



SILPA BHIRASRI
JOURNAL
OF
FINE ARTS



SILPA BHIRASRI
JOURNAL
OF
FINE ARTS

วารสารศิลป์ พีระศรี
คณะจิตรกรรม ประติมากรรมและภาพพิมพ์
มหาวิทยาลัยศิลปากร

ปีที่ 10 ฉบับที่ 1
มกราคม - มิถุนายน 2565



SILPA BHIRASRI
JOURNAL
OF
FINE ARTS

วารสารวิชาการ โดย คณะจิตรกรรม ประติมากรรมและภาพพิมพ์ มหาวิทยาลัยศิลปากร
ปีที่ 10 ฉบับที่ 1 มกราคม - มิถุนายน 2565
Faculty of Painting Sculpture and Graphic Art, Silpakorn University
Vol.10 No.1, January - June 2022
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

ผู้ช่วยศาสตราจารย์สรเสริญ 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

บทบรรณาธิการ

วารสารศิลป์ พีระศรีฉบับนี้เป็นปีที่ 10 ฉบับที่ 1 นับจากฉบับแรกจนปัจจุบัน เราภูมิใจที่ได้มีส่วนร่วมในการนำเสนอความก้าวหน้าทางวิชาการศิลปะสาขาต่าง ๆ ทั้งในแง่รูปแบบของบทความวิจัย บทความวิชาการ บทความระดับบัณฑิตศึกษา ฯลฯ ทั้งในภาษาไทยและภาษาอังกฤษ ในปีแห่งการครบรอบทศวรรษนี้เราพยายามจะพัฒนามาตรฐานของวารสารให้สูงขึ้น สามารถเป็นแหล่งอ้างอิงทางวิชาการได้มากขึ้นและที่สำคัญที่สุด เรามุ่งหวังจะเป็นหนึ่งในดัชนีวัดความสำเร็จของการศึกษาทางศิลปะในประเทศไทย

สำหรับวารสารฉบับปีที่ 10 ฉบับที่ 1 นี้ มีบทความรวมทั้งสิ้น 5 บทความ ที่มีเนื้อหาตั้งแต่ประวัติศาสตร์ศิลปะตะวันตก ตะวันตก มาจนศิลปะร่วมสมัยและศิลปะที่อาศัยความก้าวหน้าของเทคโนโลยีในการสร้างสรรค์ ดังนี้

บทความที่ 1 สิ้นน้ำเงินในโลกที่ล่องลอยสมัยเอโดะ เป็นบทความที่สำรวจถึงลักษณะเฉพาะของสิ้นน้ำเงินที่ได้รับความนิยมจากศิลปินภาพพิมพ์อุคิโยะเอะ ในสมัยโบราณสิ้นน้ำเงินเป็นสิ่งที่ศิลปินใช้น้อยเนื่องจากต้องบดมาจากหินสิ้นน้ำเงินที่หายากและราคาแพง แต่การคิดค้นสิ้นน้ำเงินที่ผลิตจากเคมีได้ทำให้ศิลปินเข้าถึงสิ้นน้ำเงินได้มากขึ้น ส่งผลให้ภาพที่ต้องการสิ้นน้ำเงิน เช่น บริเวณท้องฟ้าในภาพทิวทัศน์แพร่หลายขึ้นมา ในกรณีของญี่ปุ่นมีเงื่อนไขเชิงสังคมวัฒนธรรมอื่น ๆ ที่ทำให้สิ้นน้ำเงินแพร่หลายด้วย บทความนี้จะทำการสำรวจประเด็นดังกล่าว

บทความที่ 2 จิตรกรรมหุ่นนิ่งในศิลปะคลาสสิก บทความนี้จะทำการสำรวจหนึ่งในหัวข้อที่สำคัญที่สุดในจิตรกรรมตะวันตกโดยใช้หลักฐานตั้งแต่ในจิตรกรรมสมัยกรีกโบราณ จนกระทั่งสมัยคลาสสิก การจำแนกประเภททำให้เห็นว่าในหัวข้อที่ดูไม่สลักสำคัญนี้กลับเป็นส่วนหนึ่งที่ทำให้จิตรกรรมตะวันตกอุดมสมบูรณ์ในแง่ของความหมายที่สัมพันธ์กับชีวิตประจำวัน ซึ่งหลังจากนี้ศิลปินบางกลุ่มจะทำให้จิตรกรรมหุ่นนิ่งกลายเป็นจิตรกรรมแห่งความหมายเชิงสัญลักษณ์อันลึกซึ้ง เกี่ยวพันกับชีวิตและความตายและมรณานุสติในที่สุด

บทความที่ 3 การส่งผ่านสภาวะไร้รูปแห่งสายธารดิจิทัลสู่รูปธรรมในงานทัศนศิลป์ เป็นการสำรวจบทบาทของสื่อดิจิทัลที่แม้จะมีอายุไม่ยาวนานมากนัก แต่เป็นสื่อที่ทรงพลังในการสำรวจประเด็นต่าง ๆ ที่ทำให้เทคโนโลยีและมนุษย์มีความสัมพันธ์กันในด้านต่าง ๆ โดยเฉพาะอย่างยิ่งเรื่องของตัวตนของมนุษย์ทั้งในแง่ส่วนบุคคลและในแบบส่วนรวมของสังคมที่ถูกตั้งคำถามอย่างหนักจากผลกระทบของสื่อชนิดนี้เอง บทความนี้ยังชี้ให้เห็นถึงศักยภาพของสื่อนี้ผ่านผลงานสร้างสรรค์ของผู้เขียนบทความ/ ศิลปินเองด้วย

บทความที่ 4 คตินิยมเรื่องสีในศิลปะและวัฒนธรรมจีน บทความนี้ชี้ให้เห็นปัจจัยทางสังคม ปรัชญา ศาสนา ประวัติศาสตร์และวัฒนธรรมที่มีผลต่อการใช้สีประเภทต่าง ๆ ในงานจิตรกรรม สถาปัตยกรรม ไปจนกระทั่งหน้ากากงิ้ว และประเพณีบางประการ เช่น งานแต่งงาน งานศพ เป็นต้น นอกเหนือจากการให้ข้อมูลเกี่ยวกับวัฒนธรรมจีนแล้ว บทความที่ชวนอ่านนี้ยังกระตุ้นให้เราทวนกลับมาขบคิดเกี่ยวกับประเพณีการใช้สีในสังคมอื่น ๆ เพิ่มเติมอีกด้วย

บทความที่ 5 วัตถุประสงค์กับเลือดประจำเดือนในผลงานของศิลปินหญิงร่วมสมัย เป็นการสำรวจอาณาบริเวณการสร้างสรรค์ศิลปะโดยศิลปินหญิงร่วมสมัยที่สำคัญ เป็นที่ทราบกันดีว่า ตั้งแต่ทศวรรษที่ 1970 เป็นต้นมา ศิลปินหญิงได้ทำการท้าทายกรอบของ “การสร้างสรรค์” ที่การนิยามมีมายาคติที่ให้อำนาจแก่ศิลปินชาย ผ่านมาจนถึงปัจจุบัน ศิลปินหญิงหลายท่านอาศัยองค์ประกอบในการสร้างสรรค์ที่ศิลปินชายไม่มีหรือไม่สามารถผลิตและเข้าถึงได้ นั่นคือ เลือดประจำเดือน เนื้อหาและวิธีที่ศิลปินนำเสนอจึงกลายเป็นประเด็นสำคัญที่บทความจะศึกษาเพื่อมองหาข้อสรุปถึงศักยภาพขององค์ประกอบในลักษณะนี้

สารบัญ

The Blue Colour in The Floating World of Edo สีน้ำเงินในโลกที่ล่องลอยสมัยเอโดะ <i>พีระพงษ์ วงษ์ทวี Peerapong Wongtawee</i>	19
Still life Painting in Classical Art จิตรกรรมหุ่นนิ่งในศิลปะคลาสสิก <i>ปวีณา สุธีรวงศ์ Paweena Suteerangkul</i>	82
Transferring the Formlessness of Digital Stream to Tangibility in Visual Arts การส่งผ่านสภาวะไร้รูปแห่งสายธารดิจิทัลสู่รูปธรรมในงานทัศนศิลป์ <i>วุฒินันท์ ชานุกาบุตร Wuttin Chansataboot</i>	115

Color Concept in Chinese Art and Culture คตินิยมเรื่องสีในศิลปะและวัฒนธรรมจีน <i>ปานชีวา บุตรราช Pancheewa Butrach</i>	180
Founds objects and Menstrual Blood in the Works of Contemporary Female Artists วัตถุสำเริงรูปกับเลือดประจำเดือนในผลงานของศิลปินหญิงร่วมสมัย <i>เฉลิมพล ชัยณรงค์พร Chalernpol Chainarongphron</i>	214





บทความประจําเล่ม

สีน้ำเงินในโลกที่ล่องลอยสมัยเอโดะ*

The Blue Colour in The Floating World of Edo

พีระพงษ์ วงษ์ทวี Peerapong Wongtawee

นักศึกษาระดับปริญญาโท สาขาวิชาทัศนศิลป์ คณะจิตรกรรม ประติมากรรมและภาพพิมพ์ มหาวิทยาลัยศิลปากร



Received : February 8, 2022

Revised : April 3, 2022

Accepted : June 30, 2022

บทคัดย่อ

สมัยเอโดะ (1603 - 1868) ถือได้ว่าเป็นช่วงเวลารอยต่อระหว่างยุคกลางและยุคสมัยใหม่ของประเทศญี่ปุ่น บ้านเมืองในสภาวะหลังสงครามนำไปสู่นโยบายการจัดระเบียบควบคุมไปกับ

- * บทความนี้เรียบเรียงขึ้นจากเนื้อหาส่วนหนึ่งของวิทยานิพนธ์เรื่อง "สีน้ำเงินในภาพพิมพ์อุคิโยเอะ" ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาหลักสูตรปริญญาศิลปมหาบัณฑิต สาขาวิชาทัศนศิลป์ คณะจิตรกรรม ประติมากรรม และภาพพิมพ์ มหาวิทยาลัยศิลปากร ปีการศึกษา 2564 โดยมี รองศาสตราจารย์ ดร. ชัยยศ อิศวรพันธุ์ เป็นอาจารย์ที่ปรึกษา (Thesis advisor: Assoc. Prof. Dr. Chaiyos Isavorapant)

การพัฒนาประเทศในด้านต่าง ๆ ทั้งในด้านการปกครอง เศรษฐกิจ ตลอดจนศิลปวัฒนธรรม ความเจริญของเมืองหลวงแห่งใหม่นี้ค่อย ๆ หล่อหลอมวิถีชีวิตของผู้คนในรูปแบบที่ไม่เคยมี มาก่อนขึ้นมา กระทั่งมีคำเรียกขานการเคลื่อนไหวดังกล่าวที่ปรากฏให้เห็นผ่านทางผลงาน จิตรกรรมและภาพพิมพ์ว่า “อุคิโยะ” (Ukiyo) อันหมายถึงความถึงโลกที่ล่องลอย บทความนี้มุ่ง ศึกษาความนิยมของสีน้ำเงินในสมัยเอโดะผ่านภาพพิมพ์อุคิโยะเอะ หลักฐานชิ้นสำคัญที่ได้ ทำการบันทึกภาพรวมของช่วงเวลาดังกล่าวไว้ โดยมีสมมติฐานว่าบทบาทอันโดดเด่นของ สีน้ำเงินเป็นผลมาจากเงื่อนไขทางสังคมเรื่องชนชั้น ค่านิยม และวัฒนธรรมการบริโภคโดยใช้ วิธีการศึกษาวิเคราะห์ประวัติศาสตร์ของภาพพิมพ์ญี่ปุ่น ข้อมูลเกี่ยวกับสังคมวัฒนธรรม และ ลักษณะทางทัศนศิลป์ของภาพพิมพ์อุคิโยะเอะจำนวน 15 ชิ้น ประกอบกับผลงานอื่น ๆ ที่ เกี่ยวข้อง ผลการศึกษาพบว่า สีน้ำเงินนั้นมีความสัมพันธ์กับวิถีชีวิตของผู้คนและวัฒนธรรม ญี่ปุ่นอย่างลึกซึ้งมาเป็นเวลายาวนาน จนกระทั่งกลายมาเป็นปัจจัยสำคัญในการสร้างสรรค์ ภาพพิมพ์อุคิโยะเอะ อันเปรียบเสมือนภาพแทนของโลกที่ล่องลอย โลกของความสำราญ โลก ที่เต็มไปด้วยบรรยากาศแห่งความสุขและความงามที่เกิดขึ้นเพียงชั่วคราวโดยมีที่มาจาก 4 ปัจจัย ได้แก่ 1. การรับรู้สีน้ำเงินของชาวญี่ปุ่นที่เป็นไปคนละทางกับเรื่องศาสนาหรือ สิ่งศักดิ์สิทธิ์ 2. สีน้ำเงินเคยเป็นหนึ่งในสีต้องห้ามสำหรับสามัญชนในยุคโบราณ 3. การสอด รับกันระหว่างความนิยมในสีน้ำเงินทั้งจากศิลปินผู้สร้างสรรค์และจากความต้องการของตลาด และ 4. การนำเข้าสีน้ำเงินปรัสเซียนจากต่างประเทศ

คำสำคัญ สีน้ำเงิน / โลกที่ล่องลอย / ภาพพิมพ์ / อุคิโยะเอะ / เอโดะ

Abstract

The Edo period (1603 - 1868 A.D.) is regarded as the junction between Medieval and Modern Japan. The country in the post-war state led to an establishment of the organising policy along with the development of the country in various fields, both in terms of governance, economy, as well as arts and culture. The advancement of this new capital gradually shaped people's way of life in unprecedented ways. Until there is a term to call such movement that appeared through paintings and prints, "Ukiyo" which means the floating world. This article aims to study the popularity of blue colour in the Edo period through ukiyo-e prints which are the important pieces of evidence that captured the overview of the period. With the

assumption that the outstanding role of the blue colour was the result of social conditions of social class, values and consumption culture by using the method of studying and analysing the history of Japanese prints, cultural society information and the visual arts characteristics of the 15 pieces of ukiyo-e prints, along with other related works. The results of the study found that the blue colour has long been associated with Japanese culture and Japanese people's way of life. Until it became an important factor in the creation of the Ukiyo-e prints which is like a representation of the floating world, the world of pleasure, the world that is filled with an atmosphere of temporary happiness and glamour. This is attributed to four factors: 1. Japanese people's perceptions of blue are contradictory to religion or sanctity; 2. Blue colour used to be one of the forbidden colours for common people in ancient times; 3. The correlation between the popularity of blue colour both from creative artists and market demands; and 4. Importing of Prussian blue from abroad.

Keywords Blue / Floating World / Prints / Ukiyo-e / Edo

บทนำ

นับตั้งแต่ที่โทกูงาวะ อิเอยาซุ (Tokugawa Ieyasu, 1543-1616) สถาปนาตนเองขึ้นเป็นโชกุนคนแรกในสมัยเอโดะ เมื่อ ค.ศ. 1603 หลังจากที่ถูกขับไล่จากตำแหน่งนี้มานานถึง 30 ปี เนื่องจากภาวะสงคราม ก็ได้มีการปฏิรูปบ้านเมืองในด้านต่าง ๆ ซึ่งถือว่าเป็นการเปลี่ยนแปลงที่สำคัญที่สุดครั้งหนึ่งของประวัติศาสตร์ญี่ปุ่น โดยเฉพาะด้านการเมืองการปกครองที่มีจุดประสงค์หลักเพื่อการจัดระเบียบเมืองหลวงแห่งใหม่ที่มีจำนวนประชากรหนาแน่น ตลอดจนเพื่อรวมอำนาจเข้าสู่ศูนย์กลางและสืบทอดอำนาจของตระกูลเอมิโอะ โดยกฎหมายสำคัญ 2 ฉบับที่ถูกประกาศใช้ ได้แก่ บุกะ โซะฮัตโตะ (武家諸法度) กฎหมายนักรบ เพื่อทำการควบคุมดูแลเมียวที่มีอำนาจกระจายอยู่ตามภูมิภาคต่าง ๆ ทั่วประเทศ ซึ่งมีจำนวนมากกว่า 200 คน อีกทั้งยังครอบคลุมไปถึงบรรดาซามูไรที่เป็นเสมือนกองกำลังของโดเมียวเหล่านั้น และ คูกะ โซะฮัตโตะ (公家諸法度) กฎหมายที่แยกบทบาทหน้าที่ของฝ่ายราชสำนักกับฝ่ายนักรบให้ชัดเจนยิ่งขึ้น อันมีส่วนที่ทำให้ลูกหลานของตระกูลโทกูงาวะ (Butler, 1994: 512) เป็นผู้สืบทอดตำแหน่งโชกุนต่อไป อย่างไรก็ตาม กฎหมายดังกล่าวรวมไปถึงนโยบายปิดประเทศ ล้วนมีส่วนสำคัญที่ทำให้ญี่ปุ่นภายใต้การปกครองของตระกูลโทกูงาวะเป็นไปอย่างสงบยาวนานถึง 260 ปี

แนวคิดเรื่องการจัดลำดับชนชั้นทางสังคมของญี่ปุ่นในช่วงเวลาที่ผ่านมา แบ่งออกเป็น 3 ชนชั้น ได้แก่ ชนชั้นสูง ชนชั้นค้าขาย และชนชั้นล่าง กระทั่งในสมัยของโทกูงาวะ อิเอยาซุได้เปลี่ยนมาเป็นระบบ 4 ชนชั้น ได้แก่ ชนชั้นนักรบ (Shi) ชนชั้นชาวนา (Nou) ชนชั้นช่างฝีมือ (Kou) และชนชั้นพ่อค้า (Shou) ตามลำดับ เป็นที่เข้าใจว่าได้รับอิทธิพลมาจากแนวคิดของขงจื๊อที่ว่า ชนชั้นนักรบ เป็นชนชั้นสูงเนื่องด้วยทำหน้าที่เป็นผู้ปกครองประเทศ ชนชั้นชาวนา มีหน้าที่ผลิตอาหารจึงมีความสำคัญรองลงมา ชนชั้นช่างฝีมือ ใช้แรงงานในทางสร้างสรรค์ ในขณะที่ชนชั้นพ่อค้า เป็นเพียงคนกลางที่ได้ผลประโยชน์จากการซื้อขายโดยมิได้ลงแรงหรือฝีมือมากเท่าชนชั้นอื่น ๆ จึงถูกจัดลำดับให้อยู่ล่างสุด (ยุพา คลังสุวรรณ, 2544: 1) แต่ถึงกระนั้นในสมัยเอโดะนี่เองที่ชนชั้นล่างสุดอย่างพ่อค้าค่อย ๆ มีบทบาทสำคัญขึ้นมาอย่างรวดเร็ว อันเป็นผลมาจากความเจริญทางด้านเศรษฐกิจและสภาพสังคมของเอโดะที่เอื้อต่อการทำมาค้าขายเป็นอย่างยิ่ง

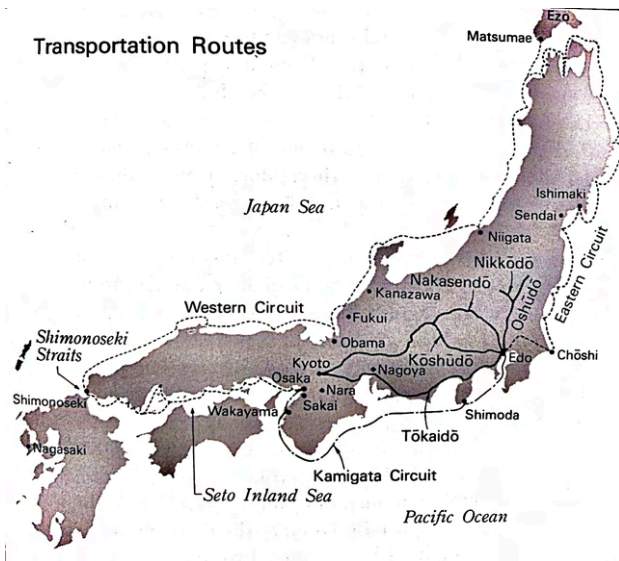
วิถีชีวิตในสมัยเอโดะ

หลังจากการปฏิรูปด้วยนโยบายต่าง ๆ อย่างต่อเนื่องยังผลให้บ้านเมืองเริ่มเข้ารูปเข้ารอยขึ้นตามลำดับ เอโดะในฐานะของศูนย์กลางทางด้านเศรษฐกิจแห่งใหม่ของประเทศ จึงกลายเป็นจุดหมายปลายทางของคนจำนวนมากที่แสวงหาโอกาสและความมั่งคั่งเพื่อสร้าง “ชีวิตใหม่ในเมืองใหม่” แน่่อนว่าความจำเป็นที่จะต้องปรับตัวไปตามกฎระเบียบที่เคร่งครัด ล้วนส่งผลต่อวิถีชีวิตของคนทุกชนชั้น

การที่รัฐบาลโชกุนได้ออกกฎหมายควบคุมการสร้างปราสาทและจำกัดขนาดของกองทัพ รวมทั้งกำลังอาวุธของเขตต่าง ๆ ขึ้นใน ค.ศ. 1615 ทำให้ไดเมียวแต่ละคนที่แต่เดิมปกครองเมืองต่าง ๆ อย่างอิสระกระจายอยู่ทั่วประเทศญี่ปุ่น จำเป็นต้องเข้ามาพำนักอยู่ในเอโดะเป็นประจำทุกปีเว้นปีเพื่อแสดงความจงรักภักดี ทำให้รัฐบาลโชกุนมีจำนวนไดเมียวอย่างน้อยครึ่งหนึ่งอยู่ในสายตา อีกทั้งการมาประจำที่เอโดะนั้นมีค่าใช้จ่ายสูง ทั้งค่าการเดินทางของไดเมียว ของกำนัลบรรณาการต่อโชกุน รวมไปถึงค่าใช้จ่ายในการดำรงชีวิตของผู้ติดตาม ไม่ว่าจะเป็นครอบครัว บริวาร หรือบรรดานักรบ ที่ถูกบังคับให้ตามมาด้วย เปรียบเสมือนเป็นเชลยหรือตัวประกันโดยพฤตินัยนั่นเอง ซึ่งค่าใช้จ่ายดังกล่าวคาดว่าเป็นจำนวนสูงถึง 70-80 % ของรายได้เลยทีเดียว (ยุพา คลังสุวรรณ, 2544: 5) จึงถือได้ว่าในทางหนึ่งเป็นการลดความมั่งคั่งของไดเมียวลงไป ในขณะที่เดียวกันก็เพิ่มการหมุนเวียนทางเศรษฐกิจให้กับเอโดะได้มากขึ้นทุกปี

เมื่อชนชั้นปกครองอย่างใดเมื่อยังมีรายได้ลดลง สิ่งก็ตามมาก็คือการเข้ามามีบทบาทสำคัญของชนชั้นพ่อค้า ที่ในขณะนั้นสามารถที่จะสะสมทรัพย์สินเอาไว้ได้มากจากการเข้าร่วมสมาคมพ่อค้าที่ให้ผลประโยชน์แก่สมาชิก ทำให้ความสัมพันธ์ระหว่างสองชนชั้นที่เคยห่างและไม่สามารถที่จะเทียบเคียงกันได้ กลับแน่นแฟ้นขึ้นในระยะเวลาอันรวดเร็ว ในรูปแบบของการอิงผลประโยชน์ต่อกัน

นอกจากการเจริญเติบโตทางด้านเศรษฐกิจแล้ว สังคมใหม่ที่ดำเนินไปภายใต้แนวคิดของการเป็นพลเมืองโลก (Cosmopolitanism) คืออีกหนึ่งปัจจัยสำคัญที่ส่งผลต่อวิถีชีวิตของผู้คนในสมัยเอโดะ การเพิ่มจำนวนขึ้นของประชากรที่รู้หนังสือ นำไปสู่การขยายขอบเขตความสนใจใคร่รู้ในเรื่องราวที่หลากหลายกว่าเดิม และเพื่อตอบสนองความต้องการดังกล่าว จึงได้มีการพัฒนาอุตสาหกรรมสิ่งพิมพ์และระบบการสื่อสารที่คอยผลิตและกระจายข้อมูลใหม่ ๆ อย่างเรื่องการปกครอง เศรษฐกิจ และวัฒนธรรมในสังคมออกไปในวงกว้าง ถนนน้อยใหญ่ทุกสายระหว่างนครใหญ่ทั้งสาม ได้แก่ เกียวโต โอซากา และเอโดะ ทวีความสำคัญขึ้นในฐานะของเส้นทางของเครือข่ายข้อมูลที่เชื่อมต่อญี่ปุ่นทั้งประเทศเข้าไว้ด้วยกัน (Moriya, 1990: 97) (ภาพที่ 1)



ภาพที่ 1
เส้นทางเชื่อมระหว่าง เกียวโต โอซากา เอโดะ และเมืองอื่น ๆ

การบูรณะบ้านเมืองหลังเหตุการณ์เพลิงไหม้ครั้งใหญ่ของเอโดะเมื่อ ค.ศ. 1657 นำไปสู่การปรับปรุงทัศนียภาพของเมือง (ภาพที่ 2) ถนนหนทางเริ่มขยายใหญ่ขึ้น มีการสร้างท่าเรือบริเวณใกล้เคียงสะพานเอโดะและสะพานนิงะชิ ร้านค้า แผงลอย รวมไปถึงโรงน้ำชาผุดขึ้นมากมาย เหล่านี้ล้วนเป็นหลักฐานที่แสดงให้เห็นถึงจำนวนของผู้คนที่สัญจรไปมาได้เป็นอย่างดี ซึ่งการที่จุดศูนย์กลางของเมืองตั้งอยู่บริเวณสะพาน นั้นก็เป็นเพราะว่าสะพานนั้นเป็นจุดรวมระหว่างการจราจรทางบกและทางน้ำนั่นเอง ในขณะที่ทางฝั่งยุโรปมักจะกำหนดจัตุรัสกลางเมืองโดยยึดเอาอาคารที่โอ่อ่าสง่างามหรือที่ทำการของรัฐฯ เป็นหลัก (Jinnai, 1990: 130)



ภาพที่ 2

ภาพประกอบแสดงการปรับภูมิทัศน์เมืองเอโดะ
วาดโดย เคริน (Keirin) เมื่อ ค.ศ. 1657

อาการ “กลัวไฟ” อันเป็นบาดแผลจากโศกนาฏกรรมดังกล่าว ก็นับว่ามีผลต่อจิตใจและพฤติกรรมของผู้คนในเวลาต่อมาไม่น้อย การประกอบอาหารโดยเฉพาะประเภทที่ต้องใช้ความร้อนจากไฟเริ่มไม่เป็นที่นิยมเท่ากับการออกไปจับจ่ายซื้ออาหารจากร้านรวงที่เพิ่มจำนวนขึ้นเรื่อย ๆ ทั้งยังมีการประยุกต์ให้สอดคล้องกับความต้องการของผู้บริโภค ดัดแปลงสูตรอาหารให้ใช้เวลาในการผลิตน้อยลง เช่น ซูชิ ที่แต่เดิมเป็นวิธีการถนอมอาหารเพื่อยืดอายุเนื้อปลาด้วยการนำไปหมักกับข้าว ซึ่งใช้เวลาหลายเดือนจนเกิดรสเปรี้ยวขึ้นนั้น (คล้ายปลาลัม อาหารในแถบภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้) ก็ได้ทำการปรับปรุงสูตรโดยใช้น้ำส้มสายชูเป็นส่วนประกอบในการหุงข้าว ทำให้ย่นระยะเวลาและควบคุมระดับความเปรี้ยวได้ รวมถึงไม่จำเป็นต้องทิ้งข้าวแล้วรับประทานเฉพาะเนื้อปลาเหมือนสมัยก่อน แต่สามารถรับประทานข้าวไปกับเนื้อปลาได้เลย หรือ ดงบุรี ข้าวหน้าต่าง ๆ ก็เป็นการนำเนื้อสัตว์อย่างปลาไหลมาปรุงรสให้เข้มข้น จากนั้นวางบนข้าวขามเล็ก ๆ พอดีมือ เพื่อขายตามงานเทศกาลโดยเฉพาะผู้ชมละครละมุดี ซึ่งน่าจะมุ่งเน้นไปที่ความเพลิดเพลินของการ “กินไป ดูไป” มากกว่าปริมาณให้อิ่มท้อง

จะเห็นได้ว่าปรากฏการณ์ทางสังคมอันเกิดจากการที่มีผู้กำหนดและผลสืบเนื่องจากข้อกำหนดนั้น ๆ รวมไปถึงเหตุการณ์ที่ไม่สามารถคาดการณ์ล่วงหน้าต่าง ๆ ล้วนหล่อหลอม ก่อรูปตลอดจนกำหนดทิศทางและความเป็นไปในสังคมได้ โดยเฉพาะอย่างยิ่งสังคมใหม่ที่เต็มไปด้วยปัจจัยที่นำไปสู่โอกาสในการเกิดวัฒนธรรมใหม่ในหลากหลายมิติอย่างเอโดะ

ในขณะเดียวกันชีวิตของสามัญชนที่ดำเนินไปภายใต้กรอบสังคมที่แน่นอนหา ความเหนียวแน่นจากการโหมงานหนัก นำไปสู่ค่านิยมในการแสวงหาความสุขเพื่อสลายความเครียด เพราะนอกเหนือไปจากเทศกาลรื่นเริงต่าง ๆ ที่จัดขึ้นเป็นประจำทุกปีแล้ว เอโดะยังดูเหมือนว่าสามารถที่จะตอบสนองความปรารถนาในความสุขของผู้คนได้แบบรายวัน ในรูปแบบของแหล่งบันเทิงอย่างโรงละครละมุดี ร้านน้ำชา ย่านคนเมืองที่เต็มไปด้วยผู้คนแต่งกายออกมาอวดโฉมกัน รวมไปถึงการเดินทางออกไปชื่นชมธรรมชาติของภูมิภาคโดยรอบ ไม่ว่าจะเป็นภูเขาฟูจิ ทุ่งนา ทะเล ทิวทัศน์ของพระอาทิตย์ขึ้นและตก ต้นไม้และดอกไม้สองข้างทาง ซึ่งเป็นกิจกรรมที่แพร่หลายขึ้นพร้อม ๆ กับความเจริญของถนนหนทางนั่นเอง

อย่างไรก็ตาม มิใช่ทุกคนที่สามารถสร้างประสบการณ์ทางความสุขดังกล่าวได้โดยตรง อาจด้วยข้อจำกัดทางการเงินและเวลา ทำให้จำเป็นต้องพึ่งพาความสุขราคาถูก (กว่า) จาก “ภาพ” แทนของจริง ภาพพิมพ์ในอุคิโยเอะในสมัยเอโดะทั้งภาพของนักแสดงละคร สาวงาม

ทิวทัศน์ ตลอดจนภาพขุนกะ* จึงค่อย ๆ เป็นที่นิยม และเพิ่มการผลิตภาพในลักษณะเหล่านี้มากขึ้นเรื่อย ๆ ตามความต้องการของตลาด ประกอบกับการนำเข้าสู่เงินเข้ม (Prussian Blue) ที่ศิลปินได้นำมาผสมผสานกับสีน้ำเงินที่ผลิตจากคราม (Indigo) แบบเดิม ทำให้สามารถขยายขอบเขตของการสร้างสรรค์ออกไป โทนีส์ดังกล่าวจึงไปปรากฏในผลงานทั้งบริเวณเสื้อผ้า เครื่องแต่งกายของนักแสดง ข้างของเครื่องใช้ และโดยเฉพาะอย่างยิ่งภาพทิวทัศน์ ที่สีใหม่นี้ให้โทนของท้องฟ้าและน้ำอย่างงดงาม (จิรายุ พงษ์วรุตม์, 2560: 217) ภาพพิมพ์อุคิโยะเอะจึงทำหน้าที่เป็นดังภาพแทนของโลกที่ล่องลอยสมัยเอโดะได้เป็นอย่างดี ทั้งยังได้รับความนิยมอย่างสูงจากชาวเมืองไปจนถึงชาวตะวันตกในเวลาต่อมา ในฐานะหนึ่งในสินค้ายอดนิยมจากญี่ปุ่น (Tinios, 2010: 22)

สีกับวัฒนธรรมญี่ปุ่น

หลักฐานทางโบราณคดีที่เก่าแก่ที่สุดที่มีการบันทึกเกี่ยวกับ “สี” ของญี่ปุ่นนั้น ถูกเขียนขึ้นราวคริสต์ศตวรรษที่ 8 ปรากฏให้เห็นชื่อเรียกสีเก่าแก่ทั้งสี่ ได้แก่ Aka (赤), Kuro (黒), Shiro (白) และ Ao (青) ซึ่งในปัจจุบันตรงกับสีแดง สีดำ สีขาว และสีน้ำเงินตามลำดับ ในขณะที่นักภาษาศาสตร์มีความเห็นว่า ในช่วงเวลาดังกล่าว แต่ละสีไม่ได้ให้ความหมายเฉพาะเจาะจงของความเป็นสีนั้น ๆ ทว่าทั้งสี่คำแบ่งออกเป็นสองคู่ โดยแต่ละคู่แสดงออกถึงข้อตรงข้ามกันของการรับรู้ทางการมองเห็น ได้แก่ สว่าง-มืด และ กระฉ่าง-คลุมเครือ

ปรากฏการณ์เล็ก ๆ น้อย ๆ ที่ดูเหมือนจะสอดคล้องกับสมมติฐานดังกล่าว เช่นว่า หาก 赤 (สีแดงในปัจจุบัน) เป็นตัวแทนของแสงสว่างหรือความสุขใสมาก่อน จึงมีไข่เรื่องแปลกหาหาชาวญี่ปุ่นเลือกใช้สีแดงแทนพระอาทิตย์ ในขณะที่หลายประเทศ เวลาเด็ก ๆ ระบายสี หรือสมุดภาพสำหรับเด็ก พระอาทิตย์มักจะเป็นสีเหลือง ส่วนประเทศญี่ปุ่นรวมถึงเกาหลี ภาพของพระอาทิตย์นั้นมีสีแดงอย่างชัดเจน นำไปสู่ความเป็นไปได้ที่ว่า “คำที่ใช้เรียกสี” ในญี่ปุ่นสมัยโบราณค่อย ๆ วิวัฒนาการจากความกำกวมไปสู่การมีนิยามที่ชัดเจนขึ้นในที่สุด ประกอบกับบ่อยครั้งที่การขุดค้นทางโบราณคดีในญี่ปุ่น มีการพบเจอร่างของมนุษย์พร้อม ๆ กับแร่ที่มีสีแดง ซึ่งมีความคล้ายคลึงกับอีกหลายวัฒนธรรมเก่าแก่อื่น ๆ ที่มักจะปรากฏร่องรอยของพิธีกรรม

* ขุนกะแปลตรงตัวว่าภาพแห่งฤดูใบไม้ผลิ หมายถึงทั้งภาพวาดและภาพพิมพ์แกะไม้ ที่แสดงการมีเพศสัมพันธ์ของบุคคล (ชัยยศ อิชฎีวรพันธุ์, 2558: 98-99)

หรือสิ่งของที่เกี่ยวข้องกับความเชื่อเรื่องโลกหลังความตาย โดยจากหลักฐานที่พบยังเป็นการบ่งบอกให้รู้ได้ว่า ในช่วงเวลาดังกล่าวตั้งแต่สมัยก่อนประวัติศาสตร์ที่ชาวญี่ปุ่นยังไม่มี การตั้งถิ่นฐานเป็นหลักเป็นแหล่ง ก็ได้มีวัฒนธรรมทางความเชื่อที่แสดงออกผ่านทางสีหรือสัญลักษณ์บางอย่างเป็นที่เรียบร้อยแล้ว

สีแดง

สีแดงเป็นหนึ่งในสีพื้นฐานของมนุษยชาติที่ไม่เพียงมีบทบาทสำคัญแต่กับปรากฏการณ์ทางชีววิทยาและสรีรวิทยาเท่านั้น หากยังมีความหมายทางจิตวิทยาและวัฒนธรรมอย่างเป็นสากลอีกด้วย ด้วยความที่สีแดงเป็นสัญลักษณ์แทนเลือดและไฟ รวมถึงพิธีกรรมการปิดเป่าสิ่งชั่วร้ายในบางวัฒนธรรม ในขณะที่ทางจิตวิทยาให้ค่าความเป็น “สีโทนร้อน” ที่มาพร้อมกับความรู้สึกเร้าร้อนหลงใหล

ในประเทศญี่ปุ่นสีแดงนั้นสื่อถึง “ความศักดิ์สิทธิ์” คล้ายคลึงกับอีกหลาย ๆ ที่ในโลก อย่างสีแดงขาดของขุมประตู่โทริอิที่สะท้อนเงาลงน้ำทะเลอย่างโดดเด่นที่ศาลเจ้าอิทซึคุชิมะ (ภาพที่ 3) ขุมประตู่โทริอิที่เรียงรายเป็นทางเข้าสู่ศาลเจ้าฟูชิมิอินาริ (ภาพที่ 4) และทางงวงพิธีการสีแดงที่ “มิโกะ” ผู้ช่วยประกอบพิธีในศาลเจ้าสวมใส่ในกิจกรรมเพื่อรับใช้เทพเจ้าในศาสนาชินโต (ภาพที่ 5) เป็นต้น เหล่านี้ล้วนสะท้อนนัยสำคัญของสีแดงอันเกี่ยวเนื่องกับแนวคิดเรื่องความสงบสุขที่ “สิ่งที่เหนือกว่า” จะนำพามาสู่ชีวิต



ภาพที่ 3
ศาลเจ้าอิทซุชิมะ



ภาพที่ 4
ศาลเจ้าฟุชิมิอินาริ



ภาพที่ 5
มิโกะ ผู้ช่วยประกอบพิธีในศาลเจ้าศาสนาชินโต

สีขาวและสีดำ

ในมิติของการมองเห็น สีขาวและสีดำเป็นตัวแทนของสองขั้วตรงข้ามกันอย่างแสงสว่างและความมืด ความเชื่อดังกล่าวนี้นี้มีมาตั้งแต่สมัยกรีกโบราณกระทั่งการค้นพบสเปกตรัมที่มองเห็นได้ โดยไอแซก นิวตัน เมื่อราวคริสต์ศตวรรษที่ 17 ในขณะที่มิติทางวัฒนธรรม สีขาวและสีดำเป็นตัวแทนของสองแนวคิด สีขาวนั้นอ่อนคลาญและเข้าถึงได้ง่าย สีดำเป็นนั้นสง่าผ่าเผยและแข็งแกร่ง

สำหรับญี่ปุ่นสีขาวหมายถึงความศักดิ์สิทธิ์ของเทพเจ้า เป็นสัญลักษณ์ที่ใช้แสดงถึงความไว้มลทินมัวหมอง สถานที่ที่เกี่ยวข้องกับเทพเจ้าจึงมักโปรยด้วยกรวดหรือทรายสีขาวที่พื้น หรือมีการชิงชิเมะนะวะะ (Shimenawa) (ภาพที่ 6) เกลียวเชือกสีขาวขนาดใหญ่ที่ประดับด้วยกระดาษสีขาวเอาไว้ เพื่อปกป้องถึงความศักดิ์สิทธิ์ของอาณาบริเวณนั้น ในขณะที่สีดำมักเป็นที่คุ้นตาจากชุดของพระญี่ปุ่น (ภาพที่ 7) รวมไปถึงการใช้สีขาวกับเครื่องแต่งกายในพิธีกรรมที่เป็นจุดเปลี่ยนสำคัญของชีวิต อย่างชุดและผ้าคลุมศีรษะของเจ้าสาวในพิธีแต่งงาน นักบวชและเสื้อผ้าของผู้ตายในพิธีศพ (หรือผู้ที่กำลังจะตายโดยการควั่นท้องตนเอง) (ภาพที่ 8) ซึ่งล้วนแล้วแต่เป็นสีที่ไม่ค่อยพบเห็นบ่อยนักในชีวิตประจำวันของชาวเรา

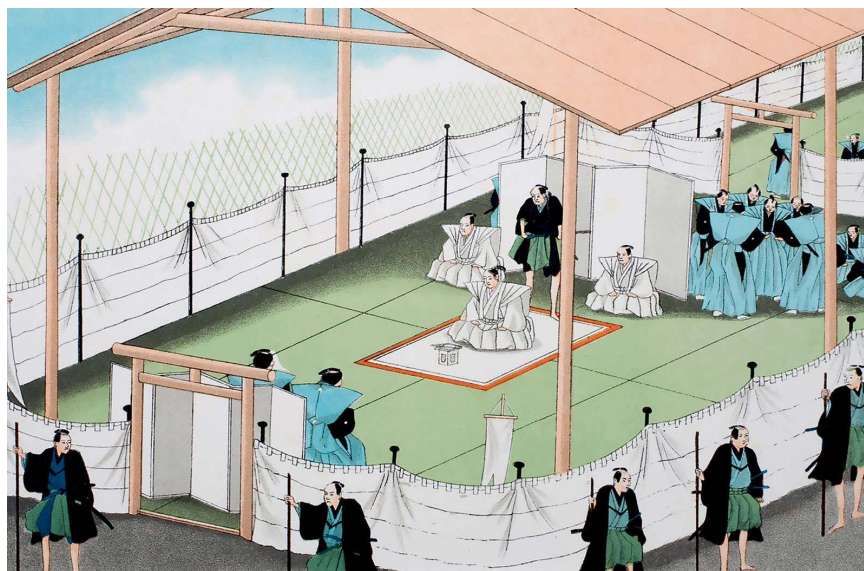


ภาพที่ 6

ชิเมะนะวะ เกลียวเชือกสีขาวขนาดใหญ่ที่ประดับด้วยกระดาษสีขาว



ภาพที่ 7
ชุดของพระญี่ปุ่น



ภาพที่ 8

เซปปุคุ (เชบ) พิธีกรรมปลัดขีพอันทรงเกียรติโดยการคว้านท้องตนเอง

สีน้ำเงิน

สีแห่งผัสสะร่วมทางสายตาของมนุษยชาติจากท้องฟ้าและทะเลอันไพศาล ในประวัติศาสตร์ญี่ปุ่นโบราณ สีม่วงและสีน้ำเงินไม่อนุญาตสำหรับใช้เป็นเครื่องแต่งกายของสามัญชน เพราะนอกจากวัตถุดิบในการผลิตนั้นหายากและมีค่าสูงแล้ว มันยังเป็นเครื่องแทนสติปัญญาอันยอดเยี่ยมของชนชั้นสูงอีกด้วย กระทั่งราวคริสต์ศตวรรษที่ 13 ที่ชนชั้นนักรบได้เข้ามามีบทบาทและอิทธิพลมากขึ้นในประเทศก็ได้เริ่มที่จะใช้สีน้ำเงินเข้มในเครื่องแต่งกายของตนบ้าง อันถือได้ว่าเป็นจุดเริ่มต้นของการสั่นคลอนเรื่องระบบสีกับชนชั้นทางสังคมแต่นั้นเป็นต้นมา

นอกจากการระบุสถานะทางสังคม สีน้ำเงินยังเป็นที่นิยมในงานเซรามิกและศิลปกรรมแขนงอื่น ๆ โดยเฉพาะอย่างยิ่งในสมัยเอโดะที่สีน้ำเงินเป็นที่แพร่หลายจากปัจจัยหลายประการ ทั้งในแง่เนื้อสีที่ผลิตได้เอง รวมไปถึงการค้นพบสีน้ำเงินปรัสเซียน ในช่วงเวลาไล่เลี่ยกันที่ประเทศเยอรมนีและฝรั่งเศสราว ค.ศ. 1704 จากนั้นจึงเข้าสู่ญี่ปุ่นช่วงปลายคริสต์ศตวรรษที่ 18 ทำให้ศิลปินอย่าง อุตะงะวะ ฮิโระชิเงะ หรือ คัทซึชิคะ โอะคุไซ นำสีน้ำเงินใหม่และสีครามดั้งเดิมไปใช้ในภาพพิมพ์อุคิโยะเอะกับหัวข้อที่เริ่มเป็นที่นิยมอย่างภาพทิวทัศน์ จนนำไปสู่การขยายเทคนิคใหม่ ๆ ในการสร้างสรรค์ได้นั่นเอง สีน้ำเงินจึงปรากฏให้เห็นในทุกแห่งหนของชีวิตประจำวันของชาวญี่ปุ่น เว้นแต่เพียงในเรื่องทางศาสนาและความเชื่อ ด้วยเป็นไปได้ว่าชาวญี่ปุ่นมิได้เคารพบูชาเทพเจ้าในฐานะที่ทรงสถิตอยู่บนสรวงสวรรค์ ณ ท้องฟ้าเบื้องบน (Fukuda, 2000: 28) สีน้ำเงินจึงไม่มีความเกี่ยวข้องกับเรื่องราวความศักดิ์สิทธิ์ใดมากไปกว่าเป็นสีที่พบเห็นได้จากขรราวาผู้ครองเรือนทั่ว ๆ ไป

สีกับเวื่อนไขทวงสัคม

ชนชั้นสูงหรือขุนนางในประเทศญี่ปุ่นดูเหมือนว่าจะให้ความสนใจเรื่องการนำเครื่องประดับจากโลหะหรือแร่สูงค่ามาใช้เป็นสัญลักษณ์แทนอำนาจไม่มากเท่ากับอย่างที่หลาย ๆ ประเทศทำกัน ทว่ากลับเป็นเรื่องของสีที่ใช้ย้อมเครื่องแต่งกายมากกว่าที่เกี่ยวข้องและมีบทบาทสำคัญกับลำดับทางสังคมของพวกเขา

ต้นคริสต์ศตวรรษที่ 7 ระบบ “หมวกและลำดับชั้นทั้งสิบสอง” (冠位十二階) ถูกจัดตั้งขึ้นมาด้วยความพยายามในการสร้างความแข็งแกร่งของชนชั้นต่าง ๆ ในญี่ปุ่น แต่ละชนชั้นถูกแบ่งด้วยสีของเครื่องประดับศีรษะหรือหมวกของผู้สวมใส่ เชื่อกันว่าได้นำเอาสีพื้นฐานเข้ามาใช้ เช่น สีม่วงและสีน้ำเงินเป็นของชนชั้นสูง ส่วนสีดำเป็นของชนชั้นล่างสุด เป็นต้น ต่อมาช่วงคริสต์ศตวรรษที่ 7 - 9 การแบ่งลำดับส่วนใหญ่ขึ้นอยู่กับชุด อาจ会有ความแตกต่างกันบ้างในรายละเอียด แม้ว่าเมื่อเวลาล่วงผ่านไปข้อจำกัดดังกล่าวก็ค่อย ๆ หย่อนลง แต่สีม่วงและสีน้ำเงินก็ยังเป็นสีประจำชนชั้นสูงของประเทศญี่ปุ่นกระทั่งในปัจจุบัน ในขณะที่เดียวกันก็ยังมีอีก 2 สีที่มีบทบาทควบคู่กันไป ได้แก่ สีน้ำตาลเหลืองสำหรับองค์พระจักรพรรดิ และสีส้มสำหรับมกุฎราชกุมารแห่งญี่ปุ่น (Fukuda, 2000: 97-99) (ภาพที่ 9)



ภาพที่ 9

สมเด็จพระจักรพรรดิอะคิฮิโตะ (ซ้าย) และสมเด็จพระจักรพรรดินารูฮิโตะ (ขวา)
ในพิธีบรมราชาภิเษกเมื่อ ค.ศ. 1990 และ 2019 ตามลำดับ

การสวมใส่เสื้อผ้าเครื่องแต่งกายสีต่าง ๆ ของแต่ละชนชั้นนั้นขึ้นอยู่กับตำแหน่งของตน โดยสามารถที่จะสวมใส่สีของชนชั้นที่ต่ำกว่าได้ แต่ไม่ได้รับอนุญาตให้ผู้ใดสวมใส่สีของชนชั้นที่สูงกว่า ในขณะที่ “สีเหลือง” มีใช้สีของชนชั้นสูงสุดอย่างที่เป็นสีประจำองค์พระจักรพรรดิของจีน นั่นจึงเป็นหลักฐานที่แสดงให้เห็นว่าระบบดังกล่าวมิได้เลียนแบบมาจากจีน หากเป็นการกำหนดโดยญี่ปุ่นเอง

ภาพพิมพ์อุคิโยเอะ

เดิมคำว่า “อุคิโยะ” เป็นคำศัพท์เก่าแก่ทางพุทธศาสนาที่อ้างอิงถึงความไม่ยั่งยืนของชีวิต ในขณะที่ “อุคิโยะเอะ” (浮世絵) ในความเข้าใจที่เกี่ยวข้องกับบริบทของกระบวนแบบทางทัศนศิลป์ในสมัยเอโดะนั้น หมายถึง “ภาพของโลกที่ล่องลอย” ประกอบไปด้วยตัวอักษร 3 ตัว ได้แก่ อุคิ (浮) หมายถึง ลอย ว่างเปล่า ไม่จริงจัง, โยะ (世) หมายถึง โลก รุ่น ชั่วเวลา ยุคสมัย และ เอะ (絵) หมายถึง ภาพ จิตรกรรม ภาพพิมพ์ ในขณะเดียวกัน อุคิโยะ ก็มีความหมายแฝงที่สื่อไปถึง ชีวิตประจำวัน ความเป็นปัจจุบัน หรือปัจจุบันขณะ กล่าวคือความหมายของศัพท์คำนี้เปลี่ยนไปในแง่ของการเอาใจใส่กับปัจจุบันขณะที่มีความสนุกสนานรื่นเริงแสดงออกถึงวิถีชีวิตของคนเมืองและความหรรษาที่เกิดขึ้นในสมัยเอโดะ

คำว่า 浮世 (อุคิโยะ) นั้นพ้องเสียงกับคำว่า 憂世 ที่แปลว่า โลกของความเศร้า (จากการตระหนักรู้ถึงความไม่เที่ยง) อันจะเห็นได้ว่า เกิดจากการใช้ตัวอักษรที่มีความหมายค่อนข้างขัดแย้งกัน อย่างชัดเจน นิฮงโกะคุโกไดจิเต็น (日本国語大辞典) พจนานุกรมซึ่งระบุคำและวิธีการเขียนตามลำดับเวลากล่าวว่า อุคิโยะที่เขียนด้วยตัวอักษรที่หมายความถึงความเศร้านั้น เป็นแนวคิดทางพุทธศาสนาความหมายเดียวกับภาษาสันสกฤต อนินิต หมายถึง ชีวิตอันเต็มไปด้วยความเศร้า ความไม่แน่นอน ท่ามกลางโลกนี้มีมลทิน ซึ่งใช้อย่างแพร่หลายในช่วงครึ่งหลังของสมัยเอโดะ (794 - 1185) เป็นต้นมา ในขณะที่อุคิโยะที่เขียนด้วยตัวอักษรที่หมายความถึงล่องลอย แม้ว่าจะหมายความถึงความไม่แน่นอนเช่นเดียวกัน แต่การตีความในสมัยเอโดะนั้นได้มีการบิดการรับรู้ที่มีต่อ “การล่องลอย” ไปถึงการกระทำตามใจตัวเอง และมีท่าทีต่อต้านความหมายเดิมในแง่ที่ว่า “ในเมื่อไม่มีอะไรแน่นอน จึงไม่จำเป็นต้องกังวลกับสิ่งใด”

นักประพันธ์ร่วมสมัยที่มีชื่อว่าอะซะอิ เรียวอิ (Asai Ryoi, 1612 - 1691) ได้บรรยายถึงอุคิโยะไว้ในหนังสือ “เรื่องเล่าของโลกอันล่องลอย” (Tales of the Floating World) ของเขาว่า “มี

ชีวิตอยู่เพียงชั่วขณะ เบนความสนใจทั้งหมดไปกับความสุขของพระจันทร์ หิมะ ดอกซากุระ และใบเมเปิล ขับขานบทเพลง ดิมไวน์ ปล่อยใจให้ล่องลอย และล่องลอย ปฏิเสธความสิ้นหวัง ดั่งน้ำเต้าที่ล่องลอยไปกับสายน้ำ สิ่งนี้คือโลกอันล่องลอย” (ถอดความเป็นภาษาไทยโดย ผู้เขียน) (Lane, 1978: 11)

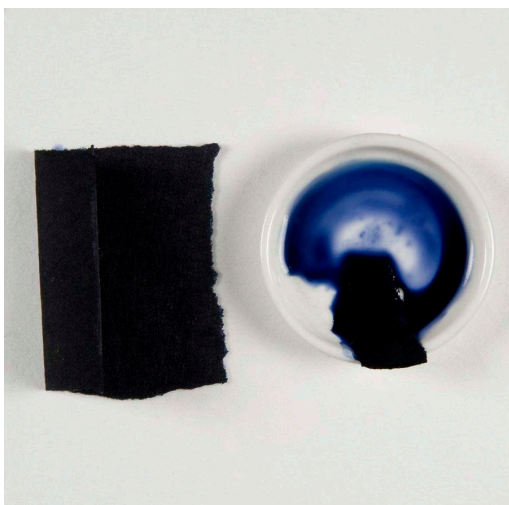
ดังนั้น “อุคิโยะ” ในความหมายที่แตกต่างกันจากสมัยก่อนหน้าเช่นนี้ มิได้เกิดขึ้นด้วยความบังเอิญหรือไม่ตั้งใจ เนื่องจากความหมายของคำไม่เพียงผันแปรไปตามความซับซ้อนของมโนทัศน์ คุณค่าทางสังคม หรือหลักศาสนาที่เป็นที่เคารพนับถือในช่วงเวลานั้น ๆ เท่านั้น แต่ยังรวมไปถึงการเปลี่ยนแปลงของชนชั้นและรูปแบบการปกครองทางสังคมอีกด้วย คำที่ใช้เรียกผลงานศิลปะที่โดดเด่นที่สุดในช่วงเวลานั้นอย่างภาพพิมพ์อุคิโยะเอะนี้ นอกจากจะสะท้อนให้เห็นถึงภาพรวมและวิถีคิดในการดำเนินชีวิตให้มีความสุขท่ามกลางระบอบศักดินาแล้ว ยังเป็นลักษณะอย่างหนึ่งของ “อำนาจละมุน” (Soft Power) ที่คัดค้านบรรทัดฐานจากรัฐที่เต็มไปด้วยข้อจำกัดและเสรีภาพของชีวิต การตีความ อุคิโยะ ในสมัยเอโดะจึงเป็นไปอย่างอย่างมีจุดประสงค์และเจตนาด้วยความตั้งใจ

การนำเข้าสู่สำเนาเงินปรัสเซีย

ในสมัยเมจิ (文政) (1818 - 1830) สมัยเอโดะ ความสดสวยของสีน้ำเงินปรัสเซียนั้น แสดงออกอย่างโดดเด่นและหลากหลาย จนกระทั่ง “เบงบาน” เดิมที ตั้งแต่ว.ศ. 1830 เมื่อเข้าสู่สมัยเท็นโปเป็นต้นมาโดยเฉพาะในภาพทิวทัศน์ ทว่าก่อนการมีอยู่ของสีน้ำเงินปรัสเซียในภาพพิมพ์สีช่วงปลายสมัยเมจิ สีน้ำเงินที่ใช้สำหรับงานภาพพิมพ์นั้นมีไม่มากและเต็มไปด้วยข้อจำกัด สีที่ได้จากแร่อย่างอะซูไรต์และโคบอลต์นั้นมีเนื้อสีที่หยาบเกินไป โดยเฉพาะเมื่อใช้บนพื้นที่ใหญ่ ๆ จะยิ่งเห็นได้ชัด ประกอบกับราคาที่สูงจนไม่สอดคล้องกับต้นทุนในการผลิตภาพพิมพ์สี ดังนั้นแล้วในทางปฏิบัติ สีน้ำเงินที่เหมาะสมสำหรับงานพิมพ์จึงได้แก่สีจากพืชหลัก 2 ชนิด ชนิดแรกสกัดจากดอกชิวคิคุสะ (靑草) (ภาพที่ 10) ดอกไม้สีน้ำเงินสมุนไพรในตระกูลหญ้าที่สามารพบได้ทั่วไป ซึ่งจะถูกเก็บด้วยการป่ายลงบนกระดาด ทำให้ช่วยรักษาเนื้อสีเอาไว้ได้ เวลาใช้ก็นำมาละลายน้ำก่อน (ภาพที่ 11) เรียกว่า ไอเคะมิ (藍紙) สำหรับกระบวนการทำภาพพิมพ์ญี่ปุ่น สีจากไอเคะมิมักถูกนำไปใช้ในส่วนตอนการร่างภาพ และถึงแม้ว่าจะให้สีน้ำเงินสดสวย แต่กลับมีคุณสมบัติไวต่อแสงและความชื้นและเกิดเป็นคราบสีน้ำตาลซีด ๆ (ภาพที่ 12) ถึงกระนั้นไอเคะมิก็นิยมอย่างแพร่หลายในช่วงเวลาดังกล่าว



ภาพที่ 10
ดอกชี่ยุคุสะ (露草)



ภาพที่ 11
ไอคะมิ (藍紙) กระดาษเคลือบสีน้ำเงินจากดอกชี่ยุคุสะ



ภาพที่ 12
สีน้ำเงินที่ได้จากไออะมิ (藍紙)

ชนิดที่สองคือสีน้ำเงินจากคราม (左 藍) ที่ใช้อย่างแพร่หลายทั้งในงานจิตรกรรมและภาพพิมพ์ ทว่าสีน้ำเงินจากครามนั้นมีความสดของสีค่อนข้างน้อยจึงต้องอาศัยปริมาณที่มาก แม้จะทนทานกว่าสีน้ำเงินจากดอกชิวคุสะแต่ก็ซีดจางเมื่อเจอกับแสงเช่นกัน เมื่อทำการพิมพ์ออกมามักจะติดออกไปในโทนสีเขียวเทา อย่างไรก็ตามช่วงก่อนการแพร่หลายของสีน้ำเงินปรัสเซียน เทคนิคการใช้สีครามธรรมชาติก็ถูกพัฒนาให้มีความสดมากขึ้นกว่าเดิม ดังจะเห็นได้จากภาพ “หิมะยามเย็นที่วัดโมคุโบจิ” (Mokuboji no bosetsu) (ประมาณปี 1820) (ภาพที่ 13) โดย อุตะงะวะะ คุนิสะดะ (Utagawa Kunisada)



ภาพที่ 13

ภาพ “หิมะยามเย็นที่วัดโมคุโบจิ” (Mokuboji no bosetsu)

ประมาณปี 1820 โดย อุตะงะวะะ คุนิสะตะะ

สีน้ำเงินปรัสเซียนถือเป็นเป็นรงค์วัดอุลลังเคราะห์ชนิดแรกในโลกสมัยใหม่ ค้นพบอย่างบังเอิญ ผิดไปจากความตั้งใจแรกที่ต้องการสร้างสีแดง โดย Johann Jacob Diesbach นักประดิษฐ์ สี เมื่อราว ค.ศ. 1704 - 1706 ในเบอร์ลิน และได้กระจายไปทั่วยุโรปอย่างรวดเร็วในทศวรรษ ที่ 1720 จากนั้นจึงไปยังเอเชียในช่วงกลางคริสต์ศตวรรษที่ 18 โดยหลักฐานอ้างอิงแรกที่เป็น ที่รู้จักที่กล่าวถึงสีน้ำเงินปรัสเซียนในญี่ปุ่น ปรากฏในเค็ตตาโลกแสดงวัตถุดิบและของแปลก ในเอโดะ โดย อิราซะ เก็นโน (Hiraga Gennai) เมื่อ ค.ศ. 1763 ซึ่งเภสัชกรและนักปราชญ์ หลายแขนงผู้นี้ได้อ้างว่าเป็นสีน้ำเงินที่เข้มและสดใสมากกว่าสีน้ำเงินจากอะซูไรต์ โดยคาดว่าได้ นำเข้ามาจากชาวจีนที่ดัดแปลงผ่านทางเมืองท่าที่นางาซากิ ต่อมาใน ค.ศ. 1778 อิราซะ เก็นโน บันทึกไว้อีกว่าได้มีการใช้สีน้ำเงินปรัสเซียนในงานจิตรกรรมที่สำนักอะคิตะ (Akita School) ด้วยเช่นกัน แม้จะเป็นในปริมาณที่ไม่มากก็ตาม

การศึกษาความนิยมของสีน้ำเงินปรัสเซียนในญี่ปุ่นสมัยเอโดะ หลักฐานชิ้นสำคัญที่ทำให้เห็น ภาพชัดเจนมากขึ้นคือบันทึกการนำเข้าสีน้ำเงินปรัสเซียนจากชาวจีนและดัดแปลงผ่านทางเมืองท่า ที่นางาซากิ ซึ่งศึกษาโดย มียาชิตะ ซาบุโร (Miyashita Saburo) ศาสตราจารย์ประจำคณะ สังคมวิทยา มหาวิทยาลัยคันไซ ผู้เชี่ยวชาญด้านประวัติศาสตร์ยา ที่ทำการสำรวจเกี่ยวกับการ แลกเปลี่ยนทางวัฒนธรรมในแถบตะวันออกของจีน ทางใต้ของจีน และญี่ปุ่น ซึ่งสินค้าต่าง ๆ ที่ทำการแลกเปลี่ยนกันในช่วงเวลาดังกล่าวมีสีจากต่างประเทศรวมอยู่ในนั้นด้วย (Smith II, 2005)

ตารางที่ 1 ตารางแสดงการนำเข้าสื่อน้ำเงินปรัสเซียจากชาวจีนและดัตช์สู่ญี่ปุ่นตั้งแต่ ค.ศ. 1782 - 1816 (Smith II, 2005: 240)

ปี	ปริมาณ (คิน)*		ราคา (Monme)	
	จีน	ดัตช์	จีน	ดัตช์
1782	2		18	
1783				
1784				
1785				
1786				
1787				
1788	235		25	
1789				
1790				
1791				
1792				
1793	38		29	
1794				
1795	16		37	
1796				
1797				
1798		2		ไม่พบบันทึก
1799		6		220

ปี	ปริมาณ (คิน)*		ราคา (Monme)	
	จีน	ดัตช์	จีน	ดัตช์
1800	9		47	
1801				
1802			225	
1803	262	10	117	184
1804				
1805		164		
1806		260		221
1807				
1808		83		74
1809				
1810				
1811				
1812				
1813				
1814				
1815	1		278	
1816		78		456

ตารางที่ 2 ตารางแสดงการนำเข้าสื่อน้ำเงินปรัสเซียจากชาวจีนและดัตช์สู่ญี่ปุ่นตั้งแต่ ค.ศ. 1817 - 1862 (Smith II, 2005: 240)

ปี	ปริมาณ (คิน)*		ราคา (Monme)	
	จีน	ดัตช์	จีน	ดัตช์
1817		313		537
1818		513		252
1819		69		110
1820		116		134
1821		218		127
1822				
1823		125		108
1824	4	227	9	105
1825	46	22	87	92
1826	1453	198	41	52
1827	1940	180	39	43
1828	2475	145	31	24
1829	206		27	
1830	2204		14	
1831	70	80	24	31
1832	2031		23	
1833	931		24	
1834	1010		28	
1835	7950		12	
1836	11710		19	
1837	10363	60	13	17
1838	6078		11	
1839	2302		19	

ปี	ปริมาณ (คิน)*		ราคา (Monme)	
	จีน	ดัตช์	จีน	ดัตช์
1840	750		27	
1841	5303		26	
1842				
1843	9687	100	27	91
1844	21183		21	
1845	2740	198	27	61
1846	8637	216	43	57
1847	8318	190	30	52
1848	26174	280	40	78
1849	56103	240	16	88
1850	23081	220	13	68
1851	16689	308	14	60
1852	5608	205	28	78
1853	14930	97	26	86
1854	3422		24	
1855				
1856	73		ไม่พบบันทึก	
1857				
1858	44		69	
1859	12902		13	
1860	4200		14	
1861	8304		14	
1862	2334		24	

หมายเหตุ 1 คิน (斤) มีน้ำหนักประมาณ 600 กรัม

จากตารางที่ 1 ตั้งแต่ ค.ศ. 1782 - 1816 จะพบได้ว่าการนำเข้าสินน้ำเงินปรัสเซียจากชาวจีนและดัชชีฮันโนเฟอร์มีความผันผวนสูง กระทั่งเริ่มมีเสถียรภาพควบคู่ไปกับปริมาณที่มากขึ้นเมื่อเริ่มเข้าสู่คริสต์ศตวรรษที่ 19 ข้อสังเกตที่น่าสนใจอย่างหนึ่งคือการนำเข้าในช่วงแรกที่มาจากจีนมากกว่าดัชชีเป็นส่วนใหญ่ นั่นเกิดจากการที่ประเทศในยุโรปกำลังเผชิญกับสงครามนโปเลียน (Napoleonic Wars) ทำให้การค้าขายมีอันต้องหยุดชะงักไป ในขณะเดียวกันก็แสดงให้เห็นด้วยว่า ญีปุ่นยังมีความต้องการนำเข้าสินน้ำเงินปรัสเซียอยู่ จึงพยายามจัดหาจากจีนแม้บางปีจะไม่มีการนำเข้า รวมไปถึงราคาที่สูงลงอย่างไม่ค่อยมีระเบียบแบบแผนเท่าที่ควร กระทั่ง ค.ศ. 1817 เป็นต้นมา (ตารางที่ 2) ที่ช่วยยืนยันได้ถึงความต้องการดังกล่าว

ในช่วงทศวรรษที่ 1820 ปัจจัยที่นำไปสู่ความต้องการในการนำเข้าสินน้ำเงินปรัสเซียนั้นอยู่ที่งานจิตรกรรมเป็นหลัก เป็นความสอดคล้องกันระหว่างความสนใจที่มีต่อองค์ความรู้ในงานจิตรกรรมตะวันตกกับลัทธิชาตินิยมที่เข้ามาด้วยกัน ในขณะที่งานภาพพิมพ์อาจจะยังไม่เห็นความจำเป็นในการใช้สินน้ำเงินปรัสเซียที่มีราคาสูงเช่นนั้น แม้ว่าในความเป็นจริงคุณสมบัติของสินน้ำเงินปรัสเซียนั้นเหมาะกับการสร้างสรรค์ภาพพิมพ์และไม้เป็นอย่างดี อย่างไรก็ตามสินน้ำเงินที่ใช้อยู่ก่อนหน้านี้ไม่ได้ สินน้ำเงินปรัสเซียนั้นสามารถไล่เฉดต่าง ๆ ได้หลากหลายกว่าสินน้ำเงินจากแร่อะลูมิเนียมและโคบอลต์ เมื่อพิมพ์ออกมาก็มีความเรียบเนียนสม่ำเสมอกว่าสินน้ำเงินจากดอกซัลเฟอร์และคราม รวมไปถึงสินน้ำเงินปรัสเซียที่มีความเข้มข้นของสีที่มากกว่าสามารถพิมพ์ผลงานซ้ำได้คุณภาพดีเมื่อเทียบในปริมาณที่เท่ากันกับสีจากธรรมชาติ ทำให้ในเวลาต่อมาช่วงราวทศวรรษที่ 1830 สินน้ำเงินปรัสเซียจึงเข้ามาเป็นวัตถุดิบหลักในการทำภาพพิมพ์เกือบจะแทนที่สินน้ำเงินเดิม

การนำเข้าสินน้ำเงินปรัสเซียได้ส่งผลกระทบต่อแสดงออกทางศิลปะของศิลปินอุคิโยเอะในสมัยเอโดะเป็นอย่างมาก ศิลปินตอบรับสินน้ำเงินเข้มข้นนี้กันอย่างกระตือรือร้น นำมาใช้ผสมผสานกับสินน้ำเงินจากครามแบบเดิม สร้างสรรค์ภาพพิมพ์ที่สวยงามจำนวนมาก โดยเฉพาะอย่างยิ่งภาพทิวทัศน์ที่สีใหม่ให้โทนของท้องฟ้าและน้ำอย่างงดงาม (จิรายุ พงษ์วรุตม์, 2560: 217)

ด้วยภาพพิมพ์อุคิโยเอะเป็นผลงานศิลปะที่มักแสดงเรื่องราวสะท้อนให้เห็นถึงชีวิตของผู้คนในสมัยเอโดะ ไม่ว่าจะเป็นสามัญชน พ่อค้าผู้มั่งคั่ง ตลอดจนชนชั้นสูงที่ใช้ชีวิตอย่างสำราญหรือพูดอีกอย่างก็คือ ศิลปินที่มีชื่อเสียงอย่าง คัทซึชิคะ โฮะคุไซ, อุตะงะวะ อิโระชิเงะ หรือ อุตะงะวะ คุนิซาดา มักจะสร้างผลงานที่ปรากฏให้เห็นรูปคนและวิถีชีวิต โดยเฉพาะอย่างยิ่งในส่วนของเสื้อผ้าและการตกแต่งสถานที่ต่าง ๆ ในภาพอยู่เสมอ

ศิลปินอุคิโยะเอะให้ความสำคัญและแสดงรายละเอียดในส่วนของผู้คน โดยเฉพาะเสื้อผ้าที่สวมใส่ออกมาได้อย่างน่าประทับใจ แม้ว่าจะเป็นส่วนที่เล็กเสียจนมองเห็นได้ยาก แต่พวกเขากลับเน้นรายละเอียดส่วนดังกล่าวอยู่เสมอ ดังที่เห็นได้ชัดเจนจากภาพแนวอิโรติกของภาพขุนกะ ซึ่งเป็นศิลปะที่มีทั้งภาพวาดและภาพพิมพ์แกะไม้ แสดงภาพการมีเพศสัมพันธ์ของบุคคล โดยศิลปินอุคิโยะเอะทุกคนจะทำภาพขุนกะอย่างแพร่หลาย และการแสดงออกซึ่งท่วงท่าของบุคคลในภาพนั้น แม้จะเป็นภาพของการมีเพศสัมพันธ์ แต่ขุนกะก็ยังมีเสื้อผ้าเครื่องแต่งกายเป็นส่วนประกอบสำคัญของภาพ เนื่องจากเสื้อผ้านั้นมีนัยยะทางเพศแฝงอยู่ อีกทั้งความยากของมันยังเป็นโอกาสที่ดีในการแสดงฝีมือของศิลปินอีกด้วย (ชัยยศ อิษฏ์วรพันธุ์, 2558: 98-99)

ภาพพิมพ์อุคิโยะเอะและสีน้ำเงินในบริบทพาณิชย์ศิลป์

สีน้ำเงินในมิติของการสร้างสรรค์ภาพพิมพ์อุคิโยะเอะสมัยเอโดะ ปรากฏให้เห็นอย่างต่อเนื่องควบคู่ไปกับพัฒนาการของเทคนิควิธีการตลอดจนเนื้อหาที่ศิลปินนำเสนอ โดยเฉพาะอย่างยิ่งนับตั้งแต่ที่กระบวนการผลิตภาพพิมพ์สีเป็นที่แพร่หลาย กอปรกับความนิยมของผู้มีกำลังซื้อที่ค่อย ๆ เพิ่มปริมาณมากขึ้นเรื่อย ๆ และความรุ่งเรืองของชนชั้นพ่อค้าในฐานะผู้อุปถัมภ์ศิลปะ ทำให้ยากที่จะปฏิเสธได้ว่า การนำหนึ่งใน “สีแห่งยุคสมัย” (จิรายุ พงษ์วรุตม์, 2561: 221) อย่างสีน้ำเงินเข้ามามีส่วนร่วมในผลงาน จึงเป็นวิถีคิดที่ตอบสนองความต้องการของทุกฝ่าย ตั้งแต่ศิลปินผู้ผลิต ผู้ซื้อ และผู้ชม (จากการพบเห็นในชีวิตประจำวัน) จนก่อให้เกิดเป็นค่านิยมวนกลับมาสู่ผู้ผลิตเป็นวงจรอย่างนั้น

ในขณะเดียวกันรูปแบบของเนื้อหาที่ปรากฏบนผลงานภาพพิมพ์อุคิโยะเอะสมัยเอโดะ ก็ยังสะท้อนให้เห็นบริบททางสังคมที่เกี่ยวข้องกับสีน้ำเงินทั้งทางตรงและทางอ้อม ซึ่งเมื่อจำแนกจากผลงานที่ผู้วิจัยยกมาประกอบการศึกษา อันเป็นกลุ่มภาพผลงานที่ถูกผลิตขึ้นเป็นจำนวนมากและครอบคลุมบริบททางสังคมได้ในหลายมิติ สามารถแบ่งออกเป็น 3 กลุ่ม ได้แก่

1. กลุ่มภาพเมืองเอโดะ

อาจกล่าวได้ว่าการนำเสนอที่เกี่ยวกับภาพเมืองเอโดะ มิได้เป็นหัวข้อนิยมในการทำภาพพิมพ์อุคิโยะเอะมากเท่ากับการนำเสนอภาพของบุคคล สาวงาม นักแสดง รวมไปถึงภาพ

ทิวทัศน์ธรรมชาติ ข้อสังเกตที่น่าสนใจอย่างหนึ่งก็คือ ภาพที่แสดง “เรื่องราวของสามัญชน” ทั้งภาพคน เสื้อผ้า ข้าวของเครื่องใช้ต่าง ๆ ฯลฯ อันเป็นส่วนประกอบสำคัญโดยเฉพาะในผลงานของอุตะงะวะ อิโระชิเงะ (1797 - 1858) และคัทซึชิคะ โอะคุไซ (1760 - 1849) นั้น “เมืองและคน” ดูเหมือนว่าจะจะเป็นสิ่งที่ขาดกันไม่ได้ แยกกันไม่ออก จึงมักจะปรากฏให้เห็นควบคู่กันไปอยู่เสมอ

อย่างไรก็ตามก็ต้องยอมรับว่าการมีอยู่ของภาพชุด 53 สถานีของโทไคโด* (The Fifty-three Stations of the Tōkaidō) และ 100 ทศนิยมภาพอันโด่งดังของเอโดะ (One Hundred Famous Views of Edo) ของ อุตะงะวะ อิโระชิเงะ ศิลปินที่ได้ชื่อว่าเป็นปรมาจารย์ภาพทิวทัศน์คนสุดท้ายในสมัยเอโดะ ได้ขยายขอบเขตของการสร้างสรรค์ทั้งในเชิงเทคนิคและเนื้อหา ตลอดจนส่งผลต่อความรู้ความเข้าใจในภาพรวมของยุคสมัยแก่คนรุ่นหลังได้เป็นอย่างดี

สมัยเอโดะมีเส้นทางสายหลัก (ทางหลวงแผ่นดิน) ในการเดินทางภายในประเทศอยู่ 5 สาย โดยโทไคโด (Tōkaidō) เป็นเส้นทางที่เชื่อมระหว่างเอโดะและเกียวโต ประกอบไปด้วยสถานีย่อยทั้งหมด 53 สถานี ซึ่งผลงานชุด 53 สถานีของโทไคโด (ประมาณปี 1833 - 1834) เกิดจากการที่อิโระชิเงะได้มีโอกาสเดินทางร่วมกับคณะผู้แทนของรัฐบาลโชกุนเมื่อ ค.ศ. 1832 กระทั่งเมื่อเดินทางกลับมายังเอโดะ จึงได้ลงมือสร้างผลงานชุดนี้ขึ้นมาจากภาพสถานที่ที่บันทึกไว้ตลอดทาง

การปรับปรุงเส้นทางในช่วงเวลาดังกล่าวเป็นไปเพื่อการขยายอำนาจของรัฐบาลโชกุนไปสู่ส่วนต่าง ๆ ของประเทศตามนโยบายรวมอำนาจเข้าสู่ศูนย์กลาง ในขณะที่เดียวกันก็นำไปสู่ความเป็นไปได้ใหม่สำหรับผู้คนออกเดินทางเพื่อจุดประสงค์ต่าง ๆ ได้สะดวกสบายยิ่งขึ้น โดยก่อนหน้าภาพชุดนี้ก็ได้มีการจัดทำหนังสือภาพที่มีชื่อว่า Tōkaidō Meisho Zue (東海道名所図会) ที่มีภาพและข้อมูลที่เป็นประโยชน์ต่อการเดินทางพิมพ์ออกมา เมื่อ ค.ศ. 1797 (ภาพที่ 14) ซึ่งอิโระชิเงะก็ได้หยิบยืมแนวคิด มุมมอง ตลอดจนวิธีการนำเสนอบางอย่างมาใส่ในผลงานของตนเองเช่นกัน ทว่าสิ่งที่ทำให้ชุดภาพพิมพ์ของอิโระชิเงะประสบความสำเร็จได้มากกว่าทั้งในเชิงยอดขายและความนิยม ทั้งที่ทั้งคู่ต่างก็ทำหน้าที่คล้ายกับเป็น “ไกด์บุ๊ก” เหมือนกันนั้นเกิดจากปัจจัยสำคัญหลักในเรื่องของรายละเอียดและความมีชีวิตชีวาที่แสดงออกมาอย่างชัดเจน กระทั่งถูกยกให้เป็นกรณีศึกษาในงานวิชาการเกี่ยวกับองค์ความรู้ในเชิงประวัติศาสตร์

* สถานีในที่นี้หมายถึงจุดพักระหว่างการเดินทาง

ในเวลาต่อมาได้ ซึ่งความสมจริงอันเกิดจากการสะท้อนภาพวิถีชีวิตของผู้คนในสถานที่ต่าง ๆ ประกอบกับเทคนิคเชิงช่างชั้นยอด โดยเฉพาะอย่างยิ่ง “สี” ทักษะธาตุที่มีบทบาทโดดเด่นในการแสดงออกซึ่งอารมณ์ความรู้สึกของภาพ ได้นำไปสู่การเกิดภาวะ “อารมณ์ร่วม” ของผู้ชม กระทั่งกลายเป็นความนิยมในที่สุดนั่นเอง



ภาพที่ 14

หนังสือภาพ Tōkaidō Meisho Zue (東海道名所図会) ที่มีภาพและข้อมูลที่เป็นประโยชน์ต่อการเดินทางบนเส้นทางสายโทไกโด พิมพ์ออกมา เมื่อ ค.ศ. 1797

สะพานนิฮงบะชิ ศูนย์กลางความเจริญของเอโดะ วิถีชีวิต และสัญลักษณ์แห่งประตูของเมือง ปรากฏอยู่อย่างโดดเด่นในภาพ “ออกจากเอโดะ” (Leaving Edo), 1832 (ภาพที่ 15) ภาพเปิดของภาพชุด 53 สถานีของโทไกโด รายละเอียดแสดงให้เห็นช่วงเวลาเช้ามีดของวัน ประตูเมืองสีดำที่เปิดออกพร้อม ๆ กับผู้คนเริ่มออกมาใช้ชีวิต ขบวนของไดเมียวและผู้ติดตาม กำลังข้ามสะพานเพื่อออกเดินทางไกลไปยังเกียวโต ในขณะที่ฉากหลังเห็นเป็นสีเหลืองทองของพระอาทิตย์ยามเช้าที่ค่อย ๆ ส่องสว่างไล่ท้องฟ้ากลางคืนสีน้ำเงินเข้มไปจนเกือบพันขอบด้านบนของภาพ โดยภาพนี้ยังมีอีกฉบับที่แสดงเนื้อหาคล้ายคลึงกันทว่าแตกต่างกันออกไปในรายละเอียด (ภาพที่ 16) นั่นคือช่วงเวลาที่ยาวกว่าภาพแรกจากการที่สีส้มของพระอาทิตย์มิได้อยู่ที่บริเวณเส้นขอบฟ้าแต่สูงเหนือขึ้นไปมากแล้ว รวมไปถึงจำนวนคนที่ระยะหน้านั้นมีมากและหลากหลายกว่า ทุกคนสวมเครื่องแต่งกายหรือมีลักษณะที่บ่งบอกได้ค่อนข้างชัดเจนถึงสถานะทางสังคม ไม่ว่าจะเป็นพ่อค้า หาบเร่ นักเดิน คนขายดอกไม้ เป็นต้น



ภาพที่ 15
ออกจากเอโดะ (Leaving Edo) (1st Edition), 1832 จากภาพชุด The Fifty-three Stations of the Tōkaidō โดย อุตะงะวะ อิโระชิเงะ

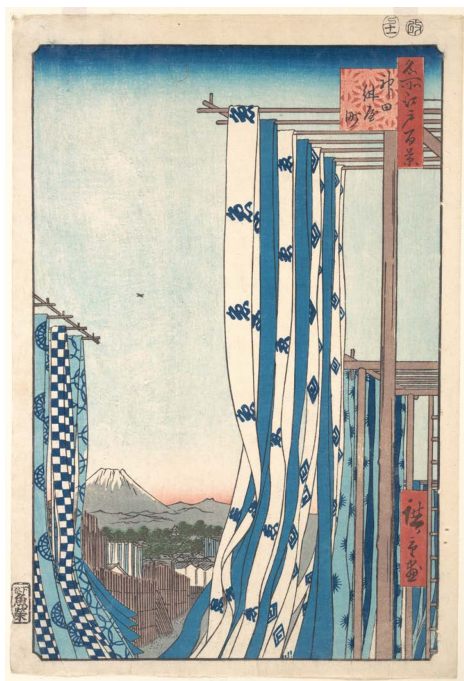


ภาพที่ 16

ออกจากเอโดะ (Leaving Edo) (2nd Edition), 1832 จากภาพชุด The Fifty-three Stations of the Tōkaidō โดย อุตะงะวะ อิโรชิเงะ

ภาพของสามัญชนในผลงานของอิโรชิเงะ (รวมถึงโฮะคุไซ) นั้นมีความโดดเด่นที่เห็นได้ชัดอย่างหนึ่งในเรื่องของเครื่องแต่งกาย ความละเอียดลออในการนำเสนอให้เห็นถึงการย้อมสีครามของผ้า ชนิด ลวดลาย รอยยับ ไปจนถึงลักษณะของการห่อหุ้มร่างกายที่ปรากฏให้เห็นได้แทบจะในทุกภาพ เกิดจากความตั้งใจในการถ่ายทอดวิถีชีวิตประจำวันอย่างที่เป็นจริง ๆ เนื่องด้วยผ้าฝ้ายสีน้ำเงินหรือครามไม่เพียงเป็นเครื่องแต่งกายที่ได้รับความนิยมในเชิงความงามเท่านั้น แต่ยังมีประโยชน์ต่อการใช้งานอีกด้วย การย้อมครามทำให้ผ้าแข็งแรงทนทานมากขึ้นตลอดจนสรรพคุณของใบและเมล็ดของครามที่สามารถป้องกันแมลงหรือจุได้ (Brandon, 2000: 21)

ภาพ “ออกจากเอโดะ” (Leaving Edo) ทั้งสองฉบับ รวมไปถึงผลงานจากภาพชุด 100 ทศนียภาพอันโด่งดังของเอโดะ อีกหนึ่งภาพชุดสำคัญที่สะท้อนให้เห็นเรื่องราวของ “เมืองและคน” อย่างภาพ “ร้านของช่างย้อมผ้าในคันดะ” (The Dyers' Quarter in Kanda, 1857 (ภาพที่ 17) และ ภาพ “ทุ่งนาแห่งอาสะคุสะและเทศกาลโทริโนมะจิ” (Asakusa Ricefields and Torinomachi Festival), 1857 (ภาพที่ 18) ที่ได้นำเสนอทิวทัศน์อันงดงามของเอโดะผ่านวิถีชีวิตของช่างย้อมผ้าและโสมภณีในช่วงงานเทศกาลประจำปี ก็ยังแสดงให้เห็นการมีอยู่ของผ้าที่ย้อมสีครามอย่างชัดเจน แม้จะเป็นใจความรองของเนื้อหาที่ศิลปินตั้งใจจะนำเสนอ ทว่าในความปกติธรรมดาเช่นนี้เองที่ชี้ให้เห็นถึงความสอดคล้องกันของวิถีชีวิต ค่านิยมของผู้คนที่มีต่อสีน้ำเงิน และการสร้างสรรค์ผลงานภาพพิมพ์ของศิลปินได้เป็นอย่างดี



ภาพที่ 17

ร้านของช่างย้อมผ้าในคันดะ (The Dyers' Quarter in Kanda), 1857 จาก

ภาพชุด One Hundred Famous Views of Edo โดย อุตะงะวะ ฮิโระชิเงะ



ภาพที่ 18

ทุ่งนาแห่งอัสคุสะและเทศกาลทริโนมะจิ (Asakusa Ricefields and Torinomachi Festival), 1857 จากภาพชุด One Hundred Famous Views of Edo โดย อุตะงะวะ ฮิโรชิเงะ

นอกจากเครื่องแต่งกาย สีนํ้าเงินยังสวมบทบาทอย่างโดดเด่นในการทำหน้าที่สร้างบรรยากาศให้เกิดขึ้นในผลงาน ภาพ “ฝนตกกะทันหันที่สะพานใหญ่แห่งอะตะเคะ” (Great Bridge, Sudden Shower at Atake), 1857 (ภาพที่ 19) และภาพ “หมอกยามเช้าที่มิชิมะ” (Morning Mist at Mishima), ประมาณปี 1833 - 1834 (ภาพที่ 20) เป็นการนำเสนอภาพเหตุการณ์ที่มีทัศนวิสัยไม่ชัดเจน โดยภาพแรกเป็นเพราะฝนในฤดูร้อนที่ฝนตกลงมาอย่างไม่ทันตั้งตัว ทำให้ผู้คนที่กำลังเดินข้ามสะพานพยายามกางร่มและหาสิ่งของมากันฝน ซึ่งนอกจากตัวสะพานไม้ที่มีสีเหลืองเด่นแล้ว จะเห็นได้ว่าในห้วงเวลาที่ฝนตกหนักเช่นนี้ ฮิโรชิเงะได้ใช้นํ้าเงินเป็นหลักในการสร้างบรรยากาศโดยรวมและแบ่งระยะใกล้-ไกล ด้วยวิธีการผสมสีอื่น ๆ ลงไปเพื่อสร้าง

เจตสีน้ำเงินที่ต่างกัน ทำให้สีของผืนน้ำ พื้นที่บริเวณอีกฝั่งของแม่น้ำ คนแจวแพ และท้องฟ้า แยกออกจากกันอย่างชัดเจน ในขณะที่เดียวกันก็เกิดเป็นเอกภาพส่วนภาพหลังเป็นช่วงเวลายามเช้าที่มีแสงน้อยและอากาศเย็น อิโระซิงะใช้สีขาวในการสร้างบรรยากาศที่หมอกลงจัด ตัดกับสีน้ำเงินเจดต่าง ๆ กันในบางบริเวณที่เป็นเสื้อผ้าของคนและสิ่งของในระยะหน้าและถมจนเต็มรูปทรงของคน กระท่อม รั้ว ต้นไม้ และซุ้มประตูโทริอิที่ในระยะถัดออกไป



ภาพที่ 19

หมอกยามเช้าที่มิชิมะ (Morning Mist at Mishima), ประมาณปี 1833-1834

จากภาพชุด The Fifty-three Stations of the Tōkaidō

โดย อุตะงะวะะ อิโระซิงะ

2. กลุ่มภาพบุคคล

ในสมัยเอโดะภาพพิมพ์อุคิโยเอะที่ถูกผลิตขึ้นมาเป็นจำนวนมากที่สุดนั้นคือภาพบุคคลหลัก ๆ ประกอบไปด้วยภาพของนักแสดงละครคะบูกิ สาวงาม รวมไปถึงโสเภณี ที่ถึงแม้ว่าจะไม่ได้มีความเหมือนกันในลักษณะของการประกอบอาชีพ แต่ก็ไม่อาจกล่าวได้ว่ากลุ่มคนทั้งสามนั้นมิได้มีความเกี่ยวข้องกันเลย การเป็นดั่งผู้นำแฟชั่น (Trendsetter) การมีส่วนสำคัญในการสร้างทัศนคติของชาวเอโดะที่มีต่อการแสวงหาและโอบรับวิถีชีวิตใหม่แบบคนเมือง ก่อให้เกิดปรากฏการณ์ความนิยมใน “คนดัง” ที่ส่งผลและกำหนดความเป็นไปของอุตสาหกรรมภาพพิมพ์ ตลอดจนเป็นหลักฐานชิ้นสำคัญที่อธิบายถึง “โลกที่ล่องลอย” ได้อย่างชัดเจน

การสร้างภาพใบหน้าของนักแสดงคะบูกิที่แสดงอารมณ์ความรู้สึกอย่างเข้มข้น การแต่งหน้าที่ขบขันอวยวะส่วนต่าง ๆ บนใบหน้า รวมถึงลักษณะท่าทางที่ทำให้พวกเขาคือสิ่งที่จดจำ เฉก เช่นในภาพ “นักแสดงคะบูกิ นะคะมุระ อุตะเอมอน ที่ 4 เล่นเป็น มะตะเฮอิ” (Actor Nakamura Utaemon IV as Matahei), 1852 (ภาพที่ 21) และภาพ “นักแสดงคะบูกิ คะวะระซะกิ กอนจูโร่ ที่ 1” (The Kabuki actor Kawarasaki Gonjūrō I), 1861 (ภาพที่ 22) โดยอุตะวะระ คะนิสะตะ (1786 - 1865) เป็นการบันทึกวินาทีสำคัญในการแสดงละครคะบูกิที่ ผู้ชมต่างรอคอย โดยนักแสดงจะออกท่าทาง แสดงอารมณ์ผ่านภาษากายตามบทบาท และค้างไว้เช่นนั้นครู่หนึ่ง ด้วยท่าทีพิเศษเช่นนี้เองที่ทำให้ละครคะบูกิแยกตัวออกจากภาวะความเป็นจริงของชีวิตของชาวเอโดะอย่างชัดเจน และภาพพิมพ์รูปนักแสดงก็กลายเป็นสิ่งที่ตอบสนองความต้องการของผู้คนมากมายอยู่ที่บริเวณร้านขายของที่ระลึกข้างโรงละครและกระจายอยู่ตามแผงลอยทั่วเมือง



ภาพที่ 21

นักแสดงคะบุคิ นะคะมูระ อุตะเอมอน ที่ 4 เล่นเป็น มะตะเฮอิ

(Actor Nakamura Utaemon IV as Matahei), 1852

โดย อุตะงะวะะ คุนิสะตะ



ภาพที่ 22

นักแสดงคะบูกิ คะวะระซะกิ กอนจูโร ที่ 1

(The Kabuki actor Kikawarasaki Gonjūrō I), 1861

โดย อุตะงะวะะ คุนิสะตะ

ราวครึ่งหลังของคริสต์ศตวรรษที่ 18 คัทซึคะวะ ชุนโซ (1726 — 1793) ประมาจารย์ในการทำภาพพิมพ์รูปนักแสดงคนหนึ่งแห่งยุคสมัย ได้ขยายขอบเขตการสร้างสรรค์ด้วยการสร้าง “ภาพเหมือน” ขึ้นมา เหมือนขนาดที่ความสามารถระบุตัวนักแสดงได้ จากนั้นก่อนจะขึ้นศตวรรษใหม่ ก็ได้พัฒนารูปแบบด้วยการจัดองค์ประกอบให้จับแน่นตัวตนของบุคคลในภาพยิ่งขึ้นไปอีก โดยการครอบตัดให้เห็นแต่เพียงศีรษะและช่วงอกเท่านั้น ซึ่งนอกจากจะได้รับความนิยมไปทั่วภายในระยะเวลาเพียงไม่นานเนื่องจากบรรดาแฟนละครรู้สึกว่าได้ใกล้ชิดกับดาราที่ตนชื่นชอบมากขึ้นแล้ว ภาพที่ชัดขึ้นจนเห็นรายละเอียดต่าง ๆ ยังเป็นความท้าทายของศิลปินที่จะได้ “แสดงศักยภาพ” ช่วงชิงความนิยมมาเป็นของตน ทำให้ภาพพิมพ์รูปนักแสดงและบุคคลช่วงศตวรรษสุดท้ายในสมัยเอโดะมีพัฒนาการที่ก้าวกระโดดอย่างเห็นได้ชัด

ลวดลายของเสื้อผ้าที่นักแสดงสวมใส่ก็เป็นอีกส่วนหนึ่งที่โดดเด่นนอกเหนือไปจากใบหน้าของนักแสดง ศิลปินภาพพิมพ์ต่างแสดงศักยภาพในเชิงช่างกันอย่างออกรส พัฒนาการของลายผ้าในสมัยเอโดะนับตั้งแต่ที่ผ้าฝ้ายย้อมครามเริ่มเป็นที่นิยม กระทั่งมีการเติมรายละเอียดลงไปด้วยการปักด้วยสีเขาสีขาวสร้างลวดลายอันเป็นแบบแผน (Pattern) เรียกว่า ศิลปะการปักผ้าแบบซาซึโกะ (Sashiko) ที่แต่เดิมต้องการเพียงเพิ่มความแข็งแรงให้กับเสื้อผ้าก็กลายเป็นความสวยงามในที่สุด อย่างลายโบแฉก (Asanoha) (ภาพที่ 23) หนึ่งในลวดลายที่เป็นที่นิยมมากที่สุดในปัจจุบัน ซึ่งพบเห็นได้มากและเป็นที่รู้จักแม้กับผู้ที่มิได้มีความรู้เกี่ยวกับลวดลายผ้าหรือประวัติศาสตร์ของผ้า นั้น จากที่เคยเป็นที่นิยมในหมู่ชนชั้นสูงมาก่อน ครั้นพอถูกนำมาใช้ในละครคะบุกิ รวมถึงภาพพิมพ์รูปนักแสดง ความนิยมก็แพร่กระจายในเอโดะอย่างรวดเร็ว หรือในภาพ “นักแสดงคาบุกิ คะวะระซะกิ กนจูโร ที่ 1” เสื้อผ้าของนักแสดงก็ปรากฏให้เห็นทั้งลายโบแฉก ลายตาข่ายดัก (Ami) และลายจุด (Mame-shibori) ที่บริเวณผ้าคลุมศีรษะ



ภาพที่ 23

ลายใบแฉก (Asanoha) หนึ่งในลายผ้าที่เป็นที่นิยมในญี่ปุ่น

ภาพ “เกอิชาแห่งเมืองหลวงตะวันออก” (A Geisha of the Eastern Capital), 1825 (ภาพที่ 24) โดย เคไซ เอเซน (1790 - 1848) โดดเด่นด้วยผ้าสีฟ้า-ขาวลายเพชร (Hishi)* อีกหนึ่งลายผ้ายอดนิยมของญี่ปุ่นตั้งแต่สมัยโบราณ โดยเฉพาะช่วงเวลาตั้งแต่สมัยมูโรมาจิจนถึงสมัยเอโดะ-โมโยมะะ ที่เป็นที่นิยมอย่างมากในหมู่นักแสดงละครโน กระทั่งมาถึงสมัยเอโดะเมื่อความรู้เกี่ยวกับเทคนิคการสร้างลวดลายเริ่มแพร่กระจายออกจากชนชั้นสูง คำนิยมดังกล่าวจึงถูกส่งต่อมาสู่สามัญชนโดยเฉพาะสุภาพสตรีที่รักสวยรักงาม (Mende and Morishige, 1991: 30)



ภาพที่ 24

เกอิชาแห่งเมืองหลวงตะวันออก (A Geisha of the Eastern Capital), 1825
โดย เคไซ เอเซน

* Hishi คำภาษาญี่ปุ่นใช้เรียกกระฉับ พืชชนิดหนึ่งที่ใบมีรูปทรงคล้ายสี่เหลี่ยมขนมเปียกปูน

ในส่วนของเนื้อหา ความน่าสนใจในอยู่กับการนำเสนออิริยาบถที่แปลกตาของบุคคลในภาพ กล่าวคือเกอิชาที่กำลังแต่งหน้าอย่างขะมักเขม้นเช่นนี้มิใช่เหตุการณ์ที่จะพบเจอได้ทั่วไป นั่นจึงทำให้ภาพพิมพ์รูปนักแสดงอีกรูปแบบหนึ่งเป็นที่นิยมอย่างมากคือภาพหลังเวที ดังภาพ “นักแสดงคะบุคิ อิวะอิ คุเมะสะบุโระ ที่ 3 กำลังแต่งหน้าอยู่หน้ากระจก” (The Actor Iwai Kumesaburo III Making Up Before a Mirror in His Dressing Room), 1856 (ภาพที่ 25) ภาพพิมพ์บนพัด ผลงานอีกชิ้นหนึ่งของอุตะงะวะะ คุนิสะตะ ได้เผยแพร่เวลาอันเป็นส่วนตัวของดาราที่เป็นที่โปรดปราน โลกที่สาธารณชนไม่มีสิทธิ์จะได้เห็น



ภาพที่ 25

นักแสดงคะบุคิ อิวะอิ คุเมะสะบุโระ ที่ 3 กำลังแต่งหน้าอยู่หน้ากระจก (The Actor Iwai Kumesaburo III Making Up Before a Mirror in His Dressing Room), 1856 ภาพพิมพ์บนพัด โดย อุตะงะวะะ คุนิสะตะ

การสร้างภาพชุดต่าง ๆ โดยเฉพาะฮักเค (八景) ที่หมายถึงแปดทิวทัศน์นั้น ญี่ปุ่นได้รับอิทธิพลมาจากภาพเขียนของจีน ซึ่งนอกจากจะเป็นการถ่ายทอดความงามของสถานที่นั้น ๆ แล้ว ยังกำหนดให้มีการใส่องค์ประกอบของสภาพอากาศ ฤดูกาล และช่วงเวลาลงไปด้วย ตั้งแต่ปลายคริสต์ศตวรรษที่ 17 จนถึงคริสต์ศตวรรษที่ 19 ศิลปินภาพพิมพ์ญี่ปุ่นสร้างภาพชุดฮักเคไว้มากมาย โดยมีการใส่ภาพของนักแสดงหรือสาวงามเข้าไปเพื่อเชื่อมโยงหรือเปรียบเทียบกับบริบทอื่น ๆ ในภาพอีกด้วย ภาพ “พระจันทร์เดือนสารทแห่งห้องแต่งตัว” (Autumn Moon of the Dressing Room), ประมาณปี 1827 (ภาพที่ 26) หนึ่งในผลงานจากภาพชุดฮักเค โดย อุตะงะวะะ คุนิสะตะ เป็นอีกหนึ่งภาพที่นำเสนอสิทธิพิเศษในการเข้าถึงพื้นที่ส่วนตัวของคณบดี อิชิดาวะ ดันจูโร ที่ 7 นักแสดงที่มีชื่อเสียงมากที่สุดคนหนึ่งในประวัติศาสตร์ละครบงกิ เฟ็ง อาบน้ำเสร็จสวมชุดสีน้ำเงิน-ขาวลายตาข่ายถักเดินเข้ามาในห้องแต่งตัว พบลูกชายกำลังยืนของจดหมายจากแฟนละครให้ โดยมีกระจกเงาบานใหญ่สีฟ้าทำหน้าที่เป็นตัวแทนของ “พระจันทร์เดือนสารท” บ่งบอกฤดูกาลและช่วงเวลาอย่างที่ภาพชุดฮักเคพึงมี การนำเสนอเหตุการณ์รวมไปถึงการตั้งชื่อที่ชักชวนให้ผู้ชมคาดหวังกวามอันเล็ก ๆ น้อย ๆ เช่นนี้ ถือเป็นเสน่ห์อันพิเศษของภาพพิมพ์รูปนักแสดงที่ศิลปินผู้สร้างสรรค์จะสอดแทรกลงไปอยู่เสมอ



ภาพที่ 26

พระจันทร์เดือนสารทแห่งห้องแต่งตัว (Autumn Moon of the Dressing Room),
ประมาณปี 1827 หนึ่งในผลงานจากภาพชุดฮักเคะ โดย อุตะงะวะะ คุนิสะตะ

3. กลุ่มภาพทิวทัศน์ธรรมชาติ

“เมื่อกล่าวถึงความรักที่ชาวญี่ปุ่นมีต่อธรรมชาติ เห็นทีจะต้องผายมือไปที่ภูเขาฟูจิ” (ถอดความเป็นภาษาไทยโดยผู้วิจัย) (Suzuki, 1973: 331) คำกล่าวนี้นี้ของโดเซทซึ สุกุจิ (1870 - 1966) นักบวชนิกายเซนและนักปรัชญาคนสำคัญผู้สร้างความรู้ความเข้าใจในเรื่องวัฒนธรรมญี่ปุ่นให้กระจายไปในวงกว้าง เป็นการอธิบายถึงความสัมพันธ์อันแน่นแฟ้นระหว่างชาวญี่ปุ่นและภูเขาที่สูงที่สุดในประเทศ ภูเขาฟูจินั้นตั้งตระหง่านอยู่ในผลงานศิลปะ บทกวี และความรู้สึกนึกคิดของชาวญี่ปุ่นมาเป็นเวลาช้านาน อย่างในวรรณกรรมเก่าแก่ตั้งแต่ราวคริสต์ศตวรรษที่ 10 เรื่อง ตำนานเจ้าหญิงคะงุยะ (The Tale of Princess Kaguya) อันโด่งดัง ก็มีการพูดถึงเหตุการณ์ที่พระจักรพรรดิมีพระบรมราชโองการให้นำจดหมายและยาอายุวัฒนะที่เจ้าหญิงคะงุยะทิ้งไว้ให้ก่อนกลับไปยังจักรประเทศไปเผาบนยอดเขาที่สูงที่สุดเพื่อที่จะได้ใกล้ชิดกับดวงสวรรค์ที่สุด หรือในงานเขียนของ อิชิควะ โจซัน (1583 - 1672) กวีในสมัยเอโดะ ก็ได้บรรยายถึงภูเขาฟูจิทั้งในเชิงความงามที่รับรู้ได้ด้วยตาและสัมผัสทางจิตวิญญาณเช่นเดียวกันกับที่ภาพพิมพ์อุคิโยะเอะจำนวนมากก็ไม่ปฏิเสธที่จะนำเสนอเรื่องราวของสถานที่แห่งนี้ จนอาจกล่าวได้ว่ามีส่วนสำคัญที่ทำให้ภูเขาฟูจิกลายเป็นสัญลักษณ์ของญี่ปุ่นในสายตาของคนทั่วโลกในเวลาต่อมา

ภาพชุด 36 วิวของภูเขาฟูจิ (Thirty-six Views of Mount Fuji), ประมาณปี 1831 - 1832 โดย คัทซึชิคะ โอะคุซุ มิได้เป็นผลงานที่โด่งดังด้วยความบังเอิญ โอะคุซุในวัย 70 ปี ที่ลี้ภัยทางการเมืองจากประสบการณ์ทั้งชีวิต ความหมกมุ่นหลงใหลในภูเขาฟูจินานาน ประกอบกับช่วงเวลานั้นที่ถือได้ว่าเป็นจุดเฟื่องฟูของการนำเข้าสินค้านำเงินปรัสเซียจากจีนและดัตช์ ล้วนเป็นส่วนผสมที่ลงตัวสำหรับการสร้างภาพชุดภูเขาฟูจิในมุมมองและฤดูกาลที่แตกต่างกันถึง 36 ภาพ อันที่จริงสินค้านำเงินในภาพพิมพ์อุคิโยะเอะนั้นแสดงออกอย่างโดดเด่นด้วยเจดอันหลากหลายมาตั้งแต่ช่วงต้นคริสต์ศตวรรษที่ 19 ในทุก ๆ กลุ่มผลงานอยู่แล้วไม่เพียงแต่เฉพาะภาพทิวทัศน์ธรรมชาติ ทว่าภาพชุดดังกล่าวเป็นดัง “ตัวเร่ง” ของพัฒนาการในหลายบริบท

การค้นพบว่าคุณสมบัติของสินค้านำเงินปรัสเซียที่สามารถสร้างน้ำหนักเข้ม-อ่อนได้อย่างครบถ้วนจนสามารถสร้างภาพที่มีมิติสมบูรณ์ได้ด้วยสีเพียงสีเดียว อย่างในภาพ “ทิวทัศน์ของบ่อน้ำโชเกทซึ” (View of Shogetsu Pond), 1829 (ภาพที่ 27) โดย เคโซ เอเซน ที่ว่ากันว่าเป็นภาพแรก ๆ ที่สร้างขึ้นในลักษณะนี้ นำไปสู่กระบวนการสร้างผลงานด้วยสินค้านำเงินเพียงสีเดียวที่มีชื่อเรียกว่า ไอซุริเอะ (Aizuri-e) ซึ่งได้รับความนิยมในเวลาอันรวดเร็ว แม้แต่ภาพชุด 36

วิวของภูเขาฟูจิ โดย โฮะคุไซ ที่สร้างขึ้นไม่นานหลังจากนั้น ภายในชุดยังประกอบไปด้วยภาพ
ไอซุริเอะ (หรือกิ่งไอซุริเอะ) ถึง 10 ภาพ จากทั้งหมด 36 ภาพ เลย์ทีเดียว (Smith II, 2005:
235)



ภาพที่ 27

ทิวทัศน์ของบ่อน้ำโชเกทซึ (View of Shogetsu Pond, 1829 โดย เคโซ เอเซน

หลังขึ้นปีใหม่ ค.ศ. 1831 นิชิมุระยะ โยะสะจิ (Nishimuraya Yohachi) เจ้าของสำนักพิมพ์ ได้ลงโฆษณาในหน้าสุดท้ายของหนังสือนวนิยายเรื่อง โชฮอนจิตะเตะ (Shohon-jitate) เล่มที่ 12 ว่า “ผลงานลำดับถัดไปพบกับ 36 วิวของภูเขาฟูจิ วาดโดย ชายแก่อิทซึ นามเดิม โอะคุไซ พิมพ์ด้วยสีน้ำเงิน” (ถอดความเป็นภาษาไทยโดยผู้วิจัย) (Keyes, 2017: 108) (ภาพที่ 28) โดยมีภาพ “หาดชิจิระกะมะะ เมืองสะกะมิ” (Shichirigahama Beach, Sagami Province), ประมาณปี 1831 (ภาพที่ 29) และ ภาพ “เกาะซึคุดะ เมืองมุซาชิ” (Tsukudajima, Musashi Province), ประมาณปี 1831 (ภาพที่ 30) ถูกสร้างขึ้นเป็นภาพแรก ๆ ของภาพชุดนี้ ซึ่งเป็นจริงตามคำโฆษณานั้น ภาพ “เกาะซึคุดะ เมืองมุซาชิ” แสดงให้เห็นบรรยากาศของเกาะซึคุดะบริเวณใกล้กับปากแม่น้ำสุมิตะ ที่ในช่วงเวลานั้นเต็มไปด้วยหมู่บ้านชาวประมงและเรือต่าง ๆ โอะคุไซลงรายละเอียดในส่วนประกอบของเรือได้อย่างหลากหลายและสมจริง แสดงให้เห็นถึงอีกหนึ่งความสนใจของเขาได้เป็นอย่างดี ภูเขาฟูจิที่มีหิมะปกคลุมตั้งอยู่กลางภาพ ตรงเส้นขอบฟ้า และสีน้ำเงินเข้มของเกาะทำให้อนุมานได้ว่าเป็นเวลากำลังพลบค่ำ ส่วนภาพ “หาดชิจิระกะมะะ เมืองสะกะมิ” ถูกจัดองค์ประกอบแบบอสมมาตร โดยให้แหลมชายฝั่งจากบริเวณขวาล่างของภาพโค้งลงทะเลไปทางซ้าย มีภูเขาฟูจิที่มีหิมะปกคลุมอยู่เบื้องหลังไกลออกไป ใกล้ ๆ กันมีเมฆคิวมูโลนิมบัส (โอะคุไซให้ความสำคัญกับรายละเอียดของเมฆในผลงานหลายชิ้น) หนาเป็นทรงสูงที่บั้นแนวตั้งอันเป็นลักษณะของฤดูร้อน ประกอบการใช้สีน้ำเงินเจือสีเขียวเล็กน้อยทำให้บรรยากาศดูสดชื่นแจ่มใส



ภาพที่ 28

โฆษณาในหน้าสุดท้ายของหนังสือนวนิยายเรื่อง โชซอนจิตะเตะ (Shohon-jitate) เล่มที่ 12
 ถอดความได้ว่า “ผลงานลำดับถัดไปพบกับ 36 วิวของภูเขาฟูจิ วาดโดย ชายแก่อิอิทชิ นาม
 เดิมโสะคุไซ พิมพ์ด้วยสีน้ำเงิน”



ภาพที่ 29
หาดชิจิริกะฮะมะ เมืองสะกะมิ (Shichirigahama Beach, Sagami Province),
ประมาณปี 1831 โดย คัทซึชิคา โฮะคุไซ



ภาพที่ 30

เกาะซึคุดะ เมืองมูซาชิ (Tsukudajima, Musashi Province).

ประมาณปี 1831 จากภาพชุด 36 วิวของภูเขาฟูจิ โดย คัทซึชิคิ โฮะคุไซ

โอะคุไซชินชอบ ตลอดจนใช้ประโยชน์จากการใช้สินน้ำเงินเพียงสีเดียวไล่ค่าน้ำหนักเข้ม-อ่อน ได้อย่างเชี่ยวชาญโดยเฉพาะใน 5 ภาพแรกของชุด เขานำเสนอภาพของเวลาก่อนสว่างและพลบค่ำได้อย่างสมบูรณ์แบบ โอะคุไซสังเกตว่าเมื่อพระอาทิตย์ขึ้น บริเวณเส้นขอบฟ้าจะยังเทา ๆ ในขณะที่สีเขียวจากต้นไม้เริ่มมีให้เห็น ก่อนเมฆเจือด้วยสีชมพูระเรื่อ กลุ่มสีทั้งสามนี้จึงเริ่มมีบทบาทอย่างเด่นชัดในอีก 5 ภาพต่อมา ดังที่ปรากฏในภาพ “อุเมะสะวะ เมืองสะกะมิ” (Umesawa, Sagami Province), ประมาณปี 1831 (ภาพที่ 31) ช่วงเวลาเช้าตรู่ที่ท้องฟ้าเริ่มสว่าง เมฆขาวอมชมพูค่อย ๆ เผยให้เห็นภูเขาฟูจิสีน้ำเงินเข้ม เนินเขาสีเขียวที่ระยะกลางไล่มาจนถึงระยะหน้ากับกลุ่มนกกระเรียนห้าตัวกำลังไซร้ขน ในขณะที่อีกสองตัวกำลังบินไปทางภูเขาอันสงบที่เบื้องหลัง เกิดเป็นเรื่องราวที่เปี่ยมไปด้วยความหมายทางใจสำหรับชาวญี่ปุ่นยิ่ง*



ภาพที่ 31

อุเมะสะวะ เมืองสะกะมิ (Umesawa, Sagami Province).
ประมาณปี 1831 จากภาพชุด 36 วิวของภูเขาฟูจิ โดย คัทซึชิคะ โอะคุไซ

ภาพ “คลื่นใหญ่นอกคานะงะวะ” (The Great Wave off Kanagawa), ประมาณปี 1831 (ภาพที่ 32) อีกตัวแปรสำคัญที่ทำให้ “36 วิวของภูเขาฟูจิ” ได้รับการยกย่องว่าเป็นหนึ่งในภาพชุดทิวทัศน์ที่ยิ่งใหญ่ที่สุดในโลก ในฐานะดินแดนที่ต้องเผชิญกับมรสุม พายุ กระทั่งสึนามิปีละหลายครั้ง เหตุการณ์ที่ปรากฏในภาพย่อมผูกพันกับชาวญี่ปุ่นไม่ทางใดก็ทางหนึ่ง คัทซึชิคะ โฮะคุไซเองก็สนใจและเคยข้อมมือในการวาด “คลื่น” มาก่อนหน้านี ตั้งแต่ช่วงอายุราว 40 - 50 ปี จากผลงานภาพพิมพ์ “เรือเล็กผจญคลื่นยักษ์” (Fast Skiffs Navigating Large Waves), ประมาณปี 1804 - 1806 (ภาพที่ 33) และเมื่อเวลาผ่านไป สิ่งที่เพิ่มเข้ามาในภาพคือภูเขาฟูจิ และสีน้ำเงินเข้มจากต่างชาติที่ทำงานสอดประสานกับสีครามท้องถิ่นดั้งเดิม



ภาพที่ 32

คลื่นใหญ่นอกคานะงะวะ (The Great Wave off Kanagawa),
ประมาณปี 1831 จากภาพชุด 36 วิวของภูเขาฟูจิ โดย คัทซึชิคะ โฮะคุไซ

ความสนใจในสรรพสิ่งรอบตัวตลอดทั้งชีวิต 70 ปีที่ผ่านมาของโฮะคุไซ ถูกกรองกลั่นลดหลั่น ให้เหลือเพียงองค์ประกอบหลัก 3 อย่าง คลื่น เรือประมง และภูเขา พลังอันยิ่งใหญ่ของธรรมชาติที่ทั้งโกรธเกรี้ยวและงดงามในเวลาเดียวกัน ถูกถ่ายทอดผ่านเส้นที่บิดเบี้ยวแต่ก็ยังคงจังหวะ ฟองสีขาวที่สุดปลายของมวลคลื่นยักษ์สีน้ำเงินเงือง่าเข้าหาสิ่งใดก็ตามที่ขวางหน้า ด้านเหล่านี้พายุกิใช้ทักษะทั้งหมดที่มีทำทุกอย่างเพื่อฝ่ามรสุมที่กำลังเผชิญอย่างกล้าหาญ ในขณะที่ภูเขาฟูจิยังคงตั้งตระหง่านอย่างสงบไกลห่างจากความโกลาหลทั้งปวง



ภาพที่ 33
เรือเล็กฝ่าคลื่นยักษ์ (Fast Skiffs Navigating Large Waves).
ประมาณปี 1804-1806 โดย คัทซึชิคะ โฮะคุไซ

ภาพ “คลื่นใหญ่นอกคคะนะะวะ” ภาพชุด “36 วิษของภูเขฟูจิ” ตลอดจนอุตสาหกรรมภาพพิมพ์อุคิโยะเอะได้รับความนิยมอย่างสูง มีการผลิตซ้ำนับครั้งไม่ถ้วนตามความต้องการของลูกค้า จนราคาต่อหนึ่งแผ่นนั้นไม่ได้แพงไปกว่าถ้วยเตี๋ยหนึ่งชาม นอกเหนือไปจากคุณค่าเชิงความงามแล้ว ทั้งภาพเมืองเอโดะ ภาพบุคคล และภาพทิวทัศน์ธรรมชาติ ยังเปี่ยมไปด้วยคุณค่าที่ช่วยเติมเต็มความรู้สึกของชาวเอโดะได้เป็นอย่างดี ผลงานแต่ละชิ้นล้วนสร้างสรรค์ขึ้นมาเพื่อตอบสนองความต้องการในระดับต่าง ๆ ของผู้คน บ้านเมืองที่ตนอาศัย สว่างามหรือคนดังที่ชื่นชอบ รวมไปถึงจุดหมายใกล้-ไกลที่ถวิลหา เหล่านี้ได้ย้ายมาอยู่ต่อหน้าบนแผ่นกระดาษที่สามารถดูชมได้เท่าที่ใจต้องการ

ข้อสังเกตที่น่าสนใจอีกอย่างหนึ่งก็คือ สีสันที่ปรากฏในภาพพิมพ์อุคิโยะเอะนั้นสามารถหยิบย่นความรู้สึกบางอย่างดีคู่กันมากกับภาพลักษณ์ที่วุ่นวายของเอโดะ ศิลปินอย่าง เคไซ เอเซน ที่ใช้สีน้ำเงินสีเดียวเป็นหลักในการทำภาพไอซุริเอะมากมายให้ออกมาดูสุขสงบนิ่ง กลับใช้ชีวิตหลงมัวเมาในโลกียวิสัย อย่างที่เจ้าตัวเองก็นิยามว่าเป็น “ชีวิตที่แหลกสลาย” ซึ่งหากจะมองว่าศิลปินผู้นี้ทำเพื่อเยียวยาความรู้สึกที่แห้ววุ่นในจิตใจของตน หรือทำไปเพียงเพื่อหาเงินมาสร้างความเจริญในชีวิตรึไม่ว่ามูมิไหนก็ได้หลุดไปจากนิยามความเป็น “เอโดะ” และ “อุคิโยะ” ไปได้เลย ความหอมหวานของความสุขเพียงชั่วครวที่เกิดขึ้น อาจโถมซัดเข้าหาชีวิตของชาวเอโดะไม่ต่างจากคลื่นยักษ์ของโอะคุไซ ส่วนที่เหลือนั้นอยู่กับว่าผีพ่ายปรารถนาที่จะให้เป็นไปอย่างไร ดังนั้นแล้วสำหรับชาวเอโดะ สีสันนี้อาจไม่ได้เป็นเพียงแค่อีสของน้ำทะเล แต่ยังพ่วงมาด้วยสำนึกแห่งความเข้าใจว่าทะเลนั้นเป็นได้ทั้งความสุขและภัยพิบัติของชีวิต

การย้ายเมืองหลวงจากเกียวโตมายังเอโดะทำให้เกิดจุดเปลี่ยนในหลากหลายมิติ ความพยายามในการสร้างเมืองใหม่เอื้อให้เกิดความเป็นไปได้ใหม่ ๆ อย่างหลีกเลี่ยงไม่ได้ การเปลี่ยนแปลงตั้งแต่โครงสร้างใหญ่ไล่ระดับไปจนถึงรายละเอียดปลีกย่อย นำไปสู่ปรากฏการณ์ทางสังคมที่เป็นลักษณะเฉพาะตัวของเอโดะหลายอย่าง โดยหนึ่งในหลักฐานที่ได้ทำการบันทึกความเป็นไปต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นก็คือภาพพิมพ์อุคิโยเอะ ซึ่งแสดงให้เห็นถึงบทบาทอันโดดเด่นของ “สีน้ำเงิน” ที่ปรากฏอยู่อย่างมีนัยสำคัญ

จากการศึกษาค้นคว้าที่มาที่ไปผ่านข้อมูลหลักฐานเชิงประวัติศาสตร์ทั้งในด้านสังคมและวัฒนธรรม ร่วมกับการวิเคราะห์ภาพพิมพ์อุคิโยเอะที่คัดเลือกมาพบว่า ความนิยมของสีน้ำเงินในสมัยเอโดะมีที่มาจากปัจจัยหลัก 4 ประการ ได้แก่

ประการแรก วัฒนธรรมญี่ปุ่นมีการใช้สีเป็นสัญลักษณ์หรือแทนค่าสิ่งต่าง ๆ อย่างมีระเบียบแบบแผนมาตั้งแต่สมัยโบราณ โดยเฉพาะสีเก่าแก่อย่างสีแดง ขาว และดำ ที่มีความเกี่ยวข้องกับเรื่องราวทางศาสนา ความเชื่อ ซึ่งเป็นสิ่งที่อยู่เหนือขึ้นไป ในขณะที่อีกหนึ่งสีเก่าแก่อย่างสีน้ำเงิน อันเห็นได้งายจากท้องฟ้าและน้ำกลับเป็นเรื่องในชีวิตประจำวัน หรือเกี่ยวข้องกับความผูกพันที่ชาวญี่ปุ่นมีต่อธรรมชาติ ซึ่งเป็นอะไรที่ใกล้ชิด คั่นเคย และจับต้องได้มากกว่า

ประการที่สอง แม้ว่าชาวญี่ปุ่นรวมไปถึงมนุษย์ทุกชาติทุกภาษาจะพบเห็นสีน้ำเงินได้จากท้องฟ้า แม่น้ำ หรือทะเลได้ในชีวิตประจำวัน แต่ด้วยข้อจำกัดทางสังคมในอดีต ทำให้วิถีชีวิตของชาวญี่ปุ่นไม่สามารถมีความเกี่ยวข้องกับสีน้ำเงินได้อย่างอิสระ เนื่องจากมีบทบัญญัติห้ามไว้อย่างชัดเจน จนกระทั่งข้อกำหนดดังกล่าวเริ่มหย่อนลงไปตามบริบททางสังคมเรื่อยมา โดยเฉพาะอย่างยิ่งในสมัยเอโดะ อันเป็นผลมาจากการนโยบายการปกครองในระบอบโชกุนที่ส่งผลกระทบต่อสภาพเศรษฐกิจ จนทำให้ชนชั้นล่างอย่างพ่อค้าเริ่มมีบทบาทรวมไปถึงมีสิทธิมีเสียงมากขึ้น

ประการที่สาม ความเจริญรุ่งเรืองในฐานะศูนย์กลางทางเศรษฐกิจของเอโดะ การหล่อหลอมและยอมรับวิถีชีวิตแบบคนเมือง เหล่านี้กลายเป็นส่วนผสมที่ลงตัวในการเกิดรูปแบบทางวัฒนธรรมแบบเอโดะ การแสวงหาความสำราญทั้งจากโรงละคร ย่านการค้า คณิกา ไปจนถึงการท่องเที่ยว ล้วนเป็นองค์ประกอบที่ครบครันอันนำไปสู่พลังในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ

ภาพพิมพ์อุคิโยะเอะที่มีพัฒนาการอย่างก้าวกระโดด ประกอบกับเสรีภาพในการเข้าถึง สิ้นน้ำเงินที่มากขึ้นทั้งจากในและต่างประเทศ จึงมีบทบาทสำคัญและพร้อมตอบสนองความต้องการของชาวเอโดะ เมื่อศิลปินมากมายต่างแข่งขันกันเพื่อให้ถูกใจลูกค้า ก็นำมาซึ่งการยกระดับมาตรฐานและคุณภาพของผลงาน อีกทั้งการหยิบจับวัตถุดิบที่ผู้คนชื่นชอบเป็นทุนเดิมมาผลิตผลงาน ไม่เพียงขับเคลื่อนกลไกทางการตลาดได้อย่างเป็นรูปธรรม แต่ภาพพิมพ์อุคิโยะเอะและสิ้นน้ำเงินในฐานะ “สีแห่งยุคสมัย” จึงเป็นดังเครื่องสะท้อนโลกที่ล่องลอยสมัยเอโดะได้เป็นอย่างดี

ประการที่สี่ การนำเข้าสิ้นน้ำเงินปรัสเซียจากต่างประเทศ การทำงานร่วมกันของสิ้นน้ำเงินปรัสเซียและสิ้นน้ำเงินจากครามในภาพพิมพ์อุคิโยะเอะนั้นก่อให้เกิดโทนสีอันงดงามของท้องฟ้าและทะเลซึ่งกระทบความรู้สึกของชาวญี่ปุ่นเป็นอย่างมาก สิ่งเหล่านี้ถือเป็นเรื่องใหม่สำหรับชาวเอโดะ และชาวเอโดะก็ไม่ปฏิเสธ ช่วงก่อนคริสต์ศตวรรษที่ 18 แทบไม่มีการนำเสนอภาพของท้องฟ้าในงานศิลปกรรมให้เห็น ผู้ชมไม่สามารถซาบซึ้งกับความงดงามของท้องฟ้าสีฟ้าได้จากงานศิลปะ ในขณะที่ศิลปินบางคนก็ใช้น้ำเงินจากดอกชิวคุสะในบริเวณพื้นหลังที่ไม่ว่าจะจงใจแทนค่าของท้องฟ้าหรือไม่ เพียงไม่นานก็ซิดกลายเป็นสีเหลืองน้ำตาล

การนำเสนอภาพท้องฟ้าและทะเลอย่างแพร่หลายผ่านภาพพิมพ์อุคิโยะเอะหลังจากความนิยมในการใช้สิ้นน้ำเงินปรัสเซียยังสะท้อนให้เห็นถึงวิถีชีวิตที่เปลี่ยนแปลงไปของชาวเอโดะในเรื่องของการเดินทางและกิจกรรมเพื่อความผ่อนคลายนอกบ้าน อันจะนำไปสู่การท่องเที่ยวสมัยใหม่ในเวลาต่อมา ภาพพิมพ์ที่แสดงความงดงามของสถานที่ต่าง ๆ มีส่วนกระตุ้นให้เกิดความต้องการในการเดินทาง ซึ่งแน่นอนว่าท้องฟ้าและทะเลเป็นองค์ประกอบของภาพเหล่านั้นอย่างหลีกเลี่ยงไม่ได้

นอกเหนือไปจากการเป็นสัญลักษณ์และแทนค่าแทนความหมายต่าง ๆ แล้ว ความสดใสและทนทานของสิ้นน้ำเงินปรัสเซียยังยกระดับความสนใจในภาพพิมพ์อุคิโยะเอะของผู้คนไปอีกขั้น การสร้างสรรค์ภาพพิมพ์สีได้ขยายขอบเขตออกไปได้อีก เมื่อนำสิ้นน้ำเงินปรัสเซียไปผสมกับสีเหลืองแล้วได้สีเขียวที่สดสว่าง รวมไปถึงการใช้สีย้อมเลเยอร์เพื่อขับให้สีแดงเข้มของภาพดอกไม้ดูสดใสและโดดเด่นมากกว่าเดิม ภาพรวมของความนิยมในภาพพิมพ์อุคิโยะเอะเป็นเช่นนี้เรื่อยไปจวบจนสิ้นสมัยเอโดะ

- Brandon, Reiko Mochinaga. (2000). "Modest Wear and Extraordinary Vision: Commoner's Clothing," in *Hiroshige and Hokusai: Hokusai and Hiroshige*. San Francisco: The Asian Art Museum of San Francisco: 19-29.
- Butler, L. A. (1994). "Tokugawa Ieyasu's Regulations for the Court: A Reappraisal." *Harvard Journal of Asiatic Studies* 54, 2 (December): 509-551. doi: 2719438.
- Fukuda, Kunio. (2000). "Blue," in *The Colors of Japan*. Tokyo: Kodansha International.
- Isavorapant, Chaiyosh. (2015). "Socio-Cultural Context of Shunga." *Silpa Bhirasri Journal of Fine Arts* 2, 2 (March): 95-113.
- ชัยยศ อิชฎิวรพันธุ์. (2558). "บริบททางสังคมวัฒนธรรมของภาพชุดนเกะ." *วารสารศิลป์ พีระศรี* 2, 2 (มีนาคม): 95-113.
- Jinnai, Hidenobu. (1990). "The Spatial Structure of Edo," in *Tokugawa Japan: The social and economic antecedents of modern Japan*. Tokyo: University of Tokyo.
- Keyes, Roger S. (2017). "Thirty-six Views of Mt Fuji (Fugaku Sanjūrokkei)," in *Hokusai: Beyond the Great Wave*: 108-109. London: Thames & Hudson.
- Klangsuwan, Yupa. (2001). "The Merchant of Edo." *Thammasat Journal of Japanese Studies* 17, 2 (March): 1-14.
- ยุพา คลังสุวรรณ. (2544). "พ่อค้าเอโดะ." *วารสารญี่ปุ่นศึกษา* 17, 2 (มีนาคม): 1-14.
- Lane, Richard J. (1978). *Images from the Floating World: The Japanese Print, Including an Illustrated Dictionary of Ukiyo-E*. Hong Kong: Konecky & Konecky.
- Mende, Kazuko and Reiko Morishige. (1991). *Sashiko: Blue and White Quilt Art of Japan*. Tokyo: Shufunotomo.
- Moriya, Katsuhisa. (1990). "Urban Networks and Information Networks," in *Tokugawa Japan: The Social and Economic Antecedents of Modern Japan*. Tokyo: University of Tokyo.
- Pongvarut, Jirayu. (2017). "Brown Color in Japanese Culture during Edo Period." *Silpa Bhirasri Journal of Fine Arts* 5, 1 (September): 215-243.
- จิรายุ พงษ์วรุตม์. (2560). "สีน้ำตาลในวัฒนธรรมญี่ปุ่นสมัยเอโดะ." *วารสารศิลป์ พีระศรี* 5, 1: (กันยายน): 215-243.
- Pongvarut, Jirayu. (2018). "Indigo Blue Color in Japanese Culture during Edo Period."

Silpa Bhirasri *Journal of Fine Arts* 6, 1 (September): 220-241.

จิรายุ พงษ์วิรุฒม์. (2561). “สีน้ำเงินในวัฒนธรรมญี่ปุ่นสมัยเอโดะ.” *วารสารศิลป์ พีระศรี* 6, 1 (กันยายน): 220-241.

Smith, Henry D. II. (2005). “Hokusai and the Blue Revolution in Edo Prints.” in *Hokusai and His Age: Ukiyo-e Painting, Printmaking and Book Illustration in late Edo Japa*: 234-269. Amsterdam: Hotei Publishing.

Suzuki, Daisetz. (1973). *Zen and Japanese Culture*. New Jersey: Princeton University.

Tinos, Ellis. (2010). *Japanese Prints*. London: The British Museum.

บรรณานุกรมภาพ

- ภาพที่ 1 Moriya, Katsuhisa. (1990). *Tokugawa Japan: The social and economic antecedents of modern Japan*. Tokyo: University of Tokyo.
- ภาพที่ 2 Tokyo Metropolitan Library. (2021). *Reconstruction of the city after "Great Fire of Meireki"*. Retrieved from https://www.library.metro.tokyo.lg.jp/portals/0/edo/tokyo_library/english/machi/page2-1.html#
- ภาพที่ 3 Wikipedia. (2014). *Itsukushima Shrine Torii Gate*. Retrieved from [https://en.wikipedia.org/wiki/Itsukushima_Shrine#/media/File:Itsukushima_Shrine_Torii_Gate_\(13890465459\).jpg](https://en.wikipedia.org/wiki/Itsukushima_Shrine#/media/File:Itsukushima_Shrine_Torii_Gate_(13890465459).jpg)
- ภาพที่ 4 Wikipedia. (2019). *Torii path with a hanging lantern at Fushimi Inari Taisha Shrine Senbontorii, Kyoto, Japan*. Retrieved from https://en.wikipedia.org/wiki/Fushimi_Inari-taisha#/media/File:Torii_path_with_lantern_at_Fushimi_Inari-Taisha_Shrine,_Kyoto,_Japan.jpg
- ภาพที่ 5 Wikimedia Commons. (2006). *Miko-san*. Retrieved from https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/4/4f/Miko-san_by_Abrilon_in_Meiji-Jingu%2C_Tokyo.jpg
- ภาพที่ 6 Wikipedia. (2006). *Shimenawa*. Retrieved from <https://en.wikipedia.org/wiki/Shimenawa#/media/File:Izumoooyashiro89.JPG>
- ภาพที่ 7 Wikipedia. (2012). *Zen Master Taigen Shodo*. Retrieved from https://en.wikipedia.org/wiki/Shodo_Harada#/media/File:Taigen_Shodo.jpg
- ภาพที่ 8 Wikipedia. (2022). *Illustration from Sketches of Japanese Manners and Customs, by J. M. W. Silver, Illustrated by Native Drawings, Reproduced in Facsimile by Means of Chromolithography, London, 1867*. Retrieved from https://en.wikipedia.org/wiki/Seppuku#/media/File:Seppuku-J._M._W._Silver.jpg
- ภาพที่ 9 Wikipedia. (2022). *Enthronement of the Japanese emperor*. Retrieved from https://en.wikipedia.org/wiki/Enthronement_of_the_Japanese_emperor
- ภาพที่ 10 The Conservation and Art Materials Encyclopedia Online. (2022). *Day-flowerbpd1*. Retrieved from <http://cameo.mfa.org/wiki/File:Dayflowerbpd1.jpg>

- ภาพที่ 11 The Conservation and Art Materials Encyclopedia Online. (2022). **Dayflower extract**. Retrieved from http://cameo.mfa.org/wiki/File:Dayflower_extract.jpg
- ภาพที่ 12 The Conservation and Art Materials Encyclopedia Online. (2022). **Printed dayflower**. Retrieved from http://cameo.mfa.org/wiki/File:Printed_dayflower.jpg
- ภาพที่ 13 National Museums Scotland. (2022). **Mokuboji no bosetsu**. Retrieved from <https://www.nms.ac.uk/explore-our-collections/collection-search-results/>
- ภาพที่ 14 Waseda University Library. (2022). **Tokaido meisho zue - 1797 - vol 3 p 38**. Retrieved from https://archive.wul.waseda.ac.jp/kosho/bunko30/bunko30_e0205/bunko30_e0205_0003/bunko30_e0205_0003.html
- ภาพที่ 15 Wikimedia Commons. (2022). **Hiroshige01 nihonbashi**. Retrieved from https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/0/02/Hiroshige01_nihonbashi.jpg
- ภาพที่ 16 Wikimedia Commons. (2022). **Hiroshige-53-Stations-Hoeido-01-Nihonbashi-BM-03**. Retrieved from https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/0/02/Hiroshige01_nihonbashi.jpg
- ภาพที่ 17 The Metropolitan Museum of Art. (2020). **Dye House at Konya-cho, Kan-da**. Retrieved from <https://www.metmuseum.org/art/collection/search/56692>
- ภาพที่ 18 The Metropolitan Museum of Art. (2020). **Revelers Returned from the Torino Machi Festival at Asakusa, from the series One Hundred Famous Views of Edo**. Retrieved from <https://www.metmuseum.org/art/collection/search/36539>
- ภาพที่ 19 The Metropolitan Museum of Art. (2020). **Sudden Shower over Shin-Ōhashi Bridge and Atake (Ōhashi Atake no yūdachi), from the series One Hundred Famous Views of Edo (Meisho Edo hyakkei)**. Retrieved from <https://www.metmuseum.org/art/collection/search/55433?searchField=All&sortBy=Relevance&ft=Utagawa+Hiroshige&offset=0&rpp=20&pos=8>
- ภาพที่ 20 The Metropolitan Museum of Art. (2020). **Mishima, Asa Kiri**. Retrieved from <https://www.metmuseum.org/art/collection/search/36933?searchField=All&sortBy=Relevance&ft=Utagawa+Hiroshige&offset=580&rpp=80&pos=600>
- ภาพที่ 21 The Metropolitan Museum of Art. (2020). **Ōtsu: (Actor Nakamura Utaemon**

IV as) Matahei, from the series Fifty-three Stations of the Tōkaidō Road (Tōkaidō gojūsan tsugi no uchi). Retrieved from <https://collections.mfa.org/objects/219009/otsu-actor-nakamura-utaemon-iv-as-matahei-from-the-serie?ctx=479fea34-1fd4-45ef-98f9-9be3035f9179&idx=0>

ภาพที่ 22 Wikipedia. (2020). ToyokuniIIIActor. Retrieved from https://it.wikipedia.org/wiki/Discussion:Utagawa_Kunisada#/media/File:ToyokuniIIIActor.jpg

ภาพที่ 23 Mende, Kazuko and Reiko Morishige. (1991). *Sashiko: Blue and White Quilt Art of Japan*. Tokyo: Shufunotomo.

ภาพที่ 24 Christie's. (2020). *A Geisha of the Eastern Capital Painting Her Eyebrows*. Retrieved from <https://onlineonly.christies.com/s/japanese-prints-glimpse-floating-world/geisha-eastern-capital-painting-her-eyebrows-8/22516>

ภาพที่ 25 Fine Art America. (2022). *The Actor Iwai Kumesaburo III Making Up Before a Mirror in His Dressing Room from the series Eight Parodies of Beauty and Speech Kuchimo temo mitate hachijo*. Retrieved from <https://fineartamerica.com/featured/the-actor-iwai-kumesaburo-iii-making-up-before-a-mirror-in-his-dressing-room-from-the-series-eight-parodies-of-beauty-and-speech-kuchimo-temo-mitate-hachijo-kunisada.html>

ภาพที่ 26 Tinios, Ellis. (2010). *Japanese Prints*. London: The British Museum.

ภาพที่ 27 The Brooklyn Museum. (2022). *View of Shogetsu Pond*. Retrieved from <https://www.brooklynmuseum.org/opencollection/objects/53586>

ภาพที่ 28 Keyes, Roger S. (2017). *Hokusai: Beyond the Great Wave*. London: Thames & Hudson.

ภาพที่ 29 The Metropolitan Museum of Art. (2022). *Shichirigahama in Sagami Province (Sōshū Shichirigahama), from the series Thirty-six Views of Mount Fuji (Fugaku sanjūrokkei)*. Retrieved from <https://www.metmuseum.org/art/collection/search/55737>

ภาพที่ 30 The Metropolitan Museum of Art. (2022). *Tsukudajima in Musashi Province (Buyō Tsukudajima), from the series Thirty-six Views of Mount Fuji (Fugaku sanjūrokkei)*. Retrieved from <https://www.metmuseum.org/art/collection/search/55741>

ภาพที่ 31 The Metropolitan Museum of Art. (2022). *"Umezawa Manor in Sagami Province," from the series Thirty-six Views of Mount Fuji (Fugaku sanjūrokkei, Sōshū Umezawa zai)*. Retrieved from <https://collectionapi.metmuseum.org/api/collec->

tion/v1/iiif/36501/140132/main-image

ภาพที่ 32 Minneapolis Institute of Art. (2022). *The Great Wave off Kanagawa*. Retrieved from <https://4.api.artsmia.org/full/8747.jpg>

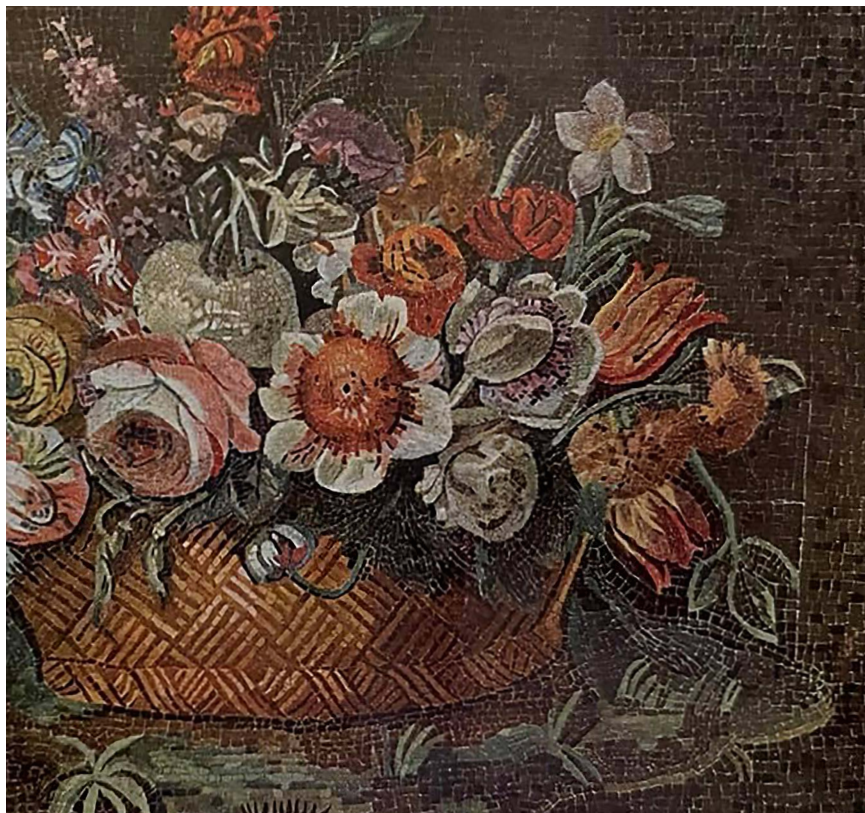
ภาพที่ 33 Clark, Timothy. (2017). *Hokusai: Beyond the Great Wave*. London: Thames & Hudson.

จิตรกรรมหุ่นนิ่งในศิลปะคลาสสิก

Still life Painting in Classical Art

ปวีณา สุธีรวงศ์ Paweena Suteerangkul

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ประจำคณะจิตรกรรม ประติมากรรมและภาพพิมพ์ มหาวิทยาลัยศิลปากร



Received : February 11, 2022

Revised : April 7, 2022

Accepted : June 30, 2022

บทคัดย่อ

บทความเรื่อง จิตรกรรมหุ่นนิ่งในศิลปะคลาสสิก มีวัตถุประสงค์เพื่อสำรวจความหมายของคำว่าจิตรกรรมหุ่นนิ่งและสืบค้นต้นกำเนิดของจิตรกรรมหุ่นนิ่งในศิลปะคลาสสิก โดยศึกษาข้อมูลจากเอกสาร วิเคราะห์ และยกตัวอย่างผลงานที่เกี่ยวข้อง จากการศึกษาพบว่า ในสมัยกรีกมีการบัญญัติคำว่า “โรโพกราฟี” เพื่ออธิบายถึงผลงานที่แสดงภาพวัตถุสิ่งของเล็กน้อย และ “ไมเนอร์ พิกเจอร์” ที่หมายถึงจิตรกรรมซึ่งมีนัยความสำคัญน้อย ต่อมาในสมัยแมนเนอริสม์

มีการใช้คำว่า “โคเซ นาตูราลี” หมายถึง สิ่งธรรมชาติ พร้อมทั้งมีการถอดคำจาก “โรโพกราฟี” เป็นคำว่า “โคเซ ปิกโกเล” เพื่ออธิบายถึงการนำเสนอภาพสิ่งของเล็กน้อยเช่นกัน ปัจจุบันคำว่า “จิตรกรรมหุ่นนิ่ง” หมายถึง ภาพวัตถุที่ไม่มีชีวิต ไร้การเคลื่อนไหว ซึ่งมีความคลาดเคลื่อนไปจากความหมายดั้งเดิมที่สืบทอดมาจากภาษาดัตช์ คำว่า “สติลเลเฟน” ในคริสต์ศตวรรษที่ 17 เนื่องจากความหมายดั้งเดิมนั้นครอบคลุมถึงสิ่งที่มีชีวิตและไม่มีชีวิต โดยทั้งหมดต่างแสดงสภาวะหยุดนิ่ง ณ ช่วงขณะหนึ่ง ความหมายนี้เมื่อส่งผ่านไปยังประเทศฝรั่งเศสในคริสต์ศตวรรษที่ 18 มีการใช้คำว่า “นาตูร์ มอร์ต” หมายถึง ธรรมชาติที่ตายแล้วดังนั้นจึงสันนิษฐานได้ว่า จากการนิยามดังกล่าวได้ส่งอิทธิพลต่อการตีความมาจนกระทั่งปัจจุบัน ด้านการสืบค้นต้นกำเนิดของจิตรกรรมหุ่นนิ่งพบว่า ชาวกรีก คือ คนชาติแรกที่เป็นผู้สร้างจิตรกรรมหุ่นนิ่ง โดยเฉพาะในสมัยเฮลเลนิสติกและตกทอดไปสู่จิตรกรชาวโรมัน ผลงานที่พบอยู่ในสมัยโรมันประกอบด้วยเทคนิคเฟรสโกและโมเสกในรูปแบบทอริ่งบีเพลย คือการวาดภาพลงตาให้เชื่อได้ว่าวัตถุนั้นมีอยู่จริง ทั้งนี้พบจิตรกรรมหุ่นนิ่ง 3 ประเภท ได้แก่ จิตรกรรมหุ่นนิ่งเพื่อเป็นส่วนประกอบของฉากเหตุการณ์ และจิตรกรรมหุ่นนิ่งประเภทซีเนีย ตลอดจนจิตรกรรมหุ่นนิ่งเพื่อการตกแต่ง

คำสำคัญ จิตรกรรมหุ่นนิ่ง / จิตรกรรมสมัยโรมัน / ศิลปะคลาสสิก

Abstract

The objective of this paper is to explore the meaning of still life painting and its origin in classical art by examining data in documents, analyzing, and giving examples of related works. It is found that in ancient Greece, the term 'Rhopography' was used to describe works depicting small objects and 'Minor pictura' means a depiction of subject matter considered insignificant. Later, in the Mannerist period, the term 'Cose naturali' refers to the nature and 'Rhopography' was translated to 'Cose piccole' to describe the representation of trivial objects. Today, still life painting means the depiction of inanimate and motionless objects. There is a discrepancy between the current meaning and the original meaning inherited from the 17th-century Dutch word "Stilleven". The original meaning refers to living and non-living things that show a momentary state of stillness. This meaning, when passed to

France in the 18th century, was translated as “Nature morte”, referring to the dead nature. Therefore, it is assumed that those terms have influenced various interpretations throughout history. After searching for the origin of still life painting, it is evidence that the earliest known still life paintings were created by the Greeks during the Hellenistic period. This type of painting was passed on to the Roman painters. Works found in Roman times show the use of fresco and mosaic techniques to create Trompe-l'œil, the representation of an object with such verisimilitude as to deceive the viewer concerning the material reality of the object. Three types of still life paintings were found, namely, still life painting as part of a scene, still life painting in the genre of Xenia, and still life painting for decoration.

Keywords Still life painting / Roman painting / Classical Art

บทนำ

จิตรกรรมหุ่นนิ่ง (Still life) คือ แนวเรื่องหนึ่งของการสร้างสรรค์ทางศิลปะ มีประวัติความเป็นมาที่ยาวนานเทียบเท่ากับผลงานจิตรกรรมประเภทอื่น โดยสามารถสืบค้นกลับไปในอารยธรรมโบราณ คือ ในสมัยกรีกและโรมัน หรือศิลปะคลาสสิก (Classic Art) ที่มักตกแต่งอาคารด้วยจิตรกรรมปูนเปียก (Fresco painting) ตลอดจนประดับโมเสก (Mosaic) พื้นที่หลายส่วนมีการนำเสนอภาพหุ่นนิ่ง ทั้งวัตถุที่มนุษย์สร้างขึ้นและวัตถุทางธรรมชาติมากมาย ผลงานเหล่านี้ต่อมาได้กลายมาเป็นรากฐานทางความรู้ มีอิทธิพลต่อการพัฒนาการทางศิลปะในโลกตะวันตก โดยเฉพาะในสมัยเรอเนซองส์ (Renaissance) ซึ่งเป็นช่วงเวลาที่จิตรกรรมหุ่นนิ่งเริ่มมีสถานะเป็นอิสระจากการเป็นส่วนประกอบของฉากเหตุการณ์ทางศาสนา และเด่นชัดยิ่งขึ้นจนได้รับการจำแนกให้เป็นแนวเรื่องประเภทหนึ่งที่โดดเด่นของคริสต์ศตวรรษ ที่ 17

ในคริสต์ศตวรรษที่ 17 มีการจัดลำดับความสำคัญของผลงานจิตรกรรม (Hierarchy of Genres) โดยสถาบันจิตรกรรมและประติมากรรมแห่งฝรั่งเศส (The Académie Royale de Peinture et de Sculpture) ซึ่งเรียงลำดับความสำคัญของหัวข้อในงานจิตรกรรมจากมากไปหาน้อย ได้แก่ ภาพประวัติศาสตร์ (History painting) ภาพเหมือนบุคคล (Portraiture) ภาพฉากชีวิตประจำวัน (Genre painting) ภาพทิวทัศน์ (Landscape painting) และภาพหุ่นนิ่ง (Still life painting) การจัดลำดับดังกล่าวมีพื้นฐานมาจากแนวคิดเรื่อง มนุษย์เป็นเครื่องชี้วัดคุณค่าของสรรพสิ่ง (Tate, 2022a) ทำให้ภาพประวัติศาสตร์มีความสำคัญมากที่สุด ในขณะที่จิตรกรรมหุ่นนิ่งซึ่งไม่มีการแสดงภาพมนุษย์มีความสำคัญน้อยที่สุด ถึงกระนั้นก็มีจิตรกรหุ่นนิ่งหลายคนที่ยกย่องตนถ่ายทอดผลลัพธ์อันน่าทึ่งบนผืนภาพ โดยเฉพาะจิตรกรชาวดัชต์และเฟลมิชในคริสต์ศตวรรษที่ 17 ในเวลานี้ผลงานจิตรกรรมหุ่นนิ่งขึ้นชั้นสำคัญถูกสร้างขึ้น รวมทั้งได้รับการยอมรับและถูกซื้อขายในตลาดศิลปะ ตลอดจนกลายเป็นพลังบันดาลใจให้แก่จิตรกรสมัยใหม่สร้างภาพด้วยแนวเรื่องสามัญ ทำลายต่อหลักเกณฑ์ของสถาบันทางศิลปะอันทรงอิทธิพล จนกล่าวได้ว่าจิตรกรรมหุ่นนิ่งได้รับความนิยมไปทั่วยุโรปตลอดหลายศตวรรษ

ปัจจุบันจิตรกรรมหุ่นนิ่งเป็นแนวเรื่องพื้นฐานในหลักสูตรการศึกษาทางศิลปะ อีกทั้งยังเป็นที่ยุติอย่างแพร่หลาย แต่ทว่าเมื่อสำรวจการศึกษาด้านประวัติศาสตร์ศิลปะในประเทศไทยกลับไม่ปรากฏข้อมูลที่เกี่ยวข้องมากนัก ดังนั้นบทความนี้จึงต้องการนำเสนอสาระด้านประวัติศาสตร์ศิลปะ โดยมุ่งสำรวจความหมายของจิตรกรรมหุ่นนิ่ง เพื่ออธิบายถึงความหมายในขอบข่ายทางความคิดทั้งในอดีตและปัจจุบัน ตลอดจนการสืบค้นต้นกำเนิดของจิตรกรรมหุ่นนิ่งจากยุคคลาสสิก โดยมีการยกตัวอย่างผลงานจิตรกรรมหุ่นนิ่งทั้งเทคนิคเฟรสโกและโมเสกที่เกี่ยวข้องโดยสังเขป

-
- * สถาบันจิตรกรรมและประติมากรรมแห่งฝรั่งเศส (Royal Academy of Painting and Sculpture) ก่อตั้งขึ้นในปี 1648 และดูแลและผูกขาดด้านศิลปะในฝรั่งเศสจนถึงปี 1793 อย่างไรก็ตามสถาบันศิลปะในปารีสได้กลายเป็นต้นแบบของสถาบันศิลปะหลายแห่งทั่วยุโรปและในดินแดนอาณานิคมอเมริกา (Berman, 2022)

สำรวจความหมายของจิตรกรรมหุ่นนิ่ง

ปัจจุบันมีการนิยามความหมายของคำว่า “จิตรกรรมหุ่นนิ่ง” ไปในทิศทางเดียวกัน กล่าวคือ หอศิลป์เทท์ (Tate, 2021) ให้ความหมายไว้ว่า “เป็นหนึ่งในแนวเรื่องของศิลปะตะวันตก โดยเป็นหัวข้อพื้นฐานในการสร้างสรรค์ทางจิตรกรรม ทุกอย่างภายในภาพไม่แสดงการเคลื่อนไหว หรือเป็นสิ่งที่ไร้ชีวิต จิตรกรรมหุ่นนิ่งประกอบไปด้วยวัตถุที่เป็นประติมากรรมของมนุษย์ หรือ อาจเป็นวัตถุทางธรรมชาติ เช่น ดอกไม้ที่ถูกตัด ผลไม้ ผัก ปลา สัตว์ที่ถูกล่า ไวน์ และอื่นๆ” เช่นเดียวกับสารานุกรมบริแทนนิกา (Encyclopedia Britannica, 2021) ที่กล่าวถึงความหมายของจิตรกรรมหุ่นนิ่งว่า “จิตรกรรมหุ่นนิ่ง นำเสนอภาพของวัตถุไร้ชีวิต โดยถ่ายทอดคุณภาพของรูปทรง สี พื้นผิว และการจัดวางองค์ประกอบ” และ พิพิธภัณฑ์นอร์ตัน ไซมอน (Norton Simon Museum, 2022) ที่กล่าวว่า “จิตรกรรมหุ่นนิ่ง หมายถึง งานศิลปะที่แสดงภาพวัตถุที่ไม่มีชีวิต โดยทั่วไปแล้วเป็นวัตถุธรรมชาติ (อาหาร ดอกไม้ หรือสัตว์ที่ถูกล่า) หรือวัตถุที่มนุษย์สร้างขึ้น (แก้ว หนังสือ แจกัน และของสะสมอื่นๆ)” จากนิยามความหมายข้างต้นแสดงให้เห็นว่า คุณลักษณะของวัตถุที่ปรากฏในงานจิตรกรรมหุ่นนิ่ง คือ วัตถุที่มนุษย์สร้างขึ้นและวัตถุทางธรรมชาติที่ต่างไร้ซึ่งชีวิตและไร้การเคลื่อนไหว

เมื่อสำรวจผลงานในอดีตพบว่า จิตรกรรมหุ่นนิ่งเกิดขึ้นตั้งแต่สมัยกรีกโบราณ ซึ่งชาร์ลส์ สเตอร์ลิง (Sterling, 1959: 11) ได้กล่าวถึงว่า “ชาวกรีกโบราณใช้คำว่า ‘โรโพกราฟี’ (rhopography)* เรียกผลงานที่มีการพรรณนาภาพด้วยวัตถุที่เป็นสิ่งของเล็กน้อย หรือสิ่งของเบ็ดเตล็ดที่ไม่มีนัยสำคัญ” นอกจากนี้ข้อมูลที่ปรากฏในบันทึกของพอลินีผู้อาวุโส (Pliny the Elder) เรียกผลงานจิตรกรรมที่แสดงภาพอาหารภายใต้ขอบข่ายของงานจิตรกรรมหุ่นนิ่งว่า “ไมเนอร์ พิกตูรา” (minor pictura) (Malaguzzi, 2008: 50) หมายถึง ภาพเขียนที่มีนัยความสำคัญน้อย ดังนั้นคำว่า “โรโพกราฟี” หรือ “ไมเนอร์ พิกตูรา” ต่างล้วนสะท้อนสถานะของจิตรกรรมหุ่นนิ่งว่ามีความสำคัญอยู่ในลำดับล่าง อย่างไรก็ตาม ภาพจิตรกรรมหุ่นนิ่งเหล่านี้ต่างมีบทบาท

* คำว่า โรโพกราฟี ตรงข้ามกับ “เมกาโลกราฟี” (megalography) โดยนัยของความตรงกันข้ามนี้ทำให้ขนาดของภาพ ทั่วทั้งเรื่องราวที่นำเสนอระหว่าง เรื่องราวเล็กน้อยที่ไม่สำคัญ (minor genre) กับการแสดงออกถึงเรื่องราวอันยิ่งใหญ่เรียก แกรนด์แมนเนอร์ (grand manner) ซึ่งคำว่า แกรนด์แมนเนอร์ ถูกนำมาใช้โดยเซอร์ โจชัว เรโนลด์ (Sir Joshua Reynolds) จิตรกรชาวอังกฤษ เชี่ยวชาญด้านการวาดภาพบุคคล เป็นผู้มีบทบาทอย่างสูงต่อวงการศิลปะในคริสต์ศตวรรษที่ 18 เดิมคำแกรนด์แมนเนอร์ใช้อธิบายภาพประวัติศาสตร์ แต่เรโนลด์ได้ขยายนิยามไปสู่ภาพบุคคลด้วย (Tate, 2022b)

อย่างสูงต่ออาคารสมัยโรมัน เนื่องจากภาพหุ่นนิ่งครอบคลุมพื้นที่ของผนัง โดยบางภาพมีขนาดความสูงกว่า 3 ฟุต และเป็นมากกว่าภาพประดับตกแต่ง (Sterling, 1959: 13)

จิตรกรรมหุ่นนิ่งทั้งเทคนิคเฟรสโกและโมเสกที่ปรากฏภายในอาคารสมัยโรมัน ต่างเป็นเครื่องยืนยันถึงความสำคัญของงานจิตรกรรมหุ่นนิ่ง ทว่าต่อมาในสมัยกลางบทบาทของจิตรกรรมหุ่นนิ่งก็ลดลง กลายเป็นภาพเพื่อการสื่อสารเชิงสัญลักษณ์ ถูกนำเสนอเพื่อเป็นภาพแทนของสิ่งอื่นที่นอกเหนือไปจากความสำคัญของวัตถุ และกลับมาเด่นชัดอีกครั้งในสมัยเรอเนซองส์ (Renaissance) ซึ่งเป็นยุคที่ศิลปวิทยาการแบบคลาสสิกได้รับการฟื้นฟู เป็นเหตุให้ภาพวัตถุแบบเหมือนจริงเริ่มกลับมามีบทบาทในงานจิตรกรรม เมื่อถึงสมัยแมนเนริซึม (Mannerism) นักวิจารณ์ต่างพยายามแสวงหาคำที่ใช้เรียกผลงานจิตรกรรมที่มุ่งแสดงภาพวัตถุ โดยที่ จอร์โจ วาซารี (Giorgio Vasari) ได้ใช้คำว่า “โคเซ นาตुरาลิ” (cose naturali) หมายถึง สิ่งธรรมชาติ กล่าววิจารณ์ผลงานที่แสดงภาพวัตถุทางธรรมชาติของจิตรกร โจวานนี ดา อุดีเน (Giovanni da Udine) พร้อมทั้งถอดคำจาก “โรโพกราฟี” เป็นคำว่า “โคเซ ปิกโกเล” (cose piccole) ซึ่งมีความหมายถึง สิ่งเล็กๆ น้อยๆ เพื่อใช้อธิบายผลงานที่แสดงภาพวัตถุของจาโคโป บัสซาโน (Jacopo Bassano) (Sterling, 1959: 43) อย่างไรก็ตาม ในช่วงเวลาดังกล่าว คำเรียกของจิตรกรรมหุ่นนิ่งยังไม่เป็นที่ชัดเจน ต้องรอจนกระทั่งมีการบัญญัติศัพท์โดยชาวดัตช์ในคริสต์ศตวรรษที่ 17

ปัจจุบันมีการใช้คำว่า “Still Life” เรียกผลงานจิตรกรรมหุ่นนิ่ง ซึ่งเดิมมาจากภาษาดัตช์คำว่า “สทิลเลเฟิน” (stillevan) ก่อนหน้าที่จะมีการบัญญัติศัพท์คำนี้ขึ้น จิตรกรต่างเรียกขานผลงานของตนเองตามกลุ่มประเภทของวัตถุที่ปรากฏในภาพ เช่น ภาพดอกไม้ ผลไม้ และปลา หรือในช่วงต้นของคริสต์ศตวรรษที่ 17 เรียก จิตรกรรมภาพจานงานเลี้ยง หรือภาพอาหารเข้า (banquets or breakfast pieces) ทั้งนี้จากผลการศึกษาของ อัลฟอนซัส เปทรุส แอนโทเนียส (Alphonsus Petrus Antonius) ได้ให้ข้อสรุปว่า ไม่พบคำศัพท์อื่นใดจนกระทั่งปี 1650 ถือเป็นช่วงเวลาที่จิตรกรรมหุ่นนิ่งนับร้อยหมุนเวียนอยู่ในประเทศแผ่นดินต่ำ* จึงมีการบัญญัติคำว่า “สทิลเลเฟิน” ขึ้นใช้ โดยคำว่า “เลเฟิน” (leven) มีความหมายถึง ชีวิตหรือธรรมชาติ (life or nature) ส่วนคำว่า “สทิล” (still) หมายถึง ไร้การเคลื่อนไหว (motionless) ดังนั้นความหมายของคำว่า สทิลเลเฟินจึงหมายถึง ภาพจำลองของชีวิตที่ไม่มีความเคลื่อนไหว (Sterling, 1959: 43)

จากความหมายข้างต้น ภาพจิตรกรรมของชาวตะวันตกจึงมักนำเสนอภาพวัตถุสิ่งของหรือภาพธรรมชาติ อาทิ ชากสัตว์ พืช หรือดอกไม้ที่ถูกตัด อย่างไรก็ตาม ผลงานจิตรกรรมภายใต้ นิยามนี้ไม่ได้จำกัดเพียงภาพของสิ่งมีชีวิตหรือตายแล้ว แต่ยังพบว่าการนำเสนอภาพสัตว์ที่มีชีวิตร่วมอยู่ในภาพด้วย หากแต่ถูกตรึงอยู่ในสภาวะหยุดนิ่งเท่านั้น จากข้อบ่งชี้ทางความหมายนี้พบว่า มีความแตกต่างไปจากการตีความของนักวิชาการศิลปะในสมัยถัดมาคือ ในกลางคริสต์ศตวรรษที่ 18 มีการเรียกขานผลงานจิตรกรรมหุ่นนิ่ง โดยใช้คำว่า “นาตัวร์ มอร์ต” (nature morte) ตามคำกล่าวของซูซานน์ ซัลส์เบอร์เกอร์ (Suzanne Sulzberger) กล่าวว่า “นัยความหมายเดียวกันนี้ถูกใช้ครั้งแรกในปี 1756 โดยปรากฏคำว่า ‘นาตัวร์ อินานิเม’ (nature inanimée) ซึ่งแปลว่า ธรรมชาติที่ตายแล้ว ในงานเขียนของนักปรัชญาและนักวิจารณ์ศิลปะชาวฝรั่งเศส เดอ นี ดีเดอโรต์ (Denis Diderot) และคนอื่นๆ (Sterling, 1959: 44) จากข้อมูลข้างต้นสอดคล้องกับความหมายคำว่า “นาตัวร์ มอร์ต” ซึ่งคำนี้เป็นที่แพร่หลายในฝรั่งเศสและถูกใช้เรียกจิตรกรรมหุ่นนิ่งตลอดสองคริสต์ศตวรรษต่อมา สันนิษฐานได้ว่า ความหมายนี้ได้ส่งอิทธิพลต่อการตีความคำว่า “จิตรกรรมหุ่นนิ่ง” ในปัจจุบัน ทำให้มีความหมายที่สื่อสารถึงการนำเสนอภาพของวัตถุที่ไร้ชีวิตเท่านั้น

แม้การตีความด้านความหมายของคำว่า “สติลเลเฟน” กับ “นาตัวร์ มอร์ต” จะมีความแตกต่างกันเล็กน้อย ในขณะที่คำว่า “สติลเลเฟน” มีความหมายกว้างกว่า เพราะครอบคลุมถึงการแสดงภาพธรรมชาติที่ยังมีชีวิตและไม่มีชีวิต ส่วนคำว่า “นาตัวร์ มอร์ต” หมายถึง ภาพของธรรมชาติที่ตายแล้ว แต่ทว่าทั้งสองคำนี้ต่างมีจุดร่วมกันของคุณลักษณะทางกายภาพ คือ มีการจำลองภาพจากต้นแบบทั้งที่เป็นวัตถุที่มนุษย์สร้างขึ้นและวัตถุทางธรรมชาติ โดยที่ผลงานจะสะท้อนให้เห็นถึงเจตจำนงของศิลปินในด้านการจัดการกับวัตถุต้นแบบ และแสดงทักษะเพื่อถ่ายทอดสภาพการณ์ ณ ช่วงเวลาหนึ่ง ซึ่งถูกตรึงไว้ให้หยุดนิ่งด้วยกระบวนการทางจิตรกรรม

สืบค้นต้นกำเนิดของจิตรกรรมหุ่นนิ่งในศิลปะคลาสสิก

โลกธรรมชาติที่แวดล้อมกับหลักปรัชญาธรรมชาตินิยมเป็นปัจจัยที่ส่งเสริมให้ช่างชาวกรีกได้พัฒนาทักษะการสังเกต และจำลองโลกธรรมชาติให้ปรากฏเป็นงานจิตรกรรมหุ่นนิ่ง ชาวกรีกในอารยธรรมเฮลเลนิสติก (Hellenistic, 323-31 ปีก่อนค.ศ.) คือ ขนกลุ่มแรกของโลกตะวันตกที่สร้างงานจิตรกรรมที่สามารถอธิบายได้ว่าเป็นจิตรกรรมหุ่นนิ่ง จากบันทึกของพลินีผู้อาวุโส

ได้กล่าวถึงจิตรกรคนหนึ่งที่มีชื่อเสียงชาวกรีกชื่อ พีไรกอส (Piraiikos) ซึ่งเป็นผู้วาดภาพอาหารเพื่อใช้ตกแต่งในร้านของช่างตัดผมและร้านขายรองเท้า โดยที่ภาพดังกล่าวเป็นภาพวาดบนแผ่นไม้ขนาดเล็กในลักษณะคล้ายจิตรกรรมฝาผนัง มีบานเปิด-ปิดและเคลื่อนย้ายได้ ติดตั้งด้วยวิธีห้อยแขวนที่ผนัง และต่อมาภายหลังในสมัยโรมันมีการจำลองวาดภาพในลักษณะนี้บนผนังด้วยเทคนิคทริองป์เพลย์ (Trompe-l'oeil) ดังปรากฏที่เมืองปอมเปอี (ภาพที่ 10) และกรุงโรม (Sterling, 1959: 9)

ทริองป์เพลย์ ในภาษาฝรั่งเศส หมายถึง ลวงตา (deceives the eye) คำนี้ถูกนำมาใช้อธิบายภาพวาดที่สร้างการลวงตาแสดงภาพวัตถุหรือสภาพฉากที่ดูสมจริง (Tate, 2022c) กล่าวได้ว่าเป็นกลวิธีที่อยู่ภายใต้แนวคิดของหลักปรัชญาธรรมชาตินิยม อันเกิดจากการมองปรากฏการณ์ความเป็นไปในโลกแบบวิทยาศาสตร์ โดยวิธีเฝ้าสังเกตความจริงของโลกธรรมชาติและถ่ายทอดออกมาอย่างซื่อสัตย์ ทั้งนี้จิตรกรรมที่พลินีผู้อาวุโสเรียกว่า ไมเนอร์ พิกตูรา มักเป็นภาพวาดที่แสดงความพิเศษทางด้านทักษะฝีมือ โดยมุ่งถ่ายทอดความเป็นจริงในรูปแบบทริองป์เพลย์” ด้วย (Malaguzzi, 2008: 50) และต่อมาแนวทางการแสดงออกเช่นนี้ได้ถูกส่งต่อไปยังจิตรกรชาวโรมัน

ที่เมืองปอมเปอี (Pompeii) และเมืองเฮอร์คิวเลเนียม (Herculaneum) รวมถึงสถานที่อื่น ๆ ทางตอนใต้ของอิตาลีเป็นเมืองสำคัญที่ปรากฏหลักฐานทางประวัติศาสตร์ บ่งชี้ถึงความรุ่งเรืองของอาณาจักรโรมันโบราณ พื้นที่บริเวณนี้ใน ค.ศ.79 ต้องประสบกับภัยธรรมชาติครั้งใหญ่ คือเกิดการปะทุขึ้นของภูเขาไฟวิสุเวียส (Vesuvius) ทำลายและฝังทั้งเมืองให้อยู่ภายใต้เถ้าถ่านอย่างถาวร ภายหลังจากการขุดค้นซากเมืองโบราณพบว่ามีภาพจิตรกรรมฝาผนังและโมเสกที่ยังคงสภาพค่อนข้างสมบูรณ์เป็นประโยชน์ต่อการศึกษาศิลปะทางประวัติศาสตร์



ภาพที่ 1

"Priapus over an offering of fruit", ค.ศ.75, เฟรสโก, เฮาส์
ออฟเดอะเวตตี, ปอมเปอี, อิตาลี

เฮาส์ออฟเดอะเวตตี (House of the Vettii) ตั้งอยู่ในเมืองโบราณปอมเปอี สร้างในราว ค.ศ.75 ภายในปรากฏภาพจิตรกรรมที่มีชื่อเสียงมากมาย หนึ่งในภาพดังกล่าว คือ จิตรกรรม “Priapus over an offering of fruit” (ภาพที่ 1) ตะกร้าผลไม้ซึ่งวางอยู่ที่เบื้องล่างทำหน้าที่เป็นเครื่องบูชาแด่เทพเจ้าพรีอาปุสตามความเชื่อดั้งเดิมของชาวโรมันโบราณ โดยที่ตะกร้าผลไม้ดังกล่าวจะเป็นเครื่องสักการะที่คงอยู่อย่างถาวร อย่างไรก็ตาม ภาพจิตรกรรมภายในเมืองปอมเปอีไม่เพียงแต่นำเสนอภาพหุ่นนิ่งในฐานะเครื่องสักการะต่อเทพเจ้าเท่านั้น แต่ยังสามารถพบภาพจิตรกรรมหุ่นนิ่งที่เกี่ยวข้องกับงานเลี้ยงรื่นเริง (Banquets) ของเจ้าบ้านด้วย

งานเลี้ยงรื่นเริงสืบทอดมาจากชาวกรีกส่งต่อไปยังชาวอีทรัสกัน (Etruscan) และชาวโรมัน คำว่า “Banquets” ในภาษาละตินคือ “คอนวิเวียม” (Convivium) มาจากคำว่า “คุม วิเวเร” (cum vivere) มีความหมายถึง การรวมตัวกัน เป็นการสร้างความสัมพันธ์ซึ่งไม่เพียงในหมู่มนุษย์เท่านั้น แต่ยังรวมถึงมนุษย์กับเทพเจ้าด้วย (Malaguzzi, 2008: 101) ดังนั้นในโลกอารยธรรมโบราณ งานเลี้ยงรื่นเริงจึงไม่ได้เกี่ยวข้องกับเรื่องราวทางโลกเพียงอย่างเดียว แต่ยังเป็นพิธีกรรมอันศักดิ์สิทธิ์ซึ่งผูกพันเป็นวิถีวัฒนธรรมกับการดำรงชีวิตของผู้คน ภายในงานเลี้ยงรื่นเริงผู้รับประทานอาหารจะนั่งบนไตรคลิเนียม (triclinium)* เท้าจะได้รับการชำระล้างและเปลือยเปล่าเพื่อให้รู้สึกถึงการปลดปล่อยออกจากสิ่งต่างๆ ทางโลก และใกล้ชิดกับเทพเจ้ามากยิ่งขึ้น (Malaguzzi, 2008: 101)

เรื่องราวของเทพเจ้าถูกผูกผสมรวมเป็นหนึ่งในวิถีการดำรงชีวิต ตลอดจนเป็นส่วนหนึ่งของการถ่ายทอดเนื้อหาในภาพจิตรกรรม เช่น จิตรกรรม “งานเลี้ยงที่เมืองปอมเปอี” (ภาพที่ 2) มีการแสดงภาพโต๊ะและภาชนะร่วมกับภาพมนุษย์ จากภาพผู้ขายกำลังยกภาชนะเขาสัตว์ (rhyton) ขึ้น เพื่อเป็นสัญญาณถึงการปิดฉากลงของงานเลี้ยง ภาพดังกล่าวรวมทั้งภาพเทพเจ้าพรีอาปุสกับตะกร้าผลไม้ มีการนำเสนอภาพหุ่นนิ่งเพื่อเป็นส่วนประกอบของฉากเหตุการณ์ ซึ่งช่วยเติมเต็มความสมบูรณ์ของเนื้อหาและสภาพการณ์ให้ดูสมจริงยิ่งขึ้น

* ไตรคลิเนียมเป็นเครื่องเรือนสมัยโบราณที่ชาวกรีก-โรมันใช้สำหรับเอนกายพร้อมรับประทานอาหารและสนทนากันระหว่างมื้ออาหาร โดยจัดวางไว้ภายในห้องจัดเลี้ยงเรียกห้องไตรคลิเนียม ในลักษณะคล้ายโซฟายาวล้อมรอบโต๊ะ 3 ด้าน



ภาพที่ 2
“ฉากงานเลี้ยงที่เมืองปอมเปอี”, ราวคริสต์ศตวรรษที่ 1, เฟรสโก,
เนเปิลส์, อิตาลี

ในประเด็นเรื่องความเชื่อเกี่ยวกับการดำรงชีวิตของชาวโรมันนั้นพบเห็นได้ทั่วไป ที่เมืองตอร์เร อันนุนเซียตา (Torre Annunziata) บริเวณอ่าวเนเปิลส์ (Naples) ประเทศอิตาลี เป็นที่ตั้งของแหล่งสถาปัตยกรรมโรมันโบราณ เมืองแห่งนี้มีวิลล่าขนาดใหญ่เป็นที่รู้จักในชื่อ วิลล่าป็อปปาเปอา (Villa Poppaea) จากคำจารึกระบุว่าเป็นสมบัติของ ป็อปปาเปอา ซาปีนา (Poppaea Sabina) ภรรยาของจักรพรรดิเนโร (Emperor Nero) แห่งอาณาจักรโรมัน (Pompeii sites, 2021) ภายในมีการตกแต่งผนังอาคารด้วยภาพจิตรกรรม แสดงภาพสถาปัตยกรรมและทัศนียภาพทางธรรมชาติอันวิจิตร นอกจากนี้พบว่า บางผนังได้ปรากฏภาพจิตรกรรมหุ่นนิ่ง รูปผลไม้และอาหาร ทั้งที่อยู่ในภาชนะและจัดวางไว้บนชั้นจำลองที่สอดคล้องไปกับสถาปัตยกรรม เช่น ภาพ "Quinces in a glass bowl" (ภาพที่ 3) มีอายุราว 90-25 ปีก่อนค.ศ. แสดงภาพผลไม้ในภาชนะแก้วใส สะท้อนความใส่ใจในการศึกษาธรรมชาติอย่างดียิ่งเยี่ยม



ภาพที่ 3

"Quinces in a glass bowl", ราว 90-25 ปีก่อนคริสตกาล, เฟรสโก,
วิลล่าป็อปปาเปอา, ตอร์เร อันนุนเซียตา, อิตาลี

ความน่าทึ่งของภาพอาหารในสมัยโบราณ ยังสามารถพบเห็นได้ในหลายพื้นที่ อาทิ ภายใน วิลล่าที่เมืองปอมเปอี ปรากฏภาพจิตรกรรมหุ่นนิ่งรูปอาหารจำนวนหนึ่ง เช่น ภาพ “Little reed basket of ricotta, with asparagus” (ภาพที่ 4) แสดงภาพริคอตตาชีสในตะกร้าสาน กับหน่อไม้ฝรั่ง เขียนขึ้นก่อน ค.ศ.79 และจิตรกรรมเฟรสโกที่เมืองเฮอริคิวเลเนียม เป็นภาพ หุ่นนิ่ง 3 ภาพบนผนังเดียวกัน (ภาพที่ 5) โดยภาพที่ด้านซ้ายนำเสนอภาพลูกพีชและเหยือกใส่น้ำ ตรงกลางแสดงภาพถาดสีเงินกับลูกพรุน มะเดื่อแห้ง ผลอินทผลัม และแก้วไวน์ ส่วนที่ด้านขวานำเสนอภาพลูกพีชเช่นกัน ในพื้นที่เดียวกันนี้พบภาพของสัตว์ที่ถูกล่าทั้งสัตว์ปีกและสัตว์น้ำ (ภาพที่ 6 และภาพที่ 7) ตลอดจนภาพจิตรกรรมเฟรสโกบนผนังของวิลล่า ในเมืองบอสโกเรอาเล (Boscotrecase)* ภาพ “A Crystal bowl of fruit” (ภาพที่ 8) เป็นภาพผลไม้หลากหลายชนิดในภาชนะแก้วใส ทั้งหมดที่กล่าวถึงข้างต้นคือผลงานจิตรกรรมหุ่นนิ่งที่มีชื่อเรียกเฉพาะว่า “ซีเนีย” (Xenia)



ภาพที่ 4

“Little reed basket of ricotta, with asparagus”,
ก่อน ค.ศ.79, เฟรสโก, ปอมเปอี, อิตาลี

-
- * เมืองบอสโกเรอาเล อยู่ห่างจากเมืองปอมเปอีไปทางเหนือประมาณ 1 ไมล์ มีความสำคัญในสมัยโบราณอย่างมาก เนื่องจากเป็นที่ตั้งของสถานพักตากอากาศของชนชั้นสูงอยู่เป็นจำนวนมาก (The Metropolitan Museum of Art, 2022)



ภาพที่ 5

Still Life with Peaches and Water Jar (ซ้าย), Still Life with a Silver Tray with Prunes, Dried figs, Dates and Glass of Wine (กลาง) และ Still Life with Branch of Peaches (ขวา)",
ราว ค.ศ. 62-69, เฟรสโก, เฮอรัควาเลเนียม, อิตาลี, พิพิธภัณฑ์โบราณคดี, เนเปิลส์



ภาพที่ 6

จิตรกรรมสมัยโรมัน "Still Life with Hen (ซ้าย), Still Life with Two Cuttlefish, a Silver Jug, Bird, Shells, Snails and Lobster (กลาง), และ Still-life with a Hare and Grapes (ขวา)",
ราว ค.ศ. 62-69, เฟรสโก, เฮอรัควาเลเนียม, อิตาลี, พิพิธภัณฑ์โบราณคดี, เนเปิลส์



ภาพที่ 7

Still-Life with Chicken and Hare (ซ้าย), Still Life with Partridge, Pomegranate and Apple (กลางซ้าย), Still Life with Thrushes and Mushrooms (กลางขวา), Still-Life with Partridges and Eels (ขวา) ,
ราว ค.ศ. 62-69, เฟรสโก, เซอร์คิวเลเนียม, อิตาลี, พิพิธภัณฑ์โบราณคดี, เนเปิลส์



ภาพที่ 8

A Crystal bowl of fruit,
ราวคริสต์ศตวรรษที่ 1, เฟรสโก,
วิลล่าในเมืองบอสโกเรอาเล, เนเปิลส์, อิตาลี

“ซีเนีย” คือ งานจิตรกรรมตกแต่งผนังอาคารรูปแบบหนึ่งที่มีการแสดงภาพอาหาร เกิดขึ้นในสมัยกรีกและสืบต่อโดยชาวโรมัน “ซีเนีย” ทำหน้าที่เป็นภาพแสดงแทนของขวัญซึ่งเจ้าบ้านผู้มั่งคั่งได้เตรียมไว้ให้กับแขกผู้มาเยือนตามธรรมเนียมแบบชาวกรีก โดยมักนำเสนอภาพอาหารที่ได้รับความนิยม ได้แก่ ขนมปัง ผลไม้ ผักสด ไข่ ผลิตภัณฑ์จากนม อาหารทะเล เนื้อสัตว์ที่ได้มาจากการล่า ตลอดจนแสดงภาพภาชนะที่ใส่น้ำ น้ำมัน และไวน์ ภาชนะดังกล่าวมีทั้งเครื่องแก้วขันดี ดินเผา และโลหะ ทั้งนี้ภาพวัตถุรวมทั้งภาพอาหารเหล่านี้จะถูกกำหนดโดยความเกี่ยวพันทางธุรกิจของผู้ว่าจ้าง เช่น ที่ปอมเปอีมีภาพผลไม้มากมาย เพราะชาวปอมเปอีเป็นเจ้าของไร่่อ่งุ่นและสวนผลไม้ ตลอดจนทำธุรกิจการค้าที่ร่ำรวยจากการค้าไวน์และผลิตผลทางการเกษตร ส่วนในเมืองใหญ่อื่นๆ เช่น เมืองเนเปิลส์ (Naples) และโรม (Rome) มักจะปรากฏภาพวัตถุเป็นหลัก โดยเฉพาะภาชนะ แจกัน และเครื่องเงิน (Sterling, 1959: 12)

ชาร์ล สเตอร์ลิง (Sterling, 1959: 12) ได้จำแนกภาพซีเนียออกเป็น 2 ประเภท คือ ภาพวาดที่คล้ายกับวัตถุถูกจัดวางภายในช่องหรือโพรงของผนัง (niche) ดูราวกับเป็นห้องเก็บอาหารหรือตู้เก็บอาหาร โดยมีชั้นวางซึ่งถูกแบ่งออกเป็น 2 ส่วน เพื่อให้สามารถมองเห็นวัตถุใน 2 ระดับ (ภาพที่ 5) กับอีกรูปแบบหนึ่งคือ วัตถุที่ถูกจัดวางลงบนแผ่นหิน 1 หรือ 2 แผ่น ราวกับว่าจิตรกรกำลังแสดงภาพโต๊ะที่เต็มไปด้วยอาหารซึ่งกำลังถูกนำไปเสิร์ฟในห้องโถงโตรีคลินิยม (ภาพที่ 8) โดยที่ภาพซีเนียทั้ง 2 ประเภทนี้มักถ่ายทอดโดยอาศัยทักษะการแสดงผลอย่างสมจริง ด้วยเทคนิคที่เรียกว่า ทริองป์เฟลย (Trompe l'œil)

ภาพอาหารและภาชนะเหล่านี้มีวัตถุประสงค์เพื่อตกแต่งผนังและเป็นของขวัญให้แก่แขกผู้มาเยือน นอกจากนี้อาจช่วยส่งเสริมภาพลักษณ์ด้านความมั่งคั่งเชิงธุรกิจของผู้เป็นเจ้าของ ถือเป็นธรรมเนียมการตกแต่งอาคารด้วยจิตรกรรมหุ่นนิ่ง อย่างไรก็ตาม ซิลเวีย มาลากูซซี (Malaguzzi, 2008: 50) ได้กล่าวถึงวัตถุประสงค์ของการสร้างภาพซีเนียว่า “ภาพอาหารที่ปรากฏในอาคารของโรมันนั้น นอกจากเพื่อประโยชน์ทางใจแล้วยังมีวัตถุประสงค์ทางศาสนาอีกด้วย กล่าวคือ เพื่อใช้เป็นของขวัญหรือการบูชาต่อเทพเจ้า”

เมื่อสืบค้นความเกี่ยวพันของคำว่า “ซีเนีย” หรือ “ซีเนียน” (xenion) ที่มาจากภาษากรีกคำว่า “ซีนอส” (xenos) ซึ่งหมายถึงคนแปลกหน้า สัมพันธ์กับชื่อของเทพเจ้าซุส ซีนีออส (Zeus Xenios) หรือที่รู้จักในชื่อเทพเจ้าซุส เทพผู้ปกป้องแขกแปลกหน้า ตามตำนานโบราณเทพเจ้า (อาจเป็นเทพองค์อื่นนอกจากเทพซุส) จะท่องเที่ยวในโลกมนุษย์ โดยปลอมตัวเป็นแขก

แปลกหน้าไปเยือนถึงบ้าน เพื่อทดสอบศีลธรรมในใจของเจ้าบ้าน หลังจากนั้นจะมอบรางวัลหรือให้บทลงโทษแก่เจ้าบ้านด้วย ดังนั้นชาวกรีกโบราณจึงมีธรรมเนียมการต้อนรับแขกแปลกหน้าผู้มาเยือนถึงบ้าน (Oxford Classical Dictionary, 2022) สอดคล้องกับข้อสันนิษฐานของ กิลเลียน ไรลีย์ (Riley, 2015: 68) ที่ได้อธิบายวัตถุประสงค์ของการสร้างจิตรกรรมประเภทนี้ไว้ว่า

ภาพประเภทซีเนียหรือถุงใส่อาหาร (doggy bags) เป็นของขวัญสำหรับแขกที่จากไปหรือแขกที่เพิ่งมาเยือน รูปแบบการต้อนรับแบบกรีกโบราณที่ยังหลงเหลือนี้ ครั้งหนึ่งเคยเป็นประเพณีที่เกี่ยวข้องกับการบูชาต่อเทพเจ้า เป็นการแสดงความเคารพของเจ้าภาพที่มีต่อแขก แต่ในขณะเดียวกันก็เป็นการแสดงความมั่งคั่งในเชิงโอ้อวดด้วย ทว่าในบางครั้งถูกมองว่ามีวัตถุประสงค์เพื่อเป็นเครื่องบูชาแก่เทพเจ้าแห่งครวว์เรือน ในขณะที่บางครั้งถูกมองว่าเป็นการแสดงภาพผลิตผลจากชนบทที่แสนเรียบง่าย เป็นความถวิลหาพื้นที่ทางธรรมชาติของชาวเมืองที่ปรารถนาความสุขแบบชนบท

จากข้อมูลข้างต้นแสดงให้เห็นถึงข้อสันนิษฐานเกี่ยวกับวัตถุประสงค์ในการสร้างภาพจิตรกรรมประเภทซีเนียหลายประการ ได้แก่ การใช้ภาพอาหารสื่อแสดงถึงความอุดมสมบูรณ์เพื่อโอ้อวดสถานะทางเศรษฐกิจของเจ้าบ้าน และการแสดงให้เห็นถึงความเอื้อเฟื้อของเจ้าบ้านที่มีต่อแขกผู้มาเยือนซึ่งเกี่ยวข้องกับแนวคิดดั้งเดิมทางศาสนาด้านการทดสอบศีลธรรมภายในจิตใจของมนุษย์ หรืออาจเป็นเครื่องสักการบูชาต่อเทพเจ้าแห่งครวว์เรือนอย่างถาวร ตลอดจนการตอบสนองต่อความต้องการใกล้ชิดธรรมชาติของชาวเมือง ทั้งนี้ไม่ว่าวัตถุประสงค์จะเป็นเช่นไร แต่จิตรกรรมประเภทซีเนียนั้นมีกายภาพของผลงานที่สามารถจัดให้เป็นต้นกำเนิดของจิตรกรรมหุ่นนิ่ง ซึ่งเป็นแรงบันดาลใจจากโลกยุคโบราณที่ตกทอดมาถึงปัจจุบัน

ข้อสันนิษฐานเกี่ยวกับวัตถุประสงค์เชิงโอ้อวดข้างต้น มีการพาดพิงถึงการใช้ภาพอาหารสื่อแสดงนัยความหมายอื่น หากตีความในแง่นี้จะพบว่า ภาพของภาชนะและอาหารมีระดับของความหมายที่ข้ามพ้นไปจากความหมายในตัวเอง ดังนั้นจึงถือเป็นการนำเสนอภาพเชิงสัญลักษณ์ ทั้งนี้ภาพเชิงสัญลักษณ์เป็นเครื่องมือสำคัญที่ใช้ในการสื่อสารมาแต่ครั้งโบราณ ดังนั้นจึงไม่น่าแปลกใจที่จะพบเห็นภาพซีเนียที่สอดแทรกข้อความทางศีลธรรมร่วมมากกับภาพด้วย เช่น ภาพจิตรกรรมปูนเปียก "Rabbit with figs" (ภาพที่ 9) ที่เมืองปอมเปอี หากมองผิวเผินอาจไม่ทราบถึงวัตถุประสงค์ที่แท้จริงของผู้สร้าง แต่เมื่อพิจารณาให้ถี่ถ้วนจะพบ

ความหมายที่ซ่อนเร้น ดังที่ กิลเลียน ไรลีย์ (Riley, 2015: 75) กล่าวว่า “กระต่ายกำลังแทะผลไม้โดยไม่ได้สนใจชะตากรรมที่จะต้องพบเจอ นานขึ้นที่สิ่งมีชีวิตนี้กำลังเฟลิดเฟลินไปกับส่วนผสมของเครื่องปรุง โดยไม่รู้ถึงชะตากรรมของตนเองที่ถูกกำหนดไว้แล้ว การสื่อสารลักษณะนี้ถูกนำมาใช้ในงานวรรณกรรมของกวีเช่นเดียวกับจิตรกร” ดังนั้นผลงานจิตรกรรมในสมัยคลาสสิกจึงมักมีการสอดแทรกคติธรรม หรือส่งข้อความอื่นๆ ผ่านภาพเชิงสัญลักษณ์เพื่อกระตุ้นเตือนให้ผู้ชมได้ขบคิดและตีความเสมอ

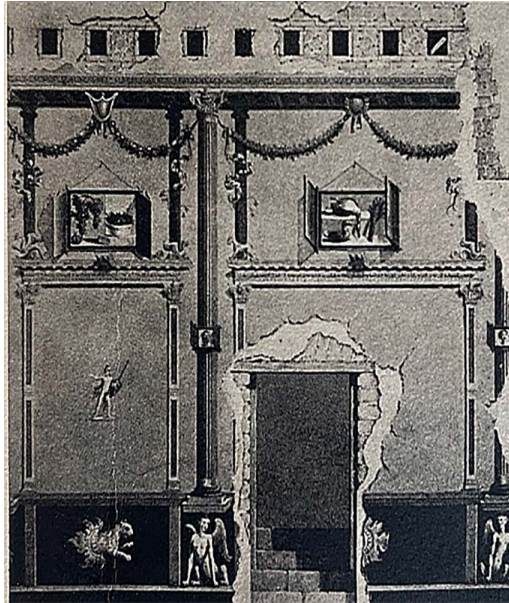


ภาพที่ 9

"Rabbit with figs", ก่อน ค.ศ.79, เฟรสโก, ปอมเปอี, อิตาลี

จากการวิเคราะห์ผลงานประเภทซีเนียข้างต้นพบว่า ผลงานทั้งหมดแสดงความสมจริง มีวิธีการถ่ายทอดภาพด้วยเทคนิคทอริ่งบีเพลย ซึ่งเทคนิคนี้มีความสัมพันธ์กับรูปแบบในงานจิตรกรรมสมัยโรมัน มีชื่อเรียกเฉพาะว่า “ปอมเปเลียนสไตล์” (Pompeian Styles) ในรูปแบบที่ 4 (Fourth Style)* เช่น ภาพจำลอง แสดงการตกแต่งผนังด้วยเทคนิคทอริ่งบีเพลย เป็นรูปผลงานจิตรกรรมแผงที่ เฮาส์ ออฟ เดอะ เวสทาลส์ (House of Vestals) (ภาพที่ 10) ในเมืองปอมเปอี ที่ผนังปรากฏภาพจำลองของภาพเขียนคล้ายจิตรกรรมแผงที่มีบานเปิด-ปิดติดตั้งในลักษณะแขวนตรึงไว้กับผนังด้วยตะปู โดยที่บานเปิด-ปิดของภาพเปิดออก เผยให้เห็นภาพหุ่นนิ่งที่ด้านใน ภาพจิตรกรรมดังกล่าวแสดงให้เห็นถึงทักษะการสร้างภาพลวงตาที่ซับซ้อนของจิตรกรในสมัยโบราณ

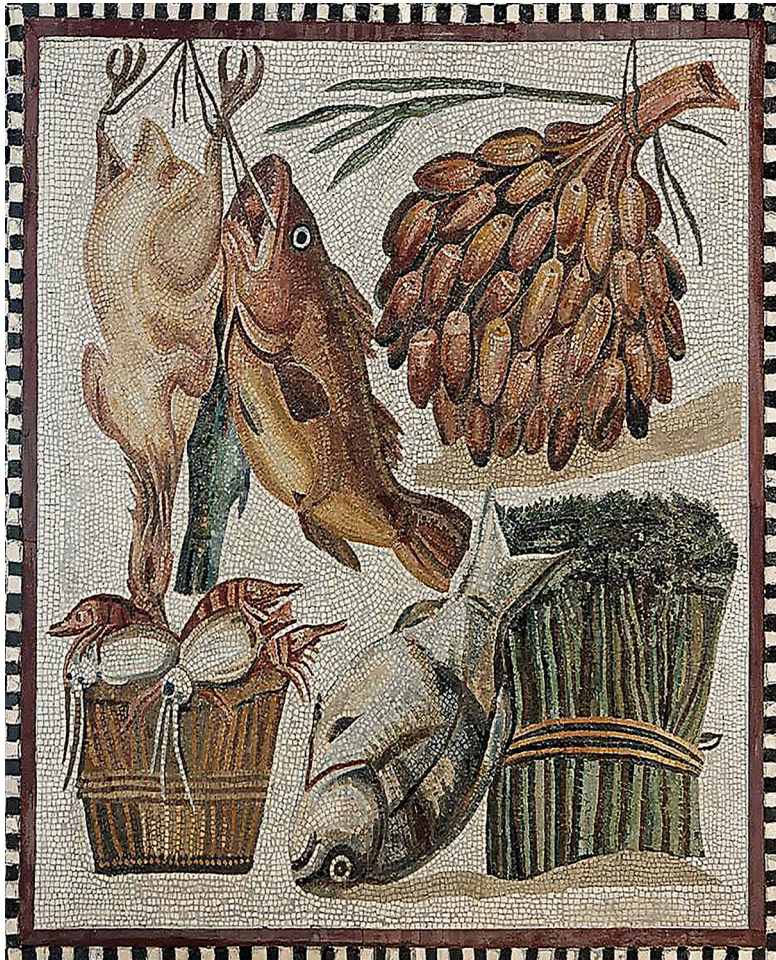
-
- * เอากุสต์ เมา (August Mau) นักประวัติศาสตร์ชาวเยอรมันในคริสต์ศตวรรษที่ 18 ได้สำรวจภาพจิตรกรรมฝาผนังที่เมืองปอมเปอี และจำแนกออกเป็น 4 รูปแบบ ดังนี้ รูปแบบที่ 1 (First Style) เรียก “Incrustation Style” ตกแต่งช่องผนังด้วยลวดลายและสีที่เลียนแบบหินอ่อน รูปแบบที่ 2 (Second style) เรียก “Architectural Style” แสดงภาพลวงตาประหนึ่งว่าผู้ชมกำลังมองภาพขององค์ประกอบทางสถาปัตยกรรม รูปแบบที่ 3 (Third Style) เรียก “Omate Style” พื้นระนาบสีเรียบกว้างสีเดียว เช่น สีดำหรือสีแดงเข้ม ตกแต่งด้วยลวดลายจากจินตนาการ และรูปแบบที่ 4 (Fourth Style) เรียก “Intricate Style” เป็นการผสมผสานรูปแบบที่ 1-3 ปรากฏทั้งช่องจำลองภาพหินอ่อน จากสถาปัตยกรรมที่เป็นธรรมชาติ กับระนาบสีแบน รูปแบบที่ 4 นี้มีแนวเรื่องที่หลากหลายมากขึ้น ซึ่งรวมเอาภาพในตำนาน ภาพทิวทัศน์ และภาพหุ่นนิ่งเข้าไว้ด้วยกัน มัวเรียกทั้ง 4 รูปแบบนี้ว่า “ปอมเปเลียนสไตล์” (Pompeian Style) ซึ่งสามารถใช้จำแนกประเภทจิตรกรรมในเมืองสำคัญอื่น ๆ ที่ร่วมสมัยกับปอมเปอีได้เช่นกัน (Ambler, 2021)



ภาพที่ 10

ภาพจำลอง แสดงการตกแต่งผนังด้วยเทคนิคทอ้งโป๊พเลยเป็นรูปผลงานจิตรกรรมแมงที่ เฮาส์ ออฟ เดอะ เวลท์ลส์, ปอมเปอี, อิตาลี

จิตรกรรมหุ่นนิ่งประเภทซีเนียไม่เพียงถูกสร้างขึ้นด้วยเทคนิคปูนเปียกเท่านั้น แต่ยังพบเทคนิคการประดับโมเสกซึ่งเป็นที่นิยมอย่างแพร่หลายในอาคารของชาวโรมัน ผลงานทั้งหมดสะท้อนแนวทางการถ่ายทอดด้วยรูปแบบที่เหมือนจริงเช่นกัน ภาพโมเสกประเภทซีเนียอยู่ที่วิลล่าตอร์มารานเซีย (Villa Tor Marancia) ใกล้กับกรุงโรม ประเทศอิตาลี เป็นที่รู้จักในชื่อ “Still life mosaic of food for a banquet” (ภาพที่ 11) สร้างขึ้นราวคริสต์ศตวรรษที่ 2 แสดงภาพหุ่นนิ่งอาหารทั้งสัตว์ปีก สัตว์ทะเล ตลอดจนพืชผักที่เป็นเสบียงอาหารสำหรับงานเลี้ยง ซึ่งมีความเกี่ยวข้องกับวัฒนธรรมการบริโภคอาหารของสังคมชั้นสูง



ภาพที่ 11

"Still life mosaic of food for a banquet", คริสต์ศตวรรษที่ 2,
โมเสก, วิลล่าตอร์ มาราเนเซีย, อิตาลี

เมื่อกล่าวถึงการพิจารณารายการอาหารที่ได้รับความนิยมของสังคมชั้นสูง สามารถอ้างอิงได้จากตำราของเอพิเซียส (Apicius)* ปรากฏสูตรอาหาร สมุนไพร และเครื่องปรุงหลากหลายรายการ ต่อมาตำราดังกล่าวมีส่วนช่วยในการให้ข้อมูลเกี่ยวกับรายการอาหารของผู้มีฐานะในโลยุคโรมัน (Riley, 2015: 88) สอดคล้องไปกับการนำเสนอภาพเขียนที่พบได้ในจิตรกรรมปูนเปียกและโมเสก นอกจากนี้ ในเรื่องการสะท้อนภาพรายการอาหารของสังคมชั้นสูง ยังสามารถพบได้จากผลงานการตกแต่งที่มีความโดดเด่นอย่างมาก คือผลงานโมเสก “Unswept Floor” (ภาพที่ 12) จากภาพพบว่า มีการใช้เศษกระเบื้องขนาดเล็กสร้างเป็นรูปทรงโดยมีลักษณะลวดลายแบบทริอัมฟ์เพลย์ เพื่อเลียนแบบธรรมชาติอย่างสมจริง ทั้งนี้พิพิธภัณฑ์วาติกัน (Vatican Museums) ได้ให้คำอธิบายเกี่ยวกับภาพประดับโมเสกชิ้นนี้ว่า

กระเบื้องโมเสกอันงดงามนี้ประกอบด้วยแก้วและหินอ่อนชิ้นเล็กสีต่างๆ ครึ่งหนึ่งเคยตกแต่งอยู่บนพื้นที่รองรับประทานอาหารของวิลลาบนเนินเขาอเวนทีน (Aventine) ในกรุงโรม ซึ่งตรงกับสมัยของจักรพรรดิฮาเดรียน (Emperor Hadrian) แนวทางการตกแต่งนี้มีชื่อเรียกว่าซาโรทอส โออีคอส (sarotos òikos) หรือพื้นที่ไม่ได้เก็บกวาด (The unswept floor) เป็นแนวทางของโซซอสแห่งเพอร์กามอน (Sosos of Pergamon) ที่รุ่งเรืองในราว 200 ปีก่อนค.ศ. และผลงานชิ้นนี้สร้างโดยศิลปินเฮราคลิตุส (Heraclitus) ที่ได้ลงนามชื่อของเขาเอาไว้ ศิลปินได้สร้างภาพบนพื้นซึ่งดูเหมือนจะถูกปกคลุมไปด้วยเศษอาหารจากงานเลี้ยงที่ปกติแล้วจะต้องได้รับการเก็บกวาด สามารถระบุได้ว่ามี ผลไม้ ก้ามของกุ้งก้ามกราม กระดุกไก่ หอย และมีแม้แต่หนูตัวเล็กๆ ที่กำลังตะปบถั่วลิสงอีกด้วย วัตถุที่แสดงนั้นถูกสร้างขึ้นโดยการใช้สีอย่างชาญฉลาด มีการสร้างเงาบนพื้นหลังสีขาว (Vatican Museums, 2022)

ผลงานข้างต้นสร้างโดย เฮราคลิตุส ในราวคริสต์ศตวรรษที่ 2 โดยเลียนแบบการประดับโมเสกของโซซอสแห่งเพอร์กามอน จากบันทึกของพลินีผู้อาวุโส กล่าวว่า โซซอสแห่งเพอร์กามอนคือ ช่างประดับโมเสกชาวกรีกที่มีชื่อเสียง (Fathy, 2017) เป็นผู้นำในแนวทางการประดับพื้นด้วยโมเสกที่แสดงภาพจำลองของเศษอาหาร ราวกับมีผู้รับประทานแล้วโยนทิ้งลงบนพื้น ซึ่งแนวทางดังกล่าวเป็นที่นิยมอย่างมากในสมัยเฮลเลนิสติก เป็นไปได้ว่าในสมัยดังกล่าวมีการ

* มาร์คุส กาวีอุส เอพิเซียส (Marcus Gavius Apicius) พ่อค้าชาวโรมันผู้มั่งคั่ง มีชีวิตอยู่ราวคริสต์ศตวรรษที่ 1 มีงานเขียนที่ได้รับการยกย่องว่าเป็นหนึ่งในตำราอาหารที่เก่าแก่ที่สุดในประวัติศาสตร์ มีชื่อว่า “De re coquinaria” (The Art of Cooking) ถูกรวบรวมในราวคริสต์ศตวรรษที่ 4 หนังสือเล่มนี้ประกอบไปด้วยสูตรอาหารมากกว่า 400 สูตร (Encyclopedia Britannica, 2022c)

คัดลอกผลงานในลักษณะนี้เป็นจำนวนมาก และทำการคัดลอกต่อมาโดยช่างชาวโรมัน ซึ่งชาร์ลส์ สเตอร์ลิง (Sterling, 1959: 11) ได้กล่าวถึงว่า “อาหารการจัดกระจายเต็มพื้นราวกับว่าคนรับใช้จะเลยที่จะปิดกวาดห้องโถงโศกนิยามหลังงานเลี้ยง แต่ความขบขันเช่นนี้เป็นกระแสดการประดับตกแต่งที่กำลังเป็นที่นิยม...ซึ่งภาพโมเสกดังกล่าวยังมีคำเรียกในลักษณะเชิงดูหมิ่นเล็กน้อยว่า “ไรพาโรกราฟี” (rhyparography) หมายถึง จิตรกรรมแห่งความสกปรก



ภาพที่ 11

“Still life mosaic of food for a banquet”, คริสต์ศตวรรษที่ 2,
โมเสก, วิลล่าตอร์ มارانเซีย, อิตาลี

โมเสกข้างต้นนั้นสะท้อนให้เห็นถึงความแตกต่างไปจากจิตรกรรมหุ่นนิ่งประเภทซีเนียสองประการ ประการแรก ในด้านความสมบูรณ์ของรูปทรง จิตรกรรมซีเนียแสดงภาพอันอุดมสมบูรณ์ของอาหาร แต่โมเสกรูปพื้นที่ไม่ได้เก็บกวาดนี้ กลับนำเสนอภาพของเศษอาหารที่ไม่สมบูรณ์ ประการที่สอง ในด้านตำแหน่งของการตกแต่ง จิตรกรรมซีเนียมักปรากฏบนผนังราวกับถูกจัดวางไว้อย่างตั้งใจ ในขณะที่โมเสกรูปพื้นที่ไม่ได้เก็บกวาดกลับแสดงภาพของเศษอาหารที่กระจัดกระจายอยู่เกลื่อนพื้น อย่างไรก็ตามภาพทั้งสองประเภทต่างนำเสนอด้วยเทคนิคหรือป้พลอย เพื่อเลียนแบบวัตถุ สร้างประสบการณ์การรับรู้ผ่านภาพลวงตาที่สมจริง อีกทั้งเป็นจิตรกรรมที่แสดงภาพวัตถุเพื่อการตกแต่งเช่นเดียวกัน หากแต่มีลักษณะเฉพาะทางกายภาพที่ต่างกันอย่างเห็นได้ชัด

ด้านวัตถุประสงค์ในการสร้างรูปโมเสกพื้นที่ไม่ได้เก็บกวาดนี้ ซิลเวีย มาลากูซซี (Malaguzzi, 2008: 50) กล่าวถึงว่า “แต่เดิมมีจุดประสงค์ทางศาสนา ต่อมาเมื่อมีนโยบายนี้ใช้สอยด้านการตกแต่งที่แปลกตา” อธิบายได้ว่า ระหว่างงานเลี้ยง แขกจะทิ้งอาหารลงบนพื้นเพื่อเป็นการบูชาแก่ผู้ตาย สำหรับการตีความเช่นนี้ ภาพโมเสกที่สมจริงจะเป็นสิ่งที่ใช้ตกแต่งแทนอาหารบูชาสำหรับผู้ตายได้อย่างถาวร อย่างไรก็ตามมีข้อสันนิษฐานเพิ่มเติมว่าในสมัยเฮลเลนิสติกมีแนวโน้มปรับเปลี่ยนการแสดงออกในงานตกแต่งเพื่อให้เกิดความร่ำรวยมากขึ้น จากการศึกษานโยบายการสร้างสรรคของสกุลช่างเพอร์กามีน (Pergamene School) ที่มีความเกี่ยวพันกับเมืองเพอร์กามอน* พบว่า ในสมัยเฮลเลนิสติกมีการแสดงความชื่นชมต่อประติมากรรมที่ร่ำรวย (Chilvers, 2009: 471) ดังนั้นการสร้างภาพโมเสกของโซซอสแห่งเพอร์กามอนด้วยภาพลักษณะที่แปลกประหลาดเช่นนี้ก็เพื่อให้สอดคล้องกับรสนิยมที่เปลี่ยนแปลง

เมื่อสำรวจภาพเศษอาหารบนพื้น เอสดู ฟาธีย์ (Fathy, 2017) ได้เสนอว่า เต็มไปด้วยอาหารราคาแพง ทั้งกุ้งก้ามกราม หอยเม่น เปลือกหอยมูเร็กซ์ หอยนางรม และปลาหมึก กับสินค้าฟุ่มเฟือยอื่นๆ ได้แก่ อาหารนำเข้า เช่น มะเดื่อ และอินทผลัมที่นำเข้าจากตะวันออกกลาง มัลเบอรี่และเชอร์รี่ที่มีต้นกำเนิดจากเอเชีย รากซิงนำเข้าจากอินเดีย และเมล็ดบัวถูกนำมาต้มและเสิร์ฟในงานเลี้ยงรื่นเริง นอกจากนี้ยังมีภาพเศษอาหารอื่น เช่น เฮเซลนัท อัลมอนด์

* สกุลช่างเพอร์กามีนโดดเด่นในสมัยเฮลเลนิสติก อยู่ที่เมืองเพอร์กามอน หรือเพอร์กามัม (Pergamum) ในเอเชียไมเนอร์ มีแนวทางการสร้างประติมากรรมที่ร่ำรวย ในลักษณะที่คำนึงถึงความเหมือนจริงหาใช่ความงามแบบอุดมคติ (Chilvers, 2009: 471.)

ลูกเอ็ก ปลา สัตว์ปีก องุ่นเขียวและแดง มะกอก แอปเปิ้ลฝานสีเหลือง เมล็ดทับทิม และใบลอเรลซึ่งกระจัดกระจายไปทั่ว ทั้งนี้อาหารส่วนใหญ่ไม่ใช่อาหารท้องถิ่นหรืออาหารโรมันแบบดั้งเดิม ดังนั้นอาจมีวัตถุประสงค์เพื่อต้องการสะท้อนความหรูหราไปด้วย ประเด็นเรื่องความหรูหรานี้มีความเกี่ยวข้องกับ “คาร์เพ เดียม” (carpe diem) วลีในภาษาละตินที่ชักชวนเพื่อกระตุ้นเตือนถึงชีวิตที่แสนสั้นของมนุษย์ ดังนั้นจึงควรมีความสุขกับการใช้ชีวิตในขณะที่สามารถทำได้

ภาพโมเสกรูปพื้นที่ไม่ได้เก็บกวาดนี้อาจมีวัตถุประสงค์ที่เกี่ยวพันกับความเชื่อทางศาสนา โดยใช้เป็นเครื่องบูชาแก่ผู้วายชนม์ที่ถูกทำให้มีสภาพคงอยู่อย่างถาวร หรืออาจนำเสนอภาพเพื่อกระตุ้นเตือนมนุษย์ถึงการใช้ชีวิตอย่างเต็มที่ในขณะที่ยังมีโอกาส ตลอดจนอาจเป็นสิ่งส่งเสริมสถานภาพทางสังคมของผู้เป็นเจ้าของ หรือเพื่อตอบสนองต่อสุนทรียะด้านการตกแต่งร่วมสมัย อย่างไรก็ตาม ข้อสันนิษฐานทั้งหมดแสดงให้เห็นถึงความพยายามผสานแนวคิดร่วมกันคือ ให้เพลิดเพลินกับชีวิตทางโลกจนถึงขีดสุด ในขณะที่เดียวกันก็มีความพยายามรักษাজิตวิญญาณในโลกหลังความตายร่วมด้วย

หากพิจารณาภาพโมเสกรูปพื้นที่ไม่ได้เก็บกวาดในเชิงผลงานตกแต่ง ภาพเศษอาหารเหล่านี้ นอกจากจะมอบสุนทรียะด้านความงาม โดยมีรูปแบบที่แปลกตาซึ่งเป็นกระแสความนิยมในขณะนั้น ยังมีส่วนเร้าต่อการมองเห็นและส่งผลต่ออารมณ์ความรู้สึก เช่นเดียวกับการตกแต่งอาคารด้วยภาพโมเสกรูปหุ่นนิ่งดอกไม้ ซึ่งเป็นงานตกแต่งอาคารที่ถูกสร้างขึ้นเพื่อใช้แทนดอกไม้จริง ในเรื่องนี้ ชาร์ลส์ สเตอร์ลิง (Sterling, 1959: 12) กล่าวว่า “ชาวกรีกฝึกฝนหุ่นนิ่งอีกรูปแบบหนึ่งนั่นคือ “จิตรกรรมภาพดอกไม้” (flower painting) ซึ่งมีอยู่แล้วตั้งแต่ยุคเริ่มต้นของสมัยเฮลเลนิสติก... การสร้างภาพแจกันประดับบนหิ้งหรือประดับมุม ตลอดจนช่องสถาปัตยกรรมได้ทำหน้าที่แทนแจกันจริงที่วางอยู่ภายในบ้าน” ตัวอย่างเช่น “Basket of Flowers” (ภาพที่ 13) สร้างขึ้นราวคริสต์ศตวรรษที่ 2 ภาพดังกล่าวตกแต่งอยู่ภายในอาคารสมัยโรมัน ทำหน้าที่มอบสุนทรียะแก่ผู้อยู่อาศัยอย่างถาวร กล่าวได้ว่า ภาพหุ่นนิ่งรูปตะกร้าดอกไม้นี้ปรากฏอยู่โดยมิได้เป็นภาพแทนของสิ่งใดที่นอกเหนือไปจากดอกไม้เอง ดังนั้นหากพิจารณาผลงานโมเสกรูปพื้นที่ไม่ได้เก็บกวาดว่า เป็นภาพสำหรับตกแต่งพื้นของห้องอาหาร และภาพหุ่นนิ่งรูปตะกร้าดอกไม้ที่ถูกสร้างขึ้นเพื่อเป็นตัวแทนของดอกไม้จริง ผลงานทั้งสองจึงเป็นจิตรกรรมหุ่นนิ่งเพื่อการตกแต่งที่สร้างขึ้นเพื่อตอบสนองต่อความสุขทางสายตาเป็นหลัก



ภาพที่ 13
"Basket of Flowers", คริสต์ศตวรรษที่ 2, โมเสก,
พิพิธภัณฑ์วาติกัน, โรม

ในสมัยกรีกเริ่มมีการบัญญัติคำเพื่อใช้เรียกผลงานในขอบข่ายของงานจิตรกรรมหุ่นนิ่ง โดยใช้คำว่า “โรโฟกราฟี” อธิบายถึงการแสดงภาพวัตถุที่เป็นสิ่งของเล็กน้อย หรือคำว่า “ไมเนอร์ พิกตูรา” ใช้อธิบายผลงานที่แสดงภาพวัตถุที่มีนัยความสำคัญน้อย ต่อมาในสมัยแมนเนอริสม์มีการใช้คำว่า “โคเซ นาตูราลี” หมายถึง สิ่งธรรมชาติ พร้อมทั้งมีการถอดคำจาก “โรโฟกราฟี” เป็นคำว่า “โคเซ ปิกโกเล” หมายถึง สิ่งของเล็กน้อยเช่นกัน จากการศึกษาความหมายข้างต้นนี้ทำให้พบว่า ในช่วงเวลาตั้งแต่สมัยกรีกจนถึงแมนเนอริสม์ยังไม่พบคำใดที่สามารถนำมาใช้อธิบายผลงานในขอบข่ายของงานจิตรกรรมหุ่นนิ่งได้อย่างครอบคลุม มีเพียงการใช้คำเรียกผลงานตามลักษณะของวัตถุโดดเด่นที่ปรากฏอยู่ในภาพเท่านั้น เช่น ภาพดอกไม้ ภาพผลไม้ หรือภาพอาหารเข้า เป็นต้น อีกทั้งในช่วงเวลาดังกล่าวผลงานจิตรกรรมหุ่นนิ่งยังไม่ได้ถูกจำแนกประเภทอย่างชัดเจน ต้องรอจนกระทั่งกลางคริสต์ศตวรรษที่ 17 ซึ่งเป็นช่วงเวลาที่จิตรกรรมหุ่นนิ่งรุ่งเรืองขึ้นในพื้นที่กลุ่มประเทศแผ่นดินต่ำ โดยเฉพาะในหมู่จิตรกรชาวดัตช์ คำว่า “สติลเลเฟน” จึงถูกบัญญัติขึ้นเพื่อใช้เรียกผลงานจิตรกรรมหุ่นนิ่ง โดยที่ผลงานประเภทนี้ทวีความโดดเด่นจนได้รับความนิยมอย่างสูง และสามารถแยกตัวเป็นอิสระจากการเป็นส่วนตกแต่งของแนวเรื่องอื่นอย่างชัดเจน

เมื่อสำรวจการนำเสนอภาพวัตถุในผลงานจิตรกรรมหุ่นนิ่งสมัยคลาสสิกพบว่า ตรงกับนิยามความหมายของคำว่า “สติลเลเฟน” ที่บัญญัติขึ้นในคริสต์ศตวรรษที่ 17 กล่าวคือ คำว่า “สติลเลเฟน” นั้นหมายถึง ภาพชีวิตที่หยุดนิ่ง ซึ่งไม่ได้สงวนผืนภาพไว้เพียงเพื่อนำเสนอภาพของสิ่งไร้ชีวิตเท่านั้น แต่ยังมีการรวมเอาภาพของสิ่งมีชีวิตเข้าไว้ด้วย ทั้งนี้ผลงานจิตรกรรมเฟรสโกและโมเสกหลายชิ้นจากโลกยุคคลาสสิกสามารถพบเห็นสิ่งมีชีวิตปรากฏร่วมอยู่ในภาพเช่นกัน ดังนั้นจิตรกรรมหุ่นนิ่งสมัยคลาสสิกและจิตรกรรมหุ่นนิ่งในคริสต์ศตวรรษที่ 17 จึงมีการนำเสนอภาพของผลงานที่สอดคล้องกัน ด้านความเข้าใจที่มีต่อนิยามของคำว่า “จิตรกรรมหุ่นนิ่ง” ในปัจจุบันพบว่า หมายถึงผลงานที่แสดงภาพวัตถุหรือสิ่งไร้ชีวิตเท่านั้น สันนิษฐานว่าได้รับอิทธิพลมาจากการตีความทางศิลปะของนักวิชาการชาวฝรั่งเศสช่วงกลางคริสต์ศตวรรษที่ 18 ซึ่งได้ให้นิยามความหมายของจิตรกรรมหุ่นนิ่งว่า เป็นการแสดงภาพของธรรมชาติที่ตายแล้ว โดยใช้คำว่า “นาตูร์ อินานิเม” หรือ “นาตูร์ มอร์ต”

ในประเด็นเรื่องต้นกำเนิดของจิตรกรรมหุ่นนิ่งพบว่า ชาวกรีกคือชนกลุ่มแรกที่เริ่มสร้างภาพจิตรกรรมหุ่นนิ่ง และได้รับความนิยมอย่างมากในสมัยเฮลเลนิสติก ซึ่งมีรสนิยมที่ชื่นชอบการ

ตกแต่งเลียนแบบธรรมชาติ รวมทั้งมีรสนิยมการนำเสนอผลงานศิลปะที่เร้าต่อความรู้สึก โดยถ่ายทอดผลงานด้วยรูปแบบทอองบีเพลย ทั้งนี้ผลงานจิตรกรรมหุ่นนิ่งทั้งหมดที่หลงเหลือให้ศึกษาล้วนอยู่ในสมัยโรมัน สร้างขึ้นด้วยเทคนิคเฟรสโกและโมเสก จากการสำรวจในครั้งนี้สามารถจำแนกภาพจิตรกรรมหุ่นนิ่งออกเป็น 3 ประเภท ประกอบด้วย

ประเภทที่ 1. จิตรกรรมหุ่นนิ่งเพื่อเป็นส่วนประกอบของฉากเหตุการณ์ เช่น ในผลงานจิตรกรรม “Priapus over an offering of fruit” (ภาพที่ 1) และ “ฉากงานเลี้ยงที่เมืองปอมเปอี” (ภาพที่ 2) ภาพประเภทนี้นำเสนอภาพหุ่นนิ่งเพื่อเป็นส่วนส่งเสริมและเติมเต็มความสมจริงของฉากเหตุการณ์ให้สมบูรณ์

ประเภทที่ 2 จิตรกรรมหุ่นนิ่งประเภทชีเนีย เช่น ภาพ “Little reed basket of ricotta, with asparagus” (ภาพที่ 4) และ “A Crystal bowl of fruit” (ภาพที่ 8) ซึ่งแสดงรายการอาหารโดยมีข้อสันนิษฐานที่หลากหลาย ทั้งเป็นของขวัญแก่แขกผู้มาเยือนเพื่อตอบสนองต่อความเชื่อแบบดั้งเดิม การส่งข้อความเชิงศีลธรรม หรือเป็นสิ่งบ่งชี้ความสมบูรณ์มั่งคั่งของผู้เป็นเจ้าของ ตลอดจนเป็นภาพสะท้อนความวิตกหาธรรมชาติของชาวเมือง โดยมีลักษณะในการนำเสนอภาพ 2 ประเภท คือ ภาพที่มีลักษณะคล้ายช่องของตู้หรือช่องของสถาปัตยกรรมที่มีชั้นวาง 2 ระดับ และภาพที่แสดงลักษณะของแผ่นหินหรือโต๊ะสำหรับวางอาหาร

ประเภทที่ 3 จิตรกรรมหุ่นนิ่งเพื่อการตกแต่ง เช่น ภาพโมเสก “Unswept Floor” (ภาพที่ 12) ซึ่งมีข้อสันนิษฐานถึงวัตถุประสงค์ของการสร้างที่หลากหลาย คือ เพื่อตอบสนองต่อความเชื่อและกระตุ้นเตือนถึงการใช้ชีวิต อีกทั้งยังเป็นเครื่องสะท้อนสถานะความมั่งคั่งของผู้เป็นเจ้าของ และท้ายที่สุดคือการเป็นสิ่งตกแต่งที่สอดคล้องไปกับสุนทรียะที่เปลี่ยนแปลงของยุคสมัย รวมทั้งผลงาน “Basket of Flowers” (ภาพที่ 13) ที่สร้างขึ้นเพื่อการตกแต่ง มอบสุนทรียะแก่ผู้พบเห็นโดยเฉพาะ

จิตรกรรมทั้ง 3 ประเภทข้างต้น มี 2 ประเภทซึ่งมีกายภาพที่สามารถเรียกได้ว่าเป็นภาพจิตรกรรมหุ่นนิ่งอิสระ คือ จิตรกรรมหุ่นนิ่งประเภทชีเนีย และจิตรกรรมหุ่นนิ่งเพื่อการตกแต่ง เพราะมีรูปแบบที่เป็นอิสระจากการเป็นส่วนประกอบของภาพแนวเรื่องอื่น นอกจากนี้ แม้ว่าข้อสันนิษฐานของวัตถุประสงค์ในการสร้างจิตรกรรมหุ่นนิ่งเหล่านี้จะมีความหลากหลาย แต่จากการค้นคว้าทำให้พบว่า ผลงานจิตรกรรมหุ่นนิ่งทั้งหมดล้วนสัมพันธ์กับการประดับตกแต่งอาคาร ผูกพันอยู่กับความความเชื่อ ประเพณี และรสนิยมทางศิลปะ โดยที่จิตรกรในโลกยุค

โบราณนี้พยายามให้การถ่วงดุลระหว่างความเชื่อกับการใช้ชีวิตในเวลาเดียวกัน ดังนั้นวัตถุประสงค์ของการนำเสนอภาพหุ่นนิ่งจึงครอบคลุมตั้งแต่การสักการบูชาต่อเทพเจ้า และความยำเกรงในลัทธิวิญญาณนิยม ตลอดจนการเป็นภาพเชิงสัญลักษณ์ ส่งข้อความทางศีลธรรมเพื่อเตือนใจในเรื่องของการใช้ชีวิต หรือเพื่อแสดงความมั่งคั่งของผู้เป็นเจ้าของ อีกทั้งเพื่อสนองต่อความสนใจของผู้ครอบครอง โดยที่ผลงานทั้งหมดมีรูปแบบธรรมเนียมนิยมให้ยืดยื้อ จิตรกรหรือช่างชาวโรมันต่างสะท้อนโลกธรรมชาติดอกมาอย่างชัดชัดโดยอาศัยเทคนิคเฉพาะเรียกว่า ทริอัมพ์เพลย์ คือ การสร้างภาพลวงตาที่ซับซ้อน

จากคุณลักษณะที่กล่าวถึงข้างต้นของงานจิตรกรรมหุ่นนิ่งในศิลปะคลาสสิก สามารถเทียบเคียงได้กับผลงานจิตรกรรมหุ่นนิ่งที่ปรากฏในศตวรรษที่ 17 ของจิตรกรชาวดัตช์ (Dutch) ผู้ทำให้จิตรกรรมประเภทภาพหุ่นนิ่งก้าวขึ้นสู่จุดสูงสุดและรุ่งเรืองหลังจากนี้ในศิลปะยุโรป ซึ่งจิตรกรรมหุ่นนิ่งของชาวดัตช์เกี่ยวข้องกับการประดับตกแต่งอาคารบ้านเรือน แสดงสถานภาพ ตลอดจนรสนิยมทางศิลปะแบบชนชั้นกลางผู้มั่งคั่ง พร้อมทั้งสื่อสารข้อความเชิงศีลธรรมแบบโปรเตสแตนต์ ประกอบกับความเกี่ยวโยงด้านแนวทางการสร้างสรรค์ ทั้งการแฝงสัญลักษณ์ไว้ในภาพแบบธรรมเนียม หรือการสร้างภาพที่สมจริงด้วยเทคนิคทริอัมพ์เพลย์ ซึ่งการผลิดอกออกผลอย่างเป็นรูปธรรมของผลงานจิตรกรรมหุ่นนิ่งเหล่านี้ชี้ชวนให้ระลึกถึงรากเหง้าอันแข็งแกร่งของจิตรกรรมหุ่นนิ่งในศิลปะคลาสสิก

จิตรกรรมหุ่นนิ่งที่ปรากฏในบทความข้างต้นนี้เป็นตัวอย่างเพียงเล็กน้อยจากผลงานที่ยังหลงเหลืออยู่จำนวนมาก การค้นพบข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับจิตรกรรมหุ่นนิ่งในบทความนี้จึงเป็นพื้นฐานการศึกษาประวัติศาสตร์ของงานจิตรกรรมหุ่นนิ่ง และเป็นเพียงเสี้ยวหนึ่งของความรู้ที่ยังรอให้ศึกษาค้นคว้าต่อไป

บรรณานุกรม

- Ambler, Jessica Leay. (2021). **Roman wall painting styles**, Retrieved from <https://smarthistory.org/roman-wall-painting-styles/>
- Berman, Daniella. (2022). **The Formation of a French School: the Royal Academy of Painting and Sculpture**. Retrieved from <https://www.khanacademy.org/humanities/renaissance-reformation/rococo-neoclassicism/rococo/a/the-formation-of-a-french-school-the-royal-academy-of-painting-and-sculpture>
- Chilvers, Ian. (2009). *Oxford Dictionary of Art & Artists*. 4 ed. New York: Oxford University.
- Encyclopedia Britannica. (2021). **Still-life painting**. Retrieved from <https://www.britannica.com/art/still-life-painting>
- Encyclopedia Britannica. (2022a). **Low Countries**. Retrieved from <https://www.britannica.com/place/Low-Countries>
- Encyclopedia Britannica. (2022b). **Priapus**. Retrieved from <https://www.britannica.com/topic/Priapus>
- Encyclopedia Britannica. (2022c). **Marcus Gavius Apicius**. Retrieved from <https://www.britannica.com/biography/Marcus-Gavius-Apicius>
- Fathy, Ehud. (2017). "The asàrotos òikos mosaic as an elite status symbol," Ph.D., Tel Aviv University, Israel. Retrieved from <https://core.ac.uk/display/84997906>
- Malaguzzi, Silvia. (2008). **Food and Feasting in Art**. Translated by Brian Phillips. Los Angeles: The J. Paul Getty Museum.
- Norton Simon Museum. (2022). **Significant Objects: The Spell of Still Life**. Retrieved from <https://www.nortonsimon.org/exhibitions/2010-2019/significant-objects-the-spell-of-still-life/>
- Oxford Classical Dictionary. (2022). **Theoxenia**. Retrieved from <https://oxfordre.com/classics/view/10.1093/acrefore/9780199381135.001.0001/acrefore-9780199381135-e-6380>
- Pompeisites. (2021). **Villa A also known as Villa Poppaea**. Retrieved from <http://pompeisites.org/en/oplontis-en-2/villa-poppaea/>

- Riley, Gillian. (2015). *Food in Art from Prehistory to the Renaissance*. London: Reaktion Books.
- Sterling, Charles. (1959). *Still life Painting: From Antiquity to the Present Time*, Translate by James Emmons. Paris: Editions Pierre Tisne.
- Tate. (2021). *Still life*. Retrieved from <https://www.tate.org.uk/art/art-terms/s/still-life>
- Tate. (2022a). *GENRES*. Retrieved from <https://www.tate.org.uk/art/art-terms/g/genres>
- Tate. (2022b). *Grand Manner*. Retrieved from <https://www.tate.org.uk/art/art-terms/g/grand-manner>
- Tate. (2022c). *trompe-loeil*. Retrieved from <https://www.tate.org.uk/art/artterms/t/trompe-loeil>
- The Metropolitan Museum of Art. (2022). *Boscotrecase: Frescoes from the Villa of P. Fannius Synistor*. Retrieved from https://www.metmuseum.org/toah/hd/cubi/hd_cubi.htm
- Vatican Museums. (2022). *Asàrotos òikos mosaic*. Retrieved from <https://www.museivaticani.va/content/museivaticani/en/collezioni/musei/museo-gregoriano-profano/Mosaico-dell-asarotos-oikos.html>

บรรณานุกรมภาพ

- ภาพที่ 1 Riley, Gillian. (2015). *Food in Art from Prehistory to the Renaissance*. London: Reaktion Books.
- ภาพที่ 2 Malaguzzi, Silvia. (2008). *Food and Feasting in Art*. Translated by Brian Phillips. Los Angeles: The J. Paul Getty Museum.
- ภาพที่ 3 Riley, Gillian. (2015). *Food in Art from Prehistory to the Renaissance*. London: Reaktion Books.
- ภาพที่ 4 Riley, Gillian. (2015). *Food in Art from Prehistory to the Renaissance*. London: Reaktion Books.
- ภาพที่ 5 Cline, Lea. (2022). *Still Life with Peaches*. Retrieved from <https://www.khanacademy.org/humanities/ancient-art-civilizations/roman/wall-painting/a/still-life-with-peaches>
- ภาพที่ 6 Cline, Lea. (2022). *Still Life with Peaches*. Retrieved from <https://www.khanacademy.org/humanities/ancient-art-civilizations/roman/wall-painting/a/still-life-with-peaches>
- ภาพที่ 7 Cline, Lea. (2022). *Still Life with Peaches*. Retrieved from <https://www.khanacademy.org/humanities/ancient-art-civilizations/roman/wall-painting/a/still-life-with-peaches>
- ภาพที่ 8 Malaguzzi, Silvia. (2008). *Food and Feasting in Art*. Translated by Brian Phillips. Los Angeles: The J. Paul Getty Museum.
- ภาพที่ 9 Riley, Gillian. (2015). *Food in Art from Prehistory to the Renaissance*. London: Reaktion Books.
- ภาพที่ 10 Sterling, Charles. (1959). *Still life Painting: From Antiquity to the Present Time*, Translate by James Emmons. Paris: Editions Pierre Tisne.
- ภาพที่ 11 Riley, Gillian. (2015). *Food in Art from Prehistory to the Renaissance*. London: Reaktion Books.
- ภาพที่ 12 Malaguzzi, Silvia. (2008). *Food and Feasting in Art*. Translated by Brian Phillips. Los Angeles: The J. Paul Getty Museum.
- ภาพที่ 13 Sterling, Charles. (1959). *Still life Painting: From Antiquity to the Present Time*, Translate by James Emmons. Paris: Editions Pierre Tisne.

การส่งผ่านสภาวะไร้รูปแห่งสายธารดิจิทัลสู่รูปธรรมในงานทัศนศิลป์

Transferring the Formlessness of Digital Stream to Tangibility in Visual Arts

วุฒินันท์ ชานุสตะบุตร Wuttin Chansataboot

อาจารย์ประจำ ภาควิชาทัศนศิลป์ คณะจิตรศิลป์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่



Received : May 18, 2022

Revised : June 14, 2022

Accepted : June 30, 2022

บทคัดย่อ

สื่อดิจิทัลเป็นนวัตกรรมที่มีจุดกำเนิดในช่วงกลางศตวรรษที่ 20 และได้รับการพัฒนาอย่างต่อเนื่องควบคู่ไปกับความเจริญรุดหน้าทางเทคโนโลยีในด้านต่าง ๆ มาทุกยุคทุกสมัย การเกิดขึ้นของเครือข่ายอินเทอร์เน็ตยิ่งทำให้สื่อดิจิทัลมีการวิวัฒนาการอย่างก้าวกระโดด จนกระทั่งในปัจจุบัน อาจกล่าวได้ว่าสื่อดิจิทัลได้หลอมรวมเข้าเป็นส่วนหนึ่งของการดำเนินชีวิตประจำวันอย่างยากที่จะแยกออกจากกันได้ อีกทั้งยังมีบทบาทสำคัญต่อการดำเนินกิจกรรมต่าง ๆ ของมนุษย์ในหลายมิติ แวดวงศิลปกรรมร่วมสมัยก็นับเป็นอีกอาณาบริเวณหนึ่งที่สื่อชนิดนี้ได้

เข้ามาสร้างความเปลี่ยนแปลงและมีส่วนช่วยให้เกิดพัฒนาการในด้านต่าง ๆ แม้ว่าสื่อดิจิทัลจะไม่มีลักษณะทางกายภาพที่รับรู้ได้ด้วยผัสสะทางกาย แต่สามารถนำไปประยุกต์ใช้ในการสร้างรูปปรากฏงานทัศนศิลป์ได้อย่างหลากหลาย บทความนี้ต้องการชี้ชวนให้เห็นว่าการใช้สื่อดิจิทัลอย่างสร้างสรรค์นั้นสามารถนำไปสู่การผลิตผลงานศิลปะที่มีคุณภาพได้อย่างไรบ้าง โดยนำเสนอผ่านผลการศึกษารื่องราวของผลงานศิลปะดิจิทัลที่ได้ถูกบันทึกไว้ในประวัติศาสตร์ศิลป์ตั้งแต่ช่วงปลายทศวรรษที่ 40 มาจนถึงผลงานในศตวรรษที่ 21 และการวิเคราะห์ผลงานศิลปะดิจิทัลที่ผู้เขียนได้สร้างสรรค์ไว้ในระหว่างปี พ.ศ. 2560 ถึง 2563 อันเป็นช่วงเวลาที่ยูเอชเอ็นไอได้เสนอระบบเลขฐานสองมาใช้เป็นองค์ประกอบพื้นฐานในการสร้างผลงาน โล่เรียงไปถึงการทดลองใช้สื่อดิจิทัลรูปแบบอื่นในวาระต่าง ๆ โดยปรับเปลี่ยนไปตามเงื่อนไขของแต่ละสถานการณ์ และการใช้ประโยชน์จากคุณลักษณะพิเศษของสื่อดิจิทัลเพื่อการสร้างสรรค์ผลงานภายใต้ข้อจำกัดที่สืบเนื่องมาจากการแพร่ระบาดของโรคติดเชื้อไวรัสโคโรนา 2019 ที่เริ่มก่อตัวในปี พ.ศ. 2563 ซึ่งนับเป็นช่วงเวลาสำคัญที่สภาการณดังกล่าวได้กระตุ้นความคิดสร้างสรรค์และส่งผลให้ผู้เขียนค้นพบแนวทางการสร้างผลงานที่สามารถข้ามพ้นขอบเขตของพื้นที่และเวลา โดยมีเทคโนโลยีของสื่อดิจิทัลและความร่วมมือระหว่างกลุ่มบุคคลที่อาศัยอยู่ในพื้นที่ที่แตกต่างกันเป็นกุญแจสำคัญในการดำเนินงานสร้างสรรค์

คำสำคัญ ศิลปะดิจิทัล / สื่อใหม่ / ประวัติศาสตร์ศิลปะดิจิทัล

Abstract

Since the emergence of digital media in the mid-twentieth century, this particular technological breakthrough has been continuously developed along with other innovations in different periods. Furthermore, the invention of the internet remarkably accelerated the evolution of digital media. At the present time, it might be true to say that digital media has inextricably linked to our daily life, since it plays significant role in numerous activities in various aspects. Contemporary art is certainly another realm where digital technology has a crucial impact on the improvement of artistic methodology and creative process. Interestingly, although it has no concrete appearance that could be sensed physically, digital media has been extensively used to create a diverse range of visual art projects by many artists.

This article aims to present the versatility of digital media in artistic field through the study of the digital art history during the period between the late 1940s and the twentieth century. Moreover, this paper chronologically presents the role of digital technology in creative field in different situations through the production process and the analysis of my oeuvres created between the years 2017 and 2020 when I utilized binary numeral system and unique characteristics of digital media as fundamental of the creative process. My practice during that period encompassed some experiments with alternative digital tools in different circumstances and times which includes the global spread of COVID-19 when digital media and the collaboration among individuals in different regions transcended the limits of time and space.

Keywords Digital Art / New Media / History of Digital Art

บทนำ

นับตั้งแต่การถือกำเนิดของระบบกลไกดิจิทัลในช่วงปลายทศวรรษที่ 40 การค้นพบทางวิศวกรรมและศาสตร์อื่น ๆ ที่เกี่ยวข้องในแต่ละยุคสมัยก็ส่งผลให้สื่อชนิดนี้มีประสิทธิภาพเพิ่มขึ้นอย่างเห็นได้ชัด ผู้เขียนก็นับเป็นบุคคลหนึ่งที่มีความสนใจติดตามข้อมูลข่าวสารที่เกี่ยวข้องกับวิวัฒนาการและความเปลี่ยนแปลงของเทคโนโลยีดิจิทัลอยู่เสมอ และในฐานะคนทำงานศิลปะ สื่อดิจิทัลนับเป็นเครื่องมือหลักที่ผู้เขียนมักจะหยิบฉวยนำมาประยุกต์หรือดัดแปลงให้มีความเหมาะสมและสอดคล้องกับการสร้างสรรค์ผลงานในวาระต่าง ๆ อยู่บ่อยครั้ง

กลางปี พ.ศ. 2564 ผู้เขียนได้รับเกียรติให้เข้าร่วมโครงการการบรรยายเผยแพร่ความรู้ในหัวข้อ "เทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อการสร้างสรรค์และวิจัยด้านศิลปะ" (Digital Technology for Artistic Creativity and Research) ซึ่งจัดโดยคณะจิตรกรรม ประติมากรรมและภาพพิมพ์ มหาวิทยาลัยศิลปากร โดยการบรรยายในครั้งนั้นมีความจำเป็นต้องดำเนินการในรูปแบบออนไลน์เนื่องด้วยสถานการณ์การแพร่ระบาดของโรคติดเชื้อไวรัสโคโรนา 2019 อย่างไรก็ตาม ไม่ว่าจะเป็นการจัดกิจกรรมในรูปแบบใดก็ตาม การได้รับเชิญให้เข้าร่วมโครงการในฐานะผู้

บรรยายก็ทำให้ผู้เขียนที่ยังคงเป็นผู้อ่อนประสบการณ์ในการบรรยายในที่สาธารณะเกิดความ รู้สึกตื่นเต้นระคนกดดันอยู่ไม่น้อย ผู้เขียนใช้เวลาในการจัดเตรียมข้อมูลสำหรับการบรรยาย อยู่นานพอสมควรเพื่อให้มีเนื้อหาสาระที่เป็นประโยชน์ต่อผู้ฟังมากที่สุดเท่าที่จะทำได้ โดย คำนึงถึงความเหมาะสมกับกรอบเวลาที่ทางผู้จัดกำหนดไว้ อย่างไรก็ตาม ในการบรรยายที่จัด ขึ้นในวันที่ 23 มิถุนายน พ.ศ. 2564 ผู้เขียนกลับรู้สึกว่ายังไม่สามารถนำเสนอเนื้อหาได้ครบ ถ้วนดังที่ตั้งใจไว้ ต่อมา หลังจากการบรรยายไม่นานนัก ผู้เขียนก็ได้รับการเชิญชวนจาก คณะผู้จัดกิจกรรมในครั้งนั้นให้เขียนสรุปและเรียบเรียงเนื้อหาจากการบรรยายในรูปแบบของ งานเขียนเชิงวิชาการ ผู้เขียนจึงถือเป็นโอกาสอันเหมาะสมที่จะได้นำเสนอเนื้อหาทั้งหมดที่ เตรียมไว้สำหรับการบรรยายในครั้งนั้นอีกครั้งในรูปแบบของบทความซึ่งผู้เขียนจะได้มีโอกาส ปรับปรุงแก้ไขเนื้อหาในบางส่วน รวมไปถึงเพิ่มเติมรายละเอียดที่ไม่สามารถนำเสนอได้ครบ ถ้วนในระหว่างการบรรยายเพื่อให้บทความนี้มีเนื้อหาสาระที่ครบถ้วนสมบูรณ์มากที่สุด

สื่อดิจิทัลและคุณลักษณะเฉพาะ

ในปี ค.ศ. 1965 ขณะที่นั่งอยู่ภายในรถแท็กซี่บนท้องถนนท่ามกลางการจราจรที่แออัดอัน เป็นผลสืบเนื่องมาจากการเคลื่อนขบวนรถของสมเด็จพระสันตะปาปาปอลที่ 6 (Pope Paul VI) นัม จุน เป็ค (Nam June Paik) ศิลปินชาวเกาหลีสัญชาติอเมริกันได้ตัดสินใจหยิบเอา กล้องวิดีโอ Portapak* ที่เขาเพิ่งจะได้รับมาในวันนั้นขึ้นมาบันทึกภาพเหตุการณ์ที่ปรากฏ อยู่ตรงหน้า ต่อมาในช่วงบ่าย เป็คก็นำเอาภาพที่ได้บันทึกไว้ไปฉายดูในร้าน Café a Go-Go ภายใน Greenwich Village พร้อมกับเพื่อนกลุ่มหนึ่ง (Mugaas, 2010) ในเวลาต่อมา สื่อ วิดีทัศน์ก็ได้กลายมาเป็นสื่อกลางที่ศิลปินนำมาใช้ในการสร้างผลงานอย่างแพร่หลายจน กระทั่งถึงทุกวันนี้

สาเหตุที่ผู้เขียนหยิบยกเรื่องราวข้างต้นมากล่าวถึงก็เพื่อที่จะชี้ให้เห็นว่าเหตุการณ์ดังกล่าวมิได้ เป็นเพียงหมุดหมายสำคัญอันหนึ่งของการถือกำเนิดศิลปะวีดิทัศน์ (video art) ในช่วงกลาง ทศวรรษที่ 60 เพียงเท่านั้น หากแต่ยังเป็นประจักษ์พยานที่แสดงให้เห็นว่าศิลปินผู้มีวิสัยทัศน์ อันกว้างไกลย่อมที่จะไม่หยุดยั้งการพัฒนารูปแบบการทำงานและมักจะโอบรับเอาความ

* Portapak คือกล้องบันทึกภาพวีดิทัศน์ในระบบแอนะล็อกที่ผลิตโดยบริษัท Sony และออกวางจำหน่ายใน ช่วงทศวรรษที่ 60

ก้าวหน้าทางเทคโนโลยีเข้ามาเป็นส่วนหนึ่งในการสำรวจและค้นหาความเป็นไปได้ในการสร้างสรรค์อยู่เสมอ เจกเช่นเดียวกับในยุคสมัยปัจจุบันที่สื่อดิจิทัลได้กลายมาเป็นกลไกขับเคลื่อนกระบวนการสร้างสรรค์ของศิลปินจำนวนไม่น้อย ในแง่หนึ่ง ก็อาจจะเป็นด้วยเหตุที่ว่าสื่อดิจิทัลนั้นมีคุณลักษณะที่เอื้ออำนวยต่อการปรับเปลี่ยนให้มีความเหมาะสมกับรูปแบบงานที่หลากหลาย อีกทั้งยังสามารถประยุกต์ใช้ให้มีความสอดคล้องไปกับสถานการณ์ต่าง ๆ ได้เป็นอย่างดี หากพิจารณาในแง่นี้ ก็อาจจะถือได้ว่าสื่อดิจิทัลนั้นมี “ความยืดหยุ่น” ในการนำไปใช้งานมากกว่าสื่อชนิดอื่นที่มีมาก่อนหน้านั้น

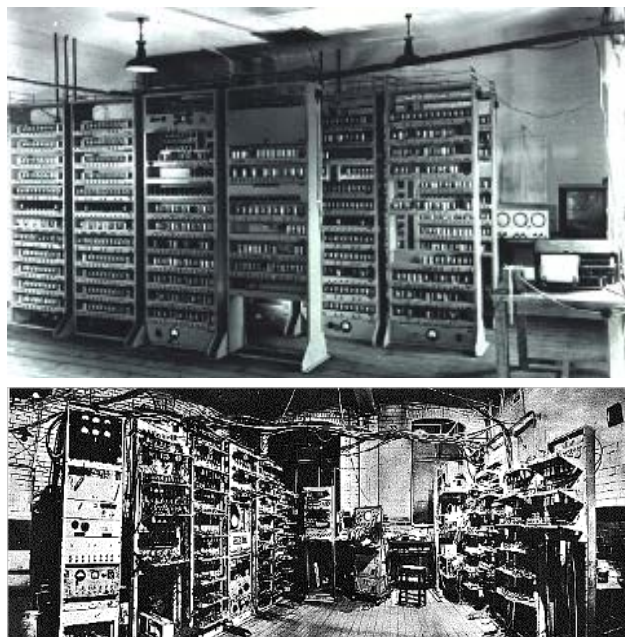
อนึ่ง หากใครสักคนต้องการที่จะเข้าใจใน “ความยืดหยุ่น” ที่ว่านั้น ก็คงจะต้องทำความเข้าใจกับคุณสมบัติเบื้องต้นของสื่อชนิดนี้เป็นลำดับแรก ซึ่งในแง่นี้ ยุคติ มุกดาวิจิตร จากคณะสังคมวิทยาและมานุษยวิทยา มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ได้ให้คำอธิบายเกี่ยวกับคุณลักษณะสำคัญของสื่อดิจิทัลที่ง่ายต่อการทำความเข้าใจโดยใช้วิธีการเปรียบเทียบความแตกต่างระหว่างสื่อดิจิทัลกับเทคโนโลยีที่มีมาก่อน นั่นคือสื่อประเภท “แอนะล็อก” (analog) ซึ่งเป็นคำที่มีรากศัพท์มาจากคำว่า analogy อันหมายถึงการเป็นภาพแทนของสิ่งใดสิ่งหนึ่ง เช่น ร่องรอยบนแผ่นเสียงเป็นภาพแทนของคลื่นเสียง เข็มนาฬิกาเป็นภาพแทนของเวลา เป็นต้น ในขณะที่สื่อดิจิทัลนั้นจะต้องใช้กระบวนการแปลงสัญญาณข้อมูลในลักษณะต่าง ๆ ให้อยู่ในรูปแบบของตัวเลข เช่น เสียงในระบบดิจิทัลนั้นเกิดจากการแปลงสัญญาณคลื่นเสียงให้เป็นตัวเลขที่แปรผันไปตามระดับความถี่ของคลื่นเสียง และเมื่อนำกลับมาเล่นใหม่อีกก็ต้องแปลงข้อมูลให้ไปอยู่ในรูปแบบแอนะล็อกอีกครั้งหนึ่ง เป็นต้น อาจกล่าวได้ว่า การเปลี่ยนแปลงภายในบริบทของสื่อแอนะล็อกนั้นเป็นการเปลี่ยนแปลงข้อมูลในเชิงกายภาพที่ผัสสะทางกายของเรายังสามารถที่จะรับรู้หรือจับต้องได้ แต่การปรับเปลี่ยนแปรผันรูปแบบข้อมูลภายในโลกของสื่อดิจิทัลนั้นเป็นกลไกที่ไม่สามารถจับต้องหรือรับรู้ได้โดยผัสสะของมนุษย์ที่มีมาโดยธรรมชาติ นั้นหมายความว่ากระบวนการของสื่อดิจิทัลจะต้องประกอบด้วยการเข้ารหัสและถอดรหัสภายในกลไกที่สร้างขึ้นมาเป็นการเฉพาะสำหรับสื่อชนิดนี้เท่านั้น (ภาพที่ 1)



ภาพที่ 1

ภาพจากสไลด์ประกอบการบรรยายเพื่อเปรียบเทียบความแตกต่างระหว่างสื่อแอนะล็อกและสื่อดิจิทัล

หากสืบค้นไปในประวัติศาสตร์ของวิทยาการคอมพิวเตอร์ จะพบว่านวัตกรรมที่จัดได้ว่าเป็นสื่อดิจิทัลอย่างแท้จริงนั้นได้ถือกำเนิดขึ้นในช่วงปี ค.ศ. 1948 - 1949 นั่นคือเครื่องจักรที่มีชื่อว่า “EDSAC” (Electronic Delay Storage Automatic Calculator) (BBC Online Network, 1999) และ “Manchester Mark 1” (Copeland, 2020) ซึ่งเป็นเทคโนโลยีที่พัฒนาขึ้นในประเทศอังกฤษ (ภาพที่ 2) แม้ว่ารูปลักษณ์ภายนอกของ EDSAC และ Manchester Mark 1 จะมีความแตกต่างไปจากคอมพิวเตอร์ที่เรารู้จักกันในปัจจุบันเป็นอย่างมาก แต่จักรกลทั้งสองก็มีระบบการทำงานที่ตั้งอยู่บนหลักการเดียวกันกับคอมพิวเตอร์สมัยใหม่ นั่นคือการมีซอฟต์แวร์หรือโปรแกรมควบคุมการทำงานของระบบที่ขับเคลื่อนด้วยระบบเลขฐานสอง และคุณลักษณะเฉพาะประการนี้ก็ได้ถูกหยิบยกมาแฝงอยู่ในคำเรียกขานสื่อประเภทนี้ นั่นคือคำว่า “ดิจิทัล” (Digital) อันเป็นคำคุณศัพท์ (adjective) ของคำว่า “Digit” ที่เป็นคำนาม (noun) ซึ่งมีความหมายว่า “ตัวเลข” อย่างไรก็ตาม คำว่า “Digit” ในที่นี้มิได้หมายความว่าตัวเลขทั่ว ๆ ไป หากแต่มีนัยอันเฉพาะเจาะจงที่สื่อไปยังตัวเลขเพียงสองตัวในระบบเลขฐานสอง อันได้แก่ เลข 0 (ศูนย์) และเลข 1 (หนึ่ง) ที่บรรจุอยู่ในอนุภาคมูลฐานขนาดเล็กที่สุดของสื่อชนิดนี้ที่เรียกว่า “บิต” หรือ “Bit” ในภาษาอังกฤษ ซึ่งเป็นคำที่ลดรูปมาจากคำว่า Binary Digit โดยนำเอาตัวอักษร “B” ที่เป็นตัวอักษรตัวแรกของคำว่า “Binary” มารวมเข้ากับ “I” และ “T” ซึ่งเป็นตัวอักษรสองตัวหลังของคำว่า “Digit” เกิดเป็นคำว่า “Bit” ในท้ายที่สุด



ภาพที่ 2

คอมพิวเตอร์ EDSAC และ Manchester Mark 1 ที่สร้างขึ้นในปลาย
ทศวรรษที่ 40

ทั้งนี้ ในระบบภาษาของสื่อดิจิทัลหรือระบบคอมพิวเตอร์ เลขศูนย์หรือเลขหนึ่งที่บรรจุอยู่ภายในหน่วยความจำขนาด 1 บิตนั้นถูกใช้เพื่อแสดงสถานะเชิงตรรกะ (logical state) ที่มีความเป็นไปได้อยู่เพียง 2 รูปแบบหรือ 2 ทางเลือก เช่น จริง-เท็จ ใช่-ไม่ใช่ บวก-ลบ เปิด-ปิด เป็นต้นโดยตัวอย่างคู่หลังสุด (เปิด-ปิด) มีความหมายถึงการควบคุมการจ่ายกระแสไฟฟ้าภายในหน่วยย่อยของระบบนั้น ๆ อย่างไรก็ตามก็ดีหน่วยความจำขนาด 1 บิตจะมีความสามารถรองรับการบรรจุได้เพียงค่าเดียวคือศูนย์หรือหนึ่งเท่านั้น นั่นหมายความว่า ในบริบทของการทำงานด้วยสื่อดิจิทัลในชีวิตจริง ความจุของข้อมูลขนาด 1 บิตยังมีขนาดไม่เพียงพอต่อการนำมาใช้ในการทำงานที่ซับซ้อนได้ ด้วยเหตุนี้ ข้อมูลในรูปแบบบิตจึงมีความจำเป็นที่จะต้องถูกนำมาอยู่รวมกันเป็นกลุ่มสำหรับบรรจุชุดคำสั่งหรือข้อมูลที่มีขนาดใหญ่และมีความสามารถที่จะขับเคลื่อนการทำงานในลักษณะต่าง ๆ ให้สำเร็จลุล่วงไปได้ และเมื่อบิตอยู่รวมกันเป็นกลุ่มก็จะมีชื่อเรียกที่แตกต่างกันออกไปขึ้นอยู่กับขนาดของข้อมูล ยกตัวอย่างเช่น การรวมตัวกันของข้อมูล 1 บิตจำนวน 8 หน่วยจะมีชื่อเรียกว่า “ไบต์” (Byte) ซึ่งมีความสามารถที่จะบรรจุชุดตัวเลขที่แทนค่าตัวอักษรภาษาอังกฤษในระบบแอสกี (ASCII Character)* ได้จำนวน 1 ตัวอักษร เช่น ตัวอักษร A จะแทนค่าด้วยชุดตัวเลข 01000001 เป็นต้น เมื่อไบต์อยู่รวมกันเป็นจำนวน 1,024 หน่วยจะมีชื่อเรียกว่า “กิโลไบต์” (Kilobyte) และหากกิโลไบต์อยู่รวมกัน 1,024 หน่วยจะมีชื่อเรียกว่า “เมกะไบต์” (Megabyte) นอกจากนี้ยังมีชื่อเรียกอื่น ๆ เช่น กิกะไบต์ (Gigabyte) เทระไบต์ (Terabyte) และชื่ออื่น ๆ สำหรับใช้เรียกหน่วยข้อมูลที่มีขนาดแตกต่างกันออกไป อนึ่ง ระบบดิจิทัลที่มีความสามารถในการบรรจุข้อมูลขนาดใหญ่ย่อมที่จะมีประสิทธิภาพในการทำงานมากขึ้นตามไปด้วย ทั้งนี้ เพื่อเปรียบเทียบให้เห็นผลลัพธ์ที่เกิดขึ้นเมื่อขนาดของข้อมูลมีการเปลี่ยนแปลง ผู้เขียนขอยกตัวอย่างกรณีศึกษาอันหนึ่งที่จะช่วยให้เกิดความเข้าใจได้อย่างชัดเจนมากยิ่งขึ้น นั่นคือการแสดงผลของภาพกราฟิกในเกมนคอมพิวเตอร์

* ASCII (American Standard Code for Information Interchange) คือ รหัสมาตรฐานของสหรัฐอเมริกา เพื่อใช้กำหนดอักษรตัวเลขหรืออักขระอื่น ๆ ให้อยู่ในรหัส 8 บิต



ภาพที่ 3

ภาพกราฟิกจากเกม Super Mario Bros. (1985)
และ New Super Mario Bros.™ U Deluxe (2019)

ใน (ภาพที่ 3) ทางด้านบนมือคือภาพจากเกม Super Mario Bros. ที่วางจำหน่ายเป็นครั้งแรกในปี ค.ศ. 1985 สำหรับใช้เล่นกับเครื่องเกมแฟมิคอม (Famicom) ซึ่งเป็นเกมได้รับการยกย่องให้อยู่ในกลุ่มของเกมคลาสสิกระดับตำนานมาจนถึงทุกวันนี้ หากพิจารณาด้านข้อเท็จจริงที่ว่าหน่วยความจำของเกมนี้มีขนาดเพียงราว ๆ 40 กิโลไบต์ (Morphcat Games, 2018) ก็นับได้ว่า Super Mario Bros. เป็นเกมที่มีภาพกราฟิกสวยงามเมื่อเปรียบเทียบกับเกมอื่น ๆ ที่ผลิตออกมาในช่วงเวลาเดียวกัน ส่วนภาพทางด้านล่างมือคือภาพจากเกม New Super Mario Bros.™ U Deluxe ที่ผลิตออกมาเมื่อตอนต้นปี ค.ศ. 2019 สำหรับใช้เล่นกับเครื่องนินเทนโด สวิตช์ (Nintendo Switch) โดยหน่วยความจำของเกมมีขนาด 2.5 กิกะไบต์ (New Super Mario Bros.™ U Deluxe, n.d.) หากเปรียบเทียบเกมมาริโอที่ถูกผลิตขึ้นใน 2 ช่วงเวลาที่ห่างกันกว่าสามทศวรรษ ก็จะเห็นได้อย่างชัดเจนว่าเกมที่มีขนาดของหน่วยความจำมากกว่านั้นย่อมที่จะมีความสามารถในการแสดงผลภาพกราฟิกที่มีความละเอียดและสวยงามกว่า อย่างไรก็ตาม เมื่อซอฟต์แวร์มีขนาดหน่วยความจำและความสามารถเพิ่มมากขึ้น ก็ย่อมที่จะต้องการฮาร์ดแวร์หรืออุปกรณ์รองรับที่มีประสิทธิภาพในการประมวลผลมากขึ้นตามไปด้วย องค์ประกอบทั้งสองส่วนนี้จึงจะต้องมีการพัฒนาควบคู่กันไปเสมอ

สื่อดิจิทัลในฐานะ “สื่อใหม่” (New Media)

ในบริบทของศิลปกรรมร่วมสมัยในศตวรรษที่ 21 งานศิลปะที่เกี่ยวข้องกับการใช้สื่อดิจิทัล มักจะถูกจัดรวมอยู่ในหมวดหมู่ของศิลปะประเภท “สื่อใหม่” (New Media) นั่นก็อาจจะ เป็นด้วยเหตุที่ว่า สิ่งใดก็ตามที่ถูกจัดสถานะให้อยู่ในกลุ่มของ “สื่อใหม่” ก็ล้วนแล้วแต่พัฒนา ขึ้นมาจากรากฐานของความเป็นสื่อดิจิทัลแทบทั้งสิ้น



ภาพที่ 4

เลฟ มาโนวิช (Lev Manovich) และผลงาน The Language of New Media

ในบทความ “Five Principles of New Media: Or, Playing Lev Manovich” แมดเดอลีน โซราเพอร์ (Madeleine Sorapure) ได้สรุปใจความสำคัญจากหนังสือ The Language of New Media ฉบับที่ตีพิมพ์ในปี ค.ศ. 2001 ซึ่งเขียนโดย เลฟ มาโนวิช (Lev Manovich) นักวิชาการผู้สังเกตการณ์วิวัฒนาการของเทคโนโลยีและศึกษาผลกระทบของสื่อดิจิทัลที่มีใน วัฒนธรรมร่วมสมัยมาอย่างต่อเนื่อง (ภาพที่ 4) ทั้งนี้ โซราเพอร์ได้สรุปเนื้อหาในส่วนที่ว่า ด้วยคุณลักษณะของ “สื่อใหม่” (new media) ที่มาโนวิชได้จำแนกคุณสมบัติอันเป็น เอกลักษณะออกเป็น 5 ประการ ดังต่อไปนี้ (Sorapure, n.d.)

1. สภาวะที่เป็นภาพแทนของตัวเลข (Numeral Presentation) (ภาพที่ 5)



1. Numerical representation

สามารถแสดงผลในรูปแบบของตัวเลข ตัวอักษร หรือเครื่องหมาย

ภาพที่ 5

ภาพจากสไลด์ประกอบการบรรยาย
สำหรับอธิบายสภาวะที่เป็นภาพ
แทนของตัวเลข

ประการแรก สิ่งใดก็ตามที่จัดว่าเป็นสื่อใหม่จะต้องสามารถอธิบายได้ด้วยสูตรทางคณิตศาสตร์ และสามารถปรับแต่งได้ด้วยชุดลำดับการทำงานของระบบคอมพิวเตอร์ที่เรียกว่าอัลกอริทึม (algorithm) มาในวิชากล่าวว่าความแตกต่างที่สำคัญระหว่างสื่อในรูปแบบเก่าและสื่อใหม่คือคุณสมบัติที่สามารถแปรผันไปได้ด้วยชุดคำสั่ง ในบริบทโครงสร้างของสื่อใหม่ ข้อมูลที่มีความแตกต่างกันอย่างเช่นภาพและตัวอักษรได้ถูกเชื่อมโยงเป็นเนื้อเดียวกันด้วยการทำงานของกลุ่มตัวเลขภายในชุดคำสั่ง

2. สถานะที่เป็นผลรวมขององค์ประกอบย่อย (Modularity) (ภาพที่ 6)



ภาพที่ 6

ภาพจากสไลด์ประกอบการบรรยายสำหรับอธิบายสถานะที่เป็นผลรวมขององค์ประกอบย่อย

ในบริบทของสื่อดิจิทัล องค์ประกอบที่เป็น ภาพ ข้อความ เสียง หรือชุดคำสั่ง คือสิ่งที่ประกอบขึ้นจากชิ้นส่วนย่อยหรือกลุ่มย่อยของข้อมูล ยกตัวอย่างเช่น รูปภาพในระบบดิจิทัล คือสิ่งที่ประกอบขึ้นจากกลุ่มพิกเซล (pixel) จำนวนมาก นอกจากนี้ องค์ประกอบเหล่านั้น ยังเป็นสิ่งที่สามารถนำไปปรับแต่งหรือนำไปใช้งานใหม่อีกครั้งในรูปแบบอื่น คุณสมบัติข้อนี้มีความเชื่อมโยงกับโครงสร้างในการเขียนโปรแกรมคอมพิวเตอร์ในภาษาอย่างเช่น Java หรือ C++ ที่ชุดคำสั่งหลักซึ่งขับเคลื่อนการทำงานบางอย่างในระบบคอมพิวเตอร์นั้นประกอบขึ้นจากการทำงานของชุดคำสั่งปลั๊กย่อยที่อยู่ภายในนั้น ในโปรแกรมตกแต่งภาพอย่าง Adobe Photoshop ความเป็น modularity ก็สามารรถเห็นได้ชัดเจนจากการใช้งานสิ่งที่เรียกว่า “เลเยอร์” (layer) หรือ “ชั้นของภาพ” อันเป็นระบบการทำงานในลักษณะที่ภาพ ๆ หนึ่งเกิดจากภาพปลั๊กย่อยจำนวนหลายภาพที่เรียงซ้อนกันอยู่เป็นลำดับชั้น โดยที่ผู้ใช้งานสามารถปรับแต่งภาพในแต่ละชั้นได้โดยที่ไม่ส่งผลกระทบต่อรายละเอียดของภาพที่อยู่ในระดับชั้นอื่น ๆ

3. สภาวะความเป็นอัตโนมัติ (Automation) (ภาพที่ 7)



ภาพที่ 7

ภาพจากสไลด์ประกอบการบรรยาย
สำหรับอธิบายสภาวะความเป็น
อัตโนมัติ

Automation คือการที่ผู้ใช้งานสื่อใหม่ในรูปแบบโปรแกรมคอมพิวเตอร์สามารถปรับแต่งชิ้นงานด้วยชุดคำสั่งการทำงานที่มีการตั้งค่าไว้ก่อนล่วงหน้า (template) และด้วยระบบการทำงานในลักษณะดังกล่าว สื่อดิจิทัลจึงสามารถทำงานบางส่วนในกระบวนการสร้างสรรค์แทนมนุษย์ได้ บทบาทของมนุษย์ในฐานะผู้สร้างสรรค์จึงถูกลดทอนลงเหลือเพียงการเลือกชุดคำสั่งที่ตนต้องการเท่านั้น ลักษณะการทำงานเช่นนี้เปรียบได้กับการร่วมมือระหว่างมนุษย์และระบบการทำงานของโปรแกรม ตัวอย่างของการทำงานในลักษณะนี้ได้แก่ การใช้งานฟิลเตอร์ (filter) การสร้างเทคนิคพิเศษทางภาพ (effect) และแอคชัน (action) ในโปรแกรม Adobe Photoshop เป็นต้น

4. สภาวะที่มีความหลากหลายในตัวเอง (Variability) (ภาพที่ 8)

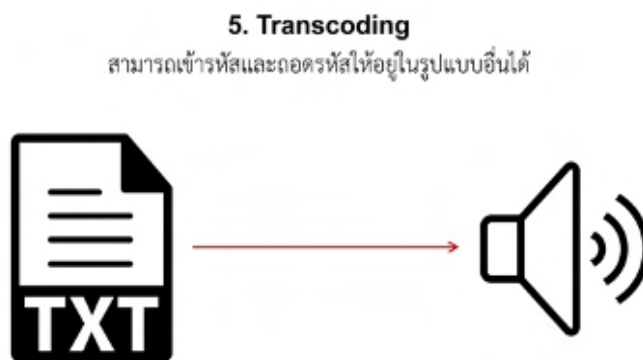


ภาพที่ 8

ภาพจากสไลด์ประกอบการบรรยายสำหรับอธิบายสภาวะที่มีความหลากหลายในตัวเอง

มาโนวิชกล่าวว่าสื่อใหม่มิได้เป็นสิ่งที่ถูกกำหนดสถานะอย่างแน่นอนตายตัวในทีเดียวที่หนึ่งแล้ว จะต้องคงอยู่ในสถานะนั้นตลอดไป หากแต่เป็นสิ่งที่สามารถถูกปรับแต่งให้อยู่ในสถานะอื่นในหลายบริบทได้อย่างไร้ขีดจำกัด ความแตกต่างประการหนึ่งระหว่างสื่อใหม่และสื่อเก่า นั่นคือการที่สื่อใหม่มิได้เป็นผลรวมของโครงสร้างทางกายภาพที่ผูกติดอยู่กับเนื้อหา (content) อย่างตายตัว ตัวอย่างของคุณลักษณะประการนี้ได้แก่ สื่อเชิงปฏิสัมพันธ์ (interactive media) ที่ผู้ใช้ (user) สามารถมีส่วนร่วมในการปรับแต่งเนื้อหาได้โดยการเลือกใช้งานองค์ประกอบปพลิเคชันที่ระบบดังกล่าวจัดสรรไว้ให้ หรือมีทางเลือกในการเข้าถึงเนื้อหาสาระ (content) ที่ตนสนใจซึ่งกระจายตัวอยู่ในแหล่งข้อมูลที่แตกต่างกัน นอกจากนี้ มาโนวิชยังได้เชื่อมโยงความสัมพันธ์ของคุณสมบัติประการนี้เข้ากับตรรกะทางความคิดของสังคมยุคหลังอุตสาหกรรม (postindustrial society) ที่ให้ความสำคัญและยกย่องให้คุณค่าของความเป็นปัจเจกอยู่เหนือการปฏิบัติคล้อยตามธรรมเนียมแบบแผนที่มีอยู่เดิม สื่อใหม่จึงเป็นสิ่งที่ทำให้เจตจำนง ความปรารถนา และทางเลือกของแต่ละปัจเจกบุคคลมีความเป็นเอกลักษณ์ไม่เหมือนใคร

5. สภาวะที่สามารถถูกเข้ารหัสและถอดรหัสได้ (Transcoding) (ภาพที่ 9)



ภาพที่ 9

ภาพจากสไลด์ประกอบการบรรยายสำหรับอธิบายสภาวะที่สามารถถูกเข้ารหัสและถอดรหัสได้

คุณลักษณะประการสุดท้ายที่นิยามด้วยคำว่า Transcoding นั้นคือสารัตถะที่แท้จริงของความเป็นสื่อใหม่ที่มีความหมายครอบคลุมทุกคุณสมบัติที่ได้กล่าวมาทั้งหมด มันคือสิ่งที่ผสมผสาน หลอมรวม และเชื่อมต่อที่วางระหว่างระบบการทำงานของคอมพิวเตอร์และภาษาในวัฒนธรรมของมนุษย์เข้าไว้ด้วยกัน ในทางเทคนิค Transcoding คือลักษณะพิเศษอันเป็นเอกลักษณ์ของสื่อใหม่ที่สามารถเปลี่ยนผ่านจากสภาวะของการดำรงอยู่ในรูปแบบหนึ่งไปสู่ข้อมูลในอีกรูปแบบหนึ่ง ยกตัวอย่างเช่น ข้อมูลตัวอักษรเปลี่ยนผ่านไปสู่รูปแบบของเสียงหรือการปรับแต่งเนื้อหาของสื่อให้มีความเหมาะสมสอดคล้องกับวิธีการนำเสนอของอุปกรณ์ที่มีความแตกต่างกันออกไป ในทัศนะของมาโนวิช Transcoding คือสิ่งที่หลอมรวม “ลำดับชั้น” (Layer) ของระบบภาษา 2 ระบบเข้าเป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน นั่นคือ ลำดับชั้นของระบบภาษาในวัฒนธรรมมนุษย์ที่สามารถทำความเข้าใจได้ด้วยผัสสะที่มีมาโดยธรรมชาติ เช่น การอ่านข้อความในรูปแบบอักษร หรือการตีความรูปภาพจากการมองเห็นองค์ประกอบที่ปรากฏอยู่ในนั้น ซึ่งมาโนวิชเรียกว่า “ลำดับชั้นเชิงวัฒนธรรม” (Cultural Layer) อีกลำดับชั้นหนึ่งก็คือระบบภาษาที่คอมพิวเตอร์ใช้สื่อสารระหว่างกัน เช่น ขนาดของไฟล์ (file size) ประเภทของไฟล์ (file format) รูปแบบการบีบอัดไฟล์ (type of compression) โดยมาโนวิชเรียกการ

สื่อสารภายในลำดับขั้นนี้ว่า “ลำดับชั้นคณิตกรณ์” (Computer Layer) ทั้งนี้ กระบวนการถ่ายโอนข้อมูลระหว่างลำดับชั้นเชิงวัฒนธรรมและลำดับชั้นคณิตกรณ์จะต้องข้องเกี่ยวกับขั้นตอนของการ “เข้ารหัส” (encoding) ข้อมูลจากต้นทาง และ “ถอดรหัส” (decoding) ข้อมูลนั้น ๆ เพื่อให้ไปปรากฏอยู่ที่ปลายทางในลักษณะที่ต่างไปจากเดิม กล่าวโดยสรุป การเข้ารหัสและถอดรหัสชุดข้อมูลคือกระบวนการที่ทำให้มนุษย์สามารถสื่อสารกับระบบคอมพิวเตอร์ได้นั่นเอง (Manovic, 2001: 46)

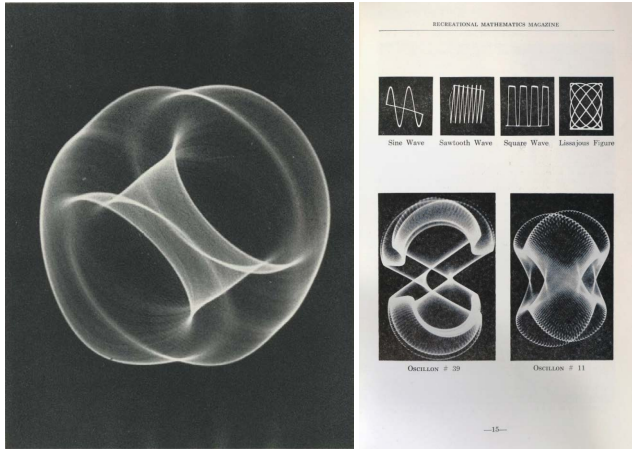
ศิลปะดิจิทัลในยุคแรกเริ่ม

แม้ว่าศิลปะดิจิทัลจะมีความเกี่ยวข้องกับระบบการทำงานของคอมพิวเตอร์เสียเป็นส่วนใหญ่ อย่างไรก็ตาม ก่อนที่ศิลปินจะเริ่มนำเอาอุปกรณ์ดิจิทัลหรือคอมพิวเตอร์เข้ามาเป็นส่วนหนึ่งของกระบวนการสร้างสรรค์ผลงานกันอย่างแพร่หลายนั้น ยังมีงานศิลปะในอีกรูปแบบหนึ่งที่ถือได้ว่ามีความสัมพันธ์อย่างแนบแน่นกับสื่อดิจิทัลและเป็นรากฐานสำคัญต่อการพัฒนาให้เกิดผลงานในรูปแบบศิลปะดิจิทัลที่เรารู้จักกันในปัจจุบัน

ผลงานชุด “Oscillions” (1950 - 1953) : ภาพบันทึกการแกว่งไกวของลำแสง

ย้อนกลับไปในช่วงทศวรรษที่ 50 ศิลปินและนักออกแบบจำนวนไม่น้อยได้ให้ความสนใจกับการนำเอาอุปกรณ์ไฟฟ้ารวมถึงกลไกประมวลผลแบบแอนะล็อกที่มีอยู่ในช่วงเวลาดังกล่าวมาใช้เป็นเครื่องมือสร้างสรรค์ผลงาน เบน ลาโพสกี (Ben Laposky) ศิลปินและนักคณิตศาสตร์ชาวอเมริกันคือหนึ่งในคนกลุ่มนั้น โดยอุปกรณ์ที่ลาโพสกีได้ทดลองนำมาใช้ในการสร้างงานศิลปะนั้นมีชื่อว่า “ออสซิลโลสโคป” (Oscilloscope) เขาใช้อุปกรณ์ดังกล่าวเพื่อปรับแต่งรูปร่างของภาพการสั่นไหวของคลื่นไฟฟ้าในรูปแบบของ “เส้นโค้งลิสซาลู” (Lissajous curve หรือ Lissajous figure) ที่ปรากฏอยู่บนหน้าจอฟลูออเรสเซนต์ ซึ่งลักษณะของภาพคลื่นไฟฟ้าที่ปรากฏบนหน้าจอจะมีความเคลื่อนไหวอย่างต่อเนื่อง และด้วยเหตุที่ว่าในยุคสมัยนั้นยังไม่มีเทคโนโลยีหรือวิธีการใดที่จะสามารถบันทึกภาพดังกล่าวและถ่ายทอดออกมาบนแผ่นกระดาษได้ ลาโพสกีจึงใช้เทคนิคทางการถ่ายภาพที่เรียกว่า Long Exposure* เพื่อบันทึกภาพคลื่นไฟฟ้าบนหน้าจอไว้เป็นจำนวนมาก จนมาถึงในปี ค.ศ. 1953 ลาโพสกีได้นำชุดภาพถ่ายจำนวน 50 ภาพไปจัดแสดงที่พิพิธภัณฑ์แซนฟอร์ด เมืองเซอโรกี มลรัฐโอไฮโอ (Norman, n.d.) โดยเขาได้ตั้งชื่อผลงานภาพถ่ายชุดนั้นว่า “Oscillions” (ภาพที่ 10) ในปัจจุบันภาพถ่ายบางภาพในผลงานชุด Oscillions ยังคงถูกเก็บรักษาอยู่ในคลังสะสมของพิพิธภัณฑ์วิคตอเรียแอนด์อัลเบิร์ต (Victoria and Albert Museum) สถาบันทางด้านศิลปะและการออกแบบชั้นนำของโลก (Victoria and Albert Museum (V&A), n.d.)

* Long Exposure คือเทคนิคทางการถ่ายภาพในสภาวะที่มีแสงสว่างไม่เพียงพอ โดยผู้ถ่ายภาพจะใช้วิธีการเปิดชัตเตอร์ค้างไว้เป็นเวลานานเพื่อบันทึกภาพ หากใช้วิธีการนี้ในการบันทึกภาพวัตถุที่มีความเคลื่อนไหว ผลลัพธ์ของภาพที่ออกมาจะมีลักษณะที่พัวเลือน

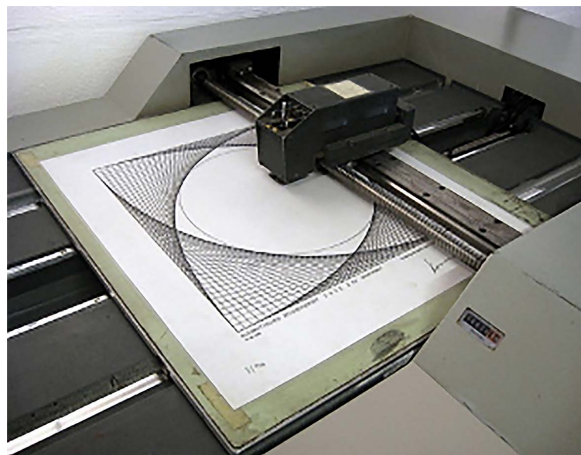


ภาพที่ 10

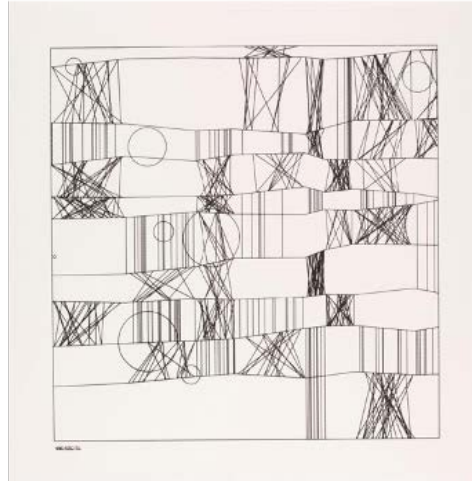
(ซ้าย) ผลงาน Oscillon 40 (1952) หนึ่งในชุดภาพถ่าย Oscillions ของเบน ลาโพลี
(ขวา) ภาพประกอบที่ลาโพลีทำขึ้นสำหรับบทความของตนเองในนิตยสาร Recreational Mathematics ฉบับพิเศษที่มีชื่อว่า Electronic Abstractions: Mathematics in Design ในปี ค.ศ. 1961

ผลงาน “Homage to Paul Klee” (1965) : เจตจำนงค์แห่งมนุษย์ในเส้นสายแห่งจักรกล

ต่อมาในทศวรรษที่ 60 ขณะนั้นคอมพิวเตอร์ยังนับว่าเป็นเทคโนโลยีใหม่ที่เพิ่งเกิดขึ้นได้ไม่นานนักและยังไม่ถูกนำมาใช้งานอย่างแพร่หลายดังเช่นทุกวันนี้ หากแต่ศิลปินจำนวนหนึ่งเริ่มให้ความสนใจและศึกษาการใช้งานคอมพิวเตอร์ในฐานะเครื่องมือเพื่อการสร้างสรรค์ผลงาน ยกตัวอย่างเช่น ฟรีเดอ์ นาเคอร์ (Frieder Nake) ศิลปินชาวเยอรมันผู้ที่ได้รับการยกย่องว่าเป็นหนึ่งในผู้บุกเบิกศิลปะดิจิทัลในยุคแรกเริ่ม และเป็นผู้สร้างผลงานชิ้นสำคัญที่มีชื่อว่า “Homage to Paul Klee” (1965) โดยใช้เครื่องจักร Graphomat Z64 (ภาพที่ 11) ซึ่งคิดค้นโดยคอนราด ซูเซอ์ (Konrad Zuse) วิศวกรและนักวิทยาการคอมพิวเตอร์ หากจะกล่าวโดยกระชับ Graphomat Z64 คือเครื่องจักรวาดเส้นที่ควบคุมการเคลื่อนที่ของดินสอหรือปากกาโดยชุดคำสั่งคอมพิวเตอร์ซึ่งถูกป้อนเข้าสู่ตัวเครื่องในรูปแบบของแผ่นการ์ดหรือแถบเทปที่เจาะเป็นรูในรูปแบบต่าง ๆ ขึ้นอยู่กับภาพที่ผู้ใช้งานได้กำหนดไว้ (The compArt database Digital Art (daDA), n.d.)



ภาพที่ 11
เครื่องจักร Graphomat Z64



ภาพที่ 12

(ซ้าย) ผลงาน "Highroad and Byroads" (1929) โดยพอล คีลี

(ขวา) ผลงาน "Homage to Paul Klee" (1965) โดยฟรีเดอริค นาเคอร์

ผลงาน “Computer Nude (Studies in Perception 1)” (1967) : ความพิเรนทร์ในกาลเทศะอันเหมาะสม

ในช่วงเดือนตุลาคม ปี ค.ศ. 1966 บิลลี คลุฟเวอร์ (Billy Klüver) วิศวกรแห่ง Bell Laboratories (เรียกสั้น ๆ ว่า Bell Labs) และโรเบิร์ต ราวซ์เซนเบิร์ก (Robert Rauschenberg) ได้ร่วมมือกันจัดนิทรรศการครั้งยิ่งใหญ่ที่มีชื่อว่า 9 Evenings: Theatre and Engineering ที่ต่อมาได้กลายเป็นบทบันทึกสำคัญบทหนึ่งในหน้าประวัติศาสตร์ศิลปะดิจิทัลด้วยเหตุที่งานนิทรรศการในครั้งนั้นได้นำเสนอผลงานทัศนศิลป์ ดนตรีและการแสดงสดที่ผสมผสานเข้ากับเทคโนโลยีทางคอมพิวเตอร์และวิศวกรรมสมัยใหม่จนก้าวข้ามขอบเขตสุนทรียะที่ผู้คนคุ้นเคยกันอยู่ในยุคนั้น (Boulton, 2021)

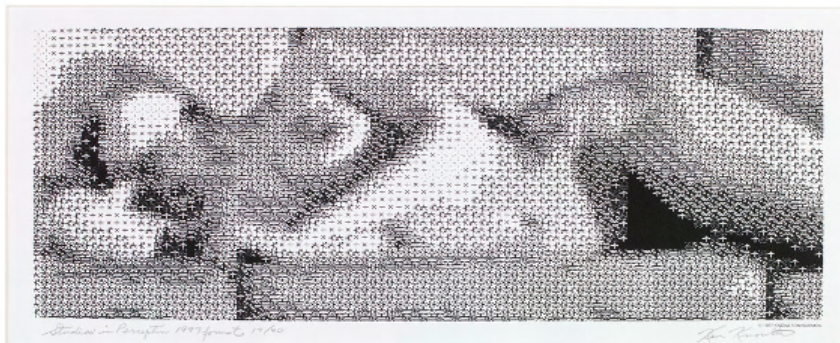


ภาพที่ 13

ระบบประมวลผลรุ่น 7094 ที่ผลิตโดย IBM

ราวหนึ่งปีถัดมา ลีออน ฮาร์มอน (Leon Harmon) และเคน โนวล์ตัน (Ken Knowlton) ศิลปินชาวอเมริกันที่ทำงานอยู่ใน Bell Labs ก็นึกสนุกและทดลองสร้างผลงานที่สอดคล้องกับบรรยากาศของนิทรรศการ 9 Evenings: Theatre and Engineering โดยการนำภาพถ่ายเปลือยของเดโบราห์ เฮย์ (Deborah Hay) นักออกแบบท่าเต้นมาสแกนและป้อนลงในระบบประมวลผลรุ่น 7094 ของ IBM (ภาพที่ 13) เพื่อลดทอนรายละเอียดของภาพให้อยู่ในรูปแบบตาราง (grid) ที่มีค่าน้ำหนักขาวดำจัดเรียงตัวสอดคล้องกับภาพถ่ายต้นฉบับ จากนั้นค่าน้ำหนักอ่อนเข้มของภาพก็ถูกแทนที่ด้วยเครื่องหมายต่าง ๆ ซึ่งมีที่มาจากสัญลักษณ์ในแผนผังวงจรระบบโทรศัพท์ และได้ผลลัพธ์ออกมาเป็นภาพ “Computer Nude (Studies in Perception 1)”

(1967) ที่มีขนาดใหญ่ถึง 12 x 5 ฟุต (V&A, n.d.) (ภาพที่ 14) ศิลปินทั้งคู่ได้นำภาพนั้นไปติดตั้งบนผนังในห้องทำงานของเพื่อนร่วมงานคนหนึ่งที่ Bell Labs ด้วยเจตนาที่จะหยอกล้อด้วยความขบขัน แต่ผลงานกลับสร้างความไม่พอใจให้กับเพื่อนร่วมงานคนนั้นและได้ถูกปลดออกจากผนังในวันถัดมา นอกจากนี้ ทั้งคู่ยังถูกสั่งห้ามไม่ให้นำชื่อ Bell Labs เข้าไปเกี่ยวข้องกับผลงานชิ้นนี้ไม่ว่าจะในกรณีใด ๆ ก็ตาม อย่างไรก็ตาม ผลงานของฮาร์มอนและโนวล์ตันกลับสร้างความประทับใจให้กับราวช์เซนเบิร์กเป็นอย่างมากจนเขานำไปใช้เป็นฉากหลัง (back-drop) ในงานแถลงข่าวเปิดตัว E.A.T. (Experiments in Art and Technology) องค์การความร่วมมือระหว่างศิลปินและวิศวกรที่เขาเป็นผู้ร่วมก่อตั้งในปีเดียวกันนั่นเอง (ค.ศ. 1967) หลังจากนั้นไม่นานผลงานชิ้นนี้ก็ไปปรากฏอยู่บนหน้าหนังสือพิมพ์ The New York Times และสร้างชื่อเสียงให้ฮาร์มอนและโนวล์ตันมากยิ่งขึ้นไปอีก จนในที่สุด Bell Labs ก็นำผลงานชิ้นนี้กลับขึ้นไปติดบนผนังอีกครั้ง (Boulton, 2021)



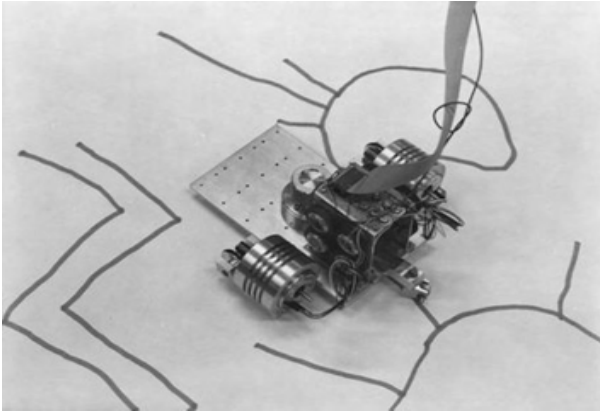
ภาพที่ 14

ผลงาน "Computer Nude (Studies in Perception 1)" ที่ทำขึ้นใหม่ในปี ค.ศ. 1997

AARON (1973-2016) : เส้นสีที่ถักทอสัมพันธ์ภาพระหว่างสองโลก

อีกหนึ่งบุคคลที่แผ้วถางเส้นทางการสร้างสรรค์งานด้วยสื่อดิจิทัลคือ ฮาโรลด์ โคเฮน (Harold Cohen) ศิลปินชาวอังกฤษ ในช่วงแรกของชีวิตการทำงานในฐานะศิลปิน โคเฮนทำงานศิลปะในรูปแบบจิตรกรรมเสียเป็นส่วนใหญ่ โดยผลงานของเขามีลักษณะเด่นที่การใช้รูปทรงนามธรรมหรือรูปทรงทางชีวภาพที่มีสีสันสดใสในแนวทางเดียวกันกับงานศิลปะแบบ Pop Art อันที่จริงแล้ว ในฐานะจิตรกร โคเฮนจัดว่าเป็นศิลปินที่มีชื่อเสียงและประสบความสำเร็จเป็นอย่างมาก เขาได้แสดงผลงานในระดับนานาชาติอย่างต่อเนื่อง รวมไปถึงได้เป็นตัวแทนประเทศในเทศกาลศิลปะที่ยิ่งใหญ่อย่าง Venice Biennale และ Biennale de Paris เป็นต้น จนกระทั่งในช่วงปลายทศวรรษที่ 60 โคเฮนรู้สึกอึดอัดกับการทำงานในรูปแบบเดิม และเกิดคำถามมากมายเกี่ยวกับสิ่งที่เขากำลังทำอยู่ในช่วงเวลานั้น สภาวะดังกล่าวได้นำเขาไปสู่สิ่งอื่นที่อยู่นอกเหนือจากบริบทการทำงานศิลปะที่โคเฮนคุ้นเคย นั่นคือ การศึกษาภาพวาดของเด็กและรูปแบบศิลปะการสกัดหินแบบโบราณ (ancient petroglyphs) อย่างจริงจัง พร้อมกับความสนใจในเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ที่ก่อตัวขึ้นในช่วงเวลาเดียวกัน

ภายหลังจากนั้นไม่นานนัก โคเฮนได้ย้ายถิ่นฐานจากประเทศอังกฤษไปเป็นอาจารย์สอนศิลปะที่ University of California วิทยาเขต San Diego ในประเทศสหรัฐอเมริกา ซึ่งทำให้เขาได้รู้จักศิลปินกลุ่มหนึ่งที่นำพาเขาเข้าสู่โลกของการเขียนโปรแกรมคอมพิวเตอร์และสื่อดิจิทัล โคเฮนเริ่มศึกษาภาษาคอมพิวเตอร์โดยเริ่มต้นที่ภาษา FORTRAN เป็นภาษาแรก และเรียนรู้ภาษา C เพิ่มเติมในภายหลัง



ภาพที่ 15

ภาพการทำงานวาดเส้นของหุ่นยนต์รูปร่างคล้ายเต่าที่ขับเคลื่อนด้วย AARON ในนิทรรศการ “Drawings” จัดที่ San Francisco Museum of Modern Art (SFMOMA) ในปี ค.ศ. 1979

นับตั้งแต่ปี ค.ศ. 1973 เป็นต้นมา โคเฮนได้สร้างและพัฒนาโปรแกรมคอมพิวเตอร์ชุดหนึ่ง ซึ่งต่อมาเป็นที่รู้จักกันในนาม “AARON” อันเป็นชุดคำสั่งคอมพิวเตอร์ที่ถูกออกแบบมาเพื่อการวาดภาพ โคเฮนกล่าวว่าเขาสรางชุดคำสั่งที่จำลองมาจากวิธีการคิดหรือระบบการรับรู้ภายในสมองมนุษย์ เช่น การแยกแยะสิ่งที่เป็นภาพกับพื้นหลัง (figure และ ground) การพิจารณารูปแบบของการทำซ้ำ (repetition) ความคล้ายคลึง (similarity) โดยโคเฮนกล่าวว่าการรับรู้เหล่านั้นมิได้เป็นผลกระทบจากปัจจัยอื่น ๆ ที่อยู่นอกเหนือไปจากขอบเขตสภาวะจิตของมนุษย์ (ภาพที่ 15) ทั้งนี้ ศิลปินเชื่อว่าภาพที่เกิดจากการทำงานของ AARON นั้นเป็นสิ่งที่สามารถกระตุ้นจินตนาการและความคิดของผู้ชมได้อย่างทรงพลังโดยปราศจากคำอธิบายใด ๆ (Garcia, 2016) โคเฮนใช้เวลาพัฒนาและทำงานร่วมกับ AARON มาอย่างยาวนานเป็นระยะเวลากว่า 40 ปี จนกระทั่งเขาเสียชีวิตลงในปี ค.ศ. 2016 ซึ่งเป็นที่น่าเสียดายว่าการพัฒนาโปรแกรม AARON ก็สิ้นสุดลงเช่นกัน เนื่องจาก AARON มิได้เป็นซอฟต์แวร์แบบ Open Source ที่คนทั่วไปจะสามารถเข้าถึงเพื่อการนำมาใช้งานและพัฒนาต่อไปได้ (ภาพที่ 16)



ภาพที่ 16

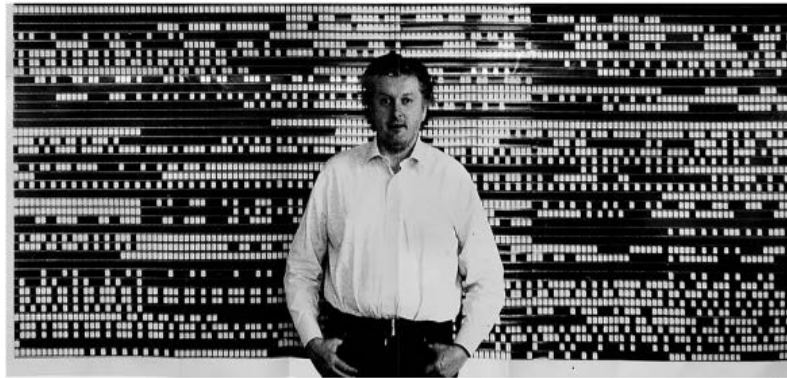
ผลงาน "Untitled Computer Drawing" (1982) ที่สร้างสรรค์โดยฮาโรลด์ โคเฮน และ AARON

ผลงานที่ผู้เขียนหยิบยกมากล่าวถึงในข้างต้น นับเป็นชิ้นงานที่เป็นหมุดหมายสำคัญในช่วงปฐมบทแห่งศิลปะดิจิทัลซึ่งเป็นแรงบันดาลใจและมีส่วนสำคัญในการกำหนดทิศทางการสร้างสรรค์ให้แก่ศิลปินในรุ่นหลังในเวลาต่อมา อย่างไรก็ตาม ผลงานเหล่านั้นเป็นเพียงตัวอย่างส่วนหนึ่งของผลงานศิลปะดิจิทัลในช่วงแรกเริ่ม ยังมีศิลปินอีกมากมายในยุคสมัยนั้นที่ตื่นตัวกับการมาถึงของสื่อดิจิทัลภายในโลกศิลปะ และได้สร้างสรรค์ผลงานที่มีคุณภาพเอาไว้เป็นจำนวนไม่น้อย

ในลำดับถัดไปจะเป็นเนื้อหาที่ว่าด้วยผลงานของผู้เขียนที่สร้างขึ้นในช่วงปี พ.ศ. 2560 - 2563 ซึ่งเป็นผลงานจำนวนหนึ่งที่แสดงให้เห็นความหลากหลายของการประยุกต์ใช้สื่อดิจิทัลเพื่อรองรับแนวความคิดและรูปแบบการสร้างสรรค์ที่แตกต่างกันออกไป นอกจากนี้ ผู้เขียนยังได้ปรับเปลี่ยนชนิดของสื่อดิจิทัลที่ใช้ในการสร้างสรรค์ให้มีความสอดคล้องไปกับข้อจำกัดหรือเงื่อนไขที่มีอยู่ในช่วงเวลานั้น

จากสภาวะไร้รูปสู่การปรากฏ : รูปลักษณะของศูนย์และหนึ่งในงานทัศนศิลป์

ผู้เขียนเป็นบุคคลหนึ่งที่มีความสนใจศึกษาเทคโนโลยีชนิดใหม่และพยายามที่จะนำมาประยุกต์ใช้ในการทำงานศิลปะอยู่เสมอ การที่มีโอกาสได้ทำงานกับสื่อดิจิทัลและศึกษาคูณลักษณะของสื่อชนิดนี้ในแง่มุมต่าง ๆ มาเป็นระยะเวลาพอสมควรส่งผลให้ผู้เขียนได้พิจารณาลักษณะเฉพาะตัวของสื่อชนิดนี้ในเชิงลึกมากยิ่งขึ้น จนกระทั่งมาถึงช่วงเวลาหนึ่ง ผู้เขียนเกิดความคิดที่จะนำเอาชุดข้อมูลใน “ระบบเลขฐานสอง” (Binary Numeral System) มาใช้เป็นวัตถุดิบในการสร้างสรรค์ จนเป็นเหตุให้ได้ค้นคว้าข้อมูลเพิ่มเติมเพื่อศึกษาผลงานศิลปะที่น่าสนใจประเด็นที่ใกล้เคียงกับวิธีการคิดของผู้เขียนและค้นหาแนวทางในการนำเอาข้อมูลในลักษณะดังกล่าวมาใช้ในการสร้างงานศิลปะ ผลงานชิ้นหนึ่งที่ผู้เขียนเห็นว่ามีความเชื่อมโยงกับความสนใจส่วนตัวในช่วงเวลานั้นได้แก่ “Arnulf Rainer” (1960) ผลงานภาพยนตร์ทดลองชิ้นสำคัญของปีเตอร์ คูเบลกา (Peter Kubelka) ศิลปินชาวออสเตรียที่ประกอบขึ้นจากไวยากรณ์พื้นฐานทางภาพยนตร์ 4 ประการ อันได้แก่ แสงสว่าง ความมืด เสียง และความเงียบ (Grissmann, 2012) โดยศิลปินใช้วิธีการจัดวางความโปร่งใสและความมืดทึบให้อยู่ในตำแหน่งต่าง ๆ บนความยาวของแผ่นฟิล์มภาพยนตร์ขนาด 35 มม. ที่ถูกแบ่งออกเป็น 16 ส่วน โดยที่แต่ละส่วนมีความยาว 24 วินาที (576 เฟรม) แถบฟิล์มทั้ง 16 ส่วนจะบรรจุองค์ประกอบที่เกิดจากการผสมผสานกันของของแสงสว่าง ความมืด เสียง และความเงียบที่มีระยะเวลาแตกต่างกันไป 16 รูปแบบ (ภาพที่ 17) เมื่อนำมาฉายเป็นภาพเคลื่อนไหวจะมีระยะเวลารวมเท่ากับ 6 นาที 24 วินาที ผลลัพธ์ที่เกิดขึ้นคือการสลับสับเปลี่ยนภาพสีขาวและดำด้วยความเร็วสูงซึ่งเรียกกันว่า Flicker Film (Moolhuijsen, 2022) อันเป็นประสบการณ์ทางภาพยนตร์ที่ถูกรวบรวมมา เพื่อให้รับชมในสภาพแวดล้อมแบบโรงภาพยนตร์เท่านั้น (Palma, n.d.)



ภาพที่ 17

ปีเตอร์ คูเบลกา และแถบฟิล์มจากผลงาน Arnulf Rainer (1960)

ผลงานอีกชุดหนึ่งที่มีความเชื่อมโยงกับความสนใจของผู้เขียนในแง่ของกระบวนการทางเทคนิค คือ ผลงานชุด “Test Pattern” (2008) ของเรียวจิ อิเคดะ (Ryoji Ikeda) ศิลปิน และนักประพันธ์ดนตรีอิเล็กทรอนิกส์เชิงทดลองชาวญี่ปุ่นที่มีชื่อเสียงเป็นที่ยอมรับในระดับสากล อิเคดะมีความหลงใหลในการค้นหาไวยากรณ์ทางคณิตศาสตร์ที่ซ่อนอยู่ในเสียงเพลง และมักที่จะนำเอาข้อมูลในรูปแบบเลขฐานสองมาใช้เป็นวัตถุดิบในการสร้างงานศิลปะ ผลงานของเขาได้สร้างระบบภาษาชนิดใหม่ที่ถ่ายโอนข้อมูลที่มีมนุษย์ไม่สามารถสัมผัสได้ไปสู่รูปแบบของประสบการณ์ทางผัสสะของภาพและเสียงที่มีความเข้มข้น

ในผลงานชุด “Test Pattern” (2008) อิเคดะแปรสภาพข้อมูลในรูปแบบต่าง ๆ ให้อยู่ในรูปแบบลักษณะของบาร์โค้ด (barcode) เพื่อสำรวจความสัมพันธ์ระหว่างชุดคำสั่งคอมพิวเตอร์และอุปกรณ์ขับเคลื่อนกลไกของชิ้นงานกับการรับรู้ของมนุษย์ โดยที่รูปแบบการนำเสนอและการติดตั้งผลงานได้มีการปรับเปลี่ยนให้มีความเหมาะสมกับสถานที่แสดงงานในแต่ละครั้ง ผลงานชุดนี้มีความสัมพันธ์อย่างลึกซึ้งกับสภาวะที่เรียกว่าsublime ซึ่งอาจจะแปลความได้ว่า “สภาวะอันเลิศล้ำ” อันหมายถึงสภาวะที่เกิดขึ้นเมื่อมนุษย์ได้พบเจอประสบการณ์ที่น่ามาซึ่งความปิติหรือความอึ้งอัมทางจิตวิญญาณที่ยากจะบรรยายหรือพรรณนาออกมาได้



ภาพที่ 18

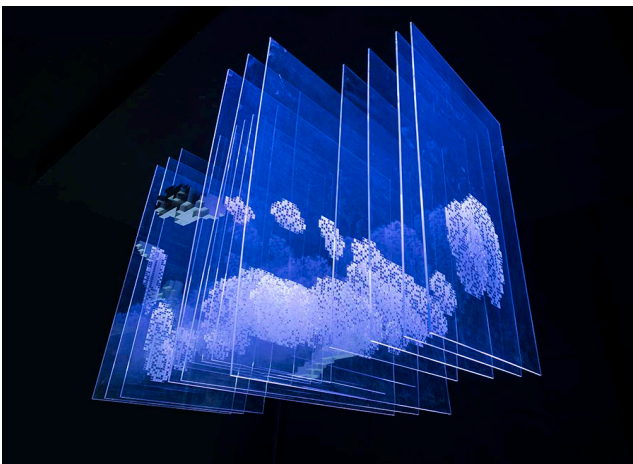
ผลงาน Test Pattern (2008) ของเจี๋ยวจิ อีเคดะ

(ซ้าย) test pattern (ก°1)

(ขวา) test pattern (ก°3)

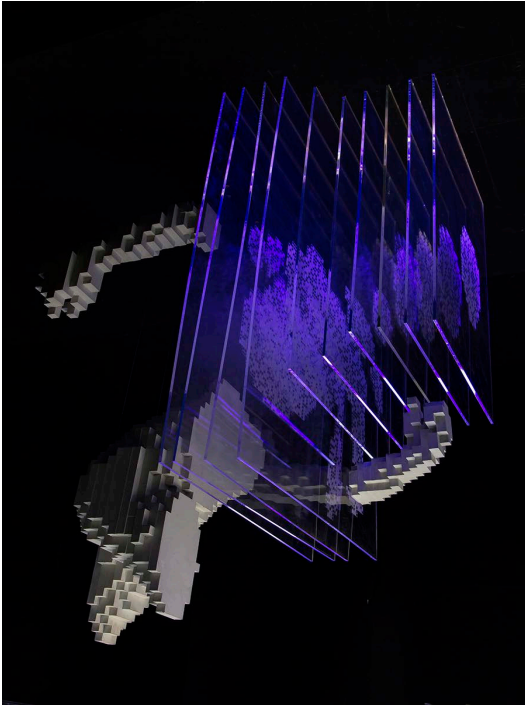
ผลงาน Drift (2017) และ Dash (2017) : ภาพปรากฏของตัวตนในทิวทัศน์ของการสาบสูญ และการมีอยู่

ในปี พ.ศ. 2559 ผู้เขียนมีโอกาสได้รับทุนสร้างสรรค์ศิลปกรรม ศิลป์ พีระศรี โดยโครงการที่ผู้เขียนส่งให้คณะกรรมการพิจารณาในครั้งนั้นคือการสร้างผลงานศิลปะสื่อผสม 2 ชั้นที่วิพากษ์สภาวะการแปรผันของตัวตนและอัตลักษณ์ในโลกเสมือน โดยการผสมผสานกลไกการทำงานของสื่อดิจิทัลและหลักคิดทางพุทธปรัชญาเพื่อสร้างทัศนธาตุที่ปรากฏอยู่ในงาน อนึ่ง ผู้เขียนได้มุ่งเน้นไปที่การแปลงข้อมูลในรูปแบบ “ภาษา” ที่เป็น “สื่อกลาง” (medium) ในการสื่อสารกันระหว่างมนุษย์กับมนุษย์ ไปสู่ “ภาษา” ที่ใช้สื่อสารภายในระบบดิจิทัลอันหมายถึงข้อมูลในรูปแบบเลขฐานสอง โดยเชื่อมโยงเข้ากับระบบการทำงานและการสร้างความหมายภายในบริบทของเครือข่ายสังคมออนไลน์ยอดนิยมอย่างเช่นเฟซบุ๊ก เพื่อสังเคราะห์ให้เกิดสารตั้งต้นสำหรับการสร้างสรรค์ผลงาน “Drift” (2017) (ภาพที่ 19) และ “Dash” (2017) (ภาพที่ 20) ซึ่งนำเสนอความขัดแย้งระหว่างแนวคิดอนัตตาหรือความไร้ตัวตนในพุทธปรัชญาและความปรารถนาของผู้ใช้งานเฟซบุ๊ก (Facebook User) ที่ต้องการจะมีตัวตนที่ได้รับการยอมรับในสังคมเสมือน



ภาพที่ 19
ผลงาน "Drift" (2017)

สาเหตุประการหนึ่งที่คุณเขียนนำเอาระบบเลขฐานสองมาใช้เป็นปัจจัยหลักในการสร้างผลงานชุดนี้ ก็ด้วยเหตุที่ว่าระบบเลขฐานสองนั้นมีความเชื่อมโยงกับคุณลักษณะที่เป็นทวิลักษณ์หรือความเป็นคู่ตรงข้าม (Binary Opposition) ในมโนทัศน์ทางสัญศาสตร์ของ แฟร์ดิน็อง เดอ โซซูร์ (Ferdinand de Saussure) อันมีนัยที่สื่อถึง “ความหมาย” ที่ถูกประกอบสร้างขึ้นจากความสัมพันธ์ระหว่าง “การมีอยู่” (เลข 1) และ “การสาบสูญ” (เลข 0) ซึ่งในบริบทของการสร้างสรรค์ในผลงานชุดนี้ สภาวะทั้งสองขั้วนั้นมีความหมายที่ค่อนข้างเฉพาะเจาะจง กล่าวคือ “การมีอยู่” ในที่นี้คือ ความต้องการที่จะดำรงอยู่อย่างมีตัวตนในโลกเสมือนซึ่งเป็นสิ่งที่อยู่ในความปรารถนาของผู้ใช้งานเฟซบุ๊กที่อยากจะได้รับการยอมรับจากบุคคลอื่นในเครือข่ายสังคมออนไลน์ ส่วน “การสาบสูญ” นั้นเป็นนัยที่สื่อถึงการปล่อยวางและแนวคิดเรื่องการไร้ตัวตนในทางพุทธปรัชญา นอกจากนี้ การสร้างตัวตนและอัตลักษณ์ภายในบริบทของเครือข่ายสังคมออนไลน์ยังมีความเกี่ยวข้องกับแนวคิดของโซซูร์ เนื่องจากอัตลักษณ์ของตัวตนในพื้นที่แห่งนั้นคือผลลัพธ์จากการประกอบสร้างชุดข้อมูลที่เป็นข้อความ รูปภาพ หรือข้อมูลลักษณะอื่นที่ผู้ใช้งานเฟซบุ๊กป้อนลงไปในระบบเพื่อสื่อสารให้ผู้อื่นรับรู้ว่าคุณเป็นบุคคลเช่นไร



ภาพที่ 20
ผลงาน "Dash" (2017)

ลักษณะทางกายภาพของงานทั้ง 2 ชิ้นในโครงการนี้ ประกอบด้วยองค์ประกอบหลัก 2 ส่วน โดยส่วนแรกคือชิ้นส่วนที่ติดตั้งโดยการแขวนห้อยจากโครงสร้างหลักซึ่งประกอบด้วยองค์ประกอบย่อยอีกสองส่วน นั่นคือชุดแผ่นอะคริลิกใสที่แต่ละแผ่นมีร่องรอยรูปสี่เหลี่ยมจัตุรัสจัดเรียงตัวกันเป็นกลุ่ม และชิ้นส่วนร่างกายมนุษย์ที่ดูคล้ายกลุ่มพิกเซล (pixel) ของภาพในระบบดิจิทัล ผู้เขียนใช้ทัศนธาตุในส่วนนี้เป็นภาพแทนของมนุษย์ที่กำลังแปรเปลี่ยนรูปลักษณะทางกายภาพไปอยู่ในรูปแบบข้อมูลดิจิทัล

องค์ประกอบหลักอีกส่วนหนึ่งถูกจัดวางอยู่บนกล่องไฟบนพื้นห้องแสดงงาน ซึ่งประกอบด้วยรูปทรงร่างกายมนุษย์ที่กลวงเปล่า แหว่งวิน และแตกแยกออกจากกัน โดยองค์ประกอบในส่วนนี้เปรียบเสมือนเปลือกนอกของร่างกายมนุษย์ที่ถูกปล่อยทิ้งไว้หลังจากถ่ายโอนตัวตนไปอยู่ในสังคมเสมือน หรืออาจจะกล่าวได้ว่าเป็นสิ่งที่หลงเหลืออยู่หลังจากการละสังขาร (ไปอยู่ในโลกดิจิทัล) นอกจากนี้ยังมีแท่งอะคริลิกรูปทรงลูกบาศก์ชิ้นเล็กชิ้นน้อยที่สื่อถึงชิ้นส่วนพิกเซลที่กำลังก่อตัวเป็นรูปเป็นร่าง

ในขั้นตอนแรกของการสร้างสรรค์ ผู้เขียนเริ่มต้นด้วยการคัดเลือกบทสวดในทางพุทธศาสนาเพื่อนำมาใช้เป็นวัตถุดิบเบื้องต้นในการทำงานจำนวน 2 บท ได้แก่ บทสวดอนัตตลักษณะสูตร และพระอภิธรรม 7 คัมภีร์ ด้วยเหตุผลที่ว่าทั้งสองบทสวดนั้นล้วนมีความหมายและแก่นสำคัญที่ว่าด้วยการปล่อยวางและไม่ยึดติดกับสรรพสิ่งซึ่งเป็นความหมายที่ขัดแย้งอย่างสิ้นเชิงกับความปรารถนาที่จะมีตัวตนของผู้ใช้งานเฟซบุ๊ก โดยบทสวดอนัตตลักษณะสูตรได้ถูกนำไปใช้ในผลงาน Dash และบทสวดพระอภิธรรม 7 คัมภีร์ได้ถูกนำไปใช้ในผลงาน Drift

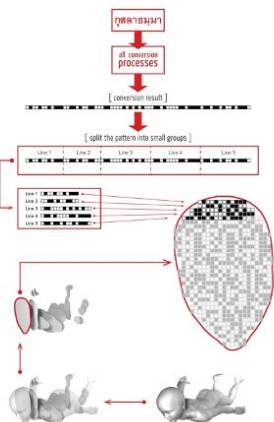
ในขั้นตอนถัดไป ผู้เขียนได้นำบทสวดทั้งสองที่อยู่ในรูปแบบภาษาบาลีไปโพสต์ในบัญชีเฟซบุ๊กที่สร้างขึ้นใหม่ แล้วใช้ฟังก์ชันการแปลที่มีมาในระบบของเฟซบุ๊ก (See Translation) เพื่อแปลบทสวดแต่ละบทให้กลายเป็นภาษาอังกฤษ ซึ่งจะช่วยให้ได้ผลลัพธ์เป็นชุดข้อความภาษาอังกฤษที่มีได้ถูกต้องตามหลักไวยากรณ์แต่อย่างใด อีกทั้งยังไม่เกิดเป็นความหมายที่ใกล้เคียงกับต้นฉบับเท่าใดนัก (ภาพที่ 21)



ภาพที่ 21

ภาพแสดงการแปลงข้อมูลจากภาษาไทย-บาลีเป็นภาษาอังกฤษในเฟซบุ๊ก

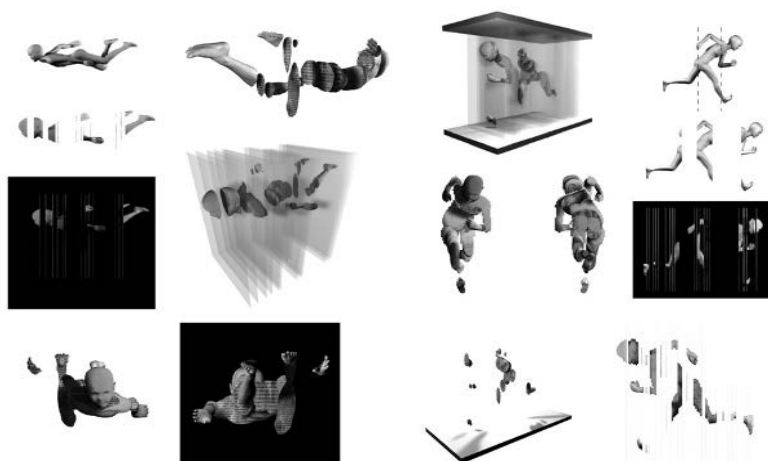
อย่างไรก็ดี ผลลัพธ์ที่ออกมาในรูปแบบดังกล่าวคือเจตนาของผู้เขียนที่ต้องการจะนำมาใช้งานเพื่อสื่อว่าระบบเครือข่ายสังคมออนไลน์มิได้มีความสามารถที่จะนำเสนอสิ่งต่าง ๆ ได้โดยตรงไปตรงมา หรือสื่อสารความหมายของสิ่งที่เป็นต้นฉบับได้อย่างครบถ้วนเสมอไป ทั้งนี้ก็เป็นผลสืบเนื่องมาจากกลไกการทำงานอันซับซ้อนของอัลกอริทึมเบื้องหลังเฟซบุ๊กที่ส่งผลให้การสื่อสารรวมถึงการนำเสนอข้อมูลนั้นมีความคลาดเคลื่อนไปจากความเป็นจริงในหลายแง่มุม



ภาพที่ 22

ภาพแสดงการนำข้อมูลที่อยู่ในลักษณะรูปสี่เหลี่ยมจัตุรัสสี่ขาวและสีดำมาจัดเรียงในรูปตัด(cross section) ของรูปร่างมนุษย์

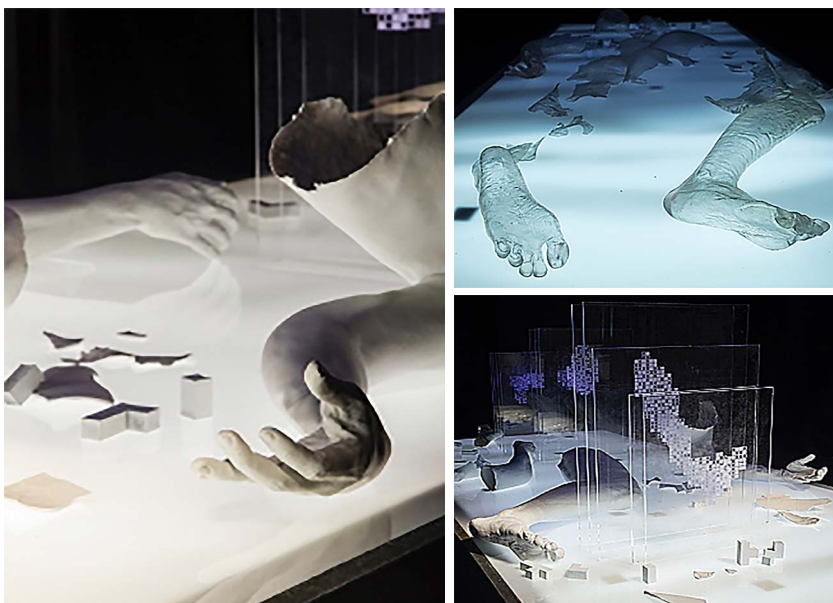
หลังจากได้บทสวดในรูปแบบภาษาอังกฤษมาแล้วทั้งสองบท ผู้เขียนก็นำเอาข้อความเหล่านั้นไปแปลงค่าให้อยู่ในรูปแบบเลขฐานสองแล้วนำชุดตัวเลข 0 และ 1 ที่ได้มาจากการแปลงข้อมูลไปแทนที่ด้วยรูปสี่เหลี่ยมจัตุรัสสีขาวและสีดำตามลำดับ (ภาพที่ 22) แล้วนำไปจัดเรียงในรูปแบบตัด (cross section) ของรูปร่างมนุษย์ที่อยู่ในอวกาศปฏิกิริยาของการเคลื่อนตัวไปข้างหน้า (ภาพที่ 23) จากนั้นก็ถ่ายโอนรูปแบบการจัดเรียงตัวของกลุ่มสี่เหลี่ยมจัตุรัสที่ดูเหมือนกลุ่มพิกเซลภายในรูปตัดแต่ละชิ้นไปอยู่บนแผ่นอะคริลิกใสแล้วนำไปเข้ากระบวนการสร้างร่องรอยด้วยแสงเลเซอร์ (Laser Engraving) โดยบริเวณที่เป็นรูปสี่เหลี่ยมสีดำจะถูกแสงเลเซอร์กัดกร่อนเป็นร่องลึกลงไปบนเนื้ออะคริลิก ส่วนที่เป็นรูปสี่เหลี่ยมสีขาวจะไม่ปรากฏร่องรอยของแสงเลเซอร์ ในขั้นตอนติดตั้งผลงานทั้งสองชิ้น แผ่นอะคริลิกทั้งหมดที่ผ่านการสร้างร่องรอยด้วยแสงเลเซอร์ได้ถูกนำมาจัดเรียงต่อกันให้เกิดเป็นรูปร่างมนุษย์โดยแขวนห้อยลงมาจากโครงสร้างหลัก โดยที่ผู้เขียนได้ขั้วบนร่องรอยบนแผ่นอะคริลิกแต่ละแผ่นให้มีความเด่นชัดด้วยการติดตั้งแถบไฟ LED ให้ส่องสว่างลงมาจากแนวสันขอบด้านบนของแผ่นอะคริลิกแต่ละแผ่น แล้วนำมาจัดวางร่วมกับองค์ประกอบอื่น ๆ ในพื้นที่แสดงงาน (ภาพที่ 24)



ภาพที่ 23

ภาพร่างของผลงาน Drift และ Dash

ในท้ายที่สุด ผลงาน Dash และ Drift ที่เสร็จสมบูรณ์ก็ได้จัดแสดงในนิทรรศการทุนสร้างสรรค์ ศิลปกรรม ศิลป์ พีระศรี ครั้งที่ 16 เมื่อตอนต้นปี พ.ศ. 2560 การสร้างสรรค์ผลงานในโครงการนี้นับเป็นครั้งแรกที่ผู้เขียนได้ทดลองกับการประยุกต์ใช้ข้อมูลในระบบเลขฐานสอง เพื่อการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะและทำให้ผู้เขียนมองเห็นความเป็นไปได้ที่จะนำเอาชุดข้อมูลลักษณะนี้ไปใช้ในรูปแบบอื่นได้อีกมากมาย อนึ่ง ผู้เขียนได้นำเอาประสบการณ์ที่ได้จากการสร้างสรรค์ผลงาน Dash และ Drift ไปพัฒนาต่อจนเกิดเป็นผลงานอีกชิ้นหนึ่งในปี พ.ศ. 2562

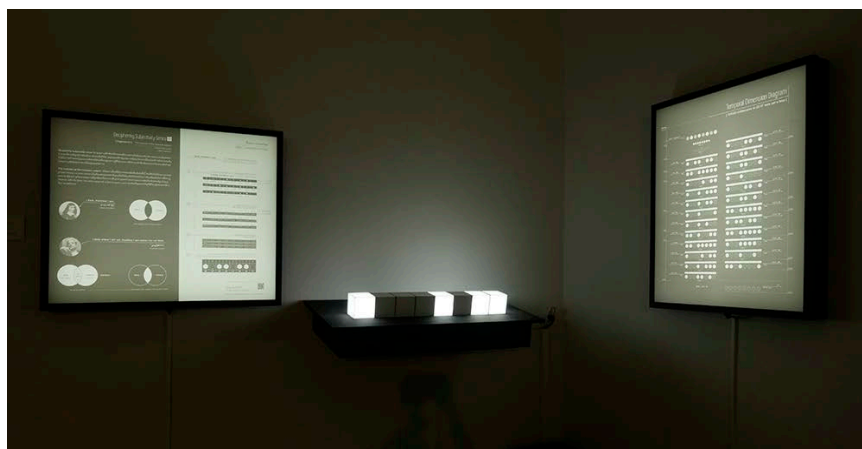


ภาพที่ 24

รายละเอียดในผลงาน Drift และ Dash

ผลงาน “The Inversion of the Cartesian Subject” (2019) : ไวยากรณ์แห่งอัตลักษณ์ในความผกผันของแสงไฟ (ภาพที่ 25)

หลังจากการแสดงนิทรรศการทุนสร้างสรรค์ศิลปกรรม ศิลป์ พีระศรี ครั้งที่ 16 ผ่านพ้นไปราวสองปี ผู้เขียนได้สร้างผลงานอีกชิ้นหนึ่งที่ยังคงว่าด้วยประเด็นเรื่องอัตลักษณ์ โดยนำเสนอผ่านความคิดที่แตกต่างกันของนักปรัชญา 2 คนจากคนละยุคสมัย คือ เรอเน เดส์การต์ส (René Descartes) นักปรัชญาและนักคณิตศาสตร์ชาวฝรั่งเศสผู้มีชื่อเสียงในต้นยุคสมัยใหม่ของอารยธรรมตะวันตกและฌาคส์ ลาก็อง (Jacques Lacan) นักจิตวิเคราะห์ชาวฝรั่งเศสผู้ถูกจัดอยู่ในกลุ่มนักปรัชญาแบบหลังโครงสร้างนิยม (Poststructuralism) เดส์การต์ส เป็นผู้บุกเบิกหลักปรัชญาที่เสนอว่าการคิดหาเหตุผลเป็นที่มาของความรู้ที่แท้จริง และมนุษย์มีความสามารถที่จะคิดได้ ดังที่เขากล่าวว่า “ฉันคิด ฉันจึงเป็นอยู่” (I think, Therefore I am.) แต่ลาก็องกลับมีทัศนะที่แตกต่างออกไป เขาเชื่อว่า การคิด (thinking) และการเป็น (being) มิได้เป็นสิ่งที่สามารถจะอยู่ร่วมกันได้ในความเป็นอัตบุคคล ลาก็องเห็นว่าความคิดของบุคคลนั้นคือสิ่งที่ถูกขับเคลื่อนด้วยอำนาจของ “สิ่งอื่น”(Other) อันหมายถึงกฎเกณฑ์ทางสังคม โดยมิได้เกี่ยวข้องกับการคิดพิจารณาด้วยตนเอง (Alvar, 2017: 38)

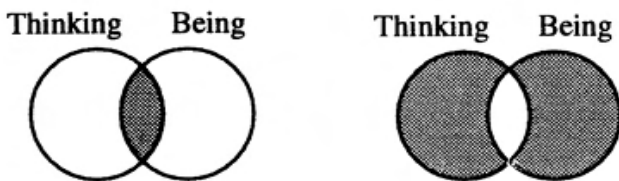


ภาพที่ 25

ผลงาน The Inversion of the Cartesian Subject (2019)

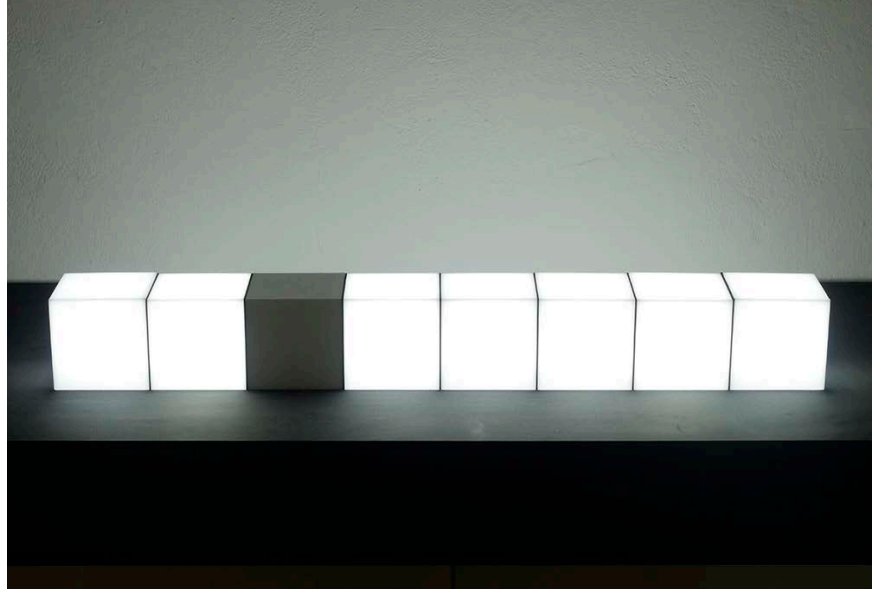
ความขัดแย้งในจุดนี้เอง ทำให้ลากรองได้สลับสับเปลี่ยนถ้อยแถลงของเดส์การต์ส์ที่เคยกล่าวไว้ว่า “ฉันคิด ฉันจึงเป็นอยู่” (I think, therefore I am.) แล้วแทนที่ด้วยประโยคที่กล่าวว่า “ฉันคิดในขณะที่ฉันไม่ได้เป็น(บุคคล) ฉันจึงเป็น(บุคคล)ในขณะที่ฉันไม่ได้คิด” (I am thinking where I am not, therefore I am where I am not thinking.)

บรูซ ฟิงค์ (Bruce Fink) ได้นำเสนอความขัดแย้งระหว่างสองแนวคิดออกมาเป็นแผนผังเปรียบเทียบในหนังสือ The Lacanian Subject : Between Language and Jouissance (1995) ดังที่ปรากฏในภาพด้านล่างนี้ (ภาพที่ 26) ภาพทางฝั่งซ้ายคืออัตบุคคลในแนวคิดของเดส์การต์ส์ และภาพทางฝั่งขวาคืออัตบุคคลในมโนทัศน์ของลากรอง (Fink, 1995: 43)



ภาพที่ 26
แผนผังเปรียบเทียบอัตบุคคลในแนวคิดของเดส์การต์ส์ และลากรอง

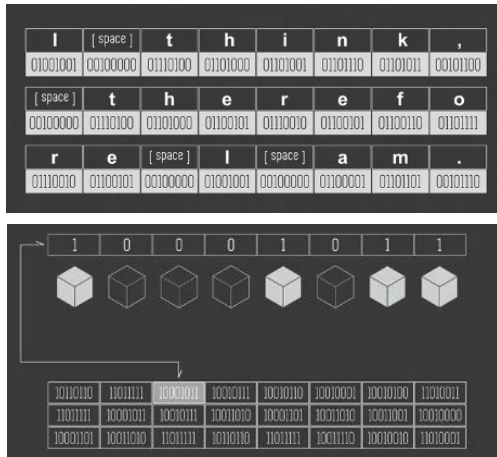
ผู้เขียนได้นำเอาความไม่ลงรอยทางด้านความคิดระหว่างนักปรัชญาทั้งสองมาประยุกต์ใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานในส่วนของการสร้างชุดคำสั่งคอมพิวเตอร์เพื่อควบคุมการทำงานของดวงไฟที่อยู่ภายในลูกบาศก์อะคริลิกทั้งแปดที่เรียงชิดติดกันผ่านทางอุปกรณ์ควบคุมขนาดเล็ก (microcontroller) ที่เรียกว่า Arduino board ที่ทำงานร่วมกับ “รีเลย์” (relay) ซึ่งเป็นสวิตช์เปิด-ปิดวงจรการทำงานที่ควบคุมโดยกระแสไฟฟ้า ที่ผู้เขียนเห็นว่ามีความเหมาะสมต่อการนำมาใช้กับการทำงานในลักษณะนี้เป็นอย่างยิ่ง เนื่องจากเป็นอุปกรณ์ที่มีรูปแบบการทำงานอยู่เพียง 2 รูปแบบ นั่นคือการ “เปิด” และ “ปิด” วงจรไฟฟ้า ซึ่งสอดคล้องกับการสร้างความหมายภายในระบบเลขฐานสอง



ภาพที่ 27

ภาพดวงไฟที่ติดตั้งอยู่ในกล่องอะคริลิกรูปทรงลูกบาศก์ทั้งแปดดวง

นอกจากนี้กลุ่มลูกบาศก์ทั้งแปดยังสื่อถึงกลุ่มพิกเซลที่รวมตัวกันจนเกิดเป็น “ภาพ” ซึ่งเรามองเห็นผ่านหน้าจอระบบสัมผัสของอุปกรณ์ต่าง ๆ ในปัจจุบัน โดย “ภาพ” ในที่นี้เป็นนัยที่สื่อถึงภาพลักษณ์ของบุคคลที่ปรากฏในโลกเสมือนซึ่งเป็นประเด็นที่ผู้เขียนยังคงสนใจศึกษาอยู่ในช่วงเวลานั้น อีกทั้งยังเป็นการอ้างอิงไปถึงความสนใจของนาซัส ลาก็องที่มีต่อภาษาศาสตร์ สัญศาสตร์ และการทำงานของระบบสมองกล (cybernetics) (ภาพที่ 27)



ภาพที่ 28

ภาพแสดงขั้นตอนการแปลงข้อมูลและการนำข้อมูลไปใช้ในการควบคุมการทำงานของดวงไฟ

ชุดคำสั่งคอมพิวเตอร์ที่ใช้ในผลงานเกิดจากการนำตัวอักษรในประโยคคำพูดของเดส์การ์ตไปแปลงค่าให้อยู่ในรูปแบบเลขฐานสอง ผลลัพธ์ที่ได้คือชุดตัวเลขจำนวน 24 ชุด แต่ละชุดจะประกอบด้วยเลข“ศูนย์” (0) และ“หนึ่ง” (1) รวมกันเป็นจำนวน 8 ตัวเลขซึ่งมีการจัดเรียงตำแหน่งที่แตกต่างกันออกไป จากนั้นผู้เขียนสลับค่าตัวเลขทั้งหมด จากเลข 1 ให้กลายเป็นเลข 0 และแทนที่เลข 0 ด้วยเลข 1 แล้วนำเอาชุดตัวเลขแต่ละชุดที่ได้จากการสลับค่าเลข 1 และ 0 ไปใช้ในการควบคุมการส่องสว่างของหลอดไฟ โดยเทียบเคียงตำแหน่งของชุดตัวเลขทั้ง 8 ตัวในแต่ละกลุ่ม ให้อยู่ในตำแหน่งเดียวกันกับตำแหน่งของหลอดไฟทั้ง 8 ดวง ทั้งนี้ ในชุดคำสั่งของโปรแกรม Arduino เลข 1 จะสั่งการให้ไฟส่องสว่าง ในขณะที่เลข 0 จะสั่งการให้ไฟดับ(ภาพที่ 28) แม้ว่าผู้ที่ได้ชมผลงานอาจจะเกิดความรู้สึกว่ารูปแบบการทำงาน (เปิด-ปิด) ของดวงไฟทั้ง 8 ดวงนั้นเป็นไปอย่างไร้แบบแผนที่ชัดเจน แต่อันที่จริง รูปแบบการทำงานของดวงไฟนั้นมีที่มาจากข้อมูลที่กล่าวไปแล้ว ซึ่งเป็นกระบวนการทำงานที่สื่อถึงนิยามของอัตลักษณ์บุคคลอันผันแปรไปตามกระบวนการที่เปลี่ยนไปตามกาลเวลาก่อให้เกิดความผกผันไปมาเหมือนไฟที่ติดและดับไม่รู้จบ นอกจากนี้ การสร้างสรรค์ผลงาน “The Inversion of the Cartesian Subject” ยังช่วยขยายขอบเขตในการประยุกต์ใช้ระบบเลขฐานสองเพื่อการสร้างสรรค์ผลงานทัศนศิลป์ของผู้เขียนได้เป็นอย่างดี

ผลงาน Exchange Rate (2019) : อัตราแลกเปลี่ยนของมิตรภาพ (ภาพที่ 29)

ช่วงปลายปี พ.ศ. 2562 ผู้เขียนได้มีโอกาสไปร่วมแสดงผลงานในเทศกาลศิลปะ Nakanojo Biennale ครั้งที่ 7 ณ เมืองนาไกโนโจ ประเทศญี่ปุ่น อย่างไรก็ตาม การไปร่วมเทศกาลศิลปะในครั้งนั้นมีเวลาที่ค่อนข้างจำกัด เนื่องจากภาระหน้าที่ในฐานะอาจารย์ประจำมหาวิทยาลัยเชียงใหม่อนุญาตให้ผู้เขียนสามารถที่จะลงงานเพื่อไปปฏิบัติภารกิจได้ไม่นานมากนัก นั้นหมายความว่าผู้เขียนมีเวลาเพียง 10 วันสำหรับการสร้างผลงานชิ้นใหม่ที่ประเทศญี่ปุ่นให้อยู่ในสภาพที่พร้อมสำหรับการจัดนิทรรศการ ด้วยเหตุนี้ ผู้เขียนจึงต้องวางแผนการทำงานที่รัดกุมรวมถึงค้นหาวิธีการที่จะสามารถทำงานชิ้นใหม่ให้เสร็จสมบูรณ์ได้ภายในกรอบเวลาดังกล่าวในช่วงเวลานั้น เทคโนโลยีสแกนสามมิติคือสิ่งหนึ่งที่ผู้เขียนสนใจศึกษาและเห็นว่ามีความเป็นไปได้ที่จะนำมาใช้เป็นส่วนหนึ่งของกระบวนการสร้างสรรค์ผลงานให้เสร็จสมบูรณ์ได้ภายในเวลาที่จำกัด



ภาพที่ 29

ผลงาน "Exchange Rate" (2019)

ภาพถ่ายโดย เคนตะ โอโนกูชิ (Kenta Onoguchi)

หลังจากที่ใช้เวลากับการวางแผนการทำงานอยู่นานพอสมควร ผู้เขียนก็ได้ข้อสรุปของแผนการดำเนินงานชิ้นใหม่ที่มีชื่อว่า Exchange Rate (2019) ซึ่งเป็นงานศิลปะสื่อผสมที่ตั้งคำถามต่อการสถาปนาคุณค่าของสรรพสิ่งโดยปัจเจกบุคคลผ่านกระบวนการแลกเปลี่ยนสิ่งของกับผู้คนจำนวนหนึ่ง โดยที่ผู้เขียนได้กำหนดกติกาเบื้องต้นให้การแลกเปลี่ยนแต่ละครั้งนั้นมีต้นทุนหรือจุดเริ่มต้นที่มีความเสมอภาค กล่าวคือ วัตถุที่ผู้เขียนใช้ในการแลกเปลี่ยนกับผู้คนที่พักอาศัยอยู่ในเมืองนากาโนะในแต่ละครั้งจะเป็นสิ่งเดียวกัน นั่นคือตลับยาตมสมุนไพรไทยที่ผู้เขียนหอบหิ้วไปจากประเทศไทย ส่วนวัตถุที่จะได้รับกลับมาในการแลกเปลี่ยนในแต่ละครั้งนั้นจะเป็นสิ่งใดก็ได้ ขึ้นอยู่กับการตัดสินใจของผู้ที่มีส่วนร่วมในกระบวนการแลกเปลี่ยน นอกจากนี้ ในการแลกเปลี่ยนแต่ละครั้ง ผู้เขียนได้บันทึกเสียงสัมภาษณ์ที่เป็นการบอกเล่าเรื่องราวหรือประวัติความเป็นมาของวัตถุเหล่านั้นไว้ด้วย ผลลัพธ์ที่ได้จากกระบวนการดังกล่าวทำให้ผู้เขียนได้รับวัตถุสิ่งของจำนวนมากและมีความหลากหลายเป็นอย่างมาก ยกตัวอย่างเช่น จักรเย็บผ้าขนาดเล็ก ถ้วยชาหม รถมอเตอร์ไซด์ เติ้นต์ เครื่องทำเส้นอุด้ง ล้อรถยนต์ เป็นต้น สิ่งเหล่านี้คือผลลัพธ์ที่เกิดขึ้นจากการตีความและกำหนดคุณค่าวัตถุตั้งต้นที่เป็นตลับยาตมสมุนไพรไทยโดยขึ้นอยู่กับวิธีการคิดและทัศนคติของแต่ละบุคคล (ภาพที่ 30)



ภาพที่ 30

ภาพการแลกเปลี่ยนสิ่งของกับผู้คนในเมืองนากาโนะ

ในขั้นตอนต่อมา ผู้เขียนนำวัตถุทั้งหมดที่ได้จากการแลกเปลี่ยนมารวบรวมไว้ในบริเวณพื้นที่แสดงงาน ซึ่งเป็นห้องเรียนห้องหนึ่งภายในโรงเรียนเก่าที่เคยเป็นสถานที่ถ่ายทำภาพยนตร์เรื่องหนึ่งในอดีต และต่อมาได้ถูกปรับเปลี่ยนมาเป็นสถานที่ท่องเที่ยวที่มีชื่อว่า Isama Studio



ภาพที่ 31

ภาพแสดงขั้นตอนการสแกนสามมิติ

จากนั้นผู้เขียนได้ใช้อุปกรณ์ Structure Sensor เครื่องสแกนสามมิติที่ผลิตโดยบริษัท Occipital ประกอบเข้ากับ iPad เพื่อเก็บข้อมูลรูปทรงและพื้นผิวของวัตถุเหล่านั้นให้อยู่ในรูปแบบข้อมูลดิจิทัล* (ภาพที่ 25) กระบวนการสแกนสามมิติ (3D scanning) ในขั้นตอนนี้คือการสื่อถึง “ความหมาย” หรือ “คุณค่า” ที่เกิดจากการตีความหรือสร้างขึ้นใหม่จากมุมมองของอัลกอริทึม (Algorithm) ในปัญญาประดิษฐ์ที่แฝงอยู่ในสื่อดิจิทัล (ในที่นี้คือเครื่องสแกนสามมิติ) (ภาพที่ 31) ในขั้นตอนต่อมา ผู้เขียนนำเอาวัตถุดิจิทัลสามมิติที่ได้จากขั้นตอนการสแกนมาปรับแต่งเล็กน้อยโดยลดทอนรายละเอียดบางส่วน แล้วนำไฟล์เสียงที่ได้จากการสัมภาษณ์เจ้าของวัตถุมาใช้ในการควบคุมและปรับเปลี่ยนรูปลักษณะของวัตถุสามมิติ ทำให้โครงสร้างและความเคลื่อนไหวของวัตถุดิจิทัลเหล่านั้นแปรผันไปตามความถี่คลื่นเสียงสัมภาษณ์ของผู้ที่เป็นเจ้าของวัตถุ (ภาพที่ 32) โดยภาพในส่วนนี้ได้ถูกนำเสนอในรูปแบบภาพวิดิทัศน์ที่ฉายลง

* ในปี พ.ศ. 2562 เทคโนโลยีการสแกนสามมิติที่เรียกว่า LIDAR ยังไม่ถูกนำมารวมอยู่ในระบบการทำงานของอุปกรณ์โทรศัพท์ iPhone หรือแท็บเล็ต iPad ด้วยเหตุนี้ผู้เขียนจึงใช้วิธีอุปกรณ์ชนิดอื่นในการสแกนสามมิติ

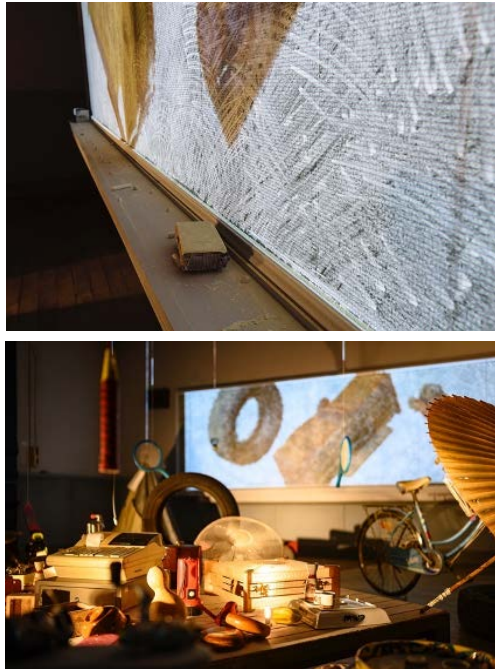
บนกระดานดำทั้งสองฝั่งภายในห้องแสดงงานซึ่งในอดีตเคยใช้เป็นห้องเรียน ทั้งนี้ ผู้เขียนได้เชิญชวนเพื่อศิลปินที่ร่วมแสดงผลงานในครั้งนั้นมาร่วมกันวาดเส้นบนพื้นผิวกระดานดำด้วยชอล์กสีขาวเพื่อให้ผิวหน้ากระดานมีความเหมาะสมต่อการฉายภาพวิดีโอทัศนลงไป ส่วนวัตถุทั้งหมดที่ได้จากการแลกเปลี่ยนก็ถูกนำมาจัดแสดงไว้บริเวณกลางห้อง (ภาพที่ 33)



ภาพที่ 32

ภาพวัตถุดิจิทัลสามมิติและรูปลักษณะที่ถูกปรับเปลี่ยนไปตามคลื่นความถี่ของเสียงสัมผัส

ในเชิงอุปมา การที่ผู้เขียนใช้เสียงบอกเล่าความเป็นมาของวัตถุแต่ละชิ้นเพื่อปรับเปลี่ยนรูปลักษณะของวัตถุนั้น ๆ ก็เพื่อเป็นการสื่อว่า “ความหมาย” หรือ “คุณค่า” ของสิ่งใด ๆ ในโลกทางวัตถุ ล้วนแล้วแต่เป็นผลลัพธ์จากเรื่องราวหรือประวัติศาสตร์ที่สถาปนาขึ้นจากมุมมองและทัศนคติของผู้ที่เป็นมนุษย์ ซึ่งวิธีคิดในส่วนนี้เป็นผลสืบเนื่องมาจากการศึกษามโนทัศน์เรื่อง “ภววิทยาเชิงวัตถุ” (Object-Oriented Ontology) ของเกรแฮม ฮาร์แมน (Graham Harman) อันเป็นแนวคิดที่ให้ความสำคัญกับการพิจารณาความสัมพันธ์ระหว่างสรรพสิ่งโดยให้คุณค่าและสิทธิในการดำรงอยู่ของสิ่งเหล่านั้นอย่างเสมอภาค



ภาพที่ 33

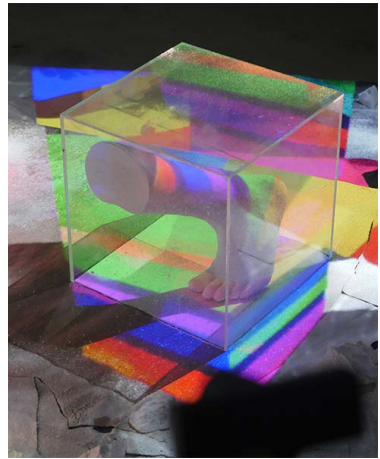
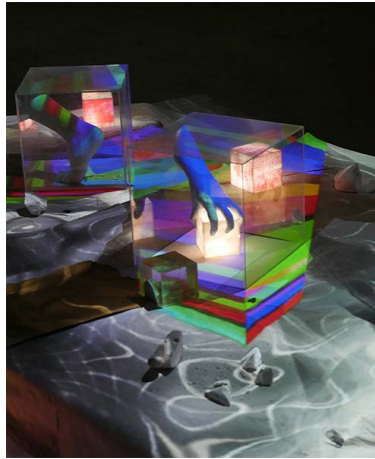
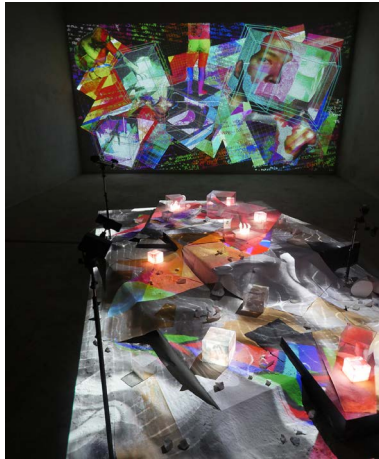
(บน) ภาพกระดานดำที่ถูกปรับเปลี่ยนเป็นจากรับภาพ

(ล่าง) รายละเอียดอื่น ๆ ในผลงาน "Exchange Rate" (2019)

อนึ่ง ตลอดระยะเวลาที่สร้างสรรค์ผลงานชิ้นนี้ในประเทศไทยนับตั้งแต่การเดินทางไปแลกเปลี่ยนสิ่งของตามที่พักอาศัยของชาวเมืองนากาโนะที่กระจายตัวอยู่ตามจุดต่าง ๆ มาจนถึงขั้นตอนการติดตั้งและปรากฏออกมาเป็นผลงานที่เสร็จสมบูรณ์ ผู้เขียนได้รับการอำนวยความสะดวกจากคณะผู้จัดเทศกาล Nakanojo Biennale เป็นอย่างดี อีกทั้งยังได้รับมิตรภาพและความเอื้อเฟื้อจากผู้คนและศิลปินในท้องถิ่นที่ช่วยให้การดำเนินงานในแต่ละขั้นตอนเป็นไปอย่างราบรื่น ผู้เขียนจึงขออนุญาตใช้พื้นที่ตรงนี้เพื่อกล่าวขอบคุณผู้คนเหล่านั้นอีกครั้งหนึ่ง

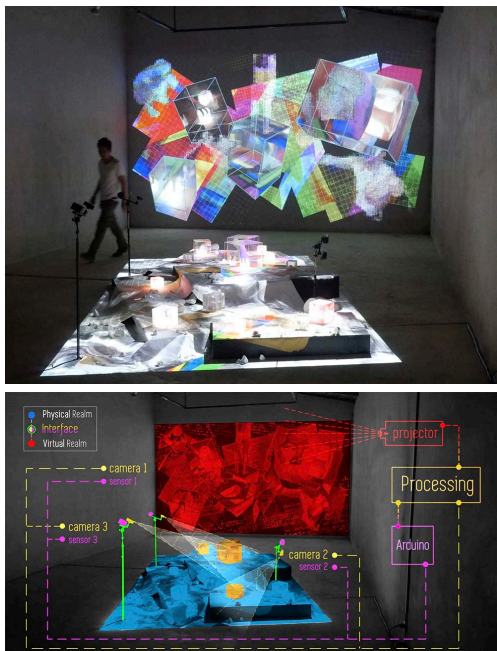
ผลงาน (deFrame : reFrame) (2020) : การจุดของอัตลักษณ์ที่แตกสลายในกรอบมายา

ผลงาน (deFrame : reFrame) (2020) (ภาพที่ 34) คือผลงานที่เป็นส่วนหนึ่งของงานวิจัยสร้างสรรค์ของผู้เขียนในระดับปริญญาดุษฎีบัณฑิตที่มีชื่อว่า “ศิลปะแบบฐานเวลาเชิงปฏิสัมพันธ์ : การกลายสภาพของตัวตนและอัตลักษณ์ในยุคดิจิทัล” (Interactive Time-Based Media Art : The Metamorphosis of Self and Identity in Digital Era) ซึ่งเป็นโครงการที่มุ่งเน้นศึกษาภาวะการเปลี่ยนแปลงของตัวตนและอัตลักษณ์บุคคลอันเป็นผลสืบเนื่องมาจากการปฏิสัมพันธ์ภายในบริบทการใช้งานเฟซบุ๊กซึ่งมีกลไกการทำงานของระบบอัลกอริทึมอยู่เบื้องหลัง โดยผู้เขียนได้ศึกษาการทำงานของอัลกอริทึมและเหตุการณ์ต่าง ๆ ภายในบริบทการใช้งานเฟซบุ๊ก รวมไปถึงรูปแบบงานศิลปะที่น่าเสนอประเด็นที่มีความเชื่อมโยงกับอัตลักษณ์บุคคลแล้วนำมาเฝ้าค้นทางจิตวิเคราะห์ของฌาคส์ ลาก็องและการวิเคราะห์เชิงนาฏกรรมของเออร์วิง กอฟแมน (Erving Goffman) มาใช้เป็นกรอบในการวิเคราะห์กรณีศึกษาเหล่านั้นผลงาน (deFrame : reFrame) คืองานทัศนศิลป์เชิงจัดวางอันมีคุณลักษณะที่เกิดจากการผสมผสานกันระหว่างศิลปะเชิงปฏิสัมพันธ์และศิลปะสื่อฐานเวลา อันเป็นผลสัมฤทธิ์ที่ได้จากการวิเคราะห์และสังเคราะห์ข้อมูลที่กำลังถกเถียงกันข้างต้น



ภาพที่ 34
ผลงาน (deFrame : reframe) (2020)

ในผลงานชิ้นนี้ สภาวะการกลายสภาพของตัวตนและอัตลักษณ์ในสังคมเสมือนได้ถูกถ่ายทอดผ่านทางองค์ประกอบหลัก 3 ส่วน อันได้แก่ “โลกผัสสะ” (Physical Realm) “โลกเสมือน” (Virtual Realm) และ “ส่วนเชื่อมต่อประสาน” (Interface) โดยที่ผู้เขียนใช้วิธีการเปรียบเทียบให้เห็นความต่างระหว่างองค์ประกอบหลักสองส่วนแรก นั่นคือ “โลกผัสสะ” ซึ่งเป็นภาพจำลองของสร้างตัวตนและอัตลักษณ์ในโลกของความเป็นจริง และ “โลกเสมือน” ซึ่งเป็นภาพแทนของการก่อตัวของอัตลักษณ์จำลองภายในพรมแดนของเฟซบุ๊ก องค์ประกอบทั้งสองส่วนนี้ถูกเชื่อมโยงเข้าหากันด้วย กล้อง เซ็นเซอร์วัดระยะทาง และชุดคำสั่งคอมพิวเตอร์ที่ทำงานสอดประสานกันเป็นระบบอยู่ในองค์ประกอบหลักส่วนที่สามที่ผู้เขียนเรียกว่า “ส่วนเชื่อมต่อประสาน” องค์ประกอบส่วนนี้ทำหน้าที่ที่ในลักษณะเดียวกับ User Interface ที่ปรากฏอยู่บนหน้าเว็บไซต์ เฟซบุ๊กซึ่งเชื่อมต่อความสัมพันธ์ระหว่างผู้ใช้งาน (User) กับระบบการทำงานของอัลกอริทึมที่อยู่เบื้องหลัง (ภาพที่ 35)

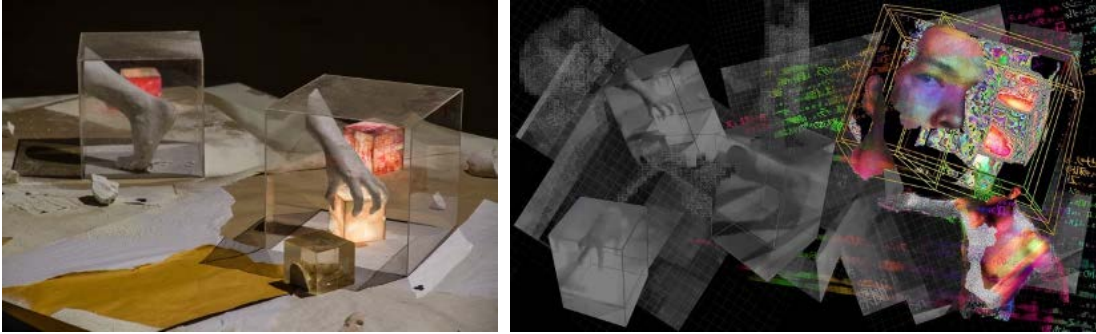


ภาพที่ 35

องค์ประกอบหลักทั้ง 3 ส่วนในผลงาน (deFrame : reframe) (2020)

ในส่วนของทัศนธาตุปลีกย่อยในผลงาน อันประกอบด้วย ภาพวิดิทัศน์ และวัตถุเชิงประติมากรรมในรูปแบบต่าง ๆ คือสิ่งที่เกิดจากการผสมผสานกันระหว่างคุณสมบัติบางประการที่ผู้เขียนได้สกัดมาจากแบบแผนการทำงานของระบบอัลกอริทึมในเฟซบุ๊ก และลักษณะสำคัญที่มีอยู่ในกลวิธีการสื่อสารความเป็นตัวตนของผู้ใช้งานเฟซบุ๊ก แล้วนำเสนอออกมาในเชิงสัญลักษณ์ ยกตัวอย่างเช่น การใช้ชิ้นส่วนร่างกายคนในลักษณะต่าง ๆ เพื่อสื่อถึงกระบวนการคัดสรรข้อมูลส่วนตัวของผู้ใช้งานที่ป้อนลงในระบบเฟซบุ๊ก หรือ “การปิดกั้น” (masking) รายละเอียดบางส่วนของภาพวิดิทัศน์ด้วยชุดคำสั่งในโปรแกรม Processing ซึ่งมีที่มาจากรูปแบบการทำงานของอัลกอริทึมที่ทำหน้าที่คัดกรองและประมวลผลชุดข้อมูลที่จะนำเสนอบนหน้าเว็บไซต์ของเฟซบุ๊ก เป็นต้น นอกจากนี้ ระบบการปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้ชมกับชิ้นงานยังเป็นปัจจัยสำคัญที่ทำให้เกิดความเปลี่ยนแปลงในทัศนธาตุของภาพวิดิทัศน์ในส่วนที่เป็นภาพจำลองอัตลักษณ์บุคคลและสภาวะแวดล้อมในสังคมเสมือน ซึ่งรูปแบบความสัมพันธ์ดังกล่าว เป็นอุปลักษณะของการที่ข้อมูลซึ่งได้มาจากการสังเกตพฤติกรรมการใช้งานและรูปแบบวิธีการโต้ตอบระหว่างผู้ใช้กับระบบเฟซบุ๊กในลักษณะต่าง ๆ มีส่วนช่วยพัฒนาและปรับเปลี่ยนแบบแผนวิธีการคิด การพิจารณา การตัดสินใจ และการประมวลผลของอัลกอริทึม ซึ่งในท้ายที่สุดก็ส่งผลสะท้อนในเชิงลบกลับมาสู่กลุ่มผู้ใช้ โดยทำให้ทัศนคติและวิธีการแสดงออกของบุคคลเหล่านั้นมีความแปรผันไปจากเดิม เพื่อที่จะสื่อสารประเด็นนี้ ผู้เขียนเลือกใช้เซ็นเซอร์วัดระยะทาง (proximity sensor) เพื่อรับข้อมูลที่เกิดขึ้นจากการปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้ชมกับผลงานแล้วนำไปใช้เป็นตัวแปร (variable) ที่กำหนดความแปรผันในรายละเอียดของภาพวิดิทัศน์ที่ปรากฏออกมา

ภาพชิ้นส่วนร่างกายมนุษย์ที่ปรากฏอยู่ในผลงานชิ้นนี้มีรูปแบบที่หลากหลาย ซึ่งล้วนแล้วแต่มีต้นแบบมาจากร่างกายของผู้เขียนทั้งสิ้น กระบวนการสร้างชิ้นส่วนเหล่านั้นมีตั้งแต่วิธีการหล่อชิ้นงานจากแม่พิมพ์ซิลิโคนอันเป็นเทคนิควิธีการทางประติมากรรมในแบบดั้งเดิม ไปจนถึงการใช้เทคโนโลยีการสแกนสามมิติเพื่อเก็บข้อมูลรูปทรงและพื้นผิวของร่างกายผู้เขียน ทั้งนี้ กระบวนการทำซ้ำร่างกายในลักษณะต่าง ๆ นั้นสื่อถึงการทำสำเนาชิ้นส่วนอัตลักษณ์บุคคลเพื่อนำไปประกอบสร้างเป็นตัวตนขึ้นมาใหม่ในพื้นที่ของโลกเสมือน (ภาพที่ 36)



ภาพที่ 36

รายละเอียดของชิ้นส่วนมนุษย์ในลักษณะต่าง ๆ

อนึ่ง ชื่อผลงาน (deFrame : reframe) นั้นมีที่มาจากการนำคำว่า frame ที่หมายถึง "กรอบรูปภาพ" ซึ่งในบริบทของการสร้างสรรค์ผลงานชิ้นนี้ คำดังกล่าวสื่อถึงแนวคิดของเออร์วิง กอฟแมน ในผลงาน Frame Analysis (1974) ที่ว่าด้วยการทำความเข้าใจตัวบุคคลภายในสถานการณ์ต่าง ๆ ด้วยการพิจารณาเงื่อนไขของการปฏิสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและสิ่งที่เกิดขึ้นภายในกรอบของสถานการณ์นั้น ๆ การเพิ่มคำว่า "de" ลงไปข้างหน้าคำว่า "frame" จึงเป็นนัยที่สื่อถึงการทำลาย "กรอบ" (เชิงจินตนาการ) อันเดิมซึ่งเป็นอาณาเขตของคุณลักษณะต่าง ๆ หรือชุดข้อมูลที่ประกอบขึ้นเป็นตัวตนและอัตลักษณ์ของบุคคลในโลกแห่งความเป็นจริง ส่วนการเพิ่มคำว่า "re" ลงไปข้างหน้านั้น ทำให้เกิดคำว่า "reframe" สื่อถึงการนำเอา "ชิ้นส่วนข้อมูลที่ผ่านการคัดสรรของบุคคล" เข้ามาจัดวางภายใน "กรอบ" (เชิงจินตนาการ) ที่สร้างขึ้นใหม่ในเฟซบุ๊ก เพื่อนำเสนอภาพลักษณ์และนิยามของความเป็นบุคคลที่เป็นร่างอวตารในโลกเสมือน นอกจากนี้ ในการอ้างอิงถึงผลงานชิ้นนี้ในรูปแบบตัวอักษร เครื่องหมายวงเล็บเหลี่ยม (square brackets, []) ก็นับว่าเป็นส่วนหนึ่งของชื่อผลงานเช่นกัน โดยผู้เขียนมีเจตนาที่จะใช้รูปร่างของสัญลักษณ์นี้เพื่อเชื่อมโยงกับคำสำคัญ (keyword) ของผลงานนั้นคือ "กรอบ" (frame) ซึ่งมีลักษณะทางกายภาพที่คล้ายคลึงกับเครื่องหมายวงเล็บเหลี่ยมในทัศนะของผู้เขียน

จุดประสงค์สำคัญในการสร้างสรรค์ผลงาน (deFrame : reFrame) (2020) คือการนำเสนอให้เห็นสภาวะการแปรผันของตัวตนและอัตลักษณ์ผ่านประสบการณ์ที่ผู้ชมได้รับขณะปฏิสัมพันธ์

กับชิ้นงาน และมุ่งหวังที่จะสร้างความตระหนักรู้ถึงการมีอยู่ของสิ่งที่เรียกว่าอัลกอริทึมหรือชุดความคิดของระบบสมองกลที่อยู่เบื้องหลังการทำงานของเฟซบุ๊ก และกระตุ้นเตือนให้ผู้ชมงาน จดคิดได้ว่าการใช้งานเฟซบุ๊กและสื่อออนไลน์อื่น ๆ โดยขาดวิจารณญาณนั้นย่อมส่งผลกระทบต่อ การเปลี่ยนแปลงในตัวตนและอัตลักษณ์ของผู้ใช้งานได้เช่นกัน

ผลงาน " The Contemplation on Temporal Essence embedded in Physical and Virtual Detritus of Skinny Red " (2020) : การเกิดใหม่ของแดงบนตะเข็บพรมแดนแห่งเวลา

ช่วงกลางปี พ.ศ. 2563 ผู้เขียนได้รับคำเชิญให้ร่วมแสดงผลงานศิลปะในเทศกาล Mediations Biennale ครั้งที่ 7 ณ ประเทศโปแลนด์ ซึ่งเป็นเทศกาลที่มุ่งเน้นการจัดแสดงผลงานศิลปะในรูปแบบมีเดียอาร์ต (media art) หรืองานทัศนศิลป์ที่มีความเกี่ยวข้องกับสื่อใหม่และเทคโนโลยีสมัยร่วมสมัย โดยที่คณะผู้จัดงานได้กำหนดทิศทางการดำเนินงานและแนวความคิดหลักของเทศกาลด้วยคำว่า "Events Horizon" ซึ่งเปิดกว้างต่อการตีความของศิลปินที่เข้าร่วมแสดงผลงานในครั้งนั้น

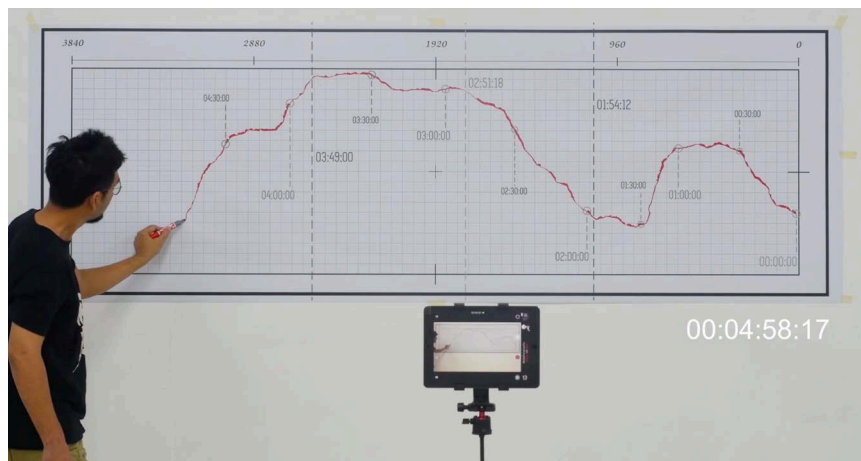
ในช่วงเวลาดังกล่าว การแพร่ระบาดของโรคติดเชื้อไวรัสโคโรนา 2019 ยังคงเป็นไปอย่างเข้มข้นและรุนแรง มาตรการป้องกันโรคภัยที่เข้มงวดในนานาประเทศได้ส่งผลให้การดำเนินงานต่าง ๆ ที่ข้องเกี่ยวกับเดินทางและการขนส่งระหว่างประเทศเป็นไปอย่างยากลำบาก ข้อจำกัดทางด้านการคมนาคมที่เกิดขึ้นในขณะนั้นส่งผลให้ผู้เขียนจำเป็นต้องสรรหารูปแบบการสร้างสรรค์ผลงานในแบบใหม่ที่ยังคงผลิตงานที่มีคุณภาพในระดับที่เหมาะสมต่อการเข้าร่วมเทศกาลศิลปะในครั้งนั้นได้ หลังจากที่ได้ใช้เวลากับการออกแบบชิ้นงานใหม่โดยพิจารณาความเป็นไปได้ในการสร้างสรรค์รวมไปถึงปัจจัยต่าง ๆ ที่มีอยู่ในตอนนั้น ผู้เขียนก็เกิดความคิดในการสร้างผลงานมัลติมีเดียในรูปแบบ Live-stream Installation โดยตั้งชื่อว่า "The Contemplation on Temporal Essence embedded in Physical and Virtual Detritus of Skinny Red"(2020) หรือ "การเพ่งพิเคราะห์สสารตะเข็บเวลาในเศษส่วนเรือนกายของแดงกะห่อง" อันประกอบด้วยองค์ประกอบหลัก 3 ส่วน ที่ถูกกำหนดให้ติดตั้งอยู่ในพื้นที่ซึ่งมีเวลาท้องถิ่น (local time) ที่แตกต่างกัน 3 แห่ง (ภาพที่ 37)



ภาพที่ 37

องค์ประกอบของผลงาน "The Contemplation on Temporal Essence embedded in Physical and Virtual Detritus of Skinny Red" (2020) ที่จัดแสดงในประเทศโปแลนด์ ไทย และมาเลเซีย (เรียงลำดับจากซ้ายไปขวา)

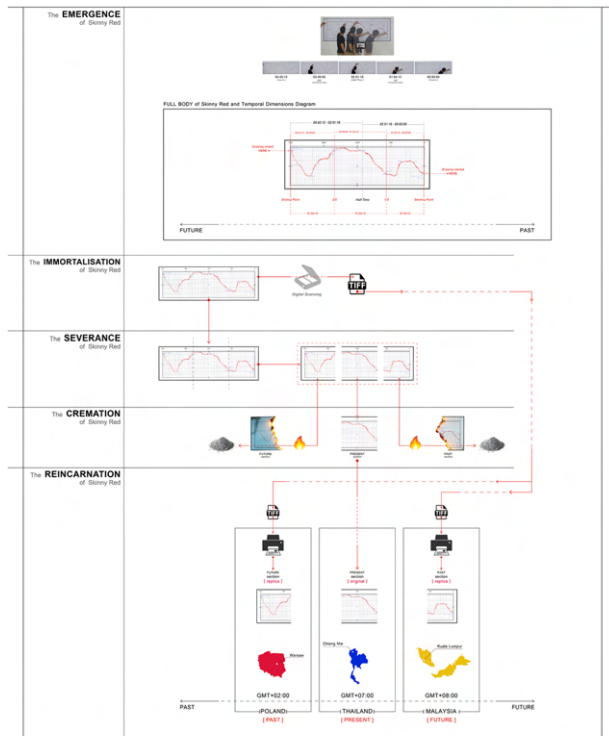
คำว่า "แดงกะหรั่ง" (Skinny Red) หรือ "แดง" เป็นคำที่ผู้เขียนใช้เป็นชื่อเรียกเส้นสีแดงเส้นหนึ่งที่ผู้เขียนเป็นผู้วาดลงบนแผ่นกระดาษกราฟขนาด 232.7 x 65.53 เซนติเมตร ในวันที่ 9 กันยายน พ.ศ. 2563 โดยการวาดนั้นเริ่มต้น ณ เวลา 11 นาฬิกา 36 นาที 46 วินาที รวมระยะเวลาในการวาดเส้นทั้งสิ้น 5 นาที 43 วินาที 12 เฟรม (ตามระบบเวลาของการบันทึกและนำเสนอภาพเคลื่อนไหวในอัตราความเร็ว 24 ภาพต่อ 1 วินาที หรือ 24 FPS) ด้วยข้อเท็จจริงที่ว่าภาพปรากฏตัวของเส้นสีแดงนั้นมีจุดเริ่มต้นที่บริเวณฝั่งขวาของกระดาษและมีจุดสิ้นสุดที่บริเวณฝั่งซ้าย ดังนั้น ช่วงเวลาที่บรรจุอยู่ในเส้นสีแดงที่บริเวณฝั่งขวาก็จึงนับได้ว่าเป็นช่วงเวลาอดีตเมื่อเปรียบเทียบกับเส้นที่ปรากฏในบริเวณฝั่งซ้าย เนื่องจากเป็นชิ้นส่วนร่างกายของแดงที่ได้ถือกำเนิดขึ้นมาก่อนส่วนอื่น ๆ (ภาพที่ 38)



ภาพที่ 38

ภาพบันทึกการกำเนิดของ “แดงกะทรวง” ในวันที่ 9 กันยายน พ.ศ. 2563

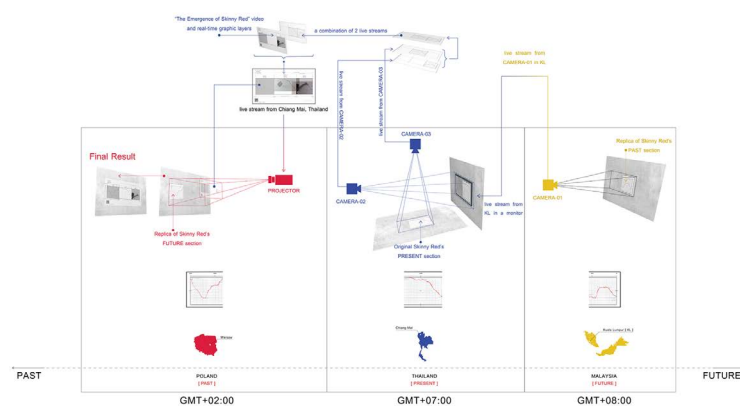
เมื่อกระบวนการวาดเส้นสีแดงเสร็จสิ้นลง ผู้เขียนก็นำเอากระดาษกราฟแผ่นนั้นเข้าเครื่องสแกนเอกสารขนาดใหญ่เพื่อถ่ายโอนภาพของเส้นสีแดงให้อยู่ในรูปแบบดิจิทัล ต่อมา กระดาษแผ่นนั้นก็ถูกตัดแบ่งออกเป็น 3 ส่วนเท่า ๆ กัน (ในมิติเชิงเวลา) โดยทั้งสามส่วนคือภาพแทนของช่วงเวลา 1 นาที 54 วินาที 12 เฟรม ของวันที่ 9 กันยายน 2563 ซึ่งถูกบันทึกไว้ในรูปแบบของเส้นสีแดงบนกระดาษ หากพิจารณาเปรียบเทียบลำดับก่อนหลังภายในช่วงเวลาของการกำเนิดเส้นแต่ละส่วน ก็กล่าวได้ว่าชิ้นส่วนทั้งสามนั้นคือตัวแทนของช่วงเวลาอดีต (ภาพฝั่งขวา) ปัจจุบัน (บริเวณตรงกลางภาพ) และอนาคต (ภาพฝั่งซ้าย) ที่แผ่ผังอยู่ในเส้นสีแดง ต่อมาผู้เขียนก็นำชิ้นกระดาษที่มีภาพของเส้นสีแดงในส่วนที่เป็นตัวแทนของเวลาในอดีตและอนาคตไปเผาไฟเพื่อทำให้ภาพต้นฉบับของเวลาทั้งสองช่วงนั้นหายไปจากโลกทางกายภาพ แต่ยังคงถูกเก็บรักษาอยู่ในรูปแบบของไฟล์ดิจิทัลที่ผู้เขียนได้สแกนเก็บไว้ ซึ่งสามารถนำมาผลิตซ้ำได้อย่างไม่จำกัดจำนวน คงมีแต่เพียงต้นฉบับเส้นสีแดงในส่วนที่เป็นภาพแทนช่วงเวลาปัจจุบันเท่านั้นที่ยังคงมีอยู่ในโลกทางกายภาพ (ภาพที่ 39)



ภาพที่ 39
แผนผังแสดงขั้นตอนการดำเนินงานโดยรวม

อันที่จริงแล้ว ที่มาสำคัญของโครงการนี้เกิดจากความชื่นชอบและความสนใจส่วนตัวของผู้เขียนที่มีต่อแนวคิดเรื่องการเดินทางข้ามเวลาในละครชุดสัญชาติเยอรมันเรื่อง Dark (2017-2020) และการกำเนิดใหม่ครั้งแล้วครั้งเล่าในยุคสมัยต่าง ๆ ของตัวละครหลักในผลงานมังงะ "ฮิโนทริ วิทคเพลิง" (火の鳥, Hi no Tori, "Bird of Fire") ของเท็ตสึเกะ โอซามุ (Tezuka Osamu) ที่สามารถฟื้นคืนชีพขึ้นมาจากเปลวเพลิงและเก้าอี้ของตัวเองได้อย่างไม่มีที่สิ้นสุด

ดังที่กล่าวไว้ในตอนต้น ในส่วนของการติดตั้งผลงาน ผู้เขียนได้กำหนดให้องค์ประกอบหลักทั้ง 3 ส่วนของผลงานชิ้นนี้จะต้องถูกติดตั้งอยู่ใน 3 ประเทศซึ่งอยู่ในเขตเวลา (time zone) ที่แตกต่างกันออกไป (ภาพที่ 40) โดยแต่ละพื้นที่นั้นเปรียบเสมือนช่วงเวลาอดีต ปัจจุบัน และอนาคตซึ่งในการแสดงงานครั้งนั้นผู้เขียนติดตั้งงานในประเทศโปแลนด์ (GMT+02:00) ไทย (GMT+07:00) และมาเลเซีย (GMT+08:00) โดยแต่ละประเทศคือตัวแทนของช่วงเวลาอดีต ปัจจุบัน และอนาคต ตามลำดับ ผลงานในแต่ละส่วนจะมีกล้องดิจิทัลที่ผู้เขียนใช้เป็นช่องทางในการนำเสนอสัญญาณภาพของชิ้นส่วนต้นฉบับและภาพสำเนาของเส้นสีแดงที่เป็นไปตามเวลาจริง (real-time) ผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ตเพื่อไปปรากฏในพื้นที่อื่นซึ่งอยู่ในเขตเวลาที่ต่างกันออกไป ต่อมา ภาพเหล่านั้นได้ถูกเชื่อมต่อเข้าด้วยกันเป็นภาพที่สมบูรณ์ของเส้นสีแดงในท้ายที่สุด



ภาพที่ 40

แผนผังแสดงการติดตั้งงานและการส่งสัญญาณภาพระหว่าง 3 ประเทศ

ในส่วนของการดำเนินงานที่ประเทศมาเลเซียซึ่งมีสถานะเป็นช่วงเวลาอนาคตในบริบทของโครงการนี้ สำเนาดิจิทัลส่วนของเส้นสีแดงได้ถูกพิมพ์ออกมาบนกระดาษและติดตั้งอยู่บนผนังฝั่งหนึ่งของ RAW Art Space ในเมืองกัวลาลัมเปอร์ สัญญาณภาพของชิ้นส่วนนี้ได้ถูกนำเสนอโดย Tey Beng Tze ศิลปินชาวมาเลเซีย โดยมี Kok Siew-Wai ผู้ก่อตั้งเทศกาล KLEX (Kuala Lumpur Experimental Film, Video and Music Festival) คอยช่วยประสานงานในด้านต่าง ๆ

อนึ่ง เมื่อสัญญาณภาพชิ้นส่วนอดีตของเส้นสีแดงถูกส่งออกจากประเทศมาเลเซีย ก็ได้เดินทางมารวมกับภาพต้นฉบับของเส้นสีแดงในส่วนที่ยังคงเหลืออยู่ (ส่วนปัจจุบัน) ซึ่งติดตั้งไว้บนพื้นของห้อง ๆ หนึ่งในอาคารภาควิชาทัศนศิลป์ คณะวิจิตรศิลป์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ ประเทศไทย (มีสถานะเป็นช่วงเวลาปัจจุบัน)

จากนั้นภาพที่ได้จากการเชื่อมต่อชิ้นส่วนอดีตและปัจจุบันของเส้นสีแดงก็ถูกส่งต่อไปประกอบรวมเข้ากับภาพเส้นสีแดงที่เป็นชิ้นส่วนอนาคตที่ปรากฏอยู่บนผนังด้านหนึ่งของกลุ่มอาคาร Cukry Praga พื้นที่แสดงงานในประเทศโปแลนด์ (มีสถานะเป็นช่วงเวลาอดีต) โดยขั้นตอนการพิมพ์สำเนาดิจิทัลออกมาบนกระดาษ และการติดตั้งงานในส่วนนี้ได้รับความช่วยเหลือจาก David Rodriguez Gimeno ศิลปินชาวสเปนซึ่งเป็นผู้ร่วมแสดงงานในเทศกาลครั้งนั้นเช่นกัน

ภายใต้เงื่อนไขและข้อจำกัดหลายด้านอันสืบเนื่องมาจากสถานการณ์ของโลกในช่วงเวลาดังกล่าว การดำเนินโครงการในครั้งนี้ได้พิสูจน์ว่ากระบวนการสร้างสรรค์และจัดแสดงผลงานศิลปะนั้นสามารถลุล่วงไปได้ด้วยเทคโนโลยีอันก้าวหน้าและความร่วมมือจากหลายภาคส่วน การมีโอกาสได้ทดลองกับกระบวนการต่าง ๆ ระหว่างการสร้างสรรค์ผลงาน “The Contemplation on Temporal Essence embedded in Physical and Virtual Detritus of Skinny Red” (2020) จึงนับเป็นประสบการณ์ที่มีคุณค่าและเป็นการค้นพบที่สำคัญของผู้เขียนซึ่งจะเป็นประโยชน์ต่อแนวทางการสร้างสรรค์ในอนาคตอย่างแน่นอน

สรุปผลการศึกษา

การเตรียมตัวสำหรับการบรรยายที่จัดขึ้นโดยมหาวิทยาลัยปากรในวันที่ 23 มิถุนายน พ.ศ. 2564 ได้ทำให้ผู้เขียนมีโอกาสกลับไปทบทวนประวัติศาสตร์ของการใช้สื่อดิจิทัลในแวดวงศิลปกรรมในช่วงเวลาต่าง ๆ ทำให้เห็นความเชื่อมโยงระหว่างผลงานเหล่านั้นกับความเป็นไปทางสังคมในแต่ละยุคสมัย นอกจากนี้ ผู้เขียนยังได้ย้อนกลับไปทำความเข้าใจผลงานศิลปะของตนเองที่สร้างสรรค์ไว้ระหว่างปี พ.ศ 2560 และ 2563 นับตั้งแต่การใช้นาฬิกาที่มีขนาดเล็กที่สุดของสื่อดิจิทัลอย่างเลขฐานสองมาเป็นวัตถุดิบในการสร้างสรรค์ผลงาน Dash (2017) และ Drift (2017) ที่นำเสนอความขัดแย้งระหว่างแนวคิดอนัตตาหรือความไร้ตัวตนในพุทธปรัชญาและความปรารถนาของผู้ใช้งานเฟซบุ๊ก (Facebook User) ที่ต้องการจะมีตัวตนที่ได้รับการยอมรับภายในสังคมเสมือน มาจนถึงผลงาน The Inversion of the Cartesian Subject (2019) ที่ผู้เขียนใช้ข้อมูลเลขฐานสองในการควบคุมจังหวะการส่องสว่างของดวงไฟเพื่อสื่อถึงนิยามอัตลักษณ์บุคคลอันผันแปรไปตามกระบวนทัศน์ที่เปลี่ยนไปตามกาลเวลา

การใช้สื่อดิจิทัลในการสร้างผลงานศิลปะของผู้เขียนยังได้ขยายขอบเขตไปสู่เครื่องมือดิจิทัลอื่น ๆ ดังเช่นการใช้เทคโนโลยีการสแกนสามมิติในผลงาน Exchange Rate (2019) ที่จัดแสดงในเทศกาลศิลปะ Nakanojo Biennale ประเทศญี่ปุ่น ซึ่งนำเสนอประเด็นที่เกี่ยวข้องกับการสถาปนาคุณค่าของสรรพสิ่งโดยปัจเจกบุคคลผ่านกระบวนการแลกเปลี่ยนสิ่งของกับผู้คนในเมืองนากาโนจิ

ในเวลาต่อมา ผู้เขียนยังได้นำเอาเทคโนโลยีการสแกนสามมิติมาประยุกต์ใช้ร่วมกับเทคโนโลยีดิจิทัลรูปแบบอื่น ๆ ในการสร้างสรรค์งานในรูปแบบที่ผู้เขียนเรียกว่า “ศิลปะฐานเวลาเชิงปฏิสัมพันธ์” นั่นคือผลงาน (deFrame : reFrame) (2020) ซึ่งเป็นผลสัมฤทธิ์จากการศึกษารูปแบบของอัลกอริทึมที่อยู่เบื้องหลังการทำงานของเฟซบุ๊กและนำมาประยุกต์ใช้ในการสร้างทัศนธาตุลักษณะต่าง ๆ ที่ปรากฏอยู่ในผลงาน โดยมีจุดประสงค์ที่จะสร้างความตระหนักรู้ถึงการมีอยู่ของสิ่งที่เรียกว่าอัลกอริทึมและผลกระทบของระบบการทำงานเหล่านั้นที่มีต่อการเปลี่ยนแปลงอัตลักษณ์ของผู้ใช้งาน

สื่อดิจิทัลยังคงเป็นเครื่องมือสำคัญในการสร้างสรรค์ผลงานของผู้เขียน และเผยให้เห็นศักยภาพและมิบทบาทสำคัญมากขึ้นในช่วงเวลาที่มีการสร้างสรรค์งานศิลปะต้องไปยึดโยงอยู่กับเงื่อนไขและข้อจำกัดอันสืบเนื่องมาจากการแพร่ระบาดของโรคติดเชื้อไวรัสโคโรนา 2019 โดย

ในช่วงเวลานั้น ผู้เขียนได้คิดค้นวิธีการทำงานศิลปะในรูปแบบที่ผู้เขียนเรียกว่า “Live-stream Installation” ซึ่งสามารถจัดแสดงในสามประเทศได้ในเวลาเดียวกันโดยอาศัยการส่งสัญญาณภาพที่เป็นไปตามเวลาจริง (real-time) ผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ตและความร่วมมือของมนุษย์

จากการสำรวจประวัติศาสตร์ศิลปะดิจิทัล และทบทวนประสบการณ์การทำงานในอดีต ยิ่งทำให้ผู้เขียนตระหนักว่า แม้สื่อดิจิทัลจะเป็นสิ่งที่ไร้รูปลักษณ์และไม่อาจสัมผัสได้ในโลกกายภาพ แต่หากนำมาผ่านกระบวนการเพาะบ่มทางความคิดอย่างสร้างสรรค์ก็สามารถปรากฏตัวออกมาในรูปแบบผลงานทัศนศิลป์ที่เป็นรูปธรรมได้อย่างมีคุณภาพ นอกจากนี้ผู้เขียนยังมองเห็นความเป็นไปได้อีกมากมายในพื้นที่อันไร้ขีดจำกัดนี้ซึ่งจะกระตุ้นให้เกิดการสร้างศิลปะด้วยนวัตกรรมอื่น ๆ ที่จะเกิดขึ้นใหม่ในอนาคตอันใกล้

บรรณานุกรม

- Alvar, Farzad Kolahjoeei. (2017). *Christopher Nolan and the Art of Anamorphosis*. (Doctor of Philosophy in English). University of Waterloo.
- BBC Online Network. (1999). *Pioneers recall computer creation*. Retrieved from <http://news.bbc.co.uk/2/hi/science/nature/317437.stm>
- Boulton, Jim. (2021). *Studies in Perception - a Digital Restoration Story*. Retrieved from <https://jimboulton.medium.com/studies-in-perception-a-restoration-story-241cd8c75ab1>
- Copeland, B. Jack. (2020). *The Modern History of Computing*. The Stanford Encyclopedia of Philosophy (Winter 2020 Edition). Edward N. Zalta (ed.). Retrieved from <https://plato.stanford.edu/archives/win2020/entries/computing-history/>
- Fink, Bruce. (1995). *Lacanian Subject : Between Language and Jouissance*. New Jersey: Princeton University.
- Garcia, Chris. (2016). *Harold Cohen and AARON : a 40-year Collaboration*. Retrieved from <https://computerhistory.org/blog/harold-cohen-and-aaron-a-40-year-collaboration/>
- Grissmann, Stefan. (2012). *by Frame: Peter Kubelka*. Retrieved from <https://www.filmcomment.com/article/peter-kubelka-frame-by-frame-antiphonadebar-arnulf-rainer/>
- Manovic, Lev. (2001). *The Language of New Media*. Cambridge: MIT.
- Moolhuijsen, Martin. (2022). *Seeing Time Through Rhythm: An Audiovisual Study of Flicker Films*. Retrieved from <https://www.sonicscope.org/pub/o2mep5wx/release/2>
- Morphcat Games. (2018). *How we fit an NES game into 40 Kilobytes*. Retrieved from <https://www.youtube.com/watch?v=ZWQ0591PAxM>
- Mugaas, Hanne. (2010). *The Year Video Art Was Born*. Retrieved from <https://www.guggenheim.org/blogs/the-take/the-year-video-art-was-born>
- New Super Mario Bros.™ U Deluxe. (n.d.). Retrieved from <https://www.nintendo.com/store/products/new-super-mario-bros-u-deluxe-switch/>

Norman, Jeremy M. (n.d.). Ben F. Laposky, the Earliest Pioneer in Electronic Art.

Retrieved from <https://www.historyofinformation.com/detail.php?id=3260>

Palma, Pablo Núñez. (n.d.). Embracing the algorithmic mindset. Retrieved from

<https://www.goethe.de/prj/k40/en/fil/alg.html>

Sorapure, Madeleine. (n.d.). Five Principles of New Media: Or, Playing Lev

Manovich. Retrieved from <https://kairos.technorhetoric.net/8.2/coverweb/sorapure/five.pdf>

The compArt database Digital Art (daDA). (n.d.). Zuse Graphomat Z 64.

Retrieved from <http://dada.compart-bremen.de/item/device/5>

Victoria and Albert Museum. (n.d.). A History of Computer Art. Retrieved from

<http://www.vam.ac.uk/content/articles/a/computer-art-history/>

บรรณานุกรมภาพ

ภาพที่ 1 วุฒินท์ ชาญสตนบุตร. (2020).

ภาพที่ 2 Wikipedia. (2022). EDSAC. Retrieved from [https://en.wikipedia.org/wiki/EDSAC#/media/File:EDSAC_\(19\).jpg](https://en.wikipedia.org/wiki/EDSAC#/media/File:EDSAC_(19).jpg)

และ The University of Manchester. (2022). **The Manchester Mark 1 (Wide-angle)**. Retrieved from <http://curation.cs.manchester.ac.uk/computer50/www.computer50.org/mark1/ip-mm1.proto.html>

ภาพที่ 3 Time. (2022). **See How Super Mario Bros. Changed Over 30 Years**. Retrieved from <https://time.com/4020798/super-mario-bros-evolution/>

และ G2a. (2022). **New Super Mario Bros : U Deluxe Nintendo Switch EUROPE**. Retrieved from <https://www.g2a.com/new-super-mario-bros-u-deluxe-eshop-key-nintendo-switch-europe-i10000178892001>

ภาพที่ 4 The Arts Council of Greater Kalamazoo. (2021). **Lev Manovich Scholar lecture March 12 at WMU**. Retrieved from <https://www.kalamazooarts.org/event/lev-manovich-scholar-lecture-march-12-at-wmu/>

และ Anderson Ranch Arts Center. (2021). **The Language of New Media / Lev Manovich**. Retrieved from <https://store.andersonranch.org/the-language-of-new-media-lev-manovich.html>

ภาพที่ 5 วุฒินท์ ชาญสตนบุตร. (2017).

ภาพที่ 6 วุฒินท์ ชาญสตนบุตร. (2017).

ภาพที่ 7 วุฒินท์ ชาญสตนบุตร. (2017).

ภาพที่ 8 วุฒินท์ ชาญสตนบุตร. (2017).

ภาพที่ 9 วุฒินท์ ชาญสตนบุตร. (2017).

ภาพที่ 10 SIGGRAPH. (2022). **Ben F. Laposky: Oscillon 40**. Retrieved from <https://digitalartarchive.siggraph.org/artwork/ben-f-laposky-oscillon-40/>

และ Norman, Jeremy M. (2022). **Ben F. Laposky: Oscillon 40**. Retrieved from <https://www.historyofinformation.com/image.php?id=4735>

ภาพที่ 11 Werner, Liss C. (2021). **"Cybernetic Drawing. A Unifying Language of Pask's Cybernetics and Computer Art in Germany**. Retrieved from https://www.researchgate.net/figure/Automatisches-Zeichengeraet-ZUSE-Z64-flatbed-drawing-machine-Graphomat-Z64-photograph-by_fig3_331302525

- ภาพที่ 12 Wikipedia. (2022). **Highway and Byways**. Retrieved from https://en.wikipedia.org/wiki/Highway_and_Byways#/media/File:Paul_Klee,_Hauptweg_und_Nebenwege,_1929,_%C3%96_auf_Leinwand,_83,7_x_67,5_cm,_Museum_Ludwig_1976.jpg
- และ Victoria and Albert Museum. (2021). **Hommage à Paul Klee, 13/9/65 Nr.2**. Retrieved from <https://collections.vam.ac.uk/item/O211685/hommage-a-paul-quee-13965-print-nake-frieder/hommage-%C3%A0-paul-quee-13965-print-nake-frieder/>
- ภาพที่ 13 IBM. (2021). **7094 Data Processing System**. Retrieved from https://www.ibm.com/ibm/history/exhibits/mainframe/mainframe_PP7094.html
- ภาพที่ 14 Victoria and Albert Museum. (2022). **A History of Computer Art**. Retrieved from http://www.vam.ac.uk/_data/assets/image/0011/185780/2009bx6560_harmon_knowlton-studies_in_perception.jpg
- ภาพที่ 15 Garcia, Chris. (2022). **Harold Cohen and AARON : a 40-year Collaboration**. Retrieved from <https://computerhistory.org/blog/harold-cohen-and-aaron-a-40-year-collaboration/>
- ภาพที่ 16 Tate. (2021). **Harold Cohen: Untitled Computer Drawing 1982**. Retrieved from <https://www.tate.org.uk/art/artworks/cohen-untitled-computer-drawing-t04167>
- ภาพที่ 17 Goethe-Institut. (2021). **Pablo Núñez Palma: Embracing the algorithmic mindset**. Retrieved from <https://www.goethe.de/prj/k40/en/fil/alg.html>
- ภาพที่ 18 Forma. (2021). **Ryoji Ikeda**. Retrieved from <https://forma.org.uk/projects/test-pattern>
- ภาพที่ 19 วุฒินท์ ขาญสตนบุตร. (2017).
- ภาพที่ 20 วุฒินท์ ขาญสตนบุตร. (2017).
- ภาพที่ 21 วุฒินท์ ขาญสตนบุตร. (2017).
- ภาพที่ 22 วุฒินท์ ขาญสตนบุตร. (2017).
- ภาพที่ 23 วุฒินท์ ขาญสตนบุตร. (2017).
- ภาพที่ 24 วุฒินท์ ขาญสตนบุตร. (2017).
- ภาพที่ 25 วุฒินท์ ขาญสตนบุตร. (2017).
- ภาพที่ 26 Fink, Bruce. (1995). **Lacanian Subject : Between Language and Jouissance**. New Jersey: Princeton University.

- ภาพที่ 27 วุฒินท์ ชาญสตร. (2017).
- ภาพที่ 28 วุฒินท์ ชาญสตร. (2017).
- ภาพที่ 29 Onoguchi, Kenta. (2019). Exchange Rate 2019.
- ภาพที่ 30 Onoguchi, Kenta. (2019). Exchange Rate 2019.
- ภาพที่ 31 Onoguchi, Kenta. (2019). Exchange Rate 2019.
- ภาพที่ 32 วุฒินท์ ชาญสตร. (2019).
- ภาพที่ 33 Sato, Genki and Onoguchi, Kenta. (2019). Exchange Rate 2019.
- ภาพที่ 34 วุฒินท์ ชาญสตร. (2020).
- ภาพที่ 35 วุฒินท์ ชาญสตร. (2020).
- ภาพที่ 36 วุฒินท์ ชาญสตร. (2020).
- ภาพที่ 37 วุฒินท์ ชาญสตร. (2020).
- ภาพที่ 38 วุฒินท์ ชาญสตร. (2020).
- ภาพที่ 39 วุฒินท์ ชาญสตร. (2020).
- ภาพที่ 40 วุฒินท์ ชาญสตร. (2020).

ภาคผนวก

ผู้ที่สนใจรายละเอียดอื่น ๆ เกี่ยวกับผลงานของผู้เขียนที่กล่าวถึงในบทความ สามารถเข้าไปดูเพิ่มเติมได้ใน URL หรือสแกน QR Code ด้านล่างนี้



1. ผลงาน Drift (2017)
<http://wuttinchansataboot.com/drift/>



2. ผลงาน Dash (2017)
<http://wuttinchansataboot.com/dash/>



3. ผลงาน The Inversion of the Cartesian Subject (2019)
<http://wuttinchansataboot.com/inversion/>



4. ผลงาน Exchange Rate (2019)
<http://wuttinchansataboot.com/exchange/>



5. ผลงาน (deFrame : reframe) (2020)
<http://wuttinchansataboot.com/dfrf2020/>



6. ผลงาน The Contemplation on Temporal Essence embedded in Physical and Virtual Detritus of Skinny Red (2020)
<http://wuttinchansataboot.com/skinnyred/>

คตินิยมเรื่องสีในศิลปะและวัฒนธรรมจีน

Color Concept in Chinese Art and Culture

ปานชีวา บุตรราช Pancheewa Butrach

อาจารย์ประจำภาควิชาภาษาตะวันออก คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่



Received : June 4, 2022

Revised : June 6, 2022

Accepted : June 30, 2022

บทคัดย่อ

แนวคิดการใช้สีของชาวจีนประกอบสร้างจากปัจจัยต่างๆ เช่น ปัจจัยสังคม ปรัชญา ศาสนา ประวัติศาสตร์ และวัฒนธรรม การศึกษาค้นคว้าครั้งนี้แบ่งออกเป็น 2 ตอน โดยตอนแรกมีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาคตินิยมและแนวคิดที่มีผลต่อมโนทัศน์เรื่องสีในประวัติศาสตร์ศิลปะจีน และในตอนที่สองจะเป็นการศึกษามโนทัศน์เรื่องสีกับวัฒนธรรมและวิถีชีวิตของชาวจีน

ผลการศึกษาพบว่า ตั้งแต่ยุคสังคมบุพกาลมีการใช้สีของสังคมโบราณบนภาชนะดินเผาก่อนประวัติศาสตร์ จนกระทั่งในสังคมศักดินา จึงมีการวาดภาพจิตรกรรมลงบนผ้าไหมด้วยหมึกดำและจิตรกรรมฝาผนังสุสาน สะท้อนถึงความเชื่อเรื่องโลกหลังความตาย เริ่มมีการสกัดสีจากวัตถุดิบในธรรมชาติ เช่น พืช หินแร่ เพื่อผลิตเนื้อสี การเลือกใช้สีบนผลงานจิตรกรรมไม่เพียงสะท้อนให้เห็นถึงเปลี่ยนแปลงของกาลเวลาและค่านิยมในสังคม แต่รวมถึงแนวคิดด้านศาสนา คตินิยมเรื่องสีจีนในบริบททางวัฒนธรรมเกิดจากประสบการณ์การรับรู้ และการตีความ สีเดียวกันอาจมีความหมายเหมือนหรือแตกต่างกันไป การศึกษาเรื่องสีในวัฒนธรรมจีนไม่เพียงนำเสนอภาพแทนของวัตถุ สัญลักษณ์ อารมณ์ความรู้สึกและปรากฏการณ์ทางสังคมต่างๆ แต่ยังสะท้อนมโนทัศน์แบบจีนผ่านศิลปะ ภาษาและวัฒนธรรมพื้นบ้าน

คำสำคัญ สี / คตินิยม / ศิลปะจีน / วัฒนธรรมจีน

Abstract

Color concept constructed from various elements e.g. social, philosophy, religion, history and culture. This article separated in 2 parts: the first part aimed to study ideology and beliefs of color in Chinese art history; the second part studied about color concepts in Chinese culture and lifestyle.

The result showed that since Chinese primitive era, the ideology of color in ancient society represented through colors on the pre-historic pottery. During feudal era, there were some ink-on-silk paintings and tomb wall-paintings which represented the beliefs of underworld life. Moreover, ancient people started to extract colors from natural raw materials e.g. plants, ores for pigments. Color selection in Chinese painting not only reflected the changes of time and social values, but also the religious beliefs. The ideology of Chinese color generated from experience, perception and interpretation. The meaning of same color might vary to different factors by numerous meaning and values. Thus, the study of color concept in Chinese culture not only show the representation of objects, symbols,

emotions and social phenomena, but also reflect the Chinese paradigm through art, language and folklore.

Keywords Color / Beliefs / Chinese art / Chinese culture

บทนำ

วัฒนธรรมเป็นแบบอย่างการดำเนินชีวิต พฤติกรรมหรือการแสดงออกในสิ่งที่มีมนุษย์ในสังคมสร้างขึ้น ครอบคลุมพฤติกรรมและบรรทัดฐานประจำสังคม ตลอดจนความรู้ ความเชื่อ ศิลปะ การแต่งกาย ขนบธรรมเนียม การแสดงออก วัฒนธรรมอาจอยู่ในรูปแบบที่สัมผัสได้หรืออยู่ภายใต้ในตัวบุคคล (Material and non-material culture) สิ่งที่สามารถสัมผัสได้ เช่น การแต่งกาย ภาษา และสิ่งที่อยู่ภายใน เช่น ทศนคติความเชื่อ คุณค่า การรับรู้ รูปแบบของวัฒนธรรมอาจถูกแบ่งตามการสื่อสาร (Buchner, 1998 อ้างถึงใน ศุภลักษณ์ อังครางกูร, 2547: 128) ด้วยเหตุนี้ วัฒนธรรมจึงมีความสัมพันธ์กับมนุษยชาติทั้งทางประวัติศาสตร์ สังคม ศิลปะ และวัฒนธรรม

นับแต่อดีตกาล จีนถือเป็นหนึ่งในชาติอารยธรรมเก่าแก่ที่สุดในโลก และยังเป็นอารยธรรมเดียวของโลกโบราณที่ยังสืบทอดอย่างยาวนานต่อเนื่องถึงปัจจุบัน อารยธรรมจีนอย่างหลักปรัชญา ระบบแนวคิดคุณธรรม จารีตประเพณี มีอิทธิพลต่อโลก โดยเฉพาะต่อกลุ่มประเทศที่เรียกว่า “อาณาบริเวณที่รับอิทธิพลวัฒนธรรมอัน” (汉文化圈) ไม่ว่าจะเป็นภาษา วรรณกรรม ปรัชญา ศิลปกรรม สถาปัตยกรรม ดนตรี-นาฏศิลป์ ประเพณีและเทศกาลต่างๆ (The Pennsylvania State University, 2021) อย่างไรก็ตาม สิ่งเหล่านี้เปลี่ยนแปลงไปตามยุคสมัย เมื่อวัฒนธรรมเจริญรุดหน้า พัฒนา หรือเสื่อมสลายผ่านกาลเวลา ความซับซ้อนที่เกิดขึ้นเปรียบเสมือนแม่น้ำใหญ่สายหนึ่งที่วัฒนธรรมกระแสหลักค่อยๆ หลอมรวมเข้ากับวัฒนธรรมพื้นถิ่น ผสมกลมกลืนกลายเป็นกระแสธารวัฒนธรรมอันยิ่งใหญ่ (นิตยา (พลพิพัฒน์พงศ์) ขวี, 2542: 27) อาจกล่าวได้ว่า อัตลักษณ์แห่งชาติพันธุ์ล้วนประกอบสร้างขึ้นจากรากฐานของวัฒนธรรม อีกทั้งยังสะท้อนให้เห็นถึงการให้คุณค่าว่า สิ่งใดควรได้รับการถ่ายทอดส่งต่อจากรุ่นสู่รุ่น และสิ่งใดควรเปลี่ยนแปลง

ส่วนหนึ่งของความรุ่งเรืองที่บ่งบอกถึงรากเหง้าวัฒนธรรมจีนอันเป็นอัตลักษณ์ของวัฒนธรรมอื่น คือ การสร้างสรรค์แบบอย่างทางศิลปะที่ยาวนานต่อเนื่องตั้งแต่บรรพกาลจนถึงปัจจุบัน สะท้อนมโนทัศน์และความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับธรรมชาติ ในบทความนี้ ขอนำเสนอ คตินิยมเรื่องสีใน “ศิลปะจีน” และ “วัฒนธรรมจีน” เพื่อเป็นพื้นฐานความเข้าใจที่มีต่อรากเหง้าแห่งความคิดและอารยธรรมของมนุษย์ รวมถึงนำเสนอองค์ความรู้เกี่ยวกับจีนศึกษา

สีในศิลปะจีน

การสร้างสรรค์ในผลงานศิลปะของมนุษย์เกิดจากการรับรู้และตีความ สีเดียวกันอาจมีความหมายเหมือนหรือแตกต่างกันไปขึ้นอยู่กับประสบการณ์ในกลุ่มสังคมและวัฒนธรรม หากต้องการศึกษาเรื่องมโนทัศน์เกี่ยวกับสีจีนซึ่งเปรียบเสมือนภาพแทนของวัตถุ สัญลักษณ์ อารมณ์ความรู้สึก ค่านิยมหรือปรากฏการณ์ ก็ควรเริ่มต้นตั้งแต่สังคมมนุษย์ยุคบุพกาลว่ามีการให้ความหมายและคุณค่าที่เปลี่ยนแปลงไปตามสภาพสังคมแต่ละยุคสมัยอย่างไร ตลอดจนมีอิทธิพลต่อมนุษย์อย่างไรบ้าง ด้วยเหตุที่ประวัติศาสตร์จีนยาวนานต่อเนื่องนับพันปี ก่อเกิดวัฒนธรรมหลากหลายแขนงที่เกี่ยวข้องสัมพันธ์ซึ่งกันและกัน ระหว่างผู้คนกับสังคม วิถีชีวิตกับชุมชน รวมไปถึงคตินิยมกับความเชื่อ องค์ประกอบหนึ่งที่ทำให้เห็นถึงอัตลักษณ์ของความเป็นจีนคือ คตินิยมเรื่องสี ศิลปะและความหมายของสีสะท้อนให้เห็นถึงความสัมพันธ์ระหว่างวิถีชีวิตมนุษย์กับการรับรู้ ความเข้าใจและความรู้สึกที่ชาวจีนมีต่อสีจึงสามารถบ่งบอกอัตลักษณ์ของความเป็นจีนได้ในระดับหนึ่ง

สมัยสังคมบุพกาล มนุษย์รู้จักการใช้สีเพียงไม่กี่สี สีต่าง ๆ เหล่านั้นล้วนมาจากแหล่งธรรมชาติ อาทิ สีจากขี้เถ้าหรือเขม่า เลือดสัตว์ ดิน ต่อมามนุษย์จึงค่อยรู้จักสีจากพืชและแร่ธาตุ ก่อนที่จะรู้จักสีสังเคราะห์ในภายหลัง การใช้สีบนเครื่องปั้นดินเผาของมนุษย์ดึกดำบรรพ์สามารถสืบค้นย้อนหลังไปถึงวัฒนธรรมของชุมชนยุคหินใหม่ (Neolithic communities) ซึ่งเป็นยุคก่อนประวัติศาสตร์ในจีน ชุมชนยุคหินใหม่ใช้สีสามสีในการเขียนลายบนภาชนะดินเผา ประกอบด้วยสีแดง สีดำ และสีขาว โดยเฉพาะชุมชนยุคหินใหม่ในวัฒนธรรมหย่างเซา (仰光文化) และวัฒนธรรมหม่าเจียเหยา (马家窑文化) (RA Barker Collection, 2020) วัฒนธรรมหย่างเซาเป็นชุมชนบุพกาลที่อาศัยอยู่ในบริเวณลุ่มแม่น้ำหวงเหอ ศูนย์กลางอยู่แถบมณฑลเหอหนาน ลานซี และซานซี มีอายุเก่าแก่ตั้งแต่ 5,000 ถึง 3,000 ปีก่อนคริสตศักราช เอกลักษณ์ของภาชนะดินเผาหย่างเซาคือการใช้สีวาดลวดลายบนภาชนะเป็นลวดลายเรขาคณิต ลายใบหญ้า

มนุษย์และสัตว์ ส่วนวัฒนธรรมหม่าเจียเหยาเป็นชุมชนบุพกาลบริเวณลุ่มแม่น้ำหวงเหอตอนบน ทางทิศตะวันออกของมณฑลกานซูและชิงไห่ รวมไปถึงทิศเหนือของมณฑลชื้อชวนหรือเสฉวน จัดเป็นชุมชนก่อนประวัติศาสตร์อายุตั้งแต่ 3,300 ถึง 2,000 ปีก่อนคริสตกาล (Liu and Chen, 2012: 232) ความโดดเด่นของการใช้สีส้นในวัฒนธรรมหม่าเจียเหยาพบได้จากภาชนะดินเผาเขียนสี ภาชนะเนื้อดินผสมทรายหยาบดังกล่าวปรากฏลวดลายเชือกทาบลายเรขาคณิต และการเขียนสีด้านบนพื้นภาชนะสีอ่อน การใช้สีบนภาชนะดินเผาเหล่านี้สันนิษฐานว่าสีขาวนำมาจากดินหรือหินขาว สีแดงจากเลือดสัตว์ที่ถูกล่า และสีดำจากเขม่าถ่านไฟไหม้ที่มอดดับแล้ว อย่างไรก็ตาม การวาดสีและลวดลายบนพื้นผิวภาชนะอาจเป็นเพียงการตกแต่งลวดลายเพื่อความสวยงาม และอาจมีความสัมพันธ์บางประการกับความเชื่อเรื่องวิญญาณของมนุษย์ดึกดำบรรพ์

เรื่องของสีกับภาชนะดินเผายุคก่อนประวัติศาสตร์ในจีนยังเห็นได้จากวัฒนธรรมหลงชาน (龙山文化) ซึ่งเป็นวัฒนธรรมช่วงปลายยุคหินใหม่แถบลุ่มน้ำหวงเหอ มีการขุดพบภาชนะดินเผาสีดำขัดเงาของวัฒนธรรมหลงชาน สันนิษฐานว่าสร้างขึ้นจากดินสีดำในบริเวณดังกล่าว ทำให้ในภายหลังนิยมเรียกภาชนะดินเผาหลงชานว่า “วัฒนธรรมดินเผาสีดำ” (黑陶文化)

ช่วงรอยต่อระหว่างช่วงปลายยุคหินใหม่ถึงช่วงต้นสมัยประวัติศาสตร์ เกิดการพัฒนาภาชนะจากดินเผาไปสู่สำริด ใช้เทอควอยซ์ในการสร้างเครื่องประดับโบราณของวัฒนธรรมเอ๋อร์หลี่โถว (二里头文化) หินเทอควอยซ์สีฟ้าอมเขียวสดใสให้สีส้นสวยงามและมีมูลค่า การสร้างลวดลายคล้ายรูปใบหน้าสัตว์หรือมังกรบนเครื่องประดับอาจหมายถึงสัญลักษณ์สะท้อนความเชื่อเรื่องลี้ลับ อำนาจ และพลังธรรมชาติของคนโบราณ นักวิชาการส่วนหนึ่งเห็นว่า วัฒนธรรมเอ๋อร์หลี่โถวมีความสัมพันธ์กับพัฒนาการจากยุคก่อนประวัติศาสตร์ไปสู่ยุคสำริดสมัยราชวงศ์ซ่งมุนย์พัฒนาระบบความคิดซับซ้อนยิ่งขึ้น ผ่านผ่านจากยุคสังคมทาสเข้าสู่สังคมศักดินา เกิดการปกครองด้วยตัวแทนผู้ได้รับอำนาจสวรรค์และเกิดแนวคิดปรัชญาต่าง ๆ

ภาพลายเส้นบนภาชนะดินเผาในสมัยราชวงศ์ซาง (1,600-1,046 ปีก่อน ค.ศ.) จนถึงราชวงศ์โจวตะวันออก (770-256 ก่อน ค.ศ.) แม้ว่าจะจะเป็นเพียงลวดลายหรือการตกแต่งภาชนะสำริดแต่ก็นับเป็นแบบอย่างแรกเริ่มของการพัฒนาไปสู่งานศิลปะแขนงอื่น ๆ ในภายหลัง โดยเฉพาะอย่างยิ่ง การสำรวจทางโบราณคดีในสุสานรัฐฉู่ สมัยจ้านกั๋วหรือสงครามนครรัฐ (475-221 ปีก่อน ค.ศ.) ได้พบหลักฐานสำคัญที่สะท้อนคติความเชื่อเกี่ยวกับชีวิตหลังความตาย อันนำไปสู่การวาดภาพลายเส้นและระบายสีภายในผนังสุสาน และการเก็บรักษาทรัพย์สมบัติเดิม

ของผู้วายชนม์ฝังไว้กับศพ ในสมัยโบราณ ชาวรัฐฉู่เชื่อว่าเมื่อคนตายแล้วจะมีชีวิตขึ้นในดินแดน
เมื่อกายเนื้อสิ้นสูญสลาย ดวงวิญญาณจะแบ่งออกเป็นสองส่วนคือ หุน (魂) และ พัว (魄) หุน
จะกลับสู่ท้องฟ้าซึ่งเป็นดินแดนอมตะ ส่วนพัวจะกลับสู่พื้นดินซึ่งเป็นที่ฝังร่าง ดังนั้น ภาพวาด
เหล่านี้จึงเป็นตัวแทนถึงความสุขในปรภพ

ภาพจิตรกรรมบนผ้าไหมลายคนขี่มังกร (人物御龙帛画) (ภาพที่ 1) ในสุสานรัฐฉู่หมายเลข 1
เมืองฉางชา มณฑลหูหนาน เป็นภาพวาดบนผ้าไหมที่เก่าแก่ที่สุดเท่าที่มีค้นพบในประวัติศาสตร์
จิตรกรรมจีน สันนิษฐานว่าวาดขึ้นเมื่อประมาณ 500 ปีก่อนค.ศ. แสดงภาพของบุรุษสวมชุด
ยาว สวมหมวกทรงสูงทรงหางนก เลือคลุมที่หรูหราแสดงฐานะของชนชั้นสูง ไว้หนวดเครา
และเหน็บกระบี่ไว้ข้างกาย บุรุษผู้นี้ยืนอยู่บนลำตัวของมังกร สายตาแน่วแน่มองไปยังเบื้องหน้า
มือทั้งสองข้างถือบังเหียนตึงแน่น ส่วนปลายหนึ่งของเชือกผูกไว้กับมังกร ตัวมังกรงายหน้าและ
ยกหางขึ้นสูง มีลักษณะเหมือนเรือมังกรขนาดใหญ่ เป็นความหมายของการเดินทางสู่
สัณปรายภพ นอกจากนี้ ยังเห็นนกกระยางตัวน้อยที่ส่วนปลายหางมังกร และปลาที่กำลังแหวก
ว่ายในมหานที อันเป็นสัญลักษณ์ของสายน้ำสวรรค์ที่นำทางไปสู่โลกแห่งชีวิตนิรันดร์



ภาพที่ 1

ไม่ทราบนามผู้วาด, “ภาพจิตรกรรมบนผ้าไหมลายคนขี่มังกร”,
สมัยจันทกอ 500 ปีก่อนคริสตกาล หมักบนผ้าไหม, 37.5 x 28 ซม.,
พิพิธภัณฑ์มณฑลหนาน ฉางซา

ภาพจิตรกรรมบนผ้าไหมลายมังกรหงส์และหญิงสาว (人物龙凤帛画) (ภาพที่ 2) ในสุสานของ
รัฐฉู่บริเวณเจินเจียดาซาน ซึ่งตั้งอยู่ใกล้เคียงกับสุสานรัฐฉู่หมายเลข 1 เป็นภาพวาดบนผ้าไหม
ที่อายุใกล้เคียงกับลายคนขี่มังกร รายละเอียดของภาพแสดงลักษณะของสตรีชุดเสื้อคลุมหลวม
กว้าง ประดับลวดลายเมฆา แขนเสื้อและกระโปรงยาวสะท้อนฐานะ ทำทางของการยืนคล้าย
ก้าวเดิน ในขณะที่ด้านล่างภาพคล้ายรูปพระจันทร์เสี้ยวหรืออาจเป็นเรื่อนำวิญญาณ สีดำที่
วาดทำให้เห็นรายละเอียดของภาพชัดเจนทั้งตัวบุคคลและสัตว์



ภาพที่ 2

ไม่ทราบนามผู้วาด, “ภาพจิตรกรรมบนผ้าไหมลายมังกรหงส์และหญิงสาว”,
สมัยจ้านกว๋อ 500 ปีก่อนคริสตกาล, หมักบนผ้าไหม, 31 x 22.5 ซม.,
พิพิธภัณฑ์มณฑลหูหนาน ฉางซา

จะเห็นได้ว่า จิตรกรรมบนผ้าไหมทั้งสองภาพ ล้วนวาดด้วยสีดำเพียงสีเดียว เป็นสีที่นำมาจาก
น้ำหมึกที่มีคุณสมบัติเหมาะสมในการวาดบนวัสดุผ้าไหม มีความคมชัด และแสดงรายละเอียด
ต่าง ๆ บนภาพวาด แม้จะผ่านกาลเวลามากกว่า 2,500 ปีแล้วก็ตาม

อีกตัวอย่างหนึ่งของจิตรกรรมบนผ้าไหมในสมัยราชวงศ์ฮั่นตะวันตก (206 ปีก่อนค.ศ.-ค.ศ.9)
พบในบริเวณเนินสุสานโบราณหม่าหวางตู่ (马王堆) เป็นภาพจิตรกรรมบนผ้าไหมรูปตัว T จาก
สุสานซินจู๋ (辛追墓T形帛画) (ภาพที่ 3) วาดบนผ้าไหมสีแดง มีการใช้สีดำ และสีขาว ด้วยรายละเอียด
ที่คมชัด เชื่อว่าชุดคลุมนี้สร้างขึ้นเพื่อให้แขวนประดับอยู่บนเสาไม้ไผ่ในลักษณะเครื่อง
แขวนหน้าขบวนแห่ศพ ก่อนวางผ้าคลุมลงบนโลงศพชั้นในสุดของผู้ตาย



ภาพที่ 3

ไม้ทราบนามผู้วาด, “ภาพจิตรกรรมบนผ้าไหมรูปตัว T จากสุสานซินจู๋”,
สมัยอันตะวันตก, หมักบนผ้าไหม, 205 x 92 x 47.7 ซม.,
พิพิธภัณฑ์มณฑลหูหนาน ฉางซา

รายละเอียดของภาพจิตรกรรมบนผ้าไหมรูปตัว T จากสุสานซินจู๋มีความละเอียดประณีต แฝง
ความหมายและคติความเชื่อเรื่องชีวิตหลังความตาย รายละเอียดบนผ้าคลุมสีแดงที่ถักทอจาก
เส้นไหมแบ่งออกเป็นสามส่วน ได้แก่ แดนสวรรค์ โลกมนุษย์ และปรโลก ส่วน “แดนสวรรค์”
แสดงสัญลักษณ์รูปวิหคทองหรืออีกาบนดวงอาทิตย์ คางคกและกระต่ายหยกบนจันทร์เสี้ยว
ท่ามกลางหม่มงกรที่โบยบินปกป้อง ส่วน “โลกมนุษย์” แสดงภาพของซินจู๋ผู้เป็นภรรยาของ
อัศรมหาเสนาบดีสี่ขั้วแห่งราชวงศ์ฮั่น ท่ามกลางสาวใช้ทั้งสามที่ติดตามส่งสู่ประจิมทิศ ในส่วน
นี้ยังวาดรายละเอียดของเครื่องบูชาหรือเครื่องสังเวยเพื่อให้ดวงวิญญาณขึ้นสู่สรวงสวรรค์ชั้น
ฟ้า ในส่วนด้านล่างของเสื้อคลุม และส่วน “ปรโลก” แสดงภาพของเทพผู้มีหนุมานโลกเบื้องบน
เอาไว้ หมายถึงภพภูมิใหม่หลังผ่านปรโลก

ดังที่กล่าวมาข้างต้น ภาพจิตรกรรมจีนโบราณในสมัยจ้านกั๋ว ราชวงศ์ช้านตะวันตกและช้านตะวันออก นิยมวาดภาพร่างมนุษย์ซึ่งเป็นสิ่งที่อนุชนรุ่นหลังใช้ศึกษาความเชื่อเรื่องโลกหลังความตาย ภาพวาดส่วนใหญ่ที่พบเหล่านี้มักฝังร่วมกับเจ้าของสุสาน รวมไปถึงการวาดภาพบนผนังสุสานซึ่งอาจสันนิษฐานได้ว่า เป็นการแสดงออกถึงการคุ้มครองหรือช่วยให้ดวงวิญญาณได้ไปสู่สุรวงสวรรค์

การวาดภาพจิตรกรรมจีนใช้ฟูกันชนสัตว์และหมึกซึ่งสกัดจากเขม่าควันของไม้สนกับกาบหน้สัตว์ ผสมกันเป็นน้ำหมึกสีดำสนิท สามารถเจือจางด้วยน้ำบริสุทธิ์ ทำให้ความเข้มข้นของหมึกสามารถยืดเกาะผิวบนผ้าไหมได้เป็นอย่างดี สมัยราชวงศ์ช้านตะวันออกเกิดการผลิตกระดาษของไช่หลุน (蔡伦, ค.ศ. 50-121) ซึ่งไม่เพียงมีคุณภาพการต่อการบันทึกตัวอักษรและตำรับตำราทดแทนม้วนไม้ไผ่ แต่ในโลกจิตรกรรมจีนโบราณมีตัวเลือกใหม่ซึ่งราคาถูกกว่าผ้าไหมอย่างกระดาษเกิดขึ้น ทำให้นับแต่นั้นมา ผลงานจิตรกรรมจึงมีทั้งบนกระดาษและม้วนผ้าไหม

ในสมัยราชวงศ์จิ้น (ค.ศ. 266-420) เป็นครั้งแรกที่เริ่มปรากฏนามของจิตรกรบนงานศิลปะจิตรกรรมบนผ้าไหมแบบคลี่ม้วนดู ชื่อว่า “คำสอนสตรี” (女史箴图) (ภาพที่ 4) ปรากฏชื่อของกู่ป๋ายจื่อ (顾恺之, ประมาณ ค.ศ. 344-406) จิตรกรราชสำนัก รายละเอียดส่วนใหญ่ของภาพแสดงอิทธิพลคำสอนของขงจื่อ ฉากชีวิตประจำวันของสตรีในราชสำนักและเรื่องเล่าในตำนาน นอกจากนี้ การวาดภาพยังคงใช้ภาพของมนุษย์เป็นจุดเด่น ลายเส้นของโครงภาพใช้สีดำจากหมึกเป็นหลัก แต่เริ่มปรากฏการใช้สีแดงเพิ่ม เพื่อเน้นในส่วนของภาพ รวมไปถึงการใช้สีดำในน้ำหนักต่างๆ เพื่อแสดงรายละเอียดของวัตถุซึ่งบ่งบอกลักษณะของเครื่องแต่งกายวิถีชีวิต และข้าวของเครื่องใช้ในราชวงศ์จิ้น



ภาพที่ 4

กู่ข่ายจือ, "คำสอนหญิงราชสำนัก"(ส่วนรายละเอียด), สมัยราชวงศ์จิ้น, หมึกและสีบนผ้าไหม, บริติชมิวเซียม ลอนดอน

สมัยราชวงศ์ถัง (ค.ศ. 618-907) นับเป็นสมัยสำคัญทางประวัติศาสตร์อันรุ่งเรืองของกวีนิพนธ์ ดนตรี นาฏศิลป์ และศิลปะ รวมไปถึงด้านแนวคิดการศึกษาและการนับถือศาสนา สังคมเปิดกว้างต่อการเผยแพร่แนวคิดลัทธิศาสนาต่างๆ เช่น พุทธ เต๋า รวมทั้งศาสนาบูชาไฟของเปอร์เซีย ศาสนาแมนนี และคริสต์ศาสนา (MGR Online, 2564) การสร้างงานจิตรกรรมจีนหลังจากสมัยราชวงศ์ถังเป็นต้นมาจึงพัฒนาสีจากพืชธรรมชาติสำหรับงานย้อม นำสีย้อมดังกล่าวสร้างสรรค์งานศิลปะ สำหรับจิตรกรรมฝาผนังพบการใช้สีจากแร่หิน ได้แก่ สีน้ำเงิน เขียว แดง ขาว เป็นหลัก อีกทั้งนำสีจากแร่หินผสมกับสีจากพืชเพื่อให้เกิดสีใหม่ที่หลากหลายมากขึ้น ในขณะที่การใช้สีในงานจิตรกรรม จิตรกรโบราณต้องสรรหาวัตถุดิบเพื่อผลิตฝุ่นสี แหล่งพื้นที่กำเนิดของสีจึงมีจำกัด กรรมวิธีการสกัดให้ได้สีที่ต้องการอาจได้มาจากแร่หินที่บดจนเป็นผง อย่างไรก็ตาม ในด้านเทคนิคการใช้สีในงานศิลปกรรมจีน พบว่าชาวจีนจำแนกสีออกเป็น 6 ประเภท ได้แก่ 1) สีจากแร่หิน 2) สีจากพืช 3) สีจากสัตว์ 4) สีสังเคราะห์ 5) สีผสม 6) สีจากโลหะ โดยชาวจีนนิยมใช้สีที่มาจากแร่หินและพืชที่หาได้ในท้องถิ่นมากที่สุด สีดังกล่าวมีเทคนิควิธีการใช้งาน และคุณสมบัติที่แตกต่างกัน (ซู จินเชิง และกมลวรรณ แสงพรหม, 2564: 74)

ผลงานจากจิตรกรราชสำนักในสมัยถัง ได้แก่ เหยียนลี่เปิ่น (阎立本, ค.ศ. 600-673) หานก้าน (韩干, ค.ศ. 706-783) และจางเซวี่ยน (张萱, ค.ศ. 713-755) มีการวาดภาพตัวบุคคล เริ่มใช้สีสันสดใสบนเสื้อผ้าอาภรณ์ สะท้อนให้เห็นถึงแบบอย่างของการแต่งกาย รวมถึงอิทธิพลการติดต่อกับต่างชาติ นอกจากนี้ ช่วงปลายราชวงศ์ถังเริ่มปรากฏภาพทิวทัศน์แบบจีนที่เรียกกันว่า “ซานสุ่ย” (山水) ซึ่งมาจากการบุกเบิกโดยจิตรกร หวางเหว่ย (王维, ค.ศ. 699-759) บัณฑิตจิตรกรและกวี ผู้รวมความงดงามของบทกวีและภาพวาดเป็นหนึ่งเดียวกัน และยังแฝงไว้ด้วยปรัชญาเต๋าที่มุ่งเน้นให้มนุษย์ดำเนินชีวิตตามครรลองธรรมชาติ แบบอย่างของจิตรกรหวางเหว่ยในการใช้หมึกดำจากภูมิทัศน์ดังกล่าว เรียกกันว่า “ภาพวาดภูมิทัศน์น้ำหมึก” (Ink wash painting) (ภาพที่ 5)



ภาพที่ 5

หวางเหว่ย, “หลังหิมะโปรยปราย”(ส่วนรายละเอียด), สมัยราชวงศ์ถัง, หมึกและสีบนผ้าไหม

ครั้นล่วงถึงสมัยราชวงศ์ซ่ง (ค.ศ. 960-1279) การวาดภาพทิวทัศน์แบบจีนหรือที่อาจเรียกว่า “จิตรกรรมภูมิทัศน์” ได้พัฒนาไปสู่กระบวนแบบใหม่ นั่นคือ ใช้พู่กันวาดเส้นรอบนอกของภูเขาที่เลือนหายไปกับมวลอากาศและสายหมอก มีความเป็นธรรมชาติ ด้วยเหตุนี้เอง ทำให้จิตรกรรมจีนตั้งแต่ราชวงศ์ซ่งเป็นต้นมาเกิดขนบการสร้างสรรคงานชานส่วยที่สมบูรณ์สืบเนื่องกลายเป็นมาตรฐานตราប់ถึงทุกวันนี้ สิ่งหนึ่งที่เห็นเด่นชัดคือการเน้นภาพของภูมิทัศน์ที่อิงพื้นฐานจากปรัชญาลัทธิเต๋า การเน้นย้ำองค์ประกอบว่า “มนุษย์เป็นเพียงส่วนประกอบกระจัดจายเมื่อเทียบกับความยิ่งใหญ่ของธรรมชาติ” การวาดภาพของคนถูกลดทอนความสำคัญ แต่เน้นไปที่องค์ประกอบขุนเขาและสายน้ำแทนที่ รูปแบบภาพภูมิทัศน์ที่โดดเด่นของจิตรกรรมสมัยซ่งนิยมจัดวางจากด้านหน้าของภาพให้แลดูสลับซับซ้อน มีความสมจริงของโขดหิน สายธาร และวัตถุที่อยู่เบื้องหน้า ในขณะที่ฉากด้านหลังจะถ่ายทอดให้เห็นเป็นพื้นที่ของเมฆไม้ป่าเขาและความยิ่งใหญ่ของขุนเขาที่อยู่ห่างไกล ใช้สีและความอ่อนจางของหมึกสร้างบรรยากาศอันกว้างใหญ่ไพศาลของเมฆหมอกไร้ขอบเขต

แนวคิดธรรมชาตินิยมในลัทธิเต๋าดำเนินมาด้วยคำสอนถึงต้นกำเนิด แบบแผน และสภาวะของสรรพสิ่งในจักรวาล ตลอดจนแนวทางการปฏิบัติตนให้สอดคล้องกับวัฏจักรและวิถีแห่งธรรมชาติ คำว่า “เต๋า” อาจแปลได้หลายความหมาย เช่น วิถี ทนทาง และการขึ้นนำทาง นิยามของปรัชญาสำนักเต๋า จึงสื่อถึงความเป็นจริงสูงสุดของพลวัตของโลก สื่อถึง “วิถีแห่งธรรมชาติ” ที่โลกนั้นละเลย ไร้ระเบียบ และรวมแบบแผนต่าง ๆ ในการเข้าใจโลก การเข้าใจโลกจึงมิใช่การเข้าใจผ่านวิทยาศาสตร์ที่สามารถนำไปอธิบายปรากฏการณ์ต่าง ๆ ซึ่งเป็นไปตามโลกทัศน์ที่ว่า “เบื้องหลังปรากฏการณ์อันหลากหลายมีความจริงสูงสุดเพียงหนึ่งเดียวเท่านั้น” (Hall, David and Roger, 1998) ด้วยเหตุนี้เอง จึงทำให้จิตรกรรมจีนสมัยราชวงศ์ซ่งที่ได้รับอิทธิพลจากปรัชญาเต๋าจึงละทิ้งส่วนรายละเอียดของสีสัน ด้วยแนวคิดที่ย้อนไปสู่ความเรียบง่ายและแก่นแท้แห่งสรรพสิ่ง ทำให้ผลงานจิตรกรรมนิยมหมึกดำเพียงสีเดียว แต่สามารถถ่ายทอดความงดงามที่ลุ่มลึกได้อย่างน่าพิศวง

ตัวอย่างของจิตรกรผู้โดดเด่นในยุคซ่ง ได้แก่ จักรพรรดิซ่งซุ่ยจง (宋徽宗, ค.ศ. 1082-1135) ในสมัยราชวงศ์ซ่งเหนือ ไม่เพียงแต่เป็นผู้อุปถัมภ์ศิลปะอย่างแข็งขันด้วยการจัดตั้งสำนักจิตรกรหลวง หากยังเป็นจักรพรรดิจีนที่ปรีชาสามารถด้านศิลปะอย่างแท้จริง โดยเฉพาะภาพของนกและดอกไม้ที่สะท้อนให้เห็นอัจฉริยภาพอย่างเด่นชัด ผลงานจิตรกรรมของจักรพรรดิซ่งซุ่ยจงเปี่ยมด้วยลายเส้นทรงพลัง องค์ประกอบโดดเด่น และใช้สีสันเพียงน้อยแต่เหมาะสม ทำให้ภาพวาดมีจิตวิญญาณและสุนทริยรสทางศิลปะ นอกจากนี้ยังมี หวางซีเมิง (王希孟, ค.ศ. 1096-1119) ผู้รังสรรค์ผลงาน “ภาพภูผาธาราพันลี้” (千里江山图) (ภาพที่ 6) ภาพภูมิทัศน์ของ

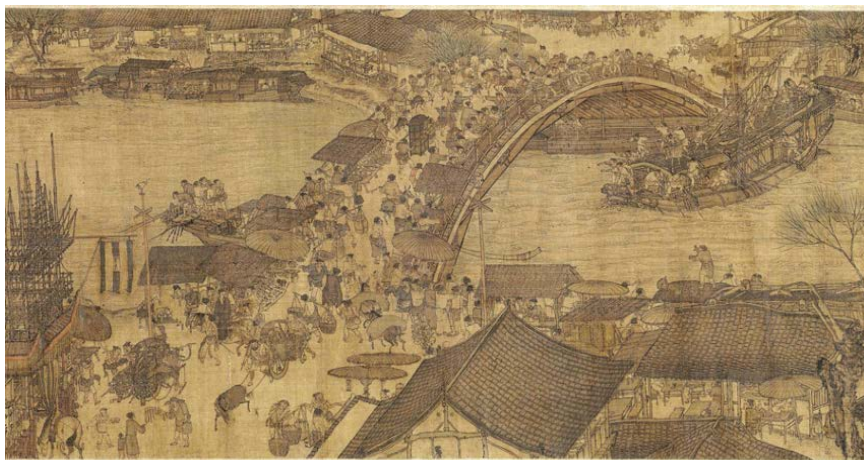
ภูเขาและสายน้ำที่ถ่ายทอดบรรยายภาคอันงดงามตระการตา แสดงแนวทิวเขาสีเขียวคราม ธรรมชาติในแบบภาพพาโนรามาทั้งขุนเขาสายน้ำในแนวนอน มองเห็นต้นไม้ ไร่นา และเรือ ลำน้ำน้อยที่ล่องอยู่เหนือทะเลสาบเขียวมรกต จุดเด่นของภาพอยู่ที่การเลือกใช้สีเขียวคราม “ชิง ลวี่” (青绿) ซึ่งเป็นสีเขียวอมน้ำเงิน ขัดเน้นด้วยสีเหลืองทอง เกิดแสงสะท้อนบนแนวทิวเขา ราวกับการฉาบด้วยผ้าไหมอันแวววาว



ภาพที่ 6

หวางซีเม้ง, “ภูผาสายธาราพันลี้” (ส่วนรายละเอียด), สมัยราชวงศ์ซ่งเหนือ, หมึกและสีบนผ้าไหม, พิพิธภัณฑ์พระราชวังต้องห้าม ปักกิ่ง

ความรุ่งเรืองของภาพลายเส้นหมึกดำในสมัยเดียวกันนี้ยังปรากฏในผลงาน “ภาพเหนือลำน้ำ เทศกาลชิงหมิง” (清明上河图) (ภาพที่ 7) ของ จางเจอตวน (张择端, ค.ศ. 1085-1145) ที่แสดง บรรยากาศคึกคักของนครหลวงเป่ียนจิง (ไค펑ในปัจจุบัน) ฉากของขบวนอูฐจากต่างแดน ร้านค้านานาบริเวณสองริมฝั่งน้ำ ขบวนเรือสินค้าที่แล่นขวกไขว้ในแม่น้ำและวิถีชีวิตประจำวัน ของชาวบ้านบนท้องถนนที่ครึกครื้นในช่วงเทศกาลชิงหมิง ความรุ่งเรืองและความมีชีวิตชีวา ของบรรยากาศในตัวเมืองไม่เพียงนำเสนอผ่านภาพทิวทัศน์อันกว้างใหญ่ แต่ยังถ่ายทอดผ่าน กิจกรรมของของมนุษย์ในรูป



ภาพที่ 7

จางเจอตวน, “เหนือลำน้ำเทศกาลชิงหมิง”(ส่วนรายละเอียด), สมัยราชวงศ์ซ่งเหนือ, หมึกและสีบนผ้าไหม, พิพิธภัณฑ์พระราชวังต้องห้าม ปักกิ่ง.

ภายหลังการย้ายราชธานีจากการรุกรานของชนเผ่านอกด่าน ราชวงศ์ซ่งต้องโยกย้ายลงสู่ใต้ แถบเจียงหนาน และตั้งเมืองหลวงใหม่ที่เมืองหลินอัน เรียกว่าราชวงศ์ซ่งใต้ (ค.ศ. 1127-1279) การสร้างสรรค์งานจิตรกรรมสมัยซ่งใต้แม้ยังคงให้ความสำคัญต่อจิตรกรรมภูมิทัศน์ดั้งสมัย ก่อน แต่สิ่งที่เริ่มปรากฏเด่นชัด คือ การถ่ายทอดอารมณ์ของจิตรกรที่ทำให้ภาพวาดนั้นหลุด พ้นออกจากความเหมือนจริงของขุนเขาสายน้ำ แต่เป็นการใช้จิตใจเป็นตัวกำหนดมุมมอง และองค์ประกอบภาพ ทำให้ภาพจิตรกรรมภูมิทัศน์สมัยซ่งใต้มีลักษณะคล้ายฉากแห่งความ ผัน หรือเป็นภาพจากห้วงลึกของมนต์คติที่ชวนซาบซึ้งตราตรึงใจมากกว่าความเหมือนจริง เช่น งานของหม่าหยวน (马远, ค.ศ. 1160-1225) และเชียวกุย (夏圭, ค.ศ. 1195-1224) ซึ่ง สะท้อนให้เห็นถึงการใช้พุทฺธกันที่ทรงพลัง เน้นการสะท้อนรอยพื้นผิวของวัตถุ เช่น ก้อนหินและ โขดหินจากปลายพุทฺธกันอย่างรวดเร็ว ในขณะที่ฉากบรรยากาศของภูมิทัศน์นิยมปล่อยพื้นที่ ว่าง เจือจางด้วยหมึก ทำให้เมฆหมอกแลดูพร่าเลือน

ความรุ่งเรืองของจิตรกรราชสำนักจบสิ้นลงพร้อมกับการล่มสลายของราชวงศ์ซ่งใต้ บัณฑิต และจิตรกรจำนวนมากต่างเร้นกายจากความยุ่งเหยิงของสังคมที่อยู่ภายใต้ผู้ปกครองชาว มองโกลในสมัยราชวงศ์หยวน (ค.ศ. 1271-1368) แสวงหาความสันโดษ ทำให้ในสมัยนี้ปรากฏ การวาดภาพที่อิสระ นิยมใช้พุทฺธกันที่ไม่เคร่งครัดตามมาตรฐานเดิม เน้นถ่ายทอดถึงจิต วิญญาณภายในจิตใจของตนเองมากกว่ารูปลักษณ์ภายนอก ในขณะที่จิตรกรบางคน เช่น เจ้าเหมิงฝู่ (赵孟頫, ค.ศ. 1254-1322) ซึ่งยังคงทำงานรับใช้ราชสำนักมองโกล ได้กลายเป็น ผู้นำการจัดองค์ประกอบทิวทัศน์แนวนอนที่มีการวางตำแหน่งภาพแบบไม่สมดุล เช่น การ วางตำแหน่งกึ่งกลางภาพให้เกิดเป็นมิติและระยะ กระจ่ายไปสู่ความลึกบริเวณด้านหลัง นอกจากนี้ เขายังเป็นที่รู้จักกันดีจากการวาดภาพม้า เพราะเป็นหนึ่งในหัวข้อภาพที่ราชสำนัก มองโกลนิยมโปรดปรานเป็นพิเศษ

สมัยราชวงศ์หมิง (ค.ศ. 1368-1644) จิตรกรรมจีนเฟื่องฟูขึ้นอีกครั้ง โดยเฉพาะการสืบสาน จิตรกรรมสมัยราชวงศ์ซ่งใต้ตามแบบอย่างของหม่าหยวนและเชียวกุย เกิดการก่อตั้งสำนัก จิตรกรรมฝายเหนือ (浙画派) ซึ่งหมายถึงพื้นที่เจ้อเจียงทางภาคเหนือ ภายใต้การนำของ ได้จิ้น (戴进, ค.ศ. 1388-1462) และสำนักจิตรกรรมฝายใต้ (吴画派) แถบซูโจว ที่มีเลินโจว (沈周, ค.ศ. 1427-1509) เป็นผู้นำ มีเอกลักษณ์ของการวาดภาพที่ไร้เค้าโครงราวไรกระดุก เน้นความลื่นไหลของเส้นและสีส้น นิยมองค์ประกอบที่อิสระมากกว่าการเคร่งครัดตาม แบบแผน

สมัยราชวงศ์ซิง (ค.ศ. 644-1911) เป็นราชวงศ์สุดท้ายของจีนที่ชาวแมนจูปกครองชาวฮั่น ความเคลื่อนไหวของจิตรกรรมราชสำนักภายใต้ความอุปถัมภ์ของจักรพรรดิ โดยเฉพาะช่วงรัชกาลจักรพรรดิเจียนหลง ทรงขึ้นชอบความแปลกใหม่และให้ความสนพระทัยในงานจิตรกรรมจากโลกตะวันตก จิตรกรคนสำคัญของยุคคือ หลางซือหนิง (郎世宁, ค.ศ.1688-1766) (ภาพที่ 8) จิตรกรชาวอิตาลีที่ทำงานรับใช้ราชสำนัก เอกลักษณ์ของหลางซือหนิงคือการใช้แบบอย่างจิตรกรรมตะวันตกผสมผสานกับจิตรกรรมจีน ใช้เทคนิคแบบสีน้ำมัน ประยุกต์กับหมึกและสีแบบจีน ทำให้สีของภาพวาดแลดูสดใส มีมิติ น้ำหนัก แสงเงาองค์ประกอบภาพเหมือนจริง เป็นรูปแบบใหม่ที่ได้รับการยอมรับ



ภาพที่ 8

หลางซือหนิง, “ดอกเบญจมาศ” หนึ่งในภาพชุดเขียนเอ้อฉางซุนเซ่อ (仙萼長春冊), สมัยราชวงศ์ซิง, หมึกและสีบนผ้าไหม, 33.3 x 27.8 ซม., พิพิธภัณฑ์พระราชวังแห่งชาติ ไต้หวัน

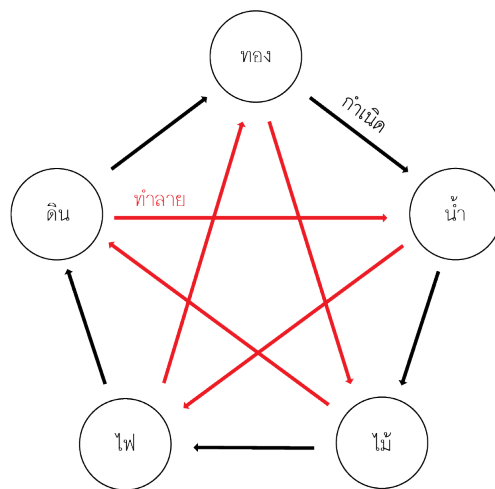
ในขณะที่จิตรกรที่มีได้ทำงานรับใช้ราชสำนักต่างย้ายถิ่นฐานไปยังพื้นที่ภาคใต้ โดยเฉพาะแถบ
เจียงหนาน ชูโจวและซ่างไห่ กลายเป็นศูนย์กลางของจิตรกรรมที่บรรดาคหบดีผู้มั่งคั่งไม่เพียง
ซื้อขายผลงานชิ้นเล็ก แต่ยังอุปถัมภ์จิตรกรเหล่านั้นในการสร้างสรรค์ผลงานอย่างอิสระอีกด้วย
ประกอบกับความเปลี่ยนแปลงที่เกิดจากการค้าขายระหว่างจีนกับทวีปยุโรป การค้าที่รุ่งเรือง
จึงทำให้ศิลปวัฒนธรรมทั้งภาพวาดจิตรกรรมเป็นที่นิยมจากชาวต่างชาติ ด้วยความเปลี่ยนแปลง
ทางสังคมและการค้าขายที่เกิดขึ้น ทำให้ในช่วงปลายคริสต์ศตวรรษที่ 19 ถึงต้นคริสต์ศตวรรษ
ที่ 20 แบบอย่างจิตรกรรมจีนจึงเริ่มเปลี่ยนแปลงไปจากเดิม มีการวาดในหัวข้อแปลกใหม่ที่
ไม่ใช่ภาพภูมิทัศน์แบบจีน หรือภาพในหัวข้อนก-ดอกไม้ แต่เริ่มมีการประยุกต์อย่างสมัยใหม่
ได้แก่ ภาพเหมือนบุคคลที่มีความสมจริงของใบหน้าหรือกายวิภาค ภาพของสัตว์ที่แตกต่าง
ไปจากจิตรกรรมประเพณี และแม้กระทั่งเทคนิคใหม่ ๆ ของการใช้พู่กันที่ใช้แสงเงา พื้นผิว
และองค์ประกอบแบบตะวันตก รวมไปถึงการใช้สีสันทันสมัยที่ค่อยปรากฏให้เห็นมากขึ้น

สีในวัฒนธรรมจีน

ความสัมพันธ์ระหว่างสีกับวัฒนธรรมเป็นสิ่งที่มีความเกี่ยวข้องซึ่งกันและกัน การรับรู้และให้ความหมายของสีสัมพันธ์กับคติความเชื่อ ศิลปะ ประเพณี วิถีชีวิตและสังคมอย่างแยกไม่ออก ผลมณเฑาะว์เป็นภูมิปัญญาแห่งมนุษยชาติ คติและแนวคิดที่มีผลต่อมโนทัศน์เรื่องสีในวัฒนธรรมจีนมีความสัมพันธ์เกี่ยวข้องกับวิถีชีวิตของมนุษยชาติมาตั้งแต่ในยุคศักดินา ประกอบสร้างขึ้นจากอิทธิพลความเชื่อเรื่องอำนาจฟ้าดินและอาณัติสวรรค์ หรือก็คืออำนาจซึ่งผู้ใดผู้หนึ่งได้รับมอบหมายให้ปกครองทั่วหล้าโดยชอบธรรม คนธรรมดาสามัญที่ไร้อำนาจต้องคล้อยตามสวรรค์ เพื่อให้สามารถดำรงชีวิตอยู่ได้ ฟ้าดินที่เป็นสัญลักษณ์คู่ตรงข้ามของอำนาจนี้อาจกล่าวได้ว่า เกิดจากระบบแนวคิดจักรวาลวิทยาของจีน คือ แนวคิดเรื่องอิน-หยาง (阴阳; หรือหยินหยาง) อินหยางเชื่อว่าสรรพสิ่งบนโลกใบนี้ตั้งอยู่บนพื้นฐานแห่งสมดุลธรรมชาติ “อิน” มักสื่อถึงสตรี ความมืด สีดำ ความหนาวเย็น อ่อนนุ่ม ลึกกลับ ดวงจันทร์ ส่วน “หยาง” ใช้สื่อถึงบุรุษ ความสว่าง สีขาว ความอบอุ่น แข็งแรง สดใส ดวงอาทิตย์ ดังนั้น สัญลักษณ์ของอินหยางจึงใช้สีดำ (แทนอิน) และสีขาว (แทนหยาง) เรียงตัวเป็นโครงสร้างคล้ายลูกน้ำ เกาะเกี่ยวกันเป็นวงกลม ตามแนวคิดที่ว่า “ในธาตุอินมีธาตุหยาง สุดขั้วของธาตุหยางเกิดธาตุอิน” (จ้าวกวงเซา, 2560: 39) เช่น การเปลี่ยนแปลงของกลางวันกลางคืน หรือการเปลี่ยนแปลงของฤดูกาลทั้งสี่

นอกจากนี้ คติความเชื่อเรื่องเสียงปรากฏเด่นชัดผ่านแนวคิดเรื่องเพิงสุ่ย (風水 หรือ “ฮวงจุ้ย” ในสำเนียงแต้จิ๋ว) รากฐานและที่มาของเพิงสุ่ยเกี่ยวพันกับคัมภีร์อี้จิง (易经) เท่าที่มีหลักฐานพบว่า ความคิดความเชื่อในเรื่องการพยากรณ์หรือเสียงทายผ่านกระดูกสัตว์และกระดูกงูเต่ามีขึ้นแล้วในสมัยราชวงศ์ซาง ครั้นล่วงเข้าสู่ยุคราชวงศ์โจวจึงบันทึกเป็นตำรา (วรศักดิ์ มหัทธโนบล, 2563: 352) แนวคิดเรื่องเพิงสุ่ยสามารถอธิบายตามหลักเบญจธาตุ (五行) (ภาพที่ 9) ซึ่งเป็นแนวคิดจักรวาลวิทยาจีน กล่าวถึงสรรพสิ่งทั้งหลายในจักรวาลที่ประกอบด้วยลักษณะของธาตุทั้งห้า ได้แก่ ไม้ น้ำ โลหะ ดิน และไฟ ธาตุทั้งห้ามีสีประจำเป็นสัญลักษณ์ คือ สีเขียวของธาตุไม้ ตำแหน่งทิศตะวันออก สีแดงของธาตุไฟ ตำแหน่งทิศใต้ สีเหลืองของธาตุดิน ตำแหน่งศูนย์กลาง สีขาวของโลหะ ตำแหน่งทิศตะวันตก และสีดำของธาตุน้ำ ตำแหน่งทิศเหนือ มโนทัศน์เรื่องสีในวัฒนธรรมจีนจึงยึดโยงกับทิศทางด้วยประการนี้ ตัวอย่างเช่น การออกแบบสถาปัตยกรรมจีนโบราณที่คำนึงถึงหลักเบญจธาตุ เช่น สถานที่สักการะเทพปฐพีและเทพธัญพืชของจักรพรรดิในพระราชวังกรุงปักกิ่งที่เรียกว่าเซ่อจี้ถัน (社稷坛) สะท้อนแนวคิดท้องฟ้าฐานกลม-พื้นดินฐานสี่เหลี่ยม แทนบุขาก่อขึ้นจากดินห้าสีจากทิศทั้งห้า ได้แก่

สีเขียว (ตะวันออก) แดง (ใต้) ขาว (ตะวันตก) ดำ (เหนือ) เหลือง (กลาง) ซึ่งส่งเข้าวังมาถวาย การรวมดินห้าทิศเป็นสัญลักษณ์ว่า “ทั่วหล้านี้ไม่มีที่แห่งใดที่ไม่ใช่ผืนดินของจักรพรรดิ” อีกทั้งยังสอดคล้องกับคติที่ว่า “ธาตุทั้งห้าจากทุกสารทิศก่อให้เกิดสรรพสิ่ง” (จ้าวกว้างเขา, 2560: 32) เบญจธาตุจึงสอดคล้องกับแนวคิดเรื่องสมมูลอินหยางที่กล่าวถึงข้างต้น แนวคิดเบญจธาตุยังมีพลวัตสองรูปแบบคือ ทำธาตูก่อเกิด (相生) และทำธาตุพิฆาต (相克) สิ่งที่เราเรียกว่าทำธาตูก่อเกิด หมายถึง ธาตุที่ส่งเสริมเกื้อกูลกันและกัน ได้แก่ ไม้ก่อเกิดไฟ ไฟก่อเกิดดิน ดินก่อเกิดโลหะ โลหะก่อเกิดน้ำ น้ำก่อเกิดไม้ ในขณะที่ทำธาตุพิฆาต หมายถึง ธาตุที่ขัดแย้งและทำลายกันและกัน ได้แก่ ไม้ทำลายดิน ดินทำลายน้ำ น้ำทำลายไฟ ไฟทำลายโลหะ และโลหะทำลายไม้ แนวคิดหลักเบญจธาตุมีอิทธิพลต่อการใช้สีประจำธาตุต่าง ๆ ทำให้ขอบเขตศิลปะแนวประเพณีนิยมและวัฒนธรรมจีนต้องคำนึงถึงความสมมูลระหว่างสีของธาตูก่อเกิดและธาตุพิฆาตเช่นกัน



ภาพที่ 9
แผนผังสีตามแนวคิดเบญจธาตุ

มโนทัศน์สี่ประจำทิศต่างๆ ในจักรวาลวิทยาจีนยังปรากฏในรูปแบบของแนวคิดเรื่องสัตว์ศักดิ์สิทธิ์ประจำทิศทั้งสี่ (四象) หลักฐานยุคก่อนประวัติศาสตร์ในวัฒนธรรมหย่างเสา ได้แก่ หลุมศพที่ค้นพบในอำเภอฝูหยาง มณฑลเหอหนาน คนโบราณเรียงเปลือกหอยเป็นรูปมังกรและเสียนาบซ้ายขวาของศพตามลำดับ ที่น่าสนใจคือมีมังกรซึ่งเป็นสัตว์ในจินตนาการ เห็นได้ว่าคนจีนยุคนั้นมีความเชื่อเรื่องสัตว์ศักดิ์สิทธิ์ เป็นหลักฐานชิ้นแรกๆ ที่ทำให้เห็นว่าชนชาติจีนเริ่มใช้มังกรในแง่สัญลักษณ์แห่งอำนาจที่เป็นมงคล และยังดำรงความเชื่อเช่นนี้มาจนปัจจุบัน สมัยราชวงศ์ซางและราชวงศ์โจวยุคต่อมามีคำกล่าว “สองลักษณะกำเนิดสี่รูป” (两仪生四象) หมายถึงสี่รูปลักษณ์ที่ปรากฏอยู่เหนือฟากฟ้าทั้งสี่ทิศ

การศึกษาเรื่องจักรวาลวิทยาของชาวจีนโบราณมาจากการสังเกตปรากฏการณ์บนท้องฟ้า ดาราศาสตร์จีนจึงผูกพันกับศาสตร์แห่งการพยากรณ์เพราะมีพื้นฐานจากการสังเกตกลุ่มดาวที่มีผลกระทบต่อการวิ่งโคจรของโลกและมีอิทธิพลต่อชีวิต นำมาซึ่งการแบ่งฟ้าตามทิศสำคัญทั้งสี่และใช้รูปลักษณ์การเรียงตัวของกลุ่มดาวเทียบกับลักษณะของสัตว์ในการกำหนดตัวแทนทิศ ต่อมาสมัยขุนขิว-จ้านกว๋อ กล่าวถึงตำแหน่งของทิศทั้งสี่ที่สัมพันธ์กับแนวคิดเบญจธาตุ รวมทั้งกำหนดสี่สัน เวลาและฤดูกาลที่เชื่อมโยงกับตำแหน่งประจำธาตุ เพื่อให้ผู้คนสามารถจดจำและเรียนรู้ได้ง่ายขึ้น กลายเป็นที่มาของการเชื่อมโยงรูปลักษณ์ทิศทั้งสี่เข้ากับสี่ประจำธาตุทั้งห้า จนกระทั่งเมื่อศาสนาเต๋ารุ่งเรือง สัตว์สี่ทิศจึงกลายเป็นเสมือนสัตว์เทพผู้คุ้มครองมนุษย์

ตำแหน่งของทิศทั้งสี่ซึ่งถูกเชื่อมโยงกับธาตุทั้งห้า นำมาซึ่งการสร้างสัญลักษณ์เพื่อเป็นตัวแทนบอกถึงรูปลักษณ์ สีสัน ดินฟ้าอากาศ และแทนความหมายด้วยสัญลักษณ์รูปสัตว์

สัญลักษณ์	สัตว์ศักดิ์สิทธิ์	ทิศ	ฤดูกาล	ธาตุ	สี
มังกรน้ำเงิน	青龙 ชิงหลง	ตะวันออก	ฤดูใบไม้ผลิ	ไม้	สีเขียว/ฟ้า
เสือขาว	白虎 เป่หู่	ตะวันตก	ฤดูใบไม้ร่วง	โลหะ	สีขาว
หงส์แดง	朱雀 จูเซวียี	ใต้	ฤดูร้อน	ไฟ	สีแดง
เต่าดำ	玄武 เลวียนอู่	เหนือ	ฤดูหนาว	น้ำ	สีดำ
-	-	กลาง	-	ดิน	สีเหลือง

ตารางสรุปความสัมพันธ์ของแนวคิดเรื่องสัญลักษณ์ ทิศทางและสี

ความเปลี่ยนแปลงของฤดูกาลส่งอิทธิพลต่อการดำรงชีวิต อาหารการกิน ที่อยู่อาศัย เครื่องนุ่งห่ม การรับรู้เกี่ยวกับปรากฏการณ์ทางธรรมชาติของฟ้าดินก่อให้เกิดการผลิตความหมายและสร้างมโนทัศน์ สืบทอดคติเรื่องความสูงส่งของอำนาจแห่งฟ้าดิน ต่อมาเมื่อผนวกกับแนวคิดเรื่องชนชั้นก็มีการกำหนดสีสำหรับแต่ละชนชั้นอย่างชัดเจนว่า ราชันย์ใช้สีแดง เจ้านครรัฐใช้สีดำ ขุนนางอำมาตย์ใช้สีเขียว-น้ำเงิน ขุนนางระดับล่างใช้สีเหลือง อนึ่ง การใช้สีเหลืองในฐานะสีของจักรพรรดิเป็นค่านิยมที่เกิดขึ้นภายหลัง สมัยขุนศึกก่อนราชวงศ์ฉิน สำนักหยูของขงจื๊อจัดระเบียบสีทั้งห้าให้เป็นระเบียบของพิธีกรรมยุคโจว สีแดงคือสีที่ได้รับการยกย่องให้ใช้ในพิธีต่าง ๆ ขณะที่สำนักเต๋าของเหลาจื๊อให้ความสำคัญกับสีดำ และเลือกใช้สีดำเป็นสีประจำตัว หลังจากฉินสื่อหวงรวมนครรัฐต่าง ๆ เป็นหนึ่ง สถาปนาราชวงศ์ฉินก็สืบทอดการใช้สีดำจากบรรพชน ยามขึ้นครองราชย์เป็นปฐมจักรพรรดิก็ “ใช้ฉลองพระองค์สีดำและธงดำ” ฉินให้ความสำคัญกับธาตุน้ำเป็นพิเศษ กำหนดให้ “เดือนสิบเป็นต้นฤดูหนาวและสีของฤดูกาลคือสีดำ” เครื่องทรงของจักรพรรดิฉินและฮั่นดังที่ปรากฏในงานจิตรกรรมจึงเป็นสีดำ

เมื่อพิจารณาจากตัวอย่างเชิงสถาปัตยกรรมและศิลปกรรม สถานที่สำคัญของหลวงอย่างอาคารหรือสิ่งปลูกสร้างล้วนอาศัยความสัมพันธ์ตามหลักฟ้าดินและขั้วภูมิ เช่น ในพระราชวังกรุงปักกิ่ง พระที่นั่งไท่เหอเตี้ยนเป็นอาคารสีแดง มุงด้วยหลังคากระเบื้องเคลือบสีเหลือง หนังสือต้าจื๊อจั้นเจิง บทว่าด้วยสี กล่าวว่า “สีแดง (ผนังกำแพง) สีเหลือง (หลังคา) และสีน้ำเงิน (ท้องฟ้า) คือแม่สีทั้งสาม สามารถผสมให้เกิดเป็นสีอื่นทั้งปวง” กล่าวอีกนัยคือพระราชวังเป็น

ศูนย์กลางแห่งอำนาจปกครองสรรพสิ่งทั่วหล้านั่นเอง มโนทัศน์เรื่องสีทำให้เกิดกฎของการใช้สีกันอย่างมีพิธีรีตอง เข้มงวด ซับซ้อน กลายเป็นเครื่องมือขบขันเรื่องขนชั้นทางสังคมเชิงประจักษ์ในเวลาต่อมา

จากที่กล่าวมาข้างต้นจะเห็นได้ว่ามโนทัศน์เรื่องสีกับชีวิตความเป็นอยู่ของชาวจีนมีแบบแผนการใช้สีที่กำหนดตามขนชั้นทางสังคม สีบางสีในเชิงสถาปัตยกรรม เช่น สีแดง สีเหลือง ซึ่งมีนัยของพลังอำนาจและความโอฬารตระการตา ถูกสงวนไว้สำหรับชนชั้นสูง สถาปัตยกรรมภาคเหนืออย่างวังหลวง วัดหลวง เน้นคู่สีระหว่างสีแดง-เหลืองทอง ตัดเขียวหรือน้ำเงิน เน้นสีสดใสใสของตัวอาคาร ขณะที่บ้านเรือนคนธรรมดาเป็นสีตามวัสดุ เช่น สีน้ำตาล สีดิน สีขาวหรือเทา ในจินภาคใต้เองนอกจากอาคารไม้ มักพบสิ่งปลูกสร้างที่เป็นคู้สีดำ-ขาว หรือเทา-ขาว ซึ่งรับอิทธิพลจากแนวคิดแบบเต๋า หลังยุคจีน สีล้วนเริ่มมีฟังก์ชันการใช้งานในเชิงการตกแต่ง เมื่อยุคอื่นผ่านไป สีเหลืองกลายเป็นสีสัญลักษณ์ของราชสำนักเพราะความสดใสและใกล้เคียงกับสีทอง สีม่วงสดถือเป็นสีหายากและล้ำค่าในยุคอื่น ส่งอิทธิพลถึงสมัยดังในอีกเกือบ 900 ปีให้หลังว่าเป็นสีของชนชั้นสูงหรือขุนนางชั้นผู้ใหญ่ หลังยุคหมิง บ้านเรือนของเชื้อพระวงศ์สามารถใช้สีแดงกับเสาหรือกำแพงได้ แต่บ้านของสามัญชนเป็นบ้านอิฐ เฉพาะชื่อกานเท่านั้นที่ทาสี

อย่างไรก็ตาม สำหรับสังคมชาวบ้าน สีแดงพบได้ในงานมงคล สำหรับงานที่เกี่ยวข้องกับการเฉลิมฉลอง ความสุข การเริ่มต้นชีวิตใหม่และเทศกาลรื่นเริง ชาวจีนต่างใช้สีแดงเป็นหลัก มีข้อสันนิษฐานว่าสังคมมนุษย์ดึกดำบรรพ์เมื่อหนึ่งหมื่นแปดพันปีก่อนก็เกิดทฤษฎีสีแดงกันแล้ว เนื่องจากประสบการณ์เริ่มแรกของมนุษย์ผูกพันเกี่ยวข้องกับสีแดงผ่านไฟและเลือด ไฟเป็นเครื่องมือสำคัญในการดำรงชีพ ส่วนเลือดก็สัมพันธ์ลึกซึ้งกับชีวิต สิ่งมีชีวิตที่ถูกนำมาทำเป็นอาหารหรือบูชาย่อมล้วนปราศจากเลือด ทำให้เกิดความเชื่อมโยงมโนทัศน์ของสีแดงเข้ากับชีวิตและความตาย ความแข็งแกร่งและความอ่อนแอ ผ่านทางสัญลักษณ์สีแดงของไฟและเลือด (Yan, 2008: 1-3) หลังจากสังคมเริ่มเจริญก้าวหน้ามากขึ้น การบูชาหรือพิธีกรรมที่เดิมมีเลือดเกี่ยวข้อง ในเวลาต่อมาจึงเปลี่ยนเป็นการใช้สีจากแร่ธาตุหรือพืชแทน สัญลักษณ์แทนชีวิตและจิตวิญญาณเมื่อเชื่อมโยงเข้ากับสีแดงนี้เองที่ก่อกำเนิดเป็นประเพณีและความนิยมในสีแดงตามปัจจัยของวิทยาศาสตร์และสรีรศาสตร์ สีแดงเป็นสีที่สามารถกระตุ้นประสาทร่างกาย ทำให้มนุษย์รู้สึกดีใจคึกคักตื่นเต้น ดีใจและมีความสุข ดังนั้น ในเทศกาลสำคัญหรืองานมงคลต่าง ๆ ของชาวจีนจึงนิยมประดับประดาสิ่งต่าง ๆ ด้วยสีแดง เพื่อเพิ่มความมีชีวิตชีวา และความเป็นสิริมงคล (มอนเทจ คัลเซอร์, 2551: 99)



ภาพที่ 10
พิธีแต่งงานของชาวจีน

สีแดงเป็นสีสำคัญของวัฒนธรรมจีน ถือเป็นสีมงคลที่ผูกพันกับชีวิตคนจีนตั้งแต่อดีตจวบจนปัจจุบัน เป็นสัญลักษณ์ของความสุข การอำนวยพร ชีวิตใหม่ ความมีชีวิตชีวา เทศกาลวัฒนธรรมจีนฉลองเทศกาลตรุษจีนด้วยการติดกระดาษแดงเขียนคำมงคลประดับบ้าน แขนวโคมแดง เด็กๆ ได้เงินขวัญถุงในซองแดง ผู้คนนิยมสวมใส่เสื้อผ้าชุดใหม่ที่มีสีแดง เห็นได้ว่าสีแดงเปรียบเสมือนสีแห่งจิตวิญญาณของชนชาติจีน อีกทั้งเชื่อกันว่ามีพลังในการขับไล่สิ่งชั่วร้ายตามความเชื่อพื้นบ้าน ในพิธีมงคลสมรสก็นิยมใช้สีแดงเป็นสีหลัก บ่าวสาวชุดแดง ใช้ผ้าแพรสีแดงม้วนเป็นรูปทรงกลมคล้ายลูกบอลดอกไม้ผ้า และใช้ประดับเกี้ยวส่งตัวเจ้าสาว เจ้าบ่าวและเจ้าสาวจะถือชายผ้าแพรไว้คนละมุม จะเห็นได้ว่ามโนทัศน์ของสีแดงมิได้จำกัดแค่การเฉลิมฉลอง แต่ยังเชื่อมโยงเข้ากับการเริ่มต้นชีวิต พันธะผูกพันระหว่างวงศ์ตระกูล และการอำนวยพรแก่ครอบครัวใหม่

สีแดงในภาษาจีนมีใช้ทั้งคำว่า “หง” (红) “ตัน” (丹) และ “ชือ” (赤) ซึ่งแตกต่างกันที่เจดสี ศัพท์วรรณกรรมเองก็นำสีแดงไปใช้ในเชิงเปรียบเทียบ อาทิ “หงเหยียน” (红颜) ที่แปลว่าใบหน้าสีแดง หมายถึงหญิงสาวผู้งดงาม “หงเงิน” (红金) ที่แปลว่าฝุ่นธุลีสีแดง หมายถึงโลกียะหรือแดนมนุษย์ “หงหัว” (红火) ที่แปลว่าเพลิงแดง หมายถึง ความโด่งดัง มีชื่อเสียง เป็นต้น มโนทัศน์สีแดงยังปรากฏให้เห็นผ่านศิลปะจิวปักกิ้ง นั่นคือการวาดสีบนใบหน้าตัวละคร (脸谱) สีดังกล่าวช่วยให้ผู้ชมเข้าใจลักษณะนิสัยของตัวละคร ลวดลายที่เน้นสีแดงของหน้าจิวหมายถึง ความจงรักภักดี ซื่อสัตย์ กล้าหาญ เช่น กวนอูในเรื่องสามก๊ก (ภาพที่ 11-13)



ภาพที่ 11-13

สีแดงบนใบหน้าตัวละครจิว (กวนอู) สีเหลือง (เตียนอูย) และสีขาว (โจโจ)

สีที่นิยมใช้คู่กับสีแดงในฐานะสีมงคลคือสีเหลือง ภาษาจีนคือ “หวง” (黄) ที่พ้องเสียงกับ “หวง” (皇) ซึ่งแปลว่าจักรพรรดิหรือฮ่องเต้ ส่งผลให้ความรู้สึกที่ชาวจีนมีต่อสีเหลืองคือความสูงศักดิ์ สีเหลืองเป็นสีประจำชาติจีน ตามแนวคิดเรื่องเฟิงฮ่วยหมายถึงสภาวะก่อเกิด นอกจากนี้ยังคล้ายสีของรวงข้าวสุก ทำให้สีเหลืองถูกเชื่อมโยงกับความรุ่งเรือง ความสมบูรณ์พูนสุข และเกษตรกรรม สีเหลืองบางครั้งนำไปใช้คู่กับสีของโลหะทองที่มีความแวววาวสวยงาม คำศัพท์ภาษาจีนของสีเหลืองกับสีทอง “หวงจิน” (黄金) จึงมีความหมายเชิงอุปลักษณ์ของความร่ำรวยมั่งคั่ง นิยมใช้ตั้งชื่อกิจการพาณิชย์และอสังหาริมทรัพย์ อย่างไรก็ตาม ลวดลายที่เน้นสีเหลืองของหน้าจั่วกลับหมายถึง ความป่าเถื่อน อารมณ์รุนแรงและวู่วาม เช่น ตัวละครเตียนอู๋ในเรื่องสามก๊ก ส่วนสีทองซึ่งมีโทนสีใกล้เคียงกัน จะหมายถึงความยิ่งใหญ่และเคร่งขรึม ซึ่งจะใช้กับตัวละครที่เป็นเทพเจ้า



ภาพที่ 14

เครื่องลายครามชิงฮวาฉือ (青花瓷)

สีเขียวหรือสีน้ำเงินในภาษาจีนคือคำว่า“ชิง” (青) และ “หลัน” (蓝) นอกจากนี้ยังมีคำว่า “ลี่” (绿) หากพิจารณาจากวิวัฒนาการทางภาษา สีกุุ่มนี้แบ่งเป็น (1) สีน้ำเงิน เช่น คำเรียกเครื่องลายครามชิงฮวาฉือ (青花瓷) (ภาพที่ 14) (2) สีเขียว เช่น คำว่า “ชิงซาน” (青山) ที่แปลว่า เขาเขียวหรือ “ชิงเฉ่า” (青草) ที่แปลว่าต้นหญ้า (3) สีดำ เช่น คำว่า “ชิงซือ” (青丝) ที่แปลว่าเส้นผม หรือ “ชิงอี” (青衣) ที่แปลว่าชุดดำ ส่วนนวนภาษาจีนของสีกลุ่มนี้ซึ่งเป็นที่รู้จักกันแพร่หลายคือ สำนวนว่า “สีเขียวเกิดจากน้ำเงิน แต่เด่นล้ำน้ำเงิน” (青出于蓝而胜于蓝) หมายความว่าศิษย์เกิดจากครูแต่มีความสามารถโดดเด่นกว่าครู เป็นต้น ในรัชสมัยของจักรพรรดิฉินที่หนึ่งแห่งราชวงศ์หมิง มีจิตรกรท่านหนึ่งค้นพบน้ำยาสี “หลัน” ซึ่งเป็นสารเคลือบชนิดหนึ่ง สารดังกล่าวช่วยเพิ่มสีสันงดงามให้แก่เครื่องปั้นดินเผา คนรุ่นหลังเรียกเครื่องเคลือบที่ใช้น้ำยาเคลือบสีน้ำเงินนี้ว่า “จิ้งไท่หลัน” และถือเป็นของล้ำค่า เป็นเครื่องสูงให้ชนชั้นสูง และจักรพรรดิใช้สอยด้วยเหตุนี้ สีน้ำเงินจึงถือเป็นสัญลักษณ์บ่งบอกอำนาจและสถานะของผู้ใช้ (มอนเทจ คัลเชอร์, 2551: 208) ส่วนสี “ชิง” ยังแยกย่อยได้เป็น (1) สีฟ้า สื่อถึงจุดเริ่มต้นหรือความเยาว์วัย (2) สีเขียว สื่อถึงการเติบโตเต็มวัย เช่น คำว่า “ชิงชุน” (青春) ที่หมายถึงวัยรุ่น ผู้เยาว์ ในศิลปะการแสดงโบราณ ลวดลายที่เน้นสีน้ำเงินของหน้าตัวละครจึงกลับหมายถึงคนหนุ่มหันหลังเล่นสีเขียวมีสองความหมายคือ นอกจากใช้สื่อถึงผู้กล้า ยังใช้ในแง่ลบถึงตัวละครที่ภายนอกเป็นคนดี แต่แท้จริงกลับกลอกเจ้าเล่ห์

สีในงานอวมงคล ได้แก่ งานที่เกี่ยวข้องกับความตาย การไว้ทุกข์และความโศกเศร้า ใช้สีขาวเป็นสีหลัก เนื่องจากสีขาวเป็นสีของการไว้ทุกข์ ทำให้เรียกพิธีกรรมในงานศพว่า “ไป๋ชือ” (白事) ความหมายตามตัวอักษรคืองานสีขาว ลูกเมียผู้ตายไว้ทุกข์ด้วยการใส่ชุดผ้าดิบสีขาว คลุมด้วยชุดคลุมผ้าป่านทอหยาบๆ หรือชุดกระสอบ



ภาพที่ 15
โคมสีขาวในพิธีศพ

ห้องโถงตั้งศพ รวมทั้งโต๊ะสถิตดวงวิญญาณจัดแต่งให้เป็นสีขาวทั้งหมด ต้องประดับโคมขาว (ภาพที่ 15) ไว้เหนือประตูหน้าบ้าน เพื่อแสดงให้รู้ว่าเป็นบ้านที่กำลังมีงานศพ เวลาส่งศพไปฝังยังสุสานยังต้องมีธูปธูปขาวนำทาง (พชร ธนภัทรกุล, 2564) ส่วนที่มาของการใช้สีขาวเป็นสีหลักของงานศพของชาวจีนเพราะเป็นสีประจำธาตุโลหะของหลักเบญจธาตุ หากพิจารณาจากตารางสรุปความสัมพันธ์ของแนวคิดเรื่องสัญลักษณ์ ทิศทาง และสี โลหะอยู่ในตำแหน่งทิศตะวันตกและฤดูใบไม้ร่วง เป็นสัญลักษณ์ของความหมองเศร้า การลาจาก และความตาย

ภาพบรรยากาศที่เต็มไปด้วยสีขาวจากเสื้อผ้าเครื่องแต่งกายและสัญลักษณ์อื่นๆ ในการไว้อาลัยใช้สีขาว มโนทัศน์ของสีขาวจึงเชื่อมโยงกับการไว้อาลัย แม้แต่ในปัจจุบันก็ยังมีอิทธิพลต่อชีวิตคนรุ่นใหม่ เช่น ไม่ใช้ชุดแต่งงานสีขาวล้วน คำว่าสีขาวในภาษาจีนคือ “ไป” เมื่อใช้เป็นคำขยายคำศัพท์อื่นพบว่าแฝงความหมายในเชิงลบ เช่น ความสูญเสีย เสียเปล่า ล้มเหลว ไร้เวลา ด้อยปัญญา ตัวอย่างเช่น “ไปซื้อ” (去) ที่แปลว่าไปบริสุทธ์ “ไปเม้ง” (去夢) หมายถึงฝันลม ๆ แล้ง ๆ “ไปเผ่า” (去) หมายถึงเดินทางเสียเที่ยว “ไปตึง” (去丁) หมายถึง คนจิตซิดไม่โดดเด่น สีขาวที่ใช้วาดลวดลายบนใบหน้าตัวละครจิ้งจอกถึงสื่อถึงตัวร้าย การทรมานทักหลัง

การหลอกลวง และความชั่ว เช่น ตัวละครโจโฉในเรื่องสามก๊ก แต่หากแต่งหน้าด้วยการทาสีขาวเฉพาะจมูกและขอบตาจะหมายถึงตัวละครตัวตลก ส่วนสีเงินซึ่งมีโทนสีใกล้เคียงกันหมายถึงความน่าสงสัย ลึกลับ และเครื่องขริบ ซึ่งใช้กับตัวละครที่เป็นผีหรือปีศาจ

สีดำ เกี่ยวพันกับธาตุน้ำและทิศเหนือ ภาษาจีนคือคำว่า “เฮย” (黑) มโนทัศน์ของสีดำเชื่อมโยงกับฤดูหนาว ความหนาวเย็น พลังอันยิ่งใหญ่ ความลึกลับ สีดำสำหรับนักรบสื่อถึงความกล้าหาญ ในอดีตเครื่องแบบของขุนนางที่ใช้สีดำยังสื่อถึงระเบียบพิธีการ ความซื่อสัตย์ และความตรงไปตรงมา ความหมายของสีดำในแง่นี้นับเป็นฐานว่าส่งผลต่อการกำหนดให้สีดำบนใบหน้าตัวละครไว้หมายถึงความเที่ยงธรรม ยุติธรรม จริงจัง เช่น ตัวละครเปาบุ้นจิ้น และอาจหมายถึงความมูทะลุจุดัน เช่น ตัวละครเดียวหุยในเรื่องสามก๊ก และหลี่ซุ่ยในเรื่องซ้องกั๋ง นอกจากนี้สีดำยังเป็นสีสำคัญของงานจิตรกรรมจีน โดยเฉพาะจิตรกรรมจีนประเพณีซึ่งนิยมใช้หมึกดำเพียงสีเดียวบนผืนภาพ เป็นหนึ่งในเทคนิคการวาดภาพด้วยน้ำและหมึก ใช้สีอื่นเป็นสีรองช่วยแต่งแต้ม จิตรกรชาวจีนจะแบ่งสีดำออกเป็น 5 ระดับสีคือ ดำเข้ม ดำหนา ดำหนัก ดำบาง และดำเบา ใช้ความหนาของระดับสีแสดงถึงความเข้มและลักษณะของลายเส้นในภาพ (มอนเทจ คัลเซอร์, 2551: 194) ข้อสังเกตประการหนึ่งคือ สีดำในมโนทัศน์วัฒนธรรมจีนเดิมมิได้สื่อถึงความตาย การที่สีดำเริ่มมีบทบาทในงานอวมงคลอาจกล่าวได้ว่าเป็นอิทธิพลจากตะวันตกในภายหลัง นอกจากนี้ คำว่าดำถูกเชื่อมโยงเข้ากับสิ่งผิดกฎหมายในยุคปัจจุบัน ดังจะเห็นได้จากคำศัพท์ที่ใช้สีดำเป็นคำขยาย เช่น “เฮยเชอ” (黑车) แปลว่ารถรับจ้างเถื่อน “เฮยเลื่อฮุ่ย” (黑社会) แปลว่าวงการมาเฟีย เป็นต้น

อย่างไรก็ตาม เทศกาลที่เกี่ยวข้องกับความตายอย่างเทศกาลชิงหมิงที่ชาวจีนต้องทำความสะอาดสุสาน เช่นไหว้บรรพชน มิใช่สีที่น่ายินดีคือ การนำกระดาษ 5 สีวางบนหลุมฝังศพ และทับไว้ด้วยก้อนหิน เพื่อแสดงความหมายว่ามาเยี่ยมหลุมศพแล้ว บ่งบอกว่าลูกหลานไม่ได้ทอดทิ้งผู้ล่วงลับ กระดาษ 5 สีนี้เรียกว่า “กั๋วจื่อ” (挂纸) หรือ “มู่จื่อ” (墓纸) แปลว่ากระดาษสุสาน คติชาวบ้านอย่างชาวเจียงหนานให้ความหมายของสีสดดังกล่าวว่า กระดาษสีแดงคือไฟ สีเหลืองคือดิน สีขาวคือโลหะ สีเขียวคือไม้ และสีครามคือน้ำ ซึ่งคล้ายคลึงกับสีตามหลักเบญจธาตุ ปัจจุบัน กระดาษ 5 สีอาจเปลี่ยนแปลงไปตามความนิยมของสังคมสมัยใหม่ ทำให้สีทั้งห้าของกระดาษกลายเป็นสีเขียว สีเหลือง สีขาว สีน้ำเงิน และสีชมพูหรือแดง บ้างเรียกว่ากระดาษ 7 สีหรือกระดาษรุ่งกิมิ นอกจากนี้ ในวัฒนธรรมของชาวจีนภาคใต้ เช่น จีนฮกเกี้ยน แต่จิ๋ว แคะ กวางตุ้ง ยังมีการใช้กระดาษหวงกุ่ (黄緞纸) ลักษณะเป็นกระดาษสีเหลืองทั้งใบ ประทับตัวอักษรคำมงคลด้วยหมึกสีแดง เช่น คำว่าทองคำ (金) อายุวัฒนะ (寿) หรือคำว่าฮกหลกซั่ว (福禄寿) เป็นต้น สมัยที่ยังไม่มีมู่จื่อ ชาวจีนใช้แผ่นกระดาษสีขาวล้วน (金白纸)

จีนไปเจียน) แทนเงินที่ใช้เช่นไหม้ เผาเพื่อบวงสรวงเทพ เจ้าที่ และบรรพบุรุษ รวมไปถึงใช้
โปรยเบิกทางให้แก่สัมภเวสี

unasu

คตินิยมเรื่องสีในศิลปะและวัฒนธรรมจีนเปรียบเสมือนภาพแทนของวัตถุ สัญลักษณ์
อารมณ์ความรู้สึก ค่านิยมหรือปรากฏการณ์ต่างๆ ที่ถ่ายทอดผ่านผลงานศิลปะ และสะท้อน
ถึงวัฒนธรรมที่สั่งสมสืบเนื่องติดต่อกันมาตั้งแต่ยุคสังคมบุพกาล สังคมศักดินา จนถึงสังคม
สมัยใหม่ การใช้สีในทางศิลปะจีนมีความเปลี่ยนแปลงและพัฒนาตามลำดับของยุคสมัย
โดยเฉพาะในงานจิตรกรรมจีนประเพณี สีสมีความสัมพันธ์เกี่ยวข้องกับคติความเชื่อ ปรัชญา
และศาสนา โดยเฉพาะการวาดภาพจิตรกรรมภูมิทัศน์ที่ได้พัฒนาไปสู่กระบวนการแบบใหม่

USSEANUNGSU

- Angkarangkul, S. (2004) Phvtikram Nakthongtheiw (Tourist Behavior). Khon Kaen: Klangnanavittaya.
- ศุภลักษณ์ อังครางกูร. (2547) พฤติกรรมนักท่องเที่ยว. ขอนแก่น : คลังนานาวิทยา.
- Hall, David and Roger T. CD-Rom Version 1.0. Daoist Philosophy (CD-ROM). Edward Craig, ed., Routledge Encyclopedia of Philosophy, 1998.
- Liu, Li and Chen, Xingcan. (2012). The Archaeology of China: From the Late Paleolithic to the Early Bronze Age. Cambridge: Cambridge University.
- Mahantanobol, W. (2020) Jeen Buran Ratt (Ancient China Era). Bangkok: Siam.
- วรศักดิ์ มหัทธโนบล. (2563) จินยุคโบราณรัฐ. กรุงเทพฯ : ศยาม.
- MGR Online. (2022). Than pa wat satt raj cha wong Tang (618-907 AD.) (History Stream Tang Dynasty, 618-907 AD). Retrieved from <https://mgronline.com/china/detail/9480000008520>
- MGR Online. (2564). ธารประวัติศาสตร์ ราชวงศ์ถัง (ค.ศ. 618-907). สืบค้นจาก <https://mgronline.com/china/detail/9480000008520>.
- Montage Culture. (2008) Pradoo shu Wattanatham Jeen (Gateway to Chinese culture) trans. Cheuxjeen, W. Bangkok: Sukkaphapjai.
- มอนเทจ คัลเชอร์. (2551) ประตูสู่วัฒนธรรมจีน. แปลจาก Gateway to Chinese culture. แปลโดย วรณภา เชื้อจีน. กรุงเทพฯ: สุขภาพใจ.
- Ponpipattanapong (Qu), N. (1999) Wattanatham Jeen (Chinese Cultures) Bangkok: Child Club.
- นิตยา (พลพิพัฒน์พงศ์) ขวี่. (2542) วัฒนธรรมจีน. กรุงเทพฯ: ชมรมเด็ก.
- RA Barker Collection, Neolithic 3 Color Painted Pottery Urn, China. (2020). Retrieved from http://asian.allanbarker.com/painted_pottery.htm
- Su, J. and Saengbrahma, K. (2021). "Kan suksa technics kan chai sri kong chao jeen boran" (A Study of using colors technical of Ancient China) Journal of Fine Arts 12, 1 (January - June): 74.
- ชู จินเจิง และกมลวรรณ แสงพรหม. (2564). "การศึกษาเทคนิคการใช้สีของชาวจีนโบราณ" วารสารวิจิตรศิลป์ 12,1 (มกราคม มิถุนายน): 74.
- Tanapattarakul, P. Si khao kab gyan sob lae tork jeen (White color of Chi-

nese funeral and tables) Retrieved from <https://mgonline.com/china/detail/9600000108936>

พชร ธนภัทรกุล, สีขาวกับงานศพและโต๊ะจีน. (2564) สืบค้นจาก <https://mgonline.com/china/detail/9600000108936>

The Pennsylvania State University, Chinese Culture, Tradition, and Customs. (2021). Retrieved from <http://elements.science.psu.edu/psu-pku/student-resources/resources-for-penn-state-students/chinese-culture-tradition-and-customs>

Wang, Xiaoguang and Qi, Fei. (2017). The Inspiration of Chinese Traditional Architectural Color to the Modern Design under the Background of "Chinese Dream"--Analysis of the Application of Romantic Thinking in Chinese Traditional Architectural Color, Zhengzhou: Atlantis Press.

Yan, Chunling. (2008). Chinese Red. Beijing: Foreign Languages.

Zhao, G. (2017). Roi Rueng rao wang dong ham from (Zijincheng 100) trans. Chaiyapotpant, A. and Thanaprakop, C. Bangkok: Matichon.

จำกว่วเงา. (2560) ร้อยเร่องราววังต้องห้าม. แปลจาก 紫禁城 100. แปลโดย อธิราชญ์ไชยพนธ์พานิช และชาญ ธนประกอบ. กรุงเทพฯ: มติชน.

บรรณานุกรมภาพ

- ภาพที่ 1 Hunan Provincial Museum. (2021). 人物御龙帛画 . Retrieved from <http://www.hnmuseum.com/zh-hans/content/人-物-御-龙-帛-画>
- ภาพที่ 2 Hunan Provincial Museum. (2021). 人物龙凤帛画 . Retrieved from <http://www.hnmuseum.com/zh-hans/zuixintuijie/人物龙凤帛画>
- ภาพที่ 3 Hunan Provincial Museum. (2021). T 形帛画 . Retrieved from <http://www.hnmuseum.com/zh-hans/content/t-形-帛-画>
- ภาพที่ 4 China Online Museum. (2021). Gu Kaizhi. Retrieved from <https://www.comuseum.com/painting/masters/gu-kaizhi/>
- ภาพที่ 5 shenbijiang. (2021). 中国山水画史. Retrieved from <Shttp://shenbijiang.com/channel-call-detail.asp?m=1949&n=56&v=4&i=1&w=2>
- ภาพที่ 6 Wang Ximeng. (2021). 千里江山图. Retrieved from <http://guoxue.zynews.com/XianFeng/2008/2202.html>
- ภาพที่ 7 The Palace Museum. (2021). 清明上河图. Retrieved from https://www.dpm.org.cn/fully_search/%20清明上河图
- ภาพที่ 8 National Palace Museum. (2021). 仙萼长春冊. Retrieved from <https://theme.npm.edu.tw/npmawards/langshining/pages/giuseppecastiglione/>
- ภาพที่ 9 ปานชีวา บุตรราช. (2021)
- ภาพที่ 10 2GE. (2021). 中式红绣球的购买依据. Retrieved from <http://m.2ge.cn/wdr/2EEFA127EAC049D3FC1A0BBD89EAED28.html>
- ภาพที่ 11-13 Weibo. (2021). 戏曲小百科你有没有读懂这些京剧脸谱的色彩秘密. Retrieved from <https://weibo.com/ttarticle/p/show?id=2309404114246316212048>
- ภาพที่ 14 北京国艺源文化投资发展有限公司. (2021). 明代宣德青花瓷器. Retrieved from http://www.bjdcgyy.com/ProductsStd_170.html
- ภาพที่ 15 Jingdong. (2021). ULKNN 白奠字灯笼绸缎白事丧事灵堂布置黄灯笼殡葬祭祀清明节用品 灯 2个起发货 100号直径70厘米 【2个】 . Retrieved from <https://item.jd.com/14148028259.html>

วัตถุสำเร็จรูปกับเลือดประจำเดือนในผลงานของศิลปินหญิงร่วมสมัย

Founds objects and Menstrual Blood in the Works of Contemporary Female Artists

เฉลิมพล ชัยณรงค์พร Chalernpol Chainarongphron

นักศึกษาศิลปมหาบัณฑิต สาขาทัศนศิลป์ คณะศิลปวิจิตร สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์



Received : April 28, 2022

Revised : June 10, 2022

Accepted : June 30, 2022

บทคัดย่อ

บทความนี้ตั้งใจศึกษาผลงานศิลปะที่ใช้เลือดประจำเดือนของตนเองและวัสดุเก็บตกในการสื่อความหมายเรื่องเพศสถานะ โดยอาศัยการศึกษาว่าศิลปินแต่ละท่านเก็บเลือดประจำเดือนอย่างไรและคัดเลือกวัสดุเก็บตกกับวัสดุอื่น ๆ อย่างไร และวิเคราะห์กระบวนการทำงานร่วมกันของวัตถุต่าง ๆ ว่าสื่อความหมายที่ศิลปินต้องการได้อย่างไรบนพื้นฐานทางวัฒนธรรมของศิลปินแต่ละท่าน ผลการศึกษาสามารถสรุปประเด็นที่สำคัญได้ 3 ประเด็นดังนี้ 1. ศิลปินทั้ง 5 ท่าน (จุติ ชิดาโก แคโรลี ชนิแมนน์ คารินา อุเบดา เคซึย เจนคินส์ และเทรซีย์

เอมิน) อาศัยองค์ประกอบนี้เนื่องจากเป็นองค์ประกอบที่ศิลปินชายไม่สามารถผลิตเองได้หรือ
ไม่มีความต้องการจะแสวงหามาใช้ 2. กระบวนการดังกล่าวนี้เพื่อชวนให้ผู้ชมตั้งคำถาม
เกี่ยวกับการจัดระบบคุณค่า สูง-ต่ำ, สะอาด-สกปรก ที่โลกศิลปะสถาปนาไว้และมีผลให้เพศ
หญิงอยู่ในฝั่ง ต่ำและสกปรกเสมอ เนื่องจากเป็นเพศที่มีวัฏจักรทำการผลิตเลือดประจำเดือน
3. ในแง่ขององค์ประกอบทางศิลปะ การใช้เลือดประจำเดือนเป็นการขยายขอบฟ้าของการ
สร้างสรรค์และทำให้ผู้ชมตระหนักได้ว่ายังมีองค์ประกอบทางศิลปะที่สามารถเลือกใช้ได้อย่าง
ไม่สิ้นสุดและยังมีประเด็นสำคัญที่สามารถสื่อสารได้อีกในอนาคตเป็นจำนวนมาก

คำสำคัญ ศิลปินหญิง / เลือดประจำเดือน / มายาคติเกี่ยวกับผู้หญิง / วัสดุสำเร็จรูป

Abstract

This article aims to study 5 artworks that utilized menstrual blood and found objects as elements to signify gender issues. By studying the way each artist collected her own period and found objects then analyze how they are deliberately composed to form a work of art based on each artist's distinctive socio-cultural context. 3 main points could be concluded as follow. First, all 5 artists (Judy Chicago, Carolee Schneemann, Carina Ubeda, Casey Jenkins and Tracey Emin) intentionally used her own period as an element which male artists cannot produce or do not want to acquire. Second, the artworks invite the audiences to reconsider the system of the social world established mainly by male dominance in the past. This system in which high-low, clean-dirty values was established. Because of menstrual blood female was pushed into the low and dirty zone. Third, as art element, the menstrual blood and found objects used by these artists had expanded the art horizon beautifully. The artworks successfully invited the audiences to imagine the possibilities of art elements and how more important issues could be communicate in the next future.

Keywords Female Artists / Menstrual Blood / The Myths of Women / Found Objects

unkā

มนุษย์มีลักษณะของการแยกแยะสิ่งต่าง ๆ ออกเป็นสองขั้ว ดี-เลว สะอาด-สกปรก สูง-ต่ำ สว่าง-มืด เป็นต้น น่าสนใจว่าการแยกแยะเหล่านี้บางครั้งเป็นการแยกแยะจากลักษณะทางกายภาพ แต่การแยกแยะทางกายภาพนำมาซึ่งการแยกแยะในทางสังคมวัฒนธรรมและกลายเป็นตัวกำหนดแบบแผนการดำรงชีวิตด้วย ทั้งนี้สิ่งปฏิญ์ของร่างกายซึ่งในหลายสังคมถือว่าเป็นมลทิน เช่น ประจำเดือนของผู้หญิง น้ำมูก น้ำลาย ฯลฯ นั้นนอกจากจะถือว่าสกปรกแล้วยังถือว่าเป็นอันตรายด้วย (สายพิณ ศุภุทธมงคล และคนอื่น ๆ, 2541: 26-27) สังเกตได้ว่านอกเหนือจากสิ่งปฏิญ์ที่ทั้งสองเพศผลิตร่วมกัน มีสิ่งหนึ่งที่เพศหญิงเป็นฝ่ายผลิตเพียงฝ่ายเดียวนั้นคือเลือดประจำเดือน (นอกจากนี้ยังมีเรื่องของการตั้งครรภ์และคลอดลูกที่เกี่ยวข้องกันด้วย) ในแง่การแบ่งแยกทางเพศและการควบคุมผู้หญิง หลักฐานจากสังคมดั้งเดิมที่มีการศึกษาโดยนักมานุษยวิทยาพบว่าผู้ชายมักกดให้ผู้หญิงอยู่ต่ำกว่าเสมอ (ยศ สันตสมบัติ, 2537: 122-145) โดยสาเหตุส่วนหนึ่งมาจากการที่ผู้หญิงมีเลือดประจำเดือนนั่นเอง

แม้ว่าน่าจะมีความแตกต่างในรายละเอียด แต่สถานะของเลือดประจำเดือนในแต่ละวัฒนธรรมนั้นอยู่ในที่ต่ำมาตลอด ทั้งนี้อาจจะเพราะเลือดประจำเดือนมีลักษณะเหมือนเลือดซึ่งเป็นของเหลวภายในร่างกายที่ชวนให้นึกถึงอันตราย การที่เลือดประจำเดือนไหลออกมาจากช่องคลอด มีสีสันสกปรก ฯลฯ ผู้หญิงซึ่งเป็นเจ้าของเลือดประจำเดือนจึงถูกกีดกันด้วยข้อห้ามในแต่ละวัฒนธรรม ดังที่ ยศ สันตสมบัติ ได้กล่าวไว้ในหนังสือ มนุษย์กับวัฒนธรรมความว่า

"ในวัฒนธรรมสังคมดั้งเดิมในนิวกินีและแอฟริกา ประจำเดือนของผู้หญิงถูกมองว่าสกปรกและเป็นอันตราย ในระหว่างมีประจำเดือน ผู้หญิงจะแยกตนออกจากครอบครัวและสังคมไปอยู่อย่างโดดเดี่ยวในกระท่อมพิเศษสำหรับหญิงมีประจำเดือนโดยเฉพาะ ในระหว่างการมีประจำเดือน ผู้หญิงถูกห้ามมิให้แตะต้องเครื่องมือการผลิตทุกชนิด โดยเฉพาะอย่างยิ่งเครื่องมือในการล่าสัตว์ ยังมีกฎเกณฑ์ต่าง ๆ มากมายห้ามมิให้ผู้หญิงแตะต้องศีรษะ ผมหรือเสื้อผ้าของผู้ชายห้ามมิให้ผู้หญิงทอดเงาทับร่างผู้ชาย ยืนนั่งหรือนอนสูงกว่าผู้ชายไม่ว่าจะในเวลาใด ผู้หญิงถูกห้ามมิให้เดินผ่านบ้านของผู้ชาย ขุดหาหรือปรุงอาหารหรือแม้กระทั่งพูดกับผู้ชายในระหว่างมีประจำเดือน การทุบตีภรรยาเป็นเหตุการณั้ปกติในสังคมเหล่านี้" (ยศ สันตสมบัติ, 2537: 125-126)

นอกจากนี้ยังมีข้อเท็จจริงที่ว่า “การมองผู้หญิงและเลือดประจำเดือนของผู้หญิงว่าเป็นสิ่งสกปรก เป็นปรากฏการณ์ที่เกิดขึ้นในสังคมแทบทุกสังคมทั่วโลก ในรูปแบบและระดับที่แตกต่างกันออกไป ในสังคมดั้งเดิมหลายแห่งผู้หญิงเวลาที่มีประจำเดือนจะถูกขับออกจากหมู่บ้านให้ไปอยู่ในสถานที่เฉพาะ เช่น menstruation hut เพื่อป้องกันไม่ให้ความสกปรกลูกหลานแปดเปื้อนสังคม (ของผู้ชาย) ผู้หญิงเวลาที่มีประจำเดือนถูกห้ามมิให้แตะต้องเครื่องมือลำสัตว์ เช่น หอก ธนู แห อวน เพราะเชื่อว่าความสกปรกจะทำให้สิ่งเหล่านั้นหมดความขลัง กฎข้อห้ามดังกล่าวอาจเกิดขึ้นเพื่อช่วยให้ผู้ชายสามารถผูกขาดอำนาจการควบคุมเครื่องมือการผลิตและเป็นข้ออ้างในการควบคุมการผลิตและการรักษาอำนาจในสังคมเอาไว้ ในสังคมชนเผ่าบางแห่งในแอฟริกา เช่น พวกมาซาย ผู้หญิงถูกมองว่าเป็นสัตว์ป่าที่สกปรก คุร้ายและเป็นของร้อน (sexually hot) ซึ่งหมายความว่า ผู้หญิงเป็นเพศที่มีอารมณ์รุนแรง มีความสับสนโดยธรรมชาติ สังคมจึงต้องยื่นมือเข้าควบคุมโดยการทำให้ความต้องการของผู้หญิงเย็นลงด้วยการทำ clitoridectomy หรือการตัดเอาปุ่มกระสันหรือคลิตอริส (clitoris) ของผู้หญิงออกเพื่อให้หมดความรู้สึกทางเพศและไม่เป็นอันตรายต่อสังคม ดูเหมือนว่าการมองผู้หญิงว่าเป็นเพศที่สกปรก มีอารมณ์ร้อนแรงเป็นปรากฏการณ์ที่เกิดขึ้นแทบทุกแห่งหนทั่วโลก และเป็นส่วนหนึ่งของอุดมการณ์อำนาจของผู้ชายที่ถูกสร้างขึ้นจากความได้เปรียบทางชีววิทยาเพื่อควบคุมผู้หญิงและสังคม” (ยศ สันตสมบัติ, 2537: 132)

สำหรับในประเทศไทยเอง ในวัฒนธรรมล้านนามีข้อห้ามไม่ให้ผู้หญิงเข้าไปในพระอุโบสถหรือขึ้นพระเจดีย์หรือเข้าไปในอาณาบริเวณที่ถือว่าศักดิ์สิทธิ์ เนื่องจากในร่างกายมีสิ่งสกปรกโดยเฉพาะอย่างยิ่งเลือดประจำเดือน จะเห็นได้ว่าการแบ่งแยกดังกล่าวเกิดขึ้นทั่วโลกและการแบ่งแยกทางเพศเป็นที่มาของความไม่เท่าเทียมกันในการปฏิบัติ แม้กระทั่งในโลกของศิลปะ ไม่ที่จะเป็นการสร้างสรรค์หรือการชมก็ตาม

การเคลื่อนไหวเกี่ยวกับบทบาทของผู้หญิงในศิลปะนั้นสนใจในแง่ของการสร้างและผลิตรายการเกี่ยวกับความงามว่าถูกครอบงำโดยฝ่ายชาย โดยใช้องค์ประกอบศิลปะที่ถูกกำหนดจากฝ่ายชาย และเรียกว่าเป็นสากล เช่นเดียวกันกับแนวคิดหลังสมัยใหม่ นักเคลื่อนไหวทางสังคมเกี่ยวกับศิลปะในแนวทางสตรีนิยมก็ปฏิเสธระบบคุณค่าที่เป็นสากลนี้เช่นกัน ในความพยายามปฏิเสธระบบคุณค่านี้และสร้างระบบขึ้นมาใหม่ ศิลปินสตรีหลายท่านหันไปใช้องค์ประกอบทางศิลปะที่ศิลปินชายไม่มี โดยเฉพาะอย่างยิ่งร่างกายผู้หญิง (และหลายท่านไปจนถึงลักษณะทางความรู้สึกของผู้หญิงที่แตกต่างจากผู้ชาย) ประเด็นสำคัญคือเพราะคุณค่าที่เป็นสากลนั้นก่อตั้งโดยผู้ชาย

ตัวอย่างของการรณรงค์ที่สำคัญเช่น กลุ่ม Guerrilla Girls ที่ก่อตั้งขึ้นในเมืองนิวยอร์กเมื่อ ค.ศ. 1985 เมื่อสมาชิกของกลุ่มบางคนได้สังเกตเห็นว่าในนิทรรศการชื่อ An International Survey of Painting and Sculpture ที่จัดขึ้นที่พิพิธภัณฑ์ศิลปะสมัยใหม่ (Museum of Modern Art) นั้นประกอบด้วยผลงานของศิลปินชายจำนวน 169 คน ในขณะที่ผลงานของศิลปินหญิงมีเพียง 13 คนเท่านั้น กลุ่มนี้ได้ทำการรณรงค์ด้วยการประชาสัมพันธ์ผ่านสื่อต่าง ๆ เช่น โปสเตอร์ติดข้างรถบัส บิลบอร์ดขนาดใหญ่ เป็นต้น โดยการตั้งคำถามเกี่ยวกับชนบททางศิลปะที่ร่างกายเปลือยของผู้หญิงเป็นหัวข้อในการแสดงออกทางศิลปะด้วยประโยคที่ว่า "Do women have to be naked to get into the Met. Museum?" (ออมสิริ ปานดำรงค์, 2564: 152-153)

อย่างไรก็ตาม ในแง่ของการสร้างสรรค์ศิลปินผู้หญิงหลายคนได้สร้างผลงานที่แสดงให้เห็นถึงขอบเขตของการสร้างสรรค์ใหม่ ๆ โดยอาศัยองค์ประกอบบางประการที่ศิลปินผู้ชายไม่มี โดยเฉพาะอย่างยิ่งเลือดประจำเดือน บทความนี้จะทำการศึกษาวิธีการใช้องค์ประกอบดังกล่าวในผลงานของศิลปินหญิงจำนวน 5 คน รวมทั้งหมด 5 ชิ้น เพื่อชี้ให้เห็นลักษณะเฉพาะและประเด็นที่ศิลปินต้องการนำเสนอ

การวิเคราะห์ผลงาน

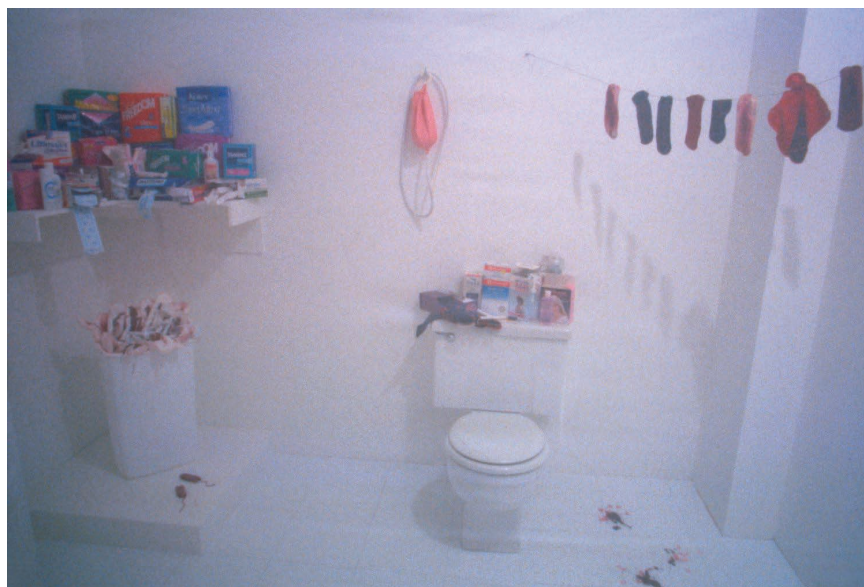
Menstruation Bathroom (ค.ศ.1972) โดย จูดี ชิคาโก (Judy Chicago)

จูดี ชิคาโก (Judy Chicago เกิดค.ศ.1939) เป็นศิลปินหญิงชาวอเมริกันที่มีชื่อเสียงและมีผลงานอันเป็นที่รู้จักในฐานะผลงานของศิลปินหญิงที่ต่อสู้ในแนวทางสตรีนิยม ผลงานที่สำคัญคืองานเลี้ยงอาหารค่ำ (Dinner Party) ซึ่งเริ่มต้นสร้างผลงานตั้งแต่ ค.ศ.1974-1979 ศิลปินได้รวบรวมรายชื่อของสตรีที่ทรงความสำคัญในประวัติศาสตร์ทั้ง 39 คน เช่น อาร์เทมิเซีย เจนติเลสกี (Artemisia Gentileschi) เวอร์จิเนีย วูล์ฟ (Virginia Woolf) หรือจอร์เจีย โอคีฟ (Georgia O'Keeffe) ใ้ศิลปะสำหรับงานเลี้ยงอาหารค่ำนี้ถูกจัดเป็นรูปทรงสามเหลี่ยมที่เห็นได้ชัดว่าจงใจสื่อถึงอวัยวะเพศของผู้หญิง เช่นเดียวกันกับอาหารในงานบนโต๊ะประจำรายชื่อบุคคลแต่ละท่านที่ใช้รูปทรงภายนอกของอวัยวะเพศหญิงอย่างชัดเจน โดยอาศัยเทคนิคงานช่างที่เคยถูกจัดระบบว่าไม่เป็นวิจิตรศิลป์เช่น งานทอผ้า งานเย็บปักถักร้อย ฯลฯ หรือที่เรียกว่างานช่างสตรี (ออมลีย์ ปานดาร์งค์, 2564: 165)

ผลงาน Menstruation Bathroom (ภาพที่ 1) นี้อาจจะเป็นหนึ่งในผลงานศิลปะชิ้นแรก ๆ ที่อาศัยเลือดประจำเดือนเป็นองค์ประกอบทางศิลปะที่สำคัญ ในภาพถ่ายชิ้นนี้เมื่อดูแบบผิวเผินแล้วเหมือนเป็นภาพห้องน้ำทั่วไปที่สะอาดเรียบร้อย ศิลปินได้จัดองค์ประกอบให้ห้องน้ำสีขาวสะอาดตา มีสุขภัณฑ์ ถึงขยะ หรือชั้นวางของ ภายในห้องน้ำที่ขาวสะอาดกลับมีสิ่งของเครื่องใช้จำพวกห่อผ้าอนามัยและผ้าอนามัยที่ขุ่ไปด้วยเลือดประจำเดือนวางแขวนไว้ที่ราวด้านขวาของภาพ ความสดของผ้าอนามัยที่เพิ่งใช้ทำให้มีเลือดตกลงมาบนพื้น ขัดแย้งกับความขาวสะอาด ห่อผ้าอนามัยจะวางไว้บนชั้นวางของอย่างเต็มแน่นและฝาปิดชักโครกทั้งสองที่รวมถึงถึงขยะที่อัดแน่นไปด้วยผ้าอนามัยขุ่เลือดประจำเดือน บนผนังมีผ้าอนามัยใช้แล้วแขวนร้อยเรียงกันสลับสีอ่อน กลางเข้ม นอกจากนั้นยังมีเลือดประจำเดือนกระจายอยู่ที่พื้นห้องน้ำ (พลวัชร เบี้ยวไข่มุข, 2561: 147)

ถึงแม้ว่าลักษณะการจัดวางองค์ประกอบของภาพจะเรียบง่าย วัตถุสำเร็จรูปที่พบเห็นได้ในชีวิตประจำวันถูกจัดวางอย่างจงใจและแบ่งเป็นกลุ่มอย่างเป็นสัดส่วน ทุกส่วนนั้นถูกอัดแน่นไปด้วยวัตถุ จนให้ความรู้สึกอัดอัดของความเป็นสุภาพสตรี เนื่องด้วยวัตถุทุกอย่างที่นำมาประกอบในภาพล้วนเกี่ยวข้องกับความเป็นผู้หญิงทั้งสิ้น รวมถึงความสะอาดและความเป็นระเบียบในห้องน้ำ ซึ่งภาพลักษณะของสตรีไม่ว่าจะในวัฒนธรรมใดก็ตามมักจะถูกปลูกฝังให้รักษาความ

สะอาดและความเป็นระเบียบ แต่เนื่องจากประจำเดือนนั้นเป็นสิ่งที่เรียกได้ว่ายากที่จะควบคุม จึงได้เห็นผ้าอนามัยชุ่มเลือดประจำเดือนและเลือดประจำเดือนกระจายอยู่ตามพื้นห้องน้ำ นอกจากจะยากที่จะควบคุมแล้วยังให้ความรู้สึกถึงความน่าสะพรึงกลัวที่สตรีต้องเผชิญอย่างเป็นประจำและไม่สามารถหลีกเลี่ยงได้ เนื่องด้วยความเป็นประจำเดือนนั้นยากที่จะอธิบาย เป็นคำพูดเพราะอาการจะคล้ายกับคนป่วยแต่ไม่ใช่อาการป่วย จะมีความรู้สึกไม่สบายกาย รวมถึงทางด้านจิตใจก็เช่นเดียวกัน อีกประการหนึ่งนั้นภาพนี้แสดงเรื่องที่สังคมยอมรับไม่ได้ ทั้งเรื่องห้องน้ำหรือเลือดประจำเดือนก็ตาม เพราะทั้งสองประการนี้เป็นตัวแทนแห่งความสกปรกอันเป็นด้านตรงข้ามของการแยกแยะแบบสะอาด-สกปรก ชिकाโกไม่ได้มุ่งประเด็นที่ห้องน้ำเป็นห้องน้ำสำหรับใช้งาน แต่เป็นพื้นที่เพื่อแสดงความคิดทางศิลปะ เนื่องจากห้องน้ำนี้ไม่ได้มีเครื่องใช้ที่จำเป็นในการใช้ห้องน้ำ แต่เต็มไปด้วยวัตถุทางศิลปะที่ศิลปินต้องการนำเสนอหรือว่าเป็นแก่นแท้ที่ศิลปินต้องการจะสื่อสารออกมา ความสำเร็จว่าผลงานชิ้นนี้ตั้งคำถามถึงระบบคุณค่าที่ถูกสถาปนาโดยผู้ชาย การแบ่งแยกสะอาด-สกปรกเข้ากับผู้ชาย-ผู้หญิง ที่ได้ยกตัวอย่างมาข้างต้นถูกท้าทายด้วยพลังของศิลปะเชิงแนวความคิด (conceptual art) นอกจากนี้ ยังอาจตีความได้ว่าศิลปินกล่าวถึงองค์กำเนิดแห่งชีวิตซึ่งก็คือกระบวนการที่มดลูกเตรียมความพร้อมสำหรับการตั้งครรภ์ และเมื่อไม่ได้ตั้งครรภ์ก็จะกลายเป็นเลือดประจำเดือน



ภาพที่ 1

Judy Chicago, "Menstruation Bathroom", 1972,

ภาพถ่าย พิมพ์เจลาตินเงินบนกระดาษ, ขนาด 66x50.4 ซม.

Blood Work Diary (ค.ศ.1972) โดย แคโรลี ชนีแมนน์ (Carolee Schneemann)

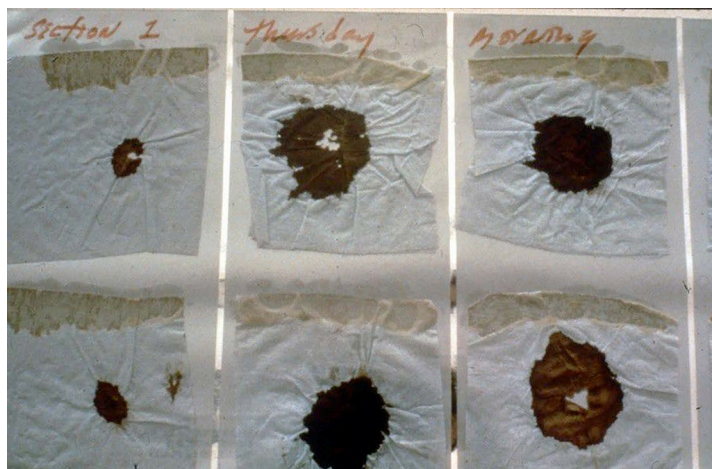
แคโรลี ชนีแมนน์ (Carolee Schneemann ค.ศ.1939-2019) เป็นศิลปินชาวอเมริกัน ชนีแมนน์ เป็นศิลปินที่มีความสามารถรอบด้าน ไม่ว่าจะเป็นทางด้านจิตรกรรม สื่อผสม หรือศิลปะการแสดง โดยใช้ร่างกายของตนเป็นวัตถุชิ้นหนึ่งทางการแสดง ผลงานของชนีแมนน์เป็นศิลปะรูปแบบของ สตรีนิยม ที่ถ่ายทอดมุมมองความคิดของผู้หญิงออกมาได้อย่างชัดเจนและสะท้อนอารมณ์ แฝงยังแฝงถึงแนวคิดที่เป็นประโยชน์ต่อสังคมและวงการศิลปะ ชนีแมนน์ใช้วัตถุสำเร็จรูป และวัสดุเก็บตก รวมถึงใช้อวัยวะและร่างกายของตนเองในการแสดงอีกด้วย ซึ่งอวัยวะบางส่วนหรือร่างกายของสตรีบางชิ้นให้เห็นถึงเรื่องราวของศิลปะแนวสตรีนิยมอย่างชัดเจนตรงไปตรงมา

ผลงานชิ้นนี้ของชนีแมนน์ ได้ใช้ผ้าอนามัยที่ใช้ซับเลือดประจำเดือนในแต่ละวันในช่วงที่เป็นรอบเดือน พร้อมทั้งจดบันทึกและเขียนชื่อไว้ในผ้าอนามัยที่เลอะประจำเดือนเหล่านั้น ผ้าสีขาวมีรอยยับโดยบริเวณกึ่งกลางของผ้าแต่ละชิ้นมีคราบสีแดงและสีแดงเข้มจนเกือบดำจากเลือดประจำเดือนที่มีลักษณะไร้รูปทรง ชนีแมนน์นำผ้าอนามัยที่ใช้แล้วดังกล่าวมาวางเรียงต่อกันและใส่กรอบเหมือนการใส่กรอบภาพ (สุรชาติ เกษประสิทธิ์, 2549: 40)

งานชิ้นนี้เป็นการย้อนแย้งเกี่ยวกับแนวคิดว่าด้วยเลือดประจำเดือนและผ้าอนามัยอย่างเห็นได้ชัด โดยปกติแล้วผ้าอนามัยที่ใช้แล้วถือว่าเป็นขยะที่น่ารังเกียจก่อนทิ้งลงถังขยะยังต้องใส่ถุงหรือใส่หีบห่ออย่างมิดชิดและคงไม่มีใครที่จะสลักชื่อแสดงความเป็นเจ้าของ เนื่องจากถือว่าเป็นสิ่งสกปรกที่ไร้ค่าน่ารังเกียจ แม้แต่เจ้าของประจำเดือนดังกล่าวก็มีความคิดเช่นนั้น แต่ศิลปินอย่างชนีแมนน์กลับเห็นตรงกันข้ามกับความคิดเหล่านั้น และแปลค่าให้กับประจำเดือนที่น่ารังเกียจในความคิดของใครหลายคน มาเป็นงานศิลปะที่มีแนวความคิดที่ชัดเจน โดยนำผ้าอนามัยที่ใช้ซับเลือดประจำเดือนเป็นร่องรอยรูปแบบต่าง ๆ นำมาจัดวางใส่กรอบรูปให้มีลักษณะแบบจิตรกรรมนามธรรม เล่นกับระบบการให้คุณค่าที่ยกให้จิตรกรรมเป็นศิลปะชั้นสูง

ทั้งนี้ตั้งแต่อดีตจิตรกรรมนั้นได้รับการยกย่องในควมมีคุณค่าหลาย ๆ ด้าน ทั้งด้านการบันทึกเหตุการณ์ แสดงความศรัทธาหรือเป็นที่ปลดปล่อยจินตนาการของศิลปินมากมาย ฉะนั้นแล้วการที่ชนีแมนน์นำวัสดุที่ถือว่าเป็นสิ่งต่ำอย่างผ้าอนามัยและเลือดประจำเดือนมาเทียบชั้นกับของสูงอย่างจิตรกรรม ทำให้เกิดการตั้งคำถามในสังคมว่า สิ่งที่ถูกคนรังเกียจถือว่าเป็นสิ่งสกปรก หรือเป็นของต่ำนั้น แท้ที่จริงแล้วเลือดประจำเดือนนี้เป็นสัญญาณบอกถึงความพร้อม

ที่จะเสียสละในการให้กำเนิดชีวิต และสร้างสรรค์สิ่งต่าง ๆ ในโลกใบนี้ หากเรารังเกียจงานจิตรกรรมนั้นก็ยากที่จะเข้าถึงศิลปะ ประชญา สรรพวิทยาทั้งปวง เมื่อเทียบกับผลงานชิ้นนี้ของชนิแมนน์แล้ว การรังเกียจสตรีเพราะเลือดประจำเดือนก็เปรียบเสมือนเราปิดกั้นการรับรู้และเข้าใจความเป็นมนุษย์เพศหนึ่งซึ่งไม่ว่าจะเป็นเพศเดียวกันหรือเพศตรงข้ามก็ย่อมนำมาซึ่งทัศนคติที่มีดบอดและตัดสินสูง-ต่ำ, ดี-เลวจากภายนอกทั้งสิ้น



ภาพที่ 2

Carolee Schneemann, "Blood Work Diary", 1972,
สื่อผสม, ขนาด 29x23 ซม.

Cloths (ค.ศ. 2013) โดย คารินา อุเบดา (Carina Ubeda)

คารินา อุเบดา (Carina Ubeda) เป็นศิลปินชาวชิลี อุเบดาได้ใช้วัสดุเก็บตก และวัตถุสำเร็จรูป มาร่วมกับผลงาน รวมถึงใช้เลือดประจำเดือนมาสร้างสรรค์แ่งด้วยหลักปรัชญา ซึ่งผลงานของเธอนั้นเมื่อมองดูแล้วจะเห็นได้ชัดเจน ไม่ว่าจะเป็นแนวเรื่อง รูปแบบของผลงาน สื่อตัวอักษร รวมถึงวัสดุที่นำมาสื่อแล้วจะแสดงผลให้ออกไปในทางลบ แต่กลับให้ผลทางความคิดไปในทางบวก นั่นคือผลงานที่ชื่อว่า Cloths (ภาพที่ 3) ซึ่งทำให้อุเบดามีชื่อเสียงและเป็นที่ยอมรับ ผลงานของอุเบดาจัดอยู่ในกลุ่มสตรีนิยมที่ใช้ศิลปะในการขับเคลื่อนความคิดให้สังคมเข้าใจบทบาทของสตรี และยอมรับความเป็นสตรีเพศอีกด้วย

ผลงานชิ้นนี้อุเบดาได้ใช้ผ้าซับเลือดประจำเดือนของเธอเองที่เธอสะสมเป็นเวลา 5 ปี สาเหตุที่อุเบดาใช้ผ้าซับเลือดประจำเดือนแทนการใช้ผ้าอนามัยเนื่องจากอาการแพ้ผ้าอนามัย อุเบดาได้นำผ้าที่เธอใช้ซับเลือดประจำเดือนของเธอที่สะสมไว้จำนวน 90 ชิ้น จึงสะดักตัวอักษรด้วยด้ายเป็นคำที่มีความหมายทั้ง การสร้างสรรค์ การทำลาย เป็นต้น เคียงข้างไปกับกรอบสะดักทั้ง 90 อัน ศิลปินแขวนผลแอปเปิ้ลแห้งเหี่ยว สื่อความหมายถึงการตกไปที่สูงสูญสลายไป สะดักกับผ้าเ็นเลือด ผลแอปเปิ้ลเหี่ยวเกี่ยวกับตัวอักษรทำงานสอดคล้องกันสื่อความหมายถึงภาวะการเจริญพันธุ์ของผู้หญิงที่ครบรอบสัมพันธ์กับระยะเวลาหนึ่งเดือน (พลวัชร เบี้ยวไข่มุก, 2561: 309)

องค์ประกอบหนึ่งที่น่าสนใจคือ ผลแอปเปิ้ลอันเป็นผลไม้ที่มีความหมายเป็นพิเศษในวัฒนธรรมตะวันตก ไม่ว่าจะเป็นผลไม้แห่งความรู้ที่ทำให้มนุษย์คู่แรกถูกขับออกจากสวนอีเดน ผลไม้ที่เป็นรางวัลในการตัดสินใจของเจ้าชายปารีสในปกรณัมกรีก ผลไม้ที่สร้างความฉงนฉงายในงานจิตรกรรมเซอร์เรียลลิสม์ของเรอเน่ มากริตต์ (Rene Magritte) ผลไม้ที่หล่นใส่ศีรษะของนักวิทยาศาสตร์จนทำให้ตระหนักถึงแรงโน้มถ่วงของโลก ไปจนกระทั่งผลไม้เมื่อผ่าครึ่ง บริเวณตรงกลางจะมีรูปร่างคล้ายอวัยวะเพศของผู้หญิง ฯลฯ ช่วยทำให้งานชิ้นนี้ตีความได้หลากหลายทิศทาง อย่างไรก็ตาม แอปเปิ้ลเหี่ยวเหมือนกับจะไม่เคยเป็นองค์ประกอบทางศิลปะมาก่อน ความเหี่ยวจนดำของผลไม้จะเป็นตัวกำกับความหมายถึงการเจริญพันธุ์ที่แห้งเหี่ยวเมื่อไม่มีการผสมพันธุ์เกิดขึ้น ผลงานชิ้นนี้จึงชวนให้ผู้ชมย้อนขบคิดถึงสภาวะเชิงเวลาของเลือดประจำเดือน เวลาเป็นองค์ประกอบที่สำคัญในผลงานชิ้นนี้อยู่แล้ว ตั้งแต่การที่ศิลปินเก็บผ้าซับเลือดประจำเดือนเป็นระยะเวลายาวนาน การทำงานปักสะดักที่เป็นงานหัตถกรรมใช้เวลา และโดยเฉพาะอย่างยิ่งผลแอปเปิ้ลเหี่ยว นับแต่แรกเริ่มตั้งไข่จนกระทั่งกลายเป็นเลือดประจำเดือนที่ไร้ค่าและยังถูกมองว่าสกปรกด้วย



ภาพที่ 3

Carina Ubeda, "Cloths", 2013.

สื่อผสม, ขนาดผันแปรเปลี่ยนแปลงได้

Casting off My Womb (ค.ศ. 2013) โดย เคซีย์ เจนคินส์ (Casey Jenkins)

เคซีย์ เจนคินส์ (Casey Jenkins) เป็นศิลปินหญิงชาวออสเตรเลียที่มีผลงานทางด้านศิลปะ จิตรกรรมและศิลปะการแสดงสด ผลงานของเธอแสดงออกมาให้เห็นถึงทางด้านเพศและความ เป็นสตรีนิยม นอกจากความคิดของเจนคินส์ที่มุ่งไปสู่กระแสของ สตรีนิยม แล้วนั้น เธอยังมี ความสามารถของงานช่างสตรีที่นำมาใช้ในผลงานอีกด้วย คือ การถักนิตติ้ง วัสดุที่เจนคินส์ ใช้ในการแสดงผลงานทางศิลปะ จะมีทั้งวัสดุเก็บตกและวัสดุสำเร็จรูป เจนคินส์ได้ใช้ร่างกาย และอวัยวะเพศ รวมถึงเลือดประจำเดือนของเธอเพื่อเป็นวัตถุทางศิลปะ ในการต่อสู้เพื่อสิทธิ สตรี ความไม่เท่าเทียมกันในสังคมที่มุ่งประเด็นไปทางด้านเพศ ที่ควรจะมีสิทธิเท่าเทียมกัน ในฐานะความเป็นมนุษย์

ผลงาน Casting off My Womb (ภาพที่ 4) เจนคินส์ได้ใช้เทคนิคการแสดงสด จากนั้นบันทึก เป็นภาพถ่ายเอาไว้ ศิลปินใช้เส้นไหมสีขาวถักนิตติ้งนำไปสอดไว้ในอวัยวะเพศของเธอทุกวัน เป็นเวลา 28 วัน ซึ่งเป็นวันที่ครบรอบเดือนพอดี ผ้าถักนิตติ้งผืนนั้นมีความยาวถึง 15 เมตร แขนวนผ่านไม้แขวนเสื้อมาเรียงร้อยผูกโยงจากด้านบนลงมาแล้วแขวนผ้าถักนิตติ้งที่เธอดึง ออกมาจากช่องคลอด (พลวัชร เบี้ยวไข่มุข, 2561: 307) จิตวางในลักษณะสูงและต่ำ คล้าย กับเส้นกราฟที่ขึ้นลงในจอแสดงผลของเครื่องมือแพทย์ ในการวัดผลของชีพจรหรือหัวใจ ซึ่ง บ่งบอกสถานะว่ากำลังดำรงชีวิตอยู่ จากนั้นจะเห็นว่าผ้าถักนิตติ้งสีขาวผืนที่ถูกนำออกมา จากช่องคลอดนั้น บริเวณกึ่งกลางของผืนผ้าจะมีรอยสีแดงอยู่เป็นระยะ นั่นคือเลือดประจำ เดือนของเธอเอง เนื่องจากระยะเวลา 28 วันของสตรีในช่วงวัยเจริญพันธุ์ต้องมีรอบเดือนเป็น ปกติ และเลือดประจำเดือนนี้ก็เป็นสิ่งที่บ่งบอกถึงความพร้อมในการตั้งครรภ์ของผู้หญิงทุก คน การที่ศิลปินตั้งชื่องานว่า Casting off My Womb เป็นการย้ำความหมายถึงศักยภาพ ในการให้กำเนิด และกระบวนการที่เกี่ยวข้องทั้งหมดของผู้หญิง รวมถึงอวัยวะที่ใช้ในการ คลอดคือช่องคลอดที่ศิลปินต้องการย้ำว่าเป็นสัญลักษณ์ที่เป็นจุดกำเนิดของทุกชีวิตบนโลก ใบนี้ และเป็นความหมายที่ทุกคนควรตระหนัก

เทคนิคหรือวัสดุที่เจนคินส์เลือกใช้คือการใช้เส้นไหมมาถักนิตติ้ง ก็เป็นเทคนิคค่อนข้างเฉพาะ สำหรับสตรีเช่นกัน ตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบันเราแทบจะไม่เคยเห็นศิลปินชายที่จะใช้เทคนิคนี้ ในชีวิตประจำวัน หรือการสร้างสรรค์ผลงานมากนัก และเส้นไหมในการถักนั้นได้ต่อยักษ์กับสตรี ผู้เป็นเพศของการให้กำเนิดสรรพชีวิตขึ้นมา เปรียบเสมือนเส้นเลือด สายสะดือ ที่ได้หล่อเลี้ยง บุตรตั้งแต่อยู่ในครรภ์ ศิลปินหญิงหลายท่านเลือกใช้เทคนิค ที่ใช้เส้นไหมและการถักทอเป็นการ

แสดงแทนความรักที่ตนเองมีต่อบุตร แม้กระทั่งศิลปินไทยเองก็ตาม ยกตัวอย่างเช่น ผลงานของเมตตา สุวรรณศรี หรือ แม้กระทั่งสัตว์ตามธรรมชาติอย่างเช่นนกบางชนิดก็ยังใช้วิธีการปักรังเพื่อเตรียมพร้อมในการฟักไข่สำหรับลูกนกที่กำลังจะเกิดมา (เมตตา สุวรรณศรี, 2559: 233)

ฉะนั้นแล้ววัสดุที่เจเนคินส์เลือกใช้ในงาน ไม่ว่าจะเป็น ร่างกายของสตรี อวัยวะเพศของเธอเอง เลือดประจำเดือน และเทคนิคการถักนิตติ้ง นั้นบ่งบอกถึงการกำเนิดของชีวิต การที่เจเนคินส์ใช้เลือดประจำเดือนเข้ามามีส่วนร่วมในงานก็เท่ากับได้ยกฐานะของสตรีเพศขึ้นมา หากเราพบเจอประจำเดือนของสตรีอยู่ตามทีต่าง ๆ เชื่อว่าคงไม่มีใครที่จะเข้าไปพิจารณาค้นหาคำตอบใด ๆ เนื่องด้วยมุมมองที่ว่าเป็นแค่สิ่งน่ารังเกียจ แต่เมื่อศิลปินเลือกมาใช้เป็นวัตถุทางศิลปะแล้วเลือดประจำเดือนนั้นก็กลับได้ให้ข้อคิดเตือนสติ จากที่จะรังเกียจสตรีที่ต้องมีประจำเดือนกลับกลายเป็นความเห็นใจและเข้าใจในความเป็นสตรีมากขึ้น



ภาพที่ 4

Casey Jenkins, "Casting off My Womb", 2013,
ศิลปะการแสดงสด, ขนาดผันแปรเปลี่ยนแปลงได้

My Bed (ค.ศ. 1998) โดย เทรซีย์ เอมีน (Tracey Emin)

เตรซีย์ เอมีนเป็นศิลปินชาวอังกฤษ เธอมีประสบการณ์ชีวิตในช่วงวัยเด็กและวัยรุ่นที่เลวร้าย ทั้งโดนทำร้ายไปจนถึงโดนข่มขืนเมื่ออายุ 13 ปี แต่เธอเลือกที่จะนำประสบการณ์เหล่านั้นมาเปิดเผยด้วยแง่มุมทางศิลปะ ซึ่ง “ทั้งหยาบและไม่พิถีพิถัน ไม่ต่างจากภาพที่เราเห็นตามฝาผนังห้องน้ำ นอกจากนี้ยังมีการนำวิดีโอและภาพถ่ายมาใส่แบบไม่เป็นศิลปะ ยิ่งไปกว่านั้นเอมีนยังถ่ายแบบลงนิตยสาร เป็นการสนับสนุนสินค้าและออกรายการเกมโชว์ทางโทรทัศน์ด้วย ทั้งหมดนี้ทำให้เอมีนถูกมองว่าหมกมุ่นในตัวเอง เรียกร้องความสนใจ และต้องการทำให้ผู้อื่นตื่นตาดำด้วยวิธีการไร้เดียงสาแบบเด็ก ๆ นั้นหมายความว่างานของเอมีนไม่ได้ปรุงแต่ง ไม่มีการไตร่ตรองไว้ล่วงหน้าและเป็นของแท้” (เดวิด คอตติงตัน, 2554: 194) จึงส่งผลให้ผลงานของเอมีนนี้นั้นมีลักษณะที่โจ่งแจ้ง และภาพลักษณ์ของเอมีนนี้นั้นเธอก็ได้แสดงออกมาในแบบที่เรียกว่า “หญิงร้าย” ผลงานของเอมีนได้ได้ถูกเปรียบเปรยกับ ฟรีดา คาร์โล (Frida Kahlo) เนื่องจากการใช้สัญลักษณ์ต่าง ๆ ที่แสดงออกมาในผลงานบ่งบอกถึงสภาพความเจ็บปวดของร่างกายและจิตใจได้อย่างดี เอมีนเป็นศิลปินอีกท่านหนึ่งที่มีความสามารถหลากหลาย ไม่ว่าจะเป็นงานประเภทสื่อผสมงานหัตถกรรมของสตรี หรืองานศิลปะแนวความคิด วัสดุที่เลือกใช้ก็จะมีทั้งวัสดุเก็บตก และวัสดุสำเร็จรูป ผลงานของเอมีน สื่อให้เห็นถึงความแตกต่างขัดแย้ง ในความคิดของผู้คนในสังคม ที่เอมีนแสดงความชัดเจนเกี่ยวกับเรื่อง ความคิดที่แตกต่างขัดแย้งของผู้คนในสังคมก็คือ ความเป็นกุลสตรี เอมีนได้แสดงออกมาทั้งผลงาน และการปฏิบัติตนในขณะที่อยู่ในสังคม ซึ่งเป็นสิ่งที่เอมีนได้ตั้งคำถามต่อสังคมในการมองภาพลักษณ์ของสตรี ที่ยุคปัจจุบันนี้มองว่าสตรีหรือบุรุษนั้นล้วนแต่มีความเท่าเทียมกันในทุก ๆ ด้าน

ผลงาน My Bed (ภาพที่ 5) ชิ้นนี้เอมีนได้ใช้วัสดุสำเร็จรูปในการสร้างสรรค์ผลงาน ศิลปินนำเสนอเรื่องราวส่วนตัวโดยใช้เตียงนอนและการทำกิจกรรมต่าง ๆ บนเตียงนั้น เตียงนอนนี้ถือว่าเป็นพื้นที่เฉพาะความสำคัญเหมือนกับของใช้ส่วนตัว ซึ่งถ้าพิจารณาและการใช้เตียงนอนในแต่ละช่วงวัยก็จะให้ความรู้สึกที่ต่างกัน และสิ่งของเครื่องใช้ในแต่ละช่วงวัยก็แตกต่างกันด้วย เอมีนเลือกใช้ช่วงเวลาที่เราเรียกว่า วัยเจริญพันธุ์ในการสร้างสรรค์ชิ้นนี้ สิ่งของบนเตียงประกอบด้วย เสื้อผ้าที่เปื้อนเลือดประจำเดือน ชุดชั้นใน ถุงยางอนามัย สารหล่อลื่น หมอน ผ้าห่ม กระดาษชำระ ชองบูทรี ขวดสุรา ฯลฯ (พลวัชร เบี้ยวไข่มุก, 2561: 258-259) วัสดุเหล่านี้ที่เอมีนเลือกใช้ มีวัสดุที่เป็นของส่วนตัวร่วมอยู่ด้วย เช่น เสื้อผ้าที่เปื้อนเลือดประจำเดือน ถุงยางอนามัยใช้แล้ว สารหล่อลื่น ผู้ที่ชมผลงานเมื่อเห็นสิ่งของเหล่านี้ถึงแม้ว่าจะถูกศิลปินทำลายหน้าที่ให้กลายเป็นวัตถุทางศิลปะ แต่มันก็ถูกชิ้นนี้ให้เห็นถึงภาพการมีสัมพันธ์ทางเพศอยู่ดี

นอกจากนี้ยังทำให้ผู้ชมที่มีความรู้ทางศิลปะหวงระลึกถึงงานอีกชิ้นหนึ่งของเธอคือ Everyone I Have Ever Slept With 1963-1995 ที่เธอชวนตั้งคำถามเกี่ยวกับความเป็นผู้หญิงเช่นกัน

ผลงานชิ้นนี้ยังแสดงถึงสัญลักษณ์อื่น ๆ ที่ตอกย้ำทางด้านเรื่องเพศซึ่งตามธรรมเนียมในสังคม สุภาพสตรีจะไม่เปิดเผยเรื่องลับเหล่านี้ เช่น หมอนที่วางเคียงกัน 2 ใบ และรอยยับของผ้าห่ม ก็เป็นสิ่งที่ตอกย้ำสิ่งที่ศิลปินต้องการนำเสนอ โดยปกติแล้วเมื่อเวลานึกถึงที่นอนมักจะนึกถึงการพักผ่อน การใช้เวลาส่วนตัวที่มนุษย์ต้องการหลังจากจัดการภาระกิจในหน้าที่การงาน ฯลฯ แต่เมื่อมีวัสดุตั้งที่กล่าวไปแล้วร่วมกับผลงานนั้น ทำให้ส่งผลกระทบเกิดจินตภาพเกิดขึ้น ซึ่ง จินตภาพนั้นก็ขึ้นอยู่กับประสบการณ์ของแต่ละบุคคล

ฉะนั้นผลงานชิ้นนี้ของเอมินเป็นการวิจารณ์สังคมที่ยังไม่สามารถสลายมายาคติเกี่ยวกับผู้หญิง ที่ถูกขีดเส้นไว้ว่า สตรีควรจะมีลักษณะอย่างไรตามที่สังคมได้กำหนดกฎเกณฑ์ไว้ อาจจะลอง ตั้งสมมติฐานว่าถ้างานชิ้นนี้เป็นของศิลปินชาย วัสดุเหล่านั้นจะสื่อความหมายอย่างแน่นอน ผลงานชิ้นนี้ของเอมินจึงเป็นอีกข้อพิสูจน์ว่าศิลปินมีความเข้าใจอย่างลึกซึ้งต่อกระบวนการและ วัสดุที่ตนเองเลือกใช้และการสื่อความหมายชัดเจนต่อมายาคติที่สังคมสร้างขึ้นต่อความเป็นผู้หญิง



ภาพที่ 5

Tracey Emin, "My Bed", 1998,
สื่อผสม, ขนาด 79x211x234 ซม.

สรุป

จากการนำหลักการสุนทรียสัมพันธ์ที่ให้ความสำคัญต่อการขับเคลื่อนกระบวนการเปลี่ยนแปลงสรุป จากผลงานของศิลปินหญิงทั้ง 5 ท่าน สามารถสรุปได้เป็นประเด็นสำคัญได้อย่างน้อย 3 ประเด็นดังต่อไปนี้ 1. ผลงานศิลปะทั้ง 5 ชิ้นนี้ ถูกสร้างสรรค์ขึ้นโดยการใช้องค์ประกอบที่ศิลปินขายไม่มีและไม่สามารถทำได้ โดยมักจะใช้สอดคล้องกับวัสดุสำเร็จรูปหรือวัสดุเก็บตกอื่น ๆ ที่ตั้งใจเลือกสรรมาจัดองค์ประกอบขึ้น ไม่ว่าจะเป็นการถักทอที่กลายสภาพจากวัสดุเพื่องานหัตถกรรมเป็นวัสดุที่สร้างงานจิตรศิลป์ โดยมีศักยภาพในการสื่อความสอดคล้องกับเนื้อหาของงานซึ่งคือความรักแบบผู้หญิงด้วย ห่อผ้าอนามัยใหม่หรือเบื่อนเลือดและวัสดุอีกหลายอย่าง ไปจนกระทั่งการใช้วัสดุแบบแอปเปิ้ลเขียวที่ชวนให้ขบคิดเกี่ยวกับประเด็นทางวัฒนธรรมของสังคมตะวันตกอีกด้วย 2. ในแง่เนื้อหา ศิลปินหลายท่านชวนให้ผู้ชมตั้งคำถามเกี่ยวกับการจัดระบบคุณค่าสูง-ต่ำ, สะอาด-สกปรกที่แต่ละวัฒนธรรมใช้แยกแยะ และมีผลในการกดให้เพศหนึ่ง ๆ อยู่ในสถานะหนึ่ง ๆ การชวนผู้ชมสนทนาเกี่ยวกับการเจริญพันธุ์และร่องรอยของการเจริญพันธุ์ที่แสดงออกผ่านเลือดประจำเดือน การต่อต้านมายาคติที่สังคมมีต่อผู้หญิงและความดีความเลวที่ถูกกำหนดเอาไว้แต่แรก 3. ในแง่ขององค์ประกอบศิลปะ การใช้องค์ประกอบที่ไม่เคยถูกใช้มาก่อนในศิลปะตะวันตกโดยเฉพาะอย่างยิ่งผ้าเบื่อนเลือดประจำเดือนได้ขยายขอบฟ้าของการสร้างสรรค์ศิลปะออกไป โดยเฉพาะอย่างยิ่งศิลปะเชิงแนวความคิดที่เน้นการตั้งคำถามเกี่ยวกับประเด็นเฉพาะเจาะจง ซึ่งทั้งหมดนี้ย่อมเป็นความสำเร็จในการตั้งคำถามเกี่ยวกับมายาคติในเรื่องผู้หญิงและผู้หญิงในทางศิลปะที่ทรงพลังเป็นอย่างยิ่ง

USSNANUSU

Beokhaimook, Polwach. (2018). "Abjection in Art". Master of Fine Arts, Department of Art Theory Graduate School, Silpakorn University.

พลวัชร เบี้ยวไข่มุข. (2561). แอ็บเจคชันในศิลปะ. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบัณฑิต สาขาวิชา ทฤษฎีศิลป์ แผน ก แบบ ก 2 ภาควิชาทฤษฎีศิลป์ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร.

Cottingham, David. (2010). *Modern Art : A Very Short Introduction* (Triamanurak, Janunya. Trans.). Bangkok: openworlds.

คอตติงตัน, เดวิด. (2554). ศิลปะสมัยใหม่:ความรู้ฉบับพกพา. แปลโดย จณัญญา เตรียมอนุรักษ. กรุงเทพฯ: โอเพ่นเวิลด์ส.

Kesprasit, Surachart. (2006). Is it art?, *Fine Art* 3, 19 (February-March): 38-40.

สุรชาติ เกษประสิทธิ์. (2549). "เป็นศิลปะหรือไม่." *Fine Art* 3, 19 (กุมภาพันธ์-มีนาคม): 38-40.

Pandamrong, Omsiri. (2020) The roles of words and body image in social controversy through contemporary art: A case study of two female artists. *Silpa Bhirasri Journal of fine arts*. 9, 1 (January-June): 152-153.

ออมสิริ ปานดำรงค์ (2564). "บทบาทของ"ถ้อยคำ"และ"ภาพร่างกาย" ในการนำเสนอประเด็นทางสังคมของศิลปะร่วมสมัยกรณีศิลปินสตรี."วารสารศิลป์ พีระศรี 9, 1 (มกราคม-มิถุนายน): 152-153.

Santasombat, Yos. (1994). *Man and Culture*. Bangkok: Thammasat University.

ยศ สันตสมบัติ. (2537). มนุษย์กับวัฒนธรรม. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.

Suputtamongkol, and others. (1998). Exploring theories of bodies. In : *Body hidden and revealed: Bodies in religion, philosophy, politics, history, art and anthropology*. Bangkok: Kobfai.

สายพิน ศุพุทธมงคล, และคนอื่น ๆ (2541). "สำรวจทฤษฎีร่างกาย". เผยร่าง-พรางกาย : ทดลอง มองร่างกายในศาสนา ปรัชญา การเมือง ประวัติศาสตร์ ศิลปะ และมานุษยวิทยา . กรุงเทพฯ: คบไฟ.

Suwanasorn, Metta. (2016). "Thread Of Love From Mother." Doctor of Philosophy Program, Visual Arts, Graduate School, Silpakorn University.

เมตตา สุวรรณศร. (2559). “เส้นใยแห่งความรักของแม่.” วิทยานิพนธ์ปริญญาปรัชญา
ดุริยบัณฑิต สาขาวิชา ทัศนศิลป์ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร.

บรรณานุกรมภาพ

- ภาพที่ 1 The Matter. (2565). Art of Blood ศิลปะแห่งการใช้เลือดทำงานศิลปะ. Retrieved from <https://thematter.co/thinkers/art-of-blood/53557>
- ภาพที่ 2 The Matter. (2565). Art of Blood ศิลปะแห่งการใช้เลือดทำงานศิลปะ. Retrieved from <https://thematter.co/thinkers/art-of-blood/53557>
- ภาพที่ 3 Daily Mail Online. (2022). Woman Who collected her menstrual blood on pieces of cloth for five years displays stained fabric in “intimate” art exhibition. Retrieved from; <https://www.dailymail.co.uk/femail/article-2347439/Woman-collected-menstrual-blood-pieces-cloth-years-displays-stained-fabric-intimate-art-exhibition.html>
- ภาพที่ 4 gww. (2022). Casey Jenkins and knitting Monologues. Retrieved from <https://visualcultureaberndeen.wordpress.com/2015/02/20/the-knitting-monologues-casey-jenkins-and-the-legacy-of-feminist-performance-art/>
- ภาพที่ 5 The Matter. (2564). ตัวฉันคืองานศิลปะ! Confessional Art ฉีกกฎสตรีผู้ดีอังกฤษของเทรซี่ เอมีน. Retrieved from <https://thematter.co/thiners/tracy-emin-confessional-art/44443> ,





รายชื่อผู้ทรงคุณวุฒิประเมินบทความ

ศาสตราจารย์ญาณวิทย์ ภูณแจทอง

อาจารย์ประจำ คณะจิตรกรรม ประติมากรรมและภาพพิมพ์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

รองศาสตราจารย์ปิยะแสง จันทรวงศ์ไพศาล

อาจารย์ประจำ คณะจิตรกรรม ประติมากรรมและภาพพิมพ์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

ดร.เตยงาม คุปตะบุตร

อาจารย์ประจำ คณะจิตรกรรม ประติมากรรมและภาพพิมพ์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

ผู้ช่วยศาสตราจารย์วิมลมาลย์ ชันชะวนะ

อาจารย์ประจำ คณะจิตรกรรม ประติมากรรมและภาพพิมพ์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ฤทัยรัตน์ คำศรีจันทร์

อาจารย์ประจำ คณะจิตรกรรม ประติมากรรมและภาพพิมพ์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

รองศาสตราจารย์ ดร.จิรายุ พงษ์วรุตม์

อาจารย์ประจำสาขาออกแบบนิเทศศิลป์ คณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

อาจารย์ ดร.สรัญญา ชูโชติแก้ว

อาจารย์ประจำ คณะอักษรศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. อินทิรา พรหมพันธุ์

อาจารย์ประจำ คณะอักษรศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

รองศาสตราจารย์พิเศษ เปียร็ก ลีน

อาจารย์ประจำ คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.น้ำใส ตันติสุข

อาจารย์ประจำ ภาควิชาภาษาญี่ปุ่น คณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์

รองศาสตราจารย์ ดร.วิศรุต พึ่งสุนทร

อาจารย์ประจำ ภาควิชาประวัติศาสตร์ คณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์

อาจารย์อัญชลี อนันต์วัฒน์

อาจารย์ประจำ คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์และการออกแบบ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยี
พระจอมเกล้าธนบุรี

ผู้ช่วยศาสตราจารย์คมสัน หนูเขียว

อาจารย์ประจำ คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์และการออกแบบ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยี
พระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.กิตติรินทร์ กิตติสกล

อาจารย์ประจำ ภาควิชาทัศนศิลป์ คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

รองศาสตราจารย์ ดร.ทักษิณา พิพิษฐกุล

อาจารย์ประจำ คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยกรุงเทพ

SILPA BHIRASRI JOURNAL OF FINE ARTS

วารสารศิลป์ พีระศรี (SILPA BHIRASRI Journal of Fine Arts) วารสารศิลป์ พีระศรีเป็นวารสารทางวิชาการ จัดตั้งโดยคณะจิตรกรรม ประติมากรรมและภาพพิมพ์ มหาวิทยาลัยศิลปากรจากวันแรกที่ตีพิมพ์ในปี พ.ศ.2556 วารสารมีความมุ่งมั่นในการสร้างพื้นที่เพื่อนำเสนอและรวบรวมองค์ความรู้ทางด้านทัศนศิลป์ ดังนั้นจึงเปิดกว้างในการรับบทความทางวิชาการ บทความวิจัย บทความงานสร้างสรรค์ บทความวิจารณ์ บทความปริทัศน์ และงานแปลทางวิชาการ จากทั้งผู้ทรงคุณวุฒิ นักวิชาการ อาจารย์ นักศึกษา ศิลปิน ภัณฑารักษ์ นักวิจารณ์ ผู้มีประสบการณ์และผู้ที่เกี่ยวข้องกับงานทัศนศิลป์ในด้านต่างๆ นำมากระตุ้นบรรยากาศการแลกเปลี่ยน เรียนรู้ เปิดมุมมองใหม่ ๆ ที่หลากหลายและขยายขอบเขตความรู้ด้านทัศนศิลป์ รวมทั้งเป็นแหล่งทรัพยากรในการเรียนการสอนทางด้านศิลปะร่วมสมัยในประเทศไทย

วัตถุประสงค์

วารสารศิลป์ พีระศรีมีจุดมุ่งหมายเพื่อเป็นพื้นที่เผยแพร่ผลผลิตทางวิชาการด้านทัศนศิลป์ โดยมุ่งเน้นการนำเสนองานวิจัยจากกระบวนการปฏิบัติงานทางศิลปะ (Art Practice-Based Research) งานค้นคว้าวิจัยที่สร้างบทวิพากษ์ ข้อค้นพบ และมุมมองใหม่ทางทฤษฎีศิลปะ ประวัติศาสตร์ศิลปะ ปรัชญาสุนทรียศาสตร์ การออกแบบ วัฒนธรรมทางสายตา และประเด็นอื่นที่เกี่ยวข้องกับงานทัศนศิลป์

เกณฑ์การส่งบทความ

1. วารสารมีกำหนดเผยแพร่ ปีละ 2 ฉบับ ได้แก่

ฉบับที่ 1 เดือนมกราคม - มิถุนายน

ฉบับที่ 2 เดือนกรกฎาคม - ธันวาคม

ทั้งนี้ในปี 2563 จะตีพิมพ์ออนไลน์เท่านั้น

2. กระบวนการพิจารณาบทความ

2.1 การกลั่นกรอง บทความที่ยื่นส่งมาจะได้รับการพิจารณาจากกองบรรณาธิการ เพื่อคัดกรองเข้า

สู่กระบวนการประเมิน หากมีพบว่าบทความได้มีการคัดลอก (Plagiarism) ละเมิดจริยธรรมการตีพิมพ์ (Publication Ethics) หรือไม่ตรงตามวัตถุประสงค์และขอบเขตของวารสาร บทความนั้น ๆ จะถูกปฏิเสธในขั้นตอนนี้ กระบวนการใช้เวลาประมาณ 1 เดือน

2.2 การประเมินจากผู้ทรงคุณวุฒิ : บทความที่ผ่านขั้นตอนการกลั่นกรอง กองบรรณาธิการจะสรรหาผู้ทรงคุณวุฒิที่มีประสบการณ์ตรงตามสาขาที่เกี่ยวข้องจำนวน 3 ท่าน ที่ไม่มีส่วนได้ส่วนเสียกับผู้เขียน

เพื่อดำเนินการประเมินบทความในลักษณะทางลับทั้งสองทาง (Double-Blind review) กระบวนการใช้เวลาประมาณ 2 เดือน

2.3 การแจ้งผลการประเมิน : หลังจากกองบรรณาธิการได้รับผลการประเมิน ผู้เขียนจะได้รับแจ้งผลรวมทั้งคำวิจารณ์และข้อเสนอแนะจากทั้งผู้ประเมินและบรรณาธิการ โดยมีผลแจ้ง 4 แบบ ได้แก่ ผ่าน ผ่านปรับแก้เล็กน้อย ผ่านปรับแก้มาก และไม่ผ่าน กรณีที่ผ่านโดยไม่มีเงื่อนไขจะเข้าสู่กระบวนการตีพิมพ์ในทันที

2.4 การปรับปรุง : หากผู้เขียนได้รับผลให้มีการปรับปรุง ผู้เขียนจะต้องแก้ไขบทความตามที่ผู้ทรงคุณวุฒิได้แสดงความเห็นและข้อเสนอแนะ และส่งกลับมาให้กองบรรณาธิการพิจารณาภายในระยะเวลา 1 เดือน ในกรณี ผล ผ่านปรับแก้มาก บทความที่ได้รับการปรับปรุงจะถูกส่งให้ผู้ทรงคุณวุฒิประเมินอีกครั้งหนึ่ง

2.5 การเผยแพร่บทความ : บทความที่ผ่านการประเมินจะได้รับการเผยแพร่บนระบบวารสารศิลปพีเรียออนไลน์ โดยจัดลำดับตามวันออกหนังสือตอบรับจากวารสาร

ข้อแนะนำสำหรับผู้เขียน

รายการตรวจสอบก่อนส่งบทความ

ในขั้นตอนการส่งบทความ ผู้เขียนบทความต้องตรวจสอบและปฏิบัติตามข้อกำหนดตามที่ระบุไว้ดังต่อไปนี้ กรณีที่ไม่ปฏิบัติตามข้อกำหนดทั้งหมด บทความนั้นจะถูกตีกลับให้ผู้เขียนและไม่ได้รับพิจารณาต่อในขั้นตอนต่อไป

1. บทความต้องไม่เคยเผยแพร่ที่ไหนมาก่อน และไม่อยู่ในระหว่างการเสนอไปเพื่อพิจารณาตีพิมพ์ในวารสารฉบับอื่น
2. ไฟล์บทความจะต้องบันทึกเป็นนามสกุล .doc หรือ .docx หรือไฟล์นามสกุลที่สามารถเปิดได้ใน Microsoft Word และแนบไฟล์ .pdf มาด้วย
3. รูปแบบการเขียนบทความและการอ้างอิงเป็นไปตามที่วารสารกำหนด สามารถดูได้ที่ “คำแนะนำผู้เขียน”
4. แหล่งอ้างอิงจากเว็บไซต์สามารถตรวจสอบและเข้าถึงได้
5. กรอกเอกสารนำส่งบทความ (Submission form) จากนั้นอัปโหลดหลักฐานทั้งหมดในขั้นตอนการสมัครบน website

การเตรียมต้นฉบับ

1. บทความมีความยาวระหว่าง 15-30 หน้ากระดาษ A4 (ไม่รวมภาพประกอบ) ใช้รูปแบบอักษร TH Sarabun New ขนาด 16 point สำหรับเนื้อหา ตัวเลขให้ใช้เลขอารบิกทุกกรณี ทั้งภาษาไทยและภาษาอังกฤษ
2. ต้นบทความให้บันทึกเป็นนามสกุล .doc หรือ .docx หรือไฟล์นามสกุลที่สามารถเปิดได้ใน Microsoft Word และแนบไฟล์ .pdf มาด้วย

โครงสร้างบทความควรประกอบไปด้วยลำดับดังต่อไปนี้

1. **ชื่อบทความ** : ควรตั้งให้มีความกระชับและครอบคลุมเนื้อหาของบทความ
2. **ชื่อผู้เขียนบทความ** : ระบุนามสกุล ตำแหน่งวิชาการ หน่วยงานหรือสถาบันการศึกษาของผู้เขียน กรณีหากบทความเป็นส่วนหนึ่งของวิทยานิพนธ์ให้ใส่นามสกุล ตำแหน่งวิชาการ หน่วยงานของอาจารย์ที่ปรึกษาจากชื่อผู้เขียน
3. **บทคัดย่อ** : บทคัดย่อภาษาไทยและภาษาอังกฤษ มีความยาวตั้งแต่ 350 คำแต่ไม่เกิน 500 คำ

- บรรจุภายในหนึ่งย่อหน้า โดยเนื้อความในบทความควรระบุตามโครงสร้างดังนี้ 1) ที่มา 2) วัตถุประสงค์ 3) วิธีการหรือวิธีวิจัย 4) ผลลัพธ์หรือสรุปผล 5) ข้ออภิปรายหรือข้อเสนอแนะ
4. คำสำคัญ : คำหรือวลีสั้นๆ อย่างน้อย 3 คำ แต่ไม่เกิน 5 คำ โดยเรียงลำดับความสำคัญของคำสืบค้น และควรเป็นคำที่ช่วยสืบค้นเข้าถึงงานวิจัยนั้น ๆ (ภาษาไทยและภาษาอังกฤษ)
5. เนื้อหาบทความ : เนื้อหาแบ่งเป็นหัวข้อ เพื่อให้ผู้อ่านได้ง่ายและเป็นระบบเช่น 1) บทนำ 2) วัตถุประสงค์ 3) วิธีการศึกษา 4) ผลลัพธ์ 5) อภิปราย 6) บทสรุป 7) รายการอ้างอิง
6. ภาพและตาราง : กรณีที่มีภาพประกอบและตารางให้สร้างแยกจากเนื้อหาของบทความ กล่าวคือ ให้ผู้เขียนสร้างไฟล์ .Doc ขึ้นใหม่ เพื่อใส่ภาพประกอบ ตาราง พร้อมคำบรรยายต่างหาก รวมทั้งระบุที่มาของภาพประกอบ ตารางให้ชัดเจน โดยจะต้องระบุหมายเลขของภาพประกอบ ตารางและคำบรรยาย ซึ่งสามารถเชื่อมโยงกับหมายเลขที่ตรงกับเนื้อหาในบทความ ส่วนต้นฉบับไฟล์ภาพประกอบให้สร้างแฟ้มแยกออกมาจากไฟล์เนื้อหาบทความ โดยระบุชื่อไฟล์ภาพ สามารถเชื่อมโยงกับหมายเลขที่ตรงกับเนื้อหาในบทความ ความละเอียดของภาพไม่ต่ำกว่า 300 dpi/inch
7. การอ้างอิง : วารสารศิลป์ พีระศรีใช้การอ้างอิงรูปแบบนามปี แทรกในเนื้อหา โดยมีลักษณะดังนี้
- 7.1 วิธีอ้างอิงในเนื้อหา : ให้ระบุชื่อผู้แต่ง ปีที่ตีพิมพ์และเลขหน้า เช่น (ศิลป์ พีระศรี, 2501: 15) ในกรณีที่ผู้เขียน 2 คน (Bhirasri and May, 1948: 2-4)
 - 7.2 หากมีเชิงอรรถเสริมความ ให้ปรากฏท้ายบทความ (Endnote) ก่อนบรรณานุกรม
 - 7.3 บรรณานุกรม : เรียงตามตัวอักษร ชื่อภาษาอังกฤษให้ขึ้นต้นด้วยนามสกุล ตามด้วยชื่อต้นภาษาไทยขึ้นต้นด้วยชื่อ ตามด้วยนามสกุล

ตัวอย่าง

หนังสือ

ปิยะแสง จันทรวงศ์ไพศาล. (2560). พจนานุกรมศิลปะประยุกต์. กรุงเทพฯ : จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

เนื้อหาในหนังสือ

Steyerl, Hito. (2017). Duty Free Art: Art in the Age of Planetary Civil War. London ; New york : 121-122.

บทความในวารสาร

วสมน สานะเสน. (2562). การแสดงอัตลักษณ์ทางชาติพันธุ์ของชาวไทยมุสลิมผ่านทางสถาปัตยกรรม มัสยิด. วารสารศิลป์ พีระศรี 6(2): 205-206.

บทความออนไลน์

Baur, Ruedi. Felsing, Ulrike. (2016). Researching Visual Application Respectful of Cultural Diversity. Studies in Visual Arts and Communication -an international journal 3(1). (https://journalonarts.org/wp-content/uploads/2016/07/SVACij_Vol3_No1-2016-Baur-Felsing-Researching-Visual-Application-Respectful-of-Cultural-Diversity.pdf) 15.

สามารถดู “คำแนะนำสำหรับผู้แต่ง” เพิ่มเติมได้ที่ link หรือ template

<https://drive.google.com/file/d/1tMt058f92sHYu1nJVGGqQk1TfrZpT7Ru/view>

การส่งบทความ

ส่งต้นฉบับบทความผ่านระบบการจัดการวารสารออนไลน์ Thai Journals Online (ThaiJO)

ดูคำแนะนำได้ที่ <https://drive.google.com/file/d/1WVYr95GwopWkcnLJsGwAyeTsnivs1cBn/view>

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/psgjournaloffinearts/>
E-Mail Warasansilpabhirasri@gmail.com