

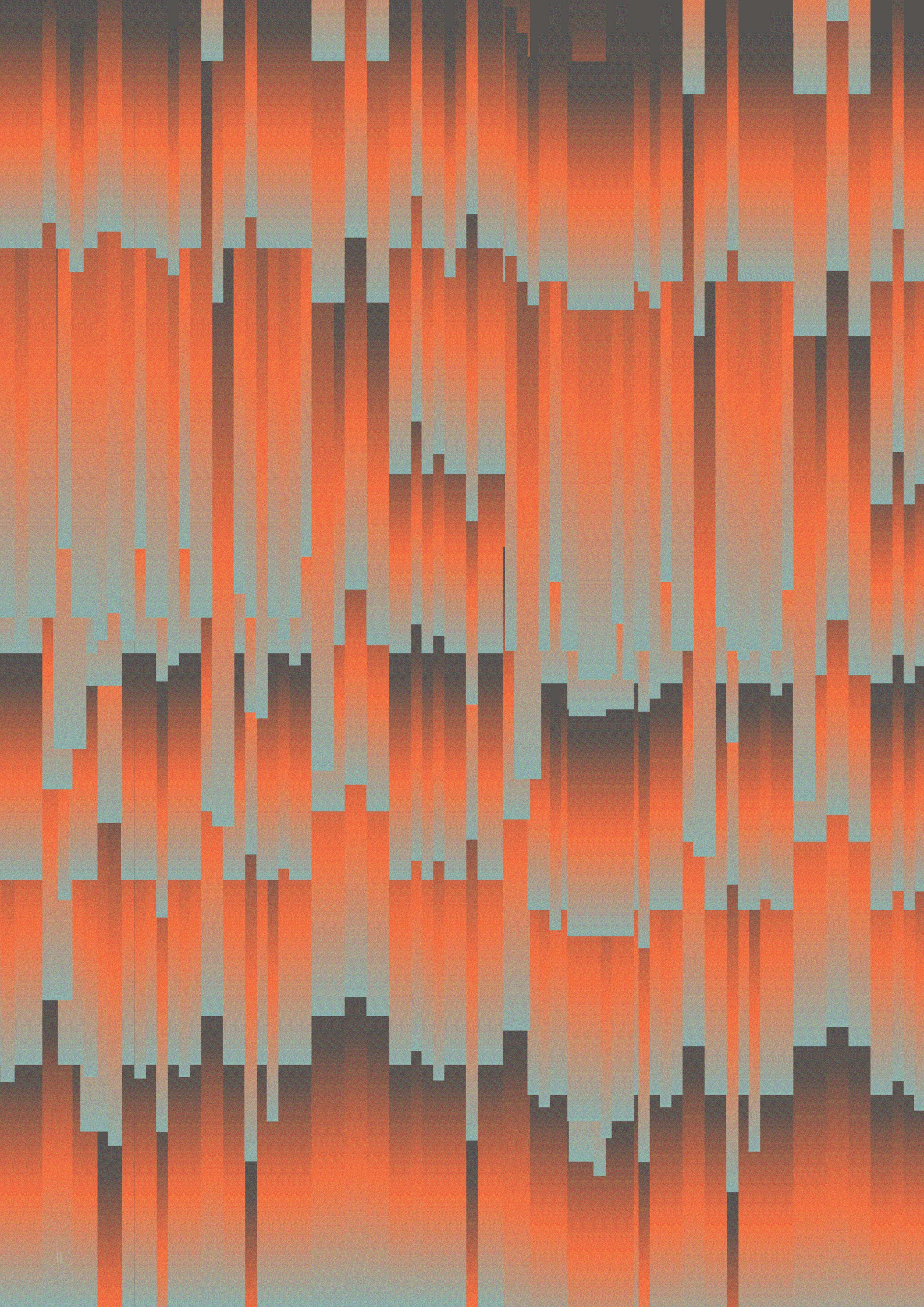
Silpa Bhirasri

(Journal of Fine Arts)

Faculty of Painting Sculpture and Graphic Arts, Silpakorn University

Silpa Bhirasri (Journal of Fine Arts) Vol.13(1) 2025

VOLUME 13 ISSUE 1
JANUARY - JUNE 2025
ISSN (Online) 2697 - 6293



วารสารศิลป์ พีระศรี

ปีที่ 13 ฉบับที่ 1 มกราคม - มิถุนายน 2568

Vol. 13 No. 1, January - June 2025

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 สิงหนะ

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, Ph.D.	
Donny Trihanondo	Visual Arts Program, Telkom University
Ranti Rachmawanti, M.Hum. Ph.D.	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 13 ฉบับที่ 1 มีบทความเผยแพร่ทั้งหมด 9 บทความ โดยสามารถจัดกลุ่มเนื้อหาได้ประเภท 4 ดังนี้

การปรับเปลี่ยน ทางศิลปะที่เกี่ยวข้องกับวัฒนธรรมจีน ได้แก่ 1) บทความของหุ่ยเพยคง และคณะ ศึกษาความหมายของสีในเครื่องแต่งกายหุ่นกระบอกผ้าหมิ่นหนาน โดยเสนอว่าการแปรเปลี่ยนของสีเครื่องแต่งกายเชื่อมโยงกับพัฒนาการของตัวละคร และเกี่ยวข้องกับโครงสร้างทางความเชื่อ และความคิดของสังคมแบบดั้งเดิม 2) บทความของเพยเฉิน และคณะ ศึกษาวิธีการเปลี่ยนแปลงและใช้งานพื้นที่อุตสาหกรรมเก่าให้กลายเป็นพื้นที่ทางศิลปวัฒนธรรม 3 แห่งในประเทศจีน ซึ่งมีทั้งตัวอย่างความสำเร็จ อุปสรรคและความท้าทายที่แตกต่างกันในแต่ละพื้นที่ 3) บทความของปานชีวา บุตรราช และปิยะแสง จันทวงศ์ไพศาล ศึกษาและวิเคราะห์ผลงานภาพพิมพ์อุคิโยเอะที่มีดัดแปลงข้ามสื่อจากนิยายคลาสสิกจีนสมัยราชวงศ์หมิง ด้วยความสามารถในการตีความของศิลปินจนทำให้ตัวบทจากจีนกลายเป็นญี่ปุ่น และ 4) บทความของปิยะแสง จันทวงศ์ไพศาล ศึกษาและวิเคราะห์ผลงานศิลปป็นจีนร่วมสมัย ที่ใช้วิธีการสร้างงานแบบการหิบบัณฑิตกรรมจีนประเพณีร่วมสมัยมาสร้างใหม่ เพื่อชี้ให้เห็นว่า แม้ต้นทางการสร้างสรรค์จะมาจากงานรูปแบบประเพณี แต่ประเด็นทางความคิดและรูปแบบนั้นเปลี่ยนแปลงไปจากเดิม

บทวิเคราะห์งานศิลปะร่วมสมัย ได้แก่ 1) บทความของสุธี คุณาวิชยานนท์ วิเคราะห์ผลงานของศิลปินร่วมสมัยที่นำวิธีการพรางและลายพรางมาใช้สร้างสรรค์งาน ด้วยวิธีการดังกล่าวศิลปินสามารถใช้วาทษ์วิจารณ์ และท้าทายประเด็นที่ซับซ้อนและแหลมคมในสังคม 2) บทความของเดือนฉายผู้ชนะ ภูประเสริฐ ใช้กรอบแนวคิดปรากฏการณ์วิหยาภาวิเคราะห์ผลงานศิลปะร่วมสมัยที่นำวัสดุธรรมชาติมาสร้างเป็นผลงาน โดยชี้ให้เห็นศักยภาพของวัสดุในการสื่อความหมายในหลากหลายประเด็น และ 3) บทความของธรากร จันทนะสาโร ชวนพิจารณาในประเด็นที่ละเอียดอ่อนและซับซ้อนด้วยเส้นบาง ๆ ระหว่าง การคัดลอก แรงบันดาลใจ และการเลียนแบบ ผ่าน 3 ตัวอย่างในงานนาฏกรรมร่วมสมัย

การศึกษาและพัฒนาการเรียนรู้ศิลปะ ได้แก่ บทความของสริตา เจือศรีกุล และคณะ ศึกษาและนำเสนอหลักการเพื่อใช้สำหรับการเรียนรู้ศิลปะร่วมสมัยสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนปลาย และเป็นแนวทางในการทำงานร่วมกันระหว่างโรงเรียนและหอศิลป์

บทความการสร้างสรรค์ศิลปะ ได้แก่ บทความของธณัฐภ ทิพย์วารี นำเสนอการสร้างสรรค์งานจิตรกรรมโดยทำงานร่วมกับปัญญาประดิษฐ์ (AI) เพื่อค้นหาบทบาท หน้าที่ และศักยภาพในการทำงานร่วมกันระหว่างมนุษย์และสิ่งที่ไม่ใช่มนุษย์

วารสารศิลป์ พีระศรี ขอขอบคุณทุกท่านทั้งผู้เขียนบทความ ผู้ทรงคุณวุฒิ และผู้อ่านที่ยังคงเป็นส่วนหนึ่งในการพัฒนาองค์ความรู้ทางวิชาการศิลปะ และยังคงให้ความสนใจในวารสารของเราเสมอมา

บรรณาธิการ
วารสารศิลป์ พีระศรี

Editorial

Silpa Bhirasri (Journal of Fine Arts) Volume 13, Issue 1, presents a total of nine academic articles, which can be grouped into four categories as follows:

Artistic Adaptation and Transformation in Relation to Chinese Culture; 1) The article by Yufei Kong et al., explores the meaning of color in the costume of Minnan Glove Puppetry, suggesting that the transformation of colors corresponds with the characters' development and reflects the structure of traditional beliefs and thought systems. 2) The article by Fei Chen et al., examines the transformation of three former industrial sites in China into spaces for art and culture, highlighting both successful outcomes and the unique challenges faced in each location. 3) The article by Pancheewa Butrach and Piyasaeng Chantarawongpaisarn studies classic novels in Ming dynasty and the adaptation in Ukiyo-e art as Japanization, showing how artists reinterpret the source material and transform the original Chinese narrative into a Japanese visual context. 4) The article by Piyasaeng Chantarawongpaisarn analyzes the work of contemporary Chinese artists who borrow from traditional Chinese painting methods to create new expressions, arguing that although rooted in traditional forms, the underlying concepts and artistic styles have undergone significant transformation.

The second category, Contemporary Art Analysis; 1) The article by Sutee Kunavichayanont examines the use of camouflage and concealment in the works of contemporary artists, noting how these methods serve as tools for critique and confrontation of complex and sensitive social issues. 2) The article by Duenchayphoochana Phooprasert et al., applies phenomenological theory to analyze contemporary artworks that utilize natural materials, emphasizing their potential to convey multilayered meanings. 3) The article by Dharakorn Chandnasaro invites readers to consider the delicate and often ambiguous line between copying, inspiration, and imitation, through three case studies in contemporary performance art.

The third category, Art Education and Learning Development; The article by Sarita Juaseekoon et al., proposes a set of principles for teaching contemporary art to upper elementary students, offering a framework for collaboration between schools and art institutions or galleries.

The last category, Artistic Creation; The article by Thanarit Thipwaree presents a creative painting project developed in collaboration with Artificial Intelligence (AI), aiming to explore the roles, functions, and potentials of human and non-human cooperation in the creative process.

Silpa Bhirasri (Journal of Fine Arts) extends its sincere gratitude to all authors, peer reviewers, and readers who continue to play a vital role in advancing scholarly knowledge in the arts and who have consistently supported our journal with interest and dedication.

Editor

Silpa Bhirasri (Journal of Fine Arts)

สารบัญ / Table of Content

The Five Elements Color Symbols in Costumes of Minnan Glove Puppetry

1 - 24

Yufei Kong, Pongdej Chaikakut, Poradee Panthupakorn

สัญลักษณ์สีห้าองค์ประกอบในเครื่องแต่งกายของการแสดงหุ่นกระบอกผ้าห่มหนาน

หยูเฟย คัง, พงศ์เดช ไชยคุตร, ภารดี พันธุภากร

A Comparative Study of the Transformation of Old Industrial Sites in China into Cultural and Creative Parks

25 - 60

Fei Chen, Pongdej Chaikakut, Poradee Panthupakorn

การศึกษาเปรียบเทียบการเปลี่ยนแปลงพื้นที่อุตสาหกรรมเก่าในประเทศจีนเป็นส่วนวัฒนธรรมและสร้างสรรค์

เฟยเฉิน, พงศ์เดช ไชยคุตร, ภารดี พันธุภากร

ศิลปะแห่งการพรางและการพรางในศิลปะ

61 - 112

สุธี คุณาวิชยานนท์

Art of Camouflage and Camouflage in Art

Sutee Kunavichayanont

แนวทางการพัฒนาชุดกิจกรรมศิลปะร่วมสมัย สำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาตอนปลาย กรณีศึกษาหอศิลป์วัฒนธรรมแห่งกรุงเทพมหานคร

113 - 140

สรिता เจือศรีกุล, ปทุมมา บำเพ็ญทาน, อนิวัฒน์ ทองสีดา

Guidelines for Developing Contemporary Art Activity Packages for Upper Elementary School Students: A Case Study of Bangkok Art and Culture Centre

Sarita Juaseekoon, Patumma Bumpentan, Aniwat Tongseeda

นิยายคลาสสิกจีนสมัยหมิงและการกลายเป็นญี่ปุ่นในงานศิลปะอุคิโยเอะ

141 - 166

ปานชีวา บุตรราช, ปิยะแสง จันทรวงศ์ไพศาล

Chinese Ming Classic Novels and Japanization in Ukiyo-e Art

Pancheewa Butrach, Piyasaeng Chantarawongpaisarn

สารบัญ / Table of Content

ร่องรอยแห่งความทรงจำ: วัสดุธรรมชาติกับปรากฏการณ์วิทยา ในศิลปะร่วมสมัย

167 - 196

เดือนฉายผู้ชนะ ภู่อะเสริฐ, วิชัย สิทธิรัตน์, พิษณุ ศุภนิมิตร, ปรีชา เกาทอง,
ชัยยศ อิชฎีวรพันธุ์

Traces of Memory: Natural Materials and Phenomenology in Contemporary Art

Duenchayphoochana Phooprasert, Vichai Sithiratr,
Pishnu Supanimit, Preecha Thaothong, Chaiyosh Isavorapant

ศิลปะแห่งการหยิบยืมในจิตรกรรมจีนประเพณีร่วมสมัย

197 - 224

ปิยะแสง จันทรวงศ์ไพศาล

Appropriation Art in Contemporary Traditional Chinese Painting

Piyasaeng Chantarawongpaisarn

การจำแนกความแตกต่างระหว่างการคัดลอก การได้รับ แรงบันดาลใจ และการเลียนแบบ: การวิเคราะห์พลวัตของอิทธิพล เชิงสร้างสรรค์ในงานนาฏกรรม

225 - 250

ธรากร จันทนะสาโร

Distinguishing Copy, Inspiration, and Imitation: Analyzing the Dynamics of Creative Influence in Dance

Dharakorn Chandnasaro

โครงการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะเชิงวิชาการ เมื่อข้าพเจ้าถาม AI ว่าจิตรกรรมคืออะไร?

251 - 280

ธณฤกษ์ ทิพย์วารี

Academic Art Creation Project When I Asked AI What Is Painting?

Thanarit Thipwaree

01

The Five Elements Color Symbols in Costumes of Minnan Glove Puppetry¹

Yufei Kong²

Pongdej Chaiyakut³

Poradee Panthupakorn⁴

Received: October 2, 2024 / Revised: November 17, 2024 / Accepted: November 27, 2024

<https://doi.org/10.69598/sbjfa273948>

¹ This article is a part of Ph.D. Dissertation “Identity and Costume Art in Minnan Cloth Puppet Theater for the Design of a Digital Exhibition: ‘Costumes of Cloth Puppetry’”

² Doctorate candidate, Ph.D. (Visual Arts, Art of Design and Cultural Management), Faculty of Fine and Applied Art, Burapha University; e-mail: 564511096@qq.com

³ Professor, Faculty of Fine and Applied Arts, Burapha University, e-mail: pongdej.ch@buu.ac.th

⁴ Professor, Faculty of Fine and Applied Arts, Burapha University, e-mail: poradee@buu.ac.th

Abstract

This study conducts a systematic analysis of costume colors in Minnan Glove Puppetry through the lens of the Five-element Color Theory. As a traditional form of folk art, Minnan Glove Puppetry not only conveys ethical and social frameworks within Chinese culture through its exquisite craftsmanship and dramatic performances but also imbues characters with symbolic meanings that reflect their personalities and fates. This paper analyzes the classic play "Nv Zhongkui" and explores the symbolic meanings of colors in their costumes, along with their connections to traditional Chinese Five-element color theory. The study reveals that red signifies power and loyalty, green symbolizes vitality and integrity, yellow indicates the importance of status, black embodies the spirit of integrity, and white suggests tragedy and pure fate. These color choices not only assist the audience in identifying the social status of the characters but also reflect their personality traits and destinies. Additionally, this paper highlights the significance of Five-element color theory in drama costume design, underscoring its profound influence on traditional cultural beliefs, ethics, and social structures. By examining the changes in color, this study reveals the close relationship between character development and changes in fate. Color plays a specific role in conveying emotional tension and symbolizing social class. This paper provides a new perspective for comprehending the cultural value of Minnan glove puppetry, highlighting the philosophical and social significance of color in traditional Chinese culture, thereby reinforcing the understanding of its deeper cultural meanings.

Keywords: Minnan Glove Puppetry / Five-element Color Theory / Costume Color / Cultural Symbolism / Theatrical Costumes

Citation

Kong, Y., Chaikyut, P., & Panthupakorn, P. (2025). The Five Elements Color Symbols in Costumes of Minnan Glove Puppetry. *Silpa Bhirasri (Journal of Fine Arts)*, 13(1), 1-24. <https://doi.org/10.69598/sbjfa273948>



© 2025 by the author(s). This is an open access article under the terms of the Creative Commons Attribution 4.0 International (CC BY-4.0) <https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>

สัญลักษณ์สีห้องค้ประกอบใน เครื่องแต่งกายของการแสดง หุ่นกระบอกผ้าหมื่นหนาน¹

หยู่เฟย คง²
พงศ์เดช ไชยคุตร³
ภรดี พันธุภากร⁴

รับบทความ: 2 ตุลาคม 2567 / แก้ไข: 17 พฤศจิกายน 2567 / ตอรับตีพิมพ์: 27 พฤศจิกายน 2567

<https://doi.org/10.69598/sbjfa273948>

¹ บทความนี้เป็นส่วนหนึ่งของวิทยานิพนธ์ระดับปริญญาเอก “อัตลักษณ์และศิลปะเครื่องแต่งกายในละครหุ่นกระบอกผ้าพันที่หมื่นหนาน เพื่อการออกแบบนิทรรศการดิจิทัล ชุด ‘พัสดราภรณ์หุ่นกระบอกผ้า ’”

² นักศึกษาปริญญาเอก สาขาทัศนศิลป์ ศิลปะการออกแบบ และการจัดการวัฒนธรรม คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา, e-mail: 564511096@qq.com

³ ศาสตราจารย์ คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา, e-mail: pongdej.ch@buu.ac.th

⁴ ศาสตราจารย์ คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา, e-mail: poradee@buu.ac.th

บทคัดย่อ

การศึกษาครั้งนี้ ดำเนินการวิเคราะห์สีในเครื่องแต่งกายของศิลปะการแสดงหุ่นกระบอกผ้าหมิ่นหนานอย่างเป็นระบบผ่านทฤษฎีสีตามหลักห้าองค์ประกอบ ในฐานะรูปแบบศิลปะพื้นบ้านแบบดั้งเดิม หุ่นกระบอกผ้าหมิ่นหนานไม่เพียงสื่อถึงกรอบทางจริยธรรม และสังคมของวัฒนธรรมจีนผ่านงานฝีมืออันประณีตและละครที่ตื่นตาตื่นใจ แต่ยังเติมเต็มความหมายเชิงสัญลักษณ์ สะท้อนถึงบุคลิกภาพและโชคชะตาของตัวละคร บทความนี้ วิเคราะห์ละครคลาสสิก "นวิจิงซุ (Nu Zhongkui)" และสำรวจความหมายเชิงสัญลักษณ์ของสีในเครื่องแต่งกาย พร้อมกับเชื่อมโยงกับทฤษฎีสีห้าองค์ประกอบแบบดั้งเดิมของจีน การศึกษาพบว่า สีแดงแสดงถึงอำนาจและความซื่อสัตย์ สีเขียวสัญลักษณ์ถึงชีวิตและความซื่อสัตย์ สีเหลืองบ่งบอกถึงความสำคัญของสถานะ สีดำสะท้อนถึงจิตวิญญาณของความซื่อสัตย์ และสีขาวชี้ให้เห็นถึงโศกนาฏกรรมและโชคชะตาที่บริสุทธิ์ การเลือกสีเหล่านี้ไม่เพียงช่วยให้ผู้ชมสามารถระบุสถานะทางสังคมของตัวละคร แต่ยังสะท้อนถึงลักษณะบุคลิกภาพและโชคชะตาด้วย นอกจากนี้ บทความนี้ยังเน้นความสำคัญของทฤษฎีสีห้าองค์ประกอบในการออกแบบเครื่องแต่งกายของตัวละคร โดยชี้ให้เห็นถึงอิทธิพลจากความเชื่อทางวัฒนธรรมแบบดั้งเดิม จริยธรรม และโครงสร้างทางสังคม จากการศึกษาพบว่า การเปลี่ยนแปลงของสีเครื่องแต่งกายมีความสัมพันธ์กับการพัฒนาตัวละครและการเปลี่ยนแปลงของโชคชะตา สีมียุทธศาสตร์ในการถ่ายทอดความตึงเครียดทางอารมณ์ และแสดงสัญลักษณ์ของชนชั้นทางสังคม การศึกษานี้เสนอแนวทางใหม่ในการเข้าใจคุณค่าทางวัฒนธรรมของการแสดงหุ่นกระบอกผ้าหมิ่นหนาน โดยเน้นความสำคัญทางปรัชญาและสังคมของสีในวัฒนธรรมจีนแบบดั้งเดิม

คำสำคัญ: หุ่นกระบอกผ้าหมิ่นหนาน / ทฤษฎีสีห้าองค์ประกอบ / สีเครื่องแต่งกาย / สัญลักษณ์ทางวัฒนธรรม / เครื่องแต่งกายการแสดง

วิธีอ้างอิง

หุ่ยเพย คง, พงศ์เดช ไชยคุตร และ ภรดี พันธุภากร. (2568). สัญลักษณ์สีห้าองค์ประกอบในเครื่องแต่งกายของการแสดงหุ่นกระบอกผ้าหมิ่นหนาน. *วารสารศิลป์ พีระศรี*, 13(1), 1-24. <https://doi.org/10.69598/sbjfa273948>



© 2568 ลิขสิทธิ์ โดย ผู้เขียน สาธารณะชนสามารถนำบทความไปใช้ได้ภายใต้สัญญาอนุญาตครีเอทีฟคอมมอนส์แบบแสดงที่มา (CC BY 4.0) <https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>

1. Introduction

Minnan Glove Puppetry is a cultural gem of traditional Chinese drama, embodying a long-standing history and profound cultural heritage. As an ancient folk art form, it not only encapsulates the essence of folk theater but also manifests a vibrant and dynamic artistic form through its meticulous puppet craftsmanship, theatrical performance techniques, and symbolically rich costumes. It holds significant cultural influence, particularly in southern China, including Fujian and Taiwan. Through its elaborate costumes, diverse color schemes, and refined performance techniques, Minnan Glove Puppetry conveys intricate layers of Chinese traditional culture, including ethics, social hierarchy, and philosophical perspectives on life. In this performance medium, costume color transcends mere decoration, functioning as a powerful cultural symbol. These colors convey a spectrum of meanings, reflecting the character's personality traits, social status, and even their narrative destiny. The selection of costume colors in Minnan Glove Puppetry is not driven solely by aesthetic preferences but is deeply interwoven with traditional Chinese cultural principles, especially the Five-element Color Theory, highlighting its philosophical and symbolic importance.

In dramatic performance, color holds significant symbolic value, directly influencing the audience's emotional response and cognitive perception through visual stimuli (Song, 2016: 126-129). In traditional Chinese culture, the Five-element Color Theory derives from the foundational principles of the Yin-Yang Five Elements Theory, which correlates the five fundamental elements of nature-metal, wood, water, fire, and earth-with specific colors: white, green, black, red, and yellow. Each of these colors is imbued with distinctive symbolic meaning. The Five-element Color Theory has not only played an essential role in ancient Chinese philosophy, medicine, and architecture but has also been extensively applied in traditional arts such as costume design, drama, and painting (Dai, 2018). Each color within this framework symbolizes not only an elemental force but also corresponds to natural phenomena, including seasons, cardinal directions, internal organs, and climate patterns, positioning the Five-element Color Theory as a critical interpretive framework for understanding traditional Chinese art. Consequently, the application of this theory in traditional drama, particularly in costume design, carries profound cultural and symbolic importance, reinforcing both the visual and narrative dimensions of the performance.

In Minnan glove puppetry costume design, the usage of color is subject to strict conventions, intricately linked to the Five-elements Color Theory. Different colors are employed not merely to signify specific roles, identities, status, or character traits, but to embody profound cultural symbolism (Zhao, 2016: 61). Despite the clear traditional cultural underpinnings guiding color usage in Minnan glove puppetry, systematic academic exploration into the symbolic meanings and theoretical foundations of these choices remains limited.

This study seeks to address these gaps by systematically analyzing costume colors in Minnan glove puppetry through the lens of the Five-element Color Theory. It explores both the symbolic meanings embedded in colors and the broader cultural values they represent. By synthesizing the theoretical framework of the Five Elements with the practical application of color in glove puppetry, this research endeavors to uncover the latent cultural symbols and artistic values inherent in traditional theatrical costumes, thereby offering fresh perspectives and methodologies for the academic analysis of color in traditional theater.

2. Objectives

(1) To critically examine the correspondence between the costume colors in Minnan glove puppetry and the traditional Chinese Five-element Color Theory, elucidating the philosophical foundations and cultural contexts that underpin these color choices within the theatrical framework.

(2) To explore the symbolic significance of distinct costume colors and assess their contributions to character construction and the representation of social status.

(3) To uncover the artistic value and cultural meanings embedded in the costume colors of Minnan glove puppetry, thereby enriching the academic discourse on the application of color in traditional theater.

3. Research methodology

(1) Literature analysis: This method involves a systematic review and analysis of academic papers, monographs, and ancient texts to comprehensively examine existing research and theories pertaining to the costume colors of Minnan Glove Puppetry and their cultural symbolism.

(2) Field research: This involves visiting the Minnan Glove Puppetry Heritage Protection Center to observe performances and document the application of costume colors in character portrayal, thereby obtaining first-hand empirical data.

(3) Case study: The classic play “Nv Zhongkui (นวิจขุຍ)” is selected for an in-depth analysis focusing on the costume colors of primary and secondary characters. This method investigates the choices and transitions in costume colors, examining their connections to character traits, identities, and fates, while interpreting the embedded Five Elements Color Theory and cultural symbolism.

4. Literature review

China's Five-element Color Theory (blue, red, yellow, white, and black) is intrinsically tied to the Yin-Yang and Five Elements philosophical framework, reflecting ancient Chinese thought on the cosmos, nature, and social order (Yang, 2004). This theory permeates various aspects of Chinese religion, politics, and culture, and is extensively applied in theatrical costume design. Qi (1935) observed that the use of Five Elements colors in drama not only symbolizes characters' traits and fates but also reflects social hierarchies. Cui et al. (2020: 64-73) explored how Peking Opera costumes, specifically through the "upper and lower five colors" system, symbolize characters' identities and social statuses. In Chinese drama studies, color functions not only as a visual element but also as a vehicle for symbolic philosophical and cultural semiotics. Tan (2000) noted that traditional drama employs specific colors to represent personality traits and social roles, with red and yellow often symbolizing loyalty, bravery, and imperial dignity, grounded in the Five-element Color Theory. Wu (1998) further emphasized that the design of traditional theatrical costumes embodies both artistic beauty and specific ethical, social, and cultural values.

Both domestic and international scholars have conducted research on Chinese glove puppetry, encompassing in-depth discussions on the origins and development of Chinese puppetry (Xu & Xin, 2007); exploration of the artistic forms and performance techniques of Chinese puppetry (Chen & Clark, 2010: 333-365); and, with the continuous advancement of technology in recent years, scholars have increasingly focused on the application of digital technology in glove puppetry. For instance, Zhao et al. (2019: 139-154) studied how digital technology can enhance cross-cultural audiences' understanding and engagement with traditional Chinese puppetry. The researchers developed a digital gesture library using three-view archives and tangible interfaces to support cross-cultural appreciation of puppetry. Wu (2009) explored the application of motion capture technology in puppet performances, demonstrating its potential for improving both performance quality and audience experience.

While foreign scholars may not directly engage with China's Five Elements Theory in their cross-cultural research on color symbolism, the universality of color semiotics remains a focal point. Gage (1999), in *Color and Meaning: Art, Science, and Symbolism*, examined color symbolism across cultures, arguing that despite cultural differences, historical and philosophical contexts often shape artistic expression. This cross-cultural approach offers insight into the symbolic use of color in glove puppetry, especially in conveying complex social and cultural meanings.

Research on Minnan glove puppetry has primarily focused on its performance style (Liang, 2015: 57-58), artistic characteristics and aesthetic value (Zheng & Wang, 2019: 58-61), artistic merit (Zheng, 2017: 36), and puppet modeling (Huang, 2017: 124-125). However, there has been limited academic inquiry into the role of color in puppetry costume design. Therefore, this paper seeks to investigate the symbolic meanings of Minnan glove puppetry costumes through the lens of the Five Elements Theory, contributing to a broader research perspective and deepening the understanding of the puppetry's philosophical and cultural foundations.

5. Results

5.1 Traditional Chinese Five-Color System

The traditional Chinese five-color system is rooted in the Five-element Theory, which has evolved over millennia through continuous cultural enrichment. The five traditional colors—blue, red, yellow, white, and black—correspond directly to the five elements: wood, fire, earth, metal, and water. These colors are imbued with deep cultural, social, and religious significance. Widely applied in ancient rituals, religious practices, and official attire, this section will examine the role of the five-color system in traditional clothing, focusing on its standardized color schemes and symbolic meanings.

5.1.1 Formation of the Five-Color System

The traditional Chinese Five Elements Color Theory is rooted in ancient Chinese cosmology and natural philosophy. According to this theory, all phenomena in the universe are composed of five fundamental elements: wood, fire, earth, metal, and water. As articulated in the Book of History, Hong Fan, "The Five Elements are water, fire, wood, metal, and earth. Water moistens, fire burns, wood bends and straightens, metal conforms, and earth nurtures crops and builds walls (Wang & Wang, 2023)." These elements exist in a system of mutual generation and mutual restraint (Figure 1), where wood generates fire, fire generates earth, earth generates metal, metal generates water, and water generates wood; at the same time, metal restrains wood, wood restrains earth, earth restrains water, water restrains fire, and fire restrains metal.

This cyclical and dynamic relationship among the five elements not only explains natural phenomena but also serves as the philosophical foundation for the corresponding color associations in traditional Chinese thought.

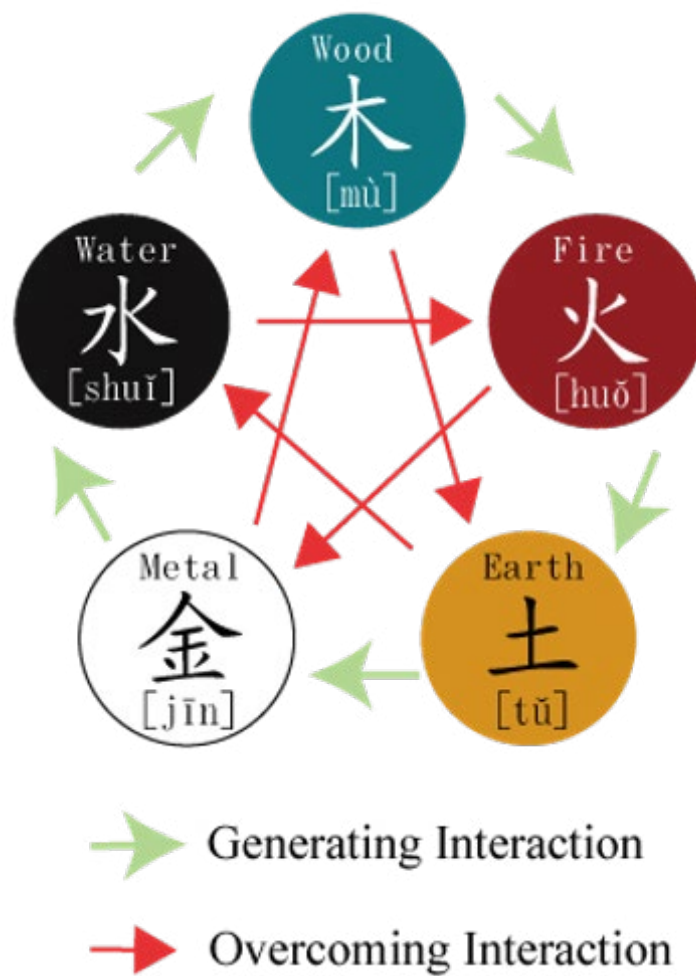


Figure 1
Wuxing

This theory not only influenced Chinese natural philosophy but also profoundly shaped the development of color theory. In the traditional Five Elements Color Theory, each of the five elements—wood, fire, earth, metal, and water—corresponds to five primary colors: blue, red, yellow, white, and black. These colors are imbued with specific symbolic meanings and functions within the Five Elements framework. They are not independent entities but rather a synthesis of ancient beliefs in natural laws, mythology, and ritual practices (as shown in Table 1).

Table 1

Correspondence table of the meanings of the five elements and the five colors

Five Elements	Initial Meaning	Five Colors	Symbolic Meaning of Colors
Metal	Metal	White	Purity, Brightness, Calmness
Wood	Plant	Green & blue (Qing)	Growth, Upwardness, Vitality
Water	Liquid	Black	Profundity, Mystery, The Unknown
Fire	Heat	Red	Warmth, Passion, Vitality
Earth	Land	Yellow	Stability, Moderation, Connection to Earth

Note. The above content synthesizes the information from *The Colors of a Nation: An Analysis of Traditional Chinese Colors & Modern Matching Schemes Illustrated* (Chen, 2021), *Five Colors of China* (Peng, 2008), and *Ten Lectures on the History of Chinese Colors* (Xiao, 2020).

5.1.2 Standardization and Symbolization of the Five Colors

In ancient China, traditional colors were often described with reference to tangible objects, such as “lacquer black” (derived from the natural lacquer produced by lacquer trees), “snow white,” and “cinnabar red,” which helped anchor color perception in concrete terms. However, when describing the five fundamental colors—blue, red, yellow, black, and white—single words were typically used. To better standardize the five colors, Xiao (2011) noted that “the feathers of traditional Chinese pheasants ('pheasants') exhibit the full spectrum of these five colors.” This concept is rooted in Zheng Xuan’s annotations to the *Zhou Li*, which explicitly identified pheasant feathers as the standard for dyeing the five colors. The pheasant, as a symbol of auspiciousness in Chinese tradition, resonated with the ancients’ admiration for beauty. Combined with traditional dyeing techniques, the five colors drawn from pheasant feathers became practically achievable. Consequently, the standardization of these five colors, as derived from nature, is visually represented in Figure 2.



Figure 2

Standard Five Elements Color Wuxing

The Book of Rites mentions “Jade Ornaments” (as cited in Xiao, 2011) states: "The clothes are of the primary color, the skirts are of the secondary color, and only the colors listed above can be worn by the public." Zheng Xuan's note: "It means that the crown is black on the top and purple on the bottom." Kong Yingda's commentary: "Black is the color of the sky, so it is the primary color; purple is the color of the earth, a mixture of red and yellow, so it is the secondary color. The primary colors are blue, red, yellow, white, and black, which are the five colors of the five directions; the non-primary colors are the five secondary colors, which are green, red, blue, purple, and black (Gao, 2021). From this, we can know that Chinese traditional clothing has divided the primary colors and secondary colors based on the five elements. The primary colors are the colors produced by the mutual generation of the five elements, while the secondary colors are obtained by combining the colors of two elements that are mutually restrained according to the principle of the mutual restraint of the five elements (as shown in Figure 1&3).

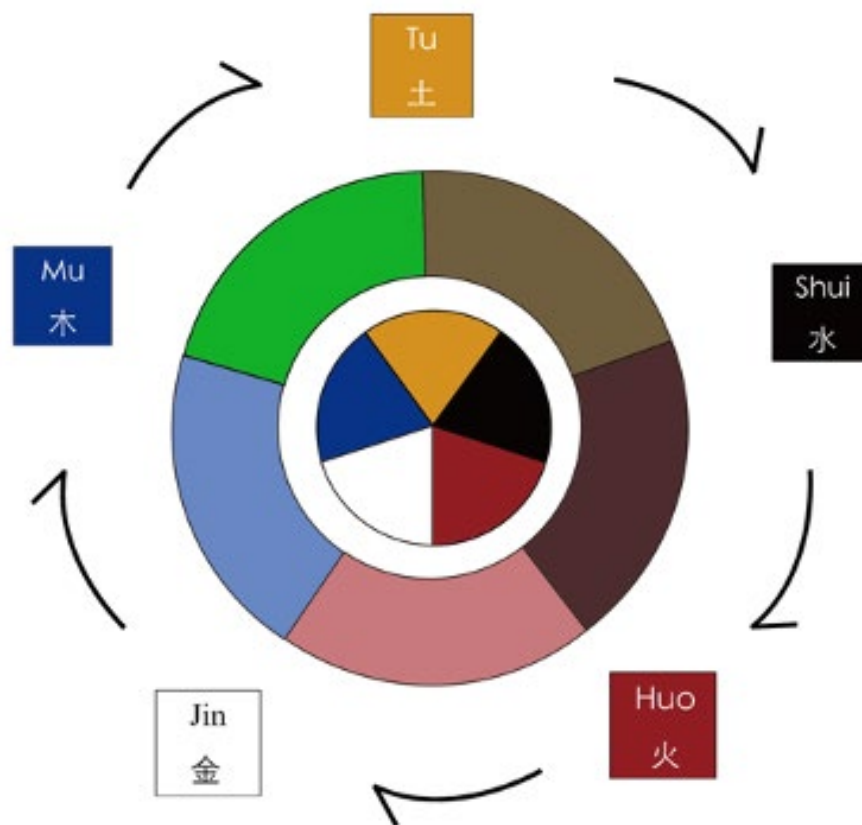


Figure 3

The non-primary colors

Note. The above intermediate colors are taken from the middle value of two adjacent colors, for reference only

Primary colors represent masculine and dominant forces, while secondary colors symbolize feminine and supportive elements. This distinction reflects the Yin-Yang dichotomy inherent in traditional Chinese philosophy, where complementary forces interact to create balance (Zhang, 2014). The division of primary and secondary colors illustrates the unity of opposites, a key principle in Chinese cosmology. By assigning primary colors to active and dominant roles and secondary colors to passive and supportive roles, this color theory further embodies the fundamental balance between Yin and Yang. Intermediate colors are created by mixing two primary colors, thus embodying the elemental attributes associated with both. For instance, pink, which results from the combination of red and white, possesses elemental qualities that include fire, represented by red, and metal, represented by white.

5.2 The "Five Colors" System in Traditional Drama Costumes

The "Five Colors" system in traditional Chinese drama costumes is an extension and evolution of the Five-element Color Theory, refined through long-standing stage practice. This color system not only adheres to the fundamental principles of the Five Elements but also integrates the specific requirements of dramatic performances. By doing so, it enhances the visual impact and cultural symbolism of the costumes, allowing colors to play a pivotal role in reinforcing character identity and narrative significance on stage.

According to Qi's study (1935), the "upper five colors" used in the central part of traditional costumes are red, green, yellow, black, and white, while the "lower five colors" include purple, powder pink, yellow, and lake blue. This differentiation in costume colors reflects varying levels of cultural expression and serves to distinguish social classes and character types. The selection of these colors stems from the Five-element Color Theory, with the emphasis on harmonizing visual aesthetics and cultural symbolism on stage, adapting to historical shifts in color interpretation and audience expectations.

Table 2
Upper and Lower Five Colors System

Color Attributes	Red	Green	Yellow	Black	White
Upper					
Use of colors	(1) Tops (2) Upper-class clothing (3) Highlighting character traits				
Color Attributes	Pink	Royal Blue	Lake Blue	Purple	Xiang Se (Fragrance Color)
Lower					
Use of colors	(1) Bottoms (2) Clothing for the lower class (3) Highlighting the character's personality traits				

Note. The above color standards refer to Research on the Characteristics and Formation of the High and Low Five-color System Dressing Regulation in Traditional Peking Opera Costumes (Cui et al., 2020: 64-73) and The Design of Traditional Chinese Opera Costume Design (Tan, 2000)

5.2.1 The Upper Five Colors and the Upper Class

The "Upper Five Colors"—red, green, yellow, black, and white—are primarily in order to represent characters of high social status or special distinction. These colors not only create a striking visual impact on stage but also carry deep cultural symbolism.

Red: Symbolizes passion, power, and loyalty. It is often associated with nobles and loyal, brave characters such as Guan Yu, whose red robe represents both his courage and devotion.

Green: Represents vitality, energy, and harmony. Green is used for upright and brave characters or those living in harmony with nature, such as the earlier depiction of Guan Yu with a green mask, symbolizing justice.

Yellow: Traditionally the imperial color in China, yellow denotes supreme authority. In drama, it is reserved for emperors or high-ranking figures to emphasize their majesty.

Black: Signifies integrity and solemnity. Black costumes often depict upright and resolute characters.

White: Represents purity, integrity, and nobility. It is commonly used for tragic or virtuous characters, and is associated with mourning, hence also used in solemn or tragic scenes.

5.2.2 The Lower Five Colors and the Lower Class

The "Lower Five Colors"—purple, pink, royal blue, lake blue, and fragrance color—are employed to portray lower social strata or civilian characters. These softer colors create less visual impact but offer diverse symbolic meanings.

Purple: While traditionally noble, in drama purple is used for characters of lower status but with mysterious or strong personalities.

Pink: Denotes weakness and gentleness, often used for gentle, soft-natured female characters.

Royal Blue: A solemn color often used for characters of neutral or tragic status.

Lake Blue: A calm and gentle color symbolizing quietness and humility, used for harmless or peaceful characters.

Fragrance Color: A light yellow symbolizing warmth and simplicity, typically used for ordinary, hardworking individuals at the lower end of the social hierarchy.

5.3 Color Symbolism of Costumes in Minnan Glove Puppetry – An Analysis Based on Nv Zhongkui

As a significant form of traditional Chinese theater, Minnan glove puppetry is renowned for its intricate craftsmanship and profound cultural meaning. The play Nv Zhongkui tells the story of the protagonist, Man Jiaorong, who, along with her husband, faces adversity on their way to the imperial examination in Beijing. Disguising herself as a man, she overcomes numerous challenges with wisdom and bravery, ultimately becoming a martial arts scholar. Throughout the play, the evolution of Man Jiaorong's identity is mirrored through the symbolic use of costume colors. This study analyzed the costume colors of the protagonist, key supporting characters, and minor roles in Nv Zhongkui, exploring their relationship with the Five Elements Theory and their role in character symbolism. Through this analysis, the

unique symbolic meaning of costume colors in Minnan glove puppetry will be revealed, demonstrating how color serves as a medium for visual and emotional expression in the performance.

5.3.1 Analysis of the Main Character's Color: The Transformation of Growth

Man Jiaorong is the protagonist of *Nv Zhongkui*, symbolizing the struggle of women for self-realization within a traditional society. Initially portrayed as a diligent housewife, she disguises herself as a man to participate in the imperial examinations. Despite facing numerous challenges, she ultimately succeeds and attains an official position. Her narrative exemplifies the resilience of women in the face of adversity and their quest for equality and respect, prompting the audience to reflect on the challenges and accomplishments of female characters.

As the protagonist of *Nv Zhongkui*, Man Jiaorong's costume colors symbolize not only her evolving identity but also her character development and shifting fate. Over the course of the play, her costume colors can be divided into three distinct stages, each representing a phase of her personal and emotional journey. The following table outlines these transformations, and the corresponding symbolic meanings associated with each stage of her clothing:

Table 3

Analysis of Man Jiaorong's Costume Colors

Stage	Costume Colors	Five Elements	Symbolism	Image
Early	Light yellow, Lake blue	Earth Wood	Represents traditional femininity, softness, stability, and harmony, suited to her early gentle nature. Yellow is typically associated with individuals of noble status. In this context, light yellow is employed to foreshadow the character's significant position in the subsequent development of the plot, as well as to underscore their identity as a major character. Lake blue is selected for Man Jiaorong, reflecting her status as a commoner at this time. Her color choice aligns with the attributes of the five elemental colors appropriate for her societal standing.	
Growth	Pink	A mixture of Fire and Metal	Pink, a mixture of fire and metal (red and white), is typically regarded as one of the lower five colors, symbolizing the lower class. However, its color symbolism and cultural connotations differ at this stage. The color pink embodies the qualities of red, which signifies passion, vitality, and courage, while white represents purity and innocence. Man Jiaorong's choice to wear pink clothing reflects her bravery and tenderness in complex situations, implying her tenacity and wisdom in challenging traditional gender roles.	
Peak	Red	Fire	In this context, the red color symbolizes power and success, marking the pinnacle of Man Jiaorong's destiny as she becomes the "female leader." Her red official uniform serves as a reflection of her social status and authority, underscoring her success and achievements. This choice of color aligns with the character's state of power and glory at this stage of her journey.	

As the narrative of *Nv Zhongkui* progresses, Man Jiaorong's costume colors shift to reflect her evolving inner strength and changing fate. Initially, the light yellow and blue signify her early vulnerability and traditional demeanor. As she grows, pink represents her emerging independence and strength, signaling her transformation. Finally, red symbolizes her ultimate success, wisdom, and bravery. The relationship between her clothing colors and her fate is closely intertwined, with each change in color marking her personal growth and the significant shifts in her destiny.

5.3.2 Analysis of the Colors of the Main Supporting Characters: Strength and Support

In *Nv Zhongkui* the two most significant supporting characters are Man Jiaorong's husband, Shi Mingxu, and Princess He Xiuhua, whom she encounters while disguised as a man. Shi Mingxu is a student who loves to study. He studied hard for ten years in order to go to Beijing to take the exam. On the way, he encountered robbers and was rescued by an old man who was knowledgeable in medicine. The old man also taught him his medical skills. In the end, he became an outstanding medical officer through his own efforts. He Xiuhua is the emperor's sister. She has never had to worry about food and clothing since she was a child. She was attracted by the heroine who dressed as a man and became her good friend. In terms of the plot, the characters of Shi Mingxu and He Xiuhua both play active supporters in the story and are positive characters. Shi Mingxu's character symbolizes the integrity and honesty expected of a scholar, while He Xiuhua embodies the gentleness and sweetness characteristic of noblewomen. These traits are strongly conveyed through their costume colors:

Table 4

Analysis of the Costume Colors of the Main Supporting Characters

Stage	Costume Colors	Five Elements	Symbolism	Image
Shi Mingxu	Lake blue	Wood	Lake blue is associated with the lower five colors. The choice to wear clothing of this hue aligns with the character's status at that time as a scholar lacking significant achievements. The blue costume conveys calmness and wisdom. It gives the audience a visual sense of peace, reflecting his rational and thoughtful nature.	
Shi Mingxu	White	Metal	White is the color he chose after becoming an official. It conveys the character's integrity and fearlessness, symbolizing his sense of justice and fortitude. On the other hand, this color choice emphasizes his characteristics as a medical officer. In the traditional Chinese color attributes, white symbolizes purity and holiness, and medical officers who treat illnesses and save lives are representatives of these noble qualities.	
He Xiuhua	Red	Fire	As a princess, He Xiuhua wears red to signify her noble status. Red is a symbol of authority, dignity, and her elevated social standing. In traditional concepts, red is regarded as a festive and noble color, typically reserved for individuals of certain status.	

5.3.3 Analysis of the colors of minor supporting characters: identity and status

Among the minor supporting characters, the costume colors of the two elders are the most distinctive. They include the lively and sharp-tongued old lady in charge of the palace, known as "Wang Po," and the respected elder "Mr. Xiao," who offers assistance to Man Jiaorong. The details are presented in the following table:

Table 5
Analysis of the colors of costumes of minor supporting characters

Character	Costume Color	Five Elements	Symbolism	Image
Wang Po	Red & Black	Fire & Water	Red symbolizes passion and authority, The choice of color reflects her identity as the house-keeper in charge of the palace. As an older woman, she avoids overly bright colors in her clothing. Instead, she opts for black, which best conveys mystery, depth, and stability. This color choice also indirectly suggests to the audience that Wang Po possesses an upright character.	
Mr. Xiao	Dark Red	A mixture of Fire and Water	Red symbolizes energy and authority, while black conveys mystery, calmness, and wisdom. The dark red, a complex blend of fire and water (red and black), represents dignity, majesty, and wisdom. Mr. Xiao's dark red attire reflects his social status and role characteristics, highlighting his authority in both morality and wisdom.	

The costumes of two characters are both composed of red and black. Wang Po's costume features red and black exclusively, while Mr. Xiao's dark red attire represents a combination of red and black. Although the colors differ in intensity, they both fundamentally embody the meanings associated with these two colors.

5.3.4 Different Applications of the Same Color

In the realm of drama costumes, the same color can convey different symbolic meanings for various characters, enabling the audience to understand their inner and social roles from multiple perspectives. For instance, in *Man Jiaorong*, red symbolizes success and inner strength, while in *He Xiuhua*, it emphasizes nobility and authority. This application illustrates that color serves not only as a symbol of identity but also as a carrier of emotion and personality. Through contrast and resonance, colors carry deeper symbolic meanings within the narrative.

The use of the same color in the play can facilitate plot development and enhance emotional tension. For example, Wang Po's red costume employs humor and wit, creating a stark contrast with the red worn by Man Jiaorong and Shi Mingxu. This juxtaposition not only underscores the personality differences among characters but also allows the audience to experience the real challenges and pressures faced by the characters while enjoying the humor. Such applications of color enhance the audience's emotional experience and deepen their understanding of the core conflicts within the plot.

In traditional Chinese drama, color usage adheres to specific cultural and artistic norms. The same color may manifest in different characters to reflect particular social classes and character traits. This flexibility in color application allows the play to portray more complex character relationships and social contexts while remaining rooted in tradition.

6. Conclusion

The conclusion based on the analysis of costume colors in the play *Nv Zhongkui* demonstrates the deep relationship between the costume colors in Minnan glove puppetry and the traditional Chinese Five-element Color Theory. Costume colors serve not just as decoration, but as a symbolic system reflecting characters' identities, destinies,

and personalities. Through the visual and cultural symbolism of the Five Elements colors, the narrative depth and emotional resonance of the drama are enhanced.

Symbolic Meaning of Five Elements Colors: The Five-element Color Theory, integral to ancient Chinese philosophy, guides traditional drama costume design. The colors of gold (white), wood (green/blue), water (black), fire (red), and earth (yellow) embody distinct cultural symbols that allow audiences to identify characters' identities and deeper traits, creating a dual language of visual and cultural symbols.

Color Changes and Character Fate: The dynamic evolution of costume colors, especially for the protagonist Man Jiaorong, aligns with the laws of the Five Elements, symbolizing her growth and the unfolding of her destiny. Her costumes transition from light yellow and blue (earth and wood) to pink (fire and gold), culminating in red (fire), reflecting her progression from a gentle woman to the powerful "Female Champion."

Construction of Emotional Tension: The application of the Five Elements colors also enhances stage emotional tension. Colors such as red (fire) symbolize power and excitement in climactic moments, while black (water) and yellow (earth) convey calm and stability, helping portray characters' emotional shifts and deepening the audience's experience.

Color Symbolism and Social Class: Through a comparative analysis of different characters utilizing the same color, the study reveals the multifaceted functions of color in conveying emotions and social symbols. For instance, the distinct applications of red on Man Jiaorong and He Xiuhua not only reflect their respective identities and personality traits but also deepen the audience's understanding of the characters' inner conflicts. This finding underscores the symbolism and emotional tension inherent in color within drama, providing a fresh perspective for comprehending the complex interpersonal relationships and social backgrounds among characters.

Five Elements Culture and Theatrical Colors: This study reveals how the Five-elements Color Theory is visually expressed through costume design in *Nv Zhongkui*, where colors function both as aesthetic elements and complex cultural symbols. This enriches audience understanding of character development and enhances the artistic expression of the play.

References

- 陈宇锋. (2021). 倾国之色：中国传统色彩赏析&现代搭配方案图鉴. 清华大学出版社.
- 崔唯, 强凯, & 王晓宇. (2020). 传统京剧戏衣“上下五色”穿戴规制形成与特点探析. *戏剧研究*, (3), 64-73.
- 戴子喻. (2018). “五色”与“五行—五色” [硕士学位论文, 中国艺术研究院]. 中国艺术研究院
- 高丹. (2021年, 11月30日). 中国的色彩 | 东方传统色的隐喻和象征. 澎湃新闻.
https://www.thepaper.cn/newsDetail_forward_15617359
- 黄文中. (2017). 闽台木偶造型比较. *美术观察*, (05), 124-125.
- 梁志煌. (2015). “打虎” “不离” “演虎 ——从《雷万春打虎》谈布袋木偶戏中“虎”的表演形式. *福建艺术*, (06), 57-58.
- 肖世孟. (2011). 先秦色彩研究 (博士学位论文). 武汉大学.
- 肖世孟. (2020). 中国色彩史十讲. 中华书局.
- 彭德. (2008). 中华五色. 江苏美术出版社.
- 宋世诚. (2016). 色彩在戏剧中的美学意义. *戏剧文学*, (08), 126-129.
- 孙希旦. (1989). 礼记集注. 北京: 中华书局.
- 谭元杰. (2000). 戏曲服装设计. 中国戏剧出版社.
- 吴梅. (1998). 中国戏曲与地方文化. 中华书局.
- 杨天宇. (2004). 五行与中国传统文化. 北京大学出版社.
- 赵宇. (2016). 从闽南布袋木偶的服装造型看闽台文化之亲缘. *戏剧之家*, (15), 61.
- 郑馨兰. (2017). 漳州布袋木偶的艺术价值及创新发展. *大众文艺*, (14), 36.
- 郑雅婷 & 王承. (2019). 福建布袋木偶的艺术特色及美学特征. *常州工学院学报 (社科版)*, 37(04), 58-61.
- Chen, F. P. L., & Clark, B. (2010). A survey of puppetry in China. *Asian Theatre Journal*, 27(2), 333-365.
- Chen, Y. (2021). *The Colors of a Nation: An Analysis of Traditional Chinese Colors & Modern Matching Schemes Illustrated*. Tsinghua University Press. [in Chinese]
- Cui, W., Qiang, K., & Wang, X. (2020). Research on the Characteristics and Formation of the "High and Low Five-color System" Dressing Regulation in Traditional Peking Opera Costume. *Chinese Art*, (3), 64-73. [in Chinese]
- Dai, Z. (2018). *"Five Colors" and "Five Elements-Five Colors"* [Unpublished Master's thesis]. China Academy of Art. [in Chinese]
- Gage, J. (1999). *Color and Meaning: Art, Science, and Symbolism*. University of California Press.

- Gao, D. (2021, November 30). *China's Colors: The Metaphors and Symbols of Eastern Traditional Colors*. The Paper. https://www.thepaper.cn/newsDetail_forward_15617359 [in Chinese]
- Huang, W. (2017). A Comparative Study of Puppetry Modeling Between Fujian and Taiwan. *Art Observation*, (05), 124-125. [in Chinese]
- Liang, Z. (2015). "Tiger" Performances in Minnan Glove Puppetry: A Case Study of Lei Wanchun's Tiger Battle. *Fujian Art*, (06), 57-58. [in Chinese]
- Peng, D. (2008). *Five Colors of China*. Jiangsu Fine Arts Publishing House.
- Song, S. (2016). The Aesthetic Significance of Color in Drama. *Drama Literature*, (08), 126–129. [in Chinese]
- Sun, X. (1989). *Annotations on the Book of Rites*. Zhonghua Book Company. [in Chinese]
- Tan, Y. (2000). *The Design of Traditional Chinese Opera Costumes*. Culture and Art Publishing House. [in Chinese]
- Wang, S., & Wang, C. (2023). *Shangshu (Zhonghua jingdian mingzhu quanben quanzhu quanyi congshu)*. Zhonghua Book Company.
- Wu, M. (1998). *Chinese Opera and Local Culture*. Zhonghua Book Company.
- Wu, Z. (2009). The research of digitalized technology of the puppet show with the motion capture technology. *Journal of University of Electronic Science and Technology of China*, (9), 6–7.
- Xiao, S. (2011). *Research on Colors in Pre-Qin Period* [Unpublished doctoral dissertation]. Wuhan University. [in Chinese]
- _____. (2020). *Ten Lectures on the History of Chinese Colors*. Zhonghua Book Company.
- Xu, Z., & Xin, X. (2007). *The Phylogeny of Chinese Puppet Show*. Literature of Shandong Press.
- Yang, T. (2004). *Five Elements and Traditional Chinese Culture*. Peking University Press.
- Zhao, S., Kirk, D., Bowen, S., & Wright, P. (2019). Cross-cultural understanding of Chinese traditional puppetry: integrating digital technology to enhance audience engagement. *International Journal of Intangible Heritage*, 14(1), 139-154.
- Zhao, Y. (2016). Analysis of the kinship between Minnan and Taiwan cultures from the costume design of Minnan glove puppetry. *Drama House*, (15), 61. [in Chinese]
- Zheng, X. (2017). The Artistic Value and Innovative Development of Zhangzhou Glove Puppetry. *Popular Literature*, (14), 36. [in Chinese]
- Zheng, Y., & Wang, C. (2019). The Artistic Characteristics and Aesthetic Features of Fujian Glove Puppetry. *Journal of Changzhou Institute of Technology (Social Science Edition)*, 37(04), 58-61. [in Chinese]

02

A Comparative Study of the Transformation of Old Industrial Sites in China into Cultural and Creative Parks¹

Fei Chen²

Pongdej Chaikakut³

Poradee Panthupakorn⁴

Received: November 9, 2024 / Revised: January 5, 2025 / Accepted: January 15, 2025

<https://doi.org/10.69598/sbjfa274825>

¹ This article is part of the doctoral dissertation "The architectural form and characteristics of the old Linhai factory in Taizhou are being considered for the transformation and design of Building 12 into a cultural and creative space."

² Doctorate candidate, Ph.D. (Visual Arts, Art of Design and Cultural Management), Faculty of Fine and Applied Art, Burapha University; e-mail: 185742914@qq.com

³ Professor, Faculty of Fine and Applied Arts, Burapha University, e-mail: pongdej.ch@buu.ac.th

⁴ Professor, Faculty of Fine and Applied Arts, Burapha University, e-mail: poradee@buu.ac.th

Abstracts

In the context of rapid urban development, the reuse of old industrial sites has become a significant topic in urban renewal. This study examines three representative cases: Beijing's 798 Art District, Nanjing's Chenguang 1865 Cultural and Creative Industry Park, and Chengdu's Eastern Suburb Memory Fashion Creative Industry Park. It explores their similarities and differences in terms of geographical location, transportation conditions, and functional layout, as well as their respective successes and challenges. The research employs a combination of literature review, case analysis, and field investigation to conduct an in-depth analysis of these parks. The findings indicate that all three parks have successfully integrated historical culture with creative industries, benefiting from advantageous geographical locations and transportation access. However, they also face significant challenges, including commercialization pressures, rising rents, and insufficient integration of cultural resources during their development. To address these challenges, this study proposes strategies to balance commercialization with cultural value, deepen the cultural exploration of industrial heritage, and enhance the sustainable development capabilities of these parks. By optimizing internal infrastructure and promoting community engagement through diverse cultural activities, these parks can improve the visitor experience and solidify their role as cultural and creative hubs. Drawing on the successful experiences and potential issues identified in the case studies, this research aims to provide theoretical support and practical guidance for future urban renewal projects, contributing to the sustainable transformation of old industrial sites into vibrant cultural spaces.

Keywords: Old Industrial Sites / Cultural and Creative Industry Park / Transformation Design / Functional Distribution

Citation

Chen, F., Chaiyakut, P., & Panthupakorn, P. (2025). A Comparative Study of the Transformation of Old Industrial Sites in China into Cultural and Creative Parks. *Silpa Bhirasri (Journal of Fine Arts)*, 13(1), 25-60. <https://doi.org/10.69598/sbjfa274825>



© 2025 by the author(s). This is an open access article under the terms of the Creative Commons Attribution 4.0 International (CC BY-4.0) <https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>

การศึกษาเปรียบเทียบการ เปลี่ยนแปลงพื้นที่อุตสาหกรรม เก่าในประเทศจีนเป็นส่วน วัฒนธรรมและสร้างสรรค์¹

เฟยเฉิน²

พงศ์เดช ไชยคุตร³

ภรดี พันธุภากร⁴

รับบทความ: 9 พฤศจิกายน 2567 / แก้ไข: 5 มกราคม 2568 / ตอรับตีพิมพ์: 15 มกราคม 2568

<https://doi.org/10.69598/sbjfa274825>

¹ บทความนี้เป็นส่วนหนึ่งของวิทยานิพนธ์ระดับปริญญาเอกเรื่อง "รูปแบบและอัตลักษณ์ของสถาปัตยกรรมโรงงานเก่าหลินไห่เมือง ไทโจว เพื่อออกแบบ ปรับปรุงสถาปัตยกรรมหมายเลข 12 สู่พื้นที่วัฒนธรรมสร้างสรรค์"

² นักศึกษาปริญญาเอก สาขาทัศนศิลป์ ศิลปะการออกแบบ และการจัดการวัฒนธรรม คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา, e-mail: 185742914@qq.com

³ ศาสตราจารย์ คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา, e-mail: pongdej.ch@buu.ac.th

⁴ ศาสตราจารย์ คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา, e-mail: poradee@buu.ac.th

บทคัดย่อ

ในบริบทของการพัฒนาเมืองอย่างรวดเร็ว การนำพื้นที่อุตสาหกรรมเก่ากลับมาใช้ใหม่ได้กลายเป็นหัวข้อสำคัญในกระบวนการฟื้นฟูเมือง การวิจัยนี้ สำรวจตัวอย่างพื้นที่อุตสาหกรรมเก่าสามแห่ง ได้แก่ 1). เขตศิลปะ 798 ในกรุงปักกิ่ง 2). สวนวัฒนธรรมและอุตสาหกรรมสร้างสรรค์เฉิงกวง (Chengguang) 1865 ในเมืองหนานจิง และ 3). สวนอุตสาหกรรมสร้างสรรค์แพซันตงเจียวจีอี (Eastern Suburb Memory) ในเมืองเฉิงตู โดยสำรวจความเหมือนและความแตกต่างในด้านที่ตั้งทางภูมิศาสตร์ การเดินทาง และการผังการใช้งานพื้นที่ รวมถึงความสำเร็จและความท้าทายที่แต่ละแห่งเผชิญ การวิจัยใช้การผสมผสานระหว่างการทบทวนวรรณกรรม การวิเคราะห์กรณีศึกษา และการสำรวจภาคสนามเพื่อทำการวิเคราะห์เชิงลึกเกี่ยวกับสวนสาธารณะเหล่านี้ ผลการวิจัยชี้ให้เห็นว่าสวนวัฒนธรรมทั้งสามแห่งประสบความสำเร็จในการบูรณาการวัฒนธรรม ประวัติศาสตร์กับอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ ผลสืบเนื่องมาจากที่ตั้งทางภูมิศาสตร์และการเดินทางเข้าถึงที่ดี อย่างไรก็ตาม พวกพื้นที่เหล่านี้ยังเผชิญกับความท้าทายที่สำคัญ เช่น แรงกดดันในเชิงพาณิชย์ ค่าเช่าที่เพิ่มสูงขึ้น และการขาดแคลนทรัพยากรทางวัฒนธรรมในระหว่างการพัฒนา เพื่อรับมือกับความท้าทายดังกล่าว การศึกษานี้ได้เสนอแนวทางในการสร้างสมดุลระหว่างการทำธุรกิจและคุณค่าทางวัฒนธรรม โดยเน้นสำรวจมรดกทางวัฒนธรรมของพื้นที่อุตสาหกรรมเก่า และเพิ่มศักยภาพในการพัฒนาอย่างยั่งยืนของสวนวัฒนธรรมเหล่านี้ ด้วยการปรับปรุงโครงสร้างพื้นฐานให้มีประสิทธิภาพ และส่งเสริมการมีส่วนร่วมของชุมชนผ่านกิจกรรมทางวัฒนธรรมที่หลากหลาย สวนวัฒนธรรมเหล่านี้สามารถยกระดับประสบการณ์ของผู้เยี่ยมชม และสร้างบทบาทของพื้นที่ในฐานะศูนย์กลางวัฒนธรรมและความคิดสร้างสรรค์โดยการศึกษาจากความสำเร็จและปัญหาที่อาจเกิดขึ้นในกรณีศึกษา งานวิจัยนี้จึงมีเป้าหมายเพื่อให้การสนับสนุนทางทฤษฎี และคำแนะนำในทางปฏิบัติสำหรับโครงการฟื้นฟูเมืองในอนาคต เพื่อช่วยให้การเปลี่ยนแปลงพื้นที่อุตสาหกรรมเก่าไปสู่พื้นที่วัฒนธรรมที่มีชีวิตชีวาเป็นไปอย่างยั่งยืน

คำสำคัญ: พื้นที่อุตสาหกรรมเก่า / สวนอุตสาหกรรมวัฒนธรรมและความคิดสร้างสรรค์ / การออกแบบการเปลี่ยนแปลง / การกระจายหน้าที่

วิธีอ้างอิง

เพียเจิน, พงศ์เดช ไชยคุตร และ ภรดี พันธุ์ภากร. (2568). การศึกษาเปรียบเทียบการเปลี่ยนแปลงพื้นที่อุตสาหกรรมเก่าในประเทศจีนเป็นสวนวัฒนธรรมและสร้างสรรค์. *วารสารศิลป์ พีระศรี*, 13(1), 25-60. <https://doi.org/10.69598/sbjfa274825>



© 2568 ลิขสิทธิ์ โดย ผู้เขียน สาธารณะชนสามารถนำความไปใช้ได้ภายใต้สัญญาอนุญาตครีเอทีฟคอมมอนส์แบบแสดงที่มา (CC BY 4.0) <https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>

Background of the Study

The development of contemporary art in China has undergone a process of diversification since the reform and opening-up in the 1980s, followed by internationalization influenced by globalization in the 1990s, and further expansion in the 21st century through marketization and the rise of art districts. In this process, the transformation of old industrial areas into art spaces has become a significant phenomenon, not only driving the development of cultural and creative industries but also serving as an important means of urban renewal.

The Chinese government attaches great importance to cultural and creative industries, viewing them as key to economic transformation and the enhancement of national soft power. Through policies such as the 13th and 14th Five-Year Plans, the "Cultural Industry Revitalization Plan," and others, the government has encouraged the transformation of old industrial sites into cultural and creative parks. This has been supported by measures such as financial subsidies, tax incentives, land policies, and special funds to promote local implementation. At the same time, these policies emphasize the protection of industrial heritage, the construction of urban cultural brands, and the integration of internationalization with localization, providing a favorable policy environment for the development of cultural and creative spaces.

In this context, how to revitalize former industrial sites through creative design and functional transformation has become a key issue in the fields of urban planning and cultural management. Beijing's 798 Art District, Nanjing's Chenguang 1865, and Chengdu's Eastern Suburb Memory are exemplary cases of the adaptive reuse of old industrial sites in China.

Beijing's 798 has become a global model for cultural and creative industries due to its unique contemporary art atmosphere and international platform. Nanjing's Chenguang 1865 integrates historical culture with technological innovation, injecting new vitality into the city. Chengdu's Eastern Suburb Memory, with its diverse cultural and creative industry cluster featuring local characteristics, has formed a unique competitive advantage. These parks, by combining industrial heritage with cultural creativity, have provided new momentum for urban development.

However, these parks also face numerous challenges in their development process, such as land planning, cultural resource integration, and market-oriented operations. Through a comparative analysis of Beijing's 798, Nanjing's Chenguang 1865, and Chengdu's Eastern Suburb Memory, the successful experiences and potential issues of China's industrial site transformation can be summarized, providing theoretical support and practical guidance for future urban renewal projects.

Research Objectives

(1) To explore the similarities and differences in geographic location, transportation overview, and functional layout of different parks.

(2) In order to derive the successful experiences and potential issues of Beijing's 798 Art Zone, Nanjing's Chenguang 1865 Cultural and Creative Industry Park, and Chengdu's Eastern Suburb Memory, and to provide theoretical support and practical guidance for future urban renewal projects.

Scope of the Study

The scope of this study includes the following aspects: First, reviewing the historical background and current development status of the three parks; second, analyzing the geographical location and transportation conditions of the three parks; third, summarizing the functional layout characteristics of the three parks; fourth, identifying the successful experiences and challenges faced by the three parks; and finally, proposing specific solutions to enhance the sustainable development of the parks.

Research Methods and Conceptual Framework

To ensure the depth and breadth of the research, the following methods and theories will be adopted:

1. Literature Review Method

This study is based on a comprehensive literature review, systematically organizing the documentation and cultural context related to the transformation of three old industrial parks into cultural and creative spaces. The aim is to obtain extensive and detailed information on the historical evolution, current status, and development of the three parks.

2. Case Study Method

Three representative parks in China -Beijing's 798 Art Zone, Nanjing's Chenguang 1865, and Chengdu's Eastern Suburb Memory- are selected for a comparative study of similarities and differences. This aims to provide theoretical support and practical guidance for future urban renewal projects.

3. Field Research Method

This study employs field research methods, conducting on-site visits to Beijing's 798 Art Zone, Nanjing's Chenguang 1865, and Chengdu's Eastern Suburb Memory. Through participatory observation and in-depth interviews, comprehensive data and original information about the cases are collected, covering aspects such as geographical and transportation conditions, commercial formats, and cultural activities. Floor plans and functional zoning maps are also created.

4. Interdisciplinary Research Method

An interdisciplinary research approach is adopted, integrating knowledge from urban planning, architecture, and industrial economics. This allows for a comprehensive analysis of the functional planning, architectural characteristics, and development operations of the three parks. From an interdisciplinary perspective, the study explores strategies and outcomes for transforming old industrial sites into cultural and creative spaces.

To clearly present the research concepts and methods, the researchers have developed a conceptual framework.



Figure 1
Conceptual framework of this study

Literature review

With the acceleration of globalization and the rapid advancement of urbanization, many cities are facing the issue of idle and declining old industrial sites. These sites were once the core of economic development during the industrialization era, but with industrial restructuring and technological progress, many traditional industries have gradually withdrawn from the stage of modern urban development. The reuse of old industrial sites is not only an important component of urban renewal but also a key pathway to achieving sustainable development (Xu et al, 2017: 81-84, 101). Before transformation, these areas primarily focused on manufacturing functions and lacked diversified economic activities. After transformation, through the introduction of cultural and creative industries, these areas have gradually evolved into comprehensive creative parks integrating art, culture, and commerce. This transformation not only preserves historical and cultural heritage but also meets the diverse needs of modern society (Liu et al, 2018: 93-97).

The protection and reuse of industrial heritage occupy a significant position in urban planning. Studies have shown that the redevelopment of industrial sites can not only preserve the historical memory of cities (Luo & Cao, 2023) but also stimulate regional economic vitality through the introduction of cultural and creative industries. Functional distribution plays a critical role in this process, as reasonable functional positioning can effectively integrate resources and enhance the ecological and economic benefits of the parks (Liu et al, 2023: 206-208). Furthermore, the development of cultural and creative industries relies on a strong historical and cultural foundation. By protecting cultural heritage and exploring intangible cultural heritage, creative economies can be supported, achieving a win-win situation for both culture and economy (Ye, 2021: 40-41).

This study selects Beijing's 798 Art Zone, Nanjing's Chenguang 1865 Cultural and Creative Industry Park, and Chengdu's Eastern Suburb Memory Fashion and Creative Industry Park as typical cases for comparative analysis. These parks share certain similarities in terms of geographical location, transportation conditions, and functional layout, but they also exhibit their own unique characteristics. Beijing's 798 Art Zone, with its international artistic atmosphere and multicultural exchanges, has become a gathering place for global artists (Meng et al, 2024: 1473). Nanjing's Chenguang 1865 Creative Industry Park showcases a rich historical and cultural heritage by blending historical and modern architectural styles and

introducing diverse commercial formats (Wang, 2009: 855-862). Chengdu's Eastern Suburb Memory Park, on the other hand, has formed a comprehensive cultural and creative industry cluster that caters to different groups through multifunctional performance venues and a variety of cultural activities (Shi, 2022: e8548). The comparative study of these cases helps to reveal the commonalities of success and unique practical experiences in the transformation processes of different parks.

Results

1. Case Overview

This study selects three representative cases: Beijing's 798 Art Zone, Nanjing's Chenguang 1865 Cultural and Creative Industry Park, and Chengdu's Eastern Suburb Memory Fashion Creative Industry Park. These cases are elaborated upon in terms of their historical evolution, geographic location, and current status.

1.1 Beijing 798 Art Zone

The 798 Art Zone was originally known as the 718 Joint Factory, established in 1951. Primarily manufactures radio components and other electronic equipment. The buildings within the factory area are primarily in the Bauhaus style, characterized by the simplicity and functionality of modernism. In February 2002, American Robert rented the Hui People's Canteen of 798 and established an art bookstore as the first art institution to set up in the area, gradually forming a clustering effect and spontaneously creating a small art district. Over more than 20 years, the site transformed from an abandoned old industrial park into a vibrant modern art district, becoming an important platform for cultural and artistic exchanges between China and abroad (Li & Lin, 2022: 120-124).

Table 1
Overview of the Development History of the 798 Art Zone

Year	Event
1951	The 718 Joint Factory was established in the Jiuxianqiao area.
1964	The Fourth Ministry of Machine Building dissolved the 718 Joint Factory structure and established directly affiliated factories: 706, 707, 718, 797, 798, and 751.
1999	The 798 Factory merged with the other five factories to form the Beijing Sevenstar Huadian Science and Technology Group Co., Ltd., abbreviated as "Sevenstar Electronics."
2001	Due to the reorganization of assets from the original six factories, some properties were left unused.
2002	American Robert rented the Hui Min Canteen and established an art bookstore, becoming the first art institution to settle in 798.

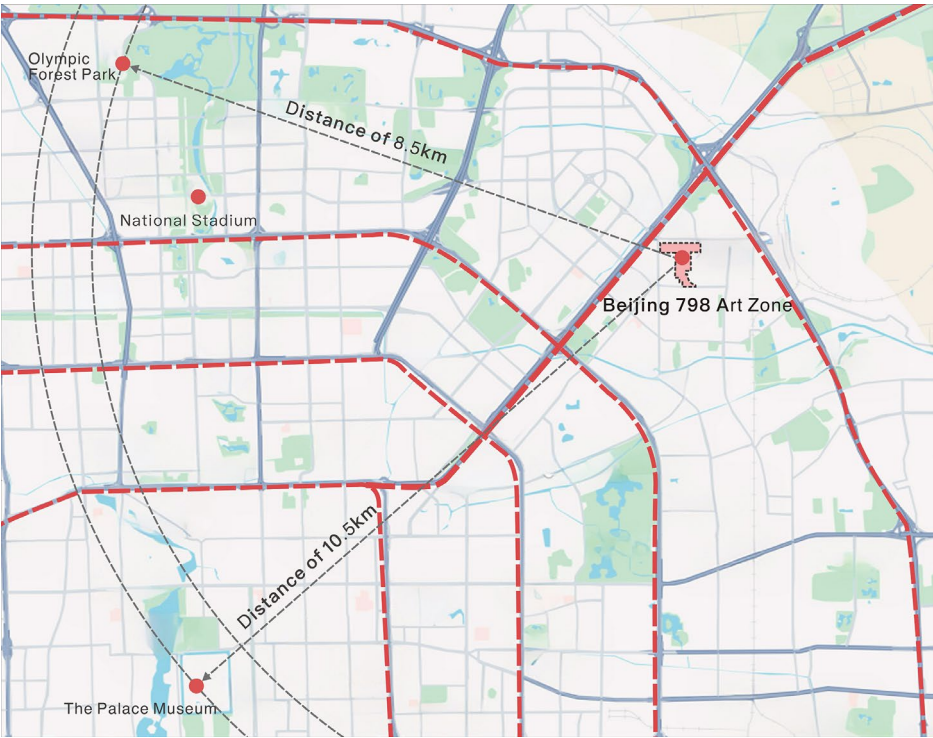


Figure 2
Beijing 798 Art Zone Location Analysis Map.

The Beijing 798 Art Zone is located in the Dashanzi area of Jiuxianqiao Subdistrict, Chaoyang District, Beijing, and is also known as the Dashanzi Art District. It is surrounded by Wangjing SOHO and numerous office buildings, making it a bustling area in Chaoyang District. The art zone is adjacent to the Airport Expressway and is a 15-minute walk from the nearest subway Line 14, offering convenient transportation. It is 10.5 kilometers from the Forbidden City and 8.5 kilometers from the Olympic Forest Park.



Figure 3
Beijing 798 Art Zone Layout Map.

The Beijing 798 Art Zone has a total area of 690,000 square meters, with a building area of about 230,000 square meters, including over 70,000 square meters of Bauhaus-style architecture. Cultural and creative institutions make up nearly 80% of the total number of institutions in the park. The entire park was replanned in 2022, reserving the core area for cultural, artistic, and international exchange institutions (A1, A2, A3). In addition to the original Creative Plaza (E2) and Bauhaus Plaza (E1), several new public plaza spaces have been added, such as Electron Plaza (E3) and Tongxin Plaza (E4), which can be used for markets, performances, street dance, skateboarding, and other diverse cultural and artistic activities.

Table 2

Diagram of Some Buildings in the Beijing 798 Art Zone

Number	Name	Image
A1	German Cultural Center ·Goethe-Institut (China)	
A2	Persian Cultural and Art Center	
A3	Bahrain Cultural Center	
B1	798 Art Center	
B2	798 Children's Art Center	

Table 2 (continued)

Number	Name	Image
B3	Hive Center for Contemporary Art	
C1	UCCA Center for Contemporary Art	
C2	Lattice International Art Museum	
C3	Meilun Art Museum	
D1	Galleria Continua (Beijing)	

Table 2 (continued)

Number	Name	Image
D2	White Box Art Museum	
D3	Long March Space	
E1	Bauhaus Plaza	
E2	Creative Plaza	
E3	Electron Plaza	
F1	"Wandering in Beijing"	

1.2 Nanjing's Chenguang 1865 Cultural and Creative Industry Park

The predecessor of the Nanjing's Chenguang 1865 Cultural and Creative Industry Park was the Jinling Machine Manufacturing Bureau, founded by Li Hongzhang in 1865. It was an important military industrial production base in modern China, primarily used for the manufacturing of ordnance products. After more than 150 years of changes and continuous development through the late Qing Dynasty, the Republic of China, and after the founding of the People's Republic of China, it has been hailed as a "museum" of modern Chinese industrial architecture. The industrial buildings, constructed during different periods, feature architectural styles that include the blue bricks and black tiles of the late Qing Dynasty, the Bauhaus style of the Republic of China period with brick and stone walls, and the red brick buildings from after the founding of the People's Republic of China. Jointly developed by the Chenguang Group and the government, the Nanjing Chenguang 1865 Creative Park officially opened in 2007 (Jiang & Ding, 2022: 136-138).

Table 3

Overview Table of the Development History of Nanjing's Chenguang 1865

Year	Event
1865	Li Hongzhang established the Jinling Machine Manufacturing Bureau here, and the location of the 1865 park is at the center of this historic site, from which it derives its name.
1928	Renamed Jinling Arsenal.
1937	With the outbreak of the Anti-Japanese War, the Jinling Arsenal was forced to relocate westward to Chongqing.
1945	After Japan's surrender, the factory returned to Nanjing and was renamed the 21st Factory, Nanjing Branch.
1949	Renamed East China Ordnance General Plant.
1980	Renamed Nanjing Chenguang Machinery Factory, focusing mainly on the production of optical instruments and precision machinery.
2006	The mechanical production lines of Chenguang Machinery Factory were relocated to other industrial areas in Nanjing.
2007	The Nanjing Chenguang 1865 Creative Park officially opened.

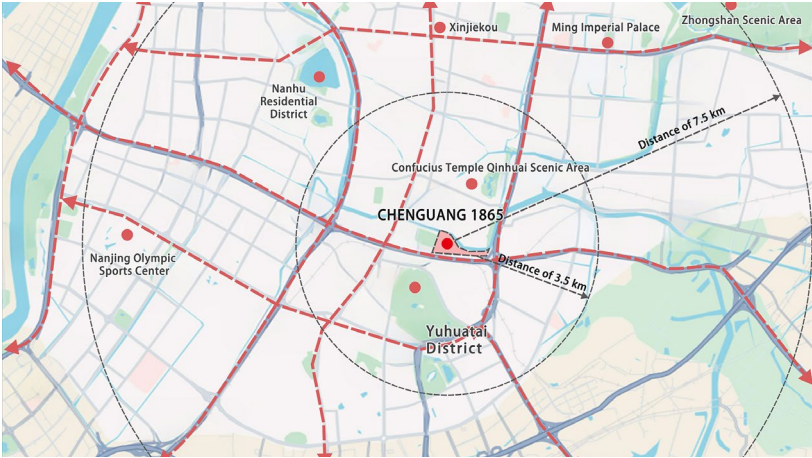


Figure 4
Nanjing's Chenguang 1865 Cultural and Creative Industry Park Location Analysis Map.

The park is located on the southern side of Nanjing's city center, just 1.2 kilometers from the Confucius Temple. It is bordered by the Qinhuai River to the north and Yingtian Avenue to the south, with the Zhonghua Gate Fortress visible across the river. The area boasts convenient transportation, Accessible by bus and Metro Line 8. Within a three-kilometer radius, you can reach attractions and commercial areas such as the Yuhuatai Scenic Area, the Confucius Temple Qinhuai Scenic Belt, and the Hongyuecheng Shopping Plaza. Within a seven-kilometer radius, you can access the Zhongshan Scenic Area, the Ming Palace, the Xijiekou Commercial Street, and Mochou Lake Park, among other commercial areas and attractions.



Figure 5
Nanjing's Chenguang 1865 Cultural and Creative Industry Park Layout Map.

The park covers an area of 210,000 square meters, with a building area of approximately 110,000 square meters. It preserves over 50 industrial buildings from the late Qing Dynasty, the Republic of China period, and post-liberation. These include nine Qing Dynasty industrial buildings, 23 from the Republic of China period, and 26 modern buildings constructed after liberation, along with five commercial buildings built after the establishment of the park.

The seven remaining Qing Dynasty buildings are mostly small in scale, featuring brick wall structures with small window areas, divided into two groups: one group consists of machine workshops (B1, B2, B3) built in the 1860s and 1870s, which are two-story brick and mixed structures relocated south of Majia Mountain; the other includes the Yan Copper Smelting Factory (E11), Machine Factory (A8), and Wood Factory Building (E9) built in the 1880s, made of brick-and-wood structures scattered in different areas.

Most buildings from the Republic of China period are in the Bauhaus style, with brick and stone walls and uniform windows. The large "Z"-shaped factories (A1, A2), built in 1936, are located west of the main entrance, featuring steel beams and a zigzag roof design. Seventeen elongated workshops, primarily serving as riverside material warehouses (E8), are in the park's northwest, with internal wooden frames spanning over 18 meters.

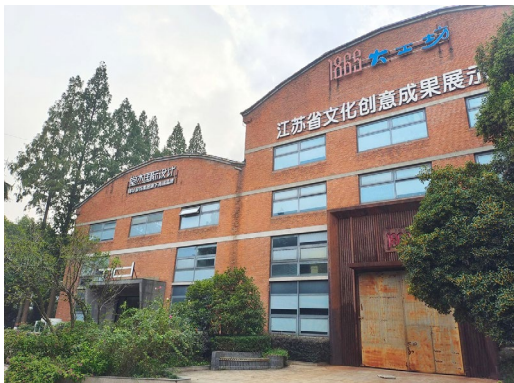
The post-liberation buildings are simple and modern, divided into tall factories and multi-story factories. The C4 Special Modification Factory in the southeast is built with red brick and cement, offering large internal spaces. Multi-story factories along the central axis and eastern side have concrete-clad exterior walls and 3-5 story frame structures, mainly used for offices.

Table 4

Diagram of Some Buildings in the Beijing 798 Art Zone

Number	Name	Image
B1-3	Jinling Ordnance Exhibition Hall	
E11	Yan Copper Smelting Factory	
A8	Machine Factory	
E9	Wood Factory Building	

Table 4 (Continued)

Number	Name	Image
A1	Fande Art District	
C2	Yongyin Coin Museum	
E8	Material Warehouse	
C4	Modification Factory	

1.3 Chengdu's Eastern Suburb Memory Fashion Creative Industry Park

The predecessor of Eastern Suburb Memory was the Chengdu State-owned Hongguang Electron Tube Factory, established in 1958. Primarily used for the production of electron tubes, the architectural style is mainly industrial buildings from the Soviet-aided period, preserving industrial relics such as water towers and chimneys. In 2007, the Chengdu municipal government and relevant departments decided to transform it into the Eastern Suburb Memory Cultural and Creative Industry Park. The park gradually developed into a comprehensive cultural space that integrates various cultural and creative industries, including music, art, design, and film and television (Zhao, 2022: 242-244).

Table 5

Overview Table of the Development History of Chengdu's Eastern Suburb Memory

Year	Event
1958	The Chengdu State-owned Hongguang Electron Tube Factory marked the establishment of China's first large-scale comprehensive electronic beam tube backbone enterprise.
2009	The renovation project was launched, combining cultural and creative industries to create a music industry base.
2011	The "Chengdu Eastern Music Park" officially opened for operation.
2015	The Dongjiao Memory Internet Creative Industry Park officially opened.
2019	Dongjiao Memory was officially designated as the "Chengdu International Fashion Industry Park."



Figure 6

Chengdu's Eastern Suburb Memory Fashion Creative Industry Park Location Analysis Map.

The Chengdu Eastern Suburb Memory International Fashion Industry Park is located at No. 4, Jiannan Branch Road, outside the Second Ring East, Chenghua District, Chengdu. It encompasses the Erxianqiao, Fuqing Road, and Tiaodenghe streets. Situated in the core section of the "Golden Middle Ring" outside Chengdu's Second Eastern Ring, it forms the Shibangqiao business district along with Dongjiao Memory, Vanke Tianhui, and Longfor Binjiang Tianjie, making it the most vibrant fashion center in Chengdu. It is 5.5 kilometers from the Chunxi Road business district, with the Dongjiao Memory Station on Metro Line 8 nearby, offering convenient transportation. This is a comprehensive industrial park that integrates culture, creativity, and fashion.



Figure 7

Chengdu's Eastern Suburb Memory Fashion Creative Industry Park Location Analysis Map.

The "Eastern Suburb Memory" factory area covers approximately 21 square kilometers. It includes factory office buildings built with Soviet assistance before the 1950s and various types of factory buildings constructed from the 1950s to the early 1990s. Both Building 2 and Building 3 have preserved their industrial architectural features, with Building 3 being transformed into a Memory Gallery, while Building 1 was structurally altered to become a performance center. Buildings 4, 25, 30, and 31 are interconnected by various industrial pipelines, which were converted into an industrial cross street during the park renovation. The water tower, chimneys, pipelines, and rust-stained lathes have all been preserved. The other buildings have undergone internal modifications to maintain their industrial heritage features while achieving unity with their commercial functions and the overall park style.

Table 6
Diagram of Some Buildings in the Chengdu's Eastern Suburb Memory

Number	Name	Image
1	International Art Exhibition Center	
3	Memory Gallery	
4, 25, 30, 31	Industrial Cross Street	

Table 6 (Continued)

Number	Name	Image
54	Stage North Building	
A	Chengdu Stage	
B	Locomotive Square	
C	Skateboard Park	
D	Dongshan Music Plaza	

2. Geographical Location and Transportation Analysis

The three spaces are located in Beijing, the capital of China; Nanjing, the capital of Jiangsu Province; and Chengdu, the capital of Sichuan Province. As shown in Figure 8, these three spaces are quite far apart, showcasing the unique transformation characteristics of different regions in China. They fully leverage their geographical advantages to attract different types of visitors. Each of the three parks is served by three or more bus stops or metro lines, enjoying convenient public transportation support. Refer to Table 7 for specific details.



Figure 8

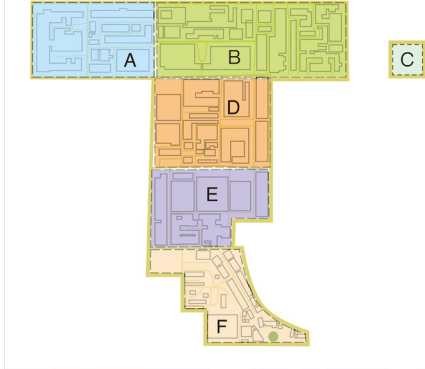
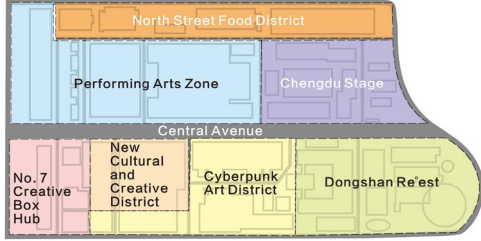
Case Distribution Topographic Map

Table 7

Table of Geographic Location and Transportation Overview for Three Cases

Location	Geographical Description	Traffic Conditions
Beijing 798 Art Zone	Located in the Jiuxianqiao area of Chaoyang District, Beijing, close to international enterprises and embassy areas	Surrounded by multiple bus routes, the park is also accessible via Metro Line 14. It is close to the airport, making it suitable for driving.
Nanjing Chenguang 1865	Located in Qinhuai District, Nanjing, near the city center, rich in historical and cultural atmosphere, integrated with cultural ambiance and historical tourism resources	Surrounded by multiple bus routes, you can also take Metro Line 3 and walk 400 meters, or drive to avoid peak hours.
Chengdu Eastern Suburb Memory	Located in Chenghua District, Chengdu, an old industrial area, utilizing rich industrial heritage resources as a backdrop to promote the development of cultural and creative industries	Surrounded by multiple bus routes, you can also take Metro Line 8 and walk 500 meters, or drive to avoid peak hours.

Table 8
Table of Functional Layout for Three Cases

Location	Functional Layout Diagram	Functional Layout Description
Beijing 798 Art Zone		The park is divided into six sections: A-F, with each area centered around an international cultural exchange center and galleries.
Nanjing Chenguang 1865		The park is divided into: Industrial Exhibition Area, Creative Culture Area, Cultural Tourism Experience Area, Technology Incubation Area, Creative Exhibition Area, Hilltop Leisure Area, and Riverside Scenic Belt.
Chengdu Eastern Suburb Memory		The park is divided into four main districts: Performing Arts District, New Cultural and Creative Arts, Chengdu Stage, Cyberpunk Art, as well as the North Street Food District, and two major groups: Dongshan Re°est and No. 7 Creative Box.

The analysis of the functional layout of Beijing 798 Art Zone, Nanjing Chenguang 1865, and Chengdu Eastern Suburb Memory highlights the importance of spatial management and design details. Each park demonstrates unique strategies in spatial division to meet the needs of their cultural and creative industries.

The 798 Art Zone is an open cultural space divided into six sections (A-F), each accessible from all sides. Its functional layout centers around international cultural exchange centers and galleries, which occupy more than 80% of the total area. In 2022, the park underwent a re-planning process, adding several public squares, which seamlessly integrate exhibition and leisure areas within each section, creating a dynamic and continuous cultural exchange platform.



Figure 9
Functional Layout Map of Beijing 798 Art Zone

Nanjing Chenguang 1865 Creative Industry Park emphasizes the thematic display of historical buildings. The industrial exhibition area is near the main entrance on the south side, built around three Qing Dynasty buildings and sawtooth factory buildings from the Republic of China era, offering a "museum-like" cultural display experience upon entry. The cultural tourism experience area is on the left of the main street, while the creative culture area is located in the northwest, gathering numerous creative enterprises. The technology incubation area in the southwest is the core driving force for development. The creative exhibition area utilizes former workshops and squares to showcase creative products and host various events. The hilltop leisure area at Majiashan provides

a beautiful natural environment, and the riverside fashion lifestyle leisure area runs east to west, offering diverse leisure facilities, forming a complex living space that combines history and creative industries.environment, and the riverside fashion lifestyle leisure area runs east to west, offering diverse leisure facilities, forming a complex living space that combines history and creative industries.



Figure 10
Functional Layout Map of Nanjing Chenguang 1865

Chengdu Eastern Suburb Memory divides the park into several sections, each with unique thematic functions. The southeastern Dongshan Re°est section was the first successfully developed area, followed by the southwestern No. 7 Creative Box, which provides space for small studios and outdoor social interactions, supporting the interaction and collaboration of different creatives. The central avenue and Chengdu stage serve as new fashion venues accommodating over a thousand people, dedicated to brand displays and public communication. North Street has been transformed into a small shop area, enhancing visitability and integrating various dining experiences. The industrial cross street has been uniquely transformed into an adventure area through lighting modifications.

The entire park includes a performance arts district with large-scale performance and exhibition venues, providing a broad platform for cultural and creative activities, integrating multiple independent IPs, making the park vibrant and creative.



Figure 11
Functional Layout Map of Chengdu Eastern Suburb Memory

Overall, these three parks each have distinct characteristics in their functional layout. Through effective spatial management and design, they have successfully transformed old industrial sites into vibrant cultural and creative industry parks. The careful planning of exhibition content and activities, combined with clever spatial layouts, further enhances the cultural appeal and economic benefits of the parks.

4. Analysis of Successful Practices and Existing Challenges

4.1 Successful Practices

Through the study of three cases, the specific successful measures for transforming old industrial sites into cultural and creative parks are summarized as follows:

Table 9

Comparison Table of Successful Practices in Three Parks

	Beijing 798 Art Zone	Nanjing Chenguang 1865	Chengdu Eastern Suburb Memory
Historic building preservation and utilization	On the basis of preserving industrial buildings, it has become an international art community, attracting global artists and creative professionals.	Combine historic buildings from the Qing Dynasty and the Republic of China era with modern styles to create tourist attractions, showcasing the charm of historical culture and artworks.	Restores and repurposes old factory buildings, transforming them into multifunctional spaces and creating over 20 diverse performance and exhibition venues.
Event Planning and Cultural Appeal	Organize diverse exhibitions and cultural activities, with the main attractions including the UCCA Ullens Center for Contemporary Art, the Bahrain Cultural Center, and the Persian Culture and Art Center.	Organizes cultural activities, such as historical exhibitions and creative markets, to highlight the historical and cultural significance of the park while encouraging public participation.	Host thousands of cultural events, attracting numerous first exhibitions, premieres, debuts, and flagship stores, such as the first ARTE fully immersive art museum in mainland China, catering to all age groups.
Integration of Economy and Culture	By attracting galleries and international exchange centers, it integrates art with commerce, creating a sustainable economic model while maintaining its cultural identity.	Introduces renowned commercial, entertainment, and office formats such as "Vander," showcasing immense economic potential while integrating cultural elements like design and creativity.	Enrich the cultural experience through the introduction of new formats and brands, such as the Shuyanfu panoramic immersive Han culture-themed dining show.

The three parks have successfully built unique cultural ecosystems by preserving and transforming historical industrial buildings, fully leveraging their distinctive cultural resources. By integrating urban cultural characteristics and hosting diverse activities, they have attracted a large number of tourists and art enthusiasts, becoming an essential part of urban cultural development. Specifically, the 798 Art Zone brings together artists from around the world, enriching cultural diversity; the Nanjing Chenguang 1865 Creative Industry Park blends history and modernity, showcasing cultural heritage while introducing renowned commercial formats; and Chengdu Eastern Suburb Memory has created a comprehensive cultural and creative industry cluster through multifunctional performance venues and a variety of cultural activities. These successful practices have not only enhanced the cultural influence of the parks but also promoted economic development and social interaction.

4.2 Existing Challenges

In the study of Beijing 798 Art Zone, Nanjing Chenguang 1865 Cultural and Creative Industry Park, and Chengdu Eastern Suburb Memory Fashion and Creative Industry Park, it is evident that while these parks have achieved remarkable success in their transformation processes, they still face some challenges, summarized as follows:

Table 10
Summary table of the challenges faced by the three parks.

Location	Main Challenges	Specific Issues
Beijing 798 Art Zone	Balancing Commercialization Pressure and Artistic Atmosphere	With the acceleration of commercialization, the strong commercial atmosphere within the park has forced many artists and institutions to leave. Meanwhile, the continuous rise in rent has significantly increased their financial burden. As new cultural and creative parks emerge, the 798 Art Zone faces increasingly intense competitive pressure.
Nanjing Chen-guang 1865	Insufficient Functional Facilities and Industry Clustering	The lack of a comprehensive macro development strategy has led to resource underutilization. The delayed development of parking facilities impacts the overall environmental quality. Furthermore, the protection and reuse of heritage and non-heritage buildings lack sound legal regulations, resulting in simplistic and unregulated renovation practices.
Chengdu Eastern Suburb Memory	Insufficient Exploration of Industrial Heritage Features and Lack of Supporting Services	The park primarily serves as a platform for artistic exhibitions and commercial activities, lacking a profound presentation of industrial history and culture. This results in limited visitor awareness of the historical value of industrial heritage. The imbalance in commercial formats, with leisure, entertainment, and trade dominating, coupled with a scarcity of themed cultural and creative projects, weakens the cultural experience and customer sense of identity. Consequently, this undermines the park's sustainable development as an industrial heritage tourism destination.

The three parks face distinct challenges. Beijing 798 Art Zone struggles to balance commercialization pressure and its artistic atmosphere. The accelerated commercialization process and continuous rent increases have forced many artists and institutions to leave, while the rise of emerging cultural and creative parks has intensified competitive pressure. Nanjing Chenguang 1865 Creative Industry Park faces shortcomings in functional facilities and industry clustering, lacking a comprehensive macro development strategy. Delayed parking facility development and inadequate legal regulations for the protection and reuse of heritage and non-heritage buildings have led to safety risks and resource underutilization. Chengdu Eastern Suburb Memory Park performs poorly in exploring industrial heritage features and providing supporting services. Primarily serving as a venue for artistic performances and commercial activities, it lacks a deep presentation of industrial history and culture. The imbalance in commercial formats, dominated by leisure, entertainment, and trade, along with a lack of themed cultural and creative projects, weakens the cultural experience and customer identity, thereby affecting the park's sustainable development as an industrial heritage tourism destination.

Conclusion

In the study of Beijing 798 Art Zone, Nanjing Chenguang 1865 Cultural Creative Industry Park, and Chengdu Eastern Suburb Memory Fashion Creative Industry Park, it was found that these parks have achieved remarkable success in the transformation of old industrial sites into cultural and creative parks, but also face various challenges. Based on the research findings, we propose the following solutions to optimize the sustainable development capacity of these parks.

The Beijing 798 Art Zone faces issues of commercialization and rising rents. It is suggested to explore diversified revenue sources while maintaining the artistic atmosphere, such as introducing public art projects and community activities to enhance the cultural appeal of the park. The government and park management can consider providing rent subsidies or other support to alleviate the economic pressure on artists and small creative enterprises. Additionally, by organizing artistic workshops, educational programs, and developing cultural tourism, more residents and visitors can be attracted, enhancing the visitor experience. Optimizing the park layout and planning diverse cultural activities

and exhibitions will strengthen the industrial chain and risk resistance, establish cooperative networks, and develop risk management strategies. In the face of competitive pressure, enhancing influence through brand shaping, promotion, and innovative development models is necessary.

Nanjing Chenguang 1865 Creative Industry Park can effectively respond to current challenges by formulating a comprehensive macro development strategy, strengthening the planning and supervision of industrial building renovations, improving internal parking facilities, and enhancing the protection and reuse of cultural and non-cultural heritage buildings, as well as bolstering the promotion and education of cultural heritage. This includes properly configuring functional facilities and introducing diversified creative industries to promote agglomeration effects, regularly conducting safety inspections, and optimizing resource utilization by upgrading and intelligently managing parking facilities, while promoting the establishment of laws and regulations and formulating diversified renovation plans. Furthermore, enhancing public awareness and active participation through cultural activities and guided tours will ultimately achieve the sustainable development of the park.

Regarding the issue of Chengdu Eastern Suburb Memory not fully leveraging the cultural value of its industrial heritage, it is recommended to enhance the exhibition of industrial history and culture, increase guided services and cultural interpretations, thereby improving visitors' recognition and experience of industrial heritage. Additionally, optimizing the proportion of commercial formats within the park and increasing themed cultural and creative projects will enhance cultural experiences and customer identity.

In summary, by balancing commercialization with cultural value, optimizing internal infrastructure, and strengthening the cultural excavation of industrial heritage, these parks can further improve their sustainable development capabilities. These strategies not only provide guidance for the current development of the parks but also offer theoretical support and practical reference for future urban renewal projects.

References

- 江文浩 & 丁炜. (2022). 基于边缘效应的城市工业遗产再利用研究——以南京晨光1865 创意产业园为例. *建筑与文化* (07), 136-138. <https://doi.org/10.19875/j.cnki.jzywh.2022.07.049>
- 李琳. & 林子苏. (2022). 从“718联合厂”到“798艺术区”：时代契机与文化重构的双重历史表征. *美术研究* (05), 120-124. <https://doi.org/10.13318/j.cnki.msyj.2022.05.016>
- 刘贵文, 赵祯 & 谢宗杰. (2018). 城市更新视角下的工业遗产价值实现路径研究. *建筑经济*, 39(12), 93-97. <https://doi.org/10.14181/j.cnki.1002-851x.201812093>
- 刘洋洋, 吴宇航 & 胡昂. (2023). 空间形态视角下城市工业遗产空间活力研究——以成都东郊记忆为例. *建筑与文化* (06), 206-208. <https://doi.org/10.19875/j.cnki.jzywh.2023.06.063>
- 王彦辉. (2009). 城市产业类历史建筑的新生——以南京晨光机械厂旧址保护性改造再利用为例. *中国科学 (E辑: 技术科学)*, 39(05), 855-862.
- 徐苏宁, 王国庆, 李世芬, 李涛, 吕正华, & 刘岩. (2017). 工业遗产保护与城市更新. *城市规划*, (02), 81-84, 101.
- 叶宝源. (2021). 国内外工业园区升级改造经验借鉴及策略建议. *住宅与房地产*, (18), 40-41.
- 赵芯玉. (2020). 工业遗址的文化内涵及改造利用——以成都东郊记忆为例. *区域治理*, (02), 242-244.
- Jiang, W. & Ding, W. (2022). Research on the Reuse of Urban Industrial Heritage Based on Edge Effects: A Case Study of Nanjing Morningside 1865 Creative Industry Park. *Architecture and Culture*, (07), 136-138. <https://doi.org/10.19875/j.cnki.jzywh.2022.07.049> [in Chinese]
- Li, L. & Lin, Z. (2022). From "718 Joint Factory" to "798 Art District": Dual Historical Representations of Era Opportunities and Cultural Reconstruction. *Fine Art Research*, (05), 120-124. <https://doi.org/10.13318/j.cnki.msyj.2022.05.016> [in Chinese]
- Liu, G., Zhao, Z. & Xie, Z. (2018). Research on the Path to Realizing the Value of Industrial Heritage from the Perspective of Urban Renewal. *Construction Economy*, 39(12), 93-97. <https://doi.org/10.14181/j.cnki.1002-851x.201812093> [in Chinese]

- Liu, Y., Wu, Y., & Hu, A. (2023). A study on the spatial vitality of urban industrial heritage from the perspective of spatial morphology: A case study of Chengdu Eastern Suburb Memory. *Architecture and Culture*, (06), 206-208. <https://doi.org/10.19875/j.cnki.jzywh.2023.06.063> [in Chinese]
- Luo, L., & Cao, Y. (2023). The museum method of reusing Shanghai waterfront industrial heritage: Continuation and reconstruction of urban memory. *Built Heritage*, 7(23). <https://doi.org/10.1186/s43238-023-00102-3>
- Meng, F., Zhang, X., & Pang, Y. (2024). Evaluation of satisfaction with spatial reuse of industrial heritage in high-density urban areas: A case study of the core area of Beijing's Central City. *Buildings*, 14(5), 1473. <https://doi.org/10.3390/buildings14051473>
- Shi, J. (2022). Study on the Change and Development Strategy of the Industrial Zone in the Eastern Suburbs of Chengdu from the Perspective of Urban Renewal. *Open Access Library Journal*, (9), e8548. <https://doi.org/10.4236/oalib.1108548>
- Wang, Y. (2009). The rebirth of urban industrial historical buildings: A case study of the protective renovation and reuse of the former site of Nanjing Morning Light Machinery Factory. *China Science (Series E: Technological Sciences)*, 39(05), 855-862. [in Chinese]
- Xu, S., Wang, G., Li, S., Li, T., Lü, Z., & Liu, Y. (2017). Industrial Heritage Conservation and Urban Renewal. *Urban Planning*, (02), 81-84, 101. [in Chinese]
- Ye, B. (2021). Domestic and international experiences in upgrading and transforming industrial parks and strategic recommendations. *Housing and Real Estate*, (18), 40-41. [in Chinese]
- Zhao, X. (2020). The Cultural Connotation and Transformation Utilization of Industrial Sites: A Case Study of Chengdu Eastern Suburb Memory. *Regional Governance*, (02), 242-244. [in Chinese]

ศิลปะแห่งการพร่างและการพร่างในศิลปะ¹

สุธี คุณาวิชยานนท์²

รับบทความ: 10 ธันวาคม 2567 / แก้ไข: 28 กุมภาพันธ์ 2568 / ตอรับตีพิมพ์: 3 มีนาคม 2568

<https://doi.org/10.69598/sbjfa275506>

¹ บทความนี้เป็นส่วนหนึ่งของงานวิจัยเรื่อง “ศิลปะแห่งการพร่างและการพร่างในศิลปะ” ได้รับทุนสนับสนุนจากกองทุนวิจัยและสร้างสรรค์ คณะจิตรกรรม ประติมากรรมและภาพพิมพ์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

² ศาสตราจารย์ ภาควิชาทฤษฎีศิลป์ คณะจิตรกรรม ประติมากรรมและภาพพิมพ์ มหาวิทยาลัยศิลปากร, e-mail: popsutee@gmail.com

บทคัดย่อ

บทความนี้ศึกษาการใช้การพรางและลายพรางในศิลปะร่วมสมัย โดยเริ่มต้นจากที่มาทางประวัติศาสตร์และวัฒนธรรมของการพราง ซึ่งเกี่ยวข้องกับการพรางของสิ่งมีชีวิตในธรรมชาติและการทหาร ต่อมาเป็นการสำรวจการใช้การพรางและลายพรางในบริบทของศิลปะร่วมสมัยและหลังอาณานิคม วัตถุประสงค์หลักของการศึกษาคือการสำรวจแนวคิดและแนวปฏิบัติของการพรางที่ปรากฏในวัฒนธรรมและศิลปะ เพื่อทำความเข้าใจวิธีที่ศิลปินร่วมสมัยนำการพรางมาใช้ในการวิพากษ์สังคม การเมือง และอำนาจ การวิจัยนี้อาศัยการทบทวนวรรณกรรมและการใช้กรอบคิดของศิลปะร่วมสมัย ศิลปะในลัทธิหลังสมัยใหม่และหลังอาณานิคมในการวิเคราะห์ผลงานศิลปะของศิลปินร่วมสมัยทั้งไทยและต่างประเทศ 5 คน ดังนี้ แอนดี้ วอร์ฮอล หลิว บ่อหลิน เมลลา ยาร์สมา อิมรอน ยูนู และสุธี คุณาวิชยานนท์ ผลการศึกษาแสดงให้เห็นว่าการพรางในศิลปะสามารถสะท้อนถึงความซับซ้อนของอัตลักษณ์ การวิจารณ์การควบคุมของอำนาจรัฐ และการตอบโต้ต่อความไม่เป็นธรรมทางสังคม ข้อค้นพบนี้ช่วยเสริมสร้างความเข้าใจในแนวทางศิลปะร่วมสมัยและศิลปะหลังอาณานิคม โดยชี้ให้เห็นว่าการพรางและลายพรางไม่ได้เป็นเพียงวิถีในธรรมชาติ หรือวัฒนธรรมในการทหารและแฟชั่นของพลเรือนเท่านั้น แต่ยังเป็นเครื่องมือที่ศิลปินใช้เพื่อสร้างบทสนทนาและท้าทายการเล่าเรื่องของวัฒนธรรมกระแสหลักที่ครอบงำสังคม

คำสำคัญ: ศิลปะร่วมสมัย / ลายพราง / อัตลักษณ์ / ศิลปะหลังอาณานิคม

วิธีอ้างอิง

สุธี คุณาวิชยานนท์. (2568). ศิลปะแห่งการพรางและการพรางในศิลปะ. *วารสารศิลป์ พีระศรี*, 13(1), 61-112. <https://doi.org/10.69598/sbjfa275506>



© 2568 ลิขสิทธิ์ โดย ผู้เขียน สาธารณะชนสามารถนำบทความไปใช้ได้ภายใต้สัญญาอนุญาตครีเอทีฟคอมมอนส์แบบแสดงที่มา (CC BY 4.0) <https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>

03

Art of Camouflage and Camouflage in Art¹

Sutee Kunavichayanont²

Received: December 10, 2024 / Revised: February 28, 2025 / Accepted: March 3, 2025

<https://doi.org/10.69598/sbjfa275506>

¹ This article is a part of research “Art of Camouflage and Camouflage in Art” was financially supported from The Research and Creativity Grants Faculty of Painting, Sculpture and Graphic Arts, Silpakorn University.

² Professor, Art Theory Department, The Faculty of Painting, Sculpture and Graphic Arts, Silpakorn University, e-mail: popsutee@gmail.com

Abstract

This article explores the use of camouflage in contemporary art, tracing its historical and cultural origins linked to nature and military practices. It then delves into the application of camouflage in the contexts of contemporary and post-colonial art. The primary objective is to investigate the concepts and practices of camouflage in both cultural and artistic realms, aiming to understand how contemporary artists employ it to critique social, political, and power dynamics. This research employs a literature review and applies the conceptual frameworks of contemporary art, postmodern art, and post-colonial art to analyse the works of five contemporary artists, both Thai and international: Andy Warhol, Liu Bolin, Mella Jaarsma, Aimron Yunu, and Sutee Kunavichayanont. Findings indicate that camouflage in art reflects the complexities of identity, critiques of state power control, and responses to social injustices. These discoveries enhance our understanding of contemporary and post-colonial art, highlighting that camouflage and patterns of concealment are not merely strategies rooted in nature, military culture, or civilian fashion. Instead, they serve as tools for artists to foster dialogues and challenge the narratives of dominant mainstream culture in society.

Keywords: Contemporary Art / Camouflage / Identity / Post-colonial Art

Citation

Kunavichayanont, S. (2025). Art of Camouflage and Camouflage in Art. *Silpa Bhirasri (Journal of Fine Arts)*, 13(1), 61-112. <https://doi.org/10.69598/sbjfa275506>



© 2025 by the author(s). This is an open access article under the terms of the Creative Commons Attribution 4.0 International (CC BY-4.0) <https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>

1. ความสำคัญ และที่มาของปัญหา

คำว่า “camouflage” มีรากศัพท์มาจากภาษาฝรั่งเศส “camouflet” ในศตวรรษที่ 16 หมายถึงการล่อเล่นหรือการกลั่นแกล้ง ต่อมาในศตวรรษที่ 19 ได้เปลี่ยนเป็น “camoufler” ที่หมายถึงการแต่งหน้าในละครหรือการปลอมตัวเพื่อจุดประสงค์ต่าง ๆ และพัฒนากลายเป็น “camouflage” ในความหมายทางการทหารช่วงสงครามโลกครั้งที่ 1 ซึ่งเน้นการซ่อนหรือปิดบังวัตถุจากศัตรู (Behrens, 2004: 25)

ในยุคปัจจุบัน “camouflage” มีสองมิติความหมายหลัก ได้แก่ การพรางในแง่กริยา เช่น การซ่อนหรือปลอมตัว และในแง่วัตรกรรมที่เกี่ยวข้องกับลายพราง (camouflage pattern) ซึ่งเป็นลวดลายที่ช่วยกลมกลืนกับสภาพแวดล้อม เช่น พื้นที่มีธรรมชาติที่มีต้นไม้จำนวนมาก ปรากฏการณ์การพรางมีทั้งในธรรมชาติและวัฒนธรรมมนุษย์ สัตว์ใช้การพรางเพื่อการล่าหรือหลีกเลี่ยงผู้ล่า ส่วนมนุษย์พัฒนาการพรางทั้งในรูปแบบการล่าสัตว์ การทำสงคราม และการสร้างนวัตกรรม เช่น การออกแบบลายพรางสำหรับการทหาร

ในวัฒนธรรมร่วมสมัย ลายพรางไม่เพียงแต่เป็นสัญลักษณ์ในแวดวงทหาร แต่ยังแพร่กระจายเข้าสู่วัฒนธรรมประชานิยม เช่น เครื่องแต่งกายในชีวิตประจำวัน ทำให้ความหมายและบทบาทของลายพรางขยายตัวไปไกลกว่าการใช้งานในเชิงยุทธศาสตร์

ในช่วงสงครามโลกครั้งที่ 1 และ 2 ศิลปินในโลกตะวันตกมีบทบาทสำคัญในการพัฒนาการพรางเพื่อการทหาร เช่น การประยุกต์แนวทางของศิลปะคิวบิสม์ในการสร้างลวดลายยุ่งเหยิงเพื่อพรางตา (Behrens, 2004: 274-276) ต่อมาในศิลปะร่วมสมัย ลายพรางได้รับการตีความใหม่ โดยศิลปินยุคหลังสมัยใหม่ใช้ลายพรางเพื่อสำรวจอัตลักษณ์และวัฒนธรรมที่ซับซ้อน เช่น ผลงานของแอนดี้ วอร์ฮอล (Andy Warhol ค.ศ.1928-1987) ที่ใช้ลายพรางในภาพเหมือนตัวเองเพื่อสะท้อนบุคลิกภาพที่หลากหลาย เมลลา ยาร์สมา (Mella Jaarsma ค.ศ.1960) นำเสนอการผสมผสานระหว่างการปกปิดและแสดงตนผ่านผลงานที่คล้ายผ้าคลุมอียิปต์ ที่ประดับด้วยสัญลักษณ์จากองค์กรต่าง ๆ ซึ่งสะท้อนถึงการบริโภคนิยมและการแสดงตัวตนในสังคม หลิว บ่อหลิน (Liu Bolin ค.ศ.1973) ใช้การพรางร่างกายของตนเองในภาพถ่ายเพื่อสลายเส้นแบ่งระหว่างศิลปะและความจริง และตั้งคำถามเกี่ยวกับการสูญเสียอัตลักษณ์ในสังคมบริโภคนิยม

การพรางยังมีความสัมพันธ์กับศิลปะหลังอาณานิคม แม้ประเทศไทยจะไม่เคยตกเป็นอาณานิคมโดยตรง แต่แรงกดดันจากลัทธิอาณานิคมตะวันตกในคริสต์ศตวรรษที่ 19 ส่งผลให้ผู้นำไทยปรับตัวให้สอดคล้องกับอารยธรรมตะวันตก กระบวนการนี้สะท้อนในงานศิลปะร่วมสมัยไทยที่ใช้การพรางเป็นเครื่องมือในการตรวจสอบอิทธิพลของโครงสร้างอำนาจ เช่น ผลงานของ อิมรอน ยูน (ค.ศ.1985) ที่สะท้อนประวัติศาสตร์ของพื้นที่ชายแดนใต้ผ่านลายพรางทหาร และจิตรกรรมลายพรางแผนที่ของ สุธี คุณาวิชยานนท์ (ค.ศ.1965) ที่ตั้งคำถามเกี่ยวกับความคลุมเครือของพรมแดนทางภูมิศาสตร์และวัฒนธรรม

การศึกษาแนวคิดการพรางในศิลปะร่วมสมัยจึงไม่เพียงแค่สำรวจมิติทางศิลปะ แต่ยังเป็นกระบวนการทำความเข้าใจพัฒนาการของวัฒนธรรมและสังคมในบริบทที่เชื่อมโยงตั้งแต่ระดับนานาชาติจนถึงการสร้างสรรค์ในระดับท้องถิ่นของไทย

2. วัตถุประสงค์ของการวิจัย

- 2.1 ศึกษา ‘ศิลปะแห่งการพราง’ แนวคิดและแนวปฏิบัติเกี่ยวกับการพรางในธรรมชาติและวัฒนธรรม
- 2.2 ศึกษา ‘การพรางในศิลปะ’ แนวคิดและแนวปฏิบัติทางศิลปะร่วมสมัยที่เกี่ยวกับ ‘การพราง’ และ ‘ลายพราง’

3. ขอบเขตของการวิจัย

ศึกษา ‘ศิลปะแห่งการพราง’ และ ‘การพรางในศิลปะ’ ที่เกี่ยวกับประวัติที่มา คำจำกัดความ นิยามศัพท์แนวความคิด และแนวทางปฏิบัติของการพรางในธรรมชาติ วัฒนธรรม และทัศนศิลป์ร่วมสมัย โดย ศึกษาผลงานของศิลปินร่วมสมัยดังนี้ แอนดี้ วอร์ฮอล หลิว บ่อหลิน เมลล่า ยาร์สมา อิมรอน ยูนู และ สุธี คุณาวิชยานนท์

4. กรอบวรรณกรรม รอบแนวคิดและทฤษฎีที่ใช้ในการวิจัย

4.1 ศิลปะแห่งการพราง: จากธรรมชาติสู่การทหาร

สัตว์ แมลง และพืชหลายชนิดมีวิธีการทำให้ตนเองกลมกลืนกับสภาพแวดล้อม การพรางมีหลายวิธี เช่น การพรางที่เกี่ยวข้องกับสีและลวดลาย การพรางด้วยการกำจัดเงา การทำให้ไขว้เขว และการตกแต่งตนเอง ดังมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

- 4.1.1 การพรางด้วยสีที่คลุมเครือ ซ่อนเร้น และกลืนไปกับพื้นหลัง (cryptic coloration and background matching) คือการพรางตัวให้กลมกลืนไปกับสภาพแวดล้อม กลมกลืนทั้งสีสัน ลวดลาย และพื้นผิว (ภาพที่ 1)
- 4.1.2 การพรางด้วยสีหรือลวดลายที่ยุ่งเหยิง (disruptive coloration/pattern) การประดับด้วยลวดลายและสีที่ยุ่งเหยิง และ/หรือมีลักษณะที่ตัดกันอย่างรุนแรง จะสามารถสร้างการอำพราง เพราะเส้นรอบนอกของรูปร่างถูกทำลาย (Stevens & Merilaita, 2009: 481-488) (ภาพที่ 2)
- 4.1.3 การกำจัดเงา (eliminating shadow) เรือนร่างที่รับแสงแดดจนก่อให้เกิดเงาคมชัดขนาดใหญ่ จะตกเป็นเป้าสายตาให้มองเห็นได้อย่างง่ายดาย การกลบเกลื่อนเงาจึงเป็นอีกหนึ่งกรรมวิธีที่ใช้ในการอำพราง (Sherbrooke, 2003: 117-118) (ภาพที่ 1)

- 4.1.4 ลายที่ทำให้ไขว้เขว (distraction / distractive marking) วิธีการนี้จะเน้นขนาดของ ลวดลายที่เล็กคมชัดและตัดกันรุนแรง หลีกเลียงเส้นรอบนอกของรูปร่างที่ชัดเจนของ ตัวสัตว์ และมักจะต้องอยู่กระจายออกไป ลวดลายทำให้เส้นรอบนอกของเหยื่อถูกรบกวน ทำให้มองเห็นได้ไม่ถนัดเท่าใดนัก (Stevens & Merilaita, 2009: 481-488) (ภาพที่ 3)
- 4.1.5 การตกแต่งตัวเอง (self-decoration) สัตว์บางชนิดใช้วิธีการนำวัสดุต่าง ๆ ใน สภาพแวดล้อมมาตกแต่งปกคลุมตนเองให้กลมกลืนไปกับพื้นที่รอบตัว (Forbes, 2009: 50-51) (ภาพที่ 4)



ภาพที่ 1

การพรางตัวของกิ้งก่า *Draco dussumieri*

หมายเหตุ. กิ้งก่า *Draco dussumieri* พรางตัวด้วยการมีสีของลำตัวที่คลุมเครือ ซ่อนเร้นและกลมกลืนไปกับพื้นหลัง และยังมีร่างกายที่แบนเรียดยิ่งขึ้นซึ่งตรงกับลักษณะของการกำจัดเงา จาก *Camouflage*, by Y. S. Krishnappa, 2005, Wikimedia Commons (<https://commons.wikimedia.org/w/index.php?curid=21284364>). CC BY-SA 3.0



ภาพที่ 2

เสือดำมีลวดลายและสีที่กลมกลืนไปกับทุ่งหญ้าแห้ง

หมายเหตุ. รูปร่างของเสือดำถูกอำพราง และเส้นรอบนอกของมันถูกทำลาย เข้าข่ายของการพรางด้วยสีหรือลวดลายที่ยุ่งเหยิง จาก *Panthera pardus pardus*, by L. Kaffer, 2007, Wikimedia Commons (<https://commons.wikimedia.org/w/index.php?curid=2650050>). CC BY-SA 3.0



ภาพที่ 3

นกฮูกหิมะมีลักษณะลายที่ทำให้ไขว้เขว

หมายเหตุ. ขนนกฮูกหิมะสีขาวสะอาดและมีลายดำคล้ายถูกแต้มด้วยจุดสีดำเล็ก ๆ กระจายแบบห่าง ๆ ลักษณะนี้เมื่ออยู่ในสภาพแวดล้อมที่มีต้นไม้ที่ถูกปกคลุมด้วยหิมะ และหิมะที่มีเงากระจัดกระจาย การมองเห็นตัวนกฮูกจะถูกทำให้ตาลาย ความแม่นยำในการมองเห็นและรับรู้ลดหรือช้าลง สิ่งนี้ถูกเรียกว่าลายที่ทำให้ไขว้เขว จาก *Distractive markings*, by B. Bouton, 2012, Wikimedia Commons (<https://commons.wikimedia.org/w/index.php?curid=64518304>). CC BY-SA 2.0



ภาพที่ 4

การอำพรางแบบการตกแต่งตัวเองของปูบางชนิดใช้ฟองน้ำปกคลุมตัวเองเพื่อหลบซ่อนจากผู้ล่า

หมายเหตุ. จาก *Hyastenus elatus*, by R. Ling, 2005, Wikimedia Commons (<https://commons.wikimedia.org/w/index.php?curid=1887190>). CC BY-SA 2.

จากการพรางในธรรมชาติสู่การพรางในการทหาร

มนุษย์นำลักษณะของการพราง อำพรางหรือลายพรางในธรรมชาติมาใช้ในวัฒนธรรม เช่น ในการล่าสัตว์ตั้งแต่ยุคโบราณ มนุษย์จะใช้โคลนทาตัว น้ำกิ้งไม้ใบไม้มาปกคลุมตัวเพื่อให้กลมกลืนกับธรรมชาติ ทำให้เหยื่อมองไม่เห็น ช่วยให้ล่าสัตว์ได้สำเร็จ ต่อมามนุษย์นำภูมิปัญญาของการพรางมาใช้ในการทำศึกสงคราม

การพรางด้วยสีและลวดลายในธรรมชาติที่ถูกการทหารนำไปประยุกต์ใช้ในการออกแบบชุดทหาร ลายพรางมากที่สุดมี 2 ลักษณะคือ การพรางด้วยสีที่คลุมเครือ ซ่อนเร้น และกลมกลืนไปกับพื้นหลัง และการพรางด้วยสี / ลวดลายที่ยุ่งเหยิง การใช้สีที่มีทั้งแบบกลมกลืน และมีทั้งแบบยุ่งเหยิงจนทำให้เรื่อร่าของผู้สวมใส่ หรือยานพาหนะทางการทหารถูกอำพรางให้กลมกลืนไปกับสภาพแวดล้อม

ลายพรางที่ได้รับความนิยมมากที่สุดในอดีตคือ ลายที่ประกอบด้วยรูปทรงอิสระหลายชิ้นทับซ้อนกัน ประกอบด้วยสี 4 สี กลุ่มสีที่คุ้นตาที่สุดคือ กลุ่มสีเขียวที่ประกอบด้วยสีเขียวเข้มบริเวณพื้นหลัง ทับด้วยสีน้ำตาล เขียวอ่อน และดำ สีเหล่านี้คือการเลียนแบบสีในป่า สีเขียวเข้มจะคล้ายสีของใบไม้ สีน้ำตาลจะคล้ายสีของใบไม้แห้งหรือกิ่งไม้ สีเขียวอ่อนจะคล้ายกับใบไม้ที่ต้องแสงแดด และสีดำจะคล้ายกับเงาของพุ่มไม้ ลายพรางทหารเข้าข่ายของการพรางด้วยสี / ลวดลายที่ยุ่งเหยิง หรือ disruptive pattern (ภาพที่ 5)

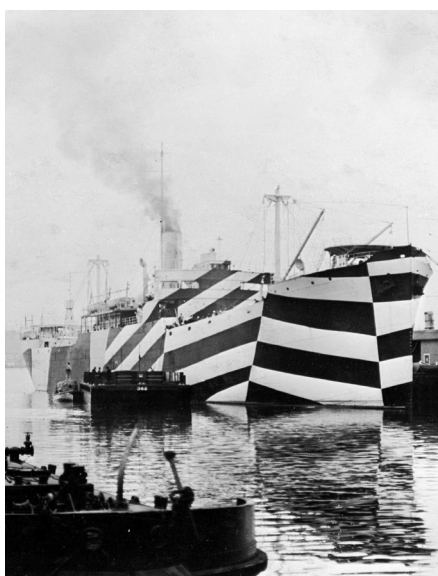


ภาพที่ 5

กองกำลังภายในประเทศของรัสเซียสวมเครื่องแบบลายพรางที่คล้ายกับลาย *The U.S. Woodland* หมายถึง ลาย U.S. Woodland ออกแบบโดยสหรัฐอเมริกา สิ่งนี้เป็นหลักฐานยืนยันถึงความนิยมของลายพรางลายนี้ที่แพร่กระจายไปทั่วโลก ไม่เว้นแม้แต่รัสเซียที่เป็นคู่แข่งในทุกด้านกับสหรัฐอเมริกา จาก *U.S. Woodland*, by V. V. Kuzmin, 2012, Wikimedia Commons (<https://commons.wikimedia.org/w/index.php?curid=27869774>). CC BY-SA 4.0

การพรางในการทหาร

ในสงครามโลกครั้งที่ 1 (ระหว่าง ค.ศ.1914-1918) กองทัพเรือนิยมหาสีเรือรบด้วยสีเทาเพื่อให้กลมกลืนกับท้องทะเล ศิลปินชาวสหราชอาณาจักรที่ชื่อว่า นอร์แมน วิลคินสัน (Norman Wilkinson ค.ศ.1878-1971) ได้นำเสนอการใช้ลายพรางแบบลายตา (dazzle camouflage) ซึ่งทำในสิ่งที่ตรงกันข้ามกับการพยายามทำให้มองไม่เห็น วิลคินสันเสนอกองทัพเรือให้ทำให้เรือเป็นที่เห็นชัดแต่เล็งเป้าได้ลำบาก ลวดลายที่ออกแบบให้เกิดเส้นและแผ่นระนาบที่บิดหักไปมา ทำให้รูปร่างของเรือถูกแยกส่วน ซึ่งมีผลให้ฝ่ายศัตรูสับสน และเกิดความไม่แน่ใจว่าเรือกำลังหันหัวเรือไปในทิศทางใด (Borsarello, 2004: 164) (ภาพที่ 6)



ภาพที่ 6

เรือ *USS West Mahomet* ช่วงสงครามโลกครั้งที่ 1 ที่ถูกระบายสีให้เป็นลายพรางแบบลายตา

หมายเหตุ. จาก *Dazzle camouflage*, by Wikimedia Commons, 1918, (<https://commons.wikimedia.org/w/index.php?curid=18552961>). in public domain

ในสงครามโลกครั้งที่ 2 กองทัพในตะวันตกพัฒนาวิธีคิดและกลวิธีเกี่ยวกับการพรางอย่างเป็นระบบมากขึ้น หลังสงครามโลกครั้งที่ 2 ศาสตร์ของการพรางในแวดวงการทหารยังคงวิวัฒนาการพรางถูกนำไปใช้ในการอำพรางอาวุธยุทโธปกรณ์ ในยุคร่วมสมัย ลายพรางได้ถูกออกแบบมีลักษณะเป็นพิกเซล (pixel) ด้วยระบบดิจิทัล (Farrell, 2022: 521)

4.2 ศิลปะแห่งการพราง: ลายพรางในวัฒนธรรม

ในโลกตะวันตก หลังสงครามโลกครั้งที่ 2 งานออกแบบทางการทหารได้ส่งอิทธิพลไปถึงความนิยมทางแฟชั่นในหมู่พลเรือน ภาพยนตร์ฮอลลีวูดและสื่อสารมวลชนมีส่วนในการผลักดันให้งานออกแบบทางการทหารได้รับความนิยมอย่างมาก นอกจากนั้นแล้ว เสื้อผ้าแนวทหารยังมีนัยของการวิจารณ์การเมืองและเคลื่อนไหวเพื่อล้มล้างอำนาจของรัฐ ดังเห็นได้จากกลุ่มการเมืองที่หลากหลายอุดมการณ์ทั้งฝ่ายซ้ายและขวา ล้วนแล้วแต่นิยมใส่กางเกงทหาร (Sims, 2004: 404)

จากกระแสที่คนหนุ่มสาวตื่นตัวทางการเมืองในคริสต์ทศวรรษ 1960-1970 เสื้อผ้าแนวทหารได้กลายเป็นนัยที่สื่อถึงการประท้วง คนหนุ่มสาวในช่วงเวลาดังกล่าวรู้สึกต่อต้านจารีตของผู้ใหญ่และผู้มีอำนาจ โดยเฉพาะอย่างยิ่งคนหนุ่มสาวในสหรัฐฯ ที่ประท้วงต่อต้านสงครามเวียดนาม การนำลายพรางของการทหารมาปรับบริบทใหม่ให้กลายเป็นการประกาศจุดยืนทางการเมืองของผู้สวมใส่ที่ต้องการประท้วงผู้มีอำนาจ (Sims, 2004: 410) ดังนั้นการกระทำความดังกล่าวจึงเป็นการทำให้อำนาจของรัฐและ/หรือของผู้มีอำนาจเสื่อมพลังลงในทางสัญลักษณ์ (ภาพที่ 7)



ภาพที่ 7

(ซ้าย) กลุ่มทหารผ่านศึกหลายคนสวมเสื้อเครื่องแบบทหารสีเขียว และลายพรางเคลื่อนไหวประท้วงสงคราม ใน ค.ศ. 1972 (ขวา) ชายหนุ่มสวมชุดลายพรางทหารเข้าร่วมความเคลื่อนไหวประท้วงเรื่องการเหยียดผิว BLM (Black Life Matter) ใน ค.ศ. 2020

หมายเหตุ. (ซ้าย) การประท้วงสงครามเวียดนามระหว่างที่มีการจัดประชุมของพรรคริพับลิกัน ที่ศูนย์ประชุมหาดไมอามี รัฐฟลอริดา สหรัฐอเมริกา จาก Why Could I Have Done? What Should I Have Done?, by J. Wohlgemuth, 2022, *The Veteran: Vietnam Veterans Against the War*, 52(1), 18. (<https://www.vvaw.org/pdf/v52n1.pdf>). Copyright by The Veteran: Vietnam Veterans Against the War; (ขวา) การประท้วงที่ the Forest Recreation Ground นอตติงแฮม จาก Nottingham's Anti-Racism Protest in Photos, by T. Morley, & M. Hans, 2020, LetLion (<https://leftlion.co.uk/features/2020/06/nottingham-black-lives-matter-protest-photo-gallery/>). Copyright 2023 by LeftLion

จวบจนปัจจุบัน ลายพรายังคงปรากฏในแฟชั่นของคนทุกเพศ ทุกวัย และทุกระดับชั้น โดยลายพรแบบทหารเหล่านั้น อาจไม่ได้เกี่ยวข้องใด ๆ กับอุดมการณ์ หรือทัศนคติทางสังคมและการเมืองของผู้สวมใส่แต่แน่นอน

4.3 การพรากับศิลปะร่วมสมัย และศิลปะในลัทธิหลังสมัยใหม่

ลายพรากในศิลปะ

ในช่วงก่อนและระหว่างสงครามโลกครั้งที่ 1 ศิลปิน สถาปนิก และนักออกแบบหลายคนในโลกตะวันตกได้เข้าร่วมในการพัฒนาการพรากสำหรับการทหารสมัยใหม่ เช่น จิตรกรในต้นคริสต์ศตวรรษที่ 20 ร่วมพัฒนาการพรากให้แก่กองทัพของสหรัฐอเมริกา ใน ค.ศ.1915 กองทัพฝรั่งเศสก่อตั้งหน่วยงานที่รับผิดชอบโดยตรงต่อเรื่องการพราก ศิลปินที่รับหน้าที่พัฒนานวัตกรรมการพราก ได้ศึกษาเทคนิคและวิธีการวาดภาพที่มีลักษณะของการอำพรางจากกลุ่มศิลปินแนวคิวบิสม์ (Cubism) เพื่อให้การบินสอดแนมเพื่อสำรวจพื้นที่ของฝ่ายตรงข้ามเป็นไปอย่างยากลำบากและถูกลดทอนความแม่นยำ ศิลปินได้ช่วยอำพรางด้วยการระบายสีรูปทรงที่ยู่เหียงลงบนวัตถุที่ต้องการจะปกปิด (Behrens, 2004: 274)

ในสหราชอาณาจักรยุคสงครามโลกครั้งที่ 1 ศิลปินแนะนำให้กองทัพใช้หลายพรางคลุมวัตถุที่ต้องการซ่อนเร้น และไม่ให้ข้าศึกมองออกว่าเป็นสิ่งใด และยังแนะนำให้กองทัพวาดและระบายสีเรือด้วย ‘จิตรกรรมลายตา’ (dazzle painting) เป็นลายที่มีสีและน้ำหนักที่ตัดกันรุนแรง ซึ่งทำให้ศัตรูเกิดความสับสน งงวุ่นและตาลายกับขนาด ความเร็ว และระยะห่างของเรือ (Behrens, 2004: 278)

หลังสงครามโลกครั้งที่ 2 ศิลปินร่วมสมัยสนใจในการพรากและลายพราก แต่ไม่ได้เป็นไปในเชิงร่วมพัฒนาให้กับทหาร ศิลปินร่วมสมัยนำลายพรากมาใช้ในการวิพากษ์สังคมและอำนาจรัฐตั้งที่กล่าวถึงในลำดับต่อไป

การพรากับศิลปะร่วมสมัย และศิลปะในลัทธิหลังสมัยใหม่

ศิลปะสมัยใหม่ (Modern Art) ถูกท้าทายอย่างรุนแรงในช่วงเวลาที่ศิลปะหลังสมัยใหม่ (Post-Modern Art) ถือกำเนิดตั้งแต่คริสต์ทศวรรษ 1960 และชัดเจนมากขึ้นในคริสต์ทศวรรษ 1970 ศิลปะหลังสมัยใหม่และศิลปะร่วมสมัย มีลักษณะร่วมกันหลายประการ เช่น มีความต้องการล้มล้างกรอบคิดและแนวปฏิบัติของศิลปะสมัยใหม่ ต้องการละลายการแบ่งลำดับชั้นของศิลปะ เชิดชูวัฒนธรรมประชานิยม ผสมผสานวัฒนธรรมเก่าใหม่และหลากหลายภูมิภาคเข้าด้วยกัน มีเนื้อหาและจุดมุ่งหมายเกี่ยวกับการตั้งคำถามและท้าทายอำนาจของสถาบันในสังคม เรียกร้องสิทธิในการแสดงออกทางความคิด อัตลักษณ์ วัฒนธรรม สังคม การเมือง เพศ และชนชั้นที่หลากหลาย (สุธี คุณาวิชยานนท์, 2561: 194-235)

กรอบคิดสำคัญของศิลปะร่วมสมัย และศิลปะในลัทธิหลังสมัยใหม่ที่ผู้วิจัยจะนำไปใช้ในการวิเคราะห์การพรากในศิลปะมี 4 ประเด็น ดังนี้

4.3.1 การล้มล้างการรับรู้ ความเข้าใจและความหมาย

การล้มล้างการรับรู้ ความเข้าใจและความหมาย เป็นประเด็นหลักในงานศิลปะร่วมสมัยและหลังสมัยใหม่ ศิลปินท้าทายการตีความความเป็นจริงแบบดั้งเดิม ดังที่นักประวัติศาสตร์และนักวิจารณ์ศิลป์ เช่น ฮัล ฟอสเตอร์ (Hal Foster ค.ศ.1955) (2013: 65-85) ได้ตั้งข้อสังเกตไว้ว่า ศิลปะหลังสมัยใหม่มักจะวิพากษ์การสันนิษฐานความจริงเชิงภาววิสัยของลัทธิสมัยใหม่ ศิลปะหลังสมัยใหม่ใช้การประชดประชัน การเลียนแบบ/ผสมผสาน และการแยกส่วน (irony, pastiche, and fragmentation) เพื่อขัดแย้งความคาดหวังของผู้ชม ในการสำรวจแนวทางปฏิบัติแบบหลังสมัยใหม่ ลินดา ฮัทเชอน (Linda Hutcheon ค.ศ.1947) (1988: 114-140) เน้นย้ำแนวคิดเรื่องการล้อเลียน (parody) ว่าเป็นกลไกหนึ่งที่ทำให้ความหมายถูกล้มล้าง สิ่งนี้สะท้อนให้เห็นในผลงานศิลปะร่วมสมัยที่มีการหยิบยืมสัญลักษณ์ทางวัฒนธรรม และทำการวิพากษ์อุดมการณ์ที่ยังรากเป็นสถาบัน (ภาพที่ 8)



ภาพที่ 8

Marcel Duchamp, Fountain, 1917, Readymade porcelain urinal, 62.5 cm. high

หมายเหตุ. ผลงานชิ้นนี้เป็นตัวอย่างแรก ๆ ของการล้มล้างกรอบคิดของศิลปะสมัยใหม่ โดยบ่อนทำลายแนวคิดเรื่องเป็นต้นแบบต้นฉบับในศิลปะ ด้วยการเปลี่ยนบริบทใหม่ให้กับวัตถุจากผลิตทางอุตสาหกรรมที่ผลิตสำเร็จรูปจำนวนมากในสังคมร่วมสมัย จาก *Fountain (Duchamp)*, by M. Duchamp, 1917, Wikipedia ([https://en.wikipedia.org/wiki/Fountain_\(Duchamp\)#/media/File:Marcel_Duchamp,_1917,_Fountain,_photograph_by_Alfred_Stieglitz.jpg](https://en.wikipedia.org/wiki/Fountain_(Duchamp)#/media/File:Marcel_Duchamp,_1917,_Fountain,_photograph_by_Alfred_Stieglitz.jpg)). in public domain

4.3.2 การสำรวจตัวตนและการไม่เปิดเผยตัวตน

ในสังคมร่วมสมัย อัตลักษณ์กลายเป็นของที่เลื่อนไหล กระจาย เปลี่ยนแปลงได้ และในหลายกรณีมีลักษณะปกปิดหรือลดความสำคัญของตัวตน ซึ่งสะท้อนถึงทฤษฎีหลังสมัยใหม่ที่ปฏิเสธต่ออัตลักษณ์ที่เป็นหนึ่งเดียว แน่นแน่น และมั่นคง (Butler, 1990: 3-17) ศิลปินร่วมสมัยหลายคนใช้ผลงานของตน เป็นเวทีในการสำรวจจุดตัดที่ซับซ้อนของเพศสภาพ เพศวิถี เชื้อชาติ และชนชั้น การสำรวจอัตลักษณ์มักมาพร้อมกับการสืบค้นไปสู่ภาวะนิรนาม โดยตั้งคำถามว่า ทำไมอัตลักษณ์บางอย่างจึงมองไม่เห็น หรือถูกกีดกันออกไปจากการเล่าเรื่องทางวัฒนธรรม (Hall, 1997: 225-226)

ภาวะนิรนาม (anonymity) ความนิรนามเป็นองค์ประกอบสำคัญของการลดความเป็นตัวตน เช่น การอยู่ในเงาสลัว อยู่ในฝูงชน หรือใส่หน้ากาก สภาพการณ์เหล่านั้นเอื้อให้บุคคลทำพฤติกรรมที่ต่างไปจากปกติของตน ภายใต้ภาวะนิรนามบุคคลมักกล้าแสดงออกในสิ่งที่ตัวตนจริงในสถานการณ์ปกติไม่กล้าทำ (รวีตา ระย้านิล, 2563) การที่ศิลปินไม่เปิดเผยตัว จะทำให้ตัวศิลปินสามารถท้าทายอำนาจรัฐโดยไม่ต้องเกรงกลัวการจับกุมดำเนินคดี ภาวะนิรนามสร้างความตระหนักถึงการที่รัฐทำลายความเป็นปัจเจกบุคคลของคนธรรมดา และคนด้อยโอกาส ให้กลายเป็นคนไม่มีตัวตน ตัวตนของคนเหล่านั้นถูกทำให้ไร้ค่า ปรากฏเป็นเพียงตัวเลข สถิติ หรือหน่วยที่เหมือน ๆ กัน ที่สะดวกต่อการนับจำนวน ควบคุม และสั่งการ (ภาพที่ 9)



ภาพที่ 9

Yinka Shonibare, *Scramble for Africa*, 2003, 14 life-size fiberglass mannequins, 14 chairs, table, Dutch wax printed cotton textile, 132 x 366 x 280 cm

หมายเหตุ. ผลงานชื่อ *Scramble for Africa* ที่ใช้หุ่นโพรโทไซร์ของ Yinka Shonibare พูดถึงการลบอัตลักษณ์ส่วนบุคคลในประวัติศาสตร์ยุคอาณานิคม ซึ่งชาวอาณานิคมถูกกลืนกลืนตัวตน ความเป็นตัวตน และความเป็นมนุษย์ จาก *Scramble for Africa*, 2003, by Y. Shonibare, 2003 (<https://yinkashonibare.com/artwork/scramble-for-africa-2003/>). Copyright by Yinka Shonibare CBE.

4.3.3 การวิพากษ์ลัทธิบริโภคนิยมและสื่อมวลชน

ในงานศิลปะร่วมสมัยและหลังสมัยใหม่ มักจะวิพากษ์ลัทธิบริโภคนิยม และสื่อมวลชน โดยมีประเด็นของการทำให้ศิลปะกลายเป็นสินค้า และประเด็นของการแพร่กระจายที่ทรงอิทธิพลของสื่อมวลชน ซึ่งมีผลต่อความเข้าใจและการรับรู้ทางวัฒนธรรมอย่างมาก ดังที่ ฌอง โบตริยาร์ด (Jean Baudrillard ค.ศ.1929-2007) ได้ตั้งทฤษฎีไว้ในแนวคิดเรื่อง สภาวะล้ำจริง (hyperreality) ในสังคมที่ขับเคลื่อนด้วยลัทธิบริโภคนิยม ขอบเขตระหว่างความเป็นจริงและการเป็นภาพตัวแทน (representation) ถูกทำให้คลุมเครือมากขึ้น สภาวะล้ำจริงคือ สภาวะที่มีการใช้สัญญาณ (sign) จนสัญญาณเป็นจริงยิ่งกว่าความจริง แต่ในขณะเดียวกันสัญญาณก็ซ่อนความจริงไว้เบื้องหลัง สภาวะล้ำจริงจึงเป็นมายาคติ (สุภางค์ จันทวานิช, 2559: 303) การบริโภคในสังคมสมัยใหม่เป็นไปตามการจัดการด้านสัญญาณ จนกลายเป็นการบริโภคแบบสินค้า-สัญญาณ (commodity-sign) การบริโภคคุณค่าในแง่สัญญาณ (sign-value) สิ่งที่บริโภคมีคุณค่าเพราะมันสามารถแสดงสถานภาพ (status) ซึ่งเป็นการบริโภคที่นอกเหนือไปจากการบริโภคคุณค่าของประโยชน์ใช้สอยของสินค้า (สุภางค์ จันทวานิช, 2559: 306-307) (ภาพที่ 10)



ภาพที่ 10

Andy Warhol, *Campbell's Soup Cans*, 1962, *The Museum of Modern Art Collection*

หมายเหตุ. แอนดี้ วอร์ฮอลนำเสนอการทำซ้ำผลิตภัณฑ์ ผลงานของเขาเกี่ยวกับวัฒนธรรมของความเด่นดัง ได้นั้นย้ำถึง การทำให้ทุกสิ่งทุกอย่างกลายเป็นสินค้า การวิพากษ์ในลักษณะนี้เชื่อมโยงไปสู่ว่าทศวรรษยุคหลังสมัยใหม่ ด้วยการใช้อย่างไรของสื่อมวลชนเพื่อตรวจสอบและถอดรื้อแนวคิดและวิธีการของวัฒนธรรมบริโภคนิยม จาก *How Andy Warhol's Campbell's Soup Cans Harnessed the Consumerist Zeitgeist*, by H. Cane, 2024, Widewalls (<https://www.widewalls.ch/magazine/andy-warhol-campbells-soup-cans>). Copyright by Willy Gobetz

4.3.4 การตีความใหม่ต่อบริบททางประวัติศาสตร์และการเมือง

ศิลปะร่วมสมัยและหลังสมัยใหม่มีส่วนร่วมกับการประวัติศาสตร์และการเมือง โดยนำเรื่องเล่าหลักของสถาบันต่าง ๆ มาตีความใหม่ คารา วอลเกอร์ (Kara Walker ค.ศ.1969) ศิลปินชาวอเมริกันผิวสีที่นำประวัติศาสตร์เกี่ยวกับทาสและความรุนแรงจากปัญหาการเหยียดสีผิวและเชื้อชาติในสหรัฐอเมริกา มาตีความใหม่ โดยใช้ภาพประชดและภาพวาดการ์ตูน เพื่อลบล้างภาพตัวแทนประวัติศาสตร์แบบเดิมที่มักจะถูกทำให้บริสุทธิ์ดูดี การนำประวัติศาสตร์มาตีความใหม่แบบหลังสมัยใหม่ ได้ท้าทายอุดมการณ์ดั้งเดิมที่ถูกครอบงำมานาน โดยกระตุ้นให้ผู้ชมตั้งคำถามว่า ประวัติศาสตร์ถูกสร้างขึ้นมาอย่างไร และใครเป็นผู้กำหนดและควบคุมเรื่องราวเหล่านั้น (Hutcheon, 1988: 105-123) (ภาพที่ 11)



ภาพที่ 11

Kara Walker, Study for White Riot, 1997, paper collage on paperboard, 33.6 x 80.9 cm.

หมายเหตุ. ผลงานเป็นลักษณะภาพเงาของศิลปินชาวอเมริกันผิวสีผู้นำประวัติศาสตร์เกี่ยวกับทาสและความรุนแรงจากปัญหาการเหยียดสีผิวและเชื้อชาติในสหรัฐอเมริกา มาตีความใหม่ โดยใช้ภาพประชดและภาพวาดการ์ตูน เพื่อลบล้างภาพตัวแทนประวัติศาสตร์แบบเดิมที่มักจะถูกทำให้บริสุทธิ์ดูดี จาก *Kara Walker: 5 Facts to Know*, by S. Bubmann, 2020, Bby's Magazine (<https://www.barnebys.co.uk/blog/kara-walker-5-facts-to-know>). Copyright by Christie's

4.4 การพร่างกับศิลปะหลังอาณานิคม

ลัทธิหลังล่าอาณานิคม เป็นกรอบทางทฤษฎีที่ตรวจสอบผลกระทบจากลัทธิล่าอาณานิคมที่มีต่อสังคมในประเทศที่เคยตกเป็นอาณานิคม และประเทศที่เป็นจักรวรรดิหรือเจ้าอาณานิคม ทั้งในทางวัฒนธรรม การเมือง และสังคม แม้ว่าการปกครองอาณานิคมอย่างเป็นทางการจะสิ้นสุดลงแล้วก็ตาม ลัทธิหลังอาณานิคมท้าทายพลวัตของความสัมพันธ์เชิงอำนาจระหว่างอดีตผู้ล่าอาณานิคมและผู้ถูกล่าอาณานิคม ลัทธิหลังล่าอาณานิคมมุ่งเน้นไปที่ความต่อเนื่องของอำนาจทางโครงสร้างของจักรวรรดิที่ยังคงมีอิทธิพลต่ออัตลักษณ์ วัฒนธรรม และการแสดงออกทางศิลปะ (Bhabha, 2004: 145-174) ในศิลปะร่วมสมัย ศิลปินจำนวนมากมักใช้แนวความคิดแบบหลังอาณานิคม เพื่อสำรวจความผสมผสานทางวัฒนธรรม การต่อต้าน และความซับซ้อนของเอกลักษณ์ของชาติ

ในกรณีของประเทศไทย แม้ว่าประเทศไทยจะไม่เคยตกเป็นอาณานิคมอย่างเป็นทางการ แต่ก็ต้องเผชิญกับแรงกดดันอย่างหนักจากลัทธิอาณานิคมตะวันตกในช่วงคริสต์ศตวรรษที่ 19 และต้นคริสต์ศตวรรษที่ 20 ในช่วงเวลานี้สถาบันกษัตริย์ไทยได้นำการปฏิรูปแบบสมัยใหม่มาใช้ ซึ่งนำไปสู่การทำให้วัฒนธรรมทันสมัยแบบตะวันตก (Anderson, 1978: 193-257) ธงชัย วินิจจะกูล นักวิชาการผู้เขียนหนังสือ *Siam Mapped* ชี้ให้เห็นว่าการหลีกเลี่ยงการล่าอาณานิคมของไทยทำให้ประเทศไทยมีภูมิคุ้มกันต่อลัทธิจักรวรรดินิยมตะวันตก เขาโต้แย้งว่าชนชั้นนำของไทยนำวาทกรรมอาณานิคมตะวันตกมาใช้อย่างมีกลยุทธ์เพื่อปรับปรุงความทันสมัยในขณะที่ยังคงรักษาอำนาจอธิปไตย ดังนั้น ด้วยการกระทำดังกล่าวทำให้ประเทศไทยเป็นทั้งผู้ถูกกระทำ (ถูกรุกรานจากนักล่าเมืองขึ้น) และเป็นผู้กระทำ (ใช้วิธีการแบบล่าเมืองขึ้นกับประเทศเพื่อนบ้านและหัวเมืองประเทศราช) (Winichakul, 1994: 125-150)

ในงานวิจัยเรื่อง ศิลปะแห่งการพร่าง และการพร่างในศิลปะ ผู้วิจัยจะใช้กรอบคิดสำคัญของศิลปะหลังอาณานิคม เพื่อการวิเคราะห์การพร่างในศิลปะ โดยมี 5 ประเด็น ดังนี้

4.4.1 การปรับตัวและการขัดแย้งทางวัฒนธรรม

ศิลปะหลังอาณานิคมมักสะท้อนถึงความตึงเครียดระหว่างการรับและปรับตัว กับการต่อต้านขัดแย้ง อิทธิพลของอาณานิคม ศิลปินจากภูมิภาคที่เคยตกเป็นอาณานิคม เช่น เอล อนัตสุย (El Anatsui ค.ศ.1944) ศิลปินที่เกิดในกานา ใช้วัสดุและสัญลักษณ์ในท้องถิ่นที่วางเคียงคู่กับการบังคับในยุคอาณานิคม สะท้อนถึงการต่อสู้เพื่อรักษาเอกราชทางวัฒนธรรม และการดำเนินต่อไปในโลกหลังอาณานิคม (Schipor-Baban, 2021: 491-498.) (ภาพที่ 12)



ภาพที่ 12

El Anatsui, Between Earth and Heaven, 2006, Medium: Aluminum, copper wire, 220.3 x 325.1 x 20.3 cm. Collection of The Metropolitan Museum of Art.

หมายเหตุ. ศิลปินชาวกาน่าผู้สร้างสรรค์ผลงานโดย ดัดแปลงวัสดุจากยุคอาณานิคม เช่น ฝาขวดเหล้า วัสดุที่เชื่อมโยงไปถึงการค้าและการกอบโกยทรัพยากรจากอัฟริกาในยุคอาณานิคม เขานำวัสดุเหล่านั้นกลับมาใช้ในจุดมุ่งหมายใหม่ เขาทำให้มันกลายเป็นรูปแบบของการเฉลิมฉลองประเพณีของชาวแอฟริกันด้วยการนำมาถักทอให้คล้ายกับสิ่งทอของอัฟริกัน พร้อม ๆ กับการวิพากษ์มรดกตกทอดจากอาณานิคม จาก *Between Earth and Heaven*, by E. Anatsui, 2006, The Metropolitan Museum of Art (The MET) (<https://www.metmuseum.org/art/collection/search/319872>). Copyright by El Anatsui. Courtesy of the artist and Jack Shainman Gallery, New York

ศิลปะหลังอาณานิคมมักสนใจสำรวจและวิพากษ์ประวัติศาสตร์ที่ซับซ้อน พลวัตของความสัมพันธ์เชิงอำนาจ (Power Dynamics หมายถึง ปฏิสัมพันธ์ของอำนาจระหว่างบุคคลหรือกลุ่มต่าง ๆ การใช้ความต่างของอำนาจเพื่อกดขี่อีกฝ่าย และความสัมพันธ์เชิงอำนาจที่ไม่เท่าเทียมกันระหว่างสองฝ่าย) และอัตลักษณ์ที่ถูกหล่อหลอมโดยลัทธิอาณานิคม ศิลปะหลังอาณานิคมนิยมใช้สัญลักษณ์เพื่อแสดงถึงกลยุทธ์ในการอยู่รอด การต่อต้าน และการปรับตัว เพื่อตอบสนองต่อระบบการปกครองที่กดขี่และแสวงหาประโยชน์ ศิลปินหลังอาณานิคมสร้างผลงานที่สามารถสร้างบทสนทนาที่ทรงพลัง ซึ่งทำให้อัตลักษณ์ทางวัฒนธรรมถูกตีความใหม่ และโครงสร้างอำนาจถูกเปิดเผย

4.4.2 การปกปิดและการลบหลู่ประวัติศาสตร์

ประเด็นที่สำคัญประเด็นหนึ่งในศิลปะหลังอาณานิคมคือ การวิพากษ์และสำรวจว่าประวัติศาสตร์วัฒนธรรม และอัตลักษณ์ของชนพื้นเมืองที่ถูกปกปิด ซ่อนเร้น หรือถูกลบหลู่โดยอำนาจของอาณานิคมอย่างไรก็ตาม ศิลปินเคนยา/อเมริกันอย่าง วานเกชี มูตู (Wangechi Mutu ค.ศ.1972) สำรวจว่าประวัติศาสตร์แอฟริกันถูกเขียนขึ้นใหม่หรือถูกละเลยไปอย่างไร โดยสร้างผลงานที่ผสมผสานความแปลกมหัศจรรย์เข้ากับประวัติศาสตร์ (Gonzalez, 2020: 44-45) (ภาพที่ 13) ในผลงานของศิลปินอย่าง เอล อนัตสึย การใช้วัสดุและลวดลายที่เลียนแบบการพรางตัวเป็นดั่งการวิพากษ์ว่าวัฒนธรรมของชนพื้นเมืองถูกซ่อนหรือทำให้มองไม่เห็นโดยอำนาจอาณานิคมอย่างไร อนัตสึยดึงความสนใจไปที่วิธีที่ประวัติศาสตร์อาณานิคมถูกทำให้ดูสะอาดสะอ้าน ทำทนายให้ผู้ชมพิจารณาใหม่ถึงสิ่งที่ถูกซ่อนหรือสูญหายไป การปกปิดเหล่านี้ได้รับการนำเสนอผ่านภาพอุปลักษณ์และสัญลักษณ์ ที่มีจุดมุ่งหมายเพื่อฟื้นฟูประวัติศาสตร์ชายขอบ และนำมันไปสู่การรับรู้สาธารณะ



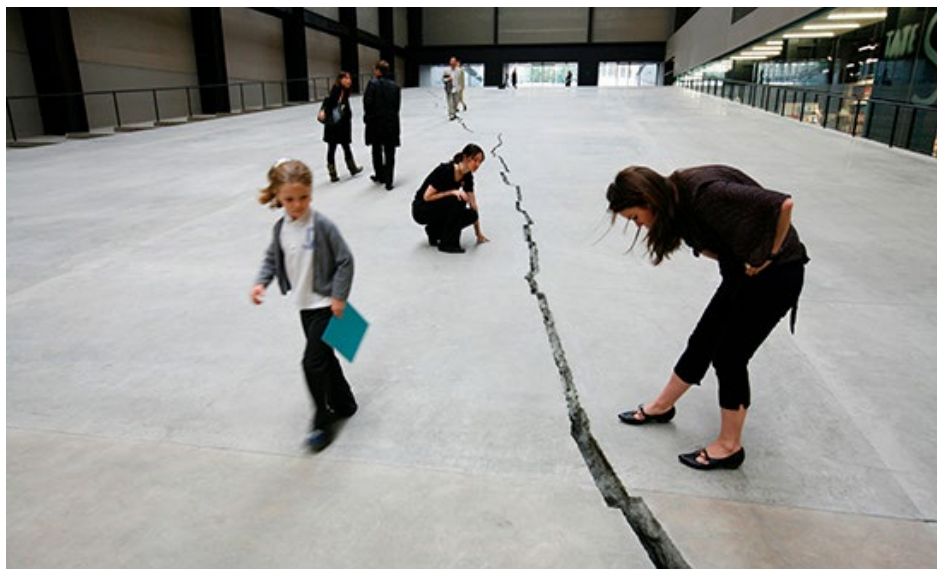
ภาพที่ 13

Wangechi Mutu, *Yo Mama*, 2003, Ink, mica flakes, acrylic, pressure-sensitive film, cut-and-pasted printed paper, and painted paper on paper, 150.2 x 215.9 cm.

หมายเหตุ. มูตูสร้างจิตรกรรมที่สำรวจว่าประวัติศาสตร์แอฟริกันถูกเขียนขึ้นใหม่หรือถูกละเลยไปอย่างไร โดยสร้างผลงานที่ผสมผสานความแปลกมหัศจรรย์เข้ากับประวัติศาสตร์ ในภาพ *Yo Mama* อีฟ ผู้เป็นสตรีคนแรกของโลกตามคัมภีร์ไบเบิล ถูกมูตูวาดให้มีใบหน้าของนักสตรีนิยมชาวไนจีเรีย กำลังประหารวิญญาณในสวนอีเดนเขตร้อนที่เป็นภูมิประเทศแบบแอฟริกัน นับได้ว่าเป็นการนำวัฒนธรรมกระแสหลักของตะวันตกมาเล่าเป็นประวัติศาสตร์ฉบับใหม่ผ่านสายตาของคนชายขอบ จาก *The New Museum will chart the full breadth of Wangechi Mutu's practice since the mid-1990s*, by E. Anapur, 2023, Widewalls (<https://www.widewalls.ch/magazine/wangechi-mutu-new-museum>). Copyright by Wangechi Mutu

4.4.3 การวิพากษ์ลัทธิทหารและมรดกแห่งความรุนแรงในยุคอาณานิคม

ศิลปะหลังอาณานิคมมักวิพากษ์ความรุนแรงของลัทธิล่าอาณานิคม โดยเน้นไปที่การสำรวจมรดกทางประวัติศาสตร์และใช้การแสดงออกแบบร่วมสมัย ศิลปินจากโคลัมเบียอย่าง ดอริส ซัลซีโด (Doris Salcedo ค.ศ.1958) นำเสนอ ความบอบช้ำทางร่างกายและจิตใจ ที่เกิดจากการแทรกแซงทางทหาร ผลกระทบจากความรุนแรงในยุคอาณานิคม และมรดกที่เหลืออยู่ในสังคมหลังอาณานิคม (Burke, 2015: 62) (ภาพที่ 14)



ภาพที่ 13

ผลงานศิลปะจัดวางของ Doris Salcedo ชื่อ *Shibboleth* (2007)

หมายเหตุ. คนดูกำลังสนใจชมผลงานที่สร้างขึ้นในโถง Turbine Hall ที่ Tate Modern ลอนดอน ใน ค.ศ.2007 ผลงานเผยให้เห็นความแตกแยกในสังคมที่ถูกแยกออกจากกันเนื่องจากลัทธิล่าอาณานิคม โดยใช้พื้นที่ทางกายภาพในงานศิลปะจัดวาง เพื่อปลุกความรู้สึกของการพลัดถิ่นและการสูญเสีย จาก *Doris Salcedo-Where hope resides*, by Radio Papasse, 2010 (<https://www.radiopapasse.org/en/archive/interviews/doris-salcedo-where-hope-resides>). Copyright by Doris Salcedo

ในผลงานของศิลปินร่วมสมัยจากโมร็อกโกอย่าง ฮัสซัน ฮัจจาจ (Hassan Hajjaj ค.ศ.1961) ลวดลายพรางตัวถูกนำมาวางเคียงกับการออกแบบที่มีสีสันทันและมีความเฉพาะเจาะจงทางวัฒนธรรม ผลงานของเขาวិพากษ์การควบคุมโดยกองทัพของเจ้าอาณานิคม การผสมผสานนี้เน้นย้ำถึงการปะทะกันระหว่างชนบทนิยมพื้นเมืองและลัทธิทหารของอาณานิคม สะท้อนถึงการต่อสู้เพื่ออิสรภาพ การต่อต้าน และการอยู่รอดที่ยังคงดำเนินต่อไป

4.4.4 ล้มล้างการจับตาควบคุมและการจ้องมองแห่งอำนาจ

ศิลปินหลังอาณานิคมมักท้าทายการจ้องมอง (gaze) ของอำนาจอาณานิคม โดยล้มล้างการสอดแนมที่บังคับใช้กับประชาชนที่อยู่ในอาณานิคม นักทฤษฎีด้านวัฒนธรรมภาพชาวอเมริกันอย่าง นิโคลาส เมียร์ซอพ (Nicholas Mirzoeff ค.ศ.1962) ได้ตั้งข้อสังเกตว่าการจับตาควบคุม (surveillance) ทำหน้าที่เป็นเครื่องมือในการควบคุมสังคม ในบริบทของอาณานิคมและหลังอาณานิคมได้อย่างไร ศิลปินตอบโต้ด้วยการทวงคืนอำนาจในการกำหนดวิธีที่พวกเขาจะถูกมองเห็นและถูกนิยามให้ค่า (Mirzoeff, 2011: 85-110)

ศิลปินหลังอาณานิคมใช้ศิลปะเพื่อการล้มล้างการจ้องมอง และท้าทายกลไกของการเฝ้ามองและควบคุมแบบอาณานิคม ศิลปินใช้อุปลักษณ์เพื่อสื่อถึงวิธีที่ผู้ถูกล่าอาณานิคมถูกทำให้มองเห็นหรือมองไม่เห็น ขึ้นอยู่กับประโยชน์หรือภัยคุกคามที่พวกเขามีต่อโครงสร้างอำนาจของเจ้าอาณานิคม (ภาพที่ 15)



ภาพที่ 15

Shirin Neshat, Women of Allah, 1994, Ink on photograph, 30.5 x 22.9 cm

หมายเหตุ. ภาพถ่ายสตรีมุสลิมชาวอิหร่านแต่งกายด้วยฮิญาบ มีเป็นยาววางอยู่ด้านข้าง อักษรอาหรับมีความหมายว่า “ส่งมือมา ฉันจะจับมือ” Neshat วิพากษ์การจ้องมองที่มุ่งเป้าไปที่สตรีมุสลิม โดยกล่าวถึงวิธีการที่ตัวตนของพวกเธอที่ถูกทำให้เอ็กโซติก (exotic) แปลกตาและถูกทำให้เป็นการเมือง ผ่านมุมมองทั้งแบบตะวันตกและแบบบิตาธิปไตย จาก *Women of Allah*, by S. Neshat, 1994, The Metropolitan Museum of Art (The MET) (<https://www.metmuseum.org/art/collection/search/486834>). Copyright by Shirin Neshat

4.4.5 เปิดโปงความสัมพันธ์เชิงอำนาจที่ซ่อนเร้นและความยุติธรรมทางสังคม

ศิลปะหลังอาณานิคมพยายามอย่างกระตือรือร้นที่จะเปิดโปงโครงสร้างทางอำนาจที่ซ่อนเร้นและความยุติธรรมทางสังคมที่ยังคงมีอยู่ในสังคมหลังอาณานิคม ศิลปินเปิดโปงการใช้อำนาจในการเอารัดเอาเปรียบระหว่างกลุ่มประเทศโลกเหนือกับกลุ่มประเทศโลกใต้ (Global North and Global South) ประเด็นที่ถูกเน้นคือความไม่เท่าเทียมกันทางเศรษฐกิจ ความเจริญ อำนาจ และลัทธิอาณานิคมใหม่ (Demos, 2013: 1-35) ศิลปินอย่างอาย เว่ยเว่ย (Ai Weiwei ค.ศ.1957) ไม่เพียงแต่วิพากษ์อำนาจตะวันตกเท่านั้น แต่ยังวิพากษ์รัฐบาลจีนในบริบทหลังอาณานิคม ว่ากดขี่ในรูปแบบที่คล้ายคลึงกันอย่างไรอีกด้วย ศิลปินในแนวหลังอาณานิคมท้าทายให้ผู้ชมมองลึกไปกว่าพื้นผิวและค้นพบความไม่เท่าเทียมและโครงสร้างอำนาจที่ซ่อนเร้น ซึ่งยังคงส่งผลกระทบต่อสังคมหลังอาณานิคม (ภาพที่ 16)



ภาพที่ 16

Ai Wei Wei, A Study of Perspective – White House, 1995-2003, C-type print, 38.9 x 59 cm.

หมายเหตุ. ผลงานภาพถ่ายของ Ai Wei Wei ทำลายและวิพากษ์โครงสร้างทางอำนาจที่ซ่อนเร้นทั้งของมหาอำนาจตะวันตกและจีน จาก *The Artist as Activist: Ai Wei Wei*, by C. Y. Lu, 2010, Tate (<https://media.tate.org.uk/aztate-prd-ew-dg-wgtail-st1-ctr-data/images/ai-2.width-840.jpg>). Copyright by Ai Wei Wei

วิธีกรวิจัย (Research Methodology)

ประเภทของการวิจัย การวิจัยนี้ใช้ระเบียบวิธีวิจัย แบบการวิจัยเชิงพรรณนา (แบบเชิงความสัมพันธ์) สาขาทัศนศิลป์ วิธีการศึกษาเป็นการวิจัยเชิงคุณภาพ ใช้วิธีการศึกษาจากกรณีศึกษา โดยศึกษาคุณลักษณะและองค์ประกอบสำคัญของ ศิลปะแห่งการพราง และการพรางในศิลปะ โดยมีวัตถุประสงค์เบื้องต้นเพื่อให้ทราบรายละเอียด และข้อเท็จจริงเกี่ยวกับเรื่องดังกล่าว โดยมีข้อมูลเกี่ยวกับการณ์และเรื่องที่จะศึกษาพร้อมมูลทุกด้านตรงกับจุดประสงค์และขอบเขตของการวิจัย

เครื่องมือวิจัย ผู้วิจัยใช้เอกสารหรือข้อมูลทุติยภูมิ (Secondary Data Analysis) และวิเคราะห์เนื้อหาจากภาพผลงาน และเอกสารต่าง ๆ การวิจัยมุ่งเน้นที่การสังเกตและบันทึกข้อมูลจากผลงานศิลปะจากการวิจัยในเรื่องนี้จะช่วยให้เข้าใจลักษณะและรูปแบบของปรากฏการณ์ต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นในประเด็นที่วิจัยจากอดีตสู่ปัจจุบัน การวิจัยนี้เป็นเครื่องมือสำคัญในการรวบรวมและอธิบายข้อมูลเกี่ยวกับปรากฏการณ์ในอดีตและปัจจุบัน โดยมีเป้าหมายหลักในการให้ความเข้าใจ และชี้ให้เห็นคุณค่าของสิ่งที่ศึกษา

การวิเคราะห์ และผลการวิเคราะห์ข้อมูล (Analysis Results)

ผู้วิจัยเสนอเนื้อหาที่เป็นการบรรยายแนวทางการวิเคราะห์ข้อมูล และตามด้วยผลการวิเคราะห์ข้อมูลและการแปลความหมาย นำกรอบคิดจากการทบทวนวรรณกรรม 4.1 ศิลปะแห่งการพราง: จากธรรมชาติสู่การทหาร 4.2 ศิลปะแห่งการพราง: ลายพรางในวัฒนธรรม สังคม และการเมือง 4.3 การพรางในศิลปะร่วมสมัย และศิลปะในลัทธิหลังสมัยใหม่ 4.4 การพรางในศิลปะหลังอาณานิคม มาวิเคราะห์กลุ่มตัวอย่างทั้ง 5 คน การวิเคราะห์มีดังต่อไปนี้

แอนดี้ วอร์ฮอล ศิลปินชาวอเมริกันผู้มีชื่อเสียงระดับโลก วอร์ฮอลสร้างชื่อเสียงจากผลงานที่เป็นพ็อพ อาร์ต (Pop Art) ตั้งแต่คริสต์ทศวรรษ 1960 จวบจนเสียชีวิตใน ค.ศ.1987 ศิลปะในโลกวิจิตรศิลป์ (fine arts) ที่ถือได้ว่าเป็นศิลปะชั้นสูง (high art) ของเขามีประเด็นเนื้อหาที่สื่อถึงการเฉลิมฉลองพ็อพพูล่า คัลเจอร์ (popular culture หรือวัฒนธรรมประชานิยม) ในสังคมทุนนิยม และบริโภคนิยม ที่ถูกจัดว่าเป็น ศิลปะระดับล่าง (low art) ผลงานของวอร์ฮอลยังถูกตีความด้วยว่า ไม่เพียงแค่สนับสนุนวัฒนธรรมประชานิยมอย่างผิวเผิน แต่ยังมินัยของการวิพากษ์และเหน็บแนมสังคมทุนนิยมอย่างลึกซึ้ง

ผลงานในชุดท้าย ๆ ของเขาก่อนที่จะเสียชีวิตใน ค.ศ.1987 เช่น Camouflage Last Supper (ภาพที่ 17) ผลงานชุดลายพรางใน ค.ศ.1986 วอร์ฮอลใช้ระบบพิมพ์ซิลค์สกรีนที่มาจากแวดวงอุตสาหกรรม พิมพ์ลายพรางบนแคนวาสหิม่า แล้วพิมพ์ทับด้วยภาพพระเยซูแวดล้อมด้วยสาวกในการเสวยพระกระยาหารมื้อสุดท้าย เป็นภาพที่วอร์ฮอลนำมาจากจิตรกรรมต้นฉบับของ ลีโอนาโด ดา วินชี (Leonardo da Vinci) ภาพ The Last Supper ค.ศ.1495-1498 จิตรกรรมสีปูนเปียกบนผนังยาว 879 ซม. อยู่ที่นครมิลาโน ประเทศอิตาลี



ภาพที่ 17

Andy Warhol, *Camouflage Last Supper*, 1986, Silkscreen ink and acrylic on canvas, 198.1 × 777.2 cm. หมายเหตุ. ภาพถ่ายบางส่วนของจิตรกรรมที่ติดตั้งในนิทรรศการ Andy Warhol: From A to B and Back Again, Whitney Museum of American Art, New York ระหว่าง 12 November 2018 – 31 March 2019 จาก *Warhol: From A to B and Back Again*, by J. Spalding, 2018, Studio International (<https://www.studiointernational.com/andy-warhol-from-a-to-b-and-back-again-review-whitney-museum-new-york>). Copyright by Jill Spalding

การวิเคราะห์ด้วยข้อ 4.1 ‘ศิลปะแห่งการพราง: จากธรรมชาติสู่การทหาร’ ภาพพระเยซูและสาวกถูกอำพรางให้จมกลืนอยู่ท่ามกลางลายพรางทหาร ตรงกับลักษณะการพรางที่อยู่ในธรรมชาติและ การทหารที่วิธีการพรางด้วยสีและลวดลายที่คลุมเครือ ซ่อนเร้น และกลืนไปพื้นหลัง ลายพรางที่นำมาใช้เป็นลายพราง The US Woodland ซึ่งเป็นลายพรางที่ใช้วิธีการพรางด้วยสี / ลวดลายที่ยุ่งเหยิง หรือ Disruptive pattern (ข้อ 4.1.1 และ 4.1.2)

การวิเคราะห์ด้วยข้อ 4.2 ‘ศิลปะแห่งการพราง: ลายพรางในวัฒนธรรม สังคมและการเมือง’ ลายพรางที่วอร์ฮอลนำมาใช้จะสื่อถึงอำนาจรัฐและการทหาร (ข้อ 4.2.1) และการทำให้ภาพสำคัญทาง ศาสนาทับซ้อนกับลายพรางทหาร และลายพรางทับซ้อนกับใบหน้าของเทพีเสรีภาพและฉลากสินค้า และใบหน้าของตนเองที่เป็นพลเรือน ถือได้ว่าเป็นการทำให้อำนาจในทางสัญลักษณ์ของลายพรางทหาร เสื่อมคลายลงกลายเป็นสิ่งที่สามัญดาษดื่น (ข้อ 4.2.3)

การวิเคราะห์ด้วยข้อ 4.3 ‘การพรางในศิลปะร่วมสมัย และลัทธิหลังสมัยใหม่’ วอร์ฮอลได้ล้มล้างการรับรู้ ความเข้าใจและความหมายดั้งเดิม (ข้อ 4.3.1) โดยการเปลี่ยนให้ผลงานบรมครูของศิลปินระดับโลก จิตรกรรมของศาสนจักรที่สูงส่งศักดิ์สิทธิ์กลายเป็นภาพที่ถูกผลิตซ้ำดัดแปลงเกี่ยวกับสินค้าที่ถูกผลิตซ้ำออกมาเป็นจำนวนมาก

ภาพ Camouflage State of Liberty ค.ศ. 1986 (ภาพที่ 18) ภาพใบหน้าของสุภาพสตรี ‘ลิเบอร์ตี’ ของอนุสาวรีย์ที่เป็นสัญลักษณ์ของมหาอำนาจโลกเสรีอย่างสหรัฐอเมริกาอำพรางอยู่ในลายพรางทหาร มุมซ้ายล่างปรากฏเป็นตราสัญลักษณ์สินค้าและธงชาติอเมริกา การวิเคราะห์แบบแรก ผลงานชิ้นนี้บ่งบอกถึงความเป็นเสรีทุนนิยมของดินแดนแห่งนี้ เป็นการวิพากษ์ลัทธิบริโภคนิยม และทุนนิยมที่ทุกสิ่งถูกทำให้กลายเป็นสินค้า (ข้อ 4.3.3) และทำให้อำนาจของรัฐและการทหารเสื่อมลงในทางสัญลักษณ์ (ข้อ 4.2.3) ความเป็นอัตลักษณ์ที่เป็นหนึ่งเดียวถูกทำให้กลายเป็นของที่ผลิตซ้ำได้ไม่รู้จบ การวิเคราะห์แบบที่ 2 การที่เทพีเสรีภาพกับลายพรางทหารทับซ้อนกัน เป็นการสื่อถึงความเป็นจักรวรรดินิยมของชาติมหาอำนาจอย่างสหรัฐอเมริกา กระบวนการเผยแพร่และปลูกฝังแนวคิดเกี่ยวกับเสรีภาพและประชาธิปไตยแบบอเมริกันให้กับนานาชาติประเทศมักจะสอดแทรกด้วยกลไกที่เกี่ยวข้องกับอำนาจทางการเมือง ดังนั้นในผลงานชิ้นนี้ เทพีเสรีภาพจึงอำพรางอยู่ในลายพรางทหาร หรือคิดในอีกมุมหนึ่ง ลายพรางทหารต่างหากที่พรางตัวอยู่เบื้องลึกของเทพีเสรีภาพ หรืออาจสรุปได้ว่า เสรีภาพแบบอเมริกันมักจะมีเรื่องของอำนาจที่แฝงฝังอยู่เสมอ (ข้อ 4.2.1)



ภาพที่ 18

Andy Warhol, *Camouflage State of Liberty*, 1986a, Silkscreen ink and acrylic on canvas, 180 x 180 cm. หมายเหตุ. จาก *Statue of Liberty*, by A. Warhol, 1986, Sotheby's (<https://www.sothebys.com/en/buy/auction/2020/contemporary-art-evening-auction-3/andy-warhol-statue-of-liberty>). Copyright by Andy Warhol Foundation for the Visual Arts/ Artists right Society (ARS)

การวิเคราะห์ด้วยข้อ 4.3.2 ‘การสำรวจตัวตนและการไม่เปิดเผยตัวตน’ Camouflage Self-Portrait ค.ศ. 1986 (ภาพที่ 19) เป็นภาพใบหน้าของวอร์ฮอลบนผืนผ้าใบขนาดใหญ่ถึง 208.3 x 208.3 ซม. เน้นย้ำตัวตนของศิลปินที่เป็นคนดังระดับ ‘เซเลบเบอร์ตี้’ จาริตของการเขียนภาพเหมือนบุคคลคือการอวดโฉม แต่ในผลงานชุดนี้มีการอำพราง ทำให้เกิดความตึงเครียดที่คลุมเครือระหว่างอวดโฉมหน้าบุคคลกับการซ่อนเร้นในลายพรางทหาร ที่มีลักษณะของความเป็นนิรนาม



ภาพที่ 19

Andy Warhol, *Camouflage Self-Portrait*, 1986b, Silkscreen ink and acrylic on canvas, 208.3 x 208.3 cm., หมายเหตุ. จาก *Camouflage Self-Portrait* (1986), by A. Warhol, 1986, Internet Archive (https://archive.org/details/andywarhol_202103). CC0 1.0 Universal

การวิเคราะห์ด้วยข้อ 4.4.1 ‘การปรับตัวและการขัดขึ้นทางวัฒนธรรม’ สหรัฐฯ เป็นอิสระจากเจ้าอาณานิคมทางยุโรปตั้งแต่ปลายคริสต์ศตวรรษที่ 18 แต่ก็ไม่สามารถสลัดอิทธิพลทางวัฒนธรรม และวิถีคิดแบบคนผิวขาวนับถือศาสนาคริสต์แบบยุโรปไปได้ ภาพพระกระยาหารมื้อสุดท้ายที่เป็นศาสนศิลป์ของอิตาลี และภาพประติมากรรมรูปเทพีเสรีภาพที่เป็นของขวัญจากประเทศฝรั่งเศสใน ค.ศ.1886 ที่อำพรางอยู่ในลายพรางทหารจึงถือได้ว่าเป็นทั้งการพยายามปรับตัวให้วัฒนธรรมของยุโรปที่เป็นเจ้าอาณานิคมเข้ากับความเป็นอเมริกันที่อยู่ในอีกทวีปหนึ่ง และเป็นทั้งการพยายามขัดขึ้นต่อวัฒนธรรมที่มาจากยุโรปด้วยการพิมพ์ด้วยลายพรางทหาร

การตีความในอีกแบบที่ต่างออกไปคือ ผลงานทั้ง Camouflage Last Supper และ Camouflage State of Liberty คือการแสดงความเป็นเจ้าอาณานิคม หรือจักรวรรดิยุคร่วมสมัยของสหรัฐฯ ที่แผ่อำนาจในทุกด้าน โดยเฉพาะอย่างยิ่งอำนาจทางการทหารไปเกือบทั่วยุโรป (ที่เห็นได้ชัดคือบทบาทนำของสหรัฐฯ ในนาโต และเกือบทั่วโลกตั้งแต่หลังสงครามโลกครั้งที่ 2 เป็นต้นมา) ซึ่งประเด็นหลังนี้จะตรงกับกรอบคิดของศิลปะหลังอาณานิคมในข้อ 4.4.3 ‘การวิพากษ์ลัทธิทหารและมรดกแห่งความรุนแรงในยุคอาณานิคม’ ด้วยเหตุนี้สหรัฐฯ จึงเป็นผู้ถูกกระทำ และผู้กระทำ ดังที่ ธงชัย วินิจจะกุล วิพากษ์สยาม ในสมัยรัชกาลที่ 4-6 ว่ามีลักษณะเป็นทั้งผู้ถูกกระทำและผู้กระทำเช่นเดียวกัน

หลิว ป่อหลิน ศิลปินชาวจีน เจ้าของฉายา ‘มนุษย์ล่องหน’ (The Invisible Man) ป่อหลินเติบโตในประเทศสาธารณรัฐประชาชนจีน ประเทศที่มีระบอบการปกครองแบบคอมมิวนิสต์ เขาเติบโตเป็นผู้ใหญ่ในช่วงที่จีนเปลี่ยนผ่านจากประเทศยากจนสู่การเปิดประเทศและพัฒนาด้านอุตสาหกรรม จนกลายเป็นประเทศที่มั่งคั่งมีการเติบโตทางเศรษฐกิจที่ก้าวกระโดด สังคมจีนโอบรับความเป็นสังคมบริโภคนิยมและทุนนิยมอย่างเต็มใจและเต็มตัว แม้ว่าประชาชนจีนจะมีเสรีภาพในการทำธุรกิจและสร้างความร่ำรวยให้กับตนเอง แต่รัฐบาลพรรคคอมมิวนิสต์ยังใช้อำนาจรัฐควบคุมความคิดทางการเมืองของประชาชนอย่างเข้มงวด

ป่อหลินเป็นศิลปินที่สร้างผลงานภาพถ่ายแนวคอนเซ็ปชวล โดยการถ่ายภาพคน (ป่อหลินมักจะใช้ตัวเองเป็นแบบ) ที่เรื่อนร่างหวัจรดเท้าถูกระบายสีวาดภาพให้กลมกลืนแทบจะเป็นเนื้อเดียวกับสภาพแวดล้อม ผลงานของป่อหลิน สะท้อนสังคมจีนได้อย่างลึกซึ้งและแหลมคม กล่าวคือภาพถ่ายของเขาสะท้อนถึงสังคมจีนที่ลักษณะเป็นบริโภคนิยมอย่างสุดขีด และรัฐยังคงไม่ปล่อยให้ประชาชนหลุดพ้นไปจากการสอดส่องและตรวจจับ

การวิเคราะห์ด้วยข้อ 4.1 ‘ศิลปะแห่งการพราง : จากธรรมชาติสู่การทหาร’ การเขียนภาพระบายสีเป็นภาพเหมือนจริงของสภาพแวดล้อมที่อยู่ด้านหลังของป่อหลิน มีลักษณะเดียวกับวิธีการพรางตัวของสัตว์และทหาร ด้วยการเปลี่ยนสีและลายให้กลมกลืนไปกับพื้นหลัง (ข้อ 4.1.1) และยังสอดคล้องกับการตกแต่งตัวเองของสัตว์และทหาร (ข้อ 4.1.5) เพื่อให้เรื่อนร่างถูกอำพรางทางสายตาจนกลืนหายไปกับสภาพแวดล้อม

การวิเคราะห์ด้วยข้อ 4.2 ‘ศิลปะแห่งการพราง : ลายพรางในวัฒนธรรม สังคม และการเมือง’ การพรางตนเองในผลงานของป่อหลิน ไม่ได้ใช้ลายพรางทหารที่ใช้ในชุดทหาร มีแต่ใช้วิธีการระบายสี และการตกแต่งตัวเองเพื่อให้กลมกลืนไปกับพื้นหลังเท่านั้นที่คล้ายกับการพรางของทหาร

การวิเคราะห์ด้วยข้อ 4.3 ‘การพรางในศิลปะร่วมสมัย และศิลปะในลัทธิหลังสมัยใหม่’ ผลงานของบ๊อหลิน มีแง่มุมที่สะท้อนถึงการสำรวจตัวตน และการไม่เปิดเผยตัวตน (ข้อ 4.3.2) อัตลักษณ์ในสังคมร่วมสมัยเป็นสิ่งที่เลื่อนไหล กระจัดกระจายเปลี่ยนแปลงได้ ในหลายกรณีอัตลักษณ์มีลักษณะปกปิด และลดความสำคัญของตัวตน ดังที่พบในภาพถ่ายของบ๊อหลิน ตัวตนของปัจเจกบุคคลถูกปกปิดและ ‘เบลนอิน’ (blending in) ให้กลืนหายไปกับสภาพแวดล้อม จนความสำคัญของตัวตนสูญหายไป วิเคราะห์ในแง่มุมนี้ การพรางเพื่อลดความเป็นปัจเจกปกปิดตัวตนที่แท้จริง หรือการใช้ภาวะนิรนามทำให้บุคคลหรือในที่นี้อาจหมายถึงศิลปิน กล้าที่จะท้าทายอำนาจรัฐ ดังนั้นสิ่งนี้จึงเป็นการกระทำที่มาจากความตั้งใจที่ซ่อนเร้นจากการจับจ้องของอำนาจ

นอกจากนี้ผู้วิจัยพบว่า การตีความในอีกลักษณะที่แตกต่างออกไป พบว่าผลงานของบ๊อหลินสะท้อนถึงภาวะนิรนามของคนธรรมดาที่ถูกรัฐกีดกันออกไปจากการเล่าเรื่องทางวัฒนธรรม ถูกทำให้ไร้ค่าหรือไร้ตัวตน หรือมีตัวตนแต่ไร้ความหมาย ไร้ความสำคัญ หรือเป็น ‘โนบอดี้’ (no body) ที่สังคมมองข้ามไม่เห็นความสำคัญ ประชาชนเป็นเพียงตัวเลข สถิติ หรือหน่วยที่เหมือน ๆ กัน ที่สะดวกต่อการนับจำนวนควบคุม และสั่งการ เช่น ในผลงานชื่อ Hiding in the City No. 99 - Three Goddesses ค.ศ.2011 บ๊อหลินแฝงเร้นอย่างไร้ตัวตนท่ามกลางภาพทหารเดินสวนสนามอยู่ในจัตุรัสที่ยิ่งใหญ่ในกรุงปักกิ่งที่เป็นศูนย์รวมอำนาจการปกครองสูงสุดของสาธารณรัฐประชาชนจีน (ภาพที่ 20)



ภาพที่ 20

Liu Bolin, *Hiding in the City No. 99 - Three Goddesses*, 2011, Archival pigment print, 118 x 150 cm.

หมายเหตุ. จาก *Hiding in the City*, by B. Liu, 2011a, Eli Klein Gallery (<https://www.galleryek.com/artists/liu-bolin/series/hiding-in-the-city?view=slider#26>). Copyright by Eli Klein Gallery

การวิเคราะห์ด้วยข้อ 4.3.3 ‘การวิพากษ์ลัทธิบริโภคนิยมและสื่อมวลชน’ ในผลงานชื่อ Hiding in the City No.96 - Supermarket No.3 ค.ศ.2011 ภาพถ่ายที่แสดงให้เห็นตัวตนของคนที่ยกลื่นหายไปในช่วงสินค้าในซูเปอร์มาร์เก็ตสมัยใหม่ สื่อให้เห็นถึงภาวะที่ทุกสิ่งทุกอย่างรวมถึงความเป็นมนุษย์ถูกทำให้กลายเป็นสินค้าสำหรับบริโภค แสดงถึงตัวตนในฐานะปัจเจกที่มลายหายไปสังคมที่ท่วมท้นด้วยสินค้าอันเป็นผลผลิตของอุตสาหกรรม ภายใต้กระแสที่รุนแรงของวัตถุนิยมและบริโภคนิยม ภาพถ่ายของโบลินทำให้ผู้ชมตระหนักว่าขอบเขตระหว่างความเป็นจริงและการเป็นภาพตัวแทนถูกทำให้คลุมเครือ และความเป็นปัจเจกของมนุษย์ถูกซ่อนเร้นอยู่ภายในบริบททางสังคม การเมือง และเศรษฐกิจ (ภาพที่ 21)



ภาพที่ 21

Liu Bolin, *Hiding in the City No. 96 - Supermarket No. 3*, 2011, Archival pigment print, 118 x 150 cm.

หมายเหตุ. จาก *Hiding in the City*, by B. Liu, 2011b, Eli Klein Gallery (<https://www.galleryek.com/artists/liu-bolin/series/hiding-in-the-city?view=slider#22>). Copyright by Eli Klein Gallery

ในช่วงต้นคริสต์ศตวรรษที่ 20 ภูมิภาคบางส่วนของประเทศจีนเคยตกเป็นเมืองขึ้นของญี่ปุ่น และต้องเผชิญกับภัยคุกคามจากชาตินิยมชาตินิยมที่ต่างแย่งชิงกันเป็นใหญ่ในประเทศจีน ชาวจีนจึงเคยประสบกับความขมขื่นทางประวัติศาสตร์เช่นเดียวกับเมืองขึ้นประเทศอื่น ๆ ทั่วโลก

หลังสงครามโลกครั้งที่ 2 สหรัฐฯ กลายเป็นประเทศมหาอำนาจ จีนที่เคยอ่อนแอมากถึงขนาดเคยตกเป็นเมืองขึ้นของญี่ปุ่น และตกเป็นเบี้ยล่างของมหาอำนาจตะวันตก เริ่มพัฒนาตนเองให้ทันสมัยจนกลายเป็นมหาอำนาจใหม่ในต้นคริสต์ศตวรรษที่ 21 จีนกับสหรัฐฯ เริ่มแข่งขันกันในทุกด้าน สหรัฐฯ ที่เป็นจักรวรรดิที่ยิ่งใหญ่พยายามทุกวิถีทางในการสกัดจีน

ดังนั้นการนำกรอบคิดแบบลัทธิหลังอาณานิคมมาวิเคราะห์ผลงานของป๋อหลินจึงมีความเชื่อมโยงกัน การวิเคราะห์ด้วยข้อ 4.4.1 ‘การปรับตัวและการขัดขึ้นทางวัฒนธรรม’ ในผลงานชื่อ Hiding in New York No.1 - Wall Street Bull ค.ศ.2011 ป๋อหลินนำเสนอภาพสะท้อนความตึงเครียดระดับปัจเจกระหว่างคนธรรมดา (เป็นได้ทั้งคนจีนธรรมดาและ/หรือคนธรรมดาทั่วโลก) กับอำนาจของทุนระดับโลกอย่างสหรัฐฯ ในภาพถ่ายนี้ ป๋อหลินกลืนหายไป ในประติมากรรมรูปกระทิง สัญลักษณ์ของเศรษฐกิจดี ที่ติดตั้งอยู่บริเวณหน้าตลาดหลักทรัพย์วอลล์สตรีท ในมหานครนิวยอร์ก ที่เป็นศูนย์กลางของตลาดหุ้นของโลก เมื่อเทียบกับทุนระดับโลกอย่างสหรัฐฯ คนธรรมดากลายเป็นคนไร้ตัวตนที่ถูกทับถมกลืนหายไปในความยิ่งใหญ่ของทุนนิยม (ภาพที่ 22)



ภาพที่ 22

Liu Bolin, *Hiding in New York No. 1 - Wall Street Bull*, 2011, Archival pigment print, 118 x 150 cm.

หมายเหตุ. จาก *Hiding in the City*, by B. Liu, 2011c, Eli Klein Gallery (<https://www.galleryek.com/artists/liu-bolin/series/hiding-in-the-city?view=slider#20>). Copyright by Eli Klein Gallery

ในผลงานอีก 2 ชิ้น ป๋อหลินถ่ายภาพกับสินค้าจำพวกน้ำอัดลมของอเมริกันที่วางอยู่เต็มชั้นวางสินค้า และอีกภาพสินค้าที่เป็นตุ๊กตาของที่ระลึกจากอุตสาหกรรมบันเทิงของสหรัฐฯ ที่ผลิตจากโรงงานในจีน ถูกจัดวางอยู่แบบแน่นขนัดบนชั้นวางสินค้า ผลงานชิ้นแรก *Hiding in the City No.96 - Supermarket No.3* นอกจากจะสื่อถึงความเป็นปัจเจกที่มลายหายไปในสังคมอุตสาหกรรมแล้ว อีกนัยหนึ่งคือการสื่อถึงการปรับตัวเพื่อการอยู่รอดของเงินทั้งในระดับประเทศและในระดับบุคคลเพื่อให้เข้ากับวัฒนธรรมทุน/บริโภคนิยม

นิยมของจักรวรรดิอเมริกันอีกด้วย สำหรับผลงานอีกชิ้น Hiding in New York No.7 - Made in China จะมีประเด็นคล้ายคลึงกับชิ้นแรก แต่ที่เพิ่มเติมขึ้นมาคือ ผลงานชิ้นนี้สื่อถึงกลยุทธ์การปรับตัวและการต่อสู้ทางวัฒนธรรมและการค้า เนื่องจากจีนมีแรงงานราคาถูกจำนวนมาก ในต้นคริสต์ศตวรรษที่ 21 จีนจึงเป็นโรงงานผลิตสินค้าทางวัฒนธรรมอเมริกันราคาถูก ป้อนให้แก่ตลาดในสหรัฐฯ และประเทศอื่นทั่วโลก (ภาพที่ 23)



ภาพที่ 23

Liu Bolin, *Hiding in New York No. 7 - Made in China*, 2012, Archival pigment print, 112.5 x 150 cm.

หมายเหตุ. จาก *Hiding in the City*, by B. Liu, 2011d, Eli Klein Gallery (<https://www.galleryek.com/artists/liu-bolin/series/hiding-in-the-city?view=slider#15>). Copyright by Eli Klein Gallery

การวิเคราะห์ด้วยข้อ 4.4.4 ‘การล้มล้างและทำลายการจับตาควบคุม และการจ้องมองแห่งอำนาจ’ ผลงานชื่อ *Hiding in the City No. 16 - People's Policeman* ป้อหลินนำเสนอการจับตาควบคุมและการจ้องมองแห่งอำนาจในลักษณะเดียวกับที่เจ้าอาณานิคมปฏิบัติต่อเมืองขึ้น แต่สำหรับกรณีของป้อหลิน อำนาจที่คอยจับตาควบคุมสังคมและปัจเจกบุคคลคืออำนาจของรัฐจีน ป้อหลินใช้อุปลักษณ์เพื่อสื่อถึงวิธีที่ปัจเจกบุคคลถูกทำให้มองเห็นหรือมองไม่เห็น มีตัวตนหรือไม่มีตัวตน ขึ้นอยู่กับประโยชน์หรือภัยคุกคามที่พวกเขามีต่อโครงสร้างอำนาจของรัฐ (ภาพที่ 24)



ภาพที่ 24

Liu Bolin, Hiding in the City No. 16 - People's Policeman, 2006, Archival pigment print, 160 x 100 cm.

หมายเหตุ. จาก *Hiding in the City*, by B. Liu, 2011e, Eli Klein Gallery (<https://www.galleryek.com/artists/liu-bolin/series/hiding-in-the-city?view=slider#37>). Copyright by Eli Klein Gallery

เมลล่า ยาร์สมา ศิลปินสตรีชาวเนเธอร์แลนด์ที่แต่งงานกับศิลปินอินโดนีเซีย และใช้ชีวิตเป็นศิลปินอยู่ในเมืองยอกยาการ์ตา ประเทศอินโดนีเซีย พื้นฐานและบ้านเกิดของยาร์สมาคือประเทศเนเธอร์แลนด์ ประเทศร่ำรวยใน ‘กลุ่มประเทศโลกเหนือ’ (Global North Countries) ที่เจริญและพัฒนาแล้ว อดีตเจ้าอาณานิคมที่ปกครองประเทศอินโดนีเซีย ประเทศกำลังพัฒนาใน ‘กลุ่มประเทศโลกใต้’ (Global South Countries) งานศิลปะของยาร์สมา คือการถ่ายทอดประสบการณ์ส่วนตัวในฐานะสตรีฝรั่งผิวขาวที่แต่งงานสร้างครอบครัวกับมุสลิมพื้นเมืองในอินโดนีเซีย ซึ่งสะท้อนถึงความซับซ้อนของความเป็นหลังอาณานิคมในสังคมอินโดนีเซียได้อย่างลุ่มลึก

ผลงานยาร์สมามีลักษณะผสมผสานระหว่างประติมากรรม 3 มิติกับอาภรณ์สำหรับให้มนุษย์สวมใส่ ลักษณะของชิ้นงานเมื่อคลุมร่างกายมนุษย์จะดูคล้ายอียิปที่เป็นผ้าคลุมสำหรับสตรีมุสลิม การวิเคราะห์ด้วยข้อ 4.1 ‘ศิลปะแห่งการพราง : จากธรรมชาติสู่การทหาร’ พบว่าเข้าข่ายของการใช้สีแบบคลุมเครือและซ่อนเร้นแบบทหาร โดยการใช้สีเขียวและลายพรางทหาร ที่ตรงกับข้อ 4.1.1 และการพรางด้วยสีที่ยุ่งเหยิงในข้อ 4.1.2 และมีการตกแต่งตัวเองแบบข้อ 4.1.5 แต่ไม่ได้ใช้ในลักษณะซ่อนเร้นให้กลืนไปกับพื้นหลังแบบสัตว์ในธรรมชาติ หรือแบบที่ทหารปฏิบัติในการทหาร แต่เป็นการใช้เพื่อวิพากษ์กิจการทหาร และการรบที่เป็นวิถีชีวิตที่เป็นส่วนหนึ่งของความเป็นมนุษย์ เช่น ในผลงาน *The Warrior* (ภาพที่ 25) และ *The Healer* ค.ศ.2003 (ภาพที่ 26) และการตกแต่งตนเองด้วยการใช้วัตถุทาง

วัฒนธรรมมาสร้างเป็นเปลือกเพื่อซ่อนตัวตนในเมือง เช่น ในผลงาน Shelter Me I ค.ศ.2005 (ภาพที่ 27) และโดยเฉพาะอย่างยิ่งในผลงาน Shelter Me II ค.ศ.2005 (ภาพที่ 28) ตัวคนถูกซ่อนเร้นด้วยการตกแต่งเปลือกนอกจนอำพรางไปกับสิ่งของข้างถนนไปอย่างแนบเนียนยิ่ง



ภาพที่ 25

Mella Jaarsma, The Warrior, 2003, Indonesian military costumes, model, seaweed, miso soup, DVD Life size costume

หมายเหตุ. จาก *The Warrior, The Healer, The Feeder*, by M. Jaarsma, 2003 (<https://mellajaarsma.com/installation/the-warrior-the-healer-the-feeder/>).

Copyright by Mella Jaarsma

ภาพที่ 26

Mella Jaarsma, The Healer, 2003, Chinese and Indonesian traditional medicine, medical drink (jamu), model, DVD, Life size costume

หมายเหตุ. จาก *The Warrior, The Healer, The Feeder*, by M. Jaarsma, 2003 (<https://mellajaarsma.com/installation/the-warrior-the-healer-the-feeder/>).

Copyright by Mella Jaarsma





ภาพที่ 27

Mella Jaarsma, *Shelter Me I*, 2005, Chinese shrine, Indonesian military costumes, model, DVD
210 x 70 x 60 cm.

หมายเหตุ. จาก *Shelter Me*, by M. Jaarsma, 2005 (<https://mellajaarsma.com/installation/shelter-me/>).
Copyright by Mella Jaarsma



ภาพที่ 28

Mella Jaarsma, *Shelter Me II*, 2005, wood, bark, book, model, DVD, 195 x 60 x 60 cm.,

หมายเหตุ. จาก *Shelter Me*, by M. Jaarsma, 2005 (<https://mellajaarsma.com/installation/shelter-me/>).
Copyright by Mella Jaarsma

การวิเคราะห์ด้วยข้อ 4.2 ‘ศิลปะแห่งการพราง : ลายพรางในวัฒนธรรม สังคม และการเมือง’ ผลงานของยาร์สมา มีใช้ลายพรางเพื่อสื่อถึงอำนาจรัฐ/การทหาร (ข้อ 4.2.1) และยังถูกใช้เพื่อเป็นสื่อ নয়ของการประท้วงต่ออำนาจนิยม (ข้อ 4.2.2) และในขณะเดียวกันเป็นการใช้ลายพรางในลักษณะที่ทำให้อำนาจเสื่อมพลังลงในทางสัญลักษณ์ (ข้อ 4.2.3) เช่น ผลงาน The Warrior ค.ศ.2003 อาภรณ์ในลักษณะผ้าคลุมทำจากเศษผ้าจากชุดทหารอินโดนีเซียถูกถักทอขึ้นผสมผสานไปกับชิ้นส่วนของชุดทหาร โดยมีชายผ้าทำจากแผ่นสาหร่ายยาวพาดลงไปต้มเป็นน้ำชุปอยู่ในกระทะที่ตั้งอยู่บนเตาแก๊ส คนดูสามารถเข้าไปรับประทานได้ ความดุคตันของการทหารที่มักจะเชื่อมโยงกับพลังอำนาจในการทำลายถูกทำให้อ่อนโยนราวกับ ‘ผู้ให้’ ที่เปี่ยมด้วยความเมตตา

การวิเคราะห์ด้วยข้อ 4.3.1 ‘การล้มล้างการรับรู้ความเข้าใจและความหมาย’ ในผลงานชื่อ Hello Native ค.ศ.1999 (ภาพที่ 29) ลักษณะของฮิญาบถูกนำมาเปลี่ยนบริบทใหม่ จากเดิมที่ใช้ผ้าเนื้อนุ่มอ่อนโยนสะอาดสะอ้าน เปลี่ยนมาเป็นวัสดุธรรมชาติที่ทำจากชิ้นส่วนของสัตว์ที่ดูดิบเถื่อนน่าพรันพรั้ง เช่น หนังตีนกบตากแห้ง ตีนไก่ หนังจิ้งจอก และหนังปลา คนที่สวมใส่และยืนเป็นแบบในนิทรรศการมีหลากหลายเชื้อชาติและสีผิว ผลงานชิ้นนี้แสดงถึงการเชื่อมสัมพันธ์กันของความแตกต่างหลากหลายทางวัฒนธรรม ดังที่เห็นได้จากวัฒนธรรมการบริโภคกบเป็นอาหารของชาวจีนในอินโดนีเซีย แต่กบเป็นของสกปรกสำหรับมุสลิมอินโดนีเซีย



ภาพที่ 28

Mella Jaarsma, Hello Native, 1999, Frog, fish, chicken feet, kangaroo skin, model, Life size costume, Collection of Queensland Art Gallery, Brisbane

หมายเหตุ. จาก Hi Inlander, by M. Jaarsma, 1999 (<https://mellajaarsma.com/installation/coba-misal-ini-tahun-2021/>). Copyright by Mella Jaarsma

นอกจากประเด็นของความแตกต่างทางวัฒนธรรมแล้ว การที่ยาร์สมานำผ้าคลุมลักษณะคล้ายฮิญาบ มาเปลี่ยนบริบทในลักษณะลบล้างความเข้าใจและความหมายเดิมอย่างสิ้นเชิงแล้วนำเสนอเป็นศิลปะใน นิทรรศการศิลปะร่วมสมัย ได้เป็นการเปิดประเด็นถึงความสัมพันธ์เชิงอำนาจในสังคมมุสลิมที่สถาบันศาสนา มีส่วนกำหนดว่าอะไร และส่วนใดของสตรีที่ต้องถูกปกปิดไม่ให้เห็น และอะไรที่เปิดเผยให้เห็นได้ในที่ สาธารณะ (ข้อ 4.3.1)

การวิเคราะห์ด้วยข้อ 4.3.2 ‘การสำรวจตัวตน และการไม่เปิดเผยตัวตน’ ความเป็นไปได้แบบแรก คือ ผลงานของเธอแสดงถึงภาวะนิรนาม ที่แสดงความไร้ตัวตนในฐานะปัจเจก ด้วยการหลบซ่อน อำพราง ตัวตนหรือความเป็นปัจเจก ซึ่งเป็นด้านตรงข้ามกับการสร้างตัวตนให้โดดเด่น ด้วยการนำ ‘ชุด (อาภรณ์)’ ‘เปลือก’ หรือ ‘เชลเตอร์ (shelter ที่แปลว่า กำบัง/ที่หลบภัย)’ มาปกคลุม ปกปิด หรือ self-decoration ซึ่งอาจเป็นการกระทำด้วยความสมัครใจ หรืออาจถูกสังคมกำหนดให้ต้องกระทำก็เป็นได้

ความเป็นไปได้แบบที่ 2 การพรางในผลงานของยาร์สมา คือการสร้างอัตลักษณ์/สร้างตัวตน อัตลักษณ์เป็นที่สร้างและเปลี่ยนได้ การเปลี่ยนอัตลักษณ์ด้วยการเปลี่ยนเปลือก หรืออาภรณ์ หรือการ ตกแต่งตัวเอง อาภรณ์กลายเป็นเครื่องแสดงตัวตนในฐานะสมาชิกของกลุ่มทางสังคม วัฒนธรรม และ การเมือง เช่น การประดับ หรือการแต่งตัวที่ประกอบด้วยตราสัญลักษณ์ของกลุ่มบุคคลต่าง ๆ การใช้ ลวดลายที่แสดงถึงวัฒนธรรมพื้นถิ่น ชุดและลายพรางทหาร ดังที่เห็นได้อย่างชัดเจนในผลงานชื่อ Follower ค.ศ.2002 (ภาพที่ 30)



ภาพที่ 30

Mella Jaarsma, Follower, 2002, Embroidered emblems, model, Life size costume

หมายเหตุ. จาก *The Follower*, by M. Jaarsma, 2002 (<https://mellajaarsma.com/installation/the-follower/>). Copyright by Mella Jaarsma

การวิเคราะห์ด้วยข้อ 4.3.3 ‘การวิพากษ์ลัทธิบริโภคนิยมและสื่อมวลชน’ ผลงานชื่อ Follower ค.ศ.2002 แสดงถึงการบริโภคแบบสินค้า-สัญญาณ ตราสัญลักษณ์ของกลุ่มและสินค้าต่าง ๆ เปรียบเสมือน การบริโภคแบรนด์ (brand) ที่ใช้แสดงสถานภาพเพื่อ ‘อวด’ ตัวตนด้านที่ต้องการนำเสนอสู่สายตา สาธารณชน แต่ในขณะเดียวกัน อาการของยาร์สมา ก็ทำหน้าที่ ‘ซ่อน’ ตัวตนด้านที่ต้องการจะปิดบังจาก ผู้คน รวากับว่ามันเป็นสื่อเกราะที่ใช้ปกป้อง กำบัง พร้อมกับเป็นการประกาศว่าตนเป็นสมาชิกของกลุ่มใด ในบางกรณี การเป็นสมาชิกของกลุ่มทางสังคมคือเกราะกันภัยอย่างหนึ่ง

การวิเคราะห์ด้วยข้อ 4.4 ‘การพรางในศิลปะหลังอาณานิคม’ ประเทศอินโดนีเซียเคยเป็นเมืองขึ้น ของประเทศเนเธอร์แลนด์ (ตั้งแต่ในคริสต์ศตวรรษที่ 17 ถึงหลังสงครามโลกครั้งที่ 2 สิ้นสุดลง) การที่ ยาร์สมาสตรีชาวเนเธอร์แลนด์ เดินทางมาศึกษาด้านศิลปะที่อินโดนีเซีย แต่งงานกับศิลปินชายชาว พื้นเมือง สร้างครอบครัว มีลูก และเป็นศิลปินในเมืองยอกยAKARTA ตั้งแต่คริสต์ทศวรรษ 1980 จนถึง ปัจจุบันจึงมีนัยสำคัญอย่างยิ่งต่อการทำศิลปะที่มีประเด็นเชื่อมโยงกับลัทธิหลังอาณานิคม เพราะยาร์สมา มีสถานะที่เป็นลูกผสมทางวัฒนธรรม เธอเป็นทั้งคนใน (คนอินโดนีเซีย อดีตคนในอาณานิคม) และคนนอก (คนเนเธอร์แลนด์ อดีตเจ้าอาณานิคม)

การวิเคราะห์ด้วยข้อ 4.4.1 ‘การปรับตัวและการขัดขึ้นทางวัฒนธรรม’ ในผลงานชื่อ Lords of the Tea I and II (ภาพที่ 31) และ Tea Men ค.ศ.2012 (ภาพที่ 32) อาการที่ยาร์สมาสร้างขึ้นจากการ ประกอบกันของป้ายบรรจุภัณฑ์ของชาที่ประกอบด้วยฉลาก ชื่อแบรนด์สินค้า ภาพประกอบ และงานตกแต่ง ทางด้านกราฟิกต่าง ๆ หลากหลายยี่ห้อจากอดีตถึงปัจจุบัน สะท้อนให้เห็นประวัติศาสตร์ความสัมพันธ์ ด้านการค้า และด้านวัฒนธรรมอันซับซ้อนระหว่างเจ้าอาณานิคมและอาณานิคม ซึ่งลำพังทางฝ่าย อาณานิคมก็มีความทับซ้อนด้านชนชาติ และวัฒนธรรมอยู่ภายในเป็นอย่างมาก เพราะดินแดนแห่งนี้ประกอบด้วยชนพื้นเมืองที่นับถือศาสนาอิสลาม ฮินดู ฝั และพุทธ แล้วยังมีชาวจีนที่อพยพมาตั้งรกรากอีกด้วย และเมื่อมีเจ้าอาณานิคมที่เป็นชาวคริสต์ผิวขาวจากยุโรปมาใช้อำนาจในการวางระบบระเบียบการ ปกครอง และวางรากฐานสร้างอารยธรรมใหม่ให้กับอินโดนีเซีย การปรับตัวและการขัดขึ้นทางวัฒนธรรม ระหว่างทุกกลุ่มจึงเกิดขึ้น ผลงานในชุดนี้ของยาร์สมาจึงถูกอ่านได้ว่าอาการที่ประกอบขึ้นจากฉลากชา ที่ปกปิดบุคคลที่สวมใส่อยู่คือ อุปลักษณ์ที่แสดงถึงกลยุทธ์ในการอยู่รอดด้วยการต่อต้านอย่างเงียบ ๆ ด้วยการหลบ และค่อย ๆ ปรับตัว แม้ว่าผลงานของยาร์สมาจะมีลักษณะของการสร้างอารมณ์มาอำพราง ตัวตนของบุคคล แต่กลับทำให้ประวัติศาสตร์ อัตลักษณ์ และโครงสร้างอำนาจที่สืบทอดมาถึงปัจจุบันถูก เปิดเผยออกมา



ภาพที่ 31

Mella Jaarsma, *Lords of the Tea I and II*, 2012, Embroidered emblems, wood, stainless steel, enamel tea sets
หมายเหตุ. จาก *Lords of the Tea I and II*, by M. Jaarsma, 2012a (<https://mellajaarsma.com/installation/lords-of-the-tea-i-and-ii/>). Copyright by Mella Jaarsma

ภาพที่ 31

Mella Jaarsma, *Tea Men*, 2012, Embroidered emblems, wood, stainless steel, enamel tea sets
หมายเหตุ. จาก *Tea Men*, by M. Jaarsma, 2012b (<https://mellajaarsma.com/installation/tea-men/>). Copyright by Mella Jaarsma



ผลงานทุกชุดของยาร์สมาที่มีลักษณะของการสร้างอารมณ์มาปกคลุม ล้วนแล้วแต่จุดประเด็นของการ ‘ลบล้างการจับตาควบคุมและการจ้องมองแห่งอำนาจ’ (ข้อ 4.4.4) ผลงานเหล่านั้นแสดงถึงการหลบซ่อน และการอำพรางในหลายรูปแบบดังที่ได้วิเคราะห์ไปก่อนหน้านี้ ทั้งนี้เพื่อให้บุคคลพ้นจากการถูกจับจ้อง แต่พร้อมกันนั้น อารมณ์ที่ถูกสร้างขึ้นอย่างหลากหลาย คือการตอบโต้การจ้องมองของอำนาจนิยม ซึ่งในอดีตคือเจ้าอาณานิคม แต่หลังจากการประกาศอิสรภาพ อำนาจนิยมที่มาแทนที่คืออำนาจของรัฐ อารมณ์ที่สร้างโดยยาร์สมาแสดงถึงอำนาจในการกำหนดวิธีที่บุคคลจะถูกมองเห็นและถูกนิยามให้ค่า

อิมรอน ยูนู ศิลปินไทยมุสลิมเชื้อสายมลายูชาวราธิวาส พื้นฐานการใช้ชีวิต ศาสนา เชื้อชาติ และสภาพแวดล้อมของศิลปินผู้นี้ ส่งผลต่อการทำงานศิลปะของเขาอย่างมาก จิตรกรรมในชุดที่มีการใช้ลายพรางจะเป็นผลงานที่สะท้อนให้เห็นถึงความรู้สึกนึกคิดของตัวศิลปินและประชาชนใน 3 จังหวัดชายแดนใต้ของไทย (ปัตตานี นราธิวาส และยะลา) ที่มีต่อสถานการณ์ความไม่สงบที่มีมาอย่างต่อเนื่องยาวนาน ซึ่งถูกยกระดับไปสู่ความรุนแรงที่ยืดเยื้อตั้งแต่เดือนมกราคม ค.ศ.2004 โดยคู่ขัดแย้งคือรัฐไทยกับกลุ่มที่ก่อความไม่สงบหลายกลุ่ม สาเหตุของความขัดแย้งมีหลายมิติที่ทับซ้อน เช่น ความแตกต่างของวัฒนธรรมและเชื้อสาย ประชากรส่วนใหญ่ของประเทศนับถือศาสนาพุทธ ประชากรส่วนใหญ่ในพื้นที่ 3 จังหวัดชายแดนใต้ นับถือศาสนาอิสลามและมีเชื้อสายมลายู รัฐฝ่ายปกครองในส่วนกลางมีนโยบายและแนวทางการบริหารที่ขาดความเข้าใจและเข้าถึงวัฒนธรรมเฉพาะของคนในพื้นที่

เหตุการณ์ความไม่สงบเริ่มเมื่อ ค.ศ.2004 ในขณะที่อิมรอนมีอายุ 19 ปี จากการที่ศิลปินมีประสบการณ์ตรงจากความตึงเครียดในพื้นที่ ทำให้เขานำสิ่งเหล่านั้นมาถ่ายทอดในจิตรกรรม การวิเคราะห์ด้วยข้อ 4.1 ‘ศิลปะแห่งการพราง : จากธรรมชาติสู่การทหาร’ พบว่าอิมรอนใช้ลายพรางทหารตรงกับลักษณะการพรางที่อยู่ในธรรมชาติและการทหารที่วิธีการพรางด้วยสีและลวดลายที่คลุมเครือ ซ่อนเร้น และกลืนไปพื้นหลัง ลายพรางที่นำมาใช้คล้ายกับลายพรางที่ชื่อว่าลาย The U.S. Woodland ซึ่งเป็นลายพรางที่ใช้วิธีการพรางด้วยสี/ลวดลายที่ยุ่งเหยิง หรือ Disruptive pattern (ข้อ 4.1.1 และ 4.1.2) (ภาพที่ 33)



ภาพที่ 33

อิมรอน ยูนู, ภาพเหมือนศิลปิน, 2007, เทคนิค สีส้ม, 50 x 50 cm.

หมายเหตุ. จาก *Self portrait*, by A. Yunu, 2007a, Instagram (<https://www.instagram.com/p/Cp7ezKhp0Br/>).

Copyright by Aimron Yunu

การวิเคราะห์ด้วยข้อ 4.2 ‘ศิลปะแห่งการพราง: ลายพรางในวัฒนธรรม สังคมและการเมือง’ พบว่า ในผลงานชื่อ ตะโกน ค.ศ.2007 (ภาพที่ 34) ลายพรางทหารที่อิมรอนนำมาใช้เป็นพื้นหลังของภาพใบหน้า ชายหนุ่มอิสลามมลายูกำลังอำปากตะโกนร้องสุดเสียงเข้าข่ายของ ‘การสื่อถึงอำนาจรัฐ/การทหาร’ ในข้อ 4.2.1 โดยเฉพาะอย่างยิ่งในฐานะของสื่อเพื่อการประท้วงตามลักษณะของ ‘การสื่อนัยของการประท้วงต่อ อำนาจนิยม’ ในข้อ 4.2.2



ภาพที่ 34

อิมรอน ยูนู, ตะโกน, 2007, สีน้ำมันบนผ้าลายพราง, 102 x 160 cm.

หมายเหตุ. จาก shout, by A. Yunu, 2007b, Instagram (https://www.instagram.com/p/Cp9wj_EpP0c/?img_index=1). Copyright by Aimron Yunu

การวิเคราะห์ด้วยข้อ 4.3.4 ‘การตีความใหม่ต่อบริบททางประวัติศาสตร์และการเมือง’ ผลงานชุด บ้าน ที่สร้างใน ค.ศ.2024 (ภาพที่ 35-36) ศิลปินได้เปลี่ยนบริบทหรือตีความใหม่ต่อลายพรางทหาร และ ลายบาติกแบบปักซ์ใต้ โดยวาดลวดลายดอกไม้แบบบาติกมลายูเป็นภาพบ้านที่ถูกรายล้อมด้วยลายพรางทหาร เพื่อวิพากษ์ความรุนแรงจากรัฐไทย ความขัดแย้งทางประวัติศาสตร์ ความขัดแย้งในพื้นที่ชายแดน ไทยอันเกิดจากความแตกต่างทางศาสนา และวัฒนธรรม



ภาพที่ 35

อิมรอน ยูนู, บ้าน, 2024, สีอะคริลิคบนผ้าใบ, 30 x 40 cm.
หมายเหตุ. จาก *Home*, by A. Yunu, 2024a,
Instagram (https://www.instagram.com/p/C_nAcBaSm4V/). Copyright by Aimron Yunu



ภาพที่ 31

อิมรอน ยูนู, บ้าน, 2024, สีอะคริลิคบนผ้าใบ, 30 x 40 cm.
หมายเหตุ. จาก *Acrylic on canvas*, by A. Yunu, 2024b,
Instagram (https://www.instagram.com/p/C_pDOEAyPnw/). Copyright by Aimron Yunu

แม้ว่าไทยจะไม่เคยเป็นเมืองขึ้น และ 3 จังหวัดชายแดนใต้ของไทยจะไม่เคยอยู่ในสถานะของเมืองขึ้นของสยามและไทย แต่ความสัมพันธ์เชิงอำนาจระหว่างรัฐผู้มีอำนาจในส่วนกลางกับประชาชนและผู้มีอำนาจในท้องถิ่นของ 3 จังหวัดชายแดนใต้ของไทย ตั้งแต่สมัยกรุงศรีอยุธยา กรุงรัตนโกสินทร์ และไทยสมัยใหม่ มีลักษณะพิเศษเช่น ความห่างไกลกันระหว่างกรุงเทพฯ ส่วนกลางที่เป็นศูนย์กลางอำนาจการปกครองกับ 3 จังหวัดชายแดนใต้ของไทย ประกอบกับความแตกต่างกันระหว่างศาสนา วัฒนธรรม และชาติพันธุ์ ที่กระตุ้นให้เกิดการเปรียบเทียบว่าคล้ายกับการปกครองของอาณานิคม โดยมีรัฐผู้มีอำนาจในส่วนกลางเป็นเจ้าอาณานิคม และฝ่ายท้องถิ่นของ 3 จังหวัดชายแดนใต้ของไทยเป็นอาณานิคม

จากเหตุผลข้างต้น ประกอบกับเหตุการณ์ความสงบใน 3 จังหวัดชายแดนใต้ของไทย ซึ่งมีการหยิบยกประเด็นของกระแสความเคลื่อนไหวของคนบางกลุ่มที่ประสงค์จะต่อสู้กับรัฐไทยเพื่อแยกดินแดนในบริเวณ 3 จังหวัดชายแดนใต้ไทยให้เป็นอิสระ ทำให้การวิเคราะห์ผลงานของอิรอนด้วยกรอบคิดของข้อ 4.4 ‘การพรางในศิลปะหลังอาณานิคม’ มีมิติที่ลุ่มลึกและแหลมคมมากขึ้น

การวิเคราะห์ด้วยข้อ 4.4.1 ‘การปรับตัวและการขัดขึ้นทางวัฒนธรรม’ ผลงานชุด บ้าน (ภาพที่ 35-36) ที่เป็นภาพบ้านลายบาติกที่ค่อนข้างกลมกลืนไปกับลายพรางทหารเป็นอุปลักษณะของการพรางให้รอดจากอำนาจและความรุนแรง

การวิเคราะห์ด้วยข้อ 4.4.2 ‘การปกปิดและลบล้างประวัติศาสตร์’ ผลงานชุด บ้าน (ภาพที่ 35-36) มีการวิพากษ์และสำรวจว่าประวัติศาสตร์ วัฒนธรรม และอัตลักษณ์ของคนใน 3 จังหวัดชายแดนใต้ไทยที่เคยถูกปกปิด ซ่อนเร้น หรือถูกลบล้างโดยอำนาจของรัฐและส่วนกลาง ดังเห็นได้จากภาพของบ้านที่อัดแน่นด้วยลวดลายบาติกพื้นเมืองพรางตัวอยู่ท่ามกลางลายพรางทหารที่ยิ่งเหยิง

จิตรกรรมของอิรอน เช่น ภาพเหมือนศิลปิน (ภาพที่ 33) แสดงถึงความขุ่นเคืองใจ และ ตะโกน ค.ศ.2007 (ภาพที่ 34) แสดงถึงการระเบิดออกของอารมณ์ที่มีผลมาจากการแทรกแซงทางทหาร ที่นำมาซึ่งความรุนแรง และผลงานชุด บ้าน ที่ศิลปินนำเสนอลวดลายดอกไม้ที่มักปรากฏในเทคนิคบาติกที่มีหลอมรวมธรรมชาติเข้ากับประเพณีของคนพื้นเมือง ที่ทั้งพรางและขัดแย้งกับลายพรางทหารที่เป็นอุปลักษณะของฝ่ายอำนาจรัฐ ผลงานของอิรอนเป็นภาพที่สะท้อนถึงการเอาตัวรอด การขัดขึ้น และการดิ้นรนเพื่อเป็นอิสระจากอำนาจรัฐ ซึ่งตรงกับประเด็น ‘การวิพากษ์ลัทธิทหารและมรดกแห่งความรุนแรงในยุคอาณานิคม’ ในข้อ 4.4.3 และยังมีลักษณะของการเปิดโปงพลวัตของความสัมพันธ์เชิงอำนาจที่ถูกซ่อนเร้นและความอยุติธรรมทางสังคมที่ดำรงอยู่ในชายแดนใต้ของไทย ตรงกับ ‘เปิดโปงความสัมพันธ์เชิงอำนาจที่ซ่อนเร้นและความอยุติธรรมทางสังคม’ ในข้อ 4.4.5

สุธี คุณาวิชยานนท์ ศิลปินผู้นี้สร้างสรรค์ผลงานที่มีเนื้อหาสะท้อนสังคม เศรษฐกิจ และการเมืองที่เปลี่ยนแปลงไปอย่างรวดเร็ว ผลงานศิลปะของสุธีมักจะมีนัยของการวิพากษ์อำนาจนิยม อัตลักษณ์ ประวัติศาสตร์และวัฒนธรรมกระแสหลักที่ทรงพลังครอบงำทั้งในและนอกประเทศไทย

ตั้งแต่ ค.ศ.2022 สุธีสร้างงานจิตรกรรมที่นำลายพรางทหารมาผสมลงในแผนที่ไทยและประเทศต่าง ๆ การวิเคราะห์ด้วยข้อ 4.1 ‘ศิลปะแห่งการพราง : จากธรรมชาติสู่การทหาร’ ในผลงานชุดประเทศไทยลายพราง ใน ค.ศ.2024 (ภาพที่ 37) ที่มี 4 ชั้น แต่ละชั้นเป็นรูปแผนที่ประเทศไทยเหมือนกันแต่มีสีต่างกันดังนี้ ชั้นแรกสีโทนเขียวทหาร ชั้นที่ 2 สีโทนเหลือง ชั้นที่ 3 สีโทนแดง และชั้นที่ 4 สีโทนส้ม สุธีใช้ลายพรางทหารตรงกับลักษณะการพรางที่อยู่ในธรรมชาติและทหารที่วิธีการพรางด้วยสีและลวดลายที่คลุมเครือ ซ่อนเร้น และกลืนไปกับพื้นหลัง ผลงานชุดนี้สุธีระบายสีลงบนผืนผ้าใบลินินที่ติดปะลงแผ่นพลาสติกที่ตัดแบบ ‘ดายคัท’ (die cut/die cutting) เป็นรูปแผนที่ประเทศไทย รูปแผนที่ดายคัทจะถูกติดตั้งบนพื้นหลังที่เป็นภาพพิมพ์ลายพรางที่มีลวดลายและโทนสีเดียวกับรูปแผนที่ดายคัท รูปแผนที่ประเทศไทยลายพรางจะถูกพรางตาให้กลมกลืนไปกับพื้นหลัง ลายพรางที่นำมาใช้เป็นลายพรางที่ชื่อ The U.S. Woodland ซึ่งเป็นลายพรางที่ใช้วิธีการพรางด้วยสีที่คลุมเครือ ซ่อนเร้น และกลมกลืนไปกับพื้นหลัง (ข้อ 4.1.1) และตรงกับการพรางด้วยลวดลายที่ยุ่งเหยิง หรือ Disruptive pattern (ข้อ 4.1.2)



ภาพที่ 37

สุธี คุณาวิชยานนท์, (จากซ้ายไปขวา) ประเทศไทยลายอาร์ทดีแอล (สงครามเย็น), 2024, ประเทศไทยลายพรางสีเหลือง, 2024, ประเทศไทยลายพรางสีแดง, 2024, ประเทศไทยลายพรางสีส้ม, 2024, ลีอะคริลิกบนผ้าใบลินินบนพลาสติกติดตั้งบนภาพพิมพ์บนผ้าใบ, แต่ละชั้นมีขนาด 229 x 124.5 x 2.5 cm.

หมายเหตุ. จาก *Conceal : Maps, Boundary, Camouflage and Power*, by S. Kunavichayanont, 2024a, La Lanta Fine Art, Copyright by Sutee Kunavichayanont

การวิเคราะห์ด้วยข้อ 4.2 ‘ศิลปะแห่งการพราง: ลายพรางในวัฒนธรรม สังคมและการเมือง’ พบว่าในผลงานชื่อ ลายพราง (ประเทศไทยและเพื่อนบ้าน) หมายเลข 2 ค.ศ.2023 (ภาพที่ 38) และ ระเบียบโลกใหม่ 2567 ค.ศ.2024 (ภาพที่ 39) ลายพรางถูกใช้เพื่อการสื่อถึงอำนาจรัฐ/การทหาร ตรงกับข้อ 4.2.1 ซึ่งมีนัยที่สื่อไปถึงการประท้วงต่ออำนาจนิยมตรงกับข้อ 4.2.2 อีกด้วย

ภาพที่ 38

สุธี คุณาวิชยานนท์, ลายพราง (ประเทศไทยและเพื่อนบ้าน)
หมายเลข 2, 2023, สีอะคริลิคบนลินิน, 170 x 120 cm.
หมายเหตุ. จาก *Camouflage (Thailand and Her Neighbors) No.2*, by S. Kunavichayanont, 2023, La Lanta Fine Art, Copyright by Sutee Kunavichayanont



ภาพที่ 39

สุธี คุณาวิชยานนท์, ระเียบโลกใหม่ 2567, 2024, (ภาพรายละเอียด) สีอะคริลิคบนผ้าใบลินินบนพลาสติกหุ้ม, 80 x 120 cm.
หมายเหตุ. จาก *The New World Order 2024*, by S. Kunavichayanont, 2024b, La Lanta Fine Art, Copyright by Sutee Kunavichayanont

การวิเคราะห์ด้วยข้อ 4.3.1 ‘การล้มล้างการรับรู้ความเข้าใจและความหมาย’ สุธีใช้การหยิบยืมภาพลักษณ์ของแผนที่ และเปลี่ยนความหมายดั้งเดิม เขาได้เปลี่ยนจากแผนที่ที่แสดงขอบเขตพื้นที่ และเขตแดนของประเทศชาติ มาเป็นการแสดงความหมายทางวัฒนธรรมด้วยเรื่องเล่าทางสังคมและการเมือง เช่น

(1) การสวมใส่ลายพรางลงในแผนที่ประเทศไทย โดยมีการแยกแผนที่ประเทศไทยออกเป็น 4 สี ซึ่งเป็นตัวแทนของอุดมการณ์ทางการเมืองซึ่งมีความขัดแย้งกันอย่างรุนแรงในรอบ 10 ปีที่ผ่านมา (ในราว ค.ศ.2005 ถึงปัจจุบัน) ดังนี้ ลายพรางเขียวทหารสื่อถึงอำนาจนิยม ลายพรางเหลืองสื่อถึงอนุรักษ์นิยม ลายพรางแดงสื่อถึงเสรีนิยมเก่าของไทย และลายพรางส้มสื่อถึงเสรีนิยมใหม่ของไทย (ในผลงานชุดประเทศไทยลายพราง ใน ค.ศ.2024) (ภาพที่ 37)

(2) แผนที่ประเทศไทยกับเมียนมาร์ ลาว กัมพูชา มาเลเซีย และเวียดนามในลายพรางในผลงานชื่อ ลายพราง (ประเทศไทยและเพื่อนบ้าน) หมายเลข 2 ค.ศ.2023 (ภาพที่ 38) ความเป็นประเทศถูกทำให้คลุมเครือ มีทั้งที่เห็นชัดและไม่ชัดเจน เส้นพรมแดนระหว่างประเทศต่าง ๆ ถูกทำให้คลุมเครือ ลวดลายและสีในลักษณะของลายพรางได้ทำให้แผนที่ประเทศต่าง ๆ ถูกอำพรางกันและกัน จนยากที่จะระบุความเป็นรัฐชาติต่าง ๆ ได้อย่างชัดเจน

(3) ในผลงานชื่อ ระเบียบโลกใหม่ 2567 ค.ศ.2024 (ภาพที่ 39) สุธีได้ปรับเปลี่ยนลวดลายของสีคำของลายพรางทหารลาย The US Woodland ให้กลายเป็นแผนที่ประเทศต่าง ๆ โดยเน้นประเทศมหาอำนาจ และประเทศที่กำลังอยู่ในกระแสความขัดแย้ง เช่น สหรัฐอเมริกา รัสเซีย จีน ยูเครน อิหร่าน อิสราเอล ดินแดนของปาเลสไตน์ ไต้หวัน เกาหลีเหนือ/ใต้ ญี่ปุ่น และไทย เป็นต้น จิตรกรรมลายพรางทหารได้กลายเป็นแผนที่โลกฉบับใหม่ที่แสดงถึงความตึงเครียดในทางภูมิรัฐศาสตร์

ในผลงานชุดนี้ สุธีได้เปลี่ยนบริบทหรือตีความใหม่ต่อลายพรางทหาร แผนที่โลกทั้งภูมิศาสตร์กายภาพ และภูมิรัฐศาสตร์ หรือระเบียบโลก ถือได้ว่าเป็นการนำเรื่องเล่าหลักของสถาบันต่าง ๆ มาตีความใหม่ ทั้งนี้เพื่อวิพากษ์อำนาจนิยม สงคราม ความขัดแย้ง ความรุนแรง และชาตินิยม ทั้งในระดับภายในประเทศไทย และระดับนานาชาติ ซึ่งตรงกับ ‘การตีความใหม่ต่อบริบททางประวัติศาสตร์และการเมือง’ ในข้อ 4.3.4

สุธีใช้การพรางและลายพราง เพื่อตรวจสอบโครงสร้างทางอำนาจของรัฐไทยที่ได้ใช้แนวคิดและวิธีการแบบเดียวกับลัทธิอาณานิคมของตะวันตกมาหล่อหลอมอัตลักษณ์ไทยใหม่ เช่น นำศิลปวัฒนธรรมและวิทยาการของยุโรปมาใช้ปรับปรุงสยาม/ประเทศไทยให้เป็นสมัยใหม่เพื่อรักษาอำนาจอธิปไตย แนวคิดของการพรางและลายพราง โดยเฉพาะอย่างยิ่งในกรณีของการนำลายพราง The US Woodland มาใช้ในผลงานของสุธีสะท้อนให้เห็นถึงความคิดคำนึงในประเด็นแบบหลังอาณานิคม ที่เกี่ยวกับการอยู่รอด การรับ/ปรับตัว และการขัดขืนทางวัฒนธรรมท่ามกลางอิทธิพลของกระแสโลก

การวิเคราะห์ด้วยข้อ 4.4 ‘การพรางในศิลปะหลังอาณานิคม’ ผู้วิจัยพบว่าในผลงาน ลายพราง (ประเทศไทยและเพื่อนบ้าน) หมายเลข 2 (ภาพที่ 38) แผนที่ไทยและประเทศเพื่อนบ้าน และในผลงาน ระเบียบโลกใหม่ 2567 (ภาพที่ 39) ภาพแผนที่โลก อยู่ในลายพรางที่กลมกลืน (blending in) เพื่อหลบหลีกจักรวรรดินิยมหรือประเทศนักล่าเมืองขึ้นที่เป็นดุจดังสัตว์ผู้ล่า (predator) ตรงกับ ‘การปรับตัวและการขัดขืนทางวัฒนธรรม’ ในข้อ 4.4.1

การวิเคราะห์ด้วยข้อ 4.4.2 ‘การปกปิดและลบล้างประวัติศาสตร์’ พบว่าประเด็นของการวิพากษ์และสำรวจประวัติศาสตร์ วัฒนธรรม และอัตลักษณ์ของชนพื้นเมืองที่ถูกปกปิด ซ่อนเร้น หรือถูกลบล้างโดยอำนาจของอาณานิคมตะวันตก และอำนาจของสยาม/ประเทศไทย ปรากฏในผลงาน ลายพราง (ประเทศไทยและเพื่อนบ้าน) หมายเลข 2 (ภาพที่ 38) แผนที่ประเทศไทยและประเทศเพื่อนบ้านในลายพราง ถูกทำให้คลุมเครือ สะท้อนถึงดินแดน อาณาจักร และชุมชนคนพื้นเมืองต่าง ๆ ในอดีต (ก่อนคริสต์ศตวรรษที่ 19) ที่ไม่มีเขตแดนชัดเจน พื้นที่ทางวัฒนธรรมจึงทับซ้อนกัน เพราะยังไม่มีแผนที่สมัยใหม่ที่เป็นระบบจากตะวันตกมากำหนดภูมิประเทศได้อย่างแม่นยำ ต่อมาจักรวรรดินิยมได้มีบทบาทในการขีดเส้นแดนให้ชัดเจนกลายเป็นระเบียบโลกใหม่ และในสมัยสงครามเย็นหลังสงครามโลกครั้งที่ 2 ภูมิภาคแถบนี้กลายเป็นสมรภูมิสงครามตัวแทน ลายพรางทหารในแผนที่จึงบ่งบอกถึงความรุนแรงที่เกิดขึ้นในยุคดังกล่าวอีกด้วย

การวิเคราะห์ด้วยข้อ 4.4.3 ‘การวิพากษ์ลัทธิทหารและมรดกแห่งความรุนแรงในยุคอาณานิคม’ พบว่าผลงานที่ชื่อว่า ลายพราง (ประเทศไทยและเพื่อนบ้าน) หมายเลข 2 (ภาพที่ 38) ที่แสดงแผนที่ไทยและประเทศเพื่อนบ้านในลายพรางมีลักษณะของการวิพากษ์ลัทธิทหารและมรดกจากความรุนแรงในยุคอาณานิคมในภูมิภาคดังกล่าว แม้ว่าสยาม/ประเทศไทยจะรอดพ้นจากการเป็นเมืองขึ้น แต่ก็มีประสบการณ์ร่วมกันกับประเทศเพื่อนบ้าน แผนที่ลายพรางชิ้นนี้แสดงถึงความคลุมเครือของเขตแดนทั้งในทางภูมิศาสตร์ และวัฒนธรรมของชาติในภูมิภาคดังกล่าวที่เป็นผลต่อเนื่องมาจากยุคอาณานิคม สู่ยุคหลังอาณานิคม และในผลงานที่ชื่อว่า ระเบียบโลกใหม่ 2567 (ภาพที่ 39) แผนที่ใหม่แสดงถึงภูมิรัฐศาสตร์โลกที่ถูกครอบงำด้วยลัทธิทหารและความรุนแรงที่มีผลบางส่วนมาจากประวัติศาสตร์โลกในยุคอาณานิคม และยังเปิดโปงความสัมพันธ์เชิงอำนาจระหว่างกลุ่มประเทศต่าง ๆ ของกลุ่มประเทศโลกเหนือกับกลุ่มประเทศโลกใต้ ซึ่งตรงกับลักษณะของข้อ 4.4.5 ที่เกี่ยวกับการ ‘เปิดโปงความสัมพันธ์เชิงอำนาจที่ซ่อนเร้นและความยุติธรรมทางสังคม’

นอกจากนั้นแล้ว ลักษณะสำคัญใน ข้อ 4.4.5 ยังปรากฏในผลงานชุด ประเทศไทยลายพราง (ภาพที่ 37 เพราะแสดงถึงความสัมพันธ์เชิงอำนาจระหว่างกลุ่มอุดมการณ์ทางการเมืองทั้ง 4 กลุ่มด้วยการแสดงถึงแผนที่ประเทศไทยในลายพราง 4 แบบ/สี และผลงาน ลายพราง (ประเทศไทยและเพื่อนบ้าน) หมายเลข 2 (ภาพที่ 38) เปิดโปงพลวัตของความสัมพันธ์เชิงอำนาจที่ถูกซ่อนเร้นอยู่ทั้งภายในประเทศไทยและทั้งกับประเทศเพื่อนบ้าน

อภิปรายผล

การพรางในสิ่งมีชีวิตถูกมนุษย์นำไปประยุกต์ใช้ในการทหาร และในกลุ่มของพลเรือน ลายพรางทหารกลายเป็นส่วนหนึ่งของแฟชั่น กลายเป็นสัญลักษณ์ทางวัฒนธรรมที่ถูกนักออกแบบ ศิลปิน และนักเคลื่อนไหวทางสังคมนำไปใช้เพื่อการสื่อสารทางศิลปะและวัฒนธรรม

ศิลปินทั้ง 5 คนที่เป็นกลุ่มตัวอย่างมีผลงานศิลปะที่นำศิลปะแห่งการพรางมาใช้ในการทำงานศิลปะร่วมสมัยเพื่อเป็นอุปถัมภ์ในการสื่อสารดังนี้

แอนดี้ วอร์ฮอล ใช้ลายพรางทหารเพื่อสื่อถึงอำนาจและความรุนแรงของรัฐและสังคมอเมริกัน พร้อม ๆ กับการทำให้อำนาจนั้นเสื่อมคลายลง ด้วยการนำไปทำซ้ำด้วยเทคนิคซิลค์สกรีน ให้คล้ายกับอุตสาหกรรมการผลิตสินค้าที่ดาษดื่นผิวเผิน หลิว บ่อหลิน ใช้วิธีการวาดภาพลงบนร่างกายคนเพื่อพรางตัวตนให้จมกลืนไปกับสภาพแวดล้อมแล้วถ่ายภาพบันทึกให้กลายเป็นศิลปะภาพถ่าย แสดงถึงการพรางเพื่อให้เข้าสู่ภาวะนิรนาม ที่ว่าด้วยเรื่องการไร้อัตน คนที่ถูกมองข้าม คนธรรมดาที่ไร้ค่า และไร้ความสำคัญ แม้ว่าภาพถ่ายของบ่อหลินจะนำเสนอการพรางตัวตนที่ทำให้คนดูเกือบจะมองไม่เห็น แต่แท้ที่จริงผลงานของเขามีนัยของการเรียกร้องให้สังคมหรือรัฐได้มองเห็น หรือรับรู้/ยอมรับความเป็นปัจเจกของคนธรรมดา

เมลล่า ยาร์สมา สร้างอาภรณ์ 3 มิติที่คนสวมใส่ได้เป็นเครื่องมือสำหรับซ่อนเร้นร่องรอยทางกายภาพ และแสดงถึงมิติของการอำพรางเพื่อตอบโต้ในทางสัญลักษณ์ และเพื่อให้ปัจเจกบุคคลรอดพ้นไปจากการถูกจับจองของสังคมและอำนาจรัฐ อิมรอน ยูนู นำลายพรางทหารมาเป็นอุปถัมภ์ของอำนาจและความรุนแรงจากรัฐไทย เพื่อสื่อถึงการรุกรานความสงบและสันติสุขของชาวไทยมุสลิมเชื้อสายมลายูที่นำเสนอในรูปสัญลักษณ์ของรูปทรงบ้านและลายดอกไม้ในงานย้อมบาติกของชาวมลายู สุธี คุณาวิชยานนท์ ใช้ลายพรางทหารมาสวมใส่ลงในแผนที่ไทยเพื่อเป็นสื่อในการนำเสนอความสัมพันธ์เชิงอำนาจระหว่างกลุ่มอุดมการณ์ทางการเมืองในไทย และสร้างแผนที่โลกใหม่ในลายพรางทหารเพื่อแสดงถึงภูมิรัฐศาสตร์โลกที่เต็มไปด้วยความขัดแย้ง

บทสรุป

จากการพรางของสิ่งมีชีวิตในธรรมชาติที่เป็นไปเพื่อดำรงให้อยู่รอด ทั้งในฐานะผู้เป็นเหยื่อและผู้ล่า สู่วัฒนธรรมการพรางของมนุษย์ซึ่งมีจุดมุ่งหมายไม่แตกต่างจากธรรมชาติ นั่นคือ การล่าสัตว์ การป้องกันตนเองจากสัตว์ร้าย ซึ่งการล่าสัตว์ของมนุษย์มีทั้งที่เป็นไปเพื่อการหาอาหาร การหาสิ่งอำนวยความสะดวก การดำรงชีวิต เช่น เครื่องนุ่งห่ม และยารักษาโรคซึ่งเป็นความจำเป็นของชีวิต และทั้งที่เป็นไปเพื่อความบันเทิง เพื่อการศึกษา และการแสดงสถานะทางสังคม และยังมีพรางสำหรับการทหารที่เกี่ยวข้องกับ

ความมั่นคง การป้องกัน อำพราง และสู้รบ ตั้งแต่ครั้งหลังของคริสต์ศตวรรษที่ 20 มนุษย์ได้วิวัฒน์ให้การพรางไปสู่ความซับซ้อน ทั้งกระบวนการ วัสดุ เทคนิค การออกแบบ และการนำไปใช้ในจุดมุ่งหมายอื่น เช่น การสื่อความหมายในทางวัฒนธรรม อาทิ ลายพรางในแฟชั่นเพื่อความสวยงาม หรือเพื่อการแสดงตัวตนในทางสังคม เช่น การสวมใส่เสื้อผ้าลายพรางแบบการทหารเพื่อแสดงถึงบุคลิกที่เข้มแข็งและมุ่งมั่นให้กับผู้สวมใส่ ในกรณีของลายพรางในแฟชั่น การใช้ลายพรางจึงไม่ได้เป็นไปเพื่อการอำพรางซ่อนตัว แต่ผู้สวมใส่กลับหวังผลไปในทางตรงกันข้าม นั่นคือการสวมใส่เพื่ออวดโฉมให้คนเห็นและจ้องมอง

นอกจากนั้นแล้ว การพรางและลายพรางยังทำหน้าที่เป็นอุปลักษณ์ในศิลปะร่วมสมัยและลัทธิหลังสมัยใหม่ ซึ่งถูกนำไปสะท้อนปัญหาในทางสังคม ทั้งปัญหาของลัทธิบริโภคนิยม การสำรวจตัวตนและการไม่เปิดเผยตัวตน การตีความใหม่ต่อบริบททางประวัติศาสตร์และการเมืองในโลกร่วมสมัย และจากมิติของลัทธิหลังอาณานิคม การพรางและลายพรางได้ถูกนำมาใช้ในการแสดงถึงการปรับตัวและขัดแย้งทางวัฒนธรรม การปกปิดและลบล้างประวัติศาสตร์ การวิพากษ์ลัทธิทหารและมรดกแห่งความรุนแรงในยุคอาณานิคม การลบล้างการจับตาควบคุมและจ้องมองแห่งอำนาจ และช่วยในการเปิดโปงความสัมพันธ์เชิงอำนาจที่ซ่อนเร้นและความอยุติธรรมทางสังคมอีกด้วย

รายการอ้างอิง

รวีตา ระย้านิล. (2563, 22 พฤษภาคม). *Anonymity-ภาวะนิรนาม*. คณะจิตวิทยา จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
<https://www.psy.chula.ac.th/th/feature-%20%20articles/anonymity/>
สุธี คุณาวิชยานนท์. (2561). *ศิลปะสมัยใหม่และร่วมสมัย: ตะวันตกและไทย*. โครงการหนังสือและตำรา
ทฤษฎีศิลป์ ภาควิชาทฤษฎีศิลป์ คณะจิตรกรรม ประติมากรรมและภาพพิมพ์ มหาวิทยาลัยศิลปากร.
สุภาวค์ จันทวานิช, (2559). *ทฤษฎีสังคมวิทยา* (พิมพ์ครั้งที่ 7). สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

Anapur, E. (2023, March 1). *The New Museum will chart the full breadth of Wangechi Mutu's practice since the mid-1990s*. Widewalls. <https://www.widewalls.ch/magazine/wangechi-mutu-new-museum>
Anatsui, E. (2006). *Between Earth and Heaven* [Photograph]. The Metropolitan Museum of Art (The Met) <https://www.metmuseum.org/art/collection/search/319872>
Anderson, B. (1978). Studies of the Thai state: The state of Thai studies. In E. B. Ayal (Ed.), *The Study of Thailand: Analyses of Knowledge, Approaches, and Prospects in Anthropology, Art History, Economics, History, and Political Science* (pp. 193–257). Ohio University Center for International Studies.

- Behrens, R. R. (2004). Culture, Art: Introduction. In H. Blechman (Ed.), *Disruptive pattern material: an encyclopedia of camouflage* (pp. 274-280). Firefly Books.
- Bhabha, H. K. (2004). *The Location of Culture* (2nd ed.). Routledge.
- Borsarello, J. F. (2004). Military: Dazzle. In H. Blechman (Ed.), *Disruptive pattern material: an encyclopedia of camouflage* (pp. 164). Firefly Books.
- Bouton, B. (2012). *Distractive markings* [Photograph]. Wikimedia Commons. <https://commons.wikimedia.org/w/index.php?curid=64518304>
- Bubmann, S. (2020, August 5). *Kara Walker: 5 Facts to Know* [Photograph]. Bby's Magazine <https://www.barnebys.co.uk/blog/kara-walker-5-facts-to-know>
- Burke, E. (2015). *Unsettling Space: Trauma and Architecture in Contemporary Art* [Master's thesis, University of Tasmania]. UTAS Research Repository. https://figshare.utas.edu.au/articles/thesis/Unsettling_space_trauma_and_architecture_in_contemporary_art/23239058?file=40955873
- Butler, J. (1990). *Gender trouble: Feminism and the Subversion of Identity*. Routledge.
- Cane, H. (2024, October 14). *How Andy Warhol's Campbell's Soup Cans Harnessed the Consumerist Zeitgeist* [Photograph]. Widewalls. <https://www.widewalls.ch/magazine/andy-warhol-campbells-soup-cans>
- Chantavanich, S. (2016). *Theory of Sociology* (7th ed.). Chulalongkorn University Press. [in Thai]
- Demos, T. J. (2013). *The Migrant Image: The Art and Politics of Documentary during Global Crisis*. Duke University Press.
- Duchamp, M. (1917). *Fountain (Duchamp)* [Photograph]. Wikipedia. [https://en.wikipedia.org/wiki/Fountain_\(Duchamp\)#/media/File:Marcel_Duchamp,_1917,_Fountain,_photograph_by_Alfred_Stieglitz.jpg](https://en.wikipedia.org/wiki/Fountain_(Duchamp)#/media/File:Marcel_Duchamp,_1917,_Fountain,_photograph_by_Alfred_Stieglitz.jpg)
- Farrell, T. (2022). Digitize or Die: The Quixotic Battle for Camouflage Patterns in the United States Military. *Washington University Law Review*, 100(2), 517-544. <https://ssrn.com/abstract=4252775>
- Forbes, P. (2009). *Dazzled and Deceived: Mimicry and Camouflage*. Yale University Press.
- Foster, H. (2013). *The Art-Architecture Complex*. Verso.
- Gonzalez, A. L. (2020). *Stellar Transfigurations of Disabled Bodies: Wangechi Mutu and Afrofuturism* [Master's thesis, Montclair State University]. Montclair State University Digital Commons. <https://digitalcommons.montclair.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1482&context=etd>
- Hall, S. (1997). *Representation: cultural representations and signifying practices*. Sage Publications.

- Hans, M. (2020). *Nottingham's Anti-Racism Protest in Photos* [Photograph]. LetLion. <https://leftlion.co.uk/features/2020/06/nottingham-black-lives-matter-protest-photo-gallery/>
- Hutcheon, L. (1988). *A Poetics of Postmodernism: History, Theory, Fiction*. Routledge.
- Jaarsma, M. (1999). *Hi Inlander* [Online image]. <https://mellajaarsma.com/installation/coba-misal-ini-tahun-2021/>
- _____. (2002). *The Follower* [Online image]. <https://mellajaarsma.com/installation/the-follower/>
- _____. (2003). *The Warrior, The Healer, The Feeder* [Online image]. <https://mellajaarsma.com/installation/the-warrior-the-healer-the-feeder/>
- _____. (2005). *Shelter Me* [Online image]. <https://mellajaarsma.com/installation/shelter-me/>
- _____. (2012a). *Lords of the Tea I and II* [Online image]. <https://mellajaarsma.com/installation/lords-of-the-tea-i-and-ii/>
- _____. (2012b). *Tea Men* [Online image]. <https://mellajaarsma.com/installation/tea-men/>
- Kaffer, L. (2007). *Panthera pardus pardus* [Photograph]. Wikimedia Commons. <https://commons.wikimedia.org/w/index.php?curid=2650050>
- Krishnappa, Y. S. (2005). *Camouflage* [Photograph]. Wikimedia Commons. <https://commons.wikimedia.org/w/index.php?curid=21284364>
- Kunavichayanont, S. (2018). *Modern & Contemporary Art: The Western World and Thailand*. Art Theory Book Project, Art Theory Department, Faculty of Painting, Sculpture and Graphic Arts. [in Thai]
- _____. (2023). *Camouflage (Thailand and Her Neighbors) No.2* [Acrylic on linen]. La Lanta Fine Art, Bangkok.
- _____. (2024a). *Conceal : Maps, Boundary , Camouflage and Power* [Acrylic on linen-cotton canvas on plastwood]. La Lanta Fine Art, Bangkok.
- _____. (2024b). *The New World Order 2024* [Acrylic on linen canvas on plastwood]. La Lanta Fine Art, Bangkok.
- Kuzmin, V. V. (2012). *U.S. Woodland* [Photograph]. Wikimedia Commons <https://commons.wikimedia.org/w/index.php?curid=27869774>
- Ling, R. (2005). *Hyastenus elatus* [Photograph]. Wikimedia Commons <https://commons.wikimedia.org/w/index.php?curid=1887190>
- Liu, B. (2011a). *Hiding in the City* [Archival pigment print]. Eli Klein Gallery. <https://www.galleryek.com/artists/liu-bolin/series/hiding-in-the-city?view=slider#26>

- _____. (2011b). *Hiding in the City* [Archival pigment print]. Eli Klein Gallery. <https://www.galleryek.com/artists/liu-bolin/series/hiding-in-the-city?view=slider#22>
- _____. (2011c). *Hiding in the City* [Archival pigment print]. Eli Klein Gallery. <https://www.galleryek.com/artists/liu-bolin/series/hiding-in-the-city?view=slider#20>
- _____. (2011d). *Hiding in the City* [Archival pigment print]. Eli Klein Gallery. <https://www.galleryek.com/artists/liu-bolin/series/hiding-in-the-city?view=slider#15>
- _____. (2011e). *Hiding in the City* [Archival pigment print]. Eli Klein Gallery. <https://www.galleryek.com/artists/liu-bolin/series/hiding-in-the-city?view=slider#37>
- Lu, C. Y. (2010, September 1). *The Artist as Activist: Ai Wei Wei* [Photograph]. Tate. <https://media.tate.org.uk/aztate-prd-ew-dg-wgtail-st1-ctr-data/images/ai-2.width-840.jpg>
- Mirzoeff, N. (2011). *The Right to Look: A Counterhistory of Visuality*. Duke University Press.
- Neshat, S. (1994). *Women of Allah* [Photograph]. The Metropolitan Museum of Art (The MET). <https://www.metmuseum.org/art/collection/search/486834>
- Radio Papasse. (2010). *Doris Salcedo-Where hope resides* [Photograph]. <https://www.radiopapasse.org/en/archive/interviews/doris-salcedo-where-hope-resides>
- Rayanil, R. (2020, May 22). *Anonymity*. Faculty of Psychology, Chulalongkorn University. <https://www.psy.chula.ac.th/th/feature-%20%20articles/anonymity/> [in Thai]
- Schipor-Baban, R. (2021). The Issue of Cultural Memory in Postcolonial Art. History and Recontextualization in El Anatsui's Creation. *Învățăământ, Cercetare, Creație*, 7(1), 491-498. https://icc-online.artect.ro/vol_07/52.pdf
- Sherbrooke, W. (2003). *Introduction to horned lizards of North America*. University of California Press.
- Shonibare, Y. (2003). *Scramble for Africa* [Photograph]. <https://yinkashonibare.com/artwork/scramble-for-africa-2003/>
- Sims, J. (2004). Culture, Fashion: Military Styling. In H. Blechman (Ed.), *Disruptive pattern material: an encyclopedia of camouflage* (pp. 404-407). Firefly Books.
- Spalding, J. (2018, November 14). *Warhol: From A to B and Back Again*. Studio International. <https://www.studiointernational.com/andy-warhol-from-a-to-b-and-back-again-review-whitney-museum-new-york>
- Stevens, M., & Merilaita, S. (2009). Defining disruptive coloration and distinguishing its functions. *Philosophical transactions of the Royal Society of London. Series B, Biological sciences*, 364(1516), 481-488. <https://doi.org/10.1098/rstb.2008.0216>

- Warhol, A. (1986a). *Statue of Liberty* [Silkscreen ink and acrylic on canvas]. Sotheby's. <https://www.sothebys.com/en/buy/auction/2020/contemporary-art-evening-auction-3/andy-warhol-statue-of-liberty>
- _____. (1986b). *Camouflage Self-Portrait (1986)* [Silkscreen ink and acrylic on canvas]. Internet Archive. https://archive.org/details/andywarhol_202103
- Wikimedia Commons. (1918). *Dazzle camouflage* [Photograph]. <https://commons.wikimedia.org/w/index.php?curid=18552961>
- Winichakul, T. (1994). *Siam Mapped: A History of the Geo-Body of a Nation*. University of Hawaii Press.
- Wohlgemuth, J. (2022). Why Could I Have Done? What Should I Have Done?. *The Veteran: Vietnam Veterans Against the War*, 52(1), 1-32. <https://www.vvaw.org/pdf/v52n1.pdf>
- Yunu, I. [@aimron.studio]. (2007a). *Self portrait* [Online image]. Instagram. <https://www.instagram.com/p/Cp7ezKhp0Br/>
- _____. (2007b). *shout* [Online image]. Instagram. https://www.instagram.com/p/Cp9wj_EpP0c/?img_index=1
- _____. (2024a). *Home* [Online image]. Instagram. https://www.instagram.com/p/C_nAcBaSm4V/
- _____. (2024b). *Acrylic on canvas* [Online image]. Instagram. https://www.instagram.com/p/C_pDOEAyPnw/
- Zhou Yan Contemporary Chinese Art Archive. (n.d.) *A Study of Perspective (Selection)* [Photograph]. Digital Kenyon <https://digital.kenyon.edu/zhou/593/>

แนวทางการพัฒนาชุดกิจกรรม ศิลปะร่วมสมัย สำหรับนักเรียน ระดับชั้นประถมศึกษาตอนปลาย กรณีศึกษา หอศิลปวัฒนธรรม แห่งกรุงเทพมหานคร¹

สริตา เจือศรีกุล²
ปทุมมา บำเพ็ญทาน³
อนิวัฒน์ ทองสีดา⁴

รับบทความ: 15 มกราคม 2568 / แก้ไข: 16 เมษายน 2568 / ตอรับตีพิมพ์: 23 เมษายน 2568

<https://doi.org/10.69598/sbjfa276123>

¹ บทความวิจัยนี้ได้รับทุนสนับสนุนจากหอศิลปวัฒนธรรมแห่งกรุงเทพมหานคร

² อาจารย์ ดร. สาขาวิชาศิลปศึกษา คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, e-mail: sarita.j@chula.ac.th

³ อาจารย์ ดร. คณะนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยหัวเฉียวเฉลิมพระเกียรติ, e-mail: patumma96@gmail.com

⁴ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ สาขาวิชาศิลปศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา, e-mail: aniwat.to@bsru.ac.th

บทคัดย่อ

การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาแนวทางการพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้ศิลปะร่วมสมัย สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนปลาย กรณีศึกษา หอศิลป์วัฒนธรรมแห่งกรุงเทพมหานคร โดยใช้การวิจัยแบบผสมผสาน ซึ่งแบ่งออกเป็น 3 ส่วน คือ 1) การศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง 2) การศึกษามุมมองและความคิดเห็นของครูศิลปะ โดยมีกลุ่มตัวอย่างคือ ครูศิลปะที่ทำงานในโรงเรียนประถมศึกษาในเขตกรุงเทพมหานคร จำนวน 102 คน ด้วยการเลือกอย่างเจาะจง เครื่องมือวิจัย คือ แบบสอบถามออนไลน์ ซึ่งตรวจสอบความตรงทางเนื้อหา (IOC) ด้วยผู้เชี่ยวชาญ และ 3) การสนทนากลุ่มเพื่อศึกษาความคิดเห็นของผู้เกี่ยวข้อง โดยมีกลุ่มตัวอย่างคือผู้เชี่ยวชาญจำนวน 15 คน ประกอบด้วย ครูศิลปะ จำนวน 8 คน ผู้บริหารโรงเรียน จำนวน 1 คน ศึกษาพิเศษ จำนวน 2 คน ผู้เชี่ยวชาญด้านศิลปะร่วมสมัย จำนวน 2 คน และเจ้าหน้าที่จากหอศิลป์วัฒนธรรมแห่งกรุงเทพมหานคร จำนวน 2 คน โดยการเลือกอย่างเจาะจง เครื่องมือวิจัย คือ ข้อคำถามสำหรับการสนทนากลุ่ม ซึ่งตรวจสอบความตรงทางเนื้อหา (IOC) โดยผู้เชี่ยวชาญ วิเคราะห์ข้อมูลเชิงปริมาณด้วยสถิติบรรยาย และวิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพโดยการวิเคราะห์เนื้อหา ผลการวิจัยสรุปเป็นหลักการได้ 5 ข้อ คือ 1) สร้างมุมมองเชิงบวกต่อศิลปะร่วมสมัยผ่านกระบวนการปูพื้นฐานความเข้าใจ การดูงานและการสร้างสรรค์ผลงาน 2) กระตุ้นการรับรู้งานศิลปะร่วมสมัยผ่านการสังเกต วิเคราะห์ เชื่อมโยง และสะท้อนคิด 3) เชื่อมโยงกับหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน และบริบทการเรียนการสอนในชั้นเรียน 4) คัดสรรตัวอย่างผลงานศิลปะร่วมสมัยในหัวเรื่องที่เหมาะสมกับช่วงวัยของผู้เรียน 5) ขับเคลื่อนกระบวนการเรียนรู้โดยมีหอศิลป์วัฒนธรรมแห่งกรุงเทพมหานครเป็นศูนย์กลาง

คำสำคัญ: ชุดกิจกรรม / ศิลปะร่วมสมัย / นักเรียนประถมศึกษาตอนปลาย / หอศิลป์วัฒนธรรมแห่งกรุงเทพมหานคร

วิธีอ้างอิง

สรिता เจือศรีกุล, ปทุมมา บำเพ็ญทาน และ อนิวัฒน์ ทองสีดา. (2568). แนวทางการพัฒนาชุดกิจกรรมศิลปะร่วมสมัย สำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาตอนปลาย กรณีศึกษา หอศิลป์วัฒนธรรมแห่งกรุงเทพมหานคร. *วารสารศิลป์ พีระศรี*, 13(1), 113-140. <https://doi.org/10.69598/sbjfa276123>



© 2568 ลิขสิทธิ์ โดย ผู้เขียน สาธารณะชนสามารถนำบทความไปใช้ได้ภายใต้สัญญาอนุญาตครีเอทีฟคอมมอนส์แบบแสดงที่มา (CC BY 4.0) <https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>

Guidelines for Developing Contemporary Art Activity Packages for Upper Elementary School Students: A Case Study of Bangkok Art and Culture Centre¹

Sarita Juaseekoon²

Patumma Bumpentan³

Aniwat Tongseeda⁴

Received: January 15, 2025 / Revised: April 16, 2025 / Accepted: April 23, 2025

<https://doi.org/10.69598/sbjfa276123>

¹ This research is funded by Bangkok Art and Culture Centre.

² Lecturer, Ph.D., Art Education Program, Faculty of Education, Chulalongkorn University, e-mail: sarita.j@chula.ac.th

³ Lecturer, Ph.D., Faculty of Communication Arts, Huachiew Chalermprakiet University, e-mail: patumma96@gmail.com

⁴ Assistant Professor, Art Education Department, Faculty of Education, Bansomdejchaopraya Rajabhat University, e-mail: aniwat.to@bsru.ac.th

Abstract

This article aims to study guidelines for developing contemporary art activity packages for upper elementary school students, using the Bangkok Art and Culture Centre as a case study. A mixed-methods research design was employed and carried out in three phases: 1) a review of related literature and previous studies; 2) a study of perspectives and opinions of art teachers, with a sample group of 102 art teachers from primary schools in Bangkok, selected through purposive sampling. The research instrument was an online questionnaire, with content validity verified by experts using the Index of Item-Objective Congruence (IOC); and 3) a focus group discussion to explore the views of relevant stakeholders, involving 15 experts, including 8 art teachers, 1 school administrator, 2 educational supervisors, 2 contemporary art specialists, and 2 staff members from the Bangkok Art and Culture Centre, also selected through purposive sampling. The research instrument was a set of focus group questions validated by experts using the IOC. Quantitative data were analyzed using descriptive statistics, while qualitative data were analyzed through content analysis. The research results can be summarized into five principles: developing a positive perspective on contemporary art through foundational understanding, observing artworks, and creating art; enhancing the perception of contemporary art through observation, analysis, connection, and reflection; integrating the content with the Basic Education Core Curriculum and classroom teaching context; selecting age-appropriate examples of contemporary art; and driving the learning process with the Bangkok Art and Culture Centre as the central hub.

Keywords: Art Activity Package / Contemporary Art / Upper Elementary Student / Bangkok Art and Culture Centre

Citation

Juaseekoon, S., Bumpentan, P., & Tongseeda, A. (2025). Guidelines for Developing Contemporary Art Activity Packages for Upper Elementary School Students: A Case Study of Bangkok Art and Culture Centre. *Silpa Bhirasri (Journal of Fine Arts)*, 13(1), 113-140. <https://doi.org/10.69598/sbjfa276123>



© 2025 by the author(s). This is an open access article under the terms of the Creative Commons Attribution 4.0 International (CC BY-4.0) <https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>

บทนำ

ตั้งแต่ปี ค.ศ.1960 จนถึงปลายคริสต์ศตวรรษที่ 20 วงการศิลปะมีความก้าวหน้าอย่างรวดเร็ว ซึ่งเป็นผลจากการที่ชาติต่าง ๆ สนับสนุนวงการศิลปะในฐานะแกนหลักของวัฒนธรรมและอารยธรรม และการส่งเสริมศิลปวัฒนธรรมประจำชาติ รวมถึงความเจริญก้าวหน้าทางวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีสมัยใหม่ สารสนเทศ การสื่อสารข้อมูลข่าวสาร ส่งอิทธิพลต่อการสร้างสรรค์งานศิลปะของศิลปินให้สามารถสร้างงานได้หลากหลายกว่าในอดีต (กัจจกร สุนพงษ์ศรี, 2558) โดยในช่วงทศวรรษที่ 1970 วงการศิลปะได้มีการพูดถึงลัทธิหลังสมัยใหม่ (Postmodernism) ซึ่งเป็นการฟื้นฟูรูปแบบและเนื้อหาสาระที่ศิลปะสมัยใหม่ปฏิเสธและดูหมิ่น เช่น ภาพทิวทัศน์ ภาพทางประวัติศาสตร์ นอกจากนี้ยังท้าทายความเป็นต้นฉบับที่ศิลปะสมัยใหม่ยึดถือ โดยการ “หยิบยืมมาใช้ (Appropriation)” ซึ่งเป็นการฉกฉวยรูปลักษณ์ของสื่อหรือผลงานศิลปะในประวัติศาสตร์ศิลปมานำเสนอใหม่โดยการวางคู่กันบริบทใหม่ หรือในเชิงวิพากษ์วิจารณ์เสียดสี เช่น พ็อพ อาร์ต (Pop Art) ที่ทำให้เส้นแบ่งระหว่างศิลปะชั้นสูงกับวัฒนธรรมกระแสนิยมเลื่อนรางไป (Atkins, 1997 อ้างถึงใน สุธี คุณาวิชยานนท์, 2561) จากนั้นจึงมีการใช้คำว่า “ศิลปะร่วมสมัย (Contemporary Art)” เพื่ออธิบายลักษณะของศิลปะในยุค “ปัจจุบัน” ซึ่งมีความหลากหลาย ทั้งในด้านสื่อ วัสดุ รูปแบบ วิธีการ ประเด็น มุมมอง และแนวคิดการสร้างสรรคผลงานที่มักจะได้รับอิทธิพลจากกระแสต่าง ๆ ทั่วโลก ความหลากหลายทางวัฒนธรรม เทคโนโลยีที่ก้าวหน้า ภายใต้บริบทของครึ่งหลังของคริสต์ศตวรรษที่ 20 และ 21 เช่น ตัวตน ครอบครัว ชุมชน สังคม วัฒนธรรม การเมือง ความทรงจำ ประวัติศาสตร์ สิ่งแวดล้อม ความเชื่อ เพศสภาวะ เทคโนโลยี ไปจนถึงพื้นที่เสมือนจริง เป็นต้น โดยคุณค่าทางความงามอาจจะไม่ใช่ประเด็นหลัก แต่ให้ความสำคัญกับการกระตุ้นอารมณ์ ปลุกเร้าความรู้สึก เพื่อให้เกิดคำถามและข้อสงสัยผ่านนัยยะแฝง ท้าทายให้ผู้ชมต้องพบเจอกับประสบการณ์ที่อาจจะไม่คุ้นเคยหรือไม่รู้จักมาก่อน อันจะนำไปสู่การเกิดโอกาสการพูดคุย ถกเถียง แลกเปลี่ยนความคิดเห็น และเรียนรู้มุมมองที่หลากหลายร่วมกัน

จากคุณลักษณะของศิลปะร่วมสมัยดังกล่าว การชมศิลปะร่วมสมัยจึงไม่เพียงแต่เป็นการตอบสนองทางความงามซึ่งเป็นเป้าหมายของศิลปะแบบดั้งเดิม แต่เป็นการกระตุ้นความคิดและความรู้สึกในทิศทางใหม่ ๆ กระตุ้นให้เกิดความตระหนักในประเด็นที่ซับซ้อน ตลอดจนสถานการณ์ต่าง ๆ ในปัจจุบันที่ผู้คนอาจลืมนึกหรือมองข้ามไป การเรียนรู้ศิลปะร่วมสมัยจึงมีคุณค่าอย่างยิ่งต่อผู้ชม (Marshall Gallery, n.d.) แต่คุณลักษณะดังกล่าวก็อาจทำให้ศิลปะร่วมสมัยเข้าถึงได้ยากเช่นกัน Matsui (2023) แสดงทรรศนะว่าศิลปะสมัยใหม่และร่วมสมัยนั้นยากแก่การทำความเข้าใจ เนื่องจากศิลปะเหล่านั้นเน้นที่การตั้งคำถามต่อผู้ชม โดยกระตุ้นให้ผู้ชมพยายามคิดถึงความหมายที่แท้จริงของผลงานศิลปะชิ้นนั้น ๆ จนทำให้ผู้ชมรู้สึกเหมือนถูกบังคับให้ต้องคิด ซึ่งคำถามที่ถ่ายทอดผ่านผลงานส่วนใหญ่ไม่มีคำตอบที่ตายตัว ทำให้ผู้ชมรู้สึกสับสนจนอาจเป็นความไม่สบายใจ ทั้งนี้ด้วยลักษณะของงานศิลปะร่วมสมัยที่ไม่เน้นการถ่ายทอดความงามยิ่งทำให้ผู้ชมรู้สึกขัดแย้งกับการที่ผลงานศิลปะที่ควรจะทำให้เกิดความรู้สึกในเชิงบวก กลับสร้างความรู้สึกเชิงลบ เช่น ความสับสน ไม่แน่ใจ จนถึงความน่ารังเกียจ

มุมมองว่าศิลปะร่วมสมัยเข้าถึงยากนั้นสามารถหลีกเลี่ยงได้โดยการสร้าง “ความคุ้นเคย” กล่าวคือ การส่งเสริมให้มีประสบการณ์กับศิลปะร่วมสมัยตั้งแต่ในวัยเด็ก โดยเฉพาะในผู้เรียนในระดับชั้นประถมศึกษาตอนปลายซึ่งอยู่ในช่วงอายุ 9-12 ปี เด็กในวัยนี้จะมีความสามารถในการคิดและใช้เหตุผล มีความคิดที่ลึกซึ้ง สามารถเข้าถึงรายละเอียดปลีกย่อยต่างๆ และคิดและทำความเข้าใจสิ่งที่เป็นนามธรรมได้ เด็กเริ่มลดความสนใจในตัวเองและหันมาสนใจสังคมมากขึ้น เข้าใจความแตกต่างและความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์มากขึ้น (Pieget, 2001; Rabindran & Madanagopa, 2020) จึงเป็นวัยที่เหมาะสมในการสอนเกี่ยวกับศิลปะร่วมสมัย ซึ่งมีงานวิจัยที่แสดงให้เห็นว่า หากมีวิธีการจัดกิจกรรมที่เหมาะสม เช่น การกระตุ้นการสังเกต การใช้คำถามปลายเปิดเพื่อให้ผู้เรียนได้คิด วิเคราะห์ ตีความงานศิลปะ การสร้างสรรค์งานศิลปะที่ได้แรงบันดาลใจจากงานศิลปะร่วมสมัยตลอดจนการนำเด็กไปเรียนรู้ในบริบทพิพิธภัณฑ์ เด็กวัยประถมศึกษาตอนปลายก็สามารถเข้าใจและชื่นชมงานศิลปะร่วมสมัยได้เช่นกัน (Ching, 2015) ปัญหาที่พบในปัจจุบันคือ ชั้นเรียนศิลปะส่วนใหญ่เน้นที่ศิลปะเชิงประเพณีนิยม เช่น งานวาดเส้น จิตรกรรม หรืองานประดิษฐ์รูปแบบต่าง ๆ ทำให้ศิลปะร่วมสมัยไม่ถูกรับรู้ในฐานะศิลปะรูปแบบหนึ่ง อาจเป็นเพราะครูผู้สอนไม่มีความมั่นใจในการสอนเกี่ยวกับศิลปะร่วมสมัยจึงตัดสินใจที่จะหลีกเลี่ยง โดยให้เหตุผลว่าศิลปะร่วมสมัยยากเกินวัยของเด็ก และยากแก่การวัดประเมินผลตามวัตถุประสงค์ของกิจกรรม (Ching, 2015) ครูบางส่วนยังมองว่าการสอนศิลปะร่วมสมัยในชั้นเรียนจำเป็นต้องใช้เวลาในการเตรียมการสอนมากกว่าปกติ เนื่องจากต้องมีการสืบค้นและสรุปข้อมูล ตลอดจนนำเสนอในรูปแบบที่ผู้เรียนเข้าใจได้ง่าย ความท้าทายเหล่านี้จึงเป็นอุปสรรคต่อครูศิลปะในโรงเรียนที่มีภาระงานสอนค่อนข้างมาก (Bae, 2023)

ส่วนในบริบทของไทยนั้น แม้จะยังไม่พบการศึกษาปัญหาเกี่ยวกับการสอนศิลปะร่วมสมัยในโรงเรียน โดยเฉพาะ แต่ก็มีงานวิจัยที่ชี้ถึงความสำคัญของการเรียนรู้ศิลปะร่วมสมัย เช่น สุชาติ ทองสีมา (2563) ที่ชี้ว่าหลักสูตรศิลปศึกษาไทยยังเน้นการเรียนรู้ทัศนศิลป์ในรูปแบบเดิม ๆ ที่เน้นงานรูปแบบประเพณีซึ่งตรงข้ามกับแนวโน้มโลก จึงควรให้ความสำคัญกับการศึกษางานร่วมสมัยมากขึ้น งานวิจัยของ ประไพสิน จันทน์หอม (2564) ว่าการเรียนรู้ศิลปะเพื่อพัฒนาทักษะผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 นั้น ควรให้ความสำคัญกับการสร้างความเข้าใจในผลงานศิลปะโดยเน้นที่วัฒนธรรมทางสายตา (Visual Culture) เพื่อให้ผู้เรียนทำความเข้าใจความสัมพันธ์ของศิลปะ สังคม และวัฒนธรรม โดยเฉพาะศิลปะที่พบเห็นในชีวิตประจำวัน หรืองานวิจัยของ ศุภชัย อาริรุ่งเรือง (2567) ที่ชี้ว่าในปัจจุบัน การใช้ศิลปะร่วมสมัยเพื่อวิพากษ์การเมืองและสังคมไม่ได้จำกัดอยู่เพียงกลุ่มนักสร้างสรรค์หรือศิลปิน เพราะแม้แต่นักเรียนระดับประถมศึกษา ก็เริ่มมีการแสดงมุมมองผ่านพานไหว้ครู เป็นต้น ศิลปะร่วมสมัยจึงไม่ใช่สิ่งไกลตัวเด็กอีกต่อไป

ปัจจุบันพิพิธภัณฑ์และหอศิลป์หลายที่ให้ความสำคัญกับการพัฒนาสื่อการเรียนรู้เกี่ยวกับศิลปะร่วมสมัยที่เหมาะสมสำหรับการเรียนรู้ของเด็กมากขึ้น เช่น การนำชมสำหรับเด็ก การจัดกิจกรรมเฉพาะสำหรับเด็ก เช่น การทำใบงาน หรือการสร้างสรรค์งานศิลปะในพื้นที่ของพิพิธภัณฑ์ การเปิดโอกาสให้ศิลปินหรือภัณฑารักษ์พบปะและตอบข้อสงสัยของเด็ก การสร้างฐานข้อมูลสำหรับเด็ก เช่น เว็บไซต์รวบรวมคลิปวิดีโอ ข้อเขียน เกม หรือสื่อการเรียนรู้อื่น ๆ เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ด้วยตนเองของเด็ก ๆ ตลอดจนการออกแบบ

กิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้พิพิธภัณฑ์เป็นฐาน (Museum Based Learning) ซึ่งเป็นแนวทางการจัดการเรียนรู้ที่ใช้สิ่งจัดแสดงในแหล่งเรียนรู้ต่าง ๆ เป็นตัวกระตุ้นและส่งเสริมกระบวนการจัดการเรียนรู้ให้กับผู้เรียน โดยเน้นการเรียนรู้จากประสบการณ์การเยี่ยมชม การคิดวิเคราะห์ และการลงมือปฏิบัติ (Khabour, 2021 อ้างอิงถึงใน อนิวัฒน์ ทองสีดา, 2565) ซึ่งกิจกรรมดังกล่าวพบในรูปแบบของแผนการสอน คู่มือการจัดการกิจกรรม ตลอดจนสื่อการเรียนรู้ต่าง ๆ เช่น ใบงานสำหรับใช้จัดกิจกรรมระหว่างดูนิทรรศการศิลปะ ตัวอย่างกิจกรรมการเรียนรู้ศิลปะร่วมสมัยที่ใช้พิพิธภัณฑ์เป็นฐาน เช่น โครงการ Looking for Change โดยความร่วมมือของ Tate Modern และ University of Colorado at Boulder หรือโครงการ Think Contemporary ของ Singapore Art Museum ที่อยู่ในรูปแบบแผนการจัดการเรียนรู้และสื่อการเรียนรู้ที่ครูสามารถนำไปใช้ในชั้นเรียนของตนเองได้ โครงการทั้งสองนอกจากจะประสบความสำเร็จในการจัดการเรียนรู้ศิลปะร่วมสมัยให้ผู้เรียนวัยประถมศึกษาแล้ว ยังแสดงถึงความสำเร็จของการร่วมมือระหว่างพิพิธภัณฑ์และหอศิลป์มหาวิทยาลัย และโรงเรียนในการพัฒนากิจกรรมที่สามารถนำไปใช้ได้จริงอย่างยั่งยืน

ในบริบทของประเทศไทยนั้น พบการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ศิลปะร่วมสมัยในหอศิลป์หรือพิพิธภัณฑ์อยู่บ้าง เช่น หอศิลป์วิทยานิทรรศน์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ที่ดำเนินงานในช่วงปี พ.ศ.2538-2560 ได้มีโครงการเพื่อการศึกษาและการบริการวิชาการผ่านกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับศิลปะร่วมสมัย เพื่อกระตุ้นให้เกิดการเรียนรู้ในหมู่นักเรียน นิสิต นักศึกษา ประชาชนทั่วไป ในรูปแบบจัดให้มีการประชุมเสวนา การแลกเปลี่ยนประสบการณ์ความรู้ทางศิลปะระหว่างศิลปิน-ศิลปิน หรือภัณฑารักษ์-ศิลปิน และการเผยแพร่เอกสารข้อมูล (ประพล คำจิม, 2561) และหอศิลป์วัฒนธรรมแห่งกรุงเทพมหานคร ซึ่งมีการจัดกิจกรรม 2 รูปแบบ คือ กิจกรรมการพูดคุยและกิจกรรมศิลปะปฏิบัติ โดยบางกิจกรรมมีการออกแบบเพื่อกลุ่มเด็กโดยเฉพาะ เช่น กิจกรรม “สมุดบันทึกโลก: ดิน น้ำ ป่า ไฟ” สำหรับเยาวชนอายุ 6 ปีขึ้นไป หรือกิจกรรม One Minute Sculpture Kids Version สำหรับเยาวชนอายุ 9-12 ปี (อนิวัฒน์ ทองสีดา, 2562) แต่สำหรับกิจกรรมที่หอศิลป์หรือพิพิธภัณฑ์พัฒนาขึ้นเพื่อใช้ในการจัดการเรียนการสอนในบริบทโรงเรียนนั้น ยังไม่พบตัวอย่างที่ชัดเจน

หอศิลป์วัฒนธรรมแห่งกรุงเทพมหานคร หรือ หอศิลป์กรุงเทพฯ เป็นแหล่งเรียนรู้ศิลปะร่วมสมัยที่สำคัญ โดยส่งเสริมการเรียนรู้ผ่านกิจกรรมต่าง ๆ ทั้งการจัดนิทรรศการศิลปะ การฉายภาพยนตร์ เทศกาลศิลปะการแสดง การแสดงดนตรี ฯลฯ เพื่อสร้างประสบการณ์ที่ส่งเสริมให้เกิดการเรียนรู้กับผู้ที่มาเยี่ยมชม นอกจากนี้ หอศิลป์กรุงเทพฯ ยังมีบทบาทในการจัดการเรียนรู้เชิงรุกในรูปแบบโครงการ “พาน้องท่องหอศิลป์” ซึ่งเปิดโอกาสให้นักเรียนจากโรงเรียนในสังกัดกรุงเทพมหานครมาเยี่ยมชมนิทรรศการศิลปะร่วมกับการทำกิจกรรมในหอศิลป์ จากการทำงานอย่างต่อเนื่องทำให้หอศิลป์กรุงเทพฯ เห็นถึงความสำคัญของการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ศิลปะร่วมสมัยที่เหมาะสมสำหรับเด็ก อันจะทำให้เด็กเกิดความคุ้นเคย ชื่นชอบ และสนใจศิลปะร่วมสมัยมากขึ้น จึงเป็นที่มาของโครงการวิจัย “การพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้ศิลปะร่วมสมัยสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนปลาย กรณีศึกษาหอศิลป์วัฒนธรรมแห่งกรุงเทพมหานคร” อย่างไรก็ตาม หอศิลป์กรุงเทพฯ ตระหนักว่า การจะออกแบบกิจกรรมศิลปะที่สามารถนำไปใช้ได้จริง จำเป็น

ต้องมีความร่วมมือทั้งจากครูศิลปะที่เป็นผู้ใช้งานจริง ผู้เชี่ยวชาญด้านศิลปะและศิลปศึกษา ตลอดจนผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องในเชิงนโยบาย เช่น ผู้บริหารโรงเรียน และศึกษานิเทศก์โครงการย่อยลำดับแรก “แนวทางการพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้ศิลปะร่วมสมัยสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนปลาย กรณีศึกษาหอศิลป์วัฒนธรรมแห่งกรุงเทพมหานคร” จึงมีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษามุมมองความคิดเห็นของครูศิลปะในกรุงเทพมหานครและผู้ที่เกี่ยวข้อง อันประกอบด้วย ผู้บริหาร ศึกษานิเทศก์ ผู้เชี่ยวชาญด้านศิลปะร่วมสมัย และเจ้าหน้าที่หอศิลป์ที่มีต่อการเรียนรู้ศิลปะร่วมสมัย เพื่อนำมาสังเคราะห์ร่วมกับแนวคิดทฤษฎีต่าง ๆ เพื่อสังเคราะห์เป็นแนวทางการพัฒนาชุดกิจกรรม อันจะนำไปสู่การพัฒนาเป็นชุดกิจกรรมและการทดลองเพื่อศึกษาผลการใช้งานในบริบทต่าง ๆ ในโครงการวิจัยย่อยลำดับถัดไป โดยคาดหวังให้ชุดกิจกรรมดังกล่าวเป็นส่วนหนึ่งในการพัฒนาเยาวชนไทยให้รู้จักและชื่นชมในงานศิลปะร่วมสมัย อีกทั้งยังเป็นแนวทางบูรณาการเรียนรู้อะไร และการทำงานร่วมกันอย่างเป็นรูปธรรมระหว่างโรงเรียนและหอศิลป์กรุงเทพฯ ต่อไปในอนาคต

วัตถุประสงค์

เพื่อศึกษาแนวทางการพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้ศิลปะร่วมสมัย สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนปลาย กรณีศึกษาหอศิลป์วัฒนธรรมแห่งกรุงเทพมหานคร

ขอบเขตการวิจัย

1. พื้นที่แหล่งเรียนรู้ศิลปะร่วมสมัย คือ หอศิลป์วัฒนธรรมแห่งกรุงเทพมหานคร เนื่องจากเป็นแหล่งเรียนรู้ด้านศิลปวัฒนธรรมร่วมสมัยที่สำคัญ และมีบทบาทในการจัดแสดงนิทรรศการศิลปะร่วมสมัยของศิลปินไทยและต่างชาติอย่างต่อเนื่องตั้งแต่ปี พ.ศ.2551 รวมถึงเป็นส่วนหนึ่งของเทศกาลศิลปะร่วมสมัยนานาชาติ (Bangkok Art Biennale) ตั้งแต่ปี พ.ศ.2561 จึงเป็นแหล่งเรียนรู้ที่เหมาะสมกับการเรียนรู้ด้านศิลปะร่วมสมัยของประเทศไทย

2. พื้นที่ในการเก็บข้อมูล คือ โรงเรียนประถมศึกษาในเขตพื้นที่กรุงเทพมหานคร เนื่องจากเป็นสถานศึกษาในจังหวัดเดียวกันกับหอศิลป์วัฒนธรรมแห่งกรุงเทพมหานคร จึงมีโอกาสนี้จะใช้หอศิลป์วัฒนธรรมแห่งกรุงเทพมหานครเป็นแหล่งเรียนรู้ได้

วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาแนวทางในการพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้ศิลปะร่วมสมัย สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนปลาย กรณีศึกษาหอศิลป์วัฒนธรรมแห่งกรุงเทพมหานคร ซึ่งมีแนวทางการดำเนินการ 3 ส่วน คือ

1. การศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง เพื่อเป็นข้อมูลพื้นฐานสำหรับพัฒนาเครื่องมือวิจัย โดยศึกษาในประเด็นดังต่อไปนี้ ศิลปะร่วมสมัย การรับรู้ศิลปะ การเรียนรู้โดยใช้พิพิธภัณฑ์เป็นฐาน และหอศิลป์วัฒนธรรมแห่งกรุงเทพมหานคร

2. การศึกษามุมมองและความคิดเห็นของครูศิลปะต่อกิจกรรมการเรียนรู้ศิลปะร่วมสมัยสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนปลาย เพื่อให้ได้ข้อมูลในการพัฒนาชุดกิจกรรมให้สอดคล้องกับบริบทการใช้งานจริง โดยมีรายละเอียดดังนี้

กลุ่มตัวอย่าง คือ ครูศิลปะที่ทำงานในโรงเรียนประถมศึกษาในเขตกรุงเทพมหานคร จำนวน 102 คน ด้วยการเลือกอย่างเจาะจง โดยมีเกณฑ์ในการคัดเลือกกลุ่มตัวอย่างคือ เป็นครูศิลปะที่ทำงานในโรงเรียนประถมศึกษาในเขตกรุงเทพมหานคร และยินดีให้ความร่วมมือกับการวิจัยโดยการตอบแบบสอบถามออนไลน์ในช่วงเวลาที่กำหนด

เครื่องมือวิจัย คือ แบบสอบถามออนไลน์ในรูปแบบ Google Form ซึ่งแบ่งออกเป็น 4 ตอนประกอบด้วย ข้อมูลเบื้องต้นของผู้ตอบแบบสอบถามและสภาพการจัดการเรียนการสอน มุมมองความคิดเห็นของครูต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ศิลปะร่วมสมัยในบริบทพิพิธภัณฑ์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนปลาย ความคาดหวังต่อกิจกรรมการเรียนรู้ศิลปะร่วมสมัยในบริบทพิพิธภัณฑ์สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนปลาย และความคิดเห็นและข้อเสนอแนะที่มีต่อการพัฒนากิจกรรม ตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือวิจัยโดยผู้ทรงคุณวุฒิจำนวน 3 ท่าน ตรวจสอบความตรงตามเนื้อหา (IOC) และความเหมาะสมต่อการนำไปใช้จริง

การวิเคราะห์ข้อมูล จำแนกเป็น วิเคราะห์ข้อมูลเชิงปริมาณที่ได้จากแบบสอบถาม ความต้องการจำเป็นโดยการแจกแจงความถี่ ก่อนจะวิเคราะห์ด้วยสถิติบรรยาย (Descriptive Statistics) ได้แก่ ค่าเฉลี่ย (Mean) และ ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation) และการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพโดยการวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis)

3. การสนทนากลุ่ม เพื่อศึกษาความคิดเห็นของผู้เกี่ยวข้องต่อกิจกรรมการเรียนรู้ศิลปะร่วมสมัยสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนปลายในเชิงลึก โดยมีรายละเอียดดังนี้

กลุ่มตัวอย่าง คือ ผู้เชี่ยวชาญจำนวน 15 คน จำแนกเป็น ครูศิลปะที่ทำงานในโรงเรียนประถมศึกษาในเขตกรุงเทพมหานคร จำนวน 8 คน จาก 4 สังกัด ได้แก่ สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กรุงเทพมหานคร กระทรวงการอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม และสำนักงานคณะกรรมการส่งเสริมการศึกษาเอกชน ผู้บริหารโรงเรียนประถมศึกษาในเขตกรุงเทพมหานคร จำนวน 1 คน ศึกษาพิเศษ จำนวน 2 คน ผู้เชี่ยวชาญด้านศิลปะร่วมสมัย จำนวน 2 คน และเจ้าหน้าที่จากหอศิลปวัฒนธรรมแห่งกรุงเทพมหานคร จำนวน 2 คน ด้วยการเลือกอย่างเจาะจง โดยมีเกณฑ์การคัดเลือกคือ เป็นผู้ที่มีประสบการณ์ในการสอน หรือการทำงานในตำแหน่งดังกล่าว อย่างน้อย 5 ปี และยินดีให้ความร่วมมือกับการวิจัยโดยการเข้าร่วมการสนทนากลุ่ม

เครื่องมือวิจัย คือ ข้อคำถามสำหรับการสนทนากลุ่ม เพื่อศึกษาความคิดเห็นของผู้เกี่ยวข้องในเชิงลึก เป็นข้อคำถามแบบมีโครงสร้าง โดยแบ่งข้อคำถามออกเป็น 2 ชุด คือ ข้อคำถามสำหรับผู้สอน และข้อคำถามสำหรับผู้บริหารโรงเรียน ศึกษาในเชิง อาจารย์ และเจ้าหน้าที่หอศิลป์ ตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือวิจัยโดยผู้ทรงคุณวุฒิจำนวน 3 ท่าน ตรวจสอบความตรงตามเนื้อหา (IOC) และความเหมาะสมต่อการนำไปใช้จริง

การวิเคราะห์ข้อมูล โดยการสรุปข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่างรายบุคคล ก่อนจะนำมาวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis) และตีความสร้างข้อสรุปอุปนัย (Induction)

ผลการวิจัย

1. ผลการศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

จากการศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องสรุปได้ว่า ศิลปะร่วมสมัย หมายถึง หมายถึง งานศิลปะที่สร้างขึ้นในยุคปัจจุบัน (หลังปี ค.ศ.1950) เป็นผลงานศิลปะที่ใช้เนื้อหาเรื่องราวที่เกี่ยวข้องกับสถานการณ์ปัจจุบัน มีการใช้สื่อและวิธีการที่หลากหลาย ไม่มีกรอบตายตัว อาจมีการนำรูปแบบศิลปะในอดีต และสิ่งของในชีวิตมาปรับใช้ เพื่อตั้งคำถามกับผู้ชมมากกว่าการเน้นความสวยงามเพียงอย่างเดียว (Barrett, 2012; สุธี คุณาวิชยานนท์, 2561)

การส่งเสริมการเรียนรู้ศิลปะร่วมสมัยในเด็กวัยประถมศึกษาควรเน้นที่การสร้าง “ประสบการณ์ทางศิลปะ (Artistic Experience)” ผ่านการดูและสร้างงานศิลปะ เพื่อให้เด็กเกิดความคุ้นเคยและชื่นชมในงานศิลปะร่วมสมัย (Savva & Trimis, 2005) ในการดูงานศิลปะนั้น การได้ดู “ของจริง” จะทำให้เด็กเกิดการรับรู้ทางศิลปะทั้งในด้านข้อมูลและด้านอารมณ์ความรู้สึกได้ดีกว่า นอกจากนี้สิ่งแวดล้อมยังเอื้อให้เด็กจดจ่อกับตัวผลงานมากกว่าการดูจากภาพ การส่งเสริมความชื่นชมในศิลปะจึงควรเปิดโอกาสให้เด็กได้ดูงานศิลปะของจริงจากหอศิลป์หรือพิพิธภัณฑ์ (Duh, 2015; Laente et al, 2019)

ทั้งนี้ผู้วิจัยได้วิเคราะห์แนวทางการส่งเสริมการเรียนรู้ศิลปะร่วมสมัยสำหรับเด็ก จากเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องได้ดังตารางที่ 1

ตารางที่ 1

การวิเคราะห์แนวทางการส่งเสริมการเรียนรู้ศิลปะร่วมสมัยสำหรับเด็ก

แหล่งข้อมูล	รายละเอียด	กิจกรรม
Think Contemporary (Singapore Art Museum, 2016)	โครงการของ Singapore Art Museum ที่พัฒนาขึ้นตามแนวคิดการเรียนรู้โดยใช้พิพิธภัณฑ์เป็นฐาน เพื่อส่งเสริมการใช้ Singapore Art Museum เป็นแหล่งเรียนรู้ของโรงเรียนประถมศึกษา	กิจกรรม 8 ครั้ง ประกอบด้วย กิจกรรมพูดคุยเกี่ยวกับงานศิลปะเบื้องต้นก่อนไปพิพิธภัณฑ์ ขณะเยี่ยมชมพิพิธภัณฑ์ ผู้เรียนจะดูงานศิลปะพร้อมกับทำใบงานที่มีข้อความต่าง ๆ โดยเน้นการสังเกตและวิเคราะห์ภาพ จากนั้นเมื่อกลับมาที่โรงเรียน ผู้เรียนจะสร้างสรรค์ผลงานของตนเอง ซึ่งอาจจะเป็นผลงานศิลปะ หรือผลงานประเภทอื่น เช่น งานเขียน การสัมภาษณ์ ฯลฯ
Looking for Change (Smith & Wolf, 2009)	โครงการของพิพิธภัณฑ์ Tate ประเทศอังกฤษ มีเป้าหมายเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน โดยเชื่อมโยงเนื้อหาตามหลักสูตรกับเนื้อหาของงานศิลปะที่จัดแสดงในพิพิธภัณฑ์ เพื่อเสริมสร้างทักษะการเรียนรู้เชิงทัศนะ (Visual Literacy) ร่วมกับการสร้างมุมมองเชิงบวกต่อศิลปะ	กิจกรรมมีทั้งหมด 8 ครั้ง ใช้เวลา 8 สัปดาห์ จัดสลับกันระหว่างการเรียนรู้ในห้องเรียนกับการเรียนรู้ในพิพิธภัณฑ์ โดยเริ่มจากการทำความเข้าใจหัวเรื่อง (Theme) ก่อนจะไปเยี่ยมชมพิพิธภัณฑ์ ซึ่งเน้นให้ผู้เรียนสังเกตงานศิลปะ อภิปรายเกี่ยวกับเนื้อหาและมุมมองของศิลปิน สเก็ตช์ภาพงานศิลปะ และสะท้อนคิดร่วมกันเป็นกลุ่ม จากนั้นจึงกลับมาทำกิจกรรมเชิงสำรวจ (Explore) ที่เกี่ยวกับเนื้อหาหรือเทคนิคของงานศิลปะ ก่อนจะไปเยี่ยมชมพิพิธภัณฑ์อีกครั้ง แล้วจึงจบกิจกรรมด้วยการอภิปรายและสะท้อนคิด ร่วมกับการจัดนิทรรศการแสดงผลงานผู้เรียน
Identity-Based Learning through Art (MoMA, n.d.)	โครงการของพิพิธภัณฑ์ MoMA นิวยอร์ก สหรัฐอเมริกา ร่วมกับโรงเรียนในเขตพื้นที่การศึกษาที่ 75 เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงอัตลักษณ์จากศิลปะร่วมสมัย ในเด็กประถมศึกษาที่มีความต้องการพิเศษ	กิจกรรม 8 ครั้ง ใช้ผลงานศิลปะจากพิพิธภัณฑ์ MoMA เป็นฐานในการเรียนรู้ กิจกรรมแต่ละครั้งจะมีกระบวนการให้สังเกต อธิบาย ตีความ และเชื่อมโยงกับชีวิตประจำวันของตน โดยมีจุดมุ่งหมายให้ผู้เรียนเกิดความตระหนักเกี่ยวกับประเด็นทางสังคมวัฒนธรรมจากงานศิลปะ อันจะนำไปสู่การตระหนักในอัตลักษณ์ของตนเอง
Artful Citizenship Project (Curva and Associates, 2005)	โครงการออกแบบหลักสูตร Artful Citizenship สำหรับเด็กชั้นประถมศึกษาปีที่ 3-5 โดยความร่วมมือกับพิพิธภัณฑ์ The Wolfsonian มีเป้าหมายเพื่อพัฒนาการเรียนรู้ศิลปะ การเรียนรู้เชิงทัศนะ (Visual Literacy) และบูรณาการร่วมกับเนื้อหาหน้าที่พลเมือง	กิจกรรม 9 ครั้ง เริ่มจากการฝึกผู้เรียนดูงานศิลปะตามแนวคิด Visual Thinking Strategies (VTS) ซึ่งเป็นการใช้คำถามกระตุ้นการสังเกต วิเคราะห์ ตีความงานศิลปะ ซึ่งประกอบด้วย คุณเห็นอะไรในภาพนี้? อะไรที่ทำให้คุณคิดแบบนั้น? คุณเห็นอะไรอีกบ้าง? ก่อนจะนำผู้เรียนไปวิเคราะห์งานศิลปะด้วยวิธีแบบ VTS ในพิพิธภัณฑ์ จากนั้นจึงกลับมาสร้างสรรค์งานศิลปะของตนเอง ตามแรงบันดาลใจที่ได้จากการดูงานศิลปะ

จากตารางสรุปได้ว่า แนวทางการส่งเสริมการเรียนรู้ศิลปะร่วมสมัยในเด็กวัยประถมศึกษาตอนปลายส่วนใหญ่ใช้การเรียนรู้แบบพิพิธภัณฑ์เป็นฐาน (Museum-Based Learning) โดยเน้นการให้ผู้เรียนได้เรียนรู้จากผลงานจริงในพิพิธภัณฑ์เพื่อกระตุ้นการรับรู้ทางศิลปะ ร่วมกับการทำความเข้าใจงานศิลปะโดยใช้คำถามเพื่อให้ผู้เรียนสังเกตและคิดวิเคราะห์เชื่อมโยงสิ่งที่เห็นในภาพ เช่น แนวคิด Visual Thinking Strategies (VTS) ร่วมกับการพูดคุยแลกเปลี่ยนความคิดเห็น และการสร้างสรรค์งานด้วยตนเอง โดยใช้แรงบันดาลใจที่ได้จากงานศิลปะ ทั้งนี้ กิจกรรมการเรียนรู้ไม่ได้เกิดขึ้นในพิพิธภัณฑ์อย่างเดียว แต่มีกิจกรรมการเรียนรู้ก่อนการเยี่ยมชมที่พิพิธภัณฑ์ (Pre-Visit) ซึ่งเป็นการเตรียมความพร้อมทั้งในด้านความเข้าใจทางศิลปะหรือความเข้าใจในหัวเรื่อง (Theme) ของงานศิลปะ และกิจกรรมต่อเนื่องหลังการเยี่ยมชมพิพิธภัณฑ์ (Post-Visit) เช่น การสร้างสรรค์งานศิลปะของตนเอง การเขียนสะท้อนคิด ฯลฯ เพื่อเป็นการต่อยอดสิ่งที่เรียนรู้มาให้หนักแน่นชัดเจนยิ่งขึ้น กิจกรรมส่วนใหญ่ในรูปแบบของแผนการจัดการเรียนรู้และสื่อการเรียนรู้ เช่น ใบงาน คลิปวิดีโอ ภาพ ฯลฯ เพื่อให้ง่ายต่อการใช้งานของครูผู้สอน

ทั้งนี้โครงการส่วนใหญ่พัฒนาขึ้นบนความร่วมมือของโรงเรียนและพิพิธภัณฑ์ศิลปะ โดยพิพิธภัณฑ์มีบทบาทเป็นแหล่งข้อมูลและแหล่งเรียนรู้ ส่วนโรงเรียนเป็นผู้นำชุดกิจกรรมไปใช้จริง อาจมีความร่วมมือจากนักวิชาการทางศิลปะศึกษาที่เป็นผู้ออกแบบการเรียนรู้ ความร่วมมือในรูปแบบดังกล่าวทำให้กิจกรรมที่พัฒนาขึ้นสอดคล้องกับการนำไปใช้จริง

2. ผลการศึกษามุมมองและความคิดเห็นของครูศิลปะต่อกิจกรรมการเรียนรู้ศิลปะร่วมสมัยสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนปลาย

2.1 ข้อมูลเบื้องต้นของผู้ตอบแบบสอบถามและสภาพการจัดการเรียนการสอน

ครูศิลปะผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่อยู่โรงเรียนสังกัดกรุงเทพมหานคร (ร้อยละ 76.1) ซึ่งเป็นโรงเรียนขนาดกลาง มีจำนวนนักเรียน 500-1,499 คน (ร้อยละ 41.1) สอนในโรงเรียนดังกล่าวมากกว่า 10 ปี (ร้อยละ 44.1) มีประสบการณ์การสอนศิลปะรวมทั้งสิ้นมากกว่า 10 ปี (ร้อยละ 52.9) สอนในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 มากที่สุด (ร้อยละ 81.3) วุฒิการศึกษาสูงสุดคือปริญญาตรี (ร้อยละ 55.9) และจบการศึกษาในสาขาศิลปศึกษามากที่สุด (ร้อยละ 44.2) ครูศิลปะส่วนใหญ่เข้าเยี่ยมชมนิทรรศการในหอศิลป์วัฒนธรรมแห่งกรุงเทพมหานครอย่างสม่ำเสมอ (ร้อยละ 37.3) เคยสร้างสรรค์งานศิลปะร่วมสมัยด้วยตนเอง (ร้อยละ 66.7) เคยจัดกิจกรรมการเรียนรู้ศิลปะร่วมสมัยในชั้นเรียน (ร้อยละ 51) เคยนำผลงานศิลปะร่วมสมัยมายกเป็นตัวอย่างในชั้นเรียน (ร้อยละ 71.6) เคยให้นักเรียนสร้างงานศิลปะด้วยเทคนิคสมัยใหม่ เช่น วิดีโออาร์ต ดิจิทัลอาร์ต สื่อผสม (ร้อยละ 52.9) แต่ไม่เคยพานักเรียนไปเยี่ยมชมพิพิธภัณฑ์หรือหอศิลป์ที่จัดแสดงงานศิลปะร่วมสมัย (ร้อยละ 69.6) ไม่เคยใช้สื่อหรือข้อมูลออนไลน์จากพิพิธภัณฑ์ในการจัดการเรียนการสอน (ร้อยละ 54.9) และไม่เคยเข้าร่วมการอบรมเกี่ยวกับการเรียนรู้ในบริบทพิพิธภัณฑ์ (ร้อยละ 58.8)

2.2 มุมมองความคิดเห็นของครูต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ศิลปะร่วมสมัยในบริบทพิพิธภัณฑ์สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนปลาย

ครูส่วนใหญ่เห็นด้วยมากที่สุดว่าการเรียนรู้ศิลปะร่วมสมัยช่วยส่งเสริมการคิดวิเคราะห์และความคิดสร้างสรรค์ของผู้เรียน ($\bar{X} = 4.53$) และเห็นด้วยมากกว่าศิลปะร่วมสมัยสามารถกระตุ้นความสนใจของผู้เรียนได้ดี ($\bar{X} = 4.49$) ครูศิลปะส่วนใหญ่มีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับศิลปะร่วมสมัย ($\bar{X} = 3.79$) ครูสนใจนำศิลปะร่วมสมัยมาทดลองใช้ในชั้นเรียน ($\bar{X} = 4.38$) หากมีแผนการสอนและสื่อที่เหมาะสมครูน่าจะสอนได้ ($\bar{X} = 4.38$) พิพิธภัณฑ์และหอศิลป์ควรมีส่วนร่วมในการจัดทำกิจกรรมการเรียนรู้ศิลปะร่วมสมัย ($\bar{X} = 4.61$) และการเยี่ยมชมนิทรรศการและหอศิลป์จะทำให้ผู้เรียนเข้าใจและชื่นชมศิลปะร่วมสมัยมากขึ้น ($\bar{X} = 4.42$) ประเด็นที่ครูมีความคิดเห็นแตกต่างกัน ส่วนใหญ่เป็นข้อคำถามเชิงลบ คือ ศิลปะร่วมสมัยซับซ้อนเกินกว่าที่นักเรียนประถมศึกษาตอนปลายจะทำความเข้าใจได้ ($\bar{X} = 3.24$) ศิลปะร่วมสมัยมีความยากในการสอนและการอธิบาย ($\bar{X} = 3.36$) และพิพิธภัณฑ์และหอศิลป์ที่จัดแสดงศิลปะร่วมสมัยไม่ใช่แหล่งเรียนรู้ที่เหมาะสมกับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาตอนปลาย ($\bar{X} = 2.56$)

2.3 ความคาดหวังต่อกิจกรรมการเรียนรู้ศิลปะร่วมสมัยในบริบทพิพิธภัณฑ์สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนปลาย

ครูส่วนใหญ่มีความคาดหวังต่อกิจกรรมการเรียนรู้ศิลปะร่วมสมัยในทิศทางเดียวกันกับประเด็นที่เสนอในแบบสอบถาม คือ ความคิดเห็นส่วนใหญ่อยู่ในระดับมาก ($\bar{X}$ อยู่ระหว่าง 4.31-4.55) ทั้งในด้านวัตถุประสงค์ ด้านเนื้อหา ด้านกิจกรรมการเรียนรู้ ด้านสื่อการเรียนรู้ และด้านองค์ประกอบอื่น ๆ ข้อที่มีความคิดเห็นในระดับมากที่สุดมี 3 ข้อ คือ ด้านวัตถุประสงค์ – เพื่อให้ผู้เรียนมีมุมมองเชิงบวกต่อศิลปะร่วมสมัย ($\bar{X} = 4.55$) ด้านองค์ประกอบอื่น ๆ – ตัวอย่างการวัดประเมินผล ($\bar{X} = 4.51$) และช่องทางออนไลน์สำหรับแลกเปลี่ยนเรียนรู้สำหรับครูผู้สอน ($\bar{X} = 4.50$)

2.4 ความคิดเห็นและข้อเสนอแนะที่มีต่อการพัฒนากิจกรรม

ในด้านองค์ประกอบของชุดกิจกรรม ครูส่วนใหญ่แสดงความคิดเห็นว่าชุดกิจกรรมการเรียนรู้ศิลปะร่วมสมัยควรประกอบด้วย แผนการจัดการเรียนรู้ และสื่อการเรียนรู้ รองลงมาคือใบงาน แบบประเมิน และคู่มือครู

ในด้านลักษณะของชุดกิจกรรม ครูส่วนใหญ่แสดงความคิดเห็นว่าควรจัดทำให้รู้ลักษณะมีความทันสมัย สีสันสดใส สวยงามน่าสนใจ มีภาพประกอบและคำอธิบายที่ชัดเจน ร่วมกับการจัดทำสื่อออนไลน์ในรูปแบบคลิปวิดีโอหรือสื่อโซเชียลมีเดีย

ในด้านการสนับสนุน ครูส่วนใหญ่คาดหวังการสนับสนุนเรื่องงบประมาณและอุปกรณ์ในการจัดกิจกรรมศิลปะจากต้นสังกัด นอกจากนี้ยังคาดหวังให้หอศิลป์จัดการอบรมครูและกิจกรรมในรูปแบบอื่นอย่างต่อเนื่อง

ในด้านข้อเสนอแนะเพิ่มเติม ควรเลือกผลงานศิลปะร่วมสมัยที่ไม่ซับซ้อนเกินไป เข้าใจง่าย มีเนื้อหาใกล้ตัวเด็ก นอกจากนี้หากทางหอศิลป์จัดโครงการให้พาดังกล่าวแก่นักเรียนมาเยี่ยมชมได้จะดีมาก

ผลจากแบบสอบถามแสดงให้เห็นว่า ครูศิลปะส่วนใหญ่ที่จบการศึกษาด้านศิลปะหรือศิลปศึกษา โดยตรงเคยเยี่ยมชมนิทรรศการในหอศิลป์กรุงเทพฯ เคยสร้างสรรค์งานศิลปะร่วมสมัยของตนเอง เคยสอนศิลปะร่วมสมัยในชั้นเรียน และเคยให้นักเรียนสร้างสรรค์งานด้วยเทคนิคสมัยใหม่ ซึ่งแตกต่างจากครูศิลปะที่ไม่ได้จบการศึกษาด้านศิลปะ แต่มีข้อสังเกตว่าในการประชุมกลุ่มย่อยทางผู้วิจัยได้มีการสอบถามครูศิลปะว่า ได้มีการนำศิลปะร่วมสมัยมาสอนในชั้นเรียนหรือไม่ ซึ่งมีครูบางท่านบอกว่าเคย แต่เมื่อสอบถามรายละเอียด พบว่าเป็นการนำศิลปะสมัยใหม่ (Modern Art) เช่น งานของ Van Gogh มาใช้เป็นตัวอย่างหรือแรงบันดาลใจ ในการสร้างงานศิลปะ จึงอาจมองได้ว่าครูไม่ได้จำแนกศิลปะสมัยใหม่และร่วมสมัยออกจากกัน

ครูศิลปะส่วนใหญ่ไม่เคยพาผู้เรียนออกไปเยี่ยมชมพิพิธภัณฑ์หรือหอศิลป์ และแม้ว่าจะเคยใช้สื่อการเรียนรู้หรือข้อมูลจากพิพิธภัณฑ์ในการสอนอยู่บ้าง แต่ส่วนใหญ่ไม่เคยได้ศึกษาหรืออบรมเกี่ยวกับการเรียนรู้ในบริบทพิพิธภัณฑ์มาก่อน ทั้งนี้ครูศิลปะมองว่าศิลปะร่วมสมัยมีประโยชน์ต่อการเรียนรู้ สามารถกระตุ้นความสนใจของผู้เรียนได้ ซึ่งหากมีแผนการสอนและสื่อที่เหมาะสม ก็สนใจที่จะนำกิจกรรมศิลปะร่วมสมัยมาใช้ในชั้นเรียน โดยมองว่าการเรียนรู้ในหอศิลป์จะช่วยส่งเสริมการเรียนรู้ได้ดี และพิพิธภัณฑ์หรือหอศิลป์ควรมีบทบาทในการพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้ด้วย อย่างไรก็ตาม ครูบางส่วนมีความลังเลในด้านความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับศิลปะร่วมสมัย มองว่าศิลปะร่วมสมัยมีความซับซ้อนเกินไปสำหรับนักเรียน ประถมศึกษาตอนปลาย และคิดว่าพิพิธภัณฑ์หรือหอศิลป์ที่จัดแสดงงานศิลปะร่วมสมัยอาจไม่ใช่แหล่งเรียนรู้ที่เหมาะสมกับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาตอนปลายมากนัก ซึ่งผู้วิจัยมองว่าการออกแบบกิจกรรมที่เหมาะสมกับช่วงวัยน่าจะช่วยเปลี่ยนมุมมองดังกล่าวได้

ในด้านความคาดหวังที่มีต่อชุดกิจกรรมนั้น ครูส่วนใหญ่มองว่าเป้าหมายของชุดกิจกรรมคือ การให้ผู้เรียนได้รู้จักศิลปะร่วมสมัยรูปแบบต่าง ๆ ให้นักเรียนได้เรียนรู้นิยามและความเป็นมาของศิลปะร่วมสมัย ในด้านกิจกรรมควรผสมผสานการวิเคราะห์ตีความงานศิลปะ เรียนรู้การสื่อสารมุมมองความคิดผ่านงานศิลปะ และการสร้างสรรค์งานศิลปะด้วยตนเอง สื่อการเรียนรู้ที่สำคัญคือใบงานสำหรับใช้ในชั้นเรียนและสื่อประเภทคลิปวิดีโอ ส่วนองค์ประกอบอื่น ๆ ที่สำคัญคือ คู่มือครู เพื่อให้สะดวกต่อการจัดการเรียนการสอน และอยากให้หอศิลป์มีบทบาทในการจัดกิจกรรมต่าง ๆ ทั้งกิจกรรมสำหรับเด็ก และการอบรมครู

3. ผลการสนทนากลุ่มเพื่อศึกษาความคิดเห็นของผู้เกี่ยวข้องต่อกิจกรรมการเรียนรู้ศิลปะร่วมสมัย สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนปลายในเชิงลึก

จากการสนทนากลุ่มผู้เกี่ยวข้อง ซึ่งประกอบด้วย ครูศิลปะที่ทำงานในโรงเรียนประถมศึกษาในเขตกรุงเทพมหานคร ผู้บริหารโรงเรียนประถมศึกษาในเขตกรุงเทพมหานคร ศิษยานุศิษย์ ผู้เชี่ยวชาญด้านศิลปะร่วมสมัย และเจ้าหน้าที่จากหอศิลปวัฒนธรรมแห่งกรุงเทพมหานคร เพื่อให้ได้ข้อมูลเชิงลึกในการนำมาพัฒนาชุดกิจกรรม สามารถสรุปผลได้ดังนี้

เป้าหมายของชุดกิจกรรมคือการสร้างความคุ้นเคยต่อศิลปะร่วมสมัย ผ่านส่งเสริมให้นักเรียนได้มีประสบการณ์ตรงกับงานศิลปะร่วมสมัยที่หลากหลาย ซึ่งจะไปสู่ความเข้าใจ ตลอดจนประสบการณ์ทางสุนทรียะที่จะทำให้เกิดซาบซึ้งและเห็นคุณค่าของศิลปะร่วมสมัย โดยไม่ได้เน้นที่การสร้างศิลปินแต่เน้นที่การสร้างแรงบันดาลใจให้ผู้เรียนเห็นความหลากหลายของศิลปะที่ไม่ได้จำกัดแค่ในรูปแบบที่ผู้เรียนคุ้นเคย

“ศิลปะร่วมสมัยคือศิลปะที่เน้นการทดลอง ซึ่งจุดนี้สามารถสร้างความตื่นเต้นให้กับผู้เรียนได้...ในการเรียนรู้หรือลงมือทำงานศิลปะร่วมสมัย เราไม่ได้เน้นที่การสร้างศิลปิน แต่เน้นการสร้างแรงบันดาลใจ ให้เขารู้ว่า ศิลปะก็เป็นแบบนี้ได้นะ” (ผู้เชี่ยวชาญด้านศิลปะร่วมสมัย, สัมภาษณ์, 21 ธันวาคม 2567)

ขอบเขตของศิลปะร่วมสมัยในชุดกิจกรรม ผู้เชี่ยวชาญเสนอให้นิยามศิลปะร่วมสมัยในฐานะศิลปะที่มี “ความเป็นปัจจุบัน” ทั้งในด้านสื่อวัสดุ เทคนิค เนื้อหา ฯลฯ แต่ถึงกระนั้นก็มีความยากต่อการทำความเข้าใจ จึงเสนอให้นิยามร่วมกับประวัติความเป็นมา ตัวอย่างงานศิลปะที่สำคัญ และการเปรียบเทียบกับงานศิลปะในรูปแบบดั้งเดิม เพื่อให้เห็นภาพของศิลปะร่วมสมัยได้ชัดเจนมากยิ่งขึ้น อาจมีการจัดหมวดหมู่ของศิลปะร่วมสมัย และเลือกนำเสนอรูปแบบที่นักเรียนสามารถเข้าถึงได้ และทดลองทำด้วยตนเองได้ เป็นต้น

“อาจกำหนดขอบเขตโดยการคัดสรรเนื้อหา ประเภทผลงานที่ผู้เรียนควรรับรู้ตามช่วงวัย ตัวอย่างผลงานศิลปะต้องใกล้เคียงกับชีวิตประจำวัน และประสบการณ์ของผู้เรียนมากที่สุด” (ผู้เชี่ยวชาญด้านศิลปะร่วมสมัย, สัมภาษณ์, 21 ธันวาคม 2567)

ขอบเขตในด้านเนื้อหา สามารถนำเสนอหัวเรื่อง (Theme) ที่หลากหลายได้ แต่หากคัดสรรหัวเรื่องที่นักเรียนวัยประถมศึกษาตอนปลายสนใจและสามารถเข้าถึงได้ก็จะทำให้การเรียนรู้การสอนราบรื่นยิ่งขึ้น ทั้งนี้ผู้บริหารโรงเรียน ศิษยานุศิษย์ และครูส่วนใหญ่แสดงความคิดเห็นว่า ในปัจจุบันนโยบายด้านการศึกษาให้ความสำคัญกับการนำเสนอความเป็นไทย ดังนั้นหากเลือกงานศิลปะร่วมสมัยที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับประเพณี วัฒนธรรมไทย หรือแม้แต่การใช้สื่อวัสดุท้องถิ่นที่สื่อถึงความเป็นไทย ก็จะสอดคล้องกับนโยบายมากยิ่งขึ้น นอกจากนี้ ควรคัดสรรเนื้อหาที่เหมาะสมกับนักเรียนประถมศึกษาตอนปลาย ดังนั้นงานศิลปะร่วมสมัยที่นำเสนอความโป๊เปลือย ประเด็นทางเพศ ความรุนแรง หรือความขัดแย้งทางการเมืองอาจจะไม่เหมาะสม

องค์ประกอบของชุดกิจกรรมที่เหมาะสมนั้น ควรประกอบด้วยแผนการจัดการเรียนรู้ ใบงาน ใบความรู้ และสื่อการเรียนรู้ ทั้งนี้ควรแยกเป็นชุดกิจกรรมย่อย เช่น แยกตามประเภทของงานศิลปะ หรือ จำแนกตามหัวเรื่อง (Theme) เพื่อให้สามารถเลือกใช้ให้เหมาะกับผลงานหรือนิทรรศการที่ไปเยี่ยมชม

“ควรแยกคู่มือศิลปะร่วมสมัยแยกตามรูปแบบและประเภทชิ้นงาน ถ้าเราอยากสอนเกี่ยวกับงาน แบบไหนเราก็เลือกใช้กิจกรรมนั้น” (ครูศิลปะ, สัมภาษณ์, 21 ธันวาคม 2567)

จุดสำคัญที่ผู้บริหารโรงเรียน ศึกษาพิเศษ และครูบางส่วนให้ความสำคัญคือ แผนการจัดการเรียนรู้ควรมีความเชื่อมโยงกับหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พ.ศ.2551 เพื่อให้สอดคล้องกับการจัดการเรียนรู้ในบริบทโรงเรียนตามปกติ

ในกิจกรรมการเรียนรู้ควรมีทั้งกิจกรรมที่เน้นการทำความเข้าใจงานศิลปะ และกิจกรรมสร้างสรรค์ ผลงานศิลปะ โดยกิจกรรมทำความเข้าใจงานศิลปะควรมีใบงานประกอบ ที่มีการระบุข้อความสำคัญที่จะช่วยกระตุ้นให้เกิดการสังเกตและการคิดวิเคราะห์ ส่วนกิจกรรมสร้างสรรค์งานศิลปะ ควรเน้นงานศิลปะที่สามารถทำได้จริงในบริบทโรงเรียน คือใช้เวลาในการเรียนรู้และสร้างสรรค์ไม่เกิน 1-2 คาบ ใช้สื่อวัสดุที่สามารถหาได้ง่าย และไม่จำเป็นต้องใช้อุปกรณ์ที่อาจเป็นอันตรายต่อเด็ก นอกจากนี้ กลุ่มตัวอย่างแสดงความคิดเห็นว่า ครูส่วนใหญ่ยังไม่คุ้นเคยกับการจัดกิจกรรมศิลปะร่วมสมัยมากนัก ดังนั้น การมีคู่มือครูจึงมีความสำคัญมาก เพื่อให้ครูสามารถจัดกิจกรรมได้อย่างราบรื่นและบรรลุได้ตามวัตถุประสงค์

สื่อการเรียนรู้ที่ใช้ประกอบชุดกิจกรรม ควรมีการออกแบบให้สวยงาม เพื่อกระตุ้นความสนใจของนักเรียน อย่างไรก็ตาม ควรคำนึงถึงความสะดวกในการนำไปใช้จริง เช่น ใบงานหรือใบความรู้สำหรับให้ทางโรงเรียนดาวน์โหลดไปพิมพ์เอง ควรมีขนาด A4 และเอื้อต่อการพิมพ์ทั้งในรูปแบบสีและขาวดำ แต่หากเป็นสื่อที่ทางหอศิลป์เป็นผู้ผลิตควรมีลักษณะการออกแบบ หรือแม้แต่เนื้อกระดาษที่มีความพิเศษ แตกต่างจากรูปแบบที่ใช้ในโรงเรียน เพื่อให้นักเรียนเกิดความกระตือรือร้นในการเรียนรู้และอยากนำกลับบ้าน ส่วนสื่อการเรียนรู้ที่ใช้ประกอบการสอนของครูควรเป็นสื่อประเภทคลิปวิดีโอ เนื่องจากศิลปะร่วมสมัยจำนวนมากมีการเคลื่อนไหวหรือมีเสียงประกอบ จึงไม่สามารถถ่ายทอดผ่านภาพเพียงอย่างเดียวได้

ในด้านความท้าทายนั้น จำแนกเป็นความท้าทายในการสอนศิลปะร่วมสมัยในบริบทโรงเรียน และความท้าทายในการเรียนรู้ศิลปะร่วมสมัยในหอศิลป์ ในส่วนของความท้าทายในการสอนศิลปะร่วมสมัยในบริบทโรงเรียนนั้น ครูส่วนใหญ่มองว่าเป็นผลจากการที่การจัดการเรียนรู้ในบริบทโรงเรียนส่วนใหญ่ยึดตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พ.ศ.2551 เป็นอย่างมาก ซึ่งในหลักสูตรแกนกลางไม่ได้มีการระบุถึงศิลปะร่วมสมัย ทำให้ครูมองว่าไม่จำเป็น และหันไปเน้นที่การพัฒนาผู้เรียนตามที่ตัวชี้วัดกำหนดมากกว่า หากต้องการให้ครูนำกิจกรรมศิลปะร่วมสมัยมาสอนในชั้นเรียน ควรพัฒนาให้มีความเชื่อมโยงกับหลักสูตรแกนกลาง ในด้านของเวลาเรียน ในหลายโรงเรียนกำหนดเวลาในการเรียนศิลปะค่อนข้างน้อย เพียง 50 นาที

หรือ 1 ชั่วโมงต่อสัปดาห์ ทำให้ครูต้องเน้นที่การเรียนรู้หรือการพัฒนาทักษะตามตัวชี้วัดเป็นหลัก มากกว่าการเรียนรู้ศิลปะร่วมสมัยที่มีความซับซ้อนและต้องใช้เวลาในการอภิปรายทำความเข้าใจ นอกจากนี้ ยังมีความคิดเห็นของครูที่มองว่า ศิลปะที่สอนในโรงเรียนส่วนใหญ่ให้ความสำคัญกับการพัฒนาทักษะทางศิลปะ จึงเน้นที่การสร้างงานศิลปะตามขอบ เช่น การวาด การปั้น ฯลฯ มากกว่าการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ผ่าน การสร้างงานที่เน้นมุมมองความคิด ทั้งนี้ความไม่พร้อมในด้านสื่อวัสดุอุปกรณ์ก็เป็นอุปสรรคสำคัญเช่นกัน

ในส่วนของการทำความเข้าใจในการพาผู้เรียนมาเรียนรู้ศิลปะร่วมสมัยในหอศิลป์นั้น ปัญหาหลักคือการขาดแคลนงบประมาณ ทำให้ครูไม่สามารถพานักเรียนออกมาศึกษานอกสถานที่ได้ โรงเรียนส่วนใหญ่จะเลือกพานักเรียนไปแหล่งเรียนรู้ที่เน้นความสนุกสนาน หรือแหล่งเรียนรู้ด้านวิทยาศาสตร์มากกว่า อาจเป็นเพราะผู้บริหารซึ่งมีอิทธิพลต่อการเลือกแหล่งเรียนรู้นั้นไม่ค่อยให้ความสำคัญกับศิลปะ หรือไม่เห็นภาพว่าการพานักเรียนมาเรียนรู้ในหอศิลป์นั้นนักเรียนจะได้เรียนรู้อะไร และได้ทำกิจกรรมแบบใด จึงไม่ได้ส่งเสริมให้โรงเรียนมาศึกษานอกสถานที่ที่หอศิลป์มากนัก

“บางครั้งผู้อำนวยการก็ไม่เข้าใจว่าจะมาหอศิลป์ทำไม มาแล้วทำอะไร ได้อะไร เราจะไปอธิบายก็ลำบาก เค้าไม่เห็นภาพ เค้าก็ไม่ยอมอนุมัติ” (ครูศิลปะ, สัมภาษณ์, 21 ธันวาคม 2567)

ผู้เชี่ยวชาญมีความคิดเห็นตรงกันว่า การผลักดันการใช้ชุดกิจกรรมศิลปะร่วมสมัยนั้น ครูศิลปะเป็นปัจจัยที่สำคัญมาก ซึ่งครูส่วนใหญ่อาจจะขาดความเข้าใจเกี่ยวกับศิลปะร่วมสมัย หรือการสอนศิลปะร่วมสมัย ดังนั้นควรมีการจัดอบรมครูเกี่ยวกับการสอนศิลปะร่วมสมัยเพื่อให้ครูมีความเข้าใจ และมีความมั่นใจในการนำชุดกิจกรรมไปใช้จริง ในส่วนของหอศิลป์ ควรมีบทบาทในการสื่อสารต่อหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง เช่น กรุงเทพมหานคร เพื่อขอการสนับสนุน นอกจากนี้ควรสื่อสารกับผู้บริหาร โดยการแสดงความชัดเจนว่า หากพานักเรียนมาศึกษานอกสถานที่ในหอศิลป์นั้น ทางหอศิลป์จะมีการจัดกิจกรรมในรูปแบบใด ผู้เรียนจะได้ทำอะไร และมีผลการเรียนรู้อย่างไรบ้าง ซึ่งครูมองว่าหากมีข้อมูลที่ชัดเจนแล้ว การนำเสนอต่อผู้บริหารนั้นจะทำได้ง่ายขึ้น

จากการสนทนากลุ่ม สามารถสรุปประเด็นสำคัญได้ดังตารางที่ 2

ตารางที่ 2

สรุปความคิดเห็นของผู้เกี่ยวข้องที่มีต่อกิจกรรมการเรียนรู้ศิลปะร่วมสมัยสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนปลายจากการสนทนากลุ่ม

ประเด็น	สรุปความคิดเห็น
1. เป้าหมายของชุดกิจกรรม	สร้างความคุ้นเคยต่อศิลปะร่วมสมัยผ่านประสบการณ์ เพื่อนำไปสู่ความเข้าใจซาบซึ้งและเห็นคุณค่า
2. ขอบเขตของศิลปะร่วมสมัย	ศิลปะที่มีความเป็น “ปัจจุบัน” ในด้านสื่อวัสดุ เทคนิค เนื้อหา ฯลฯ ควรนำเสนอร่วมกับประวัติ ตัวอย่าง และการเปรียบเทียบกับศิลปะแบบดั้งเดิม
3. ขอบเขตด้านเนื้อหา	นำเสนอเนื้อหาที่สอดคล้องกับความสนใจและช่วงวัยของผู้เรียน ร่วมกับเนื้อหาเกี่ยวกับความเป็นไทยตามนโยบายการศึกษา
4. องค์ประกอบของชุดกิจกรรม	- แผนการจัดการเรียนรู้ ใบงานและใบความรู้ สื่อการเรียนรู้ โดยแยกเป็นชุดกิจกรรมย่อย - กิจกรรมประกอบด้วย การทำความเข้าใจงานศิลปะและการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ - ควรมีคู่มือครูเพื่อเพิ่มความสะดวกในการจัดกิจกรรม
5. สื่อการเรียนรู้	สื่อการเรียนรู้ประกอบด้วยใบงานและใบความรู้ที่มีการออกแบบให้สวยงาม และสื่อประเภทวิดีโอ
6. ความท้าทาย	- ควรพัฒนาหลักสูตรให้สอดคล้องกับหลักสูตรแกนกลาง - ครูไม่สามารถพาผู้เรียนมาหอศิลป์ได้เนื่องจากขาดแคลนงบประมาณ ไม่ได้รับการส่งเสริมจากผู้บริหาร
7. ข้อสังเกตอื่นๆ	- ควรมีการจัดอบรมครูเกี่ยวกับการสอนศิลปะร่วมสมัย - หอศิลป์ควรมีบทบาทในการสื่อสารกับหน่วยงานที่เกี่ยวข้องและผู้บริหารโรงเรียน เพื่อกระตุ้นให้เห็นความสำคัญของกิจกรรม

4. แนวทางการพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้ศิลปะร่วมสมัยสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนปลาย กรณีศึกษา หอศิลป์วัฒนธรรมแห่งกรุงเทพมหานคร

จากการวิเคราะห์ข้อมูลที่ได้จากการศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ข้อมูลจากแบบสอบถาม และข้อมูลจากการสนทนากลุ่ม สามารถสรุปเป็นหลักการของชุดกิจกรรมได้ดังนี้



ภาพที่ 1

หลักการของชุดกิจกรรมการเรียนรู้ศิลปะร่วมสมัยสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนปลาย กรณีศึกษา หอศิลป์วัฒนธรรมแห่งกรุงเทพมหานคร

จากหลักการทั้ง 5 ข้อ ผู้วิจัยนำมาพัฒนาเป็นแนวทางของกิจกรรมได้ดังนี้

เป้าหมายของชุดกิจกรรม

เป้าหมายของชุดกิจกรรมศิลปะ คือการส่งเสริมให้นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาตอนปลายได้รู้จักศิลปะร่วมสมัย ผ่านประสบการณ์การดูและการสร้างสรรค์งานศิลปะ ร่วมกับการเรียนรู้ข้อมูลเกี่ยวกับงานศิลปะร่วมสมัยรูปแบบต่าง ๆ อันจะนำไปสู่การซาบซึ้งและเกิดเป็นมุมมองเชิงบวกต่อศิลปะร่วมสมัย

ขอบเขตของชุดกิจกรรม

ขอบเขตของศิลปะร่วมสมัยที่นำเสนอผ่านชุดกิจกรรมที่พัฒนาขึ้น แบ่งออกเป็น 3 ส่วนดังนี้

1. ขอบเขตของนิยามศิลปะร่วมสมัย กำหนดโดยใช้เกณฑ์ทางประวัติศาสตร์ศิลปะ ร่วมกับการนำเสนอความเปลี่ยนแปลงของรูปแบบทางศิลปะเพื่อให้เห็นภาพได้ชัดเจน

2. ขอบเขตของรูปแบบศิลปะร่วมสมัย กำหนดให้เน้นที่ศิลปะประเภทจิตรศิลป์ (Fine Art) ของศิลปินไทยที่จัดแสดงหรือเคยจัดแสดงในหอศิลป์วัฒนธรรมแห่งกรุงเทพมหานครเป็นหลัก จำแนกเป็น 5 รูปแบบ ดังนี้

- ศิลปะการจัดวาง (Installation Art)
- ศิลปะสื่อผสม (Mixed Media Art)
- มีเดีย อาร์ต (Media Art) ซึ่งประกอบด้วย ศิลปะภาพถ่าย (Photography) ศิลปะดิจิทัล (Digital Art) วิดีโอ อาร์ต (Video Art) ศิลปะเสียง (Sound Art)
- จิตรกรรมร่วมสมัย (Contemporary Painting)
- ประติมากรรมร่วมสมัย (Contemporary Sculpture)

3. ขอบเขตด้านหัวเรื่อง (Theme) ของศิลปะร่วมสมัย กำหนดโดยเลือกหัวเรื่องที่นักเรียนให้ความสนใจและสามารถเชื่อมโยงความเข้าใจได้ง่าย ได้แก่ ธรรมชาติ สิ่งแวดล้อม ความหลากหลายทางวัฒนธรรม เทคโนโลยี และหัวเรื่องที่สอดคล้องกับนโยบายทางการศึกษา คือ ความเป็นท้องถิ่น และวัฒนธรรมไทย ทั้งนี้หัวเรื่องที่ควรหลีกเลี่ยงคือเรื่องเกี่ยวกับเพศ ภาพเปลือย เนื้อหาเกี่ยวกับการเมืองและสถาบันต่าง ๆ

องค์ประกอบของชุดกิจกรรม

องค์ประกอบของชุดกิจกรรมศิลปะ มีดังนี้

1. แผนการจัดการเรียนรู้ ที่มีความเชื่อมโยงกับหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน และแนวทางการวัดประเมินผล
2. คู่มือครู ที่มีรายละเอียดในการจัดกิจกรรมชัดเจน เพื่อให้ครูง่ายต่อการนำไปใช้
3. ใบงานและใบความรู้ ซึ่งจำแนกเป็น 5 ชุด ตามขอบเขตรูปแบบของศิลปะร่วมสมัย 5 แบบ
4. สื่อการเรียนรู้ประเภทคลิปวิดีโอ 5 คลิป ตามขอบเขตรูปแบบของศิลปะร่วมสมัย 5 แบบ
5. ชุดกิจกรรมสำหรับจัดการเรียนรู้ในหอศิลป์ จำนวน 5 ชุด ตามขอบเขตรูปแบบของศิลปะร่วมสมัย 5 แบบ

กิจกรรมการเรียนรู้

กิจกรรมการเรียนรู้แบ่งออกเป็น 3 ส่วน คือ

1. กิจกรรมปูพื้นฐานความรู้ เป็นกิจกรรมก่อนการเยี่ยมชมหอศิลป์ ซึ่งผู้เรียนจะได้เรียนรู้ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับศิลปะร่วมสมัย ได้แก่ นิยามของศิลปะร่วมสมัย คำอธิบายเกี่ยวกับงานศิลปะร่วมสมัย รูปแบบต่าง ๆ รวมถึงตัวอย่างผลงานศิลปะและศิลปิน ตลอดจนวิธีการดูงานศิลปะร่วมสมัย เพื่อปูพื้นฐานความรู้ความเข้าใจก่อนชมผลงานจริง ตลอดจนการเรียนรู้จักหอศิลป์วัฒนธรรมแห่งกรุงเทพมหานคร มารยาท และข้อตกลงในการเยี่ยมชม เพื่อให้การเยี่ยมชมเป็นไปโดยราบรื่น การเรียนรู้ในขั้นตอนนี้จะใช้สื่อประเภทรูปภาพและคลิปวิดีโอเป็นหลัก

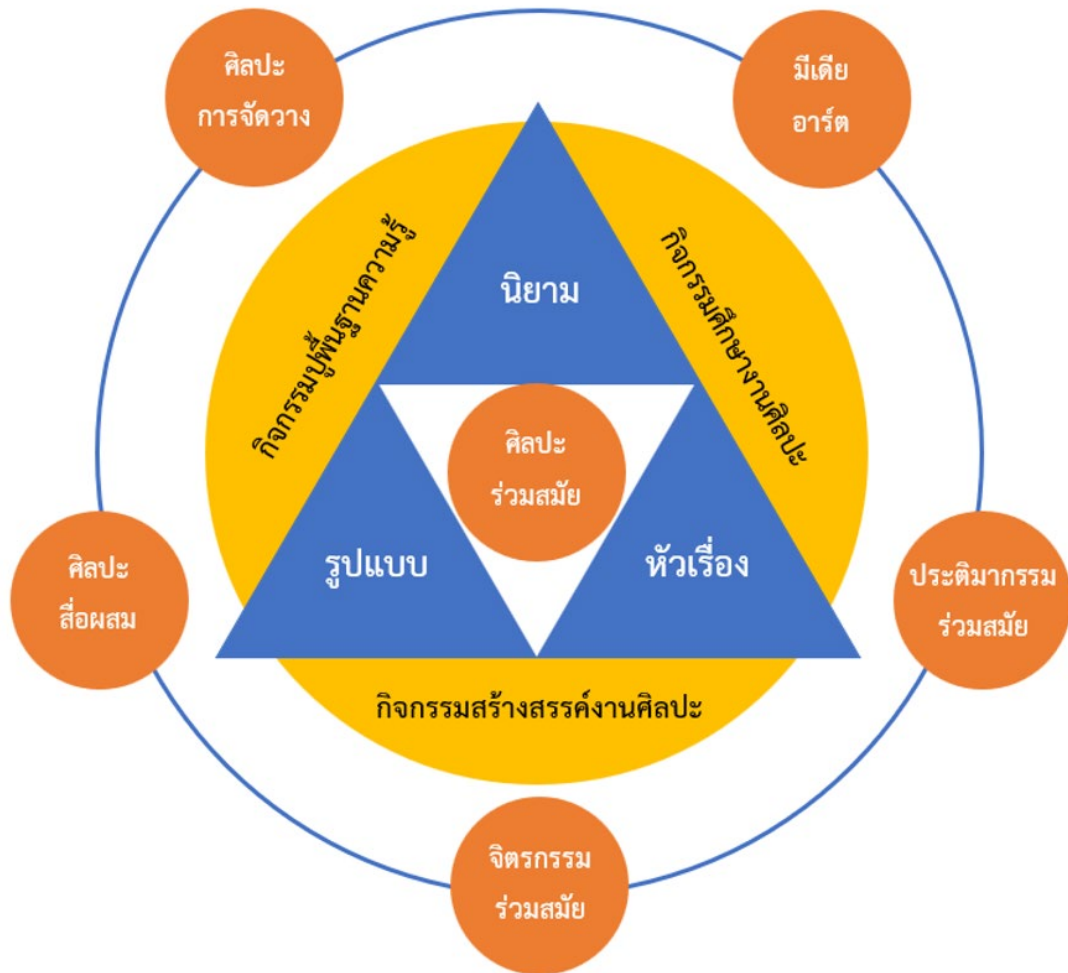
2. กิจกรรมศึกษางานศิลปะ เป็นกิจกรรมระหว่างการเยี่ยมชมหอศิลป์ อาจอยู่ในรูปแบบของเส้นทางเดิน (trail) หรือฐานกิจกรรมที่ให้ผู้เรียนได้ศึกษางานศิลปะตามที่คุณสอนได้คัดสรรไว้ล่วงหน้า ผ่านกระบวนการสังเกต วิเคราะห์ ตีความ ทำความเข้าใจงานศิลปะตามมุมมองความคิดของตน โดยใช้คำถามตามแนวคิด Visual Thinking Strategies (VTS) เป็นตัวกระตุ้น เนื่องจากเป็นคำถามที่ง่ายต่อความเข้าใจ ร่วมกับการสะท้อนคิดและการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ระหว่างผู้เรียนเพื่อให้เกิดมุมมองใหม่ ๆ โดยมีจุดมุ่งหมายให้ผู้เรียนเกิดความคุ้นเคย เข้าใจ และชื่นชมงานศิลปะร่วมสมัย การเรียนรู้ในขั้นตอนนี้จะใช้สื่อประเภทใบงานเป็นหลัก

3. กิจกรรมสร้างสรรค์งานศิลปะ เป็นกิจกรรมหลังการเยี่ยมชมหอศิลป์ ซึ่งผู้เรียนจะนำความประทับใจที่ได้จากการชมงานศิลปะร่วมสมัยมาสร้างสรรค์เป็นงานศิลปะร่วมสมัยของตนเอง ซึ่งทำได้ทั้งในรูปแบบงานเดี่ยวหรืองานกลุ่ม (3-4 คน) ซึ่งผลงานศิลปะจะสร้างสรรค์จากวัสดุใกล้ตัวที่หาได้ง่าย และใช้เวลาในการเรียนรู้ไม่เกิน 2 คาบเรียนต่อ 1 กิจกรรม การเรียนรู้ในขั้นตอนนี้จะใช้สื่อประเภทภาพถ่ายตัวอย่างผลงานเป็นหลัก

ลักษณะของชุดกิจกรรม

ในด้านของการออกแบบ ชุดกิจกรรมควรมีการออกแบบให้มีความสวยงามน่าสนใจ สอดคล้องกับช่วงวัยของผู้เรียน สีสันสดใส ข้อมูลไม่ซับซ้อน อ่านง่าย มีภาพประกอบขนาดใหญ่และชัดเจน นำเสนอข้อมูลในรูปแบบของ Infographic กรณียของกิจกรรมสำหรับใช้ในหอศิลป์ ควรมีการออกแบบให้มีความแปลกใหม่ ใช้กระดาษที่มีความหนา จัดทำในรูปแบบที่พกพาได้ง่ายระหว่างการเยี่ยมชม และมีความสวยงามเพื่อดึงดูดให้ผู้เรียนอยากนำกลับไปศึกษาเพิ่มเติมด้วยตนเอง

แนวทางของกิจกรรม สามารถนำมาสรุปเป็นแผนภาพได้ดังนี้



ภาพที่ 2

แนวทางการพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้ศิลปะร่วมสมัยสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนปลาย กรณีศึกษา หอศิลป์วัฒนธรรมแห่งกรุงเทพมหานคร

อภิปรายผล

การวิจัย แนวทางการพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้ศิลปะร่วมสมัยสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนปลาย กรณีศึกษาหอศิลป์วัฒนธรรมแห่งกรุงเทพมหานคร สามารถอภิปรายผลการวิจัยตามหลักการของชุดกิจกรรมได้ดังนี้

หลักการข้อแรก คือ การสร้างมุมมองเชิงบวกต่อศิลปะร่วมสมัยผ่านกระบวนการปูพื้นฐานความเข้าใจ การดูงานและการสร้างสรรค์ผลงาน จุดเด่นของชุดกิจกรรมนี้คือการผสมผสานระหว่างการเรียนรู้ในห้องเรียนและการเรียนรู้ที่หอศิลป์วัฒนธรรมแห่งกรุงเทพมหานคร ผู้เรียนจึงได้มีประสบการณ์การทำงานศิลปะร่วมสมัยโดยตรง ทำให้เกิดความกระตือรือร้น สนใจ และรับรู้ความงามได้ง่ายขึ้น (Laente et al., 2019) การที่ผู้เรียนได้สัมผัสบรรยากาศของหอศิลป์ที่จัดแสดงนิทรรศการศิลปะร่วมสมัย ร่วมกับการนำเสนอข้อมูลทั้งในกิจกรรม และในห้องจัดแสดง จะทำให้ผู้ชมได้รับการกระตุ้นทั้งในมิติด้านจิตพิสัย (Affective Domain) และพุทธิพิสัย (Cognitive Domain) อันเป็นองค์ประกอบพื้นฐานของการตัดสินใจ ทำให้ผู้ชมเกิดเป็นความชื่นชม (Appreciation) ในผลงานนั้น (Duh, 2015) ทั้งนี้เพื่อให้กระบวนการเรียนรู้จากประสบการณ์มีความครบถ้วนสมบูรณ์ นอกเหนือจากการสร้างประสบการณ์ให้ผู้เรียนแล้ว จะต้องมีการสรุปประสบการณ์และนำไปสู่การประยุกต์ใช้ เพื่อให้ผู้เรียนเกิดการสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเองตามแนวทางการเรียนรู้จากประสบการณ์ (Experimental Based Learning) (Kolb, 1984) กระบวนการเรียนรู้จึงแบ่งออกเป็น 3 ส่วน คือ กิจกรรมปูพื้นฐานความรู้ (กิจกรรมก่อนเยี่ยมชมหอศิลป์) กิจกรรมศึกษางานศิลปะ (กิจกรรมระหว่างการศึกษาหอศิลป์) และกิจกรรมสร้างสรรค์งานศิลปะ (กิจกรรมหลังการเยี่ยมชมหอศิลป์) กระบวนการทั้ง 3 จะช่วยให้ผู้เรียนมีความพร้อมในการเรียนรู้ และเมื่อเกิดการเรียนรู้แล้วจะสามารถนำความรู้หรือแรงบันดาลใจที่ได้รับไปใช้งานจริง เกิดเป็นองค์ความรู้ที่ชัดเจนและเป็นรูปธรรม ในแง่ของการเรียนรู้ศิลปะก็สามารถตอบโจทย์การเรียนรู้แบบองค์รวมที่ครอบคลุมทั้งการทำความเข้าใจงานศิลปะ และการสร้างสรรค์งานศิลปะ (Chapman, 1978) กระบวนการดังกล่าวสอดคล้องกับงานวิจัยของ Bell et al. (2018) ที่ออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ศิลปะร่วมสมัยของ Yayoi Kusama สำหรับเด็กเล็ก ซึ่งพบว่ากระบวนการ 3 ส่วนช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้อย่างกระตือรือร้นและเกิดประสบการณ์เชิงบวกทั้งต่อผลงานของศิลปินและผลงานที่ตนเองเป็นผู้สร้างสรรค์ขึ้น

หลักการข้อที่ 2 คือ การกระตุ้นการรับรู้งานศิลปะร่วมสมัยผ่านการสังเกต วิเคราะห์ เชื่อมโยง และสะท้อนคิด เนื่องจากผลงานศิลปะร่วมสมัยส่วนใหญ่มุ่งเน้นการนำเสนอมุมมองความคิดมากกว่าความงาม จึงต้องมีการกระตุ้นให้ผู้เรียนทำความเข้าใจผลงานตามมุมมองความคิดของตน ชุดกิจกรรมนี้เลือกใช้แนวคิด Visual Thinking Strategies (VTS) ของ Yanawine (2014) มาเป็นกลไกหลัก ซึ่งเป็นการใช้คำถามง่าย ๆ เช่น นักเรียนเห็นอะไรในภาพ อะไรทำให้นักเรียนคิดแบบนั้น ฯลฯ เพื่อให้ผู้เรียนได้สังเกตและตีความงานศิลปะอย่างมีเหตุผล ร่วมกับการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกับผู้อื่น เพื่อเปิดมุมมองใหม่ ๆ อันจะนำไปสู่การทำความเข้าใจงานศิลปะร่วมสมัย ทั้งนี้ Visual Thinking Strategies (VTS) สามารถประยุกต์ใช้ได้ทั้งใน

บริบทหอศิลป์และในชั้นเรียน ซึ่งจะช่วยให้ผู้เรียนรู้สึกสนใจ ชื่นชอบ และใช้เวลาในการดูรายละเอียดของผลงานศิลปะมากขึ้น (Ishiguro et al, 2021)

จากการสอบถามความคิดเห็นของครูศิลปะ พบว่า ในการพัฒนาชุดกิจกรรมที่สอดคล้องกับการนำไปใช้นั้น จำเป็นต้องมีการเชื่อมโยงกับมาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัดของสาระการเรียนรู้ศิลปะ ในหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พ.ศ.2551 ซึ่งจากการศึกษาพบว่าหลักสูตรไม่ได้มีการระบุถึงคำว่า “ศิลปะร่วมสมัย” อย่างชัดเจน แต่ในมาตรฐาน ศ 1.2 “เข้าใจความสัมพันธ์ ระหว่างทัศนศิลป์ ประวัติศาสตร์ และวัฒนธรรม เห็นคุณค่างานทัศนศิลป์ ที่เป็นมรดกทางวัฒนธรรม ภูมิปัญญาท้องถิ่น ภูมิปัญญาไทย และสากล” ซึ่งเป็นมาตรฐานที่มีเป้าหมายในการส่งเสริมความเข้าใจในศิลปะนั้น มีการกล่าวถึงศิลปะที่เข้าข่ายศิลปะร่วมสมัย เช่น ตัวชี้วัด ป.5/1 “ระบุและบรรยายเกี่ยวกับลักษณะ รูปแบบของงานทัศนศิลป์ในแหล่งเรียนรู้หรือนิทรรศการศิลปะ” และตัวชี้วัด ป.6/1 “บรรยายบทบาทของงานทัศนศิลป์ที่สะท้อนชีวิตและสังคม” (กระทรวงศึกษาธิการ, 2552) ดังนั้นชุดกิจกรรมที่พัฒนาขึ้น ในส่วนของคู่มือครูที่มีการนำเสนอแผนการจัดการเรียนรู้จึงจำเป็นต้องมีการเชื่อมโยงกับตัวชี้วัดให้ชัดเจนเพื่อให้สะดวกต่อการใช้งาน นอกจากนี้ยังมีข้อจำกัดในเรื่องระยะเวลาในการจัดการเรียนการสอน กิจกรรมที่พัฒนาขึ้นจึงควรแยกเป็นกิจกรรมย่อย ซึ่งชุดกิจกรรมนี้จะแยกเป็น 5 กิจกรรมตามรูปแบบของศิลปะร่วมสมัย 5 แบบ ครูไม่จำเป็นต้องจัดการเรียนการสอนทั้งหมดแต่เลือกตามความเหมาะสม เช่น เลือกตามผลงานที่จัดแสดงในหอศิลป์ ณ ขณะนั้น เป็นต้น

นอกจากนี้ ครูศิลปะและผู้ที่เกี่ยวข้องต่างมีข้อสังเกตว่า ศิลปะร่วมสมัยอาจไม่เหมาะกับการเรียนรู้ของเด็ก เนื่องจากนำเสนอในรูปแบบหรือประเด็นที่อ่อนไหว เช่น ภาพเปลือย ความรุนแรง ฯลฯ หากต้องการนำมาใช้สอนผู้เรียนระดับประถมศึกษาตอนปลาย จำเป็นต้องมีการคัดสรรผลงานตัวอย่างที่เหมาะสม สอดคล้องกับ Tavin and Kallio-Tavin (2014) ว่า จากการที่ศิลปะร่วมสมัยไม่มีกฎเกณฑ์หรือขอบเขต ศิลปินสามารถนำเสนอมุมมองของตนได้อย่างอิสระ แม้จะเป็นประเด็นที่อ่อนไหวหรือขัดต่อศีลธรรมทางสังคม จริงอยู่ว่าการศึกษเกี่ยวกับผลงานเหล่านั้นจะช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจความเป็นจริงทางสังคม โดยเฉพาะแง่มุมที่อาจไม่เป็นที่รับรู้ในวงกว้าง และกระตุ้นให้เกิดมุมมองใหม่ๆ แต่ในขณะเดียวกันก็ต้องคำนึงถึงความพร้อมและความเหมาะสมกับผู้เรียนด้วยเช่นกัน การคัดเลือกผลงานควรใช้หัวข้อที่ผู้เรียนสามารถทำความเข้าใจได้ง่าย หรือเคยมีประสบการณ์อยู่แล้ว จะช่วยให้ผู้เรียนสามารถทำความเข้าใจและเข้าถึงผลงานศิลปะนั้นได้ดี ดังที่ Leder et al. (2004) แนะนำว่า กระบวนการชื่นชมในศิลปะตามกระบวนการทางจิตวิทยานั้น เมื่อผู้ชมสังเกตและรับรู้ข้อมูลจากตัวผลงานแล้ว จะเกิดการเชื่อมโยงกับประสบการณ์เดิมโดยอัตโนมัติ ดังนั้นผลงานที่ทำให้ผู้ชมรู้สึกคุ้นเคยหรือเชื่อมโยงกับประสบการณ์ได้ จะกระตุ้นให้ผู้ชมเกิดการตอบสนองได้ดีกว่าหลายเท่า

สุดท้ายคือ การขับเคลื่อนกระบวนการเรียนรู้โดยมีหอศิลป์วัฒนธรรมแห่งกรุงเทพมหานครเป็นศูนย์กลาง จากความท้าทายของการขาดแหล่งเรียนรู้และสื่อการเรียนรู้เกี่ยวกับศิลปะร่วมสมัยที่เหมาะสม หอศิลป์วัฒนธรรมแห่งกรุงเทพมหานครถือเป็นแหล่งเรียนรู้ที่ตอบโจทย์ ทั้งยังมีฐานข้อมูลและองค์ความรู้ที่สามารถใช้เป็นฐานในการพัฒนากิจกรรมได้ อย่างไรก็ตาม หากพิจารณาเป้าหมายว่าเป็นการออกแบบกิจกรรมที่นำไปใช้ได้ทั้งในบริบทหอศิลป์และโรงเรียน ความร่วมมือระหว่างหอศิลป์กับโรงเรียนจึงมีความสำคัญอย่างยิ่ง ข้อมูลเกี่ยวกับผู้เรียน สภาพการจัดการเรียนการสอน ความคาดหวังของครู ตลอดจนผู้บริหาร โรงเรียนจะช่วยให้หอศิลป์สามารถพัฒนาชุดกิจกรรมได้สอดคล้องกับบริบทการใช้งานจริง ส่วนทางโรงเรียนก็สามารถสะท้อนผลการใช้งานเพื่อนำไปพัฒนาชุดกิจกรรมให้สมบูรณ์ยิ่งขึ้น การร่วมมือดังกล่าวจะช่วยเปิดมุมมองใหม่ของทั้งสองฝ่าย อันจะนำไปสู่การพัฒนาการจัดการเรียนรู้ที่ดียิ่งขึ้น (King's College London, 2016) ทั้งนี้ ผลจากการวิจัยแสดงให้เห็นว่านอกเหนือจากชุดกิจกรรมแล้ว ครูเป็นปัจจัยสำคัญในการขับเคลื่อนการนำชุดกิจกรรมไปใช้จริง ดังนั้นเมื่อมีการพัฒนาชุดกิจกรรมขึ้นแล้ว หอศิลป์จึงควรมีบทบาทในการจัดอบรมครูเกี่ยวกับศิลปะร่วมสมัย และการสอนศิลปะร่วมสมัยในโรงเรียนควบคู่กันไปด้วย นอกจากนี้ หอศิลป์ควรมีบทบาทหลักในการขับเคลื่อนการใช้ชุดกิจกรรมไปยังหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง เช่น การสื่อสารกับหน่วยงานต้นสังกัดของโรงเรียนเกี่ยวกับความสำคัญของการเรียนรู้ศิลปะร่วมสมัยและการใช้หอศิลป์เป็นแหล่งเรียนรู้ การสร้างความร่วมมือกับมหาวิทยาลัยเพื่อนำองค์ความรู้มาใช้ในการพัฒนากิจกรรม ความร่วมมือในรูปแบบดังกล่าวจะช่วยให้ผลักดันให้เกิดการใช้งานและการพัฒนาชุดกิจกรรมอย่างยั่งยืน

รายการอ้างอิง

- กระทรวงศึกษาธิการ. (2552). *หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551*. โรงพิมพ์ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย.
- กำจร สุนพงษ์ศรี. (2558). *ศิลปะสมัยใหม่*. สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ประพล คำจิม. (2561). หอศิลป์ภายใต้สังกัดมหาวิทยาลัย: กรณีศึกษาหอศิลป์วิทยานิทัศน์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย พ.ศ.2538-2560. *วารสารศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย*, 5(1), 30-45.
- ประไพลิน จันทน์หอม. (2564). การศึกษาการจัดการเรียนรู้ศิลปะเพื่อพัฒนาทักษะผู้เรียนในศตวรรษที่ 21. *วารสารครูพิบูล*, 8(2), 253-266.
- ศุภชัย อาริรุ่งเรือง. (2567). ประเด็นการวิพากษ์สังคมในศิลปกรรมร่วมสมัยไทย ตั้งแต่ พ.ศ.2557 – 2563. *วารสารศิลป์ พีระศรี*, 12(1), 25-52. <https://doi.org/10.14456/sbjfa.2024.2>
- สุชาติ ทองสีมา. (2563). *การพัฒนาแนวคิดกรมหลักสูตรศิลปศึกษาบนฐานบริบทร่วมสมัย*. [วิทยานิพนธ์ปริญญาดุษฎีบัณฑิต จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย]. คลังปัญญาจุฬาฯ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. <https://cuir.car.chula.ac.th/bitstream/123456789/76641/1/5884227127.pdf>
- สุธี คุณาวิชยานนท์. (2561). *ศิลปะสมัยใหม่และร่วมสมัย: ตะวันตกและไทย*. โครงการหนังสือตำราทฤษฎีศิลป์ ภาควิชาทฤษฎีศิลป์ คณะจิตรกรรมประติมากรรมและภาพพิมพ์ มหาวิทยาลัยศิลปากร.

- อนิวัฒน์ ทองสีดา. (2562). กิจกรรมศิลปะสำหรับงานศิลปะร่วมสมัย: กรณีศึกษาหอศิลป์วัฒนธรรมแห่งกรุงเทพมหานคร. *วารสารศิลป์ พีระศรี*, 7(1), 173-190.
- _____. (2565). การจัดการเรียนรู้ศิลปศึกษาโดยใช้พิพิธภัณฑ์เป็นฐานในศตวรรษที่ 21. *วารสารครุศาสตร์สาร*, 16(2), 1-19.
- Areerungruang, S. (2024). Social Criticism Issues in Thai Contemporary Art since 2014 – 2020. *Silpa Bhirasri (Journal of Fine Arts)*, 12(1), 25-52. <https://doi.org/10.14456/sbjfa.2024.2> [in Thai]
- Bae, J. (2023). Benefits, Outcomes and Challenges of Teaching Contemporary Art in Wisconsin K-12 Art Classrooms. *International Journal of Education Through Art*, 19(2), 157-173. https://doi.org/10.1386/eta_00133_1
- Barrett, T. (2012). *Why is that art?: aesthetics and criticism of contemporary art* (2nd ed). Oxford University Press.
- Bell, D., Bell, H., Collins, L., & Spencer, A. (2018). Young children's experiences with Contemporary Art. *International Journal of Education Through Art*, 14(2), 145-159. https://doi.org/10.1386/eta.14.2.145_1
- Chanthahom, P. (2021). Study of Art Learning Management to Develop Learners' Skills in the 21st Century. *Journal of Faculty of Education Pibulsongkram Rajabhat University*, 8(2), 253-266. [in Thai]
- Chapman, L.H. (1978). *Approach to art in education*. Harcourt Bruce Javanovich.
- Ching, C. L. T. (2015). Teaching Contemporary Art in Primary Schools. *Athens Journal of Humanities and Arts*, 2(2), 95-110.
- Curva and Associates. (2005). *Artful Citizenship Project three-year project report*. The Wolfsonian, Inc. <https://vtshome.org/wp-content/uploads/2016/08/2Artful-Citizen-Project-Report.pdf>
- Duh, M. (2015). The Function of Museum Pedagogy in the Development of Artistic Appreciation. *Journal of Elementary Education*, 8(4), 87-102. <https://journals.um.si/index.php/education/article/view/397>
- Laente, H., Pamadhi, H. & Maulana, K. L. (2019). Museum as a Source of Learning Art Appreciation. *Advances in Social Science, Education and Humanities Research*, 327, 70-73. <https://www.atlantis-press.com/proceedings/icaae-18/125910445>
- Ishiguro, C., Sato, Y., Takahashi, A., Abe, Y., Kakizaki, H., Okada, H., Kato, E., & Takagishi, H. (2021). Comparing Effects of Visual Thinking Strategies in a Classroom and a Museum. *Psychology of Aesthetics, Creativity, and the Arts*, 15(4), 735-745. <https://doi.org/10.1037/aca0000326>

- King's College London. (2016). *My Primary School is at the Museum: Inspiring Schools and Museums across the UK to Build School-Museum Partnership*. <https://www.kcl.ac.uk/cultural/resources/reports/161107-primary-at-museum-report-stage-7-visual-interactive.pdf>
- Kolb, D. A. (1984). *Experiential Learning: Experience as the Source of Learning and Development*. Prentice-Hall.
- Kumjim, P. (2018). Thai University Affiliated Art Galleries: A Case Study of the Art Center at Chulalongkorn University from 1995-2017. *Journal of Fine and Applied Arts, Chulalongkorn University*, 5(1), 30-45. [in Thai]
- Kunavichayanont, S. (2018). *Modern & Contemporary Art: The Western World and Thailand*. Art Theory Book Project, Art Theory Department, Faculty of Painting, Sculpture and Graphic Arts. [in Thai]
- Leder, H., Belke, B., Oeberst, A., & Augustin, D. (2004). A Model of Aesthetic Appreciation and Aesthetic Judgments. *British Journal of Psychology*, 95(4), 489-508. <https://doi.org/10.1348/0007126042369811>
- Marshall Gallery. (n.d.). *Why We Love Contemporary Modern Art (And You Should Too!)*. The Marshall Gallery. <https://themarshallgallery.com/post/5025-why-we-love-contemporary-modern-art-and-you-should-too#:~:text=People%20love%20contemporary%20modern%20art%20because%20it%20is%20a%20fresh,think%20more%20deeply%20about%20life>.
- Matsui, H. (2023). *Why is modern art so perplexing?*. UTokyo FOCUS. https://www.u-tokyo.ac.jp/focus/en/features/z1304_00246.html
- Ministry of Education of Thailand. (2009). *Basic Education Core Curriculum 2008*. The Agriculture Co-operative Federation of Thailand. [in Thai]
- MoMA. (n.d.). *Identity-Based Learning through Art: A curricular guide for District 75 Visual Art Teachers*. <https://www.moma.org/momaorg/shared/pdfs/docs/learn/Identity-Based-Learning-through-Art.pdf>
- Piaget, J. (2001). *The psychology of intelligence*. Routledge.
- Rabindran, & Madanagopa, D. (2020). Piaget's Theory and Stages of Cognitive Development- An Overview. *Scholars Journal of Applied Medical Sciences*, 8(9), 2152-2157. <https://doi.org/10.36347/sjams.2020.v08i09.034>
- Savva, A. & Trimis, E. (2005). Responses of young children to contemporary art exhibits: The role of artistic experiences. *International Journal of Education and the Arts*, 6(13). <https://www.ijea.org/v6n13/v6n13.pdf>

- Singapore Art Museum. (2016). *Think Contemporary: A museum-based school programme that advocates learning through art*. <https://www.singaporeartmuseum.sg/-/media/SAM/Files/Exhibitions/Think-Contemporary/ThinkContemporary.pdf>
- Smith, R. & Wolf, S. (2009). *Looking for Change*. Tate Modern. https://www.colorado.edu/education/sites/default/files/attached-files/Tate_LookingForChange_Resource.pdf
- Soonpongsri, K. (2015). *Modern Art*. Chulalongkorn University press. [in Thai]
- Tavin, K., & Kallio-Tavin, M. (2014). The Cat, Cradle and the Silver Spoon: Violence in Contemporary Art and the Question of Ethics for art Education. *Studies in Art Education*, 56(1), 426–437. <https://doi.org/10.1080/00393541.2014.11518950>
- Thongsima, S. (2020). *Development of Innovative Art Education Curriculum Based on Contemporary Context* [Doctoral dissertation, Chulalongkorn University]. Chula Digital Collections. <https://cuir.car.chula.ac.th/bitstream/123456789/76641/1/5884227127.pdf> [in Thai]
- Tongseeda, A. (2019). Art Activities for Contemporary Art: Case study of Bangkok Art and Culture Centre. *Silpa Bhirasri (Journal of Fine Arts)*, 7(1), 173-190. [in Thai]
- _____. (2022). The 21st century art education in Museums-based Learning. *Journal of Educational Studies*, 16(2), 1-19. [in Thai]
- Yanawine, P. (2014). *Visual Thinking Strategies: Using Art to Deepen Learning Across School Disciplines*. Harvard Education Press.

นิยายคลาสสิกจีนสมัยหมิงและ การกลายเป็นญี่ปุ่นในงานศิลปะ อุคิโยเอะ¹

ปานชีวา บุตราช²

ปิยะแสง จันทรวงศ์ไพศาล³

รับบทความ: 21 มีนาคม 2568 / แก้ไข: 29 เมษายน 2568 / ตอรับตีพิมพ์: 7 พฤษภาคม 2568

<https://doi.org/10.69598/sbjfa277764>

¹ บทความนี้เป็นส่วนหนึ่งของงานวิจัยเรื่อง “การศึกษาการดัดแปลงนิยายคลาสสิกสมัยหมิงของจีนสู่งานศิลปะอุคิโยเอะญี่ปุ่นในช่วงคริสต์ศตวรรษที่ 17-19”

² ผู้ช่วยศาสตราจารย์ สาขาวิชาภาษาจีน ภาควิชาภาษาตะวันออก คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่,
e-mail: pancheewa.b@cmu.ac.th

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

บทคัดย่อ

บทความนี้เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพเกี่ยวกับนิยายคลาสสิกจีนสมัยราชวงศ์หมิง และการกลายเป็นญี่ปุ่นผ่านการดัดแปลงภาพในจินตนาการเป็นงานศิลปะญี่ปุ่นประเภทอุคิโยเอะ มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาแนวคิดด้านรูปแบบและเนื้อหาที่มีการดัดแปลงภาพในจินตนาการจากนิยายจีนโบราณสู่งานภาพพิมพ์แกะไม้อุคิโยเอะของญี่ปุ่นระหว่างคริสต์ศตวรรษที่ 17-19 วิธีดำเนินการวิจัยใช้การวิเคราะห์ผลงานอุคิโยเอะภายใต้รูปแบบเนื้อหาจากนิยายคลาสสิกจีน 2 เรื่อง คือ ซานกั๋วเหยียนอ๋อและสุยหู่จ้วน โดยวิเคราะห์จากผลงานของศิลปินอุคิโยเอะ จำนวน 5 คน ได้แก่ คัตซึชิเกะ โฮะคุไซ อุตะงาวะ คุนิโยชิ ทสึกิโอกะ โยชิโทชิ อุตะงาวะ คุนิซาดะ และโทโยฮาระ คุนิจิกะ ผลการวิจัยพบว่า แนวคิดที่ปรากฏในงานอุคิโยเอะญี่ปุ่นซึ่งมีหัวข้อจากนิยายคลาสสิกจีนสมัยหมิงนอกจากอ้างอิงตามการแปลเนื้อหาแล้ว ยังผ่านกระบวนการสร้างภาพลักษณ์และจินตนาการของศิลปิน เกิดการหลอมรวมและดัดแปลงลักษณะทางวัฒนธรรมที่แตกต่างสู่ความเป็นญี่ปุ่น โดยรูปแบบและเนื้อหาสะท้อนให้เห็นอัตลักษณ์ของสังคมญี่ปุ่นสมัยเอโดะผ่านการดัดแปลงข้ามสื่อทางวัฒนธรรม ทำให้ตัวบทเดิมของจีนพัฒนาสู่การกลายเป็นญี่ปุ่นของตัวบทใหม่ ศิลปินไม่ได้เคร่งครัดหรือยึดติดกับต้นแบบอย่างเข้มงวด การดัดแปลงในผลงานศิลปะเกิดขึ้นเพื่อให้สอดคล้องกับรสนิยมของตัวศิลปินและประชาชน ภายใต้ความคิดสร้างสรรค์ทางสุนทรียะของตัวศิลปินอุคิโยเอะ

คำสำคัญ: นิยายคลาสสิกจีน / ราชวงศ์หมิง / อุคิโยเอะ / การกลายเป็นญี่ปุ่น / การดัดแปลง

วิธีอ้างอิง

ปานชีวา บุตรราช และ ปิยะแสง จันทรวงศ์ไพศาล. (2568). นิยายคลาสสิกจีนสมัยหมิงและการกลายเป็นญี่ปุ่นในงานศิลปะอุคิโยเอะ. วารสารศิลป พีระศรี, 13(1), 141-166. <https://doi.org/10.69598/sbjfa277764>



© 2568 ลิขสิทธิ์ โดย ผู้เขียน สาธารณะชนสามารถนำบทความไปใช้ได้ภายใต้สัญญาอนุญาตครีเอทีฟคอมมอนส์แบบแสดงที่มา (CC BY 4.0) <https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>

05

Chinese Ming Classic Novels and Japanization in Ukiyo-e Art¹

Pancheewa Butrach²

Piyasaeng Chantarawongpaisarn³

Received: March 21, 2025 / Revised: April 29, 2025 / Accepted: May 7, 2025

<https://doi.org/10.69598/sbjfa277764>

¹ This article is a part of the research “A Study of Adaptation of Chinese Ming Classic Novels in Japanese Ukiyo-e Art during 17th -19th Centuries”

² Assistant Professor, Chinese Division, Department of Eastern Language, Faculty of Humanities, Chiang Mai University, e-mail: pancheewa.b@cmu.ac.th

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

Abstract

This qualitative research aimed to study Chinese classic novels in the Ming dynasty and the adaptation in Ukiyo-e art as Japanization. The objective of the article was to study about style and content adaptation from imaginative representation in Ming's classic novels to Ukiyo-e woodblock printings in the 17th–19th century. The research analyzed two Chinese classic novels, “The Romance of Three Kingdoms” and “Tales of the Water Margin,” through the works of five Ukiyo-e artists: Katsushika Hokusai, Utagawa Kuniyoshi, Tsukioka Yoshitoshi, Utagawa Kunisada, and Toyohara Kunichika. The study found that Ming-novel-themed concepts in Japanese Ukiyo-e art not only followed in text translation but also were conducted by identity process and imagination of the artist. The combination and adaptation of different cultures led to Japanization. Style and content adaptation represent Japanese society in the Edo era. Cultural transmission of Chinese origin under the Japanization process turned into a new text. The artists were not strictly based on original content. There was the adaptation of artworks to fit in with artists' and social popularity, based on aesthetic creativity by Ukiyo-e artists.

Keywords: Chinese Classic Novel / Ming Dynasty / Ukiyo-e / Japanization / Adaptation

Citation

Butrach, P. & Chantarawongpaisarn, P. (2025). Chinese Ming Classic Novels and Japanization in Ukiyo-e Art. *Silpa Bhirasri (Journal of Fine Arts)*, 13(1), 141-166. <https://doi.org/10.69598/sbjfa277764>



© 2025 by the author(s). This is an open access article under the terms of the Creative Commons Attribution 4.0 International (CC BY-4.0) <https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>

1. บทนำ

วรรณคดีจีนสมัยราชวงศ์หมิงถือเป็นจุดที่พัฒนาการของบทประพันธ์ประเภทนิยาย (小说) รุ่งเรืองถึงขีดสุด จากบทประพันธ์ประเภทความเรียงสมัยราชวงศ์ฮั่นสู่เรื่องเล่าเหนือธรรมชาติ (志怪小说) ในสมัยราชวงศ์เหนือ-ใต้ และเกิดการเล่าเรื่องที่มีองค์ประกอบทางวรรณกรรมมากขึ้นในเรื่องสั้นประเภทตำนานประวัติ (传奇) สมัยราชวงศ์ถัง ก่อนจะพัฒนาเป็นบทเล่านิทานฮว่าเปิ่น (话本) ที่นักเล่านิทานตามสถานบันเทิงสมัยราชวงศ์ซ่งนิยมใช้แล้วแปรเป็นบทละครในสมัยราชวงศ์หยวน นิยายสมัยหมิงจัดเป็นเรื่องเล่าที่ครบถ้วนด้วยองค์ประกอบทางวรรณกรรมไม่ว่าจะเป็นเนื้อเรื่อง โครงเรื่อง ตัวละคร ฉาก และแก่นเรื่อง มีการใช้กลวิธีการเล่าเรื่องที่ทำให้เรื่องเล่าสมบูรณ์ยิ่งขึ้น อาทิ สัญลักษณ์ อุปมา อุปลักษณ์ เป็นต้น ผลงานประเภทจินตนิยายเปี่ยมด้วยจินตนาการ ประเภทสัจนิยมสมจริงน่าเชื่อถือ นิยายเรื่องยาวที่เป็นวรรณคดีคลาสสิกอย่างเรื่องสามก๊ก ซ้องกั๋ง ไซอิ๋ว ได้รับความนิยมถึงขั้นเผยแพร่ไปสู่ต่างแดน รวมถึงประเทศญี่ปุ่น โดยพัฒนาต่อในรูปแบบของการดัดแปลงเป็นสื่ออื่น เช่น ภาพประกอบนิยาย สมุดภาพ หรือผลงานศิลปะ

อุคิโยเอะ (Ukiyo-e; 浮世絵) มีความหมายว่าภาพของโลกอันล่องลอย ภาพของโลกมายา หรือโลกที่ไม่มีสิ่งใดจริง คำนี้แต่เดิมเป็นคำในพุทธศาสนาที่กล่าวถึงความไม่จีรังยั่งยืนของชีวิตและการหลุดพ้นจากสภาวะดังกล่าว ต่อมา ถูกแปรเปลี่ยนให้กลายเป็นคำที่หมายถึงวิถีชีวิตของคนเมืองในยุคเอโดะซึ่งหมกมุ่นกับความสนุกสนาน ความบันเทิงเรีงรมย์แบบโลกีย์วิสัย ประกอบกับการเกื้อหนุนของระบบเศรษฐกิจ สังคม ยุคเอโดะการค้าขายเฟื่องฟู ผู้คนแสวงหาความบันเทิงจากวรรณกรรมประกอบภาพ ผสมกับความเจริญด้านเทคนิคการผลิตภาพพิมพ์จากแม่พิมพ์ไม้ (Woodblock Print) ที่ใช้ระบบการผลิตจำนวนมากด้วยวิธีแกะไม้เป็นลวดลายตามภาพที่วาดแล้วพิมพ์ ภาพพิมพ์อุคิโยเอะจึงมีราคาถูกจนคนทั่วไปสามารถซื้อขายครอบครองได้ แตกต่างกับจิตรกรรมภาพวาดแบบม้วนภาพที่มีเพียงชั้นเดียวซึ่งในราชสำนัก โชกุน ไดเมียว ชนชั้นสูงหรือขุนนางที่นิยมสะสมไว้ครอบครอง ด้วยเหตุนี้ สมัยเอโดะจึงเกิดกระแสใหม่ทางความคิดของคนชั้นกลางและชนชั้นล่างของสังคม วิวัฒนีสู่รูปแบบศิลปะเพื่อคนกลุ่มใหญ่ โดยเฉพาะสามัญชนที่ใฝ่ฝันครอบครองงานศิลปะดูจนชั้นปกครอง ผลักดันให้เกิดความเคลื่อนไหวทางศิลปะ ในช่วงเวลาไล่เลี่ยกันกับที่วรรณคดีจีนแพร่หลายสู่ญี่ปุ่นผ่านการแปล ภาพพิมพ์ที่มีเนื้อหาเรื่องราวแปลกใหม่ได้กลายมาเป็นหัวข้อให้ศิลปินอุคิโยเอะประยุกต์ใช้ เนื้อหาที่เดิมเน้นภาพวิถีชีวิตชาวบ้าน หญิงงาม เทพเจ้าและทิวทัศน์ เปลี่ยนเป็นงานศิลปะที่มีเนื้อหาและองค์ประกอบจากวรรณคดีจีนสมัยราชวงศ์หมิงเป็นเค้าโครง แต่ปรับและดัดแปลงจนเกิดตัวบทใหม่ซึ่งแม้จะรับอิทธิพลจากจีน แต่ผ่านการผสมผสาน กลายเป็นอัตลักษณ์ใหม่ในประวัติศาสตร์ศิลปะและวัฒนธรรมญี่ปุ่นสมัยเอโดะ

ผู้วิจัยเห็นว่า การดัดแปลงภาพจินตนาการจากนิยายคลาสสิกจีนสมัยหมิงสู่งานศิลปะอุคิโยเอะ ญี่ปุ่นสมัยเอโดะจะช่วยให้เข้าใจบริบทเชิงเปรียบเทียบทั้งวรรณคดี ศิลปะและวัฒนธรรม รวมไปถึงคตินิยมความเป็นจีนที่แปรเปลี่ยนกลายเป็นญี่ปุ่น ผ่านการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะที่ผสมผสานระหว่างวัฒนธรรมจีนเข้ากับวัฒนธรรมญี่ปุ่น ก่อให้เกิดความรู้ความเข้าใจการเล่าเรื่องและสัญลักษณ์ต่าง ๆ ที่แฝงอยู่เมื่อเกิดการ

ดัดแปลงสื่อวรรณคดีจีนคลาสสิกเป็นศิลปะอุคิโยเอะ การศึกษาดังกล่าวไม่เพียงทำความเข้าใจวิถีความคิดทางวัฒนธรรมผ่านแบบอย่างของภาพพิมพ์ญี่ปุ่นภายใต้ช่วงเวลาสมัยราชวงศ์หมิงและสมัยเอโดะ แต่ยังนำเสนอความสัมพันธ์เชิงศิลปะวัฒนธรรมและวรรณกรรมระหว่างจีนและญี่ปุ่น

2. วัตถุประสงค์

เพื่อศึกษาแนวคิดด้านรูปแบบและเนื้อหาที่มีการดัดแปลงภาพในจินตนาการจากนิยายจีนสมัยหมิงสู่งานภาพพิมพ์แกะไม้อุคิโยเอะของญี่ปุ่นระหว่างคริสต์ศตวรรษที่ 17-19

3. วิธีดำเนินการวิจัย

การศึกษาเรื่องนิยายคลาสสิกจีนสมัยหมิงและการกลายเป็นญี่ปุ่นในงานศิลปะอุคิโยเอะ เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) โดยศึกษารวบรวมจากแหล่งข้อมูลเพื่อประกอบงานวิจัย ได้แก่ ข้อมูลทุติยภูมิซึ่งประกอบด้วยหนังสือ งานวิจัย บทความวิชาการที่เกี่ยวข้อง ทั้งนี้ ผู้วิจัยได้ศึกษาและดูงานในสถานที่ที่เก็บรักษาและจัดแสดงผลงานอุคิโยเอะจากพิพิธภัณฑ์และหอศิลป์ในประเทศญี่ปุ่น ได้แก่ Japan Ukiyo-e Museum (มัตสึโมโตะ), Sumida Hokusai Museum (โตเกียว) และ Ota Memorial Museum of Art (โตเกียว) เพื่อเป็นแนวทางในการดำเนินการวิเคราะห์ข้อมูล จากนั้นจึงสรุปผลแบบพรรณนาพร้อมภาพประกอบ

4. ขอบเขต

งานวิจัยนี้มุ่งศึกษาแนวคิดด้านรูปแบบและเนื้อหาของการสร้างสรรค์ทางศิลปะที่สื่อสารผ่านการดัดแปลงภาพในจินตนาการจากวรรณกรรมคลาสสิกจีนสมัยราชวงศ์หมิงสู่ความเป็นญี่ปุ่นในภาพพิมพ์อุคิโยเอะ โดยเลือกกลุ่มตัวอย่างจากผลงานจิตรกรรมและภาพพิมพ์แกะไม้อุคิโยเอะสมัยเอโดะ โดยมีหลักเกณฑ์ในการคัดเลือกภาพที่ใช้ในการวิเคราะห์ว่า ทั้งหมดต้องเป็นภาพผลงานของศิลปินอุคิโยเอะที่สร้างสรรค์ผลงานที่มีรูปแบบและเนื้อหาตรงกันกับวรรณคดีจีนสมัยหมิงประเภทนิยายทั้ง 2 เรื่อง ได้แก่ ซานกั๋วเหียนอี้ (สามก๊ก) และสุยหู่จ้วน (ซ้องกั๋ง) ซึ่งทั้งสองเรื่องนี้เป็นวรรณกรรมที่มีเนื้อหาและฉากหลังที่ถ่ายทอดในบริบทของสงครามและการต่อสู้ รวมทั้งเป็นวรรณกรรมที่มีการเรียบเรียงขึ้นในสมัยราชวงศ์หมิง เพราะ ณ ขณะเวลานั้นเป็นยุคสมัยที่แผ่นดินจีนมีความสันติสุข ซึ่งเป็นช่วงเวลาเดียวกันกับสมัยเอโดะที่แผ่นดินญี่ปุ่นกลับมามีความสงบ และมีความเป็นปึกแผ่นเดียวกันของชาติอีกครั้ง ตัวอย่างผลงานศิลปะที่ใช้ในการวิจัยใช้การเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง (Purposive Sampling) คัดเลือกจากผลงานของศิลปินอุคิโยเอะจำนวน 5 คนที่สร้างสรรค์ในหัวข้อวรรณกรรมคลาสสิกจีนสมัยราชวงศ์หมิง ได้แก่ คัตซึชิเกะ โอะคุซุอิ อุตะงาวะ คุนิโยชิ ทสึกิโอกะ โยชิโทชิ อุตะงาวะ คุนิซาดะ และโทโยฮาระ คุนิจิกะ

5. นวนวนวรรณกรรม

5.1 บทความและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

Robert Goree ศึกษาเรื่อง “วัฒนธรรมการเดินทางในสมัยเอโดะญี่ปุ่น” (The Culture of Travel in Edo-Period Japan) กล่าวว่า การขยายตัวของการเดินทางมีบทบาทต่อการเปลี่ยนแปลงของวัฒนธรรมญี่ปุ่นสมัยเอโดะ เป็นผลมาจากความเจริญทางเศรษฐกิจ ทำให้ประชากรเพิ่มจำนวนขึ้น กิจกรรมสันทนาการของชาวเอโดะประการหนึ่งคือการออกเดินทางท่องเที่ยวชมทิวทัศน์ เหล่ากวี นักประพันธ์ จิตรกร หรือศิลปินที่ออกเดินทางเพื่อแสวงหาความรู้ทางศิลปะและเพิ่มพูนความรู้ มักจะพาลูกศิษย์ติดตามไปด้วย เท่ากับเป็นการสร้างผลงานและเผยแพร่วัฒนธรรมไปในทุกแห่งหนที่เดินทางไปเยือน โดยเฉพาะช่วงปี เก็นโรคุ (ระหว่าง ค.ศ.1688-1704) การพัฒนาเทคนิคภาพพิมพ์แกะไม้ก้าวหน้าอย่างยิ่ง จากเดิมที่เป็นเทคนิคการพิมพ์เพื่อพุทธศาสนา พัฒนามาเป็นภาพพิมพ์เอกสารทั้งทางประวัติศาสตร์และการเมือง จนกระทั่งกลายมาเป็นเทคนิคภาพพิมพ์แกะไม้ที่สามารถสร้างสรรค์ผลงานศิลปะจำนวนมากในเวลารวดเร็ว เพื่อตอบสนองความต้องการของประชาชนที่ปรารถนาครอบครองภาพวาดเหล่านั้นเป็นสมบัติส่วนตัว ทำให้การผลิตสิ่งพิมพ์ด้วยภาพพิมพ์แกะไม้มีอิทธิพลต่อชีวิตประจำวัน กลายเป็นวัฒนธรรมทางวัตถุอันทรงคุณค่า เผยให้เห็นประสบการณ์การเดินทางที่เกิดขึ้นจริงในยุคเอโดะสมัยที่โซกุนโทคุงาวะ อียายาสึเป็นผู้ปกครองบ้านเมือง (Goree, 2020)

Matthew Fraleigh ได้ศึกษาวิจัยเรื่อง “การแปลตามต้นฉบับ: ทสึโซกุ ซันโกคุชิ การแปลวรรณกรรมซานกัวจิฮิโยนอีกครั้งแรกเป็นภาษาญี่ปุ่น” (A Faithful Translation: Tsuzoku sangokushi, the First Japanese Translation of Sanguozhiyanyi) ซานกัวจิฮิโยนอีกแปลฉบับสมบูรณ์เป็นภาษาญี่ปุ่นครั้งแรกภายใต้ชื่อตีพิมพ์ว่า ทสึโซกุ ซันโกคุชิ (通俗三国志) หมายถึงจดหมายเหตุสามก๊กฉบับยอดนิยมตีพิมพ์ที่เกี่ยวข้องราว ปี ค.ศ.1689-1691 นับเป็นการแปลฉบับสมบูรณ์ครั้งที่สองต่อจากฉบับภาษาแมนจูซึ่งแปลก่อนประมาณสี่ทศวรรษ นิยายเรื่องนี้ได้รับความนิยมอย่างรวดเร็ว ก่อนที่จะมีการแปลฉบับอื่นตามมาในภายหลัง ทสึโซกุ ซันโกคุชิได้รับความนิยมจากผู้อ่านเห็นได้ชัดจากการแปลฉบับเล่าความเป็นจำนวนมาก มีการดัดแปลงข้ามสื่อ และแม้แต่การล้อ (parody) ที่แตกต่างไปจากเดิม จนกระทั่งอีกราวหนึ่งศตวรรษ ซานกัวจิฮิโยนอีกจึงได้รับการแปลใหม่ให้สมบูรณ์และตรงตามต้นฉบับ เช่น เอะฮง ทสึโซกุ ซันโกคุชิ (Ehon tsuzoku sangokushi หรือสามก๊กยอดนิยมฉบับภาพประกอบ) ซึ่งตีพิมพ์ปลายทศวรรษ 1830 โดยเฉพาะการนำเสนอใหม่ด้วยการแปลที่ตกแต่งด้วยภาพประกอบอันวิจิตรงดงามกว่า 400 ภาพของคัตสึชิกะ ไทโตะที่สอง ศิษย์ของโฮะคุไซ และในไม่ช้าวรรณกรรมสามก๊กก็กลายเป็นหนังสือขายดีด้วยรูปแบบที่เข้าถึงผู้อ่านได้ง่าย ขยายความนิยมในวงกว้างในเวลาต่อมา (Fraleigh, 2022: 59-88)

Naho Ohnuki ได้ศึกษาวิจัยเรื่อง “การรับแนวคิดเรื่องซูโคเด็นในญี่ปุ่นและการตีความเชิงทัศนภาพ: การขยายตัวของการสร้างสภาพแวดล้อมทัศนภาพในญี่ปุ่น” (The Reception of Suikoden in Japan and Its Visual Interpretation: Expansion of Visual Environment in Japan) ผ่านการ

วิเคราะห์การแสดงออกทางภาพวาดของผลงานศิลปะที่อ้างอิงจากเรื่องซุยกุโคเด็น หรือสุยหู่จ้วน โดยสะท้อนให้เห็นความสัมพันธ์ของรอยสักของญี่ปุ่นที่รับอิทธิพลมาจากซุยกุโคเด็น เปรียบเทียบระหว่างภาพวีรบุรุษในภาพประกอบของจีนกับภาพพิมพ์อุคิโยเอะของญี่ปุ่น การศึกษาดังกล่าววิเคราะห์ผลงานที่ได้รับความนิยมอย่างสูงในสมัยเอโดะของอุตะงาวะ คุนิโยชิ พบว่าภาพของของคุนิโยชินำเสนอรูปแบบของโฮริโมนะ (Horimono, 彫り物) หรือรอยสักแบบดั้งเดิมในวัฒนธรรมญี่ปุ่นซึ่งสักร่างกายเต็มพื้นที่ ส่วนใหญ่ครอบคลุมถึงแขนและขา การตอบรับผลงานที่ดัดแปลงมาจากซุยกุโคเด็นและภาพตัวเอกฉายให้เห็นจิตวิญญาณแบบวีรบุรุษนอกกฎหมายตามความชื่นชอบของผู้คนสมัยนั้น อันเกิดจากการพรรณนาภาพวีรบุรุษในซุยกุโคเด็นในงานของคุนิโยชิ (Ohnuki, 2010: 97-111)

5.2 นิยายคลาสสิกจีนสมัยราชวงศ์หมิง

5.2.1 ซานกั๋วเหยี่ยนอี้ (三国演义)

ซานกั๋วเหยี่ยนอี้หรือสามก๊กฉบับนิยาย เป็นวรรณคดีที่นำเหตุการณ์ประวัติศาสตร์มาเล่าในรูปแบบของนิยายอิงประวัติศาสตร์ขนาดยาว สามก๊กมีที่มาจากเหตุการณ์การทำสงครามชิงอำนาจกันระหว่างสามอาณาจักรในช่วงกบฏปลายราชวงศ์ฮั่น (ค.ศ.220-280) ประกอบด้วยเว่ย (วุยก๊ก) สู้ (จ๊กก๊ก) และอู๋ (ง่อก๊ก) นักเล่านิทานฮว่าเปิ่นตั้งแต่สมัยก่อนราชวงศ์ซ่งนำเหตุการณ์ดังกล่าวมาเล่าในรูปแบบมุขปาฐะเพื่อความบันเทิง เมื่อล่วงถึงสมัยราชวงศ์หยวนซึ่งบทบาทประพันธ์ประเภทบทละครได้รับความนิยมอย่างสูง สามก๊กจึงหยิบยกบางตอนมาปรับเป็นบทละครและการแสดง จนกระทั่งกลายเป็นนิยายเรื่องยาวในสมัยราชวงศ์หมิง สามก๊กฉบับนิยายในสมัยหมิงซึ่งเป็นที่รู้จักอย่างแพร่หลายนั้นประพันธ์โดยหลัวกั๋วจง (ค.ศ.1330-1400) หลัวกั๋วจงได้อ้างอิงตามบันทึกในประวัติศาสตร์และเรื่องเล่าจากชาวบ้าน จากนั้นนำข้อมูลที่ได้มาแต่งเป็นนวนิยายเรื่องนี้ (วิทยาลัยภาษาจีนปักกิ่ง และคณะ, 2550: 62) มีการนำจดหมายเหตุประวัติศาสตร์ที่มีเนื้อหาเกี่ยวข้องกับช่วงเวลาดังกล่าว เช่น จดหมายเหตุซานกั๋วจื่อ (三国志) ของเฉินโซ่ว (ค.ศ.233-297) มาผสมผสานกับเรื่องเล่าและบทละคร ใช้ศิลปะการประพันธ์ “จริงเจ็ดเท็จสาม” (ถาวร สิกขโกศล, 2566: 276) สร้างสรรค์นิยายซานกั๋วเหยี่ยนอี้ในแบบฉบับของตนเอง เรียบเรียงประวัติศาสตร์ปลายราชวงศ์ฮั่นโดยเริ่มจากความพองเฟ้อของราชสำนัก กบฏโจกั๋วเผ่าเหลียงที่สร้างความระส่ำระสาย ขุนศึกขุนนางทำสงครามชิงอำนาจกันจนกลายเป็นสามชั่วอำนาจใหญ่ ถึงเหตุการณ์ช่วงสุดท้ายที่สกุลชื่อหมารวบอำนาจตั้งราชวงศ์ใหม่ ข้อเท็จจริงทางประวัติศาสตร์ถูกดัดแปลง แต่งเติม เพิ่มรายละเอียดอย่างเปี่ยมมรรดรส แบ่งตัวละครเป็นฝ่ายธรรมะอธรรมชัดเจน

ซานกั๋วเหยี่ยนอี้มีจุดเด่นที่การพรรณนาฉากสงคราม ถือเป็นแกนหลักของนิยายเรื่องนี้ ตลอดทั้งเรื่องมิได้มีเพียงการเข่นฆ่า แต่ยังรวมถึงการใช้สติปัญญาและปัจจัยต่าง ๆ ที่มีผลต่อสงคราม เช่น ชัยภูมิ แวดล้อมที่เอื้อประโยชน์ การจัดการระบอบทัพและยุทธวิธีต่าง ๆ แม้แต่ปัจจุบันก็ยังคงมีการศึกษาสามก๊กในฐานะวรรณกรรมประยุกต์กับศาสตร์อื่น เช่น การทหาร การบริหารธุรกิจ เป็นต้น นอกจากการต่อสู้ขัดเคืองระหว่างอาณาจักรทั้งสาม จุดเด่นประการที่สองคือการเชื่อมโยงความสัมพันธ์ของตัวละครในแต่ละ

ผ่านการประลองอำนาจ ปะทะด้วยปัญญาและอุบายเชิงจิตวิทยา สิ่งเหล่านี้ส่งผลต่อโครงเรื่องตั้งแต่ยุคตั้งตัวเป็นใหญ่และยุคล่มสลายของสามชั่วอำนาจ ผู้เขียนพรรณนาภาพความขัดแย้งระหว่างชนชั้นปกครองที่ก่อสงคราม ความทะเยอทะยาน อุดมการณ์ทางการเมืองและพิชัยสงครามอย่างสมจริง นอกจากนี้จุดเด่นประการที่สาม การถ่ายทอดลักษณะความหลากหลายของบุคคลผ่านตัวละครอย่างมีชีวิตชีวา สมจริงไม่ว่าจะเป็นตัวละครฝ่ายตัวเอกหรือผู้ร้าย ภาพลักษณ์ของตัวละครในซานกั๋วเหยี่ยนอี้ประทับใจผู้อ่านจนกลายเป็นที่มาของสำนวนภาษาและวัฒนธรรมจีน ตัวละครบางตัวเป็นภาพแทนของความชั่วช้า ความเจ้าเล่ห์ หรือคนจิตใจคับแคบ ในขณะที่ตัวละครบางตัวซึ่งมีคุณสมบัติของผู้กล้า เฉลียวฉลาด ยึดมั่นในสัจจะกลายเป็นภาพแทนบุคคลที่ผู้อ่านประทับใจ เคารพนับถือ หรือแม้แต่เทิดทูนยกย่องเป็นเทพเจ้า ด้วยเหตุผลเหล่านี้ ทำให้ซานกั๋วเหยี่ยนอี้ได้รับยกย่องว่าเป็นวรรณคดีเรื่องเอกเรื่องหนึ่งของจีน แม้เรื่องจะยาวมีตัวละครมากที่สุดถึงพันกว่าตัว แต่ผู้แต่งวางโครงเรื่องดี ซับซ้อนแต่ไม่ยุ่งเหยิง มีปมเงื่อนไขสนุกชวนติดตาม บรรยายเรื่องศึกสงครามได้ดีเยี่ยม เหมือนจริง ตื่นเต้นเร้าใจ (ถาวร สิกขโกศล, 2566: 276)

5.2.2 สุธู่จ้วน (水浒传)

สุธู่จ้วน (ฉบับภาษาไทยเรียกว่าซ้องกั๋ง หรือร้อยแปดผู้กล้าเขาเหลียงซาน) เป็นนิยายเรื่องยาวที่โครงสร้างคล้ายคลึงกับสามก๊ก กล่าวคือมาจากการนำประวัติศาสตร์มาเล่าใหม่และแต่งเติม ที่มาของสุธู่จ้วนสืบย้อนไปได้ถึงวรรณคดีฮัวเป็นเรื่อง “ต้าซ่งเซวียนเหออีซือ” (大宋宣和遗事) ซึ่งไม่ปรากฏผู้แต่ง มีที่มาจากเหตุการณ์สมัยจักรพรรดิซ่งฮุยจง (ค.ศ.1119-1126) ปีเซวียนเหอคือชื่อรัชศกปีสุดท้ายของการครองราชย์ อาณาจักรซ่งเกิดความวุ่นวายจากชนเผ่าภาคเหนือรุกรานชายแดน แต่ราชสำนักยังคงเต็มไปด้วยความขัดแย้งและการฉ้อราษฎร์ของขุนนาง ชาวบ้านที่ได้รับความเดือดร้อนจึงตั้งกองกำลังนำโดยคนชื่อซ่งเจียง (ซ้องกั๋ง) ด้านหนึ่งต่อต้านขุนนางฉ้อฉล อีกด้านหนึ่งพิทักษ์ชาติจากพวกต่างเผ่า พฤติกรรมของซ่งเจียงและพรรคพวกที่รักชาติหาญทำหายอำนาจขุนนางชั่วประทับใจชาวบ้านจนกลายเป็นเรื่องเล่าขานสืบต่อและเพิ่มอิทธิฤทธิ์ปาฏิหาริย์ บุคคลในกองกำลังทั้ง 36 คนได้รับการยกย่องเป็นดาวเทพจุติ มีการวาดภาพและยกย่องสวดดี เมื่อเทคนิคการพิมพ์แพร่หลายก็พิมพ์เป็นเล่ม เรียบเรียง เล่าใหม่ แต่งเติมเพิ่มฉากกับตัวละครจำนวนมาก จนกลายเป็นนิทาน บทละคร ژی่ว และประพันธ์เป็นนิยายเรื่องยาวในสมัยราชวงศ์หมิงโดยชื่อโนอัน (ค.ศ.1296-1370) เขาได้อ้างตามนิทานพื้นบ้านที่เล่าขานกันมาเรื่องกบฏซ่งเจียง (ซ้องกั๋ง) ในสมัยปลายราชวงศ์ซ่งเหนือ โดยเนื้อหาส่วนใหญ่ได้กล่าวถึงเหตุการณ์การก่อกบฏของพวกขานาแห่งภูเขาเหลียงซาน (วิทยาลัยภาษาจีนปักกิ่ง และคณะ, 2550: 62) นิยายเรื่องนี้บรรยายความขัดแย้งระหว่างชนชั้นในสังคมศักดินาอย่างถึงแก่น โดยเฉพาะความขัดแย้งของชนชั้นปกครอง/คนร่ำรวยกับคนธรรมดา/คนยากจนในเรื่อง ไม่เพียงเปิดโปงให้เห็นความชั่วร้ายของสังคมยุคซ่งและผลของการฉ้อราษฎร์บังหลวงที่ผู้มีอำนาจเพิกเฉย ก่อให้เกิดสภาพที่คนธรรมดาสามัญถูกรัฐบีบคั้นจนต้องกลายเป็นโจร แต่ยังตั้งคำถามกับแนวคิดเรื่องความจงรักภักดีที่หลักปรัชญาขงจื้อใช้หล่อหลอมสังคมจีนนับพันปี การกดขี่ข่มเหงของคนตั้งแต่ระดับเสนาบดีและขุนนางไล่เรียงมาถึงเศรษฐีผู้มีอิทธิพลในท้องถิ่นที่กระทำต่อผู้ด้อยกว่าอย่างขานาชาวบ้าน หรือแม้แต่กับขุนนางด้วยกันเองที่ขัดแย้งผลประโยชน์ นำเสนอผ่านประสบการณ์ความเลวร้ายที่ตัวละครแต่ละตัวประสบ ก่อนจะต้องหนีเอาชีวิตรอดขึ้นเขาเหลียงซานไปเป็นโจร

จุดเด่นของสยู่หู่จ้วนอยู่ที่การสร้างสรรค์ตัวละคร ชื่อโนอันสร้างตัวละครเอกจำนวนมาก ทว่าแต่ละตัวล้วนมีเอกลักษณ์เฉพาะตัว เรื่องราวประกอบเหตุการณ์ในแต่ละตอนก็เป็นเอกเทศ ทั้งนี้ ตัวละครทุกตัวต่างก็มีจุดร่วมเดียวกันคือ “ถูกผู้มีอำนาจข่มเหงรังแก” กลวิธีการประพันธ์ของชื่อโนอันยังสร้างตัวละครของเรื่องให้สมจริงด้วยการนำเสนอภาพความเป็นมนุษย์ซึ่งมีทั้งข้อดีข้อเสีย เช่น ตัวเอกซ่งเจียงที่กล้าหาญยุติธรรม รักพวกพ้อง ต้องการปราบขุนนางชั่วเพื่อแสดงความจงรักภักดีต่อจักรพรรดิ ก็ยังมีข้อเสียคือยึดมั่นถือมั่นในความคิดของตนโดยไม่ดูความเป็นจริง ทำให้ต้องประสบกับปลายอันเลวร้าย เป็นต้น นอกจากนี้ชื่อโนอันยังใช้วรรณกรรมเป็นเครื่องมือวิพากษ์สังคม นำเสนอความไม่พอใจของประชาชนผ่านทางการตำหนิและตีแผ่พฤติกรรมชั่วช้าของตัวละครฝ่ายตัวร้ายที่กระทำต่อตัวเอก หรืออาจกล่าวได้ว่า สยู่หู่จ้วนคือเครื่องมือตอบโต้ผู้มีอำนาจรัฐโดยใช้วรรณกรรมเป็นกระบอกเสียง

เมื่อพิจารณาจากเค้าโครงเรื่องของซานกั๋วเหยี่ยนอี้และสยู่หู่จ้วน จะเห็นได้ว่าทั้งสองเรื่องล้วนเป็นนิยายอิงประวัติศาสตร์ เน้นเรื่องความขัดแย้งและการต่อสู้ทางอุดมการณ์ กลียุคก่อกำเนิดผู้กล้า แม้เนื้อหาเต็มไปด้วยตัวละครจำนวนมาก แต่ลำดับการเล่าเรื่องไม่ซับซ้อน สร้างความสนุกสนาน ตื่นเต้นเร้าใจ สอดแทรกสาระทัศนะความเป็นจีนผ่านมโนทัศน์เรื่องคุณธรรม ความซื่อสัตย์ภักดี การอุทิศตนเพื่ออุดมการณ์ รวมถึงถ่ายทอดแนวคิดความเป็นจีนด้านอื่น ๆ ผ่านพฤติกรรมของตัวละคร ตัวละครในซานกั๋วเหยี่ยนอี้สะท้อนภาพคำกล่าวที่ว่าสถานการณ์สร้างวีรบุรุษ เช่น ขงเบ้ง (จูเก๋อเหลียง) ผู้ชาญฉลาด โจโฉ (เฉาเซา) ผู้มีเล่ห์เหลี่ยม กวนอู (กวนอู๋) ผู้ซื่อสัตย์ เตียวหุย (จางเฟย) ผู้หาหาญ เป็นต้น ขณะที่สยู่หู่จ้วนสะท้อนภาพความล้มเหลวของชนชั้นปกครองและการต่อต้านของประชาชน บรรยายวิกรรมจิตวิญญาณที่ไม่ยอมพ่ายแพ้ของผู้กล้า 108 คน (วิทยาลัยภาษาจีนปักกิ่ง และคณะ, 2550: 62) นิยายทั้งสองจึงได้รับความนิยมจากผู้อ่านตั้งแต่รูปแบบลายลักษณ์อักษร จนกระทั่งพัฒนาต่อเนื่องเป็นนิยายที่มีภาพประกอบ

เมื่อกล่าวถึงภาพประกอบ อาจสับสนย้อนกลับไปได้ถึงภาพจิตรกรรมตุนหวง ณ ถ้ำม่อเกา มีการค้นพบภาพประกอบคัมภีร์ในพระพุทธศาสนาเรียกว่า “เปี่ยนเหวิน” (變文) ในสมัยราชวงศ์ถัง สันนิษฐานว่าการนำภาพประกอบมาใช้ในพระสูตรพุทธก็เพื่อเจตจำนงในการเล่าเรื่องราวพระคัมภีร์ให้เข้าใจง่ายขึ้น เป็นการเทศนาหลักธรรมพุทธศาสนาเพื่อความเข้าใจอย่างเป็นรูปธรรม บางครั้งยังใช้นิทานพื้นบ้าน บทกวีและตำนานท้องถิ่นประกอบความเรียงที่สอดแทรกภาพวาดเป็นตอน (历朝驿站, n.d.) เปี่ยนเหวินจึงมีอิทธิพลต่อการเล่าเรื่องประกอบภาพมาจนถึงยุคหลัง โดยเฉพาะเมื่อมีการพัฒนาระบบการพิมพ์ของแม่พิมพ์แกะไม้ในสมัยราชวงศ์ซ่ง และแพร่หลายเฟื่องฟูถึงสมัยราชวงศ์หมิงและชิง ทำให้การวาดภาพประกอบการเล่าเรื่องที่มีลักษณะของการถ่ายทอดภาพจากจินตนาการได้รับความนิยมจากคนสมัยนั้น ภาพลักษณะนี้เรียกว่า “เหลียนหวนฮว่า” (连环画) หมายถึง ภาพชุดหรือภาพเล่าเรื่องต่อเนื่อง ต่อมาสมัยสาธารณรัฐจีนจึงเริ่มเกิดการพิมพ์หนังสือแบบเหลียนหวน ฮว่าที่มีรูปเล่มขนาดเล็ก โดยใช้ภาพวาดประกอบวรรณคดีจีน อาทิ ซานกั๋วเหยี่ยนอี้ สยู่หู่จ้วน ซีไห่หวี่ (ไซอิ๋ว) เฟิงเสินปั้ง (ห้องสิน) เป็นต้น องค์ประกอบของภาพวาดเช่น ภาพบุคคล เครื่องแต่งกาย สิ่งของหรือสถาปัตยกรรม ล้วนถ่ายทอดเอกลักษณ์ความเป็นจีนตามยุคสมัยที่เป็นฉากของเรื่อง จึงอาจกล่าวได้ว่ามโนทัศน์ความเป็นจีนถูกถ่ายทอดผ่านทางตัวอักษรและภาพประกอบพร้อมกับเนื้อหาของตัวบทวรรณกรรม

5.3 การดัดแปลงข้ามสื่อทางวัฒนธรรม: จากความเป็นจีนสู่ความเป็นญี่ปุ่น

แนวคิดของความเป็นจีนในงานวรรณกรรมได้ถ่ายทอดมาสู่ญี่ปุ่นอย่างชัดเจนตั้งแต่สมัยนาระ (Nara period, 710-794) โดยในช่วงเวลานั้น ญี่ปุ่นได้รับอิทธิพลจีนอย่างมากทั้งด้านการปกครอง ศาสนา วัฒนธรรม และวรรณกรรม โดยเฉพาะบทกวีจีนสมัยราชวงศ์ถังที่มีการแปลและแพร่หลายไปสู่ญี่ปุ่น การพัฒนาของวรรณคดีจีนและมโนทัศน์ความเป็นจีนดำเนินมาอย่างต่อเนื่องจนถึงสมัยเอโดะในต้นคริสต์ศตวรรษที่ 17 ซึ่งคำว่าเอโดะนั้นเป็นทั้งชื่อเมืองหลวงและชื่อยุคสมัยทางประวัติศาสตร์ของประเทศญี่ปุ่น ตั้งแต่ปี ค.ศ.1603-1868 สมัยเอโดะเป็นยุคที่แผ่นดินสงบสุข สงครามเซ็นโกคุหรือสงครามภายในประเทศที่ยาวนานกว่าสองร้อยปีสิ้นสุดอย่างราบคาบ แม้ญี่ปุ่นดำเนินนโยบายแยกตัวโดดเดี่ยวจากการติดต่อกับต่างชาติ แต่เศรษฐกิจการค้าขายภายในประเทศกลับเจริญก้าวหน้า ส่งผลอย่างมากต่อศิลปะและวัฒนธรรมของญี่ปุ่นในด้านต่าง ๆ โดยเฉพาะอย่างยิ่งศิลปะภาพพิมพ์อุคิโยเอะที่ผลิตขึ้นจากเทคนิคการแกะไม้ ทำให้สามารถพิมพ์ได้ประมาณ 200 แผ่นขึ้นไปต่อการแกะแม่พิมพ์หนึ่งแผ่น ภาพพิมพ์แกะไม้ได้รับความนิยมอย่างล้นหลามเพราะราคาถูก คนทั่วไปสามารถหาซื้อครอบครองได้ ผลกระทบที่ตามมาคือการเติบโตของวัฒนธรรมภาพพิมพ์กับหนังสือ การพิมพ์จากแม่พิมพ์ไม้เป็นเทคนิคที่มีมาแต่โบราณ ทว่า ในสมัยก่อนมักใช้ในกิจการของวัดหรือการพิมพ์หนังสือทางการ การนำเทคนิคนี้มาสร้างภาพเพื่อการจำหน่ายในวงกว้างต้องอาศัยฐานผู้ซื้อจำนวนมาก การค้นพบเทคนิคการทำเคนโต (kento) หรือการกำหนดจุดลือคอของเพลทไม้ ทำให้สามารถพิมพ์ซ้อนกันหลายเพลทบนภาพเดียว พัฒนาเป็นวิธีพิมพ์สอดสีมากกว่าหนึ่งสีได้ ภาพพิมพ์อุคิโยเอะมีหัวข้อหลากหลาย เช่น ทิวทัศน์ ดาราคาบุกิ สาวสวย ซูโม่ ไปจนกระทั่งโสเภณีชื่อดัง นอกจากนี้ยังนำมาตีพิมพ์หนังสือนิยายหรือหนังสือที่เล่าเรื่องราวต่างๆ ที่เรียกว่า อุคิโยโซชิ (Ukiyozo-shi) หรือนิยายแห่งโลกที่ล่องลอย (ชยัยศ อิชฎีวรพันธุ์, 2558: 96-97) ดังนั้น สิ่งสำคัญที่สนับสนุนรากฐานของวัฒนธรรมสมัยเอโดะคือการแพร่กระจายของการรู้หนังสืออย่างก้าวหน้า และปรากฏการณ์การส่งเสริมโดยชนชั้นพ่อค้าที่คอยเสาะแสวงหาความรู้และเรื่องราวต่าง ๆ อย่างไม่หยุดหย่อน

มีข้อสันนิษฐานว่าสามก๊กซานกั๋วเหียนอี้หรือซานกั๋วจื่อ หรือในภาษาญี่ปุ่นเรียกว่า ซันโกคุชิ (Sangokushi 三国志) ได้รับการแปลเป็นภาษาญี่ปุ่นเป็นครั้งแรกในสมัยเอโดะ รวมทั้งความนิยมจากอิทธิพลวัฒนธรรมจีนที่ส่งผ่านการแสดงหุ่นกระบอกนิงเงียวโจรุริ (Ningyo joruri) ซึ่งแต่เดิม การรับวัฒนธรรมหุ่นกระบอกจีนเผยแพร่มาถึงญี่ปุ่นจากศิลปะการเชิดหุ่นในกิจการศาสนา แล้วค่อย ๆ กลายเป็นหุ่นเพื่อการแสดง ในเวลาต่อมา ศิลปินนักแสดงหุ่นก็นำศิลปะการเล่านิทานและการร้องเพลงประกอบดนตรีที่แพร่หลายอยู่แล้วมาใช้ในการเชิดหุ่น การแสดงหุ่นกระบอกที่เชิดด้วยมือเป็นที่นิยมอย่างแพร่หลายมากในปลายคริสต์ศตวรรษที่ 16 และเป็นทีโปรดปรานในวังด้วยเช่นกัน (มาลินี ดิลกวนิช, 2535: 61) เรื่องราวในซันโกคุชิจึงเริ่มแสดงเป็นตอน ๆ ตามโรงละครหุ่นกระบอก ทำให้ตัวละครต่าง ๆ ในเรื่องเป็นที่รู้จัก รวมถึงยังมีการสร้างหุ่นกระบอกญี่ปุ่นเพื่อแสดงเนื้อเรื่องของซันโกคุชิจนถึงปัจจุบัน (Munroe Hotes, 2013)

ในขณะที่สุยหู่จ้วน หรือในภาษาญี่ปุ่นเรียกว่า ซุยโคเด็น Suikoden, (水滸伝) แปลภาษาญี่ปุ่นครั้งแรกและตีพิมพ์เมื่อปี ค.ศ.1728 โดยโอกาจิเมะ คันซัน (Okajima Kanzan, ค.ศ.1674-1728) ผู้เชี่ยวชาญภาษาจีนและนักเขียนผู้ก้นสมัยเอโดะ โอกาจิเมะแปลซุยโคเด็นไว้เพียงสิบบทแรกของเรื่องเล่าดั้งเดิมเท่านั้น โดยให้ชื่อเรื่องครั้งแรกว่าซูกิซุยโคเด็น (Chugi suikoden) ในเวลาต่อมา คำว่า “ซุยโคเด็น” มักใช้เพื่ออ้างอิงถึงเรื่องเล่าใด ๆ ก็ตามที่แปล ดัดแปลง หรือได้รับแรงบันดาลใจจากสุยหู่จ้วนของจีน แต่เป็นการให้ความหมายเพียงกว้าง ๆ เท่านั้น อย่างไรก็ตาม ภาพลักษณ์ของวีรชนเรื่องซุยโคเด็นได้รับความนิยมอย่างสูง นิยมใช้เป็นรูปสำหรับสักในสมัยนั้น แม้ว่าตัวละครบางตัวเป็นเพียงคนในจินตนาการหรือมิได้อิงตามประวัติศาสตร์ก็ตาม สันนิษฐานได้ว่าสิ่งเหล่านี้สะท้อนภาพความไม่พอใจของราษฎรที่มีต่อชนชั้นปกครองในยุคเอโดะ โดยอิงซุยโคเด็นที่เป็นเรื่องของผู้ปฏิบัติต่อต้านรัฐ (Eli, 2021)

นิยายทั้งเรื่องซานกั๋วเหยี่ยนอี้และสุยหู่จ้วนเมื่อมาถึงแผ่นดินญี่ปุ่นสมัยเอโดะ เรียกชื่อตามการออกเสียงภาษาญี่ปุ่นจากตัวคันจิว่าซันโกคุชิ และซุยโคเด็น ช่วงระยะแรกเป็นที่รู้จักจากเนื้อหาวรรณกรรมฉบับแปล ผนวกกับการเล่าเรื่องโดยนักเล่านิทานและละครหุ่นกระบอก แต่สิ่งที่มีอิทธิพลต่อชาวบ้านมากที่สุดมาจากภาพพิมพ์แกะไม้อุคิโยเอะ ซึ่งเป็นปัจจัยสำคัญของการสร้าง “ภาพลักษณ์” และ “จินตนาการ” จากตัวอักษรไปสู่ภาพวาด รวมทั้งการดัดแปลงวรรณกรรมคลาสสิกจีนให้กลายเป็นญี่ปุ่น ผ่านภาพพิมพ์อุคิโยเอะที่คนทั่วไปชื่นชอบและได้รับความนิยมอย่างกว้างขวางในสังคมเอโดะ

แม้ว่าญี่ปุ่นยุคเอโดะจะปิดตัวเองจากโลกภายนอก แต่พรมแดนด้านภาษาและวรรณคดีกลับเปิดกว้าง แนวคิดปรัชญาจีนได้รับการยอมรับ เกิดความสนใจและการศึกษาวัฒนธรรมจีนอย่างแพร่หลาย แม้ไม่ปรากฏความสัมพันธ์เป็นทางการระหว่างรัฐของรัฐบาลเอโดะกับราชสำนักหมิงของจีน แต่การค้าขายยังดำเนินตามปกติผ่านท่าเรือนางาซากิของเกาะคิวชู ปรัชญาและวัฒนธรรมจีนยังเป็นแหล่งที่มาของแนวคิดเรื่องความชอบธรรมของชนชั้นปกครองญี่ปุ่น ตัวอย่างที่สะท้อนให้เห็นความเป็นจีนสอดแทรกอยู่ในงานศิลปะอย่างจิตรกรรม เช่น ผลงานภาพลายเส้นของโฮะคุไซจำนวน 103 ภาพที่วาดเกี่ยวกับตำนานประวัติศาสตร์ บุคคลและวรรณคดีจีน ภาพซานไท่จิงฉบับสมัยราชวงศ์ฮั่น และซานกั๋วเหยี่ยนอี้สมัยหมิง (Clark, 2021) ศิลปินเอโดะที่สร้างงานภาพพิมพ์อุคิโยเอะล้วนผลิตผลงานที่มีหัวข้อและเนื้อเรื่องจากจีนในกระบวนแบบที่หลากหลาย โดยเฉพาะวรรณคดีจีนอย่างซันโกคุชิและซุยโคเด็น กระแสความนิยมดังกล่าวนำไปสู่การแสวงหาภาพวาดและการซื้อขายเพื่อเก็บสะสมภาพประกอบจากผลงานศิลปินภาพพิมพ์แกะไม้อุคิโยเอะที่ผลิตผลงานในหัวข้อวรรณคดีคลาสสิกจีน (Eli, 2021) ทั้งนี้ ศิลปินที่ได้รับความนิยม ได้แก่ คัตซึชิเกะ โฮะคุไซ (Katsushika Hokusai, 葛飾北斎) อุตะงาวะ คุนิโยชิ (Utagawa Kuniyoshi, 歌川国芳) ทสึกิโอกะ โยชิโทชิ (Tsukioka Yoshitoshi, 月岡芳年) อุตะงาวะ คุนิซาดะ (Utagawa Kunisada, 歌川国貞) และโทโยฮาระ คุนิจิกะ (Toyohara Kunichika, 豊原国周) เป็นต้น

สำหรับบทความวิจัยเรื่องนี้ ผู้วิจัยกำหนดนิยามศัพท์คำว่า การกลายเป็นญี่ปุ่น (Japanization) หมายถึง อิทธิพลหรือรูปแบบความเป็นญี่ปุ่นที่ปรากฏในงานศิลปะที่สร้างสรรค์เนื้อหาจากวรรณคดีจีน เช่น การปรับเปลี่ยนลักษณะทางกายภาพของตัวละคร เครื่องแต่งกาย และองค์ประกอบอื่น ๆ ของฉาก เช่น สิ่งของ พืช สัตว์ และสถาปัตยกรรม เพื่อศึกษารูปแบบและเนื้อหาของการสร้างสรรค์ของศิลปินอุคิโยเอะ ที่ดัดแปลงภาพในจินตนาการสู่ความเป็นญี่ปุ่น

6. การวิเคราะห์รูปแบบและเนื้อหาของงานสร้างสรรค์ด้วยการดัดแปลงภาพในจินตนาการสู่ความเป็นญี่ปุ่น

6.1 ชานกั๋วเหี่ยนอี้/ชานกั๋วจื่อ/ชันโกคุชิ ในงานศิลปะอุคิโยเอะ



ภาพที่ 1

คัตซึชิเงะ โฮะคุไซ, โจโดกอนคิกิผาแดง, 1847, สีบนผ้าไหม

หมายเหตุ. จาก Cao Cao At Red Cliffs, by K. Hokusai, 1847 (<https://shimane-art-museum-ukiyo.jp/nagata/c-nagata/h15-01.html>).

Copyright by Shimane Art Museum



ภาพที่ 2

คัตซึซึกะ โอะคุไซ, โจโฉก่อนศึกผาแดง (ส่วนรายละเอียด)

หมายเหตุ. ปรับจาก *Cao Cao At Red Cliffs*, by K. Hokusai, 1847 (<https://shimane-art-museum-ukiyo-e.jp/nagata/c-nagata/h15-01.html>). Copyright by Shimane Art Museum

ผลงานของโอะคุไซ (ภาพที่ 1-2) แสดงแนวคิดที่มีต่อความองอาจหาญของโจโฉในท่วงท่าสง่างามแบบนักรบที่พร้อมต่อสู้ในสมรภูมิ สืบไปได้จากชุดเกราะนักรบเต็มยศ โจโฉในภาพสวมหมวกเกราะแบบญี่ปุ่น ถือทวนและคันธนู สะท้อนบุคลิกวีรบุรุษ โอะคุไซเลือกวาดเฉพาะตัวบุคคลคือโจโฉเพียงผู้เดียว ในภาพวาดบุคคลยืนก้าวขึ้นหัวเรือ มือซ้ายจับทวนยาวกระทุ้งให้จิ้งหะร้ายบทกลอน เนื้อหาดังกล่าวเป็นเหตุการณ์ตอนที่หลิวฟู (เล่าฮก) ที่ปรึกษาคนหนึ่งวิจารณ์บทกวีขณะร่ำสุราในงานสังสรรค์ก่อนยุทธภูมิผาแดงจะเริ่มขึ้น บทกวีชื่อ “ต่วนเกอสิง” (短歌行) ถูกหลิวฟูวิจารณ์วรรค “จันทรกระจ่างดาวเลื่อนราง วิหคลงใต้ วนรอบต้นไม้ กิ่งใด可依?” (月明星稀，乌鹊南飞，绕树三匝，何枝可依?) ว่าเนื้อความไม่เป็นมงคล การขัดจิ้งหะดังกล่าวทำให้โจโฉบันดาลโทสะ จากภาพเห็นได้ว่าการสร้างองค์ประกอบบริเวณด้านหลังลงรายละเอียดให้พ้องกับเรื่องในนิยาย ภาพของนกสามตัวกำลังบินบนท้องฟ้าที่พระจันทร์ลอยเด่นสอดคล้องกับบทกวี โอะคุไซใช้โทนสีน้ำเงินอมครามอ่อนสร้างบรรยากาศความน่าพรั่นพรึงยามรัตติกาล



ภาพที่ 3

ทสึกิโอกะ โยชิโทชิ, โจโด-จันทรารขึ้นที่เขานานผิง, 1885, ภาพพิมพ์แกะไม้

หมายเหตุ. จาก *Moon Rising over Nanping- Cao Cao*, by T. Yoshitoshi, 1885 (<https://britishmuseum.org.cn/blog/the-last-Ukiyoe>). Copyright by British Museum

ผลงานของโยชิโทชิ (ภาพที่ 3) เป็นการสานต่อแบบอย่างของโฮะคุไซ โยชิโทชิเป็นศิลปินอุคิโยะอะ คนสุดท้ายที่อยู่คาบเกี่ยวระหว่างปลายสมัยเอโดะถึงต้นสมัยเมจิ แสดงแนวคิดในมุมมองความเป็นวีรบุรุษ เช่นเดียวกับผลงานของโฮะคุไซ แต่โยชิโทชิเลือกใช้การมองจากทางด้านหลัง การมองแผ่นหลังของภาพเหมือน บุคคลในทางศิลปะแสดงความหมายเรื่องความยิ่งใหญ่ของวีรบุรุษ ท่วงท่ายืนเด่นตรงหัวเรือของโจโด มือซ้าย เท้าเอว มือขวาจับทวนยาวไว้นั่น สื่อความหมายถึงการพร้อมรบ ทว่า ชุดที่สวมใส่เป็นเกราะอ่อนครึ่งตัว พร้อมคาดกระบี่ประดับ มีใช้เกราะเต็มตัวแบบภาพของโฮะคุไซ รายละเอียดภาพยังใช้ฉากเหตุการณ์ก่อนเกิด ยุทธภูมิดาแดง องค์ประกอบอื่น ๆ เช่น นกและพระจันทร์ยังคงเก็บรักษาเอาไว้ดังเดิม ศิลปินไม่แสดงภาพ ท้าศัตร์ที่ประจันอยู่เบื้องหน้า เพียงใช้ชื่อและภาพของเขานานผิงซาน (ลำป็นสาน) ซึ่งเป็นตำแหน่งแทน ปะรำพิธีเรียกกลมอาคเนย์ของขงเบ้งแทนฐานทัพศัตร์ ภาพนี้แสดงนัยว่าโจโดกำลังจัดจรรอคอยการศึกอุบัติขึ้น



ภาพที่ 4

อุตะงาวะ คุนิโยชิ, จดหมายเหตุสามก๊กฉบับยอคนิยมตอน หลิวเสวียนตอบุกเป่ย์ไห่, 1853, ภาพพิมพ์แกะไม้แบบสามแผ่น
หมายเหตุ. จาก *Popular Romance of the Three Kingdoms / Liu Xuande Breaks the Siege of Beihai*, by
U. Kuniyoshi, 1853a (https://www.yamada-shoten.com/english/detail.php?item_id=58606). Copyright
by Yamada-Shoten

ผลงานของคุนิโยชิ (ภาพที่ 4) ใช้เทคนิคภาพพิมพ์ไม้แบบสามตอนเรียงต่อเนื่องกันกลายเป็นภาพสมบูรณ์ขนาดใหญ่ ศิลปินเขียนชื่อตัวละครสำคัญกำกับไว้ในกรอบสี่เหลี่ยม มุมซ้ายบนของภาพคือกรอบสีแดงชื่อคุนิโยชิ มุมขวาบนของภาพเป็นชื่อฉากเหตุการณ์ในกรอบสีเขียว ผู้ชมจึงทราบได้ว่าภาพนี้แสดงเนื้อหาตอนขงหยง (ข่งหรง) เจ้าเมืองเป่ย์ไห่ถูกโจรโพกผ้าเหลืองล้อมเมือง สามพี่น้องเล่าปี่ (หลิวเป่ย์) กวนอูและเตียวหุย พร้อมขุนพลจูลง (จ้าวจื่อหลง) ยกทัพไปช่วยเหลื่อ รายละเอียดของภาพเต็มไปด้วยฉากการสู้รบที่ดุเดือดหน้าประตูเมือง คนและม้าแน่นขนัด ให้ความรู้สึกเหมือนผู้ชมก็อยู่กลางสมรภูมิ การจัดองค์ประกอบของภาพแบ่งออกเป็น 3 ตอน ภาพตอนที่หนึ่ง (ภาพซ้าย) จัดองค์ประกอบด้วยสองขุนพลเอกบนหลังม้าอย่างกวนอูและจูลง สังเกตได้ว่า ใบหน้าของกวนอูเป็นสีแดงและถือง้าวประจำตัว ส่วนจูลงถือทวนสีน้ำตาล แตกต่างจากม้าประจำตัวที่พรรณนาในฉบับนิยายว่าตัวละครจูลงขี่ม้าขาว ภาพตอนที่สอง (ภาพกลาง) เป็นภาพของเล่าปี่ที่เรียกชื่อรองว่า “เสวียนเตอ” กำลังยกกระบี่คู่ขึ้นนำทัพ บุกรุกข้ามสะพานโค้งสีแดงในขณะที่ทหารฝ่ายข้าศึกด้านปะทะอย่างเต็มที่ และภาพตอนที่สาม (ภาพขวา) เป็นภาพวาดของเตียวหุย ใบหน้าสีดำถืออาวุธยาวลักษณะเหมือนไม้พลอง ซึ่งแตกต่างจากอาวุธประจำกายที่พรรณนาในฉบับนิยายว่าเตียวหุยใช้ทวนปลายหยักเหมือนงู การจัดวางตำแหน่งจุดเด่นของภาพแม้จะเน้นจุดเด่นบริเวณกึ่งกลางใช้หลักการกระจายภาพจากศูนย์กลางแผ่กระจายไปด้านซ้ายและขวา ซึ่งเป็นตำแหน่งเสริมรับซึ่งกันและกันเนื่องจากข้อจำกัดเชิงเทคนิคในกระบวนการพิมพ์จากแม่พิมพ์แกะไม้ ทำให้อาณาเขตของพื้นที่ภาพต้องใส่รายละเอียดเท่าขนาดของแผ่นแม่พิมพ์ แต่ศิลปินก็มีความชาญฉลาดยิ่งในการนำสิ่งนี้มาขยายจินตนาการของตนเองให้กว้างยิ่งขึ้น ทำให้ภาพแต่ละแผ่นต่างสมบูรณ์ในตัวเองบนเหตุการณ์เรื่องเดียวกัน เมื่อนำมาวางเรียงต่อกัน

จะกลายเป็นภาพสมบูรณ์ ฉากตระการตาขนาดใหญ่ แสดงถึงความชาญฉลาดของศิลปินในการออกแบบและสร้างรายละเอียดภาพที่เปี่ยมด้วยจิตวิญญาณแห่งนักรบในเนื้อหาดังกล่าว อีกทั้งลักษณะแบบภาพต่อเนื่องสามตอนเช่นนี้ ไม่เป็นที่นิยมในจิตรกรรมจีนประเพณี แต่กลับเป็นที่นิยมในญี่ปุ่นเพราะเทคนิคภาพพิมพ์แกะไม้ได้เอื้อให้สามารถขยายมุมมองภาพที่กว้างขึ้นและยังสามารถเรียงต่อเนื่องกันจนรวมเป็นภาพสมบูรณ์ขนาดใหญ่



ภาพที่ 5

อุตะงาวะ คุนิโยชิ, จดหมายเหตุสามก๊กฉบับยอดนิยม ตอน กวนอูฝ่าห้าด่าน, 1853, ภาพพิมพ์แกะไม้แบบสามแผ่น หมายเหตุ. จาก *Popular Romance of the Three Kingdoms, Guan Yu's Five Passes*, by U. Kuniyoshi, 1853b (https://www.harashobo.com/ukiyo/ukiyo_detail.php?print_id=36154). Copyright by Hara Shobo

ผลงานของคุนิโยชิ (ภาพที่ 5) แสดงฉาก “กวนอูฝ่าห้าด่าน” จากเนื้อหาดอนหนึ่งในสามก๊ก เรื่องราวเล่าเหตุการณ์ตอนกวนอูแยกตัวออกจากโจโฉและพาพี่สะใภ้เดินทางไปหาเล่าปี่ที่ร่วมสาบานแต่ระหว่างทาง ขบวนของกวนอูถูกขุนพลของโจโฉขัดขวาง กวนอูจึงจำต้องฝ่าด่านทั้งห้าและสังหารขุนพลทั้งหกที่ขวางทาง รายละเอียดในภาพของคุนิโยชิแบ่งออกเป็น 3 ตอน หากนำมารวมกันทั้งสามแผ่นทำให้ฉากเหตุการณ์กวนอูฝ่าห้าด่านครบถ้วนตามเนื้อหาในนิยาย ศิลปินเขียนชื่อตัวละครสำคัญกำกับไว้ในกรอบสี่เหลี่ยมคู่กับกรอบชื่อศิลปิน ภาพตอนที่หนึ่ง (ภาพซ้าย) เป็นภาพกวนอุบนหลังม้า กวัดแกว่งจ้าวประจันหน้ากับฝ่ายทหารของโจโฉ ภาพตอนที่สอง (ภาพกลาง) เป็นภาพวาดสามแม่ทัพเอกของวุยก๊ก ได้แก่ เตียวเหลียว (จางเหลียว) ซิหลง (สวีห้วง) ลิเตียน (หลี่เตียน) ค้อมค่านับกวนอู โดยฉากด้านหลังในระยะไกลแสดงขบวนทหารของกวนอูที่เฝ้าอารักขาภรรยาของเล่าปี่ในรถเทียมล้อซึ่งข้ามฝั่งน้ำไปแล้ว ภาพตอนที่สาม (ภาพขวา) เป็นภาพวาดของโจโฉบนหลังม้าขาว ล้อมรอบด้วยสองแม่ทัพ เคาฑู (สวีฉู่) และอิ๊กิม (อวีจิ้น) ทำท่าการวะส่งกวนอูเดินทาง โดยไม่มีท่าทีห้ามมิให้เดินทางกลับไปหาเล่าปี่ แสดงออกถึงความใจกว้างของโจโฉที่ยอมให้กวนอูจากไปโดยไม่ถือโทษการสังหารขุนพล เหตุการณ์ในตอนนี้ของสามก๊กเป็นภาพสะท้อนความภักดีของกวนอูที่มีต่อเล่าปี่ และภาวะผู้นำของโจโฉ

อนึ่ง ผู้วิจัยตั้งข้อสังเกตว่า ตัวละครเอกอย่างเล่าปี่ (ภาพที่ 4) และโจโฉ (ภาพที่ 5) คุณิโยชิเลือกใช้ม้าขาวเป็นพาหนะ ม้าขาวถูกใช้เป็นสัญลักษณ์ของความเป็นหัวหน้าหรือผู้นำ รวมทั้งการกลายเป็นญี่ปุ่นที่ปรากฏในภาพทั้งหมดยังสามารถพบได้จากรายละเอียดการสร้างสรรค์ที่แตกต่างไปจากตัวบทวรรณกรรมแบบจีน



ภาพที่ 6

อุตะงาวะ คุณิซาดะ. เสวียนเต๋อเยี่ยนซ่งหมิงกลางสายลมและหิมะ, 1820, ภาพพิมพ์แกะไม้แบบสามแผ่น
หมายเหตุ. จาก *Parody of Liu Bei (J: Gentoku) Visiting Zhuge Liang (J: Komei) in Wind and Snow (Gentoku fusetsu ni Komei o tazureru)*, by U. Kunisada, 1820 (<https://otakinen-museum.note.jp/n/n8a7990f1ac52>).
Copyright by Ota Memorial Museum of Art

ผลงานของคุณิซาดะ (ภาพที่ 6) ชื่อ “เสวียนเต๋อเยี่ยนซ่งหมิงกลางสายลมและหิมะ” ใช้เทคนิคภาพพิมพ์ไม้แบบสามตอนเรียงต่อเนื่องกันกลายเป็นภาพสมบูรณ์ขนาดใหญ่ หยิบยืมฉากเหตุการณ์ตอนหนึ่งในซานกั๋วเหยี่ยนอี้ ตอน “เยือนกระท่อมหญ้าสามครา” (三顾茅庐) กล่าวถึงเล่าปี่และพี่น้องร่วมสาบานทั้งสองคือกวนอูและเตียวหุย เดินทางไปเยือนบ้านของซ่งเบ้ง (ซ่งหมิง) บนภูเขาท่ามกลางอากาศหนาวเหน็บและพายุหิมะ ฉากเหตุการณ์นี้เป็นหนึ่งในฉากคลาสสิกของเรื่องและกลายเป็นสำนวนจีน หมายถึงการแสดงความจริงใจ/การถ่อมตัวโดยไม่ยอมแพ้ต่ออุปสรรค อย่างไรก็ตาม คุณิซาดะดัดแปลงภาพในจินตนาการของฉากดังกล่าวแปรเปลี่ยนสู่ความเป็นญี่ปุ่นผ่านงานอุคิโยเอะ แทนที่กระท่อมหญ้าด้วยประตูเรือนญี่ปุ่น ในภาพยังเปลี่ยนฉากบนภูเขาเป็น บ้านริมฝั่งน้ำ ดังจะเห็นจากเรือประทุนที่จอดเทียบในมุมขวาของรูป จุดที่โดดเด่นที่สุดคือการแทนที่ตัวเอกชายทั้งสามด้วยตัวละครหญิง หญิงสาวสามคนในชุดกิโมโนลวดลายวิจิตรกำลังทำกิริยาแตกต่างกัน หญิงในภาพตอนที่สองและสามกำลังเคลื่อนไหวไปสู่มุมของภาพตอนที่หนึ่งทางด้านซ้าย หญิงสาวทางขวากำลังกำลังเดินกึ่งวิ่ง ยกส้อมอาหารอย่างเร่งรีบ ในขณะที่หญิงสาวในภาพตอนที่หนึ่ง

หุ้บ่มกระดาษหน้าบ้าน คนในภาพตอนที่สองใช้ร่มกันลมหิมะรอคอยคนในภาพตอนที่สาม นี่คือการเปลี่ยนจากฉากกิจวัตรธรรมดาในวันหิมะตกเป็นฉาก “เสวียนเต๋อเยื่อนซ่งหมิงกลางสายลมและหิมะ” ของเรื่องสามก๊ก เล่าปี่กวนอุเตียวหุยถูกศิลปินใช้ภาพสตรีเลอโฉมเล่าเรื่องแทน ก่อให้เกิดความรู้สึกแปลกตาราวภาพมายาตามความหมายของอุคิโยเอะ หรือนิยายแห่งโลกที่ล่องลอย สิ่งดังกล่าวนี้คือกลวิธีหนึ่งของการ “แปรเปลี่ยนรูปลักษณ์” ซึ่งเป็นกระบวนการหนึ่งของการวาดสาวงาม หรือ บิจินกะ (美人画) ที่นิยมในอุคิโยเอะนั่นเอง



ภาพที่ 6

ทสึกิโอกะ โยชิโทชิ, ภาพสามก๊ก เสวียนเต๋อเยื่อนเรื่อนซ่งหมิงกลางพายุหิมะราตรี, 1883, ภาพพิมพ์แกะไม้แบบสามแผ่น, แต่ละแผ่นขนาด 37 x 25 ซม.

หมายเหตุ. จาก *Gentoku Visits Komei in Snow Storm*, by T. Yoshitoshi, 1883 (<https://www.artofukiyoe.com/gallery/p/gentoku-visits-komei-in-snow-storm>). Copyright by Art of Ukiyoe

ผลงานของโยชิโทชิ (ภาพที่ 7) ชื่อ “ภาพสามก๊ก เสวียนเต๋อเยื่อนเรื่อนซ่งหมิงกลางพายุหิมะราตรี” เป็นฉากเหตุการณ์ตอนหนึ่งในสามก๊กคือ “เยื่อนกระท่อมหญ้าสามครา” เหมือนผลงานของคุนิซาดะ แต่มีรายละเอียดที่แตกต่าง เล่าปี่ กวนอุและเตียวหุยเดินทางไปเชื่อเชิญขงเบ้งที่เรือนกายอยู่บนภูเขา การไปครั้งแรกล้มเหลว ฉากในภาพของโยชิโทชินี้เป็นการเดินทางมาเยื่อนครั้งที่ 2 ซึ่งตรงกับกลางฤดูหนาว เมื่อทั้งสามเดินทางมาถึงหุบเขาก็เกิดพายุหิมะ เด็กรับใช้ยังคงแจ้งว่าขงเบ้งไม่อยู่จึงไม่ได้พบ โยชิโทชิใช้เทคนิคภาพพิมพ์ไม้แบบสามตอนเล่าเรื่องผ่านฉากดังกล่าว แต่ละตอนมีความสมบูรณ์ในตัวเอง และหากนำมารวมกันทั้งสามแผ่นก็จะทำให้ฉากเหตุการณ์เยื่อนกระท่อมหญ้าสามครั้งครบถ้วน อย่างไรก็ตามศิลปินปรับเปลี่ยนเนื้อหาจากตัวบทวรรณกรรมในภาพตอนสุดท้าย

ภาพตอนที่หนึ่ง (ภาพซ้าย) เป็นเล่าปิ่นหลังม้า สวมชุดฟางกันหนาว ยังคงเห็นความรุนแรงของ พายุหิมะได้จากละอองที่ตก หมวกฟางที่ปลิว และภาพหิมะสุมพื้นดิน ภาพตอนที่สอง (ภาพกลาง) เป็น ภาพของกวนอูและเตียวหุยทำหน้าถ่มน้ำทิ้ง สวมเสื้อฟาง พกพาอาวุธประจำกาย กำลังสนทนากับเด็กรับใช้ ที่เผ้ากระท่อมหญ้า และภาพตอนที่สาม (ภาพขวา) เป็นภาพขงเบ้งนั่งอ่านหนังสือด้วยใบหน้าสงบเยือกเย็น ภายในกระท่อมหญ้า แต่มียอมออกมาพบหน้าแขก เนื้อหาจุดนี้แตกต่างจากฉบับนิยายซึ่งขงเบ้งไม่อยู่บ้าน ภาพพิมพ์แกะไม้ของโยชิโตะชิสะสะท้อนความงามของฉาก รายละเอียดหิมะที่โปรยปรายช่วยสร้างบรรยากาศ ความหนาวเย็นให้กับภาพ องค์ประกอบภาพนอกจากมนุษย์และที่พักอาศัย ยังมีธรรมชาติอย่างภูเขา สายน้ำ พืชพรรณและสัตว์

6.2 สุธู่จ้วน/ซุยกิโคเด็น ในงานศิลปะอุคิโยเอะ

อุตะงาวะ คุนิโยชิ เป็นศิลปินอุคิโยเอะที่มีผลงานภาพพิมพ์แกะไม้จากนิยายเรื่องสุธู่จ้วน มากที่สุด ภาพพิมพ์แกะไม้เหล่านี้ผลิตระหว่างปี ค.ศ.1827-1836 หนึ่งในผลงานที่สร้างชื่อเสียงและได้รับความนิยมมากที่สุดของคุนิโยชิ เรียกว่าชุด “108 วีรบุรุษแห่งตำนานซุยกิโคเด็นอันโด่งดัง” (The Hundred and Eight Heroes of the Popular Suikoden, 通俗水滸伝豪傑百八人) ภาพพิมพ์ไม้แกะสลัก ในคอลเลคชันดังกล่าวแต่ละชิ้นของคุนิโยชินำเสนอเรื่องราวและบุคลิกภาพของวีรบุรุษผู้ถูกบีบคั้นจากโลก อันเต็มไปด้วยความอยุติธรรม โดยบรรยายถึงรูปลักษณ์และการกระทำของวีรบุรุษแต่ละคนได้อย่างชัดเจน ผ่านภาพประกอบและข้อความอธิบายกำกับ ภาพเหล่านี้ชวนให้ผู้คนตื่นตาตื่นใจกับท่วงท่าอันห้าวหาญดุจัน ใช้สีสันดุจดาวสร้างความรู้สึกอีกหิมะเร้าใจ การเล่าเรื่องราวตำนานประจำตัวของตัวละครในบางภาพแม้จะ จัดกรอบข้อความบรรยายแล้ว ศิลปินก็ยังเพิ่มเติมรายละเอียดที่เป็นลายลักษณ์อักษรแทรกลงในช่องว่าง ตำแหน่งต่าง ๆ ของภาพจนแน่นขนัดอีกด้วย จัดเป็นการสร้างจินตนาการประกอบเรื่องเล่าให้กลายเป็นภาพ วีรบุรุษด้วยงานศิลปะอันประณีตงดงาม ตัวละครบางตัว เช่น อุซงผู้ปราบเสือ ยังถูกผลิตซ้ำในท่วงท่าอื่นและ ในผลงานชุดอื่น สอดคล้องกับผู้ศึกษาผลงานของคุนิโยชิที่วิเคราะห์ว่า บุคลิกของศิลปินเองก็มีความเป็น วีรบุรุษผู้กล้า เพราะปรากฏบันทึกเรื่องนิสัยของคุนิโยชิที่เป็นคนตรงไปตรงมา ซื่อสัตย์ จิตใจเข้มแข็ง และไม่เคยเกรงกลัวต่อการแสดงตัวตนที่แท้จริงผ่านการสร้างสรรค์ผลงานที่มีชีวิตชีวาและเปี่ยมด้วยจิตวิญญาณ แห่งนักรบในประวัติศาสตร์และตำนานอันเลื่องลือนาม (宮竹正, 2005: 244)



ภาพที่ 8

อุตะงาวะ คุนิโยชิ, หลินชง, 1827, ภาพพิมพ์แกะไม้
หมายเหตุ. จาก *Leopard Head Lin Chong*, by U. Kuniyoshi, 1827a, Wikipedia (https://ja.wikipedia.org/wiki/通俗水滸傳豪傑百八人之一個#/media/ファイル:Utagawa_Kuniyoshi_-_水滸傳_林冲.jpg). in public domain



ภาพที่ 9

อุตะงาวะ คุนิโยชิ, อุ้ซง, 1827, ภาพพิมพ์แกะไม้
หมายเหตุ. จาก *Ascetic Takematsu*, by U. Kuniyoshi, 1827b, Wikipedia ([https://ja.wikipedia.org/wiki/通俗水滸傳豪傑百八人之一個#/media/ファイル:Honcho_Suikoden_Goketsu_\(BM_1973,0723,0.29_84\).jpg](https://ja.wikipedia.org/wiki/通俗水滸傳豪傑百八人之一個#/media/ファイル:Honcho_Suikoden_Goketsu_(BM_1973,0723,0.29_84).jpg))). in public domain

ผลงานของคุนิโยชิ (ภาพที่ 8 และภาพที่ 9) แสดงแนวคิดและแรงบันดาลใจจากตัวละครสำคัญของเรื่องสุยหู่จ้วนหรือซุยโคเด็น ภาพที่ 8 มีคำบรรยายในกรอบว่า หลินชงหรือรินชู (林中) ฉายา “เคียร์เสือดาว” ในเรื่องหลินชงขัดแย้งกับผู้บังคับบัญชาจนทำให้ถูกใส่ร้ายและปลดจากราชการ การสร้างสรรค์ผ่านภาพจินตนาการของศิลปินนำเสนอความห้าวหาญของหลินชงจากท่วงท่าการถืออาวุธต่อสู้กับตัวละครในชุดขุนนาง ตัวละครบุคลิกดุดันเหี้ยมโหด ศีรษะใหญ่โต ตาโต หนวดเคราเต็มเป็นระเบียบ นิยัรักความยุติธรรม เกลียดชังขุนนางฉ้อราษฎร์บังหลวง ส่วนภาพที่ 9 มีคำบรรยายในกรอบว่าอู่ช่งหรือบูโซ (武公) ฉายา “ผู้ปราบเสือ” วีรกรรมของอู่ช่งได้แก่ เหตุการณ์ฆ่าเสือด้วยมือเปล่าและเหตุการณ์ผจญคุณธรรมาแทนพี่ชายซึ่งถูกพี่สะใภ้สมคบชู้ลอบทำร้าย คุนิโยชิเลือกนำเสนอฉากปราบเสือ แสดงพลกำลังและจิตใจห้าวหาญไม่เกรงกลัวสิ่งใด นอกจากนี้ยังถ่ายทอดบุคลิกภาพความเป็นชายชาตรีของอู่ช่งผ่านการเปลือยร่างท่อนบนอวดกล้ามเนื้อที่เต็มไปด้วยขนและหนวดเครา กำลังใช้มือเปล่าทำร้ายเสือในป่า

จะเห็นได้ว่า ตัวอย่างทั้งสองภาพของคุนิโยชิในผลงานชุด “108 วีรบุรุษแห่งตำนานซุยโคเด็นอันโด่งดัง” จัดองค์ประกอบสะท้อนลักษณะวีรบุรุษ เทิดทูนบูชิดีหรือวิถีแห่งยุทธ์อันเป็นจิตวิญญาณแห่งญี่ปุ่นรากฐานแห่งนักรบซามูไรสมัยเอโดะ ใช้รูปลักษณ์ตัวละครแสดงความเป็นชายชาตรี ภาพวาดเหล่านี้ยังสะท้อนการผสมผสานมโนทัศน์คุณธรรมตามคติจีนอย่างความกล้าหาญผ่านการถ่ายทอดอัตลักษณ์ตัวละครทำให้ผลงานภาพพิมพ์แกะไม้ซุยโคเด็นของคุนิโยชิได้รับความนิยม และได้รับการยกย่องทั้งในฐานะการถ่ายทอดจินตนาการจากรรณคดีจีน คุณค่าในทางศิลปะ และบทสะท้อนแห่งจิตวิญญาณของความเป็นญี่ปุ่น



ภาพที่ 10

โทโยฮาระ คุนิจิกะ, ฉากหน้าวัดหัวก้วน 1889, ภาพพิมพ์แกะไม้แบบสามแผ่น

หมายเหตุ. จาก Kunichika Suikoden: The Scene at the Wakaji Temple, by T. Kunichika, 1889 (<https://jp.japanese-finearts.com/item/list2/A1-98-116/Kunichika/Yakusha-e>). Copyright by Shukado

ผลงานของคฺนิจิกะ (ภาพที่ 10) “ฉากหน้าวัดหว่าก้วน” เป็นเหตุการณ์ตอนหนึ่งในนิยายเรื่อง สยู่หู่จ้วน ฉากนี้แสดงภาพการต่อสู้อันดุเดือดระหว่างหลู่จื่อเซินหรือโรจิซัน (鲁智深) ฉายา “หลวงจีน ลายบุปผา” กับสือจิ้นหรือชีซัน (史进) ฉายา “มังกรเก้าลาย” ก่อนที่ทั้งสองจะปรับความเข้าใจและคบหา เป็นสหายร่วมอุดมการณ์ การต่อสู้เกิดขึ้นหน้าวัดหว่าก้วนที่ทรุดโทรมรกร้าง กลายเป็นที่ซ่อนสมุขของพวก พระพุทธรูปที่หลอกลวงชาวบ้าน ก่อกรรมทำชั่ว หลังสิ้นสุดการต่อสู้ หลู่จื่อเซินจึงตัดสินใจเผาวัดหว่าก้วน เพื่อปลดปล่อยดวงวิญญาณของผู้วายชนม์ไปสู่สุคติ ผลงานชิ้นนี้ของคฺนิจิกะใช้เทคนิคภาพพิมพ์แกะไม้แบบ สามตอนเรียงต่อเนื่องกันเป็นภาพขนาดใหญ่ ศิลปินเขียนชื่อตัวละครในกรอบขนาดเล็กกำกับข้างรูปบุคคล แบ่งเป็นภาพหลวงจีนหลู่จื่อเซินที่โกนผมไม่เรียบร้อย ยังเห็นไรเซียว และสือจิ้นที่เป็นฆราวาสผมยาวสยาย ส่วนแผ่นตรงกลางคือจุดเชื่อมแสดงการปะทะของทั้งสองฝ่าย แสดงฉากประตูลี้แสงอยู่ในระยะไกล

จากภาพจะเห็นได้ว่าศิลปินผสมผสานความเป็นจีนเข้ากับความเป็นญี่ปุ่นผ่านรายละเอียด ในภาพ เช่น ลายมังกรบนรอยสัก ลายประแจเงินบนชุดของสือจิ้น เป็นต้น จังหวะการต่อสู้และอากัปกริยา ท่วงท่านำเสนอคล้ายการแสดงคาบูกิ การใช้สีสันบนใบหน้า ดวงตา ทรงผมของตัวละครที่เป็นลักษณะของ นักแสดงคาบูกิ นอกจากนี้จุดเด่นอีกประการคือการสักรายละเอียดของอิริยาบถของตัวละคร ทั้งสองซึ่งสะท้อนลักษณะการกลายเป็นญี่ปุ่นอย่างเด่นชัด

7. บทสรุป

จากวัตถุประสงค์ของการศึกษานิยายคลาสสิกจีนสมัยหมิงและการกลายเป็นญี่ปุ่นในงานศิลปะ อุคิโยเอะ เพื่อศึกษาแนวคิดด้านรูปแบบและเนื้อหาที่มีการดัดแปลงภาพในจินตนาการจากนิยายจีนสมัย หมิงสู่งานศิลปะอุคิโยเอะญี่ปุ่นระหว่างคริสต์ศตวรรษที่ 17-19 สามารถสรุปผลการศึกษาดังนี้

แนวคิดของงานศิลปะอุคิโยเอะของญี่ปุ่นในช่วงสมัยเอโดะถึงต้นสมัยเมจิ ส่วนหนึ่งนั้นได้รับแรงบันดาลใจจากวรรณคดีจีนคลาสสิก ทำให้เกิดการสร้างสรรค์ตามการอ้างอิงจากเนื้อหาที่แปลเป็นภาษา ญี่ปุ่นผ่านวรรณกรรม การเล่าเรื่องผ่านนักเล่านิทานและละครหุ่นกระบอกแล้ว ยังผ่านกระบวนการสร้าง “ภาพลักษณ์” และ “จินตนาการ” ของศิลปิน แม้ว่าญี่ปุ่นได้รับอิทธิพลทางภาษา ประเพณี และวัฒนธรรม จากจีนมาตั้งแต่สมัยราชวงศ์ถัง แต่ภายใต้บริบทของความแตกต่างทางสังคม ภูมิศาสตร์ วิถีชีวิต และคติ ความเชื่อ สิ่งเหล่านี้ก่อให้เกิดการหลอมรวมคตินิยมความเป็นจีนที่ดัดแปลงสู่ความเป็นญี่ปุ่น รูปแบบและ เนื้อหาของงานอุคิโยเอะจึงสะท้อนให้เห็นอัตลักษณ์ของสังคมญี่ปุ่นช่วงสมัยเอโดะ ดังเห็นได้จากการลง รายละเอียดต่าง ๆ เกี่ยวกับตัวละครในภาพซึ่งมีใช้แบบอย่างการวาดภาพแบบจีน อาทิ การแต่งกายของ นักรบที่มีความเป็นญี่ปุ่น ลายสักของตัวละครที่เป็นเอกลักษณ์สำคัญในภาพของคฺนิจิ บรรยากาซของ ทิวทัศน์ที่มีความลักษณะบางมุ่มมองที่แลดูคล้ายคลึงกับทิวทัศน์ของญี่ปุ่นในสมัยเอโดะ สิ่งเหล่านี้ล้วนแล้ว แต่สะท้อนให้เห็นถึงอัตลักษณ์ของชนชาติญี่ปุ่นที่ดัดแปลงความเป็นจีนและสร้างสรรค์สิ่งใหม่ให้บังเกิดขึ้น จนกลายเป็นญี่ปุ่น เกิดเอกลักษณ์ของตนเอง

จากรูปแบบและเนื้อหาของนิยายคลาสสิกจีนสมัยหมิงอย่างชานกั๋วเหยี่ยนอ๋อและสุยหู่จ้วนที่กลายเป็นฉบับของญี่ปุ่นคือซันโกคุชิและซุโยโคเด็น ยังสะท้อนให้เห็นอัตลักษณ์ใหม่ภายใต้การดัดแปลงข้ามสื่อทางวัฒนธรรม ทำให้ตัวบทเดิมซึ่งมีรากฐานความเป็นจีนได้พัฒนาสู่การกลายเป็นญี่ปุ่น เกิดมิติใหม่ที่สัมพันธ์กันระหว่างความเป็นจีนกับความเป็นญี่ปุ่น ผู้วิจัยตั้งข้อสังเกตว่า วัฒนธรรมการวาดภาพตามขนบจิตรกรรมจีนประเพณีนั้นมิได้มีหัวข้อการวาดภาพเชิงยกย่องวีรบุรุษ แต่จะเป็นเพียงการวาดภาพเหมือนบุคคลจริงในประวัติศาสตร์ ซึ่งแม้มีอยู่บ้าง แต่ก็เป็นส่วนน้อย ในขณะที่ประเด็นนี้กลับปรากฏให้เห็นในงานศิลปะอุคิโยเอะที่มีการวาดในหัวข้อวีรบุรุษ ซึ่งสะท้อนภาพความนิยมด้านศิลปะและวรรณคดีของสังคมเอโดะ และการสร้างสรรค์งานของศิลปินอุคิโยเอะที่ไม่ได้เคร่งครัดหรือยึดติดกับต้นแบบอย่างจริงจัง ดังเห็นได้จากการยอมรับการเปลี่ยนแปลงเนื้อหา ยอมรับการยั่วล้อ เช่น การเปลี่ยนเพศตัวละครจากชายเป็นหญิง รวมทั้งมีการแก้ไขในรายละเอียดต่าง ๆ เพื่อให้เกิดดุลยภาพระหว่างความคิดสร้างสรรค์ของศิลปินกับบรรณนิยมหาชน การกลายเป็นญี่ปุ่นในผลงานศิลปะอุคิโยเอะอาจกล่าวได้ว่าเกิดจากการปรับให้สอดคล้อง ความคิดสร้างสรรค์ของศิลปินจึงแสดงออกถึงสุนทรียะทางศิลปะและความงามแห่งวรรณกรรม สอดคล้องกับนิยามของคำว่าอุคิโยเอะว่า โลกเป็นดังภาพมายา

รายการอ้างอิง

- ชัยยศ อิชฎฐ์วรพันธุ์. (2558). บริบททางสังคมวัฒนธรรมของภาพขุนกะ. *วารสารศิลป์ พีระศรี*, 2(2), 95-113.
<https://so02.tci-thaijo.org/index.php/jfa/article/view/241001/163863>
- ถาวร สิกขโกศล. (2566). สามก๊ก: จาการวรรณคดีเอกของจีนมาเป็นวรรณคดีเอกของไทย. ใน ถาวร สิกขโกศล (บ.ก.), *รวมบทความมานาสาธนะจีนวิทยา* (น.271-282). ซีพี ออลล์.
- มาลินี ดิลกวนิช. (2535). การละคอนญี่ปุ่น: ประวัติและศิลปะการแสดง. *วารสารไทย-ญี่ปุ่นศึกษา*, 9(3), 50-70. <https://so02.tci-thaijo.org/index.php/japanese/article/view/52255>
- วิทยาลัยภาษาจีนปักกิ่ง, มหาวิทยาลัยครุหนานจิง และ มหาวิทยาลัยครุอันฮุย. (2550). *ความรู้ทั่วไปเกี่ยวกับวัฒนธรรมประเทศจีน*. สุขภาพใจ.

历朝驿站. (n.d.). (唐朝) 变文流行. <https://sharehistory.cn/sys-nd/2091.html>

宫竹正. (2005). 浮世絵の故事. 陕西师范大学出版社.

Beijing Language and Culture University, Nanjing University, & Anhui University. (2007). *General knowledge of Chinese culture*. Sukhaphap Jai. [in Thai]

Clark, T. (2021). *Hokusai The Great Picture Book of Everything*. British Museum.

- Dilokwanich, M. (1992). Japanese Drama: History and Performing Arts. *Thai-Japanese Studies Journal*, 9(3), 50-70. <https://so02.tci-thaijo.org/index.php/japanese/article/view/52255> [in Thai]
- Eli. (2021, September 26). *E66C Tattooing-The Suikoden*. A History of Japan. <https://historyofjapan.co.uk/2021/09/26/tattooing-the-suikoden/>
- Fraleigh, M. (2022). A Faithful Translation: Tsūzoku sangokushi, the First Japanese Translation of Sanguozhi yanyi. In L. Guo, P. Sieber, & P. Kornicki (Eds.), *Ecologies of Translation in East and South East Asia, 1600-1900* (pp. 59–88). Amsterdam University Press. <https://doi.org/10.2307/j.ctv2r4kxds.5>
- Gong, Z. (2005). *The Story of Ukiyo-e*. Shaanxi Normal University Press. [in Chinese]
- Goree, R. (2020). *The Culture of Travel in Edo-Period Japan*. Oxford Research Encyclopedia of Asian History. <https://oxfordre.com/asianhistory/display/10.1093/acrefore/9780190277727.001.0001/acrefore-9780190277727-e-72>
- Hokusai, K. (1847). *Cao Cao At Red Cliffs* [colored silk, one scroll]. Shimane Art Museum. <https://shimane-art-museum-ukiyo-e.jp/nagata/c-nagata/h15-01.html>
- Isavorapant, C. (2015). Socio-Cultural Context of Shunga. *Silpa Bhirasri (Journal of Fine Arts)*, 2(2), 95–113. [in Thai]
- Kunichika, T. (1889). *Kunichika Suikoden: The Scene at the Wakaji Temple* [Color wood block print, triptych-Oban-tate-e]. <https://jp.japanese-finearts.com/item/list2/A1-98-116/Kunichika/Yakusha-e>
- Kunisada, U. (1820). *Parody of Liu Bei (J: Gentoku) Visiting Zhuge Liang (J: Komei) in Wind and Snow (Gentoku fusetsu ni Komei o tazureru)* [Color woodblock print, triptych-Oban-tate-e]. Ota Memorial Museum of Art. <https://otakinen-museum.note.jp/n/n8a7990f1ac52>
- Kuniyoshi, U. (1827a). *Leopard Head Lin Chong* [Color woodblock print]. Wikipedia. https://ja.wikipedia.org/wiki/通俗水滸伝豪傑百八人之一個#/media/ファイル:Utagawa_Kuniyoshi_-_水滸傳_林冲.jpg
- _____. (1827b). *Ascetic Takematsu* [Color woodblock print]. Wikipedia. [https://ja.wikipedia.org/wiki/通俗水滸伝豪傑百八人之一個#/media/ファイル:Honcho_Suikoden_Goketsu_\(BM_1973,0723,0.29_84\).jpg](https://ja.wikipedia.org/wiki/通俗水滸伝豪傑百八人之一個#/media/ファイル:Honcho_Suikoden_Goketsu_(BM_1973,0723,0.29_84).jpg)
- _____. (1853a). *Popular Romance of the Three Kingdoms / Liu Xuande Breaks the Siege of Beihai* [Color woodblock print, triptych-Oban-tate-e]. Yamada-Shoten. https://www.yamada-shoten.com/english/detail.php?item_id=58606

- _____. (1853b). *Popular Romance of the Three Kingdoms, Guan Yu's Five* [Color woodblock print, triptych-Oban-tate-e]. Hara Shobo. https://www.harashobo.com/ukiyoe/ukiyoe_detail.php?print_id=36154
- Munroe Hotes, C. (2013). *Puppet Theatre Romance of the Three Kingdoms* (人形劇三国志, 1982-1984). Nishikata Film Review: A Journey through Visual Culture. <https://www.nishikata-eiga.com/2013/12/puppet-theatre-romance-of-three.html>
- Ohnuki, N. (2010). The Reception of Suikoden (Tales of Water Margin) in Japan and Its Visual Interpretation: Expansion of Visual Environment in Japan. *The Journal of Asian Arts & Aesthetics*, (4), 97-111. <https://doi.org/10.6280/JAAA.2010.04.10>
- Sharehistory. (n.d.). *(Tang Dynasty) was popular*. <https://sharehistory.cn/sys-nd/2091.html> [in Chinese]
- Sikkhakosol, T. (2023). Romance of the Three Kingdoms: From the Classic Chinese novel to From the Classic Thai novel. in T. Sikkhakosol, (Ed.), *Collected Essay on Chinese Studies* (pp.271-282). CP Alls. [in Thai]
- Yoshitoshi, T. (1883). *Gentoku Visits Komei in Snow Storm* [Color woodblock print, triptych-Oban-tate-e]. Art of Ukiyoe. <https://www.artofukiyoe.com/gallery/p/gentoku-visits-komei-in-snow-storm>
- _____. (1885). *Moon Rising over Nanping- Cao Cao* [Color woodblock print]. British Museum. <https://britishmuseum.org.cn/blog/the-last-Ukiyoe>

ร่องรอยแห่งความทรงจำ: วัสดุ ธรรมชาติกับปรากฏการณ์วิทยา ในศิลปะร่วมสมัย

เดือนฉายผู้ชนะ ภูประเสริฐ¹

วิชัย สิกิริรัตน์²

พิชณุ ศุภนิมิตร³

ปรีชา เกาทอง⁴

ชัยยศ อิมภวัตรพันธ์⁵

รับบทความ: 18 กุมภาพันธ์ 2568 / แก้ไข: 12 พฤษภาคม 2568 / ตอรับตีพิมพ์: 16 พฤษภาคม 2568

<https://doi.org/10.69598/sbjfa276770>

¹ นักศึกษาปริญญาตรีบัณฑิต สาขาทัศนศิลป์ คณะจิตรกรรม ประติมากรรมและภาพพิมพ์ มหาวิทยาลัยศิลปากร,
e-mail: duenchayphoochana@gmail.com

² ศาสตราจารย์เกียรติคุณ ภาควิชาประติมากรรม คณะจิตรกรรม ประติมากรรมและภาพพิมพ์ มหาวิทยาลัยศิลปากร,
e-mail: sithiratn.v@gmail.com

³ ศาสตราจารย์เกียรติคุณ ภาควิชาภาพพิมพ์ คณะจิตรกรรม ประติมากรรมและภาพพิมพ์ มหาวิทยาลัยศิลปากร,
e-mail: pishnusp@gmail.com

⁴ ศาสตราจารย์เกียรติคุณ ภาควิชาศิลปะไทย คณะจิตรกรรม ประติมากรรมและภาพพิมพ์ มหาวิทยาลัยศิลปากร,
e-mail: taotongpsg@gmail.com

⁵ ศาสตราจารย์ ดร. ภาควิชาทฤษฎีศิลป์ คณะจิตรกรรม ประติมากรรมและภาพพิมพ์ มหาวิทยาลัยศิลปากร, e-mail: chaiyosh@gmail.com

บทคัดย่อ

บทความนี้มีเป้าหมายที่จะศึกษาศักยภาพของวัสดุธรรมชาติในงานศิลปะร่วมสมัย โดยได้เลือกผลงานของศิลปินจำนวน 5 คน ได้แก่ แอนดี้ โกลด์สเวิร์ทธี วอลเตอร์ เดอ มาเรีย อัลเซล์ม คีเฟอร์ อเล็กซานดรา เคโฮโยกลู และจูเซปเป้ เบโนเน่ เพื่อเป็นตัวแทนของการศึกษา โดยอาศัยแนวทางการวิเคราะห์ที่เรียกว่าปรากฏการณ์วิทยา อันเป็นการศึกษาปรากฏการณ์ของวัสดุในสองประเด็นหลัก คือ 1) ลักษณะพื้นฐาน เช่น ความแข็ง อ่อน เหลว หรือการเสื่อมสลายที่เกิดขึ้นในผลงานศิลปะทั้งในตัววัสดุเอง และที่โดยความตั้งใจของศิลปิน และ 2) การวิเคราะห์กระบวนการทางวัฒนธรรมที่วัสดุเหล่านั้นถูกทำให้ปรากฏขึ้นในบริบทที่เฉพาะเจาะจง รวมถึงประวัติศาสตร์ที่เกี่ยวข้องกับศิลปินและวัตถุด้วย ผลการศึกษาพบว่าวัสดุธรรมชาติในศิลปะร่วมสมัยแสดงประเด็นใหญ่ 5 ประเด็นดังนี้ 1) ร่องรอยของการดำรงอยู่ ที่แสดงถึงเวลาผ่านการเปลี่ยนแปลงของวัสดุ 2) การมีอยู่ที่ไร้ตัวตน ที่กระตุ้นการตระหนักรู้ถึงธรรมชาติที่ถูกกลืน 3) ความเจียมของวัสดุ ที่เปิดเผยคุณค่าของธรรมชาติในแบบเรียบง่าย 4) การเคลื่อนไหว ที่หยุดนิ่ง ที่สร้างบทสนทนาระหว่างมนุษย์และภูมิทัศน์ และ 5) รากเหง้าที่ไร้ราก ที่สะท้อนความเปลี่ยนแปลงตามธรรมชาติ การศึกษานี้ชี้ให้เห็นว่าวัสดุธรรมชาติมีศักยภาพในการสร้างบทสนทนาที่ลึกซึ้งระหว่างมนุษย์กับโลก และเป็นสื่อที่ช่วยบันทึกเรื่องราวของเวลา ความทรงจำ และพื้นที่เฉพาะ ทั้งยังเป็นแรงบันดาลใจให้ศิลปินและผู้ชมเข้าใจถึงความสำคัญของการรักษาความสมดุลระหว่างมนุษย์และธรรมชาติในยุคปัจจุบัน

คำสำคัญ: วัสดุธรรมชาติ / ปรากฏการณ์วิทยา / ความทรงจำทางวัฒนธรรม / เวลา / ศิลปะร่วมสมัย

วิธีอ้างอิง

เดือนฉายผู้ชนะ ภูประเสริฐ, วิชัย สิทธิรัตน์, พิษณุ ศุภนิมิตร, ปรีชา เกาทอง และ ชัยยศ อธิวัตรพันธุ์. (2568). ร่องรอยแห่งความทรงจำ: วัสดุธรรมชาติกับปรากฏการณ์วิทยาในศิลปะร่วมสมัย. *วารสารศิลป์ พีระศรี*, 13(1), 167-196. <https://doi.org/10.69598/sbjfa276770>



© 2568 ลิขสิทธิ์ โดย ผู้เขียน สาธารณะชนสามารถนำบทความไปใช้ได้ภายใต้สัญญาอนุญาตครีเอทีฟคอมมอนส์แบบแสดงที่มา (CC BY 4.0) <https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>

Traces of Memory: Natural Materials and Phenomenology in Contemporary Art

Duenchayphoochana Phooprasert¹

Vichai Sithiratn²

Pishnu Supanimit³

Preecha Thaothong⁴

Chaiyosh Isavorapant⁵

Received: February 18, 2025 / Revised: May 12, 2025 / Accepted: May 16, 2025

<https://doi.org/10.69598/sbjfa276770>

¹ Doctorate Student, Doctor of Philosophy (Visual Arts), Faculty of Painting, Sculpture and Graphic Arts, Silpakorn University, e-mail: duenchayphoochana@gmail.com

² Emeritus Professor, Sculpture Department, Faculty of Painting, Sculpture and Graphic Arts, e-mail: sithiratn.v@gmail.com

³ Emeritus Professor, Graphic Arts Department, Faculty of Painting, Sculpture and Graphic Arts, e-mail: pishnusup@gmail.com

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

⁵ Professor, Ph.D., Art Theory Department, Faculty of Painting, Sculpture and Graphic Arts, Silpakorn University, e-mail: chaiyosh@gmail.com

Abstract

This article aims to explore the potential of natural materials in contemporary art through the study of five selected artists: Andy Goldsworthy, Walter De Maria, Anselm Kiefer, Alexandra Kehayoglou and Giuseppe Penone, using a phenomenological approach to examine the material phenomena in two key aspects: 1) the fundamental characteristics such as hardness, softness, fluidity, or decay, observed both as inherent properties and as intentionally presented by the artists; and 2) the cultural processes through which these materials are made visible within specific contexts, including the historical background related to the artists and objects. The study reveals five significant themes: 1) traces of existence, representing the passage of time through material transformations; 2) the presence of absence, evoking awareness of nature often overlooked; 3) the silence of materials, highlighting the value of simplicity in natural forms; 4) the stillness of motion, fostering dialogue between humans and landscapes; and 5) rootless roots, reflecting natural processes of transformation and change. The findings demonstrate that natural materials possess the potential to create profound connections between humans and the natural world, serving as mediums for recording the passage of time, memory, and place, while encouraging a deeper understanding of the importance of balance between human activity and nature in the contemporary context.

Keywords: Natural Materials / Phenomenology / Cultural Memory / Time / Contemporary Art

Citation

Phooprasert, D., Sithiratn, V., Supanimit, P., Thaothong, P., & Isavorapant, C. (2025). Traces of Memory: Natural Materials and Phenomenology in Contemporary Art. *Silpa Bhirasri (Journal of Fine Arts)*, 13(1), 167-196. <https://doi.org/10.69598/sbjfa276770>



© 2025 by the author(s). This is an open access article under the terms of the Creative Commons Attribution 4.0 International (CC BY-4.0) <https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>

บทนำ

ในช่วงหลังสงครามโลกครั้งที่สอง ศิลปินเริ่มหันมาสนใจธรรมชาติในฐานะหัวข้อและวัสดุสำคัญในงานศิลปะ ซึ่งเป็นผลสะท้อนของความเปลี่ยนแปลงในโลกยุคหลังสงคราม วัสดุธรรมชาติเช่น ดิน ไม้ หิน และเส้นใยธรรมชาติถูกนำมาใช้เพื่อสำรวจและตั้งคำถามถึงบทบาทของมนุษย์ในระบบนิเวศและภูมิทัศน์ทั้งในฐานะผู้สร้างสรรค์และผู้เปลี่ยนแปลง กระแสดังกล่าวเริ่มปรากฏชัดในทศวรรษที่ 1960 ซึ่งเป็นยุคที่ศิลปินเริ่มเบี่ยงเบนจากการสร้างงานศิลปะที่เน้นเพียงรูปทรงหรือความงาม ไปสู่การตั้งคำถามเกี่ยวกับความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์ ธรรมชาติ และเวลา

วัสดุธรรมชาติที่ปรากฏในงานศิลปะร่วมสมัยจึงไม่ได้เป็นเพียงองค์ประกอบทางกายภาพเพียงเท่านั้น แต่ยังทำหน้าที่บันทึกและสะท้อนถึงความเปราะบาง การเปลี่ยนแปลง และร่องรอยของวัฒนธรรมและประวัติศาสตร์ การนำแนวคิดปรากฏการณ์วิทยา (Phenomenology) มาเป็นกรอบในการวิเคราะห์ ช่วยเปิดมุมมองให้เห็นว่าวัสดุธรรมชาติมีศักยภาพในการสร้างบทสนทนา และกระตุ้นการตระหนักรู้ถึงความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์และธรรมชาติ วัสดุเหล่านี้ไม่ใช่เพียงวัตถุที่ไร้ชีวิต แต่เป็นสิ่งที่มีความสามารถในการ “เปิดเผย” เรื่องราวของตัวเองผ่านการเปลี่ยนแปลงที่อ้างอิงจากเวลา เช่น ร่องรอยที่ปรากฏบนวงปีของต้นไม้ พื้นผิวที่แตกกร้าวและการย่อยสลายของดิน การผุกร่อนของไม้ หรือการเปลี่ยนแปลงของพื้นผิวลื่นสะท้อนถึงกระบวนการและความเป็นไปของธรรมชาติ ในมุมมองเชิงสัญลักษณ์ตามกรอบแนวคิดของปรากฏการณ์วิทยา วัสดุธรรมชาติเป็นตัวแทนของ “การดำรงอยู่” ที่สอดคล้องกับมิติทางวัฒนธรรมและสังคมที่หล่อหลอมบริบทของศิลปิน การเปลี่ยนแปลงของวัสดุเหล่านี้ช่วยสร้างความเชื่อมโยงกับความทรงจำที่มีทั้งในระดับส่วนตัวและส่วนรวม ซึ่งต่างก็กลายเป็นหลักฐานทางประวัติศาสตร์ที่เปิดโอกาสให้ผู้ชมได้สำรวจเรื่องราวที่ซ่อนอยู่ด้วยกันทั้งสิ้น

ในงานศิลปะร่วมสมัย วัสดุธรรมชาติถูกนำมาใช้เป็นสื่อที่สะท้อนถึงประเด็นสำคัญหลากหลาย ทั้งการแสดง “เวลา” ผ่านกระบวนการเปลี่ยนแปลงของวัสดุ การบันทึก “ความทรงจำ” ที่เชื่อมโยงกับวัฒนธรรมและเรื่องราวในอดีต และการสร้าง “พื้นที่เฉพาะที่มีเอกลักษณ์” ที่สะท้อนถึงความสัมพันธ์ระหว่างวัสดุ ภูมิทัศน์ และระบบนิเวศ ศิลปินไม่ได้เพียงใช้วัสดุธรรมชาติเพื่อแสดงความงามในเชิงกายภาพ แต่ยังเชิญชวนให้ผู้ชมตั้งคำถามถึงบทบาทของมนุษย์ในธรรมชาติและโลกที่เปลี่ยนแปลง งานศิลปะเหล่านี้จึงทำหน้าที่สร้างบทสนทนายวหว่างผู้ชม วัสดุ และพื้นที่ เปิดมุมมองใหม่ในการสร้างความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับธรรมชาติ

ด้วยศักยภาพของวัสดุธรรมชาติที่สามารถเปิดเผยความเปลี่ยนแปลงทางเวลา เชื่อมโยงความทรงจำ และบรรจุเรื่องราวของภูมิทัศน์ในพื้นที่เฉพาะ งานศิลปะที่ใช้วัสดุธรรมชาติจึงกลายเป็นตัวกลางสำคัญในการเชื่อมโยงระหว่างธรรมชาติและมนุษย์ในมิติที่ซับซ้อนและลึกซึ้งมากขึ้น ด้วยแนวคิดปรากฏการณ์วิทยา จึงเป็นแนวทางการที่ชี้ให้เห็นถึงการสร้างบทสนทนายวหว่างวัสดุ ผู้ชม และบริบททางวัฒนธรรมที่เชื่อมโยงกันอย่างใกล้ชิด

บทความนี้จึงมุ่งวิเคราะห์ผลงานศิลปะร่วมสมัยของศิลปิน ได้แก่ แอนดี้ โกลด์สเวิร์ทธี (Andy Goldsworthy ค.ศ.1956) วอลเตอร์ เดอ มาเรีย (Walter De Maria ค.ศ.1935-2013) อัลเซม คีเฟอร์ (Anselm Kiefer ค.ศ.1945) อเล็กซานดรา เคไฮโยกลู (Alexandra Kehayoglou ค.ศ.1982) และ จูเซ็ปเป เปโนเน (Giuseppe Penone ค.ศ.1947) โดยใช้แนวคิดปรากฏการณ์วิทยาเป็นกรอบในการศึกษา เพื่อชี้ให้เห็นศักยภาพของวัสดุธรรมชาติในฐานะตัวแทนของเวลา ความทรงจำ และพื้นที่เฉพาะที่มีเอกลักษณ์ พร้อมทั้งพิจารณาบริบททางสังคมและวัฒนธรรมในช่วงเวลาที่ศิลปินสร้างงานแต่ละชิ้น

วัสดุธรรมชาติในงานศิลปะ: การเปลี่ยนแปลงของวัสดุและความหมายในบริบทศิลปะร่วมสมัย

ในช่วงหลังสงครามโลกครั้งที่สอง โลกเผชิญกับการเปลี่ยนแปลงครั้งใหญ่ทั้งในด้านสังคม เศรษฐกิจ และวัฒนธรรม ความเสียหายจากสงครามและการเร่งพัฒนาด้านอุตสาหกรรมส่งผลให้ทรัพยากรธรรมชาติถูกทำลายและระบบนิเวศถูกเปลี่ยนแปลงอย่างรุนแรง เหตุการณ์เหล่านี้กระตุ้นให้เกิดการตั้งคำถามเกี่ยวกับบทบาทของมนุษย์ที่มีต่อธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม ซึ่งไม่เพียงสะท้อนผ่านการเคลื่อนไหวทางสังคม แต่ยังแทรกซึมอยู่ในงานศิลปะของยุคหลังสงครามด้วย

ทศวรรษที่ 1960 ถือเป็นจุดเปลี่ยนสำคัญในประวัติศาสตร์ศิลปะร่วมสมัย ซึ่งเปลี่ยนแปลงจากแนวคิดโมเดิร์นนิสต์ (Modernism) ที่เน้นความสมบูรณ์แบบและเอกภาพในรูปแบบศิลปะ ไปสู่โพสต์โมเดิร์นนิสต์ (Postmodernism) ซึ่งเปิดโอกาสให้ศิลปะกลายเป็นพื้นที่แห่งการทดลอง การท้าทายกรอบคิดเดิม และการมีส่วนร่วมกับธรรมชาติและสังคม (Foster et al., 2004) ศิลปะในยุคนี้ไม่ได้ถูกสร้างขึ้นเพื่อเป็นวัตถุ “สำเร็จรูป” สำหรับจัดแสดงเพียงอย่างเดียวอีกต่อไป แต่กลายเป็นการสำรวจ “กระบวนการ” และ “บริบท” ที่ศิลปะดำรงอยู่

แนวคิดของการใช้วัสดุธรรมชาติในงานศิลปะที่เริ่มโดดเด่นในยุคนี้ สะท้อนให้เห็นถึงความพยายามของศิลปินในการหลุดพ้นจากกรอบคิดแบบอุตสาหกรรมของโมเดิร์นนิสต์ ซึ่งในยุคนั้นถูกครอบงำโดยการผลิตซ้ำ การบริโภค และการยึดติดกับความงามแบบสากล งานศิลปะที่สร้างจากวัสดุธรรมชาติเช่นดิน หิน ไม้ และน้ำ จึงมีบทบาทเหมือนกับ “เสียงสะท้อน” ที่พยายามเตือนสติให้มนุษย์หันกลับมาองความเชื่อมโยงกับธรรมชาติอีกครั้ง

การเปลี่ยนแปลงนี้นำไปสู่การเกิด ศิลปะแนวแลนด์อาร์ต (Land Art) หรือเอิร์ธอาร์ต (Earth Art) ในช่วงปลายทศวรรษที่ 1960 ศิลปินหลายคน เช่น โรเบิร์ต สมิธสัน (Robert Smithson ค.ศ.1938-1973) ในผลงาน Spiral Jetty (1970) ศิลปินใช้หินและเกลือจากทะเลสาบเกรตซอลท์เลกสร้างเป็นรูปก้นหอยยาว 1,500 ฟุต ผลงานนี้สะท้อนถึงความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์ ธรรมชาติ และเวลา โดยวัสดุที่ใช้ได้รับผลกระทบจากธรรมชาติและเปลี่ยนแปลงไปตามกาลเวลา (Dia Art Foundation, n.d.a) หรือ

แนนซี โฮลท์ (Nancy Holt ค.ศ.1938–2014) ในผลงาน Sun Tunnels (1976) ศิลปินใช้ท่อคอนกรีตขนาดใหญ่จัดวางในทะเลทรายยูทาห์ ท่อเหล่านี้ออกแบบให้สัมพันธ์กับการเปลี่ยนแปลงของแสงอาทิตย์ สะท้อนถึงความพยายามที่จะจับภาพการเคลื่อนไหวของเวลาและธรรมชาติในบริบทของพื้นที่ (Holt/Smithson Foundation, n.d.)

จากตัวอย่างข้างต้นจะเห็นว่าในยุคทศวรรษที่ 1960 ศิลปะได้ก้าวข้ามข้อจำกัดของพื้นที่และกรอบคิดแบบเดิม ด้วยการนำวัสดุธรรมชาติมาสร้างบทสนทนาที่ลึกซึ้งระหว่างมนุษย์กับธรรมชาติ วัสดุธรรมชาติที่ดูเรียบง่ายกลับกลายเป็นตัวแทนของ ความเปลี่ยนแปลงที่คงทน (Enduring Transience) ซึ่งสะท้อนวัฏจักรของการเติบโต การสลายตัว และการฟื้นฟู ความงามที่แฝงอยู่ในความเปราะบางของธรรมชาติถูกดึงออกมาเป็นแก่นของงานศิลปะ งานศิลปะตามแนวทางนี้ไม่ได้หยุดนิ่งอยู่ในกรอบเดิมของวัตถุ แต่กลายเป็นบทสนทนาที่มีชีวิตและเชื้อเชิญให้ผู้ชมตั้งคำถามถึงบทบาทของตนเองในระบบนิเวศ การใช้แนวคิดปรากฏการณ์วิทยาจึงเป็นเครื่องมือสำคัญในการทำความเข้าใจงานเหล่านี้ไม่ใช่เพียงการแสดงออกของศิลปิน แต่เป็นการสร้างพื้นที่ที่เปิดโอกาสให้มนุษย์ได้สัมผัสถึงความสัมพันธ์ที่ลึกซึ้งระหว่างธรรมชาติกับการดำรงอยู่ของมนุษย์ และยอมรับการเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นอย่างไม่มีวันสิ้นสุด

การศึกษานี้จะชี้ให้เห็นว่า บทเรียนจากการใช้วัสดุธรรมชาติในงานศิลปะ คือการเปิดรับการคงอยู่ของความไม่แน่นอน (The Presence of Uncertainty) ซึ่งเป็นแก่นแท้ของธรรมชาติและชีวิตมนุษย์ งานศิลปะเหล่านี้ไม่ได้เพียงนำเสนอวัตถุ แต่สร้างประสบการณ์ที่เชื้อเชิญให้สัมผัสถึงความงดงามของสิ่งที่เรา มักมองข้าม และยอมรับในความเปลี่ยนแปลงที่ไม่มีวันหยุดนิ่งว่าเราเองต่างก็เป็นส่วนหนึ่งในนั้น

วัสดุและปรากฏการณ์วิทยา

ปรากฏการณ์วิทยา (Phenomenology) เป็นแนวทางการศึกษาที่เน้นทำความเข้าใจโลกผ่านประสบการณ์ตรง โดยไม่ผ่านการตีความหรือการสร้างความหมายล่วงหน้า มาร์ติน ไฮเดกเกอร์ (Martin Heidegger ค.ศ.1889-1976) นักปรัชญาชาวเยอรมัน ได้นำปรากฏการณ์วิทยามาพัฒนาในมิติของความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์ ธรรมชาติ และการดำรงอยู่ (Being) ในโลก

ในบทความ “Building Dwelling Thinking” ที่เกี่ยวกับการดำรงอยู่ในสภาพแวดล้อมตามธรรมชาติที่กลายเป็นกรอบทางวัฒนธรรม ไฮเดกเกอร์เสนอแนวคิดว่าการอาศัย (dwell) โดยพิจารณาว่าการสร้างอาคารสำหรับอยู่อาศัยนั้นคือการอาศัยในตัวเอง โดยยกตัวอย่างภาษาเยอรมัน bauen ที่แปลว่าการก่อสร้างนั้นหมายถึง buan ที่แปลว่าการหลงเหลืออยู่ และการแปลคำว่า bauen ให้เหมาะสมนั้นควรเป็นคำว่า “การอาศัย” (Heidegger, 1993: 347-353) ที่น่าสนใจคือไฮเดกเกอร์พิจารณาว่าการอาศัยบนโลกนั้น เป็นการอยู่ใต้ท้องฟ้า และมนุษย์นั้นเป็นสิ่งมีชีวิตที่ต้องตาย (mortals) นักปรัชญาชาวเยอรมันจึงสรุปว่า การอาศัยเป็นกระบวนการของ โลก ท้องฟ้า สิ่งศักดิ์สิทธิ์และมนุษย์ผู้ต้องตาย (earth,

sky, divinities and mortals) ซึ่งเป็นองค์สี่ (fourfold) ของการอาศัยบนโลก (Heidegger, 1993: 351-352) ซึ่งเท่ากับว่ามนุษย์นั้นอยู่ท่ามกลางสภาพแวดล้อมตามธรรมชาติคือ โลกและท้องฟ้ากับองค์ประกอบทางจิตวิญญาณคือ สิ่งศักดิ์สิทธิ์ซึ่งมีอยู่ในทุกวัฒนธรรม

เมื่อเชื่อมโยงมายังกระบวนการสร้างงานศิลปะเท่ากับการสร้างงานโดยเฉพาะอย่างยิ่งงานที่มีพื้นฐานจากองค์ประกอบที่เป็นวัสดุตามธรรมชาติ มีแนวความคิดเพื่อแสดงออกถึงประเด็นที่ว่าด้วยธรรมชาตินั้น เป็นกระบวนการนำเสนอตัวตนของมนุษย์ (ที่ศิลปินเป็นตัวแทน) ว่ามีความสัมพันธ์ตอบโต้กับสถานการณ์เกี่ยวกับสิ่งแวดล้อมตามธรรมชาติอย่างไร เพราะนับตั้งแต่อดีต การสร้างงานศิลปะที่สำคัญแสดงให้เห็นเจตจำนงในการสนทนาโต้ตอบกับสภาพแวดล้อมตามอุดมคติของยุคสมัย เช่น แนวคิดความสูงส่งสุดยอดของธรรมชาติ (Sublime in nature) ที่มาจากประเพณีของชาวนอร์ดิก (Nordic) ตามแนวทางโรแมนติกเยอรมัน (German Romantic) ดังในจิตรกรรมของ แคสพาร์ ดาวิด ฟรีดริช (Caspar David Friedrich ค.ศ.1774-1840) ที่เชื่อว่าธรรมชาติคือการเผยแสดง (manifestation) ของสิ่งศักดิ์สิทธิ์ การศึกษาธรรมชาติจึงเป็นการกระทำที่มีเจตนาทางศาสนาอยู่ด้วย จิตรกรรมทิวทัศน์ของศิลปินผู้นี้จึงมีความหมายทางศาสนาที่ลึกซึ้ง โดยศิลปินแสดงออกถึงด้านที่เศร้าสร้อย โหยหาอาลัย (melancholic) ของธรรมชาติ ศิลปินมักจะทำสมาธิยาวนานจนกระทั่งเกิดภาพในใจแล้วจึงถ่ายทอดลงบนผืนผ้าใบ (Fortenberrey, 2017: 282)

ไฮเดกเกอร์สนใจงานศิลปะในฐานะการสร้าง “สิ่งของ” “สิ่ง” (thing, thingly) ตัวอย่างสำคัญที่ไฮเดกเกอร์ใช้เพื่ออธิบายปรากฏการณ์วิทยา คือ ผลงานจิตรกรรม A Pair of Shoes (1886) ของฟินเซนต์ ฟัน โคค (Vincent van Gogh ค.ศ.1853-1890) ไฮเดกเกอร์ไม่ได้มองภาพรองเท้าในฐานะวัตถุเพียงอย่างเดียว แต่เขาเห็นถึงเรื่องราวและความหมายที่ซ่อนอยู่ในรองเท้าคู่นี้ ไฮเดกเกอร์อธิบายว่า รองเท้าชาวนาของฟัน โคคสะท้อนถึงความเหนื่อยล้าของชีวิตชาวนา การทำงานหนักในไร่นา และความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับพื้นดินที่พวกเขาเดินย่ำอยู่ทุกวัน (ภาพที่ 1)



ภาพที่ 1

Vincent Van Gogh, A Pair of Shoes, 1886, oil on canvas, 45 x 37.5 cm

หมายเหตุ. จาก A Pair of Shoes, by V. Van Gogh, 1886, WikiArt Visual Art Encyclopedia (<https://www.wikiart.org/en/vincent-van-gogh/a-pair-of-shoes-1886/>). In public domain

รองเท้าคู่นี้ไม่ได้อยู่โดดเดี่ยวจากชีวิตชาวนา แต่เป็นส่วนหนึ่งของ “โลกของพวกเขา” (their world) รองเท้าที่เปื้อนดินและมีร่องรอยการใช้งานสะท้อนถึง “การดำรงอยู่ในโลก” (being-in-the-world) ของชาวนา ซึ่งแสดงให้เห็นถึงกิจกรรมประจำวันที่เชื่อมโยงกับธรรมชาติ เช่น การเดินย่ำดิน การเพาะปลูก และการทำงานในไร่นา ผืนดินที่ปรากฏในจิตรกรรมของฟัน โคคทำหน้าที่เสริมให้ผู้ชมรับรู้ถึง “พื้นที่” ที่รองเท้าคู่นี้มีปฏิสัมพันธ์ด้วย ซึ่งไม่ใช่เพียงรองเท้า แต่เป็นการบอกเล่าถึงความเหน็ดเหนื่อย การต่อสู้กับชีวิตและการดำรงอยู่ที่เกิดขึ้นจริงในบริบทของชีวิตชาวนา ด้วยมุมมองนี้ ภาพรองเท้าชาวนาของฟัน โคคจึงไม่ได้เป็นเพียงภาพจิตรกรรมที่เป็น “วัตถุ” ธรรมดา แต่เป็นการนำเสนอเรื่องราวและ “การดำรงอยู่” (being-in-the-world) ในมิติที่ลึกซึ้ง เป็น “สิ่ง” (thing) ที่มี “ความเป็นสิ่ง” (thingly) ซึ่งสื่อถึงประสบการณ์ การทำงานหนัก และความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับโลก (Heidegger, 1993: 159-162)

ไม่เพียงเท่านั้น รองเท้าชาวนาของฟัน โคค ยังเป็นตัวแทนของการใช้ชีวิตที่แสดงถึงความเป็น “ตัวตน” ของชาวนาในฐานะผู้ที่ดำรงอยู่ในโลกผ่านกิจกรรมประจำวัน การที่ฟัน โคคเลือกวาดรองเท้า ซึ่งดูเหมือนจะเป็นสิ่งธรรมดาและไม่มีใครสนใจ (ในยุคสมัยเดียวกัน) กลับทำให้รองเท้าคู่นี้กลายเป็นสัญลักษณ์ของความยิ่งใหญ่ในความธรรมดา (Greatness in Simplicity) การเดินบนพื้นดินของชาวนาไม่เพียงเป็นกิจกรรมที่ซ้ำซาก แต่เป็นกิจกรรมที่หล่อหลอมชีวิตของพวกเขาในทุก ๆ มิติ

ในมุมมองเชิงปรากฏการณ์วิทยา ไฮเดกเกอร์ชี้ให้เห็นว่า “สิ่งของ” เช่น รองเท้า ไม่ใช่สิ่งที่แยกออกจากชีวิตมนุษย์ แต่เป็น “พื้นที่” ที่สะท้อนถึงการดำรงอยู่ของมนุษย์ในโลก งานชิ้นนี้จึงเป็นการสะท้อนถึง ความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์และธรรมชาติในลักษณะที่ลึกซึ้ง รองเท้าสกปรกและมีร่องรอยการใช้งานนี้ไม่เพียงแสดงถึงอดีตของกิจกรรมที่เกิดขึ้น แต่ยังทำหน้าที่เป็นหลักฐานของการปฏิสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับสภาพแวดล้อม

ในมุมมองของผู้เขียน การเลือกหัวข้อหรือองค์ประกอบเข้ามาในงานศิลปะชิ้นหนึ่ง ๆ นั้น มีความหมายในตัวเองเสมอ เช่นเดียวกับผืนดินที่ฟัน โคคเขียนไว้เป็นฉากหลัง (Background) คือสิ่งที่สะท้อนถึงกิจกรรมของมนุษย์ที่เกิดขึ้นซ้ำแล้วซ้ำเล่า ผืนดินนี้เป็นทั้งพื้นที่ที่รองรับการทำงานหนักและเป็นตัวแทนของ “โลก” ที่พวกเขาใช้ชีวิตอยู่ทุกวัน ความเหน็ดเหนื่อยที่รองเท้าคู่นี้สื่อออกมาจึงไม่ใช่เพียงเรื่องของร่างกาย แต่เป็นความเหนื่อยล้าของการต่อสู้กับโลกและธรรมชาติ

ในบทความ “Building Dwelling Thinking” ไฮเดกเกอร์ยังขยายแนวคิดนี้ไปสู่การตั้งถิ่นที่อยู่ของมนุษย์ โดยเขาอธิบายว่า มนุษย์ไม่ได้สร้างบ้านหรือสิ่งปลูกสร้างเพียงเพื่อพักพิง แต่เพื่อแสดงออกถึงความสัมพันธ์กับธรรมชาติและพื้นที่โดยรอบ เช่น การสร้างบ้านที่ออกแบบให้สอดคล้องกับภูมิทัศน์ธรรมชาติหรือการใช้วัสดุท้องถิ่น เช่น ไม้ ดิน หรือหิน กับเทคโนโลยีการก่อสร้างที่แสวงหาและคิดค้นได้ ซึ่งสะท้อนถึงวิถีชีวิตและประเพณีของผู้คนในพื้นที่นั้น การตั้งถิ่นที่อยู่ควรเป็นการเคารพธรรมชาติและสร้างสมดุล

ระหว่างมนุษย์และสิ่งแวดล้อม แนวคิดนี้สะท้อนให้เห็นในงานศิลปะที่ใช้วัสดุธรรมชาติ เช่น ดิน หิน หรือไม้ ซึ่งไม่ได้เป็นเพียงวัสดุในการสร้างงาน แต่เป็นส่วนหนึ่งของ “พื้นที่” ที่มีความหมายในตัวเอง

ในภาพรวม แนวคิดปรากฏการณ์วิทยาไม่ได้จำกัดเพียงแค่การเข้าใจวัสดุ แต่ยังเน้นการสำรวจความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับโลกที่พวกเขาอยู่ผ่านสิ่งที่ปรากฏตรงหน้า โดยศิลปินสามารถนำแนวคิดนี้ไปใช้ในการสร้างงานที่ช่วยให้ผู้ชมตระหนักถึงความเชื่อมโยงที่ลึกซึ้งระหว่างวัสดุธรรมชาติและบริบทของพื้นที่ในชีวิตจริง โดยมุมมองของการอาศัยบนโลกของชาวนานี้สรุปดังนี้

“The peasant woman, on the other hand, simply wears them. If only this simple wearing were so simple. When she takes off her shoes late in the evening, in deep but healthy fatigue, and reaches out for them again in the still dim dawn, or passes them by on the day of the rest, she knows all this without noticing or reflecting. The equipment being of the equipment consists indeed in its usefulness. But this usefulness itself rests in the abundance of an essential being of the equipment.” (Heidegger, 1993: 160)

การดำรงอยู่ (Being) ของวัตถุสิ่งของจึงเป็นหัวใจของการสร้างงานศิลปะไปในตัว เพราะศิลปินเองตระหนักเกี่ยวกับประเด็นนี้จึงได้ตั้งสาระสำคัญของสิ่งของนั้นออกมาเป็นงานศิลปะ

กล่าวโดยสรุป วัสดุธรรมชาติในศิลปะร่วมสมัยไม่ได้ถูกใช้เพียงในฐานะสื่อสร้างสรรค์ แต่ยังสะท้อนถึงความสัมพันธ์ที่ลึกซึ้งระหว่างมนุษย์และโลกธรรมชาติ ปรากฏการณ์วิทยาแนวไฮเดกเกอร์ช่วยขยายมุมมองต่อวัสดุธรรมชาติว่าเป็นตัวกลางที่บันทึกและเชื่อมโยงประสบการณ์ การดำรงอยู่ และความทรงจำของมนุษย์ เช่นเดียวกับจิตรกรรมภาพรองเท้าชาวนาของฟัน โคคที่สะท้อนความเหนื่อยล้าจากการทำงานหนัก บอกเล่าเรื่องราวของชีวิต การต่อสู้ และความผูกพันกับธรรมชาติ สะท้อนถึง “ความเป็นสิ่ง” ที่ลึกซึ้งในทุกมิติของการดำรงอยู่ และเป็นบทเรียนสำคัญที่ย้ำเตือนถึงการมองเห็นความยิ่งใหญ่ในรายละเอียดเล็ก ๆ ที่เป็นส่วนหนึ่งของโลกใบนี้

ศักยภาพของวัสดุธรรมชาติในกระบวนการสร้างงานศิลปะร่วมสมัย

กระบวนการสร้างงานศิลปะร่วมสมัย วัสดุธรรมชาติไม่ได้เป็นเพียงองค์ประกอบที่ใช้สร้างงานศิลปะ แต่ยังเป็นสื่อกลางที่สะท้อนถึงความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์และธรรมชาติในมิติที่ลึกซึ้ง วัสดุอย่างดิน หิน ไม้ หรือแม้แต่ผ้า ถูกนำมาใช้เพื่อบันทึกเรื่องราวของกาลเวลา ถ่ายทอดความทรงจำทางวัฒนธรรม และประวัติศาสตร์ รวมถึงเน้นย้ำถึงเอกลักษณ์ของพื้นที่เฉพาะ แนวคิดดังกล่าวนี้สอดคล้องกับแนวคิดปรากฏการณ์วิทยา ซึ่งมุ่งเน้นการทำความเข้าใจความหมายที่เกิดขึ้นจากประสบการณ์และการมีปฏิสัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อม

วัสดุธรรมชาติในงานศิลปะจึงไม่ได้มีคุณค่าเพียงแค่ในเชิงสุนทรียศาสตร์ แต่ยังทำหน้าที่เป็นพาหนะในการบันทึกการเปลี่ยนแปลงของโลก สร้างบทสนทนาที่เชื่อมโยงมนุษย์กับธรรมชาติในบริบทของเวลา ความทรงจำ และพื้นที่เฉพาะ ศิลปินร่วมสมัยใช้วัสดุธรรมชาติเหล่านี้ในการตั้งคำถามเกี่ยวกับสิ่งแวดล้อม การอนุรักษ์ และบทบาทของมนุษย์ในกระบวนการเปลี่ยนแปลงของโลก โดยในหัวข้อนี้ เป็นการสำรวจศักยภาพของวัสดุธรรมชาติในกระบวนการสร้างงานศิลปะร่วมสมัยใน 3 มิติสำคัญ ได้แก่ วัสดุธรรมชาติในฐานะวัสดุที่แสดงออกซึ่งเวลา วัสดุธรรมชาติในฐานะวัสดุที่แสดงถึง “ความทรงจำทางประวัติศาสตร์และวัฒนธรรม” และ วัสดุธรรมชาติในฐานะพื้นที่เฉพาะที่มีเอกลักษณ์ ซึ่งมีรายละเอียดดังนี้

1.วัสดุธรรมชาติในฐานะวัสดุที่แสดงออกซึ่งเวลา

วัสดุธรรมชาติในกระบวนการสร้างงานศิลปะร่วมสมัย ทำหน้าที่เป็นสื่อที่สะท้อนถึง “เวลา” ทั้งในมิติของ “เวลาในแบบธรรมชาติ” และ “เวลาที่อยู่ภายใต้กรอบของวัฒนธรรม” ผ่านการเปลี่ยนแปลงของวัสดุเองหรือการกระทำของมนุษย์ต่อวัสดุเหล่านั้น

เวลาในแบบธรรมชาติ หมายถึง การเปลี่ยนแปลงของวัสดุธรรมชาติที่เกิดขึ้นเองตามกฎของธรรมชาติ เช่น การแตกกร้าว การย่อยสลาย หรือการเปลี่ยนแปลงรูปร่างของดิน หิน หรือไม้ ผลงานของแอนดี โกลด์สเวิร์ทธี เป็นตัวอย่างที่ชัดเจนในเรื่องนี้ โดยโกลด์สเวิร์ทธีเลือกใช้วัสดุตามธรรมชาติ เช่น ดิน น้ำแข็ง หรือลม ในการสร้างงานศิลปะที่มีลักษณะชั่วคราว (temporary art) มีกระบวนการเปลี่ยนแปลงไปตามกาลเวลา ตัวอย่างที่ชัดเจนคือผลงาน *White Walls* (2007) (ภาพที่ 2)



ภาพที่ 2

Andy Goldsworthy, White Walls, 2007, Variable

หมายเหตุ. จาก Andy Goldsworthy: *White Walls*, by A. Goldsworthy, 2007, Galerie Lelong (<https://galerielelong.com/exhibitions/54-andy-goldsworthy-white-walls/>). Copyright by Andy Goldsworthy

White Walls เป็นผลงานที่ใช้ดินพอร์ซเลน (Porcelain) จากคอร์นวอลล์ ประเทศอังกฤษ ซึ่งเป็นบ้านเกิดของศิลปิน ฉาบลงบนผนังห้องของแกลเลอรีที่มีพื้นที่ 111 ตารางเมตร ครอบคลุมความสูง 4 เมตร ยาวกว่า 43 เมตร โดยเมื่อเสร็จแล้วภายในห้องจะดูว่างเปล่า ในระหว่างการจัดแสดง 5 สัปดาห์ ดินเหนียวจะค่อย ๆ แห้ง แตกกระจายตัวอย่างช้า ๆ และหลุดร่วงลงมา (Josephson, 2007) พื้นผิวของดินเหนียวที่ฉาบไว้แสดงอาการของความแตกร้าว หลุดลอก และย่อยสลายตามธรรมชาติ ดินเหนียวที่หลุดลอกลงสู่พื้น สร้างองค์ประกอบใหม่บนพื้นซึ่งตัดกับพื้นที่ว่างบนผนัง โครงสร้างนี้ไม่ได้ถูกควบคุมอย่างสมบูรณ์โดยศิลปิน แต่ถูกปล่อยให้วัสดุธรรมชาติแสดงลักษณะเฉพาะตัวภายใต้ปัจจัยภายนอก เช่น อากาศ ความชื้น และแรงโน้มถ่วง ทำให้ผู้ชมที่เข้ามาในแต่ละช่วงเวลาได้รับประสบการณ์ที่แตกต่างกันไป

กระบวนการนี้ไม่ได้เป็นเพียงการจัดวางวัสดุในพื้นที่ แต่เป็นการสร้าง “ปรากฏการณ์” ที่เชื่อมโยงวัสดุกับเวลาและบริบทของพื้นที่ สิ่งที่น่าสนใจที่มักถูกมองข้ามก็คือ ความสัมพันธ์ที่วัสดุธรรมชาติเหล่านี้สะท้อนต่อพื้นที่และผู้ชมในมิติของเวลา ดินเหนียวที่ถูกฉาบลงบนผนังไม่ได้หยุดนิ่งในสถานะเดิม แต่แสดงถึงกระบวนการของเวลา ทั้งในแง่ของการหลุดลอก การแตกร้าว และการเสื่อมสลาย การเปลี่ยนแปลงนี้สร้างความสัมพันธ์อันลึกซึ้งกับพื้นที่แกลเลอรี ผู้ชมไม่ได้เพียงมองเห็นการเสื่อมสลายของดินเหนียว แต่ยังรับรู้ถึง “ความทรงจำของการมีอยู่” (memory of presence) ที่วัสดุทิ้งไว้ในพื้นที่ การสูญหายของดินเหนียวจึงไม่ใช่จุดจบ แต่เป็นการสร้าง “พื้นที่ว่าง” ที่มีความหมาย พื้นที่ที่เคยถูกครอบครองโดยดินเหนียวกลายเป็นเครื่องเตือนใจถึงการมีอยู่ที่กระตุ้นให้ผู้ชมสำรวจบทบาทของเวลาและธรรมชาติในชีวิตประจำวัน

มาริกา โจเซฟสัน (Marika Josephson) ซึ่งเป็นผู้ชมนิทรรศการนี้คนหนึ่ง ได้บรรยายถึงประสบการณ์ของเธอไว้ว่า “ฉันได้ชมผลงาน *White Walls* ในวันที่ 8 มิถุนายน ซึ่งใกล้จะสิ้นสุดนิทรรศการในตอนนั้นเศษชิ้นส่วนของผนังดินหลายกองอยู่บนพื้นคอนกรีตของแกลเลอรี เมื่อก้าวเข้าไปในพื้นที่จัดแสดง ฉันรู้สึกราวกับว่าไร้ซึ่งสิ่งบังคับถึงเวลาอย่างสิ้นเชิง และในจังหวะที่เงยหน้าขึ้น ก็มองเห็นรอยแตกร้าวปรากฏบนดินสองสามชิ้นที่ยังคงอยู่บนผนัง หัวใจของฉันเต้นแรง เพราะคิดว่าฉันกำลังจะได้เห็นชิ้นส่วนที่กำลังแตกออก แต่เมื่อเวลาผ่านไป ฉันก็ตระหนักได้ว่ารอยแตกนั้นอยู่ที่นั่นนานหลายชั่วโมง หรืออาจจะหลายวัน ตัวฉันเองเป็นเพียงผู้มาเยือนที่ผ่านไป และยังคงจมอยู่ในความเงียบที่ปกคลุมทุกสรรพสิ่งของพื้นที่นี้” (Josephson, 2007)

จากข้อความดังกล่าวจะเห็นได้ว่า “ตัววัสดุ” ในงานของโกลด์สเวิร์ทธี มีพลังในการดึงผู้ชมเข้าสู่ความสัมพันธ์ที่ลึกซึ้งกับเวลาและพื้นที่อย่างน่าทึ่ง สิ่งที่โจเซฟสันสัมผัสและอธิบายออกมาด้วยคำพูด ไม่ใช่เพียงการรับรู้ถึงกระบวนการเปลี่ยนแปลงของดินเหนียว แต่เป็นการค้นพบ “การดำรงอยู่” ของตัวเองในบริบทของช่วงเวลานั้น ความคาดหวังที่เกิดขึ้นจากการเฝ้ามองปรากฏการณ์ธรรมชาติสร้างความตระหนักได้ว่ารอยแตกเหล่านั้นไม่ได้เกิดขึ้นเพื่อตอบสนองความคาดหวังของใครเลย แต่เป็นเพียงการดำรงอยู่ของธรรมชาติที่เกิดขึ้นในจังหวะของตัวเอง ซึ่งไม่ใช่แค่งานศิลปะที่น่าเสนอการเปลี่ยนแปลงของวัสดุ

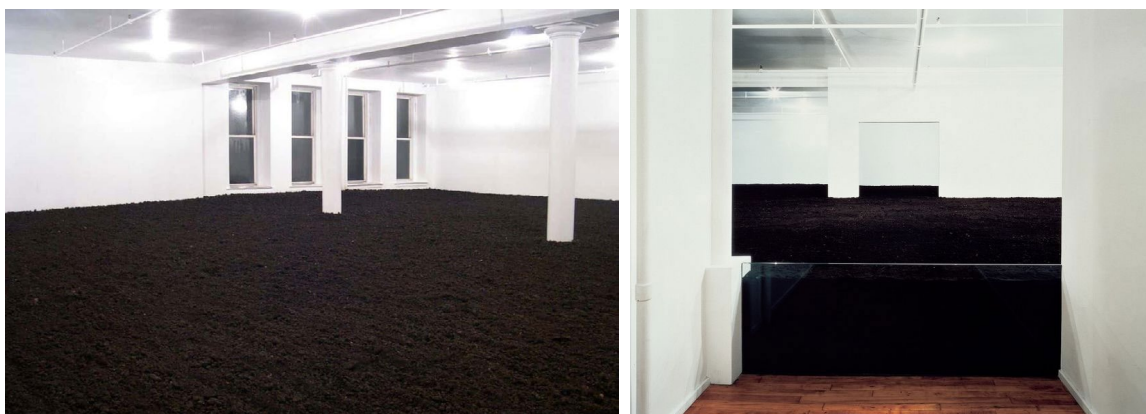
ธรรมชาติ แต่เป็นพื้นที่ที่บังคับให้ผู้ชมหยุดและเผชิญหน้ากับความจริงของเวลาที่ไม่เคยรอใคร “ความเจียบที่ปกคลุมทุกสรรพสิ่ง” ที่ศิลปินกล่าวถึง ไม่ใช่เพียงความเจียบของเสียง แต่เป็นความเจียบที่เกิดจากการที่วัสดุธรรมชาติและพื้นที่ปล่อยให้ผู้ชมสะท้อนถึงตัวเอง ความเจียบนี้กลายเป็นเครื่องมือที่ทำให้ตระหนักถึงการมีอยู่ในโลกของการเป็นเพียงผู้มาเยือนชั่วคราวในบริบทของเวลาที่ยาวนานนี้

กระบวนการเปลี่ยนแปลงของวัสดุสะท้อนถึงธรรมชาติของความไม่จีรัง (Impermanence ephemeral) และความเป็นไปของชีวิต วัสดุดินเหนียวทำหน้าที่เป็นพยานตามกระบวนการเวลาและความเปราะบางของธรรมชาติ บทบาทของ White Walls จึงทำหน้าที่ในฐานะพื้นที่ที่เชื้อเชิญให้ผู้ชมตั้งคำถามเกี่ยวกับความเปราะบาง ความไม่จีรัง และความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับธรรมชาติ โดยสิ่งที่ศิลปินได้สัมผัสในวันนั้นคือความงดงามของการปล่อยให้ตัวเองกลายเป็นส่วนหนึ่งของกระบวนการที่ไม่มีจุดจบ ไม่มีจุดเริ่มต้น และไม่มีใครควบคุมได้อย่างสมบูรณ์

ในมุมมองปรากฏการณ์วิทยา การเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นไม่ได้เป็นเพียงการเปลี่ยนแปลงทางกายภาพ แต่ยังสะท้อนถึง “การดำรงอยู่” (being) ของวัสดุในเชิงสัญลักษณ์ ดินเหนียวที่หลุดร่วงจากผนังแสดงให้เห็นถึงการเปลี่ยนผ่านของเวลา (transition of time) และความทรงจำที่ยังคงอยู่ในรูปของร่องรอย การแตกร้าวและหลุดลอกกลายเป็น “ร่องรอยของการดำรงอยู่” (trace of existence) ที่ผู้ชมสามารถมองเห็นและรับรู้ถึงเวลาที่ผ่านไป

กล่าวโดยสรุป White Walls ไม่ใช่เพียงงานศิลปะที่แสดงความงามของวัสดุธรรมชาติ แต่เป็นบทสนทนาที่ลึกซึ้งเกี่ยวกับ การดำรงอยู่ (being) และ ความไม่จีรัง (impermanence) ของวัสดุธรรมชาติ วัสดุอย่างดินเหนียวกลายเป็นตัวแทนของการเชื่อมโยงระหว่างมนุษย์และธรรมชาติ ผ่านกระบวนการเปลี่ยนแปลงที่ไม่อาจหลีกเลี่ยงได้ ผู้ชมไม่ได้เพียงสังเกตการเสื่อมสลายของวัสดุ แต่ยังตระหนักถึงบทบาทของตนเองในวัฏจักรของโลกที่เปลี่ยนแปลงไปอย่างไม่มีที่สิ้นสุด

เวลาที่อยู่ภายใต้กรอบของวัฒนธรรม คือ การที่วัสดุธรรมชาติเปลี่ยนแปลงหรือได้รับผลกระทบจากกิจกรรมของมนุษย์ เช่น การพัฒนาพื้นที่การเกษตร หรือกระบวนการทางอุตสาหกรรม ผลงาน The New York Earth Room (1977) ของ วอลเตอร์ เดอ มาเรีย เป็นตัวแทนที่ชัดเจนของเวลาที่ถูกกำหนดและควบคุมโดยกรอบวัฒนธรรม ดินที่เคยมีอิสระในธรรมชาติ ถูกจัดวางจนเต็มพื้นที่ห้อง ทำให้ดินเปลี่ยนสถานะจาก “วัสดุธรรมชาติ” (natural material) ไปสู่ “วัสดุวัฒนธรรม” (cultural material) โดยงานนี้เป็นการนำดินธรรมชาติกว่า 140 ตัน มาจัดวางในพื้นที่ห้องนิทรรศการในแมนฮัตตัน (Manhattan) การย้ายดินจากบริบทของธรรมชาติมาสู่พื้นที่ที่ถูกสร้างขึ้นโดยมนุษย์ สะท้อนถึงความขัดแย้งที่กลมกลืนกันระหว่างธรรมชาติและวัฒนธรรม โดยดินที่เคยเป็นส่วนหนึ่งของระบบนิเวศในพื้นที่กลางแจ้ง กลายเป็นวัสดุที่ถูกแยกออกจากบริบทเดิม และนำเข้าสู่กรอบความคิดใหม่ที่มนุษย์สร้างขึ้น (ภาพที่ 3)



ภาพที่ 3

Walter De Maria, The New York Earth Room, 1977, An interior earth sculpture

หมายเหตุ. จาก *New York's Earth Room - Walter De Maria's Masterpiece*, by J. Martinović, 2018, Widewalls (<https://www.widewalls.ch/magazine/walter-de-maria-new-york-earth-room>). Copyright by The Estate of Walter De Maria

ในเชิงกายภาพ The New York Earth Room เป็นงานประติมากรรมติดตั้งถาวรภายในห้องใต้หลังคา (interior sculpture) ที่ 141 Wooster Street นครนิวยอร์กตั้งแต่ปี 1977 โดยใช้ดินปริมาตร 197 ลูกบาศก์เมตร ถมในพื้นที่ 335 ตารางเมตร และมีความสูง 56 เซนติเมตร ครอบคลุมพื้นที่แกลเลอรี 3 ห้อง มีกระจกสูง 2 ฟุต เป็นแนวกั้นไม่ให้คนเข้าไปด้านใน (Dia Art Foundation, n.d.b) ผลงานนี้เป็นหนึ่งในผลงานที่มีอิทธิพลของเขาซึ่งมีจุดมุ่งหมายเพื่อสำรวจความเชื่อมโยงระหว่างศิลปะกับสภาพแวดล้อมทางธรรมชาติ

ในบทความเรื่อง Case studies of soil in art โดย Feller et al. (2015: 549-550) ได้กล่าวถึงผลงานชิ้นนี้ว่า เป็นการติดตั้งงานศิลปะที่นำดินจากฟาร์มใน Pennsylvania มาถมเต็มพื้นที่ภายในห้องใต้หลังคาในแมนฮัตตัน โดยผลงานชิ้นนี้ถูกออกแบบให้ผู้ชมไม่สามารถเข้าไปสัมผัสโดยตรงได้ แต่สามารถมองเห็นและรับกลิ่นดินผ่านหน้าต่างกระจกเพียงเท่านั้น แนวคิดนี้คือ การนำเสนอประสบการณ์ทางสุนทรียะที่แตกต่าง โดยการเปลี่ยนพื้นที่ในร่มที่คุ้นเคยให้กลายเป็นพื้นที่แห่งธรรมชาติ การนำดินเข้ามาในสภาพแวดล้อมทางสถาปัตยกรรมยังเป็นการตั้งคำถามถึงขอบเขตระหว่างธรรมชาติและพื้นที่ที่มนุษย์สร้างขึ้น และกระตุ้นให้ผู้ชมเกิดการไตร่ตรองและตั้งคำถามเกี่ยวกับความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับธรรมชาติผ่านวัสดุพื้นฐานอย่างดิน โดยงานชิ้นนี้สะท้อนถึงความคิดสร้างสรรค์ที่เปลี่ยนพื้นที่ในเชิงสถาปัตยกรรมให้กลายเป็นพื้นที่สำหรับการครุ่นคิดเชิงปรัชญา และถือเป็นตัวอย่างของการใช้ศิลปะเพื่อตั้งคำถามเชิงสังคมและวัฒนธรรมอย่างลึกซึ้ง

ในบทความเรื่อง Walter de Maria's New York Earth Room-What makes it a crowd pleaser? ได้กล่าวถึงผลงานชิ้นนี้ว่า “เมื่อคุณเข้าไปในห้อง คุณจะสัมผัสได้ถึงกลิ่นและความชื้นอันอุดมสมบูรณ์ของดิน โดยดินนั้นจะอุ่นขึ้นหรือเย็นลงขึ้นอยู่กับช่วงเวลาของวัน ในงานนี้มีผู้ดูตลอด 23 ปีที่ผ่านมาชื่อ บิล ดิลเวิร์ธ (Bill Dilworth) ซึ่งเขาอ้างว่า รูปลักษณ์ของมันและแขกของมันแตกต่างกันมากจนเขายังคงพบกับความสุขใหม่ ๆ ในงานของเขา วันแล้ววันเล่า ปีแล้วปีเล่า ขณะพูดคุยกับผู้มาเยี่ยมชมคนหนึ่งทีคิดว่างานนี้ไม่มีอะไรเติบโต แต่เขากลับไม่ได้รู้สึกเช่นนั้น เพราะสิ่งที่ชัดเจนมากขึ้นก็คือ “เวลา” กำลังเติบโตอยู่ที่นั่น ด้วยความจริงที่ว่ามันไม่เปลี่ยนแปลงหมายความว่าเวลาสะสมอยู่ตลอดเวลา” (Public Delivery, 2025)

The New York Earth Room เป็นการนำเสนอความสัมพันธ์อันซับซ้อนระหว่างมนุษย์ ธรรมชาติ และพื้นที่ ผ่านวัสดุธรรมชาติอย่างดินที่ถูกจัดวางในพื้นที่สถาปัตยกรรมกลางเมืองใหญ่ สิ่งที่น่าสนใจคือ ดินไม่ได้ถูกใช้เพียงในฐานะวัสดุ แต่กลายเป็น “ตัวแทน” ของธรรมชาติในบริบทที่ขัดแย้งกับสภาพแวดล้อมของเมือง การนำดินจากฟาร์มใน Pennsylvania เข้ามาในห้องใต้หลังคาในแมนฮัตตัน สะท้อนถึงการผสานธรรมชาติและพื้นที่ที่มนุษย์สร้างขึ้น พร้อมตั้งคำถามถึงขอบเขตระหว่างสองสิ่งนี้ การที่ดินซึ่งปกติเป็นวัสดุที่แปรสภาพและเปลี่ยนแปลงตามกระบวนการของธรรมชาติ ถูกจัดวางในพื้นที่นิทรรศการที่ไม่มีการเปลี่ยนแปลงทางกายภาพอย่างชัดเจน ดินไม่ได้เสื่อมสลายหรือถูกแทรกแซงโดยสภาพอากาศ แต่ในขณะเดียวกันก็ยังคงความเป็นธรรมชาติในบริบทที่ไม่เป็นธรรมชาติ การนำดินเข้าสู่พื้นที่ควบคุมของมนุษย์จึงเป็นการสร้างความหมายใหม่ที่เชื่อมโยงกับแนวคิดเชิงวัฒนธรรมและสังคมนั่นเอง

ในเชิงปรากฏการณ์วิทยา การที่ดินถูกแยกออกจากสภาพแวดล้อมทางธรรมชาติและนำมาวางในพื้นที่จำกัดของห้องนิทรรศการ ทำให้ดินไม่ใช่เพียงวัสดุธรรมชาติอีกต่อไป แต่กลายเป็น “สิ่งของ” (thing) ที่สะท้อนถึงการดำรงอยู่ของมนุษย์ในโลกที่ถูกกำหนดโดยวัฒนธรรม ดินใน The New York Earth Room จึงสร้างความรู้สึก “การมีอยู่” ของดินที่เติมเต็มพื้นที่ แต่ในขณะเดียวกันกลับทำให้ผู้ชมตระหนักถึง “ประสบการณ์ทางเวลา” โดยที่ดินไม่ได้เปลี่ยนแปลงในเชิงรูปธรรม แต่กลับทำให้ผู้ชมรู้สึกถึง “การเติบโตของเวลา” ที่สะสมอยู่ในพื้นที่ผ่านความไม่เปลี่ยนแปลงนั้น กลิ่นและความชื้นของดิน รวมถึงการเฝ้าดูของผู้ดูที่กล่าวถึงความสุขใหม่ ๆ ในงานทุกวัน ชี้ให้เห็นว่าแม้ดินจะดูเหมือนนิ่งเฉย แต่กระบวนการของเวลาในเชิงนามธรรมยังคงดำเนินอยู่อย่างต่อเนื่อง

กล่าวโดยสรุป The New York Earth Room ไม่เพียงแต่เน้นย้ำถึงบทบาทของมนุษย์ในการเปลี่ยนแปลงวัสดุธรรมชาติ แต่ยังเปิดบทสนทนาเกี่ยวกับความเรียบง่ายที่แฝงด้วยความลึกซึ้ง ดินกลายเป็นสื่อที่เชิญชวนให้ผู้ชมตั้งคำถามถึงความสัมพันธ์ของมนุษย์กับธรรมชาติ และบทบาทของเวลาในชีวิต การที่ผู้ชมไม่สามารถสัมผัสดินโดยตรง แต่สัมผัสได้ผ่านกลิ่นและการมอง ทำให้งานนี้กลายเป็นพื้นที่ครุ่นคิดที่เชื่อมโยงธรรมชาติและวัฒนธรรมในรูปแบบที่แตกต่างและทรงพลัง

จากตัวอย่างข้างต้นจะเห็นว่า วัสดุธรรมชาติในงานศิลปะร่วมสมัยสะท้อนถึง “เวลา” ได้อย่างลึกซึ้งทั้งในมิติของ “เวลาในแบบธรรมชาติ” และ “เวลาที่อยู่ภายใต้กรอบของวัฒนธรรม” โดยเชื่อมโยงกับแนวคิดเชิงปรากฏการณ์วิทยาที่มองว่าวัสดุธรรมชาติไม่ใช่เพียง “วัตถุ” แต่เป็นสิ่งที่สัมพันธ์อยู่กับมนุษย์ ธรรมชาติ และเวลาผลงาน White Walls ของ แอนดี้ โกลด์สเวิร์ทรี ดินเหนียวที่แห้งและหลุดลอกออกตามกาลเวลาเป็นการเปิดเผยถึง การดำรงอยู่ผ่านความเปราะบาง (Being in fragility) ดินเหนียวไม่ได้เป็นเพียงวัสดุ แต่เป็นสิ่งที่แสดงให้เห็นถึง กระบวนการของการเป็นอยู่ (Being-in-time) ที่ไม่มีความมั่นคงถาวรค่อย ๆ เปลี่ยนแปลงไปตามสภาวะแวดล้อมโดยไม่มีการควบคุมจากมนุษย์ ซึ่งสะท้อนถึงหลักการของไฮเดกเกอร์ที่ว่า การดำรงอยู่ไม่ใช่สิ่งคงที่ แต่เป็นกระบวนการแห่งความเป็นไปได้

ในขณะที่ผลงาน The New York Earth Room ของ วอลเตอร์ เดอ มาเรีย นำดินธรรมชาติออกจากบริบทเดิมและนำเข้าสู่พื้นที่นิทรรศการ ดินในที่นี้ไม่ได้แสดงถึงการเปลี่ยนแปลงตามธรรมชาติ แต่ถูกกำหนดให้อยู่ในสถานะ “ความหยุดนิ่ง” (stasis) ภายในกรอบทางวัฒนธรรม นี่เป็นการสะท้อนถึงแนวคิดของไฮเดกเกอร์เกี่ยวกับ การทำให้สิ่งหนึ่งกลายเป็นเครื่องมือซึ่งเป็นกระบวนการที่มนุษย์ใช้เพื่อจัดวางและควบคุมธรรมชาติในกรอบของระบบสังคม

ดังนั้น เมื่อเปรียบเทียบทั้งสองผลงานจะเห็นว่า วัสดุธรรมชาติในศิลปะร่วมสมัยไม่ได้เป็นเพียงสิ่งที่จับต้องได้ แต่เป็น “การเปิดเผย” ของเวลาและกระบวนการดำรงอยู่ของสรรพสิ่ง ตามแนวคิดของไฮเดกเกอร์ White Walls ปลอ่ยให้ธรรมชาติเปิดเผยตัวเองผ่านการเปลี่ยนแปลงอย่างอิสระ ขณะที่ The New York Earth Room แสดงให้เห็นถึงการจัดวางและควบคุมธรรมชาติโดยมนุษย์ ด้วยมุมมองนี้ ศิลปะที่ใช่วัสดุธรรมชาติจึงไม่ได้เป็นเพียงวัตถุที่ถูกนำเสนอ แต่เป็นสิ่งที่เปิดโอกาสให้ผู้ชมได้สัมผัสถึง “การดำรงอยู่” และ “การเปิดเผยของธรรมชาติ” ในรูปแบบที่แตกต่างกันไปตามบริบทที่มนุษย์สร้างขึ้นนั่นเอง

2.วัสดุธรรมชาติในฐานะวัสดุที่แสดงถึง “ความทรงจำทางประวัติศาสตร์และวัฒนธรรม”

วัสดุธรรมชาติในงานศิลปะไม่ได้เพียงสะท้อนถึงความงามหรือการเปลี่ยนแปลงตามธรรมชาติ แต่ยังทำหน้าที่เป็นเครื่องบันทึกความทรงจำที่เกี่ยวข้องกับประวัติศาสตร์และวัฒนธรรมของพื้นที่ เรื่องราวของวิถีชีวิตในอดีต การเปลี่ยนแปลงของภูมิทัศน์ และความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับพื้นที่นั้น ๆ เช่น ดิน ในฐานะบันทึกประวัติศาสตร์และวัฒนธรรม ดินจากพื้นที่เกษตรกรรมเป็นตัวอย่างสำคัญของการเชื่อมโยงกับวิถีชีวิตในอดีต ดินเหล่านี้สะท้อนถึงการเพาะปลูก การพึ่งพิงธรรมชาติ และความผูกพันของมนุษย์กับผืนดิน ในทางกลับกัน ดินจากพื้นที่ที่ได้รับอิทธิพลจากอุตสาหกรรมและการพัฒนาเมืองบอกเล่าถึงการเปลี่ยนแปลงของพื้นที่และผลกระทบของกิจกรรมมนุษย์ที่มีต่อธรรมชาติ การเปลี่ยนแปลงเหล่านี้ไม่เพียงสะท้อนให้เห็นถึงความทรงจำทางวัฒนธรรมเพียงเท่านั้น แต่ยังแสดงถึงประวัติศาสตร์ที่ซ้อนทับอยู่ในแต่ละชั้นของวัสดุธรรมชาติอีกด้วย

ผลงาน Shevirath Ha-Kelim (2009) ของอัลเซล์ม คีเฟอร์ เป็นตัวอย่างที่ชัดเจนในการเชื่อมโยงตามแนวทางนี้ ผ่านการใช้วัสดุธรรมชาติอย่างดิน ตะกั่ว และแก้วที่แตกหัก วัสดุเหล่านี้ไม่ได้เป็นเพียงวัสดุธรรมชาติในเชิงกายภาพ แต่ทำหน้าที่เป็น “ตัวแทนของความทรงจำ” ที่สะสมมาจากอดีต สะท้อนถึงความเปราะบางและการแตกหักของเหตุการณ์ทางประวัติศาสตร์อันได้แก่สงคราม ความสูญเสีย และความหวังในการฟื้นฟู (ภาพที่ 4)

ในเชิงกายภาพ Shevirath Ha-Kelim เป็นผลงานจัดวางแบบสื่อผสม (mixed media installation) ใช้วัสดุหลากหลายประกอบเข้าด้วยกันเป็นโครงสร้างของภูมิทัศน์ขนาดใหญ่ และขยายขอบเขตจากงานจิตรกรรมสองมิติไปสู่พื้นที่สามมิติ โดยมีขนาดใหญ่ถึง 330 x 760 x 1,300 ซม. การจัดแสดงในพื้นที่เช่นนี้ เปิดโอกาสให้ผู้ชมสัมผัสงานในเชิงปรากฏการณ์ โดยผู้ชมสามารถเดินเข้าไปในผลงานจริง ไม่ใช่แค่ชมจากระยะไกล พื้นที่ที่เต็มไปด้วยวัสดุและพื้นผิวที่แตกหัก การเดินผ่านภูมิทัศน์ในงานทำให้เกิดประสบการณ์ที่มีลักษณะเฉพาะตัว โดยวัสดุที่ถูกแสดงไม่เพียงแต่เล่าเรื่อง แต่ยังทำให้ผู้ชมรู้สึกถึง “น้ำหนัก” และ “พลังของประวัติศาสตร์” ที่ถูกสะสมและบรรจุไว้ในนั้นอีกด้วย



ภาพที่ 4

Anselm Kiefer, *Shevirath Ha-Kelim*, 2009, Terracotta, acrylic, oil and shellac on canvas, 330 x 760 x 1,300 cm หมายเหตุ. (ซ้าย) จาก Anselm Kiefer: *Monumental Paintings Rising From An Industrial Moonlandscape-PLANTA-Paul Black*, by P. Black, 2018, Artlyst (<https://artlyst.com/features/anselm-kiefer-monumental-paintings-rising-industrial-moonlandscape-planta-paul-black/>). Copyright 2018 by P A Black; (ขวา) จาก *Remains and Remnants*, by J. Wilkes, 2009, Studio International (<https://www.studiointernational.com/index.php/remains-and-remnants--anselm-kiefer-the-fertile-crescent>). Copyright by James Wilkies

Jedlinska (2022: 103) อธิบายถึงงานศิลปะชุดนี้ว่า “เพื่อที่จะตีความงานศิลปะได้อย่างเหมาะสม จึงมีความจำเป็นที่ต้องทำความเข้าใจศาสตร์คัมบาลาห์ (Kabbalah) โดย Isaac Luria (ผู้ที่ได้รับการยอมรับว่าเป็นบิดาคัมบาลาห์ร่วมสมัย) ได้พัฒนาแนวคิดหลักสามประการ คือ *cimcum* (การกระทำก่อนการสร้างโลก หรือการถอนตัวของพระเจ้า) *chevirat ha-kelim* (ภัยพิบัติของจักรวาล หรือการทำลาย) และ *tikkun olam* (การซ่อมแซมโลก)” ซึ่งเชื่อมโยงกับบทบาทของมนุษย์ในการฟื้นฟูความสมดุลหลังหายนะ แนวคิดในบริบททางปรัชญาและศาสนาคือการนำเสนอแนวคิดการสร้างโลกผ่านเหตุการณ์ทางประวัติศาสตร์ เช่น การฆ่าล้างเผ่าพันธุ์ชาวยิว (Holocaust) และแสดงความจำเป็นของมนุษย์ในการ “ซ่อมแซม” โลกผ่านกระบวนการของศิลปะและความเชื่อ โดยเขาใช้วัสดุอย่างตะกั่ว ดินเผา แก้ว และแก้วแตก เพื่อเป็นตัวแทนของการแตกสลายและการฟื้นฟู ซึ่งสะท้อนความเจ็บปวดและการเยียวยาทางจิตวิญญาณ ซึ่งสาระสำคัญของ *Shevirath Ha-Kelim* ก็คือ การใช้ศิลปะเพื่อสะท้อนบทบาทของมนุษย์ในกระบวนการซ่อมแซมโลก โดยผลงานของเขาเป็นทั้งการแสดงความจริงทางประวัติศาสตร์และคำเชิญชวนให้เกิดการฟื้นฟูผ่านแนวคิดคัมบาลาห์

วัสดุซึ่งประกอบไปด้วยดินเผา (Terracotta) สีอะคริลิก สีน้ำมัน ตะกั่ว และครึ่ง บนผ้าใบขนาดใหญ่ และมีวัสดุหลักอย่างดินเผาที่ถูกทำให้แตกและจัดวางในลักษณะของเศษชิ้นส่วน เปรียบเสมือนร่องรอยของบางสิ่งที่ถูกทำลายหรือล่มสลาย วัสดุเหล่านี้สร้างความรู้สึกของ “ความหนัก” และ “พลังของประวัติศาสตร์” ทั้งในเชิงกายภาพและเชิงสัญลักษณ์ การจัดวางวัสดุในงานนี้เน้นการสร้างภูมิทัศน์ที่ซ้อนทับกันหลายชั้นคล้ายกับการขุดค้นทางโบราณคดี ซึ่งเผยให้เห็นประวัติศาสตร์ที่ถูกกดทับในดิน โดยเศษวัสดุที่กระจายอยู่บนพื้นทำหน้าที่สร้างบทสนทนากับภาพรวมของผลงาน บ่งบอกถึงการล่มสลายของบางสิ่งที่ครั้งหนึ่งเคยมีอยู่ การจัดการวัสดุธรรมชาติในลักษณะที่ไม่คงอยู่ในรูปแบบที่สมบูรณ์ แต่ถูกหล่อหลอมผ่านเวลาและการตีความของวัฒนธรรม แสดงให้เห็นว่าธรรมชาติและวัสดุไม่ได้เป็นเพียงสัญลักษณ์ของอดีต แต่ยังเป็นสื่อกลางที่ทำให้ผู้ชมรับรู้ถึงวัฏจักรของการทำลายและการฟื้นฟู ซึ่งเป็นแก่นสำคัญของประวัติศาสตร์มนุษยชาติ

การสะท้อนเรื่องราวของประวัติศาสตร์และความทรงจำทางวัฒนธรรมผ่านการจัดวางวัสดุที่ดูเป็นเศษซากดังกล่าว ทำให้ผู้ชมสัมผัสถึงความทรงจำทางประวัติศาสตร์ที่ทั้งชัดเจนและเลือนราง วัสดุธรรมชาติที่นำมาใช้จึงเป็นการนำเสนอความทรงจำที่สร้างการรับรู้ถึงอดีต เป็นการเชิญให้ผู้ชมเข้าไปสัมผัสพื้นที่ที่เต็มไปด้วยร่องรอยของความสูญเสีย และเปิดโอกาสให้เกิดการตีความใหม่เกี่ยวกับอดีต

อย่างไรก็ตาม งานชิ้นนี้ไม่เพียงสะท้อนเรื่องราวเกี่ยวกับประสบการณ์ทางประวัติศาสตร์ของชาวยิวที่มุ่งเน้นไปที่สัญลักษณ์ที่ยิ่งใหญ่เท่านั้น แต่ยังแสดงถึง “ความล้มเหลวของมนุษยชาติ” ในการรองรับสิ่งศักดิ์สิทธิ์และความสมบูรณ์แบบ แนวคิดนี้เชื่อมโยงโดยตรงกับหลักปรากฏการณ์วิทยา โดยเฉพาะมุมมองของ ไฮเดกเกอร์ ที่มองว่าสิ่งของ (things) มี “ตัวตน” ที่เชื่อมโยงกับโลกและความหมายที่มนุษย์สร้างขึ้น “การแตกสลาย” จึงเป็นส่วนหนึ่งของความเป็นอยู่ ในบริบทศิลปะเยอรมันที่ได้รับแรงบันดาลใจ

จากประวัติศาสตร์และวัฒนธรรมของยุโรปในยุคหลังสงครามโลกครั้งที่สองของคีเฟอร์ วัสดุเหล่านั้นอาจเชื่อมโยงกับภูมิปัญญาและวัฒนธรรมดั้งเดิมของมนุษย์ ซึ่งมักใช้ดินเป็นสื่อในการสร้างสิ่งของหรือเครื่องมือดินจึงกลายเป็นตัวแทนของการสร้างและการล่มสลาย วัฒนธรรมเยอรมันในช่วงหลังสงครามยังสะท้อนผ่านงานนี้ในเชิงการตั้งคำถามถึงประวัติศาสตร์ การล่มสลาย และการสร้างสิ่งใหม่ คีเฟอร์ไม่ได้มองการแตกสลายของภาชนะเป็นเพียง “ผลลัพธ์” ของกระบวนการ แต่กลับนำเสนอว่า การแตกสลายคือส่วนหนึ่งของการดำรงอยู่ (being) ภาชนะที่แตกเป็นเศษแก้วและดินไม่ได้แสดงถึงความสิ้นสุด แต่เป็น “จุดเริ่มต้นใหม่” ของการตีความ นั่นเอง

ในมุมมองของปรากฏการณ์วิทยา วัสดุดินเผาที่แตกร้าวและถูกทิ้งกระจายไม่ใช่เพียงองค์ประกอบทางกายภาพ แต่สะท้อนถึง “การเปิดเผย” (unconcealment) ของประวัติศาสตร์และการดำรงอยู่ที่ถูกซ่อนอยู่ในวัตถุ วัสดุธรรมชาติเหล่านี้เผยให้เห็นถึงการเปลี่ยนแปลงผ่านกาลเวลา ซึ่งเชื่อมโยงกับแนวคิดของไฮเดกเกอร์เกี่ยวกับ “การดำรงอยู่ในโลก” (being-in-the-world) โดยเฉพาะดินเผาทำหน้าที่เป็นพยานหลักฐานของการเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นในอดีต การแตกร้าวของดินเผาในงานนี้สะท้อนถึงกระบวนการของเวลาและการล่มสลายที่หลีกเลี่ยงไม่ได้ โดยเปรียบเสมือนวัฏจักรของธรรมชาติที่ทุกสิ่งล้วนต้องแตกแยกและคืนกลับสู่ดิน

ปรากฏการณ์วิทยาของไฮเดกเกอร์กล่าวถึง “สิ่งของ” ว่ามีความสามารถในการส่งเสียงเงียบ ๆ หรือ “resonance” หรือ “ความเงียบของวัสดุ” ซึ่งเป็นความหมายผ่านการดำรงอยู่ วัสดุที่คีเฟอร์ใช้กลายเป็นเครื่องมือที่สะท้อนถึง “เสียงเงียบ” ของความสูญเสียและการล่มสลาย ดิน เศษแก้ว และตะกั่วในงานไม่ได้เป็นแค่เป็นวัสดุที่ใช้ แต่เป็น “ผู้บันทึกเหตุการณ์” ที่เก็บความทรงจำของการเปลี่ยนแปลงในประวัติศาสตร์ โดยที่ผู้ชมอยู่ในฐานะเป็นส่วนหนึ่งของภาชนะนั้นด้วย ในมุมมองปรากฏการณ์วิทยา การรับรู้ของผู้ชมไม่ได้เป็นสิ่งที่แยกจากผลงาน ผู้ชมกลายเป็น “ส่วนหนึ่ง” ของภาชนะที่แตกสลาย ผู้ชมไม่เพียงแต่เฝ้าดูการแตกสลาย แต่ยังมีส่วนร่วมในกระบวนการสร้างความหมายใหม่ผ่านประสบการณ์ส่วนตัว ความเปราะบางของวัสดุสะท้อนถึงความเปราะบางของมนุษย์ ผู้ชมจึงถูกเชิญให้ไตร่ตรองถึงความล้มเหลว ความทรงจำ และการสร้างใหม่ในโลกที่ไม่เคยสมบูรณ์

ในบริบทนี้ ความเงียบที่แผ่ซ่านในพื้นที่จัดแสดงไม่ได้เป็นเพียงความว่างเปล่า แต่เป็น “การดำรงอยู่” ของร่องรอยทางประวัติศาสตร์ที่ถูกถ่ายทอดผ่านวัสดุ ผู้ชมจึงมีบทบาทสำคัญในการสร้างบทสนทนางาน โดยการรับรู้ถึงความหมายที่วัสดุธรรมชาติในผลงานต้องการจะสื่อสาร

ผลงาน Santa Cruz River (2016-2017) ของอเล็กซานดรา เคโฮโยกลู เป็นอีกตัวอย่างที่ชัดเจนในการเชื่อมโยงแนวคิดนี้ด้วยเช่นกัน โดยชิ้นนี้เป็นงานศิลปะที่มีขนาดใหญ่ถึง 980 x 420 ซม. สร้างขึ้นด้วยเทคนิคมือที่ละเอียดประณีต และจัดวางในลักษณะแนวนอนให้ครอบคลุมพื้นที่ห้องทั้งหมด พร้อมกับกระจกเงาที่ติดตั้งบนเพดาน ทำให้เกิดการสะท้อนภาพสองมิติในมุมมองสามมิติ พรหมถูกสร้างขึ้นเพื่อเลียนแบบลวดลายและพื้นผิวของแม่น้ำซานตาครูซในอาร์เจนตินา ซึ่งกำลังแห้งแล้งและเปลี่ยนแปลงจากผลกระทบของมนุษย์ (ภาพที่ 5)



ภาพที่ 5

Alexandra Kehayoglou, Santa Cruz River, 2016-2017, Wool, custom-woven tapestry, 980 cm x 420 cm

หมายเหตุ. จาก Alexandra Kehayoglou: *Silent Activism*, by E. Singleton, 2021, DAMN° (<https://www.damnmagazine.net/silent-activism-alexandra-kehayoglou>). Copyright by Tobias Titz

เอ็มมา ซิงเกิลตัน (Emma Singleton) นักเขียนและศิลปินร่วมสมัยในรัฐนิวเซาท์เวลส์ ออสเตรเลีย กล่าวถึงอเล็กซานดรา เคโฮโยกลู ในนิตยสาร DAMN° ว่า “เคโฮโยกลูเลือกใช้ “การเคลื่อนไหวอย่างเงียบ” (Silent Activism) ผ่านผลงานศิลปะสิ่งทอของเธอ เพื่อสะท้อนถึงปัญหาการตัดไม้ทำลายป่าและการทำลายสิ่งแวดล้อมรูปแบบอื่น ๆ แทนที่จะใช้แนวทางการเคลื่อนไหวเชิงรณรงค์ที่ส่งเสียงดัง ซึ่งเธอมองว่าอาจทำให้สาระสำคัญของข้อความสูญหายหรือถูกเข้าใจผิดในยุคโซเชียลมีเดีย เคโฮโยกลูอธิบายว่าการเคลื่อนไหวอย่างเงียบของเธอคือ การแสดงความจริงใจในความเชื่อและการกระทำจริง ผ่านการสร้างพรอมที่ถ่ายทอดเรื่องราวและคุณค่าของธรรมชาติจากสถานที่ที่เธอได้สัมผัสโดยตรง ดังเช่นในผลงานชิ้นนี้เป็นการ

สะท้อนถึงแม่น้ำสายสุดท้ายในอาร์เจนตินาที่ไหลอย่างอิสระ แต่กำลังถูกคุกคามจากโครงการสร้างเขื่อนไฟฟ้าพลังน้ำ การทำงานชิ้นนี้ไม่เพียงแต่เล่าเรื่องราวของแม่น้ำ แต่ยังทำให้เธอเชื่อมโยงกับธรรมชาติอย่างลึกซึ้ง และเปลี่ยนมุมมองต่อกระบวนการสร้างสรรค์ของเธอเอง” (Singleton, 2021)

ลักษณะทางกายภาพของงานชิ้นนี้ไม่ใช่แค่การถ่ายทอดภาพของแม่น้ำที่แห้งขอดในเชิงสองมิติ แต่เป็นงานที่มีพื้นผิวที่นูนต่ำ (Textured relief) ผู้ชมสามารถสัมผัสและเดินบนผลงานได้ การออกแบบนี้ทำให้เกิดความเชื่อมโยงระหว่างผู้ชมกับพื้นที่ทางธรรมชาติในรูปแบบที่จับต้องได้ งานนี้ไม่เพียงแต่สื่อสารผ่านการมองเห็น แต่ยังสร้างประสบการณ์ที่ดึงดูดผู้ชมเข้าสู่บทสนทนาเกี่ยวกับธรรมชาติและ การเปลี่ยนแปลงของภูมิทัศน์ในเชิงลึกอีกด้วย

ผลงาน Santa Cruz River ทำจากวัสดุธรรมชาติ เช่น ขนสัตว์ ซึ่งถูกใช้เพื่อบันทึกและสะท้อนประวัติศาสตร์ของภูมิทัศน์ที่กำลังสูญหาย พรหมที่ถูกถักทอขึ้นอย่างประณีตนี้ไม่เพียงแต่บันทึกภาพของแม่น้ำ แต่ยังแสดงร่องรอยของความทรงจำทางวัฒนธรรมที่เกี่ยวข้องกับพื้นที่และชีวิตของผู้คนที่เคยพึ่งพาแม่น้ำนี้ การใช้พรหมเป็นสื่อกลางช่วยเน้นย้ำถึงความสัมพันธ์ระหว่างผู้ชมกับธรรมชาติในบริบทของการเปลี่ยนแปลง งานนี้จึงเป็นการเชื้อเชิญให้ผู้ชมตระหนักถึง ความเปราะบางของธรรมชาติและบทบาทของมนุษย์ในการหล่อหลอมภูมิทัศน์และวัฒนธรรม ด้วยเหตุนี้ Santa Cruz River จึงสะท้อนถึงความทรงจำที่ถูกบรรจุอยู่ในภูมิทัศน์ธรรมชาติ ซึ่งเปลี่ยนแปลงไปตามเวลา ทั้งในมิติของประวัติศาสตร์และวัฒนธรรม รวมทั้งเชิญชวนให้ผู้ชมตั้งคำถามถึงบทบาทของตนเองในโลกที่เปลี่ยนแปลงไปอย่างไม่มีที่สิ้นสุดอีกด้วย

ด้วยความที่เคโฮโยถูกเกิดและเติบโตในอาร์เจนตินา สถานที่ที่เต็มไปด้วยภูมิทัศน์ธรรมชาติที่กว้างใหญ่ และโดยที่ในช่วงหลายทศวรรษที่ผ่านมา พื้นที่เหล่านี้ถูกทำลายจากการพัฒนาอุตสาหกรรม เธอจึงหันมาใช้เส้นใยขนแกะในการสร้างพรหมขนาดใหญ่จำลองภูมิทัศน์ในลักษณะของการบันทึกพื้นที่ทางความทรงจำ เพื่อแสดงให้เห็นถึงความเปราะบางและการรับรู้ถึงการสูญเสียพื้นที่ธรรมชาติ ผลงานนี้จึงไม่ได้เป็นเพียงการบันทึกภาพภูมิทัศน์ของแม่น้ำซานตาครูซในลักษณะเชิงกายภาพ แต่ยังทำหน้าที่เป็นตัวแทนของความทรงจำร่วม (Collective memory) ของชุมชนที่เคยอาศัยอยู่ใกล้แม่น้ำสายนี้

สิ่งสนับสนุนข้อความนี้ก็คือ เส้นใยธรรมชาติที่มาจากขนสัตว์ (แกะ) ในท้องถิ่น เป็นวัสดุที่แสดงถึงการเชื่อมโยงกับดินแดนและทรัพยากรของพื้นที่ การที่เธอเลือกใช้วัสดุนี้เป็นการสะท้อนถึงความพยายามในการรักษาความทรงจำของผู้คนไว้ในรูปแบบของงานศิลปะ ขนแกะซึ่งถูกนำมาใช้ในกระบวนการผลิตพรหมแบบดั้งเดิม เป็นส่วนหนึ่งของภูมิปัญญาท้องถิ่นที่สอดคล้องกับวัฒนธรรมและวิถีชีวิตในพื้นที่ต้นกำเนิดของศิลปิน การเลือกใช้พรหมขนแกะในงานนี้สะท้อนถึงมรดกทางวัฒนธรรมของอาร์เจนตินา โดยเฉพาะอุตสาหกรรมการเลี้ยงแกะและการทอผ้าที่เป็นเอกลักษณ์ การใช้วัสดุพื้นเมืองนี้ไม่เพียงเชื่อมโยงกับภูมิหลังทางวัฒนธรรมของศิลปิน แต่ยังสร้างบทสนทนายกับประเด็นสิ่งแวดล้อม เช่น การทำลายล้างธรรมชาติและผลกระทบของการเปลี่ยนแปลงสภาพภูมิอากาศต่อระบบนิเวศของแม่น้ำ วัสดุขนแกะที่ใช้ในงานจึงไม่ได้เป็น

เพียงองค์ประกอบที่จับต้องได้ แต่เป็นสัญลักษณ์ของภูมิทัศน์ที่ถูกเปลี่ยนแปลงในกระแสของการพัฒนาผลงานจึงทำหน้าที่เป็น “พื้นที่ของความทรงจำ” (Memory space) ที่เก็บเกี่ยวความทรงจำของชุมชนและธรรมชาติ โดยพรมที่ถักทอขึ้นเป็น “สัญลักษณ์ของการเล่าเรื่อง” (storytelling) ที่ถ่ายทอดประวัติศาสตร์ของพื้นที่ ผู้ชมที่ได้เดินบนพรมและสัมผัสกับพื้นผิวจะได้รับประสบการณ์ที่สะท้อนถึงความสัมพันธ์ที่ลึกซึ้งระหว่างธรรมชาติและชุมชน

การเชื่อมโยงวัสดุตามแนวคิดปรากฏการณ์วิทยาของไฮเดกเกอร์ในผลงานนี้ สะท้อนเรื่อง “การดำรงอยู่ในพื้นที่” (being-in-the-world) โดยที่วัสดุชนแกะไม่ได้เป็นเพียงสิ่งของที่ไร้ชีวิต แต่เป็นตัวแทนของ “ความทรงจำ” ของภูมิทัศน์ที่ครั้งหนึ่งเคยอุดมสมบูรณ์ การทอพรมที่สะท้อนภูมิทัศน์ของแม่น้ำซานตาครูซซึ่งมีประวัติศาสตร์และวัฒนธรรมเฉพาะตัว เปิดโอกาสให้วัสดุธรรมชาติได้เล่าเรื่องราวของตัวเอง พื้นผิวพรมที่มีความไม่สมมาตรและการจัดวางที่เชิญชวนให้ผู้ชมเดินเข้าไป มีลักษณะเป็น “ร่องรอย” (trace) ช่วยเตือนถึงการเปลี่ยนแปลงของเวลาและผลกระทบของมนุษย์ต่อพื้นที่ สะท้อนถึง “ความเปราะบาง” และ “ความไม่จีรัง” (impermanence) ของธรรมชาติ

การจำลองแม่น้ำที่หยุดไหลในรูปแบบของพรมสะท้อนถึง “การหยุดนิ่ง” ทางกายภาพของธรรมชาติที่หายไป และ “การเคลื่อนไหว” ทางสัญลักษณ์ ที่ปลุกความทรงจำและจินตนาการของผู้ชม ความขัดแย้งนี้ไม่เพียงทำให้ผู้ชมตระหนักถึงผลกระทบของมนุษย์ที่เปลี่ยนภูมิทัศน์ธรรมชาติให้กลายเป็นเพียงความทรงจำ แต่ยังสร้าง บทสนทนาที่เปิดกว้าง เกี่ยวกับบทบาทของมนุษย์ในกระบวนการเปลี่ยนแปลงเหล่านี้ การเดินหรือสัมผัสพรมช่วยกระตุ้นการรับรู้ถึงการไหลของแม่น้ำ แม้ว่าแม่น้ำนี้จะไม่มียู่งจริงอีกต่อไป ผู้ชมจึงเผชิญหน้ากับอารมณ์ที่ซับซ้อนทั้งความเศร้าต่อสิ่งที่สูญเสีย ความชื่นชมต่อความทรงจำที่ยังคงอยู่ และความสำนึกในผลกระทบที่เกิดจากการกระทำของมนุษย์ “การเคลื่อนไหวที่หยุดนิ่ง” จึงกลายเป็นสัญลักษณ์ของธรรมชาติที่ถูกดัดแปลงจนไม่สามารถกลับคืนสู่สภาพเดิมได้

อย่างไรก็ตาม Santa Cruz River ไม่ได้เป็นเพียงศิลปะจัดวางที่สวยงาม แต่เป็นเครื่องมือที่ใช้วัสดุธรรมชาติในการเชื่อมโยงผู้ชมเข้ากับประเด็นสิ่งแวดล้อมและวัฒนธรรมในมิติที่ลึกซึ้ง วัสดุชนแกะที่เป็นตัวแทนของภูมิทัศน์ธรรมชาติ ทำหน้าที่เล่าเรื่องราวของแม่น้ำซานตาครูซและการเปลี่ยนแปลงของระบบนิเวศในพื้นที่ การสะท้อนแนวคิดปรากฏการณ์วิทยาในงานนี้ช่วยสร้างบทสนทนาเกี่ยวกับ “เวลา” “ความทรงจำ” และ “ความเปราะบาง” ของธรรมชาติในบริบทที่มนุษย์มีส่วนร่วม

ด้วยแนวคิดปรากฏการณ์วิทยา งานของอัลเซล์ม คีเฟอร์ และอเล็กซานดรา เคโฮโยกลู แสดงให้เห็นว่าวัสดุธรรมชาติไม่ได้เป็นเพียงองค์ประกอบเชิงกายภาพ แต่ทำหน้าที่เป็น “ผู้บันทึก” ความเปลี่ยนแปลงของประวัติศาสตร์และภูมิทัศน์ในเชิงจิตวิญญาณ ในผลงานของคีเฟอร์ แนวคิด “ความเงียบของวัสดุ” ถูกใช้เพื่อสะท้อนถึงความทรงจำของการทำลายและพื้นผิวนิวเคลียร์ที่แตกหัก เปราะบาง และเต็มไปด้วยร่องรอยของการเปลี่ยนแปลงทางประวัติศาสตร์ ส่วนงานของอเล็กซานดรา แนวคิด “การเคลื่อนไหวที่

หยุดนิ่ง” ถูกนำมาใช้ผ่านพรมที่ถักทออย่างประณีต เพื่อบันทึกความทรงจำของแม่น้ำและภูมิทัศน์ที่สูญหาย ซึ่งกระตุ้นให้ผู้ชมตระหนักถึงผลกระทบของมนุษย์ต่อธรรมชาติ

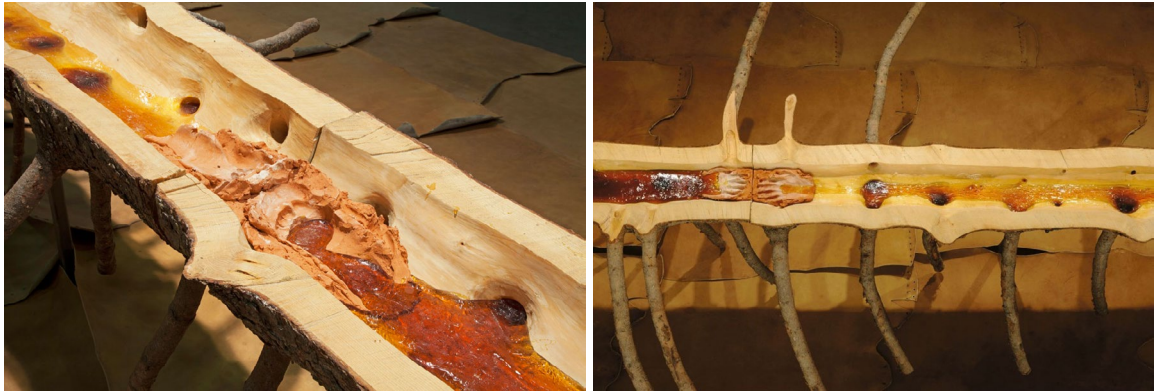
นอกจากนี้ ทั้งสองผลงานยังเน้นย้ำถึง “บทบาทของผู้ชม” ในการสร้างความเชื่อมโยงระหว่าง “ความทรงจำส่วนตัว” และ “ความทรงจำส่วนรวม” ผ่านประสบการณ์ตรงที่เกิดจากการสัมผัสวัสดุและพื้นที่ ผู้ชมไม่เพียงแคร์ับรู้ถึงความงดงามของธรรมชาติ แต่ยังถูกเชื้อเชิญให้ตั้งคำถามถึงบทบาทของมนุษย์ ในกระบวนการทำลายและฟื้นฟูความสัมพันธ์ระหว่างธรรมชาติและวัฒนธรรม

กล่าวโดยสรุป วัสดุธรรมชาติในงานของอัลเซล์ม คีเฟอร์ และอเล็กซานดรา เคโฮโยกุล ไม่ได้เป็นเพียงสื่อกลางทางกายภาพ แต่เป็นเครื่องมือที่บันทึกและถ่ายทอดความทรงจำในเชิงประวัติศาสตร์ และวัฒนธรรม วัสดุอย่างดิน เศษไม้ และเส้นใยธรรมชาติ ทำหน้าที่สะท้อนความเปราะบางและการเปลี่ยนแปลงของภูมิทัศน์ ความเชื่อมโยงระหว่างวัสดุธรรมชาติและ ความทรงจำที่ช่วยให้ผู้ชมตระหนักถึง ความสำคัญของพื้นที่ที่เชื่อมโยงกับประวัติศาสตร์และวัฒนธรรมของมนุษย์

3.วัสดุธรรมชาติในฐานะพื้นที่เฉพาะที่มีเอกลักษณ์

วัสดุธรรมชาติไม่ได้เป็นเพียงสื่อกลางทางกายภาพในการสร้างงานศิลปะ แต่ยังทำหน้าที่เป็นพื้นที่ เฉพาะที่มีเอกลักษณ์ ซึ่งบรรจุประวัติศาสตร์ วัฒนธรรม และความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับธรรมชาติใน มิติที่ลึกซึ้ง แนวคิดปรากฏการณ์วิทยาช่วยให้เราเข้าใจว่าวัสดุธรรมชาติเหล่านี้ไม่ได้เป็นเพียง “สิ่งของ” ที่ ไร้ชีวิต แต่เป็นตัวแทนของพื้นที่และเวลา ที่สะท้อนถึงกระบวนการเปลี่ยนแปลงและการดำรงอยู่ในบริบทที่ เฉพาะเจาะจง โดยในหัวข้อนี้ เป็นการสำรวจผลงานของจูเซ็ปเป้ เปโนเน่ ผลงานของเขาไม่เพียงแต่สะท้อน ถึงเอกลักษณ์ของวัสดุธรรมชาติในฐานะตัวแทนของพื้นที่ แต่ยังกระตุ้นให้ผู้ชมตั้งคำถามถึงความสัมพันธ์ ระหว่างมนุษย์ ธรรมชาติ และพื้นที่ในมิติที่อยากจะเข้าใจผ่านประสบการณ์ตรง

จูเซ็ปเป้ เปโนเน่ กับงาน *Matrice di Linfa* (2008) เป็นงานประติมากรรมจัดวางขนาดใหญ่ที่ สร้างขึ้นจากไม้ ดินเผา หนัง ยางพีช ขนาด 131 x 4,500 x 212 ซม. โดยอิงจากสัณฐานวิทยาของต้นไม้ ผลงานนี้เน้นการเปิดเผยโครงสร้างภายในของต้นไม้ที่ถูกลอกเปลือกออกจนเผยให้เห็นวงปีด้านใน ซึ่งเป็น เส้นบอกเล่าเรื่องราวการเติบโตของต้นไม้ในช่วงเวลาที่มันยังมีชีวิต นอกจากนี้ ยังมีการใช้วัสดุโลหะเพื่อ เสริมความแข็งแรงและสร้างโครงสร้างที่เชื่อมโยงระหว่างไม้กับฐาน ทำให้เกิดความสมดุลเชิงกายภาพและ สัญลักษณ์ โครงสร้างของงานเน้นความเป็นธรรมชาติของไม้ที่ยังคงแสดงร่องรอยการเติบโตในทุกแง่มุม วงปีที่ปรากฏอย่างชัดเจนเป็น “รอยบันทึกเวลา” ที่สื่อถึงการเปลี่ยนแปลงทางธรรมชาติซึ่งไม่สามารถ ย้อนกลับได้ การจัดวางงานในลักษณะเปิดโล่งและสามารถเดินสำรวจได้ ทำให้ผู้ชมรับรู้ถึงความสัมพันธ์ ระหว่างตัววัสดุและพื้นที่ที่รอบข้าง (Michalarou, 2019) (ภาพที่ 6)



ภาพที่ 6

Giuseppe Penone, *Matrice di Linfa (Matrix of Lymph)*, 2008, Fir wood, vegetal resin, terracotta, lethal, bronze, 131 x 4,500 x 212 cm

หมายเหตุ. จาก Art-Presentation: Giuseppe Penone, *Matrice di Linfa*, by E. Michalarou, 2019, Dreamideamachine Art View (<https://www.dreamideamachine.com/?p=51671>). Copyright by Archivio Penone and Marian Goodman Gallery-New York/Paris/London

จูเซ็ปเป้ เปโนเน่ เป็นศิลปินชาวอิตาลีที่เติบโตในพื้นที่ชนบทของอิตาลีตอนเหนือ การที่เขาเลือกใช้ไม้เป็นวัสดุหลักในผลงานจำนวนมาก มาจากความสัมพันธ์ระหว่างตัวเขากับป่าที่เขาเติบโตขึ้นมา วัฒนธรรมอิตาลีมีความผูกพันลึกซึ้งกับธรรมชาติ โดยเฉพาะป่าไม้ ซึ่งเป็นแหล่งทรัพยากรที่สำคัญและเป็นสัญลักษณ์ของความยั่งยืนและความอุดมสมบูรณ์ การเลือกใช้ไม้จากป่าพื้นถิ่นโดยแสดงวงปีของต้นไม้ให้ปรากฏ เป็นการเชื่อมโยงระหว่างศิลปินกับภูมิทัศน์ดั้งเดิมของอิตาลี สะท้อนถึงวัฒนธรรมอิตาลีที่เคารพต่อธรรมชาติในฐานะผู้ให้ชีวิตและประวัติศาสตร์ ในบริบทนี้ วัสดุธรรมชาติในงานของเปโนเน่จึงไม่ใช่เพียงร่องรอยของเวลา แต่เป็นบันทึกของภูมิทัศน์และวิถีชีวิตที่ครั้งหนึ่งเคยอยู่ร่วมกับธรรมชาติอย่างกลมกลืน ทำหน้าที่มากกว่าการเป็นเพียงองค์ประกอบทางกายภาพ แต่เป็น “พื้นที่แห่งความทรงจำ” ที่สะท้อนถึงความเปลี่ยนแปลงของธรรมชาติและวัฒนธรรมในบริบทเฉพาะ

ในมุมมองของปรากฏการณ์วิทยา งานนี้ไม่ได้มองไม้ในฐานะวัตถุธรรมดา แต่เป็น “สิ่ง” (thing) ที่เปิดเผยเรื่องราวของตัวเอง วงปีที่ปรากฏแสดงถึง “การดำรงอยู่” (being) ของต้นไม้ในโลก ผ่านช่วงเวลาแห่งการเติบโตและการเปลี่ยนแปลง การลอกเปลือกไม้ออกเพื่อเปิดเผยวงปีด้านใน สะท้อนถึงกระบวนการ “เปิดเผย” (unconcealment) ตามแนวคิดของไฮเดกเกอร์ โดยต้นไม้ไม่ได้ถูกมองเป็นเพียงสัญลักษณ์ของธรรมชาติ แต่เป็นตัวแทนของวัฏจักรชีวิตและความสัมพันธ์ระหว่างธรรมชาติกับสิ่งแวดล้อม การเปลี่ยนแปลงดังกล่าวของวงปีที่ชัดเจนเมื่อถูกเผยออกมา ชี้ให้เห็นถึงความเปราะบางและความไม่จีรังของธรรมชาติ รวมทั้งยังเป็นการเล่าเรื่องผ่านวัสดุโดยตรงโดยไม่ต้องพึ่งพาสัญลักษณ์อื่น ๆ เพิ่มเติมอีกด้วย

ในมุมมองของปรากฏการณ์วิทยา วัสดุธรรมชาติในงานศิลปะไม่ได้เป็นเพียงวัตถุทางกายภาพที่ไร้ชีวิต แต่เป็น “สิ่งของ” (thing) ที่มีศักยภาพในการเล่าเรื่องราวของพื้นที่และเวลา ผลงานนี้เป็นเน้ใช้ต้นไม้เป็นตัวแทนของ “รากเหง้าที่ไร้ราก” ซึ่งสะท้อนความสัมพันธ์ระหว่างธรรมชาติ วัฒนธรรม และภูมิทัศน์ผ่านการเปิดเผยแก่นของต้นไม้และเป็นตัวแทนของพื้นที่ที่บรรจุร่องรอยของเวลา การเปิดเผยวงปีของต้นไม้คือการสะท้อนถึงการเติบโตและการเปลี่ยนแปลง แสดงถึง “ร่องรอยของการดำรงอยู่” (trace of being) ที่บันทึกความสัมพันธ์ระหว่างต้นไม้กับสภาพแวดล้อมที่เติบโต แนวคิดปรากฏการณ์วิทยาที่ไฮเดกเกอร์ชี้ว่า วัสดุธรรมชาติสามารถทำหน้าที่ “เปิดเผย” (unconcealed) การดำรงอยู่ของตัวเองในมิติที่มนุษย์ไม่สามารถเข้าใจได้โดยตรง การเปิดเผยวงปีในต้นไม้ของเบโนเน่จึงเป็นการ “เปิดเผย” การดำรงอยู่ของภูมิทัศน์และประวัติศาสตร์ในพื้นที่นั้น นั่นเอง

อย่างไรก็ตาม ต้นไม้ในผลงานนี้สะท้อนถึง “รากเหง้า” ที่เคยยึดโยงกับดินและพื้นที่เฉพาะ แต่การถูกแกะสลักเพื่อเปิดเผยโครงสร้างภายใน ทำให้ต้นไม้สูญเสียความสามารถในการยึดเกาะกับพื้นดิน กลายเป็น “รากที่ไร้ราก” ซึ่งยังคงบันทึกความทรงจำของภูมิทัศน์ไว้ในรูปแบบของวงปี วัสดุธรรมชาติเหล่านี้ไม่ได้แสดงถึงความนิ่งเฉย แต่กลับทำให้ผู้ชมรับรู้ถึงการเปลี่ยนแปลงและกระบวนการดำรงอยู่ที่เกิดขึ้นในพื้นที่เฉพาะนั้น โดยเบโนเน่ เชื่อเชิญให้ผู้ชมสัมผัสต้นไม้ในฐานะตัวแทนของ พื้นที่ที่มีเอกลักษณ์ผ่านมิติของเวลาและประสบการณ์ตรง การแกะสลักวงปีไม่ได้เป็นเพียงการสร้างงานศิลปะเชิงกายภาพ แต่เป็นการเปิดเผย “ความทรงจำทางพื้นที่” (spatial memory) ที่ช่วยให้ผู้ชมตระหนักถึงบทบาทของธรรมชาติในประวัติศาสตร์ วงปีของต้นไม้จึงเปรียบเสมือนหน้าหนังสือที่บันทึกเรื่องราวของระบบนิเวศที่ต้นไม้เคยดำรงอยู่

ในบริบทนี้ แนวคิดปรากฏการณ์วิทยาของไฮเดกเกอร์ช่วยให้มองเห็นว่า การเปิดเผยแก่นภายในของต้นไม้เป็นกระบวนการที่ทำให้ “การดำรงอยู่” (being) ของต้นไม้ปรากฏขึ้นในเชิงสัญลักษณ์ วัสดุธรรมชาติอย่างต้นไม้จึงไม่ใช่เพียงวัตถุที่ตายแล้ว แต่เป็นสิ่งที่ดำรงอยู่ในตัวของมันเอง สะท้อนถึงการเปลี่ยนแปลงของพื้นที่และเวลาที่ผู้ชมสามารถสัมผัสได้ผ่านประสบการณ์ตรง

จากข้อความข้างต้น จะพบว่างานนี้เชื่อมโยงกับปรากฏการณ์วิทยาในลักษณะที่แสดงให้เห็นว่า วัสดุธรรมชาติสามารถบันทึกเรื่องราวของพื้นที่และเวลาได้ในแบบที่ลึกซึ้ง ต้นไม้ที่ถูกแกะสลักไม่เพียงสะท้อนถึงประวัติศาสตร์ของธรรมชาติ แต่ยังเปิดพื้นที่ให้ผู้ชมตั้งคำถามถึงบทบาทของตัวเองในกระบวนการเปลี่ยนแปลงของธรรมชาติและวัฒนธรรม ผลงาน *Matrice di Linfa* ของจูเซปเป เบโนเน่ จึงไม่ได้เป็นเพียงการแสดงความงามของธรรมชาติ แต่ยังเป็นบทสนทนาระหว่างมนุษย์กับธรรมชาติในมิติที่ไม่สามารถหลีกเลี่ยงได้

จากการศึกษาสามารถสรุปเป็นตารางได้ดังนี้

ตารางที่ 1

ตารางแสดงการเชื่อมโยงวิถีการใช้วัสดุธรรมชาติ ในกระบวนการสร้างงานศิลปะร่วมสมัย

ศิลปิน	ผลงานสำคัญ	แนวคิดหลัก	การใช้วัสดุธรรมชาติที่มีความหมายเชิงวัฒนธรรม	ผลกระทบกับผู้ชม
แอนดี้ โกลด์สเวิร์ทธี (Andy Goldsworthy)	White Wall	วัสดุธรรมชาติในงานของ โกลด์สเวิร์ทธีสะท้อนการเปลี่ยนแปลงของเวลาและธรรมชาติที่ไม่จีรัง ผู้ชมรับรู้ถึงร่องรอยของการดำรงอยู่ผ่านการเปลี่ยนแปลงของวัสดุ	ดินใน “White Walls” สะท้อนถึงความสัมพันธ์ระหว่างธรรมชาติและวัฒนธรรมที่เปลี่ยนแปลงไป ดินกลายเป็นตัวแทนของความทรงจำในภูมิทัศน์ที่เชื่อมโยงกับวิถีชีวิตมนุษย์	ผู้ชมรับรู้ถึง “ร่องรอยของการดำรงอยู่” (trace of existence) ผ่านการเปลี่ยนแปลงของดินที่สะท้อนถึงความเปราะบางและการดำรงอยู่ของธรรมชาติในมิติที่ชั่วคราว
วอลเตอร์ เดอ มาเรีย (Walter De Maria)	The New York Earth Room	ดินในงานนี้เป็นตัวแทนของธรรมชาติที่ถูกผลักออกจากเมืองใหญ่ ผู้ชมตระหนักถึงธรรมชาติที่ดำรงอยู่ในความเงียบ และการเชื่อมโยงระหว่างธรรมชาติกับเมือง	ดินใน “The New York Earth Room” สื่อถึงความสำคัญของธรรมชาติที่ถูกแยกออกจากวัฒนธรรมเมือง โดยการนำดินธรรมชาติเข้ามาในพื้นที่นครการ สร้างบทสนทนาเชิงสัญลักษณ์เกี่ยวกับธรรมชาติที่ถูกผลักไส	การจัดวางดินในพื้นที่เมืองกระตุ้นให้ผู้ชมตระหนักถึง “การมีอยู่ที่ไร้ตัวตน” (The Presence of Absence) ของธรรมชาติในบริบทของเมืองใหญ่ และบทบาทของธรรมชาติที่ถูกผลักออกไป
อันเซล์ม คีเฟอร์ (Anselm Kiefer)	Shevirath Ha- Kelimr	วัสดุธรรมชาติในงานของคีเฟอร์ทำหน้าที่เป็นฐานที่ก่ประวัติศาสตร์และวัฒนธรรม ความเงียบของวัสดุสะท้อนผลกระทบจากการเปลี่ยนแปลงและการทำลายล้าง	วัสดุธรรมชาติใน “Shevirath Ha Kelim” สะท้อนถึงความทรงจำของประวัติศาสตร์และวัฒนธรรมในยุโรป ผ่านแนวคิดการแตกสลายและการฟื้นฟูที่เชื่อมโยงกับประวัติศาสตร์ทางจิตวิญญาณ	วัสดุธรรมชาติในผลงานสะท้อนถึง “ความเงียบของวัสดุ” (The Silence of Materials) ที่บันทึกประวัติศาสตร์และกระตุ้นให้ผู้ชมตั้งคำถามถึงผลกระทบของมนุษย์ต่อธรรมชาติและวัฒนธรรม
อเล็กซานดรา เคไฮโยกลู (Alexandra Kehayoglou)	Santa Cruz River	การจำลองแม่น้ำที่หายไปในรูปแบบของพรมสะท้อนการเคลื่อนไหวในความนิ่ง ซึ่งปลุกความทรงจำของภูมิทัศน์ธรรมชาติและผลกระทบของมนุษย์	เส้นใยขนสัตว์ใน “Santa Cruz River” สะท้อนถึงความทรงจำและวัฒนธรรมในพื้นที่ที่เคยมีแม่น้ำไหลผ่านพรมกลายเป็นตัวแทนของภูมิทัศน์และวัฒนธรรมที่สูญหาย	การสัมผัสพรมใน Santa Cruz River สร้าง “การเคลื่อนไหวที่หยุดนิ่ง” (The Stillness of Motion) ซึ่งปลุกความทรงจำของภูมิทัศน์และกระตุ้นความรู้สึกลึกลับและชื่นชมต่อธรรมชาติ
จูเซปเป เปโนเน (Giuseppe Penone)	Matrice di Linfa	ต้นไม้ในงานของเปโนเนสะท้อนการเชื่อมโยงระหว่างเวลาและภูมิทัศน์ แม้ถูกแยกออกจาก	ต้นไม้ใน “Matrice di Linfa” สื่อถึงความเชื่อมโยงระหว่างธรรมชาติและวัฒนธรรมท้องถิ่นในอิตาลี โดยวงปีของต้นไม้สะท้อนถึงการเปลี่ยนแปลงของวัฒนธรรมและภูมิทัศน์ในพื้นที่	ผู้ชมรับรู้ถึง “รากเหง้าที่ไร้ราก” (Rootless Roots) ของต้นไม้ที่สะท้อนถึงความเปราะบางของธรรมชาติและ การเปลี่ยนแปลงของวัฒนธรรมในบริบทเฉพาะ

จากการวิเคราะห์ศิลปินทั้ง 5 คน ตามกรอบแนวคิด ปรัชญาการณวิทยา และ ศักยภาพของวัสดุ ธรรมชาติ พบว่าผลงานศิลปะร่วมสมัยที่ใช้วัสดุธรรมชาตินั้นสามารถนำเสนอในท่ามิตสำคัญที่มีความเกี่ยวข้องกับ เวลา ความทรงจำ และ พื้นที่เฉพาะ โดยสามารถสรุปเป็นประเด็นสำคัญ ดังนี้

1. “ร่องรอยของการดำรงอยู่” งาน White Wall ของ แอนดี้ โกลด์สเวิร์ทธี แสดงถึงการเปลี่ยนแปลงของวัสดุธรรมชาติตามกาลเวลา ดินในงานของทั้งสองสะท้อนความไม่ถาวร (impermanence) และการเปลี่ยนแปลงตามธรรมชาติ ซึ่งช่วยสร้างความตระหนักเกี่ยวกับผลกระทบของเวลาที่มีต่อธรรมชาติและวัสดุในสภาพแวดล้อมของมนุษย์

2. “การมีอยู่ที่ไรตัวตน” งาน The New York Earth Room ของ วอลเตอร์ เดอ มาเรีย กระตุ้นให้ผู้ชมรับรู้ถึงการปรากฏของธรรมชาติในฐานะสิ่งที่ถูกละเลยในชีวิตประจำวัน ความเรียบง่ายของดินและการเปลี่ยนแปลงของวัสดุในงานเหล่านี้สะท้อนให้เห็นถึงธรรมชาติที่ยังคงมีอยู่ แต่ถูกมองข้ามและหลงลืม

3. “ความเจ็บของวัสดุ” งาน Shevirath Ha-Kelim ของ อันเซล์ม คีเฟอร์ ใช้วัสดุธรรมชาติเพื่อสะท้อนความทรงจำที่เกี่ยวข้องกับเหตุการณ์ทางประวัติศาสตร์และวัฒนธรรม ความเจ็บของวัสดุในผลงานช่วยให้ผู้ชมได้ใคร่ครวญและตีความความหมายที่ซ่อนอยู่ในวัสดุ โดยเฉพาะความเปราะบางของประวัติศาสตร์และความสูญเสียที่เกิดขึ้น

4. “การเคลื่อนไหวที่หยุดนิ่ง” งาน Santa Cruz River ของอเล็กซานดรา เคโฮโยกลู วัสดุธรรมชาติ เช่น เส้นใยขนแกะกลายเป็นสื่อที่บันทึกเรื่องราวทางวัฒนธรรมและประวัติศาสตร์ เช่น การสะท้อนถึงผลกระทบของภูมิทัศน์ที่กำลังสูญหาย แนวคิดปรัชญาการณวิทยาทำให้เห็นว่าการแสดงออกของวัสดุเหล่านี้ไม่ได้เป็นการหยุดนิ่ง แต่เป็นพื้นที่สำหรับผู้ชมในการตีความความทรงจำที่ซ้อนทับกันระหว่างอดีตและปัจจุบัน

5. “รากเหง้าที่ไร้ราก” งาน Matrice di Linfa ของ จูเซ็ปเป เปโนเน่ แสดงถึงความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์และธรรมชาติในบริบทของพื้นที่เฉพาะ ดินและไม้ในงานเหล่านี้ถูกนำเสนอในลักษณะที่ดูนิ่งสงบ แต่กลับสร้างการเคลื่อนไหวเชิงความคิดให้กับผู้ชม ผ่านการสะท้อนเรื่องราวของพื้นที่เฉพาะและภูมิทัศน์ธรรมชาติที่ถูกเปลี่ยนแปลง

กล่าวโดยสรุป ตารางนี้สะท้อนให้เห็นว่า วัสดุธรรมชาติในงานศิลปะร่วมสมัยไม่ได้เป็นเพียงวัสดุสำหรับสร้างสรรค์ แต่เป็นสื่อที่แสดงถึงความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์และธรรมชาติในมิติที่ลึกซึ้ง ทั้งในแง่ของ เวลา ความทรงจำ และพื้นที่เฉพาะ แนวคิดปรัชญาการณวิทยาเปิดมุมมองใหม่ในการตีความวัสดุธรรมชาติในฐานะสื่อที่บันทึกและถ่ายทอดเรื่องราวของธรรมชาติและมนุษย์ งานของศิลปินทั้งห้าคนช่วยกระตุ้นให้ผู้ชมตระหนักถึงความสำคัญของการเชื่อมโยงมนุษย์กับธรรมชาติในลักษณะที่ลึกซึ้ง และสร้างแรงบันดาลใจในการรักษาความสมดุลระหว่างสิ่งแวดล้อมและการดำรงอยู่ในยุคปัจจุบัน

บทสรุป

จากการศึกษาศักยภาพของวัสดุธรรมชาติในกระบวนการสร้างงานศิลปะร่วมสมัยภายใต้กรอบแนวคิดปรากฏการณ์วิทยา พบว่าวัสดุธรรมชาติมีบทบาทสำคัญที่มากกว่าการเป็นเพียงวัสดุสำหรับการสร้างสรรค์งานศิลปะ วัสดุธรรมชาติ เช่น ดิน หิน ไม้ และเส้นใยจากธรรมชาติ ไม่ได้เป็นเพียงเครื่องมือในการสร้างสุนทรียศาสตร์เชิงกายภาพ แต่ยังสะท้อนถึงเวลา ความทรงจำ และความเป็นเอกลักษณ์ของพื้นที่ ในลักษณะที่ลึกซึ้งและซับซ้อน ผลการศึกษาแบ่งออกเป็น 3 ประเด็นหลัก ดังนี้

ประเด็นที่ 1) วัสดุธรรมชาติในฐานะวัสดุที่แสดงออกซึ่งเวลา ผลงานของแอนดี โกลด์สเวิร์ทธี และ วอลเตอร์ เดอ มาเรีย แสดงให้เห็นว่าวัสดุธรรมชาติสามารถทำหน้าที่สะท้อนกระบวนการเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นตามธรรมชาติ เช่น การแตกกร้าว การย่อยสลาย หรือการเปลี่ยนแปลงรูปร่าง แนวคิดปรากฏการณ์วิทยาในมิตินี้ช่วยให้ผู้ชมมองเห็น “การดำรงอยู่ในกาลเวลา” (being-in-time) ผ่านวัสดุธรรมชาติที่เปลี่ยนแปลงไปตามกระบวนการของธรรมชาติและกาลเวลา ศิลปะในมิตินี้จึงกระตุ้นให้ผู้ชมตระหนักถึงความเปราะบางและความไม่ถาวรของธรรมชาติ และสะท้อนให้เห็นถึงความเชื่อมโยงระหว่างมนุษย์และธรรมชาติในมิติของเวลา

ประเด็นที่ 2) วัสดุธรรมชาติในฐานะวัสดุที่แสดงถึงความทรงจำทางประวัติศาสตร์และวัฒนธรรม ผลงานของอันเซล์ม คีเฟอร์ และอเล็กซานดรา เคโฮโยกลู ชี้ให้เห็นว่าวัสดุธรรมชาติสามารถทำหน้าที่เป็นเครื่องมือบันทึกความทรงจำ ทั้งในเชิงประวัติศาสตร์และวัฒนธรรม ดิน เส้นใยธรรมชาติ และเศษวัสดุในผลงานเหล่านี้สะท้อนถึงการเปลี่ยนแปลงของภูมิทัศน์ วิถีชีวิตในอดีต และผลกระทบจากการพัฒนาเมือง แนวคิดปรากฏการณ์วิทยาช่วยให้ผู้ชมเข้าใจร่องรอยที่ถูกบันทึกไว้ในวัสดุเหล่านี้ในฐานะ “พยานแห่งอดีต” (witness to the past) ซึ่งเปิดโอกาสให้เกิดการตีความใหม่เกี่ยวกับประวัติศาสตร์และวัฒนธรรมในบริบทของปัจจุบัน

ประเด็นที่ 3) วัสดุธรรมชาติในฐานะพื้นที่เฉพาะที่มีเอกลักษณ์ ผลงานของจูเซ็ปเป้ เปโนเน่ และ วอลเตอร์ เดอ มาเรีย แสดงให้เห็นว่าวัสดุธรรมชาติสามารถทำหน้าที่เป็นตัวแทนของพื้นที่เฉพาะที่มีความเป็นเอกลักษณ์ วัสดุเหล่านี้สะท้อนถึงความสัมพันธ์ระหว่างภูมิทัศน์ วัฒนธรรม และธรรมชาติ แนวคิดปรากฏการณ์วิทยาในมิตินี้ช่วยเปิดมุมมองให้ผู้ชมเข้าใจถึง “การดำรงอยู่ในพื้นที่” (being-in-place) ผ่านวัสดุธรรมชาติที่มีความเชื่อมโยงลึกซึ้งกับพื้นที่เฉพาะและภูมิทัศน์ งานเหล่านี้ช่วยกระตุ้นให้เกิดการตระหนักถึงคุณค่าของธรรมชาติและความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับพื้นที่ที่พวกเขาอาศัยอยู่

ข้อค้นพบที่สำคัญ

1. วัสดุธรรมชาติมีศักยภาพในการสื่อสารเรื่องราวที่เกี่ยวข้องกับเวลา ความทรงจำ และพื้นที่ เฉพาะ โดยผลงานศิลปะร่วมสมัยสามารถทำหน้าที่เป็น “พยาน” ที่ช่วยบันทึกและถ่ายทอดความเป็นไปในประวัติศาสตร์ ธรรมชาติ และวัฒนธรรม

2. แนวคิดปรากฏการณ์วิทยาช่วยเปิดมิติใหม่ในการวิเคราะห์งานศิลปะ โดยมุ่งเน้นการรับรู้ ประสบการณ์และความสัมพันธ์ที่เกิดขึ้นระหว่างมนุษย์และธรรมชาติ ผ่านวัสดุธรรมชาติที่แสดงถึงความเป็นเอกลักษณ์ในมิติของเวลา ความทรงจำ และพื้นที่

3. การสร้างสรรค์งานศิลปะโดยใช้วัสดุธรรมชาติไม่เพียงแต่เป็นการสะท้อนความงามของธรรมชาติ แต่ยังเป็นการสร้างบทสนทนาที่เชื่อมโยงมนุษย์กับโลกในลักษณะที่ลึกซึ้ง และกระตุ้นให้ผู้ชมตระหนักถึงความสำคัญของการอนุรักษ์ธรรมชาติในยุคปัจจุบัน

ท้ายที่สุด การศึกษาในบทความนี้แสดงให้เห็นว่า “วัสดุธรรมชาติ” มีศักยภาพที่ทรงพลังในการสร้างบทสนทนาที่ลึกซึ้งระหว่างมนุษย์ ธรรมชาติ และพื้นที่ ผ่านมุมมองของ “ปรากฏการณ์วิทยา” ซึ่งเป็นการต่อยอดถึงบทบาทสำคัญของวัสดุธรรมชาติในศิลปะร่วมสมัย และชี้ให้เห็นถึงความสามารถของศิลปะในการสร้างพื้นที่แห่งการเรียนรู้ ความทรงจำ และความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับธรรมชาติในมิติที่มีความหมาย ซึ่งนำไปสู่ความตระหนักถึงความสัมพันธ์อันซับซ้อนและเปราะบางระหว่างมนุษย์และโลกธรรมชาติที่เราอาศัยอยู่

รายการอ้างอิง

- Black, P. (2018). *Anselm Kiefer: Monumental Paintings Rising from an Industrial Moonscape—PLANTA—Paul Black* [Online image]. Artlyst. <https://artlyst.com/features/anselm-kiefer-monumental-paintings-rising-industrial-moonscape-planta-paul-black/>
- Dia Art Foundation. (n.d.a). *Robert Smithson, Spiral Jetty, 1970*. <https://diaart.org/collection/collection/smithson-robert-spiral-jetty-1970-1999-014/>
- _____. (n.d.b). *Walter De Maria, The New York Earth Room*. <https://www.diaart.org/visit/visit-our-locations-sites/walter-de-maria-the-new-york-earth-room-new-york-united-states>
- Feller, C., Landa, E. R., Toland, A., & Wessolek, G. (2015). Case studies of soil in art. *SOIL*, 1(2), 543–559. <https://doi.org/10.5194/soil-1-543-2015>

- Fortenberry, D. (Ed.). (2017). *The Art Museum*. Phaidon.
- Foster, H., Krauss, R., Bois, Y.-A., & Buchloh, B. H. D. (2004). *Art Since 1900: Modernism, Antimodernism, Postmodernism*. Thames & Hudson.
- Gogh, V. V. (1886). *A Pair of Shoes* [Oil on Canvas]. WikiArt Visual Art Encyclopedia. <https://www.wikiart.org/en/vincent-van-gogh/a-pair-of-shoes-1886/>
- Goldsworthy, A. (2007). *Andy Goldsworthy: White Walls* [Online image]. Galerie Lelong. <https://galerielelong.com/exhibitions/54-andy-goldsworthy-white-walls/>
- Heidegger, M. (1993). *In Basic Writings: Revised and Expanded Edition* (D. F. Krell, Ed.). Routledge.
- Holt/Smithson Foundation. (n.d.). *Sun Tunnels*. <https://holtsmithsonfoundation.org/sun-tunnels>
- Jedlinska, E. (2022). Anselm Kiefer: Collecting what is broken, Works from the Chevirat Hakelim (Breaking of the Vessels) cycle. *Art Inquiry. Recherches sur les arts*, 24, 97-117. <https://doi.org/10.26485/AI/2022/24/7>
- Josephson, M. (2007). *If a Wall Falls in a Gallery...White Walls, Andy Goldsworthy, Galerie Lelong, May 8-June 16*. Whitehot Magazine. <https://whitehotmagazine.com/articles/goldsworthy-galerie-lelong-new-york/621>
- Martinović, J. (2018). *New York's Earth Room-Walter De Maria's Masterpiece* [Photograph]. Widewalls. <https://www.widewalls.ch/magazine/walter-de-maria-new-york-earth-room>
- Michalarou, E. (2019). *Art-Presentation: Giuseppe Penone, Matrice di Linfa*. Dreamideamachine Art View. <https://www.dreamideamachine.com/?p=51671>
- Public Delivery. (2025, April 16). *Walter de Maria's New York Earth Room-What makes it a crowd pleaser?*. <https://publicdelivery.org/walter-de-marias-earth-rooms/>
- Singleton, E. (2021). *Alexandra Kehayoglou: Silent activism*. DAMN°. <https://www.damnmagazine.net/silent-activism-alexandra-kehayoglou>
- Wilkes, J. (2009). *Remains and Remnants* [Online image]. Studio International. <https://www.studiointernational.com/index.php/remains-and-remnants--anselm-kiefer-the-fertile-crescent>

ศิลปะแห่งการหยิบยืมใน จิตรกรรมจีนประเพณีร่วมสมัย¹

ปิยะแสง จันทรวงศ์ไพศาล²

รับบทความ: 2 เมษายน 2568 / แก้ไข: 27 พฤษภาคม 2568 / ตอรับตีพิมพ์: 3 มิถุนายน 2568

<https://doi.org/10.69598/sbjfa278128>

¹ บทความนี้เป็นส่วนหนึ่งของงานวิจัยเรื่อง“แนวคิดของศิลปะจีนร่วมสมัยในบริบทศิลปะแห่งการหยิบยืม” ได้รับทุนสนับสนุนจากกองทุนวิจัยและสร้างสรรค์ คณะจิตรกรรม ประติมากรรมและภาพพิมพ์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

² ศาสตราจารย์ ภาควิชาทฤษฎีศิลป์ คณะจิตรกรรม ประติมากรรมและภาพพิมพ์ มหาวิทยาลัยศิลปากร, e-mail: pisaeng@gmail.com

บทคัดย่อ

การวิจัยเรื่อง ศิลปะแห่งการหยิบยืมในจิตรกรรมจีนประเพณีร่วมสมัย เป็นงานวิจัยเชิงคุณภาพ มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาที่มาของแนวคิด รูปแบบ และการสร้างสรรค์ของจิตรกรรมจีนประเพณีร่วมสมัย ในบริบทศิลปะแห่งการหยิบยืมโดยศึกษาจากผลงานศิลปะของศิลปินจีนร่วมสมัยในสาธารณรัฐประชาชนจีนที่นำเสนอกระบวนการแบบจิตรกรรมจีนประเพณีร่วมสมัยในบริบทของศิลปะแห่งการหยิบยืม จำนวน 3 คน ได้แก่ สวีปิง หยางหย่งเหลียง และหวางชิงชง ผลการศึกษาพบว่า แนวคิด รูปแบบ และการสร้างสรรค์ของศิลปินจีนร่วมสมัยในบริบทศิลปะแห่งการหยิบยืมโดยรวมมีความสอดคล้องไปในทิศทางเดียวกันคือ เป็นการสร้างสรรค์ผลงานขึ้นมาใหม่ ไม่ใช่การลอกเลียนแบบ คัดลอก และทำซ้ำจากผลงานศิลปะชิ้นเดิม ศิลปินที่สร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรมจีนประเพณีร่วมสมัยบริบทศิลปะแห่งการหยิบยืม ต่างมีการสร้างอัตลักษณ์ให้กับตนเอง และสะท้อนนัยยะบางสิ่งบางอย่างที่แฝงอยู่ในผลงานของตนเอง ดังสามารถแบ่งออกได้เป็น 3 ประเด็น ได้แก่ ประเด็นทางประวัติศาสตร์ศิลปะ ประเด็นทางสังคม และประเด็นทางสิ่งแวดล้อม ทั้งนี้ ศิลปินจีนร่วมสมัยแต่ละคนจะมีเอกลักษณ์ในการนำเสนอผลงาน โดยใช้เทคนิควิธี และวัสดุในการสร้างสรรค์แตกต่างกัน ได้แก่ วัสดุสำเร็จรูป วัสดุเก็บตก ภาพถ่าย ศิลปะจัดวาง และศิลปะดิจิทัล

คำสำคัญ: ศิลปะแห่งการหยิบยืม / ศิลปะจีน / จิตรกรรมจีนประเพณีร่วมสมัย

วิธีอ้างอิง

ปิยะแสง จันทรวงศ์ไพศาล. (2568). ศิลปะแห่งการหยิบยืมในจิตรกรรมจีนประเพณีร่วมสมัย. *วารสารศิลป์ พีระศรี*, 13(1), 197-224. <https://doi.org/10.69598/sbjfa278128>



© 2568 ลิขสิทธิ์ โดย ผู้เขียน สาธารณะชนสามารถนำบทความไปใช้ได้ภายใต้สัญญาอนุญาตครีเอทีฟคอมมอนส์แบบแสดงที่มา (CC BY 4.0) <https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>

07

Appropriation Art in Contemporary Traditional Chinese Painting¹

Piyasaeng Chantarawongpaisarn²

Received: April 2, 2025 / Revised: May 27, 2025/ Accepted: June 3, 2025

<https://doi.org/10.69598/sbjfa278128>

¹ This article is a part of research “Concepts of contemporary Chinese art based on Appropriation art”.

The research project was funded by the Research and Creativity Fund, Faculty of Painting, Sculpture and Graphic Arts, Silpakorn University

² Professor, Art Theory Department, Faculty of Painting, Sculpture and Graphic Arts, Silpakorn University, e-mail: pisaeng@gmail.com

Abstract

This research study explores Appropriation art in contemporary traditional Chinese painting through a qualitative research methodology. The aim is to study the concepts, styles, and creative processes of contemporary Chinese artists working within the context of Appropriation art. The study analyzes contemporary traditional Chinese painting artworks by three contemporary Chinese artists from the People's Republic of China who create works based on appropriation art: Xu Bing, Yang Yongliang, and Wang Qingsong. The results show that the concepts, styles, and creative approaches of contemporary Chinese artists working within Appropriation art contexts demonstrate overall consistency in direction. All artworks represent new creations rather than copies, reproductions, or repetitions of original works. Contemporary Chinese artists who create works within an Appropriation art context have developed their own identities while reflecting hidden meanings in their works. These meanings can be divided into three main issues: 1) Art History, 2) Social concerns, and 3) Environmental themes. Furthermore, each contemporary Chinese artist has a unique style in presenting their work, employing different techniques and materials for creative expression, including readymade objects, found objects, photography, installation art, and digital art.

Keywords: Appropriation Art / Chinese Art / Contemporary Traditional Chinese Painting

Citation

Chantarawongpaisarn, P. (2025). Appropriation Art in Contemporary Traditional Chinese Painting. *Silpa Bhirasri (Journal of Fine Arts)*, 13(1), 197-224 . <https://doi.org/10.69598/sbjfa278128>



© 2025 by the author(s). This is an open access article under the terms of the Creative Commons Attribution 4.0 International (CC BY-4.0) <https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>

1. บทนำ

กระแสความเคลื่อนไหวของ “ศิลปะจีนร่วมสมัย” เริ่มก่อตัวขึ้นมาตั้งแต่ช่วงปลายของคริสต์ศตวรรษที่ 20 คงไม่อาจปฏิเสธได้ว่ากระแสของการแสวงหาทางด้านศิลปะของศิลปินคนหนุ่มสาวรุ่นใหม่ที่ยุติในเสรีภาพทางความคิดและการแสดงออกทางศิลปะ ซึ่งกำเนิดขึ้นอย่างเป็นรูปธรรมหลังปี 1980 หรือยุค 80s และสิ่งนี้นับเป็นจุดเปลี่ยนแปลงครั้งสำคัญที่พลิกเปลี่ยนวงการศิลปะจีนอย่างที่ไม่เคยมีมาก่อน ส่วนหนึ่งนั้นมาจากการหลั่งไหลของวัฒนธรรมตะวันตกที่นำแบบอย่างศิลปะสมัยใหม่จากยุโรปแพร่หลายเข้าสู่การแสวงหาเรียนรู้รูปแบบใหม่ ๆ และแนวคิดทางลัทธิศิลปะจากตะวันตกที่ศิลปินจีนคนหนุ่มสาวปรารถนาที่จะเรียนรู้และสร้างสรรค์ (Vine, 2008: 8) กลุ่มศิลปินรุ่นใหม่ผู้กล้าท้าทายสังคมและศิลปะยุคเก่า การสร้างสรรค์ผลงานของพวกเขาจึงมีลักษณะต่อต้านสังคม ต่อต้านวีรบุรุษจอมปลอม และฉีกกฎเกณฑ์ความงามทางศิลปะ พวกเขาเล่นมุกหมายที่จะค้นหาตัวตนทางวัฒนธรรมรูปแบบใหม่ผ่านศิลปะร่วมสมัยที่ประสานแนวคิดแบบตะวันตกหลอมรวมเข้ากับเอกลักษณ์ของจีน แต่ทว่าเส้นทางการทำงานศิลปะของพวกเขาเหล่านั้นเชื่อว่าจะเป็นไปโดยราบรื่น ในทางตรงกันข้ามความเคลื่อนไหวของพวกเขากลับถูกควบคุมโดยเจ้าหน้าที่จากรัฐบาล หลายครั้งที่เกิดความขัดแย้งและเกิดการกระทบกระทั่ง แต่ไม่ว่าอย่างไรก็ตาม ดูเหมือนว่าจะไม่มีสิ่งใดยับยั้งความกล้าคิด กล้าทำ และกล้าแสดงออกของศิลปินหนุ่มสาวหัวก้าวหน้าเหล่านี้ได้ ปัจจุบัน ความเคลื่อนไหวของผลงานศิลปะดังกล่าวนี้ รู้จักในนามว่า ศิลปะอาว็อง-การ์ด แม้ว่า ศัพท์คำว่า ศิลปะอาว็อง-การ์ด (Avant-garde art) หรือศัพท์ศิลปะในภาษาจีนเรียกกันว่า “เฉียนเว่ยอืชู่” (前卫艺术) ซึ่งก็เป็นคำจำกัดความที่ตรงประเด็นในบริบทของความหมายว่า “เฉียนเว่ย” ที่หมายถึงการบุกหรือพุ่งไปข้างหน้า ส่วน “อืชู่” นั้นแปลว่า ศิลปะ ดังนั้น ศิลปะร่วมสมัยของศิลปินหนุ่มสาวชาวจีนก็คือการบุกเบิกไปข้างหน้า ตรงกับคำนิยามใหม่ของแนวทางศิลปะที่เปี่ยมไปด้วยความท้าทายไม่เกรงกลัวต่อสิ่งที่อยู่เบื้องหน้า แนวคิดดังกล่าวได้ผลักดันให้เกิดความเคลื่อนไหวและสร้างกระแสใหม่ให้แก่ศิลปะจีนร่วมสมัย และยังคงมีอิทธิพลต่อผลงานวงการศิลปะจีนอย่างต่อเนื่องจวบถึงปัจจุบัน (Collins, n.d.)

ก่อนเข้าสู่ความหมายของ Appropriation art ในทางประวัติศาสตร์ศิลปะ ย่อมต้องกล่าวถึงการ copy (ก๊อปปี้) หรือการคัดลอก ถือเป็นแนวทางการศึกษาสำหรับทั้งนักเรียนศิลปะและศิลปินผู้มีความสามารถมีมาตั้งแต่สมัยจักรวรรดิโรมัน (27 ปีก่อนคริสต์ศักราช-ค.ศ.395) ดังเห็นได้จากการคัดลอกงานประติมากรรมกรีกโดยประติมากรชาวโรมัน การก๊อปปี้ คัดลอก ทำซ้ำ ในบริบทของศิลปะโรมันเป็นเสมือนการเรียนรู้ผลงานชั้นเลิศด้วยความเคารพ ไม่เพียงเท่านั้น ยังเป็นการศึกษาเรียนรู้เทคนิควิธีการและการทำความเข้าใจถึงความงามของผลงานรุ่นเก่า รวมไปถึงการสืบทอดอนุรักษ์ไม่ให้ผลงานชั้นเยี่ยมเหล่านี้ต้องสูญหายไปตามกาลเวลา เพราะการคัดลอกงานประติมากรรมของชาวโรมันนี้เอง ทำให้แบบอย่างประติมากรรมกรีกจำนวนมากยังคงอยู่ให้เห็นและเรียนรู้สืบมา

ความเข้าใจในกรอบความคิดของการ “คัดลอกเพื่อศึกษา” หรือ “การคัดลอกเพื่อสืบทอด” ล้วนเป็นกระบวนการที่มีนัยก่อนศิลปะตะวันตกจะเข้าสู่ความหมายของ Appropriation art ในคริสต์ศตวรรษที่ 20 และพัฒนาสืบทอดความคิดและการสร้างสรรค์มาจนถึงทุกวันนี้ อย่างไรก็ตาม เป็นที่ทราบกันดีว่า สภาวะธรรมชาติ ชีวิต สิ่งแวดล้อม มนุษย์ สังคม ศาสนา และความเชื่อ คือสิ่งสำคัญที่มีผลต่อจินตนาการและความคิดในการสร้างสรรค์ของศิลปินมาโดยตลอด ดังนั้น คำว่า “แรงบันดาลใจ” (Inspiration) และ “อิทธิพล” (Influence) จึงเป็นสิ่งสำคัญที่บอกถึงที่มาแห่งการสร้างสรรค์ (รสนิน กาสต์, 2558: 2)

“Inspiration ความบันดาลใจ หมายความว่าคิดเห็นเป็นศิลปกรรมขึ้นหรือได้ความสว่างเป็นความรู้สึกรู้สึกมาจากสิ่งกลางอย่าง ไม่ว่าสิ่งนั้นจะเป็นนามธรรมหรือรูปธรรม เมื่อศิลปินมองดูสิ่งใดจะเป็นสิ่งที่เป็นอย่างตามธรรมชาติ หรือสิ่งที่เกิดจากอาการที่ปรากฏขึ้นของธรรมชาติเป็นสิ่งที่มีความระบียบประสานกัน หรือเห็นสิ่งที่น่าเกลียด น่าขยะแขยงก็ดี อ่านหนังสือก็ดี ฟังเสียงขับร้องและดนตรีก็ดี อาจรู้สึกได้รับแรงบันดาลใจขึ้นมาทันทีทันใด ซึ่งทำให้เกิดเป็นแนวความคิดเห็นเป็นศิลปขึ้น ศิลปินอาจได้รับความบันดาลใจจากศิลปกรรมขึ้นใดขึ้นหนึ่งให้คิดสร้างศิลปกรรมอื่น ๆ ขึ้น อันมีลักษณะผิดแผกไปทีเดียวจากศิลปกรรมซึ่งมาบันดาลใจ ส่วน Influence อิทธิพล คือแรงอำนาจซึ่งมากระทบจิตใจของเรา ทำให้เราเห็นให้เรากระทำ และทำให้เรารู้สึกเป็นไปตามลักษณะพิเศษของแรงอำนาจนั้น” (ศิลป์ พีระศรี, 2500: 133)

ดังนั้น ระหว่างความหมายของแรงบันดาลใจกับอิทธิพล คำทั้งสองนี้ล้วนมีความสัมพันธ์ซึ่งกันและกัน ในบางครั้งสามารถอธิบายความหมายแยกกันโดยเอกเทศ แต่บางครั้งก็มีการใช้ในความหมายร่วมเดียวกัน สอดคล้องกับคำอธิบายที่ว่า แรงบันดาลใจและอิทธิพล มีการตีความที่มองกันคนละมุม ศิลปินหลายคนมีความเห็นว่าการรับรู้รูปแบบบางอย่างจากศิลปินอื่นมาสร้างสรรค์ใหม่ แม้จะมีกลิ่นอายของต้นแบบปรากฏอยู่ก็มีใช่เรื่องของการรับอิทธิพล แต่เป็นเรื่องของการรับหรือได้แรงบันดาลใจมาสร้างผลงาน แต่ถ้าลักษณะของต้นแบบปรากฏอยู่มากจึงจะเป็นการรับอิทธิพล บ้างก็มีการตีความตรงกันข้าม ไม่ว่าจะมีการให้ความหมายคำอย่างไร ความหมายทั้งสองนี้ก็ถูกใช้ร่วมกันจนเกิดการคละเคล้าความเข้าใจจนก่อให้เกิดพัฒนาการของสองคำนี้และยังได้แตกคำใหม่ขึ้นคือ คำว่า การหยิบยืม หรือการเอามาครอบครอง ซึ่งมาจากศัพท์ว่า “แอ็พโพรปริเอชัน” (Appropriation) ในขณะเดียวกัน คำว่าแรงบันดาลใจและอิทธิพลก็ยังคงใช้อยู่อย่างปกติ (รสนิน กาสต์, 2558: 3) ในบริบททางศิลปะของการหยิบยืม หรือ Appropriation นั้นคล้ายคลึงกับความหมายศิลปะวัตถุเก็บตก (Found Objects art) ในลักษณะกลยุทธ์ทางศิลปะด้วยการยืม การคัดลอก และการเปลี่ยนแปลงภาพ วัตถุ และแนวคิดที่มีอยู่ก่อนแล้วด้วยความตั้งใจ นอกจากนี้ ยังได้รับการนิยามเพิ่มเติมว่าเป็น "การนำวัตถุจริงหรือแม้กระทั่งงานศิลปะที่มีอยู่แล้วมาทำเป็นงานศิลปะขึ้นมาใหม่" (MoMA, n.d.)

การเข้าสู่ความหมายของศิลปะจนเกิดเป็นคำว่า Appropriation art จึงเป็นการเริ่มต้นจากการขยายขอบเขตจากการนำวัสดุและภาพที่มีอยู่แล้วมาใช้ในงานศิลปะโดยไม่เปลี่ยนแปลงไปจากต้นฉบับดั้งเดิม ดังเห็นได้จากผลงานสร้างสรรค์ลัทธิบาบิกนิยม (Cubism) ของปาโบล ปิกัสโซ (Pablo Picasso) และฌอร์ฌ บรัก (George Braque) ซึ่งได้มีการหยิบยืมหรือนำสิ่งที่พบเห็นทั่วไปซึ่งในเวลานั้นยังไม่ได้นับว่าเป็นวัสดุศิลปะ เช่น กระดาษหนังสือพิมพ์ ขวด และเศษผ้า น้ำมันมาทำคอลลาจหรือปะติดอยู่ในงานจิตรกรรมของตนเอง ในขณะที่มาร์เซล ดูชองป์ (Marcel Duchamp) ผู้นำในศิลปะดาดา (Dada) ได้พัฒนาแนวทางนี้ให้ก้าวหน้าขึ้นไปอีกระดับด้วยการนำเสนอความคิดเกี่ยวกับวัตถุสำเร็จรูป (Readymade) ซึ่งพบเห็นได้ทั่วไปในชีวิตประจำวัน ทำให้วัสดุเหล่านี้กลายเป็นสื่อที่สามารถนำเสนอแนวคิดของศิลปินที่ไม่ได้ให้ความสำคัญกับความงามทางสายตาท่อต่อไป (Philadelphia Museum of Art, 2017) ผลงานวัตถุสำเร็จรูปของดูชองป์ยืนยันในหลักการที่ว่า สิ่งที่เป็นศิลปะนั้นถูกกำหนดโดยศิลปิน การเลือกวัตถุเป็นการสร้างสรรค์โดยตัวของวัตถุนั้นเองอยู่แล้ว การเปลี่ยนแปลงจากศิลปินในฐานะผู้สร้างมาเป็นศิลปินในฐานะผู้เลือก ถูกมองว่าเป็นจุดเริ่มต้นของการเคลื่อนไหวไปสู่ลักษณะของศิลปะแนวความคิด (Conceptual art) เนื่องจากสถานะของศิลปินและวัตถุถูกตั้งคำถาม ซึ่ง ณ เวลานั้น ผลงานวัตถุสำเร็จรูปถูกมองว่าเป็นการโจมตีความเข้าใจแบบดั้งเดิม ซึ่งไม่เพียงแค่สถานะของศิลปะเท่านั้น แต่ยังรวมไปถึงธรรมชาติที่แท้จริงของศิลปะอีกด้วย สอดคล้องกับคำอธิบายที่ว่า ดูชองป์ให้วัตถุในงานของเขาเป็นตัวเรียกร้องยืนยันกรณว่าคุณค่าของงานศิลปะไม่ได้ขึ้นอยู่กับ การสร้างสรรค์ตามจารีตนิยม แต่ขึ้นอยู่กับความคิดทั้งหลายที่ยืนหยัดอยู่เบื้องหลังของผลงาน (Tate, n.d.) จนกระทั่งในช่วงปลายคริสต์ศตวรรษที่ 20 ลักษณะผลงาน Appropriation ได้ถูกพัฒนาเข้าสู่ “บริบททางศิลปะ” อย่างชัดเจนยิ่งขึ้น ด้วยผลงานที่อ้างอิงภาพจากประวัติศาสตร์ศิลปะ เมื่อศิลปินยืมภาพต้นแบบมาแล้วก็จะแก้ปัญหาทางความคิดและทำระบบการนำเสนอใหม่ ใช้กลวิธีต่อการประลองความคิดกับภาพต้นแบบ ศิลปินก็ได้อิทธิพลอย่างมากจากความสนใจต่อเรื่องราวทางการเมือง ศิลปินเชื่อมความสามารถพิเศษในการสร้างสรรค์กับการพิจารณาประวัติศาสตร์ศิลปะตะวันตก มีการก่อรูปแบบ เพศสภาพ เชื้อชาติ และพื้นเพของชนกลุ่มน้อยต่าง ๆ การสร้างสรรค์ผลงานศิลปะด้วยการ Appropriation กับ Art History ทำให้ภาพผลงานชิ้นเยี่ยมหรือผลงานอันโด่งดังในอดีตกลับทวนพื้นคืนขึ้นมาใหม่ในบริบทที่แตกต่าง ทำให้มีศิลปินสมัยใหม่จำนวนไม่น้อยที่สร้างสรรค์ผลงานอย่างจริงจัง เพราะเป็นการนำตัวของศิลปินเองแต่งตัวให้กลายเป็นตัวบุคคลต่าง ๆ ในโลกประวัติศาสตร์ศิลปะสมัยใหม่ มีการจัดแต่งฉาก แสงสี บรรยากาศให้ย้อนกลับไปเป็นภาพเขียนเหล่านั้น ในขณะเดียวกันก็เสริมสร้างจินตนาการใหม่ ๆ ของตัวศิลปินรวมเข้าด้วยกันกับภาพวาดในโลกของประวัติศาสตร์ศิลปะ ดังเห็นได้จากผลงานศิลปะของ ยาสุมะซะ โมริมูระ (Yasumasa Morimura) ศิลปินชาวญี่ปุ่น ได้มีการสร้างสรรค์ผลงานใหม่ที่เกิดจากการตีความผลงานศิลปะและบุคคลที่มีชื่อเสียงจากประวัติศาสตร์ศิลปะ ทั้งนี้ศิลปินได้สร้างบุคลิกของตัวเองให้กลายเป็นบุคคลในภาพวาด และยังคงเชื่อมโยงอัตลักษณ์ของตัวเองที่ก้าวข้ามพรมแดนของเชื้อชาติ เพศ สถานภาพ ประวัติศาสตร์ และวัฒนธรรม ในขณะเดียวกัน ซินดี้ เซอร์แมน (Cindy Sherman) ศิลปินหญิงชาวอเมริกันที่สร้างตัวตนโดยเล่นไปกับทัศนยะและวัฒนธรรมทางศิลปะจากภาพถ่ายของบุคคลต่าง ๆ ที่เป็นดังในสังคมมาใช้เข้ากับผลงานของตัวเองด้วยตัวตนที่แตกต่างอยู่เสมอ ศิลปะภาพถ่ายของเซอร์แมนแสดงออกทั้งอารมณ์ขันและการวิพากษ์วิจารณ์ โดยนำภาพจากงานโฆษณา ภาพยนตร์ โทรทัศน์ และนิตยสารมาใช้ในงานศิลปะของศิลปิน (Gaylord, 2016)

อย่างไรก็ตาม หากย้อนดูถึงแนวคิดของการใกล้เคียงทางความหมายของ Appropriation art ในประเทศจีน จะเห็นถึงบริบทที่แตกต่าง ทั้งนี้เพราะตั้งแต่สมัยโบราณนั้น จิตรกรรมจีนประเพณีเน้นย้ำถึงการคัดลอก (临摹 หลินหมว) และทำซ้ำ (复制 ฟู่จื่อ) ซึ่งเป็นการปฏิบัติในธรรมเนียมการวาดภาพจิตรกรรมจีนประเพณีมาอย่างช้านาน การวาดภาพในจิตรกรรมจีนประเพณีจึงให้ความสำคัญต่อ “การคัดลอกและทำซ้ำ” นี่จึงไม่เพียงแต่เป็นแนวทางสำหรับจิตรกรจีนโบราณในการฝึกฝนทักษะขั้นพื้นฐานเท่านั้น แต่ยังเป็นแนวทางหลักของการเผยแพร่ด้วยการสืบทอดมาอย่างยาวนาน จิตรกรจีนต่างให้ความสำคัญต่อการเคารพอดีตด้วยการคัดลอกและทำซ้ำใหม่โดยไม่ได้เห็นว่าเป็นความขัดแย้งแต่ประการใด ดังเห็นได้ว่าในบันทึกเอกสารโบราณเมื่อ 1,500 ปีที่แล้วคือ หลัก 6 ประการแห่งจิตรกรรม (绘画六法) ของ เซี่ยเหอ (谢赫, Xie He, มีชีวิตอยู่ในช่วงคริสต์ศตวรรษที่ 6) ซึ่งมีคำอธิบายถึงบริบทของการคัดลอกและทำซ้ำว่า 传移模写 (ฉวนอีหมวเสี่ย) ในอักษรทั้งสี่ตัวนี้ หากแยกออกและแปลความหมายก็คือการ “ถ่ายทอด (传 ฉวน) / คัดลอก (移 อี) / เลียนแบบ (模 หมว) / เขียนวาด (写 เสี่ย)” รวมความแล้วจึงหมายถึง “การส่งผ่านด้วยการคัดลอก” ดังนั้น ผู้ที่กำลังศึกษาหรือแม้จะมีฝีมือระดับปรมาจารย์ ล้วนต้องผ่านการฝึกหัดการใช้กรรมวิธีของศิลปินเอกในสมัยโบราณเสียก่อน การสร้างงานด้วยวิธีลอกเลียนแบบของโบราณ ทรศนะของชาวจีนไม่ถือว่าผิด แต่กลับยกย่องว่าเป็นผู้มีจิตสำนึกในการ “เคารพอดีต” ดังนั้น การลอกผลงานโบราณถือเป็นหลักการสำคัญทางจิตรกรรม จิตรกรต้องผ่านการฝึกหัดใช้พู่กัน ลอกเลียนตามแบบจิตรกรเอกสมัยโบราณ การคัดลอกมิได้มีความหมายแต่เพียงทำให้เหมือนของเดิมเท่านั้น หากต้องถ่ายทอดวิญญาณและลมหายใจของชีวิตในงานนั้นออกมาให้ได้ด้วย ผลงานของจิตรกรชื่อดังในอดีต ซึ่งส่วนใหญ่ภาพที่แท้จริง ถ้ายังไม่ผู้พังหรือถูกทำลายไป ก็ล้วนสูญหายจนไม่เหลือร่องรอยไว้ แต่ถ้าหลงเหลืออยู่บ้างก็เป็นเพราะประเพณีในเรื่อง “เคารพอดีต” นี้เอง (กำจร สุนพงษ์ศรี, 2559: 90)

ดังนั้น แนวทาง Appropriation art จึงเป็นอีกกระแสหนึ่งของศิลปะจีนร่วมสมัยที่เริ่มทวีความแพร่หลายมากยิ่งขึ้น จนเกิดปรากฏการณ์ของการสร้างสรรค์ในแบบอย่างดังกล่าวมาอย่างต่อเนื่อง โดยเฉพาะการนำมาประยุกต์ ดัดแปลง ปรับใช้ ต่อยอด และสืบสานความคิดใหม่ให้กับจิตรกรรมจีนประเพณี (国画) เป็นประเด็นที่นักศึกษาค้นคว้า เพื่อให้เกิดความเข้าใจถึงที่มาของความคิด แรงบันดาลใจ เทคนิค และรูปแบบทางศิลปะในการสร้างสรรค์ในการเข้าถึงความหมายของศิลปะแห่งการหยิบบ่ม

2. วัตถุประสงค์

เพื่อศึกษาที่มาของแนวคิด รูปแบบ และการสร้างสรรค์ของจิตรกรรมจีนประเพณีร่วมสมัยในบริบทศิลปะแห่งการหยิบบ่ม

3. วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยในครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) โดยศึกษาจากผลงานศิลปะของศิลปินจีนร่วมสมัยที่นำเสนอแนวคิดในบริบทของศิลปะแห่งการหยิบยืม โดยดำเนินการศึกษารวบรวมข้อมูลจากเอกสาร (Documentary Research) ที่เป็นข้อมูลชั้นรองหรือข้อมูลทุติยภูมิ (Secondary sources) เป็นหลักประกอบด้วยข้อมูลในภาษาไทย ภาษาอังกฤษ และภาษาจีน รวมไปถึงเอกสารทางวิชาการ เช่น หนังสือ งานวิจัย บทความวิชาการ และข้อมูลจากพิพิธภัณฑ์และหอศิลป์ที่มีความน่าเชื่อถือเป็นต้น

4. ขอบเขต

การศึกษาเรื่องศิลปะแห่งการหยิบยืมในจิตรกรรมจีนประเพณีร่วมสมัย เป็นการคัดเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบจำเพาะเจาะจง โดยมีเกณฑ์ในการคัดเลือกคือ ผลงานศิลปะดังกล่าวเป็นผลงานของศิลปินจีนร่วมสมัยที่มีบทบาทในการเคลื่อนไหวและการแสดงออกทางศิลปะในประเพณีจิตรกรรมจีนประเพณีร่วมสมัย ผลงานศิลปะที่ใช้ในการวิเคราะห์ครั้งนี้ คัดเลือกจากศิลปินจีนร่วมสมัยที่มีผลงานสร้างสรรค์ในกระบวนแบบจิตรกรรมจีนประเพณีจำนวน 3 คน ได้แก่ สวีปิง (Xu Bing) หยางหย่งเหลียง (Yang Yongliang) และหวางชิงซง (Wang Qingsong)

5. นกวนวรรณกรรม

Sharon Matt Atkins และ J. Marter ได้ดำเนินการวิจัยเรื่อง Art Appropriation and Identity since 1980 เพื่อศึกษาถึงจุดแบ่งระหว่างแนวทางปฏิบัติที่มีอิทธิพลสองแนวทางในการสร้างงานศิลปะในช่วงทศวรรษ 1980 และ 1990 ซึ่งได้แก่ ผลงานศิลปะแห่งการหยิบยืม และการนำเสนออัตลักษณ์ภายในกรอบของเชื้อชาติ เพศ และวัฒนธรรม แม้ว่า "การหยิบยืม" (Appropriation) จะกลายมาเป็นคำที่โด่งดังในยุคหลังสมัยใหม่ช่วงต้นทศวรรษ 1980 แต่ก็ความแตกต่างระหว่างแนวทางปฏิบัติที่จัดอยู่ในหัวข้อดังกล่าวนี้ รวมทั้งสามารถระบุได้ชัดเจนขึ้นเมื่อมีระยะห่างทางประวัติศาสตร์มากขึ้น เนื่องจากความแตกต่างที่ชัดเจนในแนวทางปฏิบัติงานศิลปะที่ซับซ้อน แสดงให้เห็นถึงความสัมพันธ์ระหว่างศิลปะร่วมสมัยในเนื้อหาและประวัติศาสตร์ที่แยกออกจากกัน ในขณะที่ศิลปินช่วงต้นทศวรรษ 1980 มีการทำซ้ำด้วยวัตถุทางศิลปะเพื่อทำลายหลักการเดิม ๆ ของลัทธิศิลปะสมัยใหม่ มีการตั้งคำถามถึงแนวคิด และความคิดริเริ่ม ศิลปินเริ่มมีการอ้างอิงแหล่งที่มาของงานศิลปะว่าแตกต่างจากอดีตอย่างไร และผลงานเหล่านั้นได้แสดงถึงการรับรู้เกี่ยวกับอัตลักษณ์ส่วนบุคคลและวัฒนธรรมอย่างไร การศึกษาวิจัยในครั้งนี้จึงเป็นการศึกษาถึงจุดเชื่อมต่อที่สำคัญระหว่างการหยิบยืมและการค้นหาอัตลักษณ์ และวิเคราะห์ถึงการดัดแปลงผลงานศิลปะของศิลปินในการเปลี่ยนแปลงระบบของวัฒนธรรมและอุดมคติด้านศิลปะ โดยใช้กรณีศึกษาจากศิลปินทั้งสามคน ได้แก่ โรเบิร์ต โคลสคอตต์ (Robert Colescott) ยาสุมาสะ โมริมูระ และชินดี้

เซอร์แมน โดยศึกษาถึงการทำงานศิลปะที่มีการแก้ไขระบบการแสดงออกทางศิลปะในการสร้างสรรค์ภาพจิตรกรรมเชิงรูปธรรม ซึ่งศิลปินแต่ละคนได้วิพากษ์วิจารณ์ประวัติศาสตร์ศิลปะตะวันตกด้วยภาพที่ถูกแก้ไขเปลี่ยนแปลงใหม่ตามภูมิหลังส่วนบุคคลของศิลปินทั้งสาม เนื่องจากงานศิลปะเป็นรากฐานของวัฒนธรรมทัศนศิลป์ทางประวัติศาสตร์ ศิลปินเหล่านี้จึงได้เน้นไปที่ภาพจิตรกรรมเชิงรูปธรรมของศิลปินในอดีตจากสมัยฟื้นฟูศิลปวิทยาและบาโรก เพื่อเน้นย้ำถึงบทบาทของประวัติศาสตร์ศิลปะในการสร้างสรรค์ภาพจิตรกรรมแบบแผนใหม่ ยิ่งไปกว่านั้น การนำภาพเหมือนตนเองมาใส่ไว้ในการอ้างอิงถึงภาพจิตรกรรมในอดีตของศิลปินทั้งสามคน ไม่เพียงแต่เป็นการแสดงขอบเขตในมุมมองกว้างของความเป็นอัตลักษณ์เท่านั้น แต่ยังแสดงออกถึงประเด็นใหม่ทางวัฒนธรรม เชื้อชาติ เพศ และอาชีพของตนเองอีกด้วย (Atkins & Marter, 2004)

Sherri Irvin ได้ดำเนินการวิจัยเรื่อง Appropriation and Authorship in Contemporary Art กล่าวถึงศิลปะแห่งการหยิบยืมที่มักถูกมองว่าเป็นการสนับสนุนการเป็นผู้สร้างสรรค์ในงานศิลปะที่ล้ำสมัยหรือความเข้าใจผิด จากการศึกษาทดลองด้วยการเปรียบเทียบระหว่างศิลปะแห่งการหยิบยืมกับกรณีของการปลอมแปลงงานศิลปะ จากการตรวจสอบและการปฏิเสธในความแตกต่างระหว่างกัน ทำให้แยกแยะถึงข้อเปรียบเทียบระหว่างศิลปินที่เป็นผู้สร้างผลงานของตนเอง ในขณะที่ผู้ปลอมแปลงนั้นไม่ใช่การสร้างสรรค์ความแตกต่างที่สำคัญนั่นก็คือ ความจริงที่ว่าศิลปินต้องรับผิดชอบในกระบวนการทำงานศิลปะจนถึงขั้นตอนสุดท้ายและดำเนินการผ่านผลงานของตนเองเท่านั้น ในขณะที่วัตถุประสงค์หลักของผู้ปลอมแปลงนั้นถูกกำหนดโดยลักษณะของกิจกรรมการปลอมแปลง ศิลปินที่สร้างผลงานด้วยศิลปะแห่งการหยิบยืม แท้จริงแล้วเป็นการถูกสร้างขึ้นในแนวคิดของศิลปะที่แสดงให้เห็นถึงความรับผิดชอบของตัวศิลปินในทุกแง่มุมของเป้าหมาย ด้วยเหตุนี้ จึงรวมไปถึงการแสดงผลงานในการผลิตผลงานศิลปะของศิลปินด้วยเช่นกัน ความรับผิดชอบนี้จึงเป็นองค์ประกอบสำคัญในการสร้างสรรค์ผลงาน และเป็นสาเหตุของการตีความผลงานศิลปะต่อตัวศิลปินที่นำผลงานที่อ้างอิงหรือหยิบยืมไปใช้ สิ่งเหล่านี้ไม่ได้เป็นการบ่อนทำลายแนวคิดเรื่องความเป็นเจ้าของในผลงานศิลปะแต่อย่างใด แต่กลับเป็นการตอกย้ำและเสริมสร้างถึงความแข็งแกร่งให้กับแนวคิดดังกล่าวแทน (Irvin, 2005)

6. บทวิเคราะห์ศิลปะแห่งการหยิบยืมในจิตรกรรมจีนประเพณีร่วมสมัย

6.1 สวีปิง (徐冰, Xu Bing, ค.ศ.1955-ปัจจุบัน)

เกิดที่เมืองฉงชิ่ง แต่มาเติบโตที่กรุงปักกิ่ง ต่อมาในปี 1977 ได้เข้าศึกษาต่อที่คณะภาพพิมพ์ สถาบันจิตรศิลป์กลาง และปี 1987 เข้าศึกษาต่อในระดับปริญญาโทจากสถาบันจิตรศิลป์กลางเช่นเดียวกัน ภายหลังจากเกิดเหตุการณ์ที่เทียนอันเหมิน ด้วยแรงกดดันจากสังคม สวีปิงจึงได้ย้ายถิ่นฐานไปพำนักอยู่ที่นครนิวยอร์ก ประเทศสหรัฐอเมริกาในปี 1990 กระทั่งถึงเมื่อปี 2008 จึงได้เดินทางไปยังสถาบันจิตรศิลป์กลาง กรุงปักกิ่ง ปัจจุบัน ดำรงตำแหน่งศาสตราจารย์ที่ Cornell University นครนิวยอร์ก ประเทศ

สหรัฐอเมริกา สวีปิงนับเป็นศิลปินจีน-อเมริกันร่วมสมัยที่มีผลงานด้านศิลปะอันเป็นเอกลักษณ์พิเศษเฉพาะตัว ได้รับการยอมรับว่าเป็นศิลปินร่วมสมัยที่มีผลงานสร้างสรรค์ที่แฝงไว้ด้วยรากฐานแห่งวัฒนธรรมคติปรัชญา รวมทั้งยังสะท้อนเงาแห่งอดีตได้อย่างชัดเจน เอกลักษณ์ในบริบทศิลปะแห่งการหิบบ่มของสวีปิงเริ่มต้นจากแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ผลงานชุด Background Story ระหว่างที่เขากำลังจัดแสดงผลงานที่พิพิธภัณฑ์ศิลปะเอเซียตะวันออกเฉียงใต้ในประเทศเยอรมนี ได้เกิดไอเดียความต้องการที่จะผสมผสานประวัติศาสตร์ท้องถิ่นและใช้ประโยชน์จากตู้กระจกขนาดใหญ่ที่ตั้งอยู่รอบ ๆ ห้องนิทรรศการเพื่อสร้างผลงานใหม่ ๆ และพบว่า ในช่วงสงครามโลกครั้งที่ 2 จำนวนสมบัติสะสมในพิพิธภัณฑ์ศิลปะแห่งนี้กว่า 90% ถูกขนย้ายไปยังอดีตสหภาพโซเวียตโดยกองทัพแดงแห่งโซเวียต หลงเหลือเพียงภาพถ่ายของงานศิลปะที่สูญหายไป ต่อมาในระหว่างที่สวีปิงกำลังรื้อเปลี่ยนเครื่องที่สนามบินอยู่นั่นเอง ก็เลื้อยไปเห็นกระถางต้นไม้อยู่ด้านหลังผนังกระจกฝ้าในบริเวณสนามบิน มันช่างดูเหมือนภาพวาดจีนจริง ๆ และในเวลานี้เอง เขาก็ทวนนึกถึงตู้กระจกขนาดใหญ่ในพิพิธภัณฑ์และภาพวาดที่หายไป จึงได้เกิดเป็นแรงบันดาลใจที่จะสร้างสรรค์ "The Story Behind" (เบื้องหลังของเรื่องราว) เพื่อบอกเล่าเรื่องราวเหล่านั้นผ่านงานศิลปะ

แรงบันดาลใจดังกล่าวกลายมาเป็นจุดเริ่มต้นที่สวีปิงเริ่มต้นในการสร้างสรรค์ผลงานในแนวคิด Appropriation art กับศิลปะที่ผสมผสานระหว่าง Installation art กับการสร้างงานศิลปะจากวัสดุเก็บตก (found objects) ภายใต้บริบทของจิตรกรรมจีนประเพณีที่ลงสายตาของผู้ชมที่มองเห็นทางด้านหน้า เป็นภาพจิตรกรรม แต่ทว่าเมื่ออ้อมกลับไปดูด้านหลังจะเป็นเศษวัสดุจากธรรมชาติที่ถูกนำมาประกอบเค้าโครงขึ้นใหม่เพื่อให้เกิดการฉายเงากลายเป็นภาพวาดที่อยู่ด้านหลัง ผู้ชมผลงานจะเห็นถึงความขัดแย้งที่บ่งบอกเรื่องราวที่ต่างไปจากการรับรู้เมื่อแรกเห็น เป็นความตั้งใจของศิลปินที่นำเสนอในกรอบความคิดของ Background Story ลักษณะพิเศษในผลงานของเขาจะใช้วัสดุต่าง ๆ ในการสร้างสรรค์ผลงานชุด Background Story ได้แก่ ฟางหญ้า วัชพืช ดอกไม้แห้ง กิ่งไม้ และขยะ ฯลฯ เพื่อแทนที่การใช้หมึกในการวาดภาพ เศษวัสดุเหล่านี้ได้ถูกนำมาใช้เพื่อสร้างรอยพู่กัน เรื่องราวของฉากหลังที่สะท้อนให้เห็นถึงความต้องการแสดงถึงพลวัตที่เคลื่อนไหวระหว่างสิ่งที่สวีปิงเรียกกันว่า "รูปลักษณ์ภายนอก" (outward appearance) กับ "เนื้อหาภายใน" (inner content) ของผลงาน เพื่อบังคับให้เกิด "ความเข้าใจที่ผิดพลาดเกี่ยวกับวัตถุ" (faulty understanding of the object) และความสับสนนี้ก็จะยิ่งทวีความรุนแรงมากขึ้นเมื่อผู้เข้าชมตรวจสอบบริเวณด้านหลังของกล่องไฟ ซึ่งได้สร้างภาพลวงตาให้กับภาพทิวทัศน์จีนซึ่งผู้ชมเห็นในฉากด้านหน้า และค้นพบว่าภาพ ๆ นี้สร้างขึ้นจากเศษวัสดุทั้งสิ้น ผลงานชุด Background Story เริ่มต้นครั้งแรกในปี 2004 หลังจากนั้นมา สวีปิงได้ดำเนินการพัฒนาเพื่อต่อยอดความคิดในธีมดังกล่าวเรื่อยมาเป็นลำดับ ยิ่งนานยิ่งทำให้ภาพของเขามีความสมบูรณ์มากยิ่งขึ้น หากนับการสร้างสรรคผลงานในชุดนี้ตั้งแต่ปี 2004 จนถึงปี 2024 เป็นระยะเวลา 20 ปี เขาทำงานสร้างสรรค์ชุด Background Story มาแล้วทั้งหมด 25 ชิ้น (Xu, n.d.)



ภาพที่ 1

หวางลือหมิ่น, จิตรกรรมทิวทัศน์, 1654, หมึกและสีบนกระดาษ, 16.25 x 42.33 ซม. บริติชมิวเซียม

หมายเหตุ. ปรับจาก *hanging scroll; painting*, by W. Shimin, 1654, The British Museum (https://www.britishmuseum.org/collection/object/A_1960-1008-0-1). Copyright by The Trustees of the British Museum



ภาพที่ 2

สวีปิง, *Background Story 7*, 2011, เศษวัสดุจากธรรมชาติ วัสดุเก็บตก แผลงกระจกฝ้า และหลอดไฟ, 430 x 200 ซม. บริติชมิวเซียม

หมายเหตุ. ปรับจาก *Background Story 7*, by B. Xu, 2011, (<https://www.xubing.com/en/work/details/386?year=2011&type=year#386>). Copyright by Xu Bing



ภาพที่ 3

บริเวณด้านหลังของกล่องไฟจากผลงาน *Background Story 7*

หมายเหตุ. จาก *Background Story 7*, by B. Xu, 2011, (<https://www.xubing.com/en/work/details/386?year=2011&type=year#386>). Copyright by Xu Bing

สวีปิงสร้างสรรค์ผลงาน *Background Story 7* ในปี 2011 (ภาพที่ 2) โดยหยิบยืมเพื่อต่อยอดแนวความคิดใหม่จากผลงานภาพ “จิตรกรรมทิวทัศน์” ในปี ค.ศ.1654 (ภาพที่ 1) ของ หวางซือหมิ่น (王时敏, Wang Shimin, ค.ศ.1592-1680) จิตรกรปลายสมัยราชวงศ์หมิงถึงต้นราชวงศ์ชิง โดยส่วนตัวนั้น สวีปิงมีความชื่นชอบภาพวาดของหวางซือหมิ่นมากอยู่แล้ว เมื่อได้เห็นภาพต้นฉบับภาพนี้ที่เก็บรักษาไว้ที่ The British Museum กรุงลอนดอน ประเทศอังกฤษ ผลงานชิ้นนี้วิเคราะห์ได้ถึงแรงบันดาลใจอย่างยิ่งยวดที่จะสร้างสรรค์ผลงานในธีมชุด *Background Story* ของหวางซือหมิ่น การสร้างสรรค์ภาพศิลปะเพื่อการหยิบยืมที่เทียบกับต้นฉบับอย่างใกล้ชิดภายใน The British Museum ทำให้สวีปิงวางแผนการทำงานอย่างระมัดระวัง เนื่องจากภาพมีรายละเอียดและความซับซ้อน เพราะต้นฉบับภาพวาดของหวางซือหมิ่นมีการแสดงถึงมิติ พื้นผิว และระยะความลึกผ่านม่านหมอกควันในหุบเขาอย่างละเอียดลออ ทำให้เขาเลือกใช้วัสดุเก็บตกในละแวกกรุงลอนดอนโดยรวบรวมเศษวัสดุจากที่ต่าง ๆ รวมไปถึงหนังสือพิมพ์เก่า เศษกิ่งไม้ และใบไม้แห้งจากสวนพฤกษศาสตร์ การจะเลือกใช้วัสดุชนิดใดขนาดไหน สวีปิงยังต้องเปรียบเทียบซ้ำแล้วซ้ำเล่าว่าต้นไม้นั้นไหนดูมีชีวิตชีวามากกว่ากัน โดยนำวัสดุเหล่านั้นอย่างระมัดระวัง ผลงาน *Background Story 7* ของสวีปิงจึงประกอบไปด้วยเศษวัสดุจากธรรมชาติ และวัสดุเก็บตกที่มาจากเศษกระดาษ ดอกไม้แห้ง กิ่งไม้ เศษผ้า ฯลฯ เพื่อนำมาจัดวางองค์ประกอบบริเวณด้านหลังของตัวกล่องไฟที่ติดตั้งหลอดไฟ LED ส่องให้เกิดเป็นเงาของวัสดุเหล่านั้นทางด้านหน้า มีความพยายามสร้างเอฟเฟกต์เสมือนจริงจากเงาของวัสดุเก็บตก และควบคุมระยะห่างผ่านแผงกระจกฝ้าและแผ่นกรอง ทำให้เกิดความคมชัดในบางจุดและเบลอสลัวในบางตำแหน่ง (ภาพที่ 3)



ภาพที่ 4

จ้าวเหมิงฝู่, ลีลันถูไปไม่ร่วงเขียวชว้า, คริสต์ศตวรรษที่ 13, หมึกและสีบนกระดาษ, 28.4 x 90.2 ซม., พิพิธภัณฑ์พระราชวังแห่งชาติ (กู๋กั๋ว) ไต้หวัน

หมายเหตุ. ปรับจาก *Autumn scenery of Qiao and Hua*, by M. Zhao, 13 C.E., National Palace Museum, Taiwan (<https://theme.npm.edu.tw/khan/Article.aspx?sNo=03009158>). Copyright by National Palace Museum, Taiwan



ภาพที่ 5

ลวีปิง, *Background Story: Autumn Colors on the Qiao and Hua Mountains*, 2020, เศษวัสดุจากธรรมชาติ วัสดุเก็บตก แผงกระจก และหลอดไฟ, 219 x 366 x 50 ซม., The 1st Ji'nan Biennial, China

หมายเหตุ. ปรับจาก *Background Story: Autumn Colors on the Qiao and Hua Mountains*, by B. Xu, 2020 (<https://www.xubing.com/en/work/details/596?year=2020&type=year>). Copyright by Xu Bing



ภาพที่ 6

ลวีปิง, *Background Story: Autumn Colors on the Qiao and Hua Mountains*, 2024, เศษวัสดุจากธรรมชาติ วัสดุเก็บตก แผงกระจก และหลอดไฟ, 219 x 366 x 50 ซม., Asia Society Texas Center, Houston, Texas

หมายเหตุ. ปรับจาก *Background Story: Autumn Colors on the Qiao and Hua Mountains*, by B. Xu, 2024, ArtAsiaPacific (<https://artasiapacific.com/issue/houston-xu-bing-word-alchemy>). Copyright by Xu Bing



ภาพที่ 6

บริเวณด้านหลังกล่องไฟ Background Story: Autumn Colors on the Qiao and Hua Mountains, 2020

หมายเหตุ. จาก Background Story: Autumn Colors on the Qiao and Hua Mountains, by B. Xu, 2020 (<https://www.xubing.com/en/work/details/711?year=2024&type=year#711>). Copyright by Xu Bing

สวีปิงสร้างสรรค์ผลงาน Background Story: Autumn Colors on the Qiao and Hua Mountains ในปี 2020 (ภาพที่ 5 และภาพที่ 7) เป็นการสร้างสรรค์ด้วยการหยิบยืมแรงบันดาลใจจากผลงานจิตรกรรมชื่อดังคือ “สีสนฤดูใบไม้ร่วงเซี่ยฮว่า” (Autumn Colors on the Qiao and Hua Mountains) หรือ 《鹊华秋色图》 เป็นผลงานมาสเตอร์พีซของจ้าวเม้งฝู่ (赵孟頫, Zhao Mengfu, ค.ศ.1254-1322) จิตรกรสมัยราชวงศ์หยวน (ภาพที่ 4) โดยศิลปินได้นำผลงานชิ้นนี้ออกแสดงในนิทรรศการศิลปะ The 1st Ji'nan Biennial มณฑลซานตง สาธารณรัฐประชาชนจีน เมื่อวิเคราะห์การสร้างสรรค์ของสวีปิง เห็นได้ว่าการนำมาจากต้นแบบของภาพที่แสดงออกถึงมิตรภาพของจิตรกรกับสหายของเขา เขาได้ถ่ายทอดมุมมองใหม่ของการสะท้อนถึงฉากหลังของเรื่องราว (ในงานจิตรกรรมของจ้าวเม้งฝู่) และเบื้องหลังของผลงาน (ในกล่องไฟที่สร้างจากวัสดุในธรรมชาติ) เพราะวัสดุเกือบทุกชนิดที่สวีปิงนำมาใช้ประกอบสร้างผลงานชิ้นนี้ ล้วนเป็นวัสดุของท้องถิ่นบริเวณมณฑลซานตง ซึ่งเป็นสถานที่ตั้งจริงของภูเขาเซี่ยซานและภูเขาฮว่าซานตามเส้นทางที่จิตรกรจ้าวเม้งฝู่วาดเอาไว้ในอดีต การจัดวางตำแหน่งของเศษวัสดุที่อ้างอิงตามตำแหน่งเดิมของภาพวาดจึงมีความซับซ้อนของการสีสนและหมึกที่ถูกเปลี่ยนมาเป็นเศษกิ่งไม้และใบไม้แห้ง อีกทั้งยังต้องเปรียบเทียบขนาดและลักษณะของวัสดุเหล่านั้นให้ตรงกันหรือใกล้เคียงกับลายเส้นของหมึกและสี รวมไปถึงการสร้างโทนภาพในบรรยากาศของทิวทัศน์ยามฤดูใบไม้ร่วง อนึ่ง

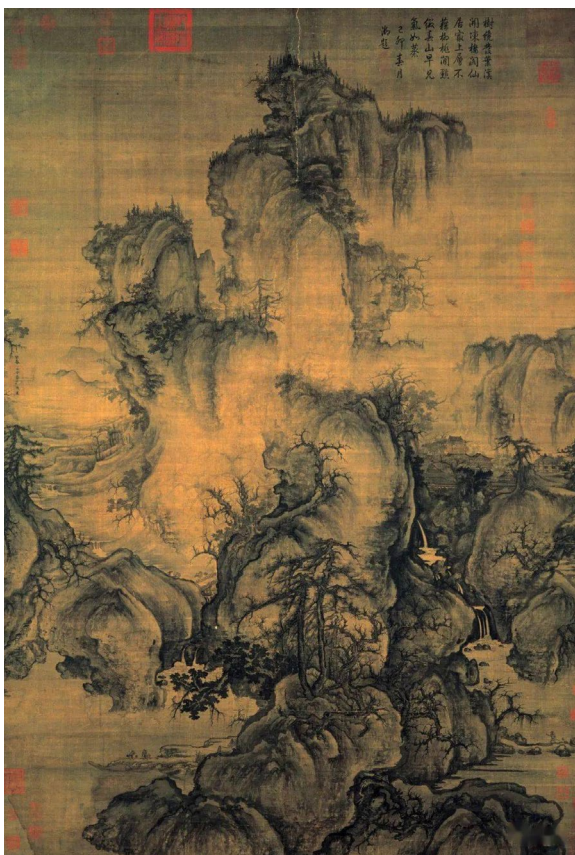
ในปี 2024 สวีปิงได้พัฒนาปรับปรุงและแก้ไขผลงาน Background Story: Autumn Colors on the Qiao and Hua Mountains ให้มีความสมบูรณ์มากยิ่งขึ้นอีกครั้ง (ภาพที่ 6) โดยศิลปินได้สร้างสรรค์เพิ่มเติมในส่วนที่เป็นตราประทับและตัวอักษรจีนบนภาพวาดให้เกิดขึ้นด้วยจากการฉายภาพส่องลงบนกระจกจากทางด้านหลัง ทำให้เกิดการทับซ้อนที่สมบูรณ์บนกล่องไฟระหว่าง “ตราประทับ” และ “ตัวอักษรจีน” ซึ่งเทคนิคดังกล่าวนี้ได้ใช้ในผลงาน Background Story เป็นครั้งแรก และนำออกแสดงที่ Asia Society Texas Center สหรัฐอเมริกา ดังนั้นจะเห็นได้ว่า การพัฒนาดังกล่าวได้สร้างความสมจริงให้กับภาพผลงานจนแลดูคล้ายคลึงกับภาพต้นฉบับ ในขณะที่ส่วนด้านหลังของกล่องไฟ ยังคงสร้างความฉงนใจและความรู้สึกประทับใจที่ไม่คาดคิดว่า วัสดุเก็บตกเหล่านี้จะกลายมาเป็นภาพเสมือนของจิตรกรรมทิวทัศน์จีน

6.2 หยางหย่งเหลียง (杨泳梁, Yang Yongliang, ค.ศ.1980 - ปัจจุบัน)

เกิดที่เมืองเซี่ยงไฮ้ ในช่วงที่ยังเป็นนักศึกษา หยางหย่งเหลียงศึกษาจิตรกรรมจีนประเพณีและการเขียนอักษรศิลปะจีน (ซูฟ่า) มาตั้งแต่ยังเด็ก ก่อนที่จะเข้าศึกษาที่สถาบันศิลปะและการออกแบบเซี่ยงไฮ้ (The Shanghai Art & Design Academy) ในปี 1996 โดยเลือกเรียนเอกทางการตกแต่งภายในและการออกแบบ ในปี 1999 เขาเข้าเรียนภาควิชาศิลปะที่สถาบันแห่งศิลปะจีน (The China Academy of Art) สาขาเซี่ยงไฮ้ จนกระทั่งในปี 2005 หยางหย่งเหลียงเริ่มต้นอาชีพศิลปินโดยมีเป้าหมายว่า "จะสร้างสรรค์รูปแบบใหม่ ๆ ของศิลปะร่วมสมัย" ดังเห็นได้จากการทดลองสร้างสรรค์งานศิลปะจีนร่วมสมัยหลายแขนง ปัจจุบัน เขายังคงทำงานเป็นศิลปินที่มีผลงานอย่างต่อเนื่อง อาศัยอยู่ในนิวยอร์กและเซี่ยงไฮ้ ผลงานของเขาได้รับการจัดแสดงในระดับนานาชาติหลายครั้ง และถูกสะสมโดยพิพิธภัณฑ์ศิลปะหลายแห่งทั่วโลก

ภาพทิวทัศน์จีนดิจิทัล (Digital Chinese landscapes) ของหยางหย่งเหลียงได้กำหนดนิยามใหม่ของภาพวาดทิวทัศน์จีนแบบดั้งเดิม เขาพยายามทำงานเพื่อรักษาสุนทรียศาสตร์จีนโบราณผ่านเทคนิคสมัยใหม่ด้วยการผสมผสานภาพวาดทิวทัศน์จีนดั้งเดิมเข้ากับผลงานที่ทันสมัย สุนทรียศาสตร์โบราณของจีนต้องก้าวข้ามไปสู่รูปแบบใหม่เพื่อรักษาสุนทรียธรรมสมัยใหม่เอาไว้ โดยจะสังเกตเห็นได้ว่าบรรดาภาพตัวเมืองจำนวนมากจะถูกสร้างขึ้นใหม่และจัดองค์ประกอบขึ้นมาใหม่ การสร้างผลงานศิลปะของหยางหย่งเหลียงใช้เทคนิคคอลลาจระหว่างภาพถ่ายคุณภาพสูงกับวิดีโอของทิวทัศน์เมืองที่คล้ายกับภาพวาดหมึกจีนแบบดั้งเดิม โดยมักจะถ่ายทอดเป็นภาพขาวดำแทนค่าน้ำหนักของหมึกในจิตรกรรมจีน ฉากที่ซับซ้อนเหล่านี้ยังได้รับการสร้างรูปร่างขึ้นใหม่ด้วยการสร้างแบบจำลอง 3 มิติ แอนิเมชัน และเทคโนโลยี CGI ซึ่งศิลปินจะใช้ในการผสมผสานภาพถ่ายหลาย ๆ ภาพทับซ้อนกันเป็นโครงสร้างเมืองที่มนุษย์สร้างขึ้นและฉากในธรรมชาติรวมเข้าด้วยกัน การพัฒนาของเมืองที่ผุดเกิดขึ้นถูกสะท้อนแทนที่ด้วยการสร้างการแตกต่างของระดับการทับซ้อนของภาพถ่ายและพื้นผิวบนฉากทิวทัศน์เหล่านั้น ดังนั้น แม้ว่าภาพทิวทัศน์ดิจิทัลในรูปแบบจิตรกรรมจีนประเพณีเหล่านี้จะดูงดงามและแปลกตาเมื่อมองจากระยะไกล แต่หากมองซูมเข้าไปใกล้ ๆ ก็เห็นรายละเอียดที่เหนือความหมายเดิม ๆ ที่เคยเข้าใจกันมา ให้ความรู้สึก

ราวกับกำลังมอง “เรื่องเล่าอารยธรรมสมัยใหม่” ที่สะท้อนภาพชีวิตปัจจุบันของมนุษย์ แม้ว่าภาพผลงานของเขาจะมีบรรยากาศธรรมชาติอันสงบเงียบ แต่กลับสะท้อนให้เห็นความตึงเครียดขัดแย้งระหว่างมนุษย์และธรรมชาติ โดยเฉพาะการพัฒนาเมืองอย่างรวดเร็วของจีนที่ย้อนแย้งกับความดำรงอยู่ร่วมกันของสรรพสิ่ง ในผลงานของศิลปินจะถ่ายทอดแรงกดดันและสภาพแวดล้อมที่เปลี่ยนแปลงไปเป็นองค์ประกอบภาพที่พรรณนาถึงทิวทัศน์ในอนาคตกที่กำลังเสื่อมโทรมลง การขยายตัวของเมืองปะทะกับความสมบูรณ์ของธรรมชาติ ความพิเศษในผลงานของหยางหย่งเหลียงจะดึงดูดผู้ชมเข้าสู่ห้วงเวทแห่งมิติหลายชั้นที่ซับซ้อนจากผลงานศิลปะที่สร้างขึ้นด้วยเรื่องราวเกี่ยวกับอดีต ปัจจุบัน และอนาคตของจีน แสดงความเชื่อมโยงระหว่างผู้ชมไปสู่มรดกทางวัฒนธรรมและธรรมชาติที่ค่อย ๆ ถูกทำลายลงตามความเติบโตของสังคมอุตสาหกรรมในปัจจุบัน (Sullivan+Strumpf, n.d.)



ภาพที่ 8

กัวซี, ต้นวสันตฤดู, คริสต์ศตวรรษที่ 11, หมึกและสีบนผ้าไหม, 158.3 x 108.1 ซม., พิพิธภัณฑ์พระราชวังแห่งชาติ ไต้หวัน

หมายเหตุ. จาก *Early spring scroll* by Guo Xi, Song dynasty, by X. Guo, 11 C.E., National Palace Museum, Taiwan (<https://digitalarchive.npm.gov.tw/Painting/Content?pid=47&Dept=P>). Copyright by National Palace Museum, Taiwan



ภาพที่ 9

หยางหย่งเหลียง, ต้นวสันตฤดู, 2019, Giclee Print on Lightbox, 200 x 135 ซม.

หมายเหตุ. จาก *Early Spring*, by Y. Yang, 2019a, Yang Yongliang Studio (<https://www.yangyongliang.com/early-spring-i->). Copyright by Yang Yongliang

หยางหยิงเหลียงสร้างสรรค์ผลงานศิลปะแห่งการหิบบ่มในชื่อ “ต้นวสันต์ฤดู” (Early spring) หรือ 《早春图》 ผลงานชิ้นนี้สร้างขึ้นด้วยรูปร่างรูปทรงขึ้นใหม่ด้วยการสร้างแบบจำลอง 3 มิติจากภาพต้นแบบงานจิตรกรรมชื่อดังของกัวซี (郭熙, Guo Xi, ประมาณ ค.ศ.1020-1090) (ภาพที่ 8) จากภาพจิตรกรรมเดิมที่วาดด้วยหมึกและสีบนผ้าไหม เปลี่ยนมาสู่การสร้างสรรคจากภาพถ่ายขาวดำที่ถอดแบบจากภาพทิวทัศน์จริงในธรรมชาติ เช่น ต้นสน ภูเขา เมฆหมอก ฯลฯ สะท้อนความสว่างฉาบบรรยากาศและมวลอากาศด้วยแสงสว่างจาก LED Lightbox (ภาพที่ 9) รายละเอียดของภาพทั้งหมดยังคงใช้โครงสร้างและองค์ประกอบตามแบบต้นฉบับต้นวสันต์ฤดูของกัวซี แต่สำหรับการหิบบ่มภาพ ๆ นี้ ได้มีการปรับเปลี่ยนบางส่วนของรายละเอียดเดิมไปสู่รายละเอียดใหม่ ต้นแบบของภาพนี้ของกัวซีคือ การรับอิทธิพลในแนวทางสุนทรียะจิตรกรรมเต๋าที่เคารพในธรรมชาติอันยิ่งใหญ่ มนุษย์เป็นเพียงเศษเสี้ยวของธรรมชาติที่พึ่งเคารพในฟ้าและดิน การดำรงตนอยู่ร่วมเป็นหนึ่งเดียวกับธรรมชาติคือหัวใจของครรลองแห่งวิถีเต๋าแต่หยางหยิงเหลียงแทรกแนวความคิดของการสะท้อนปัญหาการขัดแย้งต่อความกลมกลืนที่มนุษย์พึงมีต่อธรรมชาติ ดังเช่นในภาพถ่ายต้นวสันต์ฤดูของหยางหยิงเหลียงเป็นภาพของรถแทรกเตอร์หลายคันกำลังไถเปิดหน้าดิน มีกองดินกองทรายวางสุมไว้ให้เห็น สิ่งเหล่านี้เป็นการแสดงถึงความหมายของการรุกรานธรรมชาติของมนุษย์ การก่อสร้างที่กำลังจะเกิดขึ้นแทนที่ความสงบร่มเย็นของธรรมชาติ ความเปลี่ยนแปลงทางวัตถุนิยมที่กำลังทำลายระบบนิเวศในธรรมชาติ การสะท้อนความหมายดังกล่าวหยางหยิงเหลียงยังคงแสดงถึงความอุดมสมบูรณ์ของป่าสน ความยิ่งใหญ่ของภูเขาที่ตั้งตระหง่าน ปรากฏผ่านภาพถ่ายที่วางในตำแหน่งแบบเดียวกันกับผลงานจิตรกรรมโบราณ ล้วนแฝงความหมายถึงความงามอันจีรังยั่งยืนของธรรมชาติที่มนุษย์พึงรักษามีใช้ทำลาย



ภาพที่ 10

หลี่ถิง, ฉากทิวทัศน์เล็ก ๆ ของขุนเขาสายน้ำ, ต้นคริสต์ศตวรรษที่ 12, หมึกและสีบนผ้าไหม, 49.7 x 186.7 ซม., พิพิธภัณฑ์พระราชวังแห่งชาติ ไต้หวัน

หมายเหตุ. จาก Song Li Tang Jiangshan Xiaojing Scroll, by T. Li, 12 C.E., National Palace Museum, Taiwan (<https://digitalarchive.npm.gov.tw/Painting/Content?pid=14436&Dept=P>). Copyright by National Palace Museum, Taiwan



ภาพที่ 11

หยางหย่งเหลียง, ฉากทิวทัศน์เล็ก ๆ ของขุนเขาสายน้ำ, 2019, Giclee Print on Lightbox, 200 x 600 ซม.

หมายเหตุ. จาก *Intimate Scenery of River and Mountain*, by Y. Yang, 2019b, Yang Yongliang Studio (<https://www.yangyongliang.com/new-gallery-15/2019/8/23/qe8dv3nwold80svfx1byj9u3xg7j6k>). Copyright by Yang Yongliang

หยางหย่งเหลียงสร้างสรรค์ผลงานศิลปะแห่งการหยิบยืมที่มีชื่อว่า “ฉากทิวทัศน์เล็ก ๆ ของขุนเขาสายน้ำ” (Small scenes of mountains and rivers / Intimate Scenery of River and Mountains) หรือ 《江山小景》 ภาพต้นแบบเป็นผลงานของหลี่ถัง (李唐, Li Tang, ประมาณ ค.ศ.1050-1130) จิตรกรสมัยราชวงศ์ซ่ง (ภาพที่ 10) ซึ่งมีชื่อเสียงจากภาพทิวทัศน์ที่แสดงทัศนียภาพระยะไกลในแนวนอน หยางหย่งเหลียงประยุกต์สร้างสรรค์ขึ้นใหม่ (ภาพที่ 11) ใช้รูปแบบของภาพถ่ายดิจิทัล สร้างรูปร่างรูปทรงขึ้นใหม่ด้วยการสร้างแบบจำลอง 3 มิติบนกล่องไฟ LED รายละเอียดที่แปรเปลี่ยนไปจากต้นแบบเดิมของหลี่ถังไปสู่หยางหย่งเหลียงเห็นได้จากฉากทิวทัศน์ต่าง ๆ ไม่เหมือนเดิมอีกต่อไป เช่น เส้นทางเดินเล็ก ๆ ที่ลัดเลาะไปตามเนินเขา กลายมาเป็นเส้นทางตัดถนนที่กำลังก่อสร้างเพื่อสร้างเมืองใหม่ในไม่ช้า พื้นผิวของภูเขาแสดงภาพของการขุดเจาะและถมทรายในการก่อสร้าง บริเวณกระท่อมหลังน้อยที่สร้างไว้อย่างสันโดษ ถูกแทนที่ด้วยภาพถ่ายของอาคารสมัยใหม่คล้ายนิคมอุตสาหกรรม ในขณะที่ฉากด้านหลังที่เคยเป็นผิวน้ำและระลอกคลื่น มีเรือใบหลากหลายลำแล่นไปตามสายน้ำ สิ่งเหล่านี้สูญหายไปจากภาพถ่ายของหยางหย่งเหลียง ราวกับเจตจำนงในการสะท้อนถึงความหมายที่สูญหายไปจากบรรยากาศเดิมที่เคยมีมาในอดีต

6.3 หวางชิงซง (王庆松, Wang Qingsong, ค.ศ.1966-ปัจจุบัน)

เกิดที่เมืองต้าชิง มณฑลเฮยหลงเจียง เติบโตที่หู่เป่ย์ เรียนหนังสือที่เสฉวน ย้ายมาปักกิ่งในปี 1993 ภูมิหลังของการย้ายถิ่นฐานหลายครั้งของเขา ทำให้หวางชิงซงรับรู้ถึงความเปลี่ยนแปลงในสังคมและมองเห็นถึงความแตกต่างของท้องถิ่นต่าง ๆ ทั้งหมดนี้มีอิทธิพลต่อโลกทัศน์และประสบการณ์ชีวิตที่ส่งผลให้เกิดแรงบันดาลใจมากมายในการสร้างงานศิลปะ หวางชิงซงเริ่มต้นอาชีพศิลปินจากการวาดภาพสีน้ำมัน แต่ต่อมา เขาค้นพบว่าตัวเองสามารถถ่ายทอดจินตนาการผ่านการถ่ายภาพได้ดีกว่า ทำให้เขาหันมา

สร้างสรรค์ศิลปะภาพถ่ายจนเป็นที่รู้จักกันอย่างกว้างขวางในปัจจุบัน เขารู้สึกว่าตัวเองนั้นเป็นเสมือน นักข่าวและศิลปิน มันไม่มีความหมายเลยหากศิลปินสร้างงานศิลปะเพียงเพื่อศิลปะ เพราะสำหรับ ตัวเขาเองนั้นได้พบเห็นความเปลี่ยนแปลงครั้งใหญ่ในประเทศจีนที่ได้เปลี่ยนจีนให้กลายเป็นเหมือนสนาม เด็กเล่นหรือสถานที่ก่อสร้างขนาดใหญ่ ความอัดอัดของผู้คนและมลพิษในเมืองใหญ่ ความขัดแย้งทาง สังคม และปัจจัยอื่น ๆ อีกมากมาย การสร้างผลงานศิลปะภาพถ่ายของหวางชิงชง จะมีลักษณะจุดเด่น ของการใช้แบบอย่างและแนวทางศิลปะแห่งการหยิบบีม โดยเฉพาะการเลือกใช้ภาพจิตรกรรมที่มีชื่อเสียง ในสมัยโบราณทั้งในประวัติศาสตร์ศิลปะตะวันตกและศิลปะจีน การจัดวางตำแหน่ง องค์ประกอบ และ รายละเอียดในผลงานภาพถ่ายของเขามักแฝงไปด้วยแนวคิด ทศนคติ รวมถึงมุมมองที่มีทั้งอารมณ์ขัน การเสียดสี เยาะเย้ย และแฝงไว้ด้วยแง่คิดของการสะท้อนสังคม วัฒนธรรม เศรษฐกิจ และประวัติศาสตร์ หวางชิงชงจึงเปรียบเสมือนผู้เฝ้าดูบ้านเกิดของตัวเองที่เกิดกระแสความเปลี่ยนแปลงครั้งใหญ่ เรื่อยมา ตั้งแต่การปฏิวัติวัฒนธรรมไปจนถึงนโยบายทางการเมืองในการเปิดรับลัทธิบริโภคนิยม ตะวันตกอย่างเต็มรูปแบบ ส่งผลกระทบให้เกิดปัญหาค่านิยมของชาวจีนที่เปลี่ยนไปอย่างรุนแรง ภาพถ่ายของ หวางชิงชงได้กลายเป็นบทสะท้อนอย่างดีที่สุดที่อ้างอิงถึงบริบทปัญหาของสังคมจีนยุคใหม่ การบริโภคที่พุ่งสูงขึ้น มลภาวะของเมืองใหญ่ ไปจนถึงระบบเศรษฐกิจที่เปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว ทำให้อาณาจักรถูกพาดกับ ราชวงศ์ถังยุคศิวิไลซ์ และเชื่อมสัมพันธ์ไมตรีผ่านการสมรส



ภาพที่ 11

เอียนลี่เปิ่น, บัลลังก์เสด็จ, คริสต์ศตวรรษที่ 7, หมึกและสีบนผ้าไหม, 38.5 x 129 ซม., พิพิธภัณฑ์พระราชวัง(กู้กง) ปักกิ่ง หมายเหตุ. จาก Yan Liben's *Procession of Emperor Taizong to the Buddhist Monk Xuanzang*, by L. Yan, 7 C.E., The Palace Museum, Beijing (<https://www.dpm.org.cn/collection/paint/234620>). Copyright by The Palace Museum, Beijing



ภาพที่ 13

หวางชิงซง, *Can I Cooperate with you?*, 2000, ภาพถ่าย, 120 x 200 ซม.

หมายเหตุ. จาก *Can I Cooperate with you?*, by Q. Wang, 2000a, Wang Qingsong Studio (http://www.wangqingsong.com/index.php?option=com_content&view=article&id=57&Itemid=12). Copyright by Wang Qingsong

ผลงานศิลปะภาพถ่าย “ฉันร่วมมือกับคุณได้ไหม?” (*Can I Cooperate with you?*) หรือ 《我能跟你合作吗?》 (ภาพที่ 13) หวางชิงซงหยิบยืมจากภาพ บัลลังก์เสถียร รู้จักกันในชื่อหนึ่งว่า จักรพรรดิไท่จงทรงต้อนรับทูตทิเบต (*Emperor Taizong Receiving the Tibetan Envoy*) หรือ 《步辇图》 ผลงานดั้งเดิมเป็นของเยียนลี่เบิน (阎立本, Yan Liben, ค.ศ.601-673) จิตรกรราชสำนักสมัยราชวงศ์ถัง (ภาพที่ 12) จากเนื้อหาเดิมที่องค์จักรพรรดินั่งบัลลังก์เสถียรในตำแหน่งที่สูงกว่าเพื่อรับรองทูตจากทิเบตที่ต้องนอนบ้น้อมคารวะ กลับกลายเป็นภาพถ่ายเชิงสะท้อนเสียดสีสังคมจีนปัจจุบัน แสดงเนื้อหาภาพเจ้าหน้าที่รัฐ (ด้านซ้ายมือของภาพ) ในชุดลำลองสีฟ้า ยกมือชูธงชาติสาธารณรัฐประชาชนจีนผืนเล็ก ๆ คล้ายกำลังโบกต้อนรับชายชาวตะวันตกซึ่งนั่งอยู่บนรถลากซึ่งรายล้อมไปด้วยผู้หญิงชุดแต่งกายสีฉูดฉาดคล้ายโสเภณี ใบพัดขนาดใหญ่ประดับด้วยสัญลักษณ์สินค้าบริโภคนิยมตะวันตกคือ แมคโดนัลด์ และโคคาโคล่า ในขณะที่ภาพของชายชาวจีนทางซ้ายมีขนาดเล็กบ้างย่นบ้างย่อตัวลงคล้ายคารวะบูชาและร้องขอเงินทองจากชายชาวตะวันตกที่นั่งบนรถลากและเหยียดสายตามองอย่างไม่ยั้งระบ่งชี้ไปถึงการมาถึงของการบริโภคนิยมแบบตะวันตกที่เข้ามาแทนที่ และการขาดความภูมิใจในตัวเอง เพราะคนจีนรุ่นใหม่กลับมองว่าสินค้าชื่อดังของตะวันตกคือสัญลักษณ์ของความทันสมัย หวางชิงซงได้แสดงให้เห็นถึงสังคมจีนกำลังเปลี่ยนแปลงอย่างรุนแรง และปรับตัวเพื่อนำความเป็นตะวันตกเข้ามาแทนอย่างไร้ศักดิ์ศรี ในไม่ช้าความเป็นตะวันตกกำลังเข้าครอบงำจีน และเมื่อนั้นประเทศจีนก็จะมีรากฐานแบบดั้งเดิมอีกต่อไป

วัฒนธรรมของชาติก็จะถูกกลืนหายไปด้วยค่านิยมที่หลงใหลฟุ้งเฟ้อไปกับตะวันตก การเปรียบเทียบกับภาพต้นแบบของเอียนลี่เป็นการเหน็บแนมเสียดสีสังคม เปลี่ยนจากจักรพรรดิถังไท่จงที่ประทับนั่งบนบัลลังก์เสด็จในที่สูงมองมาที่ทูตทิเบตในฐานะที่ต่ำต้อยกว่า กลัปกลายเป็นคนจีนในปัจจุบันที่ต้องมาวิงวอนขอร้องชาวตะวันตกดังพระราชโองการให้เข้ามาค้าขายตักตวงผลประโยชน์ รวมทั้งการย่อขนาดตัวคนที่เล็กลงทางซ้ายมือ สื่อความหมายถึงความต่ำต้อยและการนอนน้อมอย่างชัดเจน



ภาพที่ 14

กุ๋หงจง, งานเลี้ยงราตรีของหานซีไจ้ (ส่วนรายละเอียด), คริสต์ศตวรรษที่ 7, หมึกและสีบนผ้าไหม, พิพิธภัณฑ์พระราชวัง ปักกิ่ง
หมายเหตุ. จาก Gu Hongzhong's Night Banquet of Han Xizai, by H. Gu, 7 C.E., The Palace Museum, Beijing (<https://www.dpm.org.cn/collection/paint/228200>). Copyright by The Palace Museum, Beijing



ภาพที่ 15

หวางชิงซง, *The Night Revels of Lao Li*, 2000, ภาพถ่าย, 120 x 960 ซม.
หมายเหตุ. จาก *Night Revels of Lao Li*, by Q. Wang, 2000b, The Walther Collection (<https://www.walthercollection.com/en/collection/artworks/night-revels-of-lao-li>). Copyright by Wang Qingsong

ผลงานศิลปะภาพถ่าย “งานเลี้ยงราตรีของเหล่านี” (The Night Revels of Lao Li) หรือ 《老栗夜宴图》 (ภาพที่ 15) หวางซิงซงสร้างสรรค์ศิลปะแห่งการหยิбыืมองค์ประกอบและรายละเอียดของภาพจิตรกรรมโบราณ “งานเลี้ยงราตรีของหานซีไจ้” 《韩熙载夜宴图》 ของ กู๋หงจง (顾闳中, Gu Hongzhong, ค.ศ.937-975) จิตรกรสมัยห้าอาณาจักร(อุ๋ไต้) (ภาพที่ 14) รายละเอียดของภาพต้นแบบของกู๋หงจงสะท้อนถึงความไม่แน่นอนของชีวิตที่มีแต่ความเปลี่ยนแปลง พวกคนชั้นสูงต่างกล่อมตัวเองให้มันเมาไปวัน ๆ เพื่อให้หลงลืมปัญหาของชาติบ้านเมือง และความวิตกกังวลต่อชีวิตที่ไม่แน่นอน การหยิбыืมภาพจิตรกรรมของกู๋หงจงจึงเท่ากับเป็นตัวแทนของการแสดงออกถึงการวิพากษ์สังคมจีนยุคใหม่ที่มัวเมากับการฟุ้งเฟ้อไร้แก่นสาร หวางซิงซงมุ่งที่จะวิจารณ์ถึงการไร้อุดมคติของชาวจีนในทุกวันนี้ จึงได้สะท้อนภาพลักษณะความเป็นจริงของชาวจีนร่วมสมัยในศตวรรษใหม่ เพราะสังคมปัจจุบันกลายเป็นสังคมที่สูญเสียเอกลักษณ์ของวัฒนธรรมไปกับวัตถุนิยมและการบริโภคนิยมที่มุ่งแสวงหาความสะดวกสบายของตัวเอง และความปรารถนาที่หลงใหลไปกับสีสันความบันเทิงของปัญญาชนคนรุ่นใหม่ที่จะทิ้งอุดมการณ์ ไร้อุดมคติ และละเลยปัญหาที่อยู่แวดล้อมตัวเองและสังคม จะเห็นได้ว่า ในรายละเอียดของภาพถ่ายจะมีภาพเหมือนของตัวศิลปินหวางซิงซงซ่อนตัวอยู่หลังฉากกั้นในฐานะของ “คนแอบมอง” พ้องกับที่มาของตัวจิตรกรกู๋หงจงซึ่งวาดภาพนี้มาจากการออกไปสอดแนมงานเลี้ยงราตรีของหานซีไจ้นั่นเอง

7. บทสรุป

จากวัตถุประสงค์ของการวิจัย ศิลปะแห่งการหยิбыืมในจิตรกรรมจีนประเพณีร่วมสมัย เพื่อศึกษาที่มาของแนวคิด รูปแบบ และการสร้างสรรค์ของจิตรกรรมจีนประเพณีร่วมสมัยในบริบทศิลปะแห่งการหยิбыืม สามารถสรุปผลการศึกษาดังนี้ แนวคิด รูปแบบ และการสร้างสรรค์ของจิตรกรรมจีนประเพณีร่วมสมัยในบริบทศิลปะแห่งการหยิбыืม โดยรวมมีความสอดคล้องไปในทิศทางเดียวกันคือ เป็นการสร้างสรรค์ผลงานขึ้นมาใหม่ ไม่ใช่การลอกเลียนแบบ และคัดลอกและทำซ้ำจากผลงานศิลปะชิ้นเดิม ศิลปินจีนร่วมสมัยที่สร้างสรรค์ผลงานบริบทศิลปะแห่งการหยิбыืม ต่างยังคงมีการสร้างอัตลักษณ์ให้กับตนเอง และสะท้อนนัยยะบางสิ่งบางอย่างที่แฝงอยู่ในผลงานของตนเอง ดังสามารถแบ่งออกได้เป็น 3 ประเด็น ได้แก่ ผลงานที่แสดงประเด็นทางประวัติศาสตร์ศิลปะคือ สวีปิง ผลงานที่แสดงประเด็นทางสังคมคือ หวางซิงซง และผลงานที่แสดงประเด็นทางสิ่งแวดล้อมคือ หยางหย่งเหลียง

7.1 แนวคิดของจิตรกรรมจีนประเพณีร่วมสมัยในบริบทศิลปะแห่งการหยิбыืม

สวีปิง: มีการใช้แนวคิดของการรำลึกเงาแห่งอดีตที่เลือนรางกลับฟื้นคืนมาใหม่ด้วยการผสมผสานระหว่าง Installation art กับการสร้างงานศิลปะจากวัสดุเก็บตก (found objects) ภายใต้เค้าโครงและแรงบันดาลใจจากจิตรกรรมจีนประเพณี โดยสร้างภาพเงาที่ลวงสายตาเพื่อบอกเล่าความหมายผ่านนิยามเรื่องราวของฉากหลัง

หยางหย่งเหลียง: มีการใช้แนวคิดเชิงปรัชญาเต๋าที่ว่าด้วยการดำรงอยู่ร่วมกันของมนุษย์กับธรรมชาติ โดยใช้การสะท้อนปัญหาสิ่งแวดล้อมของธรรมชาติที่กำลังถูกทำลาย การสะท้อนปัญหาภาวะทางธรรมชาติ และระบบนิเวศที่เสื่อมสลายลงด้วยการกระทำของมนุษย์ โดยสะท้อนส่งผ่านการจำลองรายละเอียดของ ความงามในจิตรกรรมจีนประเพณีที่มีชื่อเสียง

หวางชิงซิง: มีการใช้แนวคิดเชิงการเปรียบเทียบปัญหาสังคมจีนยุคใหม่หลังการเปลี่ยนแปลงไปสู่ ระบบทุนนิยม และการเปิดรับลัทธิบริโภคนิยมตะวันตกที่กำลังส่งผลกระทบให้เกิดปัญหาทางสังคมมากมาย ในปัจจุบัน โดยใช้ภาพถ่ายเชิงเสียดสีเห็นด้วยกับการจำลององค์ประกอบภาพจากผลงานต้นแบบ ที่มีชื่อเสียงของจิตรกรรมจีนประเพณีในอดีต

7.2 รูปแบบของจิตรกรรมจีนประเพณีร่วมสมัยในบริบทศิลปะแห่งการหยิบยืม

สวีปิง: มีการใช้รูปแบบดั้งเดิมจากผลงานจิตรกรรมจีนประเพณี แต่ใช้รูปแบบที่แตกต่างไปจาก เดิม ลักษณะของผลงานกลายเป็นสิ่งใหม่ที่แม้ว่าจะยังคงรูปแบบและลักษณะดั้งเดิมของจิตรกรรมโบราณ แต่สำหรับรูปแบบใหม่ดังกล่าวจะแปรเปลี่ยนเป็นเงาของวัตถุเก็บตกที่ฉายลงบนกล่องไฟ เป็นการจำลอง ภาพวาดจากเงาที่ลวงตา โดยยังคงไว้ซึ่งจิตวิญญาณของจิตรกรรมทิวทัศน์จีนอย่างน่าพิศวง

หยางหย่งเหลียง: มีการใช้รูปแบบดั้งเดิมจากผลงานจิตรกรรมจีนประเพณี ใช้รูปแบบตามเค้าโครง เดิมที่ถ่ายทอดความงามงดงามในธรรมชาติทุกประการ มีการเพิ่มเติมจินตนาการของศิลปินเข้าไปในตัวผลงาน อย่างแนบเนียน รูปแบบของภาพจึงกลายมาเป็นโลกเสมือนจริง หรือภาพจิตรกรรมจีนประเพณีที่มีชีวิต จากรายละเอียดที่มีความเคลื่อนไหวด้วยแสง สี และเสียง

หวางชิงซิง: มีการใช้รูปแบบดั้งเดิมจากผลงานจิตรกรรมจีนประเพณี แต่มีการใช้รูปแบบของการ สร้างสรรค์ที่เกิดจากภาพถ่าย เป็นการจำลองที่แปรเปลี่ยนจากรูปแบบภาพ 2 มิติมาเป็นรูปแบบคล้ายฉาก ละคร โดยมีการจัดมุมมอง ตำแหน่งภาพ และองค์ประกอบ รวมไปถึงรายละเอียดต่าง ๆ ตามภาพต้นแบบ ที่หยิบยืม จะพบว่าในทุก ๆ ภาพจะมีตัวของศิลปินปรากฏเป็นส่วนหนึ่งของภาพอยู่เสมอ

7.3 การสร้างสรรค์ของจิตรกรรมจีนประเพณีร่วมสมัยในบริบทศิลปะแห่งการหยิบยืม

สวีปิง: การสร้างสรรค์ผลงานของศิลปินใช้เทคนิคและวิธีที่แปลกใหม่ในการสร้างสรรค์ศิลปะร่วมสมัย มีการผสมผสานระหว่าง Installation กับวัสดุเก็บตก ภายใต้บริบทของศิลปะแห่งการหยิบยืมที่อ้างอิง ถึงคุณค่าทางสุนทรียะความงามของจิตรกรรมจีนประเพณี โดยเฉพาะภาพจิตรกรรมทิวทัศน์ของจิตรกร ลือนามในสมัยโบราณที่บ้างสูญหายหรือเสื่อมสภาพ เป็นที่มาของความคิดสร้างสรรค์ในการแสดง "รูปลักษณ์ ภายนอก" กับ "เนื้อหาภายใน" ของผลงานศิลปะแนวใหม่ที่มาจากวัสดุจากธรรมชาติ สร้างภาพลวงตาจาก เงาของวัตถุให้กลายมาเป็นภาพจิตรกรรมทิวทัศน์โบราณผ่านการสะท้อนบนกล่องไฟ LED

หยางหยิงเหลียง: การสร้างสรรค์ผลงานของศิลปินที่มีเอกลักษณ์จากแรงบันดาลใจความยิ่งใหญ่ของธรรมชาติ สะท้อนความคิดเชิงปรัชญาเต๋า โดยสะท้อนผ่านการรื้อถอนธรรมชาติของมนุษย์ การทำลายธรรมชาติด้วยสิ่งก่อสร้างสมัยใหม่ เป็นการสร้างศิลปะเพื่อการหยิบยืมด้วยการสร้างสรรค์ขึ้นใหม่ในรูปแบบของตนเอง มีการสร้างสรรค์ใหม่ด้วยภาพถ่ายดิจิทัลบนกล่องไฟ LED ซึ่งมีรายละเอียดและความคมชัดสูง ทำให้การรับรู้ในรูปร่างลักษณะเดิมของภาพจิตรกรรมจีนประเพณีที่แลดูคล้ายน้ำหมึกเปลี่ยนไปเป็นภาพเคลื่อนไหวของภาพ VDO ที่มีทั้งแสง สี และเสียงประกอบผลงาน

หวางชิงชง: การสร้างสรรค์ผลงานของศิลปินมีเอกลักษณ์ของการใช้ศิลปะภาพถ่ายที่อ้างอิงจากภาพจิตรกรรมที่มีชื่อเสียงในสมัยโบราณ โดยการจัดวางตำแหน่ง องค์ประกอบ และรายละเอียดในผลงานภาพถ่ายตรงตามภาพต้นแบบที่ใช้ในการหยิบยืมเพื่อสร้างสรรค์ มีการสอดแทรกความหมายใหม่แฝงไปด้วยทัศนคติ อารมณ์ขัน การเสียดสี เยาะเย้ยสังคมอย่างแยบยล ทั้งนี้ ศิลปินมักมีการใช้ตัวเองเข้าไปมีส่วนร่วมเป็นส่วนหนึ่งของภาพจิตรกรรมโบราณเหล่านั้นในฐานะของผู้เฝ้าดูกาลเวลาบนหน้าประวัติศาสตร์ที่ผ่านมา

รายการอ้างอิง

กำจร สุนพงษ์ศรี. (2559). *ประวัติศาสตร์ศิลปะจีน* (พิมพ์ครั้งที่ 4). สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
รสลิน กาสต์. (2558). *แอฟโฟรพริเอชันอาร์ต ศิลปะแห่งการหยิบยืม*. สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
ศิลป์ พีระศรี. (2500). *ศิลปะสงเคราะห์: พจนานุกรมศัพท์ศิลปะของชาวตะวันตก* (พระยาอนุมานราชธน, แปล).
โรงพิมพ์รุ่งเรืองธรรม.

นิล 柯林斯. (n.d.). *前卫艺术: 定义, 意义, 历史*, <https://gallerix.asia/pedia/definitions--avant-garde-art/>

Atkins, S. M. & Marter, J. (2004). *Art Appropriation and Identity since 1980* [Unpublished dissertation, Rutgers, The State University of New Jersey]. Penn state Libraries Open Publishing. <https://openpublishing.psu.edu/ahd/content/art-appropriation-and-identity-1980>

Bhirasri, S. (1957). *Dictionary of Western Art terms* (Phraya Anuman Rajadhon, Trans.). Rungruangdhamma Publishing. [in Thai]

Collins, N. (n.d.). *Avant-garde art*. Gallerix. <https://gallerix.asia/pedia/definitions--avant-garde-art/> [in Chinese]

Garst, R. (2015). *Appropriation Art*. Chulalongkorn University Press. [in Thai]

- Gaylord, K. (2016). *Cindy Sherman*. MoMA. <https://www.moma.org/artists/5392-cindy-sherman>
- Gu, H. (7 C.E.). *Gu Hongzhong's Night Banquet of Han Xizai* [Ink on Silk]. The Palace Museum, Beijing. <https://www.dpm.org.cn/collection/paint/228200>
- Guo, X. (11 C.E.). *Early spring scroll by Guo Xi, Song dynasty* [Ink on Silk]. National Palace Museum, Taiwan. <https://digitalarchive.npm.gov.tw/Painting/Content?pid=47&Dept=P>
- Irvin, S. (2005). Appropriation and Authorship in Contemporary Art. *British Journal of Aesthetics*, 45(2), 123-137. <https://philpapers.org/archive/IRVAAA.pdf>
- Li, T. (12 C.E.). *Song Li Tang Jiangshan Xiaojing Scroll* [Ink on Silk]. National Palace Museum, Taiwan. <https://digitalarchive.npm.gov.tw/Painting/Content?pid=14436&Dept=P>
- MoMA. (n.d.). *Art terms: Appropriation*. <https://www.moma.org/collection/terms/appropriation>
- Philadelphia Museum of Art. (2017, March 27). *Marcel Duchamp and the Fountain Scandal*. <https://press.philamuseum.org/marcel-duchamp-and-the-fountain-scandal/>
- Shimin, W. (1654). *hanging scroll; painting* [Ink on paper]. The British Museum. https://www.britishmuseum.org/collection/object/A_1960-1008-0-1
- Soonpongsri, K. (2016). *History of Chinese Art* (4th ed). Chulalongkorn University Press. [in Thai]
- Sullivan+Strumpf. (n.d.). *Yang Yongliang*. <https://www.sullivanstrumpf.com/artists/yang-yongliang>
- Tate. (n.d.). *Art terms: Readymade*. <https://www.tate.org.uk/art/art-terms/r/readymade>
- Vine, R. (2008). *New China New Art*. Prestel.
- Wang, Q. (2000a). *Can I Cooperate with you?* [Photograph]. Wang Qingsong Studio. http://www.wangqingsong.com/index.php?option=com_content&view=article&id=57&Itemid=12
- _____. (2000b). *Night Revels of Lao Li* [Digital chromogenic print]. The Walther Collection. <https://www.walthercollection.com/en/collection/artworks/night-revels-of-lao-li>
- Xu, B. (n.d.). *Background Story*. <https://www.xubing.com/en/work/details/374?type=project#374>
- _____. (2011). *Background Story 7* [Natural debris attached to frosted glass panel]. (<https://www.xubing.com/en/work/details/386?year=2011&type=year#386>)
- _____. (2020). *Background Story: Autumn Colors on the Qiao and Hua Mountains* [Natural debris attached to frosted glass panel]. <https://www.xubing.com/en/work/details/596?year=2020&type=year>
- _____. (2024). *Background Story: Autumn Colors on the Qiao and Hua Mountains* [Natural debris attached to frosted glass panel]. ArtAsiaPacific. <https://artasiapacific.com/issue/houston-xu-bing-word-alchemy>

- Yan, L. (7 C.E.). *Yan Liben's Procession of Emperor Taizong to the Buddhist Monk Xuanzang* [Ink on paper]. Palace Museum, Beijing. <https://www.dpm.org.cn/collection/paint/234620>
- Yang, Y. (2019a). *Early Spring* [Giclee print on lightbox]. Yang Yongliang Studio. <https://www.yangyongliang.com/early-spring-i->
- _____. (2019b). *Intimate Scenery of River and Mountain* [Giclee print on lightbox]. Yang Yongliang Studio. (<https://www.yangyongliang.com/new-gallery-15/2019/8/23/qe8dv3nwold80svfx1byj9u3xg7j6k>
- Zhao, M. (13 C.E.). *Autumn scenery of Qiao and Hua* [Color on paper scroll]. National Palace Museum <https://theme.npm.edu.tw/khan/Article.aspx?sNo=03009158>

การจำแนกความแตกต่าง ระหว่างการคัดลอก การได้รับ แรงบันดาลใจ และการเลียนแบบ: การวิเคราะห์พลวัตของอิทธิพล เชิงสร้างสรรค์ในงานนาฏกรรม

ธรากร จันทนะสาโร¹

รับบทความ: 13 พฤษภาคม 2568 / แก้ไข: 14 มิถุนายน 2568 / ตอรับตีพิมพ์: 16 มิถุนายน 2568

<https://doi.org/10.69598/sbjfa278958>

¹ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. ภาควิชานาฏศิลป์ คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, e-mail: dharakorn@g.swu.ac.th

บทคัดย่อ

บทความนี้มุ่งวิเคราะห์เชิงวิพากษ์ถึงความแตกต่างที่ละเอียดอ่อนระหว่าง “การคัดลอก” “แรงบันดาลใจ” และ “การเลียนแบบ” ในการออกแบบเชิงร่วมสมัยทางนาฏกรรม โดยเน้นย้ำความคิดอันซับซ้อนของอิทธิพลเชิงสร้างสรรค์ที่เกิดขึ้นในงานออกแบบท่าเต้น ผ่านมุมมองเชิงประวัติศาสตร์สุนทรียศาสตร์ กฎหมาย และจริยศาสตร์ พร้อมทั้งตั้งคำถามต่อทัศนคติแบบทวิลักษณ์ที่มักแยกขาดระหว่างความริเริ่มสร้างสรรค์กับการลอกเลียน โดยเสนอความเข้าใจเชิงลึกยิ่งขึ้นเกี่ยวกับความเป็นระนาบที่ซ้อนของการแนวคิดสัมพันธ์และแนวทางการสืบทอดศิลปะในอดีต โดยใช้การวิเคราะห์ผ่านแนวคิดของนักทฤษฎี เช่น Harold Bloom, Julia Kristeva และ Rosalind Krauss เพื่อชี้ให้เห็นว่าการหยิบยืมภาษาท่าเต้นรำหรือศัพท์เคลื่อนไหวในนาฏกรรมมิได้เป็นเพียงการทำซ้ำ แต่เป็นการเข้าไปมีส่วนร่วมในบทสนทนาเชิงประวัติศาสตร์และการสร้างความหมายใหม่อย่างมีชั้นเชิง บริบททางประวัติศาสตร์นำเสนอให้เห็นว่า การลอกเลียนเคยมีบทบาทสำคัญในฐานะกลไกสืบทอดทางวัฒนธรรม โดยเฉพาะในนาฏกรรมดั้งเดิม ก่อนที่แนวคิดสมัยใหม่จะเปลี่ยนทิศทางไปสู่การแสวงหานวัตกรรมผ่านการทบทวนอดีต กรณีศึกษา เช่น ข้อถกเถียงระหว่าง Beyoncé กับ Anne Teresa De Keersmaeker แนวทางการออกแบบท่าของ Pina Bausch และรูปแบบการเลียนแบบในโลกดิจิทัล ได้แสดงให้เห็นถึงความซับซ้อนของจริยธรรมและกฎหมายในกระบวนการนำงานผู้อื่นมาใช้ซ้ำ บทความชี้ว่าอิทธิพลเชิงศิลปะควรดำเนินอย่างโปร่งใส มีการแปลงความหมายเชิงสร้างสรรค์ และคำนึงถึงบริบททางวัฒนธรรมอย่างรอบด้าน อีกทั้งยังเรียกร้องให้มีการปฏิรูปกรอบกฎหมายเพื่อรองรับทั้งการถือสิทธิ์ส่วนบุคคลและองค์ความรู้แบบส่วนรวม โดยเฉพาะอย่างยิ่งในบริบทของเทคโนโลยีดิจิทัลและวัฒนธรรมที่ไม่ใช่ตะวันตก บทความกระตุ้นให้เกิดกรอบความเข้าใจเชิงประวัติศาสตร์ที่ลึกซึ้ง มีจริยธรรมรองรับ และมีความอ่อนไหวทางวัฒนธรรม ซึ่งจำเป็นอย่างยิ่งต่อการรักษาและพัฒนานิเวศวิทยาของนาฏกรรมให้มีความหลากหลาย มีวิจารณ์ญาณ และเคารพต่อความแตกต่างอย่างแท้จริง

คำสำคัญ: อิทธิพลเชิงสร้างสรรค์ / การเลียนแบบกับจริยธรรม / นาฏกรรมร่วมสมัย / สิทธิในทรัพย์สินทางปัญญาในศิลปะการแสดง

วิธีอ้างอิง

ธรากร จันทะสาโร. (2568). การจำแนกความแตกต่างระหว่างการคัดลอก การได้รับแรงบันดาลใจ และการเลียนแบบ: การวิเคราะห์พลวัตของอิทธิพลเชิงสร้างสรรค์ในงานนาฏกรรม. *วารสารศิลป์ พีระศรี*, 13(1), 225-250. <https://doi.org/10.69598/sbjfa278958>



© 2568 ลิขสิทธิ์ โดย ผู้เขียน สาธารณะชนสามารถนำบทความไปใช้ได้ภายใต้สัญญาอนุญาตครีเอทีฟคอมมอนส์แบบแสดงที่มา (CC BY 4.0) <https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>

08

Distinguishing Copy, Inspiration, and Imitation: Analyzing the Dynamics of Creative Influence in Dance

Dharakorn Chandnasaro¹

Received: May 13, 2025 / Revised: June 14, 2025/ Accepted: June 16, 2025

<https://doi.org/10.69598/sbjfa278958>

¹ Assistant Professor, Ph.D., Department of Dance, Faculty of Fine Arts, Srinakharinwirot University, e-mail: dharakorn@g.swu.ac.th

Abstract

This article critically investigates the nuanced distinctions between copying, inspiration, and imitation in contemporary choreographic practice, foregrounding the complex mechanisms by which creative influence operates in dance. Positioned within interrelated historical, aesthetic, legal, and ethical paradigms, the study challenges simplistic notions of originality versus derivation, arguing instead for a more layered understanding of intertextuality and artistic lineage. Drawing from theorists such as Harold Bloom, Julia Kristeva, and Rosalind Krauss, the analysis situates choreographic borrowing within dialogic and intergenerational frameworks that reveal how inherited movement vocabularies continue to inform new work. Historical perspectives demonstrate that replication, once essential to cultural continuity in traditional dance, now intersects with modern imperatives for innovation. Case studies—including the Beyoncé–De Keersmaeker controversy, Pina Bausch’s choreographic strategies, and imitation in digital platforms—exemplify the ethical and legal complexities surrounding appropriation in a globalized context. The article contends that responsible artistic influence requires transparency, transformation, and contextual awareness. Moreover, it calls for legal frameworks that recognize both individual authorship and communal knowledge, especially within digital and non-Western settings. Ultimately, the study promotes a historically grounded, ethically informed, and culturally sensitive model of creative influence, vital for sustaining a pluralistic and critically engaged global dance practice.

Keywords: Creative Influence / Imitation and Ethics / Contemporary Choreography / Intellectual Property in Performing Arts

Citation

Chandnasaro, D. (2025). Distinguishing Copy, Inspiration, and Imitation: Analyzing the Dynamics of Creative Influence in Dance. *Silpa Bhirasri (Journal of Fine Arts)*, 13(1), 225-250. <https://doi.org/10.69598/sbjfa278958>



© 2025 by the author(s). This is an open access article under the terms of the Creative Commons Attribution 4.0 International (CC BY-4.0) <https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>

บทนำ

ความคิดสร้างสรรค์นับเป็นหัวใจสำคัญของนาฏกรรมในฐานะศาสตร์แขนงหนึ่งของศิลปะ โดยมีใช่เป็นเพียงพลังขับเคลื่อนหลักในการสร้างสรรค์ผลงานเท่านั้น หากยังเป็นเกณฑ์พื้นฐานในการประเมินความมีชีวิตชีวา นวัตกรรม และคุณค่าทางวัฒนธรรมของศิลปะแขนงนี้อีกด้วย ในยุคปัจจุบันซึ่งถูกกำหนดด้วยการแลกเปลี่ยนวัฒนธรรมอย่างรวดเร็ว ความเชื่อมโยงระดับโลก และการเปิดกว้างของการเผยแพร่ นาฏกรรมผ่านเทคโนโลยีดิจิทัล เส้นแบ่งที่เคยชัดเจนระหว่าง "ความเป็นต้นฉบับ" (originality) "การต่อยอด" (derivation) และ "การทำซ้ำ" (replication) ได้เลือนรางลงอย่างมาก ศิลปินนักเต้นและนักออกแบบท่าเต้นในปัจจุบันดำเนินงานภายในวิถีคิดและอิทธิพลเชิงสุนทรียะอันหนาแน่นและสลับซับซ้อน ซึ่งภาษากาย ทัศนศิลป์ และกรอบแนวคิดเชิงเนื้อหาได้ถูกนำมาใช้ใหม่ ตีความใหม่ ดัดแปลง หรือแม้กระทั่งคัดลอกอย่างตรงไปตรงมาในหลายเวทีและบริบททางสังคมและวัฒนธรรมที่หลากหลาย

ภูมิทัศน์ทางศิลปะที่เปลี่ยนแปลงอย่างต่อเนื่องนี้ได้ก่อให้เกิดประเด็นด้านจริยธรรม กฎหมาย และสุนทรียศาสตร์ที่สำคัญยิ่ง เกี่ยวกับธรรมชาติและขอบเขตของการยืมองค์ประกอบทางศิลปะ โดยเฉพาะอย่างยิ่ง คำถามสำคัญ ได้แก่ ณ จุดใดการได้รับแรงบันดาลใจจากผลงานนาฏกรรมที่มีอยู่จึงกลายเป็นการเลียนแบบอย่างไม่มีจริยธรรม หรือการคัดลอกที่ไม่ได้รับอนุญาต ตลอดจนเราจะสามารถระบุเส้นแบ่งระหว่างความเคารพ (homage) และการละเมิดสิทธิ (infringement) ได้อย่างไร คำถามเหล่านี้มิได้เป็นเพียงการอภิปรายเชิงทฤษฎี แต่ยังมีผลกระทบในทางปฏิบัติต่อการสร้างอัตลักษณ์ทางศิลปะ การคุ้มครองสิทธิในทรัพย์สินทางปัญญา การรักษามาตรฐานทางจริยธรรม และการส่งเสริมความแท้จริง (authenticity) ในสังคมนาฏกรรมร่วมสมัยซึ่งมีลักษณะเป็นโลกาภิวัตน์และสื่อกลางด้วยระบบดิจิทัลอย่างลึกซึ้ง

ในอดีต แนวคิดเกี่ยวกับความคิดสร้างสรรค์ โดยเฉพาะอย่างยิ่งภายใต้อิทธิพลของอุดมการณ์ยุคเรืองปัญญา (Enlightenment) และแนวคิดอัจฉริยะเชิงศิลป์ในยุคโรแมนติก (Romanticism) ได้เน้นย้ำความสำคัญของ "ความแปลกใหม่โดยสิ้นเชิง" (radical novelty) โดยวางศิลปินไว้ในฐานะผู้สร้างที่แยกขาดจากอิทธิพลใด ๆ และสามารถก่อกำเนิดผลงานได้ "จากความว่างเปล่า" (ex nihilo) (Blanning, 2012; Rosenthal, 2019; Vaughan, 1994) อย่างไรก็ตาม ความเป็นจริงของการสร้างนาฏกรรมในโลกปัจจุบันสะท้อนให้เห็นถึงระบบนิเวศทางศิลปะที่ซับซ้อนยิ่งขึ้น ซึ่งเต็มไปด้วยกระบวนการเชิงสัมพันธ์ (intertextuality) การอ้างอิง (quotation) การพาดพิง (allusion) และการสนทนาทางวัฒนธรรม (dialogic engagement) ที่ไม่เพียงหลีกเลี่ยงไม่ได้ หากยังถือเป็นองค์ประกอบสำคัญในการปฏิบัติการสร้างสรรค์อีกด้วย (Flatt, 2019; Gordon, 2022)

ยิ่งไปกว่านั้น หลักฐานทางประวัติศาสตร์ได้ท้าทายสมมติฐานเกี่ยวกับแนวคิด "ต้นฉบับ" ดังที่เห็นได้ในหลายประเพณี ไม่ว่าจะเป็นกลุ่มท่ามาตรฐานของบัลเลต์คลาสสิก (classical ballet repertoires) รูปแบบนาฏกรรมราชสำนักเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ (Southeast Asian court dance) หรือโครงสร้างการ

สืบทอดของนาฏกรรมพื้นบ้านหลากหลายวัฒนธรรม ซึ่งต่างก็ยกย่องเป็น "การจำลองแบบอย่างซื่อสัตย์" (faithful replication) (O'Cadiz, 2020; Thomas, 2003) มีใช้ในฐานะความล้มเหลวเชิงสร้างสรรค์ แต่ในฐานะกลไกหลักในการอนุรักษ์ ถ่ายทอด และสืบสานวัฒนธรรม

ดังนั้น การจำแนกความแตกต่างระหว่างการคัดลอก การได้รับแรงบันดาลใจ และการเลียนแบบ จึงจำเป็นต้องอาศัยความละเอียดรอบคอบเชิงวิเคราะห์ (analytical rigor) ความไวต่อบริบทประวัติศาสตร์ (historical sensitivity) และการทำความเข้าใจในบริบททางวัฒนธรรม (cultural contextualization) อย่างลึกซึ้ง (Kraut, 2015; Picart, 2013; Ravetto-Biagioli, 2021) การตระหนักว่าความคิดสร้างสรรค์ทางนาฏกรรมมิได้เป็นการกระทำที่โดดเดี่ยว หากเป็นผลลัพธ์จากการเชื่อมโยงระหว่างเครือข่ายของอิทธิพล ประเพณี และนวัตกรรม จึงเป็นก้าวแรกที่สำคัญในการวิเคราะห์ปรากฏการณ์นี้อย่างเหมาะสมตามหลักวิชา

บทความนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อคลี่คลายความซับซ้อน ทั้งเชิงแนวคิดและเชิงปฏิบัติของปรากฏการณ์ดังกล่าว ผ่านการตอบคำถามต่อข้อถกเถียง 2 ประการ ได้แก่ (1) จะสามารถจำแนกประเภทของการคัดลอก การได้รับแรงบันดาลใจ และการเลียนแบบได้อย่างมีความหมายและนำไปปฏิบัติได้จริงในบริบทของการสร้างสรรค์นาฏกรรมร่วมสมัยอย่างไร และ (2) ผลกระทบทางจริยธรรม กฎหมาย และสุนทรียศาสตร์ที่เกิดจากการจำแนกดังกล่าวมีนัยสำคัญต่อผู้ปฏิบัติงาน ผู้ชม และหน่วยงานที่เกี่ยวข้องกับการสร้างสรรค์ เผยแพร่ และการรับรู้ผลงานนาฏกรรมอย่างไรบ้าง

วิธีการวิเคราะห์ในบทความนี้ตั้งอยู่บนฐานของกรอบแนวคิดทฤษฎีที่ได้รับการยอมรับในวงวิชาการ ได้แก่ แนวคิด "Anxiety of Influence" ของ Harold Bloom (Bloom, 1972; Bloom, 1997) ซึ่งเสนอความเข้าใจเชิงจิตวิทยาเกี่ยวกับความกดดันของศิลปินภายใต้อิทธิพลของบรรพบุรุษทางศิลปะ และแนวคิด "Intertextuality" ของ Julia Kristeva (Alfaro, 1996; Duff, 2002; Minakshi, 2025) ซึ่งอธิบายการสร้าง ความหมายผ่านการพาดพิงถึงข้อความอื่น ๆ ในทุกกระบวนการสร้างสรรค์ ศึกษาเปรียบเทียบกับงานวิจัยเฉพาะทางในนาฏกรรมและตัวอย่างกรณีศึกษา เพื่อยืนยันความมั่นคงทางวิชาการและการเชื่อมโยงอย่างมีนัยสำคัญกับบริบทร่วมสมัย

ที่สำคัญ บทความนี้ได้มุ่งเน้นเพียงการกำหนดนิยามทางทฤษฎี หากแต่ตั้งเป้าที่จะเสนอแนวทางเชิงปฏิบัติที่ชัดเจน เพื่อเสริมสร้างสภาพแวดล้อมการสร้างสรรค์ในนาฏกรรมให้มีรากฐานทางจริยธรรมที่มั่นคง มีความเข้าใจในข้อกฎหมาย และเปิดกว้างต่อการริเริ่มสร้างสรรค์ใหม่ ๆ โดยตั้งอยู่บนฐานของความเคารพต่อมรดกทางวัฒนธรรม การตระหนักรู้ในประวัติศาสตร์ และการตอบสนองเชิงวิพากษ์ต่อความท้าทายและโอกาสของภูมิทัศน์วัฒนธรรมในศตวรรษที่ 21 อย่างมีพลวัตและสร้างสรรค์

กรอบแนวคิดทางทฤษฎี

การจำแนกความแตกต่างระหว่างการคัดลอก (copying) การได้รับแรงบันดาลใจ (inspiration) และการเลียนแบบ (imitation) ในงานนาฏกรรม จำเป็นต้องตั้งอยู่บนฐานการสนทนาทางทฤษฎีที่กว้างขวางเกี่ยวกับประเด็นว่าด้วยความคิดสร้างสรรค์ (creativity) การเป็นเจ้าของผลงาน (authorship) และอิทธิพลเชิงศิลปะ (influence) การวิพากษ์เชิงลึกในด้านเหล่านี้มีบทบาทสำคัญในการวางโครงสร้างแนวคิดที่จำเป็นสำหรับการวิเคราะห์กระบวนการออกแบบท่าเต้นอย่างแม่นยำและละเอียดอ่อน พร้อมกับการวางตำแหน่งการสร้างสรรค์นาฏกรรมภายในวิธีการเจรจาต่อรองเชิงวัฒนธรรม ประวัติศาสตร์ จริยธรรม และสุนทรียศาสตร์ที่มีความซับซ้อน

1. แนวคิดเกี่ยวกับความคิดสร้างสรรค์และอิทธิพลในศิลปะ

ความคิดสร้างสรรค์ในศิลปะได้ถูกสร้างขึ้นในประวัติศาสตร์ โดยถูกมองว่าเป็นผลผลิตแห่งอัจฉริยะที่บังเกิดขึ้นอย่างฉับพลันและโดดเดี่ยว แนวคิดนี้ฝังรากลึกในอุดมการณ์แห่งยุคเรืองปัญญา (Enlightenment Rationalism) และแนวคิดโรแมนติก (Romanticism) ที่ยกย่องศิลปินในฐานะผู้สร้างรูปแบบใหม่อย่างสมบูรณ์ (Rosenthal, 2019) อย่างไรก็ตาม ทศวรรษวิพากษ์ร่วมสมัยได้รื้อถอนมายาคตินี้อย่างต่อเนื่อง โดยเน้นย้ำว่าการผลิตผลงานศิลปะเป็นกระบวนการที่มีลักษณะสนทนา (dialogic) มีความสัมพันธ์กัน (relational) และแปรเปลี่ยนตามบริบททางประวัติศาสตร์ (historically contingent)

ในบริบทของนาฏกรรม การพัฒนาของคำศัพท์การเคลื่อนไหว (movement vocabularies) สะท้อนภาพความเป็นพลวัตของปฏิสัมพันธ์อย่างชัดเจน เทคนิคการใช้ร่างกาย (bodily techniques) กลุ่มท่าทางประจำ (gestural repertoires) และกรอบความงาม (aesthetic conventions) ถูกหล่อหลอมใหม่อย่างต่อเนื่องผ่านกระบวนการถ่ายทอดทางวัฒนธรรม การฝึกสอน และการทดลองสร้างสรรค์ส่วนบุคคล

ดังนั้น การทำความเข้าใจเรื่องความคิดสร้างสรรค์ในนาฏกรรมจำเป็นต้องตระหนักถึงลักษณะคู่ขนานที่สำคัญ กล่าวคือ เป็นทั้งการสืบทอดและการรังสรรค์สิ่งใหม่ไปพร้อมกัน แนวคิดเรื่อง "อิทธิพล" (influence) จึงกลายเป็นวิธีคิดสำคัญในการวิเคราะห์การเคลื่อนที่และการแปรเปลี่ยนของแนวคิด รูปแบบ และกลยุทธ์เชิงรูปแบบในภูมิทัศน์ศิลปะต่าง ๆ

อย่างไรก็ตาม อิทธิพลในตนเองมิได้ถือเป็นปัญหาเชิงจริยธรรมหรือสุนทรียศาสตร์เสมอไป หากปัญหาจะเกิดขึ้นเมื่อการรับอิทธิพลนั้นดำเนินไปโดยขาดการแปรเปลี่ยนอย่างมีนัยสำคัญ (insufficient transformation) ไม่มีการยอมรับอย่างเหมาะสม (inadequate acknowledgment) หรือมีลักษณะของการแสวงหาผลประโยชน์เชิงวัฒนธรรม (exploitative appropriation) ดังนั้น การประเมินอิทธิพลจึงจำเป็นต้องพิจารณาทั้งการกระทำ การเปลี่ยนแปลงเชิงเนื้อหา และความละเอียดอ่อนต่อบริบทที่การหยิบยืมเกิดขึ้น

2. การกำหนดนิยามของการคัดลอก การได้รับแรงบันดาลใจ และการเลียนแบบ

เพื่อความชัดเจนทางการวิเคราะห์ บทความนี้ใช้นิยามคำสำคัญได้เป็น 3 คำ ตามกรอบความคิดทั้งทางศิลปะและกฎหมาย (Clements & Nordin-Bates, 2020; Hunt, 2014; Laland et al., 2016; Mix, 2023; Thakur, 2023) ดังนี้

2.1 การคัดลอก (Copying) หมายถึง การทำซ้ำผลงานนาฏกรรมอย่างตรงไปตรงมาโดยไม่ได้รับอนุญาต ซึ่งนำไปสู่ผลงานที่เป็นอนุพันธ์ (derivative work) โดยปราศจากการแปรเปลี่ยนอย่างมีนัยสำคัญหรือการเพิ่มคุณค่าความคิดสร้างสรรค์ใด ๆ การคัดลอกในเชิงศิลปะและกฎหมายถือเป็นการกระทำที่ไม่สามารถยอมรับได้ทั้งทางจริยธรรมและวิชาชีพ เนื่องจากสัมพันธ์กับการลอกเลียนแบบ (plagiarism) การละเมิดลิขสิทธิ์ (copyright infringement) และการลดทอนคุณค่าของความเสียหายเชิงสติปัญญาและการสร้างสรรค์

2.2 การได้รับแรงบันดาลใจ (Inspiration) หมายถึง กระบวนการที่ศิลปินดึงข้อมูลจากแหล่งภายนอกมาเป็นตัวเร่งให้เกิดการสร้างสรรค์ผลงานใหม่ โดยให้ความเคารพต่อความเป็นต้นฉบับของแหล่งอ้างอิง พร้อมทั้งทำการแปรเปลี่ยนหรือกำหนดบริบทใหม่อย่างสร้างสรรค์ ผลงานที่ได้รับแรงบันดาลใจอย่างแท้จริงมักเปิดเผยแหล่งที่มาอย่างโปร่งใส และใช้กลยุทธ์การแปรเปลี่ยน (transformative strategies) เพื่อนำเนื้อหานั้นเข้าสู่กรอบแนวคิด วัฒนธรรม หรือความงามที่เป็นนวัตกรรม

2.3 การเลียนแบบ (Imitation) หมายถึง กระบวนการที่ศิลปินนำเอาคุณลักษณะเชิงรูปแบบท่าทางการเคลื่อนไหว หรือกลยุทธ์การสร้างสรรค์บางส่วนจากผลงานที่มีอยู่มาใช้อย่างรอบคอบ เหมาะสม และมีวิจารณ์ญาณ บ่อยครั้งโดยมีการปรับเปลี่ยนเล็กน้อย การเลียนแบบได้รับการยอมรับอย่างแพร่หลายในฐานะเครื่องมือการศึกษาและพัฒนาทักษะ โดยเฉพาะในช่วงเริ่มต้นของการฝึกฝนศิลปะ อย่างไรก็ตาม การนำเสนอผลงานเลียนแบบว่าเป็นผลงานต้นฉบับโดยปราศจากการยอมรับหรือการสร้างสรรค์ใหม่อย่างมีนัยสำคัญ ถือเป็นประเด็นจริยธรรมที่สำคัญ

การจำแนกนิยามเหล่านี้เป็นเครื่องมือวิเคราะห์ที่จำเป็นในการจำแนกกระบวนการหยิบยืมเชิงสร้างสรรค์ในรูปแบบต่าง ๆ ได้อย่างเป็นระบบ และเป็นรากฐานของกรอบการวิพากษ์วิจารณ์ที่ใช้ตลอดการศึกษารุ่นนี้

3. ทฤษฎีว่าด้วยอิทธิพลทางศิลปะ

งานศึกษาหลายชิ้นได้ให้กรอบแนวคิดที่สำคัญในการทำความเข้าใจพลวัตของอิทธิพลทางศิลปะ ซึ่งมีคุณูปการอย่างยิ่งต่อการวิเคราะห์ปรากฏการณ์ในนาฏกรรม ได้แก่

3.1 ทฤษฎี "Anxiety of Influence" ของ Harold Bloom (Bloom, 1972, 1997) อธิบายความตึงเครียดทั้งทางจิตวิทยาและสุนทรียศาสตร์ที่ศิลปินรุ่นหลังประสบ เมื่อต้องเผชิญกับมรดกทางศิลปะของรุ่นก่อน Bloom มองว่าอิทธิพลมีลักษณะเป็นภาวะสองขั้ว (ambivalent dialectic) ของความชื่นชมความเป็นคู่แข่ง และการแก้ไข (revision) โดยการสร้างสรรค์ใหม่มักเกิดจากความจำเป็นในการ “อ่านผิด” (misreading) และการตีความผลงานเดิมในรูปแบบใหม่ สำหรับนาฏกรรม แนวคิดนี้ช่วยอธิบายการต่อรองทางสุนทรียศาสตร์ระหว่างนักออกแบบท่าเต้นกับมรดกทางการเคลื่อนไหวที่ตกทอดมา

3.2 ทฤษฎี "Intertextuality" ของ Julia Kristeva (Alfaro, 1996; Duff, 2002; Minakshi, 2025) เสนอว่าผลงานศิลปะทุกชิ้นเป็นผลลัพธ์ของเครือข่ายการอ้างอิง การดัดแปลง และการเคลื่อนย้าย (displacements) อย่างหลีกเลี่ยงไม่ได้ เมื่อนำมาประยุกต์ใช้กับนาฏกรรม แนวคิดนี้ยืนยันว่าการออกแบบท่าเต้นเป็นการกระทำเชิงสนทนา (dialogic act) ที่ต่อเนื่องกับภาษาเคลื่อนไหว วัฒนธรรม และประเพณีที่มีอยู่แล้ว ทำให้แนวคิดเรื่องความเป็น “ต้นฉบับอย่างแท้จริง” ต้องถูกตั้งคำถามใหม่

3.3 วาทกรรมเรื่อง "ความเป็นต้นฉบับ" และ "การต่อ ยอด" ที่นักทฤษฎีอย่าง Rosalind Krauss (Krauss, 1986) ได้นำเสนอนั้น ได้วิพากษ์วิจารณ์การบูชาแนวคิด "ความแปลกใหม่" โดยแสดงให้เห็นว่าการผลิตผลงานศิลปะทุกชิ้นล้วนต้องอาศัยรหัสหรือสัญลักษณ์ เทคนิคทางกายภาพ และไวยากรณ์เชิงวัฒนธรรมที่มีอยู่ก่อนเสมอ ในบริบทนาฏกรรม แนวคิดนี้เน้นย้ำว่าอิทธิพลเป็นสิ่งหลีกเลี่ยงไม่ได้ และการสร้างสรรค์ทุกกระบวนการต่างฝังตัวอยู่ในการขับเคลื่อนทางประวัติศาสตร์และวัฒนธรรม

ด้วยการบูรณาการแนวคิดเหล่านี้ บทความนี้ได้สร้างชุดเครื่องมือเชิงวิเคราะห์ที่สามารถแยกแยะรูปแบบการหยิบยืมเชิงสร้างสรรค์ที่มีนัยสำคัญเชิงจริยธรรมและสุนทรียศาสตร์ ออกจากการทำซ้ำหรือการแสวงหาประโยชน์เชิงศิลปะ และจะนำกรอบความคิดเหล่านี้ไปประยุกต์ใช้ในการวิเคราะห์เชิงประวัติศาสตร์ การอภิปรายกรณีศึกษา และการประเมินเชิงจริยธรรมในส่วนถัดไปของการศึกษา

มุมมองทางประวัติศาสตร์ว่าด้วยอิทธิพลในนาฏกรรม

การทำความเข้าใจพลวัตของการคัดลอก การได้รับแรงบันดาลใจ และการเลียนแบบในนาฏกรรมผ่านบริบทร่วมสมัย จำเป็นต้องย้อนกลับไปศึกษาวิวัฒนาการทางประวัติศาสตร์ของการส่งผ่านองค์ความรู้ กระบวนการเรียนรู้ และนวัตกรรมทางศิลปะที่เปลี่ยนแปลงไปตามยุคสมัย วัฒนธรรม และระบบการเรียนรู้ การสอนต่าง ๆ ประวัติศาสตร์นาฏกรรมเผยให้เห็นว่า คุณค่าที่สังคมแต่ละยุคให้ต่อแนวคิดเรื่องความเป็นต้นฉบับ ตลอดจนการยอมรับและบทบาทของการทำซ้ำ (replication) มีความผันแปรอย่างมากตามกรอบวัฒนธรรม สุนทรียะ และวิธีการศึกษาในแต่ละช่วงเวลา การเข้าใจเส้นทางประวัติศาสตร์เหล่านี้อย่างละเอียดอ่อน จึงมีความจำเป็นอย่างยิ่งสำหรับการวางบริบทอย่างถูกต้องในการอภิปรายประเด็นทางจริยธรรมและความคิดสร้างสรรค์เกี่ยวกับอิทธิพลในนาฏกรรมในบริบทปัจจุบัน

1. รูปแบบนาฏกรรมดั้งเดิมที่ผ่านการสืบทอด การจำลอง และการส่งผ่านเชิงสร้างสรรค์

ในนาฏกรรมดั้งเดิมหลากหลายรูปแบบ การทำซ้ำถือเป็นรากฐานสำคัญของทั้งกระบวนการเรียนการสอนและการปฏิบัติทางศิลปะ และยังคงดำรงบทบาทนี้ในหลายบริบทจนถึงปัจจุบัน ระบบการฝึกฝนในนาฏกรรม เช่น บัลเลต์คลาสสิก กถีกของอินเดีย ละครโนะของญี่ปุ่น การแสดงโขนของไทย และระบำราชสำนักอินโดนีเซีย ต่างพึ่งพาการทำซ้ำจากมรดกทางวัฒนธรรมที่มีการกำหนดไว้อย่างเคร่งครัด เพื่อถ่ายทอดองค์ความรู้โดยเน้นความซื่อตรงต่อประเพณีเหนือกว่าการแสวงหานวัตกรรม

ตัวอย่างที่ชัดเจน ได้แก่ การพัฒนาของบัลเลต์ในฝรั่งเศสช่วงศตวรรษที่ 17-18 นักเรียนแห่งสถาบัน Académie Royale de Danse ได้รับการฝึกอย่างเข้มงวดให้สามารถทำซ้ำท่ามาตรฐาน ท่าทาง และชุดลำดับการเคลื่อนไหว (sequences) ได้อย่างแม่นยำเกือบเหมือนกลไก (Demeilliez, 2024; Needham, 1997) การฝึกดังกล่าวไม่เพียงมีเป้าหมายด้านเทคนิคเท่านั้น แต่ยังทำหน้าที่ในการคงไว้ซึ่งระเบียบแบบแผนเชิงสุนทรียะที่สอดคล้องกับอุดมการณ์แห่งการขัดเกลาทางวัฒนธรรมและลำดับชั้นในสังคมชั้นสูงของฝรั่งเศส ความซื่อตรงต่อเทคนิคที่กำหนดจึงเป็นทั้งเครื่องหมายของความเชี่ยวชาญ และหลักฐานของการกลมกลืนสู่ระเบียบวัฒนธรรมในระดับกว้าง

ในทำนองเดียวกัน การแสดงโขนของไทยถือเป็นนาฏกรรมที่มีระเบียบแบบแผนสลับซับซ้อน และผูกพันแนบแน่นกับประเพณีราชสำนัก มีรูปแบบการถ่ายทอดที่ดำเนินการผ่านการถ่ายทอดด้วยปากเปล่าหรือสอนแบบมุขปาฐะ (oral instruction) การเลียนแบบ (imitation) และการฝึกฝนซ้ำอย่างเข้มงวด การทำซ้ำอย่างแม่นยำในท่วงท่าการเคลื่อนไหว รูปแบบการจัดวางในพื้นที่ และโครงสร้างจังหวะ มีบทบาทสำคัญในการรักษาความหมายเชิงสัญลักษณ์ เนื้อหาของการแสดง และบทบาทเชิงพิธีกรรมที่ฝังตัวอยู่ในศิลปะแขนงนี้ ในบริบทนี้ การทำซ้ำมิได้เป็นปฏิปักษ์ต่อความคิดสร้างสรรค์ แต่กลับถูกมองว่าเป็นเครื่องมือสำคัญในการปกป้องรักษาความสมบูรณ์ทางวัฒนธรรมและการส่งต่อความทรงจำร่วมของสังคม

ในรูปแบบนาฏกรรมดั้งเดิมเหล่านี้ แนวคิดเรื่องความเป็นต้นฉบับ (originality) มีลักษณะแตกต่างจากกรอบแนวคิดตะวันตกสมัยใหม่ ความคิดสร้างสรรค์มิได้แสดงออกผ่านการเบี่ยงเบนอย่างรุนแรงจากขนบ หากปรากฏผ่านความละเอียดอ่อนในการตีความ เช่น การเปลี่ยนแปลงจังหวะ (timing) การเน้นน้ำหนักของการเคลื่อนไหว (dynamic nuance) หรือการถ่ายทอดอารมณ์ (emotional shading) ที่ช่วยเพิ่มลักษณะเฉพาะตัวของการแสดงโดยไม่บั่นทอนแก่นแท้ของประเพณี ศิลปะของนักแสดงจึงอยู่ที่ความสามารถในการแสดงออกถึงความภาคภูมิใจและดำรงความถูกต้องของมรดกทางนาฏกรรม ขณะเดียวกันก็หลอมรวมความรู้สึกลงในผลงานอย่างกลมกลืนกับค่านิยมทางสุนทรียะของชุมชน

2. นาฏกรรมสมัยใหม่และหลังสมัยใหม่ต่อการตัดขาดจากประเพณีและรูปแบบใหม่ของ

อิทธิพล

การเกิดขึ้นของนาฏกรรมสมัยใหม่ในต้นศตวรรษที่ 20 ถือเป็นการปฏิวัติอย่างลึกซึ้งต่อการยกย่องการทำซ้ำแบบดั้งเดิม บุคคลสำคัญ เช่น อิสตอรา ดันแคน (Isadora Duncan) มาร์ธา เกรแฮม (Martha Graham) และรู돌ฟ์ วอน ลาบัน (Rudolf von Laban) ต่างปฏิเสธแนวทางที่เคร่งครัดและอุดมการณ์ชนชั้นสูงของบัลเลต์คลาสสิกอย่างสิ้นเชิง (Anderson, 2018; Van Dyke, 1992) โดยมุ่งเน้นการพัฒนาภาษาการเคลื่อนไหวที่ยังรากจากพลวัตทางกายภาพตามธรรมชาติ การแสดงออกทางอารมณ์ที่แท้จริง และการสำรวจเชิงอภิปรัชญา (metaphysical exploration) การมุ่งไปสู่นวัตกรรมจึงไม่ได้เป็นเพียงการเบี่ยงเบนเล็กน้อยอีกต่อไป หากแต่กลายเป็นพันธกิจเชิงสุนทรียศาสตร์และจริยธรรมอย่างชัดเจน

อย่างไรก็ตาม แม้แต่ในกลุ่มนักออกแบบท่าเต้นสมัยใหม่ที่มีจิตสำนึกในการปฏิวัติ ก็ไม่สามารถหลีกเลี่ยงอิทธิพลจากอดีตได้ ตัวอย่างเช่น การเคลื่อนไหวร่างกายที่โดดเด่นของมาร์ธา เกรแฮม ได้รับอิทธิพลอย่างลึกซึ้งจากทฤษฎีการแสดงท่าทางของเดลซาร์แตง (Delsartean theories of gesture) โครงสร้างพิธีกรรมจากละครกรีกโบราณ การปฏิบัติทางพิธีกรรมของชนพื้นเมืองอเมริกัน และสัญลักษณ์เชิงจิตวิทยาที่เกิดขึ้นจากทฤษฎีจิตวิเคราะห์ที่กำลังเติบโตในขณะนั้น (Chevrier-Bosseau, 2023; Ruyter, 1973) ดังนั้น นวัตกรรมในนาฏกรรมสมัยใหม่จึงไม่ได้หมายถึงการตัดขาดโดยสิ้นเชิง แต่เป็นการแปรสภาพวัตถุที่สืบทอดมาให้กลายเป็นระบบการแสดงออกใหม่

การเคลื่อนไหวของนาฏกรรมหลังสมัยใหม่ (Postmodern Dance Movement) ซึ่งริเริ่มโดย Judson Dance Theater (1962–1964) ได้สั่นคลอนสมมติฐานเกี่ยวกับการเป็นเจ้าของผลงาน (authorship) ความเป็นต้นฉบับ และการคัดลอกอย่างรุนแรง ศิลปินอย่าง อีวอนน์ เรนเนอร์ (Yvonne Rainer) สตีฟ แพกซ์ตัน (Steve Paxton) ทริชา บราวน์ (Trisha Brown) และเดวิด กอร์ดอน (David Gordon) ต่างปฏิเสธความเชี่ยวชาญเชิงเทคนิคแบบดั้งเดิมและความอลังการของละครเวที (Anderson, 2018) โดยหันมาให้ความสำคัญกับการเคลื่อนไหวแบบชีวิตประจำวัน (pedestrian movement) การด้นสด (improvisation) กระบวนการสุ่ม (chance procedures) และภารกิจเชิงปฏิบัติ (task-based actions)

แนวทางออกแบบท่าเต้นของศิลปินข้างต้นนี้ มักผนวกองค์ประกอบจากชีวิตประจำวัน เช่น การเดิน ล้ม วิ่ง หรือการยกของซ้ำ เข้ามาในโครงสร้างการแสดง นำไปสู่การทำลายล้างเส้นแบ่งเชิงสุนทรียศาสตร์ระหว่าง "การเคลื่อนไหวทางศิลปะ" และ "การกระทำธรรมดา" ในสภาพแวดล้อมหลังสมัยใหม่ การเลียนแบบ และการทำซ้ำจึงมิได้ถูกมองว่าเป็นความล้มเหลวทางความคิดสร้างสรรค์ แต่กลับถูกใช้เป็นกลยุทธ์เชิงวิพากษ์และเชิงลบล้าง (subversive strategies)

การนำเสนอกลวิธีเชิงสัมพันธ์ (intertextuality) ซึ่งในอดีตเคยเป็นพลวัตที่ซ่อนเร้นในการถ่ายทอดศิลปะ ได้ถูกยกระดับให้เป็นองค์ประกอบเชิงโครงสร้างในการสร้างสรรค์งานศิลปะอย่างเปิดเผย เพื่อท้าทายบรรทัดฐานทางวัฒนธรรมและรื้อถอนมายาคติของศิลปินผู้สร้างสรรค์งานโดยลำพัง

ดังนั้น ในทุกยุคสมัย ความหมายที่เกี่ยวข้องกับการทำซ้ำ นวัตกรรม และอิทธิพล ได้แปรเปลี่ยนอย่างลึกซึ้งตามบริบททางวัฒนธรรม และเกี่ยวพันแนบแน่นกับพัฒนาการเชิงสุนทรียะและสังคมในวงกว้าง การตระหนักถึงพลวัตทางประวัติศาสตร์เหล่านี้ จึงมีความสำคัญอย่างยิ่งต่อการประเมินอิทธิพลเชิงสร้างสรรค์ในนาฏกรรมร่วมสมัยอย่างมีวิจารณญาณและสอดคล้องกับบริบทอย่างแท้จริง

ตัวอย่างเชิงปฏิบัติและกรณีศึกษา

แม้ว่ากรอบแนวคิดทางทฤษฎีจะมีบทบาทสำคัญในการสร้างความชัดเจนเชิงแนวคิด แต่การทำความเข้าใจอย่างลึกซึ้งถึงความแตกต่างระหว่างการคัดลอก (copying) การได้รับแรงบันดาลใจ (inspiration) และการเลียนแบบ (imitation) ในงานนาฏกรรม จำเป็นต้องอาศัยการวิเคราะห์ตัวอย่างที่มีบริบทเฉพาะเจาะจงอย่างเป็นรูปธรรม กรณีศึกษาต่อไปนี้ ซึ่งคัดสรรมาจากภาคส่วนต่าง ๆ ของชุมชนนาฏกรรมโลก แสดงให้เห็นพลวัตของอิทธิพลเชิงสร้างสรรค์ในบริบทที่หลากหลาย และเผยให้เห็นความซับซ้อนเชิงจริยธรรม สุนทรียศาสตร์ และกฎหมายที่เกิดขึ้นจากการปฏิสัมพันธ์เหล่านี้

1. กรณีศึกษาเกี่ยวกับข้อกล่าวหาการคัดลอกของ Beyoncé กับ Anne Teresa De Keersmaeker

หนึ่งในข้อถกเถียงร่วมสมัยที่ได้รับความสนใจอย่างแพร่หลายเกี่ยวกับการกล่าวหาการคัดลอกในนาฏกรรม เกิดขึ้นในปี ค.ศ.2011 กับมิวสิกวิดีโอเพลง Countdown ของ Beyoncé (ภาพที่ 1) ผู้สังเกตการณ์วิพากษ์วิจารณ์ทั้งในแวดวงนักวิชาการและนักออกแบบท่าเต้น ต่างชี้ให้เห็นถึงความคล้ายคลึงกันอย่างชัดเจนระหว่างลำดับท่าเต้นในวิดีโอกับผลงานนาฏกรรมสำคัญของ Anne Teresa De Keersmaeker (ภาพที่ 2) ได้แก่ Grueny (2024) Jennings (2011) Kraut (2015) และ Mackrell (2013) โดยนำเสนอว่า De Keersmaeker ได้ออกมากล่าวหาต่อสาธารณะว่า Beyoncé และทีมสร้างสรรค์ของเธอได้กระทำการลอกเลียนโดยไม่ได้รับอนุญาต พร้อมชี้ชัดถึงกรณีเฉพาะที่มีการทำซ้ำรูปแบบการเคลื่อนไหว โครงสร้างพื้นที่ และสุนทรียศาสตร์ของเครื่องแต่งกายอย่างใกล้เคียงกันโดยไม่มีการขออนุญาตหรือให้การอ้างอิงที่เหมาะสม

กรณีนี้ถือเป็นตัวอย่างสำคัญที่เส้นแบ่งระหว่างการได้รับแรงบันดาลใจกับการคัดลอกกลายเป็นประเด็นที่มีการโต้แย้งอย่างรุนแรง แม้ว่าการงานของ Beyoncé จะดูเหมือนมีการปรับบริบทของท่าเต้นต้นฉบับเข้าสู่กรอบวัฒนธรรมป๊อปเชิงพาณิชย์ แต่ระดับของการหิบบั่มเชิงรูปธรรม ซึ่งรวมถึงลำดับท่าทางการจัดจังหวะ และสัญลักษณ์เชิงภาพ (visual iconography) นั้น ได้บ่งชี้ถึงการทำซ้ำมากกว่าการตีความเชิงสร้างสรรค์ การขาดการปรับเปลี่ยนอย่างมีนัยสำคัญหรือการวิพากษ์เนื้อหาต้นฉบับเสริมสร้างทัศนคติ

ว่าเป็นการคัดลอกโดยตรง ผลที่ตามมา คือ ข้อถกเถียงครั้งนี้ได้จุดประกายการอภิปรายในวงกว้างเกี่ยวกับความเป็นเจ้าของงานศิลปะ (artistic ownership) พุนทางวัฒนธรรม (cultural capital) และพันธะจริยธรรมของศิลปินระดับโลกที่มีต่อผู้สร้างสรรค์ที่มีบทบาทน้อยกว่าในสาธารณะ นอกจากนี้ ยังสะท้อนถึงความไม่สมมาตรของอำนาจระหว่างนาฏกรรมร่วมสมัยในบริบทศิลปะหัวก้าวหน้า (avant-garde) กับอุตสาหกรรมบันเทิงเชิงพาณิชย์ที่มักนำผลงานเหล่านี้ไปใช้โดยปราศจากการยอมรับหรือการชดเชยที่เหมาะสม กรณีนี้จึงกลายเป็นจุดอ้างอิงสำคัญสำหรับการอภิปรายเรื่องสิทธิ์ในผลงานนาฏกรรม การเคารพต่อความเสียสละทางปัญญาของการสร้างสรรค์ และจริยธรรมของการหยิบยืมข้ามแนวศิลปะในวัฒนธรรมที่ร่วมสมัย



ภาพที่ 1

ตัวอย่างฉากหนึ่งในมิวสิกวิดีโอเพลง *Countdown* ของ Beyoncé ที่ถูกวิพากษ์อย่างกว้างขวางในปี ค.ศ.2011 หมายเหตุ. จาก ‘This is plagiarism’: Beyoncé accused of copying choreography in new Countdown video, by P. Thompson, 2011, MailOnline (<https://www.dailymail.co.uk/tvshowbiz/article-2047520/Beyonc-accused-copying-choreography-new-Countdown-video.html>). Copyright by MailOnline



ภาพที่ 2

ตัวอย่างผลงานการออกแบบท่าเต้นของศิลปินชาวเบลเยียม นามว่า Anne Teresa De Keersmaeker ที่อ้างว่านำแรงบันดาลใจจากผลงานของ Beyoncé ได้ลอกเลียนท่าทางจากผลงานของเธอ

หมายเหตุ. จาก ‘This is plagiarism’: Beyoncé accused of copying choreography in new Countdown video, by P. Thompson, 2011, MailOnline (<https://www.dailymail.co.uk/tvshowbiz/article-2047520/Beyonc-accused-copying-choreography-new-Countdown-video.html>). Copyright by MailOnline

2 กรณีศึกษาเกี่ยวกับแรงบันดาลใจและการดัดแปลงเชิงสร้างสรรค์ ผ่านแนวปฏิบัติของ Pina Bausch

ในทางตรงข้ามกับกรณีการคัดลอก นักวิชาการด้านนาฏกรรม เช่น Climenhaga (2009) และ Klein (2020) ได้นำเสนอแนวทางการออกแบบท่าเต้นของ Pina Bausch ว่าเป็นการแสดงให้เห็นถึงตัวอย่างของการได้รับแรงบันดาลใจที่มีรากฐานทางจริยธรรมอย่างมั่นคงและการดัดแปลงเชิงสร้างสรรค์อย่างลึกซึ้ง แทนที่จะทำการคัดลอกโดยตรงจากรูปแบบนาฏกรรมหรือสัญลักษณ์วัฒนธรรมที่มีอยู่ Bausch ใช้แหล่งข้อมูลภายนอกอย่างหลากหลาย ไม่ว่าจะเป็นพฤติกรรมมนุษย์ในชีวิตประจำวัน (quotidian human behaviors) สถานะทางอารมณ์ (emotional states) หรือพิธีกรรมข้ามวัฒนธรรม (cross-cultural rituals) มาเป็นวัตถุดิบเริ่มต้นสำหรับผลงาน Tanztheater อันล้ำสมัยของเธอ

กระบวนการสร้างสรรค์ของ Bausch มีลักษณะการทำงานร่วมกันอย่างลึกซึ้ง โดยอาศัยการจัด
อบรมเชิงปฏิบัติการหรือเวิร์กช็อปแบบต้นสดที่นักเต้นได้นำความทรงจำส่วนตัว ประสบการณ์ชีวิต และ
อารมณ์ทางร่างกายมาสำรวจและแปรรูปเป็นข้อความการแสดง (performance texts) ที่ซับซ้อน

ผลงานเช่น Café Müller (1978) (ภาพที่ 3) และ Nelken (1982) (ภาพที่ 4) เป็นตัวอย่างชัดเจน
ที่สะท้อนพันธกิจของ Bausch ในการสำรวจประสบการณ์มนุษย์อย่างแท้จริง โดยหลีกเลี่ยงการนำเสนอ
วัฒนธรรมอื่นในลักษณะผิวเผินหรือย่อหย่อน ความเชื่อมโยงกับวัฒนธรรมที่ปรากฏในผลงานของเธอ
ไม่ได้เป็นการคัดลอกเชิงชาติพันธุ์วิทยา (ethnographic artifacts) แต่ผ่านการขยายอารมณ์ (emotional
amplification) การซ้อนทับเชิงบทละคร (dramaturgical layering) และการจัดวางใหม่เชิงนาฏกรรม
(choreographic recontextualization) (Celda Real, 2022; Florencio, 2015; Wosniak, 2018)

ในแนวทางของ Bausch แรงบันดาลใจไม่ได้ทำหน้าที่เป็นการหิบบ่มอย่างเฉยชา แต่เป็นการกระทำ
เชิงวิพากษ์ที่มีพลวัต ซึ่งช่วยเติมเต็มกระบวนการสร้างสรรค์โดยไม่เอาวัตถุเอาเปรียบแหล่งที่มา มรดกทางการ
ออกแบบท่าเต้นของเธอจึงถือเป็นต้นแบบว่าการมีปฏิสัมพันธ์กับอิทธิพลภายนอกสามารถดำเนินไปอย่าง
มีจริยธรรม มีจินตนาการ และเคารพความสมบูรณ์ของความรู้ทางวัฒนธรรมที่ฝังอยู่ในร่างกายมนุษย์



ภาพที่ 3

ตัวอย่างการแสดงนาฏกรรม ชุด Café Müller (1978) ของ Pina Bausch ซึ่งบันทึกภาพโดย Ulli Weiss ซึ่งภาพนี้ถูกเก็บ
รักษาและรวบรวมเอาไว้เป็นหลักฐานสำคัญทางประวัติศาสตร์นาฏกรรม ณ Pina Bausch Foundation
หมายเหตุ. จาก Jean Laurent Sasportes, Malou Airaud and Pina Bausch in “Café Müller” by Pina
Bausch, by U. Weiss, n.d., Pina Bausch Foundation Archives ([https://archives.pinabausch.org/id/
cafe_30035373_44_0000](https://archives.pinabausch.org/id/cafe_30035373_44_0000)). Copyright by Pina Bausch Foundation



ภาพที่ 4

ตัวอย่างการแสดงนาฏกรรม ชุด *Nelken* (1982) ของ Pina Bausch ซึ่งบันทึกภาพโดย Ulli Weiss ซึ่งภาพนี้ถูกเก็บรักษาและรวบรวมเอาไว้เป็นหลักฐานสำคัญทางประวัติศาสตร์นาฏกรรม ณ Pina Bausch Foundation หมายเหตุ. จาก Poster for “*Nelken (Carnations)*” by Pina Bausch, by U. Weiss, n.d., Pina Bausch Foundation Archives (https://archives.pinabausch.org/id/nelk_30040016_72_0100). Copyright by Pina Bausch Foundation

3. กรณีศึกษาเกี่ยวกับการเลียนแบบในกระแสดนตรีผ่านสื่อสังคม

การเกิดขึ้นของแพลตฟอร์มดิจิทัล โดยเฉพาะในแอปพลิเคชัน TikTok ได้เปลี่ยนแปลงกลไกของการหมุนเวียน การทำซ้ำ และการเลียนแบบนาฏกรรมในระดับโลกอย่างพลิกผัน ความนิยมของความท้าทายการเต้นแบบไวรัล (viral dance challenges) เช่น ผลงาน Renegade ของ Jalaiah Harmon และการเผยแพร่โดย Charli D’Amelio (Betlemidze, 2025; Boffone, 2021; Lorenz, 2020) แสดงให้เห็นถึงการที่วัตถุวัฒนธรรมสามารถถูกส่งต่อ ตีความใหม่ และแปรสภาพได้อย่างรวดเร็วในชุมชนผู้ใช้งานที่หลากหลายภายในระยะเวลาอันสั้น

ในระบบนิเวศดิจิทัลเหล่านี้ การเลียนแบบกลายเป็นรูปแบบหลักของการมีส่วนร่วม โดยเปิดโอกาสให้ผู้ใช้ได้ทำซ้ำลำดับท่าเต้นด้วยระดับความแม่นยำ การปรับเปลี่ยน และการแสดงออกส่วนตัว

ที่หลากหลายการทำซ้ำในลักษณะนี้มักได้รับการเฉลิมฉลองในฐานะสัญลักษณ์ของความเป็นส่วนหนึ่งของชุมชน ความเคารพ และการสนทนาทางสร้างสรรค์ อย่างไรก็ตาม ความตึงเครียดทางจริยธรรมกลับเกิดขึ้นบ่อยครั้งเกี่ยวกับประเด็นเรื่องการเป็นเจ้าของผลงาน การให้การอ้างอิง และการจัดสรรโอกาสในการมองเห็นและผลประโยชน์ทางเศรษฐกิจอย่างเป็นธรรม

เป็นที่น่าสังเกตว่า นักวิชาการ ศิลปิน และนักวิจารณ์บางกลุ่ม (Engstrom et al., 2020; Sudmann, 2020) ได้ตั้งคำถามและชวนศิลปินให้หันกลับมาคิดว่า ผู้สร้างสรรค์ต้นฉบับ โดยเฉพาะนักออกแบบท่าเต้นยาวจนเชือสายคนผิวสี หลายครั้งต้องเผชิญกับการถูกนำผลงานไปใช้โดยผู้มีอิทธิพลทางสื่อสังคม บริษัทการตลาด หรือสื่อขนาดใหญ่ โดยไม่ได้รับการยอมรับ การอ้างอิง หรือค่าตอบแทนที่เหมาะสม

พลวัตของการเปลี่ยนแปลงในสภาพแวดล้อมสื่อสังคม เผยให้เห็นถึงความเปราะบางของแนวคิดเรื่องการเป็นเจ้าของ และความง่ายตายที่ความเสียสละทางปัญญาของการสร้างสรรค์สามารถถูกทำให้แยกขาดออกจากบริบทและเปลี่ยนเป็นสินค้า แม้ว่าเทคโนโลยีดิจิทัลจะเปิดโอกาสในการเข้าถึงกระบวนการสร้างสรรค์นาฏกรรม แต่ก็ในขณะเดียวกันได้ทำให้ความไม่เท่าเทียมด้านการยอมรับและทุนทางวัฒนธรรมดำรงอยู่และแพร่หลายต่อไป ดังนั้น ความเร่งด่วนในการพัฒนากรอบจริยธรรมและกฎหมายใหม่ที่ตอบสนองต่อประเด็นการให้การอ้างอิง สิทธิในผลงานสร้างสรรค์ และความรับผิดชอบของแพลตฟอร์มในยุคดิจิทัลจึงปรากฏชัดอย่างยิ่ง



ภาพที่ 5

ตัวอย่างภาพของศิลปินรุ่นเยาว์ คือ Jalaiah Harmon ผู้สร้างสรรค์ท่าเต้น “Renegade” ได้พบกับผู้เล่น TikTok ที่มีชื่อเสียง ได้แก่ Charli D’Amelio และ Addison Easterling เพื่อร่วมกันเต้นท่าดังกล่าวของเธอ

หมายเหตุ. จาก The original ‘Renegade’ dance creator performed at the NBA All-Star Game and met up with Charli D’Amelio for a TikTok collab, by M. Harris, 2020, Business Insider (<https://www.businessinsider.com/renegead-creator-danced-charli-damelio-nba-all-star-game-2020-2>). Copyright by Insider Inc.

มิติทางจริยธรรม กฎหมาย และสุนทรียศาสตร์

การจำแนกความแตกต่างระหว่างการคัดลอก (copying) การได้รับแรงบันดาลใจ (inspiration) และการเลียนแบบ (imitation) ในงานนาฏกรรม ไม่สามารถกระทำได้อย่างสมบูรณ์โดยอาศัยเพียงการนิยามเชิงทฤษฎีหรือการวิเคราะห์ทางประวัติศาสตร์เท่านั้น หากจำเป็นต้องมีการพิจารณาอย่างลึกซึ้งในมิติทางจริยธรรม กฎหมาย และสุนทรียศาสตร์ ซึ่งเป็นโครงสร้างรองรับปฏิบัติการสร้างสรรค์แบบร่วมสมัย มิติเหล่านี้ช่วยเปิดเผยให้เห็นว่าคำถามเกี่ยวกับอิทธิพลมีความเชื่อมโยงกับประเด็นที่กว้างขึ้นเกี่ยวกับความรับผิดชอบทางศิลปะ สิทธิในความเป็นเจ้าของ และความชอบธรรมทางวัฒนธรรมอย่างไร ซึ่งล้วนส่งผลโดยตรงต่อความมีชีวิตชีวา ความยั่งยืน และความครอบคลุมของชุมชนนาฏกรรมในระดับสากล

1. มิติทางจริยธรรมเกี่ยวกับความซื่อสัตย์ ความเคารพ และความรับผิดชอบ

ในเชิงจริยธรรม นักเต้นและนักออกแบบท่าเต้นมีหน้าที่สำคัญในการมีปฏิสัมพันธ์กับผลงานของผู้อื่นด้วยแนวทางที่เคารพต่อความเชื่อตรงของความเสียสละทางปัญญาในเชิงสร้างสรรค์และเชิงวัฒนธรรม การคัดลอกโดยปราศจากการให้การอ้างอิงถือเป็นการละเมิดอย่างร้ายแรงต่อการมีส่วนร่วมเชิงปัญญาและศิลปะของผู้สร้างต้นฉบับ ทั้งยังลบเลือนกระบวนการนวัตกรรม ความหมายเชิงบริบท และความเฉพาะ

เจาะจงทางวัฒนธรรมที่หล่อหลอมงานนาฏกรรมแต่ละชิ้น นอกเหนือจากความเสียหายส่วนบุคคลแล้ว การกระทำเช่นนี้ยังมีส่วนทำให้เกิดความไม่เท่าเทียมเชิงโครงสร้างในแวดวงศิลปะ โดยเฉพาะเมื่อผลงานของศิลปินที่ถูกกดทับ หรือขาดอำนาจเชิงสถาบัน ถูกนำไปใช้โดยบุคคลหรือองค์กรที่มีอำนาจสูงกว่าโดยไม่ได้รับการยอมรับหรือการชดเชยที่เหมาะสม

ในทางกลับกัน การได้รับแรงบันดาลใจอย่างมีรากฐานทางจริยธรรมตั้งอยู่บนพื้นฐานของการมีปฏิสัมพันธ์อย่างโปร่งใส การแปรเปลี่ยนเชิงวิพากษ์ และการให้การอ้างอิงอย่างเคารพ การหยิบยืมเชิงจริยธรรม (ethical influence) ไม่เพียงแต่ต้องมีการอ้างอิงแหล่งที่มาเท่านั้น แต่ยังต้องผ่านกระบวนการสร้างสรรค์ใหม่ที่เกิดมุมมองหรือวิธีการใหม่อย่างมีนัยสำคัญ ส่งเสริมการพัฒนาวงการนาฏกรรมแทนที่จะเป็นการบริโภครายการอย่างตื้นเขิน ในกรอบแนวคิดนี้ อิทธิพลถูกมองว่าเป็นปฏิสัมพันธ์เชิงบทสนทนา (dialogic exchange) มากกว่าการเอาเปรียบฝ่ายเดียว

บทบาทของสถาบันการศึกษาและผู้สอนในสาขานาฏกรรมจึงมีความสำคัญอย่างยิ่งในการบ่มเพาะจิตสำนึกเชิงจริยธรรม รูปแบบการสอนที่เน้นการมีปฏิสัมพันธ์เชิงวิพากษ์กับแหล่งข้อมูล การวิเคราะห์กระแสรูปร่างศิลปะ และจริยธรรมของการหยิบยืมเชิงสร้างสรรค์ สามารถสร้างวัฒนธรรมแห่งความซื่อตรงแทนที่จะส่งเสริมการทำซ้ำอย่างไม่ไตร่ตรอง การปลูกฝังคุณค่าเหล่านี้ตั้งแต่ระยะแรกของการพัฒนาทักษะทางศิลปะจึงเป็นกลไกสำคัญในการเตรียมความพร้อมให้นักสร้างสรรค์รุ่นใหม่สามารถรับมือกับความซับซ้อนของอิทธิพลได้อย่างมีความรับผิดชอบ ไวต่อบริบท และมีความลึกซึ้งทางปัญญา

2. มิติทางกฎหมายเกี่ยวกับลิขสิทธิ์และการคุ้มครองผลงานนาฏกรรม

ในเชิงกฎหมาย การคุ้มครองผลงานนาฏกรรมเป็นพื้นที่ที่ยังคงมีข้อถกเถียงและพัฒนาการอย่างต่อเนื่อง ในสหรัฐอเมริกา พบว่านาฏกรรมได้รับการรับรองอย่างเป็นทางการให้มีสถานะคุ้มครองภายใต้กฎหมายลิขสิทธิ์ (Copyright Act) ปี ค.ศ.1976 (Mix, 2023; Stadtler, 2012) อย่างไรก็ตาม การคุ้มครองนี้มีผลเฉพาะต่อผลงานที่ถูก "ตรึง" (fixed) อยู่ในสื่อที่จับต้องได้ เช่น การบันทึกวิดีโอ ระบบการบันทึกท่าทาง เช่น Labanotation หรือรูปแบบถาวรอื่น ๆ (Ostrow & Sanders, 2022; Vargas, 2021) ทำให้การคุ้มครองผลงานที่มีลักษณะเฉพาะตัวอย่างการแสดงสด การเต้นสด หรือการถ่ายทอดด้วยวาจามีความซับซ้อนมากยิ่งขึ้น

นอกจากนี้ กรอบกฎหมายลิขสิทธิ์ที่มีอยู่ยังไม่สามารถตอบสนองต่อความเป็นจริงที่ซับซ้อนของการหยิบยืมทางศิลปะได้อย่างครอบคลุม แม้ว่าการคัดลอกโดยตรงในลักษณะที่มีนัยสำคัญจะสามารถดำเนินการทางกฎหมายได้ แต่กรณีของอิทธิพลแบบกระจายตัว การอ้างอิงเชิงรูปแบบ หรือการแปรเปลี่ยนเชิงสร้างสรรค์ กลับมักอยู่นอกเหนือขอบเขตที่กฎหมายสามารถบังคับใช้ได้ (Mix, 2023; Stadtler, 2012) ความคลุมเครือทางกฎหมายเหล่านี้สร้างความท้าทายอย่างมากทั้งต่อผู้สร้างสรรค์ที่ต้องการเรียกร้องความเป็นธรรม และต่อผู้ตัดสินที่ต้องประเมินข้อกล่าวหาการละเมิด

ยิ่งไปกว่านั้น กฎหมายทรัพย์สินทางปัญญาแบบตะวันตกมักไม่สามารถรองรับความซับซ้อนทางจริยธรรมและกฎหมายของประเพณีการเคลื่อนไหวที่ยังรากอยู่ในระบบวัฒนธรรมพื้นเมือง ชุมชน หรือระบบวัฒนธรรมที่ไม่ใช่ตะวันตกได้อย่างเหมาะสม ในบริบทดังกล่าว แนวคิดเรื่องการเป็นเจ้าของรายบุคคลอาจไม่สอดคล้องกับความเข้าใจของชุมชนเกี่ยวกับการดูแลรักษามรดกทางวัฒนธรรม การนำคำศัพท์ทางการเคลื่อนไหวที่เป็นมรดกดั้งเดิมหรือศักดิ์สิทธิ์มาใช้ในผลงานใหม่โดยปราศจากการขออนุญาต การเคารพบริบทหรือการให้การอ้างอิงที่เหมาะสม จึงก่อให้เกิดข้อกังวลที่กรอบกฎหมายลิขสิทธิ์ในปัจจุบันไม่สามารถแก้ไขได้อย่างมีประสิทธิภาพ

ข้อพิพาททางกฎหมายในช่วงหลัง รวมถึงการฟ้องร้องเกี่ยวกับการนำท่าเต้นไวรัลบนแพลตฟอร์มดิจิทัลอย่างแอปพลิเคชัน TikTok และ Instagram ไปใช้โดยไม่ได้รับอนุญาต สะท้อนให้เห็นถึงความไม่เพียงพอของรูปแบบกฎหมายทรัพย์สินทางปัญญาแบบดั้งเดิม ในการรองรับพลวัตของการหมุนเวียนนาฏกรรมที่มีลักษณะกระจายตัว พัฒนาอย่างรวดเร็ว และเชื่อมโยงในระดับโลกอย่างที่ปรากฏในปัจจุบัน เหตุการณ์เหล่านี้จึงเรียกร้องให้มีการพัฒนารอบกฎหมายใหม่ที่มีความละเอียดอ่อนและไวต่อวัฒนธรรม สามารถคุ้มครองทั้งสิทธิ์ของผู้สร้างรายบุคคล และมรดกทางวัฒนธรรมของชุมชนได้อย่างแท้จริง

3. มิติทางสุนทรียศาสตร์เกี่ยวกับความแท้จริง นวัตกรรม และคุณค่าของอิทธิพล

ในเชิงสุนทรียศาสตร์ ปรากฏการณ์ของอิทธิพลมีความเกี่ยวพันอย่างลึกซึ้งกับคุณค่าพื้นฐานในกระบวนการสร้างนาฏกรรม โดยเฉพาะเรื่องความแท้จริง (authenticity) นวัตกรรม (innovation) และความซื่อตรงทางการแสดงออก (expressive integrity) นับตั้งแต่การเกิดขึ้นของนาฏกรรมสมัยใหม่และหลังสมัยใหม่ ความเป็นต้นฉบับได้ถูกยกระดับให้เป็นเกณฑ์กลางของความเป็นเลิศทางศิลปะ อย่างไรก็ตามตามที่นักวิชาการ เช่น Susan Leigh Foster (Foster, 2010) ได้โต้แย้งอย่างหนักแน่นว่า การสร้างนาฏกรรมมิได้เกิดขึ้นในสุญญากาศ หากแต่ถูกล้อมรอบโดยมรดกทางวัฒนธรรม ทางร่างกาย และทางประวัติศาสตร์ที่สืบทอดกันมาอย่างหลีกเลี่ยงไม่ได้

ดังนั้น ข้อเรียกร้องทางสุนทรียศาสตร์จึงไม่ใช่การกำจัดอิทธิพล ซึ่งอาจเป็นแนวคิดหรือนโยบายทางศิลปะที่เป็นไปไม่ได้และไร้เดียงสาทางประวัติศาสตร์ แต่คือการมีปฏิสัมพันธ์กับอิทธิพลอย่างมีวิจารณญาณ แปรเปลี่ยนอย่างสร้างสรรค์ และมีความตระหนักอย่างลึกซึ้ง งานที่เปิดเผยแหล่งที่มาอย่างโปร่งใส แปรเปลี่ยนวัตถุดิบที่หยิบยืมมาอย่างจริงจัง และนำเสนอมิติใหม่ในเชิงรูปแบบ อารมณ์ หรือแนวคิดจะยังคงรักษาความแท้จริงทางสุนทรียะของตนเองไว้ได้ แม้ว่าจะดำรงอยู่ในเครือข่ายของอิทธิพล

ในทางตรงกันข้าม ผลงานที่เพียงทำซ้ำลักษณะเชิงรูปแบบผิวเผิน เช่น ลวดลายของท่าทาง โครงสร้างองค์ประกอบ หรือรหัสเฉพาะตัวทางนาฏกรรม โดยไม่แปรเปลี่ยนเชิงเนื้อหาอย่างมีนัยสำคัญ ย่อมเสี่ยงต่อการทำให้ศิลปะแขนงนี้สูญเสียความลึกซึ้งทางสุนทรียะและเสื่อมถอยทางจริยธรรม

ด้วยเหตุนี้ มิติทางจริยธรรม กฎหมาย และสุนทรียศาสตร์ของอิทธิพลเชิงสร้างสรรค์จึงมีความเชื่อมโยงอย่างลึกซึ้ง และการนำทางอย่างรอบคอบในมิติเหล่านี้เป็นสิ่งจำเป็นสำหรับการธำรงวัฒนธรรมนาฏกรรมที่ให้เกิดทั้งสิทธิ์ของผู้สร้างสรรค์และพลังของนวัตกรรมศิลปะ การเสริมสร้างความตระหนักเชิงวิพากษ์ในมิติเหล่านี้จะช่วยให้ชุมชนนาฏกรรมในบริบทร่วมสมัยก้าวไปสู่อนาคตที่มีความเสมอภาคมากขึ้น มีความมีชีวิตชีวามากขึ้น และมีสติรู้ตัวเชิงวิพากษ์ในระดับลึกซึ้งยิ่งขึ้น

บทสรุป

การสำรวจประเด็นการคัดลอก (copying) การได้รับแรงบันดาลใจ (inspiration) และการเลียนแบบ (imitation) ภายในนาฏกรรมนั้น เผยให้เห็นภูมิทัศน์ที่ซับซ้อนกว่าการแบ่งแยกเชิงคู่ตรงข้ามระหว่างความเป็นต้นฉบับและการต่อยอดตามที่มีก้ำกึ่งกันในระดับผิวเผิน การศึกษานี้ได้แสดงให้เห็นอย่างชัดเจนว่า อิทธิพลเชิงสร้างสรรค์มิใช่ปรากฏการณ์ผิดปกติหรือข้อยกเว้นในกระบวนการออกแบบท่าเต้น หากแต่เป็นพลังที่ก่อร่าง ทำท่าย และขยายขอบเขตของความเป็นไปได้ในการสร้างสรรค์นาฏกรรม การทำความเข้าใจความแตกต่างระหว่างการคัดลอก การได้รับแรงบันดาลใจ และการเลียนแบบ จำเป็นต้องอาศัยการมีปฏิสัมพันธ์อย่างลึกซึ้งกับมิติทางประวัติศาสตร์ จริยธรรม กฎหมาย และสุนทรียศาสตร์ ซึ่งแต่ละมิติได้เปิดเผยลักษณะเฉพาะที่เปลี่ยนแปลงไปตามบริบทของอิทธิพลในกระบวนการสร้างสรรค์ทางศิลปะ

ในเชิงประวัติศาสตร์ การปฏิบัติการทำซ้ำในนาฏกรรมรูปแบบดั้งเดิมไม่ได้เป็นอุปสรรคต่อความคิดสร้างสรรค์ แต่ทำหน้าที่เป็นกลไกในการอนุรักษ์วัฒนธรรม เสริมสร้างความเข้มแข็งทางการศึกษา ศิลปะ และธำรงไว้ซึ่งความต่อเนื่องของชุมชน การปฏิวัติในนาฏกรรมสมัยใหม่และหลังสมัยใหม่ได้ทำให้คุณค่าของนวัตกรรมถูกนำมาพิจารณาใหม่ โดยให้น้ำหนักกับการมีปฏิสัมพันธ์เชิงวิพากษ์กับอิทธิพลในฐานะพันธมิตรเชิงสุนทรีย์และจริยธรรมที่สำคัญ กระนั้นก็ตาม แม้ในขบวนการเหล่านี้ อิทธิพลก็ยังดำรงอยู่แปรเปลี่ยน ถูกตั้งคำถาม แต่ไม่เคยถูกลบเลือน

ในเชิงจริยธรรม การมีปฏิสัมพันธ์อย่างรับผิดชอบกับอิทธิพลต้องตั้งอยู่บนรากฐานของความเคารพ ความโปร่งใส และการแปรเปลี่ยนเชิงวิพากษ์ ความล้มเหลวในการให้การอ้างอิงแหล่งที่มา โดยเฉพาะอย่างยิ่งเมื่อสัมพันธ์กับพลวัตอำนาจที่ไม่เท่าเทียมกัน ย่อมทำลายคุณค่าของความเสียสละทางปัญญาด้านสร้างสรรค์ของผู้สร้างต้นฉบับ และส่งเสริมความอยุติธรรมเชิงโครงสร้างในเศรษฐกิจศิลปะระดับโลก ดังนั้น การสร้างแนวทางการสอนที่ปลูกฝังจิตสำนึกเชิงจริยธรรมเกี่ยวกับอิทธิพลจึงต้องได้รับการให้ความสำคัญ เพื่อรับประกันความมีชีวิตชีวาและความเสมอภาคของวงการนาฏกรรมในอนาคต

ในเชิงกฎหมาย แม้ว่ากรอบกฎหมายปัจจุบันจะให้การคุ้มครองบางส่วนแก่ผลงานนาฏกรรม แต่ก็ยังไม่สามารถรองรับความซับซ้อนของการหยิบยืมบางส่วน แนวคิดการเป็นเจ้าของเชิงชุมชน และพลวัตการ

แพร่กระจายในยุคดิจิทัลได้อย่างมีประสิทธิภาพ การปฏิรูประบบกฎหมายและการพัฒนารูปแบบทรัพย์สินทางปัญญาที่ตอบสนองต่อบริบททางวัฒนธรรมจึงเป็นสิ่งจำเป็น เพื่อคุ้มครองทั้งความคิดสร้างสรรค์ของบุคคลและมรดกทางวัฒนธรรมของส่วนรวม โดยไม่ขัดขวางนวัตกรรม

ในเชิงสุนทรียศาสตร์ อิทธิพลทำหน้าที่ทั้งในฐานะทรัพยากรและความรับผิดชอบ ผลงานที่แปรเปลี่ยนวัตถุดิบที่สืบทอดมาอย่างวิพากษ์และสร้างสรรค์จะช่วยเพิ่มความรุ่มรวยและพลวัตให้กับขนบนาฏกรรม ในขณะที่การเลียนแบบอย่างไม่มีวิพากษ์กลับลดทอนคุณค่าทางสุนทรียะลง การสร้างนวัตกรรมอย่างแท้จริงจึงไม่ได้เกิดจากการปฏิเสธอิทธิพล แต่เกิดจากการแปรเปลี่ยนอิทธิพลอย่างมีความรู้เท่าทันและมีวิจารณญาณ จนก่อให้เกิดพหุนาฏกรรมสุนทรียะใหม่ ความสัมพันธ์ทางอารมณ์ใหม่ และความเป็นไปได้เชิงนาฏกรรมใหม่

ท้ายที่สุด การจำแนกความแตกต่างระหว่างการคัดลอก การได้รับแรงบันดาลใจ และการเลียนแบบมิใช่กระบวนการที่สามารถทำได้ด้วยการประยุกต์ใช้คำนิยามที่ตายตัว แต่เป็นการเจรจาต่อรองอย่างต่อเนื่องที่ไต่ต่อบริบทของคุณค่า ประวัติศาสตร์ และความรับผิดชอบ ด้วยการปลุกฝังความตระหนักรู้เชิงวิพากษ์ในพลวัตเหล่านี้อย่างลึกซึ้ง ศิลปิน นักออกแบบท่าเต้น ผู้สอน และหน่วยงานหรือสถาบันต่าง ๆ สามารถร่วมกันสร้างระบบนิเวศนาฏกรรมที่มีรากฐานทางจริยธรรมมั่นคง มีความมีชีวิตชีวาทางสุนทรียะ และมีความครอบคลุมทางวัฒนธรรมได้ ระบบนิเวศดังกล่าวไม่เพียงให้เกียรติต่อความหลากหลายของอิทธิพลที่หล่อหลอมกระบวนการสร้างสรรค์ แต่ยังยึดมั่นในศักดิ์ศรีของความเสียสละทางปัญญาเชิงศิลปะ ความรุ่มรวยของประเพณีวัฒนธรรม และศักยภาพเชิงเปลี่ยนแปลงของนาฏกรรมในโลกที่เชื่อมโยงถึงกันอย่างแนบแน่นในปัจจุบัน

รายการอ้างอิง

- Alfaro, M. J. M. (1996). Intertextuality: Origins and development of the concept. *Atlantis*, 18(1/2), 268–285. <http://www.jstor.org/stable/41054827>
- Anderson, J. (2018). *Ballet & modern dance: A concise history* (3rd ed.). Princeton Book Company.
- Betlemidze, M. (2025). Jalaiah Effect: A story of a stolen dance on TikTok and trans-platformization of ignorance. *Social Media + Society*, 11(1). <https://doi.org/10.1177/20563051251317765>
- Blanning, T. (2012). *The romantic revolution: A history*. Random House Publishing Group.
- Bloom, H. (1972). Coleridge: The anxiety of influence. *Diacritics*, 2(1), 36–41. <https://doi.org/10.2307/464923>
- _____. (1997). *The anxiety of influence: A theory of poetry* (2nd ed.). Oxford University Press.

- Boffone, T. (2021). Introduction: A tale of two teens; or, how the Renegade was born. In *Renegades: Digital dance cultures from Dubsmash to TikTok*. <https://doi.org/10.1093/oso/9780197577677.003.0001>
- Celda Real, O. (2022). Pina Bausch and the dancing body: Social constructionism and identity in Nelken, The Rite of Spring and Kontakthof. Itamar. *Revista de investigación musical: Territorios para el arte*, (8), 22–35. <https://doi.org/10.7203/itamar.8.24812>
- Chevrier-Bosseau, A. (2023). “Gestures of air and stone”: Translating Ethan Frome into dance in Cathy Marston’s Snowblind. *Transatlantica*, (2), 1–26. <https://doi.org/10.4000/transatlantica.22211>
- Clements, L., & Nordin-Bates, S. (2020). Inspired or inhibited? Choreographers’ views on how classical ballet training shaped their creativity. *Journal of Dance Education*, 22(1), 1–12. <https://doi.org/10.1080/15290824.2020.1744154>
- Climenhaga, R. (2009). *Pina Bausch*. Routledge.
- Demeilliez, M. (2024). La circulation des danseurs parisiens au XVIIIe siècle : Des théâtres professionnels aux ballets jésuites. *Littératures Classiques*, 113(1), 61–83. <https://doi.org/10.3917/licla1.113.0061>
- Duff, D. (2002). Intertextuality versus genre theory: Bakhtin, Kristeva and the question of genre. *Paragraph*, 25(1), 54–73. <http://www.jstor.org/stable/43263675>
- Engstrom, D. F., Ho, D. E., Sharkey, C. M., & Cuéllar, M.-F. (2020). *Government by algorithm: Artificial intelligence in federal administrative agencies* (Report submitted to the Administrative Conference of the United States). Stanford University. <https://law.stanford.edu/wp-content/uploads/2020/02/ACUS-AI-Report.pdf>
- Flatt, K. (2019). *Choreography: Creating and developing dance for performance*. The Crowood Press.
- Florencio, J. (2015). Enmeshed bodies, impossible touch: The object-oriented world of Pina Bausch’s Café Müller. *Performance Research*, 20(2), 53–59. <https://doi.org/10.1080/13528165.2015.1026719>
- Foster, S. (2010). *Choreographing empathy: Kinesthesia in performance*. Routledge.
- Gordon, N. (2022). *DANCEchARTS: A framework for dance education today*. Boeklyn.
- Grueny, C. (2024). Struggling with the Louvre: De Keersmaecker, Beyoncé, Jay-Z. *PAJ: A Journal of Performance and Art*, 46(1), 55–65. https://doi.org/10.1162/pajj_a_00696
- Harris, M. (2020, February 18). *The original 'Renegade' dance creator performed at the NBA All-Star Game and met up with Charli D'Amelio for a TikTok collab* [Photograph]. Business Insider. <https://www.businessinsider.com/renegade-creator-danced-charli-damelio-nba-all-star-game-2020-2>

- Hunt, M. E. (2014, October 1). *Copying choreography*. DanceTeacher. <https://dance-teacher.com/copying-choreography/#gsc.tab=0>
- Jennings, L. (2011, October 11). *Beyoncé v De Keersmaeker: Can you copyright a dance move?*. The Guardian. <https://www.theguardian.com/stage/theatreblog/2011/oct/11/beyonce-de-keersmaeker-dance-move>
- Klein, G. (2020). *Pina Bausch's dance theater: Company, artistic practices and reception*. transcript publishing.
- Krauss, R. E. (1986). *The originality of the avant-garde and other modernist myths*. The MIT Press.
- Kraut, A. (2015). *Choreographing copyright: Race, gender, and intellectual property rights in American dance*. Oxford University Press.
- Laland, K., Wilkins, C., & Clayton, N. (2016). The evolution of dance. *Current Biology*, 26(1), R5–R9. <https://doi.org/10.1016/j.cub.2015.11.031>
- Lorenz, T. (2020, February 13). The original Renegade: A 14-year-old in Atlanta created one of the biggest dances on the internet. But nobody really knows that. The New York Times. <https://www.nytimes.com/2020/02/13/style/the-original-renegade.html>
- Mackrell, J. (2013, October 9). *Beyoncé, De Keersmaeker – and a dance reinvented by everyone*. The Guardian. <https://www.theguardian.com/stage/2013/oct/09/beyonce-de-keersmaeker-technology-dance>
- Minakshi, M. (2025). The concept of intertextuality in Julia Kristeva's hypothesis. *International Journal of English Literature and Social Sciences*, 10(1), 250–251. <https://dx.doi.org/10.22161/ijels.101.37>
- Mix, G. (2023). Choreography and copyright: Why the law must twist and turn to serve the dancing industry. *Journal of Business, Entrepreneurship & Law*, 16(1), 65–104. <https://digitalcommons.pepperdine.edu/jbel/vol16/iss1/3>
- Needham, M. (1997). Louis XIV and the Académie Royale de Danse, 1661: A commentary and translation. *Dance Chronicle*, 20(2), 173–190. <http://www.jstor.org/stable/1568065>
- O'Cadiz, D. (2020). *Dance and cultural diversity* (3rd ed.). Cognella Academic Publishing.
- Ostrow, M. D., & Sanders, E. (2022, August 11). *Copyrighting and licensing choreography*. Romano Law. <https://www.romanolaw.com/copyrighting-and-licensing-choreography/>
- Picart, C. J. S. (2013). *Critical race theory and copyright in American dance: Whiteness as status property*. Palgrave Macmillan.
- Ravetto-Biagioli, K. (2021). Whose dance is it anyway? Property, copyright and the commons. *Theory, Culture & Society*, 38(1), 101–126. <https://doi.org/10.1177/0263276420925534>
- Rosenthal, L. (2019). *Romanticism*. Parkstone International.

- Ruyter, N. C. (1973). American Delsartism: Precursor of an American dance art. *Educational Theatre Journal*, 25(4), 421–435. <https://doi.org/10.2307/3205595>
- Stadtler, S. (2012). Preservation and protection in dance licensing: How choreographers use contract to fill in the gaps of copyright and custom. *The Columbia Journal of Law & the Arts*, 35(2), 252–292. <https://doi.org/10.7916/jla.v35i2.2176>
- Sudmann, A. (Ed.). (2020). *The democratization of artificial intelligence: Net politics in the era of learning algorithms*. Transcript Verlag.
- Thakur, R. (2023). The complexities of copyrighting choreography: A legal and cultural perspective on copyright protection for dance. *Journal of Namibian Studies: History Politics Culture*, 33, 3686–3695. <https://doi.org/10.59670/jns.v33i.5397>
- Thomas, H. (2003). *The body, dance and cultural theory*. Red Globe Press.
- Thompson, P. (2011, October 11). ‘This is plagiarism’: Beyoncé accused of copying choreography in new Countdown video [Photograph]. MailOnline. <https://www.dailymail.co.uk/tvshowbiz/article-2047520/Beyonc-accused-copying-choreography-new-Countdown-video.html>
- Van Dyke, J. (1992). *Modern dance in a postmodern world: An analysis of federal arts funding and its impact on the field of modern dance*. American Alliance for Health, Physical Education, Recreation and Dance.
- Vargas, S. (2021, January 25). *What copyright protections do choreographers have over their work?*. Dance Magazine. <https://dancemagazine.com/choreography-copyright/#gsc.tab=0>
- Vaughan, W. (1994). *Romanticism and art* (2nd ed). Thames & Hudson.
- Weiss, U. (n.d.). *Jean Laurent Sasportes, Malou Airaud and Pina Bausch in “Café Müller” by Pina Bausch* [Photograph]. Pina Bausch Foundation Archives. https://archives.pinabausch.org/id/cafe_30035373_44_0000
- _____. (n.d.). *Poster for “Nelken (Carnations)” by Pina Bausch* [Poster]. Pina Bausch Foundation Archives. https://archives.pinabausch.org/id/nelk_30040016_72_0100
- Wosniak, C. (2018). Pina Bausch and Café Müller on screen: The mise-en-scène of co-presence of bodies and closed eyes. *Revista Brasileira de Estudos da Presença*, 8(3), 469–486. <https://doi.org/10.1590/2237-266076227>

โครงการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะเชิงวิชาการ เมื่อข้าพเจ้าถาม AI ว่าจิตรกรรมคืออะไร?¹

ธนุชร์ กิพย์วารี²

รับบทความ: 3 เมษายน 2568 / แก้ไข: 15 มิถุนายน 2568 / ตอบรับตีพิมพ์: 16 มิถุนายน 2568

<https://doi.org/10.69598/sbjfa278154>

¹ บทความวิจัยนี้เป็นส่วนหนึ่งของโครงการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะเชิงวิชาการ “เมื่อข้าพเจ้าถาม AI ว่าจิตรกรรมคืออะไร?” ได้รับทุนอุดหนุนการวิจัยจากเงินกองทุนสนับสนุนงานวิจัย นวัตกรรมและการสร้างสรรค์ คณะจิตรกรรม ประติมากรรมและภาพพิมพ์ มหาวิทยาลัยศิลปากร ประจำปี พ.ศ. 2567

² รองศาสตราจารย์ ภาควิชาจิตรกรรม คณะจิตรกรรม ประติมากรรมและภาพพิมพ์ มหาวิทยาลัยศิลปากร,
e-mail: thipwareethanarit@gmail.com

บทคัดย่อ

งานวิจัยสร้างสรรค์นี้มีจุดประสงค์เพื่อค้นหาคุณค่าและความหมายของจิตรกรรมในยุคที่ปัญญาประดิษฐ์ (AI) เข้ามามีบทบาทต่อวงการศิลปะอย่างมากภายในระยะเวลาอันสั้น ด้วยพลังของการค้นคว้าที่รวดเร็วจากฐานข้อมูลมหาศาลเกินกว่าที่มนุษย์คนหนึ่งจะทำได้ทำให้ปัญญาประดิษฐ์กลายเป็นเครื่องมือสำคัญในการสร้างงานจิตรกรรม ตั้งแต่การค้นคว้าข้อมูล การสร้างองค์ประกอบ ชุติสี แนวทางการวาดตามคำบอกบท (prompt) คำถามของงานชิ้นนี้คือ บทบาทของจิตรกรรมจะอยู่ตรงไหนและงานจิตรกรรมควรทำงานร่วมกับปัญญาประดิษฐ์อย่างไร โดยใช้วิธีการศึกษาสองแนวทางคือ หนึ่ง การทำงานร่วมกับปัญญาประดิษฐ์จากนั้นสร้างสรรค์ต่อเป็นงานจิตรกรรมหนึ่งชุด สอง การวิเคราะห์ผลที่เกิดขึ้นจากงานจิตรกรรมดังกล่าว ผลการศึกษาพบว่า ปัญญาประดิษฐ์ทำหน้าที่ของการอ้างอิงได้อย่างดีเลิศ ทั้งในแง่ของเวลาและพื้นที่ของการค้นคว้า นอกจากนี้ยังรวดเร็วอย่างมากเมื่อเทียบกับการค้นคว้าด้วยตนเอง ปัญญาประดิษฐ์สามารถนำเสนอมุมมองที่แปลกตาโดยปัญญาประดิษฐ์มีข้อจำกัดเนื่องจากแหล่งอ้างอิงมีขีดจำกัด (แม้จะมีจำนวนมากก็ตาม) อ้างอิงกับแหล่งข้อมูลที่เป็นตำราประวัติศาสตร์ศิลปะตะวันตก มาตรฐานความงามแบบมีการจัดลำดับที่ชัดเจน การเลือกสรรและจัดเรียงเนื้อหาที่เกิดขึ้นจึงมีกรอบจำกัดที่เกิดจากการอ้างอิงดังกล่าว ผู้สร้างสรรค์จึงสามารถต่อยอดด้วยการท้าทายองค์ประกอบภาพ ชุติสี ฝีแปรง เป็นต้น ให้มีความรวนเร นำเสนอความปั่นป่วนของภาวะของโลกในปัจจุบันได้มากขึ้น นอกจากนี้ยังมีความกังวลเรื่องความแตกต่างหลากหลายที่อาจจะหายไปในกระบวนการทำงานกับปัญญาประดิษฐ์ เพราะอินเทอร์เน็ตอาจทำให้เกิดวัฒนธรรมสินค้าซูเปอร์สตาร์ ที่ภาพลักษณ์ แนวคิด คุณค่า แนวทางการนำเสนอเรื่องเล่า ผลิตภัณฑ์และรูปแบบกลายเป็นการตลาดสำหรับทุกคนในทุกสถานการณ์จนจะกลายเป็นตลาดหนึ่งเดียวทั่วโลก การสร้างสรรค์ต่อเนื่องโดยศิลปินที่เป็นปัจเจกบุคคลย่อมทำหน้าที่สร้างสรรค์ความแตกต่างได้ ทำหน้าที่ท้าทายการครอบงำ อย่างไรก็ตามผู้วิจัยสร้างสรรค์ยังมีความเชื่อว่าปัญญาประดิษฐ์จะทำหน้าที่ผู้สนับสนุนกระบวนการสร้างสรรค์ของศิลปิน งานวิจัยนี้ชี้ให้เห็นว่า แม้ปัญญาประดิษฐ์จะมีบทบาทสำคัญในฐานะผู้สนับสนุนและขยายขอบเขตความคิดสร้างสรรค์ แต่คุณค่าและความหมายเชิงลึกของจิตรกรรมยังคงขึ้นอยู่กับบทบาทของศิลปินมนุษย์ในการสร้างสรรค์ ตีความ และท้าทายกรอบทางวัฒนธรรมอย่างต่อเนื่อง

คำสำคัญ: ปัญญาประดิษฐ์ในศิลปะ / จิตรกรรมร่วมสมัย / คุณค่าทางสุนทรียศาสตร์ / การสร้างสรรค์ร่วมระหว่างมนุษย์กับปัญญาประดิษฐ์

วิธีอ้างอิง

ธณฤกษ์ ทิพย์วารี. (2568). โครงการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะเชิงวิชาการ เมื่อข้าพเจ้าถาม AI ว่าจิตรกรรมคืออะไร?. *วารสารศิลป์ พีระศรี*, 13(1), 251-280. <https://doi.org/10.69598/sbjfa278154>



© 2568 ลิขสิทธิ์ โดย ผู้เขียน สาธารณะชนสามารถนำทความไปใช้ได้ภายใต้สัญญาอนุญาตครีเอทีฟคอมมอนส์แบบแสดงที่มา (CC BY 4.0) <https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>

09

Academic Art Creation Project: When I Asked AI What is Painting?¹

Thanarit Thipwaree²

Received: April 3, 2025 / Revised: June 15, 2025/ Accepted: June 16, 2025

<https://doi.org/10.69598/sbjfa278154>

¹ This research article is part of a project dedicated to the creation of academic art. "When I asked AI, "What is Painting?" The project received funding support from the Research, Innovation, and Creative Work Fund of the Faculty of Painting, Sculpture, and Graphic Arts, Silpakorn University, for the fiscal year 2024.

² Associate Professor, Painting Department, Faculty of Painting, Sculpture and Graphic Arts, Silpakorn University, e-mail: thipwareethanarit@gmail.com

Abstract

This creative research aims to explore the value and meaning of painting in an era where artificial intelligence (AI) has rapidly become highly influential in the art world. With its immense and rapid data-processing power—far beyond what any single human can achieve—AI has become a vital tool for painting creation, from researching information to composing elements, color schemes, and painting styles based on prompts. The main question of this work is: Where does the painter’s role lie, and how should painting collaborate with AI? The study employs two methodologies: first, working collaboratively with AI and subsequently creating a series of paintings, and second, analyzing the results from these artworks. The findings reveal that AI performs excellently as a reference tool, both in terms of time and research scope, and is far faster than self-directed research. AI can present unusual perspectives, though it has limitations due to the constraints of its reference sources (even if they are vast), which are rooted in Western art history textbooks and clearly defined standards of beauty. Consequently, the selection and arrangement of content are confined by these references. Creators can further challenge and develop the composition, color palette, and brushwork to introduce more instability and reflect the turbulence of the contemporary world. There are also concerns about the potential loss of diversity in the process of working with AI, as the internet may foster a “superstar commodity” culture where images, concepts, values, narratives, products, and styles become universally marketable, ultimately leading to a single global market. Continuous creation by individual artists can provide differentiation and challenge dominant forces. Nevertheless, the creative researcher maintains the belief that AI will serve as a supporter of the artist’s creative process. This research indicates that while AI plays a significant role as a facilitator and expander of creative thinking, the deeper value and meaning of painting still depend on the role of the human artist in creating, interpreting, and continuously challenging cultural frameworks.

Keywords: Artificial Intelligence in Art / Contemporary Painting / Aesthetic Value / Human-AI Collaborative Creation

Citation

Thipwaree, T. (2025). Academic Art Creation Project: When I Asked AI What is Painting?. *Silpa Bhirasri (Journal of Fine Arts)*, 13(1), 251-280. <https://doi.org/10.69598/sbjfa278154>



© 2025 by the author(s). This is an open access article under the terms of the Creative Commons Attribution 4.0 International (CC BY-4.0) <https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>

ที่มาและความสำคัญของปัญหา

เมื่อฮิปโปไลต์ ปอล เดลารุช (Hippolyte Paul Delaroche ค.ศ.1797-1856) จิตรกรฝรั่งเศส ได้เห็นภาพถ่ายในช่วงเริ่มต้น (ประมาณทศวรรษที่ 1840) เขาได้กล่าวว่า “จากวันนี้เป็นต้นไป จิตรกรรมตายแล้ว” (Delaroche, 1840 อ้างถึงใน Bellinetti, 2019) การเกิดขึ้นของกล้องถ่ายรูปโดยนักประดิษฐ์ชาวฝรั่งเศสชื่อ โจเซฟ นีเซฟอร์ เนียปส์ (Joseph Nicéphore Niepce ค.ศ.1765-1833) และภาพถ่ายที่จะพัฒนาต่อเนื่องกันจนสมบูรณ์แบบในเทคนิคเป็นช่วงเวลาเดียวกันกับคำกล่าวนี้ จิตรกรรมในประเทศฝรั่งเศสกำลังเริ่มต้นก้าวเข้าสู่แนวคิดและการแสดงออกของศิลปะสำนึกนิยม (Realism) อันให้ความสนใจความเป็นอยู่จริง ๆ ของสภาพชีวิต ความยากจน ความเหลื่อมล้ำในสังคม สภาพผู้คน ทิวทัศน์อาคารบ้านเรือน การขับเน้นรายละเอียดเหมือนตาเห็น การถือกำเนิดของภาพถ่ายที่ทำหน้าที่ถ่ายทอดความเหมือนบางประการได้สมจริงยิ่งกว่างานจิตรกรรมจึงเป็นปฐมเหตุของสำนวนว่า “จิตรกรรมตายแล้ว” คือตายไปจากการนำเสนองานสำนึกนิยมเหมือนจริง

ในฐานะเทคโนโลยีในการสร้างภาพ ปาโบล ปิกัสโซเคยแสดงความทึ่งกับศักยภาพของเอ็กซ์เรย์ในการเปิดเผยชั้นภาพและกระบวนการทำงานที่ซ่อนอยู่ใต้ผิวหน้าของผลงานศิลปะ เขาเคยกล่าวในทศวรรษ 1950 ว่า “คุณควรจะมีเอ็กซ์เรย์ผลงานของผม เพราะจะพบอะไรอีกมากมายข้างใต้” (Picasso, 1950s อ้างถึงใน Cascone, 2018) ซึ่งสะท้อนให้เห็นถึงความสนใจและความตื่นตัวของศิลปินต่อนวัตกรรมทางเทคโนโลยี หรือกระทั่งเมื่อภาพยนตร์ถือกำเนิดขึ้น ศิลปินหลายคนได้สร้างสรรค์งานศิลปะต่อเนื่องจากภาพที่เกิดขึ้นเหล่านี้และพัฒนาจนกลายเป็นงานศิลปะที่เราเข้าใจกันในปัจจุบัน เหตุการณ์ดังกล่าวทำให้เห็นว่าพัฒนาการของงานศิลปะ หรือในกรณีนี้คืองานจิตรกรรมย่อมมีปฏิสัมพันธ์กับการถือกำเนิดขึ้นของสื่อเทคโนโลยีและแนวความคิดร่วมสมัยกัน มิได้มีพัฒนาการในตัวเองอย่างโดดเดี่ยว

ปัจจุบันเมื่อปัญญาประดิษฐ์ (Artificial Intelligence- AI) เข้ามามีบทบาทต่อชีวิตและการงานของมนุษย์ทั่วโลกมากยิ่งขึ้นอย่างส่งผลกระทบเช่น ในภาคการเกษตรและปศุสัตว์ที่ปัญญาประดิษฐ์กับเครื่องจักรทำงานทดแทนแรงงานคนได้มากกว่า มีคุณภาพคงที่ตลอด 24 ชั่วโมง ปัญญาประดิษฐ์กับวงการกฎหมายซึ่งมีหน่วยความจำและความแม่นยำ ที่เที่ยงตรงไม่มีอคติแบบมนุษย์ ปัญญาประดิษฐ์กับการแพทย์โดยเฉพาะการผ่าตัดเพื่อการรักษาที่ใช้เวลาน้อยกว่ามนุษย์แม่นยำมีประสิทธิภาพมากกว่าหมอซึ่งเป็นมนุษย์ ปัญญาประดิษฐ์กับวรรณกรรม เป็นที่ทราบกันดีว่านักศึกษาในมหาวิทยาลัยต่าง ๆ ทั่วโลกใช้ปัญญาประดิษฐ์ในการเป็นผู้ช่วยเขียนวิทยานิพนธ์จนถึงระดับเขียนให้แทบทั้งหมดก็มี ปัญญาประดิษฐ์กับสำนักพิมพ์ เช่นกรณีบริษัทแอมะซอน (Amazon) ได้กำหนดให้สามารถตีพิมพ์หนังสือที่ปัญญาประดิษฐ์เขียนได้โดยระบุสัดส่วนของงานให้ชัดเจนระหว่างผู้เขียนที่เป็นมนุษย์กับผู้เขียนที่เป็นปัญญาประดิษฐ์ (สมภาร พรหมทา, 2566) ซึ่งเป็นแนวคิดร่วมสมัยในการพิจารณาบทบาทของเทคโนโลยีนี้ แม้จะยังมีข้อสงสัยว่าการแบ่งสัดส่วนอย่างชัดเจนเป็นสัดส่วนร้อยละจะเป็นไปได้จริงหรือไม่

ในส่วนของการศิลปะปัญญาประดิษฐ์มีศักยภาพสำคัญในการสร้างสรรค์ เนื่องจากสามารถเข้าถึงข้อมูลจำนวนมากมหาศาลภายในระยะเวลาอันสั้น มีความสามารถเรียบเรียงเนื้อหาและรูปภาพตามที่ถูกร้องขอได้ จึงถูกใช้เป็นเครื่องมือสำหรับศิลปินและนักศึกษาศิลปะอย่างแพร่หลาย ลักษณะการทำงานคล้ายกับการเข้าห้องสมุดหรือการค้นคว้าเชิงประวัติศาสตร์เพื่อสร้างฐานข้อมูลก่อนจะลงมือสร้างสรรค์ ทั้งนี้เป็นที่ทราบกันดีว่างานศิลปะหรือกล่าวให้เฉพาะเจาะจงงานจิตรกรรมนั้น งานแต่ละชิ้นล้วนวางอยู่บนรากฐานของงานในประวัติศาสตร์ มิได้หลุดลอยมาอย่างโดดเดี่ยว ความหมายและคุณค่าของงานแต่ละชิ้นจึงวางอยู่บนรากฐานของประวัติศาสตร์และบริบททางพื้นที่และเวลาของงานนั้น ๆ ด้วย เมื่อใช้ปัญญาประดิษฐ์ช่วยสร้างงาน คำถามที่ตามมาก็คืออะไรคือส่วนของการสร้างสรรค์โดยจิตรกร หรือในทางกลับกันคือจิตรกรควรคิดและทำตัวอย่างไรถ้าจะอาศัยปัญญาประดิษฐ์เป็นเครื่องมือ

ผู้วิจัยในฐานะจิตรกรที่ทำงานจิตรกรรมมาโดยตลอดได้สังเกตเห็นความสำคัญของปัญญาประดิษฐ์มาช่วงระยะเวลาหนึ่งและเกิดคำถามกับตนเองในลักษณะดังกล่าว เพื่อทำการตอบคำถามนี้กับตนเองและสำหรับสาธารณะชนวงกว้าง จึงคิดโครงการวิจัยสร้างสรรค์ “เมื่อข้าพเจ้าถาม AI ว่าจิตรกรรมคืออะไร?” ขึ้น โดยจะอาศัยศักยภาพในฐานะจิตรกรทำการสร้างสรรค์ผลงานโดยมีปฏิสัมพันธ์ร่วมกับปัญญาประดิษฐ์เพื่อแสวงหาความเหมือนหรือความต่างและแนวทางในการทำงาน การต่อยอดโดยศิลปินในฐานะมนุษย์คนหนึ่ง จากนั้นนำผลงานมาวิเคราะห์ให้เห็นประเด็นชัดเจนขึ้น แสวงหาข้อสรุปต่อไป

ความมุ่งหมายและวัตถุประสงค์ของโครงการ

โครงการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะเชิงวิชาการนี้มีความมุ่งหมายเพื่อค้นหาคุณค่าและความหมายของศิลปะผ่านการทบทวนสถานภาพของจิตรกรและจิตรกรรม เมื่อปัญญาประดิษฐ์เข้ามามีส่วนร่วมในการเริ่มต้นสร้างสรรค์อย่างมีนัยยะสำคัญ ภายใต้การค้นหาคะบวนการตั้งประเด็นของเนื้อหา การค้นคว้าหาองค์ประกอบศิลปะไปจนกระทั่งการเสนอแนะเทคนิควิธีการและรูปแบบของจิตรกรรมที่ประสานเข้ากับกลไกของปัญญาประดิษฐ์ เพื่อกระตุ้นการตีความและเพื่อกระตุ้นให้เกิดการตั้งคำถามเกี่ยวกับการอยู่ร่วมกับเทคโนโลยีและใช้แ่งมุมที่มีประโยชน์ของเทคโนโลยี ในแ่งมุมของการมีปฏิสัมพันธ์แบบที่ศิลปินในอดีตเคยปฏิบัติกันมาแล้ว และประสบความสำเร็จในการตีความเทคโนโลยียุคสมัยของตนเอง

กล่าวเฉพาะกรณีของจิตรกรรม การตั้งคำถามนี้จะอยู่ที่ศักยภาพของภาษาภาพแบบปัญญาประดิษฐ์กับภาษาภาพของจิตรกรว่ามีความเหมือนกันหรือแตกต่างกันอย่างไร และศักยภาพของปัญญาประดิษฐ์กับการนำเสนอเทคนิควิธีการใหม่ ๆ ในการคิดเกี่ยวกับองค์ประกอบศิลป์ การใช้ทัศนธาตุ เทคนิคการใช้สีและพู่กัน เป็นต้น ทั้งนี้โดยที่ผู้วิจัยสร้างสรรค์เป็นจิตรกรที่ทำงานจิตรกรรมมายาวนานกว่า 30 ปี จึงมีหัวข้อและประเด็นที่จะสนทนากับปัญญาประดิษฐ์อย่างมาก

ดังนั้นงานวิจัยสร้างสรรค์นี้จึงตั้งเป้าที่จะศึกษาที่อาณานิคมสี่เท่า บริเวณที่เหลื่อมกันระหว่าง จิตรกรรมปัญญาประดิษฐ์กับจิตรกรรมมนุษย์ เพื่อสำรวจลักษณะของพื้นที่ดังกล่าว แสวงหาศักยภาพการทำงานร่วมกันสำหรับสถานะการณ์ปัจจุบัน

กรอบแนวคิดของการวิจัย

การวิจัยและสร้างสรรค์ เมื่อข้าพเจ้าสนทนากับปัญญาประดิษฐ์ว่าจิตรกรรมคืออะไร? ข้าพเจ้ามี สมมุติฐานเชิงความคิดและรูปแบบดังนี้

เชิงความคิด

ปัญญาประดิษฐ์ในฐานะเทคโนโลยีอัจฉริยะถือเป็นปัจจัยสำคัญที่ช่วยเสริมศักยภาพการทำงานของ มนุษย์ให้มีประสิทธิภาพและสมบูรณ์มากยิ่งขึ้น ภายใต้กระบวนการที่ปัญญาประดิษฐ์เข้ามามีบทบาทช่วย สร้างสรรค์ในขั้นเริ่มต้น ช่วยค้นหาและก่อรูปความคิดพื้นฐาน

เชิงรูปแบบ

ในทัศนะของผู้วิจัยสร้างสรรค์ ผลงานจิตรกรรมที่สร้างขึ้นภายใต้กระบวนการทำงานร่วมกัน ระหว่างมนุษย์และปัญญาประดิษฐ์ในปัจจุบันน่าจะอยู่ที่ปัญญาประดิษฐ์ทำหน้าที่เป็นตัวแทนของ ความคิดและเหตุผล ขณะที่มนุษย์หรือศิลปินแสดงออกถึงอารมณ์และความรู้สึก กระบวนการนี้สะท้อน ให้เห็นถึงสถานภาพและบทบาทของทั้งสองฝ่ายในการสร้างสรรค์ศิลปะร่วมกันอย่างมีนัยสำคัญ การใช้ ปัญญาประดิษฐ์เพื่อสนับสนุนกระบวนการคิดรูปแบบจึงน่าจะเป็นไปได้

การดำเนินงานและวิธีวิจัย

1.ด้านเนื้อหา

ด้านเนื้อหาคือทำการค้นคว้า สร้างสรรค์ร่วมกับปัญญาประดิษฐ์

1. ผู้วิจัยสร้างสรรค์สนทนากับปัญญาประดิษฐ์ด้วยการส่งคำบอกบท (prompt) ให้ปัญญา ประดิษฐ์ทำภาพร่าง
2. ผู้วิจัยนำผลที่ได้มาสร้างภาพร่างของตนเอง เพิ่มเติมประเด็นที่สนใจ จากนั้นจึงสร้างงาน จิตรกรรมโดย ดัดแปลงข้อคิดและองค์ประกอบศิลป์จากปัญญาประดิษฐ์ให้แสดงออกซึ่งแง่มุมทางศิลปะ และความรู้สึกจากกระบวนการทางจิตรกรรมมากขึ้น

2.ด้านเทคนิค

เป็นการสร้างงานจิตรกรรมที่มีขนาดใหญ่เพื่อแสดงออกซึ่งอารมณ์ความรู้สึกจากองค์ประกอบศิลป์ ชุดสี พื้นผิวและร่องรอยพู่กันให้ได้มากที่สุด

การทบทวนวรรณกรรม

ปัญญาประดิษฐ์เป็นประเด็นสำคัญในช่วงต้นทศวรรษที่ 2020 เนื่องจากเกิดช่องทางจำนวนมากที่คนสามารถเข้าถึงและใช้ประโยชน์ได้อย่างกว้างขวางและเป็นที่ยอมรับว่ามีศักยภาพอย่างมาก (จริง ๆ แล้วเรายังไม่ทราบว่าปัญญาประดิษฐ์มีศักยภาพเพียงไหน เนื่องจากเพิ่งอยู่ในช่วงเริ่มต้นเท่านั้น) เหตุการณ์สำคัญที่ทำให้เกิดการตระหนักเกี่ยวกับเรื่องนี้ก็คือใน ค.ศ.2016 ปัญญาประดิษฐ์ชื่อ AlphaGo สร้างและพัฒนาโดยบริษัทชื่อ Google Deepmind เอาชนะนักเล่นหมากล้อม (โกะ) ชาวเกาหลีชื่อ อี เซดอล (Lee Sedol) ซึ่งขณะนั้นอยู่ที่อันดับ 2 ของโลกได้ 4-1 เกม (Google DeepMind, n.d.) หมากล้อมเป็นหนึ่งในเกมที่มีความซับซ้อนอันเกิดจากการที่เกมเปิดกว้าง สามารถสร้างยุทธศาสตร์ได้หลากหลายแทบไม่จำกัด โดยที่การเดินหมากของ AlphaGo ในครั้งนั้นผู้เชี่ยวชาญเกมนี้กล่าวกันว่าสร้างสรรค์มากจนทำให้ไม่เข้าใจยุทธศาสตร์การคิด และการเดินหมากจนกระทั่งตามไม่ทันและพ่ายแพ้ไปในที่สุด มาโนวิชและอารีเอลลีสรุปว่าสมมติฐานว่าอะไรคือ ปัญญาและการสร้างสรรค์นั้นอาจจะอยู่กับการที่มนุษย์ไม่สามารถ “เข้าใจ” ได้จากพื้นฐานของตนเอง เมื่อไม่เข้าใจจึงเรียกว่าสร้างสรรค์ จนกว่าจะทำความเข้าใจได้ในอนาคต ดังนั้นการพิจารณาว่าการสร้างสรรค์อยู่ตรงไหนจึงวางอยู่ในบริบททางพื้นที่และเวลาด้วย (Sternberg & Lubert, 1996: 677-688 อ้างถึงใน Manovich & Arielli, 2024: 49)

ในแง่ของศิลปะ ผู้เชี่ยวชาญเกี่ยวกับปัญญาประดิษฐ์เน้นว่าคำถามเกี่ยวข้องกับความหมายของการมีสติปัญญา (intelligence) และความสามารถในการสร้างสรรค์ (creativity) ทั้งนี้การสร้างสรรค์นั้นมีลักษณะของการวางศูนย์กลางอยู่ที่มนุษย์ (anthropocentric) (Manovich & Arielli, 2024) มาโนวิชและอารีเอลลีชี้ว่าการสร้างสรรค์นั้นมีลักษณะเป็นมายาคติและใช้มนุษย์เป็นที่ตั้ง ดังนั้นการทำงานของปัญญาประดิษฐ์จึงอาจจะไม่ได้เป็นการสร้างสรรค์อย่างที่คาดหมายกัน ยามที่คนเขียนคำบอกบท (prompt) ให้แก่ปัญญาประดิษฐ์ เครื่องจักรจะทำงานเป็นผู้รวบรวมและกลั่นกรอง แต่ไม่นำเสนอสิ่งที่ใหม่ทั้งหมดด้วยตนเอง เรียกว่าเป็น “สุนทรียศาสตร์ต่อขยาย” (extended aesthetics) (Manovich & Arielli, 2024: 145-150) ซึ่งศิลปินในยุคปัจจุบันมิได้จำกัดอยู่เพียงผู้สร้างงานจากศูนย์ หากแต่หมายถึงผู้ที่ใช้เครื่องมือและเทคโนโลยี เช่น ปัญญาประดิษฐ์ (AI) ตีความ เลือกรวบรวม และปรับแต่งสิ่งที่มีอยู่เดิมให้เกิดความหมายใหม่ ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของมาโนวิช ที่ศิลปินคือ ผู้เลียนแบบและปรับปรุงธรรมชาติ ไม่ใช่ผู้สร้างจากความว่างเปล่า แนวคิดนี้ยังสัมพันธ์กับทฤษฎีสุนทรียศาสตร์ของอริสโตเติลที่เน้นการเลียนแบบ (mimesis) และปรับปรุงสิ่งที่มีอยู่ให้งดงามขึ้น (Destrée, 2021) ดังนั้น “สุนทรียศาสตร์ต่อขยาย” จึงสะท้อนกระบวนการสร้างสรรค์ที่ศิลปินใช้เทคโนโลยีขยายขอบเขตงาน โดยยังคงเป็นผู้กำหนดทิศทางและความหมายหลักของผลงานอยู่เสมอ

ก่อนหน้าที่จะเกิดปัญญาประดิษฐ์ขึ้น มีคำถามเกี่ยวกับการที่เครื่องจักรหรือเครื่องมือในการคำนวณต่าง ๆ เช่น คอมพิวเตอร์จะสามารถสร้างสรรค์งานศิลปะได้หรือไม่เกิดขึ้นมาแล้ว ใน ค.ศ.1966 มีการทดลองให้อัลกอริธึมสร้างจิตรกรรมในรูปแบบของปีต มงเดรียน (Piet Mondrian ค.ศ.1872-

-1944) แล้วนำเสนอเปรียบเทียบกับจิตรกรรมจริงให้สาธารณชนตัดสิน ผลปรากฏว่าภาพที่สร้างขึ้นโดยอัลกอริธึมได้รับการยอมรับว่าสร้างความพึงพอใจได้มากกว่ารูปของศิลปินเสียอีก

อย่างไรก็ตาม กรณีจิตรกรรมของมงเดเรียนั้น เป็นที่เข้าใจตรงกันว่าความหมายและคุณค่าของผลงานไม่ได้มาจากตัวผลงานเพียงโดด ๆ แต่ต้องถูกประเมินจากการที่ศิลปินมีความสามารถในการกลั่นกรองสถานะการณ์และบริบทของศิลปะสมัยใหม่จนกระทั่งสามารถสร้างงานที่มีลักษณะสร้างสรรค์มีความใหม่ที่ไม่สามารถเข้าใจได้ด้วยบริบทในขณะนั้น มิได้สร้างสรรค์ขึ้นมาลอย ๆ เช่นเดียวกันกับที่นักปรัชญาชาวอังกฤษเซอร์ โรเจอร์ สครูตัน (Roger Scruton) เคยกล่าวว่าการฟังเสียงของบทกวีจีนโดยไม่เข้าใจความหมายเป็นเช่นเดียวกันกับการปิดตาตี๋มไวน์ซึ่งไม่สามารถทำให้เข้าใจถึงคุณค่าที่แท้จริงของเรื่องนั้น ๆ ได้ ความหมายของการสร้างสรรค์จึงผูกอยู่กับความเป็นมนุษย์และสิ่งที่เรียกว่าใหม่ในบริบทดังกล่าว

มานิธิแยกแยะกระบวนการทำงานของปัญญาประดิษฐ์ออกเป็นสองแนวทางคือ การช่วยเลือกภาพที่เหมาะสมจากแหล่งภาพจำนวนมาก และ ช่วยสร้างหรือจัดเรียงเนื้อหาขึ้นเสียใหม่ (assistance in selecting appropriate images from large (often massive) collections, and assistance in the creation/editing new content.) (Manovich, 2018) วิลเลียม เจ มิทเชล (William J. Mitchell) ตั้งข้อสังเกตว่ากระบวนการนี้มีความสัมพันธ์กับเมืองโดยมีการจัดลำดับความสำคัญ การเลือกภาพนั้นก็คือการไปแยกภาพที่ต้องการออกมาจากแหล่งแล้วนำมาจัดรวมกันใหม่ (separate and recombine) (Mitchell, 1996 อ้างถึงใน Manovich, 2024: 122-123) แบบเดียวกันกับที่นักผังเมืองในศตวรรษที่ 18 และ 19 จัดลำดับ (hierarchies) ของพื้นที่ที่มีความสำคัญมากหรือน้อยตามแกนและระบบการสัญจร กล่าวคือมีการจัดลำดับอย่างเป็นระบบ ไม่ได้ทำงานแบบสุ่ม การทำงานในกรณีการบอกบทสำหรับจิตรกรรมก็เช่นกัน

ปัญญาประดิษฐ์ (AI) เป็นพลังสนับสนุนที่สำคัญสำหรับศิลปินในการขยายขอบเขตความคิดสร้างสรรค์และเพิ่มศักยภาพในการสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรม ด้วยการนำเสนอข้อมูลและแนวคิดที่หลากหลายอย่างรวดเร็วเหนือกว่ามนุษย์ ศิลปินจึงสามารถใช้ปัญญาประดิษฐ์เป็นเครื่องมือในการค้นคว้าทดลอง และสร้างองค์ประกอบใหม่ ๆ ได้อย่างมีประสิทธิภาพ ซึ่งคุณค่าและความหมายที่แท้จริงของงานศิลปะยังคงอยู่ที่การกลั่นกรอง ตีความ และท้าทายกรอบความคิดจากมนุษย์ โดยศิลปินยังคงเป็นผู้กำหนดทิศทางและความหมายหลักของผลงานอยู่เสมอ ดังนั้นปัญญาประดิษฐ์จึงทำหน้าที่เป็น “ผู้ช่วย” ที่เสริมพลังให้กับศิลปิน แต่ไม่สามารถทดแทนจิตวิญญาณและความลุ่มลึกในกระบวนการสร้างสรรค์ของมนุษย์ได้พื้นฐานความเข้าใจนี้ทำให้การศึกษาเรื่องความสัมพันธ์ของปัญญาประดิษฐ์กับการทำงานของศิลปินในกรณีการสร้างงานจิตรกรรมได้อย่างชัดเจนขึ้น สอดคล้องกับเป้าหมายของการวิจัยสร้างสรรค์นี้

กระบวนการสร้างสรรค์

กระบวนการสร้างสรรค์ผลงานผ่านเทคนิควิธีการของผู้สร้างสรรค์ แบ่งเป็น 5 ขั้นตอน คือ

1. กำหนดแนวความคิดและเรื่องราวของจิตรกรรมโดยผู้วิจัยสร้างสรรค์ ซึ่งในกรณีนี้เป็นเรื่องราวความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลทั้งที่เคยดำรงอยู่จริงกับบุคคลในจินตนาการบวกกับเรื่องราวที่เหมือนจะเป็นไปไม่ได้คือการผสมผสานพืชพันธุ์และผลไม้ประเภทต่าง ๆ เข้าไปในองค์ประกอบ
2. บอกบทให้แก่ปัญญาประดิษฐ์เพื่อแสวงหาแนวทางความเป็นไปได้และองค์ประกอบกับความคิดเบื้องต้น
3. ดัดแปลงและเพิ่มเติม สร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรมเทคนิคสีน้ำมัน ต่อยอดเรื่ององค์ประกอบ ศิลปะ ชูตสี พื้นผิวและร่องรอยพู่กัน โดยตระหนักถึงความรู้สึกในช่วงขณะที่กำลังทำการสร้างสรรค์งานชิ้นหนึ่ง ๆ
4. วิเคราะห์ผลงานสร้างสรรค์เทียบเคียงผลงานประมวลจากปัญญาประดิษฐ์และผลงานจิตรกรรม

1. การกำหนดแนวความคิดและเรื่องราว

ผู้วิจัยสร้างสรรค์สนใจจิตรกรรมเกี่ยวกับคนในแง่บุคลาธิษฐาน ทั้งในแง่ภาพเหมือน (portrait) และในแง่ภาพคนในศิลปะประเภทต่าง ๆ เนื่องจากพิจารณาว่าเป็นหัวข้อที่สามารถแสดงออกซึ่งเนื้อหาทางประวัติศาสตร์ ความเชื่อ วัฒนธรรมไปจนกระทั่งความรู้สึกในห้วงขณะหนึ่ง ๆ ได้และเป็นการเปรียบเทียบที่ทรงพลังในกรณีที่เป็นภาพบุคคลที่มีบทบาทสำคัญในประวัติศาสตร์ องค์ประกอบของภาพบุคคลในจิตรกรรมในอดีตมักเป็นพื้นที่ ไม่ว่าจะเป็นสถาปัตยกรรมหรือทิวทัศน์เพื่อแสดงเรื่องเล่า ในกรณีนี้ข้าพเจ้าสนใจภาพคนที่สัมพันธ์กับพืชพันธุ์และผลไม้ที่ไม่ค่อยปรากฏบ่อยครั้งมากนัก เพื่อให้ภาพเกิดรสชาติแปลกใหม่ ทั้งนี้โดยพิจารณาว่าปัญญาประดิษฐ์น่าจะทำหน้าที่ “จัดหา” ภาพเหล่านี้ได้เร็วและมีประสิทธิภาพกว่าการค้นคว้าด้วยตัวข้าพเจ้าเอง

2. การสร้างแบบร่างโดยปัญญาประดิษฐ์

ข้าพเจ้าป้อนชุดคำที่ต้องการเข้าไปให้กับปัญญาประดิษฐ์ ตามแนวเรื่องที่กำหนดไว้ในข้อที่ 1 เนื่องจากพื้นที่ของบทความมีจำกัด ในบทความวิจัยนี้ข้าพเจ้าเลือกชุดคำและองค์ประกอบภาพออกมาจำนวน 4 ภาพ เพื่อเป็นตัวอย่างจากทั้งหมด 15 ภาพ

ภาพที่ 1 ป้อนคำสั่งดังนี้ “Portrait of an alien In the imagination of humans in the primitive era, there were flowers and fruits decorated on the heads of allens, painting by Hieronymus Bosch, very detailed, 4K”

ภาษาไทย “ภาพเหมือนของมนุษย์ต่างดาวในจินตนาการของมนุษย์ยุคดึกดำบรรพ์ มีดอกไม้และผลไม้ประดับอยู่บนศีรษะของมนุษย์ต่างดาว วาดในสไตล์ของศิลปิน เฮียโรนีมุส บอช มีความละเอียดสูง ความละเอียด 4K”

ปัญญาประดิษฐ์สร้างภาพมาให้ดังนี้



ภาพที่ 1

Portrait of an alien in the imagination of humans in the primitive era

หมายเหตุ. ภาพจากคำบอกบท “Portrait of an alien in the imagination of humans in the primitive era, there were flowers and fruits decorated on the heads of aliens, painting by Hieronymus Bosch, very detailed, 4K.” ประมวลผลโดย MidJourney, October 2023.

ภาพที่ 2 ป้อนคำสั่งดังนี้ “Portrait of Jesus Christ has Thai fruits and flowers made from glass and metal adorned the head and around, very detailed, 4K, paint and composition by Sandro Botticelli.”

ภาษาไทย “ภาพเหมือนของพระเยซูคริสต์ที่มีผลไม้และดอกไม้ไทยทำด้วยแก้วตกแต่งบนหัวและโดยรอบ รายละเอียดอย่างมาก 4K วาดและจัดองค์ประกอบภาพโดยซานโดร บอตติเชลลี”

ปัญญาประดิษฐ์สร้างภาพมาให้ดังนี้



ภาพที่ 2

Portrait of Jesus Christ with Thai fruits and flowers made from glass and metal adorned the head and surroundings

หมายเหตุ. ภาพจากคำบอกบท “Portrait of Jesus Christ has Thai fruits and flowers made from glass and metal adorned the head and around, very detailed, 4K, paint and composition by Sandro Botticelli.” ประมวลผลโดย MidJourney, October 2023.

ภาพที่ 3 ป้อนคำสั่งดังนี้ “Plenty of fruits and cereal crops made of gems and jewelry have decorative on a beautiful Apsara Khmer’s head and her dress.”

ภาษาไทย “ผลไม้และธัญพืชทำจากอัญมณีตกแต่งบนหัวของนางอัปสรเขมรและที่เสื้อผ้าวัย”

ปัญญาประดิษฐ์สร้างภาพมาให้ดังนี้



ภาพที่ 3

Plenty of fruits and cereal crops made of gems and jewelry on a beautiful Apsara Khmer’s head and dress

หมายเหตุ. ภาพจากคำบอกบท “Plenty of fruits and cereal crops made of gems and jewelry have decorative on a beautiful Apsara Khmer’s head and her dress.” ประมวลผลโดย MidJourney, October 2023..

ภาพที่ 4 ป้อนคำสั่งดังนี้ “Portrait of the statue of Moses from Michelangelo’s sculpture becomes an English banker. America and the world there are flowers and golden fruits. There is Adam and Eve’s apple., very detailed, hyper realistic, 4K—.”

ภาษาไทย “ภาพเหมือนของอนุสาวรีย์โมเสสที่กลายเป็นนายธนาคารชาวอังกฤษ ในอเมริกาและในโลกมีดอกไม้และผลไม้ทองคำ มีแอปเปิ้ลของอดัมและอีฟ รายละเอียดอย่างมาก เหมือนจริง”

ปัญญาประดิษฐ์สร้างภาพมาให้ดังนี้



ภาพที่ 3

Portrait of the statue of Moses from Michelangelo’s sculpture as an English banker with flowers, golden fruits, and Adam and Eve’s apple

หมายเหตุ. ภาพจากคำบอกบท “Portrait of the statue of Moses from Michelangelo’s sculpture becomes an English banker. America and the world there are flowers and golden fruits. There is Adam and Eve’s apple., very detailed, hyper realistic, 4K—.” ประมวลผลโดย MidJourney, October 2023.

3. สร้างสรรค์ผลงานต่อยอดจากแบบที่ปัญญาประดิษฐ์มอบมาให้

เมื่อได้ภาพร่างที่ตอบโจทย์ดังกล่าว ผู้สร้างสรรค์นำภาพร่างเหล่านั้นมาปรับแต่งเพิ่มเติม เปลี่ยนแปลงรายละเอียด การเพิ่มองค์ประกอบ หรือการตีความใหม่จากแนวทาง เพื่อให้เกิดมิติทางศิลปะเพื่อสะท้อนถึงตัวตนและอัตลักษณ์เฉพาะตัวของผู้สร้างสรรค์เอง ผู้วิจัยสร้างสรรค์เข้าใจดีว่างานจิตรกรรมแต่ละชิ้นจะมีความหมายและคุณค่าสัมพันธ์กับบริบทของพื้นที่และเวลา ซึ่งในกรณีนี้คือบริบทสองแนวทาง แนวทางแรกคือบริบทของจิตรกรรมในประวัติศาสตร์จิตรกรรมตะวันตก แนวทางที่สองคือบริบทของจิตรกรรมสมัยใหม่ของไทยและของผู้วิจัยสร้างสรรค์เอง

ในขั้นตอนนี้ ผู้สร้างสรรค์ไม่ได้เพียงแค่คัดลอกหรือทำซ้ำผลงานที่ปัญญาประดิษฐ์สร้างขึ้น แต่สวมบทบาทเป็นผู้ร่วมมือในกระบวนการสร้างงานศิลปะ โดยใช้ทักษะ ความรู้ และความรู้สึกของมนุษย์ในการตีความ สร้างมิติใหม่ หรือเพิ่มองค์ประกอบที่มีความหมายเชิงลึก โดยตระหนักถึงความต้องการให้ผลงานสุดท้ายเกิดการสะท้อนถึงการทำงานร่วมกันระหว่างมนุษย์และปัญญาประดิษฐ์อย่างมีนัยสำคัญ นอกจากนี้ ยังคิดถึงการผสมผสานศักยภาพระหว่างเทคโนโลยีและจินตนาการของมนุษย์ให้เป็นหนึ่งเดียว

ผลงานของผู้วิจัยสร้างสรรค์มีลักษณะดังนี้

ภาพที่ 5

Cosmology and the Sutra of Karma,
Oil on canvas, 160 x 150 cm, created
in 2024 (B.E. 2567).

หมายเหตุ. จาก Long Live Painting:
AI's Temporary Challenge, by T.
Thipwaree, 2024a, Number 1 Gallery.
Copyright by Thanarit Thipwaree



ภาพที่ 6

Crown of Light of Resurrection, Oil on canvas, 200 x 170 cm, created in 2024 (B.E. 2567).

หมายเหตุ. จาก *Long Live Painting: AI's Temporary Challenge*, by T. Thipwaree, 2024b, Number 1 Gallery. Copyright by Thanarit Thipwaree



ภาพที่ 7

Divine Reverie, Oil on canvas, 160 x 150 cm, created in 2024 (B.E. 2567).

หมายเหตุ. จาก *Long Live Painting: AI's Temporary Challenge*, by T. Thipwaree, 2024c, Number 1 Gallery. Copyright by Thanarit Thipwaree



ภาพที่ 8

'Banker, Hitler, Zionist, Moses', Oil on canvas, 70 x 80 cm, created in 2024 (B.E. 2567).

หมายเหตุ. จาก Long Live Painting: AI's Temporary Challenge, by T. Thipwaree, 2024d, Number 1 Gallery. Copyright by Thanarit Thipwaree

4. บทวิเคราะห์ผลงานสร้างสรรค์

ผลงานจิตรกรรมที่นำมาเป็นตัวอย่างในบทความวิจัยนี้สามารถวิเคราะห์ในฐานระดับของประเด็นต่าง ๆ ทั้งนี้ปัญญาประดิษฐ์เองก็ยังมีอายุเยาว์ น่าจะพัฒนาต่อเนื่องอย่างมากในอนาคต การวิเคราะห์เพื่อแสวงหาว่าปัญญาประดิษฐ์ทำอะไรได้หรือไม่ได้จึงน่าจะเหมาะสมเท่าการวิเคราะห์หามองหาระดับความเป็นไปได้ของเทคโนโลยี เพื่อพิจารณาว่าเทคโนโลยีนี้มีระดับของประเด็นต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับงานศิลปะอย่างไร เฉพาะในสถานะการณ์ปัจจุบัน



ภาพที่ 9

เปรียบเทียบภาพต้นแบบจาก Ai (ขวา) และ ภาพ “จักรวาลวิทยาและพระสูตรแห่งกรรม (Cosmology and the Sutra of Karma)” จิตรกรรมสีน้ำมันของศิลปิน (ซ้าย)

การจัดวางองค์ประกอบและโครงสร้างภาพ

ภาพปัญญาประดิษฐ์ มีการจัดวางองค์ประกอบแบบสมมาตรตรงกลางในรูปแบบภาพเหมือนบุคคลครึ่งตัว ซึ่งเป็นลักษณะที่ไม่ค่อยพบในงานของเฮียโรนิมัส บอช (Hieronymus Bosch ค.ศ.1450-1516) ฉากหลังเป็นนามธรรม ไม่มีเรื่องราวหรือความหมายเชิงสัญลักษณ์ชัดเจน ดอกไม้ถูกคัดเลือกและตัดตอนมาจากแนวหุ่นนิ่งดัตช์ บางดอกประดับอยู่บนใบหน้า บางดอกงอกออกมาจากใบหน้า สร้างความรู้สึกแปลกตาแต่ยังคงเป็นการรวมองค์ประกอบตามข้อมูลที่ปัญญาประดิษฐ์รับมาโดยตรง ร่างกายสวมเสื้อผ้าแบบแปลกตา แต่ขาดความชัดเจนในความหมายของวัสดุหรือผิวสัมผัส

ภาพศิลปิน ใช้องค์ประกอบสมมาตรเช่นกัน แต่มีการเสริมกรอบภาพที่ออกแบบเป็นรูปมนุษย์ต่างดาว ซึ่งช่วยกำหนดขอบเขตและสร้างโครงสร้างภาพที่ชัดเจนขึ้น รายละเอียดและองค์ประกอบภาพขนาดเล็กหลากหลายล่องลอยไปมา ทำให้เรื่องราวซับซ้อนและแทบไม่เป็นหนึ่งเดียว ผู้ชมต้องใช้จินตนาการในการเชื่อมโยงองค์ประกอบเหล่านี้เข้าด้วยกัน ลำดับความสำคัญของภาพรวมเร แต่ภาพมนุษย์ต่างดาวและกรอบภาพสีนวลช่วยคุมโครงสร้างภาพไว้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ ร่างกายมีความกำกวมระหว่างผิวหนังและเสื้อผ้าสร้างความลึกลับและความน่าสนใจ

เทคนิคการใช้สีและรายละเอียด

ภาพปัญญาประดิษฐ์ ใช้สีและพื้นผิวที่เน้นความสมจริงในเชิงสามมิติ แต่สีสันและรายละเอียดยังคงเป็นการผสมผสานจากข้อมูลที่ได้รับมาโดยตรง ไม่มีการใช้เทคนิคสีแปร่งหรือการเล่นกับสีเพื่อสื่อสารอารมณ์หรือความรู้สึกที่ลึกซึ้ง รายละเอียดดกไม่และองค์ประกอบอื่น ๆ ถูกตัดตอนและคัดเลือกรมาอย่างจำกัด

ภาพศิลปิน ใช้เทคนิคสีแปร่งที่ละเอียดอ่อนและคู่สีที่มีความสัมพันธ์ซับซ้อน การใช้สีและรายละเอียดในภาพช่วยสร้างมิติและบรรยากาศที่หลากหลายและมีชีวิตชีวา รายละเอียดดล่งลอยและซ้อนทับกันอย่างตั้งใจเพื่อสื่อสารความซับซ้อนและความไม่แน่นอนทางอารมณ์

อัตลักษณ์และการสื่อสารอารมณ์

ภาพปัญญาประดิษฐ์ แม้จะมีรายละเอียดที่น่าสนใจ แต่ยังขาดความลึกซึ้งทางอารมณ์และความรู้สึกที่ซับซ้อน รายละเอียดเหล่านี้เป็นผลจากการประมวลผลเชิงเทคนิคที่ขาดการตีความหรือการเล่าเรื่องที่มีความหมาย

ภาพศิลปิน รายละเอียดซับซ้อนและองค์ประกอบที่หลากหลายสร้างบรรยากาศที่ปั่นป่วนและมีชีวิตชีวา อารมณ์และความคิดของศิลปินถูกถ่ายทอดผ่านการจัดวางองค์ประกอบและการใช้สีที่ลึกซึ้ง เปิดโอกาสให้ผู้ชมได้ตีความและเชื่อมโยงเรื่องราวตามจินตนาการของตนเอง



ภาพที่ 10

เปรียบเทียบภาพต้นแบบจาก Ai (ขวา) และ ภาพ “มงกุฎแสงแห่งการฟื้นคืนชีพ (Crown of Light of Resurrection)” จิตรกรรมสีน้ำมันของศิลปิน (ซ้าย)

การจัดวางองค์ประกอบและโครงสร้างภาพ

ภาพปัญญาประดิษฐ์ มีการจัดวางองค์ประกอบแบบสมมาตรตรงกลางในรูปแบบภาพเหมือนบุคคล ครึ่งตัว ฉากหลังเป็นนามธรรมสีดำสนิท สร้างบรรยากาศโทมนานศพ มงกุฎหนามยังคงอยู่แต่เกือบถูกกลืนด้วย พวงมาลัยดอกไม้ในแบบวัฒนธรรมตะวันตก ภาพโดยรวมมีลักษณะคล้ายประติมากรรมเคลือบเรซินที่เงาวาว ดอกไม้และผลไม้ดูเหมือนพลาสติก สะท้อนการประมวลผลเชิงเทคนิคที่ขาดความลึกซึ้งทางอารมณ์และ ความเป็นธรรมชาติ

ภาพศิลปิน ใช้องค์ประกอบสมมาตรเช่นกัน แต่มีการเสริมเส้าและหัวเส้าแบบไอโอนิกเพื่อกำหนด ขอบเขตของภาพและสร้างโครงสร้างที่ชัดเจนขึ้น รายละเอียดดอกไม้และองค์ประกอบอื่น ๆ ถูกเพิ่มเข้ามา อย่างมากจนเกิดเรื่องราวที่ซับซ้อนและแทบจะไม่ใช่หนึ่งเดียว ความหมายของภาพมีความซับซ้อนและเปิดกว้าง ต่อการตีความ ลำดับความสำคัญขององค์ประกอบในภาพไม่แน่นอน องค์ประกอบต่าง ๆ แข่งกันแสดงออกด้วยรูปทรง สี สัน และตำแหน่ง แม้ภาพพระเยซูจะใหญ่และกินพื้นที่ส่วนใหญ่ แต่กลับถูกลดความสำคัญลงจากการ ซ้อนทับขององค์ประกอบอื่น ๆ

เทคนิคการใช้สีและรายละเอียด

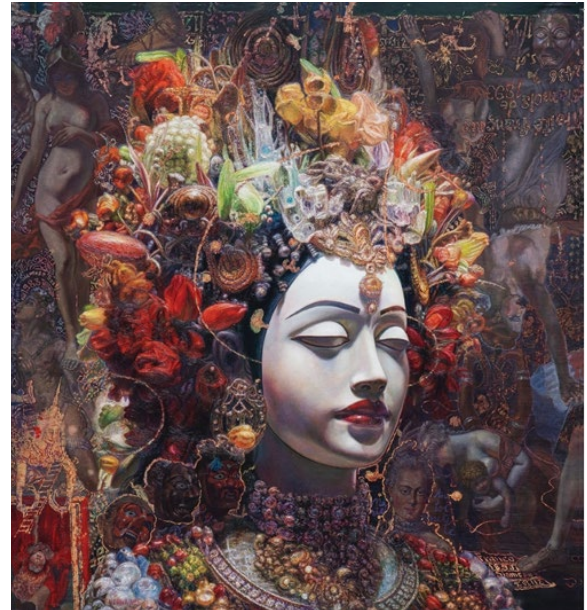
ภาพปัญญาประดิษฐ์ สีและพื้นผิวภาพมีลักษณะเงาวาวและเหมือนวัสดุสังเคราะห์ เช่น เรซินหรือพลาสติก ขาดการใช้เทคนิคสีแปร่งหรือการเล่นกับสีเพื่อสื่อสารอารมณ์หรือเรื่องราวอย่างลึกซึ้ง

ภาพศิลปิน ใช้เทคนิคสีแปร่งอย่างประณีตและคู่สีที่หลากหลาย กระจายอยู่ทั่วผลงาน เพื่อสร้างมิติและบรรยากาศที่มีชีวิตชีวา การใช้สีและการจัดวางองค์ประกอบช่วยสร้างความซับซ้อนและความลึกซึ้งทางอารมณ์ที่ปัญญาประดิษฐ์ยังไม่สามารถเลียนแบบได้

อัตลักษณ์และการสื่อสารอารมณ์

ภาพปัญญาประดิษฐ์ รายละเอียดดอกไม้และผลไม้ถูกคัดเลือกและตัดตอนมาอย่างจำกัด ทำให้ภาพขาดความลึกซึ้งทางอารมณ์และความรู้สึก รายละเอียดเหล่านี้เป็นเพียงการประมวลผลเชิงเทคนิคตามข้อมูลที่รับมา ไม่สามารถสื่อสารเรื่องราวหรือความรู้สึกที่ซับซ้อนได้

ภาพศิลปิน รายละเอียดที่หลากหลายและซับซ้อนช่วยสร้างบรรยากาศที่ปั่นป่วนและมีชีวิตชีวา องค์ประกอบขนาดเล็กที่ล่องลอยไปมา สร้างความรู้สึกของความไม่แน่นอนและความซับซ้อน ใบหน้าของพระเยซูเป็นจุดศูนย์กลางที่ถูกท้าทายโดยองค์ประกอบอื่น ๆ สื่อสารความรู้สึกและความคิดของศิลปินอย่างลึกซึ้งและเปิดกว้างต่อการตีความ



ภาพที่ 11

เปรียบเทียบภาพต้นแบบจาก Ai (ขวา) และ ภาพ “ภวังค์ศักดิ์สิทธิ์ (Divine Reverie)” จิตรกรรมสีน้ำมันของศิลปิน (ซ้าย)

การจัดวางองค์ประกอบและโครงสร้างภาพ

ภาพปัญญาประดิษฐ์ มีการจัดวางองค์ประกอบตรงกลางในรูปแบบภาพเหมือนบุคคลครึ่งตัวสามมิติ โดยแสงเงาและพื้นผิวให้ความรู้สึกเหมือนประติมากรรมหรือบุคคลสวมหน้ากาก ฉากหลังเป็นนามธรรมที่เบลอลายภาพถ่ายจากกล้องที่ใช้เทคนิคโฟกัสตื้น (shallow depth of field) ซึ่งไม่มีเรื่องราวหรือความหมายเชิงสัญลักษณ์ชัดเจน ดอกไม้ถูกคัดเลือกจากแนวหุ่นนิ่งตัดซ์ บางดอกประดับอยู่บนใบหน้า บางดอกงอกออกมาจากใบหน้า สร้างความรู้สึกแปลกตาแต่ยังคงเป็นการรวมองค์ประกอบตามข้อมูลที่ปัญญาประดิษฐ์ได้รับมาโดยตรง

ภาพศิลปิน ใช้องค์ประกอบภาพเหมือนบุคคลครึ่งตัวเช่นกัน แต่ผสมผสานรูปแบบและเรื่องราวแบบไทยเข้ากับศิลปะตะวันตกอย่างลึกซึ้ง ฉากหลังเต็มไปด้วยเรื่องราวและองค์ประกอบที่ซับซ้อน อ้างอิงถึงทั้งจิตรกรรมตะวันตกและศิลปะไทย สร้างบรรยากาศที่มีความหมายและความลึกซึ้งมากกว่าภาพปัญญาประดิษฐ์

เทคนิคการใช้สีและรายละเอียด

ภาพปัญญาประดิษฐ์ ใช้แสงเงาแบบสามมิติที่ทำให้ความรู้สึกเหมือนประติมากรรมหรือหน้ากาก สีสันและพื้นผิวมีลักษณะเรียบและเงาวาว คล้ายวัสดุสังเคราะห์ ขาดการเล่นกับสีและแสงเงาเพื่อสื่อสารอารมณ์หรือความรู้สึกที่ลึกซึ้ง

ภาพศิลปิน ใช้เทคนิคการจัดแสงเงาแบบสามมิติที่ประณีตและการใช้สีที่มีความสัมพันธ์ซับซ้อน ใบหน้าวาดเหมือนจริงและมีชีวิตชีวา คล้ายตัวละครที่แต่งหน้าขาวก่อนขึ้นแสดง การใช้สีและแสงเงาช่วยสร้างมิติและเน้นลำดับความสำคัญของบุคคลในภาพอย่างชัดเจน

อัตลักษณ์และการสื่อสารอารมณ์

ภาพปัญญาประดิษฐ์ รายละเอียดดอกไม้และองค์ประกอบอื่น ๆ เป็นการตัดตอนและผสมผสานจากฐานข้อมูล ทำให้ภาพดูแปลกตาแต่ขาดความลึกซึ้งทางอารมณ์และเรื่องราวที่สื่อสารได้อย่างชัดเจน รายละเอียดเหล่านี้เป็นผลจากการประมวลผลเชิงเทคนิค ไม่ใช่การเล่าเรื่องที่มีความหมาย

ภาพศิลปิน รายละเอียดในฉากหลังและองค์ประกอบต่าง ๆ เต็มไปด้วยเรื่องราวและความซับซ้อน สร้างบรรยากาศปั่นป่วนแต่มีชีวิตชีวา ใบหน้าของบุคคลเป็นจุดศูนย์กลางที่คุมลำดับความสำคัญของภาพ สื่อสารอารมณ์และความคิดของศิลปินอย่างลึกซึ้งและเปิดกว้างต่อการตีความอย่างลึกซึ้งและเปิดกว้างต่อการตีความ



ภาพที่ 12

เปรียบเทียบภาพต้นแบบจาก Ai (ชาว) และ ภาพ “Banker, Hitler, Zionist, Moses” จิตรกรรมสีน้ำมันของศิลปิน (ซ้าย)

การวัดวางองค์ประกอบและโครงสร้างภาพ

ภาพปัญญาประดิษฐ์ ใช้องค์ประกอบแบบสมมาตรตรงกลาง โดยรูปบุคคลถูกนำเสนอในลักษณะประติมากรรมหินอ่อนสามมิติ มีผลไม้ที่ไม่ชัดเจนว่าเป็นแอปเปิลหรือไม่ รายล้อมตั้งแต่หัวลงมาถึงใต้หน้าอก ฉากหลังเป็นสีดำสนิทแบบนามธรรม ไม่มีความหมายเฉพาะเจาะจง ภาพเน้นที่ร่างกายท่อนบนซึ่งดูเหมือนถูกตัดมาจากประติมากรรมเต็มตัว สวมเสื้อผ้าแบบสมัยเก่า การสร้างพื้นผิวมีความสมจริงและละเอียดในลักษณะหินอ่อน แต่ยังคงเป็นการประมวลผลเชิงเทคนิคที่ขาดความลึกซึ้งทางอารมณ์

ภาพศิลปิน ใช้องค์ประกอบสมมาตรเช่นกัน แต่มีการเสริมกรอบครึ่งวงกลมเพื่อกำกับพื้นที่ว่างโดยรวมของภาพ เพิ่มมิติและโครงสร้างที่ชัดเจนขึ้น รายละเอียดถูกเพิ่มเข้ามาอย่างมาก แม้จะมีรายละเอียดขนาดเล็กจำนวนมากที่เสริมเรื่องราวและบรรยากาศ แต่ภาพรวมยังถูกคุมด้วยรูปบุคคลตรงกลางที่มีขนาดใหญ่และโดดเด่น โดยเน้นร่างกายท่อนบนของประติมากรรมนั่ง เสื้อผ้ามีสีสันทันใกล้เคียงกับใบหน้าและผิวของรูปบุคคล สร้างความกลมกลืนและความสมจริงที่ลึกซึ้งกว่า

เทคนิคการใช้สีและรายละเอียด

ภาพปัญญาประดิษฐ์ สีและพื้นผิวเน้นความสมจริงแบบหินอ่อนสามมิติ แต่ขาดความละเอียดอ่อนในเรื่องของการเล่นสีและแสงเงาที่สะท้อนอารมณ์หรือความรู้สึก รายละเอียดผลไม้และเสื้อผ้าถูกสร้างขึ้นตามข้อมูลที่ได้รับมาโดยตรง ไม่มีการตีความหรือสร้างสรรค์ใหม่ในเชิงลึก

ภาพศิลปิน ใช้เทคนิคฝีแปรงอย่างประณีตและคู่สีที่มีความสัมพันธ์ซับซ้อน สีของเสื้อผ้าและผิวหนังถูกผสมผสานอย่างกลมกลืน สร้างมิติและบรรยากาศที่มีชีวิตชีวา การเพิ่มตัวอักษรที่สื่อกำลังของภาพยังช่วยเพิ่มมิติของการอ่านและตีความ ทำให้ภาพมีความลึกซึ้งและหลากหลายทางความหมาย

อัตลักษณ์และการสื่อสารอารมณ์

ภาพปัญญาประดิษฐ์ แม้จะมีความสมจริงในเชิงเทคนิคและพื้นผิวที่ละเอียด แต่ยังขาดความลึกซึ้งทางอารมณ์ รายละเอียดบางส่วน เช่น ผลไม้ที่ไม่ชัดเจนและการตัดต่อภาพที่ดูขาดความสมบูรณ์ แสดงถึงข้อจำกัดของ ปัญญาประดิษฐ์ในการสร้างสรรค์ที่มีความละเอียดอ่อนและมีความหมายเชิงสัญลักษณ์

ภาพศิลปิน รายละเอียดที่หลากหลายและซับซ้อนช่วยสร้างบรรยากาศที่มีชีวิตชีวา และเต็มไปด้วยความหมาย ใบหน้าที่วาดเหมือนบุคคลจริงและการใช้สีอย่างละเอียดอ่อนสื่อสารอารมณ์และความรู้สึกที่ลึกซึ้ง รายละเอียดขนาดเล็กและตัวอักษรช่วยเสริมเรื่องราวและเปิดโอกาสให้ผู้ชมตีความอย่างลึกซึ้ง

ผลการวิเคราะห์

ปัญญาประดิษฐ์มีศักยภาพสูงในการผสมผสานองค์ประกอบวัฒนธรรมต่าง ๆ ได้อย่างรวดเร็วและไร้ขีดจำกัด เช่น การนำรูปแบบดอกไม้จากหุ่นนิ่งดัตช์มารวมกับแฟชั่นร่วมสมัยและสัญลักษณ์ตะวันตก สร้างความรู้สึกเหนือจริงและร่วมสมัยในภาพเดี่ยวปัญญาประดิษฐ์เปิดโอกาสให้เกิดความหลากหลายทางศิลปะและการทดลองใหม่ ๆ อย่างอิสระ แต่ยังคงขาดความลึกซึ้งทางประสบการณ์และความหมายเชิงวัฒนธรรมที่มนุษย์ถ่ายทอดได้ เช่นเดียวกับจิตรกรรมของศิลปินที่สะท้อนอารมณ์อัตลักษณ์ และประสบการณ์เฉพาะตัว

เมื่อพิจารณาภาพปัญญาประดิษฐ์กับจิตรกรรมในกรอบสุนทรียศาสตร์ร่วมสมัย โดยอ้างอิงโรลันด์ บาร์ตส์ (Roland Barthes) และฌาคส์ ร็องซีแยร์ (Jacques Rancière) พบว่าปัญญาประดิษฐ์สามารถผสมผสานองค์ประกอบวัฒนธรรมจากหลายแหล่งได้อย่างรวดเร็วและสร้างสรรค์ ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดระบอบสุนทรียศาสตร์ของร็องซีแยร์ที่เปิดรับความหลากหลายทางการรับรู้ และการตีความอย่างเวิ้งว้าง ตามแนวคิดของบาร์ตส์ แม้ภาพปัญญาประดิษฐ์จะมีความน่าสนใจเชิงวัฒนธรรมและรูปแบบ (stadium) แต่ยังคงขาดรายละเอียดที่ทิ่มแทงใจผู้ชม (punctum) และเชื่อมโยงกับประสบการณ์ชีวิตจริงของมนุษย์ ขณะที่จิตรกรรมของศิลปินสะท้อนอัตลักษณ์และประสบการณ์เฉพาะตัวผ่านเทคนิค สี รายละเอียด และการจัดวางที่มีเรื่องราวที่ศิลปินตั้งใจถ่ายทอด (narrative) ดังนั้นผลงานปัญญาประดิษฐ์เปิดโอกาสใหม่ในการสร้างสรรค์ข้ามวัฒนธรรมและทลายขอบเขตเดิมของศิลปะร่วมสมัย แต่ยังคงขาดความลึกซึ้งทางอารมณ์และประสบการณ์ชีวิตที่ผลงานศิลปะของมนุษย์มอบให้ผู้ชมได้อย่างแท้จริง

ระดับของการสร้างสรรค์ “ความใหม่” ที่ปัญญาประดิษฐ์ไม่สามารถนำเสนอความใหม่ได้ในเชิงการสร้างสรรค์แบบที่เราเข้าใจกัน จากที่กล่าวข้างต้นว่ามาโนวิช แยกแยะกระบวนการทำงานของปัญญาประดิษฐ์ออกเป็นสองแนวทางคือ การช่วยเหลือภาพที่เหมาะสมจากแหล่งภาพจำนวนมาก และช่วยสร้างหรือจัดเรียงเนื้อหาที่เสียใหม่ ในกรณีนี้ต้องนับว่าประสบความสำเร็จอย่างมาก เนื่องจากภาพที่ปัญญาประดิษฐ์นำเสนอได้นั้นมาจากแหล่งที่หลากหลายที่ผู้วิจัยเองอาจจะเข้าไม่ถึงหรือถ้าจะเข้าถึงต้องใช้เวลามากกว่านี้ นอกจากนี้รูปแบบที่แปลกตา จะขอยกตัวอย่าง เช่น ภาพที่ 4 ภาพที่ปัญญาประดิษฐ์เสนอมีคุณภาพสูงเนื่องจากเป็นโมเสสที่เห็นได้ว่าจะอ้างอิงมาจากประติมากรรมโมเสสของมิเคลันเจโลที่รู้จักกันดีในประวัติศาสตร์ศิลปะ แต่มีผลที่ไม่ตรงกับคำบอกบทนักคือ แอปเปิลที่ปัญญาประดิษฐ์สร้างขึ้นมากลายพวงอุ้งแต่มีสีเหลืองทอง

ผู้วิจัยสร้างสรรค์ได้นำภาพนี้มาขบขันประเด็นสำคัญเกี่ยวกับการใช้ภาพบุคคลในแง่บุคลาธิษฐาน ทำให้ประเด็นที่ต้องการนำเสนอชัดเจนขึ้น เพื่อนำเสนอความใหม่ในบริบทของพื้นที่และเวลาทั้งในเชิงประวัติศาสตร์ศิลปะตะวันตกและประวัติศาสตร์จิตรกรรมสมัยใหม่ไทย ขบขันประเด็นที่ต้องการนำเสนอและเสียดสี ปรบการวาดรายละเอียดของภาพให้เป็นจิตรกรรม เปลี่ยนมุมมองภาพ สร้างองค์ประกอบเพิ่มเติม เช่น กรอบภาพ ตัวละครเล็ก ๆ ตัวอักษรที่สุมุมภาพ ฯลฯ

ระดับความเหมือนจริง ปัญญาประดิษฐ์สามารถนำเสนอได้ละเอียดเหมือนจริงมากจนน่าสงสัยว่าระดับฝีมือของจิตรกรสามารถเลียนแบบได้หรือไม่ อย่างไรก็ตาม ระดับของความเหมือนจริงนี้ผู้วิจัยสร้างสรรค์ยังสามารถขับเน้นให้เกิดอารมณ์ความรู้สึกเพิ่มเติม ตัวอย่างที่เด่นชัดน่าจะเป็นกรณีของภาพที่เกิดจากคำสั่งว่า “ผลไม้และธัญพืชทำจากอัญมณีตกแต่งบนหัวของนางอัปสรเขมรและที่เสื่อผ้าด้วย” (ภาพที่ 3) และงานสร้างสรรค์ของผู้วิจัยสร้างสรรค์ชื่อ “ภวังค์ศักดิ์สิทธิ์” (ภาพที่ 7) ที่ใช้องค์ประกอบหลักใกล้เคียงกับที่ปัญญาประดิษฐ์เสนอมาให้ แต่ปรับให้พื้นหลังมีความหมายมากขึ้น เฉพาะใบหน้าของนางอัปสรที่ปัญญาประดิษฐ์สร้างมาเรียบเนียน ใช้สีขาวที่โดดเด่นแต่ขาดชีวิตอันเป็นประเด็นที่ผู้วิจัยสร้างสรรค์วาดให้มีลักษณะที่อยู่ตรงกลางระหว่างการใช้ชีวิตกับไร้ชีวิต โดยอาศัยระดับฝีมือในการใช้ชุดสี แนวทางการใช้พู่กัน ฯลฯ ที่ผู้วิจัยสร้างสรรค์มีความถนัด เพื่อนำเสนอความกำกวมหรือระดับของการมีชีวิต-ไร้ชีวิต ให้จิตรกรรมมีความหมายซับซ้อนมากขึ้น ทั้งนี้โดยมีจุดมุ่งหมายว่าระดับความซับซ้อนนี้จะสามารถนำเสนอสิ่งที่เรียกว่าการสร้างสรรค์ออกมาได้ ตามความหมายของมานวิชที่กล่าวไว้ข้างต้น

ระดับของการเลือกสรรและจัดเรียงลำดับ ปัญญาประดิษฐ์สามารถตอบคำถามได้ทุกคำถาม มีความรอบรู้อย่างมาก น่าจะเกินมนุษย์ ในแง่ที่ว่าตั้งคำถามโดยไม่อ้างอิงข้อมูล แต่อาศัยชุดคำที่เป็นนามธรรมมากขึ้นอาจจะช่วยให้ปัญญาประดิษฐ์สร้างภาพที่แตกต่างได้อีกมาก อันเป็นประเด็นที่ผู้วิจัยสร้างสรรค์จะนำไปพัฒนาต่อในอนาคต นอกจากการเลือกสรร ปัญญาประดิษฐ์ยังสามารถจัดองค์ประกอบขึ้นใหม่ นำเสนอมุมมองที่น่าสนใจ ทั้งนี้จุดอ่อนในปัจจุบันของปัญญาประดิษฐ์น่าจะอยู่ที่แหล่งอ้างอิงที่มาจากมาตรฐานศิลปะและสุนทรียศาสตร์ตะวันตก การจัดลำดับความสำคัญจึงมาจากแนวคิดนั้น ผู้วิจัยสร้างสรรค์จึงสามารถนำมาพัฒนาให้แสดงออกซึ่งภาวะการณ์ของโลกปัจจุบันได้มากขึ้น

ระดับของความเร็ว เร็วมาก ทำหน้าที่อ้างอิงได้ดี ช่วยย่นระยะเวลาการทำงานได้เป็นอย่างดี ทั้งนี้การทำงานที่มีลักษณะของการอ้างอิงข้อมูลประวัติศาสตร์และประวัติศาสตร์ศิลปะเป็นหนึ่งในขั้นตอนที่ใช้เวลาสูง ตามปกติต้องแสวงหาแหล่งอ้างอิงและแหล่งของแรงบันดาลใจจากหนังสือหรือกระทั่งภาพในอินเทอร์เน็ต แต่ปัญญาประดิษฐ์สามารถนำเสนอมาให้เลย มีความสะดวกเป็นอย่างมาก อย่างไรก็ตาม พึงตระหนักว่าความเร็วและความสะดวกนี้ทำให้กระบวนการพัฒนาภายในที่จะเกิดขึ้นระหว่างการทำการศึกษาด้วยตนเองหายไปเลย และการได้ศึกษาข้อมูลอื่น ๆ ระหว่างการค้นคว้าก็จะหายไปด้วย คล้ายกับการเดินทางด้วยรถยนต์ที่จะทำให้การสังเกตสภาพแวดล้อมระหว่างทางขาดหายไปเมื่อเทียบกับการเดินทางด้วยจักรยาน เป็นต้น

ระดับของข้อจำกัด เช่น มุมกล้อง กรณีตัวอย่าง เช่น คำสั่ง “ภาพเหมือนของประติมากรรมอนุสาวรีย์โมเสสโดยมิเกลันเจโลที่กลายเป็นนักการธนาคารชาวอังกฤษ ชาวอเมริกาและชาวโลกที่มีดอกไม้กับผลไม้สีทอง มีแอปเปิลของอดัมและอีฟ มีรายละเอียดสูง เหมือนจริงขั้นสุดยอด 4K.” จะเห็นได้ว่าภาพ โมเสสที่ปัญญาประดิษฐ์นำเสนอ เป็นภาพประติมากรรมที่คล้ายแต่ไม่เฉพาะเจาะจงว่าเป็นโมเสสโดยมิเกลันเจโลมาจากมุมกล้องในภาพถ่ายประติมากรรมที่สวยงามที่สุดตามทัศนยะของประวัติศาสตร์ศิลปะตะวันตก ปรากรณ

อยู่ในหนังสือประวัติศาสตร์ศิลปะฉบับมาตรฐาน ในความเป็นจริง ผู้ชมมักจะมีมุมมองที่ตนเองชื่นชอบเป็นส่วนตัวไม่ซ้ำกัน แต่ปัญญาประดิษฐ์อาจจะต้องเลือกมุมมองที่ถูกนำเสนอมากที่สุดในคลังข้อมูลซึ่งเป็นมุมมองที่ถูกนำเสนอว่าสวยที่สุดตามรสนิยมของช่วงเวลาหนึ่ง ผู้วิจัยสร้างสรรค์จึงนำเสนอมุมมองจากด้านหน้าและระบายสีให้โมเสสมีลักษณะเป็นมนุษย์มากขึ้น เนื่องจากน่าจะแสดงออกซึ่งประเด็นของความรัก โลก โกรธ หลงและความเป็นมนุษย์ได้ดีกว่าพื้นผิวแบบหินอ่อน ประเด็นที่ตามมาคือ การเดินทางไปชมงานศิลปะที่อ้างอิงหรือการเดินทางไปยังสถานที่จริงที่อ้างอิงถึง (ในกรณีที่ไม่ใช่ภาพในประวัติศาสตร์) จึงน่าจะมีบทบาทอยู่เสมอ เพราะการตีความย่อมมาจากประสบการณ์ของแต่ละบุคคลที่แตกต่างกันอย่างสิ้นเชิง การสร้างสรรค์จึงไม่มีข้อจำกัด

สรุปผลการสร้างสรรค์

จากการวิเคราะห์ที่กล่าวมา จากตัวอย่างผลงาน 4 ชิ้นที่นำมาวิเคราะห์พบประเด็นสำคัญดังนี้

ปัญญาประดิษฐ์ทำหน้าที่ของการอ้างอิงได้อย่างดีเลิศ ทั้งในแง่ของเวลาและพื้นที่ของการค้นคว้า นอกจากนี้ ยังรวดเร็วอย่างมากเมื่อเทียบกับการค้นคว้าด้วยตนเองในห้องสมุด แต่ทำให้การเพิกเฉยระหว่างทางของการค้นคว้าขาดหายไป ผู้วิจัยสร้างสรรค์สามารถเติมเต็มส่วนนี้ได้

ปัญญาประดิษฐ์มีข้อจำกัดเนื่องจากแหล่งอ้างอิงมีขีดจำกัดเช่นกัน กรณียภาพประติมากรรมจะมีมุมมองที่เป็นที่นิยม ในกรณีที่ผู้วิจัยสร้างสรรค์ต้องการมุมมองใหม่ยังต้องอาศัยประสบการณ์ส่วนบุคคล ข้อเสนอในที่นี้คือการชมงานศิลปะในสถานที่จริงยังมีความจำเป็นต่อผู้ทำงานสร้างสรรค์ทัศนศิลป์ เนื่องจากบริบทของพื้นที่และเวลาเป็นสิ่งที่ปัญญาประดิษฐ์ยังไม่สามารถนำเสนอมาได้ มาโนวิชเคยแสดงความกังวลว่าความแตกต่างหลากหลายอาจจะหายไปในกระบวนการทำงานกับปัญญาประดิษฐ์ โดยยกกรณีในโลกอินเทอร์เน็ตทำให้เกิดวัฒนธรรมซูเปอร์สตาร์ ที่ดั่งกรณีของนักร้องหรือดารามาจากเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ให้เป็นสินค้า ที่ภาพลักษณ์ แนวคิด คุณค่า แนวทางการนำเสนอเรื่องเล่า ผลิตภัณฑ์และรูปแบบกลายเป็นการตลาดสำหรับทุกคนในทุกสถานการณ์จนจะกลายเป็นตลาดหนึ่งเดียวทั่วโลก (Manovich, 2018: 6) ผู้วิจัยสร้างสรรค์ค้นพบว่าการเปลี่ยนแปลงโดยศิลปินยังคงมีความจำเป็นในแง่ และยังคงทำให้ความหมายและคุณค่าของงานสร้างสรรค์ยังคงอยู่ เนื่องจากเชื่อมั่นว่าการสื่อสารในบริบทของพื้นที่และเวลากับประเด็นเรื่องประสบการณ์ของปัจเจกบุคคลเป็นเรื่องจำเป็น

ผู้เชี่ยวชาญท่านนี้ยังกล่าวอีกว่า The artist, in this sense, was a discoverer, not a creator; art was not a domain of pure invention but of craft and skillful imitation of reality. (Manovich, 2018: 10) “ศิลปินในความหมายนี้เป็นนักเดินทางบุกเบิก มิใช่ผู้สร้างสรรค์ ศิลปะไม่ใช่พื้นที่ของการสร้างอะไรแบบใหม่หมดจดแต่เป็นการเลียนแบบความจริงโดยอาศัยความประณีตและฝีมือ” ดังนั้นการประเมินความหมายและคุณค่าของงานจิตรกรรมแต่ละชิ้นจึงควรพิจารณาบริบทด้วย

แม้เราจะเห็นความสัมพันธ์ที่ซับซ้อนระหว่างเทคโนโลยีและจิตวิญญาณการสร้างสรรค์ของมนุษย์ แต่สำหรับผู้วิจิตรสร้างสรรค์คำถามนี้ความไร้แก่นสารของการต่อสู้ที่มนุษย์ยังคงยึดมั่นในแนวคิด ผู้ชนะและผู้แพ้ และเป็นภาพสะท้อนถึงความเปราะบางของอารยธรรมที่ยังคงหลงใหลในความรุนแรง (ดังกรณีของภาพยนตร์หลายเรื่องที่สะท้อนความกังวลใจในการทำลายล้างของปัญญาประดิษฐ์)

เห็นการสนทนาระหว่างศิลปินกับปัญญาประดิษฐ์ในเชิงปรัชญา ประเด็นสำคัญคือธรรมชาติของการแสดงออกทางศิลปะ ซึ่งย่อมไม่ใช่เพียงการสร้างภาพให้เป็นไปตามการประมวลผลเฉย ๆ แต่คือการเปิดเผยแก่นแท้ของอารมณ์ ความคิด และความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับโลกที่เปลี่ยนแปลงอย่างไม่หยุดนิ่ง เทคนิคการเขียนสีน้ำมันที่เปี่ยมด้วยความซับซ้อนและหลากหลายของกระบวนการทางจิตรกรรม ซึ่งถูกใช้เป็นเครื่องมือในการบอกเล่าเรื่องราว ตั้งคำถาม และสื่อสารกับผู้ชมแบบการสนทนา ระหว่างกัน โดยอารมณ์และความรู้สึกที่แฝงอยู่ในเรื่องราวเหล่านั้นได้รับการถ่ายทอดผ่านการใช้เทคนิคที่หลากหลาย เพื่อสร้างความลุ่มลึกและเปิดพื้นที่ให้ผู้ชมได้ตีความถึงนัยยะสำคัญของสิ่งที่ปรากฏบนผืนผ้าใบ

โครงการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะเชิงวิชาการ ‘เมื่อข้าพเจ้าถาม AI ว่าจิตรกรรมคืออะไร?’ มุ่งเน้นการค้นหาคคุณค่าและความหมายที่แท้จริงของศิลปะ ผ่านการทบทวนสถานภาพของจิตรกรและจิตรกรรมในบริบทที่ปัญญาประดิษฐ์เข้ามามีบทบาทสำคัญในกระบวนการสร้างสรรค์ ผู้สร้างสรรค์ได้ค้นพบว่าคุณค่าและความหมายของศิลปะนั้นเชื่อมโยงอย่างลึกซึ้งกับคุณค่าของการดำรงอยู่ของมนุษย์ ซึ่งทั้งสองสิ่งดำรงอยู่บนระนาบเดียวกันในเชิงปรัชญา มิอาจถูกเปลี่ยนแปลง ลดทอน หรือแย้งชิงไปได้โดยสิ่งใด เพราะไม่มีสิ่งใดสามารถลดทอนหรือทำลายคุณค่าอันเป็นปัจเจกของมนุษย์และศิลปะลงได้ (อย่างน้อยก็ในสถานการณ์ปัจจุบัน)

อภิปราย

จากข้อค้นพบที่ปัญญาประดิษฐ์สามารถผสมผสานองค์ประกอบทางวัฒนธรรมจากหลากหลายแหล่งและสร้างสรรค์ผลงานศิลปะที่ข้ามขอบเขตยุคสมัยได้อย่างรวดเร็ว งานวิจัยร่วมสมัยจำนวนมากชี้ให้เห็นว่าปัญญาประดิษฐ์มิได้เป็นเพียงเครื่องมือ แต่กำลังกลายเป็น “ผู้ร่วมสร้างสรรค์” (Co-Creator) ที่ช่วยขยายขอบเขตความคิดและทดลองรูปแบบใหม่ ๆ ร่วมกับศิลปินมนุษย์ ขณะเดียวกันปัญญาประดิษฐ์ยังมีบทบาทเป็น “ภัณฑารักษ์” (Curator) ที่ช่วยคัดเลือกและจัดเรียงผลงานศิลปะอย่างมีประสิทธิภาพ อย่างไรก็ตาม ประสพการณ์และวิจารณ์ญาณเชิงสุนทรียะและวัฒนธรรมยังคงต้องอาศัยมนุษย์เป็นหลัก ประเด็นเรื่องความเป็นเจ้าของผลงานและจริยธรรมของปัญญาประดิษฐ์ในฐานะผู้สร้างสรรค์จึงเป็นข้อถกเถียงสำคัญในวงวิชาการศิลปะร่วมสมัย โดยรวมปัญญาประดิษฐ์กำลังเปลี่ยนบทบาทศิลปินและภัณฑารักษ์ไปสู่การเป็นผู้ร่วมสร้างและร่วมตัดสินใจในกระบวนการศิลปะยุคใหม่

บรรณานุกรม

- สมภาร พรหมทา. (2566, 23 มิถุนายน). *พุทธศาสนากับปัญญาประดิษฐ์ (AI)* [Video]. YouTube.
https://www.youtube.com/watch?v=m8nTWupO2B8&ab_channel=SomparnPromta
- Cascone, S. (2018, June 5). *New X-Ray Images Reveal Just How Carefully Picasso Worked Over His Earliest Blue Period Paintings: Researchers found 13 distinct layers in one 1902-03 canvas*. Artnet News. <https://news.artnet.com/art-world/picasso-secrets-x-ray-1297568>
- Destrée, P. (2021, December 3). *Aristotle's Aesthetics*. Stanford Encyclopedia of Philosophy. <https://plato.stanford.edu/entries/aristotle-aesthetics/>
- Google DeepMind. (n.d.). *AlphaGo*. Google. <https://deepmind.google/research/projects/alphago/>
- Manovich, L. (2018). *AI Aesthetics*. Strelka Press. https://manovich.net/content/04-projects/173-ai-aesthetics/manovich.ai_aesthetics_2018.pdf
- Manovich, L., & Arielli, E. (2024). *Artificial aesthetics: Generative AI, art and visual media*. <https://manovich.net/index.php/projects/artificial-aesthetics>
- Promta, S. (2023, June 23). *Buddhist & Artificial Intelligence (AI)* [Video]. YouTube.
https://www.youtube.com/watch?v=m8nTWupO2B8&ab_channel=SomparnPromta
[in Thai]
- Thipwaree, T. (2024a). *Cosmology and the Sutra of Karma, Oil on canvas: Long Live Painting: AI's Temporary Challenge* [Oil on Canvas]. Number 1 Gallery, Bangkok.
- _____. (2024b). *Crown of Light of Resurrection canvas: Long Live Painting: AI's Temporary Challenge* [Oil on Canvas]. Number 1 Gallery, Bangkok.
- _____. (2024c). *Divine Reverie: Long Live Painting: AI's Temporary Challenge* [Oil on Canvas]. Number 1 Gallery, Bangkok.
- _____. (2024d). *Banker, Hitler, Zionist, Moses: Long Live Painting: AI's Temporary Challenge* [Oil on Canvas]. Number 1 Gallery, Bangkok.

วารสารศิลป์ พีระศรี

เกี่ยวกับวารสาร

วารสารศิลป์ พีระศรีเป็นวารสารทางวิชาการ จัดตั้งโดยคณะจิตรกรรม ประติมากรรมและภาพพิมพ์ มหาวิทยาลัยศิลปากรจากวันแรกที่ตีพิมพ์ในปีพ.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 (เผยแพร่เดือนมิถุนายน)

ฉบับที่ 2 เดือนกรกฎาคม – ธันวาคม (เผยแพร่เดือนธันวาคม)

นโยบายการเข้าถึงแบบเสรี

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

ไม่มีค่าธรรมเนียมในการตีพิมพ์บทความ

สำหรับการส่งบทความตีพิมพ์ในวารสารศิลป์ พีระศรี ไม่มีค่าใช้จ่ายใด ๆ ในทุกขั้นตอน (No APCs)

ลิขสิทธิ์

ผู้เขียนถือครองลิขสิทธิ์ในผลงานของตนเอง เมื่อผลงานได้รับการตอบรับเพื่อตีพิมพ์ ผู้เขียนตกลงมอบสิทธิ์การเผยแพร่ครั้งแรกแก่วารสารศิลป์ พีระศรี (Silpa Bhirasri Journal of Fine Arts) ภายใต้สัญญาอนุญาต Creative Commons Attribution 4.0 International (CC BY 4.0) ซึ่งอนุญาตให้ผู้อื่นเผยแพร่ แบ่งปัน หรือดัดแปลงผลงานได้ โดยต้องอ้างอิงงานของผู้เขียน และการตีพิมพ์ในวารสารนี้อย่างชัดเจน

การอนุญาต และสิทธิการใช้งาน

บทความทั้งหมดที่ได้รับการตีพิมพ์ในวารสารศิลป์ พีระศรี (Silpa Bhirasri Journal of Fine Arts) เผยแพร่ภายใต้สัญญาอนุญาต Creative Commons Attribution 4.0 International (CC BY 4.0) ซึ่งสัญญาอนุญาตนี้ให้ผู้อื่นสามารถ:

-**เผยแพร่ (Share)** — สามารถคัดลอกและแจกจ่ายเนื้อหาในสื่อหรือรูปแบบใด ๆ เพื่อวัตถุประสงค์ใดก็ได้ แม้กระทั่งเชิงพาณิชย์

-**ดัดแปลง (Adapt)** — สามารถดัดแปลง แก้ไข หรือพัฒนาต่อยอดเนื้อหาเพื่อวัตถุประสงค์ใดก็ได้ แม้กระทั่งเชิงพาณิชย์

ภายใต้เงื่อนไขดังต่อไปนี้:

-**การให้เครดิต (Attribution)** — ผู้ใช้งานต้องระบุเครดิตที่เหมาะสมแก่ผู้เขียนบทความ ระบุลิงก์ไปยังสัญญาอนุญาต และแจ้งให้ทราบหากมีการแก้ไขเปลี่ยนแปลงเนื้อหา โดยสามารถระบุในรูปแบบอ้างอิงที่สมเหตุสมผล แต่ต้องไม่แสดงในลักษณะที่บ่งบอกว่าผู้อนุญาตรับรองหรือสนับสนุนการใช้งานดังกล่าว

-**ไม่มีข้อจำกัดเพิ่มเติม (No additional restrictions)** — ผู้ใช้งานต้องไม่ตั้งข้อกำหนดทางกฎหมาย หรือมาตรการทางเทคโนโลยีใด ๆ ที่มีผลจำกัดการกระทำซึ่งสัญญาอนุญาตนี้อุญาตไว้

นโยบายการเผยแพร่และแนวทางการจัดเก็บผลงานผู้เขียน

วารสารศิลป์ พีระศรี (Silpa Bhirasri Journal of Fine Arts) ส่งเสริมการเผยแพร่ และการเข้าถึงเนื้อหาของบทความ เพื่อส่งผลกระทบเชิงวิชาการอย่างสูงที่สุดตามรายละเอียดที่ระบุไว้ข้างต้น บทความที่ได้รับการตีพิมพ์ทั้งหมด (Version of Record) จะเผยแพร่ภายใต้สัญญาอนุญาต Creative Commons Attribution 4.0 International (CC BY 4.0) วารสารสนับสนุนให้ผู้เขียนเผยแพร่ผลงานของตนในทุกเวอร์ชัน โดยปฏิบัติตามแนวทางดังต่อไปนี้:

แนวทางการเผยแพร่ต้นฉบับบทความแต่ละเวอร์ชัน

เวอร์ชันต้นฉบับ	คำจำกัดความโดยสังเขป	สถานที่เผยแพร่ที่อนุญาต	เงื่อนไขสำคัญและหมายเหตุ
ต้นฉบับบทความก่อนตีพิมพ์ / Author's Original Manuscript (AOM)	ต้นฉบับของผู้เขียนก่อนหรือระหว่างการส่งพิจารณา ยังไม่ได้ผ่านกระบวนการประเมินโดยผู้ทรงคุณวุฒิอย่างเป็นทางการ	เซิร์ฟเวอร์ Pre-print, เว็บไซต์ส่วนตัว, คลังข้อมูลสถาบัน	-การเผยแพร่ Preprint ไม่ถือว่าเป็นการเผยแพร่ก่อนหน้า (prior publication) หรือการคัดลอกผลงานของตนเอง และไม่มีผลเสียต่อการพิจารณาโดยวารสารต้องระบุชัดเจนว่าต้นฉบับยังไม่ได้ผ่านการประเมินโดยผู้ทรงคุณวุฒิ -เมื่อบทความได้รับการตีพิมพ์แล้ว ผู้เขียนต้องอัปเดต Preprint โดยใส่ลิงก์ DOI และการอ้างอิงไปยังบทความฉบับสมบูรณ์ (Version of Record) และกระบวนการประเมินโดยผู้ทรงคุณวุฒิของวารสารยังคงเป็นความลับ
ต้นฉบับบทความที่ได้รับการตอบรับ / Accepted Manuscript (AM)	ต้นฉบับของผู้เขียนหลังจากผ่านการประเมินโดยผู้ทรงคุณวุฒิและได้รับการตอบรับแล้ว แต่ยังไม่ได้รับการจัดรูปแบบและเรียบเรียงโดยวารสาร	คลังข้อมูลสถาบัน, คลังข้อมูลเฉพาะทาง, เว็บไซต์ส่วนตัว	-สามารถเผยแพร่ได้ทันทีที่ได้รับการตอบรับ (ไม่มีช่วงเวลาห้ามเผยแพร่) และต้องระบุคำขอบคุณและลิงก์ DOI ไปยังบทความฉบับสมบูรณ์ที่กำลังจะเผยแพร่ แนะนำให้ผู้เขียนเผยแพร่โดยใช้สัญญาอนุญาต CC BY 4.0
บทความฉบับสมบูรณ์ที่ตีพิมพ์แล้ว / Version of Record (VoR)	บทความฉบับสมบูรณ์ที่ได้รับการประเมินโดยผู้ทรงคุณวุฒิ ปรับแก้ไข จัดรูปแบบ และเผยแพร่โดยวารสารแล้ว	เว็บไซต์ของวารสาร, คลังข้อมูลสถาบัน, คลังข้อมูลเฉพาะทาง, สื่อสังคมวิชาการ, เว็บไซต์ส่วนตัว, หรือแพลตฟอร์มใดๆ	-เผยแพร่ภายใต้สัญญาอนุญาต CC BY 4.0 -สามารถแบ่งปันได้ทันทีและเสรีในทุกรูปแบบและทุกสื่อ โดยต้องระบุแหล่งที่มาของการตีพิมพ์อย่างเหมาะสม ว่าบทความได้รับการตีพิมพ์ครั้งแรกในวารสารศิลปะ พีระศรี (Silpa Bhirasri Journal of Fine Arts)



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

เรียบเรียงต้นฉบับบทความให้มีความยาวระหว่าง 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 หน่วยงานของอาจารย์ที่ปรึกษาจากชื่อผู้เขียน 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) ในกรณีที่มีผู้เขียน 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 จันทรวงศ์ไพศาล. (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

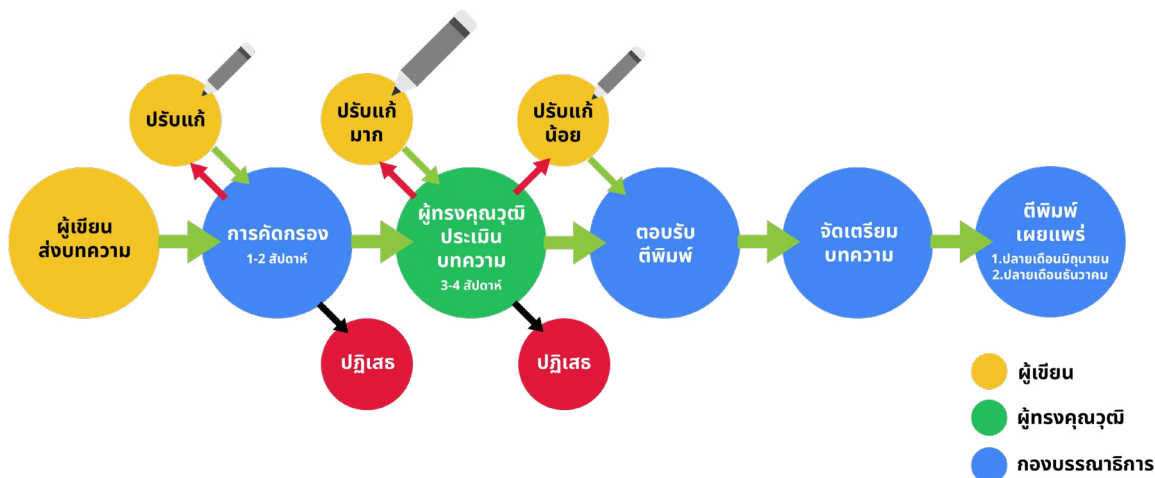
31 ถนนหน้าพระลาน แขวงพระบรมมหาราชวัง

เขตพระนคร กรุงเทพฯ 10200

โทร. 0-2221-0820 โทรสาร 0-2225-8991

Email: warasansilpabhirasri@gmail.com

กระบวนการพิจารณาบทความ



1. **การกลั่นกรอง:** บทความที่ยื่นส่งมาจะได้รับการพิจารณาจากกองบรรณาธิการเพื่อคัดกรองเข้าสู่กระบวนการประเมิน หากมีพบว่าบทความใดไม่ตรงตามวัตถุประสงค์และขอบเขตของวารสารหรือมีการคัดลอก (Plagiarism) ละเมิดจริยธรรมการตีพิมพ์ (Publication Ethics) บทความนั้น ๆ จะถูกปฏิเสธในขั้นตอนนี้ กระบวนการนี้ใช้เวลาประมาณ 2 สัปดาห์

2. **การประเมินจากผู้ทรงคุณวุฒิ:** บทความที่ผ่านขั้นตอนการกลั่นกรอง กองบรรณาธิการจะสรรหาผู้ทรงคุณวุฒิที่มีประสบการณ์ตรงตามสาขาที่เกี่ยวข้องจำนวน 3 ท่าน ที่ไม่มีส่วนได้ส่วนเสียกับผู้เขียน เพื่อดำเนินการประเมินบทความในลักษณะทางลับทั้งสองทาง (Double-Blind review) กระบวนการนี้ใช้เวลาประมาณ 4 สัปดาห์

3. **การแจ้งผลการประเมิน:** หลังจากกองบรรณาธิการได้รับผลการประเมิน ผู้เขียนจะได้รับแจ้งผลรวมทั้งคำวิจารณ์และข้อเสนอแนะจากผู้ประเมินและบรรณาธิการ โดยมีผลแจ้ง 4 แบบ ได้แก่ ผ่าน / ผ่านปรับแก้เล็กน้อย / ผ่านปรับแก้มาก และไม่ผ่าน กรณีที่ผ่านโดยไม่มีเงื่อนไขจะเข้าสู่กระบวนการตีพิมพ์ในทันที

4. **การปรับปรุง:** หากผู้เขียนได้รับผลให้มีการปรับปรุง ผู้เขียนจะต้องแก้ไขบทความตามที่ผู้ทรงคุณวุฒิได้แสดงความเห็นและข้อเสนอแนะ และส่งกลับมาให้กองบรรณาธิการพิจารณา ภายในระยะเวลา 4 สัปดาห์ ในกรณี ผล ผ่านปรับแก้มาก บทความที่ได้รับการปรับปรุงจะถูกส่งให้ผู้ทรงคุณวุฒิประเมินอีกครั้งหนึ่ง

5. **การเผยแพร่บทความ:** บทความที่ผ่านการประเมินจะได้รับการเผยแพร่บนระบบวารสารศิลป์ พีระศรีออนไลน์ โดยจัดลำดับตามวันออกหนังสือตอบรับจากวารสาร

จริยธรรมการตีพิมพ์

วารสารศิลป์ พีระศรี ให้ความสำคัญกับมาตรฐานจริยธรรมการตีพิมพ์ในระดับสากล โดยใช้แนวทาง และปฏิบัติตามหลักการของ COPE (Committee On Publication Ethics) ดังนี้

บทบาทและหน้าที่ของผู้เขียนบทความ

1. ผู้เขียนต้องรับรองว่าเป็นบทความใหม่ ไม่เคยตีพิมพ์ในที่ใดมาก่อน รวมทั้งไม่ได้อยู่ในขั้นตอนการพิจารณา เพื่อตีพิมพ์ในวารสารอื่น
2. ผู้เขียนบทความต้องเขียนบทความให้ถูกต้องหลักเกณฑ์ และรูปแบบที่วารสารกำหนด
3. ผู้เขียนต้องไม่คัดลอกผลงาน (Plagiarism) ของผู้อื่น หากมีการกล่าวถึงข้อความหรือนำผลงานใด ๆ ของผู้อื่นมาใช้ รวมทั้งงานก่อนหน้าของผู้เขียนบทความเอง ต้องอ้างอิงทุกครั้งตามที่วารสารกำหนดไว้
4. ผู้เขียนต้องรายงานตามข้อเท็จจริงที่เกิดขึ้นจากการค้นคว้าวิจัย ไม่ให้ข้อมูลอันเป็นเท็จ บิดเบือน ปลอมแปลงหรือมีเจตนาปกปิด
5. รายชื่อผู้เขียนบทความที่ปรากฏ ต้องมีส่วนร่วมในการดำเนินการจริง
6. ผู้เขียนต้องแสดงหลักฐานจากคณะกรรมการจริยธรรมการวิจัย ในกรณีที่มีการค้นคว้าหรือใช้ข้อมูลจากการวิจัยในคนหรือสัตว์
7. หากการค้นคว้าวิจัยเกี่ยวข้องกับการใช้อาสาสมัคร ผู้เข้าร่วม หรือผู้ให้สัมภาษณ์ ผู้วิจัยหรือผู้เขียนบทความ ต้องคำนึงถึงหลักจริยธรรมการวิจัยในคน และต้องได้รับการยินยอมจากบุคคลนั้น ๆ
8. ผู้เขียนบทความต้องเปิดเผยแหล่งทุนที่สนับสนุนในการวิจัย วิทยานิพนธ์หรือบทความนั้น ๆ เพื่อป้องกันการมีผลประโยชน์ทับซ้อน
9. ผู้เขียนควรจัดเตรียมข้อมูลสนับสนุน ภาพประกอบ หรือหลักฐานเพิ่มเติมที่เกี่ยวข้องให้พร้อม เพื่อแสดงความโปร่งใสในการวิจัยและการเขียนบทความ หากไม่สามารถแสดงหลักฐานได้ ผู้เขียนต้องชี้แจงเหตุผลอย่างชัดเจน
10. ผู้เขียนสามารถใช้ปัญญาประดิษฐ์ (AI) ในฐานะเป็นเครื่องมือช่วยในการวิเคราะห์ข้อมูล ตรวจสอบไวยากรณ์ เลือกคำ เรียบเรียงประโยค (ที่มาจากข้อความของผู้เขียน) หรือสร้างภาพประกอบ (ในกรณีที่เป็นการสร้างสรรค์ของผู้เขียนเอง) เป็นต้น ผู้เขียนต้องเปิดเผยถึงวิธีการและระบบที่ใช้ในบทความให้ชัดเจน และรับผิดชอบในการดูแลความถูกต้องทั้งหมด
11. ผู้เขียนไม่สามารถใช้ปัญญาประดิษฐ์สร้างเนื้อหาหลัก ข้อโต้แย้ง ตีความ และข้อสรุปสำคัญทางวิชาการของบทความ สิ่งเหล่านี้ต้องมาจากการพิจารณาและความรับผิดชอบของผู้เขียนเองเท่านั้น รวมทั้งไม่สามารถให้ระบุ AI เป็นผู้เขียนหรือผู้ร่วมเขียนในทุกกรณี
12. ผู้เขียนสามารถยื่นอุทธรณ์ผลการตัดสินใจการพิจารณาต้นฉบับของบรรณาธิการได้ หากเชื่อว่าการตัดสินใจนั้นไม่เป็นธรรม การอุทธรณ์ต้องจัดทำเป็นลายลักษณ์อักษร ระบุเหตุผลชัดเจน และมีหลักฐานประกอบ กองบรรณาธิการจะพิจารณาการอุทธรณ์อย่างเป็นธรรม

บทบาทและหน้าที่ของผู้ประเมินบทความ

1. ผู้ประเมินต้องรักษาความลับและไม่เปิดเผยข้อมูลใด ๆ ที่เกี่ยวข้องกับบทความ ให้ผู้อื่นที่ไม่เกี่ยวข้องทราบโดยเด็ดขาด ตลอดระยะเวลาการประเมินบทความ
2. ผู้ประเมินควรรับประเมินบทความที่มีเนื้อหาสอดคล้องกับความเชี่ยวชาญทางวิชาการของตนเอง และควรแจ้งแก่บรรณาธิการทราบและปฏิเสธบทความนั้น ๆ หากไม่ได้สอดคล้อง
3. ผู้ประเมินควรแจ้งบรรณาธิการและปฏิเสธการประเมินบทความ ถ้าพบว่ามีความขัดแย้งกับผู้อื่นหรือเงื่อนไขอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้อง
4. ผู้ประเมินต้องแจ้งบรรณาธิการ หากตรวจพบว่าบทความที่ได้รับการประเมินมีคัดลอกผลงานผู้อื่นหรือผลงานของผู้เขียนเอง และการละเมิดจริยธรรมการตีพิมพ์ผลงาน
5. ผู้ประเมินต้องประเมินบทความโดยยึดมาตรฐานคุณภาพทางวิชาการเป็นที่ตั้ง โดยปราศอคติใด ๆ ผู้ประเมินต้องแสดงความเห็น ข้อเสนอแนะ อย่างชัดเจน เป็นระบบ และให้แนวทางปรับปรุงต้นฉบับอย่างเป็นรูปธรรม
6. ผู้ประเมินต้องไม่แสวงหาผลประโยชน์จากบทความที่ตนเองทำการประเมิน
7. ผู้ประเมินต้องรักษาเวลาตามกรอบที่กำหนดไว้
8. ผู้ประเมินสามารถใช้ปัญญาประดิษฐ์ (AI) หรือซอฟต์แวร์สำหรับการคัดกรองบทความ เช่น เครื่องมือตรวจสอบการคัดลอกผลงาน ตรวจสอบความเป็นต้นฉบับ การตรวจจับเนื้อหาที่สร้างด้วย AI หรือตรวจสอบสัดส่วนเนื้อหาที่สร้างโดย AI ในการนี้เท่านั้น
9. ผู้ประเมินไม่สามารถใช้ AI ในการประเมินคุณภาพเนื้อหาและคุณค่าทางวิชาการ รวมทั้งการเขียนรายงานการประเมินบทความ
10. การตัดสินผลการประเมินบทความในขั้นตอนสุดท้าย ผู้ประเมินต้องอาศัยดุลยพินิจทางวิชาการของมนุษย์เท่านั้น
11. ผู้ประเมินต้องไม่เปิดเผยตัวตนของตนเอง หรือพยายามค้นหาตัวตนของผู้เขียน ตามกระบวนการประเมินแบบปกปิดสองทาง (Double-blind peer review)
12. ในกรณีที่มีการส่งต้นฉบับบทความที่ปรับปรุงใหม่หลังจากการปรับแก้ไข ผู้ประเมินต้องพิจารณาต้นฉบับบทความฉบับปรับปรุงนั้นอย่างยุติธรรม โดยไม่ยึดติดกับการตัดสินใจหรือข้อคิดเห็นก่อนหน้านี้

บทบาทและหน้าที่ของบรรณาธิการ

1. บรรณาธิการมีหน้าที่ในการกลั่นกรองและรับรองคุณภาพของบทความให้สอดคล้องกับวัตถุประสงค์และขอบเขตของวารสาร
2. บรรณาธิการมีหน้าที่ในการคัดเลือกผู้ประเมินบทความที่มีความรู้ ความเชี่ยวชาญกับบทความที่ประเมิน
3. บรรณาธิการต้องพิจารณาบทความโดยยึดมาตรฐานคุณภาพทางวิชาการเป็นที่ตั้ง โดยปราศอคติใด ๆ
4. ในกระบวนการพิจารณาบทความจนถึงการตีพิมพ์ บรรณาธิการต้องรักษาความลับและไม่เปิดเผยข้อมูลใด ๆ ที่เกี่ยวข้องของบทความ ผู้เขียน ผู้ประเมินทั้งกระบวนการพิจารณา ให้ผู้อื่นที่ไม่เกี่ยวข้องทราบโดยเด็ดขาด

5. บรรณาธิการต้องทำหน้าที่ตรวจสอบบทความไม่ให้เกิดการคัดลอกผลงานของผู้อื่น ๆ (Plagiarism) และพร้อมหยุดกระบวนการหากมีการตรวจพบ
6. บรรณาธิการต้องไม่มีผลประโยชน์ทับซ้อนระหว่างผู้เขียน ผู้ประเมิน และผู้บริหารวารสาร
7. หากต้นฉบับบทความที่ส่งเข้ามามีผลประโยชน์ทับซ้อนกับบรรณาธิการ บรรณาธิการต้องแจ้งแก่วารสาร และต้องถอนตัวจากการดำเนินการในกรณีนั้น ๆ
8. บรรณาธิการต้องดูแลไม่ให้เกิดการแทรกแซงกระบวนการดำเนินการของวารสาร และกระบวนการพิจารณาบทความ
9. บรรณาธิการต้องรักษามาตรฐานวารสารและพัฒนาให้มีคุณภาพ
10. บรรณาธิการสามารถใช้ปัญญาประดิษฐ์ (AI) หรือซอฟต์แวร์สำหรับการกลั่นกรองบทความ เช่น เครื่องมือตรวจสอบการคัดลอกผลงาน ตรวจสอบความเป็นต้นฉบับ การตรวจจับเนื้อหาที่สร้างด้วย AI หรือตรวจสอบสัดส่วนเนื้อหาที่สร้างโดย AI ในการนี้เท่านั้น
11. บรรณาธิการต้องใช้ปัญญาประดิษฐ์ในการสรุปผลการประเมินบทความจากผู้ประเมิน การตัดสินใจในการดำเนินการทางบรรณาธิการ หรือการประเมินคุณภาพของเนื้อหาหรือคุณค่าทางวิชาการของต้นฉบับที่ส่งมา
12. การตัดสินใจผลการประเมินบทความในขั้นตอนสุดท้ายในทุกกระบวนการ ต้องเป็นการพิจารณาและดุลยพินิจของมนุษย์เท่านั้น
13. บรรณาธิการมีหน้าที่รับผิดชอบในการรับรองความถูกต้องและความสมบูรณ์ของบทความที่เผยแพร่ หากมีข้อผิดพลาดหรือมีข้อกังขาเกิดขึ้น บรรณาธิการจะทำการตรวจสอบ และจะออกประกาศแจ้งดังนี้
 - มีการแก้ไข (Correction)** สำหรับข้อผิดพลาดเล็กน้อยที่ไม่ส่งผลกระทบต่อข้อสรุปของบทความ
 - เพิกถอนบทความ (Retraction)** เมื่อพบว่าบทความนั้น ๆ มีความผิดพลาดร้ายแรง หรือมีการละเมิดจริยธรรม
 - (Expressions of Concern)** เมื่ออยู่ในระหว่างการตรวจสอบบทความ
 ประกาศและข้อความทั้งหมดจะถูกเผยแพร่อย่างถาวร และมีลิงก์เชื่อมโยงที่ชัดเจนกับบทความต้นฉบับ
14. บรรณาธิการมีหน้าที่รับผิดชอบในการตรวจสอบข้อกล่าวหาเกี่ยวกับการประพฤติมิชอบในการตีพิมพ์ทุกกรณี รวมถึงการลอกเลียนผลงาน การบิดเบือนข้อมูล หรือปัญหาการระบุผู้เขียนที่ไม่เหมาะสม โดยการตรวจสอบจะดำเนินการตามแนวทางของ COPE และอาจส่งผลให้มีการปฏิเสธต้นฉบับ การเพิกถอนบทความ หรือแจ้งให้หน่วยงานที่เกี่ยวข้องของผู้เขียนรับทราบ

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 copyright of their work. Upon acceptance, authors grant Silpa Bhirasri (Journal of Fine Arts) the right of first publication of the work, simultaneously licensed under the Creative Commons Attribution 4.0 International License (CC BY 4.0). This license allows others to share and adapt the work with an acknowledgement of the work's authorship and initial publication in this journal.

Licensing Terms

All published articles in Silpa Bhirasri (Journal of Fine Arts) are distributed under the Creative Commons Attribution 4.0 International License (CC BY 4.0). This license allows others to:

-Share — copy and redistribute the material in any medium or format for any purpose, even commercially.

-Adapt — remix, transform, and build upon the material for any purpose, even commercially.

Under the following terms:

-Attribution — You must give appropriate credit, provide a link to the license, and indicate if changes were made. You may do so in any reasonable manner, but not in any way that suggests the licensor endorses you or your use.

-No additional restrictions — You may not apply legal terms or technological measures that legally restrict others from doing anything the license permits.

Author Sharing and Repository Guidelines Policy

Silpa Bhirasri (Journal of Fine Arts) is dedicated to maximizing research dissemination and impact. As detailed above, all published articles (Version of Record) are licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License (CC BY 4.0). We encourage authors to share all versions of their work widely, following the guidelines:

Manuscript version sharing guidelines

Manuscript Version	Brief Definition	Permitted Sharing Locations	Key Conditions & Notes
Author's Original Manuscript (AOM) / Preprint	Author's manuscript before or during submission, prior to formal peer review.	Preprint servers, personal websites, institutional repositories.	-Posting a preprint is not considered prior publication or self-plagiarism and will not prejudice its consideration by the journal. Clearly state that the preprint has not been peer-reviewed. -Upon publication, update the preprint with a link (using DOI) and acknowledgement to the Version of Record. & The journal's peer review process remains confidential.
Accepted Manuscript (AM) / Post-print	Author's manuscript after peer review and acceptance, but before journal copyediting and typesetting.	Institutional repositories, subject repositories, personal websites.	-Can be shared immediately upon acceptance (no embargo). & Include an acknowledgement and link (using DOI) to the (forthcoming) Version of Record. Authors are encouraged to apply a CC BY 4.0 license
Version of Record (VoR) / Published Article	Final, peer-reviewed, copyedited, typeset, and published article by the journal.	Journal website, institutional repositories, subject repositories, academic social media, personal websites, any platform.	-Published under a CC BY 4.0 license. -Can be shared immediately and freely in any medium or format. Appropriate attribution to the original publication in Silpa Bhirasri (Journal of Fine Arts) is required.



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.

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.

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

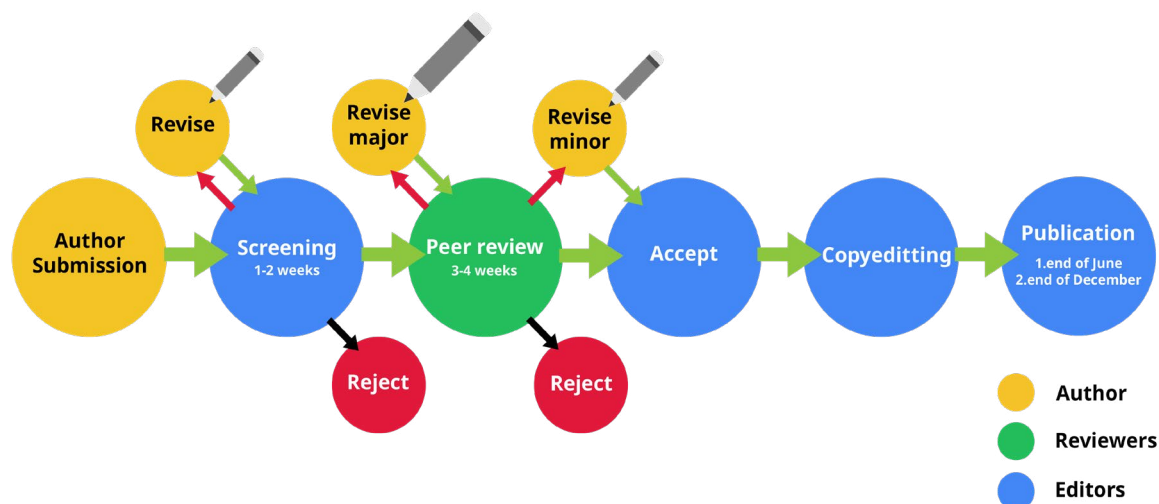
Tel. +66-2221-0820 Fax +66-2225-8991

Email: warasansilpabhirasri@gmail.com

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

Peer-Review Process

Criteria for Reviewing Articles:



1. Screening: All submitted articles undergo a preliminary review by the editorial team to ensure alignment with the journal's objectives and scope. Articles that do not meet these criteria or violate publication ethics, such as those containing plagiarism, will be rejected at this stage. This initial screening process is completed within 2 weeks.

2. Evaluation by Experts: Articles that pass the screening stage will be reviewed by three experienced experts with knowledge relevant to the article's topic. To ensure impartiality, reviewers must have no conflicts of interest with the authors. A double-blind review process will be conducted, and this stage is completed within 4 weeks.

3. Notification of Assessment: Upon receiving the reviewers' evaluations, the editorial team will notify the author of the decision, accompanied by comments and suggestions from the reviewers and the editor. The decision will fall into one of four categories: accepted, accepted with minor revisions, accepted with major revisions, or rejected. Articles accepted without further revisions will proceed directly to the publishing stage.

4. Improvement: If the author receives a notification recommending revisions, they must revise the article in accordance with the provided comments and suggestions. The revised manuscript must be resubmitted within 4 weeks. For articles requiring major revisions, the experts will re-evaluate the resubmitted manuscript.

5. Article Publication: Upon final acceptance, the article will be published online in the *Silpa Bhirasri (Journal of Fine Arts)*. Articles will be published in the order of acceptance as indicated in the official 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. If the author's research involves using data from people or animals, please provide evidence from the Research Ethics Committee.
7. If the author's research involves volunteers, participants, or interviewees, consider the ethics of researching people and obtain their consent.
8. The author must disclose any research, thesis, or article funding to avoid conflicts of interest.
9. Authors may utilize artificial intelligence (AI) as a tool to assist in manuscript preparation for tasks such as analyzing data, checking grammar, selecting appropriate wording, enhancing the clarity, style, and construction of author-generated sentences and paragraphs (e.g., through rephrasing or structural suggestions), or creating illustrations (based on the author's own creative work and data). Authors must clearly disclose in the manuscript the specific AI tools (including name and version) and methods used, detailing how they were applied, and authors retain full responsibility for ensuring the accuracy and integrity of all content.
10. Notwithstanding any permissible AI assistance, AI must not be used to generate the core intellectual content, primary arguments, interpretations, or critical academic conclusions of the article. These fundamental contributions must originate from the authors' own intellect, judgment, and scholarly effort. AI cannot be listed as an author or co-author under any circumstances, as authorship implies full responsibility and accountability for the work.

11. The author may use AI tools (e.g., for data analysis or visual generation) but must clearly disclose this in the manuscript. AI must not be used to generate or write any part of the article (including title, abstract, or body), and AI tools cannot be listed as authors or co-authors under any circumstances.

12. The author may appeal an editorial decision if they believe it was made unfairly. Appeals must be submitted in writing with clear reasons and supporting evidence. The editorial board will review appeals with impartiality.

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 and decline the article should they discover a conflict of interest with the author or any other relevant conditions.

4. 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.

5. 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.

6. The reviewer must refrain from exploiting the article they are responsible for assessing.

7. The reviewer must respect the set time frame.

8. Reviewers may use AI-powered tools (e.g., plagiarism detection, AI-content percentage checkers) for technical screening only (e.g., originality check, AI-writing detection).

9. Reviewers must not use AI to generate peer review reports, editorial decisions, or any assessment related to the content quality or academic value of a manuscript.

10. Final peer review decisions must be based on human academic judgment only.

11. The reviewer must not disclose their identity or attempt to discover the identity of the author, in accordance with the double-blind peer review process.

12. In cases where a revised manuscript is resubmitted after an appeal, the reviewer must consider the revision fairly and independently of prior judgments.

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 disclose any conflicts of interest related to a submitted manuscript and recuse themselves from handling such cases.
8. The editor must ensure there is no interference with the journal's evaluation process.
9. The editor must maintain the journal's standards and continuously improve the quality of the journal.
10. Editors may use AI-powered tools (e.g., plagiarism detection, AI-content percentage checkers) for technical screening only (e.g., originality check, AI-writing detection).
11. Editors must not use AI to generate peer review reports, editorial decisions, or any assessment related to the content quality or academic value of a manuscript.
12. Final peer review decisions must be based on human academic judgment only.
13. The editor is responsible for ensuring the accuracy and integrity of published content. If credible concerns arise, the editor will investigate and, when necessary, issue:

-Corrections, for minor errors that do not affect the article's conclusions.

-Retractions, for serious errors or ethical violations.

-Expressions of Concern, when investigations are ongoing.

All notices will be permanent and clearly linked to the original article.

14. The editor is responsible for investigating all allegations of publication misconduct, including plagiarism, data manipulation, or improper authorship. The investigation will follow COPE guidelines and may result in rejection, retraction, or notification to the author's affiliated institution.

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: arasansilpabhirasri@gmail.com
Website: <https://so02.tci-thaijo.org/index.php/jfa/index>