

SILPA BHIRASRI
JOURNAL
OF
FINE ARTS

SILPA BHIRASRI
JOURNAL
OF
FINE ARTS

วารสารศิลป์ พีระศรี
คณะจิตรกรรม ประติมากรรมและภาพพิมพ์
มหาวิทยาลัยศิลปากร

ปีที่ 9 ฉบับที่ 1
มกราคม-มิถุนายน 2564



SILPA BHIRASRI
JOURNAL
OF
FINE ARTS

วารสารวิชาการ โดย คณะจิตรกรรม ประติมากรรมและภาพพิมพ์ มหาวิทยาลัยศิลปากร
ปีที่ 9 ฉบับที่ 1 มกราคม- มิถุนายน 2564
Faculty of Painting, Sculpture and Graphic Art, Silpakorn University
Vol.9 No.1, January-June 2021
ISSN (Online) : 2697-6293

รายนามคณะบรรณาธิการวารสารวิชาการศิลป์ พีระศรี Journal of Fine Arts
โดยมีวาระดำรงตำแหน่งระหว่างปี พ.ศ.2563-2565

บรรณาธิการบริหาร

รองศาสตราจารย์ ดร. ชัยยศ อิชฎิวรพันธุ์

อาจารย์ประจำ คณะจิตรกรรม ประติมากรรมและภาพพิมพ์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

กองบรรณาธิการ (ภายใน)

รองศาสตราจารย์ปิยะแสง จันทร์วงศ์ไพศาล

อาจารย์ประจำ คณะจิตรกรรม ประติมากรรมและภาพพิมพ์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

ดร.เตยงาม คุปตะบุตร

อาจารย์ประจำ คณะจิตรกรรม ประติมากรรมและภาพพิมพ์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ปวีณา สุธีรางกูร

อาจารย์ประจำ คณะจิตรกรรม ประติมากรรมและภาพพิมพ์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

ผู้ช่วยศาสตราจารย์พิเชฐ เขียวประเสริฐ
อาจารย์ประจำ คณะจิตรกรรม ประติมากรรมและภาพพิมพ์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

กองบรรณาธิการ (ภายนอก)

รองศาสตราจารย์สรนรงค์ สิงห์เสนี

ผู้ทรงคุณวุฒิสภาทัศนศิลป์ อดีตอาจารย์ประจำภาควิชาศิลปกรรม

สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

รองศาสตราจารย์พิศประไพ สาระศาลิน

คนบดี คณะศิลปะและการออกแบบ มหาวิทยาลัยรังสิต

รองศาสตราจารย์ ดร.วรลักษณ์ บุญยสุรัตน์

ผู้อำนวยการ สถาบันวิจัยสังคม มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

รองศาสตราจารย์อริยะ กิตติเจริญวิวัฒน์

อาจารย์ประจำ ภาควิชาศิลปกรรม

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.พิยะรัตน์ นันทะ
อาจารย์ประจำ คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์
สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

ผู้ช่วยศาสตราจารย์สรเสริญ มีสินทสูตร
ผู้ช่วยอธิการบดีฝ่ายวิชาการ มหาวิทยาลัยกรุงเทพ

ดร.เมตตา สุวรรณศรี
อาจารย์ประจำ สาขาวิชาทัศนศิลป์ สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์

ดร.จิรายุ พงษ์รุตม์
นักวิจัยอิสระ

วารสารวิชาการศิลป์ พีระศรี SILPA BHIRASRI JOURNAL OF FINE ARTS จัดพิมพ์ขึ้น เพื่อเป็นการส่งเสริมสนับสนุน ให้คณาจารย์ นักวิชาการ นักศึกษา ศิลปินและผู้สนใจ ศิลปะทั่วไปได้แลกเปลี่ยนผลงานวิชาการในสาขาศิลปะและการสร้างสรรค์ทุกประเภท ทักษะและข้อคิดเห็นใด ๆ ที่ปรากฏในวารสารวิชาการศิลป์ พีระศรี SILPA BHIRASRI JOURNAL OF FINE ARTS นี้ ทางคณะกรรมการจัดทำวารสาร บรรณาธิการและ กองบรรณาธิการไม่จำเป็นต้องเห็นพ้องด้วยกับทัศนะ และข้อคิดเห็นเหล่านี้ แต่ประการใด และไม่ถือว่าเป็นความรับผิดชอบของบรรณาธิการและกองบรรณาธิการ ลิขสิทธิ์บทความ เป็นของผู้เขียนและคณะจิตรกรรม ประติมากรรมและภาพพิมพ์ซึ่งได้รับการสงวนสิทธิ์ตามกฎหมาย การตีพิมพ์ซ้ำต้องได้รับอนุญาตจากผู้เขียน และคณะจิตรกรรม ประติมากรรม และภาพพิมพ์เป็นลายลักษณ์อักษร

unusannarims

วารสารศิลป์ พีระศรี ฉบับมกราคม-มิถุนายน 2564 เป็นปีที่ 9 ของวารสารแล้ว ฉบับนี้ประกอบ ด้วยบทความจำนวน 8 บท บทความแรก “ว่าด้วยต้นกำเนิดของสวนธรรมชาติและสวนทิวทัศน์ แห่ง” ในวัดพุทธศาสนานิกายเซนในประเทศญี่ปุ่น ในวัฒนธรรมญี่ปุ่นทั้งสวนธรรมชาติและ สวนทิวทัศน์ต่างก็มีความสำคัญกับปรัชญาและการตีความของเซนในเรื่องตัวตน พัฒนาการ ของสวนที่เป็นนามธรรมยิ่งสอดคล้องกับปรัชญาของเซน การเชื่อมโยงศิลปะประเภทจิตรกรรม กับสวนเข้าหากันเป็นประเด็นสำคัญของบทความ ในบทความที่สอง “จิตรกรรมสื่อผสมการ ประติดผ้าด้วยเทคนิค Appliqué บักด้วยมือที่ได้รับแรงบันดาลใจมาจากผลงานภาพวาดโดย เด็กออทิสติก” เชื่อมโยงสองประเด็นสำคัญเข้าด้วยกัน นั่นคือ ศิลปะจากเด็กออทิสติกและ งานสร้างสรรค์ต่อเนื่องที่ได้รับแรงบันดาลใจจากศิลปะดังกล่าว โดยมีสมมติฐานว่างาน สร้างสรรค์ศิลปะโดยเด็กออทิสติกนั้นมีลักษณะเฉพาะตัวแตกต่างจากผลงานของเด็กปกติ เนื่องจากการรับรู้โลกแตกต่างกัน การใช้ผลงานของเด็กออทิสติกสร้างแรงบันดาลใจเพื่อ สร้างสรรค์งานศิลปะนั้นพิสูจน์ให้เห็นว่าศิลปะเป็นกิจกรรมที่สร้างสรรค์อย่างต่อเนื่องไม่สิ้นสุด

ในกลุ่มที่เกี่ยวกับเด็กเช่นกัน บทความเรื่อง “แนวทางการพัฒนากิจกรรมศิลปะเพื่อสร้าง ประสบการณ์สุนทรีย์สำหรับเด็กที่บกพร่องทางการเห็น” การนำศิลปะมาช่วยพัฒนาคุณภาพ ชีวิตของเด็กกลุ่มนี้เปิดให้เห็นศักยภาพของศิลปะในการรักษาจิตใจของมนุษย์ในแง่มุมต่าง ๆ ร่วมไปกับการรักษาด้วยวิธีการอื่น

ในบทความที่เป็นการศึกษาศิลปะชั้นสูง “ความทรงจำกับสถานที่ผ่านสัมผัส” สำนวความทรงจำของมนุษย์ผ่านแง่มุมเรื่องสัมผัสกับสถานที่อาศัยจนกระทั่งเกิดความทรงจำตามแนวทางของปรากฏการณ์นิยม ประเด็นนี้ได้รับการสำรวจครั้งแล้วครั้งเล่าโดยศิลปินร่วมสมัยกลายเป็นงานศิลปะที่สำคัญมากมาย แม้กระทั่งในปัจจุบันที่ผู้เขียนบทความสำรวจงานศิลปะที่เพิ่งสร้างขึ้น ส่วนบทความ “บทบาทของถ้อยคำและภาพร่างกายในการนำเสนอประเด็นทางสังคมของศิลปะร่วมสมัยกรณีศิลปินสตรี” เป็นการเจาะลึกไปยังประเด็นเรื่องร่างกายของสตรีและการใช้ถ้อยคำอันเป็นสื่อที่ทรงพลังอย่างยิ่งเช่นกันนำเสนอในศิลปะร่วมสมัย ประเด็นดังกล่าวรวมทั้ง การต่อสู้ทางวัฒนธรรมของศิลปินในแนวทางเฟมินิสต์ การนำเสนอประเด็นทางวัฒนธรรมระหว่างสตรีกับบุรุษในวัฒนธรรมอิสลาม ประเด็นทางสังคมเกี่ยวกับการใช้แรงงานในประวัติศาสตร์ ศิลปินหลายท่านใช้ชิ้นส่วนของร่างกายและตัวอักษรที่เป็นทั้งคำพูดไปจนบทกวีเพื่อสื่อเนื้อหาได้อย่างแหลมคม

บทความเรื่อง “การมดัย่อมสี่ธรรมชาติด้วยเทคนิคชิโบริ” เป็นการศึกษาที่น่าผลลัพธ์ของการศึกษาไปสร้างสรรค์ออกแบบจริง เทคนิคชิโบริขึ้นชื่อว่าเป็นวิธีการมดัย่อมที่สามารถสร้างลวดลายได้หลากหลายสามารถนำมาตอบรับกับการออกแบบเสื้อผ้าในโลกปัจจุบันได้ดี บทความนี้ก็พิสูจน์ให้เห็นเช่นนั้น

บทความเรื่อง “แนวคิดสะท้อนอัตลักษณ์ในผลงานของคิมซูจา” เป็นการศึกษาผลงานสตรีชาวเกาหลีที่มีบริบททางวัฒนธรรมแตกต่างจากโลกตะวันตก ศิลปินสะท้อนเรื่องราวส่วนตัวออกมาในบริบททางสังคมวัฒนธรรมของประเทศเกาหลีได้อย่างน่าสนใจ

บทความเรื่อง “กราฟิกดีไซน์ของโปสเตอร์งานแสดงนิทรรศการนานาชาติญี่ปุ่นที่โอซาก้า 1970” เป็นบทความต่อเนื่อง ที่สำรวจโลกของงานออกแบบกราฟิกญี่ปุ่นตั้งแต่โอลิมปิกโตเกียว 1964 โอลิมปิกซัปโปโร 1972 มาจนเอ็กซ์โปโอซาก้า 1970 โดยการศึกษาข้อมูลเชิงลึกตั้งแต่ นักออกแบบ แนวคิดในการออกแบบไปจนกระทั่งเทคนิคที่ใช้ บทความมีภาพประกอบที่ดีเลิศ สามารถใช้เป็นแบบอย่างของการเรียนการสอนหรือการทำงานออกแบบในสาขานี้ได้

สารบัญ

The Origin of Natural and Dry Landscape Garden and the Relationship with Architecture and Painting กำเนิดของสวนธรรมชาติและสวนทิวทัศน์แห้งและความสัมพันธ์กับ สถาปัตยกรรมและจิตรกรรม <i>ชัยศ อิชฎ์วณิช Chaiyosh Isavorapant</i>	19
Mixed Media Paintings by Hand Made Appliqué Technique Inspired by The Autism Spectrum Disorder Children's Paintings จิตรกรรมสื่อผสมการปะติดผ้าด้วยเทคนิค Appliqué ปักด้วยมือที่ได้รับแรงบันดาลใจมาจากผลงานวาดภาพโดยเด็กออทิสติก <i>เมตตา สุวรรณกร Metta Suwansorn</i>	61
Guidelines for Development of Art Activities to Create Aesthetic Experience for Elementary Children with Visual Impairment แนวทางการพัฒนากิจกรรมศิลปะเพื่อสร้างประสบการณ์สุนทรีย์ สำหรับเด็กที่บกพร่องทางการเห็น <i>จिरพร พนมสวย Jiraporn Panomsuay</i>	89

Memory and Place through Artistic Perceptions ความทรงจำกับสถานที่ผ่านสัมผัส จूरีพร เพชรก้อง <i>Jureeporn Pedking</i>	106
The Roles of Words and Body Image in Social Controversy through Contemporary Art: A Case Study of Two Female Artists บทบาทของ “ถ้อยคำ” และ “ภาพร่างกาย” ในการนำเสนอประเด็นทางสังคมของ ศิลปินร่วมสมัยกรณีศิลปินสตรี อมสิรี พันดำรงค์ <i>Omsiree Pandamrong</i>	142
Concept Reflecting Identity in the Artwork of Kim Soo-Ja “Body Traces” as Objects for Contemporary Art แนวคิดสะท้อนอัตลักษณ์ในผลงานศิลปะของคิมซูจา สกาวรัตน์ ภูษะภูล <i>Sakaorat Phuthanakul</i>	172
A comparison of Japanese and Thai Tie-Dye Method to Develop Patterns and Products from Natural Dyed Fabric with Shibori Dyeing technique การเปรียบเทียบการทำผ้ามัดย้อมของญี่ปุ่นและไทยเพื่อพัฒนาลวดลาย และผลิตภัณฑ์จากผ้ามัดย้อมสีธรรมชาติของไทยด้วยเทคนิคชิโบริ ณัฐริดา ภูจีบ <i>Nuttida Pujeeb</i>	205
Graphic Design of Poster for The Japan World Exposition, Osaka 1970 กราฟิกดีไซน์ของโปสเตอร์งานแสดงนิทรรศการนานาชาติญี่ปุ่นที่โอซาก้า 1970 จिरายู พงส์วรุฒม์ <i>Jirayu Pongvarut</i>	239

กำเนิดของสวนธรรมชาติและสวนทิวทัศน์แห้งและความสัมพันธ์กับสถาปัตยกรรมและจิตรกรรม

The Origin of Natural and Dry Landscape Garden and the Relationship with Architecture and Painting

ชัยยศ อิศวรพันธุ์ *Chaiyosh Isavorapant*

รองศาสตราจารย์ ดร. ประจำคณะจิตรกรรม ประติมากรรมและภาพพิมพ์ มหาวิทยาลัยศิลปากร



Received : October 1, 2020

Revised : January 24, 2021

Accepted : June 30, 2021

บทคัดย่อ

บทความนี้มีจุดมุ่งหมายจะศึกษาที่มาของการถือกำเนิดของสวนแบบธรรมชาติและสวนทิวทัศน์แห้งในวัดศาสนาพุทธ นิกายเซนประเทศญี่ปุ่น โดยใช้วิธีการศึกษาปรัชญาและวิถีปฏิบัติแบบเซน การทำความเข้าใจอุดมคติของธรรมชาติและ การจำลองธรรมชาติให้กลายเป็นศิลปะที่แสดงออกซึ่งอุดมคติดังกล่าวได้ จากนั้นทำการวิเคราะห์องค์ประกอบศิลปะของสวน จิตรกรรมภาพทิวทัศน์และสถาปัตยกรรม ผลการศึกษาพบว่าจิตรกรรมทำหน้าที่สัมพันธ์กับสถาปัตยกรรมในฐานะการสร้างโลกธรรมชาติในอุดมคติจำลองขึ้น สวนแบบธรรมชาติและสวนทิวทัศน์แห้งที่เกิดขึ้นตามปรัชญาเซนและมีพัฒนาการร่วมกันกับศิลปะทั้ง

สองประเภทนั้นมีความหมายของการสร้างพื้นที่เชิงอุดมคติ เนื่องจากดั้งเดิมวัดเซนมักหลัก
หนีความวุ่นวายในเมืองไปอาศัยสภาพแวดล้อมตามธรรมชาติของป่าเขา โดยสวนในยุคแรก
เป็นการจำลองอุดมคติโดยใช้องค์ประกอบของน้ำตก สระน้ำ ต้นไม้และหิน วัดที่มีสวนแบบ
นี้มักตั้งอยู่ในหรือใกล้ธรรมชาติ เช่น เขิงเขาหรือในป่า ในอีกด้านหนึ่ง วัดในเมืองที่มีพื้นที่
จำกัดก่อให้เกิดแนวทางการออกแบบใหม่ ประกอบกับการเห็นความหมายของการสร้างความ
สะอาดในพิธีรับเจ้าอาวาสใหม่ทำให้มีการโรยกรวดขาวบนพื้นที่ที่ศิไต้ของอาคารเจ้าอาวาส
(โฮโจ) สื่อความหมายถึงความสะอาดของพื้นที่และจิตใจของผู้เข้าร่วมพิธี ความงามที่เกิด
ขึ้นค่อยพัฒนามากลายเป็นส่วนทิวทัศน์แห่ง สวนนี้นำเสนอความงามตามแบบประเพณีญี่ปุ่น
คือ โยะชะคุหรือความงามที่เกิดจากการสร้างพื้นที่ว่าง สวนทิวทัศน์แห่งยังเป็นสถานที่ช่วย
ในการปฏิบัติสมาธิด้วยมีลักษณะที่เป็นนามธรรมมากพอที่เอื้อต่อการทำจิตให้สงบ พระเซน
นั่งปฏิบัติจิตที่ระเบียงติดสวนจึงทำให้สวนมีความหมายเป็นโคอันหรือคำถามสำหรับการฝึก
ตนแบบเซนอีกด้วย และเมื่อเปรียบเทียบอุดมคติและองค์ประกอบของสวนกับจิตกรรม
ทิวทัศน์หมึกดำพบว่าศิลปะทั้งสองแขนงมีความสัมพันธ์กันอย่างลึกซึ้งเพื่อนำเสนอแนวความ
คิดเรื่อง “ภูเขาเล็กหุบเขาซ้อน”

คำสำคัญ สวนทิวทัศน์แห่ง / สวนธรรมชาติ / จิตรกรรมหมึกดำ / อาคารเจ้าอาวาส (โฮโจ) / เซน

Abstract

This article aims to explore the origin of natural and dry landscape garden in Zen
buddhist temples in Japan. The philosophical and practical ways of Zen were used
as methodologies to analyse the ideal of nature and how to imitate nature in its
form and essence that became the architecture, landscape painting and garden.
The result is that garden and painting are imitations of ideal world according to
Zen thoughts. At first, gardens were created by natural elements such as waterfall,
ponds, trees and rocks. Most of temples with this type of garden situated in or near
natural environment such as at hills or in the forests. Temples in the city, on the
contrary, with limited land area needed a new design strategy. Started with the
ceremony of becoming a new abbot of each temple, the south-side area of the
hojo (abbot) building will be prepared by spreading white gravels all over. This
process signifies cleanliness of both area and heart of every monks as well. White

gravels spreading with its beauty became dry landscape garden later on. This kind of garden represented one of Zen aesthetic which is the beauty from open space or area. This aesthetic is called “yohaku” in Japanese language. Zen priest also sits and meditate at the verandah connected to dry landscape garden. The garden thus signifies Kōan, the riddle used in training the zen way. And by comparing garden and ink landscape painting’s ideology and composition, the result is that both arts were structured through the concept of “deep mountain, complex valley”.

Keywords Dry Landscape garden / Natural Garden / Ink Painting / Hojo Building / Zen

เซนในประเทศญี่ปุ่น

มักจะกล่าวกันว่าเซนไม่ได้แค่เป็นศาสนาหนึ่งในญี่ปุ่นที่มีคนปฏิบัติจำนวนมากเท่านั้น แต่เซนฝังรากลึกลงไปถึงวิถีทางวัฒนธรรมของญี่ปุ่นด้วย ไม่ว่าจะเป็นละครโน ภาพเขียนลายมือด้วยหมึกดำ การชงนุมนุมา การจัดดอกไม้เพื่อตกแต่งพื้นที่ภายในสถาปัตยกรรม การจัดสวนแบบทิวทัศน์แห้ง เป็นต้น (荻野, 2008: 132) ในทัศนะของผู้เขียนบทความ การมีสมาธิจดจ่อกับเรื่องที่ทำต่อเนื่องยาวนานทั้งชีวิตนั้นโดยพื้นฐานแล้วก็คือวิถีปฏิบัติที่มาจากเซนนั่นเอง “ในชีวิตประจำวันนั้นที่เซนปฏิบัติ” (荻野, 2008 : 134) เมื่อเซนเข้ามาในประเทศญี่ปุ่นในต้นคริสต์ศตวรรษที่ 12 เป็นช่วงเวลาที่ยุคเซนเปลี่ยนผ่านจากการปกครองโดยราชวงศ์และขุนนางมาเป็นการปกครองโดยชนชั้นนักรบ ในประวัติศาสตร์จะตรงกับสมัยคะมะคุระ (ค.ศ. 1185-1333) โดยมักจะนับช่วงเวลาที่ยุคเซนเปลี่ยนผ่านชื่อเอไซ (Myōan Eisai ค.ศ. 1141-1215) ที่เดินทางไปศึกษาในประเทศจีนแล้วนำเซนนิกายรินไซกลับมายังญี่ปุ่นในค.ศ. 1191 เป็นปีเริ่มต้น เซนจึงมีบทบาทอย่างมากต่อวิถีคิดของนักรบและชนชั้นปกครองญี่ปุ่นอย่างมากหรืออาจจะเรียกได้อีกว่านักรบอาศัยเซนเป็นที่พึ่งทางใจ โขงุนที่คะมะคุระต่างก็ศึกษาเซนอย่างลึกซึ้งและอาศัยการสนทนากับพระเซนเพื่อสร้างความกระจ่างแจ้งในใจตนเอง (Suzuki, 2559)

โดยหลักพื้นฐาน เซนได้รับแรงบันดาลใจมาจากการตรัสรู้ของพระพุทธเจ้าจากการนั่งสมาธิใต้ต้นโพธิ์ เซนจึงเน้นการนั่งปฏิบัติสมาธิ ในภาษาญี่ปุ่นเรียกว่า ชะเซน (坐禅) เพื่อปฏิบัติรวมจิตใจให้เป็นหนึ่ง โดยมีหลักสำคัญคือไม่ให้จิตหลุดลงที่ใดที่หนึ่ง แล้วค่อย ๆ เข้าสู่อาณาบริเวณของการไม่มีตัวตนหรือไร้ตัวตน (無我) เรียกว่าเป็น “วัฒนธรรมของมู” หรือวัฒนธรรมของความคิด

ไม่มี อย่างไรก็ตามการยึดติดกับความไม่มีและพยายามเข้าถึงกลับกลายเป็นอุปสรรค เช่นจึงสอนไม่ให้ยึดติด โดยกล่าวว่า “มุ” เป็นการปฏิเสธการไม่มีและเป็นการยืนยันว่ามี ตัวอย่างเช่น จิตรกรรมหมึกดำที่ทั้งไม่มีสีและสื่อถึงสีได้อย่างไม่มีที่สิ้นสุด ในภาษาญี่ปุ่นบางครั้งใช้คำว่า 空 (空) ที่แปลว่า ว่างเปล่าด้วย

พระหรือคนธรรมดาที่ปฏิบัติตนตามแนวทางของเซนเรียกว่า เมฆาวารี (อุณสูย 雲水) คำว่าอุณสูยเกิดเพราะแนวทางที่ว่า “เคลื่อนดุจเมฆไหลดุจสายน้ำ” (行雲流水) เพราะเดิมผู้ปฏิบัติเซนไม่ได้อยู่ที่เดียวแต่เรียนจากหลายสำนัก ไม่หยุดนิ่งจึงเรียกแบบนี้ แต่การเคลื่อนย้ายของวัดทำให้กลายเป็นปฏิบัติอยู่ที่สำนักเดียว จริง ๆ แล้วในแง่หลักปฏิบัติของเซนก็อยู่ตรงที่การไม่ปล่อยให้จิตยึดติดกับเรื่องใดเรื่องหนึ่ง (荊野, 2008: 172) ดังที่กล่าวว่าถ้าเรามองเห็นภูเขาเราจะเข้าไปไม่ถึงสาร์ตตะของภูเขา เพราะจิตสะดุดหยุดลง ภูเขาที่เราเห็นก็เป็นภาพสะท้อนตัวตนของเรา แต่ถ้าสามารถถอดการหมกมุ่นหรือการครอบงำของตัวเองออกไปได้ ต้องละร่างกายและจิต จึงจะเห็นภูเขาที่แท้จริง

แต่แรกเซนในจีนหลีกเลี่ยงจากความวุ่นวายของเมืองไปอยู่ตามป่าเขา แสงวหาสถานที่อันเงียบสงบสำหรับปฏิบัติ แต่ด้วยหลักปฏิบัติที่น่าสนใจทำให้เซนได้รับความนิยมและค่อย ๆ เข้าสู่สังคมคนทั่วไปมากขึ้น เซนกลายเป็นส่วนหนึ่งของกิจกรรมในชีวิตประจำวัน ในการปฏิบัติของเซนที่แม้จะเน้นการนั่งเซเนกก็ตาม แต่เซนก็สอนให้การปฏิบัติในทุกเรื่องถ้าสามารถตระหนักรู้อยู่ตลอดเวลาในการทำกิจกรรมใด ๆ ก็เป็นการปฏิบัติรูปแบบหนึ่ง ดังนั้นวัดเซนจึงเน้นแนวทางการทำงานประจำวัน เช่น การปลูกพืชผัก การทำความสะอาดวัด ฯลฯ ไปพร้อมกับการนั่งเซเนด้วย เต้าชั้น สัมภปริณายกองค์ที่ 4 ในประเทศจีนเป็นผู้วางกฎเรื่องพระเซนต้องทำงานออกแรง เกิดคำขวัญที่ว่า “ทำงาน ท่องพระสูตร ภาวนา และพัก” (ทวิวิธน์, 2530: 30) หรือไปขาง ที่ได้ออกกฎว่า “วันไหนไม่ได้ทำงาน วันนั้นไม่ต้องกินข้าว” และตัวท่านเองก็ทำงานในไร่ทุกวัน เมื่อท่านชราภาพลูกศิษย์ส่งสรอบเอาเครื่องมือไปซ่อม ท่านปฏิเสธไม่ยอมฉันทจจนลูกศิษย์ต้องยอมให้ท่านออกไปทำงานในไร่ตามเดิม (ทวิวิธน์, 2530: 67-68)

การทำความสะอาดถือเป็นวิถีปฏิบัติที่สำคัญที่สุดอย่างหนึ่ง วัดไซจิจิ ที่โนะโตะ (総持寺) มีหลักที่ว่า ทำวัตรเช้าจบ ทำความสะอาดหนึ่งครั้ง ฉันทัดตอาหารเช้าจบ ทำความสะอาดหนึ่งครั้ง ฉันทัดตอาหารกลางวันจบ ทำความสะอาดหนึ่งครั้ง วันละสามครั้ง ถือคติว่า “ภายในห้องสะอาดดุจกระจก ระเบียบไร้ฝุ่น” ทั้งนี้การการรักษาความสะอาดไม่ใช่ในทางกายภาพไม่ให้มีฝุ่นจริง ๆ เท่านั้น แต่เพราะความคิดที่ว่า “เราและสิ่งแวดล้อมเป็นหนึ่งเดียว” และ “ไม่มีเมฆแม่แต่จุดเดียว” การรักษาสภาพแวดล้อมจึงเท่ากับรักษาใจตนเอง (荊野, 2008: 203) กายภาพของวัด

สะท้อนจิตและวิถีปฏิบัติตนเอง เช่นเดียวกับกับศิลปะประเภทอื่น ๆ ที่กายภาพของศิลปะก็เป็นตัวสะท้อนสภาวะจิตของผู้ปฏิบัติด้วย

ทั้งนี้เช่นมีเรื่องเล่าเกี่ยวกับท่านฮุยเหนง ในคริสต์ศตวรรษที่ 11 เรื่องกล่าวว่า เมื่อท่านอาจารย์สูงรานต้องการทายาทสืบต่อ เช่นชีวิตที่เป็นสานุศิษย์เอกได้เขียนโคลงว่า “กายของเราคือต้นโพธิ์ใจของเราคือกระจกเงาอันใส เราขัดมันโดยระมัดระวังทุก ๆ ชั่วโมง และไม่ยอมให้ฝุ่นละอองจับ” ในขณะที่ท่านฮุยเหนงเขียนโคลงว่า “ไม่มีต้นโพธิ์ ทั้งไม่มีกระจกเงาอันใสสะอาด เมื่อทุกสิ่งว่างเปล่าแล้ว ฝุ่นจะลงจับอะไร?” (ฉัตรสุมาลย์, 2555 : 144-145) แน่นนอนว่าโคลงของท่านฮุยเหนงแสดงธรรมขั้นสูงสุดของเซนออกมา แต่อย่างไรก็ตาม มนุษย์ก็ยังคงต้องอยู่ในโลกตรบาท่าที่ยังมีชีวิตและร่างกาย ยังไม่สามารถสลายไปได้ในทันทีทันใด การรักษาความสะอาดของสภาพแวดล้อมจึงเป็นส่วนหนึ่งของการรักษาสภาวะใจของตนเอง นอกจากนี้ ไม่ใช่แค่การทำ ความสะอาด การกิน การทำงาน การนอน ถือว่าเป็นการปฏิบัติทั้งสิ้น และต้องปฏิบัติด้วยความตั้งใจสูงสุด เรื่องเล็กน้อย เรื่องธรรมดาทั่วไปจึงต้องทำให้ดี ในแง่ที่เกี่ยวกับสวน แม้กระทั่งต้นไม้ในบริเวณที่ทำความสะอาดและดูแลได้ยาก บริเวณที่คนมองไม่เห็นก็ต้องทำเนื่องจากเป็นการปฏิบัติจิตของตนเอง ไม่ได้ทำเพื่อให้เห็นคนอื่นเห็น แต่เป็นวิถีปฏิบัติสำหรับตนเองด้วย นี่อาจจะเป็นหนึ่งในเหตุที่เซนมีอิทธิพลหลงเหลือให้เห็นในระบบความคิดของคนญี่ปุ่นสูงมาก

ในแง่มุมมองของจิตและการปฏิบัติที่เซนให้แนวทางแก่นักรบอย่างมากนั้นเพราะเซนตอบคำถามที่ยากยิ่งเกี่ยวกับชีวิตและการต่อสู้ ยะกิ มุเนะโนะริ (Yagyū Munenori ค.ศ. 1571-1646) เจ้าสำนักดาบยะกิชินคะเงะ ที่เป็นครูผู้ฝึกดาบให้กับโชกุนโทะคุกะวะถึงสองคนก็เคยประสบปัญหา นี้ การกลัวความตาย ความรักถนอมในชีวิตและความผูกพันอื่น ๆ ทำให้เกิดความลังเลลังสนยามต่อสู้ ในเรื่องนี้ท่านสอบถามพระเซนชื่อ ทะคุอัน โสโฮ (Takuan Sōhō ค.ศ. 1573-1645) เจ้าอวาสวัดเซนนิกายรินไซ พระท่านนี้เป็นคนที่ว่ากันว่าทำให้เซนเข้าสู่ในทุก ๆ มิติของชีวิต ท่านเองก็เชี่ยวชาญในหลากหลายสาขา ตั้งแต่ภาพตัวอักษร, กวี, สวน, ศิลปะอื่น ๆ รวมถึงตระหนักเรื่องดาบด้วย ท่านได้เขียนเอกสารชื่อ 不動智神妙録 (Fudōchishinmyōroku บันทึกลึกลับว่าด้วยปัญญาที่ไม่เคลื่อนไหว) เพื่อทำการตอบคำถามให้กับมุเนะโนะริ เอกสารนี้เน้นที่การปฏิบัติจิตในการทำการต่อสู้ กล่าวกันว่าเป็นหนึ่งในหลักคิดที่สามารถนำไปปฏิบัติในเรื่องอื่นได้ด้วยจึงได้รับความนิยมแพร่หลาย แม้ในปัจจุบันก็ตาม การตอบคำถามเกี่ยวกับจิตในยามประดาบ ทะคุอันกล่าวไว้ดังนี้

“จะวางจิตไว้ที่ใด

ถ้าวางจิตไว้ที่ร่างของคู่ต่อสู้ จิตจะถูกความเคลื่อนไหวของคู่ต่อสู้จับไว้

ถ้าวางจิตไว้ที่ตาของคู่ต่อสู้ จิตจะถูกตาของคู่ต่อสู้จับไว้

ถ้าวางจิตไว้ที่เจตนาที่จะฟันของคู่ต่อสู้ จิตจะถูกเจตนาของคู่ต่อสู้จับไว้

ถ้าวางจิตไว้ที่ตาของตัวเอง จิตจะถูกตาของตัวเองจับไว้

ถ้าวางจิตไว้ที่เจตนาที่ไม่โดนฟัน จิตจะถูกเจตนาที่ไม่โดนฟันจับไว้

ถ้าวางจิตไว้ที่ท่วงท่า จิตจะถูกท่วงท่าจับไว้

ถ้าไม่วางจิตไว้ที่ไหน จิตจะไปทั่วร่าง

เมื่อจิตต้องอยู่ที่มือก็จะอยู่ที่มือ

เมื่อจิตต้องอยู่ที่เท้าก็จะอยู่ที่เท้า

เมื่อจิตต้องอยู่ที่ตาก็จะอยู่ที่ตา

ไม่หยุดจิตไว้ที่ไหน ไม่วางจิตไว้ที่ไหน จิตจึงอยู่ทุกที่” (Takuan, มปป. : 10-11)

หรือถ้าเปรียบเทียบแบบที่คนปัจจุบันที่ไม่ได้เกี่ยวข้องกับดาบอีกต่อไปดังนี้ “เมื่อเห็นต้นไม้ต้นหนึ่ง ถ้ามองดูใบสีแดงใบเดียว จะไม่เห็นใบไม้อื่นๆ ถ้าตาไม่ได้จับอยู่ที่ใบใดใบหนึ่ง แต่เห็นต้นไม้โดยไม่มียะไรอยู่ในใจ ใบไม้ทุกใบก็จะเข้ามาสู่สายตาโดยไม่มียอบเขตจำกัด แต่ถ้าใบไม้ใบหนึ่งทำให้สายตาหยุดลงก็จะเหมือนกับว่าใบไม้ที่เหลือไม่ได้อยู่ตรงนั้น” (Takuan, มปป. : 10-11) ในแง่มุมนี้เซนจึงสอนให้คนปฏิบัติจิตโดยไม่จำเป็นต้องนั่งเซนก็ได้หรือในเชิงอุดมคติ การปฏิบัติในทุกขณะของการใช้ชีวิตจะดีที่สุดเพราะถ้าตระหนักรู้และไม่ให้จิตหยุดนิ่งแล้ว จิตก็จะแจ่มใส ไม่มีอคติมาเกาะได้ ไม่ว่าจะในยามใดก็ตาม

เซนกับสุนทรียศาสตร์

แม้จะสอนให้ละตัวตนและจิต แต่เซนก็เข้าใจว่าคนใช้ชีวิตอยู่กับโลกแห่งวัตถุซึ่งเป็นรูปธรรมยังมีร่างกายและที่สำคัญคือมีผัสสะทั้งห้า สัมผัสที่เป็นคุณสมบัติของมนุษย์นี้เองที่เซนพิจารณาว่าเป็นพื้นฐานในการรู้สึกอย่างละเอียด พระเซนคือคนที่ “หลอมรวมความรู้สึกที่ละเอียดอ่อนกับการใช้สัมผัสเชิงลึกเมฆิญาหนักกับวัตถุให้เกิดลำดับขั้นของความรู้” (栞野, 2008 : 180) ในทางโลกนี้เองที่เซน ก่อให้เกิดการค้นพบศิลปะที่เน้นความงามจากพื้นที่ว่าง เรียกในภาษาญี่ปุ่นว่า โยะชะคุ (余白) เปรียบเทียบกับงานศิลปะทั่วไปที่พิจารณาความงามที่รูปทรงเป็นหลัก พื้นที่ว่างในศิลปะแบบเซนจะทำหน้าที่สำคัญกว่ารูปทรง รูปทรงจะกลายเป็นเพียงตัวกระตุ้นให้เข้าใจถึงพื้นที่ว่าง นั่นคือโยะชะคุ ยกตัวอย่างเช่น จิตรกรรมหมึกดำ โดยเฉพาะอย่างยิ่งภาพทิวทัศน์

การเว้นพื้นที่ว่างให้เหมาะสมทำให้ภาพสามารถสื่อถึงความว่างมากกว่าสื่อถึงตัวภูเขาหรือสายน้ำเท่านั้น ในทางกายภาพพื้นที่ว่างก็คืออากาศ แต่ในจิตกรรมหมึกดำพื้นที่ว่างจะเป็นสิ่งที่รอให้ผู้ชมเติมเต็มด้วยจินตนาการของตนเอง ในระดับปรัชญา พื้นที่ว่างในศิลปะเซนก็คือการไร้ซึ่งตัวตน ดังนั้นจึงเป็นเรื่องเดียวกันกับมุชิน (無心) หรือการไร้จิต ในละครโน หนึ่งในรูปแบบศิลปะที่พัฒนาขึ้นมาจากหลักปรัชญาของเซนโดยเฉพาะ ในระหว่างการแสดงช่วงหนึ่งๆ จะมีแนวคิดเรื่องช่องว่างหรือช่วงระว่าง เรียกในภาษาญี่ปุ่นว่า มะ หรือ ไอคะ (間) เป็นช่วงต่อระหว่างการเคลื่อนไหวหนึ่งสู่อีกการเคลื่อนไหวหนึ่ง เป็นความงามแบบโยะฮะคุที่แสวงหาความว่างเหมือนกัน

ฮิซะมะทสึ ชิโนอิชิ (Hisamatsu Shin-ichi-久松真一 ค.ศ. 1889-1980) นักปรัชญาเซนคนสำคัญ ได้เคยกล่าวไว้ว่าศิลปะของเซนประกอบด้วยลักษณะ 7 ประการดังต่อไปนี้ (村野, 2008 : 144-147) 1. อสมมาตร (不均斉) 2. เรียบง่าย (簡素) 3. มีความแห้ง (枯高) 4. อย่างเป็นธรรมชาติ (自然) 5. มีความลึกกลับ (幽玄) 6. มีความหยาบ (脱俗) 7. มีความสงบเหงา (静寂)

1. อสมมาตร (不均斉) ในความหมายว่า ถ้าสมมาตรจะสมบูรณ์ ไม่มีการเคลื่อนไหว ความอสมมาตรจะทำให้เคลื่อนไหว เกิดศักยภาพขยายขอบเขตไปไม่สิ้นสุด
2. เรียบง่าย (簡素) ด้วยตัดการตกแต่งออกไป สถาปัตยกรรมจะเรียบง่าย เน้นพื้นที่ว่าง จิตรกรรมหมึกดำที่เรียบง่ายแสดงอาณาเขตที่ล้าลึก ที่สีเส้นแสดงออกไม่ได้
3. มีความแห้ง (枯れたけ) เช่น ความสง่างามของต้นสนเก่าแก่ ผ่านฤดูหนาวอันยากลำบาก มานับครั้งไม่ถ้วน รูปทรงของต้นตัดส่วนที่ไม่จำเป็นออกเหลือแต่สารัตถะที่แท้จริง
4. อย่างเป็นธรรมชาติ (自然) ไม่ใช่การกลับไปสู่ธรรมชาติในความหมายแบบปัจจุบัน แต่เป็นธรรมชาติใน ความหมายถึงวิถีปฏิบัติ ในการชงชามีคำกล่าวว่า เมื่อเป็นธรรมชาติ (ไม่มีการฝืน) ดี เมื่อไม่เป็นธรรมชาติ (ฝืนใจ) ไม่ดี (さむらゑはよし、さむらゑは悪し) อย่างไรก็ตาม ในความหมายของศิลปะเซน ไม่ใช่การสร้างสรรค์แบบไร้เดียงสา แต่ต้องเป็นการฝึกฝนอย่างหนักจนกระทั่งลืมการฝึกฝนและสร้างสรรค์อย่างเป็นธรรมชาติ
5. มีความลึกกลับ (幽玄) มีความลึก มีความหมายแฝงจากส่วนที่ตามองไม่เห็น ตัวอย่างของการสร้างสวน ถ้ามีน้ำตกประกอบอยู่ด้วยจะไม่ให้เห็นรูปทรงของน้ำตกทั้งหมด มีส่วนที่มองไม่เห็นต้องจินตนาการเพิ่ม เป็นส่วนที่ไม่มีขอบเขตสิ้นสุด ในญี่ปุ่นกล่าวกันว่าส่วนที่มองไม่เห็นและต้องจินตนาการเพิ่มนั้นสวยงามกว่าที่ตาเห็น

6. เป็นไปในทางโลก (脱俗) ไม่จุลก๊ก ภาพพระสะเท (布袋さん หรือพระสังกัจจายน์) ที่ศิลปะเซนขึ้นขอบเป็นพิเศษ เมื่อวาดเป็นจิตรกรรมหมึกดำจะเห็นเดินไปมา เปิดพุงออกพันเลื้อย ไม่สนใจสายตาคนรอบข้าง มีอิสระในการเดินทาง เรียกว่าเป็นความงามที่ไม่มีข้อกำหนดล่งวงหน้า ไม่จุลก๊ก

7. ความสงบเงียบ (静寂) เป็นความสงบเงียบที่ไร้ขอบเขต หันหน้าเข้าสู่ภายในจิตซึ่งไม่ใช่การหนีความวุ่นวายภายนอกเท่านั้น แต่เป็นความสงบเงียบภายในใจ เป็นความสงบภายในการเคลื่อนไหว

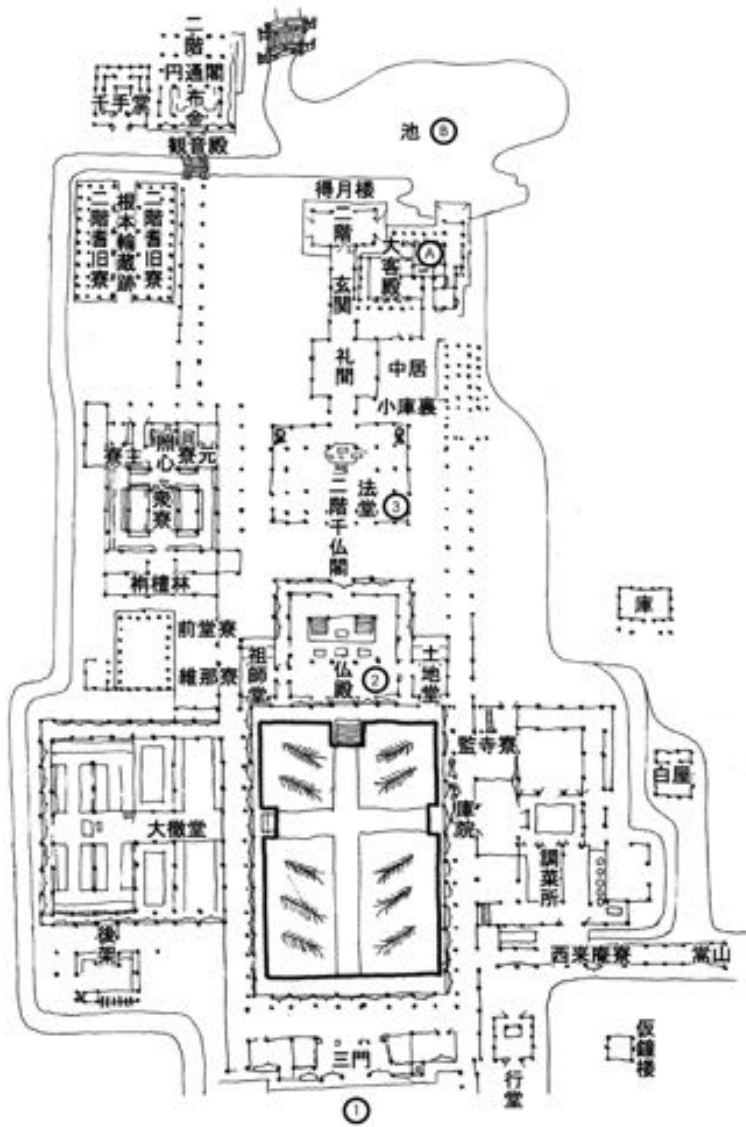
ในแง่มุมของการสร้างสรรค์ ศิลปะเซนจึงอาศัยการผสมผสานกันของจิตที่สงบนิ่ง จากนั้นสร้างสรรค์งานศิลปะขึ้นอย่างเรียบง่าย ผสานจิต มือ วัสดุอุปกรณ์เป็นหนึ่งเดียว ตัวอย่างเช่น เครื่องปั้นดินเผา ที่ ดิน เวลาและคน เป็นหนึ่งเดียวกัน ตอนทำต้องไร้จิต ไร้ซึ่งความคิด เคลื่อนไหวมือไปตามธรรมชาติ วินาทีที่วัสดุ เวลา และมือเป็นหนึ่งเดียว เรียกว่าผลงานศิลปะหรืออีกนัยหนึ่งมือที่สร้างขึ้น (荏野, 2008 : 144-148) ในแง่ของจิตรกรรม สร้างขึ้นเมื่อจิตสงบนิ่ง ผ่านการฝึกฝนอย่างหนักจนลึบซ้นตอนไปแล้ว สร้างรูปทรงที่เน้นการปล่อยพื้นที่ว่าง เมื่อมองภาพไม่ได้มองแต่ตัวรูปแต่มองพื้นที่ว่างทั้งที่เห็นด้วยตาและที่สัมผัสด้วยความรู้สึกอื่น ถ้าพิจารณาสวน โยะชะคุเป็นการพิจารณาพลังงานหรือจิตวิญญาณ (気勢) ของหินและต้นไม้ ในการวางหินแต่ละก้อนต้องพิจารณาพลังของหินแล้วสร้างสมดุลย์ รักษาระยะห่างระหว่างหินแต่ละก้อนโดยพิจารณาจากขนาด สีลันและผิวสัมผัส ก้อนหินจึงเป็นส่วนหนึ่งของกระบวนการสร้างความงามจากพื้นที่ว่างและการขึ้นชมสวนจึงต้องพิจารณาพื้นที่ว่างที่ปรากฏขึ้นต่อสายตาและต่อใจด้วย

กล่าวโดยสรุป ความงามแบบเซนคือ ความงามในความไม่สมบูรณ์ (不完成の美) อันเป็นที่มาของความงามแบบวะบิสะบิ ที่เป็นที่รู้จักกันดี ทั้งนี้วะบิสะบิก็มีหลักพื้นฐานเกี่ยวพันกับโยะชะคุด้วย เนื่องจากความไม่สมบูรณ์นั้นก็เพื่อให้ผู้ชมสามารถเติมเต็มความหมายได้ด้วยตนเองเช่นกัน (ชัยยศ, 2559: 67-75)

แผนผังวัดเคนโจจิในฐานะต้นแบบของการจัดกลุ่มอาคารในวัดเซน

พัฒนาการของวัดเซนอาจจะแบ่งออกเป็นสองแนวทางกว้างๆ แนวทางที่หนึ่ง คือ วัดที่อยู่ในป่าหรืออาศัยพื้นที่ตามธรรมชาติตามแบบอุดมคติจากวัดเซนในจีน วัดเหล่านี้จะมีอาคารที่วางตัวอยู่ในพื้นที่ตามธรรมชาติอยู่แล้วจึงไม่ต้องจำลองธรรมชาติเท่าวัดที่อยู่ในเมือง ตัวอย่างของวัดแบบนี้เช่น วัดเอเฮจิ (Eiheiji 永平寺) ที่จังหวัดฟุกุอิ ตามประวัติศาสตร์วัดเซนจะค่อยๆ พัฒนาแยกตัวออกเป็นวัดเล็กง และมึลักษณะใกล้เคียงกับการเป็น “คณะ” ที่อยู่ในวัดใหญ่อีกที ตัวอย่างเช่นวัดนันเซนจิ (Nanzenji 南禅寺) ที่ทิศตะวันออกของเกียวโตภายในวัดนันเซนจิแบ่งออกเป็นหลายคณะเช่น คอนจิอิน, นันเซนอิน หรือฮอนโฮโจ (เจ้าอาวาสหลัก) เป็นต้น หรืออีกตัวอย่างหนึ่งคือวัดไดโตะคุจิ ทางทิศตะวันตกเฉียงเหนือ ที่ในวัดแบ่งเป็นคณะอีกจำนวนหนึ่ง แต่ละคณะต่างก็มีอาคารเจ้าอาวาส (โฮโจ) ของตนเอง มีอาคารที่เป็นองค์ประกอบสำคัญ และมีสวนของตัวเอง ในทางหนึ่งการขยายวัดนั้นเพื่อตอบสนองต่อหน้าที่ใช้สอยใหม่คือการที่มีนักรบเข้ามาพักอาศัยในวัดในยามเดินทาง

ในการวางแผนผังวัดเซนถ้าเป็นไปได้จะพยายามหันหน้าสู่ทิศใต้ ยกเว้นเฉพาะกรณีที่ดินที่ติดไม่อำนวยให้ บันทึกจากเอกสารของวัดเคนโจจิ เมืองคะมะคุระ (建長寺指図) แสดงให้เห็นระบบของแผนผังดังนี้ (井野, 2008: 150-163) จากแผนผังจะเห็นอาคารหลักจำนวนมากเชื่อมต่อกันเป็นแผนผังขนาดใหญ่โดยกล่าวกันว่ามึอาคารสำคัญรวมทั้งสิ้น 7 หลัง ประกอบด้วย ซุ้มประตูชั้นมง วิหารพระพุทธรูป ศาลาธรรม หอภิกษุ อาคารทำกรร หังอาบน้ำและห้องน้ำ (ภาพที่ 1)



ภาพที่ 1

แผนผังวัดเคนโจจิ จากเอกสาร 建長寺指図

1. ชั้นมณฑป หรือ 三門 (หมายเลขที่ 1 ในภาพที่ 1) โชมมหรือชั้นมณฑปเป็นประตูนอกสุด มีการใช้ตัวอักษรหลายแบบ ตัวอักษรที่แปลว่าภูเขา (山) ก็ใช้ด้วย แต่เปลี่ยนมาเป็น สาม (三) สุดท้ายใช้ได้ทั้งสองแบบ ไม่ว่าจะใช้ 三 ที่แปลว่าสามหรือ 山 ที่แปลว่าภูเขา ก็มีความหมายเดียวกัน ไม่แตกต่าง ในแง่ของการเป็นภูเขานั้น สำหรับวัดในเมืองยังเพื่อการรำลึกถึงว่าวัดเช่นแต่ดั้งเดิมนั้นมักจะตั้งอยู่ในภูเขาและธรรมชาติที่สวยงาม
2. วิหารพระพุทธ 仏殿 (หมายเลขที่ 2 ในภาพที่ 1) เป็นศูนย์กลางของวัดเช่น บางวัดมีการปลูกต้นสนจูนิเปอร์ (柏樹 - ヒヤクシン) ต้นสนนี้มีความหมายพิเศษเกี่ยวกับคำถามตอบของเซนโดยอ้างอิงถึงประวัติศาสตร์เซนตอนที่พระโพธิธรรม พระภิกษุจากอินเดียที่ได้ชื่อว่าเป็นผู้นำเซนเข้าไปเผยแพร่ในประเทศจีนเป็นครั้งแรก ในตอนที่ท่านอยู่ในประเทศจีน พระจีนชื่อเจียวโจว (Jiaozhou) ถามคำถามท่านถึงความหมายที่แท้จริงของการที่ท่านเดินทางจากอินเดียไปยังประเทศจีน ท่านตอบว่า “สนจูนิเปอร์หน้าสวน” (Hoh, 1998: 144) คำตอบนี้มีลักษณะแบบโคอัน คือไม่ได้ให้คำตอบตามหลักเหตุผลแต่เป็นคำตอบเพื่อกระตุ้นให้ปลดปล่อยจิต
3. ศาลาธรรม (法堂) สำหรับการแสดงธรรมตามชื่ออาคาร (หมายเลขที่ 3 ในภาพที่ 1)
4. หอภิกษุ (僧堂) ในวัดเซนหอพระภิกษุสำคัญมากที่สุด เพราะพระที่ฝึกตนจำกัมนอนรวมถึงนั่งปฏิบัติเซน เช่นก่อให้เกิดคำกล่าวที่ว่า นอนหนึ่งเสื่อ นั่งครึ่งเสื่อ (寝るは一畳、坐るは半畳) อันเป็นประโยคที่ยังคงพูด กันอยู่แม้ในปัจจุบัน นอกจากนี้ประโยคนี้อาจสะท้อนปรัชญาเซนเกี่ยวกับเรื่องการลดสิ่งต่าง ๆ ในชีวิตให้เหลือแต่สิ่งจำเป็นเท่านั้น คือ เสื่อผ้า อาหารและที่อยู่ แต่เดิมพระเซนจะนั่งปฏิบัติบนก้อนหิน ใต้ต้นไม้ ที่อากาศเหมาะสม ไม่ร้อนไม่หนาวคือนั่งที่ไหนก็ได้ เมื่อพัฒนาต่อมาคนมาปฏิบัติจำนวนมากขึ้นก็เลยกำหนดสถานที่ให้เฉพาะเจาะจงลงไป เช่นนิการินไซนั่งเซนที่อาคารเจ้าอาวาส (โฮโจ) และบางครั้งนั่งที่ระเบียงที่ติดกับสวน
5. อาคารทำการ (庫院) แต่แรกเป็นสถานที่ฉันทาอาหาร ตอนหลังกลายเป็นอาคารที่รวมงานจัดการต่าง ๆ เข้าไว้ด้วยกัน
6. ห้องอาบน้ำ (浴司) สถานที่อาบน้ำ ตอนพระเดินเข้าไปสวดมนต์สั้น เป็นหนึ่งในสถานที่สำคัญของวัดเซน
7. ห้องน้ำ (東司) ห้องขับถ่าย

อย่างไรก็ตาม จากแผนผังจะเห็นอาคารอื่นอีกจำนวนมากที่เชื่อมต่อกันด้วยระเบียง นอกจากนี้ที่ไม่ถูกบันทึกว่าเป็นหนึ่งในเจ็ดอาคารคือ อาคารโฮโจหรืออาคารเจ้าอาวาส อาคารโฮโจในสมัยคัมภีร์ยังไม่ได้มีลักษณะแบบปัจจุบัน ในแผนผังวัดเคนโจจิคือ อาคารทางทิศตะวันออกเฉียงเหนือของแผนผัง (A ในภาพที่ 1) ที่ทิศเหนือของโฮโจมีสระน้ำขนาดใหญ่ที่กินพื้นที่มาจนทิศตะวันออก (B ในภาพที่ 1) สระน้ำคือหัวใจของสวนแบบธรรมชาติอยู่แล้ว ไม่แน่ว่าต้นกำเนิดของน้ำในสระมาจากไหนเข้าใจว่าน่าจะเป็นช่องเขาที่ไม่เห็นในแผนผัง ที่มาของน้ำเป็นหนึ่งในหัวใจของการสร้างสวนแบบธรรมชาติ ที่วัดเอะรินจิ (惠林寺) จังหวัดยะมะนะชิกับ เท็นริวจิ (天龍寺) ที่เกียวโตก็วางตำแหน่งสระแบบนี้

อาคารเจ้าอาวาส (โฮโจ)

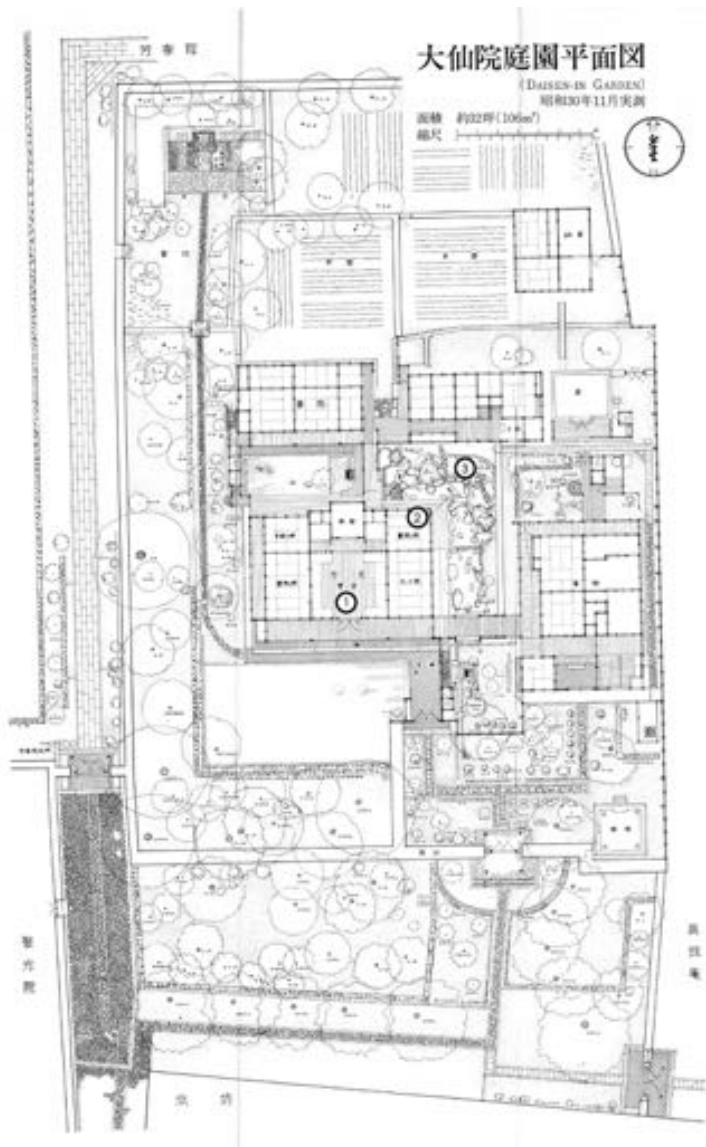
อาคารเจ้าอาวาสหรือโฮโจ (方丈) เป็นที่อยู่ของเจ้าอาวาสหรือรับแขกนอกจากนี้ยังเป็นสถานที่ที่พระอาวุโสใช้ชีวิตประจำวันและพบกับผู้ปฏิบัติตนคนอื่น ๆ ด้วย โฮโจมีความสัมพันธ์กับสวนอย่างลึกซึ้ง ดังที่เห็นในแผนผังของวัดเคนโจจิว่าในสมัยคัมภีร์ว่าสวนอยู่กับโฮโจเท่านั้น ไม่มีการก่อสร้างสวนให้สัมพันธ์กับอาคารอื่น ต้องรอจนหลังจากนั้นอีกนาน ในรูปแบบอาคารที่เห็นในปัจจุบันเป็นการก่อสร้างขึ้นหลังสงครามโอนิน (ค.ศ. 1467-1477) ทั้งสิ้น แผนผังของอาคารแบ่งเป็น 3 แนวทางตั้ง 2 แนวทางนอน เท่ากับทิศเหนือ 3 ห้อง ทิศใต้ 3 ห้อง (ภาพที่ 2) อาคารยกพื้นสูงปูตะตะมิ ล้อมรอบด้วยระเบียง ทิศใต้สามห้องเรียกชื่อเป็นห้อง “สว่าง” ใช้ในกิจที่เป็นสาธารณะกว่า เช่น รับแขกที่เป็นทางการ ทิศเหนือเป็นกิจส่วนบุคคลกว่าเรียกชื่อเป็นห้อง “สกปรก” เช่นห้องที่ใช้พักผ่อนหรือห้องทางทิศตะวันออกเฉียงเหนือที่เรียกว่า โอะอิน (お蔭) หรือหอเขียน อันเป็นสถานที่ที่เจ้าอาวาสใช้อ่านหรือเขียนหนังสือ ห้องนี้มีส่วนเกี่ยวข้องกับการถือกำเนิดของสวนทิวทัศน์แห่งอย่างใกล้ชิดดังจะเห็นต่อไป รอบโฮโจโดยปกติเป็นระเบียงเปิด โดยเฉพาะอย่างยิ่งระเบียงเปิดที่ทิศใต้ขนาดใหญ่กว่าทิศอื่น เรียกว่า ฮิโระเอ็น (広縁 แปลตรงตัวว่าระเบียงกว้าง) ด้านทิศใต้ของอาคารโฮโจเป็นพื้นที่เชื่อมต่อภายในอาคารกับสวน โครงสร้างของสวนสัมพันธ์กับระเบียงนี้อย่างมากโดยเฉพาะอย่างยิ่งการนั่งและการมองเห็นมุมต่าง ๆ ที่คณะไดเซ็นอิน วัดไดโตะคุจิ (大徳寺) ใกล้สวนมากแทบจะสัมผัสได้โดยตรง อย่างไรก็ตามสวนที่มูมนี่เป็นการสร้างทิวทัศน์จำลองของภูเขาเล็กหุบเขาซ้อน (ภาพที่ 3-4)



褻
สกปรก

晴
สว่าง

ภาพที่ 2
แผนผังการแบ่งห้องอาคารไซะอิน ของวัดเซน นิกายรินไซ



ภาพที่ 3

แผนผังคณะ โดเซ็นอิน วัดโตโตะคุจิ เกียวโต จาก 重森三玲、重森完途. (1974).

หมายเลข 1 อาคารโฮโจ

หมายเลข 2 ห้องโถงอินที่เจ้าอาวาสใช้อ่านและเขียนหนังสือ

หมายเลข 3 สวนทิศตะวันออกเฉียงเหนือ



ภาพที่ 4
สวนที่มุมตะวันออกเฉียงเหนือของอาคารไฮใจ จากห้องโถงโอะอินที่เจ้าอาวาสอ่านและเขียนหนังสือ

กำเนิดของสวนแบบธรรมชาติและสวนทิวทัศน์แห่งในวัดเซน

เซนในประเทศจีนมองหาสถานที่ในอุดมคติ จึงไปสร้างวัดในภูเขา มีต้นไม้ร่มรื่น มีเสียงน้ำไหลหรือน้ำตกให้ได้ยินหรือที่เรียกว่า “ภูเขาลึกหุบเขาซ่อน” (深山幽谷) ทั้งนี้การเข้าไปอยู่ในภูเขาคือการหันไปใช้ชีวิตสันโดษ แสวงหาความสงบไม่ยุ่งวุ่นวายแบบในเมือง นอกจากนี้ภูเขายังมีอากาศดี เหมาะแก่การปฏิบัติสมาธิ เมื่อเซนเข้ามาในประเทศญี่ปุ่น แต่แรกก็พยายามหาสถานที่ตั้งที่อยู่เชิงเขาหรือในภูเขา โดยเฉพาะเซนนิกายโซโตมักจะทำก่อสร้างวัดอยู่ในป่าเขาอันสวยงามอยู่แล้วจึงไม่มีความจำเป็นในการสร้างก่อสร้างสวนเพื่อเลียนแบบธรรมชาติตามอุดมคติแต่อย่างใด สวนในวัดเซนในเมืองส่วนหนึ่งที่อยู่ใกล้ภูเขา เช่น สวนที่คณะนันเซนอิน วัดนันเซนจิ (Nanzen-in, Nanzenji 南禅院、南禅寺) (ภาพที่ 5-6) เป็นรูปแบบที่ 1 คือเป็นสวนที่โขงค์ประกอบของ ธรรมชาติอย่างเต็มที่ ไม่ว่าจะเป็นต้นไม้ สายน้ำ น้ำตก มอสส์ ฯลฯ สวนนี้ออกแบบโดยอาศัยน้ำตกจากเนินเขาที่อยู่ข้างสวนที่นำพาสายน้ำมาเป็นส่วนหนึ่งของสระที่ล้อมรอบเกาะต่าง ๆ สวนอยู่ที่บริเวณด้านหน้าอาคารโฮโจสร้างขึ้นตั้งแต่ช่วงศตวรรษที่ 13 ที่แม้เดิมจะเป็นส่วนหนึ่งของวังของสมเด็จพระจักรพรรดิที่สละสมบัติแล้วแต่ภายหลังได้กลายเป็นสวนของวัดเซน หรืออีกตัวอย่างหนึ่งที่เป็นแบบเดียวกันคือสวนที่วัดไซโฮจิ (Saihōji 西芳寺) ที่เป็นสวนแบบมีสระกลางที่รับน้ำมาจากภูเขาที่วัดตั้งอยู่ มีเกาะ และต้นไม้ ที่เป็นการสร้าง สถานที่เลียนแบบสถานที่ในอุดมคติที่มีอยู่จริง (ภาพที่ 7-8)



ภาพที่ 5
สวนธรรมชาติที่คณะนันเซนอิน วัดนันเซนจิ เกียวโต มุมมองจากเนินเขาที่สวนตั้งอยู่ติด



ภาพที่ 6
สวนธรรมชาติที่คดะนันเซนอิน วัดนันเซนจิ เกียวโต มุมมองจากอาคารโงโจ



ภาพที่ 7
สวนธรรมชาติที่วัดไซโซจิ เกียวโต



ภาพที่ 8
สวนธรรมชาติที่มีเค้าของสวนทิวทัศน์แห่งที่วัดไชโยจี้ เกียวโต

ในรูปแบบที่ 2 เป็นสวนทิวทัศน์แห่ง (枯山水) เกิดขึ้นเมื่อวัดเซนอยู่ในเมือง พื้นที่ที่จำกัด ประกอบกับการไร้ซึ่งองค์ประกอบตามธรรมชาติ จึงมีความจำเป็นต้องสร้างศิลปะแขนงต่าง ๆ เพื่อแสดงออกซึ่งโลกที่ตนเองต้องการ อันเป็นที่มาของศิลปะที่รวมตัวกันอยู่ในวัดเซน โดยเฉพาะอย่างยิ่งเช่นนิกายรินไซ เมื่อออกแบบสวนจึงพยายามเลียนแบบสภาวะดังกล่าวออกมาให้ได้ วัดจึงสืบทอดประเพณีดั้งเดิมด้วยการก่อสร้างสวนติดกับอาคารโฮโจ แต่เนื่องจากพื้นที่ดินจำกัดไม่สามารถสร้างสวนธรรมชาติได้ แต่กลายเป็นตัวกระตุ้นให้เกิดสวนทิวทัศน์แห่งขึ้นมา (ภาพที่ 4 และ 9)

ที่กล่าวกันว่าสวนเซนเป็นรูปแบบหนึ่งของโคอัน โคอันคือรูปแบบของการถามและตอบ เป็นวิธีการตั้งคำถามที่อาจารย์ใช้กับศิษย์ในการวัดระดับการปฏิบัติ อาจารย์จะพิจารณาศิษย์จากวิธีการตอบ เพราะคำถามแบบโคอันนั้นตอบด้วยหลักเหตุผลไม่ได้ ตัวอย่างของคำถามเช่น เสียงตบมือข้างเดียวเป็นอย่างไร? หรือ มีพุทธะอยู่ในลูกสุนัขหรือไม่? คำถามนี้ไม่ได้มีไว้เพื่อให้ตอบตามความเป็นจริงหรือตามหลักเหตุผล แต่ผู้ปฏิบัติตนจะตอบตามแต่ที่จิตของตนเองจะมีปฏิกิริยาตอบโต้ ซึ่งขึ้นอยู่กับระดับของการฝึกตน อาจารย์ที่เปี่ยมไปด้วยประสบการณ์จะสามารถให้คำชี้แนะได้ โดยพิจารณาระดับของจิตจากคำตอบนั่นเอง

“โกอาน หรือปริศนาธรรมเป็นอุบายสำคัญอย่างหนึ่งในการปฏิบัติ “ซาเซน” “โกอาน” ไม่อาจคิดด้วยตรรกะทางสมอง ด้วยการเจริญสติเท่านั้นที่คำตอบของ “โกอาน” จะเปิดเผยตัวออกเอง” (ทวีวัฒน์, 2530: 4) (ตัวสะกดตามต้นฉบับเดิม)

โคอันจึงมีบทบาทสำคัญในเซนนิกายรินไซที่เน้นการโต้ตอบแบบฉับพลัน เป็นที่ทราบกันว่าสวนทิวทัศน์แห่งจะเปลี่ยนไปตามลักษณะที่ผู้ชมเข้าใจ ตามการชมแต่ละครั้ง ทั้งนี้สวนนั้นคงเดิม แต่ตัวตนของผู้ชมที่เปลี่ยนจึงรู้สึกสวนเปลี่ยนไป การตอบโต้กับสวนจึงเป็นกระบวนการเดียวกันกับโคอัน

ตัวอย่างสวนที่คณะชินจูอัน วัดไดโตะคุจิ ที่บริเวณเกือบกลางลานสวนทิศใต้ของอาคารโฮโจ ปลุกต้นสนจูนิเปอร์ สนต้นปัจจุบันปลูกขึ้นในค.ศ. 1932 ที่ตำแหน่งเดิม (Itoh, 1998: 144) ดังที่กล่าวไว้แล้วว่าสวนจูนิเปอร์มีความหมายลึกซึ้งกับเซน การปลูกสนนี้ในสวนจึงเป็นการอ้างอิงถึงโคอันในตำนานด้วย นอกจากนี้ยังมีต้นสนจูนิเปอร์อีกต้นหนึ่งที่เลื่องชื่อ นั่นคือต้นสนที่สวนทิวทัศน์แห่งที่คณะคอนจิอัน วัดนันเซนจิ เมืองเกียวโต สนต้นนี้กล่าวกันว่ามียายุกว่าสี่ร้อยปีแล้ว และยังคงทำหน้าที่เป็นสัญลักษณ์เชื่อมต่อกับโคอัน (ภาพที่ 10)



ภาพที่ ๑
สวนทิวทัศน์แห่งที่วัดเคนนินจิ เกียวโต



ภาพที่ 10
ต้นสนจูนิเปอร์ (ซ้ายมือของภาพ) ที่คณะคอนจิวิน วัดนันเซนจิ เกียวโต

สวนทิวทัศน์แห่งหรือที่เรียกอย่างลำลองในภาษาไทยและในสื่อต่างๆ ว่าสวนเซนนั้นมีความสัมพันธ์กับเซนิกายรินไซ สวนนี้ถือกำเนิดขึ้นที่เกียวโตภายหลังจากสงครามโอนิน (ค.ศ. 1467-1477) ที่ทำให้เมืองเกียวโตเสียหายอย่างหนัก วัดถูกทำลายไปมากมาย ดังนั้นวัดและสวนทิวทัศน์แห่งจะถูกสร้างขึ้นอีกครั้งขึ้นหลังจากสงครามนี้ วัดหรือคณะย่อยที่ถือกำเนิดขึ้นและถูกสร้างขึ้นใหม่หลังสงคราม เช่น คณะไดเซ็นอิน (Daisen-in) ค.ศ. 1513 คณะริวเกินอิน ค.ศ. 1504-20 (Ryugen-in) และคณะจุกโคอิน (Juko-in) ค.ศ. 1566 เป็นต้น ทั้งสามคณะนี้อยู่ในวัดไดโตะคุจิ

สวนทิวทัศน์แห่งนั้นไม่ใช่การสร้างสถานที่เลียนแบบสถานที่จริงแบบสวนธรรมชาติ แต่เป็นการสร้างสวนเลียนแบบสถานที่ในอุดมคติเชิงปรัชญา เนื่องจากเป็นรูปแบบหนึ่งของโคอินด้วย สวนเซนก็คือโคอินที่เป็นสามมิติ เนื่องจากไม่มีคำตอบหรือคำอธิบายที่เป็นรูปธรรมหนึ่งเดียว กล่าวกันว่าพระเซนแสดงออกถึงสภาวะของจิต ด้วยศิลปะการจัดพื้นที่สวน บนพื้นสวนบริเวณที่โรยกรวดขาวสะอาดเพื่อแสดงออกซึ่งจิตที่ไร้เมฆหมอกแม้แต่จุดเดียว

แต่แรกการเกิดสวนสัมพันธ์กับพิธีการขึ้นเป็นเจ้าอาวาสหรือพิธีต้อนรับเจ้าอาวาสคนใหม่ (普門式) พิธีจะทำที่ลานที่ทิศใต้ของโฮโจและที่โฮโจ แต่เดิมพื้นที่นี้จะถูกกันโลงไว้ มีรั้วล้อมและมีซุ้มประตูระมง (唐門) เหตุที่ต้องมีรั้วรอบขอบชิดเนื่องจากวัดตั้งอยู่ในเมืองและมีการพัฒนาจนเกิดเป็นคณะย่อย ๆ ที่มีอิสระในตัวเอง มีพื้นที่ที่เล็กมาก แยกออกจากคณะอื่นที่อยู่ใกล้กัน (ภาพที่ 11) ในการทำพิธี พระรูปที่จะขึ้นเป็นเจ้าอาวาสจะเดินเข้ามาทางประตูระมงมายังลานพิธี เพื่อแสดงความเคารพอย่างสูงสุดจะมีการโรยกรวดขาวจนเต็มพื้นที่ กรวดขาวเต็มลานนี้เป็นความหมายถึง “ความสะอาด” ดังที่กล่าวแล้วว่าความสะอาดเป็นหัวใจของการปฏิบัติตนและปฏิบัติจิต เมื่อเป็นวัดและสวน โดยเฉพาะอย่างยิ่งในยามทำพิธีจึงต้องไม่มีรอยเท้าและใบไม้ตก ต่อมากรวดขาวไม่ได้ถูกนำออกจากพื้นที่และกลายเป็นสวนทิวทัศน์แห่งในที่สุด (榎野, 2008 : 175-176) ที่เกียวโตมีกรวดขาว (由川砂) ในแม่น้ำจำนวนมากซึ่งนำมาใช้ในสวนกันอย่างแพร่หลายกลายเป็นหนึ่งในตัวแทนของสวนเซนไป (แต่ในภายหลังจำนวนลดลงจึงต้องนำมาจากที่อื่น)

แม้กรวดขาวในแม่น้ำจะถูกนำมาใช้ในสวนเพื่อแง่มุมทางปรัชญาความสะอาด แต่พระเซนและคนสวนย่อมต้องเห็นแง่มุมของสุนทรียศาสตร์อยู่ด้วยอย่างแน่นอน ลานกรวดขาวให้ความงามแบบโยะชะคุอันเป็นแง่มุมที่เซนให้ความสำคัญอยู่แล้ว ในทางกายภาพของสวนและอาคารกรวดสะท้อนแสงเข้าไปในท้องให้ความงามกับพื้นที่และเครื่องใช้ไม้สอย จิตรกรรมฝาผนัง

ทำให้สวยงามมีบรรยากาศ ในคืนที่มีแสงจันทร์ กรวดสะท้อนแสงเป็นสีเงินยวง (青白<) ให้บรรยากาศต่างจากกลางวัน แสงจันทร์ทำให้เกิดโลกแห่งการลงตาเหมือนยามฝันคลุ่มด้วย หิมะ (白雪, 2008 : 183) เป็นการค้นพบความงามแบบมูโจกับมู (無常, 無) พระเซนในเกียวโตมองว่ากรวดขาวคือ ความงามแบบมู (無之美) หรือความงามแบบไม่มีหรือความงามจากพื้นที่ว่างนั่นเอง พระเซนยามนั่งปฏิบัติชะเซนบริเวณนี้จึงซึมซับทั้งปรัชญา โคอันและความงามไปพร้อม ๆ กัน กล่าวได้ว่าเป็นศิลปะที่มีความหมายและความงามที่สอดคล้องกัน

สุนทรียภาพจากกรวดขาวนั้นดำรงอยู่ในวัฒนธรรมญี่ปุ่นอยู่แล้ว ในศาสนาชินโต คะมิหรือเทพก็สัมพันธ์กับสีขาว ตั้งแต่โบราณสีนี้จึงเป็นสีประเพณี ชาวแสดงออกซึ่งความสูงส่ง บริสุทธิ์และเย็นสบาย ตัวอย่างเช่น ยามที่จะเข้าไปสักการะวิหารอิเสะ (伊勢神宮) มีประเพณีของการล้างมือที่ริมแม่น้ำอันเป็นความหมายของการชำระใจด้วย ที่ริมแม่น้ำนี้จะมีการจัดพื้นที่ให้เป็นพื้นที่กรวดราวกับมีสวนทิวทัศน์แห่งอยู่ที่ริมน้ำ (ชัยยศ, 2559: 105) (ภาพที่ 12)

สวนทิวทัศน์แห่งจึงไม่ใช่การจำลองทิวทัศน์จริงให้กลายเป็นสวนแบบย่อส่วน แต่เป็นการจำลองทิวทัศน์ในอุดมคติตามปรัชญาเซน พัฒนาการของสวนทิวทัศน์แห่งนี้มี 2 ทิศทางดังนี้ (白雪, 2008 : 238-241)

แนวทางที่ 1 มีความสัมพันธ์กับจิตรกรรมหมึกดำ ซึ่งก็เป็นวิถีชีวิตที่สันโดษ สร้าง “ภูเขาเล็ก หุบเขาซ้อน” เลียนแบบภาพในจิตรกรรมทิวทัศน์อีกทีหนึ่ง สวนทิวทัศน์แห่งอยู่ติดกับอาคารโงโจจึงมีขนาดเล็กมากและมีขอบเขตที่ชัดเจนคือแนวกำแพงกั้น การออกแบบจึงเป็นการสร้างพื้นที่ที่มีขอบเขตนี้ให้กลายเป็นพื้นที่ไร้ขอบเขต ดังนั้นหนึ่งในเทคนิคที่ใช้คือการ “ยืมทิวทัศน์” (borrowed scenery-借景) ภายนอกเข้ามาสู่ภายในสวนขนาดเล็ก ทำให้ขอบเขตของสวนขยายตัวออกไปจนแทบไม่มีที่สิ้นสุด ตัวอย่างเช่น สวนวัดเอนทสึจิ เมืองเกียวโต (ภาพที่ 13) สวนที่เป็นองค์ประกอบของก้อนหินบนลานขนาดใหญ่มากนัก ถัดจากลานสวนเป็นแนวรั้วต้นไม้แต่งทรงเรียบ มีแนวต้นไม้ยืนต้นหลายต้นเป็นแนวความลึกถัดไป ถัดออกไปเป็นแนวต้นไม้ที่เป็นธรรมชาติมากขึ้น ที่สุดสายตาเห็นภูเขาฮิเอ (Hiei mountain 比叡山) เป็นฉากหลังก่อนที่จะเป็นท้องฟ้า ภูเขาฮิเอมีความหมายสัญลักษณ์ของการปกป้องเมืองเกียวโตโดยรวม ดังนั้นการนำภูเขานี้เข้ามารวมไว้ในสวนจึงมีความหมายทั้งในเชิงองค์ประกอบของการขยายสวนออกไปจนไม่มีที่สิ้นสุดแบบจิตรกรรมหมึกดำทิวทัศน์ห้าระดับความลึก ในขณะที่ที่กั้นสัญลักษณ์อันลึกซึ้งของเมืองนี้เข้ามาเป็นส่วนหนึ่งของสวนด้วย

ส่วนแบบสัมพันธ์กับจิตรกรรมหมึกดำยังคงรูปแบบของการเลียนแบบทิวทัศน์จริงอยู่บ้างหรืออย่างน้อยก็เป็นทิวทัศน์ในอุดมคติแบบภาพเขียนหมึกดำ มีการสร้างสัญลักษณ์ที่อ้างอิงอย่างชัดเจน มีความเป็นนามธรรม เป็นสัญลักษณ์และเรียบง่าย (抽象化、象徵化、單純化) ที่เป็นตัวแทนคือคณะไต้เสียนอิน วัดโตโตะคุจิ (สร้างค.ศ. 1513) เรียกได้ว่าเป็นแนวทางของการสร้างภาพหมึกดำเป็นสามมิติ ที่ไต้เสียนอินจึงวางตำแหน่งภูเขาไกลตา มีน้ำตก สะพานข้ามสายน้ำ แม่น้ำ ล้อมบริเวณห้องเขียนหรือโตะอินเอาไว้นยามเจ้าอาวาสใช้ชีวิตประจำวัน อ่านหนังสือ เขียนหนังสือ เป็นต้น จะเห็นทิวทัศน์นี้ (ภาพที่ 3 และ 4) (Gunter, 1991: 102-104)

แนวทางที่ 2 เป็นแนวทางนามธรรมล้วน ตัวอย่างที่เด่นชัดคือวัดเรียวอันจิและคณะโทโคอัน วัดเมียวชินจิ ทั้งสองวัดอยู่ที่เกียวโต ตัวอย่างแบบนี้มีน้อยกว่า ส่วนทั้งสองนี้เป็นตัวอย่างของสุนทรียศาสตร์แบบโยะฮะคุและก่อให้เกิดความรู้สึก “ตึงเครียด” ขึ้นเมื่อนั่งชมอยู่ที่ระเบียง ความรู้สึกนี้เรียกในภาษาญี่ปุ่นว่า 緊張感 คำนี้ตามรูปศัพท์ให้ความหมายถึงความรู้สึกตึงเครียดได้ด้วย จึงเป็นสุนทรียศาสตร์เฉพาะตัวที่ก่อกำเนิดขึ้นจากสวนทิวทัศน์แห่งโดยเฉพาะ (ภาพที่ 14)

การดูสวนไม่ใช่แค่ดูสวน แต่ดูสวนในใจ เข้าถึงแก่นแท้ของสวนซึ่งคือพุทธะ ทั้งนี้สวนทิวทัศน์แห่งทั้งสองแนวทางจะทำหน้าที่องค์ประกอบสำหรับการปฏิบัติสมาธิด้วย พระเซนในวัดนิกายรินไซจะนั่งสมาธิต่อหน้าสวนทิวทัศน์แห่ง สนทนากับตัวเอง มองเห็นตนเอง รวมตัวเองเป็นหนึ่งเดียวกับสวนและเป็นหนึ่งเดียวกับจักรวาล ทั้งนี้การใช้วัตถุเป็นตัวกระตุ้นสมาธินั้นเกิดขึ้นเพราะแนวคิดดังที่กล่าวแล้วว่าเป็นการหลอมรวมความรู้สึกที่ละเอียดอ่อนกับการใช้สัมผัสเชิงลึกเผชิญหน้าวัตถุให้เกิดเป็นขั้นของความรู้ เมื่อถึงจุดนั้นแล้ว สวนเซน มีความหมายเพื่อการเข้าใจจิตตนเอง เป็นการแสดงออกถึงปรัชญาของการไร้รูปทรงด้วยรูปทรง สวนเซนจึงเป็นพัฒนาการอีกก้าวของการสร้างพื้นที่เชิงอุดมคติของความไม่มี หรือ “มู”

ในยามค่ำคืน บางครั้งการนั่งสมาธิในยามแสงจันทร์ส่องกระจ่างสะท้อนสภาวะความว่างในจิต น้อมนำเข้าหาตัวตนของตัวเอง ทำให้สวนกับตัวเองเป็นหนึ่งเดียว การเข้าถึงนี้ไม่ใช่โลกที่เห็นด้วยตา แต่เห็นด้วยจิต โลกที่ไร้ขอบเขต วางจิตไว้ที่ใดก็ได้ได้อย่างเป็นอิสระ เมื่อถึงจุดหนึ่งแล้ว สวนเป็นสวน, ซึ่งไม่ใช่สวน จึงเป็นสวน



ภาพที่ 11
สวนทิวทัศน์แห่งที่วัดเคนนินจิ เกียวโต



ภาพที่ 12
จิมแม่น้ำ ก่อนเข้ำยังศาลอิเสะ



ภาพที่ 13
สวนวัดเอนทลิจิ เกียวโต "ฮิม" ทิวทัศน์ภายนอกมาใช้ในสวน
โดยเฉพาะอย่างยิ่งภูเขาฮิเอ ที่ให้ความหมายสัญลักษณ์ด้วย



ภาพที่ 14
สวนทิวทัศน์แห่งที่วัดเรียวอันจิ เกียวโต

สวนจึงทำหน้าที่ฉายส่วนลึกของจิตว่า

มีระบบระเบียบตามธรรมชาติ
วิถีแห่งพระธรรม
สัจธรรมหนึ่งเดียว สูงสุด
หลอมรวมให้กลายเป็นจักรวาลหนึ่งเดียว

สวนทิวทัศน์แห่งเองในที่สุดก็มีพัฒนาการ มีการปลูกต้นไม้และองค์ประกอบที่เป็นสีเขียวเข้าไปด้วย ทั้งนี้ตามแนวคิดของเซนที่มองว่าโลกและจักรวาลเชื่อมต่อกันหมด ไม่ใช่แค่มนุษย์ แต่มีต้นไม้ใบหญ้า สัตว์ สิ่งของ ภูเขา แม่น้ำ ท้องฟ้าพื้นดิน เมื่อคิดเช่นนี้ องค์ประกอบสวน ต้นไม้ใบหญ้า หิน ตะเกียง ผืนดิน, ท้องฟ้า และ ตัวตนของเราจึงเชื่อมต่อกันหมด หิน น้ำ ต้นไม้ ล้วนเป็นพุทธะ สวนจึงเป็นพุทธะ (คฺษุ, 2008 : 195) คนที่เข้าถึงการเชื่อมต่อนี้ จะตระหนักรู้หรือ “ละตะริ” การที่ตัวเราเองเป็นส่วนหนึ่งของโครงสร้างจักรวาล หรือ “ตัวเราและจักรวาลเป็นหนึ่งเดียว” (私と宇宙は一体) เซนเปรียบเปรยความคิดที่ค่อนข้างนามธรรมนี้เป็นรูปธรรมของวงกลม วงกลมนั้นเป็นรูปทรงที่สมบูรณ์แบบขาดจุดใดจุดหนึ่งไม่ได้ ถ้าเราคือจุด ๆ นั้น จักรวาลทั้งองค์รวมก็คือวงกลม ด้วยเหตุนี้รูปวงกลมจึงเป็นรูปที่จิตรกรเซนวาดกันเสมอ ๆ เรียกในภาษาญี่ปุ่นว่า 円相 (ภาพที่ 15 และ 16) นอกจากนี้วงกลมยังเปรียบเปรยกับกระบวนการเจริญสติในแง่ที่ว่า

“ การขจัดความคิดปรุงแต่งนั้นสิ่งสำคัญที่สุดคือ “สติ” สติคือเครื่องมืออย่างเดียวของมนุษย์ที่เจาะทะลวงความคิดปรุงแต่งและอวิชชาให้พังทลายลงมา เปรียบเหมือนกับเราต้องการเจาะแผ่นไม้กระดานให้เป็นวงกลมตรงกลางและเรามีเครื่องมือเพียงชิ้นเดียวคือสว่าน สิ่งที่เราจะต้องทำก็คือใช้สว่านเจาะไม้กระดานให้เป็นรูวงกลม ครั้งแรกเราอาจจะเจาะห่าง ต่อมาเราเจาะถี่ขึ้น ๆ จนกระทั่งรูสว่านเรียงตัวกันครบเป็นรูวงกลม ไม้กระดานตรงกลางจะหลุดออกมาเป็นรูวงกลมทันที “การเจริญสติ” จึงเป็นหัวใจของวิปัสสนาหรือ “ซาเซน” สติเป็นสิ่งที่ควบคู่กับปัญญาและสติที่ต่อเนื่องคือสมาธิที่แท้” (ทวิวัฒน์, 2530: 3) (สะกดตามต้นฉบับดั้งเดิม)

สำหรับพระเซนช่วงศตวรรษที่ 15 สวนทั้งแบบธรรมชาติและสวนทิวทัศน์แห่งในวัดเซน เมื่อรวมกันแล้วทำหน้าที่ 3 ประการ 1. นั่งปฏิบัติสมาธิ (ชะเซน) 2. เขียนบทกวี และ 3. ขึ้นชมดอกไม้ในฤดูใบไม้ผลิ ใบไม้เปลี่ยนสีในฤดูใบไม้ร่วงและหิมะในฤดูหนาว (関西, 2012 : 367-372)



ภาพที่ 15
จิตรกรรมหมึกดำวงกลมโดย Kanjuro Shibata ที่ 20 ประมาณ ค.ศ. 2000



ภาพที่ 16
กรวดคราดเป็นรูปวงกลมที่วัดเคนนินจิ เกียวโต

จิตรกรรมหมึกดำภาพทิวทัศน์

จิตรกรรมหมึกดำเป็นสื่อที่มีอายุยาวนานในประวัติศาสตร์จีน ศิลปะเซินทั้งในจีนและญี่ปุ่นใช้เทคนิคนี้มากเป็นพิเศษเนื่องจากเป็นสื่อที่เรียบง่าย สามารถแสดงออกซึ่งความงามจากพื้นที่ว่างหรือโยะชะคุได้ดี การวิเคราะห์โดยวิธีพิจารณาองค์ประกอบศิลปะกับการจัดรูปพื้นที่ว่างก็แสดงให้เห็นประเด็นเดียวกัน (พิเชษฐ, 2560: 107-159) ความงามแบบนี้สอดคล้องกับสวนดังที่ได้กล่าวแล้ว นอกจากนี้สื่อนี้ยังมีแง่มุมทางปรัชญาเซนในแง่ที่เป็น “การยอมรับที่มิมีการปฏิเสธ” อยู่ในตัวเอง จิตรกรรมหมึกดำแบบเซนปฏิเสธการใช้สีเส้น แต่ใช้หมึกดำที่ไร้สีเส้นหรือสีเดียวมาแสดงออกซึ่งสีเส้นทั้งหมด หมายถึงสีดำนั้นแสดงออกถึงสีทุกสีได้ สีดำในจิตรกรรมหมึกดำประกอบด้วย 5 น้ำหนักสี คือ ชัน (濃), เข้ม (焦), หนัก (重), อ่อนจาง (淡), ไสสะอาด (清) ดังนั้นในขณะที่หมึกดำปฏิเสธสีก็แสดงออกซึ่งสิ่งที่สีแสดงออกไม่ได้ เป็นการขยายขอบฟ้าของความอุดมสมบูรณ์ของสีไปจนไม่มีที่สิ้นสุด องค์ประกอบภาพหมึกดำกลุ่มที่เป็นภาพทิวทัศน์แสดงออกหาระดับความลึกด้วยการจัดองค์ประกอบภาพและการใช้หมึกดำเข้มจางนี้ เวลาเขียนภาพศิลปินจะฝนแห้งหมึกกับน้ำบนหินฝนหมึกจนกระทั่งได้หมึกดำเข้ม จากนั้นจึงนำหมึกดำเข้มมาเติมน้ำให้จางลงตามระดับต่าง ๆ ที่ต้องการ (ภาพที่ 17) ทำสมาธิจนจิตสงบจาก นั้นจึงวาดด้วยพู่กัน

จิตรกรรมเหล่านี้ทำหน้าที่สร้างทิวทัศน์ในอุดมคติของเซนซึ่งเป็นภาพทิวทัศน์ในป่าเขาและปฏิบัติตนที่อยู่อย่างสันโดษ เงียบสงบ โดยมีหุบเขาลึกสูงชันเป็นฉากหลัง ภาพทิวทัศน์แบบนี้ทำหน้าที่ทดแทนสภาพแวดล้อมตามธรรมชาติที่ขาดหายไปเนื่องจากวัดเซนโดยเฉพาะอย่างยิ่งนิกายรินไซที่ตั้งอยู่ในเมือง เรียกได้ว่าทำหน้าที่เดียวกับสวนนั่นเอง

นักวิชาการที่สนใจเรื่องความสัมพันธ์ระหว่างสวนกับจิตรกรรมหมึกดำได้เคยวิเคราะห์องค์ประกอบจิตรกรรมหมึกดำตามหลักการลำดับความลึกของจิตรกรรมแนวนี้ ทั้งนี้การลำดับความลึกของจิตรกรรมจีนต่างกับหลักการ สร้างความลึกแบบทัศนียวิทยาของโลกตะวันตกที่พัฒนามันขึ้นมาตั้งแต่ช่วงศตวรรษที่ 14 โดยทัศนียวิทยานั้นจะวางอยู่บนพื้นฐานของการมีเส้นขอบฟ้าและการกำหนดจุดสุดท้ายหรือ vanishing point เท่ากับว่ากำหนด ให้ผู้ดูภาพยืนอยู่บนจุดเดียวแล้วลำดับให้วัตถุหรือบุคคลในภาพใหญ่เล็กตามลำดับความลึกของพื้นที่ที่วาดโดยอาศัยการคำนวณทางคณิตศาสตร์เพื่อกำหนดขนาดของวัตถุ ในขณะที่การลำดับความลึกแบบจิตรกรรมจีนนั้นโดยเฉพาะอย่างยิ่งภาพทิวทัศน์ ผู้ดูจะเปลี่ยนตำแหน่งไปตามกลุ่มของวัตถุ เช่น อาคาร สายน้ำ ภูเขา แต่ละกลุ่มจะมีมุมมองของตัวเอง จากนั้น



ภาพที่ 17

Sesshu Toyo, Splashed-ink Landscape (破墨山水), 1495

จึงซ้อนกันจากหน้าไปหลังเพื่อสร้างความลึกขึ้น เส้นขอบฟ้าปรากฏขึ้นไม่บ่อยครั้งนัก ส่วนใหญ่จะเป็นเมฆหรือหมอกมากกว่า เมฆหรือหมอกที่เกิดขึ้นจากการเว้นพื้นที่ว่างบนกระดาษหรือผ้าที่วาดนั้นทำหน้าที่สำคัญคือเอื้อให้ผู้ชมได้ปล่อยให้ใจล่องลอยเข้าไปในความเลือนราง ใช้จินตนาการสัมผัสสิ่งที่ไม่เห็นเป็นรูปธรรม

ตัวอย่างเช่น ภาพ “กระท่อมน้อยในเงาหุบเขา” (ค.ศ.1413)(ภาพที่ 18) ข้อมูลทางประวัติศาสตร์กล่าวว่าพระเซนชื้อชิตะคุ แห่งวัดนันเซนจิ สร้างห้องเขียนสำหรับตัวเองขึ้นในวัดประมาณ ค.ศ.1413 เพื่อฉลองเหตุการณ์นี้สหายของชิตะคุจึงได้วาดภาพนี้ขึ้น องค์ประกอบภาพด้านหน้าเป็นพื้นที่โล่งของสายน้ำที่ลำดับเข้าไปสู่กระท่อมน้อยริม ลำธารทางด้านขวาของภาพ เส้นเฉียงของแนวหลังคาบักกลุ่มต้นไม้เป็นเส้นเฉียงตรงข้ามกันกับเส้นเฉียงที่เกิดขึ้นจากสายน้ำทางด้านซ้าย บริเวณเหนือต้นไม้และแนวหลังคากระท่อมเป็นพื้นที่ว่างเหมือนหมอกที่ลำดับสายตาลึกลงในด้านบนสู่กลุ่มภูเขาและท้องฟ้าด้านบนสุดของภาพ

ภาพ “กระท่อมน้อยในเงาหุบเขา” เป็นตัวแทนของจิตรกรรมหมึกดำของเซนในทุกแง่มุม ในทางเทคนิคเป็นการใช้หมึกดำชั้น-จาง 5 ลำดับ ในทางองค์ประกอบภาพเป็นการจัดลำดับความลึก 5 ระดับเช่นเดียวกัน ทั้งสองประการนี้ทำให้ภาพสามารถแสดง “ภูเขาลึกหุบเขาซ้อน” ออกมาได้ ภาพอาคารนั้นไม่ใช่อาคารจริงตามเหตุการณ์แต่เป็นอาคารและทิวทัศน์ตามอุดมคติแบบเซน สวนและจิตรกรรมหมึกดำภาพทิวทัศน์ที่ถูกสร้างขึ้นในช่วงนี้จึงมีความสัมพันธ์กันอย่างแนบแน่น การศึกษาชี้ให้เห็นว่าโครงสร้างของการออกแบบสวนและโครงสร้างของการลำดับความลึกในจิตรกรรมมีลักษณะสอดคล้องกันด้วย (關西, 2006 : 687-690) (ภาพที่ 19)

สรุป

จากการศึกษาที่กล่าวมาจะเห็นได้ว่า เซนเป็นต้นกำเนิดของศิลปะทั้งสถาปัตยกรรม จิตรกรรมและสวน ที่มีลักษณะเฉพาะตัวสามารถแยกแยะออกมาจากศิลปะในยุคสมัยอื่นหรือศิลปะที่มาจากแหล่งทางปรัชญาความคิดอื่นได้ เช่นได้นำเสนอแนวทางสุนทรียศาสตร์เฉพาะตัว เช่น โยะชะคุ ที่พบเห็นได้ในศิลปะทั้งสามประเภท นอกจากนี้ นี้ด้วยอุดมคติเดียวกัน ศิลปะทั้งสามประเภทมีความสัมพันธ์กันอย่างลึกซึ้ง เนื่องจากนำเสนอพื้นที่ในอุดมคติสำหรับการปฏิบัติจิตแบบเซนนั่นเอง



ภาพที่ 18

“กระท่อมน้อยในเงาหุบเขา” Cottage in a Shaded Valley (detail),
ก๊บบ่มขององค์ประกอบภาพ Muromachi period, 15th century





ภาพที่ 19

สวนธรรมชาติที่คณนันทนอิน วัดนันทนจิ เกียวโต
เทียบกับมุมมองจาก “กระท่อมน้อยในเงาหุบเขา”

USSณานุกรม

- Itoh, Teiji. (1998). *The Gardens of Japan*. Tokyo: Kodansha International, First Standard Edition.
- Isavorapant, Chaiyosh. (2014). *Snow, Moon and Flower: Japanese garden*. Bangkok: Sarakadeephap.
- ชัยยศ อิชฎิวรพันธุ์. (2557). *หิมะ พระจันทร์ ดอกไม้: สวนญี่ปุ่น*. กรุงเทพฯ: สารคดีภาพ.
- Isavorapant, Chaiyosh. (2016). *Zen and Japanese Culture*. By Daisetsu Suzuki. Bangkok : Bi.
- ชัยยศ อิชฎิวรพันธุ์. (2559). *เซนและวัฒนธรรมญี่ปุ่น*. โดย ไตเซทสึ ซูซูกิ. กรุงเทพฯ: บี.
- Kabilasingha, Chatsumal. (2012). *Mahayanism in China*. Bangkok: Song Siam.
- ฉัตรสุมาลย์ กบิลสิงห์. (2555). *มหายานในจีน*. กรุงเทพฯ: ส่องสยาม.
- Masunō, Shunmyō. (2008). *Zen and Zen Art of Garden*. Tokyo: Mainichi Shinbunsha. 栞野俊明. (2008). *禅と禅芸術としての庭*. 東京 : 毎日新聞者.
- Nitschke, Gunter. (1991). *The Architecture of Japanese Garden: Right Angle and Natural Form*. Cologne: Benedict Taschen.
- Piaklin, Pichet. (2017). *The Comparative Analysis on Realistic and Abstraction of Ink Painting: Case Studies Paintings from Zen Buddhism in China and Japan*. Sipa Bhirasri Journal. 5,1 (September): 107-159.
- พิเชฐ เป็ยร์กลีน. (2560). *การศึกษาวิเคราะห์และเปรียบเทียบลักษณะเหมือนจริงและนามธรรมภาพเขียนหมึกดำ: กรณีศึกษาจากนิยายเซนจีนและญี่ปุ่น*. *วารสารศิลป์ พีระศรี* 5,1 (กันยายน): 107-159.
- Shigemori, Mirei and Shigemori Kanto. (1974). *A Great Compendium of Japanese Garden*. Vol.26. The 6th Book. The Book of Muromachi. Tokyo: Shisōsha..
- 重森三玲、重森完途. (1974). *日本庭園史大系 第二十六回配本 第六卷 室町の庭巻*. 東京 : 株式会社社会思想社.
- Taken Soho. *The Unfettered Mind: Writing of the Zen Master to the Sword Master*. Translated by William Scott Wilson (n.d.). Retrieved from <http://www.alexandros-marinos.com/TheUnfetteredMind.pdf>
- 関西剛康. (2006). *枯山水の景観構成にみる山水画の影響に関する一考察*. Takayasu Sekinishi (A Discussion on the Effects of Landscape Paintings on the Scenic Composition

of Dry Landscape Gardens) ランドスケープ研究. 69(5).

関西剛康. (2012). 「空華日用工夫略集」にみる 14 世紀後半の禅宗庭園観に関する研究. Takayasu Sekinishi (Study on the Zen Garden View in the Late 14th Century with Reference to "Kuuge-Nichiyou-Kuufu-Ryakushuu) ランドスケープ研究. 75(5)

บรรณานุกรมภาพ

- ภาพที่ 1 栞野俊明. (2008). 禅と禅芸術としての庭. 東京：毎日新聞者.
- ภาพที่ 2 栞野俊明. (2008). 禅と禅芸術としての庭. 東京：毎日新聞者.
- ภาพที่ 3 重森三玲、重森完途. (1974). 日本庭園史大系 第二十六回配本 第六卷 室町の庭巻. 東京：株式会社社会思想社.
- ภาพที่ 4 ชัยยศ อิชัญญ์วรพันธุ์. (1990).
- ภาพที่ 5 ชัยยศ อิชัญญ์วรพันธุ์. (2019).
- ภาพที่ 6 ชัยยศ อิชัญญ์วรพันธุ์. (2019).
- ภาพที่ 7 และ 8 ชัยยศ อิชัญญ์วรพันธุ์. (2017).
- ภาพที่ 9 ชัยยศ อิชัญญ์วรพันธุ์. (2019).
- ภาพที่ 10 ชัยยศ อิชัญญ์วรพันธุ์. (2015).
- ภาพที่ 11 ชัยยศ อิชัญญ์วรพันธุ์. (2019).
- ภาพที่ 12 ชัยยศ อิชัญญ์วรพันธุ์. (2013).
- ภาพที่ 13 ชัยยศ อิชัญญ์วรพันธุ์. (2017).
- ภาพที่ 14 ชัยยศ อิชัญญ์วรพันธุ์. (2001).
- ภาพที่ 15 Wikipedia. (2020). 20th generation Kanjuro Shibata painting. Retrieved from <https://ja.wikipedia.org/wiki/円相#/media/ファイル:Enso.jpg>
- ภาพที่ 16 ชัยยศ อิชัญญ์วรพันธุ์. (2019).
- ภาพที่ 17 Wikipedia. (2020b). Splashed-ink Landscape. Retrieved from https://en.wikipedia.org/wiki/Sesshū_Tōyō#/media/File:Sesshū_-_Haboku-Sansui.jpg
- ภาพที่ 18 Tokyo National Museum. (2020). National Treasure Gallery: Cottage in a Shaded Valley. Retrieved from https://www.tnm.jp/modules/r_exhibition/index.php?controller=item&id=5718
- ภาพที่ 19 ชัยยศ อิชัญญ์วรพันธุ์. (2019).

จิตรกรรมสื่อผสมการปะติดผ้าด้วยเทคนิค Appliqué ปักด้วยมือที่ได้รับแรงบันดาลใจมาจากผลงานวาดภาพโดยเด็กออทิสติก

Mixed Media Paintings by Hand Made Appliqué Technique Inspired by The Autism Spectrum Disorder Children's Paintings.

เมตตา สุวรรณศรี Metta Suwanasorn

อาจารย์ประจำสาขาวิชาภาพพิมพ์ วิทยาลัยช่างศิลป์ สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์



Received : January 11, 2021

Revised : December 28, 2020

Accepted : June 30, 2021

บทคัดย่อ

งานวิจัยและสร้างสรรค์นี้กระบวนการวิจัยแบ่งออกเป็นสองส่วนคือการวิจัยใช้เกี่ยวกับตั้งคำถามถึงการแสดงออกทางศิลปะของเด็กออทิสติก จากนั้นจึงนำผลลัพธ์จากการวิจัยมาสู่ส่วนที่สองคือการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะโดยมีจุดเริ่มต้นจากการแสดงออกดังกล่าวโดยผู้วิจัยอีกครั้งหนึ่งวิธีการวิจัยใช้กระบวนการวิจัยเชิงคุณภาพ ตั้งข้อสังเกตเกี่ยวกับงานศิลปะของเด็ก เมื่อได้ข้อสรุปจึงนำความเข้าใจดังกล่าวมาเป็นจุดเริ่มต้นของผลงานสร้างสรรค์โดยผู้วิจัย ผลการวิจัยพบว่าศิลปะมีส่วนช่วยในการบำบัดภาวะอาการสมาธิสั้นทำให้เด็กมีสมาธิจดจ่อได้นานกว่า

กิจกรรมอื่น นอกจากนี้ยังมีส่วนช่วยในการกระตุ้นพัฒนาการหลายด้านให้กับเด็กออทิสติก เช่น ทำให้สมาธิดีขึ้น เพิ่มทักษะทางความคิด มีความคล่องตัวในการสื่อสารอันเกิดจากการเรียนรู้สภาพแวดล้อม โดยผลงานศิลปะจากจินตนาการของเด็กออทิสติกนั้นเป็นความงามที่บริสุทธิ์ไร้การปรุงแต่ง การสร้างสรรค์งานศิลปะจากข้อสรุปดังกล่าวเลือกใช้เทคนิคทางหัตถกรรมการปะติดผ้าด้วยเทคนิค แอปพลิเค (Appliqué) หรือการปะติดเศษผ้า (collage) เพื่อให้เกิดผลงานจิตรกรรมสื่อผสมที่แสดงออกถึงจินตนาการอันบริสุทธิ์ของเด็กออทิสติกและการสร้างสรรค์ที่ไร้การปรุงแต่งได้

คำสำคัญ ออทิสติก / เย็บปัก / ถักทอ / ดุนนูน / แอปพลิเค

Abstract

The research methodology of this creative research was divided into 2 parts: (1) posing questions on artistic expression of children with autism spectrum disorder (ASD), and (2) the creation of art pieces by the researcher, inspired by the mentioned artistic expression. This qualitative research uncovered characteristics of child art. After the summarization, the understanding was utilized to create unique artworks. Research results showed that art can be a therapeutic treatment for hyperactive disorder; children are likely to concentrate on the art activity longer than other activities. Furthermore, art is beneficial to child development in many ways for children with autism spectrum disorder. It improves their concentration, enhances their thinking skills, and their agility of communication about their learning capabilities from surrounding environments. Originating from their imaginations, the artworks of children with autism spectrum disorder are undoubtedly pure beauty. The artistic creation as research result is handcrafted mixed-media artworks utilizing the technique of "appliqué" or clothing collage to express the pure and unlimited imaginations of children with autism spectrum disorder.

Keywords Autism / Embroidery / Weaving / Embossing / Appliqué

บทนำ

1 ความเป็นมาและความสำคัญของการสร้างสรรค์

งานหัตถกรรมนับเป็นงานที่มีมาช้านาน ก้าวผ่านยุคสมัยจนข้ามพ้นขีดจำกัดของการตอบสนองขั้นพื้นฐานของมนุษย์ จนก้าวข้ามมาเป็นผลงานที่ถูกพัฒนาจนสามารถทัดเทียมได้กับงานศิลปะบนผืนผ้าชั้นดี ที่ต้องใช้ทักษะความอดทน มุมนานะ บากบั่น ประณีตบรรจงแต่งแต้มสีสันของลวดลาย ด้วยผ้านานาชนิดจนก่อเกิดเป็นผลงานที่ทรงคุณค่าที่สามารถแสดงออกให้เห็นถึงความงาม อันเกิดจากความตั้งใจของผู้สร้างสรรค์ดังจะเห็นได้จาก ประวัติการสร้างสรรค์ในยุคเริ่มแรกของเทคนิคงานปะติดผ้าที่งดงาม ในเทคนิค Appliqué ดังต่อไปนี้

คำว่า Appliqué นั้นมาจากคำภาษาฝรั่งเศสและภาษาละติน Appliquer และ Applicare ตามลำดับซึ่งทั้งคู่หมายถึงการเข้าร่วมหรือแนบ เทคนิคนี้ใช้เป็นวิธีการสำหรับแก้ไขปะชุนผ้าที่ขาดเพื่อเสริมในบริเวณที่ขาด รวมทั้งเสริมความแข็งแรงของเสื้อผ้าในบางส่วนที่ใช้สวมใส่ Appliqué แรกเริ่มใช้เพื่อยึดอายุการใช้งานของเสื้อผ้าและนำไปสู่เทคนิคที่สามารถเห็นได้ในของใช้ในชีวิตประจำวันเช่น ผ้าห่ม ผ้าปูโต๊ะ ผ้ามัดตกแต่งผนัง รวมทั้งสร้างลวดลายให้เสื้อผ้างดังจะเห็นได้จากวัฒนธรรมงานปะติดผ้าเทคนิค Appliquer มากมายจากทั่วทุกมุมโลก

จากที่กล่าวมาข้างต้นนั้นจะเห็นได้ว่างานหัตถกรรมมีส่วนสำคัญในชีวิต เป็นปัจจัยที่ใช้ตอบสนองการใช้สอยภายในครัวเรือน เครื่องนุ่งห่ม จนพัฒนาไปสู่การนำมาใช้ตกแต่งอาคารบ้านเรือนให้งดงาม จนท้ายที่สุดสามารถยกระดับกลายเป็นผลงานศิลปะจากเศษผ้า แต่สามารถนำมาเพิ่มมูลค่าได้อย่างน่าสนใจ จนสามารถเป็นอาชีพสร้างผลิตภัณฑ์เพิ่มมูลค่าให้กับเศษผ้าได้กลับมามีชีวิตอีกครั้ง จากที่กล่าวมาทำให้ผู้สร้างสรรค์ที่มีความสามารถในงานเทคนิคการปะติดผ้า Appliqué ต้องการสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรม ด้วยเทคนิคการปะติดและเชื่อมประสานผ้านานาชนิด รวมทั้งเลือกใช้สีที่แสดงออกให้เห็นถึงความงาม อันได้รับแรงบันดาลใจมาจากผลงานวาดภาพของเด็กออทิสติก เพื่อเป็นส่วนหนึ่งที่ต้องการกระตุ้นเตือนให้ผู้คนและครอบครัวที่มีลูกเป็นออทิสติก หันมาเห็นคุณค่าและความสำคัญรวมถึงความสามารถของเด็กออทิสติก โดยใช้ศิลปะบำบัดในการชักจูงเชื่อมโยงช่องว่างของคนในครอบครัวให้หันกลับมามุ่งเน้นการพัฒนาศักยภาพของเด็กไม่ว่าทางใดก็ทางหนึ่ง จึงนับได้ว่า โครงการจิตรกรรมสื่อผสมการปะติดผ้าด้วยเทคนิค Appliqué ที่ได้รับแรงบันดาลใจมาจากผลงานวาดภาพของเด็กออทิสติก จึงมีความสำคัญและควรส่งเสริมให้ได้รับการเผยแพร่ออกสู่สาธารณชนในวงกว้าง อันจะนำมาซึ่งประโยชน์ในการใช้ศิลปะบำบัด การแพทย์ทางเลือก รวมทั้งสามารถเพิ่ม

แนวทางในการพัฒนาการปะติดผ้าในแบบอุตสาหกรรมครัวเรือนมาเป็นผลงานศิลปะอันทรงคุณค่าบนผืนผ้าได้อีกทางหนึ่ง

2 วัตถุประสงค์ของการศึกษา

- 2.1 ศึกษาลักษณะการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะของเด็กออทิสติก
- 2.2 นำผลการศึกษามาสร้างผลงานด้วยเทคนิค Appliqué

3 ขอบเขตของการศึกษา

ศึกษาการสร้างสรรค์จิตรกรรมด้วยเทคนิคการปะติดผ้า Appliqué ที่ได้รับแรงบันดาลใจมาจากผลงานวาดภาพของเด็กออทิสติก โดยการเก็บข้อมูลจากเด็กออทิสติก อายุ 13 ปี เป็นระยะเวลา 1 ปี ทำกิจกรรมต่อเนื่องกันสัปดาห์ละ 4 วัน วันละ 3 ชั่วโมง และคัดเลือกผลงานที่มีความน่าสนใจนำมาสร้างสรรค์เป็นผลงาน ด้วยเทคนิคการปะติดผ้า Appliqué ที่มีลักษณะเฉพาะตน

3.1 เนื้อหาแสดงถึงความงามจากความไม่สมบูรณ์ ที่ได้รับแรงบันดาลใจมาจากศิลปะการวาดภาพของเด็กออทิสติก ช่วงอายุ 13 ปี โครงการชื่อ จิตรกรรมสื่อผสมการปะติดผ้าด้วยเทคนิค Appliqué ปักด้วยมือ ที่ได้รับแรงบันดาลใจมาจากผลงานวาดภาพของเด็กออทิสติก

3.2 รูปแบบกึ่งนามธรรม (Semi Abstract) แบบตัดทอน (Distortion) การสร้างสรรค์งานศิลปะในลักษณะบิดเบือนไปจากของจริง โดยจะให้ความสำคัญกับรูปแบบที่เหมือนจริงน้อยลง เป็นการนำทัศนธาตุมาจัดองค์ประกอบศิลป์ในผลงาน แต่ให้ความสำคัญกับรูปแบบจากความคิดของเด็กมากขึ้น เพื่อสื่อความงามในการรับรู้ให้เข้าใจง่ายและรวดเร็ว

3.3 เทคนิคในการสร้างสรรค์โดยใช้เทคนิคทางทัศนกรรมการสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรมสื่อผสมการปะติดผ้าด้วยเทคนิค Appliqué ปักด้วยมือ มาผสมผสานกับศิลปะของเด็กออทิสติกให้เกิดมีลักษณะผลงานเฉพาะตน

3.4 สร้างสรรค์ผลงานจำนวน 1 ชิ้น ในระยะเวลาของโครงการ

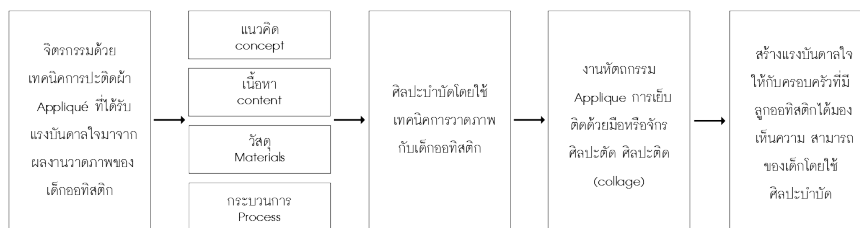
4 วิธีการศึกษา

4.1 ศึกษาเอกสารทางวิชาการ

การศึกษาค้นคว้าครั้งนี้เป็นการวิจัยสร้างสรรค์ โดยศึกษาจากการรวบรวมข้อมูลเอกสาร และการเก็บข้อมูลในหลายด้านแบบเชิงลึกข้อมูลโรคออทิสติก (Autistic Disorder) หรือออทิสซึม (Autism) แนวคิดของศิลปะบำบัดด้วยการจัดกิจกรรมศิลปะบำบัด โดยศึกษาศิลปะการปักผ้า: แอปพลิเค (Applique Quilt) ศิลปะของศิลปินในกลุ่มงานการปักผ้า: แอปพลิเค (Applique Quilt) คือผ้าควิลต์ที่ชั้นบน (top) ทำลวดลายด้วยการตัดผ้าเป็นรูปร่างต่าง ๆ ตามจินตนาการโดยไม่จำกัดรูปทรงเช่นลายดอกไม้ลายสัตว์ต่าง ร่วมกับหลักการออกแบบ โดยนำหลักศิลปะมาประยุกต์ ใช้การออกแบบการปะติดผ้า (collage) ศึกษาเทคนิคการขึ้นรูป จากภาพวาดของเด็กออทิสติก เพื่อจัดทำภาพร่างผลงานด้วยโครง สร้างจากผ้าหลากสี ให้ตรงตามแบบที่กำหนดไว้ วิเคราะห์ข้อมูลอย่างเป็นระบบ เพื่อนำมาวิเคราะห์เป็นภาพร่างของผลงานที่ตรงตามวัตถุประสงค์ในการสร้างสรรค์ สร้างสรรค์ผลงานจริง ตามภาพร่างในแบบจิตรกรรมสื่อผสม ปะติดผ้า ที่ได้รับแรงบันดาลใจมาจากการวาดภาพของเด็กออทิสติก เสนอและเรียบเรียงผลงานการค้นคว้าในรูปแบบของงานวิจัย (เอกสาร) และนำเสนอผลงานจิตรกรรมสื่อผสม Appliqué ที่ได้แรงบันดาลใจจากลายเส้นเด็กออทิสติกออกสู่พื้นที่สาธารณะ

5 กรอบแนวคิดการศึกษา

การศึกษาเรื่อง "จิตรกรรมด้วยเทคนิคการปะติดผ้า Appliqué ที่ได้รับแรงบันดาลใจมาจากผลงานวาดภาพของเด็กออทิสติก" มีกรอบแนวคิดการศึกษาดังต่อไปนี้



แผนภูมิที่ 1

แสดงกรอบแนวคิดของการศึกษาเรื่อง "จิตรกรรมด้วยเทคนิคการปะติดผ้า Appliqué ที่ได้รับแรงบันดาลใจมาจากผลงานวาดภาพของเด็กออทิสติก"

แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

1 ศิลปะบำบัดโดยใช้กิจกรรมการวาดภาพกับเด็กออทิสติก

โรคออทิสติก (Autistic Disorder) หรือออทิสซึม (Autism) นับเป็นความผิดปกติของสมองที่เกิดขึ้นในวัยเด็กมีภาวะเป็นเด็ก "ออทิสติก" สมองที่ทำงานผิดปกตินี้ จะแสดงอาการออกมาใน 3 ด้านใหญ่ ๆ ดังนี้ คือ ความผิดปกติทางสังคมและการปฏิสัมพันธ์กับบุคคลอื่น ความผิดปกติทางการสื่อสาร และภาษาและความผิดปกติทางพฤติกรรมและอารมณ์ (อุมาพร ตรังคสมบัติ, 2554: 3) จากบันทึกรายงานทางการแพทย์ได้กล่าวว่า ในปี พ.ศ. 2486 นายแพทย์ลีโอ แคนเนอร์ (Leo Kanner) จิตแพทย์ของสถาบันจอห์นฮอปกินส์ ประเทศสหรัฐอเมริกา ได้รายงานถึงว่ามีผู้ป่วยเด็กจำนวนหนึ่งมีลักษณะอาการผิดปกติไปจากเด็กคนอื่น ๆ ในช่วงวัยเดียวกัน เช่น พูดซ้ำ ไม่สามารถสื่อสารให้เข้าใจได้ พูดเลียนเสียง ไม่สนใจคนอื่น กระทำอาการซ้ำ ๆ ไม่ชอบการเปลี่ยนแปลง รวมทั้งเล่นไม่เป็น นายแพทย์ลีโอ แคนเนอร์จึงได้ศึกษาติดตามอาการของเด็กเหล่านี้ มีความบกพร่องทางสติปัญญาและพฤติกรรมการสื่อสารจึงเรียกชื่อเด็กที่มีอาการเช่นนี้ว่า "Early Infantile Autism" (ทวิศักดิ์ สิริรัตน์เรขา, 2556) และกลายเป็นที่มาของคำว่า ออทิสติก (Autistic Disorder)

การวาดภาพของเด็กออทิสติก เป็นเหมือนภาษาที่เด็กออทิสติกใช้ในการสื่อสารและแสดงถึงสิ่งที่เด็กเรียนรู้ เด็กสามารถเรียนรู้ความคิดรวบยอด (concept) ผ่านทางศิลปะได้เร็วกว่าวิธีการสื่อสารหลักคือภาษาพูดตามที่ “เอกสารของกระทรวงศึกษาธิการได้กล่าวว่า การที่เด็กออทิสติกจำนวนมากมีการทำงานของสมองข้างขวาที่เกินปกติทำให้มีความสามารถพิเศษในการมองเห็นมีความจำที่ดีมีความสามารถทางดนตรีและศิลปะ” (กระทรวงศึกษาธิการ, 2542: 30) และเมื่อศิลปะนับเป็นเครื่องมือสำคัญที่จะสร้างเด็กให้มีความสามารถช่วยพัฒนาศักยภาพที่อยู่ภายในตัวเด็กให้เติบโตและพัฒนาให้เกิดสติปัญญาที่ดีขึ้น และสามารถใช้งานศิลปะสะท้อนให้เห็นถึงสิ่งที่เขารู้และสิ่งที่เขาคิดและสนใจ รวมทั้งสามารถช่วยลดพฤติกรรมที่ขบถอยู่ในโลกของตนเองโดยไม่มีปฏิสัมพันธ์กับบุคคลรอบข้าง ภาพวาดของเด็กออทิสติก มักเป็นการถ่ายทอดตามจินตนาการอันบริสุทธิ์ ไร้หลักเกณฑ์ บางครั้งอาจดูแปลกประหลาดไร้การควบคุม เกินคาดเดา อันเนื่องมาจากการทำงานที่ผิดปกติของสมอง ในการจัดเรียงลำดับข้อมูลการมองและการแปลค่าของสิ่งที่เห็น การใช้แนวทางศิลปะบำบัด เพื่อมากระตุ้นให้เด็กออทิสติกสื่อสาร จนเกิดเป็นผลงานที่เต็มเปี่ยมไปด้วยจินตนาการอันบริสุทธิ์ ไร้ขอบเขต ลักษณะการสร้างสรรคโดยทั่วไปของเด็กออทิสติกในกลุ่มอาการต่าง ๆ พบว่า เด็กแสดงออกทางศิลปะเพื่อสะท้อนให้เห็นถึงสภาวะของอารมณ์ ตลอดจนความรู้สึกที่มีผลกระทบจากสิ่งต่าง ๆ มากมายหลายลักษณะ เด็กสามารถถ่ายทอดความคิดหรือระบายความรู้สึกของเขาได้เต็มที่ โดยการสร้างสัญลักษณ์ลงในผลงานวาดภาพของเขาอย่างเสรีและตรงไปตรงมา การสร้างสัญลักษณ์เพื่อสื่อความหมายมีลักษณะง่าย ๆ ไม่ซับซ้อน เรื่องราวที่นำมาแสดงในผลงาน ล้วนมาจากประสบการณ์จากความทรงจำและจินตนาการและการเรียนรู้ของเด็กทั้งสิ้น เด็กจะใช้ความคิดฝันที่สร้างขึ้นเองแสดงความรู้สึกนึกคิดนั้นออกมา เป็นความงามจากการตีความตามความเข้าใจ จนเกิดเป็นรูปภาพที่อาจไม่สมจริง ผิดรูปร่าง บิดเบี้ยว ตัดทอนรายละเอียดทิ้งจนเหลือแต่โครงร่างที่เป็นสัญลักษณ์ แต่ลูกกลับไม่มีความกังวลใจในการที่จะวาดไม่ลบแก้ไข โดยไม่คำนึงถึงความถูกต้องตามหลักการทางศิลปะเพราะไม่ยึดติดกับทฤษฎีทางศิลปะและไม่มีการจัดองค์ประกอบของรูปทรง เด็กมักอยู่ในโลกของตนเองโดยไม่สนใจต่อผู้คนและสภาพแวดล้อม ผลงานจึงมีความเป็นเอกลักษณ์เฉพาะตัวของเด็กออทิสติกเป็นรายบุคคล จนทำให้เกิดความน่าสนใจและมีคุณค่าในเชิงศิลปะ เกิดเป็นผลงานภาพวาด แต่แฝงไว้ซึ่งความงามจากความไม่สมบูรณ์ ที่แสดงออกถึงความบริสุทธิ์ใจ ไม่เสแสร้ง นับว่าศิลปะมีความสำคัญในการช่วยพัฒนาศักยภาพให้เด็กออทิสติก ให้ได้รับการฝึกบำบัดได้จากกิจกรรมในครอบครัวได้ เด็กจะมีความสุข สนุกเป็นการเรียนรู้ผ่านการเล่นและจะเป็นกิจกรรมที่สามารถช่วยพัฒนาและสานสัมพันธ์ให้กับเด็กออทิสติกได้ใกล้ชิดกับบุคคลในครอบครัว ลดช่องว่างให้เกิดความรู้สึกความอบอุ่น อันนับเป็นพื้นฐานของชีวิต

จากที่กล่าวมาข้างต้นนั้นการจะทำความเข้าใจการสร้างสรรคผลงานได้ลึกซึ้งนั้น จึงจำเป็นต้องทำการศึกษางานหัตถกรรม Appliqué คือการนำผ้ามาปะติดให้เกิดเป็นรูปทรงที่ต้องการ โดยการเย็บติดด้วยมือหรือจักร เพื่อช่วยให้สามารถพัฒนาผลงานได้จนเกิดเป็นลักษณะเฉพาะตน (Individual) ดังต่อไปนี้

2 เทคนิคปะติดผ้า Appliqué

เทคนิคปะติดผ้า (Appliqué) แพทช์เวิร์ค (Patchwork) และควิลต์ (Quilt) ที่เป็นกระบวนการหนึ่งในงานควิลต์ หมายถึงศิลปะการเย็บปะผ้าชิ้นเล็กในรูปทรงที่กำหนดลงบนผ้าผืนใหญ่ เกิดจากความช่างคิดของคนในอดีต ที่นำเศษผ้าหลากหลายสีมาเย็บต่อกัน จนเกิดเป็นลวดลายสีสันสวยงามเรียงร้อยเป็นเรื่องราวบอกเล่าถึงประสบการณ์ต่างๆในชีวิต ที่สามารถเทียบชั้นงานศิลปะได้ ประวัติควิลต์มีมาช้านาน แต่โบราณก่อนคริสตกาล ก่อนแพร่หลายเป็นศิลปะประดิษฐ์ในยุโรปและอเมริกา สันนิษฐานกันว่าควิลต์มีต้นกำเนิดจากกลุ่มน้ำไนล์ อารยธรรมสำคัญเมื่อนักรบออกสมรภูมิต้องสวมเกราะเหล็กที่หนักและแข็ง ดังนั้นเพื่อป้องกันเหล็กเสียดสีกดทับเนื้อหนังจนเป็นแผลเวลาออกรบ พวกเขาจึงจำเป็นต้องสวมเสื้อผ้าที่เย็บด้วยมือบุนวมด้วยเทคนิคการต่อผ้าแบบ Appliqué รองไว้ชั้นหนึ่ง เพื่อให้เกิดความนุ่มและเพื่อความอบอุ่นแต่เหนืออื่นใดคือความอบอุ่นใจด้วยว่าเสื้อหนานุ่มนั้นมักเป็นฝีมือถักทอตัดเย็บของภรรยาหรือหญิงคนรัก บ้างเชื่อว่าการเย็บผ้าต่อกันอย่างนั้นเป็นมรดกตกทอดจากกลุ่มอารยธรรม ไทกริส-ยูเฟรติส การติดต่อดำขายทำให้งานนี้แพร่หลายไปยังเปอร์เซียอียิปต์และโรม รวมถึงยุคสงครามครูเสด ซึ่งกินเวลายาวนานทหารต้องเดินทัพและสู้รบกันในสภาพอากาศที่หนาวเย็นอย่างรุนแรง เสื้อผ้าที่สวมใส่จึงต้องด้วยนวมหนาเพื่อความอุ่นสบายและป้องกันการกระแทกเสียดสี ที่เกิดจากเสื่อเกราะ ครั้นสงครามเลิกทหารคริสเตียน กลับบ้านทั้งอังกฤษฝรั่งเศสและโรม นำข้อดีของการเย็บบุนวมไปฝากภรรยา และนำมาพัฒนาจากผีเสื้อที่เย็บเพื่อยึดผ้าให้ติดกับนวมแบบธรรมดา กลายมาเป็นผีเสื้อที่ทำให้เกิดลวดลายสวยงามจากผ้าสีเดียวกันทั้งผืนกลายมาเป็นผ้าชิ้นเล็ก ๆ หลายสีเย็บต่อกันให้เกิดลวดลายและจากเสื้อผ้าที่จำเป็นต้องใส่ เพื่อการยังชีพกลายมาเป็นผ้าห่มนวมที่สวยงาม คืองานศิลปะที่เกิดจากผืนผ้าจากหมู่ชนชั้นสูงในยุโรป แพร่หลายไปยังคนทุกสถานะรวมถึงในอเมริกามีการประดิษฐ์คิดค้นใหม่ ๆ เกิดขึ้นและสืบทอดในครอบครัวจากรุ่นต่อรุ่น จนเป็นประเพณีของบ้านที่นำเศษผ้ามาประกอบเป็นผ้าผืนใหญ่ และสอดแทรกประวัติของครอบครัวเข้าไปด้วย แล้วควิลต์ก็ถูกส่งทอดเป็นมรดกตกมาให้ลูกหลาน ซึ่งจะเอาผ้าจากยุคของตนเย็บเพิ่มเข้าไปแล้วที่สุดจะเป็นสิ่งทรงคุณค่ามรดกตกทอดประจำครอบครัว

ดังจะเห็นได้จากผลงานแพชเวิร์คและควิลต์ ที่แสดงไว้ในพิพิธภัณฑ์ต่าง ๆ เมื่อการทำแพชเวิร์คและควิลต์ในประเทศทางยุโรปและสหรัฐอเมริกาเริ่มแพร่หลายมากขึ้นจึงทำให้เกิดการรวมกลุ่มกันจัดตั้งเป็น Quilting Bees หรือ Quilting Party เพื่อให้พวกผู้หญิงรวมกลุ่มกันโดยใช้งานแพชเวิร์คและควิลต์เป็นสื่อกลางเพื่อสานสัมพันธ์ในชุมชนทำงานของขวัญในโอกาสต่าง ๆ เช่น งานแต่งงานงานต้อนรับผู้มาใหม่หรือเป็นของขวัญที่ระลึกให้แก่ผู้ที่ย้ายออกจากหมู่บ้านไป สำหรับในเมืองไทยงานแพชเวิร์คและควิลต์เป็นที่นิยมกันมากในจังหวัดทางภาคเหนือโดยเฉพาะในกลุ่มชาวไทยภูเขา ซึ่งได้รับการถ่ายทอดความรู้จากมิชชันนารีและแพร่หลายสู่สังคมพื้นบ้านมากขึ้น ผู้สร้างสรรค์เองก็ใช้เทคนิคการปะติดผ้าด้วยเทคนิค Appliqué ซึ่งเป็นงานในกลุ่มแพชเวิร์คและควิลต์เช่นกัน แต่ผลงานจะเป็นการนำเสนอภาพวาดของลูกออกทิสติก ซึ่งแตกต่างจากงานที่เป็นงานฝีมือทั่วไป โดยใช้เทคนิคดังนี้

1. การต่อผ้า: แพชเวิร์ค คือการนำผ้าที่ตัดเป็นชิ้น ๆ เป็นลวดลายต่าง ๆ หรือรูปทรงอิสระตามแบบของลูกออกทิสติกได้วาดไว้เป็นส่วนของพื้นหลัง และนำมาเย็บต่อกันเป็นผืนใหญ่ เพื่อเตรียมปะติดในเทคนิคแอปพลิเค (Applique Quilt)

2. การปะผ้า: แอปพลิเค คือผ้าควิลต์ที่ชั้นบน (top) ทำลวดลายด้วยการตัดผ้าเป็นรูปร่างต่าง ๆ ตามจินตนาการของลูก โดยไม่จำกัดรูปทรง เช่น ลายคน ลายบ้าน ลายต้นไม้ ลายดอกไม้ ลายสัตว์ชนิดต่าง ๆ โดยนำผ้าเย็บสอยปะลงบนผ้าอีกชิ้นหนึ่งเพื่อนำเสนอเรื่องราวที่ต้องการถ่ายทอดตามจินตนาการนั้น ๆ

3 งานปักผ้าด้วยมือ (Hand Embroidery)

ศิลปะงานปักผ้าด้วยมือ นั้นเป็นเรื่องง่าย ทั้งในส่วนตัวเทคนิควิธีการและวัสดุอุปกรณ์ มีเข้กับด้ายและผืนผ้า โดยวิธีสนเข็มสอดเส้นด้ายที่จะเย็บลงไปใ้รูเข็ม ก่อนลงมือทำควรมีการเตรียมตัวที่ดีวางแผนล่วงหน้า มีความเข้าใจกระบวนการทำงานทั้งหมดอย่างชัดเจน ตลอดจนมีความรู้พื้นฐานที่สำคัญบางประการ เพื่อช่วยให้กระบวนการปักผ้าดำเนินไปด้วยความราบรื่นและสำเร็จลุล่วงด้วยดี

4 อุปกรณ์สำคัญและความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับวัสดุและอุปกรณ์

แบบปักลายอิสระที่ออกแบบเองหรือใช้แบบปักโดยเลือกให้เหมาะสมต่อการใช้งาน กระบวนการทำงานด้วยแบบปักชนิดนี้ นอกจากจะมีรูปแล้วยังระบุรายละเอียดสำคัญต่าง ๆ ไว้ด้วย เช่น ลายปักตามส่วนต่าง ๆ ของลวดลาย สีเส้นระบายสีและใส่รหัสสีให้เรียบร้อย

4.1 ด้ายปักหรือเส้นใยชนิดต่าง ๆ มีเส้นใยหลากหลายประเภทหลายชนิดให้เลือกใช้ในการนำมาเย็บ เส้นใยธรรมชาติบางประเภท เช่น เส้นใยฝ้าย มีความเหนียวทนทานไม่มากเท่าเส้นใยผสมโพลีเอสเตอร์ที่มีคุณสมบัติทนต่อแรงดึงได้ดี ปัจจุบันมีเส้นใยหลายประเภท หลายสีให้เลือกใช้ได้ตามสีของชิ้นงาน สีเส้นผิวสัมผัสผลิตจากวัสดุขนานชนิดรวมทั้งมีหลายขนาด สิ่งสำคัญคือควรเลือกใช้เส้นใยคุณภาพดีสีไม่ตกชืด ไม่หดตัวและมีความทนทานสำหรับด้ายปัก ควรตัดบางส่วนไปแช่น้ำเสียก่อนเพื่อตรวจสอบคุณภาพประเภทของเส้นใย

4.2 ผ้ามีหลากหลายชนิดทั้งที่ผลิตจากเส้นใยสังเคราะห์เส้นใยธรรมชาติ และผ้าเนื้อผสมแบบต่าง ๆ สิ่งสำคัญคือคุณภาพของเนื้อผ้าโดยเฉพาะ ผ้าที่ผลิตแบบพื้นบ้านหรือผลิตจากเส้นใยธรรมชาติล้วน เช่น ไหม ฝ้าย ลินิน ใยสังเคราะห์ ขนแกะ ใยกัญชง ฯลฯ ควรนำไปแช่น้ำผสมผงซักฟอกอ่อน ๆ อย่างน้อย 6 ชั่วโมงเพื่อตรวจสอบคุณภาพของสีย้อมและความหดตัวของเนื้อผ้า นอกจากนี้ควรเลือกความหนาของเนื้อผ้าให้เหมาะสมต่อการใช้งาน เช่น ฝาลินิน ผ้าปานมัดสีเป็นต้น ส่วนผิววัสดุประเภทอื่นก็สามารถนำมาใช้ปักได้ เช่น หนังสัตว์เทียม กำมะหยี่ตุ่น ไนลอน เป็นต้น ลักษณะผ้าควรเลือกผ้าที่มีคุณลักษณะ เหนียว ยืดหยุ่นได้ดี ไม่บางเกินไป หรือเนื้อหนาเกินไปจะทำให้การเย็บเก็บตะเข็บเป็นเรื่องยาก ควรแนบตัวอย่างเส้นใยและผืนผ้าไว้ด้วยกัน เพื่อใช้ในการเลือกเส้นด้ายในการเย็บเทคนิค Appliqué ควรมีรายละเอียดในชิ้นงานกำกับไว้กันลืม ก็จะทำให้ต้นฉบับสมบูรณ์ชัดเจน ควรปรับแก้แบบจนเป็นที่พอใจเช่น โทนสีลายปักที่จะนำมาใช้ให้ผิดแผกกันออกไปตามความพอใจจึงทำให้ลวดลายเดียวกันสามารถมีแบบปักได้หลายแบบจนเกิดความน่าสนใจ ความงามจากที่กล่าวมานั้นการทำความเข้าใจในการสร้างสรรค์งานภาพปะติด จะสามารถช่วยพัฒนาแนวทางการสร้างสรรค์ได้ดียิ่งขึ้น

5 ภาพปะติด (collage)

ภาพปะติด หรือ คอลลาจ คือ การสร้างสรรค์งานศิลปะที่ต้องปะติดแทนที่จะวาดภาพแล้วระบายสี โดยใช้วัสดุที่มีรูปร่าง รูปทรง พื้นผิว และมีสีเส้นต่าง ๆ นำมาปะติดลงไปตามแบบที่ตั้งไว้ จนได้ภาพตามที่ต้องการ ภาพปะติด เป็นงานสื่อประสมแบบ 2 มิติ เริ่มแรกเป็นการ

นำเอาวัสดุที่มีลักษณะ 2 มิติ เช่น ภาพถ่าย ภาพพิมพ์ กระดาษ ภาพเขียนและวัสดุอื่นๆ มา ประติกลงบนแผ่นรองรับให้เกิดเป็นภาพต่าง ๆ ขึ้น โดยอาจจะแต่งเติมด้วยการระบายสีหรือ ใช้สีของวัสดุทั้งหมด ภาพปะติดในระยะหลัง เริ่มใช้วัสดุที่มีความหนามากขึ้นและหลากหลาย ชนิดมากขึ้น แต่ยังคงปะติดอยู่บนแผ่นพื้นระนาบเช่นเดิม

คอลลาจ ถูกบันทึกไว้ว่ามีการใช้ครั้งแรกในคริสต์ศตวรรษที่ 20 แต่ความจริงแล้วมีมาตั้งแต่ สมัยคริสต์ศตวรรษที่ 18 นักบวชได้ใช้งานปะติดตกแต่งในหนังสือสวดมนต์ การ์ดอวยพรวัน วาเลนไทน์ จนถึงยุคปฏิวัติอุตสาหกรรมเกิดความนิยมและแพร่ขยายตัวออกไป เครื่องมือ เครื่องจักร มีวิวัฒนาการทันสมัยขึ้น ทำให้เกิดผลิตภัณฑ์สินค้ารูปแบบต่างๆ มากมาย กระดาษ และหนังสือพิมพ์ ผ้า ลูกบิด เกิดขึ้นพร้อมกับความเจริญทางด้านเทคโนโลยีสมัยใหม่ จึงทำให้เกิดการปฏิวัติอุตสาหกรรม ทำให้มีวิวัฒนาการของคอลลาจเกิดขึ้นอีกมากมาย

จุดเริ่มต้นของงานคอลลาจ คือการที่ พาโบล ปิกัสโซ่ (Pablo Picasso) และ จอร์จ บราว (Georges Braque) ได้เปลี่ยนลักษณะการสร้างสรรค์ของภาพวาดอย่างสิ้นเชิงด้วยการทำภาพ แบบคิวบิสม์ (Cubism) โดยเริ่มมีการใช้วัสดุอื่นนอกจากสีมาใช้ในชิ้นงาน อาทิ กระดาษปรีฟ ภาพพิมพ์ ตัวหนังสือ แสตมป์ เศษผ้าที่ถูกทาสีลงไปแล้วปะติดลงบนชิ้นงานอีกที และงาน คอลลาจนี้เองที่ทำให้เกิดมุมมองแบบสามมิติ จากความแบนราบสองมิติเดิมของผ้าใบ และได้เปิดโลกในการสร้างสรรค์เปลี่ยนแปลงการวาดภาพแบบเดิม ๆ ที่มีมาหลายร้อยปีของ ตะวันตก

ทุกวันนี้ งานคอลลาจได้รับการยอมรับว่าเป็นงานศิลปะที่มีคุณค่า เพราะทำให้ศิลปินมีอิสระ ในการนำเสนอผลงานออกมาในรูปแบบใดก็ได้โดยไม่ต้องยึดติดอยู่กับวัสดุรูปแบบใดรูปแบบ หนึ่ง คอลลาจไม่ได้มีสไตล์หรือแนวทางที่ตายตัว ในขณะที่งานศิลปะแขนงอื่นๆ มักถูกควบคุม ด้วยเทคนิคหรือวัสดุ คอลลาจจึงเป็นวิธีการที่ดีสำหรับทั้งศิลปินและผู้เริ่มต้นทำงานศิลปะ ที่ ไม่จำเป็นต้องสั่งสมประสบการณ์ หากแต่ใช้แค่เพียงความต้องการที่จะทดลองสิ่งใหม่ให้ตรง ตามความคิดของศิลปินเท่านั้น

ภาพผลงานสร้างสรรค์ของศิลปินในเทคนิคแอปพลิเก (Appliqué) ทรแปด้า

เลโอนอร์ กิสเป (Leonor Quispe)

ศิลปินที่สร้างผลงานในแนวทาง Appliqué (การเย็บปะติดปะต่อกัน) ปะติดผ้าในเทคนิคดั้งเดิมที่มีการปะติด เย็บต่อผ้าเป็นลวดลายต่างๆ เดิมทีเคยเป็นงานหัตถกรรมที่ทำในครัวเรือน ที่มีประวัติวิวัฒนาการมาช้านาน ตั้งแต่โบราณก่อนคริสตกาล ก่อนแพร่หลายเป็นศิลปะประดิษฐ์ในยุโรปและอเมริกา สืบทอดกันมายาวนานจนถึงปัจจุบัน ศิลปินมีแนวคิดที่มุ่งบอกถึงความสุขของเด็ก ๆ ในวันฤดูใบไม้ผลิที่สวยงาม นักบินได้ท่ามกลางวาวที่ลอยอยู่บนสายลมอบอุ่นเหนือหมู่บ้านบนภูเขาที่เขียวสงบ กระจ่ายและแพะสองตัวกินหญ้าในทุ่งหญ้า และลูกเปิดจ้องมองผีเสื้อที่สดใสในฉกมัทศจรรย์ เขาสร้างสรรค์ผลงานในศิลปะแบบดั้งเดิม เพื่อใช้แขวนผนังที่ดูพิเศษ ศิลปินออกแบบรูปทรงสัตว์ และปักอย่างประณีตอันเป็นการนำเสนอที่แสดงออกถึงมุมมองแบบงานศิลปะเด็ก ที่จัดองค์ประกอบแบบเข้าใจง่ายไม่ต้องใช้การตีความ บอกเล่าเรื่องราวแบบตรงไปตรงมา มีการใช้สีสันจุดฉาดสะดุดตาแบบศิลปะของเด็กซึ่งนับเป็นเอกลักษณ์ของการสร้างสรรค์ผลงานของศิลปินท่านนี้



ภาพที่ 1

Laeonor Quispe, 'A SPRING DAY', technique Applique, 60x 60 cm.

ดาโฮมี ฟอน (Dahomey Fon)

ศิลปินมีแนวคิดในการสร้างสัญลักษณ์ที่ตัดทอนรูปสัตว์ ชนิดต่าง ๆ เป็นสัญลักษณ์พิเศษที่เกี่ยวข้องกับสุภาษิตคำเตือนใจ ศิลปินมักสร้างสรรค์ผลงานเพื่อใช้ในการตกแต่งผนัง ผนัง ฝา และเทศกาลสำคัญต่าง ๆ ด้วยเทคนิค Applique โดยการตัดทอนรายละเอียดของความเป็นจริงของสัตว์หลายประเภท เหลือเพียงโครงสร้างที่ตัดทอนเรียบง่ายคล้ายการวาดภาพของเด็ก โดยเลือกใช้สีเส้นสดใส ตัดกับพื้นหลังสีดำ การวางรูปทรงกระจายทั่วทั้งภาพ



ภาพที่ 2

Dahomey Fon, Birds and animals Benin Applique

แฮเรียต พาวเวอร์ส (Harriet Powers)

ศิลปินได้รับอิทธิพลมาจากประเพณีการปะติดผ้าด้วยเทคนิคแอฟฟลิเค แต่ผ้าห่มของเธอเป็นการใช้เทคนิคสอยมือและใช้จักรเย็บ ผลงานสร้างสรรค์ผ้าห่มแสดงให้เห็นว่าศิลปินใช้การปะติดปะต่อลวดลายผ้าโดยใช้การจัดองค์ประกอบทั้งแนวตั้งแนวนอนขึ้นอยู่กับความเหมาะสมของรูปทรงที่ต้องการแสดงออก เป็นการแสดงถึงสิ่งซึ่งเกี่ยวข้องกับประเพณีการทอผ้า ปะติดผ้าแบบโบราณ แม้ว่าในช่วงแรกจะเป็นการสร้างสรรค์ที่ตอบสนองการใช้งานเป็นผ้าห่ม โดยเลือกหยิบยกเอาเรื่องในพระคัมภีร์ไบเบิล โดยได้รวมสัญลักษณ์ต่าง ๆ จากระบบ Kongo, Christian และ Masonic ที่มีอยู่นี้ สร้างสรรค์เป็นผ้าห่มที่สามารถอ่านได้หลายเรื่องราว ตามการตีความของผู้ดู ขึ้นอยู่กับระบบสัญลักษณ์ที่ตีความ ผืน ดวงอาทิตย์ พระเจ้า เป็นตัวแทนของเรื่องเล่าในตำนานในพระคัมภีร์ เอกลักษณ์ของศิลปินคือการผสมผสานเหตุการณ์ที่เกี่ยวข้องกับสภาพอากาศหรือเหตุการณ์อุตุนิยมวิทยา สภาพแวดล้อม เกี่ยวกับเรื่องราวในพระคัมภีร์เดิม บางคนตีความความหมายของลวดลายบนผ้าห่มของเธอว่า เกี่ยวข้องกับสัญลักษณ์ทางดาราศาสตร์มากกว่าในพระคัมภีร์ไบเบิล เธออาจได้รับความรู้ผ่านการเล่าสู่กันฟัง บอกต่อจากรุ่นต่อรุ่น และอาจคุ้นเคยกับสัญลักษณ์โดยไม่ทราบว่าพวกเขาหมายถึงอะไร กล่าวอีกนัยหนึ่งการตัดสินใจทางสายตาของศิลปินอาจเป็นสุนทรียภาพมากกว่าความพยายามที่จะนำเสนอความเป็นจริงทางความหมายของสัญลักษณ์ ผลงานมีความคล้ายกับการจัดองค์ประกอบภาพของเด็ก ซึ่งการจัดองค์ประกอบภาพแบบนี้มักพบในการปะติดผ้าในแบบดั้งเดิม ที่ถูกพัฒนามาเป็นการสร้างเรื่องราว เช่นการบันทึกด้วยภาษาภาพ



ภาพที่ 3

Harriet Powers, " Powers: Bible quilt (first one, ca. 1886)

ศิลปะพื้นบ้านแบบแอฟฟลิเค (Folk art applique)

การสร้างสรรค์ผลงานแนวศิลปะพื้นบ้าน (Folk) หมายถึง ศิลปะที่มีความงามความเรียบง่าย จากฝีมือของชาวบ้านทั่ว ๆ ไป สร้างสรรค์ผลงานอันมีคุณค่าทางด้านความงามและประโยชน์ ใช้สอยตามสภาพของท้องถิ่น ท่านศาสตราจารย์ศิลป์ พีระศรี ได้กล่าวว่า หมายถึง “ศิลปะชาวบ้าน” เช่น การร้องรำทำเพลงการวาดเขียน และอื่น ๆ ซึ่งมีกำเนิดมาจากชีวิตจิตใจของประชาชน ศิลปะพื้นบ้านส่วนใหญ่จะเกิดควบคู่กับการดำเนินชีวิตของชาวบ้าน ภายใต้อิทธิพลของชีวิตความเป็นอยู่ขนบธรรมเนียม ประเพณี ความเชื่อ และความจำเป็นของสภาพท้องถิ่น เพื่อใช้สอยในชีวิตประจำวัน เช่น การต่อผ้า มีขนาดใหญ่ที่เป็นเรื่องราวของสิ่งของเครื่องใช้ เช่น สัตว์ เปิด หนังสือ กาน้ำชา ตะกร้า เย็บผ้า ฉากบ้านดอกไม้ ตะกร้าผักและกล่องจดหมาย ดูรายละเอียดในผลงาน ศิลปินต้องการสร้างสรรค์โดยใช้สัญลักษณ์ง่าย ๆ ไม่ซับซ้อนแต่ต้องการให้ผู้ดูตีความและทำความเข้าใจกับสัญลักษณ์ที่นำมารวมกัน จะเกิดความสนุก และตั้งคำถามถึงความเกี่ยวพันกันของทุกอย่างแต่แรกเริ่ม ศิลปินตั้งใจทำเป็นพรมปูพื้น โดยเลือกใช้ผ้าขนแกะโดยเทคนิคปะติดต่อผ้า appliqued ถูกประกอบเข้าด้วยกันเหมือนผ้าทอ ในศิลปะพื้นบ้าน



ภาพที่ 4

Folk art applique Large, early 20th, folk wool applique, 130.175x87.63 cm.

ซู สปาร์โก (Sue Spargo)

ผลงานเทคนิค Appliqué ศิลปินสร้างสรรค์ผลงานที่น่าเสนอแนวคิดถึงเรื่องราวในแนวทางศิลปะเด็ก ความทรงจำวัยเด็ก ที่ตัดทอนรายละเอียดของรูปทรงในมุมมองแบบมุมมอง โดยใช้ผ้าขนสัตว์และผ้าฝ้ายพิมพ์ลาย ร่วมกับการปักลายเส้น เป็นผ้าห่ม นิทานพื้นบ้าน แอฟริกาที่ฝังลึกอยู่ในจิตวิญญาณของศิลปิน ความงามของดินแดนที่อุดมไปด้วยสัตว์ป่า และผืนป่า รู้สึกถึงแสงแดด ความร้อนและสายลมที่อบอุ่น ผลงานในเทคนิคนี้นิยมนำมาตกแต่งผนัง และมีการพัฒนารายละเอียดเพิ่มเติมนอกเหนือจากการปะติด ยังใช้การปักลาย การสอยตะเข็บ การทำลายนูนด้วยการขมวดด้ายซึ่งน่าสนใจและทำให้ผลงานดูมีเรื่องราวให้ค้นหาว่ามีสิ่งใดอยู่ในภาพบ้าง



ภาพที่ 5

Sue Spargo, Applique Ideas Folk-tails Quilt Kit from Sue Spargo, Folk Art Quilt Quilting Ribbons Supplies Hand

เฟรดดี้และเฟรยา (Freddy & Freya)

เฟรดดี้และเฟรยาเป็น บริษัท ที่ผลิตของขวัญทำมือ ของส่วนใหญ่มาจากงานศิลปะผ้าปะติด ผสมผสานกับวัสดุอื่น ร่วมกับงานปักที่ศิลปินชื่นชอบ ผลงานบ้านของศิลปินเป็นการนำ ผ้าในสีสันทึกลงมาแทนค่าสี แต่ใช้เทคนิค Appliqué ในการสร้างสรรค์ ศิลปินปะติด ผ้าในรูปทรงต่างๆให้ใกล้เคียงกับความเป็นจริงทางความรู้สึกภายในของศิลปินที่พยายามตีความบ้านในความคิดออกมาเป็นผลงานที่มุ่งแสดงความอบอุ่นคล้ายงานวาดภาพสีน้ำ ความเบาบางของสีที่เทียบเคียงผสมผสานจนเกิดความงามความสงบ โดยการใช้นิเทศการปะติด ผ้าสีอ่อน มีส่วนผสมของเทคนิค Appliqué และ Reverse Appliqué บนชิ้นงานและศิลปินชอบการรวมกันของทั้งสองเทคนิค ทำให้เกิดลักษณะแบบ 3 มิติมากขึ้น ผลงาน Appliqué นี้ศิลปินต้องการสร้างบรรยากาศแบบเก่าเพื่อสื่อถึงความคิดถึงรู้สึกคิดถึงบ้าน



ภาพที่ 6

Freddy & Freya, Little Home

เมตตา สุวรรณศร

สร้างสรรค์ผลงานที่ได้รับแรงบันดาลใจมาจากการศึกษาภาพวาดของเด็กออทิสติก ต้องการแสดงให้เห็นถึงความงามอันเกิดจากจินตนาการของเด็กออทิสติก โดยใช้ศิลปะมามีส่วนช่วยในการบำบัดภาวะอาการสมาธิสั้น ผลงานศิลปะของเด็กที่สำเร็จออกมานั้น ล้วนแสดงออกให้เห็นถึงความงามอันเกิดจากความไม่สมบูรณ์ ทั้งด้านรูปทรง การเชื่อมโยงเนื้อหา การใช้สี และกระบวนการในการวาดภาพ ซึ่งศิลปะนับเป็นกิจกรรมที่เด็กชื่นชอบและสนุกสนาน เป็นการวาดระบายสีเพื่อความสนุก ทำให้ผู้สร้างสรรค์เกิดความสนใจ นำผลงานของเด็กมาสร้างสรรค์โดยใช้เทคนิคทางหัตถกรรมการปะติดผ้าด้วยเทคนิค Appliqué ที่ผู้สร้างสรรค์มีความชำนาญโดยผ่านกระบวนการภาพปะติด หรือ คอลลาจ เพื่อให้เกิดผลงานจิตรกรรมสื่อผสมที่ตรงตามแนวคิดของเด็กที่สร้างสรรค์ไว้ อันแสดงออกถึงจินตนาการอันบริสุทธิ์ของเด็กออทิสติก คือความงามจากความไม่สมบูรณ์



ภาพที่ 7

เมตตา สุวรรณศร, โลกของดาเต, 2563, Appliqué, 90 x150 ซม.

unaspu

การศึกษาลงานวาดภาพของเด็กออทิสติกนั้น เด็กแต่ละคนจะมีลักษณะในการสร้างสรรค์ที่แตกต่างกันไปขึ้นอยู่กับกลุ่มอาการที่เป็น จากการเฝ้าสังเกตจะพบว่าเด็กออทิสติกมักจะแสดงความมั่นใจที่จะวาดแบบไม่ยั้งคิด โดยการแปรค่าของวัตถุที่เห็นแบบผิดปกติในด้านการจัดเรียงและประมวลข้อมูล เด็กอาจไม่สามารถเข้าใจในหน้าที่ของวัตถุต่างได้แบบเด็กปกติ ทำให้การวาดภาพรูปทรงนั้น เป็นการตีความหมายใหม่ ที่สร้างขึ้นเองตามความเข้าใจกับรูปทรงนั้นๆ เช่น การเล่นของเล่นของเด็กกลุ่มนี้ จะไม่สามารถเข้าใจหน้าที่ของวัตถุได้ เช่นเมื่อเด็กเห็นรถของเล่นแทนที่เด็กจะเอาไปวิ่งไถบนพื้นให้วิ่งไปข้างหน้า แต่เด็กกลุ่มนี้อาจจะเปลี่ยนหน้าที่เป็นเอารถของเล่นมาหยายท้องและเอาน้ำใส่ เปลี่ยนหน้าที่เป็นเรือ ตามที่ จิน เออร์ นักกิจกรรมบำบัด ได้อธิบายว่า เด็กออทิสติกจะมีความสามารถของตัวรับรู้ความรู้สึก และกระบวนการนำความรู้สึกไปที่สมองผิดปกติ ซึ่งอาจมากเกินไป โดยเฉพาะการรับสัมผัส (Tactile Sense) ด้านระบบการทรงตัว (Vestibular Sense) เมื่อมีการรับรู้ข้อมูลที่มากเกินไป ก็จะเกิดภาวะไวต่อการรับรู้ จึงแสดงออกโดยการหลีกเลี่ยงจากความเป็นจริงหรือสิ่งเร้า เมื่อเด็กออทิสติกรับรู้ความรู้สึกจากสิ่งแวดล้อมรอบตัวเข้ามาแล้ว ไม่สามารถทำการจัดระเบียบของสิ่งเร้าเหล่านั้นได้ ทำให้ไม่สามารถตอบสนองออกมาเป็นพฤติกรรมที่ถูกต้องเหมาะสมได้ ดังนั้น เด็กออทิสติกจึงไม่สามารถเรียนรู้วิธีการเล่นได้อย่างถูกต้อง มักตีความโดยการเชื่อมโยงที่ผิดพลาดทำให้เห็นวัตถุต่างผิดที่ผิดทาง จากที่กล่าวมาส่งผลให้ภาพวาดของเด็กออทิสติกนั้นจึงเล่นไม่เป็น ไม่รู้หน้าที่ของสิ่งของ ขาดความเข้าใจในวัตถุ เขาจึงมักเข้าใจจดจำและตีความในแบบของตนเอง ทำให้เมื่อวาดภาพมักเกิดการรวมตัวของวัตถุที่ไม่เกี่ยวข้องกันมาเชื่อมโยงกันเป็นรูปทรงที่แปลกใหม่ที่ตัดทิ้งซึ่งรายละเอียดความเป็นจริงของวัตถุทั้งหมด ไม่คำนึงถึงความถูกต้องของเรื่องราว เด็กมีความสุขโดยการสื่อสารด้วยภาษาภาพที่ตรงไปตรงมา ผสานจินตนาการแทนการบอกเล่าด้วยภาษาพูดและภาษาเขียน ดังนั้น การจะทำความเข้าใจถึงภาวะของการวาดภาพของลูกได้นั้น จึงจำเป็นต้องทำการเก็บข้อมูลเพื่อศึกษาวิเคราะห์ เพื่อหาลักษณะเฉพาะของการวาดภาพของเด็กออทิสติกว่ามีความน่าสนใจ รวมถึงมีความงามอย่างไร

จากการสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรมสื่อผสม เย็บปัก ถักทอ ดุนนูน ย้อมเส้นใย ที่ได้แรงบันดาลใจจากผลงานศิลปะของเด็กออทิสติก เกิดเป็นผลงานที่มีลักษณะเฉพาะตนด้วยการผสมผสานเทคนิคทางหัตถกรรม เย็บ ปัก ถักโครเชต์ นำมาดุนนูน ซึ่งเป็นเทคนิคแบบโบราณ ร่วมกับการใช้เทคนิคจิตรกรรม ที่แสดงให้เห็นถึงการศึกษาวาดภาพของออทิสติกกับผู้สร้างสรรค์ที่เป็นครู จากการศึกษพบว่า เด็กสามารถแสดงออกทางศิลปะ เพื่อสะท้อนให้เห็นถึงสภาวะของ

อารมณ์ ตลอดจนความรู้สึกที่มีผลกระทบจากสิ่งต่าง ๆ มากมายหลายลักษณะ เด็กสามารถถ่ายทอดความคิดหรือระบายความรู้สึกของเขาได้เต็มที่ โดยการสร้างสัญลักษณ์ลงในภาพวาดของเด็กออกทิสติกอย่างเสรีและตรงไปตรงมา การสร้างสัญลักษณ์เพื่อสื่อความหมายมีลักษณะง่าย ๆ ไม่ซับซ้อน เรื่องราวที่นำมาแสดงในภาพล้วนมาจากประสบการณ์จากความทรงจำ ที่ได้รับมาจากการเรียนและการรับอิทธิพลจากสิ่งที่เด็กสนใจร่วมกับจินตนาการและการเรียนรู้ของเด็กทั้งสิ้น เด็กจะใช้เวลาคิดฝันที่สร้างขึ้นเองแสดงความรู้สึกนึกคิดนั้นออกมา ดังนั้นจึงกล่าวได้ว่า การแสดงออกทางศิลปะ โดยศึกษาความงามอันได้จากการวาดภาพระบายสีของเด็กออกทิสติกนั้น ทำให้เห็นความแตกต่างและลักษณะเฉพาะของผลงานภาพวาดของลูกออกทิสติกว่า ทางด้านรูปทรงที่บิดเบี้ยว ยืด หด ตัดทอน เส้นที่ขีดลากอย่างรุนแรงจับพลัน ขอบเขียนซ้ำๆ ใช้สีรุนแรงตัดกัน วาดเฉพาะสิ่งที่ตนเองสนใจ มีอิสระในการวาดและถ่ายทอดทางความคิด ไม่มีการจัดองค์ประกอบภาพ เพราะไม่ยึดติดกับทฤษฎีทางศิลปะ เด็กมักอยู่ในโลกของตนเองโดยไม่สนใจต่อผู้คนและสภาพแวดล้อมผลงานมีความเป็นเอกลักษณ์เฉพาะตัวของเด็กออกทิสติกเป็นรายบุคคล จนทำให้เกิดความน่าสนใจและมีคุณค่าในเชิงศิลปะที่สะท้อนความงามของผลงานศิลปะของลูกออกทิสติก สอดคล้องกับนักปรัชญาชื่อ อิมมานูเอล คานท์ (Immanuel Kant) ชาวเยอรมันได้กล่าวไว้ว่า “บางครั้งเราก็มีความรู้สึกมีความสุข เพื่อความสุขเท่านั้น” ซึ่งแปลความหมายได้ว่า เป็นความรู้สึกพอใจในอารมณ์ โดยไม่หวังผลตอบแทนใด ๆ และยังสอดคล้องกับคำกล่าวของ จอห์น ฮอสเปอร์ (John Hospers) ที่ว่า สุนทรียภาพ “เป็นลักษณะของประสบการณ์ที่ไม่มีผลในทางปฏิบัติ” และสามารถนำผลการศึกษามาเป็นเครื่องมือชี้วัดลักษณะเฉพาะ เพื่อใช้เป็นแนวทางในการนำศิลปะบำบัดมาใช้พัฒนาศักยภาพของเด็กออกทิสติกได้อย่างตรงเป้าหมาย พร้อมทั้งสามารถนำความรู้ที่ได้เพื่อใช้จัดกิจกรรมศิลปะบำบัดในการฝึกเด็กออกทิสติกได้ อย่างมีประสิทธิภาพพร้อมกับการรักษาทางการแพทย์ในปัจจุบัน และจากที่กล่าวมาข้างต้นทั้งหมดนั้น ผลงานจิตรกรรมสื่อผสม ที่มุ่งเน้นเชื่อมโยงให้เห็นถึงความงามอันเกิดจากความไม่สมบูรณ์ แต่เรียงร้อยด้วยเทคนิคทางหัตถกรรมการปะติดผ้าเทคนิค Appliqué มีความงามจากการถอดแบบรูปทรงที่สร้างสรรค์โดยเด็กออกทิสติก อันแสดงถึงความบริสุทธิ์ใจ ไม่เคลือบแฝงด้วยทฤษฎีทางศิลปะ เด็กวาดออกมาจากใจ เป็นความงามจากความไม่สมบูรณ์ ไม่เสร็จ ไม่เรียบร้อย แต่เป็นความงามจากความเข้าใจ การตีความ และเป็นการสร้างกำลังใจให้กับครอบครัวที่มีลูกเป็นเด็กออกทิสติก ที่จะฝึกฝนทักษะการสื่อสารและทำความเข้าใจลูกด้วยการใช้ศิลปะบำบัดได้อีกทางหนึ่ง

อภิปรายผลการสร้างสรรค

การสร้างสรรคผลงานจิตรกรรมสื่อผสม เย็บปัก ถักทอ ดุนนูน ย้อมเส้นใย ที่ได้แรงบันดาลใจจากผลงานศิลปะของเด็กออทิสติกสถิกนั้น เป็นการศึกษาทฤษฎีทางด้านศิลปะบำบัดที่ใช้ในการช่วยบำบัดอาการของเด็กโดยใช้ศิลปะการวาดภาพระบายสี ช่วยพัฒนาอารมณ์เด็ก เพื่อช่วยให้เด็กออทิสติกได้ระบายปัญหาความคับข้องใจ ความรู้สึกที่ซ่อนเร้นในใจผ่านออกมาทางงานศิลปะ ออกมาในหนทางที่สร้างสรรค์ผ่านการวาดรูป ระบายสี การปั้น และกระบวนการอื่น ๆ ทางศิลปะ ช่วยให้รู้สึกผ่อนคลายลดความขุ่นมัวในจิตใจ ลดความตึงเครียด และความวิตกกังวล สามารถยับยั้งและควบคุมอารมณ์ได้ดีขึ้น มีสมาธิได้ในที่สุด นอกจากนั้น ศิลปะบำบัดยังช่วยพัฒนาสติปัญญา ความคิดสร้างสรรค์ลักษณะของความคิดที่มีหลายมิติ หลายมุมมอง หลายทิศทาง สามารถคิดได้กว้างไกลไร้กรอบ ไร้ขอบเขต มีความคิดริเริ่ม สอดคล้องกับทฤษฎีของ ปวนกาเร (Henri Poincaré) ซึ่งเชื่อว่า ปรากฏการณ์ฉับพลันของจิตภาพสร้างสรรค์คือผลของการฟักตัว (Incubation) อันเป็นช่วงเวลาของความคิดจากจิตไร้สำนึก ส่วนอีกทฤษฎีหนึ่งคือทฤษฎีของ เคิสท์เลอร์ (Arthur Koestler) ซึ่งได้ผสมความคิดของปวนกาเร กับความคิดสร้างสรรค์ ขึ้นอยู่กับการผสมจิตไร้สำนึกของจิตภาพในทางที่จิตสำนึกปกติ ไม่สามารถตอบสนองได้ หากเราหยุดคิดถึงปัญหานั้น ๆ กระบวนการภายในจิตได้สำนึกเป็นกระบวนการที่สำคัญมากในทางความคิดสร้างสรรค์เป็นความคิดในภาวะบรรลุ (Illumination) และปรากฏขึ้นมาหลังจากการขบคิดปกติได้ยุติลง แต่การขบคิดภายในจิตไร้สำนึกยังคงดำเนินต่อไป ในการฟักตัว และจุดประกายให้ปรากฏขึ้นในช่วงเวลาหนึ่ง เช่นเดียวกับการวาดของเด็กออทิสติกที่ไม่สามารถคาดเดาได้ว่าเด็กต้องการวาดสิ่งใดความคิดต่าง ๆ ของเด็กจะปรากฏเป็นรูปที่ไม่มีความเชื่อมโยงกันภายในภาพอันเกิดจากการทำงานของจิตไร้สำนึกที่กระตุ้นความทรงจำ ความชื่นชอบ ความสนใจของเด็ก ให้ผุดความคิดถึงบางสิ่งขึ้นมา “มีความเชื่อว่าความคิดสร้างสรรค์ หมายถึง ความคิดที่จะโยงสัมพันธ์ กล่าวคือ เมื่อระลึกสิ่งใดได้ก็จะเป็นสะพานให้ระลึกสิ่งอื่นได้ต่อไป” (มุสตี กุญอินทร์, 2525: 67) แต่เนื่องจากสมองมีความผิดปกติด้านการเชื่อมสัมพันธ์กับความเป็นจริง เด็กจึงวาดออกมาโดยไม่คำนึงถึงหลักการความถูกต้องใด ๆ แต่ทุกอย่างถูกส่งตรงมาจากใจนำมาผสมผสานกันให้ได้ หมายความว่า ความคิดสร้างสรรค์ เป็นกระบวนการของการกระทำเพื่อให้ได้ผลผลิตใหม่ ๆ ทางความคิด ซึ่งเกิดจากความคิดจินตนาการมากกว่าการใช้เหตุผล และยังช่วยกระตุ้นการพัฒนาทางร่างกาย เช่น กล้ามเนื้อมัดเล็กและการประสานงานการเคลื่อนไหวของร่างกายอย่างอิสระ อย่างเป็นธรรมชาติ ตามระดับพัฒนาการของกล้ามเนื้อ และการประสานงานของการเคลื่อนไหวของร่างกาย จนสามารถควบคุมการเคลื่อนไหวอย่างเป็นขั้นตอนและ

เป็นระบบจนบรรลุเป้าหมายงานที่กำหนดไว้ได้ (ศูนย์การศึกษาพิเศษ เขตการศึกษา 1, 2552) นอกจากนี้ยังเป็นเครื่องมือสำคัญที่ช่วย กระตุ้นการสื่อสาร และเสริมสร้างทักษะสังคม ศิลปะช่วยให้เรียนรู้ทักษะสังคมผ่านการทำกิจกรรมศิลปะร่วมกันเป็นกลุ่ม รู้จักรอคอยผลัดกันทำ ช่วยเหลือกันและกันนอกจากนี้ยังเรียนรู้ที่จะแสดงออกถึงอารมณ์ ความรู้สึก ความคิด ความต้องการของตนเองและการเข้าใจผู้อื่นด้วย สอดคล้องกับแนวคิดในเอกสารของกระทรวงศึกษาธิการที่กล่าวไว้ว่า "เด็กออทิสติกจำนวนมากมีการทำงานของสมองข้างขวาที่เกินปกติ ทำให้มีความสามารถพิเศษในการมองเห็นมีความจำที่ดี มีความสามารถทางดนตรีและศิลปะ (กระทรวงศึกษาธิการ, 2542 : 30) ซึ่งศิลปะนับเป็นเครื่องมือสำคัญที่จะสามารถสร้างเด็กที่มีความเฉลียวฉลาด สามารถพัฒนาศักยภาพที่อยู่ภายในตัวเด็กให้เติบโตและพัฒนาให้เกิดสติปัญญาอย่างครบถ้วน ดังนั้นการสร้างสรรค์ผลงานที่สะท้อนความงามของผลงานศิลปะของเด็กออทิสติก ที่เติมเปี่ยมไปด้วยมุมมองและเรื่องราวที่ถ่ายทอดจากความรู้สึกอันบริสุทธิ์ไร้ทักษะ ผิดรูปร่างแต่เป็นความงามอันเกิดจากความไม่สมบูรณ์ และเป็นความงามที่มีเอกลักษณ์เฉพาะตัว นอกจากนั้นผลงานที่สร้างสรรค์นี้จะถูกเผยแพร่ออกสู่สาธารณะชน เพื่อเป็นการชี้แนะแนวทางให้กับครอบครัวที่มีลูกเป็นเด็กออทิสติกได้ตระหนักถึงความสามารถที่แฝงอยู่ในตัวเด็ก และสามารถเป็นแนวทางในการจัดกิจกรรมบำบัดที่เหมาะสมกับความสนใจและความสามารถของตัวเด็กเป็นรายบุคคลได้ การเผยแพร่ผลงานศิลปะจิตกรรมสื่อผสมที่เติมเปี่ยมไปด้วยจินตนาการ อันเกิดจากการคัดเลือกภาพวาดที่ผู้สร้างสรรค์เห็นถึงความงามและเห็นความพิเศษในเนื้อหา รูปทรง การใช้สี ที่ดูวาดมาเรื่อยๆเรียงด้วยเทคนิคทางทัศนกรรม การปะติดผ้า การปัก การเย็บ ซึ่งเป็นเทคนิคแบบโบราณให้เกิดเป็นผลงานที่แฝงไว้ด้วยความสุข สนุกสนาน ด้วยรูปทรงสีอันสดใส ภายใต้มุมมองของเด็กออทิสติก

นอกจากนั้นการจะสร้างสรรค์ผลงานจิตกรรมสื่อผสมนี้ จำเป็นต้องทำการศึกษาแนวคิดศิลปะการปะติดผ้าในเทคนิค Appliqué ที่สามารถเปลี่ยนความหมายของวัสดุผ้า แทนค่าความรู้สึกที่เกิดจากตัวผลงาน ผู้สร้างสรรค์เห็นถึงการสร้างสรรค์จากศิลปินที่ใช้เทคนิค Appliqué ทั่วโลก ที่สร้างสรรค์ผลงานที่ต้องใช้ทั้งความคิด ความพยายาม ความอดทน ความตั้งใจ มุมานะรวมทั้งมีการวางแผนการทำงานอย่างมีระบบ ขั้นตอน ที่ต้องการนำเสนอเทคนิคการปะติดผ้า เทคนิค Appliqué ให้เข้ากับความคิดสร้างสรรค์มากที่สุด ดังจะเห็นได้จากผลงาน Folk art appliqué การสร้างสรรค์ผลงานแนวศิลปะพื้นบ้าน (Folk) หมายถึง ศิลปะที่มีความงามความเรียบง่ายจากฝีมือของชาวบ้านทั่ว ๆ ไปสร้างสรรค์ผลงานอันมีคุณค่าทางด้านความงาม และประโยชน์ใช้สอยตามสภาพของท้องถิ่น ท่านศาสตราจารย์ศิลป์ พีระศรี ได้กล่าวว่า หมายถึง "ศิลปะชาวบ้าน" Laeonor Quispe ศิลปินมีแนวคิดที่บ่งบอกถึงความสุขของเด็ก ๆ ในวันฤดูใบไม้ผลิที่สวยงาม นักบินได้ท่ามกลางว่าที่ลอยอยู่บนสายลมอบอุ่น

เหนือหมู่บ้านบนภูเขาที่เงียบสงบ กระทายและแพะสองตัวกินหญ้าในทุ่งหญ้า และลูกเปิดจ้องมองผีเสื้อที่สดใสในจานมหัศจรรย์ เขาสร้างสรรค์ผลงานในศิลปะแบบดั้งเดิมด้วยเทคนิค Appliqué เพื่อใช้แขวนผนังที่ดูพิเศษ Dahomey Fon ศิลปินมีแนวคิดในการสร้างสัญลักษณ์ที่ตัดทอนรูปสัตว์ ชนิดต่างๆ เป็นสัญลักษณ์พิเศษที่เกี่ยวข้องกับสุภาภิตคำเตือนใจ ศิลปินมักสร้างสรรค์ผลงานเพื่อใช้ในการตกแต่ง ผนัง ธง ร่ม และเทศกาลสำคัญต่าง ๆ ด้วยเทคนิค Appliqué โดยการตัดทอนรายละเอียดของความเป็นจริงของสัตว์หลายประเภท เหลือเพียงโครงสร้างที่ตัดทอนเรียบง่ายคล้ายการวาดภาพของเด็ก โดยเลือกใช้สีสันสดใส ตัดกับพื้นหลังสีดำผลงานของแะเรียต พาวเวอร์

ศิลปินได้รับอิทธิพลมาจากประเพณีการปะติดผ้าด้วยเทคนิค Appliqué แม้ว่าผ้าห่มของเขาเป็นการใช้เทคนิคสอยมือและใช้จักรเย็บ ผลงานสร้างสรรค์ผ้าห่มแสดงให้เห็นว่าศิลปินใช้การปะติดปะต่อลวดลายผ้าโดยใช้การจัดองค์ประกอบทั้งแนวตั้งแนวนอนขึ้นอยู่กับความเหมาะสมของรูปทรงที่ต้องการแสดงออก เป็นการแสดงถึงสิ่งซึ่งเกี่ยวข้องกับประเพณีการทอผ้า ปะติดผ้าแบบโบราณ แม้ว่าในช่วงแรกจะเป็นการสร้างสรรค์ที่ตอบสนองการใช้งานเป็นผ้าห่ม โดยเลือกหยิบยกเอาเรื่องในพระคัมภีร์ไบเบิล ผลงานมีความคล้ายกับการจัดองค์ประกอบภาพของเด็ก ซึ่งการจัดองค์ประกอบภาพแบบนี้มักพบในการปะติดผ้าในแบบดั้งเดิมที่ถูกพัฒนามาเป็นการสร้างเรื่องราว เช่นการบันทึกด้วยภาษาภาพสูง สปาร์โก

ผลงานเทคนิค Appliqué ศิลปินสร้างสรรค์ผลงานที่นำเสนอแนวคิดถึงเรื่องราวในแนวทางศิลปะเด็ก ความทรงจำวัยเด็ก ที่ตัดทอนรายละเอียดของรูปทรงในมุมมองแบบมุมมอง โดยใช้ผ้าขนสัตว์และผ้าฝ้ายพิมพ์ลาย ร่วมกับการปักลายเส้น เป็นผ้าห่ม นิทานพื้นบ้านแอฟริกาที่ฝังลึกอยู่ในจิตวิญญาณของศิลปิน ความงามของดินแดนที่อุดมไปด้วยสัตว์ป่าและผืนป่า รู้สึกถึงแสงแดด ความร้อนและสายลมที่อบอุ่น ผลงานของเฟรดดีและเฟรยา

เฟรดดีและเฟรยาเป็นบริษัทที่ผลิตของขวัญทำมือ ของส่วนใหญ่มาจากงานศิลปะผ้าปะติดผสมผสานกับวัสดุอื่น นี่คือนิยามของงานปักที่ศิลปินชอบ ซึ่งเป็นด้านหน้าของบ้านศิลปินเอง ศิลปินชอบความคิดในการใช้หน้าต่างและประตูจากรูปสถาปัตยกรรม และเมตตา สุวรรณศรี สร้างสรรค์ผลงานที่ได้รับแรงบันดาลใจมาจากการศึกษาภาพวาดของเด็กออทิสติกที่ต้องการแสดงให้เห็นถึงความงามอันเกิดจากจินตนาการของเด็กออทิสติก โดยใช้ศิลปะมีส่วนช่วยในการบำบัดภาวะอาการสมาธิสั้น ผลงานศิลปะของเด็กที่สำเร็จออกมานั้น ล้วนแสดงออกให้เห็นถึงความงามอันเกิดจากความไม่สมบูรณ์ ทั้งด้านรูปทรง การเชื่อมโยงเนื้อหาการใช้สี และกระบวนการในการวาดภาพ ซึ่งศิลปะนับเป็นกิจกรรมที่เด็กชื่นชอบและ

สนุกสนาน เป็นการวาดระบายสีเพื่อความสุข ทำให้ผู้สร้างสรรค์เกิดความสนใจ นำผลงานของเด็กมาสร้างสรรค์โดยใช้เทคนิคทางทัศนกรรมการปะติดผ้าด้วยเทคนิค Appliqué ที่ผู้สร้างสรรค์มีความชำนาญโดยผ่านกระบวนการภาพปะติด หรือคอลลาจ เพื่อให้เกิดผลงานจิตรกรรมสื่อผสมที่ตรงตามแนวคิดของเด็กที่สร้างสรรค์ไว้ อันแสดงออกถึงจินตนาการอันบริสุทธิ์ของเด็กออทิสติก คือความงามจากความไม่สมบูรณ์ นับเป็นความสำเร็จอย่างสูง ที่ศิลปินจากทั่วโลกสามารถยกระดับผลงานทัศนกรรม งานช่าง ที่ผู้คนคุ้นเคยมาสร้างสรรค์จนเกิดเป็นผลงานศิลปะที่มีเอกลักษณ์โดดเด่น และเป็นที่ยอมรับของคนทั่วไป

ข้อเสนอแนะในการนำไปใช้ประโยชน์

1. ผลสรุปที่ได้จากการวิจัย สามารถนำไปพัฒนาการสร้างสรรค์ศิลปะด้วยการนำงานเทคนิค Appliqué ปะติดผ้าแบบดั้งเดิมมาใช้สร้างสรรค์ให้เกิดเป็นผลงานร่วมสมัยและนำไปใช้เป็นข้อมูลในการสร้างสรรค์ให้กับผู้สนใจต่อไป
2. ผลงานวิจัยในโครงการนี้ ทำให้ตระหนักถึงการกระตุ้นพัฒนาการของเด็กออทิสติกด้วยการใช้ศิลปะซึ่งเป็นกิจกรรมบำบัด ช่วยในการพัฒนาเด็กออทิสติกที่มีต้นทุนต่ำ และสามารถหาซื้ออุปกรณ์ได้ง่าย รวมถึงสามารถเป็นการเชื่อมความสัมพันธ์ระหว่างผู้ดูแล ครอบครัวที่มีลูกออทิสติกได้ทำความเข้าใจในภาวะทางอารมณ์ของเด็กออทิสติกได้ และเป็นการเผยแพร่ผลงานให้ผู้คนเห็นถึงความสามารถของเด็กออทิสติกในด้านการวาดภาพ ว่าผลงานมีความงามอันบริสุทธิ์แฝงอยู่ หากมองด้วยหัวใจแห่งความเมตตาและเข้าใจ ก็จะเห็นถึงสุนทรียภาพแห่งความงามในจิตใจเด็ก
3. กิจกรรมการวาดภาพระบายสีนั้นสามารถนำไปใช้พัฒนากล้ามเนื้อมัดเล็ก มือ สายตา การควบคุมตนเอง สมาธิ รวมทั้งช่วยผ่อนคลาย เกิดสุนทรียภาพทางใจนับเป็นกิจกรรมบำบัดอีกทางเลือกหนึ่งที่ช่วยพัฒนาเด็กออทิสติกได้

USSณานุกรม

Kutintara, Pusadee.(1996). Concept for Development of Elementary Children. In Collected Papers for Development of Elementary Children Teaching. The Fourth printing. Nonthaburi: Sukhothai Thammatirat Open University.

ผู้สดี กุฎอินทร์ และคณะ. (2539). แนวคิดในการสร้างเสริมลักษณะนิสัยเด็กปฐมวัย ใน เอกสารการสอนชุดวิชา การสร้างเสริมลักษณะนิสัยระดับปฐมวัยศึกษา. พิมพ์ครั้งที่ 4. นนทบุรี: มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช.

Ministry of Education.(1999). Directions for Education of Autism Children. Bangkok: Teachers Council.

กระทรวงศึกษาธิการ.(2542). แนวทางการจัดการศึกษาสำหรับเด็กออทิสติก.กรุงเทพฯ: คุรุสภาลาดพร้าว.

Sirirutraykha, Thaweesak.(2007). Art Therapy: Art and Science. Bangkok: Teachers Council.

ทวีศักดิ์ สิริวัฒน์เรขา. (2550). ศิลปะบำบัด ศาสตร์และศิลป์แห่งการบำบัด. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์คุรุสภาลาดพร้าว.

Trangkasombat, Umaporn. (2011). Help Autism Child. Bangkok: Suntra Publishing.

อุมาพร ตรังคสมบัติ. (2554). ช่วยลูกออทิสติก. กรุงเทพฯ: ชันตราการพิมพ์.

บรรณานุกรมภาพ

- ภาพที่ 1 Unicef. (2017) APPLIQUE WALL HANGING ANDEAN FOLK ART, 'A SPRING DAY'. Retrieved from <https://market.unicef.org.uk/product/applique-wall-hanging-andean-folk-art-a-spring-day/E36227/>
- ภาพที่ 2 Dahomey Fon. (2019). Birds and animals Benin Applique. Retrieved from <https://www.pinterest.com/pin/15692298671287320>
- ภาพที่ 3 Radford. (2019). Powers: Bible quilt. Retrieved from <https://www.radford.edu/rbarris/Women%20and%20art/amerwom05/quilts.html>
- ภาพที่ 4 folkartisans. (2020). Folk art applique Large. Retrieved from <http://www.folkartisans.com/pages/p-quilts.html#trac>
- ภาพที่ 5 Sue Spargo. (2020). Applique Ideas Folk-tails Quilt Kit from Sue Spargo. Retrieved from <https://www.pinterest.it/pin/90072061276975826/?lp=true>
- ภาพที่ 6 Freddy & Freya. (2020). Little Home. Retrieved from <https://www.pinterest.com/pin/95349717089834098/?lp=true>
- ภาพที่ 7 เมตตา สุวรรณศรี. (2563). โลกของดาเต.

แนวทางการพัฒนากิจกรรมศิลปะเพื่อสร้างประสบการณ์สุนทรีย์สำหรับเด็กที่บกพร่องทางการเห็น

Guidelines for Development of Art Activities to Create Aesthetic Experience for Elementary Children with Visual Impairment

จิราพร พนมสวย *Jiraporn Panomsuay*

นิสิตนทบัณฑิต สาขาวิชาศิลปศึกษา ภาควิชาศิลปะ ดนตรี และนาฏศิลป์ศึกษา คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย



Received : August 12, 2020

Revised : January 29, 2021

Accepted : June 30, 2021

บทคัดย่อ

ประสบการณ์สุนทรีย์เป็นประสบการณ์ส่วนตัวเกี่ยวกับรับรู้สุนทรีย์วัตถุที่มากกระตุ้นผ่านประสาทสัมผัส ถือเป็นประสบการณ์สำคัญต่อเด็กในช่วงอายุ 6-12 ปี หรือวัยประถมศึกษา เนื่องจากเป็นช่วงวัยที่ประสาทสัมผัสพัฒนาเต็มที่และสามารถรับรู้สิ่งทีมากกระตุ้นได้เร็ว จึงควรส่งเสริมประสบการณ์สุนทรีย์ให้กับเด็กวัยประถมศึกษา โดยเฉพาะในเด็กประถมศึกษาที่บกพร่องทางการเห็น เนื่องจากประสบการณ์สุนทรีย์ช่วยเติมเต็มประสบการณ์ของมนุษย์ ช่วยพัฒนาทางปัญญา อารมณ์ และสังคม อีกทั้งยังมีส่วนช่วยพัฒนาความไวทางประสาทสัมผัส การสร้างประสบการณ์สุนทรีย์ผ่านกิจกรรมศิลปะเป็นวิธีที่เด็กที่บกพร่องทางการเห็นทั้งตาบอด

สนิทและมองเห็นเลียนรางสามารถเข้าถึงได้ งานวิจัยฉบับนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาและพัฒนาแนวทางการสร้างประสบการณ์สุนทรียะสำหรับเด็กประถมศึกษาที่บกพร่องทางการเห็น โดยใช้วิธีการวิจัยเป็นการศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ผลการวิจัยสรุปได้ว่า แนวทางการออกแบบกิจกรรมศิลปะที่สร้างประสบการณ์สุนทรียะของเด็กที่บกพร่องทางการเห็น มีหลักการดังนี้ 1) ใช้ประสาทสัมผัสมากกว่า 1 ประสาทสัมผัส 2) ผสมผสานกิจกรรมหลากหลายรูปแบบในการทำกิจกรรมศิลปะ 3) สร้างประสบการณ์ทางตรง 4) ใช้วัสดุอุปกรณ์ที่มีพื้นผิว อุปกรณ์ไม่เกิน 10 ชิ้น 5) เปิดโอกาสให้แสดงความคิดเห็น พูดคุยเกี่ยวกับงานศิลปะ และแสดงความรู้สึกของตนเอง 6) เชื่อมโยงพื้นฐานและประสบการณ์เดิม

คำสำคัญ กิจกรรมศิลปะ / ประสบการณ์สุนทรียะ / เด็กประถมศึกษาที่บกพร่องทางการเห็น

Abstract

Aesthetic experience is a subjective experience which occurred while perceiving aesthetic object through sensories. This experience is important to elementary students, age between 6-12 years, which sensories are fully developed and perceive simulators quickly. Therefore, promotion of aesthetic experience is important to children of this age, especially children with visual impairment. Aesthetic experience could complete experiences, develops cognition, emotion, and social as well. Furthermore, it progresses sensitiveness of sensories. Promoting the aesthetic experience through art activities is appropriate to children with visual impairment both totally blind and low vision can approach. The purposes of this research are studying and creating the guidelines for development of art activities to create aesthetic experience for elementary children with visual impairment. The methodology is studying related documents and researches. The result found that the guidelines for developing art activities to create aesthetic experience of elementary children with visual impairment consist of 1) using multisensory 2) combining various kinds of activities 3) utilizing direct experience 4) using texture materials, limit 10 pieces per lesson 5) promoting the opportunity to express their opinions, discuss about Art, and express their feelings and 6) linking to their basics and previous experience.

บทนำ

ประสบการณ์สุนทรียะ คือการใช้ประสาทสัมผัสรับรู้การกระตุ้นจากสุนทรียวัตถุจนเกิดเป็นสุนทรียรส (ไชยเดช แก้วสง่า, 2556: 2) สุนทรียวัตถุเป็นวัตถุทางความงามมีที่มาจากธรรมชาติและงานศิลปะที่มนุษย์สร้างขึ้น สุนทรียรสเป็นอารมณ์ความรู้สึกที่เกิดขึ้นหลังจากผู้ชมได้รับการกระตุ้นจากสุนทรียวัตถุผ่านประสาทสัมผัส ประสบการณ์สุนทรียะถือเป็นประสบการณ์ส่วนบุคคลที่อาศัยความไวของการรับรู้ทางประสาทสัมผัส ร่วมกับความรู้หรือประสบการณ์เดิมเกี่ยวกับสุนทรียวัตถุนั้น ๆ จึงจะสามารถรับรู้และเกิดประสบการณ์สุนทรียะได้อย่างเต็มที่ ประสบการณ์สุนทรียะมีประโยชน์ต่อมนุษย์ทั้งทางร่างกาย สติปัญญา อารมณ์ สังคม และการเห็นคุณค่าของงานศิลปะ (ไชยเดช แก้วสง่า, 2556: 4) กล่าวคือ ทางร่างกายมนุษย์ได้ใช้และฝึกฝนการใช้ประสาทสัมผัสในการรับรู้ ไม่ว่าจะเป็น ใช้ตา รับชมงานจิตรกรรม ใช้หู ฟังดนตรี ใช้มือสัมผัสงานประติมากรรม เป็นต้น ด้านสติปัญญาคือเมื่อเกิดการรับรู้ผ่านประสาทสัมผัสแล้วจะเข้าสู่กระบวนการทางปัญญาไปเชื่อมโยงประสบการณ์เดิม จนเกิดการวิเคราะห์ ตีความ เนื้อหาที่สื่ออารมณ์ความรู้สึกจากสุนทรียวัตถุ ซึ่งนำไปสู่อารมณ์สุนทรียะที่ช่วยพัฒนาให้มนุษย์ได้แสดงออกทางความรู้สึกของตนเองออกมาทั้งทางคำพูดหรือทางร่างกายที่สามารถสังเกตได้ เช่น คำพูดแสดงความประหลาดใจ การโยกศีรษะตามจังหวะเพลง เป็นต้น กระบวนการทั้งหมดนำไปสู่พฤติกรรมในพัฒนาทักษะทางสังคม โดยประสบการณ์สุนทรียะส่งเสริมให้เกิดการแสดงออกทางอารมณ์ การแลกเปลี่ยนประสบการณ์ที่ทำให้เป็นส่วนหนึ่งของสังคม ช่วงวัยที่มนุษย์มีความเจริญทางประสาทสัมผัสสูงสุดนั้นคือช่วงวัยประถมศึกษา หรือ อายุ 6-12 ปี จากนั้นประสาทสัมผัสจะค่อย ๆ เสื่อมลงไปตามวัย ทำให้ความไวในการรับรู้ลดลง (Poole, 1992: 55) จึงจำเป็นต้องสร้างประสบการณ์สุนทรียะในช่วงประถมศึกษา เด็กอีกกลุ่มหนึ่งที่มีความจำเป็นต้องรับการส่งเสริมประสบการณ์สุนทรียะเป็นพิเศษคือ เด็กที่บกพร่องทางการเห็น ซึ่งหมายรวมถึงเด็กที่ตาบอดสนิท และมองเห็นเลือนราง ทั้งกรณีที่สูงสูญเสียการมองเห็นตั้งแต่กำเนิด หรือค่อย ๆ สูญเสียการมองเห็นในภายหลัง จนทำให้ใช้การรับรู้ทางตาเป็นหลักไม่ได้ จึงต้องใช้ประสาทสัมผัสต่าง ๆ ในการเรียนรู้ ประสบการณ์สุนทรียะจึงเป็นประโยชน์ต่อเด็กกลุ่มนี้อย่างยิ่งในเรื่องการพัฒนาความละเอียดอ่อนของการรับรู้ทางประสาทสัมผัส (Carroll, 1961: 57-58 quoted in Feeney, 2007: 203) ซึ่งเป็นพื้นฐานที่ดีในการเรียนรู้ทักษะในชีวิตประจำวัน แม้จะมีอุปสรรคทางการมองเห็น แต่เด็กกลุ่มนี้ก็สามารถรับรู้ผ่านประสาทสัมผัส

อื่นได้ การสร้างประสบการณ์สุนทรียะจึงสามารถทำได้ หากผู้จัดการศึกษาปรับวิธีการสอน สื่อ และอุปกรณ์ให้เหมาะสม ซึ่งทำได้หลายวิธี

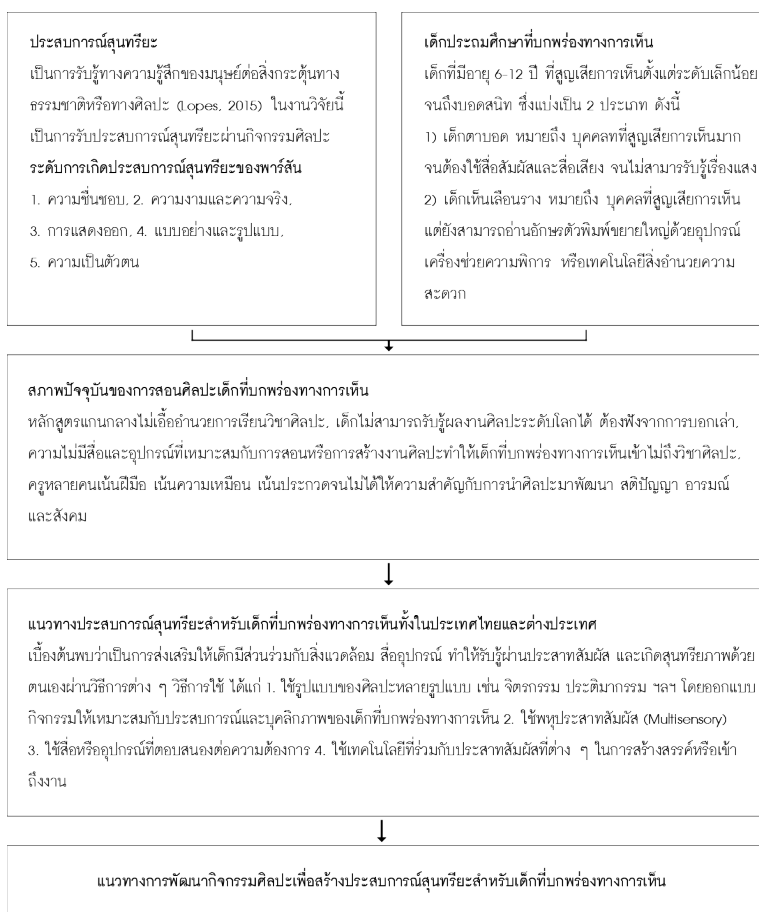
การสร้างประสบการณ์สุนทรียะผ่านศิลปะ ถือเป็นวิธีการที่เหมาะสมทั้งต่อเด็กทั่วไป และเด็กที่บกพร่องทางการเห็น โดยทั่วไปแล้วเป้าหมายในการสอนศิลปะเด็กที่บกพร่องทางการเห็นจะเน้นให้เด็กได้แสดงความรู้สึกร่างกายของตนเองออกมา (Lowenfeld, 1951: 2) รวมถึงส่งเสริมพัฒนาการทางปัญญา อารมณ์ และสังคม (Szubielska and others, 2019) ในปัจจุบันโรงเรียนเฉพาะทางได้ปรับใช้หลักสูตรแกนกลางในการสอนศิลปะ โดยครูผู้สอนปรับการใช้สื่อ วัสดุอุปกรณ์ และวิธีการสอนให้เด็กสามารถรับรู้และปฏิบัติได้ เช่น การทำงานศิลปะโดยเน้นการใช้มือสัมผัสและปั้นเพื่อสร้างสรรค์งานออกมา ใช้สายตาที่เหลืออยู่ ใช้หูฟังเสียง ฯลฯ การสอนเรื่องสี ครูจะอธิบายว่าสีนั้นเป็นอย่างไรโดยเทียบเคียงกับความรู้สึกร่างกาย (Eaton, 1959: 10 quoted in Feeney, 2007: 207-208) เช่น สีฟ้าเทียบกับท้องฟ้า สีแดงเทียบเคียงกับพระอาทิตย์ สีเขียวเทียบเคียงกับใบไม้ เป็นต้น วิธีการสอนหากเทียบเคียงกับเด็กปกติแล้ว เด็กปกติเรียนรู้จากงานศิลปะ 2 มิติไปสู่งาน 3 มิติ ส่วนเด็กที่บกพร่องทางการเห็นเน้นการสอนงานศิลปะ 3 มิติก่อน แต่ในกรณีเด็กมองเห็นเลือนรางหรือเด็กที่สามารถเข้าใจในทัศนของงาน 2 มิติ การสอนเรื่องประสบการณ์สุนทรียะนั้นเด็กจะได้รับจากการบรรยายและบอกเล่ารวมถึงความงามของงานศิลปะให้เด็กฟัง โดยครูจะเน้นให้เด็กมีความสุขกับการใช้อุปกรณ์และการเรียนศิลปะ

ปัญหาของการสร้างประสบการณ์สุนทรียะสำหรับเด็กที่บกพร่องทางการเห็นคือเด็กไม่ได้รับรู้ประสบการณ์สุนทรียะผ่านการใช้ประสาทสัมผัสของตนเอง แต่ได้รับการถ่ายทอดจากคำบอกเล่าของครูผู้สอน แนวทางการสร้างประสบการณ์สุนทรียะสามารถทำได้โดยการสร้างประสบการณ์ตรงให้เด็กได้ใช้ประสาทสัมผัสรับรู้สุนทรียวัตถุด้วยตนเอง รวมถึงเลือกใช้สื่อ วัสดุอุปกรณ์ ที่กระตุ้นประสาทสัมผัสต่าง ๆ

แนวทางการสร้างประสบการณ์สุนทรียะสำหรับเด็กประถมศึกษาที่บกพร่องทางการเห็นยังสามารถศึกษาและพัฒนาได้อีกมากในอนาคต ผู้วิจัยจึงมุ่งมั่นที่จะศึกษาและพัฒนาแนวทางการสร้างประสบการณ์สุนทรียะสำหรับเด็กประถมศึกษาที่บกพร่องทางการเห็น เพื่อให้เด็กได้ใช้ประสาทสัมผัสในการรับรู้ผ่านกระบวนการศิลปะ ได้ใช้กระบวนการทางปัญญา เกิดอารมณ์สุนทรียะได้อย่างเต็มความสามารถ

วิธีการวิจัย

วิธีการวิจัยนี้เป็นการศึกษาเอกสาร และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ได้แก่ เด็กที่บกพร่องทางการเห็น ประสบการณ์สุนทรีย์ กิจกรรมศิลปะสำหรับเด็กที่บกพร่องทางการเห็น และสิ่งควาหรือออกมา เป็นกรอบแนวคิด และแนวทางการพัฒนากิจกรรมศิลปะเพื่อสร้างประสบการณ์สุนทรีย์สำหรับเด็กประถมศึกษาที่บกพร่องทางการเห็น



ภาพที่ 1
กรอบแนวคิดการวิจัย

ผลการวิจัย

ผลจากการศึกษาเอกสาร และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง เด็กที่บกพร่องทางการเห็น ประสบการณ์สุนทรียะ และกิจกรรมศิลปะสำหรับเด็กที่บกพร่องทางการเห็น สรุปได้ดังนี้

เด็กที่บกพร่องทางการเห็นแบ่งเป็น 2 ประเภท คือ เด็กตาบอด และเด็กมองเห็นเลือนราง เด็กตาบอดเป็นเด็กที่สูญเสียการมองเห็นมาก ไม่สามารถรับรู้แสงได้ ส่วนเด็กที่มองเห็นเลือนรางจะสูญเสียการมองเห็น แต่ยังสามารถอ่านตัวอักษรขนาดใหญ่ได้ และใช้อุปกรณ์ช่วยเหลือการมอง (กระทรวงศึกษาธิการ, 2552: 45-46) เด็กที่บกพร่องทางการเห็นมีกระบวนการทางปัญญาที่เหมือนกับเด็กปกติ แต่ช่วงเวลาที่สูญเสียการมองเห็น และระดับความบกพร่องทางการเห็นจะเป็นอุปสรรคต่อการพัฒนามโนทัศน์ของสิ่งต่าง ๆ เช่น สีแดง ความกว้าง เป็นต้น (Orr and Rogers, 2002 quoted in Algozzine and Ysseldyke, 2006: 11) ครูจึงต้องกระตุ้น อธิบายรายละเอียด และการจัดการเรียนการสอนเด็กที่บกพร่องทางการเห็นจะจัดให้สอดคล้องกับลักษณะการมองเห็นรายบุคคล เช่น การเรียนอักษรเบรลล์ การใช้สื่อและอุปกรณ์ และการฝึกการเคลื่อนไหวและการปรับตัว

องค์ประกอบของประสบการณ์ทางสุนทรียะ ได้แก่ สุนทรียวัตถุ มนุษย์ผู้รับรู้ และสุนทรียรส สุนทรียวัตถุเป็นสื่อที่เกี่ยวข้องกับความงามที่สร้างไปสู่ผู้ชม สุนทรียวัตถุนี้สามารถได้รับจากธรรมชาติ หรืองานศิลปะที่มนุษย์สร้างขึ้น (ประเสริฐ ศิลรัตนานา, 2542: 6-9) การรับรู้ประสบการณ์สุนทรียะนั้น ผู้ชมต้องมีความไวทางประสาทสัมผัส และมีความรู้หรือประสบการณ์เกี่ยวกับสุนทรียะวัตถุนั้นมาก่อน จึงสามารถรับรู้ได้อย่างเต็มศักยภาพ อารมณ์สุนทรียะยังแสดงออกมาทางการแสดงความรู้สึก ทางสีหน้า การร้องไห้ การหัวเราะ การโห่ร้อง การปรบมือ และคำพูดที่แสดงถึงการชื่นชม และการตำหนิ (Menninghaus and others, 2019: 173) การสร้างประสบการณ์สุนทรียะเน้นการสร้างประสบการณ์ตรง คือเน้นให้เด็กได้ใช้ประสาทสัมผัสของตนเองในการรับรู้ และตอบสนองสิ่งที่มากระตุ้น

กิจกรรมที่ส่งเสริมสุนทรียภาพและการจัดกิจกรรมศิลปะทั้งในประเทศไทย และในต่างประเทศมีความสอดคล้องกันในเรื่องการให้ความสำคัญด้านการใช้ประสาทสัมผัสร่วมกับประสาทสัมผัสด้านอื่น ประกอบด้วย การดมกลิ่น การลิ้มรส การฟังเสียง ซึ่งใช้มากกว่าหนึ่งประสาทสัมผัส หรือเรียกว่าพหุประสาทสัมผัส (Multisensory) กิจกรรมและสื่อที่ใช้มีความหลากหลายโดยปรับให้สอดคล้องกับพัฒนาการและลักษณะการมองเห็น รวมถึงอาจ

มีการใช้เทคโนโลยีช่วยทดแทนการมองเห็นด้วย สถานที่ที่ใช้จัดกิจกรรมไม่จำกัดแค่เฉพาะในห้องเรียน อีกทั้งยังส่งเสริมให้มีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมกับเพื่อนร่วมชั้น ครู ผู้จัดกิจกรรม และอาสาสมัคร

ผลจากการวิเคราะห์แนวทางการออกแบบกิจกรรมศิลปะที่สร้างประสบการณ์สุนทรีย์ของเด็กประถมศึกษาที่บกพร่องทางการเห็นจากการวิเคราะห์แนวทางการสอนศิลปะเด็กที่บกพร่องทางการเห็น และการวิเคราะห์แนวทางการสร้างประสบการณ์สุนทรีย์ที่ได้จากการศึกษาเอกสาร และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ดังแสดงในตารางต่อไปนี้

ตาราง 1 การวิเคราะห์แนวทางการสอนศิลปะเด็กที่บกพร่องทางการเห็น และแนวทางการสร้างประสบการณ์สุนทรีย์

แนวทางการสอนศิลปะเด็กที่บกพร่องทางการเห็น	แนวทางการสร้างประสบการณ์สุนทรีย์
<p>1. ใช้ประสาทสัมผัสทางการสัมผัสเป็นหลัก และใช้ประสาทสัมผัสด้านอื่นร่วมด้วย เช่น การปั้นดินน้ำมันที่มีกลิ่นเป็นการใช้การสัมผัสร่วมกับการดมกลิ่น เป็นต้น</p> <p>2. บูรณาการกิจกรรมต่าง ๆ เพื่อสร้างประสบการณ์ที่แตกต่าง เช่น ปั้นดินน้ำมันระบายสีจุดเบรลล์ ปะติด ฯลฯ ซึ่งช่วยดึงดูดความสนใจของเด็ก</p> <p>3. ใช้สื่อวัสดุที่มีพื้นผิวชัดเจน เพื่อให้เด็กง่ายต่อการสัมผัส เช่น เชือก งานประดิษจากกรรมกระดาษทราย สำลี ฯลฯ</p> <p>4. ออกแบบกิจกรรมที่สามารถทำได้ทั้งเด็กที่ตาบอดสนิท และมองเห็นเลือนราง เพื่อให้เด็กสามารถเข้าถึงกิจกรรมและสื่อได้ทุกคน เพราะในสภาพห้องเรียนจริงมีเด็กที่ระดับบกพร่องทางการเห็นแตกต่างกัน</p>	<p>1. จัดแบบต่อเนื่อง และเป็นขั้นเป็นตอน</p> <p>2. สอดคล้องกับพัฒนาการ รวมถึงลักษณะเฉพาะของเด็กที่ต้องการสร้างประสบการณ์สุนทรีย์ จะทำให้เด็กสามารถทำได้สมวัย และช่วยส่งเสริมให้เกิดพัฒนาการขั้นต่อไปได้อีกด้วย</p> <p>3. มีเป้าหมาย และกระบวนการที่ชัดเจน ทำให้สามารถทำกิจกรรม และวัดประเมินผลได้อย่างเป็นรูปธรรม</p> <p>4. ส่งเสริมให้เด็กได้มีส่วนร่วมผ่านประสบการณ์ศิลปะ ได้สร้างสรรค์ พูดคุย แสดงความคิดเห็น และแสดงความรู้สึกเกี่ยวกับงานศิลปะ (Mayesky, 2009: 36-71)</p> <p>5. เน้นการสร้างประสบการณ์ตรง โดยใช้การบูรณาการหลายกิจกรรม เช่น ดูละคร เดินสำรวจ ชิมขนม เป็นต้น</p> <p>6. ใช้สื่อ และอุปกรณ์ตามความสนใจ จำนวนไม่เกิน 10 ชิ้น โดยเป็นอุปกรณ์ที่มีคุณภาพ ให้เด็กได้สำรวจวิธีการใช้อุปกรณ์ (Mayesky, 2009: 36-71)</p> <p>7. สร้างประสบการณ์สุนทรีย์จากภายใน ตั้งแต่สร้างทัศนคติต่องานศิลปะ แรงดึงดูด ความสนใจ การรับรู้ ข้อมูล การรู้จักคุณค่าของความงาม การวิเคราะห์ การตีความข้อมูล และพื้นฐานประสบการณ์เดิมด้านศิลปะ (ธาริน กลิ่นเกษร, 2554: 134)</p> <p>8. เชื่อมโยงประสบการณ์ภายใน และภายนอก ทำให้เด็กเห็นถึงความสัมพันธ์ของสิ่งที่น่าสนใจ ประสบการณ์สุนทรีย์กับเดิมหรือเหตุการณ์ที่เด็กเคยประสบมา เช่น การชมภาพดอกทานตะวันของ แวนโก๊ะทำให้เด็กนึกถึงดอกทานตะวันที่เคยสัมผัสมา เป็นต้น</p>

จากตารางข้างต้นสามารถสรุปเป็นแนวทางการพัฒนากิจกรรมศิลปะเพื่อสร้างประสบการณ์สุนทรีย์สำหรับเด็กที่บกพร่องทางการเห็นประกอบด้วย 6 ประการ ได้แก่

1. ใช้ประสาทสัมผัสมากกว่า 1 ประสาทสัมผัส เป็นการออกแบบกิจกรรมให้เด็กได้รับการกระตุ้นความไวทางประสาทสัมผัส เช่น การใช้การดมกลิ่นดินน้ำมันร่วมกับการปั้น การฟังดนตรีแล้ววาดภาพ เป็นต้น
2. ผสมผสานกิจกรรมหลากหลายรูปแบบในการทำกิจกรรมศิลปะเพื่อดึงดูดความสนใจเด็กตลอดกระบวนการ เช่น ในหนึ่งกิจกรรมมีการทัศนศึกษา การให้เด็กสัมผัสวัสดุ การให้เด็กชิมขนม เป็นต้น
3. สร้างประสบการณ์ตรง เป็นการเข้าร่วมกิจกรรมโดยให้เด็กได้ใช้ประสาทสัมผัสของตนเองรับรู้และมีส่วนร่วมต่อกิจกรรม เช่น การชิมขนม การดมกลิ่นผลไม้ การปั้นดินน้ำมัน การสัมผัสงานศิลปะ เป็นต้น
4. ใช้วัสดุอุปกรณ์ที่มีพื้นผิวไม่เกิน 10 ชิ้น เพื่อให้เด็กง่ายต่อการสัมผัส และไม่ให้เกิดความสับสน เช่น เชือก กระดาษทราย เปลือกไม้ สาลี ดอกทานตะวัน เป็นต้น
5. เปิดโอกาสให้เด็กได้แสดงความคิดเห็น พูดคุยเกี่ยวกับงานศิลปะ และแสดงความรู้สึกของตนเอง เพื่อกระตุ้นทางความคิด เชื่อมโยงกับประสบการณ์เดิม และให้เด็กได้มีประสบการณ์ตรงต่องานศิลปะ เช่น หลังจากที่เด็กได้สัมผัสงานประติมากรรม ถามเด็กว่าเด็กสัมผัสเจออะไรบ้าง แล้วทำให้นึกถึงอะไร หรือให้เด็กอธิบายผลงานตนเองว่ามีเรื่องราวอย่างไร ระหว่างสร้างสรรค์ มีความรู้สึกอย่างไร
6. เชื่อมโยงพื้นฐานและประสบการณ์เดิม เพื่อให้เด็กเชื่อมโยงประสบการณ์ภายนอกกับภายในตัวของตนเอง เช่น เหตุการณ์ที่เคยเกิดขึ้น วัตถุที่รู้จักมาก่อน ฯลฯ กับประสบการณ์ภายนอก เช่น สุนทรีย์วัตถุที่มากระตุ้น อาจเป็นเนื้อหาเรื่องราวของงานศิลปะ เสียงดนตรีที่น่าตื่นเต้น เป็นต้น หลักการข้อนี้นำไปสู่การเชื่อมโยงทางกระบวนการคิด ความรู้สึกต่องานศิลปะ และเกิดประสบการณ์สุนทรีย์



ภาพที่ 2
ตัวอย่างกิจกรรมศิลปะการสร้างพื้นผิวบนดิน
น้ำมันของเด็กที่บกพร่องทางการเห็น

การสร้างกิจกรรมศิลปะที่สร้างประสบการณ์สุนทรีย์สำหรับเด็กที่บกพร่องทางการเห็น

การสร้างกิจกรรมประกอบด้วยขั้นตอน ได้แก่ การเตรียมการสอน การจัดกิจกรรม การประเมินผล โดยสามารถอธิบายรายละเอียดได้ดังนี้

1. การเตรียมการสอน โดยการสร้างโครงสร้างแผนการจัดกิจกรรมศิลปะที่สร้างประสบการณ์สุนทรีย์ และแผนการจัดกิจกรรมศิลปะที่สร้างประสบการณ์สุนทรีย์ ประกอบด้วย ตั้งจุดมุ่งหมายของกิจกรรม ตั้งเป้าหมายประสาทสัมผัสที่ใช้ ออกแบบแนวความคิดของกิจกรรม ว่าเป็นกิจกรรมเกี่ยวกับอะไร มีมีโนทัศน์ที่สอนอะไรเป็นหลัก ออกแบบขั้นตอนการดำเนินกิจกรรม ประกอบด้วยขั้นนำ ขั้นสอน และขั้นสรุป สร้างสื่อและอุปกรณ์ และสร้างเครื่องมือและวิธีการประเมินผล
2. การจัดกิจกรรม เป็นการวางแผนว่าตลอดระยะเวลาการดำเนินกิจกรรมผู้เรียนมีวิธีการดำเนินงานกับเด็กอย่างไรบ้าง ประกอบด้วย ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน ขั้นสอนที่เน้นกระบวนการสร้างประสบการณ์สุนทรีย์ด้วยประสบการณ์ตรง และขั้นสรุป
3. การประเมินผล เป็นการวัดว่าหลังจากการทำกิจกรรมศิลปะเด็กเกิดประสบการณ์สุนทรีย์หรือไม่ อย่างไร โดยในงานวิจัยนี้จะวัดอารมณ์สุนทรีย์ และระดับขั้นประสบการณ์สุนทรีย์ ซึ่งต้องคำนึงถึงเครื่องมือที่ใช้ และระยะเวลาในการวัดประเมินผลที่เหมาะสมกับธรรมชาติของเด็กที่บกพร่องทางการเห็นและระดับการเกิดประสบการณ์สุนทรีย์

ตาราง 2 ตัวอย่างกิจกรรมศิลปะที่สร้างประสบการณ์สุนทรีย์ของเด็กประถมศึกษาที่บกพร่องทางการเห็น

กิจกรรมที่ 2 ทานตะวันของฉัน
ประสาทสัมผัสที่ใช้: การสัมผัส, การดมกลิ่น
จุดมุ่งหมาย: 1. เด็กเกิดอารมณ์สุนทรีย์ 2. เด็กเกิดประสบการณ์สุนทรีย์ระดับขั้นที่ 2 ความงามและความจริง - รับรู้ความจริงจากงานศิลปะ - รับรู้ทักษะ ความอดทน และความพิถีพิถันของศิลปิน
แนวความคิด: กิจกรรมทานตะวันของฉัน ออกแบบมาเพื่อให้เด็กได้สัมผัสลักษณะของทานตะวันที่หลากหลาย รวมถึงนำเสนอภาพทานตะวันของแวนโก๊ะในพื้นที่ผิวที่สร้างจากวัสดุต่างกัน จากนั้นเด็กได้สร้างผลงานด้วยเทคนิคปะติด กิจกรรมนี้เด็กจะได้รับประสบการณ์จากสุนทรีย์วัตถุทั้งจากดอกทานตะวันที่เป็นธรรมชาติและเป็นงานศิลปะ
เครื่องมือและวิธีการประเมินผล: *เครื่องมือทุกชิ้นใช้ประเมินผลหลังการทำกิจกรรมทุกครั้ง* 1. แบบสังเกตพฤติกรรมขณะทำกิจกรรมศิลปะ (ผู้ช่วยวิจัยสังเกต) 2. แบบสัมภาษณ์ผู้เรียนหลังจากทำกิจกรรม (ผู้วิจัยและผู้ช่วยวิจัยสัมภาษณ์)

อภิปรายผล

การวิจัยเรื่อง แนวทางการพัฒนาจิตรกรรมศิลปะเพื่อสร้างประสบการณ์สุนทรีย์สำหรับเด็กที่บกพร่องทางการเห็น สามารถอภิปรายผลการวิจัยได้ดังนี้

แนวทางการออกแบบกิจกรรมศิลปะที่สร้างประสบการณ์สุนทรีย์ของเด็กประถมศึกษาที่บกพร่องทางการเห็นสามารถอภิปรายได้ตามหลักการที่สังเคราะห์ขึ้น ดังนี้ การสร้างประสบการณ์ตรงโดยการใช้ประสาทสัมผัสที่หลากหลาย หรือการใช้พหุประสาทสัมผัส (Multi-sensory) เป็นการใช้ประสาทสัมผัสในร่างกายร่วมกันตั้งแต่สองประสาทสัมผัสขึ้นไป ซึ่งมีความสำคัญมากสำหรับการเรียนรู้และการทำกิจกรรม ของเด็กทั่วไปและเด็กที่บกพร่องทางการเห็น ประโยชน์ของการใช้ประสาทสัมผัสที่หลากหลายนี้ทำให้เด็กมีการเรียนรู้และรับรู้ได้ดีกว่าการรับ

รู้เพียงแค่ประสาทสัมผัสใดสัมผัสหนึ่ง (นวลจันทร์ จุฑาภักดีกุล, 2558: 63-68) และการใช้วิธีการหลากหลาย ต่อเนื่อง เป็นขั้นตอน สอดคล้องกับการออกแบบกิจกรรมศิลปะของยุพา มาตรา (2559) ซึ่งออกแบบกิจกรรมศิลปะโดยใช้การใช้สายตาบางส่วนที่ยังเหลืออยู่, การฟังเสียง, การสัมผัส, การดมกลิ่น, และการลิ้มรส, โครงการ The Nose Thailand ที่มีการใช้กลิ่นจับคู่กับสี ทำให้เด็กได้ใช้ประสาทสัมผัสด้านการดมกลิ่น และการสัมผัส (กันตพร สวนศิลป์พงศ์ , 2561) อีกทั้งการใช้วัสดุอุปกรณ์ที่มีพื้นผิวไม่เกิน 10 ชิ้น (Mayesky, 2009: 36-71) สอดคล้องกับโครงการ UOB Please Touch หรือโครงการกรุณาสัมผัสในประเทศไทยซึ่งเป็นโครงการที่สอนเทคนิค วิธีการสร้างสรรคงานศิลปะจนพัฒนาเป็นงานฝีมือ เช่น ศิลปะการทอผ้าด้วยมือ ศิลปะการมัดย้อมกระดาษ ศิลปะการปักเข็ม มาตรฐานแม่ และการปักผ้าแบบญี่ปุ่น (ธนาศรียูเอบี , 2562) โดยในแต่ละกิจกรรมมีอุปกรณ์ที่มีพื้นผิวที่คนที่บกพร่องทางการเห็นสามารถสัมผัสได้ มีจำนวนเพียงพอสำหรับผู้ร่วมกิจกรรม และไม่เกิน 10 ชิ้น รวมถึงเปิดโอกาสให้เด็กได้แสดงความคิดเห็น พูดคุยเกี่ยวกับงานศิลปะ และแสดงความรู้สึกของตนเอง สอดคล้องกับงานวิจัยของ Watts (2016) โดยให้เด็กถ่ายภาพ เลือกภาพที่ตนคิดว่าสวย และทำการสัมภาษณ์ ทำให้พบว่าเด็กมีความสัมพันธ์กับบริบทที่อยู่ เช่น เด็กในชนบทมักถ่ายภาพทิวทัศน์ธรรมชาติ ดอกไม้ และ สอดคล้องกับงานวิจัยของ อีเรนตร วิโรจน์สกุล (2557) ได้ทำการศึกษากระบวนการสร้างสรรค์ละครเวที 6 มิติ สำหรับเด็กที่บกพร่องทางการเห็น ในชั้นหลังการแสดง มีการสัมภาษณ์จากแบบสอบถาม และการพูดคุยหลังการแสดงเพื่อสำรวจทัศนคติผู้ชม ทำให้สามารถสรุปผลการรับรู้ ทัศนคติ และสุนทรียรสของเด็กหลังการชมละครได้

การสร้างกิจกรรมศิลปะที่สร้างประสบการณ์สุนทรียะสำหรับเด็กที่บกพร่องทางการเห็น สอดคล้องกับ ADDIE Model ที่ใช้ในการออกแบบการเรียนการสอนให้มีประสิทธิภาพ ประกอบด้วย 1) การเตรียมการสอนสอดคล้องกับขั้นของการวิเคราะห์ (Analysis) การออกแบบ (Design) และการพัฒนา (Development) ในขั้นการวิเคราะห์จะเป็นการตั้งเป้าหมาย ศึกษาธรรมชาติของผู้เรียน การตั้งวัตถุประสงค์ ให้สอดคล้องกับบริบทผู้เรียน นำไปสู่การออกแบบ และสร้างกิจกรรม 2) การจัดกิจกรรมสอดคล้องกับขั้นการนำไปใช้ (Implement) โดยผู้เรียนจะได้เรียนรู้วัสดุอุปกรณ์ เครื่องมือ และเนื้อหาเรื่องราว และ 3) การประเมินผล (Evaluation) ซึ่งประกอบด้วย การประเมินรายทาง และการประเมินเมื่อสิ้นสุดกระบวนการเรียนรู้ ซึ่งจะเป็นประโยชน์ต่อการนำไปวิจัยและพัฒนากิจกรรมได้ต่อไป (Aldoobie, 2015: 68-72)

ข้อเสนอแนะ

1. ควรนำแนวทางพัฒนากิจกรรมศิลปะที่สร้างประสบการณ์สุนทรีย์ของเด็กประถมศึกษาที่บกพร่องทางการเห็นนำไปทดลองใช้ในบริบทเพื่อศึกษาผลที่เกิดขึ้นกับเด็กที่บกพร่องทางการเห็น
2. ควรศึกษาแนวทางพัฒนากิจกรรมศิลปะที่สร้างประสบการณ์สุนทรีย์สำหรับเด็กที่บกพร่องทางการเห็นในระดับชั้นต่าง ๆ เช่น ระดับปฐมวัย ระดับมัธยมศึกษา เป็นต้น
3. ควรศึกษาแนวทางพัฒนากิจกรรมศิลปะที่สร้างประสบการณ์สุนทรีย์สำหรับเด็กที่บกพร่องทางการเห็นในบริบทการเรียนร่วมกับนักเรียนปกติ เพื่อให้ในชั้นเรียนศิลปะในโรงเรียนทั่วไปได้
4. ควรมีการศึกษาแนวทางพัฒนากิจกรรมศิลปะที่สร้างประสบการณ์สุนทรีย์ของเด็กประถมศึกษาที่บกพร่องทางการเห็นออกแบบเป็นกิจกรรมศิลปะ

USSN นุ ก ส ม

- Aldoobie, Nada. (2015). ADDIE Model. *American International Journal of Contemporary Research* 5,6 (December): 68-72.
- Algozzine, Bob & Ysseldyke, Jim. (2006). *Teaching Students With Sensory Disabilities: A Practical Guide for Every Teacher*. California: Corwin Press.
- Chutapakdikul, Nuanchan. (2015). Learning through Sensations. Retrieved from <http://ejournals.swu.ac.th/index.php/ENEDU/article/view/6701/6313>
- นวลจันทร์ จุฑาทักติกุล. (2558). การเรียนรู้ผ่านประสาทสัมผัส. สืบค้นจาก <http://ejournals.swu.ac.th/index.php/ENEDU/article/view/6701/6313>
- Feeney, David. (2007). *Toward an Aesthetic of Blindness: an interdisciplinary response to Sygne, Yeats, and Friel*. New York: Peter Lang.
- Kaewsanga, Chaiyadet. (2013). Understanding Aesthetics: The Value of Art. *The Journal of Education. The Graduate Studies Volume*. 7,3 (July-September): 1-8.
- ไชยเดช แก้วสง่า. (2556). “เข้าใจสุนทรียศาสตร์ เข้าถึงคุณค่าความงามศิลปะ”. *วารสารศึกษาศาสตร์ ฉบับวิจัยบัณฑิตศึกษา* 7,3 (กรกฎาคม-กันยายน): 1-8.
- Klinkeson, Tharin. (2011). *The Effect of Aesthetics Experience through the Art Museum Activities for Primary School Students*. A thesis submitted to the Art Education Department, Faculty of Education, Chulalongkorn University.
- ธาริน กลิ่นเกสร. (2554). “ผลของการส่งเสริมประสบการณ์ทางสุนทรียะผ่านกิจกรรมในพิพิธภัณฑ์ ศิลปะที่มีต่อสุนทรียภาพของนักเรียนประถมศึกษา” วิทยานิพนธ์ปริญญาโท บัณฑิต สาขาวิชาศิลปศึกษา คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- Lowenfeld, Viktor. (1951). “Psycho-Aesthetic Implications of the Art of the Blind” *The Journal of Aesthetics and Art Criticism* 10,1 (September): 1-9.
- Mayesky, Mary. (2009). *Creative Activities for Young Children*. 9th ed. New York: Delmar.
- Mahamart, Yupa. (2016). From the Darkness to Light in our Hands: The Process of Art and Psychology to Stimulate and Support Free Expressions of Visual Handicapped Children. *Journal of Vijitsilp*. 7,2 (July-December): 49-116.
- ยุพา มหามาตร. (2559). “จากควมมืดมนสู่แสงสว่างในมือเรา: การสร้างกระบวนการทางศิลปะกับ จิตวิทยาเพื่อกระตุ้นและสนับสนุนการแสดงออกอย่างอิสระของเด็กผู้พิการทางสายตา” *วารสารวิจิตรศิลป์*. 7.2 (กรกฎาคม-ธันวาคม): 49-116.

- Menninghaus, Wagner and others. (2019). What are aesthetic emotions? *Psychological Review* 126,2 (September): 171-195.
- Ministry of Education. (2009). Announcement of The Ministry of Education about Types and Qualifications of Educational Handicapped Person 2009. Retrieved from <http://www.mua.go.th/users/he-commission/doc/law/ministry%20law/1-42%20handicap%20MoE.pdf>
- กระทรวงศึกษาธิการ. (2552). ประกาศกระทรวงศึกษาธิการ เรื่อง กำหนดประเภทและหลักเกณฑ์ ของคนพิการทางการศึกษา พ.ศ. 2552. สืบค้นจาก <http://www.mua.go.th/users/he-commission/doc/law/ministry%20law/1-42%20handicap%20MoE.pdf>
- Poole, Janet. (1992). Age Related Changes in Sensory System Dynamics Related to Balance Physical & Occupational Therapy In *Geriatrics* 10,2: 55-66.
- Silratana, Prasert. (1999). *Visual Art Aesthetics*. Bangkok: Odeon Store.
- ประเสริฐ ศีลรัตน์. (2542). *สุนทรียะทางทัศนศิลป์*. กรุงเทพมหานคร: โอเดียนสโตร์.
- Suansilpong, Kantatorm. (2020). The Nose Project. The Power of Smell that Enhanced the Potentiality of Blind and Normal Person. Retrieved from <https://adaymagazine.com/the-nose-project/>
- กันตพร สานศิลป์พงศ์. (2561). The Nose Project: พลังของ “กลิ่น” ที่ปลดล็อกศักยภาพศิลปะของคนตาบอดและคนตาดี. สืบค้นจาก <https://adaymagazine.com/the-nose-project/>
- Szubielska Magdalena and others. (2019). Evaluation of art of visually impaired people by children and adults. Retrieved from <https://www.researchgate.net/publication/330422916>
- The UOB Bank. (2021). Art from the Blind: To Create Values for Social. Retrieved from <https://www.uob.co.th/investor/news/press-news/2019/news-18Mar2019.page>
- ธนาคารยูโอบี. (2562). ศิลปะจากผู้พิการทางสายตา สร้างคุณค่าส่งต่อเพื่อสังคม. สืบค้นจาก <https://www.uob.co.th/investor/news/press-news/2019/news-18Mar2019.page>
- Virotsakul, Theerannet. (2014). The Process of Creating a 6 Dimensions Stage Drama for Visual Handicapped Children. A thesis submitted to The Department of Public Relations, Faculty of Communication Arts, Chulalongkorn University.
- ธีรเนตร วิโรจน์สกุล. (2557). “กระบวนการสร้างสรรค์ละครเวที 6 มิติ สำหรับเด็กพิการทางสายตา” วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต สาขาวิชานิติศาสตร์ คณะนิติศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

Watts, Robert. (2016). Children's Perceptions of Beauty : Exploring Aesthetic Experience through Photography. Retrieved from <https://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&db=edsble&AN=edsble.714476&site=eds-live>.

บรรณานุกรมภาพ

ภาพที่ 1 จิราพร พนมสวย. (2020).

ภาพที่ 2 จิราพร พนมสวย. (2020).

ความทรงจำกับสถานที่ผ่านสัมผัส

Memory and place through artistic perceptions

จूरึพร เพชรกิ่ง *Jureporn Pedking*

นักศึกษาระดับปริญญาตรีบัณฑิต สาขาวิชาทัศนศิลป์ คณะจิตรกรรม ประติมากรรมและภาพพิมพ์ มหาวิทยาลัยศิลปากร



Received : March 17, 2021 Revised : April 7, 2021 Accepted : June 30, 2021

บทคัดย่อ

บทความนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อการศึกษาผลงานศิลปะร่วมสมัยที่เน้นประเด็นความหมายของสถานที่และการตั้งคุณค่าเป็นความทรงจำ ด้วยวิธีศึกษาลักษณะการใช้วัสดุ การจัดสภาพแวดล้อม การสร้างปฏิสัมพันธ์กับผู้ชมในกระบวนการสร้างสรรค์ของศิลปินจำนวน 5 คน และ 1 กลุ่มศิลปิน การนำเสนอความคิดเกี่ยวข้องกับระหว่างศิลปะเชิงสัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อม การจัดการลักษณะทางกายภาพของพื้นที่เกิดขึ้นจากเงื่อนไขแวดล้อมทางด้านประวัติศาสตร์ สังคม และ/หรือ ลักษณะทางภูมิศาสตร์ ผลการศึกษาพบว่า การรับรู้ผลงานศิลปะสามารถแบ่งได้ 2 ลักษณะ คือ 1. การรับรู้ผลงานผ่านการชมเป็นหลัก ในผลงาน Bangkok Noir

ของราล์ฟ ทูเทน I like America and America likes me ของ โจเซฟ บอยซ์ และ Congregation ของชิฮาระรุ ชิโอะตะ ได้สร้างความรู้สึกร่วมกันจากวิธีการ กำหนดให้ผู้ชมมีสถานะเพียงสังเกตการณ์ แต่ไม่สามารถโต้ตอบกับผลงานได้ 2. การรับรู้ผลงานผ่านพหุประสาทสัมผัส (multisensory) ในผลงาน Again, Still, Yet ของแอน แฮมิลตัน Untitled 1990 (Pad Thai) ของฤกษ์ฤทธิ ธีระวนิช และ Sun & Sea (Marina) โดยศิลปินกลุ่มของประเทศลิทัวเนีย ที่ต้องอาศัยการรับรู้จากประสาทสัมผัสหลายส่วนพร้อมกัน เพื่อช่วยเสริมความเข้าใจไปสู่การเชื่อมโยงความหมายของผลงานผ่านองค์ประกอบจัดวางต่าง ๆ ที่ส่งผลความรู้สึกเมื่อผู้ชมมีปฏิสัมพันธ์กับพื้นที่และกลายเป็นส่วนหนึ่งของผลงาน

คำสำคัญ ความทรงจำกับสถานที่ / ศิลปะกับการมองเห็น / สุนทรียะสัมพันธ์

Abstract

This article explores 6 sets of contemporary artworks by each of 5 individual artists and a group of 3 artists focusing on the meaning of place and the imprint of memory in their works. The methods include the study of the materials, the surrounding arrangement, the interactions between the audience and the artworks, the expression of relational art and the environments, and the management of landscape which relates to historical, social and/or geographic conditions. Research results revealed two sorts of artistic perceptions. The first one is the visual perception found in Ralf Tooten's Bangkok Noir, Joseph Beuys' I like America and America likes me, and Chiharu Shiota's Congregation. Positioned as an observer, the audience can only see and feel, but cannot interact with the artworks. The second one is a multisensory perception found in Ann Hamilton's Again, Still, Yet, Rirkrit Tiravanija' Untitled 1990 (Pad Thai) and Sun & Sea (Marina) by a group of 3 Lithuanian artists - Rugilė Barzdžiukaitė, Vaiva Grainytė and Lina Lapelytė. These artworks need to be perceived through several sensory channels together which leads to an understanding of associated meanings. Via artistic elements and artistic placement, the audience can feel and interact with the artistic space and become a part of the whole art piece.

Keywords Memory and place / Art and seeing / Relational Aesthetics

บทนำ

ความทรงจำเกี่ยวกับสถานที่ในฐานะที่เป็นองค์ประกอบสำคัญสำหรับการระบุถึงการใช้และยังคงอยู่ของตัวตนในแต่ละบุคคล จากมุมมองและการแสดงออกที่มีต่อพื้นที่และถิ่นที่ (space and place) ทั้งในลักษณะนามธรรมและรูปธรรมไปสู่การปรุงแต่งด้วยจิตก่อให้เกิดอารมณ์ความรู้สึกจากการรับรู้โลกรอบ ๆ ตัวผ่านระบบประสาทสัมผัสทั้งการเห็น การได้ยิน การลิ้มรส การได้กลิ่น การจับต้องสัมผัสเป็นประสาทสัมผัส 5 ทางที่รู้จักกันมาตั้งแต่โบราณให้กระตุ้นร่างกายได้สร้างความเข้าใจเป็นประสบการณ์หรือความทรงจำอันสำคัญต่อการดำรงอยู่ของมนุษย์ ซึ่งในแต่ละวันคนเราต่างต้องเผชิญกับสิ่งแวดล้อมต่าง ๆ รอบตัวการเดินทางของเวลาผันความเคยชินให้กลายเป็นความผูกพันที่มักเกี่ยวเนื่องจากความสัมพันธ์ในชีวิตประจำวันอย่างแนบชิด เริ่มต้นจากบ้าน สู่วิทยาลัย สู่อุปกรณ์ต่าง ๆ ในแต่ละช่วงวัยที่มีความหมายและคุณค่าต่อชีวิตที่ดำรงอยู่ท่ามกลางความเปลี่ยนแปลงอย่างต่อเนื่องของโลก ทำให้เกิดความรู้สึกต่อจิตใจตามความสำคัญที่แตกต่างกันออกไป เนื่องจากสถานที่แต่ละแห่งของความสัมพันธ์นั้นจะมีลักษณะของพื้นที่และมีสิ่งแวดล้อมเฉพาะตัวซึ่งเป็นสัมผัสที่คนเราสามารถรับรู้ได้ผ่านทางสัมผัสและอารมณ์ ที่สุดท้ายแล้วจะค่อย ๆ พอกพูนประกอบสร้างความเป็นตัวตนของสถานที่และหลอมรวมเข้ากับบุคคลที่อยู่กับสถานที่แห่งนั้น ทำให้สถานที่จึงทรงค่าความสำคัญต่อกระบวนการสร้างตัวตนของบุคคล

1. ทฤษฎีเรื่องความทรงจำกับสถานที่ผ่านสัมผัส

สถานที่-ความหมายของสถานที่

มนุษย์มีความผูกพันกับสถานที่เนื่องจากเป็นส่วนหนึ่งของความทรงจำ สถานที่ที่มักจะมีความสัมพันธ์กับชีวิตประจำวัน สิ่งรอบ ๆ ตัว ไม่ว่าจะเป็นสภาพธรรมชาติของที่อยู่อาศัย เช่น ต้นไม้ ก้อนหิน พื้นดิน หรือตัวอาคาร เช่น บ้านโต พื้นบ้าน ห้องนอน และขยายตัวออกไปสู่โลกโดยรอบ ซึ่งจะกว้างขวางหรือคับแคบก็แล้วแต่ตัวบุคคลและกลายเป็นสถานที่แห่งความทรงจำ ซึ่งในปัจจุบันคนสามารถเดินทางอย่างกว้างขวาง ทำให้เกิดสถานที่แห่งความทรงจำที่ลึกซึ้งในบริเวณต่าง ๆ ของโลกและทอประกายความรู้สึกในความทรงจำต่อสถานที่ไปกับตนเอง ทุกที่และบางครั้งสถานที่ในความทรงจำได้สร้างจุดเชื่อมต่อการซ้อนทับกับการกระทำในปัจจุบันขึ้นได้ ทำให้สถานที่จึงเปรียบเสมือนสิ่งมีชีวิตที่ดำเนินสัมพันธ์ไปกับผู้คนอย่างใกล้ชิด คริสเตียน นอร์เบิร์ก ชูลซ์ (Christian Norberg-Schulz) เสนอว่า ความสัมพันธ์ที่มนุษย์มีต่อ

สถานที่ไว้ว่า มนุษย์ที่พยายามหาถิ่นฐานของตนเองและการอาศัยอยู่ร่วมกับสภาพแวดล้อม จะสร้างประสบการณ์ต่อสิ่งแวดล้อมนั้นให้กลายเป็นความผูกพัน การให้ความหมายมากกว่า เป็นเพียงที่พักอาศัย ซึ่งการนิยามความหมายของสถานที่ (Place) จากข้อบ่งชี้ทางรูปธรรม เกี่ยวกับการพำนักหรืออาศัยอยู่ของมนุษย์ การมีส่วนร่วมหรือสัมพันธ์กับสถานที่แห่งนั้น คือ ส่วนหนึ่งของการสร้างตัวตนในแต่ละบุคคล (นัฐภรณ์ สติตวราพร, 2562: 14)

ในทางวรรณกรรม การดำเนินเรื่องจำนวนมากบรรยายถึงสถานที่และบรรยากาศก่อนการแทรก ตัวละครและเหตุการณ์เข้าไป เพื่อสร้างภาพในใจของเรื่องราวโดยรวม ตัวอย่างเช่น นวนิยาย เรื่อง รอยวสันต์ โดยยุวดี ต้นสกุลรุ่งเรือง เนื้อเรื่องเป็นการถ่ายทอดปรัชญาชีวิตคนจีนอพยพ สามีญรรรมดา โดยอาศัยฉากของสยามหรือกรุงเทพมหานคร ย่านเยาวราชและบริเวณรอบๆ นั้นที่เป็นสถานที่ในความทรงจำและมีความหมายต่อตัวละคร ทำให้ผู้อ่านเกิดการรับรู้ถึงเรื่องราวและสถานที่ไปพร้อมกัน ทั้งนี้การสร้างบรรยากาศที่แสนลำเค็ญ ส่งผลถึงภาพจำเกี่ยวกับความเป็นจีนอพยพ ถิ่นอาศัยของจีนสยาม จินตนาการถูกสร้างเคล้าคลอไปในความคิดของ ผู้อ่านที่สามารถสร้างภาพในใจขึ้น

เช่นเดียวกับนวนิยายเรื่อง กบฏจินเจิน “บนถนนพลับพลาไชย” โดยสิทธิเทพ เอกสิทธิพงษ์ วรรณกรรมอิงประวัติศาสตร์ของชีวิตชาวจีนชนชั้นล่างในกรุงเทพมหานคร ช่วงทศวรรษ 2500-2510 โดยมีการบรรยายสภาพเกี่ยวกับสถานการณ์การเมืองการปกครองจากกลุ่มอำนาจทางทหารของนายกรัฐมนตรีนครในช่วงสมัยนั้น ถึงการปกครองด้วยระบอบเผด็จการฟอซุนอุปถัมภ์ที่สร้างความเปลี่ยนแปลงครั้งใหญ่สำหรับสังคมไทย ท่ามกลางความเคลื่อนไหวทางสังคม-การเมืองของคนในชาติผนึกกำลังกับคนร่วมชาติอย่างกลุ่มชาติพันธุ์จีน เมื่อจำนวนประชากรเพิ่มมากขึ้น เศรษฐกิจที่เติบโตกับทหารนักการเมืองยังคงคุมอำนาจไว้นานนับมากกว่า 10 ปี เป็นสาเหตุหนึ่งที่ก่อให้เกิดเหตุการณ์ต่อเนื่องมาถึง “จลาจลพลับพลาไชย ช่วงพ.ศ. 2517” การเล่าเรื่องแสดงให้เห็นถึงสภาพพื้นที่และความเปลี่ยนแปลงไปของสถานที่ที่มีอยู่จริง ทำให้ผู้อ่านเกิดจินตนาการสถานที่ในหนังสือผ่านความทรงจำต่อสถานที่จริง ก่อให้เกิดการรับรู้สถานที่ในความเข้าใจใหม่อีกรูปแบบหนึ่ง

การนำเสนอเรื่องราวผ่านสถานที่ที่สัมพันธ์กับผู้คนในวรรณกรรมที่สำคัญอีกหนึ่งชิ้น คือ In Search of Lost Time (การค้นหาวินเวลาที่สูญหาย) เป็นนวนิยายชุดใหญ่ที่ถูกทยอยตีพิมพ์ออกเป็น 7 เล่มตั้งแต่ ค.ศ. 1913 - ค.ศ. 1927 โดยมาร์แซล พรูสต์ (Marcel Proust) สำหรับการเดินเรื่องที่มีแง่มุมต่างจากการมองสิ่งต่าง ๆ รอบตัวผ่านสายตาและจิตสำนึกเชิงวิเคราะห์วิจารณ์ เช่นในตอนหนึ่งของหนังสือ ความว่า

“ทันทีที่ข้าพเจ้าได้รสชาติของชิ้นขนมไข่มุมชาโลมที่คุนป้าเคยยื่นให้ทาน (โดยที่ข้าพเจ้าก็ยังไม่ทันทราบชัดกระทั่งในภายหลังว่าเหตุใดความทรงจำนี้จึงบันดาลความสุขแก่ข้าพเจ้ายิ่งนัก) ฉับพลัน บ้านสี่เทาหลังเก่าริมถนนซึ่งมีห้องนอนของแกตั้งอยู่ก็ผุดขึ้นมาดูจฉาดจคร ซ้อนทับด้วยศาลาหลังเล็ก ๆ ที่หันออกสู่สวน(...) บัดนี้ มวลดอกไม้ในสวนของบ้านเราและในสวนป่าของคุณสวนน์ ดอกบัวในแม่น้ำวิเวียนบรรดาชาวหมู่บ้านที่น่ารัก บ้านเล็กๆของพวกเขา อีกทั้งโบสถ์แล้วเมืองกงเบรย์ทั้งเมือง ภูมิภาครอบๆ ทั้งหมดเหล่านี้ ซึ่งก่อตัวเป็นรูปเป็นร่างอย่างแข็งแรงหนาแน่นไม่ว่าเมืองหรือสวน ล้วนผุดขึ้นมาจากถ้วยชาที่ข้าพเจ้าดื่มอยู่นี้โดยแท้”

(นพพร ประชากุล, 2546: 111)

สังเกตได้ว่าเนื้อเรื่องจะเริ่มต้นการบรรยายภาพรวม สภาพแวดล้อม สถานที่ สิ่งรอบตัวและขมวดเข้ารายละเอียดที่เกิดขึ้นภายในของสถานที่ การวิเคราะห์แนวคิดของพรูสต์ ความหมายต่อสถานที่ โดยนพพร ประชากุล ได้ข้อสรุปว่า “สถานที่ก็คือผู้คน” (มาร์แซล พรูสต์, 2554: 37) สถานที่มีหน้าที่รองรับการกระทำของมนุษย์ที่สร้างเหตุการณ์ก่อเป็นความสัมพันธ์ขึ้นในช่วงเวลาระหว่างมนุษย์กับพื้นที่ ธรรมชาติแวดล้อมที่ไม่สามารถแยกขาดจากกันได้ สถานที่จะนำพาให้ผู้คนสัมผัสถึงสิ่งที่เป็นอดีตตลอดจนถึงปัจจุบันและสร้างความรู้สึกลึกต่อสถานที่แห่งนั้น (Sense of Place) กล่าวคือการสร้างความหมายสถานที่อย่างไร ขึ้นอยู่กับความรู้สึกที่มีต่อสถานที่และมอบความหมายในแต่ละบุคคลแตกต่างกันและยังสามารถเปลี่ยนแปลงตลอดเวลา หากได้รับผลกระทบจากปัจจัยทางสังคม เศรษฐกิจ วัฒนธรรม ฯลฯ

สถานที่แต่ละแห่งจะมีเอกลักษณ์เฉพาะที่แตกต่างกัน เป็นผลให้คนเราเกิดการรับรู้ผ่านการสัมผัสพื้นที่ บรรยายกาศ กลิ่น ผิวนสัมผัส รสชาติ ฯลฯ ที่กระตุ้นอารมณ์เข้ากับบุคคลที่อยู่ในสถานที่สัมพันธ์กับความเป็นตัวตนของสถานที่แห่งนั้นและถูกจดจำขึ้นเป็นประสบการณ์หรือ

ความทรงจำของคนกับสถานที่และการสร้างความหมายต่อสถานที่ที่บุคคลนั้นมีปฏิสัมพันธ์
อย่างแนบชิดกัน

ซึ่งความสัมพันธ์ที่เกิดขึ้นระหว่างคนกับสถานที่ไม่ได้มีเพียงแห่งเดียวในชีวิต แต่การเดินทาง
เคลื่อนย้ายถิ่นฐานของคนจะสร้างความสัมพันธ์กับสถานที่หลายแห่งที่เต็มไปด้วยรอยประทับ
ภายในความรู้สึกที่ได้รับยังคงความทรงจำของแต่ละบุคคลไว้ บางครั้งความทรงจำต่อสถานที่
ที่แห่งนั้นอาจจะมีภาพจำที่เลือนลาง การทำให้ความทรงจำนั้นกลับมาด้วยการสัมผัสรู้กับ
ประสบการณ์จากสถานที่ในอดีตอย่างเจาะจง สิ่งที่มองเห็น เสียง กลิ่นการสัมผัสต่างๆ จะ
เรียกภาพในใจของบุคคลนั้นกลับคืนมา ซึ่งส่วนใหญ่ความทรงจำที่คนมักหวงระลึกถึงจะมี
ความหมายต่อจิตใจ ช่วงเวลาที่เปลี่ยนผ่านจะยิ่งกระตุ้นความรู้สึกที่มีต่ออดีต ความคิดถึง
หรือการโหยหาอดีต (Nostalgia) ผ่านสถานที่นี้ นพพร ประชากุลได้วิเคราะห์ไว้ในบทความ
ชื่อ พุรสต์: ตัวตน กาลเวลา วรรณกรรม ความว่า

*“เมื่ออดีตบางส่วนในชีวิตจะไม่เหลือร่องรอยไว้ให้เห็น ด้วยผู้คนได้ตายจากไปสิ้น
และสิ่งต่าง ๆ ก็พังพินาศไปหมดแล้ว หากมีเพียงกลิ่นสัมผัสและรสสัมผัสที่ยัง
ดำรงอยู่อีกยาว ประดุจวิญญาณหลังความตาย แม้จะบอบบาง แต่มีพลังและชีวิต
ชีวา อดทนและซื่อสัตย์ เฝ้ารอคอยอยู่บนซากของวัตถุที่ถูกมลายูทำลาย เพื่อให้
ถึงวันเวลาที่จะรองรับสถาปัตยกรรมอันยิ่งใหญ่แห่งความทรงจำ”*

(นพพร ประชากุล, 2546: 110)

สรุปว่า ณ ขณะเวลาดำเนินต่อไปท่ามกลางความสัมพันธ์ของมนุษย์กับสิ่งแวดล้อมรอบตัว
พร้อมกับการกักเก็บสิ่งที่ได้รับไว้ในความทรงจำ กระทั่งกาลเวลาได้ล่วงเลย ณ ขณะนั้นหรือ
ในความเข้าใจตามความหมายถึงอดีต ส่งผลให้ความทรงจำกลับเลือนรางและจางหายไป
ชั่วขณะหนึ่ง การนำสู่จุดเชื่อมต่อของความทรงจำที่สูญหายไปกับการกระทำอยู่ในเวลาของ
ปัจจุบัน ขณะที่มัสติกำลังรับรู้จะช่วยสร้างแรงกระตุ้นจิตใจได้สำนึกให้รับความทรงจำนั้นกลับ
คืนมาได้ทั้งโดยบังเอิญและตั้งใจ เมื่อบุคคลได้สัมผัสกับสิ่งที่คล้ายคลึงกับอดีตผ่านสิ่งเร้า
จากสภาพแวดล้อม สถานที่ สิ่งของ อาหาร ฯลฯ เป็นความสำคัญต่อการค้นหาสารัตถะอัน
ต่อเนื่องของตัวตนจากช่วงเวลาของอดีตถึงปัจจุบัน เพื่อยืนยันว่าหากแม้กระแสของเวลาที่
ผ่านมานำเราให้เกิดความเปลี่ยนแปลงอย่างไร แต่เราก็คือคน ๆ เดียวกับคนที่เราเคยเป็น
ในอดีต (นพพร ประชากุล, 2546: 111)

2. สัมผัสจากความทรงจำ/พื้นที่และงานสร้างassf

การทำงานศิลปะในรูปแบบติดตั้ง ณ สถานที่เฉพาะ เริ่มเกิดขึ้นตั้งแต่ช่วงปลายคริสต์ศตวรรษที่ 20 เป็นต้นมา เช่น ผลงาน Wrapped Reichstag ในช่วงปี ค.ศ. 1971 ของคริสโตและฌานน์-โคลด์ (Christo and Jeanne Claude) (ภาพที่ 1) ในลักษณะวิธีการวางแผนงานทุกอย่างโดยคำนึงถึงองค์รวมของการแสดงผลงาน ความมีเอกลักษณ์และเอกภาพที่มีอาจแบ่งแยกเป็นส่วนย่อยได้ ทำให้ผู้ชมรับประสบการณ์ในการอยู่ร่วม หรือการมีศิลปะแวดล้อมตัวผู้ชมในพื้นที่สาธารณะและศิลปะในสถาปัตยกรรมต่าง ๆ เนื่องจากบทความนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อการศึกษาสถานที่ที่สร้างความหมายและตรึงคุณค่าไว้บนพื้นฐานที่มนุษย์สามารถรับรู้ได้จากผลงานศิลปะเฉพาะที่ การคำนึงถึงลักษณะเด่นของงานศิลปะ คือ การใช้แนวคิดสัมพันธ์ระหว่างความทรงจำของคนกับสถานที่โดยเลือกสรรแบบเจาะจง (site-specific) การรับรู้ที่ดีนั้นจำเป็นต้องนำพาร่างกายเข้าไปสัมผัส (sense organs) เพื่อสร้างประสบการณ์และอารมณ์ความรู้สึกให้ผสมผสานเป็นหนึ่งเดียวกันกับพื้นที่ ทำให้ค้นพบความหมายและคุณค่า ผ่านความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับพื้นที่และความสำนึกในดินที่ (sense of place) (นราธร สายเส็ง, 2560: 637-638)

ทั้งนี้การจดจำ (memory) และบันทึกเป็นประสบการณ์กับการแปลความหมายถึงสิ่งที่ได้สัมผัสรวมทั้งประมวลผลกับความทรงจำเดิม ให้เกิดเป็นการเรียนรู้และนำไปสู่การแสดงออกทางพฤติกรรม



ภาพที่ 1

Christo and Jeanne Claude. Wrapped Reichstag.

โดยทางศิลปะเป็นกระบวนการต่อเนื่องผ่านการสังเกตรูปแบบของวัตถุ สิ่งต่างๆ รอบตัว เพื่อให้เกิดความคิดและความพยายามทำความเข้าใจอย่างลึกซึ้งซึ่งกว่าการใช้สายตามองตามปกติกับสิ่งที่เห็น และสามารถสัมผัสถึงความงามทางทัศนศิลป์ได้ จากการศึกษาและวิเคราะห์ลักษณะการรับรู้ผลงาน ดังนี้

2.1 การรับรู้ผลงานผ่านการชม

ดวงตาเป็นอวัยวะที่สำคัญต่อการดำรงชีวิตผ่านการมองเห็น ความสามารถของตา คือการโฟกัสและจับภาพที่เกิดจากแสงเป็นสีและความสว่าง การรับรู้เกี่ยวกับข้อมูลของวัตถุในลักษณะต่าง ๆ เป็นภาพ 3 มิติด้วยตาสองข้าง และเมื่อดวงตาเกิดสัมผัสแบบการมองเห็น (visual sense) ผ่านโลกของศิลปะอย่างการเลือกใช้สีและสัญลักษณ์ จึงสำคัญต่อการสื่อสารความคิดของศิลปินให้สะท้อนความรู้สึกแก่ผู้ชม

2.1.1 ผลงาน Bangkok noir (ค.ศ. 2018-2019) โดย ราล์ฟ ทูเทิน (Ralf Tooten) เกิดปี ค.ศ.1958-ปัจจุบัน ศิลปินภาพถ่ายที่หลงใหลในสุนทรียศาสตร์ของการพบปะผู้คน สถาปัตยกรรม ทิวทัศน์ และภาพบุคคล การถ่ายทอสีสั่นแห่งความงามของความเป็นมนุษย์ และสิ่งแวดล้อมรอบตัว ผลงานที่สร้างปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้ชม การโต้ว่าที่กันทางความรู้สึก ถึงเสียงจากคนในภาพกับคนข้างนอก สิ่งสัมผัสได้ถึงวิถีของชีวิตคนกลุ่มหนึ่งที่เต็มไปด้วยเรื่องราวมากมายกำลังเปลี่ยนแปลงเสียงอย่างเงียบๆ ให้ผู้คนได้รับฟัง

ลักษณะผลงานเป็นภาพถ่ายเหมือนบุคคลและถูกติดตั้งตามสิ่งก่อสร้างต่าง ๆ เช่น จอ LED, ป้ายแสดงสินค้าในห้างสรรพสินค้า สถานี BTS ถนนอาคารของกรุงเทพฯ เป็นต้น (ภาพที่ 2) ภาพถ่ายทั้งหมดของผลงานชุดนี้สร้างขึ้นจากคนงานรับจ้างจำนวนหลายร้อยชีวิตที่ประกอบอาชีพก่อสร้าง การทำงานที่มีอยู่ทุกแห่งหน หากปราศจากคนงานเหล่านี้ แล้วใครจะสร้างบ้าน ที่อยู่อาศัย ฯลฯ การกระตุ้นถึงคุณค่าทางความคิดและความทรงจำร่วมกันด้วยวิธีการวางเงื่อนไขให้ผู้ชมมีสถานะเพียงสังเกตการณ์ การเฝ้ามองดูผลงานที่ใช้ภาพพอร์ทเทรตคนงานก่อสร้าง (ภาพที่ 3) การรับรู้และทำความเข้าใจร่วมกับสถานที่ที่ติดตั้งผลงานไปพร้อมกับสภาพพื้นที่ที่รายล้อมไปด้วยผู้คน ดึก อาคาร ห้างสรรพสินค้า เป็นต้น การสำนึกถึงความเท่าเทียมและความสำคัญต่อการดำรงชีวิตของผู้คนท่ามกลางความเจริญกับหนึ่งในผู้สร้างกรุงเทพฯ



ภาพที่ 2

Ralf Tooten. (2019). Bangkok noir



ภาพที่ 3
Ralf Tooten. (2019). Bangkok noir



ภาพที่ 4
Ralf Tooten. (2019). Bangkok noir

ประเด็นสำคัญของงานชุดนี้ คือการตั้งคำถามของศิลปินถึง “การมีอยู่ของความทรงจำถึงสถานที่ของตนเองหรือไม่” Ralf Tooten ก็กับการตามหาคำตอบจากการเดินทางไปสถานที่ต่าง ๆ การพบเจอผู้คน สิ่งรอบตัวที่กำลังสะท้อนผ่านวิถีชีวิตของกลุ่มคนงานก่อสร้างในกรุงเทพฯ ผู้ใช้แรงงานที่เคยถูกมองข้ามให้มีเกียรติและศักดิ์ศรี ความหมายถึงความเป็นมนุษย์ คนธรรมดาดำรงชีวิตด้วยอาชีพที่คนส่วนใหญ่ไม่ปรารถนาที่จะเป็น รายได้ต่อวันต้องแลกมาด้วยการเผชิญหน้ากับความเสี่ยงและอันตรายที่พร้อมเกิดขึ้นได้ทุกเมื่อในไซต์ก่อสร้าง อีกทั้งรายละเอียดต่าง ๆ ถูกสอดแทรกผ่านแฟชั่นชุดทำงานของคนก่อสร้างเป็นความงามที่มีเสน่ห์จากสีเส้นเครื่องประดับและวัสดุของชุดทำงาน (ภาพที่ 4) การเจาะจงภาพใบหน้าของบุคคลในภาพด้วยแววตา สีหน้าการแสดงอารมณ์และเครื่องแต่งกายที่เลอะเปื้อนสี ฝ้าคลุมหัวที่ปกปิดใบหน้าให้เหลือเพียงดวงตาคู่เดียว หมวกสานราคาถูกที่ถูกวางองค์ประกอบการแสดงของบุคคลและสีเส้นที่แสดงออกผ่านเครื่องแต่งกาย การสื่อสารที่แฝงความรู้สึกถึงการผจญภัยที่เต็มไปด้วยความภาคภูมิใจ ความสนุกสนาน ความสดใส บางส่วนปะปนกับความกลัว ความหดหู่และในทุกส่วนของความรู้สึกเป็นสิ่งมีคุณค่าที่สร้างการเติบโตของคน ๆ หนึ่งไปพร้อมกับความเจริญของโลก

2.1.2 ผลงาน I like America and America Like me (ค.ศ. 1974) โดย โจเซฟ บอยซ์ (Joseph Beuys) เกิดปี ค.ศ.1921-1986 ความสามารถที่สร้างสุนทรียะใหม่แห่งยุคศตวรรษที่ 20 ความยึดมั่นต่ออุดมการณ์และกิจกรรมที่เขาสร้างขึ้นจากแนวคิดทางสังคมและการเมือง การทำงานที่มีลักษณะเป็นนักวางแผนและความคิด คือเครื่องมือต่อการสร้างผลงานให้เกิดความรู้สึกระทบต่อผู้ชมเมื่อพบสิ่งต่าง ๆ รอบ ๆ ตัวจะปรากฏเด่นชัดและสร้างภาพสำนักขึ้น ในใจมากกว่าการสัมผัสเพียงแค่การมองเห็นถึงรูปร่างเพียงเท่านั้น (พิสนท์ สุวรรณภักดี, 2562: 3)

ลักษณะผลงานเป็นศิลปะรูปแบบการแสดงสด (performance art) ศิลปะเชิงความคิด (conceptual art) บนพื้นที่เฉพาะเจาะจง ณ เมืองนิวยอร์ก ประเทศสหรัฐอเมริกา การแสดงของศิลปินเริ่มต้นด้วยการทอหุ้มร่างกายด้วยผ้าขนสัตว์และโดยสารมาที่โรงพยาบาล การเดินทางจากสนามบินไปยังแกลเลอรี (ภาพที่ 5) ในส่วนพื้นที่การแสดงจะถูกล้อมรอบด้วยตะแกรงเหล็กที่ปิดล็อกไว้และผู้ชมสามารถมองเห็นได้จากแค่ด้านนอกทรงเท่านั้น ศิลปินเดินเข้าไปภายในกรงพร้อมกับถอดผ้าคลุมออกและหยิบขามที่ใส่อาหารของหมาป่ามาวางไว้ในตำแหน่งใกล้กับตะแกรงเหล็ก ในขณะที่คอห้อยเหล็กรูปทรงสามเหลี่ยม เมื่อเดินจะเกิดเสียงจากการแกว่งไกวไปพร้อมกับมือถือไม้เท้าด้ามงอตลอดเวลา ศิลปินทอหุ้มร่างกายอย่างมิดชิดตั้งแต่ศีรษะจรดปลายเท้าด้วยผ้าขนสัตว์อีกครั้งและเริ่มการใช้ชีวิตอยู่ร่วมกับหมาป่า ระหว่างการดำรงอยู่ต่างฝ่ายจذبจ้องกันและกัน บางครั้งหมาป่าเดินวนไปมารอบ ๆ ตัวศิลปิน และกระโจนเข้าขย้ำกัดพืดเหวี่ยงผ้าคลุม (ภาพที่ 6) ศิลปินตอบโต้ด้วยการทำท่าทางการกระแทกไม้เท้ากับพื้น ตลอดระยะเวลาการแสดงเริ่มสร้างความคุ้นเคยคลายความระแวงต่อกันและอยู่ร่วมกันต่อมากับหมาป่าโดยปราศจากผ้าคลุมขนสัตว์อีกต่อไป (ภาพที่ 7) สุดท้ายก่อนเดินออกจากกรงตะแกรงเหล็กศิลปินทอหุ้มร่างกายด้วยผ้าขนสัตว์อีกครั้งและนอนลงบนเปล ร่างกายถูกหามขึ้นรถพยาบาลกลับสู่สนามบิน ศิลปินเดินทางออกจากอเมริกาด้วยความตั้งใจไม่ให้เท้าสัมผัสกับแผ่นดิน ผลงานชุดนี้ใช้ระยะเวลาแสดง 3 วันภายใต้การนำเสนอมือเป็นผลงานแสดงสดไปพร้อมกับบันทึกภาพเคลื่อนไหวและภาพถ่าย

การถ่ายทอดความคิดเกี่ยวกับระบบสังคมของทวีปยุโรปและอเมริกาถึงอิทธิพล การเกิดและการล่มสลายของอารยธรรมระหว่างทวีปยุโรป ความเข้มแข็งของอารยธรรมอันเก่าแก่ที่กำลังเสื่อมโทรมและต้องการการเยียวยารักษา (อุปมาด้วยการนอนไปบนเปลหามและทอหุ้มร่างกายด้วยผ้าขนสัตว์) กับทวีปอเมริกาที่เพิ่งเกิดใหม่ มีความป่าเถื่อนและก้าวร้าว แต่มีชีวิตชีวา (เช่น หมาป่าโคโยตี้) เมื่อประจันหน้ากัน ทำให้เกิดการปะทะ การตั้ง การลากและ

ขบกัดกันไปมา เมื่อระยะเวลาผ่านไปต่างฝ่ายค่อย ๆ สร้างความคุ้นเคย และแสดงความ เป็นมิตรต่อกันในท้ายที่สุด

การลำดับวิธีดำเนินเรื่องราวถึงอารยธรรมหรือวัฒนธรรมอันสัมพันธ์กันทั้งทางสังคม เศรษฐกิจ การเมืองการปกครอง ความคิด ศิลปะ ในลักษณะการอยู่ร่วมกัน การจัดสรร ทรัพยากร การจัดระเบียบหรืออำนาจและสถานภาพของสังคมมนุษย์นั้น ๆ โดยการรับรู้ การทำความเข้าใจผ่านการสื่อสารเนื้อหาเริ่มต้นจากสถานที่ พื้นที่และบรรยากาศก่อนแทรก ตัวละครและเหตุการณ์เข้าไปตามลำดับเนื้อหาที่อิงประวัติศาสตร์ การเน้นองค์ประกอบ สำคัญในการดำเนินเรื่องโดยอาศัยฉากของอเมริกาโดยเฉพาะเมืองนิวยอร์ก สถานที่ที่มีความ หมายต่อตัวบุคคล ทำให้ผู้ชมเกิดรับรู้ผ่านการเฝ้ามองเรื่องราวและสถานที่ไปพร้อมกัน อีกทั้งลำดับเหตุการณ์ต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นขณะการแสดงได้สร้างบรรยากาศที่อัดอัด ความรู้สึกตื่น ตระหนก ความกังวลใจและความสะเทือนใจ และก่อให้เกิดภาพจำของประวัติศาสตร์ระหว่าง อเมริกาและยุโรป การประสานความเข้าใจสู่ความคิดจากความทรงจำเฉพาะส่วนบุคคลไป กระทบต่อความทรงจำร่วมของคนในสังคมและเป็นผลต่อการสร้างความทรงจำใหม่ร่วมกัน



ภาพที่ 5

Joseph Beuys, I like America and America Like me, 1974



ภาพที่ 6

Joseph Beuys, I like America and America Like me, 1974



ภาพที่ 7

Joseph Beuys, I like America and America Like me, 1974

2.1.3 ผลงาน Congregation (ค.ศ. 1997) จัดแสดงที่ Dorfpark, Buchholz ประเทศเยอรมนี โดย จิฮะรุ ชิโอะตะ (Chiharu Shiota) เกิด ค.ศ. 1972 - ปัจจุบัน ศิลปินหญิงชาวญี่ปุ่นกับการทำงานศิลปะรูปแบบจัดวางและการแสดงสด ความโดดเด่นในฐานะศิลปินผู้สำรวจเรื่องความสัมพันธ์ของชีวิตที่เป็นอยู่กับความตายจากความทรงจำอันเจ็บปวดของศิลปินที่เคลือบแฝงความหมายผ่านสัญลักษณ์อันเกิดจากสี สีสื่อและวัสดุมาอยู่รวมกัน(ออมลีสรี ปานดำรงดี, 2563: 171)

ลักษณะของผลงานเป็นศิลปะแสดงสดภายใต้การจัดวางบนพื้นที่เฉพาะ การเลือกใช้สัญลักษณ์เข้าร่วมการสื่อความคิดของศิลปินขณะเวลานั้น คือ กระจุกขากกรรไกรของวัวที่กระทำการเลาะเนื้อออกจนเหลือเพียงกระดูกจำนวนมาก (ภาพที่ 8) จากการใช้เวลารวบรวมนานนับเดือนถูกจัดวางเรียงขึ้นให้เป็นวงกลมล้อมรอบสระโคลน (ภาพที่ 9) ศิลปินเริ่มการแสดงสดโดยการลงไปแช่ในสระโคลนนั้น สิ่งสกปรกต่าง ๆ บนผิวหนังเปราะเปื้อนไปด้วยดินโคลนทั่วทั้งร่างกาย (ภาพที่ 10) เป็นเวลานานหลายชั่วโมงพร้อมกับบันทึกและจัดแสดงศิลปะเป็นภาพถ่าย (ภาพที่ 11)

เนื้อหาของผลงานเกี่ยวกับการดำรงอยู่ ความตาย การเกิดและดำเนินไปตามลำดับแล้วกลับมาจบ ณ จุดเริ่มต้น การแสดงออกของความคิดเรื่องการหมุนเวียนของชีวิตเป็นความสัมพันธ์กับสิ่งมีชีวิตทั้งหลาย สิ่งที่เชื่อมโยงแนวความคิดด้วยการใช้กระจุกขากกรรไกรของวัวสัญลักษณ์ที่ให้ความหมายถึง ความตายหรือสิ่งที่ไม่มีชีวิตอยู่แล้วนั้นถูกจัดวางเรียงเป็นวงกลมรายล้อมรอบสระโคลน ในขณะที่เดียวกับที่ศิลปินใช้ร่างกายอันเปลือยเปล่าลงไปคลุกและแช่ตัวอยู่ การใช้สื่อและจัดวางวัตถุเข้าหาแหล่งน้ำแสดงถึงการแสวงหาความอยู่รอดของสิ่งมีชีวิตท่ามกลางสิ่งแวดล้อมรอบตัวที่ขาดหายไปแล้วของการมีอยู่และจะวนเวียนกลับคืนสู่พื้นโลกอีกครั้งเป็นวงโคจรในความหมายถึงวัฏจักรแห่งชีวิต

จากการที่ผู้วิจัยได้เข้าไปสัมผัสผลงาน Congregation ขณะการจัดแสดงในวันที่ 20 มิถุนายน -27 ตุลาคม ของปี พ.ศ. 2562 เป็นหนึ่งในผลงานของนิทรรศการ “Shiota Chiharu: The Soul Trembles” ณ พิพิธภัณฑ์ Mori Art Museum กรุงโตเกียว ประเทศญี่ปุ่น ซึ่งผลงานทั้งหมดที่อยู่ในนิทรรศการนี้ถูกเรียบเรียงขึ้นมาจากลำดับชีวิตตลอดการทำงานของศิลปินในระยะเวลา 25 ปี ภายใต้แนวคิด “การทบทวนและสนทนากับตัวเองอย่างจริงจัง” ผลงานมีลักษณะเป็นภาพถ่ายและด้วยคุณสมบัติที่นิ่งไม่มีการเคลื่อนไหวให้สามารถตอบได้ในทางกายภาพได้กลับยังกระตุ้นการเรียนรู้ผ่านการมองเห็นให้มีสมาธิ (mindfulness) และการ

พีเคราะห์ผลงานอย่างจดจ่อกลายเป็นความระลึกอุอารมณ์ของผลงานกับสภาวะความรู้สึกถึงความหดหู่และส่วนหนึ่งของความเข้าใจถึงการปล่อยวางความคิดทั้งมวลลงได้

ทั้งนี้การรับรู้ผลงาน จากวิธีการจัดวางและการใช้สัญลักษณ์ที่ปรากฏเป็นสื่อบอกเล่าเรื่องราวบนรากฐานตามความเข้าใจแบบสากล ส่งผลให้ผู้ชมสามารถใช้ความรู้สึกเข้ามาสัมผัสกับผลงานและเพิ่มเติมความหมายใหม่ได้



ภาพที่ 8
Chiharu Shiota, Congregation, 1997



ภาพที่ 9
Chiharu Shiota, Congregation, 1997



ภาพที่ 10
Chiharu Shiota, Congregation, 1997



ภาพที่ 11
Chiharu Shiota, Congregation, 1997

อย่างไรก็ตามด้วยลักษณะของการจัดแสดง ผู้ชมสามารถสัมผัสผลงานผ่านการชมเป็นจุด เริ่มต้นในการรับรู้สิ่งต่าง ๆ รอบตัวผ่านการมองเห็นที่สะท้อนความจริงทางกายภาพของ วัตถุ วัสดุหรือสิ่งต่าง ๆ ทำให้เกิดการครุ่นคิดถึงสิ่งที่พบและสามารถไขมโนทัศน์ตามความ เข้าใจ ซึ่งนำไปสู่การระบุดัตถ์จนถึงสิ่งที่ปรากฏว่าคืออะไรและรับรู้ความรู้สึกต่าง ๆ ท่ามกลาง ความสัมพันธ์ระหว่างผลงานกับพื้นที่เพียงการมองเห็นที่มีอาจได้ตอบกับผลงานได้นั้น กลับ ยิ่งผลักดันความคิดอย่างเต็มที่ต่อการรับรู้ความงดงามจากโลกศิลปะ ที่ยิ่งกระตุ้นอารมณ์ สัมผัสให้เพิ่มขึ้นได้ตามความหมายที่มอบคุณค่าอย่างแตกต่างกันไปบนพื้นฐานประสบการณ์ อันเคยมีมาก่อนของแต่ละบุคคล

ทั้งนี้การรับรู้ทางศิลปะไม่ได้มีเพียงการรับรู้ความงามทางทัศนะเท่านั้น แต่ยังมีการรับรู้ใน ลักษณะการใช้พหุประสาทสัมผัสระหว่างผู้ชมกับผลงาน ให้สามารถเข้าถึงความคิดและเกิด ความเข้าใจอย่างลึกซึ้งกว่าการใช้สายตาเพียงอย่างเดียว โดยการศึกษาและวิเคราะห์ผ่านผล งาน ต่อไปนี้

2.2 การรับรู้ผลงานผ่านพหุประสาทสัมผัส

พหุประสาทสัมผัส (Multisensory) เป็นการใช้ประสาทสัมผัสร่วมกันมากกว่า 2 อย่างขึ้นไป เพื่อการรับรู้และทำความเข้าใจต่อสิ่งต่าง ๆ รอบตัวผ่านร่างกาย ได้แก่ ตา หู จมูก ลิ้น กาย และใจ ให้สามารถรับรู้ความรู้สึกในรูปแบบหลากหลาย ซึ่งสำหรับเส้นทางการเข้าถึงโลกของศิลปะที่มีลักษณะเนื้อหาแบบเฉพาะบุคคล จึงจำเป็นต้องอาศัยมิติสัมผัสที่หลากหลายในการสื่อสาร การรับข้อมูล การแปลความหมายและให้คุณค่ากับสิ่งสร้างสรรค์นั้น

2.2.1 ผลงาน *Again, Still, Yet* (ค.ศ. 2016) โดย แอน แฮมิลตัน (Ann Hamilton) เกิดปี ค.ศ.1956-ปัจจุบัน เอกลักษณะด้านการสร้างผลงานที่ผสมองค์ประกอบจากสื่อและวัสดุหลายประเภทไปพร้อมกับสร้างสภาพแวดล้อมที่ตอบสนองต่อพื้นที่จัดแสดงโดยเฉพาะ

ผลงานชุดนี้จัดแสดง ณ โรงละครเก่า Wuzhen ประเทศจีน การติดตั้งแบบเจาะจงบนเวทีโรงละครเก่าในพื้นที่ West Scenic Zone ซึ่งเชื่อมโยงกับอุตสาหกรรมสิ่งทอ (ภาพที่ 12) การสร้างพื้นที่ที่ถูกประกอบขึ้นจากโรงละคร เวที เก้าอี้ผู้ชม เครื่องทอผ้าไม้ เส้นด้าย แขนกระสวยเส้นด้ายขนาดเล็กถูกย้ายไปด้วยสีแดงจำนวนมากจากแกนกระสวยแบบคู่บนแต่ละที่นั่งของเก้าอี้สู่เครื่องทอผ้า (ภาพที่ 13) การแสดงดำเนินต่อไปพร้อมกับเส้นด้ายที่กำลังประสานกันนั้นทำให้ระฆังที่ห้อยร้อยไว้กับเครื่องทอผ้าสั้นไหว กลายเป็นเสียงที่ก้องกังวานขนานไปกับจังหวะการทอผ้าของนักแสดงระเบียงด้านบนซึ่งอยู่ตรงข้ามเวทีกับอีกนักแสดงกำลังเลาะเส้นด้ายของเสื้อสเวตเตอร์ที่มาจากชุมชนลงใส่ภาชนะ (ภาพที่ 14) (ภาพที่ 15) นักแสดงจะสนทนาให้ผู้ชมนำเศษเส้นด้ายกลับมาให้นักแสดงบนเวทีได้เพิ่มเติมลวดลายของผ้าทอนั้นใหม่ (ภาพที่ 16) อีกทั้งการสร้างความสะดวกจากแสงธรรมชาติผ่านประตูด้านหลังของโรงละคร การส่องกระทบแผ่นหลังนักแสดงทอผ้าและทอดยาวตลอดช่องของแสงจนถึงกลางห้อง (ภาพที่ 17) เป็นภาพบรรยากาศที่เชื่อมต่อผู้ชมกับพื้นที่อื่นโลกอื่นหรือในอีกความหมายหนึ่ง คือ ความทรงจำ อดีต พื้นที่ เรื่องเล่าการซ้อนทับกันระหว่างประวัติศาสตร์ของพื้นที่กับพื้นที่ที่ดำรงอยู่ ณ ปัจจุบัน และการคิดถึงภาพในใจต่อหญิงทอผ้าตามแต่ประสบการณ์ของแต่ละบุคคลนั้นผ่านการรับรู้และเข้าใจถึงความสมดุลระหว่างบุคคล สิ่งของ เหตุการณ์ สถานที่ เสียงให้มีผลกระทบต่อผู้ชม

การเปรียบเทียบถึงระบบอุตสาหกรรม เริ่มต้นจากเรื่องราวประวัติศาสตร์ พื้นที่ การเน้นใช้สีแดงที่มีนัยยะสำคัญแก่ประเทศจีน ความหมายทางสังคมและการเมือง เครื่องทอผ้าไม้ประสาน

กับเส้นสายของด้ายที่เรียงร้อยเข้ากับจังหวะการเคลื่อนที่ เสียงกระทบ การเสียดสี ความสั่นไหวอันสอดคล้องกันระหว่างมือของผู้ทอ (นักแสดง) ยิ่งกระตุ้นให้ร่างกายเกิดความตื่นรู้และพร้อมตื่นตัวเป็นความรู้สึกอันน่าใจหายอันสะเทือนใจ การตั้งคำถามของศิลปินเกี่ยวกับอะไรคือที่มาของกระบวนการดั้งเดิม (สิ่งที่ยังคงอยู่) ในโลกที่ขยายตัวทางเทคโนโลยีและมีความเกี่ยวข้องกับเราในปัจจุบันอย่างไร การทำงานกับโรงละครโอเปร่าเก่า สถานที่ที่เป็นประวัติศาสตร์ของเสียงในเมือง ความสัมพันธ์ในโรงละครของผู้ชมและนักแสดงถูกเชื่อมด้วยเครื่องทอผ้าที่ผู้หญิงในท้องถิ่นเคยใช้ทำงาน ผู้ชมคือโครงสร้างของการทอผ้า ด้ายเปรียบเสมือนชีวิต เมื่อขยับเคลื่อนไปข้างหน้าและการรวมตัวกันแสดงถึงการมีตัวตนกับพลังที่เคลื่อนแผ่ไปของเส้นด้ายแต่ละเส้นในจำนวนมาก ท่าทางของผู้ทอที่เคลื่อนไหวอย่างเป็นจังหวะและเสียงของงาน ได้สร้างโลกแห่งภาพลวงตาและโลกแห่งโรงละครให้มาบรรจบกันอีกครั้ง (Hamilton, 2016)

เมื่อพิจารณาแนวความคิดกับวิธีการใช้สื่ออย่างหลากหลายและการติดตั้งแบบโต้ตอบ ด้วยองค์ประกอบต่าง ๆ ผสานกันเป็นความสัมพันธ์ท่ามกลางความรู้สึกถึงการเปลี่ยนแปลงและการสลายตัว ภาพที่เห็น เสียงที่ได้ยินและกายที่สัมผัส ทำหน้าที่รับรสท่วงอารมณ์ผ่านการสัมผัสได้กับทุกประสาทสัมผัสที่กระตุ้นให้ผู้ชมเชื่อมต่อและมีส่วนร่วมกับงานในหลายระดับ ประสาทสัมผัส ผลงานมีการตอบสนองต่อพื้นที่และสถานที่ที่สร้างขึ้นโดยใช้สิ่งของและกิจกรรมให้สะท้อนถึงประวัติศาสตร์และเอกลักษณ์ของวัฒนธรรม



ภาพที่ 12

Ann Hamilton, *Again, Still, Yet.*, 2016



ภาพที่ 13
Ann Hamilton, Again, Still, Yet., 2016



ภาพที่ 14
Ann Hamilton, Again, Still, Yet., 2016



ภาพที่ 15

Ann Hamilton, *Again, Still, Yet.*, 2016



ภาพที่ 16

Ann Hamilton, *Again, Still, Yet.*, 2016



ภาพที่ 17

Ann Hamilton, Again, Still, Yet., 2016

2.2.2 ผลงาน untitled 1990 (Pad Thai) ค.ศ. 1990 โดย ฤกษ์ฤทธิ ตีระวนิช เกิดปี ค.ศ. 1961-ปัจจุบัน ศิลปินมีเอกลักษณ์การทำงานศิลปะรูปแบบนิทรรศการเชิงความคิด ด้วยกระบวนการทางความคิดผสมผสานเทคนิคอันหลากหลาย การเน้นสร้างงานที่เหมาะสมกับสถานการณ์ของสถานที่จัดแสดงต่าง ๆ ส่งผลให้บรรยากาศ สิ่งแวดล้อมและผู้ชมมีความสัมพันธ์กับพื้นที่แสดงเป็นอย่างมาก บนพื้นฐานของสุนทรียะสัมพันธ์ (Relational Aesthetics) การแสดงสภาวะทางสังคมและบทบาทของศิลปินต่อชุมชน

ผลงาน ชุด “ผัดไทย” เป็นการเอาลักษณะเฉพาะบางอย่างของไทยไปนำเสนอจากการกำหนดกิจกรรมโดยศิลปินลงมือปรุงผัดไทยเองในแกลเลอรีศิลปะที่นิวยอร์ก (ภาพที่ 18) พื้นที่ทางศิลปะถูกปรับเปลี่ยนให้เป็นครัว เพื่อทำอาหารจัดเลี้ยงแขกผู้มาร่วมงานท่ามกลางบรรยากาศที่ไม่มีผลงานหรือวัตถุทางศิลปะอื่นใดให้ชม นอกจากได้ร่วมกินผัดไทย การพูดคุย และพบปะกับศิลปินและแขกคนอื่น ๆ ที่มาร่วมงาน (ภาพที่ 19) นิทรรศการเชิงความคิดนี้อาจจะกล่าวในแง่ของการฉีกกฎระเบียบ ความเป็นธรรมเนียม และวิถีปฏิบัติของหอศิลป์ ทั้งยังเป็นการฉีกกรอบแนวคิดหลักการชมงานศิลปะต่าง ๆ ผู้ชมงานศิลปะเลือกได้เพียงสถานะแค่การเป็นผู้ชมเท่านั้น หากนิทรรศการชุด “ผัดไทย” เป็นการสร้างสรรค์ผลงานที่สามารถใช้ผัสสะทางร่างกายทั้งหมดสัมผัสผัสผลงานได้ตลอดการเสพด้วยวิธีเดียวกันและกลืนลงท้องได้ (ภาพที่ 20) การสื่อสารความคิดที่กระทบต่อผู้ชมให้กลายเป็นส่วนหนึ่งของงาน ทุกคนจะร่วม “สร้างความหมาย” และ “ตีความ” ศิลปะด้วยตัวเอง ที่อาจจะเหมือนหรือแตกต่างกันได้ตามแต่ประสบการณ์ของแต่ละบุคคลนั้น

ความงามของผลงานเกิดขึ้นท่ามกลางสัมพันธ์ภาพที่มองเห็นเป็นรูปธรรมได้อย่างชัดเจนระหว่างกิจกรรม จุดนัดพบ ผู้คน สิ่งรอบตัว ชีวิตที่อยู่ การแลกเปลี่ยนอะไรบางอย่างต่อกันจากช่วงเวลา (Moment) ให้เกี่ยวข้องและดำเนินต่อไป

การแสดงออกของแนวคิดเกี่ยวกับสภาวะทางสังคมกับบทบาทของศิลปินต่อชุมชน โดยเลือกเอาส่วนหนึ่งของประสบการณ์ในชีวิตประจำวันร่วมกับความทรงจำของตัวเองและสร้างขึ้นในรูปของผลผลิตทางศิลปะสำหรับช่วงระยะเวลาหนึ่ง

การใช้สัญลักษณ์เฉพาะเป็นอาหารของไทย คือ ผัดไทย แต่รูปแบบการนำเสนอสามารถเชื่อมโยงผู้ชมเข้าสู่ประสบการณ์ของแต่ละบุคคลได้จากกิจกรรม พื้นที่ วัตถุ สิ่งของที่ใช้ประกอบสร้างที่มีความเป็นสากล อาทิ วัฒนธรรมการปรุงอาหาร การใช้เครื่องครัวต่าง ๆ กลิ่นหอม

จากอาหารช่วยสร้างบรรยากาศให้เกิดความไว้วางใจ ขณะที่ผู้ชมชิมซึบบรรยากาศระหว่างชมผลงาน กระบวนการคิดถูกเชื่อมโยงสิ่งที่รับรู้ ณ ปัจจุบันเข้ากับประสบการณ์ในอดีตที่มีผลต่อวัฒนธรรมการปรุงอาหาร ห้องครัวที่คุ้นเคยไปพร้อมกับการเรียนรู้วัฒนธรรมที่แตกต่างผ่านความเข้าใจจากผลงาน

แม้เนื้อหาของผลงานมีความเกี่ยวข้องกับพื้นที่เฉพาะและมีพื้นฐานทางสังคมและเอกลักษณ์เฉพาะทางวัฒนธรรม มิได้เป็นอุปสรรคต่อการทำความเข้าใจ เนื่องด้วยวิธีการนำเสนอมีรากฐานความเป็นสากลเข้ามาให้ผู้ชมมีส่วนร่วมกับพื้นที่ การสัมผัสต่าง ๆ ต้องอาศัยการรับรู้จากประสาทหลายส่วนไปพร้อมกันจะช่วยสร้างประสบการณ์ใหม่ร่วมกับประสบการณ์จากอดีตหรือความทรงจำของแต่ละบุคคล



ภาพที่ 18
ฤกษ์ฤทธิ์ ตีระวนิช, untitled 1990 (Pad Thai),
2533



ภาพที่ 19
ฤกษ์ฤทธิ ตีระวนิช, untitled 1990 (Pad Thai), 2533



ภาพที่ 20
ฤกษ์ฤทธิ ตีระวนิช, untitled 1990 (Pad Thai), 2533

2.2.3 ผลงาน Sun & Sea (Marina) ค.ศ. 2019 โดย ศิลปินกลุ่มของประเทศลิทัวเนียที่รวมตัวกันสร้างผลงานร่วมโปรเจกต์ Venice Biennale of Art ในปี 2019 ประกอบไปด้วยศิลปิน 1. รูกาล บาร์ซชียูคาทิ (Rugile Barzdziukaite) เกิดปี ค.ศ. 1983 - ปัจจุบัน ผู้มีความสนใจเกี่ยวกับการสำรวจช่องว่างระหว่างความเป็นจริงและจินตนาการ รูปแบบการทำงานที่มักทำทฤษฎีคิดเชิงวิเคราะห์ได้อย่างขี้เล่น ปัจจุบันทำงานเป็นผู้สร้างภาพยนตร์และผู้อำนวยการโรงละครซึ่งตั้งอยู่ในลิทัวเนีย 2. เววา เกรไนท์ (Vaiva Grainyte) เกิดปี ค.ศ. 1984 - ปัจจุบัน มีหลักแนวความคิดเกี่ยวกับความทรงจำส่วนบุคคลและส่วนรวมจากกิจวัตรประจำวัน ปัจจุบันเป็นนักเขียนบทละครและกวี 3. ลีน่า ลาเพไลท์ (Lina Lapelyte) เกิดปี ค.ศ. 1984 - ปัจจุบัน เป็นศิลปินและนักดนตรีที่อาศัยและทำงานในลอนดอนและวิลนีอุส (Vilnius) รูปแบบผลงานของศิลปินมีรากฐานมาจากดนตรีและผสมผสานกับวัฒนธรรมสมัยนิยม (Pop Culture) ความคิดเรื่องของการหลอมรวมด้านเพศภาวะ (gender stereotypes) อายุ (aging) และการเหยียดชาติ

ผลงาน Sun & Sea (Marina) ได้รับรางวัล Golden Lion for Best National Participation จากนิทรรศการศิลปะร่วมสมัยนานาชาติ เวนิส เบียนนาเล่ ครั้งที่ 58 จัดแสดง ณ อาคารริมฝั่ง Marina Militare Complex ซึ่งอยู่ติดกับบริเวณ Arsenale ในเมืองเวนิส ประเทศอิตาลี พื้นที่การจัดแสดงมีลักษณะ 2 ชั้น การติดตั้งผลงานไว้ที่ชั้นล่าง โดยผู้ชมงานจะมองลงมาได้แบบ Bird Eyes View (ภาพที่ 21) เป็นศิลปะจัดวางเฉพาะที่และการแสดงสดในลักษณะเป็นแบบละคร การดำเนินเรื่องที่ใช้องค์ประกอบหลายส่วน อาทิ ฉาก (หาดทราย ห่วงยาง เก้าอี้ชายหาด ร่ม ผ้าปูนอน ฯลฯ) ดนตรีประกอบการขับร้องและนักแสดง เป็นต้น (ภาพที่ 22) โดยการแสดงจะมีนักแสดงประมาณ 20 ชีวิต ในอริยาบถแบบเที่ยวชายหาด เฉกเช่นการนอนเอนกายบนเก้าอี้ชายหาด การนั่งก่อกองทราย หรือการนอนคุยกันบนหาดทรายในฤดูร้อน แสงแดดจ้ามืดมาพักผ่อนนอนบนผ้าขนหนูหลากสี (ภาพที่ 23) นักแสดงทุกคนจะร่วมกันร้องเพลงแสดงโอเปร่า (opera-performance) ตามเนื้อเรื่องหรือบทละครที่นำมาเป็นบทขับร้องที่มักเริ่มต้นด้วยบทโหมโรง (Overture) ที่ช่วยนำจิตใจให้คล้อยตามดนตรี ตลอดการแสดงจะมีการสนทนากันของนักแสดงตลอดทั้งเรื่องสลับการร้องเพลงที่มีเสียงไพเราะ ทรงพลัง การเน้นแรงดึงดูดผู้ชมในเรื่องระดับน้ำเสียงที่แตกต่างกัน ทั้งระดับเสียงสูงสุด ระดับเสียงกลาง เสียงระดับต่ำสุดของการขับร้องและบทบาทมากกว่าความสวยงามและรูปร่างของผู้แสดงทั้งหญิงและชาย

ในการทำงานร่วมกันของศิลปินจากการศึกษาและสร้างสรรค์ผ่านเอกสารวิชาการหรือหนังสืออ้างอิง (Documentation) นวนิยาย (Fiction) และบทกวี (Poetry) การผสมผสานระหว่างการแสดงละครดนตรีและศิลปกรรม สำหรับผลงานชุดนี้ศิลปินให้ความสนใจเกี่ยวกับเรื่องความสัมพันธ์ระหว่างความเป็นจริงและจินตนาการ การนำประเด็นเรื่อง “วันหยุด” มาสื่อสารความคิด ด้วยธรรมชาติของมนุษย์เมื่อรับรู้ถึงความตึงเครียด อึดอัดและความเมื่อยล้าร่างกาย ทำให้ผู้คนโยนหาสิ่งที่ขาดหาย สภาวะจิตใจที่ไม่สมบูรณ์จะยิ่งกระตุ้นสัญชาตญาณในการเอาตัวรอด การพักผ่อนจึงเป็นช่วงเวลาแห่งความสงบสุข ผู้คนต่างจินตนาการถึงการนอนอาบแดด ภายใต้กายภาพของวันหยุดแสนขี้เกียจ การผลาญเวลาและเผาผิวหนัง จาก การอธิบายความเข้าใจดังกล่าว ความว่า “Under the topology of lazy holidays - burning time and burning skin” (NEON REALISM, 2019)

ซึ่งการแสดงผลงาน Sun & Sea (Marina) นี้ผู้วิจัยได้เข้าไปสัมผัสโดยตรง การซึมซับความรู้สึกผ่านบรรยากาศ สถานที่ ผลงานและสิ่งแวดล้อมนั้นให้ความสงบและผ่อนคลาย แม้ว่าต้องอยู่ร่วมกับคนแปลกหน้าจำนวนมาก โดยตลอดเวลารับชมมิได้สร้างความอึดอัดใจ ผลงานแสดงต่อเป้าหมายผู้คนที่เพ่งมอง การจับจ้องราวกับว่าพวกเขาเหล่านั้นเป็นสิ่งมีชีวิตหลายๆ สิ่งที่อยู่ในโลกอีกใบหนึ่ง สภาพโดยรอบภายใต้แสง สีและเสียงเพลงเป็นรสสัมผัสที่สามารถเชิญเชิญให้ผู้ชมใช้ความรู้สึกเข้าประสานกับพื้นที่ที่อาจเชื่อมต่อโลกแห่งความทรงจำของแต่ละบุคคลได้



ภาพที่ 21

Rugile Barzdukiakite, Vaiva Grainyte and Lina Lapelyte, Sun & Sea (Marina), 2019



ภาพที่ 22

Rugile Barzdziukaite, Vaiva Grainyte and Lina Lapelyte, Sun & Sea (Marina), 2019



ภาพที่ 23

Rugile Barzdziukaite, Vaiva Grainyte and Lina Lapelyte, Sun & Sea (Marina), 2019

ทั้งนี้สำหรับลักษณะของการจัดแสดง โดยการรับรู้แบบพหุประสาทสัมผัส คือ การใช้อยู่ระหว่างร่างกายรับรู้ความรู้สึกผ่านการมองเห็น การได้ยิน การรับรสชาติ การได้กลิ่นและการได้จับต้อง เพื่อให้ร่างกายสามารถตอบสนองต่อผลงานที่เข้ามาปะทะขณะสัมผัสและเกิดการปรับตัวให้เข้ากับสิ่งแวดล้อมนั้น เป็นความรู้สึกในใจและสามารถตีความหมายของโลกรอบตัวผ่านการปฏิสัมพันธ์ระหว่างผลงานกับผู้ชมในทางกายภาพ เพื่อสร้างบรรยากาศภาพรวมและมีวิธีคิดอย่างแนบแน่นต่อผลงานหรือในอีกความหมายถึงการเป็นอันหนึ่งเดียวกันของผู้ชมกับผลงานที่จำเป็นต้องอาศัยประสาทสัมผัสหลายส่วนพร้อมกัน

จากการวิเคราะห์ผลงานข้างต้นในมุมมองการสร้างความหมายและคุณค่าของสถานที่เริ่มต้นจากความทรงจำส่วนบุคคล พบว่าผลงานของศิลปินทั้ง 5 คนและ 1 กลุ่มศิลปิน มีความเกี่ยวข้องกับความทรงจำของผู้ชมที่สามารถเชื่อมความทรงจำทั้งขณะปัจจุบันกับอดีตไปพร้อมกับการสร้างความทรงจำใหม่ผ่านการสัมผัสระหว่างผู้ชมกับผลงาน เมื่อผู้สัมผัสเริ่มกระบวนการตีความและมีความรู้สึกว่าเป็นส่วนหนึ่งของความเป็นมาจะเกิดการให้คุณค่ากับผลงานเป็นความหมายทันที สำหรับกระบวนการสร้างสรรค์ผลงาน พบว่า การใช้แนวคิดสัมพันธ์เชิงพื้นที่ผ่านการตีความของศิลปินเป็นจุดเริ่มต้นต่อการประกอบสร้างให้เกิดเป็นรูปธรรม สามารถแบ่งวิธีการได้ 3 วิธีการ คือ 1. วิธีการการใช้ระบบสัญลักษณ์ เพื่อสร้างภาพตัวแทนของความคิด เป็นกลไกกำหนดขอบเขตการรับรู้ต่อผลงานและมีความรู้สึกร่วมถึงความเป็นมาไปสู่การสร้างจิตสำนึกให้เป็นหนึ่งเดียวกัน 2. วิธีการจัดการพื้นที่ ศิลปินใช้การผสมผสานผลงานเข้ากับพื้นที่จริง เพื่อสร้างการรับรู้จากภูมิทัศน์ 3. พื้นที่ของความเป็นตัวแทน (representational space) เกิดจากการปรับให้สัมพันธ์กับลักษณะทางภูมิศาสตร์ ประวัติศาสตร์ของแต่ละพื้นที่ผ่านระบบสัญลักษณ์ การสะท้อนให้เห็นถึงวิถีชีวิตของมนุษย์ของสังคมนั้นและการประกอบสร้างบนพื้นฐานของประสบการณ์หรือความทรงจำของบุคคลรวมกัน ทั้งนี้อาจจะเปลี่ยนแปลงไปตามแต่ละช่วงเวลาของบริบทของสังคม

3. unสรุป

3.1 ที่มาและความสำคัญ

การเดินทางเคลื่อนย้ายถิ่นฐานของมนุษย์ได้สร้างความสัมพันธ์กับสถานที่หลายแห่งอันเต็มไปด้วยความรู้สึกที่ยังคงความทรงจำของแต่ละบุคคลไว้ สถานที่จึงมีความสำคัญอันดับแรกสำหรับการดำรงชีวิตที่รับรู้ได้ทั้งในทางกายภาพและความรู้สึกในใจต่อการสร้างความหมายและนำไปสู่คุณค่าและประสบการณ์สะสมอย่างลึกซึ้ง

3.2 วัตถุประสงค์

เพื่อศึกษาผลงานศิลปะร่วมสมัยที่เน้นประเด็นความหมายของสถานที่และการตรึงคุณค่าเป็นความทรงจำ

3.3 วิธีศึกษา

การศึกษาผลงานของศิลปินจำนวน 5 คนและ 1 กลุ่มศิลปิน ได้แก่ ผลงาน Bangkok Noir ของราล์ฟ ทูเทิน ผลงาน I like America and America likes me ของ โจเซฟ บอยซ์ ผลงาน Congregation ของจิสระู ชิโอะตะ ผลงาน Again, Still, Yet ของแอน แฮมิลตัน ผลงาน Untitled 1990 (Pad Thai) ของฤกษ์ฤทธิ ติระวนิช และ Sun & Sea (Marina) โดยศิลปินกลุ่มของประเทศลิทัวเนีย จากลักษณะโดดเด่นในงานศิลปะ คือ การใช้แนวคิดสัมพันธ์ระหว่างความทรงจำของคนกับสถานที่โดยเลือกสรรแบบเจาะจง (site-specific) การจัดการลักษณะทางกายภาพของพื้นที่ขึ้นจากเงื่อนไขแวดล้อมทางด้านประวัติศาสตร์ สังคม และ/หรือ ลักษณะทางภูมิศาสตร์และการใช้ร่างกายร่วมสร้างสรรค์เป็นผลงาน

3.5 สรุปผลการศึกษา

ศิลปินสร้างการรับรู้ระหว่างตัวผลงาน สิ่งแวดล้อมโดยรอบบนพื้นฐานที่มนุษย์สามารถรับรู้ได้ภายใต้เงื่อนไขการเข้าถึงผลงานจะสร้างความสัมพันธ์เชิงพื้นที่ที่แนบชิดกับผู้ชมมากขึ้นเป็นวิธีที่จะช่วยกล่อมเกลาคำความคิดไปสู่การตีความและมอบคุณค่าความรู้สึก ที่เกิดขึ้นท่ามกลางบรรยากาศโดยรอบผ่านระบบประสาทสัมผัสของผู้ชม ซึ่งสามารถแบ่งเป็น 2 ลักษณะ คือ

3.5.1 การรับรู้ผลงานผ่านประสาทสัมผัสทางตา วิธีการกำหนดให้ผู้ชมมีสถานะเพียงสังเกตการณ์ แต่ไม่สามารถโต้ตอบกับผลงานได้ในผลงาน Bangkok Noir ของราล์ฟ ทูเทิน I like America and America likes me ของ โจเซฟ บอยซ์ และ Congregation ของจิสระู ชิโอะตะ

3.5.2 การรับรู้ผลงานผ่านพหุประสาทสัมผัส(Multi-sensory) ที่ต้องอาศัยการรับรู้จากประสาทสัมผัสหลายส่วนพร้อมกัน เพื่อช่วยเสริมความเข้าใจไปสู่การเชื่อมโยงความหมายของผลงานผ่านองค์ประกอบจัดวางต่างๆที่ส่งผลความรู้สึกเมื่อผู้ชมมีปฏิสัมพันธ์กับพื้นที่และกลายเป็นส่วนหนึ่งของผลงาน ในผลงาน Again, Still, Yet ของแอน แฮมิลตัน Untitled 1990 (Pad Thai) ของฤกษ์ฤทธิ ติระวนิช และ Sun & Sea (Marina) โดยศิลปินกลุ่มของประเทศลิทัวเนีย

3.6 ข้อเสนอแนะ

งานศิลปะที่เชื่อมโยงกับพื้นที่และเวลา ส่งผลให้การรับรู้ผ่านการสัมผัสจะให้ความรู้สึกแตกต่างออกไปตามแต่ละช่วงเวลา ความหมาย คุณค่าที่เปลี่ยนแปลงไปจากลักษณะเดิมหรือเปลี่ยนแปลงสู่ความหมายและคุณค่าในรูปแบบใหม่ได้นั้นมักขึ้นอยู่กับบริบทของสังคมในช่วงเวลานั้น ๆ ด้วย

USSFANUSU

- Hamilton, Ann. (2016). Artist. Interview, 8 June 2016. Retrieved from <https://fb.watch/3LI0cop-B2/>
- NEON REALISM. (2019). SUN AND SEA Contemporary opera-performance by Rugilė Barzdžiukaitė, Vaiva Grainytė, Lina Lapelytė. Retrieved from <https://neorealism.lt/sun-and-sea/>
- Prachukul, Nopporn. (2003). *French Literature: Appreciation and Criticism*. Bangkok: Kobfai.
- นพพร ประชากุล. (2546). *วิจักษณ์วิจารณ์วรรณกรรมฝรั่งเศส*. กรุงเทพฯ: โครงการจัดพิมพ์คอบไฟ.
- Pandamrong, Omsiri. The Important of Body Parts and Traces of Female Body as an Object for Contemporary Art. *Silpa Bhirasri Journal*. 8, 1-2 (September): 171.
- อมสิริ ปานดำรงดี. (2563). "ความสำคัญของ "ชิ้นส่วน" และ "ร่องรอย" ของร่างกายสตรีในฐานะวัตถุสำหรับศิลปะร่วมสมัย." *วารสารศิลป์ พีระศรี* 8, 1-2 (กันยายน): 171.
- Proust, Marcel. (2011). *Gombrey: The First World of Marcel Proust*. Translated by Wachira Patrapothikul. Bangkok: Kobfai
- มาร์แช็ล พรุสต์. (2554) *กงเบรย์ โลกใบแรกของมาร์แช็ล*. แปลโดย วชิระ ภัทรโพธิกุล. กรุงเทพฯ: โครงการจัดพิมพ์คอบไฟ.
- Saiseng, Naratorn. (2017). Human Nature and Spatial Perspective. *Veridien E-Journal, Silpakorn University (Humanities, Social Sciences and Arts)*. 10,1 (January - April): 635-646.
- นราธร สายเส็ง. (2560). "ธรรมชาติมนุษย์กับมุมมองเชิงพื้นที่." *วารสาร Veridian E —Journal, Silpakorn University สาขามนุษยศาสตร์ สังคมศาสตร์ และศิลปะ* 10, 1 (มกราคม - เมษายน): 635-646.
- Sathitwarathorn, Nattaporn. (2019). *Once Upon a Place: Spatial Experiences in Memories*. A Thesis submitted in partial fulfillment of the degree Doctor of Philosophy Program in Visual Arts, Graduate School, Silpakorn University.
- นัฐภรณ์ สติตวราทธร. (2562). "ณ ที่แห่งหนึ่ง...แห่งนั้น: ประสบการณ์ทางพื้นที่ในความทรงจำ." *ปริญญาคุณฐิติบัณฑิต สาขาวิชาทัศนศิลป์ คณะจิตรกรรม ประติมากรรมและภาพพิมพ์ มหาวิทยาลัยศิลปากร*.

Suwanpakdee, Pison. (2019). The Potentiality of Ready-Made Object and Found Object on individual and collective memory in a case study works of Joseph Beuys and Marina Abramovic. Veridien E-Journal, Silpakorn University (Humanities, Social Sciences and Arts). 10,1 (November- December): 2076-2092.

พิสนท์ สุวรรณภักดี. (2562). "ศักยภาพของวัตถุสำเร็จรูปและวัสดุเก็บตกต่อความทรงจำระดับปัจเจกกับความทรงจำร่วมของคนในสังคม กรณีศึกษาจากผลงานของ โจเซฟ บอยส์ และ มารีนา อบราโมวิก." วารสาร Veridian E-Journal, Silpakorn University สาขา มนุษยศาสตร์ สังคมศาสตร์ และศิลปะ 12, 6 (พฤศจิกายน-ธันวาคม): 2078.

USSR อนุกรมภาพ

ภาพที่ 1 Christo and Jeanne Claude. (1971). **Wrapped Reichstag**. Retrieved from <https://thematter.co/wp-content/uploads/2020/06/25.jpg>

ภาพที่ 2 Ralf Tooten. (2019). **Bangkok noir**. Retrieved from <http://tooten.com/projects/on-screen-port/>

ภาพที่ 3 Ralf Tooten. (2019). **Bangkok noir**. Retrieved from <https://photography-now.com/images/Bilder/gross/42313.jpg>

ภาพที่ 4 Ralf Tooten. (2019). **Bangkok noir**. Retrieved from <http://tooten.com/asian-worker-covered-a-w-c-work/#lg=1&slide=6>

ภาพที่ 5, 6 และ 7 Joseph Beuys. (1974). **I like America and America Like me**. Retrieved from <https://www.kidsofdada.com/blogs/magazine/35963521-joseph-beuys-i-like-america-and-america-likes-me>

ภาพที่ 8 จุรีพร เพชรกิ่ง. (2019).

ภาพที่ 9 และ 10 Chiharu Shiota. (1997). **Congregation**. Retrieved from <https://www.chiharu-shiota.com/congregation>

ภาพที่ 11 จุรีพร เพชรกิ่ง. (2019).

ภาพที่ 12, 13, 14 และ 15 Ann Hamilton. (2016). **Again, Still, Yet**. Retrieved from <https://www.annhamiltonstudio.com/projects/againstillyet.html>

ภาพที่ 16 Ann Hamilton. (2016). **Again, Still, Yet**. Retrieved from http://artasiapacific.com/image_columns/0018/7773/_862.jpg

ภาพที่ 17 Ann Hamilton. (2016). **Again, Still, Yet**. Retrieved from <http://topic.artron.net/topic/wuzhenart/works/big/009.jpg>

ภาพที่ 18 ฤกษ์ฤทธิ ตีระวนิช. (2533). **untitled 1990 (Pad Thai)**. Retrieved from <https://www.sfmoma.org/artwork/2000.642/>

ภาพที่ 19 ฤกษ์ฤทธิ ตีระวนิช. (2533). **untitled 1990 (Pad Thai)**. Retrieved from <https://www.wurkon.com/uploaded/stories/editor/200508-191802-s.jpg>

ภาพที่ 20 ฤกษ์ฤทธิ ตีระวนิช. (2533). **untitled 1990 (Pad Thai)**. Retrieved from <https://ferri500.files.wordpress.com/2010/09/tiravanijapadthai91-96.jpg?w=594&h=467>

ภาพที่ 21 Rugile Barzdziukaite, Vaiva Grainyte and Lina Lapelyte. (2019). **Sun & Sea (Marina)**. Retrieved from https://static01.nyt.com/images/2019/05/31/arts/31lithuania5/merlin_155518584_1645ae3e-87a4-48b2-827f-d8243a113781-superJumbo.

jpg?quality=90&auto=webp

ภาพที่ 22 จูรีพร เพชรกิ่ง. (2019).

ภาพที่ 23 Rugile Barzdiukaite, Vaiva Grainyte and Lina Lapelyte. (2019). Sun & Sea (Marina). Retrieved from [http://www.cac.lt/files/images/896941/SauleJura_1_\(c\)_GabrieleSegzde_639x380_1.jpg](http://www.cac.lt/files/images/896941/SauleJura_1_(c)_GabrieleSegzde_639x380_1.jpg)

บทบาทของ “ถ้อยคำ” และ “ภาพร่างกาย” ในการนำเสนอประเด็นทางสังคมของ
ศิลปะร่วมสมัยกรณีศิลปินสตรี

The Roles of Words and Bodys Image in Social Controversy Through Contemporary Art:
A Case Study of Two Female Artists

ออมสิรี ปานดำรงค์ *Omsiree Pandamrong*

นักศึกษาระดับปริญญาโทบัณฑิต สาขาวิชาทัศนศิลป์ คณะจิตรกรรม ประติมากรรมและภาพพิมพ์ มหาวิทยาลัยศิลปากร



Received : Januray 11, 2021

Revised : Januray 27, 2021

Accepted : June 30, 2021

บทคัดย่อ

บทความนี้มีความมุ่งหมายเพื่อการศึกษาเกี่ยวกับประเด็น “ถ้อยคำ” และ “ภาพร่างกาย” ใน
ฐานะการตั้งคำถามที่สำคัญต่อมิติทางสังคมในศิลปะร่วมสมัยของศิลปินหญิงจำนวน 2 คน
คือ ชีรีน เนซัต ศิลปินหญิงชาวอิหร่าน และ แอน แฮมิลตัน ศิลปินหญิงชาวอเมริกัน การ
ศึกษาใช้ 2 วิธีการ คือ 1. การศึกษา ความสัมพันธ์ระหว่างตัวอักษรและภาพที่ใช้แนวทางของ
โรลองด์ บาร์ตส์เสนอในบทความโวหารของภาพกับแนวทางที่สก็อตต์ แมคคลาวด์ใช้อ่านความ
สัมพันธ์ระหว่างตัวอักษรกับภาพในการ์ตูน 2. วิธีการพิจารณาบริบททางสังคมวัฒนธรรมหรือ

ประเด็นส่วนตัวในการใช้ตัวอักษรเพื่อสื่อความร่วมมือกับภาพในงานศิลปะ ผลการศึกษาพบว่า ในกรณี Shirin Neshat ศิลปินชาวอิหร่านใช้ภาษาฟาร์ซีอันเป็นภาษาราชการของประเทศอิหร่าน ทำให้ผู้ชมส่วนใหญ่ในบริบทนานาชาติไม่สามารถอ่านทำความเข้าใจได้ ดังนั้นจึงเป็นการตั้งคำถามมากกว่าการพยายามอธิบาย ถ้อยคำภาษาฟาร์ซีมีลักษณะที่สวยงามคล้ายลวดลายประดับตกแต่ง เมื่อวาดอยู่บนใบหน้าและได้ฝ่าเท้าผู้หญิงทำให้ตอกย้ำประเด็นเกี่ยวกับเพศได้ชัดเจน ชัดแย้งกับการใช้ปลายทอกระบอกปืนที่สื่อถึงผู้ชายและความรุนแรงที่ศิลปินต้องการต่อต้าน ถ้อยคำที่เป็นบทกวีทำหน้าที่กำกับความหมายของภาพให้หยุดนิ่งและมีความสัมพันธ์ระหว่างถ้อยคำกับภาพในแง่มุมมองของการผสมผสานแบบเดิมเข้าไป เพราะถ้อยคำในที่นี่ทำสองหน้าที่ คือ 1. ผสมผสานคำกับภาพให้ความหมายเฉพาะ (word specific combinations) และ 2. เพิ่มเติมความหมายให้กับภาพอีกด้วย (additive combinations) เพราะแม้ผู้ชมจะอ่านไม่ออกแต่ความหมายก็ยังคงดำรงอยู่ ในกรณี Ann Hamilton ศิลปินใช้กระบวนการอ่านและลบตัวอักษรโดยมีผู้ชมเป็นส่วนหนึ่งของกระบวนการนี้ด้วย ทำให้ประเด็นเกี่ยวกับประวัติศาสตร์ การถกทอความทรงจำร่วมของแต่ละสังคม กระบวนการเขียนและลบออก ให้ความหมายของถ้อยคำไม่หยุดนิ่งตายตัว นับเป็นความสัมพันธ์ในรูปแบบที่ไม่ค่อยปรากฏนักในประวัติศาสตร์ศิลปะ จึงเป็นเหตุให้งานชิ้นนี้สื่อสารได้อย่างทรงพลัง

คำสำคัญ ถ้อยคำและภาพ / ศิลปินหญิง / ความทรงจำส่วนบุคคล /
บริบททางวัฒนธรรมและประวัติศาสตร์

Abstract

This article aims to exam questions about the social aspects of words and body image as portrayed by 2 female contemporary artists: Shirin Neshat, an Iran artist, and Ann Hamilton, an American artist. Two research methods are used. First, the study of the relationship between words and pictures according to the concepts of Roland Barthes' "The Rhetoric of Image" article and Scott McCloud's concept of the relation between words and image in comics. Second, there is an examination of the socio-cultural context or personal aspects of alphabet utilization to convey the message together with visual art in the artworks. Results in the case of Shirin Neshat's artworks involve using Farsi, an official language of Iran. This language creates a language boundary for the non-Persian audience at the international level. This results in the audience

having questions about her artworks rather than being clarified. Farsi has a characteristic of calligraphy which looks like a decorative pattern. It appears on the faces and soles of women, strongly emphasizing gender issues. In the opposite way, the gun barrel refers to males and violence that Neshat resists in her works. The poetic wording functions to conduct the image meaning to be still; the relation between words and images in this case has two functions, word specific combinations and additive combinations. Though the audience cannot understand any word, the meaning still exists. In the works of Ann Hamilton, the process used is the process of reading and erasing the letters by the audience. Issues of history, the weaving of mutual memories in each society, the process of textbook reading and the erasing action by the electric burner make word meaning fluid and not fixed. This type of relation is scarcely seen in art history making this art piece powerfully communicate with the audience.

Keywords Words and Images / Woman Artist / Personal Memory /
History and Cultural Context

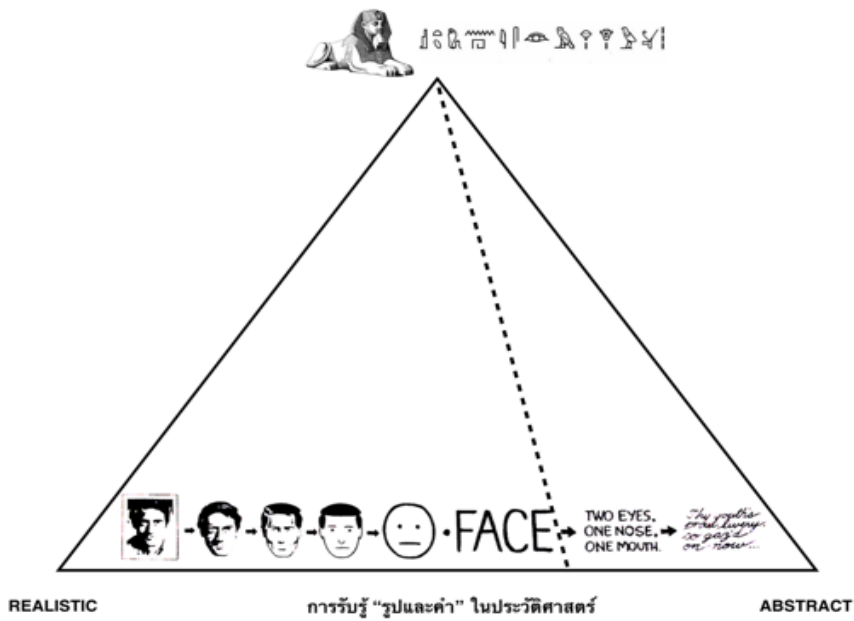
บทนำ

Allan Kaprow (ค.ศ.1927-2006) กล่าวไว้ใน ปีค.ศ. 1956 ว่า The line between art and life should be kept as fluid, And perhaps indistinct, As passive. (Kaprow, 2020: 260) “เส้นแบ่งระหว่างศิลปะและชีวิตควรจะเลื่อนไหลและถ้าเป็นไปได้คือไม่ควรแยกแยะออกจากกัน” หนึ่งในสิ่งสำคัญที่ศิลปะร่วมสมัยทำการแสดงออกซึ่งประเด็นที่แวดล้อมชีวิตของศิลปินอย่างไรก็ตามบริบทของชีวิตหนึ่ง ๆ เช่น ความทรงจำส่วนบุคคลย่อมมีความแตกต่างกันไปตามเงื่อนไขทางสังคมวัฒนธรรม ประวัติศาสตร์ และสภาพแวดล้อมเฉพาะตัวที่ต่างก็แตกต่างกันออกไป นอกจากนี้ในแต่ละสังคมย่อมมีการให้ค่ากับประเด็นเหล่านี้แตกต่างกัน ยกตัวอย่างเช่น ภาพร่างกายของผู้หญิงที่ถูกทำให้เป็นการพาณิชย์อย่างมากในสังคมตะวันตก หรือภาพร่างกายผู้หญิงที่ถูกปกปิดในสังคมศาสนาอิสลาม เป็นต้น การสร้างสรรค์งานศิลปะโดยศิลปินจึงเป็นกระบวนการตั้งคำถามโดยตรงสู่ประเด็นเหล่านี้ โดยอาศัยสื่อที่สามารถสื่อสารประเด็นสำหรับสังคมเฉพาะเจาะจงได้ การศึกษาประเด็นที่ศิลปินต้องการนำเสนอและวิธีการใช้สื่อจึงเป็นเรื่องจำเป็น เพื่อเพิ่มศักยภาพกระบวนการสื่อความในงานศิลปะร่วมสมัย ในกรณีของศิลปินหญิงนับตั้งแต่สมัยใหม่เป็นต้นมา การสร้างสรรค์งานศิลปะเหมือนจะเป็นหนึ่งในวิธีที่

ทรงพลังในการนำเสนอประเด็นต่าง ๆ ได้อย่างทรงพลังเทียบเท่าหรือบางครั้งทรงพลังกว่าสื่ออื่น ๆ บทความนี้ทำการศึกษาผลงานของศิลปินหญิงสองท่าน โดยที่ตั้งใจเลือกสรรศิลปินที่ทำงานภายใต้บริบทที่ต่างกันอย่างสิ้นเชิง แต่มีส่วนร่วมกันในงานของการใช้สื่อคือการใช้ถ้อยคำ และภาพร่างกายเป็นสื่อหลักในการสร้างสรรค์งานศิลปะ

ถ้อยคำในฐานะสื่อศิลปะ

เมื่อมนุษย์รู้จักการสื่อสารการรับรู้ “คำและรูป” ในประวัติศาสตร์สมัยโบราณยืนยันได้ว่าอารยธรรมเริ่มต้นขึ้นแล้ว ซึ่งจะเห็นตัวอย่างได้จากอารยธรรมโรมัน กรีก เมโสโปเตเมีย จีน อียิปต์ ฯลฯ หลักฐานทางประวัติศาสตร์ระบุว่า “คำ” ในยุคแรก ๆ มีลักษณะคล้ายอักษรภาพที่มีต้นแบบมาจากรูปร่างของ คน สัตว์ และธรรมชาติ จากนั้นไม่นานภาษาเขียนโบราณก็กลายเป็นนามธรรม การคิดค้นการพิมพ์ได้เริ่มต้นในประเทศจีนเวลาต่อมาเป็นที่ยืนยันว่าวิวัฒนาการของการพิมพ์และคิดค้นตัวอักษรได้เดินทางมาพร้อมกับมนุษยชาติ ได้มีการคิดลอกตำราโดยแกะสลักตัวอักษรและรูปภาพบนแผ่นหิน ท่อนไม้ งาม้าง หรือกระดูกสัตว์ให้เกิดลายเส้นนูนขึ้น และนำแม่พิมพ์กดลงบนดินเหนียว หรือขี้ผึ้ง ต่อมามีการคิดค้นทำกระดาษขึ้นก็เอากะดาษมาทาบน้ำใช้ถ่านมาถูจนเกิดภาพตัวอักษร หรือในตัวอย่างหนังสือเยอรมัน ช่วงปี ค.ศ.1400 คำและรูปแยกตัวออกจากกันอย่างชัดเจน ทำให้ภาษาเขียนกลายเป็นเรื่องเฉพาะทางเป็นนามธรรมมากขึ้น ในขณะที่ “รูป” เติบโตในทิศทางตรงกันข้าม ความเป็นนามธรรมและสัญลักษณ์น้อยลง แต่เป็นภาพแสดงแทนและเฉพาะเจาะจงมากขึ้น ต่อมาในปี ค.ศ.1800 ศิลปะและการเขียนภาพในตะวันตกก็แยกตัวออกจากกันชัดเจน รูปและคำเดิมที่เคยเรียกว่า “ภาษาภาพ” จึงกลายรูปเป็น “นามธรรม” และแยกตัวออกจากกันที่สุดในที่สุด (สกอตต์ แมคเคลวาร์ด, 2559: 139-145) (ภาพที่ 1)



ภาพที่ 1

ลักษณะการรับรู้ "รูปและคำ" ในประวัติศาสตร์

สรุปและปรับปรุงจาก หนังสือ Understanding Comics ของ สกอตต์ แมคคลาวด์

ตามประเพณีของศิลปะตะวันตก การสื่อความไม่ว่าจะเป็นสัญลักษณ์ทางศาสนาหรือเรื่องเล่า จะใช้ภาพเป็นสำคัญ เช่น เทพปกรณัม ประวัติศาสตร์การสู้รบ ฯลฯ ต่างก็อาศัยภาพด้วยกันทั้งสิ้น จะมีบางกรณีเท่านั้นที่มีตัวอักษรหรือถ้อยคำเข้ามามีส่วนเสริม การเปิดรอยต่อที่สำคัญ ในฐานะการตั้งคำถามต่อมิติทางสังคมในโลกศิลปะร่วมสมัย เริ่มมาจากภาพเขียนแบบ คิวบิสม์ (ภาพที่ 2) ซึ่ง ในปี ค.ศ.1909 โดยฌอร์ฌ บราก (Georges Braque ค.ศ.1882-1963) วาดภาพหุ่นนิ่งที่ประกอบด้วยกล่องยาสูบดินเผา ไฟแช็ค และหนังสือพิมพ์ เขาวาดตัวอักษรที่ปรากฏบนภาพว่า “GILB(LAS)” ตัวอักษรดังกล่าวถูกเลือกมาจากหนังสือพิมพ์ฉบับหนึ่ง ช่วงเวลานั้นบรากและปิกัสโซมีความสนใจในงานสร้างสรรค์ในรูปแบบเดียวกัน และอาจเป็น ศิลปินกลุ่มแรก ๆ ที่วาดตัวอักษรลักษณะตัวพิมพ์ลงไปบนภาพวาด (ภาพที่ 3 และภาพที่ 4) ซึ่งทั้งคู่ได้ตั้งคำถามอย่างประชิดประชันเกี่ยวกับความสัมพันธ์ระหว่างคำ (word) กับภาพ ลักษณะ (image) และกับภาพวาด (visual image) ซึ่งขณะนั้นเป็นเวลาเปลี่ยนเข้าสู่ศตวรรษ ใหม่นักภาษาศาสตร์ทั้งในยุโรปและอเมริกาตั้งข้อสงสัยว่าภาษาคืออะไร สิ่งนี้นำไปสู่การ ตระหนักถึงความสำคัญของโครงสร้างและสัญลักษณ์ต่อความหมายทางภาษาศาสตร์ มิติทาง สังคมของภาษาและธรรมชาติของภาษาที่ใช้อธิบายความเป็นจริง ซึ่งมีทั้งภาษาแบบที่ถูก กำหนดไว้แล้วกับภาษาที่เกิดขึ้นโดยไม่ได้ตั้งใจ แนวคิดเหล่านี้เป็นที่มาของ “สัญศาสตร์” และ การศึกษา “สัญณะ” ต่าง ๆ ส่งผลสำคัญต่อกระบวนการเคลื่อนไหวทางการศึกษาศิลปะแบบ ใหม่ คำที่ใช้ในภาพเขียนของคิวบิสม์นั้นตั้งคำถามที่สำคัญอย่างยิ่งต่อศิลปะ ภาษา และการนำ เสนอภาพตัวแทน ทำให้เกิดการอภิปรายต่อเนื่องถึงนัยสำคัญของอักษร ตัวเลข และโน้ตดนตรี ที่มักพบอยู่ในภาพของบรากและปิกัสโซใน ค.ศ.1911 ว่าตัวอักษรเหล่านี้บรรจุส่วนประกอบที่ สำคัญของความจริง ทำให้คำที่ใช้ในภาพเขียนแบบคิวบิสม์นั้นส่งอิทธิพลต่อเนื่องมาให้แก่ ศิลปินรุ่นหลังไปสู่ความเป็นไปได้ของการนำเสนอมุมมองที่หลากหลาย (ค็อกซ์, 2557: 227)



ภาพที่ 2

Georges Braque,
LE PYROGÈ NE ET LE QUOTIDIEN GIL BLAS,
1909, Oil on canvas, 34.9 x 27.3 cm.



ภาพที่ 3

George Braque,
Fruit Dish and Glass, 1912,
Charcoal and cut-and-pasted printed
wallpaper with gouache on white laid
paper; subsequently mounted on paper-
board, 62.9 x 45.7 cm.



ภาพที่ 4

Pablo Picasso,

Still Life with Bottle of Suze,

1912, pasted paper, gouache, and charcoal, 65.40 x 50.16 cm.

การเขียนภาพตัวอักษร ข้อความ ของบรากและปิกัสโซทำให้เกิดคำถามที่จะนำเราไปสู่ภาพ “จินตนาการ” ที่มีจุดยึดโยงกับ “ความจริง” ระหว่างการจัดวางตัวอักษร เศษเสี้ยวของคำ และข้อความในใจที่ถูกลำมาประกอบกัน ทำให้เห็นมิติของร่องรอยและพื้นผิวอย่างชัดเจน ในร่องรอยของ “รายละเอียด” การตัดปะข้อความจากหนังสือพิมพ์เป็นความจริงที่สามารถกระตุ้นให้เกิดความหมายใหม่และภาพความทรงจำจากวัสดุในสายตาผู้ชม จากตัวอย่างภาพ โดยบรากและปิกัสโซอีกสามภาพ เราเห็นพัฒนาการการสร้างภาพตัวอักษรด้วยสีและฟู่กัน กลายมาเป็นการสร้างภาพด้วยวิธีการตัดปะ ข้อความที่มาจากแหล่งสิ่งพิมพ์ต่าง ๆ ซึ่งทำให้เกิดคำถามที่ศิลปินสองคนนี้สนใจเป็นอย่างยิ่งคือ “การเล่นแบบความจริง” และ “ความจริง” เพราะข้อความอยู่บนกระดาษที่ถูกตัดปะนั้นเป็นความจริงอย่างที่สุด ต่างจากการวาดลงไปบนผืนผ้าใบ

นอกจากนี้การตั้งคำถามของศิลปินทั้งคู่ทำให้เราตระหนักถึงระบบการทำความเข้าใจภาพและข้อความว่ามีความแตกต่างกันโดยสิ้นเชิง มนุษย์เข้าใจภาพโดยอาศัยลักษณะความคล้ายคลึง (หรือแตกต่างในบางกรณีซึ่งไม่มากนัก) กับโลกจริงไม่มากนัก ในขณะที่การทำความเข้าใจตัวอักษรนั้นผ่านระบบการเรียนรู้และการถอดรหัสสัญญาณแต่ละตัวซึ่งประกอบกันขึ้น สก็อตต์ แมคเคลวาล์จัดให้ตัวอักษรอยู่อีกด้านหนึ่งของประวัติศาสตร์ศิลปะในขณะที่อีกด้านหนึ่งเป็น

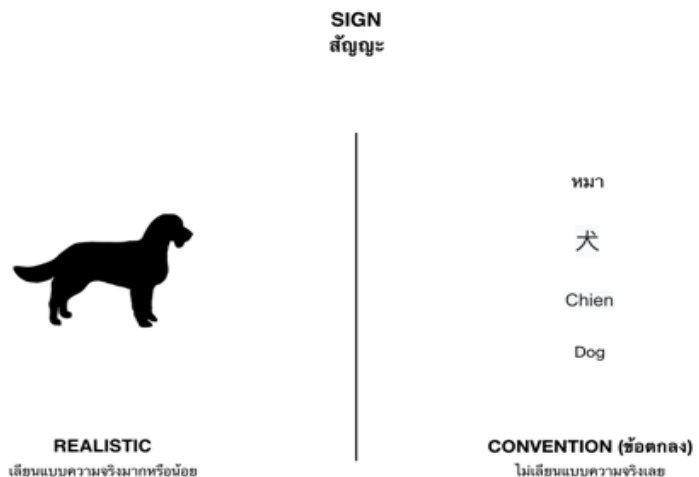
ภาพประเภทต่าง ๆ ดังนั้น ก่อนที่คนจะรู้จักตัวอักษร คนรู้จักภาพในฐานะสื่อที่สำคัญที่สุดในการสื่อความ หลังจากการทดลองของศิลปินทั้งสอง ภาพและถ้อยคำก็กลายมาเป็นสิ่งที่ศิลปินทดลองในรูปแบบต่าง ๆ ตลอดคริสต์ศตวรรษที่ 20 ตัวอย่างที่เด่นชัดที่สุดน่าจะเป็น One and Three Chairs (ค.ศ.1965) โดย Joseph Kosuth เป็นต้น

ศิลปินหญิงหลายคนเล็งเห็นศักยภาพในความสัมพันธ์ระหว่างข้อความกับภาพและการตั้งคำถามประเด็นเกี่ยวกับความจริง เมื่อขยายความเพิ่มเติมนั้นก็คือการตั้งคำถามกับความคิดที่นำเสนอความจริงด้วย ประเด็นเกี่ยวกับลักษณะทางเพศและความคาดหวังในสังคมที่มีต่อเพศหญิงจึงเป็นเรื่องที่ศิลปินหญิงนำวิธีการสร้างสรรค์นี้มาใช้อย่างแพร่หลาย หลายคนนำเสนอการจัดวางตัวอักษรและข้อความในใจที่เป็นเรื่องส่วนตัวที่ช่วยขยายรากฐานความเข้าใจในผลงานศิลปะให้กว้างขวางขึ้น รวมถึงยกบทบาทของเพศหญิงจากผู้ถูกจ้างมองเป็นหลักกลายมาเป็นผู้มีส่วนร่วมในกระบวนการนำเสนอความจริงอีกด้วย จูดี ชิคาโก (Judy Chicago เกิด ค.ศ. 1939) กับผลงาน The Dinner Party ประติมากรรมแสดงพื้นที่เฉพาะของเพศหญิงที่เพศชายไม่สามารถมีหรือรู้สึก โครงสร้างของงานเป็นโต๊ะอาหารรูปทรงสามเหลี่ยมจัดวางประติมากรรมซึ่งประกอบขึ้นด้วยชิ้นส่วนงานประดิษฐ์ประดอย งานหัตถกรรม และงานฝีมือที่เป็นตัวกำหนดบทบาทสถานะของผู้หญิงแต่ละที่นั่งมีงานเย็บปักถักร้อยบนผ้าสำหรับปูบนโต๊ะอาหาร รายละเอียดสิ่งทอนี้จารึกตัวอักษรรายชื่อผู้หญิง ชื่อของศิลปินหญิง และนักเขียนหญิงในอดีตที่สำคัญของประวัติศาสตร์อยู่ด้วย บนโต๊ะอาหารจัดวางด้วยจานขามเซรามิกแต่ละใบประกอบขึ้นเป็นประติมากรรมรูปอาหารถูกดัดแปลงให้มีรูปทรงคล้ายกับอวัยวะเพศหญิง การปรากฏตัวของพื้นที่เฉพาะแห่งนี้เป็นการตั้งประเด็นเกี่ยวกับแหล่งกำเนิดของโครงสร้างและศูนย์กลางอำนาจของทุกสิ่งในโลกล้วนมาจากพื้นที่เฉพาะของสตรีเพศหรือไม่

ในปีค.ศ. 1975 ศิลปินหญิงชาวอเมริกัน แคโรลี ชนีแมนน์ (Carolee Schneemann ค.ศ. 1939 - 2019) กับผลงานแสดงสดที่มีชื่อว่า Interior Scroll ในนิทรรศการศิลปะ Women Here and Now ที่จัดขึ้นเพื่อเฉลิมฉลองวันสตรีสากลของสหประชาชาติในนิวยอร์ก ศิลปินสวมเสื้อผ้าเต็มยศเข้าไปในบริเวณพื้นที่จัดงาน ก่อนที่จะปลดเปลื้องเสื้อผ้าออกทีละชิ้นจนหมดแล้วขึ้นไปยืนเปลือยกายบนโต๊ะกลางใช้มือค่อย ๆ ดึงม้วนกระดาษยาวเหยียดออกจากอวัยวะเพศ เธออ่านข้อความอันแสดงถึงถ้อยคำสั้น ๆ ที่ว่า “ความรู้” ซึ่งบ่งชี้ว่าอาณาบริเวณของพื้นที่ภายในร่างกายนี้เป็นแหล่งต้นกำเนิดความรู้ที่สำคัญ สำหรับช่วงทศวรรษที่ 1970 การแสดงลักษณะนี้คือการแสวงหาพื้นที่และวัสดุหรือวัตถุของศิลปินสตรี ซึ่งศิลปินชายไม่สามารถมีหรือใช้ในางานของตนเองได้ ประเด็นที่ว่าด้วยอวัยวะเพศ หรือช่องคลอดจึงเป็นแหล่งกำเนิดของทุก

สิ่ง รวมถึงความรู้ด้วยจึงเป็นประเด็นท้าทายองค์ความรู้ ซึ่งถูกกำหนดโดยผู้ขายและมาตรฐานงานศิลปะที่กำหนดโดยศิลปินขาย ผลงานของศิลปินหญิงทั้งสองทำให้เห็นมิติ การใช้ “ถ้อยคำ” และ “ภาพร่างกาย” เป็นสื่อหรือพื้นที่ในการแสดงออกถึงประเด็นเกี่ยวกับเพศสภาพและความจริง (ออมลรี ปานดำรงค์, 2563: 165-166)

การนำเสนอโดยศิลปินดังที่กล่าวมามีความสำคัญเป็นอย่างยิ่งต่อการสลายกำแพงกันระหว่างสองสื่อ ทั้งนี้ระบบการทำความเข้าใจภาพและตัวอักษรนั้นแตกต่างกันอย่างสิ้นเชิง มนุษย์เห็นความคล้ายคลึงระหว่างภาพกับโลกแห่งความเป็นจริง (ในบางกรณีก็เป็นความแตกต่าง) ทำให้เปรียบเทียบและเข้าใจได้ทันที ในขณะที่ตัวอักษรและภาษานั้นเป็นเรื่องของการเรียนรู้ระบบการเข้ารหัสและถอดรหัสซึ่งเป็นเรื่องเฉพาะของแต่ละสังคม โลกนี้จึงมีคำศัพท์ที่หมายถึงสัตว์เลี้ยงสี่เท้าที่คนไทยเรียกว่าหมาจำนวนมาก โดยการอ่านคำส่วนใหญ่นั้นคนไทยไม่สามารถอ่านออกได้ เพราะไม่ได้เรียนรู้ระบบภาษาดังกล่าว ในขณะที่การเห็นภาพหมาไม่ว่าจะเป็นที่ใดย่อมเข้าใจได้ทันที (ภาพที่ 5)



ภาพที่ 5
สัญญาณของความสัมพันธ์ระหว่างรูปและคำ และนำมาสู่การสร้างสรรคดีศิลปะ

กล่าวเฉพาะภาพ ภาพร่างกายของคนจะเป็นหนึ่งในภาพที่ถูกทดลองนำมาแสดงออกร่วมกับตัวอักษรมากที่สุด โดยเฉพาะอย่างยิ่งในกลุ่มศิลปินหญิงซึ่งมองว่า ร่างกายของผู้หญิงถูกนำเสนอในฐานะงานศิลปะจำนวนมากโดยที่มักเป็นภาพเปลือยเนื่องจากผู้ชมส่วนใหญ่เป็นเพศชาย บทบาทของ “ร่างกาย” และ “ถ้อยคำ” ที่ปรากฏผ่านศิลปะร่วมสมัยมักจะเกี่ยวข้องกับประเด็นทางสังคมซึ่งต่อเนื่องเชื่อมโยงกับประสบการณ์และความทรงจำส่วนตัวของศิลปิน จากทัศนะของ ฌาคส์ ลาก็อง (Jacques Lacan, ค.ศ.1901 - 1981) นักทฤษฎีจิตวิเคราะห์ชาวฝรั่งเศส พยายามชี้ให้เห็นว่า หัวใจของทฤษฎีจิตวิเคราะห์มิได้อยู่ที่การอธิบายมนุษย์ในสภาพที่เขาเป็นอยู่ หากแต่ทฤษฎีจิตวิเคราะห์นั้นความพยายามที่จะอธิบายว่า “มนุษย์กลายเป็นมนุษย์ได้อย่างไร” (How it comes into being?) มนุษย์มิได้เกิดและเป็นอยู่ตามสภาพที่เขาเป็นโดยธรรมชาติ หากแต่มนุษย์เป็นซับเจกต์ (subject) ที่ถูกสร้างขึ้นจากกฎเกณฑ์ที่มาจากภายนอกตัวเขาเอง โดยผ่าน “คำพูด” (speech) ของบุคคลอื่น ๆ รอบตัวสร้างขึ้นจากภาพลักษณ์ (image) ที่ผู้อื่นหยิบยื่นให้ ตามทัศนะของลาก็องได้อธิบายไว้แล้วนั้นมีที่มาจากทั้ง “ภาพ” และ “คำพูด” หรือ “ภาษา” เฉพาะกรณีของภาษา “ภาษาเป็นเสมือนกับหัวใจสำคัญของการแปลความผันรวมทั้งระบบสัญลักษณ์และความหมายที่แฝงเร้นอยู่ในความผัน ภาษาจึงเป็นสิ่งสำคัญในการทำความเข้าใจกับจิตไร้สำนึกของมนุษย์” (ยศ สันตสมบัติ, 2559: 114-115) ทั้งนี้ภาพร่างกายผู้หญิงจึงเป็นการสะท้อนความผันบางอย่างของผู้ชายออกมา เมื่อนำภาพมาสื่อความร่วมกับถ้อยคำจึงยิ่งทำให้คำถามถูกย้ำให้ชัดเจน

ตัวอย่างผลงานสร้างสรรค์โดยมีประเด็นทางสังคมอย่างชัดเจนคืองานของกลุ่มเกอริลลาเกิร์ลส์ (Guerrilla Girls) ชื่อ Do Women Have To Be Naked To Get Into the Met. Museum? (ค.ศ.1989) หรือ “ผู้หญิงต้องเปลือยก่อนหรือ ถึงจะเข้าไปใน The Met ได้?” (ภาพที่ 6) ที่ตั้งคำถามเกี่ยวกับการสะสมงานศิลปะของ The Metropolitan Museum ว่ามีผลงานศิลปะของศิลปินเพศหญิงน้อยกว่า 5% จากทั้งหมดของคอลเล็คชั่นศิลปะสมัยใหม่ ในขณะที่ 85% ของภาพเปลือยเป็นภาพเปลือยของผู้หญิงทั้งสิ้น คำถามนี้ช่วยทำให้กลับมาทบทวนบทบาทของพิพิธภัณฑ์และเกณฑ์ในการคัดเลือกงานศิลปะเสียใหม่ รายละเอียดในป้ายโฆษณาใช้ถ้อยคำกับภาพที่เป็นการตัดต่อหนึ่งในภาพผู้หญิงเปลือยที่มีชื่อเสียงในประวัติศาสตร์ศิลปะตะวันตกคือภาพ Grande Odalisque โดย Jacques August Dominique Ingres (ค.ศ.1780-1867) แล้วตัดต่อหัวของกอร์ริลลาที่เป็นชื่อของกลุ่มตนเองทับบริเวณศีรษะลงไป (ภาพที่ 7) เทคนิคการสร้างภาพมีลักษณะเหมือนบิลบอร์ดสามารถนำไปพิมพ์บนสื่อต่าง ๆ หลากหลายประเภทเรียกร้องความสนใจได้ดี รวมถึงถ้อยคำที่ชัดเจนพูดถึงประเด็นที่ต้องการสื่อ การขยายความแบบงานโฆษณายังทำให้ภาพนี้มีสถานะกำกวมว่าจะเป็งานศิลปะหรืองานโฆษณาทั้งนั้น



ภาพที่ 6

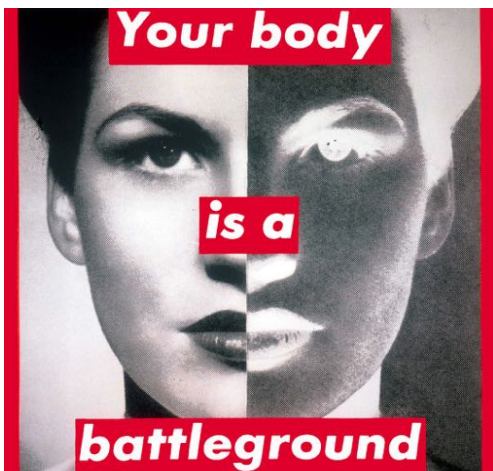
Guerrilla Girls, Do Women Have To Be Naked To Get Into the Met. Museum?, 1989.
Screenprint on paper, 28 × 71 cm.



ภาพที่ 7

Guerrilla Girls, Do Women Have To Be Naked To Get Into the Met. Museum?, 1989.

บาร์บารา ครูเกอร์ (Barbara Kruger ค.ศ. 1945) ศิลปินหญิงอเมริกัน ผลงานชิ้นนี้ประกอบ ด้วยภาพถ่ายขาวดำซ้อนด้วยคำอธิบายภาพพระพุทธรูปในผลงานของเธอมักประกอบด้วยสรรพนาม เช่น "You" "Your" "I" "We" และ "They" ซึ่งกล่าวถึง กรอบแห่งโครงสร้างอำนาจทางสังคม วัฒนธรรม การบริโภคนิยม และเรื่องเพศ ในผลงานชื่อ Your body is a battleground (ภาพ ที่ 8) กับงานโฟโต้มอนтаж (Photomontage) บนปกนิตยสารซึ่งนำเสนอภาพถ่ายขาวดำภาพ ตัวแทนใบหน้าสตรีที่แสนเฉยชา ระบุด้วยคำด้วยการฉีกฉีกกระดาษปะติดปะกัน และตั้งคำถาม ต่าง ๆ ต่อสังคม มีความหมายว่า "ร่างกายคือสนามรบ" ทำให้คิดไปได้ว่าอาณาบริเวณของ ร่างกายเพศหญิงเป็นต้นเหตุของความไม่สงบต่อจิตใจกับโครงสร้างทางอำนาจของเพศชาย อาณาบริเวณของร่างกายนี้ที่ก่อให้เกิดความรุนแรงและการกดขี่คุกคามทางเพศในสังคม ยัง สะท้อนให้เห็นถึงอำนาจที่ปรากฏในรูปแบบสามัญสำนึก การกดทับ และการลิดรอนสิทธิที่จะ แสดงความรู้สึกใด ๆ ของผู้หญิงในสังคม โดยมีข้อความคาตทับคล้ายกับโปสเตอร์เรียกร้อง สิทธิสตรี (Aronson, Fortenberry and Morrill, 2015: 127)



ภาพที่ 7

Barbara Kruger. Your Body is a Battleground. 1989.
photographic silkscreen on vinyl, 284.48 x 284.48 cm.

กรณีศึกษาที่ 1. ภาพร่างกาย ถ้อยคำ ประวัติศาสตร์ส่วนบุคคลและบริบททางวัฒนธรรม

ชีริน เนชัต (Shirin Neshat ค.ศ. 1957) เป็นศิลปินชาวอิหร่าน ในวัยเด็กเนชัตไม่เคยสัมผัสกับศิลปะจริง ๆ ไม่มีใครในครอบครัวเคยเรียนศิลปะ ไม่ได้ไปเยี่ยมชมพิพิธภัณฑ์ศิลปะ การศึกษาในเตหะรานของเนชัตได้รับการเข้าเรียนในโรงเรียนคาทอลิก ทำให้เธอเรียนรู้ประวัติศาสตร์และบริบททางวัฒนธรรมทางศาสนา วรรณคดี กวีนิพนธ์ทั้งของอิหร่านและโลกตะวันตก ต่อมาเธอเริ่มศึกษาด้านศิลปะจากการเดินทางมาศึกษาที่ประเทศสหรัฐอเมริกาตั้งแต่อายุ 17 ปี และกลับประเทศไม่ได้เพราะสถานการณ์การปฏิวัติอิสลามในประเทศอิหร่าน เมื่อปี ค.ศ.1979 ทำให้ต้องใช้ชีวิตอยู่ในต่างแดน สูญเสียสถานะ และย้ายถิ่นฐานไม่สามารถกลับบ้านได้อีกต่อไป จนกระทั่งปี ค.ศ.1993 สถานะการณคลี่คลายลงจึงได้มีโอกาสกลับไปเยี่ยมประเทศบ้านเกิดเป็นครั้งแรก ความเปลี่ยนแปลงจากโลกที่มีอิสระและเสรีภาพเต็มที่กลายเป็นโลกที่ผู้หญิงถูกตีกรอบทุกอย่าง เธอพบเห็นการเปลี่ยนแปลงที่ถูกกลบเกลื่อนไปจากความทรงจำในวัยเยาว์ ความตระหนักต่อสิ่งที่พบเห็นทำให้ศิลปินต้องการใช้ประสบการณ์อธิบายเรื่องราวทางประวัติศาสตร์และความทรงจำออกมา ประเด็นหลักของเธอจึงเป็นเรื่องของผู้หญิงอิหร่าน ความรู้สึกสะเทือนใจเมื่อกลับไปเยี่ยมบ้านเกิด ข้อเท็จจริงทางสถานะของสตรีจากความทรงจำเดิมที่มีประสบการณ์มาในอดีตแรงปะทะกับความเจ็บปวดของภูมิหลังความทรงจำ การปฏิบัติทางศาสนาและความเข้มแข็งของผู้หญิงในประเทศอิหร่านหลังการปฏิวัติ (Morrill, Wright and Elderton, 2019: 298)

จากการศึกษาลักษณะเด่นในภาพถ่ายของเนชัต นอกจากจะเห็นความงามของดวงตา และเรือนร่างที่เผยออกมาจากผ้าคลุมของสตรีชาวมุสลิม ยังแสดงให้เห็นชิ้นส่วนของร่างกายที่ถูกตัดแยกออกมาอย่างชัดเจน ทำให้มีความหมายของร่างกายที่สมบูรณ์หายไป ภาพถ่ายชุดนี้จึงเป็นสื่อหลักที่ศิลปินจงใจนำเสนอความจริง ดังนั้น ลักษณะการรับรู้ภาษาภาพจะอยู่ในทิศทางด้านซ้ายของ Diagram ข้างต้นของสกอตต์ แมคเคลาวด์ ทำให้ภาพถ่ายสื่อสารความจริงที่ลงลึกไปถึงเรื่องราวชีวิตของศิลปินได้

และจากการศึกษาบทความของแอลลิสัน ยัง (Allison Young) อธิบายเพิ่มเติมถึงประเด็นการเผชิญหน้ากับ “ความจริงที่ขัดแย้ง” (paradoxical reality) ผ่านภาพถ่ายขาว-ดำหลายชิ้น สัญญาที่เชื่อมโยงระหว่างภาพตัวแทนของโลกผู้หญิงมุสลิมกับมุมมองโลกตะวันตก นั่นคือ ผ้าคลุมใบหน้า (the veil) ปืน ข้อความ และการจ้องมอง (the gaze) ประเด็นดังกล่าวนี้มีความคิดและความเชื่อที่สวนทางกันโดยสิ้นเชิง ในขณะที่กลุ่มผู้หญิงมุสลิมจำนวนมากทั่วโลกคิดเห็นว่าการสวมผ้าคลุมใบหน้าเป็นการแสดงสัญญาณแห่งตัวตน อัตลักษณ์ทางศาสนาที่แข็งแกร่งและทรงคุณค่า การถูกจ้องมองจากบุคคลอื่นในอีกด้านหนึ่งกลับคิดเห็นว่าการสวมผ้าคลุมใบหน้า

ในที่สาธารณะถูกใส่รหัสด้วยบริบททางวัฒนธรรม และการลิดรอนสิทธิในสายตาของตะวันตก ซึ่งจากเหตุการณ์สำคัญทางประวัติศาสตร์โลกการปฏิวัติอิสลามเมื่อปี ค.ศ.1979 ทำให้ต้องนี้ ย้อนกลับไปพิจารณาและสำรวจสัญลักษณ์ที่เต็มไปด้วยความจริงระหว่างภาพร่างกาย ถ้อยคำ ประวัติศาสตร์ส่วนบุคคล และบริบททางวัฒนธรรมนี้ ในงานสร้างสรรค์ของเนซต์ใหม่อีกครั้ง กับประเด็นคำถามเรื่องผ้าคลุมใบหน้าของผู้หญิงมุสลิมนั้นมีบทบาทเป็นทั้งสัญลักษณ์แห่งเสรีภาพ และการลิดรอนสิทธิหรือไม่ (Young, 2020)

ในผลงานชื่อ I am its Secret (ค.ศ.1993) (ภาพที่ 9) และ Untitled "Women of Allah" (ค.ศ.1996) (ภาพที่ 10) นำเสนอภาพร่างกายของศิลปินที่ซ้อนทับด้วยข้อความและการเผชิญหน้ากับ "ความจริงที่ขัดแย้ง" ภาพตัวอักษรเป็นกลอนของกวีชื่อ Foruk Faruhzad ถูกเขียนอย่างตั้งใจแสดงความงามของลายเส้นตัวอักษรฟาร์ซี (Farsi) เป็นบทกวีบอกเล่าความเป็นอยู่แบบอนุรักษ์นิยมของผู้หญิงและคู่รักชาวมุสลิม บางเรื่องราวยังระบุคำสั่งเสียของทหารที่ออกรบในสงครามปฏิวัติของอิรัก-อิหร่าน

ในผลงานชื่อ Allegiance with Wakefulness (ภาพที่ 11) เป็นภาพถ่ายผ้าห่มผู้หญิงบริเวณด้านล่างปรากฏส่วนของกระบอกปืนโผล่ยื่นออกมาระหว่างผ้าห่มทั้งสอง บนผ้าห่มเขียนด้วยบทกวีเช่นเคย ภาพร่างกายส่วนที่อ่อนนุ่มแทรกเข้ามาด้วยส่วนปลายของกระบอกปืนขัดแย้งกัน ทำให้การสื่อความขัดแย้งเช่นเดียวกับผลงานชื่อ Rebellious Silence (ภาพที่ 12) ภาพใบหน้าผู้หญิงถูกขนาบด้วยอาวุธปืนไรเฟิลที่มีความยาวผ่ากึ่งกลางใบหน้าสัมผัสกับบริเวณริมฝีปาก จมูก หน้าผาก และดวงตาของผู้หญิงคนนี้จ้องมองออกมาตรง ๆ สู้ผู้ชมอย่างเข้มขัน ข้อความภาษาฟาร์ซีที่พาดผ่านใบหน้านั้นมาจากบทกวีของ Tahereh Saffarzadeh ชื่อ "Allegiance with Wakefulness" (ความจงรักภักดีกับความอ่อนแอ) และการเว้นเฉพาะส่วนดวงตาซึ่งทำให้ ชับแน่นพื้นที่แห่งการจ้องมองส่วนนี้มากขึ้น ในบทกวีมีเนื้อหาแนวสตรีนิยมจารึกถ้อยคำด้วย ภาษาที่ใช้สื่อสารภายในประเทศซึ่งมีอิทธิพลทางวัฒนธรรมเปอร์เซีย ผู้นำนักของการดัดแปลง ปากกาบนใบหน้าและอาณาบริเวณร่างกายของสตรีอิหร่านกับภาพบุคคลที่สวมใส่ผ้าคลุมปกปิด เรือนร่างซึ่งเป็นลักษณะเฉพาะทางศาสนา ประเด็นที่พูดถึงกันมากเรื่องใบหน้าที่ต้องห้ามกับการแสดงออกของผู้หญิงในประเทศนี้

ในผลงานชื่อ Women of Allah series (ภาพที่ 13) นำเสนอภาพผู้หญิงมุสลิมถืออาวุธปืนและมีลักษณะคุกคามด้วยการขี้ปากกระบอกปืนมาที่เลนส์กล้องโดยตรง ส่งออกมายังผู้ชมอย่างเกรี้ยวกราด และชัดเจนว่าเป็นฝ่ายจ้องมองกลับอย่างเป็นอิสระจากการสยบยอมต่อการถูกจ้องมองในสายตาตะวันตก หรือบุคคลนอก จากประเด็นความคิดที่ซับซ้อน และละเอียดอ่อน

ซึ่งการถูกจ้องมองนี้ กลับปิดบังผู้หญิงจากการถูกเห็นเชิงความคิดและความหมาย ภาพแทน
อาวุธปืนการทำสงครามและการยอมตายเพื่อศาสนา เป็นประเด็นที่ศิลปินหญิงชาวอิหร่านชวน
ให้คิดทบทวนความรู้สึกในฐานะบุคคลคนภายนอกต่อการปฏิบัติวัฒนธรรมอิหร่าน

วิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างภาพกับถ้อยคำ

เราไม่ทราบแน่ชัดว่าภาพถ่ายทั้งสี่ชิ้นนี้เป็นร่างกายของศิลปินหรือไม่ แต่ประเด็นนี้อาจจะไม่
สำคัญเท่าที่ผลลัพธ์ของงานนำเสนอออกมาได้ เมื่อพิจารณาในประเด็นร่างกายของศิลปินไม่ได้
พยายามแสดงแทนภาพร่างกายของตัวเอง แต่เป็นภาพแสดงแทนร่างกายของผู้หญิงอิหร่านหรือ
อาจกล่าวได้ว่าแสดงแทนร่างกายของผู้หญิงมุสลิมทุกคนที่อยู่ภายใต้กรอบทางวัฒนธรรม

ภาพปลายด้ามปืนอันทรงพลังที่ปรากฏในภาพถ่าย เผยแนบติดกับลำตัวออกมาผ่านบริเวณ
กลางใบหน้า และระหว่างฝ่าเท้าทั้งสองข้างอย่างเกรี้ยวกราด ทำให้คิดไปได้ว่าหากภาพร่างกาย
ของผู้หญิงอิหร่านคนนี้เป็นอาณาบริเวณของพื้นที่ที่เต็มไปด้วยเงื่อนไขที่ปิดกั้นอิสรภาพ และ
ร่างกายที่ถูกถูกรุกรานเป็นเสมือนเป้านิ่งในการฝึกซ้อม หรือลานประลองสงครามของเหล่าทหาร
ชายในสนามรบ

การใช้ภาพถ่ายขาว-ดำ ที่ให้ผลลัพธ์ทั้งในแง่การรายงาน “ความจริง” แบบหนังสือพิมพ์ ใน
ขณะเดียว กันกับที่ใช้มุมมองแบบโคลอสต์ดึงชิ้นส่วนของร่างกายเข้ามาใกล้ขีดผู้ชม ผลงาน
ชุดนี้เมื่อจัดแสดงจริงมีขนาดชิ้นงานที่ทั้งขยายใหญ่กว่าขนาดร่างกายของคนจริงและเล็กกว่า
ในภาพที่เป็นภาพใบหน้า มุมกล้องที่ดึงภาพเข้ามาอย่างใกล้ชิดทำให้เกิดความอึดอัดกับผู้ชม
อย่างหลีกเลี่ยงไม่ได้ โดยเฉพาะอย่างยิ่งใบหน้าในภาพ *Rebellious Silence* และ *I am its
secret* ที่ดวงตาของใบหน้าจ้องมองมายังผู้ชมทำให้เกิดผลลัพธ์แบบเรียกร้องความสนใจ แบบ
ที่ Van de Leeuwen เสนอไว้ใน *Reading Images* (Kress and Leeuwen, 2006: 124-129)

ในแง่ของความสัมพันธ์ระหว่างภาพกับถ้อยคำ ถ้อยคำที่เป็นบทกวีซึ่งแม้ผู้ชมส่วนใหญ่จะอ่าน
ไม่ออกแต่ก็มีบทบาทในการกำกับความหมายของภาพให้หยุดนิ่งอยู่ที่ประเด็นของความเป็นผู้
หญิงและกรอบทางวัฒนธรรม “ภาพทุกภาพล้วนมีศักยภาพที่จะสื่อความหมายได้หลายความ
หมาย (polysemous) ทั้งสิ้นกล่าวคือรูปสัญลักษณ์ของมันผูกโยงอยู่กับตัวความหมายจำนวนหนึ่ง
อย่างหลวม ๆ แบบ “ห่วงโซ่ที่ลอยตัว” (floating chain) และทำให้ผู้อ่านสามารถเลือกความ
หมายบางตัวและมองข้ามบางตัว” (บาร์ตส์, 2539: 119) ทั้งนี้ลักษณะของตัวอักษรภาษาฟาร์ซี

สื่อความหมายเกี่ยวกับภาษาและวัฒนธรรมอย่างชัดเจน ระดับความเป็นนามธรรมของตัวอักษรให้จินตนาการเพิ่มเติม นอกจากนี้ยังชวนให้ฉงนบทกวีเป็นถ้อยคำที่เน้นกระตุ้นจินตนาการมากกว่าพยายามจะแสดงแทนความจริงอยู่แล้ว แม้จะเกิดความขัดแย้งขึ้นมาเพราะการอ่าน “ไม่ออก” กับภาพที่สื่อความด้วยตัวเอง

ถ้อยคำที่เป็นบทกวีทำหน้าที่กำกับความหมายของภาพให้หยุดนิ่งและมีความสัมพันธ์ระหว่างถ้อยคำกับภาพในแง่มุมของการผสมผสานแบบเติมเข้าไป (Word Specific Combinations) ทำให้รูปทำหน้าที่สื่อความหมายเฉพาะได้ เพราะถ้อยคำในที่นี้เพิ่มความหมายและขยายความ (additive combinations) ให้กับภาพอีกด้วย เพราะแม้ผู้ชมจะอ่านออกหรือไม่ก็ตามแต่ความหมายก็ยังคงดำรงอยู่ สำหรับผู้ชมที่อ่านออกย่อมเกิดอรรถรสเพิ่มเติมขึ้น (แมคเคลลาร์ด, 2559: 153-154)

ผลงานชุดนี้ตอกย้ำประเด็นของผู้หญิงในโลกมุสลิมว่าเป็นบุคคลที่ไม่มีตัวตนปรากฏในโลกสาธารณะ ต้องอยู่ภายใต้การดูแลตลอดเวลา มีใบหน้าที่ต้องห้ามเผยออกมา ไม่สามารถเสนอความคิดของตนเองได้ จึงมีลักษณะถูกเซนเซอร์ทั้งร่างกายและจิตใจ หรือแท้จริงแล้วเป็นสัญญาณของความศรัทธาและศุนย์กลางแห่งตัวตนอันแท้จริง ในขณะที่ประเด็นข้อเท็จจริงเรื่องบทบาทของผู้หญิงมุสลิมในเรื่องการถูกจ้องมองยังคงสะท้อนความจริงที่ขัดแย้งระหว่างผู้ถูกจ้องมองและผู้เฝ้ามองจากสังคมโลกให้ชวนกลับมาทบทวนความหมายใหม่อีกครั้ง



ภาพที่ 9
 Shirin Neshat,
 Am It's Secret, 1993,
 print and ink, 48 x 31.8 cm.



ภาพที่ 10
 Shirin Neshat,
 Untitled "Women of Allah", 1996,
 print and ink, 133 x 92.1 cm.



ภาพที่ 11

Shirin Neshat,

Allegiance with Wakefulness, 1994,

print and ink, 89.8 x 71.1 cm.



ภาพที่ 12

Shirin Neshat,

Rebellious Silence, 1994,

print and ink, 30.5x22.9 cm.



ภาพที่ 13

Shirin Neshat,

Women of Allah series, 1994.

print and ink, 30.5x22.9 cm.

กรณีศึกษาที่ 2. ร่างกาย ถ้อยคำและประวัติศาสตร์

แอน แฮมิลตัน (Ann Hamilton ค.ศ.1956) ศิลปินหญิงชาวอเมริกัน ทำงานศิลปะโดยอาศัยสื่อที่หลากหลาย ผลงานของเธอมักใช้สถานที่สาธารณะขนาดใหญ่ ทำงานติดตั้งด้วยวัสดุที่มีความหมายเฉพาะในแต่ละบริบทประกอบกับการแสดงด้วย ประเด็นที่เธอสนใจมีเรื่องชุมชนซึ่งเป็นสถานที่เฉพาะกับเรื่องชนชั้นแรงงาน เพื่อกระตุ้นให้เกิดพลังเสียงร่วมกัน สังเกตเห็นจากการใช้วัสดุที่มีบริบทของการผลิตด้วยมือและจัดวางโดยให้ผู้ชมเข้าไปสัมผัสเช่นเดินบนกองวัสดุ เป็นต้น สภาพแวดล้อมชั่วคราวที่เธอจำลองขึ้นจากประสบการณ์อันสะเทือนใจได้ตอบสนองทางกวีต่อการปรากฏตัวของโครงสร้างทางสถาปัตยกรรม ประวัติศาสตร์ และอาณาบริเวณที่เป็นสถานที่เฉพาะ แฮมิลตันสนใจใช้ภาพตัวแทนของมือและปากในการเปล่งเสียง หรือการสร้างคำด้วยมือ สื่อสารด้วยภาษาและข้อความ การสัมผัส การเสียดสี ฉากฉาง และการสนทนากับสถานที่

ในผลงานชื่อ Tropos ค.ศ.1993-1994 (ภาพที่ 14) คำว่า Tropos ในภาษากรีกแปลตรงตัวว่าการบ่งชี้ถึงการหันหรือการเปลี่ยนแปลง คำศัพท์ทางชีววิทยา "tropism" หมายถึง ปฏิกริยาตอบสนองหรือการตอบโต้โดยเฉพาะอย่างหนึ่งจากสิ่งมีชีวิตที่จะหันเข้าหาสิ่งกระตุ้นหรือสิ่งเร้าภายนอก เช่น ในกรณีของพืชที่ตอบสนองต่อแสงและเจริญเติบโต เป็นต้น ศิลปินโปรยขนม้าจำนวนมากลงบนพื้นที่ห้องภายในตัวโรงงานเก่าขนาดใหญ่ (ประมาณ 5,000 ตารางฟุต) ขนม้าที่ถูกเย็บมัดรวมกันดูเหมือนจะมีความเคลื่อนไหวเหมือนน้ำทะเลซึ่งลอยอยู่บนพื้นคอนกรีตอย่างอ่อนนุ่ม บานหน้าต่างอุตสาหกรรมมีพื้นผิวโปร่งแสงทำให้ห้องนั้นมีแสงจ้าสอดเข้ามา ด้วยแสงนี้ผู้ชมสามารถหันมามองในทิศทางเดียวกันและถูกดึงเข้าหาร่างอันโดดเด่นยวบยาบโต๊ะโลหะขนาดเล็ก ขณะที่ผู้อ่านกำลังอ่านหนังสือและเผาข้อความด้วยการลากหัวเผาไฟฟ้าค่อย ๆ เผาแถบข้อความออกไปทีละบรรทัด (ภาพที่ 15) กลิ่นควันและการเผาไหม้ฉุนอบอวลอยู่ภายในอาณาบริเวณห้องที่มาของกลิ่นเห็นชัดขึ้นเมื่อผู้ชมเข้ามาใกล้ร่างที่นั่งกับกองหนังสือจำนวนมาก ซึ่งศิลปินได้เลือกหนังสือจำนวน 48 เล่ม มาจากร้านหนังสือมือสองชื่อดังของนิวยอร์กชื่อ Strand โดยไม่มีหัวข้อที่แน่นอน (Hamilton, 2020) รวากับว่าศิลปินเลือกหนังสือมาจากหน้าตาของรูปเล่มมากกว่าหัวข้อ ในยามที่มีผู้อ่านก็อ่านไปโดยไม่ได้สนใจความหมาย และการเผาตัวอักษรออกไปในระหว่างการอ่านยิ่งทำให้ความหมายของตัวอักษรเกิดคำถามมากกว่าการเข้าใจเนื้อหา และทำให้ผู้ชมงานไฟฟ้สที่กระบวนกรสัมผัสและเผามากกว่าไปไฟฟ้สที่เนื้อหา

วิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างถ้อยคำกับและภาพ

แอน แฮมิลตัน เชื่อว่าการรับรู้ของคนเรานั้นผ่านทางสัมผัสทั้งหมดที่เรามีหล่อหลอมกลายเป็นความทรงจำ สื่อบางประเภทเช่น ตัวหนังสือและการอ่านเป็นสื่อที่ถูกเข้ารหัสจึงมีข้อจำกัดและจุดบกพร่องมากมาย รูปแบบของการเรียนรู้ผ่านสัมผัส โดยเฉพาะที่แฮมิลตันเน้นมาก คือ ทางผิวหนัง เป็นตัวรับรู้ที่ลึกซึ้งซึ่งให้ความรู้ที่อธิบายไม่ได้แต่มีความสำคัญยิ่ง เธอกล่าวไว้ว่า You have to trust things you can't name. You feel through your body, you take in the world through your skin. นั่นคือการที่ศิลปินตั้งคำถามโดยตรงต่อกระบวนการรับรู้ของมนุษย์ ไม่ว่าจะ เป็นในบริบทของแรงงาน ประวัติศาสตร์หรือในบริบทของการก่อรูปความรู้มนุษย์โดยพื้นฐาน

การเลือกใช้สถานที่ทางประวัติศาสตร์ยังคงแสดงให้เห็นสถานะการทำงานของแรงงานสตรีที่ต้องการทำงานด้วยความอดทนท่ามกลางโครงสร้างหลักที่ยังทรงอำนาจและแข็งแกร่งจวบจนปัจจุบัน การสำรวจร่างกายภายในผ่านภาษาและถ้อยคำที่ถูกกลบออกไป ร่องรอยเผาไหม้เป็นกระบวนการสร้างสรรค์ที่ศิลปินใช้ การลบความทรงจำ ความเจ็บปวดที่ยากกลบเลือนกับพื้นที่ในอดีต

สารในงานของแฮมิลตันสามารถส่งต่อไปถึงผู้ชมในเชิงการรับรู้ เชิงสังคมวัฒนธรรม และเชิงร่างกาย ในสถานะสตรีเพศศิลปินแสดงให้เห็นสภาวะการทดสอบขีดจำกัดของร่างกายด้วยความอดทน การใช้ร่างกายและเสียงของศิลปินเองในกระบวนการอ่าน เผาและลบถ้อยคำบนหน้ากระดาษที่ละบรรทัดในบริเวณโรงงานดังกล่าวแสดงกระบวนการตั้งคำถามที่ชี้ชัดไปถึงศักยภาพ บทบาทของ “ถ้อยคำ” และ “ภาพร่างกาย” ที่จะนำพาสารออกไปในจุดนอกเหนือทฤษฎีและองค์ความรู้ตามหลักสากลที่มักจะถูกกำหนดโดยผู้ชาย กระบวนการเขียนและลบออกสามารถขับเคลื่อนความหมายของถ้อยคำให้แสดงขึ้นเชิงในบริบทที่ไม่หยุดนิ่ง เศษเสี้ยวของคำที่ก้าวข้ามการกำกับความหมายของสาร ย่อมมีความหมายใหม่ที่เกิดขึ้นโดยไม่ตั้งใจด้วย และการส่งต่อสารในเชิงการสัมผัสรับรู้ลักษณะดังกล่าว ยังแสดงให้เห็นว่าศิลปินไม่เชื่อเรื่องการรับรู้ผ่านตัวอักษรในหนังสือแต่อย่างใด แต่เชื่อในเชิงการรับรู้ผ่านสัมผัสต่างๆจากร่างกาย จึงใช้กระบวนการลบ หรือเผาเพื่อให้ “รู้สึก” ด้วยสัมผัสอื่น ๆ นอกเหนือจากการอ่าน และวิธีการตั้งคำถามโดยตรงต่อกระบวนการรับรู้ของมนุษย์



ภาพที่ 14

Ann Hamilton, Tropos, 1993-1994,

translucent industrial glass windows, gravel topped with concrete, horsehair, table, chair, electric burner, books, recorded voice, audiotape, audiotape player, speakers.



ภาพที่ 15

Ann Hamilton, Tropos, 1993-1994,

translucent industrial glass windows, gravel topped with concrete, horsehair, table, chair, electric burner, books, recorded voice, audiotape, audiotape player, speakers.

สรุปความสัมพันธ์บทบาทของ “ถ้อยคำ” และ “ภาพร่างกาย” ในการนำเสนอประเด็นทางสังคมของศิลปะร่วมสมัย กรณีศิลปินสตรี

โดยใช้วิธีการศึกษา 2 วิธีคือ หนึ่ง การศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างถ้อยคำและภาพที่โรลองด์ บาร์ตส์เสนอไว้ในบทความเรื่องโวหารของภาพ และแนวทางที่สก็อตต์ แมคคลาวด์ศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างถ้อยคำกับภาพในการ์ตูนช่อง สอง วิจารณ์บริบททางสังคมวัฒนธรรมและประวัติศาสตร์ส่วนบุคคลที่มีต่อสังคมวัฒนธรรมตนเองในช่วงเวลาหนึ่ง ๆ ผลการศึกษาพบว่า

ผลงานของชีรีน เนซัดใช้ภาพถ่ายร่างกายของตนเองและของผู้หญิงอิหร่านคนอื่น ๆ เขียนบทกวีลงไปทำให้ภาพสื่อความจริงในลักษณะแบบภาพถ่ายในชีวิตประจำวัน ในขณะที่เดียวกันกับที่ทำให้การเผชิญหน้าระหว่างผู้ชมเรียกร้องความสนใจกลับไปใบหน้าผู้หญิงซึ่งถูกปกปิดมาโดยตลอด รวมถึงการใช้ถ้อยคำลักษณะของตัวอักษรภาษาฟาร์ซีซึ่งเป็นเครื่องมือนำพาความทรงจำในอดีตและเรื่องราวส่วนตัวที่มีศักยภาพชี้ชวนผู้ชมให้ตั้งคำถามกับประเด็นสังคมวัฒนธรรม แม้ไม่สามารถแปลความหมายได้ คำและภาพยังคงกลายเป็นความทรงจำร่วมของผู้หญิงคนอื่นทั่ว ๆ ไป ผ่านการขยายความและภาษาภาพในรูปแบบเฉพาะ

ผลงานของแอน แฮมิลตันใช้ร่างกายของคนอ่านที่เธอจัดขึ้นเป็นส่วนหนึ่งของกระบวนการเขียนและลบถ้อยคำ ซ้ำไปซ้ำมา ตั้งคำถามเกี่ยวกับกระบวนการเขียนในประวัติศาสตร์ของแต่ละสังคม ผลงานชิ้นนี้โดดเด่นจนสามารถ ตั้งคำถามมายังโลกปัจจุบันที่กำลังมีการเรียกร้องให้เขียนประวัติศาสตร์ใหม่ในหลาย ๆ พื้นที่ในโลกด้วย แนวคิดที่มีต่อความสัมพันธ์ระหว่าง “ถ้อยคำ” และ “ภาพร่างกาย” ยังทำให้เห็นกลไกของความจริงที่ถูกซ่อนเก็บไว้ในบทบาทสตรี และกระบวนการที่เกิดใหม่จากถ้อยคำที่ถูกลบ ประเด็นซึ่งเคยเป็นเรื่องส่วนตัวของศิลปินถูกขยายความกลายเป็นเรื่องที่มีมนุษย์ชวนขบคิด

การอาศัยสื่อชนิดเดียวกัน คือ “ถ้อยคำและภาพร่างกาย” ผลงานทั้งสองชิ้นเป็นสองแนวทางที่แตกต่างกัน แนวทางหนึ่งพูดถึงสังคมและวัฒนธรรมที่มีความเฉพาะเจาะจงและเข้มข้นในการสื่อสาร ในขณะที่อีกแนวทางหนึ่งเป็นการขยายขอบฟ้าของการใช้สื่อออกทางกว้างกระตุ้นให้คนใช้สัมผัสพื้นฐานของร่างกายเพื่อตอบโต้กับความจำกัดของถ้อยคำ และในอีกด้านหนึ่งทำให้รู้ว่าภาษาของถ้อยคำไม่ได้มีหน้าที่ใช้อ่านเพื่อหาความหมายของงาน แต่ยังมีศักยภาพในตัวเองสามารถสื่อความเป็นภาพสัญลักษณ์ได้อีกเช่นเดียวกัน ไม่ว่าจะคำ ๆ นั้นจะมีรูปประโยคสมบูรณ์หรือไม่ ความสามารถของการสื่อความหมายเป็นไปในทิศทางที่ไม่หยุด

นี่ อาจทำให้คิดไปได้ว่าผลงานของศิลปินหญิงทั้งสองนี้ทำให้เกิดการขยายความในประเด็น คำถามที่สำคัญในการก้าวข้ามปัญหาที่เคยเผชิญในบริบทของโลกปัจจุบัน รูปของภาษาและ ถ้อยคำที่เป็นสัญลักษณ์ในเชิงความรู้ เชิงสังคมวัฒนธรรม และเชิงกระตุ้นการสัมผัส

USSTANUNSU

- Aaronson, Deborah., Diane Fortenberry, and Rebecca Morrill. (2015). *Body of art*. London, NY : Phaidon.
- Barthes, Roland. (1996) *The Rhetoric of Images*. Translated by Pracha Suveeranont. *โรล็องด์ บาร์ตส, (2539) โวหารของภาพ แปลโดย ประชา สุวีรานนท์. วารสารธรรมศาสตร์* 21.2 (พฤษภาคม- สิงหาคม): 119.
- Cox, Neil. (2014). *Cubism*. Translated by Woratop Akkabut and Anima Tasajan. Bangkok: The Great Fine Arts.
- นีล ค็อกซ์, (2557). *คิวบิสม์*. แปลโดย วรเทพ อรรถบุตร และอนิมา ทัดจันทร. กรุงเทพฯ: เดอะเกรทไฟน์อาร์ท จำกัด
- Kaprow, Allan. (2020). *Assemblages, Environments, and Happenings*, New York: Harry N. Abrams. Retrieved from http://web.mit.edu/jscheib/Public/performance-media/kaprow_assemblages.pdf
- Hamilton, Ann. (2020). *Tropos*. Retrieved from <https://www.annhamiltonstudio.com/projects/tropos.html>
- Kress, Gunther., and Leeuwen, Theo van. (2006). *Reading Images: The Grammar of Visual Design*. 2nd ed. London and New York: Routledge.
- McCloud, Scott. (2016). *Understanding Comics: The Invisible Art*. Translated by Chaiyosh Isavorapant and Methawee Kittiapornphol.
- สกอตต์ แมคคลาวด์, (2559). *Understanding comics : the invisible art*. แปลโดย ชัยยศ อิษฏ์วรพันธุ์ และเมธาวี กิตติอาภรณ์พล. กรุงเทพฯ: คอร์ปอเรชั่น ฟอร์ดี้.
- Morrill, Rebecca., Karen Wright, and Louisa Elderton. (2019). *Great women artists*. London, NY : Phaidon.
- Pandamrong, Omsiri. *The Important of Body Parts and Traces of Female Body as an Object for Contemporary Art*. *Silpa Bhirasri Journal of fine arts*. 8, 1-2 (September): 158-180.
- ออมสิริ ปานดำรงค์, (2563) “ความสำคัญของ “ชิ้นส่วน” และ “ร่องรอย” ของร่างกายสตรี ในฐานะวัตถุสำหรับศิลปะร่วมสมัย” *วารสารศิลป์ พีระศรี* 8, 2 (พฤศจิกายน): 165-166.
- Santasombat, Yos. (2016). *Freud and Development of Psychoanalysis: From Dream to Social Theory*. Bangkok: Thammasat University.

ยศ สันตสมบัติ. (2559). **ฟรอยด์และพัฒนาการของจิตวิเคราะห์: จากความฝันสู่ทฤษฎีสังคม**. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์, 114-115.

Young, Allison. (2020). Shirin Neshat, *Rebellious Silence*, Women of Allah series Retrieved from <https://www.khanacademy.org/humanities/ap-art-history/global-contemporary-apah/20th-century-apah/a/neshat-rebellious>

USSTANUKUNGMAPH

ภาพที่ 1 ออมสิริ ปานดำรงค์. (2563) ลักษณะการรับรู้ “รูปและคำ” ในประวัติศาสตร์ สรูป และปรับปรุงจาก หนังสือ Understanding Comics ของ สกอตต์ แมคคลาวด์

ภาพที่ 2 Mutual Art. (2020). LE PYROGÈNE ET LE QUOTIDIEN GIL BLAS. Retrieved from <https://www.mutualart.com/Artwork/LE-PYROGENE-ET-LE-QUOTIDIEN-GIL-BLAS/922624AF14FA181A>

ภาพที่ 3 Met Museum. (2020). Fruit Dish and Glass. Retrieved from <https://www.metmuseum.org/art/collection/search/490612>

ภาพที่ 4 Khan Academy. (2020). Still Life with Bottle of Suze. Retrieved from <https://www.khanacademy.org/humanities/art-1010/cubism-early-abstract/cubism/a/synthetic-cubism-part-ii>

ภาพที่ 5 ออมสิริ ปานดำรงค์. (2563). สัญญาของความสัมพันธ์ระหว่างรูปและคำ และนำมาสู่การสร้างสรรคศิลป์

ภาพที่ 6 Guerrilla Girls. (2020). Do Women Have To Be Naked To Get Into the Met. Museum?. Retrieved from <https://www.guerrillagirls.com/naked-through-the-ages?fbclid=IwAR00THYBQ813nhEWoNdGuRNArCy V2YARdVJFSZ1EJXJFF ujacNx-w3swcrxw>

ภาพที่ 7 Guerrilla Girls. (2020). Do Women Have To Be Naked To Get Into the Met. Museum?. Retrieved from <https://www.guerrillagirls.com/naked-through-the-ages?fbclid=IwAR00THYBQ813nhEWoNdGuRNArCy V2YARdVJFSZ1EJXJFF ujacNx-w3swcrxw>

ภาพที่ 8 The broad. (2020). Your Body is a Battleground. Retrieved from <https://www.thebroad.org/art/barbara-kruger/untitled-your-body-battleground>

ภาพที่ 9 Artsy. (2020). I Am Its Secret. Retrieved from <https://www.artsy.net/article/artsy-editorial-shirin-neshat-path-art-school-outcast-contemporary-art-icon>

ภาพที่ 10 Artnet. (2020). Untitled . Retrieved from <https://news.artnet.com/exhibitions/shirin-neshat-new-film-broad-1547389>

ภาพที่ 11 Artsy. (2020). Allegiance with Wakefulness. Retrieved from <https://www.artsy.net/article/artsy-editorial-shirin-neshat-path-art-school-outcast-contemporary-art-icon>

ภาพที่ 12 Artsy. (2020). Rebellious Silence. Retrieved from <https://www.artsy.net/>

article/artsy-editorial-shirin-neshat-path-art-school-outcast-contemporary-art-icon

ภาพที่ 13 Khanacademy. (2020). *Women of Allah series*. Retrieved from <https://www.khanacademy.org/humanities/ap-art-history/global-contemporary-apah/20th-century-apah/a/neshat-rebellious>

ภาพที่ 14 Jeanson, Thibault. (2020). *Tropos*. Retrieved from <https://www.annhamiltonstudio.com/projects/tropos.html>

ภาพที่ 15 Jeanson, Thibault. (2020). *Tropos*. Retrieved from <https://www.annhamiltonstudio.com/projects/tropos.html>

แนวคิดสะท้อนอัตลักษณ์ในผลงานศิลปะของคิมซูจา

Concept reflecting identity in the artwork of Kim Soo-Ja

สกวรัตน์ ภูษะกุล Sakaorat Phuthanakul

นักศึกษาศิลปมหาบัณฑิต สาขาวิชาทัศนศิลป์ คณะจิตรกรรม ประติมากรรมและภาพพิมพ์ มหาวิทยาลัยศิลปากร



Received : April 4, 2021

Revised : April 11, 2021

Accepted : June 30, 2021

บทคัดย่อ

บทความนี้มุ่งศึกษาแนวคิดในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะที่มีเนื้อหาสะท้อนอัตลักษณ์ของคิมซูจา ศิลปินหญิงชาวเกาหลี เพื่อศึกษาแนวความคิด และพัฒนาการผลงานศิลปะจัดวางของคิมซูจา โดยนำทฤษฎีศิลปะเชิงแนวคิด (Conceptual Art) ที่เกี่ยวข้องกับพื้นที่และเขตแดนในศิลปะจัดวาง (Installation Art) เข้ามาใช้ในการศึกษาและวิเคราะห์ผลงานของศิลปิน ได้ทำการศึกษาผลงานศิลปะของคิมซูจาที่สร้างสรรค์ขึ้นระหว่าง ค.ศ. 1993-2018 ซึ่งเป็นช่วงเวลาที่มีผลงานของคิมซูจามีความเกี่ยวข้องกับสังคมและวัฒนธรรมเกาหลีอย่างโดดเด่น ได้แก่ ผลงานวัตถุนัย (Deductive Object) ค.ศ. 1993 จากเย็บสู่เดิน (Sewing Into

Walking - dedicated to the victims of Kwangju) ค.ศ. 1995 เมืองบนทางขนย้าย (Cities on The Move) ค.ศ. 1997 หญิงกระจก: แผ่นดินอันไกลโพ้น (A Mirror Woman: The Ground of Nowhere) ค.ศ. 2003 จากการศึกษาสามารถวิเคราะห์แนวคิดในการสร้างสรรค์ผลงาน ทั้ง 4 ชิ้นได้เป็น 2 แนวทาง คือ แนวทางแรกแสดงถึงผลงานที่เกี่ยวข้องกับอัตลักษณ์และตัวตนโดยผลงานในกลุ่มนี้จะเกี่ยวข้องกับประสบการณ์ชีวิตของศิลปินเป็นหลัก ส่งผลให้เกิดการสร้างสรรค์ผลงานที่เป็นเอกลักษณ์ อันนำไปสู่การจำกัดความหรือการนิยามในผลงานศิลปะของคิมซูจา และแนวทางที่แสดงถึงผลงานที่เกี่ยวข้องกับเหตุการณ์สำคัญในสังคม ในกลุ่มนี้เป็นการแสดงความคิดเห็นของศิลปินที่มีต่อเหตุการณ์ที่เกิดขึ้น ทั้งเรื่องราวในประวัติศาสตร์และเหตุการณ์ที่ส่งผลกระทบต่อสังคมในวงกว้างในฐานะศิลปินจึงใช้ศิลปะเป็นสื่อแสดงออกทางความคิดถึงสังคมในอุดมคติ โดยผลงานส่วนใหญ่ผูกโยงกับพื้นที่ ขอบเขต จึงทำให้มีผลงานในรูปแบบศิลปะจัดวางอย่างเฉพาะเจาะจงสถานที่ซึ่งเป็นการผสานความแตกต่างทั้งทางพื้นที่และวัฒนธรรมเข้ากับศิลปะ

คำสำคัญ คิมซูจา / ศิลปินเกาหลี / ศิลปะเกาหลีร่วมสมัย

Abstract

The paper focuses on the concepts of artistic creations that reflect the identity of South Korean female artist Kim Soo-ja. To explore her concepts and artworks, the researcher uses the theory of conceptual art that involves space and boundary to study and analyze her installations. The scope is her works from 1993 to 2018 when Kim Soo-ja's art is significantly engaged with Korean society and its culture. Her artworks from that time include Deductive Object (1993), Sewing into Walking - dedicated to the victims of Kwangju (1995), Cities on The Move (1997), and A Mirror Woman: The Ground of Nowhere (2003). Two concepts are found from four artworks. The first group is artworks related to her identity and self. In this group, her works are mainly involved with her personal experiences. They represent her uniqueness and led to the definition of Kim Soo-ja's art afterward. The second group is artworks related to significant events in society. In this group, she expresses her opinions about the events, both historical events and other events that widely affect

the whole society. As an artist, she uses art as a medium of expression for the ideal society. Most of the works are tied to the concept of space and boundary, resulting in a large number of site-specific works. She combines the differences of spaces and cultures in her art.

Keywords Kim Soo-ja / Korean artist / Korean contemporary art

บทนำ

ศิลปะสมัยใหม่ของเกาหลีได้เริ่มขึ้นอย่างชัดเจน หลังเป็นอิสระจากการตกเป็นรัฐอาณัติของญี่ปุ่นระยะเวลา 35 ปี (ค.ศ. 1910-1945) รัฐบาลเกาหลีเริ่มจัดตั้งสถาบันศิลปะและจัดระบบใหม่ ศิลปินพยายามที่จะหลุดพ้นจากอิทธิพลของศิลปะญี่ปุ่น และพัฒนารูปแบบของตนเองที่สะท้อนความเป็นเกาหลี แต่ใน ค.ศ. 1950 ได้เกิดสงครามเกาหลีขึ้น นำไปสู่การแบ่งแยกอาณาเขตระหว่างเหนือ-ใต้ ทำให้การเปลี่ยนแปลงเหล่านี้ได้หยุดชะงักลง รวมทั้งขาดแคลนจากสงครามได้ส่งผลกระทบต่อผู้คน ไม่ว่าจะเป็นทางร่างกายและจิตใจ

ในช่วงทศวรรษ 1970 ถือเป็นยุคของเกาหลีสมัยใหม่ คำว่า “สมัยใหม่” ของเกาหลีหมายถึงรูปแบบทางศิลปะที่มีทั้งสมัยใหม่แบบตะวันตกและองค์ประกอบที่มีลักษณะเฉพาะของเกาหลี ในช่วงเวลานี้ความสนใจในเอกลักษณ์ของเกาหลีถูกทำให้ปรากฏเป็นรูปธรรม ศิลปินในยุคนี้เน้นการวาดภาพขาวดำเป็นหลัก ในชื่อ “ทันแซกฮวา” หรือ กลุ่มจิตรกรสี่เือกรงค์ ซึ่งถูกตีความว่าเป็นพื้นฐานดั้งเดิมและจิตวิญญาณ เพื่อสะท้อนความรู้สึกและอารมณ์แบบเกาหลี ดังนั้นมุมมองสำคัญในราวทศวรรษ 1960 และ 1970 จึงเกี่ยวเนื่องกับการนำเสนอความเป็นชาติและพื้นถิ่น แสดงให้เห็นความแตกต่างทางวัฒนธรรม อย่างไรก็ตามหากกล่าวถึงวงการศิลปะในระดับสากล การเข้าร่วมแสดงผลงานศิลปะในนิทรรศการศิลปะนานาชาติยังคงเป็นไปได้ยากสำหรับศิลปินเกาหลีที่จะได้แสดงผลงานศิลปะในนิทรรศการที่จัดขึ้นที่ยุโรปหรือสหรัฐอเมริกา นิทรรศการศิลปะจำนวนมากในต่างประเทศไปได้ไกลที่สุดแค่ที่ญี่ปุ่นเท่านั้น (Kim, 2005: 66)

ท่ามกลางความสนใจในการเข้าสู่เวทีศิลปะระดับโลก กลางทศวรรษ 1980 ความสนใจในทฤษฎีหลังสมัยใหม่ (Post-modern) จากตะวันตกได้ปรากฏขึ้นในศิลปะเกาหลี ในแวดวงวิชาการ การอภิปรายที่รุนแรงเกิดขึ้นพร้อมกับยุคหลังสมัยใหม่ ข้อถกเถียงถึงการนิยามความ

เป็นเกาหลีสมัยใหม่ ประเด็นหลักที่ว่าด้วยสมัยใหม่ของเกาหลีได้มาถึงจุดสิ้นสุด สังคมเกาหลีได้ก้าวเข้าสู่สังคมหลังสมัยใหม่ อันเป็นการอภิปรายว่าไม่ได้เป็นเพียงตัวอย่างของการทำตามวัฒนธรรมตะวันตกในศิลปะเกาหลี (Kim, 2005: 66) แนวคิดหลังสมัยใหม่ในศิลปะได้ถูกกระตุ้นในหลายกรณีทศวรรษระดับนานาชาติช่วงกลางทศวรรษ 1980 จากแนวคิดหลังสมัยใหม่ความเคลื่อนไหวที่สำคัญนั้นก็คือ บทบาทของศิลปะสตรีนิยม (Feminist Art) ถ้าพิจารณาถึงสถานการณ์ของศิลปินหญิงในเวลานี้ ทั้งในเกาหลีและชาติอื่น โอกาสในการแสดงนิทรรศการหรือตำแหน่งทางวิชาการค่อนข้างเป็นที่จำกัดเพราะถือว่ายังมุ่งเน้นไปที่เพศชายมากกว่า เมื่อกล่าวย้อนกลับไปสมัยโซซอนที่ลัทธิขงจื้อถือเป็นอุดมการณ์ของชาติ ซึ่งส่งผลให้เกาหลีเป็นสังคมปิตาธิปไตยที่เพศหญิงยังถูกกดขี่อยู่เสมอ การถูกกดทับด้วยวัฒนธรรมชายเป็นใหญ่ ศิลปินหญิงจะเริ่มสร้างผลงานอย่างจริงจังในช่วงอายุ 30 ปี (Kim, 2005: 68) เป็นเพราะความอยากลำบาก จากค่านิยมของสังคมและบทบาทของสตรีที่ถูกกดทับมาช้านาน เป็นบริบทที่ยังคงคลุมเครือบงกชสังคมร่วมสมัย เหตุการณ์และบริบทในสังคมเช่นนี้ย่อมส่งผลต่อการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ ทำให้มีศิลปินหญิงจำนวนไม่กี่คนที่มีผลงานสร้างชื่อในระดับสากล

คิมซูจา เป็นหนึ่งในศิลปินหญิงชาวเกาหลีใต้ที่สร้างงานศิลปะมาอย่างยาวนานร่วม 40 ปี มีแนวทางการสร้างสรรค์ศิลปะแบบคอนเซ็ปชวล หรือศิลปะเชิงแนวคิด ซึ่งเป็นคำที่ใช้อย่างแพร่หลายในการอธิบายรูปแบบศิลปะสื่อผสมที่ศิลปินได้กล่าวถึงสถานะของความคิด โดยความคิดและความหมายจะมีความสำคัญมากกว่าตัววัตถุ ทำให้แนวทางการสร้างสรรคงานศิลปะ เป็นไปในทิศทางที่การวิพากษ์วิจารณ์การผลิตความหมายมีความสำคัญเหนือการสื่อสารความหมาย อีกทั้งการเลือกใช้วัสดุในการสร้างงานและกระบวนการสร้างที่ผ่านการคิดของศิลปินมีความเชื่อมโยงต่อสถานะที่ตั้งของศิลปะ เมื่อพิจารณาแล้วศิลปะเชิงความคิด เป็นกระบวนการในขั้นแรกของศิลปินในศิลปะจัดวางที่นำความคิดนำหน้าวัตถุที่จับต้องได้

รูปแบบและกระบวนการในศิลปะจัดวางเป็นความพยายามที่จะผสมขอบเขตระหว่างศิลปะและชีวิต โดยเน้นการมีส่วนร่วมของผู้ชม การมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้ชมและผลงานโดยตรง ทำให้ผลงานศิลปะไม่สามารถดำรงอยู่ได้ด้วยตัวชิ้นงานเพียงอย่างเดียว ซึ่งเป็นสิ่งที่แตกต่างจากผลงานศิลปะที่จัดแสดงในพิพิธภัณฑ์โดยเฉพาะการจัดวางอย่างเฉพาะเจาะจงสถานที่ ผลงานจะมีอิทธิพลและเชื่อมโยงกับสถานที่อย่างแยกได้ยาก การย้ายผลงานหรือสร้างชิ้นใหม่ในสถานที่อื่นอาจเป็นการทำลายผลงาน รวมทั้งการสร้างผลงานชิ้นใหม่อาจขัดต่อความตั้งใจของศิลปิน

ผลงานศิลปะในปัจจุบันได้เข้ามามีบทบาทในชีวิตประจำวันของผู้คน แตกต่างจากความคิดที่ว่าศิลปะเป็นของสูงและเข้าถึงยาก เห็นได้จากการที่ศิลปินพยายามทำลายกำแพงที่กั้นระหว่างศิลปะและผู้ชม ซึ่งแสดงถึงความต้องการผนวกศิลปะให้เป็นเรื่องทั่วไปและเข้าถึงได้ ดังนั้นเขตแดนหรือขอบเขต แสดงถึงการขยาย การแบ่งส่วน จัดสรรสิ่งใดสิ่งหนึ่ง ความพยายามในการก้าวข้ามเขตแดนของศิลปะสู่ชีวิตของผู้คนอย่างไร้พรมแดน ศิลปะไม่เพียงแต่สื่อถึงความงามและคุณค่า แต่ยังสื่อถึงตัวตนและความคิด แสดงถึงความหลากหลายของวิธีการสร้างสรรค์และความหลากหลายของเนื้อหาที่น่าเสนอต่อผู้ชม

ผลงานในรูปแบบศิลปะจัดวางของคิมซูจา มีการนำเสนออย่างหลากหลาย และเป็นผลงานที่จัดแสดงผลงานในระดับนานาชาติ ปฏิเสธไม่ได้ว่าครอบครัวเป็นจุดเริ่มต้นของคิมซูจาในการสร้างสรรค์งานศิลปะ เธอได้ยึดโยงผลงานเข้ากับประสบการณ์ส่วนตัวเป็นส่วนใหญ่ แต่ก็ไม่ได้จำกัดมุมมองของผู้ชม ทำให้การตีความผลงานขึ้นอยู่กับแต่ละบุคคล คิมซูจาได้นำกิจวัตรของเพศหญิง เช่น การเย็บผ้า ที่ถูกเชื่อมโยงกับตัวตนของศิลปิน เมื่อครั้งที่กำลังเย็บผ้าคลุมเตียงกับแม่ สู่การสร้างสรรค์ผลงานจากเศษผ้าเก่า ผสมผสานกับแนวคิดคู่ตรงข้ามที่มีความสนใจมาแต่เดิม และได้แสดงแนวคิดดังกล่าวผ่านผลงานในช่วง ค.ศ. 1983-1991

จุดเปลี่ยนครั้งสำคัญคือการเข้าเป็นศิลปินในพำนักที่ P.S.1 ของพิพิธภัณฑ์ศิลปะสมัยใหม่ ณ กรุงนิวยอร์ก สหรัฐอเมริกา ใน ค.ศ. 1992-1993 ช่วงเวลาราว 1 ปีนั้น ทำให้ศิลปินได้สำรวจและค้นพบความหมายใหม่ของสิ่งปกติในชีวิต โบตารี หรือท่อผ้า ได้จุดประกายให้คิมซูจาสร้างผลงานที่เกี่ยวข้องกับวิถีชีวิต การดำเนินชีวิต โดยมีผืนผ้าเป็นเอกลักษณ์ เมื่อกลับมาจากนิวยอร์ก เกิดผลงานวิดีโอแสดงสดเป็นครั้งแรก ใน ค.ศ. 1994 คิมซูจาได้แทนตัวเองเป็นเข็มเย็บผ้าที่เดินเข็มร้อยเรียงสิ่งต่างๆ และในผลงานวิดีโอแสดงสดอีกหลายผลงานยังคงแนวคิดเดิมอย่างต่อเนื่อง ผลงานศิลปะของคิมซูจามักให้ความสำคัญกับแนวคิดมากกว่าวัตถุการที่ศิลปินได้เลือกใช้วัตถุแบบเดิมซ้ำๆ ในผลงานชุดต่างๆ และการตีความวัตถุให้อยู่ในรูปความคิดที่มีลักษณะเป็นนามธรรมมากกว่าสิ่งที่สามารถจับต้องได้ กล่าวได้ว่าคิมซูจามีการสร้างสรรค์ผลงานโดยแนวคิดศิลปะเชิงความคิด (Conceptual Art) โดยเฉพาะอิทธิพลจาก จอห์น เคจ (John Cage) คือการไม่สร้าง(สิ่งใหม่) ในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ นั่นคือการที่คิมซูจาใช้วัสดุที่มีอยู่แล้ว เมื่ออยู่ในบริบทใหม่ก็จะเกิดความหมายเพิ่มขึ้นหรือแตกต่างออกไป และการเดินทางอย่างไม่หยุดนิ่ง ทำให้คิมซูจาตระหนักถึงความหมายของสิ่งหนึ่งที่แตกต่างกันในแต่ละวัฒนธรรมเห็นได้ว่ามีการใช้วัสดุและชื่อซ้ำกันหลายครั้ง และรูปแบบมีความคล้ายคลึงกัน แต่กลับก็มีรายละเอียดที่แตกต่างกันออกไป ทั้งอาจจะเกี่ยวเนื่องกับความสัมพันธ์ระหว่างพื้นที่หรือสิ่งที่ต้องการนำเสนอในบริบทที่แตกต่างกัน ซึ่งสัมพันธ์กับผลงานในช่วง ค.ศ. 1993-2003

วิธีการศึกษา

เป็นงานวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) โดยการเก็บรวบรวมข้อมูลจากเอกสารและสื่อต่างๆ เช่น บทสัมภาษณ์ศิลปิน สื่อบัตร หนังสือ เป็นต้น แล้วนำข้อมูลดังกล่าวข้างต้นมาศึกษาวิเคราะห์ร่วมกับการศึกษาสภาพสังคมเกาหลีและวัฒนธรรมเกาหลีในช่วงเวลาที่เกี่ยวข้อง เพื่อให้เห็นพัฒนาการในด้านรูปแบบ แนวคิด เทคนิค วิธีการนำเสนอผลงานศิลปะที่สะท้อนอัตลักษณ์และตัวตน รวมทั้งเหตุการณ์สำคัญในสังคมเกาหลีในมุมมองของศิลปิน

1. สังคมและสตรีนิยมกับวัฒนธรรมเกาหลี

สงครามเกาหลี (ค.ศ. 1950-1953) สงครามของ 2 ขั้วอำนาจทางการเมือง ความขัดแย้งนี้ได้ก่อบาดแผลแก่ชาวเกาหลีทั้งร่างกายและจิตใจ โดยภายหลังสงครามโลกครั้งที่ 2 การลงนามในความตกลงการสงบศึกเกาหลีเมื่อวันที่ 27 กรกฎาคม ค.ศ. 1953 เกาหลีเหนือ จีน และสหรัฐอเมริกาได้ลงนามข้อตกลงหยุดยิง อย่างไรก็ตาม เกาหลีใต้คัดค้านการแบ่งเกาหลีและไม่ได้เห็นด้วยกับข้อตกลงสงบศึกนี้แต่ก็หลีกเลี่ยงไม่ได้และนำไปสู่การแบ่งแยกอาณาเขตระหว่างเหนือ-ใต้ และมีพื้นที่กันชน โดยเรียกบริเวณพื้นที่นั้นว่า เขตปลอดทหาร (DMZ) เป็นพรมแดนเชื่อมต่อของเกาหลีเหนือและเกาหลีใต้

ในราวทศวรรษ 1960 และ 1970 ด้วยการพัฒนาของประเทศและความพยายามในการค้นหาเอกลักษณ์และตัวตนของศิลปิน ศิลปะในช่วงนี้จึงเกี่ยวเนื่องกับการนำเสนอความเป็นชาติและพื้นถิ่น อย่างไรก็ตามหากกล่าวถึงวงการศิลปะในระดับสากล การเข้าร่วมแสดงผลงานศิลปะในนิทรรศการศิลปะนานาชาติยังคงเป็นไปได้ยากสำหรับศิลปินเกาหลี

แนวคิดหลังสมัยใหม่ในศิลปะได้ถูกกระตุ้นในหลายๆนิทรรศการระดับนานาชาติช่วงกลางทศวรรษ 1980 โดยความเคลื่อนไหวที่สำคัญนั้นก็คือ ศิลปะสตรีนิยม (Feminist Art) (Kim, 2005: 68) หากพิจารณาถึงบทบาทของศิลปินหญิงในช่วงเวลาดังกล่าว ทั้งในเกาหลีและนานาชาติ โอกาสในการแสดงผลงานและคุณค่าทางศิลปะนั้นได้ถูกจำกัด เพราะการมองจากสังคมชายเป็นใหญ่ที่ถูกปลูกฝังมาอย่างยาวนานจากลัทธิขงจื้อ ที่ถูกถือเป็นหลักอุดมการณ์ของรัฐ ซึ่งเข้มข้นเป็นอย่างมากในสมัยโชซอน การล่าอาณานิคมของญี่ปุ่น การแบ่งแยกประเทศและสงคราม เหตุการณ์เหล่านี้ไม่มีผลเปลี่ยนแปลงในเรื่องความไม่เสมอภาคทางเพศ นับตั้งแต่

ทศวรรษ 1950 รัฐบาลเกาหลีใต้ได้ออกข้อกำหนดให้เด็กทุกคนได้รับการศึกษาโดยไม่เกี่ยงเพศ (ทีวดอร์, 2560: 439) แต่ครอบครัวของเด็กผู้หญิงที่ยังคงมีความคิดแบบอนุรักษ์นิยมยังคงกีดกันไม่ให้เด็กผู้หญิงได้รับการศึกษา ระบบการศึกษาจึงเป็นต้นทางในความก้าวหน้าของศิลปินหญิง แม้ได้รับการศึกษาที่เท่าเทียมกันกับผู้ชายในทศวรรษ 1980 หรือต้นทศวรรษ 1990 เมื่อผู้หญิงได้จบการศึกษา ล้วนถูกคาดหวังให้แต่งงานให้เร็วสุดและล้มเลิกความก้าวหน้าในสายอาชีพเพื่อมุ่งความสนใจไปที่การเลี้ยงดูบุตร (ทีวดอร์, 2560: 440) ซึ่งอาจทำให้ศิลปินหญิงมักสร้างงานในช่วงอายุราว 30 ปี ความยากลำบากในการสร้างสรรค์ผลงานอย่างต่อเนื่องจากข้อจำกัดทางโอกาสและความมั่นคงทางการเงิน ทำให้มีศิลปินหญิงเพียงไม่กี่คนที่สามารถสร้างสรรค์ผลงานอย่างต่อเนื่องจนถึงช่วงอายุ 40 ปี

มหาวิทยาลัยสตรีอีฮวา (Ewha Womans University) สถาบันที่ถือได้ว่าเป็นศูนย์กลางของสตรีนิยม จากการก่อตั้งสาขาวิชาสตรีศึกษา แต่ในแวดวงศิลปะ เริ่มจากกลุ่มศิลปินหญิงในศิลปะมินจอง (Minjung art) ที่ใช้ภาพของสาวชานาและกรรมกร เสริมด้วยภาพของเพศหญิงตามอุดมคติของเพศชาย (Kim, 2005: 68) เมื่อข้อจำกัดในช่วงต้นของศิลปะมินจองได้ผ่านพ้นไป ความเคลื่อนไหวทางศิลปะสตรีนิยมก็ได้ร่วมกับการวิพากษ์วิจารณ์เชิงสตรีนิยมและเริ่มเขียนเนื้อหาในแง่ของความไม่เท่าเทียมในสังคมแวดวงศิลปะ โดยความร่วมมือของรัฐบาลที่มีนโยบายในเรื่องสิทธิสตรี เป็นผลให้เกิดความเคลื่อนไหวเช่นนี้ขึ้น ยังผลให้การเคลื่อนไหวทางสังคมที่ต่อต้านการเลือกปฏิบัติระหว่างบุตรสาวและบุตรชาย ทำให้ครอบครัวเลือกที่จะมีบุตรเพียงหนึ่งหรือสองคน ซึ่งนำไปสู่การเพิ่มขึ้นของผู้ปกครองที่สนับสนุนความสามารถของบุตรสาวในคริสต์ศตวรรษที่ 21 จำนวนของเพศหญิงในแวดวงศิลปะโลก ได้เพิ่มขึ้นเป็นจำนวนมากกว่าเพศชาย โดยเฉพาะในส่วนของงานภัณฑารักษ์และงานที่เกี่ยวข้องกับวัฒนธรรม (Kim, 2005: 69) ปัจจุบันเกาหลียังคงเป็นสังคมปิตาธิปไตย ภายใต้วัฒนธรรมชายเป็นใหญ่ที่บทบาทของสตรีที่ถูกกดทับมายาวนาน และยังคงเป็นบริบทที่ยังคงคลุมเครือผสมร่วมสมัย

2. ที่มาของแนวคิดในการสร้างสรรค์ผลงานของคิมซูจา

คิมซูจา มีความผูกพันกับผ้า ซึ่งเป็นสิ่งของในชีวิตประจำวัน และกิจวัตรในการเย็บปักถักร้อยของผู้หญิง ใน ค.ศ. 1983 ช่วงเวลาขณะกำลังเย็บผ้าคลุมเตียงกับแม่นั้น ทำให้เธอเข้าใจถึงพลังของการเย็บผ้า ความสัมพันธ์ของเข็มและผืนผ้านั้น คล้ายกันกับร่างกายของเธอมือต่อจักรวาล ร่วมกับการวาดซึ่งเป็นพื้นฐานของศิลปิน ประกอบกับความสนใจเรื่องความตรงข้ามหรือคู่ตรงข้าม ซึ่งเป็นแนวคิดในผลงานช่วงแรก สู่ผลงานสื่อผสมโดยใช้ผ้าเก่า (ภาพที่ 1) โดย

เริ่มแรกในการสร้างผลงานเธอมักใช้ผ้าเก่าของแม่และคุณยาย และเป็นจุดกำเนิดในการสร้างผลงานที่สัมพันธ์กับการใช้เส้นด้าย เข็ม ผืนผ้าในรูปแบบต่างๆ



ภาพที่ 1

คิมซูจา, สวรรค์และโลก (The Heaven and the Earth), 1984.
ชิ้นส่วนผ้าใช้แล้ว เส้นด้าย สีอะคริลิก หมึกจีนบนผืนผ้า, 190 x 200 ซม.

จุดเปลี่ยนทางความคิดครั้งสำคัญคือการเข้าศิลปินในพำนักที่นิวยอร์ก ใน ค.ศ. 1992-1993 ระยะเวลาราว 18 เดือน ทำให้เธอได้ค้นพบความหมายใหม่ของโบตารี ซึ่งทำจากผ้าคลุมเตียงเก่าที่ใช้แล้วของเกาหลี ในฐานะเป็นวัสดุสำเร็จรูป สวยงามพร้อมใช้ คิมซูจาได้ทำการทอเศษผ้าแบบดั้งเดิมซึ่งมีสีสันด้วยผ้าคลุมเตียงซึ่งมีสีสันสดใสเช่นกัน (ภาพที่ 2) ผ้าเมื่อคลี่กางออกเป็น 2 มิติ เมื่อถูกทอหุ้มจึงเปลี่ยนรูปทรงเป็น 3 มิติได้อย่างง่ายดาย เพียงการผูกปมหนึ่งปมแล้วจับเนื้อหาทั้งหมดเข้าด้านใน ราวกับบรรจุไปด้วยความทรงจำ



ภาพที่ 2

คิมซูจา, วัตถุปริศนัย (Deductive Object), 1993.
เศษผ้าเก่าห่อหุ้มดั้งเดิม, 65 x 62 x 75 ซม.

ในขณะที่คิมซูจาอยู่ในนิวยอร์ก โบตารีเป็นเพียงคำพูดที่เป็นทางการและสวยงามเท่านั้น แต่เมื่อกลับมาที่เกาหลี ได้เห็นวัฒนธรรมและบทบาทของผู้หญิง มุมมองต่อโบตารีจึงเปลี่ยนไป ไม่ได้เป็นเพียงวัตถุทางสุนทรียะเท่านั้น แต่กลับผูกติดอยู่กับความคิดของร่างกาย และเพศหญิง โดยทั่วไปในสังคมเกาหลีและรวมถึงโชคชะตาของมนุษย์โดยรวมด้วย คิมซูจาจึงไม่ได้ใช้เศษผ้าสีดำนในโบตารีเพื่อสร้างสีสันอีกต่อไป แต่เริ่มทอเสื้อผ้าที่ไซ้แล้วที่มีอยู่เหมือนเดิม เพื่อรวมเอาองค์ประกอบของความเป็นจริงเข้าด้วยกัน ผลงานศิลปะส่วนใหญ่ของคิมซูจาจึงถูกจัดอยู่ในกลุ่มของศิลปะสตรีนิยม เป็นเพราะผลงานแสดงถึงบทบาทและกิจวัตรของผู้หญิง

เนื่องจากชีวิตวัยเด็กของคิมซูจาที่ย้ายที่อยู่อาศัยบ่อยครั้ง การเคลื่อนย้าย เดินทาง อพยพ จึงเป็นเนื้อหาที่สะท้อนผ่านผลงานศิลปะของเธอ การใช้ผ้าคลุมเตียงเพื่อทอเก็บเสื้อผ้า กลายเป็นเอกลักษณ์ในผลงานรูปแบบประติมากรรม โบตารีหรือทอผ้าซึ่งเปรียบได้กับกระเป๋าดินทางเพื่อเคลื่อนย้ายไปยังสถานที่ต่าง ๆ เมื่อกลับจากการเป็นศิลปินในพำนักในนิวยอร์ก คิมซูจาได้สร้างผลงานในรูปแบบวิดีโอแสดงสดเป็นครั้งแรก และแนวคิดของผลงานมีความเป็นปัจเจกบุคคลมากขึ้น โดยเกี่ยวข้องกับการตระหนักรู้ ความสัมพันธ์ระหว่างตัวเธอและสิ่งรอบตัว วัสดุที่ใช้อย่างคงเป็นผ้าเก่า เพราะมีเรื่องราวที่เป็นความทรงจำแฝงไว้

แนวคิดแบบตะวันออก อย่างระบบแนวคิดคู่ตรงข้าม หยิน-หยาง เป็นแนวคิดที่เธอสนใจศึกษาและปรากฏในผลงานขณะอยู่ในรั้วมหาวิทยาลัย นอกจากนี้ความไม่แน่นอน ความไม่เที่ยงของชีวิตในทางพุทธศาสนาเป็นความคิดที่สำคัญ ด้วยการรับรู้ทำให้เกิดความเห็นอกเห็นใจที่ลึกซึ้งต่อเพื่อนมนุษย์ และพุทธปรัชญาโดยเฉพาะพุทธศาสนา นิกายเซน คล้ายกับวิถีที่คิมซูจารับรู้และสร้างสรรค์ผลงาน แต่อย่างไรก็ตามแนวคิดในผลงานของเธอ ได้สร้างขึ้นจากคำถามและประสบการณ์ของตัวเองไม่ใช่จากทฤษฎีทางพุทธศาสนา อีกทั้งมีความซับซ้อนจากพื้นฐานของครอบครัวในสังคมเกาหลี เนื่องจากคิมซูจาถูกเลี้ยงดูจากครอบครัวคาทอลิกและยังฝึกฝนศาสนาคริสต์มากระยะหนึ่ง แต่การปฏิบัติในชีวิตประจำวันของชาวเกาหลีถูกครอบงำอย่างมากโดยลัทธิขงจื้อ ร่วมกับการผสมผสานระหว่างศาสนาพุทธและลัทธิขงจื้อ

สิ่งที่อยู่รอบตัวศิลปินล้วนมีอิทธิพลต่อการสร้างสรรค์ หนึ่งในอิทธิพลแรกสุดของคิมซูจาคือ วัยเด็กของเธอในฐานะเด็กสาวที่ชอบผจญภัยเดินเตร่ไปในธรรมชาติใกล้เขตปลอดภัย ในฐานะสมาชิกของครอบครัวเร่ร่อนเดินทางย้ายที่อยู่อาศัยบ่อยครั้ง ที่เป็นเสมือนพยานต่อเหตุการณ์

* ความเชื่อดั้งเดิมของเกาหลี เรียกอีกอย่างว่าลัทธิชิน ลัทธิมู หรือลัทธิแห่งเทพเจ้า ซึ่งเป็นความเชื่อเกี่ยวกับธรรมชาติ

ที่เกิดขึ้นบนพรหมแดนระหว่างเกาหลีใต้และเกาหลีเหนือ และนับได้ว่ามีอิทธิพลต่อบทบาทของ เธอในฐานะผู้หญิง และคำถามไม่รู้จบเกี่ยวกับชีวิตตัวเอง รวมทั้งโครงสร้างของโลก

ประสบการณ์และชีวิตส่วนตัวของคิมซูจาเป็นวัตถุดิบพื้นฐานในการสร้างสรรค์ผลงานมาโดยตลอด ถ้าเธอยังเด็กและใช้ชีวิตในสังคมเกาหลีอย่างผู้หญิงที่แต่งงานแล้วทั่วไป เธอคงไม่เลือก ฝ้ายคลุมเตียงแบบดั้งเดิมเหล่านี้ เนื่องจากเตียงเป็นที่ตั้งของการเกิดและการตาย รวมทั้งการนอนหลับ ความรัก ความทุกข์ ความฝันที่ ฝ้ายคลุมเตียงมอบให้และใช้โดยคู่แต่งงานใหม่ในเกาหลีพร้อมสัญลักษณ์และคำอวยพรที่ปักอย่างสวยงาม ปราภรณ์ในความรัก โชคลาง ความสุขลูกชายจำนวนมาก และชีวิตที่ยืนยาว ซึ่งไม่สามารถตีความกับวัสดุของวัฒนธรรมอื่นในแบบเดียวกันได้

ศิลปินที่มีอิทธิพลต่อความคิดของคิมซูจามากที่สุดคือ จอห์น เคจ ขณะอยู่ที่ปารีสใน ค.ศ. 1985 ผลงานของ จอห์น เคจ ในปารีส เบียนนาเล่ ซึ่งเป็นผู้คอนเทนเนอร์เปล่า มีแผงตลอดทางที่มูบบนพื้นเขียนเป็นภาษาฝรั่งเศส ที่แปลได้ว่า "ไม่ว่าคุณจะทำมันหรือไม่ก็ตาม เสียงก็จะถูกได้ยิน" ("Whether or not you try to make it, the sound is heard." คิมซูจารู้สึกประทับใจกับคำกล่าวนี้ จนเป็นจุดเปลี่ยนในการสร้างงานศิลปะ นับแต่นั้นคิมซูจาในวัย 26 ปี จึงเริ่มคิดถึงคำว่า "การไม่สร้าง" ("Non-Making") ใน "การสร้างศิลปะ" ("Making Art") อย่างไรก็ตามเธอกล่าวว่า อิทธิพลที่เธอได้รับย่อมมาจากผลงานศิลปะที่เคยพบเห็น ไม่ว่าจะ เป็นงานที่ดีหรือไม่ดีก็ตาม เพราะผลงานศิลปะเป็นพยานถึงบทบาทของมนุษย์ในโลกที่รุนแรง และไม่จริงที่เราอาศัยอยู่นี้ ประสบการณ์ทั้งหมดนี้มีอิทธิพลต่อเธอไม่ทางใดก็ทางหนึ่ง และชีวิตของเธอก็เปรียบเสมือนบทสัมภาษณ์ที่ยาวนานกับตนเอง

วิธีการในการสร้างสรรค์ผลงาน ทั้งแนวคิด สื่อที่ใช้และวิธีการนำเสนอของคิมซูจา เป็นแนวทางในการสร้างสรรค์แบบคอนเซ็ปชวลอาร์ต หรือศิลปะเชิงความคิดที่มุ่งนำเสนอแนวคิดเป็นหลัก โดยมีรูปแบบวิธีการในการนำเสนอแบบศิลปะจัดวาง และวิดีโอแสดงสด ที่นำเสนอประสบการณ์เฉพาะบุคคล บทบาทของเพศหญิง และเหตุการณ์สำคัญในสังคม

3. แนวคิดที่โดดเด่นในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะของคิมซูจา

การที่จะเข้าใจและวิเคราะห์ผลงานของคิมซูจา จึงต้องพิจารณาจากปัจจัยที่เกี่ยวข้องไม่ว่าจะเป็นประสบการณ์ชีวิตที่ผ่านมาของศิลปิน เหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในสังคม วัฒนธรรมเกาหลี รวมทั้งแรงจูงใจส่วนตัวในช่วงเวลาดังกล่าว นำมาร้อยเรียงประกอบกัน ทำให้จำแนกผลงานตามเนื้อหาที่สะท้อนผ่านผลงาน โดยแบ่งออกเป็น 2 กลุ่ม คือ

3.1 กลุ่มแรกเกี่ยวข้องกับอัตลักษณ์และตัวตน คิมซูจาได้สะท้อนเอกลักษณ์ของชาติ และตัวตนของเธอ โดยผ่านวัสดุอย่างผ้า โดยเฉพาะผ้าคลุมเตียงเกาหลี และกิจวัตรของเพศหญิง อย่างการเย็บผ้า การซักผ้า ที่เป็นเสมือนงานบ้านที่เป็นการกำหนดภาระหน้าที่และค่านิยมของเพศหญิง รวมทั้งประสบการณ์ชีวิตของศิลปินที่เกี่ยวข้องกับการเดินทาง เชิญชวนให้ผู้ชมได้ขบคิดและเข้าใจถึงความแตกต่างของวัฒนธรรม และพื้นฐานความเป็นมนุษย์ ที่มีความเห็นอกเห็นใจซึ่งกันและกัน โดยผู้วิจัยได้เลือกผลงานในกลุ่มนี้มา 2 ชิ้น ซึ่งถือเป็นผลงานชิ้นสำคัญ คือ Deductive Object (ค.ศ.1993) และ Cities on The Move (ค.ศ.1997)

วัตถุนิรนัย (Deductive Object) ในรูปแบบผลงานศิลปะจัดวาง โดยผลงานนี้จัดแสดงที่ มูลนิธิศิลปะฮิเสะ นิวยอร์ก (Ise Art Foundation, New York) ค.ศ.1993 (ภาพที่ 3)



ภาพที่ 3

คิมซูจา, วัตถุนิรนัย (Deductive Object), 1993,
ศิลปะจัดวาง, มูลนิธิศิลปะฮิเสะ นิวยอร์ก สหรัฐอเมริกา

คิมซูจาได้ใช้ผืนผ้าเก่าที่แสดงเอกลักษณ์ของเกาหลีจากลวดลายและสีสัน ท่อหุ้มเสื้อผ้าไว้ ท่อผ้าเหล่านั้นถูกวางบนพื้นในห้องจัดแสดงถูกซ้อนทับกันเป็นชั้นขึ้นไป และวางอย่างไม่ซ้อนทับกัน การจัดวางให้อยู่ในบริเวณใกล้เคียง คล้ายกลุ่มสัมภาระข้าวของที่รอการขนย้าย ซึ่งท่อผ้าโบราณได้ปรากฏในฐานะวัตถุนิรันดร์เป็นครั้งแรกในการจัดแสดงที่ MOMA P.S.1 Open Studios ใน ค.ศ. 1992 ซึ่งถือเป็นจุดเริ่มต้นของ ผลงาน วัตถุนิรันดร์ ที่ต่อมาได้ใช้ผ้าคลุมเตียงเกาหลีเป็นวัสดุสำคัญ

โบตารีถูกใช้เป็นสัญลักษณ์ของการเดินทาง สำหรับวิธีการจัดเก็บเสื้อผ้าหรือของใช้ที่พกติดตัว ในลักษณะท่อผ้าที่ง่ายต่อการขนย้าย สำหรับชาวเกาหลีที่ย้ายที่อยู่อาศัย หรืออพยพเพื่อหนีสงคราม เนื่องจากความยากไร้ และการเดินทางเพื่อแสวงหาอาชีพ โบตารีจึงถูกบันทึกเป็นส่วนหนึ่งในหน้าประวัติศาสตร์ของชาติ ภาพของผู้อพยพลี้ภัยจากสงครามที่ถือท่อผ้าโบตารี เทินท่อผ้าไว้บนศีรษะ (ภาพที่ 4) เป็นสัญลักษณ์ของการเคลื่อนย้ายจากพื้นที่หนึ่งสู่อีกพื้นที่หนึ่ง



ภาพที่ 4
ขบวนผู้ลี้ภัยชาวเกาหลี



ผ้าที่คิมซูจาใช้ห่อเป็นโบตารี เป็นผ้าคลุมเตียงแบบเกาหลี แทนที่การใช้ผ้าที่เรียกว่า โบจาจิ (Bojagi, 보자기) (ภาพที่ 5) ที่แปลงอย่างตรงตัวได้ว่า ผ้าสำหรับห่อคลุม หรือห่อผ้า ซึ่งเป็นเทคนิคสิ่งทอของเกาหลี มีรูปแบบเป็นผืนผ้าทอสีเหลี่ยมทำจากเศษผ้าหลากหลายชนิดอย่าง ประณีต โดยทั่วไปทำจากผ้าไหมและผ้าป่าน ใช้สำหรับห่อหุ้ม พกพาสิ่งของในชีวิตประจำวัน ตลอดจนใช้ในโอกาสพิเศษ เช่น พิธีกรรมทางศาสนาและพิธีแต่งงาน

การใช้ผ้าคลุมเตียงแบบเกาหลีดั้งเดิม เป็นการสร้างความหมายจากสิ่งที่มีอยู่เป็นปกติ กล่าวคือเตียงและผ้าคลุมเตียง แทนความหมายถึงพื้นที่ของการเกิดและการตาย ผ้าคลุมเตียงมี ลวดลายที่แฝงคติความเชื่อแบบดั้งเดิมอยู่บนผืนผ้านั้น รวมทั้งสีอันสดใส ตัวอย่างเช่น ผ้าคลุมเตียงที่สื่อถึงคู่แต่งงานใหม่ จะมีสีส้มที่ตัดกันอย่างสีเขียวและสีแดง ลายดอกไม้ ฝ้ายเส้น และนก เป็นการอวยพรให้ชีวิตคู่มีความสุข สัญลักษณ์ของชีวิตยืนยาว ความสุข และความ ร่ำรวย ทั้งนี้งานหัตถกรรมสิ่งถักทอถือ และงานภายในบ้านเรือนถือเป็นบทบาทของเพศหญิง ในสังคมชายเป็นใหญ่ ผ้าคลุมเตียงถูกแม่คลุมลงบนเตียงทุกเย็น และพับกลับทุกเช้า ผ้าคลุมเตียงจึงเป็นเครื่องเตือนใจถึงช่วงเวลาค่าคืน ร่างกายที่สงบ ความฝัน เพศหญิง และความ โกลัซิด การตีความวัสดุที่ใช้เช่นนี้ ทำให้การสร้างผลงานของคิมซูจาเป็นการนำความคิดมา ประกอบสร้างงานศิลปะ โดยใช้วัสดุที่มีอยู่ในวัฒนธรรม เพื่อนำเสนออัตลักษณ์สู่ผู้ชมที่มีความ แตกต่างทางสังคมและวัฒนธรรม รวมทั้งผู้ชมในวัฒนธรรมเดียวกัน ให้ตระหนักถึงคุณค่าของ สิ่งธรรมดาสามัญที่มีผลกระทบต่อการดำรงอยู่ของความคิด ที่สะท้อนความทรงจำ และตัวตน

นอกจากการใช้ผ้าคลุมเตียงในรูปแบบท่อผ้าใบตารีแล้ว สำหรับผลงานวัตถุนิรนัย ในชื่อเดียวกันนี้ ได้มีการปรับเปลี่ยนรูปแบบในการนำเสนอ โดยนำผ้าคลุมเตียงมาปูหรือคลุมโต๊ะ ดังปรากฏในผลงาน วัตถุนิรนัย (Deductive Object) จัดแสดงที่ ฟรุตมาร์เก็ต แกลเลอรี เอดินบะระ และ พิพิธภัณฑ์เซตตะกะยะ ประเทศญี่ปุ่น ในค.ศ. 1995 แมนิเฟสต้า 1 (Manifesta 1) ในค.ศ. 1996 รวมทั้งที่ เซ็นทรัลพาร์ก (Central Park) ในวิทนีบี ไบเอเนียล (Whitney Biennial) ค.ศ. 2002

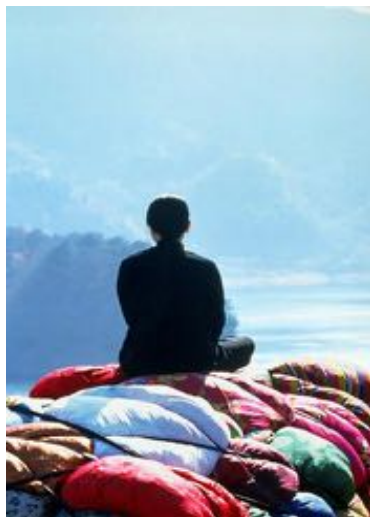
คิมซูจาได้ใช้ผ้าคลุมเตียงเก่า คลี่คลายจากการพับหรือห่อ สู่การคลี่หรือแผ่ออกแล้ววางลงบนโต๊ะอาหาร ในลักษณะเช่นเดียวกับผ้าปูโต๊ะ สร้างความรู้สึกแปลกใหม่และดึงดูดความสนใจจากความผิดปกติของวัสดุที่ถูกใช้ในกิจกรรมอันไม่ปกติ ในขณะที่เดียวกัน ผืนผ้าคลุมเตียงเกาหลีที่เปลี่ยนสภาพเป็นผ้าปูโต๊ะ ทำหน้าที่เป็นสิ่งที่ห่อหุ้มบรรยากาศบนโต๊ะอาหารนั้น ผลงานวัตถุนิรนัย (Deductive Object) (ภาพที่ 6) ที่จัดแสดง ใน แมนิเฟสต้า 1 (Manifesta 1) รอตเตอร์ดัม ประเทศเนเธอร์แลนด์ ความพิเศษของผลงานนี้ในการนำเสนอคือการนำเสนออัตลักษณ์ของชาติอย่างชัดเจนยิ่งขึ้นผ่านอาหารเกาหลีที่ถูกเสิร์ฟบนโต๊ะ ร่วมกับเสียงดนตรีเกาหลี ซึ่งสร้างบรรยากาศให้ผู้เข้าชมได้รับประสบการณ์ที่แปลกใหม่



ภาพที่ 6
คิมซูจา, วัตถุนิรนัย (Deductive Object), 1996,
ศิลปะจัดวาง, แมนิเฟสต้า 1

ดังนั้นผลงาน วัตถุนิรันดร์ จึงเป็นการสร้างความหมายใหม่ให้กับวัตถุที่ศิลปินได้นำวัสดุที่มีอยู่ในวัฒนธรรม มาสวมสร้างความหมาย โดยวิธีการดังกล่าวสอดคล้องกับศิลปะเชิงความคิด ในการใช้ความคิดเป็นกระบวนการสำคัญในการสร้างผลงาน นอกจากนี้รูปแบบของผลงานอยู่ในรูปแบบศิลปะจัดวาง โดยมีความสัมพันธ์กับพื้นที่ในการจัดแสดงทั้งภายในห้องจัดแสดงพิพิธภัณฑ์ เป็นพื้นที่ที่ถูกกำหนดขึ้นสำหรับติดตั้งจัดวางผลงาน พื้นที่ดังกล่าวได้หลอมรวมกับผลงาน และเป็นสิ่งกำหนดบทสนทนาระหว่างศิลปะและผู้ชม

จากใบตารีในผลงาน "วัตถุนิรันดร์" สู่ภาพเคลื่อนไหวในผลงาน "เมืองบนทางขนย้าย 2727" กิโลเมตร รถบรรทุกใบตารี (Cities on the Move: 2727 Kilometers Bottari Truck) ค.ศ. 1997 (ภาพที่ 7) ผลงานการแสดงสดนี้ได้เริ่มขึ้นในวันที่ 4 ถึง 14 พฤศจิกายน ค.ศ. 1997 เป็นระยะเวลา 11 วัน คิมซูจาได้เดินทางในประเทศเกาหลีกับรถบรรทุกที่เต็มไปด้วยท่อผ้าใบตารี สู่บันทึกวิดีโอแสดงสด 33 นาที ภาพของท่อผ้าใบตารีที่บรรจุเต็มด้านหลังของรถบรรทุก คิมซูจานั่งบนกองผ้าเหล่านั้น ผ่านในตัวเมืองและชนบททั่วเกาหลีใต้



ภาพที่ 7

คิมซูจา, เมืองบนทางขนย้าย 2727 กิโลเมตร รถบรรทุกใบตารี (Cities on the Move: 2727 Kilometers Bottari Truck), 1997

แรงบันดาลใจในการสร้างผลงานวิดีโอชิ้นนี้ ศิลปินได้แรงบันดาลใจจากนิทรรศการ เมืองบนทางขนย้าย (Cities on the Move) ค.ศ. 1997-2000 โดยภัณฑารักษ์ ฮานส์ เอลริช ออบริสต์ (Hans-Ulrich Obrist) และโฮ ฮันรู (Hou Hanru) ซึ่งคิมซูจาเป็นหนึ่งในศิลปินที่ร่วมแสดงผลงานในนิทรรศการนี้ โดยเนื้อหาของนิทรรศการเป็นการสำรวจคำถามที่เกิดจากความทันสมัย โลกาภิวัตน์ เทคโนโลยีใหม่ และการเติบโตของประชากรในเมืองต่างๆในเอเชีย และประเด็นต่าง ๆ ในสังคม ศิลปินจำนวน 87 คน แสดงมุมมองที่หลากหลายในนิทรรศการ ทำทนายแนวความคิดเกี่ยวกับเมืองในเอเชีย หรืออัตลักษณ์ของเอเชียโดยรวม และนำเสนอภาพที่น่าตื่นเต้นให้กับผู้ชม ถึงการเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นในงานศิลปะและสถาปัตยกรรมร่วมสมัยของเอเชีย และยังกระตุ้นให้เกิดการอภิปรายถึงประเด็นที่เป็นสากลมากขึ้นในวัฒนธรรม ทัศนศิลป์และสถาปัตยกรรม รวมถึงการเปลี่ยนแปลงทางสังคมที่ขยายออกไปนอกพรมแดนของทวีป นิทรรศการนี้ได้เดินทางไปจัดแสดงยังพิพิธภัณฑ์ต่างๆ

ในวิดีโอแสดงสด ภาพแผ่นหลังของศิลปินที่นั่งอยู่บนกองโบตารีทำยรถบรรทุก ได้พาผู้ชมมุ่งหน้าสู่เมืองต่าง ๆ ซึ่งเป็นสถานที่ผูกพันกับความทรงจำของศิลปิน คิมซูจาได้แทนตัวเองเป็นโบตารี ที่เคลื่อนย้ายไปยังสถานที่ในความทรงจำ จากสังคมเมืองสู่สังคมชนบท รวมทั้งสภาพภูมิประเทศที่เปลี่ยนแปลงไป (ภาพที่ 8) ทำให้ผู้ชมรู้สึกถึงการเคลื่อนย้าย รวบรวมได้เดินทางไปตามเส้นทางของความทรงจำ ห่อผ้าโบตารีที่เป็นองค์ประกอบสำคัญในผลงานของคิมซูจา คือวัสดุสำหรับห่อเก็บเสื้อผ้า ข้าวของเครื่องใช้ เพื่อสะดวกในการเคลื่อนที่ และความรวดเร็วในการจัดการ ด้วยเหตุนี้ โบตารีจึงสื่อถึงการเคลื่อนย้าย จากพื้นที่หนึ่งสู่อีกพื้นที่หนึ่ง ที่กระทำได้อย่างรวดเร็ว โดยการรวบรวมสิ่งของทั้งหลายติดตัวไปด้วย สิ่งเหล่านั้นบรรจุไปด้วยความทรงจำ บอกเล่าถึงตัวตน และผูกโยงเข้ากับชีวิตของผู้คน



ภาพที่ 8

คิมซูจา, เมืองบนทางขนย้าย 2727 กิโลเมตร รถบรรทุกโบตารี (Cities on the Move: 2727 Kilometers Bottari Truck), 1997, วิดีโอ, 7:03 นาที, ไม่มีเสียง

คิมซูจากล่าวว่า เมื่อยังเด็กครอบครัวของเธอต้องย้ายจากเมืองหรือหมู่บ้านไปยังอีกเมืองอยู่เสมอเนื่องจากอาชีพของบิดา ช่วงวัยรุ่นเธอสนุกที่จะเล่นกับเพื่อนโดยการเขียนชื่อเมือง ชื่อหมู่บ้านที่เธอเคยอยู่ เชื่อมต่อชื่อของเมืองด้วยกันเป็นเส้นยาว เหมือนรอยตะเข็บที่เกิดจากการเย็บ ชื่อ เมืองบนทางขนย้าย จึงเป็นเครื่องเตือนใจถึงครอบครัวของเธอที่ต้องเพนจรเดินทางอยู่เสมอ ผลงานนี้จึงเป็นภาพจำลองชีวิตของศิลปินที่เดินทางและย้ายที่อยู่อาศัยบ่อยครั้ง จากบ้านเกิดไปยังสถานที่ต่าง ๆ ความทรงจำที่มีต่อเหตุการณ์และสภาพแวดล้อมที่เผชิญของศิลปินถูกบรรจุและเชื่อมโยงผู้ชมให้ได้เดินทางตามความทรงจำเช่นเดียวกัน

ผลงาน เมืองบนทางขนย้าย 2727 กิโลเมตร รถบรรทุกโบตารี เป็นการใช้ความคิดเพื่อก่อร่างสร้างความหมายให้วัตถุ เพื่อสร้างความสัมพันธ์ระหว่างความคิด ความทรงจำ และพื้นที่ เมื่อโบตารีคือท่อผ้าสำหรับท่อหุ้มเสื้อผ้าของเครื่องใช้ ได้ถูกนิยามเป็นการท่อหุ้มความคิด ที่ดำเนินจากความทรงจำ ขับเคลื่อนและบรรจุอยู่ในสังคม ในกระแสโลกาภิวัตน์ ที่ทำให้สภาพสังคมและวิถีชีวิตมีความคล้ายคลึงกันอย่างแยกได้ยาก การเก็บบันทึกและสำรวจความทรงจำที่ยังหลงเหลือ ในฐานะเครื่องมือของการสร้างสรรค์ที่ผสานขอบเขตระหว่างชีวิตและศิลปะ

ความสัมพันธ์ของสถานที่และพื้นที่ในผลงานของคิมซูจา ผลงาน วัตถุนิรนัย และผลงาน เมืองบนทางขนย้าย 2727 กิโลเมตร ในฐานะศิลปะจัดวาง สถานที่หรือพื้นที่มีบทบาทสำคัญในการผลิตสร้างผลงานของศิลปิน กล่าวได้ว่าศิลปะจัดวางเป็นงานศิลปะที่เน้นในแนวทางปฏิบัติในด้านการติดตั้งหรือกำหนดวัตถุในพื้นที่ว่าง ซึ่งโดยผลรวมแล้วผลงานศิลปะนั้นจะประกอบด้วยวัตถุและพื้นที่ ศิลปะจัดวางจึงเป็นเสมือนรูปแบบการผลิตและการแสดงผลงานมากกว่าการเคลื่อนไหวหรือรูปแบบศิลปะ สื่อที่ถูกใช้ในศิลปะจัดวางมีความหลากหลาย ทั้งภาพวาด ภาพถ่าย วัสดุสำเร็จรูป ข้อความ วัตถุที่พบเห็นได้ทั่วไปในชีวิตประจำวัน เช่น เสื้อผ้า และสร้างประสบการณ์ของผู้ชมที่แตกต่างไปจากงานศิลปะแบบดั้งเดิม ศิลปะจัดวางต้องการให้ผู้ชมเข้าไปมีส่วนร่วมกับผลงานศิลปะ การที่ผู้ชมเข้าไปในพื้นที่ของงานศิลปะและการโต้ตอบกับงานศิลปะ ชับเน้นให้เกิดกระบวนการคิดที่กว้างขวางอย่างหลวมๆ มิติหลากหลายมุมมอง

นอกจากผลงาน 2 ชิ้นข้างต้นแล้วยังมีผลงานที่แสดงถึงอัตลักษณ์ของศิลปิน ความคิดตัวตน โดยมีรูปแบบศิลปะจัดวาง และวิดีโอแสดงสด เช่น จากเย็บสู่เดิน (Sewing into Walking) ค.ศ. 1994 หญิงเย็บผ้า (A Needle Woman) ค.ศ. 1999-2001 หญิงซักผ้า (A Laundry Woman) ค.ศ. 2002 หญิงขอทาน - ไทม์สแควร์ (A Beggar Woman-Time Square) ค.ศ. 2005 หายใจ: โบตารี (To Breath: Bottari) ค.ศ. 2013 เป็นต้น

3.2 ผลงานกลุ่มที่ 2 เป็นกลุ่มผลงานที่เกี่ยวข้องกับเหตุการณ์สำคัญในสังคม ผลงานในกลุ่มนี้มีเหตุการณ์ทั้งในเกาหลีและต่างประเทศ ซึ่งสัมพันธ์ต่อการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะจัดวาง เฉพาะเจาะจงสถานที่ โดยเป็นเหตุการณ์สำคัญที่เกิดขึ้นในอดีต ที่คิมซูจาได้แสดงความรู้สึกหรือความคิดเห็นผ่านผลงานศิลปะ รวมทั้งศิลปินมีการศึกษาประวัติศาสตร์ที่ช่วยให้เข้าใจบริบทของแต่ละท้องถิ่น ผลงานกลุ่มนี้แสดงถึงการระลึกถึงความสูญเสียเพื่อนมนุษย์ ผู้อพยพพื้นที่เขตแดน และความแตกต่างหรือความขัดแย้งทางความคิด ผู้วิจัยได้คัดเลือก 2 ผลงานมาวิเคราะห์ คือ Sewing Into Walking - dedicated to the victims of Kwangju (ค.ศ.1995) และ A Mirror Woman: The Ground of Nowhere (ค.ศ.2003)

จากเย็บสู่เดิน - อุทิศแก่เหยื่อที่ควังจู (Sewing Into Walking - dedicated to the victims of Kwangju) ค.ศ. 1995 (ภาพที่ 9 และ 10) ผลงานการแสดงสดที่ใช้วัสดุที่เป็นเอกลักษณ์ของคิมซูจา เสื้อผ้าและโบตารีวางกระจัดกระจายอยู่บนพื้นในป่า ในควังจู เบียงนาล่ ค.ศ. 1995 ใช้เสื้อผ้าเก่าหรือเสื้อผ้ามือสองที่ถูกผูกท่อนไว้ 2.5 ตัน โดยผลงานนี้อุทิศให้เหยื่อในการปราบปรามการประท้วงเรียกร้องประชาธิปไตยในควังจู เมื่อ ค.ศ. 1980 แม้เวลาจะผ่านมาเป็นระยะเวลาอันยาวนานกว่า 15 ปีก็ตาม แต่โศกนาฏกรรมของเหยื่อเหล่านั้น ได้ถูกระลึกและกล่าวถึงอย่างเสมอ



ภาพที่ 9

คิมซูจา, จากเย็บสู่เดิน - อุทิศแก่เหยื่อที่ควังจู (Sewing Into Walking - dedicated to the victims of Kwangju), 1995, ศิลปะจัดวาง



ภาพที่ 10

คิมซูจา, จากเย็บสู่เดิน - อุทิศแก่เหยื่อที่ควังจู (Sewing Into Walking - dedicated to the victims of Kwangju), 1995, ศิลปะจัดวาง

การประท้วงเรียกร้องประชาธิปไตยที่ควังจู เกิดขึ้นเมื่อวันที่ 18 พฤษภาคม ค.ศ. 1980 เป็นเหตุการณ์ที่นักศึกษาและประชาชนชาวควังจูรวมตัวกัน เพื่อประท้วงเรียกร้องให้รัฐบาลของนายพลชุน ดูวาน ประกาศยกเลิกกฎอัยการศึก และเรียกร้องการปกครองระบอบประชาธิปไตย ถูกรัฐบาลเผด็จการของ ช็อน ดู-ฮวัน (Chun Doo-hwan, 전두환) เข้าสลายการชุมนุมด้วยกองกำลังทหารที่ฝึกฝนมาสำหรับทำสงคราม (โกลอว์, 2558) การสลายการชุมนุมทำให้การชุมนุมขยายไปทั่วทั้งเมือง มีประชาชนเข้าร่วมมากขึ้น จนมีจำนวนมากกว่า 100,000 คน ขณะเดียวกันรัฐบาลพยายามปิดข่าวและพยายามสร้างความชอบธรรมให้กับการเข้าปราบปราม โดยอ้างว่าเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นเป็นการก่อจลาจลของพวกป่วนเมืองที่ถูกครอบงำโดยสายลับเกาหลีเหนือ และบรรดาพวกสนับสนุนคอมมิวนิสต์ การถูกปราบปรามอย่างรุนแรงทำให้ประชาชนจำนวนหนึ่งรวมตัวกันเป็นกองกำลังติดอาวุธ เพื่อปกป้องเมือง โดยประชาชนสามารถยึดศาลากลางและสถานีตำรวจ พร้อมทั้งขับไล่กองกำลังทหารออกจากเมืองไปได้ อย่างไรก็ตามกองกำลังทหารได้ล้อมเมืองอยู่ด้านนอกและตัดการติดต่อสื่อสารกับโลกภายนอก จนกระทั่งวันที่ 27 พฤษภาคม ทหารกว่า 20,000 นาย เข้าล้อมปราบปรามครั้งใหญ่และยึดสถานที่สำคัญคืน ภายใต้กองเลือดของประชาชน จากเหตุการณ์การปะทะกันตลอดระยะเวลา 10 วัน มีผู้บาดเจ็บมากกว่า 3,000 คน เสียชีวิต 500 คน จนถึงปัจจุบันก็ยังไม่มีการยืนยันตัวเลขของผู้บาดเจ็บและเสียชีวิตจากเหตุการณ์ดังกล่าวเป็นจำนวนที่แน่นอน

เวลากว่า 20 ปี ในการเรียกร้องให้รัฐบาลสมัยต่างๆ สืบสวนสอบสวนค้นหาความจริงในเหตุการณ์นี้ แม้แต่ในสมัยประธานาธิบดีโน แท-อู (Roh Tae-woo, 노태우) หนึ่งในผู้สั่งการล้อมปราบเองก็ยังคงตอบสนองข้อเรียกร้องของประชาชนด้วยการยกย่องเหตุการณ์ประท้วงที่ควังจูว่าเป็น “การเคลื่อนไหวเพื่อเรียกร้องประชาธิปไตย” (Democratization Movement) มีการผ่านกฎหมายจ่ายค่าชดเชยให้แก่ผู้เสียหายจากเหตุการณ์ และมีการนำอดีตประธานาธิบดีช็อน ดู-ฮวัน เข้าสู่การไต่สวนโดยรัฐสภา อย่างไรก็ตามการดำเนินการต่างๆ ยังไม่สามารถสร้างความพึงพอใจให้กับประชาชน ด้วยแรงกดดันของประชาชนอย่างต่อเนื่อง ทำให้ในปี 1995 สภานิติบัญญัติแห่งชาติผ่าน “กฎหมายพิเศษเพื่อพิจารณาเกี่ยวกับเหตุการณ์การเรียกร้องประชาธิปไตยวันที่ 18 พฤษภาคม” (the Special Act Concerning the May 18 Democratization Movement) โดยเจตนารมณ์ของกฎหมายฉบับนี้คือการดำเนินคดีกับบุคคลที่มีส่วนในการกระทำความผิดฐานละเมิดรัฐธรรมนูญ ซึ่งเป็นการเปิดทางให้มีการสืบสวนเพื่อลงโทษอดีตผู้นำประเทศคือ ช็อน ดู-ฮวัน และโน แท-อู ฐานความผิดเป็นผู้สั่งการให้มีการใช้กำลังทหารเข้าปราบปรามประชาชนและการก่อกบฏ จนที่สุดสามารถนำอดีตประธานาธิบดีทั้งสองขึ้นศาล โดยช็อน ดู-ฮวัน ถูกพิพากษาจำคุกตลอดชีวิต และโน แท-อู ถูกพิพากษาจำคุก 17 ปี แต่มีการนิรโทษกรรมให้ทั้งสองคนในภายหลัง (โกลอว์, 2558)

เหตุการณ์นี้เป็นเสมือนจุดเริ่มต้นของความเป็นหนึ่งเดียวของสังคมเกาหลีใต้ ที่ไม่ต้องการเห็น การกระทำอันโหดเหี้ยมไร้มนุษยธรรมจากรัฐบาลเผด็จการ แลกด้วยบาดแผลทางจิตใจที่ฝัง ลึกไม่มีวันจางหายในหน้าประวัติศาสตร์ของชาติ

ในผลงาน จากเย็บสู่เดิน - อุทิศแก่เหยื่อที่ควังจู (Sewing Into Walking - dedicated to the victims of Kwangju) มีผ้าเป็นวัสดุหลัก ผ้าผูกพันกับชีวิตของคนเรานับตั้งแต่เกิด เมื่อแรก เกิดถูกห่อด้วยผ้า การสวมใส่เสื้อผ้าในชีวิตประจำวัน จนกระทั่งการตายที่เราถูกห่ออีกด้วยผ้า อีกครั้งในพิธีศพ และโดยเฉพาะอย่างยิ่งในเกาหลี ผ้าเป็นสัญลักษณ์ในโอกาสสำคัญ เช่น พิธี บรรลุพิธีภาวะ งานแต่งงาน งานศพ และพิธีกรรมสำหรับบรรพบุรุษ ดังนั้นผ้าจึงเป็นมากกว่า วัสดุที่คู่กับร่างกาย เป็นเครื่องนำพาวิญญาณ เมื่อเสียชีวิตครอบครัวจะเผาเสื้อผ้าและ ผ้าปูที่นอนที่ใช้แล้ว แสดงความหมายเชิงสัญลักษณ์ในการสร้างร่างกายและวิญญาณของผู้เสียชีวิตขึ้นไปบนฟากฟ้า เมื่อคิมซูจาได้รับเชิญให้แสดงผลงานในควังจู เขียนนาเลในครั้งนั้น ความคิดแรกคือการระลึกถึงชีวิตของผู้เสียชีวิตในการสังหารหมู่ที่ควังจู ที่มีผู้เสียชีวิตหลาย ร้อยคน เสื้อผ้าที่กระจายอยู่ตามพื้น คล้ายภาพของร่างผู้เสียชีวิตที่นอนนิ่งอยู่บนพื้นดิน ผลงานนี้จัดอยู่ในรูปแบบศิลปะจัดวางอย่างเฉพาะเจาะจงสถานที่ มีที่มาจากความสนใจในผ้า และการเย็บปักถักร้อย ที่เสมือนการได้ไตร่ตรอง และเยียวยาจิตใจ กองเสื้อผ้าที่ถูกวางอย่าง กระจัดกระจายบนพื้นดินในบริเวณภูเขา ใกล้กับพื้นที่ของเทศกาลศิลปะในพื้นที่ของผลงานนี้ มีการเปิดเพลง Imagine ของ จอห์น เลนนอน (John Lennon) ผ่านลำโพง เนื้อหาของ บทเพลงนั้นจินตนาการถึงดินแดนยูโทเปีย เมื่อโลกได้หลอมรวมกันเป็นหนึ่งเดียวปราศจาก เขตแดนที่แบ่งกัน อุปสรรคจากอคติทางเชื้อชาติ ศาสนา ซึ่งเป็นภาพฝันถึงโลกในอุดมคติที่ สอดคล้องกับความคิดของศิลปิน ที่ต้องการให้ผู้ชมเผชิญหน้ากับความทรงจำ และความรู้สึก ของเหตุการณ์การเรียกร้องประชาธิปไตยในควังจู เปิดโอกาสให้ผู้ชมได้สัมผัสโดยตรงกับห่อ ผ้าและเสื้อผ้า ที่แทนถึงเหยื่อในเหตุการณ์ดังกล่าว ในระหว่าง 2 เดือนในการจัดแสดงได้เกิด การสร้างความหมายให้ผลงานขึ้น เมื่อฤดูกาลได้แปรเปลี่ยนไป สภาพของเสื้อผ้าที่ผสมกับดิน ผ่น และใบไม้ที่ร่วงหล่น ดูคล้ายกับร่างของผู้เสียชีวิต นอกจากนี้การมีส่วนร่วมของผู้ชม มี การเปิดห่อผ้า นำเสื้อผ้าผูกแขวนบนต้นไม้ หรือนำกลับไปด้วย เป็นการสร้างปฏิสัมพันธ์ต่อ ผลงานโดยตรง ผลงานนี้มีกลไกในการแสดงภาพความทรงจำของเหตุการณ์ความรุนแรงที่เกิด ขึ้น และผูกโยงกับการจินตนาการถึงสังคมที่มีสันติภาพ ดังนั้นผลงานในฐานะสื่อทางความ คิดเป็นสารที่ส่งต่อไปยังผู้ชม และกระตุ้นการตอบสนองของผู้ชม ทั้งในการกระทำและความ รู้สึก

การแสดงความคิดเห็นต่อเหตุการณ์สำคัญ ไม่ได้ถูกจำกัดพื้นที่ในการสร้างสรรค์แค่ภายในประเทศเท่านั้น ขอบเขตของการสร้างสรรค์ได้ขยายพื้นที่ไปสู่ภายนอก ทว่ายังคงเป็นพื้นที่ที่มีความสัมพันธ์ต่อเหตุการณ์ในสังคมเกาหลี ในผลงาน หญิงกระจก: พื้นดินอันไกลโพ้น (A Mirror Woman: The Ground of Nowhere) (ภาพที่ 11 และ 12) ผลงานศิลปะชิ้นใหญ่ โดยใช้ผ้าม่านโปร่งผืนใหญ่ ซึ่งถูกแขวนด้วยความสูง 18 เมตรจากพื้น ส่วนฐานถูกม้วนขึ้นเพื่อสร้างท่อทรงกระบอกขนาดใหญ่ที่มีเส้นผ่านศูนย์กลาง 6 เมตร ที่พื้นภายในผ้าม่านเป็นกระจก ผลงานชิ้นนี้เป็นส่วนหนึ่งของงานศิลปะระดับนานาชาติ ครอสซิง 2003: เกาหลี / ฮาวาย (Crossings 2003: Korea / Hawaii) ติดตั้งที่ลานส่วนกลางของศาลาว่าการเมืองไฮโนลูลู รัฐฮาวาย สหรัฐอเมริกา บริเวณลานดังกล่าวที่ติดตั้งผลงาน ได้เปิดช่องด้านบนให้เป็นส่วนที่เปิดรับแสงของอาคาร ช่องแสงที่ด้านบนเปิดออกมองเห็นท้องฟ้า สร้างความหมายของชิ้นงานให้เกิดขึ้น เช่นเดียวกับผู้อพยพที่ต้องเผชิญกับการพลัดถิ่นด้วยความรู้สึกโดดเดี่ยว และความไม่คุ้นเคย ผสมกับความหวังและความตื่นเต้น ผู้ชมจะถูกห่อหุ้มด้วยความรู้สึกคล้ายกันเมื่อก้าวเข้าไปในม่านผ้าโปร่งทรงกระบอก ผู้ชมพลัดถิ่นจากโลกที่คุ้นเคย รวากับถูกแขวนลอยอยู่ในห้วงอวกาศ ระหว่างท้องฟ้าสีครามที่ปกคลุมด้วยเมฆขาวด้านบน หรือกลับกันเมื่อมองที่บริเวณพื้นก็จะพบภาพสะท้อนของตนเองและท้องฟ้าที่กลายเป็นกับผืนน้ำทะเลเบื้องล่าง



ภาพที่ 11

คิมซูจา, หญิงกระจก: พื้นดินอันไกลโพ้น (A Mirror Woman: The Ground of Nowhere), 2003, ศิลปะจัดวาง



ภาพที่ 12

คิมชฺชา, หญิงกระจาก: พื้นดินอันไกลโพ้น (A Mirror Woman: The Ground of Nowhere), 2003.
ศิลปะจัดวาง

ครอสซิง 2003: เกาหลี / ฮาวาย งานศิลปะระดับนานาชาติที่ฉลองครบรอบ 100 ปีของการอพยพของชาวเกาหลีสู่สหรัฐอเมริกา ดังนั้นบริบทเหตุการณ์ทางประวัติศาสตร์และสถานที่ จึงมีความสำคัญในการกำหนดแนวความคิดของงานและการตีความ ในผลงานนี้คิมซูจาได้แสดงความคิดเห็นต่อเหตุการณ์หรือความเคลื่อนไหวทางสังคม

การอพยพของชาวเกาหลีนั้นถูกแบ่งเป็น 3 ระลอกด้วยกันซึ่งสัมพันธ์กับเหตุการณ์ในประเทศเกาหลี แม้ว่าก่อนหน้านั้นจะมีนักเรียนนักศึกษาและนักการเมืองเข้ามาয়สหรัฐอเมริกาในราวค.ศ. 1884 ซึ่งเป็นช่วงภายหลังความสัมพันธ์ทางการทูตระหว่างสหรัฐอเมริกาและเกาหลี ได้จัดตั้งขึ้น (Min, 2011: 2) และจากการเผยแพร่คริสต์ศาสนาของมิชชันนารีชาวอเมริกัน ทำให้เปลี่ยนชาวเกาหลีมานับถือคริสต์ศาสนาเป็นจำนวนมาก ส่งผลให้ผู้อพยพชาวเกาหลีกลุ่มแรกที่อพยพมายังอเมริกามากกว่าครึ่งเป็นคริสเตียน (Chung, 2020a, quoting Choy, 1979, n. pag.)

นับตั้งแต่การอพยพของชาวเกาหลีมายังฮาวายใน ค.ศ. 1903-1949 ซึ่งถือเป็นการอพยพระลอกแรก เมื่อเรือบรรทุกของผู้อพยพชาวเกาหลีเดินทางมาถึงฮาวายในวันที่ 13 มกราคม ค.ศ. 1903 เพื่อเป็นแรงงานในไร่สับปะรดและน้ำตาล ภายใน ค.ศ. 1905 ชาวเกาหลีมากกว่า 7,226 คนเดินทางมาถึงฮาวาย เพื่อหนีจากความอดอยากและบรรยากาศทางการเมืองที่วุ่นวายในเกาหลี (Chung, 2020b, quoting Patterson, 1988, n. pag.) เมื่อฮาวายถูกยึดโดยสหรัฐอเมริกาใน ค.ศ. 1898 เจ้าของไร่ในฮาวายต้องการแรงงานราคาถูกและมีการคัดเลือกแรงงานอพยพจำนวนมากจากมณฑลกว๋างตุ้ง สาธารณรัฐประชาชนจีน แต่จีนได้ออกกฎหมายสั่งห้ามไม่ให้คนงานจัดหาแรงงานชาวจีน ทำให้ทางสหรัฐอเมริกาเริ่มรับสมัครแรงงานชาวเกาหลีแทน เนื่องจากมาจากการคัดเลือกของมิชชันนารีจากคริสตจักรในเมืองอินซอน จึงทำให้ผู้อพยพชาวเกาหลีมีอัตราการเข้าร่วมคริสต์ศาสนาที่สูง และเมื่ออพยพมายังฮาวายชาวเกาหลีกลุ่มนั้นได้ก่อตั้งคริสตจักรแบบแผนเกาหลีแห่งแรกในโฮโนลูลู ทำหน้าที่เป็นสถานที่ลี้ภัยทางวัฒนธรรมและศาสนาที่ถูกแยกออกจากคนพื้นถิ่น เนื่องจากอุปสรรคด้านภาษาและวัฒนธรรม (Chung, 2020c, quoting Choe, 2003, n. pag.) เมื่อสัญญาจ้างแรงงานในไร่หมดลงคนงานชาวเกาหลีราว 50% ย้ายไปที่แผ่นดินใหญ่และก่อตั้งธุรกิจของตนเอง อีกครึ่งหนึ่งเดินทางกลับเกาหลีเนื่องจากสาเหตุหลายประการรวมถึงเหตุผลทางครอบครัวและความยากลำบากในการปรับตัวให้เข้ากับวัฒนธรรมต่างชาติ ตั้งแต่ ค.ศ. 1905 ถึง 1924 ผู้อพยพชาวเกาหลีอีกประมาณ 2,000 คนมายังฮาวายและแคลิฟอร์เนียในฐานะเจ้าสาวของผู้อพยพที่เป็นแรงงานในไร่ การอพยพจำนวนมากสิ้นสุดลงอย่างกะทันหันใน ค.ศ. 1924 เมื่อสภาคองเกรสผ่านพระราชบัญญัติที่เกี่ยวข้องกับการห้ามผู้อพยพชาวเอเชียทั้งหมด อย่างไรก็ตามพระราชบัญญัติการยกเว้นอนุญาติ

ให้นักเรียนชาวเอเชียสามารถศึกษาในสถาบันการศึกษาต่างๆของสหรัฐอเมริกาได้ เมื่อเกาหลีอยู่ภายใต้การปกครองของญี่ปุ่นในช่วง ค.ศ. 1910-1945 ผู้ลี้ภัยทางการเมืองและปัญญาชนจากเกาหลีจำนวนมากได้ศึกษาในมหาวิทยาลัยในสหรัฐอเมริกา (Chung, 2020d, quoting Kim, 2004: 22) ในช่วงการเคลื่อนไหวเพื่อเอกราชของเกาหลีใน ค.ศ. 1919 ชุมชนเกาหลีพลัดถิ่นได้รวมตัวกันทั่วอเมริกา สถานที่สำคัญที่สุดแห่งหนึ่งคือบอสตันซึ่งมีนิกการเมืองปัญญาชนและผู้รักชาติจำนวนมากมาอาศัยอยู่

หลังจากที่เกาหลีได้รับการปลดปล่อยจากการผนวกเป็นส่วนหนึ่งของญี่ปุ่นใน ค.ศ. 1945 เกาหลีก็กลายเป็นสมรภูมิในการแย่งชิงอำนาจของสหรัฐอเมริกาและสหภาพโซเวียต (ประเทศรัสเซียในปัจจุบัน) ใน ค.ศ. 1948 เกาหลีถูกแบ่งออกเป็น 2 ส่วน เกาหลีใต้ที่ได้รับการสนับสนุนจากสหรัฐอเมริกา และรัฐบาลคอมมิวนิสต์ในเกาหลีเหนือที่สนับสนุนโดยสหภาพโซเวียต ในช่วงสงครามเกาหลี (ค.ศ. 1950-1953) คลื่นลูกที่สองของผู้อพยพชาวเกาหลีย้ายไปยังอเมริกา นับเป็นการอพยพระลอกที่ 2 ที่เริ่มต้นใน ค.ศ. 1950-1964 จากสิ่งๆที่เริ่มต้นจากความขัดแย้งทางอุดมการณ์ในช่วงสงครามเย็นกลายเป็นภัยพิบัติระดับชาติ ซึ่งผู้อพยพในระลอกนี้ประกอบด้วย 3 กลุ่ม คือ ภรรยาชาวเกาหลีของทหารอเมริกัน เด็กกำพร้าจากสงครามที่ครอบครัวชาวอเมริกันรับเลี้ยงเป็นบุตรบุญธรรม และมีชาวเกาหลีราว 27,000 คน ประกอบด้วยนักศึกษา นักธุรกิจและปัญญาชน (Min, 2011: 5-6)

ระลอกที่ 3 นับตั้งแต่ ค.ศ. 1965 จำนวนผู้อพยพชาวเกาหลีต่อปีเพิ่มขึ้นอย่างต่อเนื่อง ทำให้ชุมชนพลัดถิ่นของเกาหลีเป็นกลุ่มผู้อพยพกลุ่มใหญ่ที่สุดที่ย้ายไปยังสหรัฐอเมริกา ถัดจากชุมชนชาวเม็กซิกัน และชาวฟิลิปปินส์ สาเหตุคือ อัตราการว่างงานที่สูง ความไม่มั่นคงทางการเมือง และการปกครองแบบเผด็จการทหารในเวลานั้น ทำให้ชาวเกาหลีจำนวนมากอพยพไปยังสหรัฐอเมริกา

การอพยพของชาวเกาหลีเป็นเนื้อหาที่สำคัญในผลงาน ด้วยความสัมพันธ์ทางประวัติศาสตร์ผูกโยงด้วยประสบการณ์ของศิลปิน จากครอบครัวที่ย้ายที่อยู่อาศัยอยู่บ่อยครั้ง การเดินทางทางเลือกในการอพยพหรือย้ายที่อยู่อาศัยของคิมซูจาจากเกาหลีมายังสหรัฐอเมริกาใน ค.ศ. 1998 เป็นต้นมา เนื่องจากข้อจำกัดในด้านเศรษฐกิจ จากวิกฤตการณ์การเงินของเอเชียใน ค.ศ. 1997 จึงเกิดปัญหาในด้านเงินทุนที่สนับสนุนศิลปินหรือองค์กรในด้านศิลปะ เมื่อเปรียบเทียบกับสหรัฐอเมริกาแล้วสภาพสังคมที่เปิดกว้าง และการได้รับการสนับสนุนจากองค์กรศิลปะมีมากกว่าในบ้านเกิดอย่างเกาหลีใต้ ส่งผลให้การสร้างผลงานนั้นไม่ถูกจำกัดโอกาสในการนำเสนอเพียงแคภายในประเทศ

กล่าวได้ว่าพื้นที่เป็นส่วนสำคัญของศิลปะจัดวาง ศาลาว่าการเมืองไฮโนลูลู รัฐฮาวาย สหรัฐอเมริกา ได้ถูกกำหนดให้เป็นเสมือนหมุดหมายสำคัญ สำหรับผลงานหลัก และถือจุดเชื่อมโยงของนิทรรศการ โดยช่วงระยะเวลาราว 1 ปีก่อนนิทรรศการ มีการส่งคำเชิญไปยัง ศิลปิน คิมซูจาจึงได้เดินทางไปยังฮาวายเพื่อเก็บข้อมูลเบื้องต้น 6 เดือน ก่อนที่จะมีการจัด นิทรรศการ เธอได้รับแรงบันดาลใจจากลักษณะทางสถาปัตยกรรมที่น่าประทับใจของอาคาร และลานภายใน พร้อมการออกแบบหลังคาให้ปิดโดยอัตโนมัติเมื่อฝนตก เมื่อกลับมาถึง นิวยอร์ก เธอจึงเริ่มเขียนโครงการในการติดตั้งผลงานศิลปะสำหรับนิทรรศการนี้ขึ้น ปลาย เดือนกรกฎาคม ค.ศ. 2003 ในช่วง 6 สัปดาห์ก่อนเริ่มนิทรรศการ แผนงานที่ชัดเจนและงบประมาณของผลงานได้ถูกพัฒนาขึ้นในสถานที่แล้ว ผ่านทางทงกระบอกที่ประดิษฐ์ขึ้นในย่าน เสื้อผ้าในนิวยอร์ก และส่งไปยังฮาวาย ผู้ช่วยด้านเทคนิคได้ส่งข้อมูลจำเพาะสำหรับการสร้าง แหวนอะลูมิเนียมขนาดเส้นผ่านศูนย์กลาง 20 ฟุตพร้อมตัวยึดที่รองรับกระบอกผ้าที่ด้านบน ของลานภายในแบบเปิด และสำหรับแท่นหุ้มกระจกอะคริลิกที่ฐาน (Klobe, 2012: 219) แม้ จะมีการเตรียมแผนงานล่วงหน้าไว้แล้ว แต่เมื่อหารือกับเจ้าหน้าที่ของเมืองกลับพบว่าเกิด ปัญหาที่ส่วนหลังคาเปิด-ปิดเพื่อรับแสง หรือช่องรับแสงนั้นไม่สามารถใช้งานได้ และไม่ถูก เปิดมาหลายปีแล้ว ทำให้กลไกถูกสนิมเกาะและโครงสร้างที่รองรับถูกปลวกกิน (Klobe, 2012: 220) ทำให้ภายในเวลาเพียง 2 สัปดาห์ก่อนการติดตั้งผลงานของคิมซูจานั้น เจ้าหน้าที่ของ เมือง สถาปนิกและวิศวกรได้ทำงานร่วมกัน เพื่อซ่อมแซมโครงสร้างที่เสียหายดังกล่าว ซึ่ง จำเป็นต่อการติดตั้งผลงาน ทำให้ตัวผลงานศิลปะเกิดความหมายที่นำมาซึ่งการขับเคลื่อนใน การบูรณะซ่อมแซมส่วนเพดานของอาคารศาลาว่าการเมืองไฮโนลูลู

ผลงานนี้จึงจัดอยู่ในรูปแบบศิลปะจัดวางอย่างเฉพาะเจาะจงสถานที่ เนื่องจากการติดตั้งที่ แสดงความสำคัญของผลงานต่อพื้นที่ กระบวนการในการวางแผนการติดตั้งที่สัมพันธ์กับ สถาปัตยกรรม ผลงานจะมีอิทธิพลและเกี่ยวเนื่องต่อสถานที่ มีความเชื่อมโยงกับสถานที่อย่าง แยกได้ยาก การย้ายผลงานหรือสร้างชิ้นใหม่ในสถานที่อื่นอาจเป็นการทำลายผลงาน และการ สร้างผลงานชิ้นใหม่ซึ่งอาจขัดต่อความตั้งใจของศิลปิน และที่สำคัญคือมักเกี่ยวข้องกับพื้นที่ ที่มีขนาดใหญ่ ศิลปินจะต้องใช้เวลาอย่างมากในการสำรวจสถานที่ในการสร้างงาน ดังนั้นการ วิเคราะห์ห้องประกอบของการจัดวางเฉพาะสถานที่ที่จะต้องรวมถึงตำแหน่งที่ตั้งด้วย ศิลปิน กำหนดเงื่อนไขและให้คำแนะนำโดยละเอียด ในการระบุตำแหน่ง วิธีการติดตั้ง วัสดุที่ใช้ เกิด เป็นบทสนทนาระหว่างศิลปินกับพื้นที่ และผู้ชมได้เก็บเกี่ยวความรู้สึก ณ ตำแหน่งพื้นที่เฉพาะ นั้น การจัดวางเฉพาะสถานที่นั้น เกี่ยวข้องกับการรับรู้และการตีความเชิงพื้นที่และสิ่งแวดล้อม ศิลปินได้ออกจากรอบในการจัดนิทรรศการศิลปะที่จัดแสดงภายในห้องสี่เหลี่ยมในพิพิธภัณฑ์ ที่สถาบันศิลปะเป็นสิ่งกำหนด สู่การสร้างความหมายให้พื้นที่อื่นภายนอก ในเมื่อการอพยพ

คือการย้ายถิ่นที่อยู่เพื่อความหวังถึงคุณภาพชีวิตที่ดีกว่าเดิม ตัวแปรสำคัญคือสภาพสังคม เศรษฐกิจ และการเมืองที่ไม่มีเสถียรภาพ ซึ่งเป็นปัญหาที่บั่นทอนความหวังของประชาชนในการใช้ชีวิต การเลือกที่จะอพยพไปยังต่างแดน เผชิญกับความแปลกแยกแตกต่างจากสถานที่ใหม่รวมทั้งผู้คนใหม่ เป็นการก้าวข้ามพรมแดนขอบเขตของประเทศที่ถูกกำหนดโดยมนุษย์ และผลงานชิ้นนี้ได้ขยายขอบเขตและหลอมรวมความแตกต่างทางเชื้อชาติ ศาสนา และวัฒนธรรมเข้าด้วยกัน

ผลงานบางชิ้นในกลุ่มนี้แสดงถึงเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในอดีต และค่านิยมต่ออัตลักษณ์ ชาตินิยม ซึ่งเป็นที่มาของความขัดแย้งและความรุนแรงในสังคม ผลงาน เช่น หญิงประภาคาร (A Lighthouse Woman) ค.ศ. 2002 จารึกนาม (Planted Names) ค.ศ. 2002 หายใจ - ธง (To Breathe - The Flags) ค.ศ. 2012 อัลบั้ม: จากเย็บสู่เขตแดน (An Album: Sewing into Borderlines) ค.ศ. 2013 เป็นต้น

สรุปผล

ผลงานศิลปะที่เป็นเอกลักษณ์ของคิมซูจาทั้ง 4 ชิ้น สามารถแบ่งออกเป็น 2 กลุ่ม ตามแนวคิดที่เกี่ยวข้องกับผลงานคือ กลุ่มผลงานที่เกี่ยวข้องกับอัตลักษณ์และตัวตน และกลุ่มผลงานที่เกี่ยวข้องกับเหตุการณ์สำคัญในสังคม ซึ่งเกี่ยวข้องกับประสบการณ์และความคิดของศิลปินที่มีต่อสังคมขณะนั้น ด้วยการอพยพเดินทางบ่อยครั้งนับตั้งแต่วัยเด็ก คิมซูจาจึงตระหนักได้ว่าโลกเต็มไปด้วยความขัดแย้ง และขอบเขตที่เกิดขึ้นนั้นได้ปิดกั้นสันติภาพความสงบสุข ในฐานะศิลปินจึงใช้ศิลปะเป็นสื่อแสดงออกทางความคิดต่อสังคมในอุดมคติ นำเสนอความคิดที่แฝงในวัสดุหรือวัตถุที่ใช้ในผลงาน ในเมื่อศิลปะมีสถานะเป็นสื่อทางความคิด การแสดงออกของศิลปินผ่านผลงานที่สะท้อนอัตลักษณ์และตัวตน แสดงความคิดเห็นต่อเหตุการณ์และความเคลื่อนไหวในสังคมเกาหลี ย่อมสร้างความสนใจและสร้างการตระหนักรู้ถึงปัญหา อันนำไปสู่การเปลี่ยนแปลงทางสังคม นอกจากนี้ในการเลือกใช้สื่อหรือรูปแบบของผลงานศิลปินได้คำนึงถึงความเหมาะสม โดยพิจารณาจากเนื้อหาที่ต้องการนำเสนอ และผลงานส่วนใหญ่ผูกโยงกับพื้นที่ ขอบเขต จึงทำให้มีผลงานในรูปแบบศิลปะจัดวางอย่างเฉพาะเจาะจงสถานที่เป็นจำนวนมาก ซึ่งเป็นกรผสมผสานความแตกต่างทั้งทางพื้นที่และวัฒนธรรมเข้ากับศิลปะ

USSTHAYNSU

- Chung, Soojin. (2020a). History of Korean Immigration to America, from 1903 to Present. Retrieved from <http://sites.bu.edu/koreandiaspora/issues/history-of-korean-immigration-to-america-from-1903-to-present/>, Quoting Choy, Bong-Youn. (1979). *Koreans in America*. Chicago: Nelson-Hall.
- _____. (2020b). History of Korean Immigration to America, from 1903 to Present. Retrieved from <http://sites.bu.edu/koreandiaspora/issues/history-of-korean-immigration-to-america-from-1903-to-present/>, Quoting Patterson, Wayne. (1988). *The Korean Frontiers in America: Immigration to Hawaii, 1896-1910*. Honolulu: University of Hawaii Press.
- _____. (2020c). History of Korean Immigration to America, from 1903 to Present. Retrieved from <http://sites.bu.edu/koreandiaspora/issues/history-of-korean-immigration-to-america-from-1903-to-present/>. Quoting Choe, Yong-ho. (2003). "A Brief History of Christ United Methodist Church, 1903-2003" in *Christ United Methodist Church, 1903-2003: A Pictorial History*. Honolulu: Christ Methodist Church.
- _____. (2020d). History of Korean Immigration to America, from 1903 to Present. Retrieved from <http://sites.bu.edu/koreandiaspora/issues/history-of-korean-immigration-to-america-from-1903-to-present/>. Quoting Kim, Ilpyong J. (2004). *Korean-Americans: Past, Present, and Future*. Elizabeth, NJ: Hollym International Corporation.
- Ilaw. (2015). *Lessons from Kwangju: The History that will never be Repeated*. Retrieved from <https://ilaw.or.th/node/3896>
- ไฮลอร์. (2558). บทเรียนจากกวางจู "ประวัติศาสตร์ที่ไม่ถูกจดจำจะถูกชำระยเดิม." สืบค้นจาก <https://ilaw.or.th/node/3896>
- Kim, Yong-na. (2005). *Modern and Contemporary Art in Korea: Tradition, Modernity, and Identity*. Seoul: Hollym.
- Klobe, Tom. (2012). *Exhibitions: Concept, Planning and Design*. Washington, DC: The AAM Press.
- Min, Pyong Gap. (2011). *Korean's Immigration to the United States: History and*

Contemporary Trends. Retrieved from <https://www.qc.cuny.edu/Academics/Centers/RCKC/Documents/Koreans%20Immigration%20to%20the%20US.pdf>

Toorn, Roemer van. (n.d.) Cities On The Move. Retrieved from <http://www.ro-emervantoorn.nl/citiesonthemove.html>

Tudor, Daniel. (2017). Korea: The Impossible Country. Translated by Thitipong Luen-garunloet. Bangkok: Openworlds Publishing House.

ทีวดอร์, แดเนี่ยล. (2560). มหัศจรรย์เกาหลี: จากเก้าถ่านสู่มหาอำนาจทางเศรษฐกิจและวัฒนธรรม. แปลจาก Korea The Impossible Country. แปลโดย จูติพงษ์ เหลืองอรุณเลิศ. กรุงเทพฯ: โอเพ่นเวิลด์ส พับลิชชิง เฮาส์.

USSTนุยกรรมาพ

- ภาพที่ 1 kimsooja. (2020). **Selected Sewn Works**. Retrieved from http://www.kimsooja.com/images/works/sewn_pieces/heaven.html
- ภาพที่ 2 kimsooja. (2020). **Objects**. Retrieved from <http://www.kimsooja.com/images/works/objects/27.jpg>
- ภาพที่ 3 kimsooja. (2020). **Installations**. Retrieved from http://www.kimsooja.com/images/works/installations/1993_Ise-Art-Foundation/2.jpg
- ภาพที่ 4 지역문화. (2020). **밥 짓던 뜨거운 솥을 이고가야 했다 (황창기 수기)**. Retrieved from <https://ncms.nculture.org/korean-war/story/4254>
- ภาพที่ 5 Moon, Virginia. (2020). **Bojagi: The Korean Wrapping Cloth**. Retrieved from https://unframed.lacma.org/sites/default/files/styles/article_full/public/attachments/ma31876401web.jpg?itok=pGPxeMi2
- ภาพที่ 6 kimsooja. (2020). **Installations**. Retrieved from http://www.kimsooja.com/images/works/installations/1996_Manifesta/2.jpg
- ภาพที่ 7 Dziejior, Yilmaz. (2020). **Cities on the Move**. Retrieved from http://www.kimsooja.com/images/texts/cities_on_the_move.jpg
- ภาพที่ 8 Busan Museum of Art. (2020). **Cities on the Move: 2727 Kilometers Bottari Truck**. Retrieved from <https://art.busan.go.kr/uploadfiles/display/art/displayexhibit/1998-03-2-022-1.jpg>
- ภาพที่ 9 kimsooja. (2020). **Installations**. Retrieved from http://www.kimsooja.com/images/works/installations/sewing_into_walking.jpg
- ภาพที่ 10 kimsooja. (2020). **Installations**. Retrieved from http://www.kimsooja.com/images/works/installations/sewing_into_walking_2.jpg
- ภาพที่ 11 kimsooja. (2020). **Installations**. Retrieved from http://www.kimsooja.com/images/works/crossings2003_1.jpg
- ภาพที่ 12 kimsooja. (2020). **Installations**. Retrieved from http://www.kimsooja.com/images/works/crossings2003_2.jpg

การเปรียบเทียบการทำผ้ามัดย้อมของญี่ปุ่นและไทยเพื่อพัฒนาลวดลายและผลิตภัณฑ์จากผ้ามัดย้อมสีธรรมชาติของไทยด้วยเทคนิคชิโบริ*

A comparison of Japanese and Thai tie-dye method to develop patterns and products from natural dyed fabric with Shibori dyeing technique

ณัฐริดา ภูัจีบ Nuttida Pujeeb

อาจารย์ ดร., ประจำสาขาวิชาศิลปศึกษา คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ



Received : March 22, 2021

Revised : May 30, 2021

Accepted : June 30, 2021

บทคัดย่อ

วัตถุประสงค์ในการวิจัย 1) เพื่อเปรียบเทียบเทคนิคชิโบริการทำผ้ามัดย้อมของญี่ปุ่นและการทำผ้ามัดย้อมสีธรรมชาติของไทย 2) เพื่อพัฒนาผลิตภัณฑ์จากผ้ามัดย้อมสีธรรมชาติของไทยด้วยเทคนิคชิโบริของญี่ปุ่น โดยทำการศึกษาเอกสาร สัมภาษณ์เชิงลึกและทดลอง

* บทความวิจัยนี้เป็นส่วนหนึ่งของรายงานวิจัย เรื่อง “การพัฒนาเทคนิคการมัดย้อมสีธรรมชาติด้วยเทคนิคชิโบริ” โดยได้รับทุนสนับสนุนการวิจัย จาก ทุนอุดหนุนการวิจัยจากงบประมาณเงินรายได้มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประจำปี 2561

มีขั้นตอนดังนี้ การศึกษาองค์ความรู้เกี่ยวกับการทำผ้ามัดย้อมด้วยสีธรรมชาติของด้วยเทคนิคชิโบริของญี่ปุ่นจากเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง และการลงพื้นที่เก็บข้อมูลเชิงจากกรณีศึกษา 2 แห่ง ได้แก่ กลุ่มมัดย้อมสีธรรมชาติ บ้านคีรีวง อำเภอลานสกา จังหวัดนครศรีธรรมราช กลุ่มแม่บ้านเกษตรกร บ้านถ้ำเต่า อำเภออากาศอำนวย จังหวัดสกลนคร และทำการทดลองย้อมผ้าด้วยเทคนิคชิโบริและทำการออกแบบผลิตภัณฑ์จากผ้า เครื่องมือที่ใช้ แบบสังเคราะห์เอกสาร แบบสัมภาษณ์กึ่งโครงสร้าง

ผลการศึกษาในส่วนที่มีความแตกต่างออกแบบลวดลายซึ่งพบว่า การออกแบบลวดลายในประเทศไทย ไม่มีแบบแผนชัดเจนและได้ลวดลายที่แตกต่างในแต่ละครั้ง แต่การพับแบบชิโบริของประเทศญี่ปุ่นสามารถออกแบบก่อนที่จะเริ่มทำลวดลายได้และผลิตซ้ำได้ และจากการทดลองทำการมัดย้อมผ้าด้วยเทคนิคแบบชิโบริของประเทศญี่ปุ่น โดยใช้สารให้สีจากธรรมชาติพบว่าได้ลวดลายตามที่ทำการออกแบบไว้และสามารถนำมาพัฒนาเป็นผลิตภัณฑ์ได้รูปแบบที่ดูทันสมัยตามการออกแบบได้

คำสำคัญ ผลิตภัณฑ์ / ผ้ามัดย้อมสีธรรมชาติ / ชิโบริ

Abstract

The purposes of this research were 1) to compare Japanese shibori tie dye technique with Thai natural tie dye method; and 2) to develop products from Thai natural tie dye fabrics using Japanese shibori technique. Documentary study, in-depth interview, and experiment were conducted. The procedures involved exploring the body of knowledge in relevant documents and researches about how to make natural tie dye fabrics with Japanese shibori technique, and field data collection at 2 case study sites including the natural tie dye group at Baan Kiriwong, Larnska district, Nakonsithammarat province and the agro-housewives group at Baan Thamtao, Argard-Amnuay district, Sakolnakorn province. The experiment of fabric dyeing with shibori technique was performed and the products made from the dye fabrics were designed. The documentary synthesis and structured interview were used as research instruments.

Results on the differences in designs of fabric patterns show that Thai designs have no definite patterns and they were varied each time, while those patterns with shibori folding can be designed beforehand and can also be produced repeatedly. The experiment of Japanese shibori tie dye technique using natural dyes found that the patterns came out as designed and can be used to develop products in modern looks as designed.

Keywords Product / Natural / Tie-dred cotton / Shibori

บทนำ

องค์ความรู้เกี่ยวกับศิลปะการย้อมผ้าด้วยสีที่ได้จากวัสดุธรรมชาติ ไม่ใช่สิ่งแปลกหรือเป็นนวัตกรรมที่เพิ่งถูกค้นพบแต่อย่างใด แต่องค์ความรู้รวมถึงภูมิปัญญาดังกล่าวได้ถูกปฏิบัติ และถ่ายทอดจากรุ่นสู่รุ่นมาเป็นระยะเวลายาวนาน ซึ่งการมัดย้อมสีให้เกิดเป็นลวดลายบนเนื้อผ้าสามารถพบเห็นได้ในประวัติศาสตร์ของแต่ละชนชาติแทบทุกส่วนของโลก โดยการทำให้ผ้ามัดย้อมเริ่มต้นมาตั้งแต่สมัยของเอเชียโบราณแผ่ขยายไปยังตอนกลางของทวีปเอเชีย ทวีปแอฟริกา และทวีปอเมริกา การมัดย้อมเป็นศิลปะบนผืนผ้าที่มีการสืบทอดกันมาเป็นระยะเวลายาวนานในหลายประเทศ โดยมีชื่อเรียกว่า “พลางัง” (Plangi) มีต้นกำเนิดในพื้นที่แถบเอเชียกลาง หลังจากนั้นจึงแพร่ขยายไปยังญี่ปุ่นและอินเดีย ผ่านทางคณะเดินทางและพ่อค้าที่เดินทางติดต่อการค้าไปทั่วทวีปเอเชีย โดยศิลปะการมัดย้อมในแถบประเทศอินเดียจะมีชื่อเรียกว่า “พันธนะ” (Banthana) ซึ่งหมายถึงการมัดหรือผูก ส่วนในแถบประเทศญี่ปุ่นจะมีชื่อเรียกว่า “ชิโบริ” (Shibori) การมัดหรือปมนั่นเอง การมัดย้อมในแต่ละประเทศจะมีความแตกต่างกันในส่วนของวิธีการออกแบบ ลวดลาย และลักษณะการใช้สี ซึ่งขึ้นอยู่กับองค์ความรู้ ภูมิปัญญา และวัตถุดิบที่นำมาใช้ ซึ่งมักมีความสอดคล้องกับประวัติศาสตร์ชาติและรูปแบบของวัฒนธรรมในแต่ละท้องถิ่นอีกด้วย (ยุพินศรี สายทอง, 2544) แนวคิดในการทำให้ผ้ามัดย้อมของเมืองอะริมันตี จังหวัดไอจิ ประเทศญี่ปุ่น ที่มีชื่อเสียงและเจริญขึ้นมาในระหว่างปี ค.ศ.1608 มีความน่าสนใจเป็นอย่างยิ่ง เนื่องจากเป็นเทคนิคการมัดย้อมแบบโบราณที่แยกขายและนำไปสู่การสร้างสรรคลวดลายที่มีความซับซ้อน สวยงาม มีระเบียบแบบแผน และเป็นผ้ามัดย้อมคุณภาพสูงที่ได้รับความนิยมและความชื่นชมจากทั่วโลก โดยเฉพาะอย่างยิ่งชาวมุสลิม พ่อค้า นักเดินทางและชาวเมืองที่เดินผ่านหมู่บ้านงานย้อมและสิ่งทอ และได้ซื้อผ้าย้อมไปเป็นของขวัญหรือใช้ส่วนตัว

ผ้าทอพื้นบ้านถือเป็นตัวแทนของภูมิปัญญาที่สร้างสรรค์แสดงถึงการพึ่งพาธรรมชาติ เพื่อประโยชน์ในการใช้สอยที่ควบคู่กับความงามด้านลวดลาย สี สัน และความประณีต จัดเป็นงานศิลปะที่ตกทอดที่สำคัญในการปกป้องถึงอัตลักษณ์อันสะท้อนด้วยการถ่ายทอดความรู้สึกนึกคิดตามจินตนาการและจิตวิญญาณของผู้คนหลากหลายชาติพันธุ์ ซึ่งการพัฒนาที่อยู่บนพื้นฐานภูมิปัญญาท้องถิ่นของคนในชุมชนนั้นเป็นสิ่งที่ละเอียดอ่อน มีความสำคัญยิ่งต่ออารมณความรู้สึกนึกคิดและจินตนาการ (จรัสพิมพ์ วั่งเย็น, 2554: 21) กระทรวงวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีและสถาบันอุตสาหกรรมสิ่งทอ (2561) มีการร่วมมือกับวิสาหกิจชุมชนในประเทศไทย ซึ่งพบปัญหาว่า ผู้ประกอบการวิสาหกิจชุมชนยังขาดการพัฒนารูปแบบ ลวดลายของผ้า และผลิตภัณฑ์จากผ้ามัดย้อมจะได้รับความนิยมจากกลุ่มคนในวงแคบ เนื่องจากการพัฒนาองค์ความรู้และต่อยอดผลิตภัณฑ์จากผ้ามัดย้อมของคนไทยถูกมองเป็นหัตถกรรมพื้นบ้านที่ล้าสมัยและไม่เป็นที่สนใจสำหรับคนรุ่นใหม่ อีกทั้งลักษณะการสร้างลวดลาย และการมัดย้อมแบบไทยไม่เป็นที่ดึงดูดใจแก่คนรุ่นใหม่เท่าที่ควร

ดังนั้น การทำผ้ามัดย้อมในประเทศไทย จึงควรได้รับการยกระดับและพัฒนาคุณภาพให้มีความแปลกใหม่ ด้วยการประยุกต์แนวคิดและวิธีการอื่น ๆ เข้ามาผสมผสานกับกระบวนการและองค์ความรู้เดิม เพื่อให้เกิดการสร้างลวดลายที่มีความสวยงาม แตกต่างจากผลิตภัณฑ์ที่เคยมีมาแต่ดั้งเดิม มีกระบวนการในการผลิตผ้าที่ช่วยให้ผู้ย้อมสามารถทำซ้ำในลวดลายเดิมได้อย่างมีมาตรฐาน มีความน่าสนใจ และทันสมัยมากยิ่งขึ้น

1. วัตถุประสงค์การวิจัย

1.1 เพื่อเปรียบเทียบเทคนิคชิโบริการทำผ้ามัดย้อมของญี่ปุ่นและการทำผ้ามัดย้อมสีธรรมชาติของไทย

1.2 เพื่อพัฒนาผลิตภัณฑ์จากผ้ามัดย้อมสีธรรมชาติของไทยด้วยเทคนิคชิโบริของญี่ปุ่น

2. ขอบเขตการวิจัย

2.1 ขอบเขตด้านเนื้อหา

เป็นการศึกษาองค์ความรู้เกี่ยวกับการทำผ้ามัดย้อมด้วยสีธรรมชาติของด้วยเทคนิคชิโบริของ

ญี่ปุ่นจากเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง และด้วยการลงพื้นที่เก็บข้อมูลเชิงจากกรณีศึกษา
ของความเป็นมา การสร้างสรรค์ พัฒนาผลงาน กลุ่มมัธยมสี่ธรรมชาติ บ้านคีรีวง อำเภอ
ลานสกา จังหวัดนครศรีธรรมราช กลุ่มแม่บ้านเกษตรกร บ้านถ้ำเต่า อำเภออากาศอำนวย
จังหวัดสกลนคร

2.2 ขอบเขตด้านประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

การวิจัยครั้งนี้มุ่งเน้นการเก็บข้อมูลเชิงคุณภาพ ด้วยการพิจารณาคัดเลือกกรณีศึกษาแบบ
เจาะจง เพื่อเป็นแหล่งข้อมูลในการวิจัย โดยกำหนดจำนวนแหล่งเรียนรู้ในการทำผ้ามัธยม
ด้วยสี่ธรรมชาติของไทย เพื่อเป็นกรณีศึกษา จำนวน 2 แห่ง ได้แก่

- 1) กลุ่มมัธยมสี่ธรรมชาติ บ้านคีรีวง อำเภอลานสกา จังหวัดนครศรีธรรมราช.
- 2) กลุ่มแม่บ้านเกษตรกร บ้านถ้ำเต่า อำเภออากาศอำนวย จังหวัดสกลนคร

2.3 ขอบเขตด้านระยะเวลา

ระหว่างเดือนตุลาคม พ.ศ. 2562 ถึง เดือนตุลาคม พ.ศ. 2563

3. ขั้นตอนการศึกษา

ศึกษาเอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการศึกษาการสืบทอดศิลปวัฒนธรรม การสร้างสรรค์และ
พัฒนาผลงาน และประโยชน์ของการทำผ้ามัธยมด้วยเทคนิคชิโบริของญี่ปุ่น มุ่งเน้นการเก็บ
ข้อมูลเชิงคุณภาพด้วยการศึกษาเอกสารและ สารสนเทศ จากห้องสมุดและแหล่งข้อมูล
ออนไลน์ จำนวน 15 ฉบับ และคัดเลือกกรณีศึกษา จำนวน 2 แห่ง ได้แก่ 1) กลุ่มมัธยมสี่
ธรรมชาติ บ้านคีรีวง อำเภอลานสกา จังหวัดนครศรีธรรมราช 2) กลุ่มแม่บ้านเกษตรกร บ้าน
ถ้ำเต่า อำเภออากาศอำนวย จังหวัดสกลนคร ได้ลงพื้นที่เก็บข้อมูลเชิงลึกถึงพื้นที่เก็บข้อมูล
เชิงลึก แห่งละ 1 สัปดาห์

ประเด็นที่เกี่ยวข้องกับการทำผ้ามัธยม ดังนี้

- 1) การสืบทอดศิลปวัฒนธรรม
- 2) การสร้างสรรค์และพัฒนาผลงาน
- 3) ประโยชน์ของการทำผ้ามัธยมด้วยเทคนิคชิโบริของญี่ปุ่น

4. ผลการศึกษา

การทำผ้ามัดย้อมด้วยเทคนิคชิโบริของญี่ปุ่น

ประวัติความเป็นมา

การย้อมผ้าในประเทศญี่ปุ่นได้รับอิทธิพลจากประเทศจีน ได้รับความนิยมนอย่างมากในสมัยยุคเอโดะ ตั้งแต่ในศตวรรษที่ 17-19 เป็นยุคพัฒนาทางด้านศิลปะอย่างก้าวกระโดด มีการพัฒนา ลวดลาย สีให้มีความหลากหลาย ยังมีกระบวนการที่ซับซ้อนและลวดลายที่ละเอียดอ่อน ยังมีมูลค่าและถูกยกย่องให้ทางสังคมในกลุ่มโชกุน และในช่วงปี 1603 -1868 ตั้งแต่โทกูงาวะ อิเอยาสึ ตั้งตัวเป็นโชกุน เริ่มมีการออกกฎหมายสร้างแบบแผนใหม่ ตั้งแต่วิถีชีวิต การเมือง สังคม วัฒนธรรม ซึ่งมีการออกกฎหมายเรื่องต่างๆ ที่แสดงความเป็นชาตินิยมร่วมไปถึง จากการที่ชาวตะวันตกเริ่มแทรกซึมเข้ามา โดยนำวิทยาการต่างๆ ร่วมไปถึงศาสนาคริสต์ เพื่อเป็นการจัดระเบียบทางสังคมจึงมีการปิดประเทศและมีการออกกฎด้านเครื่องแต่งกายเพื่อกำหนดรูปแบบของเสื้อผ้าที่ชาวญี่ปุ่นได้รับอนุญาตให้สวมใส่ สีที่มีกระบวนการผลิตที่ยุ่งยากและมีความประณีตสูง แม้กระทั่งผ้าไหมจะถูกจำกัดสำหรับเฉพาะกลุ่มชนชั้นสูงเท่านั้น กลุ่มคนที่ไม่ใช่ชนชั้นกลางจึงใช้ผ้าป่านหรือผ้าฝ้ายในการสวมเป็นเครื่องแต่งกาย ในส่วนของสีเนื่องจากถูกจำกัด สีครามจึงเป็นที่นิยมอย่างมากเพราะเป็นสีที่มีความสด และเป็นสีที่ได้รับอนุญาตให้สวมใส่ได้ นอกจากนี้เป็นสีธรรมชาติและดูสะอาด สามารถป้องกันแบคทีเรียได้ จึงนิยมในกลุ่มคนงานและชาวซามูไรญี่ปุ่น



ภาพที่ 1

ภาพพิมพ์ยุคเอโดะที่บันทึกวิถีชีวิตที่เห็นการแต่งกายและร้านค้าผ้าชิโบริ

ต่อมาเมื่อมีการเปลี่ยนยุคสมัยก็มีการยกเลิกการแข่งขัน พัฒนาด้านการศึกษาและรับอารยธรรมตะวันตกเข้ามา จนชิโบริถูกลดความสำคัญลงไป จนหลังสงครามโลกครั้งที่ 2 จากการเป็นผู้แพ้สงครามทำให้เศรษฐกิจในประเทศตกต่ำ งานเร่งด่วนที่รัฐบาลต้องฟื้นฟูที่สุดคือด้านเศรษฐกิจ จึงมีการเปิดการค้าเสรี และในช่วงปี 1964 ประเทศญี่ปุ่นได้เป็นเจ้าภาพจัดโอลิมปิก เป็นหนึ่งในปัจจัยในการพัฒนาเศรษฐกิจและรัฐบาลเริ่มให้ความสำคัญกับศิลปะวัฒนธรรม อันเป็นเอกลักษณ์ของประเทศมาเป็นจุดขายในการฟื้นฟูเศรษฐกิจและวัฒนธรรมร่วมด้วย ในปัจจุบันชิโบริถูกจัดเป็นศิลปหัตถกรรมที่เป็นเอกลักษณ์ของประเทศ และกลุ่มคนรุ่นใหม่ให้ความสำคัญและนำมาต่อยอดธุรกิจ



ภาพที่ 2
กิโมโนชิโบริในยุคเอโดะ

สีหลักที่นิยมในการผลิตตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน คือ สีคราม จากพืชตระกูล Polygonum tinctorium ที่ใช้กันมากในทางด้านเอเชียตะวันออกเฉียงเหนือ โดยใช้ใบที่ไม่แก่และอ่อนเกินไป จากนั้นนำไปตากให้แห้ง และเข้าสู่กระบวนการหมักสี โดยเรียกกันว่า ฮัคโคดาเตะ โดยมีการใส่สาเกหรือเหล้าญี่ปุ่น หรือส่วนผสมอื่นตามสูตรตระกูลหรือในพื้นที่ชุมชน อาทิ มะนาว หรือน้ำด่าง จากนั้นจะทำการหมუნเวียนเปลี่ยนน้ำทุก 3-4 วัน เมื่อสีจากการหมักที่อยู่กันถึง จะถูกกรองออกมาและตากให้แห้งจนเป็นเม็ดสีที่สามารถนำไปย้อมต่อได้ กระบวนการผลิตสี นั้นโดยเฉลี่ยใช้ระยะ 1 ปีในการผลิต ในส่วนการย้อมผ้า นั้นจะมีสองแบบด้วยกันคือการย้อมแห้งกับการย้อมเปียก การย้อมแห้งจะไม่ค่อยพบเห็นแล้วในอุตสาหกรรมใหญ่ปัจจุบัน เป็นการย้อมที่เร็วและง่ายโดยลดต้นทุน จึงเป็นที่นิยมในแบบอุตสาหกรรมขนาดเล็กหรือครัวเรือน แบบที่สองคือการย้อมเปียกที่มักพบเห็นกันในปัจจุบันการย้อมมักแยกเป็นสองส่วนคือถึงสีที่ต้มด้วย อุณหภูมิสูง และน้ำเย็นที่สะอาดที่ไว้แช่ผ้าหลังจากการย้อมเสร็จเพื่อให้การจับตัวของสีเร็วขึ้น การย้อมทั้งสองแบบมีความแตกต่างกันคือ กระบวนการ และตัวสีผ้าที่ย้อม ในการย้อมแห้ง สีจะไม่เข้มและสดเท่าการย้อมเปียก

ในปัจจุบันแหล่งเรียนรู้ในการทำชิโบริในประเทศญี่ปุ่นมีหลายแห่งและมีจุดเด่นที่ต่างกันออกไป แต่เมืองอะริมาตสึ ในจังหวัดไอจิ ถือเป็นแหล่งความรู้ที่มีชุมชนการผลิตชิโบรินขนาดใหญ่ และมีชื่อเสียงตั้งแต่ยุคเอโดะ ปัจจุบันก็ยังเป็นแหล่งท่องเที่ยวสำคัญในไอจิ และมีการจัดนิทรรศการชิโบริเพื่อให้ผู้คนให้ความสำคัญและกระตุ้นเศรษฐกิจ มีการร่วมมือกับภาคองค์กร สถานศึกษาในการพัฒนา ผลิตภัณฑ์ เผยแพร่ความรู้เพื่อนำไปต่อยอดสอดคล้องกับนโยบายของประเทศ

การมัดย้อมแบบชิโบริของญี่ปุ่น พบว่า แนวคิดในการทำผ้ามัดย้อมของเมืองอะริมันตี จังหวัดไอจิ ประเทศญี่ปุ่น ที่มีชื่อเสียงและเจริญขึ้นมาในระหว่างปี ค.ศ.1608 มีความน่าสนใจเป็นอย่างยิ่ง เนื่องจากเป็นเทคนิคการมัดย้อมแบบโบราณที่แยบคายและนำไปสู่การสร้างสรรคลวดลายที่มีความซับซ้อน สวยงาม มีระเบียบแบบแผน และเป็นผ้ามัดย้อมคุณภาพสูงที่ได้รับความนิยมและความชื่นชมจากทั่วโลก โดยเฉพาะอย่างยิ่งชาบูโร ฟอค้า นักเดินทาง และชาวเมืองที่เดินผ่านหมู่บ้านงานย้อมและสิ่งทอ และได้ซื้อผ้าย้อมไปเป็นของขวัญหรือใช้ส่วนตัว โดยการทำผ้ามัดย้อมของเมืองอะริมันตี จังหวัดไอจิ ประเทศญี่ปุ่น มีชื่อเรียกกันอย่างแพร่หลายว่า Shibori (ชิโบริ) หมายถึงการบีบหรือการกด โดยมีวิธีการมัดย้อมที่โดดเด่น ได้แก่ การพัน การมัด การพับ การพันหลัก และ เทคนิคดั้งเดิมของชิโบริมี 6 เทคนิคด้วยกัน คือ

1. Kanoko shibori (คานโนโกะ ชิโบริ) การมัดส่วนเล็ก ๆ ที่ให้ถูกบีบอัดของผ้าเพื่อสร้างลวดลายวงกลม
2. Miura shibori (มิอุระชิโบริ) การผูกแบบวนซ้ำ เป็นเทคนิคที่ใช้แรงน้อยจึงเป็นที่นิยม
3. Nui shibori (นุอิชิโบริ) เป็นการพับและเย็บเป็นแนวตรงและผ้าจะถูกมัดตั้งให้แน่น ลวดลายจะมีความเป็นระเบียบ
4. Kumogoshi shibori (คุโมะชิโบริ) การจีบและการมัด พับผ้าแล้วมัดด้วยด้ายที่ด้านใดด้านหนึ่ง
5. Arashi shibori (อาราชิ ชิโบริ) การบิดให้แน่นและพันผ้าตามแนวทแยงมุมรอบเสาไม้หรือโลหะ
6. Itajime shibori (อิทาจิเมะ ชิโบริ) การนับไม้มาประกบผ้าที่ถูกพับให้แน่น



ภาพที่ 3
ลวดลายการมัดย้อม แบบโมคุเมะชิโบริ



ภาพที่ 4
ลวดลายการมัดข้อม แบบมิจระชิโบริ



ภาพที่ 5
ลวดลายการมัดข้อม แบบอาราชิโบริ

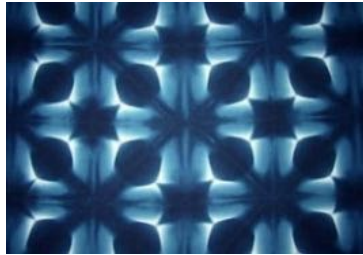
วิธีการมัดย้อมแบบชิโบริที่เป็นที่นิยมที่สุด คือ การเย็บ โดยตะเข็บที่นิยมใช้คือ ดันตะลุย และเย็บพัน อันเป็นวิธีการกันสีโดยใช้ด้าย ซึ่งด้ายที่ใช้เย็บควรมีขนาดใหญ่กว่าด้ายเย็บผ้าปกติ เพื่อที่เวลาดึงรูดและมัดจะได้ไม่หลุดและสามารถเห็นลวดลายได้ชัดเจนเมื่อเวลาย้อมเสร็จเรียบร้อย

ทั้งนี้ด้ายที่ใช้ในการทำ Shibori (ชิโบริ) จะต้องเป็นด้ายที่เหนียวและไม่มีส่วนผสมของเส้นใยธรรมชาติเพราะถ้าเป็นเส้นใยธรรมชาติจะทำให้สีที่ใช้อยู่มนั้นแทรกตัวเข้าไปในเส้นด้ายและจะทำให้ไม่เกิดลวดลายบนผ้า กระบวนการย้อมผ้า

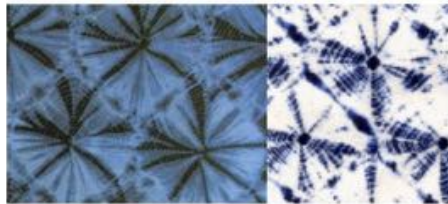
วิธีการมัดย้อมแบบชิโบริ มีวิธีการหลักๆ คือการพัน-มัด การพับ การพันหลัก และการเย็บ ซึ่งในแต่ละแบบนั้นยังมีวิธีแยกย่อยลงไปอีก ซึ่งแต่ละรูปแบบก็จะมีชื่อเรียกที่แตกต่างกัน ตัวอย่างการมัดย้อมแบบชิโบริที่เรียกตามวิธีการมัดย้อม

1. การเย็บแบบ Shishige Nui (ชิชิเกะ นูอิ) เป็นการเย็บผ้าชั้นเดียวแล้วจึงดึงรูดให้แน่น ตามแบบที่วาดไว้เป็นวิธีที่ง่ายและนิยมใช้มากที่สุด
2. การพับ-เย็บ Ori-Nui Shibori (โอรุ นูอิ ชิโบริ) เป็นการพับสันทบผ้าตามเส้นที่วาดไว้ จากนั้นจึงดันตะลุยหรือเย็บซิดและขนานกับสันทบ
3. การเย็บและพัน-มัด MaKi-age Shibori (มากิ อาเกะ ชิโบริ) เป็นการเย็บตามแบบที่วาดไว้และดึงรูดให้แน่นผูกปม แล้วใช้ด้ายแต่ละเส้นพันไขว้กันและผูกปมให้แน่น
4. การพันหลัก Bomaki Murakumo (โบมากิ มุระกุโม) หลักที่ใช้คือไม้หรือท่อพีวีซี วิธีนี้ใช้สำหรับผ้าที่เป็นจันทันยาว นำริมผ้าทั้งสองข้างมาเย็บต่อกัน เป็นวงให้พอดีกับขนาดของท่อ นำไปสวมและรูดรัดบนท่อ ที่หัวและท้ายให้ใช้เชือกฟางมามัดให้แน่นเพื่อไม่ให้เลื่อน

ตัวอย่างวิธีการมัดย้อมแบบชิโบริที่มีชื่อเรียกอย่างหลากหลายตามลวดลายของผ้า



ภาพที่ 6
ลวดลายกรมัดย้อม แบบอิทาจิเมะชิโบริ



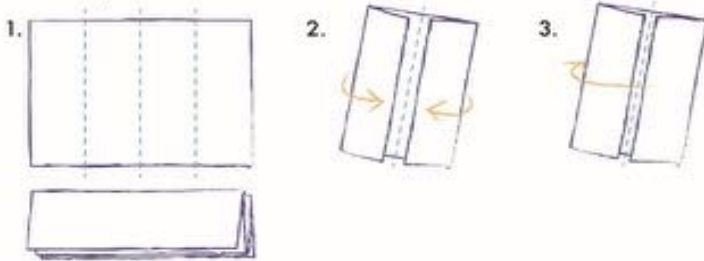
ภาพที่ 7
ลวดลายกรมัดย้อม แบบคุโมะชิโบริ



ภาพที่ 8
ลวดลายกรมัดย้อม แบบคะระมัดซึมิ

โดยการมัดด้วยเทคนิคชิโบริที่ถือว่าได้รับความนิยมมากที่สุด และเป็นเอกลักษณ์ที่มีชื่อเสียงมากที่สุด ได้แก่ การพับย้อมที่สามารถควบคุมลวดลายได้ ซึ่งแตกต่างจากผ้ามัดย้อมของไทย โดยสามารถสรุปผลการพับย้อมแบบชิโบริ ได้ 3 รูปแบบ ดังนี้

First Step : Basic Pattern

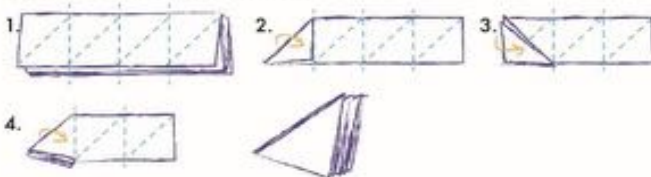


SECOND STEP

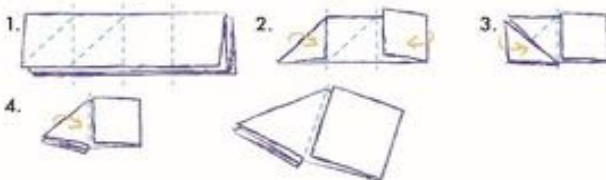
Type 1 : Square Pattern



Type 2 : Triangle Pattern



Type 3 : Square Half Triangle Pattern



ภาพที่ ๑
การพับย้อมตามแบบชิโบริ

การกำฝำมัดย้อมสีธรรมชาติของไทย

1. กลุ่มมัดย้อมสีธรรมชาติ บ้านคีรีวง อำเภอลานสกา จังหวัดนครศรีธรรมราช

1) สถานที่ตั้ง

กลุ่มมัดย้อมสีธรรมชาติบ้านคีรีวง ตั้งอยู่เลขที่ 373 หมู่ 10 ในเขตชุมชนบ้านคีรีวง ตำบลกำโลน อำเภอลานสกา จังหวัดนครศรีธรรมราช ใช้ที่ดินสาธารณะเนื้อที่ประมาณ 1 ไร่ ในการจัดตั้งอาคารทำการกลุ่ม

2) ประวัติความเป็นมา

กลุ่มฝำมัดย้อมสีธรรมชาติบ้านคีรีวง ก่อตั้งเมื่อวันที่ 23 พฤศจิกายน 2539 มีสมาชิกครั้งแรก 10 คน ได้รับการสนับสนุนด้านต่างๆ จากโครงการพัฒนาอาชีพส่งเสริมเพื่ออนุรักษ์ธรรมชาติ มูลนิธิโกลม คิมทอง วัตถุประสงค์ในการจัดตั้งกลุ่มฝำมัดย้อมสีธรรมชาติ เพื่อสร้างอาชีพกับสตรีในชุมชน ใช้เวลาว่างให้เป็นประโยชน์ และเพื่อสร้างเสริมพัฒนาด้านความคิดและสร้างงานใหม่รู้จักนำวัสดุในท้องถิ่นมาใช้ให้เกิดประโยชน์ตลอดจนสร้างความเข้มแข็งความสามัคคีในหมู่คณะด้วย พืชที่ให้สีย้อมฝำด้วยสีธรรมชาติ เช่น ลูกเนียงให้สีน้ำตาลเข้ม ฝักสะตอ - สีเทา ใบมังคุด - สีส้มกับขมิพพ ใบหูกวาง-เหลืองอมเขียว เหลืองอมเขียว ใบเพกา-เขียวเข้ม แขนขุ่น-เหลืองสด และแกนหลุมพอ-น้ำตาลอ่อน เป็นความรู้และภูมิปัญญาชาวบ้านที่ถ่ายทอดสืบทอดกันมาจากรุ่นสู่รุ่นและเป็นวิถีชีวิตและวัฒนธรรมที่สอดคล้องกับชุมชนและแปรรูปเป็นผลิตภัณฑ์จำหน่าย เช่น กางเกง เสื้อ กระเป๋า สารพัดประโยชน์ ฝำเช็ดหน้า ของที่ระลึกต่างๆ

3) การทดลองทำฝำมัดย้อมสีธรรมชาติ ณ กลุ่มมัดย้อมสีธรรมชาติ บ้านคีรีวง อำเภอลานสกา จังหวัดนครศรีธรรมราช ซึ่งเป็นการมัดย้อมแบบร้อน โดยมีกระบวนการในการมัดย้อมตาม ขั้นตอน ดังต่อไปนี้

1) การเตรียมสารให้สีจากการนำวัสดุธรรมชาติ เช่น เปลือกไม้ ใบไม้ หรือผลมาหั่น หรือบดจนมีขนาดเล็กกลง ในการเตรียมจะมี 2 วิธี คือ การตากแห้ง เช่น เปลือกเงาะ เปลือกสะตอ และการใช้แบบใบสด เช่น ใบหูกวาง ใบเพกา นำสารให้สีที่เตรียมไว้ลงต้มในน้ำจนเดือดประมาณ 1 วัน โดยค่าความเข้มของสีจะขึ้นอยู่กับปริมาณของวัสดุ และระยะเวลาที่ใช้ในการต้ม



ภาพที่ 10

การต้มวัสดุธรรมชาติต่างๆ ในเตาแบบโบราณด้วยฟืนที่หาได้ในท้องถิ่น

2) การทำลายผ้า นำผ้าฝ้ายหรือผ้าใยธรรมชาติที่เตรียมไว้มาซักด้วยน้ำเพื่อขจัดไขมันให้หมด โดยการแช่น้ำทิ้งไว้ 1 คืน นำมาผูกหรือมัดลายให้เกิดลายตามต้องการ

3) การย้อมนำผ้าที่มัดลายเสร็จเรียบร้อยแล้วไปต้มในน้ำสีที่ต้องการ เป็นเวลา 30-60 นาที โดยระหว่างการต้ม ต้องสังเกตอยู่เสมอว่าทุกส่วนของผ้าสัมผัสกับน้ำสีอย่างทั่วถึง นำผ้าไปล้างด้วยน้ำจากธรรมชาติให้สะอาด แกะมัดผ้า และนำไปตากไว้ให้แห้ง



ภาพที่ 11

การทดลองมัดและเตรียมสีย้อม

2. กลุ่มแม่บ้านเกษตรกร บ้านถ้ำเต่า อำเภออากาศอำนวย จังหวัดสกลนคร

1) สถานที่ตั้ง

กลุ่มแม่บ้านเกษตรกรบ้านถ้ำเต่า ตั้งอยู่ที่ 164 หมู่1 บ้านถ้ำเต่า ตำบลสามัคคีพัฒนา อำเภออากาศอำนวย จังหวัดสกลนคร บ้านถ้ำเต่าเป็นอีกหมู่บ้านหนึ่งที่มีชื่อเสียงเรื่อง ผ้า ย้อมคราม เป็นหมู่บ้านที่มีความเป็นมาช้านาน เนื่องจากค้นพบเตาเผาเครื่องปั้นโบราณ ขนาดใหญ่คล้ายถ้ำ ซึ่งเป็นที่มาของชื่อ บ้านถ้ำเต่า ต่อมาแปลงเป็น บ้านถ้ำเต่า

บ้านถ้ำเต่าเป็นแหล่งปลูกครามและผลิตน้ำครามใหญ่ที่สุดในจังหวัดสกลนคร และมีการรวม กลุ่มทอผ้าย้อมคราม โดย คุณสมคิด พรหมจักร ประธานกลุ่ม นอกจากนี้มีคุณธัญญลักษณ์ ทวีกิตติพันธ์ ครูช่างศูนย์ศิลปาชีพ ที่ช่วยพัฒนาความรู้การทำผ้าย้อมคราม และต่อยอดการ สร้างสรรค์ผ้าย้อมครามแบบใหม่ๆ ให้สอดคล้องกับยุคสมัย

โดยกิจกรรมที่มีในกลุ่มแม่บ้านเกษตรกรบ้านถ้ำเต่า ได้แก่ การชมการสาธิต การเขียนผ้า การย้อมผ้า การทำผ้ามัดย้อมคราม เลือกซื้อสินค้าแปรรูปจากผ้าย้อมคราม เช่น เสื้อยืด มัดย้อมคราม เสื้อสำเร็จรูป ปลอกหมอน กระเป๋า เป็นต้น

2) ประวัติความเป็นมา

บรรพบุรุษของชาวบ้านถ้ำเต่าได้อพยพมาจากฝั่งลาว และได้นำเมล็ดครามมาด้วย โดยคุณ ยายบ้าน คุณบุราณ เป็นผู้นำมาและสืบทอดการทอผ้าย้อมครามให้กับลูกหลานในหมู่บ้าน การทอผ้าย้อมครามในอดีตจะทำสีครามและย้อมผ้าครามเพื่อใช้ในการนุ่งห่ม โดยมีการปลูก ต้นครามบริเวณหัวไร่ปลายนา ต่อมาเมื่อปี 2541 ได้มีการรวมกลุ่มกันทำโดยได้รับงบประมาณ สนับสนุนจากองค์การบริหารส่วนตำบลสามัคคีพัฒนา และการให้คำแนะนำการบริหาร จัดการกลุ่มโดยเจ้าหน้าที่พัฒนาชุมชน มีสมาชิกก่อตั้งทั้งหมด 46 คน มีพื้นที่ปลูกครามใน ที่สาธารณะหมู่บ้านจำนวน 49 ไร่ 2 งาน และปัจจุบันการสวมใส่ผ้าย้อมครามกำลังได้รับความนิยม รวมถึงการส่งเสริมให้มีการสวมใส่ผ้าที่ย้อมด้วยสีธรรมชาติ ทำให้กลุ่มได้ขยาย ผลการทอผ้าด้วยครามอีก 3 หมู่บ้าน คือ บ้านโนนจำปา หมู่ที่ 2 หมู่ที่ 10 และบ้านสามัคคี พัฒนา หมู่ที่ 9

ผ้าทอข้อมครามบ้านถ้ำเต่า ได้รับคัดเลือกเป็นผลิตภัณฑ์ที่มีเอกลักษณ์เด่นของตำบล และได้เสนอให้คณะกรรมการหนึ่งตำบล หนึ่งผลิตภัณฑ์ของอำเภอพิจารณา และได้รับคัดเลือกเป็นผลิตภัณฑ์ตามโครงการหนึ่งตำบล หนึ่งผลิตภัณฑ์ ปัจจุบัน ถ้าจะกล่าวถึงผ้าข้อมครามในจังหวัดสกลนครนั้น ต้องนึกถึงผ้าข้อมครามของกลุ่มแม่บ้านเกษตร บ้านถ้ำเต่าตำบลสามัคคีพัฒนา

3) การทดลองทำผ้ามัดข้อมสีธรรมชาติ ณ กลุ่มแม่บ้านเกษตรกร บ้านถ้ำเต่า อำเภออากาศอำนวย จังหวัดสกลนคร ซึ่งเป็นการมัดข้อมแบบเย็น มีขั้นตอนดังนี้

การข้อมด้วยใบคราม

1) การเตรียมสารให้สีจากใบคราม โดยต้องใบที่มีอายุประมาณ 3-4 เดือน และอยู่ในสภาพใบสด ในตอนเช้ามีดก่อนน้ำค้างแห้งเท่านั้น

- การทำสีจากใบครามนำมาแช่ในน้ำที่ปริมาณท่วมใบครามพอดีในทันทีภายหลังการเก็บ โดยใช้เวลาประมาณ 18-24 ชั่วโมง หากใช้เวลาแช่มากหรือน้อยกว่านี้จะได้ปริมาณสีครามน้อยกว่าการแช่ใบครามสดในน้ำไม่แช่ให้สีครามละลายน้ำดังเช่นการต้มเปลือกไม้ แต่แช่ให้สารเคมี 2 ชนิด ในใบครามสดทำปฏิกิริยากันเกิดเป็นสีครามที่ละลายน้ำได้ ถ้าใบครามแห้งสารเคมีชนิดหนึ่งในใบครามเสียสภาพธรรมชาติ ไม่สามารถเกิดปฏิกิริยากับสารอีกชนิดหนึ่งได้ดังนั้นถ้าปล่อยให้ใบครามแห้งก่อนแล้วนำมาแช่น้ำจะไม่ได้สีครามในน้ำแช่

- การตีคราม ด้วยวิธีการยกไม้ตีให้อากาศทำปฏิกิริยากับคราม โดยการยกไม้ตีต้องไม่สูงหรือต่ำจนเกินไป เพื่อให้อากาศที่ผ่านมีความเหมาะสมโดยใช้เวลาในการตีครามไม่เกิน 30 นาที การตีครามอยู่นั้น จะส่งกลิ่นเหม็น จะต้องใส่ปูนลงไปเพื่อลดกลิ่น และในการใส่ปูนขาวกับปูนแดงจะให้ผลแตกต่างกัน โดยการใส่ปูนขาว จะทำให้ผ้าที่ย้อมออกมาเป็นสีฟ้า ซึ่งสามารถส่งออกต่างประเทศได้ดีกว่าสีเข้ม และการใส่ปูนแดงจะทำให้ผ้าที่ย้อมออกมาเป็นสีน้ำเงินเข้ม ซึ่งส่วนมากเป็นที่นิยมในประเทศไทย การเก็บครามที่ดีแล้วสามารถเก็บไว้ในปี๊บ มีอายุประมาณ 2 ปี ซึ่งต้องเก็บไว้ให้ดี ไม่ให้อากาศเข้า

2) การทำลายผ้า นำผ้าฝ้ายหรือผ้าใยธรรมชาติที่เตรียมไว้มาซักด้วยน้ำเพื่อขจัดไขมันให้หมด โดยการแช่น้ำทิ้งไว้ 1 คืน นำมาผูกหรือมัดลายให้เกิดลายตามต้องการ

3) การย้อมนำผ้าที่มัดลายเสร็จเรียบร้อยแล้วไปต้มในน้ำสีที่ต้องการ เป็นเวลา 30-60 นาที โดยระหว่างการต้ม ต้องสังเกตอยู่เสมอว่าทุกส่วนของผ้าสัมผัสกับน้ำสีอย่างทั่วถึงนำผ้าไปล้างด้วยน้ำจากธรรมชาติให้สะอาด แกะมัดผ้า และนำไปตากไว้ให้แห้ง

การทดลองทำผ้ามัดย้อมด้วยสีธรรมชาติจากวัสดุอื่นๆ โดยใช้วิธีการย้อมเย็น ตามขั้นตอนดังต่อไปนี้

- 1) การเตรียมสารให้สี ในการย้อมแบบเย็น ในการทดลองในครั้งนี้เลือกใช้ใบบัวแดง และใบเตยเป็นสารให้สี โดยนำมาทำการหั่นและบดหรือตำให้ละเอียด นำผสมกับน้ำธรรมชาติในปริมาณที่เหมาะสมแล้วคั้นจนเกิดสีที่ต้องการกรองกากออกเพื่อให้ได้น้ำสีที่มีความสะอาด
- 2) การทำลายผ้า นำผ้าฝ้ายหรือผ้าใยธรรมชาติที่เตรียมไว้มาซักด้วยน้ำเพื่อขจัดไขมันให้หมด โดยการแช่น้ำทิ้งไว้ 1 คืน นำมาผูกหรือมัดลายให้เกิดลายตามต้องการ
- 3) การย้อมนำผ้าที่มัดลายเสร็จเรียบร้อยแล้วไปต้มในน้ำสีที่ต้องการ เป็นเวลา 30-60 นาที โดยระหว่างการต้ม ต้องสังเกตอยู่เสมอว่าทุกส่วนของผ้าสัมผัสกับน้ำสีอย่างทั่วถึงนำผ้าไปล้างด้วยน้ำจากธรรมชาติให้สะอาด แกะมัดผ้า และนำไปตากไว้ให้แห้ง



ภาพที่ 11

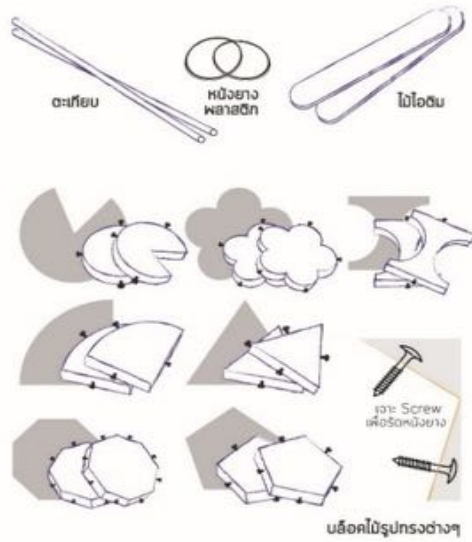
การย้อมเย็นและผ้าที่ผ่านการย้อมน้ำสีและน้ำปูนขาวแล้ว

ตารางที่ 1 การเปรียบเทียบการทำ พัฒนาการมัดย้อมในประเทศไทยและประเทศญี่ปุ่น

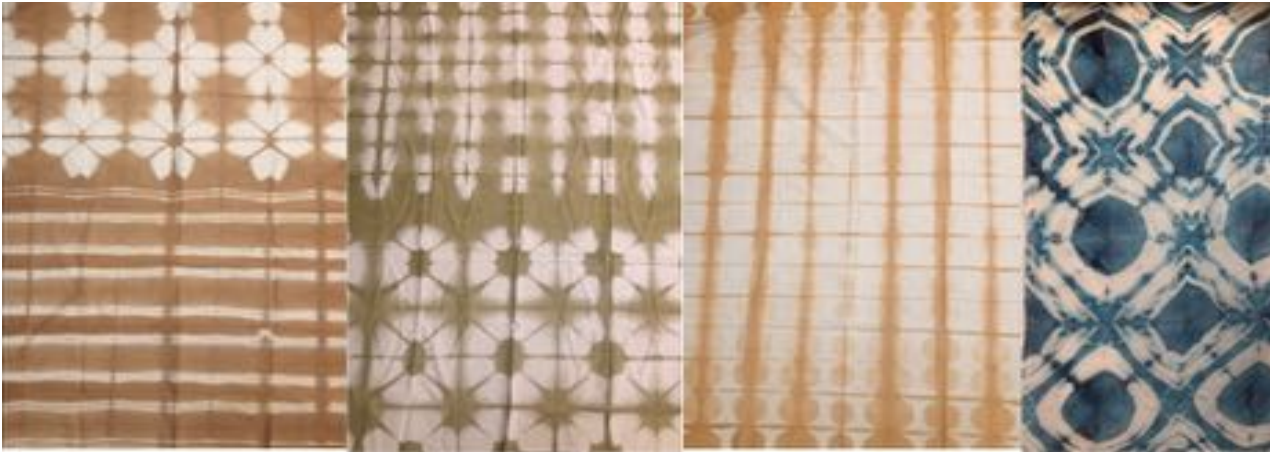
	ประเทศไทย	ประเทศญี่ปุ่น
วัสดุธรรมชาติ	สามารถหาได้ง่ายและเลือกเพาะปลูกได้ตามต้องการและตามสภาพ มีหลากหลายชนิดที่เหมาะสม	ปลูกตามฤดู มีเวลาและพื้นที่จำกัดในการเพาะปลูก
อุปกรณ์	ใช้วัสดุซื้อได้ง่าย เช่น เชือก หนังกาย	มีการใช้ไม้รูปทรงพื้นฐานในการทำลวดลาย
สี	- มีพืชที่หลากหลายจึงได้สีหลายเฉด - แต่ละชุมชนมีสีที่โดดเด่นต่างกันไป	สีที่โดดเด่นขึ้นชื่อ คือสีคราม (ผลจากการควบคุมสีการแต่งกายในอดีต)
ขั้นตอน	เป็นขั้นตอนที่สามารถทำได้ในทุกครัวเรือน แต่ไม่มีการวัด ชั่ง ตวง	- มีการขั้นตอนที่ต้องมีการ วัด ชั่ง ตวง - ปัจจุบันใช้อุปกรณ์เฉพาะทางที่อำนวยความสะดวก เช่น ฤดูแม่พิมพ์ลาย
เทคนิคลวดลาย	อิสระ ไม่มีแบบแผนชัดเจน	การพับแบบชิโบริ
การออกแบบ	อิสระ ไม่มีแบบแผนชัดเจน	สามารถออกแบบก่อนที่จะเริ่มทำลวดลายได้และผลิตซ้ำได้
การสืบทอด	การสืบทอดแบบปากต่อปาก การสังเกตและลอกเลียน	มีการจดบันทึกและตั้งชื่อลาย
การพัฒนา	อาศัยประสบการณ์และในทางชำนาญในการผลิต	การออกแบบลวดลายโดยอาศัยลวดลายที่มีการบันทึกและมาต่อยอด



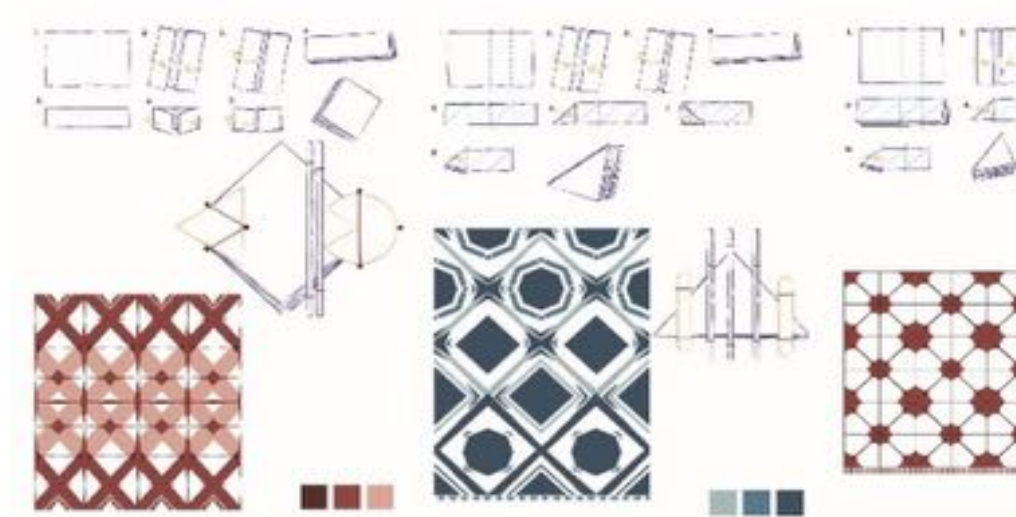
อุปกรณ์



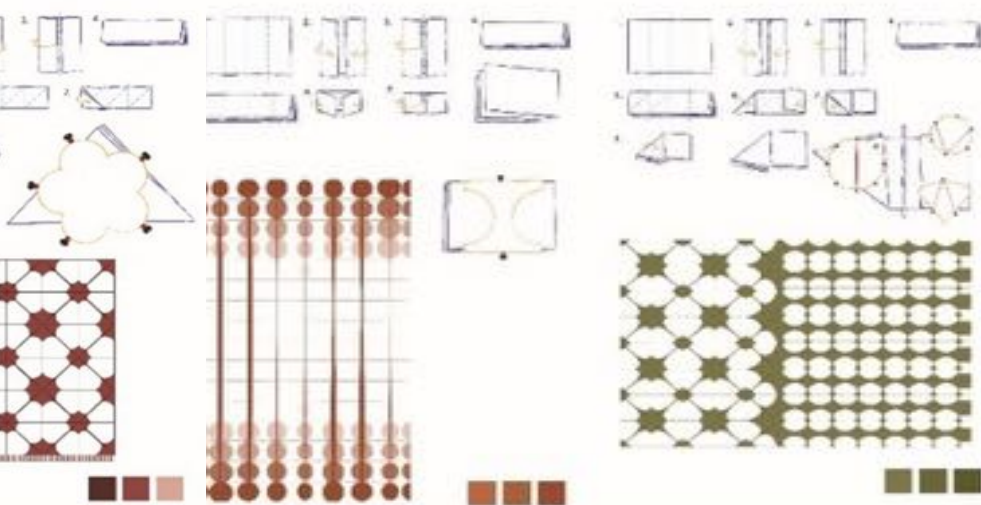
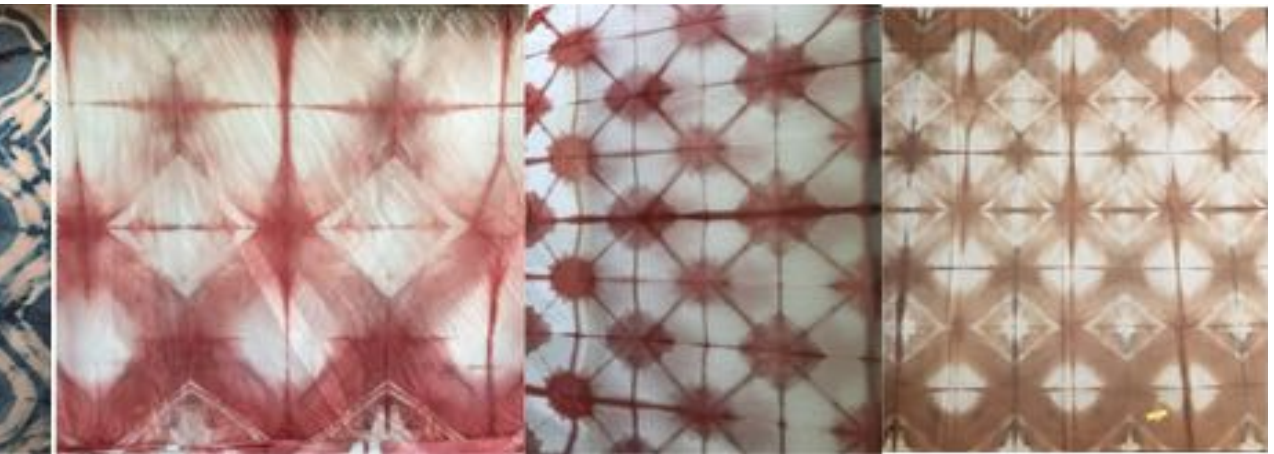
ภาพที่ 13
แผ่นไม้กันสัดที่ใช้ในการทำหน้ากากด้วยเทคนิคชิโบริ



ภาพที่ 14
ลายผ้าระหว่างกระบวนการพัฒนาลายผ้ามัดย้อมมิโบริ



ภาพที่ 15
ตัวอย่างจากลายระหว่างกระบวนการพัฒนาลวดลาย



ผลผลิตจากการต่อยอดผลการวิจัย

จากลวดลายมัดย้อมที่ได้จากงานวิจัย ผู้วิจัยพบว่าผลงานผ้ามัดย้อมลวดลายต่าง ๆ ที่สามารถสร้างสรรค์ซ้ำได้ เหมาะสมกับการนำไปต่อยอดเพิ่มมูลค่าเป็นผลิตภัณฑ์ ซึ่งจะเกิดประโยชน์ในการต่อยอดธุรกิจอุตสาหกรรมแฟชั่นและการออกแบบลวดลายผ้าได้ต่อไป

ผู้วิจัยมีความสนใจและเล็งเห็นถึงความสำคัญของกระบวนการมัดย้อมที่ได้สืบทอดจากภูมิปัญญาท้องถิ่นต่าง ๆ ที่มีมาแต่โบราณทั้งในไทยและต่างประเทศ ผู้วิจัยจึงทำการศึกษาวิจัยเกี่ยวกับการพัฒนาเทคนิคการมัดย้อมสีธรรมชาติด้วยเทคนิคชิโบริ (The development of natural dyed fabric products with Shibori fabric dyeing technique) ซึ่งทำให้พบว่าการมัดย้อมแบบเย็นและการมัดย้อมแบบร้อนจะใช้วัสดุธรรมชาติและกระบวนการมัดย้อมที่แตกต่างกัน ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับทรัพยากรที่มีในท้องถิ่นและองค์ความรู้ที่ถ่ายทอดมาจากรุ่นสู่รุ่น จุดแข็งของการมัดย้อมสีธรรมชาติของไทย คือ การมีวัสดุธรรมชาติ คือ ใบไม้ต่าง ๆ ที่ให้สีได้หลากหลาย ส่วนจุดอ่อน คือ ไม่สามารถกำหนดลวดลายที่แน่นอนได้ และขาดการจดบันทึกข้อมูลและการพัฒนาผลงานให้มีมาตรฐาน นอกจากนี้ในงานวิจัยยังมีการศึกษาในส่วนของ การสืบทอดศิลปวัฒนธรรม การสร้างสรรค์และพัฒนาผลงาน และประโยชน์ของการทำผ้ามัดย้อมด้วยเทคนิคชิโบริของญี่ปุ่น การมัดย้อมแบบชิโบริของประเทศญี่ปุ่นเป็นการมัดย้อมที่มีเอกลักษณ์ในการกำหนดลวดลายบนผืนผ้าได้โดยการใช้เทคนิค การพับ การเย็บฯ ที่สืบทอดและพัฒนาอย่างยาวนาน ภายใต้การศึกษาค้นคว้าวิจัยเป็นระยะเวลาหนึ่งปีเศษ ทำให้ทางผู้วิจัยพบเทคนิคการมัดย้อมสีธรรมชาติด้วยเทคนิคชิโบริ ซึ่งเป็นการพัฒนาขึ้นเป็นการใช้สีจากวัสดุธรรมชาติในประเทศไทย กระบวนการมัดย้อมไทย ผสมผสานเข้ากับกระบวนการมัดย้อมแบบประเทศญี่ปุ่นส่งผลให้เกิดผลงานที่มีลวดลายสวยงาม เป็นมาตรฐานและมีสีสันที่หลากหลายและสดใส ซึ่งสามารถทำซ้ำและได้ลวดลายที่มีความใกล้เคียงเดิมถึง 90% อีกทั้งยังเป็นลวดลายที่พัฒนาจนมีความทันสมัยเหมาะสมกับเป็นเครื่องแต่งกาย และเครื่องประดับ และพัฒนาเป็นสินค้าที่ทำให้คนรุ่นใหม่ตระหนักถึงภูมิปัญญาไทยต่อไป

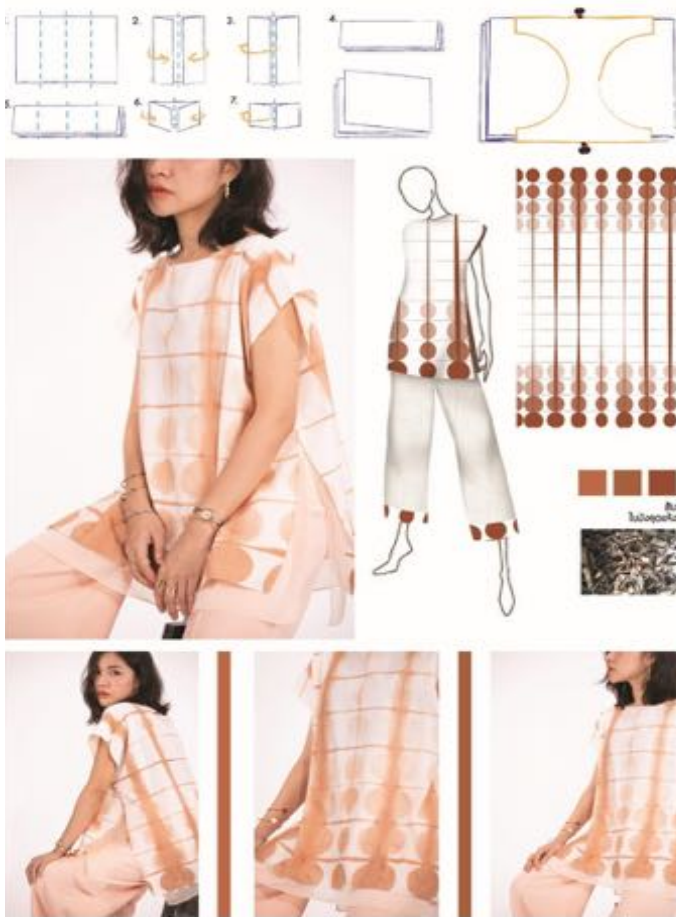
โดยผู้วิจัยมีผลการต่อยอดลวดลายผ้าสู่การออกแบบผลิตภัณฑ์ ประกอบด้วย เสื้อผ้า และกระเป๋า ดังต่อไปนี้

ผลผลิตภัณฑ์ จากลาย“ลานดวงดาว” ลวดลายมาจากการพับแบบชิโบริ ในแบบ Square half Triangle Pattern และนำ แท่งไม้ แผ่นไม้รูปปร่าง 6 เหลี่ยม 8 เหลี่ยมและกรวยแบบ คลี่ม้วนกันสี่เหลี่ยมที่มาจากใบหูกวางสด ที่ได้สีเขียว-เหลือง



ภาพที่ 17
ผลผลิตภัณฑ์จากลาย “ลานไม้ดอก”

ผลผลิตภัณฑ์จากลาย “ทุ่งดอกหญ้า” ลวดลายมาจากการพับแบบซิโบริ ในแบบ Square Pattern และนำไม้ ฐานร่างที่มีลักษณะโค้งเข้ามาทักันสีส้มที่มาจากใบมังคุดแห้ง



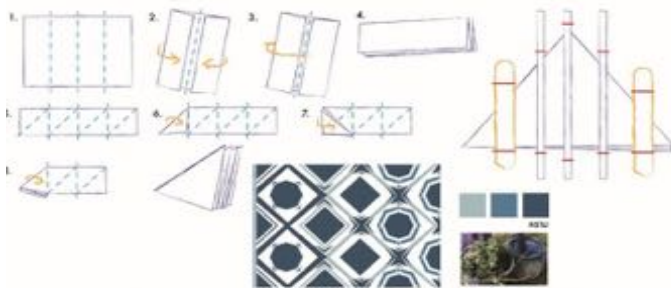
ภาพที่ 18
ผลผลิตภัณฑ์จากลาย “ทุ่งดอกหญ้า”

ผลผลิตภัณฑ์จากลาย “ดอกไม้ตัด” ลวดลายมาจากการพับแบบชิโบริ ในแบบ Triangle Pattern และนำ ไม้รูปร่างดอกไม้มาทักขึ้นสีชมพูจากใบไม้มังคุดสด



ภาพที่ 19
ผลผลิตภัณฑ์จากลาย “ดอกไม้ตัด”

ผลผลิตภัณฑ์จากลาย “ลายกระจกเหลี่ยม” ลวดลายมาจากการพับแบบชิโบริ ในแบบ Tri-angle Pattern และนำแท่งไม้ 3 แท่งและมีไม้ไผ่ติ่ม ในการกันสี่จากต้นคราม



ภาพที่ 20
ผลผลิตภัณฑ์จากลาย “ลายกระจกเหลี่ยม”

ผลผลิตภัณฑ์จากลาย “ลายตาข่ายแก้ว” ลวดลายมาจากการพับแบบชิโบริ ในแบบ Square Pattern และนำมาทำรูปร่างสามเหลี่ยมและวงกลมไม่เต็มวงมากขึ้นสีจากใบมังคุดสด



ภาพที่ 21
ผลผลิตภัณฑ์จากลาย “ลายตาข่ายแก้ว”

อภิปรายผล

จากผลการศึกษา พบว่า วิธีการมัดย้อมที่โดดเด่นของญี่ปุ่นเป็นการย้อมแบบเย็น มีเทคนิคดั้งเดิมของชิโบริมี 6 เทคนิคด้วยกัน ได้แก่ Kanoko shibori (คาโนโกะ ชิโบริ) การมัดส่วนเล็ก ๆ ที่ให้ถูกบีบอัดของผ้าเพื่อสร้างลวดลายวงกลม Miura shibori (มิอุระชิโบริ) การผูกแบบวนซ้ำ เป็นเทคนิคที่ใช้แรงน้อยจึงเป็นที่นิยม Nui shibori (นุอิชิโบริ) เป็นการพับและเย็บเป็นแนวตรงและผ้าจะถูกมัดดึงให้แน่น ลวดลายจะมีความเป็นระเบียบ Kumō Shibori (คุโมะชิโบริ) การจีบและการมัด พับผ้าแล้วมัดด้วยด้ายที่ด้านใดด้านหนึ่ง Arashi shibori (อาราชิ ชิโบริ) การบิดให้แน่นและพันผ้าตามแนวทแยงมุมรอบเสาไม้หรือโลหะ และ Itajime shibori (อิทาจิเมะ ชิโบริ) การนับไม้มาประกบผ้าที่ถูกพับให้แน่น โดยสรุปคือ การพัน การมัด การพับ การพันหลัก ซึ่งเห็นได้ว่าผลงานจากการมัดย้อมของญี่ปุ่นให้ลวดลายที่มีความชัดและมีความสม่ำเสมอทั้งผืนผ้าเนื่องจากเทคนิคการทำลายด้วยการพัน การมัด การพับ การพันหลักมีความแน่นและสม่ำเสมอ ซึ่งสอดคล้องกับ ศรุตา กันทะวงศ์ (2564) วิธีการมัดย้อมแบบชิโบริ จะมีวิธีการทำลวดลาย ที่ละเอียดกว่าการมัดย้อมของไทย ด้วยการเย็บด้ายเป็นลายต่างๆ เข้าไปในเนื้อผ้าแทนการใช้เชือกมัด ซึ่งหลังการย้อมจะได้ลวดลายที่ละเอียดและสวยงามกว่ามาก อีกทั้งการย้อมผ้าแบบชิโบริจะเป็นการย้อมผ้าแบบเย็น ไม่จำเป็นต้องนำผ้าที่จะย้อมลงไปต้มในน้ำเดือด ผ้าที่ย้อมแบบชิโบริของชาวญี่ปุ่น เราจะเห็นได้จากชุดกิโมโนลายโบราณ ซึ่งศิลปินที่ทำผ้าเหล่านี้ เขามีเทคนิคในการทำลายเฉพาะตัวที่แตกต่างกันออกไป ไม่ว่าจะเป็นลายนก ดอกซากุระ เขาจะทำได้อย่างละเอียดมาก วิธีการย้อมแบบชิโบรินิยมย้อมกับผ้าเนื้อบาง เพราะจะทำการมัดได้แน่นกว่าเนื้อผ้าหนาๆ

สำหรับการศึกษากลุ่มมัดย้อมสี่ธรรมชาติด้านคีรีวง มีการกระบวนการย้อมร้อน ใช้ระยะเวลาในการเตรียมสีและผ้าเป็นเวลา 1 วัน วัสดุมีความหลากหลายจึงมีเจดสีหลายแบบในการผลิต พบว่ามีข้อจำกัดว่าในกระบวนการผลิตและออกแบบลวดลายไม่มีการกำหนดการพับ การมัด หรือการกันตายตัว ซึ่งส่งผลให้มีข้อจำกัดในรูปแบบเดิมที่ไม่สามารถผลิตลายซ้ำได้ และจากการศึกษากลุ่มแม่บ้านเกษตรกรบ้านถ้ำเต่า มีการกระบวนการย้อมเย็นมีกระบวนการเตรียมสีใช้ระยะเวลานาน พบว่ามีข้อจำกัดว่าการผลิต และออกแบบลวดลายไม่มีการกำหนดการพับ การมัด หรือการกันตายตัว และทั้งสองแห่งไม่มีการจดบันทึกเป็นการผลิตแบบใช้ประสบการณ์ ซึ่งทำให้มีข้อจำกัดในรูปแบบเดิมที่ไม่สามารถผลิตลายซ้ำได้ตามความต้องการผู้ประกอบการหรือความต้องการกลุ่มลูกค้าได้ ทำให้พลาดโอกาสในการส่งเสริมผลิตภัณฑ์ของชุมชนสู่ธุรกิจนอกเหนือระดับชุมชนได้ ดังนั้นในการย้อมผ้าของชุมชน

ในประเทศไทยควรมีการใช้เทคนิคในการออกแบบลวดลายที่แตกต่างและสามารถทำเป็นลายที่ส่งเสริมการเป็นธุรกิจได้ และจากปาฐกถาพิเศษ “อนาคตผ้าไทยในเศรษฐกิจสมัยใหม่” สรุปโดยปรเมินทร์ นาระทะ จากณัฏฐินาถ สุขสถาน (นักออกแบบเจ้าของแบรนด์ Nadya Jadya) กล่าวว่า โดยซื้อผ้าจากชาวบ้านมาออกแบบแต่มีปัญหาเรื่องสีเนื่องจากสีย้อมผ้าที่ชาวบ้านย้อมจะได้สีที่ไม่สม่ำเสมอ หรือสีที่ย้อมในแต่ละครั้งไม่เหมือนกัน รวมถึงความเพี้ยนของสีที่ชาวบ้านทอกับสีตัวอย่างที่ส่งไป และกระทรวงวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีและสถาบันอุตสาหกรรมสิ่งทอ (2561) มีการร่วมมือกับวิสาหกิจชุมชนในประเทศไทย ซึ่งพบปัญหาว่าผู้ประกอบการวิสาหกิจชุมชนยังขาดการพัฒนาในรูปแบบลวดลายของผ้า และผลิตภัณฑ์จากผ้ามัดย้อมจะได้รับความนิยมจากกลุ่มคนในวงแคบ เนื่องจากการพัฒนาองค์ความรู้และต่อยอดผลิตภัณฑ์จากผ้ามัดย้อมของคนไทยถูกมองเป็นหัตถกรรมพื้นบ้านที่ล้าสมัยและไม่เป็นที่สนใจสำหรับคนรุ่นใหม่ อีกทั้งลักษณะการสร้างลวดลาย และการมัดย้อมแบบไทยไม่เป็นที่ดึงดูดใจแก่คนรุ่นใหม่เท่าที่ควรและในส่วนของการพัฒนาผลิตภัณฑ์

ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้

1. ด้านการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์

- 1) ผู้วิจัย และอาจารย์ผู้สอนด้านศิลปศึกษาและศิลปกรรมมีองค์ความรู้เกี่ยวกับการถ่ายทอดความรู้และการพัฒนามีปัญญาท้องถิ่นการทำผ้ามัดย้อม เพื่อใช้ในการจัดการเรียนการสอนและการวิจัยต่อไป
- 2) ประชาชนทั่วไป และผู้ที่สนใจสามารถนำผลการวิจัยไปใช้เป็นฐานความรู้ในการสร้างสรรค์ผลงานเกี่ยวกับผ้า หรือใช้พัฒนาคุณภาพผลิตภัณฑ์เพื่อต่อยอดและยกระดับธุรกิจของตนเองได้

2. ด้านการพัฒนาองค์กร

- 1) กลุ่มชาวบ้านและองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่นได้รับองค์ความรู้ที่เป็นประโยชน์ต่อการพัฒนาผลิตภัณฑ์ของตนเอง
- 2) สถาบันอุดมศึกษามีผลงานวิจัยที่มีคุณภาพและแปลกใหม่ สามารถนำไปใช้ได้จริง และมีเครือข่ายการเรียนรู้ที่เข้มแข็งกับหน่วยงาน หรือองค์กรทั้งในและต่างประเทศซึ่งจะช่วยให้เกิดการประสานความร่วมมือในการพัฒนาการศึกษาได้อย่างยั่งยืน

3. ด้านการพัฒนาเศรษฐกิจและสังคม

- 1) ผลการวิจัยสามารถช่วยเพิ่มมูลค่า และช่วยส่งเสริมให้คนในประเทศหันกลับมาสนใจและสนับสนุนผลิตภัณฑ์จากภูมิปัญญาพื้นบ้านอีกทางหนึ่ง
- 2) การวิจัยครั้งนี้เป็นการส่งเสริมให้เกิดการพัฒนาทางสังคม โดยการรวมกลุ่มของคนในชุมชนเพื่อใช้ความถนัด และภูมิปัญญาท้องถิ่นในการสร้างงาน สร้างรายได้กลับมาสู่ชุมชนอย่างยั่งยืน

ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

- 1) กระบวนการผลิตและการพัฒนา รวมถึงผลิตภัณฑ์ที่ได้จากการวิจัย สามารถนำไปใช้เป็นต้นแบบในการต่อยอดพัฒนาผลิตภัณฑ์อื่น ๆ ที่จะช่วยส่งเสริมให้เกิดการสร้างนวัตกรรมใหม่ให้กับประเทศได้
- 2) การทำวิจัยในอนาคตควรทำเป็นชุดการวิจัยที่ผสมผสานความรู้จากหลากหลายศาสตร์ และควรทำวิจัยเป็นชุดโครงการใหญ่ที่บูรณาการความรู้ความสามารถในศาสตร์ด้านต่าง ๆ เพื่อพัฒนาให้ครบวงจร เช่น งานวิจัยในบริบทของหัตถกรรมที่เน้นคุณค่าทางฝีมือ ควรมีทีมนักวิจัยที่ประกอบด้วย ศิลปินหรือนักออกแบบทำร่วมกับชุมชนท้องถิ่นซึ่งเป็นผู้ผลิต
- 3) การวิจัยเพื่อเพิ่มมูลค่าในการนำแนวคิดไปสร้างสรรค์สู่ผลิตภัณฑ์อื่นจะเกิดประโยชน์และต่อยอดในอุตสาหกรรมแฟชั่นและสิ่งทอ โดยใช้ทุนวัฒนธรรมและเทคนิคมาสร้างสรรค์วิเคราะห์

USBNUNUN

- Kantawong, Saruda. (2021). Indigo Tie-Dye in the Style of Shibori. Retrieved from <https://www.matichonacademy.com/course/shibori-indigo>.
- ศรุดา กันทะวงศ์. (2564). มัดย้อมคราม สไตลชีโบริ. สืบค้นเมื่อ 21 มกราคม 2564 จาก <https://www.matichonacademy.com/course/shibori-indigo>
- Minister of Science and Technology and Thailand Textile Institute (2018). The Innovative Project for Value Added of Textile in North Eastern Thailand. Retrieved from <https://www.thaitextile.org/th/esan-inno-fabric/index.php>
- กระทรวงวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีและสถาบันอุตสาหกรรมสิ่งทอ. (2561). โครงการเพิ่มมูลค่าผลิตภัณฑ์ผ้าทออีสานด้วยนวัตกรรม. สืบค้นจาก <https://www.thaitextile.org/th/esan-inno-fabric/index.php>
- Saithong, Yupinsri. (2001). Design and Tie-Die of Patae Cloth. Bangkok: D.D.Bookstore.
- ยุพินศรี สายทอง (2544). การออกแบบลวดลายผ้าปาเต๊ะและมัดย้อม. พิมพ์ลักษณ์ กรุงเทพฯ: ดี.ดี.บุ๊คสโตร์.
- Wangyen, Jaraspim. (2011). Post Modern Issue: Intellectual World Revisit. The Institute of Culture and Arts Journal Srinakarinwirot University 13,1 July-December 2011. (20-23)
- จรัสพิมพ์ วั่งเย็น. (2554). แนวคิดหลังสมัยการย้อนสู่โลกแห่งภูมิปัญญา. สถาบันวัฒนธรรมและศิลปะ, 13,(1):20-23. มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. กรุงเทพฯ : สภาวิชาการพิมพ์.

บรรณานุกรมภาพ

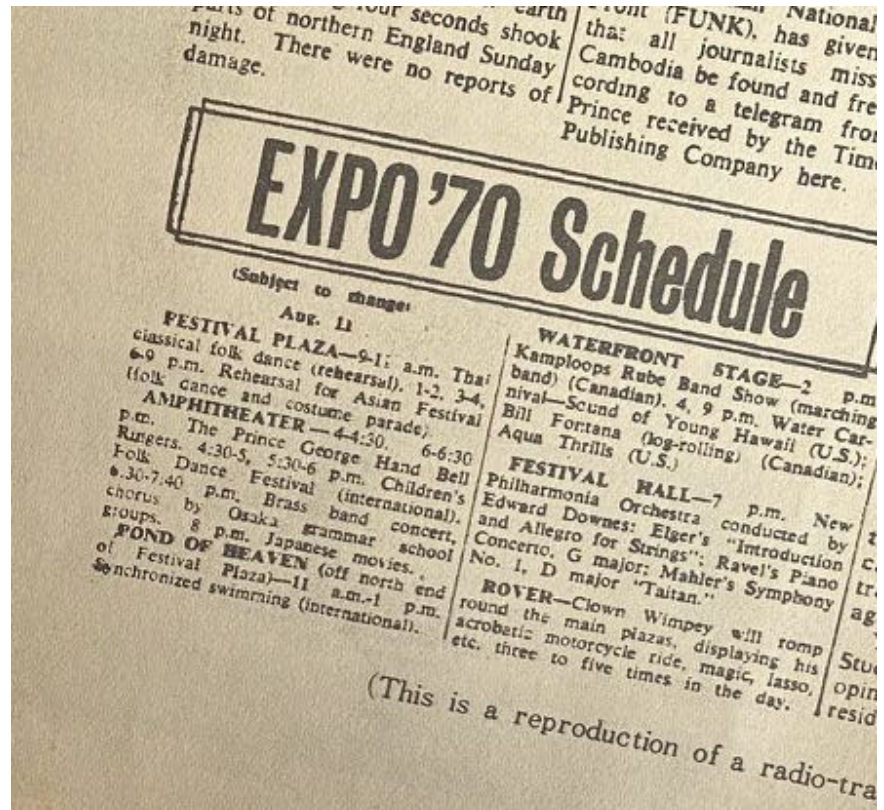
- ภาพที่ 1 Utagawa Hiroshige. (1841-44). Narumi: Shop Selling Famous Arimatsu Tie-dyed Fabric. Retrieved from <https://ukiyo-e.org/image/mfa/sc208265#&gid=1&pid=1>
- ภาพที่ 2 _____. (n.d.). Edo Akita Asamai-shibori Hand-spun cotton Kimono. Retrieved from <https://images3.trocadero.com/stores/saiyuu2/items/1260658/picture1.jpg>
- ภาพที่ 3 Wada, Yoshiko., Rice, Mary Kellogg, and Barton, Jane. (1999) *Shibori: The Inventive Art of Japanese Shaped Resist Dyeing*. Kodansha International.
- ภาพที่ 4 Kiriko Made. (2015) *Shibori*. Retrieved from <https://kirikomade.com/blogs/our-fabrics/15315047-shibori:2060>
- ภาพที่ 5 James Smith. (2018) *Shibori — Indigo Tie Dye via Ancient Japan*. Retrieved from <https://www.heddels.com/2018/07/shibori-indigo-tie-dye-via-ancient-japan/>
- ภาพที่ 6 alsokaizen (2015). *Itajime Shibori Process*. Retrieved from <http://ihhttp://kaizenjourney.blogspot.com/2008/01/itajime-shibori-process.html>
- ภาพที่ 7 Wada, Yoshiko., Rice, Mary Kellogg, and Barton, Jane. (1999) *Shibori: The Inventive Art of Japanese Shaped Resist Dyeing*. Kodansha International.
- ภาพที่ 8 Izutsu. (2015) *Shibori*. Retrieved from http://izutsu-kyoto.jp/shibori/shibori_history/
- ภาพที่ 9 ณัฐธิดา ภู่อัจฉริยะ. (2019).
- ภาพที่ 10-14 ณัฐธิดา ภู่อัจฉริยะ. (2018).
- ภาพที่ 15-21 ณัฐธิดา ภู่อัจฉริยะ. (2019).

กราฟิกดีไซน์ของโปสเตอร์งานแสดงนิทรรศการนานาชาติญี่ปุ่นที่โอซาก้า 1970

Graphic Design of Poster for The Japan World Exposition, Osaka 1970

จิรายุ พงษ์วัฒน์ Jirayu Pongvarut

นักวิจัยอิสระ



Received : May 15, 2021

Revised : June 20, 2021

Accepted : June 30, 2021

บทคัดย่อ

หลังจากประสบความสำเร็จในการจัดงานโอลิมปิกโตเกียวเมื่อค.ศ. 1964 ญี่ปุ่นได้รับโอกาสสำคัญที่จะนำเสนอตัวเองในระดับนานาชาติอีกครั้งในการเป็นเจ้าภาพงานเอ็กซ์โป 1970 ที่โอซาก้า ซึ่งต้องมีการสื่อสารในระดับต่างๆ จึงมีงานออกแบบกราฟิกสำเร็จออกมาอีกหลายชิ้น บทความนี้มีวัตถุประสงค์ในการทำความเข้าใจงานออกแบบและผลิตงานกราฟิกสำหรับเทศกาลนี้ โดยใช้วิธีการศึกษาประวัติศาสตร์และข้อมูลของการทำงานฝ่ายต่างๆ กับวิธีการศึกษาวิธีการสร้างรูปสัญลักษณ์ โดยเฉพาะอย่างยิ่งรูปพระอาทิตย์อันเป็นสัญลักษณ์หลัก ผล

การศึกษาพบว่ากรออกแบบกราฟิกสำหรับงานนี้มีความหลากหลายทิศทางมากกว่าจะเป็นเอกภาพ ทั้งนี้เพราะกระบวนการทำงานที่มีความขัดแย้งรวมถึงการใช้เทคนิคในการสร้างงานที่แตกต่าง ผลลัพธ์คืองานที่พุดออกไปด้วยสำเนียงที่ไม่สอดคล้องกันและค่อนข้างกระจัดกระจาย

คำสำคัญ งานแสดงนิทรรศการนานาชาติญี่ปุ่นที่โอซาก้า 1970, เอ็กซ์โป 70, งานออกแบบกราฟิก

Abstract

This article aims to study the graphic design works for “the World Expo Osaka 1970” including posters, emblems, logos and signage. The methods are to survey the development of design from the first design competition before the event started to the ending days by means of design and printing processes. The findings are 1) the complex of design competition, judgment and the number of designers involved have resulted in overall graphic designs with different art directions; 2) The poster design which was first published in 1966 (3 years before the Expo), and the last one in 1970 were different in both art direction and in methods for their creation and printing. Some of them are graphic images of abstract lines and colors via silkscreen printing but some are photographs of human figures via offset printing. Rather than the unity of art expression which was supposed to be seen in this event, a diversity of art directions are clearly seen in the overall design of this Expo.

Keywords Japan World Exposition Osaka 1970, EXPO'70, Graphic Design

1 ญี่ปุ่นในช่วงทศวรรษที่ 70

ช่วงที่โอซาก้ากำลังจะเป็นเจ้าภาพจัดงานเอ็กซ์โปในปี ค.ศ. 1970 (EXPO'70) และหลังจากนั้น ต่างจากความเข้าใจทุกๆ ไปที่น่าจะมองว่าญี่ปุ่นกำลังก้าวกระโดดทางเศรษฐกิจอย่างมั่นคงและกำลังจะกลายเป็นเจ้าเศรษฐกิจในช่วงทศวรรษที่ 1980 จริงๆ แล้ว ญี่ปุ่นมีความ

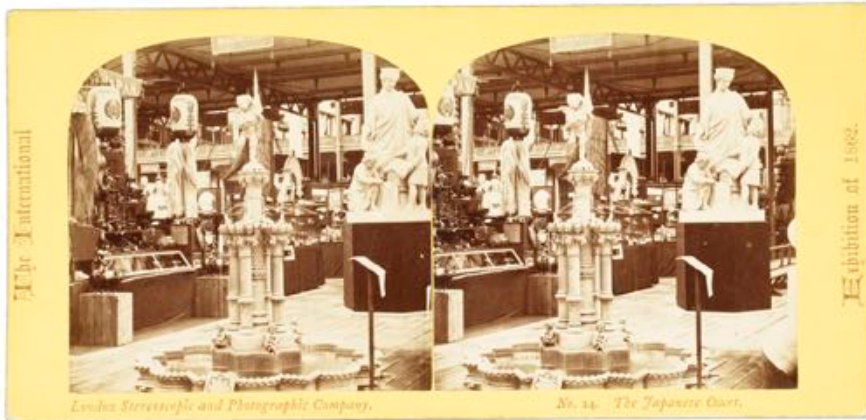
ผันผวนหลายรูปแบบและหลายระดับ การจับโตเกียวโอลิมปิกปีค.ศ. 1964 โดยประสบความสำเร็จอย่างสูงทั้งในแง่การจัดงาน ในแง่ผลการแข่งขัน และการกลับเข้าสู่สังคมโลกอย่างสง่างามอีกครั้ง (Irokawa, 2005 : 294)

หลังจากจบเอ็กซ์โป 70 บริษัท Japan National Railways 日本国有鉄道 (จุดเริ่มต้นบริษัท JR ในปัจจุบัน) ได้เปิดแคมเปญรณรงค์เรื่อง Discover Japan ディスカバー・ジャパン ซึ่งความหมายของการกลับไปค้นพบญี่ปุ่นอีกครั้งนั้น มีความหมายเฉพาะเจาะจงว่าจะกลับไปค้นพบญี่ปุ่นในอดีตก่อนที่จะหายไป ดังนั้นโดยรวมๆ จะเห็นว่าญี่ปุ่นกำลังโยกหาความเป็นชาติซึ่งเห็นได้ชัดว่ามีความหมายเกี่ยวพันกับความภูมิใจในความเป็นญี่ปุ่นหลังจากที่เสียหายอย่างหนักในช่วงสงคราม

ดังนั้นสิ่งที่น่าสนใจคือการใช้วงกลมสีแดงที่อยู่กลางธงพระอาทิตย์ที่เรียกในภาษาญี่ปุ่นว่า “ฮิโนะมะรุ (日の丸)” เป็นสัญลักษณ์หลักตั้งแต่องานออกแบบในโตเกียวโอลิมปิก มาจนกระทั่งงานเอ็กซ์โป 1970 ความจริงในทางกฎหมายธงฮิโนะมะรุนี้ไม่ได้เป็นธงชาติด้วยซ้ำ ความเป็นมาของธงนี้เริ่มต้นที่สมัยโตะคุซะวะที่เรือสินค้าของญี่ปุ่นใช้เพื่อแยกแยะออกจากเรือชาติอื่นจากนั้นก็ใช้กันเรื่อยมาในความหมายถึงความเป็นญี่ปุ่น อย่างไรก็ตามในสายตาของชาติเพื่อนบ้านอย่าง จีน เกาหลี ไต้หวัน ธงนี้มีความหมายในทางชั่วร้ายเนื่องจากเป็นสัญลักษณ์ของกองทัพ คนญี่ปุ่นบางคนก็ไม่ค่อยสบายใจกับธงนี้เท่าใดนัก การใช้สัญลักษณ์ฮิโนะมะรุในงานออกแบบสำหรับกิจกรรมนานาชาติจึงสะท้อนให้เห็นถึงสภาวะจิตใจของประเทศที่ต้องการกลับมายืนในเวทีโลกอย่างสง่างามอีกครั้ง โดยที่แน่นอนว่าต้องไม่สูญเสียความเป็นญี่ปุ่นไปด้วย อย่างไรก็ตาม การออกแบบกราฟิกในงานเอ็กซ์โปโอซาก้าครั้งนี้ มีงานกราฟิกของโอลิมปิก 1964 เป็นมาตรฐานที่ต้องไปให้ถึง เพราะต่างก็เป็นงานระดับนานาชาติด้วยกันทั้งคู่

2 งานแสดงนิทรรศการนานาชาติญี่ปุ่นที่โอซาก้า 1970

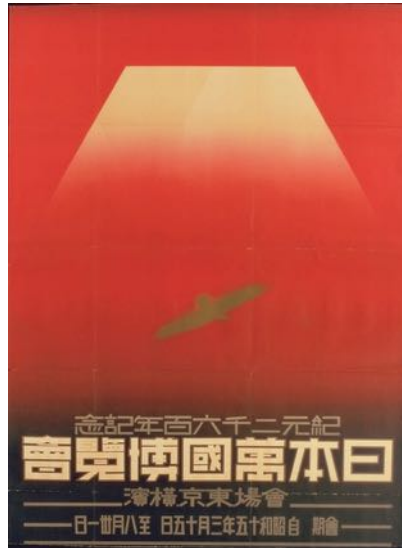
งานแสดงนิทรรศการนานาชาติครั้งแรกของโลกจัดขึ้นในปีค.ศ. 1851 ในคริสตัลพาเลซ ที่ไฮด์ปาร์ค เมืองลอนดอน ประเทศอังกฤษ เป็นงานแสดงสิ่งประดิษฐ์และเทคโนโลยีความก้าวหน้าล่าสุดที่เกิดขึ้นระหว่างการปฏิวัติอุตสาหกรรม สินค้าญี่ปุ่นได้เข้าร่วมจัดแสดงครั้งแรกในปีค.ศ. 1862 (ภาพที่ 1) โดยสถานทูตอังกฤษเป็นผู้ดำเนินงาน ต่อมาในปีค.ศ. 1867 สินค้าญี่ปุ่นเข้าร่วมโดยผ่านรัฐบาลโชกุน แคว้นซะสึมะ และแคว้นซะงะ ในปีค.ศ. 1873 เวียนนาเวิลด์แฟร์



ภาพที่ 1 William England, "The International Exhibition of 1862 The Japanese court", 1862,

ถือว่าเป็นการเข้าร่วมจากทางรัฐบาลญี่ปุ่นอย่างเป็นทางการ การจัดงานทั้งหมดเกิดขึ้นในโลกตะวันตกจนกระทั่งในปี ค.ศ. 1940 สำหรับญี่ปุ่นถือว่าเป็นปีพิเศษ เพราะถ้านับตามระบบปีแห่งราชวงศ์ปีนี้คือ ปีโคกิ (皇紀) โคกิ 2600 มีการวางแผนจัดงานครบรอบหลายงานสำคัญเพื่อเป็นการเฉลิมฉลองในปีนี้ เช่นโอลิมปิกฤดูร้อนปี 1940 และโตเกียวเอ็กซ์โป 1940 (紀元二千六百年記念日本万国博覧会 Grand International Exposition of Japan, 15 มีนาคม - 31 สิงหาคม ค.ศ. 1940 ภาพที่ 2-3) ด้วย แต่ทั้งสองงานต้องถูกยกเลิกไปเนื่องจากสงครามจีน-ญี่ปุ่นครั้งที่สอง (日中戦争 The Second Sino-Japanese War, 1937-1945) หลังจากนั้นญี่ปุ่นใช้เวลาฟื้นฟูประเทศภายหลังสงครามเพียงประมาณ 20 ปี ก็ได้กลับมาเยือนในเวทีโลกอีกครั้ง ด้วยการเป็นเจ้าภาพจัดงานใหญ่อย่างโตเกียวโอลิมปิก 1964 และเวิลด์เอ็กซ์โป ในปี ค.ศ. 1970 ได้สำเร็จ

- โตเกียวเอ็กซ์โป 1940 มีการจำหน่ายตั๋วเข้าชมงานล่วงหน้าก่อนเป็นเวลาสองปี เริ่มจำหน่ายในวันที่ 10 มีนาคม ค.ศ. 1938 เพียง 15 วัน หนึ่งเล่มมี 12 ใบ ราคา 10 เยน (เงินเดือนขึ้นต้นของครุพระภุมอยู่ที่ 55 เยนต่อเดือน) ถูกจำหน่ายออกไปมากถึงหนึ่งล้านใบ และเนื่องจากงานถูกยกเลิกไป หลังจากนั้นสิบปีในวันที่ 1 เมษายน ค.ศ. 1949 ก็มีการจัดการจ่ายเงินค่าตั๋วคืน เป็นเวลา 20 วัน โดยมียอดการคืนทั้งหมด 80% สำหรับคนที่ไม่ได้นำมาคืน ในช่วงนี้ สามารถนำมาใช้ในงานโอซาก้าเอ็กซ์โป 1970 ได้ หนึ่งเล่ม 12 ใบ สามารถใช้เป็นตั๋วเข้าชมสำหรับผู้ใหญ่ 1 ใบ หรือตั๋วสำหรับเด็ก 2 ใบ มีคนนำตั๋วมาแลกใช้จำนวน 3,077 เล่ม และในงานโอซาก้าเอ็กซ์โป 2005 ก็ใช้ก็สามารถนำมาใช้ได้เช่นกัน ประมาณ 48 เล่มที่ถูกนำมาแลกใช้ โดยหนึ่งเล่มสามารถใช้แลกตั๋วได้ 2 ใบ



ภาพที่ 2 นะคะยะมะ โยะชิทาคะ (Nakayama Yoshitaka 中山文孝), "Grand International Exposition of Japan (紀元二千六百年記念 日本万国博覧会)", 1050 × 772 mm., 1940



ภาพที่ 3 "Grand International Exposition of Japan (紀元二千六百年記念 日本万国博覧会)", 766 × 528 mm., 1940



ภาพที่ 4 "ภาพถ่ายมุมสูงมองเห็นพื้นที่จัดงานโอซาก้าเอ็กซ์โป ค.ศ. 1970 ทั้งหมด ทางซ้ายสุดของภาพคืออาคารไซเวียต ด้านขวาสุด Expo Tower", 1970

งานแสดงนิทรรศการนานาชาติญี่ปุ่นที่โอซาก้า 1970 (The Japan World Exposition, Osaka 1970) หรือที่รู้จักกันในชื่อ เอ็กซ์โป 70 (EXPO'70) และที่ชาวญี่ปุ่นเรียกกันว่าโอซาก้าบันปะคุ (Ōsaka Banpaku 大阪万博) จัดขึ้นตั้งแต่วันที่ 15 มีนาคม ถึงวันที่ 13 กันยายน ค.ศ. 1970 รวมเวลาจัดงานทั้งสิ้น 183 วัน ในธีมงาน "ความก้าวหน้าและความสามัคคีสำหรับมนุษยชาติ (Progress and Harmony for Mankind 人類の進歩と調和)" ซึ่งเป็นงานแสดงสินค้าระดับโลกครั้งแรกที่จัดขึ้นในญี่ปุ่นและในฝั่งเอเชีย บนพื้นที่ 330 เฮกตาร์ (ประมาณ 2,000 ไร่) นอกเมืองโอซาก้า (ภาพที่ 4-5)



ภาพที่ 5 "ภาพถ่ายภายในงาน อาคารไทยอยู่ทางด้านขวา", 1970

3 โปสเตอร์งานแสดงนิทรรศการนานาชาติญี่ปุ่นที่โอซาก้า 1970

การจัดงานเอ็กซ์โปขนาดใหญ่ที่มีประเทศเข้าร่วมมากถึง 77 ประเทศ มีการคาดการณ์ว่าจะมีผู้เข้าชมประมาณ 30 ล้านคน ซึ่งมาเพิ่มการคาดการณ์เป็น 50 ล้านในภายหลัง แต่ในความเป็นจริงตลอดช่วงเวลาหกเดือนของการจัดงานนั้นมีผู้เข้าชมงานมากถึง 64,218,770 คน ในงานมีความจำเป็นอย่างมากที่ต้องใช้เวลาในการเตรียมงานล่วงหน้า และงานในส่วนของการโฆษณาประชาสัมพันธ์ จำเป็นต้องดำเนินงานในส่วนแรกๆ มีการจัดสรรงบประมาณในส่วนต่างๆ ที่เกี่ยวข้องไว้ ทั้งการเผยแพร่ข่าวสาร การโฆษณา การค้าการท่องเที่ยว ภาพยนตร์ ในส่วนของผู้เข้าชมงานก็มีการจัดทำเอกสารประชาสัมพันธ์ โปสเตอร์ โกด์บุ๊ก เป็นต้น รวมงบประมาณในส่วนนี้ทั้งสิ้น สำหรับการดำเนินงานในส่วนนี้ใช้ไป 10% ของงบการโฆษณาประชาสัมพันธ์รวมทั้งหมด 2,160 ล้านเยน (ภายในประเทศ 1,400 ล้านเยน ต่างประเทศ 760 ล้านเยน)

โปสเตอร์ที่ถูกเผยแพร่ในเดือนกันยายน ค.ศ. 1966 คือโปสเตอร์อย่างเป็นทางการเริ่มแรกที่สุดของงานโอซาก้าเอ็กซ์โป โดยการนำสัญลักษณ์ที่ประกวดและประกาศอย่างเป็นทางการในช่วงเดือนเมษายนปีเดียวกันนี้มาใช้ ออกแบบโดยโอตะคะ ทะคะชิ (Ōtaka Takeshi 大高猛) ผู้ชนะการประกวดสัญลักษณ์มีทั้งหมดสามสี คือสีน้ำเงิน สีแดง และสีเขียว (ภาพที่ 6) และเพื่อให้มีความเข้าใจตรงกันสำหรับการประกวดโปสเตอร์ที่จะเกิดขึ้น ในเดือนมกราคมและธันวาคม ค.ศ. 1967 ทางสมาคมจึงมีการกำหนดนโยบายสิ่งที่ต้องการจะเน้นสำหรับการประชาสัมพันธ์ดังนี้

1 การจัดงานเอ็กซ์โปที่ญี่ปุ่นในปีค.ศ.1970 คือจุดเชื่อมต่อระหว่างตะวันออกและตะวันตกครั้งแรกในเอเชีย

アジアで初めての万国博が東洋と西洋の接点といわれる日本で1970年に開かれること

2 เอ็กซ์โปคือสถานที่กระชับความสัมพันธ์มนุษย์มีบรรยากาศที่สนุกสนาน

万国博は楽しい雰囲気の人類交歓の場であること

3 เอ็กซ์โปคือจุดเปลี่ยนครั้งยิ่งใหญ่ของการก้าวออกไปยังอนาคต

万国博は未来に踏み出す大きな転回点であること

(The National Museum of Modern Art, Tokyo, 2015: 29)

โปสเตอร์สำหรับงานโอซาก้าเอ็กซ์โปที่ผ่านการประกวดแบบและใช้ในการประชาสัมพันธ์จริง



ภาพที่ 6 โทกะคะ ทะคะชิ, "โปสเตอร์ Japan World Exposition Osaka (official)", 731 × 476 mm., 1966

ที่ออกมาอย่างเป็นทางการมีทั้งหมด 4 ชุด (7 แผ่น) เริ่มโปรโมทครั้งแรกในปี ค.ศ. 1967 ก่อนที่งานจะเริ่มจริงสามปี ใช้วิธีโปรโมทคล้ายกับโตเกียวโอลิมปิกคือทยอยออกโปสเตอร์ทีละแผ่น ไม่ได้ออกรวดเดียว แต่ในครั้งนี้มีเพิ่มแยกโปรโมทสำหรับในประเทศและต่างประเทศด้วย จึงจะเห็นว่าโปสเตอร์โอซาก้าเอ็กซ์โปออกมาหลายหลากสไตล์ ทั้งนี้ในการประกวดแต่ละครั้ง ผลงานที่ได้รับเลือกก็มาจากนักออกแบบหลายคน และยังมีกรเพิ่มธีมงานย่อยๆ เข้าไป ระหว่างทางอีก จนคล้ายกับว่าไม่ใช่งานเดียวกัน

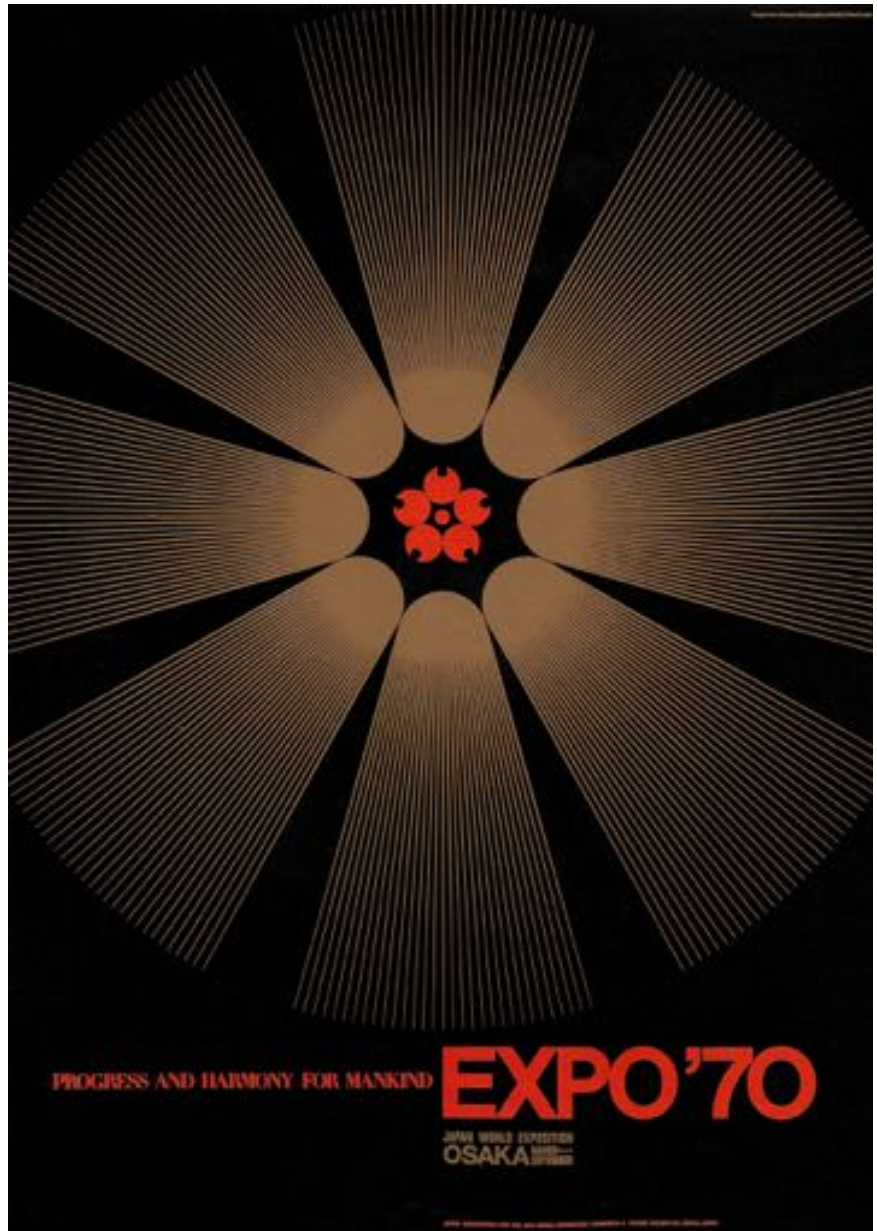
ประกอบกับการประกวดแบบก็เป็นการรวมตัวกันของนักออกแบบกราฟิกญี่ปุ่นชื่อดังจำนวนมาก สะท้อนให้เห็นบรรยากาศความคิดคึกคักของวงการกราฟิกญี่ปุ่นช่วงครึ่งหลังของทศวรรษที่ 60 งานออกแบบกราฟิกญี่ปุ่นได้ออกไปสู่สายตาชาวโลก ในรูปแบบของการชนะเลิศประกวด มีผลงานที่ดีเลิศและได้รับรางวัลอย่างต่อเนื่องจำนวนมาก (จิรายุ, 2558 : 66) ความนิยมบันทึกและทำสิ่งพิมพ์แคตตาล็อกรวมผลงาน ไม่ว่าจะเป็นการจัดนิทรรศการเดี่ยว นิทรรศการกลุ่ม นิทรรศการผลงานประกวด จึงมีโปสเตอร์โอซาก้าเอ็กซ์โปที่เป็นแบบประกวด พิมพ์ออกมา และหลงเหลือให้เห็นอยู่เป็นจำนวนมาก

3.1 โปสเตอร์งานแสดงนิทรรศการนานาชาติญี่ปุ่นที่โอซาก้า 1970 สำหรับปี ค.ศ. 1967

โปสเตอร์สำหรับปีค.ศ. 1967 ถูกผลิตออกมาในเดือนมกราคม เพื่อให้ในการโปรโมทงาน EXPO'70 สำหรับในประเทศและต่างประเทศ โดยมีการจัดประกวดแบบระบุชื่อนักออกแบบให้เข้าร่วมประกวดจำนวน 6 คน คือ ฮะยะคะวะ โยะชิโอะ (Hayakawa Yoshio 早川良雄), โองะคะ ทะคะชิ, นะงะ คะซุมะสะ (Nagai Kazumasa 永井一正), ฟุคุดะ ชิเงโอะ (Fukuda Shigeo 福田繁雄), โคโนะ ทะคะชิ (Kōno Takashi 河野鷹志) และคะเมะคุระ ยูสะคุ (Kamekura Yusaku 亀倉雄策) จากผลงานทั้งสิ้นจำนวน 28 ชิ้น แบบที่ชนะประกวดสำหรับโปรโมทในประเทศ คือแบบของคะเมะคุระ (ภาพที่ 7) และฟุคุดะสำหรับการโปรโมทในประเทศ (ภาพที่ 12)

โปสเตอร์ EXPO'70 ของคะเมะคุระที่ส่งเข้าประกวด เป็นแบบเดียวกันแต่มีการทดลองพิมพ์สีที่ต่างกันไปทั้งหมดสามแบบ คือพิมพ์ซิลค์สกรีนแปดสีบนพื้นสีขาว (ภาพที่ 9) บนพื้นสีดำ (ภาพที่ 8) และพื้นดำพิมพ์สีทอง (ภาพที่ 7) หากเปรียบเทียบว่าโตเกียวโอลิมปิกใช้ภาพพระอาทิตย์ฮิโนะมะรุสีแดงขนาดใหญ่วางตรงกลางภาพนั้นมีพลังมหาศาล ฮิโนะมะรุขนาดเล็กที่อยู่ในสัญลักษณ์โอซาก้าเอ็กซ์โปตรงกลางภาพนี้ ก็ทำให้เห็นถึงพลังได้ไม่แพ้กันเลย ด้วยเทคนิคการสร้างเส้นรัศมีแปดแฉกจำนวน 248 เส้น เปล่งแสงสีทองจากจุดศูนย์กลางออกมาโดยล้อมรอบ และตัดตกขอบซ้ายขวาไม่มีพื้นที่เหลือโล่งรอบด้านมากนักเพื่อเน้นความสำคัญของภาพ พิมพ์สีทองและสีแดงขาด (朱色) ลงบนพื้นดำ ตั้งใจใช้สีให้เหมือนเครื่องรักญี่ปุ่นหรืออุรุชิ (漆器) (Baba, 2015: 221)

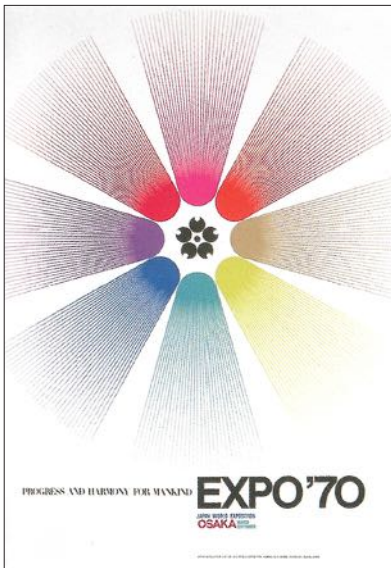
ถึงแม้ว่าแบบพิมพ์ทองจะเป็นแบบที่แสดงออกถึงความเป็นญี่ปุ่นมากกว่าและถูกคัดเลือกนำไปใช้ในครั้งนี้ แต่คะเมะคุระได้กล่าวว่า ความโดดเด่นของแสงทั้งแปดสีบนพื้นดำ จะแสดงออกถึงความโปรมากกว่า ทั้งยังได้รับความนิยมในต่างประเทศเป็นอย่างมาก มีข่าวในหนังสือพิมพ์ว่ามีการลักลอบผลิตออกจำหน่ายในงานนิทรรศการโปสเตอร์ของฮิปปี้ และยังมิลงโฆษณาขายในนิตยสาร avant-garde ในราคาเพียง 1.95 ดอลลาร์ แบบพิมพ์แปดสีนี้แม้ว่าจะจะเป็นแบบทดลองแต่ก็ได้ถูกพิมพ์ลงใน Graphis Annual 1969/70 (グラフィス年鑑) ของสวิสเซอร์แลนด์อีกด้วย โปสเตอร์ชิ้นนี้ได้รับรางวัลเหรียญทอง The 2nd International Poland Poster Biennial และ The Tokyo ADC, รางวัลเหรียญเงิน The 6th Milano International Travel Poster Exhibition (Kamekura, 2005: 211) จะเห็นได้ว่างานของคะเมะคุระชิ้นนี้ได้รับการยอมรับมากในระดับสากล



ภาพที่ 7 คาเมะคุระ ยูสะคุ, "โปสเตอร์ Japan World Exposition Osaka (official No.1) สำหรับโปรโมทในต่างประเทศ", Silkscreen Printing, 1030 x 727 mm., 1967



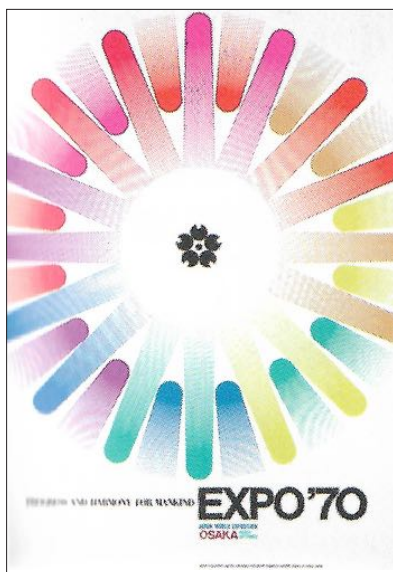
ภาพที่ 8 คะเมะคุระ ยูสะคุ, "แบบประกวดโปสเตอร์ Japan World Exposition Osaka ครั้งที่ 1 (เดือนมกราคม)", Silkscreen Printing, 1030 × 727 mm., 1967



ภาพที่ 9 คะเมะคุระ ยูสะคุ, "แบบประกวดโปสเตอร์ Japan World Exposition Osaka ครั้งที่ 1 (เดือนมกราคม)", Silkscreen Printing, 1030 × 728 mm., 1967



ภาพที่ 10 คะเมะคุระ ยูสะคุ, "แบบประกวดโปสเตอร์ Japan World Exposition Osaka ครั้งที่ 2 (เดือนธันวาคม)", Silkscreen Printing, 1030 × 728 mm., 1967

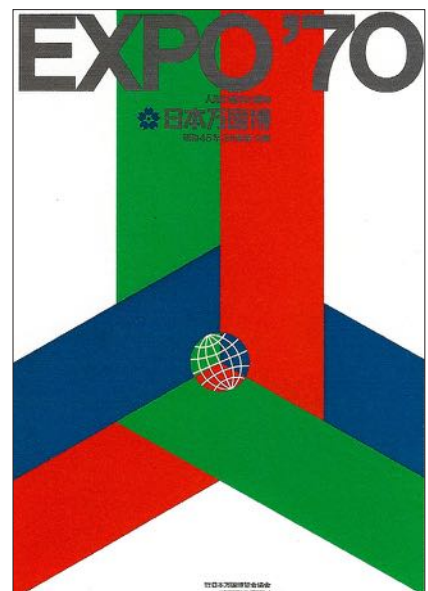


ภาพที่ 11 คะเมะคุระ ยูสะคุ, "แบบประกวดโปสเตอร์ Japan World Exposition Osaka ครั้งที่ 2 (เดือนธันวาคม)", Silkscreen Printing, 1030 × 728 mm., 1967



ภาพที่ 12 ฟุคุตะ ชิเงะโอะ, "โปสเตอร์ Japan World Exposition Osaka (official No.1) สำหรับโปรโมทในประเทศ", Silkscreen Printing, 1030 × 728 mm., 1967

โปสเตอร์สำหรับโปรโมทงานเอ็กซ์โปโอซาก้าในประเทศแผ่นแรกนี้เป็นผลงานของฟูคุตะในวัย 38 ปี ฟูคุตะร่วมส่งแบบประกวดจำนวนมากในหลายหลากสไตล์ ผลงานที่ถูกรับเลือกเป็นรูปทรงวงกลมขีดติดกัน 5 อัน สัญลักษณ์แสดงถึงทวีปทั้ง 5 ด้วยสีม่วงอ่อนหรือสีชมพูบานเย็น (薄紫) สีน้ำเงิน, สีเขียว, สีม่วงสด (薰) และสีแดงเข้ม ที่หมุนอยู่รอบลูกโลกตรงกลาง ด้านล่างปรากฏเป็นเงาสะท้อนวงกลมสีเงิน 6 อัน ของรูปสัญลักษณ์งานเอ็กซ์โปโอซาก้า ลักษณะของการใช้ภาพเพื่อสื่อความหมาย (conceptual image) และให้บทบาทของตัวอักษรทำหน้าที่กำกับภาพ (จิราวุ, 2551 : 66) ซึ่งเป็นงานที่ถนัดมากของฟูคุตะ และผลงานชิ้นนี้ต้องนับว่าเป็นชิ้นแรกๆ ที่มีแนวคิดเรื่องการสร้างภาพที่ให้ความหมายตรงและความหมายแฝง การสร้างภาพลวงตา (optical illusion) ของฟูคุตะในเวลาต่อมา

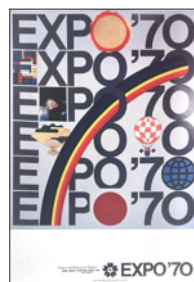


ภาพที่ 13-14 ฟูคุตะ ชิเงะโอะ, "แบบประกวดโปสเตอร์ Japan World Exposition, Silkscreen Printing, 1030 × 728 mm., 1967

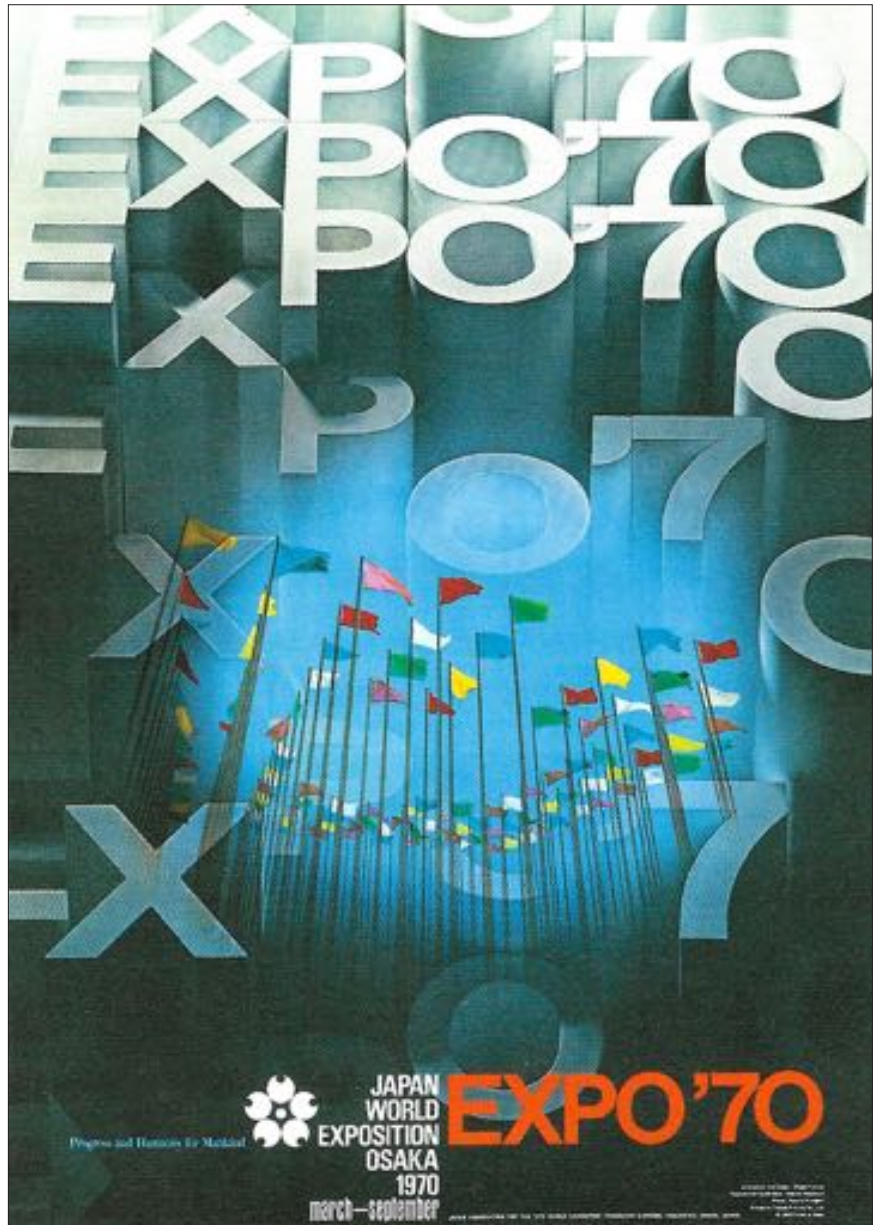
3.2 โปสเตอร์งานแสดงนิทรรศการนานาชาติญี่ปุ่นที่โอซาก้า 1970 สำหรับปี ค.ศ. 1968

โปสเตอร์สำหรับปีค.ศ. 1968 นี้ก็มาจากการจัดประกวดแบบระบุชื่อนักออกแบบให้เข้าร่วมประกวดเช่นกัน ในครั้งนี้กำหนดให้ออกแบบทั้งโปรโมทสำหรับในประเทศและต่างประเทศ นักออกแบบที่เข้าร่วมประกวดมีจำนวน 5 คน คือ คะเมะคุระ ยูสะคุ, นะงะ คะซุมะสะ, ฮะยะคะวะ โยะชิโอะ, ฟุคุตะ ชิเงะโอะและ มุไค ฮิเดะโอะ (Mukai Hideo 向秀男) จากผลงานทั้งสิ้นจำนวน 15 ชิ้น แบบที่ชนะประกวดคือแบบของฟุคุตะ (ภาพที่ 16) ที่ใช้ชื่องานเป็นภาษาอังกฤษอย่างเดียว และมีเพียงใบเดียวสำหรับปีนี้

โปสเตอร์นี้เป็นภาพถ่ายตัวอักษร EXPO'70 ที่ทำมาจากไม้เป็นรูปทรงสามมิติวางเรียงใน ความสูงลดหลั่นกัน ล้อมรอบภาพถ่ายของเสาธงผ้าสีที่โบกสะบัดเรียงรายอยู่ใน ฟุคุตะ ออกแบบโปสเตอร์ที่เล่นกับตัวอักษร EXPO'70 ออกมาหลายชิ้นทั้งแบบที่ไม่มีธงและตัวหนังสือ มีความเคลื่อนไหวที่มากกว่า แบบที่มีธงของชาติต่างๆ แบบที่เน้นธงชาติเพียงอย่างเดียว หรือ แบบตัวอักษรสองมิติ (ภาพที่ 15)



ภาพที่ 15 ฟุคุตะ ชิเงะโอะ, "โปสเตอร์แบบประกวด Japan World Exposition Osaka", 1030 x 728 mm., 1968



ภาพที่ 16 ฟุคุดะ ชิเงะโอะ, "โปสเตอร์ Japan World Exposition Osaka (official No.2) สำหรับโปรโมทในต่างประเทศ", Offset Printing, 1030 × 728 mm., 1968

3.3 โปสเตอร์งานแสดงนิทรรศการนานาชาติญี่ปุ่นที่โอซาก้า 1970 สำหรับปี ค.ศ. 1969

โปสเตอร์สำหรับโปรโมทในประเทศและต่างประเทศปี ค.ศ. 1969 ไม่ใช่การทำงานแบบประกวดแบบเหมือนกับสองครั้งแรก แต่มีโอทะคะ ทะคะชิผู้ออกแบบสัญลักษณ์เอ็กซ์โปโอซาก้าเข้ามาทำหน้าที่เป็นอาร์ตไดเรคเตอร์ตั้งแต่ปีนี้ ในสองปีนี้มีโปสเตอร์ออกมาทั้งหมด 4 ใบ โปสเตอร์สำหรับโปรโมทในประเทศด้วยหัวข้อที่แสดงความเป็นญี่ปุ่นสำหรับชาวต่างชาติคือ "งานเทศกาลญี่ปุ่น" (nihon no matsuri 日本のまつり ภาพที่ 17) โดยมีคะมะคุระ ยูสะคุเป็นนักออกแบบ และสำหรับโปรโมทในประเทศด้วยหัวข้อ "เด็กของโลก" (sekai no kodomo 世界の子ども ภาพที่ 19) ออกแบบโดยโฮะโซะยะยะ กัน

โปสเตอร์งานเทศกาลญี่ปุ่นสำหรับโอซาก้าเอ็กซ์โปสำหรับปี ค.ศ. 1969 นี้เป็นการกลับมาทำงานร่วมกันอีกครั้งของคะมะคุระ ยูสะคุและช่างภาพชะยะชะเคิ โอะสะมุ จากผลงานโปสเตอร์โตเกียวโอลิมปิก 1964 แผ่นที่ 2 ในปี ค.ศ. 1962 ครั้งแรกของโปสเตอร์สำหรับการแข่งขันโอลิมปิกที่มีการนำภาพถ่ายมาใช้ (จิรายุ, 2563 : 28) โจทย์ของครั้งนั้นคือความยากในทางเทคนิคและการจัดการเคลื่อนไหวในสถานที่แสงน้อยกับสีหน้าความตุนของนักกีฬา ซึ่งแตกต่างกันโดยสิ้นเชิงสำหรับโจทย์ของโปสเตอร์ในครั้งนี้ เนื่องจากเป็นโปสเตอร์ที่ใช้เผยแพร่ในต่างประเทศ โอะทะคะบอกกับคะมะคุระว่า ต้องกรภาพที่เห็นแล้วก็รู้สึกได้ถึงความสดใสนั่นที่ และงานเอ็กซ์โปที่กำลังใกล้เข้ามาแล้ว คะมะคุระจึงตอบว่า ถ้าทำให้เหมือนงานเทศกาลคาร์นิวัลที่ ริโอเดอจาเนโร (Carnival Rio de Janeiro) ในแบบของญี่ปุ่นรวมภาพถ่ายการร่ำรำพันบ้านจากท้องถิ่นต่างๆ ทั่วประเทศ ซึ่งโอะทะคะตอบตกลง คะมะคุระจึงเรียกชะยะชะเคิมาร่วมงาน โดยยืมสตูดิโอของคณะกรรมการแสดงชื่อทะคะระสีคะ (Takarazuka 宝塚) เป็นสถานที่ถ่ายทำและรวบรวมคนจากทั่วประเทศมากกว่า 100 คน (Kamekura, 2005: 212) เนื่องจากเป็นการโปสเตอร์ที่ใช้โปรโมทในต่างประเทศ สิ่งที่คะมะคุระต้องการในภาพถ่ายคือพลังความเป็นญี่ปุ่น สีหน้าผู้คน ท่าทางการเดิน สีล้นของเสื้อผ้าเครื่องแต่งกายที่สวมใส่ก็ต้องเห็นชัดเจน จะเห็นได้ว่าคะมะคุระเลือกภาพถ่ายที่ไม่ชัดเจนจับความเคลื่อนไหวไม่ได้เป็นจุดๆ ซึ่งในยุคนี้ไม่มีปัญหาในเรื่องของการถ่ายภาพจับความเคลื่อนไหวแล้ว ทั้งชะยะชะเคิเองก็มีประสบการณ์ในการถ่ายภาพโปสเตอร์โตเกียวโอลิมปิก 1964 จึงกล่าวได้ว่าคะมะคุระตั้งใจใช้ภาพที่เบลอลงเพื่อให้เห็นถึงความเคลื่อนไหว ทำให้โปสเตอร์มีชีวิตชีวามากขึ้น ซึ่งคะมะคุระใช้วิธีการหยุดความเคลื่อนไหวในช่วงพริบตา ถ้าคนทั้งหมดเดินพร้อมกัน ภาพที่ได้ก็จะสั้นไหวทั้งภาพ จึงใช้การเป่านกหวีดบอกสัญญาณเป็นจังหวะ โดยให้คนที่อยู่ด้านหน้า 20 คนหยุดเดิน ส่วนด้านหลังก็เดินต่อไปโดยไม่ต้องสนใจเสียงนกหวีด (ภาพที่ 18)



ภาพที่ 17 คาเมคุระ ยูสะคุ, "โปสเตอร์ Japan World Exposition Osaka (official No.3) สำหรับโปรโมทในต่างประเทศ", Photogravure, 1030 × 728 mm., 1969



"เดิน เริ่ม, ทุกคนแรงอีก, บิด, หยุด, ข้างหลังเดินแรงขึ้นอีก"

踊り、スタート。みなもっと激しく。ピー。止まって、後ろもっと激しく踊る。(Makoto, 2015: 223)

ระยะขณะมีความมั่นใจอย่างเต็มเปี่ยมนำภาพมาให้คะมะคุระเลือก เป็นภาพที่ด้านหลังมีความสั่นไหวของโคมไฟกระดาษ ธงที่กระพือโบกสะบัด หน้าตาของคนที่เดินด้วยความปิติยินดีและมีความคึกคักอยู่ด้านหน้า โปสเตอร์ชิ้นนี้ได้รับรางวัลเหรียญทองแดง The Tokyo ADC และภาพถ่ายก็ลงเป็นสีใน Photographis '70 (フォトグラフィス年鑑 '70年版) ของ สวิสเซอร์แลนด์อีกด้วย

โปสเตอร์ที่ออกมาอีกใบสำหรับปีค.ศ. 1969 นี้เป็นโปสเตอร์สำหรับโปรโมทในประเทศ โอตะคะ



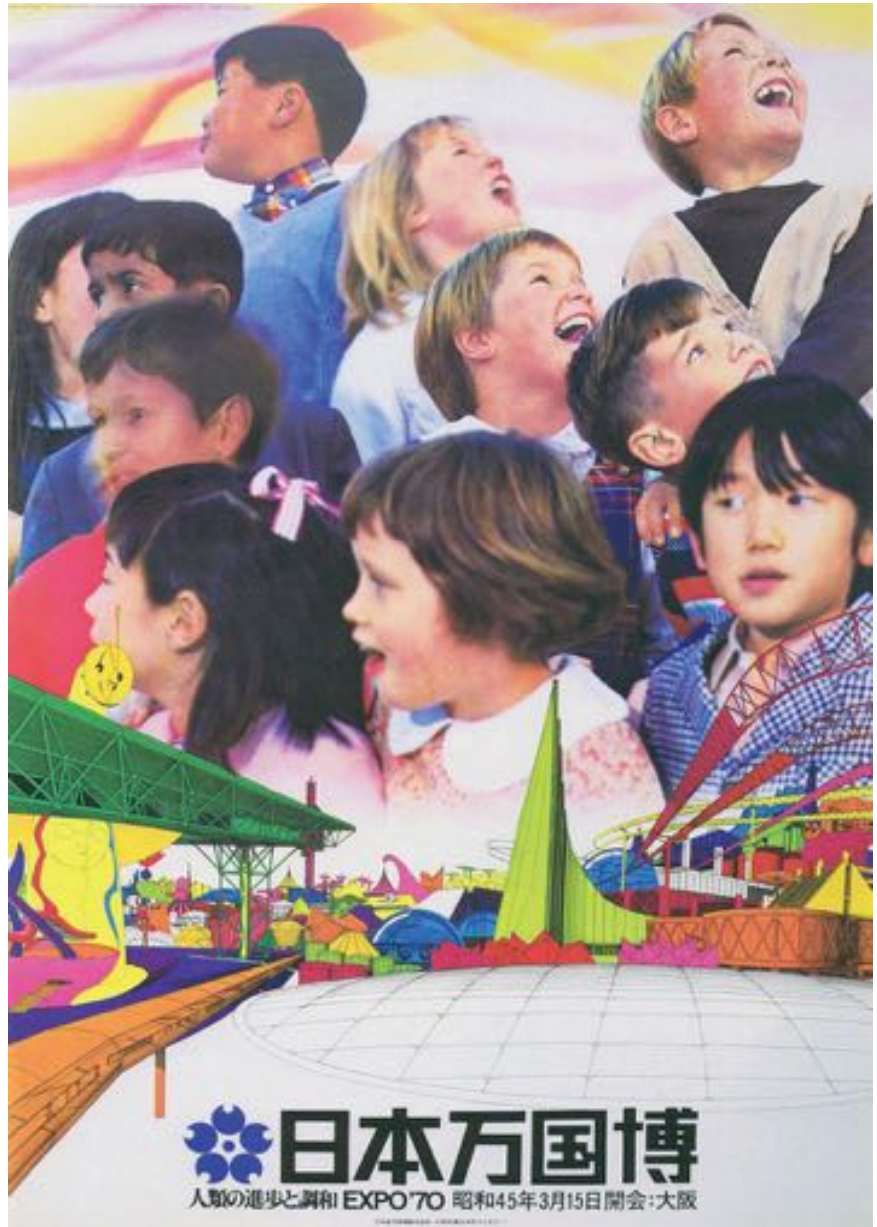
ภาพที่ 18 สะยะซะคิ โอะสะมุ, "ภาพถ่ายสำหรับโปสเตอร์ Japan World Exposition Osaka (official No.3) สำหรับไปรษณีย์ในประเทศ", 1969

อาร์ตไดเรคเตอร์ เลือกให้โฮะไซะยะเป็นนักออกแบบ ด้วยหัวข้อที่แตกต่างจากการโปรโมทความเป็นญี่ปุ่นในต่างประเทศ คือให้เห็นถึงความหลากหลายของเด็กจากทั่วโลก ด้วยหัวข้อ "เด็กของโลก" (sekai no kodomo 世界の子ども ภาพที่ 19) โปสเตอร์นี้มีช่างภาพและนักวาดภาพประกอบทำงานร่วมด้วย ภาพถ่ายเด็กแสดงความหลากหลายทั้งชนชาติ ไม่จำกัดสีผิว และเพศทั้งชายหญิง จัดวางสูงต่ำลดหลั่นกันให้ได้การแสดงสีหน้าที่แตกต่างกันได้โดยที่เด็กมองกันไปในคนละมุม อยู่ด้านบนท้องฟ้าของภาพวาดงานเอ็กซ์โปที่มีรายละเอียดของอาคารสิ่งก่อสร้างที่มีในงานจริง ประติมากรรมหอคอยพระอาทิตย์ Tower of the Sun (Taiyō no Tō 太陽の塔) ผลงานของศิลปินโอะคะโมะโตะ ทะโร (Okamoto Tarō 岡本太郎) สีเหลืองทางด้านซ้าย ล้อมรอบด้วยโครงสร้างหลังคาเหล็กขนาดใหญ่สีเขียวที่ออกแบบโดยสถาปนิก ทังเง เคนไซ (Tange Kenzō 丹下健三) มีอาคารญี่ปุ่น (Pavilion of the Japanese Government 日本館) สีส้มทางด้านขวาแต่เนื่องจากเป็นมุมด้านข้าง จึงไม่เห็นรูปทรงกลมทั้งทำของกลีบดอกไม้ซึ่งเป็นสัญลักษณ์ของตัวอาคาร ภาพประกอบนี้ตั้งใจจะเสนอความหลากหลายของรูปทรงอาคารที่น่าสนใจในงานเอ็กซ์โป อาคารโซเวียต (Pavilion of the Union of Soviet Socialist Republic ヴ連館) สีเขียวอ่อนตรงกลางจึงได้ขยับมาอยู่ด้านหน้าที่ในความจริงนั้นอยู่ไกลสุดขอบแผนที่ ตรงตำแหน่งของอาคารออสเตรเลีย (Pavilion of the Commonwealth of Australia オーストラリア館) สีชมพูตรงกลางด้านในสุด ที่ไม่ควรจะปรากฏในภาพ เพราะอาคารจริงอยู่ด้านซ้ายของหอคอยพระอาทิตย์ ซึ่งจะตกขอบโปสเตอร์ทางด้านซ้ายไปนั่นเอง

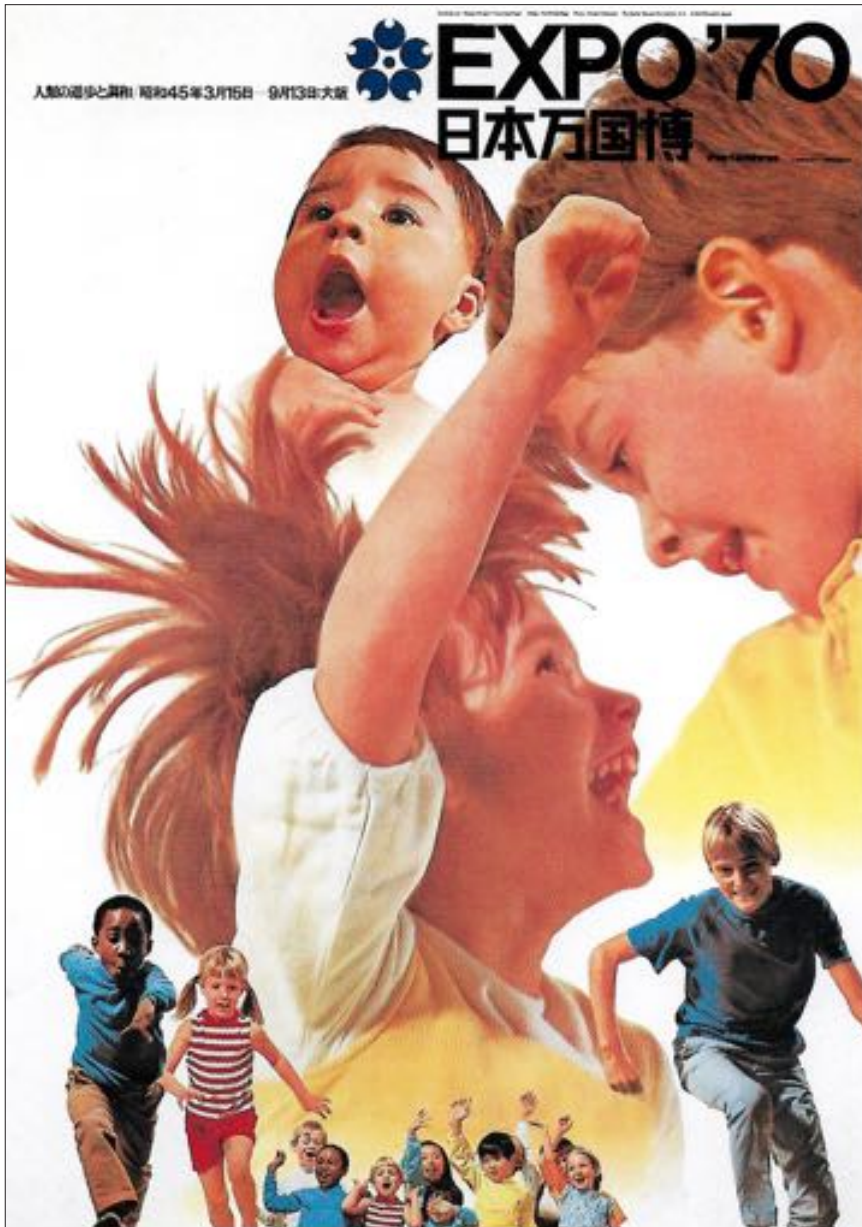
3.4 โปสเตอร์งานแสดงนิทรรศการนานาชาติญี่ปุ่นที่โอซาก้า 1970 แผ่นที่ 4

โปสเตอร์ชุดสุดท้ายสำหรับงานโอซาก้าเอ็กซ์โป ไม่ได้ระบุชัดเจนว่าเป็นโปสเตอร์สำหรับโปรโมทในประเทศหรือต่างประเทศ มีโอตะ ทะคะชิทำหน้าที่เป็นอาร์ตไดเรคเตอร์ โดยแผ่นแรก (ภาพที่ 20) ออกแบบโดยนะงะ ผลิตในปี ค.ศ. 1969 หัวข้อ "เด็กของโลก" เช่นเดียวกับโปสเตอร์แผ่นที่สามที่ออกแบบโดยโฮะไซะยะ แสดงความหลากหลายของเด็กต่างเชื้อชาติ ทำงานร่วมกับทะคะนะชิ ยูตะกะ (Takanashi Yutaka 高梨豊, Photographer) ช่างภาพของ Nippon Design Center และแผ่นสุดท้ายสำหรับปีจัดงาน ค.ศ. 1970 ที่ออกแบบโดยเอโกะ อิชิโอะคะ (Eiko Ishioka 石岡瑛子 ภาพที่ 21) กลับไปพูดถึงความเป็นญี่ปุ่นโดยใช้ฮิโนะมะรุเป็นสัญลักษณ์อีกครั้ง

หากเปรียบเทียบโปสเตอร์ "เด็กของโลก" ที่ออกมาในเวลาไล่เลี่ยกันของนะงะกับโฮะไซะยะ

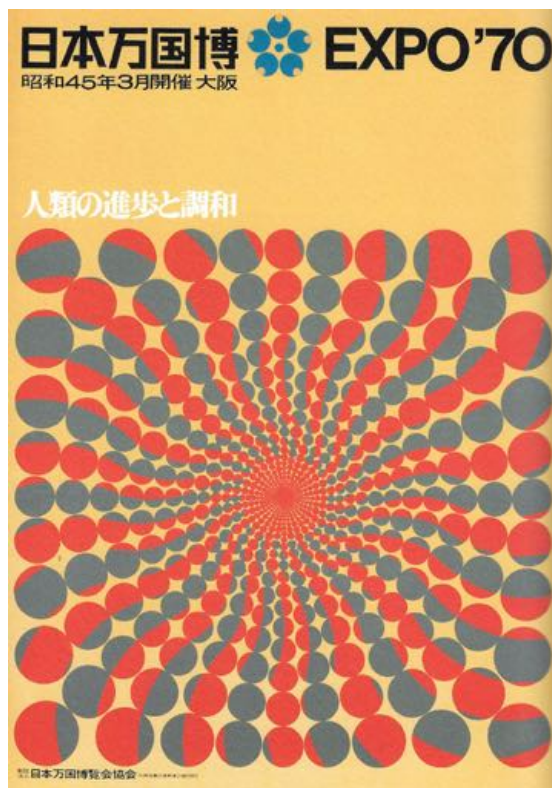


ภาพที่ 19 โยะชิซะยะ กัน, "โปสเตอร์ Japan World Exposition Osaka (official No.3) สำหรับโปรโมทในประเทศ", Offset Printing, 1030 × 728 mm., 1969



ภาพที่ 20 นะงะ คะซุมะสะ, "โปสเตอร์ Japan World Exposition Osaka (official No.4)", Photogravure, 1037 × 725 mm., 1969

จะเห็นได้ว่าเด็กมีความหลากหลายเชื้อชาติเหมือนกัน แต่เนงเลือกใช้ภาพเด็กที่มีความเคลื่อนไหว สดใส ร่าเริง ต่างวัยมากกว่า โดยใช้การตัดปะ (Collage) ภาพขนาดที่ต่างกันซ้อนทับกันมีระยะหน้าหลัง ซึ่งการใช้ภาพถ่ายเป็นหลักในงานโปสเตอร์ของเนงั้นไม่ปรากฏให้เห็นมากนัก เนงจะเน้นการสร้างรูปทรงเรขาคณิต และใช้ภาพถ่ายเป็นแค่ส่วนประกอบเดียวเท่านั้น ดูได้จากโปสเตอร์ประกวดแบบที่เนงเข้าร่วมในครั้งแรก ปี ค.ศ. 1966 (ภาพที่ 21) แต่สิ่งแตกต่างในครั้งนี่คือ ชื่องาน มีการใช้ตัวหนังสือภาษาอังกฤษ (EXPO'70) และภาษาญี่ปุ่น (日本万国博) พร้อมกันเป็นครั้งแรก ก่อนหน้านี้ทั้ง 5 ไปใช้แยกกันทั้งหมด และโปสเตอร์ใบสุดท้ายของเอโกะก็เป็นสองภาษาด้วยเช่นเดียวกัน

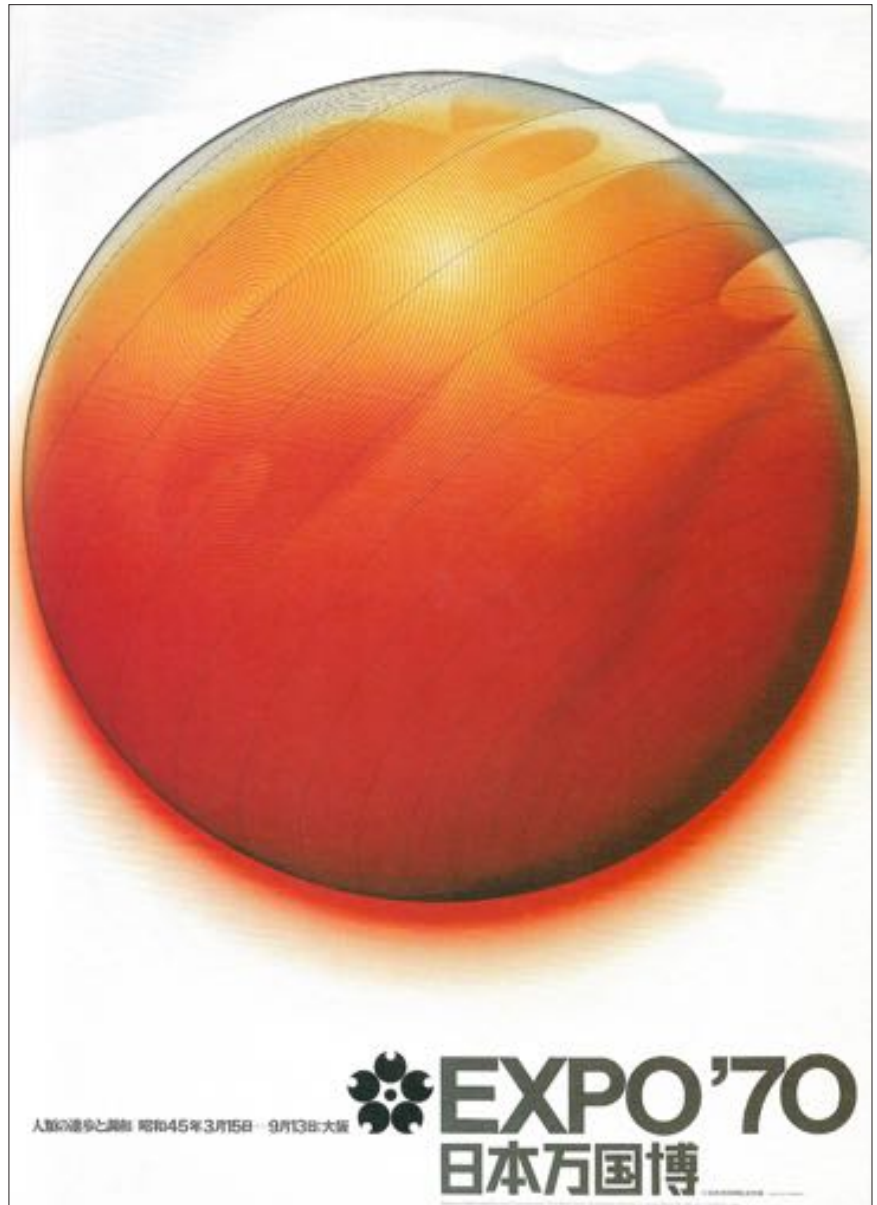


ภาพที่ 21 เนง คะซุเมะสะ, "แบบประกวดโปสเตอร์ Japan World Exposition Osaka", Photogravure, 1037 × 725 mm., 1966

แม้ว่าบทความนี้จะเน้นพูดถึงกราฟิกดีไซน์ของโปสเตอร์ และกราฟิกส่วนที่เกี่ยวข้องกับโปสเตอร์อย่างสัญลักษณ์ แต่งานกราฟิกดีไซน์ในส่วนอื่นๆ ของงานเอ็กซ์โปก็ยังมีอีกมากมาย ไม่ว่าจะเป็นในส่วนของตัวเข้าชมงาน โบปลิว สมุดสะสมแสตมป์ แผนที่ หรือการออกแบบนิทรรศการในอาคารต่างๆ เอโกะ อิชิโอะคะ นักออกแบบสาวในวัย 31 ผู้ออกแบบโปสเตอร์เอ็กซ์โปโอซาก้าใบสุดท้ายนี้ (ภาพที่ 22) ก็เป็นหนึ่งในทีมผู้ออกแบบที่ทำงานร่วมกับนักออกแบบชื่อดังรุ่นพี่อย่าง อะวะซึ คิโยะชิ (Awazu Kiyoshi 粟津潔), ทะนะคะ อิคโค (Tanaka Ikkō 田中一光), สึจิอุระ โคเฮ (Sugiura Kōhei 杉浦康平), ฟุคุตะ ชิเงะโอะ, นะงะ คะซุมะสะ และคะทสึอิ มิซึโอะ (Katsui Mitsuo 勝井三雄) หลังจากจบการศึกษาที่มหาวิทยาลัยศิลปะโตเกียว หรือ เกโต (東京藝術大学 Tokyo University of the Arts) เอโกะได้เข้าทำงานในฝ่ายโฆษณาของบริษัทชิเซโตะในปี ค.ศ. 1961 ซึ่งเป็นตัวจุดระเบิดการแสดงผลถึงความเท่เทือนวงการโฆษณาเครื่องสำอาง งานที่ร้อนแรงและโดดเด่นล้นเหลือ เอโกะรับได้รับการยอมรับอย่างรวดเร็ว และยังเป็นผู้หญิงคนแรกที่ได้รับรางวัลจากนิเซนนิ (日宣美 JAAC Japan Advertising Artists Club ค.ศ. 1951-1970) องค์การการออกแบบกราฟิกที่สำคัญของญี่ปุ่นในปี ค.ศ. 1965 อีกด้วย

เนื่องจากโปสเตอร์จำเป็นต้องออกไปสู่สายตาของคนหมู่มาก เอโกะจึงตั้งใจให้ความสำคัญกับสารที่สื่อออกไปจากโปสเตอร์ว่าต้องมีความชัดเจนแจ่มแจ้ง โดยใช้วงกลมสีแดงแสดงถึงพระอาทิตย์กับความเป็นชาติของญี่ปุ่น รูปทรงกลมในความหมายของโลกและอารยธรรม มีธงของสัญลักษณ์เอ็กซ์โปปลิวซ้อนทับอยู่ด้านบน โดยเทคนิคการทำภาพประกอบด้วยคอมพิวเตอร์กราฟิกของ โคมูระ มะสะโอะ (Kōmura Masao 幸村真佐男) หนึ่งในกลุ่ม CTG (Computer Technique Group コンピュータ・テクニック・グループ ค.ศ. 1966-1969) กลุ่มนักศึกษาหลายหลากสถาบันที่มีความสนใจและค้นคว้าวิจัยนำคอมพิวเตอร์กราฟิกมาใช้ในการสร้างสรรค์งานศิลปะกลุ่มแรกของญี่ปุ่น

โปสเตอร์ใบนี้จึงสามารถเป็นตัวบอกความเปลี่ยนแปลงของยุคได้ เทคโนโลยีการพิมพ์ที่เพิ่งพุดมาแล้วตั้งแต่ช่วงยุคต้นทศวรรษที่ 60 การนำเข้าของเครื่องสแกนสีในปีค.ศ. 1961 ระบบการพิมพ์โฟโต้กราฟี (Photogravure グラビア多色印刷) เป็นระบบการพิมพ์ที่มีคุณภาพสูง (จิรายุ, 2563 : 30) ที่ใช้ในการพิมพ์โตเกียวโอลิมปิก การเพิ่มขึ้นของโรงพิมพ์ระบบออฟเซตมาจนถึงยุคที่คอมพิวเตอร์เริ่มเข้ามามีบทบาทกับงานศิลปะและการออกแบบจากคนกลุ่มเล็กพัฒนาไปจนงานพาณิชย์ในสื่อสิ่งพิมพ์ขนาดใหญ่อย่างเอ็กซ์โปโอซาก้า ที่เลือกนำเทคโนโลยีและความสนใจในคอมพิวเตอร์กราฟิกในช่วงปลายทศวรรษที่ 60 มาใช้



ภาพที่ 22 เอโกะ อิจิโอะคะ, "โปสเตอร์ Japan World Exposition Osaka (official No.4)",
Offset Printing, 1030 × 728 mm., 1970

4 สัญลักษณ์งานแสดงนิทรรศการนานาชาติญี่ปุ่นที่โอซาก้า 1970

งานประกวดแรกสำหรับงานโอซาก้าเอ็กซ์โปสำหรับงานออกแบบกราฟิกก็คือ การออกแบบสัญลักษณ์ โดยมีการจัดประกวดแบบระบุชื่อนักออกแบบให้เข้าร่วมประกวด¹ ภายในวันที่ 31 มกราคม 1966 ข้อกำหนดสำหรับการส่งประกวดคือ มีสามขนาด ขนาดเส้นผ่านศูนย์กลางประมาณ 5 เซนติเมตร ขนาดย่อ 1.5 เซนติเมตร และขนาดขยาย 30 เซนติเมตร แบบขาวดำบนกระดาษวาดเขียนสีขาว และแบบสีในขนาดขยายใช้สีได้ไม่เกินสามสี พร้อมเขียนอธิบายผลงาน

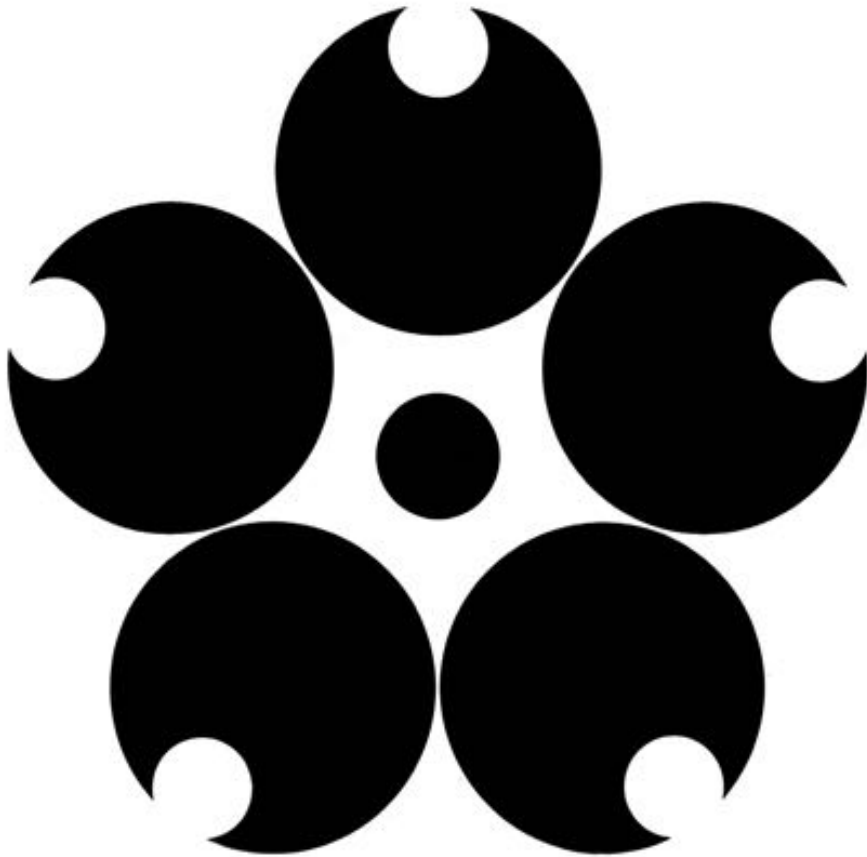
ในวันที่ 9 กุมภาพันธ์ 1966 ได้ทำการคัดเลือกผลงานที่ส่งเข้าประกวด ในครั้งนี้มีผลงานเข้าร่วมประกวดทั้งหมด 48 ชิ้น การคัดเลือกในรอบแรกเข้ารอบทั้งสิ้น 16 ชิ้น รอบที่สองเหลือเพียง 5 ชิ้น และรอบที่สามสุดท้ายผลงานของ นิชิจิมะ อิสะโอะ (Nishijima Isao 西島伊三雄 ภาพที่ 23 no.10) ก็ได้ถูกรับเลือก ผลงานชิ้นนี้เป็นการแสดงออกให้เห็นการเผชิญหน้าความสัมพันธ์ของมนุษย์ของโลกตะวันตกและตะวันออก วงกลมทั้งสองฝั่งซ้ายขวายื่นออกไปเชื่อมต่อกันแสดงถึงความสงบสุขของโลกเป็นหนึ่งเดียวกัน วงกลมด้านบนเปรียบเสมือนการก้าวต่อไปสู่โลกใหม่ (โลกแห่งสันติภาพ) และวงกลมฮิโนะมะรุนี้ยังแสดงถึงการจัดงานที่ญี่ปุ่นด้วย

แต่เนื่องจากสัญลักษณ์เป็นหน้าตาหลักของงาน ในวันที่ 23 กุมภาพันธ์ 1966 ประธานการจัดงานอิชิซะคะ ไทไซ (Ishizaka Taizō 石坂泰三) ตัดสินใจประกาศยกเลิกแบบของนิชิจิมะ และจัดประกวดแบบระบุชื่อนักออกแบบอีกครั้ง โดยหมดเขตรับผลงานวันที่ 2 เมษายน 1966 ในเวลาเพียงเดือนเศษ โดยให้เหตุผลในการยกเลิกแบบของนิชิจิมะไว้ว่า "นามธรรมเข้าถึงยาก" ผู้เข้าชมงานมีทั้งผู้สูงอายุและเด็ก ยากทำอะไรที่เห็นแล้วเข้าใจได้ง่าย นอกจากนี้ยังมีประเด็น

* รายชื่อนักออกแบบที่เข้าร่วมประกวดการออกแบบสัญลักษณ์ในครั้งแรกจำนวน 15 คน และสองกลุ่มองค์กร (ภาพที่ 15) อิโต เคนจิ (Itō Kenji 伊藤憲治 no.1), โอตะคะ ทะเคชิ (Ōtaka Takeshi 大高弓孟), โอฮาชิ ทะดะชิ (Ōhashi Tadashi 大橋正 no.2), คาเมคุระ ยูสะคุ (Kamekura Yusaku 亀倉雄策 no.3), คะตะยะมะ เทะสึโอะ (Katayama Tetsuo 片山哲夫 no.4), คะโต ทะคะชิ (Katō Takashi 加藤孝司 no.5), ทะนะกะ อิคโค (Tanaka Ikkō 田中一光 no.6), นะงะ คะซุมะสะ (Nagai Kazumasa 永井一正 no.7), นะคะโจ มะสะโยะชิ (Nakajo Masayoshi 仲條正義 no.8), นิชิวะคิ โทะโมะกะซุ (Nishiwaki Tomokazu 西脇友一 no.9), นิชิจิมะ อิสะโอะ (Nishijima Isao 西島伊三雄 no.10), ฮะยะคะวะ โยะชิโอะ (Hayakawa Yoshio 早川良雄 no.11), ฟุคุดะ ชิเงโอะ (Fukuda Shigeo 福田繁雄 no.12), โฮะโซยะ กัน (Hosoya Gan 細谷巖 no.13), ยะมะชิโระ ริวอิชิ (Yamashiro Ryuichi 山城隆一 no.14), GK Industrial Design Laboratory (GKインダストリアルデザイン研究所 no.15) และ KAK (カック no.16) (Kashima, 2017: 44)



ภาพที่ 23 "แบบประกวดสัญลักษณ์งานแสดงนิทรรศการนานาชาติที่โอซาก้า 1970 ครั้งที่ 1", 1967



JEXPO'70

ภาพที่ 24 โอทะคะ ทะคะชิ, "แบบประกวดสัญลักษณ์งานแสดงนิทรรศการนานาชาติที่
โอซาก้า 1970 ครั้งที่ 2", 1966

เรื่องการวางวงกลมพระอาทิตย์เอาไว้ด้านบนที่อาจจะส่งผลให้เกิดความเข้าใจผิดเกี่ยวกับความเป็นญี่ปุ่นกับโลกขึ้นมาอีกครั้ง

เนื่องจากเวลาที่ถูกเลื่อนออกมาทำให้การคัดเลือกผลงานในครั้งที่สองนี้ ทำหลังจากวันหมดเขตส่งผลงานเข้าประกวดเพียงสองวัน ในครั้งที่สองนี้มีผลงานเข้าร่วมประกวดทั้งสิ้น 57 ชิ้น การคัดเลือกในรอบแรกเข้ารอบทั้งสิ้น 39 ชิ้น รอบที่สอง 13 ชิ้น รอบที่สาม 8 ชิ้น และรอบสุดท้ายเหลือเพียงสองชิ้น ผลงานกิลิปดอกซากุระดอกไม้ที่เป็นสัญลักษณ์ของประเทศญี่ปุ่นทั้งในประเทศและในระดับนานาชาติของโอทะคะ ทะคะชิ (ภาพที่ 24) ได้ถูกคัดเลือกใช้เป็นสัญลักษณ์โอซาก้าเอ็กซ์โป 1970 และประกาศอย่างเป็นทางการในวันที่ 20 เมษายน 1966

กิลิปดอกไม้ห้าแฉก แสดงถึงทวีปทั้งห้าของโลกที่จับมือร่วมกันจัดแสดงงานนิทรรศการในครั้งนี้ วงกลมตรงกลางคือฮิโนะมะรุของญี่ปุ่น ล้อมรอบด้วยพื้นที่สีขาวที่เป็นส่วนต่อขยายของการพัฒนาและความก้าวหน้า ภาพรวมมีแสดงให้เห็นถึงความมั่นคงมีเสถียรภาพและความกลมกลืนของโลก สัญลักษณ์นี้ยังถูกสร้างเป็นรูปทรงของอาคารญี่ปุ่น (Pavilion of the Japanese Government 日本館) ด้วย สีหลักที่ใช้คือสีน้ำเงินสดใสที่แสดงถึงการพัฒนาก้าวหน้าและเติบโต มวลมนุษยชาติและความกว้างใหญ่ของจักรวาล สีรองคือสีเขียวสดใส แสดงถึงความกลมกลืน ความมั่นคง และความสงบสุข สีแดงสดใสแสดงถึงความก้าวหน้า ความสนุกสนานของงานเอ็กซ์โป ความฮึกเหิม นอกจากนี้ยังใกล้เคียงกับกิลิปดอกซากุระ

ตัวอักษรชื่องานแบบย่อ EXPO'70 และตัวอักษรภาษาญี่ปุ่น 日本万国博覧会 (งานแสดงนิทรรศการนานาชาติญี่ปุ่น The Japan World Exposition) ที่ใช้ประกอบกับสัญลักษณ์ ออกแบบโดยฮะยะคะวะ โยะชิโอะ และ ฮะระ ฮิโรมุ (Hara Hiromu 原弘) ตัวหนังสือสีเทาหนู (鼠色)¹ ชื่องานแบบย่อตัวอักษรภาษาอังกฤษ EXPO'70 จึงตั้งใจใช้ตัวอักษรที่คล้ายกับ

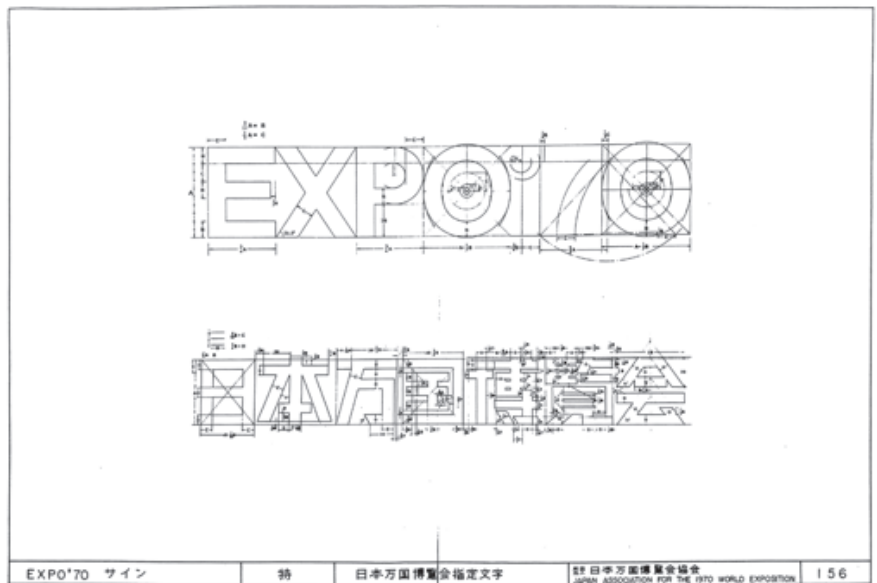
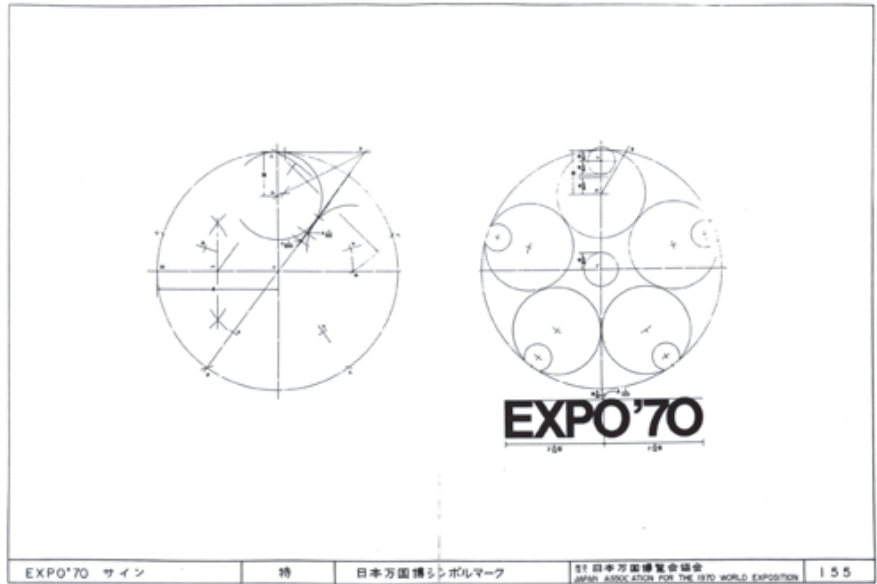
- สีเทาคือสีตรงกลางระหว่างสีขาวและสีดำ ไม่มีสีแดง ไม่มีสีเหลืองหรือสีอื่น ๆ เข้ามาปะปน เรียกได้ว่าเป็นสีที่ไม่ออกค่าสี ในภาษาญี่ปุ่นคำว่าสีเทาใช้ตัวคันจิที่มีความหมายว่าเก่า (古) และเนื่องจากเอโดะเป็นเมืองที่มีผู้คนหนาแน่น จึงทำให้เกิดไฟไหม้บ่อยครั้ง เนื่องจากบ้านเรือนที่อยู่ติดกันจำนวนมาก และถนนก็คับแคบทำให้เกิดไฟไหม้ในแต่ละครั้งจึงลุกลามใหญ่โต ด้วยเหตุนี้จึงเปลี่ยนการเรียกสีเทาจากสีขี้เถ้าที่ไม่เป็นมงคลนี้ว่า สีหนู (鼠色) (จิรายุ, 2559 : 217) สีหนูนี้ได้รับความนิยมอย่างมากในสมัยเอโดะ และเป็นสีที่ได้ชื่อว่าเป็นสีที่มีความเท่ (จิรายุ, 2559 : 215) จึงมักจะพบงานออกแบบญี่ปุ่นเลือกใช้สีเทาหนู เพื่อต้องการจะแสดงออกถึงความเป็นญี่ปุ่นแบบประเพณีและให้ความหมายที่ซ่อนอยู่ของสีเทาหนูนี้

แบบอักษรตัวพิมพ์ที่แสดงถึงพลัง เนื่องจากเป็นชื่อเฉพาะเจาะจง โดยใช้ตัว EUROSTILE BOLD EXTENDED ที่ใหม่มากในนั้นมาปรับใช้ ตัวอักษรสามตัว EXP ที่ตามด้วยตัวอักษรที่คล้ายทั้ง ๐ (ตัวโอ) และ 0 (เลขศูนย์) ในทางสายตา มีข้อสังเกตว่าเป็นตัวอักษรเดียวกัน ในส่วนของ ตัวอักษรภาษาญี่ปุ่น ก็ออกแบบให้มีจังหวะที่มีพลังเช่นเดียวกันโดยการใช้เพียงเส้นตรงเท่านั้น (ภาพที่ 25, 26) (The National Museum of Modern Art, Tokyo, 2015: 18)

แบบประกวดครั้งแรกจะเห็นว่าสัญลักษณ์ที่ส่งเข้าประกวดใช้ตัวอักษรย่อชื่องานว่า JEXPO'70 เนื่องจากการประกาศชื่ออย่างเป็นทางการในวันที่ 23 มีนาคม 1966 คือ 日本万国博覧会 และชื่อย่อคือ JEXPO'70 แต่มีการเปลี่ยนชื่อย่องานในภายหลัง เป็น EXPO'70 และประกาศอย่างเป็นทางการพร้อมกับสัญลักษณ์โอซาก้าเอ็กซ์โป 1970 ตัวใหม่ ในวันที่ 20 เมษายน 1966



ภาพที่ 25 โอทะคะ ทะคะชิ, "สัญลักษณ์งานแสดงนิทรรศการนานาชาติที่โอซาก้า 1970", 1966



ภาพที่ 26 โอทะคะ ทะคะงิ, "รายละเอียดของสัญลักษณ์งานแสดงนิทรรศการนานาชาติที่โอซาก้า 1970", 1967

5 พิกโตแกรม (Pictogram)

ความพยายามในการสื่อสารกับชาวต่างชาติ โดยใช้การออกแบบกราฟิกเข้ามาช่วยข้ามผ่านพรมแดนภาษาของชาวญี่ปุ่นที่ประสบความสำเร็จเป็นอย่างมากคือ การนำสัญลักษณ์ภาพหรือพิกโตแกรมมาใช้ในงานโตเกียวโอลิมปิก ปี ค.ศ. 1964 นอกเหนือจากพิกโตแกรมการแข่งขันกีฬาที่เป็นความเคลื่อนไหวของกีฬาต่างๆ ก็มีส่วนของพิกโตแกรมของสถานที่ด้วยเช่นกัน จึงทำให้งานป้ายบอกทางของโอซาก้าเอ็กซ์โปในครั้งนี้ เป็นการนำเอาพิกโตแกรมของโตเกียวโอลิมปิก และมอนทรีออลเอ็กซ์โป 67 ที่ถือกันว่าประสบความสำเร็จเช่นกันมาอ้างอิง และเพิ่มเติมพิกโตแกรมที่ไม่มีลงไป เช่น พิกโตแกรมรถไฟฟ้ามโนเรล (Monorail) เป็นต้น พิกโตแกรมชุดนี้ออกแบบโดยฟุคุดะ ชิเงะโอะ (ภาพที่ 27) หนึ่งในทีมออกแบบพิกโตแกรมสถานที่ของโตเกียวโอลิมปิกด้วยเช่นกัน มีทั้งสิ้น 27 ประเภท 35 ชนิด ดังต่อไปนี้

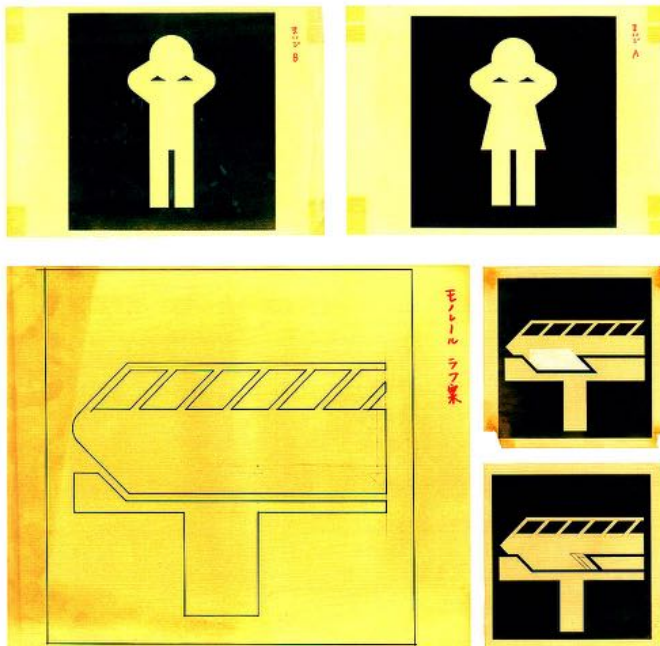
- 1 พิกโตแกรมห้องน้ำผู้ชาย (Toilet (Gentlemen) 手洗所 (男子用))
- 2 พิกโตแกรมห้องน้ำผู้หญิง (Toilet (Ladies) 手洗所 (女子用))
- 3 พิกโตแกรมเด็กหลงทาง (Lost Children 迷子)
- 4 พิกโตแกรมห้ามเข้า (Keep off 立入禁止)
- 5 พิกโตแกรมเจ้าหน้าที่รักษาความปลอดภัย (Guard 警備)
- 6 พิกโตแกรมผู้พิการ (Handicapped 身体障害者)
- 7 พิกโตแกรมเครื่องหมายลูกศร (Arrow 矢印)
- 8 พิกโตแกรมจุดปฐมพยาบาล (First Aid Post 医療救急所)
- 9 พิกโตแกรมห้ามจับ (Don't touch 手を触れるな)
- 10 พิกโตแกรมที่สูบบุหรี่ (Smoking 喫煙所)
- 11 พิกโตแกรมห้ามสูบบุหรี่ (No smoking 禁煙)
- 12 พิกโตแกรมปั้มน้ำมัน (Filling Station 給油所)
- 13 พิกโตแกรมบันได (Stairway 階段)
- 14 พิกโตแกรมบันไดเลื่อน (Escalator エスカレーター)
- 15 พิกโตแกรมรถเข็นเด็ก (Stroller 母乳車)
- 16 พิกโตแกรมรถมอเตอร์ไซด์ (Motorcycle オートバイ)
- 17 พิกโตแกรมรถแท็กซี่ (Taxi タクシー)
- 18 พิกโตแกรมรถประจำทาง (Bus バス)
- 19 พิกโตแกรมรถไฟ (Railway 電車)

- 20 พิกัดแกรมรถไฟฟ้าโมโนเรล (Monorail モノレール)
- 21 พิกัดแกรมตู้เช่าฝากของ (Locker 貸ロッカー)
- 22 พิกัดแกรมจุดรับฝากของ (Cloakroom 携帯品一時預り所)
- 23 พิกัดแกรมของหายได้คืน (Lost-and-found 忘れ物)
- 24 พิกัดแกรมจุดประชาสัมพันธ์ (Information 案内所)
- 25 พิกัดแกรมร่มสำหรับยืม (Umbrella 貸傘)
- 26 พิกัดแกรมโทรศัพท์ (Telephone 電話)



ภาพที่ 27 ฟุคุตะ ชิเงะโอะ, "พิกัดแกรมสำหรับงานแสดงนิทรรศการนานาชาติที่โอซาก้า 1970", 1970

- 27 พิกโตแกรมโทรศัพท์และโทรสารระหว่างประเทศ (International Telegram & Telephone 国際電報電話)
- 28 พิกโตแกรมไปรษณีย์ (Mail 郵便)
- 29 พิกโตแกรมจุดแลกเปลี่ยนเงิน (Exchange 両替所)
- 30 พิกโตแกรมทางเข้าสำหรับ V.I.P. (Entrance for V.I.P. VIP用入口)
- 31 พิกโตแกรมทางเข้าสำหรับผู้เกี่ยวข้องในแวดวงสื่อสารมวลชน (Entrance for Press 報道関係者入口)
- 32 พิกโตแกรมร้านอาหาร (Restaurant 食堂)
- 33 พิกโตแกรมร้านขายของ (Shop 売店)
- 34 พิกโตแกรมทางเข้าสำหรับเจ้าหน้าที่รักษาความปลอดภัย (Entrance for security personnel 保安用入口)
- 34 พิกโตแกรมระบบไฟฟ้า (Electric equipment 電気設備)



ภาพที่ 28 ฟุคุตะ ชิเงะโอะะ, "แบบร่างพิกโตแกรมสำหรับงานแสดงนิทรรศการนานาชาติที่โอซาก้า 1970", 1969

ฟุคุตะเคยออกแบบฟิกโตแกรมสิ่งที่ไม่เคยเห็นมาก่อนแล้วอย่าง ชาวเวอร์ (shower シャワー) สำหรับโตเกียวโอลิมปิก ในโอซาก้าเอ็กซ์โปนี้ ฟุคุตะได้มีโอกาสได้ออกแบบฟิกโตแกรมคนเดียว ฟุคุตะได้กล่าวไว้ว่านี่ถึงฟิกโตแกรมเด็กหลงทาง (Lost Children 迷子 ภาพที่ 28) มากที่สุดในบรรดาฟิกโตแกรมทั้งหมด ในตอนนั้นทั่วโลกก็ยังไม่มียุคโตแกรมเด็กหลงทาง แต่ฟิกโตแกรมนี้สำคัญมากสำหรับงานเอ็กซ์โปที่ใหญ่ขนาดนี้ ฟุคุตะจึงออกแบบเด็กยกมือสองข้างปิดหน้าร้องไห้ออกมา แต่มีคนบอกว่าดูเหมือนมนุษย์ดาวอังคาร ฟุคุตะจึงออกแบบให้เด็กหลงทางนี้สวมกระโปรง ซึ่งในช่วงจัดงานฟิกโตแกรมนี้มีประสิทธิภาพมาก และยังคงใช้กันมาถึงทุกวันนี้

สำหรับการนำฟิกโตแกรมไปใช้นั้น จะอยู่ในลักษณะของป้ายบอกทางต่างๆ ทำให้ต้องมีการวางแผนตั้งแต่การหมุนเวียนของผู้เข้าร่วมชมงาน ตำแหน่งและข้อมูลว่าจะวางข้อมูลชุดไหนที่ตรงไหนเพื่อเข้ากับความเข้าใจ ระบบของตัวหนังสือ และการทดลองฟิกโตแกรมแบบต่างๆ เพื่อให้ความเข้าใจที่ดีที่สุด ฟุคุตะจึงไม่ได้ทำหน้าที่เพียงส่วนของการออกแบบกราฟิก แต่ได้เข้าร่วมวางแผนการออกแบบป้ายบอกทางด้วย ...

ในป้ายบอกทางมีเพียงแค่สองภาษา คือภาษาญี่ปุ่นและภาษาอังกฤษ สำหรับภาษาอังกฤษใช้เพียงตัวใหญ่เท่านั้น ตัวภาษาญี่ปุ่นที่ใช้คือ ตัวคอมพิวเตอร์ฟิก Sans-serif ขนาดใหญ่พิเศษ (Tokudai Kaku Gothic 特角ゴシック正体) และ Sans-serif พาดหัว (Midashi Kaku Gothic 見出角ゴシック正体) สำหรับภาษาอังกฤษคือตัว UNIVERS 65 (ユニバー65)

-
- * กระทั่งเจ้าหน้าที่เองก็ไม่เคยเห็นผักบัวของจริงเหมือนกันจึงให้ดูแค่รูปแล้วก็อธิบาย “ตรงนี้จะต้องตั้งอุปกรณ์ให้หน้าไหลลงมาจากด้านบน เพื่อล้างเหงื่อของนักกีฬาทั้งตัว” ดูแล้วก็เหมือนกับผักบัวรดน้ำดอกไม้ฟุคุตะจึงออกแบบให้ด้านบนเป็นเหมือนผักบัวรดน้ำ โดยมีหน้าคนอยู่ด้านล่าง (จิรายุ, 2563: 35)
 - ** สรุปลักษณะจำนวนเด็กที่หลงทางในงานนี้มีมากถึง 48,190 คน และผู้ใหญ่ 127,453 คน
 - *** งานออกแบบป้ายบอกทางสำหรับงานเอ็กซ์โป 70 ประกอบด้วยทีมงาน การวางแผนงานพื้นฐาน : GK Industrial Design Laboratory (GKインダストリアルデザイン研究所 ออฟฟิศหลัก), อิโซะอะระตะ อะระตะ (Isozaki Arata 磯崎 新 วางแผนสถานที่จัดงานทั้งหมดและร่วมวางแผนป้าย), ฟุคุตะ ชิเงะโอะ (ออกแบบกราฟิกและร่วมวางแผนป้าย) แผนปฏิบัติ : GK Industrial Design Laboratory (GKインダストリアルデザイン研究所 ออฟฟิศหลัก), โมริโอะคะ ยูจิ (Morioka Yūji 森岡祐士 วางตำแหน่งข้อมูล), Goko Sangyō (五光産業 ให้ความร่วมมือออกแบบป้าย)

6 สรุป

จากที่กล่าวมาจะเห็นได้ว่าต่างจากงานออกแบบกราฟิกสำหรับงานโอลิมปิก 1964 ที่มีกรกำกับศิลป์อย่างมีทิศทางชัดเจนทำให้ภาพรวมเป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน แต่งานกราฟิกสำหรับโอลิมปิกที่เอ็กซ์โป 1970 นี้ที่ไม่มีผู้กำกับศิลป์อย่างเป็นทางการตั้งแต่แรก เมื่อมาตั้งขึ้นในช่วงกลางการทำงานทำให้เกิดความขัดแย้งภายในมากกว่า ผลลัพธ์คืองานออกแบบโดยเฉพาะอย่างยิ่งโปสเตอร์ที่มีทั้งแนวทางการใช้กราฟิก จัดพิมพ์ด้วยเทคนิคซิลค์สกรีนกับงานภาพถ่ายที่จัดพิมพ์ด้วยเทคนิคออฟเซตที่โรงพิมพ์ในประเทศญี่ปุ่นมีความเชี่ยวชาญมากแล้วในขณะนั้น นอกจากนี้รูปสัญลักษณ์ที่ต้องการสื่อถึงความเป็นญี่ปุ่นอย่างรูปพระอาทิตย์หรือดอกซากุระก็หลากหลาย เปลี่ยนไปมา กล่าวได้ว่าเป็นชุดของงานออกแบบที่กระจัดกระจายทั้งทางความคิดและรูปแบบงาน

USSTANUNSU

- Daikichi, Irokawa. (2005) "Hinomaru: The Rising Sun Flag." 105 Key Words for Understanding Japan. Tokyo: Heibonsha.
- Makoto, Baba. (2015). Memory of vermilion: the autobiography of Yusaku Kamekura. Tokyo : Nikkei BP Sha.
- 馬場マコト. (2015). 朱の記憶 亀倉雄策伝. 東京: 日経BP社.
- Pongvarut, Jirayu. (2008). Graphic design of Poster. Bangkok: sarakadee prap.
- จิรายุ พงษ์สวัสดิ์. (2551). กราฟิคดีไซน์ของโปสเตอร์. กรุงเทพฯ: สารคดีภาพ.
- Pongvarut, Jirayu. (2015). "Traditional Japanese Aesthetic in Modern and Contemporary Graphic Design of Poster." Silpa Bhirasri Journal of Fine Arts 3, 1 (April): 63-159.
- จิรายุ พงษ์สวัสดิ์. (2558). "ความงามแบบประเพณีญี่ปุ่นในงานออกแบบกราฟิกโปสเตอร์สมัยใหม่และร่วมสมัย." วารสารศิลป์ พีระศรี 3, 1 (เมษายน): 63-159.
- Pongvarut, Jirayu. (2016). "Gray Color in Japanese Culture during Edo Period." Silpa Bhirasri Journal of Fine Arts 4, 1 (April): 211-244.
- จิรายุ พงษ์สวัสดิ์. (2559). "สีเทาในวัฒนธรรมญี่ปุ่นสมัยเอโดะ." วารสารศิลป์ พีระศรี 4, 1 (เมษายน): 211-244.
- Pongvarut, Jirayu. (2020). "Graphic Design of Poster for Olympic, Tokyo 1964." Silpa Bhirasri Journal of Fine Arts 7, 2 (April): 18-50.
- จิรายุ พงษ์สวัสดิ์. (2563). "กราฟิคดีไซน์ของโปสเตอร์โอลิมปิกที่โตเกียว 1964." วารสารศิลป์ พีระศรี 7, 2 (เมษายน): 18-50.
- Pongvarut, Jirayu. (2020). "Graphic Design of Poster for Olympic Winter Games, Sapporo 1972." Silpa Bhirasri Journal of Fine Arts 8, 1-2 (November): 21-66.
- จิรายุ พงษ์สวัสดิ์. (2563). "กราฟิคดีไซน์ของโปสเตอร์โอลิมปิกฤดูหนาวที่ซัปโปโร 1972." วารสารศิลป์ พีระศรี 8, 1-2 (พฤศจิกายน) 21-66.
- Takashi, Kashima. (2017). Olympic, design, marketing: the emblem scandal of the Tokyo 2020 games. Tokyo: Kawade Shobō Shinsha.
- 加島卓. (2017). オリンピック・デザイン・マーケティング エンブレム問題からオープンデザインへ. 東京: 河出書房新社.
- The National Museum of Modern Art, Tokyo. (2015). Osaka Expo '70 design project.

Tokyo: The National Museum of Modern Art, Tokyo.

東京国立近代美術館. (2015). **大阪万博 1970 デザインプロジェクト**. 東京: 東京国立近代美術館.

Vardaman, James M. (2006). *Contemporary Japanese History: since 1945*. Tokyo: IBC Publishing.

Yusaku, Kamekura. (2005). *The Works of Yusaku Kamekura*. Tokyo: Rikuyōsha.

亀倉雄策. (2005). **亀倉雄策のデザイン**. 東京: 六耀社.

ບຸຮຸນປຸກສາມາດ

ภาพที่ 1 Library of Congress. The International Exhibition of 1862 The Japanese court. Retrieved from <https://www.loc.gov/item/2017660552/>

ภาพที่ 2 The Ad Museum Tokyo. Grand International Exposition of Japan: in celebration of the 2,600th anniversary of the accession of the first Emperor Jimmu to the throne. Retrieved from https://www.admt.jp/collection/item/?item_id=56

アドミュージアム 東京. **紀元二千六百年記念 日本万国博覧会**. Retrieved from https://www.admt.jp/collection/item/?item_id=56

ภาพที่ 3 The Bank of Nagoya, Ltd. (1989). *Posters/Japan: 1800's-1980's*. Nagoya: The Bank of Nagoya, Ltd. 171.

名古屋銀行. (1989). **日本のポスター史: 1800's-1980's**. 名古屋: 名古屋銀行. 171.

ภาพที่ 4 Minami, Nakawada. (2005). *Amazing!: All about the Osaka Expo*. Tokyo: atmosphere ltd. 36.

中和田 ミナミ. (2005). **EXPO'70 驚愕! 大阪万国博覧会のすべて**. 東京: ダイヤモンド社. 36.

ภาพที่ 5 Japan Association for the 1970 World Exposition. (1970). *Expo'70: Japan World Exposition, Osaka*. Tokyo: Japan Association for the 1970 World Exposition. 5.

ภาพที่ 6 Printing Museum. (2002). *1960's Graphism = 1960's Graphism: Printing Museum Design Exhibition*. Tokyo: Insatsu Hakubutsukan. 230.

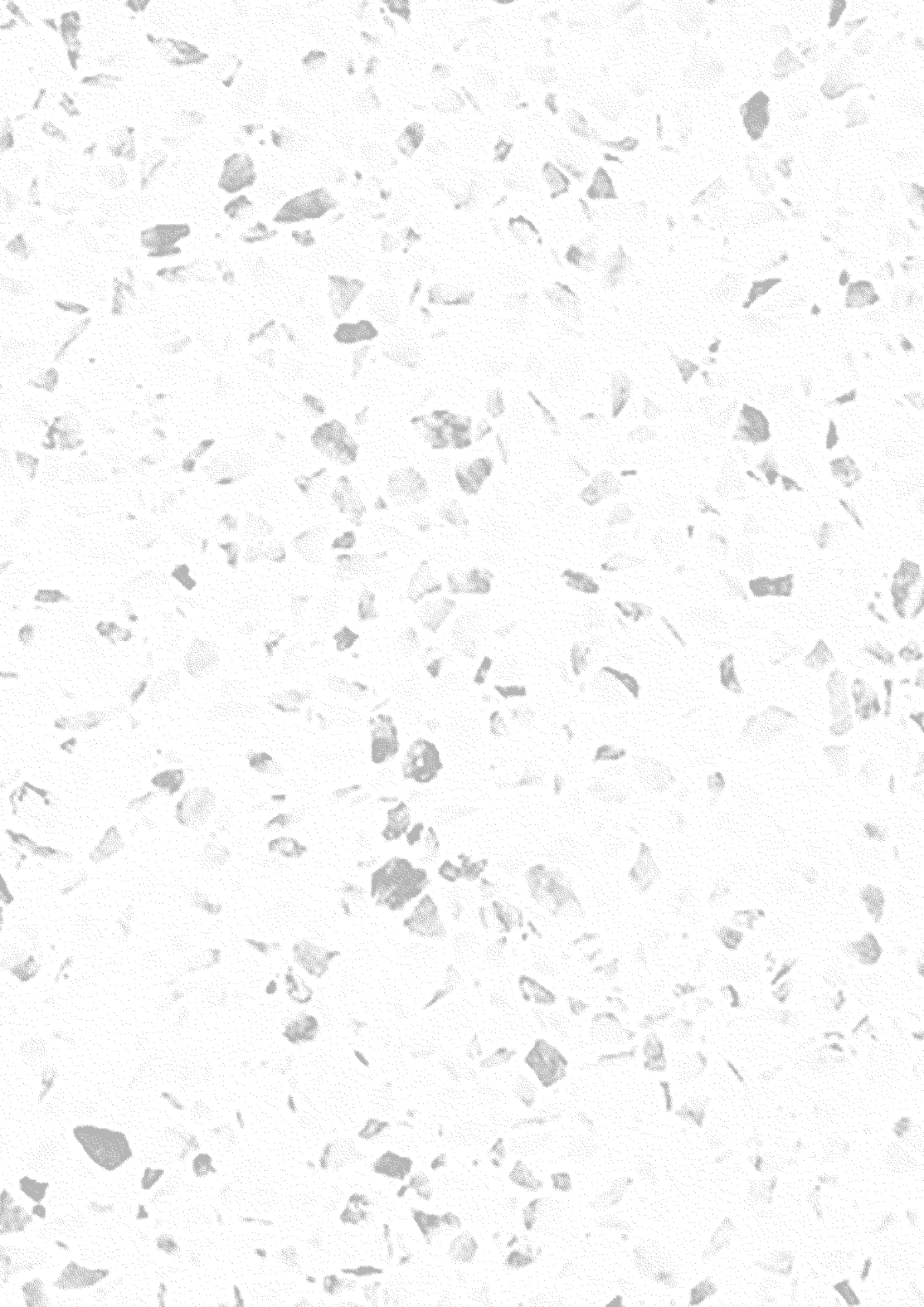
印刷博物館. (2002). **1960年代グラフィズム = 1960年代graphism: 印刷博物館企画展**. 東京: 印刷博物館. 230.

ภาพที่ 7 The National Museum of Modern Art, Tokyo. (1996). Yusaku Kamekura

- poster exhibition : 1953-1996 : National Museum of Modern Art, Tokyo, 1996.
Tokyo: The National Museum of Modern Art, Tokyo. 93.
東京国立近代美術館. (1996). **亀倉雄策のポスター：時代から時代へ：1953年-1996年の軌跡**. 東京: 東京国立近代美術館. 93.
- ภาพที่ 8 Yusaku, Kamekura. (2005). *The Works of Yusaku Kamekura*. Tokyo: Rikuyōsha. 42.
亀倉雄策. (2005). **亀倉雄策のデザイン**. 東京: 六耀社. 42.
- ภาพที่ 9-11 Yusaku, Kamekura. (2015). *The 100th anniversary of the birth: Yusaku Kamekura exhibition*. Niigata: The Niigata Bandaijima Art Museum. 39, 125.
亀倉雄策. (2015). **生誕100年亀倉雄策展：グラフィックデザイナーの全貌**. 新潟: 新潟県立万代島美術館. 39, 125.
- ภาพที่ 12-13 DNP Foundation for Cultural Promotion. (2010). *DNP Graphic Design Archives Collection III: Shigeo Fukuda's Visual Jumping*. Tokyo: DNP Foundation for Cultural Promotion. 12-13.
公益財団法人DNP文化振興財団. (2010). **DNPグラフィックデザイン・アーカイブ収蔵品展III 福田繁雄のヴィジュアル・ジャンピング**. 東京: 公益財団法人DNP文化振興財団. 12-13.
- ภาพที่ 14 GORG. EXPO'70 poster AD: Shigeo fukuda. Retrieved from <https://gorg.tumblr.com/post/61500450872/inu1941-1966-expo-70-poster-ad-shigeo>
- ภาพที่ 15 จิรายุ พงษ์สุวรรณ, 2021. อ้างจาก The National Museum of Modern Art, Tokyo. (2015). *Osaka Expo '70 design project*. Tokyo: The National Museum of Modern Art, Tokyo. 32-33.
東京国立近代美術館. (2015). **大阪万博 1970 デザインプロジェクト**. 東京: 東京国立近代美術館. 32-33.
- ภาพที่ 16 DNP Foundation for Cultural Promotion. (2010). *DNP Graphic Design Archives Collection III: Shigeo Fukuda's Visual Jumping*. Tokyo: DNP Foundation for Cultural Promotion. 13.
公益財団法人DNP文化振興財団. (2010). **DNPグラフィックデザイン・アーカイブ収蔵品展III 福田繁雄のヴィジュアル・ジャンピング**. 東京: 公益財団法人DNP文化振興財団. 13.
- ภาพที่ 17 Yusaku, Kamekura. (2005). *The Works of Yusaku Kamekura*. Tokyo: Rikuyōsha. 43.
亀倉雄策. (2005). **亀倉雄策のデザイン**. 東京: 六耀社. 43.

- ภาพที่ 18-19 The National Museum of Modern Art, Tokyo. (2015). *Osaka Expo '70 design project*. Tokyo: The National Museum of Modern Art, Tokyo. 36.
 東京国立近代美術館. (2015). *大阪万博 1970 デザインプロジェクト*. 東京: 東京国立近代美術館. 35-36.
- ภาพที่ 20 Kazumasa, Nagai. (2013). *Kasumasa Nagai's poster museum*. Tokyo: Rikuyōsha. 75.
 永井一正. (2013). *永井一正ポスター美術館*. 東京: 六耀社. 75.
- ภาพที่ 21 Kazumasa, Nagai. (1985). *The works of Kazumasa Nagai*. Tokyo: Kodansha. 67.
 永井一正. (1985). *永井一正の世界*. 東京: 講談社. 67.
- ภาพที่ 22 Richard S. Thornton (1991) *Japanese Graphic Design*. Laurence King Publishing. 121.
- ภาพที่ 23-24 จิรายุ พงษ์วรุตม์, 2021. อ้างจาก Masaru, Kasumie. (1966). "World's Fair Symbol Selected." *Design No.85*. Tokyo: Bijutsu Shuppansha. 2-12.
 勝見勝. (1966). "日本万国博覧会公式シンボル・マーク決る!." *デザイン No.85*. 東京: 美術出版社. 2-12.
- ภาพที่ 25 Wikipedia. *Expo'70*. Retrieved from https://en.wikipedia.org/wiki/Expo_%2770
- ภาพที่ 26 The National Museum of Modern Art, Tokyo. (2015). *Osaka Expo '70 design project*. Tokyo: The National Museum of Modern Art, Tokyo. 19.
 東京国立近代美術館. (2015). *大阪万博 1970 デザインプロジェクト*. 東京: 東京国立近代美術館. 19.
- ภาพที่ 27 จิรายุ พงษ์วรุตม์, 2021. อ้างจาก Takeshi, Ōtaka. (1970). "Publicity and Pavilions for EXPO'70." *Idea No.102*. Tokyo: Sibundo Shinkosha. 47.
 大高猛. (1970). "日本万国博の広報デザイン活動とパビリオン." *アイデア No.102*. 東京: 誠文堂新光社. 47.
- ภาพที่ 28 Design Site. *Design Conference*. Retrieved from <http://kousin242.sakura.ne.jp/maruhei/fff/日本/大阪万博/デザイン懇談会/>
 Design Site. *デザイン懇談会*. Retrieved from <http://kousin242.sakura.ne.jp/maruhei/fff/日本/大阪万博/デザイン懇談会/>





คำสั่ง มหาวิทยาลัยศิลปากร ที่ 7/2564

เรื่อง แต่งตั้งที่ปรึกษากองบรรณาธิการและกรรมการดำเนินงานฝ่ายต่าง ๆ ตามโครงการ
“วารสารศิลป์ พีระศรี” คณะจิตรกรรม ประติมากรรมและภาพพิมพ์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

เพื่อให้การดำเนินการจัดทำ “วารสารศิลป์ พีระศรี” ฉบับออนไลน์ คณะจิตรกรรม ประติมากรรมและ
ภาพพิมพ์ มหาวิทยาลัยศิลปากรดำเนินงานไปด้วยความเรียบร้อยและเป็นไปตามเกณฑ์ของศูนย์ดัชนี
การอ้างอิง วารสารไทย (Thai-Journal Citation Index Centre : TCI จึงขอแต่งตั้งที่ปรึกษากอง
บรรณาธิการดำเนินงาน ฝ่าย และกรรมการต่างๆ ตามโครงการ “วารสารศิลป์ พีระศรี” คณะจิตรกรรม
ประติมากรรมและภาพพิมพ์ มหาวิทยาลัยศิลปากร ประกอบด้วยผู้มีตำแหน่งและรายนามดังต่อไปนี้

ที่ปรึกษากิตติมศักดิ์

- | | |
|--|---|
| 1. ศาสตราจารย์เดชา วราขุณ | ที่ปรึกษากิตติมศักดิ์ (ผู้ทรงคุณวุฒิภายนอก) |
| 2. ผู้ช่วยศาสตราจารย์สมพร รอดบุญ | ที่ปรึกษากิตติมศักดิ์ (ผู้ทรงคุณวุฒิภายนอก) |
| 3. ศาสตราจารย์เกียรติคุณอิทธิพล ตั้งโฉลก | ที่ปรึกษากิตติมศักดิ์ (ผู้ทรงคุณวุฒิภายใน) |
| 4. ศาสตราจารย์เกียรติคุณพิษณุ สุภณมิตร | ที่ปรึกษากิตติมศักดิ์ (ผู้ทรงคุณวุฒิภายใน) |
| 5. ศาสตราจารย์เกียรติคุณปรีชา เกาทอง | ที่ปรึกษากิตติมศักดิ์ (ผู้ทรงคุณวุฒิภายใน) |
| 6. ศาสตราจารย์ถาวร โกอุดมวิทย์ | ที่ปรึกษากิตติมศักดิ์ (ผู้ทรงคุณวุฒิภายใน) |

คณะกรรมการอำนวยการ

- | | |
|---|------------------|
| 1. คณบดีคณะจิตรกรรม ประติมากรรมและภาพพิมพ์ | ประธานกรรมการ |
| 2. รองคณบดีฝ่ายบริหาร | กรรมการ |
| 3. รองคณบดีฝ่ายวิชาการและประกันคุณภาพการศึกษา | กรรมการ |
| 4. รองคณบดีฝ่ายกิจการนักศึกษา | กรรมการ |
| 5. รองคณบดีฝ่ายกิจการพิเศษและวิเทศสัมพันธ์ | กรรมการ |
| 6. ผู้ช่วยคณบดี | กรรมการ |
| 7. หัวหน้าภาควิชาจิตรกรรม | กรรมการ |
| 8. หัวหน้าภาควิชาประติมากรรม | กรรมการ |
| 9. หัวหน้าภาควิชาภาพพิมพ์ | กรรมการ |
| 10. หัวหน้าภาควิชาศิลปะไทย | กรรมการ |
| 11. หัวหน้าภาควิชาทฤษฎีศิลป์ | กรรมการ |
| 12. หัวหน้าโครงการจัดตั้งภาควิชาสื่อผสม | กรรมการ |
| 13. หัวหน้าโครงการจัดตั้งภาควิชาแกนทัศน์ศิลป์ | กรรมการ |
| 14. นางสาวอัจฉรา ยมะคุปต์ | เลขานุการ |
| 15. นายอรณินทร์ ดวงสินธ์ | ผู้ช่วยเลขานุการ |
| 16. นางสาววีรรัตน์ วันดี | ผู้ช่วยเลขานุการ |

หน้าที่ความรับผิดชอบ ให้คำปรึกษาและคำแนะนำแก่กองบรรณาธิการและบริหารจัดการวารสารให้ดำเนิน
ไปด้วยความเรียบร้อย และบรรลุวัตถุประสงค์ตามที่ตั้งไว้

คณะกองบรรณาธิการวารสาร

- | | |
|--|---------------|
| 1. รองศาสตราจารย์ ดร.ชัยยศ อิชฎิวรรณพันธุ์ | บรรณาธิการ |
| 2. รองศาสตราจารย์ปิยะแสง จันทร์วงศ์ไพศาล | กองบรรณาธิการ |

- | | |
|---|-------------------------------------|
| 3. ดร.เตยงาม คุปตะบุตร | กองบรรณาธิการ |
| 4. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ปวีณา สุธีรังกูร | กองบรรณาธิการ |
| 5. ผู้ช่วยศาสตราจารย์พิเชฐ เขียวประเสริฐ | กองบรรณาธิการ |
| 6. รองศาสตราจารย์สรณรงค์ สิงห์เสนี | กองบรรณาธิการ (ผู้ทรงคุณวุฒิภายนอก) |
| 7. รองศาสตราจารย์พิศประไพ สาระศาลิน | กองบรรณาธิการ (ผู้ทรงคุณวุฒิภายนอก) |
| 8. รองศาสตราจารย์ ดร.วรัญจัน มุณยสุรัตน์ | กองบรรณาธิการ (ผู้ทรงคุณวุฒิภายนอก) |
| 9. รองศาสตราจารย์อริยะ กิตติเจริญวิวัฒน์ | กองบรรณาธิการ (ผู้ทรงคุณวุฒิภายนอก) |
| 10. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ดร.พีระรัตน์ นันทะ | กองบรรณาธิการ (ผู้ทรงคุณวุฒิภายนอก) |
| 11. ผู้ช่วยศาสตราจารย์สรเสริญ มิลิตสุตร | กองบรรณาธิการ (ผู้ทรงคุณวุฒิภายนอก) |
| 12. อาจารย์ ดร.เมตตา สุวรรณศรี | กองบรรณาธิการ (ผู้ทรงคุณวุฒิภายนอก) |
| 13. Associate Professor Dr.Jirayu Pongvarut | กองบรรณาธิการ (ผู้ทรงคุณวุฒิภายนอก) |
| 14. นางสาววีรัตน์ วันดี | เลขานุการ กองบรรณาธิการ |

หน้าที่ความรับผิดชอบ ในการควบคุมและพัฒนาคุณภาพวารสารให้ได้มาตรฐานและมีคุณภาพและให้คำปรึกษาและคำแนะนำ แก่คณะกรรมกรดำเนินการจัดทำวารสารเพื่อให้การจัดทำวารสารแต่ละฉบับดำเนินไปด้วยความเรียบร้อยและบรรลุวัตถุประสงค์ตามที่ตั้งไว้

คณะกรรมการฝ่ายจัดหาทุน

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

หน้าที่ความรับผิดชอบ ในการช่วยจัดหาทุนและแหล่งทุนเพื่อให้การดำเนินการจัดทำโครงการ "วารสารศิลป์ พีระศรี"

คณะกรรมการฝ่ายประเมินผล

- | | |
|-------------------------------------|----------------------------|
| 1. รองศาสตราจารย์สุธี คุณาวิชยานนท์ | ประธานกรรมการ |
| 2. อาจารย์ทรงชัย บัวชุม | กรรมการ |
| 3. อาจารย์ ดร.ปรมพร ศิริกุลชยานนท์ | กรรมการ |
| 4. อาจารย์พงษ์พันธ์ จันทนมัญจรุะ | 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 ศรีข้วย | กรรมการ |
| 3. นายประเสริฐ อานนท์ | กรรมการ |
| 4. นายอนันต์ ใจทัน | กรรมการ |
| 5. นายอุเทน ศรีกรวด | กรรมการ |
| 6. นายธรณินทร์ ดวงสินธ์ | กรรมการ |
| 7. นางเยาวพา แจงจันทร์ | กรรมการ |
| 8. นางณิชาภัทร แจงจันทร์ | กรรมการ |
| 9. นายชยพันธ์ เทียนสว่าง | กรรมการ |
| 10. นายธนภัทร แก้ววิไล | กรรมการ |
| 11. นางพิมพ์ขนิษฐา สมมาก | กรรมการ |
| 12. นางอารยา เลิศกิจอนันต์ | กรรมการ |
| 13. นายสุชาติ เจริญทิพย์ | กรรมการ |
| 14. นางสาวฉัตรระพี แยมเกษร | กรรมการ |
| 15. นางสาวมลฤดี ประชุม | กรรมการ |
| 16. นางสาวเกวลี เฟ่งต่าย | กรรมการ |
| 17. นางจินต์ภาณี เอี่ยมท่า | กรรมการ |
| 18. นางสาวมณฑนา ศรีเทพ | กรรมการ |
| 19. นางชนรส เตชะประทีป | กรรมการ |
| 20. นายรัชภูมิ ทรงสำราญ | กรรมการ |
| 21. นางสาววีรรัตน์ วันดี | กรรมการและผู้ช่วยเลขานุการ |
| 22. นางสาวจรรยารัตน์ คนทน | กรรมการและผู้ช่วยเลขานุการ |

หน้าที่ความรับผิดชอบ ประสานงานกับคณะกรรมการฝ่ายต่าง ๆ ในการจัดทำโครงการฯ ติดต่อประสาน
งานกับหน่วยงานภายในและภายนอก ปฏิบัติงานตามที่ได้รับมอบหมาย

ทั้งนี้ตั้งแต่บัดนี้เป็นต้นไป
สั่ง ณ วันที่ 25 มีนาคม พ.ศ. 2564



(ศาสตราจารย์ญาณวิทย์ ฤกษ์เจทอง)
คณบดีคณะจิตรกรรม ประติมากรรมและภาพพิมพ์
มหาวิทยาลัยศิลปากร

รายชื่อผู้ทรงคุณวุฒิประเมินบทความ

ผู้ช่วยศาสตราจารย์อำนาจ คงวาริ
อาจารย์ประจำ คณะจิตรกรรม ประติมากรรมและภาพพิมพ์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

รองศาสตราจารย์ปิยะแสง จันทร์วงศ์ไพศาล
อาจารย์ประจำ คณะจิตรกรรม ประติมากรรมและภาพพิมพ์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ฤทัยรัตน์ คำศรีจันทร์
อาจารย์ประจำ คณะจิตรกรรม ประติมากรรมและภาพพิมพ์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

อาจารย์จินตนา เปี่ยมศิริ
อาจารย์ประจำ คณะจิตรกรรม ประติมากรรมและภาพพิมพ์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

ดร.อรอนงค์ กลิ่นศิริ
อาจารย์ประจำ คณะศิลปวิจิตร สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.มณี มีมาก
อาจารย์ประจำ สาขาวิชาทัศนศิลป์ คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยทักษิณ

รองศาสตราจารย์พิเศษรุ้ง เป็ยร์กลีน
อาจารย์ประจำ คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตปัตตานี

อาจารย์ไชยยศ จันทราทิตย์
คณะจิตรศิลป์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

ศาสตราจารย์เกียรติคุณปริญญา ตันติสุข
คณะจิตรกรรม ประติมากรรมและภาพพิมพ์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

ดร.วิทยา ทอทรัพย์
อาจารย์ประจำ หลักสูตรเทคโนโลยีมีเดียแอนิเมชันและเกม
สำนักวิชาสารสนเทศศาสตร์มหาวิทยาลัยวลัยลักษณ์

รองศาสตราจารย์ ดร.ชัยยศ อิชฎีวรพันธุ์
อาจารย์ประจำ คณะจิตรกรรม ประติมากรรมและภาพพิมพ์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

ผู้ช่วยศาสตราจารย์วิมลมาลย์ ชันชะวนะ
อาจารย์ประจำ คณะจิตรกรรม ประติมากรรมและภาพพิมพ์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

รองศาสตราจารย์กันจณา ดำโสภี
คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ดลฤทัย ชลอมรักษ์
อาจารย์ประจำ คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหาร
ลาดกระบัง

รองศาสตราจารย์สุธี คุณาวิชยานนท์
อาจารย์ประจำ คณะจิตรกรรม ประติมากรรมและภาพพิมพ์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

JOURNAL
OF
FINE ARTS

วัตถุประสงค์

วารสารศิลป์ พีระศรีมีจุดมุ่งหมายเพื่อเป็นพื้นที่เผยแพร่ผลผลิตทางวิชาการด้านทัศนศิลป์ โดยมุ่งเน้นการนำเสนอองค์ความรู้จากกระบวนการปฏิบัติงานทางศิลปะ (Art Practice-Based Research) งานค้นคว้าวิจัยที่สร้างบทวิพากษ์ ข้อค้นพบ และมุมมองใหม่ทางทฤษฎีศิลปะ ประวัติศาสตร์ศิลปะ ปรัชญา สุนทรียศาสตร์ การออกแบบ วัฒนธรรมทางสายตา และประเด็นอื่นที่เกี่ยวข้องกับงานทัศนศิลป์

ข้อกำหนดในการส่งบทความเพื่อขอเผยแพร่ในวารสารศิลป์ พีระศรี

1. บทความต้องอยู่ในรูปแบบบทความวิจัย บทความปริทัศน์ บทความวิจารณ์หนังสือ
2. บทความต้องไม่เคยเผยแพร่ที่ใดมาก่อนและไม่อยู่ในระหว่างการเสนอไปเพื่อพิจารณาตีพิมพ์ในวารสารฉบับอื่น
3. บทความที่ได้รับการตีพิมพ์ต้องผ่านการกลั่นกรองจากผู้ทรงคุณวุฒิในสาขาที่เกี่ยวข้อง (peer review) อย่างน้อย 2 คน และได้รับความเห็นชอบจากกองบรรณาธิการ

คำแนะนำผู้แต่ง Authorities Guideline

การเตรียมต้นฉบับบทความ

1. ต้นฉบับบันทึกเป็นนามสกุล .doc หรือ .docx หรือไฟล์นามสกุลที่สามารถเปิดได้ใน Microsoft Word และแนบไฟล์ .pdf มาด้วย
2. บทความมีความยาวของบทความ 15-30 หน้ากระดาษขนาด A4 ยกเว้นกรณีที่มีภาพประกอบหรือตารางจำนวนมาก กองบรรณาธิการจะพิจารณาตามความเหมาะสม
3. รูปแบบการเขียนบทความและการอ้างอิงเป็นไปตามที่วารสารกำหนด สามารถดูได้ที่ “คำแนะนำผู้แต่ง”
4. แหล่งอ้างอิงจากเว็บไซต์สามารถตรวจสอบและเข้าถึงได้

โครงสร้างของบทความ

1. ชื่อเรื่อง (Title) ควรมีความกระชับและครอบคลุมเนื้อหาของบทความทั้งภาษาไทยและภาษาอังกฤษ ตัวหนา ตัวอักษรขนาด 16 พอยต์
2. ชื่อผู้เขียน (Author) ทั้งภาษาไทยและภาษาอังกฤษ อยู่ถัดลงมาจากรายชื่อเรื่องและใช้ตัวอักษรขนาด 16 พอยต์ จัดไว้ที่มุมด้านซ้าย ระบุชื่อ-นามสกุล ตำแหน่งวิชาการ หน่วยงานหรือสถาบันการศึกษาของผู้เขียน กรณีหากบทความเป็นส่วนหนึ่งของวิทยานิพนธ์ให้ใส่ชื่อ-นามสกุลตำแหน่งวิชาการ หน่วยงานของอาจารย์ที่ปรึกษาถัดจากชื่อผู้เขียน
3. บทคัดย่อภาษาไทยและภาษาอังกฤษ มีความยาวตั้งแต่ 350 คำแต่ไม่เกิน 500 คำ บรรจุกายในหนึ่งย่อหน้า โดยเนื้อความในบทคัดย่อควรระบุตามโครงสร้างดังนี้
 - 3.1 วัตถุประสงค์
 - 3.2 วิธีศึกษาหรือวิธีวิจัย
 - 3.3 สรุปผล
4. คำสำคัญ อย่างน้อย 3 คำ แต่ไม่เกิน 5 คำ โดยเรียงลำดับความสำคัญของคำสืบค้น และควรเป็นคำที่ช่วยสืบค้นเข้าถึงงานวิจัยนั้น ๆ (ภาษาไทยและภาษาอังกฤษ)
5. เนื้อหาบทความ
 - 5.1 บทความวิจัย
บทนำ / วัตถุประสงค์การวิจัย / ทบทวนวรรณกรรม / วิธีดำเนินการวิจัย / ผลการวิจัย / สรุปและอภิปรายผลการวิจัย / รายการเอกสารอ้างอิง
 - 5.2 บทความปริทัศน์และบทความวิชาการ
บทนำ / วัตถุประสงค์ / เนื้อหา / บทวิเคราะห์ สังเคราะห์ทางวิชาการ / บทสรุป / รายการเอกสารอ้างอิง
6. การอ้างอิงแทรกในเนื้อหา และบรรณานุกรม
 - 6.1 รายการอ้างอิงที่แทรกในเนื้อหาทุกรายการให้แปลเป็นภาษาอังกฤษ
 - 6.2 บทความที่มีรายการอ้างอิงในบรรณานุกรมเป็นภาษาไทยหรือภาษาอื่นที่ไม่ใช่ตัวอักษรโรมัน แต่ละรายการต้องประกอบด้วย 1.รายการอ้างอิงที่แปลเป็นภาษาอังกฤษ ในกรณีที่ป็นศัพท์เฉพาะสามารถทับศัพท์แบบถอดอักษรได้ 2. รายการอ้างอิงที่เป็นภาษาต้นฉบับ (คู่มือ)

การส่งต้นฉบับบทความ

1. ส่งต้นฉบับบทความผ่านช่องทางออนไลน์
<https://so02.tci-thaijo.org/index.php/jfa/about/submissions>
2. ดูคำแนะนำได้ที่
<https://drive.google.com/file/d/1TZHluvNbr7THRm8looYjC3lPXW4ma3go/view>

Aims and Scope

Silpa Bhirasri Journal of Fine Arts (SBJFA) publishes articles in the following categories: research article, review article, book review article, art creation article and translated article. The journal covers a variety of themes including: fine arts, architecture, design and related fields of study.

SBJFA is published 2 times a year: No.1, January-June and No.2 July to December.

Submission Requirements

1. The manuscript must not have been previously published or not to be under consideration for publication in any other journal. The manuscript must be prepared by using SBJFA template which is found in <https://drive.google.com/file/d/1tMt058f92sHYu1n-JVGgQqk1TfrZpT7Ru/view>
2. A manuscript will be screened by the editorial team and decided whether to accept the manuscript for the reviewing process. If plagiarism is detected or the content does not reflect the journal's aim and scope, the manuscript will be rejected at this stage. The process lasts about 2 weeks.
3. Peer Reviewing: A manuscript that passed the screening stage by the editorial team will be blindly reviewed by 2 reviewers who are selected by the editorial team based on their specialization related to the manuscript. The reviewers will be from different institutions from the author(s).
4. The result of peer reviewing will be in 4 categories: Accept, Accept with minor revisions, Accept with major revisions, Reject. In the case of accept with minor revision and accept with major revisions, the author(s) should revise the manuscript according to the comments and suggestions and submit the revised version with the explanation on the correction page. The author will be given one month to revise the manuscript. The revised version will be reviewed again by the editorial team. In the case of acceptance the manuscript will be formatted and proof reading process and published.
5. Please note that the editorial team has the right to decide in which issue the submitted manuscript will be published. The decision will be made upon the distribution of research topics as well as affiliation of the authors.

Author's Guideline

Preparing the manuscript

The manuscript must be prepared in the file with .doc or .docx which could be opened in the Microsoft Word and must be submitted as the pdf. file with the same content and submitted online.

1. The article must be at least 15 pages and must not exceed 30 pages A4 except the article with a lot of charts, diagrams and illustrations. The editorial team will consider the appropriation according to each manuscript nature.
2. The template for manuscript preparation must be strictly followed and can be down-

loaded at: "For the Author" below.

3. Reference sources from website must be clarified and accessible.

Article structure

1. The full title should summarize the important contents and points of issues, both Thai and English.
2. The author(s)'s full name, academic positions and institutions should be provided on the title page, placed separately at the left upper (หน้าหรือ lower?) corner. The name and institution of academic adviser should be provided if the manuscript is a part of a thesis.
3. The abstract should consist between 350-500 words in one paragraph. It should consist of 1. Aim and Scope of Study 2. Methodologies 3. Conclusion.
4. Keywords (in Thai and English) at least 3 but not exceed 5 words and should be arranged according to their relation to the content.
5. Body Text
 - 5.1 Research article: the body text must be divided as the followings: Introduction or Background of the Study/ Aim and scope of Research/ Literature Review/ Research Methodologies/ Result of the Study/ Conclusion/ References.
 - 5.2 Review article and academic article: the body text must be divided as the followings: Introduction or Background of the Study/ Aim and Scope/ Content/ Analysis and Synthesis of the Content/ Conclusion/ References.
6. References.
 - 6.1 Citation in text should be in English.
 - 6.2 Citation in languages not in Roman alphabet consist of 1. Translation into English 2. The Original Language. (See For The Author)

Submission of article

Submission of article online at

<https://so02.fci-thaijo.org/index.php/jfa/about/submissions>

