระหว่าง 5-20 หน้ากระดาษ A4 (ไม่รวมภาพประกอบ) พิมพ์หน้าเดียวแบบ 1 คอลัมน์ 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://psgjournalloffinearts.com/author-guidelines>)

ภาพประกอบ ตาราง และคำบรรยาย

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

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

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

แผ่นซีดี

แผ่นซีดีซึ่งบันทึกข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับบทความ ประกอบด้วย

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

การส่งบทความ

การส่งบทความสามารถส่งได้ 2 วิธี

1. การส่งบทความทางไปรษณีย์

1.1 “แบบเสนอขอส่งบทความเพื่อตีพิมพ์ในวารสารศิลป์ พีระศรี”

1.2 ต้นฉบับบทความ บทคัดย่อภาษาไทย ภาษาอังกฤษ ภาพประกอบ ตาราง และคำบรรยายที่พิมพ์แล้วจำนวน 2 ชุด

- 1.3 แผ่นซีดีซึ่งบันทึกไฟล์ที่เกี่ยวข้องกับบทความจำนวน 1 แผ่น
 ส่งถึง บรรณาธิการวารสารศิลป์ พีระศรี 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 พร้อมออกแบบตอบรับการตีพิมพ์
 ให้ผู้เขียน (1 เดือน)
4. ผู้เขียนจะต้องแก้ไขบทความตามที่ผู้ทรงคุณวุฒิได้แสดงความเห็นและข้อเสนอแนะ และส่งกลับมาให้
 กองบรรณาธิการพิจารณา (1 เดือน)
5. กองบรรณาธิการดำเนินการในขั้นตอนการตีพิมพ์วารสาร แต่หากมีข้อแก้ไขกองบรรณาธิการจะติดต่อ
 ผู้เขียนเพื่อให้ดำเนินการแก้ไขจนกว่าจะสมบูรณ์ (1 เดือน)

****หมายเหตุ** กระบวนการตั้งแต่ส่งบทความเข้ามายังกองบรรณาธิการ เพื่อขอรับการพิจารณาจนถึงการ
 ตีพิมพ์ จะใช้เวลาไม่น้อยกว่า 6 เดือน หรือนานกว่านั้นขึ้นอยู่กับคุณภาพของบทความและการพิจารณา
 ของกองบรรณาธิการ 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 ติดต่อคุณวรัญญา วันดี
 Facebook <http://www.facebook.com/psgjournaloffinearts/>
 E-Mail psgjournaloffinearts@gmail.com

แบบเสนอขอส่งบทความเพื่อรับการพิจารณาตีพิมพ์ในวารสารศิลป์ พีระศรี
คณะจิตรกรรม ประติมากรรมและภาพพิมพ์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

วันที่ เดือน พ.ศ.

เรียน ประธานกองบรรณาธิการวารสาร

ข้าพเจ้า (นาย/นาง/นางสาว) (ไทย)
..... (อังกฤษ)

สถานภาพ ☐ อาจารย์ประจำ (ระบุต้นสังกัด)

ตำแหน่ง

วุฒิการศึกษา

☐ นักศึกษาระดับปริญญาตรีบัณฑิต

☐ นักศึกษาระดับปริญญาโทบัณฑิต

☐ นักศึกษาระดับปริญญาบัณฑิต

☐ นักวิชาการ / บุคคลทั่วไป

ขอส่ง ☐ บทความวิจัย

☐ บทความวิจัยจากวิทยานิพนธ์

☐ บทความวิชาการ จำนวน 1 ฉบับ

ชื่อบทความ (ภาษาไทย)

.....

.....

.....

ชื่อบทความ (ภาษาอังกฤษ)

.....

.....

.....

สถานที่ติดต่อ ☐ ที่ทำงาน / หรือสถาบันการศึกษา

☐ บ้าน

บ้านเลขที่ หมู่ที่ ตรอก / ซอย ถนน

แขวง/ตำบล เขต / อำเภอ จังหวัด

รหัสไปรษณีย์ โทรศัพท์ โทรศัพท์เคลื่อนที่

E-mail

ชื่อผู้เขียนรวม (ถ้ามีโปรดระบุตำแหน่ง ต้นสังกัด และเบอร์โทรศัพท์)

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

ข้าพเจ้าขอรับรองว่าบทความฉบับนี้

☐ เป็นผลงานของข้าพเจ้าแต่เพียงผู้เดียว

☐ เป็นผลงานของข้าพเจ้าและผู้ร่วมงานตามที่ระบุในบทความจริงและเป็น
ผลงานที่ไม่เคยตีพิมพ์ลงในวารสารใดมาก่อน ตลอดจนจะไม่นำส่งเพื่อพิจารณา
ตีพิมพ์ในวารสารอื่นอีกนับจากวันที่ข้าพเจ้าได้ส่งบทความฉบับนี้มายังกองบรรณาธิการ
วารสาร

ลงชื่อ

(.....)

ผู้เขียน