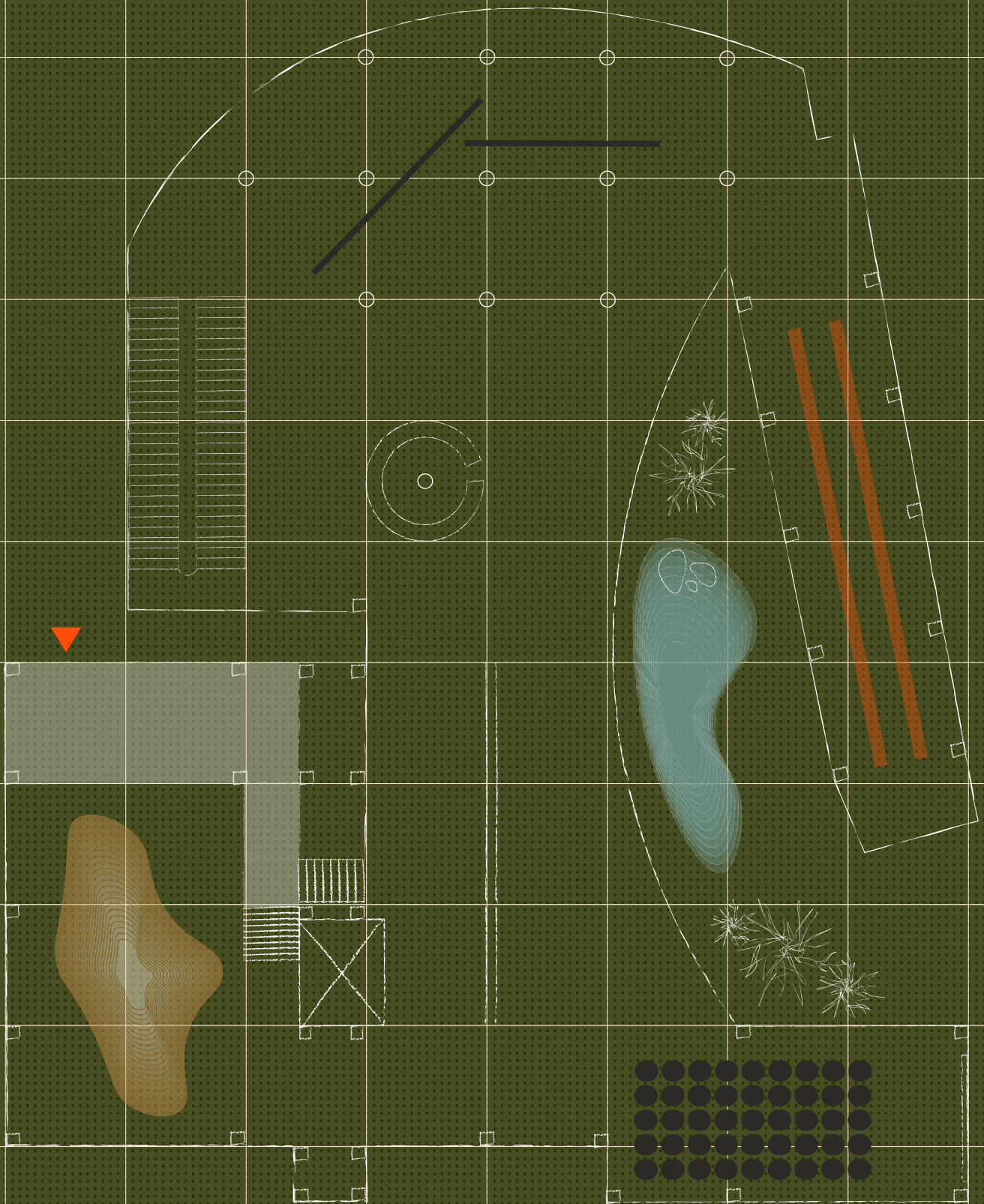


Silpa Bhirasri

(Journal of Fine Arts)

Faculty of Painting Sculpture and Graphic Arts, Silpakorn University



VOLUME 12 ISSUE 2
JULY - DECEMBER 2024
ISSN(Online) 2697 - 6293

วารสารศิลป์ พีระศรี

ปีที่ 12 ฉบับที่ 2 กรกฎาคม - ธันวาคม 2567

Vol. 12 No. 2, July - December 2024

วารสารวิชาการ โดย คณะจิตรกรรม ประติมากรรมและภาพพิมพ์
มหาวิทยาลัยศิลปากร

Faculty of Painting, Sculpture and Graphic Art, Silpakorn University

ISSN (Online): 2697-6293

ออกแบบและจัดหน้า:

เจมมิกา สินธवालัย

Layout & Design:

Gemmica Sinthawalai

ติดต่อ:

วารสารศิลป์ พีระศรี

คณะจิตรกรรม ประติมากรรมและภาพพิมพ์

มหาวิทยาลัยศิลปากร วิทยาเขตวังท่าพระ

31 ถนนหน้าพระลาน แขวงพระบรมมหาราชวัง

เขตพระนคร กรุงเทพฯ 10200

โทร. 0-2221-0820 โทรสาร 0-2225-8991

Email: warasansilpabhirasri@gmail.com

Website: <https://so02.tci-thaijo.org/index.php/jfa/index>



กองบรรณาธิการ

บรรณาธิการที่ปรึกษา

ศาสตราจารย์เกียรติคุณปรีชา เถาทอง

คณะจิตรกรรม ประติมากรรมและภาพพิมพ์
มหาวิทยาลัยศิลปากร

ศาสตราจารย์ญาณวิทย์ กุญแจทอง

คณะจิตรกรรม ประติมากรรมและภาพพิมพ์
มหาวิทยาลัยศิลปากร

บรรณาธิการ

ผู้ช่วยศาสตราจารย์พิเชฐ เพ็ญประเสริฐ

คณะจิตรกรรม ประติมากรรมและภาพพิมพ์
มหาวิทยาลัยศิลปากร

กองบรรณาธิการ

ศาสตราจารย์ ดร.ชัยยศ อึ้งอุ้นพันธุ์

คณะจิตรกรรม ประติมากรรมและภาพพิมพ์
มหาวิทยาลัยศิลปากร

ศาสตราจารย์ปิยะแสง จันทรวงศ์ไพศาล

คณะจิตรกรรม ประติมากรรมและภาพพิมพ์
มหาวิทยาลัยศิลปากร

อาจารย์ ดร. เตยงาม คุปตะบุตร

คณะจิตรกรรม ประติมากรรมและภาพพิมพ์
มหาวิทยาลัยศิลปากร

อาจารย์ ดร.ตฤณภัทร ชัยสิทธิศักดิ์

คณะจิตรกรรม ประติมากรรมและภาพพิมพ์
มหาวิทยาลัยศิลปากร

รองศาสตราจารย์สรณรงค์ สิงห์เสนี

คณะศิลปวิจิตร สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์

ศาสตราจารย์อริยะ กิตติเจริญวิวัฒน์

คณะสถาปัตยกรรมศิลปะและการออกแบบ
สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ปิยะรัตน์ นันทะ	คณะสถาปัตยกรรมศิลปะและการออกแบบ
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.เมตตา สุวรรณศรี	สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหาร ลาดกระบัง
อาจารย์ ดร.ประสิทธิ์ วิชาเยะ	คณะศิลปวิจิตร สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์
	คณะศิลปกรรมศาสตร์และวัฒนธรรมศาสตร์
	มหาวิทยาลัยมหาสารคาม
อาจารย์ ดร.วุฒินท์ ชาญสตะบุตร	คณะวิจิตรศิลป์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
อาจารย์ ดร.วิจิตร อภิชาติเกรียงไกร	นักวิชาการอิสระ
รองศาสตราจารย์ ดร.ดาวยัง แมกดาเลนา	วิทยาลัยศิลปะ มหาวิทยาลัยฟิลิปปินส์
เนอร่วานา ที่ อีราโอลา	
ดอนนี ตรีฮานอนโด	วิทยาลัยทัศนศิลป์ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยี
ดร.รันตี รัชมาวันตี	วิทยาลัยทัศนศิลป์ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยี
โมรินดา โรซันดินิ	วิทยาลัยอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยี

กองจัดการวารสาร

นางสาววรีรัตน์ วันดี	สำนักงานคณบดี คณะจิตรกรรม ประติมากรรม
	และภาพพิมพ์ มหาวิทยาลัยศิลปากร
นางอารยา เลิศกิจจอนันต์	สำนักงานคณบดี คณะจิตรกรรม ประติมากรรม
	และภาพพิมพ์ มหาวิทยาลัยศิลปากร
นายอนันท์ ใจทัน	สำนักงานคณบดี คณะจิตรกรรม ประติมากรรม
	และภาพพิมพ์ มหาวิทยาลัยศิลปากร
นายธรรณิทร ดวงสินธ์	สำนักงานคณบดี คณะจิตรกรรม ประติมากรรม
	และภาพพิมพ์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

Editors

Advising

Emeritus Professor Preecha Thaothong	Faculty of Painting, Sculpture and Graphic Arts, Silpakorn University
Professor Yanawit Kunchaethong	Faculty of Painting, Sculpture and Graphic Arts, Silpakorn University

Editor-in-Chief

Assistant Professor Pichate Kiewprasirt	Faculty of Painting, Sculpture and Graphic Arts, Silpakorn University
---	---

Editorial Board

Professor Chaiyosh Isavorapant, Ph.D .	Faculty of Painting, Sculpture and Graphic Arts, Silpakorn University
Professor Piyasaeng Chantarawongpaisarn	Faculty of Painting, Sculpture and Graphic Arts, Silpakorn University
Toeingam Guptabutra, Ph.D.	Faculty of Painting, Sculpture and Graphic Arts, Silpakorn University
Trinnapat Chaisitthisak, Ph.D.	Faculty of Painting, Sculpture and Graphic Arts, Silpakorn University
Associate Professor Sannarong Singhaseni	Faculty of Fine Arts, Bunditpatanasilpa Institute
Professor Ariya Kittichareonwiwat	School of Architecture, Art and Design, King Mongkut's Institute of Technology Ladkrabang
Assistant Professor Piyarat Nanta	School of Architecture, Art and Design, King Mongkut's Institute of Technology Ladkrabang

Assistant Professor Metta Suwanasorn, Ph.D.	Faculty of Fine Arts, Bunditpatanasilpa Institute
Prasit Vichaya, Ph.D.	Faculty of Fine-Applied Arts and Cultural Science, Mahasarakham University
Wuttin Chansataboot, Ph.D.	Faculty of Fine Arts, Chiang Mai University
Wijit Apichatkriengkrai, Ph.D.	Independent Scholar
Associate Professor Dayang Magdalena	College of Fine Arts, University of the Philippines
Nirvana T. Yraola, PhD	
Donny Trihanondo	Visual Arts Program, Telkom University
Ranti Rachmawanti, M.Hum. PhD	Visual Arts Program, Telkom University
Morinta Rosandini, S.Ds., M.Ds.	School of Creative Industry, Telkom University

Management Division

Vareerat Wandee	Office of Administration, Faculty of Painting, Sculpture and Graphic Arts, Silpakorn University
Araya Lertkitanan	Office of Administration, Faculty of Painting, Sculpture and Graphic Arts, Silpakorn University
Anan Jaitan	Office of Administration, Faculty of Painting, Sculpture and Graphic Arts, Silpakorn University
Thoranin Duangsin	Office of Administration, Faculty of Painting, Sculpture and Graphic Arts, Silpakorn University

บทบรรณาธิการ

วารสารศิลป์ พีระศรี ปีที่ 12 ฉบับที่ 2 มีบทความเผยแพร่ทั้งหมด 8 บทความ โดยสามารถจัดกลุ่มเนื้อหาได้ ประเภท 4 ดังนี้

การวิเคราะห์ผลงานศิลปะร่วมสมัย ได้แก่ 1) บทความของณัฐนิชา บัวจันทร์แดง และปิยะแสง จันทรวงศ์ไพศาล ศึกษาการใช้วัตถุและความหมายในผลงานของศิลปินเอเชียตะวันออก 9 คน ที่มีประเด็นเชื่อมโยงกับการอพยพพลัดถิ่น และ 2) บทความของประเสริฐ ยอดแก้ว และคณะ นำเสนอการใช้แนวคิดเรื่องเวลา ตีความผลงานชุด “ความพิสดารในคาบสมุทรบอลข่าน” ของมารีนา อบราโมวิช เพื่อให้เห็นความหลากหลายของความหมายที่ซ่อนอยู่

การบริหารจัดการทรัพยากรที่เกี่ยวข้องกับพื้นที่จัดแสดงศิลปะ ได้แก่ 1) บทความของณัฐนิช พุ่มเหียง ศึกษาการปรับใช้อาคารเก่าให้กลายมาเป็นหอศิลป์เอกชน กรณีของวารินแล็บ คอนเท็มโพรารี โดยที่ยังสามารถเชื่อมโยงกับประวัติศาสตร์ของจุดมุ่งหมายของเจ้าของอาคารดั้งเดิมได้ และ 2) บทความของอนิวัฒน์ ทองสีดา และวรรณิธร วาทะพุกกณะ นำเสนอแนวทางการพัฒนาทักษะด้านการจัดการศิลปวัฒนธรรมสำหรับนักการจัดการ โดยใช้แนวทางการเรียนรู้ของบลูมมาประยุกต์ใช้ และ 3) บทความของเจีย ชู และอดิเทพ แจ่มนาลาว นำเสนอแนวทางการใช้ดิจิทัลเทคโนโลยีมาใช้สำหรับพิพิธภัณฑ์วัตถุโบราณ เพื่อสร้างประสบการณ์ใหม่ ๆ ให้ผู้เข้าชม

การศึกษาด้านศิลปะพัสดรางรณ์ ได้แก่ 1) บทความของธนาคม สิทธิอิฐกร และศุภชัย อารีรุ่งเรือง ศึกษาและเผยให้เห็นถึงความเป็นามา พัฒนาการ ความหมาย และหน้าที่ของชุดไทยพระราชานิยมในสมเด็จพระนางเจ้าสิริกิติ์ พระบรมราชินีนาถ พระบรมราชชนนีพันปีหลวง และ 2) บทความของณัฐธิดา ภู่อิบ นำเสนอแนวทางการพัฒนาตลาดลายผ้าจากการใช้เทคนิค Eco-Printing จนสามารถควบคุมมาตรฐานของการผลิต และสร้างแนวทางต่อยอดเป็นผลิตภัณฑ์ได้

การหาแนวทางการอนุรักษ์ศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่น ได้แก่ บทความของเงิน อวิชวัน และคณะ ศึกษา พัฒนาการ ความหมาย และหน้าที่ของระบำหน้าหวานเพิง จากมณฑลเจียงซี ประเทศจีน เพื่อนำไปสู่หนทางการสืบทอดศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่นนี้ในยุคปัจจุบัน

วารสารศิลป์ พีระศรี ขอขอบคุณทุกท่านทั้งผู้เขียนบทความ ผู้ทรงคุณวุฒิ และผู้อ่านที่ยังคงเป็นส่วนหนึ่งในการพัฒนาองค์ความรู้ทางวิชาการศิลปะ และยังคงให้ความสนใจในวารสารของเราเสมอมา

บรรณาธิการ
วารสารศิลป์ พีระศรี

Editorial

This issue of the Silpa Bhirasri (Journal of Fine Arts) contains a total of 8 articles, which can be grouped into 4 main categories as follows:

The first category, Analysis of Contemporary Art: 1) An article by Nattanicha Buachandang and Piyasaeng Chantharawongphaisan studies the use of objects and meanings in the works of 9 East Asian artists, focusing on themes related to migration and displacement. 2) An article by Prasert Yodkaew and colleagues presents the use of the concept of time in interpreting the work *Balkan Baroque* by Marina Abramović, revealing the multiple layers of meaning hidden within.

The second category, Management of Resources Related to Art Exhibition Spaces: 1) An article by Nattanit Phuthiang studies the adaptive reuse of old buildings into private art galleries, with a case study of Warin Lab Contemporary, where the building's original purpose is still linked to its history. 2) An article by Aniwat Tongseeda and Vorachat Vadabukkana presents a framework for developing cultural management skills for art managers, applying Bloom's Taxonomy of Learning. 3) An article by Jia Zhu and Atithep Chaetnalao presents ways to apply digital technologies in museums of ancient artifacts to create new experiences for visitors.

The third category, Studies in Fashion Art: 1) An article by Thanakhom Sittiarttakorn and Supachai Areerungruang explores the history, development, meaning, and function of the Thai Phra Rajaniyom Attire during the reign of Her Majesty Queen Sirikit, the Queen Mother. 2) An article by Nuttida Pujeeb presents a development strategy for fabric patterns using Eco-Printing techniques, establishing production standards, and creating a pathway to turn them into marketable products.

The last category, Conservation of Local Art and Culture: 1) An article by Yuxuan Chen and colleagues studies the development, meaning, and function of the Nanfeng Nuo Dance from Jiangxi Province, China, and its potential for cultural preservation and transmission in the modern era.

The Silpa Bhirasri (Journal of Fine Arts) would like to extend our gratitude to all contributors, authors, experts, and readers who continue to be part of the advancement of scholarly knowledge in the field of art and who consistently show interest in our journal.

Editor

Silpa Bhirasri (Journal of Fine Arts)

สารบัญ / Table of Content

วัตถุดิบแทนกับการอพยพพลัดถิ่นในงานศิลปะของศิลปิน เอเชียตะวันออกเฉียงใต้สมัย

1 - 52

ณัฐนิชา บัวจันทร์แดง, ปิยะแสง จันทรวงศ์ไพศาล

Representation of Immigration in the Art of Contemporary East Asian Artists

Nattanicha Buachandang, Piyasaeng Chantharawongphaisan

Research on the Impact of the Digital Environment in Museums on Visitor Cognitive Experience: A Case Study of Western Zhou Dynasty Bronzes

53 - 82

Zhu Jia, Atitthep Chaetnalao

การศึกษาผลกระทบของสภาพแวดล้อมดิจิทัลในพิพิธภัณฑ์ ต่อประสบการณ์การรับรู้ของผู้เยี่ยมชม: กรณีศึกษาของ เครื่องสำริดสมัยราชวงศ์โจวตะวันตก

จู เจีย, อติเทพ แจ้ดนาลาว

การปรับใช้บริบทจากอาคารเก่าที่พัฒนาสู่หอศิลป์เอกชน: กรณีศึกษา วารินแล็บ คอนเทมโพรารี กรุงเทพมหานคร

83 - 112

ณัฐนิช พุฒเหียง

The Adaptive Reuse of the Context of an Old Building Developed into a Private Art Gallery: A Case Study of Warin Lab Contemporary, Bangkok

Nattanit Phuthiang

การพัฒนาการจัดการศิลปวัฒนธรรม กรณีศึกษา โครงการอบรมการจัดการศิลปวัฒนธรรม หอศิลปวัฒนธรรมแห่งกรุงเทพมหานคร 2566

113 - 144

อนิวัฒน์ ทองสีดา, วรฉัตร วาทะพุกกณะ

Development of Arts and Culture Management Personnel Case Study: BACC Training of Art Manager 2023

Aniwat Tongseeda, Vorachat Vadabukkana

สารบัญ / Table of Content

Evolutionary Features, Content Characteristics, and Inheritance Strategies: A Study on Nanfeng Nuo Dance

145 - 174

Chen Yuxuan, Jantana Khochprasert, Chusak Suvimolstien

การวิจัยลักษณะการวิวัฒนาการ เอกลักษณ์เนื้อหา และกลยุทธ์การสืบทอดระบำโน้หนานเฟิง

เฉิน อวี๋ซวน, จันทนา คชประเสริฐ, ชุศักดิ์ สุวิมลเสถียร

ปัจจัยที่มีผลต่อรูปลักษณ์ของชุดไทยพระราชนิยม

175 - 196

ธนาคม สิทธีรัฐกร, ศุภชัย อารีรุ่งเรือง

Factors that Affect the Design of the Thai Phra Rajaniyom Attire

Thanakhom Sittiarthakorn, Supachai Areerungruang

เวลาอนาคตของศิลปะ: ความหมายที่หลากหลายในผลงานชุดความพิสดารในคาบสมุทรบอลข่าน ของ มารินา อบราโมวิช

197 - 230

ประเสริฐ ยอดแก้ว, ชัยยศ อิชฎีวรพันธุ์, พิษณุ ศุภนิมิตร, สุขุมาล นิธิภัทรอนันต์

The Future Time of Arts: The Different Meanings of the Artwork, Balkan Baroque, by Marina Abramović

Prasert Yodkaew, Chaiyosh Isavorapant, Pishnu Supanimit, Sukumala Nithipattaraahnan

การพัฒนาลวดลายผ้าด้วยเทคนิค Eco-Printing ตามหลักการจัดองค์ประกอบศิลป์

231 - 264

ณัฐธิดา ภูจีบ

The Development of Fabric Patterns Design by Using the Eco-Printing Technique According to the Principles of Design

Nuttida Pujeeb

01

วัตถุนภาพแทนกับการอพยพ ผลัดถิ่นในงานศิลปะของ ศิลปินเอเชียตะวันออกเฉียง สมัย¹

ณัฐนิชา บัวจันทร์แดง²
ปิยะแสง จันทรวงศไพศาล³

รับบทความ: 23 เมษายน 2567 / แก้ไข: 8 กรกฎาคม 2567 / ตอบรับตีพิมพ์: 18 กรกฎาคม 2567

<https://doi.org/10.69598/sbjfa269986>

¹ บทความวิจัยนี้เป็นส่วนหนึ่งของวิทยานิพนธ์เรื่อง “บทสะท้อนแห่งการอพยพย้ายถิ่นในผลงานศิลปะของศิลปินเอเชียตะวันออกเฉียงสมัย”

² นักศึกษาปริญญาโทบัณฑิต ภาควิชาทฤษฎีศิลป์ คณะจิตรกรรม ประติมากรรมและภาพพิมพ์ มหาวิทยาลัยศิลปากร,
e-mail: nattanicha.snd@gmail.com

³ ศาสตราจารย์ ภาควิชาทฤษฎีศิลป์ คณะจิตรกรรม ประติมากรรมและภาพพิมพ์ มหาวิทยาลัยศิลปากร, e-mail: pisaeng@gmail.com

บทคัดย่อ

บทความนี้เป็นส่วนหนึ่งในการวิจัยเรื่อง“บทสะท้อนแห่งการอพยพย้ายถิ่นในผลงานศิลปะของศิลปินเอเชียตะวันออกเฉียงร่วมสมัย” มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาความหมายของวัตถุกับการอพยพในงานศิลปะของศิลปินเอเชียตะวันออกเฉียงร่วมสมัยจากผลงานศิลปินเอเชียตะวันออกเฉียง 9 คน ได้แก่ อ้ายเวย์เวย์ หลิว หง อู่เฟิง คิมซูจา ซอโดโฮ ซินคยองมี อู่อวีเหวิน ชิโอะตะ จิฮะรุ และฮิระกิ สะวะ โดยศึกษาเปรียบเทียบจากเนื้อหาของผลงานเข้ากับทฤษฎีการอพยพของราเวนสไตน์ ผู้วิจัยจึงสามารถจำแนกความหมายของการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะได้เป็น 3 แนวทาง คือ 1) วัตถุภาพแทนที่เกี่ยวข้องกับประวัติศาสตร์ 2) วัตถุภาพแทนที่สื่อถึงความโหยหาอดีต และ 3) วัตถุภาพแทนที่สื่อถึงการวิจารณ์สังคม จากการศึกษาพบว่าศิลปินหลายคนเลือกใช้วัตถุภาพแทนเพื่อสื่อถึงการอพยพพลัดถิ่นอย่างเดียวกัน ศิลปินหลายคนนำวัตถุภาพแทนที่เกี่ยวข้องวัฒนธรรม ประเพณีประจำชาติของตนมารวมเข้ากับวัสดุที่สร้างจากโรงงานอุตสาหกรรม ศิลปินบางคนนำวัตถุภาพแทนที่สามารถสื่อถึงความทรงจำในวัยเด็กมาใช้เชื่อมโยงเข้าประสบการณ์การอพยพพลัดถิ่น โดยวัตถุภาพแทนที่ศิลปินแต่ละคนนำมาใช้ในหนึ่งผลงานสามารถสื่อความหมายตามที่ผู้วิจัยได้จำแนกไว้ได้อย่างน้อยหนึ่งความหมาย และบางผลงานก็สามารถสื่อความหมายได้ครอบคลุมทั้งสามแบบ

คำสำคัญ: วัตถุภาพแทน / การอพยพพลัดถิ่น / ศิลปินเอเชียตะวันออกเฉียง / ศิลปะร่วมสมัย

วิธีอ้างอิง

ณัฐนิชา บัวจันทร์แดง และ ปิยะแสง จันทรวงศ์ไพศาล. (2567). วัตถุภาพแทนกับการอพยพพลัดถิ่นในงานศิลปะของศิลปินเอเชียตะวันออกเฉียงร่วมสมัย. *วารสารศิลป์ พีระศรี*, 12(2), 1-52. <https://doi.org/10.69598/sbjfa269986>



© 2567 ลิขสิทธิ์ โดย ผู้เขียน สาธารณะชนสามารถนำบทความไปใช้ได้ภายใต้สัญญาอนุญาตครีเอทีฟคอมมอนส์แบบแสดงที่มา-ไม่ใช้เพื่อการค้า-ไม่แก้ไขดัดแปลง (CC BY-NC-ND 4.0) <https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/>

01

Representation of Immigration in the Art of Contemporary East Asian Artists¹

Nattanicha Buachandang²
Piyasaeng Chantharawongphaisan³

Received: April 23, 2024 / Revised: July 8, 2024 / Accepted: July 18, 2024

<https://doi.org/10.69598/sbjfa269986>

¹ This article is a part of thesis “Reflections of Migration in the Works of Contemporary East Asian Artists”

² Master’s Student, Art Theory Department, Faculty of Painting Sculpture and Graphic Arts, Silpakorn University.
e-mail: nattanicha.snd@gmail.com

³ Professor, Art Theory Department, Faculty of Painting Sculpture and Graphic Arts, Silpakorn University.
e-mail: pisaeng@gmail.com

Abstract

This article is part of the research on "Reflections of Migration in the Works of Contemporary East Asian Artists," aimed at studying the meaning of objects in relation to immigration in the art of contemporary East Asian artists. The study examines the works of nine East Asian artists: Ai Weiwei, Liu Hung, Wu Peng, Kim Soo-ja, Suh Do Ho, Shin Kyungmi, Wu Yu-wen, Shiota Chiharu, and Hiraki Sawa, comparing the content of their works with Ravenstein's theory of migration characteristics. From this study, the meanings of artistic creations are categorized into three approaches: 1) Representation related to history; 2) Representation that evokes nostalgia; and 3) Representation that conveys social criticism. The study finds that many artists incorporate objects representing national traditions, which are connected to industrial building materials. Some artists use objects that evoke childhood memories, linking them to their immigration experiences. Through the representations in each artist's work, at least one of these meanings can be conveyed, and some works convey meaning in all three ways.

Keywords: Representation / Migration / East Asian artist / Contemporary Art

Citation

Buachandang, N. & Chantharawongphaisan, P. (2024). Representation of Immigration in the Art of Contemporary East Asian Artists. *Silpa Bhirasri (Journal of Fine Arts)*, 12(2), 1-52. <https://doi.org/10.69598/sbjfa269986>



© 2024 by the author(s). This is an open access article under the terms of the Creative Commons Attribution-Non Commercial-No Derivatives License (CC BY-NC-ND 4.0) <https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/>

บทนำ

การอพยพของมนุษย์นั้นเกิดขึ้นครั้งแล้วครั้งเล่านับแต่มนุษย์ได้ถือกำเนิดขึ้นมาบนโลก แรกเริ่มนั้นคือ การอพยพจากทวีปหนึ่งสู่อีกทวีปเพื่อแสวงหาแหล่งพักพิงใหม่โดยได้รับแรงกระตุ้นจากปัจจัยทางสภาพแวดล้อม สภาพภูมิอากาศ และภัยพิบัติทางธรรมชาติ เมื่อมนุษย์เริ่มตั้งถิ่นฐาน และอยู่ร่วมกันเป็นหลักแหล่ง มีการสร้างเมือง มีอาณาจักรแล้วการอพยพเร่ร่อนจึงลดลง ทว่าต่อมาอาณาจักรเหล่านั้นมีความต้องการขยายดินแดนจึงเป็นสาเหตุให้เกิดการล่าอาณานิคม และเกิดสงครามระหว่างประเทศขึ้น ผลกระทบจากความต้องการขยายประเทศทำให้มีการค้าแรงงานทาส เกิดความขัดแย้งทั้งเรื่องชาติพันธุ์ ความเชื่อ และศาสนา ซึ่งปัจจัยเหล่านี้ทำให้รูปแบบของการอพยพซับซ้อนมากยิ่งขึ้น เช่นเดียวกับภูมิภาคอื่นทั่วโลกในอดีตภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้มีการสู้รบเพื่อการขยายดินแดนอยู่เนือง ๆ ซึ่งแน่นอนว่าส่งผลต่อการอพยพของชาวเอเชียตะวันออกเฉียงใต้เช่นกัน

เรื่องราวการอพยพพลัดถิ่นที่ปรากฏในเนื้อหาของผลงานศิลปะที่ศิลปินอ้างอิงถึงนั้นเป็นช่วงเวลาตั้งแต่การอพยพพลัดถิ่นของบรรพบุรุษในสมัยอารยธรรมอียิปต์ กรีก และโรมัน จนถึงประวัติศาสตร์ช่วงสงครามโลกครั้งที่ 1 และ 2 ที่ส่งผลกระทบต่อคนทั่วโลก โดยมีสถานการณ์การอพยพในภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้เป็นเนื้อหาหลักคือ สงครามระหว่างจักรวรรดิญี่ปุ่นเหนือดินแดนจีนเป็นเหตุให้เกิดการสังหารหมู่ที่นานกิง ทำให้จีนต้องสูญเสียประชากรไปเป็นจำนวนมาก จักรวรรดิญี่ปุ่นยังทำการเข้ายึดครองเกาหลี และบีบบังคับให้ชาวเกาหลีเดินทางไปทำงานในจักรวรรดิญี่ปุ่น รัฐบาลญี่ปุ่นขณะนั้นเห็นว่าประชากรญี่ปุ่นมีจำนวนมากจึงให้ชาวญี่ปุ่นอพยพมาตั้งถิ่นฐานในประเทศเกาหลีอีกด้วย ในขณะที่เกาะไต้หวันเองก็ถูกชาติต่าง ๆ พลัดเปลี่ยนกันเข้ามายึดครอง สถานการณ์ความไม่สงบในภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้อย่างต่อเนื่อง และยิ่งมากขึ้นเมื่อเกิดสงครามโลกครั้งที่ 2 ผู้คนทั่วโลกรวมทั้งชาวเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ได้รับความสูญเสียมากมาย ชีวิตของชาวเอเชียตะวันออกเฉียงใต้แปรสำคัญคือ ความพ่ายแพ้ของจักรวรรดิญี่ปุ่นที่ทำให้จีน และเกาหลีได้รับเอกราชอีกครั้ง จีนพยายามพัฒนาประเทศด้วยนโยบายต่าง ๆ แต่กลับไม่เป็นผลนัก ขณะที่เกาหลีเกิดสงครามจนต้องแบ่งประเทศเป็นสอง ญี่ปุ่นและประเทศอื่น ๆ ในเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ต่างตั้งต้นพัฒนาประเทศใหม่ หลังจากนั้นหลายประเทศต้องเผชิญกับปัญหาด้านเศรษฐกิจ พร้อมกับภัยพิบัติทางธรรมชาติ ประชากรต่างพากันอพยพออกจากประเทศเพื่อแสวงหาหน้ที่การงาน และแหล่งพักพิงใหม่คลื่นการอพยพในครั้งนี้ส่วนมากจึงได้รับแรงกระตุ้นจากความยากลำบากจากการดำเนินชีวิตในประเทศของตนจากปัญหาการเข้าถึงทรัพยากรที่มีอยู่อย่างจำกัด ความยากจน ภัยธรรมชาติ รวมไปถึงการอพยพด้วยเหตุจากความเห็นต่างทางการเมือง และวิกฤตด้านสิทธิมนุษยชน และจากรายงานขององค์กรสหประชาชาติ (UN) พบว่าประเทศที่มีประชากรโยกย้ายถิ่นฐานมากที่สุด 10 อันดับนั้นมีประเทศในเอเชียถึง 6 อันดับ และยังพบว่าประชากรรุ่นใหม่หนีอพยพโยกพลัดถิ่นฐานกันเพิ่มมากขึ้น (คาวาเตะ, 2561 อ้างถึงใน วอยซ์ ออนไลน์, 2661)

อย่างไรก็ตามการอพยพพลัดถิ่นในแต่ละครั้งได้อำนาจให้เกิดปัญหามากมายทั้งต่อผู้อพยพเอง และต่อประชากรในประเทศปลายทางซึ่งโดยส่วนมากแล้วจะเป็นประเทศที่มีความเจริญมากกว่า ประชากรในประเทศปลายทางเหล่านั้นต่างเกรงว่าการปล่อยให้อพยพเข้ามาในประเทศอาจจะส่งผลกระทบต่ออัตราการจ้างงาน และการลดลงของทรัพยากรภายในประเทศ นอกจากนี้ยังมีปัญหาเรื่องการลักลอบเข้าเมืองอย่างผิดกฎหมายซึ่งทำให้เกิดการค้ำมนุษย์ ทำให้ประเทศที่เป็นเป้าหมายของการอพยพต้องสร้างกฎระเบียบมาควบคุม ปัญหาเหล่านี้เป็นเรื่องการเมืองระดับนานาชาติ และเกี่ยวข้องกับเรื่องสิทธิมนุษยชน (นฤพนธ์ ดุรงค์วิเศษ, ม.ป.ป.) จากเดิมที่มีความขัดแย้งเรื่องความเกลียดชังคนต่างเชื้อชาติเป็นทุนเดิมอยู่แล้วทำให้ผู้คนมากมายต้องเผชิญกับวิกฤตด้านมนุษยธรรมอย่างหลีกเลี่ยงไม่ได้ จะเห็นได้ว่าแม้การอพยพในแต่ละครั้งจะสร้างปัญหาให้อพยพมากเพียงใด แต่จำนวนผู้อพยพกลับไม่ได้น้อยลง และยังเพิ่มขึ้นทุกวัน แสดงให้เห็นว่าผู้อพยพยังคงคิดว่าการอพยพออกมาจากประเทศต้นทางนั้นเป็นทางเลือกที่ดีต่อชีวิตของพวกเขา มากกว่า ดังนั้นจึงเป็นหน้าที่ของรัฐบาลทั่วโลกที่ควรใช้ข้อบังคับทางกฎหมายอย่างยุติธรรมเพื่อการอยู่ร่วมกันอย่างสันติ

ปัญหาการอพยพพลัดถิ่นดังกล่าวได้ส่งผลกระทบต่อสังคมในทุกด้าน รวมไปถึงความเคลื่อนไหวในวงการศิลปะ ศิลปินหลายคนต่างมีประสบการณ์เกี่ยวกับการอพยพไม่ว่าทางตรงก็ทางอ้อม ด้วยสาเหตุการอพยพพลัดถิ่นที่หลากหลาย การอพยพพลัดถิ่นจึงได้กลายมาเป็นประเด็นสำคัญในผลงานของศิลปินเหล่านั้น โดยเฉพาะอย่างยิ่งศิลปินชาวเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ที่รับรู้เรื่องราวการอพยพอันทุกข์ยากของบรรพบุรุษของพวกเขาเสมอมา ผลงานศิลปะของพวกเขาสร้างด้วยสื่อที่หลากหลาย ทั้งงานจิตรกรรม ประติมากรรม ศิลปะจัดวาง และวิดีโอ นอกไปจากนั้น พวกเขาสามารถเลือกใช้วัตถุที่สามารถสื่อความหมายได้อย่างน่าสนใจ อีกทั้งสิ่งของบางชนิดที่ศิลปินหลายคนนำมาใช้นั้นมีความคล้ายคลึงกันทำให้เห็นความเชื่อมโยงทางประวัติศาสตร์ของชาวเอเชียตะวันออกเฉียงใต้เป็นอย่างดี และยังมีการใช้สิ่งของที่แสดงความแตกต่างทางประสบการณ์ส่วนตัวของศิลปินเองทำให้ได้เห็นความหมายของวัตถุที่มีต่อประเด็นการอพยพพลัดถิ่นในมุมมองที่หลากหลาย

วัตถุประสงค์

1. ศึกษาความหมายของวัตถุภาพแทนกับการอพยพพลัดถิ่นในงานศิลปะของศิลปินเอเชียตะวันออกเฉียงใต้
2. จำแนกความหมายของวัตถุภาพแทนกับการอพยพพลัดถิ่นในงานศิลปะของศิลปินเอเชียตะวันออกเฉียงใต้

วิธีการดำเนินงานวิจัย

การศึกษาเรื่องความหมายจากการใช้วัตถุภาพแทนกับการอพยพพลัดถิ่นในงานศิลปะของศิลปินเอเชียตะวันออกเฉียงใต้อนุมานี้เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) โดยศึกษาจากผลงานของศิลปินเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ที่นำเสนอเรื่องราวการอพยพพลัดถิ่นได้อย่างโดดเด่น ศึกษาการอพยพพลัดถิ่นของประชากรในภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้โดยเน้นไปในพื้นที่ที่เกี่ยวข้องกับเนื้อหาในผลงานอันได้แก่ สาธารณรัฐประชาชนจีน สาธารณรัฐเกาหลี ญี่ปุ่น ไต้หวัน และศึกษาทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการอพยพพลัดถิ่น รวบรวมข้อมูลจากเอกสาร หนังสือ งานวิจัย บทความ ข้อมูลจากเว็บไซต์ของศิลปิน รวมไปถึงเว็บไซต์ของพิพิธภัณฑ์และหอศิลป์ที่น่าเชื่อถือ นำข้อมูลมาสังเคราะห์ จำแนกชนิดของข้อมูลหาความเชื่อมโยง และสรุปผล

การอพยพพลัดถิ่นในภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียง

ศิลปินหลายท่านเล่าถึงการอพยพพลัดถิ่นบนพื้นฐานประวัติศาสตร์ของประเทศตนเอง ทั้งนี้พวกเขาเหล่านั้นก็หลีกเลี่ยงไม่ได้ที่จะอ้างอิงถึงการอพยพพลัดถิ่นตามประวัติศาสตร์โลกด้วยเช่นกัน โดยเฉพาะประวัติศาสตร์ช่วงสงครามโลกครั้งที่ 2 เป็นต้นมาที่ส่งผลกระทบต่อจิตใจของประชากรทั่วทุกมุมโลก ถือได้ว่าเป็นช่วงเวลาทางประวัติศาสตร์ครั้งสำคัญ แม้เรื่องราวเหล่านั้นจะผ่านไปแล้ว แต่ยังคงส่งผลกระทบต่อจิตใจของคนรุ่นหลังอยู่ไม่คลาย อันเนื่องมาจากความสำคัญของประวัติศาสตร์ ประเพณี วัฒนธรรมที่เป็นอัตลักษณ์ติดตัวศิลปินไปเสมอ ทั้งนี้ศิลปินหลายคนยังมีความรู้ และประสบการณ์มากกว่าเรื่องราวในประเทศของตน พวกเขาจึงเลือกนำเสนอเรื่องราว และประวัติศาสตร์ที่มีอิทธิพลต่อผู้คนในวงกว้างเพื่อเรียกร้องความเป็นธรรมให้กับผู้อพยพทั่วโลก

1. การอพยพพลัดถิ่นของประชากรในสาธารณรัฐประชาชนจีน

ชาวจีนเป็นหนึ่งในชาติที่มีการอพยพไปยังประเทศต่าง ๆ มากที่สุด สังเกตได้จากชุมชนชาวจีนที่ตั้งอยู่หลายประเทศ เดิมทีการอพยพของชาวจีนเกิดจากสถานการณ์ทางธรรมชาติ เมื่อมีแหล่งที่อยู่อาศัยชัดเจนแล้วการอพยพมักเกิดจากการสู้รบแย่งชิงดินแดนกัน จนกระทั่งมีการติดต่อกันระหว่างประเทศทั่วโลกและไกล เพื่อการค้าขาย เกิดการแลกเปลี่ยนทางวัฒนธรรมระหว่างตะวันออก และตะวันตก โดยเรื่องราวการอพยพที่ปรากฏในผลงานศิลปะคือ การอพยพครั้งสำคัญของชาวจีนช่วงที่เดินทางไปยังแคลิฟอร์เนียในยุคตื่นทอง ปี ค.ศ.1849 เนื่องจากในขณะนั้นชาวจีนได้รับผลกระทบจากเหตุการณ์กบฏไท่ผิงเทียนกั๋วทำให้ชาวจีนที่อาศัยอยู่ทางตะวันออกเฉียงใต้ตกอยู่ในความยากจน ชาวจีนต่างชาติในประเทศจีนจึงใช้โอกาสนี้ในการโฆษณาเพื่อชักชวนชาวจีนให้อพยพไปทำงานที่เหมืองทองคำในแคลิฟอร์เนีย (Norton, n.d.) ประกอบกับต่อมาจีนได้พ่ายแพ้อังกฤษในสงครามฝิ่นในปี ค.ศ.1856 อังกฤษ รวมถึงฝรั่งเศสได้บังคับให้รัฐบาลราชวงศ์ชิงอนุญาตให้กรรมกรชาวจีนอพยพไปยังประเทศตะวันตก และประเทศในอาณานิคมของพวกเขาเพื่อทำหน้าที่แทนทาสผิวดำ (นิพัทธ์ ทองเล็ก, 2566) ที่เหมืองทองชาวจีนอพยพทำงานอย่างหนักแต่กลับได้ค่าตอบแทนน้อยกว่าคนอเมริกันผิวขาว ทั้งยังได้รับความเกลียดชัง เนื่องจากชาวอเมริกันเห็นว่าชาวจีน

เหล่านี้เข้ามาแย่งงานของพวกเขา อย่างไรก็ตาม ผู้อพยพชาวจีนยังคงทำงานอย่างหนักในเมืองทอง พร้อมทั้งยังหาอาชีพอื่นเช่น เปิดร้านซักรีดเพื่อให้บริการแก่คนอเมริกันอีกด้วย

เหตุการณ์ที่น่าสะเทือนใจได้เกิดขึ้นหลังจากยุคตื่นทองได้สิ้นสุดลง ชาวจีนอพยพกว่า 15,000 คน ได้เดินทางมายังสหรัฐอเมริกาเพื่อสร้างทางรถไฟสายเซ็นทรัลแปซิฟิก แต่นายจ้างได้ใช้อคติทางด้านเชื้อชาติ กดขี่ชาวจีนที่อพยพมาว่าเป็นแรงงานไร้ฝีมือเพื่อที่จะจ้างงานในราคาถูก นายจ้างชาวอเมริกันให้แรงงานชาวจีนพักอาศัยอยู่ในเต็นท์ ในขณะที่คนงานผิวขาวได้พักในตุรกีไฟ และผลักใส่คนงานชาวจีนให้ไปทำงานที่มีความเสี่ยงกว่าคนงานชาวอเมริกัน พวกเขาต้องเผชิญกับสภาพการทำงานที่อันตรายจากสภาพอากาศที่หนาวเหน็บ ได้รับบาดเจ็บจากแรงระเบิด และหิมะถล่ม ซึ่งทำให้คนงานชาวจีนหลายร้อยคนเสียชีวิตลง (Sayej, 2019) นอกจากนี้ กลุ่มคนผิวขาวที่เกลียดชังชาวจีนยังได้รวมตัวกันเพื่อขับไล่ผู้อพยพชาวจีนหลายครั้ง คนงานหลายคนถูกสังหาร ชุมชนชาวจีนถูกทำลาย และยังมีเหตุการณ์ที่น่าสะเทือนใจอีกมากมาย แม้ต้องตกอยู่ในสถานการณ์ที่ย่ำแย่แต่แรงงานชาวจีนกลับไม่ได้รับความคุ้มครองจากภาครัฐ พวกเขา还被ห้ามไม่ให้ได้รับสัญชาติ และห้ามเดินทาง ชาวจีนหลายคนจึงไม่สามารถกลับบ้านเกิดได้ (Stirn, 2022)

ย้อนกลับมาในช่วงปี ค.ศ.1937-1938 ประเทศจีนสูญเสียประชากรไปนับไม่ถ้วนจากเหตุการณ์สังหารหมู่ที่นานกิง (Nanking Massacre) สืบเนื่องมาจากการพยายามต่อต้านการขยายอิทธิพลของจักรวรรดิญี่ปุ่นที่เริ่มต้นมาตั้งแต่ปี ค.ศ.1931 จนหลังสงครามโลกครั้งที่ 2 จักรวรรดิญี่ปุ่นเป็นฝ่ายแพ้สงครามทำให้จีนได้อำนาจในการปกครองประเทศกลับคืนมา ภายใต้การปกครองของเหมา เจ๋อตง นับตั้งแต่ปี ค.ศ.1949 จีนพยายามพัฒนาประเทศด้วยนโยบายก้าวกระโดด (The Great Leap Forward) และการปฏิวัติวัฒนธรรม (Great Cultural Revolution) (Schoolland et al., 2018: 60-62) นโยบายก้าวกระโดดมีเป้าหมายในการเร่งรัดพัฒนาเศรษฐกิจในเชิงอุตสาหกรรม ประเทศจีนหันไปเน้นการผลิตเหล็ก และละเลยการพัฒนาด้านเกษตรกรรม (เหยา, 2558 อ้างถึงใน หยานชิง ผิง, 2563) การทำเกษตรแบบผิดวิธีส่งผลให้พืชผลทางการเกษตรมีไม่เพียงพอต่อความต้องการบริโภคของประชากร พร้อมกันนั้นยังได้เกิดภัยจากธรรมชาติทำให้ประเทศจีนเข้าสู่ภาวะอดอยาก (Great Chinese Famine) เหตุการณ์ดังกล่าวทำให้มีผู้เสียชีวิตจากความอดอยากกว่า 36 ล้านคน และยังคงสูญเสียประชากรจากความเห็นต่างทางด้านอุดมการณ์อีกด้วย (Lim, 2012) ต่อมาคือเหตุการณ์การปฏิวัติวัฒนธรรมซึ่งเป็นการต่อสู้ระหว่างกลุ่มอนุรักษนิยม และสังคมนิยมแบบคอมมิวนิสต์ การปฏิรูปที่ดินทำให้เจ้าของที่ดินถูกยึดทรัพย์สิน และที่ดิน ประชาชนไม่มีที่ดินทำกินเป็นของตนเองพวกเขาถูกบังคับให้อพยพไปยังพื้นที่ห่างไกลเพื่อทำงานให้รัฐบาล ความเป็นอยู่ที่ย่ำแย่ทำให้มีคนหลายล้านคนจำต้องอพยพไปยังเมืองต่าง ๆ ในฐานะผู้ลี้ภัย (Schoolland et al., 2018: 60-62) และสุดท้ายคือเหตุการณ์สะเทือนใจจากการปฏิรูปเศรษฐกิจภายใต้การปกครองโดยเติ้งเสี่ยวผิง ในปี ค.ศ.1978 ทำให้มีการสูญเสียประชากรนับล้านจากเหตุการณ์โศกนาฏกรรมที่จัตุรัสเทียนอันเหมิน

2. การอพยพพลัดถิ่นของประชากรในสาธารณรัฐเกาหลี

ชาวเกาหลีเริ่มอพยพไปสหรัฐอเมริกาในราวปี ค.ศ.1900 โดยมีจุดหมายคือ การทำงานในไร่สับปะรด และโรงงานน้ำตาลในฮาวาย เนื่องจากขณะนั้นเป็นช่วงเวลาที่จักรวรรดิญี่ปุ่นกำลังจะเข้ามายึดครองเกาหลี ในขณะที่ราชวงศ์เกาหลีใกล้ล่มสลาย ด้วยสถานการณ์ทางการเมืองที่วุ่นวายนี้เองทำให้ชาวเกาหลีต้องเผชิญกับความอดอยาก (กรูณพร เชษฐพยัคฆ์, 2564) พวกเขาจำต้องอพยพไปหางานทำยังประเทศที่ต้องการแรงงาน ต่อมาในช่วงสงครามโลกครั้งที่ 2 (ค.ศ.1941-1945) ประเทศเกาหลีที่อยู่ภายใต้การปกครองของจักรวรรดิญี่ปุ่นได้ถูกใช้เป็นฐานทัพในการทำสงครามไปโดยปริยาย ทหารชาวเกาหลีถูกเกณฑ์ให้เข้าร่วมสงครามแต่สงครามกลับยืดเยื้อทำให้จำนวนกำลังทหารเกาหลีอาสานั้นไม่เพียงพอ กองทัพทหารญี่ปุ่นขาดกำลังพลจำนวนมากจึงต้องระดมประชาชนชายชาวเกาหลีมาใช้ในสงคราม เป็นเหตุให้ชายชาวเกาหลีหลายล้านคนจำต้องทิ้งครอบครัวไปปรบต่างแดน ประชากรชาวเกาหลีที่เหลือก็ไม่ได้อยู่อย่างสุขสบายเนื่องจากขาดแคลนอาหารในภาวะสงคราม (อักษราภัก ชัยปะละ, 2560: 63-80)

เมื่อสิ้นสุดสงครามโลกครั้งที่ 2 จักรวรรดิญี่ปุ่นเป็นฝ่ายพ่ายแพ้สงครามทำให้เกาหลีเป็นอิสระแต่อย่างใดก็ตาม เกาหลียังคงตกอยู่ภายใต้การควบคุมของสหรัฐอเมริกา และสหภาพโซเวียต ทั้งสองฝ่ายได้แบ่งดินแดนเกาหลีที่เคยถูกจักรวรรดิญี่ปุ่นปกครองเป็น 2 ส่วน สหรัฐอเมริกาเป็นฝ่ายสนับสนุนเกาหลีใต้ ส่วนสหภาพโซเวียตเป็นฝ่ายสนับสนุนเกาหลีเหนือ การเข้ามาสนับสนุนของทั้งสองประเทศนี้เองที่เป็นจุดเริ่มต้นของสงครามเกาหลี (Korean War) แบ่งแยกเกาหลีออกเป็นสองส่วน เกาหลีเหนือปกครองภายใต้ระบอบสังคมนิยมคอมมิวนิสต์ และเกาหลีใต้ปกครองภายใต้ระบอบประชาธิปไตย จนในท้ายที่สุดสงครามเกาหลีก็จบลงพร้อมกับความสูญเสียของทั้ง 2 ฝ่าย

ผลจากสงครามเกาหลีทำให้ผู้ที่ถูกบังคับให้หนีออกจากบ้านในฐานะผู้ลี้ภัย ชาวเกาหลีจำนวนมากต้องอพยพพลัดถิ่นไปยังต่างประเทศเพื่อรักษาชีวิต ข้อมูลจากสำนักงานข้าหลวงใหญ่ผู้ลี้ภัยแห่งสหประชาชาติ (UNHCR) ได้ระบุว่า ประชากรเกาหลีประมาณร้อยละ 10 ต้องพลัดถิ่นในช่วงสงคราม บางกลายเป็นผู้ลี้ภัยต้องอพยพไปตั้งถิ่นฐานใหม่ในประเทศใกล้เคียงอย่าง ญี่ปุ่น และจีน บางก็อพยพไปยังประเทศสหรัฐอเมริกา แคนาดา และออสเตรเลีย (Passage Immigration Law, n.d.) หลังจากสงครามจบสิ้นประเทศเกาหลีเหนือได้ปิดช่องทางการเข้าออกประเทศเพื่อไม่ให้มีประชากรเกาหลีเหนืออพยพออกไป และไม่ให้ประชากรจากประเทศอื่นเข้ามา ส่วนประเทศเกาหลีใต้ตั้งแต่ช่วงปี ค.ศ.1970 เป็นต้นมาพบว่าประชากรต่างเริ่มอพยพออกจากประเทศโดยมีสาเหตุหลักมาจากสถานะทางเศรษฐกิจของประเทศที่ไม่เอื้อต่อการยกระดับฐานะของประชากรได้ ชาวเกาหลีจึงต้องอพยพออกไปเพื่อจะแสวงหาอาชีพใหม่ ซึ่งจะส่งผลต่อการศึกษาของบุตรหลานที่จะมีโอกาสพบเจอสังคมที่ดีพร้อมได้รับการศึกษาที่ดีขึ้น และสุดท้ายคือการย้ายตามญาติที่อพยพไปก่อนหน้านี้ (ณัฐพล เมฆโสภณ และ รัตนาพร เขมนันกิจ, 2564)

3. การอพยพพลัดถิ่นของประชากรในญี่ปุ่น

กลุ่มผู้อพยพชาวญี่ปุ่นรุ่นแรกเดินทางไปยังสหรัฐอเมริกาตั้งแต่ปี ค.ศ.1885 เพื่อหางานทำ จากนั้นจึงมีชาวญี่ปุ่นทยอยอพยพตามไปโดยกระจายไปตามเมืองสำคัญต่าง ๆ (สันสกฤต, ม.ป.ป.) ในขณะที่จักรวรรดิญี่ปุ่นหลังสงครามโลกครั้งที่ 1 มีความพยายามอย่างยิ่งในการพัฒนาประเทศเพื่อให้เทียบเท่ากับชาติตะวันตกที่กำลังเรืองอำนาจอยู่ หลังจากที่ยุทธศาสตร์จะยึดครองเกาหลีมาเป็นเวลานานจักรวรรดิญี่ปุ่นก็สามารถทำให้เกาหลีกลายมาเป็นเมืองขึ้นของตนได้โดยการบังคับให้เกาหลีเซ็นสัญญากังฮวา (สมศักดิ์ จันทวิชชประภา, 2565)

หลังจากญี่ปุ่นได้สถานะในการครอบครองดินแดนเกาหลีแล้วประชากรญี่ปุ่นก็เริ่มหลั่งไหลเข้ามาในเกาหลี ด้วยทางจักรวรรดิญี่ปุ่นเห็นว่าจำนวนประชากรในจักรวรรดิญี่ปุ่นขณะนั้นมีอยู่ค่อนข้างมาก โดยส่วนใหญ่แล้วประชากรที่อพยพเข้ามาในเกาหลีมักเป็นคนในแถบชนบทของญี่ปุ่นที่มีอาชีพเกษตรกร (อักษรภาค ชัยยะละ, 2560: 63-80) ในช่วงสงครามโลกครั้งที่ 2 จักรวรรดิญี่ปุ่นได้ทิ้งระเบิดที่อ่าวเพิร์ลฮาร์เบอร์ สถานการณ์นี้สร้างความหวาดระแวงให้กับสหรัฐอเมริกาอย่างยิ่ง เนื่องด้วยเกรงว่าชาวญี่ปุ่นที่อาศัยอยู่ในสหรัฐอเมริกาจะก่อกบฏรัฐบาลของสหรัฐอเมริกาจึงจำเป็นต้องกวาดต้อนคนเชื้อสายญี่ปุ่นที่อพยพเข้ามาตั้งแต่นั้นแรกกว่า 110,000 คนไปยังค่ายกักกันต่าง ๆ ภายในประเทศ (สันสกฤต, ม.ป.ป.) อย่างไรก็ตาม เมื่อสิ้นสุดสงครามทางรัฐบาลได้มีการจ่ายค่าชดเชยให้กับชาวญี่ปุ่นในภายหลัง เพื่อทดแทนที่ไม่สามารถหารายได้ในช่วงสงคราม

เมื่อสิ้นสุดสงครามโลกครั้งที่ 2 ญี่ปุ่นได้มีนโยบายมากมายเพื่อปรับตัวให้ก้าวทันชาติตะวันตก อย่างไรก็ตามคนญี่ปุ่นยังคงมีฐานะยากจน เกษตรกรต้องเช่าที่ดินเพื่อทำนา สภาพเศรษฐกิจ และสังคมยังไม่ดีนัก ชาวญี่ปุ่นจึงอพยพไปเป็นแรงงานในประเทศใกล้เคียงในระยะแรก เช่น ฮาวาย ฟิลิปปินส์ เพื่อทำงานในไร่อ้อย ต่อมาจึงเริ่มอพยพไปยังพื้นที่ห่างไกล เช่นทวีปอเมริกาใต้เพื่อ ทำถนน ทำเหมือง ปลุกอ้อย ข้าวโพด กาแฟ ฯลฯ (อัจฉราพร ณ สงขลา, 2560)

4. การอพยพพลัดถิ่นของประชากรในไต้หวัน

ก่อนที่จะมีการค้นพบเกาะไต้หวัน เดิมทีนั้นเกาะไต้หวันเคยเป็นที่อยู่ของชนพื้นเมืองมาก่อน นับตั้งแต่มีการล่าอาณานิคมทำให้เกาะแห่งนี้มีผู้เข้ามาแย่งชิงผลัดเปลี่ยนกันมาเป็นเจ้าของอยู่ตลอดเวลา ผู้มาเยือนเกาะแห่งนี้เป็นคนชาติแรกคือ ชาวโปรตุเกสที่เดินเรือเข้ามาเมื่อปี ค.ศ.1544 (ศิลปวัฒนธรรม, 2567) ในปี ค.ศ.1683 แผ่นดินนี้ถูกผนวกเข้าเป็นส่วนหนึ่งของดินแดนมณฑลฝูเจี้ยนในสมัยราชวงศ์ชิงของจีน และต่อมาในปี ค.ศ.1895 กลายเป็นดินแดนอาณานิคมของญี่ปุ่นจากความพ่ายแพ้สงครามจีนญี่ปุ่นครั้งแรก (รณฤทธิ์ มณีพันธุ์, 2565) ในปี ค.ศ.1943 หลังจากญี่ปุ่นพ่ายแพ้ในสงครามโลกครั้งที่ 2 ไต้หวันจึงได้กลับคืนสู่การปกครองของจีนอีกครั้งภายใต้รัฐบาลพรรคชาตินิยมจีน (พรรคก๊กมินตั๋ง) โดยมีเจียงไคเช็ค ประธานาธิบดีสาธารณรัฐจีนเป็นผู้นำ (ศิลปวัฒนธรรม, 2567) เกาะไต้หวันเป็นสถานที่ที่ได้รับความหลากหลายทางวัฒนธรรมมาอย่างมากมาย มีผู้คนจากหลายเชื้อชาติได้อพยพเข้ามา และอพยพจากไป ชาวไต้หวัน

ผ่านการต่อสู้มากมายทั้งเรื่องการปกครอง ภาวะเศรษฐกิจที่ตกต่ำภายในประเทศ และปัญหาความสัมพันธ์ระหว่างสหรัฐอเมริกา และจีน จนในที่สุดก็ได้ก้าวขึ้นมาเป็นประเทศที่เป็นผู้นำทางเศรษฐกิจได้

จะเห็นได้ว่าการอพยพของประชากรในภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงนั้น นอกจากจะอพยพออกนอกทวีปแล้วยังอพยพไปมาระหว่างประเทศในภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงเช่นเดียวกัน การอพยพของประชากรจากประเทศต้นทางในแต่ละครั้งพวกเขาจะนำวัฒนธรรมประเพณีเดิมของตนไปด้วย ทำให้ประชากรในภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงมีความเกี่ยวข้องกันหลายด้าน ทั้งประวัติศาสตร์ เชื้อชาติ ศาสนา วัฒนธรรม ประเพณี และการเมืองการปกครอง อย่างไรก็ตาม แต่ละประเทศก็ยังคงมีเอกลักษณ์จากวัฒนธรรมและประเพณีดั้งเดิม ทั้งยังมีการผสมผสานความเชื่อที่สร้างขึ้นใหม่ทำให้เกิดความเชื่อแบบพหุวัฒนธรรมขึ้น

ทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการอพยพพลัดถิ่น

เอเวอเรต เอส อี (Everett S. Lee) ได้กล่าวถึงความหมายของการย้ายถิ่น (Migration) ในบทความชื่อ “A Theory of Migration” ว่าการย้ายถิ่นคือการเปลี่ยนที่อยู่อาศัยทั้งถาวร และกึ่งถาวรทั้งภายในประเทศหรือนอกประเทศ โดยไม่มีการกำหนดระยะทาง และความสมัครใจในการย้ายถิ่น แต่จะคำนึงถึงองค์ประกอบสามส่วนคือต้นทาง ปลายทาง และอุปสรรคแทรกแซงเป็นสำคัญ (อี, 2428 อ้างถึงใน อุษามาศ เสียมภักดี, ม.ป.ป)

หากย้อนกลับไปในยุคเรืองปัญญา (Age of Enlightenment) แล้วจะพบว่าเป็นช่วงเวลาแห่งการเกิดความรู้ใหม่หลายแขนง ทั้งทางปรัชญา การเมืองการปกครอง และวิทยาศาสตร์มากมาย เออร์เนสต์ จอร์จ ราเวนสไตน์ (Ernst Georg Ravenstein, ค.ศ.1834–1913) หรือ E. G. Ravenstein เป็นหนึ่งในนักปรัชญาแห่งยุคเรืองปัญญาที่ได้ศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับการอพยพของประชากรและทำให้เกิด กฎว่าด้วยการย้ายถิ่น (The Laws of Migration) ขึ้น ราเวนสไตน์เป็นนักภูมิศาสตร์ และนักทำแผนที่ เขาได้ตีพิมพ์บทความเกี่ยวกับการอพยพภายใน และภายนอกประเทศในสหราชอาณาจักร ทวีปยุโรป และอเมริกาเหนือ ราเวนสไตน์สรุปสิ่งที่เขาค้นพบว่าเป็น "กฎแห่งการย้ายถิ่นจากการสำรวจผู้อพยพตลอดชีพในเขตต่าง ๆ จากข้อมูลสำมะโนครัวของเกาะอังกฤษในปี ค.ศ.1871 และ 1881" (Rees & Lomax, 2020: 351)

กฎว่าด้วยการย้ายถิ่นของราเวนสไตน์นั้นได้รับอิทธิพลมาจากการเกิดขึ้นของยุคอุตสาหกรรมในช่วงครึ่งหลังของคริสต์ศตวรรษที่ 19 ซึ่งส่งผลกระทบต่อรูปแบบการใช้ชีวิต และการทำงานของผู้นับล้านทั่วยุโรป และอเมริกา มีการสร้างโรงงาน และทางรถไฟมากมายทำให้คนหลายล้านต้องอพยพออกมาจากบ้านเกิดเมืองนอนไปทำงานตามโรงงานต่าง ๆ เพื่อหาเลี้ยงชีพตามการเปลี่ยนแปลงของยุคสมัย กฎว่าด้วยการย้ายถิ่นฐานของราเวนสไตน์พยายามที่จะอธิบาย และทำนายรูปแบบการอพยพทั้งภายในประเทศ และระหว่างประเทศ (Corbett, 2003: 1) การศึกษาเรื่องการอพยพนี้เองเป็นจุดเริ่มต้นในการตั้งทฤษฎีเกี่ยวกับการอพยพ (Law of Migration) เพื่ออธิบายเหตุผลของการเข้ามาหางานทำของผู้ลี้ภัย

เข้าเมือง สุดท้ายเขาได้แบ่งลักษณะการอพยพของประชากรตั้งแต่อดีตมาจนถึงปัจจุบันได้แบ่งออกเป็น 5 ลักษณะ คือ

1. การอพยพแบบดั้งเดิม (Primitive migration) เป็นการอพยพพลัดถิ่นในอดีตเพื่อความอยู่รอด และยังรวมถึงการอพยพจากชนบทเข้าสู่เมืองเพื่อแสวงหาวิถีการดำเนินชีวิตแบบใหม่
2. การอพยพโดยถูกบังคับ (Forced migration) เป็นการอพยพพลัดถิ่นโดยถูกบังคับทั้งจากรัฐบาลหรือผู้มีอิทธิพลบางกลุ่ม
3. การอพยพโดยถูกบีบคั้น (Impelled migration) เป็นการอพยพพลัดถิ่นโดยถูกบีบคั้นหรือกระตุ้นให้อพยพ อย่างไรก็ตามผู้ที่ถูกบีบคั้นนั้นยังมีสิทธิ์ในการตัดสินใจว่าจะอยู่หรือจะไป
4. การอพยพโดยเสรี (Free migration) เป็นการอพยพพลัดถิ่นโดยการตัดสินใจอย่างปัจเจกชน ทั้งนี้อาจได้รับแรงจูงใจจากภายนอก เช่น ตำแหน่งหน้าที่การงาน รายได้ หรือเพื่อผจญภัย
5. การอพยพแบบชนจำนวนมาก (Mass migration) เป็นการอพยพพลัดถิ่นที่สืบเนื่องมาจากการอพยพโดยเสรี เมื่อมีผู้บุกเบิกเข้าไปตั้งถิ่นฐานอยู่แล้วจึงทำให้เกิดแรงจูงใจต่อคนจำนวนมากอพยพย้ายถิ่นตามไป (Ravenstein, 1885 as cited in Tangtriamjai et al., 2018: 1077-1084)

ต่อมา เอฟเวอร์เรท เอส อี ได้ศึกษาทฤษฎีว่าด้วยการย้ายถิ่นของราเวนสไตน์ เพื่อพัฒนาทฤษฎีว่าด้วยการอพยพของเขาเอง ทฤษฎีของเขานิยามแบบแผนของการย้ายถิ่นอย่างมีระบบโดยรวบรวมปัจจัยต่าง ๆ ที่มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจของผู้พลัดถิ่น และแบ่งปัจจัยดังกล่าวออกเป็น 4 กลุ่มใหญ่ ได้แก่ 1) ปัจจัยเกี่ยวกับสิ่งแวดล้อมในท้องถิ่นต้นทาง 2) ปัจจัยเกี่ยวกับสิ่งแวดล้อมในท้องถิ่นปลายทาง 3) อุปสรรคขัดขวางการย้ายถิ่น 4) ปัจจัยส่วนตัวของผู้ที่คิดจะย้ายถิ่น (เพ็ญพร ธีระสวัสดิ์, 2540 อ้างถึงใน ปังปอนด์ รักอำนวยกิจ และ ศิริพงศ์ ปาลกะวงศ์ ณ อยุธยา, 2561) โดยมีสมมุติฐานว่าการย้ายถิ่นจะต้องเป็นไปเพื่อปรับตัวให้เข้ากับการเปลี่ยนแปลงทางด้านเศรษฐกิจ และสังคม มีปัจจัยผลักดันคือประเทศต้นทางมีทรัพยากรธรรมชาติลดลง ขาดแคลนผลผลิต ประชากรไม่สามารถหางานในอาณาบริเวณนั้นได้ เกิดภัยพิบัติต่าง ๆ การถูกกดขี่สิทธิทางการเมือง การเห็นต่างทางความเชื่อศาสนา ความเบื่อหน่ายต่อสิ่งแวดล้อม ชุมชนพัฒนาน้อย และมีปัจจัยดึงดูดจากประเทศปลายทางคือ โอกาสในการทำงาน และความสามารถในการเลือกงานทำสูง อำนาจความสะดวกสบายในการดำรงชีวิตได้ หรือเป็นการย้ายตามคนในครอบครัว ซึ่งมักจะคำนึงถึงการสร้างความมั่นคงให้ตัวเอง และครอบครัวเป็นหลัก (อรุณ ชัยญาณ, 2545 อ้างถึงใน สิริรัฐ สุกันธา, 2557: 43-63)

ในปัจจุบันเหตุผลในการอพยพพลัดถิ่นนั้นมีความหลากหลายมาก แต่สาเหตุหลักยังคงเกี่ยวข้องกับการแสวงหาโอกาสในการดำรงชีวิตที่ดีขึ้น การอพยพอันเนื่องมาจากสงคราม หรือการถูกบังคับให้อพยพพลัดถิ่นนั้นมีน้อยลง ด้วยเหตุนี้ จึงมีนักวิชาการหันมาศึกษาลักษณะการอพยพย้ายถิ่นเพื่อทำความเข้าใจเกี่ยวกับการอพยพพลัดถิ่นในสมัยใหม่เพื่อความสอดคล้องกับสถานการณ์ที่เปลี่ยนแปลงไป จากการศึกษาผู้วิจัยสามารถแบ่งทฤษฎีการอพยพพลัดถิ่นสมัยใหม่ได้เป็น 2 หัวข้อหลักคือ ทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับอิทธิพลจากเครือข่ายของผู้อพยพพลัดถิ่น และทฤษฎีการอพยพพลัดถิ่นที่เกี่ยวข้องกับเศรษฐกิจ และตลาดแรงงาน ดังต่อไปนี้

1. ทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับอิทธิพลจากเครือข่ายของผู้อพยพพลัดถิ่น

1.1) ทฤษฎีเครือข่ายการย้ายถิ่น (Migration Network Theory) โดย อัลแบร์โต ปัลโลนี (Alberto Palloni) และคณะ พบว่าเมื่อมีเครือข่ายผู้อพยพไปยังประเทศปลายทาง คนในประเทศต้นทางก็มีแนวโน้มที่จะย้ายถิ่นตามไปด้วย แสดงให้เห็นว่าการย้ายถิ่นจากประเทศต้นทางสู่ประเทศปลายทางมีปัจจัยเรื่องสายสัมพันธ์ความเป็นเครือข่าย เพื่อนฝูง และผู้ที่อาศัยอยู่ในชุมชนต้นทางเดียวกันเข้ามาเกี่ยวข้องด้วย (ปัลโลนี และคณะ, 2544 อ้างถึงใน นิธิศ ธรรมแสงอดิภา และ อนเนกพล เกื้อมา, 2561: 189-216)

1.2) ทฤษฎีเศรษฐศาสตร์แนวใหม่ว่าด้วยการย้ายถิ่นของแรงงาน (The New Economics of Labor Migration Theory) เชื่อว่าหน่วยครัวเรือนเป็นปัจจัยที่ผลักดันให้เกิดการอพยพพลัดถิ่นเพื่อหารายได้แหล่งใหม่มาเกื้อหนุนครอบครัว ไม่ใช่เพียงเพื่อหารายได้เพื่อความอยู่รอดของตนเองเท่านั้น (นฤมล กล้าทุกวัน, 2565: 5-43)

2. ทฤษฎีการอพยพพลัดถิ่นที่เกี่ยวข้องกับเศรษฐกิจ และตลาดแรงงาน

2.1) ทฤษฎีการย้ายถิ่นในมุมมองเศรษฐศาสตร์สำนักนีโอคลาสสิก (Neoclassical Economics and Labor Migration Theory) เป็นทฤษฎีที่อธิบายความสัมพันธ์ระหว่างการพลัดถิ่นของแรงงานกับการพัฒนาทางเศรษฐกิจโดยอาศัยฐานแนวคิดเรื่องปัจจัยผลัก และปัจจัยดึงดูดเพื่ออธิบายสาเหตุเกี่ยวกับการพลัดถิ่นว่าเป็นผลมาจากความไม่เท่าเทียมทางระดับการพัฒนาทางเศรษฐกิจระหว่างพื้นที่ต้นทางกับพื้นที่ปลายทาง ความต้องการแรงงานในพื้นที่ปลายทางตลอดจนความแตกต่างระหว่างอัตราค่าจ้าง (พัชรวลัย วงศ์บุญสิน, 2552 อ้างถึงใน บังปอนด์ รักอำนวยกิจ และ ศิริพงศ์ ปาลกะวงศ์ ณ อยุธยา, 2561)

2.2) ทฤษฎีตลาดแรงงานทวิลักษณ์ (Dual Labor Market Theory) โดยนักเศรษฐศาสตร์ ไมเคิล เจ. พิโอรี (Michael J. Piore) พบว่าการเคลื่อนย้ายของแรงงานมีปัจจัยทางด้านเศรษฐกิจเป็นตัวแปรดึงดูด โดยเฉพาะประเทศปลายทางที่พัฒนาแล้วมักจะมีอิทธิพลอย่างมากต่อการตัดสินใจพลัดถิ่นฐานออกจากประเทศที่กำลังพัฒนา (ศิริเพชร ทฤษฎาวดี, 2563: 421-485) และการเคลื่อนย้ายของแรงงานยังเกี่ยวข้องกับความยิ่งใหญ่ของตลาดแรงงานเสมอ ตลาดแรงงานขนาดใหญ่จะมีการจ้างงานด้วยค่าจ้างราคาต่ำ ไม่ต้องการแรงงานที่มีทักษะมากนัก จึงไม่สามารถดึงดูดแรงงานในประเทศได้ทำให้เกิดการจ้างงานจากแรงงานอพยพเพื่อทดแทนแรงงานที่ขาดไป (นฤมล กล้าทุกวัน, 2565: 5-43)

2.3) ทฤษฎีการย้ายถิ่นฐานของอาร์เธอร์ เลวิส (Arthur Lewis) กับ จอห์น ซี เอช เฟ และ กุสตาฟ รานิส (John C. H. Fei and Gustav Ranis) อธิบายว่าเหตุผลของการเคลื่อนย้ายแรงงานเกิดขึ้นจากปัญหาเรื่องประชากรที่เพิ่มขึ้น โดยเฉพาะประชากรจากประเทศที่ยากจนมักจะอพยพไปสู่ประเทศที่เจริญก้าวหน้ากว่า (สุพรรณษา อัคริณญ์, 2564: 30)

2.4) ทฤษฎีแรงดึงดูด (Gravity Model) ให้ความสำคัญกับปัจจัยดึงดูดในพื้นที่เป้าหมายที่มีผลต่อการจากตัดสินใจของแรงงานอพยพเพื่อหาประโยชน์สูงสุดให้กับพวกเขาเอง ทั้งนี้ยังมีการพิจารณาถึงปัจจัยลบซึ่งเป็นปัจจัยผลักดันแรงงานให้ออกจากพื้นที่ รวมไปถึงปัจจัยที่เป็นกลางคือปัจจัยที่เป็นความสมดุลระหว่างปัจจัยบวก และปัจจัยลบ (วิชชุกาญจน์ พาโนมัย, 2556 อ้างถึงใน ศิริเพ็ชร ทฤษฎีนาเวศ, 2563: 438-439)

2.5) ทฤษฎีกลไกสาเหตุเชิงสะสม (Cumulative Causation Mechanism Theory) อธิบายว่าการย้ายถิ่นในปัจจุบันนั้นเกิดขึ้นเนื่องจากเกิดการสะสมกระบวนการเปลี่ยนแปลงในกลไก และปัจจัยต่าง ๆ ที่เอื้อต่อการย้ายถิ่นจากอดีตเหตุผลที่ใช้ในการตัดสินใจย้ายถิ่นมีลักษณะที่ซับซ้อนมากขึ้นหรือมีความเชื่อมโยงซึ่งกันและกันอย่างเป็นกระบวนการ (ปังปอนด์ รักอำนวยกิจ และ ศิริพงศ์ ปาลกะวงศ์ ณ อยุธยา, 2561: 21)

จะเห็นว่าแนวคิดเรื่องการอพยพพลัดถิ่นที่เกิดขึ้นหลังจากทฤษฎีของของราเวนสไตน์ และเอฟเวอเรท เอส อี นั้นเป็นทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับอิทธิพลจากเครือข่ายของผู้อพยพพลัดถิ่นและอัตราค่าตอบแทน ซึ่งเป็นแนวคิดการอพยพที่เกี่ยวข้องกับเรื่องของเศรษฐกิจ และอุตสาหกรรมเป็นหลัก ทั้งนี้ทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับอิทธิพลจากเครือข่าย และทฤษฎีการอพยพพลัดถิ่นที่เกี่ยวข้องกับตลาดแรงงานดังกล่าวมีความคล้ายคลึงกับลักษณะการอพยพของราเวนสไตน์คือการอพยพโดยเสรี และการอพยพแบบชนจำนวนมาก ซึ่งหมายถึงการย้ายถิ่นตามญาติพี่น้องไป หรือได้รับแรงจูงใจจากภายนอก เช่น แสวงหาโอกาสทางการศึกษา หน้าที่การงาน หรือรายได้ที่มากกว่าเดิม และสุดท้ายคือการอพยพเพื่อหาประสบการณ์ชีวิต

เมื่อนำทฤษฎีการอพยพพลัดถิ่นสมัยใหม่มาเปรียบเทียบกับเนื้อหาการอพยพพลัดถิ่นที่ปรากฏในผลงานของศิลปินเอเชียตะวันออกเฉียงใต้แล้วนั้นพบว่าทฤษฎีที่เกิดขึ้นใหม่หลังจากทฤษฎีของราเวนสไตน์ และเอฟเวอเรท เอส อี มีลักษณะของการอพยพที่ไม่ครอบคลุมต่อการจำแนกลักษณะการอพยพพลัดถิ่นที่ปรากฏในเนื้อหาผลงานศิลปะ เพราะในเนื้อหาของผลงานที่คัดเลือกมานั้นมีการกล่าวถึงการอพยพในอดีตอันเนื่องมาจากภัยพิบัติทางธรรมชาติ หรือสงคราม ซึ่งการอพยพเหล่านี้มีแรงจูงใจคือความอยู่รอดเป็นอันดับแรก เป็นการอพยพที่ไม่ได้คำนึงถึงความสามารถในการเดินทาง และอุปสรรคอันเกิดจากเพศสภาพ ชายหรือหญิงตามที่ทฤษฎีการอพยพสมัยใหม่นำมาวิเคราะห์

ดังนั้นการจะเลือกทฤษฎีใดมาศึกษาเปรียบเทียบเข้ากับเนื้อหาของการอพยพย้ายถิ่นในผลงานศิลปะที่เลือกมานั้นจำเป็นจะต้องพิจารณาตามบริบท และความเหมาะสมกับสถานการณ์ที่เลือกมาศึกษา ผู้วิจัยเห็นว่าแนวคิดเรื่องการอพยพพลัดถิ่นที่สามารถจำแนกลักษณะการอพยพพลัดถิ่นได้อย่างครอบคลุมเนื้อหาในผลงานศิลปะยังคงเป็นแนวคิดเรื่องการอพยพย้ายถิ่นของราเวนสไตน์ และเอฟเวอเรท เอส อี หากแต่ในส่วนแนวคิดของเอฟเวอเรท เอส อี นั้นได้แบ่งปัจจัยการอพยพพลัดถิ่นออกเป็น 4 กลุ่มใหญ่โดยพิจารณาจากเหตุปัจจัยคือ 1) ปัจจัยเกี่ยวกับสิ่งแวดล้อมในท้องถิ่นต้นทาง 2) ปัจจัยเกี่ยวกับสิ่งแวดล้อมใน

ห้องที่ปลายทาง 3) อุปสรรคขัดขวางการย้ายถิ่น 4) ปัจจัยส่วนตัวของผู้ที่คิดจะย้ายถิ่น ผู้วิจัยเห็นว่าปัจจัยแต่ละปัจจัยนั้นยังมีความคลุมเครือ และสามารถนำมาแยกแยะเป็นหัวข้อย่อยได้อีก ทั้งยังมีสมมุติฐานมากมายที่ไม่ได้แบ่งแยกเป็นลักษณะใหญ่หรือย่อยแต่อย่างใด ต่างจากทฤษฎีของราเวนส์ไตน์ที่มีการจำแนกปัจจัยของการอพยพ และแบ่งปัจจัยเหล่านั้นเป็น 5 ลักษณะอย่างชัดเจน จึงเป็นการยากหากใช้ทฤษฎีของอิโนในการจัดจำแนกเนื้อหาในผลงานศิลปะ ด้วยเหตุนี้ ผู้วิจัยจึงเลือกใช้ลักษณะการอพยพของราเวนส์ไตน์ที่มีความสอดคล้องกับเนื้อหาในผลงานศิลปะตั้งแต่การอพยพของบรรพบุรุษ การอพยพจากสงครามจนถึงการอพยพตามความต้องการของผู้อพยพเอง เพื่อใช้ในการจำแนก และวิเคราะห์ลักษณะการอพยพที่มีในเนื้อหาของงานศิลปะของศิลปินเอเชียตะวันออกทั้ง 9 ท่าน และเชื่อมโยงเปรียบเทียบลักษณะการอพยพเหล่านั้นเข้ากับการใช้วัตถุในงานศิลปะตามที่ได้จำแนกความหมายของการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะได้เป็น 3 แนวทาง คือ 1) วัตถุภาพแทนที่เกี่ยวข้องกับประวัติศาสตร์ 2) วัตถุภาพแทนที่สื่อถึงความโหยหาอดีต และ 3) วัตถุภาพแทนที่สื่อถึงการวิจารณ์สังคม ทั้งนี้ผู้วิจัยเห็นว่าทฤษฎีการอพยพผลักดันสมัยใหม่ที่ได้ศึกษามานั้นยังคงมีความสำคัญแม้จะขาดลักษณะการอพยพบางข้อไป เพื่อเพิ่มความหลากหลายของข้อมูลผู้วิจัยจึงนำมาพิจารณาร่วมด้วยแต่ยังคงใช้ทฤษฎีการอพยพผลักดันของราเวนส์ไตน์เป็นหลัก

วิเคราะห์ผลงาน

1) วัตถุภาพแทนที่เกี่ยวข้องกับประวัติศาสตร์

1.1 อ้ายเวย์เวย์ (Ai Weiwei), แจกันลายครามเรียงซ้อนเป็นเสา (Stacked Porcelain Vases as a Pillar), 2017

ผลงาน “แจกันลายครามเรียงซ้อนเป็นเสา” (ภาพที่ 1) มีเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับการอพยพแบบดั้งเดิมคือการอพยพของผู้คนในอดีตเพื่อแสวงหาที่อยู่อาศัยใหม่อันเนื่องมาจากภัยพิบัติทางธรรมชาติเป็นเรื่องราวที่ปรากฏอยู่ตามภาพแกะสลักบนผนังห้องหรืออาคารของอารยธรรมกรีก และอียิปต์ และมีเนื้อหาเกี่ยวกับการอพยพโดยถูกบังคับ อ้ายเวย์เวย์ได้รับอิทธิพลมาจากการเดินทางไปเยี่ยมเยียนค่ายผู้ลี้ภัย ผลงานชิ้นนี้จึงเป็นการเปรียบเทียบถึงการอพยพผลักดันเพื่อรักษาชีวิต และดำรงเผ่าพันธุ์ในอดีตที่มีต้นเหตุจากภัยพิบัติทางธรรมชาติ ต่างจากปัจจุบันที่ต้องอพยพเพราะปัญหาความเกลียดชังที่เกิดจากความขัดแย้งทางด้านเชื้อชาติและศาสนา

ผลงานประกอบด้วยแจกันลายครามเรียงซ้อนกันเป็นแนวตั้ง ลวดลาย และการใช้สีของแจกันคล้ายกับเครื่องเคลือบชิงฮวา (qinghua) ซึ่งมีเทคนิคที่โดดเด่นด้วยการวาดลายด้วยมือ อ้ายเวย์เวย์ต้องการสะท้อนวิกฤตของผู้อพยพผลักดัน และวิกฤตผู้ลี้ภัยในปัจจุบันโดยอ้างอิงถึงการเปลี่ยนแปลงทางประวัติศาสตร์ผ่านลวดลายบนแจกันซึ่งประกอบด้วย 6 เรื่องราวที่เกี่ยวข้องกับประสบการณ์ของผู้ลี้ภัย ได้แก่เรื่องสงคราม ซากปรักหักพัง การเดินทาง การข้ามทะเล ค่ายผู้ลี้ภัย และการเดินทางอพยพ ผลงานชิ้นนี้ไม่ใช่ผลงานแรกที่อ้ายเวย์เวย์ได้นำแจกันมาใช้เพราะผลงานอันเป็นที่น่าจดจำของเขา คือ “Dropping a Han Dynasty Urn (1995)” เขาได้ปล่อยเครื่องปั้นดินเผาราชวงศ์ฮั่นอายุกว่า 2,000 ปีให้ตกลงบนพื้นเพื่อตอบโต้ลัทธิ

คอมมิวนิสต์จีน จะเห็นได้ว่าอายวैयाวย่ายมักจะเลือกนำวัตถุที่มีคุณค่าสูงทางประวัติศาสตร์มาดัดแปลงให้เป็นวัตถุที่เล่าถึงเรื่องราว และวิกฤตปัญหาในปัจจุบัน

แจกันลายครามเป็นวัตถุอันทรงคุณค่าที่ใช้กันอย่างแพร่หลายในราชวงศ์ และชนชั้นสูง เป็นวัตถุที่แสดงถึงความงดงามทางอารยธรรมที่มนุษย์สร้างขึ้น เป็นผลิตภัณฑ์เครื่องปั้นดินเผาที่ถูกพัฒนารูปารูปทรง ความงาม และคุณสมบัติ แสดงถึงประสิทธิภาพของฝีมือของช่าง หากย้อนไปในอดีตในทุกพื้นที่ที่เกิดอารยธรรมจะพบเศษซากเครื่องปั้นดินเผาจำนวนมาก บางเป็นเครื่องปั้นดินเผาที่ผลิตขึ้นโดยอารยธรรมนั้น ๆ บางก็เป็นเครื่องปั้นดินเผาที่ได้รับอิทธิพลมาจากวัฒนธรรมอื่น เครื่องปั้นดินเผาจึงเป็นวัตถุที่บ่งชี้ถึงอิทธิพลของวัฒนธรรมต่าง ๆ ที่ได้หลั่งไหลเข้าไปยังอีกกลุ่มวัฒนธรรมพร้อมกับการอพยพของมนุษย์อีกด้วย มนุษย์รู้จักการทำเครื่องปั้นดินเผาเพื่อใช้เป็นบรรจุภัณฑ์อาหาร และเครื่องใช้มานานหลายพันปี การผลิตเครื่องปั้นดินเผาที่มีคุณภาพดีที่สุด ละเอียดงดงามที่สุดมักจะผลิตในยุคที่บ้านเมืองเจริญรุ่งเรือง ไร้ซึ่งสงคราม และการเข่นฆ่า สำหรับอารยธรรมจีนนั้นเครื่องเคลือบคุณภาพสูงถูกผลิตในสมัยราชวงศ์หมิงตอนต้น (ค.ศ.1368-1644) ที่เมืองจิ้งเต๋อเจิ้น มณฑลเจียงซี ศูนย์กลางการผลิตเครื่องเคลือบดินเผาอันเก่าแก่ของจีนที่ยังมีการพัฒนาการผลิตเครื่องปั้นดินเผาอย่างต่อเนื่องยาวนานจนถึงปัจจุบัน ทั้งยังเป็นต้นแบบเครื่องปั้นดินเผาให้กับประเทศใกล้เคียงตั้งแต่ตะวันออกจนถึงตะวันตก ในแต่ละยุคสมัยเครื่องปั้นดินเผาจะมีรูปแบบลักษณะทางกายภาพที่ต่างกันไป ขึ้นอยู่กับผู้ออกแบบ และความงามที่นิยมกัน โดยส่วนมากแล้ว ลวดลายของแจกันลายครามมักเป็นเรื่องมงคล เรื่องเล่าทางประวัติศาสตร์ เรื่องราวของผู้สูงศักดิ์ ความงดงามของธรรมชาติ และเรื่องราวที่เป็นไปในเชิงสุนทรียศาสตร์

จะเห็นว่าชาวของเครื่องใช้จากเครื่องปั้นดินเผาธรรมดาได้กลายมาเป็นวัตถุซึ่งแสดงถึงความเจริญรุ่งเรือง ร่ำรวยของผู้ใช้ แม้ในปัจจุบันการผลิตเครื่องปั้นดินเผาจะทำได้ง่ายขึ้นเนื่องด้วยความทันสมัยของเทคโนโลยีจึงมีการผลิตเครื่องปั้นดินเผากันอย่างล้นหลามภายใต้ต้นทุนที่ต่ำทำให้คนชนชั้นกลางสามารถเป็นเจ้าของได้ สิ่งนี้แสดงถึงความก้าวหน้าทางอารยธรรมมนุษย์ที่รวดเร็ว และความเปราะบางของวัฒนธรรม ประเพณีเก่าแก่ที่ถูกแทนที่ด้วยอุตสาหกรรม แต่อย่างไรก็ตามเครื่องปั้นดินเผานั้นยังคงเป็นตัวแทนของวัตถุล้ำค่า ศิลปินจึงได้นำมาดัดแปลงสะท้อนประเด็นทางสังคม และนำเสนอมุมมองที่ครอบคลุมของโลกร่วมสมัย วัตถุที่มีคุณค่าสูงถูกนำมาผสมผสานและดัดแปลงเพื่อเล่าเรื่องราวของคนธรรมดาสามัญ แสดงให้เห็นว่าศิลปินไม่ได้มองศิลปะเป็นแค่เพียงกิจกรรมทางสุนทรียะเท่านั้น แต่เขายังนำแจกันมาเป็นสัญลักษณ์ และอุปมาอุปไมยแห่งยุคสมัย ทำให้เราเข้าใจอดีต และความเปลี่ยนแปลงที่กำลังจะเกิดขึ้นในอนาคต



ภาพที่ 1

อ้ายเว่ยเว่ย (Ai Weiwei), แจกกันลายครามเรียงซ้อนเป็นเสา (Stacked Porcelain Vases as a Pillar), 2017, แจกกัน 6 ชั้น
หมายเหตุ. จาก *Can Art Inspire Us to Reimagine the Refugee Crisis*, by E. Thomas, 2018, International Mission Board (<https://www.imb.org/2018/01/22/art-reimagine-refugee-crisis/>). Copyright by International Mission Board

1.2 คิมซูจา (Kim Soo-ja), โบตารี (Bottari), 2011

ผลงาน “โบตารี” (ภาพที่ 2) มีเนื้อหาเกี่ยวกับการอพยพโดยถูกบังคับ อันเป็นผลกระทบมาจากสงครามเกาหลีหลังจากแบ่งเขตเหนือใต้ที่เส้นขนานที่ 38 เกาหลีเหนือได้พยายามแทรกซึมเข้าไปในเกาหลีใต้ จึงทำให้เกิดสงครามขึ้น ชาวเกาหลีที่เคยเป็นครอบครัวเดียวกันหลังจากมีการแบ่งแยกดินแดนแล้วพวกเขาถูกแยกจากครอบครัว บางถูกกวาดต้อนให้กลับไปยังเกาหลีเหนือ บางต้องอพยพออกจากพื้นที่สงคราม ทั้งยังมีผู้เสียชีวิตจากสงครามอีกเป็นจำนวนมาก เหตุการณ์ช่วงสงครามเกาหลีจึงเป็นประวัติศาสตร์ที่แสนเศร้าของชาวเกาหลีทุกคน คิมซูจาเองก็เป็นเด็กหญิงที่เติบโตมาพร้อมกับการย้ายที่อยู่อย่างต่อเนื่องทั้งในช่วงสงคราม และการตัดสินใจเลือกที่จะจากบ้านเกิดไปเพื่อร่ำเรียน ซึ่งตรงกับลักษณะการอพยพโดยเสรี และทฤษฎีการอพยพพลัดถิ่นที่เกี่ยวข้องกับเศรษฐกิจ และตลาดแรงงาน การอยู่ห่างจากบ้านเกิดนี้เองที่ทำให้คิมซูจาค้นพบความเชื่อมโยงของเธอกับวัฒนธรรมเกาหลี โดยหากย้อนไปในอดีตนั้นการเดินทางอพยพไม่ว่าจะใกล้หรือไกล ชาวเกาหลีมักจะใช้ผ้าโบตารีซึ่งเป็นผ้าอเนกประสงค์แบบดั้งเดิมของเกาหลีใช้สำหรับการห่อข้าวของเป็นภาชนะที่สามารถปกป้องสมบัติหรือทรัพย์สินส่วนตัวเพื่อให้สะดวกต่อเดินทางอพยพ คิมซูจาจึงนำวัตถุที่เกี่ยวข้องกับวัฒนธรรมอย่างผ้าโบตารีของใช้ในชีวิตประจำวันมาสร้างเป็นงานศิลปะเพื่อสื่อถึงความเป็นอดีต และปัจจุบันที่เชื่อมโยงกันผ่านผ้ามัดห่อ หรือ “โบตารี” ผ้าโบตารีทำขึ้นจากเศษผ้าชิ้นเล็ก ๆ อาจได้มาจากเสื้อผ้าเก่า ๆ ที่เหลือทิ้งแล้ว เย็บติดกันจนเป็นผ้าผืนใหญ่ การเย็บเศษผ้าชิ้นเล็ก ๆ เข้าด้วยกันนี้เรียกว่า “โจกักโบ” (Jogakbo, 조각보) ส่วนมากแล้วมักจะทำเป็นลวดลายเรขาคณิต หรือ

บางครั้งก็สามารถสร้างเป็นลวดลายอื่น ๆ เพื่อความสวยงามได้ นอกจากจะใช้ห่อข้าวของ และเสื้อผ้าเพื่อความสะดวกต่อการเดินทางย้ายถิ่นแล้ว ผ้าโบตารียังเป็นของใช้ในครัวเรือนทั่วไปมักนำไปใช้สำหรับคลุมอาหาร เก็บของ ห่อของขวัญ และของมีค่า ใช้คลุมเตียง หรือปูพื้น ถือได้ว่าเป็นสิ่งของที่ใช้ได้ในทุกสถานการณ์ของชีวิตตั้งแต่เกิดจนสิ้นชีพ

โบตารีเป็นวัตถุที่เป็นตัวแทนของวัฒนธรรมเกาหลี นอกจากนี้โบตารียังผูกโยงเข้ากับหน้าที่ของสตรีภายใต้ประเพณีนิยมและ แนวคิดแบบขงจื้อ การเย็บผ้าโบตารีนั้นเป็นหน้าที่ของสตรีเกาหลีทุกคนขึ้นไม่ว่าจะเป็นนายหรือเป็นบ่าว โดยเฉพาะหากสตรีเหล่านั้นไม่ใช่สตรีชั้นสูงพวกเธอจะไม่สามารถศึกษาไม่ได้เรียนรู้การอ่านการเขียน หรือศิลปวิทยาการใด ๆ พวกเธอมีหน้าที่ตัดเย็บเสื้อผ้า ทำงานบ้าน ทำตนเป็นบุตรธิดาที่ดี เป็นภรรยาที่ดี และเป็นมารดาที่ดี เมื่อสังเกตคุณสมบัติของโบตารีแล้ว โบตารีเป็นสิ่งที่ผลิตมาเพื่อใช้เป็นเครื่องครัว สามารถเปลี่ยนแปลงลักษณะรูปทรงตามสิ่งของที่ห่อหุ้ม และเคลื่อนที่อยู่ตลอดเวลาตามลักษณะของการใช้สอยซึ่งตรงข้ามกับลักษณะของสตรีที่มักถูกผูกโยงไว้กับความนิ่งสงบ และการอยู่กับเหยาผ้ากับเรือน แสดงให้เห็นถึงความขัดแย้งของผู้ผลิตและวัตถุ ที่แม้จะมีลักษณะที่ต่างกันมากแต่การเย็บปักถักร้อยไม่สามารถแยกออกจากชีวิตประจำวันของผู้หญิงเกาหลีได้ คิมซูจาเองได้เรียนรู้เรื่องการเย็บผ้า และการปฏิบัติตนอย่างถูกต้องภายใต้วัฒนธรรมประเพณีดั้งเดิมจากแม่ของเธอเช่นกัน

ผ้าโบตารีผืนเดียวสามารถแปรเปลี่ยนหน้าที่ได้หลายอย่าง นอกจากจะทำหน้าที่เป็นภาชนะที่ใส่สิ่งของแล้วโบตารียังเป็นภาชนะที่บรรจุความทรงจำของผู้คนอีกมากมาย เป็นสัญลักษณ์ของการอพยพพลัดถิ่นทั้งในอดีตและในช่วงสงครามเกาหลี เป็นเครื่องบันทึกความทรงจำอันเจ็บปวดของคนเกาหลีที่ถูกขับไล่ให้อพยพออกจากบ้านของตน สุดท้ายคือการทำหน้าที่เป็นวัตถุเชิงความคิดที่ผูกมัดตัวศิลปินเข้ากับวัฒนธรรมของเกาหลี การตั้งคำถามเกี่ยวกับสิทธิสตรีที่ผูกโยงเข้ากับวัฒนธรรมประเพณีในอดีตที่ยังคงสืบทอดมาถึงสตรีเกาหลีในปัจจุบัน



ภาพที่ 2

คิมซูจา (Kim Soo-ja), โบตารี (Bottari), 2005

หมายเหตุ. จาก Bottari, by S. Kim, 2005, (<http://www.kimsooja.com/works/timeline:2005>). Copyright by Kimsooja Studio

1.3 ชิโอะตะ จิฮารุ (Shiota Chiharu), ข้ามทวีป (Over the Continents), 2014

ผลงาน “ข้ามทวีป” (ภาพที่ 3) มีเนื้อหาเกี่ยวกับการอพยพโดยโดยเสรี และการอพยพแบบชนจำนวนมาก ทั้งยังเป็นสถานการณ์การอพยพที่เกิดขึ้นในปัจจุบันจึงทำให้เกี่ยวข้องกับทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับอิทธิพลจากเครือญาติของผู้อพยพพลัดถิ่น ทฤษฎีการอพยพพลัดถิ่นที่เกี่ยวข้องกับเศรษฐกิจ และตลาดแรงงาน โดยชิโอะตะได้รับแรงบันดาลใจมาจากชีวิตและการเดินทางของผู้บริจาครองเท้า ผู้คนที่อพยพไปยังต่างแดนเพราะต้องการคุณภาพชีวิตที่ดีกว่า สร้างครอบครัวใหม่ หรือจะด้วยสาเหตุใดก็ตาม รองเท้าที่พวกเขาสวมใส่คู่นั้นจะเป็นสิ่งยืนยันการเดินทางของพวกเขา ทุกย่างก้าวที่พวกเขาเติบโตสามารถยืนยันได้ผ่านร่องรอยบนรองเท้าซึ่งเป็นเครื่องเตือนความจำถึงอดีต สะท้อนถึงตัวตนของผู้สวมใส่ และชีวิตการเดินทางของคนคนหนึ่ง

ชิโอะตะได้แนวคิดในการสร้างผลงานนี้ขณะกลับไปเยี่ยมครอบครัว และเพื่อน ๆ ที่ประเทศญี่ปุ่น หลังจากย้ายไปอยู่ที่เบอร์ลินในปี ค.ศ.1990 การใช้ชีวิตอยู่ที่เบอร์ลินเป็นเวลานานทำให้ความรู้สึกที่มีต่อ

บ้านเกิดของเธอนั้นเปลี่ยนแปลงไป เธอรู้สึกแปลกแยก และไม่รู้สึกว่าเป็นส่วนหนึ่งของสถานที่ใดสถานที่หนึ่งเลย ความรู้สึกเช่นนี้เป็นความรู้สึกเช่นเดียวกันกับความรู้สึกของผู้พวยพ่ายถิ่นทุกคนที่ต้องเผชิญกับความแตกต่างทางด้านวัฒนธรรม สถานที่ และภาษา เธอยังกล่าวว่าความรู้สึกห่างเหินที่เธอมีต่อบ้านเกิดนั้นเปรียบเสมือนการสวมรองเท้าคู่เก่าที่ไม่เหมาะสมกับเธออีกแล้ว (Goukassian, 2014)

เพื่อสร้างผลงานชิ้นนี้ซีโอตะต้องขอรับบริจาครองเท้าที่ไม่ได้ใช้แล้วกว่า 400 คู่ รองเท้าทั้งหมดเป็นรองเท้าที่เจ้าของ “ไม่ใส่แล้ว แต่ไม่อยากทิ้ง” เพราะรองเท้าเหล่านั้นยังคงมีคุณค่าทางจิตใจอยู่ รองเท้าเหล่านั้นแนบมาพร้อมกับบันทึกข้อความของผู้บริจาคเกี่ยวข้องกับรองเท้าเหล่านั้น เธอยังใช้เชือกสีแดงผูกโยงรองเท้าทั้งหมดเข้าด้วยกันเพื่อแสดงถึงความสัมพันธ์พื้นฐานระหว่างมนุษย์ รองเท้าเป็นของใช้ในชีวิตประจำวันแต่รองเท้าที่ผ่านการใช้จนเสื่อมสภาพแล้วกลับเป็นมากกว่าสิ่งของไร้ค่า เพราะรองเท้าคู่นั้นมีเรื่องราวและหน้าที่ต่างกันตามประเภทของรองเท้า เช่น รองเท้าผ้าใบ รองเท้าบูทหนัง รองเท้าแตะ รองเท้าส้นสูง รองเท้าเดินป่า ความหลากหลายของรองเท้านี้ได้บอกถึงชีวิต และการเดินทางของเจ้าของรองเท้าได้เป็นอย่างดี (Voon, 2014)

ในอดีตรองเท้าทำขึ้นเพื่อปกป้องเท้าจากสภาพภูมิประเทศ และสภาพภูมิอากาศ ต่อมาจึงถูกปรับปรุงปรังรวมไปถึงวัสดุที่ใช้ทำรองเท้าตามกาลเวลา จากวัสดุธรรมชาติได้เปลี่ยนมาเป็นวัสดุสังเคราะห์ และด้วยการพัฒนาของเทคโนโลยีทำให้คนทุกชนชั้นสามารถซื้อรองเท้าที่มีคุณภาพในราคาถูกลง ปัจจุบันรองเท้าจึงได้กลายมาเป็นวัตถุที่บ่งบอกหน้าที่ และความชอบส่วนบุคคลของผู้สวมใส่ อย่างไรก็ตาม เมื่อสังคมยังคงมีการจำแนกชนชั้นวรรณะอยู่รองเท้าก็เป็นสิ่งหนึ่งที่แสดงความแตกต่างเหล่านั้น ร่องรอยที่เกิดขึ้นบนรองเท้าบ่งบอกว่าเจ้าของได้ใช้รองเท้าอย่างไร ทำให้เราสามารถเข้าใจบุคคลผ่านร่องรอยที่หลงเหลืออยู่บนรองเท้าได้เช่นเดียวกันกับรองเท้าที่ศิลปินสวม และเดินทางไปมาจากญี่ปุ่นถึงเบอร์ลิน ในสถานที่จัดแสดงรองเท้าแต่ละคู่จะผูกข้อความที่เขียนด้วยมือไว้ทำให้ได้เห็นที่มาที่ไปของรองเท้าอย่างชัดเจน ข้อความเหล่านั้นจะทำหน้าที่ขยายความ ทำให้ผู้ชมได้รู้สึกร่วมไปกับเจ้าของรองเท้าขณะที่ต้องเผชิญกับสถานการณ์ต่าง ๆ ในชีวิต ทั้งการเดินทาง การเจริญเติบโต และการเปลี่ยนแปลง



ภาพที่ 3

ชิโอะตะ จิฮารุ (Shiota Chiharu), *ข้ามทวีป (Over the Continents)*, 2014, รองเท้าเก่า และเชือกสีแดง

หมายเหตุ: จาก *Over the Continents*, by C. Shiota, 2014, (<https://www.chiharu-shiota.com/over-the-continents>).

Copyright by the Arthur M. Sackler Gallery, Smithsonian Institution

1.4 ชินคยองมี (Shin Kyungmi), พลเมือง ไม่ใช่ชนารยชน (citizen, not barbarian), 2021

นิทรรศการ "พลเมือง ไม่ใช่ชนารยชน" (ภาพที่ 4) มีเนื้อหาเกี่ยวกับการอพยพโดยถูกบังคับสะท้อนประวัติศาสตร์ของเกาหลีในช่วงที่ชาวตะวันตกเริ่มเข้ามาในประเทศ และใช้ศาสนาคริสต์เป็นเครื่องมือในการล่าอาณานิคมเพื่ออ้างสิทธิ์ในดินแดนประเทศเกาหลีได้ ทำให้ชาวเกาหลีใต้หลายคนต้องอพยพออกจากบ้านของตนเอง ไม่นานชาวเกาหลีหลายคนละเลิกการนับถือแนวคิดขงจื้อ และหันมานับถือศาสนาคริสต์แทน ผลงานของเธอยังสะท้อนเรื่องการอพยพโดยเสรี และการอพยพแบบชนจำนวนมาก ซึ่งเป็นการอพยพที่เกิดขึ้นหลังจากที่ชาวเกาหลีหลายคนได้อพยพไปยังต่างประเทศแล้ว ทำให้ลูกหลานคนเกาหลีตัดสินใจอพยพตามไป จึงเกี่ยวข้องกับทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับอิทธิพลจากเครือข่ายของผู้อพยพพลัดถิ่นที่ได้กล่าวว่า เมื่อมีเครือข่ายอพยพไปยังประเทศปลายทาง คนในประเทศต้นทางก็มีแนวโน้มที่จะย้ายถิ่นตามไปด้วย เนื่องจากเห็นโอกาสที่ดีในการสร้างอนาคต และส่งผลที่ดีกับชีวิตมากกว่าอยู่ในประเทศ

การเข้ามาของศาสนาคริสต์ส่งผลกระทบต่อครอบครัวของชินคยองมีอย่างมาก จากเดิมที่พ่อของเธอเคยนับถือลัทธิขงจื้อก็ได้เปลี่ยนไปนับถือศาสนาคริสต์แทน พ่อแม่ของเธอในฐานะคริสเตียนชาวเกาหลีได้อพยพจากเกาหลีใต้ไปยังซานโฮเซ แคลิฟอร์เนียเมื่อเธออายุ 19 ปี เธอสร้างผลงานมากมายเพื่อสะท้อนเรื่องราวชีวิตของเธอในนิทรรศการนี้ ทั้งเรื่องราวประสบการณ์การอพยพพลัดถิ่นของเธอรวมไปถึงผลงาน

ที่สื่อความรู้สึกแปลกแยกในฐานะคนเอเชียในหมู่คนตะวันตก และยังมีผลงานที่สร้างขึ้นเพื่อแสดงถึงความเสียหายจากลัทธิล่าอาณานิคมที่เข้ามาเปลี่ยนแปลงประเทศเกาหลี

ผลงานของเธอเต็มไปด้วยประเด็นด้านอัตลักษณ์ ศาสนา วัฒนธรรม ศิลปะ และครอบครัว โดยการผสมผสานระหว่าง ภาพวาด ประติมากรรม ภาพถ่ายร่วมสมัยและภาพถ่ายทางประวัติศาสตร์เข้าด้วยกัน เพื่อเชื่อมโยงเรื่องราว และการเวลาของอดีตสู่ปัจจุบัน เผยให้เห็นการบรรจบกันทางวัฒนธรรม และการแลกเปลี่ยนที่เกิดขึ้นอันเป็นผลมาจากลัทธิจักรวรรดินิยม นิทรรศการพลเมืองไม่ใช่ोनารยชนได้รับอิทธิพลจาก “บทกวีสัมพันธ์” (Poetics of Relation) โดย เอ็ดเวิร์ด กลิสซองต์ (Edouard Glissant) นักเขียน กวี นักปรัชญา และนักวิจารณ์วรรณกรรมชาวฝรั่งเศส ผู้เขียนนวนิยายที่มีความโดดเด่นในการสะท้อนเรื่องราวอันลึกซึ้งเกี่ยวกับพลัทธิล่าอาณานิคม ทาส การเหยียดเชื้อชาติ

ในนิทรรศการประกอบด้วยผลงานศิลปะมากมาย เช่น ผลงาน “รูปเหมือนของพ่อข้ามมหาสมุทร” เป็นประติมากรรมเซรามิกใบหน้าของเธอ และพ่อ ทำขึ้นที่เมืองจิ้งเต๋อเจิน แหล่งผลิตเครื่องเคลือบดินเผาชั้นดีของจีน โดยใช้ศิลปะแบบชินัวเซอรี (Chinoiserie) ศิลปะการเขียนภาพบนเซรามิกซึ่งเป็นที่นิยมในยุโรป ซึ่งได้รับอิทธิพลมาจากศิลปะจีนที่แพร่หลายในยุโรปราวคริสต์ศตวรรษที่ 17-18 (Stanberg, 2020) การเข้ามาของศิลปะตะวันตกสร้างความแปลกใหม่ให้กับชาวตะวันตกอย่างมาก พวกเขาชื่นชอบมัน แม้ไม่ได้เข้าใจในวัฒนธรรม และความหมายของลวดลายที่แปลกประหลาดมหัศจรรย์ของชาวตะวันออกเหล่านั้นก็ตาม

ในนิทรรศการพลเมืองไม่ใช่นารยชน ประกอบด้วยผลงานมากมาย หนึ่งในนั้นคือผลงาน “พ่อข้ามมหาสมุทร” เป็นผลงานภาพทางประวัติศาสตร์ที่ซ้อนทับกันเพื่อสื่อถึงลัทธิอาณานิคม และการเข้ามาเผยแพร่ศาสนาของคริสตจักรยุโรปในดินแดนตะวันออกเพื่อขยายอำนาจ การเผยแพร่ศาสนาคริสต์ (โปรเตสแตนต์) ได้ทำให้พ่อของเธอใช้เวลากว่า 50 ปีอุทิศชีวิตให้กับงานรับใช้ศาสนาคริสต์ ผลงานชิ้นนี้เป็นการแสดงถึงความสงสัยใคร่รู้ของเธอต่อการเปลี่ยนแปลงความเชื่อดั้งเดิมที่เป็นรากเหง้าของคนเกาหลีสู่การอุทิศตนให้กับศาสนาใหม่ของลัทธิอาณานิคม ทำให้ชาวเกาหลีเด็กรุ่นจนเกิดการอพยพขึ้น (The J. Paul Getty Museum, 2022)

จีนคยองมีนำเสนอความทับซ้อนของอัตลักษณ์ ประเพณีวัฒนธรรม ประวัติศาสตร์ผ่านการใช้วัตถุ
ล้ำค่าอย่างเซรามิกผสมกับศิลปะที่ชาวตะวันตกได้หิวยืมไปโดยไม่ได้สนใจให้คุณค่าหรือความหมายทาง
วัฒนธรรม ทั้งประติมากรรมเซรามิกรูปมือ (ภาพที่ 5) ประติมากรรมเซรามิกครึ่งตัวที่เป็นหน้าพ่อของเธอ
จัดแสดงพร้อมกับรูปติดฝาผนังเซรามิกเขียนลาย (ภาพที่ 6) วาดลวดลายอย่างศิลปะชินัวเซอร์ี ประกอบกับ
เทคนิคผสมอีกหลากหลาย ผลงานศิลปะเหล่านั้นเป็นสิ่งที่แสดงอัตลักษณ์ และศักดิ์ศรีของชาวตะวันออกใน
ฐานะมนุษย์คนหนึ่งซึ่งเท่าเทียมกับมนุษย์ทุกคนบนโลกใบนี้ และไม่ว่าจะเป็นชาวตะวันออก หรือชาวตะวันตก
มนุษย์ไม่ควรแบ่งแยกกัน ควรให้เกียรติทุกคนเท่ากันในฐานะมนุษย์คนหนึ่ง



ภาพที่ 4

ชินคยองมี (Shin Kyungmi), พลเมือง ไม่ใช่ชนารยชน (*citizen, not barbarian*), 2021

หมายเหตุ. จาก *citizen, not barbarian*, by K. Shin, 2021 (<https://www.kyungmishin.com/citizen-not-barbarian>).

Copyright by Shin Kyungmi



ภาพที่ 5

ชินคยองมี (Shin Kyungmi), ประติมากรรมเซรามิกรูปมือเขียนลายจีน #1 (*Chinoiserie Hand #1*), 2020

หมายเหตุ. จาก *Kyungmi Shin at Various Small Fires*, by S. Naçi, 2021, Contemporary Art Review (<https://contemporaryartreview.la/kyungmi-shin-at-various-small-fires/>). Copyright by artist and Various Small Fires,

Los Angeles/Seoul



ภาพที่ 6

ชินคยองมี (Shin Kyungmi), ภาพเขียนลายบนกระเบื้องพอร์ซเลนรูปนักบวช และพ่อค้าแล่นเรือไปยังภูมิภาคตะวันออก และประติมากรรมครึ่งตัว จากนิทรรศการพ่อข้ามมหาสมุทร (A Priest & a Merchant Sails to the East, porcelain tile and Portrait, Father Crosses the Ocean, 2019)

หมายเหตุ. จาก Father Crosses the Ocean, by K. Shin, 2019 (<https://www.kyungmishin.com/father-crosses-the-ocean>). Copyright by Shin Kyungmi

2) วัตถุภาพแทนที่สื่อถึงความโหยหาอดีต

2.1 อุ๋เผิง (Wu Peng), บ้านพกพา, เดอะคอมมอนส์ (CarryOn Homes, The Commons), 2018 และ บ้านพกพา-ห้องนั่งเล่น (CarryOn Homes-Living Room), 2020

ผลงาน “บ้านพกพา, เดอะคอมมอนส์” (ภาพที่ 7) ใช้ประเด็นเรื่องการอพยพแบบไม่มีข้อกำหนดด้านลักษณะการอพยพ ไม่จำกัดว่าผู้เข้าร่วมจะอพยพมาด้วยเหตุผลใด ผลงานนี้จึงเป็นการนำเสนอลักษณะการอพยพของราเวนส์ไตร์ครบทั้ง 5 แบบคือ การอพยพแบบดั้งเดิม การอพยพโดยถูกบังคับ การอพยพโดยถูกบีบบังคับ การอพยพโดยเสรี และการอพยพแบบชนจำนวนมาก ทั้งยังเกี่ยวข้องกับทฤษฎีการอพยพจากอิทธิพลจากเครือญาติ ทฤษฎีการอพยพผลักดันที่เกี่ยวข้องกับเศรษฐกิจ และตลาดแรงงาน ผ่านการเชื่อมโยงทางความคิด และความรู้สึกของการเป็นผู้อพยพโดยมีตัวกลางคือวัตถุสิ่งของที่ผู้อพยพนำติดตัวมาด้วย ลักษณะการอพยพผลักดันที่แตกต่างกันนี้จะทำให้ผู้อพยพทุกคนสามารถเปิดเผยเรื่องราวของตนได้อย่างอิสระ เพื่อหาจุดร่วมเดียวกันคือความรู้สึกของการเป็นคนนอก

แม้ผู้เฒ่าจะเน้นไปที่การแบ่งปันเรื่องราวผ่านการเล่าเรื่อง และการมีปฏิสัมพันธ์ร่วมกันเป็นหลัก เขายังได้ใช้วัตถุอย่างกระเป๋าดินทางมาจัดวางกลางแจ้งเป็นผนังบ้านไร่หลังคา ด้านหนึ่งเป็นกระเป๋าดินทางที่ทำสี่เหลี่ยมสาน ขณะที่อีกด้านเป็นกระเป๋าทาด้วยสีขาว กระเป๋าแต่ละใบมีป้ายคำถามติดไว้เพื่อให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรม และผู้ชมได้มาตอบคำถาม ป้ายคำถามได้ตั้งคำถามถึงสิ่งของหรือวัตถุที่ทำให้ผู้อพยพพลัดถิ่นแต่ละคนรู้สึกคิดถึงบ้าน เพื่อต่อยอดถึงการสร้างความเชื่อมั่นว่าผู้อพยพทุกคนแม้จะมีความแตกต่างกันทางภาษา เชื้อชาติ และวัฒนธรรมแต่ก็สามารถสร้างพื้นที่อันปลอดภัยสำหรับพวกเขาทุกคนให้รู้สึกว่าเป็นส่วนหนึ่งของบ้านหลังใหม่ในต่างแดนนี้ กระเป๋าดินทางที่ศิลปินได้เลือกมาใช้เป็นวัตถุที่สื่อถึงการเดินทางอย่างตรงไปตรงมา แม้กระเป๋าดินทางไม่ใช่วัตถุที่เกี่ยวข้องกับวัฒนธรรมเฉพาะแต่เป็นวัตถุที่มีความเป็นสากลแสดงถึงบริบทของยุคสมัยใหม่ ที่การเดินทางออกนอกประเทศถือเป็นเรื่องปกติธรรมดา สามารถทำได้ง่ายกว่าในอดีต ทั้งนี้ยังแสดงให้เห็นว่าการเดินทาง หรือการอพยพพลัดถิ่นส่งผลกระทบทางต่อจิตใจของผู้อพยพพลัดถิ่น อย่างมาก ไม่ว่าพวกเขาเหล่านั้นจะเต็มใจมาเองหรือไม่ก็ตาม

หลังจากโครงการ “บ้านพกวา, เดอะคอมมอนส์” สำเร็จลุล่วง และได้การตอบรับเป็นอย่างดีจึงทำให้เกิดโครงการ “บ้านพกวา-ห้องนั่งเล่น” (ภาพที่ 8) ขึ้นซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของโครงการศิลปะร่วมสมัยเพื่อผู้อพยพ “When Home Won't Let You Stay: Migration through Contemporary Art” เพื่อเปิดพื้นที่ศิลปะให้กับผู้อพยพพลัดถิ่น และผู้ลี้ภัยได้ใช้พื้นที่นี้เพื่อฟื้นฟูจิตใจ เชื่อมต่อ และสนทนาแลกเปลี่ยนประสบการณ์การอพยพซึ่งกันและกัน ศิลปินได้จัดพื้นที่ภายในนิทรรศการเป็นห้องนั่งเล่นมีการใช้วัสดุอย่างหมอน และหมอนอิงที่เย็บปะติดปะต่อขึ้นจากเศษผ้าที่ได้รับมาจากการบริจาคเพื่อสร้างความผ่อนคลายคล้ายกับการนอนบนเตียงหรือพูกในบ้าน พื้นที่สำคัญของบ้านคือ ทำให้หลายคนรู้สึก ปลอดภัย อบอุ่นใจมากกว่าที่อื่น ๆ เป็นพื้นที่ที่พร้อมให้เรากลับไปพักผ่อนได้เสมอ ผ้าและเศษผ้าที่ได้รับมามีเป็นแหล่งกักเก็บความทรงจำของผู้บริจาค ศิลปิน และผู้ชม การนำเศษผ้ามาเย็บต่อกันนั้นเป็นการเปรียบเทียบว่าความทรงจำของทุกคนจะเชื่อมโยงเข้าหากันเพื่อร่วมกันเป็น “บ้าน” ที่อบอุ่นปลอดภัยของกันและกัน

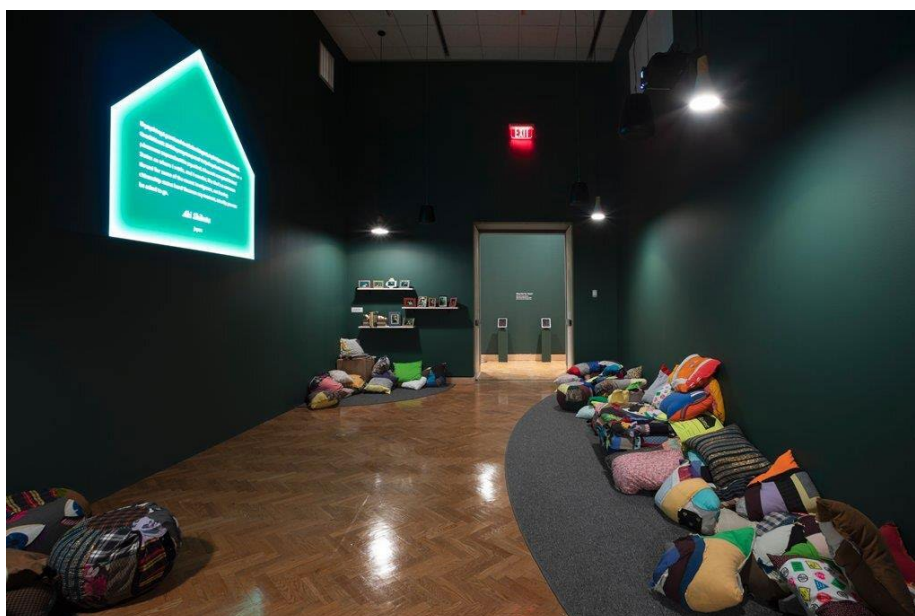
เมื่อสังเกตจากทั้งสองโครงการศิลปินไม่ได้ต้องการนิยามคำว่า “บ้าน” ในความหมายเชิงรูปธรรม แต่เป็นความหมายเชิงนามธรรม เช่นเดียวกับความแตกต่างของคำว่า “house” หมายถึงบ้านในสถานะของสิ่งปลูกสร้าง เป็นพื้นที่ที่มองเห็นหรือสัมผัสได้ แต่เป็นความหมายของคำว่า “home” ซึ่งมีความเป็นนามธรรมมีความรู้สึกเข้ามาเกี่ยวข้อง เป็นความหมายที่เกิดจากความรู้สึกนึกคิดของเราเอง “บ้าน” ในความหมายของทุกคนจึงต่างกันไปตามความคิด มุมมอง และวัฒนธรรมเฉพาะ ความหมายของคำว่าบ้านของเราไม่เคยเหมือนกัน และไม่จำกัดอยู่แค่สถานแบบใดแบบหนึ่ง ดังนั้นแม้เราจะย้ายบ้านไปอยู่ในที่แห่งใหม่แต่หากมีสิ่งของ หรือวัตถุที่สื่อถึงบ้านเก่าที่จากมาก็สามารถทำให้บ้านใหม่กลายเป็นสถานที่คุ้นเคยได้ วัตถุที่สื่อถึงบ้านจึงมักจะมีนัยยะทางสังคมตามยุคสมัยนั้นแฝงอยู่ และเป็นตัวเชื่อมโยงความทรงจำ ความรู้สึกของเราทุกคนเข้าด้วยกัน



ภาพที่ 7

ชินคยองมี (Shin Kyungmi), ภาพเขียนลายบนกระเบื้องฟอรัลเลนรูปนักบวช และพ่อค้าแล่นเรือไปยังภูมิภาคตะวันออก และประติมากรรมครึ่งตัว จากนิทรรศการพ่อข้ามมหาสมุทร (A Priest & a Merchant Sails to the East, porcelain tile and Portrait, Father Crosses the Ocean, 2019)

หมายเหตุ. จาก Father Crosses the Ocean, by K. Shin, 2019 (<https://www.kyungmishin.com/father-crosses-the-ocean>). Copyright by Shin Kyungmi



ภาพที่ 8

อู๋เฟิง (Wu Peng), บ้านพกพา—ห้องนั่งเล่น (CarryOn Homes-Living Room), 2020

หมายเหตุ. จาก When Home Won't Let You Stay - Living Room @ Minneapolis Institute of Art, by CarryOn homes, 2020 (<https://carryonhomes.com/projects/2020/4/2/when-home-wont-let-you-stay>). Copyright by CarryOn Homes

2.2 ซอโดโฮ (Suh Do Ho), ดาวตก (Fallen Star), 2012

ผลงาน “ดาวตก” (ภาพที่ 9) มีเนื้อหาเกี่ยวกับการอพยพโดยเสรี และการอพยพแบบชนจำนวนมาก รวมถึงทฤษฎีการอพยพผลักดันที่เกี่ยวข้องกับเศรษฐกิจ และตลาดแรงงาน ที่ผู้อพยพมักมีเหตุผลเพื่อแสวงหาโอกาสที่ดีในชีวิตโดยการอพยพไปยังประเทศที่เจริญกว่า ตามประวัติของซอโดโฮเขาอพยพมายังซานดิเอโกเพื่อเรียนศิลปะ เป็นการอพยพที่เกิดขึ้นจากความสมัครใจของเขาเพื่อแสวงหาหนทางชีวิตใหม่ เช่นเดียวกับบรรพบุรุษชาวเกาหลีอีกหลายคนที่อพยพไปต่างประเทศเพื่อเล่าเรียน ทำงาน หรือแสวงหาอาชีพใหม่เพื่อสร้างครอบครัว ผลงานนี้เป็นหนึ่งในผลงานประติมากรรมที่มีชื่อเสียงของซอโดโฮ บ้านสำเร็จรูปที่ตั้งอย่างหมิ่นเหม่อยู่บนยอดตึกอาคารวิศวกรรมของมหาวิทยาลัยแคลิฟอร์เนีย ซานดิเอโก ลักษณะของบ้านหลังนี้แตกต่างจากบ้านทั่วไปด้วยสถานที่ตั้ง และลักษณะของบ้านที่ดูราวกับว่าบ้านหลังนี้ได้ตกลงมาจากฟ้า เป็นการเปรียบเทียบเพื่อแสดงความรู้สึกละอายใจของศิลปินในครั้งแรกเมื่อได้ย้ายจากเกาหลีมาเรียนศิลปะที่สหรัฐอเมริกา การผลักดันทำให้เขาต้องปรับตัวปรับมุมมองการใช้ชีวิตใหม่ให้เข้ากับวัฒนธรรมของชาวตะวันตก สถานที่ที่ไม่คุ้นเคย สภาพแวดล้อม อากาศ รวมถึงภาษา ศิลปินได้ใช้วัสดุสำเร็จรูป และวัตถุเก็บตกเพื่อนำมาจัดให้เป็นบ้านหนึ่งหลังเช่นเดียวกับบ้านปกติทั่วไป ภายนอกบ้านยังมีสวนหย่อมเล็ก ๆ มีพันธุ์ไม้บางพันธุ์ที่เขานำมาจากเกาหลี พันธุ์ไม้เหล่านั้นเป็นตัวแทนของเขา เขาหวังว่าต้นไม้เหล่านั้นจะเติบโตในสภาพแวดล้อมใหม่ได้เช่นเดียวกันกับเขา (Chute, 2012: 2-4)

ซอโดโฮได้กล่าวว่าตั้งแต่ที่เขาได้ย้ายมาอยู่ที่แคลิฟอร์เนียทำให้เขาคิดถึงบ้านอย่างมาก เขาจึงสร้างผลงานที่แสดงถึงความโหยหาบ้านเพื่อตั้งคำถามถึงความหมายที่แท้จริงของบ้าน และเนื้อหาเหล่านี้ได้ปรากฏในงานศิลปะของเขาเรื่อยมา หลังจากที่เขาย้ายมายังอเมริกาเขาได้เปลี่ยนที่อยู่บ่อยครั้ง ทำให้อพาร์ทเมนต์ และบ้านทุกหลังที่เขาเคยอาศัยอยู่กลายเป็นแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ผลงานชุดใหม่ ๆ และยังได้มีการใช้วัสดุที่ต่างไปจากเดิมสร้างจุดเด่นให้กับเขาอย่างมาก เช่นในผลงาน “บ้านภายในบ้าน ภายในบ้าน” (Home Within Home Within Home)” (ภาพที่ 10) เป็นการจำลองโครงสร้างสถาปัตยกรรมของบ้านด้วยผ้าโพลีเอสเตอร์เนื้อเบา โครงสร้างบ้านที่ซ้อนทับกันนั้นภายในเป็นบ้านเกาหลีดั้งเดิม หรือบ้านฮันอก (Hanok, 한옥) ที่เขาเคยอาศัยอยู่ในวัยเด็ก ถูกคลุมด้วยโครงสร้างของทาวนเฮาส์สามชั้นที่พรอวิเดนซ์ เมืองโรดไอแลนด์ ซึ่งเป็นที่อยู่อาศัยแห่งแรกของซอโดโฮที่เขาอาศัยอยู่ในฐานะนักศึกษา ผลงานสถาปัตยกรรมโปร่งแสงนี้ได้ทำลายคุณสมบัติอันเป็นพื้นฐานที่สุดของอาคารนั่นคือคุณสมบัติของความแข็งแรง ความมั่นคง ความสามารถในการบดบังสายตา เป็นส่วนแบ่งขอบเขตพื้นที่ส่วนตัวกับพื้นที่สาธารณะ

ผ้าโพลีเอสเตอร์ยังมีคุณสมบัติสอดคล้องกับผ้าสำหรับสวมใส่ในฤดูร้อนของเกาหลี และคล้ายคลึงกับกระดาษข้าว (rice paper) หรือ กระดาษฮันจิ Hanji (한지/韓紙) ที่ใช้ปิดบานประตูหน้าต่างตามสถาปัตยกรรมเกาหลีดั้งเดิม ชาวเกาหลีใช้ประโยชน์จากกระดาษชนิดนี้ได้อย่างคุ้มค่านอกจากจะใช้ทำสมุดจดบันทึกแล้วยังนำมา ทำผนัง หน้าต่าง ร่ม โคมไฟ และพัด เป็นต้น กระดาษฮันจิทำมาจากเปลือกของต้นหม่อนต้นไม้ที่พบได้ทั่วไป เนื้อกระดาษมีเนื้อสัมผัสที่อ่อนนุ่ม ยืดหยุ่น มีความทนทานมาก สามารถกันน้ำได้

ทำให้ห้องอบอุ่นขึ้น ป้องกันลม ทั้งยังมีประสิทธิภาพในการควบคุมอุณหภูมิ และความชื้นอีกด้วย เดิมที กระดาษฮันจิได้รับอิทธิพลมาจากการกระดาษของจีน หลังจากที่น่าเข้ากระดาษจากจีนแล้วชาวเกาหลีโบราณได้พัฒนาวิธีการทำกระดาษฮันจิที่เป็นเอกลักษณ์ของตนเองขึ้น (Finnanger, 2016) การทำกระดาษฮันจิแบบดั้งเดิมนั้นมีหลายขั้นตอน ต้องลงมือลงแรง และการอดทนรอคอย การใช้ผ้าโพลีเอสเตอร์ที่ผลิตได้จำนวนมากในเวลาอันสั้นโดยโรงงานอุตสาหกรรมแทนกระดาษฮันจิที่เป็นหนึ่งในประดิษฐ์กรรมที่มีคุณค่าทางประวัติศาสตร์เกาหลีนั้นจึงเป็นการเปรียบเทียบถึงความเปลี่ยนแปลงของยุคสมัย วัฒนธรรมดั้งเดิมถูกแทนที่ด้วยนวัตกรรมใหม่ กระดาษฮันจิ และผ้าโพลีเอสเตอร์แม้ภายนอกจะดูคล้ายคลึงกันแต่คุณสมบัติที่ต่างกันมาก บ้านของเขาจึงทำหน้าที่เป็นวัตถุที่ทับซ้อนแสดงถึงความทรงจำอันเลือนลางของอดีตที่รุ่งเรือง การโยยหาและระลึกถึงวัฒนธรรมเดิมที่ไม่สามารถหาได้ในปัจจุบัน



ภาพที่ 9

ซอโดโฮ (Suh Do Ho), ดาวตก (Fallen Star), 2011

หมายเหตุ. จาก UCSD Stuart Collection Do Ho Suh 'Falling Star', by Spurlock Landscape Architects, 2011 (<https://spurlock-land.com/projects/ucsd-stuart-collection-do-ho-suh-falling-star>). Copyright by Spurlock Landscape Architects



ภาพที่ 10

ซอโดโฮ (Suh Do Ho), ภายในบ้าน ภายในบ้าน (Home Within Home Within Home), 2019

หมายเหตุ: จาก FRAME > Home Within Home Within Home, by Arshake, 2019 (<https://www.arshake.com/en/frame-home-within-home-within-home/>). Copyright 2019 by Arshake

2.3 อู๋วี่เหวิน (Wu Yu-wen), เรื่องราวจากโคมไฟ (Lantern Stories), 2022

ผลงาน “เรื่องราวจากโคมไฟ” (ภาพที่ 11) มีเนื้อหาเกี่ยวกับการอพยพโดยเสรี และการอพยพแบบชนจำนวนมาก รวมถึงทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับอิทธิพลจากเครือญาติของผู้อพยพพลัดถิ่น และทฤษฎีการอพยพพลัดถิ่นที่เกี่ยวข้องกับเศรษฐกิจ และตลาดแรงงาน โดยอู๋วี่เหวินต้องการเล่าเรื่องราวประวัติศาสตร์การอพยพของบรรพบุรุษชาวจีนไปยังประเทศต่าง ๆ เพื่อแสวงหาอาชีพการงานเพื่อสร้างชีวิตใหม่ เนื่องจากสถานการณ์ภายในประเทศที่เลวร้ายต้องเผชิญกับภัยธรรมชาติ และความอดอยากจากปัญหาทางการเมือง การปกครอง เรื่องราวการอพยพดังกล่าวได้เล่าผ่านภาพจากหนังสือพิมพ์ ตัดปะลงบนโคมไฟจีน โดยเรื่องราวการอพยพที่จัดแสดงในแต่ละครั้งจะสัมพันธ์กับสถานที่จัดนิทรรศการนั้น เช่น ไชน่าทาวน์ บอสตัน (2020 และ 2022) หรือไชน่าทาวน์ ซานฟรานซิสโก (2022) เนื้อหาการอพยพทางประวัติศาสตร์ของผลงาน เรื่องราวบนโคมไฟ เช่น ประวัติศาสตร์การย้ายถิ่นฐานของจีนในสหรัฐอเมริกาการอพยพในยุคต้นทศวรรษ นอกจากนี้ ยังมีการเคลื่อนไหวถึงปัญหาที่เกิดขึ้นในขณะนั้นทั้งยังมีการสอดแทรกเรียกร้องความเป็นธรรมให้กับคนทุกเชื้อชาติอีกด้วย

ที่ไชน่าทาวน์ เมืองบอสตันมีการจัดแสดงโคมไฟรูปแบบต่างกันจำนวน 31 ดวงส่องสว่างยามค่ำคืน แสดงความหลากหลายของคนจีน ทั้งภาพประวัติศาสตร์ และวัฒนธรรม แม้โคมจีนเป็นสิ่งของที่สามารถพบเจอได้ทั่วไปแต่โคมจีนของอู๋วี่เหวินได้ใส่ภาพที่เกี่ยวข้องกับประวัติศาสตร์อันยาวนานของผู้อพยพชาวจีนที่ได้เข้ามาอาศัยในสหรัฐอเมริกาไว้ (Wu, 2022) ตามวัฒนธรรมจีนโคมไฟนั้นให้แสงสว่างชี้จุดนำทาง ในยามค่ำคืน โคมไฟจึงเป็นสัญลักษณ์ของความกระจางแจ้ง เป็นความหวังในยามชีวิตมืดมน สีแดงของโคม

ไฟเป็นสัญลักษณ์ของความโชคดี โคมจีนนี้มีประวัติยาวนานกว่า 2,000 ปี เดิมทีทำมาจากโครงไม้ไผ่ดัดเป็นรูปแล้วลอมแปะด้วยผ้าไหม หรือกระดาษ โดยปกติแล้วมักจะถูกนำไปประดับตกแต่งไว้หน้าบ้านในช่วงที่มีงานเฉลิมฉลองปีใหม่ทองจีน หรือวันตรุษจีน การแขวนโคมแดงได้รับความนิยมเป็นอย่างมากจนทำให้เกิดเทศกาลโคมไฟเพื่อให้ประชาชนได้ร่วมชม และฉลองปีใหม่ไปพร้อม ๆ กัน และยังเป็นเครื่องหมายการกลับมาของฤดูใบไม้ผลิเป็นสัญลักษณ์การกลับมารวมตัวกันของครอบครัว และวันแห่งความรัก

จากจุดเริ่มต้นในฐานะเปลวเทียนที่ล้อมรอบด้วยไม้ไผ่ ผ้าไหม หรือกระดาษ โคมไฟได้กลายเป็นส่วนสำคัญของการเฉลิมฉลองที่ส่งเสริมความหวังและปูทางไปสู่อนาคตที่สดใส โคมไฟมีสีที่มีความสำคัญต่อวัฒนธรรมเอเชียและเอเชียอเมริกัน แม้ในปัจจุบันโคมแดงจะมีการเปลี่ยนแปลงรูปทรงให้เข้ากับยุคสมัย แต่ศิลปินยังคงเลือกใช้โคมแดงแบบดั้งเดิมทั้งยังได้มีการนำรูปเรื่องราวทางประวัติศาสตร์มาแปะแทนที่จะเขียนตัวอักษรมงคลจีน หรือวาดรูปมงคลตามความเชื่อ โคมไฟสีแดงเป็นวัตถุที่สร้างขึ้นเพื่อเสริมสิริมงคล และยังเป็นสิ่งที่ให้แสงสว่างแก่นุชย์ เทศกาลโคมไฟเป็นเครื่องหมายการกลับมาของฤดูใบไม้ผลิเป็นสัญลักษณ์การกลับมารวมตัวกันของครอบครัว และวันแห่งความรัก โคมไฟที่ศิลปินนำมาจัดแสดงจึงเป็นสิ่งที่ทำให้ระลึกถึงรากเหง้าของคนจีนว่าแม้จะไม่ได้อาศัยอยู่ในบ้านเกิดเมืองนอนแต่ความทรงจำ วัฒนธรรม และประเพณีจะเป็นอัตลักษณ์ที่ติดตัวไปกับชาวจีนทุกคน เรื่องราวของผู้อพยพลี้ภัยชาวจีนได้ส่องสว่างอยู่บนโคมไฟ และถูกนำมาเผยแพร่ให้กับชาวจีนรุ่นใหม่เพื่อสร้างความตระหนักถึงรากเหง้า สร้างความสามัคคี และร่วมกันแก้ปัญหาในสังคมไซนาทาวน์ โคมไฟเหล่านั้นยังได้ขยายขอบเขตออกไปนอกเหนือจากไซนาทาวน์ของบอสตัน เพื่อสำรวจผลกระทบของชุมชนชาวอเมริกันเชื้อสายเอเชียในระดับประเทศ โดยเฉพาะอย่างยิ่งในด้านสิทธิพลเมือง



ภาพที่ 11

อู๋วีเหวิน (Wu Yuwen/ Yu-Wen WU), เรื่องราวจากโคมไฟ (Lantern Stories), 2022

หมายเหตุ. จาก *Lantern stories: Boston* (2022) is a public art installation by Yu-Wen Wu of 31 lanterns that illuminate boston chinatown's history, culture, and community, by Y. Wu, 2022 (<https://yuwenwustudio.com/lantern-stories-2022>). Copyright by Mel Taing

2.4 ฮิระกิ สะวะ (Hiraki Sawa), กำลังเดินทางไปเพื่อลงหลักปักฐาน (Hiraki Sawa: Going Places Sitting Down), 2004

ผลงานวิดีโอ “กำลังเดินทางไปเพื่อลงหลักปักฐาน” (ภาพที่ 12) มีเนื้อหาเกี่ยวกับการอพยพโดยเสรี และการอพยพแบบชนจำนวนมาก รวมถึงทฤษฎีการอพยพพลัดถิ่นที่เกี่ยวข้องกับเศรษฐกิจ และตลาดแรงงาน ผลงานได้แรงบันดาลใจมาจากเรื่องราวจากชีวิตของเขาที่ต้องพลัดถิ่นเมื่อครั้งที่เขายังเด็กจากความต้องการของพ่อและแม่ เขาเล่าเรื่องราวจากประสบการณ์การอพยพพลัดถิ่นผ่านภาพเคลื่อนไหวโดยมีเนื้อหาเกี่ยวกับการหวงคิดรำลึกถึงบ้านเก่า ความรู้สึกแปลกแยกของตัวเองที่มีต่อสถานที่ และวัฒนธรรมใหม่หลังการย้ายออกไปจากประเทศญี่ปุ่น ผลงานวิดีโอของเขาส่วนมากจึงใช้บ้านเก่าเป็นฉากหลัง นอกจากนี้ เขายังต้องการสื่อถึงขอบเขตของเวลา ประวัติศาสตร์ พื้นที่ ความสันโดษภายในจิตใจ สะท้อนถึงความสุขจากการเล่นเมื่อยังเด็ก และสิ่งที่เราโยนทิ้งที่ฝังลึกในความทรงจำผ่านของเล่นที่หลากหลายซึ่งกลายมาเป็นประติมากรรมขนาดเล็กในวิดีโอ ของเล่นเหล่านั้นกลับมามีชีวิตในพื้นที่แห่งจินตนาการของเขาอีกครั้งทั้งม้าที่ล่องลอยในอ่างน้ำ อุฐูที่เดินอยู่บนพรมในบ้าน ม้าโยกที่กำลังเดินทางอยู่บนโต๊ะอาหาร หรือหนังสือล่องลอยเป็นแพ

สะวะเชื่อว่าเด็กนั้นมักจะมีของเล่นชิ้นโปรด และมักจะมีคามผูกพันทางอารมณ์กับของเล่นชิ้นนั้นโดยเฉพาะ แนวคิดนี้ยังปรากฏในงานอื่น ๆ ของเขา เช่นการสร้างวิดีโอภาพถ่ายขาวดำของห้องพักในอพาร์ทเมนต์ของเขาเอง มีเครื่องบินจำลองจำนวนมากบินไปมาในห้อง บินขึ้น และลงบนพื้นโต๊ะ ในครัว และพื้นห้องนอน ผลงานนี้เขาได้รับแรงบันดาลใจมาจากอพยพย้ายถิ่นโดย “การบิน” เนื่องจากเครื่องบินเป็นยานพาหนะที่สามารถพาผู้คนเดินทางไปยังต่างแดนได้ ฉากบ้านเก่าที่เขาเติบโตยังคงหลงเหลือร่องรอยของชีวิตในอดีต แสดงให้เห็นว่าชีวิตในวัยเด็กที่บ้านในญี่ปุ่นของเขานั้นสำคัญกับเขาอย่างมาก

การหวงนึกถึงอดีตเป็นความรู้สึกที่เกิดขึ้นได้กับทุกคน ความรู้สึกอบอุ่นในหัวใจเกิดขึ้นเมื่อนึกถึงหรือเห็นสิ่งของ สถานที่ ผู้คน หรือเหตุการณ์บางสิ่งบางอย่างที่เราเคยประสบพบเจอในอดีต โดยเฉพาะสิ่งของที่มักจะผูกโยงกับความทรงจำเก่า ๆ ของเราไว้ และของเล่นต่าง ๆ ก็เปรียบเสมือนยาสมานแผลให้ลืมความเจ็บปวดของความเป็นผู้ใหญ่ที่ต้องพบเจอปัญหามากมายในชีวิตประจำวันไปได้ จะเห็นว่าศิลปินได้ใช้วัตถุสิ่งของเหล่านั้นเป็นแหล่งกักเก็บความทรงจำและความรู้สึกในวัยเด็ก ของเล่นของเขาเป็นตัวกระตุ้นให้เรามองที่กักเก็บความทรงจำเหตุการณ์ในอดีตที่ยังคงอยู่ภายใต้จิตสำนึกของมนุษย์ทุกคนได้กลับมาอีกครั้ง แม้เวลาจะผ่านมานานแล้วก็ตาม



ภาพที่ 12

ฮิระกิ สะวะ (Hiraki Sawa), กำลังเดินทางไปเพื่อลงหลักปักฐาน (Going Places Sitting Down), 2005, วิดีโอ
หมายเหตุ. จาก Hiraki Sawa New Media Gallery, Level 3 National Gallery of Victoria International Melbourne
7 July - 3 December 2006, by A. Zagala, 2007, Artlink (<https://www.artlink.com.au/articles/2943/hiraki-sawa/>).
Copyright by James Cohan Gallery

3) วัตถุภาพแทนที่สื่อถึงการวิจารณ์สังคม

3.1 อ้ายเวย์เวย์ (Ai Weiwei), ร้านซักรีด (Laundromat), 2016

ผลงาน “ร้านซักรีด” (ภาพที่ 13) มีเนื้อหาเกี่ยวกับการอพยพแบบดั้งเดิมของมนุษย์เพื่อหาแหล่งที่อยู่ใหม่อันมีสาเหตุมาจากภัยพิบัติทางธรรมชาติ นำมาเปรียบเทียบกับ การอพยพโดยถูกบังคับ และการอพยพโดยถูกบีบคั้นของผู้พลัดถิ่นจากสถานการณ์ทางการเมืองในปัจจุบัน เชื่อมโยงกับประวัติศาสตร์ การอพยพของบรรพบุรุษชาวจีนในยุคต้นทอง และยังเกี่ยวข้องกับทฤษฎีการอพยพพลัดถิ่นที่เกี่ยวข้องกับ เศรษฐกิจ และตลาดแรงงาน ผลงานนี้สร้างขึ้นหลังจากที่อ้ายเวย์เวย์ได้เดินทางไปยังค่ายผู้ลี้ภัยอิโดเมนิ (idomeni) หมู่บ้านเล็ก ๆ ทางตอนเหนือของกรีซซึ่งสถานที่แห่งนี้เป็นจุดผ่านแดนสู่สาธารณรัฐมาซิโดเนีย ใกล้กับพรมแดนสหภาพยุโรป ศิลปินพบว่าผู้ลี้ภัยที่อาศัยอยู่ในค่ายแห่งนี้ต้องเร่งอพยพออกไป เนื่องจาก ค่ายกำลังจะปิดตัวลง ผู้อพยพต้องเร่งอพยพออกไปโดยเร็ว และนำของที่จำเป็นติดตัวไปเท่านั้น ข้าวของ เครื่องใช้บางส่วนจึงถูกละทิ้งไว้ ทั้งรองเท้า และเสื้อผ้า ศิลปินทราบว่าข้าวของที่ถูกละทิ้งไว้บนเกาะนี้จะถูก นำไปฝังกลบ เขาจึงตัดสินใจขออนุญาตเจ้าหน้าที่เพื่อจะเก็บรวบรวมของเหล่านั้นไว้พร้อมกับบันทึกภาพถ่าย ก่อนจะนำสิ่งของเหล่านั้นมาทำความสะอาด ข้าวของทุกชิ้นผ่านการซัก นึ่ง ตากแห้ง คัดแยกจัดแบ่งตามหมวดหมู่ นำมาเรียงอย่างประณีต และจัดแสดง เพราะศิลปินหวังให้ผู้ชมสามารถมีอารมณ์ร่วมไปกับ ประสบการณ์ของผู้พลัดถิ่น ผู้ลี้ภัยผ่านเสื้อผ้า และข้าวของที่เหลืออยู่พร้อมกับรูปภาพบนผนังของ แกลเลอรี

เสื้อผ้าเครื่องนุ่งห่มเป็นหนึ่งในปัจจัยสี่ที่จำเป็นต่อการดำรงชีวิตของมนุษย์ นอกจากเสื้อผ้าจะมีคุณสมบัติในการปกปิดร่างกาย และให้ความอบอุ่น บ่งบอกถึงประเพณีวัฒนธรรมเฉพาะของผู้สวมใส่แล้ว ยังเป็นสิ่งที่กำหนดลำดับชั้นของคนในสังคมได้อย่างแยบยล ในสมัยโบราณมีกฎที่กำหนดไว้อย่างชัดเจนว่า คนสูงศักดิ์ และสามัญชนควรแต่งกายด้วยเสื้อผ้าแบบใด ผ้าไหม ผ้าขนสัตว์ หรือผ้าที่มีสีสันทัน ถูกกำหนดให้เป็นเครื่องแต่งกายของชนชั้นสูงเท่านั้น เช่นเดียวกับในปัจจุบัน แม้บุคคลธรรมดาสามัญจะสามารถหาซื้อเสื้อผ้าสีสันทันใส หรือเสื้อขนสัตว์มาใส่ได้แต่ยังคงมีการแบ่งชนชั้นจากคุณภาพของผ้าชนิดต่าง ๆ อย่างไรก็ตาม ในปัจจุบันคนธรรมดามีความสามารถในการเข้าถึงเสื้อผ้าที่หลากหลายมากขึ้น สามารถหาซื้อวัสดุอย่างผ้าไหม และขนสัตว์ที่เคยเป็นเครื่องหมาย และสัญลักษณ์ของคนชนชั้นสูงมาสวมใส่ได้แม้จะมีคุณภาพต่ำกว่าก็ยังแสดงให้เห็นว่าเรามีอิสรภาพในการ “เลือก” สวมใส่เสื้อผ้าเพื่อแสดงรสนิยมส่วนบุคคลได้ หากเปรียบเทียบกับผู้อพยพลี้ภัยเหล่านั้นแล้ว พวกเขาสวมเสื้อผ้าเพื่อให้ความอบอุ่นแก่ร่างกาย และไม่แน่ว่าจะสามารถเลือกสวมเสื้อผ้าตามใจชอบได้ เสื้อผ้าคือสมบัติที่มีอยู่น้อยนิด อย่างไรก็ตาม ในท้ายที่สุดแล้วเมื่อค่ายผู้ลี้ภัยถูกสั่งปิดพวกเขาต้องทิ้งสมบัติที่มีอยู่น้อยนิดนั้นเพื่อออกเดินทางหาที่อยู่อาศัยใหม่ซึ่งเป็นปัจจัยในการดำรงชีวิตอีกหนึ่งอย่างที่สำคัญไม่แพ้เสื้อผ้าเครื่องนุ่งห่ม การจำต้องยอมสละปัจจัยที่สำคัญในการใช้ชีวิตอย่างหลีกเลี่ยงไม่ได้เพื่อรักษาชีวิตนี้แสดงให้เห็นว่าพวกเขายังเข้าไม่ถึงสิทธิเสรีภาพขั้นพื้นฐานที่มนุษย์ทุกคนพึงมี

การตั้งชื่อผลงานว่า “ร้านซักรีด” นั้นนอกจากจะหมายถึงأيว่่วยว่่วยที่ทำหน้าที่เป็นร้านซักรีด คือนำเสื้อผ้า และข้าวของที่เปื้อนเปื้อนเหล่านั้นมาทำความสะอาดแล้วยังเชื่อมโยงไปถึงประวัติศาสตร์ การอพยพพลัดถิ่นของชาวจีนที่เดินทางไปยังสหรัฐอเมริกาจากกระแสของยุคตื่นทองในแคลิฟอร์เนียในปี ค.ศ.1849 ชาวจีนหลายคนเดินทางไปยังแคลิฟอร์เนียเพราะเชื่อว่าที่แห่งนี้เป็นดินแดนแห่งความหวัง และอยากจะเริ่มสร้างชีวิตใหม่อีกครั้ง อย่างไรก็ตาม พวกเขากลับเป็นได้เพียงพลเมืองชั้นสองที่ต้องทำงานอย่างเหน็ดเหนื่อยหลายชั่วโมงต่อวัน เมื่องานในเหมืองทองเริ่มน้อยลงพวกเขาจำต้องหางานอื่นเพื่อเลี้ยงชีพ งานทำความสะอาด หรืองานซักรีดที่ต้องรับมือกับเสื้อผ้าที่เต็มไปด้วยสิ่งปฏิกูล และกลิ่นอันไม่พึงประสงค์ ไม่เป็นที่ชื่นชอบของพลเมืองชั้นหนึ่ง งานนี้จึงตกเป็นของผู้อพยพชาวจีนที่ไม่มีทางเลือกมากนัก การเปิดร้านซักรีดเป็นงานที่เหน็ดเหนื่อยต้องใช้เวลาทำงาน 10-16 ชั่วโมงต่อวัน และแม้พวกเขาจะทำงานอย่างขยันขันแข็ง แต่ในสถานะพลเมืองชั้นสองพวกเขาจึงได้รับการปฏิบัติอย่างไม่เป็นธรรม การกลั่นแกล้ง ถูกทำร้ายร่างกาย และตกเป็นเป้าของความเกลียดชังจากคนชาวตลอดมา อุตสาหกรรมซักรีดของคนจีนอพยพได้สะท้อนให้เห็นถึงประวัติศาสตร์ความทรงจำร่วมกันของบรรพบุรุษผู้อพยพชาวจีนของأيว่่วยว่่วยซึ่งตกอยู่ในสถานะเดียวกันกับผู้อพยพที่เขาพบเจอมา เสื้อผ้า และสิ่งของเครื่องใช้เหล่านี้จึงเป็นสิ่งที่เชื่อมโยงประวัติศาสตร์ การอพยพของชาวจีนเข้ากับสถานการณ์การอพยพในปัจจุบัน เป็นสิ่งที่เตือนใจถึงความไม่เป็นธรรม การถูกกลั่นแกล้ง และความโหดร้ายของมนุษย์ที่มีต่อเพื่อนมนุษย์ด้วยกันเอง



ภาพที่ 13

อายเวย์เวย์ (Ai Weiwei), ร้านซักรีด (Laundromat), 2016

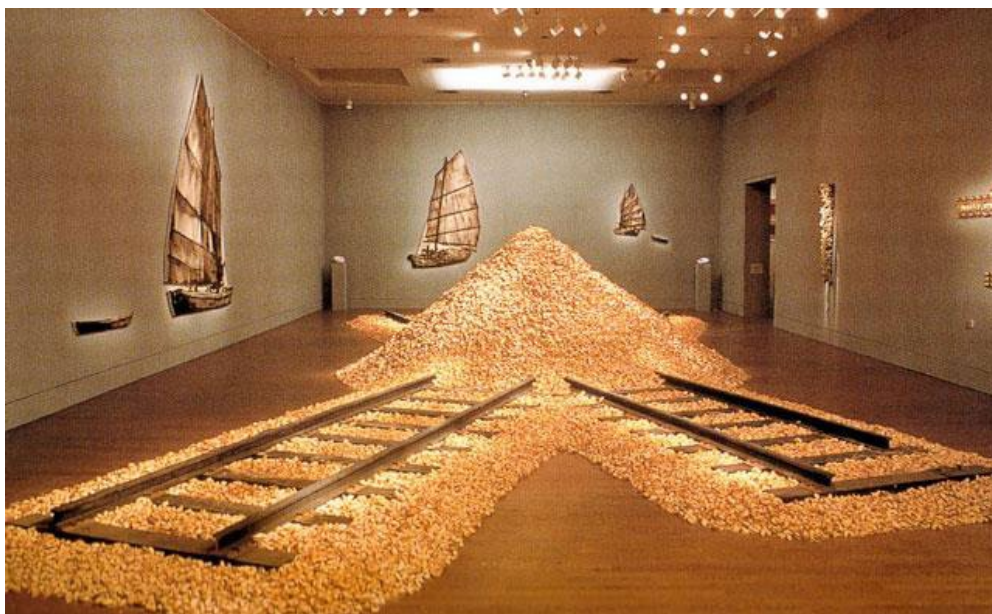
หมายเหตุ. จาก Ai Weiwei: Laundromat, by J. Deitch, 2016 (<https://deitch.com/new-york/exhibitions/ai-weiwei-laundromat>). Copyright by Jeffrey Deitch

3.2 หลิวหง (Liu Hung), ภูเขาทองคำเก่า (Old Gold Mountain), 1994

ผลงาน “ภูเขาทองคำเก่า” (ภาพที่ 14) มีเนื้อหาเกี่ยวกับการอพยพแบบดั้งเดิมของบรรพบุรุษชาวจีน การอพยพโดยถูกบังคับและการอพยพโดยถูกบีบคั้นจากภาวะขาดแคลนอาหารในช่วงปฏิวัติวัฒนธรรมของจีน การอพยพโดยเสรี และการอพยพแบบขนานจำนวนมากที่เกิดขึ้นกับชาวจีนหลังจากการปฏิวัติวัฒนธรรม ชาวจีนต่างพากันหลั่งไหลออกจากประเทศของตนเพื่อแสวงหางาน สร้างอนาคตให้ตัวเองและครอบครัว ซึ่งจะเกี่ยวข้องกับทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับอิทธิพลจากเครือข่ายของผู้อพยพพลัดถิ่น ทฤษฎีการอพยพพลัดถิ่นที่เกี่ยวข้องกับเศรษฐกิจ และตลาดแรงงาน หลิวหงต้องการสื่อสารถึงความยากลำบากของการอพยพของชาวจีนทั้งจากภัยธรรมชาติ และปัญหาภายในประเทศ โดยเฉพาะการอพยพออกนอกประเทศไปเป็นพลเมืองชั้นสอง ทำให้ชาวจีนได้รับการปฏิบัติอย่างไร้มนุษยธรรม ได้รับการดูถูก ต้องเผชิญกับความยากลำบากทั้งทางกาย และใจ ผลงานภูเขาทองคำเก้านี้สร้างจากคุกกี้เสี่ยงทายกว่า 200,000 ชิ้น กองเป็นภูเขาท่มสี่แยกของรางรถไฟที่จำลองขึ้นเพื่อเลียนแบบรางรถไฟข้ามทวีปอเมริกาเหนือหลังที่สร้างขึ้นหลังจากการอพยพของชาวจีนไปยังสหรัฐอเมริกาในยุคตื่นทอง คำว่าภูเขาทองคำเก่า (จิวจินซาน, 金山) เป็นวลีที่ผู้อพยพชาวจีนใช้เรียกเมืองซานฟรานซิสโกเพื่อเปรียบเทียบกับ “ดินแดนแห่งพันธสัญญา” หรือดินแดนแห่งความหวัง ดินแดนที่พวกเขาเดินทางข้ามน้ำข้ามทะเลมาเพราะหวังว่าผืนดินแห่งนี้จะมอบชีวิตใหม่ให้แก่เขา ชาวจีนเดินทางเข้าไปเพื่อขุดเหมืองทองคำอย่างล้นหลามจนทรัพยากรเริ่มหมดลง รัฐแคลิฟอร์เนียจึงได้ออกกฎหมายและบทบัญญัติด้านภาษีอย่างเลือกปฏิบัติต่อผู้อพยพชาวจีน ทำให้ผู้อพยพชาวจีนต้องตกอยู่ในสถานการณ์ที่ลำบาก และต้องเร่งหางานใหม่ทำ

คุกกี้เสี่ยงทายหนึ่งชิ้นแทนด้วยชีวิตของคนจีนอพยพหนึ่งคน คุกกี้เสี่ยงทายที่กองเป็นภูเขานั้นคือชีวิตของแรงงานของชาวจีนที่สูญเสียไปหลังจากสร้างทางรถไฟนี้ขึ้นมา ศิลปินตั้งใจให้ลักษณะของกองคุกกี้เสี่ยงทายคล้ายกับหลุมฝังศพเพื่อระลึกถึงบรรพบุรุษชาวจีนที่ได้เสียชีวิตไปแล้วศิลปินได้ใช้คุกกี้เสี่ยงทายในหลายผลงาน สำหรับผลงาน “คนต่างด้าว” ผลงานที่สร้างขึ้นก่อนผลงานภูเขาทองคำเก่า เป็นการจำลองภาพบนกรีนการ์ด หรือบัตรประจำตัวประชาชนที่ออกโดยรัฐบาลสหรัฐอเมริกา เธอเปลี่ยนชื่อของเธอที่ด้านบนเป็น "Cookie, Fortune" หรือคุกกี้เสี่ยงทาย เพื่อประทศประชันถึงการบิดเบือนวัฒนธรรมจีนของชาวตะวันตก เนื่องจากคุกกี้เสี่ยงทายเพิ่งคิดค้นขึ้นเมื่อต้นคริสต์ศตวรรษที่ 20 ที่ภัตตาคารแห่งหนึ่งในซานฟรานซิสโก รัฐแคลิฟอร์เนีย จากความคิดของชาวอเมริกันเอง (ยัปลอน, 2552: 135-136) จนคุกกี้เสี่ยงทายได้รับความนิยมอย่างแพร่หลาย และกลายเป็นส่วนหนึ่งของวัฒนธรรมในการรับประทานอาหารในร้านอาหารเอเชียและอเมริกันจนทุกวันนี้

คุกกี้เสี่ยงทายได้กลายมาเป็นตัวแทนของความคลุมเครือทางวัฒนธรรม แผงประเด็นเรื่องเชื้อชาติ ความตึงเครียดระหว่างชาติพันธุ์ และการถูกยึดเยียดอัตลักษณ์ที่ชาวตะวันออกไม่ได้สร้างขึ้นเอง อย่างไรก็ตาม ขนมคุกกี้เสี่ยงทายนี้ยังเป็นสัญลักษณ์ของชาวจีนอพยพ และผู้อพยพพลัดถิ่นทั่วโลก พวกเขาเหล่านั้นออกเดินทางไกลด้วยความหวังด้วยหวังว่าที่ปลายทางคือโชคชะตา และความปิติ สิ่งเลวร้ายที่เผชิญมาตลอดเส้นทางจะกลายเป็นเรื่องดี เช่นเดียวกับข้อความที่ซ่อนอยู่ในขนมคุกกี้เสี่ยงทายที่มักจะแจกให้ลูกค้าในช่วงสุดท้ายของการรับประทานอาหาร คุกกี้เสี่ยงทายจึงแสดงถึงการมีความหวังของมนุษย์ ตอกย้ำถึงการโยยหาความมั่นคงหลังจากการเดินทางอพยพอันเหน็ดเหนื่อย



ภาพที่ 14

หลิวหง (Liu Hung), ภูเขาทองคำเก่า (Old Gold Mountain), 1994, คุกกี้เสี่ยงทาย 200,000 ชิ้น รางรถไฟ และภาพวาดสีน้ำมัน หมายเหตุ. จาก Hung Liu: Daughter of China, Resident Alien, by American University, 2016 (<https://www.american.edu/cas/museum/2016/hung-liu-daughter-of-china.cfm>). Copyright by Hung Liu

3.3 ชิโอะตะ จิฮะรุ (Shiota Chiharu), บ้านหน้าต่าง (House of Windows), 2005

ผลงาน “บ้านหน้าต่าง” (ภาพที่ 15) มีเนื้อหาเกี่ยวกับการอพยพโดยถูกบังคับ และการอพยพโดยถูกบีบบังคับ โดยชิโอะตะได้รับแรงบันดาลใจจากการเดินทางไปยังประเทศเยอรมัน และได้ซึมซับประวัติศาสตร์การอพยพของชาวยิวในช่วงสงครามโลกครั้งที่ 2 เพื่อหลบหนีจากฆ่าล้างเผ่าพันธุ์ และการแบ่งแยกประเทศเยอรมันในปี ค.ศ.1949 หลังจากความพ่ายแพ้ในสงครามโลกครั้งที่สอง ประเทศเยอรมันถูกแบ่งเป็นสองฝั่งด้วยกำแพงเบอร์ลิน เยอรมนีตะวันออกปกครองโดยระบอบคอมมิวนิสต์ และเยอรมนีตะวันตกปกครองแบบประชาธิปไตย กำแพงถูกสร้างขึ้นเพื่อป้องกันไม่ให้ชาวเยอรมันฝั่งตะวันออกหลบหนีเข้าไปยังฝั่งตะวันตก ทั้งยังมีเนื้อหาเกี่ยวกับการอพยพโดยเสรี และยังมีเนื้อหาเกี่ยวกับการอพยพแบบชนจำนวนมาก และทฤษฎีการอพยพพลัดถิ่นที่เกี่ยวข้องกับเศรษฐกิจ และตลาดแรงงานจากประสบการณ์ของศิลปินที่ย้ายจากประเทศญี่ปุ่นไปเรียนศิลปะในหลายประเทศ

ผลงานบ้านหน้าต่างประกอบขึ้นจากบานหน้าต่างหลายสิบบานจากตึกที่ถูกทิ้งร้างนำมาก่อตั้งเป็นชั้น บานหน้าต่างเปรียบได้กับกำแพงเบอร์ลินที่แบ่งคนจากประเทศเดียวกันเป็นสองฝั่ง พราวคนที่เป็นครอบครัว และเครือญาติออกจากกันเธอจึงคิดว่าหน้าต่างนั้นเต็มไปด้วยประวัติศาสตร์ และอารมณ์ของผู้คน แม้ชิโอะตะจะไม่ได้สัมผัสกับความตึงเครียดทางการเมืองและสงครามโดยตรง แต่เธอได้รับอิทธิพล และเกิดความผูกพันกับสถานที่แห่งนี้ซึ่งเป็นสถานที่ที่เคยอาศัยอยู่ตั้งแต่ปี ค.ศ.1998 เรื่อยมา ในช่วงแรกที่เธอย้ายมาในขณะนั้นมีการก่อสร้างอาคารใหม่ทั่วเมือง จึงมีหน้าต่างจำนวนมากที่ถูกรื้อถอนออกจากอาคารเก่า เธอจึงได้ติดต่อของหน้าต่างที่กำลังจะถูกทิ้งนี้เพื่อนำมาสร้างผลงานศิลปะ

สาเหตุที่ชิโอะตะเลือกหน้าต่างมาใช้นั้นเป็นเพราะหน้าต่างสามารถสื่อความหมายได้อย่างหลากหลาย ทั้งสงคราม ความสิ้นหวัง สันติภาพ และความหวัง เธอยังเปรียบหน้าต่างเป็นเสมือนผืนหนัง เป็นสิ่งที่แบ่งข้างในออกจากข้างนอก และในฐานะผู้อพยพคนหนึ่งจากบ้านมานาน เธอรู้สึกสับสนในตัวเองว่าเธอเป็นคนเยอรมันหรือเป็นคนญี่ปุ่นมากกว่ากัน โครงสร้างที่เปราะบาง และโปร่งใสในผลงานบ้านหน้าต่างนี้จึงเป็นตัวแทนของความเปราะบางของผู้พยายายถิ่นในปัจจุบันที่ต้องเผชิญกับความไม่แน่ใจในสถานะของตน และต้องสร้างที่อยู่อาศัยใหม่ในที่ที่ไม่คุ้นเคย (Artasiapacific, 2022)

กระจกเป็นของแข็งมีลักษณะโปร่งใส แต่ก็แตกหักได้ง่าย คุณสมบัติที่น่าสนใจของกระจกคือ สามารถเปลี่ยนรูปได้เมื่อถูกความร้อน กระจกเพิ่มช่องทางการมองเห็นภายในตึกที่มีดทึบ ให้ความสว่างกับอาคาร แต่ในงานของชิโอะตะเธอสร้างบ้านด้วยกระจกทั้งหลัง ทำให้บ้านของเธอนั้นขาดคุณสมบัติของความเป็นบ้าน หรือ “พื้นที่ส่วนตัว” ไป กล่าวคือไม่มีความคงทนแข็งแรงมากพอที่จะสามารถอยู่อาศัยได้ ไม่ป้องกันสายตาจากการมองเข้ามาหรือมองออกไป กระจกยังมีลักษณะที่ตรงข้ามกับความนุ่มนวลอบอุ่นที่เป็นนิยามของบ้าน ความเป็นขอบเขตถูกทำลายไปด้วยความโปร่งใสของกระจกกลายเป็นขอบเขตที่คลุมเครือ แม้จะมองผ่านออกไปได้ แต่กลับไม่สามารถสัมผัสถึงสิ่งที่ถูกกระจกกั้นอยู่ และสุดท้ายคือ สามารถสะท้อนแนวคิดเกี่ยวกับความรู้สึกไม่มั่นคงปลอดภัยของผู้พวยพที่ต้องอาศัยอยู่ในบ้านหลังใหม่ที่ไมคุ้นเคย แม้รูปร่างจะเหมือนกับบ้าน แต่ไม่สามารถสร้างความรู้สึกปลอดภัยให้ผู้อยู่อาศัยได้เพราะสร้างด้วยกระจกอันเปราะบาง

ภาพที่ 15

ชิโอะตะ จิฮารุ (Shiota Chiharu), บ้านหน้าต่าง
(House of Windows), 2005

หมายเหตุ. จาก House of windows , by C. Shiota,
2005 (<https://www.chiharu-shiota.com/house-of-windows>). Copyright by Sunhi Mang



3.4 อู๋วี่เหวิน (Wu Yu-wen), ทิ้ง/ทรัพย์สิน (Leavings/Belongings), 2019

ผลงาน “ทิ้ง/ทรัพย์สิน” (ภาพที่ 16) สร้างขึ้นเพื่อเรียกร้อง และเป็นกระบอกเสียงสะท้อนความยากลำบาก สิทธิ และเสรีภาพให้กับผู้อพยพพลัดถิ่นทุกคน ไม่ว่าพวกเขาเหล่านั้นจะอพยพมาด้วยสาเหตุและลักษณะใดก็ตาม จึงครอบคลุมลักษณะการอพยพของราเวนส์ไตน์ทั้ง 5 ลักษณะ คือ การอพยพแบบดั้งเดิม การอพยพโดยถูกบังคับ การอพยพโดยถูกบีบคั้น การอพยพโดยเสรี และการอพยพแบบชนจำนวนมาก จึงทำให้เกี่ยวข้องกับทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับอิทธิพลจากเครือญาติของผู้อพยพพลัดถิ่น และทฤษฎีการอพยพพลัดถิ่นที่เกี่ยวข้องกับเศรษฐกิจ และตลาดแรงงาน จากประสบการณ์ของอู๋วี่เหวินที่ครอบครัวของเธอเองก็เป็นผู้อพยพเช่นกัน

อู๋วี่เหวินใช้เสื้อผ้าจำนวนมากจัดแสดงในหลายพื้นที่ตามบริบท โดยจุดมุ่งหมายของโครงการคือการเรียกร้องให้กับผู้อพยพพลัดถิ่น และผู้ลี้ภัยที่เดินทางมายังสหรัฐอเมริกา ห่อผ้าเหล่านี้เกิดจากความร่วมมือของสมาชิกในชุมชนผู้อพยพพลัดถิ่น ผู้ลี้ภัย และคนอื่น ๆ ที่อาศัยอยู่ร่วมกันในชุมชน ศิลปินเริ่มโครงการโดยการเปิดรับบริจาคเสื้อผ้าเก่าทั้งที่มีสภาพดี หรือฉีกขาดแล้วจากประเทศต่าง ๆ ทั่วโลก ผู้เข้าร่วมกิจกรรมจะใช้เศษผ้าเหล่านั้นเย็บเข้าด้วยกัน หรือห่อรวมกันเป็นก้อน มัดให้แน่นด้วยเชือก เมื่อร่วมกันทำห่อผ้าเสร็จสิ้นแล้วผู้เข้าร่วมกิจกรรมจะเขียนเรื่องราวประสบการณ์การอพยพพลัดถิ่นหรือข้อความให้กำลังใจลงบนกระดาษแนบไปกับห่อผ้าของพวกเขาเพื่อส่งความหวังให้สันติภาพเกิดแก่ผู้อพยพทุกคน อีกทั้งเป็นการเรียกร้องให้ผู้คนเกิดความสนใจต่อการพลัดถิ่นทั่วโลกอีกด้วย (Lindner, 2020)

ห่อผ้านั้นนอกจากจะเป็นวัตถุซึ่งแสดงถึงความหวังของผู้อพยพลี้ภัยทุก ๆ คนแล้ว หากพิจารณาจากการจัดแสดงแต่ละครั้งศิลปินได้ติดตั้งห่อผ้าในบริบทที่แตกต่างกันไป ทั้งจัดวางเป็นกองบนพื้น จัดวางห่อผ้ากองไว้ในตู้คอนเทนเนอร์ หรือจัดให้ถูกแขวนอยู่ในตาข่ายขนาดใหญ่ ความหมายของห่อผ้านั้นจึงสามารถตีความได้ต่างกันจากความต่างของพื้นที่ และการจัดวาง แน่นนอนว่าห่อผ้าเป็นวัตถุที่เป็นตัวแทนของการอพยพพลัดถิ่น และหากแทนมัดผ้า 1 มัด ด้วยชีวิตของคน 1 คน เปรียบเทียบกับการจัดวางในแต่ละครั้งแล้วการจัดวางมัดผ้าเป็นกองบนพื้นอย่างลวก ๆ จะให้ความรู้สึกถึงการถูกทอดทิ้งไม่ได้รับการเหลียวแล มัดผ้าที่กองอยู่ในตู้คอนเทนเนอร์จะหมายถึงชีวิตที่กำลังเดินทาง การหลบหนี หรือการอพยพลี้ภัยโดยรถขนส่งซึ่งอาจเป็นการกระทำที่ผิดกฎหมาย และการจัดห่อผ้าให้ถูกแขวนอยู่ในตาข่ายขนาดใหญ่คล้ายปลาในอวน แสดงถึงการอพยพทางเรือ และชีวิตผู้อพยพพลัดถิ่น จำนวนมากที่ถูกทะเลเลย การติดตั้งผลงานแต่ละครั้งจึงให้ความรู้สึกกว่าห่อผ้าเหล่านั้นเป็นวัตถุที่แสดงถึงความไร้ค่า ความรู้สึกหดหู่ และความยากลำบากในการเดินทางทั้งทางบกและทางน้ำของผู้อพยพพลัดถิ่นทั้งหลายซึ่งยังคงเป็นวิกฤตที่แก้ไขไม่ได้



ภาพที่ 16

อู๋วี่เหวิน (Wu Yu-wen), ทิ้ง/ทรัพย์สิน (Leavings/Belongings), 2019, ตู้คอนเทนเนอร์ขนาด 6 x 6 ฟุต และชุดหอลินค้าจำนวน 500 ร้อยชุด

หมายเหตุ. จาก *The Communal Intimacy of Public Art: In Conversation with Yu-Wen Wu*, by G. Lindner, 2020, Boston Art Review (<https://bostonartreview.com/reviews/issue-05-interview-yu-wen-wu/>). Copyright by Wu Yu-wen

อภิปรายผล

ลักษณะการอพยพที่ปรากฏในเนื้อหาของผลงานของศิลปินเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ร่วมสมัยนั้น อยู่ภายใต้ลักษณะการอพยพ 5 ลักษณะของราเวนส์ไนด์ คือการอพยพแบบดั้งเดิม การอพยพโดยถูกบังคับ การอพยพโดยถูกบีบคั้น การอพยพโดยเสรี และการอพยพแบบชนจำนวนมาก หากผลงานชิ้นใดมีเนื้อหาเกี่ยวกับการอพยพโดยเสรี และการอพยพแบบชนจำนวนมากจะมีความเกี่ยวข้องกับทฤษฎีการอพยพสมัยใหม่ ที่เกี่ยวข้องกับอิทธิพลจากเครือข่ายของผู้อพยพพลัดถิ่น และทฤษฎีการอพยพพลัดถิ่นที่เกี่ยวข้องกับเศรษฐกิจ และตลาดแรงงานด้วย โดยผลงานที่ใช้วัตถุภาพแทนที่เกี่ยวข้องกับประวัติศาสตร์มักจะมีเนื้อหาเกี่ยวกับการอพยพแบบดั้งเดิม และการอพยพโดยถูกบังคับ ผลงานที่ใช้วัตถุภาพแทนสื่อถึงความโหยหาอดีตมักจะมีเนื้อหาเกี่ยวกับลักษณะของการอพยพโดยเสรี และลักษณะของการอพยพแบบชนจำนวนมาก สุดท้ายคือ ผลงานที่ใช้วัตถุภาพแทนเพื่อสื่อถึงการวิจารณ์สังคมมักจะมีเนื้อหาที่ครอบคลุมลักษณะการอพยพทั้งห้าแบบ (ตารางที่ 1-3)

ตารางที่ 1

การเปรียบเทียบวัตถุภาพแทนกับทฤษฎีการอพยพ “วัตถุภาพแทนที่เกี่ยวข้องกับประวัติศาสตร์”

ผลงาน	ทฤษฎีการอพยพของราเวนสไตน์	ทฤษฎีการอพยพอื่น ๆ
1.1 อ้ายเว่ยเว่ย แจกันลายครามเรียงซ้อนเป็นเสา (Stacked Porcelain Vases as a Pillar), 2017	- การอพยพแบบดั้งเดิม - การอพยพโดยถูกบังคับ	-
1.2 คิมซูจา โบตารี (Bottari), 2011	- การอพยพโดยถูกบังคับ - การอพยพโดยเสรี	- ทฤษฎีการอพยพพลัดถิ่นที่เกี่ยวข้องกับเศรษฐกิจ และตลาดแรงงาน
1.3 ซิโอะตะ จิฮะรุ ข้ามทวีป (Over the Continents), 2014	- การอพยพโดยเสรี - การอพยพแบบชนจำนวนมาก	- ทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับอิทธิพลจากเครือญาติของผู้อพยพพลัดถิ่น
1.4 ชินคยองมี พลเมือง ไม่ใช่อนารยชน (citizen, not barbarian), 2021	- การอพยพโดยถูกบังคับ - การอพยพโดยเสรี - การอพยพแบบชนจำนวนมาก	- ทฤษฎีการอพยพพลัดถิ่นที่เกี่ยวข้องกับเศรษฐกิจ และตลาดแรงงาน

ตารางที่ 2

การเปรียบเทียบวัตถุภาพแทนกับทฤษฎีการอพยพ “วัตถุภาพแทนที่สื่อถึงความโหยหาอดีต”

ผลงาน	ทฤษฎีการอพยพของราเวนสไตน์	ทฤษฎีการอพยพอื่น ๆ
2.1 อุ้งเชิง บ้านพกพา, เดอะคอมมอนส์ (CarryOn Homes, The Commons), 2018 และ บ้านพกพา-ห้องนั่งเล่น (CarryOn Homes-Living Room), 2020	- การอพยพแบบดั้งเดิม - การอพยพโดยถูกบังคับ - การอพยพโดยถูกบีบคั้น - การอพยพโดยเสรี - การอพยพแบบชนจำนวนมาก	- ทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับอิทธิพลจากเครือญาติของผู้อพยพพลัดถิ่น
2.2 ซอโดโฮ ดาวตก (Fallen Star), 2012 และ “ภายในบ้าน ภายในบ้าน ภายในบ้าน ภายในบ้าน (Home Within Home Within Home)”, 2019	- การอพยพโดยเสรี - การอพยพแบบชนจำนวนมาก	- ทฤษฎีการอพยพพลัดถิ่นที่เกี่ยวข้องกับเศรษฐกิจ และตลาดแรงงาน
2.3 อุ้ววี่เหวิน เรื่องราวจากโคมไฟ (Lantern Stories), 2022	- การอพยพโดยเสรี - การอพยพแบบชนจำนวนมาก	- ทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับอิทธิพลจากเครือญาติของผู้อพยพพลัดถิ่น

ตารางที่ 3

การเปรียบเทียบวัตถุภาพแทนกับทฤษฎีการอพยพ “วัตถุภาพแทนที่สื่อถึงการวิจารณ์สังคม”

ผลงาน	ทฤษฎีการอพยพของราเวนสไตน์	ทฤษฎีการอพยพอื่น ๆ
3.1 อ้ายเวย์เวย์ ร้านซักรีด (Laundromat), 2016	- การอพยพแบบดั้งเดิม - การอพยพโดยถูกบังคับ - การอพยพโดยถูกบีบคั้น	- ทฤษฎีการอพยพพลัดถิ่นที่เกี่ยวข้องกับเศรษฐกิจ และตลาดแรงงาน
3.2 หลิวหง ภูเขาทองคำเก่า (Old Gold Mountain), 1994	- การอพยพแบบดั้งเดิม - การอพยพโดยถูกบังคับ - การอพยพโดยถูกบีบคั้น - การอพยพโดยเสรี - การอพยพแบบชนจำนวนมาก	- ทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับอิทธิพลจากเครือญาติของผู้อพยพพลัดถิ่น - ทฤษฎีการอพยพพลัดถิ่นที่เกี่ยวข้องกับเศรษฐกิจ และตลาดแรงงาน
3.3 ชิโอะตะ จิซึรุ บ้านหน้าต่าง (House of Windows), 2005	- การอพยพโดยถูกบังคับ - การอพยพโดยถูกบีบคั้น	- ทฤษฎีการอพยพพลัดถิ่นที่เกี่ยวข้องกับเศรษฐกิจ และตลาดแรงงาน
3.4 อุ๋อวี่เหวิน ทิ้ง/ทรัพย์สิน (Leavings/Belongings), 2019	-การอพยพโดยถูกบังคับ -การอพยพโดยถูกบีบคั้น -การอพยพโดยเสรี -การอพยพแบบชนจำนวนมาก	- ทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับอิทธิพลจากเครือญาติของผู้อพยพพลัดถิ่น - ทฤษฎีการอพยพพลัดถิ่นที่เกี่ยวข้องกับเศรษฐกิจ และตลาดแรงงาน

ในหนึ่งผลงานศิลปินอาจใช้วัตถุเพื่อสื่อถึงลักษณะการอพยพพลัดถิ่นได้มากกว่าหนึ่งความหมาย เนื่องจากลักษณะการอพยพพลัดถิ่นนั้นมีความสอดคล้องกันเป็นลำดับ เช่น การอพยพพลัดถิ่นโดยเสรีได้ก่อให้เกิด การอพยพพลัดถิ่นแบบชนจำนวนมากตามมาด้วย หรือในบางผลงานวัตถุนั้น ๆ ก็สามารถสื่อถึงลักษณะของการอพยพได้ทั้งหมดขึ้นอยู่กับความเข้มข้นโดดเด่นของลักษณะการอพยพที่ศิลปินตั้งใจนำเสนอ ในหลายผลงานวัตถุที่ศิลปินนำมาใช้ยังค่อนข้างโดดเด่นในเรื่องที่เกี่ยวกับประวัติศาสตร์ และวัฒนธรรมเฉพาะ โดยวัตถุเหล่านั้นส่วนมากแล้วมักจะเกี่ยวข้องกับความผูกพันของศิลปินที่มีต่อประวัติศาสตร์ของประเทศตนเอง นอกเหนือจากวัตถุที่เกี่ยวกับความเฉพาะทางด้านวัฒนธรรมโดยตรงแล้ว ยังมีวัตถุที่มีความหมายเป็นสากล วัตถุเหล่านั้นมีข้อดีคือสามารถสื่อสารเนื้อหาของผลงานให้ผู้ชมเข้าใจได้ในวงกว้าง และสุดท้ายคือ การใช้วัตถุที่เมื่อสังเกตจากภายนอกแล้วไม่มีความเกี่ยวข้องกับวัฒนธรรมใดเลย แต่กลับสามารถสื่อไปถึงประวัติศาสตร์ รากเหง้า และความทรงจำของศิลปินได้

จากความคล้ายคลึงกันทางด้านวัฒนธรรมทำให้ศิลปินหลายคนได้ใช้วัตถุ หรือวัสดุชนิดเดียวกันในการสร้างสรรค์ผลงาน คิมซูจา อุ๋อวี่เหวิน และอู่เฟิง ศิลปินทั้งสามได้ใช้มัดผ้าเป็นวัตถุหลักในการสร้างผลงานเพื่อสื่อถึงการอพยพพลัดถิ่น มัดผ้าของอุ๋อวี่เหวิน และอู่เฟิงนั้นมีลักษณะภายนอกใกล้เคียงกัน คือเป็นมัดผ้าที่ทำมาจากเศษผ้าจากการรับบริจาค เป็นวัตถุที่ไม่ได้ปรากฏสัญลักษณ์ที่สื่อถึงวัฒนธรรมใดวัฒนธรรม

หนึ่ง กล่าวคือ การใช้มัดผ้าของศิลปินทั้งสองนั้นมุ่งเน้นไปที่ประเด็นการอพยพพลัดถิ่นในความหมายสากล อีกทั้งมัดผ้าของอู๋วีเหวินนั้นเป็นมัดผ้าที่ถูกจัดวางในลักษณะของที่กำลังถูกขนส่ง หรือถูกวางกองทิ้งไว้ ดูไร้คุณค่า มัดผ้าของอู๋วีเหวินจึงเป็นความหมายที่สื่อไปในแง่ลบ แสดงถึงการการเดินทางอย่างผิดกฎหมาย การถูกทอดทิ้ง และความอ้างว้างเดียวดาย ต่างจากมัดผ้าของอู๋เผิงที่นำห่อผ้าเหล่านั้นมาทำเป็นหมอน หรือหมอนอิงเพื่อสื่อถึงความอบอุ่นของพื้นที่ภายในบ้านอันเป็นสถานที่พักพิงใจ เป็นวัตถุที่สื่อสารความหมายในเชิงบวก แต่ห่อผ้าโบราณี่ของคิมซูจันนั้นเป็นวัตถุที่เกี่ยวข้องกับการอพยพของคนเกาหลีมานาน จึงเป็นวัตถุที่มีความเฉพาะเจาะจงทางวัฒนธรรมสูง แสดงให้เห็นว่าคิมซูจันนำเรื่องราวการอพยพที่เป็นเรื่องสากลมาเชื่อมโยงเข้ากับความรู้สึกของตนเองผ่านวัตถุทางวัฒนธรรม และประวัติศาสตร์ของประเทศเกาหลี เพื่อแสดงถึงความยากลำบากของการอพยพผ่านอัตลักษณ์ และรากเหง้าของตน

การอพยพพลัดถิ่นไม่ว่าจะด้วยลักษณะใด ผู้อพยพจะเต็มใจหรือไม่ก็ตามล้วนส่งผลกระทบต่อจิตใจของผู้พวยอย่างยั้ง โดยเฉพาะการรับรู้ต่อความหมายของบ้านทั้งในเชิงรูปธรรม และนามธรรม ศิลปินได้แก่ อู๋เผิง โดโฮซอ และชิโอตะ ได้นำเสนอเรื่องราวเหล่านี้ผ่านวัตถุที่แตกต่างกันไป อู๋เผิงนั้นเน้นย้ำไปที่การค้นหาความหมายสากลของบ้านผ่านวัตถุทั้งกระเป๋าดินเผา และหมอนจากเศษผ้าเพื่อเน้นย้ำให้เกิดความคิดรวบยอดของผู้พวยพลัดถิ่นอย่างไม่จำกัดสาเหตุ และลักษณะของการอพยพพลัดถิ่น เขาต้องการให้ผู้พวยสร้างความหมายของบ้านในเชิงนามธรรมร่วมกัน สำหรับโดโฮซอเขาเปรียบเทียบความหมายของบ้านในวัฒนธรรมเดิมด้วยวัสดุสมัยใหม่จากการสร้างประติมากรรมบ้านแบบเกาหลีดั้งเดิมทับซ้อนกับบ้านแบบสมัยใหม่ โดยประติมากรรมบ้านนี้สร้างขึ้นจากผ้าโพลีเอสเตอร์วัสดุที่ผลิตจากอุตสาหกรรมซึ่งมีคุณสมบัติที่สามารถเชื่อมโยงเปรียบเทียบเข้ากับกระดาดข้าววัตถุที่จับคู่เป็นประตูหน้าต่างในสถาปัตยกรรมเกาหลีดั้งเดิม เพื่อทำความเข้าใจความหมายของบ้านตามแนวความคิดของโดโฮซอ ผู้ชมต้องอาศัยความเข้าใจในประวัติการพลัดถิ่นที่อยู่ของศิลปิน รวมถึงประวัติศาสตร์ วัฒนธรรม และประเพณีของเกาหลีร่วมด้วย สุดท้ายคือ ผลงานบ้านหน้าต่างของชิโอตะเป็นผลงานที่ต้องการให้ผู้ชมเข้าใจถึงความรู้สึกไม่คุ้นชินของผู้พวยพในบ้านหลังใหม่ ผ่านการใช้หน้าต่างซึ่งเป็นวัตถุที่มีความหมายสากลเพื่อตั้งคำถามเกี่ยวกับคุณสมบัติของบ้านผ่านวัตถุที่แม้จะเป็นของแข็งแต่ก็แตกสลายได้ง่ายอย่างหน้าต่าง จะเห็นได้ว่าศิลปินทั้งสามคนได้สร้างประติมากรรมชนิดเดียวกันคือ “บ้าน” แต่บ้านของศิลปินทั้งสามกลับสร้างจากวัตถุต่างชนิดกัน แสดงให้เห็นว่าวัตถุที่ศิลปินนำมาใช้นั้นสามารถสื่อความหมายของคำว่าบ้านได้ทั้งความหมายเชิงรูปธรรม และนามธรรม โดยยังคงความหมายทางประวัติศาสตร์ และความทรงจำส่วนตัวของศิลปินไว้ได้

ศิลปินหลายคนเลือกใช้วัตถุที่มีความหมายเป็นสากลแต่แฝงไปด้วยความหมายเชิงประวัติศาสตร์ เช่น ผลงานร้านซักรีด ของอ้ายเวย์เวย์ เขาได้ใช้เสื้อผ้า รองเท้า และสิ่งของที่ถูกรื้อทิ้งของผู้พวยมาจัดแสดง เช่นเดียวกันกับชิโอตะที่จัดแสดงผลงานโดยใช้รองเท้าจากการรับบริจาค ต่างกันที่รองเท้า และเสื้อผ้าของอ้ายเวย์เวย์เป็นวัตถุที่สื่อความหมายไปถึงความทุกข์ยากของผู้พวยพลัดถิ่นเชื่อมโยงไปถึงชาวจีนอพยพที่ประกอบอาชีพซักผ้า และใช้ชีวิตอย่างยากลำบากจากการถูกกดขี่ในสหรัฐอเมริกา ส่วนรองเท้าของชิโอตะนั้นนอกจากจะเป็นตัวแทนของผู้พวยทั่วโลกแล้วยังสื่อถึงความทรงจำของเธอจากการย้ายไปประเทศเยอรมนี

เธอยังใช้ด้ายแดงวัสดุที่สื่อถึงการเชื่อมโยงกันของคนทั่วโลกร้อยเชื้อมรองเท้าแต่ละคู่ไว้ด้วยกัน ด้ายแดงนี้เป็นสัญลักษณ์ และความเชื่อตามวัฒนธรรมของญี่ปุ่นที่ได้รับอิทธิพลมาจากจีน จะเห็นได้ว่าเสื้อผ้า และรองเท้าที่ศิลปินทั้งสองนำมาจัดแสดงนั้นไม่ได้มีเอกลักษณ์ที่แสดงถึงวัฒนธรรมเฉพาะใด ๆ แต่กลับสามารถเชื่อมโยงเข้ากับวัฒนธรรม ประวัติศาสตร์ และความทรงจำของศิลปินได้ ดังนั้นการจะทราบความหมายที่แฝงมากับวัตถุจึงจำเป็นอย่างยิ่งในการทำควมเข้าใจประวัติศาสตร์ และพื้นที่หลังทางความคิดของศิลปิน

วัตถุบางชนิดสามารถนำมาใช้เพื่อสื่อถึงประวัติศาสตร์ และวัฒนธรรมอย่างตรงไปตรงมา แต่ยังคงสามารถสื่อความหมายโดยมุ่งเน้นไปที่การแสดงเจตจำนงของศิลปินแต่ละคนได้ เช่น การใช้เซรามิกในงานของอายเวย์เวย์ และชินคยองมี อายเวย์เวย์ใช้เซรามิกในสถานะที่เป็นวัตถุคุณค่าสูงทางประวัติศาสตร์มาเป็นสื่อเพื่อถ่ายทอดเรื่องราวของผู้อพยพพลัดถิ่นทั่วโลกตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบันจึงเป็นการใช้วัตถุทางประวัติศาสตร์มาแสดงควมหมายอย่างเป็นสากล ส่วนการใช้เซรามิกของชินคยองมีนั้นเป็นการใช้วัตถุทางประวัติศาสตร์มาเล่าเรื่องราวประวัติศาสตร์ของประเทศเกาหลี และความทรงจำส่วนตัวของศิลปินเอง เช่นเดียวกับผลงานของอู้อี้เหวินที่ได้ใช้โคมแดงแบบดั้งเดิมเพื่อสื่อถึงการอพยพพลัดถิ่นของบรรพบุรุษชาวจีน และหลิวหงที่ใช่วัสดุที่เสี่ยงหายเพื่อสื่อสารเรื่องของการประวัติศาสตร์ และความทรงจำของศิลปิน เป็นหลักอย่างชัดเจน ส่วนผลงานของสวะะ เป็นการใช้วัตถุแห่งความทรงจำอย่าง “ของเล่น” มาสร้างเป็นภาพเคลื่อนไหวเพื่อสื่อถึงสภาพจิตใจของเขาหลังจากที่อพยพพลัดถิ่น ออกไปจากญี่ปุ่น ของเล่นเหล่านั้นเป็นภาพแทนถึงความรู้สึกโหยหาอดีต และความทรงจำอันแสนหวานในวัยเด็ก เนื้อหาของผลงานจึงสะท้อนเรื่องราวการอพยพที่มีความเป็นปัจเจกมากกว่าทุกผลงานที่กล่าวมา

นอกจากนี้ ยังสามารถสังเกตได้ว่าศิลปินหญิงนั้นมักจะใช้วัตถุทางวัฒนธรรมที่เกี่ยวข้องกับการเย็บปักถักร้อยมากกว่าศิลปินชาย เช่นผลงาน โบตารีของคิมซูจา ผลงาน ทั้ง/ทรัพย์สินของอู้อี้เหวิน และผลงาน ข้ามทวีปของชิโอตะ อันเนื่องมาจากลักษณะความเหมือนกันทางวัฒนธรรมทั้งตะวันออก และตะวันตก ที่หน้าที่ในการเย็บปักถักร้อยนั้นล้นแล้วแต่เป็นสิ่งที่ผูกไว้กับคุณสมบัติของสตรี ซึ่งในปัจจุบันความเชื่อเหล่านั้นยังหลงเหลืออยู่มากในภูมิภาคเอเชียตะวันออก นอกจากศิลปินหญิงที่ใช้วัตถุทางวัฒนธรรมคล้ายกันแล้วยังมีศิลปินทั้งชายและหญิงหลายคนได้ใช้วัตถุที่มีความใกล้เคียงกันอยู่มาก อย่างไรก็ตาม ประสบการณ์ของศิลปินนั้นยังเป็นสิ่งสำคัญอย่างยิ่ง เนื่องจากเป็นสิ่งที่สร้างความโดดเด่นแตกต่างให้กับผลงานของพวกเขา และยังพบว่าวัตถุที่สื่อความหมายถึงประวัติศาสตร์ วัฒนธรรม ประเพณีมักจะถูกนำมาใช้โดยศิลปินที่มีความรัก และความผูกพันต่อบ้านเกิดเมืองนอนของตนมากกว่าศิลปินที่ห่างเหินจากประวัติศาสตร์ วัฒนธรรม ประเพณีของตนมานาน พวกเขาเหล่านั้นจะเน้นไปที่ประสบการณ์การอพยพพลัดถิ่นของพวกเขาเอง และเลือกที่จะวัตถุเพื่อสื่อถึงปัญหาการอพยพที่เกิดขึ้นอย่างเป็นสากล

ตารางที่ 4

การเปรียบเทียบวัตถุภาพแทนกับทฤษฎีการอพยพ “วัตถุภาพแทนที่สื่อถึงการวิจารณ์สังคม”

ความคล้ายคลึงของการใช้วัตถุภาพแทนในผลงานศิลปะ	ผลงาน	ลักษณะการใช้วัตถุ	ความหมาย
1. มัดผ้า	1.1 คิมซูจา โบตารี (Bottari), 2011	มัดผ้าโบตารีที่ทำมาจากเศษผ้า	เป็นวัตถุที่แสดงถึงการอพยพพลัดถิ่นโดยมีเฉพาะเจาะจงทางวัฒนธรรมเกาหลีสามารถสื่อสารความหมายได้ทั้งเชิงลบและบวก
	1.2 อุ้ววี่เหวิน ทิ้ง/ทรัพย์สิน (Leavings/Belongings), 2019	มัดผ้าที่ทำมาจากเศษผ้าจากการรับบริจาค	เป็นวัตถุที่แสดงถึงการอพยพพลัดถิ่นในความหมายสากล ลักษณะการจัดแสดงผลงานสื่อสารความหมายเชิงลบ
	1.3 อุ๋เผิง บ้านพกพา-ห้องนั่งเล่น (CarryOn Homes-Living Room), 2020	มัดผ้าที่ทำมาจากเศษผ้าจากการรับบริจาค	เป็นวัตถุที่แสดงถึงการอพยพพลัดถิ่นในความหมายสากล จัดแสดงให้สื่อสารความหมายในเชิงบวก
2. การใช้วัตถุภาพแทนเพื่อสื่อความหมายของบ้านในเชิงรูปธรรม และนามธรรม	2.1 อุ๋เผิง บ้านพกพา, เดอะคอมมอนส์ (CarryOn Homes, The Commons), 2018	บ้านจากกระเป๋าดินทาง และหมอนจากเศษผ้า	การค้นหาความหมายเชิงนามธรรมที่เป็นสากลของบ้านผ่านวัตถุทั้งกระเป๋าดินทาง และหมอนจากเศษผ้า
	2.2 ซอโดโฮ ดาวตก (Fallen Star), 2012 และ “ภายในบ้าน ภายในบ้าน ภายในบ้าน (Home Within Home Within Home)”, 2019	ประติมากรรมบ้าน	เปรียบเทียบความหมายของการพลัดถิ่นด้วยประติมากรรมบ้านเอียง และเปรียบเทียบความหมายของบ้านผ่านประติมากรรมบ้านแบบสมัยใหม่ และบ้านแบบเกาหลีดั้งเดิม ที่สร้างจากผ้าโพลีเอสเตอร์ซึ่งเป็นวัสดุสมัยใหม่
	2.3 ชิโอะตะ จิยะรุ บ้านหน้าต่าง (House of Windows), 2005	ประติมากรรมบ้านจากหน้าต่าง	ใช้หน้าต่างสร้างเป็นบ้านเพื่อสื่อถึงความรู้สึกไม่คุ้นชินของผู้อพยพพลัดถิ่นในบ้านหลังใหม่
3. การใช้วัตถุภาพแทนที่มีความหมายเป็นสากลแต่แฝงไปด้วยความหมายเชิงประวัติศาสตร์	3.1 อ้ายเวย์เวย์ ร้านซักรีด (Laundromat), 2016	เสื้อผ้า รองเท้า และสิ่งของที่ถูกรังไว้ของผู้อพยพมาจัดแสดง	สื่อความหมายไปถึงความทุกข์ยากของผู้อพยพพลัดถิ่น และผู้ลี้ภัยเชื่อมโยงไปถึงบรรพบุรุษชาวจีนอพยพสมัยยุคตื่นทองในแคลิฟอร์เนีย
	3.2 ชิโอะตะ จิยะรุ, ข้ามทวีป (Over the Continents), 2014	รองเท้าจากการรับบริจาค และด้ายแดง	รองเท้าสื่อถึงผู้อพยพทั่วโลก และความทรงจำของศิลปินจากการย้ายไปประเทศเยอรมนี ด้ายแดงมีความหมายตามวัฒนธรรมญี่ปุ่นสื่อถึงความเชื่อมโยงกันของคนทั่วโลก

ตารางที่ 4 [ต่อ]

การเปรียบเทียบวัตถุภาพแทนกับทฤษฎีการอพยพ “วัตถุภาพแทนที่สื่อถึงการวิจารณ์สังคม”

ความคล้ายคลึงของการใช้วัตถุภาพแทนในผลงานศิลปะ	ผลงาน	ลักษณะการใช้วัตถุ	ความหมาย
4. การใช้วัตถุภาพแทนที่สื่อถึงประวัติศาสตร์ และวัฒนธรรมอย่างตรงไปตรงมา	4.1 อ้ายเว่ยเว่ย แจกันลายครามเรียงซ้อนเป็นเสา (Stacked Porcelain Vases as a Pillar), 2017	เซรามิก	ใช้วัตถุคุณค่าสูงทางประวัติศาสตร์มาเป็นสื่อเพื่อถ่ายทอดเรื่องราวของผู้อพยพพลัดถิ่นทั่วโลกตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน และแสดงความหมายของการอพยพอย่างเป็นสากล
	4.2 ซินคยองมี พลเมือง ไม่ใช่อนารยชน (citizen, not barbarian), 2021	เซรามิก	ใช้วัตถุทางประวัติศาสตร์มาเล่าเรื่องราวประวัติศาสตร์ของประเทศเกาหลี และความทรงจำเรื่องการอพยพพลัดถิ่นของศิลปินเอง
	4.3 อุ๋อวี่เหวิน เรื่องราวจากโคมไฟ (Lantern Stories), 2022	โคมแดง	การอพยพพลัดถิ่นของบรรพบุรุษชาวจีน
	4.4 หลิวหง ภูเขาทองคำเก่า (Old Gold Mountain), 1994	คุกกี้เสี่ยงทาย	เรื่องราวการอพยพพลัดถิ่นในประวัติศาสตร์จีน และความทรงจำของศิลปิน
5. การเย็บปักถักร้อยกับความคล้ายคลึงกันทางวัฒนธรรมของศิลปินหญิง	5.1 คิมซูจา โบตารี (Bottari), 2011	การเย็บปักผ้าโกจักโบ	ความเป็นกุลสตรีตามแบบแผนประเพณีวัฒนธรรมเกาหลีดั้งเดิม
	5.2 อุ๋อวี่เหวิน ทิ้ง/ทรัพย์สิน (Leavings/Belongings), 2019	การเย็บห่อผ้า	เป็นการรวมอัตลักษณ์ของผู้คนเข้าด้วยกันผ่านห่อผ้าที่ทำมาจากเศษผ้าจากการบริจาค
	5.3 ซีโอะตะ จิฮะรุ (ข้ามทวีป) (Over the Continents), 2014	ด้ายแดง	ความเชื่อมโยงของมนุษย์ และความเชื่อตามวัฒนธรรมประเพณี

บทสรุป

จากการพิจารณาผลงานศิลปะจะเห็นได้ว่าวัตถุหนึ่งชิ้นถูกผลิตขึ้นมาเพื่อใช้ในกิจกรรมบางอย่างของมนุษย์ แต่วัตถุหนึ่งชิ้นนั้นกลับสามารถเป็นภาพแทนบอก และสะท้อนเรื่องราวของมนุษย์ได้มากมาย ทั้งเรื่องราวในประวัติศาสตร์ ประเพณีวัฒนธรรมประจำถิ่น เรื่องราวความทรงจำความผูกพันของศิลปินต่อผู้คนและสิ่งแวดล้อม แสดงให้เห็นถึงแนวคิดในการดำเนินชีวิตของคนแต่ละยุคสมัย เป็นหลักฐานของการมีส่วนร่วมของคนในสังคม และเป็นแหล่งกักเก็บความทรงจำชั้นดี แม้ศิลปินหลายคนจะใช้วัตถุนิตเดียวกันในการสร้างผลงานแต่วัตถุชิ้นนั้นกลับสร้างความหมายที่แตกต่างไปตามบริบทของงานได้ เนื่องด้วยศิลปินแต่ละคนนั้นมีประสงค์ในการสื่อสารต่างกันตามเนื้อหา ศิลปินยังมีความทรงจำเกี่ยวกับวัฒนธรรมประเพณีที่ฝังลึกกลายเป็นอัตลักษณ์อันเป็นเสมือนสัมภาระทางวัฒนธรรมที่ศิลปินแต่ละคนต้องแบกติดตัวไว้เสมอ และอัตลักษณ์ที่ฝังรากลึกเหล่านั้นได้ปรากฏในผลงานศิลปะผ่านวัตถุที่พวกเขาเลือกใช้ จะเห็นได้ว่าผลงานของศิลปินหลายคนยังคงใช้วัตถุที่เป็นภาพแทนสื่อถึงประวัติศาสตร์ วัฒนธรรม และประเพณีของตนอยู่มาก นอกจากนั้น ยังมีศิลปินที่เลือกใช้วัตถุภาพแทนที่ไม่มีความเกี่ยวข้องกับวัฒนธรรม และประเพณีเพราะไม่มีความผูกพันกับสิ่งเหล่านั้น อย่างไรก็ตาม หากศิลปินมีวัตถุประสงค์ที่จะสร้างสรรค์ผลงานเพื่อเรียกร้องความยุติธรรมให้กับผู้อพยพทั่วโลกเขามักจะใช้วัตถุที่เป็นสากลเพื่อสร้างความหมายที่แข็งแกร่งให้กับผลงาน และศิลปินที่ต้องการให้ผู้ชมตระหนักถึงประวัติศาสตร์ของผู้อพยพมักจะใช้วัตถุที่มีความลึกซึ้งทางอารมณ์เข้ามาเกี่ยวข้อง อย่างไรก็ตาม วัตถุหากเกี่ยวข้องกับประวัติศาสตร์ และมีความหมายเฉพาะมากเกินไปมักจะจำกัดการรับรู้ของผู้ชม ซึ่งจะส่งผลให้การสื่อสารเพื่อเรียกร้องความเป็นธรรมหรือเข้าถึงจิตใจคนนั้นเป็นไปได้ยาก แต่หากไม่ใช้วัตถุที่มีความหมายเฉพาะเลยก็ทำให้ผลงานนั้นไร้อัตลักษณ์ และไม่โดดเด่นมากพอที่จะสร้างความน่าสนใจให้กับผลงานได้ ดังนั้นการเลือกใช้วัตถุใด ๆ เป็นภาพแทนที่สามารถสื่อความหมายได้ดีที่สุดจึงเป็นคุณสมบัติสำคัญที่ศิลปินควรพึงมีเพื่อสื่อถึงจุดประสงค์ที่สำคัญที่สุดคือ สะท้อนเรื่องราวการอพยพพลัดถิ่นให้ถูกนำมาพูดถึงในวงกว้าง ร่วมกันทำความเข้าใจ แก้ปัญหาด้วยความเคารพซึ่งกันและกัน สุดท้ายผลงานศิลปะเหล่านี้เป็นสิ่งที่แสดงให้เห็นว่าการให้ความสำคัญเรื่องความเท่าเทียมกันของมนุษย์นั้นเป็นความงามของยุคสมัยใหม่

เอกสารอ้างอิง (References)

- กรณพร เชษฐพยัคฆ์. (2564, 13 พฤษภาคม). เมื่อชาวเกาหลีย้ายประเทศกันเก่งมาตั้งแต่อดีต และ
อิมแพ็คของเกาหลีพลัดถิ่นที่ส่งผลต่อเอกราชของประเทศ. CONT. [https://cont-reading.com/
context/korean-diaspora-kulture/](https://cont-reading.com/context/korean-diaspora-kulture/)
- ณัฐพล เมฆโสภณ และ รัตนาพร เขมนันกิจ. (2564, 23 พฤษภาคม). #ย้ายประเทศกันเถอะ ผ่านมุมมอง
หนังสือ 'Minari' กับ อ.จักรกริช สังขมณี. ประชาไท. <https://prachatai.com/journal/2021/05/93173>
- นฤพนธ์ ดั่งวิเศษ. (ม.ป.ป.). ศัพท์ทางมานุษยวิทยา: Migration. ศูนย์มานุษยวิทยาสิรินธร.
<https://www.sac.or.th/databases/anthropology-concepts/glossary/88>
- นฤมล กล้าทุกวัน. (2565). การย้ายถิ่นระหว่างประเทศ และเงินส่งกลับบ้านจากมุมมองเศรษฐศาสตร์และ
มานุษยวิทยา. ใน ตินณภพ สันสมบุรณ์ทอง (บ.ก.), สังคมวิทยาและมานุษยวิทยาในกระแสข้าม
ศาสตร์ (น.5-43). คณะสังคมวิทยาและมานุษยวิทยา มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- นิธิศ ธรรมแสงอดิภา และ อนเนกพล เกื้อมา. (2561). การออกกลางคันและการย้ายถิ่นเข้าสู่ความเป็นแรงงาน:
กรณีศึกษาจากชุมชนแห่งผู้รับเหมามากแต่ภายในจังหวัดสุรินทร์. วารสารวิจัยสังคม, 41(1), 189-216.
- นิพัทธ์ ทองเล็ก. (2566, 9 มกราคม). ภาพเก่าเล่าตำนาน : คลื่นการอพยพของ...มวลมหาชาวจีน.
มติชนออนไลน์. https://www.matichon.co.th/article/news_3760261
- ปังปอนด์ รักอำนวยกิจ และ ศิริพงศ์ ปาลกะวงศ์ ณ อยุธยา. (2561). รายงานการสำรวจสถานการณ์การ
ย้ายถิ่นในประเทศไทย พ.ศ. 2559. วิทยาลัยประชากรศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
http://www.cps.chula.ac.th/newcps/upload/research/file_86_5658.pdf
- ยัลลอน, แอลิส อาร์. (2552). มหัทธรรยแห่งสัญลักษณ์ เครื่องราง และเคล็ดลึกลับนำโชค (ปิยะแสง จันท
วงศ์ไพศาล แปล). ซีเอ็ดดูเคชั่น.
- รณฤทธิ์ มณีพันธุ์. (2565, 25 สิงหาคม). ประวัติศาสตร์การสร้างชาติไต้หวัน: ตัวตนของเด็กกำพร้าแห่งเอเชีย.
เวย์. <https://waymagazine.org/taiwan-orphan-of-asia/>
- วอยซ์ ออนไลน์. (2561, 1 เมษายน). เอเชียกลายเป็นจุดหมายปลายทางใหม่ของผู้อพยพทั่วโลก.
<https://www.voicetv.co.th/read/H103Yk05M>
- ศิริเพชร ทฤษฏินาวดี. (2563). ทฤษฎีการย้ายถิ่นกับชาวจีนอพยพใหม่. วารสารจีนศึกษา, 13(2), 421-485.
- ศิลปวัฒนธรรม. (2567, 15 มกราคม). “ไต้หวัน” มาจากไหน? จากเกาะแหล่งประมง-โจรสลัด สู่อินแดน
อุตสาหกรรม-ประชาธิปไตย. ศิลปวัฒนธรรม. https://www.silpa-mag.com/history/article_48092
- สมศักดิ์ จันทวิชชประภา. (2565, 21 เมษายน). ญี่ปุ่น – เกาหลีใต้: ความสูญเสียจากสงครามสู่ความไม่ยอม
กันในทุกสนามแข่งขัน. เดอะ 101 เวิลด์. [https://www.the101.world/https-www-the101-
world-the-rivalry-ep-13/](https://www.the101.world/https-www-the101-world-the-rivalry-ep-13/)
- สันสกฤต. (ม.ป.ป.). ชะตากรรมญี่ปุ่นอพยพ. <https://www.sanskritbook.com/ชะตากรรมญี่ปุ่นอพยพ/>
- สิริรัฐ สุกันธา. (2557). การเคลื่อนย้ายแรงงานข้ามชาติสัญชาติพม่าในเขตภาคเหนือตอนบนของประเทศไทย.
วารสารเศรษฐศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่, 18(1), 43-63.

- สุพรรณษา อรรถิณูญ. (2564). *ปัจจัยที่มีผลต่อการระบาดและอุบัติการณ์ของโรคไข้เลือดออกในจังหวัดเพชรบุรี* [วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต ไม่ได้อัฒพ์]. บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร.
<http://ithesis-ir.su.ac.th/dspace/handle/123456789/3653>
- หยานชิง ผิง. (2563, 13 สิงหาคม). *ผู้อพยพทางการศึกษา: การเคลื่อนย้ายรูปแบบใหม่ของครอบครัวชาวจีน* [กรณีศึกษาจังหวัดเชียงใหม่] [Paper presentation]. การประชุมนำเสนอผลงานวิจัยระดับบัณฑิตศึกษา ครั้งที่ 15 ปีการศึกษา 2563. ปทุมธานี, บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยรังสิต.
<https://rsujournals.rsu.ac.th/index.php/rgrc/article/view/1864/1451>
- อักษรากค์ ชัยปะละ. (2560). เส้นทางตอนใต้ของผู้อพยพชาวเกาหลีเหนือ: พลวัตและปัญหา. *วารสารสังคมศาสตร์ คณะรัฐศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย*, 47(1), 63-80.
- อัจฉราพร ณ สงขลา. (2560, 8 เมษายน). *ญี่ปุ่นกับบราซิล*. โพสต์ทูเดย์.
<https://www.posttoday.com/politics/489137>
- อุษามาศ เสียมภักดี. (ม.ป.ป.). *การย้ายถิ่นระหว่างประเทศ พัฒนาการและแนวความคิด* [เอกสารที่ไม่ได้อัฒพ์], มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช.
- American University. (2016). *Hung Liu: Daughter of China, Resident Alien* [Online image].
<https://www.american.edu/cas/museum/2016/hung-liu-daughter-of-china.cfm>
- Arshake. (2019). *FRAME > Home Within Home Within Home* [Online image].
<https://www.arshake.com/en/frame-home-within-home-within-home/>
- Artasiapacific. (2022, August 12). *The Essential Works of Chiharu Shiota*.
<https://artasiapacific.com/people/essential-works-of-chiharu-shiota>
- Attaphinyo, S. (2021). *Factors affecting the outbreak and incidence of dengue fever in Phetchaburi province* [Unpublished master thesis]. Graduate School, Silpakorn University. <http://ithesis-ir.su.ac.th/dspace/handle/123456789/3653> [in Thai]
- CarryOn Homes. (2018). *CarryOn Homes at The Commons* [Online image].
<https://carryonhomes.com/projects/carryonhomesatthecommons>
- _____. (2020). *When Home Won't Let You Stay - Living Room @ Minneapolis Institute of Art* [Online image]. <https://carryonhomes.com/projects/2020/4/2/when-home-wont-let-you-stay>
- Chaipala, A. (2017). The Southern Route of North Korean Migrants: Dynamics and Problems. *Journal of Social Sciences, Faculty of Political Science, Chulalongkorn University*, 47(1), 63-80.
- Chantawichchaprapha, S. (2022, April 21). *Japan – South Korea: War losses lead to competition on every playing field*. The 101 World. <https://www.the101.world/https-www-the101-world-the-rivalry-ep-13/> [in Thai]

- Chetpayark, K. (2021, May 13). *Korean diaspora-and Korean Independence Movement*. CONT.
<https://cont-reading.com/context/korean-diaspora-kulture/> [in Thai]
- Chute, J. (2012, June 1). *Do Ho Suh's 'Fallen Star' lands at UCSD*.
https://stuartcollection.ucsd.edu/_files/SD-Union-Tribune-Fallen-Star.pdf
- Corbett, J. (2003). *Ernest George Ravenstein: The Laws of Migration, 1885*. Center for Spatially Integrated Social Sciences (CSISS). <https://escholarship.org/uc/item/3018p230>
- Deitch, J. (2016). *Ai Weiwei: Laundromat* [Online image]. <https://deitch.com/new-york/exhibitions/ai-weiwei-laundromat>.
- Duangwises, N. (n.d.). *Anthropological terminology: Migration*. Princess Maha Chakri Sirindhorn Anthropology Centre. <https://www.sac.or.th/databases/anthropology-concepts/glossary/88> [in Thai]
- Finnanger, A. (2016, October 9). *Hanji (Korean paper)–a traditional art form with a multitude of modern uses*. Antique Alive. https://www.antiquealive.com/Blogs/Hanji_Korean_paper.html
- Goukassian, E. (2014, August 28). *Chiharu Shiota's 'Over the Continents' at the Sackler Gallery finds beauty in old shoes*. The Washington Post. <https://www.washingtonpost.com/express/wp/2014/08/28/chiharu-shiotas-over-the-continents-at-the-sackler-gallery-finds-beauty-in-old-shoes/>
- Kim, S. (2005). *Bottari* [Online image]. <http://www.kimsooja.com/works/timeline:2016>
- Klatookwan, N. (2022). international migration and remittances sent home from an economic and anthropological perspective. In Tinnaphop Sinsomboonthong (Ed.), *Sociology and Anthropology in Transdisciplinary Currents* (pp. 5-43). Faculty of Sociology and Anthropology, Thammasat University. [in Thai]
- Lim, L. (2012, November 10). *A Grim Chronicle of China's Great Famine*. NPR.
<https://www.npr.org/2012/11/10/164732497/a-grim-chronicle-of-chinas-great-famine>
- Lindner, G. (2020). *The Communal Intimacy of Public Art: In Conversation with Yu-Wen Wu*. Boston Art Review. <https://bostonartreview.com/reviews/issue-05-interview-yu-wen-wu/>
- Maneephan, R. (2022, August 25). *History of Taiwan's nation-building: the identity of Asia's orphans*. Way. <https://waymagazine.org/taiwan-orphan-of-asia/> [in Thai]
- Meksophon, N. & Khemenkit, R. (2021, May 23). *#Let's move countries. From the perspective of the movie 'Minari' with Dr.Jakkrit Sangkhamanee*. Prachatai.
<https://prachatai.com/journal/2021/05/93173> [in Thai]
- Naçi, S. (2021, December 8). *Kyungmi Shin at Various Small Fires* [Online image]. Contemporary Art Review. <https://contemporaryartreview.la/kyungmi-shin-at-various-small-fires/>

- na Songkhla, A. (2017, April 8). *Japan and Brazil*. Post Today.
<https://www.posttoday.com/politics/489137>
- Norton, H. K. (n.d.). *The Chinese*. The Museum of the City of San Francisco.
<https://sfmuseum.org/hist6/chinhate.html>
- Passage Immigration Law. (n.d.) *The Korean War's Impact on Korean Immigration*.
<https://www.passage.law/blog/the-korean-war-impact-on-korea-immigration>
- Ping, Y. (2020). *Educational Refugee: The new type of Chinese families' mobility – the case studies in Chiang Mai province* [Paper presentation]. The 15th RSU National Graduate Research Conference, Pathum Thani, Graduate School, Rangsit University.
<https://rsujournals.rsu.ac.th/index.php/rgrc/article/view/1864/1451> [in Thai]
- Rakamnuaykit, P. & Palakawong na Ayutthaya, S. (2018). *Report on the Migration Situation Survey in Thailand 2016*. College of Population Studies, Chulalongkorn University.
http://www.cps.chula.ac.th/newcps/upload/research/file_86_5658.pdf [in Thai]
- Rees, P. & Lomax, N. (2020). Ravenstein Revisited: The Analysis of Migration, Then and Now, *Comparative Population Studies*, 44(2019), 351-412.
<https://doi.org/10.12765/CPoS-2020-10>
- Sanskrit. (n.d.). *The fate of Japanese immigrants*. <https://www.sanskritbook.com/ชะตากรรมญี่ปุ่นอพยพ/> [in Thai]
- Sajej, N. (2019, July 18). 'Forgotten by society' – how Chinese migrants built the transcontinental railroad. The Guardian. <https://www.theguardian.com/artanddesign/2019/jul/18/forgotten-by-society-how-chinese-migrants-built-the-transcontinental-railroad>
- Schoolland, K., Schoolland, L. Z. & Schoolland, K. (2018). Teaching with China's Great Migration: How the Poor Built a Prosperous Nation. *Education About Asia*, 23(1), 60-62. <https://www.asianstudies.org/publications/eaa/archives/teaching-with-chinas-great-migration-how-the-poor-built-a-prosperous-nation/>
- Shin, K. (2019). *Father Crosses the Ocean* [Online image]. <https://www.kyungmishin.com/father-crosses-the-ocean>
- _____. (2021). *Citizen, not barbarian* [Online image]. <https://www.kyungmishin.com/citizen-not-barbarian>.
- Shiota, C. (2005). *House of windows* [Online image]. <https://www.chiharu-shiota.com/house-of-windows>.
- _____. (2014). *Over the Continents* [Online image]. <https://www.chiharu-shiota.com/over-the-continents>

- Siampukdee, U. (n.d.). *International Migration: Development and Concepts* [Unpublished Manuscript]. Sukhothai Thammathirat Open University. [in Thai]
- Silpawattanatham. (2024, January 15). *Where does "Taiwan" come from? From a fishing-pirate island Towards the land of industry-democracy*. Silpawattanatham. https://www.silpa-mag.com/history/article_48092 [in Thai]
- Spurlock Landscape Architects. (2011). *UCSD Stuart Collection Do Ho Huh 'Falling Star'* [Online image]. <https://spurlock-land.com/projects/ucsd-stuart-collection-do-ho-huh-falling-star>
- Stanberg, S. (2020, November 12). *An Artist Explores What 'Crosses the Ocean' In Porcelain and Painted Collage*. <https://www.npr.org/2020/11/12/931590353/an-artist-explores-what-crosses-the-ocean-in-porcelain-and-painted-collage>
- Stirn, M. (2022). *What Archaeologists Are Learning About the Lives of the Chinese Immigrants Who Built the Transcontinental Railroad In the sparse Utah desert, the vital contributions of these 19th-century laborers are finally coming to light*. Smithsonian Magazine. <https://www.smithsonianmag.com/history/archaeologists-learning-lives-chinese-immigrants-transcontinental-railroad-180979786/>
- Sugantha, S. (2014). The mobility of Burmese labors in Upper Northern Thailand. *Journal of Economics, Chiang Mai University*. 18(1), 43-63. [in Thai]
- Tangtriamjai, W., Saiyasopon, S., & na Nong Kai, K. (2018, November 22-23). *The Factors Effecting Neighbor Migrants Workers in Thailand* [Paper presentation]. Proceedings of 14th International Conference on Humanities and Social Sciences 2018 (IC-HUSO 2018), Faculty of Humanities and Social Sciences, Khon Kaen University, Thailand. <https://hs.kku.ac.th/ichuso/2018/ICHUSO-191.pdf>
- Thammasaengadipha, N. & Kuama, A. (2018). Dropping Out of Middle School and Labour Migration: Case Studies from the Community of Interior Decoration Contractors in Surin Province. *Journal of Social Research*, 41(1), 189-216. <https://so04.tci-thaijo.org/index.php/socialresearchjournal/article/view/248094/168601> [in Thai]
- The J. Paul Getty Museum. (2022). *Father crosses the ocean in her own words, artist Kyungmi Shin takes us on a tour of her painted photowork, which pairs art and family memory*. Google Arts & Culture. <https://artsandculture.google.com/story/BgVRiraxdZ7Qg>
- Thomas, E. (2018). *Can Art Inspire Us to Reimagine the Refugee Crisis?* [Online image]. International Mission Board. <https://www.imb.org/2018/01/22/art-reimagine-refugee-crisis/>

- Thonglek, T. (2024, January 9). *Old pictures tell legends: the immigration wave of...the great mass of Chinese people*. Matichon Online. https://www.matichon.co.th/article/news_3760261 [in Thai]
- Trissanavadee, S. (2020). The immigrant theory and new Chinese immigrants. *Chinese Studies Journal*, 13(2), 421-485. [in Thai]
- Voice Online. (2018, April 1). *Asia has become the new destination for immigrants around the world*. <https://www.voicetv.co.th/read/H103Yk05M> [in Thai]
- Voon, C. (2014, September 3). *Worn Shoes, Four Miles of Yarn, and 400 Stories*. Hyperallergic. <https://hyperallergic.com/146448/worn-shoes-four-miles-of-yarn-and-400-stories/>
- Wu, Y. (2020, May 5). *Lantern Stories*. <https://yuwenwustudio.com/lantern-stories-boston>
- _____. (2022). *Lantern stories: Boston (2022) is a public art installation by Yu-Wen Wu of 31 lanterns that illuminate Boston Chinatown's history, culture, and community* [Online image]. <https://yuwenwustudio.com/lantern-stories-2022>
- _____. (2023, May 11). *Leavings/Belonging Project and Exhibition*. <https://yuwenwustudio.com/leavings/belongings>
- Yablon, A. R. (2009). *Field Guide to LUCK* (P. Chantharawongphaisan, trans.). Se-Education. [in Thai]
- Zagala, A. (2007). *Hiraki Sawa New Media Gallery, Level 3 National Gallery of Victoria International Melbourne 7 July - 3 December 2006* [Online image]. Artlink. <https://www.artlink.com.au/articles/2943/hiraki-sawa/>

02

Research on the Impact of the Digital Environment in Museums on Visitor Cognitive Experience: A Case Study of Western Zhou Dynasty Bronzes¹

Zhu Jia²

Atithep Chaetnalao³

Received: May 16, 2024 / Revised: July 23, 2024 / Accepted: August 1, 2024

<https://doi.org/10.69598/sbjfa270547>

¹ This article is part of a master's thesis, "Enhancing Museum Visitor's Understanding of Western Zhou Bronze Ware Symbols through Digital Environments"

² Master's student, Faculty of Decorative Arts, Silpakorn University. e-mail: jia_z@silpakorn.edu

³ Assistant Professor, Ph.D., Faculty of Decorative Arts, Silpakorn University, Thailand. e-mail: chaetnalao@hotmail.com

Abstract

Museums play a crucial educational role, yet traditional exhibition methods often fall short of fulfilling the audience's deep understanding of artifacts, especially for items like Western Zhou bronzes, which hold rich historical and cultural value. With the rapid advancement of digital technology, a fundamental transformation in museum exhibition methods is underway. Particularly in the display of cultural heritage, digital environments offer new possibilities for interaction, altering the ways audiences participate and perceive experiences. The presentation methods within digital displays are particularly pivotal. This study employs methods of literature review, field investigation, and interdisciplinary research to explore the construction of digital environments in museums, aiming to enhance the audience's cognitive experience of Western Zhou bronzes. It analyzes the historical value and symbolic meanings of these artifacts, the current application of digital environments in museums, and their impact on audience cognition. The results indicate that Western Zhou bronzes display their extensive history and rich cultural symbols, reflecting the political and religious structures of ancient society. Digital technology has become a crucial direction for advancing museum displays and educational innovation. It makes exhibitions more attractive and educational, significantly enhancing information transmission efficiency and audience learning motivation. Museum digital environments, through rich sensory experiences and audience-centered interactive designs, effectively enhance audience cognitive experiences, making complex historical content more accessible. Proper use of digital media technology can improve audience learning efficiency and deepen their understanding and appreciation of cultural heritage.

Keywords: Digital Environment / Museum Exhibition / Western Zhou Bronzes / Audience Cognitive Experience

Citation

Zhu, J. & Chaetnalao, A. (2024). Research on the Impact of the Digital Environment in Museums on Visitor Cognitive Experience: A Case Study of Western Zhou Dynasty Bronzes. *Silpa Bhirasri (Journal of Fine Arts)*, 12(2), 53-82.

<https://doi.org/10.69598/sbjfa270547>



© 2024 by the author(s). This is an open access article under the terms of the Creative Commons Attribution-Non Commercial-No Derivatives License (CC BY-NC-ND 4.0) <https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/>

การศึกษาผลกระทบ ของสภาพแวดล้อมดิจิทัล ในพิพิธภัณฑ์ต่อประสบการณ์ การรับรู้ของผู้เยี่ยมชม: กรณีศึกษาของเครื่องสำริด สมัยราชวงศ์โจวตะวันตก¹

จู เจีย²
อติเทพ แฉัดนาลาว³

รับบทความ: 16 พฤษภาคม 2567 / แก้ไข: 23 กรกฎาคม 2567 / ตอรับตีพิมพ์: 1 สิงหาคม 2567

<https://doi.org/10.69598/sbjfa270547>

¹ บทความวิจัยฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของวิทยานิพนธ์มหาบัณฑิต “การเพิ่มพูนความเข้าใจของผู้เยี่ยมชมพิพิธภัณฑ์เกี่ยวกับสัญลักษณ์บนเครื่องสำริดตะวันตกผ่านสภาพแวดล้อมดิจิทัล”

² นักศึกษาปริญญาโทมหาบัณฑิต คณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร, e-mail: jia_z@silpakorn.edu

³ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. คณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร, e-mail: chaetnalao@hotmail.com

บทคัดย่อ

พิพิธภัณฑ์มีบทบาทสำคัญในการให้การศึกษา แต่ทว่าการจัดแสดงแบบดั้งเดิมมักไม่สามารถทำให้ผู้ชมเข้าใจวัตถุโบราณได้อย่างลึกซึ้ง โดยเฉพาะวัตถุที่มีคุณค่าทางประวัติศาสตร์และวัฒนธรรมสูง เช่น เครื่องสำริดสมัยราชวงศ์โจวตะวันตก สืบเนื่องจากการพัฒนาอย่างรวดเร็วของเทคโนโลยีดิจิทัล ส่งผลให้การจัดแสดงในพิพิธภัณฑ์เกิดความเปลี่ยนแปลงในระดับพื้นฐาน โดยเฉพาะการจัดแสดงมรดกทางวัฒนธรรมสภาพแวดล้อมดิจิทัลเสนอแนวทางใหม่ ๆ สำหรับการมีปฏิสัมพันธ์ เปลี่ยนแปลงวิธีที่ผู้ชมมีส่วนร่วมและสัมผัสประสบการณ์การเรียนรู้ วิธีการนำเสนอภายใต้สภาพแวดล้อมดิจิทัลจึงมีความสำคัญเป็นพิเศษ การศึกษานี้ใช้วิธีการทบทวนวรรณกรรม การเก็บข้อมูลภาคสนาม และการวิจัยสหวิทยาการเพื่อสำรวจการสร้างสภาพแวดล้อมดิจิทัลในพิพิธภัณฑ์ โดยมีเป้าหมายเพื่อเพิ่มพูนประสบการณ์การเรียนรู้ของผู้ชมเกี่ยวกับเครื่องสำริดสมัยราชวงศ์โจวตะวันตก การศึกษาวิเคราะห์คุณค่าทางประวัติศาสตร์และความหมายเชิงสัญลักษณ์ของวัตถุโบราณ การประยุกต์ใช้สภาพแวดล้อมดิจิทัลในพิพิธภัณฑ์ในปัจจุบัน และผลกระทบต่อการรับรู้ของผู้ชม ผลการศึกษาชี้ให้เห็นว่าเครื่องสำริดสมัยราชวงศ์โจวตะวันตกแสดงถึงประวัติศาสตร์อันยาวนานและสัญลักษณ์ทางวัฒนธรรมที่เข้มข้น สะท้อนโครงสร้างทางการเมืองและศาสนาของสังคมโบราณ เทคโนโลยีดิจิทัลได้กลายเป็นทิศทางที่สำคัญสำหรับการพัฒนาการจัดแสดงในพิพิธภัณฑ์และนวัตกรรมการศึกษา ทำให้การจัดแสดงน่าสนใจและเพิ่มพูนความรู้ในเชิงการศึกษา เพิ่มประสิทธิภาพการสื่อสารข้อมูลและแรงจูงใจในการเรียนรู้ของผู้ชมอย่างมาก ด้วยประสบการณ์ทางประสาทสัมผัสที่หลากหลายและการออกแบบที่เน้นการมีส่วนร่วมของผู้ชม สภาพแวดล้อมดิจิทัลในพิพิธภัณฑ์ส่งเสริมประสิทธิภาพในการเพิ่มพูนประสบการณ์การเรียนรู้ของผู้ชม ทำให้เนื้อหาทางประวัติศาสตร์ที่ซับซ้อนเข้าถึงได้สะดวกขึ้น การใช้เทคโนโลยีสื่อดิจิทัลอย่างเหมาะสมสามารถปรับปรุงประสิทธิภาพการเรียนรู้ของผู้ชมและเพิ่มพูนความเข้าใจ ตลอดจนความชื่นชมในมรดกทางวัฒนธรรม

คำสำคัญ: สภาพแวดล้อมดิจิทัล / การจัดแสดงในพิพิธภัณฑ์ / เครื่องสำริดสมัยราชวงศ์โจวตะวันตก / ประสบการณ์การเรียนรู้ของผู้ชม

วิธีอ้างอิง

จุ เจีย และ อดิเทพ แจ้ดนาลาว. (2567). การศึกษาผลกระทบของสภาพแวดล้อมดิจิทัลในพิพิธภัณฑ์ต่อประสบการณ์การเรียนรู้ของผู้เยี่ยมชม: กรณีศึกษาของเครื่องสำริดสมัยราชวงศ์โจวตะวันตก. *วารสารศิลป์ พีระศรี*, 12(2), 52-82. <https://doi.org/10.69598/sbjfa270547>



© 2567 ลิขสิทธิ์ โดย ผู้เขียน สาระสนเทศสามารถนำทบทวนไปใช้ได้ภายใต้สัญญาอนุญาตครีเอทีฟคอมมอนส์แบบแสดงที่มา-ไม่ใช้เพื่อการค้า-ไม่แก้ไขดัดแปลง (CC BY-NC-ND 4.0) <https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/>

Introduction

Museums are vital venues for cultural engagement and act as records and symbols of regional and national civilizational development. Museum exhibitions often contain vast and complex historical information and cultural knowledge, serving an important educational function. However, traditional methods of artifact display in museums can struggle to facilitate a comprehensive understanding of their meanings and cultural significance. Additionally, rigid text and physical displays rarely engage visitors emotionally. In contemporary society, audience expectations for museum visits are becoming more diversified. With the rapid development of digital landscapes, traditional museum experiences are undergoing transformation, with new interactive methods and ways of interpreting artifacts gradually emerging. This study delves into the significant changes prompted by digital environments in museums, focusing on how these changes affect audience cognition and interaction.

Taking the museum exhibition of Western Zhou bronzes as an example, these artifacts are crucial for studying Chinese ritual culture and hold significant historical and exhibition value (Child-Johnson, 2020: 451-470). Traditionally, Western Zhou bronzes displayed directly in glass cases with accompanying explanatory plaques that offer detailed information (Figure 1). These conventional static displays and complex scholarly explanations often make the rich historical narratives and cultural connotations of these artifacts obscure and difficult to understand, thereby reducing audience engagement and comprehension. The rich cultural meanings embedded in the symbols are also not easily accessible. Therefore, there is a need to research and develop new methods to enhance the cognitive experience of visitors.



Figure 1
Traditional Museum Exhibition Space.

Nowadays, with the intervention of new media technology, museum exhibition methods have embraced new opportunities, creating rich digital visiting environments. Current trends in the development of museums worldwide indicate that digitization, integration, networking, and intelligentization are inevitable trends in the development of museums (Huang, 2008: 1). For instance, the use of augmented reality (AR), virtual reality (VR), and interactive exhibits can enrich exhibition content and enhance audience interaction and immersion. Thus, researchers believe that by creating interactive and immersive digital environments through digital technology, it may be possible to increase audience interest and desire to learn, thereby enhancing their cognitive experience.

In the context of the rapid development of digital media technology, museum digital environments provide unique display settings for artifacts. However, the different digital environments are suited to different types of artifacts displays. There is still a significant gap in understanding the specific impacts of these technologies on audience cognition and learning. If improperly used, technology can interfere with the cognitive process of visitors, degrade the visiting experience, and hinder the goals of cultural dissemination in museums. Therefore, in-depth analysis of the application of digital environments, consideration of how display methods affect audience cognition, and ensuring the effectiveness of technology applications to identify suitable technologies for artifacts are particularly important.

Research Objectives

1. To study the history, symbolic meanings, and value of Western Zhou bronzes.
2. To explore the significance and current application of digital environments in museums.
3. To investigate the impact of digital environments on audience cognition and discuss the feasibility of enhancing cognitive experiences through digital means.

Research Scope

The scope of this study primarily focuses on the following key areas:

1. Western Zhou Bronzes

Western Zhou bronzes refer to the bronzes from the Western Zhou period in China (1046-771 BC), which are crucial for studying Chinese ritual culture and hold significant historical and exhibition value (Childs-Johnson, 2020: 451-470). This research covers the historical origins, artistic characteristics, and functions and meanings in ancient society of these bronzes. Through detailed analysis of the design, inscriptions, and uses of the bronzes, the study aims to reveal their central role in Zhou dynasty culture and rituals.

2. Museum Digital Environments

Museum digital environments refer to the transformation of traditional museum spaces into new digital spaces through the intervention of digital technology. This involves the comprehensive application of software, hardware, and network technology with digital processing systems, aimed at creating interactive spaces that can effectively transmit information and provide specific experiences to users. The scope extends to how museums use digital technology to improve exhibition experiences and enhance audience understanding and cognition of artifacts like Western Zhou bronzes through digital means. The study includes examining the application of interactive exhibitions, virtual reality (VR), augmented reality (AR), and other digital tools in actual museum settings.

3. Audience Cognition

Audience cognition refers to the complex process through which audiences receive and process information, involving stages of perception, understanding, and thinking. This process is influenced by factors such as the psychological state, cultural background,

and emotional condition of the audience, as well as by the manner in which information is presented and environmental conditions (Carci et al., 2019). This research focuses on the cognitive processes of museum visitors, particularly how they interact with digital exhibit content and artifacts, and how they transform these interactions into personal knowledge and experience. This part aims to assess how digital environments affect the learning motivation, depth of perception, and breadth of cultural appreciation of audiences.

Research Methods

1. Literature Review

The literature review involves systematically collecting, analyzing, and interpreting published research and information to develop a comprehensive understanding of a particular field. In this study, both online and offline sources were consulted, including books and academic articles on Western Zhou bronzes, museum exhibitions, and digital environments in museums. This research involved analyzing and organizing these materials to provide a literature foundation, gathering information about the history and cultural value of Western Zhou bronzes, the application of digital media in museums, and the design of digital environments within museums.

2. Field Investigation

The field investigation entails collecting data through personal visits to specific locations, allowing researchers to directly observe the subjects and environments. In this research, field investigations were conducted at the Baoji Bronze Ware Museum in China and the Shaanxi History Museum to analyze how Western Zhou bronzes are exhibited within museum environments and gather related information. Additionally, the study involved inspecting existing traditional exhibition spaces, digital exhibition spaces, and digital environment spaces in museums to analyze their differences and advantages or disadvantages.

3. Interdisciplinary Research

The interdisciplinary research combines theories and methods from multiple disciplines to address complex research problems. This study utilized knowledge and methodologies from history, semiotics, digital art, and cultural space management to analyze the digital museum environments for Western Zhou bronzes. The aim was to obtain findings related

to the historical and cultural value of the Western Zhou bronzes, the digital environments in museums, and the impact of these environments on audience cognition.

The research process involved five main steps:

Reviewing literature related to Western Zhou bronzes, museum exhibition management, and museum digital environments, and analyzing and organizing the information obtained.

Conducting site visits to the Baoji Bronze Ware Museum and Shaanxi History Museum to gather museum data and exhibition information about Western Zhou bronzes.

Inspecting traditional and digital exhibition spaces in museums to identify their differences.

Analyzing the importance and current status of digital environments in museums based on literature results and site visit information.

Analyzing and organizing the research findings to discuss the impact of digital environments on audience cognition, the feasibility of enhancing cognitive experiences through digital environments, and making recommendations.

The comprehensive content outlined above is represented in the conceptual framework of the study, as shown in Figure 2.

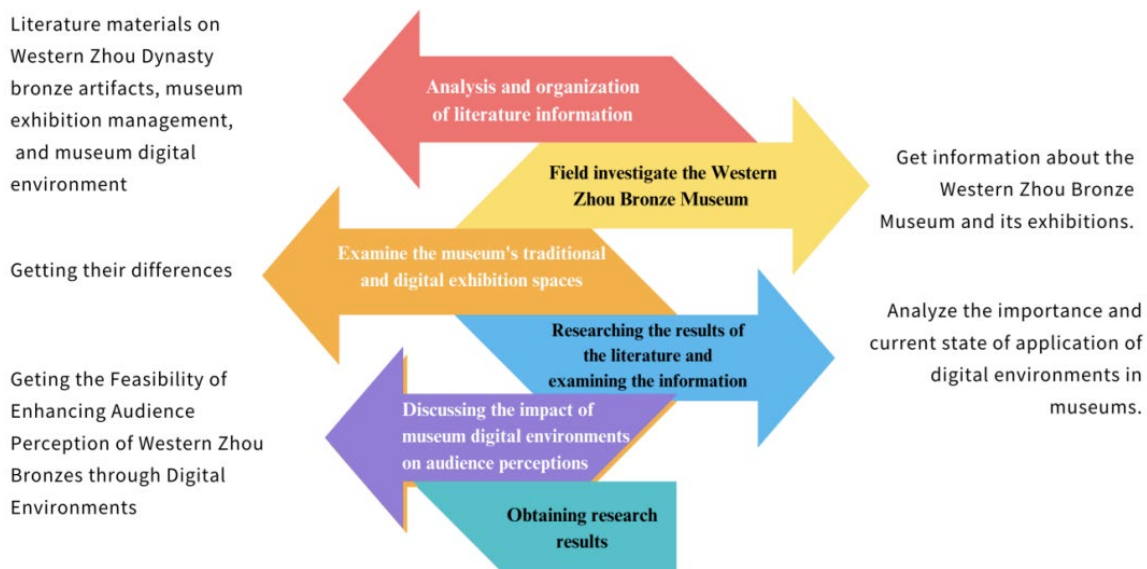


Figure 2
Conceptual Framework.

Research Results

1. The History, Symbolic Meaning, and Cultural Value of Western Zhou Bronzes

1.1 Historical Background of Western Zhou Bronzes

Western Zhou bronzes were an integral part of early Zhou dynasty society, culture, and art. During the Western Zhou period, many bronzes were crafted specifically for ritual activities (Ni, 2011: 18). These artifacts are primarily excavated from Baoji City in Shaanxi Province and its surroundings, which is the birthplace of Western Zhou culture.

The site of Zhouyuan, located at the junction of Fufeng and Qishan in modern-day Baoji, Shaanxi, was once the capital in the early Western Zhou era (Figure 3). Baoji, as the cradle of Western Zhou, has yielded numerous bronzes, often discovered in hoards. Nearly seven such hoards have been identified in the area, each containing dozens or even hundreds of artifacts—a rare occurrence of such quantity and concentration of bronze artifacts being unearthed together (Yan, 1988: 92). This is a significant reason why researchers choose Baoji Museum as a key site for studying Western Zhou bronzes.



Figure 3

The Bronze Age Site of the Western Zhou Dynasty in Baoji Prefecture.

Note. From Shaanxi released six important new archaeological discoveries, and the Baling site was selected, by People's Daily Online-Shaanxi Channel, 2022 (<http://sn.people.com.cn/BIG5/n2/2022/0124/c226647-35110445.html>). Copyright by Shaanxi Provincial Bureau of Cultural Relics

The bronzes found in the Baoji area display high levels of craftsmanship and artistic value. Bronze art is generally considered a reflection of the ancient peoples' philosophical and religious thoughts. The motifs not only served practical functions but also carried symbolic meanings, representing the people's reverence for gods and ancestors, encapsulated with mystique and authority (Xu & Liu, 1985: 389). The inscriptions on these bronzes are crucial for studying ancient society, as they provide insights into family structures, clan relationships, and cultural customs. They are invaluable historical materials for understanding the social and cultural customs of the Western Zhou period (Peng, 2002: 421-436).

1.2 Symbolic Significance of Western Zhou Bronzes

The form, decoration, and inscriptions of Western Zhou bronzes are highly unique and symbolic. The most representative elements are the motifs and inscriptions, which reveal the ancient people's reverence for deities and supernatural powers as well as their understanding of the universe and nature.

Patterns are the most common decorative elements on Western Zhou Dynasty bronzes and symbolize the political and religious structure of Western Zhou society. Generally, the pattern types on Western Zhou bronzes can be summarized as follows:

Animal motifs: This is one of the most prominent categories in Western Zhou bronzes, including various animal images. The most important motif is the Taotie pattern (Figure 4). In addition to the visual descriptions of motifs, it is crucial to interpret patterns from their symbolic meanings. The Taotie pattern is usually symmetrical, characterized by an exaggerated and gigantic beast face. At that time, the Taotie was considered a mystical creature capable of warding off evil and disaster. Its image was used in ritual ceremonies to seek protection and blessings. Its strong visual impact and sense of mystery symbolize the power and authority of the ruling class, serving to consolidate and display their authority (Hong & Xuan, 2022).



Figure 4

Western Zhou Bronze Taotie patterns.

Note. From *Western Zhou Dynasty Bronze Album – Hezun*, by Chinese Painting and Calligraphy EXhibition, 2020 (<http://tq.eocan.com/2020/03/21275.html>). Copyright by Chinese Painting and Calligraphy EXhibition

Geometric motifs: These include simple repetitive shapes such as circles, squares, and spirals. Geometric patterns are often used as borders or fillers for blank spaces and can also be the main decorative elements on certain objects (Figure 5). The Western Zhou had a hierarchical system, which was political, meaning it was a state system. Geometric patterns involve the repetitive organization of a single element to form a continuous, repetitive band, creating a sense of order. This order has an indirect connection with the ritual governance required by the Western Zhou.

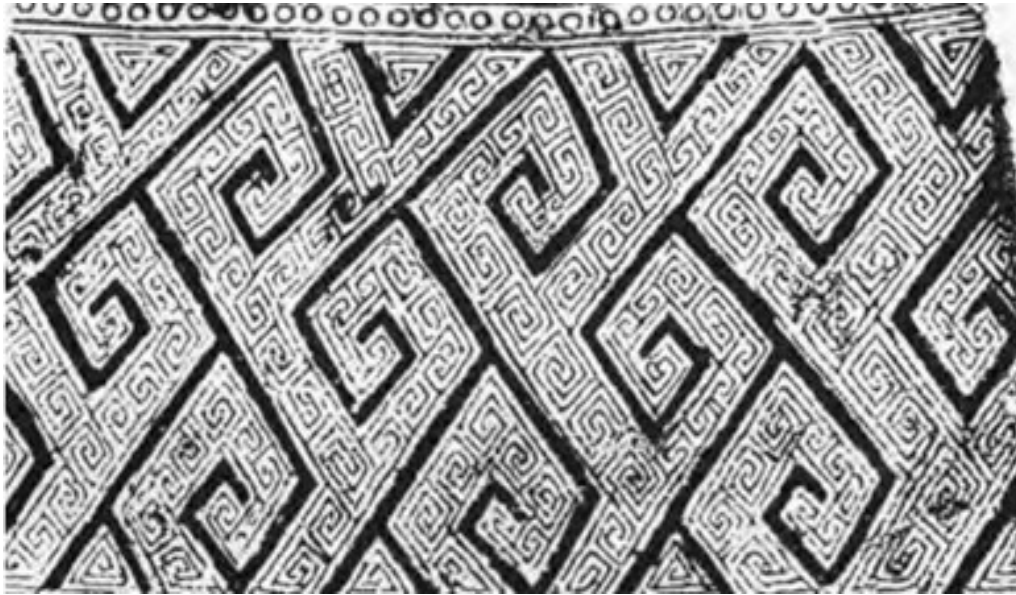


Figure 5

Western Zhou Bronze Geometric Patterns.

Note. From *Bronze Ornamentation*, by House of Document, n.d.

(<https://www.doczj.com/doc/212027030.html>). Copyright by House of Document

Other motifs: Beyond common motifs, Western Zhou bronzes also employed floral and plant decorations to depict nature, including flowers, leaves, and vines, and sometimes even complete natural scenes. These decorations were made abstract or realistic, typically used to fill the space between other motifs or as standalone decorations. Additionally, human figures were also used, albeit less frequently, often depicting ritual or mythological scenes.

The decorations on Western Zhou bronzes exhibit diversity, with animal motifs not only representing a realistic portrayal of animals from nature but also more abstract creations, closely related to the spiritual and political trends of the time (Ni, 2011: 20). The Taotie pattern, in particular, dominated the decorative motifs on bronzes of this period.

Besides motifs, a distinctive feature of Western Zhou bronzes is the inscriptions cast into their bellies, bases, or lids (Figure 6). These inscriptions hold a very important place in historical research as they are key materials for understanding the society of the time (He, 2005: 12). The inscriptions cover a wide range of topics and contents, some of which record the family backgrounds of the object's owners, helping to understand the hierarchical

system and family structures of the Zhou Dynasty. Others reveal ancient ceremonial forms, and some inscriptions serve as personal biographies recording significant achievements and life events of individuals associated with the objects, reflecting the values and social customs of the era (Lao, 2007).



Figure 6

Western Zhou Bronze inscriptions.

Note. From *Boju Li of the Western Zhou Dynasty: Cultural relic characteristics*, by Sogou Encyclopedia, 2021 (<https://baike.sogou.com/v68688555.htm>). In the public domain

For example, the inscription on the Western Zhou bronze “Ying Yi” records the criminal code, specifying strict regulations for the administration of punishments in society, indicating that the legal system during the Western Zhou period was already highly developed. The “Ying Yi” inscription is the earliest and most complete judicial document discovered in China to date, clearly presenting the litigation procedures, legal system, and penal regulations of the time, and is hailed as China’s “Bronze Code” (Lai, 1981).

1.3 Cultural Value of Western Zhou Bronzes

Bronze art is one of the key markers of human civilization, and the bronzes that have survived to this day hold immense historical, artistic, and scientific value. As central representations of Zhou dynasty culture, Western Zhou bronzes significantly reflect the societal, political, and ritual aspects of their time. Being used primarily for sacrificial and ceremonial activities within a feudal society, these bronzes carry deep symbolic meanings related to social class, power, religious beliefs, and secular rituals. Additionally, the symbols on these bronzes reflect the religious beliefs, political structure, and legal morals of the

time. Their decorations show ancient reverence for mystical powers and submission to the authority of rulers.

Furthermore, during the Western Zhou period, the forms of ancient Chinese literature began to take shape, rooted within the political and cultural context of the Zhou dynasty. The inscriptions on Western Zhou bronzes provide detailed accounts of political events, legal systems, and social orders of the time (Figure 7). With their rich content and mature stylistic forms, these inscriptions illustrate the early appearance of Chinese literature, shaping the aesthetic ideologies of the Chinese people and laying the foundation for the realism in Chinese literature.

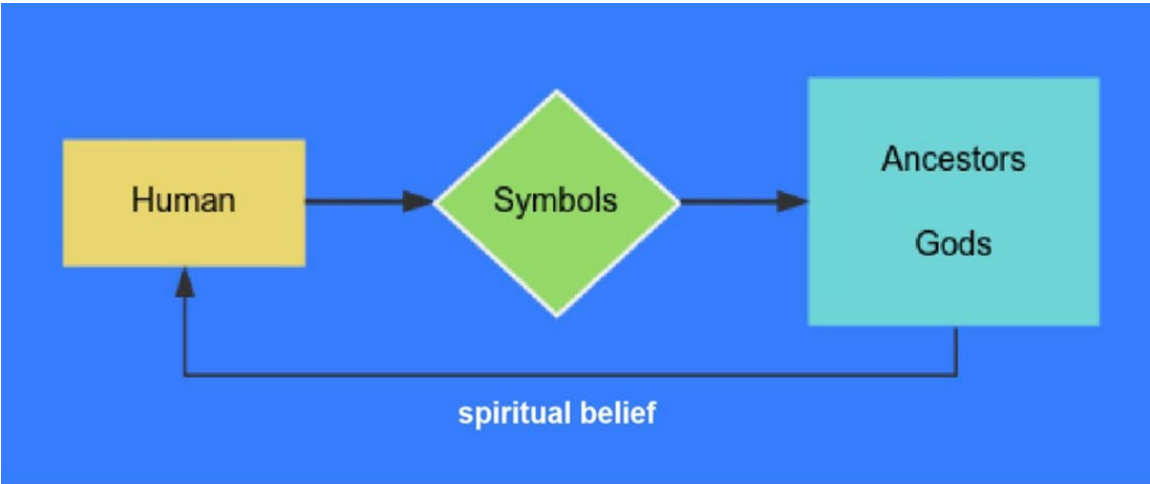


Figure 7
The Faith Structure in Western Zhou Dynasty Bronzes.

Therefore, researchers believe that Western Zhou bronzes possess significant cultural value and exhibit importance, necessitating broader and deeper public recognition and understanding.

2. Current State of Museum Digital Environments

Digital environments represent the application of digital media technology within exhibition spaces, creating new digital spaces through the integration of technology and environment. Museums are establishing interactive and immersive digital display areas that foster a closer connection between the environment and the visitors. Digital exhibitions narrate the stories behind artifacts, addressing the limitations of traditional exhibition

methods by effectively transmitting information and enriching the content available to visitors, thus deepening their engagement and learning within the exhibition space.

Today, the vast number of large-scale museums provides convenient access to cultural knowledge. As visitor demands become more diverse, museum designers realize that the attraction of physical exhibits is diminishing. The effective communication of information is crucial in exhibitions, making the integration of space display and digital media technology essential. This integration maximizes the role of digital media technology in museum spaces. The features of the technology facilitate the creation of immersive, interactive environments that significantly enhance the visitor's experiential feeling.

Digital environments cater to visitors' needs for exhibition information through multisensory experiences, offering new forms of digital environment communication that were not possible with traditional exhibitions. The introduction of technology has markedly transformed the way environments are displayed (Patel et al., 2005: 179-192).

2.1 Directions for Development of Museum Digital Environments

2.1.1 Spatial Dematerialization in Digital Environments

Traditionally, architectural spaces are thought to be enclosed by physical boundaries. With the advent of digital technology, a boundary-less virtual space has emerged, formed by digital information. This virtual space, crafted by digital media technology, consists of visual environments that are fundamentally virtual and surreal, offering audiences a new dimension of perception.

2.1.2 Interactivity in Digital Environments

Digital environments in museums facilitate interactivity, where digital media technology is used to create spaces that allow visitors to interact with exhibitions. Traditionally, visitors followed a predetermined path through exhibition spaces, which was a passive form of interaction. With advancing technology, visitors can now engage in activities within digital spaces that provoke changes in digital imagery, thereby enhancing their engagement with the digital exhibition space. For instance, in the Forest of Lights exhibition in Tokyo, visitors stand among colorful lights that change brightness and hue in response to visitor movement, enhancing engagement in the digital environment.

2.1.3 Multidimensionality in Digital Environments

According to Merleau-Ponty's phenomenology of perception, perception is the passive reception of external stimuli processed through active thought (Merleau-Ponty, 2010). Merleau-Ponty's phenomenology emphasizes the body as the primary medium of perceiving the world, asserting that subjective experience and bodily perception are central to constructing the perception of reality. VR and AR technologies, by creating immersive environments, not only expand the boundaries of perception but also allow users to deeply experience and interact in an embodied manner. These technologies simulate real-world interactions, enabling users to physically engage with virtual environments, thus deepening their perception and understanding of the virtual world. This process resonates with Merleau-Ponty's discourse on the central role of the body in perception formation.

In museum spaces, the integration of technology and art creates a media display format that enables a multidimensional understanding through the senses. Digital media diversify the digital environment, enriching exhibition formats with immersive experiences and interactive technologies that offer differentiated experiences to visitors, making museum exhibitions more engaging.

2.2 Applications of Museum Digital Environments

Digital environments not only define a technological innovation but also signify a fundamental shift in how museum spaces display and disseminate cultural heritage. Technologies such as augmented reality (AR), virtual reality (VR), and 3D scanning and printing not only improve visitor interaction and engagement but also play crucial roles in preserving fragile and precious artifacts. These technologies provide a richer and more diverse presentation of exhibits, making complex historical and cultural concepts more accessible and educational. The specific applications of museum digital environments include:

2.2.1 Virtual Reality Environments

Virtual Reality (VR) provides a sensory simulation experience, using posture tracking and 3D displays to immerse users in the experience. This technology is used across entertainment (especially video games), education (such as medical or military training), and business (virtual meetings). VR is now employed to reconstruct historical settings,

enhance on-site and off-site interpretation and experiences, increase visitor engagement, and create interactions within museum environments, offering immersive experiences to audiences.

For example, the VR experience project “National Treasure Mystery” located in the VR Digital Experience Hall on the first floor of the Hunan Provincial Museum (Figure 8) highly restores characters and scenes, and features full-body posture recognition and multidimensional sensory experiences, allowing visitors to realistically touch items within the scene.

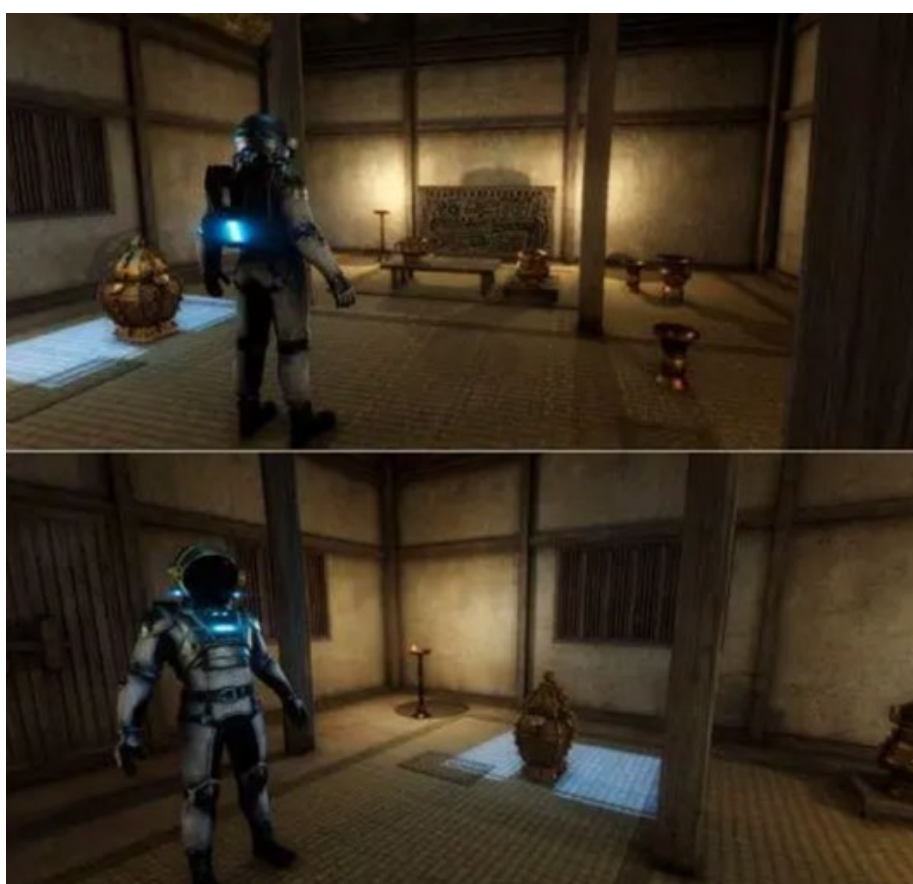


Figure 8

Provincial Museum VR Walking Experience Project “National Treasure Mystery”

Note. From OptiTrack, the virtual moving point, helps “Lost in the Treasure of the National Treasure” and opens up a new level of virtual reality, by China’s development and reform, 2020, Baidu (<https://baijiahao.baidu.com/s?id=1673458075197214036&wfr=spider&for=pc>). Copyright by China’s development and reform

2.2.2 Digital Media Display Environments

Using screens, projections, and touch interfaces, these environments provide visitors with richer information. The integration of video, audio, graphics, and text in digital displays enhances the attractiveness and educational and entertainment value of exhibitions, making the communication of information more vivid and comprehensible (Lo Turco, & Calvano, 2019: 387).

The Irish Emigration Museum, heralded as the world's first fully digital museum, is located at the Custom House Quay in Dublin. Its exhibits are primarily presented through interactive media and immersive installations. The museum departs from traditional static displays and instead showcases its collections through interactive projections, flipbook installations, and touch-interactive screens (Figures 9). The use of diverse digital display methods enables visitors to grasp the history and culture of Irish emigration without the need to decipher obscure artifacts or textual descriptions, through a variety of fun and engaging experiences.



Figure 9

The interactive facilities at the Irish Emigration Museum

Note. From *EPIC Ireland – AV Installations & Interactives: EPIC The Irish Emigration Museum*, by ISO, n.d. (<https://isodesign.co.uk/projects/epic-ireland-av-installations-interactives>). Copyright by The ISO Organisation Limited

2.2.3 The role of 3D scanning and printing technology in replication, display, and preservation:

Cultural artifacts are precious historical treasures of a nation, holding significant importance for historical research and scientific guidance. However, as time passes, damage to artifacts is often inevitable, including both natural weathering of the artifacts themselves and accidental damage.

3D scanning and printing technology have played a positive role in the preservation and dissemination of cultural heritage, addressing the common desire of museum visitors for firsthand experiences and interaction. In 2015, Norwegian iron craftsman Nils Anderssen used 3D printing technology and ironworking skills to recreate a Migration Period sword for the National Museum of Art, Architecture and Design in Norway (Figure 10). Visitors to the museum can personally handle the replica sword instead of only viewing the original behind glass. Many visitors, seeking to enhance their experience and understanding, wish to directly touch the exhibits, but such actions can harm fragile or uniquely valuable items. 3D scanning and printing technology offer a solution to this problem by producing high-fidelity replicas that allow visitors to directly touch and explore the replicas without damaging the originals (Parry, 2013: 39).



Figure 10

Comparison of the actual Norwegian National Museum of Art's Migration Period sword (left) and its replica (right).

Note. (left) From 3D printing produces a perfect replica of a sixth-century sword; A damaged sixth-century sword in a museum in Norway has been perfectly reproduced as new through 3D printing, by M. Starr, 2015, CNET (<https://www.cnet.com/culture/3d-printing-produces-a-perfect-replica-of-a-6th-century-sword/>). Copyright by Nils Anderssen; (right) From Snartemo hilt both, by E. I. Johnsen, 2022, Wikimedia Commons https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Snartemo_hilt_both.jpg). Copyright by CC BY-SA 4.0

3. Impact of Digital Environments on Museum Visitor Cognition

3.1 Formation of Visitor Cognition and the Role of Digital Technology

Cognition in visitors is a synergistic product of individual, cultural, and environmental factors. It involves the process where visitors interpret their sensory experiences and transform these perceptions into personal knowledge. Visitors are not only experiencers of the museum's offerings but also providers of feedback. The evolution of digital technology has altered the traditional, austere atmosphere of museums and their singular approach to exhibitions, fostering a growing emphasis on the relationship between museums and their visitors (Huang & Ye, 2008: 74-75). Today, museums enrich their exhibitions with technology, transforming visitors from passive viewers to active information processors.

In China, museums primarily focus on the preservation of artifacts, presenting them with professional textual descriptions that often fail to convey their full meanings to visitors (Sun, 2021). Viewers may look at artifacts in glass cases and leave without understanding their significance, retaining little impression of the artifacts. The conventional mode of viewing reduces the interaction time between the visitor and the artifacts, hindering deep cognitive engagement. Therefore, to fulfill its educational role, a museum must facilitate high-quality interaction between visitors and artifacts within the limited time of a visit.

The creation of digital environments addresses this challenge effectively. Digital environments in museums, resulting from the fusion of technological development and the demand for cultural dissemination, have formed new spaces that enhance the connection between museums and visitors. Through interactive and immersive digital display spaces, museums can more effectively communicate information and encourage deeper visitor engagement and learning. This not only compensates for the deficiencies of traditional exhibition methods but also meets the visitors' desire for accessible information (Figure 11).



Figure 11
Museum digital environment applications.

However, it is important to note that the overuse of image synthesis and multimedia technologies in some museums, aimed solely at capturing visitor attention, may only provide a superficial engagement and fail to facilitate a deeper understanding of the artifacts. Museum environments should be designed with the visitor at the center, aiming to facilitate the absorption of knowledge in ways that enhance cognitive engagement during the visit.

3.2 Feasibility of Enhancing Visitor Cognitive Experience in Digital Environments

Jean Piaget's theory of constructivism suggests that cognition arises from the structuring of one's experiences (Carci et al., 2019). Piaget's theory of cognitive development highlights the importance of constructing knowledge through interaction and exploration of the environment. VR and AR technologies provide a dynamic platform full of interactions, allowing viewers to explore and understand the knowledge of exhibits in the virtual environment through manipulation, thereby promoting the formation and development of cognitive structures. These technologies support users in conducting experiments and solving problems in a controlled environment, adapting to the stages of cognitive development described by Piaget, such as the concrete operational stage and the formal operational stage, which are particularly important in educational applications.

Thus, visitor cognition is the outcome of interactions between individual and environmental factors. Visitors engage with and learn from their interactions in digital environments, converting received information into personal knowledge applicable to future learning contexts.

Museums craft digital environments through the integration of digital media technologies. Exhibitions have transitioned from traditional displays to interactive formats, where the immersive experience of digital environments can evoke visitors' emotions and enhance knowledge dissemination, thereby bolstering cognition. For instance, the "Immersive Performance at the Boccf" held at the Bank of Cyprus Cultural Foundation integrates new media technologies (Figure 12). Live music, augmented reality, and projection technologies combine with interactive installations to immerse visitors in a multisensory digital environment, deepening their understanding and cognition of the culture.



Figure 12

Posters for Immersive Performance at the Boccf.

Note. From *ReInHerit a Museum: Immersive Performance at the Boccf*, by Museum Lab, 2023 (<https://museumlab.cyens.org.cy/project/reinherit-a-museum-immersive-performance-at-the-boccf/>). Copyright by Bank of Cyprus Cultural Foundation

The fusion of digital media technologies and museums transforms the mode of exhibition presentation, diversifying exhibitions and enriching the visiting experience through narrative methods. Digital technologies can simplify complex exhibition content and present it in a visually intuitive manner, enhancing visitor comprehension. For example, in the Independence Hall of Korea, designers present history in an animated form, using VR and other digital media to simplify historical narratives, making it easier for visitors to understand. Ahdab Najib Hijazi's research on the effectiveness of digital technology in museums demonstrates significant impacts on visitor experiences, with artificial intelligence, wearable devices, and virtual tours enhancing the visiting experience (Hijazi & Baharin, 2022: 142-159).

Specifically, the spatial environment and the exhibits serve as the foundation for visitor learning. Visitors gauge their interest in the environment by perceiving the museum's layout, which in turn triggers their motivation to learn (Huang & Ye, 2008: 74-75). Research has found that professional interactive spatial arrangements keep visitors engaged for longer periods.

During field visits, researchers conducted random interviews with some visitors. After visiting, audiences were able to recall interactions with the exhibition, with feedback categorized into five aspects: (1) Fragments of exhibition content and related information. (2) Motivations for interacting with the exhibition. (3) Whether the exhibition is accessible. (4) Whether the exhibition is shareable. (5) Obstacles encountered during use.

Clearly, museums effectively utilize digital technology to provide sensory experiences through a digital environment, and through rich interactions, they can improve learning efficiency and enhance the cognitive experience of visitors. The relationship model can be illustrated as in the following figure (Figure 13).

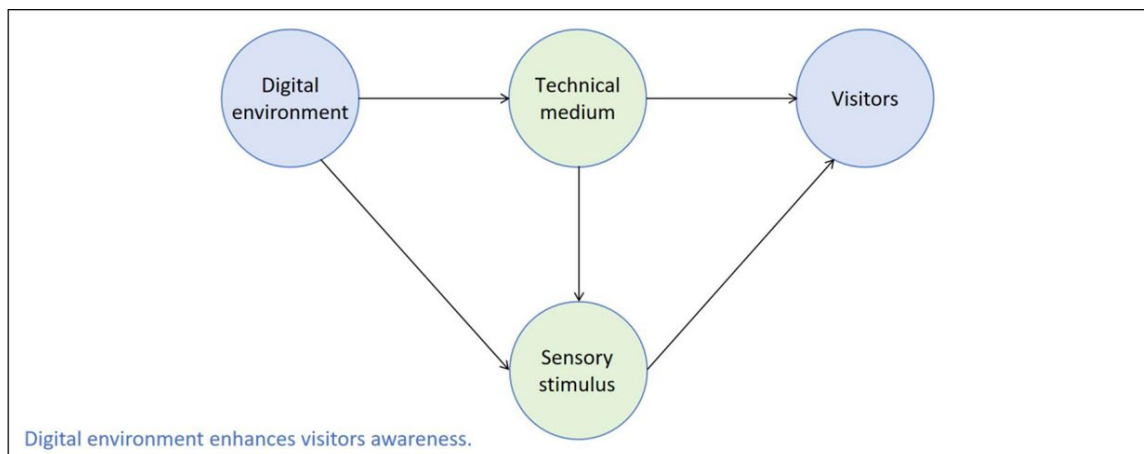


Figure 13

Modeling the relationship between museum digital environments and audience perceptions.

Conclusion

Based on the findings and discussions presented, the following conclusions are drawn:

1. The historical and cultural value of Western Zhou bronzes is vividly and deeply conveyed through modern digital display technologies. Using augmented reality (AR) and virtual reality (VR), audiences can explore the fine motifs and inscriptions of the bronzes from new perspectives and through interactive methods, thus gaining a better understanding of their historical background and cultural significance. This interactivity and immersion significantly enhance the learning motivation and information absorption efficiency of the audience.

2. The creation of a digital environment in museums is not just a technological innovation but also a significant shift in cultural education models. The digital environment makes the exhibition content more enriching and dynamic, allowing visitors to learn through multisensory experiences, which is crucial for enhancing their cognitive depth and breadth of cultural appreciation. Especially for younger audiences, this modern mode of presentation greatly increases the attractiveness of museums and helps to spark their interest in history and culture.

3. Although digital technology offers many conveniences, its application in museums should also be mindful of avoiding cognitive overload caused by excessive use of technology. Reasonable use of technology should ensure that visitors can fully understand and appreciate the artifacts themselves without being distracted by too many technological elements. Therefore, museums need to find a balance in the use of technology, ensuring both the advancement of technology and the educational and artistic integrity of the exhibitions.

Recommendations

1. Theoretical Recommendations

Deepening Interdisciplinary Research Methods: Enhance the complexity and adaptability of theoretical frameworks by integrating theories and methodologies from multiple disciplines such as sociology, psychology, information science, and art history, to more comprehensively understand the impact of museum digital environments on visitor cognition. For example, exploring the combination of visual arts and advanced technologies

(such as VR and AR) to effectively display the artistic features and symbolic meanings of exhibits. Such interdisciplinary approaches can provide theoretical support for designing more effective exhibition strategies.

Develop Digital Media Theories: As digital media technology offers new ways of interaction, theories related to its application should continually evolve and adapt. Research should focus on integrating these technologies into museum settings effectively, particularly how they transform the learning and experience processes of visitors.

2. Policy Recommendations

Establish Standards for Museum Digitization: Government bodies or relevant cultural heritage organizations should develop standards and guidelines for museum digitalization that ensure the effective application of technology while complying with cultural heritage conservation requirements. Standards should cover technology selection, content display, and user privacy protection, ensuring that the displayed content is not only technologically advanced but also historically accurate and educational, especially for items with profound cultural and historical value.

Increase Investment in Museum Digitization: Policy makers should increase financial support for museum digitalization projects, particularly those that use new technologies to enhance public education and participation. This includes investing in digital skills training for museum professionals and providing specific funding for developing and implementing VR and AR applications in exhibitions to enhance interactivity and educational impact.

3. Further Research Suggestions

Synchronous Research on Technological Advancements and Applications: Enhance high-quality interactions between visitors and exhibits in design to improve cognitive experiences. For instance, utilize digital media technology to provide more interactive and immersive exhibition experiences, or focus on the narrativity of exhibition content through the telling of historical or mythical stories to enrich visitor cognition. Periodically conduct field tests to evaluate the effects of different types of digital interface technologies, especially in terms of enhancing visitor cognition and learning motivation.

Evaluate the Experience of Different Audience Groups: Adopt an audience-centered design philosophy in museums, focusing on learning experiences in digital environments. Further research should focus on how different audience groups, varying by age, educational background, and technological proficiency, experience and interact in digitalized museum settings. Study the reactions and learning outcomes of different audience groups when exploring Western Zhou bronzes through augmented reality and virtual reality technologies to better understand and meet their needs.

References

- 黄秋野. (2008). 博物馆中的数字化展览及展示技术研究. 硕士学位论文, 江南大学.
- 倪玉湛. (2011). 夏商周青铜器艺术的发展源流. 博士学位论文. 苏州大学.
- 阎宏斌. (1988). 宝鸡林家村出土西周青铜器和陶器. 文物, (6), 92.
- 彭裕商. (2002). 西周青铜器窃曲纹研究. 考古学报(4), 421-436.
- 雒有仓. (2007). 商周时期青铜器铭文的综合研究. 博士学位论文, 陕西师范大学.
- 许俊臣 & 刘得祯. (1985). 甘肃宁县字村出土西周青铜器. 考古 (4), 389.
- 何景成. (2005). 商周青铜器族氏铭文研究. 博士学位论文. 吉林大学. 8
- 黄秋野 & 叶苹. (2008). 数字化博物馆展览设计新构想. 美术大观 (12), 74-75.
- 孙玉洁. (2021). 数字媒体艺术沉浸式场景设计研究. 博士学位论文. 中国艺术研究院.
- 王渭清 & 赵磊. (2023). 宝鸡出土西周青铜器铭文的文学史价值. 宝鸡文理学院学报 (社会科学版)(3), 17-25.
- 来因. (1981). 我国法律史上的一篇重要文献——西周青铜器“(夙)匚”铭文. 法学杂志 (2), 3.
- Carci, G., Caforio, A., & Gamper, C. (2019). Digital technologies and museums: augmented reality, learning and audience development. *Form@re - Open Journal Per La Formazione in Rete*, 19(1), 274-286. <https://doi.org/10.13128/formare-24619>
- Childs-Johnson, E. (2020). *In The Oxford Handbook of Early China*. Oxford University Press. <https://doi.org/10.1093/oxfordhb/9780199328369.001.0001>.

- China's development and reform. (2020). *OptiTrack, the virtual moving point, helps "Lost in the Treasure of the National Treasure" and opens up a new level of virtual reality* [Online image]. Baidu. <https://baijiahao.baidu.com/s?id=1673458075197214036&wfr=spider&for=pc>
- Chinese Painting and Calligraphy Exhibition. (2020). *Western Zhou Dynasty Bronze Album – Hezun* [Online image]. <http://tq.eocan.com/2020/03/21275.html>
- He, J. (2005). *Research on clan inscriptions on bronzes from the Shang and Zhou dynasties* [Unpublished Doctoral dissertation]. Jilin University. [in Chinese]
- Hijazi, A. N., & Baharin, A. H. A. (2022). The effectiveness of digital technologies used for the visitor's experience in digital museums: A systematic literature review from the last two decades. *International Journal of Interactive Mobile Technologies (IJIM)*, 16(16), 142-159. <https://doi.org/10.3991/ijim.v16i16.31811>
- Hong, X., & Xuan, L. (2022). From "Clan" to "People": The evolution of bronzeware and Zhou Dynasty political culture from the perspective of political communication. *International Journalism*, (8), 129-145. <https://doi.org/10.13495/j.cnki.cjjc.2022.08.002>
- Huang, Q. (2008). *Research on digital exhibition and display technology in museums* [Unpublished Master's thesis]. Jiangnan University. <https://doi.org/10.7666/d.y1399165> [in Chinese]
- Huang, Q., & Ye, P. (2008). New ideas for digital museum exhibition design. *Art Panorama* (12), 74-75. [in Chinese]
- House of Document. (n.d.). *Bronze Ornamentation* [Online image]. <https://www.doczj.com/doc/212027030.html>
- ISO. (n.d.). *EPIC Ireland – AV Installations & Interactives: EPIC The Irish Emigration Museum* [Online image]. <https://isodesign.co.uk/projects/epic-ireland-av-installations-interactives>
- Johansen, E. I. (2022). *Snartemo hilt both* [Online image]. Wikimedia Commons. https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Snartemo_hilt_both.jpg
- Lai, Y. (1981). An important document in the history of Chinese law: The inscription on the Western Zhou bronze vessel "(Ying) Yi". *Journal of Law* (2), 3. [in Chinese]
- Lo Turco, M., & Calvano, M. (2019). *Digital Museums, Digitized Museums*. In: Luigini, A. (eds) Proceedings of the 1st International and Interdisciplinary Conference on Digital Environments for Education, Arts and Heritage. EARTH 2018. Advances in Intelligent Systems and Computing, vol 919. Springer, Cham. https://doi.org/10.1007/978-3-030-12240-9_41

- Luo, Y. (2007). *A comprehensive study of clan emblems and inscriptions on Shang and Zhou bronze vessels* [Unpublished Doctoral dissertation,]. Shaanxi Normal University
- Merleau-Ponty, M. (2010). *Phenomenology of perception* (D. Landes, Trans.). Routledge.
<https://doi.org/10.4324/9780203720714>.
- Museum Lab. (2023). *ReInHerit a Museum: Immersive Performance at the Boccf* [Online image].
<https://museumlab.cyens.org.cy/project/reinherit-a-museum-immersive-performance-at-the-boccf/>
- Ni, Y. (2011). *The development of bronze art in the Xia, Shang and Zhou dynasties* [Unpublished Doctoral dissertation]. Suzhou University. [in Chinese]
- Parry, R. (Ed.). (2013). *Museums in a digital age*. Routledge.
- Patel, M., White, M., Mourkoussis, N., Walczak, K., Wojciechowski, R., & Chmielewski, J. (2005). Metadata requirements for digital museum environments. *International Journal on Digital Libraries*, 5(3), 179-192. <https://doi.org/10.1007/s00799-004-0104-x>.
- Peng, Y. (2002). Study on the filched patterns of Western Zhou dynasty bronzes. *Journal of Archaeology*, (4), 421-436. [in Chinese]
- People's Daily Online-Shaanxi Channel. (2022). *Shaanxi released six important new archaeological discoveries, and the Baling site was selected* [Online image].
<http://sn.people.com.cn/BIG5/n2/2022/0124/c226647-35110445.html>
- Sogou Encyclopedia. (2021). *Boju Li of the Western Zhou Dynasty: Cultural relic characteristics* [Online image]. <https://baike.sogou.com/v68688555.htm>
- Starr, M. (2015). *3D printing produces a perfect replica of a sixth-century sword; A damaged sixth-century sword in a museum in Norway has been perfectly reproduced as new through 3D printing* [Online image]. CNET. <https://www.cnet.com/culture/3d-printing-produces-a-perfect-replica-of-a-6th-century-sword/>
- Sun, Y. (2021). *Research on immersive digital media art scene design* [Unpublished Master dissertation]. China National Academy of Arts. <https://www.doc88.com/p-91699482268979.html> [in Chinese]
- Wang, W., & Zhao, L. (2023). Literary history value of Western Zhou bronze inscriptions excavated in Baoji. *Journal of Baoji University of Arts and Sciences (Social Science Edition)*, (3), 17-25. [in Chinese]
- Xu, J., & Liu, D. (1985). The bronzes of the Western Zhou dynasty were unearthed in Yu Village, Ningxian County, Gansu Province. *Journal of Archaeology*, (4), 389-352.
- Yan, H. (1988). Western Zhou bronzes and pottery unearthed in Linjiacun, Baoji. *Cultural Relics*, (6), 92. [in Chinese]

การปรับใช้บริบทจากอาคารเก่า ที่พัฒนาลู่หอศิลป์เอกชน: กรณีศึกษา วารินแล็บ คอนเท็มโพรารี กรุงเทพมหานคร

ณัฐนิช พุฒเหียง¹

รับบทความ: 8 พฤษภาคม 2567 / แก้ไข: 26 กรกฎาคม 2567 / ตอรับตีพิมพ์: 14 สิงหาคม 2567

<https://doi.org/10.69598/sbjfa270353>

¹ นักศึกษาศิลปมหาบัณฑิต ภาควิชาทฤษฎีศิลป์ คณะจิตรกรรม ประติมากรรมและภาพพิมพ์ มหาวิทยาลัยศิลปากร,
e-mail: nattanitphuthiang@gmail.com

บทคัดย่อ

บทความนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาความเป็นมา แนวคิดและรูปแบบการปรับใช้พื้นที่อาคารเก่า ซึ่งพัฒนากลายเป็นหอศิลป์เอกชน โดยใช้กรณีศึกษาจากวารินแล็บ คอนเทมโพรารี (Warin Lab Contemporary) กรุงเทพมหานคร ที่มีความน่าสนใจในการบริหารจัดการ และนำเสนอนิทรรศการ ศิลปะซึ่งมีความเชื่อมโยงกับประวัติศาสตร์ของอาคารเก่า โดยศึกษาจากการสัมภาษณ์จากผู้บริหารและทีมงานของวารินแล็บ คอนเทมโพรารี ตลอดจนศึกษาจากการเก็บรวบรวมข้อมูลจากเอกสารที่เกี่ยวข้อง มาวิเคราะห์และสรุปผลแนวทางการปรับใช้อาคารเก่าเพื่อพัฒนาเป็นหอศิลป์เอกชนแห่งนี้ ผลการศึกษา พบว่า วารินแล็บ คอนเทมโพรารี มีการปรับเปลี่ยนประโยชน์ใช้สอยโดยนำอาคารเก่าที่มีคุณค่า ทั้งทางด้านสถาปัตยกรรม และประวัติความเป็นมาของเจ้าของอาคารในอดีต ซึ่งเป็นผู้มีคุณูปการด้าน สิ่งแวดล้อมให้แก่ประเทศไทยมาปรับเปลี่ยน ตีความใหม่ในรูปแบบของตนเอง และเหมาะสมกับยุคปัจจุบัน โดยการปรับใช้พื้นที่ยังคงอนุรักษ์รูปแบบสถาปัตยกรรมดั้งเดิมไว้ รวมถึงแนวคิดการบริหารจัดการ และการนำเสนอเรื่องราวนิทรรศการศิลปะซึ่งมุ่งเน้นเรื่องสิ่งแวดล้อม ซึ่งมีความเชื่อมโยงกับประวัติศาสตร์ ผู้เป็นเจ้าของดั้งเดิมของอาคารเก่าแห่งนี้ ทั้งหมดล้วนเป็นไปในทิศทางเดียวกัน ส่งผลให้เกิดการ ส่งผ่านทางความรู้สึกสัมผัสของถิ่นที่และการสร้างเอกลักษณ์ที่น่าจดจำให้กับหอศิลป์แห่งนี้

คำสำคัญ: การปรับใช้อาคารเก่า / การปรับประโยชน์ใช้สอย / หอศิลป์เอกชน / นิทรรศการ / ความรู้สึก ที่มีต่อสถานที่

วิธีอ้างอิง

ณัฐนิช พุดเทียง. (2567). การปรับใช้บริบทจากอาคารเก่าที่พัฒนาสู่หอศิลป์เอกชน: กรณีศึกษา วารินแล็บ คอนเทมโพรารี กรุงเทพมหานคร. *วารสารศิลป์ พีระศรี*, 12(2), 83-112. <https://doi.org/10.69598/sbjfa270353>



© 2567 ลิขสิทธิ์ โดย ผู้เขียน สาธารณะชนสามารถนำบทความไปใช้ได้ภายใต้สัญญาอนุญาตครีเอทีฟคอมมอนส์ แบบแสดงที่มา-ไม่ใช้เพื่อการค้า-ไม่แก้ไขดัดแปลง (CC BY-NC-ND 4.0) <https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/>

03

The Adaptive Reuse of an Old Building as a Private Art Gallery: A Case Study of Warin Lab Contemporary, Bangkok

Nattanit Phuthiang¹

Received: April 23, 2024 / Revised: July 8, 2024 / Accepted: July 18, 2024

<https://doi.org/10.69598/sbjfa270353>

¹ Master's Student, Art Theory Department, Faculty of Painting Sculpture and Graphic Arts, Silpakorn University,
e-mail: nattanitphuthiang@gmail.com

Abstract

The objective of this study is to examine the purpose, concept, and design of converting an old building into an art gallery, with a focus on a case study of Warin Lab Contemporary in Bangkok. The gallery's management and exhibitions are closely connected to the building's history. Data was collected through interviews with the board members and staff of Warin Lab Contemporary, as well as by reviewing relevant documents to analyze the concept behind the building's conversion. The results indicate that Warin Lab Contemporary has successfully transformed the building into an art gallery. The conversion and reinterpretation of the space reflect a unique style suited to contemporary needs, while preserving the original structure. The management concept and presentation of art exhibitions focus on the environment related to the history of the building's former owner. All of these efforts align in the same direction, creating a strong sense of place and crafting a unique and memorable identity for the art gallery.

Keywords: Transforming Old Building / Adaptive Reuse / Private Art Gallery / Exhibition / Sense of Place

Citation

Phuthiang, N. (2024). The Adaptive Reuse an Old Building Developed into a Private Art Gallery: A Case Study of Warin Lab Contemporary, Bangkok. *Silpa Bhirasri (Journal of Fine Arts)*, 12(2), 83-112. <https://doi.org/10.69598/sbjfa270353>



© 2024 by the author(s). This is an open access article under the terms of the Creative Commons Attribution-Non Commercial-No Derivatives License (CC BY-NC-ND 4.0) <https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/>

บทนำ

การปรับเปลี่ยนการใช้สอย เป็นการนำอาคารเก่าที่มีเอกลักษณ์ทางสถาปัตยกรรม ซึ่งสามารถแสดงให้เห็นถึงความเป็นตัวแทนของยุคสมัย ตั้งอยู่ในพื้นที่สำคัญทางประวัติศาสตร์หรือพื้นที่ศูนย์กลางเมือง เพื่อรองรับกลุ่มคนรุ่นใหม่และกลุ่มประชากรที่เปลี่ยนแปลงไปในแต่ละยุคสมัย การปรับใช้พื้นที่และประโยชน์ใช้สอยจากอาคารเก่าเป็นการทำงานที่อยู่บนฐานความคิดของการอยู่ร่วมกันระหว่างอาคารประวัติศาสตร์และความสามารถในการสร้างกิจกรรมใช้สอยใหม่ ซึ่งถือเป็นส่วนหนึ่งในการอนุรักษ์สถาปัตยกรรม โดย วารินแล็บ คอนเท้นท์โพรารี ซึ่งตั้งอยู่บริเวณพื้นที่ย่านเจริญกรุง ในอาคารเก่าแก่อายุกว่า 100 ปี ของ ดร.บุญส่ง เลชะกุล นักอนุรักษ์สัตว์ป่าในตำนานของไทย ผู้ริเริ่มการเคลื่อนไหวอนุรักษ์ในประเทศไทย หอศิลป์แห่งนี้ได้ปรับใช้อาคารเก่าหลังนี้ให้กลายเป็นพื้นที่ศิลปะ โดยยังคงอนุรักษ์รูปแบบสถาปัตยกรรมเดิมไว้ และมีแนวคิดการบริหารจัดการซึ่งเชื่อมโยงกับประวัติศาสตร์และความสำคัญของเจ้าของอาคารเก่าหลังนี้ในอดีต ผ่านรูปแบบการนำเสนอโดยนิทรรศการศิลปะที่แตกต่างกัน ก่อให้เกิดการตั้งคำถามว่าอาคารเก่าและบริบทนิทรรศการสามารถทำให้เกิดการส่งผ่านทางความรู้สึกที่มีต่อสถานที่ได้หรือไม่ โดยการเกิดความรู้สึกที่มีต่อสถานที่ (Sense of place) เป็นแนวคิดที่ใช้ความรู้สึกของมนุษย์เป็นศูนย์กลางของการสำรวจคุณค่าในสถานที่ (อดิสร ศรีเสาวนันท และ วีระ อินพันทัง, 2559: 8) ความเป็นสถานที่ขึ้นอยู่กับความสัมพันธ์ระหว่างกายภาพของสถานที่และสภาพแวดล้อมที่ถูกสร้างขึ้น รวมถึงการโต้ตอบของมนุษย์ที่มีต่อสถานที่ โดยปัจจัยที่ส่งผลต่อการเกิดขึ้นของความรู้สึกดังกล่าวแตกต่างกันไปในแต่ละบุคคล ไม่ว่าจะเป็นปัจจัยด้านบุคคลหรือสิ่งแวดล้อม และการเกิดขึ้นของความรู้สึกที่มีต่อสถานที่อาจไม่ได้เกิดขึ้นกับทุกคน ซึ่งสัมพันธ์กับประสบการณ์ ความรู้ ความเชื่อและวัฒนธรรมต่าง ๆ นอกจากสภาพแวดล้อมของอาคารที่เป็นเหตุปัจจัยที่ทำให้เกิดความรู้สึกที่มีต่อสถานที่แล้ว บริบทของนิทรรศการยังสามารถเป็นส่วนช่วยสำคัญที่ทำให้ผู้ชมเกิดความรู้สึกดังกล่าวผ่านการทำสมาธิกับเนื้อหาและผลงานศิลปะ ที่มีบริบทสอดคล้องกับอาคารจัดแสดง

การปรับประโยชน์ใช้สอยและสร้างมูลค่าเพิ่มจากอาคารเก่า

ความเข้าใจทางทฤษฎีเชิงประจักษ์ของการปรับประโยชน์ใช้สอย (Adaptive Reuse) เริ่มจาก Burchell และ Listokin (1981, as cited in Sugden, 2017) อธิบายว่าเกิดจากความต้องการที่จะเชื่อมต่อช่องว่างระหว่างเมืองและละแวกใกล้เคียงในอดีตที่มีศักยภาพ และได้กล่าวถึงการปรับประโยชน์ใช้สอยที่ดีไว้ว่า เป็นกลยุทธ์การฟื้นฟูพื้นที่ซึ่งใช้ขั้นตอนต่างๆ เชื่อมโยงกันเพื่อวางแผนการจัดการ นำอสังหาริมทรัพย์ส่วนเกินที่ถูกทิ้งร้างกลับมาใช้ใหม่ แนวคิดพื้นฐานดังกล่าวคือความพยายามที่จะเพิ่มมูลค่าที่ถูกซ่อนอยู่ของอสังหาริมทรัพย์ให้เกิดประโยชน์สูงสุด และจัดเตรียมกระบวนการสำหรับการใช้งานใหม่ของอสังหาริมทรัพย์ การปรับประโยชน์ใช้สอยจึงมีวัตถุประสงค์ในการอนุรักษ์ และการนำอสังหาริมทรัพย์ที่เคยใช้งานก่อนหน้านี้ มาปรับการใช้สอยเพื่อให้เกิดคุณค่าสูงสุด

ความเป็นมาของพื้นที่เจริญกรุง

พื้นที่เจริญกรุง กรุงเทพมหานคร เป็นพื้นที่ที่มีประวัติความเป็นมายาวนาน ตั้งแต่สมัยรัตนโกสินทร์ ตอนต้น โดยเป็นจุดค้าขายแลกเปลี่ยนกับต่างประเทศ เป็นย่านธุรกิจที่มีห้างร้านของชาวต่างชาติเข้ามา ประกอบธุรกิจ โดยเฉพาะอย่างยิ่งชาวตะวันตก ซึ่งส่วนใหญ่มีฐานะกิจการที่ดำเนินการไม่ใช้การค้ารายย่อย แต่เป็นร้านขายสินค้าที่มีความหลากหลายอยู่ในอาคารใหญ่ริมถนนเจริญกรุง ที่เรียกกันว่า “ห้าง” เช่น ห้างฟาร์ค แอนด์ ไบเด็ก (Falck & Beidek Department Store) (ห้างสิงโต), ห้างขายยาปิกgrim (B. Grimm) เป็นต้น และธุรกิจอื่น เช่น โรงแรมชื่อดังอย่าง โรงแรมโอเรียนเต็ล ที่เกิดขึ้นตั้งแต่ยังไม่มี การตัดถนนเจริญกรุง (วิภา จิรภาไพศาล, 2566) ทำให้ผู้คนมากมายจากนานาชาติเข้าออกพื้นที่ย่านนี้มา โดยตลอด ต่อมา มีการสร้างถนนเส้นแรกของประเทศในสมัยรัชกาลที่ 4 ตั้งชื่อนานว่า “เจริญกรุง” เพื่อใช้เป็นเส้นทางสัญจรที่สำคัญ มีความเจริญตามชื่อของย่านนี้ เกิดการค้าขาย มีทั้งบริษัท ห้างร้าน โรงแรม ที่พัก ของคนไทยและคนต่างชาติที่มาเยือนและพำนักในประเทศไทย สถานที่ประกอบกิจกรรมทางศาสนาที่เก่าแก่ ทั้งหมดล้วนเป็นองค์ประกอบทำให้เจริญกรุงเป็นย่านที่มีความสำคัญอย่างยิ่งย่านหนึ่งของกรุงเทพมหานคร

ปัจจัยสำคัญที่ส่งผลต่อการเปลี่ยนแปลงของย่านเจริญกรุง โดยเฉพาะในด้านของเศรษฐกิจ คือ การย้ายการขนส่งสินค้าไปแหล่งอื่นอย่างท่าเรือกรุงเทพ (ท่าเรือคลองเตย) ส่งผลให้การนำเข้าและส่งออกสินค้าภายในย่านเจริญกรุงจึงลดลงและหายไปมากที่สุด รวมถึงการขยายตัวของเมือง การพัฒนาพื้นที่รอบข้างซึ่งทำให้สภาพการเป็นอยู่ของคนในย่านเปลี่ยนแปลงไปจากเดิม การประกอบอาชีพทางการค้าดั้งเดิมของคนในย่านลดลง การค้าขายสินค้าและบริการต่าง ๆ ที่เคยรุ่งเรืองบางส่วนขาดผู้สืบทอดกิจการ รวมทั้งคนในพื้นที่เริ่มมีการย้ายออกไปยังพื้นที่อื่น ทำให้กิจกรรมการค้าในย่านซบเซาลงเป็นอย่างมาก ส่งผลให้เกิดนโยบายการฟื้นฟูบริเวณย่านเจริญกรุงให้กลับมามีชีวิตชีวา ส่งผลให้เกิดการปรับเปลี่ยนทางอาชีพ สินค้าและการบริการ เช่น คาเฟ่ โฮสเทล โรงแรม ร้านอาหาร รวมถึงหอศิลป์ต่าง ๆ เพื่อเป็นแหล่งดึงดูดให้ผู้คนเข้ามาทำกิจกรรมในพื้นที่เพิ่มขึ้นอีกครั้ง

นโยบายภาครัฐและภาคเอกชนที่ส่งผลต่อการปรับใช้พื้นที่อาคารเก่าในพื้นที่ย่านเจริญกรุง

นโยบายภาครัฐและภาคเอกชนมีความเปลี่ยนแปลงไปในแต่ละยุคสมัย โดยแผนพัฒนากรุงเทพมหานคร ระยะ 20 ปี (พ.ศ.2556-2575) เริ่มมองเห็นถึงความสำคัญของปัญหาที่เกิดขึ้นในย่านเมืองเก่าที่เสี่ยงต่อการถูกรุกล้ำและสูญหายทางภูมิปัญญาดั้งเดิม พร้อมผลักดันให้เกิดการยอมรับทางสังคมพหุวัฒนธรรม ส่งเสริมให้ประชาชนได้เรียนรู้วัฒนธรรมเมืองกรุงเทพฯ ผ่านกิจกรรมต่าง ๆ รวมทั้งการตั้งเป้าหมายเป็นศูนย์กลางการท่องเที่ยว และนวัตกรรม-วัฒนธรรมระดับโลก (สำนักยุทธศาสตร์และประเมินผล กรุงเทพมหานคร, ม.ป.ป.ก) ซึ่งสอดคล้องกับแผนบริหารราชการแผ่นดิน ปี พ.ศ.2556-2560 ประกอบกับการบังคับใช้ผังเมืองรวมกรุงเทพมหานคร ฉบับปรับปรุงครั้งที่ 3 ปี พ.ศ.2556 ที่กำหนดให้พื้นที่ย่านเจริญกรุงเป็น

พื้นที่พาณิชยกรรม (สำนักการวางผังและพัฒนาเมือง กรุงเทพมหานคร, ม.ป.ป.: 1-10; สำนักยุทธศาสตร์และประเมินผล กรุงเทพมหานคร, ม.ป.ป.ข) รวมทั้งการประกาศใช้ยุทธศาสตร์ชาติ (พ.ศ. 2561-2580) และการพัฒนาด้านคมนาคมอย่างการเปิดให้บริการของโครงการรถไฟฟ้าสายสีน้ำเงินส่วนต่อขยาย สถานีหัวลำโพง-สถานีหลักสองในปี พ.ศ.2562 (การรถไฟฟ้าขนส่งมวลชนแห่งประเทศไทย, ม.ป.ป.) ซึ่งทำให้เกิดความสะดวกในการเดินทางมายังย่านเจริญกรุงมากยิ่งขึ้น โดยนโยบายภาครัฐได้มีการดำเนินการควบคู่ไปกับนโยบายภาคเอกชนอย่างโครงการย่านสร้างสรรค์เจริญกรุง ในปี พ.ศ.2558 และแผนปฏิบัติการสำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (องค์การมหาชน) พ.ศ.2563-2565 แสดงให้เห็นถึงการพัฒนามาอย่างต่อเนื่อง สามารถถอดบทเรียนจากการศึกษานโยบายดังกล่าวเพื่อพัฒนาเป็นโมเดลการพัฒนาพื้นที่สร้างสรรค์อย่างมีส่วนร่วม (Co-Create Model) (ศูนย์สร้างสรรค์งานออกแบบ, ม.ป.ป., 2560) ที่สามารถนำไปประยุกต์ใช้ในพื้นที่อื่น ๆ ทั่วประเทศเพื่อเพิ่มมูลค่าทางสังคมและเศรษฐกิจ รวมถึงโครงการที่ภาครัฐและภาคเอกชนดำเนินการร่วมกันอย่าง โครงการอนุรักษ์ฟื้นฟูชุมชนย่านตลาดน้อยและพื้นที่ต่อเนื่องที่เกิดจากการร่วมมือกันระหว่างสำนักผังเมืองกรุงเทพมหานคร และสถาบันอาศรมศิลป์ ซึ่งนโยบายและโครงการทั้งหมดนี้ ล้วนส่งผลให้เกิดการปรับใช้พื้นที่อาคารเก่าในย่านเจริญกรุงให้เกิดประโยชน์สูงสุด

วารินแล็บ คอนเทมโพรารี (Warin Lab Contemporary)

วารินแล็บ คอนเทมโพรารี ตั้งอยู่ในซอยเจริญกรุง 36 บริเวณศูนย์การค้าโอพี การ์ดเดน (O.P. Garden) ก่อตั้งขึ้นในปี พ.ศ.2564 โดยคุณสุคนธ์ทิพย์ นาคเกษม ผู้มีความเชี่ยวชาญในธุรกิจศิลปะ โดยในปี พ.ศ.2549 เธอได้ก่อตั้งหอศิลป์ของตนเองแห่งแรกขึ้นในชื่อ ละลานตา ไลน์อาร์ต (La Lanta Fine Art) และทำงานในด้านธุรกิจศิลปะเพื่อสร้างชื่อเสียงจนกลายเป็นหอศิลป์ชั้นนำแห่งหนึ่งในประเทศไทย คุณสุคนธ์ทิพย์ทำงานร่วมกับศิลปินที่ได้รับการยกย่องในระดับนานาชาติอย่างต่อเนื่อง ขณะเดียวกันก็สร้างเวทีสำหรับศิลปินหน้าใหม่ในการเปิดเผยแนวคิดของตนสู่ตลาดโลก หอศิลป์ของเธอมีชื่อเสียงอย่างมากในงานแสดงศิลปะนานาชาติในสิงคโปร์ ฮองกง ไมอามี นิวยอร์ก บาเซิล และลอนดอน

พันธกิจของวารินแล็บ คอนเทมโพรารี คือ มุ่งมั่นที่จะสร้างสรรค์นิทรรศการศิลปะคุณภาพ โดยมีปณิธานที่จะเชื่อมโยงผู้ชมอย่างไร้พรมแดนให้ตระหนักรู้ถึงปัญหาในสังคมปัจจุบันด้วยการสื่อสารผ่านงานผลงานศิลปะที่เกิดจากการถกเถียง และค้นคว้าข้อมูลของศิลปิน หอศิลป์ทำงานร่วมกับภัณฑารักษ์และศิลปินจากทั่วโลก เพื่อสร้างการสื่อสารที่มีนัยสำคัญเพื่อกระตุ้นให้ผู้ชมเกิดพลังความคิด และนำไปสู่การเปลี่ยนแปลงในด้านบวก



ภาพที่ 1

วารินแล็บ คอนเท็มโพรารี

แนวคิดในการบริหารจัดการ วารินแล็บ คอนเท็มโพรารี

จากการสัมภาษณ์คุณสุคนธ์พิชญ์บริหารหอศิลป์แห่งนี้ เรื่องแนวคิดในการบริหารจัดการวารินแล็บ คอนเท็มโพรารี ได้รับคำตอบว่า หลังจากทราบเบื้องต้นว่าเจ้าของเดิมของพื้นที่นี้คือ คุณหมอบุญส่ง เลขะกุล (พ.ศ.2450-2535) ผู้เป็นบิดาแห่งการอนุรักษ์ธรรมชาติของประเทศไทย จึงได้ทำการสืบค้นข้อมูลต่อว่า ท่านได้ทำอะไรมาบ้าง และพบว่าท่านเป็นตัวแทนของประเทศไทยในด้านสิ่งแวดล้อม สิ่งที่ท่านทำคือ การสื่อสาร สร้างความเข้าใจให้กับคนในช่วงห้าสิบปีที่แล้ว ซึ่งยังไม่ได้มีการพูดถึงเรื่องสิ่งแวดล้อมกันมากเท่าไร แต่ด้วยความที่ท่านเป็นคนมีวิสัยทัศน์ มองเห็นความสำคัญว่าจำเป็นต้องมีรากฐานในการทำ ความเข้าใจในเรื่องของการสร้างพระราชบัญญัติเพื่อให้สามารถรักษาสิ่งแวดล้อมได้ กระทั่งในปี พ.ศ.2503-2504 ได้มีพระราชบัญญัติที่ท่านช่วยผลักดัน 2 ฉบับด้วยกัน โดยขณะนั้นผู้ที่ดำรงตำแหน่ง นายกรัฐมนตรี คือจอมพลสฤษดิ์ ธนะรัชต์ สำหรับพระราชบัญญัติฉบับแรกที่คุณหมอบุญส่งได้ผลักดัน ให้เกิดขึ้น คือ พระราชบัญญัติอุทยานแห่งชาติ เพื่อป้องกันไม่ให้คนบุกรุกทำลายป่า ตัดไม้ หรือก่อสร้างสิ่งใดใน พื้นที่ป่าสงวน และช่วยรักษาสัตว์ป่าที่อาศัยอยู่ด้วย และพระราชบัญญัติอีกฉบับ คือ พระราชบัญญัติคุ้มครอง และรักษาพันธุ์สัตว์ป่าซึ่งถือเป็นการช่วยเรื่องการรักษาสิ่งแวดล้อมเป็นอย่างมาก อีกทั้งเป็นผู้ริเริ่มกิจกรรม ด้านอนุรักษ์สิ่งแวดล้อมในช่วงปี พ.ศ.2493 เพื่อให้สังคมได้ตระหนักถึงความสำคัญของสิ่งแวดล้อม โดยมรดกที่ท่านทิ้งไว้นอกจากการผลักดันให้เกิดพระราชบัญญัติ 2 ฉบับแล้ว ยังมีการก่อตั้งมูลนิธิคุ้มครอง พันธุ์พืชและสัตว์ป่า สมาคมอนุรักษ์นกและธรรมชาติ ผลักดันอุทยานแห่งชาติเขาใหญ่ในฐานะอุทยาน แห่งชาติแห่งแรกของไทย และการป้องกันการสูญพันธุ์ของนกปากห่างโดยการประกาศให้เขตทำรังของนก เป็นเขตอนุรักษ์ รวมทั้งอาคารหลังนี้ในอดีตเป็นที่ตั้งของนิคมไพรสมาคม ซึ่งสมาคมนี้จะมีการออกวารสาร ต่าง ๆ ซึ่งพูดถึงเรื่องการรักษาสิ่งแวดล้อม

ดังนั้นจากการที่ตัวอาคารและกิจกรรมต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นในอดีตของอาคารแห่งนี้ มุ่งประเด็นไปที่จุดเดียวคือ การทำให้คนได้ตระหนักและสร้างความเข้าใจในเรื่องสิ่งแวดล้อม สิ่งที่ตัวพื้นที่ตั้งแต่สมัยคุณหมอบุญส่งได้ผลิตออกมานั้นยังคงมีผลกระทบมาจนถึงปัจจุบัน เมื่อคุณสุนทรทิพย์ได้เข้ามาบริหารจัดการในพื้นที่แห่งนี้ พื้นที่เดิมซึ่งเจ้าของเดิมได้สร้างคุณูปการอย่างมากมาให้กับประเทศไทยในด้านสิ่งแวดล้อมและธรรมชาติ จึงคิดว่าไม่มีสิ่งอื่นที่จะเหมาะสมไปกว่าการที่จะพูดถึงเรื่องของสิ่งแวดล้อมต่อไป โดยศิลปะมีบทบาทสำคัญอยู่แล้ว นอกจากความสวยงามที่จรรโลงใจคน ศิลปะมีหน้าที่ที่จะพูดถึงประเด็นต่าง ๆ ในสังคม ประเด็นเรื่องสิ่งแวดล้อมเองก็เป็นหนึ่งในประเด็นทางสังคมที่เกี่ยวข้องกับสิ่งต่าง ๆ รอบตัวมนุษย์ที่เป็นประเด็นสำคัญ โดยเมื่อสอบถามถึงการที่ วารินแล็บ คอนเท็มโพรารี เลือกนำเสนอศิลปะในเรื่องของสิ่งแวดล้อมเพียงเรื่องเดียวเท่านั้น ได้รับคำตอบจากคุณสุนทรทิพย์ผู้บริหารหอศิลป์แห่งนี้ว่า

“ถ้าเราไม่พูดเรื่องเดียวซ้ำ ๆ เสมอ เรื่องนั้นจะกลายเป็นเพียงเรื่องที่ผ่านมาและผ่านไป จึงคิดว่าหากจะนำเสนอศิลปะในประเด็นนี้แล้ว จึงจำเป็นต้องนำเสนอในเรื่องนี้ทุกการจัดแสดงนิทรรศการเนื่องจากคำว่าสิ่งแวดล้อมมีความหมายที่กว้างมาก ตั้งแต่เรื่องของทะเล ชยะ สัตว์ มันมีหลายเรื่องที่เราต้องพูดถึง จึงไม่มีขีดจำกัดสิ่งใด ที่จะทำให้เราขาดประเด็นใด และศิลปินแต่ละคนมีความสนใจในเรื่องของสิ่งแวดล้อมที่แตกต่างกัน เช่น บางคนสนใจเรื่องน้ำ ต้นไม้ อากาศ หรือการก่อสร้างที่รุกร้าผืนป่า” (สุนทรทิพย์ นาคเกษม, สัมภาษณ์, 18 มีนาคม 2567)

จากข้อมูลที่ได้รับจากการสัมภาษณ์ จึงสามารถสรุปได้ว่าทางวารินแล็บ คอนเท็มโพรารี ได้ศึกษาประวัติเจ้าของอาคารเดิมแล้วพบว่าเป็นผู้ที่มีคุณูปการแก่ประเทศไทยในด้านสิ่งแวดล้อมเป็นอย่างมาก จึงต้องการจะสานต่อเจตนารมณ์แต่เป็นในแบบฉบับที่ทางวารินแล็บ คอนเท็มโพรารี สามารถทำได้โดยคุณสุนทรทิพย์ยังได้กล่าวว่า

“เนื่องจากตนเองไม่ได้เป็นนักสิ่งแวดล้อม ไม่ได้มีประสบการณ์และการศึกษามาทางด้านนี้โดยตรง แต่มีความเชี่ยวชาญทางด้านการบริหารจัดการศิลปะ จึงคิดว่าเราทำสิ่งที่เราทำได้ในยุคของเรา ในสิ่งที่คนในยุคของเราศึกษาแล้วสามารถที่จะเข้าใจได้” (สุนทรทิพย์ นาคเกษม, สัมภาษณ์, 18 มีนาคม 2567)

ประวัติความเป็นมาและรูปแบบสถาปัตยกรรม

อาคารจัดแสดงเป็นอาคารไม้สีครีมทรงคลาสสิก กลุ่มอาคารเก่าแก่สไตล์โคโลเนียล สร้างขึ้นตั้งแต่สมัยรัชกาลที่ 5 เดิมเป็นบ้านของ ดร.บุญส่ง เลขะกุล (พ.ศ.2450-2535) ผู้เชี่ยวชาญด้านสิ่งแวดล้อม ซึ่งเป็นที่เคารพอย่างมาก รวมทั้งยังเป็นผู้ที่เริ่มการเคลื่อนไหวด้านการอนุรักษ์ในประเทศไทย แพทย์แผนไทย นักชีววิทยา นักปักษีวิทยา นักสัตววิทยาสัตว์เลื้อยคลานและครึ่งบกครึ่งน้ำ และนักอนุรักษ์ธรรมชาติ โดยคุณหมอบุญส่งได้เปิดโพลีคลินิกแห่งแรกของประเทศไทยที่บ้านซึ่งก็คือ โอ พี การ์เด็น แห่งนี้ จากนั้นมา ในปี พ.ศ.2552 อาคารหลังนี้ได้กลายเป็นเซรินเดีย แกลลอรี (Serindia Gallery) โดยมีผู้บริหารจัดการคือ คุณเชน สุวิกะปกรณกุล ที่ต้องการสร้างสรรค์พื้นที่เล็ก ๆ ให้กับผู้นิยมชมงานศิลปะ ต่อมาในปี พ.ศ.2564 คุณสุนันท์ทิพย์ นาคะเกษม ได้ซื้ออาคารหลังนี้และปรับให้กลายเป็นวารินแล็บ คอนเท็มโพราร้อย่างในปัจจุบัน



ภาพที่ 2

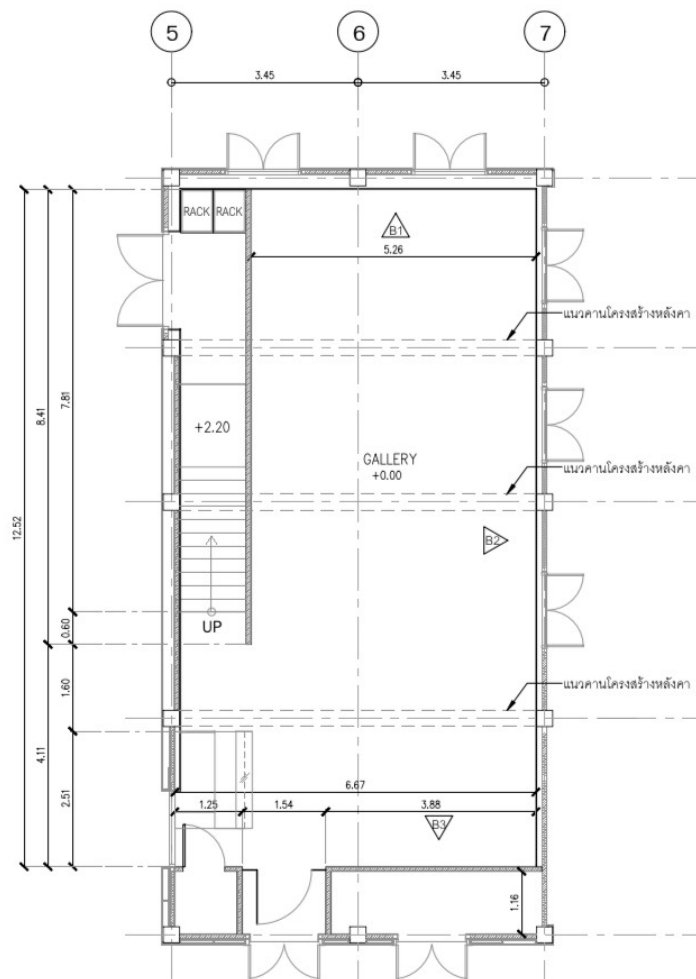
คุณหมอบุญส่ง เลขะกุล

หมายเหตุ. จาก *History of BCST*, by Bangkok Birdwatching Club, 2015, Bird Conservation Society of Thailand (<https://www.bcst.or.th/about-us/history/>). Copyright by Bangkok Birdwatching Club

การปรับใช้พื้นที่ภายในอาคาร

วารินแล็บ คอนเท็มโพรารี ได้มีการปรับพื้นที่ใช้สอยอาคารแห่งนี้ โดยแบ่งเป็น 2 ส่วน คือ

1. ส่วนจัดแสดงนิทรรศการศิลปะ อยู่บริเวณห้องโถงชั้นล่าง โดยปรับใช้พื้นที่จากอดีตที่เคยเป็นห้องสมุดของคุณหมอบุญส่งให้กลายเป็นโถงจัดแสดงงานศิลปะ โดยในปี พ.ศ.2552 เซรินเดีย แกลเลอรี ได้ปรับใช้ห้องโถงขนาด 90 ตารางเมตรนี้ให้เป็นพื้นที่สำหรับจัดแสดงนิทรรศการศิลปะทุกประเภท โดยยังคงโครงสร้างเดิมของอาคารทั้งในส่วนของเพดาน และพื้นไม้ ซึ่งการปรับประโยชน์ใช้สอยพื้นที่ในรูปแบบของพื้นที่จัดแสดงนิทรรศการศิลปะนี้ยังคงดำเนินต่อเนื่องมาจนถึงปัจจุบันที่กลายเป็นพื้นที่ของวารินแล็บ คอนเท็มโพรารี



ภาพที่ 3

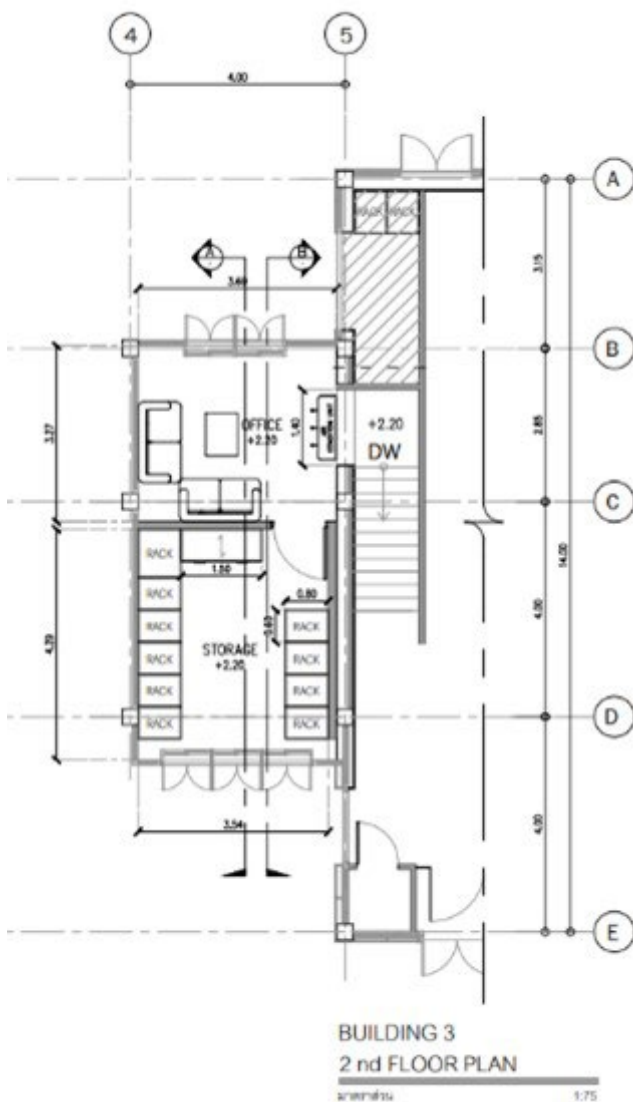
แผนผังส่วนจัดแสดงนิทรรศการ
ศิลปะ ชั้นที่ 1

หมายเหตุ. ภาพได้รับการอนุเคราะห์
จากวารินแล็บ คอนเท็มโพรารี

2. ส่วนจัดจำหน่ายผลงานศิลปะ เป็นห้องขนาดเล็กอยู่บริเวณชั้นสอง ไม่ทราบการใช้งานในอดีตที่แน่ชัด โดยเชรินเดีย แกลเลอรี ได้ปรับพื้นที่ใช้สอยบริเวณนี้ให้กลายเป็นพื้นที่สำหรับจัดจำหน่ายหนังสือของสำนักพิมพ์เชรินเดีย ต่อมาเมื่อวารินแล็บ คอนเท็มโพรารี ได้เข้ามาบริหารจึงปรับเปลี่ยนประโยชน์ใช้สอยของพื้นที่ขนาดเล็กนี้ให้กลายเป็นพื้นที่สำหรับจัดจำหน่ายผลงานศิลปะและจัดแสดงงานศิลปะในนิทรรศการบางชุด



ภาพที่ 4
ส่วนจัดจำหน่ายผลงานศิลปะบริเวณชั้นที่ 2



ภาพที่ 5

แผนผังอาคาร ชั้นที่ 2

หมายเหตุ. ภาพได้รับการอนุเคราะห์จาก
วารินแล็บ คอนเท็มโพรารี

นิทรรศการศิลปะของวารินแล็บ คอนเท็มโพรารี

ประเด็นหลักของนิทรรศการทั้งหมดของหอศิลป์แห่งนี้ มุ่งเน้นไปที่ประเด็นของ “สิ่งแวดล้อม” ซึ่งคำจำกัดความคำว่าสิ่งแวดล้อมนั้นกว้างมาก วารินแล็บ คอนเท็มโพรารีจึงมีการจัดแสดงนิทรรศการศิลปะที่มีความหลากหลายในทั้งแง่ของเนื้อหาและวิธีการนำเสนอ ซึ่งแตกต่างกันไปตามความสนใจและความถนัดของศิลปิน จากการศึกษพบว่านิทรรศการส่วนใหญ่และเริ่มแรกจะมุ่งประเด็นของสิ่งแวดล้อมไปที่ “ปัญหาขยะ” ซึ่งเป็นสิ่งที่แสดงให้เห็นถึงปัญหาของสิ่งแวดล้อมได้ชัดเจน ง่ายต่อการทำความเข้าใจและเป็นเรื่องใกล้ตัว ยกตัวอย่างเช่น นิทรรศการแรกของวารินแล็บ คอนเท็มโพรารี อย่าง “Swamp: ท่วม” ที่นำเสนอผ่านศิลปะการขึ้นรูปแบบลอยตัวที่มีความสนุกสนานในแบบฉบับของ ธนวัต มณีนาวา และสื่อถึงผลลัพธ์ที่ตามมาของปัญหาในเชิงสัญลักษณ์ด้วยผลงานสิ่งทอผืนใหญ่ของ เพลินจันทร์ วิญญรัตน์ แสดง

ให้เห็นสภาพสังคมที่เต็มไปด้วยขยะ ขณะเดียวกันมีประติมากรรมและการแสดงโดย ทวีศักดิ์ มูลสวัสดิ์ ที่ทำให้ผู้ชมเกิดการคิดและตั้งคำถามกับพฤติกรรมของตนเอง ซึ่งนำไปสู่ความตระหนักรู้และลงมือแก้ไข ปัญหา นอกจากการรับรู้ด้วยภาพแล้ว นิทรรศการนี้ยังกระตุ้นผัสสะการรับรู้ส่วนอื่น ๆ ของผู้ชม โดยเมื่อผู้ชมเคลื่อนไหวกลไกเทคโนโลยีจะสร้างให้เกิดเสียงบรรยากาศต่าง ๆ ซึ่งประพันธ์โดย นท พนายางกูร เพื่อสื่อสารเชิงสัญลักษณ์ว่าการกระทำของมนุษย์ไม่ว่าจะไปทิศทางใดล้วนมีผลกระทบต่อสิ่งแวดล้อม โดยผลงานศิลปะทั้งหมดจัดแสดงอยู่ในพื้นที่โถงนิทรรศการชั้น 1 และด้วยขนาดห้องที่ค่อนข้างเล็ก ทำให้การจัดวางผลงานที่อยู่ในลักษณะของขยะ ดูราวกับวางกองอยู่เต็มห้อง ส่งผลให้เมื่อรับชมแล้วสามารถเกิดการรับสารที่นิทรรศการต้องการสื่อออกมาให้เห็นถึงสภาพสังคมที่เต็มไปด้วยขยะได้จริง



ภาพที่ 6

นิทรรศการ “Swamped : ท่วม”

หมายเหตุ. จาก *Swamped : ท่วม*, by Warin Lab Contemporary, 2021a

(<https://warinlab.com/exhibitions/swamped/>). Copyright by Warin Lab Contemporary

อีกประเด็นที่สำคัญและสื่อสารได้ชัดเจนคือเรื่องของธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม เช่น นิทรรศการ “No Distance to Khon Pi Luang” โดย อุบัติสตั๊ตย์ ซึ่งมีเป้าหมายที่จะผลักดันปัญหาสิ่งแวดล้อมสู่สังคม และให้ผู้คนได้ตระหนักรู้ถึงสถานการณ์ปัจจุบันในลุ่มแม่น้ำโขง โดยศิลปินได้ลงพื้นที่และพูดคุยกับคนในท้องถิ่นเพื่อทำความเข้าใจและเข้าถึงปัญหาจากระดับปัจเจกและชุมชน ผ่านการจัดแสดงผลงานศิลปะที่สร้างขึ้นมาเพื่อนิทรรศการนี้โดยเฉพาะ อย่างชิ้นงาน No Distance to Khon Pi Luang งานจิตรกรรม กิ่งนามธรรมชาติขนาดใหญ่ ที่ศิลปินต้องการนำเสนอถึงความอุดมสมบูรณ์ทางธรรมชาติ และประวัติศาสตร์ ตำนานท้องถิ่น ที่ปัจจุบันตั้งอยู่บนความไม่แน่นอน การใช้ผลงานขนาดใหญ่จัดแสดงในพื้นที่อาคารเก่า ที่มีขนาดเล็ก ทำให้ภาพของศิลปินดูมีพลังขึ้นเมื่อขนาดของพื้นที่และผลงานศิลปะส่งผลต่อกันและกัน เมื่อผู้ชมเดินเข้ามาพบกับภาพวาดขนาดใหญ่ในพื้นที่จำกัดจึงทำให้เกิดการรับรู้ถึงความยิ่งใหญ่ของธรรมชาติได้เป็นอย่างดี และนิทรรศการ “Land and water” ซึ่งนำเสนอแนวคิดเกี่ยวกับ “ซานสุ่ย” (山水) คำที่ใช้ในการเรียกวิวทิวทัศน์ในภาษาจีน และมีความหมายว่า ‘ภูเขาและน้ำ’ นอกจากนี้ยังเป็น ชื่อเรียกประเภทของจิตรกรรมจีนที่เขียนทัศนียภาพของธรรมชาติที่ประกอบด้วยภูเขาและแม่น้ำซึ่งเป็นสองสิ่งที่สำคัญที่สุดของภาพวาดประเภทนี้ ทั้งยังบอกเล่าถึงความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์และธรรมชาติ ที่ยิ่งใหญ่ ซึ่งเป็นปรัชญาที่สำคัญของจีน ผ่านการจัดแสดงผลงานศิลปะจัดวางบริเวณโถงนิทรรศการชั้น 1 ผลงานใช้แผ่นโลหะกลมสีทองเป็นสัญลักษณ์แทนแผ่นดิน ตั้งอยู่บนผืนน้ำเพื่อสื่อถึงแผ่นดินและผืนน้ำเป็นสิ่งที่ดำรงอยู่คู่กันไม่อาจแยกจากกันได้ ด้านหลังผลงานชิ้นนี้เป็นวิดีโอแสดงภาพของผืนน้ำกำลังเคลื่อนไหว สอดคล้องไปกับชิ้นงานจัดแสดงด้านหน้า



ภาพที่ 7

นิทรรศการ “No Distance to Khon Pi Luang”

หมายเหตุ. จาก No Distance to Khon Pi Luang, by Warin Lab Contemporary, 2023a

(<https://warinlab.com/exhibitions/no-distance-khon-pi-luang/>). Copyright by Warin Lab Contemporary



ภาพที่ 8

นิทรรศการ “Land & Water”

หมายเหตุ. จาก Land & Water, by Warin Lab Contemporary, 2023b (<https://warinlab.com/exhibitions/land-water/>). Copyright by Warin Lab Contemporary

ปัญหาในสถานการณ์ปัจจุบันเองก็เป็นอีกสิ่งที วารินแล็บ คอนเทมโพรารี ให้ความสำคัญเช่นกัน โดยมุ่งประเด็นไปที่มลพิษทางอากาศและโรคติดต่ออย่าง โควิดและฝุ่น PM 2.5 ในนิทรรศการ “Inside Manga Bubbles” โดย เอริ อิมามูระ (Eri Imamura) ศิลปินชาวญี่ปุ่นที่มีความเชี่ยวชาญด้านศิลปะจากเส้นใยด้วยวัสดุเฉพาะตัว ใช้เทคนิคการปักลูกปัดของชนเผ่าอินเดียนแดงลงบนผ้ากิโมโนโบราณ เนื้อหาของนิทรรศการนี้สื่อถึงสภาพสิ่งแวดล้อมของโลกปัจจุบันที่อยู่ในช่วงการระบาดของโรคโควิด 19 แสดงออกผ่านงานศิลปะที่สื่อถึงการอยู่กึ่งกลางระหว่างโลกความเป็นจริง และจินตนาการในโลกของมังงะ (Manga) โควิดโควิด 19 ทำให้คนทั้งโลกต้องปิดล้อมตัวเอง ใช้ชีวิตโดยตัดขาดจากโลกภายนอก ทุกคนใช้ชีวิตราวกับอาศัยอยู่ในฟองสบู่ สถานการณ์ของสิ่งแวดล้อมในปัจจุบันเกินจะคาดเดาเปรียบได้กับเรื่องราวในการ์ตูนมังงะและนิยายไซไฟวิทยาศาสตร์ที่กลับกลายเป็นจริง รวมถึงเทคโนโลยีดิจิทัลที่สามารถสร้างโลกจักรวาลนฤมิต (Metaverse) เปรียบดังฟองสบู่ฟองใหญ่ที่ผู้คนพากันหลบหนีจากชีวิตจริงที่น่าหดหู่ ไปใช้ชีวิตสมบูรณ์แบบอยู่ในโลกคู่ขนาน การจัดแสดงผลงานในนิทรรศการใช้พื้นที่บริเวณโถงนิทรรศการชั้น 1 โดยใช้กระจกกลมขนาดเล็กติดกระจายทั่วผนัง สะท้อนภาพของผู้เข้าชมให้ดูเหมือนกับกำลังอยู่ในฟองสบู่ และนิทรรศการ “Polluted Currents” โดย พงษ์พันธ์ สุริยภัทร ซึ่งนำเสนอเรื่องราวเกี่ยวกับปัญหามลภาวะของฝุ่น PM 2.5 ผ่านงานนิทรรศการศิลปะแบบนิวมมีเดีย ที่เป็นความถนัดของพงษ์พันธ์ โดยเฉพาะอย่างยิ่งกับศิลปะแบบเจนเนอเรทีฟ (Generative Art) ที่ศิลปินกำหนดเกณฑ์บางอย่างไว้ล่วงหน้า และปล่อยให้ผลลัพธ์ปรากฏอย่างอิสระ อันเป็นหัวใจหลักในการประกอบสร้างนิทรรศการนี้ขึ้นมา นิทรรศการนี้มีการปรับใช้พื้นที่ทั้งในส่วนของโถงนิทรรศการชั้น 1 และห้องจัดจำหน่ายผลงานศิลปะบริเวณชั้น 2

โดยจัดสรรพื้นที่ห้องโถงชั้น 1 ให้เป็นพื้นที่จัดแสดงผลงานศิลปะให้ผู้เข้าชมได้มีส่วนร่วมกับการงาน ส่วนบริเวณชั้น 2 ปรับให้เป็นพื้นที่ฉายจอโปรเจคเตอร์แสดงภาพถ่ายของผู้เข้าชมนิทรรศการที่ถูกถ่ายโดยกล้องที่ชั้นล่าง เมื่อผู้ชมเดินขึ้นมาจะพบกับภาพของตนเอง และทำให้ทุกคนได้สำรวจตนเองบนหน้าจอทีวี ที่ด้านบนและด้านล่างของหน้าจอมีคำสองคำที่เป็นข้อตรงข้ามของกันและกัน



ภาพที่ 9

นิทรรศการ “Inside Manga Bubbles”

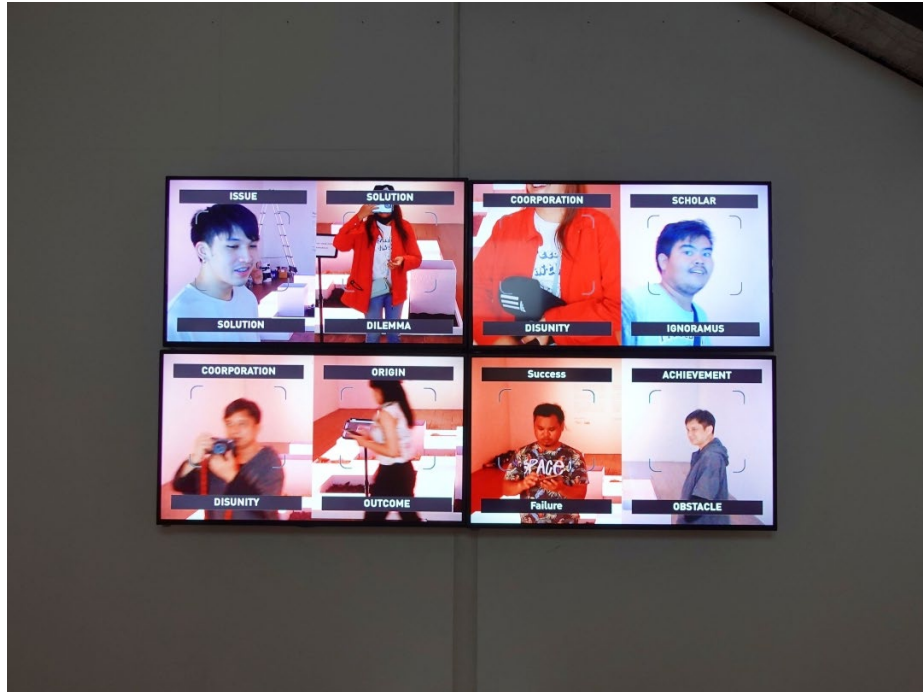
หมายเหตุ. จาก *Inside Manga Bubbles*, by Warin Lab Contemporary, 2023c (<https://warinlab.com/exhibitions/inside-manga-bubbles/>). Copyright by Warin Lab Contemporary



ภาพที่ 10

นิทรรศการ “Polluted Currents” บริเวณชั้น 1

หมายเหตุ. จาก *Polluted Currents*, by Warin Lab Contemporary, 2024 (<https://warinlab.com/exhibitions/polluted-currents/>). Copyright by Warin Lab Contemporary



ภาพที่ 10

นิทรรศการ “Polluted Currents” บริเวณชั้น 1

หมายเหตุ. จาก Polluted Currents, by Warin Lab Contemporary, 2024 (<https://warinlab.com/exhibitions/polluted-currents/>). Copyright by Warin Lab Contemporary

ขณะเดียวกันเรื่องสิทธิมนุษยชนก็เป็นสิ่งสำคัญที่ส่งผลต่อสิ่งแวดล้อมด้วยเช่นกัน ยกตัวอย่างเช่น นิทรรศการ “Nomadic Ecologies Photo” โดย อาราห์ไมอานี (Arahmaiani) ศิลปินและนักเคลื่อนไหวชาวอินโดนีเซีย ซึ่งสร้างสรรค์ผลงานร่วมกับชุมชนมุสลิมในประเทศไทยในโครงการ Nomadic Ecologies เป็นนิทรรศการที่มีการใช้พื้นที่ของอาคารทั้ง 2 ชั้น โดยปรับให้พื้นที่ชั้น 1 เป็นพื้นที่จัดแสดงผลงานศิลปะ ซึ่งประกอบด้วยธงที่ทำขึ้นใหม่ 11 ผืน ซึ่งเกิดจากความร่วมมือของชุมชนในช่วงระหว่างที่ศิลปินพำนักอยู่ที่ปัตตานี อาร์คสเปซ (Patani Artspace) ในช่วงเดือนตุลาคม ปี พ.ศ.2565 ที่ผ่านมา ธงแต่ละผืนจะมีคำที่มีความหมายหนึ่งคำเย็บอยู่บนธง โดยมีทั้งตัวอักษรภาษาไทย ภาษาไทย และภาษามลายู แต่ละคำเป็นคำที่ชุมชนเป็นผู้เลือกซึ่งเป็นภาพสะท้อนถึงสภาวะสังคม สิ่งแวดล้อม และความท้าทายด้านศาสนาที่ชุมชนกำลังเผชิญอยู่ รวมทั้งผลงานสื่อผสม Memory of Nature กระดาษดินที่เพาะเมล็ดพันธุ์พืช และชั้น 2 เป็นห้องจัดแสดงผลงานวิดีโอ



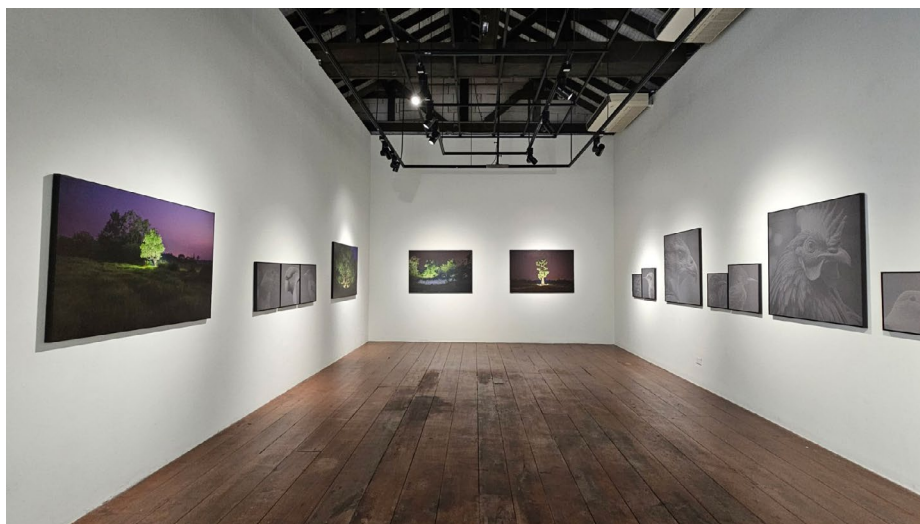
ภาพที่ 12

นิทรรศการ “Nomadic Ecologies Photo”

หมายเหตุ. จาก *Nomadic Ecologies Photo*, by Warin Lab Contemporary, 2023d, (<https://warinlab.com/exhibitions/arahmaiani-nomadic-ecologies/>). Copyright by Warin Lab Contemporary

และนิทรรศการที่มีเนื้อหาซึ่งเริ่มกล่าวถึงการวิพากษ์ถึงข้อปฏิบัติหรือกฎเกณฑ์บางอย่างในสังคมที่ส่งผลกระทบต่อสิ่งแวดล้อม ในนิทรรศการ “Tree Management Agency” ที่ชวนให้ขบคิดถึงพื้นที่ธรรมชาติที่อยู่ในเมืองใหญ่ เป็นการแสดงผลงานร่วมกันระหว่างศิลปินไทย ประทีป สุธาทองไทย และศิลปินสิงคโปร์ โรเบิร์ต จ้าวเหรินฮุย (Robert Zhao Renhui) กับการสื่อสารแนวความคิดที่ว่าในกรุงเทพฯ หรือสิงคโปร์ ต้นไม้เป็นส่วนประกอบสำคัญของพื้นที่สีเขียวที่ทำให้คนและสัตว์ในเมืองได้รับประโยชน์ แต่นโยบายที่เกี่ยวข้องกับการจัดการต้นไม้กลับกำหนดนโยบายโดยมุ่งเน้นไปที่มนุษย์เป็นหลัก เช่น การตัดแต่งกิ่งหรือโค่นต้นไม้เพื่อการวางผังเมือง จึงนำไปสู่การตั้งคำถามให้กับผู้ชมว่า มนุษย์ควรมีสิทธิในการเข้าไปจัดการสิ่งที่สำคัญต่อสิ่งแวดล้อมและมีอายุมานานหลายชั่วอายุคนอย่างต้นไม้ได้จริงหรือไม่ โดยนิทรรศการใช้พื้นที่โถงนิทรรศการชั้น 1 นำเสนอเนื้อหาผ่านผลงานภาพพิมพ์ที่มีมาจากภาพถ่ายและวิดีโอ ซึ่งเป็นมาจากการลงพื้นที่และการวิจัย โดยมุ่งประเด็นไปที่การเคลื่อนย้ายต้นไม้ใหญ่ และการบริหารจัดการธรรมชาติสีเขียวภายในเมือง ซึ่งจ้าว เหรินฮุยได้จัดแสดงผลงานภาพพิมพ์ชุด The 19 ที่นำเสนอภาพของนกจำนวน 19 สายพันธุ์สอดคล้องกับชื่อชุดผลงานนี้ โดยนกในภาพนี้เป็นนกเคยมาเกาะต้นไทรใหญ่ในบริเวณอดีตศูนย์ศิลปะ Substation และทางศิลปินได้ตั้งกล้องซ่อนถ่ายเอาไว้ ก่อนที่ต้นไทรจะถูกล้อมออกไป เนื่องด้วยที่ดินบริเวณนั้นถูกรื้อถอนเพื่อปรับเปลี่ยนหน้าที่การใช้งาน ขณะศิลปินไทยอย่าง ประทีป สุธาทองไทย เลือกที่จะวิพากษ์ประเด็นใหญ่อย่างจุดโหว่ของ พรบ.ป่าไม้ ฉบับ พ.ศ.2562 ที่ส่งผลต่อระบบนิเวศของไทยทั่วประเทศ ผ่านผลงานชุด UPROOT ที่นำเสนอภาพถ่ายต้นขมุแสงกำลัง

ถูกล้อม โดยมาจากการลงพื้นที่ติดตามทีมเอกชนล้อมต้นไม้เจ้าดังไปทั่วอำเภอคำเขื่อนแก้ว จังหวัดยโสธร เนื่องจากต้นชุมแสงถือเป็นไม้ใหญ่ที่มีรูปทรงเป็นเอกลักษณ์และหายาก จึงทำให้เป็นที่นิยมของนักจัดสวน ประทับเลือกเวลากลางคืนหรือยามโพล้เพล้เป็นเวลาถ่ายภาพ และจัดวางแสงที่ดูแปลกตาโดยเน้นให้ลำแสงพุ่งออกมาจากฐานราก ดูราวกับต้นไม้ใหญ่ที่กำลังถูกล้อมเริ่มจะทะยานลอยขึ้นได้ นอกจากนี้ ยังมีการใช้พิกัดจีพีเอส (GPS) เป็นส่วนหนึ่งในการตั้งชื่อภาพแต่ละภาพอีกด้วย โดยนอกจากงานภาพพิมพ์แล้วยังมีวิดีโออาร์ต แสดงภาพต้นไม้ใหญ่ของทั้งสองศิลปินอย่าง A Really Big Tree ที่จำว เทรินฮุย บันทึกลงใน ปี พ.ศ.2557 และ Xanthophyllum lanceatum in Yasothorn ซึ่งนำเสนอภาพต้นชุมแสงที่ประทับใจได้บันทึกไว้ ผลงานของศิลปินทั้งสองล้วนยึดโยงในประเด็นเดียวกันคือการจัดการต้นไม้ โดยหวังให้ผลงานศิลปะช่วยส่งเสริมให้ผู้ชมเกิดความตระหนักถึงการจัดการที่เหมาะสมในการดูแลพื้นที่สีเขียว ซึ่งครอบคลุมเหล่าผู้อาศัยซึ่งไม่ได้มีเพียงแค่มนุษย์ในการได้รับประโยชน์จากสิ่งแวดล้อมดังกล่าว



ภาพที่ 13

นิทรรศการ “Tree Management Agency”

ที่สำคัญคือ นิทรรศการบางชุดได้นำเรื่องราวของคุณหมอบุญส่งผู้เป็นอดีตเจ้าของอาคารแห่งนี้มาเชื่อมโยงกับเนื้อหาของนิทรรศการที่จัดแสดง เช่น “Reincarnation III - Ecologies of life” นิทรรศการที่สองของหอศิลป์แห่งนี้ ผลงานของเรืองศักดิ์ อนุวัตรวิมล ผู้เป็นศิลปินที่ได้ลงพื้นที่และค้นคว้าเกี่ยวกับสัตว์สูญพันธุ์ โดยสัตว์ที่นำมาแสดงคือ สมัน ซึ่งคุณหมอบุญส่งผู้เป็นเจ้าของอาคารเก่าหลังนี้ได้เขียนหนังสือและมีเรื่องราวเกี่ยวกับสมันอยู่ในสิ่งที่คุณหมอต้องการอธิบาย รวมทั้งเป็นสัตว์ที่สูญพันธุ์ในช่วงที่คุณหมอกำลังรณรงค์ด้านสิ่งแวดล้อม จากการค้นคว้าของศิลปินพบว่าสมันเป็นสัตว์ที่มีเขาด้านหน้าใหญ่มาก ทำให้ไม่สามารถอยู่ในป่าได้เนื่องจากเขาจะติดกับต้นไม้และทำให้เดินไม่ได้ สมันจึงจำเป็นต้องอยู่ในที่ราบลุ่ม และที่ราบลุ่มซึ่งสมันอาศัยอยู่ คือ ที่ราบลุ่มรังสิต ศิลปินจึงเดินทางไปที่รังสิตและนำสิ่งต่าง ๆ ที่พบในปัจจุบัน เช่น ชิ้นส่วนจากโรงงาน เศษเหล็ก ขยะต่าง ๆ มาประกอบขึ้นเป็นสมันในขนาดเท่ากับตัวจริงวางไว้กลาง

โรงจัดแสดงชั้น 1 และบริเวณพื้นจะมีเศษขยะต่าง ๆ เช่น แก้ว ขยะพลาสติก สื่อให้เห็นว่าพื้นที่ตรงนั้นเคยเป็นที่อยู่ของสมันและถูกทำให้สูญพันธุ์ไปโดยน้ำมือของมนุษย์ นิทรรศการนี้จึงบ่งบอกตัวตนของวารินแล็บ คอนเทมโพรารี ได้อย่างชัดเจน ด้วยลักษณะของงานที่ไม่ใช้งานแบบวิจิตรศิลป์ซึ่งผู้ชมสามารถชื้อกลับไปแขวนที่บ้านได้ แต่เป็นงานที่ทำให้ผู้ชมที่เดินเข้ามาพบกับสมันที่ตั้งอยู่กลางห้องนี้เกิดการตั้งคำถามรวมทั้งบ่งบอกว่าเป็นการทำผลงานศิลปะที่มาจากการศึกษาค้นคว้าและลงสำรวจพื้นที่ โดยเชื่อมโยงประวัติศาสตร์ พื้นที่ และผลกระทบที่เกิดขึ้น ให้ผู้ชมได้เห็นและรับรู้สัตว์ตัวนี้ต้องทุกข์ทรมานในการถูกทำให้สูญพันธุ์สูญหายไปเนื่องจากการกระทำของมนุษย์ นอกจากนี้เนื้อหาของนิทรรศการจะสอดคล้องอย่างมากกับพื้นที่และเจ้าของเดิมเนื้อหาของงานยังเกี่ยวข้องกับเรื่องการศึกษาสิ่งแวดล้อม โดยเฉพาะเรื่องสัตว์สูญพันธุ์ที่บังเอิญตรงกับของสะสมของคุณหมอที่เคยแขวนไว้อยู่ในพื้นที่จัดแสดงเมื่อครั้งอดีต



ภาพที่ 14

นิทรรศการ “Reincarnation III – Ecologies of Life”

หมายเหตุ. จาก *Reincarnation III – Ecologies of Life*, by Warin Lab Contemporary, 2021b (<https://warinlab.com/exhibitions/reincarnations-iii-ecologies-of-life/>). Copyright by Warin Lab Contemporary



ภาพที่ 15

ภายในห้องจัดแสดงนิทรรศการเมื่อครั้งอดีต

หมายเหตุ. ภาพได้รับการอนุเคราะห์จากวารินแล็บ คอนเท็มโพรารี

หรือนิทรรศการ “Artificial Nature” ซึ่งนำเรื่องราวส่วนหนึ่งจากวรรณกรรมเรื่อง “ชีวิตของฉันทลูกกระทิง” 1 ใน 100 หนังสือดีที่เด็กและเยาวชนไทยควรอ่าน ตามการจัดอันดับของสำนักงานกองทุนสนับสนุนการวิจัย (สกว.) และหนังสืออ่านนอกเวลา ที่มอบบุญส่ง เลขะกุลได้ประพันธ์ด้วยการใช้วิธีที่เรียกว่า มานุษยรูปนิยม (Anthropomorphism) โดยลูกกระทิงที่เป็นตัวเอกและเหล่าสัตว์ในป่ามีความนึกคิดและสามารถใช้ภาษาแบบมนุษย์ ให้ลูกกระทิงพาผู้อ่านไปเรียนรู้เกี่ยวกับสัตว์ประเภทต่าง ๆ ในป่าเมืองไทย วรรณกรรมเรื่องนี้ได้เปลี่ยนธรรมชาติที่เป็นวิทยาศาสตร์ให้ง่ายต่อการทำความเข้าใจ ผสมผสานกันระหว่างศิลปะและวิทยาศาสตร์เพื่อให้เยาวชนได้เรียนรู้เกี่ยวกับนิเวศวิทยาและการกระทำของมนุษย์ แสดงให้เห็นถึงความคิดก้าวหน้าที่สื่อออกมาผ่านการประพันธ์หนังสือของคุณหมอบุญส่ง ปัจจุบันกระบวนการทางศิลปะได้กลายเป็นเครื่องมือสำคัญในการทำความเข้าใจความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับธรรมชาติ ช่วยให้คำนึงถึงการอนุรักษ์ธรรมชาติในโลก นิทรรศการชุดนี้ "Waiting You Curator Lab" หรือกลุ่มปฏิบัติการเชิงทดลองการทำงานเชิงภัณฑารักษ์และสำนักพิมพ์หนังสือศิลปินในเชียงใหม่ จึงได้เชิญ นักรบ มูลมานัส และแมรี ภาคินี ศิลปินไทยทั้งสองคนมาสร้างสรรค์ผลงานด้วยแรงบันดาลใจจากชีวิตของฉันทลูกกระทิงในพื้นที่จัดแสดงของวารินแล็บ คอนเท็มโพรารี ซึ่งเคยเป็นพื้นที่ทำงานของนายแพทย์บุญส่ง โดยนักรบแสดงผลงานศิลปะจัดวางเชิงปฏิสัมพันธ์ ที่สื่อให้เห็นถึงความพยายามของปัญญาชนสยามในการทำความเข้าใจในการเวกในวรรณคดีซึ่งมีเสียงไพเราะที่สุด และตั้งคำถามถึงทิศทางของความลึกลับและความเชื่อในป่าผ่านการทำอนุกรมวิธาน รวมทั้งเรื่องราวหลังจากที่วิทยาศาสตร์ได้เปลี่ยนมุมมองของทีมนุชย์มีกับธรรมชาติ การจัดวางผลงานนี้มีความน่าสนใจที่มีการจัดวางอยู่บนโต๊ะทำงานที่ดูแล้วราวกับเป็นโต๊ะทำงานของคุณหมอบุญส่ง ก่อให้เกิดความรู้สึกเชื่อมโยงไปถึงการใช้งานดั้งเดิมของอาคารเก่าแห่งนี้ว่าในอดีตเคยเป็นห้องสมุดของคุณหมอบุญส่งอีกด้วย ขณะเดียวกัน แมรีได้สร้างโลกจำลองจากห้องสมุดดิจิทัล

ซึ่งได้รับแรงบันดาลใจมาจากการสร้างสรรค์เกมด้วยการออกแบบเชิงโอเพ่นเวิลด์ (Open World) สร้างสภาพแวดล้อมในเกมเพื่อให้ผู้เล่นสามารถท่องเที่ยวไปได้อย่างอิสระ แสดงให้เห็นถึงความขาดแคลนซึ่งพื้นที่ธรรมชาติในโลกกายภาพและความกระหายความรุนแรงของมนุษย์ที่ข้ามผ่านไปยังธรรมชาติประดิษฐ์ในโลกดิจิทัล นอกจากนี้นิทรรศการนี้ยังเป็นส่วนหนึ่งของ ‘The Tropics’ โครงการศิลปะระยะยาวของ Waiting You Curator Lab ที่มุ่งสำรวจความสัมพันธ์ระหว่างศิลปะและสิ่งแวดล้อมในโซนเส้นศูนย์สูตรอีกด้วย



ภาพที่ 16

นิทรรศการ “Artificial Nature”

หมายเหตุ. จาก *Artificial Nature*, by Warin Lab Contemporary, 2022 (<https://warinlab.com/exhibitions/artificial-nature/>). Copyright by Warin Lab Contemporary

จะเห็นได้ว่านิทรรศการทั้งหมดของวารินท์แล็บ คอนเทมโพรารี มุ่งเน้นนำเสนอไปที่ประเด็นของสิ่งแวดล้อมเพียงประเด็นเดียว ซึ่งเป็นไปตามจุดมุ่งหมายของเจ้าของเก่าและเจ้าของปัจจุบัน โดยมีความสัมพันธ์กันในความต้องการที่จะสร้างการรับรู้เรื่องสิ่งแวดล้อม แตกต่างเพียงเวลาและวิธีการ เจ้าของหอศิลป์ในปัจจุบันได้สื่อสารจุดมุ่งหมายดังกล่าวผ่านงานศิลปะ ที่ผ่านการตีความจากศิลปินและภัณฑารักษ์ที่มีความสนใจและความถนัดแตกต่างกัน ซึ่งทำให้เกิดประเด็นใหม่ในการนำเสนอ 2 แนวทางคือ การนำเสนอเรื่องสิ่งแวดล้อมในปัจจุบัน ทำให้ผู้ชมเกิดการรับรู้ได้โดยตรง ง่ายต่อการทำความเข้าใจ และการนำเสนอเรื่องราวที่มีความเชื่อมโยงกับเจ้าของอาคารในอดีต ทำให้ผู้ชมซึมซับความรู้ที่เกี่ยวข้องกับเจ้าของในอดีตที่เกี่ยวข้องไปถึงเรื่องสิ่งแวดล้อมด้วย โดยนิทรรศการแต่ละชุดมีการปรับพื้นที่ใช้สอยอาคารเก่าหลังนี้ให้เข้ากับเนื้อหาที่ต้องการสื่อสารและผลงานศิลปะที่มีความหลากหลาย ทั้งศิลปะจัดวาง จิตรกรรม ประติมากรรม และวิดีโออาร์ต รูปแบบการจัดนิทรรศการดังกล่าวนี้ทำให้เกิดความน่าสนใจและสร้างอัตลักษณ์ให้กับทางหอศิลป์ ทั้งยังทำให้ผู้ชมได้รับรู้ถึงเรื่องราวความเป็นมาของอาคารและคุณูปการของคุณหมอบุญส่ง ผู้เป็นเจ้าของเดิมผ่านการเล่าเรื่องของนิทรรศการที่ไม่ได้เป็นการเจาะจงไปที่ประวัติศาสตร์เพียงอย่างเดียว แต่เป็นการเล่าเรื่องที่ผู้ชมเกิดคำถามและค่อย ๆ ซึมซับการรับรู้ถึงเรื่องราวดังกล่าวได้ด้วยตนเอง

สุนทรียศาสตร์ของอาคารเก่าที่ส่งเสริมในการจัดแสดงนิทรรศการศิลปะ

แม้ทางวารินแล็บ คอนเทมโพรารี ไม่ได้มีความตั้งใจที่จะใช้สุนทรียศาสตร์ของอาคารเก่าเข้ามาเป็นส่วนช่วยในการส่งเสริมในการจัดแสดงนิทรรศการศิลปะ แต่ปฏิเสธไม่ได้ว่าการที่รูปแบบของอาคารหลังคาสูง และใช้พื้นไม้ดั้งเดิม ทำให้ศิลปินและภัณฑารักษ์บางท่านซึ่งเข้ามาเห็นพื้นที่ที่กล่าวว่าเป็นพื้นที่ของอาคารเก่าหลังนี้ช่วยเอื้อในการจัดแสดง โดยใช้สุนทรียศาสตร์ความดูเก่า และหลังของอาคารเข้ามาช่วยซึ่งเป็นการเกิดโดยธรรมชาติ เช่น บางภาพต้องมองในระยะที่สูง การที่อาคารมีหลังคาสูงจึงช่วยส่งเสริมในการจัดแสดง ยกตัวอย่างเช่น นิทรรศการ “The Message is the Message” นิทรรศการเดี่ยวครั้งแรกในประเทศไทยของ คาเมรอน แพลตเตอร์ (Cameron Platter) ศิลปินผู้มีชื่อเสียงระดับโลกจากประเทศแอฟริกาใต้ ซึ่งนำเสนอประเด็นเรื่องปัญหาของขยะ โดยนิยามคำว่า ‘ขยะ’ ว่าเป็นสัญลักษณ์ของปีศาจร้ายในทุกรูปแบบ มีประเด็นที่กว้างและครอบคลุมถึงระบบนิเวศ โดยขยะเปรียบเสมือนซากปรักหักพังของสังคมที่สะท้อนให้เห็นถึงพฤติกรรมของมนุษย์ที่มีการบริโภคเกินจำเป็น ก่อให้เกิดปัญหาสารพิษตกค้าง ขยะปนเปื้อน รวมถึงพฤติกรรมการใช้แล้วทิ้งอย่างสุดโต่ง และปัญหาของระบบทุนนิยม ผ่านการจัดแสดงศิลปะแบบจัดวาง ที่ประกอบด้วยจิตรกรรมสีน้ำมันขนาดใหญ่และประติมากรรมเก้าอี้ไม้แกะสลักที่ดูราวกับพลาสติกที่มีสีสันแตกต่างกัน วางกระจัดกระจายกลางห้อง ผนังทั้งหมดทาเป็นสีเขียวสด แสดงให้เห็นถึงความตรงข้ามกันของผลงานศิลปะแต่ละชิ้น แต่ทั้งหมดล้วนอยู่ในพื้นที่เดียวกันเป็นการสร้างประสบการณ์ร่วมให้กับผู้ชมได้เกิดการตั้งคำถามถึงความหมายของนิทรรศการนี้ ศิลปินต้องการให้ผู้ชมมองผ่านเลนส์แห่งความวุ่นวายทั้งในการชมนิทรรศการและการวิเคราะห์ โดยการจัดแสดงผลงานและทาสีผนังที่มีสีสันฉูดฉาดนั้นขัดแย้งกันกับพื้นไม้และโครงสร้างดั้งเดิมของอาคาร ทำให้ส่งเสริมการสร้างสุนทรียะให้กับผู้ชมได้รู้สึกถึงความวุ่นวายและขัดแย้งมากยิ่งขึ้น



ภาพที่ 17

นิทรรศการ “The Message is the Message”

หมายเหตุ. จาก *The Message is the Message*, by Warin Lab Contemporary, 2021c (<https://warinlab.com/exhibitions/themessage/>). Copyright by Warin Lab Contemporary

หรือ “One Generation Plants the Trees, Another Gets the Shade.” นิทรรศการศิลปะร่วมสมัยแบบสื่อผสมของ ไทวิชิต พึ่งเกษมสมบูรณ์ ที่นำเสนอเรื่องสิ่งแวดล้อม โดยเฉพาะประเด็นเกี่ยวกับสภาพอากาศที่มาจากปัญหาฝุ่นควันพิษทางภาคเหนือผ่านงานประติมากรรมซึ่งดูเหมือนกระถางต้นไม้ที่ต่อขยายจากรูปทรงของพันธุ์ไม้ วางไว้บนตอไม้ขนาดย่อม ดูราวกับเป็นส่วนหนึ่งกับพื้นไม้เก่าของอาคารหลังนี้ ประกอบกับการเล่าเรื่องที่น่าไว้วางใจประสบความสำเร็จรูปมาประกอบกับภาพวาดที่ติดตั้งไว้บริเวณผนังเหนือขึ้นไปเป็นภาพวิวทิวทัศน์ซึ่งใช้ประโยชน์จากผนังอาคารที่มีหลังคาสูง โดยผลงานและองค์ประกอบภายในอาคารส่งเสริมสุนทรียภาพของนิทรรศการให้ดูกลมกลืน และไม่ขัดแย้งกัน



ภาพที่ 18

นิทรรศการ “One Generation Plants the Trees, Another Gets the Shade”

หมายเหตุ. จาก *One Generation Plants the Trees, Another Gets the Shade*, by Warin Lab Contemporary, 2021d (<https://warinlab.com/exhibitions/one-generation-plants-the-trees-another-gets-the-shade/>).

Copyright by Warin Lab Contemporary

ตารางที่ 1

ตารางสรุปข้อมูลนิทรรศการศิลปะของวารินแล็บ คอนเท็มโพรารี

ปีที่จัด แสดง	ชื่อนิทรรศการ	ความเชื่อมโยง	
		เนื้อหา นิทรรศการ	ความเชื่อมโยงระหว่างบริบท กับอาคาร
2021	Swamped: ท่วม	ปัญหาขยะ	-
	Reincarnations III - Ecologies of Life	สัตว์สูญพันธุ์	เนื้อหาสอดคล้องกับของสะสมของคุณ หมอที่เคยแขวนไว้อยู่ในพื้นที่จัดแสดง เมื่อครั้งอดีต
	One Generation Plants the Trees, Another Gets the Shade	ธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม	-
	The Messege is the Messege	ปัญหาขยะ	-
2022	Weaving the Ocean	ธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม	-
	Chronicle of the Landscape	ธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม	-
	Artificial Nature	สัตว์สูญพันธุ์ ธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม	ใช้เรื่องราวส่วนหนึ่งจากวรรณกรรมที่ คุณหมอเป็นผู้ประพันธ์มาตีความ รวม ถึงการจัดวางที่ทำให้เกิดความรู้สึกเชื่อมโยง ถึงอดีต
	Nature of Works	สิทธิมนุษยชน	-
2023	Nomadic Ecologies	สิทธิมนุษยชน	-
	Inside Manga Bubbles	โรคติดต่อ	-
	No Distance to Khon Pi Luang	ธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม	-
	Land & Water	ธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม	-
	Second Life	ธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม	-
2024	Polluted Currents	มลพิษทางอากาศ	-
	Tree Management Agency	วิพากษ์ข้อปฏิบัติ	-
	Threads of Change	ปัญหาขยะ	-
	The Apparel of Dunya: Dreams, Fabrics and Healing before the Akhirah	สิทธิมนุษยชน	-

กิจกรรมทางการศึกษา

นอกจากการจัดแสดงนิทรรศการศิลปะที่มุ่งเน้นในการนำเสนอเรื่องราวของสิ่งแวดล้อมแล้ว ทางวารินแล็บ คอนเท็มโพรารี ยังมีการจัดกิจกรรมต่าง ๆ เพื่อให้ทุกคนเกิดการสร้างความรับรู้ ความเข้าใจในเรื่องของสิ่งแวดล้อมเช่นกัน การจัดกิจกรรมทางการศึกษานี้ดำเนินงานอย่างต่อเนื่องมาตั้งแต่เปิดหอศิลป์จนถึงปัจจุบัน และมุ่งมั่นที่จะพัฒนาต่อไปในอนาคต โดยกิจกรรมทางการศึกษามีการนำเสนอในหลากหลายรูปแบบไม่ว่าจะเป็นสารคดี กิจกรรมพบกับศิลปิน กิจกรรมเสวนา และพอดแคสต์ ที่ล้วนให้ความรู้เกี่ยวกับเรื่องราวของสิ่งแวดล้อมและศิลปะ ให้ผู้ที่สนใจได้รับฟังแนวคิดในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะของแต่ละนิทรรศการที่มีความเกี่ยวข้องกับสิ่งแวดล้อมในมุมมองที่หลากหลาย รวมทั้งเปิดโอกาสให้ผู้ผู้นอกวงการศิลปะแต่มีความเชี่ยวชาญในด้านสิ่งแวดล้อมได้มาร่วมพูดคุย มอบข้อมูล และความรู้ควบคู่ไปกับสิ่งที่ศิลปินต้องการสื่อสารผ่านผลงานศิลปะ

การปรับใช้อาคารเก่าที่พัฒนาสู่หอศิลป์เอกชนกรณีของวารินแล็บ คอนเท็มโพรารี กรุงเทพมหานคร

พื้นที่ย่านเจริญกรุงถือเป็นพื้นที่ที่มีความสำคัญทั้งในด้านประวัติศาสตร์ความเป็นมาและการเป็นย่านสร้างสรรค์ ส่งผลให้เกิดนโยบายต่างๆ จากทางภาครัฐและภาคเอกชนที่ร่วมกันฟื้นฟูให้ย่านนี้กลับมามีชีวิตและกลายเป็นย่านแห่งเศรษฐกิจอีกครั้ง การเข้ามาของระบบคมนาคมอย่างรถไฟฟ้าใต้ดินทำให้การเดินทางมายังย่านเจริญกรุงสะดวกมากขึ้น การเกิดขึ้นของธุรกิจต่าง ๆ จึงเริ่มเข้ามาในพื้นที่มากขึ้นตามไปด้วย ธุรกิจด้านศิลปะเองก็เช่นกัน มีหอศิลป์จำนวนมากเกิดขึ้นในพื้นที่ย่านเจริญกรุง บางแห่งมีการปรับใช้อาคารเก่าที่มีอยู่แล้วในพื้นที่มาพัฒนาเป็นหอศิลป์ แต่ละแห่งมีการบริหารจัดการที่แตกต่างกัน กรณีของวารินแล็บ คอนเท็มโพรารี เป็นการปรับใช้อาคารเก่าที่ตั้งอยู่ในพื้นที่ย่านเจริญกรุงซึ่งมีความสำคัญทั้งในแง่สถาปัตยกรรมและประวัติศาสตร์ มาพัฒนาให้กลายเป็นหอศิลป์เอกชน โดยยังคงรักษารูปแบบทางสถาปัตยกรรม ทั้งยังเชื่อมโยงประเด็นสำคัญทางประวัติศาสตร์ที่เกี่ยวข้องกับเจ้าของอาคารเก่าหลังนี้ อย่างเรื่องของสิ่งแวดล้อม มาเป็นประเด็นหลักในการเล่าเรื่องนิทรรศการ ทำให้ผู้ชมเกิดการรับรู้สิ่งที่หอศิลป์ต้องการสื่อสารโดยสอดคล้องไปกับสุนทรียะของอาคารเก่า ไม่เพียงเท่านั้น การจัดกิจกรรมต่างๆ ของหอศิลป์แห่งนี้ยังมุ่งเน้นไปที่การสื่อสารเรื่องสิ่งแวดล้อม ซึ่งเกี่ยวเนื่องกับนิทรรศการศิลปะซึ่งจัดแสดงอยู่ในเวลาเดียวกัน ทั้งหมดนี้ทำให้เกิดเป็นอัตลักษณ์ในการสื่อสารของนิทรรศการศิลปะของวารินแล็บ คอนเท็มโพรารี กลายเป็นภาพลักษณ์ที่สร้างความน่าสนใจและเกิดการสร้างความตระหนักรู้ในเรื่องของสิ่งแวดล้อมทั้งด้านวิชาการและศิลปะอย่างแท้จริง ถึงกระนั้นทิศทางของหอศิลป์แห่งนี้ในอนาคตก็ขึ้นอยู่กับเจ้าของพื้นที่ด้วยเช่นกัน เนื่องจากการเช่าพื้นที่จากโครงการโอพี การ์เดน ซึ่งอยู่ภายใต้การบริหารของกลุ่มบริษัท ทีซีซี แลนด์ และตั้งอยู่ในบริเวณที่เป็นทำเลที่มีศักยภาพเชิงธุรกิจย่านเจริญกรุง การเช่าและจัดการพื้นที่ในอนาคตให้เป็นพื้นที่ศิลปะแบบที่วารินแล็บ คอนเท็มโพรารี ทำอยู่นี้จึงอาจขึ้นกับปัจจัยสำคัญคือนโยบายการบริหารจัดการที่ดินของบริษัทผู้เป็นเจ้าของเป็นหลัก

บทสรุป

จากการศึกษาแนวทางการปรับใช้อาคารเก่าให้กลายเป็นหอศิลป์ของวารินแล็บ คอนเท็มโพรารี จะเห็นได้ว่านโยบายของภาครัฐและภาคเอกชนส่งผลต่อการพัฒนาย่านเจริญกรุง ซึ่งทำให้นักธุรกิจในแวดวงต่าง ๆ รวมทั้งด้านศิลปะเอง มองเห็นความน่าสนใจและความเป็นไปได้ในการสร้างพื้นที่ศิลปะในย่านแห่งนี้ วารินแล็บ คอนเท็มโพรารี เองก็เป็นหนึ่งกลุ่มผู้ทำธุรกิจด้านศิลปะที่มีความสามารถบริหารจัดการโดยนำเสนอ “เรื่องราวของสิ่งแวดล้อม” ผ่านนิทรรศการศิลปะ ที่มีความเชื่อมโยงกับประวัติศาสตร์เจ้าของอาคารเก่าแห่งนี้ ทั้งหมดล้วนเป็นไปในทิศทางเดียวกัน ทำให้เกิดการส่งผ่านทางความรู้สึกสัมผัสของถิ่นที่ (Sense of place) เกิดการสร้างอัตลักษณ์ของหอศิลป์ การที่หอศิลป์แห่งนี้มุ่งเน้นที่สื่อสารเนื้อเรื่องเพียงเรื่องเดียว ทำให้ผู้ชมเกิดความตระหนักรู้ในเรื่องที่หอศิลป์ต้องการสื่อสารอย่างแท้จริง นอกจากนี้ การปรับเปลี่ยนการใช้สอยอาคารเก่าจะช่วยลดการรื้อถอน และการก่อสร้างอาคารใหม่ ซึ่งเป็นการทำลายทรัพยากรทางธรรมชาติ รวมทั้งช่วยประหยัดค่าใช้จ่ายในการรื้อถอนและก่อสร้างอาคารใหม่อีกด้วย

เอกสารอ้างอิง (References)

- การรถไฟฟ้าขนส่งมวลชนแห่งประเทศไทย. (ม.ป.ป.). *โครงการรถไฟฟ้าผ่านหอนครสาย “เฉลิมรัชมงคล” (สายสีน้ำเงิน) ส่วนต่อขยาย*. <https://www.mrt.co.th/th/the-mrt-chaloem-ratchamongkhon-line-blue-line-extension-section/12971>
- พิริยา บุญประสงค์. (2565). *การออกแบบโครงการเพื่อการปรับเปลี่ยนการใช้สอยในอาคารเก่า*. สาละพิมพ์การ.
- วิภา จิรภาไพศาล. (2566, 14 กุมภาพันธ์). “บางรัก” ทำเลทองนอกกำแพงพระนคร ที่ฝรั่งต่างชาตินิยม. ศิลปะวัฒนธรรม. https://www.silpa-mag.com/culture/article_101762
- ศูนย์สร้างสรรค์งานออกแบบ (TCDC). (ม.ป.ป.). *โครงการสร้างสรรค์เจริญกรุง CO-CREATE CHAROENKRUNG*. https://resource.tcdc.or.th/ebook/co-create_charoenkrung.pdf
- _____. (2560). TCDC OUTLOOK: จับกระแสอนาคตเศรษฐกิจสร้างสรรค์ 03. <https://resource.tcdc.or.th/ebook/TCDC-Outlook-03-TH.pdf>
- สำนักงานวางผังและพัฒนาเมือง กรุงเทพมหานคร. (ม.ป.ป.). *ผังเมืองรวมกรุงเทพมหานคร (ปรับปรุงครั้งที่ 3)*. https://webportal.bangkok.go.th/public/user_files_editor/354/aboutcpud/2556/2556%20sum/1.pdf
- สำนักยุทธศาสตร์และประเมินผล กรุงเทพมหานคร. (ม.ป.ป.ก.). *แผนพัฒนากรุงเทพมหานคร ระยะ 20 ปี (พ.ศ.2556-2575)*. [https://webportal.bangkok.go.th/public/user_files_editor/130/BMAdevelopmentplan/P20ys\(2556-2575\).pdf](https://webportal.bangkok.go.th/public/user_files_editor/130/BMAdevelopmentplan/P20ys(2556-2575).pdf)
- _____. (ม.ป.ป.ข). *แผนการบริหารราชการกรุงเทพมหานคร พ.ศ.2556-2560*. https://webportal.bangkok.go.th/public/user_files_editor/130/BMA-

อดิศร ศรีเสาวนันทน์ และ วีระ อินพันทั้ง. (2559). แนวความคิดเรื่องสถานที่ และปรากฏการณ์วิทยากับการศึกษางานสถาปัตยกรรมพื้นถิ่น. *วารสารวิชาการ สิ่งแวดล้อมสรรค์สร้างวินิจัย คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น*, 15(1), 1-20. <https://so01.tci-thaijo.org/index.php/arch-kku/article/view/66845/54603>

Bangkok Birdwatching Club. (2015). *History of BCST* [Online image]. Bird Conservation Society of Thailand. <https://www.bcst.or.th/about-us/history/>

Boonprasong, P. (2022). *Brief for changing of use of old building*. Salapimpakarn. [in Thai] City Planning and Urban Development Department Bangkok. (n.d.). *Bangkok City Planning (3rd Revised edition)*. https://webportal.bangkok.go.th/public/user_files_editor/354/aboutcpud/2556/2556%20sum/1. [in Thai]

Mass Rapid Transit Authority of Thailand. (n.d.). *The M.R.T. Chaloem Ratchamongkhon line (Blue line) extension section*. <https://www.mrta.co.th/th/the-mrt-chaloem-ratchamongkhon-line-blue-line-extension-section/12971>. [in Thai]

Srisaowanunt, A. & Inpuntung, V. (2016). The Concept of Place and Phenomenology in Study of Vernacular Architecture. *Built Environment Inquiry*, 15(1), 1–20. <https://so01.tci-thaijo.org/index.php/arch-kku/article/view/66845> [in Thai]

Strategy and Evaluation Department. (n.d.a). *The 20 Year Bangkok Development Plan (2013- 2032)*. https://webportal.bangkok.go.th/public/user_files_editor/354/aboutcpud/2556/2556%20sum/1.pdf. [in Thai]

_____. (n.d.b). *Bangkok Administrative Plan 2013- 2017*. https://webportal.bangkok.go.th/public/user_files_editor/130/BMA-. [in Thai]

Sugden, E. (2017). *The Adaptive Reuse of Industrial Heritage Buildings: A Multiple-Case Studies Approach* [Unpublished Master's thesis]. University of Waterloo. <https://uwspace.uwaterloo.ca/handle/10012/12823>

Thailand Creative & Design Center (TCDC). (n.d.). *Co-Creation Chareonkrung*. https://resource.tcdc.or.th/ebook/co-create_charoenkrung.pdf. [in Thai]

_____. (2017). *TCDC OUTLOOK: Creative Economy Prospect 03*. <https://resource.tcdc.or.th/ebook/TCDC-Outlook-03-TH.pdf>. [in Thai]

Warin Lab Contemporary. (2021a). *Swamped: ท่วม* [Online image]. <https://warinlab.com/exhibitions/swamped/>

_____. (2021b). *Reincarnations III – Ecologies of life* [Online image]. <https://warinlab.com/exhibitions/reincarnations-iii-ecologies-of-life/>

- _____. (2021c). *The message is the message* [Online image]. <https://warinlab.com/exhibitions/themessage/>
- _____. (2021d). *One generation plants the trees, another gets the shade* [Online image]. <https://warinlab.com/exhibitions/one-generation-plants-the-trees-another-gets-the-shade/>
- _____. (2022). *Artificial Nature* [Online image]. <https://warinlab.com/exhibitions/artificial-nature/>
- _____. (2023a). *No Distance to Khon Pi Luang* [Online image]. <https://warinlab.com/exhibitions/no-distance-khon-pi-luang>
- _____. (2023b). *Land & Water* [Online image]. <https://warinlab.com/exhibitions/land-water/>
- _____. (2023c). *Inside Manga Bubbles* [Online image]. <https://warinlab.com/exhibitions/inside-manga-bubbles/>
- _____. (2023d). *Nomadic Ecologies Photo* [Online image]. <https://warinlab.com/exhibitions/arahmaiani-nomadic-ecologies/>
- _____. (2024). *Polluted Currents* [Online image]. <https://warinlab.com/exhibitions/polluted-currents/>

การพัฒนาการจัดการ ศิลปวัฒนธรรม กรณีศึกษา โครงการอบรมการจัดการ ศิลปวัฒนธรรม หอศิลปวัฒนธรรม แห่งกรุงเทพมหานคร 2566

อนิวัฒน์ ทองสีดา¹
วรฉัตร วาทะพุกกณะ²

รับบทความ: 3 พฤษภาคม 2567 / แก้ไข: 16 สิงหาคม 2567 / ตอรับตีพิมพ์: 21 สิงหาคม 2567

<https://doi.org/10.69598/sbjfa270229>

¹ผู้ช่วยศาสตราจารย์ สาขาวิชาศิลปศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา, e-mail. aniwat.to@bsru.ac.th

²ฝ่ายการศึกษา หอศิลปวัฒนธรรมแห่งกรุงเทพมหานคร, e-mail. vorachat@bacc.ac.th

บทคัดย่อ

บทความนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อนำเสนอผลการวิเคราะห์การพัฒนานักการจัดการศิลปวัฒนธรรมของโครงการอบรมนักการจัดการศิลปวัฒนธรรม หอศิลปวัฒนธรรมแห่งกรุงเทพมหานคร (BACC Training of Art Manager 2023: TAM#5) และเพื่อนำเสนอกระบวนการพัฒนาทักษะด้านการจัดการศิลปวัฒนธรรมสำหรับองค์กรต่าง ๆ ที่สนใจกระบวนการพัฒนาทรัพยากรบุคคลด้านการจัดการศิลปวัฒนธรรมอย่างยั่งยืน โดยการวิเคราะห์กระบวนการพัฒนาร่วมกับแนวคิดและทฤษฎีการเรียนรู้ของบลูม (Bloom's Taxonomy) ผ่านการสังเคราะห์เนื้อหาและรูปแบบกิจกรรม นำไปเปรียบเทียบกับกระบวนการทางปัญญา ผลการวิเคราะห์นำไปสู่รูปแบบการพัฒนานักการจัดการศิลปวัฒนธรรมที่ประกอบด้วย 3 องค์ประกอบสำคัญ ดังนี้ 1) ปัจจัยนำเข้าการพัฒนานักการจัดการศิลปวัฒนธรรมที่มีประสิทธิภาพจะต้องมีปัจจัยนำเข้าที่มีคุณภาพเช่นกัน ประกอบด้วยผู้เข้าร่วมกิจกรรมที่มีคุณภาพ วิทยากรที่มีประสบการณ์ และเนื้อหาและกิจกรรมที่เหมาะสมที่มีการจัดลำดับการเรียนรู้จากระดับพื้นฐานไประดับสูง 2) กระบวนการควรจัดลำดับการเรียนรู้ตามระดับขั้นของกระบวนการพัฒนาทางปัญญา เริ่มต้นจากการสร้างความรู้ความเข้าใจในขั้นจดจำและเข้าใจ พัฒนาไปสู่การนำองค์ความรู้ที่ได้รับมาทดลองใช้ในขั้นการประยุกต์และวิเคราะห์ ซึ่งเป็นฐานคิดในการประเมินคุณค่า นำไปสู่การสร้างสรรค์อย่างมีประสิทธิภาพ และ 3) ผลลัพธ์การเรียนรู้เป็นเป้าหมายสำคัญที่ผู้จัดกิจกรรมจะต้องกำหนดขึ้น เพื่อสร้างรูปแบบกิจกรรมที่ส่งเสริมให้เกิดผลลัพธ์การเรียนรู้ที่ต้องการ อาจแบ่งออกเป็นผลผลิตที่ได้จากกิจกรรมและผลลัพธ์เกิดขึ้นกับผู้เข้าร่วมกิจกรรมทุกคน โดยออกแบบกิจกรรมในรูปแบบย้อนกลับ (Backward Design) นอกจากนี้ยังพบว่า โครงการอบรมนักการจัดการศิลปวัฒนธรรม ยังขาดการส่งเสริมความเข้าใจเรื่องการวัดและประเมินผลโครงการ ซึ่งถือเป็นปัจจัยสำคัญที่จะช่วยส่งเสริมการเป็นนักจัดการศิลปวัฒนธรรมที่มีประสิทธิภาพสูง ผู้เขียนจึงขอเสนอให้เพิ่มเติมกิจกรรมการประเมินค่าให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมทุกคนได้ศึกษาวิธีการวัดประเมินผลโครงการจากกรณีศึกษาต่าง ๆ

คำสำคัญ: พัฒนานักจัดการศิลปวัฒนธรรม / การจัดการศิลปวัฒนธรรม / หอศิลปวัฒนธรรมแห่งกรุงเทพมหานคร / ทฤษฎีการเรียนรู้ของบลูม / กระบวนการทางปัญญา

วิธีอ้างอิง

อนิวัฒน์ ทองสีดา และ วรฉัตร วาทะพุทกณะ. (2567). การพัฒนานักการจัดการศิลปวัฒนธรรม กรณีศึกษาโครงการอบรมนักการจัดการศิลปวัฒนธรรม หอศิลปวัฒนธรรมแห่งกรุงเทพมหานคร 2566. *วารสารศิลป์ พีระศรี*, 12(2), 113-144. <https://doi.org/10.69598/sbj-fa270229>



© 2567 ลิขสิทธิ์ โดย ผู้เขียน สาธารณะชนสามารถนำบทความไปใช้ได้ภายใต้สัญญาอนุญาตครีเอทีฟคอมมอนส์แบบแสดงที่มา-ไม่ใช้เพื่อการค้า-ไม่แก้ไขตัดแปลง (CC BY-NC-ND 4.0) <https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/>

Development of Arts and Culture Management Personnel: A Case Study of BACC's Art Manager Training 2023

Aniwat Tongseeda¹
Vorachat Vadabukkana²

Received: May 3, 2024 / Revised: August 16, 2024 / Accepted: August 21, 2024

<https://doi.org/10.69598/sbjfa270229>

¹ Assistant Professor, Art Education Program, Faculty of Education, Bansomdejchaopraya Rajabhat University, e-mail. aniwat.to@bsru.ac.th

² Art Educator, Bangkok Art and Culture Centre, e-mail. vorachat@bacc.ac.th

Abstract

This article aims to present the results of an analysis on the development of arts and culture management skills in the BACC Training of Art Managers 2023, as well as the process of developing skills in arts and culture management for organizations interested in developing sustainable human resources in this field. The study analyzes the development process in conjunction with Bloom's Taxonomy by synthesizing content and activity formats, and compares this with the development of intellectual processes. The analysis leads to a model for the development of arts and culture management professionals, consisting of three key components: 1) Input Factors: To develop effective arts and culture managers, quality input factors are essential. These include high-quality participants, experienced lecturers, and appropriate content and activities, with a clear learning progression from basic to advanced levels. 2) Process: Learning should be structured according to the stages of intellectual development. This starts with creating knowledge and understanding at the remembering and understanding stages, progressing to applying and analyzing knowledge in the application and analysis stages, which form the foundation for evaluation and creative thinking. 3) Learning Outcomes: These are critical goals that event organizers must set to create activity formats that promote desired learning outcomes. These can be divided into two categories: the products obtained from activities and the outcomes achieved by each participant, using a backward design approach. The study also found that the training program for arts and culture management personnel lacks sufficient emphasis on project measurement and evaluation, an essential factor for cultivating highly effective arts and culture managers. The author proposes adding evaluation activities for all participants to study methods for measuring and evaluating projects, drawing on case studies from various projects.

Keywords: Develop Art and Culture Managers / Art and Culture Managers / Bangkok Art and Culture Centre / Bloom Taxonomy / Cognitive Process

Citation

Tongseeda, A. & Vadabukkana, V. (2024). Development of Arts and Culture Management Personnel Case Study: BACC Training of Art Manager 2023. *Silpa Bhirasri (Journal of Fine Arts)*, 12(2), 113-144. <https://doi.org/10.69598/sbjfa270229>



© 2024 by the author(s).. This is an open access article under the terms of the Creative Commons Attribution-Non Commercial-No Derivatives License (CC BY-NC-ND 4.0) <https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/>

บทนำ

ศิลปวัฒนธรรมเป็นผลผลิตจากการสร้างสรรค์ของมนุษย์ ที่สะท้อนถึงภูมิปัญญา ความเชื่อ ค่านิยม และแบบแผนการดำรงชีวิต มีการถ่ายทอดต่อกันมาเป็นประเพณี อาจเปลี่ยนแปลงไปตามสภาพเศรษฐกิจและสังคม ซึ่งศิลปวัฒนธรรมเกิดจากความหลากหลายและบริบทของพื้นที่ที่แตกต่างกัน ทั้งในระดับชาติ ไปจนถึงระดับท้องถิ่น นำไปสู่คุณค่าทางประวัติศาสตร์ ความงาม เศรษฐกิจและสังคม ศิลปวัฒนธรรมจึงเป็นรากฐานสำคัญในการพัฒนาประเทศ และในขณะเดียวกัน ศิลปวัฒนธรรมยังถือเป็นสินทรัพย์ และกลไกสำคัญในการขับเคลื่อนเศรษฐกิจสร้างสรรค์

การศึกษาการขับเคลื่อนงานศิลปวัฒนธรรมในบริบทของสังคมไทย พบปัญหาและอุปสรรคที่มีต่อการพัฒนางานด้านศิลปวัฒนธรรมไทย ประกอบด้วย 1) การนิยามความหมายของคำว่าศิลปวัฒนธรรมที่จำกัดอยู่กับชุดวาทกรรมเพียงชุดเดียว 2) องค์กรภาครัฐหรือหน่วยงานที่มีอำนาจในการกำหนดนโยบายด้านการพัฒนา ได้แก่ การจำกัดพื้นที่ความรู้ของระบบการศึกษาไทยที่ผลิตซ้ำอยู่กับชุดความรู้ที่ไม่สามารถเปลี่ยนแปลงได้ การไม่ได้รับการสนับสนุนจากภาครัฐอย่างจริงจังและต่อเนื่อง การเปลี่ยนแปลงทางการเมือง และการไม่มีพื้นที่สำหรับขับเคลื่อนผลงานด้านศิลปวัฒนธรรม 3) การบริหารจัดการ ได้แก่ การนำเสนอผลงานของศิลปินไม่มีความน่าสนใจ และการแทรกแซงทางการเมือง หรือมีผลประโยชน์ทับซ้อน 4) บริบททางสังคมวัฒนธรรมไม่ได้เอื้อให้เด็ก เยาวชนและคนในสังคมเรียนรู้เรื่องใกล้ตัว และผลงานไม่ได้สอดคล้องกับวิถีการดำเนินชีวิตของผู้คนและบริบททางสังคม 5) ศิลปินผู้สร้างสรรค์ขาดทักษะด้านการบริหารจัดการ และผลงานที่นำเสนอเข้าถึงได้ยาก (เชาวน์มนัส ประภักดิ์, 2564 : 57) ภายใต้ปัญหาและอุปสรรคที่กล่าวมาข้างต้น แสดงถึงความต้องการการสนับสนุนอย่างจริงจังและต่อเนื่อง เพื่อการสร้างการรับรู้และความเข้าใจถึงคุณค่าของศิลปวัฒนธรรม ที่จะนำไปสู่การพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมอย่างสร้างสรรค์ ซึ่งในปัจจุบันบุคลากรที่จะเข้ามาทำหน้าที่ขับเคลื่อนในเชิงการจัดการศิลปวัฒนธรรม ยังมีจำนวนน้อย หากเทียบกับความต้องการ และความหลากหลายของศิลปวัฒนธรรมในประเทศ การพัฒนาทรัพยากรบุคคลด้านการจัดการศิลปวัฒนธรรม จึงถือเป็นเรื่องจำเป็นและเร่งด่วนที่จะต้องดำเนินการให้เกิดเป็นรากฐานและเครือข่ายสำคัญในการขับเคลื่อนศิลปวัฒนธรรมของประเทศ ทำให้เกิดเป็นต้นทุนทางวัฒนธรรม ที่สร้างสรรค์สิ่งใหม่ไปสู่การสร้างความแตกต่าง ส่งผลต่อการสร้างมูลค่า และการสร้างคุณค่าในที่สุด (ธัชภรณ์ ศรีเมือง, 2561 : 74)

การพัฒนานักการจัดการศิลปวัฒนธรรม จึงเป็นสิ่งสำคัญในการขับเคลื่อนศิลปวัฒนธรรมของประเทศไทยไปสู่ความเจริญก้าวหน้าของโลกในศตวรรษที่ 21 ผู้เขียนจึงดำเนินการวิเคราะห์รูปแบบการพัฒนานักการจัดการศิลปวัฒนธรรม ของหอศิลปวัฒนธรรมแห่งกรุงเทพมหานคร องค์กรที่มีพันธกิจหลักในการส่งเสริมการเรียนรู้ศิลปวัฒนธรรมร่วมสมัย โดยอาศัยแนวคิดและทฤษฎีทางการศึกษา และนำเสนอเป็นแนวทางการพัฒนานักการจัดการศิลปวัฒนธรรม เพื่อให้องค์กร และผู้ที่สนใจได้ศึกษา รวมทั้งนำไปประยุกต์ใช้เป็นแนวทางการพัฒนาทรัพยากรบุคคลด้านการจัดการศิลปวัฒนธรรมต่อไป

เนื้อหา

ศิลปะ หมายถึง ความงาม คุณค่าของความงามงาม หรือผลงานของมนุษย์ที่มีจุดมุ่งหมาย เพื่อการสร้างสรรค์และแสดงออกถึงความงาม ตอบสนองความต้องการทางด้านจิตใจของมนุษย์ ใ้มนุษย์มีอารมณ์เพลิดเพลินและมีความสุขในชีวิตภายใต้บริบทแวดล้อมทางสังคม

วัฒนธรรม หมายถึง ความดี ความงาม ความเจริญในชีวิตมนุษย์ ซึ่งปรากฏเป็นรูปต่าง ๆ เช่น ภาษา ขนบ ธรรมเนียม ประเพณี ศิลปวิทยาการ ความเชื่อ การศาสนา เป็นต้น และได้ถ่ายทอดจากคนรุ่นหนึ่งไปยังรุ่นหลังต่อไปจนถึงปัจจุบัน วัฒนธรรมเป็นวิถีชีวิตของบุคคลในสังคมที่ได้สั่งสม เลือกรร ปรับปรุง แก้ไขให้เหมาะสมกับสภาพแวดล้อม และรักษาไว้ให้เจริญงอกงาม ใช้เป็นแนวทางการอยู่ร่วมกันของสังคม มีการพัฒนาเปลี่ยนแปลง ปรับปรุง สร้างสรรค์ให้เจริญงอกงาม โดยสืบทอดจากมรดกวัฒนธรรมในอดีต หรืออาจจะรับเอาสิ่งที่เผยแพร่จากสังคมอื่น ๆ เพื่อตอบสนองความต้องการของสังคม และทำให้สมาชิกยอมรับ เกิดความนิยม และมีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น วัฒนธรรมเป็นปัจจัยสำคัญในการกำหนดชนชาติ ชุมชนสังคม และเผ่าพันธุ์มนุษย์ บ่งบอกถึงเอกลักษณ์และวิถีชีวิตของตนเอง บ่งบอกถึงรากเหง้าพื้นฐานของความเป็นชาติ สืบทอดจากบรรพบุรุษ ตั้งแต่อดีตกาล มีคุณค่าที่ต้องอนุรักษ์ นอกจากนี้ยังเป็นหลักฐานที่เป็นประโยชน์ต่อการศึกษา ค้นคว้า วิจัย เพื่อการเผยแพร่การสืบทอดและนำมาใช้ในการพัฒนาคุณภาพชีวิต อันนำไปสู่การพัฒนาสังคมเศรษฐกิจที่ยั่งยืน (อารักษ์ สังหิตกุล, 2544 : 6-8)

ศิลปวัฒนธรรมจึงหมายถึงความเจริญในชีวิตมนุษย์ที่แสดงออกผ่านผลงานของมนุษย์ที่มีจุดมุ่งหมาย อย่างสร้างสรรค์ ตอบสนองความต้องการทางด้านจิตใจของมนุษย์ ใ้มนุษย์มีอารมณ์เพลิดเพลินและมีความสุขในชีวิตภายใต้บริบทแวดล้อมทางสังคม ซึ่งในปัจจุบันศิลปวัฒนธรรมได้รับการพัฒนาและเปลี่ยนแปลงรูปแบบไปตามความเจริญทางเทคโนโลยีและสังคม เห็นได้อย่างชัดเจนจากผลงานศิลปะ ที่สร้างขึ้นโดยอาศัยแนวคิด ทฤษฎี และเครื่องมือที่แตกต่างไปจากค่านิยม และความเชื่อแบบดั้งเดิม ศิลปวัฒนธรรมในปัจจุบันจึงมิได้หยุดอยู่กับที่ แต่เกิดกระบวนการพัฒนาอย่างเป็นระบบ นำไปสู่แนวคิดในการจัดการศิลปวัฒนธรรม เพื่อให้ศิลปวัฒนธรรมเป็นเครื่องมือสำคัญในการพัฒนาคุณภาพชีวิต สังคมและเศรษฐกิจให้ยั่งยืนอย่างแท้จริง ภายใต้นโยบายการจัดการทางด้านศิลปะและวัฒนธรรมที่เน้นมูลค่าในเชิงเศรษฐกิจมากขึ้น

ปัจจุบันศิลปวัฒนธรรมมีความหมายที่กว้างและหลากหลาย โดยแสดงให้เห็นถึงมิติเชิงปัจเจกในฐานะที่เป็นเครื่องมือสร้างอัตลักษณ์ผ่านภาษา การแต่งกาย ประเพณี วิถีชีวิต และที่อยู่อาศัย มิติในเชิงสังคมที่เชื่อมโยงกลุ่มคนที่มีทั้งความเหมือน และแตกต่างให้อยู่ร่วมกันอย่างสันติ ยอมรับและเคารพในความแตกต่างซึ่งกันและกัน นำไปสู่มิติเชิงนโยบายและการบริหารจัดการทางศิลปวัฒนธรรมเพื่อความยั่งยืน การจัดการศิลปวัฒนธรรม จึงเป็นการบูรณาการทั้งศาสตร์และศิลป์ โดยให้ความสำคัญกับบุคลากรและองค์กรทางด้านศิลปะและวัฒนธรรม ตระหนักถึงความสำคัญอย่างรอบด้าน ทั้งในเชิงอนุรักษ์และพัฒนาต่อยอด

ทำให้สามารถรักษา ส่งเสริม และพัฒนางานศิลปวัฒนธรรมให้ดำรงอยู่ได้อย่างมีคุณค่าในยุคสมัยที่เปลี่ยนไป ซึ่งจะต้องให้ความสำคัญกับองค์ความรู้ 3 ด้านหลัก คือ องค์ความรู้ด้านศิลปวัฒนธรรม องค์ความรู้ด้านการจัดการ และองค์ความรู้ด้านเทคโนโลยีดิจิทัลและนวัตกรรม (คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, 2562: 6)

การจัดการศิลปะ

การจัดการศิลปะ เกิดขึ้นจากประสบการณ์ขององค์กรศิลปะในสหรัฐอเมริกาช่วงทศวรรษ 1960 เป็นกิจกรรมการพัฒนาและสนับสนุนองค์กรศิลปะที่ไม่แสวงหาผลกำไรที่ดำเนินงานในอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ การจัดการศิลปะเป็นการนำเอาหลักการด้านการจัดการมาประยุกต์ใช้ คือ การวางแผน การจัดระเบียบ การกำกับดูแล และการควบคุม เพื่ออำนวยความสะดวกในการผลิต การจัดแสดงผลงานศิลปะ และการนำเสนอผลงานของศิลปินแก่ผู้ชม โดยอาศัยกระบวนการสร้างสรรค์เพื่อการสื่อสารแก่ผู้ชม (Tavkhelidze, 2019)

การจัดการศิลปะประกอบด้วยกิจกรรมทางวิชาชีพที่หลากหลาย ซึ่งเป็นการประสานงาน และเป็นการสนับสนุนด้านธุรกิจขององค์กรศิลปวัฒนธรรม โดยเฉพาะอย่างยิ่งในหน่วยงานที่ไม่แสวงหาผลกำไรและภาครัฐ การจัดการศิลปะสามารถสร้างและเชื่อมโยง "งานศิลปะ" กับผู้คน สิ่งของ และรายได้ที่จำเป็นต่อการเติบโตใน "โลกศิลปะ" การจัดการศิลปะยังรวมเอาทักษะและความสามารถในการสร้างชุมชน การเป็นพลเมือง การร่วมงานกันสร้างสรรค์ และนโยบายสาธารณะ นอกจากนี้ การจัดการศิลปวัฒนธรรม ยังเป็นแนวทางปฏิบัติที่มัก ถูกกำหนดให้เป็นกระบวนการในการจัดการ ควบคุมสิ่งของหรือผู้คน หรือเป็นเส้นทางในการบรรลุเป้าหมาย และภารกิจต่าง ๆ อย่างเหมาะสม โดยการประยุกต์ใช้ความคิด ความเชื่อ หรือวิธีการ ซึ่งการฝึกฝนให้ประสบความสำเร็จต้องใช้ทฤษฎีร่วมกับการลงมือปฏิบัติจริง

การจัดการศิลปะเป็นเรื่องเกี่ยวกับการแสดงออกอย่างสร้างสรรค์ของมนุษย์ ไม่ว่าจะเป็นผลงานใหม่ที่กำลังถูกสร้างและจัดแสดง หรือสิ่งประดิษฐ์จากอดีตที่เราต้องการแบ่งปันกับผู้ชมในพิพิธภัณฑ์ หอศิลป์ หรือในพื้นที่สาธารณะ ซึ่งสิ่งเหล่านี้เกี่ยวข้องกับผู้คน สิ่งของ และเงิน การจัดการศิลปะจึงเป็นระบบนิเวศที่ซับซ้อนที่จำเป็นต้องปฏิบัติการจัดการตั้งแต่แรก และยังต้องทำให้งานนั้นเข้าถึงผู้คนได้ด้วย ผ่านการจัดระเบียบ และประสานงาน การจัดการงบประมาณจึงมีความสำคัญอย่างยิ่งเพื่อให้สามารถใช้จ่ายสำหรับการจัดหาสิ่งของ อุปกรณ์ เครื่องมือ พื้นที่ บุคลากรที่มีประสบการณ์ กำลังแรงงาน ผู้คนอยู่ในทุกขั้นตอนของการประสานงานและร่วมมือกันในกิจกรรมการจัดการศิลปะเพื่อนำผลงานมาสู่โลกทำให้ผลงานศิลปะกลายเป็นโลกศิลปะ ดังนั้นคำสำคัญของการจัดการศิลปะ คือ “รวบรวม” และ “สร้างความเคลื่อนไหว” (Taylor, n.d.)

ทักษะด้านการจัดการศิลปะ

การจัดการศิลปะ มุ่งเน้นไปที่การลงมือปฏิบัติ แต่แท้จริงแล้วทักษะการเป็นผู้นำที่มีประสิทธิภาพ จะช่วยส่งเสริมให้สามารถบริหารจัดการต่าง ๆ ได้เป็นอย่างดี การเป็นผู้นำจึงต้องรู้วิธีจูงใจผู้อื่นในทางบวก มีพฤติกรรมต้นแบบ สร้างการมีส่วนร่วมอย่างรับผิดชอบ และสามารถตัดสินใจในเรื่องที่ยากลำบากและ ในช่วงเวลาที่ท้าทายได้เป็นอย่างดี นอกจากนี้การจัดการศิลปะที่ดี ต้องอาศัยทักษะที่หลากหลายในการจัดการสิ่งต่าง ๆ (Foster, 2023: 119) ดังนี้

1. จัดระเบียบ (Stay organized)
2. การสื่อสารอย่างมีประสิทธิภาพ (Communicate effectively)
3. การแก้ไขปัญหา (Problem-solve)
4. มีความเข้าใจและสามารถปฏิบัติงานภายในงบประมาณ รวมทั้งการจัดหางบประมาณ (Understand and work within budgets, sometimes creating budgets)
5. สามารถปฏิบัติงานร่วมกับผู้อื่นได้ ภายใต้เงื่อนไขและระยะเวลาที่กำหนด (Work well with others to manage deadlines and tasks)
6. สามารถกำกับ ดูแล และการให้คำแนะนำแก่ผู้ร่วมงาน (Supervise or guide other staff)

ทักษะด้านการจัดการศิลปะที่กล่าวในขั้นต้น เป็นพื้นฐานสำคัญของการจัดการศิลปะ รวมทั้งคุณสมบัติพื้นฐานของนักจัดการศิลปะที่ดี ซึ่งนอกจากการมีทักษะด้านการจัดการศิลปะแล้ว จำเป็นต้องเรียนรู้กระบวนการจัดการศิลปะ เพื่อให้สามารถบริหารจัดการโครงการ หรือกิจกรรมด้านศิลปวัฒนธรรม ได้อย่างมีประสิทธิภาพ รวมทั้งสามารถสร้างการพัฒนาระบบนิเวศทางศิลปวัฒนธรรมได้อย่างยั่งยืน

กระบวนการจัดการศิลปะ

กระบวนการจัดการ เป็นหัวใจหลักในการจัดการศิลปะ ซึ่งต้องอาศัยประสบการณ์ และทักษะที่จำเป็น ต่อการบริหารจัดการต่าง ๆ ซึ่งสิ่งที่ต้องคำนึงถึงคือ ความสำเร็จของการจัดการศิลปะอย่างสร้างสรรค์ นั้น ไม่สามารถดำเนินการได้เพียงลำพัง แต่ต้องอาศัยความร่วมมือจากผู้คนที่มีความเชี่ยวชาญที่แตกต่างกัน นักจัดการศิลปะ จึงต้องใช้การประสานงานที่มีประสิทธิภาพเป็นเครื่องมือสำคัญในการขับเคลื่อนกระบวนการจัดการศิลปะ ซึ่งประกอบด้วย 4 หน้าที่หลัก (Bateman et al., 2018) ดังนี้

1. **การวางแผน (Planning)** หน้าที่แรกของการจัดการเป็นความท้าทายที่จะต้องตัดสินใจว่า จะต้องทำอะไร จากการตั้งเป้าหมายที่ต้องการทำให้สำเร็จ จากนั้นจึงกำหนดวัตถุประสงค์ เพื่อให้บรรลุผลทั้งหมด การวางแผนเกี่ยวข้องกับการวิเคราะห์ การจัดลำดับความสำคัญ และให้ทุกคนมีจุดสนใจร่วมกัน ต้องใช้ความคิดสร้างสรรค์ จินตนาการ และความเต็มใจที่จะยอมรับความเสี่ยง นอกจากนี้การวางแผนยังสามารถดำเนินการได้หลายประเภท อาจเป็นแผนระยะสั้น ระยะยาวขึ้นอยู่กับขนาด และขอบเขตของ

งานต่าง ๆ ซึ่งหน้าที่สำคัญของ นักจัดการศิลปะคือ การมองหาปัจจัยที่จะสนับสนุนการปฏิบัติงานต่าง ๆ เพื่อให้การดำเนินงานต่าง ๆ เป็นไปตามเป้าหมายที่ได้กำหนดไว้อย่างมีประสิทธิภาพ

2. **การจัดระเบียบ (Organization)** เป็นกระบวนการในการพัฒนาแผนงานที่ได้กำหนดไว้ให้เป็นแนวทางปฏิบัติ จัดสรรทรัพยากรให้สอดคล้องกัน สร้างกำหนดการและงบประมาณ วิเคราะห์ประมาณ จำนวนความต้องการของทรัพยากรที่มีส่วนเกี่ยวข้อง และมอบหมายงานให้กับแต่ละฝ่ายที่รับผิดชอบงานต่าง ๆ ตามความเชี่ยวชาญของงานนั้น ๆ

3. **การเป็นผู้นำ (Leading)** หน้าที่ของการเป็นผู้นำ จะต้องสื่อสารกับศิลปินและผู้ร่วมงานถึงวัตถุประสงค์ และคุณค่าของสิ่งที่กำลังดำเนินการอยู่นี้ ซึ่งอาจเป็นเทศกาล กิจกรรม นิทรรศการ ฯลฯ และสร้างแรงบันดาลใจ ให้ผู้ร่วมงานสามารถสร้างสรรค์ผลงานให้ดีที่สุด รวมทั้งสร้างความไว้วางใจ และช่วยให้ผู้คนภายในและภายนอกองค์กรเห็นความสำคัญของการทำงาน ซึ่งการเป็นผู้นำทางศิลปะที่มีประสิทธิภาพสูงสามารถปรับรูปแบบความเป็นผู้นำให้เข้ากับผู้คนและโครงการต่าง ๆ ได้อย่างหลากหลาย ยืดหยุ่น และมีไหวพริบ

4. **การควบคุม (Controlling)** เป็นกระบวนการติดตามตรวจสอบ วิธีการทำงาน โดยตรวจสอบว่าบรรลุเป้าหมาย วัตถุประสงค์ และเกิดผลลัพธ์ตามที่ต้องการหรือไม่ และหากเกิดปัญหาต้องดำเนินการแก้ไขอย่างไร นักจัดการศิลปะจะมองหาโอกาส และช่องทางในการพัฒนาการทำงานต่าง ๆ ให้ส่งเสริมต่อการบรรลุเป้าหมาย ซึ่งอาจต้องกลับไปทบทวนแผนการดำเนินการ การจัดระเบียบ และการเป็นผู้นำอีกครั้ง

จากหน้าที่สำคัญของกระบวนการจัดการศิลปะ ทำให้เห็นถึงคุณสมบัติที่สำคัญของการปฏิบัติหน้าที่ นักจัดการศิลปะ ที่ต้องมีความรู้ ประสบการณ์ และมีความยืดหยุ่นในการจัดการสิ่งต่าง ๆ เพื่อการบรรลุเป้าหมายของการสร้างสรรค์งานที่กำหนดไว้ และเพื่อให้เข้าใจหลักการสำคัญของกระบวนการจัดการศิลปะ จึงขอนำเสนอสาระสำคัญของหน้าที่นักจัดการศิลปะ ไว้อย่างตารางที่ 1

ตารางที่ 1

หน้าที่สำคัญของการจัดการศิลปะ

Planning	Organizing	Leading	Controlling
Plans Daily, Weekly, Monthly, Quarterly, Yearly, Long Term Typical activities: • Assess current situations • Develop future scenarios • Formulate goals, objectives, and tactics Develop strategies Planning units • Programming • Events • Education • Finance • Marketing, PR, Media • Fundraising	Organizational design • Create adaptable structure • Optimize vertical and horizontal communication and workflows • Align people with the needed skills to the types of projects and events being produced Operation & culture • Create operating systems that reflect the values and priorities of planning initiatives • Promote and cultivate a positive ongoing organizational culture	Mobilize people & resources • Effectively communicate the mission, vision, and values of the organization • Inspire, guide, and reward people • Create trust among leaders and followers • Motivate and communicate across departments and within teams • Hire, train, and reward staff and volunteers • Deploy plans successfully and manage organizational culture	Monitor, adapt & adjust • Monitor systems designed to ensure processes and programs are functioning effectively in support of the mission • Continuous adjustment of plans (strategic, programmatic, etc.) based on an assessment of outcomes • Provide timely budget and financial reports to support decision making • Ensure the organization complies with legal systems and regulations

หมายเหตุ, จาก *Management and the Arts*, (p.22), by W. J. Byrnes, 2022, Copyright 2022 by Routledge

อย่างไรก็ตาม การจัดการศิลปะของแต่ละพื้นที่ สามารถปรับเปลี่ยนรายละเอียดของกระบวนการได้ ภายใต้บริบทและความต้องการของพื้นที่ เพื่อให้สามารถยกระดับการจัดการศิลปะ ไปสู่การพัฒนาเชิงสังคม ในวงกว้าง เพราะแท้จริงแล้วเป้าหมายที่สำคัญที่สุดของการจัดการศิลปะคือ การพัฒนาสังคมที่สร้างการมีส่วนร่วมอย่างรับผิดชอบ โดยอาศัยกระบวนการพัฒนา และการใช้ศิลปวัฒนธรรมเป็นเครื่องมือสำคัญ ซึ่งจำเป็นอย่างยิ่งที่จะต้องพัฒนาบุคลากรที่มีทักษะด้านการจัดการต่าง ๆ เข้ามาเป็นทรัพยากรบุคคลในการขับเคลื่อนงานการจัดการศิลปวัฒนธรรมอย่างเป็นระบบ และมีความต่อเนื่อง จึงจะทำให้การจัดการศิลปวัฒนธรรมเกิดความยั่งยืนอย่างแท้จริง

ทฤษฎีการเรียนรู้ของบลูม

เบนยามิน บลูม (Benjamin S. Bloom, 1913-1999) นักการศึกษาชาวอเมริกันกล่าวว่า การเรียนรู้หมายถึง กระบวนการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมจากเดิมไปสู่พฤติกรรมใหม่ที่ค่อนข้างถาวร และพฤติกรรมใหม่นี้เป็นผล มาจากประสบการณ์หรือการฝึกฝน มิใช่เป็นผลจากการตอบสนองตามธรรมชาติหรือสัญชาตญาณ วุฒิภาวะ หรือความบังเอิญ พฤติกรรมที่เปลี่ยนไปจะต้องเปลี่ยนไปอย่างค่อนข้างถาวร จึงจะถือว่าเป็นการเรียนรู้ขึ้น หากเป็น การเปลี่ยนแปลงชั่วคราวก็ยังไม่ถือว่าเป็นการเรียนรู้หากบุคคลเกิดการเรียนรู้ จะเกิดการเปลี่ยนแปลง ดังนี้

1. การเปลี่ยนแปลงทางด้านความรู้ความเข้าใจ และความคิด (Cognitive Domain) หมายถึง การเรียนรู้เกี่ยวกับเนื้อหาสาระใหม่ ก็จะทำให้ผู้เรียนเกิดความรู้ความเข้าใจสิ่งแวดล้อมต่าง ๆ ได้มากขึ้น เป็นการเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นในสมอง

2. การเปลี่ยนแปลงทางด้านอารมณ์ความรู้สึก ทศนคติค่านิยม (Affective Domain) หมายถึง เมื่อบุคคลได้เรียนรู้สิ่งใหม่ ก็ทำให้ผู้เรียนเกิดความรู้สึกทางด้านจิตใจ ความเชื่อ ความสนใจ

3. ความเปลี่ยนแปลงทางด้านร่างกาย (Psychomotor Domain) หมายถึง การที่บุคคลเกิดการเรียนรู้ ทั้งในด้านความคิด ความเข้าใจ และเกิดความรู้สึกนึกคิด ค่านิยม ความสนใจ แล้วนำสิ่งที่ได้เรียนรู้ไปปฏิบัติ จึงทำให้เกิดทักษะและความชำนาญมากขึ้น เช่น การใช้มือ การใช้ร่างกาย เป็นต้น

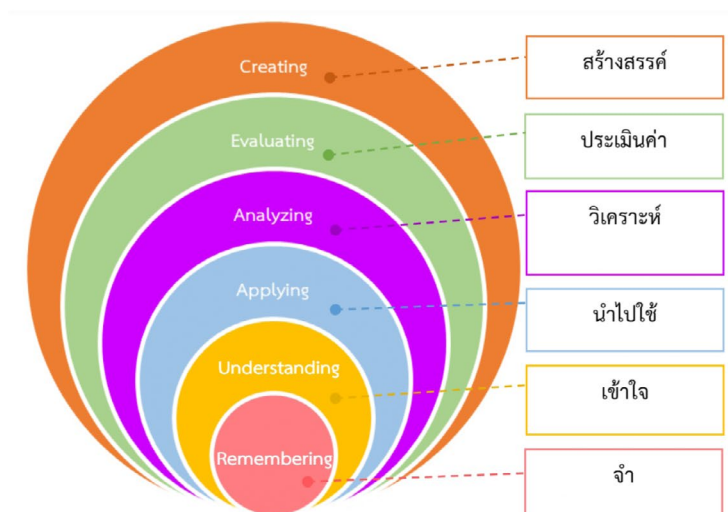
ในช่วงปี 1950-1959 บลูมแบ่งการเรียนรู้ของผู้เรียนออกเป็น 3 ด้านคือ ด้านพุทธิพิสัย ด้านจิตพิสัย และด้านทักษะพิสัย และจำแนกเป็นจุดมุ่งหมายทางการศึกษาเรียกว่า Taxonomy of Educational objectives ต่อมาช่วงปี 1990 มีนักจิตวิทยากลุ่มใหม่ นำโดย Lorin Anderson ได้ปรับปรุง Bloom's Taxonomy เพื่อให้สอดคล้องกับการเรียนในศตวรรษที่ 21 โดยนำเสนอ The Revised Bloom's Taxonomy (2001) โดยในแต่ละด้านจะมีการจำแนกระดับความสามารถจากต่ำสุดไปถึงสูงสุด (วรวิทย์ จันทรสุวรรณ, ม.ป.ป.) ดังนี้

1. ด้านพุทธิพิสัย (Cognitive Domain) เริ่มจากความรู้ ความเข้าใจ การนำไปใช้ การวิเคราะห์ การสังเคราะห์ การประเมิน นอกจากนี้ยังนำเสนอระดับความสามารถที่มีการปรับปรุงใหม่ตามแนวคิดของ Anderson and Krathwohl (2001) เป็น การจำ (Remembering) การเข้าใจ (Understanding) การประยุกต์ใช้ (Applying) การวิเคราะห์ (Analyzing) การประเมินผล (Evaluating) และการสร้างสรรค์ (Creating)

2. ด้านทักษะพิสัย (Psychomotor Domain) จำแนกเป็น การรับรู้ การตอบสนอง การสร้าง ค่านิยม การจัดระบบ และการสร้างคุณลักษณะจากค่านิยม

3. ด้านจิตพิสัย (Affective Domain) จำแนกเป็น ทักษะการเคลื่อนไหวของร่างกาย, ทักษะการเคลื่อนไหววัยระสວ່งส่วนหรือมากกว่าพร้อม ๆ กัน ทักษะการสื่อสารโดยใช้ท่าทาง และทักษะการแสดง พฤติกรรมทางการพูด ที่แสดงถึงเจตคติที่ดีจากสิ่งที่ได้เรียนรู้

นอกจากนี้ยังสามารถอธิบายรายละเอียด The Revised Bloom's Taxonomy ในมิติด้าน กระบวนการทางปัญญาได้ (เนาวนิตย์ สงคราม, 2566 : 8-9) ดังนี้



ภาพที่ 1

มิติด้านกระบวนการทางปัญญา

หมายเหตุ. จาก Bloom's Taxonomy โครงการสัมมนาเชิงปฏิบัติการการพัฒนาหลักสูตรระดับบัณฑิตศึกษา มุ่งเน้น ผลลัพธ์การเรียนรู้เป็นฐาน (OBE) ตามเกณฑ์มาตรฐานระดับอุดมศึกษา, โดย เนาวนิตย์ สงคราม, 2566, ลิขสิทธิ์ โดย บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

1. ขั้นการจำ ได้แก่ การเรียกข้อมูลกลับคืนมา การจำได้ถึงความรู้ และการสามารถนำเอาความรู้ที่จำได้นั้นออกมาใช้ได้ด้วยตนเอง โดยในขั้นนี้เป็นขั้นความจำ ที่ผู้เรียนสามารถจำความรู้เก็บความรู้และสามารถนำเอาความรู้ที่ได้จำไว้น่ากลับมาใช้ใหม่ได้ในระยะเวลาที่ยาวนานและมีความสัมพันธ์กับเรื่องที่เกี่ยวข้องกับประเด็น หัวข้อ เรื่องที่ต้องใช้ความรู้จากการจำนั้นมาใช้ให้เป็นประโยชน์

2. ขั้นการเข้าใจ ได้แก่ การสร้างความรู้ด้วยตนเองผ่านการพูด การเขียน การใช้ภาพสัญลักษณ์ด้วยการตีความ การทดสอบ การจัดหมวดหมู่ การสรุป การสรุปอ้างอิง การเปรียบเทียบ และการอธิบาย

3. ขั้นการนำเอาความรู้ไปประยุกต์ใช้ ได้แก่ การนำเอาความรู้เดิมไปใช้ผ่านกระบวนการคิดเมื่อประสบกับปัญหา สามารถนำเอาความรู้เดิมไปใช้ในการบริหารจัดการในสถานการณ์ใหม่ หรือเอาความรู้เดิมนั้นไปปรับใช้ในสถานการณ์ใหม่ให้เกิดผล

4. ขั้นการวิเคราะห์ ประกอบด้วย การแยกย่อยสิ่งที่ต้องศึกษาออกเป็นส่วน ๆ และทำการศึกษาถึงองค์ประกอบของส่วนย่อย ๆ และทำการตัดสินใจว่าในแต่ละส่วนนั้นมีความสัมพันธ์กันอย่างไร ในรูปแบบใด ตลอดจนศึกษาในแง่ภาพรวมของโครงสร้างของสิ่งที่ศึกษา หรือการศึกษาเพื่อการวิเคราะห์ถึงความเหมือนและความแตกต่าง การศึกษาถึงรูปแบบของการจัดโครงสร้าง รูปแบบการบริหาร รูปแบบการดำเนินการ และวิเคราะห์ถึงคุณลักษณะคุณสมบัติของสิ่งที่ศึกษา

5. ขั้นการประเมิน ประกอบด้วย การตัดสินใจจากเกณฑ์ที่กำหนดขึ้น หรือจากมาตรฐานที่สร้างขึ้นไว้แล้ว ด้วยการตรวจสอบทั้งแบบการสำรวจรายการหรือแบบอื่น ๆ และการวิเคราะห์

6. ขั้นการสร้างสรรค์ ได้แก่ การนำเอาองค์ความรู้ที่กล่าวไปแล้วนั้นมาบูรณาการใช้ร่วมกัน ทั้งด้านความสอดคล้องของความรู้ สามารถนำเอาความรู้มาใช้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ สามารถนำเอาความรู้เดิมมาจัดระบบความคิดเกิดเป็นองค์ความรู้ใหม่ ทั้งในด้านแบบแผนหรือโครงสร้างของชุดความรู้ ซึ่งผลของขั้นการสร้างสรรค์อาจอยู่รูปของการได้มาซึ่งชุดความรู้ใหม่ รูปแบบการวางแผนที่แตกต่างไปจากเดิม หรืออาจเป็นผลผลิตใหม่

ทฤษฎีการเรียนรู้ของบลูม ถูกนำมาใช้เป็นแนวคิดหลักการในการจัดการเรียนรู้ เพื่อการพัฒนาผู้เรียนในสถานศึกษาระดับต่าง ๆ และถูกกำหนดเป็นเป้าหมายในการจัดการเรียนรู้ตามหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน ซึ่งหากพิจารณาในรายละเอียดจะพบว่า สามารถนำทฤษฎีการเรียนรู้ของบลูมไปใช้ในการพัฒนาศักยภาพบุคลากรในองค์กรได้เป็นอย่างดี และยังทำให้กระบวนการพัฒนาเกิดประสิทธิภาพ

แนวคิดด้านการจัดการศิลปะและทฤษฎีการเรียนรู้ของบลูมที่นำเสนอในเบื้องต้น เพื่อสร้างความเข้าใจเกี่ยวกับพื้นฐานกระบวนการพัฒนานักการจัดการศิลปวัฒนธรรม ให้ผู้สนใจสามารถศึกษาข้อมูลเทียบเคียง การวิเคราะห์ ก่อนนำเสนอแนวทางในการพัฒนานักการจัดการศิลปวัฒนธรรม ซึ่งผู้เขียนได้วิเคราะห์ โครงการอบรมนักการจัดการศิลปวัฒนธรรม โดยใช้แนวคิดและทฤษฎีทางการศึกษา เพื่อเป็นแนวทางในการพัฒนานักการจัดการศิลปวัฒนธรรม ซึ่งสามารถนำเสนอข้อมูลได้ดังนี้

กรณีศึกษา โครงการอบรมนักการจัดการศิลปวัฒนธรรม หอศิลปวัฒนธรรมแห่งกรุงเทพมหานคร

โครงการอบรมนักการจัดการศิลปวัฒนธรรม 2566: Training of Art Managers 2023 (TAM#5) เป็นโครงการอบรมเชิงปฏิบัติการ ที่เปิดโอกาสให้ผู้สนใจงานด้านการจัดการศิลปวัฒนธรรม สามารถสมัครเข้าร่วมกิจกรรมได้ โดยมีวัตถุประสงค์คือ 1) ผลิตฐานบุคลากรด้านการบริหารจัดการศิลปวัฒนธรรม 2) ส่งเสริมทักษะในการจัดการศิลปวัฒนธรรมสำหรับผู้ปฏิบัติงานที่เกี่ยวข้องกับสายงานจัดการศิลปวัฒนธรรม และ 3) สร้างทัศนคติที่ดีต่อวงการและอาชีพที่เกี่ยวข้องกับศิลปวัฒนธรรม

โครงการอบรมนักการจัดการศิลปวัฒนธรรม จัดกิจกรรมในระยะเวลา 2 เดือน (กันยายน-ตุลาคม 2566) ภายในหลักสูตรประกอบด้วย การอบรมเชิงปฏิบัติการจากผู้เชี่ยวชาญที่มีประสบการณ์ตรง การเสวนาแลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกับผู้ปฏิบัติงานด้านการจัดการศิลปวัฒนธรรม มีแบบฝึกหัด การศึกษาดูงานนอกสถานที่ และแบ่งกลุ่มสร้างโครงการจำลองโดยใช้พื้นที่หอศิลปวัฒนธรรมแห่งกรุงเทพมหานครเป็นโจทย์ ซึ่งสามารถระบุหัวข้อการอบรมเชิงปฏิบัติการ ได้ดังตารางที่ 2

ตารางที่ 2

กำหนดการอบรมเชิงปฏิบัติการ โครงการอบรมนักรจัดการศิลปวัฒนธรรม

ลำดับ	รายการฝึกอบรม
1	ปฐมนิเทศ และ อธิบายหลักสูตร อบรมเชิงปฏิบัติการ “บทบาทของศิลปะกับการขับเคลื่อนสังคม” และศึกษาดูงาน (1) หอศิลป์กรุงเทพฯ
2	อบรมเชิงปฏิบัติการ “การจัดการนิทรรศการศิลปะ” และฝึกปฏิบัติการจัดการนิทรรศการศิลปะ
3	อบรมเชิงปฏิบัติการ “การจัดการศิลปวัฒนธรรม และการดำเนินงานของหอศิลป์มหาวิทยาลัย”
4	ศึกษาดูงาน (2) หอศิลป์มหาวิทยาลัยศิลปากร
5	อบรมเชิงปฏิบัติการ “การจัดทำโครงการศิลปะร่วมสมัย” และฝึกปฏิบัติการออกแบบโครงการศิลปะร่วมสมัย
6	อบรมเชิงปฏิบัติการ “การจัดกิจกรรมการศึกษา” และฝึกปฏิบัติการออกแบบกิจกรรมการศึกษา
7	อบรมเชิงปฏิบัติการ “การจัดโครงการศิลปะชุมชน” และฝึกปฏิบัติการออกแบบกิจกรรมสร้างสรรค์กับชุมชน
8	อบรมเชิงปฏิบัติการ “การเขียนโครงการและการระดมทุน” และฝึกปฏิบัติการเขียนโครงการเพื่อการระดมทุน
9	อบรมเชิงปฏิบัติการ “กลยุทธ์การตลาดและการประชาสัมพันธ์” และฝึกปฏิบัติการวางกลยุทธ์การตลาดและเขียนข่าวประชาสัมพันธ์
10	อบรมเชิงปฏิบัติการ “วิธีการวัดผลและประเมินโครงการด้านศิลปวัฒนธรรม” และเริ่มต้นวางแผนการทำงาน โครงการจำลอง
11	นัดหมายทำโครงการจำลอง (1)
12	ศึกษาดูงาน (3) Jim Thompson Art Center
13	ศึกษาดูงาน (4) Bangkok City City
14	ศึกษาดูงาน (5) พื้นที่ชุมชน
15	นัดหมายปฏิบัติการโครงการจำลอง (2) และวิทยากรแชร์ประสบการณ์ และวิพากษ์โครงการจำลอง #1
16	นัดหมายปฏิบัติการโครงการจำลอง (3) และวิทยากรแชร์ประสบการณ์ และวิพากษ์โครงการจำลอง #2
17	นำเสนอโครงการจำลอง

โครงการอบรมนักการจัดการศิลปวัฒนธรรม 2566 มีผู้สมัครเข้าร่วมกิจกรรมมากถึง 120 คน ซึ่งได้รับการคัดเลือกให้เข้าร่วมกิจกรรม 30 คน เป็นไปตามเป้าหมายของโครงการ และจากการฝึกอบรมเกิดผลผลิตเป็นโครงการด้านศิลปวัฒนธรรม (จำลอง) จำนวน 6 โครงการ คือ 1) โครงการ TEAM Project 2) โครงการ “โลดเล่น Open Beta: A Playable Exhibition” 3) โครงการ ชุมชนปทุมวัน ความสัมพันธ์และหอศิลป์ 4) โครงการ TEMP Transitions : การเปลี่ยนแปลงที่แปรปรวน 5) นิทรรศการ ‘ห้อง ของคน’ มิติแห่งความเหลื่อมล้ำทางการนอน และ 6) โครงการรับรู้-เข้าใจ-เห็นคุณค่าของความรู้สึก และผู้เข้าร่วมกิจกรรมประเมินผลการเรียนรู้ และการดำเนินการของโครงการ ประกอบด้วย การประเมินด้านความรู้ความเข้าใจ การประเมินด้านการรับรู้คุณค่าของการจัดการด้านศิลปวัฒนธรรม และการประเมินความพึงพอใจต่อกิจกรรม ซึ่งสามารถนำเสนอผลการประเมินได้ดังนี้

ผลการประเมินด้านความรู้ความเข้าใจจากการเข้าร่วมกิจกรรม ภาพรวมอยู่ในระดับดีมาก ($\bar{X} = 4.22$) ความรู้ความเข้าใจด้านการจัดการศิลปวัฒนธรรมก่อนการเข้าร่วมกิจกรรม มีค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) = 2.48 หลังการเข้าร่วมกิจกรรม มีค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) = 4.41 นอกจากนี้ผลการประเมินยังแสดงให้เห็นถึงประโยชน์ที่ตรงต่อความคาดหวังของผู้เข้าร่วมกิจกรรมทุกคน โดยมีค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) = 4.55

ผลการประเมินความพึงพอใจจากกิจกรรมการบรรยาย และการศึกษาดูงานในสถานที่ คือ ผู้เข้าร่วมกิจกรรมพึงพอใจหัวข้อ 1) การจัดโครงการศิลปะชุมชน 2) การจัดการนิทรรศการศิลปะ และ 3) การเขียนโครงการ และการระดมทุน โดยให้เหตุผลว่าทั้ง 3 หัวข้อนี้เป็นปัจจัยสำคัญที่ช่วยสร้างความรู้ความเข้าใจด้านการจัดการศิลปวัฒนธรรม และช่วยสร้างการรับรู้กระบวนการต่าง ๆ ที่เชื่อมโยงและเกี่ยวข้องกับการจัดการศิลปวัฒนธรรม รวมทั้งเสนอให้เพิ่มหัวข้อการอบรมเชิงปฏิบัติการ คือ ภัณฑารักษ์ (Curatorial) นายหน้าขายงานศิลปะ (Art dealer) และการอนุรักษ์ (Conservation) ด้านทักษะที่ได้จากการเข้าร่วมกิจกรรม ประกอบด้วย การสร้างเครือข่ายทางศิลปวัฒนธรรม การกำหนดกรอบแนวความคิดของโครงการศิลปวัฒนธรรม กระบวนการคิดเชิงระบบ การวางแผนการดำเนินการโครงการ การจัดการทรัพยากรบุคคล การทำงานร่วมกับผู้อื่นอย่างสร้างสรรค์ การเขียนโครงการ การเขียนระดมทุน และผู้เข้าร่วมกิจกรรมส่วนใหญ่แสดงความคิดเห็นว่า ได้รับแรงบันดาลใจจากผู้เข้าร่วมกิจกรรม วิทยากร และกิจกรรมต่าง ๆ ทำให้เกิดความมุ่งมั่นในการทำงาน ในสายงานการจัดการด้านศิลปวัฒนธรรม และต้องการทำงานเพื่อการพัฒนาศิลปวัฒนธรรมให้กับสังคมไทย



ภาพที่ 2

การประชาสัมพันธ์โครงการอบรมนักการจัดการศิลปวัฒนธรรม

หมายเหตุ. จาก เตรียมตัวให้พร้อม TAM#5 กลับมาแล้ว, by BACC Education Community, 2023, Facebook, (<https://www.facebook.com/photo/?fbid=756099422980162&set=a.756099652980139>).

ลิขสิทธิ์ โดย หอศิลปวัฒนธรรมแห่งกรุงเทพมหานคร



ภาพที่ 3

กิจกรรมการบรรยายที่มาและความสำคัญของการจัดการศิลปวัฒนธรรม

หมายเหตุ. จาก TAM#5, by BACC Education Community, 2023a, Facebook,

(<https://www.facebook.com/photo.php?fbid=786453693278068&set=pb.100057403331503.-2207520000&type=3>). ลิขสิทธิ์ โดย หอศิลปวัฒนธรรมแห่งกรุงเทพมหานคร



ภาพที่ 4

กิจกรรมการอบรมเชิงปฏิบัติการจากวิทยากร

หมายเหตุ. จาก TAM#5, by BACC Education Community, 2023b, Facebook, (<https://www.facebook.com/photo.php?fbid=789663239623780&set=pb.100057403331503.-2207520000&type=3>).

ลิขสิทธิ์ โดย หอศิลปวัฒนธรรมแห่งกรุงเทพมหานคร



ภาพที่ 5

กิจกรรมการนำเสนอผลงานการทดลองออกแบบกระบวนการจัดการศิลปวัฒนธรรม

หมายเหตุ. จาก TAM#5, by BACC Education Community, 2023c, Facebook, (<https://www.facebook.com/photo.php?fbid=789663299623774&set=pb.100057403331503.-2207520000&type=3>).

ลิขสิทธิ์ โดย หอศิลปวัฒนธรรมแห่งกรุงเทพมหานคร

การวิเคราะห์การพัฒนานักการจัดการศิลปวัฒนธรรม กรณีศึกษา โครงการ อบรมนักการจัดการศิลปวัฒนธรรม หอศิลปวัฒนธรรมแห่งกรุงเทพมหานคร 2566

โครงการอบรมนักการจัดการศิลปวัฒนธรรม หอศิลปวัฒนธรรมแห่งกรุงเทพมหานคร 2566 ดำเนินการภายใต้วัตถุประสงค์ในการส่งเสริม และพัฒนาองค์ความรู้ด้านการจัดการศิลปวัฒนธรรม เพื่อสร้างบุคลากรด้านการจัดการศิลปะ ให้เกิดการขับเคลื่อนในระบบนิเวศทางศิลปวัฒนธรรมของสังคมไทย ซึ่งจากการดำเนินการ เกิดผลลัพธ์การเรียนรู้จากกิจกรรมที่พัฒนาขึ้น เพื่อการพัฒนาความรู้ความเข้าใจ ทักษะ และทัศนคติที่ดีต่อวิชาชีพด้านการจัดการศิลปวัฒนธรรม ซึ่งถือเป็นแนวทางสำหรับองค์กรด้านศิลปวัฒนธรรมที่จะพัฒนา และต่อยอดองค์ความรู้ที่เป็นประโยชน์ต่อการพัฒนาทรัพยากรบุคคล ผู้เขียนจึงขอเสนอการวิเคราะห์กระบวนการพัฒนานักการจัดการศิลปวัฒนธรรม โดยแบ่งออกเป็น 3 ประเด็นสำคัญ ประกอบด้วย 1) การวิเคราะห์กระบวนการพัฒนานักการจัดการศิลปวัฒนธรรมตามกระบวนการจัดการศิลปะ 2) การวิเคราะห์การพัฒนาความรู้ ทักษะ และทัศนคติที่ดีต่อวิชาชีพ และงานด้านการจัดการศิลปวัฒนธรรมตามทฤษฎีการเรียนรู้ของบลูม และ 3) การวิเคราะห์การพัฒนานักการจัดการศิลปวัฒนธรรมตามหลักกระบวนการทางปัญญา (Cognitive Processes)

ตารางที่ 3
การวิเคราะห์โครงการอบรมนักการจัดการศิลปวัฒนธรรม

โครงการอบรมนักการจัดการศิลปวัฒนธรรม		ประเด็นการวิเคราะห์		
หัวข้อ	กิจกรรม	กระบวนการจัดการศิลปะ	ทฤษฎีการเรียนรู้ของบลูม	กระบวนการทางปัญญา
บทบาทของศิลปะกับการขับเคลื่อนสังคม	ปฐมนิเทศ อธิบายหลักสูตร และศึกษาดูงานการจัดการของหอศิลป์กรุงเทพฯ	การวางแผน (Planning) โครงการฯ มุ่งเน้น การทำความเข้าใจ ในประเด็นต่างๆ ที่เกี่ยวข้องกับ การจัดการศิลป วัฒนธรรม เพื่อให้ สามารถวางแผนการ ดำเนินการต่าง ๆ ได้ ผ่านตัวอย่างจาก ลักษณะการจัดการ ที่หลากหลาย โดย กำหนดหัวข้อการ เรียนรู้ครอบคลุมกับ รูปแบบการจัดการ ด้านศิลปวัฒนธรรม ทั้งการจัดการในรูป แบบสถาบัน ภาครัฐ และเอกชน	ด้านพุทธิพิสัย (Cognitive Domain) โครงการฯ สร้างความ รู้ ความเข้าใจให้กับผู้ เข้า ร่วมกิจกรรม ให้มี องค์ความรู้ที่จะสามารถ ใช้เป็นฐานข้อมูลในการ นำสิ่งที่เรียนรู้ ไปลงมือ ปฏิบัติ สิ่งที่น่าสนใจ คือ หัวข้อการเรียนรู้ ที่กำหนดขึ้น เป็นการ สรุพอค์ประกอบ ด้านการจัดการศิลป วัฒนธรรมที่กระชับ เหมาะสมกับการพัฒนา นักการจัดการฯ ใน ระยะสั้น	ขั้นจำ (Remembering) และขั้นเข้าใจ (Under-standing)
การจัดการ นิทรรศการศิลปะ	บรรยาย และแบ่งกลุ่ม ฝึกปฏิบัติการจัดการ นิทรรศการศิลปะ			โครงการฯ สร้างพื้นฐาน ความเข้าใจ ในการ จัดการศิลปวัฒนธรรม ให้มีความสำคัญกับการ พัฒนาความรู้ และความ เข้าใจ เป็นขั้นแรก เพื่อให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรม สามารถต่อยอดความ รู้เหล่านี้ นำไปปฏิบัติ และพัฒนาทักษะในการ จัดการได้ ซึ่งเป็นสำคัญ และจำเป็นอย่างยิ่ง
การจัดการ ศิลปวัฒนธรรม และการดำเนินงานของ หอศิลป์มหาวิทยาลัย	บรรยาย และลงพื้นที่ศึกษา รูปแบบการจัดการศิลปะ ของหอศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร			
การจัดทำโครงการ ศิลปะร่วมสมัย	บรรยาย และแบ่งกลุ่ม ฝึกปฏิบัติออกแบบ โครงการศิลปะร่วมสมัย			
การจัดกิจกรรม การศึกษา	บรรยาย และแบ่งกลุ่ม ฝึกปฏิบัติออกแบบ กิจกรรมการศึกษา			
การจัดโครงการ ศิลปะชุมชน	บรรยาย และแบ่งกลุ่ม ฝึกปฏิบัติออกแบบ กิจกรรมสร้างสรรค์กับชุมชน			

ตารางที่ 3 [ต่อ]

การวิเคราะห์โครงการอบรมนักการจัดการศิลปวัฒนธรรม

โครงการอบรมนักการจัดการศิลปวัฒนธรรม		ประเด็นการวิเคราะห์		
หัวข้อ	กิจกรรม	กระบวนการจัดการศิลปะ	ทฤษฎีการเรียนรู้ของบลูม	กระบวนการทางปัญญา
การเขียนโครงการและการระดมทุน	บรรยาย และแบ่งกลุ่มฝึกปฏิบัติเขียนโครงการและการระดมทุน	การจัดระเบียบ (Organization) โครงการฯ จัดกิจกรรมพัฒนาพัฒนาการจัดระเบียบ การจัดการให้ผู้ร่วมกิจกรรม โดยศึกษาวิธีการเขียนโครงการและการวางแผนกลยุทธ์การตลาด การประชุมสัมพันธ์ รวมทั้งกำหนดให้ลงพื้นที่ศึกษาการจัดการศิลปะ เพื่อสร้างการรับรู้และประสบการณ์ในการจัดการจากกรณีศึกษา เพื่อพัฒนาทักษะการจัดระเบียบในรายละเอียดต่าง ๆ	ด้านทักษะพิสัย (Psychomotor Domain) โครงการฯ พัฒนาทักษะด้านการจัดการ โดยกำหนดให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรม ลงมือปฏิบัติจริงตามหัวข้อที่กำหนด และใช้กระบวนการกลุ่มในการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ระหว่างผู้เข้าร่วมกิจกรรม ที่มีประสบการณ์หลากหลาย ส่งผลดีต่อการพัฒนาทักษะ และช่วยลดเวลา ในการพัฒนาทักษะให้สั้นลง ซึ่งเหมาะสมต่อการพัฒนาในระยะสั้น	ขั้นประยุกต์ใช้ (Applying) โครงการฯ กำหนดให้ผู้ร่วมกิจกรรมทดลองนำสิ่งที่ได้เรียนรู้ มาประยุกต์ใช้ และลงมือปฏิบัติจริง เพื่อสร้างความเข้าใจ และเกิดเป็นทักษะในการจัดการต่าง ๆ ขั้นวิเคราะห์ (Analyzing) โครงการฯ กำหนดให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรม ลงพื้นที่ศึกษากรณีศึกษา เพื่อให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมวิเคราะห์แนวทางการจัดการ เพื่อเรียนรู้การจัดการจากประสบการณ์ตรงในพื้นที่จริง ซึ่งจะส่งผลให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมสามารถวิเคราะห์การจัดการของตนเองได้ โดยเทียบเคียงกับประสบการณ์ที่ได้จากการศึกษา

ตารางที่ 3 [ต่อ]
การวิเคราะห์โครงการอบรมผู้จัดการศิลปวัฒนธรรม

โครงการอบรมผู้จัดการศิลปวัฒนธรรม		ประเด็นการวิเคราะห์		
หัวข้อ	กิจกรรม	กระบวนการจัดการศิลปะ	ทฤษฎีการเรียนรู้ของบลูม	กระบวนการทางปัญญา
วิธีการวัดผลและประเมินโครงการด้านศิลปวัฒนธรรม	บรรยาย และนำเสนอตัวอย่างการวัดและประเมินผลโครงการด้านศิลปวัฒนธรรม	การควบคุม (Controlling) โครงการฯ ส่งเสริมให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมตรวจสอบผลการดำเนินการจัดการต่าง ๆ ผ่านกระบวนการวัดและประเมินผล ซึ่งสิ่งสำคัญและจำเป็นอย่างยิ่งที่ช่วยส่งเสริมให้การพัฒนานักการจัดการศิลปวัฒนธรรมสามารถพัฒนางานต่าง ๆ ได้อย่างมีประสิทธิภาพ	ด้านจิตพิสัย (Affective Domain) โครงการฯ กำหนดให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมเรียนรู้อะไรบ้างจากการวัดและประเมินผล ซึ่งจะนำไปสู่การรับรู้คุณค่าของสิ่งที่ทำ เป็นกระบวนการสำคัญที่จะให้ช่วยเกิดทัศนคติที่ดีต่อการทำงานด้านการจัดการที่เป็นระบบ นอกจากจะช่วยให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมสามารถวิเคราะห์และประเมินผลสิ่งที่ทำได้แล้ว ยังช่วยให้ให้เห็นคุณค่าของการจัดการ ที่สร้างประโยชน์ให้กับสังคมในมิติต่าง ๆ	ขั้นประเมินค่า (Evaluating) โครงการ ฯ ส่งเสริมการสร้างความเข้าใจในกระบวนการวัดประเมินโครงการซึ่งจะส่งผลให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมสามารถประเมินค่าในกิจกรรมและผลลัพธ์ที่เกิดขึ้นจากการจัดการต่าง ๆ ได้ เพื่อให้เกิดการวิเคราะห์ และนำไปพัฒนา ปรับปรุงให้ดีขึ้น เป็นกระบวนการสำคัญที่จะช่วยให้สามารถสร้างสรรค์ผลงานของตนเองได้อย่างมีประสิทธิภาพ
ปฏิบัติการโครงการจำลอง	ปฏิบัติการโครงการจำลอง แบ่งกลุ่มออกแบบและพัฒนาโครงการจำลอง โดยใช้หอศิลปกรุงเทพฯ เป็นโจทย์	การเป็นผู้นำ (Leading) โครงการฯ กำหนดให้จับกลุ่มออกแบบโครงการจัดการศิลปวัฒนธรรม เพื่อนำสิ่งที่ได้เรียนรู้ มาประยุกต์ใช้พัฒนาโครงการที่สนใจร่วมกัน แบ่งหน้าที่ความรับผิดชอบ และจัดการองค์ประกอบต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับโครงการ และนำเสนอต่อวิทยากร	ด้านทักษะพิสัย (Psychomotor Domain) โครงการฯ จัดให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมทดลองจัดทำโครงการจำลอง โดยใช้หอศิลปกรุงเทพฯ เป็นโจทย์ ส่งผลให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมได้ฝึกปฏิบัติ นำสิ่งที่เรียนรู้มาประยุกต์ใช้จนเกิดเป็นประสบการณ์ และเกิดเป็นทักษะด้านการจัดการที่จำเป็น	ขั้นสร้างสรรค์ (Creating) โครงการฯ เปิดโอกาสให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมนำสิ่งที่ได้เรียนมาสร้างสรรค์โครงการจำลอง ภายใต้โจทย์ที่กำหนด ทำให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมทุกคนมีส่วนร่วมในการฝึกปฏิบัติ ทักษะด้านการจัดการที่ต้องอาศัยการทำงานร่วมกันเป็นทีม ส่งผลต่อการพัฒนากระบวนการคิดเชิงระบบ เกิดเป็นทักษะด้านการจัดการศิลปะ ประกอบด้วย 1.การจัดระเบียบ 2.การสื่อสารอย่างมีประสิทธิภาพ
การนำเสนอโครงการจำลอง	นำเสนอโครงการจำลอง โดยมีผู้เชี่ยวชาญวิพากษ์โครงการจำลอง			

ตารางที่ 3 [ต่อ]

การวิเคราะห์โครงการอบรมนักการจัดการศิลปวัฒนธรรม

โครงการอบรมนักการจัดการศิลปวัฒนธรรม		ประเด็นการวิเคราะห์		
หัวข้อ	กิจกรรม	กระบวนการจัดการศิลปะ	ทฤษฎีการเรียนรู้ของบลูม	กระบวนการทางปัญญา
				3.การแก้ไขปัญหา 4.ความเข้าใจและสามารถปฏิบัติงานภายในงบประมาณรวมทั้งการจัดหางบประมาณ 5.สามารถปฏิบัติงานร่วมกับผู้อื่นได้ ภายใต้เงื่อนไขและระยะเวลาที่กำหนด

จากตารางที่ 3 ผู้เขียนวิเคราะห์การดำเนินการพัฒนาทักษะด้านการจัดการศิลปวัฒนธรรม โดยเทียบเคียงกับกระบวนการจัดการศิลปะ ทฤษฎีการเรียนรู้ของบลูม และกระบวนการทางปัญญา เพื่อสังเคราะห์เป็นแนวทางในการจัดกิจกรรมพัฒนานักการจัดการศิลปวัฒนธรรม ซึ่งสามารถอธิบายรายละเอียดต่าง ๆ ได้ดังนี้

การวิเคราะห์กระบวนการพัฒนานักการจัดการศิลปวัฒนธรรมตามกระบวนการจัดการศิลปะ

โครงการอบรมนักการจัดการศิลปวัฒนธรรม จัดกิจกรรมที่สอดคล้องต่อกระบวนการจัดการศิลปะ เพื่อสร้างความเข้าใจในกระบวนการจัดการ และบทบาทการเป็นนักจัดการศิลปวัฒนธรรมที่จำเป็นต้องเรียนรู้หน้าที่สำคัญในการปฏิบัติงานด้านการจัดการศิลปะ ประกอบด้วย

1. การวางแผน (Planning) โครงการฯ กำหนดหัวข้อกิจกรรมให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมทุกคนได้เรียนรู้บทบาทหน้าที่ของศิลปวัฒนธรรม และการจัดการศิลปะรูปแบบต่าง ๆ ที่เป็นองค์ประกอบสำคัญในการพัฒนาโครงการด้านการจัดการศิลปวัฒนธรรม มุ่งเน้นให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมเรียนรู้จากประสบการณ์ด้านการจัดการที่แตกต่าง และหลากหลาย ส่งผลดีต่อการสร้างความเข้าใจพื้นฐานให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมมีองค์ความรู้ และเป็นพื้นฐานสำคัญในการนำไปประยุกต์ใช้ในแบบฝึกหัดต่าง ๆ ที่โครงการได้กำหนดขึ้น จะทำให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมมองเห็นแนวทางในการวางแผนการดำเนินงานต่าง ๆ อย่างเป็นระบบ

2. การจัดระเบียบ (Organization) โครงการฯ จัดกิจกรรมให้ผู้เข้าร่วมการฝึกอบรมได้เรียนรู้ขั้นตอนในการจัดระเบียบต่าง ๆ ผ่านการลงมือปฏิบัติร่วมกัน ทำให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมทุกคนเรียนรู้กระบวนการทำงานที่สร้างความร่วมมือระหว่างกันและกัน เหมือนเป็นการจำลองสถานการณ์การปฏิบัติงานจริงของการเป็นนักจัดการศิลปวัฒนธรรมที่ต้องอาศัยความสามารถและความร่วมมือของผู้ร่วมงาน ทั้งยังมีการกำหนดบทบาทหน้าที่ที่ส่งเสริมต่อการพัฒนาโครงการจัดการด้านศิลปวัฒนธรรม โดยใช้ความเชี่ยวชาญของผู้เข้าร่วมกิจกรรมแต่ละคน ซึ่งประสบการณ์ที่ได้จากการทำงานร่วมกันนี้ จะส่งผลดีต่อการเป็นนักจัดการศิลปวัฒนธรรมในอนาคต

3. การเป็นผู้นำ (Leading) กิจกรรมต่าง ๆ ของโครงการ ฯ กำหนดให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมจับกลุ่มตามความสนใจ โดยพิจารณาจากสิ่งที่สนใจ และร่วมกันพัฒนาโครงการจำลอง เพื่อนำองค์ความรู้ต่าง ๆ ที่ได้จากโครงการ มาประยุกต์ใช้ ถือเป็นกระบวนการสำคัญที่จะส่งเสริมให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมทุกคนได้เรียนรู้และเกิดทักษะการปฏิบัติงานร่วมกัน ซึ่งภายใต้การปฏิบัติงานร่วมกันนี้จะเกิดภาวะการเป็นผู้นำ ผู้ตาม และบทบาทหน้าที่ของผู้ร่วมงานตามความสนใจ และความถนัด ส่งผลให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมทุกคนฝึกปฏิบัติการเป็นผู้นำ และการเป็นผู้ตามที่ดี สร้างลักษณะนิสัยการเป็นนักจัดการศิลปวัฒนธรรมที่ดี

4. การควบคุม (Controlling) บทบาทหน้าที่นี้มีความสำคัญอย่างมาก ที่จะส่งผลให้เกิดคุณภาพในการจัดการศิลปวัฒนธรรม รวมทั้งสร้างความคุ้มค่าของการลงทุนด้วยงบประมาณต่าง ๆ โครงการ ฯ กำหนดให้เรียนรู้เรื่องการวัดประเมินผลโครงการ เพื่อสร้างกระบวนการตรวจสอบคุณภาพ และผลกระทบที่เกิดขึ้นในสังคมจากการจัดกิจกรรมด้านการจัดการศิลปวัฒนธรรม ซึ่งจะนำไปสู่ความเข้าใจเรื่องการสร้างมูลค่าและคุณค่าต่อศิลปวัฒนธรรม ส่งผลให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมทุกคนเกิดทักษะในการจัดการอย่างมีประสิทธิภาพ คือ ไม่เพียงแต่มุ่งจัดกิจกรรมเท่านั้น แต่สร้างระบบการตรวจสอบผลลัพธ์ที่เกิดขึ้นจากกิจกรรมด้วย

โครงการอบรมนักการจัดการศิลปวัฒนธรรม กำหนดกิจกรรมที่มุ่งเน้นกระบวนการเรียนรู้ที่สร้างความเข้าใจในบทบาทหน้าที่ และทักษะด้านการจัดการศิลปะ โดยกำหนดหัวข้อและกิจกรรมให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมได้เรียนรู้ และเกิดเป็นทักษะ ซึ่งหากพิจารณาโดยละเอียดจะเห็นว่าครอบคลุมกระบวนการจัดการ 4 บทบาทหน้าที่ และเกิดทักษะด้านการจัดการศิลปะอย่างรอบด้าน แต่ควรเพิ่มเติมหน้าที่การควบคุม (Controlling) ซึ่งส่งผลถึงการเกิดความสามารถในการกำกับดูแล และการให้คำแนะนำแก่ผู้ร่วมงาน โดยอาจกำหนดให้ทุกกิจกรรมมีกระบวนการตรวจสอบ และติดตามผลการปฏิบัติกิจกรรมอย่างต่อเนื่อง หรืออาจทดลองพัฒนาเครื่องมือและวิธีในการวัดและประเมินผลลัพธ์ของโครงการจากกรณีศึกษาต่าง ๆ โดยมุ่งเน้นที่การวิเคราะห์ผลตอบแทนทางสังคม (SROI) รวมทั้งควรกำหนดให้มีกระบวนการทบทวนและประเมินผลการเรียนรู้โดยผู้เข้าร่วมกิจกรรม เพื่อให้เกิดการทบทวนสิ่งที่เรียนรู้ และพัฒนาตนเองให้มีคุณสมบัติการเป็นนักจัดการศิลปวัฒนธรรมที่มีประสิทธิภาพ

การวิเคราะห์การพัฒนาความรู้ความเข้าใจ ทักษะ และทัศนคติที่ดีต่อวิชาชีพ และงานด้านการจัดการศิลปวัฒนธรรมตามทฤษฎีการเรียนรู้ของบลูม

การจัดการเรียนรู้ในสถานศึกษา อาศัยทฤษฎีการเรียนรู้ของบลูมเป็นหลักสำคัญในการจัดทำหลักสูตร การศึกษา โดยระบุวัตถุประสงค์การเรียนรู้สำหรับผู้เรียน 3 ประเด็นหลักคือ เมื่อจัดกระบวนการเรียนรู้ แล้ว ผู้เรียนต้องเกิดความรู้ความเข้าใจ มีทักษะในการปฏิบัติ ทักษะการคิดวิเคราะห์ และเกิดทัศนคติที่ดีต่อ สิ่งที่ได้เรียนรู้ ผู้เขียนจึงนำทฤษฎีการเรียนรู้ของบลูมเข้ามาวิเคราะห์กระบวนการพัฒนาความรู้ความเข้าใจ ทักษะ และทัศนคติที่ดีต่อวิชาชีพและงานด้านการจัดการศิลปวัฒนธรรม เพื่อตรวจสอบประสิทธิภาพ การพัฒนานักการจัดการศิลปวัฒนธรรมของโครงการอบรมนักการจัดการศิลปวัฒนธรรม โดยได้วิเคราะห์ หัวข้อ และกิจกรรมการฝึกอบรม ที่ส่งเสริมต่อการเรียนรู้ พบว่าโครงการอบรมนักการจัดการศิลปวัฒนธรรม สามารถสร้างการเรียนรู้ได้ครบถ้วนตามทฤษฎีการเรียนรู้ของบลูม โดยจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้านพุทธิพิสัย (Cognitive Domain) ด้านทักษะพิสัย (Psychomotor Domain) และด้านจิตพิสัย (Affective Domain) ที่ เหมาะสมและสอดคล้องต่อการพัฒนานักการจัดการศิลปวัฒนธรรม นอกจากนี้ ผู้เขียนขอเสนอรายละเอียด ของการพัฒนาการเรียนรู้ดังนี้

1. ด้านพุทธิพิสัย ให้ความสำคัญกับการสร้างความเข้าใจพื้นฐานเกี่ยวกับการจัดการด้านต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับการจัดการศิลปะ แบ่งออกเป็น 2 กลุ่ม คือ นิทรรศการศิลปะ และกิจกรรมศิลปะ โดยลำดับ เนื้อหาการเรียนรู้จากการสร้างความเข้าใจในบทบาทหน้าที่ของศิลปะที่มีต่อสังคม ซึ่งในด้านพุทธิพิสัยนี้ โครงการฯ ให้ความสำคัญเป็นอย่างมาก เห็นได้จากจำนวนหัวข้อและกิจกรรมที่กำหนดขึ้นมากถึง 6 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 50 ของกิจกรรมทั้งหมด ซึ่งถือเป็นแนวทางที่ดีในการสร้างองค์ความรู้ให้กับผู้ที่สนใจงานด้าน การจัดการศิลปวัฒนธรรม ที่จะเป็พื้นฐานในการวางแผน และออกแบบโครงการด้านการจัดการศิลปวัฒนธรรม ต่าง ๆ

2. ด้านทักษะพิสัย กำหนดให้เรียนรู้กระบวนการทำงานจากประสบการณ์ตรงของวิทยากร และลงมือปฏิบัติร่วมกันเป็นกลุ่ม จากโจทย์และตัวอย่างที่วิทยากรนำเสนอ ก่อนให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมนำทักษะ ที่ได้ไปพัฒนาโครงการด้านศิลปวัฒนธรรมจำลองของตนเอง ซึ่งหัวข้อการเขียนโครงการ และการระดมทุน กลยุทธ์การตลาดและการประชาสัมพันธ์ ถือเป็นปัจจัยหลักที่จะช่วยสร้างการรับรู้ในการพัฒนาโครงการ ด้านศิลปวัฒนธรรมเป็นอย่างดี และการลงพื้นที่ศึกษาแนวทางการจัดการจากประสบการณ์ตรงของพื้นที่ ต่าง ๆ ส่งผลให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมสามารถวิเคราะห์แนวทางการจัดการ และเกิดกระบวนการเรียนรู้ที่กระชับ เหมาะสมกับระยะเวลาของโครงการ เป็นการสร้างทักษะที่เกิดจากประสบการณ์ตรงที่สามารถนำไปใช้ได้ จริงในการปฏิบัติงาน

3. ด้านจิตพิสัย จัดกิจกรรมให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมทุกคนเรียนรู้บทบาทหน้าที่การจัดการศิลปะ จากตัวอย่างการจัดการศิลปะที่หลากหลายจากประสบการณ์ตรงของผู้ปฏิบัติงาน ทั้งรูปแบบองค์กร และชุมชนท้องถิ่น เรียนรู้วิธีการวัดผล และประเมินโครงการด้านศิลปวัฒนธรรม ซึ่งถือเป็นกระบวนการสำคัญ ในการตรวจสอบคุณภาพ และผลกระทบที่เกิดขึ้นต่อสังคม ช่วยส่งเสริมให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมมองเห็นคุณค่า ของงานด้านการจัดการศิลปวัฒนธรรม รวมทั้งสร้างทัศนคติต่อการพัฒนาโครงการศิลปวัฒนธรรมที่ไม่ได้ มุ่งเน้นแค่การสร้างกิจกรรมเท่านั้น แต่มีการกำหนดเป้าหมาย และผลลัพธ์ที่เกิดจากการจัดกิจกรรมต่าง ๆ

โครงการอบรมนักการจัดการศิลปวัฒนธรรม อาจไม่ได้กำหนดเนื้อหา และวิธีการจัดกิจกรรมที่ เป็นลำดับขั้นอย่างชัดเจน แต่สร้างความโดดเด่นเฉพาะของเนื้อหา ใช้แบบฝึกหัด และกิจกรรมกลุ่มพัฒนา ผู้เข้าร่วมกิจกรรมให้ครอบคลุมทักษะการเรียนรู้ของบลูม คือ สร้างกระบวนการพัฒนาให้สามารถสร้าง ความรู้ความเข้าใจ ทักษะ และทัศนคติที่ดีต่อวิชาชีพด้านการจัดการศิลปะ ภายในระยะเวลา 8 สัปดาห์ ซึ่งในบางประเด็นการเรียนรู้อาจไม่ได้ลงรายละเอียดอย่างลึกซึ้ง ปัจจัยและเงื่อนไขของเวลาจึงเป็นตัวแปร สำคัญในการออกแบบการฝึกอบรม ส่งผลให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมได้ผลลัพธ์การเรียนรู้ และความมั่นใจในการ ปฏิบัติงานการจัดการศิลปะที่แตกต่างกัน ทั้งนี้เป็นผลจากประสบการณ์การจัดการศิลปะของผู้เข้าร่วม กิจกรรม แต่ก็สามารถสร้างการรับรู้ด้านการจัดการศิลปวัฒนธรรมที่ดีให้กับผู้เข้าร่วมกิจกรรมได้เป็นอย่างดี เห็นได้จากผลการประเมินจากผู้เข้าร่วมกิจกรรมทุกคนที่อยู่ในระดับดีมาก

การวิเคราะห์การพัฒนานักการจัดการศิลปวัฒนธรรมด้านกระบวนการทางปัญญา

กระบวนการทางปัญญา (Cognitive Processes) เป็นแนวคิดที่สำคัญของทฤษฎีการเรียนรู้ของบลูม ที่กล่าวถึงระดับการเรียนรู้ เพื่อการพัฒนาศักยภาพของบุคคล จากระดับพื้นฐานไปสู่การเรียนรู้ระดับสูง ซึ่งถูกนำมาใช้เป็นหลักการสำคัญในการออกแบบการจัดการเรียนรู้สำหรับผู้เรียนในระดับต่าง ๆ จึงสามารถ นำมาประยุกต์ใช้ในการออกแบบการจัดการเรียนรู้เรื่องต่าง ๆ ได้ ผู้เขียนจึงวิเคราะห์กระบวนการพัฒนานัก การจัดการศิลปวัฒนธรรม เพื่อแสดงถึงความสอดคล้องต่อการพัฒนาตามหลักกระบวนการทางปัญญา ซึ่งจากการวิเคราะห์พบว่า โครงการอบรมนักการจัดการศิลปวัฒนธรรม ออกแบบและจัดกิจกรรมพัฒนาการ เรียนรู้สอดคล้องกับกระบวนการทางปัญญา จึงขอนำเสนอผลการวิเคราะห์ ดังนี้

1. ขั้นจำ (Remembering) และขั้นเข้าใจ (Understanding) เห็นได้จากการกำหนดหัวข้อที่ เกี่ยวข้องกับการจัดการศิลปะในระดับพื้นฐาน ใช้กิจกรรมการบรรยาย และใช้แบบฝึกหัดสร้างความเข้าใจ ด้วยกิจกรรมกลุ่ม

2. ขั้นประยุกต์ใช้ (Applying) กำหนดเนื้อหากิจกรรมให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมเรียนรู้กระบวนการและวิธีการประยุกต์ใช้องค์ความรู้ที่มีไปออกแบบและวางแผนการจัดการศิลปะ โดยการทดลองเขียนโครงการและการระดมทุน การวางกลยุทธ์การตลาดและการประชาสัมพันธ์

3. ขั้นวิเคราะห์ (Analyzing) จัดกิจกรรมให้ลงพื้นที่กรณีศึกษาตัวอย่างการจัดการศิลปะจากองค์กรและชุมชนท้องถิ่น เปรียบเทียบลักษณะการจัดการศิลปะ ศึกษาปัญหา ปัจจัย และโอกาสในการพัฒนาโครงการด้านศิลปวัฒนธรรม นำไปสู่การวิเคราะห์แนวทางในการจัดการศิลปวัฒนธรรมที่ดีและมีประสิทธิภาพ

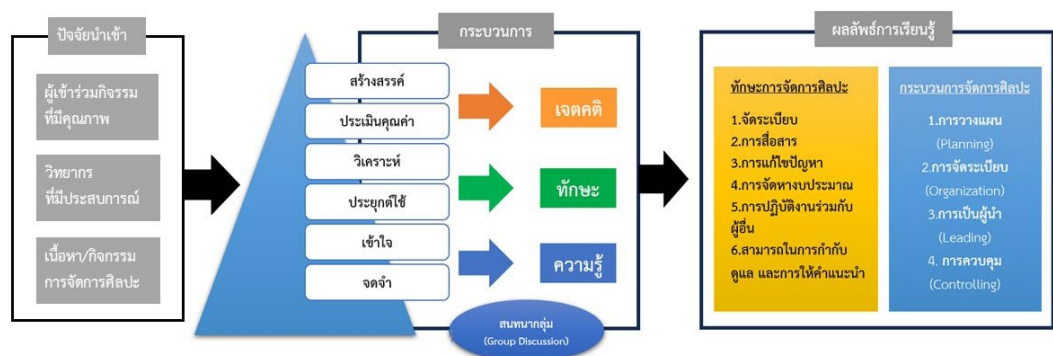
4. ขั้นประเมินค่า (Evaluating) โครงการนำเสนอวิธีการวัดและประเมินผลโครงการ เพื่อตรวจสอบคุณค่า และความคุ้มค่าของการลงทุนจากงบประมาณต่าง ๆ เพื่อให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมเรียนรู้กระบวนการตรวจสอบคุณภาพและผลกระทบต่อสังคมที่เกิดขึ้นจากโครงการและกิจกรรมด้านศิลปวัฒนธรรม ซึ่งเป็นปัจจัยสำคัญที่จะช่วยสร้างคุณค่าของงานศิลปวัฒนธรรมอย่างยั่งยืน รวมทั้งยังสร้างทัศนคติที่ดีต่อการเป็นนักจัดการศิลปวัฒนธรรมที่มีประสิทธิภาพสูง

5. ขั้นสร้างสรรค์ (Creating) กำหนดให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมแบ่งกลุ่มตามความสนใจ และร่วมกันพัฒนา สร้างสรรค์โครงการด้านศิลปวัฒนธรรมจำลอง โดยใช้หอศิลปกรุงเทพฯ เป็นโจทย์ เพื่อให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมทุกคนได้ฝึกปฏิบัติการจัดการศิลปะ และทดลองจัดการสิ่งต่าง ๆ ตามความถนัดและความสนใจ เพื่อให้เกิดทักษะการจัดการศิลปะ และเรียนรู้กระบวนการจัดการศิลปะไปพร้อมกัน รวมทั้งกำหนดให้นำเสนอโครงการจำลองที่พัฒนาร่วมกันเป็นกลุ่ม เพื่อให้วิทยากรผู้มีประสบการณ์ตรง ได้พิจารณาคุณภาพของโครงการ ทำให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมทุกคนทราบถึงข้อดี ข้อเสียของโครงการจำลอง และนำไปสู่การพัฒนาปรับปรุงการจัดการศิลปะที่มีคุณภาพต่อไป

โครงการอบรมนักการจัดการศิลปวัฒนธรรม ออกแบบกระบวนการเรียนรู้ และจัดลำดับขั้นการพัฒนากระบวนการทางปัญญาสอดคล้องกับการพัฒนาตามทฤษฎีการเรียนรู้ของบลูมอย่างเป็นระบบ แต่การวิเคราะห์ ทำให้เห็นว่ายังขาดการส่งเสริมความเข้าใจเรื่องการวัดและประเมินผลโครงการ ซึ่งถือเป็นปัจจัยสำคัญที่จะช่วยส่งเสริมการเป็นนักจัดการศิลปวัฒนธรรมที่มีประสิทธิภาพสูง ผู้เขียนจึงขอเสนอให้เพิ่มเติมกิจกรรมในขั้นประเมินค่า (Evaluating) คือควรกำหนดให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมทุกคนได้ทดลองสร้างเครื่องมือ และศึกษาวิธีการวัดประเมินผลโครงการจากกรณีศึกษาต่าง ๆ เพื่อให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมทุกคนเกิดความเข้าใจ และสามารถนำไปปฏิบัติได้ ซึ่งการประเมินค่านี้ จะส่งผลต่อการสร้างสรรค์ ทำให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมสามารถวิเคราะห์ข้อดี ข้อเสีย สามารถมองเห็นปัญหา และแนวทางแก้ไขปัญหได้อย่างมีประสิทธิภาพอีกด้วย

บทสรุป

การวิเคราะห์โครงการอบรมนักรจัดการศิลปวัฒนธรรม หอศิลปวัฒนธรรมแห่งกรุงเทพมหานคร 2566 ร่วมกับแนวคิดและทฤษฎีการเรียนรู้ของบลูม ทำให้เห็นถึงกระบวนการพัฒนานักรจัดการศิลปวัฒนธรรมที่สำคัญ และเป็นสิ่งที่ผู้จัดการกิจกรรมต้องคำนึงถึงคือ การจัดการกิจกรรมฝึกอบรมนั้นจะต้องส่งเสริมการเรียนรู้ให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมทุกคนเกิดความรู้ความเข้าใจ เกิดทักษะในการปฏิบัติงาน และเกิดทัศนคติที่ดีต่อสิ่งที่เรียนรู้ ซึ่งอาจใช้เป็นวัตถุประสงค์สำคัญของการจัดการกิจกรรม โดยการพัฒนาการเรียนรู้นั้นควรอยู่บนฐานและหลักการพัฒนากระบวนการทางปัญญา คือ จัดลำดับเนื้อหาและกิจกรรมที่สอดคล้องต่อระดับการเรียนรู้ขั้นพื้นฐานไปจนถึงการสร้างสรรค์ ซึ่งผู้จัดการกิจกรรมสามารถออกแบบกิจกรรมให้ยืดหยุ่นปรับเปลี่ยนไปตามบริบทขององค์กร และสถานการณ์ได้ ทั้งนี้ผลจากการวิเคราะห์นำไปสู่การสังเคราะห์แนวทางการจัดการกิจกรรมพัฒนานักรจัดการศิลปวัฒนธรรม ดังนี้



ภาพที่ 6

แนวทางการจัดการกิจกรรมพัฒนานักรจัดการศิลปวัฒนธรรม

จากภาพที่ 6 แสดงถึงแนวทางในการจัดการกิจกรรมพัฒนานักรจัดการศิลปวัฒนธรรมที่ได้จากการสังเคราะห์โครงการอบรมนักรจัดการศิลปวัฒนธรรมหอศิลปวัฒนธรรมแห่งกรุงเทพมหานคร 2566 ซึ่งสามารถอธิบายแนวทางในการจัดการกิจกรรม และการออกแบบกิจกรรมได้ ดังนี้

1. ปัจจัยนำเข้า กิจกรรมการพัฒนานักการจัดการศิลปวัฒนธรรมที่มีประสิทธิภาพจะต้องมีปัจจัยนำเข้าที่มีคุณภาพเช่นกัน โดยมีองค์ประกอบ 3 ส่วนสำคัญ คือ

1.1 ผู้เข้าร่วมกิจกรรมที่มีคุณภาพ โดยผู้จัดกิจกรรมจะต้องคัดเลือกผู้เข้าร่วมกิจกรรมที่มีความสนใจ และมีคุณภาพอย่างแท้จริง พิจารณาจากการสัมภาษณ์ การเขียนบทความแนะนำตนเอง การแสดงออกทางความคิด หรือเป้าหมายในการเข้าร่วมกิจกรรม

1.2 วิทยากรที่มีประสบการณ์ ช่วยสร้างความน่าเชื่อถือ และดึงดูดความสนใจให้อยากเข้าร่วมกิจกรรม เป็นปัจจัยที่จะช่วยถ่ายทอดองค์ความรู้ด้านการจัดการศิลปะ ผ่านประสบการณ์ตรงต่าง ๆ ทำให้เกิดกระบวนการเรียนรู้ที่กระชับ เหมาะสมต่อการฝึกอบรมในระยะสั้น ทั้งยังช่วยให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมได้รับรู้ถึงขั้นตอนกระบวนการ และวิธีการจัดการที่เหมาะสมกับรูปแบบการจัดการที่หลากหลาย

1.3 เนื้อหาและกิจกรรมด้านการจัดการศิลปะที่ครบถ้วน เหมาะสม และจัดลำดับการเรียนรู้จากระดับพื้นฐานในสู่ระดับสูง จะช่วยสร้างประสบการณ์ที่ส่งเสริมให้เกิดผลลัพธ์การเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ ซึ่งเนื้อหาและกิจกรรม ควรออกแบบโดยใช้วัตถุประสงค์ของการฝึกอบรมเป็นหลักการสำคัญในการออกแบบกิจกรรม และกำหนดเนื้อหาต่าง ๆ

2. กระบวนการ ควรจัดลำดับการเรียนรู้ตามระดับขั้นของกระบวนการพัฒนาทางปัญญา ดังนี้

2.1 เริ่มต้นจากการสร้างความรู้ความเข้าใจ ในขั้นจดจำ และเข้าใจ

2.2 พัฒนาไปสู่การนำองค์ความรู้ที่ได้รับมาทดลองใช้ ในขั้นการประยุกต์ และวิเคราะห์ ซึ่งจะส่งผลให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมเกิดทักษะการปฏิบัติ และการคิดวิเคราะห์

2.3 การวิเคราะห์เป็นฐานคิดในการประเมินคุณค่า และนำไปสู่การสร้างสรรค์อย่างมีประสิทธิภาพ ส่งผลให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมเกิดเจตคติ หรือทัศนคติที่ดีต่อวิชาชีพการจัดการด้านศิลปวัฒนธรรม

หากพิจารณากระบวนการนี้ จะเห็นได้ว่าผู้เข้าร่วมกิจกรรมทุกคนจะได้รับประสบการณ์การเรียนรู้ที่ครบถ้วนตามทฤษฎีการเรียนรู้ของบลูม คือ ได้ความรู้ เกิดทักษะ และมีทัศนคติที่ดีต่อวิชาชีพด้านการจัดการศิลปวัฒนธรรม

3. ผลลัพธ์การเรียนรู้ เป็นเป้าหมายสำคัญที่ผู้จัดกิจกรรมจะต้องกำหนดขึ้น เพื่อสร้างรูปแบบกิจกรรมที่ส่งเสริมให้เกิดผลลัพธ์การเรียนรู้ที่ต้องการ อาจแบ่งออกเป็น ผลผลิตที่ได้จากกิจกรรม และผลลัพธ์ที่เกิดขึ้นกับผู้เข้าร่วมกิจกรรมทุกคน โดยออกแบบกิจกรรมในรูปแบบย้อนกลับ (Backward Design) ใช้ผลลัพธ์การเรียนรู้เป็นหลักการสำคัญในการออกแบบกิจกรรม วางแผน กำหนดเนื้อหา และออกแบบกระบวนการให้เกิดผลลัพธ์การเรียนรู้ที่โครงการต้องการ ซึ่งแต่ละองค์กรมีเป้าหมายและพันธกิจของตนเองอย่างชัดเจน จึงสามารถนำมาใช้กำหนดผลลัพธ์การเรียนรู้ของกิจกรรมการพัฒนาศักยภาพได้

อย่างไรก็ตาม การพัฒนานักการจัดการศิลปวัฒนธรรม ยังคงเป็นที่ต้องการของระบบนิเวศทางศิลปะในประเทศไทย การพัฒนาวิชาชีพนักการจัดการศิลปะจึงเป็นสิ่งสำคัญ และจำเป็นต้องสร้างบุคลากรเข้ามาร่วมพัฒนาระบบการจัดการทางศิลปวัฒนธรรมที่หลากหลาย และอาจเปลี่ยนแปลงไปอย่างรวดเร็ว ซึ่งองค์กรด้านศิลปวัฒนธรรมของภาครัฐควรกำหนดเป็นนโยบายสำคัญ และขับเคลื่อนการพัฒนาอย่างเป็นระบบ ต่อเนื่อง และจริงจัง โดยอาจนำแนวทางในการจัดกิจกรรมพัฒนานักการจัดการศิลปวัฒนธรรมที่ได้จากการสังเคราะห์นี้ไปทดลองใช้ เพื่อสร้างความมั่นคงในวิชาชีพนักการจัดการศิลปะ และความยั่งยืนต่อการพัฒนาระบบนิเวศทางศิลปะ ให้สอดคล้องต่อนโยบายการพัฒนาเศรษฐกิจสร้างสรรค์ ซึ่งประเทศต่างๆ ในอาเซียนให้การสนับสนุนและกำหนดเป็นนโยบายสำคัญของการขับเคลื่อนเศรษฐกิจ เช่น นโยบายศิลปสาธารณะของประเทศไต้หวัน ที่ช่วยสร้างการเปลี่ยนแปลงอย่างเป็นรูปธรรมในเชิงบวกต่อภูมิสถานะของวงการศิลปะร่วมสมัย นำไปสู่การบรรจุจุดมุ่งหมายในการยกระดับมาตรฐานทางอาชีพด้านศิลปะ ผ่านการสนับสนุนศิลปินและกลุ่มอาชีพที่เกี่ยวข้องกับศิลปะ และการจัดการศิลปะ (ภณิพล อภิชาติสกุล, 2561: 195)

เอกสารอ้างอิง (References)

- คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. (2562). *มคอ.2 หลักสูตรศิลปศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาวัตกรรมการจัดการทางศิลปวัฒนธรรม (หลักสูตรใหม่ พ.ศ.2562)*.
https://supreme.swu.ac.th/file_staff_upload/file_cur_tqf2/รายละเอียดหลักสูตร_100536201_20200820030802.pdf
- เชาว์มนัส ประภักดี. (2564). การขับเคลื่อนงานศิลปวัฒนธรรมในบริบทสังคมไทย: บทสังเคราะห์อุปสรรคและทางออกจากการประสานงานกับขับเคลื่อนงานศิลปวัฒนธรรม. *วารสารสถาบันวิจัยและพัฒนา มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา*, 6(1), 57-67.
- เนาวนิตย์ สงคราม. (2566, 26-28 กุมภาพันธ์). *Bloom's Taxonomy* [เอกสารนำเสนอ]. โครงการสัมมนาเชิงปฏิบัติการการพัฒนาหลักสูตรระดับบัณฑิตศึกษา มุ่งเน้นผลลัพธ์การเรียนรู้เป็นฐาน (OBE) ตามเกณฑ์มาตรฐานระดับอุดมศึกษา. บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์ มหาวิทยาลัย, โรงแรมแคนทารีอยุธยา จังหวัดพระนครศรีอยุธยา.
- ภณิพล อภิชาติสกุล. (2561). นโยบายศิลปะสาธารณะ 1% โดยรัฐบาลไต้หวัน. *วารสารศิลป์ พีระศรี*, 6(1), 194-281.
- วรวิทย์ จันทรสุวรรณ. (ม.ป.ป.). *ระดับชั้นความสามารถของบลูม (Bloom's Taxonomy)*. Active Learning: Learning for All. https://web.rmutp.ac.th/woravith/?page_id=11322.
- Anderson, L. W., Krathwohl, D. R., Airasian, P. W., Cruikshank, K. A., Mayer, R. E., Pintrich, P. R., Rath, J., & Wittrock, M. C. (2001). *A Taxonomy for Learning, Teaching, and Assessing: A Revision of Bloom's Taxonomy of Educational Objectives*. Pearson.

- Apichitsakul, P. (2019). One Percent Public Art Policy by Taiwanese Government. *Silpa Bhirasri (Journal of Fine Arts)*, 6(1), 194–218. [In Thai]
- BACC Education Community. (2023, July 4). เตรียมตัวให้พร้อม TAM#5 กลับมาแล้ว [Photograph]. Facebook. <https://www.facebook.com/photo/?fbid=756099422980162&set=a.756099652980139>
- _____. (2023a, September 4). TAM#5 [Photograph]. Facebook. <https://www.facebook.com/photo.php?fbid=786453693278068&set=pb.100057403331503.-2207520000&type=3>
- _____. (2023b, September 10). TAM#5 [Photograph]. Facebook. <https://www.facebook.com/photo.php?fbid=789663239623780&set=pb.100057403331503.-2207520000&type=3>
- _____. (2023c, September 10). TAM#5 [Photograph]. Facebook. <https://www.facebook.com/photo.php?fbid=789663299623774&set=pb.100057403331503.-2207520000&type=3>
- Bateman, T., Konopaske, R., & Snell, S. A. (2018). *Management: Leading & Collaborating in a Competitive World* (13th ed). McGraw Hill.
- Bendixen, P. (2000). Skills and Roles: Concepts of Modern Arts Management. *International Journal of Arts Management*, 2(3), 4–13.
- Byrnes, W. J. (2022). *Management and the Arts* (6th ed). Routledge.
- Chansuwan, W. (n.d.). *Bloom's Taxonomy. Active Learning: Learning for All*. https://web.rmutp.ac.th/woravith/?page_id=11322. [In Thai]
- Faculty of Fine Arts, Srinakharinwirot University. (2019). *TQF: HEEd.2, Bachelor of Arts Program in Arts and Cultural Management Innovation (New program 2019)*. https://supreme.swu.ac.th/file_staff_upload/file_cur_tqf2/รายละเอียดหลักสูตร_100536201_20200820030802.pdf [In Thai]
- Foster, K. (2023). *Arts and Cultural Leadership Creating Sustainable Arts Organizations* (2nd ed.). Routledge
- Prapakdee, C. (2021). Operating arts and Culture Work in the Context of Thai Society: Synthesis of Obstacles and Solutions from Experiences of Art and Culture Operating. *Journal of BSRU-Research and Development Institute*, 6(1), 57-67. [In Thai]
- Songkram, N. (2023). *Bloom's Taxonomy* [Paper presentation] Graduate Program Development Seminar Project, Focus on Outcome-Based Education (OBE) to Higher Education Standards. Kantary Hotel, Ayuthaya. [In Thai]
- Tavkhelidze, T. (2016) The Role Arts Management in Modern World. *European Scientific Journal*, 14(1), 317-391.
- Taylor, A. (n.d.). *What is Arts Management*. ArtsManaged Field Guide. https://guide.artsmanaged.org/1_fundamentals/What+is+Arts+Management%3F

Evolutionary Features, Content Characteristics, and Inheritance Strategies: A Study on Nanfeng Nuo Dance¹

Chen Yuxuan²

Jantana Khochprasert³

Chusak Suvimolstien⁴

Received: August 8, 2024 / Revised: September 20, 2024 / Accepted: September 25, 2024

<https://doi.org/10.69598/sbjfa272661>

¹ This article is a part of Ph.D. Dissertation “Noh Dance: From Identity and Meaning Toward the management of arts and culture learning spaces in Nanfeng District”

² Doctorate student, Ph.D. (Visual Arts, Art of Design and Cultural Management), Faculty of Fine and Applied Art, Burapha University; e-mail: 1455427499@qq.com

³ Assistant Professor, Ph.D., Faculty of Music and Performing Arts, Burapha University, e-mail: jantanakh@go.buu.ac.th

⁴ Lecturer, Ph.D., Art and Cultural Administration, Faculty of Fine and Applied Art, Burapha University, e-mail: chu2544@yahoo.com

Abstracts

Nanfeng Nuo Dance is a traditional folk dance originating from ancient Chinese sacrificial rituals, specifically from Nanfeng county in Jiangxi province, China. This study aims to examine the evolutionary features, content characteristics, and inheritance situation of Nanfeng Nuo Dance. Through literature review, field research, and interdisciplinary analysis, this research explores the evolutionary features and content characteristics of Nanfeng Nuo Dance, while proposing strategies for its inheritance and development. The findings indicate that the evolutionary trajectory of Nanfeng Nuo Dance has transformed from a witchcraft ceremony into a form of cultural heritage, with each phase displaying distinct evolutionary features. In terms of content characteristics, the dance is primarily characterized by the expression of primitive desires, diverse deity worship, and unique local belief legends. However, regarding its inheritance, Nanfeng Nuo Dance faces challenges such as the deterioration of its cultural ecosystem, a shortage of successors, insufficient funding, and inadequate institutional support. The study suggests that to ensure the sustainable transmission of Nanfeng Nuo Dance, it is crucial to foster a supportive cultural ecosystem, cultivate inheritors, increase investment, and improve policies. In practical terms, the research proposes the establishment of a Nuo Dance Learning Center focused on education, performance, exhibition, and academic exchange. These measures aim to create new avenues for the protection and transmission of Nanfeng Nuo Dance, ensuring that its unique charm continues to thrive in contemporary society.

Keywords: Nanfeng Nuo Dance / Folk Dance / Intangible Cultural Heritage Transmission

Citation

Chen, Y., Khochprasert, J., & Suvimolstien, C. (2024). Evolutionary Features, Content Characteristics, and Inheritance Strategies: A Study on Nanfeng Nuo Dance. *Silpa Bhirasri (Journal of Fine Arts)*, 12(2), 145-174. <https://doi.org/10.69598/sbjfa272661>



© 2024 by the author(s). This is an open access article under the terms of the Creative Commons Attribution-Non Commercial-No Derivatives License (CC BY-NC-ND 4.0) <https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/>

การวิจัยลักษณะการ วิวัฒนาการ เอกลักษณะเนื้อหา และกลยุทธ์การสืบทอดระบำ หนัวนานเฟิง¹

เจิน อวี๋ชวน²

จันทนา คชประเสริฐ³

ชูศักดิ์ สุวิมลเสถียร⁴

รับบทความ: 8 สิงหาคม 2567 / แก้ไข: 20 กันยายน 2567 / ตอรับตีพิมพ์: 25 กันยายน 2567

<https://doi.org/10.69598/sbjfa272661>

¹ บทความนี้เป็นส่วนหนึ่งของวิทยานิพนธ์ ดุษฎีบัณฑิต เรื่อง “นาฏกรรมหนัวน: จากอัตลักษณ์และความหมายสู่การจัดการพื้นที่เรียนรู้ศิลปะวัฒนธรรมในเขตหนานเฟิง”

² นักศึกษาปริญญาเอก สาขาทัศนศิลป์ ศิลปะการออกแบบ และการจัดการวัฒนธรรม คณะศิลปกรรมศาสตร์, มหาวิทยาลัยบูรพา, e-mail: 1455427499@qq.com

³ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. วิทยาลัยดนตรีและการแสดง มหาวิทยาลัยบูรพา, e-mail: jantanakh@go.buu.ac.th

⁴ อาจารย์ ดร. สาขาการบริหารศิลปะและวัฒนธรรม คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา, e-mail: chu2544@yahoo.com

บทคัดย่อ

ระบำหน้าพวงเป็นการแสดงพื้นบ้านโบราณจากอำเภอหนานเพ็ง มณฑลเจียงซี ประเทศจีน งานวิจัยนี้มุ่งศึกษาการเปลี่ยนแปลง ลักษณะเฉพาะ และการสืบทอดของการแสดงนี้ จากการทบทวนวรรณกรรม การวิจัยภาคสนาม และการวิเคราะห์แบบสหวิทยาการ งานวิจัยนี้ได้ศึกษาเชิงลึกเกี่ยวกับลักษณะการวิวัฒนาการและเอกลักษณ์เนื้อหาของระบำหน้าพวง พร้อมทั้งนำเสนอกลยุทธ์การสืบทอดและแนวทางการพัฒนา ซึ่งผลการวิจัยชี้ให้เห็นว่าเส้นทางวิวัฒนาการของระบำหน้าพวงได้ผ่านการเปลี่ยนแปลงจากพิธีกรรมทางไสยศาสตร์มาเป็นมรดกทางวัฒนธรรม โดยแต่ละช่วงมีลักษณะการวิวัฒนาการที่แตกต่างกัน ในแง่ของเอกลักษณ์เนื้อหา ระบำประเภทนี้มีจุดเด่นอยู่ที่การแสดงออกถึงความปรารถนาแบบดั้งเดิม การบูชาเทพเจ้าที่หลากหลาย และตำนานความเชื่อท้องถิ่นที่เป็นเอกลักษณ์ อย่างไรก็ตาม ในด้านการสืบทอด ระบำหน้าพวงกำลังเผชิญกับความท้าทายต่าง ๆ เช่น การเสื่อมถอยของระบบนิเวศทางวัฒนธรรม การขาดแคลนผู้สืบทอด การขาดแคลนเงินทุน และการขาดการสนับสนุนที่เพียงพอจากสถาบัน ดังนั้นการวิจัยนี้จึงเสนอให้สร้างระบบนิเวศทางวัฒนธรรม พัฒนาผู้สืบทอด เพิ่มการลงทุน และปรับปรุงนโยบาย เพื่อให้เกิดการสืบทอดระบำหน้าพวงที่ยั่งยืน นอกจากนี้ ยังแนะนำให้จัดตั้งศูนย์การเรียนรู้ที่เน้นการศึกษา การแสดง นิทรรศการ และการแลกเปลี่ยนทางวิชาการ เพื่อเปิดแนวทางใหม่สำหรับการอนุรักษ์และสืบทอดระบำหน้าพวง และรักษาเสน่ห์อันเป็นเอกลักษณ์ของการแสดงนี้ต่อไปในยุคปัจจุบัน

คำสำคัญ: ระบำหน้าพวง / ระบำพื้นบ้าน / มรดกทางวัฒนธรรมที่จับต้องไม่ได้

วิธีอ้างอิง

เงิน อวิชน, จันทนา คชประเสริฐ และ ชูศักดิ์ สุวิมลเสถียร. (2567). การวิจัยลักษณะการวิวัฒนาการ เอกลักษณ์เนื้อหา และกลยุทธ์การสืบทอดระบำหน้าพวง. *วารสารศิลป์ พีระศรี*, 12(2), 145-174. <https://doi.org/10.69598/sbjfa272661>



© 2567 ลิขสิทธิ์ โดย ผู้เขียน สาธารณะชนสามารถนำบทความไปใช้ได้ภายใต้สัญญาอนุญาตครีเอทีฟคอมมอนส์แบบแสดงที่มา-ไม่ใช้เพื่อการค้า-ไม่แก้ไขดัดแปลง (CC BY-NC-ND 4.0) <https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/>

Background of the Study

With the rise of industrial and technological culture in the late 20th century, traditional folk cultures such as Nanfeng Nuo Dance have faced unprecedented challenges. Originating from the Nanfeng region of Jiangxi Province, China, Nanfeng Nuo Dance (Figure 1) boasts a long history and is hailed as the "living fossil of ancient Chinese dance" (Li & Li, 1999). This dance, known for its vigorous and uninhibited style, is deeply rooted in the local culture and reflects the lifestyle and spiritual beliefs of the people of Nanfeng (Figure 2). However, in society, few people are aware of this remarkable traditional culture, and relevant research is relatively scarce, leading to significant difficulties in its transmission. Preliminary investigations reveal that most local young people lack interest and understanding of Nanfeng Nuo Dance. This situation underscores the urgency of researching Nanfeng Nuo Dance.

This study employs methods such as literature review, field investigation, and interdisciplinary research to comprehensively explore the evolutionary features, content characteristics, and current state of inheritance of Nanfeng Nuo Dance. The research seeks to uncover the position of this traditional art form in modern society, analyze the challenges and difficulties it faces, and propose innovative conservation and inheritance strategies tailored to these issues. The aim of this research is to raise awareness of the valuable culture of Nanfeng Nuo Dance, fill the gap in existing studies, and revitalize it in the new era.

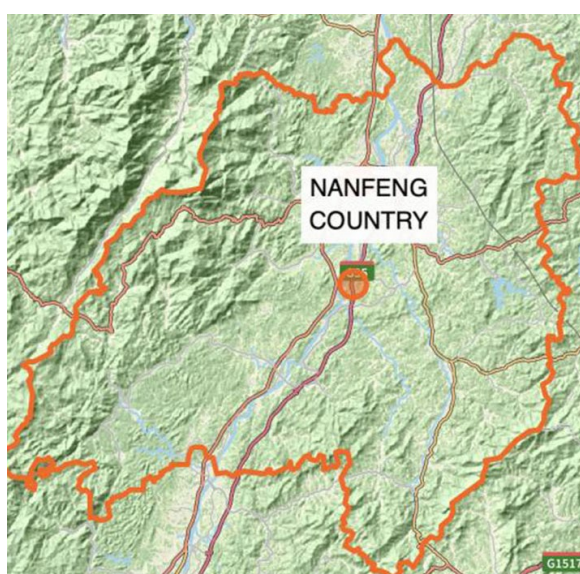


Figure 1

The topographic map of Nanfeng area

Note. From *Nanfeng* by Open Street Map, n.d., (<https://www.openstreetmap.org/export#map=13/27.2153/116.5195&layers=P>). Copyright by OpenStreetMap contributors.



Figure 2

Nanfeng Nuo Dance

Note. From “The first batch nationwide, Nanfeng Nuo Dance is on the list!”, 2023, Sohu (http://society.sohu.com/a/647613921_121124407). in the public domain

Research Objectives

1. To investigate evolutionary features, content characteristics, and inheritance status of the Nanfeng Nuo Dance.
2. To study the inheritance challenges faced by the Nanfeng Nuo Dance and propose guiding principles for its protection and development.

Scope of the Study

The scope of this article encompasses several key areas: First, to provide a systematic review of the evolution, content, and general profile of the inheritance of the Nanfeng Nuo Dance. Second, to examine the evolutionary features exhibited by the Nanfeng Nuo Dance throughout its development. Third, to investigate the content characteristics of the Nanfeng Nuo Dance, encompassing three core aspects: themes, roles, and stories. Fourthly, it focuses on the current state of transmission of Nanfeng Nuo Dance, revealing the challenges and obstacles in contemporary society through field investigations. Lastly, the study proposes guiding principles and operational models for the preservation and development of Nanfeng Nuo Dance, addressing the difficulties encountered in the process of transmission.

Research Methods and Conceptual Framework

To ensure the depth and breadth of the study, the following methods and theories will be employed:

1. Literature Review Method

The literature review serves as the foundation of this study, involving a comprehensive review of documents related to Nanfeng Nuo Dance and its cultural context. The goal is to obtain extensive and detailed information on the historical evolution, content, and transmission of Nanfeng Nuo Dance.

2. Field Investigation Method

This study will employ fieldwork methods to conduct an on-site investigation in the Nanfeng County area. Through participant observation and in-depth interviews, a comprehensive collection of information and primary data regarding the Nanfeng Nuo Dance will be gathered, encompassing various aspects of the dance, roles, masks, procedures, and associated activities.

3. Interdisciplinary Research Method

This study will employ an interdisciplinary research approach. By integrating theories and methods from multiple disciplines such as folklore, anthropology, history, and dance studies, it aims to provide a comprehensive analysis of the cultural significance and transmission strategies of the Nanfeng Nuo Dance. Through an interdisciplinary perspective, this research seeks to uncover the adaptability and transformative nature of the Nanfeng Nuo Dance in modern society, as well as its role in cultural diversity and sustainable development.

To clearly present the research concepts and approach, the researcher has developed a conceptual framework (Figure 3).

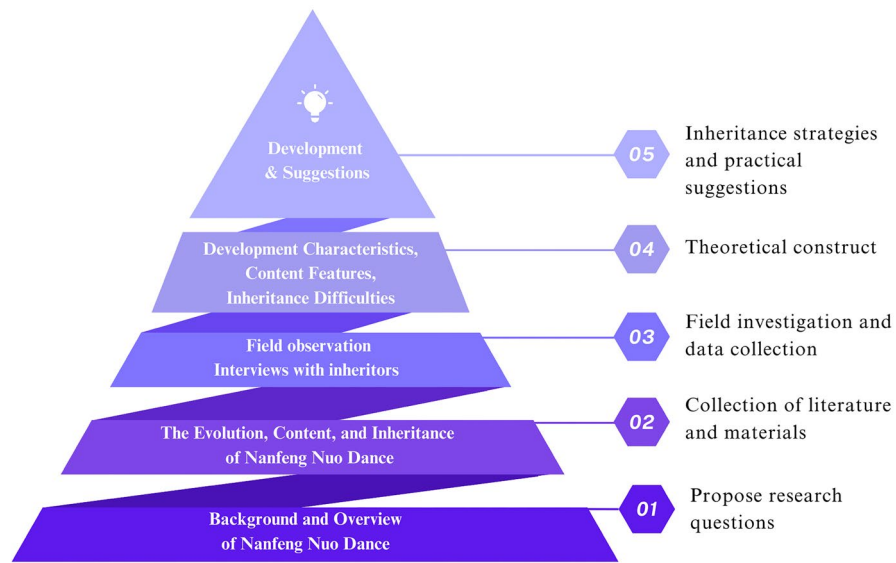


Figure 3
Conceptual framework of this study

Literature Review

1. Nanfeng Nuo Dance

The Nanfeng Nuo Dance is a folk traditional dance that is disseminated and inherited in the Nanfeng area. It originated from the sacrificial activities of primitive times (Nuo), was first introduced to Nanfeng during the Western Han Dynasty, and gradually formed a Nuo dance with strong regional characteristics. (Nanfeng County Chronicles Compilation Committee [NCCCC], 2006: 21) The Nuo dance derives from "Nuo," an ancient sacrificial activity in China, aimed at expelling disasters and praying for peace. Luo Bin describes the Nuo dance as follows: the Nuo dance is a Nuo activity primarily based on human body movements, involving the wearing of masks and having the function of expelling epidemics and driving away evil spirits. (Luo, 2007: 9) (Figure 4) Folklorist Qu Liuyi considers the Nuo dance to be one of China's oldest, most tenacious, and most historically rich oral and intangible cultural heritages. (Qu & Qian, 2006: 1)



Figure 4

Nanfeng Nuo Dance

Note. From *Writing poems on the red earth Gansu countryside exhibition scroll*, by CGTN, 2023, Sina (<https://finance.sina.com.cn/wm/2023-04-17/doc-imyqtc pz1530184.shtml>). in the public domain.

The Nanfeng Nuo Dance is distinct from Nuo dances found in other regions, characterized by its strong regional identity and primitive aura. This uniqueness may stem from Nanfeng's long history and rich local culture. With the cultural impact of the new era, many forms of Nuo dance in China have vanished. Fortunately, a small group of individuals in Nanfeng still carry on the tradition. However, influenced by the broader environment, the transmission of the Nanfeng Nuo Dance remains pessimistic. Yao Yuan lamented, "As the world continues to modernize, the Nanfeng Nuo Dance, as a living fossil of Chinese dance, will face significant cultural shocks and severe tests of inheritance" (Yao, 2016: 28).

2. Evolution of the Nanfeng Nuo Dance

The "Nuo" activities, which later evolved into the Nuo dance form, were introduced to Nanfeng as early as the 2nd century BCE. During the Northern Song Dynasty, with the development of Taoist culture, new mythological figures were incorporated into the Nuo dance scripts (Yu, 1993: 64). In the Southern Song period, the Nanfeng Nuo Dance further developed and became widely popular, emerging as an important activity in the lives of the people. During the Yuan Dynasty, Nuo dance activities in Nanfeng were interrupted for a time, with many Nuo temples falling into disrepair. After the establishment of the Ming Dynasty, Nuo dance activities gradually resumed and flourished (Xie et al., 2007: 223). In the Qing Dynasty, the Nanfeng Nuo Dance experienced even greater development, with the creation of many new programs in addition to traditional performance content.

During the Republic of China period, due to the anti-superstition movement and political circumstances, the troupes performing the Nanfeng Nuo Dance were disrupted, and the ceremonial processes of the Nuo dance were diluted. After the founding of the People's Republic of China, the Nanfeng Nuo Dance received attention from government departments, but during the "Cultural Revolution," it was considered a feudal dross culture, and activities were forced to stop (Zeng, 2019: 52).

After 1978, the Nanfeng Nuo Dance was given renewed attention and was listed as a national intangible cultural heritage in 2006. Today, the Nuo dance has become a cultural calling card for the Nanfeng area (Liu & Zhu, 2012: 142).

3. Content of the Nanfeng Nuo Dance

The performance content of the Nanfeng Nuo Dance is rich and diverse, encompassing aspects such as dance, music, characters, and masks.

In terms of dance, Luo Xiongyan believes that it exhibits a primitive and simple style. It can be divided into four types: the Grand Nuo Dance, the Bamboo Horse Dance, the Harmony Dance, and the Eight Immortals Dance (Luo, 2006: 87). Common dance steps include walking, spinning, running, and jumping, in addition to many specific step positions. In terms of hand gestures, apart from the general changes in palm shapes, hand mudras are the most characteristic and prominent part of the Nuo dance (Figure 5).

The music of the Nanfeng Nuo Dance includes two categories: ceremonial music and dance music. Ceremonial music covers eight types: inviting the deities, communicating with the deities, welcoming the deities, gongs and drums for expelling epidemics, shouting for expelling epidemics, sending off the deities, pacifying the deities, and communicating with the deities (NCCCC, 2006: 60). These musical elements add a sense of mystery and solemnity to the performance of the Nuo dance, aiding in the conveyance of its religious and cultural significance.



Figure 5

The hand mudras of Nanfeng Nuo Dance (From left to right are “Xianghuo”, “Huaguang”, Dark hand mudras)

The Nanfeng Nuo Dance encompasses a multitude of characters, primarily divided into two main parts: Nuo deities and Nuo masks. The Nuo deities are used for worship and mainly include Qingyuan Miaodao Zhenjun, Nuo God Prince (Figure 6), and Nuo Gong and Nuo Po (NCCCC, 2006: 76). Hiroko Hirota suggests that these characters play significant religious and cultural roles in the Nanfeng Nuo Dance. Dancing with masks is a key characteristic of the Nanfeng Nuo Dance, where performers adopt different roles by wearing various masks. The Nuo masks represent a diverse range of characters, mainly including deities for exorcising evil spirits, deities for bestowing blessings, deities from myths and legends, characters from novels, and demons (Hirota, 1997: 51).

The performance process of the Nanfeng Nuo Dance is divided into four steps: Qi Nuo, Yan Nuo, Qu Nuo, and Yuan Nuo. Each step corresponds to a different purpose, namely invoking the deities, entertaining the deities, expelling epidemics, and sending off the deities (Huang, 2009: 32). These steps form a complete Nuo dance ritual, reflecting the religious and cultural significance of the Nuo dance (Figure 7).



Figure 6
Nuo God Prince

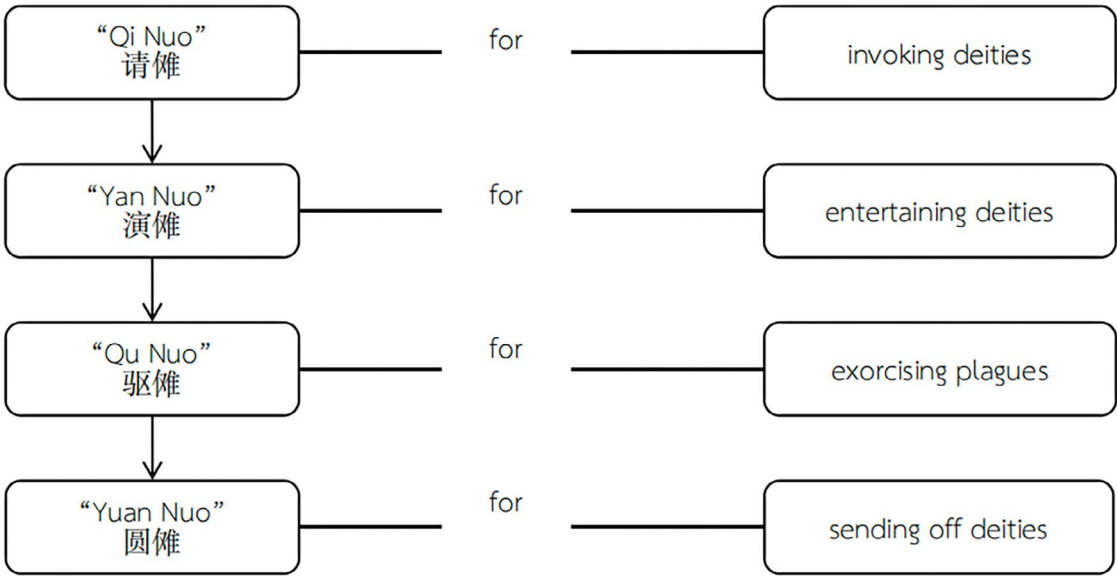


Figure 7
The traditional performance process of Nanfeng Nuo Dance

The programs of the Nanfeng Nuo Dance can be categorized into five major types: Grand Nuo Dance, Bamboo Horse Dance, Eight Immortals Dance, Harmony Dance, and other dances. The Grand Nuo Dance can be further divided into two categories: ceremonial dances and entertainment dances (NCCCC, 2006: 54, 119). The classic programs of the ceremonial dances include "Sou Nuo," "Sou Jian," "Sou Chu," and "Zhuang Tiao," which are solemn and mysterious, carrying a strong sense of oppression. The entertainment programs include "Kai Shan," "Zhi Qian," "Lei Gong," and "Nuo Gong Nuo Po." These entertainment programs are typically derived from myths or novels, with an overall style that is humorous and interesting, entertaining both the deities and the people (Zheng, 2021: 121).

In summary, the performance content of the Nanfeng Nuo Dance is rich and diverse, encompassing various aspects such as dance, music, characters, and masks. Through its unique artistic form and rich program content, the Nanfeng Nuo Dance demonstrates its profound cultural heritage and strong artistic vitality.

4. Heritage of the Nanfeng Nuo Dance

Since the introduction of Nuo to the Nanfeng region in the 2nd century BCE, the Nanfeng Nuo Dance has gone through several developmental phases, which can be summarized as the Dissemination Period (Han and Tang Dynasties), the Development Period (Song Dynasty), the Prosperity Period (Ming and Qing Dynasties), the New Nuo Period (Republic of China), and the Heritage Period (Modern Era) (Huang, 2009: 29). Despite historical fluctuations, the overall trend of the Nanfeng Nuo Dance has been positive.

There are 7 towns and 5 townships under the jurisdiction of Nanfeng County, totaling 176 villages (NCCCC, 2006: 1). The current state of the Nanfeng Nuo Dance heritage is divided by the Xu Jiang River, with the west bank being the gathering place for the old Nuo troupes and the east bank for the new Nuo troupes (Figure 8). During the Republic of China period (1912-1949), due to war and other reasons, many villages' old Nuo troupes were damaged, leading to the formation of many new Nuo troupes in that period and later. Nie Bingxin suggests that people at the time, influenced by anti-feudal thoughts, diluted traditional Nuo rituals and focused more on entertainment dances (Nie, 2013: 61).

Park Yongguang believes that in the modern era, the heritage of the Nanfeng Nuo Dance faces challenges and opportunities. Although the old Nuo troupes on the west bank are fewer in number, they have preserved a more complete form of traditional Nuo dance. In contrast, the new Nuo troupes on the east bank are more numerous and have integrated more modern entertainment elements (Park, 2017: 70).

Nowadays, Nuo dances in many regions have disappeared. However, it is gratifying that a small group of people in Nanfeng are still passing on the Nuo dance. Yao Yuan lamented, "As the world continues to modernize, the Nanfeng Nuo Dance, as a living fossil of Chinese dance, will face significant cultural shocks and severe tests of heritage" (Yao, 2016: 28).



Figure 8

Topographic map of both sides of the Zhujiang River in Nanfeng County

Note. From *The high-definition version of the topographic map of Nanfeng County*, by BIGEMAP, n.d. (<http://www.bigemap.com/source/terrain-1634.html>). Copyright 2014-2022 by BIGEMAP

Research Results

1. Evolutionary Features of Nanfeng Nuo Dance

Research indicates that the Nanfeng Nuo Dance has evolved from a witchcraft ceremony to a cultural heritage, with the entire process divisible into three distinct stages, each exhibiting its own evolutionary features.

1.1 Originating from Witchcraft and the Formation of Local Characteristics of Nuo Dance.

This stage spans from the 2nd century BCE to 1279 CE. That is, it originated from the Han Dynasty and further developed during the Song Dynasty, becoming an important entertainment activity in people's lives. Therefore, the characteristics of the origin and early development of Nanfeng Nuo Dance can be summarized as the popularity of the exorcism activities and the gradual formation of the local characteristic Nuo dance.

1.2. Prosperity During the Ming and Qing Dynasties and Differentiation During the Republic of China Period

This stage spans from 1368 CE to 1912 CE. After being banned during the Yuan Dynasty, the Nuo dance experienced even greater development during the Ming and Qing Dynasties. During the Republic of China period, the transmission of the Nuo dance underwent changes, dividing into new and old forms. The ritual process of the new Nuo dance was diluted or even abandoned, with a greater emphasis on entertainment performance. (Figure 9)



Figure 9
"New" Nuo dance of Nanfeng

1.3 Modern Revival and National Intangible Cultural Heritage Recognition

This stage spans from 1949 CE to the present. In the early years of the founding of the People's Republic of China, Nuo dance was valued and developed. Although it encountered interruptions, it was given renewed attention after 1978 and was listed as one of the first batch of national intangible cultural heritages in 2006.

In summary, the evolution of the Nanfeng Nuo Dance demonstrates its transformation from a sorcery ritual to a cultural heritage. Researchers have summarized this process in the following table (Table 1). Against the unique geographical and cultural backdrop of Nanfeng, the Nuo dance has continuously adapted and developed. Despite historical turmoil and changes, the Nanfeng Nuo Dance has tenaciously been passed down, becoming an important cultural heritage of the Nanfeng region.

Table 1
The Evolution Process of Nanfeng Nuo Dance

Stage	Time Period	Development Characteristics
Origin and Early Development	Han Dynasty to Southern Song Dynasty	Originating from Witchcraft, and then form a local characteristic Nuo dance
Prosperity and Change	Yuan Dynasty to the Republic of China period	Flourishing of Nuo dance during the Ming and Qing Dynasties, changes during the Republic of China period, division into new and old Nuo troupes
Modern Revival	1949 to 1978	After the founding of the People's Republic of Cina, the dance was valued but interrupted during the Cultural Revolution
National Intangible Cultural Heritage Recognition	1978 to Present	Listed as a national intangible cultural heritage in 2006, becoming a cultural calling card of Nanfeng

2. Content Characteristics of Nanfeng Nuo Dance

The study reveals that the content of the Nanfeng Nuo Dance is marked by three core characteristics. Thematically, it demonstrates expressions of primitive desires, in roles it reflects diverse deity worship, and in its stories, it showcases unique local belief legends.

2.1 Theme: Expression of Primitive Desires

The Nanfeng Nuo Dance originates from ancient sacrificial culture, with its earliest purpose being to expel evil spirits, pray for bountiful harvests, and fertility expressions of the most primal human desires.

Firstly, exorcism is one of the most primitive and fundamental functions of the Nanfeng Nuo Dance. This desire is rooted in the ancient fear of natural disasters and diseases. Ritual dances such as "Sou Nuo" and "Sou Chu" primarily serve the purpose of exorcism (Figure 10). For instance, Nuo dance masks like "Kai Shan" and "Zhong Kui" vividly embody the primitive religious concept of "expelling evil with malevolence." By wearing these masks in the Nuo dance rituals, performers seem to bear the power of the divine, capable of expelling evil spirits and malevolent forces from the village. This ritual is not only a religious act but also a psychological defense mechanism of rural society against disasters and epidemics, symbolizing the aspiration for a peaceful life and resistance to external threats.



Figure 10

Nanfeng Nuo Dance program with exorcism function

Second, the bestowal of blessings is another significant theme in the Nanfeng Nuo Dance, bearing the people's prayers for a happy life. The mask characters in the Nuo dance, such as "Guan Gong" (Guan Yu), "Buddha" and the "Eight Immortals" are all roles for bestowing blessings. These divine figures symbolize not only justice, courage, and wisdom but also wealth and auspiciousness. Through the ceremonial dances, villagers hope to gain the protection of the deities, bringing harvests, health, and prosperity.

Third, the desire for offspring holds a special cultural significance in the Nanfeng Nuo Dance, reflecting the importance placed on fertility and family continuation in traditional Chinese agrarian society. For instance, the program featuring the "Nuo Gong Nuo Po" (the Nuo Old Man and Old Woman) symbolizes the prosperity of the family and the flourishing of descendants. Additionally, the ancestral Master Statue in the Nuo temple holding objects like the "Yuan He" (a round lotus) or "Jiao Zi" (a traditional Chinese child figurine), these symbolic items are not only metaphors for fertility but also a spiritual sustenance for villagers praying for many children and blessings (Figure 11). The worship of fertility highlights the centrality of family continuity and the propagation of descendants in the agrarian society.



Figure 11
The ancestral master statue in the Nuo Temple

Overall, the Nanfeng Nuo Dance articulates the most fundamental living needs and spiritual pursuits within an agrarian society through these primitive desires. These desires are not only reflected in the symbolic imagery of the dance movements and masks but are also reinforced throughout the entire Nuo dance ceremony, forming a continuous transmission of ancient cultural connotations. The expression of these primal aspirations serves not only as a cultural memory of ancient society but also as a quest for identification with and belonging to traditional culture in contemporary society.

2.2 Roles: Diverse Deity Worship

The pantheon of deities venerated in the Nanfeng Nuo Dance is highly diverse and complex, reflecting the characteristic integration of the three major religious traditions in Chinese culture, as well as a rich tapestry of folklore and hero worship. The roles of deities in the Nuo dance are not only culturally pluralistic but also play significant roles in rituals and performances.

Firstly, the deities of pestilence expulsion are the most central character types in the Nanfeng Nuo Dance, representing the most primitive religious function of the dance exorcising evil spirits and dispelling epidemics. Deities such as "Kai Shan", "Zhong Kui," and "Thousand-Mile Eye" are represented with mighty images to combat evil forces, symbolizing the ancient human fear and resistance to natural disasters and diseases (Figure 12). In the exorcism rituals, these deities are endowed with the power to expel evil through sacred ceremonies, becoming the spiritual support for villagers to pray for health and peace.

Secondly, the roles of folk deities play the part of bestowing blessings in the Nanfeng Nuo Dance, reflecting the ancient Chinese rural society's aspiration for wealth and happiness. Masks include "Earth God", "Kitchen God", "Fortune Star", "Longevity Star" and others, symbolizing deities that protect homes and ensure the prosperity of villages. Through the performance of the Nuo dance, these folk deities are regarded by villagers as guardians of family and community life, providing cultural identity and psychological comfort.

Furthermore, Taoist and Buddhist deity roles integrate elements of Buddhism and Taoism, such as "Buddha", "Guanyin", and "Jade Emperor", among other figures. (Figure 13) These deity roles not only continue the influence of traditional Chinese religions but also

achieve further dissemination and popularization through the mask culture of the Nanfeng Nuo Dance. The Taoist and Buddhist deities in the dance often represent wisdom and benevolence beyond the mundane, becoming spiritual paradigms that people aspire to, strengthening the villagers' religious emotions and faith.

Lastly, the legendary hero roles bring the drama of the Nanfeng Nuo Dance to a climax, especially characters such as "Guan Gong" (Guan Yu), "Hua Guansuo" and "Yang Zongbao", who often appear in the Nuo opera with images of loyalty and integrity. The worship of heroic deities is not only an admiration for the heroic deeds in history and legend but also a symbol of the pursuit of social justice and loyalty.

In summary, the deity roles in the Nanfeng Nuo Dance constitute a multi-layered belief system that encompasses various functions such as pestilence expulsion, blessing bestowal, religious worship, and hero worship. Through the transformation of images, these masks not only bear a complex folk belief system but also provide scholars with important cultural clues for studying traditional Chinese religions and folk beliefs. The deity worship in the Nanfeng Nuo Dance reflects the diversity and inclusiveness of Chinese traditional culture and continues to play a role in the spiritual life of the villagers.



Figure 11
Nuo Deities Mask, "Kai Shan"



Figure 13
Nuo Deities Mask, "Guanyin"

2.3 Stories: Unique Local Beliefs and Legends

The story structure of Nanfeng Nuo Dance is deeply influenced by local Taoist culture, agricultural traditions, and the imperial examination system, reflecting unique local beliefs and legends. This belief system not only enriches the cultural connotations of Nuo Dance but also shapes its distinctive storylines and character images.

Taoist culture has a long history in the Nanfeng region. Since Taoism was introduced to Nanfeng during the Southern Tang period, the construction of Taoist temples has flourished, and religious activities have been vibrant. Taoist deities and doctrines were directly integrated into the narratives of Nuo Dance, forming a cast of characters centered on Taoist gods. For example, Taoist warrior deities such as Zhang Tianshi, Marshal Ma, and Marshal Zhao became the protagonists in driving away ghosts and expelling plagues. Under the influence of Taoist beliefs, the stories in Nanfeng Nuo Dance not only serve religious ritual functions but also convey the mysterious power and protective faith of Taoism through the plot of divine exorcism and blessings. This cultural characteristic endows the stories of Nanfeng Nuo Dance with profound religious and spiritual meaning while simultaneously showcasing local customs.

In addition, Nanfeng's agricultural culture has significantly influenced the narrative structure of Nuo Dance. As a predominantly agricultural society, Nanfeng has a deeply rooted agrarian sacrificial culture, which gives rise to Nuo Dance stories centered on themes of praying for a good harvest and warding off disasters. For instance, agricultural festivals such as the "Spring Festival of Earth Deities" are incorporated into Nuo Dance rituals, with the Nuo gods symbolically expelling diseases and blessing the fields with abundance. These performances reflect the local agricultural society's reverence for nature and their hopes for a prosperous harvest in the coming year.

The integration of Taoist beliefs and agricultural culture imbues Nanfeng Nuo Dance with unique regional characteristics in its storytelling. Under the protection of Taoist deities, the agrarian sacrificial stories in Nuo Dance are not only prayers to the gods but also serve as an essential means for the local people to maintain their community's spiritual life. Through these distinctive beliefs and stories, Nanfeng Nuo Dance reveals its rich and diverse cultural connotations, offering a unique perspective for the study of Chinese folk beliefs and regional culture.

Furthermore, the imperial examination culture occupies an important place in the narrative composition of Nanfeng Nuo Dance. The Jiangxi region has long held the imperial examination in high regard, and deities and legends related to the examination system are also represented in Nuo Dance. One typical example is "Kui Xing", the deity presiding over scholarly success (Figure 14). The story of Kui Xing is often performed in Nuo Dance, depicting his arduous journey to becoming a top-ranked scholar after numerous hardships and setbacks. With his unique image and narrative, Kui Xing symbolizes the struggles and glory of the imperial examination path, becoming a significant spiritual pillar for the scholarly youth in Nanfeng. These stories not only reflect the social realities of the imperial examination era but also embody the common people's aspirations for success in life.

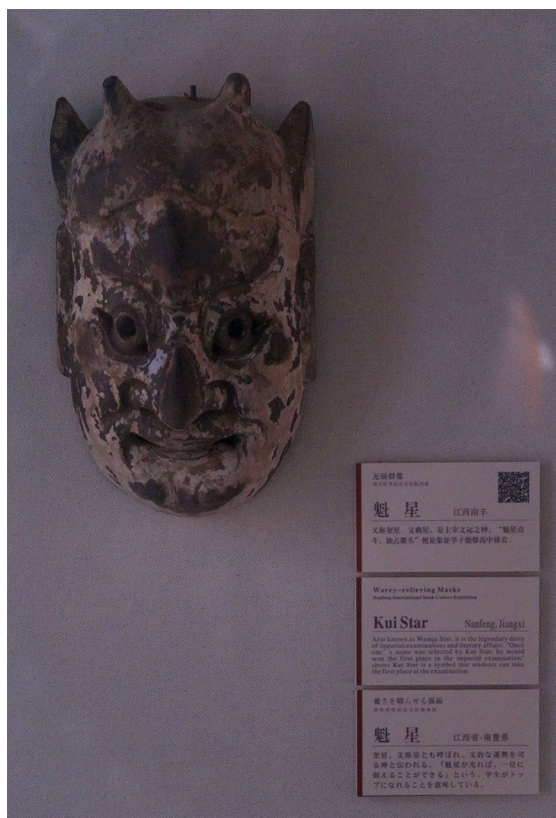


Figure 13

Nuo Deities Mask, "Kui Xing"

Overall, the content of Nanfeng Nuo Dance presents three core characteristics: the expression of primitive desires, diverse deity worship, and unique local beliefs. Thematically, Nuo Dance reflects the fundamental needs and spiritual pursuits of agrarian society through elements such as exorcism, blessings, and fertility prayers. In terms of characters, the dance showcases a diverse deity worship system, including deities responsible for expelling plagues, folk gods, Taoist and Buddhist deities, and legendary heroes, highlighting the diversity of traditional Chinese religious beliefs. In story construction, Nanfeng Nuo Dance integrates local Taoist culture, agricultural traditions, and the imperial examination culture, creating unique regional beliefs and legends that reflect a complex system of folk beliefs and the broader socio-cultural context.

3. The Mutation and Dilemma of the Heritage of Nanfeng Nuo Dance-Taking Shanggan Village as an Example

Research findings indicate that the Nanfeng Nuo Dance underwent certain mutations during the Republic of China period, leading to a differentiation between old and new forms of Nuo dance in its heritage. The old Nuo troupes, mostly established before the Republic of China, focus on traditional Nuo rituals and ancient Nuo dances, characterized

by a primitive and simple style. The new Nuo troupes, established during and after the Republic of China period, have diluted the traditional Nuo rituals, emphasizing entertainment dance and adopting forms closer to opera performances. This change is not only a transformation in performance form but also a mutation in cultural heritage and belief systems.

Therefore, to prevent the decline and disappearance of traditional Nuo dance culture, it is necessary to study, protect, and develop the old Nuo dance. The old Nuo troupes on the west bank of the Jiujiang River adhere to tradition, and their performance forms and content are closer to the original style. In particular, the Nuo dance of Shanggan Village, due to its antiquity and orthodoxy, has extremely high value and urgently needs protection and heritage because of its fragile transmission.

After investigation and analysis, taking Shanggan Village as an example, the dilemmas of heritage are mainly reflected in four aspects.

First, the cultural habitat is deteriorating. The impact of the market economy and multiculturalism makes it difficult to maintain the traditional living environment, leading to the inability to continue the original ecological style of Nuo dance. Second, there is a lack of successors. The aging of artists and the scarcity of young inheritors make it very difficult to attract outsiders to inherit the Nuo dance. Third, there is a lack of special protection funds. Limited financial support affects the protection of Nuo dance and the carrying out of related activities. Fourth, the heritage protection system is not perfect. The identification and support mechanism for representative inheritors are insufficient, failing to fully mobilize the enthusiasm of the artists. Fifth, due to Shanggan Village's remote location and lack of publicity skills, the situation of heritage and dissemination is not as good as other villages. Researchers choose Shanggan Village as a case study for heritage research precisely because of its important position in the heritage of Nanfeng Nuo Dance and the severe dilemmas it faces. (Table 2)

Table 2

The Evolution Process of Nanfeng Nuo Dance

Inheritance Dilemmas	Specific Manifestations
Cultural Habitat Deterioration	Reduction in traditional beliefs and rituals, impact of modern culture
Lack of Successors	Aging artist, scarcity of young inheritors
Insufficient Support Funds	Limited government funding, affecting protection and inheritance activities
Incomplete System	Inadequate identification and support for representative inheritors, lack of effective incentives
Low Visibility	Remote geographical location, less effective inheritance and dissemination compared to other villages

4. Guiding Principles and Operational Models for the Protection and Development of Nanfeng Nuo Dance-Taking Shanggan Village as an Example

Synthesizing the above research and taking Shanggan Village as an example, the following guiding principles are proposed for the protection and development of the Nanfeng Nuo Dance:

1) Cultural Ecological Reconstruction

Reconstructing the cultural ecological environment of Nuo dance is of vital importance. Public awareness, especially among the younger generation, about the cultural value of Nuo dance should be enhanced through education and media outreach.

2) Successor Cultivation Mechanism

Establishing an effective mechanism for the cultivation of successors is key to the intergenerational transmission of skills. Governments and social groups should support young people in learning Nuo dance and provide professional training and artistic exchange opportunities for inheritors, while also protecting and supporting the elderly artists in Shanggan Village.

3) Financial Security and Policy Support

The government should increase financial investment in the protection of Nuo dance, establish special funds for the collection of materials, training of artists, and performance exchanges. At the same time, policies should be enacted to provide legal protection for the transmission of Nuo dance.

4) Innovation and Development Model

Explore new models that combine Nuo dance with modern cultural industries, such as developing Nuo dance-themed cultural tourism and crafts, integrating traditional culture with the modern market.

5) Community Participation and International Exchange

Encourage community participation in the protection and transmission of Nuo dance in Shanggan Village, making it a part of cultural life through community activities and festive celebrations. Strengthen international exchanges and promote Nuo dance through art festivals and other platforms to enhance its global influence.

Regarding specific operational models, researchers believe that a Nanfeng Nuo Dance Learning Center could be established in Shanggan Village. This center should include functions such as Nuo dance education, performance, exhibition, and academic exchange, with a particular emphasis on the originality and orthodoxy of Shanggan Village's Nuo dance. Through these measures, the unique cultural heritage of Shanggan Village's Nuo dance will be protected and transmitted, providing solid support and protection for its development in the context of the new era.

Discussion

This study conducts an in-depth analysis of the evolutionary trajectory, content characteristics, and current state of inheritance of Nanfeng Nuo Dance through a combination of literature review and field investigation. The findings reveal that as a traditional art form with profound cultural heritage, the transmission and development of Nanfeng Nuo Dance are constrained by multiple factors. The degradation of the cultural ecosystem, a shortage of skilled successors, insufficient funding and policy support, and low community participation are the primary reasons for the challenges faced in the preservation of Nanfeng Nuo Dance.

In the discussion, we observe that the variations in the transmission of Nanfeng Nuo Dance are not an isolated phenomenon but rather a common challenge encountered by traditional culture amid modernization. The division between the old and new forms of Nuo Dance during the Republican era reflects the natural selection process of traditional culture adapting to societal changes. However, this adaptation is not always positive. While the new Nuo Dance may be more vibrant in form, it risks losing the deep-rooted values of the traditional Nuo Dance in terms of content and spirit.

Overall, the strengths of this study lie in its systematic analysis and field investigation, deeply exploring the evolutionary features, content characteristics, and inheritance strategies of the Nuo Dance. However, the limitations include the restriction of regional samples and incomplete data collection, which may affect the universality of the conclusions.

In summary, the protection and development of Nanfeng Nuo Dance necessitate a comprehensive and multi-tiered strategic framework. It is hoped that this study will offer useful insights and practical solutions for the preservation of Nanfeng Nuo Dance, as well as for other traditional cultural forms facing similar transmission challenges.

Conclusion

Based on the aforementioned research findings and discussions, the researcher draws the following conclusions:

This study, based on extensive field research and multidimensional analysis, thoroughly examines the evolutionary trajectory, cultural characteristics, and challenges to the inheritance of Nanfeng Nuo Dance, while proposing innovative strategies for its conservation and development. The findings confirm that Nanfeng Nuo Dance has evolved from shamanistic rituals to cultural heritage, with each phase exhibiting distinct evolutionary features. Its content, rooted in the expression of primitive desires, diverse deity worship, and unique local belief legends, underscores the profound connections to traditional Chinese religion and social culture. However, the preservation of Nanfeng Nuo Dance remains vulnerable, as it continues to face challenges such as a deteriorating cultural ecosystem, a lack of successors, limited funding, and insufficient institutional support.

In response to these challenges, the researcher proposes strategies for the protection and development of the Nanfeng Nuo Dance, including cultural ecological reconstruction, successor cultivation, financial security and policy support, innovation and development models, and community participation and international exchange. These recommendations aim to strengthen the heritage and innovation of the Nuo Dance, ensuring its continued development in modern society.

The researcher believes that future research can focus on comparative studies of Nuo dances in different regions and explore how to effectively combine modern technology with the cultural industry to enhance the global influence of traditional art forms. This will further promote the protection and development of the Nanfeng Nuo Dance and similar cultural heritages.

References

- 广田律子.(1997). 中国江西省与日本大分县的追傩仪式. 中华戏曲, (01), 48-81.
- 黄龙光.(2009). 民间仪式、艺术展演与民俗传承. 博士学位论文, 中央民族大学
- 李坚&李克.(1999). 中国民族民间舞蹈集成·江西卷. 北京: 民族出版社.
- 刘永红 & 朱江.(2012). 江西南丰傩舞的农耕文化特征. 农业考古 (01), 141-144.
- 罗斌.(2007). 假面阴阳—安徽贵池傩舞的田野考察与研究. 博士学位论文, 中国艺术研究院.
- 罗雄岩.(2006). 中国民间舞蹈文化. 上海: 上海音乐出版社.
- 南丰县志编撰委员会.(2006). 南丰县志. 北京: 清华同方光盘电子出版社
- 聂冰心.(2013). 从南丰傩舞进校园看非物质文化遗产的学校传承. 硕士学位论文, 上海师范大.
- 朴永光.(2017). 论“非遗”语境下传统民间舞蹈的保护. 北京舞蹈学院学报, (06), 62-71.
- 曲六乙, 钱蓓.(2006). 东方傩文化概论. 太原: 山西教育出版社.
- 谢庆芝, 张玉华.(2007). 江西南丰傩文化论析. 江西社会科学, (12), 233-236.
- 姚远.(2016). 南丰傩舞传承与发展研究. 经济研究导刊, (28).
- 余大喜.(1993). 刘锺《观傩》与傩舞戏. 江西社会科学, (02), 64-66.
- 曾志巩.(2019). 江西南丰傩文化. 江西: 江西人民出版社.
- 郑艳芳.(2021). 江西南丰石邮村古傩与韩国凤山假面舞中内在的驱疫性比较. 东华理工大学学报(社会科学版), (02), 119-122.

- BIGEMAP. (n.d.). *The high-definition version of the topographic map of Nanfeng County* [Online image]. <http://www.bigemap.com/source/terrain-1634.html>
- CGTN. (2023, April 17). *Writing poems on the red earth Gansu countryside exhibition scroll* [Online image]. Sina. <https://finance.sina.com.cn/wm/2023-04-17/doc-imyqtc pz1530184.shtml>
- Hirota, R. (1997). The Nuo exorcism rituals of Jiangxi Province in China and Oita Prefecture in Japan. *Chinese Traditional Opera*, (01), 48-81. [in Chinese]
- Huang, L. (2009). *Folk rituals, art performances, and folk custom inheritance* [Unpublished Doctoral dissertation]. Minzu University of China. [in Chinese]
- Li, J., & Li, K. (1999). *Chinese Ethnic and Folk Dance Integration - Jiangxi Volume*. Ethnic Publishing House. [in Chinese]
- Liu, Y. & Zhu, J. (2012). Agricultural cultural characteristics of Nanfeng Nuo dance in Jiangxi. *Agricultural Archaeology*, (01), 141-144. [in Chinese]
- Luo, B. (2007). *Mask Yin and Yang: Field investigation and research of Guichi Nuo Dance in Anhui* [Unpublished Doctoral dissertation]. China Academy of Art. [in Chinese]
- Luo, X. (2006). *Chinese Folk Dance Culture*. Shanghai Music Publishing House. [in Chinese]
- Nanfeng County Chronicles Compilation Committee [NCCCC]. (2006). *Chronicles of Nanfeng County*. Tsinghua Tongfang Disc Electronic Publishing House. [in Chinese]
- Nie, B. (2013). *Viewing the inheritance of intangible cultural heritage in schools from the perspective of Nanfeng Nuo dance entering campus* [Unpublished Master's thesis]. Shanghai Normal University. [in Chinese]
- Open Street Map. (n.d.). [Nanfeng]. <https://www.openstreetmap.org/export#map=13/27.2153/116.5195&layers=P>
- Park, Y. (2017). On the protection of traditional folk dance in the context of "intangible cultural heritage". *Journal of Beijing Dance Academy*, (06), 62-71. [in Chinese]
- Qu, L., & Qian, F. (2006). *Introduction to Oriental Nuo Culture*. Shanxi Education Press. [in Chinese]
- Sohu. (2023, February 28). *The first batch nationwide, Nanfeng Nuo Dance is on the list* [Online image]. Sohu.com. http://society.sohu.com/a/647613921_121124407
- Xie, Q., Zhang, Y., & Shu, N. (2007). Analysis of Nuo Culture in Jiangxi, Nanfeng. *Jiangxi Social Sciences*, (12), 233-236. [in Chinese]
- Yao, Y. (2016). Research on the Inheritance and Development of Nanfeng Nuo Dance. *Economic Research Guide*, (28). [in Chinese]

- Yu, D. (1993). Liu Tang's "Viewing Nuo" and Nuo Dance Drama. *Jiangxi Social Sciences*, (02), 64-66. [in Chinese]
- Zeng, Z. (2019). *Nanfeng Nuo Culture in Jiangxi*. Jiangxi People's Publishing House. [in Chinese]
- Zheng, Y. (2021). Comparative study of the epidemic expulsion nature of ancient Nuo in Shiyong Village, Nanfeng, Jiangxi, and Bongshan mask dance in Korea. *Journal of East China University of Technology (Social Science)*, (02), 119-122. [in Chinese]

ปัจจัยที่มีผลต่อรูปลักษณ์ของ ชุดไทยพระราชานิยม¹

ธนาคม สิริธวัชกร²
ศุภชัย อารีรุ่งเรือง³

รับบทความ: 18 พฤษภาคม 2567 / แก้ไข: 4 กันยายน 2567 / ตอรับตีพิมพ์: 7 ตุลาคม 2567

<https://doi.org/10.69598/sbjfa270583>

¹ บทความนี้เป็นส่วนหนึ่งของวิทยานิพนธ์ระดับปริญญาตรีบัณฑิต สาขาวิชาการออกแบบ คณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

² นักศึกษาปริญญาตรีบัณฑิต สาขาวิชาการออกแบบ คณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร, e-mail: sittart.official@gmail.com

³ รองศาสตราจารย์ ดร. คณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร, e-mail: supachai3833@gmail.com

บทคัดย่อ

ชุดไทยพระราชนิยมในสมเด็จพระนางเจ้าสิริกิติ์ พระบรมราชินีนาถ พระบรมราชชนนีพันปีหลวง เป็นเครื่องแต่งกายที่ถูกคิดค้นในปี พ.ศ.2503 มีจุดเริ่มต้นในการใช้เป็นฉลองพระองค์ในการเสด็จเจริญสัมพันธไมตรีระหว่างประเทศ ณ ขณะนั้น และกลายมาเป็นชุดไทยประจำชาติที่ใช้สืบมาถึงปัจจุบัน ด้วยเอกลักษณ์อันโดดเด่นทางด้านการออกแบบที่เป็นที่ยอมรับทั้งในหมู่คนไทย และชาวต่างชาติ ผู้เขียนจึงมีความต้องการที่จะสำรวจประวัติ ความเป็นมาของชุดไทยพระราชนิยม เพื่อสืบค้นว่ามีสาเหตุใดที่ทำให้ชุดไทยพระราชนิยมถึงมีรูปลักษณะในลักษณะเช่นนี้ โดยจากการศึกษาข้อมูลเชิงเอกสารได้นำสู่สมมติฐานของผู้เขียน อันมีที่มาจากวัตถุประสงค์ทางด้านการออกแบบทั้ง 3 ประการ ได้แก่ 1) การนำเสนอความเป็นชาติไทยผ่านเครื่องแต่งกาย 2) เป็นเครื่องแต่งกายที่สามารถใช้งานได้โดยง่าย สวมใส่ได้อย่างสะดวก รวดเร็ว 3) อยู่ภายใต้กรอบความเป็นทางการ (formality) มีความเหมาะสมตามหลักการแต่งกายแบบสากล เนื่องจากเป็นทั้งฉลองพระองค์ที่ถูกใช้ผ่านบริบททางการทูต โดยสามารถสรุปออกมาได้เป็น 3 ปัจจัยทางด้านการออกแบบได้แก่ ปัจจัยทางด้านอัตลักษณ์เกิดจากการสืบค้นที่มา และเอกลักษณ์ประจำชาติที่มีความเฉพาะตัว ปัจจัยทางด้านการใช้งานซึ่งได้จากการประยุกต์ข้ามศาสตร์เพื่อให้สวมใส่ได้ง่าย ปัจจัยด้านบริบททางสังคมที่ได้จากการวิเคราะห์บริบททางสังคมในสมัยนั้น ซึ่งทั้ง 3 ส่วนนี้เป็นปัจจัยที่ส่งผลให้ชุดไทยพระราชนิยมมีรูปลักษณะอย่างที่ยั่งยืนกันในปัจจุบัน

คำสำคัญ: ชุดไทยพระราชนิยม / ชุดไทยประจำชาติ / ไทยประเพณี / การออกแบบเครื่องแต่งกาย / อัตลักษณ์ทางเครื่องแต่งกายประจำชาติ

วิธีอ้างอิง

ธนาคม สิทธิรัฐกร และ ศุภชัย อาริรุ่งเรือง. (2567). ปัจจัยที่มีผลต่อรูปลักษณะของชุดไทยพระราชนิยม. *วารสารศิลป์ พีระศรี*, 12(2), 175-196. <https://doi.org/10.69598/sbjfa270583>



© 2567 ลิขสิทธิ์ โดย ผู้เขียน สาธารณะชนสามารถนำบทความไปใช้ได้ภายใต้สัญญาอนุญาตครีเอทีฟคอมมอนส์แบบแสดงที่มา-ไม่ใช้เพื่อการค้า-ไม่แก้ไขดัดแปลง (CC BY-NC-ND 4.0) <https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/>

Factors That Affect the Design of Thai Phra Rajaniyom Attire¹

Thanakhom Sittiarthakorn²
Supachai Areerungruang³

Received: May 18, 2024 / Revised: September 4, 2024 / Accepted: October 7, 2024

<https://doi.org/10.69598/sbjfa270583>

¹ This article is a part of doctoral's thesis, Program in Design, Faculty of Decorative Arts, Silpakorn University

² Doctorate Student, Doctor of Philosophy Program in Design, Faculty of Decorative Arts, Silpakorn University, e-mail: sittiarth.official@gmail.com

³ Associate Professor, Ph.D., Faculty of Decorative Arts, Silpakorn University, e-mail: supachai3833@gmail.com

Abstract

The Thai Phra Rajaniyom Attire, created in 1960 for Her Majesty Queen Sirikit, the Queen Mother, was worn during her royal visits to European countries and the United States of America. It later became recognized as Thai national attire. The distinguished design has been embraced by the Thai people and accepted globally. Therefore, the author aims to research this topic to explore the factors that contributed to the creation of the unique silhouette of the Thai Phra Rajaniyom Attire. Through documentary study, the author identified three key design purposes: First, to present Thainess on the global stage; second, to comply with international diplomatic dress codes; and third, to be functional and easily worn within a limited amount of time. Based on these purposes, the author concludes that three main factors shaped the image of the Thai Phra Rajaniyom Attire: authenticity, achieved through historical research; functionality, achieved by incorporating Western pattern-cutting techniques; and societal context, based on the social analysis of the time.

Keywords: Thai Phra Rajaniyom / Thai National Dress / Thai Tradition / Fashion Design / National Clothing Identity

Citation

Sittarttakorn, T. & Areerungruang, S. (2024). Factors that Affect the Design of the Thai Phra Rajaniyom Attire.

Silpa Bhirasri (Journal of Fine Arts), 12(2), 175-196. <https://doi.org/10.69598/sbjfa270583>



© 2024 by the author(s). This is an open access article under the terms of the Creative Commons Attribution-Non Commercial-No Derivatives License (CC BY-NC-ND 4.0) <https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/>

บทนำ

ชุดไทยพระราชานิยม หรือชุดไทยประจำชาติ เป็นเครื่องแต่งกายที่แสดงอัตลักษณ์ความเป็นไทย ในเครื่องแต่งกายได้อย่างชัดเจนที่สุด เป็นที่ยอมรับในวงกว้างของสังคมไทย และต่างประเทศ (คณะอนุกรรมการการแต่งกายไทย สำนักงานเสริมสร้างเอกลักษณ์แห่งชาติ, 2543: 375) โดยทางคณะพิพิธภัณฑสถานแห่งชาติในสมเด็จพระนางเจ้าสิริกิติ์ พระบรมราชินีนาถฯ (2555: 48-49) ได้ให้ข้อมูลต้นกำเนิดของชุดไทยพระราชานิยมไว้ว่าได้ถูกคิดค้นเมื่อปี พ.ศ.2503 หรือในปี ค.ศ.1960 โดยในช่วงเวลาดังกล่าว สมเด็จพระนางเจ้าสิริกิติ์ พระบรมราชินีนาถ พระบรมราชชนนีพันปีหลวง และพระบาทสมเด็จพระบรมชนกาธิเบศร มหาภูมิพลอดุลยเดชมหาราช บรมนาถบพิตร มีความจำเป็นต้องเสด็จพระราชดำเนินเจริญสัมพันธไมตรี ณ ประเทศในทวีปยุโรป และอเมริกาเหนือ สมเด็จพระนางเจ้าสิริกิติ์ พระบรมราชินีนาถ พระบรมราชชนนีพันปีหลวงเคยตรัสถึงลักษณะของโครงสร้างชุดไทยที่มีความแปรปรวนทางด้านรูปลักษณะ ไม่สามารถหาความชัดเจนในเชิงอัตลักษณ์ได้ ดังปรากฏไว้ในพระราชนิพนธ์ของพระองค์ เรื่องความทรงจำในการตามเสด็จต่างประเทศทางราชการดังนี้ ‘ดีไม่ดีหนังสือพิมพ์ต่างประเทศก็จะวิจารณ์กันยุ่งใหญ่ว่าเสื้อประจำชาติไทยที่พระราชินีทรงนี้ แบบไหนกันหนอ ฝรั่งเศสไม่ใช่ ไทยก็ไม่เชิง’ (สมเด็จพระนางเจ้าสิริกิติ์ พระบรมราชินีนาถ, 2547)

พระองค์จึงมีพระราชเสาวนีย์รับสั่งให้ท่านหม่อมหลวงมนิรัตน์ บุญนาท ทำการค้นคว้าร่วมกับผู้เชี่ยวชาญทางด้านเครื่องแต่งกายไทย ได้แก่ศาสตราจารย์พระยาอนุมานราชธน และอาจารย์สมศรี สุขุมลันทน เพื่อออกแบบชุดไทยสำหรับการเสด็จพระราชดำเนินในครั้งนี้ โดยชุดที่ถูกตัดเย็บขึ้นมาในช่วงเริ่มต้นนั้นถูกตัดเย็บโดยนางสาวไพเราะ พงษ์เจริญ ต่อมาโดยคุณหญิงอุไร ลืออำรุง เพื่อทูลเกล้าถวายเป็นต้นแบบ และภายหลังได้มีการร่วมมือกับห้องเสื้อปีแอร์ บัลแมง (Pierre Balmain) จากกรุงปารีส ประเทศฝรั่งเศส ในการตัดเย็บ สามารถจำแนกออกมาเป็นชุดไทยพระราชานิยมทั้ง 8 แบบ อันได้แก่ ชุดไทยเรือนต้น ชุดไทยจิตรลดา ชุดไทยอมรินทร์ ชุดไทยบรมพิมาน ชุดไทยจักรี ชุดไทยดุสิต ชุดไทยจักรพรรดิ และ ชุดไทยศิวาลัย ดังที่ปรากฏในภาพที่ 1

ดังนั้นในบทความนี้ ผู้เขียนจึงมีความตั้งใจที่จะศึกษาประวัติ ความเป็นมาของชุดไทยพระราชานิยม วิเคราะห์กระบวนการออกแบบ เพื่อค้นหามีปัจจัยใดที่ส่งผลให้ชุดไทยพระราชานิยมมีรูปลักษณะอันเป็นเอกลักษณ์ จนถูกนำมาใช้ในฐานะชุดประจำชาติไทยในปัจจุบัน โดยในบทความนี้ผู้เขียนเน้นการศึกษาข้อมูลเชิงเอกสารประกอบการวิเคราะห์ของผู้เขียนเป็นหลัก



ภาพที่ 1

ภาพเขียนชุดไทยพระราชนิยมทั้ง 8 แบบอันได้แก่ ชุดไทยเรือนต้น ชุดไทยจิตรลดา ชุดไทยอมรินทร์ ชุดไทยบรมพิมาน ชุดไทยจักรี ชุดไทยดุสิต ชุดไทยจักรพรรดิ และ ชุดไทยทิวาลัย (จากซ้ายไปขวา)

หมายเหตุ. ปรับปรุงจาก ราชศิลปะพัฒนารักษ์, (น. 50-51), โดย พิพิธภัณฑสถานแห่งชาติเจ้าสรีริคดี พระบรมราชินีนาถ, 2555, ลิขสิทธิ์ 2555 โดย พิพิธภัณฑสถานแห่งชาติเจ้าสรีริคดี พระบรมราชินีนาถ

แนวคิดในการออกแบบชุดไทยพระราชนิยม

ดังที่ได้กล่าวไว้ในข้างต้นว่าชุดไทยพระราชนิยม นั้น เป็นพระราชเสาวนีย์ของสมเด็จพระนางเจ้าสิริกิติ์ พระบรมราชินีนาถ พระบรมราชชนนีพันปีหลวงที่ทรงโปรดเกล้าฯ ให้คณะผู้ทำงานออกแบบฉลองพระองค์ที่สามารถนำเสนอความเป็นไทยผ่านเครื่องแต่งกาย เนื่องในวโรกาสที่พระองค์ต้องเสด็จพระราชดำเนินคู่กับพระบาทสมเด็จพระบรมชนกาธิเบศร มหาภูมิพลอดุลยเดชมหาราช บรมนาถบพิตร เพื่อเจริญสัมพันธไมตรีกับประเทศแถบยุโรป และอเมริกาเหนือ ในช่วงปี พ.ศ. 2503 (พิพิธภัณฑสถานแห่งชาติเจ้าสรีริคดี พระบรมราชินีนาถ, 2555) โดยช่วงเวลาก่อนการเสด็จพระราชดำเนินเยือนต่างประเทศอย่างเป็นทางการ สมเด็จพระนางเจ้าสิริกิติ์ พระบรมราชินีนาถ พระบรมราชชนนีพันปีหลวง ได้เชิญผู้ใหญ่และกลุ่มภริยาท่านทูตมาเพื่อสอบถามถึงลักษณะการแต่งกายในงานพิธีรูปแบบต่าง ๆ เช่น งานอุทยานสโมสรของราชสำนักเซนต์เจมส์ว่ามีการแต่งกายอย่างไร การเข้าพบประมุขของประเทศในงานอย่างเป็นทางการ ฟังต้องแต่งตัวเช่นไร อย่างไรก็ตาม ทางคณะผู้เข้าพบพระองค์ได้มีความเห็นเช่นเดียวกันว่าพวกตนเป็นเพียงแคภริยาท่านทูต คงไม่สามารถแนะนำสมเด็จพระบรมราชินีนาถได้ ซึ่งมีปรากฏไว้ในพระราชนิพนธ์ความทรงจำในการตามเสด็จต่างประเทศอย่างเป็นทางการ (จักรกฤษณ์ ดวงพัตรา, 2540: 4)

ศิบตี นพประเสริฐ (2566: 85) ได้ชี้แจงเพิ่มเติมว่าการเสด็จพระราชดำเนินเยือนต่างประเทศอย่างเป็นทางการในปี พ.ศ.2503 นั้นถือว่ามีสำคัญเป็นอย่างมากในแง่ของการทูตผ่านการเจริญสัมพันธไมตรีระหว่างประเทศ อีกทั้งยังเป็นการนำเสนอประเทศไทยในสายตาเวทีโลก ดังนั้นฉลองพระองค์จะต้องได้รับการเตรียมพร้อมเพื่อให้เข้ากับฤดูกาล สถานที่ และโอกาส ซึ่งล้วนแล้วแต่มีข้อกำหนดตามลักษณะงานที่แตกต่างกันออกไป อีกทั้งลักษณะการแต่งกายของสตรีในช่วงปี พ.ศ.2503 นั้นยังมีระเบียบที่ค่อนข้างชัดเจน เน้นการแต่งกายแบบเสื้อ และกระโปรงที่เข้าชุดกัน การออกแบบสิ่งของต้องแต่งกายด้วย

กระโปรงที่ยาวระดับเข่า หรือหากเป็นงานกลางคืนนั้นสตรีต้องสวมชุดกระโปรงยาวเพียงเท่านั้น มีการแบ่งแยกการแต่งกายระหว่างบุรุษ และสตรีที่ชัดเจน อีกทั้งยังมีกรณีห้ามสตรีที่สวมกางเกงเข้าภัตตาคาร ณ ช่วงเวลาดังกล่าว (นาทนาม ไวยหงษ์, 2563)

การเสด็จพระราชดำเนินเยือนต่างประเทศอย่างเป็นทางการในปี พ.ศ.2503 สมเด็จพระนางเจ้าสิริกิติ์ พระบรมราชินีนาถ พระบรมราชชนนีพันปีหลวง มีความจำเป็นต้องเสด็จเยือนในหลายภาคส่วน ประกอบการการทรงพระราชกรณียกิจในวโรกาสที่แตกต่างกัน อีกทั้งพันธกิจ และเวลาที่มีจำกัด พระองค์จึงไม่สามารถใช้เวลาในการนุ่งผ้าแบบไทยโบราณที่ต้องอาศัยผู้เชี่ยวชาญและใช้เวลาในทรงฉลองพระองค์ ณ ขณะนั้น จึงเป็นอีกสาเหตุหนึ่งที่พระองค์ทรงโปรดเกล้าฯให้คณะทำงาน ทำการค้นคว้าข้อมูล และออกแบบเครื่องแต่งกายที่แสดงออกถึงอัตลักษณ์ไทยขึ้นมาใหม่ (พิพิธภัณฑสถานในสมเด็จพระนางเจ้าสิริกิติ์ พระบรมราชินีนาถ, 2555)

จากข้อมูลในย่อหน้าข้างต้นนี้ได้ชี้ให้เห็นถึงที่มา และความสำคัญในการพัฒนาชุดไทยพระราชานิยมขึ้น โดยมีปัจจัยและองค์ประกอบหลายประการกว่าจะพัฒนาขึ้นมาเป็นชุดไทยพระราชานิยมอย่างที่เรเห็นกันในปัจจุบัน ประการแรกที่คุณเขียนมองเห็นนั่นคือ การออกแบบชุดไทยพระราชานิยมนั้นสร้างขึ้นเพื่อสนองพระราชเสาวนีย์ของสมเด็จพระนางเจ้าสิริกิติ์ พระบรมราชินีนาถ พระบรมราชชนนีพันปีหลวง โดยมีพระองค์เป็นเสมือนกลุ่มเป้าหมาย (target audience) สำหรับคณะทำงาน ดังนั้นจากข้อมูลส่วนนี้ ผู้เขียนจึงได้สรุปออกมาเป็นสมมติฐานในส่วนของวัตถุประสงค์สำหรับการออกแบบชุดไทยพระราชานิยมเป็น 3 ข้อด้วยกัน ได้แก่

- (1) ออกแบบฉลองพระองค์ที่สามารถแสดงออกถึงความเป็นไทยบนเครื่องแต่งกายได้
- (2) ฉลองพระองค์ที่ถูกออกแบบใหม่นั้นต้องสามารถสวมใส่ได้โดยง่าย และรวดเร็ว
- (3) ฉลองพระองค์ที่ออกแบบนั้นต้องมีความสอดคล้องกับระเบียบวาระการแต่งกายอย่างเป็นทางการ

ในการในรูปแบบของวัฒนธรรมตะวันตก หรือวัฒนธรรมสากลอย่างถูกต้อง และเหมาะสม

การสืบค้นอัตลักษณ์ความเป็นไทยในเครื่องแต่งกาย

ในกระบวนการออกแบบชุดไทยพระราชานิยม สมเด็จพระนางเจ้าสิริกิติ์ พระบรมราชินีนาถ พระบรมราชชนนีพันปีหลวงทรงมีพระราชเสาวนีย์รับสั่งให้ท่านหม่อมหลวงมนเฑียรรัตน์ บุญนา สืบค้นทางเอกสารร่วมกับผู้เชี่ยวชาญทางด้านเครื่องแต่งกายไทย ได้แก่ ศาสตราจารย์ พระยาอนุมานราชธน และอาจารย์สมศรี สุขุมล เกิดการรื้อระเบียบลักษณะการแต่งกายของสตรีในพระราชสำนัก มีการสืบค้นนิยามลักษณะเครื่องแต่งกายที่แสดงออกถึงความเป็นไทย จำแนกความเป็นไทยผ่านหลักฐานทางประวัติศาสตร์ วิเคราะห์ถึงแก่นแท้ของความเป็นอัตลักษณ์ทางเครื่องแต่งกายที่แสดงออกถึงความเป็นไทย ผ่านการสืบค้นจากภาพถ่ายเจ้านายสตรีในราชสำนักช่วงต้นกรุงรัตนโกสินทร์ เอกสารบันทึกลักษณะการแต่งกายของชาวสยาม

และจากการอ้างอิงแหล่งข้อมูลจากจิตรกรรมฝาผนังช่วงปลายรัชสมัยของกรุงศรีอยุธยาถึงช่วงต้นกรุงรัตนโกสินทร์ คณะทำงานพบว่า ในช่วงรัชกาลที่ 4 เป็นต้นไป เจ้านายในราชสำนักไทยมีการนำแบบเสื้อจากประเทศทางยุโรปเข้ามาสวมใส่มากขึ้น ทำให้ลักษณะเครื่องแต่งกายแบบไทยที่แต่งกายสืบเนื่องกันมาตั้งแต่สมัยอยุธยาเริ่มเลือนหายไป ซึ่งก่อให้เกิดความไม่ชัดเจนในรูปลักษณ์ โดยปรากฏหลักฐานอย่างเด่นชัดในสมัยรัชกาลที่ 5 ที่มีการนุ่งโจง ผสมผสานกับการสวมเสื้อแบบตะวันตก หรือช่วงรัชกาลที่ 6 ที่มีการสวมเสื้ออย่างตะวันตกคู่กับการนุ่งซิ่น โดยมีปรากฏในภาพที่ 2 (พิพิธภัณฑสถานเจ้าสรีริกิติ์ พระบรมราชินีนาถ, 2555: 15-31)



(ก)



(ข)

ภาพที่ 2

(ก) ลักษณะการแต่งกายในสมัยรัชกาลที่ 5 ที่เน้นการสวมเสื้อแบบตะวันตกคู่กับการนุ่งโจงกระเบน (ข) ลักษณะการแต่งกายในสมัยรัชกาลที่ 6 ปรากฏหลักฐานการนุ่งซิ่นผสมกับเสื้อแบบตะวันตก
หมายเหตุ. ปรับปรุงจาก ราชศิลป์พิสดารภรณ์, (น. 28, 32), โดย พิพิธภัณฑสถานเจ้าสรีริกิติ์ พระบรมราชินีนาถ, 2555, ลิขสิทธิ์ 2555 โดย พิพิธภัณฑสถานเจ้าสรีริกิติ์ พระบรมราชินีนาถ

จากหลักฐานที่ค้นพบดังกล่าวนี้ ผู้เขียนมีสมมุติฐานว่ารูปแบบเครื่องแต่งกายที่คณะทำงานได้เลือกที่ศึกษา และนำมาปรับใช้โดยส่วนใหญ่แล้วจะเป็นลักษณะการแต่งกายที่ใช้สืบทอดกันมาจากช่วงปลายกรุงศรีอยุธยาถึงกรุงรัตนโกสินทร์ตอนต้น โดยในภาพที่ 3 เป็นตัวอย่างหลักฐานการแต่งกายของชาวสยามผ่านภาพจิตรกรรมฝาผนังที่บ่งบอกถึงลักษณะการแต่งกายของคนไทย หรือชาวสยามก่อนที่จะได้รับอิทธิพลการแต่งกายจากตะวันตก โดยสามารถแบ่งออกได้ดังนี้

- (1) นุ่งจีบ ห่มสไบ – เป็นลักษณะการแต่งกายของสตรีชั้นสูง ที่เป็นทางการสำหรับการออกงาน พิธีรูปแบบต่าง ๆ โดยการนุ่งจีบนั้นสามารถเรียกได้อีกชื่อว่า จีบหน้านาง กล่าวคือ การใช้ผ้าผืน นุ่งพับจีบพับทบไปมาคาดทับด้วยเข็มขัด
- (2) นุ่งโจง ห่มผ้าแถบ – เป็นลักษณะการแต่งกายทั่วไป สามารถจำแนกชนชั้นได้จากผ้าที่นุ่ง โดยการนุ่งโจงคือการนุ่งผ้าผืนยาว ม้วนชายผ้านุ่งด้านหน้า สอดลอดหว่างขาและเหน็บไว้อยู่ ด้านหลัง ในขณะที่การนุ่งผ้าแถบนั้นคือ การนำผ้าผืนยาวพันรอบอกก่อนที่จะนำปลายผ้ามา ทัดไว้ด้านหลัง
- (3) นุ่งโจง ห่มสไบ – เป็นลักษณะการแต่งกายที่มีความสุภาพเรียบร้อยและมีความเป็นทางการ โดยการห่มสไบนั้นคือ การพันผ้าผืนยาวรอบอกก่อนหนึ่งรอบ ก่อนที่จะนำปลายผ้าที่เหลือขึ้น ไปพาดบนไหล่ด้านซ้าย
- (4) นุ่งโจงห่มตะเบงมาน – เป็นการแต่งกายของสามัญชนขณะทำงานหรือยามที่เกิดศึกสงคราม คือ การพันผ้ารอบหน้าอกแล้วไขว้พาดบ่าทั้งสองข้างผูกมัดไว้ที่ท้ายทอย (พิพิธภัณฑสถานแห่งชาติ พระนางเจ้าสิริกิติ์ พระบรมราชินีนาถ, 2555:16-17)



(ก)



(ข)



(ค)



(ง)

ภาพที่ 3

ภาพเขียนจิตรกรรมฝาผนังจากวัดในช่วงต้นกรุงรัตนโกสินทร์ (ก) ลักษณะการนุ่งจีบ ห่มสไบ (ภาพจิตรกรรมจากวัดทอง ธรรมชาติ) (ข) ลักษณะการนุ่งโจง ห่มผ้าแถบ (ภาพจิตรกรรมจากพระที่นั่งพุทไธสวรรย์ พิพิธภัณฑสถานแห่งชาติ พระนคร) (ค) ลักษณะการนุ่งโจง ห่มสไบ (ไม่ปรากฏที่มา) (ง) ลักษณะการนุ่งโจงห่มตะเบงมาน (ภาพจิตรกรรมจากวัดมหาพฤฒาราม) หมายเหตุ. ปรับปรุงจาก ราชศิลป์พิสตราภรณ์, (น. 16-17), โดย พิพิธภัณฑสถานแห่งชาติพระนางเจ้าสิริกิติ์ พระบรมราชินีนาถ, 2555, ลิขสิทธิ์ 2555 โดย พิพิธภัณฑสถานแห่งชาติพระนางเจ้าสิริกิติ์ พระบรมราชินีนาถ

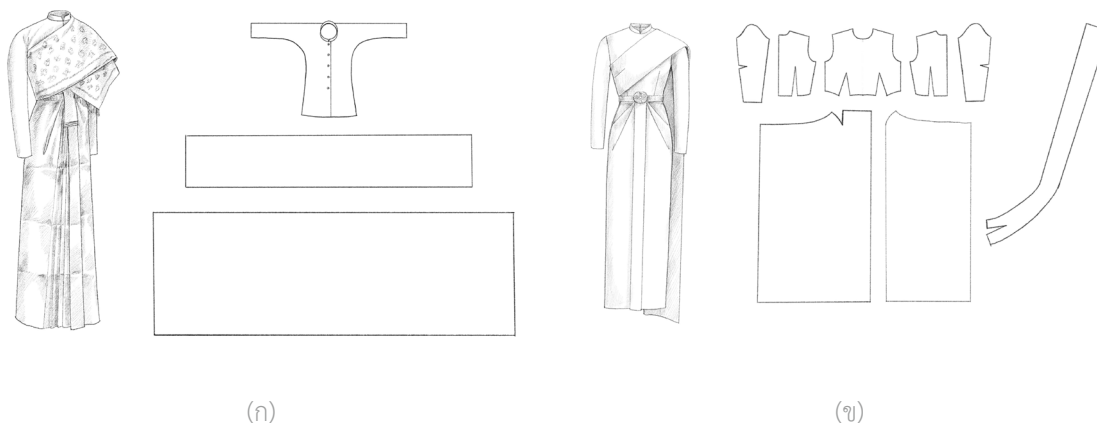
จากมีหลักฐานในข้างต้น พบเห็นถึงความสอดคล้องกับข้อมูลโดย กิตติกร ณพุดมพันธุ์ (2554: 43-54) ว่าด้วยเรื่องลักษณะการแต่งกายของคนไทยในยุคต้นกรุงรัตนโกสินทร์ ซึ่งได้ให้รายละเอียดเพิ่มเติมว่าเครื่องแต่งกายของชาวสยามเกิดจากการนุ่งห่มด้วยผ้าผืนให้ได้ตามรูปแบบที่ถูกชี้แจงตามข้อมูลในข้างต้น อีกทั้งยังมีการสวมเสื้อพระกรน้อยทับด้านในซึ่งพบได้ทั้งเจ้านายฝ่ายชาย และฝ่ายหญิง เป็นรูปแบบเสื้อปกคอตั้ง คาดว่ามีที่มาจากทางมาลาญ นอกจากนี้ข้อมูลที่น่าสนใจอีกประการหนึ่งจากการศึกษาภาพถ่ายทางประวัติศาสตร์พบว่า ทั้งเจ้านายฝ่ายชายและหญิงมีลักษณะการนุ่งโจง และนุ่งจีบที่เหมือนกันแตกต่างกันที่เจ้านายฝ่ายชายจะไม่พบการนุ่งผ้าคาดอกและห่มสไบ จะมีเพียงการสวมเสื้อเท่านั้นที่มีลักษณะเหมือนกัน

ดังนั้นในประเด็นการสืบค้นความเป็นไทยเพื่อพิสูจน์สมมติฐานของผู้เขียนในข้อที่ 1 ว่าด้วยการออกแบบฉลองพระองค์ที่สามารถแสดงออกถึงความเป็นไทยบนเครื่องแต่งกายได้นั้น ผู้เขียนสังเกตได้ว่าทางคณะทำงานได้ทำการสืบค้นข้อมูลเชิงประวัติศาสตร์ผ่านภาพถ่าย และภาพเขียนจิตรกรรมฝาผนัง โดยได้ทำการแยกแยะลักษณะเครื่องแต่งกายที่มีองค์ประกอบของเสื้อผ้าตะวันตกออกไป จนเหลือเพียงลักษณะการแต่งกายแบบไทยที่ใช้สืบกันมาแต่เดิม ไม่ว่าจะเป็นเสื้อพระกรน้อย การนุ่งจีบ การห่มสไบ การนุ่งโจง หรือแม้กระทั่งการนุ่งซิ่น มาใช้เป็นแกนหลักเพื่อเตรียมปรับรูปแบบเครื่องแต่งกายให้สอดคล้องกับสมมติฐานวัตถุประสงค์ในการออกแบบลำดับที่ 2 และ 3 ต่อไป ภายใต้ข้อกำหนดที่ว่าเครื่องแต่งกายแบบใหม่นี้จะต้องมีความสอดคล้องกับธรรมเนียมการแต่งกายแบบสากล และสามารถสวมใส่ ใช้งานได้อย่างง่าย

ขั้นตอนการออกแบบชุดไทยพระราชนิยม

เมื่อได้มาซึ่งรูปลักษณ์ที่ชัดเจนของลักษณะการแต่งกายแบบไทยมาแล้ว ได้แก่ การนุ่งจีบน่านาง การห่มสไบ และการนุ่งโจง (ถึงแม้ว่าจะไม่ได้อยู่ในระเบียบการแต่งกายของชุดไทยพระราชนิยมทั้ง 8 แบบ แต่ก็ได้มีการใช้กระบวนการในลักษณะเดียวกันในการออกแบบกางเกงทรงโจงกระเบนในภายหลัง ปรากฏในฉลองพระองค์ของสมเด็จพระนางเจ้าสิริกิติ์ฯ ทรงในงานสองร้อยปีกรุงรัตนโกสินทร์) ได้มีการอาศัยศาสตร์ในการตัดเย็บเครื่องแต่งกายแบบตะวันตกเข้ามาประยุกต์ใช้ โดยมีนางสาวไพเราะ พงษ์เจริญ และคุณหญิงอุไร ลืออรุณ ตัดถวายขึ้นในช่วงแรก ต่อมาได้มีการโปรดเกล้าฯ ให้ห้องเสื้อปิแอร์ บัลแมง จากกรุงปารีส ประเทศฝรั่งเศส เป็นผู้ตัดถวาย (พิพิธภัณฑสถานแห่งชาติสิริกิติ์ พระบรมราชินีนาถ, 2555)

โดยจุดเด่นในลักษณะการออกแบบในครั้งนี้ ผู้เขียนสามารถสังเกตได้ว่าการปรับใช้กระบวนการสร้างแพตเทิร์น (Pattern) ตามแบบตะวันตก โดยมีหัวใจหลักคือการขึ้นเสื้อในลักษณะเข้ารูปโดยอาศัยเกล็ดทรง (Dart) ประกอบการการใช้ซิปเพื่อให้สามารถสวมใส่ได้อย่างสะดวก ซึ่งมีความแตกต่างจากลักษณะการนุ่งห่มตามแบบเครื่องแต่งกายอย่างไทยประเพณี ที่ต้องอาศัยการใช้ผ้าผืนในการนุ่งห่ม โดยความแตกต่างกันนี้จะปรากฏอยู่ในภาพที่ 4



ภาพที่ 4

(ก) ลักษณะการนุ่งห่มแบบไทยโบราณที่ต้องอาศัยผ้าผืนในการนุ่งห่ม (ข) ลักษณะโครงสร้างแพตเทิร์น (pattern) ชุดไทยพระราชานิยมที่อาศัยศาสตร์การตัดเย็บแบบตะวันตกเข้ามาปรับใช้จนกลายเป็นชุดสำเร็จที่ไม่ต้องอาศัยการนุ่งห่มจากผ้าผืนแบบไทยประเพณีโบราณ

ในแง่ของวัสดุประเภทผืนผ้า และขั้นตอนการปักประดับตกแต่งฉลองพระองค์ชุดไทยพระราชานิยม นั้น มีการเลือกใช้ผ้าไหมไทยประเภทต่าง ๆ ได้แก่ ผ้าทอยกทอง ผ้าทอยกไหม จนไปถึงผ้าไหมพื้น ในการตัดเย็บ และมีสถาบันปักเลอซาจ (Maison Lesage) ณ ประเทศฝรั่งเศส ที่ได้ทำงานร่วมกับนายปีแอร์ บัลแมง เป็นผู้ปักลวดลายบนผืนผ้าเหล่านั้นถวายก่อนจะนำมาประกอบเป็นชุด โดยลวดลายเหล่านั้นเป็นลวดลายที่ได้ประยุกต์จากลวดลายไทย มีการใช้วัสดุแบบไทย เช่น ปีกแมลงทับ แสดงออกให้เห็นถึงการศึกษารายละเอียดความเป็นไทยมาอย่างดี และยังมีการปักผสมผสานกับวัสดุร่วมสมัย ณ ขณะนั้น เพื่อให้ชุดไทยพระราชานิยมมีความร่วมสมัยมากยิ่งขึ้น (พิพิธภัณฑสถานผ้าในสมเด็จพระนางเจ้าสิริกิติ์ พระบรมราชินีนาถ, 2559: 28) โดยตัวอย่างลักษณะการผสมผสานงานปักแบบไทย และตะวันตกจะมีปรากฏในภาพที่ 5

ในส่วนของลักษณะการเลือกใช้ผ้า หรือการผสมผสานสร้างลายปักขึ้นมาใหม่โดยอิงจากลักษณะลวดลายไทยถือได้ว่าเป็นอีกตัวเสริมหนึ่ง ที่ช่วยให้ชุดไทยพระราชานิยมสามารถนำเสนอความเป็นไทยตามหลักสมมติฐานของผู้เขียนในด้านวัตถุประสงค์การออกแบบชุดไทยพระราชานิยมในอีกชั้น นอกเหนือจากการปรับใช้ลักษณะการแต่งกายแบบไทยโบราณเพียงอย่างเดียว



(ก)



(ข)



(ค)

ภาพที่ 5

ลักษณะงานปักจากสถาบันปักเลอชาจ (ก) การปักประดับท่อนบนของชุดไทยดุสิต (ข) ตัวอย่างลายปักบนผืนผ้า (ค) ลักษณะลวดลายไทยที่นำไปประยุกต์สู่ลายปักบนชุดไทยพระราชนิยม

หมายเหตุ. ปรับปรุงจาก งามสมบรมราชินีนาถ, (น. 29), โดย พิพิธภัณฑสถานในสมเด็จพระนางเจ้าสิริกิติ์ พระบรมราชินีนาถ, 2559, ลิขสิทธิ์ 2559 โดย พิพิธภัณฑสถานในสมเด็จพระนางเจ้าสิริกิติ์ พระบรมราชินีนาถ

สืบเนื่องจากการเสด็จพระราชดำเนินเยือนต่างประเทศอย่างเป็นทางการในครั้งนี้ สมเด็จพระนางเจ้าสิริกิติ์ พระบรมราชินีนาถ พระบรมราชชนนีพันปีหลวง ได้ทรงพระกรุณาโปรดเกล้าฯ ให้นายปิแอร์ บัลแมงมาช่วยควบคุมดูแลฉลองพระองค์เพิ่มเติม เพราะคนไทยนั้นยังขาดความรู้ หรือความเข้าใจในการออกแบบเครื่องแต่งกายสำหรับสมเด็จพระบรมราชินีนาถให้เหมาะสมกับธรรมเนียม และวิธีปฏิบัติอย่างตะวันตกได้ อีกทั้งในสมัยเดียวกันนั่นเอง สตรีชั้นสูง เช่น สมเด็จพระราชินีนาถอลิซาเบธที่ 2 แห่งสหราชอาณาจักร (Elizabeth II) และนางแจ็กเกอลีน เคนเนดี (Jacqueline Kennedy) สุภาพสตรีหมายเลขหนึ่งจากสหรัฐอเมริกา ก็ได้เลือกใช้ห้องเสื้อชั้นสูงในการดูแล ออกแบบ และตัดเย็บฉลองพระองค์หรือเครื่องแต่งกายทั้งหมด กลายเป็นความคาดหวังมาถึงสมเด็จพระนางเจ้าสิริกิติ์ พระบรมราชินีนาถ พระบรมราชชนนีพันปีหลวงว่าจะทรงฉลองพระองค์จากห้องเสื้อชั้นสูงในแบบเดียวกัน (พิพิธภัณฑสถานในสมเด็จพระนางเจ้าสิริกิติ์ พระบรมราชินีนาถ, 2559: 11-13, 16-21)

ลักษณะการทำงานของนายปิแอร์ บัลแมงนั้น ถือว่าเป็นการทำงานออกแบบ และตัดเย็บเครื่องแต่งกายที่แตกต่างจากปัจจุบันที่มีการผลิตเครื่องแต่งกายในลักษณะสำเร็จรูปที่เน้นจำนวนผลิตต่อแบบค่อนข้างมากเพื่อตอบสนองความต้องการในกลุ่มคนหมู่มาก ขณะที่การทำงานของนายปิแอร์ บัลแมงที่จัดอยู่ภายใต้กระบวนการแบบห้องเสื้อชั้นสูงนั้น การรังสรรค์เครื่องแต่งกายในแต่ละชุดนั้นจะต้องมีการวัดสัดส่วนของผู้สวมใส่อย่างละเอียด ผ่านการตัดเย็บโดยช่างฝีมือคุณภาพ ทั้งแบบเสื้อ และการเลือกผ้านั้นจะต้องเป็นที่พอใจของผู้สวมใส่ มีการพูดคุยเรื่องของแบบร่าง ประกอบกับปรับเปลี่ยนแบบให้เหมาะสมกับผู้สวมใส่ นับว่าเป็นการผลิตชิ้นงานเพื่อบุคคลนั้นโดยเฉพาะ โดยตัวอย่างฉลองพระองค์ที่ตัดถวายแด่สมเด็จพระนางเจ้าสิริกิติ์ พระบรมราชินีนาถ พระบรมราชชนนีพันปีหลวงมีปรากฏอยู่ในภาพที่ 6 (พิพิธภัณฑสถานในสมเด็จพระนางเจ้าสิริกิติ์ พระบรมราชินีนาถ, 2559)



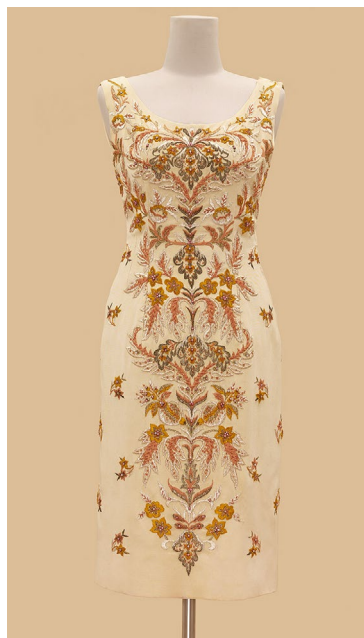
ภาพที่ 6

(ก) ฉลองพระองค์ชุดสากลกลางวัน (ข) ฉลองพระองค์ชุดสากลกลางคืน (ค) แบบร่างฉลองพระองค์โดยนายปีแอร์ บัลแมง
หมายเหตุ. ภาพที่ได้รับการอนุเคราะห์จากพิพิธภัณฑ์ผ้าในสมเด็จพระนางเจ้าสิริกิติ์ พระบรมราชินีนาถ
ลิขสิทธิ์ โดย พิพิธภัณฑ์ผ้าในสมเด็จพระนางเจ้าสิริกิติ์ พระบรมราชินีนาถ

สืบเนื่องจากการที่สมเด็จพระนางเจ้าสิริกิติ์ พระบรมราชินีนาถ พระบรมราชชนนีพันปีหลวงได้
เลือกใช้ห้องเสื้อของนายปีแอร์ บัลแมง ในการดูแลฉลองพระองค์ร่วมสมัย ซึ่งเป็นลักษณะการแต่งกาย
ตามแบบสมัยนิยม ณ ขณะนั้น โดยปรับเปลี่ยนให้มีความสอดคล้องกับพระราชจริยวัตร และพระราชกรณียกิจ
สำหรับการเสด็จพระราชดำเนินอย่างเป็นทางการในปี พ.ศ.2503 ดังนั้นผู้เขียนจึงมองว่าชุดไทยพระราชานิยม
จะได้รับอิทธิพลจากเครื่องแต่งกายร่วมสมัย ณ ขณะนั้นเช่นกัน โดยนำมาปรับใช้ในแง่ของรูปลักษณ์
ซึ่งหากสังเกตจากแบบทั้ง 8 แล้วนั้น ล้วนแล้วแต่มีลักษณะเป็นชุดที่ประกอบไปด้วยกระโปรงยาว ทั้งนี้เป็น
เพราะลักษณะการแต่งกายของคนไทยในอดีต แต่ในอีกกรณีหนึ่งนั้นก็มาจากระเบียบและวาระการแต่งกาย
ในสมัยปี พ.ศ. 2503 เช่นกัน อีกทั้งยังไม่มีแผนผังโครงกระเบนเข้าไปในชุดไทยพระราชานิยมนั้นก็เพราะว่า
ลักษณะการแต่งกายด้วยกางเกงในยุคดังกล่าวถือว่าเป็นเรื่องที่ไม่เหมาะสมในการออกงานสังคม และอีก
ส่วนหนึ่งที่เห็นได้ค่อนข้างชัดเจนคือชุดไทยดุสิต ที่ท่อนบนนั้นเป็นลักษณะโครงสร้างเครื่องแต่งกายอย่าง
ตะวันตกที่ค่อนข้างชัดเจน แต่ได้มีการนำลักษณะการนุ่งแบบจีบหน้านางมาผสมไว้ในส่วนล่างดังภาพที่ 7

ในส่วนนี้ผู้เขียนมองว่าการออกแบบชุดไทยพระราชานิยมด้วยวิธีการนี้ เป็นการตอบโจทย์สมมติฐาน
วัตถุประสงค์การออกแบบที่ผู้เขียนตั้งขึ้นทั้ง 2 หัวข้อ ได้แก่ ฉลองพระองค์ที่ถูกออกแบบใหม่นั้นต้อง
สามารถสวมใส่ได้โดยง่าย และรวดเร็ว และฉลองพระองค์ที่ออกแบบนั้นต้องมีความสอดคล้องกับระเบียบ
วาระการแต่งกายอย่างเป็นทางการในรูปแบบของวัฒนธรรมตะวันตก หรือวัฒนธรรมสากลอย่างถูกต้อง

และเหมาะสม ซึ่งเป็นการทำงานร่วมกับนายปิแอร์ บัลแมง จนเกิดการทำงานข้ามศาสตร์ขึ้นในด้านการออกแบบ และตัดเย็บเครื่องแต่งกาย



(ก)



(ข)

ภาพที่ 7

(ก) ฉลองพระองค์ที่ออกแบบโดยนายปิแอร์ บัลแมง (ข) ชุดไทยดุสิต แสดงให้เห็นถึงความเหมือนกันในส่วนบน สืบเนื่องมาจากเป็นลักษณะโครงเสื้อแบบสมัยนิยมในปี พ.ศ.2503

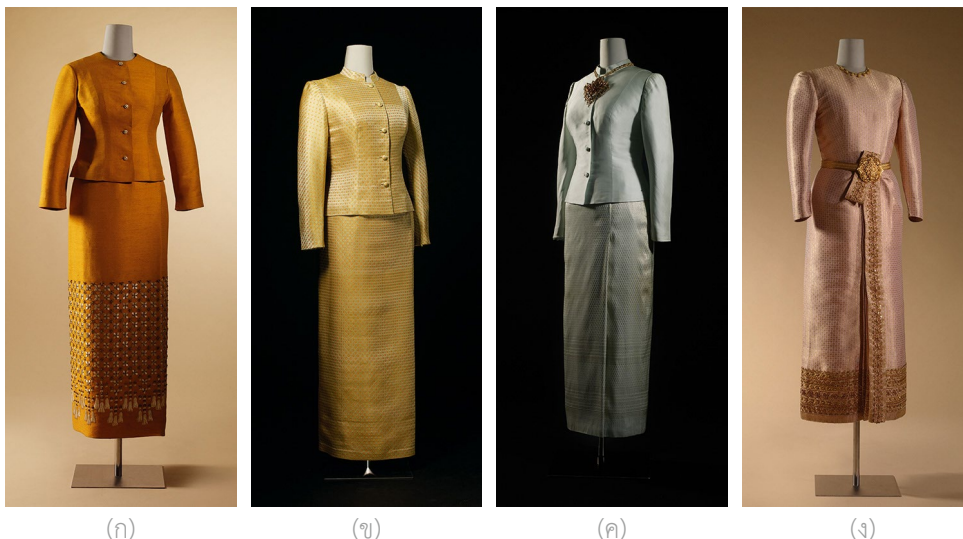
หมายเหตุ. ภาพที่ได้รับการอนุเคราะห์จากพิพิธภัณฑ์ผ้าในสมเด็จพระนางเจ้าสิริกิติ์ พระบรมราชินีนาถ.

ลิขสิทธิ์ โดย พิพิธภัณฑ์ผ้าในสมเด็จพระนางเจ้าสิริกิติ์ พระบรมราชินีนาถ

ผลงานการออกแบบชุดไทยพระราชนิยม

จากการที่สมเด็จพระนางเจ้าสิริกิติ์ พระบรมราชินีนาถ พระบรมราชชนนีพันปีหลวง ทรงตัดสินพระทัยมอบหมายให้หม่อมหลวงมนีรัตน์ บัญญาต ศาสตราจารย์พระยาอนูมานราชชน และอาจารย์สมศรี สุขุมล ในการสืบค้นข้อมูลเครื่องแต่งกายไทย เริ่มออกแบบ และตัดเย็บชุดไทยพระราชนิยมรุ่นแรกโดยนางสาวไพเราะ พงษ์เจริญ และคุณหญิงอุไร ลืออำรุง ก่อนจะส่งผ่านไปยังนายปิแอร์ บัลแมง เป็นผู้ถวายการดูแลในการตัดเย็บฉลองพระองค์ชุดไทยพระราชนิยม ควบคู่ไปกับฉลองพระองค์ตามแบบตะวันตกองค์อื่น ๆ จนสามารถสรุปในส่วนของฉลองพระองค์ตามแบบชุดไทยพระราชนิยมได้ทั้งหมด 8 แบบตามที่มีปรากฏในภาพที่ 8 และ 9 ซึ่งรายละเอียดของฉลองพระองค์ตามแบบชุดไทยพระราชนิยมนี้ได้มีการกำหนดวาระ และโอกาสในการสวมใส่ที่ชัดเจนดังนี้ (พิพิธภัณฑ์ผ้าในสมเด็จพระนางเจ้าสิริกิติ์ พระบรมราชินีนาถ, 2555)

- (1) ชุดไทยเรือนต้น – สำหรับโอกาสจำลองในพิธีที่ไม่เป็นทางการ โดยแยกเป็นสองชิ้นได้แก่ เสื้อคอกลมต้นแขนยาว และกระโปรงป้ายถอดแบบจากการนุ่งผ้าซิ่น
- (2) ชุดไทยจิตรลดา – เป็นชุดสำหรับพิธีกลางวันที่มีความเป็นทางการสำหรับต้อนรับอาคันตุกะ ประกอบด้วยเสื้อปกคอตั้งเล็กและกระโปรงทรงซิ่น
- (3) ชุดไทยอมรินทร์ – สำหรับงานพิธีกลางคืน มีความคล้ายคลึงกับชุดไทยจิตรลดา แต่มักตัดเย็บด้วยผ้าไหมแทรกดินทองจึงมีความเป็นทางการมากกว่าชุดไทยจิตรลดา ประกอบด้วยเสื้อปกคอตั้งเล็กและกระโปรงทรงซิ่น
- (4) ชุดไทยบรมพิมาน – สำหรับงานพิธีกลางคืนเป็นชุดกระโปรงยาวมีเข็มขัดคาด ลักษณะกระโปรงประยุกต์จากลักษณะการนุ่งผ้าห้านาง
- (5) ชุดไทยจักรี – สำหรับงานพิธีกลางคืนเป็นชุดกระโปรงยาวเกาะอก มีทั้งแบบเรียบหรือมีลักษณะการจับเตปร (Drape) ประกอบกับสไบพาดไหล่ โดยถอดจากลักษณะการห่มสไบแบบไทย
- (6) ชุดไทยดุสิต – สำหรับงานพิธีการกลางคืน เป็นชุดกระโปรงยาว ท่อนบนมีลักษณะเป็นเสื้อเข้ารูปแขนงอกเปิดคอ โดยทั้งนี้คาดว่ามิต้นแบบตัวเสื้อจากลักษณะเสื้อสมัยนิยมในช่วง พ.ศ.2500 ผสมกับท่อนล่างที่ถอดแบบจากการนุ่งจีบห้านาง
- (7) ชุดไทยศิวาลัย – สำหรับพิธีงานกลางคืนและพระราชพิธีสำคัญ มีลักษณะเป็นชุดกระโปรงยาว เข้ารูปแขนยาว ปกคอตั้ง มีสไบพาดไหล่ และท่อนล่างเป็นการทอดลักษณะการนุ่งผ้าจีบห้านาง
- (8) ชุดไทยจักรพรรดิ – สำหรับพิธีการสำคัญกลางคืน ในลักษณะการเลี้ยงรับรอง ถอดแบบจากการแต่งกายเต็มยศของสตรีบรรดาศักดิ์แบบโบราณ การนุ่งจีบห้านางและห่มสไบแบบอัดจีบ



(ก)

(ข)

(ค)

(ง)

ภาพที่ 7

(ก) ชุดไทยเรือนต้น (ข) ชุดไทยจิตรลดา (ค) ชุดไทยอมรินทร์ (ง) ชุดไทยบรมพิมาน

หมายเหตุ. ภาพที่ได้รับการอนุเคราะห์จากพิพิธภัณฑ์ผ้าในสมเด็จพระนางเจ้าสิริกิติ์ พระบรมราชินีนาถ.

ลิขสิทธิ์ โดย พิพิธภัณฑ์ผ้าในสมเด็จพระนางเจ้าสิริกิติ์ พระบรมราชินีนาถ



(ก)

(ข)

(ค)

(ง)

ภาพที่ 7

(ก) ชุดไทยจักรี (ข) ชุดไทยดุสิต (ค) ชุดไทยศิวาลัย (ง) ชุดไทยจักรพรรดิ

หมายเหตุ. ภาพที่ได้รับการอนุเคราะห์จากพิพิธภัณฑ์ผ้าในสมเด็จพระนางเจ้าสิริกิติ์ พระบรมราชินีนาถ

ลิขสิทธิ์ โดย พิพิธภัณฑ์ผ้าในสมเด็จพระนางเจ้าสิริกิติ์ พระบรมราชินีนาถ

ผลตอบรับจากการออกแบบชุดไทยพระราชนิยม

ภายหลังจากการเสด็จพระราชดำเนินเยือนต่างประเทศอย่างเป็นทางการในปี พ.ศ.2503 ปรากฏกระแสตอบรับถึงพระราชจริยวัตรอันงดงาม และความสนใจในชุดไทยพระราชนิยม โดยทางนิตยสารโว้ก ประเทศไทย (Vogue Thailand) ให้ข้อมูลว่า ภายหลังจากการเสด็จพระราชดำเนินเยือนต่างประเทศในครั้งนั้น สื่อจากต่างประเทศต่างให้ความสนใจในสมเด็จพระนางเจ้าสิริกิติ์ พระบรมราชินีนาถ พระบรมราชชนนีพันปีหลวงเป็นอย่างมาก โดยนิตยสารโว้ก ประเทศอเมริกา (American Vogue) ได้ขอพระราชทานุญาตเข้าฉายพระรูปพระองค์ในฉลองพระองค์ชุดไทยพระราชนิยม 2 ครั้งด้วยกันในปี พ.ศ. 2505 และ พ.ศ.2508 แสดงให้เห็นถึงการยอมรับความงามอัตลักษณ์ไทยที่ถูกนำเสนอผ่านสมเด็จพระนางเจ้าสิริกิติ์ พระบรมราชินีนาถ พระบรมราชชนนีพันปีหลวง และชุดไทยพระราชนิยมในระดับสากล (Vogue Thailand, 2562) สามารถดูได้จากภาพที่ 10

นอกจากนั้น ทาง Thai Culture and Thai Travel (2567) ได้นำเสนอภาพพระบรมฉายาลักษณ์ของพระองค์ที่ถูกถ่ายทอดผ่านสื่อ นิตยสารจากต่างประเทศ พร้อมข้อกับส่วนหนึ่งที่ถูกคัดออกมานำเสนอเกี่ยวกับความประทับใจของสื่อต่างชาติกับชุดไทยพระราชนิยมที่ถูกตัดเย็บจากผ้าไหมสีทอง ทรงเสด็จ ณ กรุงวอชิงตัน ดี.ซี. ประเทศ สหรัฐอเมริกา โดยทางด้านสื่อได้ถวายพระสมัญญานามว่าทรงเป็นพระสุวรรณหวี (The Golden Girl) ชี้ให้เห็นถึงความชื่นชมในรูปลักษณ์ของชุดไทยพระราชนิยมในสื่อสากลเป็นอย่างดี

จากความสนใจจากสื่อต่างชาตินี้ ผู้เขียนมองว่าเป็นตัวชี้วัดความสำเร็จในกระบวนการออกแบบชุดไทยพระราชานิยม ทั้งในแง่การนำเสนอความเป็นไทยบนเครื่องแต่งกาย และการใช้งานที่สอดคล้องกับวัตถุประสงค์อันตั้งต้นจากพระราชเสาวนีย์ในสมเด็จพระนางเจ้าสิริกิติ์ พระบรมราชินีนาถ พระบรมราชชนนีพันปีหลวง อีกทั้งยังได้ถูกเผยแพร่ และเป็นที่ยอมรับในสายตานานาชาติ จึงได้ถูกนำมาใช้ในฐานะชุดประจำชาติไทยในเวลาต่อมา โดยหากสังเกตกระบวนการอย่างถี่ถ้วนแล้ว ผู้เขียนมองว่าในกระบวนการออกแบบชุดไทยพระราชานิยมมีบริบททางเวลา หรือยุคสมัยเข้ามาเกี่ยวข้องค่อนข้างมาก เนื่องจากมีการนำบริบททางสังคมร่วมสมัยในสมัยนั้นมาใช้เป็นองค์ประกอบในการออกแบบ จึงกลายเป็นอีกจุดสำคัญที่ก่อให้เกิดเป็นรูปลักษณ์ของชุดไทยพระราชานิยมในปัจจุบัน



(ก)



(ข)

ภาพที่ 10

พระบรมฉายาลักษณ์ของสมเด็จพระนางเจ้าสิริกิติ์ พระบรมราชินีนาถ พระบรมราชชนนีพันปีหลวง โดยนิตยสารโว้ก ประเทศอเมริกา (American Vogue) (ก) ถ่ายโดย Horst P. Horst เมื่อปี พ.ศ. 2505 (ข) ถ่ายโดย Henry Clarke เมื่อปี พ.ศ. 2508 หมายเหตุ. จาก พระพันปีหลวงในโว้กอเมริกา! ย้อนชมภาพสมเด็จพระนางเจ้า สิริกิติ์ในโว้กเมื่อ 57 ปีที่แล้ว, โดย Vogue Thailand, 2562 (<https://vogue.co.th/fashion/inspirations/article/queensirikitvogueus1962and65>) ลิขสิทธิ์ โดย (ก) Horst P. Horst (ข) Henry Clarke

การอภิปรายผล

สืบเนื่องจากข้อมูลภายใต้หัวข้อแนวคิดในการออกแบบชุดไทยพระราชนิยม ทำให้ผู้เขียนมีการตั้งสมมติฐานในส่วนของวัตถุประสงค์ในการออกแบบชุดไทยพระราชนิยม ไว้ทั้งหมด 3 ข้อ ซึ่งเป็นข้อมูลที่มีปรากฏตั้งต้นจากพระราชเสาวนีย์ในสมเด็จพระนางเจ้าสิริกิติ์ พระบรมราชินีนาถ พระบรมราชชนนีพันปีหลวง ประกอบกับเอกสารในส่วนต่าง ๆ ที่ได้มีการชี้แจงไว้ในข้อมูลข้างต้น เหล่านี้ได้กลายมาข้อพิสูจน์ที่สอดคล้องกับสมมติฐานที่ผู้เขียนตั้งไว้ โดยผู้เขียนสามารถสรุปได้ว่าปัจจัยหลักที่ทำให้ชุดไทยพระราชนิยมมีรูปลักษณะอันเป็นเอกลักษณ์นั้นประกอบไปด้วย

- (1) การออกแบบฉลองพระองค์ที่แสดงออกถึงความเป็นไทยบนเครื่องแต่งกาย ผ่านการศึกษาความเป็นไทยในอดีต
- (2) ฉลองพระองค์ที่ถูกออกแบบใหม่นั้นต้องสามารถสวมใส่ได้โดยง่าย และรวดเร็ว เพื่อการใช้สอยที่สอดคล้องกับวิถีชีวิตรูปแบบที่ต่างออกไปจากอดีต
- (3) ฉลองพระองค์ที่ออกแบบนั้นต้องมีความสอดคล้องกับระเบียบวาระการแต่งกายอย่างเป็นทางการในรูปแบบของวัฒนธรรมตะวันตก หรือวัฒนธรรมสากลอย่างถูกต้อง และเหมาะสม ซึ่งเป็นกรอบบริบททางสังคมชนชั้นผู้นำ ณ ขณะนั้น

จากข้อมูลที่ผู้เขียนได้ศึกษา ประกอบการวิเคราะห์ประเด็นในส่วนของกระบวนการพัฒนารูปลักษณะชุดไทยพระราชนิยมในสมเด็จพระนางเจ้าสิริกิติ์ พระบรมราชินีนาถ พระบรมราชชนนีพันปีหลวงออกแบบและถูกตัดเย็บถวายโดยนางสาวไพเราะ พงษ์เจริญ คุณหญิงอุไร สีอำรุง และนายปิแอร์ บัลแมง เพื่อใช้สำหรับการเสด็จพระราชดำเนินเยือนต่างประเทศอย่างเป็นทางการ ผู้เขียนสามารถสรุปขยายความออกเป็นประเด็นได้ดังนี้

ในเชิงของรูปทรงนั้น มีการปรับใช้ลักษณะการแต่งกายตามแบบชาวสยามในปลายกรุงศรีอยุธยา และช่วงต้นกรุงรัตนโกสินทร์ ผ่านลักษณะการทรงกระโปรงแบบจีบหน้านางในชุดไทยบรมพิมาน ชุดไทยจักรี ชุดไทยดุสิต ชุดไทยศิวาลัย และ ชุดไทยจักรพรรดิ ดัดแปลงรูปแบบของโครงเสื้อพระกรน้อยที่มีลักษณะแขนกระบอกในชุดไทยเรือนต้น ชุดไทยจิตรลดา ชุดไทยอมรินทร์ ชุดไทยบรมพิมาน และชุดไทยศิวาลัย ปรับรูปแบบการห่มสไบเข้ามาในชุดไทยจักรี ชุดไทยศิวาลัย และชุดไทยจักรพรรดิ ขณะที่ชิ้นที่ปรากฏในชุดไทยเรือนต้น ชุดไทยจิตรลดา และชุดไทยอมรินทร์ ก็ได้มีการอ้างอิงจากลักษณะการนุ่งซิ่นที่สวมใส่กันมาแต่เดิม ซึ่งลักษณะการแต่งกายแบบโบราณทั้งหมดเหล่านี้ ประกอบกับการเลือกใช้ผ้าไหมไทย และมีการปักประดับลวดลายที่ดัดแปลงจากลายไทย จึงมีความสอดคล้องกับสมมติฐานของผู้เขียนในส่วนของวัตถุประสงค์สำหรับการออกแบบชุดไทยพระราชนิยม ในข้อ 1 ว่าด้วยความต้องการฉลองพระองค์ที่สามารถแสดงออกถึงความเป็นไทยบนเครื่องแต่งกายได้

ในส่วนของสมมุติฐานข้อที่ 2 ภายใต้หัวข้อที่ว่าฉลองพระองค์ที่ถูกออกแบบใหม่นั้นต้องสามารถสวมใส่ได้โดยง่าย และรวดเร็ว ได้บรรลุผลจากการประยุกต์ศาสตร์การตัดเย็บแบบตะวันตก โดยการประยุกต์ข้ามศาสตร์ทางด้านการตัดเย็บนี้ ช่วยให้ชุดไทยพระราชานิยมกลายเป็นชุดสำเร็จที่ไม่ต้องอาศัยการนั่งจากผ้าผืนอีกต่อไป และสามารถสวมใส่ได้ง่ายด้วยเวลาอันสั้น

ขณะที่สมมุติฐานข้อที่ 3 ที่ผู้เขียนตั้งสมมุติฐานว่าฉลองพระองค์ที่ออกแบบนั้นต้องมีความสอดคล้องกับระเบียบวาระการแต่งกายอย่างเป็นทางการในรูปแบบของวัฒนธรรมตะวันตกอย่างถูกต้อง และเหมาะสม ได้ถูกถ่ายทอดผ่านลักษณะรูปทรงของชุดที่ออกแบบให้สอดคล้องกับวาระต่าง ๆ ประกอบการที่มีการกำหนดโอกาสในการสวมใส่อย่างชัดเจน เป็นการแสดงให้เห็นแล้วว่ามีความต้องการให้ชุดไทยพระราชานิยมมีแนวทางในการสวมใส่ตามโอกาสแบบตะวันตก

บทสรุป

จากการศึกษาประวัติ และความเป็นมาของชุดไทยพระราชานิยมทั้ง 8 แบบในสมเด็จพระนางเจ้าสิริกิติ์ พระบรมราชินีนาถ พระบรมราชชนนีพันปีหลวง เพื่อค้นหาสาเหตุว่ามีปัจจัยใดบ้างที่ส่งผลให้ชุดไทยพระราชานิยมถึงมีรูปลักษณะอย่างที่เราจักกันในปัจจุบัน อันนำมาสู่สมมุติฐานทั้ง 3 หัวข้อ ในด้านการสืบค้นความเป็นไทยในเครื่องแต่งกาย การออกแบบเครื่องแต่งกายประจำชาติที่เหมาะสมกับธรรมเนียมสากล และการปรับปรุงลักษณะเครื่องแต่งกายแบบไทยให้สามารถสวมใส่ได้ง่ายยิ่งขึ้น จากข้อมูลที่คุณเขียนได้ทำการศึกษา ทำให้ผู้เขียนพบว่าสมมุติฐานดังกล่าวที่คุณเขียนตั้งขึ้นได้ถูกพิสูจน์จากการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงเอกสารว่าเป็นปัจจัยที่ส่งผลให้ชุดไทยพระราชานิยมมีรูปลักษณะที่เฉพาะตัวจริง โดยอ้างอิงจากข้อมูลที่คุณเขียนได้กล่าวไว้ในส่วนของการอภิปรายผล โดยข้อมูลในส่วนนั้นผู้เขียนจึงสามารถสรุปเป็น 3 ปัจจัยหลักในการที่จะพัฒนาลักษณะเครื่องแต่งกายประจำชาติให้เกิดรูปลักษณะใหม่ได้ดังนี้

- (1) ปัจจัยด้านลักษณะประจำชาติ - ในส่วนนี้คือการสืบค้นที่มา และเอกลักษณ์ประจำชาติที่มีความเฉพาะตัว เช่น ในชุดไทยพระราชานิยมได้มีการปรับแบบจากรูปแบบของ สไบ เสื้อพระกรน้อย การนุ่งจีบ มาใช้เป็นองค์ประกอบในการสร้างรูปลักษณะที่แสดงออกถึงความเป็นไทย
- (2) ปัจจัยด้านการใช้สอย - ในที่นี้สืบเนื่องจากการที่ชุดไทยแบบประเพณีโบราณมีความยากลำบากในการสวมใส่ จึงทำให้มีการประยุกต์ข้ามศาสตร์เพื่อทำให้สวมใส่ได้ง่าย เหมาะกับการใช้ชีวิตมากขึ้น โดยในส่วนนี้จะสอดคล้องกับปัจจัยในข้อที่ 3
- (3) ปัจจัยด้านบริบททางสังคม - ในส่วนนี้เป็นปัจจัยที่ค่อนข้างมีความสำคัญ เนื่องจากชุดไทยพระราชานิยมถูกออกแบบขึ้นภายใต้บริบททางการทูต ทำให้ชุดไทยพระราชานิยมไม่มีทางคงปรากฏอยู่ เนื่องจากกรอบทางสังคมในสมัยนั้นได้วางให้สตรีต้องสวมกระโปรงยาวสำหรับงานแบบทางการ ดังนั้น หากเรานำบริบททางสังคมอื่นเข้ามาปรับใช้ อาจส่งผลให้ชุดไทยพระราชานิยมมีความเปลี่ยนแปลงไปได้

สุดท้ายนี้ ผู้เขียนมีข้อเสนอแนะว่าจากบทความนี้เป็นอีกหนึ่งกรณีศึกษา ว่าด้วยเรื่องการออกแบบเครื่องแต่งกายที่แสดงออกถึงอัตลักษณ์ประจำชาติเพื่อให้สอดคล้องกับบริบทต่าง ๆ ได้ ซึ่งผู้เขียนหวังว่าบทความนี้จะประโยชน์ต่อผู้อ่าน โดยเฉพาะกลุ่มผู้อ่านที่อยู่ในสายการออกแบบเครื่องแต่งกาย ซึ่งมีความสนใจในการออกแบบเครื่องแต่งกายที่แสดงออกถึงอัตลักษณ์ประจำชาติไทย หรือชาติอื่น ๆ เพื่อนำไปประยุกต์สู่การออกแบบในบริบทอื่นที่ต่างกันไป โดยสามารถอิงจากมูลเหตุ และปัจจัยในการออกแบบชุดไทยพระราชนิยมที่ปรากฏอยู่ในบทความนี้

เอกสารอ้างอิง (References)

- กิตติกรณ นพอุดมพันธุ์. (2554). *เอกสารประกอบการสอนรายวิชา ศก 372 ประวัติเครื่องแต่งกายไทย* [เอกสารไม่ได้ตีพิมพ์]. สาขาวิชาศิลปการละคร คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. คณะอนุกรรมการการแต่งกายไทย สำนักงานเสริมสร้างเอกลักษณ์แห่งชาติ. (2543). *การแต่งกายไทย: วัฒนธรรมการแต่งกายไทย*. เล่ม 1. สำนักงานเสริมสร้างเอกลักษณ์แห่งชาติ.
- จักรกฤษณ์ ดวงพัตรา. (2540). *ชุดไทยพระราชนิยม*. องค์การค้ำของครุสภา.
- นาทนาม ไวยหงษ์. (2563, 1 มิถุนายน). *ตำนาน 'Le Smoking' ชุดสูทผู้หญิงฝีมือ YSL ที่ปฏิวัติเรื่องเพศในโลกแฟชั่นไปตลอดกาล!*. *โว้ก ไทยแลนด์*. <https://www.vogue.co.th/fashion/articlelesmokingysl>
- พิพิธภัณฑ์ผ้าในสมเด็จพระนางเจ้าสิริกิติ์ พระบรมราชินีนาถ. (2555). *ราชศิลป์พัสดราภรณ์*. พิพิธภัณฑ์ผ้าในสมเด็จพระนางเจ้าสิริกิติ์ พระบรมราชินีนาถ.
- _____. (2559). *งามสมบรมราชินีนาถ*. ริเวอร์ บุ๊คส์.
- โว้ก ไทยแลนด์. (2562, 21 พฤศจิกายน). *พระพันปีหลวงในโว้กอเมริกา! ย้อนชมภาพสมเด็จพระนางเจ้าสิริกิติ์ในโว้กเมื่อ 57 ปีที่แล้ว*. *โว้ก ไทยแลนด์*. <https://vogue.co.th/fashion/inspirations/article/queensirikitvogueus1962and65>
- ศิบัติ นพประเสริฐ. (2566). *พัสดราภรณ์กับการต่างประเทศไทยสมัยใหม่*. ศูนย์ศึกษาการต่างประเทศ. สมเด็จพระนางเจ้าสิริกิติ์, สมเด็จพระนางเจ้า. (2547). *ความทรงจำในการเสด็จต่างประเทศทางราชการ*. มูลนิธิไทย ช่วยไทย.

- Duangpattra, J. (1997). *Thai royal dress*. Suksapunpanit. [in Thai]
- Nopprasert, S. (2023). *Costumes and modern Thai foreign affairs*. International Studies Center. [in Thai]
- Nopudomphan, K. (2011). *PA 372 History of Thai costumes* [Unpublished manuscript]. Performing Art program, Faculty of Fine Art, Srinakharinwirot University. [in Thai]
- Queen Sirikit Museum of textiles. (2012). *Royal costume art*. Queen Sirikit Museum of textiles. [in Thai]

- _____. (2016). *Beautiful and worthy of the Her Majesty the Queen*. Queen Sirikit Museum of textiles. [in Thai]
- Sirikit Kitiyakorn, Her Majesty the Queen. (2004). *Memories of official overseas trips*. Thai save Thai Foundation. [in Thai]
- Thai Cultural and Thai Travel. (2024, June 3). *#Her Majesty Queen Sirikit the Queen mother (Queen Sirikit) on the covers of magazines around the world* [image attached]. Facebook. <https://www.facebook.com/share/p/53XBxSj15HA8orGU/>
- Thai Dress Subcommittee, The National Identity Office. (2000). *Thai costumes: Evolution from the past to present, volume 1*. The National Identity Office. [in Thai]
- Vogue Thailand. (2019, November 21). *The Queen Mother in Vogue America! A Look Back at Queen Sirikit in Vogue 57 Years Ago*. Vogue Thailand. <https://vogue.co.th/fashion/inspirations/article/queensirikitvogueus1962and65>
- Waiyahong, N. (2020). *The Legend of 'Le Smoking', a YSL-made women's suit that revolutionized gender in the fashion world forever!*. Vogue Thailand. <https://www.vogue.co.th/fashion/article/lesmokingysl> [in Thai]

เวลาอนาคตของศิลปะ: ความหมายที่หลากหลายในผลงาน ชุด ความพิสดารในคาบสมุทร บอลข่าน ของ มารินา อบราโมวิช¹

ประเสริฐ ยอดแก้ว²
ชัยยศ อัมรินทร์พันธุ์³
พิชญ์ ศุภนิมิตร⁴
สุขุมล นิธิภัทรอนันต์⁵

รับบทความ: 22 สิงหาคม 2567 / แก้ไข: 19 ตุลาคม 2567 / ตอรับตีพิมพ์: 28 ตุลาคม 2567

<https://doi.org/10.69598/sbjfa272920>

¹ บทความนี้เป็นส่วนหนึ่งของวิทยานิพนธ์ระดับปริญญาดุษฎีบัณฑิต เรื่อง “การผลิตซ้ำความจนในโลกความจริงเสมือน” ได้รับทุนพัฒนาบัณฑิตศึกษา ประจำปี พ.ศ.2567 จากสำนักงานการวิจัยแห่งชาติ (วช.)

² นักศึกษาปริญญาดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชาทัศนศิลป์ คณะจิตรกรรม ประติมากรรมและภาพพิมพ์ มหาวิทยาลัยศิลปากร, e-mail: sert00331@hotmail.com

³ ศาสตราจารย์ ดร. ภาควิชาทฤษฎีศิลป์ คณะจิตรกรรม ประติมากรรมและภาพพิมพ์ มหาวิทยาลัยศิลปากร, e-mail: chaiyosh@gmail.com

⁴ ศาสตราจารย์เกียรติคุณ ภาควิชาภาพพิมพ์ คณะจิตรกรรม ประติมากรรมและภาพพิมพ์ มหาวิทยาลัยศิลปากร, e-mail: pishnusup@gmail.com

⁵ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. โครงการจัดตั้งภาควิชาสื่อผสม คณะจิตรกรรม ประติมากรรมและภาพพิมพ์ มหาวิทยาลัยศิลปากร, e-mail: n.rinyaphat@gmail.com

บทคัดย่อ

บทความนี้เป็นการศึกษาช่วงเวลาอดีตและปัจจุบันของ ศิลปิน วัตถุ และผู้ชมผลงาน เพื่อนำเสนอแนวทางในการตีความหมายของผลงานศิลปะอันหลากหลายที่ดำรงอยู่ใน “ช่วงเวลาอนาคต” ที่อาจจะเกิดขึ้นได้ ผ่านการวิเคราะห์ผลงานของมารีนา ออบราโมวิช (Marina Abramović) ชุดความพิสดารในคาบสมุทรบอลข่าน (Balkan Baroque) โดยใช้วิธีการวิเคราะห์คือ ใช้ข้อมูลเนื้อหาจากช่วงเวลาอดีตและปัจจุบันที่ส่งเสริมให้เกิดเป็นแนวคิดและจินตนาการของผลงานศิลปะในช่วงเวลาอนาคต โดยวิเคราะห์ผ่านช่วงเวลาต่าง ๆ ดังต่อไปนี้ 1) แนวคิดและจินตนาการผ่านช่วงเวลาของศิลปิน 2) แนวคิดและจินตนาการผ่านช่วงเวลาของวัตถุ และ 3) แนวคิดและจินตนาการผ่านช่วงเวลาของผู้ชมผลงาน โดยสรุปผลการวิเคราะห์ได้ดังนี้ 1) การตีความผ่านเวลาของศิลปินเชื่อมโยงกับความเป็นมาของศิลปิน โดยผู้ชมจะมีประสบการณ์ร่วมอย่างมากในการสร้างความหมายและต้องอาศัยการสื่อสารด้วยสื่ออื่น ๆ ประกอบเพื่อกำกับทิศทางของความหมาย 2) การตีความผ่านเวลาในวัตถุของผลงานศิลปะ วัตถุจะเชื่อมโยงกับเหตุการณ์และสถานการณ์ที่เกิดขึ้นในช่วงเวลาที่ผู้ชมผลงานสนใจและสร้างความหมายใหม่ออกมานอกเหนือจากกรอบความหมายเดิมที่ศิลปินกำหนดไว้ และ 3) การตีความผ่านเวลาของผู้ชมงาน ความหมายของผลงานจะเลื่อนไหลไปตามความเป็นมาและประสบการณ์ของผู้ชม

คำสำคัญ: เวลาในผลงานศิลปะ / เวลาของวัตถุในผลงานศิลปะ / เวลาอนาคตในผลงานศิลปะ / มารีนา ออบราโมวิช

วิธีอ้างอิง

ประเสริฐ ยอดแก้ว, ชัยยศ อิชฎีวรพันธุ์, พิชณ สุภณมิตร และ สุชมาล นิธิภัทรอนันต์. (2567). เวลาอนาคตของศิลปะ: ความหมายที่หลากหลายในผลงานชุดความพิสดารในคาบสมุทรบอลข่าน ของ มารีนา ออบราโมวิช. *วารสารศิลป์ พีระศรี*, 12(2), 197-230. <https://doi.org/10.69598/sbjfa272920>



© 2567 ลิขสิทธิ์ โดย ผู้เขียน สาธารณะชนสามารถนำบทความไปใช้ได้ภายใต้สัญญาอนุญาตครีเอทีฟคอมมอนส์แบบแสดงที่มา-ไม่ใช้เพื่อการค้า-ไม่แก้ไขตัดแปลง (CC BY-NC-ND 4.0) <https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/>

The Future Time of Arts: The Different Meanings of the Artwork, Balkan Baroque, by Marina Abramović¹

Prasert Yodkaew²

Chaiyosh Isavorapant³

Pishnu Supanimit⁴

Sukumala Nithipattaraahnan⁵

Received: August 22, 2024 / Revised: October 19, 2024 / Accepted: 28 October, 2024

<https://doi.org/10.69598/sbjfa272920>

¹ This article is part of doctoral thesis on “Reproducing Poverty in the Metaverse” which received a Graduate Development Grant in 2024 from the National Research Council of Thailand (NRCT).

² Doctorate Student, Doctor of Philosophy (Visual Arts), Faculty of Painting Sculpture and Graphic Arts, Silpakorn University,
e-mail: sert00331@hotmail.com

³ Professor, Ph.D., Art Theory Department, Faculty of Painting Sculpture and Graphic Arts, Silpakorn University,
e-mail: chaiyosh@gmail.com

⁴ Emeritus Professor, Graphic Arts Department, Faculty of Painting Sculpture and Graphic Arts,
e-mail: pishnusup@gmail.com

⁵ Assistant Professor, Ph.D., Mixed Media Arts Department (Initiative Program), Faculty of Painting Sculpture and Graphic Arts, e-mail: n.rinyaphat@gmail.com

Abstract

This article examines the past and present contexts of artworks, objects, and audiences in order to propose guidelines for interpreting artworks in "future times." This is achieved by analyzing Marina Abramović's artwork *Balkan Baroque*. The analytical method involves using content from the past and present to inspire ideas and imaginations of future artworks, analyzed through the following time periods: 1) Ideas and imaginations from the artist's time period; 2) Ideas and imaginations from the object's time period; and 3) Ideas and imaginations from the viewer's time period. The analysis yields the following findings: 1) The artist's interpretations across time are connected to the artist's background. Audiences, with limited experiences in creating meaning, must rely on communication with other media to guide the interpretation of the artwork. 2) The interpretations of the artwork's objects through time indicate that the objects are connected to events and situations. As audiences engage with the objects, new meanings emerge beyond the original meanings set by the artist. 3) The audiences' interpretations of the artwork are shaped by their individual backgrounds and experiences.

Keywords: Times in Artworks / Times in Artworks' Objects / Future Times in Artworks / Marina Abramović

Citation

Yodkaew, P., Isavorapant, C., Supanimit, P., & Nithipattaraahnan, S. (2024). The Future Time of Arts: The Different Meanings of the Artwork "Balkan Baroque" by Marina Abramović. *Silpa Bhirasri (Journal of Fine Arts)*, 12(2), 197-230. <https://doi.org/10.69598/sbjfa272920>



© 2024 by the author(s). This is an open access article under the terms of the Creative Commons Attribution-Non Commercial-No Derivatives License (CC BY-NC-ND 4.0) <https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/>

บทนำ

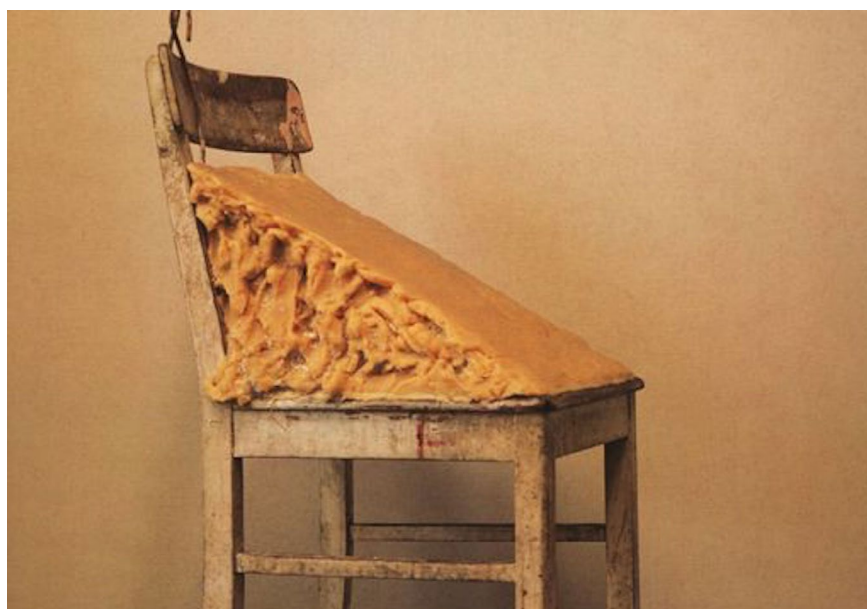
“ผมรู้ว่าเวลาคืออะไร จนกระทั่งมีคนมาถามและจากนั้นผมก็ไม่ว่าเวลาคืออะไร” คำกล่าวของนักบุญ ออกัสติน (Augustine of Hippo ค.ศ. 354-430) นักเทววิทยาอันมีชื่อเสียงในคริสต์ศตวรรษที่ 5 (ไซเอนทิฟิก อเมริกัน, 2551: 34)

การรับรู้ถึงการมีอยู่ของ “เวลา” ดูเหมือนจะเป็นความรู้สึกขั้นพื้นฐานที่มนุษย์สามารถเข้าถึงได้ เราารู้ถึงความสั้นไหลของเวลาที่เคลื่อนตัวผ่านทุกสรรพสิ่งและก่อให้เกิดเป็นปรากฏการณ์ต่าง ๆ เสมือนความเคลื่อนไหวที่ต่อเนื่องกันดังสายน้ำที่ไหลไปข้างหน้าตลอดเวลาและดูเหมือนว่ามันจะไม่มีทางไหลย้อนกลับคืนมาที่เดิม ถึงแม้เราจะสามารถจินตนาการถึงการไหลผ่านของเวลาได้อย่างเป็นรูปธรรม แต่แท้ที่จริงแล้ว มันกลับขัดแย้งกับความเป็นจริงต่อการมีอยู่ของเวลาอย่างสิ้นเชิง ดังนั้นการเคลื่อนตัวของเวลาจึงอาจเป็นแค่การอุปมาจากความรู้สึกนึกคิดของมนุษย์ที่พยายามสร้างภาพของเวลาให้เห็นเป็นรูปธรรม เช่น นาฬิกาหรือปฏิทิน เพียงเพื่ออธิบายถึงรูปแบบของการมีอยู่ของเวลา แต่จนถึงปัจจุบันการนิยามความหมายและความเข้าใจต่อการมีอยู่ของเวลายังคงคลุมเครือและไม่ชัดเจน

โดย “เวลาในผลงานศิลปะ” นั้นสามารถวิเคราะห์ได้ชัดเจนยิ่งขึ้น ผ่านบทบาทของวัตถุสำเร็จรูปและวัสดุเก็บตกที่เข้ามาเป็นส่วนหนึ่งของผลงานศิลปะ ทั้งในฐานะการประกอบสร้างรูปแบบและการผลิตสร้างเนื้อหาความคิด ดังจะเห็นได้จากผลงานศิลปะของ มาร์เซล ดูชองป์ (Marcel Duchamp ค.ศ.1887-1968) ในชื่อ “Bicycle wheel” สร้างขึ้นใน ค.ศ.1913 โดยเขาได้นำล้อจักรยานมาวางกลับด้านไว้บนเก้าอี้ไม้ และไม่ได้มีการกล่าวอ้างถึงแนวคิดความหมายหรือเนื้อหาภายในผลงานแต่อย่างใด ทำให้ผู้ชมสามารถพิจารณาเนื้อหาและความหมายของผลงานของเขาได้หลากหลายมิติ ทั้งจากช่วงเวลาในประวัติศาสตร์ของล้อจักรยานและเก้าอี้ไม้หรือช่วงเวลาจากประสบการณ์ของผู้ชมแต่ละคน การผสานกันของช่วงเวลาต่าง ๆ เหล่านี้ทำให้เกิดเป็นความคิดในช่วงเวลาปัจจุบันของแต่ละคนขึ้นมา ผลงานโดดเด่นอีกชิ้นหนึ่งของเขาชื่อว่า “Fountain” ซึ่งสร้างขึ้นใน ค.ศ.1917 จากการนำวัตถุสำเร็จรูปคือโถปัสสาวะชายมาจัดวางในลักษณะนอนหงายลงบนแท่นสี่เหลี่ยมและเซ็นชื่อด้วยนามแฝงว่า “R Mutt” (Gale, 2557: 97-103) จุดที่น่าสนใจของผลงานชิ้นนี้ คือ การไม่กำหนดความหมายของผลงานที่ชัดเจน จึงทำให้ผู้ชมสามารถสร้างความหมายในแบบฉบับของตนเองได้อย่างเต็มที่และแตกต่างกันไป

จากการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะของดูชองป์ ทำให้วัตถุสำเร็จรูปและวัสดุเก็บตก เป็นที่นิยมในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะมากขึ้น สังเกตได้จากลักษณะผลงานของกลุ่มลัทธิดาดา (Dada) และป๊อปอาร์ต (Pop Art ซึ่งนำวัสดุต่าง ๆ ที่สามารถพบเห็นได้ทั่วไปในชีวิตประจำวันมาสร้างสรรค์เป็นผลงาน เพื่อสะท้อนเนื้อหาของสังคมในช่วงเวลานั้น โดยมีศิลปินคนสำคัญ เช่น แมน เรย์ (Man Ray ค.ศ.1890-1976) ราอูล เฮาส์มันน์ (Raoul Hausmann ค.ศ.1886-1971) โรเบิร์ต เราส์เชนเบิร์ก (Robert Rauschenberg ค.ศ.1925-2008) และ จอร์จ ซีกัล (George Segal ค.ศ.1924-2000) เป็นต้น และศิลปินที่สร้างสรรค์

ศิลปะในเชิงแนวคิด (Conceptual Art) ก็มีบทบาทสำคัญในการตั้งศักยภาพของวัสดุสำเร็จรูปและวัตถุเก็บตก เช่นผลงาน “One and Three Chairs” ของ โจเซฟ โคซูธ (Joseph Kosuth เกิด ค.ศ.1945) ลักษณะของผลงานของเขาประกอบไปด้วย เก้าอี้ ภาพถ่ายของเก้าอี้และข้อความของความหมายเก้าอี้จากพจนานุกรม ซึ่งทำให้ผู้ชมผลงานสามารถพิจารณาเนื้อหาและความหมายในช่วงเวลาประวัติศาสตร์ของเก้าอี้ในแง่มุมต่าง ๆ ได้ ผ่านความเป็นจริงในตัววัตถุเอง หรือความเป็นจริงเสมือนจากเทคโนโลยีและการตีความหมายของสังคม หรือจะเป็นผลงาน “Fat Chair” ของโจเซฟ บอยส์ (Joseph Beuys ค.ศ.1921-1986) ซึ่งนำก้อนไขมันมาวางไว้บนเก้าอี้ วัสดุเหล่านี้ได้กลายมาเป็นภาพแทนเพื่อสะท้อนช่วงเวลาในประสบการณ์อดีตของศิลปินจากเหตุการณ์ในสงคราม เขาประสบอุบัติเหตุเครื่องบินตกบริเวณแนวรบไครเมีย และได้รับการช่วยเหลือจากชนเผ่าตาตาด้วยวิธีการห่อหุ้มร่างที่แตกสลายของเขาด้วยไขมันสัตว์จนรอดชีวิตมาได้ จากกรณีตัวอย่างของผลงานดังกล่าว ทำให้เราเห็นความสำคัญของวัตถุผ่านเรื่องเล่าในช่วงเวลาดังกล่าวมากขึ้น ถึงแม้เหตุการณ์นั้นจะเคยเกิดขึ้นจริงหรือไม่ก็ตาม



ภาพที่ 1

Joseph Beuys, Fat-Chair, 1964

หมายเหตุ. จาก *Joseph Beuys “Fat Chair”, by J. Pearce, 2016, Jessica Pearce Fine Art*

(<https://jessesartspace.wordpress.com/2016/11/23/joseph-beuys-fat-chair/>). Copyright by Jessica Pearce.

ในผลงานของมารีนา อบราโมวิช ชุด “ความพิสดารในคาบสมุทรบอลข่าน (Balkan Baroque)” ได้นำวัสดุเก็บตกและวัตถุสำเร็จรูปมาใช้ในการประกอบสร้างสรรค์เช่นกัน พร้อมทั้งยังมีแนวคิดและแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ผลงานมาจากสถานการณ์จริง โดยเกี่ยวกับสงครามในคาบสมุทรบอลข่านซึ่งเป็นพื้นที่บ้านเกิดของอบราโมวิชเอง ทำให้ผลงานมีความสัมพันธ์กับศิลปินโดยตรง ทั้งในเชิงสังคม การเมือง และวิถีชีวิต จึงมีความน่าสนใจที่จะนำผลงานชุดนี้มาวิเคราะห์เกี่ยวกับช่วงเวลาประวัติศาสตร์ในอดีตและความเชื่อมโยงกับช่วงเวลาในมิติอื่น ๆ เพื่อหาข้อสรุปว่าผลงานชุดนี้มีความหมายที่จะเกิดขึ้นในอนาคตได้อย่างไร

1. เวลาในผลงานศิลปะ: สิ่งที่กำลังปรากฏในปัจจุบัน ข้อมูลในอดีต และความหมายในอนาคต

เวลาในผลงานศิลปะ คือการประกอบสร้างกันของช่วงเวลา อดีต ปัจจุบัน และอนาคตของศิลปิน วัตถุ และผู้ชมผลงาน ผ่านความสัมพันธ์ในมิติต่าง ๆ และผลิตสร้างความหมายขึ้นมา โดยเฉพาะศิลปะที่ประกอบสร้างจากวัตถุสำเร็จรูปหรือวัสดุเก็บตก ซึ่งมีช่วงเวลาและเนื้อหาความหมายทางประวัติศาสตร์ภายในตัววัตถุเอง เมื่อนำมาสร้างสรรค์เป็นผลงานจึงได้ผสมเข้ากับความคิดของศิลปิน เมื่อบริบทของวัตถุเปลี่ยนความหมายเดิมของวัตถุก็เปลี่ยนแปลงไปด้วย ดังนั้นในบทความนี้จึงได้แยกเวลาในผลงานศิลปะออกเป็น 3 ส่วน คือ เวลาปัจจุบัน เวลาอดีต และเวลาอนาคต ที่ดำรงอยู่ในผลงานศิลปะ

1.1 เวลาปัจจุบันของผลงานศิลปะ: ช่วงเวลาของความคิด จากการสัมผัสผลงานศิลปะ

“มีการประทับเวลาที่เป็นเอกลักษณ์สำหรับทุกๆ ช่วงเวลาที่คุณสามารถจินตนาการได้” คำกล่าวของวอร์เรน เอช. เม็ก (Warren H. Meck ค.ศ.1956-2020) นักจิตวิทยา (ไซเอนทิฟิก อเมริกัน, 2551: 100)

ที่มาของความคิดและจินตนาการ เกิดจากการบันทึกของช่วงเวลาใดเวลาหนึ่งจากประสบการณ์ของคนคนหนึ่งที่ตั้งอยู่ในตัวตน ซึ่งบางอย่างอาจเป็นสิ่งที่สำนึกและจำได้ แต่บางอย่างก็อาจเป็นการสะสมและก่อเกิดเป็นความรู้สึกภายใต้จิตสำนึกที่รอการตรวจสอบ ดังนั้น เวลาในความคิดและจินตนาการจึงไม่ใช่เวลาที่สมบูรณ์ที่สิ้นไหลไปตามฉากหลังในเหตุการณ์ของสิ่งต่าง ๆ โดยอันโตนิโอ อาร์ ดามาซิโอ (Antonio R. Damasio เกิด ค.ศ.1944) กล่าวว่า โครงสร้างหลายอย่างของสมองมีส่วนกำหนด “เวลาทางจิต” ที่จัดเก็บประสบการณ์ของเราเข้าเป็นลำดับของเหตุการณ์ที่จำได้ (ไซเอนทิฟิก อเมริกัน, 2551: 119) ดังนั้น หากเปรียบร่างกายของเราเป็นนาฬิกา สมองจะทำหน้าที่เป็นตัวตรวจวัดเวลาที่มีความยืดหยุ่น คุณสามารถหยุดหรือละเลยบางสิ่งที่คุณไม่สนใจได้ และสามารถควบคุมเวลาได้ด้วยสติ แต่ก็ต้องแลกมาด้วยความไม่แน่นอนหากคุณมีความเครียดเวลาในสมองก็อาจจะยืดยาวขึ้น เพราะเหตุนี้ เราจึงต้องมีเครื่องมือวัดเวลาจากนาฬิกาแบบสากลที่ทุกคนสามารถยอมรับเวลาร่วมกันได้ โดย ฌีส์ เดอเลซ (Gilles Deleuze ค.ศ.1925-1995) ได้เรียกช่วงเวลาในลักษณะนี้ว่า “ห้วงเวลา” (แกงกิง กิติเรียงลาภ, 2565: 38) คือ เวลาที่มีความเป็นอัตวิสัยและแตกต่างหลากหลายกันไปมากกว่าที่จะทำให้เวลามีลักษณะเป็นหนึ่งเดียว

แบบที่ผนวกรวมเอาทุกอย่างเข้ามาอยู่ด้วยกัน ดังนั้น จึงควรพิจารณาความคิดและจินตนาการ ผ่านเรื่องของเวลาและประสบการณ์ เพราะทั้งคู่จะช่วยพิจารณาจากสิ่งนามธรรมให้กลายเป็นรูปธรรมมากขึ้น โดยประสบการณ์ที่มาจากการปฏิสัมพันธ์ระหว่างสิ่งต่าง ๆ ทั้งที่เป็นมนุษย์และไม่ใช่มนุษย์จะทำให้ประสบการณ์ในแต่ละช่วงเวลาไม่ยึดติดอยู่กับมนุษย์เพียงอย่างเดียว

โดยเวลาปัจจุบันนั้นมีความสำคัญเพราะเป็นช่วงเวลาที่เราสามารถเข้าถึงความเป็นจริงได้ในช่วงขณะหนึ่ง ถึงแม้ความเป็นจริงนั้นจะไม่รอบด้านครบถ้วนสมบูรณ์ก็ตาม หลายครั้งเรามักได้ยินคำสอนของศาสนาต่าง ๆ ให้เราอยู่กับปัจจุบันเพื่อลดการยึดติดกับช่วงเวลาอดีตที่ผ่านมา และหยุดความคิดฟุ้งซ่านถึงช่วงเวลาในอนาคตที่ยังไม่เกิดขึ้น เพราะช่วงเวลาในอดีตและอนาคตนั้นไม่ใช่ความจริงแท้ แต่เป็นเพียงแค่ข้อมูลและการคาดการณ์เท่านั้นเอง โดยเวลาในปัจจุบันที่ดำรงอยู่จริงนั้นมีการเคลื่อนที่และผลิตเวลาอดีตอยู่ตลอดเวลาและมีเป้าหมายอยู่ที่เวลาในอนาคตที่ไม่เคยไปถึง เพราะเมื่อไหร่ที่เวลาปัจจุบันเข้าไปใกล้เวลาอนาคตเมื่อนั้นเวลาอดีตก็จะเข้ามาแทนที่ของเวลาปัจจุบันทันทีเพียงแค่ชั่วพริบตาจนทำให้เราไม่สามารถสัมผัสถึงเวลาในอนาคตได้เลย แต่ดูเหมือนว่าช่วงเวลาปัจจุบันจะโอบอุ้มเวลาของอดีตและอนาคตเข้ามาเป็นส่วนหนึ่งอยู่ในตัวของมันเอง จึงทำให้เรา “รู้สึก” ได้ถึงการมีอยู่ของเวลาในอดีตและอนาคตที่ผ่านไปไม่นานนัก

โดยเวลาปัจจุบันในผลงานศิลปะ คือ สิ่งที่กำลังเกิดขึ้นในช่วงเวลาขณะหนึ่ง ซึ่งหากเราระบุว่าสิ่งไหนกำลังเกิดขึ้น สิ่งที่เกิดก่อนหน้านี้ก็จะกลายเป็นอดีตไป เช่น หากเรากำลังวิเคราะห์แนวคิดของศิลปิน โดยกำหนดให้แนวคิดของศิลปินเป็นช่วงเวลาปัจจุบัน ก่อนการเข้ามาของแนวคิดเหล่านั้นก็คือช่วงเวลาในอดีต เป็นต้น โดยในการวิเคราะห์ผลงานศิลปะในช่วงเวลาปัจจุบันของบทความนี้จึงให้ความสำคัญกับความคิดของผู้ชมผลงานและรูปแบบของผลงานศิลปะที่กำลังเกิดขึ้นอยู่ในช่วงเวลาขณะหนึ่ง ซึ่งทั้งสองส่วนได้มีปฏิสัมพันธ์ต่อการผ่านการสัมผัส ของร่างกายในรูปแบบต่าง ๆ โดยเวลาปัจจุบันของวัตถุในผลงานศิลปะ คือการดำรงอยู่ของวัตถุหรือสื่อทางศิลปะในช่วงเวลาปัจจุบันขณะหนึ่ง ที่เกิดขึ้นภายใต้กระบวนการสร้างสรรค์จากแนวคิดของศิลปิน และเวลาปัจจุบันของผู้ชมผลงาน คือ เวลาของความคิดและจินตนาการในการตีความหมายของผลงานศิลปะในช่วงเวลาปัจจุบันขณะหนึ่งจากการได้สัมผัสรูปแบบของผลงานศิลปะ

1.2 เวลาอดีตของศิลปะ: ข้อมูลของความคิดที่กำลังเกิดขึ้น

เวลาในอดีตคือ “เวลาในประวัติศาสตร์” (จันทน์ เจริญศรี, 2545: 53-56) เป็นเวลาที่ผ่านมาแล้วในช่วงเวลาของสิ่งใดสิ่งหนึ่ง ตั้งแต่เริ่มต้นของการมีอยู่จนก่อนการมาถึงของช่วงเวลาปัจจุบัน ดังนั้นการระลึกถึงช่วงเวลาในอดีตจึงเป็นผลผลิตความคิดของช่วงเวลาในช่วงปัจจุบันที่ได้เข้าไปสัมผัสหรือมีปฏิสัมพันธ์กับช่วงเวลาในประวัติศาสตร์ที่เคยเกิดขึ้น (เป็นสิ่งที่กำลังรู้ว่าเคยรู้) โดยในทางสังคมวิทยามีแนวคิดสำคัญเกี่ยวกับเวลาในประวัติศาสตร์และความจริง อยู่ 2 แบบคือ

1) เวลาในประวัติศาสตร์แบบสมบูรณ เป็นความจริงหนึ่งเดียวที่รอการพิสูจน์ เป็นการตั้งสมมติฐานถึงเวลาในอดีตในความเป็นจริงที่สามารถรับรู้ได้ถึงวิวัฒนาการและความเปลี่ยนแปลงต่าง ๆ ซึ่งนักประวัติศาสตร์สามารถทำการศึกษาเวลาในอดีตได้อย่างเป็นวัตถุวิสัย ดังนั้นประวัติศาสตร์แบบนี้จึงเชื่อว่ามีความสัมพันธ์บางอย่างที่อยู่เหนือกาลเวลาและจะถูกค้นพบได้ เป็นการลื่นไหลของประวัติศาสตร์ของเหตุการณ์ใดเหตุการณ์หนึ่ง สามารถขับเคลื่อนหรือเป็นเงื่อนไขในการเปลี่ยนแปลงได้อย่างชัดเจนสมบูรณ

2) เวลาในประวัติศาสตร์ที่มีความจริงหลากหลายสัมพันธ์กัน คือความจริงไม่ได้มีเพียงแค่นั้นเดียว และเวลาในอดีตก็ไม่มีสมบูรณในตัวเอง ประวัติศาสตร์เกิดขึ้นจากการรวมตัวของช่วงเวลาของสรรพสิ่งมาประสานกัน และเกิดเป็นความจริงที่หลากหลาย โดยเฉพาะนักคิดแนวหลังสมัยใหม่ไม่เชื่อว่าจะมีประวัติศาสตร์ที่มีระเบียบเพียงพอที่จะแยกแยะและนำเสนอได้อย่างเป็นรูปธรรม มิเชล ฟูก็อด (Michel Foucault ค.ศ.1926-1984) มองว่าประวัติศาสตร์เป็นการปฏิสัมพันธ์ระหว่างการต่อสู้ของความรู้และอำนาจ ซึ่งชี้ให้เห็นว่าสิ่งเหล่านี้เปลี่ยนแปลงอยู่ตลอดเวลาและมีรากฐานที่มาหลากหลาย เขาจึงมองว่าสิ่งที่สำคัญที่สุดคือการประสานและเชื่อมต่อกันไม่ใช่เป็นการมองหาจุดกำเนิดเพียงจุดเดียว เพราะนักคิดกลุ่มนี้เชื่อว่าไม่มีสิ่งใดที่ปรากฏอยู่หรือขาดหายไปโดยสมบูรณแบบ ดังเช่นผลงานชิ้นหนึ่งของฌาคส์ แดร์ริดา (Jacques Derrida ค.ศ.1930-2004) เขาได้สร้างข้อความและขีดฆ่าคำบางคำในข้อความนั้น และปล่อยให้ผู้อื่นได้มาอ่านเพื่อแสดงนัยยะให้เห็นว่ามีบางสิ่งที่ถูกลบทิ้งไป แต่มันก็ไม่ได้หายไปไหน มันเป็นเพียงสิ่งที่ไม่ได้ถูกพูดถึงหรือให้ความสำคัญเท่านั้นเอง (จินตนิ เจริญศรี, 2545: 57-58) เวลาในอดีตจึงเป็นช่วงเวลาหนึ่งในประวัติศาสตร์ที่ไม่มีอยู่จริง เป็นความคิดในช่วง “เวลาปัจจุบัน” ขณะหนึ่งเท่านั้น

เวลาอดีตของผลงานศิลปะ จึงเป็นการทำความเข้าใจเกี่ยวกับข้อมูลทางประวัติศาสตร์ของวัตถุในผลงาน ประวัติศาสตร์ความคิดของศิลปินและประวัติศาสตร์ในประสบการณ์ของผู้ชมผลงาน ก่อนที่เวลาเหล่านี้จะผสานเข้ากับเวลาปัจจุบันจากรูปแบบของผลงานศิลปะที่กำลังปรากฏ และส่งผลให้เกิดเป็นความหมายที่หลากหลายและดำรงอยู่ในเวลาอนาคตของศิลปะต่อไป

1.3 เวลาอนาคตของศิลปะ: ความไม่แน่นอนของความคิด

เวลาในอนาคต คือ เวลาที่ยังมาไม่ถึง แม้เราอาจจะสามารถคาดเดาสิ่งที่จะเกิดขึ้นได้ แต่ทุกอย่างก็อยู่บนพื้นฐานของความไม่แน่นอน เพราะเราไม่สามารถควบคุมสาเหตุและปัจจัยต่าง ๆ ที่จะถูกบรรจุเข้ามาในอนาคตได้ เราจะเข้าใจเวลาของอนาคตได้ก็ต่อเมื่อมันกลายเป็นอดีตไปแล้ว เวลาในอนาคตของผลงานศิลปะในที่นี้ จึงหมายถึง การดำรงอยู่ของความหมายที่หลากหลายภายในผลงานศิลปะในช่วงเวลาหนึ่งที่ยังไม่ปรากฏ ดังนั้นตัวแปรที่สำคัญในการทำให้ความหมายของผลงานศิลปะนั้นมีความหลากหลายคือ ช่วงเวลาประวัติศาสตร์ของวัตถุ เพราะความเป็นจริงในประวัติศาสตร์ของวัตถุนั้นมีแง่มุมที่หลากหลาย เราจึงไม่สามารถกำหนดควบคุมความหมายที่จะเกิดขึ้นจากการผสมผสานของเนื้อหาภายในวัตถุได้มาจากส่วนใดหรือแง่มุมใด และเมื่อนำความจริงบางส่วนมาผสมผสานกับแนวคิดของศิลปินก็ยิ่งทำให้ความหมายของวัตถุเปลี่ยนแปลงไปได้อีกมากมาย

ดังนั้น เราจึงไม่สามารถเข้าถึงและรับรู้ต่อสิ่งที่เกิดขึ้นในช่วงเวลาอนาคตได้ จนกว่าผู้ชมผลงานจะนำเอาประสบการณ์ในช่วงเวลาอดีตของตนเองที่สำนึกได้และสำนึกไม่ได้ หรือจากการเรียนรู้แนวคิดของศิลปินและข้อมูลในประวัติศาสตร์ของวัตถุเข้ามาพิจารณาความหมายของรูปแบบของผลงานที่ปรากฏในช่วงเวลาปัจจุบันขณะหนึ่ง จากนั้นเวลาในอนาคตนั้นก็สิ้นสุดลง และกลายเป็นเวลาปัจจุบันในแนวคิดของผู้ชมผลงานไป โดยความหมายที่ถูกผลิตสร้างขึ้นจะมีความเป็นเอกลักษณ์เฉพาะตัวของผู้ชมผลงานผ่านมุมมองของแต่ละคนที่มีประสบการณ์แตกต่างกันไป ปัจจุบันศิลปะร่วมสมัยให้ความสำคัญกับผู้ชมผลงาน โดยลดบทบาทการควบคุมแนวคิดจากศิลปินมากขึ้น และปล่อยให้วัตถุและผู้ชมผลงานได้แสดงศักยภาพในการผลิตความหมายของตัวเอง เพื่อเปิดพื้นที่ของการตีความในผลงานศิลปะให้มีความหลากหลายมากยิ่งขึ้น

ดังที่แบร์ทอลท์ เบร์ชท์ (Bertolt Brecht ค.ศ.1898-1956) ได้กล่าวไว้ว่า “ศิลปะไม่ใช่กระจกที่สะท้อนความจริง แต่ศิลปะคือก้อนที่จะทุบทำลายสิ่งที่มีนปรากฏอยู่ตรงหน้า หรือสิ่งที่มีนครอบำดำรงอยู่” (แก่งกิจ กิติเรียงลาภ, 2565: 111-115) เราจึงไม่พบความจริงแบบวัตถุวิสัยที่ปรากฏอยู่ในผลงานศิลปะ ณ ช่วงเวลาปัจจุบัน แต่มันคือ จินตนาการที่เข้าไปแทรกแซงและปฏิสัมพันธ์ร่วมกันในแต่ละช่วงเวลาของวัตถุภายในผลงานศิลปะจนเกิดเป็นความคิดและความจริงใหม่ขึ้นมา ดังนั้น การศึกษาความคิดและจินตนาการในเวลาของอดีต เวลาปัจจุบัน และเวลาอนาคต จึงเป็นการทำความเข้าใจเกี่ยวกับช่วงเวลาต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นภายในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะที่ดำรงอยู่ในวัตถุ ศิลปินและผู้ชมผลงาน เพื่อทำความเข้าใจความหมายต่าง ๆ ในผลงานศิลปะ

ดังนั้น เวลาในอนาคตของผลงานศิลปะคือ ความไม่แน่นอนของความคิดที่จะเกิดขึ้นในช่วงเวลาปัจจุบัน เพราะข้อจำกัดของการเข้าถึงข้อมูลและความเป็นจริง กล่าวคือเราไม่สามารถเข้าถึงความเป็นจริงของวัตถุที่กำลังปรากฏอยู่ได้สมบูรณ์ เนื่องจากข้อจำกัดทางศักยภาพของการรับรู้ ทำให้เราไม่สามารถเห็น ได้ยิน หรือได้กลิ่น ของวัตถุได้ในทุกมิติ เราไม่สามารถเข้าถึงข้อมูลทางประวัติศาสตร์ ในเวลาอดีตของศิลปินและวัตถุ หรือแม้กระทั่งอดีตของผู้ชมผลงานเองได้อย่างสมบูรณ์ เนื่องจากมีข้อมูลอีกมากมายที่เรา ยังไม่สามารถเข้าถึงได้ ทั้งที่เป็นข้อมูลที่มีอยู่แล้วแต่ยังไม่ได้ศึกษา หรือข้อมูลที่ยังไม่ปรากฏเพราะยังไม่สามารถศึกษาได้ เช่น ข้อมูลจากจิตใต้สำนึกของศิลปินและของผู้ชมผลงาน เป็นต้น ทั้งหมดนี้จึงเป็นการสะท้อนถึงความหลากหลายและความไม่แน่นอนของความหมายในผลงานศิลปะในช่วงเวลาอนาคต

2. การวิเคราะห์ แนวคิดและจินตนาการ ผ่านช่วงเวลา ในผลงานชุด ความพิสดารในคาบสมุทรบอลข่าน (Balkan Baroque) ของ มารินา อบราโมวิช (Marina Abramović)

จากการศึกษา “เวลาในผลงานศิลปะ” เพื่อวิเคราะห์ความหมายของผลงานศิลปะในแง่มุมต่าง ๆ ที่ผลิตสร้างขึ้นมาผ่านการศึกษาข้อมูลในช่วงเวลาในอดีตและปัจจุบันของ ศิลปิน วัตถุ และผู้ชมผลงาน เพื่อวิเคราะห์ถึงความหมายที่จะเกิดขึ้นในอนาคต โดยการเลือกใช้ผลงานชุด ความพิสดารในคาบสมุทรบอลข่าน ของ มารินา อบราโมวิช (เกิด ค.ศ.1946) มาเป็นกรณีศึกษา เนื่องจากผลงานชุดนี้ ได้นำวัสดุเก็บตก และวัตถุสำเร็จรูป มาใช้ในการประกอบสร้างสรรค์ได้อย่างน่าสนใจ ทำให้เป็นหนึ่งในผลงานศิลปะที่ทรงพลัง และเป็นที่ยึดจำของใครหลาย ๆ คน พร้อมทั้งยังมีแนวคิดและแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ผลงานมาจากสถานการณ์จริงเกี่ยวกับสงครามในคาบสมุทรบอลข่าน ซึ่งเป็นพื้นที่บ้านเกิดของอบราโมวิช ทำให้ผลงานมีความสัมพันธ์กับศิลปินโดยตรงในเชิงสังคม การเมือง และวิถีชีวิต จึงสามารถนำผลงานมาวิเคราะห์เกี่ยวกับช่วงเวลาประวัติศาสตร์ในอดีต และความเชื่อมโยงกับช่วงเวลาในมิติอื่น ๆ ได้อย่างเป็นอย่างดี

โดยมีช่วงเวลาที่น่าสนใจก่อนการสร้างสรรค์ผลงานชิ้นนี้คือ ปีเตอร์ คูโควิช (Petar Cukovic เกิด ค.ศ.1995) ผู้อำนวยการพิพิธภัณฑ์ National Museum of Montenegro ได้มอบของขวัญชิ้นสำคัญในการฉลองวันเกิดครบรอบ 50 ปีให้กับอบราโมวิช ด้วยการเชิญไปแสดงผลงานศิลปะในศาลาของ เซอร์เบียและมอนเตเนโกรในนิทรรศการเวนิส เบียนนาเล่ (Venice Biennale ครั้งที่ 47) ในประเทศอิตาลี ค.ศ.1997 โดยเธอตั้งใจจะนำเสนอผลงานศิลปะเกี่ยวกับประเด็นของสงครามในคาบสมุทรบอลข่าน เพราะเธอเกิดที่ประเทศเซอร์เบีย และมีความเข้าใจถึงสถานการณ์ความยากลำบากในสงครามที่นั่น แต่ในขณะเดียวกัน เธอเองก็รู้สึกไม่สบายใจเพราะประเทศเซอร์เบียก็มีส่วนทำให้เกิดสงครามครั้งนี้ขึ้นเช่นกัน ดังนั้น เธอจึงได้อธิบายแนวคิดในการสร้างสรรค์ผลงานที่สะท้อนให้เห็นถึงความโหดร้ายของสงครามทั่วโลกโดยไม่ได้เจาะจงเฉพาะสงครามในคาบสมุทรบอลข่านเพียงอย่างเดียว แต่สุดท้ายผลงานชุดนี้ของเธอก็ไม่ได้แสดงผ่านศาลาของเซอร์เบียและมอนเตเนโกร เนื่องจากคูโควิชถูกไล่ออก และโกรัน ราโคเชวิช (Goran Rakocevic เกิด ค.ศ.1989) ซึ่งเป็นรัฐมนตรีกระทรวงวัฒนธรรมมอนเตเนโกรในขณะนั้นไม่ชอบลักษณะการทำงานของอบราโมวิช เธอจึงได้ส่งถ้อยแถลงไปยังหนังสือพิมพ์ในเซอร์เบียและมอนเตเนโกร เพื่อยุติการแสดงผลงานของเธอ แต่อย่างไรก็ตาม เฮอร์มานโน เซลันต์ (Germano Celant ค.ศ.1940-2020) ผู้ดูแลการจัดแสดงนิทรรศการเวนิส เบียนนาเล่ในขณะนั้น เมื่อได้ทราบข่าวถึงเรื่องความขัดแย้งดังกล่าว จึงได้เชิญอบราโมวิชมาแสดงผลงานศิลปะในพื้นที่ศาลาของประเทศอิตาลี ซึ่งเหลือพื้นที่แห่งเดียวคือ ห้องใต้ดินเล็ก ๆ ของตึก ถึงแม้จะมีข้อจำกัดมากมายในการทำงานศิลปะของเธอ แต่เมื่อนิทรรศการจบลง ผลปรากฏว่าผลงานของอบราโมวิช ได้รับรางวัล Golden Lion ซึ่งมอบให้กับศิลปินที่ดีที่สุดนิทรรศการของปีนั้น โดยเธอได้กล่าวว่า “ผลงาน Balkan Baroque ไม่ได้หมายถึงศิลปะแนวบาโรกในคาบสมุทรบอลข่านแต่หมายถึงความพิสดารเกี่ยวกับความคิดของกลุ่มคนในคาบสมุทรบอลข่าน ถ้าหากจะเข้าใจความคิดที่พิสดารเหล่านั้นคุณต้องมาจากที่นั่นหรืออาศัยอยู่ที่บอลข่านมาเป็นเวลานาน คุณถึงจะเข้าใจ

อารมณ์ที่ปั่นป่วนที่เป็นดังภูเขาไฟที่บ้าคลั่งและมีแต่สงคราม” โดยในงานของเธอมีได้ต้องการนำเสนอผลกระทบของสงครามเฉพาะในคาบสมุทรบอลข่าน แต่ต้องการสร้างภาพลักษณ์ที่เป็นสากล เพื่อให้สามารถต่อต้านสงครามได้ทุกที่ (Abramović, 2017: 221-239)

ดังนั้น ในบทความนี้จะวิเคราะห์ข้อมูลเนื้อหาจากช่วงเวลาอดีตและปัจจุบัน ที่ส่งเสริมให้เกิดเป็นแนวคิดและจินตนาการ ภายในผลงานศิลปะในช่วงเวลาอนาคต โดยการศึกษาผ่านช่วงเวลาต่าง ๆ ดังต่อไปนี้ 1) แนวคิดและจินตนาการผ่านช่วงเวลาของศิลปิน 2) แนวคิดและจินตนาการผ่านช่วงเวลาของวัตถุ และ 3) แนวคิดและจินตนาการผ่านช่วงเวลาของผู้ชมผลงาน

โดยในผลงานชุด ความพิสดารในคาบสมุทรบอลข่าน ของมารินา อบราโมวิช ประกอบไปด้วยผลงานหลัก 3 ชุด คือ

1. รูปแบบวิดีโอ 3 ชิ้น (วิดีโอชุดเก่า ส่วนหนึ่งของผลงาน Delusional ในปี 1994)
2. รูปแบบอ่างทองแดง 3 ใบ (วัตถุชุดใหม่ ในผลงาน Balkan Baroque ในปี 1997)
3. รูปแบบการแสดงสด (การแสดงสดชุดใหม่ ในผลงาน Balkan Baroque ปี 1997)



ภาพที่ 2

Marina Abramović, *Delusional*, 1994

Note. From 1994 Theater terstucke Marina Abramović Charles atlas delusional - Vintage Photograph, by IMS Vintage Photos, n.d. (<https://imsvintagephotos.com/products/1994-theater-terstucke-marina-abramovic-charles-atlas-delusional-vintage-photograph>). Copyright 2024 by IMS Vintage Photos.



ภาพที่ 3

Marina Abramović, *Delusional*, 1994

Note. From *Walk through walls a memoir* (p.222), by M. Abramović, 2017, Penguin Books. Copyright 2017 by Penguin Books

1. รูปแบบวิดีโอ 3 ชั้น

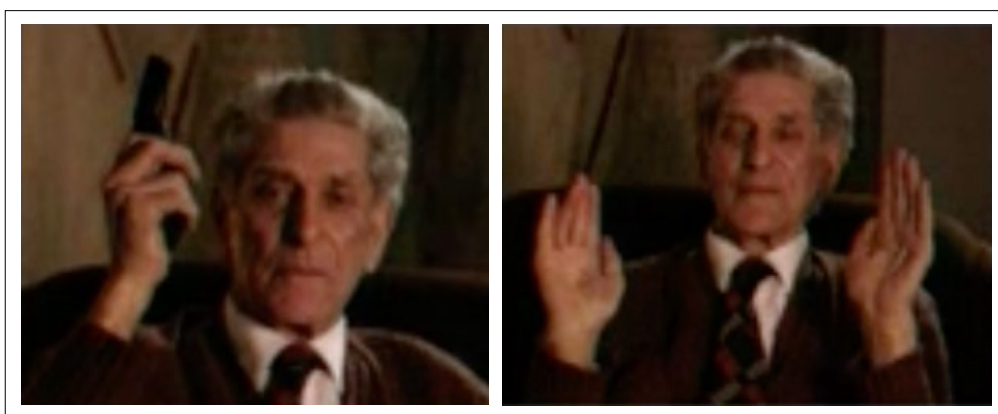
ภาพวิดีโอชิ้นนี้เป็นส่วนหนึ่งในการแสดงผลงานของออบราโมวิช จากชุด “Delusional” ในปี 1994 ซึ่งเธอได้สวมชุดสีดำนอนอยู่บนเตียงน้ำแข็งโดยมีหนูพลาสติกสีดำ 150 ตัว กระจายอยู่เต็มพื้นที่ ด้านหลังการแสดงของเธอมีวิดีโอสัมภาษณ์แม่ของเธอประกอบอยู่ เมื่อภาพวิดีโอจบลงจากนั้นไม่นานเธอก็ลุกขึ้นเต้นประกอบเสียงเพลงพื้นบ้านของฮังการี เมื่อเธอเต้นจนหมดแรงเธอก็กลับไปนอนบนเตียงน้ำแข็งเช่นเดิม จากนั้นวิดีโอด้านหลังของเธอก็เปลี่ยนเป็นภาพของเธอใส่ชุดโค้ทสีขาวกำลังบรรยายเกี่ยวกับเรื่องราวของหนูหมาป่า (Wolf Rat) และต่อจากนั้นวิดีโอก็เปลี่ยนเป็นภาพสัมภาษณ์พ่อของเธอ เมื่อวิดีโอจบลงเธอได้ดึงผ้าใบออกจากเวทีเพื่อเผยให้เห็นหนูจริง ๆ 400 ตัว คลานไปมาอยู่ใต้เวทีพร้อมกับภาพวิดีโอสัมภาษณ์พ่อและแม่ของเธอประกอบอยู่ร่วมกับหนู หลังจากนั้นเธอได้ถอดชุดออกจากร่างกายเปลือยเปล่าและเปิดประตูกลเพื่อคลานลงไปในนอนบนพื้นกระเบื้องที่จัดเตรียมไว้ในระยะที่ใกล้ชิดหนู หลังจากนั้นเธอก็กลับขึ้นมาบนเวทีและกินหัวหอมดิบจนมีน้ำตาไหลออกมา และกลับไปนอนลงบนเวที เพื่อเล่าเรื่อง “ภาพแห่งความสุข” ของเธอให้ผู้ชมฟัง (Abramović, 2017: 220-221)

โดยในผลงานชุดเก้านี้ เธอได้นำเอาวิดีโอ 3 ชั้น เข้ามาใช้ประกอบเป็นส่วนหนึ่งของผลงานชุด ความพิสดารในคาบสมุทรบอลข่าน คือ

1.1 วิดีโอผู้ชายสูงวัย (พ่อของอברהโมวิช) (ภาพที่ 4)

เป็นภาพวิดีโอถ่ายครั้งตัวบนของชายสูงวัย มีลักษณะผมหงอกสีขาวปนเทา ใส่ชุดสูทสีดำและเสื้อเชิ้ตขาวในสีขาว พร้อมกับผูกเนคไทพื้นสีดำมีลวดลายเป็นสีเหลี่ยมผืนผ้าขนาดเล็กสีแดงและเทาวางสลับกัน โดยเขาได้แสดงท่าทางออกมา 2 บุคลิกด้วยกัน คือ

- 1) การนั่งหลับตาด้วยสีหน้าเพิกเฉยและแสดงท่าทางยกมือทั้งสองข้างที่ว่างเปล่าขึ้นเหนือไหล่
- 2) การนั่งลืมตา ด้วยสีหน้าเคร่งขรึม พร้อมใช้มือขวายกปิ่นขึ้นมาในระดับสูงกว่าหัวไหล่



ภาพที่ 4

ส่วนหนึ่งของภาพวิดีโอ การแสดงของชายสูงวัยในผลงานของ Marina Abramović, *Balkan Baroque*, 1997 (Installation) หมายเหตุ. ปรับจาก *Balkan Baroque*, Marina Abramović, 1997 (Installation), by mediakunst.net, n.d. (<https://mediakunst.net/professional/#/artwork/ma-1009538>). Copyright by LIMA

1.2 วิดีโอผู้หญิงสูงวัย (แม่ของอברהโมวิช) (ภาพที่ 5)

เป็นภาพวิดีโอถ่ายครั้งตัวของหญิงสูงวัย ซึ่งมีลักษณะผมสั้น สีผมน้ำตาลเข้ม ใส่ชุดแขนยาวสีม่วงเข้ม โดยเธอได้แสดงท่าทางออกมา 2 บุคลิกด้วยกัน คือ

- 1) แสดงท่าทางโดยการนำมือซ้ายทาบมือขวา และใช้ปลายนิ้วมือทั้งสองข้างแตะลงบนไหล่ของตนเอง ด้วยสีหน้าโอบอ้อมอารีอย่างเป็นมิตร
- 2) แสดงท่าทางการนำมือขวาทาบมือซ้าย และยกมาปิดไว้ที่บริเวณดวงตาของเธอพร้อมกับสีหน้าที่นิ่งเฉย



ภาพที่ 5

ส่วนหนึ่งของภาพวิดีโอ การแสดงของหญิงสูงวัย ในผลงานของ Marina Abramović, *Balkan Baroque*, 1997 (Installation) หมายเหตุ. ปรับจาก *Balkan Baroque*, Marina Abramović, 1997 (Installation), by mediakunst.net, n.d. (<https://mediakunst.net/professional/#/artwork/ma-1009538>). Copyright by LIMA

1.3 วิดีโอผู้หญิงวัยกลางคน (อברהโมวิช) (ภาพที่ 6)

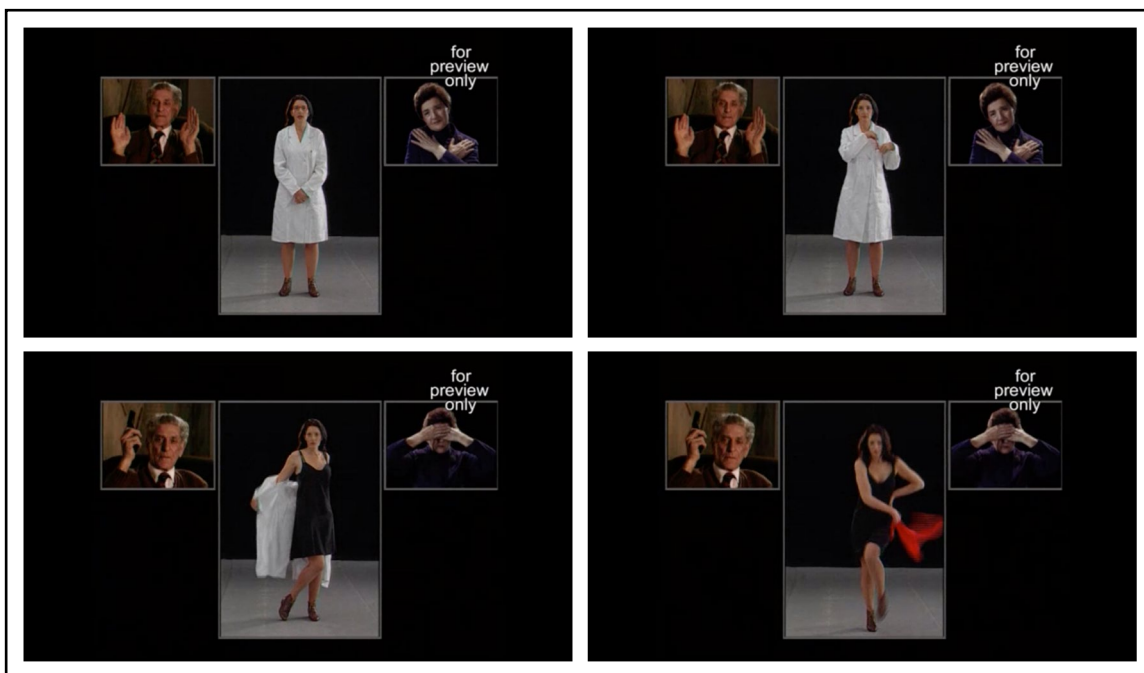
เป็นภาพวิดีโอถ่ายเต็มตัวของหญิงวัยกลางคน โดยเธอสวมแว่นตาสีแดงและสวมชุดโค้ทสีขาวยาวคลุมของหมอบนชุดคลุมยาวถึงหัวเข่าและใส่รองเท้าหนังสีน้ำตาลหุ้มข้อ โดยเธอได้แสดงท่าทางออกมา 2 บุคลิกด้วยกันคือ

1) ท่าทางการยืนกุมมือไว้บริเวณสะดือ ด้วยสีหน้าจริงจัง พร้อมกับเล่านิทานเรื่องหนูหมาป่า (Wolf Rat) เกี่ยวกับการเลี้ยงหนูให้อดอาหารและปล่อยให้พวกมันกินกินเอง จนเหลือหนูตัวสุดท้ายที่แข็งแรงที่สุด

โดยในช่วงเวลานี้วิดีโอการแสดงของเธอ จะสอดคล้องกับวิดีโอการแสดงของผู้ชายสูงวัย ที่แสดงท่าทางยกมือทั้งสองข้าง และวิดีโอของผู้หญิงสูงวัย ที่แสดงท่าทางเอามือแตะไหล่ของตนเอง

2) การแสดงท่าทางการถอดแว่นออก แล้วใส่ไว้ในกระเป๋าเสื้อทางด้านซ้าย พร้อมกับถอดเสื้อโค้ทสีขาวที่คลุมอยู่ เพื่อเผยให้เห็นชุดสีดำสายเดี่ยวด้านในที่เธอสวมไว้ หลังจากนั้นเธอได้ดึงผ้าสีแดงที่ซ่อนไว้ในชุดสีดำ จากบริเวณกลางหน้าอกของเธอ และโบกสะบัดผ้าไปมา พร้อมกับทำเต็นกระต๊อบเท้าที่สนุกสนานและสีหน้าที่ดูมีความสุข

โดยในช่วงเวลานี้วิดีโอการแสดงของเธอ จะสอดคล้องไปกับวิดีโอการแสดงของผู้ชายสูงวัย ที่กำลังยกปิ่นขึ้นและการแสดงของผู้หญิงสูงวัย ที่กำลังเอามือมาปิดตาตัวเอง



ภาพที่ 6

ส่วนหนึ่งของภาพวิดีโอ การแสดงของผู้หญิงวัยกลางคนในผลงานของ Marina Abramović, *Balkan Baroque*, 1997 (Installation)

หมายเหตุ. ปรับจาก *Balkan Baroque*, Marina Abramović, 1997 (Installation), by mediakunst.net, n.d. (<https://mediakunst.net/professional/#/artwork/ma-1009538>). Copyright by LIMA

2. รูปแบบอ่างทองแดง 3 ใบ (ภาพที่ 7)

ประกอบไปด้วย

2.1 อ่างทองแดงขนาดเล็กเป็นรูปทรงสี่เหลี่ยมจัตุรัส มีขา เป็นแท่งสี่เหลี่ยมขนาดเล็กทรงสูง 4 อัน โดยภายในมีการบรรจุน้ำไว้เต็มใบ

2.2 อ่างทองแดงขนาดกลางเป็นสี่เหลี่ยมทรงสูง มีความกว้างและความยาวเท่ากัน แต่ความสูงของอ่างมีขนาดประมาณ 2 เท่าของความกว้าง และมีขาเป็นแท่งสี่เหลี่ยมขนาดสั้น 4 อัน โดยภายในอ่างบรรจุน้ำอยู่เต็มใบ

2.3 อ่างทองแดงขนาดใหญ่เป็นสี่เหลี่ยมผืนผ้า มีความกว้างและความสูงขนาดใกล้เคียงกัน แต่ความยาวของอ่างจะยาวเกือบสามเท่าของความกว้าง ซึ่งมีลักษณะใกล้เคียงกับโลงศพ โดยด้านใต้อ่างจะมีขาเป็นแท่งสี่เหลี่ยมขนาดสั้น 4 อัน และภายในอ่างบรรจุน้ำอยู่เต็มใบ



ภาพที่ 7

อ่างทองแดง 3 ใบ ในผลงานของ Marina Abramović, *Balkan Baroque*, 1997 Installation.

หมายเหตุ. จาก Marina Abramović a Belgrado. *Aspettando la mostra di Londra nel 2020*, by Sky Arte, 2019, (<https://arte.sky.it/archivio/2019/12/marina-Abramović-mostra-belgrado>). Copyright by Bojana Janjić / MoCAB

3. รูปแบบการแสดงสด (ภาพที่ 8)

ในการแสดงสดประกอบด้วยนักแสดงผู้หญิง (อברהโมวิช) ใส่ชุดสีขาวลักษณะคลุมยาวถึงหัวเข่า นั่งอยู่ตรงกลางของกองกระดูก (วัว) จำนวนประมาณ 2,500 ชิ้น โดยกองกระดูกจำนวนมากได้วางทับซ้อนกันหลายชั้นเป็นเนินสูงขึ้นไปเป็นทรงสามเหลี่ยมคล้ายกับภูเขา โครงกระดูกที่แห้งจะถูกจัดวางอยู่ด้านล่างจำนวน 500 ชิ้นและโครงกระดูกสดใหม่ที่ยังมีเลือดและเศษเนื้อติดอยู่ ถูกจัดวางกองทับซ้อนอยู่ด้านบนจำนวน 2,000 ชิ้น หลังจากนั้น เธอได้ทำการแสดงโดยการนำมือซ้ายมาโอบกอดกระดูกชิ้นหนึ่งและมือขวาจับแปรงขนาดใหญ่จุ่มน้ำมาจากถังเหล็กซึ่งวางอยู่ข้างลำตัวแล้วขัดถูกระดูกไปมาจนเลือดและเศษเนื้อจากกระดูกได้กระเด็นไปติดอยู่บนเสื้อผ้าสีขาวของเธอ และในบางช่วงเวลาขณะที่เธอทำการขัดถูกระดูกอยู่เธอก็ได้เปล่งเสียงออก (ร้องเพลงของชนพื้นเมืองยูโกสลาเวีย) มาเป็นระยะ พร้อมกับสีหน้าเศร้าโศก โดยการแสดงสดใช้เวลาในยาวนาน 7 ชั่วโมงต่อวัน ติดต่อกันทั้งหมด 4 วัน (Abramović, 2017: 237)



ภาพที่ 7

การแสดงสดของผู้หญิงกับกระดูกวัว ในผลงานของ Marina Abramović, *Balkan Baroque*, 1997

หมายเหตุ จาก *From Balkan Baroque*, by M. Abramović, 1997, Archive

(https://arthive.com/sl/artists/92199~Marina_Abramovic/works/635192~Balkanski_barok).

Copyright 2024 by Arthive.

ภาพรวมรูปแบบการติดตั้งผลงาน (ภาพที่ 9)

จากการวิเคราะห์รูปแบบของพื้นที่และการติดตั้งผลงาน อาจมีข้อผิดพลาดบางประการ เนื่องจากเป็นเพียงการวิเคราะห์ผ่านสื่ออินเทอร์เน็ต เช่น ภาพนิ่ง วิดีโอ และเอกสารต่าง ๆ ดังนั้นจากการสังเกตรูปแบบการติดตั้งผลงานศิลปะชุดนี้จะเห็นได้ว่า พื้นที่ของการแสดงผลงานจะเป็นห้องใต้ดินทรงสี่เหลี่ยมขนาดไม่ใหญ่มากนัก มีผนังทั้ง 4 ด้าน พื้นปูด้วยกระเบื้องสีเทาและมีเสาสีขาวอยู่กลางห้อง 4 ต้น ภาพรวมของห้องมีลักษณะเป็นห้องมืด โดยแสงภายในห้องเกิดจากเครื่องฉายโปรเจคเตอร์ และแสงไฟสปอร์ตไลท์ที่ส่องลงมาเฉพาะจุดในผลงาน

โดยจุดดึงดูดความสนใจของผลงานคือ กองกระดูกขนาดใหญ่ (ข้อ 3) ที่วางอยู่บริเวณมุมห้องด้านหลัง ทางขวามือของประตูทางเข้า มีไฟสปอร์ตไลท์ส่องลงกลางกองกระดูกเพื่อสะท้อนให้เห็นถึงเศษซากกระดูกในแต่ละชั้นที่ทับถมกันหลังจากการแสดงสดของศิลปินที่แสดงติดต่อกัน 4 วัน จึงทำให้ลักษณะของกระดูกนั้นมีความเปลี่ยนแปลงไป จากกระดูกบางส่วนที่เคยมีชิ้นเนื้อติดอยู่ก็ถูกชะล้างออกไปบางส่วน ภายในห้องใต้ดินที่ทึบ มืดและอับชื้น ส่งผลให้เศษเนื้อและกระดูกดังกล่าวมีกลิ่นเหม็นอบอวนไปทั่วทั้งห้อง ทำให้ระหว่างแสดงผลงานในห้วงเวลาดังกล่าวสามารถสร้างปฏิสัมพันธ์ระหว่างปรากฏการณ์ของรูปแบบผลงานที่กำลังปรากฏกับผู้ชมผลงานได้เป็นอย่างดี

ส่วนด้านหลังของกองกระดูกจะมีจอภาพวิดีโอรูปทรงสี่เหลี่ยมผืนผ้าแนวตั้ง ขนาดใกล้เคียงกับคนจริง เป็นภาพวิดีโอผู้หญิงวัยกลางคน (ข้อ 1.3) พร้อมกับวิดีโอรูปทรงสี่เหลี่ยมผืนผ้าแนวนอน ฉายภาพผู้หญิงสูงวัย (ข้อ 1.2) ติดตั้งอยู่บริเวณผนังทางด้านขวามือของประตูทางเข้า และวิดีโอรูปทรงสี่เหลี่ยมผืนผ้าแนวนอนฉายภาพผู้ชายสูงวัย (ข้อ 1.1) ติดตั้งอยู่บริเวณผนังทางด้านซ้ายมือของประตูทางเข้า วิดีโอทั้ง 3 ชิ้น ถูกติดตั้งเพื่อให้โอบล้อมกองกระดูกขนาดใหญ่เอาไว้ และวิดีโอก็จะถูกเปิดวน ซ้ำ ๆ ไปพร้อมกับช่วงเวลาการแสดงสดของศิลปิน และช่วงเวลาหลังจากนั้นจนจบนิทรรศการ ดังนั้นเมื่อการแสดงสดของศิลปินจบลงภาพวิดีโอทั้ง 3 จึงมีความโดดเด่นขึ้นมาเนื่องจากแสงภายในจอที่สว่างและรูปร่างของคนพร้อมกับมีการเคลื่อนไหวอยู่ตลอดเวลา สร้างความสนใจให้ผู้ชมค้นหาความเชื่อมโยงความสัมพันธ์ของบุคคลทั้งสาม และกองกระดูกที่ถูกโอบล้อมอยู่

ด้านหน้าประตูทางเข้าเมื่อเราเดินเข้าไปจะพบกับอ่างทองแดงสี่เหลี่ยม (ข้อ 2) ขนาดใหญ่สุดวางอยู่ เป็นวัตถุชิ้นแรกที่เราจะเจอ เมื่อเดินเข้าไปในห้องนิทรรศการ เพื่อที่จะเชื่อมโยงความรู้สึกก่อนที่จะชมผลงานในส่วนอื่น ๆ อ่างทองแดงสี่เหลี่ยมอีก 2 ก่อ่งซึ่งมีขนาดเล็กลงมาจะถูกจัดวางไว้อยู่ด้านหน้าของวิดีโอผู้หญิงสูงวัยและผู้ชายสูงวัย โดยภายในอ่างจะมีการบรรจุน้ำเอาไว้จนเต็ม ด้วยคุณสมบัติของน้ำและความมืดของห้อง จึงทำให้เห็นภาพของวิดีโอสามารถสะท้อนลงไปยังบนผิวน้ำได้ และสามารถเห็นภาพสะท้อนของผู้ชมที่ก้มลงไปมองได้เช่นกัน เกิดเป็นช่วงเวลาการปฏิสัมพันธ์กันระหว่างวิดีโอผิวน้ำและผู้ชมผลงาน



ภาพที่ 9

การติดตั้งวิดีโอ, อ่างและกระดูก ในผลงานของ Marina Abramović, *Balkan Baroque*, 1997

หมายเหตุ. จาก *Walk through walls a memoir* (p.136), by M. Abramović, 2017, Penguin Books. Copyright 2017 by Penguin Books.

2.1 เวลาของศิลปิน: ที่มาและแนวคิดในการทำงานของศิลปิน

ในการเขียนบทความนี้จะมุ่งเน้นความสำคัญในการวิเคราะห์ข้อมูลเนื้อหาเฉพาะ ชุดการแสดงสดของศิลปินร่วมกับวัตถุสำเร็จรูปและวัสดุเก็บตกที่ประกอบรวมการแสดงเท่านั้น เพื่อให้บทความกระชับและง่ายต่อการทำความเข้าใจเกี่ยวกับเวลาในผลงานศิลปะ และหวังว่าจะเป็นตัวอย่างให้ผู้ศึกษาบทความนี้สามารถนำความรู้ที่ได้ไปวิเคราะห์ในรายละเอียดส่วนอื่นของผลงานชุดนี้หรือผลงานศิลปะชิ้นอื่น ๆ ได้ โดยการวิเคราะห์ เวลาของศิลปิน จะเป็นการศึกษาประวัติของศิลปินและที่มาของแนวคิดในการทำงานศิลปะชุดนี้ เพื่อวิเคราะห์ความหมายในผลงานและจินตนาการของศิลปินที่สวมทับอยู่ในวัตถุและรูปแบบของผลงานศิลปะ

โดยเวลาในอดีตบางส่วนของศิลปินคือ มารินา อบราโมวิช เธอเกิดเมื่อ วันที่ 30 พฤศจิกายน ค.ศ.1946 ณ เบลเกรด เมืองหลวงของประเทศเซอร์เบีย แม่ของเธอ ดาร์นิชา อบราโมวิช (Danica Abramović ค.ศ.1921-2007) มาจากครอบครัวฐานะร่ำรวยและมีการศึกษาที่ดี ส่วนพ่อของเธอ โวลีน อบราโมวิช (Vojin Abramović เกิด ค.ศ.1914) มาจากครอบครัวยากจน ซึ่งในช่วงวัยรุ่นเธอถูกจำคุกอยู่บ่อยครั้งเนื่องจากมีแนวคิดเกี่ยวกับคอมมิวนิสต์ ต่อมาพ่อและแม่ของเธอได้สมัครเข้าเป็นทหารในช่วงสงครามโลกครั้งที่ 2 และเมื่อสิ้นสุดสงคราม ทั้งสองคนจึงได้รับเกียรติยศให้เป็นวีรบุรุษสงคราม พ่อของเธอได้เป็นสมาชิกของหน่วยคุ้มกันของจอมพลติโต ส่วนแม่ของเธอได้เป็นผู้อำนวยการพิพิธภัณฑ์การปฏิบัติ ทำให้ครอบครัวของเธอมีสถานะและชีวิตการเป็นอยู่ที่ดีในสังคม (Abramović, 2017: 4-16)

หากพิจารณาลักษณะการทำงานของอบราโมวิช ศิลปินหญิงในวัยเด็กนั้นมีความสัมพันธ์กับครอบครัวที่ไม่ดีมากนัก เนื่องจากพ่อของเธอเป็นคนเจ้าชู้จึงทำให้ทะเลาะกับแม่บ่อยครั้ง ส่วนแม่ของเธอก็มักใช้ความรุนแรงในการเลี้ยงดู ด้วยการทุบตีเพื่อทำโทษหากเธอกระทำความผิด (Abramović, 2017: 4-16) จากประสบการณ์ในชีวิตดังกล่าวของเธอ จึงมีความสอดคล้องกับเนื้อหาและลักษณะของรูปแบบการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะในภาพรวมของเธอ ซึ่งมักจะสะท้อนเนื้อหาเกี่ยวกับสงคราม ความรุนแรง หรือการถูกกดขี่ของผู้หญิง เป็นต้น โดยรูปแบบของผลงานแสดงออกผ่านการสร้างสถานการณ์หรือเงื่อนไขที่บีบคั้นอันนำไปสู่ความเสี่ยงต่อการบาดเจ็บทั้งร่างกายและจิตใจของผู้แสดง จนทำให้ร่างกายของเธอนั้นได้รับบาดเจ็บจากการแสดงผลงานบ่อยครั้ง และในผลงานชุดนี้ก็เช่นกัน เธอได้ใช้ข้อจำกัดทางร่างกายของตนเองในการรับมือกับกลิ่นเหม็นของซากสัตว์และเล่นกับข้อจำกัดของคราบเลือดและเศษเนื้อจากกระดูกสัตว์ให้ปฏิสัมพันธ์กับพื้นที่สีขาวของชุดที่เธอสวมใส่ เพื่อสะท้อนให้เห็นถึงความรู้สึกรุนแรงของเนื้อหาภายในผลงาน

โดยผลงานชุดนี้มีพัฒนาต่อยอดมาจากผลงานชุดเก่าของเธอในชื่อ “Cleaning the Mirror” ใน ค.ศ.1995 โดยรูปแบบของผลงานจะเป็นการแสดงการสวมชุดโค้ทสีขาวขัดถูโครงกระดูกมนุษย์ด้วย แปรงไม้ขนาดใหญ่ ด้วยน้ำผสมสบู่ ซึ่งได้แนวคิดมาจากการอ่านหนังสือเกี่ยวกับพิธีกรรมโรแลนด์ของทิเบต เกี่ยวกับความคิดเรื่องความตายของพระสงฆ์ที่ถูกฝึกด้วยการนอนกับศพที่เน่าเปื่อยในสุสาน (Abramović, 2017: 227)



ภาพที่ 9

ส่วนหนึ่งของการแสดงของผู้หญิงในท่าทางขัดล้างกระดูกมนุษย์ ในผลงานของ Marina Abramović, *Cleaning the mirror*, 1995

หมายเหตุ. จาก *Walk through walls a memoir* (p.227), by M. Abramović, 2017, Penguin Books. Copyright 2017 by Penguin Books.

ในการแสดงของศิลปินเกี่ยวกับบทบาทของผู้หญิงสวมชุดแพทย์สีขาว ในท่ายืนและขับร้องบทเพลง ด้วยแวตอันเศร้าโศก ซึ่งเป็นเพลงของชนพื้นเมืองยูโกสลาเวียที่เธอเคยร้องในตอนที่ยังเป็นเด็ก โดยที่ มาและแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ผลงานชิ้นนี้ของอברהโมวิช มาจากความขัดแย้งและการฆ่าล้าง เผ่าพันธุ์ของสงครามในคาบสมุทรบอลข่าน ในช่วงทศวรรษที่ 1990 ซึ่งกลวิธีในการสร้างสรรค์ผลงาน สามารถสะท้อนให้เห็นถึงแนวคิดและจินตนาการของเธอที่ต้องการจะ “สวมทับ” รูปแบบของผู้หญิงใน ชุดแพทย์ที่กำลังร้องเพลงให้กลายเป็นสัญลักษณ์ตัวแทนของประชาชนคนพื้นเมืองในประเทศยูโกสลาเวียใน อดีต ซึ่งเป็นกลุ่มคนที่ได้รับผลกระทบโดยตรงจากความขัดแย้งของสงครามในคาบสมุทรบอลข่าน รวมถึง คนที่ได้รับผลกระทบจากสงครามทั่วโลก ดังเช่นที่เธอเคยให้สัมภาษณ์จากข้อความข้างต้นว่า ผลงานชุดนี้ เธอต้องการสะท้อนให้เห็นถึงผลกระทบของสงครามทั่วโลก

โดยลักษณะของผลงานการแสดงขณะที่เธอกำลังขับร้องบทเพลง เธอก็ได้ขจัดกระดูกไปมาจนเลือดและเศษเนื้อจากกระดูกได้กระเด็นไปติดอยู่บนเสื้อผ้าสีขาวของเธอ ทำให้เสื้อผ้าที่เคยขาวสะอาดกลับสกปรกและหม่นหมองลงไปด้วยคราบเลือดและเศษเนื้อ นอกจากนี้ ภายในห้องแสดงผลงานที่มีดสลับและอากาศร้อนในประเทศอิตาลีในช่วงเวลานั้น ก็ส่งผลให้กระดูกวัวที่เริ่มเน่า สกปรกเล็ดลอดบอวลไปทั่วห้อง ทำให้ผู้ชมสามารถสัมผัสได้ถึงกลิ่นคาวเลือดและความเหม็นของเศษเนื้อภายในผลงานได้เป็นอย่างดี จากท่าทางการแสดงและสภาพแวดล้อมดังกล่าว ทำให้ผู้ชมสามารถจินตนาการสวมทับกับปรากฏการณ์ของกระดูกในผลงาน และท่าทางการขจัด ให้กลายเป็นการพยายามชำระล้างบาปหรือเยียวยาการสูญเสียของคนที่ได้รับผลกระทบจากสงครามได้เช่นกัน การแสดงท่าทางดังกล่าว ทำให้เกิดเป็นจินตนาการเปรียบเทียบกับภาพของหมอที่พยายามสุดฝีมือ เพื่อจะยื้อชีวิตของผู้ป่วยที่ตายไปแล้วให้กลับคืนมา แต่ไม่สามารถทำได้ จึงเกิดเป็นช่วงเวลาที่ยุตินิ่งในความรู้สึก เพื่อปฏิเสธ สภาวะความเป็นจริงในปัจจุบันและไม่อยากยอมรับต่อสิ่งที่เกิดขึ้น

ดังนั้นการยื้อชีวิตของคนที่ตายไปแล้ว จึงคล้ายกับความสูญเสียในสงคราม ซึ่งเราไม่สามารถลบสิ่งที่เกิดขึ้นนั้นได้ การพยายามทำให้สิ่งที่สูญเสียไปแล้วกลับคืนมาเหมือนดังเดิมก็คงเป็นไปได้ยาก ซึ่งสอดคล้องกับการให้สัมภาษณ์ของมารีน่าที่กล่าวไว้ว่า “ในการขจัดกระดูกให้สะอาด โดยพยายามเอาเลือดออกนั้น เป็นไปไม่ได้ เลือดไม่สามารถล้างออกจากกระดูกและมือได้ เช่นเดียวกับสงครามที่ไม่สามารถชำระล้างความสูญเสียไปได้เช่นกัน” (The Museum of Modern Art [MoMA], n.d.)

นอกจากนี้ การขจัดกระดูกยังสะท้อนให้เห็นพิธีกรรมทางศาสนาของชาวคริสเตียนในกลุ่มคนเชื้อสายสลาฟ โดยในพิธีกรรมจะมีผู้ขายนำโครงกระดูกในห่อผ้าขึ้นมาจากหลุมศพ และให้ผู้หญิงทำความสะอาดกระดูกนั้นด้วยน้ำและไวน์ ก่อนที่จะห่อผ้าสีขาวและนำกลับไปใส่ไว้ในหลุมศพตามเดิม (Stiles et al., 2008: 38) จากการแสดงถึงความสูญเสียและความเจ็บปวดนี้สะท้อนให้เห็นถึงผลกระทบของสงครามที่ไม่ได้พรางไปเฉพาะร่างกายของคนที่ยังมีชีวิตอยู่ แต่ยังพรางความรู้สึกของคนที่ยังมีชีวิตอยู่ให้ตายตามไปด้วยเช่นกัน จากสงครามแบ่งแยกดินแดนทำให้เรารู้สึกถึงความเจ็บปวดและการโยยหาอดีตของศิลปินดังในการให้สัมภาษณ์ของออบราโมวิช ที่กล่าวว่า “เธอรู้สึกไม่เหมือนชาวเซิร์บหรือมอนเตเนกริน แต่เธอเป็นชาวยูโกสลาเวียในอดีต เมื่อมีคนถามฉันว่าฉันมาจากไหน ฉันไม่เคยพูดว่าเซอร์เบีย ฉันมักจะพูดว่าฉันมาจากประเทศที่ไม่มีอยู่แล้ว” (O'Hagan, 2010)

ในความรู้สึกดังกล่าวยังถูกตอกย้ำในไว้ในหนังสือชีวประวัติของเธอ โดยเธอกำลังกล่าวว่า “ฉันเกิดมาจากดินแดนอันมืดมิดตั้งแต่สงครามยูโกสลาเวีย กลางทศวรรษ 1940 ถึง 1970 ในสมัยเผด็จการคอมมิวนิสต์ของจอมพลตีโต สังคมในอดีตทุกอย่างได้ขาดหายไปกลายเป็นสีเทา เพราะลัทธิคอมมิวนิสต์และลัทธิสังคมนิยม ซึ่งทั้งสองมีสิ่งหนึ่งที่เหมือนกันนั่นคือสุนทรียภาพบนพื้นฐานของความหลงกลวง ความทรงจำถึงเมืองเบลเกรดในวัยเด็กของฉันไม่มีความยิ่งใหญ่อะไร ทุกสิ่งทุกอย่างเป็นการเลียนแบบราวกับว่าผู้รับผิดชอบสวมแว่นคอมมิวนิสต์ของคนอื่นและสร้างสิ่งที่ดীন้อยกว่า มีประโยชน์น้อยกว่าและมันคือความผิดพลาดโดยสิ้นเชิง” (Abramović, 2017: 2)

โดยเหตุผลที่ออบราโมวิช ได้กล่าวอ้างเช่นนั้นก็เพราะคาบสมุทรบอลข่านเป็นพื้นที่เปราะบางของ ความขัดแย้งในหลากหลายมิติ ทั้งในแง่ของสังคมการเมือง ศาสนาและชาติพันธุ์ และสงครามครั้งสำคัญ ที่มีผลต่อวิถีชีวิตของเธอ ก็คือสงครามยูโกสลาเวียใน ค.ศ.1991 ซึ่งความขัดแย้งนี้นำไปสู่การล่มสลายของ ยูโกสลาเวีย ทำให้ 6 รัฐ แยกตัวออกจากยูโกสลาเวีย คือ (บอสเนีย-เฮอร์เซโกวีนา โครเอเชีย มาซิโดเนีย มอนเตเนโกร เซอร์เบีย และสโลวีเนีย) (Judah, 2011) และสงครามครั้งนี้ยังเป็นความขัดแย้งอันนองเลือด และพรากชีวิตของผู้คนไปมากที่สุดภายในยุโรปนับตั้งแต่หลังสงครามโลกครั้งที่ 2 ยุติลง ความขัดแย้งดังกล่าว กลายเป็นสิ่งที่เลวร้าย เพราะมีการฆ่าล้างเผ่าพันธุ์ อาชญากรรมต่อมนุษยชาติ การกวาดล้างชาติพันธุ์ และการข่มขืนหมู่ในช่วงสงคราม โดยศูนย์ระหว่างประเทศเพื่อความยุติธรรมได้รายงานไว้ว่า สงครามยูโกสลาเวีย ได้คร่าชีวิตผู้คนไป 140,000 ศพ จนก่อให้เกิดวิกฤตการณ์ผู้พลัดถิ่นของผู้คนครั้งใหญ่ของโลก (International Center for Transitional Justice, 2009)

นอกจากนี้ ได้มีการศึกษาของแมรี ริชาร์ด (Mary Richard เกิด ค.ศ.1983) นักศึกษาปริญญาเอก จากมหาวิทยาลัย Brunel ในประเทศอังกฤษ (Brunel University London) ซึ่งได้วิเคราะห์แนวคิดและ จินตนาการผลงานของออบราโมวิช ได้อย่างน่าสนใจ โดยเธอได้กล่าวว่า “การขับกล่อมบทเพลงของออบรา โมวิช ในขณะที่ขัดถูกระดูกนั้น ในแต่ละวันเธอจะเลือกเพลงมาหนึ่งบทเพลงและเล่นซ้ำ ๆ ตลอด 6 ชั่วโมง ที่ทำการแสดง จนกระทั่งเพลงนั้นกลายเป็นเหมือนบทสวด” โดยในวันแรกเป็นเพลงบัลลาดของรัสเซีย วันที่ 2 เป็นเพลงของเซอร์เบีย และวันที่ 3 เป็นเพลงพื้นบ้านของดัลเมเชียน (Dalmatian) และในวันที่ 4 เธอก็ได้ทำการรวมทุกเพลง มาร้องพร้อมกันท่ามกลางกระดูกว้าวที่ตายแล้ว ดูคล้ายกับผู้หญิงที่ร้อง เพลงไวท์ทูกซ์ในงานศพ ซึ่งเป็นอาชีพหนึ่งที่รู้จักกันในชื่อ “Narikaca” ซึ่งเป็นประเพณีในงานศพ เพื่อไว้ ทูกซ์ให้กับครอบครัวผู้เสียชีวิตผ่านการร้องเพลง ดังนั้นผลงานชุดนี้จึงสามารถสะท้อนให้เห็นถึงความ เสื่อมโทรม ความตาย และการทำลายล้างที่มีอยู่ทั่วไปในบ้านเกิดของ ออบราโมวิช” โดย ออบราโมวิช ได้ เฝ้ายหน้ากับประวัติศาสตร์ล่าสุดของคาบสมุทรบอลข่าน และการแสดงส่วนนี้ดูเหมือนจะยอมรับการสูญเสีย ซึ่งเป็นสัญลักษณ์สอดคล้องกับการแสดงของเธอกับกระดูก เพราะในขณะที่เธอตั้งใจที่จะจัดการกับกระดูก และทำให้ “สะอาด” สิ่งเหล่านั้นได้เผยออกมาในจิตวิญญาณของเธอ ว่ายังคงต่อสู้และไม่ยอมแพ้เพื่อ “ชัยชนะ” ภายในบริบทของความขัดแย้งในคาบสมุทรบอลข่าน เป็นดัง “ชัยชนะในความพ่ายแพ้” และนี่ ก็นับได้ว่าเป็นการประกาศทางการเมืองกับการแสดงถ้อยคำที่แอบแฝงซึ่งมีเสียงสะท้อนให้ตระหนักถึงความ โหดร้ายของสงครามผ่านผลงานศิลปะของ ออบราโมวิช เอง (Richards, 2009: 89-90)

2.2 เวลาของวัตถุในผลงานศิลปะ: จินตนาการจากประวัติศาสตร์ทางสังคมของวัตถุ

ในการวิเคราะห์ เวลาของวัตถุในผลงานศิลปะชุด “ความพิสดารในคาบสมุทรบอลข่าน” จะเป็นการศึกษาข้อมูลของวัตถุบางส่วนในผลงานคือ “กระดูกว้าว” โดยการเชื่อมโยงเนื้อหาความสัมพันธ์กับ ประวัติศาสตร์ทางสังคม เพื่อนำมาเป็นแนวคิดและจินตนาการในการสร้างความหมายของผลงานศิลปะที่ แอบแฝงอยู่ในวัตถุได้

โดยการศึกษาพบว่า ความสัมพันธ์ของมนุษย์และสัตว์ ซึ่งเป็นสิ่งมีชีวิตที่อาศัยอยู่บนโลกใบนี้ร่วมกัน และมีความรู้สึกเจ็บปวดได้ไม่ต่างกัน นี่คือการเท็จจริงตามธรรมชาติ แต่ในความเป็นจริงในสังคมมนุษย์กับสังคมสัตว์นั้นแตกต่างจากกฎของธรรมชาติอย่างสิ้นเชิง มนุษย์หาผลประโยชน์จากสัตว์และกดขี่ ลดทอนความเท่าเทียมของสิ่งมีชีวิตด้วยกัน โดยการนำสัตว์มาเป็นแรงงาน อาหาร การทดลอง และความบันเทิงในสถานการณ์ต่าง ๆ สัตว์จึงกลายเป็น “วัตถุทางชีวภาพ” ที่มนุษย์หยิบฉวยมาใช้งาน เหยื่ออุปกรณ์ชิ้นหนึ่ง ที่ไร้ความรักและความรู้สึก และเราบังคับสัตว์ในการผสมพันธุ์ ตกแต่งพันธุกรรม และพรางลูกออกจากแม่ของมัน และนำไปใช้ตามวัตถุประสงค์ที่เราต้องการ นอกจากนี้เรายังฆ่าสัตว์เพื่อนำมาใช้ประโยชน์ในมิติต่าง ๆ เช่น เป็นแรงงาน เป็นอาหารและอื่น ๆ

โดยการกระทำเช่นนี้ได้รับการปกป้องจากนักคิดและความเชื่อทางศาสนา ด้วยเหตุผลของความจำเป็นและความเชื่อทางสังคม เพราะเราเชื่อว่าการฆ่าสัตว์เพื่อนำมาเป็นอาหารนั้นไม่มีความผิดบาป เนื่องจากเป็นความจำเป็นในการดำรงชีวิตของมนุษย์ ดังเช่นคำสอนใน “บทปฐมกาล” ของศาสนาคริสต์ เมื่อมนุษย์ได้ฆ่าสัตว์ เพื่อเซ่นไหว้บูชาขอบคุณพระเจ้า และพระเจ้าจึงตอบกลับไปว่า “เจ้าจะมีลูกมาก ๆ ทวีจำนวนขึ้นจนเต็มแผ่นดิน บรรดาสัตว์ทั้งปวงบนแผ่นดิน บรรดานกในท้องฟ้า บรรดาสิ่งที่เลื้อยคลาน บนแผ่นดินและปลาทั้งหมดทั้งมวลในทะเล จะกลั้วท่อน เรามอบสัตว์ทั้งปวงไว้ในอำนาจของท่าน และสิ่งมีชีวิตที่เคลื่อนไหวทั้งหมด จะเป็นอาหารของท่าน” นอกจากความเชื่อทางศาสนาแล้ว ยังมีนักปรัชญาอีกหลายท่าน ที่สนับสนุนการหาประโยชน์จากสัตว์เหล่านี้ ดังเช่น นักบุญออกัสติน นักเทววิทยา มองว่ามนุษย์ไม่ได้มีพันธะหรือหน้าที่อันใดที่จะต้องให้ความเป็นธรรมกับสัตว์ ที่เป็นเช่นนั้นก็เพราะสัตว์ไม่ได้มีจิตวิญญาณและเหตุผลอย่างที่มีมนุษย์มี หรือแม้กระทั่ง เรอเน เดส์การ์ตส (Rene Descartes ค.ศ.1596-1650) นักคิดผู้วางรากฐานให้กับปรัชญาสมัยใหม่ ได้นิยามความแตกต่างระหว่างสัตว์กับมนุษย์ โดยการแยกองค์ประกอบของสิ่งมีชีวิตออกเป็น 2 ส่วนด้วยกัน คือ ร่างกายกับจิตใจ โดยมองว่ามนุษย์มีความรู้สึกนึกคิดภาษาและจิตวิญญาณซึ่งตรงกันข้ามกับสัตว์ที่มีเพียงแต่ร่างกาย แต่ไม่อาจมีจิตวิญญาณของตนแต่อย่างใด ดังนั้นสัตว์จึงไม่ต่างไปจากเครื่องจักรกล เสียงร้องด้วยความเจ็บปวดของสัตว์นั้น จึงเป็นเพียงแค่การตอบสนองตามอัตโนมัติของอวัยวะของสัตว์เท่านั้น (ปวงชน อุณจะนำ, 2563: 125-127)

หากพิจารณาที่มาและความสำคัญของสัตว์และมนุษย์ในมิติทางสังคมและความเชื่อ จึงทำให้เห็นว่าการที่ชีวิตหนึ่งจะดำรงอยู่ได้ ก็เพราะต้องพรางชีวิตอื่น ๆ เช่น คนกินสัตว์ สัตว์กินพืช เป็นต้น เพราะสิ่งมีชีวิตต้องการพลังงานในการดำรงอยู่และพลังงานส่วนใหญ่ก็มาจาก พืชและสัตว์ต่าง ๆ จากข้อมูลดังกล่าวทำให้เราสามารถจินตนาการถึงภาพความโหดร้ายและการทารุณกรรมสัตว์ในรูปแบบต่าง ๆ เชื่อมโยงรวมไปกับประสบการณ์ของตนเองในอดีต และสร้างสัญลักษณ์ความหมายใหม่ให้กับวัตถุในผลงานศิลปะ เช่น กองกระดูกจำนวนมากที่เต็มไปด้วยเศษเลือดและชิ้นเนื้อ สามารถทำให้ผู้ชมจินตนาการถึง ความเจ็บปวดทุกข์ทรมานของสัตว์ จากการกระทำของมนุษย์ ที่กดขี่และเบียดเบียนชีวิตของสัตว์เหล่านั้น เพื่อนำมาเป็นอาหาร เป็นแรงงานหรือเป็นสัตว์เลี้ยงต่าง ๆ สิ่งเหล่านี้สะท้อนให้เห็นถึงสิทธิความไม่เท่าเทียมของคน

และสัตว์ โดยความไม่เท่าเทียมนั้นสามารถมองได้หลายแง่มุม หากมองในแง่ของความจำเป็นหรือวิถีคิดแบบมนุษยเป็นศูนย์กลาง การฆ่าสัตว์เพื่อนำมาเป็นอาหาร หรือเป็นแรงงาน ก็ดูเหมือนว่าจะเป็นเรื่องปกติที่สามารถทำได้ แต่หากมองในแง่ของศีลธรรมหรือมองธรรมชาติเป็นศูนย์กลาง การฆ่าสัตว์และสิ่งมีชีวิตต่าง ๆ ก็ดูเหมือนว่าจะเป็นเรื่องที่ไม่สมควรทำในฐานะที่สิ่งมีชีวิตที่รู้สึกเจ็บปวดเช่นกัน อย่างไรก็ตามในการอยู่ร่วมกันในสังคม จุดสมดุลของการฆ่าสัตว์โดยมนุษย์ ก็คงเป็นเรื่องที่ต้องถกเถียงกันต่อไป แต่ในทางศิลปะ หากเราศึกษาข้อมูลดังกล่าว รูปแบบของกระดูกจำนวนมาก ก็มีแนวโน้มที่จะเปลี่ยนจินตนาการใหม่ของผู้ชมได้ เมื่อมองดูกระดูกกระดูกในผลงาน ให้กลายเป็นภาพความตายและความเจ็บปวดของสัตว์ ภายใต้เนื้อหาของการเรียกร้องสิทธิและความเท่าเทียมได้เช่นกัน

ดังนั้นผู้หญิงในชุดขาว ที่มีสีหน้าเศร้าหมองและกำลังเปล่งเสียงบางอย่างออกมา พร้อมกับท่าทางการทำความสะอาดกระดูก ด้วยแปรงและน้ำเปล่า จึงทำให้เราจินตนาการเชื่อมโยงความคิดจากข้อมูลข้างต้น ให้ผู้หญิงในชุดขาวกลายเป็นกลุ่มคนที่อยู่ในศีลธรรมและไม่กินเนื้อสัตว์ เช่น กลุ่มมังสวิรัต (vegetarian) และวีแกน (Vegan) ได้เช่นกัน ซึ่งคนเหล่านี้ตระหนักและเข้าใจถึงความเจ็บปวดของสัตว์ที่โดนกระทำได้เป็นอย่างดี ดังนั้นการแสดงออกด้วยท่าทางของผู้หญิงในผลงานศิลปะ จึงจินตนาการได้ถึง การพยายามลบเลือนความเจ็บปวดของสัตว์จากการกระทำของมนุษย์ ด้วยการทำความสะอาดกระดูก ให้สีแดงของเลือดและเศษเนื้อที่สกปรกหายไปให้ได้มากที่สุดเท่าที่จะทำได้

แต่ในขณะเดียวกันการศึกษาของพิสนท์ สุวรรณภักดี นักศึกษาระดับปริญญาเอก สาขาทัศนศิลป์ จากมหาวิทยาลัยศิลปากร ซึ่งได้วิเคราะห์ลักษณะผลงานของอภราโมวิช ในชุดความพิสดารในคาบสมุทรบอลข่านแตกต่างออกไป ซึ่งเธอได้วิเคราะห์ไว้ว่า รูปแบบวัตถุในผลงานคือ “กระดูกวัวที่ติดเศษเนื้อและเลือด” นั้นเกี่ยวพันกับสัญลักษณ์ความทรงจำร่วมกับสังคม โดยกองกระดูกจำนวนมากได้สื่อความหมายถึงเศษซากที่หลงเหลือมาจากโรงงานอุตสาหกรรม ซึ่งเป็นการสะท้อนเนื้อหาของแนวคิดที่สอดคล้องไปกับข้อมูลทางสังคม เกี่ยวกับความสัมพันธ์ของมนุษย์และสัตว์ ในสังคมบริโภคนิยม โดยการฆ่าสัตว์เพื่อนำมาค้าขายภายใต้ระบบทุนนิยม (พิสนท์ สุวรรณภักดี, 2562: 2086-2090) ดังนั้นเมื่อเห็นกองกระดูก จึงทำให้จินตนาการได้ถึง การตายที่ผิดปกติตามธรรมชาติของสัตว์จำนวนมากที่โดนฆ่าในโรงงานอุตสาหกรรม เพื่อมาเป็นอาหารและของใช้ต่าง ๆ แสดงให้เห็นถึงโครงสร้างทางสังคมเกี่ยวกับการผลิตและระบบเศรษฐกิจแบบทุนนิยม ซึ่งมีส่วนผลักดันให้เกิดการฆ่าสัตว์ผ่านโรงงานอุตสาหกรรมต่าง ๆ เพื่อตอบสนองความต้องการของคนจำนวนมากให้สามารถเข้าถึงการบริโภคเนื้อสัตว์ได้ง่ายขึ้น

ส่วนคนสวมชุดสีขาวในผลงาน สามารถทำให้เกิดจินตนาการถึงบุคคลที่อยู่ในศีลธรรมที่ต้องการแสดงออกเพื่อต่อต้านการบริโภคในในระบบทุนนิยม ที่นำไปสู่การเบียดเบียนหรือการฆ่าสัตว์เป็นจำนวนมากที่เน้นสร้างรายได้ในเชิงธุรกิจมากกว่าการบริโภคเพื่อการมีชีวิตอยู่ และรูปแบบการแสดงของศิลปินที่เปล่งเสียงด้วยสีหน้าโศกเศร้าพร้อมกับท่าทางการขัดถูกระดูกด้วยแปรงขนาดใหญ่จากน้ำสะอาด ทำให้สามารถจินตนาการได้ถึง การโหยหาวิถีชีวิตในอดีต ซึ่งเป็นวิถีชีวิตของผู้คนกับธรรมชาติที่เคยพึ่งพาอาศัย

ซึ่งกันและกัน แต่ตอนนี้กลับถูกทำลายลงด้วยความโลภของมนุษย์ ที่เห็นแต่ผลประโยชน์ของตนเอง และมีความต้องการจนล้นเกินพอดี ดังนั้นการชำระล้างกระดูก จึงเปรียบเสมือนการขอมมาลาโทษหรือ การพยายามชำระล้างบาปของมนุษย์ที่มีต่อสัตว์เหล่านั้น

2.3 เวลาของผู้ชมผลงานศิลปะ: ความคิดและจินตนาการ จากประสบการณ์ของผู้ชมผลงาน

ในบทความนี้จะจะเป็นวิเคราะห์ความหมายของผลงานศิลปะ ที่มีความเชื่อมโยงกับวิถีชีวิตและ ประสบการณ์ในอดีตของผู้ชมผลงาน จากการศึกษาแนวคิดและจินตนาการของผู้ชมผลงาน โดยการให้ สัมผัสกับรูปแบบของผลงานศิลปะผ่านสื่อทั้งภาพนิ่งและวิดีโอ จากนั้นให้ผู้ชมผลงานวิเคราะห์และตีความ หมายของผลงานศิลปะออกมา ด้วยตนเอง

1) นายนิกร ห้วยหงษ์ทอง เกิดเมื่อวันที่ 10 มิถุนายน 2543 ที่จังหวัดนครปฐม ครอบครัวเขามีลูก 2 คน เขาเป็นคนสุดท้องและมีพี่ชายอีก 1 คน ซึ่งอายุห่างจากเขาเกือบสิบปี ช่วงที่เขายังเป็นเด็ก ครอบครัวมีฐานะปานกลาง จากการประกอบอาชีพการเกษตรของพ่อ เมื่อพ่อของเขาเสียชีวิตไป ทำให้ ฐานะทางครอบครัวของเขาแย่ลงเรื่อย ๆ ต่อมาในช่วงมัธยมเขามีสังคมเพื่อนใหม่และหันไปติดยาเสพติด จนทำให้ไม่จบการศึกษา และต้องออกมาช่วยแม่ทำงาน ปัจจุบันเขาอาศัยอยู่กับแม่และยายพร้อมกับภรรยา และลูกอีก 2 คน แม่ของเขามีอาชีพเป็นแม่บ้าน รับทำความสะอาดห้องตามหมู่บ้านจัดสรร เมื่อว่างจาก งานหลักแม่จะเก็บของเก่าขาย เช่น กระดาษลัง ขวดแก้ว และพลาสติก ตามถังขยะและที่ต่าง ๆ เขามี ความฝันในการประกอบกิจการของตัวเองและต้องการสร้างฐานะทางครอบครัวให้ดีขึ้น เขาเคยเปิดร้าน ซ่อมจักรยานยนต์ เปิดร้านขายหมอลำ เปิดร้านขายลูกชิ้น เปิดร้านขายเสื้อผ้ามือสอง แต่ทั้งหมดก็ไม่ ประสบความสำเร็จ จนทำให้เขาต้องเก็บของเก่าขายและรับจ้างทั่วไป เพื่อประดับประดาการเป็นอยู่ ของคนในครอบครัวไปวันต่อวัน

นิกรไม่มีความรู้ทางด้านศิลปะหรือประวัติศาสตร์ศิลป์ แต่เมื่อเขาได้ดูผลงานศิลปะของอברהโมวิช ทั้งรูปแบบวิดีโอและภาพนิ่ง (เฉพาะในส่วนของผลงานการแสดงสด) เขารู้สึกได้ถึงความทุกข์ จากสีหน้า ของผู้หญิงที่อยู่ในผลงานและท่าทางการขัดถูกระดูกของเธอ เขากล่าวว่า “มันทำให้ผมนึกถึงตัวเองที่มี ความทุกข์อยู่มากมายที่สั่งสมอยู่ในจิตใจ จากการใช้ชีวิตและปัญหาของครอบครัว โดยท่าทางการขัดถู กระดูก มันทำให้ผมจินตนาการถึง ตัวผมที่พยายามอย่างเต็มที่ ในการกำจัดความทุกข์ให้ออกไปจากตัวผม ด้วยความสามารถของผมเท่าที่ทำได้ แต่ความทุกข์เหล่านั้นก็ไม่เคยหมดไป มันยังคงมีมาเรื่อย ๆ มันทำให้ ผมรู้ว่าปัญหาและความทุกข์จะอยู่กับเราเสมอจนกว่าเราจะตายจากมัน” (นิกร ห้วยหงษ์ทอง, สัมภาษณ์, 24 มกราคม 2566)

เมื่อถามต่อไปว่า ทำไมเขาไม่นึกถึงความเจ็บปวดของสัตว์ ซึ่งเป็นกระดูกในผลงานที่เขาเห็นอยู่ ตรงหน้า มากกว่าความเจ็บปวดของตนเอง เขากล่าวว่า “ตอนแรกผมก็คิดอยู่เหมือนกัน แต่อาจเป็นเพราะ

ผมคิดว่ามันคืองานศิลปะ ดังนั้นสิ่งที่เห็นอยู่ตรงหน้าอาจไม่ได้มีความหมายอย่างที่เห็น ผมจึงใช้วิธีการตีความจากความรู้สึกของผมเข้าไปเปรียบเทียบกับแทน” และเมื่อถามต่อไปว่า ทำไมผู้หญิงถึงใส่ชุดขาว และส่งเสียงบางอย่างออกมาแบบนั้น เขากล่าวว่า “ผมเองก็ไม่เข้าใจ ถึงเสียงที่เปล่งออกมา แต่ดูจากสีหน้าแล้วมันบ่งบอกถึงความเจ็บปวดบางอย่าง ส่วนชุดสีขาวอาจเป็นการไว้อาลัย หรือการพยายามทำตัวเองให้บริสุทธิ์เท่านั้นเอง” (นิกร ห้วยหงษ์ทอง, สัมภาษณ์, 24 มกราคม 2566)

2) นางสาวศศิประภา บินตือาเมร์นอร์ดิน เธอเกิดเมื่อวันที่ 13 ตุลาคม 2546 ในครอบครัวที่มีพี่น้องด้วยกัน 3 คน เธอเป็นคนสุดท้องและมีพี่สาวอีก 2 คน เธอเป็นลูกครึ่ง แม่เป็นชาวไทยและพ่อเป็นชาวมาเลเซีย ทำให้เธอมีทักษะในการใช้ภาษาอังกฤษและอื่น ๆ ได้ดี ปัจจุบันเธอกำลังศึกษาอยู่ที่มหาวิทยาลัยศิลปากร วิทยาเขตพระราชวังสนามจันทร์ จังหวัดนครปฐม ในคณะอักษรศาสตร์ วิชาเอกเอเชียศึกษา และวิชาโทภาษาเวียดนาม

เมื่อนำผลงานศิลปะชุดความพิสดารในคาบสมุทรบอลข่านของอราโมวิช มาให้เธอดูทั้งรูปแบบวิดีโอและภาพนิ่ง (เฉพาะในส่วนของการแสดงสด) และสอบถามถึงความรู้สึกและความหมายของรูปแบบผลงานศิลปะเธอกกล่าวว่า “ฉันรู้สึกเศร้าเมื่อเห็นผลงานชิ้นนี้ มันเห็นถึงความเจ็บปวดของผู้หญิงคนหนึ่งในความทุกข์จากบางสิ่งบางอย่าง เมื่อเห็นโครงกระดูกและท่าทางของผู้หญิงในผลงาน ทำให้ฉันนึกถึงปัญหาของการทำแท้ง โดยผู้หญิงในชุดขาวคล้ายกับชุดในโรงพยาบาล ซึ่งอาจหมายถึงแม่ผู้ให้กำเนิด มันเป็นตัวแทนของผู้ที่ได้รับผลกระทบจากการทำแท้ง ซึ่งอาจเกิดขึ้นจากหลายสาเหตุ เช่น ปัญหาทางสังคมของผู้หญิงที่โดนข่มขืน ผลกระทบจากสุขภาพของแม่ที่ไม่แข็งแรง หรือความตั้งใจเพราะความไม่พร้อมของเธอเอง เป็นต้น พอเห็นโครงกระดูกจำนวนมากจึงทำให้นึกถึง ศพของทารกจำนวนมากที่ถูกพรากชีวิตไปนในสังคมของการทำแท้ง” (ศศิประภา บินตือาเมร์นอร์ดิน, สัมภาษณ์, 12 เมษายน พ.ศ.2566)

เมื่อผู้สัมภาษณ์ถามถึงความสัมพันธ์ของเธอกับครอบครัว หรือมีเหตุการณ์ใดที่เกี่ยวข้องกับการทำแท้งผ่านเข้ามาในชีวิตของเธอบ้างหรือไม่ เธอตอบว่า “เมื่อเห็นผลงานฉันก็ไม่ได้คิดถึงอดีตที่ผ่านมาในชีวิต แค่เห็นรูปกระดูกแล้วทำให้นึกถึงเรื่องการทำแท้งขึ้นมา แต่เมื่อนึกย้อนถึงความสัมพันธ์ของฉันกับคนในครอบครัวในอดีตก็ไม่ค่อยดีนัก สมัยช่วงเรียนมัธยมแม่ของฉันติดคุก พ่อจึงกลับไปอยู่มาเลเซียนาน ๆ จะมาหา จึงทำให้ความสัมพันธ์ของคนในครอบครัวค่อนข้างห่างเหินกัน ถึงแม้ปัจจุบันแม่จะกลับมาอยู่ด้วยกัน แต่ช่วงเวลาที่หายไปนั้นก็ยังมีผลกระทบต่อความสัมพันธ์ของคนในครอบครัว ส่วนเรื่องการทำแท้งอาจไม่ได้เกี่ยวข้องกับฉันโดยตรง แต่เคยมีเหตุการณ์เกี่ยวกับแม่ของฉัน เคยแท้งลูกชายซึ่งเป็นลูกคนก่อนหน้าของฉัน มันเป็นความต้องการของแม่และพ่อมาตลอดถึงการอยากได้ลูกผู้ชาย แต่กลับได้ลูกผู้หญิงทั้ง 3 คนแทน” (ศศิประภา บินตือาเมร์นอร์ดิน, สัมภาษณ์, 12 เมษายน พ.ศ.2566)

ตารางที่ 1

สรุปการวิเคราะห์ เวลาอนาคตของศิลปะ: ความหมายที่หลากหลาย ของผลงานชุด ความพิสดารในคาบสมุทรบอลข่าน
ของมารีนา อบราโมวิช

เวลาของศิลปะ ในผลงานชุด ความพิสดาร ในคาบสมุทรบอลข่าน		เวลาอนาคตของผลงานชุด ความพิสดารในคาบสมุทรบอลข่าน (ความคิดจากผลงานศิลปะ ส่วนหนึ่งที่เคยดำรงอยู่ในเวลาอนาคต)			
		เวลาอดีต (ความคิดในเวลา ปัจจุบันขณะหนึ่งจากการ ศึกษาข้อมูล)	เวลาปัจจุบัน (ความคิดในช่วงเวลาปัจจุบันขณะหนึ่งจากการสัมผัส ผลงานศิลปะ)		
1	เวลาของศิลปิน อบราโมวิช (ข้อมูลจาก)		รูปแบบ ผลงาน	จินตนาการ	ความหมาย
1.1	ประเสริฐ ยอดแก้ว (ผู้เขียน บทความ)	ความขัดแย้งและการฆ่า ล้างเผ่าพันธุ์ของสงครามใน คาบสมุทรบอลข่าน	มารีนา อบราโม วิช ใส่ชุดแพทย์ สีขาว นั่งอยู่ บนกองกระดูก วัว 2,500 ชิ้น แสดงท่าทาง โดยการนั่งขัดดู กระดูกที่ละชิ้น ด้วยแปรงและ น้ำเปล่าจากถัง เหล็ก และร้อง เพลงพื้นเมือง ยูโกสลาเวีย พร้อมกับแสดง สีหน้าเศร้าโศก	ประชาชนผู้บริสุทธิ์ ทำการชำระล้างบาปอยู่ บนกองศพคนตายจำนวน มากจากสงคราม	เราไม่สามารถลบล้าง ความผิดจากการสูญเสีย ในสงครามได้
1.2	Mary Richard			บทสวดจากจิตวิญญาณ ของนักสู้ที่ไม่เคยยอมแพ้ ในสงคราม	ชัยชนะในความพ่ายแพ้
2	เวลาของวัตถุ กองกระดูก (ข้อมูลจาก)				
2.1	ประเสริฐ ยอดแก้ว (ผู้เขียน บทความ)	มนุษย์หาผลประโยชน์ จากสัตว์โดยการฆ่า และ กดขี่ เพื่อนำมาเป็นอาหาร แรงงาน และอื่นๆ		คนที่อยู่ในศีลธรรม พยายามลบล้างความเจ็บ ปวดของสัตว์จากการกระทำ ของมนุษย์	ปัญหาสิทธิความเท่า เทียมของคนและสัตว์
2.2	พิสนท์ สุวรรณภักดี	การฆ่าสัตว์เพื่อค้าขาย ผ่าน โรงงานอุตสาหกรรม ในระบบทุนนิยม		การโยยหาวิถีชีวิตในอดีต และการขอขมาลาโทษ ของมนุษย์ที่มีต่อสัตว์	ความโลภของมนุษย์
3	เวลาของผู้ชม (ข้อมูลจาก)				
3.1	นิกร ห้วยหงษ์ทอง	เด็กหนุ่มฐานะยากจน อาชีพ เก็บขยะขาย ดูแลเมียที่ไม่มี อาชีพ กับลูก 2 คน		การพยายามกำจัดความ ทุกข์ที่มีอยู่มากมาย ให้ ออกไปจากตนเอง	ความทุกข์จะอยู่กับเรา เสมอจนกว่าเราจะตาย จากมัน
3.2	ศศิประภา บินตือา เมร์นอร์ดิน	แม่เคยแทงลูก และเคยตีตาคูก ส่วนพ่อนานๆ จะเจอกัน ความสัมพันธ์ของคนใน ครอบครัวห่างเหิน		ความเจ็บปวดของการ ทำแท้ง	ปัญหาทางสังคมเกี่ยว กับการทำแท้ง

สรุป เวลาอนาคตของศิลปะ: ความหมายที่หลากหลายของผลงานชุด ความพิสดารในคาบสมุทรบอลข่าน

จากการทำความเข้าใจเกี่ยวกับเรื่อง “เวลา” เราไม่สามารถแยกเวลา อดีต ปัจจุบัน และอนาคตออกจากกันได้ เพราะเวลาปัจจุบันนั้นผลิตเวลาอดีต และวิ่งหาเวลาอนาคตอยู่เสมอ และเมื่อเราคิดถึงข้อมูลในอดีตหรือการคาดการณ์สิ่งที่เกิดขึ้นในอนาคต ความคิดเหล่านั้นก็ล้วนดำรงอยู่ในช่วงเวลาปัจจุบันขณะหนึ่งเท่านั้น แต่เวลาปัจจุบันที่ดูเหมือนว่ามีอยู่จริงนั้นก็เคลื่อนที่เร็วมากจนเราไม่สามารถเข้าถึงความเป็นจริงนั้นได้โดยง่าย จึงทำได้เพียงแค่พิจารณาข้อมูลบางส่วนของช่วงเวลาในอดีต พร้อมกับการคาดการณ์ถึงสิ่งที่เกิดขึ้นในช่วงเวลาอนาคต ที่มีแต่ความไม่แน่นอน ดังนั้นการจะเข้าถึงความจริงของบางสิ่งบางอย่างได้อย่างสมบูรณ์นั้น คงเป็นไปได้ยากมาก ในโลกของความรู้จึงเป็นเพียงการผลิตข้อมูลจากเศษส่วนของความจริงที่เคยเกิดขึ้นเท่านั้น ความหลากหลายของความคิดจึงเป็นเรื่องธรรมดาที่เกิดขึ้นได้ในสังคมมนุษย์ สิ่งที่น่าสนใจจึงไม่ใช่การค้นหาความจริงที่สมบูรณ์ แต่เป็นการศึกษาความคิดที่แตกต่าง ซึ่งแสดงให้เห็นถึงศักยภาพของมนุษย์ ที่สามารถผลิตสร้างความเป็นจริงในแบบของตนเองได้

จากการวิเคราะห์ ความหมายที่หลากหลาย ของผลงานศิลปะ จากผลงานชุดความพิสดารในคาบสมุทรบอลข่านของมารีนา อوبرาโมวิช ผ่านการศึกษาช่วงเวลาของศิลปิน วัตถุ และผู้ชม เพื่อนำเสนอแนวทางในการตีความหมายของผลงานศิลปะที่อาจจะเกิดขึ้นได้จากการชมผลงานในอนาคต พบว่าความหมายของผลงานศิลปะนั้นสามารถมีได้หลากหลาย แตกต่างกันไป โดยความหมายที่หลากหลายของผลงานศิลปะที่เคยดำรงอยู่ใน “เวลาอนาคต” ได้ถูกเปิดเผยและกลายเป็นความคิดในช่วงเวลาปัจจุบันขณะหนึ่ง ซึ่งมีความแตกต่างกันไป ผ่านการสัมผัสของผู้ชม หรือการศึกษาข้อมูลของศิลปินและวัตถุในผลงานศิลปะ ดังจะเห็นได้ดังต่อไปนี้

1. แนวคิดและจินตนาการ ผ่านช่วงเวลาของศิลปิน คือ การให้ความสำคัญกับแนวคิดในผลงานศิลปะที่ศิลปินต้องการสื่อสาร ซึ่งมองวัตถุในผลงานศิลปะเป็นตัวกลางในการสื่อสารและผู้ชมผลงานเป็นผู้รับสาร โดย “เวลาในอดีตของศิลปิน” เป็นเพียงช่วงเวลาปัจจุบันขณะหนึ่งในความคิด จากการศึกษาข้อมูลบางส่วนในเวลาอดีตของศิลปิน และกระบวนการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ ผ่านการวิเคราะห์เวลาอดีตของผลงานศิลปะนี้ จะเป็นการผสมผสานกันของ ข้อมูลบางส่วนทางกายภาพของวัตถุ วิถีชีวิตของศิลปินกับความสัมพันธ์ของสังคมและลักษณะรูปแบบการทำงานของศิลปิน เพื่อสะท้อนให้เห็นถึงความคิดและจินตนาการของศิลปินที่สอดแทรกอยู่ในผลงานศิลปะ ซึ่งจะมีผลกระทบต่อการสื่อสาร ไปยังผู้ชมผลงานในอนาคต ให้เกิดจินตนาการและการตีความหมายเกี่ยวกับผลงานศิลปะชุดนี้ ให้สอดคล้องไปกับแนวคิดของศิลปินได้

อย่างไรก็ตาม ถึงแม้จะศึกษาข้อมูลในช่วงเวลาของศิลปิน แต่ผู้ศึกษาก็ยังสามารถผลิตสร้างแนวคิดและจินตนาการที่แตกต่างกันออกไปได้ ซึ่งแสดงให้เห็นถึงความไม่แน่นอนของความหมายของผลงานศิลปะ

จากข้อมูลและการมีส่วนร่วมของผู้ศึกษาเอง โดยจะเห็นได้จากตัวอย่างข้างต้น ถึงแนวคิดและจินตนาการของแมรี ริชาร์ด ซึ่งสนใจและวิเคราะห์ผลงานของอברהโมวิชในชุดนี้ โดยเธอกำหนดว่า “การขับร้องบทเพลงพื้นเมืองของศิลปินนำพาจินตนาการของเธอให้ถึงลักษณะของบทสวดที่สะท้อนให้เห็นถึงความหมายเกี่ยวกับพิธีกรรมตามความเชื่อบางอย่างออกมา” ซึ่งแตกต่างไปจากแนวคิดและจินตนาการของประเสริฐ (ผู้เขียนบทความ) โดยมองว่ารูปแบบการแสดงดังกล่าว กำลังสื่อสารถึงสัญลักษณ์ของ “การโยยหาอดีต” ที่สะท้อนถึง ตัวแทนประชาชนคนพื้นเมืองในประเทศยูโกสลาเวีย ซึ่งเป็นกลุ่มคนที่ได้รับผลกระทบจากสงครามในคาบสมุทรบอลข่านในอดีต เป็นต้น

2. แนวทางการตีความผ่านช่วงเวลาของวัตถุในผลงานศิลปะ จากการลดบทบาทความสำคัญของศิลปินลง จึงทำให้ความสำคัญของวัตถุในผลงานศิลปะสามารถแสดงตัวตนได้มากขึ้น โดยเวลาของวัตถุในผลงานศิลปะ คือ รูปแบบของวัตถุที่กำลังปรากฏ จากนั้นผู้ชมผลงานจะตีความหมายหรือการทำความเข้าใจเนื้อหาภายในวัตถุและรูปแบบของผลงานศิลปะนั้น ๆ จากข้อมูลประวัติศาสตร์ในสังคม ที่ความสัมพันธ์เชื่อมโยงกับวัตถุ หรือความรู้จากประสบการณ์ส่วนตัวของผู้ชมผลงาน แต่อย่างไรก็ตามไม่ว่าจะเป็นช่วงเวลาปัจจุบันของวัตถุที่กำลังปรากฏหรือช่วงเวลาในอดีตของวัตถุที่เคยปรากฏนั้นมีข้อมูลในลักษณะอื่นอีกมากมายที่เราไม่สามารถเข้าถึงได้ ความไม่แน่นอนของข้อมูลเหล่านี้ได้นำไปสู่ช่วงเวลาในอนาคตของวัตถุเกี่ยวกับ เนื้อหาและความหมายภายในผลงาน ผ่านความคิดและจินตนาการของผู้ชมที่แตกต่างกันไป

ดังเช่นที่พิสนท์ สุวรรณภักดี ซึ่งศึกษาผลงานศิลปะเกี่ยวกับสัญลักษณ์และความทรงจำร่วมในสังคมผ่านผลงานของอברהโมวิชในชุดความพิสดารในคาบสมุทรบอลข่าน โดยได้วิเคราะห์ว่า “กระดุกวัว” นั้นมีความทรงจำร่วมในสังคม สะท้อนให้เห็นถึง กระดุกจากโรงงานอุตสาหกรรมที่ตอบสนองการบริโภคของมนุษย์ จึงทำให้กองกระดุกจำนวนมากสื่อความหมายของสัญลักษณ์ ให้กลายเป็นเศษซากที่เหลือจากโรงงานอุตสาหกรรม ซึ่งเป็นแนวคิดที่สอดคล้องไปกับข้อมูลทางสังคมเกี่ยวกับความสัมพันธ์ของมนุษย์และสัตว์ในระบบทุนนิยม ซึ่งต่างไปจากแนวคิดของประเสริฐ (ผู้เขียนบทความ) ที่ได้วิเคราะห์เนื้อหาของ “กระดุกวัว” ผ่านมุมมองสิทธิของคนและสัตว์และจินตนาการถึงกองกระดุก ให้หมายถึงสัญลักษณ์ของการเบียดเบียน และความไม่เท่าเทียม

3. แนวทางการตีความผ่านช่วงเวลาของผู้ชมผลงาน คือ การให้ความสำคัญกับความรู้สึกและจินตนาการของผู้ชมผลงานที่เกิดขึ้นหลังจากการได้สัมผัสกับรูปแบบของผลงานศิลปะ ความหมายในผลงานจึงเป็นการเปิดเผยศักยภาพของ รูปแบบของผลงานศิลปะที่ส่งผลกระทบต่อศักยภาพของของผู้ชมผลงาน ก่อเกิดเป็นจินตนาการผ่านช่วงเวลาในอดีตของผู้ชมผลงาน เพื่อผลิตสร้างแนวคิดและความหมายที่มีลักษณะเอกลักษณ์เฉพาะตัวขึ้นมา จากตัวอย่างจะเห็นได้ว่าเมื่อนายนิกรที่จินตนาการถึงท่าทางการแสดงดังกล่าวเกี่ยวกับความเจ็บปวด ซึ่งสอดคล้องไปกับประสบการณ์ในอดีตของตนเองเกี่ยวกับความทุกข์ที่ผ่านมาในชีวิต ส่วนในแนวคิดและจินตนาการของศศิประภากลับสะท้อนความหมายของผลงานศิลปะถึงความ

เจ็บปวดของผู้หญิงจากการทำแท้ง ซึ่งอาจเกิดจากจิตใต้สำนึกผ่านวิถีชีวิตในอดีตเกี่ยวกับความสัมพันธ์ของคนในครอบครัวของเธอ

โดยคำกล่าวที่ว่า “จินตนาการสำคัญกว่าความรู้” ของอัลเบิร์ต ไอน์สไตน์ (Albert Einstein ค.ศ.1879-1955) อาจใช้ได้กับการตีความหมายผ่านมุมมองของผู้ชมผลงาน ที่สะท้อนให้เห็นถึงความสำคัญของจินตนาการที่ผลิตสร้างความหมายได้อย่างมากมายโดยไม่ยึดติดกับประวัติศาสตร์ข้อมูลความรู้ของวัตถุที่ปรากฏต่อหน้าและแนวคิดจากการแทรกแซงของศิลปิน ถึงแม้แนวทางการตีความในลักษณะนี้จะเป็นการมโนของผู้ชมผลงาน แต่สิ่งนี้ก็สะท้อนให้เห็นถึงศักยภาพของกลวิธีการสร้างรูปแบบผลงานศิลปะของศิลปิน ที่สามารถทำให้ผู้ชมผลงานเกิดจินตนาการและนำเอาประสบการณ์ในช่วงเวลาอดีตของตนเองเข้ามามีปฏิสัมพันธ์และสร้างความหมายที่มีเอกลักษณ์เฉพาะตัวในรูปแบบใหม่ได้

จากแนวทางการตีความหมายของผลงานศิลปะผ่านช่วงเวลาของศิลปิน วัตถุ และผู้ชมผลงาน ดูราวกับว่าจะมีเนื้อหาที่มีความเฉพาะเจาะจงแตกต่างกันไป แต่ในความเป็นจริงแล้วเราไม่สามารถตีความหมายของผลงานศิลปะโดยแยกขาดความสำคัญของศิลปิน วัตถุ และผู้ชมผลงานออกจากกันได้ เพราะทั้ง 3 ส่วนนั้นมีความเชื่อมโยงซึ่งกันและกัน เป็นความสัมพันธ์ของช่วงเวลาของสรรพสิ่งมาประสานกันและเกิดเป็นความหมายที่หลากหลายขึ้น สอดคล้องไปกับแนวคิดของฟูโกต์และเดร์ริดา ซึ่งมองว่าทุกอย่างนั้นประสานเชื่อมต่อกัน ไม่ใช่เป็นการมองหาจุดกำเนิดเพียงจุดเดียว เพราะยังมีความหมายอื่น ๆ ที่หลากหลายดำรงอยู่ในความเชื่อมโยงนั้น เพียงแต่เราไม่ได้ให้ความสำคัญหรือพูดถึงเท่านั้น

ดังนั้น ความหมายของผลงานศิลปะจึงเกิดจากศักยภาพของวัตถุ ศักยภาพของศิลปิน และศักยภาพของผู้ชมผลงาน ที่ปฏิสัมพันธ์ร่วมกันทางใดทางหนึ่งจึงก่อให้เกิดความหมายของผลงานศิลปะขึ้น ดังนั้นการตีความหมายจึงไม่ได้ขึ้นอยู่กับความคิดของศิลปินและผู้ชมผลงานเพียงเท่านั้น แต่หากไม่มีวัตถุ ความคิดหรือจินตนาการเหล่านั้นความหมายก็ไม่มีเช่นกัน อุปมาดั่งก้อนหินที่หล่นลงบนกระจกและทำให้กระจกแตก สิ่งที่เกิดขึ้นไม่ใช่เพราะก้อนหินที่เป็นสาเหตุทำให้กระจกแตกเพียงอย่างเดียว แต่เป็นเพราะศักยภาพของกระจกที่พร้อมจะแตกด้วยเช่นกัน ดังนั้นทั้งสองอย่างจึงส่งผลกระทบต่อกันและกัน และทำให้เกิดเป็นปรากฏการณ์ดังกล่าวขึ้นมา

เอกสารอ้างอิง (References)

- แก่งกิจ กิติเรียงลาภ. (2565). *Future: ว่าด้วยเวลาประวัติศาสตร์กับการเปลี่ยนแปลงทางสังคมในระบบทุนนิยมดิจิทัล*. ศยาม.
- เกล, แมทธิว. (2557). *ดาดา & เซอร์เรียลลิสม์: Dada & Surrealism* (ปราบดา หยุ่น แปล). เดอะเกรทไฟน์อาร์ท.
- กำจร สุนพงษ์ศรี. (2554). *ศิลปะสมัยใหม่*. สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- โรเวลลี, คาร์โล. (2565). *ความลึกลับของเวลา: ถอดปริศนาแห่งเวลาในสายตาควอนตัมฟิสิกส์* (โตมร ศุขปรีชา แปล; พิมพ์ครั้งที่ 3). ซอลท์.
- จันทน์ เจริญศรี. (2545). *โพสต์โมเดิร์นกับสังคมวิทยา* (พิมพ์ครั้งที่ 2). วิชาษา.
- ไซเอนทิฟิก อเมริกัน. (2551). *เรื่องของเวลา* (ปิยบุตร บุรีคำ แปล). มติชน.
- ปวงชน อุณจะนำ. สัตว์กับสิทธิ: ทฤษฎีการเมืองว่าด้วยการปลดปล่อยสัตว์. *วารสารสังคมศาสตร์มหาวิทยาลัยนเรศวร*, 16(1), 119-160.
- ปณณวิชญ์ เถระ. (2565, 30 มิถุนายน). *มนุษย์กับการกดขี่ชีวิตในอุตสาหกรรมปศุสัตว์*. ป่าสาละ. <https://salforest.com/blog/humans-exploit-animals>
- พิสนธ์ สุวรรณภักดี. (2562). ศักยภาพของวัตถุสำเร็จรูปและวัสดุเก็บตกต่อความทรงจำระดับปัจเจกกับความทรงจำร่วมของคนในสังคม กรณีศึกษาจากผลงานของ โจเซฟ บอยส์ และ มารีน่า อบราโมวิก. *วารสารอิเล็กทรอนิกส์ Veridian มหาวิทยาลัยศิลปากร (มนุษยศาสตร์สังคมศาสตร์และศิลปะ)*, 12(6). <https://he02.tci-thaijo.org/index.php/Veridian-E-Journal/article/view/221355/161135>
- Abramović, M. (2017). *Walk through walls: a memoir*. Penguin Books.
- _____. (1997). *Balkan Baroque* [Online image]. Archive. https://arthive.com/sl/artists/92199~Marina_Abramovi/works/635192~Balkanski_barok
- Assoune, A. (2024, January). *How Many Animals Are Killed For Leather Each Year*. <https://www.panaprium.com/blogs/i/animals-killed-leather?fbclid>
- Charoensri, C. (2002). *Postmodern and sociology* (2nd ed). Vibhasa Publishing. [in Thai]
- Gale, M. (2014). *Dada & Surrealism* (P. Yoon, trans). The Great Fine Art. [in Thai]
- Hochberg, M. S. (2007). The Doctor's White Coat: An Historical Perspective. *Virtual Mentor*, 9(4), 310-314. <https://journalofethics.ama-assn.org/article/doctors-white-coat-historical-perspective/2007-04>
- International Center for Transitional Justice. (2009). *Transitional Justice in the Former Yugoslavia*. https://www-ictj-org.translate.goog/publication/transitional-justice-former-yugoslavia?_x_tr_sl=en&_x_tr_tl=th&_x_tr_hl=th&_x_tr_pto=sc

- IMS Vintage Photos. (2024). *1994 Theater terstucke Marina Abramovic Charles atlas delusional - Vintage Photograph* [Online image]. https://imsvintagephotos.com/products/1994-theater-terstucke-marina-abramovic-charles-atlas-delusional-vintage-photograph?srltid=AfmBOoorXMjHmu_bHUHI7opc5JOdf6qV7qRm53Tb75H0NcMASznPOPjP
- Judah, T. (2011, February 17). *Yugoslavia: 1918 - 2003*. BBC. https://www.bbc.co.uk/history/worldwars/wwone/yugoslavia_01.shtml
- Kitirianglap, K. (2022). *Future: Concerning time, history and social change in digital capitalism*. Sayam. [in Thai]
- mediakunst.net. (n.d.). *Balkan Baroque, Marina Abramovic, 1997 (installation)* [Online image]. mediakunst.net. <https://mediakunst.net/professional/#/artwork/ma-1009538>
- Merkenich, M. (2019, October 24). *Capitalism and Animal Liberation*. Green Left. <https://www.greenleft.org.au/content/capitalism-and-animal-liberation>
- O'Hagan, S. (2010, October 3). *Interview: Marina Abramović*. The Guardian. <https://www.theguardian.com/artanddesign/2010/oct/03/interview-marina-abramovic-performance-artist>
- Pearse, J. (2016, November 23). *Joseph Beuys "fat-chair"* [Online image]. Jessica Pearse Fine Art. <https://jessesartspace.wordpress.com/2016/11/23/joseph-beuys-fat-chair/>
- Richards, M. (2009). *Marina Abramovic*. Brunel University Research Archive (BURA). <https://bura.brunel.ac.uk/handle/2438/4578>
- Rovelli, C. (2022). *The Order of Time. The mystery of time: Unraveling the mystery of time through the eyes of quantum physics*. (T. Sukpreecha, trans., 3rd ed). Salt. [in Thai]
- Scientific American. (2008). *A matter of time*. (P.Burikham, trans.). Matichon, [in Thai]
- Sky Arte (2019, December 27). *Marina Abramović a Belgrado. Aspettando la mostra di Londra nel 2020* [Online image]. Sky Arte. <https://arte.sky.it/archivio/2019/12/marina-abramovic-mostra-belgrado>
- Stiles, K., Biesenbach, K., & Iles, C. (2008). *Marina Abramovic*. Phaidon.
- Sunphongsri, K. (2011). *Modern art*. Chulalongkorn University Press. [in Thai]
- Suwanpakdee, P. (2019). The potential of ready-made objects and stored materials on individual memory and the collective memory of people in society. Case studies from the work of Joseph Beuys and Marina Abramovic. *Veridien E-Journal, Silpakorn University (Humanities, Social Sciences and Arts)*, 12(6). <https://he02.tci-thaijo.org/index.php/Veridian-E-Journal/article/view/221355/161135> [in Thai]

- Tera, P. (2022, June 30). *Humans: Oppression and exploitation in the livestock industry*. Sal Forest. <http://www.salforest.com/blog/humans-exploit-animals>. [in Thai]
- The Museum of Modern Art [MoMA]. (n.d.). *Marina Abramović: The Artist Is Present: Marina Abramović. Balkan Baroque. 1997*. <https://www.moma.org/audio/playlist/243/3126>
- Unchanam, P. (2020). Animals and rights: Political theory for animal liberation. *Journal of Social Sciences, Naresuan University*, 16(1), p.119-160. [in Thai]
- Waldman, D. (1992). *Collage, Assemblage, and the Found object*. Phaidon.

08

การพัฒนาหลอดฉายผ้า ด้วยเทคนิค Eco-Printing ตามหลักการจัดองค์ประกอบศิลป์

ณัฐริดา ภู่วิบ¹

รับบทความ: 10 สิงหาคม 2567 / แก้ไข: 17 ตุลาคม 2567 / ตอบรับตีพิมพ์: 4 พฤศจิกายน 2567

<https://doi.org/10.69598/sbjfa272697>

¹ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. สาขาศิลปศึกษา คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, e-mail: nuttidap36@gmail.com

บทคัดย่อ

บทความฉบับนี้มุ่งนำเสนอผลของการเปรียบเทียบความแตกต่างของมรดกวัฒนธรรมชาติในการย้อมสีจากพืชที่สามารถพบได้ทุกฤดูกาลและมีรูปร่างชัดเจน เพื่อนำเสนอแนวทางการพัฒนาลวดลายผ้าด้วยเทคนิค Eco-Printing ตามการจัดวางตามหลักการจัดองค์ประกอบศิลป์ โดยมีวิธีการดำเนินวิจัยคือการเปรียบเทียบใบไม้ที่สามารถหาได้ในประเทศไทยโดยมุ่งเน้นผลทางด้านการติดสี และความคมชัดของรูปร่างใบไม้จากเทคนิค Eco-printing และการหาแนวทางการจัดวางตามหลักการจัดองค์ประกอบศิลป์ และตามหลักการออกแบบ ผลการวิจัยพบว่า การพัฒนาลวดลายผ้าด้วยเทคนิค Eco-Printing ตามหลักการจัดองค์ประกอบศิลป์ในงานวิจัยนี้ สามารถควบคุมและทำซ้ำได้ในการออกแบบลวดลาย การให้สี การกำหนดขนาดใบไม้ ตลอดจนการจัดวางองค์ประกอบที่ผู้วิจัยนำเสนอสามารถควบคุมมาตรฐานได้ทั้งรูปแบบความหลากหลาย (Variety) และความลดหลั่น (Gradation) ในส่วนของกระบวนการขั้นตอนการพัฒนาลวดลายผ้ามีการใช้ส่วนประกอบและส่วนผสมที่ได้จากธรรมชาติ ซึ่งมีความทันสมัยสอดคล้องกับประเด็นของความยั่งยืนทางสิ่งแวดล้อมตลอดจนตัวผลงานก็มีโทนสี และลวดลายที่สามารถนำไปใช้พัฒนาต่อยอดได้หลากหลาย สามารถเป็นแนวทางในการพัฒนาให้ชุมชนเกิดรายได้จากการสร้างสรรค์ผลงานลวดลายผ้าที่มีความทันสมัยและต่อยอดผลิตภัณฑ์ได้ ในด้านของความสามารถในการควบคุมคุณภาพและผลิตซ้ำได้ตรงกับความต้องการของตลาดและตรงกับวัตถุประสงค์ภาครัฐ ที่เป็นไปในทิศทางเดียวกับแนวทางทางของสำนักงานคณะกรรมการพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ (สศช.) ที่ได้กำหนดวิสัยทัศน์ประเทศไทยในปี พ.ศ. 2570 และสำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (องค์การมหาชน) ที่มีความต้องการให้ผลิตภัณฑ์ท้องถิ่นมีความทันสมัย

คำสำคัญ: การย้อม / สีธรรมชาติ / การย้อมสีธรรมชาติ / มรดกวัฒนธรรมชาติ / เทคนิค Eco-Printing / การพัฒนาลายผ้า

วิธีอ้างอิง

ณัฐธิดา ภู่อัจฉริยะ. (2567). การพัฒนาลวดลายผ้าด้วยเทคนิค Eco-Printing ตามหลักการจัดองค์ประกอบศิลป์. *วารสารศิลป์ พีระศรี*, 12(2), 231-264. <https://doi.org/10.69598/sbifa272697>



© 2567 ลิขสิทธิ์ โดย ผู้เขียน สาธารณะชนสามารถนำบทความไปใช้ได้ภายใต้สัญญาอนุญาตที่ฟรีเมอมอนส์แบบแสดงที่มา-ไม่ใช้เพื่อการค้า-ไม่แก้ไขดัดแปลง (CC BY-NC-ND 4.0) <https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/>

08

The Development of Fabric Pattern Design Using the Eco-Printing Technique According to the Principles of Design

Nuttida Pujeeb¹

Received: August 10, 2024 / Revised: October 17, 2024 / Accepted: November 4, 2024

<https://doi.org/10.69598/sbjfa272697>

¹ Assistant Professor, Ph.D., Art Education Department, Faculty of Fine Arts, Srinakharinwirot University,
e-mail: nuttidap36@gmail.com

Abstract

This article presents the findings of a study comparing the effects of different natural mordants in dyeing with plant-based dyes that are available year-round and have distinct shapes. Additionally, the study proposes methods for developing fabric patterns using the Eco-Printing technique, guided by principles of artistic composition. The research methodology involves comparing leaves found in Thailand, focusing on their colorfastness and the sharpness of their shapes when using the Eco-Printing technique. The study also explores optimal arrangements based on compositional principles and design fundamentals. The findings reveal that fabric pattern development using the Eco-Printing technique, as guided by the principles of artistic composition in this research, can be consistently controlled and replicated. The design of patterns, color application, leaf size determination, and the arrangement of elements proposed by the researcher can be standardized, both in terms of variety and gradation. The process of developing fabric patterns utilizes natural materials that align with contemporary trends and environmental sustainability. The resulting works feature tones and patterns that can be further developed and applied in various ways, offering a potential pathway for communities to generate income by creating modern fabric designs and extending their products. In terms of quality control and reproducibility, the outcomes meet market demands and align with government objectives, which are in line with the vision set by the National Economic and Social Development Council (NESDC) for 2027, as well as the Creative Economy Agency (CEA), which aims to modernize local products.

Keywords: Dyeing / Natural Colors / Natural Dyeing / Natural Mordants / Eco-Printing Technique / Fabric Pattern Development

Citation

Pujeeb, N. (2024). The Development of Fabric Patterns Design by Using the Eco-Printing Technique According to the Principles of Design. *Silpa Bhirasri (Journal of Fine Arts)*, 12(2), 231-164. <https://doi.org/10.69598/sbjfa272697>



© 2024 by the author(s). This is an open access article under the terms of the Creative Commons Attribution-Non Commercial-No Derivatives License (CC BY-NC-ND 4.0) <https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/>

ความสำคัญและที่มาของปัญหาที่ทำการวิจัย

ความยั่งยืน คือ กระแสที่มีการเชื่อมโยงระหว่างสิ่งแวดล้อม สังคม และเศรษฐกิจ โดยมีเป้าหมายในการเป็นมิตรกับสิ่งแวดล้อม โดยสังคมมีบทบาทในการผลักดันพร้อมกับให้เศรษฐกิจเติบโตควบคู่ไปพร้อมกัน (Purvis et al., 2019) ในอนาคตแนวโน้มของการบริโภคของคนยุคใหม่ก็มีการตระหนักมากขึ้น (Wood, 2022) ในเรื่องเป็นมิตรกับสิ่งแวดล้อม กระบวนการผลิตจึงถูกจับตามองว่ามีความโปร่งใสและเป็นมิตรกับสิ่งแวดล้อมอย่างไร เช่น กระบวนการผลิตที่ไม่รุกรานทรัพยากรธรรมชาติที่ส่งผลต่อสิ่งแวดล้อม การสร้างประโยชน์ของทรัพยากรให้มีจุดเด่นในการเป็นส่วนหนึ่งในทรัพยากรการผลิต หรือมีการทดแทนธรรมชาติที่สูญเสียไป

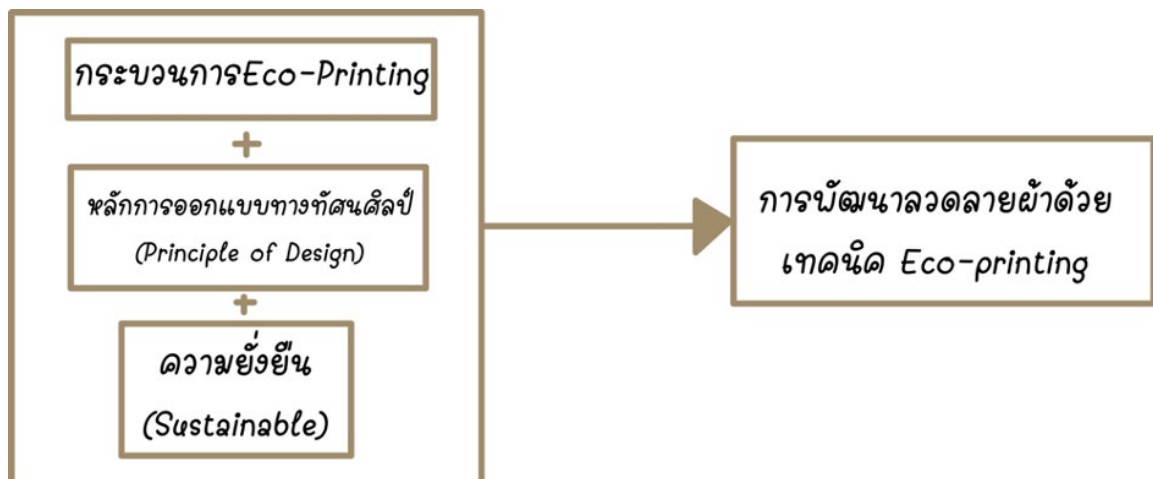
การย้อมสีด้วยเทคนิค Eco-Printing เป็นรูปแบบที่มีย้อมสีที่ผู้คนสามารถเข้าถึงได้ง่ายและเป็นมิตรต่อสิ่งแวดล้อม ที่มีเทคนิคแตกต่างกันไปตามการใช้มอร์แดนต์ ระยะเวลาในการย้อม และมีการทดลองที่หลากหลาย แต่กลับมีข้อมูลการย้อมสีด้วยเทคนิค Eco-Printing ที่น้อยมาก อย่างไรก็ตามมีการใช้ความหลากหลายทางชีวภาพในประเทศไทย ไม่มีข้อมูลที่เจาะจงและแน่นอนในเรื่องของมอร์แดนต์ธรรมชาติที่ส่งผลต่อวัตถุดิบที่ทำให้เกิดสีในเทคนิค Eco-Printing อีกทั้งปัญหาที่พบในการออกแบบลวดลายจากเทคนิค Eco-Printing จากการจัดวางวัตถุดิบที่หลากหลายที่ส่งผลต่อสี ทำให้ผลิตภัณฑ์มีลักษณะสีหม่น ไม่สดใสหรือการจัดวางที่เกิดลวดลายที่ดูไม่ทันสมัย เนื่องจากการที่ผู้ออกแบบขาดความเข้าใจในการออกแบบเชิงทัศนศิลป์ เป็นผลให้กลุ่มผู้ที่ให้ความสนใจในเรื่องการย้อมสีผ้า มีความคิดที่ว่ากระบวนการ Eco-Printing มีความยากในการคาดเดาและข้อมูลในการศึกษายังมีน้อย

ดังนั้นการย้อมสีและมอร์แดนต์ธรรมชาติควรมีการศึกษาให้เห็นถึงความแตกต่างเพื่อเป็นตัวเลือกให้ผู้ศึกษาหรือผู้ประกอบการ และการพัฒนาการออกแบบผลิตภัณฑ์การย้อมสีแบบ Eco-Printing ให้มีแบบแผน สร้างความน่าสนใจและทันสมัยยิ่งขึ้น ซึ่งผู้วิจัยรวบรวมข้อมูลที่เป็นมอร์แดนต์ธรรมชาติที่สามารถพบหรือทำได้เองในประเทศไทย และทดลองโดยใช้วัสดุธรรมชาติไม่เคยใช้ในกระบวนการย้อมสีแบบ Eco-Printing มาเปรียบเทียบกับมอร์แดนต์ประเภทอื่น โดยใช้ลวดลายจากพืชพรรณในประเทศไทยที่มีความหลากหลายของรูปร่างและสีสันทัน ในการสร้างสีและลวดลาย เพื่อศึกษา และพัฒนาออกแบบพัฒนาลายผ้าจากเทคนิค Eco-Printing ควบคู่ไปกับแนวทางและความเข้าใจในด้านออกแบบจนได้ลวดลายใหม่ขึ้นมา

การวิจัยการศึกษาสีย้อมจากพืชพรรณธรรมชาติและมอร์แดนต์เพื่อพัฒนาลายผ้าผ่านเทคนิค Eco-Printing จึงถือเป็นการศึกษาพัฒนาและสืบหาคำตอบความรู้ การย้อมสีและมอร์แดนต์จากธรรมชาติเพื่อพัฒนาในผลิตภัณฑ์ในรูปแบบลวดลายของ Eco-Printing ในประเทศไทยให้มีความยั่งยืนอย่างเป็นระบบมากขึ้น โดยมีกระบวนการสร้างสรรค์อย่างมีหลักการ ทันสมัย ตระหนักถึงคุณค่าของทรัพยากรธรรมชาติที่มีอยู่ และเป็นอีกแนวทางในการพัฒนาลวดลายของผลิตภัณฑ์ที่ตอบสนองต่อความต้องการของตลาด และเปิดโอกาสให้ผู้สนใจสามารถนำไปต่อยอดพัฒนาหรือยกระดับคุณภาพชีวิตได้

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อเปรียบเทียบความแตกต่างของมอร์แดนท์ธรรมชาติในการย้อมสีจากพืชที่สามารถพบได้ทุกฤดูกาลและมีรูปร่างชัดเจน
2. เพื่อพัฒนาแบบลายผ้าด้วยเทคนิค Eco-Printing ตามการจัดวางตามหลักการจัดองค์ประกอบศิลป์



ภาพที่ 1

กรอบแนวคิดการวิจัย

ขอบเขตของโครงการวิจัย

การวิจัยการศึกษาสีย้อมจากพืชพรรณธรรมชาติและมอร์แดนท์เพื่อพัฒนาลายผ้าผ่านเทคนิค Eco-Printing เป็นการศึกษาการรูปแบบย้อมสีผ่านกระบวนการเทคนิค Eco-Printing ด้วยการลงพื้นที่เก็บข้อมูลเชิงคุณภาพจากกรณีศึกษาและการวิเคราะห์เอกสาร ที่มีตัวแปร ครอบคลุม 3 มิติ ประกอบด้วย กระบวนการติดสีและการเปรียบเทียบความแตกต่างของมอร์แดนท์ธรรมชาติ การสร้างสรรค์และพัฒนาผลงาน และประโยชน์ของการทำผ้าย้อม

นิยามศัพท์เฉพาะ

การย้อม หมายถึง กระบวนการย้อมผ้าที่ไม่ต้องการให้เนื้อผ้าเป็นสีเดียวกันทั้งผืน แต่ทำให้ส่วนใดส่วนหนึ่งของผ้าเป็นลวดลายที่เกิดตรงบริเวณที่วัสดุวางไว้ โดยใช้วัสดุที่สามารถหาได้ทั่วไป เช่น ใบไม้ เปลือก ราก ดอกไม้ เป็นต้น ซึ่งจะให้ผลลัพธ์ของลายที่มีความแตกต่างกันออกไป ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับกระบวนการและกลวิธีในการออกแบบ การใช้สีและการผสมผสานเทคนิคต่าง ๆ เข้าไว้ด้วยกันของผู้ย้อม

สีธรรมชาติ หมายถึง สีที่ใช้ในการย้อมผ้า ซึ่งได้จากระบวนการสกัดวัสดุธรรมชาติ ที่สามารถหาได้ในท้องถิ่นของประเทศไทย เช่น พืช สัตว์ และแร่ธาตุต่าง ๆ โดยสีที่ได้รับจะแตกต่างกันตามชนิดของวัตถุดิบและกรรมวิธีที่ใช้ในการสกัดสี จากใบยูคาลิปตัส เพกา หีบไม้งาม สนแผงราชสีห์ ปิป สะเดา พวงคราม และมันสำปะหลัง

การย้อมสีธรรมชาติ หมายถึง กระบวนการย้อมผ้าด้วยสีที่ผ่านกระบวนการสกัดจากวัสดุธรรมชาติ ซึ่งจะทำให้ส่วนใดส่วนหนึ่งของผ้าเป็นลวดลายที่ตามรูปร่างของวัตถุนั้น ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับกระบวนการและกลวิธีในการออกแบบ การใช้สีและการผสมผสานเทคนิคต่าง ๆ เข้าไว้ด้วยกันของผู้ย้อม

มอร์แดนต์ธรรมชาติ หมายถึง สารช่วยย้อมสีจากธรรมชาติ จากระบวนการแช่ในน้ำธรรมชาติ ที่ช่วยในการย้อมสีและมีผลทำให้เฉดสีเปลี่ยนไป เช่น น้ำปูน น้ำค้าง น้ำสนิม น้ำโคลนและกรดจากพืชผลรสเปรี้ยว (สับปะรด)

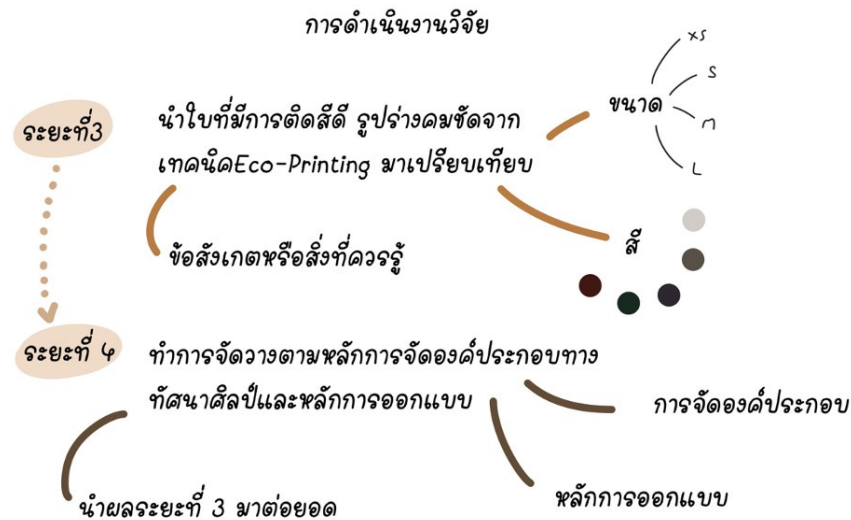
เทคนิค Eco-Printing หมายถึง เป็นกระบวนการภาพพิมพ์แบบธรรมชาติ หรือศิลปะภาพพิมพ์เชิงนิเวศ ที่ถูกค้นพบโดยอินเดีย ฟลินท์ (India Flint) ศิลปินออสเตรเลียผู้เชี่ยวชาญสิ่งทอและสีย้อม ภาพพิมพ์แบบธรรมชาติเป็นเทคนิคภาพพิมพ์ร่วมสมัยที่นำรูปแบบการย้อมแบบดั้งเดิมมาพัฒนา ทดลองโดยใช้พืชพรรณธรรมชาติมาเป็นแม่พิมพ์และผลิตเม็ดสีโดยตรง สีจากวัสดุธรรมชาติจะพิมพ์ลงบนผ้า โดยมีกระบวนการแช่มอร์แดนต์ก่อนหรือหลัง และนิ่งหรือต้มเพื่อให้เกิดลวดลาย โดยเป็นการทิ้งลวดลายและสีของใบไม้หรือดอกไม้ที่ไม่ซ้ำกันจากสารมอร์แดนต์ที่ทำปฏิกิริยากับพืช และขึ้นอยู่กับการจัดวางบนลงผ้าที่ส่งผลให้มีการเล่นกับพื้นที่ว่างหรือการซ้อนทับของสีจนเกิดสีใหม่

การพัฒนาลายผ้า หมายถึง การออกแบบลวดลายผ้าที่ประยุกต์ด้วยเทคนิค Eco-Printing เข้ากับการใช้สีในการย้อมผ้าซึ่งได้จากระบวนการสกัดวัสดุธรรมชาติใหม่จากใบยูคาลิปตัส เพกา หีบไม้งาม สนแผงราชสีห์ ปิป สะเดา พวงคราม และมันสำปะหลัง

วิธีการดำเนินวิจัย

การวิจัยเรื่อง การศึกษาสีย้อมจากพืชพรรณธรรมชาติและมอร์แดนต์เพื่อพัฒนาลวดลายผ้าผ่านเทคนิค Eco-Printing เป็นการวิจัยและพัฒนา (Research and Development) ที่ได้ผ่านการรับการรับรองการวิจัยในมนุษย์เลขที่ SWUEC/E-175/2564 โดยในบทความฉบับนี้ขอกล่าวถึงส่วนของวัตถุประสงค์การวิจัย 2 ข้อ อันประกอบด้วย 1) เพื่อเปรียบเทียบความแตกต่างของมอร์แดนต์ธรรมชาติในการย้อมสีจากพืชที่สามารถพบได้ทุกฤดูกาลและมีรูปร่างชัดเจน 2) เพื่อพัฒนาแบบลายผ้าด้วยเทคนิค Eco-Printing ตามการจัดวางตามหลักการจัดองค์ประกอบศิลป์ ซึ่งถือเป็นระยะที่ 3 และ ระยะที่ 4 ในงานวิจัย ดังนี้

ทั้งนี้สามารถศึกษาการดำเนินงานในระยะที่ 1 และ 2 ได้ในบทความเรื่อง การศึกษาความแตกต่างของการติดสีสำหรับพืชแต่ละชนิดผ่านการทดลองมอร์แดนต์ธรรมชาติด้วยเทคนิค Eco-Printing ในวารสารศิลป์ พีระศรี ปีที่ 11 ฉบับที่ 1 หน้า 1-18 (มกราคม-มิถุนายน พ.ศ. 2566)



ภาพที่ 2
ขั้นตอนการดำเนินการวิจัย

ระยะที่ 3 การวิเคราะห์เปรียบเทียบความแตกต่างของมอร์แดนต์ธรรมชาติในการย้อมสีจากพืชที่สามารถพบได้ทุกฤดูกาลและมีรูปร่างชัดเจน

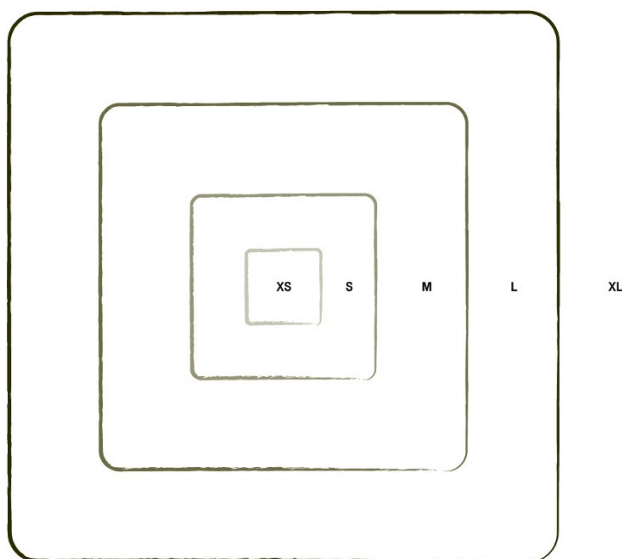
สารสนเทศที่เกี่ยวข้องเกี่ยวกับผลของสีในพืชพรรณจากเทคนิค Eco-printing และผลจากการวิจัยระยะที่ 2 ที่มีการทดลองย้อมผ้าด้วยเทคนิค Eco-Printing โดยคัดเลือกใบที่สามารถพัฒนาต่อยอดต่อมาสู่ระยะที่ 3 โดยแบ่งออกเป็น 3 มิติ ได้แก่ 1) พืชใบไม้ที่ใช้ในการทดลอง 2) มอร์แดนต์ที่ใช้ในการทดลอง 3) ลวดลายสีจาก Eco-Printing จากนั้นทำการเปรียบเทียบความแตกต่างที่เกิดขึ้น พบว่า พืชที่เหมาะสมแก่การย้อมแบบ Eco-Printing คือ กลุ่มใบเลี้ยงคู่หรือต้นไม้ประเภทต้นสน เมื่อทำการเปรียบเทียบพบว่า ยูคาลิปตัสและเพกาให้สีที่เข้ม โดยเฉพาะยูคาลิปตัสให้สีที่เข้มและลวดลายชัดไม่ว่าจะเป็นการแซมมอร์แดนต์จากธรรมชาติหรือไม่เขาก็ได้ผลลัพธ์ดี หากแซมมอร์แดนต์ผสมจะได้สีที่เข้มออกโทนดำ ส่วนเพกาไม่เหมาะสมแซมมอร์แดนต์เพราะจะทำให้ลวดลายไม่คมและได้ใบสีไม่ค่อยสม่ำเสมอ จึงเหมาะที่จะใช้ใบสดในการทำเทคนิคนี้ สนิมผงราชสีห์ที่ให้ความคมชัดในน้ำสนิมหรือมอร์แดนต์ผสมทุกสูตรที่มีน้ำสนิมผสมอีกทั้งเหมาะแบบไม่แซมมอร์แดนต์ก็เหมาะในการทำ Eco-Printing เพราะเห็นพื้นผิวและรูปร่างที่ชัดเจน ทึบไม่จางพบว่าการติดสีที่เบาจาง แต่พบว่าการใช้ทึบไม่จางในการจัดองค์ประกอบในระยะไกล ทำให้ผ้าดูมีระยะ และสามารถกันสีจากลวดลายใบอื่นได้เพื่อสร้างรูปร่างใบขึ้นมาใหม่ ต้นปีปมีรูปร่างใบที่ไม่เรียบ สร้างเส้นในงานได้อีกทั้งมีขนาดใบเล็กไปถึงกลาง จึงสามารถแทรกอยู่ในพื้นว่างได้เป็นใบไม้ที่เหมาะสมกับการแซมสนิมเพราะให้สีที่สม่ำเสมอ

ตารางที่ 1

ตารางสรุปในระยะที่ 3

	ขนาด	แขน้าสนิม	ไม่แซ่	แซ่แบบผสม
ยูคาลิปตัส	เล็ก-ใหญ่พิเศษ	✓	✓	
เพกา	เล็ก-ใหญ่พิเศษ		✓	
หีบไม้งาม	เล็กพิเศษ-เล็ก			✓
สนแผ่ราชสีห์	เล็กพิเศษ-ใหญ่		✓	✓
ต้นปีป	เล็ก-กลาง	✓		
สะเดา	เล็ก-ใหญ่พิเศษ		✓	
พวงคราม	เล็ก-ใหญ่พิเศษ		✓	
มันสำปะหลัง	กลาง-ใหญ่พิเศษ		✓	

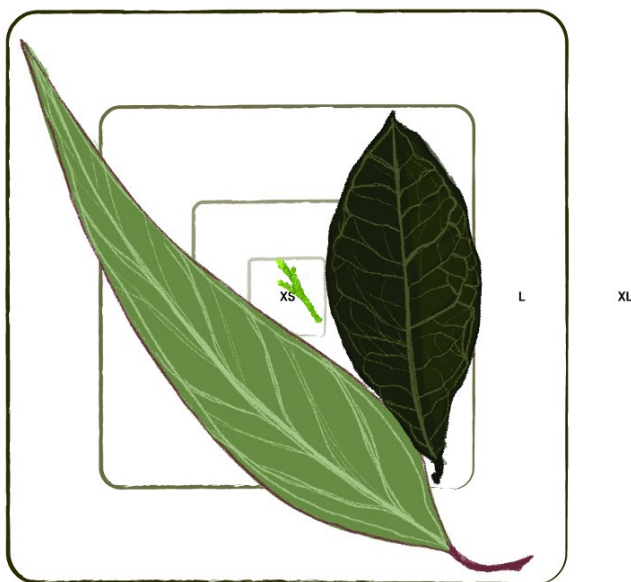
ในด้านการคัดแยกขนาดเพื่อกำหนดขนาดไปไม้ มีการกำหนดเพื่อแบ่งขนาดให้มีความชัดเจน
 ง่ายต่อการจัดวาง โดยอิงขนาดกรอบไปไม้ ได้แก่ ขนาดเล็กพิเศษ (Extra-Small) อยู่ที่เล็กกว่า 2 เซนติเมตร
 ขนาดเล็ก (Small) อยู่ที่ 2 ถึง 5 เซนติเมตร ขนาดกลาง (Medium) อยู่ที่ 5 ถึง 10 เซนติเมตร ขนาดใหญ่
 (Large) อยู่ที่ 10 ถึง 15 เซนติเมตร และขนาดใหญ่พิเศษ (Extra-Large) จะมีขนาดตั้งแต่ 15 เซนติเมตร
 เป็นต้นไป และเพื่อให้ง่ายต่อการปฏิบัติจึงมีการกำหนดกรอบแต่ละขนาด เพื่อให้สามารถหาบและคัดแยก
 ขนาดไปไม้ให้ตรงตามเกณฑ์และยึดหยุ่นตามรูปร่างธรรมชาติ เพื่อทำการจัดวางนำไปสู่การทดลองระยะ
 ที่ 4



ภาพที่ 3

กรอบเทียบขนาดใบไม้

หมายเหตุ. XS= ขนาดต่ำกว่า 2 เซนติเมตร, S= ขนาด 2-5 เซนติเมตร, M= ขนาด 5-10 เซนติเมตร, L= ขนาด 10-15 เซนติเมตร และ XL= ขนาดมากกว่า 15 เซนติเมตร



ภาพที่ 3

ตัวอย่างการการวัดขนาดเพื่อแยกขนาดใบไม้

หมายเหตุ. สามารถนำไปไม้ที่มีวางบนแบบ เพื่อเปรียบเทียบขนาดของใบไม้ เช่น เมื่อวางใบยูคาลิปตัสลงบนแบบ หากสามารถอยู่ภายในกรอบขนาดใหญ่ได้ เท่ากับใบยูคาลิปตัสนั้นมีขนาดใหญ่ ใบพวงครามสามารถอยู่ในกรอบขนาดกลาง เท่ากับใบพวงครามนั้นมีขนาดกลาง เป็นต้น

ระยะที่ 4 การพัฒนาแบบลายผ้าด้วยเทคนิค Eco-Printing ตามการจัดวางตามหลักการจัดองค์ประกอบศิลป์

การพัฒนาแบบลายผ้าด้วยเทคนิค Eco-Printing ตามการจัดวางตามหลักการจัดองค์ประกอบศิลป์ โดยในระยะที่ 4 เป็นการต่อยอดจากสารสนเทศที่เกี่ยวข้องกับหลักการจัดองค์ประกอบและการออกแบบ และการนำผลระยะที่ 3 ที่มีการวิเคราะห์เปรียบเทียบความแตกต่างของมอร์แดนต์ธรรมชาติ การแยกขนาด การแยกพืชพรรณใบไม้ที่เหมาะสมกับเทคนิค Eco-printing มาวิเคราะห์ และทำการจัดวางตามหลักการออกแบบทางทัศนศิลป์ พบว่า ตามหลักการจัดองค์ประกอบและตามลักษณะของงาน Eco-printing ที่ใช้ใบไม้ที่มีรูปร่างอิสระ ขนาดและสีที่แตกต่างกัน ซึ่งได้ทำการพัฒนารูปแบบลายผ้า 2 แบบด้วยกัน คือ ความลดหลั่น (Gradation) และ ความหลากหลาย (Variety) ซึ่งในขั้นตอนการจัดวางได้คำนึงถึงพื้นที่ว่าง เอกภาพและความสมดุลในงาน การลดลายทั้งสองรูปแบบมีการเริ่มวางใบไม้ที่มีขนาดใหญ่ พิเศษ ใหญ่ กลาง เล็ก เล็กพิเศษตามลำดับ เพื่อให้เกิดความสมดุล อีกทั้งดูลักษณะของใบไม้เพราะใบไม้มีรูปร่างอิสระ แต่ปลายใบหรือก้านก็สามารถเป็นเส้นนำสายตาได้ การวางใบไม้ในแต่ละครั้งจึงต้องมีการถ่ายรูปในลักษณะมุมสูงเป็นระยะเพื่อดูภาพโดยรวม และลดลายก็มีการพบแตกต่างกัน

การลดหลั่น (Gradation) มีลักษณะการลดหลั่นจากการแปรเปลี่ยนรูปร่าง รูปทรง ทิศทาง จากสถานะหนึ่งไปยังอีกสถานะหนึ่ง โดยเทคนิค Eco-printing ได้ใช้ผ้าเป็นพื้นที่ว่างและวางใบไม้ให้เป็นพื้นที่ว่างลบ เริ่มจากให้ข้างล่างมีน้ำหนักของลดลายใบเยอะที่สุดไล่กระจายน้ำหนักไปส่วนบน ซึ่งได้ใช้ใบไม้ที่มีขนาดเล็กลงในการวางเพื่อเกิดการลดหลั่น ทิศทางของใบนำสายตาไล่จากล่างไปบนเพื่อให้เห็นการเปลี่ยนแปลง

ความหลากหลาย (Variety) เป็นการจัดองค์ประกอบที่ทัศนธาตุให้ความรู้สึกไม่นิ่งเฉย ทัศนธาตุอาจมีรูปร่างเหมือนกันแต่ก็อาจจะมีขนาดหรือสีที่แตกต่างให้ความหลากหลาย จากการทดลองพบข้อสังเกตว่า มีลักษณะที่มีความหลากหลายของสี รูปร่าง พื้นที่ว่างและจังหวะที่หลากหลายในเทคนิค Eco-printing โดยใช้ผ้าเป็นพื้นที่ว่างและวางใบไม้ให้เป็นพื้นที่ว่างลบเหมือนกับ Gradation แต่มีการกระจายทิศทางและน้ำหนักโดยรวมที่เท่ากัน ขนาด น้ำหนัก สีและปลายใบเป็นสิ่งที่ต้องคำนึงถึงเพื่อให้เกิดความสมดุล

ตารางที่ 2
ตารางสรุปในระยะที่ 4

	Gradation	Variety
เส้น	การใช้อยอดใบกับก้านใบในการเป็นเส้นนำทิศทางสายตาในการมอง	
รูปร่างและรูปทรง	ใช้ความแตกต่างของรูปร่างให้เกิดการลวดลาย	วางรูปร่างให้มีความหลากหลายให้ไม่รู้สึกรำคาญ
น้ำหนัก	น้ำหนักสีที่ความแตกต่างตั้งแต่สีที่เข้มไปอ่อน	
พื้นที่ว่าง	พื้นที่ว่างจากผ้า การเว้นช่องเพื่อให้มีจังหวะของลวดลาย	
สี	รูปแบบสีขึ้นอยู่กับพืชที่นำมาใช้และตัวมอร์แดนต์	
พื้นผิว	พื้นผิวลวดลายใบ	

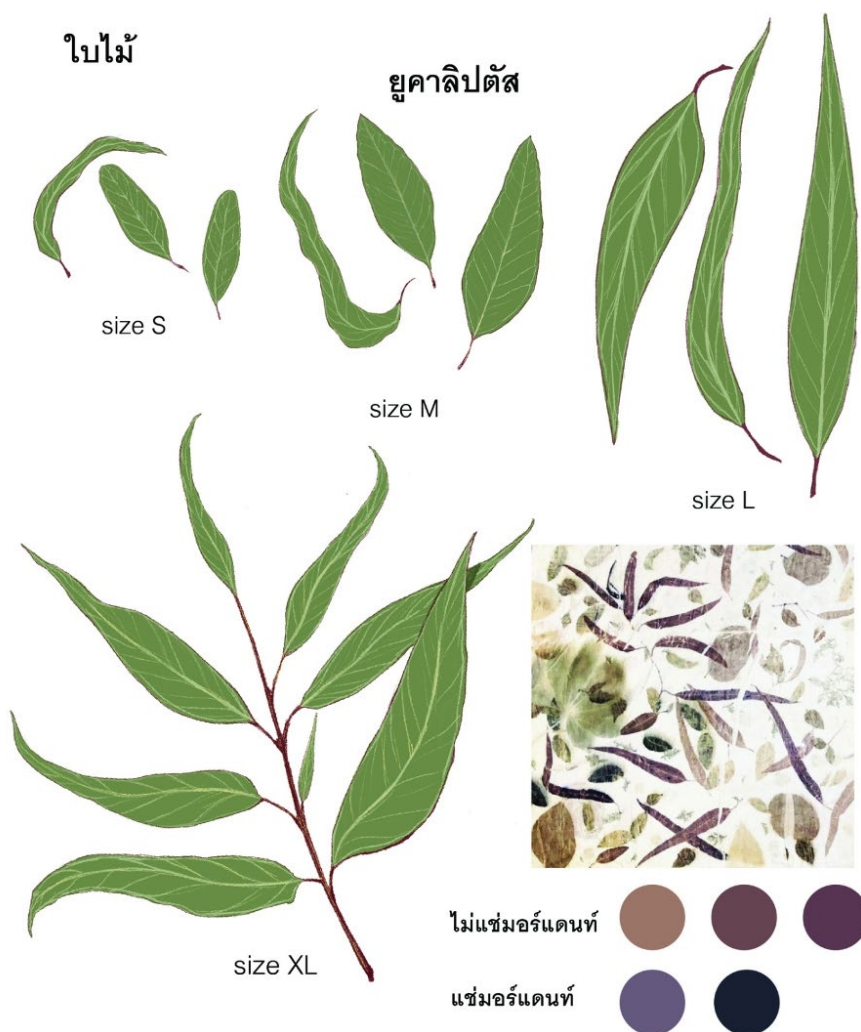
สรุปผลวิจัย

ในส่วนรายละเอียดส่วนประกอบของการทำมอร์แดนต์และขั้นตอนการใช้เทคนิค Eco-printing สามารถอ่านเพิ่มเติมได้ในวารสารศิลป์ พีระศรี ปีที่ 11 ฉบับที่ 1 หน้า 1-18 (มกราคม-มิถุนายน พ.ศ. 2566)

การวิเคราะห์เปรียบเทียบความแตกต่างของมอร์แดนต์ธรรมชาติในการย้อมสีจากพืชที่สามารถพบได้ทุกฤดูกาลและมีรูปร่างชัดเจน

จากการทดลอง Eco-Printing ได้ผลจากการวิจัย พบว่าพืชกลุ่มใบเลี้ยงเดี่ยวให้สีน่ายหรือไม่ให้สี พืชที่เหมาะสมแก่การย้อมแบบ Eco-Printing คือ กลุ่มใบเลี้ยงคู่หรือต้นไม้ประเภทต้นสน เมื่อทำการเปรียบเทียบพบว่า ยูคาลิปตัสและเพกาให้สีที่เข้ม โดยเฉพาะยูคาลิปตัสให้สีที่เข้มและลวดลายชัดไม่ว่าจะเป็นการแช่มอร์แดนต์หรือไม่แช่ก็ได้ผลลัพธ์ดี หากแช่ในมอร์แดนต์ผสมจะได้สีที่เข้มออกโทนเทาดำ จึงทำให้สามารถใช้ใบยูคาลิปตัสได้ทั้งสองรูปแบบ คือการแช่มอร์แดนต์และไม่แช่มอร์แดนต์เพื่อประโยชน์ในการจัดวางองค์ประกอบและสร้างมิติให้กับผลงาน ส่วนใบเพกานั้นไม่เหมาะแบบแช่มอร์แดนต์ เนื่องจากการแช่มอร์แดนต์แล้วส่งผลให้ลวดลายไม่คมชัดและได้ใบสีไม่สม่ำเสมอ จึงเหมาะที่จะใช้ใบสดในการทำเทคนิคนี้ ในด้านสนแพะราชสีห์ พบว่ามีการให้ลวดลายที่มีความคมชัดในน้ำสนิมหรือมอร์แดนต์ผสมทุกสูตรที่มีน้ำสนิมผสม อีกทั้งใบสนแพะราชสีห์ยังสามารถใช้แบบไม่แช่มอร์แดนต์ในการทำ Eco-Printing ได้เช่นกัน เพราะเห็นพื้นผิวและรูปร่างที่ชัดเจน ใบหิบบ้างพบว่าการติดสีที่เบาจากแต่ผู้วิจัยเห็นว่าการใช้หิบบ้างในการจัดองค์ประกอบในระยะไกล ทำให้ผ้าดูมีระยะ และรูปร่างของใบมีขนาดเล็กและสวยงามสามารถใช้เป็นตัวกันสีจากลวดลายใบอื่นได้เพื่อสร้างรูปร่างใบขึ้นมาใหม่ ใบปีปมี

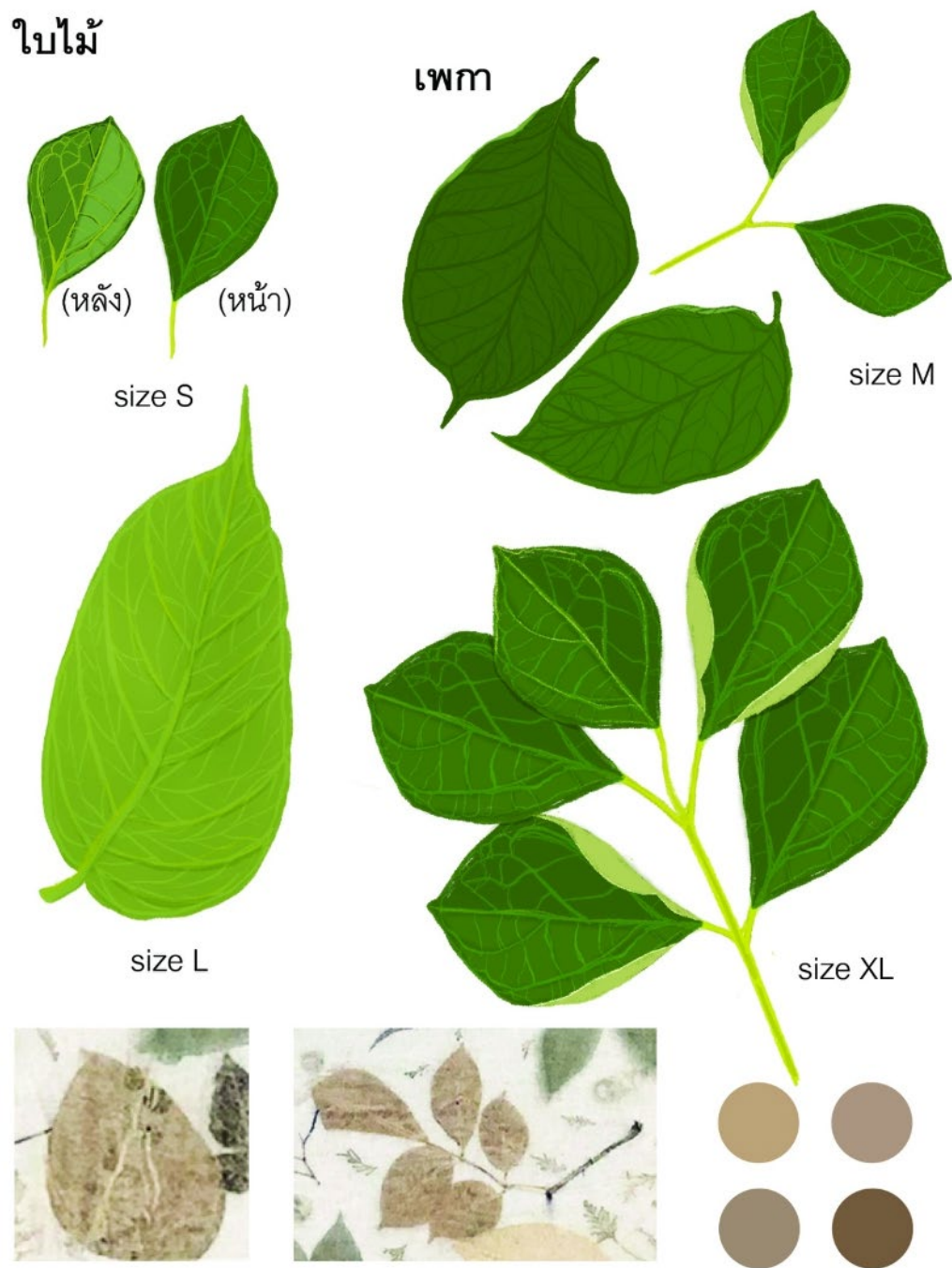
รูปร่างใบที่ไม่เรียบ สามารถสร้างเสน่ห์ในงานได้อีกทั้งมีขนาดใบเล็กไปถึงกลาง จึงสามารถแทรกอยู่ในพื้นว่างได้ ใบปีปเป็นใบไม้ที่เหมาะสมกับการแช่สัณนิเพราะให้สีที่สม่ำเสมอ และให้สีที่สวยงาม ในด้านของใบมันสำปะหลัง มีขนาดใหญ่ และมีความอ่อนบางเมื่อเทียบกับใบไม้ชนิดอื่น จึงไม่เหมาะกับการแช่มอร์แดนต์ เนื่องจากจะทำให้ส่งผลต่อการจัดวางและความคมชัดของลาย การจัดวางโดยใช้หน้าใบมีความเหมาะสมและให้ลาย และสีที่คมชัดกว่าหลังใบ ดังนั้นจะเห็นได้ว่าใบแต่ละใบมีลักษณะเฉพาะตัวที่แตกต่างกันออกไปพืชพรรณ บางสายพันธุ์จึงอาจไม่จำเป็นต้องแช่มอร์แดนต์ก่อนสร้างสรรค์ผลงานในกระบวนการ Eco-Printing หรือใบบางชนิดสามารถแช่แบบผสมจะได้ผลลัพธ์ที่มีมิติกว่าในรูปแบบอื่น โดยผู้วิจัยได้ทำตารางสรุปดังนี้



ภาพที่ 5

ยูคาลิปตัส

หมายเหตุ. ใบยูคาลิปตัสมีหลายลักษณะทั้งใบอ่อน เรียวยาว หักงอ ช่วยเพิ่มความหลากหลายให้กับผลงาน ใบยูคาลิปตัสที่แช่มอร์แดนต์กับไม่แช่มอร์แดนต์ให้ความเข้มของสีที่ต่างกัน สามารถเลือกใช้งานได้ตามความต้องการ



ภาพที่ 6

เฟกกา

หมายเหตุ. ใบเฟกาด้านหน้า-หลังให้ความเข้มของสีที่ต่างกัน สามารถใช้ได้ทั้งด้านหน้าและหลัง ใบเฟกามีหลายรูปทรง สามารถเลือกใช้เพื่อสร้างความหลากหลายให้กับลายผ้าได้

ใบไม้



(หน้า)



(หลัง)

size XS



(หน้า)



(หลัง)

หีบไม้้งาม

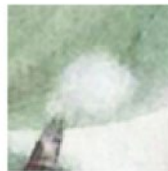


(หน้า)



(หลัง)

size S



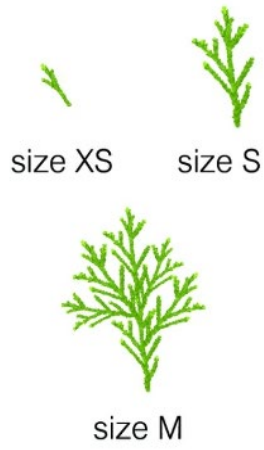
ภาพที่ 7

หีบไม้้งาม

หมายเหตุ. ใบหีบไม้้งามถ้าวางด้านหลังลงจะให้สีเข้ม ถ้าวางด้านหน้าลงจะทำให้สีอ่อน เพราะหน้าใบมีความมัน ใบหีบไม้้งามสามารถนำไปวางใต้ใบที่มีสีเข้ม เพื่อเป็นการเว้นสีได้อีกด้วย

ใบไม้

สนแผง



ภาพที่ 8

ใบสนแผง

หมายเหตุ. ใบสนแผงสามารถใช้ได้ตั้งแต่ขนาดเล็กพิเศษจนถึงขนาดใหญ่พิเศษ ใบสนแผงสามารถนำมาเติมช่องว่างต่าง ๆ ได้ดีที่สุด

ใบไม้

กาสะลอง / ป๊อป



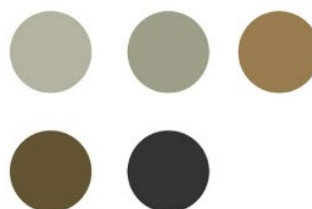
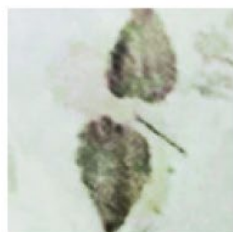
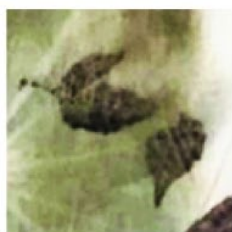
size XS



size S



size M-L



ภาพที่ 9

ใบกาสะลอง/ ป๊อป

หมายเหตุ. ใบกาสะลองที่โดนแมลงกัดสามารถนำมาใช้ได้ และช่วยเพิ่มเสน่ห์ให้กับลายผ้า ใบกาสะลองให้ความเข้มข้นของสีที่เข้มมาก ถ้าใช้ขนาดใหญ่เกินไปในชิ้นงานจะทำให้บริเวณนั้นเป็นพื้นที่สีเข้มวงใหญ่



ภาพที่ 10

ใบสะเลียม/ สะเดา

หมายเหตุ. ใบสะเลียมมีลักษณะใบต่างกันตามแต่ละสายพันธุ์ ให้ความรู้สึกต่างกันตามการเลือกใช้ ลักษณะที่แนะนำคือ ใบเรียวยาวคล้ายขนนก

ใบไม้

พวงคราม



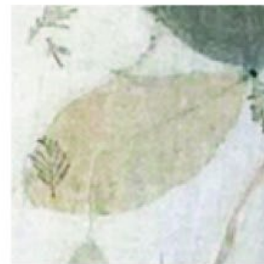
size S



size M



size L-XL



ภาพที่ 11

ใบพวงคราม

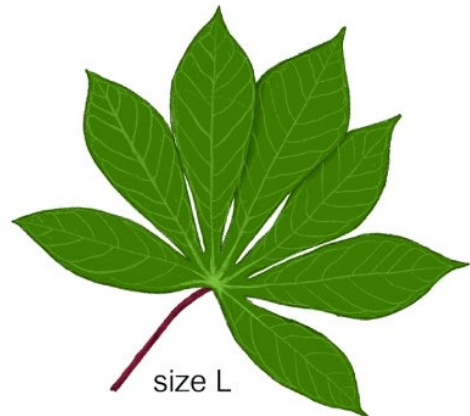
หมายเหตุ. ใบพวงครามให้น้ำหนักที่เบา สามารถใช้ใบไม้สีเข้มอื่น ๆ มาซ้อนเพื่อสร้างลวดลายเพิ่มเติมได้

ใบไม้

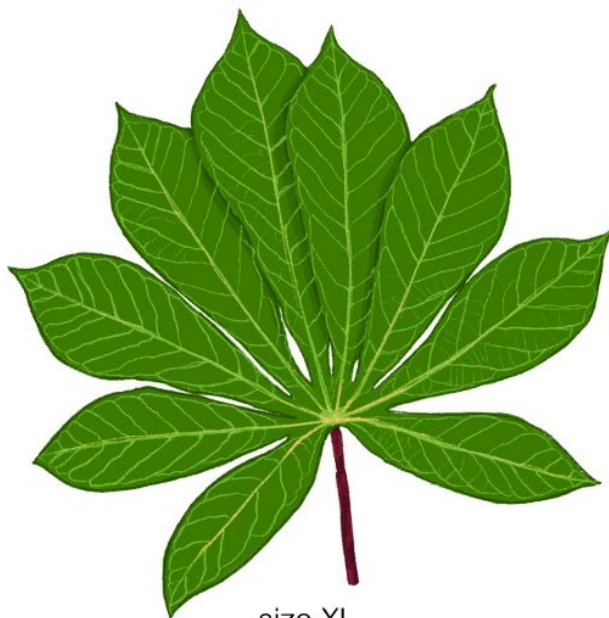
มันสำปะหลัง



size M



size L



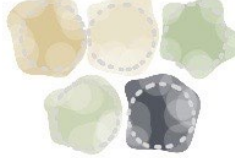
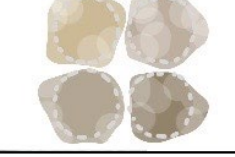
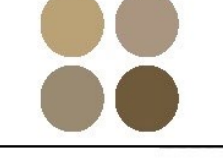
size XL



ภาพที่ 12

ใบมันสำปะหลัง

หมายเหตุ. ใบมันสำปะหลังควรวางแค่ด้านหน้าใบ เนื่องจากความมันบนหน้าใบทำให้สีไม่ค่อยติด ใบมันสำปะหลังสามารถ ตัดแบ่งส่วนเพื่อให้ได้ลายและขนาดที่ต่างกันมากขึ้น

	แฮมอร์แดนท์	ไม่แฮมอร์แดนท์	หมายเหตุ
หีบไม้งาม			ผลจากการทดลองพบว่าใบไม้ที่ผ่านการแฮมอร์แดนท์มีลักษณะต่าง และสีมีการซึมรอบใบไม้ ทำให้รูปร่างใบไม้ไม่คมชัด เมื่อเทียบกับแบบไม่แฮมอร์แดนท์ที่สีและรูปร่างของใบไม้มีความคมชัด จึงเลือกวิธีการไม่แฮมอร์แดนท์มาใช้
พวงคราม			
สะเดา			
เพกา			
มันสำปะหลัง			
กาสะลอง/ปีบ			ผลจากการทดลองพบว่าใบไม้ที่ไม่ผ่านการแฮมอร์แดนท์มีรูปร่างลักษณะที่ขาดหาย สีไม่ติดหรือต่าง เมื่อเทียบกับแบบผ่านการแฮมอร์แดนท์ที่มีสีและรูปร่างชัดจึงเลือกวิธีการแฮมอร์แดนท์มาใช้
ยูคาลิปตัส			ผลจากการทดลองพบว่าใบไม้ที่ไม่ผ่านการแช่และผ่านการแฮมอร์แดนท์มีรูปร่างลักษณะใบไม้ชัดเจนและสีคมชัด เหมาะนำมาใช้ จึงเลือกใช้ทั้งสองวิธี
สนแผงราชสีห์			

ภาพที่ 13

การเปรียบเทียบรูปแบบลักษณะสีของใบไม้ที่ผ่านการแฮมอร์แดนท์และไม่ผ่านแฮมอร์แดนท์ด้วยเทคนิค Eco-printing

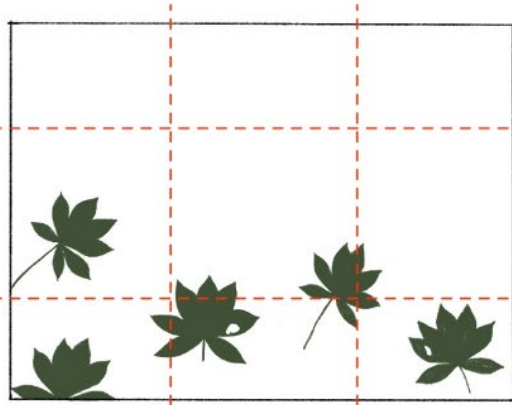
การพัฒนาแบบลายผ้าด้วยเทคนิค Eco-Printing ตามการจัดวางตามหลักการจัดองค์ประกอบศิลป์

จากการศึกษาทัศนธาตุและหลักองค์ประกอบศิลป์ ในเทคนิค Eco-Printing พบว่า สี รูปร่าง พื้นที่ว่าง น้ำหนัก สัดส่วน ทิศทางและจังหวะ ล้วนแล้วแต่มีความสำคัญในการออกแบบลวดลายผ้า สอดคล้องกับชาร์ลส์ ดอว์ม็อก (Dymock, 2021) ที่อธิบายว่า การทำลวดลายผ้าเป็นส่วนหนึ่งให้ลวดลายเกิดความสมดุล หากมีจังหวะที่หลากหลายจะทำให้ลวดลายมีความรู้สึกมีชีวิตชีวา และทิศทางที่กระจัดกระจายง่ายต่อการตัดผ้า เชื่อมโยงไปถึงหลักการจัดองค์ประกอบโดยใช้การลดหลั่นและความหลากหลายในการออกแบบลวดลายตามหลักการจัดองค์ประกอบศิลป์ โดยผู้วิจัยได้พัฒนากระบวนการจัดวางตามหลักการทางทัศนศิลป์ควบคู่กับการจัดองค์ประกอบศิลป์ โดยประกอบด้วย การลดหลั่น (Gradation) ของรูปร่าง รูปทรง ทิศทาง จากสถานะหนึ่งไปยังอีกสถานะหนึ่ง และความหลากหลาย (Variety) ของขนาดหรือสี โดยในงานวิจัยนี้ ผู้วิจัยได้ใช้รูปร่างอิสระของใบไม้ซึ่งถือเป็นรูปร่างตามทัศนธาตุ ประกอบกับหลักทัศนธาตุในการเกิดพื้นที่ว่าง และสีที่เกิดจากธรรมชาติบนผ้าซึ่งมีสีและเฉดที่แตกต่างในงาน ส่งผลให้เกิดความเข้มข้นของทัศนธาตุ ผู้วิจัยคำนึงถึงสัดส่วนตามหลักการทางทัศนธาตุจึงมีการคัดแยกขนาดของใบไม้ออกเป็น 5 ขนาด แบ่งเป็น ขนาดเล็กพิเศษ (Extra-Small) ขนาดเล็ก (Small) ขนาดกลาง (Medium) ขนาดใหญ่ (Large) และขนาดใหญ่พิเศษ (Extra-Large) เพื่อให้สะดวกและง่ายต่อการจัดวาง นอกเหนือจากหลักการจัดองค์ประกอบศิลป์ ก็ได้นำหลักการกฎสามส่วน (Rule Of Thirds) หรือจุดตัด 9 ช่อง ที่จะช่วยในการดูความสมดุลของลวดลายภาพให้มีการจัดวางที่ดูสมดุลตามหลักการออกแบบ โดยส่วนนี้สอดคล้องกับแคเมรอน บราวน์ (Browne, 2022) ที่อธิบายว่าหลักการกฎสามส่วนจะช่วยให้เรื่องของการออกแบบให้งานเกิดความสมดุลได้ง่ายขึ้น เมื่อผ้ามีลวดลายที่มีลักษณะการออกแบบที่ใช้หลักการจัดองค์ประกอบจะทำให้ผ้ามีการตัดเย็บได้ง่ายยิ่งขึ้น

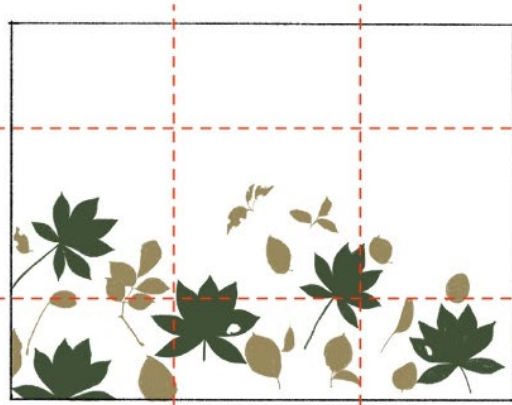


ภาพที่ 14

ผลการพัฒนาในเรื่องการลดหลั่น (Gradation) (ซ้าย) และความหลากหลาย (Variety) (ขวา)



เริ่มต้นจัด Composition ด้วยใบไม้
Size ใหญ่ก่อนเริ่มจากมันสำปะหลัง
เน้นการวางไว้ส่วน 3 ช่องล่าง



ต่อจากนั้นวางใบเพที่มี Size L และ M
เช่นเดียวกับมันสำปะหลังเน้นวางไว้
ส่วนล่างถึงกลางเพื่อทำให้น้ำหนักเข้ม
อยู่ด้านล่าง



เพิ่มน้ำหนักส่วนล่างให้เข้มข้น
ด้วยใบพวงครามเริ่มวางใต้น้ำหนัก
ขึ้นไปยังส่วนกลางของผ้า

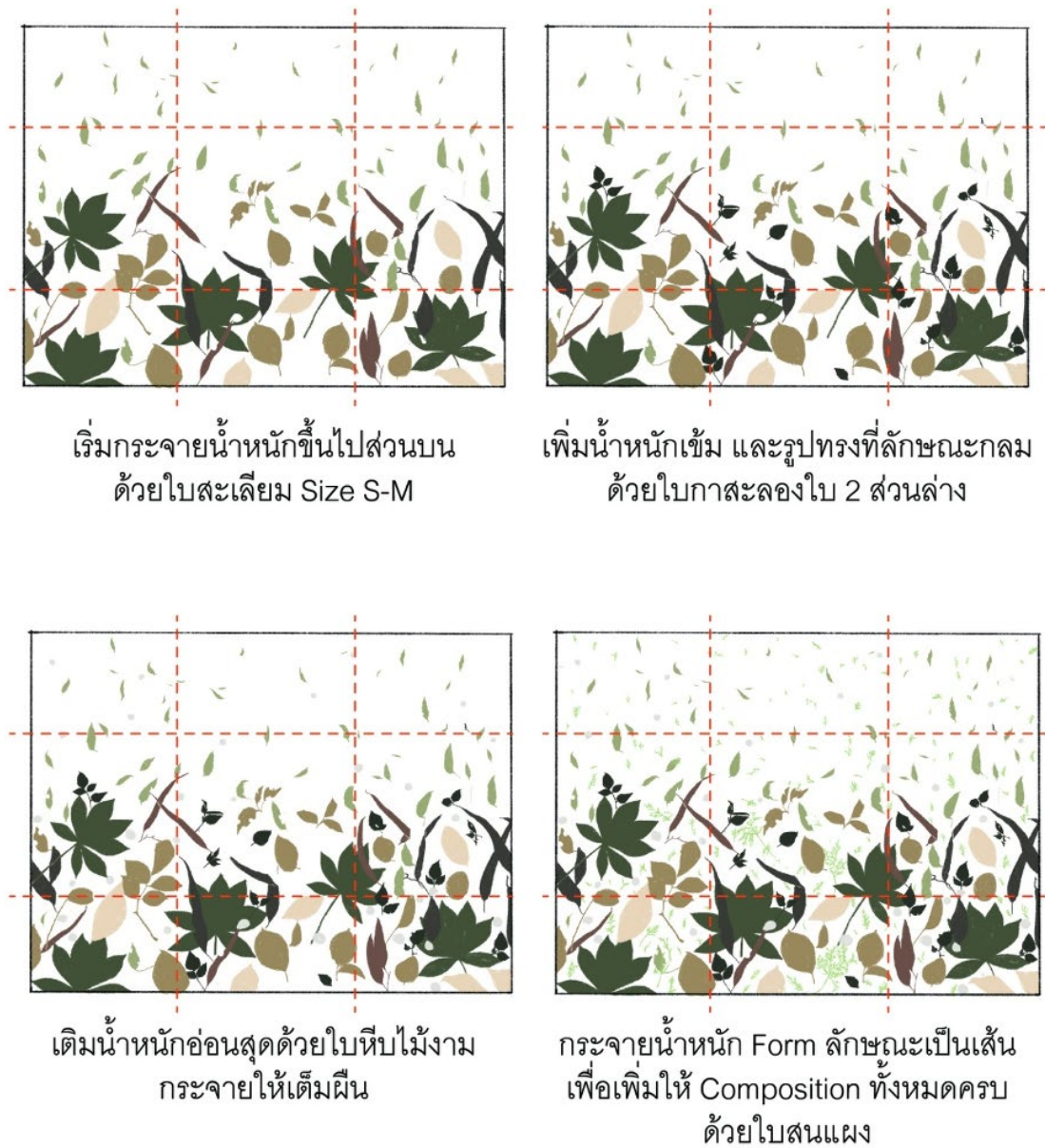


เติมน้ำหนักเข้ม และรูปทรงเรียวยาว
ด้วยใบยูคาลิปตัส Size M

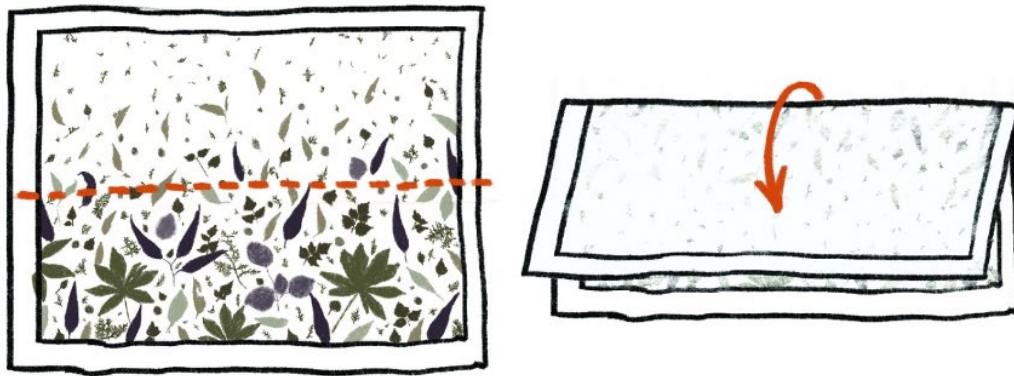
ภาพที่ 15

ขั้นตอนการวางแบบการลดหลั่น (Gradation)

หมายเหตุ. พับแบ่งผ้าด้านละ 3 ส่วน เพื่อใช้ Rule of thirds ช่วยในการจัดองค์ประกอบ



ภาพที่ 16
ขั้นตอนการวางแบบการลดหลั่น (Gradation)



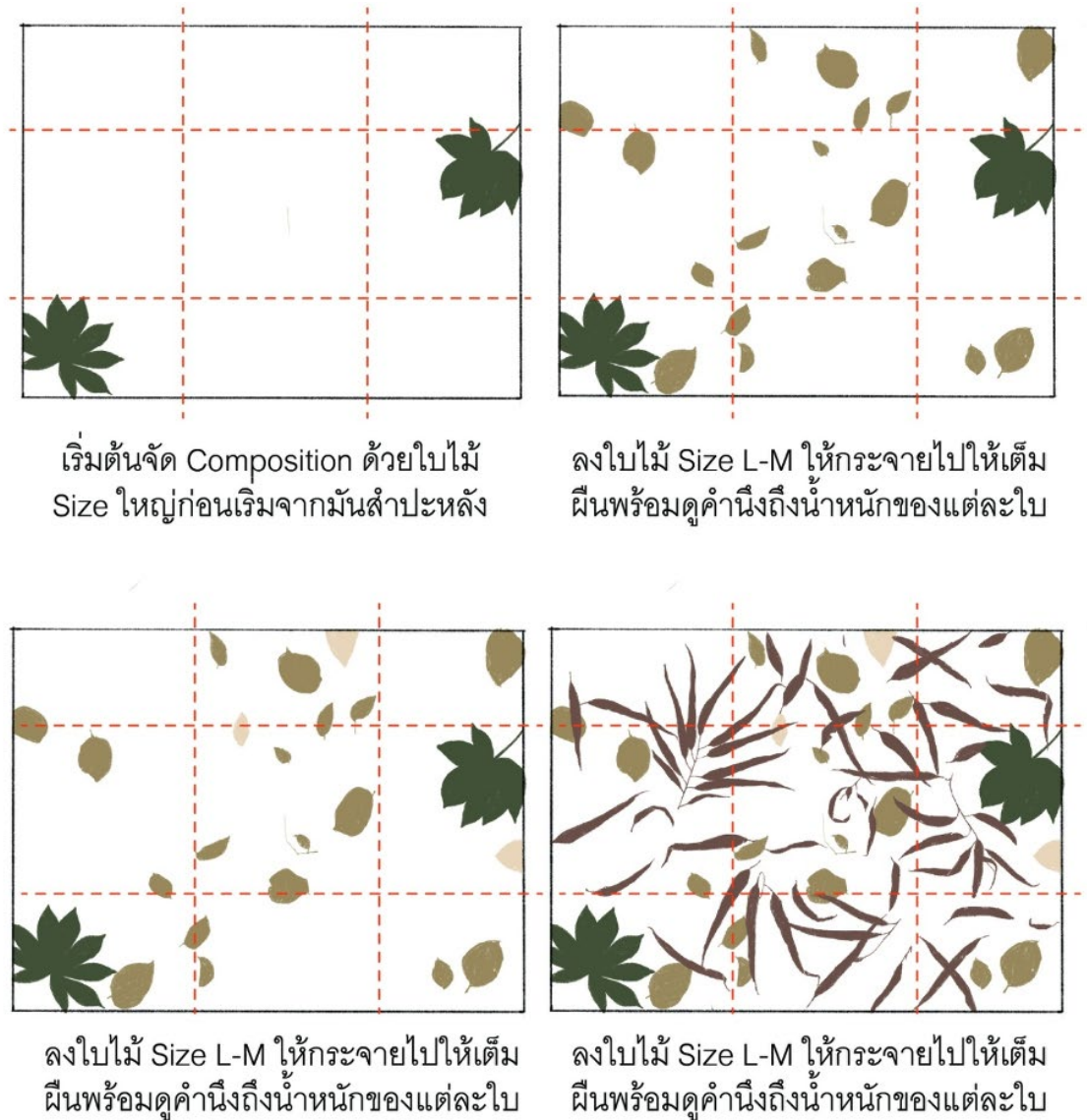
สำหรับ Gradation เมื่อทำเสร็จ
สามารถพับครึ่งลงมาเพื่อทำให้มันง่ายขึ้นได้



จะสังเกตได้ว่าเมื่อพับครึ่งลงมาแล้วนั้นจะทำให้ส่วนที่โดนพับ
ติดสีไปไม้จากอีกส่วนบาง ๆ เพิ่มลูกเล่นให้กับผลงาน
(ตรงนี้สามารถเลือกได้ว่าจะปล่อยให้เป็นแบบนี้หรือไม่
ด้วยการนำพลาสติกมากันตรงกลางเพิ่มอีก 1 ชั้น)

ภาพที่ 17

ขั้นตอนการพับของแบบการลดทอน (Gradation)



ภาพที่ 18

ขั้นตอนการวางแบบความหลากหลาย (Variety)

หมายเหตุ. พับแบ่งผ้าด้านละ 3 ส่วน เพื่อใช้ Rule of thirds ช่วยในการจัดองค์ประกอบ



กระจาย Composition ให้เต็ม
ด้วยใบไม้ Size M ควรใช้ใบไม้
ที่มีน้ำหนักกลาง



เพิ่มน้ำหนักเข้มที่มี Size เล็กลง
ด้วยใบกาสะลอง



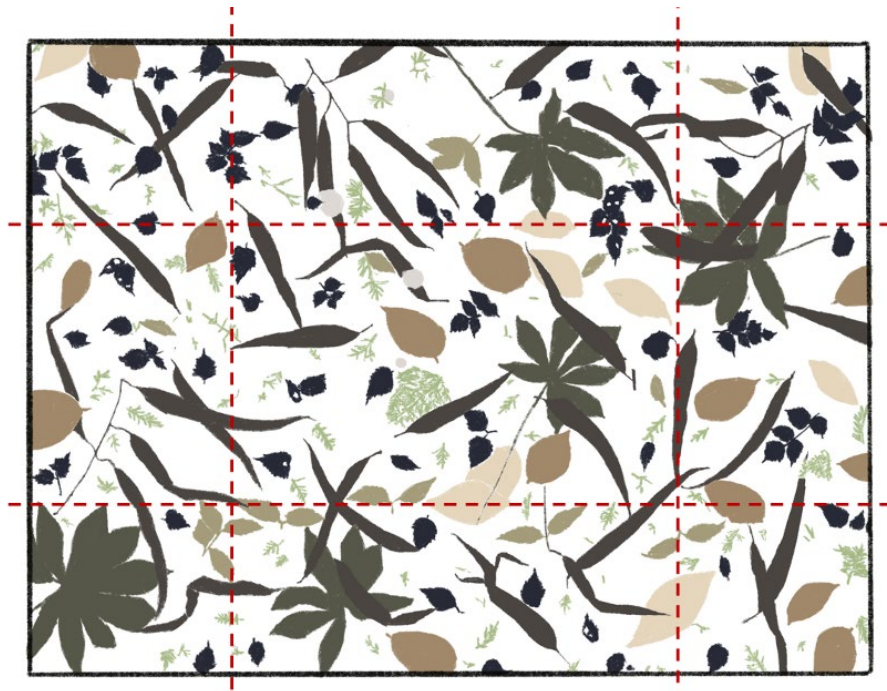
เพิ่มน้ำหนักเบาสุดด้วยใบหิບไม้งาม



ใช้สนแฉงเติมให้ช่องว่างให้เต็ม

ภาพที่ 19

ขั้นตอนการวางแบบความหลากหลาย (Variety)



ภาพที่ 20
Variety



ภาพที่ 21
ผลการจัดวางจริงแบบความหลากหลาย (Variety)

การอภิปรายผล

จากผลการวิจัยพบว่าจากการที่การจัดวางด้วยเทคนิคย้อมผ้าแบบ Eco-printing สามารถทำตามและผลิตซ้ำได้ซึ่งตรงกับความต้องการของทั้งภาครัฐและเอกชนที่มีความต้องการให้ผลิตภัณฑ์ท้องถิ่นมีความทันสมัย สะดวกในการจัดเตรียมวัสดุอุปกรณ์ และสร้างมาตรฐานของการจัดวางและการย้อมผ้าแบบ Eco-Printing ตามหลักการจัดองค์ประกอบศิลป์ให้มีแบบแผนการวางที่ชัดเจน ผลิตซ้ำได้ โดยมีหลักการกำหนดขนาดของใบไม้ที่กำหนด คือ การแยกใบไม้เพื่ออิงขนาด โดยจำแนกขนาดกรอบใบไม้ทั้งสิ้น 5 ขนาด ประกอบด้วย ขนาดเล็กพิเศษ อยู่ที่เล็กกว่า 2 เซนติเมตร ขนาดเล็ก อยู่ที่ 2 ถึง 5 เซนติเมตร ขนาดกลาง อยู่ที่ 5 ถึง 10 เซนติเมตร ขนาดใหญ่ อยู่ที่ 10 ถึง 15 เซนติเมตร และขนาดใหญ่พิเศษ จะมีขนาดตั้งแต่ 15 เซนติเมตรเป็นต้นไป และเพื่อให้ง่ายต่อการปฏิบัติจึงมีการกำหนดกรอบแต่ละขนาด เพื่อให้สามารถทาบและคัดแยกขนาดใบไม้ให้ตรงตามเกณฑ์และยึดหยุ่นตามรูปร่างธรรมชาติ และการจัดวางโดยอิงการจัดองค์ประกอบ 9 ช่อง และการวางใบไม้จะเริ่มจากใบใหญ่พิเศษไปใบเล็กพิเศษ พร้อมกับดูลายผ้าแบบองค์ระหว่างการวางใบไม้ เพื่อดู น้ำหนัก จังหวะ และพื้นที่ว่าง หลักการของการวางลดหลั่นจะคำนึงถึงการไล่น้ำหนักในพื้นที่ว่างมากกว่าความหลากหลาย ที่จะมีการกระจายน้ำหนักพื้นที่ว่างให้มีความสมดุลกัน

ผลลัพธ์ของลวดลายผ้า Eco-Printing ในทางศิลปะ ในมุมมองของผู้วิจัยนั้น เห็นว่าผลงาน Eco-printing ที่เกิดขึ้นนั้นก็เปรียบเสมือนงานจิตรกรรมสองมิติชิ้นหนึ่ง ที่ใช้ใบไม้ เป็นตัวแทนขององค์ประกอบทางทัศนธาตุ มีลักษณะของเส้นและรูปร่างที่หลากหลาย มาประกอบกันจนเกิดเป็นลวดลายผ้า รวมทั้งน้ำหนักและสีที่เกิดขึ้นในผลงานจากเทคนิค Eco-Printing ก็เปรียบเหมือนการใช้น้ำหนัก (value) และ สี (color) ในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ ความน่าสนใจในลวดลายและการทับซ้อนที่ได้จากเทคนิคนี้ก็ทำให้ผลงานมีมิติ และมีพื้นผิวที่น่าสนใจ การจัดเรียงใบไม้ในขั้นตอนการดำเนินงานก็เปรียบเสมือนการใช้พื้นที่ ว่าง (space) ในการทำงานศิลปะ ดังนั้น ผู้วิจัยจึงเห็นว่าการทำงาน Eco-Printing นับเป็นการใช้ทักษะทางศิลปะ ตามหลักการการทัศนธาตุ การจัดองค์ประกอบ (กุลนิดา เหลือบจำเริญ, 2553; สุชาติ เกาทอง, 2536) มาบูรณาการร่วมกันจนเกิดเป็นผลลัพธ์ทางศิลปะที่น่าสนใจมาก

ส่งผลให้เกิดองค์ความรู้และหลักการในการออกแบบลวดลายผ้าเบื้องต้นที่ใช้องค์ความรู้ด้านการจัดองค์ประกอบศิลป์ การควบคุมขนาดใบไม้ การควบคุมโทนสีผ่านมอร์แตนท์ และการควบคุมการจัดวางตามหลักการจัดองค์ประกอบศิลป์นั้นส่งผลเชิงบวกต่อกระบวนการออกแบบลายผ้าที่จะต่อยอดไปสู่ระบบเชิงพาณิชย์ และเป็นการพัฒนากระบวนการผลิตในวิสาหกิจชุมชนให้มีรูปแบบที่ชัดเจน และสามารถเป็นแรงกระตุ้นและส่งเสริมให้ผู้ประกอบเรียนรู้ พัฒนาระบบการผลิตหรือผลิตภัณฑ์ และสร้างศักยภาพความยั่งยืนให้กับทั้งสิ่งแวดล้อมและสินค้าได้ในอนาคต เป็นไปตามความยั่งยืนที่ได้อธิบายถึงแนวทางหลักของความยั่งยืนที่มุ่งเน้นเป็นมิตรกับสิ่งแวดล้อม โดยใช้ทรัพยากรอย่างมีความรับผิดชอบโดยไม่รุกรานทำลายระบบนิเวศ ส่งเสริมคุณภาพชีวิตให้กับคนหรือชุมชน ไปจนถึงด้านเศรษฐกิจที่มีประสิทธิภาพและสามารถเติบโตได้ในระยะยาว โดยไม่ทำลายทรัพยากรธรรมชาติหรือส่งผลกระทบต่อชุมชน อีกทั้งความคิด

สร้างสรรค์ในการใช้ทรัพยากรอย่างเหมาะสมก็ช่วยให้ชุมชนในท้องถิ่นสามารถนำไปประยุกต์ต่อยอดได้ในอนาคต (Gregg, 2010: 6-7) และในอนาคตการเติบโตของแนวคิดด้านความยั่งยืนก็ยังคงอยู่ในกระแสและการเติบโตจากแนวโน้มของการบริโภคผู้คน (PDI Technologies, 2023; Wood, 2022) จากเทคนิคย้อมผ้าแบบ Eco-Printing ได้จากการพัฒนาในการวิจัย โดยเป็นการได้สีจากวัสดุธรรมชาติในประเทศไทย กระบวนการสร้างลวดลายผ้าที่มีมาตรฐานชัดเจนมากขึ้นส่งผลให้เกิดผลงานที่มีลวดลายสวยงาม มีมาตรฐานตลอดจนมีความสวยงามและสีสันที่หลากหลาย อีกทั้งพบว่าผลงานเทคนิคการสร้างลวดลายผ้าแบบ Eco-Printing ที่มีการจัดวางตามหลักองค์ประกอบศิลป์ของผู้วิจัยนั้น มีความสวยงามร่วมสมัย ทั้งในด้านการให้สีที่มีลักษณะเป็นเอิร์ธโทน ซึ่งเป็นสีที่ได้รับการยอมรับว่ามีความนุ่มนวล มีความเป็นสีกลางและใช้งานได้จริงเหมือนกับสีขาวและดำ (Birrell, 2019) และการจัดวางลวดลายมีความเหมาะสมที่จะนำไปพัฒนาเป็นเครื่องแต่งกาย สามารถต่อยอดเพิ่มมูลค่าสินค้าและสร้างทางเลือกให้กับผู้ผลิตและผู้บริโภคได้ ซึ่งสอดคล้องกับหลักการเพิ่มมูลค่าที่กล่าวว่า การเพิ่มมูลค่าคือการพัฒนาต่อยอดผลิตภัณฑ์ ปรับเปลี่ยนเพื่อสร้างทางเลือกใหม่แก่ผู้บริโภค และเพิ่มโอกาสแก่ครัวเรือนในการใช้พืชพรรณที่หาได้ตามความเหมาะสม (วรสุตา ขวัญสุวรรณ และสาทิณี วัฒนกิจ, 2563: 22) การนำผ้าที่ใช้เทคนิค Eco-printing มาพัฒนาเป็นผลิตภัณฑ์โดยนำผ้ามาตัดเย็บให้มีความทันสมัยและเพื่อเพิ่มมูลค่า ซึ่งจะเกิดประโยชน์ในการต่อยอดธุรกิจอุตสาหกรรมแฟชั่นและการออกแบบลวดลายผ้าได้ต่อไป และเป็นไปในทิศทางเดียวกับแนวทางทางของสำนักงานคณะกรรมการพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ (สศช.) ที่ได้กำหนดวิสัยทัศน์ประเทศไทย ในปี พ.ศ.2570 ว่าคนไทยจะมีระบบการผลิตที่เป็นมิตรกับสิ่งแวดล้อม โดยอยู่บนพื้นฐานทางเศรษฐกิจที่พึ่งตนเองได้ (ฐิติกร พูลภัทรชีวิน, 2553) หรือตามวิสัยของสำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (องค์การมหาชน) ที่ต้องการส่งเสริมให้เกิดการนำกระบวนการคิดเชิงสร้างสรรค์ไปใช้ในการพัฒนาผลิตภัณฑ์และสร้างนวัตกรรม เพื่อเพิ่มขีดความสามารถในการแข่งขันทางเศรษฐกิจของประเทศ ซึ่งสามารถเป็นแนวทางไปสู่ความยั่งยืนที่เป็นมิตรกับสิ่งแวดล้อม เพิ่มโอกาสในชุมชนที่จะเป็นทางเลือกส่งเสริมด้านเศรษฐกิจ (Purvis et al., 2019)



ภาพที่ 22

แนวทางการพัฒนาต่อยอด



ภาพที่ 23

ตัวอย่างผลิตภัณฑ์ในการพัฒนาต่อยอด

เอกสารอ้างอิง (References)

- กุลนิดา เหลือบจำเริญ. (2553). *องค์ประกอบศิลป์*. สกายบุ๊กส์.
- ฐิติกร พูลภัทรชีวิน. (2553). *ประเทศไทย...กับความพร้อมในการก้าวสู่เศรษฐกิจสร้างสรรค์*. โค้ชความคิด.
<https://sites.google.com/site/gaiusjustthink/nida-mpa/prathesthiykabkhwamphrxmnikarkawsusersthkicsrangsrkh?authuser=0>
- วรสุตา ขวัญสุวรรณ และ สาทีนิ วัฒนกิจ. (2563). *การสร้างมูลค่าเพิ่มให้กับวัสดุเหลือทิ้งสู่ผลิตภัณฑ์ออกแบบตกแต่งและแฟชั่น: ชุมชนต้นแบบเทศบาลเมืองเขารูปช้าง*. คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลศรีวิชัย. <https://riss.rmuts.ac.th/upload/doc/202103/OWT6kHgCfHlAxOgAL5Vk/OWT6kHgCfHlAxOgAL5Vk.pdf>
- สุชาติ เกาทอง. (2536). *หลักการทัศนศิลป์*. อักษรกราฟฟิค.
- อรรถพันธ์ พงษ์เลาหพันธ์. (2563). *การคาดการณ์แนวโน้มแฟชั่นและการออกแบบแฟชั่นในศตวรรษที่ 21*. *ศิลปกรรมสาร มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์*, 13(1), 131-144.
- Birrell, A. (2019, October 10). *Why earth tones are having a renaissance in fashion*. Vogue.
<https://www.vogue.com.au/fashion/trends/why-earth-tones-are-having-a-renaissance-in-fashion/news-story/a2450a592fe808da60820b47f9ca0688>
- Browne, C. (2022, May 12). *What is the Rule of Thirds in Design? A Complete Guide*. Careerfoundry.
<https://careerfoundry.com/en/blog/ux-design/what-is-the-rule-of-thirds/>
- Dymock, C. (2021, March 7). *Fabric Design Primer Part 2: Perfecting Your Patterns*. Tuppence Ha'penny. <https://www.tuppencehapenny.com/blog/fabric-design-primer-part-2-perfecting-your-patterns>
- Gregg, S. (2010). The Creative Imperative. *Religion & Liberty*, 17(1), 6-7.
<https://www.acton.org/sites/default/files/issue-pdf/Winter%202007.pdf>.
- Khwanuwan, W. & Wattanakit, S. (2020). *The Increasing Value of Waste for Decorate and Fashion Products: Prototype Community at Khaoroochang Municipality, Songkhla Province*. Faculty of Architecture Rajamangala University of Technology Srivijaya.
<https://riss.rmuts.ac.th/upload/doc/202103/OWT6kHgCfHlAxOgAL5Vk/OWT6kHgCfHlAxOgAL5Vk.pdf> [in Thai]
- Leubchamrean, K. (2010). *Composition art*. Skybooks. [in Thai]
- PDI Technologies. (2023, April 26). *Report Shows Consumers Want Sustainable Products*.
<https://pditechnologies.com/resources/report/2023-business-sustainability-index/>
- Ponglawhapun, A. (2020). Fashion Trend Forecast and Fashion Design in the 21st Century. *The Fine & Applied Arts Journal, Thammasat University*, 13(1), 131-144. [in Thai]

- Poolpatararachewin, T. (2010). *Thailand...and its readiness to move towards a creative economy*. Coach Gaius. <https://sites.google.com/site/gaiusjustthink/nida-mpa/prathesthiyakabkhwamphrxmnikarkawsusersthkicsrangsrkh?authuser=0> [in Thai]
- Purvis, B., Mao, Y., & Robinson, D. (2019). Three pillars of sustainability: in search of conceptual origins. *Sustainability Science*, (14), 681–695.
<https://doi.org/10.1007/s11625-018-0627-5>
- Thothong, S. (1993). *Visual Arts Principle*. Aksorn Graphic. [in Thai]
- Wood, J. (2022, May 18). *Gen Z cares about sustainability more than anyone else – and is starting to make others feel the same*. World Economic Forum.
<https://www.weforum.org/agenda/2022/03/generation-z-sustainability-lifestyle-buying-decisions/>

วารสารศิลป์ พีระศรี

เกี่ยวกับวารสาร

วารสารศิลป์ พีระศรีเป็นวารสารทางวิชาการ จัดตั้งโดยคณะจิตรกรรม ประติมากรรมและภาพพิมพ์ มหาวิทยาลัยศิลปากรจากวันแรกที่ตีพิมพ์ในปี พ.ศ. 2556 วารสารมีความมุ่งมั่นในการสร้างพื้นที่เพื่อนำเสนอและรวบรวมองค์ความรู้ทางด้านทัศนศิลป์ ดังนั้นจึงเปิดกว้างในการรับบทความทางวิชาการ บทความวิจัย บทความงานสร้างสรรค์ บทความปริทัศน์ และงานแปลทางวิชาการ จากทั้งผู้ทรงคุณวุฒิ นักวิชาการ อาจารย์ นักศึกษา ศิลปิน ภัณฑารักษ์ นักวิจารณ์ ผู้มีประสบการณ์ และผู้ที่เกี่ยวข้องกับงานทัศนศิลป์ในด้านต่าง ๆ นำมากระตุ้นบรรยากาศการแลกเปลี่ยน เรียนรู้ เปิดมุมมองใหม่ ๆ ที่หลากหลาย และขยายขอบเขตความรู้ด้านทัศนศิลป์ รวมทั้งเป็นแหล่งทรัพยากรในการเรียนการสอนทางด้านศิลปะร่วมสมัยในประเทศไทย

เป้าหมายและขอบเขต

วารสารศิลป์ พีระศรี มีจุดมุ่งหมายเพื่อเป็นพื้นที่เผยแพร่ผลผลิตทางวิชาการด้านทัศนศิลป์ โดยมุ่งเน้นการนำเสนอองค์ความรู้จากกระบวนการปฏิบัติงานทางทัศนศิลป์ (Art Practice-Based Research) งานวิจัยค้นคว้าที่สร้างบทวิพากษ์ ข้อค้นพบ และมุมมองใหม่ทางทฤษฎีศิลป์ ประวัติศาสตร์ศิลปะ ปรัชญาสุนทรียศาสตร์ การออกแบบวัฒนธรรมทางสายตา และประเด็นอื่นที่เกี่ยวข้องกับงานทัศนศิลป์

กำหนดตีพิมพ์

วารสารมีกำหนดเผยแพร่ ปีละ 2 ฉบับ ได้แก่

ฉบับที่ 1 เดือนมกราคม – มิถุนายน

ฉบับที่ 2 เดือนกรกฎาคม – ธันวาคม

นโยบายการเข้าถึงแบบเสรี

วารสารศิลป์ พีระศรีปฏิบัติตามนโยบายการเข้าถึงแบบเสรี (Open Access) เพื่อให้สาธารณชนสามารถเข้าถึงเนื้อหาที่เผยแพร่ได้อย่างอิสระและไม่มีค่าใช้จ่ายใด ๆ เพื่อส่งเสริมและเป็นประโยชน์ต่อการเรียนรู้ การวิจัย การแลกเปลี่ยนความรู้ และการเผยแพร่งานวิชาการอย่างกว้างขวาง

ไม่มีค่าธรรมเนียมในการตีพิมพ์บทความ

สำหรับการส่งบทความตีพิมพ์ในวารสารศิลป์ พีระศรี ไม่มีค่าใช้จ่ายใด ๆ ในทุกขั้นตอน (No APCs)

ลิขสิทธิ์

ผู้เขียนถือครองลิขสิทธิ์ของผลงานตนเองอย่างเต็มที่โดยไม่มีข้อจำกัด วารสารศิลป์ พีระศรีได้รับสิทธิ์ในการเผยแพร่ แจกจ่าย และจัดเก็บบทความในรูปแบบต่าง ๆ (เช่น รูปแบบสิ่งพิมพ์ หรือดิจิทัล) วารสารสนับสนุนให้ผู้เขียนแบ่งปันผลงานของตนเองอย่างอิสระ โดยปฏิบัติตามเงื่อนไขของสัญญาอนุญาต Creative Commons Attribution-NonCommercial-NoDerivatives 4.0 International License (CC BY-NC-ND 4.0) และให้เครดิตแก่วารสารในฐานะแหล่งที่มาของการเผยแพร่

การอนุญาตและสิทธิการนำไปใช้งาน

บทความทั้งหมดที่เผยแพร่ในวารสารศิลป์ พีระศรีอยู่ภายใต้สัญญาอนุญาต Creative Commons Attribution-NonCommercial-NoDerivatives 4.0 International License (CC BY-NC-ND 4.0) ซึ่งอนุญาตให้ผู้อื่นสามารถ:

- แบ่งปัน: คัดลอกและแจกจ่ายเนื้อหาในสื่อหรือรูปแบบใดก็ได้
- แสดงที่มา: ให้เครดิตอย่างเหมาะสมแก่ผู้เขียน และวารสารว่าเป็นแหล่งที่มา
- ไม่ใช่เพื่อการค้า: ห้ามนำงานไปใช้ในเชิงพาณิชย์
- ไม่ดัดแปลง: ใช้งานต้นฉบับเท่านั้น ผลงานต้องไม่ถูกดัดแปลง



นโยบายการนำบทความไปฝากในคลังปัญญา

วารสารศิลป์ พีระศรี มีนโยบายสนับสนุนให้ผู้เขียนนำบทความไปฝาก แบ่งปัน เผยแพร่ในเว็บไซต์แพลตฟอร์มสื่อสังคม หรือคลังปัญญาสถาบันต่าง ๆ ที่เข้าถึงได้โดยเสรี (Open access repositories) เพื่อเป็นประโยชน์ต่อผู้เขียนในการเผยแพร่งานวิชาการให้สาธารณชนมองเห็น และเข้าถึงได้มากขึ้น

ผู้สนับสนุน

คณะจิตรกรรม ประติมากรรมและภาพพิมพ์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

รายการตรวจสอบต้นฉบับก่อนส่งบทความ

ในขั้นตอนการส่งบทความ ผู้แต่งต้องตรวจสอบและปฏิบัติตามข้อกำหนดรายการตรวจสอบการส่งทุกข้อ ดังต่อไปนี้ และบทความอาจถูกส่งคืนให้กับผู้แต่งกรณีที่ไม่ปฏิบัติตามข้อกำหนดทั้งหมด

✓	บทความต้องไม่เคยเผยแพร่ที่ไหนมาก่อน และไม่อยู่ในระหว่างการเสนอไปเพื่อพิจารณาลงตีพิมพ์ในวารสารฉบับอื่น
✓	เนื้อหาของบทความสอดคล้องกับเป้าหมายและขอบเขตของวารสาร
✓	รูปแบบการเขียนบทความและการอ้างอิงเป็นไปตามที่วารสารกำหนด สามารถดูได้ที่ “คำแนะนำผู้เขียน” และ “คู่มือการอ้างอิงแบบ APA 7th edition
✓	บทคัดย่อ และคำสำคัญ ทั้งภาษาไทยและภาษาอังกฤษ
✓	แหล่งอ้างอิงจากเว็บไซต์ต้องระบุ url สามารถตรวจสอบและเข้าถึงได้
✓	รายการอ้างอิงหรือบรรณานุกรมให้โดยเรียงจากภาษาไทย ภาษาที่ไม่ใช้อักษรโรมัน (หากมีใช้อ้างอิง) และภาษาที่ใช้อักษรโรมัน ตามลำดับ รวมทั้งให้แปล (translated) บรรณานุกรมที่เป็นภาษาไทย และภาษาที่ไม่ใช้อักษรโรมัน เป็นภาษาอังกฤษทุกฉบับที่นำมาอ้างอิง เรียงลำดับตามตัวอักษร A-Z
✓	ไฟล์บทความจะต้องบันทึกเป็นนามสกุล .doc หรือ .docx หรือไฟล์นามสกุลที่สามารถเปิดได้ใน Microsoft Word และแนบไฟล์ .pdf มาด้วย
✓	จัดส่งภาพประกอบเป็นไฟล์ .jpeg, png หรือ .tiff แยกต่างหากจากไฟล์บทความ เพื่อให้ภาพมีคุณภาพคมชัดในการจัดการไฟล์เผยแพร่ ภาพควรมีความละเอียด 300 dpi

แนวทางการจัดเตรียมต้นฉบับบทความ

เรียงเรียงต้นฉบับบทความให้มีความยาวระหว่าง 10-25 หน้ากระดาษ A4 (ไม่รวมภาพประกอบ) ใช้รูปแบบอักษร Prompt สำหรับชื่อเรื่อง ขนาด 18 point ชื่อผู้แต่ง ขนาด 11 point สำหรับเนื้อหาให้ใช้รูปแบบอักษร TH Sarabun PSK ขนาด 16 point ส่วนตัวเลขให้ใช้เลขอารบิกทุกกรณี ทั้งภาษาไทยและภาษาอังกฤษ โดยให้บันทึกไฟล์ต้นฉบับบทความเป็นนามสกุล .doc หรือ .docx หรือไฟล์นามสกุลที่สามารถเปิดได้ใน Microsoft Word และแนบไฟล์ .pdf มาด้วย

ทั้งนี้ผู้แต่งสามารถดาวน์โหลดเทมเพลตรูปแบบบทความได้ที่

<https://drive.google.com/drive/u/1/folders/1jK2s34RApaZfu9PNk34jUzKP8fdN3woy>

รูปแบบอักษร

<https://drive.google.com/drive/u/1/folders/1iYN-Jf9D52Q6SZh4BGk0lboFaqAu0LTK>

โครงสร้างบทความประกอบไปด้วยลำดับดังต่อไปนี้

ชื่อบทความ

ควรตั้งให้มีความกระชับและครอบคลุมเนื้อหาของบทความ ทั้งภาษาไทยและภาษาอังกฤษ

ชื่อผู้เขียนบทความ

ระบุชื่อ-นามสกุล ตำแหน่งวิชาการ หน่วยงานหรือสถาบันการศึกษาของผู้เขียน กรณีหากบทความเป็นส่วนหนึ่งของวิทยานิพนธ์ให้ใส่ชื่อ-นามสกุล ตำแหน่งวิชาการ หน่วยงานของอาจารย์ที่ปรึกษาถัดจากชื่อผู้เขียน โดยให้ระบุแหล่งทุนหากวิทยานิพนธ์หรืองานวิจัยนี้ได้รับการสนับสนุนจากหน่วยงานใด ๆ ก็ตาม รวมทั้งระบุอีเมลของผู้แต่งให้ครบทุกท่าน (ภาษาไทยและภาษาอังกฤษ)

บทคัดย่อ

บทคัดย่อภาษาไทยและภาษาอังกฤษ มีความยาวตั้งแต่ 350 คำแต่ไม่เกิน 500 คำ บรรจุภายในหนึ่งย่อหน้า บทคัดย่อควรแสดงในเห็นถึง 1) ที่มา 2) วัตถุประสงค์ 3) วิธีการวิจัย/ศึกษา 4) ผลลัพธ์/อภิปรายผล 5) ข้อเสนอ/ข้อค้นพบ

คำสำคัญ

คำหรือวลีสั้นๆ อย่างน้อย 3 คำ แต่ไม่เกิน 5 คำ โดยเรียงลำดับความสำคัญของคำสืบค้น และควรเป็นคำที่ช่วยสืบค้นเข้าถึงงานวิจัยนั้นๆ ทั้งภาษาไทยและภาษาอังกฤษ

เนื้อหาบทความ

เนื้อหาแบ่งเป็นหัวข้อ เพื่อให้อ่านได้ง่ายและเป็นระบบเช่น 1) บทนำ 2) วัตถุประสงค์ 3) วิธีการศึกษา 4) ผลลัพธ์ 5) อภิปราย 6) บทสรุป 7) รายการอ้างอิง

ภาพและตาราง

กรณีที่น่าภาพประกอบหรือตารางมาจากแหล่งข้อมูลหรือเอกสารอื่น ๆ มาใช้โดยตรง หรือมีการปรับเปลี่ยนให้เขียนชื่อภาพ คำบรรยาย และระบุแหล่งที่มา รวมทั้งข้อมูลเกี่ยวกับลิขสิทธิ์และการอนุญาตใช้งานไว้ได้ภาพ (สามารถดูวิธีการอ้างอิงได้ใน “คู่มือการอ้างอิงแบบ APA 7th edition”) โดยให้กำกับหมายเลขของภาพประกอบ ตารางและคำบรรยายเชื่อมโยงกับเนื้อหาในบทความที่อ้างถึง

ส่วนไฟล์ภาพประกอบให้สร้างแฟ้มแยกออกมาจากไฟล์เนื้อหาบทความ โดยระบุชื่อไฟล์ภาพสามารถเชื่อมโยงกับหมายเลขที่ตรงกับเนื้อหาในบทความ ความละเอียดของภาพไม่ต่ำกว่า 300 dpi/inch⁷.

การเขียนอ้างอิง

วารสารศิลป์ พีระศรีใช้การอ้างอิงรูปแบบนามปีแทรกในเนื้อหา หรือ APA 7th Edition โดยมีลักษณะดังนี้

-วิธีอ้างอิงในเนื้อหา ให้ระบุชื่อผู้แต่ง ปีที่ตีพิมพ์และเลขหน้า เช่น (ศิลป์ พีระศรี, 2501: 15) ในกรณีที่ผู้เขียน 2 คน (Bhirasri & May, 1948: 2-4) ในกรณีที่ผู้เขียน 3 คนขึ้นไป (Bhirasri et al., 1944: 20-24)

-หากมีเชิงอรรถเสริมความ ให้ปรากฏด้านล่างของหน้านั้นๆ (Footnote) สามารถดูรายละเอียดได้ใน “คู่มือการอ้างอิงแบบ APA 7th edition”

-บรรณานุกรม/รายการอ้างอิง ให้เรียงตามตัวอักษร โดยเรียงจากภาษาไทย ภาษาที่ไม่ใช้อักษรโรมัน (หากมีใช้อ้างอิง) และภาษาที่ใช้อักษรโรมัน ตามลำดับ รวมทั้งให้แปล (translated) บรรณานุกรมที่เป็นภาษาไทย และภาษาที่ไม่ใช้อักษรโรมัน เป็นภาษาอังกฤษทุกฉบับที่นำมาอ้างอิง แล้วเรียงลำดับตามตัวอักษร A-Z สามารถดูรายละเอียดได้ใน “คู่มือการอ้างอิงแบบ APA 7th edition”

ตัวอย่างอ้างอิงในเนื้อหา

หนังสือ

ปิยะแสง จันทวงศ์ไพศาล. (2560). *พจนานุกรมศิลปะประยุกต์*. จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

เนื้อหาในหนังสือ

Steyerl, H. (2017). *Duty Free Art: Art in the Age of Planetary Civil War*. New York, 121-122.

บทความในวารสาร

วสมน สานะเสน. (2562). การแสดงอัตลักษณ์ทางชาติพันธุ์ของชาวไทยมุสลิมผ่านทางสถาปัตยกรรมมัสยิด. *วารสารศิลป์ พีระศรี* 6(2): 205-206.

บทความออนไลน์

Baur, R. & Felsing, U. (2016). Researching Visual Application Respectful of Cultural Diversity. *Studies in Visual Arts and Communication: an international journal* 3(1). pp. 1-19. https://journalonarts.org/wp-content/uploads/2016/07/SVACij_Vol3_No1-2016-Baur-Felsing-Researching-Visual-Application-Respectful-of-Cultural-Diversity.pdf

เนื้อหาในเว็บไซต์

Takac, B. (2020, May 23). *How 20th century art dealt with wounding, scarring, and healing*. Widewalls. <https://www.widewalls.ch/magazine/psychic-wounds-warehouse-dallas>

ทั้งนี้สามารถรายละเอียดการเขียนอ้างอิงและบรรณานุกรมทั้งหมดได้ที่ “คู่มือการอ้างอิงแบบ APA 7th edition” <https://drive.google.com/drive/u/2/folders/1v2GTdl6tyBwU9R70779HEa6a30EPAoFf>

นโยบายตรวจสอบการคัดลอกผลงาน

การคัดลอกผลงานผู้อื่นหรือตนเองไม่ว่ากรณีใด ๆ ก็ตาม จะไม่รับการพิจารณาตามกระบวนการคัดเลือก ทุกบทความจะได้รับการตรวจจับการคัดลอกจากซอฟต์แวร์ (CopyCatch)

นโยบายส่วนบุคคล

ชื่อและที่อยู่ของผู้เขียนบทความจะถูกใช้งานอย่างรัดกุมเฉพาะส่วนการบริหารจัดการภายในวารสารเท่านั้น และจะไม่เปิดเผยแก่บุคคลอื่น ๆ จนกว่าจะได้รับการตีพิมพ์เผยแพร่สู่สาธารณะ

การส่งต้นฉบับบทความ

ผู้เขียนสามารถส่งบทความเข้าสู่กระบวนการพิจารณาตีพิมพ์ผ่านระบบวารสารออนไลน์ (Thaijo) ได้ที่ <https://so02.tci-thaijo.org/index.php/jfa/submission/wizard>

สอบถามรายละเอียดเพิ่มเติม

วารสารศิลป์ พีระศรี

คณะจิตรกรรม ประติมากรรมและภาพพิมพ์

มหาวิทยาลัยศิลปากร วิทยาเขตวังท่าพระ

31 ถนนหน้าพระลาน แขวงพระบรมมหาราชวัง

เขตพระนคร กรุงเทพฯ 10200

โทร. 0-2221-0820 โทรสาร 0-2225-8991

Email: warasansilpabhirasri@gmail.com

กระบวนการพิจารณาบทความ

1. การกลั่นกรอง: บทความที่ขึ้นส่งมาจะได้รับการพิจารณาจากกองบรรณาธิการเพื่อคัดกรองเข้าสู่กระบวนการประเมิน หากมีพบว่าบทความใดไม่ตรงตามวัตถุประสงค์และขอบเขตของวารสารหรือมีการคัดลอก (Plagiarism) ละเมิดจริยธรรมการตีพิมพ์ (Publication Ethics) บทความนั้น ๆ จะถูกปฏิเสธในขั้นตอนนี้
2. การประเมินจากผู้ทรงคุณวุฒิ: บทความที่ผ่านขั้นตอนการกลั่นกรอง กองบรรณาธิการจะสรรหาผู้ทรงคุณวุฒิที่มีประสบการณ์ตรงตามสาขาที่เกี่ยวข้องจำนวน 3 ท่าน ที่ไม่มีส่วนได้ส่วนเสียกับผู้เขียน เพื่อดำเนินการประเมินบทความในลักษณะทางลับทั้งสองทาง (Double-Blind review)
3. การแจ้งผลการประเมิน: หลังจากกองบรรณาธิการได้รับผลการประเมิน ผู้เขียนจะได้รับแจ้งผลรวมทั้งคำวิจารณ์และข้อเสนอแนะจากทั้งผู้ประเมินและบรรณาธิการ โดยมีผลแจ้ง 4 แบบ ได้แก่ ผ่าน ผ่านปรับแก้เล็กน้อย ผ่านปรับแก้มาก และไม่ผ่าน กรณีที่ผ่านโดยไม่มีเงื่อนไขจะเข้าสู่กระบวนการตีพิมพ์ในทันที
4. การปรับปรุง: หากผู้เขียนได้รับผลให้มีการปรับปรุง ผู้เขียนจะต้องแก้ไขบทความตามที่ผู้ทรงคุณวุฒิได้แสดงความเห็นและข้อเสนอแนะ และส่งกลับมาให้กองบรรณาธิการพิจารณา ภายในระยะเวลา 1 เดือน ในกรณี ผล ผ่านปรับแก้มาก บทความที่ได้รับการปรับปรุงจะถูกส่งให้ผู้ทรงคุณวุฒิประเมินอีกครั้งหนึ่ง
5. การเผยแพร่บทความ: บทความที่ผ่านการประเมินจะได้รับการเผยแพร่บนระบบวารสารศิลป์ พีระศรีออนไลน์ โดยจัดลำดับตามวันออกหนังสือตอบรับจากวารสาร

จริยธรรมการตีพิมพ์

วารสารศิลป์ พีระศรี ให้ความสำคัญกับมาตรฐานจริยธรรมการตีพิมพ์ในระดับสากล โดยใช้แนวทางและปฏิบัติตามหลักการของ COPE (Committee On Publication Ethics) ดังนี้

บทบาทและหน้าที่ของผู้เขียนบทความ

1. ผู้เขียนต้องรับรองว่าเป็นบทความใหม่ ไม่เคยตีพิมพ์ในที่ใดมาก่อน รวมทั้งไม่ได้อยู่ในขั้นตอนการพิจารณาเพื่อตีพิมพ์ในวารสารอื่น
2. ผู้เขียนบทความต้องเขียนบทความให้ถูกต้องหลักเกณฑ์ และรูปแบบที่วารสารกำหนด
3. ผู้เขียนต้องไม่คัดลอกผลงาน (Plagiarism) ของผู้อื่น หากมีการกล่าวถึงข้อความหรือนำผลงานใดๆ ของผู้อื่นมาใช้ รวมทั้งงานก่อนหน้าของผู้เขียนบทความเอง ต้องอ้างอิงทุกครั้งตามที่วารสารกำหนดไว้
4. ผู้เขียนต้องรายงานตามข้อเท็จจริงที่เกิดขึ้นจากการค้นคว้าวิจัย ไม่ให้ข้อมูลอันเป็นเท็จ บิดเบือน ปลอมแปลง หรือมีเจตนาปกปิด
5. รายชื่อผู้เขียนบทความที่ปรากฏ ต้องมีส่วนร่วมในการดำเนินการจริง
6. ผู้เขียนบทความต้องเปิดเผยแหล่งทุนที่สนับสนุนในการวิจัย วิทยานิพนธ์หรือบทความนั้น ๆ เพื่อป้องกันการมีผลประโยชน์ทับซ้อน
7. ผู้เขียนต้องแสดงหลักฐานจากคณะกรรมการจริยธรรมการวิจัย ในกรณีที่มีการค้นคว้าหรือใช้ข้อมูลจากการวิจัยในคนหรือสัตว์
8. หากการค้นคว้าวิจัยเกี่ยวข้องกับการใช้อาสาสมัคร ผู้เข้าร่วม หรือผู้ให้สัมภาษณ์ ผู้วิจัยหรือผู้เขียนบทความต้องคำนึงถึงหลักจริยธรรมการวิจัยในคน และต้องได้รับการยินยอมจากบุคคลนั้นๆ

บทบาทและหน้าที่ของผู้ประเมินบทความ

1. ผู้ประเมินต้องรักษาความลับและไม่เปิดเผยข้อมูลใด ๆ ที่เกี่ยวข้องกับบทความให้ผู้อื่นที่ไม่เกี่ยวข้องทราบ โดยเด็ดขาด ตลอดระยะเวลาการประเมินบทความ
2. ผู้ประเมินควรรับประเมินบทความที่มีเนื้อหาสอดคล้องกับความเชี่ยวชาญทางวิชาการของตนเอง และควรแจ้งแก่บรรณาธิการทราบและปฏิเสธบทความนั้น ๆ หากไม่ได้สอดคล้อง
3. ผู้ประเมินต้องแจ้งบรรณาธิการ หากตรวจพบว่าบทความที่ได้รับการประเมินมีคัดลอกผลงานผู้อื่น หรือผลงานของผู้เขียนเอง และการละเมิดจริยธรรมการตีพิมพ์ผลงาน
4. ผู้ประเมินต้องประเมินบทความโดยยึดมาตรฐานคุณภาพทางวิชาการเป็นที่ตั้ง โดยปราศอคติใดๆ ผู้ประเมินต้องแสดงความเห็น ข้อเสนอแนะ อย่างชัดเจน เป็นระบบ และให้แนวทางปรับปรุงต้นฉบับอย่างเป็นรูปธรรม
5. ผู้ประเมินควรแจ้งบรรณาธิการและปฏิเสธการประเมินบทความ ถ้าพบว่ามีผลประโยชน์ทับซ้อนกับผู้เขียน หรือเงื่อนไขอื่นๆที่เกี่ยวข้อง
6. ผู้ประเมินต้องไม่แสวงหาผลประโยชน์จากบทความที่ตนเองทำการประเมิน
7. ผู้ประเมินต้องรักษาเวลาตามกรอบที่กำหนดไว้

บทบาทและหน้าที่ของบรรณาธิการ

1. บรรณาธิการมีหน้าที่ในการกลั่นกรองและรับรองคุณภาพของบทความให้สอดคล้องกับวัตถุประสงค์และขอบเขตของวารสาร
2. บรรณาธิการมีหน้าที่ในการคัดเลือกผู้ประเมินบทความที่มีความรู้ ความเชี่ยวชาญกับบทความที่ประเมิน
3. บรรณาธิการต้องพิจารณาบทความโดยยึดมาตรฐานคุณภาพทางวิชาการเป็นที่ตั้ง โดยปราศอคติใดๆ
4. ในกระบวนการพิจารณาบทความจนถึงการตีพิมพ์ บรรณาธิการต้องรักษาความลับและไม่เปิดเผยข้อมูลใดๆ ที่เกี่ยวข้องของบทความ ผู้เขียน ผู้ประเมินทั้งกระบวนการพิจารณา ให้ผู้อื่นที่ไม่เกี่ยวข้องทราบโดยเด็ดขาด
5. บรรณาธิการต้องทำหน้าที่ตรวจสอบบทความไม่ให้เกิดการคัดลอกผลงานของผู้อื่นๆ (Plagiarism) และพร้อมหยุดกระบวนการหากมีการตรวจพบ
6. บรรณาธิการต้องไม่มีผลประโยชน์ทับซ้อนระหว่างผู้เขียน ผู้ประเมิน และผู้บริหารวารสาร
7. บรรณาธิการต้องดูแลไม่ให้เกิดการแทรกแซงกระบวนการดำเนินการของวารสารและกระบวนการพิจารณาบทความ
8. บรรณาธิการต้องรักษามาตรฐานวารสารและพัฒนาให้มีคุณภาพ

Silpa Bhirasri (Journal of Fine Arts)

About the Journal

Silpa Bhirasri (Journal of Fine Arts) is an academic journal initiated by the Faculty of Painting, Sculpture, and Graphic Arts, Silpakorn University. The journal has been publishing articles since 2013. It remains committed to creating a space for accumulated knowledge and introducing works of fine arts and issues related to art, such as design, history, art theory, culture, and humanities. Therefore, the journal welcomes academic articles, research articles, creative articles, critical articles, review articles, and academic translations from experts, academics, professors, students, artists, curators, critics, and experienced personnel in the field of art. The journal aims to encourage an atmosphere of exchange, learning, and new perspectives to expand the boundaries of visual art knowledge. Furthermore, the journal also serves as a source of information for teaching and learning for passionate art enthusiasts in the contemporary art scene in Thailand.

Objectives and Scope

Silpa Bhirasri (Journal of Fine Arts) aims to provide a platform for academic research in Fine Art, with a focus on presenting the process of 'Art Practice-Based Research.' The journal selects articles that initiate new discussions, critiques, and findings, offering a unique perspective on art theory, art history, philosophy, aesthetics, design, visual culture, and other related issues in visual arts.

Publication Schedule

The journal publishes two editions per year:

Issue 1 January – June (Published at the end of June)

Issue 2 July – December (Published at the end of December)

Open Access Policy

Silpa Bhirasri (Journal of Fine Arts) adheres to an Open Access policy, providing the public with unrestricted, free access to all published content. This policy is designed to promote learning, research, knowledge exchange, and the widespread dissemination of academic work.

No fee Policy

Silpa Bhirasri (Journal of Fine Arts) does not impose any charges for article submission, processing, or publication at any stage, including Article Processing Charges (APCs).

Copyright

Authors retain full copyright over their work without restrictions. Silpa Bhirasri (Journal of Fine Arts) holds a non-exclusive right to publish, distribute, and archive articles in any format (e.g., print or digital). Authors are encouraged to share their published work freely, provided it complies with the terms of the Creative Commons Attribution-NonCommercial-NoDerivatives 4.0 International License (CC BY-NC-ND 4.0), including proper attribution to the journal as the original source of publication.

Licensing Terms

All published articles in Silpa Bhirasri (Journal of Fine Arts) are distributed under the Creative Commons Attribution-NonCommercial-NoDerivatives 4.0 International License (CC BY-NC-ND 4.0). This license allows others to:

- Share:** Copy and redistribute the material in any medium or format.
- Attribution:** Proper credit must be given to the author(s) and the journal as the source.
- Non-Commercial Use:** The work cannot be used for commercial purposes.
- No Derivatives:** The material must remain unchanged and cannot be used to create derivative works.



Repository Policy

Silpa Bhirasri (Journal of Fine Arts) encourages authors to deposit, share, and disseminate their articles on websites, social media platforms, or open-access repositories of academic institutions. This policy aims to enhance the visibility and accessibility of authors' academic work, ensuring it reaches a broader audience.

Supporter

Faculty of Painting Sculpture And Graphic Arts, Silpakorn University

Submission Preparation Checklist

As part of the submission process, authors are required to check off their submission's compliance with all of the following items, and submissions may be returned to authors that do not adhere to these guidelines.

✓	The article must not have been published elsewhere previously and should not be under consideration for publication elsewhere.
✓	The content of the article must align with the objectives and scope of the journal.
✓	The author's name and affiliation must be specified in both Thai and English, along with the author's email address.
✓	The article should include an abstract and keywords in both Thai and English.
✓	The journal specifies the required writing and citation formats. Please refer to the "Author's Guide" and "APA 7th Edition Reference Guide" for details.
✓	Arrange citations and references in the following order: from Thai to non-Roman languages, and then to Roman languages. Also, translate Thai and non-Roman references into English and organize them alphabetically from A to Z.
✓	Citations and references should include URLs from credible and accessible websites.
✓	Save the article file as a .doc or .docx format, or any other format compatible with Microsoft Word. Additionally, attach a .pdf version of the article.
✓	To maintain image quality, please send images in a separate file. Images should have a resolution of 300 dpi.

The article structure consists of the following:

Article Title

The title should be concise and reflect the article's contents, written in both Thai and English.

Author's Name, Institution and E-mail

Specify the author's name, surname, academic title, institution, and university. If the article is a thesis, include the advisor's name, surname, academic title, and institute after the author's name. Also, include the funding source if the research is sponsored by an organization. Lastly, provide all authors' email addresses in both Thai and English.

Abstract

The abstract should be written in Thai and English, consisting of 350 to 500 words in a single paragraph. It should cover the information source, objective, research/study methodology, results/discussion, and proposal/findings.

Keywords

Include 3 to 5 keywords in order of importance. These keywords should help in accessing the research and should be provided in both Thai and English.

Article Content

Divide the content into sections for easy reading and organization, such as 1) Introduction, 2) Objective, 3) Study Method, 4) Results, 5) Discussion, 6) Conclusion, 7) References.

Images and tables

When using or modifying images and tables from other sources, provide the name, description, and source. Include copyright and licensing information beneath the image. (Reference instructions can be found in “APA 7th Edition Reference Guide”). Number each image or table and provide a description related to the referenced article.

The author must create a separate file for the images, naming each image with the corresponding numbers in the article. The resolution of the images should be at least 300 dpi.

Citation

The Silpa Bhirasri Journal of Fine Arts follows the APA 7th Edition citation style. Here are the guidelines:

- To cite information, include the author's name, year of publication, and page number. For example: (Bhirisri, 1958: 15). If there are two authors, use the format (Bhirasri & May, 1948: 2-4). For three authors, use (Bhirasri et al., 1944: 20-24).

- Footnotes, if present, should appear at the bottom of the page. For more details, refer to the "APA 7th Edition Reference Guide."

- Bibliography or references should be alphabetically arranged, starting from Thai, followed by non-Roman languages, and then Roman languages. Translate Thai and non-Roman languages into English and sort them alphabetically from A to Z. For more information, consult the "APA 7th Edition Reference Guide."

Reference Examples

Books

Chantarawongpaisarn, P. (2017). *Dictionary of Applied Arts*. Chulalongkorn University

Book Content

Steyerl, H. (2017). *Duty Free Art: Art in the Age of Planetary Civil War*. New York, 121-122.

Journal Articles

Sanasen, W. (2019). The Presentation of Thai Muslim's Ethnic Identities through Mosques in Thailand, *Silpa Bhirasri Journal of Fine Arts* 6(2): 205-206.

Online Article

Baur, R. & Felsing, U. (2016). Researching Visual Application Respectful of Cultural Diversity. *Studies in Visual Arts and Communication: an international journal* 3(1). pp. 1-19.
https://journalonarts.org/wp-content/uploads/2016/07/SVACij_Vol3_No1-2016-Baur-Felsing-Researching-Visual-Application-Respectful-of-Cultural-Diversity.pdf

Content from Websites

Takac, B. (2020, May 23). *How 20th century art dealt with wounding, scarring, and healing*. Widewalls. <https://www.widewalls.ch/magazine/psychic-wounds-warehouse-dallas>

Additional "Author's Guide" can be found at:

<https://drive.google.com/drive/u/2/folders/1v2GTdl6tyBwU9R70779HEa6a30EPAoFf>

Plagiarism Policy:

The journal does not accept plagiarism of other authors or other works by the author themselves. Every article will be checked by the CopyCatch software.

Copyright Notice:

Authors retain full copyright over their work without restrictions. Silpa Bhirasri (Journal of Fine Arts) holds a non-exclusive right to publish, distribute, and archive articles in any format (e.g., print or digital). Authors are encouraged to share their published work freely, provided it complies with the terms of the Creative Commons Attribution-NonCommercial-NoDerivatives 4.0 International License (CC BY-NC-ND 4.0), including proper attribution to the journal as the original source of publication.

Privacy Policy:

The names and addresses of the authors will be used concisely within the journal's management sector and will not be disclosed to others until they are publicly published.

Submitting Article Manuscripts:

Submit the article via ThaiJo.com. Instruction can be found at <https://drive.google.com/file/d/1WVYr95GwopWkcnLJsGwAyeTsnivs1cBn/view>

Article Submission:

Authors can submit articles for consideration through the online journal system at any time.

Contact:

The journal's editorial team will primarily contact the author through the online system. Authors should provide up-to-date user information. It is essential to use an email address in the ThaiJo system that the author can regularly access.

Peer-Review Process

Criteria for Reviewing Articles:

Review Process:

1. Screening: All submitted articles will be carefully reviewed by the editorial team. Articles that are inconsistent with the objectives and scope of the journal, or those that violate publication ethics by containing plagiarism, will be rejected at this stage.

2. Evaluation by Experts: If an article passes the screening stage, the editorial team will enlist 3 experienced experts knowledgeable about the article's topic. To ensure impartiality, the experts must not have conflicts of interest with the author. They will conduct a double-blind review.

3. Notification of Assessment: After the editorial team receives the reviews, the author will be notified of the outcome, along with comments and suggestions from both the reviewers and the editor. The author will receive one of four types of notifications: pass, pass with minor adjustments, pass with major adjustments, or fail. If the article passes without further adjustments, it will proceed to the publishing stage.

4. Improvement: If the author receives a notification recommending adjustments, they must edit the article based on the comments and suggestions. The author must resubmit the revised article within one month. If major adjustments are necessary, the experts will re-evaluate the article.

5. Article Publication: Once an article has been evaluated, it will be published in the Silpa Bhirasri Journal of Fine Arts online. The articles will be ranked according to the acceptance letter issued by the journal.

Publishing Ethics:

The Silpa Bhirasri Journal adheres to international standards of publishing ethics by implementing the guidelines and policy of COPE (Committee on Publication Ethics) as follows:

Roles and Responsibilities of Authors:

1. The author must ensure the article is original and has not been published elsewhere. The article should not be under consideration for publication in any other journal.
2. The author must write the article in accordance with the journal's format.
3. The author must not plagiarize others' work. Should the author mention text or others' work, including the author's previous work, they must include references as required by the journal.
4. The author must state facts from their research. Do not provide falsified, inaccurate, or concealed information.
5. All authors listed in the article must be involved in the process.
6. The author must disclose any research, thesis, or article funding to avoid conflicts of interest.
7. If the author's research involves using data from people or animals, please provide evidence from the Research Ethics Committee.
8. If the author's research involves volunteers, participants, or interviewees, consider the ethics of researching people and obtain their consent.

Roles and Responsibilities of Reviewers:

1. The reviewer must maintain confidentiality and not disclose any information related to the article throughout the evaluation process.
2. The reviewer should accept articles that correspond to their academic expertise. If the article is outside of the reviewer's area of expertise, notify the editor and decline the article.
3. The reviewer must notify the editor if the assessed article contains plagiarized content from other authors or previous works by the author and violates the publication ethics.
4. The reviewer must evaluate the article based on academic qualitative standards. The reviewer must not be biased and provide systematic comments, suggestions, and guidelines for improving the manuscript.

5. The reviewer must notify the editor and decline the article should they discover a conflict of interest with the author or any other relevant conditions.
6. The reviewer must refrain from exploiting the article they are responsible for assessing.
7. The reviewer must respect the set time frame.

Roles and Responsibilities of the Editor:

1. The editor is responsible for moderating and ensuring the quality of the article in accordance with the objective and scope of the journal.
2. The editor is responsible for selecting reviewers based on expertise and knowledge of the related article.
3. The editor must consider articles based on academic qualitative standards without bias.
4. The editor must maintain confidentiality and not disclose any information regarding the article, the author, reviewers, or the process during the consideration process leading up to publication. Sharing information with unrelated personnel is strictly prohibited.
5. The editor must ensure the article is not plagiarized and stop the process if plagiarism is detected.
6. The editor must not have a conflict of interest with the author, reviewer, and journal executives.
7. The editor must ensure there is no interference with the journal's evaluation process.
8. The editor must maintain the journal's standards and continuously improve the quality of the journal.

Silpa Bhirasri

(Journal of Fine Arts)

Faculty of Painting Sculpture and Graphic Arts, Silpakorn University



Contact Information

Silpa Bhirasri (Journal of Fine Arts)

Faculty of Painting, Sculpture, and Graphic Arts

Silpakorn University, Wang Tha Phra Campus

31 Na Phra Lan Road, Phraboromaharachawang,

Phra Nakorn, Bangkok 10200

Tel. +66-2221-0820 Fax +66-2225-8991

Email: Warasansilpabhirasri@gmail.com

Website: <https://so02.tci-thaijo.org/index.php/jfa/index>