

SILPA BHIRASRI
JOURNAL
OF
FINE ARTS

SILPA BHIRASRI
JOURNAL
OF
FINE ARTS

วารสารศิลป์ พีระศรี
คณะจิตรกรรม ประติมากรรมและภาพพิมพ์
มหาวิทยาลัยศิลปากร

ปีที่ 9 ฉบับที่ 2
กรกฎาคม - ธันวาคม 2564



SILPA BHIRASRI
JOURNAL
OF
FINE ARTS

วารสารวิชาการ โดย คณะจิตรกรรม ประติมากรรมและภาพพิมพ์ มหาวิทยาลัยศิลปากร
ปีที่ 9 ฉบับที่ 2 กรกฎาคม - ธันวาคม 2564
Faculty of Painting Sculpture and Graphic Art, Silpakorn University
Vol.9 No.2, July - December 2021
ISSN (Online) : 2697-6293

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

บรรณาธิการบริหาร

รองศาสตราจารย์ ดร. ชัยยศ อิชฎีวรพันธุ์

อาจารย์ประจำ คณะจิตรกรรม ประติมากรรมและภาพพิมพ์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

กองบรรณาธิการ (ภายใน)

รองศาสตราจารย์ปิยะแสง จันทรวงศ์ไพศาล

อาจารย์ประจำ คณะจิตรกรรม ประติมากรรมและภาพพิมพ์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

ดร.เตยงาม คุปตะบุตร

อาจารย์ประจำ คณะจิตรกรรม ประติมากรรมและภาพพิมพ์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ปวีณา สุธีรางกูร

อาจารย์ประจำ คณะจิตรกรรม ประติมากรรมและภาพพิมพ์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

ผู้ช่วยศาสตราจารย์พิเชฐ เปียวประเสริฐ
อาจารย์ประจำ คณะจิตรกรรม ประติมากรรมและภาพพิมพ์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

กองบรรณาธิการ (ภายนอก)
รองศาสตราจารย์สรณรงค์ สิงท่น
ผู้ทรงคุณวุฒิสภาคณะศิลปกรรมศาสตร์ อดีตอาจารย์ประจำภาควิชาศิลปกรรม
สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

รองศาสตราจารย์พิศประไพ สาระศาลิน
คณบดี คณะศิลปะและการออกแบบ มหาวิทยาลัยรังสิต

รองศาสตราจารย์ ดร.วรลักษณ์ บุญยสุรัตน์
ผู้อำนวยการ สถาบันวิจัยสังคม มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

ผู้ช่วยศาสตราจารย์สรเสรีญ มินินทสุตร
ผู้อำนวยการบดีฝ่ายวิชาการ มหาวิทยาลัยกรุงเทพ

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.พิยะรัตน์ นันทะ
อาจารย์ประจำ คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์
สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

ดร.เมตตา สุวรรณศรี
อาจารย์ประจำ สาขาวิชาทัศนศิลป์ สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์

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

บทสรุปการ

วารสารวิชาการศิลป์ พีระศรี ปีที่ 9 ฉบับที่ 2 มีบทความรวมทั้งสิ้น 6 บทความ มีเนื้อหาที่หลากหลายดังนี้

บทความ “แนวอาชีพทางศิลปะตามแนวเกมมิฟิเคชันทางออนไลน์ทางการพัฒนาการแนะแนว การศึกษาต่อและการประกอบ” เป็นบทความที่สนใจเนื้อหาของการพัฒนาเกมออนไลน์ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายที่สนใจเข้าศึกษาต่อระดับอุดมศึกษาในสาขาศิลปะ โดยอาศัยวิธีการถามตอบทำให้สามารถคาดการณ์อนาคตของผู้ที่สนใจศึกษาต่อในสาขานี้ ชัดเจนขึ้น

บทความ “แนวทางพัฒนาชุดกิจกรรมเรียนรู้การประดิษฐ์โคมมะเต้า Khom Craft สำหรับ ศูนย์การเรียนรู้บ้านโคมคำ จังหวัดน่าน” เป็นการศึกษาเกี่ยวกับการ ประดิษฐ์โคมรูปแบบ เฉพาะของจังหวัดน่าน โคมนี้แม้ไม่มีประโยชน์ใช้สอยจริงในปัจจุบันแล้ว แต่ยังคงมีบทบาท ในการเป็นของประดับตกแต่งที่ให้ความสวยงามและสนับสนุนการท่องเที่ยวเนื่องจากให้ บรรยากาศแบบท้องถิ่น การศึกษานี้พยายามแสวงหาวิธีการในการสร้างชุดกิจกรรมสำหรับ นักท่องเที่ยวที่สนใจการสร้างสรรค์หัตถกรรม อันจะเป็นการฟื้นฟูชีวิตของโคมขึ้นมาใหม่

บทความ “ผลงาน When Adam delved and Eve span who was then the gentleman? ของนที อุตุฤทธิ์” เป็นแนวทางการอ่านความหมายเชิงสัญลักษณ์ในงานจิตรกรรมร่วมสมัยที่

ศิลปินใช้วิธีการแอฟโฟรปริเอทหรือไฮบริดระบบความหมายมาจากจิตรกรรมตะวันตกในประวัติศาสตร์มาจนกระทั่งสมัยใหม่และร่วมสมัย จากนั้นเพิ่มเติมเนื้อหาเกี่ยวกับสังคม วัฒนธรรมและเศรษฐกิจในสมัยปัจจุบันเข้าไป ความน่าสนใจของจิตรกรรมและบทความอยู่ที่การมองหาความสัมพันธ์ของสัญลักษณ์ที่กระจัดกระจายหรือบางครั้งซ่อนตัวอยู่ในภาพ นำมาสื่อวิเคราะห์ให้เห็นการสื่อความหมายแฝงและความเชื่อมโยงกับวัฒนธรรมร่วมสมัยด้วย

บทความ “แนวคิดดิสโทเปียผ่านการจัดวางภาพ มิส-ซ็อง-แซน ในภาพยนตร์ชุดทางโทรทัศน์ เรื่อง เดอะแฮนด์เมดส์ เทล” แนวคิดดิสโทเปียหรือการมองโลกในแง่ลบเป็นแนวคิดที่เป็นด้านตรงข้ามกับสังคมอุดมคติหรือยูโทเปีย แนวคิดนี้มักมีจุดมุ่งหมายเพื่อเตือนสติบุคคลเกี่ยวกับโลกอนาคตซึ่งปรากฏในจิตรกรรมมาอย่างน้อยตั้งแต่สมัยเรอเนซองส์ เช่น ภาพของโลกหลังจากน้ำท่วมโลกครั้งใหญ่ เป็นต้น ในศิลปะและสื่อร่วมสมัยมักเป็นการสร้างภาพเกี่ยวกับโลกหลังสงครามโลกครั้งที่ 3 หรือหลังสงครามใหญ่ บทความเป็นการวิเคราะห์การจัดวางองค์ประกอบศิลป์ในภาพยนตร์ชุดหรือภาพยนตร์ซีรีส์ว่าได้นำเสนอแนวคิดและต่อต้านแนวคิดดิสโทเปียอย่างไร

บทความ “ร่องรอยของคนที่อยู่บนวัตถุและพื้นที่ทางศิลปะ” เป็นบทความที่ตั้งคำถามถึงแนวทางการสร้างสรรค์ศิลปะในช่วงทศวรรษที่ 1990 เป็นต้นมาที่ให้ความสำคัญกับแนวทางสุนทรียสัมพันธ์อันเป็นแนวทางสุนทรียภาพที่นำเสนอโดยนักวิชาการศิลปะชาวฝรั่งเศสนิโกลาส์ บูริโยด์ แนวทางนี้เมื่อทำการสำรวจงานศิลปะหลายชิ้นพบว่ามักมีลักษณะสอดคล้องกัน โดยเฉพาะอย่างยิ่งประเด็นที่ว่าด้วยมีความเป็นไปได้ใหม่ที่จะสร้างความสัมพันธ์ระหว่างศิลปะกับผู้ชมที่ไม่ผ่านระบบพาณิชย์อันเป็นแนวทางการคิดแบบมาร์กซิสม์

และ บทความ “การเล่าเรื่องราวผ่านงานสร้างสรรค์ด้วยการใช้ดิจิทัลเทคโนโลยี VR/AR” เป็นบทความที่มาจากงาน Re-Inventing Silpakorn โดยมหาวิทยาลัยศิลปากร ในส่วนของคณะจิตรกรรม ประติมากรรมและภาพพิมพ์ได้รับผิดชอบจัดการบรรยายและการอบรมเชิงปฏิบัติการภายใต้หัวข้อ “เทคโนโลยีดิจิทัล เพื่อการสร้างสรรค์และวิจัยด้านศิลปะ (DIGITAL TECHNOLOGY FOR ARTISTIC CREATIVITY AND RESEARCH)” ซึ่งหนึ่งในการบรรยายโดยศิลปินที่ใช้เทคโนโลยี AR/AR เป็นแนวทางในการสร้างสรรค์คือคุณชูชีพ ยามา และได้ส่งบทความวิชาการเพื่อตีพิมพ์เผยแพร่ภายใต้ชื่อข้างต้นด้วย เนื้อหาสำคัญของบทความนี้อยู่ที่การรวบยอดความคิดให้เห็นว่าเทคโนโลยีเหล่านี้แม้จะถูกใช้ในกิจกรรมการวิจัยหรือสำรวจความเป็นไปได้ในแง่มุมต่าง ๆ แต่ศิลปินเองก็เล็งเห็นความสำคัญนี้และใช้สร้างสรรค์ผลงานโดยที่ทำให้ผู้ชมผลงานเหล่านั้นมีส่วนร่วมกับการผลงานอย่างมาก

สารบัญ

Guidelines on The Development of The Guidelines of Further Study and Careers in Art Using Online Gamification แนวทางการพัฒนาการแนะแนวการศึกษาต่อและ การประกอบอาชีพทางศิลปะตามแนวเกมมิฟิเคชันทางออนไลน์ นัททัย อริยวัฒน์วงศ์ และ อินทิรา พรหมพันธุ์ <i>Nahathai Ariyawatwong and Intira Promphan</i>	19
Development Learning Kit for Making Khom Ma Tao Lantern Khom Craft" of Ban Khom Kham Learning Center, Nan Province แนวทางพัฒนาชุดกิจกรรมเรียนรู้การประดิษฐ์โคมมะเต้า "Khom Craft" สำหรับศูนย์การเรียนรู้บ้านโคมคำ จังหวัดน่าน สุชาติ อิมสำราญ สริตา เจือศรีกุล และปทุมมา บำเพ็ญพาน <i>Suchart Imsamraan, Sarita Juaseekoon, Patumma Bumpentan</i>	44

When Adam Delved and Eve Span who was then the Gentleman? by Natee Utarit ผลงาน When Adam Delved and Eve Span who was who was then the Gentleman? ขว นที อุตฤทธิ รุ่งโรจน์ อริยะะสำจ Rungroj Ariyasaj	69
Dystopia concept in a “Mise-en-scene” from The Handmaid’s Tale TV Series. แนวคิดดิสโทเปียผ่านการจัดวางภาพ (มิส-ซีน-แชน) ในภาพยนตร์ชุดทางโทรทัศน์ เรื่อง เดอะ แฮนด์เมดส์ เทล จารุวรรณ นั้พา Jaruwan Numpha	98
Human Traces on Art Objects and Spaces ร่องรอยของคนที่อยู่บนวัตถุและพื้นที่ทางศิลปะ จุรีพร เพชรกั้ง Jureeporn Pedking	134
Storytelling through Artistic Creation of VR/AR Digital Technology การเล่าเรื่องราวผ่านงานสร้างสรรค์ด้วยการใช้ดิจิทัลเทคโนโลยี VR/AR ซูฟีย ยามา Sufee Yama	188

บทความประจําเล่ม

แนวทางการพัฒนาการแนะแนวการศึกษาต่อและการประกอบอาชีพทางศิลปะตามแนว เกมมิฟิเคชันทางออนไลน์ *

Guidelines on The Development of The Guidelines of Further Study and Careers in Art Using
Online Gamification

ณัททัย อริยวัฒน์วงศ์** และอินทิรา พรหมพันธุ์***

Nahathai Ariyawatwong and Intira Promphan



Received : August 3, 2021

Revised : November 27, 2021

Accepted : December 30, 2021

บทคัดย่อ

การแนะแนวการศึกษาแก่ผู้เรียนที่มีความสนใจด้านศิลปะ เป็นปัจจัยช่วยให้ผู้เรียนมีความ
เข้าใจในตนเอง รู้เกี่ยวกับอาชีพทางศิลปะ สู่การตัดสินใจเลือกอาชีพได้เหมาะสมกับตนเอง

* วิทยานิพนธ์ได้รับทุนสนับสนุน จากทุนอุดหนุนการศึกษาระดับบัณฑิตศึกษาจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย เพื่อเฉลิมฉลอง
วโรกาสที่พระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัวทรงเจริญพระชนมายุครบ 72 พรรษา ปี 2562

** นิสิตมหบัณฑิต สาขาวิชาศิลปศึกษา ภาควิชาศิลปะ ดนตรี และนาฏศิลป์ศึกษา คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

*** อาจารย์ ดร. ประจำสาขาวิชาศิลปศึกษา ภาควิชาศิลปะ ดนตรี และนาฏศิลป์ศึกษา จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

โดยเฉพาะนักเรียนช่วงมัธยมศึกษาตอนปลายที่จะต้องเตรียมความพร้อมสู่การสอบเข้าในระดับมหาวิทยาลัย ดังนั้นในสภาวะการแพร่ระบาดของโรคโควิด-19 การแนะแนวการศึกษาจึงควรอยู่ในรูปแบบเกมมิฟิเคชันออนไลน์ เพื่อสร้างความต่อเนื่องและความน่าสนใจในการแนะแนว โดยงานวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาและสร้างแนวทางการแนะแนวการศึกษาต่อการประกอบอาชีพทางศิลปะตามแนวเกมมิฟิเคชันทางออนไลน์ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายที่มีความสนใจด้านศิลปะ โดยใช้วิธีการศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ผลการวิจัยสรุปได้ว่า แนวทางการพัฒนาการแนะแนวการศึกษาต่อการประกอบอาชีพทางศิลปะตามแนวเกมมิฟิเคชันทางออนไลน์ มีหลักการดังนี้ 1. สร้างแบบสำรวจความสนใจในอาชีพทางศิลปะแก่ผู้เรียน ซึ่งแบ่งได้ 3 สาขา ได้แก่ สาขาจิตรศิลป์ สาขาประยุกต์ศิลป์ และสาขาศิลปศึกษา 2. ให้ข้อมูลเกี่ยวกับอาชีพศิลปะแขนงต่าง ๆ แก่ผู้เรียน 3. สร้างกิจกรรมให้ผู้เรียนได้ออกแบบแผนการศึกษาของตนเอง 4. ประยุกต์ใช้องค์ประกอบของเกมมิฟิเคชัน เช่น เป้าหมาย กฎ การป้อนกลับ และรางวัล

คำสำคัญ แนวทางการพัฒนาแนะแนวทางการศึกษาต่อการประกอบอาชีพทางศิลปะ / เกมมิฟิเคชันทางออนไลน์ / นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย

Abstract

Educational guidance for students who are interested in the arts, It is a factor that helps students to have better understanding about self awareness and the arts career in order to choose a appropriate career. To illustrate, Appropriate age for receiving educational guidance is high school students because they must prepare for the university entrance exam. Therefore, The guidelines of further study in the COVID-19 crisis should be online gamification to create continuity and interest in guidance. This research aims to study and create the guidelines of further study and careers in art using online gamification for high school students. The methodology is studying related documents and researches. The results can be summarized at follow : 1. To create a survey of students' interest in an art career that result can be divided in to 3 branches: fine arts, applied arts and art education 2. To provide information about various arts careers to students. 3. To create activities for students about design their own study plans. 4. Applying the elements

of gamification. For example, goals, rules, feedback and rewards

Keywords Guidelines on further study and careers in the arts / Online gamification /
High school student

บทนำ

ปัจจุบันทิศทางของอาชีพมีการเปลี่ยนแปลงไปอย่างรวดเร็ว ส่งผลให้บัณฑิตจบใหม่ในปัจจุบันมีอัตราการตกงานเพิ่มขึ้น จากปัญหาเรื่องทักษะและความรู้ที่ไม่ตรงต่อความต้องการของตลาดแรงงาน ซึ่งธีรศักดิ์ สงวนมานะศักดิ์ ผู้จัดการแผนกสรรหาและว่าจ้าง บริษัท เวสเทิร์นดิจिटอล (ประเทศไทย) จำกัด กล่าวว่า ส่วนหนึ่งเกิดจากนักศึกษาไม่ได้มีเป้าหมายในการศึกษา และฝึกทักษะในการทำงานน้อย โดยในปี 2564 ผลกระทบจากสถานการณ์แพร่ระบาดของ COVID-19 ก่อให้เกิดปัญหาการว่างงานมากขึ้น ส่งผลต่อการหางานของเด็กจบใหม่ถึง 4.9 ล้านคน เนื่องมาจากเศรษฐกิจที่มีแนวโน้มเติบโตต่ำกว่าเป้าหมาย (สำนักงานสภาพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ, 2564) นอกจากนี้ในยุคดิจิทัล 4.0 เทคโนโลยีเข้ามามีบทบาทอย่างมากขึ้นในการทำงาน โดยเฉพาะปัญญาประดิษฐ์ AI (Artificial Intelligence) ที่ลดบทบาทการทำงานของมนุษย์ในหลายสายงาน แม้ปัญญาประดิษฐ์ยังไม่สามารถทดแทนมนุษย์ในสายศิลปะได้ แต่ทิศทางตลาดแรงงานอาชีพศิลปะในปัจจุบันและอนาคตก็มีความต้องการผู้มีทักษะการใช้โปรแกรมที่เฉพาะทาง และหลากหลายมากยิ่งขึ้นกว่าทศวรรษเดิม ตัวอย่างโปรแกรมในการทำงานศิลปะสำหรับงานสองมิติ เช่น Adobe Photoshop, Adobe Illustrator, Adobe InDesign โปรแกรมสำหรับงานสามมิติ เช่น Adobe Flash, Mudbox, Maya, ZBrush, 3DS MAX, Autocad โปรแกรมสำหรับงานภาพเคลื่อนไหว เช่น Adobe Flash, Adobe After Effects, Animaker ซึ่งมีการเปิดสอนการใช้โปรแกรมต่าง ๆ ในรูปแบบของการศึกษาระยะสั้น หรือวิทยาทานให้หลักสูตรสถานศึกษาระดับอุดมศึกษาทางศิลปะ ดังนั้นการแนะแนวการศึกษาจึงมีความสำคัญ สามารถทำให้ผู้เรียนมีเป้าหมายและเตรียมความพร้อมด้านทักษะได้ตรงตามสาขาอาชีพที่สนใจได้เร็วขึ้น โดยธวัช ธิธา วงศ์ประสงค์ นักวิชาการด้านนโยบายการศึกษาต่างประเทศ สำนักงานส่งเสริมสังคมแห่งการเรียนรู้และพัฒนาคุณภาพเยาวชน กล่าวว่า หลายประเทศให้ความสำคัญกับการแนะแนว เพราะหากเด็กค้นพบตัวเองช้าหรือปรับตัวไม่ทัน ก็จะเสียเวลาไปกับการเรียนที่ไม่ถนัด และไม่สอดคล้องกับบริบทโลก (ธเนศน์ นุ่นมัน, 2561) ซึ่งพบว่ายังไม่มีคำแนะนำการศึกษาและอาชีพด้านศิลปะโดยเฉพาะทางในระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย

โดยนักเรียนที่มีความสนใจทางด้านศิลปะก็มีการศึกษาหาข้อมูลเกี่ยวกับคณะที่สนใจผ่านเว็บไซต์ของมหาวิทยาลัย จากการศึกษาผู้วิจัยพบว่าเว็บไซต์มหาวิทยาลัยส่วนมากให้ข้อมูลการศึกษาในระดับโครงสร้าง ได้แก่ หลักสูตร ปรัชญา วิสัยทัศน์ พันธกิจ ความสำคัญ วัตถุประสงค์ และอาชีพที่สามารถประกอบได้หลังจบการศึกษา ซึ่งเป็นข้อมูลในระดับเบื้องต้น ดังนั้นผู้วิจัยเห็นว่า เราควรสร้างแนวทางการแนะแนวทางการศึกษาด้านศิลปะเพิ่มเติมเพื่อให้ผู้เรียนที่มีความสนใจได้ตระหนักรู้ในอาชีพด้านศิลปะอย่างแท้จริง สามารถเตรียมตัวพัฒนาทักษะพร้อมเข้าสู่อาชีพได้เต็มตามศักยภาพ (นิรนาท แสนสา, 2560) โดยนักเรียนในช่วงมัธยมศึกษาตอนปลายเริ่มมีความชัดเจนในเส้นทางอาชีพและการศึกษา มีสัดส่วนการแนะแนว ดังนี้ การแนะแนวการศึกษาเป็น ร้อยละ 40 การแนะแนวอาชีพ ร้อยละ 40 และการแนะแนวส่วนตัวและสังคม ร้อยละ 20 สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน (กระทรวงศึกษาธิการ, 2562) ผู้วิจัยจึงต้องการรวบรวมแนวการศึกษาต่อจากหลักสูตรการศึกษาทางศิลปะจากมหาวิทยาลัยต่าง ๆ ในประเทศไทย โดยข้อมูลที่ศึกษา ได้แก่ สถาบันการศึกษา อาชีพที่สามารถประกอบได้ และคุณสมบัติ เพื่อสร้างภาพรวมการศึกษาด้านศิลปะในระดับมหาวิทยาลัย ให้ผู้เรียนสามารถพิจารณาความเหมาะสมของตนเองกับอาชีพที่ได้ในระยะยาว และตัดสินใจเลือกอาชีพได้อย่างมีประสิทธิภาพ ด้วยการใช้องค์ประกอบ 3 อย่างตามทฤษฎีวิเคราะห์ลักษณะและองค์ประกอบของ แฟรงค์ พาร์สัน (Frank Parsons) คือ 1. การรู้จักและเข้าใจลักษณะของตนเอง จากความสนใจ ความสามารถ และบุคลิกภาพของตนเอง 2. การมีความรู้รอบและรู้จักในโลกของอาชีพ ความรู้ ความสามารถที่ใช้ในการทำงาน ลักษณะการทำงาน สิ่งแวดล้อม ความก้าวหน้าทางอาชีพ 3. การพิจารณาตัดสินใจเลือกอาชีพที่เหมาะสมกับลักษณะของตนได้ซึ่งเป็นข้อที่สำคัญที่สุด (Creager and Deaco, 2012)

โดยปัจจุบันนี้การศึกษาไม่ได้มีเฉพาะแต่ในห้องเรียน ผู้เรียนสามารถศึกษาได้ตามความสนใจของตนเอง โดยศึกษาจากสื่อ บุคคล สังคม หรือสภาพแวดล้อม หรือเรียกว่า “การศึกษาตามอัธยาศัย” ตามนิยามของพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ ฉบับพุทธศักราช 2542 มาตรา 15 ซึ่งสอดคล้องกับแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมฉบับที่ 12 ที่รัฐบาลให้ความสำคัญกับการพัฒนาอย่างยั่งยืน โดยยึดคนเป็นศูนย์กลาง (แผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 12, 2562) เน้นการนำเทคโนโลยีใหม่ที่รวมคอมพิวเตอร์และการสื่อสารสนเทศ เพื่อสร้างโอกาสการเรียนรู้อย่างต่อเนื่องให้คนทุกกลุ่มมีทางเลือกและสามารถเข้าถึงแหล่งเรียนรู้และความรู้ที่หลากหลาย เรียกว่า เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารที่สามารถศึกษาได้ทางออนไลน์ ดังนั้นแนวทางการแนะแนวการศึกษาในรูปแบบสื่อออนไลน์จะช่วยเป็นสื่อกลางให้กับผู้เรียนเข้าถึงได้รวดเร็วขึ้น สอดคล้องกับรูปแบบการจัดการเรียนรู้สำหรับผู้เรียนในยุคการ

ศึกษา 4.0 ที่เน้นการกระจายความรู้ให้เกิดประโยชน์มากที่สุด โดยมีอุปกรณ์สมัยใหม่ช่วยสนับสนุนการเรียนรู้ ทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้อย่างสนุก มีทักษะในการสืบค้นความรู้ด้วยตนเอง เกิดสังคมการเรียนรู้ศิลปะผ่านโลกออนไลน์ที่เหมาะสมกับผู้เรียนในยุคดิจิทัล (โสมฉาย บุญญานันต์, 2560) และด้วยกลุ่มเป้าหมายของงานวิจัยซึ่งเป็นนักเรียนในช่วงชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายที่มีช่วงอายุ 16-19 ปี ทำให้ผู้วิจัยเห็นความสำคัญของแนวคิด เกมมิฟิเคชัน (Gamification) คือ การนำแนวคิดและกระบวนการเกม มาออกแบบและประยุกต์ใช้กับเรื่องหรือกิจกรรมต่าง ๆ ทำให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ด้วยวิธีการที่สนุกสนาน โดยใช้กลไกของเกมเป็นตัวดำเนินการ ทำให้ผู้เรียนเกิดพฤติกรรม (จักรพงษ์ ชูแสงนิล, 2561) ด้วยการตั้งเป้าหมายที่ทำให้ผู้เรียนพิชิตเป้าหมาย และสามารถสร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้มากกว่าการเรียนแบบปกติ

ดังนั้นผู้วิจัยจึงทำการศึกษาเกี่ยวกับหลักสูตรศิลปะในระดับอุดมศึกษาของไทย มากกว่า 70 หลักสูตร จากการศึกษาได้แบ่งสาขาวิชาทางศิลปะ ออกเป็น 3 สาขาใหญ่ ได้แก่ 1. สาขาจิตรศิลป์ 2. สาขาประยุกตศิลป์ และ 3. สาขาศิลปศึกษา รวมทั้งวิเคราะห์คุณสมบัติของแต่ละสาขา อาชีพที่สามารถประกอบได้หลังจบการศึกษา โดยข้อมูลที่ศึกษานำไปสู่ส่วนของเนื้อหาในส่วนของความรู้เกี่ยวกับสถานศึกษา และอาชีพเพื่อประกอบการตัดสินใจของผู้เรียน สร้างความรู้ลึกในอาชีพ ตามแนวคิดของแฟรงค์ พาสันส์ ให้ผู้เรียนสามารถวิเคราะห์ตนเอง และการวางแผนอาชีพได้ สอดคล้องกับกรมการจัดหางาน (กรมส่งเสริมการมีงานทำ กรมการจัดหางาน กระทรวงแรงงาน, 2561) กล่าวถึงประโยชน์ของการแนะแนว คือ ช่วยให้ผู้เรียนรู้ความสามารถ ความถนัด และรู้จักเกี่ยวกับอาชีพ ความหลากหลายของอาชีพ ลักษณะงาน คุณสมบัติของอาชีพ ความก้าวหน้า รายได้ ความมั่นคง รวมไปถึงการฝึกทักษะเพื่อเตรียมตัวเพื่อประกอบอาชีพ เพื่อตอบสนองผู้เรียนได้อย่างทั่วถึงโดยไม่จำกัดสถานที่และเวลา เป็นแนวทางแนะแนวการศึกษาและประกอบอาชีพทางศิลปะให้ผู้เรียนในระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายได้อย่างมีประสิทธิภาพ

แนวทางการศึกษาต่อและการประกอบอาชีพทางศิลปะ

การแนะแนวการศึกษาต่อและการประกอบอาชีพ การแนะแนวผู้เรียนให้มีความเข้าใจในตนเองสามารถ

วางแผนการเรียนรู้และการประกอบอาชีพของตนเองได้อย่างมีขั้นตอน (Parsons, 1909)

หลักสูตรการศึกษาทางศิลปะในระดับอุดมศึกษาในประเทศไทย คุณสมบัติของแต่ละสาขาอาชีพทางด้านศิลปะแบ่งออกเป็น 3 สาขา ได้แก่ สาขาวิชาจิตรศิลป์สาขาวิชาประยุกตศิลป์และสาขาวิชาศิลปศึกษา

นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายที่มีความสนใจทางด้านศิลปะ

วัยรุ่นอายุ 16-19 ปีอยู่ในระยะพิจารณาเลือกอาชีพ โดยอ้างอิงจากความสามารถและความสนใจของตนเองที่สามารถทำได้มีหนทางของอาชีพเพียงเบื้องต้นและมีความไม่แน่นอนอยู่ในการตัดสินใจ (Ginzberg, 1971) และเป็นผู้มีบุคลิกภาพแบบมีศิลปะ (Artist Person) คือ มีความเป็นตัวของตัวเองสูง มีจินตนาการ รักอิสระมีความสามารถในการแสดงความรู้สึกลึกตามทฤษฎีแบ่งอาชีพตามบุคลิกภาพ (Holland, 1997)

แนวคิดเกมมิฟิเคชันการนำหลักการออกแบบเกมโดยพื้นฐานมาใช้ในบริบทอื่น เพื่อสร้างแรงจูงใจให้เล่น เช่น การศึกษาที่อยู่ในรูปแบบของเว็บไซต์ที่ศึกษาด้วยตนเองโดยใช้กลไกของเกม เช่น แต้มสะสมระดับความสำเร็จ รางวัล

องค์ประกอบเกมมิฟิเคชัน 1. เป้าหมาย (Goals)

2. กฎ (Rules) 3. การป้อนกลับ (Feedback)

4. รางวัล (Reward)

(กฤษณพงศ์ เลิศบำรุงชัย, 2560; ชนัตถ์ พูนเดช และ ธนิตา เลิศพรกุลรัตน์, 2559; Kapp, 2012; Zimbrick, 2013)

แนวทางการพัฒนาการแนะแนวการศึกษาต่อและการประกอบอาชีพทางศิลปะ

ตามแนวทางเกมมิฟิเคชันทางออนไลน์

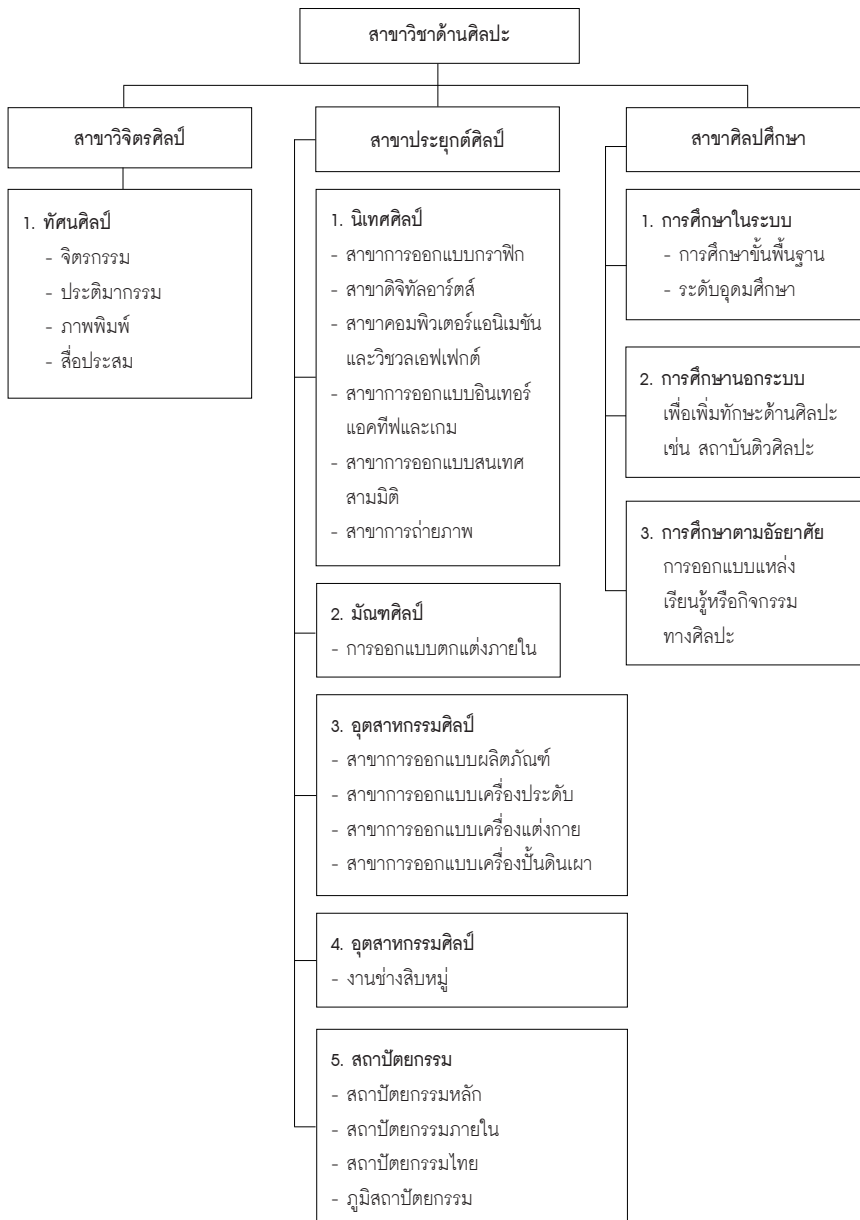
ภาพที่ 1

กรอบแนวคิดการวิจัย

ผลการวิจัย

จากการศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง แนวทางการศึกษาต่อและประกอบอาชีพทางด้านศิลปะจากหลักสูตรศิลปะของไทยในระดับปริญญาตรี จิตวิทยานักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย นวัตกรรมการเรียนรู้เกมมิฟิเคชันทางระบบออนไลน์ สรุปได้ดังนี้

แนวทางการศึกษาและประกอบอาชีพทางด้านศิลปะ จากหลักสูตรศิลปะของไทยในระดับปริญญาตรี จำนวน 70 หลักสูตร สามารถแบ่งออกเป็น 3 สาขาวิชา ได้แก่ 1. สาขาวิชาจิตรศิลป์ 2. สาขาวิชาประยุกตศิลป์ 3. สาขาวิชาศิลปศึกษา โดยแบ่งสาขาย่อยตามวัตถุประสงค์ของสาขาวิชาที่แตกต่างกันได้ดังนี้



ภาพที่ 2
ภาพสรุปสาขาวิชาด้านศิลปะ

โดยจากการศึกษาและวิเคราะห์สามารถสรุปสาขาวิชาทางด้านศิลปะในระดับอุดมศึกษา และอาชีพที่ประกอบได้หลังสำเร็จการศึกษา จากหลักสูตรการศึกษาด้านศิลปะในระดับปริญญาตรี จำนวน 70 หลักสูตร ได้ดังนี้

ตารางที่ 1

ตารางสรุปสาขาวิชาทางด้านศิลปะในระดับปริญญาตรี และอาชีพที่ประกอบได้หลังสำเร็จการศึกษา (สำรวจในปี 2563-2564)

สาขาใหญ่	สาขาย่อย	อาชีพที่ประกอบได้
1. สาขาจิตรศิลป์	1.1 ทศศิลป์	
	จิตรกรรม	จิตรกร นักวาดภาพประกอบ นักวิชาการทางด้านจิตรกรรม
	ประติมากรรม	ประติมากร ช่างหล่อ นักวิชาการทางด้านประติมากรรม ผู้ดูแลระบบกระบวนการผลิตในสถานประกอบการด้านประติมากรรม
	ภาพพิมพ์	ศิลปินภาพพิมพ์ นักวิชาการทางด้านศิลปะภาพพิมพ์ นักพัฒนาวิชาชีพทางภาพพิมพ์
	สื่อประสม	เจ้าหน้าที่ฝ่ายศิลป์และการออกแบบ นักออกแบบสื่อร่วมสมัย
	อื่นๆ	ผู้สอนศิลปะ นักวิจัยและนักวิชาการทางด้านศิลปะ นักวิจารณ์ศิลปะ ภัณฑารักษ์ นักบริหารจัดการหอศิลป์ และโครงการศิลปะ พนักงานของรัฐหรือบริษัทเอกชนที่เกี่ยวข้องด้วยศิลปะ ผู้ประกอบการอิสระที่เกี่ยวข้องด้วยศิลปะ ที่ปรึกษาทางศิลปะและการออกแบบประยุกต์ศิลป์ ผู้ออกแบบและจัดการนิทรรศการศิลปะ
2. สาขาประยุกต์ศิลป์	2.1 นิเทศศิลป์	
	ด้านการออกแบบกราฟิก	นักออกแบบกราฟิก นักออกแบบสื่อสารการตลาด นักออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์ นักออกแบบตราสัญลักษณ์ และรูปแบบองค์กร นักออกแบบอัตลักษณ์องค์กร นักออกแบบสื่อมัลติมีเดีย นักออกแบบกราฟิกบนบรรจุภัณฑ์ นักออกแบบตัวอักษรและจัดวางตัวอักษร นักออกแบบเชิงข้อมูล ผู้ประกอบการด้านออกแบบ นักวาดภาพประกอบ ผู้กำกับศิลป์ ผู้อำนวยการฝ่ายสร้างสรรค์

สาขาใหญ่	สาขาย่อย	อาชีพที่ประกอบได้
2. สาขาประยุกต์ศิลป์	2.1 นิเทศศิลป์	
	ด้านดิจิทัลอาร์ตส์	นักเขียนการ์ตูน นักออกแบบตัวละคร 2 มิติและ 3 มิติ นักวาดภาพดิจิทัล ศิลปินนักออกแบบโมเดล 3 มิติ ศิลปินแนวดิจิทัล ศิลปินสำหรับงานพื้นผิวเพื่องาน 3 มิติ นักตัดต่อและลำดับภาพ
	ด้านคอมพิวเตอร์แอนิเมชันและ วิชวลเอฟเฟกต์	นักออกแบบโฆษณา ผู้กำกับศิลป์ นักเขียนข้อความโฆษณา นักเขียนบทภาพยนตร์ และแอนิเมชัน นักออกแบบเทคโนโลยีเพื่อสื่อโฆษณา และประชาสัมพันธ์ ผู้กำกับภาพยนตร์และแอนิเมชัน นักออกแบบและตัดต่อภาพยนตร์ ผู้อำนวยการสร้างภาพยนตร์ นักสร้างเทคนิคพิเศษทางวิดีโอและภาพยนตร์ ผู้ทำหน้าที่ประกอบภาพที่ถ่ายทำจริงกับภาพที่ สร้างจากคอมพิวเตอร์ นักเขียนและพัฒนาเรื่อง นักออกแบบภาพเคลื่อนไหว ศิลปินผู้เชี่ยวชาญด้านการจัดแสงเงาและการสร้าง พื้นผิวต่าง ๆ ให้กับวัตถุ นักสร้างโมเดลสามมิติ ผู้ผลิตเสียงและดนตรีสำหรับสื่อดิจิทัล
	ด้านการออกแบบอินเทอร์แอคทีฟ และเกม	นักออกแบบและพัฒนาเกม ผู้กำกับดูแลเกม นักออกแบบและพัฒนาเว็บไซต์ นักออกแบบการสื่อสารผ่านเว็บไซต์และแอปพลิเคชัน นักออกแบบสื่อมัลติมีเดีย นักออกแบบกิจกรรมทางการตลาดออนไลน์ นักออกแบบและพัฒนาหลักสูตรอีเลิร์นนิ่งและ สื่อการเรียนแบบอิเล็กทรอนิกส์ ผู้จัดการและควบคุมการผลิตสื่อระบบดิจิทัล นักออกแบบ UX และ UI
	ด้านการออกแบบสันทนาการสามมิติ	นักออกแบบนิทรรศการและการจัดแสดงสินค้า นักออกแบบระบบกราฟิกในสภาพแวดล้อม นักออกแบบประสบการณ์ นักออกแบบบรรจุภัณฑ์
	ด้านการถ่ายภาพ	นักถ่ายภาพ นักตกแต่งภาพ นักแก้ไขภาพ
	2.2 มัณฑนศิลป์ (การออกแบบตกแต่งภายใน)	มัณฑนากร ผู้บริหารงานโครงการออกแบบภายใน สถาปนิกออกแบบภายใน ที่ปรึกษาโครงการออกแบบภายใน นักออกแบบแสงสว่าง นักออกแบบนิทรรศการ

สาขาใหญ่	สาขาย่อย	อาชีพที่ประกอบได้
2. สาขาประยุกต์ศิลป์	2.2 มัณฑนศิลป์ (การออกแบบตกแต่งภายใน)	มัณฑนากร ผู้บริหารงานโครงการออกแบบภายใน สถาปนิกออกแบบภายใน ที่ปรึกษาโครงการออกแบบภายใน นักออกแบบแสงสว่าง นักออกแบบนิทรรศการ นักออกแบบฉากและเวที นักออกแบบเฟอร์นิเจอร์ นักออกแบบจัดแสดงสินค้า นักออกแบบจัดสวน นักออกแบบภูมิทัศน์
	2.3 อุตสาหกรรมศิลป์	
	สาขาการออกแบบผลิตภัณฑ์	นักออกแบบผลิตภัณฑ์ ผู้ประกอบการทางด้านการออกแบบผลิตภัณฑ์ ผู้บริหารด้านงานออกแบบผลิตภัณฑ์ในส่วนราชการ และเอกชน นักออกแบบเครื่องเรือน นักวิชาการทางการออกแบบผลิตภัณฑ์ นักวิจัยและพัฒนาผลิตภัณฑ์ ผู้กำหนดแนวโน้มผลิตภัณฑ์ นักการตลาดในงานผลิตภัณฑ์ นักออกแบบยานยนต์ นักวิชาการด้านทรัพย์สินทางปัญญา
	ออกแบบเครื่องประดับ	นักออกแบบเครื่องประดับ นักออกแบบโลหะภัณฑ์ ผู้ประกอบการวิชาชีพอิสระในธุรกิจด้านเครื่องประดับ และโลหะภัณฑ์ ผู้สอนและนักวิชาการด้าน การออกแบบเครื่องประดับ ช่างขึ้นรูปตัวเรือน และแม่พิมพ์เครื่องประดับ รับราชการในตำแหน่ง เจ้าหน้าที่กองอนุรักษ์ และบำรุงรักษาเครื่องโลหะ และเครื่องโบราณ ของกรมศิลปากร อาจารย์สอนความรู้พื้นฐานในการผลิตงาน เครื่องโลหะ และอัญมณีเครื่องประดับ
	สาขาการออกแบบเครื่องแต่งกาย	นักออกแบบเสื้อผ้าเครื่องแต่งกาย นักสร้างแบบตัดเย็บเสื้อผ้า นักออกแบบเครื่องแต่งกายเพื่อการแสดง นักออกแบบลายผ้า ศิลปินสร้างสรรค์งานผ้า นักออกแบบกิจกรรมการแสดงแฟชั่น ช่างภาพแฟชั่น สไตลิสต์ นักวาดภาพประกอบแฟชั่น นักวิจัยทางด้านงานเครื่องแต่งกาย ผู้ประกอบการหรือผู้จัดการโรงงานผลิต เสื้อผ้าเครื่องนุ่งห่ม นักการตลาดฝ่ายการจัดการสินค้าแฟชั่น ผู้สอนด้านการออกแบบแฟชั่นและสิ่งทอ

สาขาใหญ่	สาขาย่อย	อาชีพที่ประกอบได้
2. สาขาประยุกต์ศิลป์	สาขาเครื่องปั้นดินเผา	นักออกแบบงานเครื่องเคลือบดินเผา ศิลปินสร้างสรรค์งานเครื่องเคลือบดินเผา นักวิชาการทางด้านเครื่องเคลือบดินเผา ผู้ประกอบการ ผู้จัดการโรงงานผลิต เครื่องเคลือบดินเผา
	2.4 หัตถศิลป์	นักออกแบบลวดลาย ผู้ประกอบการ SME, OTOP นักออกแบบงานศิลปหัตถกรรมอิสระ ช่างฝีมือ นักอนุรักษ์ศิลปหัตถกรรม ที่ปรึกษาธุรกิจในด้าน งานศิลปหัตถกรรม ช่างสิบหมู่
	2.5 สถาปัตยกรรม	
	สถาปัตยกรรมหลัก	สถาปนิก นักผลิตสื่อที่เกี่ยวข้องกับสถาปัตยกรรม บุคลากรทางการศึกษาในด้านสถาปัตยกรรม
	สถาปัตยกรรมภายใน	ผู้ประกอบการด้านออกแบบต่าง ๆ เช่น ตกแต่งภายในสถาปนิกสาขาสถาปัตยกรรม ภายในและมัณฑนศิลป์นักออกแบบนิทรรศการ
	สถาปัตยกรรมไทย	นักอนุรักษ์สถาปัตยกรรม
	ภูมิสถาปัตยกรรม	ภูมิสถาปนิก นักออกแบบวางแผนผังเมือง
3. สาขาศิลปศึกษา	3.1 การศึกษาในระบบ	ครูศิลปะในระดับปฐมวัยศึกษา ประถมศึกษา มัธยมศึกษา วิทยาลัย นักวิจัยทางด้านศิลปศึกษา ครูผู้สอนวิชาศิลปศึกษา นักวิชาการทางด้านศิลปศึกษา
	3.2 การศึกษานอกระบบ	ครูศิลปะในการศึกษานอกโรงเรียน เจ้าของสถาบันตัวศิลปะ
	3.3 การศึกษาตามอัธยาศัย	ภัณฑารักษ์ในพิพิธภัณฑ์ทางวัฒนธรรม ศิลปะ นักจัดกิจกรรม สันถนาการทางศิลปะ ผู้นำชมด้านศิลปวัฒนธรรม นักเขียนและนักวิจารณ์ศิลปะ นักศิลปะบำบัด

ตารางที่ 2

ตารางสรุปคุณสมบัติของแต่ละสาขาทางด้านศิลปะ จากการวิเคราะห์หลักสูตรของแต่ละสาขาวิชา

สาขาวิชาทางศิลปะ	คุณสมบัติ
สาขาวิชาจิตรศิลป์	1) เป็นผู้มีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ 2) มีความรู้และเข้าใจในทฤษฎีพื้นฐานของศิลปะ เช่น ทศนาตุ องค์ประกอบศิลป์ สีในงานศิลปะ กายวิภาคมนุษย์ กายวิภาคสัตว์ ทศนียวิทยา ศิลปวิจารณ์ ประวัติศาสตร์ศิลป์ 3) สามารถถ่ายทอดความคิด ความรู้สึกของตนเองผ่านการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะได้เป็นอย่างดี 4) มีทักษะการใช้วัสดุ อุปกรณ์ในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ ในเทคนิคที่ตนเองถนัดเป็นอย่างดี 5) มีทักษะความเชี่ยวชาญในการสร้างสรรค์งานศิลปะเทคนิคใดเทคนิคหนึ่ง เช่น สีน้ำ สีน้ำมัน การแกะสลักภาพพิมพ์ไม้ การปั้น หรือโปรแกรมทางคอมพิวเตอร์ 6) สามารถรับรู้สุนทรียภาพในธรรมชาติและผลงานศิลปะได้ดี 7) มีวินัยในตนเองสูง 8) มีการพัฒนาทักษะในการทำงานศิลปะอยู่เสมอ
สาขาประยุกตศิลป์	1) มีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ สร้างผลงานที่มีความแปลกใหม่ 2) มีความรู้ในเรื่องทฤษฎีศิลปะ เช่น องค์ประกอบศิลป์ ทศนาตุ หลักการออกแบบ และทฤษฎีสี 3) มีความเข้าใจในเรื่องความต้องการของมนุษย์ และบริบทสังคม สามารถออกแบบได้ตรงความต้องการของมนุษย์ 4) มีความรู้หลากหลาย และสามารถประยุกต์ศิลปะเข้ากับศาสตร์ต่าง ๆ 5) มีความถนัดในการออกแบบผลงานศิลปะให้สวยงาม ควบคู่กับวัตถุประสงค์เพื่อการใช้สอย 6) มีทักษะด้านการใช้เทคโนโลยีในการสร้างสรรค์ผลงาน เช่น โปรแกรมการออกแบบพื้นฐาน 7) มีทักษะการเขียนแบบ 8) มีความทันสมัย ติดตามกระแสความต้องการของการออกแบบใหม่ ๆ อยู่เสมอ 9) มีความช่างสังเกต 10) สามารถทำงานร่วมกับผู้อื่นได้ มีทักษะการสื่อสาร หรือการเสนอผลงานได้
สาขาศิลปศึกษา	1) มีความรู้ ความเข้าใจในหลักการทฤษฎี และปฏิบัติด้านศิลปะ 2) มีความรู้เกี่ยวกับประวัติศาสตร์ศิลป์ ศิลปวิจารณ์ จิตวิทยาศิลปะ สุนทรียศาสตร์ 3) มีความรู้และความสามารถในการจัดการเรียนการสอน การทำแผนการสอน การทำสื่อการสอน การทำวิจัยในชั้นเรียน และการวัดประเมินผล 4) สามารถจัดการเรียนการสอน หรือกิจกรรมการเรียนรู้ได้ 5) มีทักษะการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ 6) มีทักษะการใช้เทคโนโลยีให้การสร้างสื่อการสอนหรือการจัดกิจกรรม 7) สามารถถ่ายทอดความรู้ และมีทักษะการสื่อสารได้เป็นอย่างดี 8) สามารถทำงานร่วมกับผู้อื่นได้ 9) มีจริยธรรมในวิชาชีพของตน 10) มีจิตวิทยาในการสอนผู้เรียน

ปัจจุบันแนวทางการศึกษาต่อและการประกอบอาชีพทางศิลปะ ผู้เรียนสามารถศึกษาด้วยตนเองทางเว็บไซต์ เช่น เว็บไซต์ของแต่ละมหาวิทยาลัย เกี่ยวกับหลักสูตรการสอน วิชาที่สอน และอาชีพที่สามารถทำได้หลังสำเร็จการศึกษา และเว็บไซต์แนะนำอาชีพศิลปะเป็นเรื่องการเตรียมตัวเข้าสู่อาชีพ คณะและมหาวิทยาลัยที่เหมาะสม ลักษณะงานที่ต้องเจอ คุณสมบัติของอาชีพ แนวทางการประกอบอาชีพ หรือบทความสัมภาษณ์ต่าง ๆ ดังนั้นในแนวทางการแนะแนวการศึกษาออนไลน์ จากการศึกษาสามารถสรุปได้ว่า จะเป็นการให้ข้อมูลเกี่ยวกับการศึกษาและเรื่องของอาชีพ แต่ขาดเรื่องของการวิเคราะห์ตนเองตามหลักการตัดสินใจเลือกอาชีพ ดังนั้นแนวทางการแนะแนวการศึกษาต่อด้านศิลปะในระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย จึงควรสร้างแบบสำรวจความสนใจทางด้านอาชีพศิลปะควบคู่กับส่วนให้ข้อมูลการศึกษาต่อและประกอบอาชีพทางศิลปะ รวมทั้งส่วนวางแผนการศึกษาเพื่อสร้างการตัดสินใจที่ผ่านการวิเคราะห์ตนเองของผู้เรียนก่อน

นักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย คือ นักเรียนที่อยู่ในช่วงวัย 16-19 ปี หรือมัธยมศึกษาตอนปลายชั้นปีที่ 4 -6 นักเรียนวัยนี้จะมีพฤติกรรมเข้าสู่วัยผู้ใหญ่ คือ ค้นหาเอกลักษณ์ของตนเอง ค้นหาอาชีพที่เหมาะสม และเริ่มฝึกฝนทักษะสู่สายอาชีพนั้น ๆ ตรงกับทฤษฎีการพัฒนากายจิตสังคม (Theory of Psychosocial Development) ทั้ง 8 ขั้น ของ อิริก อีริกสัน (Erik Erikson) อยู่ในขั้นที่ 5 ความเป็นอัตลักษณ์กับความสับสนในบทบาท (Identity vs role confusion) อยู่ในช่วงอายุ 12-18 ปี คือ ช่วงที่พยายามโตเป็นผู้ใหญ่ที่รู้จักความสามารถของตน โดยผู้เรียนที่เข้าใจบุคลิกภาพของตนเอง ย่อมสามารถเลือกอาชีพที่เหมาะสมกับบุคลิกภาพของตนเองได้ (Erikson, 1959) จึงเชื่อว่าคนที่เลือกอาชีพได้สอดคล้องกับบุคลิกภาพของตนมากที่สุด จะมีความพึงพอใจและประสบความสำเร็จในอาชีพนั้น (กุล ทัดโคกรวด, 2563) ซึ่งผู้ที่มีบุคลิกภาพแบบมีศิลปะ (Artist Person) จะเป็นบุคคลที่มีจินตนาการ ชอบความเป็นอิสระ มีความเป็นตัวของตัวเองสูง มีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ ไม่ชอบการทำตามผู้อื่น ไม่ชอบระเบียบแบบแผน และมีความสามารถในการแสดงความรู้สึก ตามทฤษฎีการเลือกอาชีพ (Theory of Career Choice) ของ John L. Holland (1997)

นวัตกรรมการเรียนรู้เกมมิฟิเคชันสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย ทางระบบออนไลน์ คือ การสร้างสรรค์และอำนวยความสะดวกการเรียนรู้ด้วยตนเองให้กับผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติ และสำรวจได้ด้วยตนเอง โดยนำหลักเกมมิฟิเคชันมาเพื่อส่งเสริมแรงจูงใจในการเรียนเกิดเป็นการเรียนรู้ที่ขับเคลื่อนไปด้วยเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร โดยจุดมุ่งหมายเพื่อกระตุ้นให้เกิดการมีส่วนร่วมของผู้เรียน ผ่านกระบวนการเรียนรู้ของเกมมิฟิเคชัน (เบญจภาคี จงหมื่นไวย และคณะ, 2562)



ภาพที่ 3

แนวทางการพัฒนาการแนะแนวการศึกษาต่อและการประกอบอาชีพทางศิลปะตามแนวเกมมิฟิเคชันทางออนไลน์ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย

จากศึกษาข้อมูลข้างต้นสามารถสรุปแนวทางการพัฒนาแนะแนวการศึกษาต่อและการประกอบอาชีพทางศิลปะตามแนวเกมมิฟิเคชันทางออนไลน์ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย ได้ดังนี้

1. การสร้างแบบสำรวจความสนใจอาชีพทางศิลปะ เพื่อให้ผู้เรียนได้รู้สาขาศิลปะที่เหมาะสมกับตน ซึ่งแบ่งได้ 3 สาขา ได้แก่ สาขาจิตรศิลป์ สาขาประยุกตศิลป์ และสาขาศิลปศึกษา ให้ผู้เรียนเกิดการวิเคราะห์ตนเอง โดยข้อมูลการตอบกลับ สร้างจากการสรุปข้อมูลคุณสมบัติของแต่ละสายอาชีพว่ามีสาขา คุณสมบัติของสาขาอาชีพ และอาชีพที่สามารถประกอบได้ รวมไปถึงคณะที่ควรศึกษาต่อให้กับผู้เรียน
2. ให้ข้อมูลเกี่ยวกับอาชีพศิลปะแขนงต่าง ๆ เพื่อให้ผู้เรียนได้วิเคราะห์อาชีพในมิติต่าง ๆ แบ่งตามสาขาอาชีพย่อย โดยควรเลือกอาชีพที่น่าสนใจเป็นตัวอย่างให้ผู้เรียน ซึ่งส่วนนี้ผู้เรียนสามารถหาข้อมูลเกี่ยวกับอาชีพศิลปะที่ตนเองสนใจเพิ่มเติมเองได้
3. สร้างกิจกรรมให้ผู้เรียนออกแบบแผนการศึกษาของตนเอง เพื่อให้ผู้เรียนได้ตัดสินใจเลือกอาชีพ และวางแผนการศึกษาต่อได้อย่างเหมาะสม ส่วนนี้ผู้เรียนจะได้วิเคราะห์ตนเองจากสาขาอาชีพที่เหมาะสม เมื่อเลือกอาชีพได้แล้วผู้เรียนจะได้ค้นคว้าเกี่ยวกับคณะและมหาวิทยาลัยด้านศิลปะที่เหมาะสม เพื่อศึกษาเกี่ยวกับเกณฑ์การสอบเข้า นำไปสู่การวางแผนเตรียมความพร้อมสู่การสอบในคณะด้านศิลปะที่ต้องการ
4. ประยุกต์ใช้องค์ประกอบของเกมมิฟิเคชัน เพื่อให้ผู้เรียนได้รับการแนะแนวอย่างมีเป้าหมาย และสร้างแรงจูงใจในการทำกิจกรรม โดยใช้องค์ประกอบดังนี้ 1. เป้าหมาย 2. กฎ 3. การป้อนกลับ และ 4. รางวัล

การสร้างการแนะแนวการศึกษาต่อและการประกอบอาชีพทางศิลปะตามแนวทางมิติทัศน์ทางออนไลน์

มีขั้นตอนการสร้างโดยละเอียดดังนี้

1. วิเคราะห์กลุ่มเป้าหมายกับเนื้อหาการเรียนรู้ โดยกลุ่มเป้าหมาย คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายที่สนใจทางด้านศิลปะ ซึ่งสามารถคัดเลือกได้จากนักเรียนที่มีทักษะศิลปะโดดเด่น มีความสนใจด้านศิลปะ เช่น ได้ลงวิชาเลือกเสรีเป็นวิชาด้านศิลปะ หรือเรียนในสายการเรียนด้านศิลปกรรม ส่วนเนื้อหาการเรียนรู้จะมุ่งไปที่การศึกษาต่อและประกอบอาชีพด้านศิลปะ ซึ่งผู้วิจัยได้จำแนกออกเป็น 3 สาขา ได้แก่ สาขาจิตรศิลป์ สาขาประยุกต์ศิลป์ และสาขา ศิลปศึกษา
2. กำหนดวัตถุประสงค์ของการเรียนรู้ โดยวัตถุประสงค์ คือ ผู้เรียนได้รู้ว่าตนเองเหมาะสมกับการเรียนและประกอบอาชีพศิลปะแขนงใด และสามารถวางแผนการศึกษาของตนเองได้อย่างเหมาะสม
3. ออกแบบกิจกรรม โดยจะมีขั้นตอนการจัดกิจกรรมที่มีลำดับตามหลักการแนะแนวการศึกษา คือ 1. ให้ผู้เรียนได้วิเคราะห์ตนเองและความเข้าใจในตนเองผ่านแบบทดสอบ เพื่อจำแนกผู้เรียนกับสาขาวิชาศิลปะที่เหมาะสม 2. ให้ผู้เรียนได้วิเคราะห์อาชีพ โดยให้ผู้เรียนได้ศึกษาเกี่ยวกับอาชีพที่สามารถประกอบได้ในสาขาศิลปะที่เหมาะสมกับตนเอง 3. ให้ผู้เรียนตัดสินใจเลือกอาชีพที่มีเหมาะสมกับผลทดสอบ 4. ให้ผู้เรียนวางแผนการศึกษาต่อ โดยศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับสถาบันการศึกษาระดับอุดมศึกษาและวางแผนการศึกษาของตน
4. ประยุกต์ใช้องค์ประกอบของเกม เพื่อการสร้างแรงจูงใจให้ผู้เรียนสามารถศึกษาจนจบกิจกรรมโดยใช้องค์ประกอบของเกม คือ มีการวางเป้าหมาย มีการวางในสอดคล้องกับวัตถุประสงค์กับการเรียนรู้ มีการตั้งกฎในการเล่น โดยเชื่อมโยงกับการป้อนกลับและการให้รางวัล ใช้การเลื่อนลำดับ การให้คะแนน สัญลักษณ์ความสำเร็จ และการแสดงออกถึงความเป็นตัวตนของตนเองในการขับเคลื่อนการแนะแนวในวัตรกรรม
5. การทดลองใช้วัตรกรรม นำไปทดลองกับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายที่สนใจด้านศิลปะ

6. ประเมินผล เป็นการวัดความเข้าใจในตนเองของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายที่สนใจด้านศิลปะว่าได้รับแนวทางการศึกษาต่อ สามารถตัดสินใจเลือกสาขาอาชีพผู้การวางแผนการศึกษาของตนได้หรือไม่

จากการสร้างการแนะแนวการศึกษาต่อและการประกอบอาชีพทางศิลปะตามแนวมมพีเคชันทางออนไลน์สามารถสร้างรูปแบบตัวอย่างนวัตกรรมได้ดังนี้

ตารางที่ 3

ตัวอย่างนวัตกรรมตามแนวทางการแนะแนวการศึกษาต่อและการประกอบอาชีพทางศิลปะตามแนวมมพีเคชันทางออนไลน์

กิจกรรมที่ 1 Find myself
รูปแบบของแบบสำรวจความสนใจอาชีพทางศิลปะ แบ่งออกเป็น 4 หมวด ได้แก่ หมวดที่ 1 ความสนใจ เลือกตอบ ชอบ เฉยๆ หรือ ไม่ชอบ จำนวน 20 ข้อ หมวดที่ 2 ความสามารถ เลือกตอบระดับ น้อยมาก น้อย ปานกลาง สูง สูงมาก จำนวน 20 ข้อ หมวดที่ 3 บุคลิกภาพและรูปแบบการทำงาน ใช่ อาจจะ หรือ ไม่ใช่ จำนวน 20 ข้อ หมวดที่ 4 อาชีพ เลือกตอบ สนใจ หรือ ไม่สนใจ จำนวน 30 ข้อ
จุดประสงค์ ผู้เรียนได้รู้ผลการประเมินระดับความสนใจ บุคลิกภาพและรูปแบบการทำงาน ความรู้และทักษะความสามารถ อาชีพศิลปะที่สนใจของตนเองว่ามีระดับเท่าไร และสาขาศิลปะใดเหมาะกับตนเองมากที่สุด
แนวความคิด ผู้เรียนทำกิจกรรม แบบทดสอบ Find myself แบบเลือกตอบ โดยกิจกรรมนี้จะทำให้ผู้เรียนได้วิเคราะห์ตนเองผ่านแบบทดสอบทั้ง 4 หมวด เพื่อที่จะทราบว่าตนเองเหมาะกับสาขาการเรียนศิลปะสาขาใดมากที่สุด
ผลการป้อนกลับ ได้แก่ 1. การเลื่อนระดับ (Level) 2. ผลคะแนนรวมของแต่ละสาขา (Score) 3. สัญลักษณ์ (Item) แสดงสาขาอาชีพที่ผู้เรียนได้คะแนนสูงสุด จาก 3 สาขา 3. คุณสมบัติเด่นของสาขาอาชีพ 4. อาชีพศิลปะในสาขา 6. คณะที่ในสาขาวิชา

การอภิปรายผล

การวิจัยเรื่อง แนวทางการพัฒนาการแนะแนวการศึกษาต่อและการประกอบอาชีพทางศิลปะตามแนวเกมมิฟิเคชันทางออนไลน์ สามารถอภิปรายผลการวิจัยได้ดังนี้

สาขาทางศิลปะแบ่งได้ 3 สาขาใหญ่ ได้แก่ 1. สาขาวิชาจิตรศิลป์ 2. สาขาวิชาประยุกตศิลป์ 3. สาขาวิชาศิลปศึกษา โดยจะอธิบายคุณสมบัติเด่นของสาขาอาชีพ อาชีพศิลปะในสาขา และคณะในสาขาวิชา ซึ่งแบ่งวัตถุประสงค์ของแต่ละสาขาที่ชัดเจน ได้แก่ สาขาวิชาจิตรศิลป์ คือ มุ่งสร้างผู้เชี่ยวชาญศิลปะที่มีจุดประสงค์สร้างสรรค์ผลงานด้านความงาม หรือถ่ายทอดความรู้สึกของตนเองอย่างมีสุนทรียภาพด้วยเทคนิค วัสดุต่าง ๆ มากกว่าการคำนึงเพื่อประโยชน์ใช้สอย โดยแบ่งออกเป็น 4 ประเภท ได้แก่ จิตรกรรม ประติมากรรม ภาพพิมพ์ และสื่อประสม สาขาประยุกตศิลป์ คือ มุ่งสร้างผู้เชี่ยวชาญที่สร้างสรรค์งานศิลปะที่มุ่งเน้นประโยชน์ทางการใช้สอยควบคู่กับความงาม เช่น นิเทศศิลป์ มัณฑนศิลป์ อุตสาหกรรมศิลป์ หัตถศิลป์ สถาปัตยกรรม และอื่น ๆ ที่ได้นำศิลปะไปประยุกต์ที่เน้นด้านประโยชน์ใช้สอย การค้า (ก่าจร สุนพงษ์ศรี, 2559) เป็นศิลปะที่สร้างขึ้นเพื่อประโยชน์ใช้สอยเป็นสำคัญ แต่คำนึงถึงคุณค่าทางความงามควบคู่กัน (ประเสริฐ พิษยะสุนทร, 2555) โดยเป็นงานศิลปะลักษณะนี้อาจทำด้วยมือหรือเครื่องจักร ตามคำกล่าวของ ศาสตราจารย์ศิลป์ พีระศรี สาขาศิลปศึกษา คือสร้างผู้เชี่ยวชาญทางด้านการสอนวิชาศิลปะ โดยไม่จำกัดศาสตร์ใดเฉพาะ รวมทั้งรูปแบบและบริบทของการถ่ายทอดความรู้ โดยทักษะของผู้ถ่ายทอดก็จะเปลี่ยนแปลงตามในสาขาด้านศิลปะที่ตนถนัด หากเป็นการสร้างการศึกษาศิลปะในระบบก็จะมีความรู้ทักษะเกี่ยวกับการสอน เช่น การออกแบบหลักสูตร การวัดและประเมินผล ส่วนการเรียนนอกกระบบ จะมีความคล้ายกับการศึกษาในระบบ แต่มีความยืดหยุ่นมากกว่า คือ เน้นการเพิ่มศักยภาพของผู้เรียนเฉพาะ ส่วนการศึกษาตามอัธยาศัยเป็นการจัดสภาพแวดล้อมสถานการณ์ ปัจจัยเกื้อหนุนสื่อ แหล่งความรู้เพื่อส่งเสริมให้บุคคลได้เรียนรู้ตามความสนใจศักยภาพ และโอกาส เพื่อพัฒนาคุณภาพชีวิตทั้งของตนเองและสังคม (ชัยยศ อิ่มสุวรรณ์ และคณะ, 2544) เช่น การสร้างแหล่งเรียนรู้ อย่างพิพิธภัณฑ์ หอศิลป์ หรือกิจกรรมด้านศิลปะ เช่น กิจกรรมศิลปะบำบัด หรือการอบรมระยะสั้น (Workshop)

แนวทางการพัฒนาการแนะแนวการศึกษาต่อและการประกอบอาชีพทางศิลปะตามแนวเกมมิฟิเคชันทางออนไลน์ ผู้วิจัยได้วิเคราะห์เนื้อหาและออกแบบตามหลักการเลือกอาชีพของแฟรงค์ พาร์สันส์ และหลักเกมมิฟิเคชัน คือ การสร้างแบบสำรวจความสนใจอาชีพทางศิลปะ เพื่อให้

ผู้เรียนได้รู้สาขาศิลปะที่เหมาะสมกับตน จากผลรวมของความสนใจ ความสามารถ บุคลิกภาพ และอาชีพที่สนใจ สอดคล้องกับการวิเคราะห์ตนเองที่ต้องมีความเข้าใจในตนเองก่อน ส่วน การให้ข้อมูลเกี่ยวกับอาชีพศิลปะแขนงต่าง ๆ เพื่อเพิ่มความรู้ลึกในสายอาชีพ ผู้เรียนสามารถ ศึกษารูปแบบการทำงานศิลปะในแขนงที่เห็นว่าเหมาะสมกับตนเอง สอดคล้องกับการวิเคราะห์ อาชีพ และสร้างกิจกรรมให้ผู้เรียนออกแบบแผนการศึกษาของตนเอง สอดคล้องกับการตัดสินใจเลือกอาชีพที่ผู้เรียนได้วิเคราะห์ตนเองกับอาชีพพร้อมกัน และวางแผนการศึกษาต่อได้อย่าง เหมาะสมกับอาชีพทางศิลปะที่ตัดสินใจเลือก (กรมส่งเสริมการมีงานทำ กรมการจัดหางาน กระทรวงแรงงาน, 2561) ตามหลักการเลือกอาชีพของแฟรงค์ พาร์สันส์ จะนำไปสู่การตระหนักรู้ในตนเองเป็นการเข้าใจตนเอง ในเรื่องความรู้สึก ความสนใจ และทักษะที่มีอยู่ภายในตนเอง ได้ (มยุรี วิสุทราศัย, 2547) สอดคล้องกับพฤติกรรมความต้องการพื้นฐานของมนุษย์เวลาเล่นเกม คือ ความต้องการเรื่อง ความเป็นตัวตนของตนเอง (Self-expression) ดังนั้นองค์ประกอบ ของนวัตกรรมตามแนวเกมมิฟิเคชันจะต้องมี 1. เป้าหมาย (Goals) 2. กฎ (Rules) 3. การ บั่นกลับ (Feedback) 4. รางวัล (Reward) เช่น การเลื่อนลำดับ การให้คะแนน สัญลักษณ์ ความสำเร็จ การแสดงออกถึงความเป็นตัวตนของตนเอง จะสามารถดึงดูดความสนใจผู้เรียน ในแต่ละขั้นของการแนะนำการศึกษาได้ สอดคล้องกับงานวิจัยเรื่อง แนวทางการจัดการ เรียนรู้ด้วยแนวคิดเกมมิฟิเคชันของ ชนัตต์ พูนเดช และธนิศา เลิศพรกุลรัตน์ (2558) ได้สรุป ว่า การนำแนวคิดเกมมิฟิเคชันมาใช้ในการจัดการเรียนรู้เป็นเทคนิคที่สามารถสร้างแรงจูงใจ และความผูกพันในการเรียนรู้ได้ และการจัดกิจกรรมตามแนวเกมมิฟิเคชันนั้นผู้เรียนมีแรงจูงใจ ในการเรียนหลังการทดลองสูงกว่านักเรียนที่เรียนด้วยรูปแบบปกติ (ศุภกร จิรมงคลจิต, 2558)

การสร้างการแนะนำการศึกษาต่อและการประกอบอาชีพทางศิลปะตามแนวเกมมิฟิเคชันทาง ออนไลน์ สอดคล้องกับกระบวนการคิดเชิงออกแบบ (Design Thinking) ที่สร้างนวัตกรรมที่มี ประสิทธิภาพ ประกอบด้วย 1. วิเคราะห์กลุ่มเป้าหมายกับเนื้อหาการเรียนรู้ สอดคล้องกับ ขั้นทำความเข้าใจต่อกลุ่มเป้าหมาย (Empathize) 2. กำหนดวัตถุประสงค์ของการเรียนรู้ สอดคล้องกับขั้นระบุปัญหาหรือประเด็นวรรค (Define) 3. ออกแบบกิจกรรม และ 4. ประยุกต์ ใช้อุปกรณ์ประกอบของเกม สอดคล้องกับขั้นระดมความคิด (Ideate) สร้างแบบจำลอง หรือการ สร้างต้นแบบ (Prototype) 5. การทดลองใช้นวัตกรรม และ 6. ประเมินผล สอดคล้องขั้น ทดสอบแนวคิดและพัฒนาต้นแบบที่เป็นตัวอย่างแนวคิด (Test) เพื่อให้ได้แนวทางของนวัตกรรม ที่ตอบโจทย์ (Stanford d.school, 2009)

ข้อเสนอแนะ

1. ควรนำแนวทางการพัฒนาการแนะแนวการศึกษาต่อและการประกอบอาชีพทางศิลปะตามแนวเกมมิฟิเคชันทางออนไลน์ นำไปทดลองใช้กับผู้เรียนในระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายมีความสนใจด้านศิลปะ
2. ควรนำแนวทางการพัฒนาการแนะแนวการศึกษาต่อและการประกอบอาชีพทางศิลปะตามแนวเกมมิฟิเคชันทางออนไลน์ ไปทดลองใช้กับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นที่มีความสนใจด้านศิลปะ
3. ควรศึกษาข้อมูลเพิ่มเติมเกี่ยวกับอาชีพทางด้านศิลปะที่อยู่ในความต้องการทางตลาดในปัจจุบัน จากกรมจัดหางาน และผู้เชี่ยวชาญในอาชีพนั้น ๆ เพื่อให้มีฐานข้อมูลความรู้กว้างขึ้นเกี่ยวกับอาชีพด้านศิลปะ

บรรณานุกรม

- Boonyanun, S. (2017). Using of Online Social Networks to Support Art Education for 4.0 learner. *Journal of Education Studies* 45(3) : 221
- โสมฉาย บุญญานันต์. (2560). การนำเครือข่ายทางสังคมออนไลน์มาใช้เพื่อสนับสนุนการจัดการเรียนรู้ศิลปะสำหรับผู้เรียนในยุคการศึกษา 4.0. *วารสารครุศาสตร์* 45(3) : 221.
- Chusaengnin, C.(2018). Gamification Learn to play as a game. Retrieved from <https://www.scimath.org/article-technology/item/8669-2018-09-11-08-06-48>.
- ฉัตรพงศ์ ชูแสงนิล. (2561). เกมมิฟิเคชันเรียนเล่นให้เป็นเกม. สืบค้นจาก <https://www.scimath.org/article-technology/item/8669-2018-09-11-08-06-48>.
- Creager, F and M, Deacon. (2012). "Trait and Factor, Developmental, Learning, and Cognitive Theories" in *Career Counseling : Foundation, Perspective, and Applications*. (2nd ed.). New York : Routledge.
- Employment promotion Division. (2018). Guide to preparing for entering the labor market Career guidance service of the Department of Employment). Retrieved from https://www.doe.go.th/prd/assets/upload/files/phetchabun_th/53deb170f-83da152dce0258ed9d59d38.pdf
- กรมส่งเสริมการมีงานทำ กรมการจัดหางาน กระทรวงแรงงาน. (2561). คู่มือการเตรียมความพร้อมก่อนเข้าสู่ตลาดแรงงาน การบริการแนะแนวอาชีพของกรมการจัดหางาน. สืบค้นจาก https://www.doe.go.th/prd/assets/upload/files/phetchabun_th/53deb170f-83da152dce0258ed9d59d38.pdf
- Erikson, E. H. (1959). *Psychological issues*. New York, NY: International University Press.
- Ginzberg E., (1971). Toward a Theory of Occupational Choice. In: Hitchcock W.L. and Kemp Maybry M., eds. *Readings in guidance*. MSS Educational Pub. Co.
- Holland, J. L. (1997). Making vocational choices: A theory of vocational personalities and work environments (3rd ed.). Psychological Assessment Resources. Retrieved from <https://archive.org/details/choosingvocation00parsuoft/page/30/mode/2up?ref=ol&view=theater>
- Imsuwan, C and others. (2001). *Informal education*. Bangkok: District Non-Formal and Informal Education Centre.
- ชัยยศ อิ่มสุวรรณ์ และคณะ. (2544). การศึกษาตามอัธยาศัย. กรุงเทพฯ: ศูนย์การศึกษาตามอัธยาศัย กรมการศึกษานอกโรงเรียน.

- Jongmuenvai, B and others.(2019). Gamification for Learning. *Journal of Project in Computer Science and Information Technology*, 4, 2 (July - December) 1-2.
- เบญจศักดิ์ จงหมื่นไวยและคณะ. (2562). เกมมิฟิเคชันเพื่อการเรียนรู้. *วารสารโครงการงานวิทยาการคอมพิวเตอร์และเทคโนโลยีสารสนเทศ*, 4, 2 (กรกฎาคม - ธันวาคม) 1-2.
- Kappm Karl M. (2012). *The Gamification of Learning and Instruction: Game-based Methods and Strategies for Training and Education*. Retrieved from <https://www.wiley.com/en-us/The+Gamification+of+Learning+and+Instruction%3A+Game+based+Methods+and+Strategies+for+Training+and+Education-p-97811181919>
- Loetbamroongchai, K. (2017). *Gamification (Gamification) A world of game-driven learning*. Retrieved from <http://touchpoint.in.th/gamification/>
- กฤษณพงศ์ เลิศบำรุงชัย. (2560). เกมมิฟิเคชัน (Gamification) โลกแห่งการเรียนรู้ที่ขับเคลื่อนด้วยเกม. สืบค้นจาก <http://touchpoint.in.th/gamification/>
- Nunman, T. (2018). "Children lacking guidance" fill the problem of "TCAS", increase the burden of studying and lose work. Retrieved from <https://www.posttoday.com/politic/report/555074>
- ธเนศน์ นุ่นมัน. (2561). “เด็กขาดการแนะแนว” เดิมปัญหา “ทีแคส” เพิ่มภาระเรียนแล้วตกงาน. สืบค้นจาก <https://www.posttoday.com/politic/report/555074>
- Office of the Basic Education Commission. (2019). *Guidance development plan and guidance activities basic education level (2018-2022) according to the 20-year National Strategic Plan (2018-2037)* Retrieved from <http://www.guidestudent.obec.go.th/?p=1071>
- สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ. (2562). *แผนพัฒนาการแนะแนวและแนวทางการจัดกิจกรรมแนะแนว ระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน (พ.ศ.2561-2565) ตามแผนยุทธศาสตร์ชาติ 20 ปี (พ.ศ.2561-2580)*. สืบค้นจาก <http://www.guidestudent.obec.go.th/?p=1071>
- Office of the National Economic and Social Development Council the Prime Minister 's office. (2019). *Summary of The Twelfth National Economic and Social Development Plan*. Retrieved from https://www.nesdc.go.th/ewt_dl_link.php?nid=6422

สำนักงานคณะกรรมการพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ สำนักงานกฤษฎมนตรี. (2562). แผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 12 สืบค้นจาก https://www.nesdc.go.th/ewt_dl_link.php?nid=6422

Office of the National Economic and Social Development Council. (2021). Thai society in the first quarter of 2021. Retrieved from https://www.nesdc.go.th/ewt_dl_link.php?nid=5492&filename=social outlookreport

สำนักงานสภาพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ. (2564). ภาวะสังคมไทยไตรมาสหนึ่ง ปี 2564. สืบค้นจาก https://www.nesdc.go.th/ewt_dl_link.php?nid=5492&filename=social outlookreport

Parsons, Frank. (1909). Choosing a vacation. Retrieved from <https://www.scribd.com/document/377293263/PARSONS-F-Choosing-a-Vocation-1909>

Pichayasoonthorn, P. (2012). Introduction to art and design. Bangkok : Chulalongkorn University Press.

ประเสริฐ พิษยะสุนทร. (2555). ศิลปะและการออกแบบเบื้องต้น. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

Poondej, C., and T. Lerdpornkulrat. (2016). Learning management with the gamification concept. Journal of education Naresuan University, 18, 3 (July - Semtember), 331-339.

ชนัดดี พูนเดช, และธนิศา เลิศพรกุลรัตน์. (2559). แนวทางการจัดการเรียนรู้ด้วยแนวคิดเกมมิฟิเคชัน. วารสารศึกษาศาสตร์มหาวิทยาลัยนเรศวร, 18, 3 (กรกฎาคม - กันยายน), 331-339.

Saensa, N. (2017). "Development of a Distance Training Package on Career Guidance for Secondary School Guidance Teacher." Nonthaburi Province. Master' s thesis, Sukhothai Thammathirat Open University.

นิรนาท แสนสา. (2560). "การพัฒนาชุดฝึกอบรมทางไกล เรื่อง การแนะแนวอาชีพสำหรับครูแนะแนวระดับมัธยมศึกษา จังหวัดนนทบุรี." ปรินิพนธ์พนธ์มหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช.

Soonphongsri, K. (2016). Aesthetics: Principles of Art Philosophy visual arts theory Art criticism. Bangkok : Chulalongkorn University Press.

กัจจกร สุนพงษ์ศรี. (2559). สุนทรีศาสตร์:หลักปรัชญาศิลปะ ทฤษฎีทัศนศิลป์ ศิลปะวิจารณ์. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

- Stamford d.school. (2009). ModelGuideBOOTCAMP2010L. Retrieved from An Introduction to Design thinking Process Guide: <https://dschool-old.stanford.edu/sandbox/groups/designersources/wiki/36873/attachments/74b3d/ModelGuideBOOTCAMP2010L.pdf?sessionID=573efa71aea50503341224491c862e32f5edc0a9>
- Thatkhokkrut, K. Unit 4 Personality and career choice. Retrieved from <https://sites.google.com/a/knw.ac.th/kar-xachiph-3/hnwy-thi-4-bukhlikphaph-kab-kar-leuxk-xachiph>.
- กุศล ทัดโคกกรวด. หน่วยการเรียนรู้ที่ 4 บุคลิกภาพกับการเลือกอาชีพ. สืบค้นจาก <https://sites.google.com/a/knw.ac.th/kar-xachiph-3/hnwy-thi-4-bukhlikphaph-kab-kar-leuxk-xachiph>
- Thiramongkolchit, S. (2016). Effects of organizing learning activities in science based on gamification concept to enhance learning motivation of grade 2 students. OJED, 11, 4: 450-464. Retrieved from <https://so01.tci-thaijo.org/index.php/OJED/article/view/161190/116216>
- ศุภกร ภิรมงคลจิต. (2558). ผลของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้วิทยาศาสตร์ตามแนวคิดเกมมิฟิเคชัน เพื่อเสริมสร้างแรงจูงใจในการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2. OJED, 11, 4: 450-464. สืบค้นจาก <https://so01.tci-thaijo.org/index.php/OJED/article/view/161190/116216>
- Wisutsai, M. (2004). The Effects of Using a Career Guidance Activities Package to Develop Awareness of Further Study in Vocational Education of Mathayom Suksa II students at Koktum Witaya School in Lopburi Province. Master's thesis. Graduate School, Burapha University.
- มยุรี วิสุทราศัย. (2547). ผลการใช้ชุดกิจกรรมแนะแนวที่มีต่อการตระหนักรู้ในตนเองของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2. (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารการศึกษา). บัณฑิตวิทยาลัยมหาวิทยาลัยบูรพา.
- Zimbrick, J. (2013). Is Gamification a Positive Learning Trend?. Retrieved from <http://www.coetail.com/jzimbrick/2013/12/01/is-gamification-a-positive-learning-trend/>

แนวทางพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้การประดิษฐ์โคมมะเต้า “Khom Craft” สำหรับศูนย์การเรียนรู้บ้านโคมคำ จังหวัดน่าน

Development Learning Kit for Making Khom Ma Tao Lantern "Khom Craft" of Ban Khom Kham
Learning Center, Nan Province

สุชาติ อัมสำราญ* สรिता เรือศรีกุล** และปทุมมา บำเพ็ญทาน***

Suchart Imsamraan, Sarita Juaseekoon, Patumma Bumpentan



Received : August 11, 2021

Revised : November 11, 2021

Accepted : December 31, 2021

บทคัดย่อ

การศึกษาวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้การประดิษฐ์โคมมะเต้าสำหรับนักท่องเที่ยวและส่งเสริมกิจกรรมการเรียนรู้การประดิษฐ์โคมมะเต้าของศูนย์การเรียนรู้บ้านโคมคำ

-
- * นิสิตมหาวิทยาลัย สาขาวิชาศิลปศึกษา คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
 - ** อาจารย์ ดร. ประจำสาขาวิชาศิลปศึกษา คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
 - *** อาจารย์ ดร. ประจำคณะนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยหัวเฉียวเฉลิมพระเกียรติ

ตำบลม่วงตึ๊ด อำเภอภูเพียง จังหวัดน่าน มีกลุ่มเป้าหมาย คือ นักท่องเที่ยวทั่วไปที่ชื่นชอบการทำงานประดิษฐ์และงานหัตถกรรม วิธีการศึกษาแบ่งเป็น 3 ระยะ คือ 1) ระยะศึกษาสภาพปัญหา การจัดกิจกรรมและเอกสารเกี่ยวกับโคมมะเต้า 2) ระยะพัฒนาชุดกิจกรรม และ 3) ระยะศึกษาทดลองใช้ชุดกิจกรรมต้นแบบที่พัฒนาขึ้น เครื่องมือที่ใช้ประกอบด้วย แบบสัมภาษณ์เชิงลึก แบบสังเกตกิจกรรม แบบประเมินกิจกรรม

ผลการวิจัย ประกอบด้วย 1) ชุดกิจกรรม 2 รูปแบบ ได้แก่ กิจกรรมชุดหัตถะแบ่งโคม เป็นการปฏิบัติตั้งแต่ประกอบขึ้นโครงโคมมะเต้าและติดกระดาษตกแต่งโคมด้วยตนเอง และกิจกรรมชุดตกแต่งแบ่งโคม เป็นการปฏิบัติเฉพาะการติดกระดาษตกแต่งโคมซึ่งจะไม่ซับซ้อนและใช้เวลาน้อยกว่าชุดแรก 2) องค์ประกอบชุดกิจกรรม ได้แก่ วัสดุอุปกรณ์จากฝีมือของชาวบ้านในชุมชนและบริเวณใกล้เคียง ใบความรู้ ใบคู่มือการทำกิจกรรม และเว็บไซต์ของกิจกรรม ซึ่งมีให้เลือก 2 รูปแบบ คือ ชุดกิจกรรมแบบธรรมดาสำหรับการประดิษฐ์โคมมะเต้า 1 ใบ และชุดกิจกรรมคู่มือสำหรับประดิษฐ์โคมมะเต้า 2 ใบ ซึ่งมีสีสันและลวดลายเหมือนกันตามความเชื่อ โดยมีกระบวนการทำกิจกรรม ประกอบด้วยขั้นเรียนรู้ ขั้นปฏิบัติกิจกรรม และขั้นแชร์ผลงาน และ 3) แผนภาพกระบวนการออกแบบกิจกรรมจากศิลปะพื้นบ้าน อธิบายกระบวนการออกแบบกิจกรรมที่สังเคราะห์ได้จากการพัฒนาชุดกิจกรรม ทั้งนี้จากการประเมินของผู้เชี่ยวชาญและผู้ทรงคุณวุฒิ ชุดกิจกรรมนี้สามารถนำไปใช้ส่งเสริมกิจกรรมเรียนรู้การประดิษฐ์โคมมะเต้าของศูนย์การเรียนรู้บ้านโคมคำได้จริง

คำสำคัญ โคมมะเต้า / บ้านโคมคำ / ชุดการเรียนรู้ / จังหวัดน่าน

Abstract

This research aims to develop a learning kit to make Khom Ma Tao lanterns for travelers and promote activities at Ban Khom Kham Learning Center, Muang Tuet Subdistrict, Phu Phiang District, Nan Province. The target group is general travelers who enjoy handicrafts. The research was divided into three phases: 1) Study problem condition and Khom Ma Tao lanterns through documents and interviews. 2) Create a kit of activities. 3) Experiment with the prototype activity kit that has been

developed. The tools used include in-depth interviews, activity observation forms, and activity assessment forms.

The results of the development learning kit are as follows: 1) There are two activities set. First, there's the "Nan Lantern Craft Set," which is a kit for putting together the lantern frames and attaching the paper that will be used to decorate the lantern. The second is the "Nan Lantern Decoration Set," which is a lantern-decorating kit. Which is less time-consuming. 2) The activity package includes materials from villagers, a knowledge sheet, an activity manual, and a website. Both sets of activities will be divided into two kits: a regular kit that will make one lantern, and a couple kit that will make two lanterns with the same colors and patterns. There are three stages to the process of doing activities: learning, doing, and sharing. 3) A diagram depicting the process of creating activities based on folk art. Describe the procedure for creating activities based on the results of the development. According to the assessment of experts and experts, this learning kit can be used to promote the learning activity of making a Khom Ma Tao Lantern at Ban Khom Kham Learning Center.

Keywords Khom Ma Tao Lamp / Ban Khom Kham / Learning Kit / Nan Province

บทนำ

ศิลปะพื้นบ้าน (Folk art) เป็นงานศิลปะที่สร้างขึ้นโดยชาวบ้าน โดยใช้ภูมิปัญญาในการสร้างสิ่งของ เครื่องใช้ สิ่งก่อสร้าง งานศิลปะออกมาให้เห็นเป็นลักษณะเฉพาะถิ่นของตน พ้นจากอิทธิพลของวัฒนธรรมเมือง (วุดดี วัฒนสิน, 2541: 23) เป็นการสืบทอดมาจากคนรุ่นหนึ่งสู่คนอีกรุ่นหนึ่งซึ่งไม่ดัดแปลงหรือสร้างรูปแบบใหม่ ๆ ทำให้ศิลปะพื้นบ้านจำนวนมากยังคงรูปแบบดั้งเดิมไว้ การสร้างงานเพื่อตอบสนองความจำเป็นด้านประโยชน์ใช้สอยในชีวิตประจำวันเป็นหลัก (นวลลออ ทินานนท์, 2543: 4) อีกทั้งมีรูปแบบ กรรมวิธีการผลิต และการใช้วัสดุที่แตกต่างกันไปตามถิ่นกำเนิดหรือแหล่งผลิต แสดงให้เห็นวิถีชีวิต ขนบประเพณี ความเชื่อ ค่านิยมและการแสดงออกทางสุนทรียภาพ (aesthetic expression) ของท้องถิ่น ทำให้ศิลปะพื้นบ้านมีเอกลักษณ์ (identity) และลักษณะเฉพาะถิ่น (local characteristics)

(วิบูลย์ ลี้สุวรรณ, 2546: 19) ศิลปะพื้นบ้านสามารถแบ่งตามกรรมวิธีการผลิตได้หลายประเภทหนึ่งในนั้นคือ งานกระดาษ ใช้วัสดุหลักเป็นกระดาษชนิดต่าง ๆ เช่น กระดาษสา กระดาษว่าว กระดาษแก้ว กระดาษจากใยธรรมชาติ เป็นต้น งานกระดาษนั้นไม่แพร่หลายมากนักส่วนใหญ่อยู่ในรูปแบบของงานประดับตกแต่ง เนื่องด้วยกระดาษเป็นวัตถุดิบเสื่อมสภาพได้ง่าย โคมแขวนก็เป็นงานกระดาษอย่างหนึ่งประจำภาคเหนือ คือ สัญลักษณ์ของแสงสว่าง เพราะภายในโคมมีพื้นที่ใส่ดวงไฟแขวนประดับตามส่วนประกอบของอาคารสถานที่ รูปทรงของโคมแขวนมีอยู่มากมายตามแต่ละท้องถิ่นสร้างสรรค์ขึ้น (นฤทธิ วัฒนภู, 2555: 29-32) อย่าง “โคมมะเต้า หรือ โคมหม่าเต้า” คือ โคมแขวนลักษณะเป็นมุมเหลี่ยม รูปทรงกลมเหมือน “มะเต้า” ภาษาถิ่นจังหวัดน่าน แปลว่า “เตงโม” มีการประดับด้วยลวดลายและหางโคมที่สวยงาม ถือเป็นเอกลักษณ์มรดกทางวัฒนธรรมของชาวจังหวัดน่าน วัฒนะ จูทะวิภาต (2552: 206-208) ได้กล่าวถึงสภาพปัญหาที่ทำให้ศิลปะพื้นบ้านมีคุณค่าลดลง ได้แก่ การเปลี่ยนแปลงด้านวัฒนธรรมการท่องเที่ยวดั้งเดิมเพื่อเข้าหาทุนนิยม ความเจริญก้าวหน้าทางเทคโนโลยีและการศึกษา ค่านิยมคิดว่างานศิลปะพื้นบ้านเขย การบริโภคของผู้ซื้อและไม่ได้รับการสนับสนุนเพียงพอ จังหวัดน่านก็ประสบปัญหาดังกล่าวเช่นกัน จึงมีการร่วมมือกันกับทุกภาคส่วนมีส่วนร่วม ไม่ว่าจะเป็นชาวบ้าน ราษฎรท้องถิ่น หน่วยงาน และองค์การบริหารการพัฒนาพื้นที่พิเศษเพื่อการท่องเที่ยวอย่างยั่งยืน (อพท.) เพื่อกระตุ้นขับเคลื่อนจังหวัดน่าน ไปสู่เครือข่ายเมืองสร้างสรรค์ขององค์การยูเนสโก 2564 ด้านหัตถกรรมและศิลปะพื้นบ้าน (Creative Cities of Craft & Folk Art) อีกประการหนึ่ง คือ จังหวัดน่านเป็น 1 ใน 6 พื้นที่พิเศษเพื่อการท่องเที่ยวอย่างยั่งยืนตามมติของคณะรัฐมนตรี (อพท. สำนักงานพื้นที่พิเศษเมืองเก่าและเมืองใหม่, 2563) โดยองค์การบริหารการพัฒนาพื้นที่พิเศษเพื่อการท่องเที่ยวอย่างยั่งยืน ได้ดำเนินการพัฒนาการท่องเที่ยวของจังหวัดน่านตามแนวทางการท่องเที่ยวอย่างยั่งยืน โดยให้ความสำคัญเรื่องการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ ที่นักท่องเที่ยวจะเข้ามามีส่วนร่วมในการสร้างประสบการณ์ตรง ผ่านการทำกิจกรรมการท่องเที่ยวตามความสนใจของแต่ละบุคคล เพื่อการซึมซับเอกลักษณ์ (Identity) ของแต่ละท้องถิ่น ทำให้การท่องเที่ยวเต็มไปด้วยชีวิตชีวา และลดความน่าเบื่อหน่ายของการท่องเที่ยวในรูปแบบเดิม จากกระบวนการออกแบบกิจกรรมด้วยแนวคิด The 3S Principles ได้แก่ เรื่องราว (Stories) ประสาทสัมผัส (Senses) และความซับซ้อน (Sophistication) ส่งผลให้เกิดศูนย์การเรียนรู้หรือกลุ่มจัดกิจกรรมเชิงสร้างสรรค์ ที่ดำเนินการโดยบุคคลในชุมชนสำหรับนักท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ที่ต้องการเข้ามาเรียนรู้พร้อมกับท่องเที่ยวเป็นจำนวนมาก

ศูนย์การเรียนรู้บ้านโคมคำ ตั้งอยู่ ณ ตำบลม่วงตึ๊ด อำเภอภูเพียง จังหวัดน่าน ก่อตั้งโดย คุณณิรันธ์ โดยดี เป็นสถานที่เรียนรู้การประดิษฐ์และจำหน่ายโคมมะเดื่อแบบดั้งเดิม ที่ได้รับการส่งเสริมจากองค์การบริหารการพัฒนาพื้นที่พิเศษเพื่อการท่องเที่ยวอย่างยั่งยืนเช่นกัน และเป็นส่วนหนึ่งของการจัดกิจกรรมในการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ที่โดดเด่นของจังหวัดน่าน ปัจจุบันดำเนินการมาเป็นระยะเวลากว่า 2 ปี มีการบูรณาการกับชุมชนใกล้เคียง เพื่อกระจายรายได้สู่ชุมชน หลังจากก่อตั้งปรากฏว่ามีนักท่องเที่ยวทั้งชาวต่างชาติและชาวไทย เข้าร่วมกิจกรรม ณ ศูนย์การเรียนรู้เป็นจำนวนมาก แต่เนื่องจากสถานการณ์การแพร่ระบาดของเชื้อไวรัส COVID-19 เริ่มระบาดมาตั้งแต่ช่วงต้นปี พ.ศ. 2563 ส่งผลให้ไม่สามารถเปิดบริการศูนย์การเรียนรู้ได้ ส่งผลให้รายได้ของคนในชุมชนลดลง เนื่องจากไม่ได้จำหน่ายโคม และจัดกิจกรรมประดิษฐ์โคมมะเดื่อ ปัจจุบันผู้คนจำเป็นต้องกักตัวในที่อยู่อาศัย มีการ work from home และไม่สามารถออกไปเที่ยว โดยจากการสำรวจพบว่าแนวโน้มคนนิยมทำกิจกรรมศิลปะ งานประดิษฐ์มากยิ่งขึ้น เพราะต้องการคลายเครียดจากสภาวะดังกล่าว หากพัฒนากิจกรรมประดิษฐ์โคมมะเดื่อของศูนย์การเรียนรู้บ้านโคมคำ ให้เป็นชุดกิจกรรมเรียนรู้การประดิษฐ์โคมมะเดื่อ ที่สามารถเรียนรู้และประดิษฐ์ด้วยตนเองในอยู่อาศัย ก็จะเป็นการแก้ไขปัญหาภาวะเครียดดังกล่าว ทั้งยังช่วยส่งเสริมชุมชนและศูนย์การเรียนรู้บ้านโคมคำ ให้สามารถดำเนินกิจกรรมต่อไปได้ นอกจากนี้เมื่อสถานการณ์เข้าสู่สภาวะปกติในอนาคต ชุดกิจกรรมดังกล่าวก็สามารถผลิตเพื่อจัดจำหน่ายเป็นของที่ระลึกของศูนย์การเรียนรู้ได้ รวมไปถึงงานกิจกรรมการพัฒนาชุดกิจกรรมเรียนรู้ สามารถนำไปประยุกต์ใช้ในการออกแบบชุดกิจกรรมศิลปะประดิษฐ์หรือชุดกิจกรรมศิลปะพื้นบ้านสำหรับนักท่องเที่ยวในแหล่งพื้นที่อื่น ๆ ได้

โคมมะเดื่อ

โคมสามารถพบเห็นได้ในหลากหลายวัฒนธรรมของแต่ละประเทศในเอเชีย มีความหมายและลักษณะของการใช้งานแตกต่างกันไปในแต่ละพื้นที่ ประเทศญี่ปุ่นใช้โคมไฟประดับบ้านสวนภายนอกและภายในของอาคาร ส่วนใหญ่ปัจจุบันจะใช้หลอดไฟติดตั้งภายในตัวโคมไฟ ("โคมไฟญี่ปุ่น," 2563) มีเทศกาลสำคัญ ๆ เช่น Toro Nagashi เป็นพิธีลอยโคมลงแม่น้ำเพื่อระลึกถึงวิญญาณของบรรพบุรุษ (Nash, 2563) เทศกาลโคมไฟยักษ์ มิโยชิ โอโจชิน (Miyoshi Ojochin Giant Lantern Festival) ส่วนเทศกาล Lantern Festival Taiwan ของไต้หวันจัดขึ้นเพื่อจะช่วยเหลือเฉลิมฉลองให้ชาวบ้านในท้องถิ่น เป็นโอกาสสำคัญสำหรับการพบกันของ

ครอบครัวและการสังสรรค์ ส่วนสาธารณะทั่วไต้หวันจะถูกประดับด้วยโคมไฟขนาดใหญ่รูปสัตว์ราศีต่าง ๆ จำนวนมาก ไปจนถึงฉากจากนิทานพื้นบ้านจีนดั้งเดิม และฉากร่วมสมัยอื่น ๆ (Jsunungning, 2563) และมีการปล่อยโคมลอยหลายพันดวงขึ้นไปบนท้องฟ้ายามกลางคืน พร้อมกับเขียนคำอธิษฐานในเทศกาลโคมไฟผิงซี (PingXi Sky Lantern Festival) เชื่อกันว่าโคมลอยถูกประดิษฐ์ขึ้นโดยขงเบ้ง เพื่อใช้เป็นเครื่องมือสื่อสารของกองทัพ ชาวบ้านจะปล่อยโคมลอยเพื่อเป็นสัญญาณบอกว่าปลอดภัยแล้วหลังกลุ่มโจรจากไป (daaimon da, 2560) ทั้งนี้หนึ่งในเทศกาลเฉลิมฉลองอันยิ่งใหญ่ของประเทศจีน นั่นคือเทศกาลตรุษจีน ชาวจีนนิยมแขวนโคมไฟแดงไว้หน้าบ้าน จนนำไปสู่ “เทศกาลโคมไฟ” จัดขึ้นอย่างยิ่งใหญ่ให้ประชาชนได้ร่วมชมและฉลองปีใหม่ไปพร้อม ๆ กัน เป็นสัญลักษณ์การกลับมารวมตัวกันของครอบครัว รูปทรงทั่วไปของโคมไฟจะมีตั้งแต่ลักษณะแบบลูกโลก ปลา มังกร แพะ เป็นต้น แล้วยังมีเกมโคมไฟหายปัญหาด้วยการเขียนปริศนาลงบนกระดาษสีแดงและวางลงบนโคมไฟ ให้ผู้คนคาดเดาปริศนา ถ้าตอบถูกต้องจะได้รับรางวัล (Karuntee, 2564)

ทางภาคเหนือของประเทศไทยหรือดินแดนล้านนา โคม หมายถึง โคมไฟ ตะเกียง จุดประสงค์ของการใช้สอยของโคมโบราณคือ ทำขึ้นเพื่อใช้เป็นตะเกียง หรือสิ่งประดิษฐ์สำหรับจุดไฟให้สว่าง แต่เดิมด้วยเหตุเพราะน้ำมันมีราคาแพง ประเพณีการจุดโคมไฟจึงมักมีเฉพาะในพระราชสำนัก และบ้านเรือนของเจ้านายใหญ่โต ส่วนในครัวเรือนโคมไฟถูกนำมาใช้ในฐานะเครื่องใช้ในพิธีกรรมเท่านั้น โคมล้านนามีรูปแบบที่เป็นเอกลักษณ์ โดยปัจจุบันมีมากมาย หลัก ๆ แบ่งได้ 4 รูปแบบ ได้แก่ 1) โคมถือ เช่น โคมหูกะต่าย โคมดอกบัว 2) โคมแขวน เช่น โคมแปดเหลี่ยม โคมไห โคมดาว โคมเงี้ยว 3) โคมตั้งบนพื้นหรือวางบนพื้น เช่น โคมผัด หรือโคมเวียนและ 4) โคมลอย เป็นโคมขนาดใหญ่มีรูปร่างคล้ายบอลูน เมื่อจุดโคมความร้อนจากเปลวไฟจะทำให้โคมลอยตัวขึ้น (ประทีป พืชมงคลกลาง และ อภิรียานามวงศ์พรหม, 2556: 133-134) ลวดลายของโคมล้านนา ให้ความสำคัญกระดาษหรือการตกแต่งลาย หมายถึง การสลักลายกระดาษโดยใช้วัสดุปลายแหลม ลวดลายจะมีความเกี่ยวข้องกับเรื่องราวทางพระพุทธศาสนา ความเชื่อ ธรรมชาติ วัฒนธรรมประเพณี ปรากฏเป็นรูปแบบสัญลักษณ์ (ญาดาวิมินทร์ พืชมงคลกลาง และ ประทีป พืชมงคลกลาง, 2560: 202)



ภาพที่ 1
โคมมะเต้า

โคมมะเต้า หรือ โคมหม่าเต้า (ภาพที่ 1) เป็นมรดกทางวัฒนธรรมของจังหวัดน่าน จัดเป็นโคมแขวน มีลักษณะเป็นมุมเหลี่ยม รูปทรงกลมเหมือนมะเต้า เป็นภาษาท้องถิ่นน่านแปลว่า “แตงโม” ตัวโคมประดับ ลายประจำยาม ประดับ 4 ด้าน ผลิตด้วยกรรมวิธีการดอกระดาษสีทอง ซึ่งลายประจำยาม มาจากคำว่า วัชระ เชื่อว่าเป็นอาวุธของพระอินทร์ ใช้ขับไล่สิ่งชั่วร้ายปกป้องคุ้มครองสิ่งไม่ดีได้ทั้ง 4 ทิศ ทางโคมจะใช้จ้อ (ข้อ) หรือตุง (คล้ายธง) นำมาติดตัวโคม 4 มุม (องค์การบริหารการพัฒนาพื้นที่พิเศษเพื่อการท่องเที่ยวอย่างยั่งยืน, 2563) ขาวน่านใช้โคมมะเต้า เพื่อสักการะพระธาตุแช่แห้งในงานประเพณีหกเป็ง และงานวันเพ็ญเดือนสิบสอง เสริมสิริมงคลให้แก่ชีวิต (พระปลัดจตุพร วชิรญาณโณ, 2562: 38) อีกทั้งใช้ตกแต่งบ้านโรงแรม รีสอร์ท สถานที่ราชการ งานมงคลต่าง ๆ เพื่อบูชาเทพารักษ์ ไม่นิยมใช้ในงานอวมงคลนอกจากนี้มีความเชื่ออีกว่า หากคู่รักประดิษฐ์โคมมะเต้าด้วยกันจะรักกันยิ่งขึ้นไปอีก เปรียบเสมือนการทำเครื่องส่งสว่างนำทางให้กับชีวิตคู่ ให้สดใสราบรื่นปลอดภัยจากอุปสรรคต่าง ๆ

คุณค่าของโคมมะเต้ามี 3 ด้าน คือ 1) ด้านวัฒนธรรม การประดิษฐ์โคมมะเต้ากลายเป็นพุทธานุชา เป็นแหล่งเรียนรู้ ศักยภาพวิจัยศิลปะพื้นบ้าน และการประยุกต์ใช้อย่างหลากหลาย

วิธี เป็นการอนุรักษ์และสืบทอดภูมิปัญญาของบรรพชนไม่ให้สูญหาย 2) ด้านเกิดความประณีตในสิ่งแวดล้อม การใช้โคมมะเต้าตกแต่งสถานที่ต่าง ๆ ทำให้เกิดความน่าสนใจและสวยงามเป็นอย่างยิ่ง คุณลักษณะนี้จะช่วยให้เกิดการชื่นชมและสุนทรียรสแก่ผู้พบเห็น และ 3) ด้านเศรษฐกิจการนำเอาทรัพยากรธรรมชาติในท้องถิ่นอย่างไม้ไผ่ กระดาษสา มาดัดแปลงปรับปรุงสร้างสรรค์ให้เกิดประโยชน์ใช้สอย เพิ่มมูลค่าแก่วัสดุ ส่งเสริมให้เกิดหัตถกรรมในครัวเรือน สร้างอาชีพ สร้างรายได้ให้แก่คนในชุมชน



ภาพที่ 2

ศูนย์การเรียนรู้การประดิษฐ์โคมมะเต้าบ้านโคมคำ

ศูนย์การเรียนรู้บ้านโคมคำ

ศูนย์การเรียนรู้บ้านโคมคำ (ภาพที่ 2) ตั้งอยู่หมู่ 4 ต.ม่วงดีด อ.ภูเพียง จ.น่าน ผู้ก่อตั้ง คือ คุณจิรนนท์ โดยดี ได้ริเริ่มรื้อฟื้นการประดิษฐ์โคมมะเต้าโบราณ หลังจากเกษียณอายุราชการ ภายในศูนย์ฯ มีการจัดกิจกรรมสอนการประดิษฐ์โคมมะเต้า ตั้งแต่ขั้นตอนการขึ้นโครง ตัดกระดาษสา ประดับตกแต่ง จนถึงขั้นตอนนำโคมไปถวายวัดพระธาตุแช่แห้ง ระยะเวลาในการทำกิจกรรมประมาณ 2-3 ชั่วโมง ภายหลังได้มีการเตรียมโคมกิ่งสำเร็จรูป สำหรับผู้ที่ต้องการทำโคมแบบไม่ซับซ้อน ใช้เวลาเพียง 1 ชั่วโมง โดยมีโครงไม้ประกอบและหุ้มด้วยกระดาษสาเกือบแล้วเสร็จ มีช่องว่างให้นักท่องเที่ยวติดหางของโคมและลวดลายประจายามสีทองลงไป 4 ช่อง ราคาเริ่มต้น 300 บาทต่อบุคคล และมีการจำหน่ายโคมมะเต้าสำเร็จรูป ราคาตามขนาดเส้นผ่านศูนย์กลาง มีทั้งทำจากกระดาษและผ้าสีลันสไตล เป็นที่นิยมในหมู่นักท่องเที่ยว

ขั้นตอนการประดิษฐ์โคมมะเต้า

วัสดุอุปกรณ์ ประกอบด้วย 1) กรอบสี่เหลี่ยมจัตุรัสทำจากไม้ไผ่เหลาขนาด 6 x 6 นิ้ว จำนวน 10 กรอบและขนาด 4 x 4 นิ้ว จำนวน 6 กรอบ 2) กระดาษสาตัดเป็นสี่เหลี่ยมจัตุรัส 4 x 4 นิ้ว จำนวน 4 ชิ้น สี่เหลี่ยมจัตุรัสขนาดเล็กจำนวน 20 ชิ้น สี่เหลี่ยมคางหมูจำนวน 24 ชิ้นสามเหลี่ยมจำนวน 24 ชิ้น และหางโคมจำนวน 4 ชิ้น และ 3) อุปกรณ์อื่น ๆ ได้แก่ เชือกฟาง ลายประจายามกระดาษสีทอง กระดาษเส้นสีทอง เชือกสำหรับแขวนโคม กาวลาเท็กซ์ กาวร้อน กรรไกร มีดคัตเตอร์

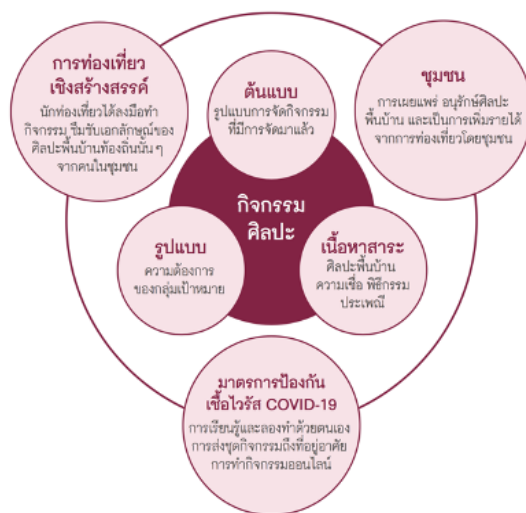
ขั้นตอนการขึ้นโครง เริ่มจาก 1) นำกรอบสี่เหลี่ยมจัตุรัส 6 x 6 นิ้ว จำนวน 4 กรอบ ประกอบกันเป็นทรงลูกบาศก์ มัดด้วยเชือกฟางไว้ก่อน 2) จะสังเกตว่าทรงลูกบาศก์ จะมีด้านสี่เหลี่ยมจัตุรัสจำนวน 6 ด้านให้นำกรอบสี่เหลี่ยมจัตุรัส 6 x 6 นิ้ว ที่เหลือจำนวน 6 กรอบ ผูกติดลงไปด้านละ 1 กรอบ พอผูกเสร็จแล้วแต่ละด้านจะมองเห็นเป็นรูป 8 เหลี่ยม 3) หลังจากนั้นมุมของ 8 เหลี่ยมจะโผล่ออกมาทั้ง 6 ด้าน จึงใช้กรอบสี่เหลี่ยมจัตุรัส 4 x 4 นิ้ว จำนวน 6 กรอบเชื่อมด้านแต่ละด้านเข้าด้วยกัน และ 4) ตัดกาวร้อนเชื่อมทุกจุดของโครงเข้าด้วยกัน ตัดเชือกฟางที่เกินออกมาทิ้ง แล้วจะได้โคมเป็นรูปมะเต้า

ขั้นตอนการตกแต่ง 1) นำกระดาษรูปสี่เหลี่ยมจัตุรัสขนาดเล็ก สี่เหลี่ยมคางหมู และสามเหลี่ยมติดลงไปในช่วงว่างของโครงโคมตามรูปร่างของช่องให้เหมือนกับรูปร่างกระดาษที่ตัดไว้ เล็มส่วนเกินของกระดาษออก 2) นำกระดาษรูปสี่เหลี่ยมจัตุรัส 4 x 4 นิ้ว จำนวน 4

ขึ้น ติดลงไปด้านข้างของโคมแต่ละด้านที่เหลืออยู่ โดยจะไม่ติดด้านล่างและด้านบน เพื่อเว้นไว้ติดทางโคมด้านล่าง และเป็นช่องสำหรับผูกเชือกแขวนด้านบน 3) ติดทางโคมจำนวน 4 ขึ้น ที่ช่องด้านล่าง 4) ติดลายประจายามกระดาศสีทองในช่องรูปสี่เหลี่ยมจัตุรัส 4 x 4 นิ้วทั้ง 4 ด้าน 5) นำกระดาศเส้นสีทองมาเดินเส้นติดบริเวณขอบรอยต่อกระดาศของโคมทั้งใบ และ 6) ผูกเชือกสำหรับแขวนโคมเข้ากับโครงไม้ข้างในช่องด้านบน

กระบวนการออกแบบกิจกรรม (New Tourism Art Activity Model)

การออกแบบกิจกรรมศิลปะบนพื้นฐานการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ และการพึ่งพากันของชุมชนในสถานการณ์การแพร่ระบาดของไวรัส COVID-19 ที่ประกอบด้วยการสำรวจต้นแบบกิจกรรมรูปแบบความต้องการของกลุ่มเป้าหมายและเนื้อหาสาระในกิจกรรม



ภาพที่ 3

New Tourism Art Activity Model

รูปแบบ “New Tourism Art Activity Model” (ภาพที่ 3) เป็นหลักในการออกแบบกิจกรรมศิลปะให้ทันสมัยและเหมาะสมกับสถานการณ์ปัจจุบัน เริ่มจากการสำรวจต้นแบบกิจกรรมที่มีการจัดมาแล้วอย่างหลากหลาย รูปแบบความต้องการของกลุ่มเป้าหมาย เพื่อเป็นต้นแบบของการออกแบบกิจกรรมศิลปะ ส่วนเนื้อหาสาระในกิจกรรม คือ ศิลปะพื้นบ้านของท้องถิ่นที่มีความโดดเด่นและน่าสนใจ สามารถสำรวจได้จากแหล่งเรียนรู้และการสัมภาษณ์ปราชญ์ชาวบ้าน ซึ่งเมื่อได้องค์ความรู้ทั้งสามแล้ว การพัฒนาควรจะอยู่ในกรอบแนวคิดการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ ที่มีกิจกรรมศิลปะมาเป็นส่วนช่วยให้นักท่องเที่ยวได้ลงมือทำ ชิมช้อปเอกลักษณ์ของศิลปะพื้นบ้านในท้องถิ่นนั้น ๆ จากคนในชุมชนและปราชญ์ชาวบ้านจัดสรรวัตถุดิบในการทำกิจกรรม รวมทั้งกิจกรรมต้องมีมาตรการป้องกันการแพร่ระบาดของเชื้อไวรัส หากสถานการณ์การแพร่ระบาดของไวรัส COVID-19 มีการระบาดหนักอีกครั้ง หากทุกคนต้องกักตัวอยู่ในที่อยู่อาศัย กิจกรรมพัฒนาขึ้นควรอยู่ในรูปแบบที่สามารถเรียนรู้และทดลองทำกิจกรรมด้วยตนเอง มีการจัดส่งชุดกิจกรรมถึงที่อยู่อาศัยหรือการทำกิจกรรมออนไลน์ ทั้งหมดที่กล่าวมาข้างต้นจะส่งเสริมให้เกิดการเผยแพร่ อนุรักษ์ศิลปะพื้นบ้าน และเป็นการเพิ่มรายได้จากการท่องเที่ยวโดยชุมชนอีกทางหนึ่ง

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อพัฒนาชุดกิจกรรมเรียนรู้การประดิษฐ์โคมมะเด้าด้วยตนเองสำหรับนักท่องเที่ยว
2. เพื่อส่งเสริมกิจกรรมเรียนรู้การประดิษฐ์โคมมะเด้าของศูนย์การเรียนรู้บ้านโคกคำ ตำบลม่วงตึ๊ด อำเภอภูเพียง จังหวัดน่าน

วิธีการดำเนินการวิจัย

แนวทางการพัฒนาชุดกิจกรรมเรียนรู้การประดิษฐ์โคมมะเด้า “Khom Craft” มุ่งศึกษาในประเด็นเกี่ยวกับประวัติความเป็นมา รูปแบบ และวิธีการประดิษฐ์โคมมะเด้าของจังหวัดน่าน โดยมีกลุ่มเป้าหมาย คือ นักท่องเที่ยวที่ชื่นชอบการทำงานประดิษฐ์และงานหัตถกรรมเป็นชุด กิจกรรมใช้สื่อแบบผสมผสานเพื่อเรียนรู้ข้อมูลเกี่ยวกับโคม พร้อมกับชุดกิจกรรมการประดิษฐ์โคมมะเด้าด้วยตนเอง จากศูนย์การเรียนรู้บ้านโคกคำ จังหวัดน่าน มีขั้นตอนการพัฒนาก่อนการนำไปใช้จริง 3 ระยะ คือ

ระยะที่ 1 ระยะศึกษาสภาพปัญหา การจัดกิจกรรมและเอกสารเกี่ยวกับโคมะเต้า โดยการ
ศึกษาสภาพปัญหา จากการสัมภาษณ์ คั่นคว้าข้อมูล เอกสาร และงานวิจัย เกี่ยวกับวิธีทำโคมะ
เต้าและข้อมูลที่เกี่ยวข้อง เก็บข้อมูลความต้องการของกลุ่มเป้าหมายในชุดกิจกรรม

ระยะที่ 2 ระยะพัฒนาชุดกิจกรรม วางแผนและออกแบบพัฒนาชุดกิจกรรมฯ จัดทำชุดกิจกรรม
ต้นแบบ

ระยะที่ 3 ระยะศึกษาทดลองใช้ชุดกิจกรรมต้นแบบที่พัฒนาขึ้น โดยทดลองใช้กับกลุ่มเป้าหมาย
เพื่อประเมินชุดกิจกรรม สรุปผลทดลองใช้ชุดกิจกรรมและพัฒนาตามการประเมิน

ผลการวิจัย

จากการดำเนินการวิจัย พบว่า สถานการณ์การแพร่ระบาดของเชื้อไวรัส COVID-19 ที่เริ่มระบาด
มาตั้งแต่ช่วงปี พ.ศ. 2563 ทำให้ศูนย์การเรียนรู้การประดิษฐ์โคมะเต้าบ้านโคมคำ ไม่สามารถ
เปิดให้บริการได้ ส่งผลถึงรายได้ของคนในชุมชนลดลงจากการไม่ได้ขายโคมะเต้าสำเร็จรูป
และไม่สามารถจัดกิจกรรมประดิษฐ์โคมะเต้าให้แก่นักท่องเที่ยว อีกทั้งผู้คนมีแนวโน้มนิยมทำ
กิจกรรมศิลปะและงานประดิษฐ์มากขึ้น เนื่องจากต้องการคลายเครียดจากสภาวะต่าง ๆ เช่น
การกักตัวในที่อยู่อาศัย การ work from home ไม่สามารถออกไปท่องเที่ยวพักผ่อนได้ ดังนั้น
วัตถุประสงค์ในการพัฒนานวัตกรรมในครั้งนี้ คือ พัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้การประดิษฐ์โคมะ
เต้าด้วยตนเองสำหรับนักท่องเที่ยว เพื่อส่งเสริมกิจกรรมการเรียนรู้การประดิษฐ์โคมะเต้าของศูนย์
การเรียนรู้บ้านโคมคำ ตำบลม่วงตึ๊ด อำเภอภูเพียง จังหวัดน่าน และนำไปสู่รูปแบบกระบวนการ
ออกแบบชุดกิจกรรมสำหรับนักท่องเที่ยวที่ต้องการผ่อนคลายไปกับงานประดิษฐ์ ที่มีลักษณะไม่
ซับซ้อน เน้นแพลตฟอร์มที่คุ้นเคย นำเสนอเนื้อหาเกี่ยวกับเรื่องราวของโคมะเต้า ความหมาย
วิธีใช้งานและวิธีทำตามแบบดั้งเดิมที่เข้าใจง่าย กลุ่มเป้าหมายสามารถเรียนรู้และลงมือทำด้วย
ตนเองจากใบคู่มือและใบความรู้ในชุดกิจกรรม ส่วนผู้ที่ต้องการศึกษาเนื้อหาเพิ่มเติม สามารถ
สแกน QR Code เพื่อเข้าสู่เว็บไซต์ชุดกิจกรรมได้

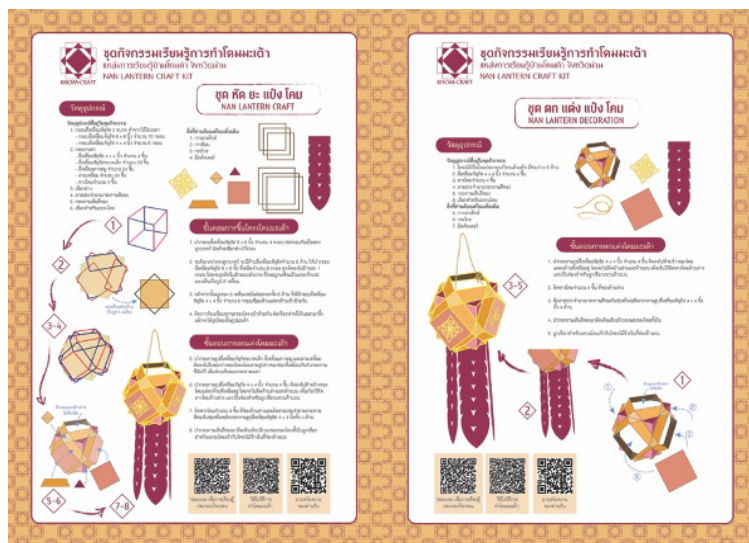


ภาพที่ 4
 ใบความรู้ เรื่อง โคมะเต้า



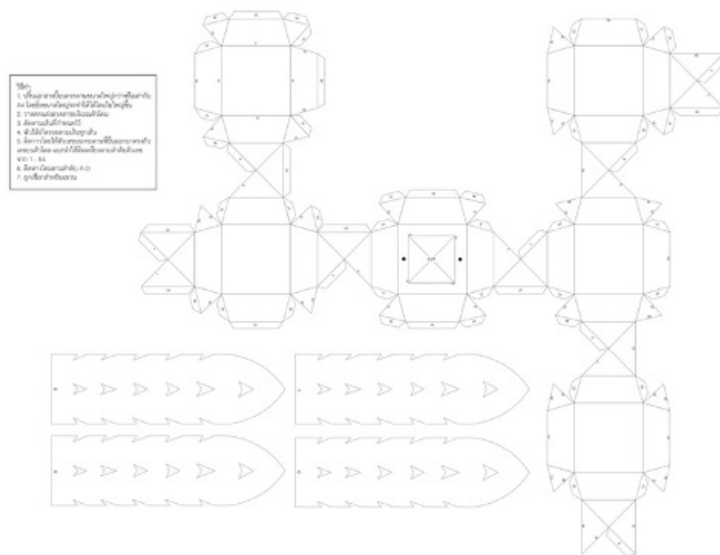
ภาพที่ 5
หน้าเว็บไซต์ของกิจกรรม

ผู้วิจัยจึงได้พัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้การประดิษฐ์โคมมะเต้า (“KHOM CRAFT” Nan Lanna Craft Kit) เพื่อเอื้อให้นักท่องเที่ยวเรียนรู้ศิลปวัฒนธรรมของจังหวัดน่าน ผ่านการเรียนรู้และประดิษฐ์โคมมะเต้าด้วยตนเอง ชุดกิจกรรมแบ่งเป็น 2 ลักษณะ นักท่องเที่ยวสามารถเลือกทำกิจกรรมในระดับที่ตนเองพึงพอใจ โดยกิจกรรมชุด “หัตถะแบ่งโคม” จะได้ปฏิบัติตั้งแต่ประกอบขึ้นโครงโคมมะเต้าและติดกระดาษตกแต่งโคมด้วยตนเอง ส่วนกิจกรรมชุด “ตกแต่งแบ่งโคม” คือ ชุดกิจกรรมปฏิบัติตกแต่งโคมเฉพาะการติดกระดาษตกแต่งหน้าโคมจำนวน 4 ช่อง และทางโคม 4 ทาง จะไม่ซับซ้อนและใช้เวลาน้อยกว่าชุดแรก ในขั้นการเรียนรู้ชุดกิจกรรม ประกอบด้วยวัสดุอุปกรณ์จากฝีมือของชาวบ้านในชุมชนและบริเวณใกล้เคียง ใบความรู้เรื่องโคมมะเต้า (ภาพที่ 4) เว็บไซต์ของกิจกรรม (ภาพที่ 5) ภายในประกอบด้วย ความรู้ทั่วไปเกี่ยวกับโคม ความรู้เรื่องโคมมะเต้า วิธีประดิษฐ์โคมมะเต้าจากอุปกรณ์ในชุดกิจกรรม



ภาพที่ 6

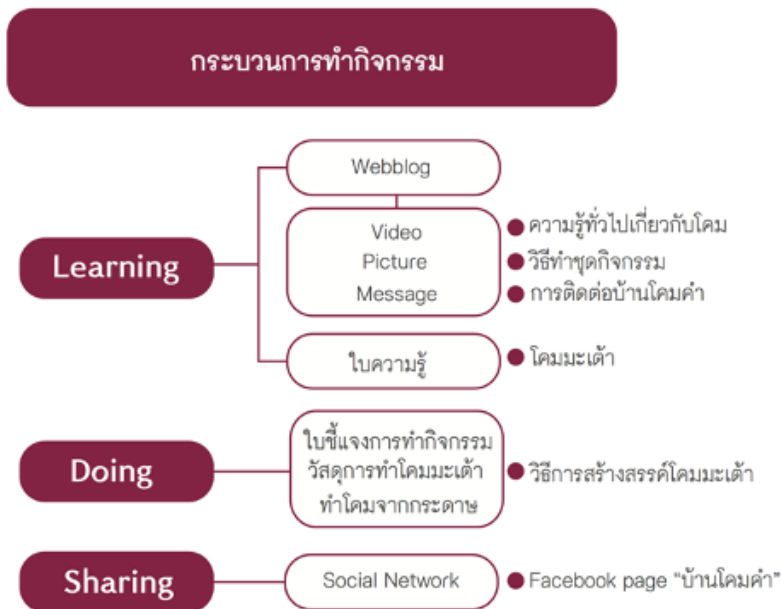
ใบคู่มือกิจกรรมชุดหัตถะแบ่งโคมและชุดตกแต่งแบ่งโคม



ภาพที่ 7

ใบคู่มือกิจกรรมชุดหัตถะแบ่งโคมและชุดตกแต่งแบ่งโคม

กิจกรรมเสริม “พับโคมมะเต้าจากกระดาษ” และข้อมูลติดต่อศูนย์การเรียนรู้บ้านโคมคำ ส่วนใบคู่มือการทำกิจกรรมชุดหัตถะแบ่งโคม (NAN LANTERN CRAFT) หรือใบคู่มือกิจกรรมชุดตกแต่งแบ่งโคม (NAN LANTERN DECORATION) (ภาพที่ 6) จะอธิบายขั้นตอนการประดิษฐ์โคมมะเต้าในแต่ละขั้นตอนอย่างละเอียด ชุดกิจกรรมมีให้เลือก 2 รูปแบบ คือ ชุดกิจกรรมแบบธรรมดาสำหรับการประดิษฐ์โคมมะเต้า 1 ใบ และชุดกิจกรรมครุฑสำหรับประดิษฐ์โคมมะเต้า 2 ใบ ซึ่งมีสีสันและลวดลายเหมือนกันตามความเชื่อเรื่องแสงสว่างนำทางความรัก และกิจกรรมเสริม “พับโคมมะเต้าจากกระดาษ” นักท่องเที่ยวสามารถดาวน์โหลดไฟล์ดังภาพที่ 7 แล้วพิมพ์ออกมาตามขนาดที่ต้องการ โดยขนาดที่แนะนำคือกระดาษขนาดใหญ่กว่าหรือเท่ากับขนาด A4 ซึ่งขนาดของโคมจะขึ้นอยู่กับขนาดภาพที่พิมพ์ออกมา สามารถวาดตกแต่งลวดลายบริเวณตัวโคม ตัดตามเส้นที่กำหนดไว้ พับให้เกิดรอยตามเส้นทุกเส้น ติดกาวโดยให้ตัวเลขบนกระดาษที่ยื่นออกมาตรงกับตัวเลขบนตัวโคม (ติดเรียงตามลำดับตัวเลข จาก 1 - 54) ติดทางโคมตามลำดับและผูกเชือกสำหรับแขวน กระบวนการทำชุดกิจกรรมเรียนรู้การประดิษฐ์



ภาพที่ 8
แผนภาพกระบวนการทำกิจกรรม

โคมมะเด้า ประกอบด้วย 3 ขั้นตอน ดังภาพที่ 8 คือ ขั้นเรียนรู้ (Learning) โดยเรียนรู้จากใบความรู้ เว็บไซต์ วิดีทัศน์ ภาพ ข้อความ ศึกษาความรู้ทั่วไปเกี่ยวกับโคม วิธีทำชุดกิจกรรม ขั้นปฏิบัติกิจกรรม (Doing) ในขั้นนี้จะมีใบชี้แจงการทำกิจกรรมตามที่นักท่องเที่ยวเลือก นักท่องเที่ยวจะได้เรียนรู้และลงมือประดิษฐ์โคมมะเด้าด้วยตนเองจากวัสดุที่จัดเตรียม อีกทั้งยังมีการพับโคมมะเด้าจากกระดาษอีกด้วย ขั้นสุดท้ายคือแชร์ผลงาน (Sharing) ลงในสังคมออนไลน์เพื่อเผยแพร่ผลงาน รับของรางวัล และประชาสัมพันธ์กิจกรรมให้เป็นที่รู้จักมากขึ้น

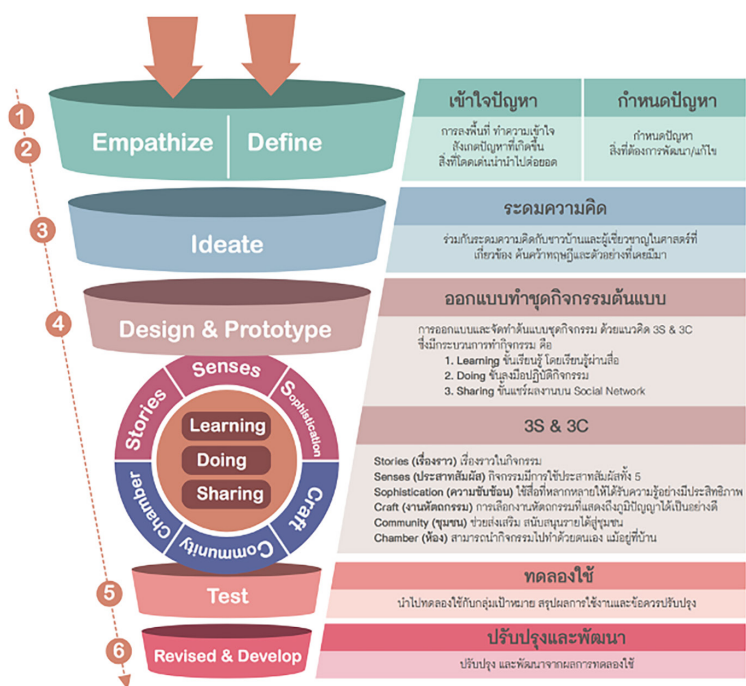
ผลการประเมินชุดกิจกรรมที่พัฒนาขึ้นจากผู้เชี่ยวชาญด้านการจัดกิจกรรมสร้างสรรค์ และผู้เชี่ยวชาญศิลปพื้นบ้าน สรุปได้ว่า เป็นชุดกิจกรรมที่น่าสนใจ เนื่องจากสามารถสั่งซื้อเข้ามาทำได้ทุกที่ทุกเวลา การประดิษฐ์โคมมะเด้าส่งผลให้เกิดความสนใจอยากไปเที่ยวชมสถานที่จริง กิจกรรมนี้จึงเป็นการประชาสัมพันธ์การท่องเที่ยวจังหวัดน่านไปในตัว อีกประการหนึ่งคือเมื่อ

นักท่องเที่ยวดำเนินชีวิตด้วยตนเอง จะเกิดความตระหนักถึงคุณค่าของโคมมะเต้าจากวัสดุ และกระบวนการทำ อยากเก็บรักษาและบอกต่อ ส่วนแนวทางในการพัฒนาคือมีการประชาสัมพันธ์ผ่านสังคมออนไลน์ กลุ่มการท่องเที่ยวให้เป็นที่รู้จักกว้าง เช่น การแชร์หรืออัปโหลดภาพผลงานแล้วจะได้รับรางวัลพิเศษ ปรับปรุงให้ร่วมสมัยเพื่อดึงดูดคนรุ่นใหม่มาทำกิจกรรม อย่างการสามารถออกแบบวาดลวดลายประดับตกแต่งโคมจากสีด้วยตนเอง และควรจัดรูปแบบตัวอักษรให้อ่านง่าย ชัดเจน เนื่องจากมีผู้สูงอายุที่ชื่นชอบทำกิจกรรมรูปแบบนี้ ในการกำหนดราคาต้องคำนึงถึงต้นทุนการผลิตและการขนส่ง สุดท้ายกิจกรรมพับโคมมะเต้าจากกระดาษสามารถต่อยอดเป็นสื่อการสอนนักเรียนได้ เหตุเพราะเป็นรูปแบบกิจกรรมที่แปลกใหม่ นักเรียนจะไม่รู้สึกว่ายากโคมมะเต้านั้นเขยหรือโบราณ

สรุปและอภิปรายผล

จากการพัฒนานวัตกรรมชุดกิจกรรมเรียนรู้การประดิษฐ์โคมมะเต้า นอกจากสามารถพัฒนาชุดกิจกรรมเรียนรู้การประดิษฐ์โคมมะเต้าสำหรับนักท่องเที่ยวก่อน เพื่อการเรียนรู้และประดิษฐ์โคมมะเต้าด้วยตนเอง และส่งเสริมชุมชนและศูนย์การเรียนรู้บ้านโคมคำ ตำบลม่วงตีด อำเภอกุเพียง จังหวัดน่าน โดยมุ่งเน้นการนำเสนอลักษณะสำคัญของศิลปะพื้นบ้าน ได้แก่ การผลิตด้วยมือเป็นหลัก กรรมวิธีการผลิตต้องเป็นแบบประเพณีที่ทำสืบต่อกันมานาน วัสดุที่ใช้ในการผลิตต้องเป็นวัสดุในท้องถิ่น หัตถกรรมที่ผลิตต้องมีเอกลักษณ์หรือลักษณะเฉพาะถิ่น (วิบูลย์ ลี้สุวรรณ, 2546: 24-25) อีกทั้งยังมีแนวทางการผลิตชุดกิจกรรมการเรียนรู้ 6 ขั้นตอนของ Meehan (1981: 1) ได้แก่ กำหนดหัวข้อของชุดกิจกรรม กำหนดวัตถุประสงค์ของชุดกิจกรรม สร้างเนื้อหา ตรวจสอบชุดกิจกรรมโดยผู้เชี่ยวชาญ ทำให้ชุดกิจกรรมที่พัฒนาขึ้นสอดคล้องกับวัตถุประสงค์และใช้งานได้จริง ปรับปรุงแก้ไขชุดกิจกรรม และการเตรียมชุดกิจกรรมการเรียนรู้ที่สมบูรณ์ เมื่อนำมาพิจารณาพร้อมกับแนวคิด Design Thinking ผสมผสานกับการทำงานร่วมกับชุมชน สามารถสังเคราะห์เป็นกระบวนการในการออกแบบกิจกรรมจากศิลปะพื้นบ้าน (ภาพที่ 9) ได้ ดังนี้

ขั้นที่ 1 เข้าใจปัญหา (Empathize) การลงพื้นที่ทำความเข้าใจ สังเกต สัมภาษณ์ ค้นหาปัญหาที่เกิดขึ้นจากเอกสาร บุคคล ปราชญ์ชาวบ้าน รวมไปถึงสิ่งที่โดดเด่นเป็นเอกลักษณ์เพื่อนำไปต่อยอด



ภาพที่ 8

แผนภาพกระบวนการออกแบบกิจกรรม

ขั้นที่ 2 กำหนดปัญหา (Define) กำหนดปัญหา สิ่งที่ต้องการพัฒนาหรือแก้ไข จากสิ่งที่ได้ ในขั้นตอนที่ 1

ขั้นที่ 3 ระดมความคิด (Ideate) ร่วมกันระดมความคิดกับชาวบ้านและผู้เชี่ยวชาญในศาสตร์ที่เกี่ยวข้อง ค้นคว้าทฤษฎีและตัวอย่างที่เคยมีมา เพื่อวิเคราะห์ข้อมูลนำไปออกแบบกิจกรรม

ขั้นที่ 4 ออกแบบทำชุดกิจกรรมต้นแบบ (Design & Prototype) ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ ควรประกอบด้วย กระบวนการจัดการเรียนรู้ คู่มือการใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ เนื้อหา ความรู้ พื้นฐาน สื่อการเรียนรู้ประเภทต่าง ๆ และแหล่งเรียนรู้ (วิทยา วาโย, 2563: 285) ที่ได้จาก

การออกแบบและจัดทำต้นแบบชุดกิจกรรม ด้วยแนวคิด 3S & 3C โดยมีกระบวนการทำกิจกรรม คือ ขั้นเรียนรู้ (Learning) โดยเรียนรู้จากสื่อสิ่งพิมพ์ สื่อเทคโนโลยี และสื่ออื่น ๆ เช่น สื่อบุคคล สื่อธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม สื่อวัสดุหรือเครื่องมือและอุปกรณ์ที่ประดิษฐ์ขึ้นเพื่อประกอบการเรียนรู้ ขั้นปฏิบัติกิจกรรม (Doing) ด้วยตนเองจากวัสดุที่จัดเตรียม ขั้นแชร์ผลงาน (Sharing) ในสังคมออนไลน์ ซึ่งจะทำให้ผู้ปฏิบัติกิจกรรมเห็นคุณค่าของสิ่งที่ประดิษฐ์อยู่ ดังที่ ชูติมา เวทการ (2551: 173) กล่าวว่า กิจกรรมที่เน้นการเห็นคุณค่าประกอบด้วย 1) การเรียนรู้เรื่องราว 2) การเรียนรู้เรื่องความงามจากของจริง 3) การวิพากษ์วิจารณ์งานศิลปะ เพื่อให้เกิดความรู้ความเข้าใจที่ตรงกัน และ 4) การปฏิบัติงานศิลปะ ซึ่งกิจกรรมควรเป็นกิจกรรมที่ไม่ยากจนเกินไป เกิดความเพลิดเพลิน ประสบความสำเร็จในงานหรือเกิดความภาคภูมิใจในผลงานที่มีความหมายต่อตนเอง

ส่วนแนวคิด 3S & 3C เป็นการเชื่อมโยงเรื่องราว ศิลปะ วัฒนธรรม และชุมชน เรียงร้อยเป็นชุดกิจกรรม โดย 3S มาจาก The 3S Principles ของการออกแบบกิจกรรมในการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ ได้แก่ 1) เรื่องราว (Stories) เรื่องราวในกิจกรรมจากทุนวัฒนธรรมท้องถิ่นที่ผ่านการ สืบค้น ร้อยเรียง ออกแบบ และนำเสนอให้น่าสนใจ เพื่อเป็นแรงบันดาลใจและดึงดูดความน่าสนใจในการเรียนรู้และการสร้างสรรค์ผลงาน 2) ประสาทสัมผัส (Senses) กิจกรรมควรมีการใช้ประสาทสัมผัสทั้งห้าสัมผัสกับวัฒนธรรม วัสดุอุปกรณ์จริง ๆ หรือเน้นไปที่ประสาทสัมผัสอันใดอันหนึ่งให้โดดเด่น 3) ความซับซ้อน (Sophistication) ใช้สื่อที่หลากหลายให้ได้รับความรู้อย่างมีประสิทธิภาพ ออกแบบกิจกรรมมีความลึกลับ โดดเด่นและแตกต่าง สามารถกระตุ้นให้เกิดความคิด สร้างสรรค์ วัสดุผลงานใหม่ ๆ ได้ (องค์การบริหารการพัฒนาพื้นที่พิเศษเพื่อการท่องเที่ยวอย่างยั่งยืน, 2562: 24) ต่อมาคือ 3C ซึ่งผู้วิจัยได้รวมประเด็นต้องคำนึงถึง และมีส่วนเกี่ยวข้องกับสภาพปัจจุบัน ได้แก่ 1) งานหัตถกรรม (Craft) การเลือกงานหัตถกรรมที่แสดงถึงภูมิปัญญา ความคิดสร้างสรรค์ของชาวบ้านได้เป็นอย่างดี 2) ชุมชน (Community) กิจกรรมจะต้องช่วยส่งเสริมสนับสนุนรายได้สู่ชุมชนจากวัสดุที่ผลิตจากคนในชุมชน กิจกรรมที่ดำเนินโดยคนในชุมชน เป็นต้น และ 3) ห้อง (Chamber) สามารถนำกิจกรรมไปเรียนรู้และสร้างสรรค์ด้วยตนเองได้ทุกสถานที่ แม้อยู่ในห้องหรือที่พักอาศัย แล้วยังเหมาะสมกับสถานการณ์และไม่จำเป็นต้องทำในสถานที่ท่องเที่ยวเพื่อลดการแพร่ระบาด หรือใครทำแล้วสามารถซื้อไปทำเองหรือเป็นของฝากได้อีกด้วย ตรงกับองค์การบริหารการพัฒนาพื้นที่พิเศษเพื่อการท่องเที่ยวอย่างยั่งยืน (2562: 23) กล่าวว่า หลักเกณฑ์พื้นฐานที่จำเป็นเกี่ยวกับการจัดกิจกรรมในการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ คือ การจัดการที่มุ่งเน้นการเปิดโอกาสให้คนท้องถิ่นมีส่วนร่วม (Community Based Management)

การจัดการที่สร้างผลประโยชน์ให้ชุมชน (Community Benefitting through Tourism) ไม่
ว่าจะเป็นทางตรงหรือทางอ้อม การคำนึงถึงด้านสุขภาพและความปลอดภัย (Health and
Safety Requirement) และกิจกรรมที่ไม่ทารุณสัตว์ (Stop! Animal Abused)

ขั้นที่ 5 ทดลองใช้ (Test) นำไปทดลองใช้กับกลุ่มเป้าหมาย สรุปผลการใช้งาน ประเมินข้อ
ควรปรับปรุงและพัฒนา

ขั้นที่ 6 ปรับปรุงและพัฒนา (Revised and Develop) ปรับปรุง และพัฒนาจากผลการ
ประเมินในขั้นทดลองใช้

ข้อเสนอแนะ

จากผลการพัฒนานวัตกรรมชุดกิจกรรมเรียนรู้การประดิษฐ์โคมมะเดื่อ ควรมีการปรับปรุง
ชุดกิจกรรมตามคำแนะนำ ดำเนินการจดสิทธิบัตร และนำไปใช้ผลิตชุดกิจกรรมเพื่อจัด
จำหน่ายในศูนย์การเรียนรู้บ้านโคกคำ ส่วนรูปแบบกระบวนการออกแบบกิจกรรมควรมี
การนำไปประยุกต์ใช้กับแหล่งท่องเที่ยวอื่น ๆ ที่มีงานศิลปะพื้นบ้านโดดเด่น เพื่อผลิตชุด
กิจกรรมให้เหมาะสมกับนักท่องเที่ยวที่สนใจเรียนรู้การทำงานประดิษฐ์และงานหัตถกรรม

กิตติกรรมประกาศ

ขอบพระคุณ คุณณิรันทร์ โดยดี ผู้ก่อตั้งศูนย์การเรียนรู้บ้านโคกคำ ต.ม่วงตึ๊ด อ.ภูเพียง
จ.น่าน ที่ได้กรุณาให้ข้อมูล

บรรณานุกรม

- Chudhavitata, Wattana. (2009). Folk art. Bangkok: Chulalongkorn University Press.
- วัฒน์ จุฑะวิภาต. (2552). ศิลปะพื้นบ้าน. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- Daamon da. (2017). PingXi Sky Lantern Festival. Retrieved from <https://sites.google.com/site/diamondaaaaaaa777/home/theskal-khom-fi-phing-si-pingxi-sky-lantern-festival>.
- Daamon da. (2560). เทศกาลโคมไฟผิงซี. สืบค้นจาก <https://sites.google.com/site/diamondaaaaaaa777/home/theskal-khom-fi-phing-si-pingxi-sky-lantern-festival>.
- DASTA - Nan Old City. (2020). Area information. Retrieved from <http://www.dasta.or.th/dastaarea6/th/>.
- อพท.สำนักงานพื้นที่พิเศษเมืองเก่า. (2563). ข้อมูลพื้นที่พิเศษ. สืบค้นจาก <http://www.dasta.or.th/dastaarea6/th/>.
- Designated Areas for Sustainable Tourism Administration (Public Organization). (2019). Creating Creative Tourism Toolkit. 2nd ed. Bangkok: Book Plus Publishing.
- องค์การบริหารการพัฒนาพื้นที่พิเศษเพื่อการท่องเที่ยวอย่างยั่งยืน. (2562). Creating Creative Tourism Toolkit. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ: บั๊คพลัสพับลิชชิง.
- Designated Areas for Sustainable Tourism Administration (Public Organization). (2020). Making Khom Ma Tao Lantern of Ban Khom Kham Learning Center. Retrieved from <https://smartdastaapp.dasta.or.th/place/1429?lang=th>.
- องค์การบริหารการพัฒนาพื้นที่พิเศษเพื่อการท่องเที่ยวอย่างยั่งยืน. (2563). กิจกรรมการเรียนรู้การทำโคมมะเต้า (โคมหมาเต้า) บ้านโคมคำ. สืบค้นจาก <https://smartdastaapp.dasta.or.th/place/1429?lang=th>.
- DoyDee, Thiranan. (2020). Founder of Ban Khom Kham Learning Center, Nan Province. Interview, 21 November.
- จิรนนท์ โดยดี. (2563). ผู้ก่อตั้งศูนย์การเรียนรู้บ้านโคมคำ ต.ม่วงดีด อ.ภูเพียง จ.น่าน. สัมภาษณ์, 21 พฤศจิกายน.
- Japan Lantern. (2020). Retrieved from <https://sites.google.com/site/khomfiyipun/prawati-khwam-pen-ma-khxng-khom-fi-yipun>.
- โคมไฟญี่ปุ่น. (2563). สืบค้นจาก <https://sites.google.com/site/khomfiyipun/prawati-khwam-pen-ma-khxng-khom-fi-yipun>.

- JSnungning. (2020). Lantear Festival Taiwan. Retrieved from <https://www.roongthongtour.com/blog/lanternfestivaltaiwan/>.
- JSnungning. (2563). เทศกาลโคมไฟไต้หวัน. สืบค้นจาก <https://www.roongthongtour.com/blog/lanternfestivaltaiwan/>.
- Karuntee. (2021). Lantern Festival. Retrieved from <https://www.bareo-isys.com/2019/living-young/เทศกาลโคมไฟ/>.
- Karuntee. (2564). เทศกาลโคมไฟ. สืบค้นจาก <https://www.bareo-isys.com/2019/living-young/เทศกาลโคมไฟ/>.
- Kayla Nash. (2020). History of Toro Nagashi, Japan. Retrieved from <https://th.yourtripagent.com/history-of-toro-nagashi-japan-s-glowing-lantern-festival-4693>.
- Kayla Nash. (2563). ประวัติความเป็นมาของ Toro Nagashi ประเทศญี่ปุ่น. สืบค้นจาก <https://th.yourtripagent.com/history-of-toro-nagashi-japan-s-glowing-lantern-festival-4693>.
- Leesuwan, Viboon. (2003). Folk art. 3rd ed. Bangkok: Amarin.
- วิบูลย์ ลิ้มสุวรรณ. (2546). ศิลปะชาวบ้าน. พิมพ์ครั้งที่ 3. กรุงเทพฯ: อมรินทร์.
- Meehan, M. L. (1981). Learning Activity Packages: A Guidebook of Definitions, Components, Organization, Criteria, and Aids for Their Development and Evaluation. Charleston: Appalachia Educational Lab.
- Phra Palad Jatuporn Vajirāṇano. (2019). Khoms: The Concept, History and Buddhist Cultural Identification-Process in Lan Na. *Journal of MCU Peace Studies* 7, 1 (January-February): 33-45.
- พระปลัดจตุพร วชิรญาโน. (2562). โคม: แนวคิด ประวัติศาสตร์ และกระบวนการสร้างอัตลักษณ์วัฒนธรรมพระพุทธศาสนาแบบล้านนา. *วารสารสันติศึกษาปริทรรศน์ มจร* 7, 1 (มกราคม-กุมภาพันธ์): 33-45.
- Puchthonglang, Prateep and Apirya Namwongprom. (2013). Creative Economic Development Model of Lanna Lantern Manufacturers at Muang Sart Community in Muang District, Chiang Mai Province. *Journal of Community Development and Life Quality* 1, 3 (September - December): 129 - 139.
- ประทีป พิษทองกลาง และอภิรียา นามวงศ์พรหม. (2556). รูปแบบการพัฒนาเศรษฐกิจชุมชนเชิงสร้างสรรค์ของกลุ่มผู้ผลิตโคมล้านนา ชุมชนเมืองสาทร อำเภอเมือง จังหวัดเชียงใหม่. *วารสารการพัฒนาชุมชนและคุณภาพชีวิต* 1, 3 (กันยายน - ธันวาคม): 129 - 139.

- Puchthonglang, Yathaweemint and Prateep Puchthonglang. (2017). Lanna Lanterns: Traditional Production Formats and New Designs for Business. J. of Soc Sci & Hum 43,2 (July - December): 187-216.
- ญาดาวิมินทร์ พิชทองกลาง และประทีป พิชทองกลาง. (2560). โคมล้านน : รูปแบบการผลิตแบบดั้งเดิมและประยุกต์ สมัยใหม่เชิงพาณิชย์. วารสารสังคมศาสตร์และมนุษยศาสตร์ 43, 2 (กรกฎาคม-ธันวาคม): 187-216.
- Tinanon, Nuanlaor. (2000). Thai folk art. Bangkok: Srinakharinwirot University.
- นวลลออ ทินานนท์. (2543). ศิลปะพื้นบ้านไทย. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- Wattanaphu, Narit. (2012). Thai Folk Arts and Crafts. Bangkok: Drawing Arts.
- นฤทธิ วัฒนภู. (2555). ศิลปหัตถกรรมพื้นบ้านไทย. กรุงเทพฯ: วาดศิลป์.
- Wattanasin, Woothi. (1998). Art for Secondary Education. Pattani: Department of Educational Technology, Prince of Songkla University.
- วุฒิ วัฒนสิน. (2541). ศิลปะระดับมัธยมศึกษา. บัณฑิต: ฝ่ายเทคโนโลยีการศึกษามหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์.
- Wayo, Wittaya. (2020). Online Learning Under the COVID-19 Epidemic: Concepts and applications of teaching and learning management. Regional Health Promotion Center 9 Journal 14, 34 (May-August): 285-298.
- วิทยา วาโย. (2563). การเรียนการสอนแบบออนไลน์ภายใต้สถานการณ์แพร่ระบาด ของไวรัส COVID-19 : แนวคิดและการประยุกต์ใช้จัดการเรียนการสอน. วารสารศูนย์อนามัยที่ 9 14, 34 (พฤษภาคม-สิงหาคม): 285-298.
- Wettakan, Chutima. (2008). Management of visual arts on the basis of community culture. Bangkok: Chulalongkorn University Press.
- ชุติมา เวทการ. (2551). การจัดการเรียนรู้สาระทัศนศิลป์บนพื้นฐานวัฒนธรรมชุมชน. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

บรรณานุกรมภาพ

- ภาพที่ 1 สุขชาติ อิ่มสำราญ. (2563).
ภาพที่ 2 สุขชาติ อิ่มสำราญ. (2563).
ภาพที่ 3 สุขชาติ อิ่มสำราญ. (2564).
ภาพที่ 4 สุขชาติ อิ่มสำราญ. (2564).
ภาพที่ 5 สุขชาติ อิ่มสำราญ. (2564).
ภาพที่ 6 สุขชาติ อิ่มสำราญ. (2564).
ภาพที่ 7 สุขชาติ อิ่มสำราญ. (2564).
ภาพที่ 8 สุขชาติ อิ่มสำราญ. (2564).
ภาพที่ 9 สุขชาติ อิ่มสำราญ. (2564).

ผลงาน When Adam Delved and Eve Span who was then the Gentleman?
ของ นที อุตฤทธิ^{*}

When Adam Delved and Eve Span who was then the Gentleman? by Natee Utarit

รุ่งโรจน์ อริยะะสำราญ Rungroj Ariyasaj

นักศึกษาศิลปะมหาบัณฑิต สาขาวิชาทัศนศิลป์ คณะจิตรกรรม ประติมากรรมและภาพพิมพ์ มหาวิทยาลัยศิลปากร



Received : August 30, 2021

Revised : November 5, 2021

Accepted : December 31, 2021

บทคัดย่อ

บทความนี้มุ่งนำเสนอเนื้อหาและความหมายที่ปรากฏในผลงาน *When Adam Delved and Eve Span who was then the Gentleman?* พ.ศ.2557 ของนที อุตฤทธิ เนื่องจากผลงานชิ้นนี้มีความแตกต่างจากจิตรกรรมประเภทภาพประดับแท่นบูชา (Altarpiece) อยู่หลาย

* บทความวิจัยนี้เป็นส่วนหนึ่งของวิทยานิพนธ์ เรื่อง “ผลงานชุด The Altarpiece ของ นทีอุตฤทธิ”

ประการ เช่น บริบทการสร้างผลงาน เรื่องราวในภาพไม่เกี่ยวข้องกับคริสต์ศาสนาโดยตรง การใช้สัญลักษณ์คริสต์ศิลป์มาสื่อความหมายร่วมกับการหยิบยืมผลงานศิลปะ (Appropriation Art) ซึ่งสัญลักษณ์หลายอย่างในผลงานต้องอาศัยการตีความโดยการเชื่อมโยงกันและกันระหว่างภาพสัญลักษณ์กับเหตุการณ์ทางประวัติศาสตร์ เพื่อเป็นประโยชน์แก่การตีความของผู้ชมที่มีความหลากหลายทางความเชื่อและวัฒนธรรม โดยศึกษาและวิเคราะห์จากแหล่งข้อมูลทางประวัติศาสตร์สังคม การเมืองและข้อมูลทางประวัติศาสตร์ศิลปะ ร่วมกับพระคริสตธรรมคัมภีร์ ผลการศึกษาพบว่า ผลงาน *When Adam Delved and Eve Span who was then the Gentleman?* มีเนื้อหาอ้างอิงไปถึง 2 เหตุการณ์ ได้แก่ เหตุการณ์การปฏิวัติขบวนการในประเทศอังกฤษ ช่วงคริสต์ศตวรรษที่ 14 และเหตุการณ์การแสวงหาอาณานิคมของชาติตะวันตกช่วงคริสต์ศตวรรษ 16-18 โดยนำเสนอประเด็นความไม่เท่าเทียมกันของผู้คนในสังคม

คำสำคัญ ภาพระดับแท่นบูชา / การล่าอาณานิคม / สัญลักษณ์คริสต์ศาสนา / ความเสมอภาค

Abstract

This article aims to present the content and meaning in the work of art *When Adam Delved and Eve Span who was then the Gentleman?* by Natee Utarit. As this set of painting is dissimilar from any other altarpieces in many respects, for example the context of creation, the non-Christianity stories and the use of Christianity symbols to convey meaning in conjunction with Appropriation art, these various symbols require a coherent interpretation, study of the symbols that appear in this art work is interesting in terms of its connection with historical events. For the benefit of viewers' rendition who have different beliefs and cultures. The result of the study in field of historical sources, for instance, social, political and art history including with the Bible showed that there are two events presented the references of social inequality such as the British Agricultural Revolution in the 14th century and the Western European colonization during the 16th-18th century.

Keywords The Altarpiece / Colonization / Christianity sign / Equality

บทนำ

ความหมายของภาพประดับแท่นบูชา (Altarpiece)

ภาพประดับแท่นบูชา หมายถึง ภาพแบบแผงที่เป็นจิตรกรรมหรือประติมากรรม ประกอบด้วยภาพย่อยหลายภาพ มีตั้งแต่ 2 ภาพ (Diptych) 3 ภาพ (Triptych) หรืออาจจะมากกว่านั้น (Polyptych) บางผลงานสามารถเปิดและปิดได้ มีภาพทั้งด้านหน้าและด้านหลัง เช่น ผลงานภาพประดับแท่นบูชาเมืองเกนต์ (Ghent The Altarpiece ค.ศ.1432) (ภาพที่ 1 และภาพที่ 2) ของ ยัน ฟัน ไอก์ (Jan Van Eyck ค.ศ.1390-1441) เป็นภาพจิตรกรรมสีน้ำมันแบบแผงที่มีภาพย่อยจำนวน 12 ภาพ ขนาด 340 x 460 ซม. ภาพประดับแท่นบูชาจะตั้งอยู่บริเวณแท่นที่นักบวชคริสต์ใช้ประกอบพิธีกรรมทางศาสนา มีเนื้อหาเกี่ยวกับพระคริสต์ธรรมคัมภีร์เพื่อใช้สั่งสอนบรรดาคริสตชนให้เข้าใจได้โดยง่าย บางครั้งจะปรากฏสัญลักษณ์ของศาสนจักรรวมอยู่ด้วย



ภาพที่ 1

ภาพประดับแท่นบูชาแบบหลายภาพ (Polyptych)

Jan Van Eyck, Ghent the Altarpiece, ค.ศ.1432, จิตรกรรมสีน้ำมัน, ขนาด 340 x 460 ซม.



ภาพที่ 2

ภาพประดับแท่นบูชาคณะบิวดานพับ

Jan Van Eyck, Close view Ghent the Altarpiece, ค.ศ.1432, จิตรกรรมสีน้ำมัน

ความแตกต่างระหว่างผลงานชุด The Altarpiece ของนที อุตฤทธิกับภาพประดับแท่นบูชาแบบดั้งเดิม

สำหรับผลงานชุด The Altarpiece พ.ศ.2560 ของ นที อุตฤทธิประกอบด้วยผลงานจิตรกรรมจำนวน 14 ชิ้น ใช้รูปแบบการสร้างสรรค์คล้ายภาพประดับแท่นบูชาในอาสนวิหารของคริสต์ศาสนา ผลงานแต่ละชิ้นประกอบด้วยภาพย่อยหลายภาพ มีบุคคลที่ปรากฏในพระคริสต์ธรรมคัมภีร์ เช่น อัดัมและอีฟ สำหรับความแตกต่างคือลักษณะทางกายภาพของผลงาน เป็นภาพจิตรกรรมที่ไม่สามารถพับได้ การนำเสนอเรื่องราวของผลงานมีภาพที่ถูกวาดขึ้นเพื่อรับใช้ศาสนจักร สัญลักษณ์ที่ปรากฏในผลงานมิได้ให้ความหมายในทางคริสต์ศาสนาเพียงอย่างเดียวสามารถนำมาใช้เชื่อมโยงไปยังเหตุการณ์ทางประวัติศาสตร์ได้ในหลายเหตุการณ์จึงต้องใช้ความรู้ทางประวัติศาสตร์และการเชื่อมโยงกันของเหตุการณ์เข้ามาประกอบการตีความ

วิธีการนำเสนอเรื่องราวของผลงานชุด The Altarpiece ของนที อุตฤทธิ

เรื่องราวในผลงานนำเสนอประเด็นของบาป นรก และสวรรค์มาถ่ายทอดโดยใช้วิธีการทางศิลปะแบบการหยิบยืม (Appropriation Art) มาเป็นตัวกลางในการเชื่อมโยงเหตุการณ์หลายช่วงเวลาของประวัติศาสตร์ เช่น เหตุการณ์การเรียกร้องความเท่าเทียมกันของผู้คนในสังคม เหตุการณ์แสวงหาอาณานิคมของชาติตะวันตก ฯลฯ โดยการนำเสนอไม่ใช่การครอบงำผู้ชม แต่เป็นการชวนให้ตีความพร้อมทั้งตั้งคำถามต่อเนื้อหาในผลงาน เพราะศิลปะร่วมสมัยไม่อาจตีความเนื้อหาไปในทิศทางเดียวกันได้ทั้งหมด

เนื่องจากผลงานในชุด The Altarpiece มีผลงานมากถึง 14 ชิ้น ผู้วิจัยจึงคัดเลือกผลงาน 1 ชิ้น คือ ผลงาน When Adam Delved and Eve Span, who was then the Gentleman? (พ.ศ. 2557) (ภาพที่ 3) มาศึกษาเรื่องราวในผลงานที่เกี่ยวข้องกับบริบททางประวัติศาสตร์ การใช้สัญลักษณ์คริสต์ศิลป์ การหยิบยืมผลงานศิลปะในอดีตว่าศิลปินต้องการจะสื่อสารอะไรกับผู้ชม และแต่ละเหตุการณ์มีการเชื่อมโยงกันอย่างไรบ้าง เพราะผลงานชิ้นนี้ศิลปินนำเสนอเนื้อหาในผลงานด้วยการใช้เหตุการณ์ทางประวัติศาสตร์หลายเหตุการณ์ ทั้งยังมีสัญลักษณ์ที่เกี่ยวข้องกับคริสต์ศาสนายูเมาก ผู้ชมที่มีความแตกต่างทางวัฒนธรรมอาจยากในการตีความ โดยผู้วิจัยทำการศึกษาและวิเคราะห์จากแหล่งข้อมูลทางประวัติศาสตร์สังคม การเมืองและข้อมูลทางประวัติศาสตร์ศิลปะร่วมกับพระคริสต์ธรรมคัมภีร์

ที่มาของชื่อ ผลงาน *When Adam Delved and Eve Span, who was then the Gentleman?* (ภาพที่ 3)

ผลงาน *When Adam Delved and Eve Span, who was then the Gentleman?* เป็นผลงานหนึ่งในชุด *The Altarpiece* มีภาพย่อยจำนวน 7 ภาพประกอบเข้าด้วยกัน ชื่อผลงาน *When Adam Delved and Eve Span, who was then the Gentleman?* นี้ได้แรงบันดาลใจจากคำเทศนาของจอห์น บอล (John Ball ค.ศ.1338-1381) จากเหตุการณ์การปฏิวัติชาวนาในอังกฤษ (Peasants Revolt) ในช่วงคริสต์ศตวรรษที่ 14 เป็นเหตุการณ์การเรียกร้องความเสมอภาคในสังคม มีการก่อความรุนแรงเพื่อแสดงออกถึงความต้องการมีส่วนร่วมในผลประโยชน์ของผู้มีฐานะที่ดีกว่า ทั้งด้านความมั่งคั่งและความเป็นอยู่ ผลของการก่อความไม่สงบนี้ฝ่ายเกษตรกรจะเป็นฝ่ายพ่ายแพ้ต่ออำนาจชนชั้นผู้ปกครอง ทำให้ชาวอังกฤษเกิดทัศนคติเหยียดหยามเกษตรกร

วลี “*When Adam Delved and Eve Span, who was then the Gentleman?*” หมายความว่า “ทุกคนเท่าเทียมกันในสายตาของพระเจ้า” เป็นหนึ่งในคำสอนของพระเจ้าว่ามนุษย์ได้รับการสร้างขึ้นอย่างเท่าเทียมกันตามพระฉายาของพระองค์ ต้องรับผิดชอบในบาป และจะได้รับการไถ่บาปอย่างเท่าเทียมกันโดยพระเยซูคริสต์ พระคริสตธรรมคัมภีร์บันทึกคำสอนเกี่ยวกับความเสมอภาคของผู้คนเอาไว้ ในพระธรรมกาลาเทีย บทที่ 3 ข้อที่ 28 “ไม่มีชาวยิวหรือชาวกรีก ทาสหรือไท ชายหรือหญิง เพราะว่าท่านทั้งหลายเป็นอันหนึ่งอันเดียวกันในพระเยซูคริสต์”



①

②

③

④

ภาพที่ 3

นที อุตฤทธิ, *When Adam Delted and Eve Span who was then the Gentleman*, พ.ศ.2557,
จิตรกรรมสีน้ำมัน, ขนาด 230 x 735 ซม.



4



5



6



7

ในปี ค.ศ.1888 วลีดังกล่าวถูกนำมาใช้เป็นภาพประกอบในหนังสือนวนิยาย A Dream of John Ball ค.ศ.1892 (ภาพที่ 4) ประพันธ์โดย วิลเลียม มอร์ริส (William Morris ค.ศ.1834-1896) ภาพประกอบดังกล่าวสร้างโดย เอ็ดเวิร์ด เบิร์น โจนส์ (Edward Burne Jones ค.ศ. 1833-1898) ด้วยเทคนิคภาพพิมพ์ ขนาด 20.7 x 15 ซม.ปรากฏภาพอดัมกำลังใช้พลั่วขุดดิน เป็นภาพตัวแทนการใช้แรงงานโดยผู้ชาย แต่อีฟที่เป็นผู้หญิงกลับนั่งลงอยู่เฉย ๆ โดยมีเด็กเล็กอยู่ข้าง ๆ ซึ่งสะท้อนว่าเป็นการแบ่งบทบาทการทำงานและการดูแลครอบครัวของชายหญิงในสมัยนั้น

เนื่องจากผลงานของหนังสือนี้มีการใช้ภาพย่อยประกอบเข้าด้วยกัน 7 ภาพ ผู้วิจัยจะกล่าวถึงแต่ละภาพย่อยตามลำดับดังนี้



WHEN ADAM DELVED AND EVE SPAN,
WHO WAS THEN THE GENTLEMAN?

ภาพที่ 4

ผลงานภาพประกอบในหนังสือนวนิยาย A Dream of John Ball, ค.ศ.1892

โดย เอ็ดเวิร์ด เบิร์น โจนส์ (Edward Burne Jones) เทคนิคภาพพิมพ์, ขนาด 20.7 x 15 ซม.

ภาพย่อยภาพที่ 1 กับภาพที่ 7 ภาพอดัมและภาพอีฟ

จิตรกรรมในประวัติศาสตร์ศิลปะตะวันตกโดยมากจะนำเสนอภาพอดัมและอีฟให้อยู่ใกล้กัน ในภาพเดียวกัน เพราะเรื่องราวของทั้งคู่มีความเกี่ยวโยงกัน แต่ผลงาน *When Adam Delted and Eve Span, who was then the Gentleman?* นี้จัดวางให้ทั้งคู่แยกออกจากกัน โดยให้ออดัมอยู่ในภาพย่อยภาพที่ 1 และอีฟอยู่ในภาพย่อยภาพที่ 7 กล่าวคืออดัมอยู่ด้านซ้ายสุดและอีฟอยู่ด้านขวาสุดของผลงาน ผู้วิจัยวิเคราะห์ว่าศิลปินวาดทั้งคู่ให้แยกจากกัน เพื่อใช้ประโยชน์นี้สร้างความสมดุลให้แก่องค์ประกอบของผลงาน

อดัม ในภาพมีรูปร่างหน้าตาแบบชาวตะวันตก ร่างกายที่กำยำสมบุรณ์ไปด้วยความงามของสัดส่วนอย่างเพศชายตามอุดมคติ ยืนอยู่ในลักษณะเปลือยกายที่มีเพียงใบไม้ปกปิดบริเวณอวัยวะเพศ ในสมัยฟื้นฟูศิลปวิทยาการ (Renaissance คริสต์ศตวรรษที่ 14-16) แบ่งรูปแบบของการเปลือยไว้ในเชิงสัญลักษณ์ออกเป็น 4 แบบ ดังนี้

1. การเปลือยทางธรรมชาติ (Nuditas Naturalis) หมายถึง สภาพธรรมชาติของมนุษย์แรกเกิด
2. การเปลือยทางโลก (Nuditas Temporalis) หมายถึง การขาดแคลนสมบัติทางโลก วิชากรรม สิ้นเนื้อประดาตัว
3. การเปลือยให้แก่คุณธรรม (Nuditas Virtualis) หมายถึง สัญลักษณ์แห่งความบริสุทธิ์
4. การเปลือยให้แก่ความชั่ว (Nuditas Criminalis) หมายถึง ตันหาราคะ ความไร้แก่นสารขาดคุณธรรม (จอร์จ เฟอร์กูสัน, 2562: 76)

ตามบริบทของพระคริสตธรรมคัมภีร์ฉบับปฐมกาลกล่าวถึงอดัมว่า เป็นมนุษย์คนแรกในการตั้งรกรากตั้งแต่พระเจ้าสร้างเขาขึ้นในลักษณะเปลือยกายตามธรรมชาติของผู้ปราศจากบาป วันหนึ่งเขาและอีฟได้ตกลงในบาปจากการล่อลวงโดยซาตานที่มาในรูปของงูในสวนเอเดน ล่อลวงให้พวกเขากินผลไม้ที่พระเจ้าตรัสห้ามเอาไว้ เมื่อกินผลไม้มนต์ตาของเขาคงจืดจางขึ้น พบว่าตนนั้นเปลือยกายอยู่ เปรียบได้กับการเปลือยให้แก่ความชั่วเพราะการไม่เชื่อฟังพระเจ้า จึงเกิดความอายต้องหาอะไรมาปกปิดเอาไว้ บาปเป็นสิ่งตรงข้ามกับ พระลักษณะของพระเจ้าและดินแดนของพระองค์ เมื่อมีบาปเป็นเหตุให้พวกเขาถูกเนรเทศออกจากดินแดนของพระเจ้าเพื่อรับบาปกรรมที่พวกเขาได้ก่อเอาไว้ เมื่อเขาทั้งคู่ต้องออกจากดินแดนเดิมที่เคยอยู่พวกเขาจึงเริ่มต้นตั้งรกรากในดินแดนแห่งใหม่

ภาพอดัมใช้มือกำด้ามจับของพลั่วตักดิน หากมองเพียงภาพย่อยที่ 1 อาจไม่รู้สึกละเอียดในความธรรมดาของพลั่วตักดิน แต่ในภาพย่อยที่ 7 ในภาพอีฟกลับพบว่าภาพผลงาน Bicycle Wheel (ค.ศ.1913) (ภาพที่ 5) เทคนิควัสดุสำเร็จรูปล้อและตะเกียบคู่หน้าจักรยาน บั๊กทิมลงบนเก้าอี้สตู ของมาร์เซล ดูชองป์ (Marcel Duchamp ค.ศ.1887-1968) อยู่ด้านหลัง ทำให้สันนิษฐานว่าคนที่คงไม่ได้วาดอดัมจับพลั่วตักดินทั่วไป แต่น่าจะอ้างอิงไปถึงพลั่วในผลงาน In Advance of the Broken Arm ค.ศ.1964 (ภาพที่ 6) พลั่วตักหิมะและเหล็กขุบสังกะสี ขนาด 52 นิ้ว ของ มาร์เซล ดูชองป์ เช่นกัน

ภาพอดัมใช้มือกำด้ามจับของพลั่วตักดิน หากมองเพียงภาพย่อยที่ 1 อาจไม่รู้สึกละเอียดในความธรรมดาของพลั่วตักดิน แต่ในภาพย่อยที่ 7 ในภาพอีฟกลับพบว่าภาพผลงาน Bicycle Wheel (ค.ศ.1913) (ภาพที่ 5) เทคนิควัสดุสำเร็จรูปล้อและตะเกียบคู่หน้าจักรยานบั๊กทิมลงบนเก้าอี้สตูของมาร์เซล ดูชองป์ (Marcel Duchamp ค.ศ.1887-1968) อยู่ด้านหลัง ทำให้สันนิษฐานว่า นทีคงไม่ได้วาดอดัมจับพลั่วตักดินทั่วไปแต่น่าจะอ้างอิงไปถึงพลั่วในผลงาน In Advance of the Broken Arm (ค.ศ.1964) (ภาพที่ 6) พลั่วตักหิมะและเหล็กขุบสังกะสี ขนาด 132.08 เซนติเมตรของ มาร์เซล ดูชองป์ เช่นกัน

ผลงานศิลปะสำเร็จรูป (Readymade) ทั้ง 2 ชิ้นนี้ ดูชองป์ใช้วัตถุทั่วไปที่สามารถพบได้ในชีวิตประจำวันมาติดตั้งไว้ในห้องจัดนิทรรศการ ประโยชน์ใช้สอยของวัตถุทั้ง 2 ชิ้นได้ถูกทำลายลงไปแล้วเมื่อได้ย้ายมันมาติดตั้งอยู่ในห้องจัดนิทรรศการที่อยู่ในบริบทของศิลปะ ตัวของมันได้กลายเป็นวัตถุทางศิลปะ คือเป็นวัตถุที่ใช้ในการแสดงออกทางความคิดของศิลปิน วัตถุธรรมดาอาจได้รับการยกระดับไปสู่งานศิลปะที่มีเกียรติได้ด้วยการเลือกของศิลปิน วัตถุทุกอย่างที่พบเจอได้ในชีวิตประจำวันจะสามารถถูกนำมาสร้างสรรค์ให้เป็นงานศิลปะได้อย่างเท่าเทียมกันโดยไม่ได้ใช้มุมมองจากความชอบส่วนบุคคลของคนใดคนหนึ่งมาตัดสินว่าสิ่งนี้เป็นศิลปะหรือไม่ (Mundy, 2015)

ผลงานศิลปะทั้ง 2 ชิ้นของดูชองป์ในภาพของนทีชิ้นนี้ได้ต่อยอดความเสมอภาคที่นอกจากจะเกิดขึ้นกับสังคมมนุษย์แล้ว วงการศิลปะก็ต้องการความเท่าเทียมกันในการแสดงออกทางความคิดและมีอิสระว่าอะไร จะสามารถเป็นงานศิลปะได้ แม้เวลาจะนำพาแนวความคิดเรื่องความเสมอภาคของมนุษย์ผ่านมาหลายสมัย แต่ทุกวันนี้ความไม่เสมอภาคยังคงพบเห็นได้ในทุก ๆ ชนชาติและวัฒนธรรม



ภาพที่ 5
มาร์แชล ดูว์ซ็อง (Marcel Duchamp),
Bicycle Wheel, ค.ศ.1913



ภาพที่ 6
มาร์แชล ดูว์ซ็อง (Marcel Duchamp),
In Advance of the Broken Arm, ค.ศ.1964,
พลั่วหิมะไม้และเหล็กชุบสังกะสี, ขนาด 132.08 ซม.

ภาพย่อยที่ 2 กับ 6 ภาพโครงกระดูกกับผ้าโพกศีรษะสีแดง

เมื่อเห็นผ้าโพกศีรษะสีแดง ผู้ชมบางคนอาจจะคุ้นเคยในผลงานจิตรกรรมสีน้ำ Portrait of a Man (ค.ศ.1433) (ภาพที่ 7) ขนาด 25.5 x 19 ซม. โดย ยัน ฟัน ไก์ ในความหมายของคริสต์ศิลป์ สีแดงเป็นสีแห่งโลกิตซึ่งมีความสัมพันธ์กับอารมณ์ ถูกใช้เป็นสัญลักษณ์ของทั้งความรัก ความเกลียดชัง และเป็นสีแห่งมรณสักขี (จอร์จ เพอร์กูสัน, 2562: 89) เพราะชาวคริสต์สมัยแรกหลายคนยินดีรับความทุกข์ทรมานจากการเฆ่นฆ่าของชาวโรมันหรือพวกคนเถื่อนนอกศาสนาโดยจะไม่ละศรัทธาในองค์พระคริสต์ ส่วนโครงกระดูกเป็นสัญลักษณ์แห่งความตาย เป็นสัญลักษณ์สากลมีพื้นฐานของความหมายเดียวกัน ผู้ชมจะได้เห็นภาพโครงกระดูกอีกร่างหนึ่งในภาพย่อยที่ 6 นที่วาดภาพโครงกระดูกเพศชายยืนหันหลังในท่าเท้าเอว เมื่อพิจารณาในภาพรวมของผลงานทั้งภาพจะพบว่าบุคคลที่ปรากฏในผลงานจะมีอิฟเพียงคนเดียวที่เป็นเพศหญิง ในประเด็นของความเสมอภาคของผู้คนในสังคมนั้น บทบาททางสังคม เช่น นักบวช ผู้ปกครอง จะจำกัดไว้เฉพาะเพศชาย แต่ในพระคริสต์ธรรมคัมภีร์นั้นกล่าวถึงเพศหญิงอยู่บ่อยครั้งในเหตุการณ์สำคัญ ๆ เช่น พระนางมารี มารดาของพระเยซูคริสต์ ผู้ซึ่งพระเจ้าเลือกเอาไว้ให้เป็นหญิงพรหมจรรย์ผู้มีครรภ์บริสุทธิ์และเพศหญิงเองก็เป็นผู้ดูแลพระศพของพระเยซู ตั้งแต่สิ้นพระชนม์ แสดงให้เห็นว่าเพศหญิงไม่ได้มีความสำคัญน้อยไปกว่าเพศชาย แต่สังคมในอดีตกลับมีค่านิยมให้ผู้ชายมีบทบาททางสังคมมากกว่าเพศหญิง



ภาพที่ 7

ยัน ฟัน ไอก์ (Jan Van Eyck), Portrait of a Man, ค.ศ.1433, จิตรกรรมสีน้ำมัน, ขนาด 25.5 x 19 ซม.

ภาพย่อยที่ 3 ภาพเพียงพอนหางสั้น (Ermine)

เพียงพอนหางสั้น (Ermine) (ภาพที่ 8) ปรากฏในภาพอยู่ 3 ตัว แต่ละตัวมีขนาดแตกต่างกัน บ่งบอกสถานะของครอบครัวหรือระบบฝูง สังเกตได้จากตัวหนึ่งสวมมงกุฎนัยยะด้านอำนาจเอาไว้และยังเป็นตัวที่ใหญ่ที่สุด เพียงพอนหางสั้นมีลักษณะคล้ายสัตว์ตระกูลแมว มีลักษณะโดดเด่น คือ ขนยาวนุ่มสีขาว มันมักถูกล่าเอาขนเพื่อไปทำเสื้อผ้าและเครื่องนุ่งห่มราคาแพง นิยมในกลุ่มชนชั้นสูง ผู้มีฐานะร่ำรวย สัญลักษณ์คริสต์ศิลป์ให้ความหมายของเพียงพอนหางสั้น คือ ความบริสุทธิ์ (จอร์จ เฟอร์กูสัน, 2562: 14) สาเหตุเพราะส่วนใหญ่ เพียงพอนหางสั้นมักมีขนสีขาว ผลงานจิตรกรรมตะวันตกรวมถึงผลงานชิ้นนี้ของนีกีนำเสนอเป็นขนสีขาวเพื่อต้องการแสดงสัญลักษณ์ของความบริสุทธิ์

ค่านิยมเกี่ยวกับสีขาวมักจะเกี่ยวข้องกับมายาคติ (Myth) ไม่ว่าจะเป็นสีผิวของคนหรือสัตว์ สีขาวมักจะเป็นตัวแทนของความบริสุทธิ์อยู่เสมอ แต่ในทางชีวภาพของเพียงพอนหางสั้นมิได้มีเพียงสีขาว หากวาดให้เพียงพอนหางสั้นมีขนสีอื่น ๆ อาจไม่สามารถให้คุณค่าของความบริสุทธิ์ได้มากพอ เพราะการให้คุณค่าของความบริสุทธิ์ของมนุษย์ คือ สีขาว และในความเป็นจริงเพียงพอนเป็นสัตว์นักล่า สามารถล่านกและกินไข่เป็นอาหาร สัตว์ชนิดนี้ที่มีหน้าตาน่าเอ็นดูและขนสีขาวดูเหมือนปราศจากพิษภัย แต่กลับแฝงเอาไว้ด้วยความเจ้าเล่ห์ของนักล่า

นอกจากนี้มีผลงานศิลปะในอดีตที่นำเพียงพอนหางสั้นมาใช้เป็นสัญลักษณ์อย่างผลงาน *The Lady with an Ermine* (ค.ศ. 1488-1490) (ภาพที่ 9) เทคนิคจิตรกรรมสีน้ำมัน ขนาด 84 x 39 ซม. โดย ลีโอนาร์โด ดา วินชี (Leonardo da Vinci ค.ศ. 1452-1519) ภาพเหมือนบุคคลของเชซิลเลีย กัลเลอรานี (Cecilia Gallerani) ขณะที่ภาพนี้ถูกวาดเธอมีอายุราว 15 ปี เธอเป็นหนึ่งในหญิงสาวที่มีความใกล้ชิดกับลูโดวิโก (Ludovico Sforza) ดยุก (Duke) ในตระกูลเจ้านครรัฐแห่งเมืองมิลาน ประเทศอิตาลี ผู้มีอิทธิพลและเป็นผู้อุปถัมภ์คนสำคัญของลีโอนาร์โดถึง 18 ปี “เพียงพอนหางสั้นขาว” (Ermellino Bianco) คือ ฉายาของลูโดวิโก ผู้เป็นผู้อุปถัมภ์ของกัลเลอรานี การที่จ้างให้เขียนภาพนี้จึงต้องเลี่ยงการแสดงออกอย่างตรงไปตรงมาไปเป็นการใช้สัญลักษณ์ของเพียงพอน ในเวลานั้นลูโดวิโกถูกหมั้นหมายให้แต่งงานกับลูกสาวของดยุคแห่งนครรัฐแฟร์รารา (Ferrara) จึงมีความเสี่ยงในด้านการปกครองและการเมือง

* ชื่ออนุกรมวิธานทางชีววิทยา

** ภาษาอังกฤษ หมายถึง เฮอร์มินสีขาว (White Ermine)



ภาพที่ 8
เพียงพอนหางสั้นขนสีขาว (White Ermine)



ภาพที่ 9
ลีโอนาร์โด ดา วินชี (Leonardo da Vinci), The Lady with an Ermine, ค.ศ.1488-1490, จิตรกรรมสีน้ำมัน, ขนาด 54 x 39 ซม.

ภาพย่อยที่ 4 ภาพราชทูต

ในช่วงก่อนคริสต์ศตวรรษที่ 16 เป็นช่วงเวลาที่ชาวตะวันตกในยุโรปมีความเชื่อว่าโลกแบน มนุษย์ไม่สามารถเดินทางออกทะเลไปได้ไกลเพราะจะตกโลกจึงเกิดข้อจำกัดเรื่องการเดินทาง แรงบันดาลใจจากหนังสือการเดินทางของเซอร์ จอห์น แมนเดวิล (The Travel of Sir. John Mandeville) ตีพิมพ์ขึ้นในคริสต์ศตวรรษที่ 14 มีเนื้อหาที่ท้าทายให้ผู้คนอยากเดินทางไปสู่ดินแดนอันห่างไกลเพื่อพิสูจน์ว่าโลกไม่ได้แบนอย่างที่มีชุดความเชื่อครอบงำเอาไว้ แต่วิทยาการทางการเดินทางเรายังไม่สามารถที่จะเล่นเรือข้ามมหาสมุทรอันกว้างใหญ่ได้ แม้แต่การพาณิชย์ในสมัยนั้นยังต้องอาศัยการเดินทางทางบกเป็นหลัก ที่รู้จักกันในนาม “เส้นทางสายไหม” (Silk Road) (อนันต์ชัย เลาะห์พันธุ์, 2554: 35)

ความเกี่ยวข้องระหว่างศาสนากับการล่าอาณานิคมในปี ค.ศ.1492 เป็นปีแห่งการเริ่มต้นสมัยใหม่ของการแข่งขันทางเศรษฐกิจและอำนาจทางทะเลระหว่างโปรตุเกสกับสเปน เมื่อเกิดมหาอำนาจขึ้นสองชาติจำเป็น จะต้องมีคนกลางในการรักษาสมดุลเอาไว้ ศาสนจักรโรมันคาทอลิกได้เข้ามารักษาไมตรีอันดีระหว่างสองชาติ ซึ่งเป็นชาติที่นับถือคริสต์ศาสนา นิกายโรมันคาทอลิกทั้งคู่ โดยมีพระสันตะปาปาอเล็กซานเดอร์ที่ 6 (Pope Alexander VI ค.ศ.1492-1503) ให้สิทธิโปรตุเกสในการครอบครองดินแดนตอนใต้ของเกาะคานารี (Canary Islands) รวมถึงดินแดนตะวันตกของแอฟริกา ส่วนสเปนได้ครอบครองดินแดนอเมริกาใต้ (ซึ่งภายหลังบราซิลตกอยู่ในการครอบครองของโปรตุเกส) โดยแบ่งดินแดนทางซีกโลกตะวันออกให้โปรตุเกสและดินแดนทางตะวันตกให้สเปน จากศูนย์กลางของเส้นกรีนิช (Greenwich) เรียกกันว่าเส้นพระสันตะปาปา (Pope Line) ทั้งยังให้สิทธิโปรตุเกสเผยแพร่ศาสนาในดินแดนตะวันออก (อนันต์ชัย เลาะห์พันธุ์, 2554: 40) ศาสนาจึงมีส่วนเกี่ยวข้องอย่างเลี่ยงไม่ได้ในการดำเนินไปของการค้าและการล่าอาณานิคมในสมัยนั้น

ภาพย่อภาพที่ 4 ภาพราชทูต ปรากรูชายาวตะวันตกคู่หนึ่งแต่งกายแบบชนชั้นสูงราวคริสต์ศตวรรษที่ 16 และ 18 ที่ได้แรงบันดาลใจของเครื่องแต่งกายมาจากผลงาน Portrait of a Left-Handed Gentleman with Two Quartor and a Letter (ค.ศ.1564-1565) (ภาพที่ 10) เทคนิคจิตรกรรมสีน้ำมัน ขนาด 100.4 x 81.2 ซม. ของโจวานนี บัตติสตา โมโรนี (Giovanni Battista Moroni ค.ศ.1520-1579) และหยิบยืมแผนที่ที่ปรากฏบนมือของชายในผลงาน 1st Baron of Dustanville (ค.ศ.1778) (ภาพที่ 11) ของฟรานซิส บาสเซต (Francis Basset ค.ศ.1757-1835) เทคนิคจิตรกรรมสีน้ำมัน มาเปลี่ยนแปลงตำแหน่งบนแผนที่ให้กลายเป็นดินแดนสยาม *



ภาพที่ 10

Giovanni Battista Moroni, *Portrait of a Left-Handed Gentleman*

with Two Quartor and a Letter, ค.ศ.1564-1565, จิตรกรรมสีน้ำมัน, ขนาด 100.4 x 81.2 ซม.

-
- * แผนที่สยามถูกจัดบันทึกขึ้นเมื่อนักสำรวจชาวตะวันตกเดินทางเข้ามา โดยแผนที่แรกสุดที่มีการระบุชื่อกรุงศรีอยุธยา คือ แผนที่โลก โดย บาทหลวงเมาโร (Fra Mauro) นักบวชชาวอิตาลีใน ค.ศ.1459 ตรงกับ พ.ศ.2002 ในรัชสมัยของพระบรมไตรโลกนาถ เพื่อประโยชน์ทางการค้าและศาสนาในเวลาถัดมา



ภาพที่ 11

ฟรานซิส บาสเซ (Francis Basset), 1st Baron of Dustanville, ค.ศ.1778, จิตรกรรมสีน้ำมัน

นที่มีการใช้ภาพคนแคระผิวเข้มเป็นสัญลักษณ์แทนชาวเอเชีย ซึ่งที่เคยวาดภาพคนแคระไว้ในผลงาน We Are Asia No.3 (พ.ศ.2556) (ภาพที่ 12) คนแคระในหลายผลงานของนที่พบว่ามีการแต่งกายและอยู่ในสถานที่ที่ดูคล้ายกับคณะละครสัตว์ เป็นตัวแทนมุมมองของชาวตะวันตกที่มีต่อชาวเอเชียที่มักจะมองว่าเป็นตัวตลก มีความประหลาด มีรูปร่างเล็กและสีผิวแตกต่างไปจากพวกเขา

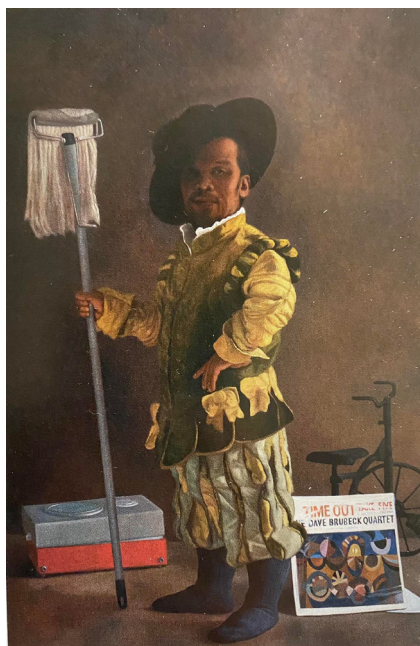
ด้านหลังของชายทั้งคู่มีลิง ในทางสัญลักษณ์ของคริสต์ศิลป์ ลิงเป็นสัญลักษณ์ของบาป ความมั่วร้าย ความคดโกงและต้นเหตุนานา รวมทั้งจิตวิญญาณที่เฉื่อยชาของมนุษย์ อันได้แก่ ความมืดบอดทางปัญญาความโลภและความชั่วร้าย บางครั้งศิลปินตะวันตกมักวาดภาพซาตานในรูปของลิง (จอร์จ เฟร์กูสัน, 2562: 1) การสวมหมวกในภาพเป็นไปได้อาจหมายถึงการนำบาป ความชั่วร้าย และความโลภเข้าครอบงำมนุษย์

นอกจากนี้ที่ยังหยิบยืมการจัดองค์ประกอบและเนื้อหาบางส่วนมาจากผลงาน The Ambassador (ค.ศ.1533) (ภาพที่ 13) เทคนิคจิตรกรรมสีน้ำมัน ขนาด 84 x 39 ซม. โดย ฮันส์ ฮ็อลไบน์ เดอะยังเกอร์ (Hans Holbein the Younger ค.ศ.1497-1543) เป็นผลงานที่น่าเสนอความเชื่อมโยงระหว่างการเดินทางแสวงหาดินแดนใหม่ของทางโลกกับสวรรค์ ผลงานถูกสร้างขึ้นในช่วงเวลาร่วมสมัยกับการเดินทางของเฟอร์ดินานด์ มาเจลลัน (Ferdinand Magellan ค.ศ.1480-1521) นักเดินเรือชาวโปรตุเกส

ผลงาน The Ambassador ปรากฏชาย 2 คน คนซ้าย คือ ฌอง เดอ แดงเตอวิลล์ (Jean de Dinteville ค.ศ.1504-1555) นักการทูตฝรั่งเศส คนขวา คือ จอร์จ เดอ เซลเว (Georges de Selve ค.ศ.1508-1541) สังฆนายกแห่งฝรั่งเศส (สุทัศน์ ยกส้าน, 2557) กำลังยืนเท้าแขนบนชั้นวางอุปกรณ์การเดินเรือและดาราศาสตร์ เช่น นาฬิกาแดด เครื่องหาตำแหน่งละติจูด ลองจิจูด ทั้งยังมีลูกโลกถึง 2 ลูก ซึ่งมีความแตกต่างกันในรายละเอียด ลูกหนึ่งที่อยู่ด้านล่าง

-
- พระสังฆราช (สังฆนายก) (Bishop) มาจากคำในภาษากรีกว่า "Episcopos" หมายถึง "ผู้ควบคุม" หรือ "ผู้ดูแล" เป็นบรรพชาที่เรียก ประมุขสังฆมณฑล ซึ่งเป็นเขตการปกครองในศาสนาคริสต์ คณะบาทหลวง นักบวชชาย-หญิงและคริสต์ศาสนิกชน อันมีคุณสมบัติของผู้มีความเชื่อที่เข้มแข็ง มีปรีชาญาณ สุขุมรอบคอบ มีคุณธรรม อายุตั้งแต่ 35 ปีขึ้นไปและได้รับศีลบวชอย่างน้อย 5 ปีขึ้นไป จะต้องเป็นพระสงฆ์ หรือบาทหลวงมาก่อน และต่อมาได้รับการแต่งตั้ง จากสมเด็จพระสันตะปาปาโดยได้รับการอภิเษกขึ้นสู่ตำแหน่ง พระสังฆราช ซึ่งเป็นศิลาบวชขั้นสูงสุด (ศีลบรรพชา) ซึ่งมี 3 ขั้นคือ ขั้นสังฆานุกร (Deacon) ขั้นพระสงฆ์ (Priest) ขั้นพระสังฆราช (Bishop)

แสดงรายละเอียดทางภูมิศาสตร์ ส่วนอีกลูกหนึ่งเป็นแผนที่ของกลุ่มดาวที่อยู่บนท้องฟ้าและยังมีการใส่รูปสัตว์นานาพันธุ์เพื่อแทนชื่อเรียกและความหมายของกลุ่มดาวให้ง่ายต่อการจดจำ ศิลปินเจตนาที่จะให้ลูกโลกทั้งสองนี้เป็นตัวแทนของโลกมนุษย์และสวรรค์ มีการจัดวางให้อยู่ระดับต่างกัน โดยลูกโลกแบบภูมิประเทศนั้นอยู่ต่ำกว่าราวกับเป็นการเดินทางระหว่างมิติทางโลกและสวรรค์ ศิลปินแฝงสัญลักษณ์สำคัญทางคริสต์ศาสนาเอาไว้ที่มุมของภาพทางซ้ายบน คือ รูปปั้นพระเยซูคริสต์ถูกตรึงกางเขน ศิลปินจงใจซ่อนเอาไว้ให้ยากต่อการสังเกต เพราะรูปปั้นนี้อยู่หลังผ้าม่านที่แง้มออกมาเพียงเล็กน้อย ถัดลงมาที่ชั้นล่างมีหนังสือและโน้ตเพลงที่ใช้สำหรับประกอบพิธีทางคริสต์ศาสนาและเครื่องดนตรีมีชื่อว่าลูท (Lute) ศิลปินมอบความหมายของสิ่งทั้งหมดกันอยู่บนชั้นวางของ เป็นการพาผู้ชมก้าวข้ามพรหมแดนทางโลกเข้าไปสู่ทางของคริสต์ศาสนา เชื่อมต่อโลกกับสวรรค์ ฮือลโบน์เชี่ยวชาญในการสร้างสัญลักษณ์เอาไว้ในภาพ เขาใช้กะโหลกศีรษะของมนุษย์ซึ่งเป็นสัญลักษณ์สากลหมายถึงความตาย กะโหลกอันบิดเบี้ยวที่อยู่บริเวณด้านล่างของผลงานเล่นกับระดับสายตาของผู้ชมในการมองผลงานชิ้นนี้



ภาพที่ 12
นที อุตฤทธิ, We Are Asia No.3, พ.ศ.2556,



ภาพที่ 13

Hans Holbein the Younger, *The Ambassadors*, ค.ศ.1533, จิตรกรรมสีน้ำมัน,
ขนาด 207 x 209.5 ซม.

ภาพย่อยที่ 5 ภาพแบบจำลองบ้านและโครงกระดูกสัตว์

นอกจากโครงกระดูกของมนุษย์ที่ถูกใช้เป็นสัญลักษณ์ของความตายแล้ว ยังพบโครงกระดูกสัตว์ปรากฏในผลงานชิ้นนี้ด้วย สันนิษฐานว่าเป็นโครงกระดูกของนกกระจอกเทศ ด้วยลักษณะกระดูกของคอและขาที่ยาว ลำตัวมีลักษณะกลม แต่ไม่พบว่านกกระจอกเทศมีความสำคัญในบริบททางสัญลักษณ์คริสต์ศิลป์ เนื่องจากนกกระจอกเทศไม่ใช่สัตว์พื้นเมืองที่จะเจอได้ในกลุ่มประเทศที่นิยมความเชื่อของคริสต์ศาสนา ผู้วิจัยจึงมีความเห็นว่าการใช้โครงกระดูกของนกกระจอกเทศนั้น เป็นสัญลักษณ์ของความแปลกใหม่ระหว่างการเดินทางออกแสวงหาอาณานิคมของชาติตะวันตกที่จะได้เจอสิ่งที่พวกเขาไม่เคยเจอในดินแดนของตน

ถัดมาบริเวณพื้น มีบ้านจำลองหลังใหญ่ ในรูปแบบสถาปัตยกรรมอาณานิคม (Colonial Architecture) เป็นศิลปะการสร้างสถาปัตยกรรมในยุคแสวงหาอาณานิคมจากชาติตะวันตก โดยจะปลูกสร้างอาคารต่าง ๆ ให้มีลักษณะอาคารแบบตะวันตกและผสมผสานเข้ากับรูปแบบสถาปัตยกรรมของท้องถิ่นนั้น ๆ (Urbanbox, 2016) เพื่อให้เข้ากับสภาพความเป็นอยู่และภูมิอากาศ ลักษณะเด่น คือ การใช้วัสดุไม้ฉลุมาประดับอาคาร ประตูและหน้าต่างถูกจัดวางอย่างสมมาตร เพิ่มรายละเอียดด้วยเส้นประดับลูกฟักเพื่อเน้นมิติ มีเสารองรับชายคาอย่างเป็นระเบียบที่ลดทอนจากศิลปะคลาสสิก ใช้โทนสีอ่อน เช่น สีขาวและสีครีมข้าง

ในประเทศไทย ศิลปะโคโลเนียลได้เข้ามาสมัยรัชกาลที่ 5-6 (ศิวกกร ศิวะพรชัย, 2558) แม้ว่าประเทศไทยจะไม่เคยเป็นอาณานิคมของชาติตะวันตกแต่ด้วยการขยายอิทธิพลทางคริสต์ศาสนาและการค้าขายในเวลานั้นจึงทำให้อาคารที่ถูกสร้างได้รับอิทธิพลจากศิลปะประเภทนี้เช่นกัน บ้านจำลองที่นักวาดขึ้นในภาพย่อยที่ 5 จึงมีความหมายว่าบ้านเป็นการตั้งรกรากและมีลักษณะสถาปัตยกรรมอาณานิคมจึงมีความสัมพันธ์กับช่วงเวลาการแสวงหาอาณานิคมจากชาติตะวันตกที่ปรากฏในภาพย่อยภาพที่ 4 ด้วย

จากการทำความเข้าใจเกี่ยวกับเนื้อหาในผลงานชิ้นนี้ที่ อุดฤทธิ ที่ต้องการนำเสนอประเด็นความเท่าเทียมกันของผู้คนในสังคม ด้วยการค้นคว้าข้อมูลทางประวัติศาสตร์ สัญลักษณ์ที่เกี่ยวข้องกับคริสต์ศาสนาผลงานศิลปะที่ถูกหยิบยืม ทำให้วิเคราะห์ได้ว่า นที่ทำการหยิบยืมผลงานศิลปะในอดีตเป็นจุดเชื่อมโยงของทุก ๆ เหตุการณ์ที่ปรากฏในผลงาน โดยสามารถจำแนกผลงานศิลปะที่หยิบยืมมาจากแต่ละเหตุการณ์ได้ดังนี้

เหตุการณ์การปฏิวัติชาวนาในอังกฤษเมื่อคริสต์ศตวรรษที่ 14 ใช้การเชื่อมโยงด้วยผลงานศิลปะ 3 ชิ้นตั้งแต่คริสต์ศตวรรษที่ 14-20 ได้แก่

1. ผลงานภาพประกอบหนังสือ A Dream of John Ball (ค.ศ.1892) (ภาพที่ 4) ที่ปรากฏภาพอดัมและอีฟ
2. ผลงาน In Advance of the Broken Arm (ค.ศ.1964) (ภาพที่ 5) และ Bicycle Wheel (ค.ศ.1913) (ภาพที่ 6) ของมาร์เซล ดูชองป์

เหตุการณ์การล่าอาณานิคม ใช้การเชื่อมโยงด้วยผลงานศิลปะ 3 ชิ้นตั้งแต่คริสต์ศตวรรษที่ 16-18 ได้แก่

1. ผลงาน Portrait of a Left-Handed Gentleman with Two Quartor and a Letter (ค.ศ.1564-1565) (ภาพที่ 10) ของ จิโอ แวนนี บาติस्ता โมโรนี
2. ผลงาน 1st Baron of Dustanville (ค.ศ.1778) (ภาพที่ 11) ของ ฟรานซิส บาสเซ
3. ผลงาน The Ambassador (ค.ศ.1533) (ภาพที่ 13) ของ ฮันส์ ฮ็อลไบน์ เดอะยังเกอร์

ในส่วนของสัญลักษณ์ที่เกี่ยวข้องกับคริสต์ศาสนา นที่นำมาใช้เพียงเสริมความหมายของเนื้อหาในผลงานเท่านั้น โดยแต่ละสัญลักษณ์จะให้ความหมายเกี่ยวกับความบริสุทธิ์ ความดีงาม บาป ความตาย ผู้วิชัยมีความเห็นวุ่นที่ตึงใจนำเสนอประเด็นความเท่าเทียมกันของผู้คนในสังคมโดยการเล่าเรื่องผ่านเหตุการณ์การปฏิวัติชาวนาในอังกฤษและเหตุการณ์การแสวงหาอาณานิคมจากชาติตะวันตกเป็นหลัก แต่เนื่องจากทั้งสองเหตุการณ์มีความเกี่ยวข้องกับชาวตะวันตกโดยตรง จึงมีส่วนเกี่ยวข้องกับศาสนาอย่างเลี่ยงมิได้ ดังนั้นการใช้สัญลักษณ์ที่เกี่ยวข้องกับคริสต์ศาสนาจึงถูกใช้ในทางอ้อมจากประเด็นดังกล่าว

นอกจากนี้จะเห็นว่าเหตุการณ์ทางประวัติศาสตร์ที่กล่าวมานั้นไม่ใช่เหตุการณ์ที่ผู้ชมทุกคนเมื่อชมผลงานชิ้นนี้จะสามารถเข้าใจได้ตรงกัน แต่ต้องอาศัยความเข้าใจส่วนหนึ่งทางประวัติศาสตร์ของผู้ชม รวมถึงความเข้าใจบริบททางคริสต์ศาสนาและผลงานศิลปะจากหลากหลายยุคเข้ามาเสริม จึงเป็นเรื่องยากที่จะสามารถทำให้ผู้ชมทุกคนเข้าใจความหมายแท้จริงที่ศิลปินต้องการจะสื่อสารได้ทั้งหมด อย่างไรก็ตามศิลปินมิได้ตั้งใจให้ผู้ชมจากหลากหลายวัฒนธรรมเข้าใจในสิ่งเดียวกันครอบคลุมทั้งหมดเพราะผลงานของเขาเป็นผลงานศิลปะร่วมสมัย เค้นด้วยการหยิบยืมผลงานหลายต่อหลายยุคสมัยมาเชื่อมโยงกัน ยิ่งเปิดอิสระให้ผู้ชมได้ตีความผลงานตามทัศนคติของความเป็นปัจเจกบุคคล

สรุป

ผลงาน *When Adam Delved and Eve Span who was then the Gentleman?* นำเสนอเนื้อหาของผลงานโดยอ้างอิงไปถึง 2 เหตุการณ์ ได้แก่ เหตุการณ์การปฏิวัติขบวนการในประเทศอังกฤษ ช่วงคริสต์ศตวรรษที่ 14 และเหตุการณ์การแสวงหาอาณานิคมของชาติตะวันตกช่วงคริสต์ศตวรรษ 16-18

เหตุการณ์ที่ 1 การปฏิวัติขบวนการในประเทศอังกฤษเป็นการเรียกร้องความเท่าเทียมกันระหว่างชนชั้นแรงงานกับชนชั้นผู้ปกครอง นทียกคำเทศนาของจอห์น บอล ที่กล่าวว่า “*When Adam Delved and Eve Span who was then the Gentleman?*” เป็นคำสอนของพระเจ้าว่ามนุษย์ทุกคนมีความเท่าเทียมกัน มาใช้เป็นชื่อผลงาน ทั้งยังหยิบยืมผลงานศิลปะใหม่เข้ามาเพื่อเชื่อมโยงประเด็นดังกล่าว และยังนำเสนอความเท่าเทียมกันในแง่มุมของการสร้างสรรค์งานศิลปะ ว่าวัตถุทุกอย่างที่พบเจอได้ในชีวิตประจำวันจะสามารถสร้างสรรค์เป็นงานศิลปะได้อย่างเท่าเทียมกันโดยไม่จำเป็นต้องมองจากความชอบส่วนบุคคลของคนใดคนหนึ่งมาตัดสินว่าเป็นศิลปะหรือไม่

เหตุการณ์ที่ 2 การแสวงหาอาณานิคมของชาติตะวันตก นที่ใช้พูดชาวตะวันตกมาเป็นตัวแทนของเจ้าอาณานิคมและใช้ภาพคนแอฟริกันดำในชุดคณะละครสัตว์เป็นตัวแทนทัศนคติของชาวตะวันตกที่มักจะมองว่าชาวเอเชียเป็นด้อยกว่า มีความประหลาด รูปร่างเล็กและสีผิวแตกต่างไปจากพวกเขา ดังนั้นที่เคยวาดภาพคนแอฟริกันแล้วตั้งชื่อภาพว่า Asian จะเห็นว่านอกจากความไม่เสมอภาคที่เกิดขึ้นในหมู่ชาวตะวันตกแล้ว ชาวเอเชียก็ยังไม่ได้รับเสมอภาคเช่นกัน

เรื่องราวอันซับซ้อนของหลายเหตุการณ์ในประวัติศาสตร์ที่ผู้ชมเห็นจากผลงาน ถูกเชื่อมโยงเอาไว้ด้วยผลงานศิลปะจากหลากหลายยุคที่ได้อ้างอิงมาเล่าเรื่อง สุดท้ายแล้วทำให้ผู้ชมเห็นว่าไม่ว่าเวลาจะผ่านไปนานเพียงไร ความเสมอภาคยังเป็นเรื่องที่ถกเถียงและพูดถึงอยู่เสมอในสังคมมนุษย์ จากนั้นเชื่อว่าประเด็นความเสมอภาคจะยังถูกพูดถึงอยู่เสมอไป ตราบใดที่มนุษย์ยังไม่เห็นคุณค่าของความเป็นมนุษย์ว่าเท่าเทียมกัน

บรรณานุกรม

- Ananchai Laohaphanthu (2011). *Modern Europe*. Bangkok: Sakdi Sopha Printing
- อนันต์ชัย เลหาพะพันธุ์. (2554). ยุโรปสมัยใหม่. กรุงเทพฯ: ศักดิโสภการพิมพ์
- Ferguson, George. (2019). *Signs and symbols in Christian art*. Translated by Kulwadee Makraphirom. 9th ed. Bangkok: Amarin Printing and Publishing
- จอร์จ เฟิร์กูสัน. (2562). เครื่องหมายและสัญลักษณ์ในคริสต์ศิลป์. แปลโดย กุลวดี มกราภิรมย์. พิมพ์ครั้งที่ 9. กรุงเทพฯ: อมรินทร์พริ้นติ้งแอนด์พับลิชชิ่ง
- Siwakorn Sivapornchai. (2015). *Colonial architecture*. Retrieved from <http://siwakornsb.blogspot.com/2015/03/colonial-style.html>
- ศิวกร ศิวะพรชัย. (2558). สถาปัตยกรรมแบบโคโลเนียล. สืบค้นจาก <http://siwakornsb.blogspot.com/2015/03/colonial-style.html>
- Suthat Yoksan. (2014). Hans Holbein, The Child With The Picture of The Ambassadors. Retrieved from <https://mgronline.com/science/detail/9570000008877>
- สุทัศน์ ยกส้าน. (2557). Hans Holbein ผู้บุตรกับภาพ The Ambassadors. สืบค้นจาก <https://mgronline.com/science/detail/9570000008877>
- Urbanbox. (2016). *Thai Colonial Style, The Charming Design of Timeless Art*. Retrieved from <http://www.urbanbox.in.th/colonial-style>

บรรณานุกรมภาพ

- ภาพที่ 1 Sally Hickson. (2015). **Ghent the Altarpiece**. Accessed April 22. Available from <https://smarthistory.org/van-eyck-the-ghent-altarpiece/>
- ภาพที่ 2 Sally Hickson. (2015). **Ghent the Altarpiece**. Accessed April 22. Available from <https://www.khanacademy.org/humanities/renaissance-reformation/north-ern-renaissance1/burgundy-netherlands/a/vaneyck-ghentaltar>
- ภาพที่ 3 Brittney. (2018). **When Adam Delved and Eve Span who was then the Gentleman?**. Accessed April 22. Available from <https://artradarjournal.com/2018/03/05/optimism-is-ridiculous-the-altarpieces-by-thai-artist-natee-uta-rit/>
- ภาพที่ 4 Chris Jury. (2012). **When Adam Delved and Eve Span, who was then the Gentleman? Mandeville**. Accessed May 18. Available from <https://notnumber.wordpress.com/2012/02/26/when-adam-delved-and-eve-span-who-was-then-the-gentleman/>
- ภาพที่ 5 Museum of Modern art. (2021). **In Advance of the Broken Arm**. Accessed April 22. Available from https://www.moma.org/learn/moma_learning/marcel-duchamp-in-advance-of-the-broken-arm-august-1964-fourth-version-after-lost-original-of-november-1915/
- ภาพที่ 6 Museum of Modern art. (2021). **Bicycle Wheel**. Accessed April 22. Available from <https://www.moma.org/collection/works/81631>
- ภาพที่ 7 National gallery London. (2021). **Portrait of a Man**. Accessed April 22. Available from <https://www.nationalgallery.org.uk/paintings/jan-van-eyck-portrait-of-a-man-self-portrait>
- ภาพที่ 8 Encyclopaedia Britannica. (2021). **White Ermine**. Accessed April 22. Available from <https://www.britannica.com/animal/ermine-mammal>
- ภาพที่ 9 Lorena Muñoz-Alonso. (2014). **The Lady with an Ermine**. Accessed April 22. Available from <https://news.artnet.com/art-world/secrets-of-da-vincis-lady-with-an-ermine-finally-revealed-117891>
- ภาพที่ 10 National gallery London. (2021). **Portrait of a Left-Handed Gentleman with Two Quartor and a Letter**. Accessed April 22. Available from <https://www.nationalgalleryimages.co.uk/imagedetails.aspx?q=NG2094&ng=NG2094&view=sm&->

frm=1

ภาพที่ 11 Museo Del Prado. (2021). 1st Baron of Dunstanville. Accessed April 22.

Available from <https://www.museodelprado.es/en/the-collection/art-work/francis-basset-1st-baron-of-dunstanville/0aff8e93-c8d7-41d1-8873-3a67d55166e8>

ภาพที่ 12 Natee Utarit. (2013). **We Are Asia No.3**. Milano: Skira editore S.p.A

ภาพที่ 13 National gallery London. (2021). **The Ambassador**. Accessed April 22.

Available from <https://artsandculture.google.com/asset/the-ambassadors-hans-holbein-the-younger/bQEWbLB26MG1LA>

แนวคิดดิสโทเปียผ่านการจัดวางภาพ (มิส-ซ็อง-แซน) ในภาพยนตร์ชุดทางโทรทัศน์ เรื่อง เดอะ แอนด์เมดส์ เทล*

Dystopia concept in a “Mise-en-scene” from The Handmaid’s Tale TV Series.

จารุวรรณ นั้พา Jaruwan Numpha

นักศึกษาศิลปมหาบัณฑิต สาขาวิชาทฤษฎีศิลป์ คณะจิตรกรรม ประติมากรรมและภาพพิมพ์ มหาวิทยาลัยศิลปากร



Received : August 31, 2021

Revised : November 5, 2021

Accepted : December 31, 2021

บทคัดย่อ

บทความนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อวิเคราะห์การจัดวางภาพ (mise-en-scene) โดยใช้เกณฑ์การวิเคราะห์เพื่อสื่อความหมายดังต่อไปนี้ 1) องค์ประกอบภาพ 2) แสงและความมืด 3) ขนาดภาพ 4) มุมกล้อง 5) สี 6) การจัดวางตัวละครและระยะความสัมพันธ์ระหว่างตัวละคร

* บทความนี้เรียบเรียงขึ้นจากเนื้อหาส่วนหนึ่งของวิทยานิพนธ์เรื่อง แนวคิดดิสโทเปียผ่านการจัดวางภาพ (มิส-ซ็อง-แซน) ในภาพยนตร์ชุดทางโทรทัศน์ เรื่อง The Handmaid’s Tale

7) เครื่องแต่งกาย และการแต่งหน้า 8) ฉาก สถานที่ องค์ประกอบในฉาก และสัญลักษณ์ โดยการวิเคราะห์ภาพแต่ละภาพนั้นไม่จำเป็นต้องอัดแน่นไปด้วยข้อมูลที่ครบถ้วนทั้งหมด เน้นศึกษาเพียงใจความสำคัญของภาพ ที่สื่อสารถึงแนวคิด “ดิสโทเปีย” ผ่านภาพยนตร์ชุดทางโทรทัศน์แนวดิสโทเปีย เรื่อง The Handmaid's Tale ซีซั่นที่ 1-3 โดยใช้วิธีการศึกษาจากที่มาของแนวคิดดิสโทเปีย จากนั้นทำการวิเคราะห์การจัดวางภาพ ในภาพยนตร์ชุดทางโทรทัศน์ The Handmaid's Tale โดยผลการศึกษาพบว่า ซีรีส์ทั้งสามซีซั่น ได้แสดงออกถึงแนวคิดดิสโทเปียผ่านการจัดวางภาพได้สองรูปแบบ รูปแบบแรกภาพสอดคล้องกับเนื้อหาแบบตรงไปตรงมา คือการนำเสนอถึงการเกิดขึ้นและการดำเนินต่อไปของสังคมแบบดิสโทเปีย ส่วนรูปแบบที่สองภาพไม่ได้สื่อความหมายตรงตามภาพ แต่นำเสนอความหมายตรงกันข้ามเพื่อต่อต้าน และวิพากษ์วิจารณ์แนวคิดแบบยูโทเปีย

คำสำคัญ ดิสโทเปีย / เดอะแฮนด์เมดส์เทล / มิส-ซ็อง-แซน

Abstract

This article aims to analyze the “Mise-en-scène” layout using the following analytical criteria to convey meaning: 1) composition 2) Light and Dark 3) the shots 4) the angle 5) color 6) proxemics patterns 7) makeup and costumes 8) Setting, Props and symbol by analyzing each image, it does not have to be packed with complete information. Focus on studying only the main idea of the picture. Which communicates the concept of “dystopia” through the dystopian television series The Handmaid's Tale Season 1-3. By using a study method from the origin of the concept of dystopia. Then an analysis of the image placement was performed in the television series The Handmaid's Tale. The results of the study found that All three seasons of the series expressed the concept of dystopia by There are two forms of mise-en-scène. First, the image corresponds to the direct content is to present the emergence and continuation of a dystopian society. The second form, the image does not convey the meaning exactly as the picture but presents the opposite meaning to oppose and criticize the concept of utopia.

Keywords Dystopia / The Handmaid's Tale / Mise-en-scène

unnā

ดิสโทเปีย (Dystopia) คำว่า “ดิส” เป็นคำที่สร้างขึ้นมาโดยใช้คำนำหน้าด้วย “dys” ซึ่งส่วนใหญ่แล้วจะมีความหมายในเชิงลบ แปลว่า “แย่” รวมกับภาษากรีก “topia” ซึ่งแปลว่า “สถานที่” ดังนั้น ดิสโทเปีย จึงแปลว่า “สถานที่ที่ไม่ดี” ซึ่งมีความหมายตรงกันข้ามกับวรรณกรรมประเภทยูโทเปีย ในวรรณกรรมประเภทดิสโทเปียจึงมักถ่ายทอดถึงสังคมที่เกิดขึ้นในอนาคต ซึ่งมีลักษณะที่ไม่พึงประสงค์หรือน่าหวาดกลัว มีการควบคุมทางสังคมที่กดขี่เข้มงวด สังคมดิสโทเปียจึงถูกถ่ายทอดออกมาเป็นนวนิยาย จนเกิดกระแสนิยมอย่างต่อเนื่อง จนกลายมาเป็นภาพยนตร์ ทีวีซีรีส์ การ์ตูน และเกมต่าง ๆ เพื่อเอาใจคนส่วนใหญ่ในสังคม ซึ่งการถ่ายทอดสังคมดิสโทเปียในงานภาพยนตร์ นอกจากการนำเสนอทศนทนา เสียดสี ดนตรี บทภาพยนตร์ ฯลฯ การนำเสนอเรื่องราวผ่าน “ภาพ” นั้นเป็นองค์ประกอบหนึ่งที่มีความสำคัญในการเล่าเรื่องและสื่อสารความหมาย โดยสามารถศึกษาแนวคิดดิสโทเปียผ่านการจัดวางภาพ (Mise-en-scène) เพื่อศึกษาถึงความหมายได้ เนื่องจากการจัดวางภาพนั้นคล้ายคลึงกับงานศิลปะภาพเขียน นอกจากความงามทางสุนทรียะแล้ว ภาพในแต่ละช็อตนั้นมักถูกจัดวางองค์ประกอบต่าง ๆ บนพื้นผิวที่แบนเรียบของจอภาพและจำกัดขอบเขตไว้ด้วยกรอบภาพ จากข้อมูลดังกล่าวมาข้างต้น ส่งผลให้หยิบยก The Handmaid's Tale ในรูปแบบ ซีรีส์ขนาดยาว ทั้งหมด 3 ซีซั่น (36 ตอน) มาเป็นกรณีศึกษา เนื่องจากการนำเสนอเรื่องราวในซีรีส์สามารถสะท้อนภาพของสังคมโลกดิสโทเปียได้อย่างชัดเจน รายละเอียดต่าง ๆ รวมถึงความยาวที่ต่อเนื่องมากพอที่จะสื่อสารให้เห็นถึงมุมมองที่หลากหลายมิติ เช่น ความสมจริง บรรยากาส สภาพแวดล้อมที่สอดคล้องต่าง ๆ ที่เชื่อมโยงกับแนวคิด ลักษณะอุปนิสัย รสนิยม และภูมิหลังของตัวละคร ตลอดจนความสัมพันธ์ซึ่งกันและกันในการจัดองค์ประกอบภาพ เพื่อศึกษา และทำความเข้าใจถึงแนวคิดดิสโทเปีย ที่สะท้อนออกมาสู่ “ภาพ” ในแต่ละช็อตของซีรีส์

1. Dystopia

การบอกเล่าเรื่องราวจากภาพยนตร์ประเภทดิสโทเปียนั้น มีความสำคัญในหลายมิติ ตั้งแต่การรับชมเพื่อความบันเทิง ชมเพื่อเรียนรู้ข้อคิด คติสอนใจ ตลอดจนการใช้สื่อภาพยนตร์เป็นเครื่องมือในการเปลี่ยนแปลงสังคมหรือโน้มน้าวใจในสถานการณ์ต่าง ๆ และแฝงไปด้วยการถ่ายทอดระบบความคิด

จากประวัติศาสตร์ที่ผ่านมา หลายกลุ่มชนพยายามสร้างสรวงศ์บนดินเพื่อต้องการให้สังคมกลายเป็น “โลกในอุดมคติ” (Utopia) โลกที่ไม่มีสงคราม อาชญากรรม หรือความหิวโหย คำว่า ดิสโทเปีย (Dystopia) จึงถูกนำมาใช้เรียกสังคมที่ตรงข้ามกับสังคมในอุดมคติ ความหมายของ Dystopia หมายถึง “Not Good Place” สถานที่ไม่น่าพึงปรารถนา ที่ไม่พึงประสงค์ หรือน่าหวาดกลัว มีชื่อเรียกอื่น ๆ ได้แก่ cacotopia, kakotopia หรือ anti-utopia (Wikipedia, 2564) ดังนั้นหากยูโทเปียเป็นสถานที่อันดีงาม ดิสโทเปียก็คงเป็นสถานที่ที่เราไม่ต้องการจะอยู่อย่างแน่นอน

ก่อนที่ผู้วิจัยจะกล่าวถึงแนวคิด “ดิสโทเปีย” จึงต้องย้อนกลับไปทำความเข้าใจแนวคิดยูโทเปียก่อน คำว่า “ยูโทเปีย” มาจากภาษากรีก แปลตามตัวได้ว่า “สถานที่อันดีงามที่ไม่มีอยู่จริง” (Wikipedia, 2564) พบในงานเขียนครั้งแรกเมื่อคริสต์ศตวรรษที่ 16 โดย ทอมัส มอร์ (Thomas More) เพื่อใช้เป็นชื่อของวรรณกรรม “Utopia (1516)” ซึ่งจินตนาการถึงสังคมในอุดมคติที่ผู้คนอยู่ร่วมกันอย่างสันติสุข ที่ทุกสิ่งทุกอย่างนั้นล้วนสมบูรณ์แบบ “ยูโทเปีย” คือ การสร้างสรรค์ภาษา สร้างสรรค์ชุมชนโดยเชื่อมั่นในความสมบูรณ์แบบเป็นแบบแผน จะเป็นตัวทำให้สังคมก้าวไปข้างหน้า และเป็นสังคมที่สมบูรณ์แบบมากกว่าสังคม ณ ปัจจุบัน (สุรเดช ไซติอุตมพันธ์, 2015)

คริสต์ศตวรรษที่ 18-19 วิทยาศาสตร์ผลักดันให้เกิดการปฏิวัติอุตสาหกรรม สะท้อนถึงวิวัฒนาการทางเทคโนโลยีที่มีมากขึ้น โดยวิทยาศาสตร์ได้เข้ามาเกี่ยวข้องกับมนุษย์ ทั้งในด้านการดำเนินชีวิต การงานอาชีพ และข้าวของเครื่องใช้ต่าง ๆ มีการใช้วิทยาศาสตร์สร้างอาวุธทำให้เกิดสงครามโลก หรือการล่าอาณานิคมเพื่อนำผลผลิตกลับมาสู่ประเทศแม่ วิทยาศาสตร์ทำให้เกิดการครอบงำในหลายมิติของสังคม จึงเริ่มเกิดงานเขียนที่มีการเสียดสีของสังคมแบบยูโทเปีย เพราะแนวคิดแบบยูโทเปียเชื่อว่าวิทยาศาสตร์จะนำพาสังคมไปสู่ความเจริญ โดยเครื่องจักรเข้ามามีบทบาทอยู่ในชีวิตประจำวันมากขึ้น ทำให้สังคมเริ่มเกิดความกลัวบางอย่าง

* “Utopia” เป็นภาษาละติน ซึ่งมาจากคำภาษากรีก “ou” แปลว่า “ไม่” และ τόπος กับคำ suffix ว่า -ia ได้เป็นคำว่า Outopia หรือในภาษาละตินว่า Utopia มีความหมายว่า “ดินแดนที่ไม่มีจริง” ส่วน “eu” แปลว่า “ดี” ดังนั้น Eutopia จึงหมายถึง “สถานที่ที่ดี” ดังนั้นการตีความชื่อนี้ก็คือ ยูโทเปีย คือ สถานที่อันดีงามที่ไม่มีอยู่จริง

** “Dystopia” มาจากภาษากรีก “dys” แปลว่า “ยาก” หรือ “ไม่ดี” คำว่า “ดิสโทเปีย” จึงเป็นคำประสมในภาษากรีก ดิส (dys) และ โทเปีย (topia) ที่มาจากคำว่า “โทปอส” หมายถึง สถานที่

เกี่ยวกับโลกอนาคตที่วิทยาศาสตร์เข้ามามีบทบาทที่สำคัญต่อโลก จึงส่งผลให้ในคริสต์ศตวรรษที่ 19 เป็นต้นมา งานเขียนที่เกี่ยวกับยูโทเปียเริ่มลดน้อยลงเพราะผู้คนเริ่มหันไปเขียนงานที่เปิดให้เห็นถึงข้อบกพร่องของสังคมมากขึ้น ซึ่งไม่ใช่โลกที่สมบูรณ์แบบอีกแล้ว หรือเรียกได้ว่าเริ่มเข้าสู่งานเขียนที่มีแนวคิดแบบ “ดิสโทเปีย” (สุรเดช โชติอุดมพันธ์, 2015)

แนวคิดแบบดิสโทเปียมักถูกโฆษณาชวนเชื่อว่าเป็นยูโทเปีย ซึ่งดิสโทเปียไม่ใช่คำที่อยู่ตรงข้ามกับยูโทเปียเสมอไป แต่เป็นยูโทเปียที่ดำเนินไปในทิศทางที่มืด หรืออาจจะเป็น “ยูโทเปีย” สำหรับคนกลุ่มหนึ่ง แต่เป็น “ดิสโทเปีย” สำหรับคนบางกลุ่ม แนวคิดแบบดิสโทเปียจึงถูกนำมาเล่าเรื่องเพื่อสะท้อนถึงสภาพสังคมของโลกที่กำลังเปลี่ยนไป ผ่านเนื้อหาในวรรณกรรม เช่น วิทยาศาสตร์ เทคโนโลยีที่ไม่พึงประสงค์ รวมไปถึงการควบคุม หรือการปล่อยให้มีสิทธิเสรีภาพมากเกินไป (สุรเดช โชติอุดมพันธ์, 2015)

การเกิดขึ้นของวรรณกรรมแนวดิสโทเปียได้รับความนิยมอย่างกว้างขวางในหมู่นักอ่าน เมื่อคริสต์ศตวรรษที่ 20 งานเขียนแบบดิสโทเปียในช่วงแรก คือ การเดินทางของกัลลิเวอร์ (Gulliver's Travels) โดย โจนาธาน สวิฟต์ (Jonathan Swift) ตลอดการเดินทางกัลลิเวอร์ได้พบกับสังคมในจินตนาการบางแห่งดูน่าประทับใจในตอนแรก แต่กลับกลายเป็นสังคมที่มีข้อบกพร่องมากมาย นวนิยายดิสโทเปียชี้ให้เห็นถึงสังคมที่ไม่ตรงตามแนวคิดของสังคมในอุดมคติ ในช่วงปลายปี ค.ศ.1800 ผลงานเรื่อง “The Time Machine” ของ เฮช จี เวลล์ (H. G. Wells) จินตนาการถึงโลกชนชั้นสูง และชนชั้นแรงงานวิวัฒนาการไปเป็นมนุษย์คนละสายพันธุ์ ในขณะที่เรื่อง “The Iron Heel” ของ แจ็ค ลอนดอน (Jack London) เสนอภาพการกุมอำนาจของกลุ่มทรราชที่ปกครองคนยากจนส่วนใหญ่ (Gendler, 2016)

ศตวรรษใหม่นำมาซึ่งความเปลี่ยนแปลงที่น่าตื่นเต้นและน่าหวาดหวั่น โดยความก้าวหน้าทางการแพทย์ก้าวข้ามขีดจำกัดด้านชีวพันธุกรรม ในขณะที่การโทรคมนาคมทำให้เกิดการติดต่อสื่อสารกันได้ทันที ซึ่งในนวนิยายเรื่อง “Brave New World” ของอัลดัส ฮักซลีย์ (Aldous Huxley) ประชากรถูกออกแบบพันธุกรรมและกำหนดสถานะเพื่อให้แต่ละคนทำตามบทบาททางสังคมของตนเอง ในขณะที่ยุโรปประสบกับสงครามอุตสาหกรรมเกิดการเคลื่อนไหวทางการเมืองแบบใหม่ ได้เข้ามามีบทบาทอำนาจ บางแนวคิดก็ให้คำสัญญาว่าจะลบล้างความแตกต่างระหว่างชนชั้นทางสังคม ในขณะที่บางแนวคิดก็พยายามหล่อหลอมประชาชนด้วยมรดกทางภูมิปัญญา ผลลัพธ์คือโลกในความเป็นจริงที่ประสบกับภาวะดิสโทเปียที่ชีวิตอยู่ภายใต้สายตาจับผิดของรัฐ และโทษประหารคือผลลัพธ์ของการไม่เข้าพวกหรือคิดต่าง นักเขียนหลายคนในยุคนี้ไม่เพียงสังเกตเห็นความน่ากลัวเหล่านั้น แต่พวกเขายังใช้ชีวิตในช่วงเวลาช่วง

นั้นด้วย เช่น หนังสือนวนิยายไซไฟเรื่อง “We” ของ เยฟเกนี ซามิยาติน (Yevgeny Zamyatin) ได้อธิบายถึงอนาคตที่เสรีภาพและความเป็นตัวของตัวเองจะถูกกำจัดทิ้งไป หนังสือเล่มนี้ห้ามเผยแพร่ในโซเวียตและเป็นแรงบันดาลใจให้จอร์จ ออร์เวล (George Orwell) ผู้ซึ่งอยู่แนวหน้าในการต่อสู้กับแนวคิดแบบฟาสซิสต์และคอมมิวนิสต์ นวนิยายของเขาเรื่อง “Animal Farm” จึงล้อเลียนการปกครองของโซเวียต และ “1984” เป็นการวิพากษ์วิจารณ์ภาพรวมของการรวบอำนาจควบคุมสื่อมวลชน และในสหรัฐอเมริกานวนิยายของซินแคลร์ ลูอิส (Sinclair Lewis) เรื่อง “It Can’t Happen Here” อธิบายถึงระบอบประชาธิปไตยที่สามารถเปลี่ยนเป็นระบอบฟาสซิสต์ได้ง่ายเพียงใด (Gendler, 2016) และนอกจากนี้งานเขียน “Fahrenheit 451” (1953) ของ เรย์ แบริด-บิวรี ที่กล่าวถึงโลกอนาคตที่รัฐบาลมีคำสั่งให้เผาหนังสือ เพราะกลัวประชาชนจะฉลาดจากการอ่านหรือในงานเขียน “The Handmaid’s Tale” (1985) ของ มาร์กาเรต แอตวูด (Margaret Atwood) และ “The Hunger Games” (2008) ของซูซาน คอลลินส์ ที่ประเทศสมมติถูกปกครองด้วยระบอบเผด็จการเบ็ดเสร็จ เป็นต้น

นวนิยายวิทยาศาสตร์แนวดิสโทเปีย กลายเป็นภาพยนตร์ การ์ตูน และเกม เพื่อเอาใจคนส่วนใหญ่ของสังคม แนวคิดดิสโทเปียที่ปรากฏในภาพยนตร์เรื่องแรก ได้แก่ Metropolis (1927) โดย Fritz Lang (ฟรีตซ์ แลง) เป็นผู้กำกับซึ่งนำเสนอเรื่องราวโลกอนาคต ค.ศ. 2027 แห่งมหานคร Metropolis ซึ่งได้รับแรงบันดาลใจมาจากมุมมองที่มีต่อความเจริญก้าวหน้าของสหรัฐอเมริกาและการมาถึงของยุคสมัยอุตสาหกรรม ก่อให้เกิดปัญหาความขัดแย้งอันเนื่องมาจากความไม่เท่าเทียมกันในสังคม ประชาชนถูกกดขี่ข่มเหงจากผู้นำเผด็จการฟาสซิสต์ คอมมิวนิสต์และปรากฏขึ้นอย่างต่อเนื่อง เช่น A Clockwork Orange (1971), Blade Runner (1982), 1984 (1984), Brazil (1985), Gattaca (1997) และ The Hunger Games (2012) ซึ่งได้กระแสบรรบอย่างกว้างขวางและแพร่หลายในต้นศตวรรษที่ 21 จนเกิดเป็นกระแส “หันหน้าหาดิสโทเปีย” (สรวิศ ชัยนาม, 2516: 50) ขึ้นในภาพยนตร์และปรากฏในภาพยนตร์ชุดทางโทรทัศน์อย่างแพร่หลาย อาทิเช่น Altered Carbon, Black Mirror, Brave New World, Snowpiercer, The Handmaid’s Tale, The Man in the High Castle, The Purge, Raised by Wolves, Westworld, The Leftovers เป็นต้น

ภาพยนตร์แนวดิสโทเปียจึงเป็นผลของแนวคิดที่สะท้อนถึงความกังวลในสังคมยุคใหม่ โดยส่วนใหญ่มีเนื้อหาเกี่ยวกับความไม่เท่าเทียมกัน ภาวะโลกร้อน อำนาจของรัฐบาล และโรคระบาดระดับโลก ซึ่งเป็นวิธีคิดแบบมองโลกในแง่ร้าย เกิดขึ้นเพื่อต่อต้านแนวคิดแบบยูโทเปีย (anti-utopia) (สรวิศ ชัยนาม, 2516: 19) ที่ย้ำเตือนให้ระมัดระวังถึงแนวคิดที่มนุษย์สามารถถูกหล่อหลอมให้เป็นไปตามอุดมคติได้ ทำให้เราถูกคิดว่าเป็นสังคมที่สมบูรณ์แบบที่จินตนาการ

ไว้นั้นจะต้องแลกด้วยอะไรจึงจะประสบความสำเร็จ และวิธีไหนที่จะทำให้ผู้คนร่วมมือกันเพื่อทำให้มันยั่งยืนได้ จึงควรมองดูอีกครั้งว่าโลกในจินตนาการนั้นยังดูสมบูรณ์แบบอยู่จริงหรือไม่ (Gendler, 2016) หรืออีกนัยหนึ่งก็อาจหมายถึง แนวคิดดิสโทเปียแบบตรงไปตรงมาคือการนำเสนอว่าดิสโทเปียเกิดขึ้นได้อย่างไรและเราจะสามารถออกจากสภาวะดังกล่าวได้อย่างไร หรือกำลังเตือนเราว่า ถ้าหากสถานการณ์ปัจจุบันยังคงดำเนินต่อไป เราจะมุ่งหน้าไปยังโลกดิสโทเปียในอนาคตอันใกล้นี้เป็นแน่ (สรวิศ ชัยนาม, 2516: 21) ต่อให้ความหมายของดิสโทเปียนั้น จะมีแนวคิดที่ต่อต้านยูโทเปีย หรือเป็นดิสโทเปียแบบตรงไปตรงมา ภาพยนตร์แนวดิสโทเปียก็ส่งผลให้เกิด “ความหวัง” ที่ปรารถนาจะปลดปล่อยตัวเองสู่อิสรภาพ ถึงการปลดปล่อยนั้นจะไม่รับประกันว่า การปลดปล่อยนั้นจะแปรเปลี่ยนเป็นความจริงได้หรือไม่ อย่างน้อยทางต้นที่ดิสโทเปียนำเสนอก็ยังทำให้เรามองเห็นว่าอะไรกำลังครอบงำเราอยู่ (สรวิศ ชัยนาม, 2516:15-16)

2. เดอะแฮนด์เมดส์เทล

เดอะแฮนด์เมดส์เทล เป็นเรื่องราวที่สะท้อนถึงสังคม ความต่างระหว่างชนชั้น การเมือง การปกครอง ศาสนา จริยธรรม ศิลธรรม และความก้าวหน้าทางวิทยาศาสตร์ ซึ่งเป็นองค์ประกอบของแนวคิดแบบดิสโทเปียที่ครบถ้วนสมบูรณ์

ในปี ค.ศ.2017 เรื่องราวของ The Handmaid's Tale ถูกนำมาผลิตเป็นซีรีส์ (Series) ขนาดยาว ดัดแปลงจากนวนิยายปี ค.ศ.1985 เรื่อง The Handmaid's Tale เขียนโดย มาร์กาเรต แอตวูด สร้างสรรค์โดยบรูซ มิลเลอร์ (Bruce Miller) ซึ่งเป็นผู้อำนวยการสร้างร่วมกับ แดเนียล วิลสัน (Daniel Wilson), ฟรานเซียร์ (Fran Sears) และ วอร์เรน ลิตเติลฟีลด์ (Warren Littlefield) โดยมี รีด โมราโน (Reed Morano) เป็นผู้กำกับซีรีส์ และมาร์กาเรต แอตวูด ทำหน้าที่เป็นที่ปรึกษา ให้ข้อเสนอแนะบางส่วนในซีรีส์ที่มีการขยายเนื้อหาหรือปรับปรุง โดยออกฉายทางบริการสตรีมมิง Hulu เผยแพร่ตั้งแต่ปี ค.ศ.2017 จนถึงปัจจุบันโดยผ่านมาแล้ว

-
- * ซีรีส์ (Series) หรือภาพยนตร์ชุด มีลักษณะการเล่าเรื่องโดยแบ่งเป็นภาค ภาคละหลายซีซั่น (Season) และมี 2 แบบ แบบแรกคือเนื้อหาจบเป็นตอน ๆ กับอีกแบบคือมักจะมีซีซั่นหรือเนื้อหาจบเป็นตอน ๆ แต่ตลอดทุกประเด็นของเนื้อเรื่องหลักเข้าไปอย่างกลมกลืน แล้วขึ้นอีพีใหม่เพื่อเชื่อมโยงไปเรื่อย ๆ จนถึงตอนสุดท้าย โดยในหนึ่งภาค แต่ละฤดูกาลหรือชุดจะมีความยาวประมาณ 6-26 ตอน

4 ซีซั่น (Season)“ ซีซั่น 1 จำนวน 10 ตอน ซีซั่น 2 จำนวน 13 ตอนซีซั่น 3 จำนวน 13 ตอน และซีซั่น 4 จำนวน 10 ตอน รวมทั้งหมด จำนวน 46 ตอน ความยาวเฉลี่ยโดยประมาณ ตอนละ 47-60 นาที โดยเนื้อเรื่องหลักในซีซั่นที่ 1 เนื้อหาที่เหมือนในนวนิยาย และมีการเพิ่มเติมขยายเนื้อหาต่อจากนวนิยายในซีซั่น 2, 3 และ 4 ในแง่ของไทม์ไลน์ โดยเนื้อเรื่องดำเนินเรื่องราวต่อหลังจากตัวละครหลัก ออฟเฟรด ได้ตั้งครรรค์และพยายามที่จะหาทางนำลูกของเธอออกจาก กิเลียด แต่ยังคงใช้องค์ประกอบจากนวนิยายเป็นแนวทางหลัก โดยที่ไม่ส่งผลต่อ The Testament” นวนิยายภาคต่อของ มาร์กาเรต แอตวูด

เนื้อเรื่องหลักจะโฟกัสไปที่เรื่องราวในช่วงการเปลี่ยนผ่านของยุคสมัยที่ผู้หญิงถูกกีดกันไม่ให้มีส่วนร่วมในการสร้าง “โลกในอุดมคติ” โดยเล่าถึงเหตุการณ์ในประเทศสหรัฐอเมริกาหลังจากการปฏิวัติก่อเหตุโจมตีที่คร่าชีวิตประธานาธิบดีและสมาชิกรัฐสภาส่วนใหญ่ โดย “บุตรแห่งยาโคบ”(Sons of Jacob)[†] กลุ่มหัวรุนแรงได้ก่อการปฏิวัติและสหรัฐอเมริกาเปลี่ยนมาปกครองด้วยเผด็จการภายใต้ชื่อสาธารณรัฐกิเลียด เป็นรัฐที่ปกครองด้วยระบอบเทวนิยม ที่ใช้มาตรฐานทางศาสนาในการออกแบบกฎหมาย การควบคุมประชาชนและจัดระเบียบสังคมใหม่ด้วยการตีความตามพันธสัญญาเดิม (The Book of Genesis) จัดตั้งชนชั้นทางสังคมที่เสริมด้วยความคลั่งศาสนาอย่างสุดโต่ง และบุคคลถูกกลืนสิทธิ ผู้หญิงถูกแบ่งให้เป็นชนชั้นต่าง ๆ (pet-rasvlog, 2021) หน้าที่เป็นตัวละครบุปผาพาทในสังคม โดยเฉพาะสตรีที่ต้องสูญเสียสิทธิเสรีภาพในชีวิต และร่างกาย โดยเล่าผ่านมุมมองของสาวรับใช้ที่ชื่อ “ออฟเฟรด” เธอเป็นหนึ่งในสตรีส่วนน้อยที่ยังสามารถมีบุตรได้ในช่วงเวลาที่ปัญหาสิ่งแวดล้อม เกิดปัญหาทางพันธุกรรมที่ส่งผลให้ผู้ชายและผู้หญิงไม่สามารถมีลูกได้หรือมีลูกได้ยากมาก ทำให้จำนวนประชากรลดลงอย่างมาก ทำให้ปัญหาประชากรกลายเป็นปัญหาแรก ๆ ที่รัฐจะต้องดำเนินการ

** ซีซั่น (Season) เป็นฤดูกาลที่ซีรีส์เรื่องหนึ่งๆจะออนแอร์หรือออกอากาศ จะมีทั้งหมด 4 ฤดูกาลที่มีพื้นฐานมาจากฤดูในประเทศอเมริกา โดยซีรีส์ของอเมริกาจะเรียกแต่ละภาคว่า Season เพราะจะฉายไปตามฤดูกาล

*** ภาคตอนของนิยายดิทอเปีย The Handmaid's Tale ที่ใช้ชื่อว่า “The Testament” โดยเนื้อเรื่องในภาคต่อเล่มนี้จะต่อจากฉากสุดท้ายของหนังสือเล่มแรก 15 ปี

† “บุตรแห่งยาโคบ” (Sons of Jacob) เป็นกลุ่มที่นับถือศาสนาหัวรุนแรง เป็นผู้นำการเคลื่อนไหวที่ช่วยสร้างกิเลียด (Gilead)

จึงทำให้รัฐบาลต้องหาทางออกในเรื่องนี้โดยการคัดเลือกผู้หญิงมาทำหน้าที่เป็น “สาวรับใช้” เพื่อทำหน้าที่ให้กำเนิดบุตรแก่ผู้บัญชาการและภริยาผู้บัญชาการที่ไม่สามารถมีบุตรได้ ผ่าน “พิธีกรรม” (The Ceremony)

3. การจัดวางภาพ (มิส-ซ็อง-แซน)

การศึกษาภาพยนตร์ด้วยการจัดวางภาพ เป็นวิธีวิเคราะห์ความหมายขององค์ประกอบในภาพ แต่ละข้อด้วยเกณฑ์การวิเคราะห์เพื่อสื่อความหมาย ดังต่อไปนี้ 1) องค์ประกอบภาพ 2) แสง และความมืด 3) ขนาดภาพ 4) มุมกล้อง 5) สี 6) การจัดวางตัวละครและระยะความสัมพันธ์ระหว่างตัวละคร 7) เครื่องแต่งกาย และการแต่งหน้า 8) ฉาก สถานที่ องค์ประกอบในฉาก และสัญลักษณ์ ซึ่งการศึกษาองค์ประกอบในภาพอย่างละเอียดสามารถช่วยให้เข้าใจการสื่อความหมายในภาพยนตร์ได้อย่างชัดเจน และสามารถวิเคราะห์บริบทเนื้อหาได้อย่างครบถ้วน

Mise-en-scène เดิมเป็นคำในภาษาฝรั่งเศส มีความหมายว่า การจัดวางไว้บนเวที (Placing on stage) หรือการจัดแสดงเหตุการณ์บนเวที (Staging an action) ในทางการละคร ซึ่งหมายถึง การจัดวางส่วนประกอบทางด้านภาพทั้งหมด ไม่ว่าจะเป็นตำแหน่งและการเคลื่อนไหวของนักแสดง เครื่องแต่งกาย ฉาก รวมถึงแสงสีเอาไว้ภายในพื้นที่จัดแสดง (Gianetti, 2014 : 47) ขณะที่ในภาพยนตร์

มิส-ซ็อง-แซน ก็คือ “การจัดวางภาพ” หรือการจัดวางส่วนประกอบทุกอย่างทุกอย่างเตรียมไว้เบื้องหน้ากล้องสำหรับการถ่ายทำในแต่ละช็อต (Shot) เพื่อสื่อความหมาย ดังนั้นการจัดวางภาพของภาพยนตร์รวมทั้งภาพยนตร์ชุดทางโทรทัศน์ และรายการโทรทัศน์ยังมีความแตกต่างและซับซ้อนกว่าของละครเวที เนื่องจากมีลักษณะเฉพาะของภาพยนตร์ ได้แก่ มุมกล้อง ขนาดของภาพ การถ่ายภาพ ฯลฯ ที่ต้องคำนึงถึง (ประวิทย์ แต่งอักษร, 2551:102-103)

* “พิธีกรรม”(The Ceremony) คือการร่วมเพศที่มีจุดประสงค์เพื่อการสืบพันธุ์เท่านั้น ได้รับการออกแบบโดยในระหว่างพิธีนั้นทุกคนยังคงนั่งหมั้นเป็นส่วนใหญ่ ได้รับการออกแบบให้มีความรู้สึกอยู่ในพิธีกรรม และไม่กระตุ้นความรู้สึกทางเพศให้มากที่สุด โดยสาวรับใช้จะเอนหลังอยู่บริเวณหว่างขาของภริยา ศิริระพึงทอง และยกแขนขึ้นเหนือศีรษะเพื่อจับมือกับภริยาเพื่อเป็นเครื่องหมายถึงการเป็นหนึ่งเดียว

** ช็อต (Shot) มีความหมายคล้าย ๆ กับคัท (Cut) แต่จะพูดถึงตอนถ่ายทำ ในการถ่ายทำตั้งแต่การเริ่มกดบันทึกภาพไปจนถึงหยุดจะเรียกว่า 1 ช็อต

การจัดวางภาพจึงเป็นศิลปะที่สำคัญกับการจัดวางส่วนประกอบต่างๆ มีลักษณะคล้ายคลึงกับศิลปะภาพเขียนตรงที่ภาพได้รับการจัดวางโดยคำนึงถึงรูปทรงและความหมาย ได้นำเสนอบนพื้นผิวที่แบนเรียบของจอภาพ และจำกัดขอบเขตไว้ด้วยกรอบภาพ (Frame) โดยนำเสนอผ่านความงามทางสุนทรียะในองค์ประกอบต่าง ๆ ของภาพยนตร์ที่ปรากฏให้เห็น ผ่านการจัดวางภาพ ดังนั้นการจัดวางภาพของภาพยนตร์ ภาพยนตร์ชุด และรายการทางโทรทัศน์ จึงสามารถสลับเปลี่ยนการจัดวางตำแหน่งรายละเอียดด้านภาพ เพื่อตอบสนองการสร้างอารมณ์หรือสื่อสารความคิดที่ซับซ้อนได้ (ประวิทย์ แต่งอักษร, 2551:107)

4. ผลการศึกษา

กระบวนการวิเคราะห์การจัดวางภาพ ในภาพยนตร์ที่ทั้งเรื่องเต็มไปด้วยการสื่อความหมายในองค์ประกอบต่างๆ ของภาพ สามารถทำให้เกิดความเข้าใจอย่างเป็นรูปธรรมร่วมกันผ่านการจัดวางภาพที่สะท้อนแนวคิดศิลปะในภาพยนตร์ชุดทางโทรทัศน์ เรื่อง เดอะแฮนด์เมดเทล โดยสามารถวิเคราะห์ได้ดังนี้

1. องค์ประกอบภาพ (Composition)

เกณฑ์ในการศึกษาเรื่ององค์ประกอบภาพในการวิเคราะห์ มีส-ซ็อง-แซน นั้นอาจแตกต่างออกไปจากหลักเกณฑ์ในการวิเคราะห์ทางทัศนศิลป์ เนื่องจากการวิเคราะห์องค์ประกอบภาพในที่นี้คือการวิเคราะห์ภาพด้วยบริบทด้านเนื้อหา ยกตัวอย่าง เช่น ภาพบางกรณีนั้นถ้าหากมองแบบผิวเผิน ถือเป็นการจัดองค์ประกอบที่แย่ แต่ในความจริงอาจสื่อถึงความหมายบางอย่างเอาไว้ โดยมีหลักเกณฑ์ในการวิเคราะห์ประกอบเพื่อศึกษาในเชิงความหมาย ดังนี้

1.1 ความสมดุลของภาพ

ภาพพิธีสวดภาวนาเพื่อขอให้โคลนตรสาวกลับคืนสู่กิเลียด (ภาพที่ 1) เป็นการจัดองค์ประกอบภาพที่เน้นความสมดุลแบบสมมาตร (Symmetrical balance) องค์ประกอบทุกอย่างจัดตามขนบพื้นฐานตามแบบแผน โดยการจัดองค์ประกอบภาพที่เน้นความสมดุล สองข้างซ้ายขวาเท่ากันและจัดวางสิ่งสำคัญไว้ตรงกลางของภาพ แสดงถึงพิธีกรรมที่ศักดิ์สิทธิ์และความยิ่งใหญ่ กระตุ้นความรู้สึกของความเป็นทางการ ความสง่างาม ความมั่นคง และมีพลัง นอกจากการแสดงความสำคัญของพิธีทางศาสนาแล้ว ยังแสดงถึงการครอบครองพื้นที่ในกรอบภาพ ซึ่งมีเรื่องของลำดับชั้นทางอำนาจเข้ามาเกี่ยวข้องโดยผู้ที่มีอำนาจที่มากกว่ามักจะอ้างสิทธิ์ในการครอบครองพื้นที่ที่มากกว่า เช่น สัญลักษณ์ของไม้กางเขน จะสำคัญที่สุดถูกจัดวางไว้ตรงกลางภาพเพื่อเป็นตัวแทนของกิเลียด รองลงมาจะเป็นผู้บัญชาการบริภรรยาที่มีความสำคัญในฐานะผู้ที่มีอำนาจย่อมได้รับพื้นที่มากกว่า และขนาดตัวละครที่ปรากฏในภาพจะใหญ่มากกว่าบรรดาสารวัชร์ที่มีความสำคัญที่น้อยกว่าที่ขนาดเล็กและจะต้องถูกยัดเยียดอยู่ในพื้นที่คับแคบรวมกัน



ภาพที่ 1

HBO GO, ภาพพิธีสวดภาวนา เพื่อขอให้โคลนตรสาวกลับคืนสู่สาธารณรัฐกิเลียด, ภาพยนตร์ชุดทางโทรทัศน์ เรื่อง เดอะแฮนด์เมดส์เทเล, 2019

- การจัดวางองค์ประกอบภาพ ให้มีความสมดุลโดยมีจุดศูนย์กลางเป็นศูนย์กลาง ศูนย์กลางจึงเป็นบรรทัดฐาน องค์ประกอบภาพที่โดดเด่นที่จะถูกวางไว้ตรงกลาง เพราะวัตถุที่ถูกวางไว้ที่ศูนย์กลางมีแนวโน้มที่จะดึงดูดสายตา พื้นที่นี้จึงได้รับการยกย่องจากคนส่วนใหญ่โดยสัญชาตญาณว่าเป็นศูนย์กลางที่น่าสนใจอย่างแท้จริง

1.2 จุดเด่นหลัก จุดเด่นรองของภาพ

จุดเด่นหลัก ได้แก่ พื้นที่ หรือบริเวณใดบริเวณหนึ่งที่มีน้ำหนักการมองเห็นมากที่สุดและสามารถดึงดูดสายตาได้เป็นอันดับแรก มีความชัดเจนอันเนื่องมาจากการตัดกัน ขัดกัน หรือมีลักษณะที่แปลกแยกต่างจากส่วนอื่นในภาพเดียวกัน จนโดดเด่นขึ้นมาเพื่อสื่อถึงความสำคัญหรือความน่าสนใจเป็นพิเศษ ดังเช่น ภาพในเมืองวอชิงตันดีซี เมืองหลวงสาธารณรัฐกิลีเยด (ภาพที่ 2) การสร้างจุดเด่นให้ผู้ชมได้เห็นคือการสร้างให้มีสีหนึ่งที่โดดเด่นกว่าสีอื่นๆ สวารับใช้การর্মสีแดงท่ามกลางชนชั้นอื่นในสังคม แสดงให้เห็นถึงความแตกต่าง ความไม่เท่าเทียมกันภายในสังคมที่ถูกควบคุมด้วยการใช้สีเสื้อผ้าที่สวมใส่แสดงถึงสถานะ ตำแหน่ง และหน้าที่ของคุณในสังคม โดยบทบาทหน้าที่ของสวารับใช้ (สีแดง) มักถูกโฆษณาเกินจริงว่าตนนั้นมีความสำคัญต่อกิลีเยดเพื่อทำหน้าที่ตั้งครุฑ แต่ในความเป็นจริงแล้วพวกเขาก็ถูกมองเป็นคนนอก เป็นชนชั้นที่ด้อยกว่าน่ารังเกียจจากบรรดาภริยาและคนในสังคมเสมอ หน้าที่ของพวกเขาที่มีอยู่เพื่อการผลิตซ้ำ เพื่อสร้างครอบครัวที่สมบูรณ์แบบให้แก่ผู้มีอำนาจเท่านั้น



ภาพที่ 2

HBO GO, ภาพในเมืองวอชิงตันดีซี เมืองหลวงสาธารณรัฐกิลีเยด,
ภาพยนตร์ชุดทางโทรทัศน์ เรื่อง เดอะแฮนด์เมดส์เทล, 2019

1.3 น้ำหนักของภาพ

ภาพนี้มีลักษณะอสมมาตร (Asymmetrical Balance) เป็นภาพที่มีองค์ประกอบที่ไม่เท่ากัน ในแง่ของน้ำหนักที่มองเห็น แต่ยังคงรู้สึกถึงความสมดุลในภาพรวม น้ำหนักของส่วนประกอบหนึ่งจะถูกใช้เพื่อถ่วงกับส่วนประกอบอีกอย่างหนึ่ง ดังเช่น ภาพในพิธีกอบกู้จิตวิญญาณ (ภาพที่ 3) น้ำหนักของเงาตุ้มและเห็นได้ชัดเจนเมื่ออยู่บริเวณตัวละครสาวรับใช้ที่ถูกแยกออกมา (ด้านซ้าย) เพื่อถ่วงน้ำหนักกับสีขาวของหมวกสีขาวที่มีจำนวนมากของกลุ่มสาวรับใช้ที่กำลังเข้าร่วมพิธี (ด้านขวา) เพื่อให้ผู้ชมรู้สึกถึงน้ำหนักของภาพที่เท่ากัน



ภาพที่ 3

HBO GO, ภาพในพิธีกอบกู้จิตวิญญาณ, ภาพยนตร์ชุดทางโทรทัศน์ เรื่อง เดอะแฮนด์เมดส์เทล, 2017

2. แสงและความมืด (Light and Dark)

แสงและความมืดมีความหมายเชิงสัญลักษณ์ตั้งแต่พระคัมภีร์ไบเบิลเต็มไปด้วยสัญลักษณ์ที่สว่างและมืด หรือในงานศิลปะของแรมแบรนต์ (Rembrandt) และคาราวัจโจ (Caravaggio) ใช้ความเปรียบต่างของแสงและความมืดเพื่อวัตถุประสงค์ทางจิตวิทยาด้วย โดยทั่วไปแล้วศิลปินมักใช้ความมืดเพื่อบ่งบอกถึงความกลัว ความชั่วร้าย แสงมักจะบ่งบอกถึงความปลอดภัย คุณธรรม ความจริง ความสุข แต่ผู้สร้างภาพยนตร์บางคนตั้งใจย้อนกลับความหมาย เช่น ภาพยนตร์ของฮิตช์ค็อก (Hitchcock's) เขาแสดงฉากที่รุนแรงที่สุดของเขาหลายฉากในแสงจ้า (Giannetti, 2014:17)

ดังนั้นแนวคิดที่แสงสว่างหมายถึงความดีงามในขณะที่ความมืดบ่งบอกถึงความเลวร้ายจึงถูกนำมาใช้ ภาพยนตร์คลอโดบุตรในสาธารณรัฐกิเลียด (ภาพที่ 4) เลือกใช้แสงแบบนุ่มนวลและจัดแสงแบบ high key ที่เน้นปริมาณของแสงมากเกินไปจริง เพื่อให้แสงเจิดจ้าไปทั่วบริเวณและเงาตกกระทบบนฉากให้เห็นน้อยที่สุด แสงเปรียบเสมือนกับสายตาของพระเจ้าที่ชี้นำสายตาของผู้ชมไปยังบริเวณใดๆ ของภาพที่ถ่ายก็ให้ความรู้สึกอบอุ่น อิ่มเอิบ ดังได้รับพรจากพระเจ้า



ภาพที่ 4

HBO GO, ภาพยนตร์คลอโดบุตรในสาธารณรัฐกิเลียด,
ภาพยนตร์ชุดทางโทรทัศน์ เรื่อง เดอะแอนด์เมดส์เทล, 2017

ส่วนการจัดแสงแบบ low key ที่ให้ปริมาณของแสงน้อย และเน้นให้ความมืดเป็นหลัก ดังเช่น ภาพการทำโทษสาวรับใช้ โดยการถูกบังคับให้นั่งกลางสายฝน โดยยื่นมือออกไปในขณะที่แต่ละคนถือก้อนหิน (ภาพที่ 5) บรรดาสาวใช้ถูกลงโทษ เนื่องจากปฏิเสธที่จะเข้าร่วมพิธีกอบกู้จิตวิญญาณ^{*} การเลือกใช้แสงกระด้างหรือแสงแข็งเพื่อให้เกิดเงาที่ชัดเจน บิดเบือนรูปแบบแสงธรรมชาติ สะท้อนถึงความตึงเครียด หวาดระแวง การคุกคามความรู้สึกปลอดภัย และความมืดของอำนาจที่ชั่วร้ายกำลังปกคลุม การจัดแสงแต่ละแบบจึงมีจุดประสงค์ทั้งให้ผู้ชมได้รู้สึกถึงสองโลกที่ต่างกันอย่างชัดเจน โลกยูโทเปียที่สว่างไสว กับโลกดิสโทเปียที่แสนมืดมน



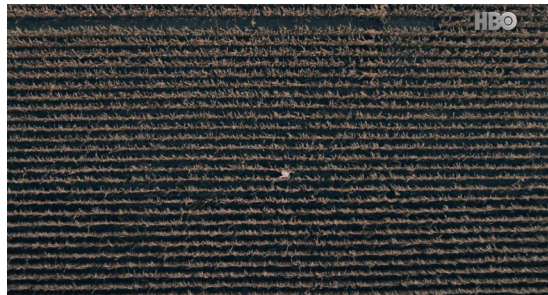
ภาพที่ 5

HBO GO, ภาพการทำโทษสาวรับใช้ โดยการถูกบังคับให้นั่งกลางสายฝน โดยยื่นมือออกไปในขณะที่แต่ละคนถือก้อนหิน, ภาพยนตร์ชุดทางโทรทัศน์ เรื่อง เดอะแฮนด์เมดส์เทล, 2018

-
- * พิธีกอบกู้จิตวิญญาณ (Salvaging) เป็นคำที่ใช้ในการอ้างถึงการประหารชีวิตที่จัดขึ้นในที่สาธารณะในกิลเลียด เพื่อลงโทษคนที่ก่ออาชญากรรม

3. ขนาดภาพ (The Shots)

การเลือกใช้ขนาดภาพต่างๆ ถูกกำหนดด้วยจุดประสงค์ที่ผู้สร้างต้องการจะสื่อสาร ซึ่งไม่ได้จำกัดเฉพาะจุดประสงค์ในการเล่าเรื่องเท่านั้น แต่รวมถึงจุดประสงค์ในเชิงของการสื่ออารมณ์หรือความคิด เช่นระบุจากฉากการหลบหนีออกจากสาธารณรัฐกิเลียด (ภาพที่ 6) เป็นภาพขนาด extreme long shot (ELS) หรือ Extreme Wide Shot (EWS) คือภาพระยะไกลที่สุดแสดงถึงความยิ่งใหญ่ไพศาลของกิเลียด และลดความสำคัญของบทบาทของสาวรับใช้ให้เป็นสิ่งเล็กๆ ที่ปรากฏในข้อ



ภาพที่ 6

HBO GO, ภาพการหลบหนีออกจากสาธารณรัฐกิเลียด,
ภาพยนตร์ชุดทางโทรทัศน์ เรื่อง เดอะแอนด์เมดส์เทล, 2018

ภาพการถูกลงโทษ ด้วยข้อกล่าวหา “นอกใจซึ่งเป็นการละเมิดพระธรรม 20:14” (ภาพที่ 7) ภาพขนาด Long Shot (LS) หรือ Wide Shot (WS) คือภาพระยะไกล เผยให้เห็นสถานการณ์ที่เกิดเหตุ และเก็บรายละเอียดของฉากได้มากพอ ที่จะสื่อความหมายผ่านการจัดองค์ประกอบต่าง ๆ ในภาพ ขณะที่ตัวละครในภาพก็จะมองได้เต็มตัวที่คนดูจะสังเกตเห็น อากัปกริยาเต็มตัวของนักแสดง



ภาพที่ 7

HBO GO, ภาพการถูกลงโทษ ด้วยข้อกล่าวหา “นอกใจซึ่งเป็นการละเมิด พระธรรม 20:14”, ภาพยนตร์ชุดทางโทรทัศน์ เรื่อง เดอะแฮนด์เมดส์เทล, 2018

ภาพคลออบุตรร่วมกันระหว่างภริยา และสาวรับใช้ (ภาพที่ 8) ภาพขนาด Full Shot (FS) คือ ภาพเต็มตัว จะเผยให้เห็นขนาดของบุคคลเต็มตัว และเห็นฉากหลังที่ชัดเจนเพื่อบ่งบอก ผู้ชมว่าตัวละครอยู่ที่ไหน ซึ่งเป็นระยะใกล้พอที่คนดูจะมองเห็นสีหน้าของตัวละคร



ภาพที่ 8

HBO GO, ภาพคลออบุตรร่วมกันระหว่างภริยา และสาวรับใช้, ภาพยนตร์ชุดทางโทรทัศน์ เรื่อง เดอะแฮนด์เมดส์เทล, 2017

ภาพบริบทเมืองที่เปลี่ยนไปในระหว่างทางเดินกลับบ้านของสาวรับใช้ (ภาพที่ 9) ภาพขนาด Medium Wide Shot (MWS) หรือ Medium Long Shot (MLS) คือ ภาพระยะไกลปานกลาง เป็นภาพที่เห็นรายละเอียดของตัวแบบมากขึ้นตั้งแต่ศีรษะจนถึงขาหรือหัวเข่า โดยเห็นรายละเอียดของตัวแบบพร้อมกับบรรยากาศรอบ ๆ ด้วย อาจจะเป็นการถ่ายเป็นหมู่คณะหลายคน หรือถ่ายให้เห็นวัตถุอื่นที่อยู่ในฉากด้วย เพื่อสร้างหรือเน้นบรรยากาศให้ห้องหรือที่ว่างดูเล็กและแคบลงเน้นสื่ออารมณ์ของตัวละคร หรือช่วยเพิ่มความตึงเครียดให้ภาพมากยิ่งขึ้น (Louis, 2014:16)



ภาพที่ 9

HBO GO, ภาพบริบทเมืองที่เปลี่ยนไปในระหว่างทางเดินกลับบ้านของสาวรับใช้, ภาพยนตร์ชุดทางโทรทัศน์ เรื่อง เดอะแฮนด์เมดส์เทิล, 2017

ภาพที่สาวรับใช้ปฏิเสธการเข้าร่วมพิธีกอบกู้จิตวิญญาณ (ภาพที่ 10) ภาพขนาด medium shot (MS) คือภาพระยะปานกลาง เป็นขนาดภาพที่ทำให้รายละเอียดของตัวแบบมากขึ้น ส่วนใหญ่จะเป็นภาพครึ่งตัวประมาณตั้งแต่หัวถึงเอว และจะเน้นที่ตัวแบบ ไม่เน้นฉากหลังและรายละเอียดอื่น ๆ ที่ไม่จำเป็น ภาพขนาดนี้ส่วนใหญ่นิยมใช้กันเพราะสามารถให้รายละเอียดได้มาก และไม่น้อยจนเกินไป จะได้เห็นทั้งท่าทาง และอารมณ์ สีหน้าของตัวแบบ ไปพร้อม ๆ กัน



ภาพที่ 10

HBO GO, ภาพที่สาวรับใช้ปฏิเสธการเข้าร่วมพิธีกอบกู้จิตวิญญาณ,
ภาพยนตร์ชุดทางโทรทัศน์ เรื่อง เดอะแฮนด์เมดส์เทล, 2017

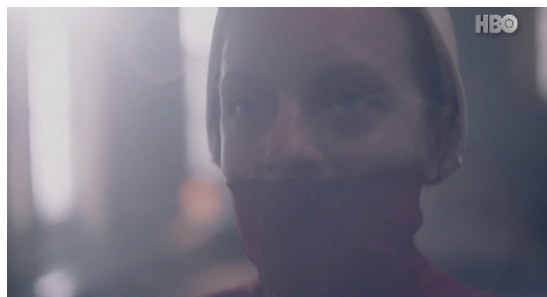
ภาพแสดงถึงชนชั้นสตรี ในพื้นที่อาณานิคม (ภาพที่ 11) ภาพขนาด Medium Close up Shot (MCU) คือภาพระยะใกล้ปานกลาง ภาพจะแคบลงมากกว่า MS เป็นการถ่ายเน้นรายละเอียดของวัตถุให้เข้าใกล้มาอีก ถ้าถ่ายบุคคลก็ครอบคลุมบริเวณตั้งแต่ศีรษะถึงไหล่ของตัวแบบ ใช้สำหรับในภาพที่แสดงอารมณ์ความรู้สึก ที่ใบหน้าผู้แสดงรู้สึกเด่นในเฟรม



ภาพที่ 11

HBO GO, ภาพแสดงถึงชนชั้นสตรี ในพื้นที่อาณานิคม,
ภาพยนตร์ชุดทางโทรทัศน์ เรื่อง เดอะแฮนด์เมดส์เทล, 2018

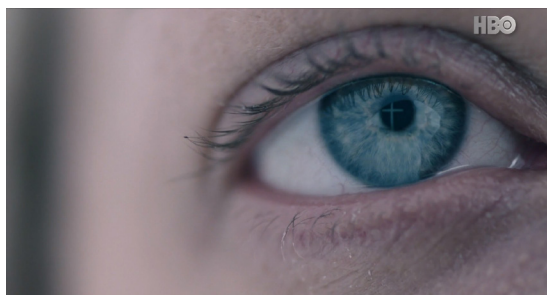
ภาพชุดเต็มยศของสาวรับใช้ในเมืองวอชิงตันดีซี เมืองหลวงของสาธารณรัฐกิเลียด (ภาพที่ 12) ภาพขนาด Close Up หรือระยะใกล้ มักจะใช้เพื่อแสดงรายละเอียดของอะไรก็ตามที่มีขนาดเล็ก ปกติแล้วมักจะใช้เพื่อแสดงความสัมพันธ์ในระยะใกล้ซึ่งระหว่างผู้ชมกับตัวละคร



ภาพที่ 12

HBO GO, ภาพชุดเต็มยศของสาวรับใช้ในเมืองวอชิงตันดีซี เมืองหลวงของสาธารณรัฐกิเลียด, ภาพยนตร์ชุดทางโทรทัศน์ เรื่อง เดอะแฮนด์เมดส์เทล, 2019

ภาพแสดงสัญลักษณ์ไม้กางเขน ผ่านดวงตา (ภาพที่ 13) ภาพขนาด Extreme Close up (ECU) เป็นภาพระยะใกล้ที่สุด เป็นขนาดที่เจาะจงเฉพาะสิ่งที่มีขนาดเล็กมากๆ หรือขยายขนาดของวัตถุเพื่อแสดงนัยสำคัญของวัตถุนั้นๆ เพื่อแสดงความหมายเชิงสัญลักษณ์



ภาพที่ 13

HBO GO, ภาพแสดงสัญลักษณ์ไม้กางเขน ผ่านดวงตา, ภาพยนตร์ชุดทางโทรทัศน์ เรื่อง เดอะแฮนด์เมดส์เทล, 2019

4. มุมกล้อง (The Angles)

มุมกล้องมักจะเป็นคำอธิบายความหมายของภาพ ๆ นั้น มุมกล้องที่แตกต่างกันก็ย่อมจะบ่งบอกความหมายที่ต่างกัน เช่น ภาพในระดับสายตาเป็นภาพที่ให้ความรู้สึกเป็นกลาง, มุมกล้อง low angle เพิ่มความสำคัญให้กับตัวละคร ตัวละครที่ถ่ายจากมุมต่ำจะก่อให้เกิดความน่ากลัว น่าเกรงขาม และทำให้ผู้ชมรู้สึกถึงความไม่ปลอดภัย, มุมกล้อง Dutch angle ส่งผลให้ตัวละครที่ถูกถ่ายในมุมแบบนี้ บ่งบอกถึงสภาวะทางจิตใจที่ไม่ปกติหรือสร้างความรู้สึกไม่มั่นคง ส่วนในเรื่อง The Handmaid's Tale มุมกล้องที่น่าสนใจ และปรากฏขึ้นเพื่อเรียกความสนใจบ่อยที่สุด คือมุมกล้องแบบ bird's eye view หรือ มุมกล้องระดับสายตานก ภาพแสดงมุมกล้องแบบระดับสายตานก (ภาพที่ 14 และ 15), ภาพแสดงมุมกล้องแบบมุมสูง (ภาพที่ 17) กับ high angle หรือมุมกล้องแบบสูง (ภาพที่ 16) การถ่ายทอดด้วยมุมกล้องแบบนี้เพื่อให้คนดูได้เฝ้ามองเหตุการณ์ต่าง ๆ ที่เกิดขึ้น ในบทบาทที่เปรียบเสมือนพระเจ้า ผู้คนที่ถูกถ่ายจากมุมนี้จะมีสถานะที่ตัวเล็กเหมือนมด ต่ำต้อย ไร้อำนาจปราศจากความสำคัญ และรู้สึกถึงการถูกครอบงำจากเบื้องบน



ภาพที่ 14 และ 15
HBO GO, ภาพแสดงมุมมองกล้องแบบระดับสายตาคน,
ภาพยนตร์ชุดทางโทรทัศน์ เรื่อง เดอะแฮนด์เมดส์เทล, 2018



ภาพที่ 16 และ 17
HBO GO, ภาพแสดงมุมมองกล้องแบบมุมสูง,
ภาพยนตร์ชุดทางโทรทัศน์ เรื่อง เดอะแฮนด์เมดส์เทล, 2017

5. สี (Color)

สีมักจะเป็นองค์ประกอบที่สำคัญในภาพยนตร์ เพราะสีสามารถใช้แสดงออกถึงด้านจิตวิทยา บรรยากาศ วัฒนธรรม และสื่อความหมายเชิงสัญลักษณ์ โดยทั่วไปสีโทนเย็น (ฟ้า, เขียว, ม่วง) มักจะบ่งบอกถึงความสงบและความห่างไกล ส่วนโทนสีอบอุ่น (สีแดง, สีเหลือง, สีส้ม) กระตุ้นอารมณ์และบ่งบอกถึงความก้าวร้าว ความรุนแรง และในบางครั้งภาพแบบขาวดำถูกใช้เพื่อจุดประสงค์เชิงสัญลักษณ์ (Giannetti, 2014 :23) สีที่ปรากฏในซีรีส์เรื่องนี้คือ ภาพแสดงการใช้โทนสีแบบไม่อิ่มตัว (Pastel color) (ภาพที่ 18) เป็นสีที่ถูกทำให้หม่นมัว หรือซีดจาง เพื่อบ่งบอกถึงการเปลี่ยนไปของสังคมที่ปราศจากความปกติ บ่งบอกถึงวิถีชีวิตที่แห้งแล้ง ขาดความสดใส และความหลากหลาย การปรับสีแบบ Pastel color ยังสามารถทำให้องค์ประกอบของภาพบางภาพเกิดความโดดเด่นขึ้น ดังเช่น (ภาพที่ 19) การเน้นสีของเครื่องแต่งกายให้โดดเด่น เพื่อสื่อความหมายของลำดับชั้นในกิลเลียด ที่บุคคลจะถูกจัดลำดับตามระดับความสำคัญ



ภาพที่ 18

HBO GO, ภาพแสดงการใช้โทนสีแบบไม่อิ่มตัว,
ภาพยนตร์ชุดทางโทรทัศน์ เรื่อง เดอะแฮนด์เมดส์เทล, 2017



ภาพที่ 19

HBO GO, ภาพแสดงการใช้โทนสีแบบไม่อุ่นตัว เพื่อให้องค์ประกอบในภาพ
เกิดความโดดเด่น, ภาพยนตร์ชุดทางโทรทัศน์ เรื่อง เดอะแลนด์เมคส์เทล, 2017

6. การจัดวางตัวละครและระยะความสัมพันธ์ระหว่างตัวละคร (Proxemic Patterns)

เนื่องจากเลนส์กล้องทำหน้าที่แทนสายตาผู้ชม ทิศทางการหันเผชิญกับกล้องโดยตรงจะเกิดความใกล้ชิดสนิทสนมกับผู้ชมมากที่สุด ตัวละครจึงมองมาทิศทางของเรา เชื้อเชิญให้เราเข้าไปมีส่วนร่วม ส่วนตัวละครที่เพิกเฉย ไม่สนกล้อง ตัวละครลักษณะนี้มักเปิดโอกาสให้เราได้เฝ้ามองพฤติกรรมของพวกเขา (ประวิทย์ แต่งอักษร, 2551:145) ดังเช่น ภาพพิธีกรรม The Ceremony (ภาพที่ 20) เป็นฉากที่แสดงถึงคืน“พิธีกรรม” โดยให้แฮนด์เมด ทำหน้าที่แทนภริยาโดยมีจุดประสงค์เพื่อการสืบพันธุ์เท่านั้น ได้รับการออกแบบโดยในระหว่างพิธีนั้นทุกคนยังคงนั่งห่มเป็นส่วนใหญ่เพื่อป้องกันไม่ให้มีความรู้สึกร่วมและไม่กระตุ้นความรู้สึกทางเพศให้มากที่สุด โดยสาวรับใช้จะเอนหลังอยู่บริเวณหว่างขาของภริยา ศีรษะฟิงท้อง และยกแขนขึ้นเหนือศีรษะเพื่อจับมือกับภริยาเพื่อเป็นเครื่องหมายถึงการเป็นหนึ่งเดียว จะสังเกตได้ว่าฉากพิธีกรรมนี้อยู่ในระยะ intimate เป็นระยะความสัมพันธ์ที่เกี่ยวข้องกับความรัก การปลอบประโลมและความอ่อนโยน แต่เนื่องจากผู้บัญชาการกับสาวรับใช้ไม่ได้มีความสัมพันธ์ในฐานะของคนรัก จึงกลายเป็นสถานการณ์ที่รุกร้าความเป็นส่วนตัวบอกให้ผู้ชมได้รับรู้ถึงการถูกล่วงละเมิดทางเพศ มากกว่าจะเป็นการทำพิธีด้วยความเต็มใจ



ภาพที่ 20

HBO GO, ภาพพิธีกรรม The Ceremony,

ภาพยนตร์ชุดทางโทรทัศน์ เรื่อง เดอะแฮนด์เมดส์เทล, 2017

จะเห็นได้ว่า ภาพพิธีกรรม The Ceremony (ขยาย) ตัวละครของสาวใช้นั้น ตระหนักถึงการเฝ้ามองของผู้ชมด้วยการหันหน้ามาพูดคุยกับกล้องโดยตรงเพื่อต้องการสื่อสารสร้างความสนิทสนมกับผู้ชมโดยตรง และยังเรียกร้องให้พวกเราได้เห็นอกเห็นใจในชะตากรรมที่เธอต้องเผชิญความผูกพันของเรากับตัวละครก็ยิ่งเพิ่มขึ้นไปอีก เพราะผู้ชมกลายเป็นบุคคลที่ได้รับความไว้วางใจจากตัวละคร ส่วนตัวละครของภริยานั้นจะเห็นได้ว่าเธอหันหน้าหนีจากสถานการณ์ดังกล่าว แสดงถึงการปิดบังซ่อนเร้นอารมณ์ที่อ่อนไหว และต่อต้านพิธีดังกล่าว จะเห็นได้ว่าเราจะรู้สึกห่างไกลและห่างเหินกับตัวละครนี้ และตัวละครผู้บัญชาการเป็นตัวละครที่เพิกเฉยต่อกล้อง ไม่สนใจสายตาที่จับจ้องของผู้ชม จมหรือหมกมุ่นอยู่กับอารมณ์ของตนเอง (ภาพที่ 21)



ภาพที่ 21

HBO GO, ภาพพิธีกรรม The Ceremony (ขยาย).

ภาพยนตร์ชุดทางโทรทัศน์ เรื่อง เดอะแฮนด์เมดส์เทล, 2017

7. เครื่องแต่งกาย และการแต่งหน้า (Makeup and Costume)

เครื่องแต่งกายและการแต่งหน้าเป็นเครื่องมือในการช่วยส่งสาร ซึ่งสามารถบอก รายละเอียดที่เกี่ยวข้องกับวัย อาชีพ บุคลิก รสนิยม ระดับชั้น กลุ่มคน และภูมิหลัง ของตัวละคร รวมไปถึงสถานที่และยุคสมัย ดังเช่น ภาพการแต่งกายในสาธารณรัฐกิเลียด (ภาพที่ 22) ในกิเลียด บุคคลจะถูกจัดลำดับตามความสำคัญ อัตลักษณ์ส่วนบุคคลของ ทุกคนถูกลบทิ้งไป โดยการแบ่งแยกสีเครื่องแต่งกาย เป็นอีกวิธีหนึ่งที่ควบคุมตัวตนผ่าน เครื่องแบบ ทุกคนสวมชุดที่มีสีแตกต่างกันเพื่อระบุบทบาทของตนในลำดับชั้นที่ตั้งขึ้นใหม่ เครื่องแบบเหล่านี้เป็นภาษาที่แสดงออกโดยสและระบุนุสถาณะและตำแหน่ง โดยที่ภริยา สวมชุดสีน้ำเงิน แสดงถึงความบริสุทธิ์ของพระแม่มารี และเป็นสัญลักษณ์ของบทบาท สูงสุดของผู้หญิงในฐานะมารดา แต่เป็นมารดาที่บริสุทธิ์ มาร์ธาสวมชุดสีเขียวหม่นซึ่งเป็น สีที่สัมพันธ์กับธรรมชาติและรวมถึงความสะอาดและสุขภาพด้วย และพวก้าสวมสีน้ำตาล แต่สัญลักษณ์ที่เด่นชัดที่สุดคือสาวรับใช้ คือการสวมหมวกสีขาวและชุดคลุมสีแดง ซึ่งเป็นสัญลักษณ์ของความอุดมสมบูรณ์ สีแดงมีความเกี่ยวข้องกับเลือดประจำเดือนและ มดลูก ส่วนผู้ชายได้แก่ ผู้บัญชาการ ผู้พิทักษ์ และพระเนตรนั้นสวมชุดสีดำคลาสสิก เพราะสีดำเป็นสีที่ทรงพลัง ใช้เพื่อเป็นสัญลักษณ์ของความตายและการคุกคาม นอกจากนี้ยังเป็นสัญลักษณ์ของอำนาจ



ภาพที่ 22

HBO GO, ภาพการแต่งกายในสาธารณรัฐกิเลียด,

ภาพยนตร์ชุดทางโทรทัศน์ เรื่อง เดอะแฮนด์เมดส์เทล, 2018

8. ฉาก สถานที่ องค์ประกอบในฉาก และสัญลักษณ์ (Setting, Props and symbol)

8.1 ฉาก สถานที่ องค์ประกอบในฉาก

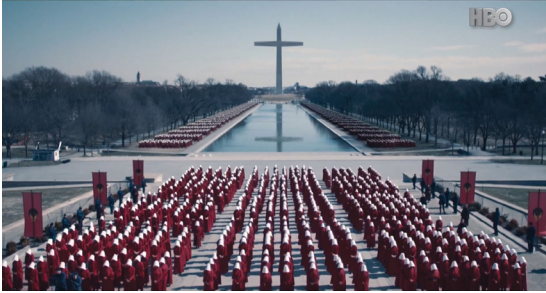
เป็นองค์ประกอบสำคัญอีกอย่างหนึ่งของเนื้อหา ฉากหรือสภาพแวดล้อมของตัวละคร โดยจะเป็นสถานที่และบรรยากาศที่ทำให้ตัวละครโลดแล่นไปตามเรื่องราว ฉากอาจจะเป็นสถานที่จริง ๆ ที่มีอยู่ หรือเป็นฉากในสตูดิโอ ฉากในซีรีส์เรื่องนี้ใช้ประโยชน์จากเทคนิคด้านภาพ การจัดองค์ประกอบ การจัดแสง และสี อย่างมาก (Bordwell, Thompson and Smith, 2015:115-121) ดังเช่น ภาพเมืองในสาธารณรัฐกิเลียต (ภาพที่ 23) เป็นภาพชุมชนของกิเลียต เน้นการปรุงแต่งทัศนียภาพที่สวยงาม เป็นระเบียบเรียบร้อย และชวนให้เกิดความรู้สึกที่เกินความเป็นจริง เพื่อทำลายบริบทเดิมออกไปจนเกิดความรู้สึกไม่ธรรมดาตึงเครียด ขาดชีวิตชีวา ภาพเมืองหลวงของกิเลียต (ภาพที่ 24) เป็นภาพพิธีสวดภาวนา ใน D.C. เมืองหลวงของกิเลียต ภาพที่เห็นจึงมีการจัดองค์ประกอบที่สวยงาม มีระเบียบ สถาปัตยกรรมที่ยิ่งใหญ่ เอิกเกริกใหญ่โต เพื่อสื่อถึงความเจริญทางวัตถุ ลดทอนคุณค่าความเป็นมนุษย์ ตลอดจนแสดงให้เห็นถึงความเหลื่อมล้ำในทางชนชั้นของผู้คนเน้นความเป็น การจัดภาพให้มีรายละเอียดประกอบภาพที่เยอะ สามารถสร้างพลังและแรงจูงใจให้ผู้ชมเกิดอารมณ์ร่วมไปกับตัวละครเพื่อให้ผู้ชมมองเห็นกิเลียตเป็น “สังคมในอุดมคติ”



ภาพที่ 23

HBO GO, ภาพเมืองในสาธารณรัฐกิเลียต,

ภาพยนตร์ชุดทางโทรทัศน์ เรื่อง เดอะแฮนด์เมดส์เทิล, 2017



ภาพที่ 24

HBO GO, ภาพเมืองหลวงวอชิงตันดีซีในสาธารณรัฐกิเลียด,
ภาพยนตร์ชุดทางโทรทัศน์ เรื่อง เดอะแฮนด์เมดส์เทล, 2019

แต่เมื่อเปรียบเทียบกับสถานที่อื่นๆ ในกิเลียดที่ไม่ได้ถูกเปิดเผยต่อสาธารณะ หรือสถานที่ที่ต้องปิดบังเพื่อปกปิด การจัดวางภาพจะเปลี่ยนไป เช่น การใช้สีที่ร้อนแรงจนน่าอึดอัด ดังเช่น อาณานิคม (ภาพที่ 25) เป็นพื้นที่ที่ได้รับการปนเปื้อนจากมลพิษ และกากกัมมันตรังสี นักโทษหรือคนที่ถูกส่งไปถูกใช้เป็นแรงงานทาส หรือการจัดแสงแบบ low key ที่มีปริมาณของแสงสว่างน้อยที่สุดและในเรือนหญิงชั่วเยเซเบล (ภาพที่ 26) เป็นช่องโหลเกณี ทำหน้าที่รับผู้หญิงที่ดี้อันไม่ทำตามกฎมาทำหน้าที่เป็นโหลเกณีเพื่อปกปิดการละเมิดกฎหมายและคุณค่าทุกประการที่กิเลียดยึดถือไว้อย่างชัดเจน



ภาพที่ 25

HBO GO, ภาพอาณานิคมในสาธารณรัฐกิเลียด,
ภาพยนตร์ชุดทางโทรทัศน์ เรื่อง เดอะแฮนด์เมดส์เทล, 2018



ภาพที่ 26

HBO GO, ภาพเรือนหนังสือขั้วเยสเบลในสาธารณรัฐกิเลียต,
ภาพยนตร์ชุดทางโทรทัศน์ เรื่อง เดอะแฮนด์เมดส์เทล, 2017

แต่เมื่อเปรียบเทียบกับฉากในประเทศแคนาดาหรือลิตเติ้ลอเมริกา (ภาพที่ 27) เป็นพื้นที่ในโตรอนโต ประเทศแคนาดา มีสถานกงสุลสหรัฐฯ ตั้งอยู่โดยมีการจัดตั้งค่ายผู้ลี้ภัยจากสาธารณรัฐกิเลียตแล้ว การจัดองค์ประกอบภาพ การจัดแสง สี นั้นดูผ่อนคลาย รวมถึงเครื่องแต่งกายและลักษณะท่าทางของตัวละคร ซึ่งเป็นการจงใจจัดองค์ประกอบภาพที่ต่างกันทำให้ผู้ชมรู้สึกถึงสังคมที่แตกต่าง

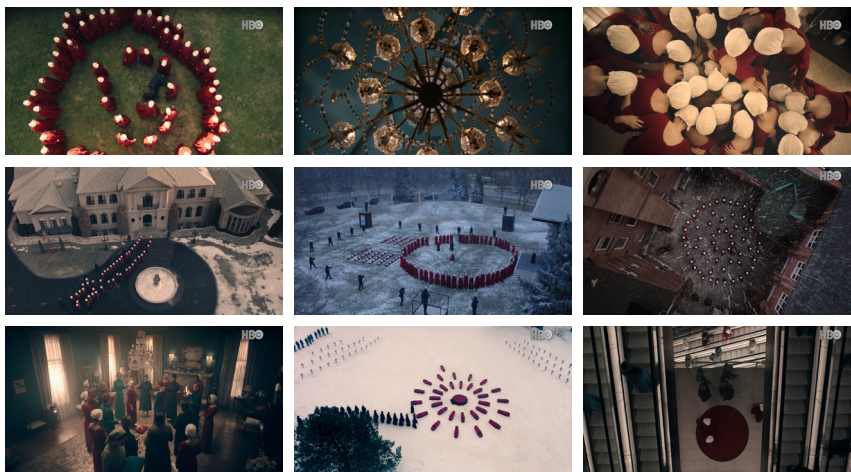


ภาพที่ 27

HBO GO, ภาพลิตเติ้ลอเมริกาในแคนาดา,
ภาพยนตร์ชุดทางโทรทัศน์ เรื่อง เดอะแฮนด์เมดส์เทล, 2017

8.2 สัญลักษณ์

สัญลักษณ์วงกลม (ภาพที่ 28) ปรากฏขึ้นในซีรีส์ตั้งแต่ ซีซั่น 1-3 อาจมีนัยเพื่อสื่อความหมายถึงสัญลักษณ์ Circle Christian ซึ่งแสดงถึงนิรันดร์ในพระคัมภีร์ เนื่องจากไม่มีจุดเริ่มต้นหรือจุดสิ้นสุด พจนานุกรม Easton Bible Dictionary ให้คำจำกัดความและความหมาย (Catholic Saints, 2018) หรืออาจให้ความหมายทางทัศนศิลป์ หมายถึง การเป็นกลุ่มเดียวกัน มิตรภาพ ความรัก ความสัมพันธ์ ความเป็นเอกภาพ ความสมบูรณ์แบบและครบวงจร โดยรูปร่างเหวนยังมีนัยถึงการแต่งงานและคู่วิตเชื่อมโยงถึงความมั่นคงและความคงทน ซึ่งเส้นโค้งที่ไขว้ยังสื่อถึงความเป็นผู้หญิงตามธรรมชาติอีกด้วย



ภาพที่ 28

HBO GO, สัญลักษณ์วงกลมที่ปรากฏในภาพ,
ภาพยนตร์ชุดทางโทรทัศน์ เรื่อง เดอะแฮนด์เมดส์เทล, 2017-2019

“Easton Bible Dictionary” เป็นงานอ้างอิงในหัวข้อที่เกี่ยวข้องกับคริสเตียนพระคัมภีร์ ที่รวบรวมโดย
แมทธิว จอร์จ อีสตัน (Matthew George Easton)

สรุป

จากการศึกษาจะเห็นว่า “ภาพ” สามารถสะท้อนแนวคิดศิลปะได้ โดยการวิเคราะห์จากเกณฑ์การจัดวางภาพ จะเห็นถึงแนวคิดศิลปะสองรูปแบบด้วยกัน รูปแบบที่หนึ่งภาพสอดคล้องกับเนื้อหาแบบตรงไปตรงมา ถูกนำเสนอถึงการเกิดขึ้นของสภาวะศิลปะในสังคม ผ่านการจัดองค์ประกอบ สี แสง เงา สื่อความหมายตามตรงและชัดเจนสะท้อนเรื่องราวผ่านรูปแบบสังคมศิลปะที่น่าหวั่นไหว ภูมิทัศน์แปลก ไม่เป็นธรรมชาติ มีลักษณะที่เลวร้ายกว่าสังคมในความเป็นจริง ในขณะที่แนวคิดรูปแบบที่สองภาพไม่ได้สื่อความหมายตรงตามภาพ แต่นำเสนอความหมายตรงกันข้ามเพื่อต่อต้าน และวิพากษ์วิจารณ์แนวคิดแบบยูโทเปีย ถูกนำเสนอถึงสังคมในอุดมคติที่ชูความเป็นปกติธรรมดาในรูปของจารีตประเพณี สิ่งเหล่านี้มักมีอำนาจแฝงที่ซ่อนอยู่ในเนื้อใน และถูกใช้เป็นเครื่องมือสืบสานความเป็นทาสและการควบคุมผ่านการจัดวางภาพแบบมีนัยการจัดองค์ประกอบที่สวยงาม แสงที่สดใส และดูปลอดภัย ผสมกับการเล่าเรื่องแบบการใช้ชีวิตประจำวัน แนวคิดศิลปะทั้งสองรูปแบบนี้ทำให้เราได้เรียนรู้ความจริงผ่านการทำความเข้าใจเหตุผลของทั้งสองด้าน เรียนรู้ศิลปะแบบต่างมุมมอง จึงทำให้สามารถแยกแยะและทำความเข้าใจถึงจุดประสงค์ของการสื่อความหมายผ่านภาพแต่ละภาพได้ เพื่อให้เราสามารถมองเห็นภาพของสังคมศิลปะได้ครบถ้วน และชัดเจนขึ้นทุกมิติ

USSTANUNSM

- Bordwell, David, Kristin Thompson and Jeff Smith. (2015). *Film art: an introduction*. 11th ed. Madison: University of Wisconsin.
- Catholic Saints. (2018). *Circle Christian Symbol*. Retrieved from <http://www.catholic-saints.info/catholic-symbols/circle-christian-symbol.htm>
- Chotiudompant, Suradech. (2015). *Literature: Dystopian Literature*. Retrieved from <https://www.youtube.com/watch?v=TQOiUAS9XPQ&t=94s>
- สุรเดช โชติอุดมพันธ์. (2558). *Literature: วรรณกรรมดิสโทเปีย*. สืบค้นจาก <https://www.youtube.com/watch?v=TQOiUAS9XPQ&t=94s>
- Gendler, Alex. (2016). *How to recognize a dystopia*. Retrieved from <https://www.youtube.com/watch?v=6a6kbU88wu0&t=99s>
- Giannetti Louis. (2014). *Understanding MOVIES*. 13th ed. United States: Pearson Education
- Jayanama, Soravis. (2018). *Dystopia don't be Hopeless: Hollywood Movies and World Politics*. Bangkok: Siamparitut.
- สรวิศ ชัยนาม. (2561). *ดิสโทเปียไม่สิ้นหวัง: ภาพยนตร์ฮอลลีวูดและการเมืองโลก*. กรุงเทพฯ: สยามปริทัศน์.
- petrasvlog. (2021). *The Handmaid's Tale: Female Perspectives in The Dystopian Novel*. Retrieved from https://www.youtube.com/watch?v=MzaNj_HxVnQ
- petrasvlog. (2564). *The Handmaid's Tale: ดิสโทเปียผ่านสายตาผู้หญิง*. สืบค้นจาก https://www.youtube.com/watch?v=MzaNj_HxVnQ
- Taengakorn, Prawit. (2008). *Let's make a movie (New Edited Version)*. Bangkok: Bioscope.
- ประวิทย์ แต่งอักษร. (2551). *มาทำหนังกันเถอะ (ฉบับดัดต่อใหม่)*. กรุงเทพฯ: ไบโอสโคป.
- Wikipedia. (2021). *Utopia*. Retrieved from <https://en.wikipedia.org/wiki/Utopia>

บรรณานุกรมภาพ

- ภาพที่ 1 HBO GO. (2019). *The Handmaid's Tale* (SS3). Retrieved from Screenshot <https://www.hbogo.co.th/>
- ภาพที่ 2 HBO GO. (2019). *The Handmaid's Tale* (SS3). Retrieved from Screenshot <https://www.hbogo.co.th/>
- ภาพที่ 3 HBO GO. (2017). *The Handmaid's Tale* (SS1). Retrieved from Screenshot <https://www.hbogo.co.th/>
- ภาพที่ 4 HBO GO. (2017). *The Handmaid's Tale* (SS1). Retrieved from Screenshot <https://www.hbogo.co.th/>
- ภาพที่ 5 HBO GO. (2018). *The Handmaid's Tale* (SS2). Retrieved from Screenshot <https://www.hbogo.co.th/>
- ภาพที่ 6 HBO GO. (2018). *The Handmaid's Tale* (SS2). Retrieved from Screenshot <https://www.hbogo.co.th/>
- ภาพที่ 7 HBO GO. (2018). *The Handmaid's Tale* (SS2). Retrieved from Screenshot <https://www.hbogo.co.th/>
- ภาพที่ 8 HBO GO. (2017). *The Handmaid's Tale* (SS1). Retrieved from Screenshot <https://www.hbogo.co.th/>
- ภาพที่ 9 HBO GO. (2017). *The Handmaid's Tale* (SS1). Retrieved from Screenshot <https://www.hbogo.co.th/>
- ภาพที่ 10 HBO GO. (2017). *The Handmaid's Tale* (SS1). Retrieved from Screenshot <https://www.hbogo.co.th/>
- ภาพที่ 11 HBO GO. (2018). *The Handmaid's Tale* (SS2). Retrieved from Screenshot <https://www.hbogo.co.th/>
- ภาพที่ 12 HBO GO. (2019). *The Handmaid's Tale* (SS3). Retrieved from Screenshot <https://www.hbogo.co.th/>
- ภาพที่ 13 HBO GO. (2019). *The Handmaid's Tale* (SS3). Retrieved from Screenshot <https://www.hbogo.co.th/>
- ภาพที่ 14 HBO GO. (2018). *The Handmaid's Tale* (SS2). Retrieved from Screenshot <https://www.hbogo.co.th/>
- ภาพที่ 15 HBO GO. (2018). *The Handmaid's Tale* (SS2). Retrieved from Screenshot <https://www.hbogo.co.th/>

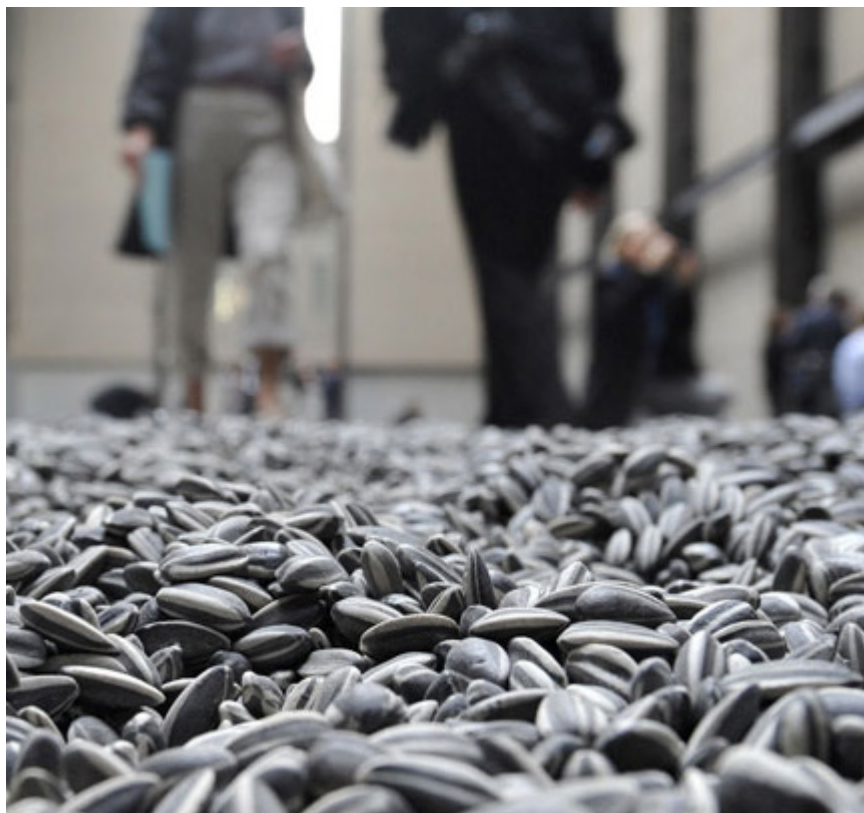
- ภาพที่ 16 HBO GO. (2017). *The Handmaid's Tale* (SS1). Retrieved from Screenshot <https://www.hbogo.co.th/>
- ภาพที่ 17 HBO GO. (2017). *The Handmaid's Tale* (SS1). Retrieved from Screenshot <https://www.hbogo.co.th/>
- ภาพที่ 18 HBO GO. (2017). *The Handmaid's Tale* (SS1). Retrieved from Screenshot <https://www.hbogo.co.th/>
- ภาพที่ 19 HBO GO. (2017). *The Handmaid's Tale* (SS1). Retrieved from Screenshot <https://www.hbogo.co.th/>
- ภาพที่ 20 HBO GO. (2017). *The Handmaid's Tale* (SS1). Retrieved from Screenshot <https://www.hbogo.co.th/>
- ภาพที่ 21 HBO GO. (2017). *The Handmaid's Tale* (SS1). Retrieved from Screenshot <https://www.hbogo.co.th/>
- ภาพที่ 22 HBO GO. (2018). *The Handmaid's Tale* (SS2). Retrieved from Screenshot <https://www.hbogo.co.th/>
- ภาพที่ 23 HBO GO. (2017). *The Handmaid's Tale* (SS1). Retrieved from Screenshot <https://www.hbogo.co.th/>
- ภาพที่ 24 HBO GO. (2019). *The Handmaid's Tale* (SS3). Retrieved from Screenshot <https://www.hbogo.co.th/>
- ภาพที่ 25 HBO GO. (2018). *The Handmaid's Tale* (SS2). Retrieved from Screenshot <https://www.hbogo.co.th/>
- ภาพที่ 26 HBO GO. (2017). *The Handmaid's Tale* (SS1). Retrieved from Screenshot <https://www.hbogo.co.th/>
- ภาพที่ 27 HBO GO. (2017). *The Handmaid's Tale* (SS1). Retrieved from Screenshot <https://www.hbogo.co.th/>
- ภาพที่ 28 HBO GO. (2017-2019). *The Handmaid's Tale* (SS1-3). Retrieved from Screenshot <https://www.hbogo.co.th/>

ร่องรอยของคนที่อยู่บนวัตถุและพื้นที่ทางศิลปะ

Human Traces on Art Objects and Spaces

จूरึพร เพชรแก้ว *Jureeporn Pedking*

นักศึกษาระดับปริญญาโทบัณฑิต สาขาวิชาทัศนศิลป์ คณะจิตรกรรม ประติมากรรมและภาพพิมพ์ มหาวิทยาลัยศิลปากร



Received : October 26, 2021 Revised : November 21, 2021 Accepted : December 31, 2021

บทคัดย่อ

บทความนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาผลงานศิลปะร่วมสมัยที่เน้นความสำคัญเรื่องร่องรอยของคน ที่ปรากฏบนวัตถุและพื้นที่ ด้วยวิธีศึกษาและวิเคราะห์กระบวนการสร้างสรรค์ของศิลปิน จำนวน 4 คน 5 ผลงาน โดยแบ่งออกเป็น 2 ประเด็น คือ 1. การศึกษาและวิเคราะห์แนวความคิด ลักษณะทางกายภาพ วัสดุ และเนื้อหา 2. การวิเคราะห์กระบวนการสร้างร่องรอยของคน ที่ปรากฏบนวัตถุและพื้นที่ทางศิลปะ ผลการศึกษาพบว่า ทั้ง 5 ผลงานมีรูปแบบความสัมพันธ์ที่เชื่อมโยงกับแนวทางสุนทรียสัมพันธ์ของนิโกลาส์ บูริโยด์ที่จำเป็นต้องอาศัย “ระบบ

ของความร่วมมืออย่างถึงที่สุด” ในการดำเนินกระบวนการอันบังชี้ให้เห็นถึงเหตุการณ์เกิด และการล่มสลายทั้งด้านกายภาพและมโนภาพตามแผนการที่ถูกกำหนดไว้โดยศิลปินและได้ มอบอำนาจแก่ผู้ชมในการเข้าร่วม ทั้งนี้ในแต่ละผลงานมีความหมายอย่างจำเพาะและแสดง ถึงร่องรอยอันสำคัญของปรากฏการณ์ทางสังคมระหว่างกระบวนการทางศิลปะที่ศิลปินกับผู้ ชมจะเข้าร่วมสร้างและ/หรือสลายกายภาพเดิมของผลงาน ซึ่งสามารถจำแนกได้ 2 ประเภท คือ 1. การปรากฏร่องรอยของคนที่ปรากฏบนวัตถุและพื้นที่ทางศิลปะแบบมีผลกระทบแฝง เป็นการแสดงผลต่อเมื่อผู้เข้าร่วมมีการกระทำด้วยการจับสัมผัส เหยียบย่ำและการกลืนกิน วัตถุที่อยู่ในโลกของศิลปะไปสู่ภาวะการคลี่คลายร่องรอยเป็นไปอย่างเชื่องช้าจากการเปรียบเทียบทางกายภาพก่อนและหลังเสร็จสิ้นกิจกรรมทางศิลปะ ในผลงาน Sunflower Seed, ผลงาน Fairytale ของอ้าย เว่ย เว่ย และผลงาน untitled 2020 (Infinite Attempts Never Concluded) ของฤกษ์ฤทธิ ติระวนิช 2. การปรากฏร่องรอยของคนที่ปรากฏบนวัตถุและ พื้นที่ทางศิลปะแบบแสดงผลชัดเจน เป็นการแสดงผลของปรากฏการณ์แบบทันทีและมีระยะ แสดงตัวตนอย่างต่อเนื่อง โดยการยุติของสิ่งที่ปรากฏทางกายภาพจะขึ้นอยู่กับการตัดสินใจ ของผู้เข้าร่วม ในผลงาน Classroom ของลีอันโดร เออร์ลิช และผลงาน the Great Adventure of the Material World ของลูั่ หยาง

คำสำคัญ ร่องรอยของคน / สุนทรีสัมพันธ์ / นิโกลาส์ บุรีโยต์

Abstract

This paper aims to study contemporary art pieces that emphasize human traces on objects and spaces conveyed through the realm of international contemporary art. The researcher has studied the creative process of 4 artists and their 5 works. Two main points have been made: 1. To study and analyze the concepts, the management of landscape, Material and Content 2. To analyze the creative process of human traces on objects and spaces. The results showed that 5 works are associated with the relationship between the details of the artwork and the viewer according to the relational aesthetics of Nicolas Bourriaud. Like a network of interdependent factors, In a word, "art is an extremely co-operative system". In process operations show formations and the destruction both physical appearance

and conception through plans or preparations by the artist and the audience was given the rights to participate. However, each work has a specific meaning and showed that significant traces, which identified the effects in the art, are expressed through the relationship between the artistic process created by the artist and the audience participating in the creation and/or the disintegration of the work. Traces can be classified into 2 groups. The first group is the trace of changes with subtext such as *Sunflower Seed* and *Fairytale* by Ai Wei Wei and *untitled 2020 (infinite attempts never concluded)* by Rirkrit Tiravanija. These works show the destruction of art objects in a slow progression. It is seen through the physical comparison of the before and after the completion of artistic activity. The second group is the trace of clear transformation such as in Leandro Erlich's *Classroom* and Lu Yang's *The Great Adventure of the Material World*. This group uses non-durable material that creates a clear transformation process. It is clearly visible and can maintain the same condition to the viewer's eyes only for a fraction of a second.

Keywords Human traces / Relational aesthetics/ Nicolas Bourriaud

บทนำ

ถึงแม้เนื้อหาของความคิด/ประเด็นที่ศิลปินต้องการนำเสนอจะแตกต่างกัน แต่พบข้อสังเกตว่าศิลปะร่วมสมัยมีผลงานกลุ่มที่เน้นการแสดงตัวตนและการดำรงอยู่ไปสู่ภาวะการเปลี่ยนแปลงวิธีการสร้างสรรค์งานศิลปะที่อยู่ในพื้นที่เฉพาะ (Site Specific) งานศิลปะจัดวางหรืออินสตอลเลชัน อาร์ต (Installation Art) งานศิลปะเชิงแนวคิดหรือคอนเซ็ปทวล อาร์ต (Conceptual Art) ซึ่งมักแสดงการเปลี่ยนแปลงทั้งทางกายภาพและมโนภาพมากกว่าการแสดงความสมบูรณ์ของตัวผลงานศิลปะ กระบวนการนำเสนอศิลปะตามแนวคิดสุนทรียสัมพันธ์ (Relational Aesthetics) ที่แสดงผลลัพธ์ของปรากฏการณ์ โดยเน้นความสัมพันธ์ระหว่างกระบวนการทางศิลปะที่ศิลปินสร้างกับผู้ชมที่เข้าร่วมสร้างและ/หรือสลายกายภาพเดิมของผลงาน ซึ่งหากพิจารณากรอบทฤษฎีทางศิลปะเชิงสัมพันธ์ที่ให้ความสำคัญกับการนำเสนอความคิด เจตจำนงและการมีส่วนร่วมของผู้ชมถือว่าเป็นแนวทางหนึ่งที่สำคัญของศิลปะร่วมสมัย ความสำเร็จในเรื่องของการเติมเต็มช่องว่างระหว่างการรับรู้จริงกับความ

เข้าใจไปสู่การตีความที่สามารถขยายประสบการณ์ของผู้ชมในพื้นที่ทางศิลปะอันสัมผัสได้ในโลกของความเป็นจริงมากขึ้น และการเข้าไปเกี่ยวข้องกับพื้นที่ กิจกรรม หรือเหตุการณ์ต่างๆ เป็นหลักฐานสำคัญอันมีความหมายและคุณค่าต่อการระบุให้แสดงการมีตัวตนอยู่ของแต่ละบุคคลที่ศิลปะเชิงสัมพันธ์ได้สะท้อนความเป็นมนุษย์กับการใช้พื้นที่อย่างตรงไปตรงมาในแง่มุมที่เห็นและสามารถต่อยอดทางความคิดได้อย่างไม่มีขอบเขต

1. สุนทรียสัมพันธ์

นับตั้งแต่ช่วงปี ค.ศ.1966 ที่ศิลปะคอนเซ็ปชวลมีความโดดเด่นเป็นอย่างมาก ทั้งแนวความคิดที่ขยายขอบเขตของการสร้างสรรค์ให้เป็นอิสระ มีรูปแบบในการทำงานที่หลากหลายและการใช้สื่อของศิลปินที่มุ่งสำรวจหากลวิธีและสื่อใหม่ๆ ต่อการสร้างผลงาน โซล เลวิตต์ (Sol LeWitt) ศิลปินชาวอเมริกันที่ทำงานในลักษณะมินิมัลลิสต์และในปีค.ศ.1967 เลวิตต์ได้นำคำว่า คอนเซ็ปชวล อาร์ต มาใช้ในความเรียงชื่อ อนุเฉทว่าด้วยศิลปะคอนเซ็ปชวล (Paragraph on Conceptual Art) และอีกบทความ คือ ประโยคว่าด้วยศิลปะคอนเซ็ปชวล (sentence On Conceptual Art) และต่อมาแนวคิดของเลวิตต์ได้กลายเป็นหลักการสำคัญและเป็นมาตรฐานของศิลปะคอนเซ็ปชวลที่ยึดถือต่อมาอีกเป็นเวลานาน

ดังที่กล่าวไว้ข้างต้น จากสื่อที่เปิดกว้างมากขึ้นของศิลปะคอนเซ็ปชวลนั้น ส่งผลให้ในช่วงเวลาต่อมาปี ค.ศ.1996 นิโกลาส์ บุรีโยต์ (Nicolas Bourriaud) เกิดปี ค.ศ.1965 ภัณฑารักษ์และนักวิจารณ์ศิลปะชาวฝรั่งเศส ใช้คำว่า สุนทรียสัมพันธ์ (Relational Aesthetics) เป็นแนวคิดเชิงวิเคราะห์ครั้งแรกในสูจิบัตรนิทรรศการศิลปะร่วมสมัย“ทราฟฟิก”(Traffic) ซึ่งการนำเสนอ นิทรรศการนี้มีแนวทางที่ให้ความสำคัญเรื่องการมีส่วนร่วมของผู้ชม โดยผลงานของศิลปินที่ร่วมแสดงล้วนมีความโดดเด่นมาตั้งแต่ยุคปัจจุบัน อีกทั้งเป็นกลุ่มที่บุรีโยต์มักกล่าวถึงเสมอในช่วงทศวรรษ 90 เช่น เฮนรี บอนด์ (Henry Bond, 1966), วาเนสซา บีครอฟ (Vanessa Beecroft, 1969), โดมินีก กอนซาเลส-ฟอร์สเตอร์ (Dominique Gonzalez-Foster, 1965), เลียม จิลลิค (Liam Gillick, 1964) และฤกษ์ฤทธิ์ ตีระวนิช (Rirkrit Tiravanija, 1961) ณ พิพิธภัณฑ์ศิลปะร่วมสมัยซีเอพีซีในเมืองบอร์โด (CAPC musée d'art contemporain de Bordeaux) (สาครินทร์ เครืออ่อน, 2561: 100) ต่อมาในปีค.ศ.1998 หนังสือชื่อ“Esthétique relationnelle” ในภาษาฝรั่งเศสและได้รับการแปลเป็นภาษาอังกฤษชื่อว่า “Relational Aesthetics” ซึ่งหนังสือเล่มนี้บุรีโยต์ได้รวบรวมบทความที่มีรากฐานมาจากหลายทฤษฎีอันเกี่ยวข้องกับความสัมพันธ์ของสิ่งแวดล้อมทางสังคมกับมนุษย์ พบแนวทาง

มาร์กซิสม์ ที่ คาร์ล มาร์กซ์ (Karl Marx, 1818 - 1883) นำเสนอเรื่องช่องว่างเล็ก ๆ ของชุมชนแห่งการค้าขายที่หลีกเลี่ยงระบบเศรษฐกิจทุนนิยมด้วยการไม่ใช้กฎแห่งกำไรและการแลกเปลี่ยนสินค้า เมื่อวิเคราะห์ความสอดคล้องกันกับแนวคิดของบุนิโยต์ได้เสนอว่า รูปแบบของการจัดนิทรรศการภายใต้ระบบการจัดแสดงแบบซื้อขายแลกเปลี่ยน ด้วยการสร้างพื้นที่กับการสร้างช่วงเวลาที่แตกต่างกัน ซึ่งกระแสดความนิยมที่ศิลปะกลุ่มนี้สามารถเข้าถึงเวลาอันมาจากความคิดและการกระทำต่าง ๆ ในชีวิตประจำวันและยิ่งกระตุ้นให้เกิดการแลกเปลี่ยนระหว่างคนมากขึ้น โดยที่บุนิโยต์เสนอว่า “ศิลปะเป็นสภาวะแห่งการเผชิญหน้าหรือการปะทะกัน” (Art is a state of encounter) (Bourriaud, 2002: 6-7)

ในแง่มุมมองการเผชิญหน้าซึ่งหมายถึงต้องมีสองฝ่าย เท่ากับว่าศิลปะไม่ได้เป็นรูปทรงที่มีอยู่ในตัวเอง แต่ต้องพึ่งการมีส่วนร่วมหรือปฏิสัมพันธ์

ศิลปะตั้งแต่ศตวรรษที่ 19 เช่นใน ไดอานีของเดอลาครัวซ์ (Delacroix) ได้ให้ความหมายเกี่ยวโยงถึงภารกิจของศิลปะกับผู้ชมภายในนิทรรศการไว้ว่า ภาพที่จะประสบความสำเร็จได้ จำเป็นต้องมีความสามารถสื่อให้เกิดอารมณ์ความรู้สึกที่เข้มข้น (transivity) ขึ้นได้ในช่วงเวลาหนึ่ง และผู้ชมมีหน้าที่ที่จะทำให้เกิดขึ้นและพัฒนาต่อ (Bourriaud, 2002: 11)

ฌอง ลูค โกดาร์ด (Jean Luc Godard) อธิบายว่า It takes two to make an image. It's the beholder who make pictures. ซึ่งเป็นแนวคิดที่มีความสอดคล้องกับแนวคิดของเดอลาครัวซ์ (Bourriaud, 2002: 11)

ตามแนวความคิดของสุนทรียสัมพันธ์มีความเป็นไปได้ที่จะอธิบายศิลปะในปัจจุบัน (ตามหนังสือนี้ คือ ทศวรรษที่ 1990) โดยอาศัยความช่วยเหลือของแนวความคิด ในการสร้างความสัมพันธ์นอกอาณาเขตของศิลปะ (ซึ่งถ้าอยู่ภายในนั้นก็ยังคงอยู่ภายใต้ระบบทางสังคม - เศรษฐกิจอยู่ดี เป็นการสร้างสัมพันธ์ระหว่างปัจเจกบุคคลกับกลุ่ม ระหว่างศิลปินกับโลก โดยวิธี (transivity) การใช้กิจกรรมที่ต้องมีการกระทำและการถูกกระทำหรือการสร้างงานที่ต้องการความสัมพันธ์กับผู้ชม และความสัมพันธ์ระหว่างผู้ชมกับโลก (ชัยยศ อธิวัชรพันธุ์ 2564: n. pag.)

Ramo Nash Club (Devautour collection artists) เสนอว่า "ศิลปะเป็นระบบที่ให้ความร่วมมืออย่างถึงที่สุด ด้วยเครือข่ายอันเข้มแข็งระหว่างสมาชิกหมายความว่าทุกสิ่งที่เกิดขึ้นในนั้นอาจเป็นหน้าที่ของสมาชิกทุกคน " และศิลปะเท่านั้นที่จะสร้างงานศิลปะ ไม่ใช่ศิลปิน" (it's art that makes art, not artists) (Bourriaud, 2002: 11-12)

รูปแบบความสัมพันธ์ตามแนวทางของบูริโยด์ ที่สามารถกำหนดขอบข่ายของกระบวนการสร้างสรรค์แบ่งออกได้ 5 ประเด็น ได้แก่

1. การเชื่อมต่อและการชุมนุม (Connections and Meetings)

รูปแบบจิตรกรรมและประติมากรรม ซึ่งถือเป็นสื่อหลักถูกเลือกให้เป็นตัวแทน โดยทำหน้าที่นำเสนอการมีอยู่ของระบบสัญลักษณ์และแสดงตัวตนให้ปรากฏอย่างเป็นรูปธรรมของภาพในมโนทัศน์ แต่ศิลปะร่วมสมัยมักจะแสดงออกด้วยการไม่มีอยู่ของระบบดังกล่าว ซึ่งเป็นการแทนที่ด้วยเรื่องของการดำรงอยู่สำหรับการชมในช่วงเวลาที่เฉพาะเจาะจง ตัวอย่างจากผลงานแบบเพอร์ฟอร์แมนซ์เด่นชัดที่สุด และเมื่อสิ้นสุดการนำเสนอผลงานจะปรากฏร่องรอยหรือสิ่งที่หลงเหลือไว้เป็นเพียงเอกสารซึ่งเราต้องไม่สับสนว่าเป็นเรื่องเดียวกันกับตัวงาน

งานศิลปะจะไม่ถูกบริโภคด้วยเวลาแบบ "ชั่วนิรันดร์" (Monumental time) หรือตลอดไป สำหรับสาธารณะอีกต่อไปแล้ว แต่จะบริโภคด้วย "ช่วงเวลา" (factual time) สำหรับผู้ชมที่ถูกเรียกโดยศิลปินเท่านั้น

อีกทั้งยังมีการให้ความสำคัญมากขึ้นกับช่วงเวลาเปิดนิทรรศการ "การนัดพบ" นี้ คือ การแสดงบนพื้นที่ทางศิลปะและมีรูปแบบเกี่ยวข้องกับการสร้างมิติการรับรู้เชิงสัมพันธ์ เช่น กรณีของฟิลิป ปาร์เรโน (Philippe Parreno), ปีแอร์ โจเซฟ (Pierre Joseph), ฤกษ์ฤทธิ ติระวนิช, ปีแยร์ ฮุยจ์ (Pierre Huyghe) เป็นต้น

2. ความสนุกสนานและการเผชิญหน้า (Conviviality and Encounters)

กลวิธีของการสร้างงานศิลปะจะมีลักษณะของความบังเอิญมากขึ้น (randomness) ในการกำหนดและออกแบบกิจกรรม เหตุการณ์และสถานการณ์ที่เกิดขึ้น โดยศิลปินจะมีการสุ่มเลือกไว้แล้วในระดับหนึ่ง หรือสร้างสิ่งกระตุ้นให้เกิดการเผชิญหน้าของบุคคลหรือเป็นกลุ่ม ซึ่งการขยายขอบเขตความสามารถของศิลปะกลับพบขุดปัญหา 2 ขุดเกิดขึ้นและมีความเกี่ยวข้องกันระหว่างช่วงเวลากับพื้นที่ทางสังคมของมนุษย์กับสิ่งแวดล้อม ประกอบด้วย เมื่อวานนี้ คือ การเน้นที่ความสัมพันธ์ภายในโลกของศิลปะเอง โดยที่ยุคสมัยใหม่ให้ความสำคัญกับความรู้ "ใหม่" ในทางศิลปะ วันนี้ คือ การเน้นอยู่ที่ความสัมพันธ์ภายนอกในฐานะของระบบวัฒนธรรมอันมีแหล่งที่มากว้างขวางมากขึ้น และงานศิลปะเป็นส่วนสำคัญของปรากฏการณ์ทางสังคม (Society of Spectacle) ที่สะท้อนสภาพทางสังคมบนพื้นที่แห่งใดแห่งหนึ่งและจะมีลักษณะเฉพาะของพื้นที่กับสิ่งที่เกิดขึ้นในแบบของการเคลื่อนที่ หรือกล่าวได้ว่าไม่มีรูปแบบของการปรากฏในลักษณะที่ตายตัว ทั้งนี้ในการสร้างสถานการณ์สำหรับการเผชิญหน้าหรือให้เกิดการปะทะกันสามารถใช้มิติทางสังคมทั้งในมิติอัตวิสัย (มุมมองหรือความคิดเห็นส่วนบุคคล) และภาววิสัย (สิ่งที่มีพื้นฐานอยู่บนข้อเท็จจริง) ทำให้เข้าใจต่อปรากฏการณ์และพฤติกรรมของมนุษย์พร้อมการสะท้อนให้เห็นหน้าที่ทางสังคมของแต่ละบุคคลหรือชุมชนที่มีความแตกต่างกันดังเช่น สังคมอุดมคติแบบยูโทเปียและความหวังในการปฏิวัติใหญ่ ๆ ต้องถอยเปิดทางให้แก่ยูโทเปียขนาดย่อยและยุทธศาสตร์ในการเลียนแบบหรือการแสดงท่าทีใด ๆ ที่มี "การวิจารณ์อย่างตรงไปตรงมา" ต่อสังคมที่ไม่ก่อให้เกิดประโยชน์ หากไม่สามารถอธิบายภาพลวงหรือที่มาของความเป็นไปไม่ได้ในปัจจุบัน ก็มีความหยาบคายของสังคมนั้นขึ้นมานำเสนอ

เฟลิซ กัตตารี (Felix Guattari) ผู้สนับสนุนแนวคิดเรื่องการจัดการเชิงกลยุทธ์ของศิลปะในปัจจุบัน ได้กล่าวว่า "เหมือนกับที่ฉันคิดว่ามันเป็นภาพลวงตาที่จะมุ่งไปสู่การเปลี่ยนแปลงของสังคมเป็นกระบวนการตามลำดับอย่างเป็นขั้นตอน " Just as I think it is illusory to aim at a step-by-step transformation of society, so I think that microscopic attempts, of the community and neighbourhood committee type, the organisation of day-nurseries in the faculty, and the like, play an absolutely crucial role". (Bourriaud, 2009: 13)

ฤกษ์ฤทธิ ตีระวนิชในงานแสดงที่เมืองดิงง (Dijon, 1994) ชื่อผลงาน Consortium in Dijon การสำรวจแง่มุมทางสังคมผ่านพื้นที่แห่งความสนุกสนาน เพลิดเพลินไปกับเกมโต๊ะจำลอง การเล่นฟุตบอล (table football) และตุ๊กตาที่เต็มไปด้วยเครื่องดื่ม เพื่อแสดงถึงวัฒนธรรมของมิตรภาพ

3. ความร่วมมือและสัญญา (Collaborations and Contracts)

ศิลปินจะเสนอไว้ 2 ประเด็น คือ 1. ช่วงเวลาแห่งการสังสรรค์ทางสังคม 2. วัตถุที่ให้การสังสรรค์ทางสังคม ซึ่งในบางครั้งการใช้บริบทเชิงสัมพันธ์ที่มีการกำหนดไว้ล่วงหน้า เพื่อคัดแยกกระบวนการผลิตหรือการทำงานร่วมกับผู้เชี่ยวชาญเฉพาะด้านอื่น ๆ หรือสาขาความรู้ต่าง ๆ

การจับคู่กันระหว่างศิลปินและภัณฑารักษ์ ที่มีส่วนสำคัญของสถาบันทางศิลปะเป็นความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลตามตัวอักษรและมีแนวโน้มที่จะกำหนดการผลิตผลงานศิลปะ หากแต่ศิลปินสามารถก้าวข้ามไปได้ไกลกว่านั้น ตัวอย่างเช่น โดมินิก กอนซาเลส ฟัวร์สเตอร์ (Dominique Gonzalez-Foerster) ซึ่งทำงานเกี่ยวข้องกับความสัมพันธ์ที่เชื่อมโยงชีวิตกับสื่อรูปภาพ ช่องว่าง และวัตถุต่าง ๆ ด้วยการเลือกใช้หุ่นจำลองที่ค่อนข้างน่าตื่นเต้น โดยทำงานร่วมกับนักแสดงชื่อมาเรีย เดอ เมเดรอส (Maria de Medeiros, 1990)

นอกจากนี้ผลงานชิ้นเอก ชุดงานแต่ง (Wedding Piece, 1992) ของอลิซ แลมเบิร์ต (Alix Lambert) ที่ต้องการสำรวจรูปแบบของความสัมพันธ์ที่ใช้พันธสัญญาของการแต่งงานมาเสนอ โดยการแต่งงานกับคน 4 คนในระยะเวลา 6 เดือน และทำการหย่ากับทั้งหมดในช่วงเวลาที่กำหนดไว้ ด้วยวิธีนี้ศิลปินได้นำตัวเองเข้าไปสู่โลกของการสวมบทบาทเป็นผู้ใหญ่ (adult role-playing) คือ ตัวแทนของสถาบันทางการแต่งงาน ซึ่งเป็นสถานที่ที่แสดงความเป็นรูปธรรมของความสัมพันธ์ที่เกี่ยวข้องกับมนุษย์มากที่สุด การจัดแสดงวัตถุ สิ่งของที่เกิดขึ้นตามสัญญาต่าง ๆ ภาพถ่ายทางการ ของที่ระลึกและอื่น ๆ ในกรณีนี้ศิลปินกลายเป็นผู้ให้กำเนิดโลกของรูปทรงที่มีอยู่ก่อนหน้านี้แล้ว และเป็นวัสดุที่ใครอาจจะนำไปใช้ได้

4. ความสัมพันธ์ในทางอาชีพกับลูกค้า (Professional relation: clientele)

จากตัวอย่างที่กล่าวมาก่อนหน้านี้เป็นการแสดงความผูกพันทางสังคมเป็นรูปแบบความสัมพันธ์ที่มีอยู่แล้ว และศิลปินได้นำรูปทรงเหล่านั้นมาใช้ ซึ่งในกรณีนี้ศิลปินได้สร้างพื้นที่ของการผลิตสินค้าและบริการ ความตั้งใจที่จะให้เกิดความคลุมเครือบางอย่างระหว่างลักษณะของการใช้สอยวัตถุกับลักษณะทางสุนทรียภาพของวัตถุภายในพื้นที่ของกิจกรรม บุริโยด์พิจารณาว่าน่าจะใช้คำว่า operative realism สำหรับกิจกรรมดังกล่าว

ตัวอย่างผลงานของศิลปินที่หลากหลาย เช่น มาร์ก ดิออน (Mark Dion) และ แดน ปีเตอร์แมน (Dan Peterman)

ในกรณีของปีเตอร์ เฟนด์ (Peter Fend) กับบริษัท OECD ของเขา และนิค แวน เดอ สตีค (Niek Van de Steeg) ที่ศิลปินได้ทำงานในบทบาทของสถาปนิก โดยการประพุดตินอยู่ในโลกแห่งศิลปะบนพื้นฐานของปัจจัยหรือข้อจำกัดที่เป็นตัวกำหนดการทำงานภายใต้ระบบหรือการกำหนดเงื่อนไขการดำเนินการ (The parameters) ของ “โลก” ที่ศิลปินเหล่านั้นต่างนำเสนอโลกสัมพันธ์ที่ควบคุมโดยแนวคิดของลูกค้า รวมถึงคำสั่งหรือค่าคอมมิชชั่นและโครงการ

ผลงานของฟาบริซ อีแบร์ (Fabrice Hybert) ครั้งที่จัดแสดง ณ Musee d'Art Moderne de la ville de Paris ในค.ศ.1995 การนำเสนอด้วยผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม (ทั้งที่มีอยู่จริงและที่เป็นการเปรียบเทียบ) ส่งโดยตรงมาจากโรงงานผู้ผลิตและขึ้นป้ายในงานเพื่อขายให้สาธารณชนผ่านบริษัทที่ศิลปินตั้งชื่อขึ้น IIR (Unlimited responsibility) ในงานนี้ศิลปินทำให้ผู้ชมอยู่ในสภาพกระอักกระอ่วนใจในการเลียนแบบระบบการค้าขึ้นมาใหม่ โดยเจาะจงไปที่ขนาดของความต้องการในระบบเศรษฐกิจ ศิลปินได้ให้คำจำกัดความศิลปะว่ามีหน้าที่สร้างความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับบริบททางสังคมแวดล้อมที่เน้นการจัดการข้อมูลแบบถาวร (data archiving) จากกระบวนการคิด วิเคราะห์และนำมาใช้ประโยชน์ ซึ่งเมื่อสิ้นสุดการนำเสนอจะเป็นขั้นตอนการจัดเก็บข้อมูลที่มีความสำคัญและอาจถูกรื้อเอากลับมาพิจารณาหรือทำใหม่ในอนาคต โดยมีเจตจำนงจะให้เกิดการค้นพบ “ความต้องการพื้นฐานที่อยู่เหนือการผลิตสิ่งของในระบบโรงงาน” อีกครั้ง

5. วิธีการครอบครองพื้นที่หอศิลป์ (How to occupy a gallery)

การใช้ประโยชน์จากพื้นที่หอศิลป์ที่เป็นพื้นที่แสดงออก และสามารถแลกเปลี่ยนสำหรับผู้คน หรือกลุ่มคนให้กลายเป็นวัตถุศิลปะหรือสิ่งที่เตรียมไว้เพื่อศิลปิน และการเปิดงานที่กลายเป็นส่วนสำคัญแบบขาดไม่ได้ของการจัดนิทรรศการและรูปแบบการหมุนเวียนสาธารณะในอุดมคติ (the model of an ideal public circulation) งานลักษณะนี้ในขั้นแรก ๆ น่าจะเป็นของอีฟว์ ไคลน์ (Yves Klein) ผลงานชื่อ Vexposition du vide (1958) ที่มีทหารองครักษ์สาธารณรัฐปรากฏตัวอยู่ที่ทางเข้าของ Iris Kleret Gallery พร้อมกับการเสิร์ฟค็อกเทลสีน้ำเงินให้แก่ผู้เยี่ยมชม ศิลปินพยายามควบคุมทุกแง่มุมของกิจกรรมทุกอย่างในงานเปิดนิทรรศการ

ฟิลลิป บาร์เรโนและฟิลลิป แปรร์เร็ง (Philippe Perrin) ผลงานชื่อ Les Ateliers du Paradis ศิลปินทั้งสองไปอาศัยอยู่ในหอศิลป์คล้ายกับเป็น ศิลปินท่านหนึ่งที่ไปอาศัยในแกลลอรี ที่ตั้งใจจะขยายขอบเขตความเป็นไปได้ของพื้นที่หอศิลป์รวมถึงการนอนหลับและอาหารเข้าของศิลปินด้วย ซึ่งความแตกต่างของศิลปินทั้งสองคนที่ยึดหอศิลป์และเปลี่ยนเป็นการประชุมเชิงปฏิบัติการ เพื่อสร้างพื้นที่ที่เหมาะสมแก่การถ่ายภาพ (photogenic space) ที่นำผู้ชมให้เข้าร่วม โดยมีกฎที่ค่อนข้างชัดเจน

ผู้ชมจะมีพื้นที่ที่สำคัญเพราะการมีปฏิสัมพันธ์จะช่วยทำให้งานนิทรรศการชัดเจนขึ้นมาก ผู้ชมจะเผชิญหน้ากับวัตถุหรืออุปกรณ์ที่ทำให้ต้องตัดสินใจทำอะไรบางอย่าง กรณีผลงาน Candy Works ของเฟลิซ กอนซาเลส ตอร์เรส (Felix Gonzalez-Torres) ผู้ชมจะเผชิญหน้ากับกองลูกกวาดที่มุ่มหึ่งและได้รับอนุญาตให้สามารถหยิบกลับออกมาได้ ไม่ว่าจะเป็นลูกกวาดหรือแผ่นกระดาษที่จัดวางไว้ แต่ถ้าผู้ชมทุกคนทำเช่นนั้นงานชิ้นนี้จะหายไปอย่างรวดเร็ว ดังนั้นศิลปินจึงกระตุ้นให้ผู้ชมตระหนักถึงความรับผิดชอบของตนเองและผู้ชมก็ต้องรู้ว่าการกระทำของตนเองอาจมีผลทำให้ชิ้นงานสลายไป ด้วยตำแหน่งของผู้ชมที่ยืนมือเข้าไปเกี่ยวข้องกับตัวงาน ในขณะที่ก็พยายามจะรักษาสภาพผลงานไว้ด้วย (ชัยยศ อิชฎีวรพันธุ์, 2564: n. pag.)

กระบวนการสร้างสรรค์ศิลปะตามหลักการของสุนทรียสัมพันธ์จะอาศัยความสัมพันธ์ระหว่างผู้ชมและสิ่งรอบตัว ทั้งในด้านเนื้อหา กระบวนการและการเข้าไปมีส่วนร่วมของผู้ชม เป็นแนวทางการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะที่อาศัยความสัมพันธ์ของผู้ชมและบริบททางสังคมผ่านการตีความของศิลปินเป็นจุดเริ่มต้นแต่ไม่ใช่ศูนย์กลาง ศิลปินมีบทบาทเป็นผู้กระตุ้นความ

คิด กำหนดขอบเขตหรือเน้นกิจกรรมในแต่ละวันและรอการโต้ตอบจากผู้คนที่เข้าร่วม “กิจกรรม” ดังนั้นจึงมีความแตกต่างได้อย่างเห็นชัดเจนจากการสร้างสรรค์งานศิลปะแบบขนบเดิม ๆ ที่โดยมากหมายความว่าการทำงานของศิลปินอย่างอิสระในพื้นที่ส่วนตัวก่อนนำแสดงออกให้ผู้ชมได้รับชม

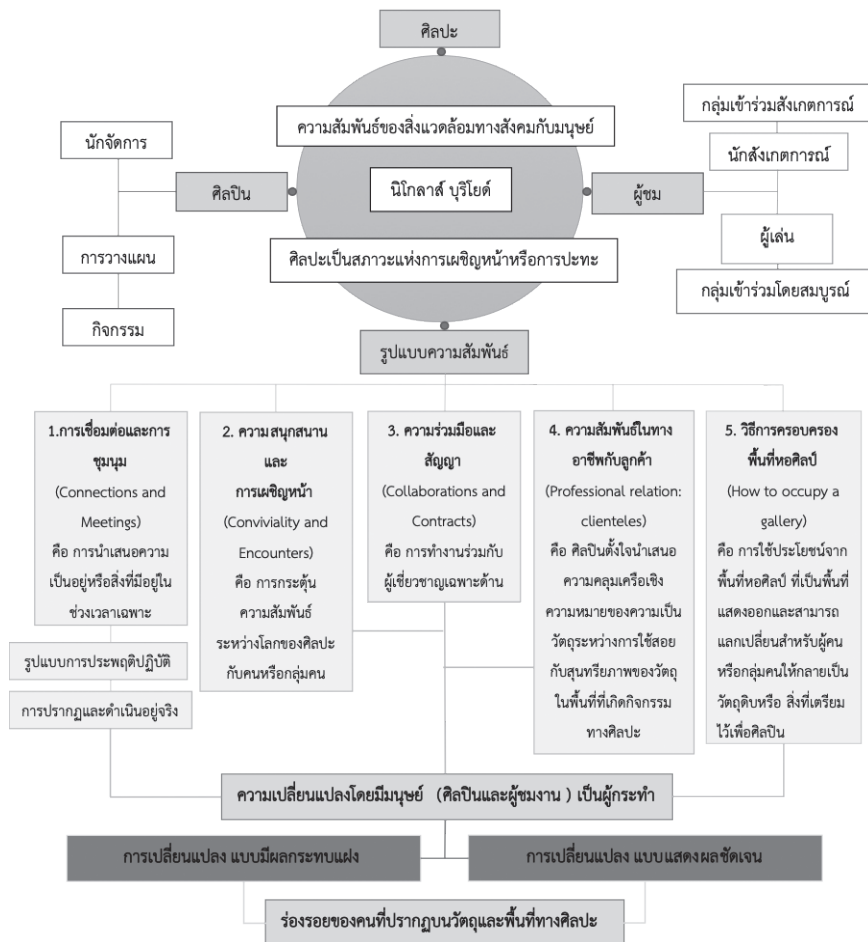
อีกทั้งแนวความคิดของบุริโยดยังอธิบายให้เห็นว่า บทบาททางศิลปะไม่ควรมีข้อจำกัดอยู่เพียงการสร้างสรรค์จินตภาพและโลกในอุดมคติ แต่อาจเป็นการนำเสนอวิถีชีวิตและรูปแบบของงานศิลปะที่ยังคงสร้างช่องว่างทางสังคมกับการค้นหาความเป็นไปได้ของศิลปะเชิงสัมพันธ์ที่ใช้ขอบเขตทางทฤษฎีว่าด้วยเรื่องของมนุษย์ ปฏิสัมพันธ์และบริบททางสังคมมากกว่าการยืนยันสัญลักษณ์ที่เป็นอิสระและความเป็นส่วนตัว (Bourriaud, 2009: 5) อันเกี่ยวเนื่องด้วยการกระทำหรือการปฏิบัติตามสิ่งที่เห็นและดำเนินอยู่จริง ซึ่งการนำเสนอเช่นนั้นขึ้นอยู่กับศิลปินว่าจะเลือกใช้แรงบันดาลใจจากบริบทสังคมในส่วนใดบ้าง

ในแง่มุมมองการใช้วัสดุเก็บตกและวัสดุสำเร็จรูป สุนทรียสัมพันธ์จะแยกตัวจากงานของศิลปินทศวรรษที่ 1960 -1970 เช่น แจสเปอร์ จอห์น (Jasper Johns), โรเบิร์ต ราuschenเบิร์ก (Robert Rauschenberg) ที่จะใช้วัตถุและวัสดุต่าง ๆ เพื่อพัฒนาواهرเกี่ยวกับวัตถุเหล่านั้น ซึ่งศิลปะเชิงสัมพันธ์จะมีความเป็นไปได้ที่จะได้รับแรงบันดาลใจมาจากกระบวนการที่อยู่ในชีวิตประจำวันและการเปลี่ยนความรู้สึกโดยรวม (collective sensibility) ในแง่ของความเป็นวัตถุในแบบสุนทรียสัมพันธ์ทำหน้าที่เป็นภาษาสำหรับเชื่อมโยงระหว่างการสร้างความสัมพันธ์กับบุคคลอื่นและภาษาในลักษณะความเป็นวัตถุจะลดลงหรือหายไป

โดยการนำวัตถุและสถาบันที่มีการใช้เวลาร่วมกันกับตัวผลงานเป็นผลผลิตของความสัมพันธ์ท่ามกลางมนุษย์ และในทางตรงกันข้ามจะสร้างรูปแบบของความสัมพันธ์เชิงสังคมที่กำหนดขอบเขตอย่างมีแบบแผนเกี่ยวกับการเผชิญหน้าของมนุษย์ ดังนั้นศิลปะปัจจุบันจึงทำให้เราต้องมอลักษณะโดยรวมที่ปรากฏให้เห็นจากความสัมพันธ์ของพื้นที่และเวลาแบบใหม่ได้ก่อให้เกิดร่องรอยหรือหลักฐานที่เป็นสิ่งยืนยันผลลัพธ์ทางสุนทรียะในรูปแบบต่างๆ ภายใต้การออกแบบและการจัดการให้สัมพันธ์กับแนวความคิดและแนวทางปฏิบัติการเพื่อสอดคล้องกับเป้าหมายของการนำเสนอประสบการณ์นั้น

จากการศึกษาหลักการสุนทรียสัมพันธ์ตามแนวทางของบุริโยดที่นำเสนอรูปแบบความสัมพันธ์ของผลงานศิลปะที่ใช้ทฤษฎีว่าด้วยการมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างโลกของศิลปะกับมนุษย์และบริบททางสังคมนั้นมีทั้ง 5 รูปแบบข้างต้นและสามารถนำมาใช้เป็นเกณฑ์ในการพิจารณาที่

มีรูปแบบเป็นกิจกรรมทางศิลปะอันเกี่ยวข้องกับสังคมและสิ่งแวดล้อม ที่สร้างความเข้าใจใน คำถามเกี่ยวกับความสัมพันธ์ระหว่างกระบวนการทางศิลปะที่ให้ประสบการณ์และในขณะ เดียวกันกระบวนการทางศิลปะที่มีเป้าหมายเพื่อสร้างความเปลี่ยนแปลงด้วยเช่นกัน ซึ่งต่อ ไปจะนำมาใช้เป็นเกณฑ์เพื่อใช้ศึกษาวิเคราะห์กระบวนการสร้างร่องรอยของคนที่ปรากฏบน วัตถุและพื้นที่ทางศิลปะในหัวข้อต่อไปตามแผนภาพ ดังนี้



แผนภาพที่ 1

ความสัมพันธ์ระหว่างกระบวนการทางศิลปะตามแนวทางของนิโกลาส์ บุรีโยต์
ที่มา: ผู้วิจัย

2. ร่องรอยของคนที่ปรากฏบนวัตถุและพื้นที่ทางศิลปะ

ร่องรอย หมายถึง ผลลัพธ์หรือสิ่งที่เกิดขึ้นหลังจากการกระทำบนพื้นที่ของผลงานศิลปะที่หลงเหลือไว้เป็นหลักฐานสำคัญอันแสดงให้เห็นถึงลำดับการกระทำที่ดำเนินต่อเนื่องไปจนสำเร็จลงในระดับหนึ่ง ซึ่งเป็นวิธีการในการบันทึกและเก็บข้อมูลของปรากฏการณ์ทางศิลปะในรูปแบบต่าง ๆ ของความเปลี่ยนแปลง

ร่องรอยของคนที่ปรากฏบนวัตถุและพื้นที่ทางศิลปะ คือ การแสดงผลมาจากกระบวนการสร้างสรรค์ของศิลปินในลักษณะเด่นด้านการงานที่ใช้แนวความคิดและการปฏิบัติอันสัมพันธ์ระหว่างพื้นที่และวัตถุ/วัสดุที่ปรากฏ ซึ่งหลักการเลือกสื่อ การจัดสภาพแวดล้อมและการสร้างปฏิสัมพันธ์กับผู้ชมนั้นมีความสำคัญที่จะกำหนดความเปลี่ยนแปลงไปทั้งการเปลี่ยนแปลงแบบมีผลกระทบแฝงและการเปลี่ยนแปลงแบบแสดงผลชัดเจน

ความเปลี่ยนแปลงโดยมีมนุษย์เป็นผู้กระทำ หมายถึง การนำเสนอศิลปะที่สารตั้งต้นถูกสร้างขึ้นโดยมุมมองหรือความคิดเห็นของศิลปินเป็นแกนกลาง “การเผชิญหน้า” “การปฏิสัมพันธ์” ระหว่างผลงานกับผู้ชมที่สามารถแสดงบทบาทเป็นผู้สังเกตแบบเป็นทางการในช่วงเวลาหนึ่ง การปฏิบัติหน้าที่ของผู้ชมนั้นมีความเกี่ยวพันเชิงทำลายหรือสลายกายภาพของผลงานจากการเข้าร่วมปฏิบัติการศิลปะหรือกิจกรรม

ดังจะเห็นว่า ศิลปะร่วมสมัยมีลักษณะดังกล่าวที่ค่อนข้างชัดเจน บทความนี้จะศึกษาผลงานศิลปะจำนวน 5 ผลงานโดยอาศัยการวิเคราะห์ผลงานศิลปะตามหลักการของสุนทรียสัมพันธ์เพื่อทำความเข้าใจความสัมพันธ์ระหว่างกระบวนการอันจะก่อให้เกิดร่องรอยของคนที่ปรากฏบนวัตถุและพื้นที่ทางศิลปะ

2.1 ผลงานชุด Sunflower Seed ในปีค.ศ. 2010 โดย อ้าย เว่ย เว่ย (Ai Weiwei เกิด ค.ศ.1947 - ปัจจุบัน) ผลงานนี้จัดแสดง ณ เทอไบน์ ฮอลล์ 81 ของพิพิธภัณฑสถานแห่งชาติ Tate Modern (The Tate Modern Museum 's Turbine Hall) กรุงลอนดอน ประเทศอังกฤษ

2.1.1 แนวความคิด ลักษณะทางกายภาพ วัสดุ และเนื้อหา

การทำงานของศิลปินเริ่มต้นจากหลักแนวคิดเกี่ยวกับสังคมและการเมืองของจีนเชิงประชดประชันต่อรัฐบาลคอมมิวนิสต์จีนในด้านการเรียกร้องสิทธิเสรีภาพและประชาธิปไตย

พิพิธภัณฑ์เทต โมเดิร์น เป็นสถานที่สำคัญทางประวัติศาสตร์แห่งหนึ่ง ซึ่งเดิมทีแห่งนี้เคยเป็นโรงไฟฟ้าที่ชื่อว่า “Bankside Power Station” ที่ตั้งอยู่ใจกลางเมืองลอนดอนมาก่อนปิดตัวลงในเวลาต่อมา ในผลงานนี้ศิลปินได้ปฏิวัติการรับรู้ระหว่างสถานที่ที่เคยเป็นอุตสาหกรรมขึ้นใหม่ สถานที่กลายเป็นพื้นที่สำหรับการพักผ่อนที่ให้ผู้ชมได้ใช้เวลาร่วมกันกับศิลปะในห้องโถงขนาดใหญ่ ได้ถูกจัดวางด้วยเมล็ดทานตะวันเซรามิกจนเต็มพื้นที่จัดแสดง ผู้เข้าชมสามารถเข้าไปสัมผัสกับผลงานโดยตรงไม่ว่าจะเป็นการนอน การนั่ง การยืน ฯลฯ (ภาพที่ 1)

เมล็ดทานตะวันเซรามิกทั้งหมดถูกปั้นขึ้นจากดินเป็นรูปทรงเมล็ดทานตะวันผ่านการตากแห้งและเผาด้วยความร้อนประมาณ 1,300 องศาเซลเซียสและลงรายละเอียดการใช้ฟูกั้นระบายสีด้านล่างที่ละชั้นด้วยมือส่งผลให้ผลงานเซรามิกทุกชิ้นมีเอกลักษณ์ที่แตกต่างกันทั้งหมด เมื่อดำเนินการลงสีเรียบร้อยแล้วจึงนำกลับเข้าเตาเผาในความร้อนราว 800 องศาเซลเซียส ศิลปินใช้วัตถุที่เป็นเครื่องเคลือบดินเผาด้วยวิธีการผลิตด้วยมือ (ภาพที่ 2) อันเป็นกรรมวิธีการผลิตแบบโบราณ (ณัฐภูมิ เล่าห์เจริญบัณฑิต, 2561: 122-126)

ผลงานชิ้นนี้มีนัยยะที่แฝงความหมายลึกซึ้งอันสะท้อนผ่านความเปราะบางของวัสดุและเทคนิคที่ใช้ถึงความล้มเหลวของระบอบคอมมิวนิสต์จีน ซึ่งคือการวิจารณ์เสียดสีสังคมและการเมืองในกระบวนการผลิตสินค้าราคาถูกของจีน ดอกทานตะวันจะเบ่งบานได้เมื่อต้องหันหน้าเข้าหาดวงอาทิตย์เป็นการเสียดสีผู้นำแห่งยุคสมัยของเหมาเจ๋อตง ดอกทานตะวันที่มักใช้สื่อภาพโฆษณา มีพื้นหลังเป็นสีแดงเปรียบดังแสงแห่งดวงอาทิตย์ ดอกทานตะวันทั้งหลายจำต้องหันตัวเองให้รับแสงอาทิตย์ เมล็ดทานตะวันเป็นของกินราคาถูกที่กลายเป็นความทรงจำของความยากลำบากและความหิวโหยในช่วงการปฏิวัติวัฒนธรรม นอกจากนี้เมล็ดทานตะวันในจำนวนมากแทนค่าถึงประชากรชาวจีนจำนวนมากมหาศาลที่ต้องอยู่ภายใต้ขันทันผู้ปกครองมาโดยตลอดไม่ว่าจะเปลี่ยนเป็นยุคสมัยใดก็ตาม

ศิลปินย้ำเนื้อหาเกี่ยวกับการปฏิวัติวัฒนธรรมที่ส่งผลให้เกิดการเปลี่ยนแปลงต่อวิถีชีวิตประชาชนจีนการทำงานอย่างหนักในยุครัฐบาลของเหมาเจ๋อตง การวิจารณ์เสียดสี การประชดประชันบทบาทของจีนในฐานะผู้ผลิตมวลรวมขนาดใหญ่ในยุคโลกาภิวัตน์ เพื่อตอบสนองลัทธิบริโภคนิยมตะวันตก ผู้นำประเทศให้ความคาดหวังและการสร้างความเชื่อมั่นกับประชาชนชาวจีนว่าจะนำพาไปพบชีวิตใหม่ที่ดีกว่า การปลุกความคิดว่าเราจะไปสู่โลกใหม่ที่ดีกว่า

2.1.2 กระบวนการสร้างร่องรอยของคนที่ปรากฏบนวัตถุและพื้นที่ทางศิลปะ

จากรายละเอียดของผลงานสามารถนำมาวิเคราะห์ตามหลักการสุนทรียสัมพันธ์ ได้ดังต่อไปนี้

2.1.2.1 การเชื่อมต่อและการขุมนุ่ม

ศิลปินทำหน้าที่ในการจัดเตรียมช่วงเวลาและใช้วัตถุและพื้นที่ของศิลปะเป็นสื่อกลาง โดยความตั้งใจจะสร้างภูมิทัศน์ด้วยวัตถุและจำนวนของเซรามิกรูปทรงเมล็ดทานตะวัน ทำให้เกิดการเชื่อมต่อระหว่างองค์ประกอบต่าง ๆ เข้ากับธรรมชาติของมนุษย์ผ่านการรับรู้สภาพแวดล้อมของพื้นที่ที่อยู่อาศัยจริง และสถานการณ์ที่จะกระตุ้นประสาทสัมผัสเมื่อผู้ชมเข้าไปสัมผัสหรือได้เหยียบย่ำผลงานผ่านกิจกรรมที่กลายเป็นส่วนหนึ่งของความสัมพันธ์

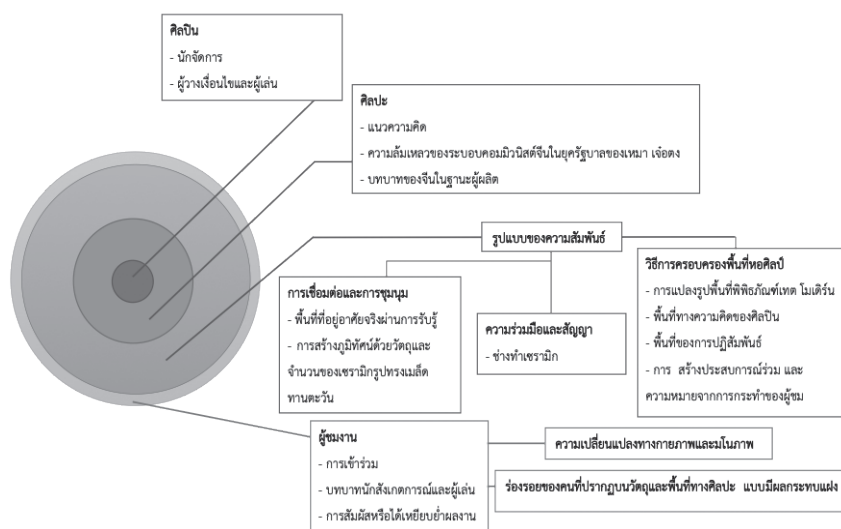
2.1.2.2 ความร่วมมือและสัญญา

โดยแบ่งออกเป็น 1. ช่วงเวลาแห่งการสังสรรค์ทางสังคม 2. วัตถุที่ให้การสังสรรค์ทางสังคม ศิลปินนำเสนอทั้งสองประเด็นความร่วมมือที่เกิดขึ้นของผลงานนี้ คือ ศิลปินเจาะจงเลือกช่างทำเซรามิกที่เป็นแรงงานชาวจีนทั้งหมดประมาณ 1,600 คน ให้มาทำหน้าที่ผลิตผลงานประมาณ 100 ล้านชิ้น รวมน้ำหนักทั้งหมดมากกว่า 150 ตัน ภายใต้ระยะเวลาการผลิตชิ้นงานราว 2 ปีครึ่ง

2.1.2.3 วิธีการครอบครองพื้นที่หอศิลป์

ศิลปินจงใจสร้างพื้นที่ปฏิสัมพันธ์ภายใต้การวางแผนและการให้สิทธิหรือบทบาทการเข้าถึงผลงานของผู้ชมที่สามารถตัดสินใจกับการเข้ามามีส่วนร่วม ด้วยเหตุนี้จึงเป็นปัจจัยที่กระตุ้นสร้างความเปลี่ยนแปลงในผลงานและเป็นสาเหตุให้ชิ้นงานบางส่วนแตกหักหรืออยู่ในสภาพที่ไม่สมบูรณ์ อย่างไรก็ตามยังคงมีชิ้นงานบางส่วนคงสภาพอยู่ได้ภายในระยะเวลาของการจัดนิทรรศการ เพราะมิได้ถูกสัมผัสหรือมิได้ถูกสัมผัสอย่างรุนแรงโดยผู้ชม

จากการนำหลักการสุนทรียสัมพันธ์ข้างต้นมาพิจารณากระบวนการสร้างร่องรอยของคนที่ปรากฏบนวัตถุและพื้นที่ทางศิลปะที่แสดงให้เห็นถึงความสัมพันธ์ระหว่างศิลปิน แนวความคิด กระบวนการ ผู้ชมงาน ตัวผลงาน และความเปลี่ยนแปลงของตัวผลงาน ดังแผนภาพต่อไปนี้



แผนภาพที่ 2

กระบวนการสร้างร่องรอยของคนที่อยู่บนวัตถุและพื้นที่ทางศิลปะของผลงานชุด Sunflower Seed ที่มา: ผู้วิจัย

สรุป กระบวนการสร้างร่องรอยของคนที่ปรากฏบนวัตถุและพื้นที่ทางศิลปะเริ่มต้นจากเนื้อหาของยุคการปฏิบัติ การเมืองที่สร้างความเปลี่ยนแปลงในลักษณะเฉพาะที่ใช้การปะทะระหว่างกระบวนการของศิลปินมาสร้างขนวนถึงการมีส่วนร่วมของกลุ่มคนภายใต้เนื้อหาของประวัติศาสตร์จีนกับประวัติศาสตร์พื้นที่ สังคมของชาวอังกฤษ โดยศิลปินได้สร้างพื้นที่สำหรับการชุมนุมของกลุ่มคนและได้วางเงื่อนไขเพื่อจะช่วยให้เนื้อหาสามารถขยายขอบเขตของความคิดเห็นส่วนบุคคลสู่สังคมทั้งในวิถีจัดการ ตำแหน่งที่ตั้งผลงานและการเลือกใช้สื่ออันมีเอกลักษณ์และจำนวนของผลงานมาถึงความสนใจของผู้ชมให้เข้าร่วมและการนำเสนอผลงานได้ประสบผลสำเร็จจากความร่วมมือของผู้ชมในการขับเคลื่อนและได้สร้างความเปลี่ยนแปลงต่อภาพลักษณ์ของผลงานที่เน้นใช้วัสดุ ขนาด เทคนิคที่อ่อนไหวและสามารถแตกหักได้ง่าย (ภาพที่ 3)

อย่างไรก็ตามร่องรอยที่บ่งชี้ให้เห็นของผลงานนี้แสดงให้เห็นถึงเหตุการณ์เกิดและการล่มสลายทั้งด้านกายภาพและมโนภาพตามแผนการของศิลปินที่มีได้เจาะจงสิทธิของผู้ชมในการเข้าร่วมทำให้ผลสัมฤทธิ์ของผลงานนี้จะขึ้นอยู่กับการตัดสินใจของผู้ชมว่าจะทำอย่างไรกับผลงาน และจะปรากฏผลอย่างแตกต่างกันตามความเข้าใจและประสบการณ์ของผู้ชมแต่ละบุคคลที่มาจากวิถีชีวิต ความเป็นปัจเจกบุคคลทางสังคมไปสู่เรื่องราวที่ได้รับรู้ ความรู้สึกต่างแลกเปลี่ยนพื้นที่ทางความคิดที่ใช้เวลาเริ่มต้นและสิ้นสุดความสัมพันธ์กับผลงานในช่วงเวลาหนึ่งเท่านั้น



ภาพที่ 1
อ้าย เวย เว้ย Sunflower Seed., 2010



ภาพที่ 2
อ้าย เวย เว้ย, Sunflower Seed., 2010



ภาพที่ 3

อ้าย เว่ย เว่ย, Sunflower Seed., 2010

2.2 ผลงาน Fairytale ในปีค.ศ. 2007 โดย อ้าย เว่ย เว่ย เป็นหนึ่งในผลงานร่วมเทศกาลศิลปะ Documenta ครั้งที่ 12 ที่เมืองคาสเซิล ประเทศเยอรมนี

2.2.1 แนวความคิด ลักษณะทางกายภาพ วัสดุ และเนื้อหา

ศิลปินต้องการสร้างเงื่อนไขที่ส่งเสริมประสบการณ์ตนเองและขยายการมีส่วนร่วมของผู้คนในงานศิลปะ โดยได้คัดเลือกชาวจีนที่สนใจและต้องการเข้าโครงการ Fairy tale นี้กว่า 3,000 คน ภายในระยะเวลา 3 วันและผ่านการคัดเลือกในจำนวน 1,001 คน (ภาพที่ 4) ศิลปินกล่าวว่า ตัวเลข 1,001 ไม่ได้มีความหมายพิเศษอะไร แต่เป็นตัวเลขที่ง่ายและเกณฑ์ของการคัดเลือกคือการตอบคำถามในข้อมูลพื้นฐานและอีก 99 คำถาม เช่น "คุณเคยไปเยอรมันมาหรือยัง?", "เทพนิยายคืออะไร?", "คุณทำอาหารเป็นไหม?", "ศิลปะเปลี่ยนโลกได้หรือไม่?" และ "คุณเชื่อเรื่องวิวัฒนาการหรือไม่?" ซึ่งสอดคล้องกับกลุ่มผู้ถูกเลือกที่มีช่วงอายุที่หลากหลาย อาทิ จิน นูหนู (Jin Nunu) อายุ 60 ปี, จิน เหมาหลิน (Jin Maolin) อายุ 45 ปี, ลี เปาหยวน (Li Baoyuan) อายุ 43 ปี และ ซัน เปาหลิน (Sun Baolin) อายุ 27 ปี เป็นต้น ที่มาตามคำเชิญของศิลปิน

เมือง Kassel เป็นสถานที่อุดมคติแบบเทพนิยายที่เขียนโดยพี่น้องกริมม์ (The Brothers Grimm) ที่เคยอาศัยและทำงานในเมืองนี้ ผลงาน Fairytale เป็นหนึ่งในผลงานศิลปะขนาดใหญ่ที่สุดของงานค.ศ. 2007 โดยมียอดค่าใช้จ่าย 3.1 ล้านยูโร (4.1 ล้านดอลลาร์) ซึ่งส่วนใหญ่ครอบคลุมค่าเดินทางและค่าที่พักของคน 1,001 คน ออส์ ไมล์ (Urs Meile) เจ้าของแกลเลอรีและศิลปินระดมเงินผ่านมูลนิธิสองแห่งของสวิส ได้แก่ Leister Foundation และ Erlenmeyer Foundation

ผู้เข้าร่วมไปยังเมือง Kassel ประเทศเยอรมนีไม่เสียค่าใช้จ่ายใดๆ หากแต่จะต้องทำตามเงื่อนไขของศิลปินว่าให้ทุกคนพักผ่อนและเที่ยวให้มีความสุข ชมนิทรรศการและกลับมาที่พักอย่างปลอดภัย และสามารถนำสิ่งของเครื่องใช้ที่จัดไว้ให้ตลอดโครงการ (ภาพที่ 5)

ความสำคัญของผลงานนี้ คือ การส่งเสริมประสบการณ์การรับรู้โดยตรงให้กับชีวิตจริงของคนธรรมดา อาทิ ขาวนา คนงานที่ถูกเลิกจ้าง คนขายของริมถนน ชนกลุ่มน้อย นักเรียนนักร้อง และกลุ่มคนทำงานด้านวิชาชีพ ด้านการบริหารจัดการ หรืองานธุรการ คุช เป็นตัน (Danzker, 2007)

Fairytale ในความหมายของศิลปิน คือ ความปรารถนาง่ายๆ เพื่อความสุข Fairytale เป็นงานที่เกี่ยวข้องกับแง่มุมทางสังคม การเมือง และวัฒนธรรม ศิลปินกล่าว “ฉันไม่สนหรอกว่ามันจะเป็นงานศิลปะหรือไม่” (Qian, 2007)

2.2.2 กระบวนการสร้างร่องรอยของคนที่อยู่บนวัตถุและพื้นที่ทางศิลปะ

จากรายละเอียดของผลงานศิลปะแนวทาสุนทรียสัมพันธ์สามารถนำมาใช้วิเคราะห์ได้ดังต่อไปนี้

2.2.2.1 การเชื่อมต่อและการชุมนุม

ผลงานนี้แสดงให้เห็นถึงเจตนาทั้งของศิลปินกับผู้เข้าร่วม (กลุ่มชาวจีน) และผู้เข้าร่วม (ผู้ชมนิทรรศการทั่วไป) ที่ต้องการรวมตัวกันเป็นการชั่วคราวภายใต้การแลกเปลี่ยนความต้องการให้นำไปสู่จุดมุ่งหมาย กล่าวคือ ศิลปินต้องการสำรวจความสัมพันธ์ที่เป็นไปได้ระหว่างบุคคลที่แตกต่างกัน และพันธมิตรที่เกิดขึ้นระหว่างพันธมิตรที่แตกต่างกัน ส่วนผู้เข้าร่วมทั้ง 2 กลุ่มที่แสดงความต้องการปรารถนาถึงความสุขและความพึงพอใจจากสิ่งที่ได้รับ

และเต็มใจเลือกมาเป็นประสบการณ์ส่วนหนึ่งของชีวิต

2.2.2.2 ความสนุกสนานและการเผชิญหน้า

วัตถุ พื้นที่ สถานที่ที่อยู่ในอาณาเขตของผลงานนี้และการใช้เวลาของผู้เข้าร่วมทั้งสองกลุ่มปรากฏผลการทำงานของศิลปะเชิงสัมพันธ์ในที่นี้ อีกทั้งตัวศิลปินที่กลายมาเป็นหนึ่งในผู้เข้าร่วมกับผู้เข้าร่วมทั้งสองกลุ่มได้แสดงให้เห็นถึงวิธีการจัดระเบียบทักษะการเข้าถึงสิ่งที่สำคัญต่อการปรับตัวและควบคุมการเผชิญหน้าจากการอยู่ร่วมกันของคนโดยมีลักษณะความสัมพันธ์กันหลายรูปแบบ เช่น อาชีพ อายุ เพศ ศาสนา ฐานะ ที่อยู่อาศัย เชื้อชาติ เป็นต้น

2.2.2.3 วิธีการครอบครองพื้นที่หอศิลป์

การขยายขอบเขตการเข้าถึงพื้นที่ทางศิลปะ โดยการปรับเปลี่ยนเทศกาลศิลปะ Documenta ที่เมือง Kassel ประเทศเยอรมนีให้กลายเป็นที่พักอาศัยชั่วคราวของกลุ่มชาวจีน และได้ใช้ประโยชน์จากสื่อทุกอย่างที่รวมไว้ในภายใต้การกำหนดอาณาเขตการเข้าร่วมของผู้ชมด้วยเส้นทางตามแผนผังเทศกาลศิลปะ Documenta เพื่อจำกัดกิจกรรมให้เป็นไปตามเงื่อนไขของการแสดงผลงานนี้ ทั้งนี้การเจาะจงเลือกให้คนกลายเป็นวัตถุในงานศิลปะจริง ๆ ช่วยสร้างความรู้สึของการดำรงอยู่ในวิถีที่เป็นไปได้ของคนกับสถานการณ์และสภาพแวดล้อมที่ไม่คุ้นชิน ความโกลาหล คือ ความเป็นจริง และในนิยามนี้ที่แสดงให้เห็นถึงวิธีการครอบครองพื้นที่ทั้งในด้านของความคิดและรูปแบบ

จากการนำหลักการสุนทรียสัมพันธ์ข้างต้นมาพิจารณากระบวนการสร้างร่องรอยของคนที่ปรากฏบนวัตถุและพื้นที่ทางศิลปะที่แสดงให้เห็นถึงความสัมพันธ์ระหว่างศิลปิน แนวความคิด กระบวนการ ผู้ชมงาน ตัวผลงาน และความเปลี่ยนแปลงของตัวผลงาน ดังแผนภาพต่อไปนี้

ผลงานนี้มีความสอดคล้องกับแนวทางสุนทรียสัมพันธ์ที่ให้ความสำคัญกับความสัมพันธ์ในทางสังคมกับศิลปะที่จะก่อให้เกิดการปฏิสัมพันธ์เมื่ออยู่ร่วมกันและได้ฟังพาอาศัยกัน ทั้งนี้

ศิลปินแสดงให้เห็นถึงความต้องการนำเสนอเนื้อหาเกี่ยวกับสังคม การเมือง และวัฒนธรรมที่มีความแตกต่างกัน เพื่อสำรวจตัวตนของแต่ละบุคคลตามกระแสความเคลื่อนไหวทางความคิดและการกระทำได้อย่างอิสระ โดยเริ่มต้นจากการตั้งคำถามขึ้นพื้นฐานของความปรารถนาที่มีอยู่ในธรรมชาติของมนุษย์ว่า ความสัมพันธ์ของสังคมที่แตกต่างจะก่อให้เกิดอะไร มนุษย์มีมุมมองและจะแสดงออกต่อพื้นที่ส่วนตัวกับพื้นที่สาธารณะอย่างไร

ศิลปินปรับบทบาทมาเป็นผู้เล่นร่วมกับกลุ่มชาวจีน วัตถุ สิ่งของเครื่องใช้ที่แสดงตนเป็นสื่อหลักของการก่อให้เกิดกระบวนการเปลี่ยนแปลงและการเสื่อมสภาพในลักษณะการแสดง ความเสียหายเมื่อถูกสัมผัสหรือเกิดการใช้งานไปแล้ว โดยอาศัยการวางเงื่อนไขให้สัมพันธ์ไปกับปัจจัยการเข้าร่วมโครงการแลกเปลี่ยนที่ศิลปินกำหนดไว้ให้ผู้ชมกลุ่มที่ 1 ต้องใช้สิ่งของ เครื่องใช้ต่าง ๆ ภายใต้การจัดเตรียมไว้ในพื้นที่แสดงผลงาน เพื่อเป็นอุปกรณ์ยังชีพตลอดการเข้าร่วม

กลุ่มบุคคลทั่วไปที่เข้าชมนิทรรศการแสดงตนในบทบาทของนักสังเกตการณ์เป็นสื่อที่ส่งเสริมกระบวนการก่อและสามารถสำรวจหรือหาคำตอบจากความเข้าใจต่อสถานการณ์ที่เกิดขึ้น

สรุป ผู้ชมทั้ง 2 กลุ่มเป็นส่วนสำคัญที่จะแสดงให้เห็นถึงพื้นที่ที่กลายเป็นร่องรอยของการดำเนินชีวิตและความเป็นอยู่ของคนในสังคมที่แตกต่างกัน และเต็มไปด้วยความหมายจากการประกอบความทรงจำ การสร้างประสบการณ์ ซึ่งจะปรากฏความเปลี่ยนแปลงไปแบบมีผลกระทบแผ่ทั้งทางกายภาพและทัศนะของคนที่เกี่ยวข้องกับความปรารถนาของแต่ละบุคคลและจะถูกดำเนินไปตามวัฏจักรของชีวิตที่มีความสัมพันธ์ตามบริบทของสังคมในแต่ละช่วงเวลา



ภาพที่ 4
 อ้าย เวย เว้ย, Fairytale., 2007



ภาพที่ 5
 อ้าย เวย เว้ย, Fairytale., 2007



ภาพที่ 6
 อ้าย เว่ย เว่ย, Fairytale., 2007

2.3 ผลงานชื่อ Classroom ในปี ค.ศ.2017 โดย ลีอันโดร เออร์ลิช (Leandro Erlich เกิด ค.ศ .1973 - ปัจจุบัน) ศิลปินชาวอาร์เจนตินา

2.3.1 แนวความคิด ลักษณะทางกายภาพ วัสดุ และเนื้อหา

ผลงานชุดนี้จัดแสดงในนิทรรศการ "Leandro Erlich: Seeing and Believing ณ พิพิธภัณฑ์ Mori Art Museum กรุงโตเกียว ประเทศญี่ปุ่น เมื่อปีค.ศ.2017 มีแนวคิดเกี่ยวกับการสร้างปฏิสัมพันธ์กับผลงานศิลปะ ภายใต้กระบวนการทำงานของศิลปินที่อธิบายไว้ว่า เราจะตระหนักได้ด้วยการขจัดความไม่กระตือรือร้น ความเคยชิน ความเชื่อและความเข้าใจว่าสิ่งที่มองเห็นไม่ใช่ทั้งหมดของความเป็นจริงและสร้างประสบการณ์ด้วยตัวเอง จากวิสัยทัศน์ใหม่ของเราจะค้นพบคำตอบใหม่ของโลก (Mori Art Museum, 2017)

การสร้างสรวงศ์บนพื้นที่ที่เฉพาะเจาะจงด้วยการสร้างปฏิริยาเชิงโต้ตอบระหว่างผลงานกับผู้ชมในลักษณะของการสร้างพื้นที่เป็นห้องเรียนในความมืด กระดานดำ โต๊ะ เก้าอี้ ไม่กระดานถูกวางเรียงต่อกันเป็นผนังและพื้นที่ห้องที่ผู้พังกามกลางแสงสลัวในสภาพกึ่งมืดกึ่งสว่างที่ยังพอมองเห็นภาพสะท้อนผ่านกระจกที่ปิดกันและทำหน้าที่แบ่งอาณาเขตออกเป็นสองห้องที่อยู่ในพื้นที่เดียวกัน (ภาพที่ 7) การควบคุมพื้นที่ด้วยแสงกระตุ้นบรรยากาศที่เชื่อมต่อผู้ชมกับพื้นที่อื่นหรือในอีกความหมายถึง พื้นที่แห่งความทรงจำ อดีต และขณะปัจจุบันที่กำลังดำเนินอยู่ี่แปรผันไปตามประสบการณ์ของแต่ละบุคคลนั้นผ่านการรับรู้และเข้าใจระหว่างปัจเจกบุคคล วัตถุ เหตุการณ์ สภาพแวดล้อมภายใต้แสงให้มีผลกระทบตผู้ชม

งานชุดนี้นนำมาจัดแสดงอีกครั้งในปีค.ศ. 2020 ของนิทรรศการ Bangkok Art Biennale 2020 กรุงเทพฯ ประเทศไทย ณ ห้องโถงชั้น 1 ของหอศิลป์วัฒนธรรมแห่งกรุงเทพมหานคร (ภาพที่ 9) เป็นผลให้ผู้วิจัยสามารถเข้าไปสัมผัสผลงานจริง ด้วยกลวิธีควบคุมพื้นที่ แสงและเวลาที่ศิลปินเล่นกับภาพลวงตา เพื่อกระตุ้นความทรงจำและย่นเวลาให้เรากลับไปยังวัยเด็กและวัยรุ่น ศิลปินทำให้เรารู้สึกความเป็นจริงที่ไม่น่าพิสมัยของกาลเวลา ในขณะที่แสดงงานที่โลกกำลังประสบปัญหาทั้งในเรื่องของการต่อต้านและการไม่เชื่อฟังในยุคที่นักเรียนไม่มีความกลัวที่จะท้าทายกฎระเบียบ โดยปฏิเสทที่จะไม่สวมเครื่องแบบนักเรียนหรือเป็นการต่อต้านครูของพวกเขาและยังต้องรับมือกับโรคระบาดโควิด-19 ซึ่งเด็ก ๆ และผู้ปกครองหรือแม้แต่ศิลปินเองต่างจำเป็นต้องดิ้นรน (BAB 2020 Escape Routes, 2021: 57)

2.3.2 กระบวนการสร้างร่องรอยของคนที่ปรากฏบนวัตถุและพื้นที่ทางศิลปะ

จากรายละเอียดของผลงานศิลปะแนวทางสุนทรียสัมพันธ์สามารถนำมาใช้วิเคราะห์ได้ดังต่อไปนี้

2.3.2.1 การเชื่อมต่อและการพุ่มนุมน

การสร้างภาพลวงท่ามกลางสิ่งแวดล้อมจะมีปฏิกริยาได้ตอบกับเวลา ผู้ชมจะความเข้าใจได้จากการมองเห็นเป็นภาพสะท้อนบนกระจกโดยเฉพาะเวลาจึงมองอย่างหนึ่งๆ สักครู่แล้วเหลือบสายตาให้เคลื่อนที่จากเดิมเล็กน้อยเป็นภาพที่ปรากฏจะทำปฏิกริยากับการมองเห็นทำให้เห็นว่าถึงสิ่งเคลื่อนไหววบวบสลับไปมาที่สร้างความรู้สึกถึงสิ่งที่เกิดขึ้นแล้วและกำลังจะเกิดขึ้นต่อไป แต่เมื่อสิ้นสุดการรับรู้การออกนอกพื้นที่ควบคุมความเข้าใจและการมองเห็นสู่ความเป็นจริงขึ้นอีกครั้ง

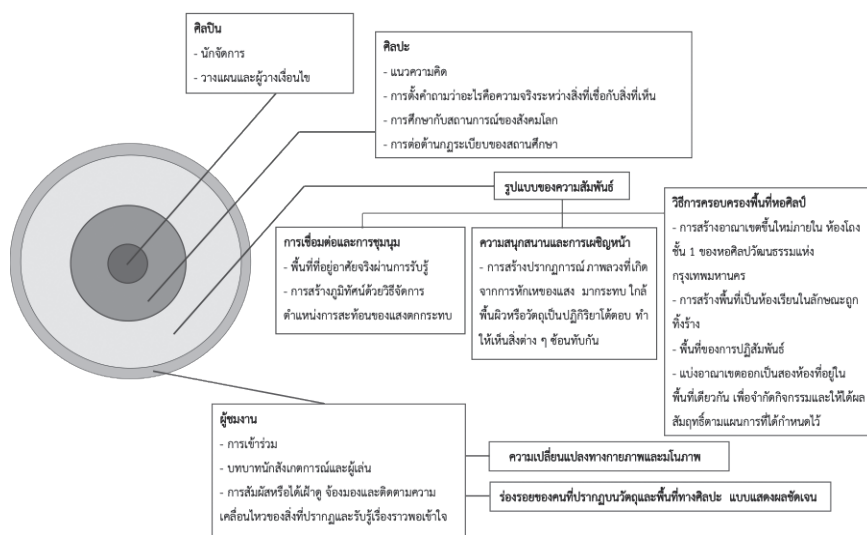
2.3.2.2 ความสนุกสนานและการเผชิญหน้า

ผลงานนี้มีการกระตุ้นให้ผู้ชมเข้ามามีปฏิสัมพันธ์กับศิลปะได้อย่างน่าสนใจ การที่ผู้ชมเข้ามามีส่วนร่วมจะช่วยสานความสัมพันธ์กับความหมายของพื้นที่ในด้านสุนทรียภาพผ่านแสงจากเพดานจะตกกระทบบนร่างกายของผู้ชมและสะท้อนกลับมาที่แผ่นกระจกใสในตำแหน่งที่กั้นระหว่างห้องด้านในกับห้องด้านนอก ภาพปรากฏของผู้ชมที่นิ่งจะซ้อนทับตรงตำแหน่งของเก้าอี้และบริเวณต่าง ๆ โดยห้องด้านในที่เหมือนห้องเรียนและสิ่งต่างๆสะท้อนบนกระจกและซ้อนทับกับภาพด้านในพอดี แต่จะเป็นภาพสะท้อนที่เลื่อนรางคล้ายกลิ้งล้อยเฉกเช่นวิญญาณ (ภาพที่ 8)

2.3.2.3 วิธีการครอบครองพื้นที่หอศิลป์

การสร้างพื้นที่เรียนรู้ผ่านขอบเขตของความเป็นศิลปะแนวทางสุนทรียสัมพันธ์ที่พยายามปิดช่องว่างระหว่างพื้นที่หอศิลป์ตามการรับรู้ที่อาศัยการปฏิสัมพันธ์ระหว่างข้อมูลจากประสบการณ์ผนวกเข้ากับการแสดงผลของวัตถุทางกายภาพในชีวิตประจำวันมาปะทะกับผู้ชมหรือผู้เข้าร่วม ภายใต้การแบ่งอาณาเขตออกเป็นสองห้องที่อยู่ในพื้นที่เดียวกัน ภายใต้สถานการณ์ที่สร้างสภาวะกดดันจากสิ่งแวดล้อมด้วยการจำลองสภาพห้องเรียนในลักษณะถูกทิ้งร้าง

จากการนำหลักการสุนทรียสัมพันธ์ข้างต้นมาพิจารณากระบวนการสร้างร่องรอยของคนที่ปรากฏบนวัตถุและพื้นที่ทางศิลปะที่แสดงให้เห็นถึงความสัมพันธ์ระหว่างศิลปิน แนวความคิด กระบวนการ ผู้ชมงาน ตัวผลงาน และความเปลี่ยนแปลงของตัวผลงาน ดังแผนภาพต่อไปนี้



แผนภาพที่ 4

กระบวนการสร้างร่องรอยของคนที่ปรากฏบนวัตถุและพื้นที่ทางศิลปะของผลงานชุด Sunflower Seed

ที่มา: ผู้วิจัย

ผลงานนี้มีความสอดคล้องกับแนวทางสุนทรียสัมพันธ์ที่ให้ความสำคัญกับความสัมพันธ์ในทางสังคมกับศิลปะที่อาศัยการมีส่วนร่วมของผู้ชมเป็นตัวแปรหลักของการแสดงภาวะของการดำรงอยู่ไปสู่ภาวะการแปรเปลี่ยน และก่อให้เกิดการสร้างปรากฏการณ์ที่อ้างอิงถึงความเชื่อจากสิ่งที่เราเห็นระหว่างความจริงกับจินตนาการ

สรุป กระบวนการสร้างร่องรอยของคนที่ปรากฏบนวัตถุและพื้นที่ทางศิลปะ ศิลปินทำหน้าที่อยู่เบื้องหลังในการจัดการพื้นที่ของการปฏิสัมพันธ์และมอบอำนาจการควบคุมผลที่เกิดขึ้นแก่ผู้ชม เมื่อตัดสินใจเข้าร่วมเป็นส่วนหนึ่งของผลงานจะสามารถกระทำได้ โดยการสัมผัสทางกายภาพและส่งผลกระทบต่อกระบวนการสร้างผลงานที่จำเป็นต้องอาศัยการขยับและเคลื่อนไหวร่างกายของผู้ชมตามตำแหน่งกับวัตถุทางศิลปะในพื้นที่ที่ถูกกำหนดโดยศิลปิน ซึ่งจะเห็นได้ว่าผลงานนี้เกิดความเปลี่ยนแปลงขึ้นได้เมื่อมนุษย์เป็นผู้กระทำการขับเคลื่อนให้เกิดกระบวนการเปลี่ยนแปลงและมักจะสร้างการปฏิสัมพันธ์ในเชิงทำลายภายหลังจากที่ผู้ชมสิ้นสุดการเคลื่อนไหวหรือยกเลิกการเข้าร่วม โดยกระบวนการดังกล่าวมีความเกี่ยวข้องกับการเปลี่ยนแปลงแบบแสดงผลชัดเจนทางกายภาพของผลงาน และมันทัศนที่สร้างความเข้าใจได้จากการมองเห็นและต้องอยู่ร่วมเหตุการณ์ หรือสถานการณ์ที่สร้างภูมิทัศน์ของสิ่งที่รับรู้ให้มีความซับซ้อนมากขึ้นในการตีความและการให้คุณค่าจะการปรากฏร่องรอยเป็นเพียงการแสดงตัวตนบนวัตถุและพื้นที่ทางศิลปะอยู่ในสถานะที่ไม่คงรูปหรือไม่ถาวรคงเหลือไว้เป็นหลักฐานของการก่อสร้างความทรงจำระหว่างผู้ชมกับผลงานเท่านั้น



ภาพที่ 7
ลีอันโดร เฮอร์ลิจ, Classroom., 2020



ภาพที่ 8
ลีอันโดร เฮอร์ลิจ, Classroom., 2020



ภาพท 9

ลีอันโดร เฮอร์ลิซ, Classroom., 2020

2.4 ผลงาน Untitled 2020 (Infinite Attempts Never Concluded) ในปีค.ศ. 2020 โดย ฤกษ์ฤทธิ์ ตีระวนิช (เกิดค.ศ. 1961 - ปัจจุบัน)

2.4.1 แนวความคิด ลักษณะทางกายภาพ วัสดุ และเนื้อหา

แนวความคิดของผลงานนี้เกิดขึ้นจากการดำรงชีวิตท่ามกลางความเปลี่ยนแปลงของสังคมไทยปัจจุบันที่มีการชุมนุมประท้วงและการปะทะกันอยู่บ่อยครั้งนั้นยังกระตุ้นให้เกิดความเครียดสะสมมากขึ้น อันส่งผลต่อภาวะของอารมณ์ ความรู้สึกกดดัน วิตกกังวล ซึ่งโดยทั่วไปนั้นแต่ละคนจะมีวิธีการปรับตัวให้ผ่านพ้นไปได้ขึ้นกับทักษะการจัดการความเครียดที่แตกต่างกัน ในบางคนเกิดความเครียดที่ใกล้ถึงขั้นแตกหักและหาทางปลดปล่อยไม่ได้จะกลายเป็นความทุกข์ทรมานจนเกิดผลกระทบต่อชีวิตประจำวันและนำไปสู่ภาวะซึมเศร้าตลอดจนถึงขั้นฆ่าตัวตายได้ในที่สุด

ศิลปินนำเสนอผลงานรูปแบบจัดวางด้วยไม้ไผ่จำนวนมากถูกมัด แล้ววางซ้อนทับกันจนก่อตัวเป็นโครงสร้างขนาดใหญ่ที่ล้อมอาคารไม้ไผ่ผนังสีขาว (ภาพที่ 10 และ 11) ในบริเวณตรงกลางของโครงสร้างทั้งหมดบนพื้นที่ถูกกำหนดเส้นทางการเข้าถึงและทางออกเป็นไปอย่างคดเคี้ยว คล้ายเขาวงกตบนทางเดินอันซับซ้อนสลับกับความยุ่งยากที่ลวงสายตาให้เกิดความสับสน ไม่ชัดเจนสลับกับความชัดเจนท่ามกลางช่องว่างของโครงสร้างไม้ไผ่ปกคลุมพื้นที่นี้ไว้ตลอดเส้นทาง หากแต่ในระหว่างทางเดินมีจุดแวะพักก่อนออกเดินทางไปสู่สิ้นสุดที่ทางออกและผู้ชมที่เข้าร่วมจะได้รับไอศกรีมรสน้ำปลา เพื่อรับประทาน

การเลือกใช้วัสดุสื่อความหมายเชิงสัญลักษณ์ คือ 1. ไม้ไผ่ มักถูกนำมาใช้เป็นนั่งร้านที่ทำด้วยการมัดเป็นโครงสร้างลักษณะชั่วคราวสำหรับนั่ง ยืนหรือปีนป่ายในงานประเภทก่อสร้างและซ่อมแซม เมื่อเสร็จงานแล้วจึงรื้อออกได้ง่าย การสร้างสิ่งรับรู้จากพื้นที่ทางศิลปะขนาดใหญ่ถูกประกอบขึ้นใหม่เป็นโครงสร้างที่ทำด้วยไม้ไผ่ การตีความถึงวัสดุที่ไร้ความทนทาน ไม่ถาวร เมื่อจัดวางอยู่ในตำแหน่งที่ถูกอาคาร สิ่งปลูกสร้างที่แข็งแรงและถาวรอันเป็นสภาพแวดล้อมเดิมห้อมล้อมอยู่ 2. ไอศกรีมรสน้ำปลาที่มีความสำคัญร่วมในสถานะวัตถุทางศิลปะ ความพิเศษที่สะท้อนผ่านรสชาติอันเป็นเอกลักษณ์ที่เต็มไปด้วยประวัติศาสตร์ ความเป็นชาติ วัฒนธรรมของสังคมไทยที่ถูกปรุงแต่งและกลับค่าคุณสมบัติใหม่จากความเป็นเครื่องปรุงสำหรับอาหารคาวกลายเป็นส่วนผสมสำคัญในขนมหวาน

จากการที่ผู้วิจัยได้เข้าไปสัมผัสผลงาน Untitled 2020 จริง ขณะการจัดแสดงระหว่างวันที่ 29 ตุลาคม ค.ศ. 2019 ถึง 31 มกราคม ค.ศ. 2020 ซึ่งเป็นหนึ่งในผลงานของเทศกาลศิลปะร่วมสมัยนานาชาติ Bangkok Art Biennale 2020 ภายใต้แนวคิดหลักของเทศกาล Escape Route หรือศิลปะสร้าง ทางสุข ซึ่งคือการร่วมกันหาทางออกจากสถานการณ์ไม่ปกติไปด้วยกัน ณ ลานด้านหน้าของหอศิลปวัฒนธรรมแห่งกรุงเทพมหานคร (Bangkok Art & Culture Centre) การรับรู้และการหาความหมายท่ามกลางวงกตไม้ไผ่อันเป็นพื้นที่ทางศิลปะสำหรับการลี้ภัยจากปัญหา ความวุ่นวายชั่วขณะ การผจญภัยได้แสงแดดที่ร้อนระอุมุ่งสู่จุดพักร้อนตรงกลางของพื้นที่ที่เป็นห้องโถงขนาดเล็กถูกแบ่งเป็นสองฝั่ง ภายในมีปากกาล่องหนวางไว้ให้เราสามารถแสดงความคิดเห็น ความรู้สึกบนผนังด้านในห้องโถงนี้ด้วยวิธีการเขียนถ้อยคำ ข้อความต่าง ๆ ลงไป การเดินทางต่อไปสู่จุดหมายปลายทางออก การรับชมสิ้นสุดที่ผลงานชิ้นสุดท้ายของศิลปิน คือ การลิ้มรสไอศกรีมน้ำปลาที่ช่วยให้ผ่อนคลายมากขึ้น (ภาพที่ 12)

2.4.2 กระบวนการสร้างร่องรอยของคนที่ปรากฏบนวัตถุและพื้นที่ทางศิลปะ

จากรายละเอียดของผลงานศิลปะแนวทางสุนทรียสัมพันธ์สามารถนำมาใช้วิเคราะห์ได้ดังต่อไปนี้

2.4.2.1 การเชื่อมต่อและการชุมนุม

การใช้สภาวะการณ์ของการชุมนุมในกรุงเทพฯ ที่อยู่ในช่วงเวลาเดียวกับการจัดแสดงผลงาน มีแนวโน้มที่ก่อให้เกิดความวุ่นวาย ความรุนแรงและนำมาซึ่งความคิดเห็นที่แตกต่างกันและเปิดโอกาสภายใต้กรอบทัศนศิลป์มาเป็นขบวนการรวมตัวกันในระยะเวลาสั้นด้วยการให้สิทธิที่จะสามารถสังเกต ฝ่าติดตามและแสดงความคิดเห็นแฝงอยู่ในกิจกรรมการเขียนข้อความ

2.4.2.2 ความสนุกสนานและการเผชิญหน้า

ศิลปินได้ออกแบบโครงสร้างทางสถาปัตยกรรมและนำการเปลี่ยนแปลงของสถาปัตยกรรมมาเป็นรากฐานสำหรับการสร้างกิจกรรมต่าง ๆ ของผลงานนี้ ซึ่งพื้นที่ที่เหลื่อมซ้อนกันทั้งพื้นที่ภายในและภายนอกของตัวผลงานเองกับพื้นที่แวดล้อมของชั้นโครงสร้างด้านนอกตัวผลงานมีผลกระตุ้นให้เกิดความสัมพันธ์ภายในโลกของศิลปะและภายนอกที่ร่ายล้อมไปด้วยวิถีชีวิตของกลุ่มคน การแสดงออกด้านพฤติกรรม ภาษาที่รวมถึงกิจกรรมของสังคม เมื่อผู้ชมเข้ามาสัมผัสกับพื้นที่ทั้งหมดของผลงานนี้เป็นพื้นที่สำหรับส่วนตัวได้พักผ่อนหย่อนใจและยังทำหน้าที่รองรับการแสดงออกได้หลายประการของผู้ชมซึ่งขึ้นอยู่กับการตัดสินใจจะ

เผชิญหน้า การใช้สิทธิของตนเอง รวมถึงการยอมรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่นเป็นการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นร่วมกันหรือทำกิจกรรมร่วมกัน เพื่อแสดงวัฒนธรรมในเชิงอารยธรรมของสังคม

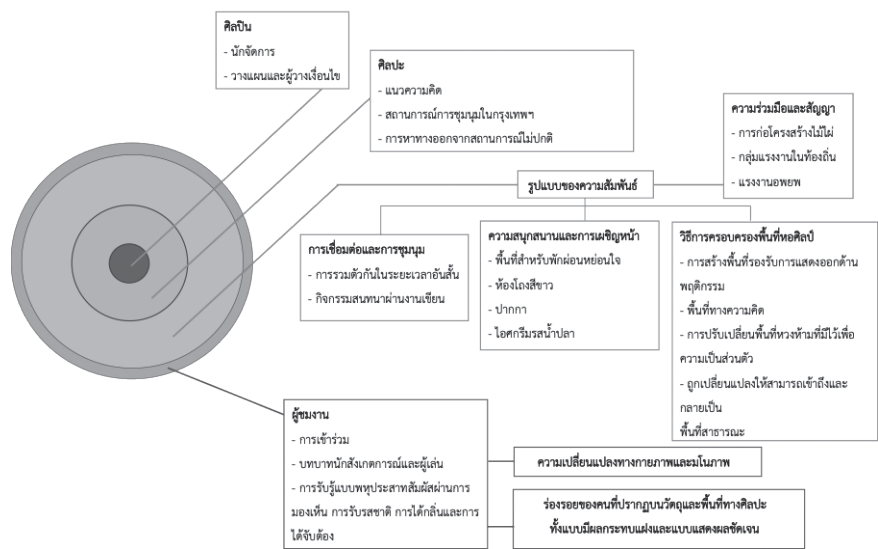
2.4.2.3 ความร่วมมือและสัญญา

โดยแบ่งออกเป็น 1. ช่วงเวลาแห่งการสร้างสรรค์ทางสังคม 2. วัตถุประสงค์ให้การสร้างสรรค์ทางสังคม การเน้นใช้กลุ่มแรงงานในท้องถิ่นและแรงงานอพยพมาร่วมก่อโครงสร้างไม้ไผ่เป็นรูปร่างคล้ายตารางที่มีช่องว่างสลับทับซ้อนกันด้วยวิธีการมัดและวางขัดที่ทำงานด้วยมือทั้งหมด

2.4.2.4 วิธีการครอบครองพื้นที่หอศิลป์

การเน้นสร้างปฏิสัมพันธ์ที่ผู้ชมมีบทบาทในการกระทำกับผลงานอย่างรู้สำนึกเสมือนว่าเป็นการสื่อสารที่ยังคงอาศัยรูปแบบของความสัมพันธ์จากการตีความ ซึ่งขึ้นอยู่กับความรู้ที่แต่ละบุคคลสั่งสมไว้ เพื่อให้สามารถปฏิสัมพันธ์ทางสังคมอย่างมีเป้าประสงค์ที่เฉพาะเจาะจง ทั้งในการแสดงสิทธิ ลักษณะของตนเองบนพื้นที่ส่วนตัวกับพื้นที่สาธารณะยังกระตุ้นให้เกิดการตอบสนองทางสังคมได้หลายทิศทาง และความสำคัญสูงสุดที่ส่งเสริมการรวมตัวของผู้ชมผ่านกิจกรรมง่าย ๆ จากการเขียนบันทึก การเดิน การนั่งและการดื่มด่ำกับรสชาติของไอศกรีมรสน้ำปลาที่ช่วยให้เกิดความรู้สึกผ่อนคลายมากขึ้น

จากการนำหลักการสุนทรียสัมพันธ์ข้างต้นมาพิจารณากระบวนการสร้างร่องรอยของคนที่ปรากฏบนวัตถุและพื้นที่ทางศิลปะที่แสดงให้เห็นถึงความสัมพันธ์ระหว่างศิลปิน แนวความคิด กระบวนการ ผู้ชมงาน ตัวผลงาน และความเปลี่ยนแปลงของตัวผลงาน ดังแผนภาพต่อไปนี้



แผนภาพที่ 5

กระบวนการสร้างร่องรอยของคนปรากฏบนวัตถุและพื้นที่ทางศิลปะของผลงาน Untitled 2020 (Infinite Attempts Never Concluded)

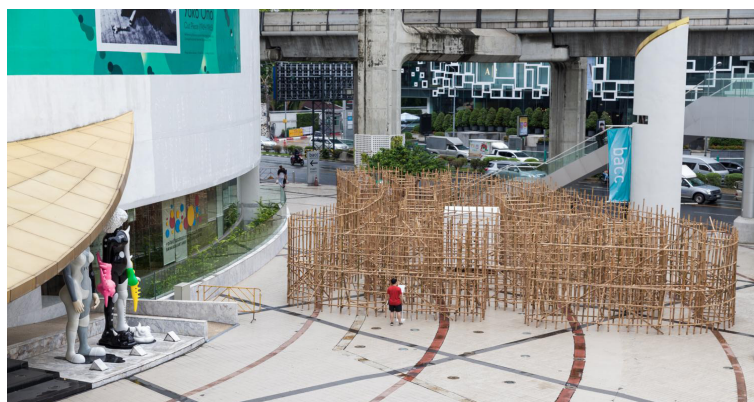
ที่มา: ผู้วิจัย

ผลงานนี้มีความสอดคล้องกับแนวทางสุนทรียสัมพันธ์ที่ให้ความสำคัญกับความสัมพันธ์ในทางสังคมกับศิลปะ ซึ่งศิลปินวางแผนที่จะให้ผลงานเกิดความสัมพันธ์กับผู้ชมมากที่สุด โดยสร้างกิจกรรมที่จะก่อให้เกิดการรับรู้แบบพหุประสาทสัมผัส คือ การมองเห็น การรับรสชาติ การได้กลิ่นและการได้จับ เพื่อให้ร่างกายของผู้ชมสามารถตอบสนองและเกิดการปรับตัวขณะสัมผัสภายใต้สภาพแวดล้อมที่ศิลปินจัดเตรียมไว้แล้ว เมื่อเกิดการปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้ชมกับผลงานในทางกายภาพจะสร้างบรรยากาศภาพรวมและมีความสัมพันธ์กันอย่างแนบแน่นหรือในอีกความหมายถึงการเป็นอันหนึ่งเดียวกันของผู้ชมกับผลงานที่จำเป็นต้องอาศัยประสาทสัมผัสหลายส่วนพร้อมกัน

สรุป กระบวนการสร้างร่องรอยของคนี่ปรากฏบนวัตถุและพื้นที่ทางศิลปะ ซึ่งผลงานนี้ใช้เนื้อหาเกี่ยวกับสถานการณ์ปัจจุบันของสังคมไทยผ่านสื่อกลางความเป็นวัฒนธรรมทางวัตถุกับสถานการณ์ที่เน้นการเผชิญหน้า เมื่อการรับรู้เชิงพื้นที่ของกลุ่มแรงงานในท้องถิ่นและแรงงานอพยพที่ร่วมกันก่อรูปของพื้นที่ทางกายภาพสำหรับการขยายขอบเขตความคิดจากศิลปินไปสู่ผู้ชมในบทบาทนักสังเกตการณ์และผู้เล่น การแสดงความคิดเห็นของผู้ชมลงบนพื้นที่ว่างด้วยการเขียนถ้อยคำที่มีวิธีการบรรยายทั้งในแบบตรงไปตรงมาและแบบกำกวม ร่องรอยต่าง ๆ ที่ปรากฏเผยให้เห็นการพยายามหาพื้นที่ที่รู้สึกปลอดภัย มีความไว้วางใจได้และสามารถใช้สิทธิขยายขนาดความคิดของแต่ละบุคคลจนเต็มพื้นที่ที่สามารถกระทำได้อีกสิ่งที่พบจากการสังเกตผู้ชมที่เข้าร่วมจะแสดงพฤติกรรมที่ต้องการแสดงความรู้สึก ความคิด และการสร้างอาณาเขตครอบครองเฉพาะตน โดยส่วนใหญ่ปรากฏเป็นรูปธรรมจากกิจกรรมสนทนาผ่านงานเขียน การระบายความในใจต่าง ๆ ในขณะเดียวกันยังปรากฏในลักษณะของการสร้างอาณาเขตครอบครองเชิงนามธรรม คือ การสื่อสารผ่านความรู้สึกที่มีความระแวดระวัง มิให้ใครรู้ว่าใครเป็นคนเขียนหรือบันทึกข้อความอะไรไว้บ้าง ดังนั้นการแสดงออกถึงสิ่งที่ปรากฏไว้ตั้งแต่วินาทีจากพฤติกรรมของผู้ชมเมื่อเริ่มลงมือเปลี่ยนแปลงทางกายภาพของผลงาน และส่งผลต่อเนื่องถึงมุมมองที่เกี่ยวข้องกับการระบุตัวตนจากการแสดงความคิดเห็นที่แตกต่างกันได้อย่างหลากหลายตามลำดับเวลาที่สร้างขึ้นในลักษณะของภาพวาดฝาผนังได้ถูกเติมเต็มด้วยความทรงจำอันสำคัญของการรวมกันในรูปแบบหรือวิธีการครอบครองพื้นที่ตามแบบเฉพาะตัวของบุคคลและยุคสมัยของผู้ชมแต่ละคน



ภาพที่ 10
ฤกษ์ฤทธิ ตีระวนิช, Untitled 2020 (Infinite Attempts Never Concluded).., 2563



ภาพที่ 11
ฤกษ์ฤทธิ ตีระวนิช, Untitled 2020 (Infinite Attempts Never Concluded).., 2563



ภาพที่ 12

ฤกษ์ฤทธิ ศีระวนิช, Untitled 2020 (Infinite Attempts Never Concluded)., 2563

2.5 ผลงาน the Great Adventure of the Material World ในปีค.ศ.2020 โดย ลู่ หยาง (Lu Yang เกิด ค.ศ. 1984 - ปัจจุบัน)

2.5.1 แนวความคิด ลักษณะทางกายภาพ วัสดุ และเนื้อหา

การทำงานด้วยแนวความคิดเกี่ยวกับอารมณ์ ความรู้สึกของมนุษย์จากการรับรู้ภัยคุกคาม ความน่ากลัวของสิ่งต่างๆ รอบตัวให้เกิดการเปลี่ยนแปลงทางสมองและการทำงานของร่างกายไปสู่การปรับเปลี่ยนพฤติกรรมในที่สุด เช่น การวิ่งหนี การหลบซ่อน เป็นต้น ศิลปินมีรูปแบบของผลงานศิลปะจัดวาง ภาพยนตร์ ภาพเสมือนฮอโลแกรมที่นิยมใช้ด้วยเทคนิคสื่อผสมผสานกับการใช้องค์ประกอบของวัฒนธรรมจากญี่ปุ่น อาทิ การ์ตูน เกม รวมถึงนิยายแนววิทยาศาสตร์มาสร้างสรรค์เป็นผลงาน

ลักษณะทางกายภาพของผลงานแอนิเมชันสามมิติ (ภาพที่ 13) ที่สร้างขึ้นโดยการจัดการใช้สื่อแบบถาวรและสื่อไม่ถาวรร่วมกันถ่ายทอดผ่านโมเดลดิจิทัลในโปรแกรมกราฟิกสามมิติ ภายใต้การจัดวางบนพื้นที่เฉพาะตามแบบฉบับของโลกดิจิทัลที่กำลังโอบล้อมทุกสิ่งที่มีมาอยู่ท่ามกลางความบันเทิงแนววิทยาศาสตร์ (sci-fi)

นอกเหนือจากนวัตกรรมภาพสามมิติ ฮอโลแกรม (Holograms) การจำลองพื้นที่ทางโลกเสมือนจริง มีวัตถุประสงค์เพื่อดึงดูดผู้เข้าร่วม คือ อุปกรณ์สำหรับการเล่นเกมที่จัดวางขีดผนังทั้งสองในด้านตรงกันข้าม (ภาพที่ 14) และมีจอภาพขนาดใหญ่จัดวางขีดไว้ตรงผนังส่วนกลาง (ภาพที่ 15) การเว้นว่างส่วนใหญ่ของพื้นที่ทางเดินทำให้ผู้ชม ผู้เข้าร่วมถูกฉีกเข้ากับผลงานได้อย่างแนบเนียน

เนื้อหาของผลงานเกี่ยวกับความเชื่อทางศาสนาโดยมีเทพเจ้ากับปีศาจตามความเชื่อของชาวฮินดู จีน ทิเบต และไทยเป็นแรงบันดาลใจ โดยการพิจารณาตามแนวคิดทางปรัชญาที่ใคร่ครวญว่าปัจเจก ตัวตน ประสบการณ์ของปัจเจกแต่ละคนจากมุมมองของศิลปินได้ลงพื้นที่สำรวจสวนประติมากรรมที่อุทยานนก - สวรรค์ วัดแสนสุขสุทธีวราราม จังหวัดชลบุรี ทำให้เกิดความหลงใหลไปกับจินตนาการเรื่องราวของบทลงโทษภายใต้บริบทปริศนาค้นหาความเชื่อเรื่องเหนือธรรมชาติ โสยศาสตร์และการมองเห็นโลกหลังวันสิ้นโลกที่ศิลปินนำมาสอดแทรกไว้ในเกมคอมพิวเตอร์ด้วยตัวละคร อาทิ เทพเจ้า อวตารจากภพภูมิต่าง ๆ มาต่อสู้กัน (BAB 2020 Escape Routes, 2021: 273)

สิ่งที่ผู้วิจัยได้รับรู้จากการสัมผัสผลงานจริงที่ศิลปินนำมาจัดแสดงร่วมกับเทศกาลศิลปะร่วมสมัยนานาชาติ Bangkok Art Biennale 2020 (BAB 2020) จัดแสดง ณ หอศิลป์วัฒนธรรมแห่งกรุงเทพมหานคร การทำงานของศิลปินเกี่ยวกับแนวคิดเรื่องโลกดิจิทัลที่มอบความรู้สึกตื่นตาตื่นใจกับลักษณะแฟนตาซี การสื่อสารความเป็นกลืนอายแบบยุคไซเบอร์ยิ่งกระตุ้นความพึงพอใจที่ต้องการหลบหนีออกจากความเป็นจริงชั่วขณะ เพื่ออยู่กับโลกแห่งเทคโนโลยีอย่างมีสุนทรียะที่เติมเต็มจินตนาการอันจะสร้างวิสัยทัศน์ใหม่ต่อไป

2.5.2 กระบวนการสร้างร่องรอยของคนที่ยากจะพบวัตถุและพื้นที่ทางศิลปะ

จากรายละเอียดของผลงานศิลปะแนวทางสุนทรียะสัมพันธ์สามารถนำมาใช้วิเคราะห์ได้ดังต่อไปนี้

2.5.2.1 การเชื่อมต่อและการชุมนุม

การใช้โครงสร้างและการดำเนินงานสร้างสรรค์โดยมีเทคโนโลยีดิจิทัล สื่อเกมมาสร้างการมีส่วนร่วมและใช้เวลามากขึ้นกับกิจกรรมทางศิลปะ ผู้ชมที่เข้าร่วมเกิดความสนใจตามที่มีเป้าหมายเป็นวิธีการเชื่อมต่อความสัมพันธ์ไปกับการเปลี่ยนแปลงทางความคิด ค่านิยมและวัฒนธรรม การปฏิสัมพันธ์ทางสังคมที่จะบอกเล่าเรื่องราวจากสถานการณ์ผ่านวาทกรรมของผลงานเป็นผลสะท้อนของช่วงเวลาที่ยาวอยู่จากความกังวลและความปรารถนาของผู้ชมทั้งในระดับส่วนบุคคลหรือส่วนรวม

เครื่องอิเล็กทรอนิกส์ที่มนุษย์ใช้ส่วนต่อประสานกับผู้ใช้ (user interface) ส่งผลการกระทำ (input) กลับเข้าไปยังหน่วยประมวลผลกลาง (Central Processor Unit) ในตัวเครื่องให้คิดคำนวณแล้วแสดงผลโต้ตอบกลับมาด้วย แสง-เสียง-การสั่น-หรือภาพบนจอภาพ

2.5.2.2 ความสนุกสนานและการเผชิญหน้า

ผู้ชมที่เข้าร่วมจะต้องปะทะกับกิจกรรมประเภทเกมอย่างหนึ่งที่มีโครงสร้างหลักประกอบด้วยเป้าหมายและกฎกติกา โดยถูกกำหนดไว้จากศิลปินสำหรับการแข่งขันหรือการเข้าร่วมเพื่อสวมบทบาท (Role-Playing) ในลักษณะให้ผู้เล่นสวมบทเป็นตัวละครหนึ่งในเกมมีเป้าหมายเดินตามเนื้อเรื่องที่ออกแบบไว้หรือมอบอิสระเมื่อได้กระทำสิ่งต่าง ๆ สำเร็จ การเผชิญหน้าที่เป็นทั้งผู้เล่นและผู้ชมไปพร้อมกันมีความสำคัญต่อการเรียนรู้และเพิ่มทักษะการทำงานร่วมกับกิจกรรมนี้ได้เป็นอย่างดี เหมือนกับให้ผู้เล่นได้ปลดปล่อยบางสิ่งบางอย่างที่ไม่สามารถทำได้ในชีวิตจริง

2.5.2.3 ความร่วมมือและสัญญา

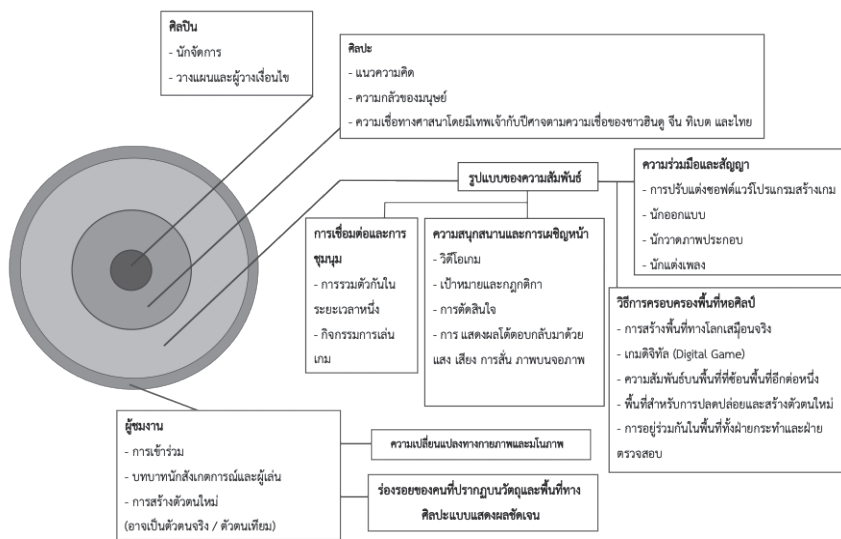
โดยแบ่งออกเป็น 1. ช่วงเวลาแห่งการสร้างสรรค์ทางสังคม 2. วัตถุประสงค์ให้การสร้างสรรค์ทางสังคม การทำงานร่วมกับนักออกแบบ นักวาดภาพประกอบและนักแต่งเพลงในการปรับแต่งซอฟต์แวร์โปรแกรมสร้างเกมของผลงาน the Great Adventure of the Material World บนพื้นฐานความหลงใหลในสรีระและระบบการตอบสนองของคน ทำให้ผลงานนี้มีความเชื่อมโยงกับวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีประสานกับสุนทรียศาสตร์ที่ได้รับแรงบันดาลใจมาจากวัฒนธรรมของกลุ่มวัยรุ่นที่มีกระแสมนิยมต้องการสร้างมุมมองใหม่ ๆ ของประเทศจีนในยุคปัจจุบัน

2.5.2.4 วิธีการครอบครองพื้นที่หอศิลป์

การก่อสร้างกระบวนการจำลองสถานการณ์ (Simulation) แล้วดำเนินการทดลองใช้แบบจำลอง ซึ่งวิธีการครอบครองพื้นที่จะเกิดขึ้นทันทีที่มีการปฏิสัมพันธ์ตามหลักการของวิดีโอเกมแบบโต้ตอบ เพื่อขยายมิติของการรับรู้ความเคลื่อนไหวที่เกิดขึ้นจริงของเวลา (Real-Time System) กับผู้ชมผลงานในลักษณะความสัมพันธ์เชิงพื้นที่แบบความเป็นตัวแทน (representational space) ที่แปลงรูปพื้นที่การดำเนินชีวิตประจำวันไปสู่ระบบสัญลักษณ์บนพื้นที่เสมือน/โลกของเกม การเก็บข้อมูล ความคิด การตัดสินใจ ลงมือกระทำของผู้ชมเข้าสู่ระบบ

จากการนำหลักการสุนทรียสัมพันธ์ข้างต้นมาพิจารณากระบวนการสร้างร่องรอยของคนที่ปรากฏบนวัตถุและพื้นที่ทางศิลปะที่แสดงให้เห็นถึงความสัมพันธ์ระหว่างศิลปิน แนวความคิด กระบวนการ ผู้ชมงาน ตัวผลงาน และความเปลี่ยนแปลงของตัวผลงาน ดังแผนภาพต่อไปนี้

ผลงานนี้มีความสอดคล้องกับแนวทางสุนทรียสัมพันธ์ที่ให้ความสำคัญกับความสัมพันธ์ในทางสังคมกับศิลปะ เนื่องด้วยมีการแสดงเจตนาสร้างผลงานที่จำเป็นต้องพึ่งพาความร่วมมือ



แผนภาพที่ 6

กระบวนการสร้างร่องรอยของคนที่อยู่บนวัตถุและพื้นที่ทางศิลปะของผลงาน the Great Adventure of the Material World

ที่มา: ผู้วิจัย

ของผู้ชมในการดำเนินกิจกรรมและผู้ชมจะได้รับสิทธิหรืออำนาจให้กระทำการขับเคลื่อนกระบวนการเปลี่ยนแปลงไปตามแผนการที่ถูกกำหนดไว้โดยศิลปิน

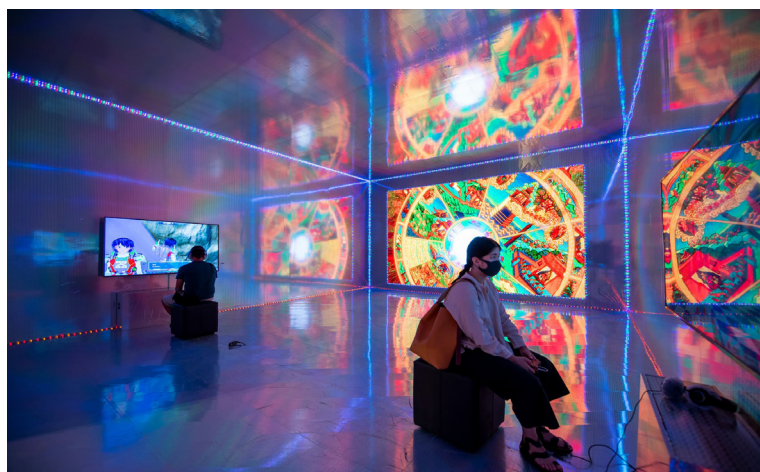
สรุป กระบวนการสร้างร่องรอยของคนที่มีปรากฏบนวัตถุและพื้นที่ทางศิลปะ ศิลปินเลือกนำประเด็นความกลัวของมนุษย์แต่ละคนที่ถูกครอบไว้ด้วยความเชื่อของสังคมฮินดู จีน ทิเบต และไทยในเรื่องสวรรค์ นรกมาวางรากฐานการเข้าถึงขั้นเริ่มต้นไปสู่การสร้างพื้นที่เสมือนบนเทคโนโลยีสมัยใหม่ เกมดิจิทัลจึงเป็นพื้นที่ของการปลดปล่อยและสร้างตัวตนใหม่ให้กับผู้ชมจากการสังเกตปรากฏการณ์ที่เกิดขึ้นจะมีลักษณะของผู้ชมที่เข้าร่วมกลุ่มหนึ่งจะใช้ชื่อจริงกับชื่อที่ถูกตั้งขึ้นมาใหม่สำหรับสังคมเสมือนจริง ซึ่งเกมดิจิทัลจึงเป็นพื้นที่เสมือนที่ใช้เทคโนโลยีมาแปลงรูปของพื้นที่ในแบบระบบสัญลักษณ์อย่างหนึ่ง ให้กระตุ้นกลไกและครอบงำสังคมเกิดความเชื่อเป็นการสร้างปรากฏการณ์ถ่ายเทตัวตน ความรู้สึกบนพื้นที่จริงผูกติดกับพื้นที่เสมือนที่สามารถแสดงออกถึงเสรีภาพทางความคิดหรืออาจเป็นภาพแทนของวิธีการหลบซ่อนความกลัวอะไรบางอย่างของมนุษย์

กล่าวได้ว่า ผู้ชมที่มีการสร้างตัวตนทั้งใน 2 ลักษณะ คือ ตัวตนจริงและตัวตนเทียมเป็นส่วนสำคัญที่จะแสดงให้เห็นถึงการขับเคลื่อนการเปลี่ยนแปลงที่ก่อให้เกิดร่องรอยจากการกระทำแบบแสดงผลชัดเจนจากการฝังหรือผนึกตัวตนของผู้ชมลงสู่ระบบการเล่น โดยผลปรากฏส่วนใหญ่ของความคิดและพฤติกรรมจะแสดงออกเมื่อผู้ชมระบุตำแหน่งที่อยู่ของตนบนพื้นที่เสมือน พบว่าอาจตีความและสะท้อนถึงตัวตนที่แท้จริงของผู้ชมได้ส่วนหนึ่งและบางครั้งอาจไม่พบความจริงเสมอไป ด้วยเหตุมาจากพื้นที่เสมือนนั้นสามารถเลือกจะเปิดเผยหรือพรางตัวตนที่แท้จริงและยังสามารถสร้างตัวตนใหม่ขึ้นมาอีกครั้งได้ ดังนั้นปฏิกิริยาโต้ตอบของผู้ชมทั้งใน 2 ลักษณะจึงกลายเป็นร่องรอยของการดำเนินชีวิตของคนในสังคมที่มีความหลากหลาย และการรับรู้ถึงช่วงเวลาและการอยู่รอดของอารมณ์บางส่วนยังแสดงตัวตนหรือเรียกว่าการระลึกถึงเหตุการณ์จากความต่อเนื่องของความทรงจำ และการทำให้เป็นรูปธรรมของเบาะแสเกี่ยวกับสิ่งที่ไม่มีความตัวตน คือ ความเชื่อเรื่องเหนือธรรมชาติและทางไสยศาสตร์และจินตนาการถึงวันสิ้นโลกที่เกี่ยวข้องกับการตีความจากสิ่งที่รับรู้ และทำความเข้าใจกับความรู้สึกที่เกิดขึ้นชั่วขณะในผลงาน the Great Adventure of the Material World



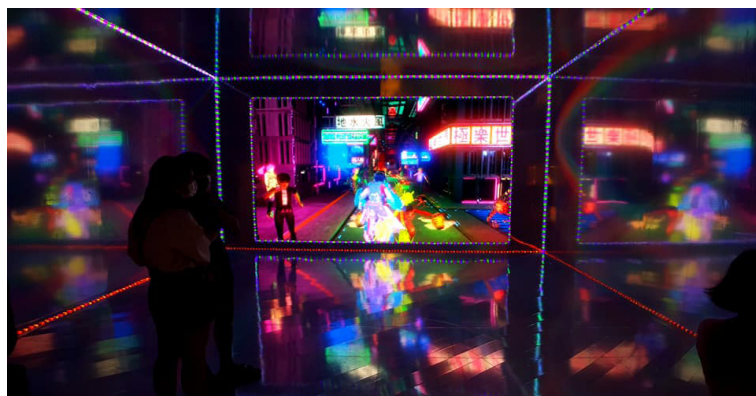
ภาพที่ 13

ลู๋ หยาง, the Great Adventure of the Material World., 2020



ภาพที่ 14

ลู๋ หยาง, the Great Adventure of the Material World., 2020



ภาพที่ 15

จุฑิ พยง, the Great Adventure of the Material World., 2020

3. สรุปผลการศึกษา

จากการศึกษาผลงานศิลปะของศิลปินที่เป็นกรณีศึกษาทั้ง 5 ผลงานด้วยวิธีการวิเคราะห์กระบวนการสร้างสรรค์ แบ่งออกเป็น 2 ประเด็น คือ 1. การวิเคราะห์แนวความคิด ลักษณะทางกายภาพ วัสดุ และเนื้อหา 2. การวิเคราะห์กระบวนการสร้างร่องรอยของคนที่มีปรากฏบนวัตถุและพื้นที่ทางศิลปะแนวทางสุนทรียสัมพันธ์ ผลการศึกษาพบว่า ผลงานเหล่านี้มีกลวิธีในแบบศิลปะเชิงสัมพันธ์ที่น่าเสนอภายใต้ “ระบบของความร่วมมืออย่างถึงที่สุด” ด้วยความโดดเด่นในด้านการทำงานที่มีลักษณะของการเป็นช่องว่างเล็ก ๆ แทรกตัวอยู่กับสังคม (social interstice) และการเน้นใช้ทฤษฎีว่าด้วยการปฏิสัมพันธ์ทางสังคมในกระบวนการที่ดำเนินการและโต้ตอบที่รวมถึงการกระทำของผู้เข้าร่วมปฏิบัติและการตอบสนองที่พวกเขาตอบสนองมีความเชื่อมโยงกับรูปแบบความสัมพันธ์ตามแนวทางของนิโกลัส บูริโยต์ ได้แก่

3.1 การเชื่อมต่อและการชุมนุม

กระบวนการต้นเหตุแห่งการปะทะ ซึ่งกระบวนการนี้จะให้กำเนิดรูปทรงในรูปแบบของความสัมพันธ์ที่ศิลปะแนวทางสุนทรียสัมพันธ์ให้ความสำคัญกับการเชื่อมต่อไปสู่การรวมตัวกันของคนในสังคมโดยเจตนาที่จะดำรงอยู่ร่วมกับผลงานเป็นการชั่วคราว พบได้จากทั้ง 5 ผลงาน คือ ผลงาน Sunflower Seed, ผลงาน Fairytale ของอ้าย เวย เว่ย, ผลงาน Classroom ของลิอันโดร เออร์ลิช, ผลงาน untitled 2020 (infinite attempts never concluded) ของฤกษ์ฤทธิ ธีระวนิช และผลงาน the Great Adventure of the material World ของลูั่ หยาง

3.2 ความสนุกสนานและการเผชิญหน้า

การสร้างโลกของศิลปะมีความจำเป็นต้องทำความเข้าใจ การรับรู้ (perception) ของคนว่าจะสร้างความหมายได้เมื่อเกิดการสัมผัส กระบวนการรับรู้จะเริ่มตั้งแต่การมีสิ่งเร้า (stimulus) ที่ทำให้เกิดการรับรู้หรือการเผชิญหน้า อาทิ เหตุการณ์ สถานการณ์หรือสิ่งแวดล้อมรอบข้างไปกระทบหรือเกิดความรู้สึกผ่านประสาทสัมผัสทั้ง 5 (sense organs) ไปสู่สมอง มีการจดจำ (memory) และบันทึกเป็นประสบการณ์และให้คุณค่าของความหมายบนพื้นฐานความทรงจำเดิม เกิดเป็นการเรียนรู้ (learning) และนำไปสู่การตัดสินใจ (deci-

sion making) หรือการแสดงออกทางพฤติกรรมอะไรบางอย่าง ซึ่งพบได้ 4 ผลงาน คือ ผลงาน Fairytale ของอ้าย เวย เว้ย, ผลงาน Classroom ของลิอันโดร เออร์ลิช, ผลงาน untitled 2020 (infinite attempts never concluded) ของฤกษ์ฤทธิ ติระวนิช และผลงาน the Great Adventure of the material World ของฉู๋ หยาง

3.3 ความร่วมมือและสัญญา

โดยแบ่งออกเป็น 1. ช่วงเวลาแห่งการสังสรรค์ทางสังคม 2. วัตถุประสงค์ให้การสังสรรค์ทางสังคม วิวัฒนาการของศิลปะร่วมสมัยมีการพัฒนาและเปลี่ยนแปลงไปอย่างต่อเนื่องและมีความเป็นอิสระจากกรอบทางความคิดของชนบศิลปะเดิม ๆ ศิลปินต้องการหาวิธีการนำเข้าไป - ส่งออกความเข้าใจเกี่ยวกับความสัมพันธ์ระหว่างกระบวนการทางศิลปะที่ให้ประสบการณ์และที่มีเป้าหมายเพื่อสร้างความเปลี่ยนแปลง ด้วยการสร้างงานศิลปะที่ศิลปินเปลี่ยนบทบาทจากผู้ “สร้าง” มาเป็นผู้ “จัดการ” ผลงานศิลปะ และอาศัยความร่วมมือจากระบบความรู้ของคนหรือกลุ่มบุคคลในศาสตร์อื่น ๆ ซึ่งพบได้ 3 ผลงาน คือ ผลงาน Sunflower Seed ของอ้าย เวย เว้ย, ผลงาน untitled 2020 (infinite attempts never concluded) ของฤกษ์ฤทธิ ติระวนิช และผลงาน the Great Adventure of the material World ของฉู๋ หยาง

3.4 ความสัมพันธ์ในทางอาชีพกับลูกค้า

ความตั้งใจหรือเจตนาที่ต้องการนำเสนอความคลุมเครือหรือสร้างความหมายที่มึนงงแผ่แผ่เร้นสำหรับการสร้างการเลียนแบบระบบบางอย่างขึ้นมาใหม่ด้วยการใช้ประโยชน์จากลักษณะของการเอาสิ่งของหรือวัตถุมาสร้างสรรค์กับลักษณะทางสุนทรียภาพของวัตถุนั้นพื้นที่ที่เกิดกิจกรรมตามที่นิโกลาส์ บูริโยด์เสนอว่า น่าจะใช้คำว่า operative realism จากการวิเคราะห์ทั้ง 5 ผลงาน ไม่พบผลของรูปแบบความสัมพันธ์นี้

3.5 วิธีการครอบครองพื้นที่หอศิลป์

พื้นฐานการแสดงออกของผู้ชมมักมีการประกาศอาณาเขตครอบครองทั้งเชิงรูปธรรมและนามธรรมเป็นเสมือนการสร้างสิทธิหรือแสดงพื้นที่ส่วนตัวของตนเองที่ส่งผ่านออกมาเป็นพฤติกรรมที่สามารถตัดสินใจได้เมื่อผู้ชมเข้าร่วมภายใต้เงื่อนไขของการแสดงผลงาน ซึ่งการ

สร้างปัจจัยที่กระตุ้นให้เกิดความรู้สึกถึงการดำรงอยู่ท่ามกลางฝูงชน คน สถานการณ์กับสภาพแวดล้อมทั้งในลักษณะที่คุ้นเคยและไม่คุ้นชิน

ทั้งนี้วิธีการครอบครองพื้นที่หอศิลป์ พบได้ทั้ง 5 ผลงาน ได้แก่ ผลงาน Sunflower Seed, ผลงาน Fairytale ของอ้าย เว่ย เว่ย, ผลงาน Classroom ของลีอันโดร เออร์ลิช, ผลงาน untitled 2020 (infinite attempts never concluded) ของฤกษ์ฤทธิ ติระวณิช และผลงาน the Great Adventure of the material World ของลู หยาง โดยการใช้ประเด็นทางสังคม วัฒนธรรมที่มีความสัมพันธ์ในชีวิตประจำวันมาปะทะกับผู้ชมหรือผู้เข้าร่วม อีกทั้งยังมีการเน้นสร้างปฏิสัมพันธ์ทางสังคมที่ศิลปินพยายามกระตุ้นความรู้สึกลึกหรือสิ่งที่ต้องตระหนักของผู้ชมถึงความรับผิดชอบต่อการกระทำของตนเองกับผลงานที่อาจส่งผลให้เกิดความเปลี่ยนแปลงหรือสลายไป ซึ่งเป็นกระบวนการครอบครองอย่างมีเจตนาที่เกี่ยวกับความสัมพันธ์และการใช้เวลาอันเกิดขึ้นจริงของผู้ชมบนพื้นที่แลกเปลี่ยนพร้อมจะปรับสถานะของทุกสิ่งทุกอย่างไม่วันแม้แต่ผู้ชมที่จะกลายเป็นวัตถุ癖สำหรับศิลปิน

4. อภิปรายผล

จากการนำหลักการสุนทรียสัมพันธ์ที่ให้ความสำคัญต่อการขับเคลื่อนกระบวนการเปลี่ยนแปลงที่มนุษย์เป็นผู้กระทำมาศึกษาและวิเคราะห์กระบวนการสร้างร่องรอยของคนที่ปรากฏบนวัตถุและพื้นที่ทางศิลปะ ซึ่งทั้ง 5 ผลงานแสดงให้เห็นถึงความสัมพันธ์ระหว่างศิลปิน แนวความคิด กระบวนการ ผู้ชมงาน ตัวผลงาน และความเปลี่ยนแปลงของตัวผลงานอันบ่งชี้ให้เห็นถึงเหตุการณ์เกิดและการล่มสลายทั้งด้านกายภาพและมโนภาพตามแผนการที่ถูกกำหนดไว้โดยศิลปินที่มอบอำนาจหรือให้สิทธิแก่ผู้ชมในการเข้าร่วม

ดังนั้นสภาพร่องรอยของคนที่ปรากฏบนวัตถุและพื้นที่ทางศิลปะอันมีความเกี่ยวพันเชิงทำลายหรือสลายตัวจะมีที่มาจากการเข้าร่วมปฏิบัติการศิลปะ ซึ่งสามารถจำแนกได้ 2 ประเภท คือ

4.1 การปรากฏร่องรอยของคนที่ปรากฏบนวัตถุและพื้นที่ทางศิลปะแบบมีผลกระทบแฝง

การแสดงผลต่อเมื่อผู้เข้าร่วมมีการกระทำด้วยการจับสัมผัส เหยียบย่ำและการกลืนกินวัตถุที่อยู่ในโลกของศิลปะไปสู่การตีความที่สามารถขยายขอบเขตความเข้าใจบางอย่างที่ต้อง

อาศัยระยะเวลาหนึ่ง โดยทางกายภาพจะค่อยๆ ปรากฏความเปลี่ยนแปลงไปอย่างมีระเบียบ และเป็นลำดับสู่ผลลัพธ์อีกอย่างหนึ่ง ซึ่งการกลายสภาพที่แผ่เร้นจำต้องอาศัยระยะเวลา ในการดำเนินแบบค่อยเป็นค่อยไปจากการเปรียบเทียบทางกายภาพก่อนและหลังเสร็จสิ้น กิจกรรมทางศิลปะ ท่ามกลางการรับรู้ทางกายภาพของผลงานที่เสื่อมสลายหรือเปลี่ยนสภาพ ลง แม้ว่าบางร่องรอยจะปรากฏไม่ชัดเจนในทันที แต่รอยตำหนิของวัตถุที่ค่อย ๆ หลงเหลือ ทิ้งไว้ส่งผลให้เกิดจินตนาการ การขบคิดทั้งในลักษณะการคิดแบบย้อนกลับไปสู่ต้นกำเนิดของ งานแต่ละชิ้นและการคิดแบบสร้างความหมายใหม่ พบได้จากผลงาน Sunflower Seed กับ วัสดุดินในกระบวนการทางเทคนิคเซรามิก ผลงาน Fairytale วัสดุสำริดรูป ข้าวของเครื่อง ใช้ประจำวัน ของอ้าย เว่ย เว่ย และผลงาน Untitled 2020 (Infinite Attempts Never Concluded) วัสดุไม้ไผ่และไอศกรีมรสน้ำปลา ของฤกษ์ฤทธิ์ ตีระวนิช

4.2 การปรากฏร่องรอยของคนที่ปรากฏบนวัตถุและพื้นที่ทางศิลปะแบบแสดงผลชัดเจน

การแสดงผลจะปรากฏการณ์ทันทีและมีระยะแสดงตัวตนอย่างต่อเนื่อง โดยการยุติของ ปรากฏทางกายภาพจะขึ้นอยู่กับความตั้งใจของผู้เข้าร่วม การกระทำร่วมปฏิบัติการทาง ศิลปะเป็นไปอย่างเปิดเผยและปรากฏชัดเจนแก่สายตาของผู้ชมได้ในเสียวินาทีและคงที่อยู่ ได้เพียงระยะเวลาชั่วครู่เท่านั้น การใช้สื่อที่มีคุณสมบัติของการแสดงตัวตนในลักษณะไม่ คงทนหรือถาวร เพื่อเติมเต็มประสบการณ์ระหว่างการปรากฏเวลาจริงที่ความเคลื่อนไหวส่ง ต่อการรับรู้เป็นความเข้าใจกับช่วงเวลาเฉพาะเจาะจง ในผลงาน Classroom ของ ลีอันโดร เฮอร์ลิซ มีแนวความคิดเกี่ยวกับสภาวะความไม่แน่นอนผ่านความเชื่อกับความจริง จากสิ่งที่เห็น ด้วยการสร้างการลงสายตาให้ปรากฏเป็นภาพสะท้อนผ่านกระจก, ผลงาน Untitled 2020 (Infinite Attempts Never Concluded) ไอศกรีมรสน้ำปลา ของฤกษ์ฤทธิ์ ตีระวนิช และผลงาน the Great Adventure of the Material World ของลู่วี หยาง การ สร้าง/แสดงตัวตนใหม่ในโลกของเกมคอมพิวเตอร์จะปรากฏได้ตราบที่ยังมีพลังงานทั้งด้าน ร่างกายและจิตใจของผู้ชมในบทบาทตัวละครหนึ่งของเกมกับการทำให้ภารกิจที่ได้รับมอบ หมายประสบความสำเร็จ

USSNANUSU

- Bangkok Art Biennale. (2020). *BAB 2020 Escape Routes*. Bangkok: Bangkok Art Biennale Management.
- Bourriaud, Nicolas. (2009). *relational aesthetics*. Translated by Simon Pleasance & Fronza Woods with the participation of Mathieu Copeland. Dijon: Les Presses du reel.
- Danzker Jo-Anne Birnie. (2007). *documenta 12*. Retrieved from http://yishu-online.com/wp-content/uploads/mm-products/uploads/2007_v06_03_danzker_j_p033.pdf
- Isavorapant Chaiyosh. (2021). "relational aesthetic by Nicolas Bourriaud" 215-457 SEMINAR IN THEMES IN CONTEMPORARY ART. Department of Art Theory, the Faculty of Painting, Sculpture and Graphic Arts, Silpakorn University
- ชัยยศ อธิวัชรพจน์. (2564) "สุนทรียสัมพันธ์ตามแนวทางของนิโกลาส์ บูริโยต์" เอกสารประกอบการสอนรายวิชา "215-457 สัมมนาประเด็นสำคัญในศิลปะร่วมสมัย" ภาควิชาทฤษฎีศิลปะ คณะจิตรกรรม ประติมากรรมและภาพพิมพ์ มหาวิทยาลัยศิลปากร
- KrueOn Sakarin. (2018). *Romantic conceptualism*. Bangkok: Faculty of Painting, Sculpture and Graphic Arts Silpakorn University
- สาครินทร์ เครืออ่อน. (2561). *โรแมนติกคอนเซ็ปทวลลิสม์*. กรุงเทพฯ: คณะจิตรกรรม ประติมากรรมและภาพพิมพ์ มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- Laocharoenbundit Nuttawut. (2018). "AI WEIWEI'S ART WORKS REFLECT THE SOCIAL AND POLITICS OF CHINA FROM 1993 TO 2015." A Thesis Submitted in Partial Fulfillment of the Requirements for Master of Fine Arts (Art Theory) Department of Art Theory Graduate School, Silpakorn University.
- นัฐวุฒิ เล่าที่เจริญบัณฑิต. (2561). "ผลงานศิลปะสะท้อนสังคมและการเมืองจีนของอ้ายเวย์วэй ตั้งแต่ปีค.ศ.1993-2015." วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต ภาควิชาทฤษฎีศิลปะ คณะจิตรกรรม ประติมากรรมและภาพพิมพ์ มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- Mori Art Museum. (2017). *About the Exhibition Leandro Erlich: Seeing and Believing*. Retrieved from <https://www.mori.art.museum/en/exhibitions/LeandroErlich2017/>
- Qian Mu. (2007). *Once upon a time*. Retrieved from http://www.chinadaily.com.cn/cndy/2007-05/29/content_882137.htm

บรรณานุกรมภาพ

- ภาพที่ 1 Ai Weiwei. (2010). *Sunflower Seed*. Retrieved from <https://www.aiweiwei-seeds.com/about-ai-weiweis-sunflower-seeds>
- ภาพที่ 2 Ai Weiwei. (2010). *Sunflower Seed*. Retrieved from <https://albertpotjes.files.wordpress.com/2014/09/visitors-walk-through-the-art-installation-sunflower-seeds-by-chinese-artist-ai-weiwei-in-london.jpg>
- ภาพที่ 3 Ai Weiwei. (2010). *Sunflower Seed*. Retrieved from <http://erwina-ziomkowska.blogspot.com/2011/01/ai-weiwei-sunflower-seeds-ziarna.html>
- ภาพที่ 4 Ai Weiwei. (2007). *Fairytale*. Retrieved from <https://www.designindaba.com/sites/default/files/styles/scaledlarge/public/galleries-news/ai16.jpg?itok=S1JzGLyn>
- ภาพที่ 5 Ai Weiwei. (2007). *Fairytale*. Retrieved from <https://www.artsy.net/artwork/ai-weiwei-fairytale>
- ภาพที่ 6 Ai Weiwei. (2007). *Fairytale*. Retrieved from <https://www.flickr.com/photos/architektur/2804254754/in/photostream/>
- ภาพที่ 7 Leandro Erlich. (2017). *Classroom*. Retrieved from https://scontent.fbkk22-4.fna.fbcdn.net/v/t1.6435-9/fr/cp0/e15/q65/131961399_1587925318065780_122356464267482034_n.jpg?_nc_cat=109&ccb=1-5&_nc_sid=8024bb&efg=eyJpJjoidCJ9&_nc_eui2=AeF6Ds3E9iq4996HuHdTOHFysfBedm-q_78ax8F52ar_vxlN8d8EwDgB1EXiw9Og51dbIBB1U7QjB-tFEW4wnz_lc&_nc_ohc=cE4Tsh-7PdQAX8cYlpb&_nc_ht=scontent.fbkk22-4.fna&oh=7ec77ecaa333e18673324ff4558544f1&oe=619C2822
- ภาพที่ 8 จุฬารัตน์ เพชรรัตน์. (2020).
- ภาพที่ 9 Leandro Erlich. (2017). *Classroom*. Retrieved from https://scontent.fbkk22-1.fna.fbcdn.net/v/t1.6435-9/fr/cp0/e15/q65/131741410_1587925421399103_5296624722372701_n.jpg?_nc_cat=100&ccb=1-5&_nc_sid=8024bb&efg=eyJpJjoidCJ9&_nc_eui2=AeGus2nSX1XDRjOn1O0Ve71jIw_Mfxppuc0jD8x_Gmm5zbH-3Jxkn5RCVozxQa7KL12Ni-Wqxo-38spkocW5wfGMX&_nc_ohc=KvcvGWZ9ZNoAX8FLxWw&_nc_ht=scontent.fbkk22-1.fna&oh=1a3338cd49600689cdc94b3d24594636&oe=619E6285
- ภาพที่ 10 ฤกษ์ฤทธิ ตีระวนิช. (2020). *Untitled 2020 (Infinite Attempts Never Con-*

cluded). Retrieved <https://web.facebook.com/bkkartbiennale/photos/1794082774094950>

ภาพที่ 11 ฤกษ์ฤทธิ ตีระวนิช. (2020). Untitled 2020 (Infinite Attempts Never Concluded). Retrieved from <https://static.bangkokpost.com/media/content/dcx/2020/11/06/3801487.jpg>

ภาพที่ 12 ฤกษ์ฤทธิ ตีระวนิช. (2020). Untitled 2020 (Infinite Attempts Never Concluded). Retrieved from <https://readthecloud.co/wp-content/uploads/2020/12/bangkok-art-biennale-2020-14-3-750x500.jpg>

ภาพที่ 13 Lu Yang. (2020). the Great Adventure of the Material World. Retrieved from <https://www.facebook.com/bkkartbiennale/photos/1848378978665329>

ภาพที่ 14 Lu Yang. (2020). the Great Adventure of the Material World. Retrieved from <https://www.facebook.com/bkkartbiennale/photos/1881955725307654>

ภาพที่ 15 จุรีพร เพชรกิ่ง. (2020).

การเล่าเรื่องราวผ่านงานสร้างสรรค์ด้วยการใช้ดิจิทัลเทคโนโลยี VR/AR

Storytelling through artistic creation of VR/AR digital technology

ซูฟี ยามา Sufee Yama

นักสร้างสรรค์ผู้เชี่ยวชาญทางด้านดิจิทัลเทคโนโลยี VR/AR



Received : December 8, 2021 Revised : December 12, 2021 Accepted : December 31, 2021

บทคัดย่อ

บทความวิชาการนี้มีจุดประสงค์เพื่อศึกษาศักยภาพการนำดิจิทัลเทคโนโลยีประเภทความเป็นจริงเสมือน (วีอาร์: VR) และโลกเสมือนผสมผสานโลกจริง (เออาร์: AR) มาใช้ในการเล่าเรื่องราวผ่านผลงานศิลปะ ยกตัวอย่างกรณีศึกษางานวิจัยที่เกี่ยวข้อง และผลงานที่คัดเลือกมาจากศิลปินจำนวน 4 คน และ 1 กลุ่มศิลปินที่สร้างสรรค์ผลงานด้วยการใช้ดิจิทัลเทคโนโลยีประเภทความเป็นจริงเสมือนและโลกเสมือนผสมผสานโลกจริง ได้แก่ ออร์ลัน (Orlan) ลูกัส อากีร์เร (Lucas Aguirre) โรซาลี ยู (Rosalie Yu) วลาดิมีร์ สตอร์ม (Vladimir Storm) และศิลปินกลุ่มพูชชี ไรอ็อต (Pussy Riot) ผลการศึกษาพบว่า 1) ศิลปินที่มีพื้นฐานทางศิลปกรรมรูปแบบ

ดั้งเดิมสามารถใช้ดิจิทัลเทคโนโลยีความเป็นจริงเสมือนและโลกเสมือนผลงานโลกจริงมาต่อยอดและขยายพื้นที่ในการสร้างสรรค์ให้กว้างไกลมากขึ้น 2) การนำดิจิทัลเทคโนโลยีความเป็นจริงเสมือนและโลกเสมือนผลงานโลกจริงมาใช้ในการเล่าเรื่องราวผ่านผลงานศิลปะมีความสะดวกรวดเร็วมากยิ่งขึ้นผ่านอุปกรณ์ที่รองรับเทคโนโลยีและโปรแกรมคอมพิวเตอร์ 3) ศิลปะที่สร้างด้วยดิจิทัลเทคโนโลยีความเป็นจริงเสมือนและโลกเสมือนผลงานโลกจริง สามารถสื่อสารเรื่องราวและเข้าถึงผู้คนทั้งในเชิงปริมาณและในแง่มุมมองทางจิตวิทยา กล่าวคือ โลกเสมือนที่ดูเป็นเพียง “ของเล่นใหม่” ทางดิจิทัลเทคโนโลยี จะไม่ได้จำกัดอยู่แค่ในอุตสาหกรรมวิศวกรรมคอมพิวเตอร์หรือแค่เกมคอมพิวเตอร์อีกต่อไป แต่จะกลายมาเป็นหนึ่งในเครื่องมือสร้างสรรค์ของศิลปินรุ่นใหม่ เป็นอีกทักษะที่จะบรรจุในการเรียนการสอนศิลปะ อีกทั้งเป็นช่องทางการแสดงผลงานศิลปะของผู้ชมทั่วไป ซึ่งจะได้รับการพัฒนาอย่างต่อเนื่องและก้าวกระโดด และเป็นที่แพร่หลายในอนาคต

คำสำคัญ ดิจิทัล / เทคโนโลยี / ความเป็นจริงเสมือน / โลกเสมือนผลงานโลกจริง / ศิลปะ

Abstract

The aim of this article is to study the potentiality of virtual reality (VR) and augmented reality (AR) digital technology in storytelling through art expression. The methods include studies of related research and the selected artworks by 4 individual contemporary artists and a group of artists, i.e. Orlan, Lucas Aguirre, Rosalie Yu, Vladimir Storm and Pussy Riot, respectively. Research findings show that 1) artists with traditional art backgrounds are able to utilize the digital technology of VR and AR to expand their artistic creation beyond existing borders; 2) the use of digital technology of VR and AR enables artistic creation to be more convenient and faster through supportive hardware and software; and 3) VR and AR artworks can produce a new means of communication which has the ability to reach a mass audience and the psychological power to produce deep emotion. Hence, the “new toy” of digital technology is an innovation not limited to use in computer engineering or the computer gaming industry. Shortly, it will become a novel tool of emerging generations of artists, another skill in the curriculum of art schools, and another channel of art exhibition for the public. The digital technology of VR and AR is destined to grow progressively and

extensively in the coming era.

Keywords Digital / Technology / Virtual reality / Augmented reality / Art

บทนำ

หากมองโดยทั่วไป ดิจิทัลเทคโนโลยีต่าง ๆ มักจัดอยู่ในหมวดหมู่วิทยาศาสตร์มากกว่าหมวดหมู่ศิลปะหรือสาขามนุษยศาสตร์ ภาพจำของศิลปินยังผูกติดกับอุปกรณ์ในการสร้างสรรค์และรูปแบบผลงานแบบดั้งเดิม เช่น งานภาพเขียน งานปั้น งานแกะสลักและงานพิมพ์ ฯลฯ เกิดกลายเป็นกำแพงที่กีดกันอาณาบริเวณของศักยภาพศิลปินไปโดยปริยาย ทั้งที่จริงแล้วนวัตกรรมและเทคโนโลยีประดิษฐ์คิดค้นขึ้นมาจากความคิดริเริ่มที่อิงอาศัยความก้าวหน้าขององค์ความรู้ทางวิทยาศาสตร์ในยุคนั้น ๆ นวัตกรรมและเทคโนโลยีค่อยเป็นเบื้องหลังและมีส่วนสำคัญที่คอยสนับสนุนศิลปินมาทุกยุคสมัย ผลักดันให้เกิดการฉีกกฎเกณฑ์เก่า ๆ แหวกซึ่งขนบการสร้างสรรค์แบบเดิม เกิดแรงกระเพื่อมจากศิลปินกลุ่มหนึ่งจนนำไปสู่แนวทางศิลปะ (art movements) ใหม่และเป็นที่นิยมแพร่หลายเรื่อยมา จวบจนคริสต์ศตวรรษที่ 21 การเปลี่ยนแปลงขนานใหญ่ทางเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ที่เรียกว่า “Digital Transformation” เข้ามาปรับโฉมการผลิตอุตสาหกรรมต่าง ๆ รวมถึงแวดวงทัศนศิลป์ต้องสอดรับการปรับตัวนี้ และขยายวงให้ทับซ้อนกับศาสตร์อื่นที่เกี่ยวข้อง แม้พื้นฐานศิลปินยุคก่อนหน้านี้จะเคยเล่าเรียนมาในรูปแบบดั้งเดิม แต่ก็ไม่ได้เป็นอุปสรรคในการจะนำพื้นฐานศิลปะแบบดั้งเดิมมาต่อยอดด้วยดิจิทัลเทคโนโลยี เพื่อให้การเล่าเรื่องราวของศิลปินกว้างไกล เป็นไปอย่างสะดวก และเข้าถึงผู้คนจำนวนมาก ศักยภาพของดิจิทัลเทคโนโลยีอย่างระบบความเป็นจริงเสมือน (รัชชัช ตระกูลเลิศยศ, 2559) และโลกเสมือนผสานโลกจริง จึงเข้ามาตอบโจทย์เหล่านี้

ความเป็นจริงเสมือนและโลกเสมือนผสานโลกจริง: เมื่อโลกทั่วไปเป็นพื้นที่สร้างสรรค์

ความเป็นจริงเสมือน (VR หรือ Virtual Reality) คือ การจำลองสภาพแวดล้อมแบบเสมือนจริง โดยผ่านการรับรู้จากการมองเห็น ได้ยินเสียง สัมผัส แม้กระทั่งกลิ่น โดยจะตัดขาดเราออกจากสภาพแวดล้อมปัจจุบันเพื่อเข้าไปสู่ภาพที่จำลองขึ้นมา (สำนักงานปลัดกระทรวงอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม, 2563) เป็นโลกเสมือนผ่านการใช้อุปกรณ์จอภาพสวมศีรษะ (headset) แว่นขนาดใหญ่คล้ายแว่นดำน้ำ เพื่อที่จะเข้าไปสู่โลกเสมือน ซึ่งสามารถมองเห็นได้ 360 องศา อาจมีหรือไม่มีมิติความลึก คล้ายกับว่าผู้สวมใส่แว่นนี้หลุดเข้าไปอีกมิติหนึ่ง นอกจากนี้ อาจมีอุปกรณ์ควบคุมการเคลื่อนไหวด้วยการใช้มือทั้ง 2 ข้างในการบังคับ (joy controllers) เพื่อมีปฏิสัมพันธ์กับสิ่งที่เกิดขึ้นในโลกเสมือน (ภาพที่ 1)



ภาพที่ 1

อุปกรณ์ที่ผู้สวมใส่เพื่อเข้าสู่โลกเสมือน ผ่านแว่นและอุปกรณ์ควบคุมการเคลื่อนไหว

โลกเสมือนผสมผสานโลกจริง (AR หรือ Augmented Reality) พัฒนามาจากระบบความเป็นจริงเสมือน (นพดล เมืองจา, 2563) ผู้ชมจะเห็นโลกเสมือนผสมผสานโลกจริงได้ต้องมองเห็นผ่านการใช้อุปกรณ์ ซึ่งเราจะเห็นโลกอีกใบซ้อนทับกับโลกจริงเนื้อหา (content) ของโลกเสมือนจะอยู่ในมิติความลึกของโลกที่เรามองเห็น ปัจจุบันผู้ชมสามารถชมงานที่ใช้ระบบโลกเสมือนผสมผสานโลกจริงได้ผ่านหน้าจอโทรศัพท์สมาร์ทโฟน (ภาพที่ 2) ตัวอย่างโลกเสมือนผสมผสานโลกจริงที่เป็นที่รู้จักอย่างกว้างขวางในปี ค.ศ. 2016 คือเกม Pokémon Go ในอนาคตอันใกล้ อุปกรณ์ดังกล่าวอาจเปลี่ยนเป็นแว่นตาที่มีขนาดกะทัดรัดมากยิ่งขึ้น (ภาพที่ 3)



ภาพที่ 2

ตัวอย่างงานโลกเสมือนผสมผสานโลกจริง

ทำให้ผู้ชมเห็นสิ่งที่ไม่มีอยู่จริงในโลกแห่งความเป็นจริงอยู่บนโลกด้วยกันได้

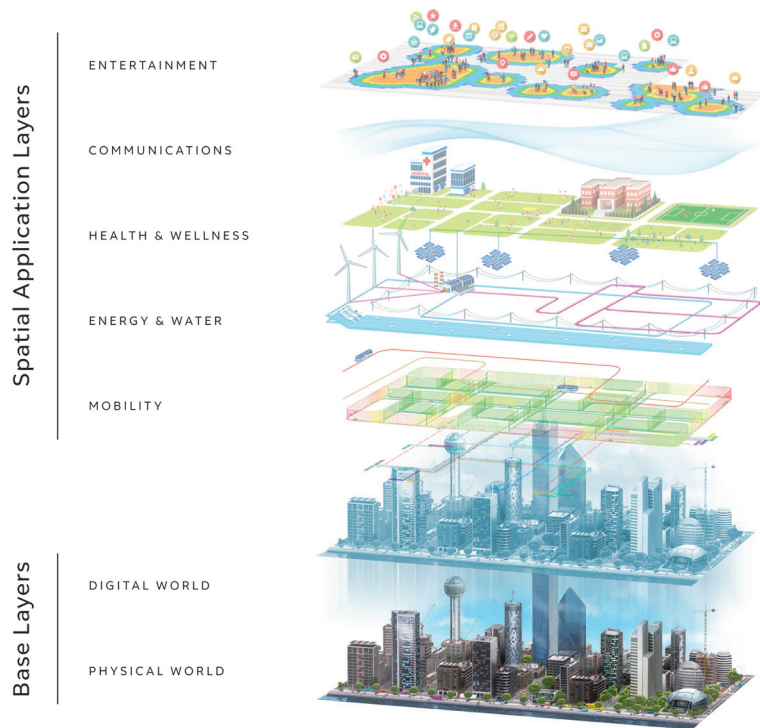


ภาพที่ 3
แว่นตาสำหรับขงงาน AR

ทิศทางของโลกอนาคต ผู้คนจะมีความใกล้ชิดกับสื่อดิจิทัล (digital content) มากขึ้น โลกที่เรามองเห็นจะมีลักษณะซ้อนกันเป็นชั้น ๆ (layers) (ภาพที่ 4) การมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างกันผ่านสื่อกลางอย่างหน้าจอ (screen) อาจไม่มีอีกต่อไป เทคโนโลยีฮอโลแกรม (Hologram) แบบที่จินตนาการไว้อย่างในภาพยนตร์แนวนิยายวิทยาศาสตร์ (sci-fi) จะใกล้เข้ามาเร็วกว่าที่คิด”

-
- * ฮอโลแกรม หรือ holographic image คือ ภาพที่จะเปลี่ยนไปเมื่อมองจากจุดที่ต่างกัน โดยส่วนใหญ่จะเป็นภาพของวัตถุอันเดียวกันซึ่งบันทึกจากจุดที่ต่างกัน เมื่อดูภาพฮอโลแกรมจากจุดต่าง ๆ กันจะทำให้รู้สึกถึงความลึกเหมือนกับมีวัตถุที่เป็นสามมิติจริง ๆ อยู่ข้างในภาพ เราสามารถหาดูฮอโลแกรมคุณภาพสูงได้ตามพิพิธภัณฑ์หรือหอศิลป์ ฮอโลแกรมได้สร้างแรงบันดาลใจให้กับนิยายวิทยาศาสตร์และภาพยนตร์หลายเรื่อง เช่น Star Trek และ Star Wars โดยในภาพยนตร์ Star Wars จะมีเนื้อหาเกี่ยวกับการฉายฮอโลแกรมสามมิติ ซึ่งหมายถึงการฉายแสงให้เห็นเป็นภาพหรือภาพเคลื่อนไหวออกไปกลางอากาศโดยไม่ต้องอาศัยจอรับภาพ และเป็นการฉายภาพแบบ “สามมิติจริง” ซึ่งหมายความว่า มีความลึกเหมือนมีวัตถุวางตั้งอยู่หรือคนยืนอยู่ตรงนั้นจริง ๆ (นที ประสานพานิช, 2563)
 - ** นอกเหนือจากความเป็นจริงเสมือนและโลกเสมือนผลงานโลกจริงแล้ว ยังมีโลกเสมือนอีก 2 ประเภท คือ ความจริงผสม (MR หรือ Mixed Reality หรือ Merged Reality) ที่เป็นอีกขั้นของพัฒนาการของโลกเสมือนผลงานโลกจริง ความจริงผสมสามารถตอบโต้กับสิ่งของและสภาพแวดล้อมได้ ยกตัวอย่าง J.A.R.V.I.S. จากภาพยนตร์เรื่อง Iron Man ที่แป้นพิมพ์ (keyboard) หน้าจอแบบสัมผัส (touch screen) จะฉายขึ้นมาในอากาศให้ผู้ใช้สามารถควบคุมและออกคำสั่งผ่านอุปกรณ์เหล่านั้นได้ และความจริงพุนทวี (XR หรือ Extended Reality) รวมเอาเทคโนโลยีความเป็นจริงเสมือน โลกเสมือนผลงานโลกจริง และความจริงผสมเข้าด้วยกัน ปัจจุบันยังรอการพัฒนาให้เกิดขึ้นจริง (มหาวิทยาลัยมหิดล, 2564)

MAGICVERSE SPATIAL APPLICATION LAYERS



COPYRIGHT © 2019

ภาพที่ 4

โลกที่ซ้อนเป็นชั้น ๆ โดยมีโลกกายภาพเป็นฐานและมีโลกเสมือนซ้อนทับหลายชั้น

ผืนผ้าใบของศิลปินยุคดิจิทัลจึงไม่มีขีดจำกัด ไร้ซึ่งกรอบกำหนดด้วยพื้นที่ ระบบความเป็นจริงเสมือนสามารถสร้างโลกใหม่ทั้งใบให้ผู้ชมมองเห็นได้รอบตัว 360 องศา ด้านระบบโลกเสมือนผลงานโลกจริง อาจอิงสภาพโลกจริงเป็นตัวตั้ง แต่ก็สร้างภาพซ้อนทับลงไปเป็นอีกมิติหนึ่งตามที่ศิลปินต้องการ ศิลปินสามารถสร้างสรรค์ผลงานได้อย่างไร้ขอบเขต เมื่อภาพและเรื่องราวที่ต้องการจะสื่อสารนั้น สามารถดึงเอาผู้ชมเข้าไปอยู่ในโลกที่ศิลปินอยากให้เห็นจากมุมมองหนึ่ง ภายใต้เงื่อนไขและสภาพแวดล้อมหนึ่ง รวากับผู้ชมเป็นตัวละครในฉากภาพยนตร์หนึ่ง

เทคโนโลยีแห่งการดำดิ่ง รู้ซึ้ง และสะท้อนอารมณ์

อินเทอร์เน็ตและดิจิทัลเทคโนโลยีที่มีการใช้อย่างแพร่หลายในปัจจุบัน เช่น โทรศัพท์มือถือสมาร์ทโฟน แท็บเล็ต (tablet) คอมพิวเตอร์โน้ตบุ๊ก ฯลฯ เปลี่ยนวิถีชีวิตผู้คนเป็นปัจเจกมากยิ่งขึ้นจากการใช้เวลาส่วนใหญ่จ้องอยู่หน้าจอ เชื่อมต่อกับผู้คนบนโลกออนไลน์ จนทำให้ผู้ใช้อุปกรณ์เหล่านั้นตัดขาดจากบุคคลรอบข้าง ไม่มีเวลาปฏิสัมพันธ์กับสังคมหรือสิ่งแวดล้อมที่มีอยู่จริงรอบตัว อาจกล่าวได้ว่า สังคมออนไลน์ทำให้ความใส่ใจต่อผู้คนรอบข้างลดน้อยลง ผู้คนใช้ชีวิตกันแบบต่างคนต่างอยู่ ความรู้สึกที่ละเมียดละไมเอื้อเพื่อต่อผู้อื่นแปรเปลี่ยนเป็นความเย็นชา ดิจิทัลเทคโนโลยีจึงเป็นเหมือนผู้ร้ายที่พรากสายสัมพันธ์ทางจิตใจและกายภาพระหว่างมนุษย์ต่อมนุษย์ออกไปทีละน้อย ๆ ถึงกระนั้น มีงานวิจัยหนึ่งที่นำเอากระบวนการเป็นจริงเสมือนมาทดลองวัดผลในทางจิตวิทยาและการสื่อสาร โดยนักวิจัยมหาวิทยาลัยสแตนฟอร์ด (Stanford University) ทำการวิจัยประสบการณ์การกลายเป็น “คนไร้บ้าน” ผ่านระบบความเป็นจริงเสมือน ชื่อ “Becoming Homeless” เมื่อปี ค.ศ. 2018 เพื่อวัดค่าความรู้สึกเห็นอกเห็นใจผู้อื่น (empathy) จากประสบการณ์ดำดิ่งเข้าไปในโลกเสมือน หรือศัพท์ที่เรียกว่า Immersive Technology (IMT) (ภาพที่ 5) งานวิจัยดังกล่าวเป็นความร่วมมือกันระหว่างนักวิจัยจาก 2 สาขาในคณะมนุษยศาสตร์และวิทยาศาสตร์ ได้แก่ ภาควิชาการสื่อสาร และภาควิชาจิตวิทยา ผู้ร่วมการทดลองได้รับบทบาทสมมติในสถานการณ์ที่ว่าตนเองโดนไล่ออกจากงาน กลายเป็นคนตกงาน และถูกไล่ที่ ทำให้ไม่มีที่อยู่อาศัย ต้องระหกระเหินดำรงชีวิตด้วยความยากลำบาก ผลการวิจัยพบว่า ผู้ร่วมการทดลองประสบการณ์ความเป็นจริงเสมือน เกิดความรู้สึกสะเทือนอารมณ์จากบทบาทที่ตนเองได้รับในโลกเสมือน ความรู้สึกสงสารคนไร้บ้านคงค้างอยู่ในความรู้สึกนึกคิดของผู้ทดลองยาวนานมากยิ่งขึ้น อีกทั้งผู้ร่วมทดลองมีแนวโน้มที่จะยื่นเรื่องร้องเรียนการสนับสนุนที่พักอาศัยในราคาที่เป็นธรรม เนื่องจากได้รับรู้ประสบการณ์ผ่านระบบความเป็นจริงเสมือน (Herrera and others, 2018)



ภาพที่ 5

การทดลอง "Becoming Homeless" ด้วยระบบ VR

ประสบการณ์ที่ตึงเครียดและดูสมจริงในระบบความเป็นจริงเสมือนจากงานวิจัยข้างต้น ส่งผลกระทบโดยตรงต่อจิตใจคนมากกว่าการจินตนาการหรือนึกคิดเอาเอง กลุ่มคนที่สนับสนุนเทคโนโลยีนี้มองเห็นว่า ระบบความเป็นจริงเสมือนเป็นเครื่องมือที่ช่วยให้เกิดความรู้สึกเห็นอกเห็นใจผู้อื่นอย่างครบถ้วนสมบูรณ์ ถึงขั้นสามารถนำมาใช้ช่วยยกระดับศีลธรรมในสังคมด้วยได้อีกทางหนึ่ง กล่าวกันในกลุ่มผู้สนับสนุนเทคโนโลยีความเป็นจริงเสมือนว่า ประสบการณ์ผ่านระบบความเป็นจริงเสมือนทำงานโดยตรงต่อจิตใจมนุษย์ได้ดียิ่งกว่าวรรณกรรม ละครโททส์น หรือภาพยนตร์เสียอีก (Shashkevich, 2018) ทำนองเดียวกับความคาดหวังหรือเป้าประสงค์ของศิลปินที่ต้องการให้ผู้เสพงานรู้สึกคล้อยตาม หรือรับสารที่ศิลปินต้องการจะสื่อ ในเทศกาลศิลปะร่วมสมัย *Unfolding Kafka Festival*^{*} ซึ่งเป็นเทศกาลจัดขึ้นเพื่อเชิดชูนักเขียนคนสำคัญของโลก ฟรานซ์ คัฟคา (Franz Kafka ค.ศ. 1883-1924)^{**} ผ่านการนำผลงานของเขามาตีความและนำเสนอในรูปแบบศิลปะร่วมสมัย หนึ่งในโปรแกรมการแสดงของเทศกาลประจำปี ค.ศ. 2019 มีผลงานชื่อ “VRwandlung” ซึ่งเป็นการนำนวนิยายของคัฟคาเรื่อง “กลาย” (ชื่อแปลเป็นภาษาอังกฤษ *The Metamorphosis* หรือ *Die Verwandlung* ในภาษาเยอรมันต้นฉบับ พิมพ์ครั้งแรกเมื่อปี ค.ศ. 1915) (The Editors of *Encyclopaedia Britannica*, 2020) มาเล่าใหม่ในรูปแบบความเป็นจริงเสมือน (ภาพที่ 6) VRwandlung วางแนวคิดและกำกับโดยมิกา จอห์นสัน (Mika Johnson) ผลิตโดย สถาบันเกอเธ่ กรุงปราก และชาฮิด กุลามาลิ (Shahid Gulamali) จัดแสดง ณ ห้องสมุด สถาบันเกอเธ่ ประเทศไทย จอห์นสันกำหนดให้ผู้ชมสวมแว่นและอุปกรณ์บังคับการเคลื่อนไหวเพื่อรับบทบาทเป็น เกรเกอร์ แซมซา (Gregor Samsa) ตัวละครเอกของนวนิยาย ซึ่งตื่นขึ้นมา

* เทศกาลศิลปะร่วมสมัย *Unfolding Kafka Festival* จัดขึ้นที่ประเทศไทยทุก ๆ 2 ปี ตั้งแต่ปี ค.ศ. 2015 ด้วยความร่วมมือจากพันธมิตรหลายภาคส่วน ได้แก่ สถาบันเกอเธ่ ประเทศไทย เจแปนฟาวน์เดชั่น กรุงเทพมหานคร สถานเอกอัครราชทูตฝรั่งเศสประจำประเทศไทย สถาบันฝรั่งเศส พิพิธภัณฑ์ศิลปะร่วมสมัยใหม่เอี่ยม สถานเอกอัครราชทูตโปรตุเกส ศูนย์วัฒนธรรมโปรตุเกส สมาคมฝรั่งเศส สถานทูตสาธารณรัฐเช็กประจำประเทศไทย ห้องสมุดเนียลสัน เฮิร์ต มูลนิธิเจมส์ เอช ดับเบิลยู ทอมป์สัน สำนักงานส่งเสริมการจัดประชุมและนิทรรศการ (องค์การมหาชน) The Rose Hotel Bangkok Hostbkk Art Center 1905 Heritage Corner ภาควิชาศิลปการละคร คณะอักษรศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย สยามสมาคมในพระบรมราชูปถัมภ์ และคณะละคร 18 Monkeys Dance theatre (*Unfolding Kafka Festival*, 2019)

** ฟรานซ์ คัฟคา (Franz Kafka ค.ศ. 1883 - 1924) นักเขียนชาวออสเตรีย เกิดมาในครอบครัวที่พูดภาษาเยอรมันที่มีฐานะปานกลางในกรุงปราก ราชอาณาจักรโบฮีเมีย ซึ่งขณะนั้นเป็นส่วนหนึ่งของออสเตรีย-ฮังการี (ปัจจุบันคือสาธารณรัฐเช็ก) ผลงานเขียนอันเป็นเอกลักษณ์ของคัฟคาที่ส่วนใหญ่เป็นงานที่เขียนค้างไว้

บนเตียงนอนแล้วพบว่าตัวเองกลายเป็นแมลง ภายในระยะเวลา 6 นาที ผู้ชมจะต้องเรียนรู้ที่จะเคลื่อนไหวร่างกายในร่างของแมลงขนาดยักษ์ ก่อนที่ประตูห้องนอนจะเปิดออกและคนในครอบครัวแชนชาต้องพบกับความจริงอันน่าสะพรึงดังกล่าว (Goethe Institut Thailand, 2019) ประวัติชีวิตในวัยเด็กของนักเขียน ค์ฟคาพูดถึงชีวิตช่วงนั้นว่าเขาโดนกระทำจากทางบ้าน และไม่ได้รับความรักความอบอุ่นอย่างที่เด็กคนหนึ่งควรจะได้รับจากคนในครอบครัว นักเขียนจึงถ่ายทอดออกมาเป็นเรื่องกลาย เพื่อสะท้อนความรู้สึกมืดมนหดหู่ เหมือนตัวแมลงที่โดนมนุษย์รังเกียจ ประสบการณ์ของผู้ชม VRwandlung หลายท่านเมื่อเข้าไปอยู่ในโลกผ่านมุมมองของแมลงผ่านแว่นระบบความเป็นจริงเสมือน มีอาการตกใจในระดับมาก-น้อยตามความรู้สีก่อนไหวของแต่ละบุคคลผู้ชมบางท่านทนไม่ไหว บ้างกรีดร้องและต้องรีบถอดแว่นในการรับชมทันที บ้างรู้สึกเฉย ๆ ต่างกันไป



ภาพที่ 6

ภาพประชาสัมพันธ์ VRwandlung

อุปกรณ์ โปรแกรมที่ใช้ในการสร้างสสาร

โดยพื้นฐานการสร้างสสารงานประเภทความเป็นจริงเสมือนและโลกเสมือนผสมผสานโลกจริง มีจุดเริ่มต้นมาจากอุตสาหกรรมเกมคอมพิวเตอร์ เช่น Unreal Engine พัฒนาโดย Epic Games เป็นเครื่องมือในการสร้างโลกเสมือน 3 มิติแบบเรียลไทม์ (real-time) เน้นคุณภาพของภาพคมชัดราวกับภาพถ่ายจากของจริง (photorealism) และประสบการณ์ดำดิ่งสู่โลกเสมือนที่มีรายละเอียดต่าง ๆ ทั้งรูปร่าง สี สัน แสง-เงา การเคลื่อนไหว ฯลฯ สมจริงเหมือนชมภาพยนตร์ (ภาพที่ 7) นอกจากบทบาทในอุตสาหกรรมเกมคอมพิวเตอร์แล้ว Unreal Engine ยังนำไปใช้กับงานออกแบบสถาปัตยกรรม ยานยนต์และการขนส่ง การถ่ายทอดสดและการจัดอีเวนต์ (live events) ภาพยนตร์และโทรทัศน์ การจำลองสถานการณ์ต่าง ๆ (simulations) ในการอบรม (training) และการเรียนการสอน โดยเฉพาะอย่างยิ่งหัวข้อพิเศษหรือที่มีเนื้อหาเฉพาะทาง เช่น การขับเครื่องบิน และอื่น ๆ อีกมากมาย (Epic Games Incorporated, 2021a)

หนึ่งในโปรแกรมย่อยของ Unreal Engine ที่ชื่อ MetaHuman Creator สามารถสร้างมนุษย์ดิจิทัล (digital human) ที่มีความสมจริง (ภาพที่ 8) MetaHuman ดูเป็นธรรมชาติจนแทบแยกไม่ออกกว่าที่เรากำลังรับชมอยู่นั้นเป็นคนจริง ๆ หรือตัวละครที่สร้างขึ้นจากโปรแกรมไม่ว่าจะเป็นเส้นผมคิ้ว ริ้วรอยเหี่ยวย่น รูขุมขน เส้นเลือดฝอยในดวงตา ฯลฯ ทำให้ผู้เล่นเกมสามารถสร้างอวตาร (avatar) ที่เป็นคู่แฝดของตนเองในโลกเสมือนได้อย่างแนบเนียนภายในเวลาไม่เกิน 1 ชั่วโมง



ภาพที่ 7

วิดีโอตัวอย่าง (demo video) ที่ผลิตโดย Unreal Engine 5 เล่นบน PlayStation 5



ภาพที่ 8

มนุษย์ดิจิทัล MetaHuman สร้างโดยใช้โปรแกรม MetaHuman Creator

ด้านสื่อสังคมออนไลน์ แอปพลิเคชัน Lens Studio ของ Snapchat ซึ่งเป็นช่องทาง (social media platform) สำหรับการเผยแพร่เรื่องราวของผู้ใช้ผ่านภาพและวิดีโอสั้นให้ผู้ใช้อื่น ๆ ที่เป็นผู้ติดตาม (followers) รับชมและมีปฏิสัมพันธ์ต่อภาพหรือวิดีโอ นั้น ๆ Lens Studio เป็นแอปพลิเคชันสำหรับสร้างผลงานโลกเสมือนผลงานโลกจริง เพื่อเผยแพร่ให้ผู้ใช้นับล้าน แอปพลิเคชัน Snapchat นำไปใช้ โดยส่วนมากจะเป็นการเล่นกับพื้นที่บนใบหน้าบุคคลให้เกิดวิช่วลเอฟเฟกต์ (visual effects) ต่าง ๆ (ภาพที่ 9) (Snap Incorporated, 2019) คล้ายกับ effects ของ Instagram



ภาพที่ 9
ตัวอย่างวิช่วลเอฟเฟกต์ที่สร้างด้วย Lens Studio

ในการสร้างสรรค์ของศิลปิน โดยประสบการณ์ส่วนตัวของศิลปินผู้เขียนเองใช้หนึ่งในโปรแกรมสร้างสรรค์ คือ โปรแกรม Tilt Brush ของบริษัท Google (ภาพที่ 10) ซึ่งปัจจุบัน Tilt Brush ได้เปิดกว้างให้ผู้ใช้ทั่วไป (open source) สามารถเข้าไปวาดภาพในพื้นที่เสมือนจริง 3 มิติ ผ่านอุปกรณ์ที่ Tilt Brush รองรับ เช่น HTC VIVE, Oculus Rift, Oculus Quest, Windows Mixed Reality, Valve Index และ PlayStation VR (Google VR team, 2021)



ภาพที่ 10
ภาพจากวิดีโอแนะนำโปรแกรม Tilt Brush

ด้านอุปกรณ์ (hardware) ที่ใช้สำหรับการรับชมผลงานศิลปะผ่านระบบความเป็นจริงเสมือนและโลกเสมือนผลงานโลกจริง มีหลากหลายบริษัท ยกตัวอย่างเช่น HoloLens จากบริษัท Microsoft (ภาพที่ 11) ผังจีนมี Nreal ซึ่งได้การตอบรับดีเช่นกัน หรือ Oculus Quest เป็นแว่นระบบความเป็นจริงเสมือนที่พัฒนาขึ้นและผลิตโดย Oculus เจ้าของเดียวกับ Meta*



ภาพที่ 10

ภาพจากวิดีโอแนะนำโปรแกรม Tilt Brush

-
- * เมื่อวันที่ 28 ตุลาคม 2564 ณ งาน Facebook Connect 2021 มาร์ค ซัคเคอร์เบิร์ก (Mark Zuckerberg ค.ศ. 1983-) CEO ของ Facebook ได้ออกมาประกาศอย่างเป็นทางการว่า Facebook จะเปลี่ยนชื่อบริษัทเป็น Meta ต้อนรับการตั้งตัวเป็นบริษัท Metaverse อย่างเต็มตัว ซึ่งสอดคล้องกับวิสัยทัศน์ของบริษัทที่เปลี่ยนไปในโลกอนาคตอันใกล้ อีกทั้งชื่อ Facebook ยังเป็นแค่ชื่อผลิตภัณฑ์ที่เป็นสื่อสังคมออนไลน์ตัวเดียวเท่านั้น ทั้งที่ Meta มีผลิตภัณฑ์อื่น ๆ อีกมากมายที่ไม่เกี่ยวกับสื่อออนไลน์ การเปลี่ยนแปลงนี้รวมถึงการเปลี่ยน IP ใหม่นั่นเอง จาก FB เป็น MVRs ตั้งแต่วันที่ 1 ธันวาคม 2564 เป็นต้นไป (ชาคริต ทองสัมฤทธิ์, 2021)

จากโลกความเป็นจริงเสมือนที่ตัดขาดจากสภาพแวดล้อมรอบตัวสู่จักรวาลที่รวมเอาโลกความเป็นจริงเสมือนของผู้ใช้ระบบโลกความเป็นจริงเสมือนมารวมตัวกันเป็นระบบจักรวาลเมตาเวิร์ส (Metaverse) โลกความเป็นจริงเสมือนขนาดมหึมา เปิดกว้างให้ผู้เล่นเข้ามาทำกิจกรรมและร่วมสนุกกับเพื่อนและผู้คนบนโลกออนไลน์เสมือนจริง สังคมออนไลน์ที่เชื่อมโยงผู้เล่นจำนวนนับพัน แม้ผู้เล่นจะออนไลน์อยู่หรือไม่ก็ตาม ระบบจักรวาลเมตาเวิร์สสามารถดำเนินต่อไปได้เรื่อย ๆ คู่ขนานไปกับโลกจริง เทคโนโลยีแห่งอนาคตแบบที่ปรากฏในภาพยนตร์แนวนิยายวิทยาศาสตร์ที่ให้คนสามารถพบปะเพื่อนฝูงและขยายสังคมความเป็นจริงเสมือนของผู้เล่นออกไปแบบไม่รู้จบ ตัวอย่างจักรวาลเมตาเวิร์สที่ปรากฏในภาพยนตร์ เช่น จักรวาลโลกเสมือนที่ชื่อ the OASIS จากเรื่อง Ready Player One (ค.ศ. 2018) โดย สตีเฟน สปีลเบิร์ก (Steven Spielberg ค.ศ. 1946-) ซึ่งสร้างจากนวนิยายชื่อเดียวกันของ เอิร์นเนสท์ คริสตี้ ไคลน์ (Ernest Christy Cline ค.ศ. 1972-) (พิมพ์ครั้งแรกในปี ค.ศ. 2011) นักเขียนชาวอเมริกันจากของเรื่องเป็นโลกที่ใกล้จะล่มสลายแบบดิสโทเปีย (dystopia) ในปี ค.ศ. 2045 แต่ด้วยความก้าวหน้าทางดิจิทัลเทคโนโลยีของยุคนั้น แม้ชีวิตบนโลกจริงจะมีสภาพแย่แต่เพียงใด ตัวละครสามารถหลีกเลี่ยงไปได้ด้วยการสวมแว่นและอุปกรณ์ระบบความเป็นจริงเสมือน เช่น ถุงมือลู่วิ่ง ฯลฯ เพื่อมีชีวิตที่ดีกว่าในโลกเสมือนสุดล้ำเลิศราวกับโลกในอุดมคติ (utopia) (Nordstorm, 2016) (ภาพที่ 12)

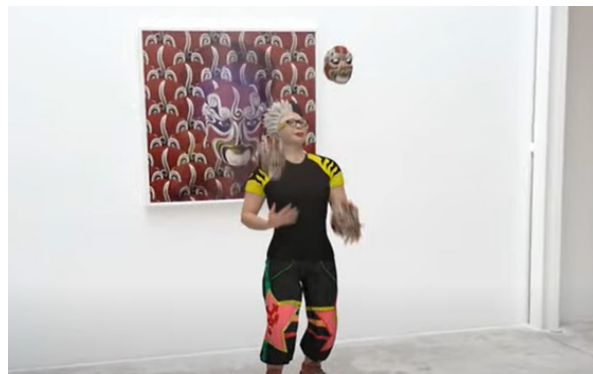


ภาพที่ 12
ฉากหนึ่งจากภาพยนตร์เรื่อง Ready Player One

ตัวอย่างผลงานศิลปะผ่านระบบความเป็นจริงเสมือนและโลกเสมือนผลงานโลกจริง

ออร์ลัน (Orlan ค.ศ. 1947-)

ศิลปินหญิงชาวฝรั่งเศสที่มีชื่อจากการที่เธอผ่าตัดศัลยกรรมใบหน้าและร่างกายในฐานะงานศิลปะ เพื่อพูดถึงเรื่องมาตรฐานความงาม (beauty standards) (Artnet Worldwide Corporation, 2021) ออร์ลันใช้โลกเสมือนผลงานโลกจริงเป็นส่วนประกอบงานภาพพิมพ์ โดยผู้ชมใช้กล้องในโทรศัพท์มือถือส่องไปที่จอชมงานโลกเสมือนผลงานโลกจริงที่เกิดจากภาพพิมพ์ ผลงานดังกล่าวเกี่ยวข้องกับเรื่องเพศสภาพ ความงามของผู้หญิง และเทคโนโลยี ผ่านสื่อที่เป็นสื่อประเพณีอย่างงานภาพพิมพ์ที่คนดูจับต้องได้ ร่วมกับเทคโนโลยีโลกเสมือนผลงานโลกจริง ปัญญาประดิษฐ์ (AI: Artificial Intelligence) และวิดีโอเกม (ภาพที่ 13)



ภาพที่ 13

ตัวอย่างผลงานของออร์ลัน

Masques, Pekin Opera Facing Designs & Réalité augmentée

จัดแสดงเมื่อปี ค.ศ. 2014

ลูคัส อากีร์เร (Lucas Aguirre)

ศิลปินชาวอาร์เจนตินา งานของอากีร์เรเป็นการผสมกระบวนการด้วยวิธีการปั้นขึ้นมาจากโปรแกรมที่ชื่อ Medium ซึ่งไม่ได้ปั้นรูปขึ้นมาเอง แต่เป็นการใช้สแกน 3 มิติด้วยกระบวนการสำรวจจริงวัดด้วยภาพถ่าย (photogrammetry 3D scanning) ศิลปินสแกนเอาข้อมูลเข้ามาในโปรแกรมดังกล่าว จากนั้น สามารถปั้น ขึ้นรูปทรง ปาดบางส่วนออก หรือสลัดสีใส่ เห็นได้ชัดว่า ทักษะทางศิลปะและกระบวนการสร้างสรรค์แบบประเพณีนั้นสามารถทำงานบนโลกความเป็นจริงเสมือนได้อย่างไม่ขาดตกบกพร่อง การนำเสนองานอาจจะเลือกเข้าไปดูในระบบความเป็นจริงเสมือนหรือโลกเสมือนผสานโลกจริง โดยอากีร์เรเอาผลงานไปพิมพ์ (printing) มาสร้างนิทรรศการในแบบปัจจุบันที่เห็นกันทั่วไปก็ได้ (ภาพที่ 14)



ภาพที่ 14

ตัวอย่างผลงานของลูคัส อากีร์เร Viejos problemas nuevas soluciones, 2021

โรซาลี ยู (Rosalie Yu)

ศิลปินและนักวิจัยที่เกิดและเติบโตที่ไต้หวันก่อนที่จะตัดสินใจเดินทางมาเรียนต่อระดับอุดมศึกษาที่ University of California, Los Angeles ระดับปริญญาตรี และ New York University ระดับบัณฑิตศึกษา ในการเรียนการสอนนั้น หลักสูตรได้เน้นและผลักดันให้นักศึกษาศิลปะเป็นผู้ใช้เทคโนโลยีเป็นส่วนหลักในการสร้างสรรค์งาน (creative technologist) งานศิลปะของยูพูดถึงความเชื่อมโยงสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์ในชีวิตประจำวัน ผลงาน Embrace in Process เป็นศิลปะนิพนธ์ระดับบัณฑิตศึกษา งานพิมพ์ 3 มิติ (3-dimensional printing) นี้เล่าถึงช่วงเวลาที่อยู่ได้กอดกับพ่อก่อนที่จะเดินทางไปเรียนต่อที่สหรัฐอเมริกา ศิลปินเลือกจะบันทึกช่วงเวลาที่ลึกซึ้ง มีความหมายต่อจิตใจซึ่งมีลักษณะเป็นนามธรรมให้กลายเป็นรูปธรรม ผ่านเทคนิคการถ่ายภาพที่เรียกว่า slit scan ซึ่งเป็นการถ่ายภาพเชิงเส้นเป็นการถ่ายภาพเรื่อย ๆ จากกล้องที่ตั้งไว้หลายมุมเพื่อให้โปรแกรมสามารถประมวลผลออกมาเป็นโมเดล 3 มิติ ลักษณะที่เน้น “เวลา” (time-based) ว่ามีคนค่อย ๆ เดินเข้าไปโอบกอดเขา เหมือนคนตัววายึดแล้วเลื้อยมา (Westfall, 2021) (ภาพที่ 15)



ภาพที่ 15

ผลงานศิลปะนิพนธ์ของโรซาลี ยู ชุดประติมากรรม Embrace in progress ปี ค.ศ. 2015

วลาดีมีร์ สตอร์ม (Vladimir Storm)

เป็นนักโปรแกรมคอมพิวเตอร์ รวมถึงเป็นศิลปิน สตอร์มเคยร่วมงานกับศิลปินกลุ่มชาวลัทธิเซ็กส์ที่ชื่อ พุชชี ไรอ็อต (Pussy Riot) ซึ่งเป็นกลุ่มศิลปินนักดนตรีแนวพังก์ร็อก (Punk Rock) สร้างงานที่มีเนื้อหาเสียดสีสังคม รวมถึงการพูดเรื่องเพศภาพ สตรีนิยม และกลุ่มเพศ LGBTQ+ โพรดักชั่นที่สตอร์มได้ร่วมสร้างสรรค์กับพุชชี ไรอ็อตเป็นมิวสิกวิดีโอ (music video) ชื่อเพลง 1312 (ภาพที่ 16) เผยแพร่บนช่องทาง YouTube เนื้อหาเป็นการประกาศเจตนารมณ์ของกลุ่มเรื่องการต่อต้านการกระทำที่รุนแรงคุกคามของเจ้าหน้าที่ตำรวจต่อชนชั้นแรงงาน ซึ่งหน้าที่ของสถาบันตำรวจที่ควรช่วยเหลือประชาชนที่ประสบปัญหาสังคมและเศรษฐกิจ ไม่ใช่ลงโทษและฆ่าคน อย่างกรณีของจอร์จ ฟลอยด์ (George Floyd) ที่สหรัฐอเมริกา ปี ค.ศ. 2020 ก่อให้เกิดกระแสการประท้วงต่อต้านการเหยียดชาวแอฟริกัน-อเมริกัน ภายใต้ความเคลื่อนไหว “Black Lives Matter” ที่สะท้อนสื่อสังคมออนไลน์อย่างมากในระยะหนึ่ง

การรวมตัวกันของกลุ่มพุชชี ไรอ็อตเป็นใครก็ได้ที่มีทัศนคติร่วมกัน มีสมาชิกราว 20 คน องค์ประกอบของศิลปินกลุ่มนี้เป็นการทำงานร่วมกันของบุคคลที่มีความเชี่ยวชาญสาขาต่างๆ เพื่อสร้างสรรค์ผลงานศิลปะในเชิงวิพากษ์วิจารณ์การเมืองทั้งระดับประเทศและการเมืองโลก มีสมาชิกที่เป็นนักเขียนโปรแกรมคอมพิวเตอร์ ผู้เชี่ยวชาญด้านเทคโนโลยีสร้างสรรค์ หรือแม้แต่กระทั่งแฮกเกอร์ (hacker)



ภาพที่ 16

จากหนึ่งจากมิวสิกวิดีโอเพลง 1312

โดย Pussy Riot ร่วมด้วย Parcas, Dillom, Muerejoen ค.ศ. 2020

ผลงานวิดีโอโดยวลาดีมีร์ สตอร์ม เผยแพร่บนช่องทาง YouTube

อภิปรายผล

เมื่อศึกษาและสำรวจศักยภาพของดิจิทัลเทคโนโลยีประเภทวีอาร์และเออาร์ในการนำเสนอเนื้อหาผ่านผลงานศิลปะ พบประเด็นต่าง ๆ ดังนี้

งานวิจัย Becoming Homeless แสดงให้เห็นถึงคุณสมบัติเด่นของระบบวีอาร์ที่ศิลปินสามารถนำดิจิทัลเทคโนโลยีดังกล่าวไปใช้ในการสร้างสรรค์งานศิลปะได้ คือ ศักยภาพของวีอาร์ที่เข้าไปทำงานโดยตรงกับจิตใจของผู้ที่ได้รับประสบการณ์วีอาร์ ถึงกระนั้น ความรู้สึกกระทบต่อจิตใจจนเกิดความรู้สึกคล้อยตามอาจมีผลแตกต่างกันขึ้นอยู่กับตัวบุคคล เช่น กรณีของผลงาน VRwandlung ที่แสดงให้เห็นว่า ศักยภาพของดิจิทัลเทคโนโลยีประเภทนี้ยังไม่เสถียรมากนัก

กลุ่มตัวอย่างศิลปินที่สร้างสรรค์งานศิลปะโดยอาศัยดิจิทัลเทคโนโลยีประเภทวีอาร์และเออาร์ที่คัดเลือกมานำเสนอในบทความนี้ สามารถแบ่งออกได้เป็น 2 กลุ่ม กล่าวคือ

1. ศิลปินตั้งใจสร้างผลงานเพื่อให้ผู้ชมรับชมผ่านสื่อที่เป็นระบบวีอาร์และเออาร์โดยเฉพาะ ได้แก่ ออร์ลิ่ง และลูกซ์ อาทึร์เร โดยผู้ชมผลงานจำเป็นต้องสวมใส่อุปกรณ์วีอาร์หรือเออาร์เพื่อรับชมผลงาน
2. ศิลปินที่วางกระบวนการสร้างสรรค์ด้วยดิจิทัลเทคโนโลยีเทคนิคต่าง ๆ แต่ในขั้นตอนการเลือกสื่อที่จะใช้นำเสนอ ศิลปินมีตัวเลือกที่หลากหลายให้เลือกนำเสนอ ซึ่งศิลปินอาจไม่ได้นำเสนอด้วยสื่ออย่างระบบวีอาร์หรือเออาร์เลยก็ได้ เช่น กรณีของโรซาลี ยู สร้างผลงานด้วยเทคนิค slit scan แต่เลือกนำเสนอชิ้นงานด้วยรูปแบบดั้งเดิมอย่างงานประติมากรรม หรือกรณีของวลาดิมีร์ สตอร์มและกลุ่มพูซซี่ ไร้อิท สร้างผลงานด้วยโปรแกรมที่ใช้สร้างเกมคอมพิวเตอร์ แต่เลือกช่องทางในการนำเสนอผ่านสื่อสังคมออนไลน์ YouTube ซึ่งเป็นรูปแบบของวิดิทัศน์ขนาดสั้น โดยผู้ชมสามารถรับชมได้โดยไม่ต้องอาศัยเครื่องมือหรืออุปกรณ์พิเศษใด ๆ

ถึงกระนั้น ศิลปินประเภทที่ 2 แม้ผลงานที่นำมาจัดแสดงอาจไม่ได้เป็นระบบวีอาร์หรือเออาร์ แต่ศิลปินก็มีวัตถุประสงค์ซึ่งอยู่ในรูปแบบดิจิทัลไฟล์ในโปรแกรมคอมพิวเตอร์ที่สามารถนำมาผลิตซ้ำในรูปแบบวีอาร์ เออาร์ หรือเทคโนโลยีใหม่อื่น ๆ ได้อีกในอนาคตตามแต่เจตนารมณ์ของศิลปิน

unaสรุป

จากการศึกษาศักยภาพการนำดิจิทัลเทคโนโลยีประเภทวีอาร์และเออาร์มาใช้ในการนำเสนอเนื้อหาผ่านผลงานศิลปะ พบว่า

1. ศิลปินที่มีพื้นฐานทางศิลปกรรมรูปแบบดั้งเดิมไม่นับเป็นอุปสรรคในการที่จะเริ่มหันมาจับเครื่องมือใหม่ ๆ หากมีความสนใจเรื่องดิจิทัลเทคโนโลยี และมองเห็นโอกาสในตลาดของโลกอนาคตที่ผลงานศิลปะไม่จำเป็นต้องปรากฏบนโลกกายภาพ แต่จะมีการซื้อ-ขายอยู่ในโลกเสมือนแทน ซึ่งศิลปินเองสามารถใช้ดิจิทัลเทคโนโลยีความเป็นจริงเสมือนและโลกเสมือนผสานโลกจริงมาเพื่อต่อยอดและขยายพื้นที่ในการสร้างสรรค์ให้กว้างไกล ไร้ขีดจำกัด

2. การนำดิจิทัลเทคโนโลยีความเป็นจริงเสมือนและโลกเสมือนผสานโลกจริง มาใช้ในการเล่าเรื่องราวผ่านผลงานศิลปะมีความสะดวกมากยิ่งขึ้นผ่านอุปกรณ์ที่ทันสมัย และโปรแกรมคอมพิวเตอร์ที่ช่วยย่นระยะเวลาและทุนกำลังของศิลปิน เมื่อเทียบกับการสร้างผลงานแบบดั้งเดิม

3. ศิลปะที่สร้างด้วยดิจิทัลเทคโนโลยีความเป็นจริงเสมือนและโลกเสมือนผสานโลกจริงสามารถสื่อสารเล่าเรื่องราวและเข้าถึงผู้คนในเชิงปริมาณและในแง่มุมมองทางจิตวิทยา แม้ในปัจจุบันอุปกรณ์ระบบความเป็นจริงเสมือนและโลกเสมือนผสานโลกจริง ยังไม่เป็นที่แพร่หลายในหลายประเทศด้วยข้อจำกัดเรื่องราคาที่ยังค่อนข้างสูง แต่อนาคตเมื่อการผลิตพัฒนาดีขึ้นและต้นทุนในการผลิตค่อย ๆ ต่ำลง ทำให้สินค้าดังกล่าวมีราคาที่คนทั่วไปจับต้องได้ และกลายเป็นสินค้าที่ใช้กันในครัวเรือน (home use product) ในเวลาต่อมา ผลงานศิลปะผ่านระบบความเป็นจริงเสมือนและโลกเสมือนผสานโลกจริงก็จะเข้าถึงคนจำนวนมากได้อย่างรวดเร็วและง่ายดายจากการทลายข้อจำกัดเรื่องพื้นที่บนโลกจริง ทั้งนี้ รวมไปถึงความพร้อมของระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ตโลกด้วยเช่นกัน ด้านการเข้าถึงผู้คนในแง่มุมมองทางจิตวิทยา ประสบการณ์ดำดิ่งในโลกของความเป็นจริงเสมือนส่งผลกระทบต่อจิตใจคนอย่างมีนัยยะสำคัญ ด้วยการที่ผู้รับชมมีโอกาสมองเห็นโลกด้วย “แว่นตา” เดียวกันกับบุคคลที่ผู้รับชมสวมบทบาทอยู่ เช่น การเป็นคนไร้บ้าน การเป็นตัวละครที่โดนผู้คนรังเกียจ ช่วงเวลาของประสบการณ์ในความเป็นจริงเสมือนไม่ถึง 10 นาทีอาจกลายเป็นหนึ่งในเครื่องมือที่จะเข้ามาช่วยปรับความคิดความเข้าใจต่อเพื่อนมนุษย์ให้เปลี่ยนไปในทางที่ดีขึ้นได้

คุณค่าของผลงานศิลปะที่สร้างสรรค์ด้วยดิจิทัลเทคโนโลยีประเภทความเป็นจริงเสมือนและโลกเสมือนผลงานโลกจริง ในอนาคตอาจไม่สามารถตัดสินได้ว่า ผลงานที่เกิดจากโปรแกรมคอมพิวเตอร์มีคุณค่าน้อยกว่าผลงานศิลปะที่สร้างจากฝีมือน้ำพักน้ำแรงมนุษย์ แต่เป็นเรื่องของกระบวนการคิด การสังเคราะห์ในเรื่องของการสร้างงาน และสารหรือเรื่องราวที่ศิลปินต้องการจะสื่อ ไม่ว่าจะเป็นเรื่องราวที่ละเอียดลึกซึ้ง เรื่องราวที่วิพากษ์ทางสังคม-การเมือง สิ่งหลักคือการที่ศิลปินเลือกใช้สื่อที่เหมาะสมกับเรื่องราวเหล่านั้น ๆ เพื่อส่งผ่านในรูปแบบผลงานศิลปะสู่ผู้ชมไม่ว่าจะใช้เครื่องมือหรืออุปกรณ์สร้างสรรค์ใดก็ตาม

โลกที่ก้าวล้ำทางเทคโนโลยีแบบที่ปรากฏในภาพยนตร์แนวนิยายวิทยาศาสตร์เริ่มเข้าใกล้ความเป็นจริงขึ้นมาเรื่อย ๆ แม้ปัจจุบัน ระบบความเป็นจริงเสมือนและโลกเสมือนผลงานโลกจริงจะกระจุกตัวอยู่ในกลุ่มคนที่ติดตามกระแสเทคโนโลยี รวมถึงกลุ่มคนเล่นเกมคอมพิวเตอร์ซึ่งมีจำนวนไม่มาก และยังเป็นเรื่องไกลตัวสำหรับคนทั่วไปในสังคม แต่อีกไม่นานการสร้างโลกเสมือนนี้จะกลายเป็นทักษะที่สถาบันสอนศิลปะต้องบรรจุไว้ในการเรียนการสอน ดิจิทัลเทคโนโลยี ไม่ว่าจะเป็นความเป็นจริงเสมือน หรือโลกเสมือนผลงานโลกจริง หรือระบบที่ทันสมัยกว่าในยุคนี้จะมีมาเป็นหนึ่งในเครื่องมือ-อุปกรณ์สร้างสรรค์ที่ศิลปินรุ่นใหม่หยิบมาใช้ จนจินตารวมถึงช่องทางการในการชมงานศิลปะและพฤติกรรมผู้บริโภคในตลาดศิลปะในอนาคตที่จะไม่เหมือนแต่ก่อนอีกต่อไป

USSTANUSU

- Artnet Worldwide Corporation. (2021). Orlan. Retrieved from <http://www.artnet.com/artists/orlan/>
- Epic Games Incorporated. (2021a). MetaHuman Creator. Retrieved from <https://www.unrealengine.com/en-US/digital-humans>
- Goethe Institut Thailand. (2019). Virtual Reality Installation VRwandlung. Retrieved from https://www.goethe.de/ins/th/en/ver.cfm?event_id=21683501
- Google VR team. (2021). Tilt Brush by Google. Retrieved from <https://www.tiltbrush.com/>
- Herrera, Fernanda, Jeremy Bailenson, Erika Weisz, Elise Ogle and Jamil Zaki. (2018). "Building long-term empathy: A large-scale comparison of traditional and virtual reality perspective-taking." PLoS ONE 13, 10 Retrieved from <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0204494>
- Mahidol University. (2021). What are AR, VR, MR and XR?. Retrieved from <https://www.youtube.com/watch?v=cEjOT50Mx4g&t=198s>
- _____. (2564). เทคโนโลยีโลกเสมือนจริง AR, VR, MR, และ XR คืออะไร. สืบค้นจาก <https://www.youtube.com/watch?v=cEjOT50Mx4g&t=198s>
- Muangja, Noppadon. (2020). "The Artworks of the "Manifest.AR" Group in Venice Biennale 2011." Silpa Bhirasri Journal of Fine Arts 7, 2 (March): 105-127.
- _____. (2563). "ผลงานของกลุ่ม " Manifest.AR " ในงานเวนิส เบียนนาเล่ 2011." วารสารศิลป์ พีระศรี 7, 2 (มีนาคม): 105-127.
- Nordstrom, Justin. (2016) "A Pleasant Place for the World to Hide: Exploring Themes of Utopian Play in Ready Player One." Interdisciplinary Literary Studies 18, 2: 238—56 Retrieved from <https://doi.org/10.5325/intelitestud.18.2.0238>.
- Office of the Permanent Secretary, Ministry of Higher Education Science Research and Innovation. (2020). The Virtual World Technology into the Reality: Virtual Reality (VR), Augmented Reality (AR) and Mixed Reality (MR). Retrieved from <https://www.ops.go.th/main/index.php/knowledge-base/article-pr/675-inter-face-technology-vr-ar-mr>

- _____. (2563). เทคโนโลยีโลกเสมือนก้าวสู่โลกความจริง Virtual Reality (VR), Augmented Reality (AR) และ Mixed Reality (MR). สืบค้นจาก <https://www.ops.go.th/main/index.php/knowledge-base/article-pr/675-interface-technology-vr-ar-mr>
- Prasanpanich, Natee. (2020). 88510159 Moving Forward in a Digital Society with ICT instructional materials. Retrieved from https://www.informatics.buu.ac.th/88510159/chapters/chapter_5.pdf
- _____. (2563). เอกสารประกอบการสอนปฏิบัติการ 88510159 ก้าวทันสังคมดิจิทัล ด้วยไอซีที. สืบค้นจาก https://www.informatics.buu.ac.th/88510159/chapters/chapter_5.pdf
- The Editors of Encyclopaedia Britannica. (2020). The Metamorphosis. Retrieved from <https://www.britannica.com/topic/The-Metamorphosis>
- Thongsumrit, Chachrist. (2021). Facebook officially changes its corporate name to Meta. Retrieved from <https://www.beartai.com/news/itnews/832824>
- _____. (2564). Facebook ประกาศเปลี่ยนชื่อบริษัทเป็น 'Meta' อย่างเป็นทางการ. สืบค้นจาก <https://www.beartai.com/news/itnews/832824>
- Sashkevich, Alex. (2018). Virtual reality can help make people more compassionate compared to other media, new Stanford study finds. Retrieved from <https://news.stanford.edu/2018/10/17/virtual-reality-can-help-make-people-empathetic/>
- Snap Incorporated. (2019). Lens Studio. Retrieved from <https://lensstudio.snapchat.com/>
- Trakunlertyot, Thatchai. (2016). The Technology of Virtual Reality. Retrieved from <https://www.scimath.org/article/item/4818-virtual-reality>
- _____. (2559). Virtual Reality เทคโนโลยีความเป็นจริงเสมือน. สืบค้นจาก <https://www.scimath.org/article/item/4818-virtual-reality>
- Unfolding Kafka Festival. (2019). Kafka Zoo. Retrieved from <http://www.unfolding-kafkafestival.com/>
- Westfall, Alex. (2021). Rosalie Yu: Participatory and Embodied Photography is Feminism. Retrieved from <https://killscreen.com/rosalie-yu/>

บรรณานุกรมภาพ

- ภาพที่ 1 HP Development Company. (2021). **New Adjustable Facemask**. Retrieved from <https://www.hp.com/th-en/vr/reverb-g2-vr-headset.html>
- ภาพที่ 2 Condé Nast. (2018). **Amazon Latest to Offer Augmented Reality Capability across Various Operating Systems**. Retrieved from <https://www.architecturaldigest.com/story/amazon-augmented-reality-android-ios>
- ภาพที่ 3 Spangler, Todd. (2021). **Snap Unveils Its First Augmented-Reality Smart Glasses**. Retrieved from <https://variety.com/2021/digital/news/snap-spectacles-augmented-reality-glasses-1234977851/>
- ภาพที่ 4 Abovitz, Rony. (2019). **What Is The Magicverse (And Why)?**. Retrieved from <https://www.magicleap.com/en-us/news/op-ed/magicverse>
- ภาพที่ 5 Shashkevich, Alex. (2018). **Virtual reality can help make people more compassionate compared to other media, new Stanford study finds**. Retrieved from <https://news.stanford.edu/2018/10/17/virtual-reality-can-help-make-people-empathetic/#>
- ภาพที่ 6 Goethe Institut. (2018). **VRwandlung**. Retrieved from <https://www.goethe.de/ins/in/en/culture/lak/vrw.html>
- ภาพที่ 7 Flashfly Content Team. (2020). **สมจริงสุดๆ!! Epic Games เปิดตัว Unreal Engine 5 ใหม่ล่าสุด รองรับทั้ง PS5, Mac, PC, iOS และ Android**. Retrieved from <https://www.flashfly.net/wp/299439>
- ภาพที่ 8 Epic Games. (2021). **Meet the MetaHumans**. Retrieved from <https://www.unrealengine.com/en-US/digital-humans>
- ภาพที่ 9 Snap Incorporated. (2019). **Creativity powered by AR**. Retrieved from <https://lensstudio.snapchat.com/>
- ภาพที่ 10 Google. (2021). **Painting from a new perspective**. Retrieved from <https://www.tiltbrush.com/>
- ภาพที่ 11 Graham, Peter. (2019). **Microsoft's HoloLens 2 Development Edition To Offer 3-Month Trial Of Unity Pro**. Retrieved from <https://www.blognone.com/node/109547>
- ภาพที่ 12 Warner Bros. Entertainment Incorporation. (2021). **Ready Player One**. Retrieved from <https://www.warnerbros.com/movies/ready-player-one>

- ภาพที่ 13 Ashadedview. (2014). ORLAN Masques, Pekin Opera Facing Designs & Realite Augmentee. Retrieved from <https://www.youtube.com/watch?v=GP-CX2usQnYI&t=5s>
- ภาพที่ 14 Aguirre, Lucas. (2021). Viejos problemas nuevas soluciones, 2021. Retrieved from <https://www.artsy.net/artwork/lucas-aguirre-viejos-problemas-nuevas-soluciones>
- ภาพที่ 15 Yu, Rosalie. (2018). Embrace in Progress. Retrieved from <https://rosalieyu.com/embrace-in-progress>
- ภาพที่ 16 Pussy Riot. (2020). Pussy Riot — 1312 feat. Parcas, Dillom, Muerejoven (Official Music Video). Retrieved from <https://www.youtube.com/watch?v=P-m1wkT1vgH0>

คำสับ คณะจิตรกรรม ประติมากรรมและภาพพิมพ์ มหาวิทยาลัยศิลปากร ที่ 38/2564

เรื่อง แต่งตั้งที่ปรึกษาของบรรณาธิการและกรรมการดำเนินงานฝ่ายต่าง ๆ ตามโครงการ
“วารสารศิลป์ พีระศรี” คณะจิตรกรรม ประติมากรรมและภาพพิมพ์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

เพื่อให้การดำเนินการจัดทำ “วารสารศิลป์ พีระศรี” ฉบับออนไลน์ คณะจิตรกรรม ประติมากรรมและภาพพิมพ์ มหาวิทยาลัยศิลปากรดำเนินงานไปด้วยความเรียบร้อยและเป็นไปตามเกณฑ์ของศูนย์ดัชนีการอ้างอิง วารสารไทย (Thai-Journal Citation Index Centre : TCI จึงขอแต่งตั้งที่ปรึกษาของบรรณาธิการดำเนินงาน ฝ่าย และกรรมการต่างๆ ตามโครงการ “วารสารศิลป์ พีระศรี” คณะจิตรกรรม ประติมากรรมและภาพพิมพ์ มหาวิทยาลัยศิลปากร ประกอบด้วยผู้มีตำแหน่งและรายนามดังต่อไปนี้

ที่ปรึกษากิตติมศักดิ์

- | | |
|---|---|
| 1. ศาสตราจารย์เดชา วราฮุน | ที่ปรึกษากิตติมศักดิ์ (ผู้ทรงคุณวุฒิภายนอก) |
| 2. ผู้ช่วยศาสตราจารย์สมพร รอดบุญ | ที่ปรึกษากิตติมศักดิ์ (ผู้ทรงคุณวุฒิภายนอก) |
| 3. ศาสตราจารย์เกียรติคุณพิษณุ ศุภนิมิตร | ที่ปรึกษากิตติมศักดิ์ (ผู้ทรงคุณวุฒิภายใน) |
| 4. ศาสตราจารย์เกียรติคุณปรีชา เกาทอง | 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. หัวหน้าโครงการจัดตั้งภาควิชาแกนทัศนศิลป์ | กรรมการ |
| 14. นางสาวอัจฉรา ยมะคุปต์ | เลขานุการ |
| 15. นายธรรณิษฐ์ ดวงสินธ์ | ผู้ช่วยเลขานุการ |
| 16. นางสาววริทธิ์ วันดี | ผู้ช่วยเลขานุการ |

หน้าที่ความรับผิดชอบ ให้คำปรึกษาและคำแนะนำแก่กองบรรณาธิการและบริหารจัดการวารสารให้ดำเนินไปด้วยความเรียบร้อย และบรรลุวัตถุประสงค์ตามที่ตั้งไว้

คณะกองบรรณาธิการวารสาร

- | | |
|--|---------------|
| 1. รองศาสตราจารย์ ดร.ชัยยศ อิชฎีวรพันธุ์ | บรรณาธิการ |
| 2. รองศาสตราจารย์ปิยะแสง จันทรวงศ์ไพศาล | กองบรรณาธิการ |
| 3. ดร.เตยงาม คุปตะบุตร | กองบรรณาธิการ |
| 4. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ปิณฑา สุธีราษฎร์ | กองบรรณาธิการ |

5. ผู้ช่วยศาสตราจารย์พิเชฐ เป็ยวประเสริฐ	กองบรรณาธิการ
6. รองศาสตราจารย์สรณรงค์ สิงห์เสนี	กองบรรณาธิการ (ผู้ทรงคุณวุฒิภายนอก)
7. รองศาสตราจารย์พิศประไพ สารศาลิน	กองบรรณาธิการ (ผู้ทรงคุณวุฒิภายนอก)
8. รองศาสตราจารย์ ดร.วรลัญจน์ บุญยสุรัตน์	กองบรรณาธิการ (ผู้ทรงคุณวุฒิภายนอก)
9. รองศาสตราจารย์อริยะ กิตติเจริญวิวัฒน์	กองบรรณาธิการ (ผู้ทรงคุณวุฒิภายนอก)
10. ผู้ช่วยศาสตราจารย์รศ. พิชะรัตน์ นันทะ	กองบรรณาธิการ (ผู้ทรงคุณวุฒิภายนอก)
11. ผู้ช่วยศาสตราจารย์สรณเสริญ มลินทสูตร	กองบรรณาธิการ (ผู้ทรงคุณวุฒิภายนอก)
12. อาจารย์ ดร.เมตตา สุวรรณศรี	กองบรรณาธิการ (ผู้ทรงคุณวุฒิภายนอก)
13. Associate Professor Dr.Jirayu Pongvarut	กองบรรณาธิการ (ผู้ทรงคุณวุฒิภายนอก)
14. นางสาววิรัตน์ วันดี	เลขานุการ กองบรรณาธิการ

หน้าที่ความรับผิดชอบ ในการควบคุมและพัฒนาคุณภาพวารสารให้ได้มาตรฐานและมีคุณภาพและให้คำปรึกษาและคำแนะนำ แก่คณะกรรมการดำเนินการจัดทำวารสารเพื่อให้การจัดทำวารสารแต่ละฉบับดำเนินไปด้วยความเรียบร้อยและบรรลุวัตถุประสงค์ตามที่ตั้งไว้

คณะกรรมการฝ่ายจัดหาทุน

1. ศาสตราจารย์เกียรติคุณพิษณุ ศุภนิมิตร	ประธานกรรมการ
2. อาจารย์ธนาภณ วัฒนกุล	กรรมการ
3. ศาสตราจารย์เกียรติคุณปรีชา เกาทอง	กรรมการ
4. นางสาวอัจฉรา ยมะคุปต์	กรรมการและเลขานุการ

หน้าที่ความรับผิดชอบ ในการช่วยจัดหาทุนและแหล่งทุนเพื่อให้การดำเนินการจัดทำโครงการ "วารสารศิลป์ พีระศรี"

คณะกรรมการฝ่ายประเมินผล

1. รองศาสตราจารย์สุธี คุณาวิชยานนท์	ประธานกรรมการ
2. อาจารย์ทรงชัย บัวชุม	กรรมการ
3. อาจารย์ ดร.ปรมพร ศิริกุลชยานนท์	กรรมการ
4. อาจารย์พงษ์พันธ์ จันทน์มัญญา	กรรมการ
5. นางสาวฉัตรระพี แยมเกษร	กรรมการและเลขานุการ
6. 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 การให้ข้อเสนอแนะให้คำปรึกษาในเรื่องการเบิกจ่ายเงินงบประมาณด้านต่าง ๆ ติดตามและรวบรวมใบสำคัญรับเงินจัดทำสรุปค่าใช้จ่ายตลอดโครงการฯ และปฏิบัติหน้าที่ตามที่ได้รับมอบหมาย

คณะกรรมการฝ่ายเลขานุการฯ

- | | |
|----------------------------|----------------------------|
| 1. นางสาวอัจฉรา ยมะคุปต์ | ประธานกรรมการ |
| 2. นางจันทร์เพ็ญ ศรีช่วย | กรรมการ |
| 3. นายประเสริฐ อานนท์ | กรรมการ |
| 4. นายอนันต์ ใจทัน | กรรมการ |
| 5. นายธณินท์ ดวงสินธ์ | กรรมการ |
| 6. นางเยาวพา แจะจันทร์ | กรรมการ |
| 7. นางนิชาภัทร แจะจันทร์ | กรรมการ |
| 8. นายชยพันธ์ เทียนสว่าง | กรรมการ |
| 9. นายธนภัทร แก้ววิไล | กรรมการ |
| 10. นางพิมพ์ชนา สมมาก | กรรมการ |
| 11. นางอารยา เลิศกิจอนันต์ | กรรมการ |
| 12. นายสุชาติ เจริญทิพย์ | กรรมการ |
| 13. นางสาวฉัตรระพี แยมเกษร | กรรมการ |
| 14. นางสาวมลฤดี ประชุม | กรรมการ |
| 15. นางสาวเกวลี แพงด้าย | กรรมการ |
| 16. นางจินตภาณี เอี่ยมท่า | กรรมการ |
| 17. นางสาวมณฑนา ศรีเทพ | กรรมการ |
| 18. นางชนรส เตชะประทีป | กรรมการ |
| 19. นายรัชภูมิ ทรงสำราญ | กรรมการ |
| 20. นางสาววีรรัตน์ วันดี | กรรมการและเลขานุการ |
| 21. นางสาวจุรรัตน์ คนทน | กรรมการและผู้ช่วยเลขานุการ |

หน้าที่ความรับผิดชอบ ประสานงานกับคณะกรรมการฝ่ายต่าง ๆ ในการจัดทำโครงการฯ ติดต่อประสานงานกับหน่วยงานภายในและภายนอก ปฏิบัติงานตามที่ได้รับมอบหมาย

ทั้งนี้ตั้งแต่บัดนี้เป็นต้นไป
 สั ง ญ วันที่ 25 มีนาคม พ.ศ. 2564



(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วิษณุ มุกตมณี)
 คณบดีคณะจิตรกรรม ประติมากรรมและภาพพิมพ์
 มหาวิทยาลัยศิลปากร

รายชื่อผู้ทรงคุณวุฒิประเมินบทความ

ศาสตราจารย์พงศ์เดช ไชยคุตร
คณะวิจิตรศิลป์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

รองศาสตราจารย์ ดร.จิรายุ พงษ์วรุตม์
อาจารย์ประจำสาขาออกแบบนิเทศศิลป์ คณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

รองศาสตราจารย์ ดร.ชัยยศ อธิวัชรพันธุ์
อาจารย์ประจำ คณะจิตรกรรม ประติมากรรมและภาพพิมพ์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

ดร.อนุโรจน์ จันทโรไพค์ศรี
ศิลปินอิสระ

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สิทธิธรรม โรหิตะสุข
สาขาวิชาศิลปะจินตทัศน์ คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ชัยรัตน์ แสงทอง
อาจารย์ประจำ สาขาวิชาทัศนศิลป์ คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยทักษิณ

ผู้ช่วยศาสตราจารย์เกรียงไกร กงกะนันทน์
อาจารย์ประจำคณะดิจิทัลมีเดีย มหาวิทยาลัยศรีปทุม

รองศาสตราจารย์ ดร.เอกนถุณ บางท่าไม้
อาจารย์ประจำคณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

ผู้ช่วยศาสตราจารย์เด่น หวานจริง
อาจารย์ประจำคณะศิลปวิจิตร สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.จิรวัดน์ วงศ์พันธุ์เศรษฐ์
อาจารย์ประจำสาขาออกแบบผลิตภัณฑ์ คณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วิวัฒน์ สิริเวสมาศ
อาจารย์ประจำหลักสูตรดุริยางค์บัณฑิตศิลปะการออกแบบ (หลักสูตรนานาชาติ)
คณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

รองศาสตราจารย์พิเชษฐ์ เปียวกี่
อาจารย์ประจำ คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์
ดร.วิจิตร อภิชาติเกรียงไกร
ศิลปินอิสระ

ดร.นพเกล้า ศรีมาตย์กุล
อาจารย์ประจำ คณะวิจิตรศิลป์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

ดร.วิทยา หอทรัพย์
อาจารย์ประจำ หลักสูตรเทคโนโลยีมีเดียแอนิเมชันและเกม
สำนักวิชาสารสนเทศศาสตร์มหาวิทยาลัยวลัยลักษณ์

JOURNAL OF FINE ARTS

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

วัตถุประสงค์

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

เกณฑ์การส่งบทความ

1. กำหนดออก

กำหนดออกปีละ 2 ฉบับ ทุก ๆ 6 เดือน (มกราคมถึงมิถุนายน และ กรกฎาคมถึงธันวาคม)

2. การพิจารณาบทความ

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

2.2 ผลงานจะต้องแสดงคุณค่าทางวิชาการ มีความสมบูรณ์ชัดเจน ถูกต้องตลอดจนมีการอ้างอิงและมีบรรณานุกรมที่ถูกต้อง ผลงานต้องปราศจากการคัดลอกวรรณกรรม รวมไปถึงหลีกเลี่ยงการละเมิดจริยธรรมการวิจัย

2.3 หากมีการทบทวนวรรณกรรม หรือหากมีประเด็นทางวิชาการที่มีความเกี่ยวข้องกับเนื้อหาในบทความของวารสารศิลป์พีระศรีฉบับย้อนหลังควรอ้างอิงบทความเหล่านั้นด้วย

2.4 ผลงานต้องไม่ถูกตีพิมพ์หรือเผยแพร่ในวารสารใดมาก่อน ยกเว้นเป็นผลงานที่แปลมาจากภาษา

อื่น ๆ

2.5 การพิจารณาถ่วงน้ำหนักและประเมินคุณภาพแต่ละบทความจะผ่านดุลยพินิจของผู้ทรงคุณวุฒิ 2 ท่าน ซึ่งใช้ระบบการประเมินบทความแบบสองทาง (Double-Blind Review) กล่าวคือ จะไม่เปิดเผยชื่อของผู้ทรงคุณวุฒิให้ผู้สมัครทราบ และไม่เปิดเผยชื่อผู้สมัครให้ผู้ทรงคุณวุฒิทราบ

2.6 รูปแบบของบทความขึ้นอยู่กับดุลยพินิจของกองบรรณาธิการ

2.7 เนื้อหาของผลงาน ขึ้นอยู่กับดุลยพินิจของผู้ทรงคุณวุฒิเป็นผู้ประเมิน โดยพิจารณาจากความถูกต้องด้านการใช้ภาษา การนำเสนอเนื้อหาวิชาการ

ข้อแนะนำสำหรับผู้เขียน

บทความ

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

ภาพประกอบ ตาราง และคำบรรยาย

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

ส่วนต้นฉบับไฟล์ภาพประกอบ เช่น .JPEG, .PNG ให้สร้าง Folder ของภาพประกอบนั้นขึ้นใหม่โดยต้องระบุชื่อไฟล์ภาพ ซึ่งสามารถเชื่อมโยงกับหมายเลขที่ตรงกับเนื้อหาในบทความ

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

การส่งบทความ

การส่งบทความผ่านระบบการจัดการวารสารออนไลน์ Thai Journals Online (ThaiJO)

ขั้นตอนการดำเนินงาน

1. ผู้เขียนส่งบทความพร้อมทั้งบทคัดย่อเสนอต่อกองบรรณาธิการ เพื่อรับการพิจารณาเบื้องต้น (1 เดือน)
2. กองบรรณาธิการส่งบทความให้ผู้ทรงคุณวุฒิเพื่อพิจารณา (2 เดือน)
3. กองบรรณาธิการ พิจารณาผลการประเมินบทความจากผู้ทรงคุณวุฒิ พร้อมออกแบบตอบรับการตีพิมพ์ให้ผู้เขียน (1 เดือน)
4. ผู้เขียนจะต้องแก้ไขบทความตามที่คุณทรงคุณวุฒิได้แสดงความเห็นและข้อเสนอแนะ และส่งกลับมาให้กองบรรณาธิการพิจารณา (1 เดือน)
5. กองบรรณาธิการดำเนินการในขั้นตอนการตีพิมพ์วารสาร แต่หากมีข้อแก้ไขกองบรรณาธิการจะติดต่อ

ผู้เขียนเพื่อให้ดำเนินการแก้ไขจนกว่าจะสมบูรณ์ (1 เดือน)
**หมายเหตุ กระบวนการตั้งแต่ส่งบทความเข้ามายังกองบรรณาธิการ เพื่อขอรับการพิจารณาจนถึงการตีพิมพ์ จะใช้เวลาไม่น้อยกว่า 6 เดือน หรือนานกว่านั้นขึ้นอยู่กับคุณภาพของบทความและการพิจารณาของกองบรรณาธิการ ผู้ทรงคุณวุฒิผู้กลั่นกรองบทความ

ติดต่อสอบถาม

ที่อยู่ บรรณาธิการวารสารศิลป์ พีระศรี (Journal of Fine Arts) สำนักงานคณบดี คณะจิตรกรรม
ประติมากรรมและภาพพิมพ์ มหาวิทยาลัยศิลปากร วิทยาเขตพระราชวังสนามจันทร์
นครปฐม เลขที่ 6 ถนนราชมรรคาใน ตำบลในเมือง อำเภอเมือง จังหวัดนครปฐม 73000
โทร. 034-271-379 โทรสาร 034-271-379 ติดต่อคุณวริรัตน์ วันดี
Facebook <http://www.facebook.com/psgjournalofflinearts/>
E-Mail psgjournalofflinearts@gmail.com

แบบเสนอขอส่งบทความเพื่อรับการพิจารณาตีพิมพ์ในวารสารศิลป์ พีระศรี
คณะจิตรกรรม ประติมากรรมและภาพพิมพ์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

วันที่ เดือน พ.ศ.

เรียน ประธานกองบรรณาธิการวารสาร

ข้าพเจ้า (นาย/นาง/นางสาว) (ไทย
)

..... (

อังกฤษ)

สถานภาพ ☐ อาจารย์ประจำ (ระบุต้นสังกัด
)

ตำแหน่ง

วุฒิการศึกษา

☐ นักศึกษาระดับปริญญาตรีบัณฑิต

☐ นักศึกษาระดับปริญญาโทบัณฑิต

☐ นักศึกษาระดับปริญญาบัณฑิต

☐ นักวิชาการ / บุคคลทั่วไป

ขอส่ง ☐ บทความวิจัย

☐ บทความวิจัยจากวิทยานิพนธ์

☐ บทความวิชาการ จำนวน 1 ฉบับ

ชื่อบทความ (ภาษาไทย)

.....

.....

.....

ชื่อบทความ (ภาษาอังกฤษ)

.....
.....
.....
สถานที่ติดต่อ ☐ ที่ทำงาน / หรือสถาบันการศึกษา

☐ บ้าน

บ้านเลขที่ หมู่ที่ ตรอก / ซอย ถนน

แขวง/ตำบล เขต / อำเภอ จังหวัด

รหัสไปรษณีย์ โทรศัพท์ โทรศัพท์เคลื่อนที่

E-mail

ชื่อผู้เขียนรวม (ถ้ามีโปรดระบุตำแหน่ง ต้นสังกัด และเบอร์โทรศัพท์)

ข้าพเจ้าขอรับรองว่าบทความฉบับนี้

☐ เป็นผลงานของข้าพเจ้าแต่เพียงผู้เดียว

☐ เป็นผลงานของข้าพเจ้าและผู้ร่วมงานตามที่ระบุในบทความจริงและเป็น

ผลงานที่ไม่เคยตีพิมพ์ลงในวารสารใดมาก่อน ตลอดจนจะไม่นำส่งเพื่อพิจารณาตีพิมพ์ในวารสารอื่นอีกนับจากวันที่ข้าพเจ้าได้ส่งบทความฉบับนี้มายังกองบรรณาธิการวารสาร

ลงชื่อ

(.....)

ผู้เขียน