



รายงานการวิจัย

รายงานการวิจัยย่อยที่ ๒ เรื่อง

ศิลปะเชิงพุทธสู่วิถีชุมชนบนผนังพื้นที่สาธารณะในจังหวัดเชียงใหม่
Buddhist art to the folkways on the wall of public areas in Chiang Mai

ภายใต้แผนงานวิจัย เรื่อง

The City of Arts: การสร้างเมืองศิลปะเชิงสร้างสรรค์ในสังคมไทย
The City of Arts: Creating a City of Creative Arts in Thai Society

โดย

มานิตย์ โกวฤทธิ์

ประเสริฐ บุปผาสุข

มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย วิทยาเขตเชียงใหม่

พ.ศ. ๒๕๖๒

ได้รับทุนอุดหนุนการวิจัยจากมหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย

MCU RS 610762030



รายงานการวิจัย

รายงานการวิจัยย่อยที่ ๒ เรื่อง

ศิลปะเชิงพุทธสู่วิถีชุมชนบนผนังพื้นที่สาธารณะในจังหวัดเชียงใหม่
Buddhist art to the folkways on the wall of public areas in Chiang Mai

ภายใต้แผนงานวิจัย เรื่อง

The City of Arts: การสร้างเมืองศิลปะเชิงสร้างสรรค์ในสังคมไทย
The City of Arts: Creating a City of Creative Arts in Thai Society

โดย

มานิตย์ โกวฤทธิ์

ประเสริฐ บุปผาสุข

มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย วิทยาเขตเชียงใหม่

พ.ศ. ๒๕๖๒

ได้รับทุนอุดหนุนการวิจัยจากมหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย

MCU RS 610762030

(ลิขสิทธิ์เป็นของมหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย)



Research Report

Sub - Research Report 2

Buddhist art to the folkways on the wall of public areas in Chiang Mai

Under Research plan

The City of Arts: Creating a City of Creative Arts in Thai Society

By

Manit Gowarit

Prasert Buphasut

Mahachulalongkornrajavidyalaya University, Chiang Mai Campus

B.E. 2562

Research Project Founded by Mahachulalongkornrajavidyalaya University

MCU RS 610762030

(Copyright Mahachulalongkornrajavidyalaya University)

ชื่อรายงานการวิจัย: โครงการย่อยที่ ๒ เรื่อง ศิลปะเชิงพุทธสู่วิถีชุมชนบนผนังพื้นที่สาธารณะ
ในจังหวัดเชียงใหม่

ผู้วิจัย: นายมานิตย์ ไกวฤทธิ์
นายประเสริฐ บุปผาสุข

หน่วยงาน: มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย วิทยาเขตเชียงใหม่

ปีงบประมาณ: ๒๕๖๒

ทุนอุดหนุนการวิจัย: มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้ มีวัตถุประสงค์ ๓ ประการคือ (๑) เพื่อศึกษาการสร้างสรรค์ผลงานทางศิลปะ
ในผนังพื้นที่สาธารณะของเมืองท่องเที่ยว (๒) เพื่อสร้างสรรค์ผลงานทางศิลปะเชิงพุทธสู่วิถีชุมชนในผนัง
พื้นที่สาธารณะในรูปแบบการสร้างภาพ ๓ มิติ ที่มีความเหมาะสมและสอดคล้องกับวัฒนธรรมท้องถิ่น (๓)
เพื่อพัฒนาเมืองให้เป็นแหล่งท่องเที่ยวทางศิลปะ และแหล่งเรียนรู้เชิงศิลปวัฒนธรรม วิถีชุมชนแนวพุทธ ใน
รูปแบบที่มีเอกลักษณ์เฉพาะตน การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงปฏิบัติการ (Action Research) โดยการ
สร้างสรรค์ผลงานทางศิลปะในรูปแบบการสร้างภาพสามมิติ (3D) บนผนังพื้นที่สาธารณะ จำนวน ๖ แห่ง

ผลของการศึกษา พบว่า เมืองท่องเที่ยวทางศิลปะในญี่ปุ่นและในประเทศแถบยุโรปมี
อิทธิพลต่อการสร้างสรรค์ผลงานทางศิลปะในผนังพื้นที่สาธารณะของเมืองท่องเที่ยวไทยปัจจุบัน เช่น
ศิลปะแนวสตรีทอาร์ต เทศบาลนครลำปาง ศิลปะบนผนังชุมชน ศาลเจ้าแม่ลิ้มกอเหนี่ยว เมืองปัตตานี
ศิลปะสตรีทอาร์ต “ถนนนางงาม” เทศบาลนครยะลา และศิลปะสตรีทอาร์ต เทศบาลนครสงขลา

การสร้างสรรค์ผลงานทางศิลปะในผนังพื้นที่สาธารณะของเมืองท่องเที่ยว และการศึกษา
ประวัติศาสตร์ชุมชนและอัตลักษณ์ของท้องถิ่นนำไปสู่การสร้างสรรค์ผลงานทางศิลปะในรูปแบบภาพ
๓ มิติ (3D) จำนวน ๖ แห่ง คือ ๑. หมู่บ้านดอนไชย อำเภอเวียงสา จังหวัดน่าน ๒. หมู่บ้านป่าตาล
อำเภอสันกำแพง จังหวัดเชียงใหม่ ๓. หมู่บ้านแม่สุ่น้อย อำเภอฝาง จังหวัดเชียงใหม่ ๔. หมู่บ้าน
เหล่าพัฒนา อำเภอแม่สรวย จังหวัดเชียงราย ๕. หมู่บ้านทุ่งเสี้ยว อำเภอสันป่าตอง จังหวัดเชียงใหม่
๖. หมู่บ้านบ้านดง อำเภอสันป่าตอง จังหวัดเชียงใหม่

การจัดกิจกรรมถ่ายทอดความรู้ด้านศิลปะ (Art Workshop) ได้แก่ เวทีเสวนาแลกเปลี่ยน
เรียนรู้ระหว่างข้าราชการ นักวิชาการ ศิลปิน ผู้นำชุมชน และชาวบ้านในชุมชน การขับเคลื่อนผลงาน
ศิลปะไปสู่การเป็นแหล่งท่องเที่ยว และการจัดกิจกรรม “ป้ายสี แต้มฝัน ปันจินตนาการ” เพื่อให้
ความรู้ในเชิงปฏิบัติการด้านศิลปะภาพ ๓ มิติ (3D) แก่กลุ่มเยาวชน การใช้สื่อสารมวลชนและสื่อ
สารสนเทศเพื่อเผยแพร่ผลงานวิจัยและประชาสัมพันธ์แหล่งท่องเที่ยวของชุมชน

คำสำคัญ: ศิลปะ, วิถีชุมชน, พื้นที่สาธารณะ

Research Title: Buddhist art to the folkways on the wall of public areas in Chiang Mai

Researchers: Mr. Manit Gowarit
Mr. Prasert Buphasut

Department: Mahaculalongkornrajavidyalaya University,
Chiang Mai Campus

Fiscal Year: 2562/2019

Research Scholarship Sponsor: Mahaculalongkornrajavidyalaya University

ABSTRACT

This research has three objectives: (1) to study the artistic creations of the city's public areas of tourism, (2) to create works of art to the Buddhist community in the way of wall space in the form of 3D visualization are appropriate and consistent with local cultures and (3) to develop a city as an artistic and educational attraction, the cultural way of a Buddhist community in a abilities unique style. This research is an action research by creating artistic expression in three-dimensional (3D) image-building models of 6 public spaces.

The results were found as follows: The city of art tourism in Japan and in the European countries has influenced the creative work of art in the public areas of the current Thai tourist city, such as: The art street art of Lampang, the art of the community, the shrine of Mae Niang, Pattani City Street art Art "Nang Ngam Road", Yala Municipality and Art Street Arts, Songkhla municipality.

The creation of artworks in the public areas of the tourist city and the study of community history and local identity led to the creation of an artistic contribution of 3D. 1. Wiang Tai District, Nan Provincial Park, 2. Chang Tan Village, San Kamphaeng District, Chiang Mai province, 3. Mae Mae Noi village, Amphoe Fang, Chiangmai, 4. Mae Suai village, Chiang Rai province, 5. Thung-Si village, San Pa Tong, Chiang Mai and 6. Village ban Dong, San Pa Tong, Chiang Mai.

Art Workshop is a learning forum to learn about the government, academics, artists, community leaders, and communities. Driving art works as a tourist

กิตติกรรมประกาศ

รายงานการวิจัยฉบับนี้ได้รับทุนอุดหนุนการวิจัยจากสถาบันวิจัยพุทธศาสตร์ มหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย ประจำปีงบประมาณ ๒๕๖๒ ผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณเป็นอย่างสูงต่อพระสุธีรัตนบัณฑิต (พระมหาสุทนต์ อากาศโร, รศ.ดร.) ผู้อำนวยการสถาบันวิจัยพุทธศาสตร์ และ พระมหาชุตินันท์ อภินนโท ผู้อำนวยการส่วนวางแผนและส่งเสริมการวิจัย รวมทั้งคณะผู้บริหารและเจ้าหน้าที่ของสถาบันวิจัยพุทธศาสตร์ทุกท่าน โดยเฉพาะอย่างยิ่งด้วยความกรุณาจากคณะผู้บริหารของมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย วิทยาเขตเชียงใหม่ ที่ให้โอกาสในการศึกษาวิจัยเรื่องนี้ พร้อมทั้งที่ปรึกษาโครงการทุกท่าน ที่ไม่สามารถเอ่ยชื่อนามได้ทั้งหมด ที่ให้คำชี้แนะที่มีคุณค่าในการดำเนินการวิจัยจนจบจนกระทั่งสัมฤทธิ์ผล ตลอดจนชาวบ้านในชุมชนทั้ง ๖ แห่ง ที่เสียสละเวลาในการให้คำสัมภาษณ์พูดคุย ร่วมเวทีประชาคม และร่วมงานกิจกรรมการเรียนรู้ รวมทั้งผู้บริหารและผู้แทนจากหน่วยงานราชการท้องถิ่น ได้แก่ หมู่บ้านดอนไชย อำเภอเวียงสา จังหวัดน่าน หมู่บ้านป่าตาล อำเภอสันกำแพง จังหวัดเชียงใหม่ หมู่บ้านแม่สุ่นน้อย อำเภอฝาง จังหวัดเชียงใหม่ หมู่บ้านเหล่าพัฒนา อำเภอแม่สรวย จังหวัดเชียงราย หมู่บ้านทุ่งเสี้ยว อำเภอสันป่าตอง จังหวัดเชียงใหม่ หมู่บ้านบ้านดง อำเภอสันป่าตอง จังหวัดเชียงใหม่ซึ่งได้ร่วมแสดงความคิดเห็นและให้ข้อเสนอแนะที่เป็นประโยชน์ในการทำวิจัยเล่มนี้ให้มีความสมบูรณ์

นอกจากนี้ ขอขอบคุณครอบครัวและผู้มีอุปการคุณทุกท่านที่มีได้เอ่ยชื่อนาม ที่ให้ความร่วมมือ ให้กำลังใจ และให้ความช่วยเหลือสนับสนุนผู้วิจัยด้วยดี จึงขอขอบคุณมา ณ โอกาสนี้ หากมีข้อผิดพลาดหรือขาดตกบกพร่องประการใด ผู้วิจัยขออภัยมา ณ ที่นี้ด้วย และคณะผู้วิจัยหวังว่า การวิจัยฉบับนี้ จะมีประโยชน์บ้างไม่มากนักน้อยต่อการพัฒนาของมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัยและหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง ตลอดจนผู้สนใจที่จะศึกษาวิจัยต่อไป

นายมานิตย์ โกวฤทธิ์

นายประเสริฐ บุปผาสุข

๑๗ ธันวาคม ๒๕๖๒

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย.....	ก
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ.....	ข
กิตติกรรมประกาศ.....	ง
สารบัญ.....	จ
สารบัญภาพ.....	ช
บทที่ ๑ บทนำ.....	๑
๑.๑ ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา.....	๑
๑.๒ วัตถุประสงค์ของการวิจัย.....	๔
๑.๓ ปัญหาการวิจัย.....	๔
๑.๔ ขอบเขตการวิจัย.....	๕
๑.๕ นิยามศัพท์ที่ใช้ในการวิจัย.....	๕
๑.๖ กรอบแนวคิดการวิจัย.....	๗
๑.๗ ข้อตกลงเบื้องต้น และข้อจำกัดในการวิจัย.....	๘
๑.๘ ประโยชน์ที่ได้รับจากการวิจัย.....	๘
บทที่ ๒ แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	๙
๒.๑ แนวคิดเกี่ยวกับศิลปะในพื้นที่สาธารณะ (Public art).....	๙
๒.๒ แนวคิดเกี่ยวกับศิลปะร่วมสมัย (Contemporary Art).....	๒๘
๒.๓ แนวคิดเกี่ยวกับศิลปะเชิง ๓ มิติ (๓D Art).....	๔๙
๒.๔ แนวคิดการพัฒนาเมืองเป็นแหล่งท่องเที่ยวทางศิลปะ.....	๘๖
๒.๕ งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	๙๘
บทที่ ๓ วิธีดำเนินการวิจัย.....	๑๐๗
๓.๑ รูปแบบการวิจัย.....	๑๐๗
๓.๒ ประชากรและกลุ่มเป้าหมาย.....	๑๑๒
๓.๓ เครื่องมือที่ใช้ในการรวบรวมข้อมูล.....	๑๑๓
๓.๔ การเก็บรวบรวมข้อมูล.....	๑๑๔
๓.๕ การวิเคราะห์ข้อมูล.....	๑๑๕
๓.๖ การนำเสนอผลการศึกษาวิจัย.....	๑๑๕

สารบัญ (ต่อ)

หน้า

บทที่ ๔ ผลการศึกษา.....	๑๑๗
๔.๑ การสร้างสรรค์ผลงานทางศิลปะในผนังพื้นที่สาธารณะของเมืองท่องเที่ยว.....	๑๑๘
๔.๒ การสร้างสรรค์ผลงานทางศิลปะเชิงพุทธสู่วิถีชุมชนในผนังพื้นที่สาธารณะ.....	๑๒๖
๔.๓ การพัฒนาเมืองให้เป็นแหล่งท่องเที่ยวทางศิลปะในวิถีชุมชนแนวพุทธ.....	๑๘๔
๔.๔ สรุปองค์ความรู้.....	๒๒๓
บทที่ ๕ บทสรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ.....	๒๒๔
๕.๑ บทสรุป.....	๒๒๔
๕.๓ อภิปรายผล.....	๒๒๘
๕.๔ ข้อเสนอแนะ.....	๒๓๐
บรรณานุกรม.....	๒๓๑
ภาคผนวก	
ภาคผนวก ก บทควมวิจัย.....	๒๓๗
ภาคผนวก ข กิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับการนำผลจากโครงการวิจัยไปใช้ประโยชน์.....	๒๔๘
ภาคผนวก ค ตารางเปรียบเทียบวัตถุประสงค์ กิจกรรมที่วางแผนไว้และกิจกรรมที่ได้ดำเนินการมาและผลที่ได้รับของโครงการ.....	๒๕๐
ภาคผนวก ง เครื่องมือวิจัย.....	๒๕๒
ภาคผนวก จ การนำผลงานวิจัยไปใช้ประโยชน์.....	๒๖๕
ภาคผนวก ฉ ผลผลิต ผลลัพธ์ และผลกระทบจากงานวิจัย.....	๒๖๘
ภาคผนวก ช ภาพถ่ายกิจกรรมทางงานวิจัย.....	๒๗๑
ประวัติผู้วิจัย.....	๒๗๖

สารบัญภาพ

หน้า

ภาพที่ ๑ Piet Mondrian (๑๙๙๑).....	๕๐
ภาพที่ ๒ Study of a Hand (pen & ink on paper).....	๕๐
ภาพที่ ๓ Study of St.Sebasti an.....	๕๑
ภาพที่ ๔ Modesty, Antonio Corradini (๑๗๕๑).....	๕๑
ภาพที่ ๕ ทศนธาตุเชิงจุด มานิตย์ โกวฤทธิ์ (๒๕๕๙).....	๕๒
ภาพที่ ๖ ทศนธาตุเชิงเส้น มานิตย์ โกวฤทธิ์ (๒๕๕๙).....	๕๓
ภาพที่ ๗ ทศนธาตุเชิงน้ำหนัก มานิตย์ โกวฤทธิ์ (๒๕๕๙).....	๕๓
ภาพที่ ๘ ทศนธาตุเชิงสี มานิตย์ โกวฤทธิ์ (๒๕๕๙).....	๕๔
ภาพที่ ๙ เสียงขลุ่ยทิพย์ เขียน ยี่มศิริ เทคนิคบรอนซ์ (๒๕๙๔).....	๕๔
ภาพที่ ๑๐ Porta Roja, (๑๙๙๕).....	๕๕
ภาพที่ ๑๑ ทศนธาตุเชิงรูปทรง มานิตย์ โกวฤทธิ์ (๒๕๕๙).....	๕๖
ภาพที่ ๑๒ Kurt Perschke’s Red Ball Project.....	๕๖
ภาพที่ ๑๒ The Aviator (๑๙๑๔).....	๕๗
ภาพที่ ๑๓ Portrait of the Artist Mikhail Artist Mikhail (๑๙๑๓).....	๕๗
ภาพที่ ๑๔ The Thinker, Auguste Rodin.....	๕๘
ภาพที่ ๑๕ มณฑล ๑ โดย ชลูด นิมเสมอ.....	๕๘
ภาพที่ ๑๖ Victor de Vasarely.....	๕๙
ภาพที่ ๑๗ Piet Mondrian.....	๕๙
ภาพที่ ๑๘ ""Reclining Figure" (๑๙๕๑), Henry Moore.....	๖๐
ภาพที่ ๑๙ Rosewall, Dame Barbara Hepworth, c. ๑๙๖๐-๑๙๖๒.....	๖๐
ภาพที่ ๒๐ Fred Sandback-The Tree mag.....	๖๐
ภาพที่ ๒๑ Imi Knoebel.....	๖๑
ภาพที่ ๒๒ Tom Friedman Open Black Box.....	๖๑
ภาพที่ ๒๓ Light installation by Massimo Uberti.....	๖๒
ภาพที่ ๒๔ การออกแบบเขียนแบบภาพ ๓ มิติ (Pictorial View).....	๖๔
ภาพที่ ๒๕ ภาพสามมิติแบบ TRIMETRIC.....	๖๕
ภาพที่ ๒๖ ภาพสามมิติแบบ DIMETRIC.....	๖๖

สารบัญภาพ (ต่อ)

หน้า

ภาพที่ ๒๗ ภาพสามมิติแบบ ISOMETRIC.....	๖๖
ภาพที่ ๒๘ ภาพสามมิติแบบ Cavalier.....	๖๗
ภาพที่ ๒๙ ภาพสามมิติแบบ Cabinet.....	๖๗
ภาพที่ ๓๐ PERSPECTIVE แบบ ๑ จุด.....	๖๘
ภาพที่ ๓๑ PERSPECTIVE แบบ ๒ จุด.....	๖๘
ภาพที่ ๓๒ PERSPECTIVE แบบ ๓ จุด.....	๖๙
ภาพที่ ๓๓ PERSPECTIVE ทั้ง ๓ แบบ.....	๖๙
ภาพที่ ๓๔ Filippo Brunelleschi.....	๗๑
ภาพที่ ๓๕ Nave of the San Lorenzo : ค.ศ.๑๔๒๑-๑๔๔๐.....	๗๑
ภาพที่ ๓๖ ภาพวาดโบสถ์โรมัน (the Sistine Chapel).....	๗๒
ภาพที่ ๓๗ รังสีของแสงผ่านวัตถุไปตกยังระนาบของภาพและผ่านสายตา.....	๗๓
ภาพที่ ๓๘ ขอบเขตการมองเห็นด้วยสายตาคอนปกติ.....	๗๓
ภาพที่ ๔๐ เพอร์สเปคทีฟจากจุด.....	๗๕
ภาพที่ ๔๑ เพอร์สเปคทีฟจากเส้น.....	๗๕
ภาพที่ ๔๒ องค์ประกอบที่สำคัญของเพอร์สเปคทีฟ.....	๗๖
ภาพที่ ๔๓ เพอร์สเปคทีฟจุดเดียว.....	๗๖
ภาพที่ ๔๔ เพอร์สเปคทีฟ ๒ จุด.....	๗๗
ภาพที่ ๔๖ “หลบหนีการวิจารณ์” โดย เปเร บอร์เรลล์ เดล คาโซ ค.ศ. ๑๘๗๔.....	๗๘
ภาพที่ ๔๗ Art in paradise พัทยา.....	๗๙
ภาพที่ ๔๘ Arts of Korat Mirage Museum นครราชสีมา.....	๗๙
ภาพที่ ๔๙ Trick Art Museum Thailand.....	๘๐
ภาพที่ ๕๐ For Arts Sake Museum หัวหิน.....	๘๑
ภาพที่ ๕๑ For Arts Sake Museum หัวหิน.....	๘๑
ภาพที่ ๕๒ Art in Paradise: Illusion Art Museum (Chiang Mai).....	๘๒
ภาพที่ ๕๓ เทคนิคการเขียนภาพสามมิติ.....	๘๓
ภาพที่ ๕๔ ภาพ ๓ มิติในพื้นที่สาธารณะ.....	๘๔
ภาพที่ ๕๕ มิติในอาคารเอนกประสงค์ โรงเรียนชุมชนท่าข้ามใต้ อ.ฮอด จ.เชียงใหม่.....	๘๔

สารบัญภาพ (ต่อ)

หน้า

ภาพที่ ๕๖ ศิลปะแนวสตรีทอาร์ต “ถนนนางงาม” เทศบาลนครสงขลา.....	๘๕
ภาพที่ ๕๗ ศิลปะแนวสตรีทอาร์ต เทศบาลนครยะลา.....	๘๕
ภาพที่ ๕๘ ย่านนิเวศนชากะภายใต้ภูเขานอนุรักษ์อาคารดั้งเดิมของญี่ปุ่น, เกียวโต.....	๘๘
ภาพที่ ๖๐ The Water Lilies series, ๑๙๑๔-๑๙๑๙.....	๙๔
ภาพที่ ๖๑ Open Sky, ๒๐๐๔.....	๙๔
ภาพที่ ๖๒ Benesse House.....	๙๕
ภาพที่ ๖๓ Chichu Art Museum.....	๙๕
ภาพที่ ๖๔ Pumpkin, ๑๙๙๔.....	๙๖
ภาพที่ ๖๕ The Art House Project.....	๙๗
ภาพที่ ๖๖ สำรวจพื้นที่ศึกษาดูงานศิลปะบนผนัง หมู่บ้านกองต้า.....	๑๐๙
ภาพที่ ๖๗ สำรวจพื้นที่ศึกษาดูงานศิลปะบนผนัง วัดพระบาทห้วยต้ม.....	๑๑๐
ภาพที่ ๖๘ สำรวจพื้นที่ศึกษาดูงานศิลปะบนผนัง หมู่บ้านทุ่งเสี้ยวและวัดศรีเนาวรัตน์.....	๑๑๐
ภาพที่ ๖๙ สำรวจพื้นที่ศึกษาดูงานศิลปะบนผนัง วัดดอนหลวง.....	๑๑๑
ภาพที่ ๗๐ สำรวจพื้นที่ศึกษาดูงานศิลปะบนผนัง ศาลเจ้าแม่ลิ้มกอเหนี่ยว.....	๑๑๒
ภาพที่ ๗๑ The Water Lilies series and Open Sky.....	๑๒๐
ภาพที่ ๗๒ Benesse House.....	๑๒๑
ภาพที่ ๗๓ Chichu Art Museum and Pumpkin.....	๑๒๒
ภาพที่ ๗๔ The Art House Project.....	๑๒๒
ภาพที่ ๗๕ ภาพสามมิติบนผนังสาธารณะในประเทศไทย.....	๑๒๔
ภาพที่ ๗๖ ศิลปะสตรีทอาร์ต “ถนนนางงาม” เทศบาลยะลา และเทศบาลนครสงขลา.....	๑๒๕
ภาพที่ ๗๗ วัดบ้านดอนไชย.....	๑๒๘
ภาพที่ ๗๘ เรือเทพพิรุณทอง ๘๘.....	๑๒๘
ภาพที่ ๗๙ วิถีประมงน้ำจืด.....	๑๒๙
ภาพที่ ๘๐ การทอผ้าพื้นเมือง.....	๑๒๙
ภาพที่ ๘๑ การทำใบยาสูบ.....	๑๓๐
ภาพที่ ๘๒ สถานที่ท่องเที่ยว บ้านดอนไชย.....	๑๓๐

สารบัญภาพ (ต่อ)

หน้า

ภาพที่ ๘๓ พระพุทธรูปเก่าแก่ในพระวิหาร และโรงเก็บเรือแข่ง.....	๑๓๑
ภาพที่ ๘๔ ทางเข้าหมู่บ้านดอนไชย.....	๑๓๑
ภาพที่ ๘๕ การสำรวจพื้นที่ หมู่บ้านดอนไชย อำเภอเวียงสา จังหวัดน่าน.....	๑๓๒
ภาพที่ ๘๖ การลงพื้นที่ประชาคมเรื่องราวอัตลักษณ์ชุมชนบ้านดอนไชย.....	๑๓๒
ภาพที่ ๘๗ การลงพื้นที่สำรวจข้อมูลชุมชนก่อนการสร้างงาน.....	๑๓๓
ภาพที่ ๘๗ ภาพร่างลายเส้น ๓D เทคนิคดินสอดำบนกระดาษ.....	๑๓๔
ภาพที่ ๘๘ ภาพร่าง ๓D เทคนิคดิจิทัล หมู่บ้านดอนไชย.....	๑๓๔
ภาพที่ ๘๘ วิถีชาวไทยอง บ้านป่าตาล.....	๑๓๖
ภาพที่ ๘๙ สัมภาษณ์เจ้าอาวาสและผู้นำชุมชน.....	๑๓๗
ภาพที่ ๙๐ ประชุมประชาคมชาวบ้าน.....	๑๓๗
ภาพที่ ๙๑ วัดฝางผึ่ง วัดป่าตาล.....	๑๓๗
ภาพที่ ๙๒ ภาพร่างลายเส้น ๓D เทคนิคดินสอดำบนกระดาษ.....	๑๓๘
ภาพที่ ๙๒ ภาพร่าง ๓D เทคนิคดิจิทัล หมู่บ้านป่าตาล.....	๑๓๙
ภาพที่ ๙๓ น้ำตกโป่งน้ำดั่ง.....	๑๔๑
ภาพที่ ๙๔ ต้นแบบบ้านโฮมสเตย์และการจัดการท่องเที่ยว.....	๑๔๒
ภาพที่ ๙๕ ผลิตภัณฑ์ชุมชน.....	๑๔๓
ภาพที่ ๙๖ วัดแม่สุนน้อย.....	๑๔๔
ภาพที่ ๙๖ เต่าปู่ลู และปู่เว สัตว์ป่าสงวน.....	๑๔๕
ภาพที่ ๙๗ การลงพื้นที่ประชาคมชุมชนเรื่องราวอัตลักษณ์ชุมชนบ้านแม่สุนน้อย.....	๑๔๕
ภาพที่ ๙๘ สำรวจและวัดพื้นที่ผนังที่จะทำการวาดภาพ ๓ มิติ.....	๑๔๖
ภาพที่ ๙๘ การลงพื้นที่สำรวจข้อมูลบ้านแม่สุนน้อย.....	๑๔๖
ภาพที่ ๑๐๐ ภาพร่างลายเส้น เทคนิคดินสอดำบนกระดาษ.....	๑๔๗
ภาพที่ ๑๐๑ ภาพร่าง ๓D เทคนิคดิจิทัล.....	๑๔๘
ภาพที่ ๑๐๒ สำรวจพื้นที่ผนังที่จะทำการวาดภาพ ๓ มิติ.....	๑๕๐
ภาพที่ ๑๐๓ ลงพื้นที่ประชาคมเรื่องราวอัตลักษณ์ชุมชน.....	๑๕๐
ภาพที่ ๑๐๔ ลงพื้นที่สำรวจข้อมูลอัตลักษณ์ชุมชน.....	๑๕๑

สารบัญภาพ (ต่อ)

หน้า

ภาพที่ ๑๐๕ วัดเจ้าแก้วนารัฐ คุ่มเจ้าแก้วนารัฐ.....	๑๕๓
ภาพที่ ๑๐๖ เรือนไทยของ.....	๑๕๓
ภาพที่ ๑๐๗ กาดก้อม กองเตียว.....	๑๕๕
ภาพที่ ๑๐๘ การลงพื้นที่ประชาคมเรื่องราวอัตลักษณ์ชุมชนบ้านทุ่งเสี้ยว.....	๑๕๖
ภาพที่ ๑๐๙ การลงพื้นที่ประชาคมเรื่องราวอัตลักษณ์ชุมชนบ้านดง.....	๑๕๘
ภาพที่ ๑๑๐ การลงดูพื้นที่ผนังที่จะทำการวาดภาพ ๓ มิติ.....	๑๕๙
ภาพที่ ๑๑๑ ขั้นตอนการสร้างงาน ๓ มิติ.....	๑๖๐ - ๑๖๗
ภาพที่ ๑๑๒ ขั้นตอนการสร้างงานของแต่ละชุมชน.....	๑๖๗ - ๑๗๖
ภาพที่ ๑๑๒ จิตรกรรม ๓ มิติวิถีอัตลักษณ์ บ้านแม่สุนน้อย.....	๑๗๗ - ๑๗๙
ภาพที่ ๑๑๓ จิตรกรรม ๓ มิติวิถีอัตลักษณ์ บ้านป่าตาล.....	๑๘๐ - ๑๘๒
ภาพที่ ๑๑๔ จิตรกรรม ๓ มิติวิถีอัตลักษณ์ บ้านเหล่าพัฒนา.....	๑๘๓ - ๑๘๕
ภาพที่ ๑๑๕ จิตรกรรม ๓ มิติวิถีอัตลักษณ์ บ้านทุ่งเสี้ยว.....	๑๘๖ - ๑๘๗
ภาพที่ ๑๑๖ จิตรกรรม ๓ มิติวิถีอัตลักษณ์ บ้านดง.....	๑๘๘ - ๑๙๑
ภาพที่ ๑๑๗ จิตรกรรม ๓ มิติวิถีอัตลักษณ์ บ้านดอนไชย.....	๑๙๒ - ๑๙๓
ภาพที่ ๑๑๘ กิจกรรมการเสวนาถ่ายทอดความรู้สู่ชุมชน.....	๑๙๔ - ๑๙๕
ภาพที่ ๑๑๙ การถ่ายทอดความรู้เชิงปฏิบัติการแก่เยาวชน บ้านแม่สุนน้อย.....	๑๙๗
ภาพที่ ๑๒๐ การจัดงานเสวนา บ้านป่าตาล.....	๑๙๘
ภาพที่ ๑๒๑ การถ่ายทอดความรู้เชิงปฏิบัติการแก่เยาวชน บ้านป่าตาล.....	๑๙๙
ภาพที่ ๑๒๒ การจัดงานเสวนา บ้านทุ่งเสี้ยว.....	๒๐๐
ภาพที่ ๑๒๓ การถ่ายทอดความรู้เชิงปฏิบัติการแก่เยาวชน บ้านทุ่งเสี้ยว.....	๒๐๑
ภาพที่ ๑๒๔ การจัดงานเสวนา บ้านดง.....	๒๐๓
ภาพที่ ๑๒๕ การถ่ายทอดความรู้เชิงปฏิบัติการแก่เยาวชน บ้านดง.....	๒๐๔
ภาพที่ ๑๒๖ การจัดงานเสวนา บ้านดอนไชย.....	๒๐๕
ภาพที่ ๑๒๗ การถ่ายทอดความรู้เชิงปฏิบัติการแก่เยาวชน บ้านดอนไชย.....	๒๐๗
ภาพที่ ๑๒๘ สื่อประชาสัมพันธ์สู่สาธารณชน บ้านแม่สุนน้อย.....	๒๐๘
ภาพที่ ๑๒๙ สื่อประชาสัมพันธ์สู่สาธารณชน บ้านป่าตาล.....	๒๑๓

สารบัญภาพ (ต่อ)

หน้า

ภาพที่ ๑๓๐ สื่อประชาสัมพันธ์สู่สาธารณชน บ้านเหล่าพัฒนา.....๒๑๕

ภาพที่ ๑๓๑ สื่อประชาสัมพันธ์สู่สาธารณชน บ้านทุ่งเสียว.....๒๑๖

ภาพที่ ๑๓๒ สื่อประชาสัมพันธ์สู่สาธารณชน บ้านดง.....๒๒๐

ภาพที่ ๑๓๓ สื่อประชาสัมพันธ์สู่สาธารณชน บ้านดอนไชย.....๒๒๒



บทที่ ๑

บทนำ

๑.๑ ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

แนวคิดเกี่ยวกับศิลปะในพื้นที่สาธารณะ อยู่ภายใต้การสถาปนาอุดมการณ์นำ (Hegemony) แอนโทนีโอ กรัมสซี ใช้คำว่า “วัฒนธรรมประชาชน” (Popular culture)^๑ ในช่วงทศวรรษ ๑๙๗๐ เพื่อวิเคราะห์ประเด็นต่างๆ ที่พิจารณาว่า วัฒนธรรมประชาชนเป็นวัฒนธรรมของชนชั้นล่าง มีลักษณะทางวัฒนธรรมที่ไม่ได้เป็นผลผลิตของระบบทุนนิยมเท่านั้น แต่ได้ชี้ให้เห็นถึงการสอดแทรกทางอุดมการณ์ภายในขั้นตอน และการนำเสนอความหมายทางวัฒนธรรมก่อให้เกิดการเปิดกว้างในการบรรจุสร้างลักษณะของความเป็นพลเมือง (ซึ่งมิได้จำกัดความหมายเพียงพลเมืองของรัฐเท่านั้น) ที่ทุกคนสามารถเป็นหรือแสดงออก และเข้าใจต่อความเป็นพลเมืองในลักษณะนี้ ผ่านเรื่องสิทธิ เสรีภาพขั้นพื้นฐาน ศักดิ์ศรี และความมั่นคงของมนุษย์ ซึ่งทั้งหมดนี้รับรองค่านิยมพื้นฐานในเรื่องประชาธิปไตย ที่ต่างคนต่างออกแบบการใช้ชีวิตของตนเองได้ดังนั้นพวกเขาจึงสามารถเลือกแบบแผนการดำเนินชีวิตที่แต่ละคนต้องการได้ โดยมีความเป็นตัวตนหรือองค์ประธาน (Subject) ของตนเองแล้วย่อยลงมาสู่ระดับการดำเนินชีวิต โลกทัศน์ การเสพคุณค่าทางสังคมและวัฒนธรรม หรือแม้กระทั่งความเป็นสมัญนิยมของการเกิดความรู้สึกร่วมกับการเชื่อมโยงเข้ากับพลเมืองเชิงวัฒนธรรม ก่อให้เกิดคุณูปการทางสังคม ดังต่อไปนี้ การย่อยสลายเขตแดนระหว่างปริณทลสาธารณะและปริณทลส่วนตัวซึ่งเปิดโอกาสให้ทุกคนต่างไม่แยกความเป็นสาธารณะออกจากความเป็นส่วนตัว ในขณะที่เดียวกันก็สามารถแสดงออกถึงความเป็นส่วนตัวผ่านพื้นที่สาธารณะ ไม่ว่าจะเป็นเครื่องแต่งกาย บุคลิกภาพทางเพศหรือเชื้อชาติ ไปจนถึงอารมณ์ร่วมต่อบุคคลและสังคม^๒

ดังนั้น คำนียามของศิลปะสาธารณะ (Public art) ตามที่ยอร์คเซียร์ กล่าวคือ แนวคิด [idea] ในการผลิตและสร้างสรรค์งานศิลปะในพื้นที่สาธารณะ ที่สามารถแสดงถึงการทำงานร่วมกัน หรือการมีส่วนร่วม โดยครอบคลุมการแสดงออกทางศิลปะที่มีความหลากหลายของความรู้ วิธีการ และวัสดุ และงานฝีมือ ซึ่งอาจจะคงอยู่ถาวรหรือเป็นเพียงแค่การแสดงงานศิลปะชั่วคราว ประชา สุวีรานนท์ กล่าวว่า “หัวใจของงานออกแบบศิลปะต้องมีพันธสัญญาระหว่างไตรภาคี ได้แก่ ศิลปิน ลูกค้ำ

^๑ กาญจนา แก้วเทพ, ศาสตรแห่งสื่อและวัฒนธรรมศึกษา, (กรุงเทพมหานคร : เอดิสัน เพรส โปรดักส์. ๒๕๔๔), หน้า ๒๖๗.

^๒ เกษม เพ็ญภินันท์, ความโกลาหลของวัฒนธรรมศึกษา: ยกเครื่องเรื่องวัฒนธรรมศึกษา, (กรุงเทพมหานคร : ศูนย์มานุษยวิทยาสิรินธร (องค์กรมหาชน), ๒๕๕๒), หน้า ๘๓-๘๔.

หรือผู้ว่าจ้าง และสาธารณชน ซึ่งหมายถึงกลุ่มเป้าหมายหรือผู้ดู” ความหมายของคำว่า “พื้นที่สาธารณะ” นั้นอาจหมายถึงคุณค่าหรือความเป็นศิลปะที่เป็นผลต่อเนื่องมาจากการแสดงตัวตนหรือเนื้อหาของศิลปะออกไปสู่พื้นที่สาธารณะ ซึ่งนั่นจะทำให้ศิลปะมีตัวตนที่สมบูรณ์ขึ้น เพราะสามารถทำให้ศิลปะได้ทำหน้าที่อย่างครบถ้วน คือ การได้ถูกถ่ายทอดสาระเนื้อหาออกไปสู่การรับรู้ของสาธารณชนหรือสังคม ทั้งนี้การแสดงออกบนพื้นที่สาธารณะของศิลปินข้างถนนผ่านรูปร่าง รูปทรง สี สัน แสงเงา โดยปัจเจกบุคคลหรือการรวมกลุ่มเพื่อบอกกล่าวข่าวสารกับมวลชน ยังคงถูกนำเสนอจากอารมณ์ภายในที่ต้องการแสดงออกทางความรู้สึกออกมาให้ผู้รับสารได้รับรู้ (Expressive Communication) การแสดงออกดังกล่าว ได้เน้นย้ำถึงความเป็นพลเมืองที่มีอิสรภาพ เสรี ไม่ตกอยู่ภายใต้การชักจูงของนายทุนภายใต้ระบบทุนนิยม เป็นการแสดงให้เห็นถึงอัตลักษณ์ในการใช้ศิลปะในฐานะความเป็นพลเมืองที่แตกต่างในฐานะ “พลเมือง”^๓ หรือที่เรียกว่า ศิลปะข้างถนน (Street Art) เป็นกลุ่มศิลปะที่เป็นวัฒนธรรมย่อยอีกประเภทหนึ่งซึ่งมีรูปแบบวิถีที่แตกต่างออกไปจากศิลปะประเภทอื่นๆ ในการสร้างสรรค์งานศิลปะบนพื้นที่สาธารณะอย่างมีความหมาย ไม่ว่าจะเป็นการแสดงออก สำนึก รสนิยม ความสัมพันธ์ ระบบค่านิยม และความเชื่อมโยงไปถึงรูปแบบการดำเนินชีวิต^๔ และถูกจัดไว้ในมรดกทางวัฒนธรรม (Culture Heritage) ตามที่ UNCTAD (United Nation Conference on Trade and Development) ได้จัดประเภทมรดกทางวัฒนธรรมในด้านงานศิลปะ (Visual Art)^๕ ศิลปะข้างถนนมีต้นเค้ามาจากศิลปะในแบบกราฟฟิตี (Graffiti)

ศิลปะข้างถนน (Street Art) จึงเป็นชื่อที่หมายรวมถึงศิลปะที่รายล้อมอยู่ในความเป็นชุมชนเมืองและสภาพแวดล้อมรอบตัว โดยได้รับการพัฒนามาจากกราฟฟิตีที่เริ่มทำงานโดยการพ่นที่รถไฟในเมืองนิวยอร์ก ในปี ๑๙๗๐ ช่วงที่มีการเคลื่อนไหวและสังคมแบบใต้ดิน การเมือง การเปลี่ยนแปลงของสังคม โดยช่วงเวลานี้เราเรียกว่า โพสต์ กราฟฟิตี (Post-Graffiti) การนำเสนอรูปแบบใหม่ที่แตกต่างจากแบบที่ผ่านมาเกิดขึ้นระหว่างผนังกำแพงตลอดช่วงระยะเวลา ๓๐ ปี ที่ผ่านมา เราสามารถเรียกช่วงระยะเวลานี้ได้ว่า เรเนซอง (Renaissance) ศิลปินจำนวนมากพยายามที่จะนำเสนอผลงานของตัวเองตามท้องถนน กำแพง หรือทุกๆ ที่พวกเขาสามารถจะทำได้ เพื่อนำเสนอแนวคิดใหม่ๆ นำเสนอพลังแห่งการสร้างสรรค์ กำแพงเปรียบได้กับหอศิลป์ขนาดยักษ์ที่ผู้คนทั่วไปสามารถเข้าถึงได้อย่างไม่ยากเย็น พัฒนาการของสตรีทอาร์ทหรือโพสต์กราฟฟิตีได้ดำเนินการไปพร้อมกับการคิดหาวิธีและเทคนิคใหม่ๆ ในการทำงานที่แตกต่างไปจากเดิม ไม่เพียงแต่ใช้สีสเปรย์แต่เพียงอย่างเดียวเท่านั้น แต่ยังมีกรรมผสมผสานการใช้ปากกาเคมีทำงานควบคู่กันไปด้วย และยังมีวัสดุต่างๆ ที่ใช้

^๓ รัตนา โตสกุล, มโนทัศน์เรื่องอำนาจ, (กรุงเทพมหานคร : คณะกรรมการสภาวิจัยแห่งชาติ, ๒๕๔๘), หน้า ๕๐-๕๑.

^๔ ไชยสิทธิ์ ชาญอาวุธ และพัชรภา เอื้ออมรวณิช, การศึกษาคูณาค่าด้านอัตลักษณ์ของศิลปะข้างถนนเพื่อการสร้างมูลค่าสู่เศรษฐกิจสร้างสรรค์, หน้า ๔.

^๕ เสาวรภย์ กุสุมา ณ อยุธยา, Creative Economy ทางเลือกใหม่ในการพัฒนาเศรษฐกิจไทย, http://www.bu.ac.th/knowledgecenter/executive_journal/jan_mar_10/pdf/23-28.pdf, [๑ ตุลาคม ๒๕๕๖].

อีก ได้แก่ สเตนซิล สติกเกอร์ โปสเตอร์ สื่อะคริลิค และแอร์บรัสเข้ามาร่วม อีกทั้งยังรวมไปถึง ภาพถ่ายต่างๆ เช่น โฟโต้คอปปี (Photocopies) โมเสส (Mosaics) อีกด้วย^๖

ปัจจุบันในบางประเทศได้ผลักดันศิลปะข้างถนนให้กลายเป็นจุดเด่นให้กับประเทศ ตั้งแต่อุตสาหกรรมแฟชั่นไปจนถึงอุตสาหกรรมบันเทิง นับว่าเป็นการใช้ต้นทุนจากความคิดสร้างสรรค์ในการต่อยอดความรู้ทางวัฒนธรรม ในแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ โดยประเทศไทยมีมูลค่าของกลุ่มอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ที่ขยายตัวมากขึ้นในทุกปีและยังคงมีโอกาสด้านการตลาดสำหรับผู้ประกอบการที่มีความคิดสร้างสรรค์อีกมาก โดยสำนักงานคณะกรรมการพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ (สศช.) ได้กำหนดขอบเขตเศรษฐกิจสร้างสรรค์ของประเทศไทย โดยมีกลุ่มของศิลปะเป็นหนึ่งในธุรกิจที่สามารถสร้างมูลค่าให้กับประเทศได้^๗

ถึงกระนั้น ในประเทศไทยยังไม่ได้มองถึงคุณค่าที่เป็นเนื้อหาสาระของงานสตรีทอาร์ทอย่างจริงจังมากนัก ส่วนใหญ่จะคำนึงถึงความสวยงามในผลงานของศิลปินเป็นหลัก เนื่องจากความแตกต่างในวัฒนธรรม ความรู้ และประสบการณ์ทำให้แตกต่างกันกับสตรีทอาร์ทในต่างประเทศที่สะท้อนเนื้อหาที่รุนแรงและลึกซึ้งกว่า แต่ในด้านการสื่อสารในระดับความสวยงามนั้นก็เพียงพอที่จะสามารถสร้างประโยชน์ให้สังคมได้ ถึงอย่างนั้น คนในสังคมก็ยังไม่ได้รู้สึกกับสตรีทอาร์ทมากนัก แต่เนื่องจากการพบเห็นเป็นจำนวนมากขึ้นจนชินตาและกลายเป็นส่วนหนึ่งของเมืองไปโดยไม่รู้ตัว จึงไม่รู้สึกขัดแย้ง แต่ในอนาคต สตรีทอาร์ทจะมีบทบาทในการสร้างมูลค่าแก่ธุรกิจให้เพิ่มมากขึ้นตั้งแต่ในระดับชุมชน ตำบล ถึงระดับจังหวัด และประเทศ เพราะเคยประสบความสำเร็จมาแล้วในต่างประเทศ แต่ในประเทศไทยนั้นยังเป็นสิ่งใหม่ และกำลังได้รับความนิยมในหลายจังหวัดที่ต้องอาศัยการส่งเสริมในหลายๆ ด้านควบคู่กันไปทั้งด้านความสวยงาม การท่องเที่ยว และการโฆษณา ทั้งนี้การต่อยอดสตรีทอาร์ทสู่ธุรกิจ ต้องมีความชัดเจนในเรื่องเนื้อหา มีทักษะในการประยุกต์ที่ดี และต้องระมัดระวังไม่ให้เกิดการทำลายอัตลักษณ์ของท้องถิ่น และการเข้าถึงอารมณ์และจิตใจของผู้คนเพื่อให้ได้รับการตอบรับที่ดี ดังนั้นทุกประเทศ จึงมีการพยายามสร้างงานศิลปะ ในรูปแบบใหม่ที่ยิ่งใหญ่ขึ้นเพื่อดึงดูดนักท่องเที่ยว เข้าประเทศของตนประเทศไทยเป็นประเทศที่มีวัฒนธรรมอารยธรรมที่ดั่งงาม มีประวัติศาสตร์ยาวนานขนบธรรมเนียมประเพณีชัดเจน มีความหลากหลายของกลุ่มชาติพันธุ์ ซึ่งสิ่งเหล่านี้ เป็นเสน่ห์ที่แฝงอยู่ในประเทศไทยอยู่แล้ว และเป็นของเก่าที่สืบทอดกันมาแต่โบราณ แต่โดยรวม ส่วนใหญ่ คนไทยยังขาดความเข้าใจ ในการใช้ศิลปะให้เกิดประโยชน์ต่อบ้านเมือง ชุมชนของตนเอง การดึงเอกลักษณ์อัตลักษณ์ของพื้นที่นั้นออกมานั้น ให้สร้างงานศิลปะเพื่อประดับตกแต่งสถานที่ ในสังคมในชุมชนจึงเป็นสิ่งที่ควรสร้าง และบันทึกไว้ให้ผู้คน ได้ตระหนักถึงความรัก ความหวงแหนในศิลปะวัฒนธรรมของตน ปัจจุบันการสร้างงานศิลปะเพื่อประดับตกแต่งสถานที่สำคัญในชุมชน พื้นที่สาธารณะ เช่น บ้าน วัด โรงเรียน โรงพยาบาล ฯลฯ เริ่มเป็นกระแส ทั้งการรวมกันของจิตอาสาและการทำในเชิงธุรกิจ ที่นับประกอบการขององค์กรเอกชนทั่วไปแต่ทั้งหมดนี้เป็นการทำงานศิลปะร่วมสมัยในรูปแบบที่ยังขาดอัตลักษณ์ในความเป็นไทย แล้วคืนถิ่นสู่สถานที่ที่สร้าง ดังนั้น ควรมีการกระตุ้นให้เกิดความตระหนักถึงการถ่ายทอดองค์ความรู้สู่พื้นที่ต่างๆ ที่มีส่วนในการขับเคลื่อนเมืองศิลปะ the

^๖ Louis Bou, Street Art, *The Spray File*, (New York: Colin Design, 2005), pp. 6-9.

^๗ เสาวรภย์ กุสุมา ณ อยุธยา, “Creative Economy ทางเลือกใหม่ในการพัฒนาเศรษฐกิจไทย”, *Executive Journal*, (มกราคม – พฤษภาคม ๒๕๕๓): ๒๓ – ๒๘.

city of art ให้มีพลังการสร้างสรรค์จนเป็นกระแสให้ศิลปินสร้างผลงานที่เกิดประโยชน์สูงสุด เป็นโอกาสให้แก่ศิลปินในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะข้างถนน เพื่อต่อยอดสู่เศรษฐกิจ สร้างสรรค์ได้ แต่คนไทยส่วนใหญ่และผู้ประกอบการยังไม่มีต้นแบบการพัฒนาศิลปะข้างถนนมาสร้างมูลค่าให้เห็นภาพตัวอย่างความสำเร็จที่ชัดเจน จึงทำให้ขาดแรงผลักดันและการสนับสนุนจากภาครัฐ ดังนั้นการศึกษาคุณค่าด้านอัตลักษณ์ของศิลปะข้างถนนเพื่อการสร้างมูลค่าสู่การสร้างเศรษฐกิจสร้างสรรค์ จึงเป็นประเด็นหลักที่ผู้วิจัยศึกษาในงานชิ้นนี้ โดยใช้หลักเพอร์สเปกทีฟ (Perspective) เป็นเรื่องของภาพที่มองเห็นด้านต่างๆ ทุกด้าน โดยเฉพาะภาพทิวทัศน์จะเห็นเป็นภาพลึกลับสมจริงตามธรรมชาติ เพอร์สเปกทีฟ เป็นการประยุกต์ทางเรขาคณิตภาพถ่ายซึ่งเป็นสาขาหนึ่งทางคณิตศาสตร์ มีประโยชน์สำหรับนักคอมพิวเตอร์ที่นำไปใช้เขียนโปรแกรมเกี่ยวกับภาพ ๓ มิติ เพื่อช่วยออกแบบโดยเฉพาะด้านการสร้างภาพยนตร์ และการโฆษณา นอกจากนี้ยังเขียนแบบออกแบบ มีการใช้เพอร์สเปกทีฟในการประยุกต์ใช้เขียนภาพ เขียนแบบโครงสร้างอาคาร ซึ่งได้ภาพมองเห็นได้ทุกด้าน^{๑๖} โดยหลักการวาดภาพแบบเพอร์สเปกทีฟ เป็นหลักการสำคัญที่ศิลปินได้นำไปประยุกต์ใช้ในการเขียนรูปภาพ ๓ มิติ เพื่อให้เกิดความสมจริงของภาพ ทำภาพให้ออกมามีลักษณะนูน ลึก หนา บาง เพื่อให้ความรู้สึกแบบว่าพุ่งออกมาจริงๆ เหมือนกำลังได้สัมผัสกับสิ่งตรงหน้า แต่ความจริงแล้วเป็นการทำเพื่อหลอกตา เพราะตามปกติจะเห็นภาพในรูปแบบความกว้างและยาวเท่านั้น ในปัจจุบันมีความนิยมการวาดภาพ ๓ มิติ ในพิพิธภัณฑ์ ผังก่อ กังแพง หรือตามพื้นถนนในสถานที่ท่องเที่ยวต่างๆ มากขึ้น โดยมุ่งเน้นในการถ่ายรูป คือให้คนจริงๆ ไปยืนอยู่บนภาพวาดเหล่านั้น ซึ่งก็อาจจะมึนทั้งบนพื้นและกำแพง แล้วก็ให้แสดงท่าทางต่างๆ ให้สอดคล้องกับภาพ ก็จะเหมือนกับไปยืนอยู่บนสถานที่จริงหรือสิ่งที่อยู่ในภาพในนั้น ซึ่งในการวิจัยครั้งนี้จะเน้นในการถ่ายทอดเนื้อหาทางวิถีเชิงพุทธและการมีส่วนร่วมของชุมชน อัตลักษณ์พื้นถิ่นในพื้นที่ ๓ จังหวัด คือ จังหวัดเชียงใหม่ จังหวัดเชียงราย จังหวัดน่าน เป็นต้น

๑.๒ วัตถุประสงค์ของการวิจัย

- ๑.๒.๑ เพื่อศึกษาการสร้างสรรค์ผลงานทางศิลปะในผนังพื้นที่สาธารณะของเมืองท่องเที่ยว
- ๑.๒.๒ เพื่อสร้างสรรค์ผลงานทางศิลปะเชิงพุทธสู่วิถีชุมชนในผนังพื้นที่สาธารณะในรูปแบบการสร้างภาพ ๓ มิติ ที่มีความเหมาะสมและสอดคล้องกับวัฒนธรรมท้องถิ่น
- ๑.๒.๓ เพื่อพัฒนาเมืองให้เป็นแหล่งท่องเที่ยวทางศิลปะ และแหล่งเรียนรู้เชิงศิลปวัฒนธรรม วิถีชุมชนแนวพุทธ ในรูปแบบที่มีเอกลักษณ์เฉพาะตน

๑.๓ ปัญหาการวิจัย

- ๑.๓.๑ การสร้างสรรค์ผลงานทางศิลปะในผนังพื้นที่สาธารณะของเมืองท่องเที่ยว มีลักษณะและรูปแบบเป็นอย่างไร

^{๑๖} ชะเอม สายทอง, “เพอร์สเปกทีฟ”, ก้าวทันโลกวิทยาศาสตร์, (ปีที่ ๘ (๑): ๒๕๕๑): ๑-๗.

๑.๓.๒ ผลงานทางศิลปะเชิงพุทธสู่วิถีชุมชนในผนังพื้นที่สาธารณะในรูปแบบการสร้างภาพ ๓ มิติ ที่มีความเหมาะสมและสอดคล้องกับวัฒนธรรมท้องถิ่นหรือไม่ อย่างไร

๑.๓.๓ การพัฒนาเมืองให้เป็นแหล่งท่องเที่ยวทางศิลปะ และแหล่งเรียนรู้เชิงศิลปวัฒนธรรม วิถีชุมชนแนวพุทธ ในรูปแบบที่มีเอกลักษณ์เฉพาะตนทำให้ชุมชนได้ประโยชน์อย่างไร มีวิธีการใดบ้างและสามารถทำได้อย่างไร

๑.๔ ขอบเขตการวิจัย

๑.๔.๑ ขอบเขตด้านเนื้อหา

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงปฏิบัติการ (Action Research) โดยการสร้างสรรค์ผลงานทางศิลปะในผนังพื้นที่สาธารณะของเมืองท่องเที่ยวในรูปแบบการสร้างภาพ ๓ มิติ ที่มีความเหมาะสมและสอดคล้องกับวัฒนธรรมท้องถิ่น จำนวน ๖ แห่ง เพื่อพัฒนาเมืองให้เป็นแหล่งท่องเที่ยวทางศิลปะ และแหล่งเรียนรู้เชิงศิลปวัฒนธรรม วิถีชุมชนแนวพุทธ ในรูปแบบที่มีเอกลักษณ์เฉพาะตน

๑.๔.๒ ขอบเขตด้านพื้นที่

ชุมชนในเขต ๓ จังหวัด ได้แก่ เชียงใหม่ เชียงราย น่าน จำนวน ๖ แห่ง โดยเน้นสถานที่ที่เป็นแหล่งท่องเที่ยวที่สำคัญ และการพัฒนาชุมชนแห่งใหม่ที่มีศักยภาพและความพร้อมในการพัฒนาเป็นแหล่งท่องเที่ยวแห่งใหม่ ได้แก่

- ๑) ผนังชุมชน หมู่บ้านดอนไชย อำเภอเวียงสา จังหวัดน่าน
- ๒) ผนังชุมชน หมู่บ้านป่าตาล อำเภอสันกำแพง จังหวัดเชียงใหม่
- ๓) ผนังชุมชน หมู่บ้านแม่สุ่น้อย อำเภอฝาง จังหวัดเชียงใหม่
- ๔) ผนังชุมชน หมู่บ้านเหล่าพัฒนา อำเภอแม่สรวย จังหวัดเชียงราย
- ๕) ผนังชุมชน หมู่บ้านทุ่งเสี้ยว อำเภอสันป่าตอง จังหวัดเชียงใหม่
- ๖) ผนังชุมชน หมู่บ้านบ้านดง อำเภอสันป่าตอง จังหวัดเชียงใหม่

๑.๔.๒ ขอบเขตด้านประชากร

กลุ่มประชากรเป้าหมาย ประกอบด้วย พระสงฆ์ที่เป็นผู้นำในชุมชน จำนวน ๖ รูป ผู้นำชุมชน จำนวน ๖ คน กลุ่มตัวแทนชาวบ้านในชุมชนทั้ง ๖ แห่งๆ ละ ๑๐ คน จำนวน ๖๐ คน ตัวแทนหน่วยงานภาครัฐ/ท้องถิ่น จำนวน ๖ คน และกลุ่มศิลปินที่เข้าร่วมโครงการ จำนวน ๑๐ คน รวมทั้งสิ้น ๘๘ คน

๑.๕ นิยามศัพท์ที่ใช้ในการวิจัย

๑.๕.๑ ศิลปะ หมายถึง ผลแห่งพลังความคิดสร้างสรรค์ของมนุษย์ที่แสดงออกในรูปลักษณะต่างๆ เช่น จิตรกรรม ประติมากรรม สถาปัตยกรรม ที่แสดงถึงสุนทรียภาพ ก่อให้เกิดความประทับใจ หรือ ความสะเทือนอารมณ์ ตามอัจฉริยภาพ พุทธิปัญญา ประสบการณ์ รสนิยมของแต่ละคนตามขนบธรรมเนียม จารีตประเพณี หรือความเชื่อทางศาสนา

๑.๕.๒ วิธีชุมชน หมายถึง รูปแบบการดำเนินชีวิตของบุคคลในชุมชน ประกอบด้วย ประวัติศาสตร์ชาติพันธุ์ วัฒนธรรมประเพณี ความเชื่อ และวิถีชีวิตทางเศรษฐกิจ ที่มีลักษณะเฉพาะของแต่ละชุมชน

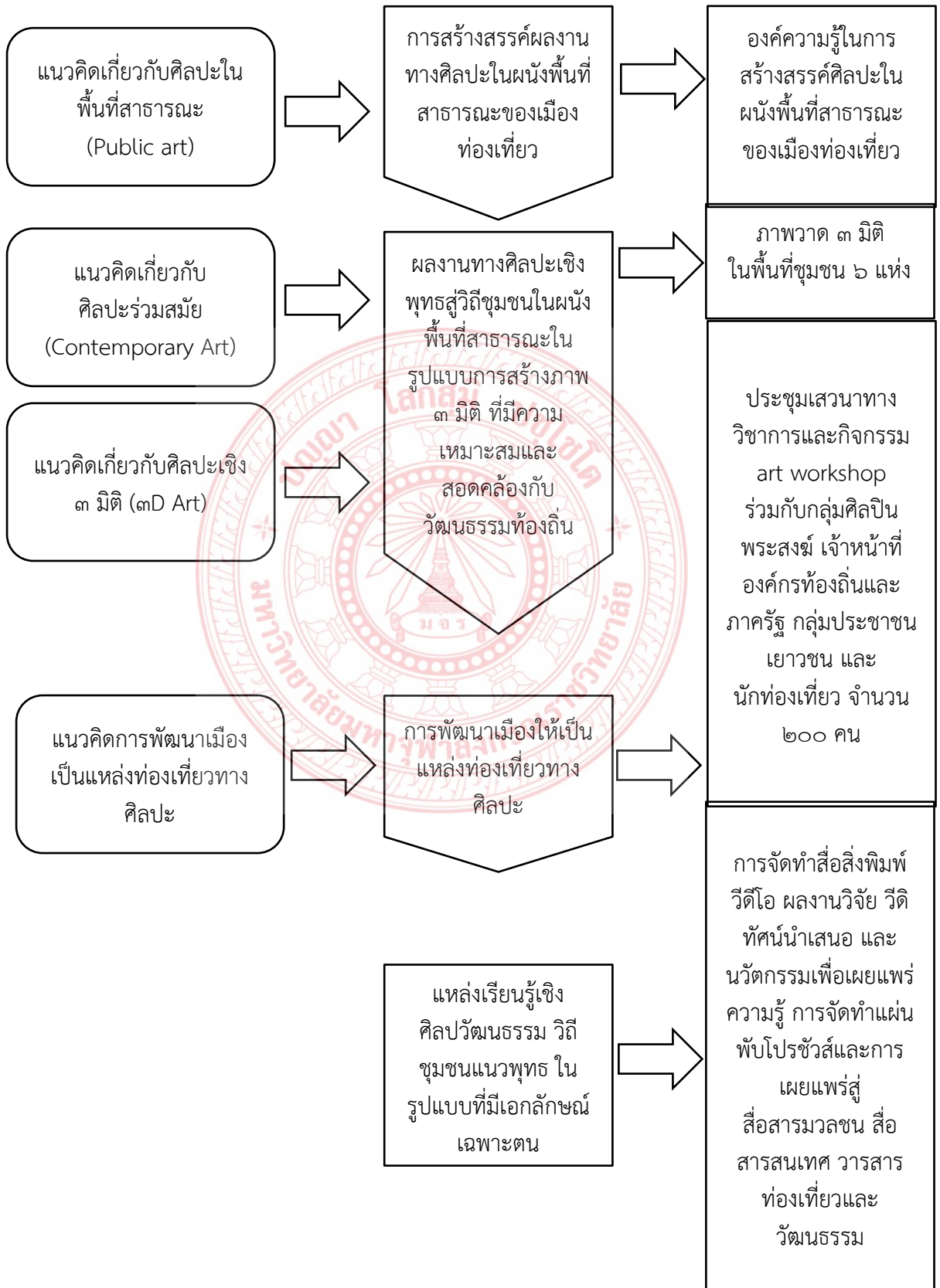
๑.๕.๓ พื้นที่สาธารณะ หมายถึง พื้นที่ในโลกลงทางสังคม ซึ่งปัจเจกบุคคลมาพบปะพูดคุยและอภิปรายกันอย่างเสรีในประเด็นปัญหาทางสังคม การเมืองและเศรษฐกิจ ประเด็นจากการอภิปรายโต้เถียงปัญหา ข้อมูลข่าวสารต่าง ๆ จะถูกตีแผ่แลกเปลี่ยนกันในพื้นที่สาธารณะ ก่อให้เกิดการรับรู้ร่วมกันและนำไปสู่การตัดสินใจเข้าร่วมกิจกรรมทางสังคมและกิจกรรม

๑.๕.๔ ภาพ ๓ มิติ หมายถึง การเขียนภาพโดยการนำพื้นผิวแต่ละด้านของชิ้นงานมาเขียนประกอบกันเป็นรูปเดียว ทำให้สามารถมองเห็นลักษณะรูปร่าง พื้นผิว ได้ทั้งความกว้าง ความยาว และความลึก

๑.๕.๕ แหล่งท่องเที่ยวทางศิลปะ หมายถึง แหล่งท่องเที่ยวหรือกิจกรรมที่สามารถตอบสนองความสนใจพิเศษของนักท่องเที่ยว ซึ่งมีรูปแบบของการท่องเที่ยวที่ชัดเจนเป็นรูปแบบการท่องเที่ยวแบบใหม่ที่เกิดขึ้น สามารถให้ความรู้และดึงดูดนักท่องเที่ยวได้โดยใช้สื่อทางศิลปะในการนำเสนอ



๑.๖ กรอบแนวคิดการวิจัย



๑.๗ ข้อตกลงเบื้องต้น และข้อจำกัดในการวิจัย

เนื่องจากประเด็นเรื่องการสร้างเมืองศิลปะเชิงสร้างสรรค์ในสังคมไทยยังไม่ปรากฏงานวิจัยที่ชัดเจนอีกทั้งข้อมูลเรื่องดังกล่าวมีอยู่กระจัดกระจายทั่วไป และมิได้ถูกเก็บรวบรวมเอาไว้อย่างเป็นระบบ ดังนั้น จึงต้องลงสำรวจข้อมูลในพื้นที่เบื้องต้นเพื่อแสวงหาข้อมูลที่จำเป็นต่อการกำหนดสร้างเครื่องมือการวิจัย อีกทั้งผู้วิจัยต้องลงสำรวจข้อมูลและสร้างความรู้ความเข้าใจกับผู้นำและชาวบ้านในชุมชนทั้ง ๖ แห่ง จึงอาจทำให้การดำเนินงานมีความล่าช้าในช่วงแรก

๑.๘ ประโยชน์ที่ได้รับจากการวิจัย

- ๑.๘.๑ แหล่งท่องเที่ยวทางศิลปะที่สำคัญของชุมชนในจังหวัดเชียงใหม่ เชียงราย น่าน
- ๑.๘.๒ กิจกรรม art workshop ศิลปะจากศิลปินและชาวบ้านในชุมชน เกี่ยวกับงานศิลปะวิถีพุทธ ๓ มิติ ในพื้นที่สาธารณะ
- ๑.๘.๓ กิจกรรมได้ก่อให้เกิดรายได้แก่ชุมชนในเรื่องของที่ระลึก การค้าขายผลิตภัณฑ์ชุมชน และอาหารเครื่องดื่ม
- ๑.๘.๔ แหล่งเรียนรู้เชิงศิลปวัฒนธรรมวิถีพุทธในพื้นที่สาธารณะ ๖ แห่ง ใน ๓ จังหวัด ได้แก่ จังหวัดเชียงใหม่ เชียงราย และน่าน



บทที่ ๒

แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

โครงการวิจัยย่อยที่ ๒ เรื่อง “ศิลปะเชิงพุทธสู่วิถีชุมชนบนผนังพื้นที่สาธารณะในจังหวัดเชียงใหม่” ภายใต้แผนงานวิจัยเรื่อง “The City of Arts: การสร้างเมืองศิลปะเชิงสร้างสรรค์ในสังคมไทย” ผู้วิจัยได้มีการศึกษาค้นคว้าเอกสาร แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง เพื่อเป็นแนวทางในการวิจัย ดังนี้

- ๒.๑ แนวคิดเกี่ยวกับศิลปะในพื้นที่สาธารณะ (Public art)
- ๒.๒ แนวคิดเกี่ยวกับศิลปะร่วมสมัย (Contemporary Art)
- ๒.๓ แนวคิดเกี่ยวกับศิลปะเชิง ๓ มิติ (๓D Art)
- ๒.๔ แนวคิดการพัฒนาเมืองเป็นแหล่งท่องเที่ยวทางศิลปะ
- ๒.๕ งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

๒.๑ แนวคิดเกี่ยวกับศิลปะในพื้นที่สาธารณะ

๒.๑.๑ พื้นที่สาธารณะ

การใช้พื้นที่สาธารณะ คือ การใช้ในเชิง “พื้นที่ทางสังคมและวัฒนธรรม” (Social and Culture Space) ซึ่งได้ขยายพื้นที่ครอบคลุมไปถึงนัยยะต่อความสัมพันธ์เชิงอำนาจ และการต่อต้านที่มีการปฏิสัมพันธ์กันในสังคมที่พื้นที่สาธารณะกลายเป็นเวทีต่อสู้ โต้เถียง ต่อรอง และช่วงชิงความหมายผ่านการสร้างผลงานศิลปะข้างถนน สามารถสรุปได้เป็น ๕ ด้านภายใต้การใช้พื้นที่สาธารณะในเชิงพื้นที่ทางสังคมและวัฒนธรรม ได้แก่ การท้าทายกฎหมาย การต่อสู้ประชาชนฝีมือ การต่อรองทางอำนาจ การกระตุ้นเตือนมวลชนและต่อต้านการบริโภคนิยม และเหตุการณ์สำคัญในสังคม^๑

^๑ ไชยสิทธิ์ ชาญอาวุธ และพัชราภา เอื้ออมรวิช, การศึกษาค้นคว้าด้านอัตลักษณ์ของศิลปะข้างถนน เพื่อการสร้างมูลค่าสู่เศรษฐกิจสร้างสรรค์, (กรุงเทพมหานคร : มหาวิทยาลัยราชภัฏธนบุรี, ๒๕๕๘), หน้า ๒๑๓.

แนวคิดเกี่ยวกับศิลปะในพื้นที่สาธารณะ อยู่ภายใต้การสถาปนาอุดมการณ์นำ (Hegemony) ของ แอนโทนีโอ กรัมสกี ใช้คำว่า “วัฒนธรรมประชาชน” (Popular culture)^๒ ในช่วงทศวรรษ ๑๙๗๐ เพื่อวิเคราะห์ประเด็นต่างๆ ที่พิจารณาว่า วัฒนธรรมประชาชนเป็นวัฒนธรรมของชนชั้นล่าง มีลักษณะทางวัฒนธรรมที่ไม่ได้เป็นผลผลิตของระบบทุนนิยมเท่านั้น แต่ได้ชี้ให้เห็นถึงการสอดแทรกทางอุดมการณ์ภายในขั้นตอน และการนำเสนอความหมายทางวัฒนธรรมก่อให้เกิดการเปิดกว้างในการบรรจุสร้างลักษณะของความเป็นพลเมือง (ซึ่งมิได้จำกัดความหมายเพียงพลเมืองของรัฐเท่านั้น) ที่ทุกคนสามารถเป็นหรือแสดงออก และเข้าใจต่อความเป็นพลเมืองในลักษณะนี้ ผ่านเรื่องสิทธิ เสรีภาพขั้นพื้นฐาน ศักดิ์ศรี และความมั่นคงของมนุษย์ ซึ่งทั้งหมดนี้รับรองค่านิยมพื้นฐานในเรื่องประชาธิปไตย ที่ต่างคนต่างออกแบบการใช้ชีวิตของตนเองได้ดังนั้นพวกเขาจึงสามารถเลือกแบบแผนการดำเนินชีวิตที่แต่ละคนต้องการได้ โดยมีความเป็นตัวตนหรือองค์ประธาน (Subject) ของตนเองแล้วย่อยลงมาสู่ระดับการดำเนินชีวิต โลกทัศน์ การเสพคุณค่าทางสังคมและวัฒนธรรม หรือแม้กระทั่งความเป็นสมัยนิยมของการเกิดความรู้สึก ร่วมกับการเชื่อมโยงเข้ากับพลเมืองเชิงวัฒนธรรม ก่อให้เกิดคุณูปการทางสังคม ดังต่อไปนี้ การย่อยสลายเขตแดนระหว่างปริณิถนาสาธารณะและปริณิถนาส่วนตัวซึ่งเปิดโอกาสให้ทุกคนต่างไม่แยกความเป็นสาธารณะออกจากความเป็นส่วนตัว ในขณะที่เดียวกันก็สามารถแสดงออกถึงความเป็นส่วนตัวผ่านพื้นที่สาธารณะ ไม่ว่าจะเป็นเครื่องแต่งกาย บุคลิกภาพทางเพศหรือเชื้อชาติ ไปจนถึงอารมณ์ร่วมต่อบุคคลและสังคม^๓

ค่านิยมของศิลปะสาธารณะ (Public art) ตามที่ยอร์คเชียร์ กล่าวคือ แนวคิด [idea] ในการผลิตและสร้างสรรค์งานศิลปะในพื้นที่สาธารณะ ที่สามารถแสดงถึงการทำงานร่วมกันหรือการมีส่วนร่วม โดยครอบคลุมการแสดงออกทางศิลปะที่มีความหลากหลายของความรู้ วิธีการ และวัสดุ และงานฝีมือ ซึ่งอาจจะคงอยู่ถาวรหรือเป็นเพียงแค่การแสดงงานศิลปะชั่วคราว ประชา สุวิธานนท์ กล่าวว่า “หัวใจของงานออกแบบศิลปะต้องมีพันธสัญญาระหว่างไตรภาคี ได้แก่ ศิลปิน ลูกค้ำหรือผู้ว่าจ้าง และสาธารณชน ซึ่งหมายถึงกลุ่มเป้าหมายหรือผู้ดู” ความหมายของคำว่า “พื้นที่สาธารณะ” นั้นอาจหมายถึงคุณค่าหรือความเป็นศิลปะที่เป็นผลต่อเนื่องมาจากการแสดงตัวตนหรือเนื้อหาสาระของศิลปะออกไปสู่พื้นที่สาธารณะ ซึ่งนั่นจะทำให้ศิลปะมีตัวตนที่สมบูรณ์ขึ้น เพราะสามารถทำให้ศิลปะได้ทำหน้าที่อย่างครบถ้วน คือ การได้ถูกถ่ายทอดสาระเนื้อหาออกไปสู่การรับรู้ของสาธารณชนหรือสังคม

^๒ กาญจนา แก้วเทพ, ศาสตรแห่งสื่อและวัฒนธรรมศึกษา, (กรุงเทพมหานคร : เอดิสัน เพรส โปรดักส์, ๒๕๕๔), หน้า ๒๖๗.

^๓ เกษม เพ็ญภินันท์, ความโกลาหลของวัฒนธรรมศึกษา: ยกเครื่องเรื่องวัฒนธรรมศึกษา, (กรุงเทพมหานคร : ศูนย์มานุษยวิทยาสิรินธร (องค์การมหาชน), ๒๕๕๒), หน้า ๘๓-๘๔.

วิจิตร อภิชาติเกรียงไกร กล่าวว่า งานศิลปะของศิลปินที่ทำงานสายงานศิลปะด้านจิตรกรรมหรือประติมากรรม ซึ่งเป็นงานฝีมือควรมีการทำงานในลักษณะ “ศิลปะสาธารณะ” ให้มากขึ้น “ศิลปะสาธารณะ” มีคำจำกัดความสั้น ๆ ว่า “ศิลปะในแนวคิดนี้จะเป็นประโยชน์ต่อสาธารณะ อาจจะเป็นสาธารณชนหรือพื้นที่สาธารณะ ยกตัวอย่าง ถ้าเราทำงานศิลปะส่วนตัวแล้วไปตั้งในพื้นที่สาธารณะ บางทีชาวบ้านไม่รู้เรื่อง ไม่ได้ประโยชน์...เคยเห็นไหมบางที่มีรูปทรงอะไรก็ไม่รู้ไปตั้ง ๔ แยกศิลปินก็ดีใจที่มีงานแสดง แต่ชาวบ้านแถวนั้นไม่รู้เรื่อง สาเหตุที่เขาไม่รู้เรื่องคือไม่เข้ากับสิ่งแวดล้อม ไม่ได้ประโยชน์ นอกจากเป็นที่กักรถ...เพราะฉะนั้น เข้าใจง่าย ๆ คือเมื่อไม่มีประโยชน์ เมื่อไม่สวยงาม เมื่อศิลปะไม่ทำงานอะไรเลย ก็ไม่ควรเอามาตั้งไว้ เพราะไม่เป็นศิลปะสาธารณะ แต่โดยประวัติศาสตร์ศิลปะสาธารณะ เขาใช้ตกแต่งสถานที่เหมือนที่เราไปดูอาคารโบราณมีรูปเทพเจ้า รูปพระเจ้า ตกแต่งประกอบอาคารหรือถนนต่าง ๆ เพื่อลดความแข็งทื่อของสถาปัตยกรรมไม่ให้น่าเบื่อ ซึ่งศิลปะสาธารณะนั้นก็อาจจะเผยแพร่แนวคิดทางศาสนาแฝงไปด้วย...” หรือในประเด็นเหตุการณ์สำคัญในสังคม (Important Social Circumstance) กลุ่มศิลปินข้างถนน ยังมีการใช้พื้นที่สาธารณะมีส่วนร่วมในโอกาสสำคัญที่เป็นวาระพิเศษที่เกิดขึ้นในบริบทสังคมไทยและสากล เช่น ในประเพณีวันต่างๆ ผ่านการสร้างสรรคผลงานศิลปะข้างถนน เช่น วันสงกรานต์ วันคริสต์มาส จนไปถึงการให้ความเคารพต่อพระเจ้าแผ่นดิน

ในงานวิจัยของ ไชยสิทธิ์ ชาญอาวุธ และพัชราภา เอื้ออมรวนิช ได้อ้างถึงพื้นที่สาธารณะ^๔ ที่มีความสอดคล้องกับงานของเกษม เพ็ญภินันท์ ที่กล่าวถึงทัศนะของ เจอร์เก้น ฮาเบอร์มาส (Jurgen Habermas) ในหนังสือ The Structural transformation of the Public Sphere ไว้ว่า ปริณิณฑลสาธารณะนั้นไม่ได้ถูกจำกัดความหมายอยู่กับพื้นที่ในเชิงกายภาพเพียงอย่างเดียวเท่านั้น แต่ยังรวมไปถึงพื้นที่ทางสังคมที่มนุษย์ในประชาคมนั้นมารวมตัวกันแสดงออกทั้งทางความคิดเห็นและทัศนะวิจารณ์ต่อสังคมที่ตนเองอยู่ในฐานะเป็นสมาชิกคนหนึ่งซึ่งมีสิทธิเท่าเทียมกันในสังคมผ่านปริณิณฑลสาธารณะ เพื่อที่จะต้องการใช้เหตุผล (Rationality) แสดงออกทางอำนาจ (Power) มาตั้งคำถาม ทำลายผู้ถืออำนาจ ไม่ว่าจะเป็นนักการเมือง ทหาร ตำรวจ ธุรกิจอุปโภคบริโภคยักษ์ใหญ่ที่ครองตลาดไปจนถึงอำนาจรัฐ ขบวนการเคลื่อนไหวทางสังคมในพื้นที่สาธารณะของปัจเจกและกลุ่มนี้เอง^๕ มีความสอดคล้องกับ Hebdige (๑๙๙๘) ในเรื่องวัฒนธรรมย่อย (Sub Culture) ที่การรวมกลุ่มของกลุ่มที่มีความเฉพาะ และแสดงออกซึ่งการสื่อสารผ่านรูปแบบเฉพาะของตนในสไตล์ที่ไม่ต่างไปมากจากมวลชน ซึ่งเป็นวิถีทางเดียวที่จะฟื้นฟู ความมีชีวิตชีวาในโลกแห่งความเป็นจริง (Lifeworld) ให้

^๔ ไชยสิทธิ์ ชาญอาวุธ และพัชราภา เอื้ออมรวนิช, การศึกษาคุณค่าด้านอัตลักษณ์ของศิลปะข้างถนน เพื่อการสร้างมูลค่าสู่เศรษฐกิจสร้างสรรค์, หน้า ๒๐๙-๒๑๕.

^๕ เกษม เพ็ญภินันท์, ความโกลาหลของวัฒนธรรมศึกษา: ยกเครื่องเรื่องวัฒนธรรมศึกษา, หน้า ๔๔-๔๕.

มวลชนรู้จักตื่นคิดผ่านปฏิบัติการของการสื่อสาร (Communication Action) คือ ศิลปินข้างถนน ต้องการบอกกล่าวให้ผู้ผ่านพบผลงานของตนเองบังเกิดความเข้าใจในข้อความหรือเนื้อหาบางอย่าง (Cognition Communication) แต่ทั้งนี้ปัจจัยในการสื่อสารนั้นเป็นไปทางเดียว คือ ตัวศิลปินได้สร้างผลงานทิ้งไว้ตามตึกร้าง ข้างถนน สมบัติสาธารณะของรัฐ รอการมาพบเจอของผู้สัญจร ซึ่งล้วนแล้วแต่จะตีความตามพื้นความรู้และประสบการณ์ของผู้พบเห็น เป็นการรับสารแบบปลายเปิดที่ไม่มีคำตอบหรือเฉลยที่ชัดเจน เนื่องจากเจ้าของผลงานไม่ได้นำเสนอหรือบอกเล่าแนวคิดของการทำงาน แต่ศิลปินข้างถนนในฐานะผู้ส่งสารก็คาดหวังให้ผู้ผ่านไปมาได้รับรู้ แต่ไม่ได้คาดหวังในการตีความหมายตรงกันร้อยเปอร์เซ็นต์ (Interaction Communication) ทั้งนี้การแสดงออกบนพื้นที่สาธารณะของศิลปินข้างถนนผ่านรูปร่าง รูปทรง สี สัน แสงเงา โดยปัจเจกบุคคลหรือการรวมกลุ่มเพื่อบอกกล่าวข่าวสารกับมวลชน ยังคงถูกนำเสนอจากอารมณ์ภายในที่ต้องการแสดงออกทางความรู้สึกออกมาให้ผู้รับสารได้รับรู้ (Expressive Communication) การแสดงออกดังกล่าว ได้เน้นย้ำถึงความเป็นพลเมืองที่มีอิสรภาพ เสรี ไม่ตกอยู่ภายใต้การชักจูงของนายทุนภายใต้ระบบทุนนิยม เป็นการแสดงให้เห็นถึงอัตลักษณ์ในการใช้ศิลปะในฐานะความเป็นพลเมืองที่แตกต่างในฐานะ “พลเมือง”^๖

เดวิด ลิมวีรัตน์ กล่าวว่า สตรีทอาร์ต (Street Art) คือศิลปะรูปแบบหนึ่งสร้างสรรค์ผลงานในพื้นที่สาธารณะแสดงออกโดยนำเอาศิลปะนั้น ออกจากพิพิธภัณฑ์หรือหอศิลป์เพื่อลดการแบ่งแยกศิลปะชั้นสูง (High Art) กับศิลปะระดับล่าง (Low Art) ออกจากกัน เพื่อให้กลุ่มคนในสังคมทั่วไปได้รับรู้และเข้าถึงผลงานของศิลปินได้ง่ายโดยไม่ต้องเข้าไปในพิพิธภัณฑ์หรือหอศิลป์ โดยมีจุดเริ่มต้นมาจากการเรียกร้องสิทธิหรือการระบายบางสิ่งบางอย่างที่เก็บกดภายในตัวผู้สร้างสรรค์ ซึ่งถือเป็นศิลปะที่เหมือนการสะท้อนสภาวะภายในสังคมในรูปแบบหนึ่ง เนื่องด้วยเนื้อหาส่วนมากจะเป็นเรื่องราวเกี่ยวกับชีวิต ความเป็นอยู่ และปัญหาภายในสังคม^๗

จากการแสดงออกของศิลปะข้างถนนบนพื้นที่สาธารณะได้มีการแยกการอธิบายได้เป็น ๒ ลักษณะ ข้อแรกคือ การอธิบายการใช้พื้นที่สาธารณะในเชิงภูมิศาสตร์ (Passive Geography) เป็นการอธิบายถึงพื้นที่ในเชิงกายภาพที่ศิลปินข้างถนนเลือกในการที่จะขีดเขียน หรือพ่นในสถานที่หรือวัตถุที่เป็นสาธารณะสมบัติของชุมชนเมือง ได้แก่ กำแพงสวนสาธารณะ ป้ายรถโดยสารประจำทาง สะพานลอย ป้ายจราจร ป้ายบอกชื่อสถานที่ ตู้โทรศัพท์ ตู้เก็บสายไฟ และรั้วสังกะสี เป็นต้น เนื่องจากเป็นจุดที่อยู่บนถนนสาธารณะมีคนผ่านไปมาเป็นประจำ สามารถมองเห็นผลงานของตนได้อย่างชัดเจน เพื่อแนะนำตนเองให้เป็นที่รู้จักกับศิลปินข้างถนนคนอื่นๆ และคนใน เนื่องจากไม่ถูก

^๖ รัตนา โตสกุล, มโนทัศน์เรื่องอำนาจ, (กรุงเทพมหานคร : คณะกรรมการสภาพัฒนาการสังคม, ๒๕๔๘), หน้า ๕๐-๕๑.

^๗ เดวิด ลิมวีรัตน์, สตรีทอาร์ตสะท้อนสังคมวัตถุนิยม, (กรุงเทพมหานคร: คณะจิตรกรรม ประติมากรรมและภาพพิมพ์ มหาวิทยาลัยศิลปากร, ๒๕๕๖), หน้า ๕๖.

จำกัดเรื่องขนาดของพื้นที่และเวลาในการสร้างผลงาน อีกทั้งความถาวรของงานที่จะอยู่บนกำแพงในพื้นที่นั้นๆ และขึ้นอยู่กับความต้องการของพื้นที่ด้วย เช่น ศูนย์บริการรถยนต์ร้าง ร้านอาหารร้าง ปิมน้ำมันร้าง นอกจากนี้การวางแผนที่จะสร้างสรรค์งานของตนลงไปนั้น ศิลปินช่างถนนได้คำนึงถึงบริบทของพื้นที่เป็นสำคัญ ซึ่งเป็นปัจจัยสำคัญอย่างหนึ่งในการสร้างสรรค์งานในการสะท้อนด้านอัตลักษณ์และเนื้อหาของตนเองออกมา ณ พื้นที่ตรงนั้น ซึ่งมีผลต่อการปรับแต่งรูปแบบร่างในแบบฉับพลัน แสดงให้เห็นถึงความยืดหยุ่นในการสร้างสรรค์ผลงาน อีกทั้งบริบทพื้นที่รายล้อมทางกายภาพยังอาจเป็นส่วนหนึ่งของแรงบันดาลใจในการสร้างผลงาน รวมถึงเทคนิคในตอนนั้นเพื่อให้งานมีความสอดคล้องกับบริบทพื้นที่ กลมกลืน เป็นอันหนึ่งอันเดียวกับพื้นที่

ไชยสิทธิ์ ชาญอาวุธ กล่าวว่า ศิลปะที่แสดงบนกำแพงในพื้นที่สาธารณะได้แทรกซึมและแทรกแซงกระทบชีวิตผู้คนทั้งในพื้นที่เมืองและชนบทที่เพิ่มขึ้นอย่างรวดเร็วและต่อเนื่อง ทั้งนี้เพราะการปฏิวัติของเทคโนโลยีการสื่อสารและโทรคมนาคมยุคใหม่ เช่น โทรศัพท์ คอมพิวเตอร์อินเทอร์เน็ต เป็นต้น ผ่านวัฒนธรรมประชานิยม (Popular Culture) จึงมีลักษณะของการเป็นวัฒนธรรมลูกผสม (Hybridity) ทั้งในด้านวัฒนธรรม เทคโนโลยี เนื้อหา สุนทรียะ การเมือง จึงถือว่าเป็นวัฒนธรรมข้ามพรมแดนที่ไม่มีแหล่งกำเนิดจากที่เดียวที่ดำรงอยู่กับคนไทยในสังคม ซึ่งได้ทำหน้าที่บันทึกเหตุการณ์ที่สำคัญทางสังคมไว้อย่างตรงไปตรงมาในจิตของคนทั่วไป ชาวบ้าน ช่างฝีมือไม่มีการปรุงแต่งหัวข้อข่าวให้น่าสนใจเกินจริงแต่อย่างใด แต่กลับสามารถเข้าถึงประชาชนได้เร็วยอมรับง่าย เสพง่ายกว่าศิลปะประเภทอื่นที่จะต้องใช้พื้นฐานทางกายภาพและความคิด สมารถในการที่พยายามที่จะเข้าใจในตัวงานศิลปะ จึงเป็นประโยชน์ในการพัฒนาศิลปะแขนงอื่นๆ ให้สามารถเข้าถึงประชาชนได้ง่ายขึ้นในการสื่อสารกระจายข้อมูลไปสู่วงกว้าง ในเหตุการณ์สำคัญในสังคมที่กล่าวถึงกันอยู่ ในยุคที่สื่อในสังคมปัจจุบัน ซึ่งเต็มไปด้วยการแข่งขัน และแย่งชิงพื้นที่ทางความคิดความทรงจำ เพื่อสร้างการยอมรับและไว้วางใจจากผู้บริโภคในสังคมปัจจุบัน

ดังนั้น การให้การศึกษาแก่นักเรียนศิลปะจึงจำเป็นต้องให้เข้าใจ “ศิลปะสาธารณะ” เพราะพื้นที่ยื่นของงานศิลปะค่อย ๆ หายไปจากสังคม เพราะสังคมปัจจุบันต้องการความสุนทรีย์ในการเสพผลงานที่มากกว่างานศิลปะอย่างเดียว ดังที่ กาญจนา แก้วเทพ และสมสุข หินวิมาน กล่าวไว้ว่า ความเป็น “ชีวิตประจำวัน” (Daily life) ซึ่งสนใจในเรื่องชีวิตประจำวัน ที่เป็นแบบธรรมดาๆ ที่เขาใช้ชีวิตอยู่จริงๆ การศึกษาชีวิตประจำวันที่แสนจะธรรมดาของผู้คนเหล่านั้น รวมทั้งดูวิถีการใช้ชีวิตของพวกเขาที่สัมพันธ์กับสิ่งของที่ธรรมดาๆ ต่างๆ เช่น สิ่งที่เขาพบเจอบนท้องถนน ศิลปะที่ซึมเสื้อผ้าที่สวมใส่ สิ่งของอุปกรณ์ที่ใช้ในชีวิตประจำวันละครหรือภาพยนตร์ที่ชม ดนตรีที่กลุ่มคนพวกนั้นชอบฟัง การเก็บของสะสมต่างๆ ฯลฯ จากสิ่งที่เป็นธรรมดาเหล่านี้ หากพลิกดูข้างในก็จะมองเห็น

“ไชยสิทธิ์ ชาญอาวุธ, “ศิลปะข้างถนนการแสดงออกบนพื้นที่สาธารณะต่อเหตุการณ์สำคัญในสังคม”, วารสารมหาวิทยาลัยราชภัฏธนบุรี, (ปีที่ ๑๑ ฉบับที่ ๒ กรกฎาคม - ธันวาคม ๒๕๖๐): ๑๒๔ - ๑๓๕.

โครงสร้างของวัฒนธรรม และสังคมสมัยใหม่ของวิถีชีวิตในรูปแบบนั้นๆ เป็นจามิน เห็นว่าวัฒนธรรม การบริโภคของระบบทุนนิยมนั้นได้เข้ามาเกี่ยวข้องในเรื่องของแฟชั่น การขยายตัวของรูปแบบการใช้ชีวิต (Lifestyle) การสื่อสารโดยมีวัฒนธรรมมวลชน/วัฒนธรรมสมัยนิยม (Mass / Popular Culture) เป็นตัวจักรสำคัญ^๙

๒.๑.๒ ศิลปะข้างถนน (Street Art)

ศิลปะข้างถนน (Street Art) เป็นกลุ่มศิลปะที่เป็นวัฒนธรรมย่อยอีกประเภทหนึ่งซึ่งมีรูปแบบวิถีที่แตกต่างออกไปจากศิลปะประเภทอื่นๆ ในการสร้างสรรค์งานศิลปะบนพื้นที่สาธารณะอย่างมีความหมาย ไม่ว่าจะเป็นการแสดงออก สำนึก รสนิยม ความสัมพันธ์ ระบบค่านิยม และความเชื่อรวมไปถึงรูปแบบการดำเนินชีวิต^{๑๐} และถูกจัดไว้ในมรดกทางวัฒนธรรม (Culture Heritage) ตามที่ UNCTAD (United Nation Conference on Trade and Development) ได้จัดประเภทมรดกทางวัฒนธรรมในด้านงานศิลปะ (Visual Art)^{๑๑} ศิลปะข้างถนนมีต้นเค้ามาจากศิลปะในแบบกราฟฟิตี (Graffiti)

คำว่า กราฟฟิตี (Graffiti) หมายถึง ภาพวาดที่เกิดจากการขีดเขียนหรือการขีดขีดไปบนผนัง เป็นศัพท์ที่มาจากภาษากรีก คือคำว่า Graphein ที่แปลว่า "การเขียน" และคำว่ากราฟฟิตีโดยตัวของมันเองเป็นคำพหูพจน์ของคำว่า "Graffito" ในภาษาอิตาลี^{๑๒} ความเป็นมาในช่วงก่อนประวัติศาสตร์ มนุษย์ถ้าได้รู้จักวิธีการขีดเขียนลงบนผนังถ้า มันเป็นการสะท้อนถึงความต้องการของมนุษย์ในการสื่อสารและพิธีกรรม หรือเป็นเครื่องบันทึกความทรงจำบอกเล่าเหตุการณ์สำคัญๆ ผ่านช่วงเวลาหลายยุคสมัย สำหรับกราฟฟิตีเป็นตัวแทนในการแสดงออกเกี่ยวกับความต้องการของมนุษย์ในการติดต่อสื่อสารอีกรูปแบบหนึ่ง ถูกนำมาเป็นเครื่องมือในการสื่อสารบริเวณข้างถนน ผนัง กำแพง หรือสิ่งแวดล้อมต่าง ๆ ในช่วงแรกศิลปะข้างถนนถูกใช้เป็นเครื่องมือในการสื่อความหมายในเชิงสัญลักษณ์ หรือสัญศาสตร์ (Semiotics) ซึ่งเข้าใจโดยทั่วกันในกลุ่มเล็ก ๆ ต่อมาได้พัฒนาการตามยุคสมัยควบคู่ไปกับดนตรี นอกจากนั้นยังมีในเรื่องแฟชั่นเครื่องแต่งกาย อาหาร เพื่อแสดงความ

^๙ กาญจนา แก้วเทพ และสมสุข หินวิมาน, สายธารแห่งนักคิด ทฤษฎีเศรษฐศาสตร์การเมืองและสื่อสารการศึกษา, (กรุงเทพมหานคร : โรงพิมพ์ภาพพิมพ์, ๒๕๕๑), หน้า ๒๘๙-๒๙๑.

^{๑๐} ไชยสิทธิ์ ชาญอาวุธ และพัชรภา เอื้ออมรรณิษ, การศึกษาคูณค่าด้านอัตลักษณ์ของศิลปะข้างถนนเพื่อการสร้างมูลค่าสู่เศรษฐกิจสร้างสรรค์, หน้า ๔.

^{๑๑} เสาวรภย์ กุสุมา ณ อยุธยา, Creative Economy ทางเลือกใหม่ในการพัฒนาเศรษฐกิจไทย, http://www.bu.ac.th/knowledgecenter/executive_journal/jan_mar_10/pdf/23-28.pdf, [๑ ตุลาคม ๒๕๕๖].

^{๑๒} Nicholas Ganz, Graffiti word street art from five continents, (Singapore: C.S. Graphic , 2004), p.4.

เป็นอยู่ข้างถนนของชนชั้นล่างได้มีการพัฒนาการตามยุคสมัยผสมผสานกับแนวคิดที่หลากหลายจนเป็นความบิดเบี้ยวจากชนบดั่งเดิมจนถึงปัจจุบัน และมีวัตถุประสงค์ที่แตกต่างกันออกไปตามยุคสมัย และได้แผ่ขยายอิทธิพลแทรกซึมเข้าสู่กลุ่มวัยรุ่นทั่วโลก^{๑๓} จนในทุกวันนี้ศิลปะข้างถนน ได้กลายเป็นรูปแบบหนึ่งของศิลปะและสามารถจัดนิทรรศการแสดงคุณค่า เทียบเท่าได้กับผลงานศิลปกรรมชั้นสูงในแกลลอรี่หรือพิพิธภัณฑ์ นอกจากนี้บนโลกอินเทอร์เน็ต กลุ่มกราฟฟิตีรุ่นใหม่ทั่วโลกยังสามารถติดต่อสื่อสารแลกเปลี่ยนข้อมูลมุมมองและทัศนคติ รวมถึงซื้อขายและส่งภาพออนไลน์ผ่านเว็บไซต์ชื่อดังอย่าง American On Line นอกจากนี้ กราฟฟิตียังถูกสร้างสรรค์จากคอมพิวเตอร์ผ่านอุปกรณ์เมาส์และโปรแกรม แทนกระป๋องสีสเปรย์แบบเดิม งานกราฟฟิตีในโลกของอินเทอร์เน็ต ได้รับการเรียกขานว่า "Art Crimes" ทั้งหมดนี้เปลี่ยนแปลงไปมากหลังจากสี่สิบปีผ่านไป กราฟฟิตีก้าวออกมาจากรูมมืด จากการแสดงออกของตัวตนของผู้ถูกกดขี่ การถูกกดขี่ ความไม่เสมอภาคกลายเป็นแฟชั่น และส่วนหนึ่งของธุรกิจโฆษณาในระดับโลก

จุดเริ่มต้นของกราฟฟิตีถือเป็นวัฒนธรรมนอกกระแสที่เปรียบได้กับสัญลักษณ์ของความ เป็นขบถ รวากับว่ามันก่อให้เกิดความรู้สึกชาบชาน เป็นสุข เมื่อยามที่ศิลปินกราฟฟิตีได้ท้าทายต่ออำนาจของเจ้าหน้าที่รัฐที่พยายามกีดกันกำจัดกราฟฟิตีให้หมดไป^{๑๔} จากการถือกำเนิดขึ้นในทวีปยุโรปของกลุ่มชนชั้นแรงงาน แล้วจึงกระจายตัวส่งแรงกระเพื่อมไปสู่กลุ่มชนผิวสีที่ถูกกดขี่ในสหรัฐอเมริกา เมื่อกฎหมายสิทธิพลเมืองบัญญัติไว้ว่า การแบ่งแยกหรือการกีดกัน สีผิว เชื้อชาติ ศาสนา และเพศในทุกมิติสังคมของสหรัฐอเมริกา ซึ่งกลุ่มคนผิวสีดังกล่าวล้วนเป็นชนชั้นแรงงาน สภาพสังคมที่กดขี่ ทำให้พวกเขาเหล่านั้นตกอยู่ในสภาพคนชายขอบของสังคม ถูกก่นด่าว่า ต่ำต้อย สกปรก ซึ่งในสภาวะความเป็นอยู่จริงนั้น พวกเขาแทบจะไม่มีตัวตนในสังคมที่ดำรงชีวิตอยู่บนพื้นฐาน สิทธิ ความเป็นมนุษย์ ด้วยเหตุนี้ได้กลายเป็นแรงผลักดันให้พวกเขาระบายความคับข้องใจ ความเจ็บปวดภายใต้สังคมที่ตนเองดำเนินชีวิตอยู่บนพื้นที่ข้างถนนหลังจากเลิกงานที่ตรากตรำเท่านั้นที่ได้ แสดงตัวตนว่าเป็นใคร มีความอัดอั้นใจในสังคมที่เป็นอยู่อย่างไรจึงต้องการถ่ายทอดความรู้สึกเหล่านั้น ออกมาในที่สาธารณะ โดยการหยิบฉวยประเด็นนายจ้าง นักการเมือง สังคมในตอนนั้น การต่อสู้กีดกันที่แสนลำบากในยุคอุตสาหกรรมทุนนิยมโดยการแสดงออกด้านต่างๆ เพื่อกระตุ้นเตือนสังคม และ สร้างจิตวิญญาณให้กับตนเองผ่านการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะของศิลปินผิวสี^{๑๕}

^{๑๓} Griswold W., *Cultures and Societies in a Changing World*, (Thousand Oaks, CA : Pine Forge Press., 2004), pp. : 93-95.

^{๑๔} Roger Gastman, *Darin Rowland, Ian Sattler, Freight Train Graffiti*, (Harry N. Abrams Inc, 2006), p.8.

^{๑๕} รพีพรรณ สายันต์ตระกูล, "กราฟฟิตี สีสันอันขบถ", *นิตยสารสารคดี*. (๒๓ (๒๗๑) ๒๕๕๐): ๑๓๘-๑๗๒.

กราฟฟิตีจึงเป็นส่วนหนึ่งของวัฒนธรรมฮิปฮอป ซึ่งประกอบไปด้วย ๔ องค์ประกอบ ได้แก่ บีบอย เอ็มซี ดีเจ กราฟฟิตี (B-Boy, Mc, Dj, Graffiti)^{๑๖} ซึ่งกระแสของดนตรีฮิปฮอปได้เกิดมาพร้อมกับดนตรีแจ๊ส (Jazz) และ บลูส์ (Blues) ซึ่งเป็นการแสดงออกถึงตัวตนและการระบายสิ่งที่เก็บอยู่ในใจ ในช่วงเวลาที่มีการเหยียดสีผิวในอเมริกากำลังรุนแรง กิจกรรมหลังจากที่เลิกงานของพวกเขา ได้แก่ การออกมาร้องรำทำเพลง

ในช่วงปลายของทศวรรษ ๑๙๖๐ เมื่อจูลิโอสองคุนยี่ลี (Julio ๒๐๔) เริ่มเขียนลายเซ็นแท็ก (Tag)^{๑๗} ของเขาไปทั่วมหานครนิวยอร์ก ในแถบรัฐวอชิงตันซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของแมนฮัตตัน (Manhattan) เขาเริ่มกระจายงานออกไปในแถบที่เขาอาศัยอยู่ หลังจากนั้นไม่นาน ในช่วงหน้าร้อนในปี ๑๙๖๙ เด็กหนุ่มชาวกรีกที่มาจากเกาะแมนฮัตตันที่ใช้ชื่อแฝงว่า ทากิหนึ่งแปดสาม (Taki ๑๘๓) ก็มีลายเซ็นของเขาอยู่ทั่วมืองในละแวกแมนฮัตตันเช่นกัน โดยชื่อ Taki เป็นตัวแทนของชื่อของเขา และตัวเลข ๑๘๓ นั้นหมายถึงถนนที่เขาอาศัยอยู่ ทากิได้รับแรงบันดาลใจจากจูลิโอโน้นเอง เขาสนใจที่จะสร้างสรรค์งานในสถานีรถไฟใต้ดินในนิวยอร์ก โดยพวกเขาได้เซ็นชื่อแท็กของตัวเองลงไปตามรถไฟใต้ดินแถบแมนฮัตตัน ชื่อที่ปรากฏพร้อมกับตัวเลขเหล่านั้นสร้างความน่าสนใจให้กับประชาชนที่พบเห็นเป็นอย่างมาก ในเดือนกรกฎาคม ปี ๑๙๗๑ หนังสือพิมพ์ชื่อดังของนิวยอร์กได้ลงข่าวเกี่ยวกับงานของทากิซึ่งนับว่าเป็นการเคลื่อนไหวที่สำคัญจุดหนึ่งของกราฟฟิตี^{๑๘} เขาทั้งสองถือเป็นจุดเริ่มต้นของการพัฒนาผลงานจนมีชื่อเรียกว่า นิวยอร์กสไตล์ (New York Style) ซึ่งมีชื่อเสียงมากในเวลาต่อมา ทากิถือเป็นศิลปินคนแรกที่ได้รับการยอมรับและถือเป็นการสร้างวัฒนธรรมย่อยขึ้นมาใหม่ ตัวเลขในชื่อแท็กของเขากลายเป็นวิธีการเขียนชื่อของศิลปินกราฟฟิตีและพัฒนาขึ้นมาเป็นรูปแบบการเขียนแท็ก ซึ่งต่อมาเรียกว่า การบอมบ์มิ่ง (Bombing) รถไฟใต้ดินถือเป็นทางเลือกที่ดีที่สุดในการกระจายชื่อของศิลปินให้เป็นที่รู้จัก

ปัจจุบันกราฟฟิตีมีการพัฒนาไปนอกจากการใช้สีสเปรย์ตามแบบดั้งเดิมไม่ว่าจะเป็นสแตมป์ (Stencil) สติกเกอร์ (Sticker) โปสเตอร์ (Poster) สีอะคริลิก (Acrylic) แอร์บรัช (AirBrushes) เข้ามาร่วม จุดที่ทำให้กราฟฟิตีเป็นที่รู้จักอย่างแพร่หลายทั่วโลกคือการก่อตั้งเว็บไซต์ อาร์ตคริม (Art Crimes)^{๑๙} ซึ่งเป็นแหล่งรวบรวมข้อมูลและเป็นที่พบปะของคนทำงานศิลปะประเภทนี้

^{๑๖} Ric Blackshaw, Liz Farrelly, *The Street Art Book 60 Artist in their own words*, (United States and Canada: Colindesign, 2008), p.6.

^{๑๗} แท็ก (Tag) ใช้แทนการเรียกชื่อนามปากกาของศิลปิน และอีกนัยหนึ่งหมายถึงรูปแบบการเขียนเฉพาะชื่อด้วยความรวดเร็ว โดยใช้ปากกาเคมี หรือสีสเปรย์

^{๑๘} Eric Felisbret, *Graffiti New York*, (New York: Abrams, 2008), p.10.

^{๑๙} Nicholas Ganz, *Graffiti word street art from five continents*, (Singapore: C.S. Graphic , 2004), p.6.

จารุณี สุวรรณรัตน์ ได้อธิบายกราฟฟิตียุคใหม่ โดยอ้างอิงข้อมูลจากงานค้นคว้าทางวิชาการ ศิลปะของนักศึกษาสาขาวิชาวิชาปรัชญาศิลป์ และศิลปะวิจารณ์ ๒๕๔๔ ควบคุมโดยสมเกียรติ ตั้งนโม คณะจิตรศิลป์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ (๒๕๕๘) ว่า กราฟฟิตีรูปแบบใหม่นี้เริ่มต้นขึ้นเมื่อปลาย ทศวรรษ ๑๙๖๐ ที่นิวยอร์ก ประเทศสหรัฐอเมริกาผ่านฝีมือของกลุ่มคนผิวสีที่ใช้สีสเปรย์เซ็นชื่อไปทั่ว จากนั้นได้มีการพัฒนางานไปในเชิงศิลปะมากขึ้นทั้งการใช้สี และลายเส้นที่เป็นเอกลักษณ์จนรู้จักกันในชื่อของ “ศิลปะข้างถนน” (Street Art) ซึ่งกราฟฟิตี รูปแบบใหม่นี้ได้แพร่ขยายไปทั่วเมืองหลวง ใหญ่ๆ ในยุโรป เช่น ลอนดอน ปารีส เยอรมันตะวันตก ออสเตรเลีย จนในที่สุดก็กระจายไปทั่วทุก เมืองใหญ่ในโลก^{๒๐}

ศิลปะข้างถนน (Street Art) เป็นชื่อที่หมายรวมถึงศิลปะที่รายล้อมอยู่ในความเป็นชุมชน เมืองและสภาพแวดล้อมรอบตัว โดยได้รับการพัฒนามาจากกราฟฟิตีที่เริ่มทำงานโดยการพ่นท์รถไฟ ในเมืองนิวยอร์ก ในปี ๑๙๗๐ ช่วงที่มีการเคลื่อนไหวและสังคมแบบใต้ดิน การเมือง การเปลี่ยนแปลง ของสังคม โดยช่วงเวลานี้เราเรียกว่า โพสต์ กราฟฟิตี (Post-Graffiti) การนำเสนอรูปแบบใหม่ที่ แตกต่างจากแบบที่ผ่านมามีขึ้นระหว่างผนังกำแพงตลอดช่วงระยะเวลา ๓๐ ปี ที่ผ่านมามี เรา สามารถเรียกช่วงเวลานี้ได้ว่า เรเนซอง (Renaissance) ศิลปินจำนวนมากพยายามที่จะนำเสนอ ผลงานของตัวเองตามท้องถนน กำแพง หรือทุกๆ ที่พวกเขาสามารถจะทำได้ เพื่อนำเสนอแนวคิด ใหม่ๆ นำเสนอพลังแห่งการสร้างสรรค์ กำแพงเปรียบได้กับหอศิลป์ขนาดยักษ์ที่ผู้คนทั่วไปสามารถ เข้าถึงได้อย่างไม่ยากเย็น พัฒนาการของสตรีทอาร์ทหรือโพสต์กราฟฟิตีได้ดำเนินไปพร้อมกับการคิด ทหารวิธีและเทคนิคใหม่ๆ ในการทำงานที่แตกต่างไปจากเดิม ไม่เพียงแต่ใช้สีสเปรย์แต่เพียงอย่างเดียว เท่านั้น แต่ยังมีกรรมผสมผสานการใช้ปากกาเคมีทำงานควบคู่กันไปด้วย และยังมีวัสดุต่างๆ ที่ใช้อีก ได้แก่ สเตนซิล สติกเกอร์ โปสเตอร์ สีอะคริลิก และแอร์บรัสเข้ามาร่วม อีกทั้งยังรวมไปถึงภาพถ่าย ต่างๆ เช่น โฟโต้คอปี้ (Photocopies) โมเสส (Mosaics) อีกด้วย^{๒๑}

ศิลปินมากมายพยายามสร้างชื่อของตัวเองโดยการใช้แท็กแทนการใช้ชื่อจริงของตนเอง ทั้งนี้ พวกเขาไม่ต้องการที่จะสร้างความชัดเจนในตัวผลงาน แต่ต้องการที่จะสร้างความคลุมเครือระหว่าง ศิลปินผู้สร้างและผลงาน ไม่ต้องการที่จะนำเสนอตัวตนอย่างเปิดเผยดังเช่นในรูปแบบศิลปะที่ผ่านๆ มาที่ศิลปินจะนิยมสร้างผลงานและเขียนชื่อตัวเองกำกับไว้ด้วยชื่อนามปากกาของพวกเขา ปัจจุบัน เมืองใหญ่ๆ ในหลายที่ทั่วโลกเปรียบได้กับงานแสดงนิทรรศการศิลปะขนาดใหญ่ ทำให้ผู้คนที่ไม่

^{๒๐} จารุณี สุวรรณรัตน์, กราฟฟิตี (graffiti) : การสื่อสารความหมายและอัตลักษณ์, (กรุงเทพมหานคร: มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์, ๒๕๔๗), หน้า ๒.

^{๒๑} Louis Bou, Street Art, *The Spray File*, (New York: Colin Design, 2005), pp. 6-9.

เคยจะก้าวเท้าเข้าไปในหอศิลป์ ได้สัมผัสกับงานศิลปะโดยที่พวกเขาไม่รู้ตัว ด้วยงานนิทรรศการกลางแจ้งในลักษณะนี้^{๒๒}

สตรีทอาร์ตไม่ได้เป็นเพียงแค่งานบนกำแพงเท่านั้น ยังรวมไปถึงการทำงานศิลปะทุกประเภทที่ถูกติดตั้งบนท้องถนน ไม่ว่าจะเป็นการติดตั้งงานประติมากรรม จิตรกรรม ภาพพิมพ์ และไฟโต้ก็อปปี มีความหลากหลายทางด้านแนวคิด รูปแบบ และเทคนิค กราฟฟิตีโดยส่วนใหญ่จะเป็นเพียงแค่การพ่นหรือเขียนแท็กบนกำแพงตามท้องถนนเพียงอย่างเดียว การก้าวเข้ามาของศิลปินหลายแขนงที่เข้ามาสู่สตรีทอาร์ต ทำให้สตรีทอาร์ตสามารถพัฒนาไปได้เร็วในช่วงเวลาไม่กี่ปีที่ผ่านมา และมีรูปแบบที่หลากหลายสามารถเข้าถึงผู้ชมได้อย่างง่ายดาย

๒.๑.๓ ความแตกต่างระหว่างศิลปะข้างถนน (Street Art) กับกราฟฟิตี (Graffiti)

กราฟฟิตีและสตรีทอาร์ตหากมองเพียงเผินๆ จะเห็นว่ามี ความคล้ายคลึงกันเป็นอย่างมาก ด้วยสีเส้นและองค์ประกอบบางอย่างที่อาจจะทำให้เราเหมารวมศิลปะ ๒ ประเภทนี้เข้าด้วยกัน จากการศึกษาพบข้อสังเกตบางประการ ทำให้เราสามารถที่จะแยกศิลปะ ๒ ประเภทนี้ออกจากกันได้ ถึงแม้กราฟฟิตีและสตรีทอาร์ต มีการใช้พื้นที่สาธารณะในลักษณะเดียวกันก็ตาม โดยกำแพงถือเป็นพื้นที่หลักที่ศิลปินเลือกใช้

กราฟฟิตีและสตรีทอาร์ตสามารถสังเกตโดยการมองกลับไปในพื้นที่หลังของตัวศิลปิน โดยศิลปินกราฟฟิตีมักเกิดมาจากความชื่นชอบในวัฒนธรรมฮิปฮอป โดยกราฟฟิตีเป็นส่วนหนึ่งของวัฒนธรรมนี้ การพ่นชื่อแท็กของตนเอง หรือการนำเสนอชื่อตนเองให้เป็นที่พบเห็นของผู้คนที่ผ่านไปมา ไม่ต้องการเปิดเผยตัวตนที่แท้จริง กราฟฟิตียังคงอยู่ในรูปแบบของศิลปะที่มีความเป็นกบฏอยู่ในตัว แตกต่างกับสตรีทอาร์ตที่ค่อนข้างจะเปิดกว้าง และมีศิลปินทั้งสองลักษณะไม่ว่าจะในแนวกบฏหรือศิลปินที่มุ่งเน้นแต่งงานศิลปะอย่างเดียวเท่านั้น โดยศิลปินที่เข้ามาทำงานไม่จำเป็นจะต้องเกิดจากวัฒนธรรมฮิปฮอปเพียงอย่างเดียว แต่มีความเปิดกว้างจากหลายอิทธิพลและความชื่นชอบ สตรีทอาร์ตยังคงมีรูปแบบของความเป็นกบฏรวมอยู่ด้วยสำหรับศิลปินบางคน ด้วยเนื้อหาที่มีการสอดแทรกเข้าไปมากกว่าการพ่นตัวอักษรเป็นอย่างเดียว มีเรื่องราวและจุดมุ่งหมายที่ต้องการนำเสนอ เป็นจุดที่แสดงให้เห็นว่านี่คืองานในลักษณะของสตรีทอาร์ตมากกว่าที่จะเป็นกราฟฟิตีแม้จะเป็นการทำงานที่ไม่ได้ถูกอนุญาตก็ตาม

อุปกรณ์หลักของศิลปินกราฟฟิตีอย่างสีสเปรย์ ปัจจุบันได้ถูกศิลปินสตรีทอาร์ตหยิบยืมมาใช้อย่างแพร่หลาย ไม่เพียงแต่ในงานสตรีทอาร์ตเท่านั้น งานศิลปะแขนงอื่นๆ ก็ได้หยิบยืมสีสเปรย์ไปใช้กันเป็นจำนวนมากเช่นกัน ทำให้ไม่สามารถที่จะจำกัดว่าการใช้สีสเปรย์เป็นงานกราฟฟิตีทั้งหมด เราจะต้องพิจารณาองค์ประกอบโดยรวมเพื่อสังเกตว่างานเข้าข่ายในลักษณะใดมากกว่ากัน

^{๒๒} Ibid, pp. 8 – 9.

หากกล่าวถึงงานกราฟฟิตีและสตรีทอาร์ตนั้น สามารถที่จะแยกความแตกต่างทางด้านความหมายในการทำงานออกมาได้ ถึงแม้ว่างานจะอยู่ในลักษณะบนที่สาธารณะแบบเดียวกันก็ตาม โดยสามารถแยกได้ดังนี้

กราฟฟิตี

๑. เป็นงานในลักษณะใช้สีสเปรย์ ๑๐๐%

งานลักษณะกราฟฟิตีได้แก่งานที่ใช้อุปกรณ์ในการทาสีด้วยสีสเปรย์ทั้งหมด โดยไม่มีเทคนิคอื่นผสม โดยจะเน้นไปที่ลักษณะของงานตัวอักษร (Font) เป็นหลัก โดยเน้นการประกาศชื่อตัวเองหรือการประกาศศักดิ์ตาของกลุ่มครู (Crew)^{๒๓} เนื้อหาที่มุ่งเน้นจะไม่ใช้การประชดสังคมมากมายนัก จะมุ่งเน้นไปที่การประกาศให้ชื่อของตนเองมีชื่อเสียง กระจายไปตามสถานที่ต่างๆ ให้มากที่สุด ซึ่งจำนวนผลงานจะเป็นตัววัดของความยิ่งใหญ่ และความสำเร็จของศิลปิน

๒. มีความเป็นกบฏอยู่ในตัว

กราฟฟิตีเกิดมาพร้อมกับความเป็นสีเทา นั่นได้แก่ การละเมิดกฎหมาย การลักลอบหาสิ่งผิดกฎหมาย การทำงานในที่สาธารณะโดยไม่ได้รับอนุญาต ยังมีชื่อในพื้นที่มากเท่าใด ยิ่งเป็นการสะท้อนความมีชื่อเสียงของศิลปินคนนั้นๆ นั่นเอง การเลือกพื้นที่ที่ยากแก่การเข้าถึง พื้นที่ที่กลุ่มอื่นไม่กล้าหรือไม่คิดที่จะเสี่ยงเข้าไปทำงาน ความเสี่ยงในการถูกจับและอันตรายระหว่างการทำงานเป็นส่วนหนึ่งในความสำเร็จของกราฟฟิตี นอกเหนือจากเทคนิคและความสวยงามในตัวเอง การพ่นทาบงานของกลุ่มอื่นหรือศิลปินคนอื่น ๆ ที่พ่นไว้ก่อนหน้าแล้วเป็นเรื่องปกติที่สามารถพบเห็นได้ทั่วไป มีการตามไปพ่นทาบกันไปทาบกันมา ด้วยงานที่สวยชิ้นบ้าง งานที่ดูแย่กว่างานเดิมบ้าง นั่นแสดงถึงความมีอำนาจนอกเหนือไปจากการทำงานศิลปะเพียงอย่างเดียวเท่านั้น นั่นจึงเป็นสิ่งที่น่าสนใจสำหรับงานกราฟฟิตี

๓. เน้นความเป็นกลุ่มก้อน

หากแปลตามความหมายจะหมายถึงลูกเรือ เปรียบกับคณะลูกเรือที่มาร่วมลงเรือลำเดียวกัน ศิลปินจะนิยมการตั้งกลุ่มขึ้นมา เพื่อร่วมอุดมการณ์เดียวกัน โดยแต่ละกลุ่มจะมีวิธีการคิดสมาชิกเพื่อเข้ากลุ่มแต่แตกต่างกัน ไม่ใช่เพียงใครอยากที่จะเข้ากลุ่มก็สามารถที่จะทำได้ โดยการกระจายตัวของกลุ่มทำให้มีพื้นที่กว้างขึ้น สามารถแบ่งได้ว่ากลุ่มไหนมีชื่อเสียงหรือมีอิทธิพล เมื่อมีสมาชิกมากก็สามารถสร้างผลงานออกมาได้มากขึ้น

๔. เกิดจากวัฒนธรรมฮิปฮอป

^{๒๓} ครู หมายถึง ลักษณะของกลุ่มของศิลปินกราฟฟิตี โดยศิลปินนิยมตั้งกลุ่มขึ้นมาและเพื่อเป็นการรวบรวมสมาชิก เปรียบเสมือนกับครอบครัว ศิลปินหนึ่งคนสามารถที่จะมีหลายครู

ศิลปินผู้ทำงานกราฟฟิตี ส่วนมากจะมีพื้นฐานชีวิตจากความชื่นชอบในวัฒนธรรมฮิปฮอป คลุกคลีอยู่กับชีวิตแบบฮิปฮอป มีความชื่นชอบในแฟชั่นสตรีท ฟังดนตรีแบบฮิปฮอป เรียกได้ว่าอยู่กับมันตลอดเวลาไม่สามารถแยกออกจากกันได้นั่นเอง

๕. ไม่ต้องการเปิดเผยตัวตน

ด้วยการทำงานของกราฟฟิตี ที่จำเป็นจะต้องปกปิดใบหน้าที่แท้จริง เนื่องจากสถานที่ๆ เข้าไปทำนั้นผิดกฎหมายเป็นส่วนใหญ่ จึงเป็นการเสี่ยงต่อการถูกจับจากเจ้าหน้าที่ของรัฐ จึงต้องมีการอำพรางตัวทั้งใบหน้าและชื่อที่แท้จริง เพื่อหลีกเลี่ยงการถูกจับกุม

สตรีทอาร์ต

๑. มีการใช้เทคนิคนอกเหนือไปจากกราฟฟิตี

งานสตรีทอาร์ตได้ก้าวข้ามขีดจำกัดของกราฟฟิตีออกไปอย่างมาก ศิลปินใช้เทคนิคหลากหลายตามแต่ละบุคคลณัต์ ไม่ว่าจะเป็นการใช้พู่กัน การตัดสติ๊กเกอร์ การใช้วัสดุผสม ซึ่งจะแปรเปลี่ยนไปตามจินตนาการของศิลปินผู้สร้าง รวมไปถึงงานที่นอกเหนือไปจากงานสองมิติ การทำประติมากรรม หรือการแสดงต่างๆ ที่อยู่บนพื้นที่สาธารณะ

๒. สร้างงานเพื่อศิลปะ

วิธีการทำงานของสตรีทอาร์ตจะเน้นสร้างงานเพื่อศิลปะโดยตรง โดยที่ศิลปินสอดแทรกเนื้อหาที่ต้องการจะสื่อถึงลงไปในงาน อาจจะเป็นเรื่องราวสะท้อนสังคมปัจจุบัน หรือสร้างความจริงใจให้กับบุคคลในพื้นที่ หรือแม้กระทั่งเปลี่ยนบรรยากาศโดยรอบให้ดูสวยงามขึ้น น่าอยู่ขึ้น ซึ่งจะแตกต่างกับงานกราฟฟิตี โดยส่วนใหญ่มองพื้นที่เป็นการประกาศศักดาของตนเองและกลุ่ม

๓. สามารถสร้างงานโดยตนเอง

ศิลปินสตรีทอาร์ตโดยส่วนใหญ่จะเน้นสร้างงานโดยแสดงความเป็นตัวตน ทำงานโดยเน้นผลงานตัวเองเป็นหลัก แสดงความเป็นเอกลักษณ์ส่วนตัวอย่างเต็มที่ ความเป็นปัจเจก ศิลปินส่วนใหญ่ไม่ได้ทำงานเป็นกลุ่ม ซึ่งจะมีความแตกต่างกับกลุ่มความเป็นกราฟฟิตีที่จะนิยมมีกลุ่มในการทำงาน

๔. การเปิดเผยตัวตน

ศิลปินผู้ทำงานยินดีที่จะเปิดเผยตัวตน สามารถเปิดเผยชื่อจริงได้ ไม่แตกต่างจากศิลปินประเภทงานอื่นๆ แต่ทั้งนี้ศิลปินสตรีทอาร์ตก็นิยมการตั้งชื่อแท็กเช่นเดียวกับกราฟฟิตี มีการซื้อขายงานกันอย่างเปิดเผย ผู้ที่ชื่นชอบผลงานสามารถติดต่อซื้องานจากศิลปินได้ เนื่องด้วยการทำงานในปัจจุบันมีการทำงานผ่านผู้สนับสนุนหรือโครงการสตรีทอาร์ตต่างๆ ที่ดึงศิลปินสตรีทอาร์ตเข้าไปร่วมทำงาน ทำให้ศิลปินไม่จำเป็นจะต้องปกปิดตัวตนด้วยลักษณะการทำงานที่ถูกกฎหมาย

๒.๑.๔ ศิลปะข้างถนน (Street Art) ในประเทศไทย

ในประเทศไทย รูปแบบงานสตรีทอาร์ตไม่ได้เกิดมาในลักษณะนี้มาตั้งแต่แรก แต่ถูกพัฒนาและรับอิทธิพลมาจากกราฟฟิตี มีศิลปินหลายคนและหลายกลุ่มรวมตัวกันขึ้นเพื่อสร้างสรรค์ผลงานในลักษณะงานกราฟฟิตีผ่านช่วงเวลาหลายสิบปี และปูรากฐานให้กับสตรีทอาร์ต สามารถอธิบายพัฒนาการได้เป็น ๒ ช่วงดังนี้ กราฟฟิตียุคแรก

หากพูดถึงการขีดเขียนตามผนังโดยทั่วไปแล้ว เรามักจะคุ้นเคยกับการเขียนลักษณะคาหรือประโยคบอกเล่าต่างๆ ตามผนังในห้องน้ำ ซึ่งเป็นที่น่าสังเกตว่าภายในข้อความนั้นแฝงมุกตลกขบขันหรือแม้แต่การแสดงออกในทางประชดประชันเหตุการณ์ต่างๆ ซึ่งเป็นการเขียนโต้ตอบกันระหว่างผู้เขียนคนแรก ไปยังผู้เขียนคนต่อๆ ไป ในลักษณะเดียวกันกับงานกราฟฟิตีของเด็กช่าง หรือสถาบันการศึกษาต่างๆ พวกเขาจะใช้สีสเปรย์ตระเวนพ่นไปตามที่ต่างๆ โดยจะทำโลโก้ (Logo) สถาบันของตัวเองขึ้นมา และนำไปพ่นตามสถานที่สาธารณะเพื่อเป็นการประกาศอาณาเขตและแสดงถึงความยิ่งใหญ่ของตนเอง ด้วยวิธีการและความหมายมีความสอดคล้องกับลักษณะของงานกราฟฟิตีเป็นอย่างยิ่ง ต่างกันแค่รูปแบบที่ออกมาเพียงเท่านั้น แต่ด้วยลักษณะแนวคิด วิธีการแสดงออกนั้นมีความสอดคล้องเป็นอย่างยิ่ง งานจำพวกนี้คาดว่าจะเกิดก่อนที่กระแสกราฟฟิตีจะเข้ามาด้วยซ้ำไป อาจจะเป็นข้อสังเกตได้ว่างานของเด็กช่างอาจจะเป็นงานกราฟฟิตีแบบไทยโดยแท้จริงก็เป็นได้

ย้อนกลับไปเมื่อราวๆ ๑๐ กว่าปีที่ผ่านมานี้ กระแสของวัฒนธรรมฮิปฮอปที่กำลังหลั่งไหลเข้ามาในประเทศไทยโดยเข้ามาผ่านทางทีวี หนังสือ การออกแบบปกเทป หรือเพลงฮิปฮอป ซึ่งเข้ามาพร้อมๆ กับกระแสของกีฬาเอ็กซ์ตรีม ที่ได้รับความนิยมในหมู่วัยรุ่นเป็นอย่างมาก ในขณะเดียวกันกราฟฟิตีก็ได้แทรกเข้ามาอยู่ตามสื่อต่างๆ ที่เกี่ยวข้อง ไม่ว่าจะเป็นนิตยสาร ลายเสื้อผ้า มิวสิควิดีโอ ประกอบกับเด็กนักเรียนไทยที่เพิ่งกลับมาจากต่างประเทศก็ได้นำกราฟฟิตีเข้ามาเผยแพร่ให้กับเพื่อนๆ หรือคนรู้จักในเวลาเดียวกัน

สตรีทอาร์ตในประเทศไทยมีความชัดเจนขึ้นในช่วงไม่กี่ปีที่ผ่านมา โดยกระแสที่ชัดเจนเกิดขึ้นในช่วงหลังปี ๒๐๐๖ เป็นต้นมา โดยงานแรกๆ ที่เริ่มกำเนิดขึ้น ได้แก่ การจัดนิทรรศการของ พีเชเวน (P๗) และ ไซเดอร์ (Cider) ที่จัดรวมกันที่หอศิลป์ เมื่อกระแสของกราฟฟิตีในประเทศไทยเริ่มมีความนิยมคงที่ ศิลปินที่ทำงานในยุคแรกได้ผันตัวเองไปทำกิจกรรมอื่นๆ หรือเปลี่ยนเส้นทางเดินของชีวิต ประกอบกับกระแสของสตรีทอาร์ตในต่างประเทศได้รับความนิยมมากขึ้น ทำให้กลุ่มคนทำงานศิลปะในประเทศไทยเริ่มหันมาสนใจในวิธีการทำงานในรูปแบบนี้มากขึ้น

จุดเปลี่ยนแปลงที่ทำให้สตรีทอาร์ตเมืองไทยเกิดเป็นที่รู้จักในวงกว้าง เกิดจากการรวมตัวกันของเหล่าศิลปินจากหลากหลายสาขาโดยการรวบรวมของพีเชเวน ไม่ว่าจะเป็นกราฟิกคดีไซน์ ศิลปินไฟนอาร์ต มาร่วมทำงานสตรีทอาร์ตจำนวน ๑๖ คน รวมตัวกันในชื่อกลุ่ม FOR และได้มีการจัดหอศิลป์วัฒนธรรมแห่งกรุงเทพมหานคร ในชื่องาน FOR wallpainting๑๒ ที่หอศิลป์

กรุงเทพมหานคร นิทรรศการครั้งนี้ได้รับการตอบรับที่ดีมากๆ จากเหล่าสื่อมวลชนและประชาชนที่เข้าไปเยี่ยมชมงาน นับเป็นการเปิดมุมมองใหม่ๆ ให้กับทั้งศิลปินในสาขาอื่นๆ และประชาชนได้ทราบถึงลักษณะและรูปแบบการทำงานของสตรีทอาร์ต ปัจจุบันมีโครงการสตรีทอาร์ตหลากหลายโครงการจัดขึ้นมาอย่างต่อเนื่อง

ในประเทศไทย ไชยสิทธิ์ ชาญอาวุธ และพัชราภา เอื้ออมรวนิช ได้แยกประเภทของศิลปะข้างถนนภายใต้บริบทสังคมไทยในการวิจัยเรื่อง การศึกษาคุณค่าด้านอัตลักษณ์ของศิลปะข้างถนน เพื่อการสร้างมูลค่าสู่เศรษฐกิจสร้างสรรค์ มีการค้นพบประเภทและรูปแบบของศิลปะข้างถนนจากสาเหตุเนื่องจากการเปิดของสังคมทางด้านสื่อ เช่น โลกสังคมออนไลน์ การเข้าถึงอินเทอร์เน็ตได้ง่ายขึ้น จึงทำให้ศิลปินในประเทศไทยมีพัฒนาการเท่าทันศิลปินข้างถนนจากต่างประเทศ และเป็นที่ยอมรับมากยิ่งขึ้น โดยสามารถแยกได้ ๙ ประเภท^{๒๔} ดังนี้

๑. Tag เปรียบเสมือนการถ่มน้ำลายทิ้งไว้ตามพื้นที่ต่างๆ ที่แยกแยะความแตกต่างของดีเอ็นเอแต่ละบุคคลได้อย่างชัดเจน และจะมีอยู่มากที่สุด เนื่องจากทำได้ง่าย และรวดเร็วที่สุดด้วย การเขียนด้วยปากกามีกที่มีหัวขนาดใหญ่ หรือสปีดเพอร์รี่เพียงสีเดียวก็สามารถ Tag ได้โดยการเขียนจะเป็นลักษณะหวัดๆ แบบรวดเร็ว ฉับพลันแล้วเดินจากไปทันที ส่วนใหญ่จะเป็นลายเซ็นชื่อของตนเองหรือชื่อกลุ่ม เพื่อประกาศศักดาและแสดงถึงการงานที่ขยายอาณาเขต บ้างก็แสดงถึงเขตการครอบครองพื้นที่ของแก๊งค์นั้นๆ

๒. Throw-Ups เป็นการพัฒนาต่อจาก Tag เปรียบดั่งการอาเจียนออกมาอย่างฉับพลัน เนื่องจากการเขียนที่รวดเร็ว โดยการเขียนเป็นตัวอักษร ๒-๕ ตัว และมักใช้สีเพียง ๑-๒ สี เส้นหนึ่ง สำหรับเดินเส้นขอบนอก (Outline) และอีกสีจะระบายลงในตัวอักษร (Fill in) ซึ่งการทำงานประเภทนี้ นิยมใช้รูปแบบของตัวอักษรที่เรียกว่า Bubble Letter ที่มีลักษณะโป่งพองเหมือนบอลูน ซึ่งเป็นรูปแบบที่ศิลปินข้างถนนนิยมทำกันมากในพื้นที่สาธารณะ เนื่องจากเป็นวิธีการที่รวดเร็วที่สุดในการสร้างสรรคงานที่มีขนาดใหญ่

๓. Font ตัวอักษร จากเดิมที่มีการนิยมนำสรรคงานที่เป็นตัวอักษรนั้นจะเป็นการแสดงชื่อกลุ่ม หรือชื่อของตนเองเป็นภาษาอังกฤษ ได้มีการเพิ่มลวดลายตัวละคร (Character) เข้าไปด้วย เพื่อแสดงความเป็น อัตลักษณ์ในการสร้างสรรคงานประเภทตัวอักษรนั้น ยังสามารถแยกย่อยได้อีก ๓ ประเภท ได้แก่

๓.๑ Old School เป็นลักษณะการเขียนตัวอักษรในยุคเริ่มแรก ลักษณะตัวอักษรสามารถอ่านออกว่าเขียนอะไร แปลความหมายหรือออกเสียงได้ ไม่มีความซับซ้อนมากนัก ประกอบกับมีตัวละครประกอบ เพื่อสร้างความน่ารักหรืออารมณ์ขันบางอย่าง ส่วนใหญ่จะเป็นเด็กผู้ชายแต่งกายใน

^{๒๔} ไชยสิทธิ์ ชาญอาวุธ และพัชราภา เอื้ออมรวนิช, การศึกษาคุณค่าด้านอัตลักษณ์ของศิลปะข้างถนนเพื่อการสร้างมูลค่าสู่เศรษฐกิจสร้างสรรค์, หน้า ๑๘๕-๑๘๖.

วัฒนธรรมฮิปฮอปแบกเครื่องเล่นวิทยุ (Beat Box) ขนาดใหญ่ หรือตัวการ์ตูนยอดนิยมของวัฒนธรรมอเมริกัน เช่น Simpson, Disney, Tom and Jerry เป็นต้น

๓.๒ Wild Style เป็นการเขียนหรือสร้างสรรค์งานที่มีพื้นฐานมาจากการทำตัวอักษรแต่เป็นงานที่มีลักษณะในมุมกว้างที่เน้นในความยาวและมีเทคนิคที่ดูวิจิตรตระการตา ที่ตัวศิลปินโชว์ทักษะการใช้หัวสเปรย์ การควบคุมทิศทางของสีในแบบเฉพาะของตัวเองจนไม่สามารถอ่านออกหรือแปลความหมายได้ว่าตัวอักษรนั้นหมายถึงอะไร

๓.๓ ๓D เป็นการสร้างตัวอักษรที่เป็นตัวย่อ หรือชื่อของตนเองที่ลักษณะเด่น คือการทำให้ดูมีมิติ ตื้น ลึก หนา บาง อาจจะใช้หลักของแสงเงา เข้ามาช่วย และจุดนำสายตาจากมุม Perspective ให้ภาพดูโดดเด่น แปลกตา มองลึกเข้าไปในภาพได้ และมีความน่าสนใจยิ่งขึ้น

๔. Character ตัวละคร หรือตัวการ์ตูน เป็นตัวละครที่ศิลปินสร้างสรรค์ขึ้น จากเรื่องราวที่มีความเกี่ยวข้องกับตัวเองจากอดีต หรือปัจจุบัน ซึ่งสะท้อนออกมาเป็นอัตลักษณ์เฉพาะของตน โดยจะเพิ่มเติมความขำขัน ตลก และความน่ารักลงไป เพื่อสร้างการจดจำแก่ผู้พบเห็น

๕. Sticker เป็นการต่อยอดพัฒนาจากการสร้างสรรค์ Character เมื่อศิลปินสร้างตัวละครของตนเป็นที่จดจำ จึงนำมาออกแบบเป็นสติ๊กเกอร์ใช้ในการติดในพื้นที่ที่ไม่สะดวกในการ Tag และแลกเปลี่ยนกันในกลุ่ม หรือเมื่อพบเจอกันในงานต่างๆ

๖. Poster เป็นการทำงานมาก่อนล่วงหน้าจากที่อื่นบนกระดาษที่มีคุณสมบัติบางเบา เพื่อง่ายต่อการเคลื่อนย้ายที่ ส่วนใหญ่เป็นสีเดียวหรือสองสีแล้วนำมาติดตามพื้นที่สาธารณะ โดยใช้กาวยางแปะ ซึ่งจะทำให้ผลงานติดแนบไปกับพื้นผิวแบบสนิทเป็นเนื้อเดียวหลุดออกได้ยาก

๗. Production คือ การรวมตัวกันของศิลปินภายในกลุ่มเดียวกัน หรือข้ามกลุ่มที่มีความสัมพันธ์อันดีต่อกันมาร่วมกันสร้างผลงานในพื้นที่ขนาดใหญ่ เพื่อสร้างความงามให้กับพื้นที่หรือปรับพื้นที่ที่รกร้างให้สวยงามขึ้นภายใต้โจทย์ที่กำหนดขึ้น หรือการจัดกิจกรรมของกลุ่มผู้จัดขนาดใหญ่ เพื่อต้องการที่จะร่วม หรือสร้างกลุ่มศิลปินข้างถนนให้มีความกว้างขวางขึ้นทั้งภายในประเทศไทยและต่างประเทศ

๘. Painting ถือว่าเป็นจุดเริ่มต้นที่ศิลปินทุกคนต้องเริ่มจากการร่างภาพ สร้างแบบสเก็ตจากดินสอ ปากกา และใช้ฟู่กัน หรือแปรงทาสี เป็นการทำงานศิลปะขั้นพื้นฐานในกระดาษที่ถูกขยายขนาดให้ใหญ่ขึ้น ง่ายต่อการทำงาน เก็บรายละเอียดต่างๆ และควบคุมการทำงานได้ดี เป็นสายการทำงานศิลปะข้างถนนที่กว้างและมีเทคนิคที่หลากหลายขึ้น

๙. Pieces มาจากคำว่า Master Pieces ซึ่งให้ความหมายถึงผลงานชิ้นที่โดดเด่นในการพัฒนางานในรูปแบบของ Hip Hop Graffiti เนื่องจากมีการประติประตอย และประณีต ตัวอักษรหรือตัวละครที่ใช้เป็นองค์ประกอบในผลงานมากขึ้นเป็นพิเศษ ในทางเทคนิค เช่น ใช้หัวพ่นเส้นเล็กบางๆ (Fat Cap) ให้มีความสวยที่หลากหลายมากขึ้น นอกจากนี้ยังพบว่า ศิลปะกราฟฟิตี้ไทยได้มี

ความคิดริเริ่มที่จะนำตัวอักษรภาษาไทยมาสร้างสรรค์เป็นงานศิลปะข้างถนนที่มีขนาดใหญ่และประยุกต์รูปแบบให้ทันสมัยขึ้นไปจนถึงการนำชื่อภาษาไทยมาใช้ในการ Tag ซึ่งแสดงให้เห็นถึงการจงใจที่จะนำเสนอความเป็นไทยสอดแทรกเข้าไปในตัววัฒนธรรมให้ความเป็นไทยมีความทันสมัยขึ้น

สตรีทอาร์ตในประเทศไทยมีรูปแบบและการดำเนินแนวทางเฉพาะตัว เนื่องด้วยปัจจัยทางด้านอิทธิพลและสังคมความเป็นอยู่ทำให้สตรีทอาร์ตในประเทศไทยเกิดรูปแบบที่เฉพาะตัวขึ้นมา โดยสามารถตั้งข้อสังเกตได้ดังนี้

๑. ศิลปินและการเปิดเผยตัวตน

รูปแบบของความเป็นสตรีทอาร์ตในประเทศไทยนั้นมีลักษณะที่ค่อนข้างที่จะแตกต่างออกไปจากการเกิดขึ้นในต่างประเทศ ศิลปินสตรีทอาร์ตในประเทศไทยนั้นมีทั้งคนที่ทำงานมาตั้งแต่สมัยยังเป็นรูปแบบกราฟฟิตี้ และศิลปินที่ทำงานในรูปแบบอื่นมาก่อน เช่น งานในสายกราฟฟิตี้ไฮน์ ภาพประกอบ งานวาดภาพจิตรกรรม ทำให้งานในประเทศไทยมีความหลากหลายทางด้านศิลปินและแหล่งกำเนิดที่มาแต่ละคน ด้วยความที่ศิลปินเป็นที่รู้จักในสาขาอื่นๆ มาก่อนอยู่แล้ว ทำให้ศิลปินสามารถเปิดเผยตัวตนและชื่อของตนเองได้ ประกอบกับมีการทำงานเกิดจากการผ่านโครงการ ทำให้ศิลปินไม่จำเป็นต้องลี้ลับทำงานหรือแม้แต่การทำงานที่เกิดจากศิลปินเองก็จะมีขอใช้พื้นที่ก่อนที่จะลงมือทำ เนื่องจากในการทำงานต้องใช้เวลาและความละเอียดในการทำงานเป็นอย่างมาก ทำให้ไม่คุ้มหากต้องทำงานและทำได้ไม่จบกระบวนการ การก้าวเข้ามาทำงานของศิลปินสตรีทอาร์ตไทยแบ่งออกเป็น ๒ กลุ่ม ได้แก่ ศิลปินที่มีพื้นฐานมาจากวัฒนธรรมกราฟฟิตี้ และศิลปินที่มาจากแขนงอื่นๆ

กลุ่มที่ ๑ ศิลปินที่มีพื้นฐานมาจากวัฒนธรรมกราฟฟิตี้ ศิลปินกลุ่มนี้มีความคลุกคลีกับความเป็นวัฒนธรรมฮิปฮอป การฟังเพลง การดำเนินชีวิต ราวกับว่าศิลปะประเภทนี้จะไม่สามารถที่จะแยกออกจากวิถีชีวิตไปได้ แนวความคิด การแสดงออกที่ไร้กฎเกณฑ์ ความเป็นอิสระจากทุกอย่าง หลากๆคนเกิดจากการอยู่ในกลุ่มสังคมของคนเล่นสเก็ตบอร์ด และเกิดแรงบันดาลใจในการมาทำงานศิลปินหลายๆ คนเริ่มจากการเป็นศิลปินกราฟฟิตี้มาก่อน และพัฒนามาสู่รูปแบบสตรีทอาร์ต โดยการพัฒนาเรื่องราวและเนื้อหาเข้าไป ประกอบกับความคิดที่ดูโตขึ้นตามยุคสมัยและประสบการณ์ชีวิต

กลุ่มที่ ๒ ศิลปินจากแขนงอื่นๆ ศิลปินสตรีทอาร์ตไทยในปัจจุบันโดยส่วนใหญ่ก้าวข้ามมาจากหลายแขนง ไม่ว่าจะเป็นกราฟฟิตี้ไฮน์ ภาพประกอบ การ์ตูน หรือศิลปินไฟนอาร์ต โดยได้รับแรงบันดาลใจมาจากการได้พบเห็นการทำงานในรูปแบบสตรีท การออกไปทำงานร่วมกับพื้นที่บนท้องถนนในลักษณะของกราฟฟิตี้ ความเป็นอิสระในการทำงานที่นอกเหนือไปจากการวาดภาพบนเฟรม ประกอบกับกระแสของงานสตรีทอาร์ตที่ได้รับความนิยมและเป็นกระแสในขณะนี้ ทำให้รูปแบบของสตรีทอาร์ตไทยมีความหลากหลาย

๒. รูปแบบงาน

รูปแบบงานสตรีทอาร์ตที่ได้รับความนิยมในประเทศไทย ได้แก่ งานในลักษณะคาเรกเตอร์ (Character) นับตั้งแต่ยุคสมัยที่ยังเป็นกราฟฟิตี งานในรูปแบบคาเรกเตอร์ก็นับว่าเป็นที่นิยมและมีคนให้ความสนใจเป็นอย่างมาก เนื่องจากสิ่งที่เป็นภาพสามารถที่จะเข้าถึงผู้คนได้ง่ายและเป็นที่ยึดจำมากกว่า ความน่ารักของตัวการ์ตูนสามารถเข้าถึงผู้ชมได้ง่ายและสีสันที่ดึงดูด โดยเนื้อหาที่มีความหลากหลาย ตั้งแต่เรื่องของสังคม การเมือง วัฒนธรรม การประชดประชันสังคมเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นต่างๆ

การเกิดขึ้นของคาเรกเตอร์โดยส่วนใหญ่จะเป็นการคิดตัวละครขึ้นมาใหม่ในลักษณะต้นแบบ (Original) หมายถึงตัวละครที่ไม่เคยเกิดขึ้นที่ไหนมาก่อน ถูกคิดค้นและพัฒนาขึ้นโดยตัวศิลปินเอง โดยแรงบันดาลใจที่ได้รับจะแตกต่างกันไปในแต่ละคน เช่น ได้รับแรงบันดาลใจจากความชื่นชอบในตัวการ์ตูน สัตว์ สิ่งของที่ชื่นชอบในวัยเด็ก หรือเรื่องราวที่กระทบต่อชีวิตตนเอง

๓. พื้นที่ในการทำงาน

งานสตรีทอาร์ตในประเทศไทย โดยส่วนใหญ่แล้วจะเลือกพื้นที่ในการทำงานที่ไม่มีความเสี่ยงมากนัก เนื่องจากด้วยการทำงานมีต้นทุนหลายอย่าง หากทำไปแล้วโดนไล่หรือทำไม่ได้ไม่จบนั้นหมายถึงการเสียโอกาสที่จะสร้างผลงาน งานสตรีทอาร์ตโดยส่วนใหญ่จะเป็นลักษณะงานที่ใช้ทักษะสูง มีการใช้พู่กันในการเขียน โดยจุดนี้เองที่ทำให้ค่อนข้างจะต้องใช้เวลา ประกอบกับขนาดของงานที่ค่อนข้างใหญ่บนกำแพง ยิ่งทำให้ต้องใช้เวลาและทักษะเพิ่มขึ้นเป็นอย่างมาก แม้ว่าในปัจจุบันศิลปินสตรีทอาร์ตจะเริ่มนิยมการนำสีสเปรย์มาใช้ในการทำงานแล้วก็ตาม แต่การทำงานจริงยังคงต้องใช้เวลามากพอสมควรกว่างานหนึ่งชิ้นจะสำเร็จไปได้ การเลือกพื้นที่ของศิลปินสตรีทอาร์ตจึงต้องมั่นใจในระดับหนึ่งแล้วว่าพื้นที่นั้นๆ สามารถเข้าไปทำงานได้โดยที่ไม่ถูกจับ หรือมีการนำแฟ้มผลงานไปเสนอแก่ผู้เป็นเจ้าของที่ก่อน หากไม่ได้รับการอนุญาตก็จะเปลี่ยนที่ไปหาสถานที่ใหม่แทน

๔. ด้านสังคม

ด้วยสังคมไทยที่ถูกหล่อหลอมให้ไม่สามารถที่จะแสดงความคิดเห็นกับบางเรื่องได้อย่างเต็มที่ หรือหากทำได้ก็ต้องเป็นไปโดยทางอ้อม โดยเฉพาะในเรื่องของการวิพากษ์สังคม หรือเรื่องของการเมือง ประกอบกับเรื่องของกฎหมายการจับกุมการลักลอบทำงานในที่สาธารณะไม่ได้มีความรุนแรงมาก ทำให้ลักษณะของผลงานจะไม่ได้เน้นไปที่เนื้อหาที่รุนแรง เสียดสีสังคมโดยตรงไปตรงมากนัก การทำงานที่ค่อนข้างสบายหากเทียบกับเมืองนอกที่ต้องลักลอบทำ ทำให้ผลงานส่วนใหญ่

ออกไปในรูปแบบของงานศิลปะอย่างเต็มที่ โดยศิลปินจะเน้นไปที่ความสวยงามของผลงานมากกว่า เนื้อหาที่รุนแรง เสียดสีสังคม^{๒๕}

๒.๑.๕ ศิลปะข้างถนน (Street Art) ต้นทุนในการต่อยอดสู่เศรษฐกิจสร้างสรรค์

ปัจจุบันในบางประเทศได้ผลักดันศิลปะข้างถนนให้กลายเป็นจุดเด่นให้กับประเทศ ตั้งแต่ อุตสาหกรรมแฟชั่นไปจนถึงอุตสาหกรรมบันเทิง นับว่าเป็นการใช้ต้นทุนจากความคิดสร้างสรรค์ในการต่อยอดความรู้ทางวัฒนธรรม ในแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ โดยประเทศไทยมีมูลค่าของกลุ่ม อุตสาหกรรมสร้างสรรค์ที่ขยายตัวมากขึ้นในทุกปีและยังคงมีโอกาสด้านการตลาดสำหรับผู้ประกอบการ ที่มีความคิดสร้างสรรค์อีกมาก โดยสำนักงานคณะกรรมการพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ (สศช.) ได้กำหนดขอบเขตเศรษฐกิจสร้างสรรค์ของประเทศไทย โดยมีกลุ่มของศิลปะเป็นหนึ่งในธุรกิจที่สามารถสร้างมูลค่าให้กับประเทศได้^{๒๖} ไซยสิทธิ์ ขาญอาวรุจ เสนอแนวทางการนำความคิดสร้างสรรค์ ของศิลปะข้างถนนมาต่อยอดสู่เศรษฐกิจสร้างสรรค์มี ๓ ด้านใหญ่ ๆ ได้แก่

๑. ด้านผลิตภัณฑ์ และผลงานสร้างสรรค์ เป็นการดึงเอาอัตลักษณ์ในผลงานของศิลปินที่ ได้รับความนิยมาเป็นส่วนหนึ่งของผลิตภัณฑ์ หรือเป็นส่วนเสริมในการออกแบบ เช่น การใช้ Tag ของศิลปินมาเป็นลายเสื้อยืด รองเท้าและลวดลายสายนาฬิกา การใช้ตัวละคร (Character) ที่วาดขึ้น โดยศิลปินข้างถนนมาเป็นหุ่นโมเดล พวงกุญแจ ลายกระเป๋า หรือสินค้าผลิตภัณฑ์บางอย่างได้เชิญให้ ศิลปินข้างถนนเข้ามามีส่วนร่วมกับการออกแบบสินค้า และผลิตภัณฑ์นั้นหรือกระตุ้นให้สินค้าและ ผลิตภัณฑ์บางชนิดที่กำลังเสื่อมความนิยมกลับมาได้รับความนิยมใหม่ขึ้นอีกครั้ง ในส่วนด้านการ สร้างสรรค์งานศิลปะข้างถนนที่มีขนาดใหญ่ นั้น สามารถแยกเป็นสามประเด็น คือ

- การร่วมกันสร้างงานขนาดใหญ่ ด้วยอุดมการณ์ทางศิลปะ และเรียกร้องสิทธิความเป็น ธรรม บางประการต่อภาครัฐเช่น การรวมตัวกันของศิลปินข้างถนนที่มาทำงานด้วยกันเพื่อ เรียกร้องการส่งมอบพื้นที่บริเวณสีแยกปทุมวันให้เป็นหอศิลป์กรุงเทพมหานคร

- การร่วมกันสร้างงานขนาดใหญ่ เพื่อส่วนรวม เป็นการรวมตัวกันเพื่อก่อสร้างงานบน พื้นที่ขนาดใหญ่ โดยมีวัตถุประสงค์ร่วมกันในด้านการพัฒนาเช่น การร่วมตัวสร้างงานศิลปะข้างถนน เลียบคลองแสนแสบ เพื่อปรับภูมิทัศน์และเผยแพร่ความงามทางศิลปกรรมให้แพร่กระจายสู่สาธารณะ และมวลชน

^{๒๕} แมนฤทธิ์ เต็งยะ, “จากวัฒนธรรมกราฟฟิตีสู่งานสตรีทอาร์ตในประเทศไทย”, Veridian E-Journal, Silpakorn University ฉบับภาษาไทย สาขามนุษยศาสตร์ สังคมศาสตร์ และศิลปะ, (ปีที่ ๙ ฉบับที่ ๒ เดือนพฤษภาคม – สิงหาคม ๒๕๕๙): ๒๔๓๓-๒๔๓๖.

^{๒๖} เสาวรภัย กุสุมา ณ อยุธยา, “Creative Economy ทางเลือกใหม่ในการพัฒนาเศรษฐกิจไทย”, Executive Journal, (มกราคม – พฤษภาคม ๒๕๕๓): ๒๓ – ๒๘.

- การทำงานสร้างสรรค์ เพื่อตอบโจทย์ทางการค้าหรือผู้ว่าจ้างเป็นการทำงานตอบ โจทย์ กลุ่มเป้าหมายในเชิงพาณิชย์ เช่น การสร้างสรรค์งานศิลปะข้างถนนให้เป็นส่วนหนึ่งในการจัด แสดงสินค้า ดิสเพลย์ สร้างบรรยากาศในร้านค้า ร้านกาแฟ โรงแรม ตามอาคารและสถานที่ต่าง ๆ

๒. ด้านการสร้างแบรนด์ และการตลาด ไม่ได้ใช้เพียงแค่สินค้าที่จับต้องได้เท่านั้น แต่ยังเป็น การสื่อสารขององค์กรกับกลุ่มเป้าหมายอย่างเข้าใจ ซึ่งได้ถูกวางแผนและออกแบบในการสื่อ อย่างเป็นระบบ มีการเน้นความสำคัญของคุณค่า ปัจจัยหนึ่งที่มีความสำคัญ คือ การมีจุดยืนที่ แข็งแกร่ง มีเป้าหมายไปที่การสื่อสารกับกลุ่มเป้าหมายเฉพาะกลุ่มอย่างมีรสนิยมในรูปแบบของตนเอง ที่มีความแตกต่างท่ามกลางตลาดที่เต็มไปด้วยการแข่งขัน เช่น แบรินด์สินค้า Street Art ระดับโลก OBEY ในประเทศไทยยกตัวอย่าง ได้แก่ AMP เป็นต้น การจะสร้างแบรนด์หรือตราสินค้าให้คงอยู่ จะต้องมีการวิเคราะห์แผนงานที่ดี เพื่อให้แบรนด์สินค้านั้นสามารถครองใจและสร้างให้ผู้บริโภคเกิด ความจงรักภักดีต่อแบรนด์สินค้า

๓. ด้านการสร้างมูลค่าในตัวบุคคล การส่งเสริมประสบการณ์ของศิลปินและการพัฒนา ทักษะทางด้านศิลปะที่มีความแตกต่าง จนเกิดบุคลิกภาพเฉพาะตัวที่สะท้อนลงไปในงาน นอกจาก จะทำให้ตัวชิ้นงานมีคุณค่าด้านอัตลักษณ์และสร้างมูลค่า อีกทั้งยังส่งผลให้ตัวศิลปินเกิดมูลค่าในตัวเอง ตามขึ้นไป จนกลายเป็นผู้เชี่ยวชาญน่าเชื่อถือมากขึ้น มีตัวตนมากขึ้น ซึ่งมีรูปแบบชีวิต (Lifestyle) ไม่ ต่างจากดารารหรือบุคคลที่มีชื่อเสียง (Celebrity) ที่มีคนคอยติดตามว่าจะใช้สินค้าอะไร พูดถึงอะไร ใช้ ชีวิตแบบไหน รสนิยมเป็นอย่างไรที่พร้อมจะมีคนติดตาม (Follow) เพื่ออยากให้เห็นดูตัวอย่างศิลปินที่ ตนชื่นชอบ^{๒๗}

วันเฉลิม จันทร์พงษ์แก้ว กล่าวว่า คุณค่าของการสื่อสารของสตรีทอาร์ทนั้นขึ้นอยู่กับ ปัจจัย ๓ ข้อคือ ๑) ความสวยงาม ๒) เนื้อหา ๓) สถานที่ โดยทั้ง ๓ อย่างนี้ต้องมีความเชื่อมโยงกัน^{๒๘} แม้สตรีทอาร์ทจะมีประสิทธิภาพในการสื่อสารศิลปะสู่สาธารณะที่สูง เนื่องจากการสื่อสารใน พื้นที่วงกว้าง ถึงกระนั้น ในประเทศไทยยังไม่ได้มองถึงคุณค่าที่เป็นเนื้อหาสาระของงานสตรีทอาร์ท อย่างจริงจังมากนัก ส่วนใหญ่จะคำนึงถึงความสวยงามในงานของศิลปินเป็นหลัก เนื่องจากความ แตกต่างในวัฒนธรรม ความรู้ และประสบการณ์ทำให้แตกต่างกันกับสตรีทอาร์ทในต่างประเทศที่ สะท้อนเนื้อหาที่รุนแรงและลึกซึ้งกว่า แต่ในด้านการสื่อสารในระดับความสวยงามนั้นก็เพียงพอที่จะ สามารถสร้างประโยชน์ให้สังคมได้ ถึงอย่างนั้น คนในสังคมก็ยังไม่ได้รู้สึกกับสตรีทอาร์ทมากนัก แต่

^{๒๗} ไชยสิทธิ์ ชาญอาวุธ, “การศึกษาคุณค่าด้านอัตลักษณ์ของศิลปะข้างถนนเพื่อการสร้างมูลค่าสู่ เศรษฐกิจสร้างสรรค์”, วารสารวิชาการมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์, [ปีที่ ๒๕ ฉบับที่ ๔๙ กันยายน - ธันวาคม ๒๕๖๐]: ๒๕๗ - ๒๕๘.

^{๒๘} วันเฉลิม จันทร์พงษ์แก้ว, คุณค่าทางการสื่อสารและมูลค่าทางธุรกิจของสตรีทอาร์ท, (กรุงเทพมหานคร: มหาวิทยาลัยกรุงเทพ, ๒๕๖๐), หน้า ๑๑๑-๑๑๒.

เนื่องจากการพบเห็นเป็นจำนวนมากขึ้นจนจินตนาการและกลายเป็นส่วนหนึ่งของเมืองไปโดยไม่รู้ตัว จึงไม่ได้รู้สึกขัดแย้ง แต่ในอนาคต สตรีทอาร์ทจะมีบทบาทในการสร้างมูลค่าแก่ธุรกิจให้เพิ่มมากขึ้นตั้งแต่ในระดับชุมชน ตำบล ถึงระดับจังหวัด และประเทศ เพราะเคยประสบความสำเร็จมาแล้วในต่างประเทศ แต่ในประเทศไทยนั้นยังเป็นสิ่งใหม่ และกำลังได้รับความนิยมในหลายจังหวัดที่ต้องอาศัยการส่งเสริมในหลายๆ ด้านควบคู่กันไปทั้งด้านความสวยงาม การท่องเที่ยว และการโฆษณา ทั้งนี้การต่อยอดสตรีทอาร์ทสู่ธุรกิจ ต้องมีความชัดเจนในเรื่องเนื้อหา มีทักษะในการประยุกต์ที่ดี และต้องระมัดระวังไม่ให้เกิดการทำลายอัตลักษณ์ของท้องถิ่น และการเข้าถึงอารมณ์และจิตใจของผู้คนเพื่อให้ได้รับการตอบรับที่ดี

๒.๒ แนวคิดเกี่ยวกับศิลปะร่วมสมัย (Contemporary Art)

๒.๒.๑ ศิลปะสมัยใหม่ (Modern Art)

ศิลปะร่วมสมัย (Contemporary Art) หรืออาจเรียกว่า ศิลปะสมัยใหม่ (Modern Art) คือศิลปะที่เกิดขึ้นในช่วงในคริสต์ทศวรรษ ๑๙๘๐ โดยแนวคิดของศิลปะสมัยใหม่นั้นเกิดขึ้นเพื่อต่อต้านแนวคิดศิลปะแบบหลักวิชา ซึ่งเกิดขึ้นตั้งแต่ยุคเรเนอซองค์ เป็นต้นมา ในความหมายของคำว่า สมัยใหม่ หรือคำว่าโมเดิร์นนั้นเราอาจจะมองได้สองนัยยะ นัยยะแรกขึ้น การเกิดขึ้นมาอย่าง “ร่วมสมัย” คือหมายถึง ศิลปะหรือสิ่งใดก็ตามที่ศิลปินสร้างขึ้นในช่วงเวลานั้นๆ เราก็สามารถเรียกศิลปะประเภทนั้นว่าศิลปะสมัยใหม่ อีกนัยยะหนึ่ง คำว่าสมัยใหม่ใหม่ก็คือการต่อต้านของเก่า หรือสิ่งที่ปฏิบัติกันมาจนเป็นประเพณี ซึ่งในที่นี้ก็คือการที่ศิลปะแบบสมัยใหม่ต่อต้านศิลปะแบบหลักวิชานั้นเอง

ศิลปะสมัยใหม่เกิดขึ้นจากการเปลี่ยนแปลงของโลกตะวันตกเข้าสู่ยุคอุตสาหกรรม การเปลี่ยนแปลงทางด้านวิทยาศาสตร์เป็นอีกปัจจัยหนึ่งที่ทำให้แนวคิดในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะของเหล่าศิลปินเปลี่ยนแปลงไป วิรุณ ตั้งเจริญ ได้กล่าวถึงการเปลี่ยนผ่านมาสู่ศิลปะสมัยใหม่ไว้ว่า เมื่อโลกสมัยใหม่พัฒนาขึ้นมาในยุโรปช่วงคริสต์ศตวรรษที่ ๑๙ ทั้งปรัชญาความเชื่อที่เชื่อมั่นในความสามารถของมนุษย์ การปกครองระบอบประชาธิปไตย ชนชั้นกลางมีอำนาจ การปฏิวัติอุตสาหกรรม ความเจริญรุ่งเรืองทางวิทยาศาสตร์ การศึกษาสมัยใหม่ ศิลปะก็พัฒนาไปสู่ศิลปะสมัยใหม่ (Modern Art) ด้วย ทั้งศิลปะการแสดง ดนตรี วรรณกรรม สถาปัตยกรรม จิตรกรรม ประติมากรรม จากจิตรศิลป์ (Fine Art) สู่ทัศนศิลป์ (Visual Art) ที่เชื่อในโลกปัจจุบัน สิ่งประจักษ์และการรับรู้ (Perception) ปรากฏการณ์ต่างๆ ตามความเป็นจริง ศิลปะสมัยใหม่ทางด้านทัศนศิลป์ได้ก่อให้เกิดศิลปะจินตนิยม (Romanticism) ศิลปะลัทธิประทับใจ (Impressionism) ศิลปะลัทธิรุนแรง (Fauvism) ศิลปะลัทธิ

แสดงออก (Expressionism) ศิลปะบาศกนิยม (Cubism) ศิลปะลัทธิดาดา (Dadaism) ศิลปะลัทธิเหนือจริง (Surrealism) ศิลปะป๊อป (Pop Art) และอีกมากมาย^{๒๙}

จุดเริ่มต้นของศิลปะสมัยใหม่เกิดขึ้นเมื่อมีการปฏิวัติอุตสาหกรรมและวิทยาศาสตร์ในยุโรปในช่วงปลายศตวรรษที่๑๗ โดยเฉพาะอย่างยิ่งการค้นพบของไอแซค นิวตัน (Isaac Newton, ๑๖๔๒-๑๗๒๗) ในกฎแรงโน้มถ่วงของโลก ซึ่งทำให้โลกในขณะนั้นเริ่มหันมาสนใจวิทยาศาสตร์อย่างจริงจัง นอกจากนั้นนิวตันยังได้ศึกษาเรื่องแสงจากดวงอาทิตย์และอธิบายเกี่ยวกับแสงสีขาว โดยการทดลองฉายแสงเข้าไปในช่องมืด และได้ทดลองนำแท่งแก้วสามเหลี่ยมหรือแท่งปริซึมมาวางรับแสงแดด ทำให้เขาพบปรากฏการณ์รุ้งกินน้ำ เขาพบว่าลำแสงสีขาวของดวงอาทิตย์แท้ที่จริงแล้วประกอบด้วยสีต่างๆ ถึงเจ็ดสีคือ ม่วง คราม น้ำเงิน เขียว เหลือง แสด แดง ตามลำดับที่ปรากฏบนฉากรอบๆ สิ่งนี้ทำให้นิวตันตื่นตัวมาก เขาได้อธิบายว่า แสงมีการหักเห และเนื่องจากความยาวของคลื่นแสงต่างกันจึงปรากฏให้เป็นสีที่ต่างกัน และให้เหตุผลว่าการสะท้อนกลับของแสงทำให้เราเห็นว่าวัตถุนั้นมีสีอะไร ซึ่งถือเป็นการค้นพบที่สำคัญอีกอย่างหนึ่งที่ช่วยกระตุ้นให้โลกพัฒนาขึ้นอย่างมาก

แม้แต่วงการศิลปะเองก็เช่นกัน ศิลปินกลุ่มหนึ่งได้พึ่งใบบุญทางความรู้ของวิทยาศาสตร์จากแนวคิดของนิวตันที่ค้นพบว่าแท้ที่จริงแล้วแสงสีขาวจากดวงอาทิตย์ที่เราเห็นกันอยู่ทุกวันนี้ประกอบด้วยสีอื่นๆ อีกถึงเจ็ดสีมาเป็นแนวทางในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะอีกลัทธิหนึ่ง ซึ่งถือว่าเป็นการปฏิวัติครั้งใหญ่ของวงการศิลปะจากกระบวนการทำงานแบบเดิมๆ และนำศิลปะตะวันตกเข้าสู่โลกสมัยใหม่อย่างเต็มตัว นั่นก็คือ ศิลปะลัทธิอิมเพรสชันนิส (impressionism) นั่นเอง

อิมเพรสชันนิส คือกลุ่มศิลปะที่เกิดขึ้นในช่วงศตวรรษที่ ๑๙ โดยกลุ่มอิมเพรสชันนิส ได้ถือว่าเป็นกลุ่มศิลปะหัวก้าวหน้าในขณะนั้น โดยมีศิลปินที่สำคัญของกลุ่มคือ มาเน่ (Edouard Manet, ๑๘๓๒-๑๘๘๓) โมเน่ (Claude Monet, ๑๘๔๐-๑๙๒๖) ปิซาโร (Camille Pissarro, ๑๘๓๐-๑๙๐๓) เรอโนว (Pierre-Auguste Renoir, ๑๘๔๑-๑๙๑๙) และเดอร์กา (Edgar Degas, ๑๘๓๔-๑๙๑๗) เหตุที่กลุ่มอิมเพรสชันนิส ถือว่าเป็นจุดเริ่มต้นของศิลปะสมัยใหม่นั้น เป็นเพราะศิลปินในกลุ่มนี้เปื้อนนำกับวิธีการเขียนรูปแบบเก่าๆ จากลัทธิสัจจะนิยมที่ต้องการเน้นรายละเอียดความเหมือนจริงของแสงเงาสัดส่วนและหลักทัศนียภาพ การปฏิเสธความเชื่อและต่อต้านต่อกระบวนการทางศิลปะแบบเดิมๆ หรือวงการประกวดของรัฐที่เคยมีมาอย่างยาวนาน การหลุดพ้นจากการเรียนการสอนในระบบ หรือศิลปะแบบหลักวิชา การมองหาสิ่งที่ประทับใจสิ่งที่เป็นธรรมชาติ ตามแต่ความชอบของแต่ละคนโดยไม่ได้ทำงานศิลปะอยู่ใต้คำสั่งของรัฐหรือตามกระแสนิยม ล้วนเป็นเหตุผลที่สำคัญทั้งสิ้น

ศิลปินอิมเพรสชันนิส ไม่เพียงแต่ปฏิวัติรูปแบบวิธีการเขียน แต่พวกเขายังได้ปฏิวัติแนวคิดเกี่ยวกับเรื่องแสงอีกด้วย โดยการผนวกเรื่องการใช้สีในผลงานศิลปะเข้ากับทฤษฎีการค้นพบแถบสีในแสงสีขาวของดวงอาทิตย์ที่นิวตันค้นพบ ศิลปินมีแนวคิดเกี่ยวกับเรื่องแสง,สี ว่าในแต่ละช่วงเวลา สี

^{๒๙} วิรุณ ตั้งเจริญ, ศิลปะหลังสมัยใหม่, (กรุงเทพมหานคร: อีแอนด์ไอคิว, ๒๕๔๗), หน้า ๕๕.

ของวัตถุและภาพที่เห็นอยู่ตรงหน้าจะมีบรรยากาศแตกต่างกัน เช่น เช้า สาย บ่าย เย็น กลางคืน สีของวัตถุแต่ละอย่างจะถูกผสมเข้าด้วยสีต่างๆมากมาย พวกเขาต้องการที่จะนำเสนอบรรยากาศของแต่ละช่วงเวลาโดยการเขียนภาพจากสถานที่จริงในช่วงเวลาขณะนั้นเพียงสั้นๆ โดยที่ไม่สนใจรายละเอียดของภาพ ตามแต่ความประทับใจของศิลปิน

ลัทธิอิมเพรสชันนิสใช้วิธีระบายสีที่แบนและซ้อนทับกันหลายชั้น ด้วยสีที่สดใสไม่นิยมใช้สีดำในส่วนที่เป็นเงาเหมือนการวาดภาพในยุคก่อนๆ เพื่อให้สีที่ได้ระบายทับซ้อนกันไปในั้น เกิดการผสมกันเองจากตาของผู้ชมผลงาน ถ้าหากเราชมภาพจากระยะหนึ่งจึงจะเกิดเป็นภาพ แต่เมื่อเข้ามามองใกล้ๆ และพิจารณาจากรายละเอียดเป็นส่วนๆ แล้ว จะไม่สามารถแยกออกได้เลยว่าเป็นรูปอะไร ซึ่งการระบายสีแบบแบนนั้นจะทิ้งร่องรอยของรอยแปรงไว้อย่างหยาบๆ อันนี้เป็นอิทธิพลของศิลปินกลุ่มนี้ที่ได้มาจากภาพพิมพ์แกะไม้ของญี่ปุ่น และนอกจากนั้นร่องรอยของแปรงที่หยาบยังได้เป็นผลมาจากเงื่อนไขของระยะเวลาที่ศิลปินต้องการจะบันทึกภาพบรรยากาศในขณะนั้นให้ทันท่วงที ผลงานที่ออกมาของกลุ่มอิมเพรสชันนิส จึงมีข้อจำกัดหลายอย่างตามเงื่อนไขข้างต้น เช่น มีขนาดไม่ใหญ่สามารถพกพาหรือถือเดินไปในที่ต่างๆ ได้ มีรอยแปรงที่หยาบและขรุขระตัดส่วนที่ไม่สำคัญของภาพทิ้งไปเหลือเพียงแต่บรรยากาศโดยรวมทำให้ภาพขาดรายละเอียดและความเหมือนจริง การออกไปเขียนภาพนอกสถานที่จริงยังช่วยให้เกิดการผลิตหลอดสี ขาหยั่งขนาดพกพา จานสีแบบถือขึ้นมาอีกด้วย

กิริติ บุญเจือ ได้กล่าวถึงการเปลี่ยนผ่านจากศิลปะในยุคเก่ามาสู่ศิลปะยุคสมัยใหม่ ซึ่งถือเป็นจุดเปลี่ยนจากการเสนอผลงานศิลปะตามความเป็นจริงในลัทธิเรียลลิสต์ขึ้นมา หรือการลอกเลียนแบบธรรมชาติสู่การเสนอศิลปะในรูปแบบที่แตกต่างออกไป ตามแนวปัจเจกบุคคล ซึ่งเกิดขึ้นจากความคิดภายในของศิลปินที่ใช้ธรรมชาติเป็นเพียงแรงบันดาลใจเท่านั้น โดยให้ความสำคัญต่อการถ่ายทอดอิทธิพลของงานจิตรกรรมของเขานานสู่งานจิตรกรรมของปิกัสโซ่

เซซานน์ (Paul Cezanne. ๑๘๘๓ -๑๙๐๖) ชาวฝรั่งเศส เริ่มมีชื่อเสียงจากการเป็นนักวาดภาพอิมเพรสชันนิสท์ แต่ได้เพิ่มการเน้นรูปทรงของสิ่งที่ปรากฏแก่สายตาด้วย ในที่สุดก็ประกาศว่า “ฉันไม่ต้องการแสดงธรรมชาติ แต่ต้องการสร้างธรรมชาติ” (I don't want to represent nature, I want to create it) ปิกัสโซ่ (Pablo Picasso. ๑๘๘๑-๑๙๗๓) เน้นรูปทรงต่อจากเซซานน์ ขนาดกลายเป็นว่าเหลือแต่รูปทรงเรขาคณิต ตั้งได้ชื่อว่าแนวนิยมว่าคิวบิสม์ (Cubism) (มาจากคำว่า Cube ลูกบาศก์) อันเป็นผลมาจากการตั้งใจสร้างสรรค์ขึ้นเช่นนั้น ไม่ได้ตั้งใจนำเสนอ ความเป็นจริงวัตถุณิสัยใดๆ ดังวาทะของท่าน “ฉันวาดรูปทรงตามที่ฉันคิด ไม่ใช่ตามที่ฉันเห็น” (I paint forms as I think them. Not as I see them) รูปทรงตามที่ปิกัสโซ่คิดนั้น คิดจากหลายแง่มุม แต่วาดรวมอยู่ในรูปเดียวกัน ผู้ชมจึงต้องพยายามคาดคะเนจากแง่มุมต่างๆ แต่ทั้งนี้มิได้หมายความว่าปิกัสโซ่ต้องการแสดงความเป็นจริงในหลายแง่มุม แต่ต้องการแสดงการสร้างสรรค์จากหลากหลายแง่มุมมากกว่า

ดังนั้น ข้อสังเกตของลินน์ว่า “ไม่ว่าเราจะมองเห็นซีกที่แวมม์ก็ตาม ก็ยังไม่มีเหตุผลใดจะสมมุติได้ว่าเมื่อรวมเข้าด้วยกันแล้วจะได้รับความจริงวัตถุวิสัย” ตรงจุดนี้แหละถือได้ว่านวนิยายคุณภาพสิ้นสุดลงอย่างเด็ดขาด สละเวทีให้หลังนวนิยายเรื่องต่อไปดังคำสารภาพของ ฮวน กริส (Juan Gris) ซึ่งเป็นนักคิวบิสม์ คนหนึ่งว่า “เป้าหมายของฉันก็คือการสร้างวัตถุขึ้นมาใหม่ไม่ให้เหมือนอะไรที่มีอยู่จริงเลย”^{๓๐}

นอกจากนี้ลีทิตเดซ โรทิตะสุขยังได้สรุปเกี่ยวกับการก่อตัวขึ้นของศิลปะหลังสมัยใหม่ไว้ดังนี้เห็นได้ว่า การเกิดขึ้นของกลุ่มศิลปะในตะวันตกนั้น มีพัฒนาการมาตั้งแต่สมัยของการปฏิวัติอุตสาหกรรม จนกระทั่งถึงการที่โลกศิลปะก้าวสู่ยุคหลังสมัยใหม่ ซึ่งลักษณะของการเกิด “กลุ่มทางศิลปะ” (Arts Group) ที่กล่าวมาพอสังเขปนี้ ในเบื้องต้น พอจะสรุปถึงสถานภาพ และแนวความคิดในดังนี้

๑. การเกิดกลุ่มทางศิลปะในช่วงตั้งแต่ปลายศตวรรษที่ ๑๙ ไล่เรียงมาจนถึงช่วงต้นศตวรรษที่ ๒๐ นั้น กลุ่มทางศิลปะมีสถานะที่สัมพันธ์กับกระแสของการเกิดแนวความคิดในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะที่ต่อต้านหรือโต้แย้งกับขนบดั้งเดิมในการสร้างงานศิลปะแบบคลาสสิก หรือศิลปะหลักวิชา (Academic Art)

๒. การเกิดกลุ่มทางศิลปะในช่วงเวลาดังกล่าวในข้อ ๑ สถานภาพของกลุ่มศิลปะนั้น ถูกเคลื่อนไหว ถ่ายเท ไปมาจากการเขียนและการกำหนดของนักประวัติศาสตร์ศิลป์และผลงานทางวิชาการศิลปะ ในลักษณะที่เป็นทั้ง “กลุ่มทางศิลปะ” และเป็นทั้ง “ลัทธิทางศิลปะ” บางครั้งกลุ่มทางศิลปะเกิดขึ้นก่อน แล้วจึงถูกล้อมรวมโดยศิลปิน หรือนักประวัติศาสตร์ศิลป์ให้มีสถานะเป็น “ลัทธิทางศิลปะ” ดังเช่นที่เกิดขึ้นกับกลุ่มสะพาน (The Bridge) กับ กลุ่มคนขี่ม้าสีน้ำเงิน (Blue Rider) ที่ภายหลังถูกรวมและกำหนดสถานภาพเป็น “ลัทธิเอ็กเพรสชันนิสม์”(Expressionism) หรืออย่าง การเคลื่อนไหวของ “Independent Group” ในอังกฤษ ที่ในเวลาต่อมาได้พัฒนาสถานภาพและวิวัฒนาการเป็นการเคลื่อนไหวของ “ป๊อปอาร์ต” เป็นต้น

๓. หากบางครั้ง การเกิดกลุ่มทางศิลปะ ก็เกิดขึ้นภายหลังจากการมีลัทธิศิลปะ หรือเกิดขึ้นจากการได้รับอิทธิพลจากศิลปินหรือแนวทางการสร้างสรรค์ของลัทธิศิลปะใดศิลปะหนึ่ง ดังเช่นที่เกิดขึ้นกับกลุ่ม นะบีส (Nabis) ที่เกิดขึ้นภายหลังจากการเคลื่อนไหวของศิลปิน พอล โกแกง และ ลัทธิโพส – อิมเพรสชันนิสม์ (Post Impressionism) หรือการเกิดขึ้นของ “Vorticism” ซึ่งเป็นกลุ่มศิลปินหัวก้าวหน้าในอังกฤษ ก็เกิดกลุ่มขึ้นภายหลังจากได้รับอิทธิพลในเชิงความคิดจาก กลุ่มและลัทธิ “ฟิวเจอร์ลิสม์” (Futurism) ได้เคลื่อนไหวไปก่อนหน้านั้นในอิตาลี

๔. คำประกาศ (Manifesto) ถือเป็นส่วนสำคัญของการเกิดกลุ่มทางศิลปะในช่วงศตวรรษที่ ๒๐ แม้ว่าทุกกลุ่มไม่ได้มีคำประกาศอย่างชัดเจนที่เป็นทางการเสมอไป แต่คำประกาศก็ถือเป็นบท

^{๓๐} กิรติ บุญเจือ, *ปรัชญาหลังนวนิยาย แนวคิดเพื่อการศึกษาแผนใหม่*, (กรุงเทพมหานคร: ดวงกลม, ๒๕๕๕), หน้า ๑๔๘-๑๔๙.

บันทึก หรือ ข้อเขียน (Text) ที่มีสถานภาพในเชิงอำนาจพอสมควรในการที่กลุ่มหรือศิลปินนั้นๆ จะบ่งบอกสถานภาพ อัตลักษณ์ เอกลักษณ์ แนวความคิด การแสดงออก และมีอำนาจในการกำหนดทิศทางความเป็นไปได้ของกลุ่มได้ด้วยตนเอง ดังเช่น การแปรสภาพจากกลุ่มไปสู่ลัทธิหรือจะมีสถานภาพควบคู่กันไป อย่างที่เกิดขึ้นกับกลุ่มหรือลัทธิฟิวเจอริสซึม (Futurism) , กลุ่มมีลัทธิดาดา (Dadaism) เป็นต้น

๕ การเกิดกลุ่มทางศิลปะ เกิดขึ้นจากการรวมตัวของศิลปินที่มีความเห็น แนวความคิด ที่คล้ายคลึงหรือสอดคล้องกัน ทั้งความคิดในทางศิลปะ ในทางสังคม การเมือง วัฒนธรรม แม้รายละเอียดการแสดงออกหรือลักษณะเฉพาะตัวของศิลปินจะแตกต่างกันก็ตาม แต่โดยมากแล้ว ลักษณะโครงสร้างในการแสดงออกจะคล้ายคลึงกัน เช่น กลวิธีการระบายสีในศิลปินลัทธิเอ็กเพรสชันนิสซึม ที่แม้ว่ากลุ่มสะพานและกลุ่มคนขี่ม้าสีน้ำเงินจะมีแนวคิดในการสร้างและนำเสนอเนื้อหาที่แตกต่างกัน แต่โดยภาพรวมแล้วกลวิธีการระบายสีหรือการสร้างรูปทรงในงานจิตรกรรมของพวกเขา ก็ล้วนแต่มาจากสภาวะในแบบ เน้นการแสดงออกทางอารมณ์ ความรู้สึก (Expression) เป็นโครงหลัก

๖. กลุ่มทางศิลปะ อาจพัฒนาไปสู่การจัดตั้งเป็นองค์กร หรือเป็นรูปแบบการดำเนินการในลักษณะสมาคม (Association) ที่มีการรวมตัวการสร้างเครือข่าย และมีเป้าหมายในการดำเนินการนำเสนอ เคลื่อนไหวที่ชัดเจน ดังเช่นในกลุ่ม Cobra หรืออย่างที่ก่อตั้งเป็นสถาบันการศึกษา ดังที่เกิดขึ้นกับ สถาบันเบาเฮาส์ (Bauhaus) เป็นต้น

๗. สถานภาพในเชิงของระยะเวลาหรือ “การยุติบทบาท” ในการก่อเกิดกลุ่มหรือดำเนินการของกลุ่มในช่วงศตวรรษที่ ๑๙-๒๐ มักจะขึ้นอยู่กับหลายประเด็นด้วยกัน ที่ทำให้มีผลต่อช่วงเวลาของกลุ่ม อาทิกลุ่มก่อตั้งและยุติบทบาทลงจากปัจจัยภายใน หมายถึง แกนนำของกลุ่มนั้น เสียชีวิตหรือยุติบทบาทการสร้างสรรค์ของตนไป ดังที่เกิดขึ้นกับพวกฟิวเจอริสซึม ที่ บ็อคซิโอนี เสียชีวิตจากการเดินทางไปรบในสงครามโลก หรือศิลปินในกลุ่มมีความคิดสร้างสรรค์ใหม่ๆ และแตกแขนงไปสร้างงานแบบอื่น ดังเช่น ในความเคลื่อนไหวของ ดาดา ที่มีภายหลังมีศิลปินหลายคนให้ความสนใจกับงานในแบบเหนือจริง (Surrealism) เป็นต้น กลุ่มยุติบทบาทอันเกิดจากปัจจัยภายนอก ดังเช่น การเปลี่ยนแปลงของสังคม ศิลปะการเมือง ต่างๆ หรือ ศิลปะที่เป็นแนวทางการสร้างสรรค์และการแสดงออกของกลุ่มเสื่อมความนิยมหรือมีข้อโต้แย้งทางศิลปะที่เกิดขึ้นใหม่และมีความน่าสนใจหรือมีแรงปะทะกับสังคมมากกว่า ทำให้กลุ่มสลายไปโดยปริยาย

๘. กลุ่มทางศิลปะ อาจเกิดขึ้นจากการรวมตัวกันของศิลปินชนชาติเดียวกัน อย่าง Gutai Group ของศิลปินหัวก้าวหน้าของญี่ปุ่น หรืออาจเป็นการรวมตัวกันของศิลปินหลากหลายเชื้อชาติ หลายประเทศ ดังเช่นในกลุ่ม Cobra หรือ Black Market International เป็นต้น จะเห็นได้ว่าโดยศิลปะกระแสหลักในยุคสมัยใหม่นั้น ได้ต่อต้านความคิด ความเชื่อทั้งในด้านเนื้อหา หลักการ และวิธีการการทำงานของศิลปินในยุคเก่าลงไปอย่างสิ้นเชิง ซึ่งด้วยความคิดแบบสมัยใหม่นี้เองที่เปิด

โอกาสให้ศิลปินได้จัดตั้งกลุ่มก้อนต่างๆ เพื่อแสดงแนวคิดในการทำงานศิลปะที่หลากหลายมากยิ่งขึ้น ผลงานศิลปะไม่ได้รับใช้ศาสนา รัฐ และไม่ได้เป็นสิ่งที่จับต้องไม่ได้อีกต่อไป ศิลปินได้เสนอความเป็นปัจเจกบุคคลเข้าไปในงานศิลปะและพัฒนาจากการเขียนรูปที่ได้รับแรงบันดาลใจจากธรรมชาติ ไปสู่การเขียนรูปที่ใช้การสำแดงออกของจิตใจ จนพัฒนาไปสู่การเขียนรูปแบบนามธรรม ซึ่งเหลือเพียงความงามของสี เส้น รูปทรง และปราศจากจากเนื้อหาโดยสิ้นเชิง แต่อย่างไรก็ดีเราจะยังเห็นได้ว่า ศิลปินยังนิยมทำงานจิตรกรรมที่มีลักษณะสองมิติและยังคงนิยมแสดงงานในพิพิธภัณฑ์หรือแกลอรี ซึ่งจะแตกต่างอย่างมากกับศิลปะในยุคหลังสมัยใหม่

๒.๒.๒ ศิลปะหลังสมัยใหม่ (Post-Modern Art)

หลังจากที่โลกเข้าสู่ในยุคสงครามโลกครั้งที่ ๑ เกิดวิกฤตข้าวยากหามากแพ่งขึ้นทั่วโลก ผู้คนทั่วโลกต่างลำบากจากสภาวะสงคราม กลุ่มศิลปินบางส่วนต้องหลบภัยสงคราม หยุดการทำงานศิลปะ แต่อย่างไรก็ดี ด้วยสภาวะเช่นนี้เองจึงเกิดกลุ่มศิลปะกลุ่มหนึ่งขึ้นมาในประเทศสวิสเซอร์แลนด์ ซึ่งต่อต้านความไร้เหตุผลของมนุษย์ในการทำสงคราม โดยลิตีเดซ โรหิตะสุขได้กล่าวถึงความขึ้นมาของศิลปะกลุ่มนี้โดยกล่าวอ้างจากหนังสือของ ฮานน์ ริชเทอร์ ไว้ว่า นอกจากนี้ การเกิดขึ้นของสงครามโลกครั้งที่ ๑ ที่ผู้คนแหวดล้อมไปด้วยความเสื่อมโทรมเนื่องจากภัยสงคราม การไร้ที่อยู่อาศัย การขาดอาหาร สภาพความล่มสลาย รวมถึงการไร้ความมั่นคงในชีวิตและสังคม ด้วยเหตุนี้ เมื่อซูริค (Zurich) ประเทศสวิสเซอร์แลนด์ จึงกลายเป็นสถานที่ๆ เป็นแหล่งรวมของเหล่าปัญญาชน นักคิด ศิลปิน กวี นักประพันธ์ ในสายต่างๆ ที่ล้วนต่างหลบหนีสภาพความกดดันทางสงคราม การเมือง กอปรกับพัฒนาการของขบวนการทางศิลปะที่มีพัฒนาการของขบวนการทางศิลปะโดยกลุ่มศิลปินหัวก้าวหน้าผนวกกับความเคลื่อนไหวของกลุ่มหรือลัทธิต่างๆ ศิลปินและนักคิดส่วนหนึ่งจำต้องอพยพย้ายถิ่นไปอยู่ในประเทศอย่าง สวิตเซอร์แลนด์ และสหรัฐอเมริกา ในข้อเขียนที่ชื่อว่า “ดาดา เกิดขึ้นอย่างไร” (How did Dada begin ?) ของ ฮานน์ ริชเทอร์ (Hans Richter) ได้กล่าวถึงความเปลี่ยนแปลงครั้งสำคัญครั้งนี้ว่า

ในช่วงปี ค.ศ. ๑๙๑๕ ขณะที่สภาวะสับสนได้เกิดขึ้น เวลานั้น นักประพันธ์ร่างจอมสูงชาวเยอรมันคนหนึ่งได้เดินทางเข้ามาลี้ภัยในสวิสเซอร์แลนด์ เขาคนนั้น คือ ฮูโก บอลล์ (Hugo Ball) กับ คู่รักของเขา “เอ็มมี เฮนนิ่งส์” (Emmy Henning) ที่เป็นทั้งนักร้องและนักอ่านกวี บอลล์ เป็นทั้งนักคิดและกวี นอกจากนี้เขายังสนใจในปรัชญาการประพันธ์ นวนิยาย เป็นนักแสดงคาบาเร่ต์และมีบทบาทเป็นผู้สื่อข่าวด้วย เขาเป็นผู้มีศรัทธาแรงกล้าตั้งแต่ยังอยู่ในวัยเยาว์ในการเป็นผู้เสียสละและละทิ้งชีวิตที่สุขสบายส่วนตัว เพื่อไปอาศัยอยู่กับขบวนการที่ยากเขี้ยว แม้กระทั่งการก่อตั้งคาบาเร่ต์ วอลแทร์ นอกจากนี้จะเป็นที่รวมกันของพวกปัญญาชนและศิลปินอันทำให้เกิดความเคลื่อนไหวของการก่อ

รูปทางความคิดของศิลปะดาดา แล้ว คาบารัท วอลเทอร์ ยังเป็นที่ๆ เขาใช้สำหรับเป็นที่ช่วยเหลือเหล่าผู้ด้อยโอกาสทางสังคมที่อยู่ในช่วงภัยสงครามอีกมากมาย^{๓๑}

จากข้อเขียนของฮานน์จะเห็นได้ว่า จุดกำเนิดของศิลปะกลุ่ม ดาดา ที่ก่อเกิดขึ้นมาเกินจากการรวมตัวของนักเขียน กวี นักปรัชญา นักคิดส่วนหนึ่งที่ลี้ภัยสงครามมาสู่ประเทศสวิสเซอร์แลนด์พร้อมทั้งร่วมกันก่อตั้งพื้นที่ขึ้นมาเพื่อเป็นสถานที่เคลื่อนไหวทางด้านศิลปะในรูปแบบใหม่ๆ โดยงานเขียนของ วิรุณ ตั้งเจริญ ได้ให้ข้อมูลเกี่ยวกับลัทธิดาดาไว้ดังนี้

ดาดา เกิดขึ้นมาจากการล่มสลายโดยนำมีดเสียบเข้าไปในพจนานุกรมภาษาเยอรมัน-ฝรั่งเศส และพบกับคำว่า ดาดา ซึ่งหมายความว่า “ม่ายโยกสำหรับเด็ก” ศิลปินทั้งหลายยอมรับและเห็นพ้องกันเนื่องจากมีน้อยยะแสดงถึงความเดียวสาขาของเด็กทารก อันคล้ายคลึงกับวิถีในการแสดงออกทางสร้างสรรค์ของกลุ่ม ที่สัมพันธ์กับความไร้ระเบียบ ความฉับพลัน ความไร้สาระ การแตกตั้น การเยาะเย้ย ถากถาง ถึงอย่างไรก็ดี สิ่งต่างๆ เหล่านี้ มีรากฐานสำคัญมาจากการต่อต้านสงครามต่อต้านสุนทรียศาสตร์ทางศิลปะในแบบดั้งเดิม แบบคลาสสิกโบราณ ต่อต้านความงามในอดีต และขัดแย้งต่อต้านต่อหลักเหตุผลในอดีต มีการใช้วัสดุสำเร็จรูป (Ready-Made) ในการสร้างผลงานอย่างแพร่หลาย หลังจากที่เคยปรากฏในศิลปะแบบคิวบิสต์มาก่อนหน้านี้ “ศิลปินกลุ่มนี้ได้แสดงออกอย่างประหลาด เช่น บทกวีที่มีเนื้อหาวางไร้ตรรกะ แสดงการต่อสู้หลอกๆ และปรบมืออย่างไร้เหตุผลในขณะที่แสดงหรือเล่นดนตรีตามที่ถนัด ร่วมกับการร้องเพลงด้วยภาษาที่ต่างกัน และส่งเสียงตามความต้องการ เป็นต้น”^{๓๒}

ศิลปินในกลุ่มดาดาได้สร้างสรรค์ผลงานที่ต่อต้านความคิดสุนทรียศาสตร์แบบเดิมๆ ด้วยการนำวัสดุสำเร็จรูปมาเป็นงานศิลปะอย่างผิดที่ผิดทางซึ่งศิลปินในกลุ่มนี้ประกอบด้วย ศิลปินนักเขียน กวี นักดนตรี เช่น โดยทริสแตน ซารา (Tristian Tzara) ริชาร์ด ฮูเซนเบค (Richard Husenbeck) ฮูโก บอลล์ (Hugo Ball) มาแซล แจนโก (Marcel Janco) เคิร์ท ชวิตเทอร์ส (Kurt Schwitters) มาแซล ดูชอมป์ (Marcel Duchamp) ฯลฯ เป็นต้นโดยวิรุณ ตั้งเจริญได้กล่าวถึงแนวความคิดของกลุ่มดาดาไว้ว่า

ศิลปินลัทธิดาดา เป็นศิลปินหัวก้าวหน้าในลักษณะต่อต้านศิลปะแบบแผนเดิม (Anti-arts) อย่างถอนรากถอนโคน เป็นการประกาศสุนทรียศาสตร์แบบใหม่ ที่ศิลปะไม่ใช่ “วิจิตรศิลป์” ที่วิจิตรบรรจงไม่ใช่ “ทัศนศิลป์” ที่รับแรงบันดาลใจจากโลกภายนอก แล้วแสดงออกมาเป็นผลงานศิลปะแสดงออกด้วยความคิด เนื้อหา รูปแบบ ที่สะท้อนปรากฏการณ์เหล่านั้น รวมทั้งการสร้างสรรค์ด้วยทักษะทางเทคนิค (Technical skill) อย่างไรก็ดี แต่เป็นปรากฏการณ์ทางความคิดจาก

^{๓๑} สิทธิเดช โรหิตะสุข, กลุ่มศิลปะวัฒนธรรมในประเทศไทย บทสำรวจสถานภาพ และ ความเคลื่อนไหว ในช่วงปี พ.ศ.๒๕๑๖-๒๕๓๐, [ม.ป.ท. : ม.ป.พ.,๒๕๕๒], หน้า ๔๑-๔๒.

^{๓๒} วิรุณ ตั้งเจริญ, ศิลปะหลังสมัยใหม่, (กรุงเทพมหานคร: อีแอนด์ไอเคิว, ๒๕๔๗), หน้า ๕๔-๕๕.

ภาพในสมองหรือจินตภาพ (Image) แล้วเลือกสรรวัตถุ (found object) วัสดุสำเร็จรูปหรือสื่อต่างๆ เป็นการแสดงออกอีกมิติความคิดหนึ่งในทางสุนทรียศาสตร์ แล้วแนวคิดในเส้นทางใหม่นี้ก็ส่งผลมาสู่ศิลปะยุคหลังสมัยใหม่ในปัจจุบัน^{๓๓}

จะเห็นได้ว่ากลุ่มดาดาไม่เพียงแต่จะต่อต้านการทำงานศิลปะในรูปแบบเดิมๆ แต่ศิลปินในกลุ่มดาดายังต่อต้านแนวคิดสุนทรียศาสตร์ ศิลปินไม่เชื่อในเรื่องความสูงส่งของวัตถุทางศิลปะอีกต่อไป ศิลปินนำวัสดุสำเร็จรูปมาใช้ในการทำงาน ต่อต้านการใช้ทักษะของศิลปิน ซึ่งได้เปิดมิติใหม่ในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ

ผลงานศิลปะของกลุ่มดาดาได้สร้างแรงสั่นสะเทือนในวงการศิลปะอย่างกว้างขวาง พร้อมทั้งต่อต้านสุนทรียศาสตร์แบบสมัยใหม่ วิธีการทำงานศิลปะแบบเดิม และส่งผลต่อแนวความคิดของศิลปินในยุคถัดมาจนเกิดเป็นศิลปะที่เรียกว่า ป๊อปอาร์ต ที่ถือว่าเป็นส่วนหนึ่งของการก้าวเข้าสู่หลักคิดของศิลปะหลังสมัยใหม่เช่นเดียวกัน โดยผลงานของศิลปินกลุ่มป๊อปอาร์ตไม่ได้นำเสนอทักษะฝีมือในการทำงานศิลปะแบบจิตรศิลป์และไม่ได้เน้นคุณค่าเกี่ยวกับความมั่งคั่งที่สูงส่งอีกต่อไป วิรุณ ตั้งเจริญ ได้กล่าวถึงงานศิลปะแบบป๊อปอาร์ตไว้ดังนี้

ในช่วงที่เศรษฐกิจเฟื่องฟูปลายทศวรรษที่ ๑๙๕๐ ป๊อป อาร์ต ได้แสดงบทบาทขึ้นในอังกฤษและสหรัฐอเมริกา นำเสนอผลงานศิลปะด้วยภาพวัตถุในชีวิตประจำวัน... ศิลปินป๊อปอาร์ตเลือกสรรภาพจากวัฒนธรรมมวลชนผลิตที่ทันสมัย (Popular Mass Culture) วัตถุ สิ่งพิมพ์ งานโฆษณา นิตยสาร ภาพยนตร์ บรรจุภัณฑ์ ตัวอักษร ตัวเลข ฯลฯ นำมาแสดงออก ศิลปินติดตามสังคมที่แข่งขันในระบบทุนนิยม แข่งขันทางสื่อสารมวลชน สื่อมวลชน...ผลงานป๊อปอาร์ต อาจมิใช่ความงามที่ศิลปินสร้างขึ้นโดยตรง แต่เป็นภาพจากจินตนาการ (Image From Image) ที่ปรากฏในสังคมทุนนิยม... กระบวนการทำงานของศิลปินป๊อปก็น่าสนใจ พวกเขาไม่ยึดติดหรือไม่เชื่อมั่นกับกระบวนการทำงานอย่างเก่าที่ศิลปินต้องใช้ “technical skill” หรือความชำนาญอันสูงส่ง...”^{๓๔}

อารี สุทธิพันธ์ได้อธิบายเกี่ยวกับความใหม่ สด และความเป็นปัจจุบันที่เกี่ยวข้องกับชีวิตประจำวันของงานศิลปะกลุ่มป๊อปอาร์ตไว้ว่า ป๊อปอาร์ตเป็นแบบอย่างของศิลปะที่สร้างความตื่นเต้น พุ่งขึ้นทันทีแก่ผู้พบเห็น อันมีเรื่องราวเกี่ยวข้องกับคนทั่วไป เป็นเรื่องราวที่แสดงความเป็นอยู่ปัจจุบัน (The new realism) ไม่ใช่เรื่องเกี่ยวข้องกับศาสนา ความเชื่อ หรือโบราณนิยายอย่างแต่ก่อนประกอบกับการใช้เทคนิคในการแสดงออกตามแบบอย่างแอบสแตรก เอ็กเพรสชันนิสต์ นักวิจารณ์ศิลปะและผู้สนใจต่างให้ความเห็นสอดคล้องต่างกันว่า ป๊อปอาร์ต เป็นแบบอย่างของศิลปะที่สะท้อนพลังภาพที่จริงของสังคมปัจจุบันตามความรู้ความเข้าใจของสามัญชนทั่วไป ช่วงขณะหนึ่ง เวลา

^{๓๓} วิรุณ ตั้งเจริญ, “ปฏิบัติการศิลปะดาดาอิลล์ม ป๊อปอาร์ต กระบวนการศิลปะหลังสงครามโลกครั้งที่ ๒ และภาพความจริงของศิลปะจินตทัศน์”. ใน จินตภาพ, (กรุงเทพมหานคร: สันติศิริการพิมพ์, ๒๕๔๔), หน้า ๖๔.

^{๓๔} วิรุณ ตั้งเจริญ, ศิลปะหลังสมัยใหม่, หน้า ๖๐.

หนึ่ง เช่น ดารายอดนิยม ดาราภาพยนตร์ คุณภาพอันเลิศเลอของสินค้า คำขวัญ ฯลฯ เป็นศิลปะที่แสดงถึงความซุกมุ่นวุ่นวายของสังคม ซึ่งพลุ่งประดุจพลุนิยมกันในวันนี้ฟุ้งนี้อาจลืมนแล้ว ศิลปินกลุ่มป๊อปอาร์ตนี้ มีความเชื่อเกี่ยวกับศิลปะว่า ศิลปะสร้างขึ้นจากสิ่งสัพเพเหระของชีวิตปัจจุบัน เป็นการแสดงความรู้สึกของประสบการณ์ทั้งหมดของศิลปินในช่วงเวลาหนึ่ง และสถานที่แห่งหนึ่งเท่านั้น ซึ่งสะท้อนความรู้พื้นฐานธรรมดาที่ศิลปินอาจมีส่วนร่วมอยู่ให้ปรากฏ^{๓๕}

ส่วนกิริติ บุญเจือ ที่เรียกหลังสมัยใหม่ว่าหลังนวยุค ได้อธิบายเกี่ยวกับผลงานของศิลปินกลุ่มป๊อปอาร์ตโดยฉายให้เห็นภาพของผลงานศิลปะกลุ่มป๊อปอาร์ตไว้ดังนี้

ผู้นำระยะแรกของทัศนศิลป์ประเภท ป๊อปอาร์ต ศิลปะปวงชน (Pop art) เช่น Hamtton, Rauschenberg, Warhol, Lichtenstein, Oldenberg เป็นต้น พวกนี้ชอบเก็บของชาวบ้านหลายๆ เรื่องมารวมไว้ในภาพเดียวกัน หรือเอาเรื่องเดียวกันมาเสนอซ้ำๆ เป็นแผง อย่างเช่นรูปปารีสลิน มอนโร ซ้ำกันเป็นแผงเต็มหน้าหรือแอนดี วอร์ฮอล Andy Warhol วาดรูปกระป๋องซูป ๒๐๐ ใบเป็นแผงเต็มหน้า หรือเอาเรื่องเดียวกันมาขยายให้สะกดตา เช่นเอารูปการ์ตูนรูปเดียว ขยายเต็มหน้าหรือเอาของธรรมดาๆ สร้างให้ใหญ่ เช่น สร้างไม้หนีบผ้าสูงเท่าตึก ๑๐ ชั้น เป็นต้น แนวทางหลักของกลุ่มนี้ คือการเปิดเผยความเป็นจริงของมนุษย์ทุกรูปแบบ โดยเฉพาะอย่างยิ่งประเภทที่ไม่เดินตามหลักเหตุผลของนวยุคนิยม เช่น ชีวิตของคนด้อยโอกาสความขัดแย้งในสังคม ทุกระดับ ความหน้าไหว้หลังหลอก ความซื่อสัตย์ที่ไม่มีเหตุผล ฯลฯ ทั้งนี้ได้หมายความว่า ระบบและเหตุผลของนวยุคภาพไม่มีความหมายแต่หมายความว่า นวยุคภาพเท่านั้นไม่พอ ยังมีแง่อื่นๆอีกมาก ดังนั้นนักหลังนวยุคภาพที่เน้นด้านร้อยถอน จึงดูเหมือนต่อต้านนวยุคภาพแต่ความจริงต้องการบอกว่าเท่านั้นไม่พอ ช่วงสร้างใหม่จะแสดงแง่ชัดเจนน

วอร์ ฮอล สร้างงานจิตรกรรมโดยใช้ความตั้งใจแสดงทัศนหลังนวยุคของตนว่า ศิลปกรรมไม่อาจแสดงความเป็นจริงวัตถุนิสัยแสดงได้แต่สัญลักษณ์ที่หมายถึงความเป็นจริงตามความเข้าใจของผู้แสดง ซึ่งนักวิจารณ์ศิลปะจะเป็นผู้กำหนดว่าเป็นศิลปกรรมหรือไม่ นักวิจารณ์ศิลปะในที่นี้กินความถึงนักสอนศิลปะ นักเรียนเกี่ยวกับศิลปะ นักประวัติศาสตร์ศิลปะ ผู้ดูแลศิลปกรรม อย่างเช่น ผู้ดูแลพิพิธภัณฑ์ เป็นต้น สัญลักษณ์ที่หมายถึงความเป็นจริงตามความเข้าใจของผู้แสดงสัญลักษณ์นั้น นักปรัชญาเรียกว่า เรื่องเล่า (narrative) ซึ่งอาจจะเล่าด้วยคำพูด ด้วยภาพ ด้วยเสียงดนตรี เป็นต้น^{๓๖}

จะเห็นได้ว่า ป๊อปอาร์ตปฏิเสธที่จะเชื่อสุนทรียศาสตร์แบบเดิมๆที่เน้นความสูงส่ง ความลึกลับ ความดี ความงาม แต่กลับหันมาจับประเด็นที่ผู้คนจับต้องได้ ยั่วล้อ ถากถาง แสดงความจริงใจและทันโลกทันเหตุการณ์อยู่เสมอ นอกจากนั้น ยังปฏิเสธที่จะใช้ฝีมือหรือทักษะทางช่างและระยะเวลาที่ยาวนานในการผลิตงานศิลปะแต่ละชิ้นเหมือนกับศิลปะยุคก่อนๆที่ผ่านมา แต่ป๊อปอาร์ต

^{๓๕} อารี สุทธิพันธุ์, ศิลปะนิยม, (กรุงเทพมหานคร: โอเดียนสโตร์, ๒๕๓๕), หน้า ๒๔๘-๒๔๙.

^{๓๖} กิริติ บุญเจือ, ปรัชญาหลังนวยุค แนวคิดเพื่อการศึกษาแผนใหม่, หน้า ๑๕๖-๑๕๗.

เองกลับเลือกใช้วิธีของระบอบอุตสาหกรรม เช่นการใช้สีทาบ้าน แปรขนาดใหญ่ การทำซิลค์สกรีน หรือแม้แต่การใช้วัสดุในการปะติ เป็นต้น เพื่อให้งานมีความเป็นปัจจุบันและสามารถผลิตซ้ำในคราวละมากๆ ได้ดังเช่นที่ พงุทธิ์ ศุภเศรษฐศิริ ได้กล่าวถึงป๊อปอาร์ตไว้ว่า College ถูกนำมาใช้เพื่อชี้ให้ผู้เสนาองานมองภาพสะท้อนถึงความหมายของการจำลองแบบถอดแบบหรือนำกลับมาใช้ใหม่ (reproduction) เช่น POP ART ที่สะท้อนวัฒนธรรมความเป็นอยู่ของอเมริกา หรือในวัฒนธรรมของแคลิฟอร์เนีย ที่มีผู้คนหลายชนชาติ หลายเผ่าพันธุ์จากยุโรป แอฟริกา เอเชีย หรือแม้แต่สเปน ซึ่งมีวัฒนธรรม ความเชื่อและประสบการณ์ที่ต่างความคิดมาอยู่ร่วมกัน เป็นเช่นเดียวกับงาน college ที่มีการปรับลดความแตกต่างเหล่านั้นให้อยู่รวมกันได้^{๓๗}

สุธี คุณาวิชยานนท์ ได้กล่าวเพิ่มเติมเกี่ยวกับผลงานศิลปะสมัยใหม่ในช่วงท้ายก่อนจะเปลี่ยนผ่านเข้าสู่ยุคหลังสมัยใหม่ไว้ว่า

หลังสงครามโลกครั้งที่ ๒ การทำงานศิลปะสมัยใหม่และทฤษฎีศิลปะต้องอยู่ในกฎเกณฑ์มากขึ้น มีกรอบที่ชัดเจนและแคบลงเกือบจะเหลือแค่ “ศิลปะกระแสหลัก” ที่เป็นแนวนามธรรม กระแสเดียว จากแนวคิดและรูปแบบของศิลปะลัทธิมินิมอลลิสม์ (Minimalism, เคลื่อนไหวในระหว่างคริสต์ทศวรรษ ๑๙๖๐ ถึงกลาง ๑๙๗๐ หรือทศวรรษ ๒๕๐๐ – ๒๕๑๘) ที่ทำให้ศิลปินในช่วงนั้นกลับไปสู่ความเรียบง่ายอย่างถึงที่สุด จนเปรียบได้ว่ากลับไปเลขศูนย์เลยทีเดียว รูปทรงในศิลปะ ถูกลดทอนจนเปลือยเปล่าแทบจะไม่มีอะไรให้ดู ... ศิลปะแบบหลังสมัยใหม่ เติบโตขึ้นจาก พ็อพ อาร์ต , คอนเซ็ปชวล อาร์ต และ เฟมินิสต์ อาร์ต (Feminist art) อันเป็นนวัตกรรมของศิลปินในยุคคริสต์ทศวรรษ ๑๙๗๐ และ ๑๙๘๐ โดยแท้พวกหลังสมัยใหม่ได้ทำการรื้อฟื้นรูปแบบ ประเด็นสาระหรือเนื้อหาหลายอย่างที่พวกสมัยใหม่เคยดูหมิ่นและรังเกียจที่จะเข้าไปเกี่ยวข้องกับโรเบิร์ต เวนทูริ (Robert Venturi) สถาปนิก ในยุค ๑๙๖๐ ได้เขียนแสดงความคิดเห็นในงานเขียนที่ชื่อ “คอนเพล็กซิตี แอนด์คอนทราดิคชัน อิน อาร์คิเทคเจอร์” (Complexity and contradiction in Architecture) (ค.ศ. ๑๙๖๖ ปี ๒๕๐๙) เกี่ยวกับ “หลังสมัยใหม่” เอาไว้ว่า “คือปัจจัย (ต่างๆ) ที่เป็น “ลูกผสม” แทนที่จะ “บริสุทธิ์”, ที่จะ “จะแจ้ง”, “วิปริต” พอๆ กับที่ “น่าสนใจ”^{๓๘}

จะเห็นได้ว่าการเกิดศิลปะทั้งสองกลุ่มทั้งดาดา และป๊อปอาร์ตล้วนแต่เกิดจากการที่ศิลปินเบื่อหน่ายและมีความคิดต่อต้านผลงานศิลปะแบบเดิมๆ สุนทรียศาสตร์แบบสูงส่ง หรือแม้แต่ความเชื่อต่อผลงานศิลปะแบบเก่าๆ ซึ่งความคิดกบฏและการต่อต้านนี้เองที่เป็นผลให้เกิดศิลปะหลังสมัยใหม่ในยุคถัดมา วิรุณ ตั้งเจริญได้สรุปประเด็นของศิลปะหลังสมัยใหม่โดยใช้ชื่อเรียกรวมๆว่า

^{๓๗} พงุทธิ์ ศุภเศรษฐศิริ, แต่งหน้าเพื่อการแสดง, (กรุงเทพมหานคร: เศรษฐศิลป์, ๒๕๔๓), หน้า ๑๕๔-๑๕๕.

^{๓๘} สุธี คุณาวิชยานนท์, จากสยามเก่าสู่ไทยใหม่: ว่าด้วยความพริกผันจากประเพณีสู่สมัยใหม่และร่วมสมัย, พิมพ์ครั้งที่ ๒, (กรุงเทพมหานคร: บ้านหัวแหลม, ๒๕๕๖), หน้า ๑๒๖.

ศิลปะจินตทัศน์จากทศวรรษ ๑๙๖๐ ศิลปะกระแสสากล ทั้งจากสหรัฐอเมริกา ยุโรป ญี่ปุ่น ได้นำเสนอการแสดงออกทางศิลปะในกระแสความคิดใหม่ ศิลปะยุคหลังสมัยใหม่ (Postmodern Art) ที่มุ่งเน้นความคิด มุ่งเน้นการรับรู้ และการตีความภาพความคิดในสมอง การนำเสนอที่สอดคล้องกับธรรมชาติ สิ่งแวดล้อมวัฒนธรรม สื่อแสดงออกทางศิลปะที่หลากหลาย มิได้ยึดอยู่กับสื่อแสดงออกจากอดีตเท่านั้น ไม่ว่าจะเป็น ศิลปะแนวคิด (Conceptual Art) ศิลปะจัดวาง (Installation Art) ศิลปะสื่อแสดง (Performance Art) ศิลปะบนดิน (Earth Art) ฯลฯ ซึ่งอาจารย์เรียกว่า ศิลปะจินตทัศน์^{๓๙}

ศิลปะหลังสมัยใหม่ไม่ได้เกิดขึ้นเนื่องจากปรากฏการณ์ทางศิลปะเพียงอย่างเดียว หากแต่เป็นผลของความคิดทางสังคมที่กำลังเปลี่ยนแปลงและมีลักษณะต่อต้านความคิดในช่วงเวลาสมัยใหม่ที่ดำเนินในช่วงต้นศตวรรษ^{๔๐} เหนารวมไปถึงแนวคิดทางด้านศาสตร์อื่นๆ ในสังคมอีกเป็นจำนวนมาก ไม่ว่าจะเป็นปรัชญา การเมือง เศรษฐศาสตร์ วิทยาศาสตร์รวมทั้งแนวคิดนอกกระแสและการเกิดวัฒนธรรมอปปี้ในช่วงปลายปี ๑๙๖๐ อีกด้วย

การยอมรับและให้ความสนใจกับแนวคิดนอกกระแสเริ่มมีบทบาทอย่างมากกับคนหนุ่มสาวในยุคศตวรรษที่ ๖๐ และ ๗๐ หรือที่เราเรียกกันว่ายุคบุพผาชนนั่นเอง โดยหนุ่มสาวในยุคแสวงหาในขณะนั้นได้รับแนวคิดและอิทธิพลอย่างมากจากปรัชญา อรรถิภาวนิยม (Existentialism) ของ Jean – Paul Sartre ซึ่งเป็นปรัชญาาระบบหนึ่งที่ทำให้ความสำคัญกับความเป็นปัจเจกบุคคล เสรีภาพและความรู้ที่เกิดจากประสบการณ์ของบุคคลมากกว่าความรู้แบบวัตถุนิยม เน้นให้มนุษย์รู้จักใช้เสรีภาพในการเลือกที่จะทำหรือไม่ทำอะไรก็ได้ โดยขึ้นอยู่กับกรตัดสินใจของตัวมนุษย์เอง ปรัชญา Existentialism นี้เองที่ทำให้คนหนุ่มสาวในยุค ๖๐ – ๗๐ หันมามองและให้ความสำคัญต่อการดำเนินชีวิตของตัวเอง กล้าที่จะแสดงความคิดเห็นและแสดงออกมากขึ้น โดยไม่ยึดติดกับกฎเกณฑ์ของสังคมหรือของรัฐ พยายามแสวงหาความสุขจากการใช้ชีวิตมากกว่าที่จะอยู่ในโลกของวัตถุนิยม มีการรวมกลุ่มกันเป็นกลุ่มเล็กๆ เพื่อพบปะสังสรรค์ เดินทาง ปฏิเสธและหันหลังให้กับกฎเกณฑ์ระเบียบและข้อบังคับที่เคยมีมา จนเกิดวัฒนธรรมอย่างหนึ่งที่เรียกกันว่า วัฒนธรรมอปปี้ (HIPPIE) วัฒนธรรม HIPPIE จึงเปรียบเสมือนการทำตัวให้อยู่นอกกระแสนิยมของสังคมทุนนิยมในขณะนั้น และถือว่าเป็นจุดเริ่มต้นของการยอมรับความเป็นนอกกระแสในอีกหลายสิบปีต่อมา อีกทั้งยังเป็นพื้นฐานของลัทธิหลังสมัยใหม่ในเวลาต่อมา โดย จันทนี เจริญศรี ได้กล่าวถึงการเกิดแนวคิดหลังสมัยใหม่ไว้ว่า

ปลายทศวรรษที่ ๑๙๕๐ โลกของศิลปะได้ก้าวสู่ความเปลี่ยนแปลง โดยการเปลี่ยนแปลงนี้เกิดขึ้นในทางสังคมศาสตร์ เหตุผล การคิดในเชิงวิทยาศาสตร์ กระบวนทัศน์ในโลกสมัยใหม่ถูกท้าทายจากกระแสความคิดแบบหลังสมัยใหม่ (Post – Modern) ดังที่ ซีโรท์ มิลล์ กล่าวใน

^{๓๙} วิรุณ ตั้งเจริญ, ศิลปะหลังสมัยใหม่, หน้า ๕๕-๕๖.

^{๔๐} เต๋นพงษ์ วงศาโรจน์, “แนวทางการสร้างสรรค์ผลงานร่วมสมัย”, ใน ศิลปะวิจัย, (กรุงเทพมหานคร: สันติศิริการพิมพ์, ๒๕๔๓), หน้า ๖๓.

“Encyclopedia of Sociology” เมื่อปี ๑๙๕๙ โดยตั้งข้อสังเกตไว้ว่า “ยุคหลังสมัยใหม่กำลังก้าวเข้ามาแทนที่ยุคสมัยใหม่...อันเป็นยุคที่สมมติธรรมเกี่ยวกับความสมานฉันท์ ในค่านิยมที่ว่าด้วยความมีเหตุมีผลตามหลักวิทยาศาสตร์และอิสรภาพทางการเมืองกำลังถูกทำลาย”^{๔๑}

สุธี คุณาวิชยานนท์ ได้กล่าวถึงศิลปะหลังสมัยใหม่ไว้ว่า “โพสต์ โมเดิร์น”, “หลังสมัยใหม่” ในภาษาอังกฤษคือ Post-modern หรือบ้างก็เขียนว่า postmodern หรือลัทธิหลังสมัยใหม่ (โพสต์ โมเดิร์นนิสม์, postmodernism) เป็นที่เข้าใจกันว่าคำว่า postmodernism ปรากฏขึ้นครั้งแรกในงานเขียนชื่อ “อาร์คิเทคเจอร์ แอนด์ เดอะ สปิริต ออฟแมน” (Architecture and the Spirit of Man) ของ โจเซฟ ฮัตนอท (Joseph Hudnot) ค.ศ. ๑๙๔๙ (ปี๒๔๙๒) ต่อมา อีก ๒๐ ปีให้หลัง ชาร์ลส์ เจนส์ (Charles Jencks) ช่วยทำให้แพร่หลายออกไปจนกระทั่งในปลายคริสต์ทศวรรษ ๑๙๗๐ (ต้นทศวรรษ ๒๕๒๐) นักวิจารณ์ศิลปะเริ่มใช้คำคำนี้บ่อยขึ้นเรื่อยๆ จนเป็นปกติ ในตอนนั้นคำ โพสต์ โมเดิร์น ยังคลุมเครืออยู่มากแต่โดยมากแล้วบ่งบอกถึงการต่อต้านลัทธิสมัยใหม่ (โมเดิร์นนิสม์)^{๔๒}

ซึ่งการจะก่อให้เกิดศิลปะหลังสมัยใหม่ได้นั้น บริบททางสังคมในด้านอื่นๆ เช่น ด้านวิทยาศาสตร์ การเมือง เศรษฐศาสตร์ ประวัติศาสตร์ก็ต้องมีการพัฒนาไปในทิศทางเดียวกันด้วย นั่นคือการมีแนวโน้มที่จะเข้าสู่ยุคหลังสมัยใหม่ โดยเฉพาะสาขาปรัชญานั้นถือว่าเป็นปัจจัยที่สำคัญที่ก่อให้เกิดแนวความคิดเข้าสู่ศาสตร์อื่นๆ ได้ดีที่สุดดังที่ ธีรยุทธ บุญมี ดังสรุปแนวคิดของปรัชญาหลังสมัยใหม่ที่เกี่ยวข้องกับศิลปะหลังสมัยใหม่ไว้เป็นประเด็นดังนี้

๑. ปรัชญาวิพากษ์ มองศิลปะแบบใหม่ๆ ด้วยซากากำกวม ๒ ด้าน คือ กลุ่มหนึ่ง เช่น Horkheimer, Marcuse มองว่า ศิลปะเหล่านี้มิได้กลายเป็นแบบแผน (standardization) เป็นการสร้างความสร้างสรรค์ความเป็นตัวตนเฉพาะแบบเทียมๆ เช่น Pop Rock รวมทั้งภาพเขียนที่ทำตามๆ กัน ไม่ว่าจะเป็ Abstractionism, Color Fields หรือ Pop arts แต่อีกส่วนหนึ่ง เช่น Adorno มองว่าศิลปะที่มุ่งขบถต่อชนบและสร้างความแยกแยะ (dissonance) ในอารมณ์ความรู้สึกและความคิด เป็นศิลปะแท้ “ก้าวหน้า” ที่ช่วยวิพากษ์สังคมได้

๒. ปรัชญาแนว Post Modern หากมนุษย์ไม่สามารถเข้าถึงความจริงได้ เพราะมนุษย์ต้องมองต้องคิดผ่านแว่นภาษา พวกเขาจึงปฏิเสธการหยั่งรู้ความจริง มองว่าความจริงเป็นสิ่งที่เราสร้างขึ้นโดยระบบภาษาโดยสำนวนโวหาร การจูงใจ การบิดเบือน หลอกลวงซ่อนเร้น ภายใต้ความหลังของทฤษฎีหรือวาทกรรม แบบต่างๆ หรือภายใต้ระบบปรัชญาที่ซับซ้อน หรือภาพลักษณ์ (metaphors) ที่ง่าย ๆ ก็ได้ ในที่สุดพวกเขาก็จึงนิยมมองโลกข้างนอกทุกๆ อย่าง เป็นเสมือนพื้นที่ว่างที่

^{๔๑} จันทน์ เจริญศรี, โพสต์โมเดิร์นและสังคมวิทยา, (กรุงเทพมหานคร: วิชาษา, ๒๕๔๔), หน้า ๑.

^{๔๒} สุธี คุณาวิชยานนท์, จากสยามเก่าสู่ไทยใหม่: ว่าด้วยความพลิกผันจากประเพณีสู่สมัยใหม่และร่วมสมัย, พิมพ์ครั้งที่ ๒, (กรุงเทพมหานคร: บ้านหัวแหลม, ๒๕๔๖), หน้า ๑๒๔.

เราจะได้ใส่ความคิด ความเชื่อของเราลงไป (ภาษาในทางปรัชญา คือ เต็ม signifier หรือตัวหมาย) โลกทางสังคมวัฒนธรรม หรือการเมืองของมนุษย์ จึงเป็นเหมือนพื้นที่ว่างที่มีการช่วงชิงกันเต็มสัญลักษณ์ ความคิดความเห็นลงไป การเมืองยุค Post Modernจึงเป็นการเมืองของการช่วงชิงพื้นที่ด้านต่างๆ ศิลปะ Modernism ก็เริ่มต้นด้วยคติแบบนี้มาตั้งแต่ทศวรรษ โดยที่ขณะนั้นยังไม่มีการพัฒนาปรัชญา Post modern เช่น Cubism ก็มองโลกเป็นพื้นที่ว่างจะใส่เส้นสี รูปทรงต่างๆ ลงไปตามแต่ศิลปินจะเห็นเหมาะสมเห็นงาม Abstractionism ก็พยายามจะถอยจากโลกของความเป็นจริงอย่างสิ้นเชิง

๓. ปรัชญาแนว Post Modern ไม่เชื่อว่าจะมีความจริงเป็นผู้เดียว แต่ไม่มีความจริงหรือความเป็นจริงที่มองได้จากหลายมุมมอง จึงสอดคล้องกับศิลปะ Cubism ซึ่งบิดผสม perspective ต่างๆ เข้าด้วยกัน

๔. ปรัชญาหลายสกุลรวมทั้งจิตวิทยาในศตวรรษที่ ๒๐ มองว่ามนุษย์ไม่ได้อยู่ด้วยเหตุผลหรือเจตจำนงเพียงอย่างเดียว แต่มีพลังทางความปรารถนาทางอารมณ์ที่ถูกปิดกั้นไว้ ควรปลดปล่อยออกมาเพื่อให้ได้เป็นมนุษย์ที่เต็มสมบูรณ์ แนวคิดเช่นกันนี้ทำให้เกิดศิลปะแบบ Expressionism Post Expressionism Surrealism ซึ่งใช้สี เส้นสาย แสดงอารมณ์รุนแรง ความรู้สึกที่เพิ่มขึ้น หรือใช้ในลักษณะที่บิดเบี้ยวไม่มีระเบียบแบบแผนเสื่อมถอยเพื่อสะท้อนจิตใต้สำนึก ความฝัน แรงปรารถนาที่ถูกปิดกั้น

๕. ประมาณทศวรรษ ๑๙๒๐-๓๐ เกิดศิลปะกลุ่ม Dada ซึ่งเสนอว่าศิลปะก็คือความรู้สึกระยะอะไรก็สามารถเป็นงานศิลปะได้ จึงเกิดเป็นแนวปฏิเสศศิลปะ non-arts ซึ่งแนวคิดนี้ทำได้โดยการกลับหัว (reversal) เช่น เอาของต่ำ สกปรก เพศ รุนแรง โหดร้าย ทารุณ เล่นๆ ถูกกลืน มองข้ามมาเป็นประเด็นสร้างงานศิลปะ เช่น โถส้วม อูจจาระ พื้นที่ว่าง ของจากโรงงานอุตสาหกรรม ซึ่งเป็นหัวตรงกันข้ามกับศิลปะ หรือสามารถทำได้อีกทาง คือ การเสียดสี (irony) เช่น เอาไม้หนีบมาทำประติมากรรมขนาดใหญ่ประดับอาคาร เอารูปนักคิดมานั่งบนโถส้วม เป็นต้น แนวคิดนี้ตรงกับปรัชญา Post Modern ที่ต้องการถอดรื้อ (deconstruct) ระบบคิดหรือความเชื่อเดิม โดยใช้วิธีการเกี่ยวกับศิลปะ Dada

๖. ศิลปะ Avant-Garde หรือ สกุลแหวกแนว มีข้อคิดซึ่งกลายเป็นหัวใจอยู่ที่การ “ต้องใหม่อย่างเสมอ” ของศิลปะยุค Modernism ทั้งหมดแนวคิดต้องใหม่อยู่เสมอ ทำให้ศิลปะในศตวรรษที่ ๒๐ เคลื่อนตัวไปอย่างรวดเร็ว และบางจังหวะก็หมดแรงสร้างสรรค์ แนวคิด Post Modern ก็ประสบปัญหาคล้ายคลึงกันแต่ก็ยังมุ่งวิพากษ์ศิลปะ Avant-Garde เพียงแต่เปลี่ยนมุมไปเป็นทางการหาความต่างหรือเลือกอื่น แต่ยังคงฐานะอภิสิทธิ์ของการเป็นงานศิลปะ หรือศิลปะที่มีฐานะสูงของตนเองอยู่ Post Modern ปฏิเสธการแบ่งแยกเช่นนี้ และเสนอให้สร้างการเมืองของสุนทรียะการเมืองของความแตกต่างการเมืองทางเลือกสุนทรียะทางเลือก ฯลฯ ขึ้น

๗. ปรัชญา Post Modern ปฏิเสธอำนาจของกรอบ ระเบียบ โครงสร้าง Form สำนักคิด สกulptural จารีตเดิม authority (เช่น หอศิลป์ gallery) นักวิจารณ์ศิลปะประวัติศาสตร์ศิลปะ พวกเขาจึงต้องนึกแหวกแนวอยู่ตลอดการปฏิเสธจารีตเดิมในลักษณะสกุลเดิม เกิดขึ้นตั้งแต่แนวศิลปะ impressionism และ expressionism การปฏิเสธต่อจารีตเดิมในแง่เป็นงานที่ต้องงาม เต็ม สมบูรณ์ ถาวร เกิดศิลปะแบบ events arts ศิลปะการจัดวาง (installation arts) ศิลปะแบบ minimalist ฯลฯ การปฏิเสธต่ออำนาจ เช่น การจัดแสดงตามถนน slum gallery ตามฝั้ว การแสดงศิลปะหรือ ความสนใจศิลปะแนวสมัครเล่นของบุคคลทั่วไป เช่น เด็ก คนเกษียณอายุ ดารา นักร้อง อย่าง กว้างขวางปฏิเสธต่อ form โครงสร้าง เช่น สถาปัตยกรรม Post Modern ของ Frank Gehry

๘. การปฏิเสธว่าศิลปะเป็นของสูงส่ง เกิดโดยกระแสปฏิวัติวัฒนธรรมแบบประชานิยม ถือว่าวัฒนธรรมไม่ได้ถูกผูกขาดอยู่ในชนชั้นสูง หรือผู้ร่ำรวย ชาวบ้านบางคนก็อาจมีวัฒนธรรม รสนิยมสุนทรีย์ของตนเองได้ มีการศึกษาวิจัย ยอมรับคุณค่า รสนิยม วิถีชีวิตชาวบ้านมากขึ้น เป็น สาเหตุให้สินค้าวัฒนธรรม เช่น ดนตรี Pop เพลงลูกทุ่ง ฯลฯ ได้รับความนิยมมากขึ้น ในวงการศิลปะ แนวคิดนี้ ปรากฏตั้งแต่ทศวรรษ ๑๙๕๐ ในงานของ Audy Warhol ที่นำเอาวัสดุธรรมดาในชีวิตประจำวันมาเป็นงานศิลปะ และปรากฏในปรัชญา Phenomenology หรือธรรมดาศาสตร์ของ Husserl และ Heidegger^{๔๓}

แต่กระนั้น พงษ์ ศุภเศรษฐศิริ ยังได้พยายามอธิบายเกี่ยวกับแนวทางของศิลปะหลัง สมัยใหม่ไว้ว่า ลัทธิหลังสมัยใหม่ ปฏิเสธเส้นกั้นเขตแดนระหว่างรูปแบบของ high และ low art ความเชื่อของกลุ่มนี้ยังปฏิเสธ เกณฑ์อันจำแนกชนิดหรือประเภทของงาน (genre) ที่ตายตัวไม่ยอม ยืดหยุ่น กลุ่มความเชื่อลัทธิหลังสมัยใหม่มุ่งเน้นการล้อเลียน เสียดสี การหยอกเย้า ล้อเล่น และไม่เอา จริงเอาจัง ศิลปะหลังสมัยใหม่ (และความคิดของกลุ่มนี้) นิยมประเด็นเรื่อง reflexivity และ self-consciousness ความไม่ประติดประต่อ (fragmentation) ความไม่ต่อเนื่อง (discontinuity) (โดยเฉพาะอย่างยิ่งในโครงสร้างที่มีการเล่าเรื่อง) รวมทั้งความกำกวมน่าสงสัย (ambiguity) และ ลักษณะอันมีมากกว่าหนึ่งเดียวตลอดจนยังมุ่งเน้นในเรื่องการละลายรูปแบบโครงสร้าง (restructured) การละทิ้งความเชื่อเรื่องศูนย์กลาง (decentered) และสาระมิใช่เรื่องของความเป็น มนุษย์อันเป็นความสนใจของมนุษย์อันเป็นความสนใจของกลุ่มมนุษยศาสตร์^{๔๔}

Perry Restany นักศิลปะวิจารณ์ชาวฝรั่งเศส (นักวิจารณ์ที่ขนานนามกลุ่มศิลปะกลุ่ม “Neoveau Realisme”) ได้กล่าวถึงศิลปินและศิลปะในโลกร่วมสมัยกลุ่ม Post-modernism ว่า “เป็นการละทิ้งแนวความคิดเดิมในโลกของวัตถุที่เป็นสิ่งพิเศษ” เป็นผลิตภัณฑ์อันหรูหราสำหรับ

^{๔๓} ธีรยุทธ บุญที, ถอดหรือปรัชญาและศิลปะแบบตะวันตกเป็นศูนย์กลาง, (กรุงเทพมหานคร: สาย ธาร, ๒๕๕๖), หน้า ๑๗๒-๑๗๖.

^{๔๔} พงษ์ ศุภเศรษฐศิริ, แต่งหน้าเพื่อการแสดง, หน้า ๒๓.

ปัจเจกบุคคล ศิลปินก้าวเข้ามาสู่การสร้างสรรคภาษาการสื่อสารขึ้นใหม่ ระหว่างมนุษย์ด้วยกัน ประกาศบทบาทของความหมายที่หลากหลาย หรือคลุมเครือ (Ambiguous Role) ขึ้นใหม่ นั่นคือการเสียดแทงและท้าทายในฐานะผู้สร้างเสรีภาพ (Independent Product) ศิลปินเตรียมพร้อมสำหรับบทบาทในการควบคุม ดูแลสังคมในอนาคต สังคมที่สันติสุข”^{๔๕}

ธีรยุทธ บุญมี ได้กล่าวเกี่ยวกับแนวความคิดของศิลปะหลังสมัยใหม่ไว้ดังนี้

๑. การปฏิเสธศูนย์กลาง (Centre) ซึ่งก็คือ การปฏิเสธอำนาจที่ครอบงำทางเวลา เทศะอัตลักษณ์ที่ยังหลงเหลืออยู่

๒. การปฏิเสธความเป็นเอกภาพ (Unity) หรือ องค์กรรวม (Totality) ภาพเขียนหรือสถาปัตยกรรมจึงไม่จำเป็นต้องจบสมบูรณ์

๓. การปฏิเสธเอกภาพนี้อาจทำได้โดยแนว Eclectic หรือ “ยำใหญ่” หลายกาละ เทศะยุคสมัย ปัจจุบัน อนาคต วัฒนธรรม

๔. นอกจากนี้ลักษณะยำใหญ่อาจมีลักษณะลูกผสมทั้งสิ่งที่ข้างเคียงหรือขัดแย้งทำให้เกิดลักษณะคำถามไม่ชัดเจน

๕. เนื่องจาก Post Modern มาจาก Post Structuralism จึงมีแนวโน้มคัดค้านโครงสร้างระเบียบ ลำดับ...

๖. Post Modern ปฏิเสธจุดเริ่มต้น จึงปฏิเสธประวัติศาสตร์แต่โหยหาอดีต (Nostalgia) เนื่องจากความไม่มั่นคงทางอัตลักษณ์ แต่อดีตของพวกเขาไม่ใช่ประวัติศาสตร์ หากเป็นการทำลายประวัติศาสตร์ เพราะนำมาอยู่ในปัจจุบันหรือหลุดไปจากบริบทอย่างสิ้นเชิง หรือถูกนำมาล้อเล่น...”^{๔๖}

นอกจากนี้ ธีระ นุชเปี่ยมยังแปลความหมายของศิลปะหลังสมัยใหม่จาก จี.อิม เมลพาร์บ ความบางต่อนว่า

ความหมายของ Postmodernism มองได้จากสาขาวิชาความหมายทางวรรณคดี คือ การปฏิเสธความแน่นอนตายตัวของบท (Text) ไม่ว่าเรื่องใด นอกจากนั้นได้แก่ การไม่ยอมให้ผู้เขียนมีความสำคัญเหนือผู้ตีความ และไม่ยอมรับหลักเกณฑ์การจัดประเภทวรรณกรรม ที่ทำให้เอกสิทธิ์แก่หนังสือที่เป็นผลงานสำคัญเหนือหนังสือประเภทการ์ตูน ในทางปรัชญา ประเด็นสำคัญในแนวคิดนี้อยู่ที่การปฏิเสธความแน่นอนตายตัวของภาษา ปฏิเสธความสอดคล้องระหว่างภาษาและความเป็นจริง (Reality) และไม่ยอมรับว่าเราสามารถจะเข้าสู่สภาพความเป็นจริง (Truth) ที่ใกล้เคียงกับความเป็นจริงได้ ในด้านกฎหมาย (โดยเฉพาะอย่างยิ่งในสหรัฐอเมริกา) โปสทโมเดิร์นนิสม์ ได้แก่ การปฏิเสธ

^{๔๕} Edward Lucie-Smith, *Art in the Seventies*, (New York: Cornell University Press, 1980), p. 24.

^{๔๖} ธีรยุทธ บุญมี, *ถอดรื้อปรัชญาและศิลปะแบบตะวันตกเป็นศูนย์กลาง*, (กรุงเทพมหานคร: พิมพ์ลักษณ์, ๒๕๕๖), หน้า ๑๗๖-๑๗๙.

แน่นอนตายตัวของรัฐธรรมนุญ ตลอดจนการปฏิเสธความชอบธรรมของกฎหมาย โดยถือว่ากฎหมาย เป็นเพียงเครื่องมือแห่งอำนาจ ในส่วนของประวัติศาสตร์ โปสทโมเดิร์นนิสม์ ก็คือการปฏิเสธความ แน่นอนตายตัวของอดีตนั่นเอง ไม่มีความเป็นจริงแห่งอดีตที่นอกเหนือไปจากสิ่งที่นักประวัติศาสตร์ เลือกกำหนดขึ้น อันหมายถึง การไม่ถือว่าไม่มีความเป็นจริงอันเป็นภววิสัย (Objectivity) เกี่ยวกับ อดีตอย่างแต่อย่างใดทั้งสิ้น

ศิลปะหลังสมัยใหม่ นอกจากจะมีความซับซ้อน และปฏิเสธสุนทรียศาสตร์แบบสมัยใหม่ แล้วผลงานศิลปะแบบหลังสมัยใหม่ยังมีความแปลกประหลาด และแตกต่างจากผลงานศิลปะสมัยใหม่ ด้วยการนำวัสดุสำเร็จรูปต่างๆ มาเล่นกับคนดูและพยายามลบความสูง-ต่ำของงานศิลปะ ซึ่งช่วยให้ งานศิลปะเข้าถึงชีวิตประจำวันผู้ชมมากขึ้นอีกด้วย โดย สายันต์ แดงกลม ได้กล่าวถึงสภาวะศิลปะ หลังสมัยใหม่ที่ซับซ้อนไว้ว่า

ความหลากหลายแฝงด้วยความสับสนระคนปะปนกัน แทรกซ้อนอยู่ในชายคาของคำว่า “ศิลปะ” พื้นที่จริงและพื้นที่ของศิลปะเหลื่อมล้ำจนแยกไม่ออกว่าส่วนไหนคือจุดสิ้นสุดของศิลปะ ส่วนไหนคือชีวิตสังคมทั่วไป หรือหลายคราวอุดมการณ์ของศิลปะร่วมสมัยหลายประเภท คือการคงไว้ ชื่อความคลุมเครือและสับสนดังกล่าว พร้อมความเสียดแทงที่ย้อนแย้งเข้าตัว เพราะเมื่อแยกแยะไม่ได้ ว่า ส่วนใดคือศิลปะ ส่วนใดคือไม่ใช่ ก็ย่อมเกิดการตระหนักรู้ ไม่มีการรองรับความชอบธรรม เนื่องจากไม่มีตัวตน (ยกเว้นแต่จะยอมรับว่า ลม ฟ้า และอากาศธาตุก็เป็นศิลปะได้ คงไม่มีใครอาจ หาญบอกตนได้ดูดซึมเอาศิลปะเข้าไปในแต่ละวินาทีของชีวิตประจำวัน)

ยิ่งเข้ามาเกลือกกลั้วกับผู้ชม ไม่ว่าจะด้วยหัวข้อหรือกระบวนการ ศิลปะร่วมสมัยกลับยิ่ง ตอกย้ำสภาพการเป็นสิ่งแปลกปลอมที่ผู้คนสามัญไม่สามารถเข้าถึง ศิลปะร่วมสมัยที่สร้างความ หลากหลายโดยพยายามแทรกตัวเข้ามาใกล้ผู้ชม ทำตนสนิทชิดเชื้อด้วย ให้จับต้องได้ หยิบฉวยได้ “เล่น” ได้ด้วย (อาทิ สุนทรียศาสตร์เชิงสัมพันธ์ที่เทรอลันในบ้านเราช่วงหนึ่ง แต่กลับยิ่งขุดระยะห่าง เหมือนกันยิ่งถมช่องว่าง กลับยิ่งสร้างระยะและความแตกต่างแปลกแยก เมื่อศิลปะหลังสมัยใหม่ล้ม ล้างชนชั้นการแบ่งแยกระหว่าง high art & low art เมื่อสอยศิลปะลงมาจากหอคอยงาช้างเพื่อให้ ศิลปะติดดินยิ่งขึ้น จนมีสภาพที่มอมแมม จำหน้าไม่ได้ รวมกลุ่มไปในข้าวของเครื่องใช้ใน ชีวิตประจำวัน (หม้อ ชาม ไห ไก่ กระทะ เครื่องดูดฝุ่น ก็สามารถแปลงและจำแลงเป็นผลงาน นับตั้งแต่โถส้วมชิ้นหนึ่งเข้าพิพิธภัณฑ) ท้ายสุด ไม่ใช่คำถามอมตะที่ว่า ศิลปะคืออะไร? จะปรากฏผู้ดู โผล่กลับคืนมาเท่านั้น แต่รวมไปถึงคำถามที่ว่า ศิลปะอยู่ที่ไหน^{๔๗}

^{๔๗} สายันต์ แดงกลม, “ลับแลในมนุษยศาสตร์ไทย”, ใน ความหลากหลายทางสังคมวัฒนธรรมใน มนุษยศาสตร์, เกษม เพ็ญภินันท์, บรรณาธิการ, (กรุงเทพมหานคร: วิชาษา, ๒๕๕๒), หน้า ๖๕.

ลักษณะของศิลปะหลังสมัยใหม่จึงมีความร่วมสมัย หรืออย่างที่เรียกกันว่าศิลปะร่วมสมัย มากกว่าศิลปะในยุคสมัยใหม่ในแง่ของแนวความคิดและวิธีการแสดงออกซึ่งสอดคล้องกับสังคมโลก ดิจิตอลในปัจจุบัน ดังที่สุชาติ สวัสดิ์ศรี ได้กล่าวสรุปไว้ว่า

ลักษณะ “ร่วมสมัย” ที่มีศิลปะใหม่ๆ อย่างเช่น Conceptual Art, Installation Art, Land Art, Body Art, Performance Art หรืออะไรก็แล้วแต่ไม่ว่าจะไล่ตามกันอย่างไรสำหรับศิลปะ ถือเป็นเรื่องเดียวกันทั้งนั้น เพียงแต่จะมองว่าเป็นส่วนขยายของอะไรเท่านั้น เช่น ส่วนขยายของตัว งาน ส่วนของความคิด และบางครั้งตัวงานอาจสำคัญน้อยกว่าตัวความคิด จนทำให้เกิดรูปลักษณะที่เกิดขึ้นจากลักษณะ Fine Art อีกต่อไป ซึ่งนั่นก็หมายความว่ามันไม่ใช่ยุคของอาจารย์ศิลป์อีกต่อไป นั่นเอง^{๔๔}

อำนาจ เย็นสบาย ได้สรุปแนวทางของศิลปะหลังสมัยใหม่ที่เกี่ยวข้องกับระบบสังคม การเมือง วัฒนธรรม ชุมชนออกเป็นห้าประการเพื่อให้มองเห็นภาพที่โดดเด่นและชัดเจนยิ่งขึ้นของ ศิลปะหลังสมัยใหม่ไว้ดังนี้

ประการแรก ศิลปะหลังสมัยใหม่ไม่ได้เกิดขึ้นโดยตัวของมันเองแบบโดดๆ แต่เป็น กระบวนการร่วมกับความเคลื่อนไหวในสังคม โดยเฉพาะการพัฒนาสังคมภายใต้โครงสร้าง เศรษฐศาสตร์ตามกระแส ที่ส่งผลกระทบต่อการทำลายธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม ที่ทำลายจิต วิญญาณมนุษย์ ที่สร้างปัญหาในทางจริยธรรมทำให้เกิดการวิพากษ์วิจารณ์และการแสวงหาทางออก ใหม่ จนเกิดกระแสการผสมผสานจริยธรรมการพัฒนาสิ่งแวดล้อมเข้าด้วยกัน กระแสเศรษฐศาสตร์ แนวจริยธรรม (Ethical Economics) ซึ่งกระแสดังกล่าวได้ส่งอิทธิพลทำให้สังคมตระหนักในปัญหา ความรับผิดชอบต่อระบบนิเวศวิทยา (Ecology) จนกลายเป็นประเด็นที่ส่งผลไปสู่แนวนโยบายทาง การเมือง แม้กระทั่งการเข้าไปมีส่วนร่วมและความรับผิดชอบของศิลปะ^{๔๕} และด้วยเหตุที่ปัญหา สิ่งแวดล้อมได้กลายเป็นปัญหาของโลกสากลในปัจจุบันไปแล้ว จึงส่งผลให้ผลงานศิลปะร่วมสมัยจาก ศิลปินทุกภูมิภาคของโลก ให้ความสนใจต่อปัญหาดังกล่าว และปัญหาสากลอื่นๆ เช่น โรคเอดส์ ปัญหาสิทธิมนุษยชน ปัญหาพิชิตตอฮินส์ ปัญหาพันธุวิศวกรรม เป็นต้น

ประการที่สอง ศิลปะหลังสมัยใหม่ได้แสดงความเด่นชัดในเรื่องของการสร้างสรรค์ที่อาศัย องค์ความรู้ที่หลากหลายมากกว่าองค์ความรู้เดียว ที่เห็นความสำคัญของศักยภาพของสมองทั้งสองซีก

^{๔๔} สุชาติ สวัสดิ์ศรี, ศิลปะร่วมสมัยของไทย: บทความเรื่องนี้ปรับปรุงมาจากปาฐกถาเปิดประเด็น เรื่องศิลปะร่วมสมัยของไทย ในงานเชิดชูเกียรติ ๓ ศิลปิน รางวัลนันทบุรีศรีราชวงศ์, ห้องประชุมสถาบันปริทัศน์ มณเฑียร, ออนไลน์. แหล่งที่มา Http:

//www.matichon.co.th/art/art.php?show=1&index=&select_data=2003/01/01 [๒ มีนาคม ๒๕๔๕].

^{๔๕} Miles, Malcolm, *Art, Space and the City: Public Art and Urban Futures*, (New York: Psychology Press, 1997), p. 182.

มากกว่าการให้ความสำคัญเฉพาะสมองซีกขวาแต่เพียงซีกเดียว ที่ให้ความสำคัญในรูปแบบของการเชื่อมโยงระบบมากกว่าความรู้แบบเอกเทศและไร้ระบบ ด้วยเหตุนี้ ผลงานศิลปะหลังสมัยใหม่จึงมีแนวโน้มไปในทางการอาศัยศาสตร์หลายแขนงเข้ามาเกี่ยวข้อง ซึ่งสภาพเชิงปรากฏการณ์เช่นนี้ก็เป็นที่กระแสน่วมกับวงการวิชาชีพอื่น หลังยุคสมัยใหม่ที่มองเห็นการแก้ปัญหาเชิงโครงสร้าง มากกว่าการแก้ปัญหาโดยการมองเห็นแบบตัดตอนแยกส่วน

ประการที่สาม ศิลปะหลังสมัยใหม่ มีความแตกต่างไปจากคำจำกัดความของศิลปะฉบับบัณฑิตสถานที่อธิบายถึงฝีมือ ฝีมือการช่าง การแสดงออกซึ่งอารมณ์สะท้อนใจให้ประจักษ์ โดยเฉพาะหมายถึงวิจิตรศิลป์ นั่นถือเป็นเรื่องที่แตกต่างกันไปจากแนวความคิดของศิลปะหลังสมัยใหม่ ที่ให้ความสำคัญในเรื่องของความคิด สติปัญญาในการแก้ปัญหาวัสดุ การแก้ปัญหาเรื่องพื้นที่ ความสัมพันธ์ระหว่างผลงานกับสิ่งแวดล้อม การผสมผสานสื่อวัสดุ การผสมผสานเพื่อการรับรู้จึงมีความแตกต่างไปจากวิจิตรศิลป์ในความหมายเดิมที่ใช้กันอยู่ ดังนั้นไม่ว่าจะเป็นศิลปะ Conceptual Art, Land Art, Process Art, และ Imagine Art (ศิลปะจินตทัศน์) ต่างล้วนอยู่นอกกรอบวิจิตรศิลป์และขนบนิยมเดิมทั้งสิ้น

ประการที่สี่ ศิลปะหลังสมัยใหม่ให้ความสนใจต่อชุมชน การมีส่วนร่วมในประชาคม การให้ผู้ชมมีส่วนร่วมกับคนเช่นเดียวกับกระแสเศรษฐศาสตร์ทวนกระแสที่ให้ความสำคัญต่อคนมากกว่า การวัดผล ความสำเร็จที่กำไร รายได้หรือวัตถุ ดังนั้นงานศิลปะกลางแจ้ง การแสดงตามฟุตบอล Performance Art ศิลปะติดตั้งจัดวาง (Installation) ศิลปะจินตทัศน์ เป็นต้น ศิลปะเหล่านี้แม้มิได้ปฏิเสธหอศิลป์พิพิธภัณฑสถานศิลปะ แต่การเปิดมิติไปสู่การเข้าไปมีส่วนร่วมในชุมชนให้ชุมชนมีส่วนร่วม การคิดถึงสังคมเชิงบริบท ถึงเป็นมิติใหม่ที่แตกต่างไปจากเดิม

ประการที่ห้า ศิลปะหลังสมัยใหม่ไม่ต่างไปจากนักคิดทางเศรษฐศาสตร์หลังสมัยใหม่ที่ไม่เชื่อทฤษฎีเพื่อการพัฒนาทฤษฎีเดียว ไม่เชื่อแนวคิดใดแนวคิดหนึ่งอย่างตายตัว ไม่ว่าจะเป็นอนุรักษนิยม (Conservative) เสรีนิยม (Liberal) หรือแม้แต่ราดิคัล (Radical) แบบมาร์กซิสต์ ศิลปะหลังสมัยใหม่ก็เช่นกันที่ไม่เชื่อทฤษฎีใดทฤษฎีหนึ่งแบบตายตัว และด้วยหลักแห่งการมีเสรีภาพ การเคารพศักดิ์ศรีแห่งความเป็นมนุษย์ (ศิลปิน) จึงนำมาซึ่งความหลากหลายในการคิดสร้างสรรค์ผลงานศิลปะเหล่านี้ อาจกล่าวได้ว่าเป็นสัญลักษณ์เด่นของศิลปะหลังสมัยใหม่ที่มีบทบาทในอเมริกา^{๕๐}

จะเห็นได้ว่าการเกิดแนวคิดศิลปะหลังสมัยใหม่นั้นได้เปิดกว้างให้ศิลปินได้ทำงานศิลปะอย่างไร้ขอบเขต และมีรูปแบบที่หลากหลาย ตั้งแต่ผลงานศิลปะที่สามารถจับต้องได้ จนถึงการเกิดเฉพาะกระบวนการของศิลปะเท่านั้น ศิลปินไม่ได้ยึดติดต่อวัตถุศิลปะอีกต่อไป แต่สิ่งที่สำคัญในการสร้างสรรค์งานศิลปะหลังสมัยใหม่กลับอยู่ที่แนวความคิด หรือคอนเซ็ปทอลอาร์ต (Conceptual Art)

^{๕๐} อานาจ เย็นสบาย, **สี่สีและความงาม**, (กรุงเทพมหานคร: ต้นอ้อ, ๒๕๔๓). หน้า ๑๑๒-๑๑๕.

๒.๒.๓ ศิลปะเชิงแนวคิด (Conceptual Art)

การสร้างสรรคผลงานศิลปะโดยใช้ศิลปะเชิงแนวคิด (Conceptual Art) ผู้วิจัยจำเป็นที่จะต้องเข้าใจแนวคิดและกระบวนการของศิลปะเชิงแนวคิด (Conceptual Art) นับเป็นแนวความคิดหลักในการสร้างสรรค์ศิลปะหลังสมัยใหม่ ซึ่งยึดถือแนวความคิดและกระบวนการมากกว่าผลงานศิลปะหรือวัตถุทางศิลปะ (Art object) โดย อารี สุทธิพันธุ์ ได้ให้ความหมายของคำว่า ศิลปะเชิงแนวคิด (Conceptual Art) ไว้ดังนี้

คำภาษาอังกฤษว่า Concept แปลเป็นคำไทยว่า “ความคิดรวบยอด” ซึ่งเข้าใจกันทั่วไปทางราชบัณฑิตเรียกว่า “สังกัป” ปรากฏว่ามีผู้เข้าใจบ้าง แต่ดูจะเข้าใจกันดีน้อยกว่าความคิดรวบยอด หมายถึง ผลสรุปอันเกิดจากประสบการณ์ทั้งทางตรงและทางอ้อมที่บุคคลได้รับรู้ ได้สัมผัสแล้วความคิดแยกแยะจัดหมวดหมู่ตามความเป็นจริง ตามเหตุผล ตามคุณสมบัติ และตามความคิดเห็นของตนเอง เมื่อนำมาใช้เรียกรูปแบบศิลปะที่มองเห็นว่า ศิลปะเชิงแนวคิด (Conceptual Art) จึงหมายถึงรูปแบบศิลปะที่ถือความคิดรวบยอดเป็นพื้นฐาน สำหรับแสดงออกให้มองเห็นเป็นรูปแบบที่ศิลปินร่วมสมัยในปัจจุบันสร้างขึ้นประมาณ ๑๐ กว่าปีมาแล้วและเริ่มเป็นที่นิยมในปัจจุบัน โดยเฉพาะอย่างยิ่งในอเมริกา^{๕๑}

นอกจากนี้ วิรุณ ตั้งเจริญ ยังได้กล่าวถึงศิลปะเชิงแนวคิด (Conceptual Art) ไว้ว่า เมื่อกล่าวถึง Conceptual Art คำว่า “Conceptual Art” ย่อมบอกถึงแนวความคิด ความคิดรวบยอดสังกัป หรือ “Concept” ที่อยู่เบื้องหลังการสร้างสรรคงาน มากกว่าการแสดงออกทางศิลปะด้วยการใช้ทักษะและเชิงเทคนิคหรือกลวิธีดังที่กล่าวมา ศิลปะเชิงแนวคิด (Conceptual Art) ได้กลายเป็นปรากฏการณ์สำคัญระดับนานาชาตินับตั้งแต่ทศวรรษที่ ๑๙๖๐ เป็นต้นมา คำประกาศในหลักการสร้างของศิลปะเชิงแนวคิด (Conceptual Art) นับว่าเปลี่ยนแปลงไปเป็นอย่างมาก นำเสนอแนวความคิดหรือ “Concept” ของศิลปินสื่อสารด้วยการใช้สื่อที่หลากหลายและแปลกแตกต่างกันออกไป ไม่ว่าจะเป็นการสื่อสารด้วยตัวหนังสือ แผนที่ แผนภูมิ ภาพยนตร์ วิดีทัศน์ ภาพถ่าย การแสดง การนำเสนออาจนำเสนอในสถานที่แสดงผลงานหรือพื้นที่ในธรรมชาติสิ่งแวดล้อม โดยใช้พื้นที่และบริเวณว่างผสมผสานกับสื่อเพื่อแสดงแนวคิดของศิลปิน เช่น Land Art ของ Long หรือ Environment Sculpture ของ Christo นอกจากนี้แล้วยังยังเป็นผลงานของ Miez, Burgin Kabakov , Kosuth, Weiner เป็นต้น^{๕๒}

อารี สุทธิพันธุ์ ได้สรุปแนวทางของศิลปะเชิงแนวคิด (Conceptual Art) ไว้ดังนี้

^{๕๑} อารี สุทธิพันธุ์, ศิลปะนิยม, (กรุงเทพมหานคร: โอเดียนสโตร์, ๒๕๓๕), หน้า ๒๗๗.

^{๕๒} วิรุณ ตั้งเจริญ, “กลุ่มศิลปะหลากหลายในคริสต์ศตวรรษที่ ๒๐ พื้นฐานของศิลปะและพื้นที่”, ใน ศิลปะและพื้นที่, (กรุงเทพมหานคร: สันติศิริการพิมพ์, ๒๕๔๓), หน้า ๖๓-๖๔.

๑. ศิลปิน Conceptual Art เชื่อว่า ความคิดรวบยอดเป็นวัสดุสำหรับถ่ายทอดรูปแบบที่สำคัญ

๒. รูปแบบที่สร้างขึ้นเปลี่ยนแปลงไปตามกฎของธรรมชาติ มนุษย์สร้างบันทึกไว้ด้วยความคิดด้วยเทคโนโลยีที่มนุษย์คิด และด้วยความทรงจำของมนุษย์

๓. ศิลปิน Conceptual Art เชื่อว่า การแก้ปัญหาเฉพาะหน้าและการมองเห็นวิธีการแก้ปัญหาอย่างทะลุปรุโปร่งแล้ว ทั้งสองวิธีการถือว่าเป็นคุณค่าของการสร้างสรรค์อย่างแท้จริง

๔. การเผื่อแผ่ความคิดรวบยอดแก่ผู้อื่น การเตือนให้ตระหนักและสำนึกในเสรีภาพและธรรมชาติสิ่งแวดล้อม เป็นหน้าที่รับผิดชอบของศิลปิน Conceptual Art โดยตรง

๕. ศิลปินในอดีตหรือในปัจจุบันส่วนมาก สร้างสรรค์งานตามที่ตนเห็นตามที่ตนเข้าใจ และตามความต้องการของผู้อุปการะ แต่ศิลปิน Conceptual Art สร้างงานตามที่ตนคิด

๖. ความคิดรวบยอดเท่านั้นที่จะก่อให้เกิดรูปแบบแปลกใหม่มีเนื้อหาสาระครบ

๗. รูปแบบ Conceptual Art เป็นรูปแบบที่แสดงความขัดแย้งในรูปทรง ขนาด สัดส่วน และความคิดเห็น

๘. รูปแบบ Conceptual Art เป็นรูปแบบที่บันทึกเสรีภาพสำหรับผู้สร้างและผู้ดู^{๕๓}

ในแนวคิดแบบคอนเซ็ปชวลอาร์ตนี้เองที่ก่อให้เกิดผลงานศิลปะหลากหลายรูปแบบขึ้นมา และสามารถแยกย่อยได้เป็นหลายประเภท ศิลปินมีอิสระในการทำงานตามแนวปัจเจกชน อีกทั้งยังเปิดกว้างให้ศิลปินใช้วัสดุที่หลากหลายมากยิ่งขึ้น อิสระเกิดขึ้นจากการเลือกใช้สื่อวัสดุต่างๆ มาสร้างงานในแนวของคอนเซ็ปชวล อาร์ต ส่งผลให้ศิลปินมีอิสระทางความคิดมากขึ้น รวมทั้งรูปแบบของการนำเสนอที่เปลี่ยนแปลงไปจากอดีต ไม่ว่าจะเป็นในลักษณะของการจัดวาง (Installation) ในพื้นที่ต่างๆ หรือการใช้วัสดุที่เป็นผลผลิตจากเทคโนโลยีจำพวก โทรทัศน์ วีดิทัศน์ โทรสาร หรือคอมพิวเตอร์ เป็นสื่อช่วยในการนำเสนอความคิดสร้างสรรค์ เป็นต้น^{๕๔} บางครั้งศิลปะหลังสมัยใหม่ อาจแสดงความคิดอยู่เหนือวัตถุ ศิลปินใช้วัสดุเป็นสื่ออย่างหลากหลายความคิดหรือหลากหลายรูปแบบ

ความรู้สึกสัมผัส ในธรรมชาติสิ่งแวดล้อมที่เปิดกว้าง ศิลปินอาจใช้หลอดไฟนีออน คอมพิวเตอร์ ร่างกายของศิลปิน ธรรมชาติสิ่งแวดล้อม ใช้เป็นสื่อสำหรับนำเสนอศิลปะ การเชื่อมโยง

^{๕๓} อารี สุทธิพันธุ์, ศิลปนิยม, (กรุงเทพมหานคร: โอเดียนสโตร์, ๒๕๓๕), หน้า ๒๗๙.

^{๕๔} เต็มพงษ์ วงศาโรจน์, “แนวทางการสร้างสรรค์ผลงานร่วมสมัย”, ใน ศิลปะวิจัย, (กรุงเทพมหานคร: สันติศิริการพิมพ์, ๒๕๔๓), หน้า ๖๒.

ระหว่างศิลปะและศิลปะเป็นไปอย่างใกล้ชิด บางครั้งอาจรวมเป็นสิ่งเดียวกันหรือเป็นสิ่งที่เหมือนกัน เช่น ในกรณีของศิลปะร่างกาย (Body Art) ที่ใช้ร่างกายเป็นสื่อแสดงออก เป็นต้น^{๕๕}

แนวความคิดแบบคอนเซ็ปชวล อาร์ต เกิดขึ้นและเป็นขบถต่อความคิดและวิธีสร้างงานของศิลปะสมัยใหม่ ซึ่งนักวิชาการทางศิลปะเชื่อว่าเป็นช่วงเวลาของลัทธิศิลปะหลังสมัยใหม่ (Postmodernism) ที่เริ่มต้นขึ้นอย่างเป็นรูปธรรม” (เด่นพงษ์ วงศาโรจน์. ๒๕๔๓: ๖๓)

๒.๒.๔ ศิลปะเชิงสารคดี (Documentary Art)

ศิลปะเชิงสารคดี (Documentary Art) แม้ยังไม่มีคำแปลในภาษาไทยที่ชัดเจน แต่เมื่อเราแยกคำสองคำออกจากกันแล้ว คำว่า Documentary มีความหมายว่า การค้นคว้า และรวบรวมข้อมูลในเชิงสารคดี เมื่อมารวมกับคำว่าศิลปะแล้ว พอจะอนุมานได้ว่าหมายถึง ศิลปะที่เน้นการค้นคว้ารวบรวมข้อมูลในเชิงสารคดี

ศิลปะเชิงสารคดี (Documentary Art) ยังไม่เป็นที่แพร่หลายมากนักในประเทศไทย แต่หากวิเคราะห์จากผลงานของศิลปินตามแนวความคิดคอนเซ็ปชวล อาร์ต แล้ว จะพบว่า ศิลปินมีการวางแผนและรวบรวมข้อมูลอย่างเป็นขั้นเป็นตอน และเน้นนำเสนอแนวความคิดของศิลปินมากกว่าผลงานสำเร็จ หรือแม้กระทั่งเป็นภาพบันทึกผลงานที่ศิลปินไม่สามารถนำมาจัดแสดงในห้องนิทรรศการได้ ดังเช่นที่ ฟิน สาส์ว ได้กล่าวถึงงานของริชาร์ด ลองไว้ว่า

ในกระบวนการสร้างสรรค์ศิลปะ Richard Long จะเดินทางกว่า ๑๐๐ ไมล์เป็นเวลาหลายวันหรือหลายสัปดาห์ผ่านดินแดนทุรกันดาร เช่น ในชนบทของอังกฤษ ไอร์แลนด์ สกอตแลนด์ เทือกเขาในประเทศเนปาลและญี่ปุ่น ทุ่งกว้างในทวีปแอฟริกา ประเทศเม็กซิโก ประเทศโบลิเวีย เขาได้บันทึกการเดินทางด้วยการจดบันทึก ภาพถ่าย แผนที่ และการเขียนพรรณนา ซึ่งได้นำผลการบันทึกเหล่านี้มาจัดแสดงดังเช่นศิลปะทั่วไป ในขณะที่เดินทางได้วางแผนสำหรับงานของเขา เช่นการสำรวจพื้นที่เอาไว้ล่วงหน้าการเดินทางลัดเลาะไปตามธารน้ำไหลหรือหุบก่อนหินแล้วหย่อนไปตามเส้นทางเดินในการเดินทางทุกครั้ง ศิลปินจะสะท้อนความรู้สึก ที่มีส่วนช่วยต่อสภาพแวดล้อม โดยการสร้างผลงานจากวัสดุที่มีอยู่ในพื้นที่นั้นๆ และสิ่งที่ยั่งยืน

เรื่องนี้ได้ดี คือ ผลงานของเขา ไม่ว่าจะเป็นวงกลมหรือเส้นตรงที่ประทับอยู่บนผืนดิน หรือการเดินทาง กลับไปกลับมา ให้เกิดรอยเท้า การนำหินมาจัดวาง การใช้ท่อนไม้หรือแม้แต่สาหร่าย ซึ่งก็ล้วนสูญสลายไปตามสายลม สายฝน หรือ กระแสน้ำที่ขึ้นสูงทั้งสิ้น ดังนั้นจึงเป็นการรักษารธรรมชาติไป

^{๕๕} วิรุณ ตั้งเจริญ, “ศิลปะหลังสมัยใหม่”, ใน ศิลปะจินตทัศน์, (กรุงเทพมหานคร: สันติศิริการพิมพ์.

ด้วย ภาพถ่ายของเขาเป็นเครื่องยืนยันได้ว่าผลงานประติมากรรมของเขานั้นมาจากธรรมชาติ และสามารถย่อยสลายได้ตามกาลเวลา^{๕๖}

สรุปในขั้นต้นได้ว่าผลงาน Documentary art มีลักษณะและแนวความคิดคล้ายกับผลงานคอนเซ็ปชวล อาร์ท แต่เน้นการเสนอข้อมูลที่เป็นความจริง ในเชิงสารคดี และเน้นสุนทรียศาสตร์แบบศิลปะหลังสมัยใหม่ ซึ่งจะเห็นได้ว่า เมื่อศิลปะก้าวสู่ในช่วงลัทธิหลังสมัยใหม่แล้ว ความคิดในเชิงสุนทรียศาสตร์แบบเดิมๆ ได้ถูกขจัดออกไปอย่างหมดสิ้น และถูกแทนที่ด้วยการต่อต้านการวิภาษตามหลักคิดและปรัชญาแบบหลังสมัยใหม่ ดังนั้นการอธิบายความหมายของสุนทรียศาสตร์ในยุคหลังสมัยใหม่ จึงไม่สามารถอธิบายจากฐานคิดหรือพื้นฐานของศิลปะแบบสมัยใหม่อีกต่อไป และไม่มีคามจำเป็นที่จะต้องอธิบายเพราะการเปลี่ยนไปของสุนทรียศาสตร์ย่อมขึ้นอยู่กับบริบทและความ เป็นปัจเจกที่จะอธิบายต่อปรากฏการณ์นั้นๆ

๒.๓ แนวคิดเกี่ยวกับศิลปะเชิง ๓ มิติ (๓D Art)

ในปัจจุบัน งานศิลปะและงานออกแบบได้พัฒนาตามกาลเวลาและยุคสมัยให้มีมุมมองในการรับรู้ทางสายตาที่แตกต่างออกไป หรือในบางครั้งได้มีการผสมผสานวิธีการสร้างมุมมองระหว่างสองมิติและสามมิติเข้าด้วยกัน การถ่ายเทความคิดผ่านกระบวนการศิลปะแบบดั้งเดิมจึงเป็นหลักการ ทำงานศิลปะที่มีแนวโน้มเพิ่มมากขึ้นเรื่อยๆ ซึ่งมีกระบวนการที่เป็นขั้นพื้นฐาน คือ การใช้หลักการ องค์ประกอบศิลป์ในการรับรู้ทางสายตาและแยกแยะส่วนประกอบ เพื่อลดทอนหรือเพิ่มเติมในงาน ศิลปะและงานออกแบบ วิธีการนี้สามารถก่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงของมุมมองการรับรู้ทางสายตา เพื่อให้สื่อสารความหมายของงานกับผู้ชมได้ชัดเจนมากยิ่งขึ้น

๒.๓.๑ หลักการทัศนศิลป์

หลักการทัศนศิลป์ หรือทฤษฎีของการเห็น (Visual theory) ได้ให้ความสำคัญไว้ ๔ ประการ คือ

๑. การเห็นรูปและพื้น เป็นองค์ประกอบแรกที่มีมนุษย์มองเห็นภาพจากสิ่งแวดล้อม เมื่อมองเห็นวัตถุจะรับรู้พร้อมๆ กันทั้งรูปและพื้น วัตถุเป็นรูปและบริเวณรอบ ๆ เป็นพื้น เป็นปฏิกริยาของมนุษย์ที่แยกส่วนสำคัญต่อสายตาเป็นสิ่งแรกและถูกประมวลภาพเป็นรูป ส่วนสิ่งแวดล้อมโดยรอบที่มีความสำคัญน้อยกว่าจะถูกแปลภาพเป็นพื้น

^{๕๖} พิน สาเสาว์, ๑๔๒ วัน ๑,๘๐๐ กม. นิเวศศิลป์ริมโขงของศิลปินนอกคอก, (กรุงเทพมหานคร : แพรวสำนักพิมพ์, ๒๕๕๑), หน้า ๘๖.



ภาพที่ ๑ Piet Mondrian (๑๙๓๑)

๒. การเห็นแสงและเงา เป็นองค์ประกอบที่ทำให้การรับรู้สมบูรณ์ขึ้น แสงสว่างจะช่วยให้การรับรู้ทางสายตาเห็นน้ำหนักอ่อนแก่ ความมีระยะ ความลึก ทำให้สามารถแยกแยะรูปและพื้นออกจากกันได้ชัดเจนขึ้น เงามีอิทธิพลต่อรูปร่างของวัตถุ ขนาดของวัตถุจะเปลี่ยนแปลงไปตามคุณค่าของแสงและเงา อิทธิพลของแสงและเงามีผลต่อความรู้สึกและการรับรู้ เช่น สงบเยียบ นุ่มนวล ตื่นเต้น



ภาพที่ ๒ Study of a Hand (pen & ink on paper)

๓. การเห็นตำแหน่งและสัดส่วน เป็นการรับรู้หรือมองเห็นโดยตำแหน่งของตัวมนุษย์สัมพันธ์กับตำแหน่งของวัตถุ ถ้ามนุษย์อยู่ใกล้วัตถุ จะมองเห็นวัตถุมีขนาดใหญ่และมีรายละเอียดชัดเจน แต่ถ้าอยู่ไกลจะมองเห็นไม่ชัดเจนและเห็นวัตถุมีขนาดเล็ก ตำแหน่งและสัดส่วนสามารถสร้างอิทธิพลต่อความรู้สึกได้เช่นเดียวกันกับแสงและเงา รวมทั้งยังสามารถสร้างอารมณ์การเคลื่อนไหวได้



ภาพที่ ๓ Study of St. Sebastian

๔. การเห็นความเคลื่อนไหว เป็นการรับรู้หรือมองเห็นเพราะความเคลื่อนไหวของวัตถุ หรือเพราะตัวมนุษย์เคลื่อนไหวเอง ทำให้สามารถเข้าใจถึงการเคลื่อนที่ไปอย่างรวดเร็วเชิงซำ ทิศทาง จังหวะได้ดียิ่งขึ้น การเคลื่อนไหวยังส่งผลให้ รูปและพื้น แสงเงา ตำแหน่ง และสัดส่วน มีการเปลี่ยนแปลงตลอดเวลา

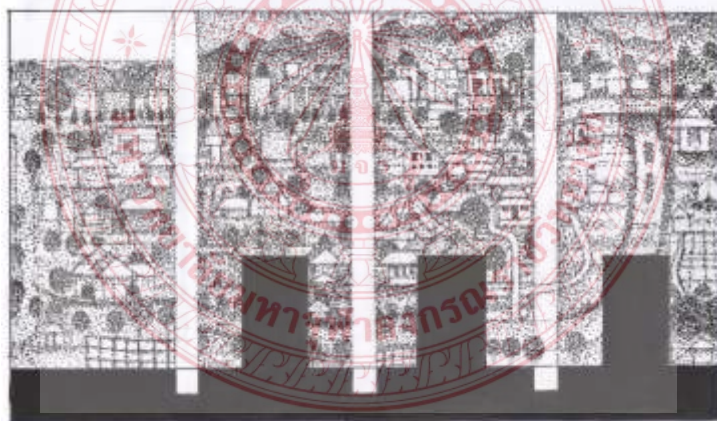


ภาพที่ ๔ Modesty, Antonio Corradini (๑๗๕๑)

๒.๓.๒ หลักการทัศนธาตุ

ส่วนประกอบมีความเกี่ยวข้องกับการรับรู้ เรียกว่า ทัศนธาตุ ประกอบด้วย ๗ ส่วนที่เป็นพื้นฐาน คือ

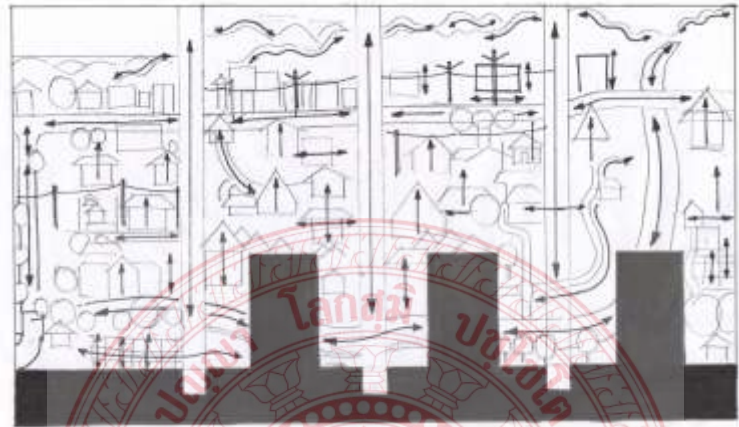
๑. จุด (Point) หมายถึง สิ่งที่ปรากฏบนพื้นระนาบที่มีขนาดเล็กที่สุด เป็นทัศนธาตุเบื้องต้น ไม่มีมิติ ไม่มีความกว้าง ความยาว ความสูง ความหนา หรือความลึก จุดเป็นทัศนธาตุที่เล็กที่สุดและมีมิติเป็นศูนย์ จุดสามารถแสดงตำแหน่งได้เมื่อมีบริเวณว่างรองรับ จุดถือเป็นทัศนธาตุหรือพื้นฐานเบื้องต้นที่สุดในการสร้างงานทัศนศิลป์ จุดเป็นต้นกำเนิดของทัศนธาตุอื่นๆ เช่น เส้น รูปร่าง รูปทรงและพื้นผิว ค่าความอ่อนแก่ แสงเงา เราสามารถพบเห็นจุดได้โดยทั่วไปในธรรมชาติ เช่น ดวงดาวบนท้องฟ้า บนส่วนต่างๆของผิวพืชและสัตว์ บนก้อนหิน พื้นดิน ฯลฯ เมื่อนำมาเรียงต่อกันจะกลายเป็นเส้น ถ้าจัดรวมกลุ่มกันจะกลายเป็นรูปร่างหรือน้ำหนักที่ให้ปริมาตรแก่รูปทรง จากจุดหนึ่งถึงจุดหนึ่งมีเส้นที่มองไม่เห็นด้วยตา แต่เห็นด้วยจินตนาการ



ภาพที่ ๕ ทัศนธาตุเชิงจุด มานิตย์ โกวฤทธิ์ (๒๕๕๙)

๒. เส้น (Line) หมายถึง ทัศนธาตุเบื้องต้นที่เป็นแกนของทัศนศิลป์ทุก ๆ แขนง เป็นองค์ประกอบที่สำคัญของโครงสร้างทางศิลปะที่มองเห็นแสดงออกถึงขอบเขตของพื้นที่ ขนาด ความยาว ทิศทาง และให้อารมณ์ความรู้สึกทางจิตใจแก่ผู้ชม เส้นมีมิติเดียว คือ ความยาว ลักษณะของเส้นมีหลากหลาย เช่น เส้นตรง เส้นคด เส้นโค้ง เส้นเฉียง เส้นมีทิศทาง มีขนาดใหญ่ หนา บาง เส้นเป็นพื้นฐานของโครงสร้างของทุกสิ่งในจักรวาล เส้นแสดงความรู้สึกได้ทั้งด้วยตัวของมันเองและด้วยการสร้างเป็นรูปทรงต่าง ๆ ขึ้น สามารถนำมาสร้างให้เกิดเป็นเส้นใหม่ที่ทำให้ความรู้สึกที่แตกต่างทั้งช่วยแสดงถึงอารมณ์และความรู้สึกของศิลปินด้วย เส้นแต่ละชนิดก็มีความหมายแตกต่างกัน เช่น เส้นนอนให้ความรู้สึกกว้างขวาง เงียบสงบ นิ่ง ราบเรียบ ผ่อนคลายสายตา เส้นตั้ง ให้ความรู้สึกสูงส่ง่า มั่นคง

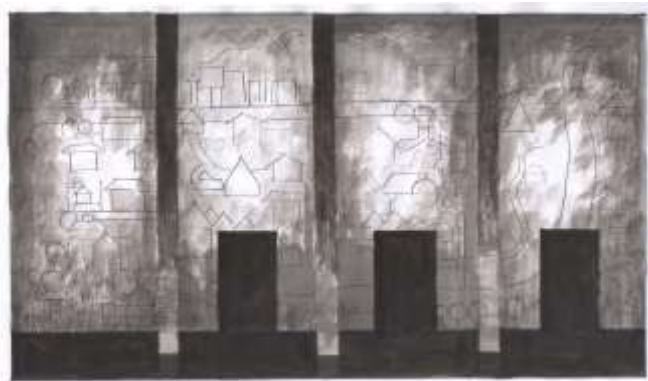
แข็งแรง รุ่งเรือง เส้นเฉียง ให้ความรู้สึกไม่มั่นคง เคลื่อนไหว รวดเร็ว แปรปรวน เส้นโค้ง ให้ความรู้สึกอ่อนไหว สุภาพอ่อนโยน สบาย นุ่มนวล เย้ายวน เส้นโค้งกันหอย ให้ความรู้สึกเคลื่อนไหว การคลี่คลาย ขยายตัว มินิ่ง เส้นซิกแซกหรือเส้นฟันปลา ให้ความรู้สึกรุนแรง กระแทกเป็นห้วง ๆ ตื่นเต้น สับสนวุ่นวาย และการขัดแย้ง เส้นประ ให้ความรู้สึกไม่ต่อเนื่อง ไม่มั่นคง ไม่แน่นอน เป็นต้น



ภาพที่ ๖ ทักษณธาตุเชิงเส้น มานิตย์ โกวฤทธิ์ (๒๕๕๙)

เส้นกับความรู้สึกที่กล่าวมานี้เป็นเพียงแนวทางหนึ่ง ไม่ใช่ความรู้สึกตายตัว ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับ การนำไปใช้ร่วมกับส่วนประกอบอื่น ๆ เช่น เส้นโค้งคว่ำลง ถ้านำไปเขียนเป็นภาพปากในใบหน้า การ์ตูนรูปคน ก็จะทำให้ความรู้สึกเศร้า ผิดหวัง เสียใจ แต่ถ้าเป็นเส้นโค้งหงายขึ้น ก็จะทำให้ความรู้สึก อารมณ์ดี เป็นต้น

๓. น้ำหนัก (Tone) คือค่าของความอ่อนแก่ของสี หรือของแสงและเงา น้ำหนักมีสองมิติ คือกว้างและยาว การให้น้ำหนักลงในภาพจะก่อให้เกิดเป็นสามมิติขึ้น และรูปร่างพร้อมกับเส้นรอบนอกเสมอ



ภาพที่ ๗ ทักษณธาตุเชิงน้ำหนัก มานิตย์ โกวฤทธิ์ (๒๕๕๙)

๔. สี (Color) มีคุณลักษณะของธาตุทั้งหลายรวมอยู่ครบถ้วน คือ เส้น น้ำหนัก ผิว สีมีคุณสมบัติ ๒ อย่าง คือ ความเป็นสี (Hue) และความจัดของสี (Intensity) สีแสดงความหมายลักษณะเฉพาะตัว ให้ความรู้สึกทั้งในด้านดีและไม่ดีไปตามลักษณะของแต่ละสี เช่น สีดำแสดงถึงความความเศร้าหมอง สีแดงแสดงถึงความร้อนแรง ดุดัน ก้าวร้าว



ภาพที่ ๘ ทักศนธาตุเชิงสี มานิตย์ โกวฤทธิ์ (๒๕๕๙)

๕. พื้นผิว (Texture) คือ ลักษณะผิวของสิ่งต่างๆ เช่น หยาบ ละเอียด ด้าน มัน ขรุขระ ราบเรียบ เป็นริ้วเป็นรอย พื้นผิวให้ความรู้สึกทางกายสัมผัส เทคนิคการสร้างพื้นผิวสามารถทำได้หลายแบบ ทั้ง ๒ มิติ โดยการเขียนลวดลายขึ้นเพื่อแสดงถึงพื้นผิว และ ๓ มิติ ด้วยการปรุงแต่ง เช่น การแกะสลักพื้นผิวของไม้เป็นลวดลายเพื่อให้สัมผัสได้เด่นชัด



ภาพที่ ๙ เสียงขลุ่ยทิพย์ เขียน ยัมศิริ เทคนิคบรอนซ์ (๒๕๙๔)

ลักษณะผิวมี ๒ ชนิด คือ

๕.๑ ลักษณะผิวที่เราสามารถจับต้องได้ สัมผัสได้ เช่น ก้อนหิน เปลือกไม้ ผิวส้ม ฯลฯ

๕.๒ ลักษณะผิวที่เราไม่สามารถจับต้องได้ สัมผัสได้ เป็นการสร้างลักษณะพื้นผิวขึ้นมา ทำให้สามารถรับรู้ได้ว่าเป็นผิวหยาบ เช่น ลายเสื่อน้ำมันที่เป็นลายไม้ หรือลายหินชนิดต่างๆ หรือร่องรอยของการลอกลายจากวัสดุ หรือจากเหรียญต่างๆ

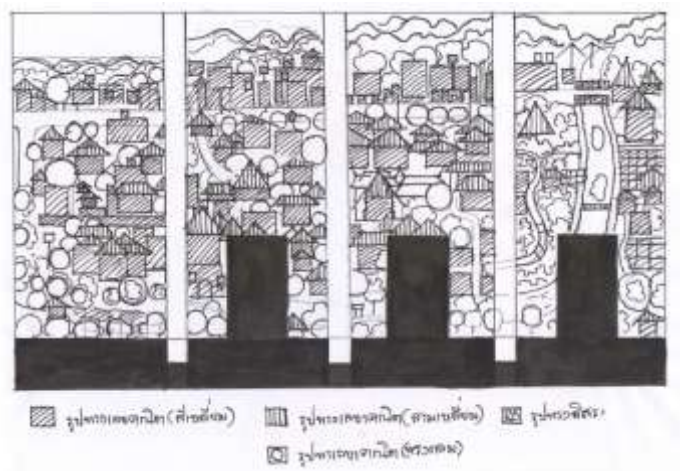


ภาพที่ ๑๐ Porta Roja, (๑๙๙๕)

ลักษณะผิวต่างๆ โดยทั่วไปถือว่าเป็นส่วนหนึ่งของทัศนธาตุที่เป็นส่วนประกอบหนึ่งในผลงานเท่านั้น เพราะมีข้อจำกัดในตัวเอง แต่ได้มีศิลปินหรือคนทำงานศิลปะนำเอาลักษณะของพื้นผิวชนิดต่างๆ นำมาเป็นส่วนสำคัญในการสร้างสรรค์ผลงาน ทำให้เกิดความสมบูรณ์และความน่าสนใจได้

๖. รูปร่าง (Shape) และรูปทรง (Form) รูปร่างและรูปทรงเป็นรูปธรรมทางศิลปะที่สื่อความหมายจากศิลปินไปสู่ผู้ชม โดยทั่วไปคำทั้งสองจะใช้แทนกันได้เพราะมีความหมายใกล้เคียงกัน แต่ในทางทัศนศิลป์จะมีความแตกต่างกันดังนี้

๖.๑ รูปร่าง คือ รูปแบน ๆ มี ๒ มิติ มีความกว้างกับความยาว ไม่มีความหนาเกิดจากเส้นรอบนอกที่แสดงพื้นที่ขอบเขตของรูปต่าง ๆ เช่น รูปวงกลม รูปสามเหลี่ยม หรือ รูปอิสระที่แสดงเนื้อที่ของผิวที่เป็นระนาบมากกว่าแสดงปริมาตรหรือมวล เนื้อที่ของรูปร่าง สี เส้น แสง และเงา หรือเนื้อที่ขององค์ประกอบทางศิลปะทั้งสามนี้รวมกัน รูปร่างจึงเป็นภาพสองมิติที่มีความกว้างและความยาว ไม่มีความหนาและความลึก มีลักษณะแบนราบ เช่น ลากเส้นเป็นรูปวงกลม เนื้อที่ภายในวงกลมนั้นคือ รูปร่าง



ภาพที่ ๑๑ ทศนธาตุเชิงรูปทรง มานิตย์ โกวฤทธิ์ (๒๕๕๙)

๖.๒ รูปทรง คือ รูปที่ลักษณะเป็น ๓ มิติโดยนอกจากจะแสดงความกว้าง ความยาวแล้วยังมีความลึก หรือความหนา นูน ด้วย เช่น รูปทรงกลม ทรงสามเหลี่ยม ทรงกระบอก เป็นต้นให้ความรู้สึกมีปริมาตร ความหนาแน่น มีมวลสาร ที่เกิดจากการใช้ค่าน้ำหนัก หรือการจัดองค์ประกอบของรูปทรง หลายรูปรวมกัน โครงสร้างทางรูปของงานศิลปะรวมทั้งรูปภายในและรูปภายนอก ถูกประกอบกันให้เกิดความกว้าง ความยาว และความหนาหรือความลึก มีลักษณะ ๓ มิติ และแน่นทึบ



ภาพที่ ๑๒ Kurt Perschke's Red Ball Project

ประเภทของรูปทรงในทางศิลปะอาจแบ่งออกได้เป็น ๓ ประเภท คือ

๖.๒.๑ รูปทรงเรขาคณิต (Geometric Form) มีรูปที่แน่นอน มาตรฐาน สามารถวัดหรือคำนวณได้ง่าย มีกฎเกณฑ์ เกิดจากการสร้างของมนุษย์ เช่น รูปสี่เหลี่ยม รูปวงกลม รูปวงรี นอกจากนี้ยังรวมถึงรูปทรงของสิ่งที่มีมนุษย์ประดิษฐ์คิดค้นขึ้นอย่างมีแบบแผน แน่นนอน เช่น รถยนต์ เครื่องจักรกล เครื่องบิน สิ่งของเครื่องใช้ต่าง ๆ ที่ผลิตโดยระบบอุตสาหกรรม ก็จัดเป็นรูปเรขาคณิตเช่นกัน รูปเรขาคณิตเป็นรูป ที่ให้โครงสร้างพื้นฐานของรูปต่าง ๆ ดังนั้น การสร้างสรรค์รูปอื่น ๆ ควรศึกษารูปเรขาคณิตให้เข้าใจถ่องแท้เสียก่อน

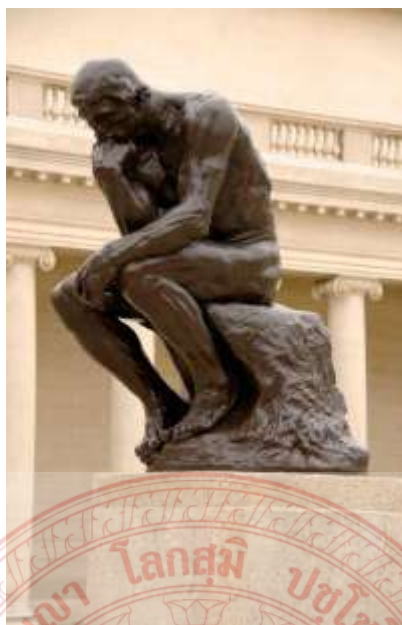


ภาพที่ ๑๒ The Aviator (๑๙๑๔)



ภาพที่ ๑๓ Portrait of the Artist Mikhail Artist Mikhail (๑๙๑๓)

๖.๒.๒ รูปทรงอินทรีย์รูป (Organic Form) เป็นรูปของสิ่งที่มีชีวิต หรือ คล้ายกับสิ่งมีชีวิต ที่สามารถเจริญเติบโต เคลื่อนไหว หรือเปลี่ยนแปลงรูปได้ เช่น รูปทรงของคน สัตว์ พืช



ภาพที่ ๑๔ The Thinker, Auguste Rodin

๖.๒.๓ รูปทรงอิสระ (Free Form) เป็นรูปที่ไม่ใช่แบบเรขาคณิต หรือแบบอินทรีย์แต่เกิดขึ้นอย่างอิสระ ไม่มีโครงสร้างที่แน่นอน ซึ่งเป็นไปตามอิทธิพลและการกระทำจากสิ่งแวดล้อมเช่น รูปก้อนเมฆก้อนหินหยดน้ำ ควั่น ซึ่งให้ความรู้สึกที่เคลื่อนไหว มีพลัง รูปอิสระจะมีลักษณะขัดแย้งกับรูปเรขาคณิต แต่กลมกลืนกับรูปอินทรีย์รูปอิสระอาจเกิดจากรูปเรขาคณิตหรือรูปอินทรีย์ ที่ถูกกระทำจนมีรูปลักษณะเปลี่ยนไปจากเดิม จนไม่เหลือสภาพ

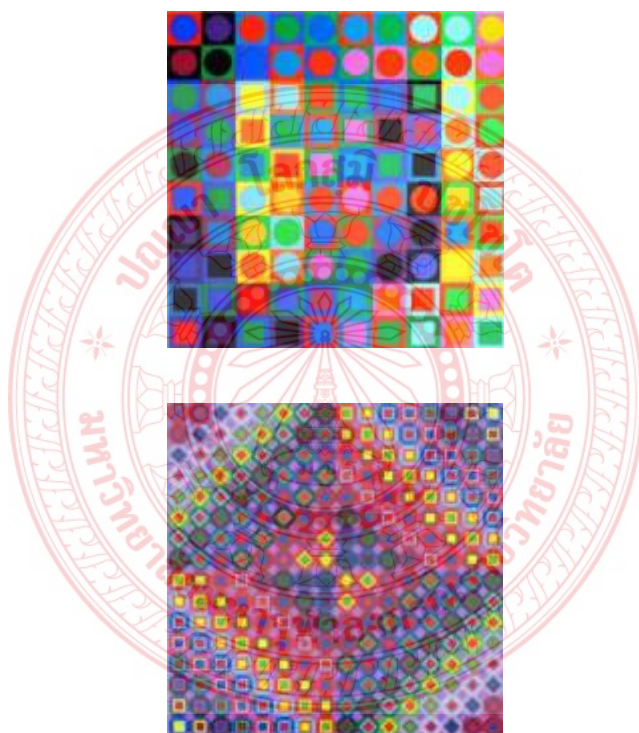


ภาพที่ ๑๕ มณฑล ๑ โดย ชลูด นิมเสมอ

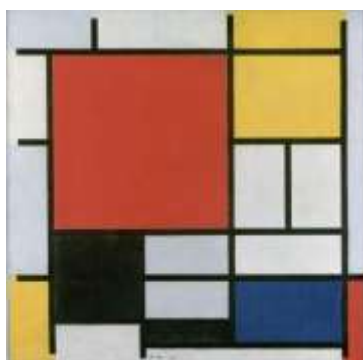
๖.๒.๔ รูปทรงบริสุทธิ์ (Pure Form) หมายถึง รูปทรงที่มีได้เป็นตัวแทนของสิ่งใดในธรรมชาติ เป็นรูปทรงของตัวเอง แสดงออกด้วยตัวเองโดยไม่อาศัยการอ้างอิงหรือเปรียบเทียบกับธรรมชาติ การเข้าไปถึงรูปทรงบริสุทธิ์มี ๒ วิธี คือ

๑. พยายามตัดทอนส่วนที่ไม่จำเป็นต่อสาระแท้จริงของรูปทรงจากธรรมชาติ ออกไปให้มากที่สุด ด้วยกระบวนการที่ควบคุมโดยการเห็นแจ้งหรือสัญชาตญาณ

๒. สร้างรูปทรงขึ้นใหม่ โดยไม่อาศัยรูปทรงจากธรรมชาติเลย ด้วยกระบวนการที่หนักไปทางปัญญา



ภาพที่ ๑๖ Victor de Vasarely



ภาพที่ ๑๗ Piet Mondrian

๗. ที่ว่าง (Space) คือ พื้นที่ภายในขอบเขตที่กำหนดให้ซึ่งมีระยะห่าง ช่องว่าง และ ปริมาตร มี ๒ ประเภท คือ

๗.๑ พื้นที่ว่างจริง (Physical Space) ๓ มิติของสถาปัตยกรรมและประติมากรรม



ภาพที่ ๑๘ "Reclining Figure" (๑๙๕๑), Henry Moore



ภาพที่ ๑๙ Rosewall, Dame Barbara Hepworth, c. ๑๙๖๐-๑๙๖๒

๗.๒ พื้นที่ว่างลวงตา (Pictorial Space) ให้ดูเป็น ๓ มิติ (๒ มิติ) ในงานจิตรกรรม ภาพพิมพ์ ด้วยการใช้เส้น สี ฯลฯ



ภาพที่ ๒๐ Fred Sandback-The Tree mag

ตามปกติพื้นที่ว่าง (space) จะกว้างขวางหาขอบเขตไม่ได้ ที่ว่างเป็นทัศนธาตุที่มองไม่เห็น ที่ว่างจะปรากฏขึ้นเมื่อมีทัศนธาตุอื่นเกิดขึ้น ที่ว่างจึงเหมือนสนามที่อยู่ของทัศนธาตุอื่นๆ จะลงไปแสดงหรือปรากฏในบทบาทของรูปทรง โดยงานศิลปะแต่ละประเภทจะใช้ที่ว่างต่างกันตามลักษณะของงาน เช่น จิตรกรรมที่ใช้ที่ว่างเป็น ๒ มิติ แต่อาจทำให้เกิดการลวงตาเป็น ๓ มิติ งานประติมากรรมใช้ที่ว่างจริงๆ เป็น ๓ มิติ ส่วนสถาปัตยกรรมก็เป็นเช่นเดียวกับประติมากรรมและยังเป็น ที่ว่างที่เราสามารถเข้าไปอยู่อาศัยได้อีกด้วย



ภาพที่ ๒๑ Imi Knoebel



ภาพที่ ๒๒ Tom Friedman Open Black Box



ภาพที่ ๒๓ Light installation by Massimo Uberti

การสร้างมุมมองจากงานออกแบบงานศิลปะ ประกอบด้วย ๒ ส่วนหลัก คือ

๑. กระบวนการทางศิลปะที่ทำให้เกิดการสร้างมุมมองของโครงสร้างผลงานในรูปแบบใหม่จากงานออกแบบภาพ ๓ มิติ คือ

๑.๑ การสร้างมุมมองในรูปแบบแยกส่วน

โดยปกติการประเมินผลงานแต่ละชิ้นจะใช้การพิจารณาจากการรับรู้ทางสายตาแบบองค์รวม กล่าวคือ การมองแบบภาพรวมจะส่งผลให้เกิดความเข้าใจในชิ้นงานนั้นๆ ง่ายขึ้น และสามารถยอมรับหรือคล้อยตามในสิ่งที่เห็น วิธีการมองแบบองค์รวมนี้ถือได้ว่าเป็นวิธีการมาตรฐานทั่วไป ซึ่งปราศจากการพินิจพิจารณาอย่างถ่องแท้ ทำให้ไม่สามารถเห็นส่วนประกอบในรายละเอียดต่างๆ ได้อย่างชัดเจน ในทางตรงกันข้าม การเปลี่ยนแปลงมุมมองรูปแบบงาน ๓ มิติ ใช้วิธีการพิจารณารายละเอียดส่วนประกอบของชิ้นส่วนตามหลักการทฤษฎีทางศิลปะ เพื่อให้ได้มาองค์ประกอบอื่น ๆ เช่น รูปร่าง รูปทรง ที่แฝงซ่อนอยู่ในผลิตภัณฑ์ กระบวนการนี้แสดงให้เห็นว่า การรับรู้แบบองค์รวมในงาน ๒ มิติ หรือ ๓ มิติเพียงอย่างเดียวจะไม่สามารถสร้างมุมมอง จินตนาการ และประสบการณ์ จากการรับรู้ที่แตกต่างจากเดิมได้

๑.๒ การแปลค่าจากการเห็น และจินตนาการ

ในกระบวนการทำงานศิลปะมักจะถูกแปลค่า หรือ ตีความหมายใหม่จากสิ่งที่เป็นแรงบันดาลใจเพื่อแสดงถึงมุมมองของตนเองที่มีต่อสิ่งนั้นตามจินตนาการ หรือ ตามแนวความคิดที่มีผลกระทบ ดังนั้น การแปลค่าจากสิ่งที่เห็นจึงไม่มีรูปแบบที่แน่นอน การเปลี่ยนแปลงมุมมองและรูปแบบงานศิลปะจาก ๒ มิติ เป็น ๓ มิติ ได้นำเสนอการแปลค่าด้วยวิธีการใช้ทฤษฎีพื้นฐานศิลปะ (ทัศนธาตุ) จากเทคนิคการทับซ้อน และเลือกเฉพาะส่วนที่ซ้ำรวมถึงพื้นที่ว่าง ผ่านมุมมองของผู้วิจัย โดยคำนึงถึงแรงบันดาลใจ แนวคิดของสิ่งเร้า และวัตถุประสงค์ในการสร้างประสบการณ์มุมมองใหม่ของผู้ชมเป็นหลัก ซึ่งการตีความหมายนี้จะเป็นแรงผลักดันให้ผู้ชมเข้าใจในกระบวนการสร้างมุมมอง

รูปแบบที่แตกต่างจากเดิม และเกิดจินตนาการจากประสบการณ์นี้ต่อยอดในการพิจารณารายละเอียดของผลงาน เพื่อให้เกิดความคล้อยตามผลงานนั้นๆ

๒. กระบวนการทางออกแบบมุมมองและรูปแบบงานศิลปะ ๓ มิติ เกิดจากการผสมผสานกระบวนการทางศิลปะและกระบวนการทางออกแบบเข้าด้วยกัน เพื่อแสดงให้เห็นถึงความเป็นไปได้จริงของผลงาน สามารถจับต้อง และเห็นทุกมิติมุมมอง สร้างความเข้าใจในการสื่อสารระหว่างผลงานและผู้ชมได้ชัดเจนมากยิ่งขึ้น ซึ่งกระบวนการส่วนนี้ได้ถูกนำมาใช้ในงานวิจัย ๒ หลักสำคัญ คือ

๒.๑ การแปลค่า ๒ มิติ สู่ ๓ มิติ

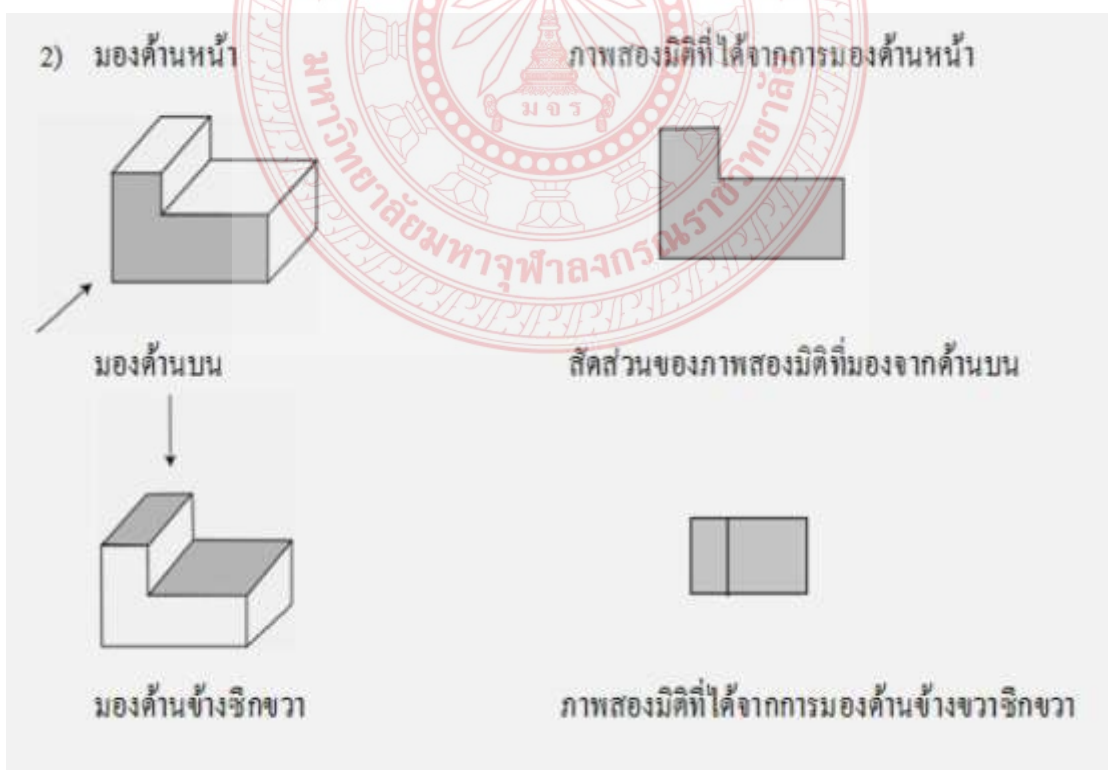
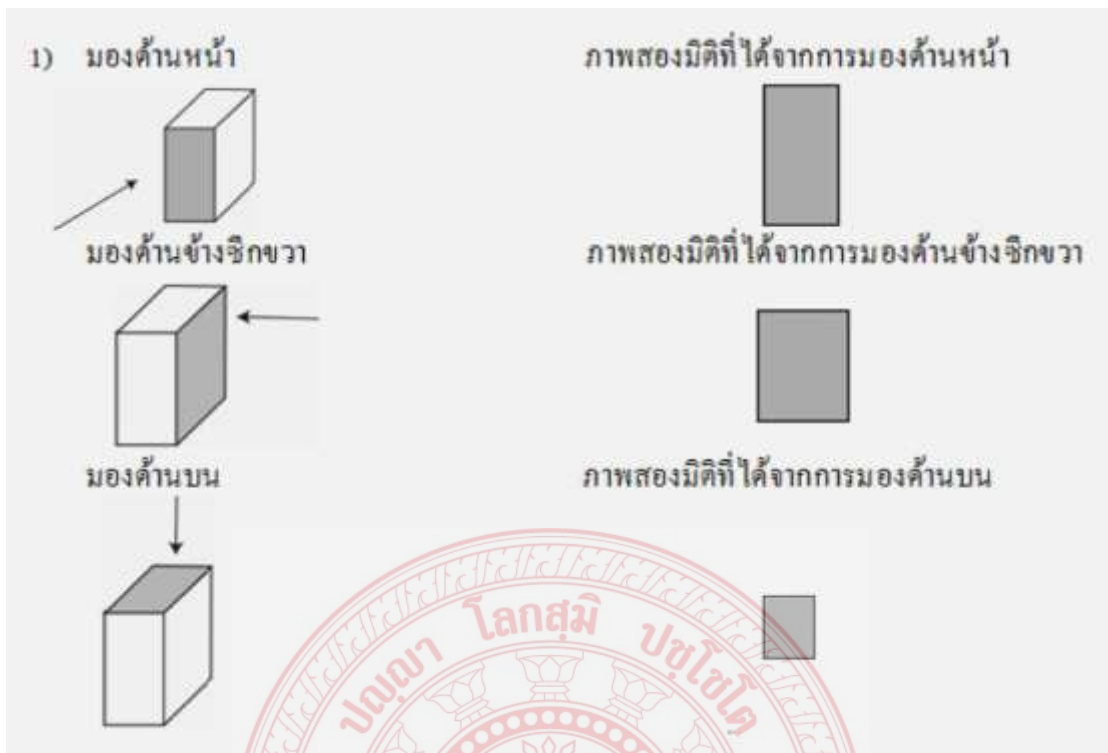
การแปลค่าจาก ๒ มิติ (ระนาบ) สู่ ๓ มิติ (จับต้องได้ และรับรู้ได้ทุกมิติ) จัดอยู่ในกระบวนการทำงานของงานออกแบบ วิธีการแปลค่าหรือตีความหมายใหม่จากงานวิจัยเรื่อง “การเปลี่ยนแปลงมุมมองและรูปแบบงานศิลปะจาก ๒ มิติ เป็น ๓ มิติ” ที่มีมิติเดียวให้เป็นปริมาตรสามารถจับต้องได้นั้น อาศัยหลักการทำงานของความสัมพันธ์ระหว่างการสร้างภาพลวงตาและผลงานที่มีมิติ จากการทำแบบทดลอง ๓ มิติ (Model) และให้สอดคล้องกับผลิตภัณฑ์ที่เป็นแรงบันดาลใจแนวความคิด สู่รูปแบบผลงานเพื่อให้เกิดผลสัมฤทธิ์ตามวัตถุประสงค์และแนวทางที่เหมาะสมที่สุดของการดำเนินงาน โดยมุ่งเน้นการเลือกรูปร่างและรูปทรงจากผลของการทับซ้อนในกระบวนการทางศิลปะ “การแปลค่าจากการเห็น และจินตนาการ”

๒.๒ การนำไปใช้ในการสร้างสรรค์

เมื่อพิจารณาตามขั้นตอนกระบวนการทางศิลปะและการออกแบบ จะพบว่าผลลัพธ์ที่ได้ นั้นจะเกิดรูปร่าง รูปทรงใหม่ที่ไม่เหมือนเดิม และก่อให้เกิดการสร้างมุมมองใหม่ ความเข้าใจในรูปแบบใหม่ที่ไม่ยึดติดความคุ้นเคยแบบเดิม และช่วยให้เข้าใจในองค์ประกอบต่างๆ ที่ถูกซ่อนอยู่ในงาน วิธีการนี้แสดงให้เห็นถึงความเป็นรูปธรรมแปรเปลี่ยนเป็นนามธรรม (จากผลิตภัณฑ์ ๓ มิติ เป็นทัศนธาตุ) ความเป็นนามธรรมเปลี่ยนแปลงกลับมาสู่ความเป็นรูปธรรมใหม่ (จากทัศนธาตุ เป็นผลงานศิลปะ ๓ มิติ) ซึ่งกระบวนการนี้สามารถใช้ควบคู่ได้ทั้งงานศิลปะ (Pure Art) และงานออกแบบ (Design)^{๕๗}

หลักในการออกแบบเขียนแบบภาพ ๓ มิติ (Pictorial View) คือ การมองสิ่งของหรือชิ้นงานต่าง ๆ เป็นภาพที่เป็นแบบ ๒ มิติ และแบบ ๓ มิติ

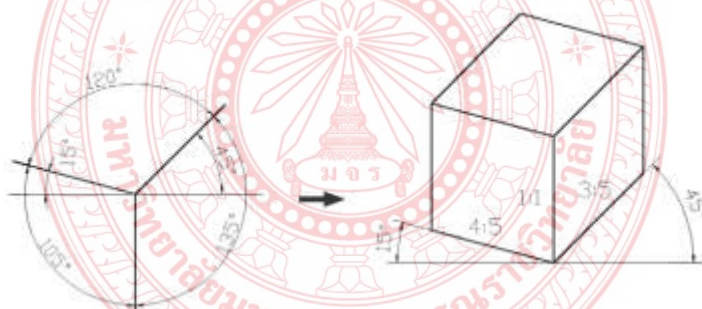
^{๕๗} ศุภรา อรุณศรีมรกต, “การรับรู้ผ่านทัศนธาตุ: มุมมองใหม่จากงานออกแบบสู่งานศิลปะ”,



ภาพที่ ๒๔ การออกแบบเขียนแบบภาพ ๓ มิติ (Pictorial View)

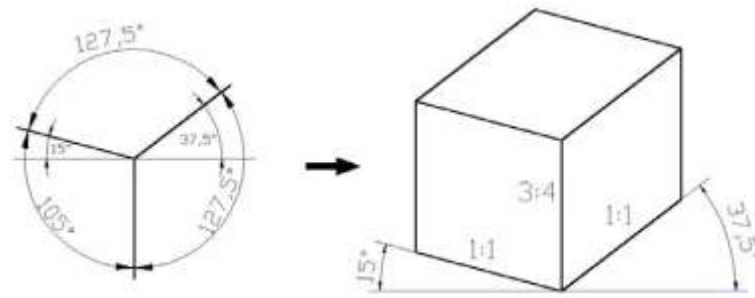
การเขียนภาพสามมิติทำได้ โดยการนำพื้นผิวแต่ละด้านของชิ้นงานมาเขียนประกอบกัน เป็นรูปเดียว ทำให้สามารถมองเห็นลักษณะรูปร่าง พื้นผิว ได้ทั้งความกว้าง ความยาว และความหนา ของชิ้นงาน ทำให้ภาพสามมิติมีลักษณะคล้ายกับการมองชิ้นงานจริง ภาพสามมิติที่เขียนในงานเขียน แบบมีหลายประเภท แต่ละประเภทก็มีความแตกต่างกันในการวางมุมการเขียน และขนาดของชิ้นงานจริง กับขนาดชิ้นงานในการเขียนแบบซึ่งผู้เขียนแบบต้องศึกษาลักษณะของภาพสามมิติแต่ละประเภท ต่างๆ ให้เข้าใจ เพื่อสามารถปฏิบัติการเขียนแบบได้อย่างถูกต้อง ประเภทของภาพสามมิตินั้น มีหลาย ประเภทดังนี้

๑. ภาพสามมิติแบบไตรเมตริก TRIMETRIC เป็นภาพสามมิติที่มีความสวยงาม และ ลักษณะคล้ายของจริงมากที่สุดและเป็นภาพที่ง่ายต่อการอ่านแบบ เพราะเป็นภาพที่เขียนได้ง่าย เนื่องจากมุมที่ใช้เขียนเอียง ๑๒ องศา และ ๒๓ องศา และอัตราความยาวของแต่ละด้านไม่เท่ากัน เป็นภาพเขียนแบบสามมิติที่มีมุมรอบศูนย์กลางจำนวนสามแกน โดยทั้งสามแกนทำมุมไม่เท่ากัน และ แกนหลักต้องทำมุมตั้งฉากกับแนวนอน โดยมีสัดส่วนความกว้าง ความสูง และความลึกของภาพ



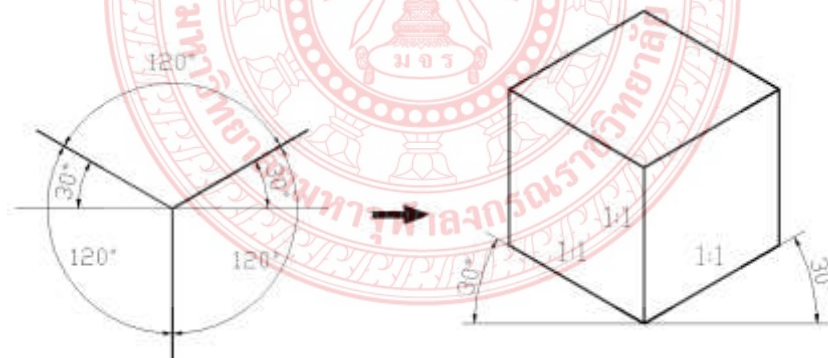
ภาพที่ ๒๕ ภาพสามมิติแบบ TRIMETRIC

๒. ภาพสามมิติแบบไดเมตริก DIMETRIC เป็นภาพสามมิติที่มีลักษณะคล้ายกับภาพถ่าย และง่ายต่อการอ่านแบบ แต่ไม่ค่อยนิยมในการเขียนแบบ เพราะเป็นภาพที่เขียนได้ยาก เนื่องจากมุมที่ใช้เขียน เอียง ๗ องศา และ ๔๒ องศา และขนาดความหนาของภาพที่เขียนจะลดขนาดลงครึ่งหนึ่งของความหนาจริง เป็นภาพเขียนแบบสามมิติที่มีมุมรอบศูนย์กลางจำนวนสามแกน โดยสองแกนมุม เท่ากัน ส่วนแกนที่สามทำมุมต่างออกไป และแกนหลักต้องทำมุมตั้งฉากกับแนวนอน โดยมีรูปแบบ อัตราส่วนความกว้าง ความสูง และความลึกของภาพอยู่หลายรูปแบบ



ภาพที่ ๒๖ ภาพสามมิติแบบ DIMETRIC

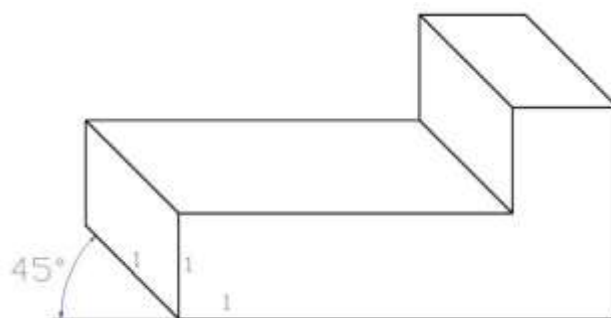
๓. ภาพสามมิติแบบไอโซเมตริก ISOMETRIC เป็นภาพสามมิติที่นิยมเขียนมาก เพราะภาพที่เขียนง่าย เป็นภาพเขียนแบบสามมิติที่มีมุมรอบศูนย์กลางจำนวนสามแกนเนื่องจากภาพมีมุมเอียง ๓๐ องศา ทั้งสองข้างเท่ากัน โดยทั้งสามแกนทำมุม ๑๒๐ องศาเท่ากัน และแกนหลักต้องทำมุมตั้งฉากกับแนวนอน โดยมีสัดส่วนความกว้าง ความสูง และความลึกของภาพ และขนาดความยาวของภาพทุกด้านจะมีขนาดเท่าขนาดงานจริง ภาพที่เขียนจะมีขนาดใหญ่มากทำให้เปลืองเนื้อที่กระดาษ



ภาพที่ ๒๗ ภาพสามมิติแบบ ISOMETRIC

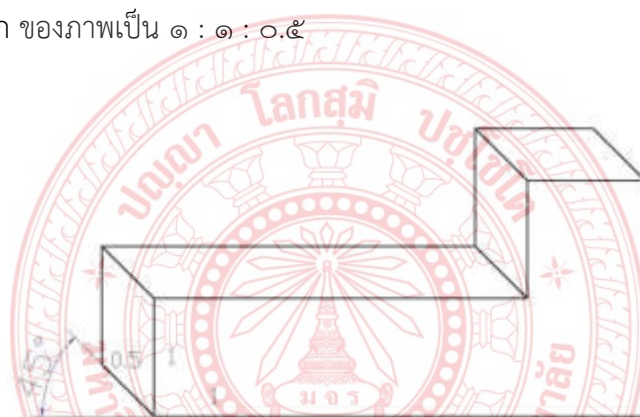
๔. ภาพสามมิติแบบออบลิค OBQIUE เป็นภาพสามมิติที่นิยมเขียนมาก สำหรับงานที่มีรูปร่างเป็นส่วนโค้ง หรือรูปกลมเพราะสามารถเขียนได้ง่ายและรวดเร็วเนื่องจากภาพ OBQIUE จะวางภาพด้านหนึ่งอยู่ในแนวระดับ เอียงทำมุมเพียงด้านเดียว โดยเขียนเป็นมุม ๔๕ องศา สามารถเขียนเอียงได้ทั้งด้านซ้ายและขวาความหนาของงานด้านเอียงขนาดลดลงครึ่งหนึ่ง ภาพ OBQIUE มี ๒ แบบ คือ แบบคาวาเลียร์ (CAVALIER) และแบบคาบิเนต (CABINET)

๔.๑ ภาพออบลิคแบบเต็มส่วน (Cavalier) เป็นแบบที่มีอัตราส่วนภาพระหว่างความกว้าง : ความสูง : ความลึกของภาพเป็น ๑ : ๑ : ๑



ภาพที่ ๒๘ ภาพสามมิติแบบ Cavalier

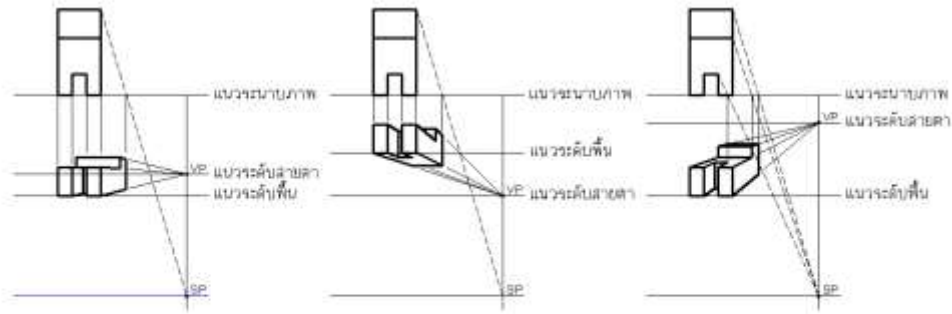
๔.๒ ภาพออบลิคแบบครึ่งส่วน (Cabinet) เป็นแบบที่มีอัตราส่วนภาพระหว่างความกว้าง : ความสูง : ความลึก ของภาพเป็น $๑ : ๑ : ๐.๕$



ภาพที่ ๒๙ ภาพสามมิติแบบ Cabinet

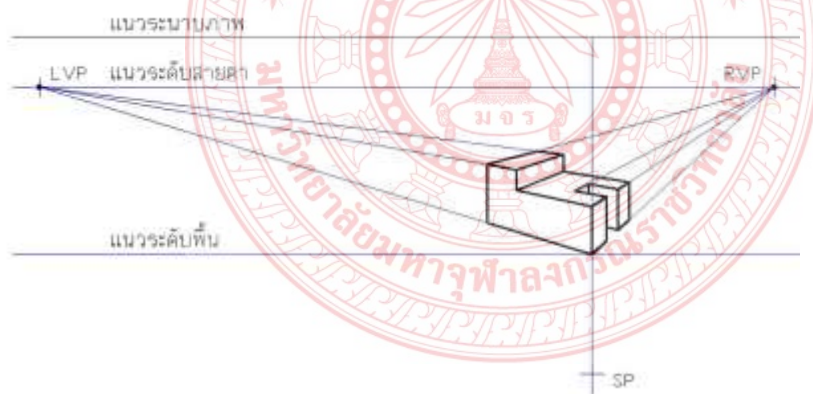
๕. ภาพสามมิติแบบทัศนียภาพ PERSPECTIVE เป็นภาพ ๓ มิติ อีกชนิดหนึ่งที่ยิยมในการร่างภาพ มีลักษณะของการร่างแบบคล้ายคลึงกับลักษณะของการมองเห็นของมนุษย์มากที่สุด และเป็นการเขียนภาพ ๓ มิติ ที่ยากกว่าชนิดอื่นๆ เป็นภาพทัศนียภาพสามมิติที่มีลักษณะเป็นจุดรวมสายตา เมื่อภาพมองดูภาพที่ใกล้ก็จะมีขนาดใหญ่ และเมื่อไกลออกไปจะมองเห็นเล็กลงไปรวมจุดภาพเขียนแบบชนิดนี้นิยมใช้เขียนในงานสถาปัตยกรรม มีอยู่ ๓ แบบ ดังนี้

๕.๑ ภาพทัศนียภาพแบบรวมสายตา ๑ จุด เป็นภาพเขียนแบบที่มองเห็นด้านหน้า ลักษณะตรงตั้งฉากและจะเห็นด้านอื่นเอียงเล็กลงไปรวมจุดเพียงหนึ่งจุด มีอยู่ ๓ ลักษณะคือ แนวระดับสายตา, แนวมุมสูง และแนวมุมต่ำ



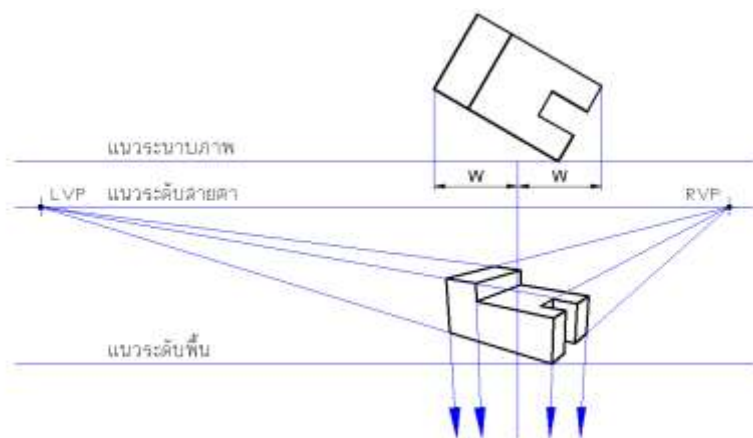
ภาพที่ ๓๐ PERSPECTIVE แบบ ๑ จุด

๕.๒ ภาพทัศนียภาพแบบรวมสายตา ๒ จุด เป็นภาพเขียนแบบที่มีจุดรวมสายตาอยู่ ๒ จุด คือ จุดทางด้านซ้ายมือ (LVP) และจุดทางด้านขวามือ (RVP)



ภาพที่ ๓๑ PERSPECTIVE แบบ ๒ จุด

๕.๓ ภาพทัศนียภาพแบบรวมสายตา ๓ จุด เป็นภาพเขียนแบบที่มีจุดรวมสายตาอยู่ ๓ จุด คือจุดรวมสายตาทางด้านซ้ายมือ จุดรวมสายตาทางด้านขวามือ และจุดรวมสายตาทางด้านล่าง (หรือ ด้านบน)



ภาพที่ ๓๒ PERSPECTIVE แบบ ๓ จุด



Fig 4

Fig 5

Fig 6

ภาพที่ ๓๓ PERSPECTIVE ทั้ง ๓ แบบ

ภาพ ๓ มิติ เป็นเทคโนโลยีในการผลิตภาพอย่างหนึ่ง ปัจจุบันสามารถออกแบบได้โดยใช้โปรแกรมในคอมพิวเตอร์ ทั้งนี้เพื่อให้เกิดความสมจริงของภาพ ทำภาพให้ออกมามีลักษณะขนุน ลึกหนา บาง เพื่อให้ความรู้สึกแบบว่าพุ่งออกมาจริงๆ เหมือนกำลังได้สัมผัสกับสิ่งตรงหน้า แต่ความจริงแล้วเป็นการทำเพื่อหลอกตา เพราะตามปกติจะเห็นภาพในรูปแบบความกว้างและยาวเท่านั้น ในปัจจุบันมีความนิยมการวาดภาพ ๓ มิติ ในพิพิธภัณฑ์ ผนังตึก ผนังกำแพง หรือตามพื้นถนนในสถานที่ท่องเที่ยวต่างๆ มากขึ้น โดยมุ่งเน้นในการถ่ายรูป คือให้คนจริงๆ ไปยืนอยู่บนภาพวาดเหล่านั้น ซึ่งก็

อาจจะมึนงงทั้งบนพื้นและกำแพง แล้วก็ให้แสดงท่าทางต่างๆ ให้สอดคล้องกับภาพ ก็จะเหมือนกับไปยืนอยู่บนสถานที่จริงหรือสิ่งที่อยู่ในภาพในนั้น

๒.๓.๓ หลักการศิลปะเชิง ๓ มิติ

ศิลปะเชิง ๓ มิติ หรือศิลปะลวงตา ภาษาฝรั่งเศส เรียกว่า Trompe-l'œil (ทรมอปลูยล์) แปลว่า “ลวงตา” (Optical illusion) หมายถึง ภาพที่หลอกตาให้มองเห็นและรับรู้ผิดพลาดไปจากความเป็นจริง โดยตาทำหน้าที่รับภาพเข้ามา ส่วนสมองทำหน้าที่ประมวลผลและวิเคราะห์ว่าภาพที่รับเข้ามาเป็นภาพอะไร มีสีอะไร เป็นภาพเคลื่อนไหวหรือภาพนิ่ง เมื่อแสงจากวัตถุกระทบกับเลนส์ตา จะเกิดการหักเหและเกิดเป็นภาพจริงบริเวณจอตา (retina) และจอตา ก็จะดูดซับและแปลงภาพให้เป็นสัญญาณไฟฟ้าส่งต่อไปยังสมอง

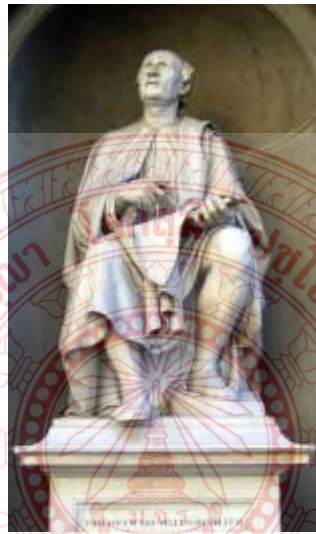
ศิลปะเชิง ๓ มิติ เป็นเทคนิคการสร้างศิลปะแบบหนึ่งที่ทำให้ผลที่ออกมาดูเหมือนมีความเป็นภาพ ๓ มิติ แม้ว่าจะเป็นจิตรกรรมสองมิติ ซึ่งทำโดยการเขียนให้ลวงตา คือ มีเพียงความกว้างและความยาว แต่น้ำหนักสีที่แตกต่างกันทำให้เกิดความตื้นและลึกขึ้น จนสามารถให้ความรู้สึกทางการมองของผู้ดูเสมือนเป็น ๓ มิติ คือ มีความกว้าง ความยาว และความลึก

แม้ว่า “Trompe-l'œil” จะมีต้นกำเนิดมาจากสมัยศิลปะบาโรก [Baroque] เป็นสมัยหนึ่งของศิลปะตะวันตกซึ่งเริ่มประมาณต้นคริสต์ศตวรรษที่ ๑๗ ที่กรุงโรม ประเทศอิตาลี บาโรกจะเน้นความเป็นนาฏกรรม ศิลปะจะแสดงความขัดแย้ง (tension) และความหรรษา โอ้อวด บาโรกเป็นลักษณะของประติมากรรม จิตรกรรม วรรณกรรม นาฏศิลป์ และดนตรี ถ้ากล่าวถึงดนตรีแบบบารอกก็จะหมายถึงสมัยสุดท้ายของเคาน์เตอร์พอยต์ (Counterpoint) ที่กล่าวถึงความสัมพันธ์ของการเล่นระหว่างเสียงหรือเครื่องดนตรีมากกว่าสองชนิดที่อาจจะสะท้อนกันและกัน แต่คนละระดับเสียง หรือบางครั้งก็อาจจะสลับเสียงสะท้อน หรือไม่อีกทีก็อาจจะย้อนแก่นสาร (reversing theme) ของดนตรีชิ้นนั้นไปเลย

แท้จริง การเขียนแบบลวงตามีมานานก่อนหน้านั้น มักจะใช้ในการเขียนจิตรกรรมฝาผนัง ตัวอย่างของงานที่ใช้การเขียนลักษณะนี้ก็มีให้เห็นอยู่บ้างในศิลปะจากสมัยกรีกและโรมันที่พบในปอมเปอี การเขียน “Trompe-l'œil” ที่นิยมกันก็มักจะเขียนเป็นหน้าต่าง ประตู หรือโถงทางเดิน เพื่อจะทำให้ห้องดูใหญ่โตกว้างขวางขึ้น ในสมัยกรีกโบราณเล่าถึงการแข่งขันระหว่างจิตรกรผู้มีชื่อเสียงสองคน ซูซีส (Zeuxis) เขียนภาพหนึ่งที่ดูเหมือนจริงจนนกบินลงมาตองุ่นในภาพ พาร์ราเซียส (Parrhasius) ซึ่งเป็นคู่แข่งซูซีสก็บอกซูซีสให้ตั้งม่านที่ขาดรุ่งริ่งเพื่อที่จะได้ดูภาพหลังม่าน พาร์ราเซียสชนะการแข่งขันเพราะม่านที่ซูซีสเห็นโดยแท้ที่จริงแล้วเป็นภาพเขียน

ประมาณ ค.ศ.๑๔๑๕ ฟิลิปโป บรูเนลเลสกี (Filippo Brunelleschi : ๑๓๗๗ – April ๑๕, ๑๔๔๖) นักสถาปัตยกรรมที่มีชื่อเสียงของอิตาลีในสมัยฟื้นฟูศิลปวิทยา (Renaissance) ได้แสดง

วิธีการทางเรขาคณิตที่เรียกว่าเพอร์สเปคทีฟ ซึ่งศิลปินได้นำมาใช้ในการเขียนแบบและเขียนภาพ การแสดงของเขา คือ การวาดโครงสร้างของสิ่งก่อสร้างในสไตล์ศิลปะของเมืองฟลอเรนซ์ (Florentine) ลงบนกระจก เมื่อโครงสร้างของภาพวาดได้ถูกต่อเติมเขาสังเกตเห็นว่าเส้นตรงทั้งหลายได้ลู่เข้าสู่เส้นแนวนอน และเขายังได้พบข้อเท็จจริงว่าภาพเขียนบนกระจกของสถานที่ในโบสถ์ที่ยังไม่มีประตูเข้าออกของโบสถ์ เมื่อมองลอดรูเล็กๆ ออกไปทางข้างหลังของภาพจะเห็นเป็นภาพภายในโบสถ์ จึงเกิดแนวคิดของความรู้ทางเพอร์สเปคทีฟ



ภาพที่ ๓๔ Filippo Brunelleschi



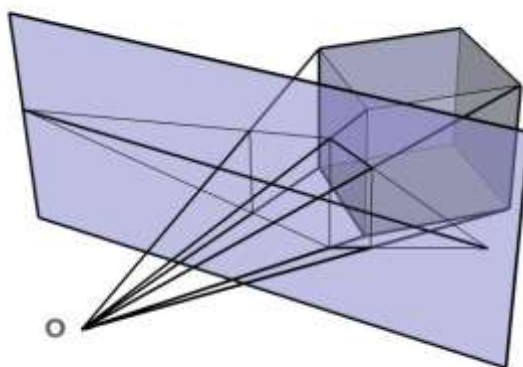
ภาพที่ ๓๕ Nave of the San Lorenzo : ค.ศ.๑๔๒๑-๑๔๔๐

นักศิลปะของอิตาลีในสมัยฟื้นฟูศิลปวิทยาได้ใช้ความรู้เรขาคณิตแบบเพอร์สเปคทีฟในงานเขียนโดยเฉพาะการเขียนภาพต่างๆ ตามวิหารโบสถ์ และสิ่งก่อสร้างอื่นๆ ตัวอย่างเช่น ภาพวาดของปิเอโตร เปอรูจิโน (Pietro Perugino) แสดงสถาปัตยกรรมที่ตั้งตระหง่านในพื้นที่สี่เหลี่ยมตารางหมากรุก พื้นที่สี่เหลี่ยมกระดานหมากรุกนี้เป็นหลักการเบื้องต้นของเรขาคณิตแบบเพอร์สเปคทีฟเส้นตรงเหล่านี้ลู่เข้าสู่จุดลื่นสุด และมีอัตราส่วนแนวนอนถอยเข้าหาจุดลู่เข้าด้วยระยะทางทางเรขาคณิตที่สามารถกำหนดได้ นี่กลายเป็นส่วนหนึ่งของศิลปะของการออกแบบภาพ แนวทางของเพอร์สเปคทีฟเป็นการเขียนภาพที่เริ่มต้นจากจุดเดี่ยวๆ ที่มองเห็นและขยายไปยังส่วนประกอบอื่นๆ ของสิ่งของ



ภาพที่ ๓๖ ภาพวาดโบสถ์โรมัน (the Sistine Chapel)
ปิเอโตร เปอรูจิโน วาดด้วยปูนเปียกในปี ค.ศ.๑๔๘๑-๑๔๘๒

การใช้เพอร์สเปคทีฟเขียนภาพในสมัยฟื้นฟูศิลปวิทยาเพิ่มขึ้นอย่างรวดเร็ว ฟิลิปโป บรูเนลเลสกิ เป็นคนแรกที่เข้าใจเพอร์สเปคทีฟ โดยมีเพื่อนนักคณิตศาสตร์อีกหลายคนเป็นผู้ร่วมคิดเทคนิคเพอร์สเปคทีฟ (perspective) ซึ่งเป็นเครื่องมือของการสร้างภาพ ๓ มิติ เป็นแขนงหนึ่งของวิชาคณิตศาสตร์ที่นำไปประยุกต์ในการออกแบบ การสร้างสื่อที่เคลื่อนไหวได้ โดยใช้หลักการเพอร์สเปคทีฟเป็นเครื่องขยายในการมองเห็น วิชาคณิตศาสตร์จัดให้เรื่องราว เพอร์สเปคทีฟเป็นหน่วยความรู้สำคัญในวิชาเรขาคณิตเชิงภาพฉาย (projective geometry)



ภาพที่ ๓๗ รังสีของแสงผ่านวัตถุไปตกยังระนาบของภาพและผ่านสายตา

หลักการเบื้องต้นของเพอร์สเปกทีฟ สามารถอธิบายได้โดยประยุกต์หลักการศิลปะเชิงกราฟ พิจารณาจากภาพด้านล่าง สายตาที่มองเห็นมีข้อจำกัดใน ๒ ทาง คือ

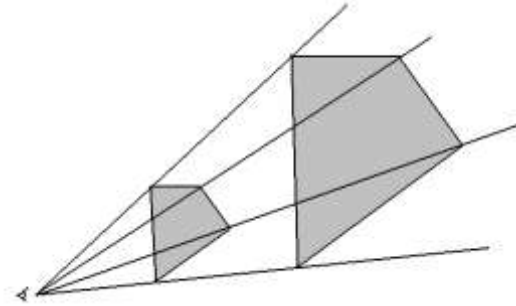
๑. **มองเห็นวัตถุภายในขอบเขตที่เห็น (field of vision)** ซึ่งอยู่ในวงรีที่วงไว้ จุดยอดของกรวยกลมอยู่ที่ดวงตา ภาพที่มองออกไปสำหรับคนปกติ จะวัดขนาดของมุมที่จุดยอดของกรวยได้ประมาณ ๑๒๐ องศา ซึ่งมุมนี้วัดได้จากขนาดของเรตินา และระยะทางจากวัตถุ



ภาพที่ ๓๘ ขอบเขตการมองเห็นด้วยสายตาคคนปกติ^{๕๘}

๒. สายตามองไปที่จุดในแนวเส้นตรง ไม่สามารถมองเห็นด้านหลังของวัตถุ เพราะฉะนั้นจุดประสงค์ของการมองเห็นหุ่นหรือสิ่งของคือจุดทั้งหมดจะอยู่ในรังสีจากสายตาเท่ากัน เพราะว่าสายตามองเห็นจุดเหล่านั้นเพียงครั้งเดียว ในหลักการทางคณิตศาสตร์จุดเหล่านี้สามารถกำหนดเป็นจุดตรงกันข้ามกับวัตถุได้

^{๕๘} Henle, M. *Modern Geometries*. (NJ: Prentice. ๒๐๐๑), p.๑๓๗



ภาพที่ ๓๙ รังสีของแสงฉายไปปรากฏบนจอในแนววงเดียวกันกับที่ตามองเห็น

หลักการทางคณิตศาสตร์ที่ค้นพบและนำไปประยุกต์ของเพอร์สเปคทีฟ มีบทนิยามและทฤษฎีบทที่สำคัญดังต่อไปนี้

บทนิยาม ๑. ปริภูมิยูคลิดสามมิติ V (Three – dimensional Euclidean space V) คือ เซตของจุด $p = (x, y, z)$ ซึ่งแทนด้วยพิกัดจำนวนจริง ๓ จำนวน หลายจุด ระนาบจำนวนจริงเชิงภาพฉาย (real projective plane) P_2 คือเซตของจุดทั้งหมดใน V ยกเว้นจุดกำเนิด นั่นคือ

$$P_2 = \{ p = (x, y, z) \mid x, y, z \text{ เป็นจำนวนจริง ยกเว้นทุกค่าเป็น } 0 \}$$

ภายใต้เงื่อนไขที่ว่าแต่ละจุดคือจุดเอกเทศ ด้วยค่าสเกล่าที่ไม่เป็น ๐ คูณกับตัวของมันเอง ดังนั้น p ก็คือ kp เมื่อ k เป็นจำนวนจริงไม่เป็น ๐

บทนิยาม ๒. จุดในระนาบจำนวนจริงเชิงภาพฉาย P_2 คือ เส้นในปริภูมิยูคลิดสามมิติ V ที่ผ่าน ไปตลอด ยกเว้นจุดกำเนิด เส้นในระนาบจำนวนจริงเชิงภาพฉาย P_2 คือ ระนาบในปริภูมิยูคลิดสามมิติ V ที่ผ่านไปตลอด ยกเว้นจุดกำเนิด

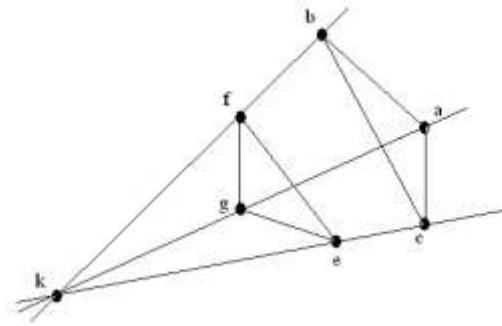
ทฤษฎีบท ๑. ในระนาบจำนวนจริงเชิงภาพฉาย จุด ๒ จุดที่แตกต่างกันจะกำหนดเส้นได้เส้นเดียวที่ผ่านจุด ๒ จุดนี้ เส้น ๒ เส้นที่แตกต่างกันจะ กำหนดจุดได้จุดเดียวที่ผ่านเส้น ๒ เส้นนี้

ทฤษฎีที่สำคัญเกี่ยวกับเพอร์สเปคทีฟของจุดและเส้นมีดังนี้

บทนิยาม ๓. สามเหลี่ยมใดๆ ๒ รูป เป็นเพอร์สเปคทีฟจากจุด (perspective from a point) ถ้ากำหนดให้เส้นตรงที่สอดคล้องกับจุดยอดเข้าคู่กันมีจุดตัดร่วมกันได้

สามเหลี่ยมใดๆ ๒ รูป เป็นเพอร์สเปคทีฟจากเส้น (perspective from a line) ถ้ากำหนดให้จุดที่สอดคล้องกับเส้นเข้าคู่กันจะมีด้านตัดร่วมกันได้

เพอร์สเปคทีฟจากจุดและเพอร์สเปคทีฟจากเส้นอธิบายได้ดังภาพต่อไปนี้



ภาพที่ ๔๐ เพอร์สเปคทีฟจากจุด

ภาพเพอร์สเปคทีฟจากจุด Δabc และ efg มีเส้นตรงที่ สอดคล้องกับจุดยอดเข้าคู่กันคือ ab กับ gf , ac กับ ge และ bc กับ fe เข้าคู่กัน จุด k เป็นจุดที่ Δabc และ efg เป็นเพอร์สเปคทีฟกัน



ภาพที่ ๔๑ เพอร์สเปคทีฟจากเส้น

ภาพเพอร์สเปคทีฟจากเส้น Δabc และ efg มีจุด s , t และ u เป็นจุดที่กำหนดโดยด้านที่ สอดคล้องของสามเหลี่ยมทั้ง ๒ นั้นตัดกัน ดังนั้น abc และ efg เป็นเพอร์สเปคทีฟกัน

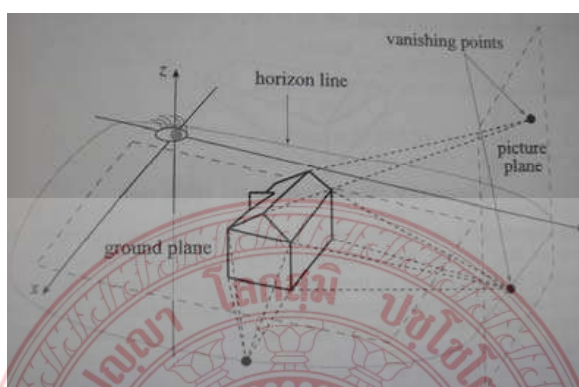
เพอร์สเปคทีฟจากจุดและเพอร์สเปคทีฟจากเส้นเกิดขึ้นได้ทั้ง ๒ แบบ โดยมีทฤษฎีกล่าว ได้ดัง ทฤษฎีบทที่ ๒ ดังต่อไปนี้

ทฤษฎีบท ๒. สามเหลี่ยมใดๆ ๒ รูป เป็นเพอร์สเปคทีฟจากจุด ก็ต่อเมื่อสามเหลี่ยม ๒ รูป นั้นเป็นเพอร์สเปคทีฟจากเส้น

ภาพเพอร์สเปคทีฟเป็นภาพที่ให้ความรู้สึกมีความลึกให้ความมั่งคั่งตาเป็นไปตามธรรมชาติที่ มองเห็น ส่วนประกอบของภาพเพอร์สเปคทีฟ ประกอบด้วย

๑. เส้นแผ่นระนาบ (picture plane) คือเส้นระนาบเพื่อที่จะเขียนภาพ หรือระนาบที่จะ เขียนภาพหรือ คือแผ่นกระดาษนั่นเอง

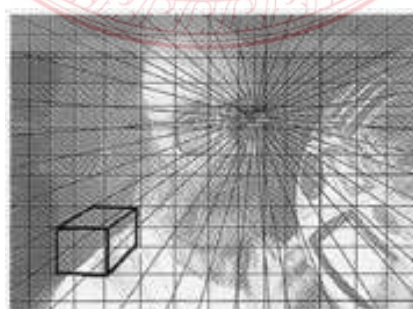
๒. เส้นพื้น (ground line) คือพื้นห้อง หรือเส้นพื้นโลกที่วัตถุวางอยู่
๓. เส้นระดับตา (horizon line) คือเส้นที่ขนานกับเส้นพื้นและจะขึ้นลงได้ ถ้ามองจากที่สูงหรือต่ำ เป็นเส้นสำคัญที่จุดรวมสายตา (vanishing point) จะอยู่บนเส้นนี้
๔. จุดมอง (station point) คือตำแหน่งที่มอง ถ้าจุดมองอยู่ใกล้วัตถุเกินไปจะทำให้เกิดภาพประหลาดได้



ภาพที่ ๔๒ องค์ประกอบที่สำคัญของเพอร์สเปคทีฟ^{๕๙}

ภาพเพอร์สเปคทีฟมีลักษณะ ๓ แบบ

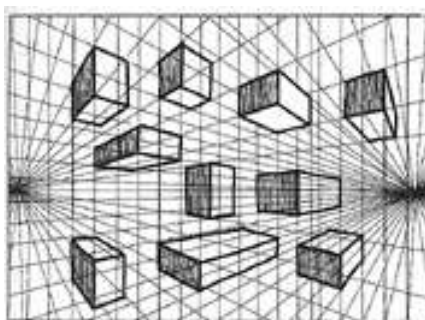
แบบที่ ๑. เพอร์สเปคทีฟจุดเดียว (one - point perspective) หรือแบบขนาน (parallel perspective) จะมีเส้นขนาน ๒ ชุด คือชุดที่ ๑ จะขนานกับเส้นแผ่นระนาบ และชุดที่ ๒ จะตั้งฉากกับเส้นแผ่นระนาบ



ภาพที่ ๔๓ เพอร์สเปคทีฟจุดเดียว

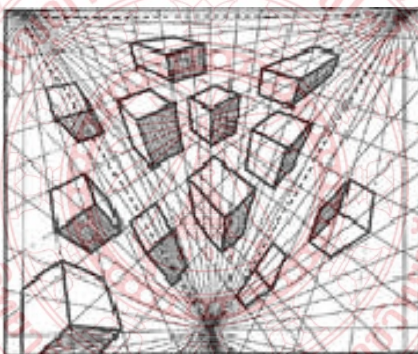
แบบที่ ๒. เพอร์สเปคทีฟ ๒ จุด (two - point perspective) จะมีจุดรวมสายตา ๒ จุด สำหรับเส้นคู่ขนาน ๒ ชุด แต่ละชุดไปบรรจบที่จุดรวมสายตาของแต่ละจุด

^{๕๙} Henle, M. *Modern Geometries*. (NJ: Prentice. ๒๐๐๑), p. ๑๔๕.



ภาพที่ ๔๔ เพอร์สเปคทีฟ ๒ จุด

แบบที่ ๓. เพอร์สเปคทีฟ ๓ จุด (three – point perspective) จะมีเส้นขนาน ๓ ชุด ทำมุมกับเส้นแผ่น



ภาพที่ ๔๕ เพอร์สเปคทีฟ ๓ จุด

เพอร์สเปคทีฟเป็นเรื่องของภาพที่มองเห็นด้านต่างๆ ทุกด้าน โดยเฉพาะภาพทิวทัศน์จะเห็นเป็นภาพลึกลับสมจริงตามธรรมชาติ เพอร์สเปคทีฟ เป็นการประยุกต์ทางเรขาคณิตภาพฉายซึ่งเป็นสาขาหนึ่งคณิตศาสตร์ มีประโยชน์สำหรับนักคอมพิวเตอร์ที่นำไปใช้เขียนโปรแกรมเกี่ยวกับภาพ ๓ มิติ เพื่อช่วยออกแบบโดยเฉพาะด้านการสร้างภาพยนตร์ และการโฆษณา นอกจากนี้ยังเขียนแบบออกแบบ มีการใช้เพอร์สเปคทีฟในการประยุกต์ใช้เขียนภาพ เขียนแบบโครงสร้างอาคาร ซึ่งได้ภาพมองเห็นได้ทุกด้าน^{๖๐}

^{๖๐} ซะอิม สายทอง, “เพอร์สเปคทีฟ”, ก้าวทันโลกวิทยาศาสตร์, (ปีที่ ๘ (๑): ๒๕๕๑): ๑-๗.



ภาพที่ ๔๖ “หลบหนีการวิจารณ์” โดย เปเร บอร์เรลล์ เดล คาโซ ค.ศ. ๑๘๗๔

หลักการวาดภาพแบบเพอร์สเปคทีฟ เป็นหลักการสำคัญที่ศิลปินได้นำไปประยุกต์ใช้ในการเขียนรูปภาพ ๓ มิติให้มีความสมจริงมากขึ้น เช่น ในปี ค.ศ. ๑๘๗๔ เปเร บอร์เรลล์ เดล คาโซ ได้วาดภาพชื่อ “หลบหนีการวิจารณ์” โดยใช้ศิลปะเชิง ๓ มิติ หรือ ศิลปะลวงตา จะเห็นได้ว่า ภาพสามมิตินี้เป็นการจัดปริมาตรที่เป็นจริงในที่ว่างด้วยองค์ประกอบ คือ รูปทรง เส้น ระนาบ ที่ว่าง สี และผิวสัมผัส ฯลฯ เป็นเทคนิคการสร้างศิลปะแบบหนึ่งที่ทำให้ผลลัพธ์ออกมาดูเหมือนมีความเป็นภาพ ๓ มิติ โดยการเขียนให้เกิดภาพลวงตา ถึงแม้จะมีเพียงความกว้างและความยาว แต่น้ำหนักสีที่แตกต่างกัน ทำให้เกิดความตื้นและลึกขึ้น จนสามารถให้ความรู้สึกรวมถึงการมองของผู้ดูเสมือนเป็น ๓ มิติ โดยใช้การจัดองค์ประกอบทางศิลปะให้เป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน โดยมีมิติของการมองได้ทั้งความกว้าง ความยาว ความสูงหรือความหนา และมีมิติที่กินบริเวณพื้นที่ว่างที่มีทั้งเคลื่อนไหวได้และเคลื่อนไหวไม่ได้

การออกแบบงานสามมิตินั้น ผู้วาดต้องศึกษาและฝึกปฏิบัติหลักการออกแบบศิลปกรรมเบื้องต้นอย่างเชี่ยวชาญ กล่าวถึงทัศนธาตุและหลักการออกแบบทั้งหลายตามลำดับสามารถนำมาประยุกต์ใช้ได้กับงานออกแบบสามมิติ องค์ประกอบพื้นฐานที่จะนำมาใช้ในงานออกแบบ คือ รูปทรง เส้น ระนาบ ที่ว่าง สี พื้นผิว จังหวะ เอกภาพ และดุลยภาพ เพราะสิ่งเหล่านี้มีผลโดยตรงต่อดุลยภาพที่เป็นจริงและดุลยภาพที่วัดได้ด้วยสายตา การสร้างงานศิลปะสามมิติมีความซับซ้อนมากกว่าการออกแบบสองมิติตรงที่งานสองมิตินำเสนอภายในกรอบภาพเท่านั้น แต่งานสามมิตินำเสนอรูปทรงและพื้นที่ว่างสามมิติเพิ่มขึ้นมาให้สัมพันธ์กัน เพื่อให้ผู้ชมสามารถชมความงามได้รอบทิศ ซึ่งผู้สร้างงานจะต้องเข้าใจมุมมองและระยะของการมองด้วย ในที่นี้จึงขอกล่าวถึงงานออกแบบสามมิติเฉพาะเพียงบางส่วนที่ได้มีการพัฒนาขึ้นมาจากการออกแบบสองมิติและสามารถนำไปประยุกต์ใช้ในงานสิ่งพิมพ์

ได้การออกแบบ จึงเริ่มต้นตั้งแต่วัตถุประสงค์ของการสร้างงานว่า จะนำงานออกแบบสามมิติชนิดนั้นไปใช้ทำอะไร มีแนวเรื่อง และแนวคิดอย่างไร ต้องการให้คงสภาพเหมือนจริงตามธรรมชาติ เพิ่มรูปลดรูป เป็นรูปทรงธรรมชาติ รูปเรขาคณิต หรือรูปทรงอิสระ วัสดุและกรรมวิธีในการทำงานเหล่านี้เป็นต้น

ปัจจุบันมีความนิยมการวาดภาพ ๓ มิติมากขึ้น และมีการจัดแสดงไว้ในที่ต่างๆ เช่นในห้องจัดแสดงหรือพิพิธภัณฑ์ กระดาษหรือสื่อออนไลน์ รวมไปถึงในพื้นที่สาธารณะต่างๆ อาทิ

กลุ่มที่ ๑ ภาพ ๓ มิติในพิพิธภัณฑ์



ภาพที่ ๔๗ Art in paradise พัทยา

ที่อยู่ : ๗๘/๓๔ หมู่ ๙ ถนนพัทยาสาย ๒ ตำบลหนองปรือ อำเภอบางละมุง ชลบุรี

Art in paradise เป็นพิพิธภัณฑ์ภาพจิตรกรรม ๓ มิติ แห่งแรกในประเทศไทยโดยรวบรวมภาพวาดแบบ ๓ มิติ ไว้กว่า ๒๐๐ ภาพ ผู้เข้าชมสามารถสัมผัสผลงานศิลปะได้อย่างใกล้ชิด ในแต่ภาพก็จะมีตัวอย่างการวางท่าทางติดไว้ด้านข้างงานศิลปะแต่ละชิ้น เพื่อเป็นแนวทางให้นักท่องเที่ยวดูว่าจะวางท่าทางแบบใด



ภาพที่ ๔๘ Arts of Korat Mirage Museum นครราชสีมา

ที่อยู่ : ถนนสีบศิริ ตำบลในเมือง อำเภอเมืองนครราชสีมา นครราชสีมา

Arts of Korat Mirage Museum พิพิธภัณฑ์ภาพวาด ๓ มิติแห่งแรกในภาคอีสาน สัมผัสงานศิลปะในแบบใกล้ชิดตัวงาน ถ่ายภาพร่วมกับภาพเขียนได้อย่างอิสระ เสมือนเราเป็นส่วนหนึ่งในงานนั้น ตัวงานศิลปะก็เล่นมุมมองเหมือนทำให้ดูเป็นภาพ ๓ มิติทะลุออกมา



ภาพที่ ๔๙ Trick Art Museum Thailand

ที่อยู่ : ๕๕๕ หมู่ ๓ อาคาร ชานโตรีนีพาร์ค (ชะอำ) ถนนเพชรเกษม ตำบลเขาใหญ่ อำเภอชะอำ เพชรบุรี

ทริก อาร์ต มิวเซียม ไทยแลนด์ พิพิธภัณฑ์ภาพวาด ๓ มิติ ซึ่งวาดโดยศิลปินเกาหลีที่มีชื่อเสียง ส่งตรงจากเกาะเจจู ประเทศเกาหลีใต้ สัมผัสประสบการณ์ กับนิทรรศการศิลปะรูปแบบใหม่ ที่มีทั้งภาพ ๓ มิติ ,Object Art, Digital Art ภายใน Trick Art Museum Thailand มีให้ได้สัมผัสกันถึง ๓ แบบด้วยกัน ได้แก่

- Painting Art มหัตศจรรย์แห่งภาพลวงตาในรูปแบบ ๓ มิติ ภาพเสมือนมีชีวิตจริง
- Object Art แนวความคิดใหม่ในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ โดยประยุกต์การใช้ภาพลวงตาเข้ากับการจำลองแบบพื้นที่อยู่อาศัยในชีวิตประจำวัน
- Digital Art พื้นที่จัดแสดงงานนิทรรศการแบบโต้ตอบ โดยใช้เทคนิคทางคอมพิวเตอร์เทคโนโลยีใหม่ล่าสุด เพื่อสร้างลูกเล่นให้กับงานศิลปะด้วยการจำลองสภาวะเสมือนจริง



ภาพที่ ๕๐ For Arts Sake Museum หัวหิน

ที่อยู่ : ๒๒/๑๔๑ ถนนเพชรเกษม ตำบลหัวหิน อำเภอหัวหิน ประจวบคีรีขันธ์

For Arts Sake (ฟอ์ อาร์ท เซค) พิพิธภัณฑ์ภาพ ๔ มิติแห่งแรกในประเทศไทย ภายในพิพิธภัณฑ์ สามารถสัมผัสกับงานศิลปะอย่างใกล้ชิด สนุกสนานไปกับแนวคิดการถ่ายภาพใหม่ ๆ โดยแนวคิดการวาดภาพ ๔ มิติ ภายในพิพิธภัณฑ์นั้นได้รวมเอาศิลปะการวาดภาพฝาผนังแบบ Realistic ร่วมไปกับการจัดแสงและเสียง ที่จะทำใหู้สึกได้ว่า ได้เข้าร่วมในบรรยากาศภาพวาดนั้นอย่างแท้จริง



ภาพที่ ๕๑ Art in Paradise Bangkok

ที่อยู่ : ๙๙ อาคาร ชั้น ๔ ดิเอสพลานาด รัชดา ถนนรัชดาภิเษก แขวงดินแดง เขตดินแดง กรุงเทพฯ

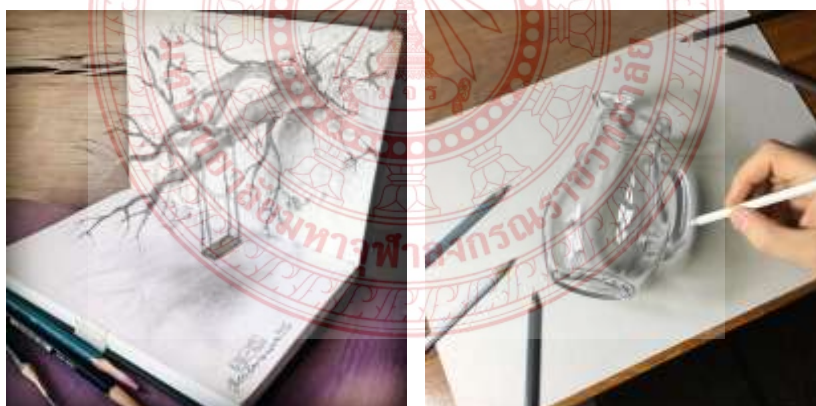
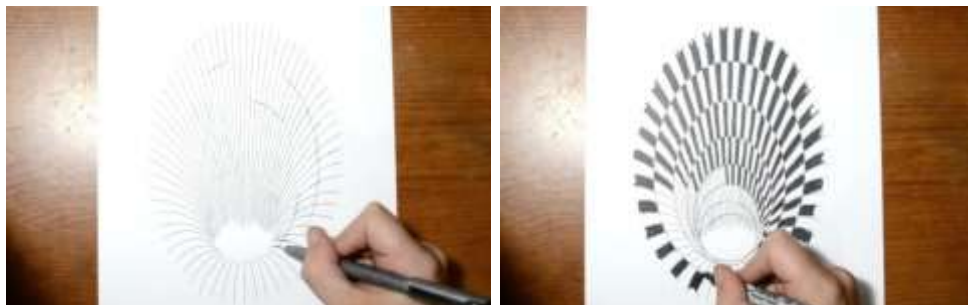
Art in Paradise Bangkok พิพิธภัณฑ์ภาพ ๓ มิติ แห่งใหม่ของชาวกรุงเทพ ให้ผู้เข้าชมได้แบ่งปันประสบการณ์แห่งความสุขร่วมกัน ด้วยการถ่ายภาพกับภาพจิตรกรรมทั้งบนฝาผนังและบนพื้นเดินทางสะดวกโดย MRT ลงสถานีศูนย์วัฒนธรรม ทางออกที่ ๓ เอสพลานาด รัชดา ชั้น ๔



ภาพที่ ๕๒ Art in Paradise: Illusion Art Museum (Chiang Mai)

ที่อยู่ : เลขที่ ๑๙๙/๙ ถนนเจริญประเทศ ตำบลช้างคลาน อำเภอเมือง จังหวัดเชียงใหม่
 พิพิธภัณฑ์ภาพวาดลวงตา (Illusion Art Museum) แห่งแรกในจังหวัดเชียงใหม่ ก่อตั้ง
 โดย คุณ จาง กิว ซ็อก (Jang Kyu Suk) ชาวเกาหลี โดยนำเสนอศิลปะภาพวาดลวงตา หรือ Illusion
 Art ศิลปะการวาดภาพที่อาศัยเทคนิค และความเชี่ยวชาญในการวาดภาพลงบนพื้นผิวเรียบให้
 กลายเป็น “ภาพ ๓ มิติ” และให้ความรู้สึกที่เหมือนจริง (Realistic Art) มีการจัดแสดงภาพวาด
 สร้างสรรค์โดยจิตรกรระดับมืออาชีพจากประเทศเกาหลีทั้งหมด ๑๔ ท่าน ภายในพิพิธภัณฑ์กว่า ๑๓๐
 ภาพ แบ่งออกเป็นทั้งหมด ๘ โซน ได้แก่ โซน AQUA โลกใต้ทะเล ท้องดินแดนใต้สมุทร, โซน ZOO
 สวนสัตว์, โซน DINOSAUR สัตว์โลกล้านปี, โซน SURREALISM ศิลปะเหนือจริง, โซน CLASSIC ART
 ศิลปะยุคคลาสสิก ที่คุณก็เป็นศิลปินชื่อดังโลกได้, โซน LANNA ลานนา เพลิน ๆ กับวัฒนธรรมล้ำค่า
 , โซน THAI ประเพณีไทย สนุกสนานไปกับการเล่นของไทย และโซน EGYPTIAN อียิปต์โบราณ
 เปิดประตูสู่ดินแดนลึกลับ ทั้งยังมีภาพเมืองแถบยุโรปที่ให้ความรู้สึกเหมือนอยู่ในสถานที่จริง โซน
 ตะวันออก ประกอบด้วยภาพสถาปัตยกรรมทั้งของเกาหลี ไทย และเขมร โซนอียิปต์โบราณ สัมผัส
 บรรยากาศแห่งทะเลทราย และสุสานฟาโรห์ โซนศิลปะเหนือจริง และสัตว์โลกล้านปี รวบรวม
 ภาพวาดหลากหลายแบบที่ผู้ชมสามารถจินตนาการถ่ายภาพในแบบของแต่ละคนได้อย่างอิสระ เพื่อ
 ความสนุกสนาน และเสมือนจริง

กลุ่มที่ ๒ ภาพ ๓ มิติในกระดาษและสื่อออนไลน์



ภาพที่ ๕๓ เทคนิคการเขียนภาพสามมิติ

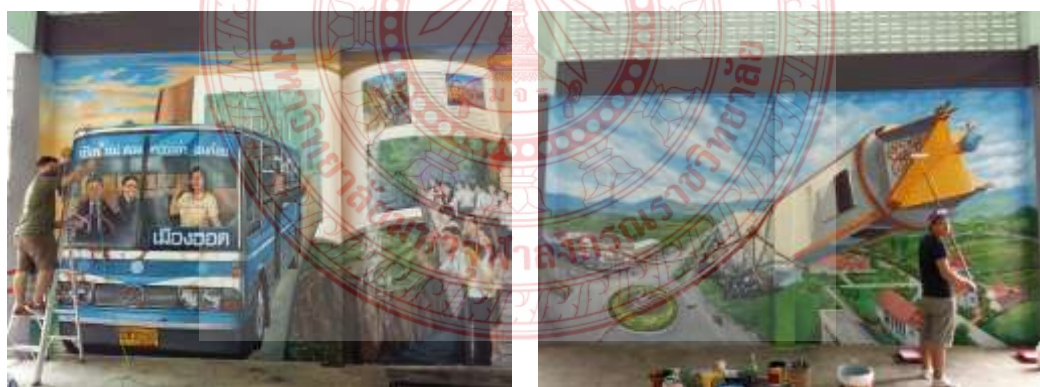
กลุ่มที่ ๓ ภาพ ๓ มิติในพื้นที่สาธารณะ



ภาพที่ ๕๔ ภาพ ๓ มิติในพื้นที่สาธารณะ

<https://www.pinterest.com/>

กลุ่มที่ ๓ ภาพ ๓ มิติในอาคาร



ภาพที่ ๕๕ มิติในอาคารเอนกประสงค์ โรงเรียนชุมชนท่าข้ามใต้ อ.ฮอด จ.เชียงใหม่

กลุ่มที่ ๔ ภาพ ๓ มิติแนวสตรีทอาร์ตในแหล่งท่องเที่ยว



ภาพที่ ๕๖ ศิลปะแนวสตรีทอาร์ต “ถนนนางงาม” เทศบาลนครสงขลา



ภาพที่ ๕๗ ศิลปะแนวสตรีทอาร์ต เทศบาลนครยะลา



ภาพที่ ๕๘ ศิลปะแนวสตรีทอาร์ต เทศบาลนครลำปาง

๒.๔ แนวคิดการพัฒนาเมืองเป็นแหล่งท่องเที่ยวทางศิลปะ

๒.๔.๑ แนวคิดการสร้างเมืองแบบมาจิสึคุริ (machizukuri)

มาจิสึคุริ [Machizukuri] เป็นคำภาษาญี่ปุ่นที่ผสมกันระหว่าง Machi หมายถึง เมือง และ Tsukuri หมายถึง การทำด้วยมือ การสร้าง^{๖๑} แปลเป็นไทยได้ว่า การปลูกชุมชน, สร้างบ้านแปลงเมือง หรือ การสรรค์สร้างเมือง คือ การพัฒนาที่อยู่อาศัยสิ่งแวดล้อมใกล้ตัวโดยมีการร่วมมือจากกลุ่มต่างๆที่หลากหลาย และเป็นการพัฒนาคุณภาพเพิ่มชีวิตชีวาและเสน่ห์ของเมือง บนฐานทุนทางวัฒนธรรมทั้งที่เป็นสิ่งที่จับต้องได้และจับต้องไม่ได้ แนวคิดนี้เป็นการอาศัยกำลังของคนในท้องถิ่นในการพัฒนาเป็นสำคัญ คนในท้องถิ่นจึงสามารถสร้างความเป็นท้องถิ่นออกมาได้อย่างเหมาะสมหรือสอดคล้องกับความต้องการของคนในท้องถิ่น สามารถเรียกเป็นคำสั้นๆ ว่า “ปรัชญาการสร้างเมือง” หมายถึง โครงการสร้างเมืองที่พยายามให้ประชาชนมีจิตสำนึกต่อท้องถิ่นที่ตนอาศัยอยู่ และให้ประชาชนที่อาศัยอยู่ในพื้นที่สามารถพัฒนาท้องถิ่นของตนเองได้ด้วยตัวเอง เพื่อร่วมกันสร้างชุมชนที่น่าอยู่ มีชีวิตชีวาและมีเสน่ห์ ตามแบบฉบับที่ประชาชนต้องการอย่างแท้จริง^{๖๒}

Akira Tamura (machizukuri no hassou. ๑๙๘๗) ได้กล่าวถึงที่มาการสร้างเมือง ไว้ในหนังสือ machizukuri no hassou ว่า หลังจากการฟื้นฟูประเทศหลังสงคราม ญี่ปุ่นกลายเป็นประเทศอุตสาหกรรมใหม่ที่จะก้าวเข้าสู่เวทีโลก จึงเกิดกระแสการพัฒนาท้องถิ่นที่มุ่งเน้นด้านการพัฒนาอุตสาหกรรมขยายไปทั่วประเทศ ท้องถิ่นในประเทศญี่ปุ่นตกอยู่ท่ามกลางกระแสการพัฒนาให้กลายเป็นเมือง แต่กลับเกิดปัญหามลพิษ และปัญหาด้านความสัมพันธ์ของการพัฒนากับประชาชนในท้องถิ่น เนื่องจากหน่วยงานส่วนท้องถิ่นที่เกี่ยวข้องแต่ละองค์กรนั้นไม่มีวิธีการที่เป็นแบบแผนเดียวกันทั้งประเทศ การบริหารจัดการตนเองในท้องถิ่นนั้นจึงไม่หลุดจากการบริหารท้องถิ่นแบบดั้งเดิมและขาดความเป็นอิสระในด้านธุรกิจก็เช่นกัน กิจกรรมธุรกิจต่างๆนั้นมุ่งเน้นสร้างโรงงานเพียงเท่านั้น และเห็นว่าการพัฒนาท้องถิ่นเป็นเรื่องขององค์กรในท้องถิ่น ประชาชนในท้องถิ่นเองก็ไม่ให้ความสนใจในการอนุรักษ์ท้องถิ่นหรือพัฒนาท้องถิ่น

กล่าวได้ว่า มาจิสึคุริ [Machizukuri] เป็นคำที่ได้ถูกนำมาใช้อย่างกว้างขวางในวงการอนุรักษ์และฟื้นฟูเมือง รวมไปถึงการปรับภูมิทัศน์ย่านในประเทศญี่ปุ่นตั้งแต่ช่วงหลังสงครามโลกครั้งที่สอง และเป็นคำที่พูดถึงเรื่อยมากระทั่งถึงปัจจุบัน แต่แท้ที่จริง ขอบเขตของคำนี้มีมากกว่าแค่การอนุรักษ์มรดกที่สำคัญทางประวัติศาสตร์ ศาสนา หรือภูมิทัศน์เมือง แต่รวมไปถึงการกระตุ้นให้เกิดการเรียนรู้และส่งเสริมคุณค่าของย่านชุมชน ไม่ว่าจะเป็นมรดกที่จับต้องได้และมรดกที่จับต้องไม่ได้ ทั้งยัง

^{๖๑} ญัฐกานต์ กัณธิ, มะจิสึคุริ (Machitsukuri) กับการพัฒนาอุตสาหกรรมการท่องเที่ยว: กรณีศึกษา การพัฒนาอุตสาหกรรมการท่องเที่ยวในจังหวัดโออิตะ ประเทศญี่ปุ่น, (เชียงใหม่: มหาวิทยาลัยเชียงใหม่, ๒๕๕๕), หน้า ๔.

^{๖๒} เรื่องเดียวกัน, หน้า ๕.

สามารถสร้างความยั่งยืนในระบบเศรษฐกิจชุมชนได้อีกด้วย ภายใต้พื้นฐานของความร่วมมือระหว่างคนในย่านและการสนับสนุนจากองค์กรต่างๆ เช่น ภาครัฐ, เอกชน, นักวิชาการ และสถาบันการศึกษาที่ผ่านการสร้างข้อตกลงร่วมกันในระดับชุมชน ทั้งนี้ หัวใจของภูมิทัศน์เมืองเกียวโตไม่ใช่เฉพาะสิ่งที่มองเห็นได้เพียงสายตา แต่ยังรวมถึงความกลมกลืนของการเข้าถึงด้วยประสาทสัมผัสทั้งห้า ประกอบกับเบื้องหลังประวัติศาสตร์อันยาวนานที่หลอมรวมกับความนึกคิดของผู้คน ก่อให้เกิดเป็นตระหนักรู้เพื่อปกป้องรักษา และส่งต่อสืบทอดความเป็นมาประวัติศาสตร์เมืองได้ต่อไป

๒.๔.๒ ความเป็นมาของการสร้างเมืองแบบมาจิสึคิริ (machizukuri)

การสร้างเมืองแบบมาจิสึคิริ (machizukuri) อุซุคิ โมริโอะ (๒๐๐๔) กล่าวไว้ว่าตามข้อบัญญัติแผนการพัฒนาเขตเมืองโตเกียว ในปี ค.ศ. ๑๘๘๘ ทำให้โครงการพัฒนาเมืองใหญ่สมัยใหม่ของประเทศญี่ปุ่นได้เริ่มต้นขึ้น ซึ่งค่อนข้างแตกต่างจากคำสั่งก่อนหน้านี้ของเอโดะ รัฐบาลเมจิบังคับได้ใช้แผนพัฒนาเขตเมืองโตเกียวให้เป็นแผนงานระดับชาติ โดยใช้แผนการปรับปรุงการสร้างเมืองของประเทศมหาอำนาจทางฝั่งตะวันตก (ยุโรป-อเมริกา) มาเป็นต้นแบบหลังจากนั้น แม้ว่าปัจจุบันจะผ่านการแก้ไขกฎหมายมามากมาย อย่างไรก็ตาม แต่กรอบที่มีรากฐานมาจากแผนนี้ ก็ไม่ได้เปลี่ยนแปลงไปจากเดิมมากนัก ชาวบ้านในท้องถิ่นนั้นได้เริ่มมีการเปลี่ยนแปลงอย่างจริงจัง ตั้งแต่ช่วงปี ค.ศ. ๑๙๕๐ เกิดความขัดแย้งระหว่างชาวบ้านและรัฐบาลก็เริ่มชัดเจนขึ้น เกิดการประท้วงโดยประชาชนในพื้นที่ต่อต้านแผนการปรับปรุงถนนใหญ่ในการพัฒนาเมืองใหญ่ หรือ แผนการจัดแบ่งสรรที่ดิน และเริ่มมีการจัดกิจกรรมของพลเมืองระดับรากหญ้า (สามัญชน) ซึ่งเป้าหมายของกิจกรรมเหล่านี้ คือ การมุ่งอนุรักษ์เมืองทางประวัติศาสตร์ หรือ สิ่งแวดล้อมทางธรรมชาติ

ท่ามกลางสถานการณ์เช่นนี้ ในปี ค.ศ. ๑๙๕๒ มีการกล่าวถึงเรื่อง Machitsukuri โดยประชาชนในนิตยสาร “ปัญหาของเมืองใหญ่” เป็นครั้งแรก จะเห็นได้ว่า เริ่มมีหลักฐานการสร้างเมืองแบบ Machitsukuri มาตั้งแต่ก่อนช่วงประมาณต้นปี ๑๙๗๐ โดยกลุ่มพ่อค้าและชาวบ้านในย่านนิเนนซากะและพื้นที่ใกล้เคียงชั้นเนนซากะแห่งเกียวโตที่เริ่มรวมตัวกันเรียกร้องรัฐบาลเพราะเกรงกลัวผลกระทบจากการท่องเที่ยว โดยเฉพาะนายทุนและชาวต่างชาติที่เข้ามาทำลายคุณค่าอันยาวนานของย่าน ในขณะที่เดียวกันทางด้านวิชาการก็มีการสำรวจเชิงพื้นที่เพื่อหาอัตลักษณ์ด้านคุณค่าอาคารสถาปัตยกรรมและภูมิทัศน์ ที่พบในอาคารในย่านเดิม ซึ่งการพัฒนาครั้งนี้ได้รับอิทธิพลของวิวัฒนาการและกระแสพัฒนางานอนุรักษ์ในระดับนานาชาติอีกด้วย เช่น Civic Amenities Act ของสหราชอาณาจักรในปี ๑๙๖๗ ที่ได้กำหนดการขึ้นทะเบียนที่มีผลทางกฎหมายของกลุ่มอาคารที่มีคุณค่าทางวัฒนธรรม โดยตั้งให้เป็นพื้นที่วัฒนธรรมที่สำคัญทางประวัติศาสตร์

ในปี ๑๙๗๒ มีการสถาปนากฎหมายภูมิทัศน์ของเมืองเกียวโตซึ่งเป็นกฎหมายฉบับแรกของประเทศที่ตราบัญญัติขึ้นโดยกำหนดขอบเขตของการอนุรักษ์ในพื้นที่เขตเมืองเกียวโต คือกำหนดเขตภูมิทัศน์ที่สวยงาม, กำหนดเขตอนุรักษ์พิเศษทางประวัติศาสตร์

ต่อมาในปี ๑๙๗๕ ได้มีการแก้ไขกฎหมายอนุรักษ์

กษัตริย์สืบทอดวัฒนธรรม (ค.ศ.๑๙๕๐) โดยเพิ่มเติมพื้นที่อนุรักษ์ขึ้นใหม่ใช้ชื่อว่า "ย่านอนุรักษ์อาคารดั้งเดิม" ถือเป็นการเปลี่ยนแปลงครั้งสำคัญของรัฐบาลที่พยายามขยายขอบเขตมรดกทางวัฒนธรรม วัด ศาลเจ้า ปราสาทโบราณ เมืองเก่า มาสู่ที่มีอาคารบ้านเรือนของประชาชน

ดังนั้น ในช่วงปี ค.ศ.๑๙๖๐-๑๙๗๐ บรรดาหัวหน้าผู้นำฝ่ายปฏิรูปจากโตเกียว, เกียวโต, โยโกฮาม่า, และที่อื่นๆ เป็นจำนวนมาก ไม่ใช่คำว่า “แผนการพัฒนาเมืองใหญ่” แต่เริ่มใช้คำว่า Machitsukuri แทน เพื่อต้องการให้ประชาชนในพื้นที่ที่มีความรู้สึกร่วมกันมีส่วนร่วมในการสร้างแผนพัฒนาเมืองครั้งนี้ และแสดงถึงการพึ่งพาคนในเมืองมากขึ้น ต่อมาในช่วงปี ค.ศ.๑๙๗๐-๑๙๘๐ หน่วยงานส่วนท้องถิ่นได้มีการริเริ่มเอา Machitsukuri มาพัฒนาเอกลักษณ์เฉพาะในท้องถิ่นของประเทศญี่ปุ่น จนปัจจุบัน Machitsukuri ถูกประเมินในระดับสากล ที่เป็นที่รู้จักกันในฐานะ “การสร้างเมืองแบบญี่ปุ่น”



ภาพที่ ๕๙ ย่านนิเนนซากะภายใต้กฎย่านอนุรักษ์อาคารดั้งเดิมของญี่ปุ่น, เกียวโต

ลักษณะของย่านอนุรักษ์อาคารดั้งเดิมนี้นี้ คือเป็นพื้นที่ที่มีการพัฒนามาแต่โบราณ ส่วนใหญ่เป็นย่านถนนการค้า หรือย่านที่อยู่อาศัยดั้งเดิมมีอาคารคุณค่าทางสถาปัตยกรรมแบบพื้นถิ่น ซึ่งข้อแตกต่างจากมรดกโลกทางวัฒนธรรมอื่นๆ ที่มีประชาชนยังอาศัยและทำการค้าอยู่ ทำให้ย่านดังกล่าวเกิดการพัฒนาขึ้นตลอดเวลา

อาคารอนุรักษ์ชุดแรกเป็นอาคารที่ใช้เพื่อการค้าและพักอาศัยลักษณะคล้ายเรือนแถวไม้ในบ้านเรา เรียกว่า ‘มะจิจยะ’ โดยพื้นที่อาคารในนิเนนซากะ ชันเนนซากะ ได้รับการเสนอชื่อให้เป็น

พื้นที่ที่ได้รับการอนุรักษ์ให้เป็นพื้นที่สำคัญทางประวัติศาสตร์แห่งแรกของญี่ปุ่น นับเป็นครั้งแรกที่เสียงเรียกร้องจากคนในชุมชนได้สร้างให้เกิดผลทางกฎหมายที่ส่งผลต่อภูมิทัศน์ย่านสำคัญทางประวัติศาสตร์ และยังเป็นโมเดลแรกของการสรรค์สร้าง ปลุกชุมชนที่ส่งผลต่อย่านประวัติศาสตร์จนเกิดเป็นกระแส Little Kyoto ทั่วประเทศ

๒.๔.๓ แนวทางการสร้างเมืองแบบมาจิสึคิริ (machizukuri)

สภาเทศบาลเมืองเกียวโตกำหนดทิศทางการพัฒนาเมืองไว้หลักๆ คือ การอนุรักษ์สร้างเมืองให้มีชีวิตชีวา, การสร้างสรรค์ให้เกิดการวางผังเมืองอย่างเป็นระบบ ก่อให้เกิดพื้นที่ธรรมชาติและคงไว้ซึ่งสถาปัตยกรรมเก่าแก่ของเมือง และการผสมผสานกันอย่างลงตัวระหว่างเมืองเก่ากับย่านธุรกิจ โดยมีกฎหมายข้อบังคับที่ใช้ในการควบคุมพื้นที่อย่างเคร่งครัด

แนวนโยบายทางวัฒนธรรมเมืองเกียวโต ประเทศญี่ปุ่น จึงมีหลักสำคัญในการอนุรักษ์ภูมิทัศน์ประวัติศาสตร์ไปพร้อมๆ กับการพัฒนาด้านการท่องเที่ยวและการตลาดเพื่อฟื้นฟูเศรษฐกิจให้กลับมามีชีวิตอีกครั้ง มุ่งเน้นไปที่การให้ความสำคัญกับประวัติศาสตร์และศิลปวัฒนธรรม เพราะนั่นคือหัวใจหลักที่เป็นเสน่ห์และจุดดึงดูดนักท่องเที่ยวที่สำคัญของเมือง เกิดเป็นกระแสเกี่ยวกับแบบลึกลับซึ่งมากกว่าการแค้ไปถึงสถานที่แล้วถ่ายรูป เป็นรูปแบบการเรียนรู้เรื่องราวของสถานที่และซึมซับบรรยากาศนานมากขึ้น แสดงให้เห็นว่าคนญี่ปุ่นมีความสนใจและรับรู้การอนุรักษ์สูงขึ้น เนื่องจากต้องการสัมผัสบรรยากาศหรือวิถีชีวิตในชุมชนสูงขึ้นเช่นกัน

พลังของประชาชนและชุมชน มีความสำคัญเป็นอย่างมากในการที่จะฟื้นฟูเมืองเก่าเพิ่มเติมจากที่ได้กล่าวไปข้างต้นในช่วงปลายยุค ๙๐ ได้มีการสำรวจบ้านในเขตเมืองเกียวโตจำนวนกว่า ๒๘,๐๐๐ หลัง ผ่านอาสาสมัครจากนักเรียนและผู้ปกครองที่มีความคิดที่ต้องการจะอนุรักษ์บ้านเก่า ร้านค้าเก่า และอาคารเก่าแบบดั้งเดิมซึ่งส่วนใหญ่ทำมาจากไม้ หลังจากนั้นก็ได้มีการสำรวจความเห็นของประชาชนที่มีต่ออาคารเก่า โดยพบว่าประชาชนกว่า ๘๐% อยากให้ลดความสูงของอาคารเพราะไปบดบังบ้านเก่า จึงมีความพยายามที่จะฟื้นฟูบ้านเก่าโดยจัดเป็นห้องพักแบบญี่ปุ่นเพื่อรองรับนักท่องเที่ยว ซึ่งมีคนจำนวนมากสนใจบ้านไม้เหล่านี้

นอกจากนี้ การเปิดบ้านเป็นแหล่งวัฒนธรรมให้นักท่องเที่ยวมาลองฝึกทำงานฝีมือก็ประสบความสำเร็จเป็นอย่างมาก เท่ากับว่าบ้านเก่าเหล่านี้สามารถช่วยพยุงเศรษฐกิจให้กับชุมชนได้ ในปัจจุบันจึงมีการรณรงค์สนับสนุนการใช้พื้นที่บ้านเก่าเพิ่มขึ้น ภายใต้กฎของย่านที่มีการควบคุมทั้งสี ความสูง และรูปแบบอาคาร หรือแม้กระทั่งการควบคุมสีของแสงในพื้นที่เพื่อแสดงภูมิทัศน์เมือง (Townscape) และยังได้รับการสนับสนุนการลงทุนจากรัฐบาลอีกด้วย

แนวโน้มการท่องเที่ยวเกี่ยวโตะในลักษณะดังกล่าวทำให้เกิดรายได้นอกเหนือจากเงินอุดหนุนจากท้องถิ่นและจากรัฐบาลเพียงอย่างเดียว โดยนำเม็ดเงินวนมาใช้โอนธุรกิจอาคารเก่าอีกทีหนึ่ง แทนที่เอาไปใช้ในการขยายถนน และการพัฒนาความเจริญด้านอื่นๆ ของเมือง

ฉะนั้นการท่องเที่ยวจะต้องให้ความสำคัญกับมรดกทางวัฒนธรรมด้วยการวางศิลปวัฒนธรรมเป็นศูนย์กลาง และนำธุรกิจที่เกี่ยวข้องกับวัฒนธรรมมาล้อมรอบ ผลประโยชน์จากการท่องเที่ยวในรูปแบบนี้นอกจากจะเป็นการอนุรักษ์แล้ว ยังเป็นวิธีการหนึ่งในการพัฒนาเมืองให้ดียิ่งขึ้นอีกด้วย ที่สำคัญคือยังสามารถส่งต่อวัฒนธรรมไปยังคนรุ่นต่อไปในอนาคต

สังเกตได้ว่าแรงกระตุ้นจากชาวชุมชนได้ส่งเสียงไปถึงรัฐบาล บวกกับความร่วมมือกันจากทุกภาคส่วนในเกี่ยวโตะ ก่อให้เกิดเป็นกระแสماجิสึคิริในระดับประเทศได้สำเร็จ ปัจจุบันรูปแบบนี้ยังเป็นการปลูกฝังคุณค่าทางจิตใจให้คนรุ่นหลังได้รักและหวงแหนในถิ่นฐานของตนเอง คงไว้ซึ่งภาพลักษณ์ของเมืองประวัติศาสตร์และศิลปวัฒนธรรม ที่สามารถอยู่ร่วมกับรูปแบบชีวิตใหม่ๆ ของเมืองได้เป็นอย่างดี

ในหนังสือ machizukuri no hassou ได้สรุปวิธีการสร้างเมืองแบบماجิสึคิริ (machizukuri) ว่า มีอยู่ ๓ วิธีหลักที่ควรใช้ร่วมกัน ได้แก่

๑. วิธีการใช้เทคโนโลยีร่วมกับธรรมชาติ คือ การ “สร้าง” ในด้านที่สัมพันธ์กับลักษณะทางธรณีวิทยา สภาพอากาศ สิ่งมีชีวิต รวมไปถึง การสร้างทางโยธา ทางสถาปัตยกรรม ไฟฟ้า หรือเครื่องจักร กลุ่มนี้ เป็นด้านกับวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี

๒. วิธีการที่สัมพันธ์กับสำนึกของสังคมหรือแบบแผนการใช้ชีวิต วิธีการจัดการ โครงสร้างสังคมเศรษฐกิจ โครงสร้างการบริหาร ระบบต่างๆ กลุ่มนี้ เป็นด้านสังคมวัฒนธรรม และงานบริหารจัดการ

๓. วิธีที่สัมพันธ์กับจิตใจ อารมณ์ความรู้สึก ประสบการณ์สัมผัสของมนุษย์ เช่น ความงาม ความสนุก ความอบอุ่นหรือความสงบ เป็นต้น กลุ่มนี้ เป็นด้านศิลปะ

สามกลุ่มนี้แบ่งตามวิชาเฉพาะ และยังสามารถแบ่งย่อยออกไปได้อีกหลายแขนง ดังนั้นกุญแจสำคัญของการสร้างเมืองคือ การให้ความสำคัญกับทรัพยากรมนุษย์ที่มีความรู้ทางวิชาการทั้งสามสาขานี้ในแขนงต่างๆ และมีความรู้เฉพาะท้องถิ่น ให้มาร่วมกันพัฒนาท้องถิ่น โดยในงานวิจัยนี้จะศึกษาการสร้างเมืองภายในเมืองเชียงใหม่ ลำพูน น่าน โดยมุ่งเน้นที่การสร้างเมืองด้วยศิลปะร่วมสมัยเพื่อวิเคราะห์ระหว่าง ๓ เมือง จะนำหลักการสร้างเมืองใดมาใช้บ้างและสัมพันธ์กับศิลปะร่วมสมัยอย่างไร

๒.๔.๔ โครงการศิลปะ (Art Project) ในการสร้างเมือง

การพัฒนาท้องถิ่นนั้นจะมีนโยบายหรือแนวคิดย่อยที่แตกต่างกันไปตามความแตกต่างทางภูมิศาสตร์และประวัติศาสตร์แต่ละท้องถิ่น หลายท้องถิ่นในประเทศญี่ปุ่นได้หันมาพัฒนาท้องถิ่นโดยเจาะจงในด้านศิลปะ ซึ่งหนึ่งในนั้นคือการสร้างโครงการศิลปะ (Art Project)

จากงานสัมมนาหัวข้อ “ความคิดเกี่ยวกับอนาคตของการสร้างเมืองกับศิลปะ” เมื่อวันที่ ๗ กรกฎาคม ปีค.ศ. ๒๐๑๔ Hayashi Akio ผู้เป็นวิทยากรได้กล่าวถึงโครงการศิลปะ (Art Project) ว่าเป็นกิจกรรมสร้างสรรค์ศิลปะของแต่ละท้องถิ่นที่มุ่งใช้ศิลปะสมัยใหม่ที่ถูกพัฒนาในช่วงปี ค.ศ. ๑๙๙๐ เป็นต้นมา และได้กล่าวถึง หลักการของโครงการศิลปะว่า คือการมุ่งเน้นกระบวนการและเปิดให้สาธารณชนสามารถเข้าถึงได้ มีการดำเนินการอย่างต่อเนื่อง มีผู้ดำเนินโครงการที่หลากหลาย และดำเนินการด้วยความร่วมมือจากหลายองค์กร ได้แก่ ศิลปิน (Artist), ผู้กำกับหรือผู้อำนวยการผลิต (Director), ผู้ผลิต (Producer), องค์กรบริหารส่วนจังหวัด, องค์กรบริหารส่วนท้องถิ่น, NPO หรือ องค์กรไม่แสวงผลกำไร (Nonprofit Organization), มหาวิทยาลัย และประชาชนในท้องถิ่น

ตัวอย่างของโครงการศิลปะในท้องถิ่นของประเทศญี่ปุ่น

๑. โครงการ FUKIAGE WONDER MAP เมือง Fukiage จังหวัด Kagoshima เริ่มขึ้นเมื่อปี ค.ศ. ๒๐๐๙ และจัดต่อเนื่องมาทุกปี โดยจะมีศิลปินจากทั่วประเทศมารวมตัวกันที่เมืองนี้และร่วมกันทำกิจกรรมต่างๆกับชาวเมือง Fukiage และยังมีการ์ตูนพิมพ์หนังสือนำเที่ยว “Fukiage Wonder Map” เพื่อประชาสัมพันธ์เมืองอีกด้วย

๒. Osaka CanvasProject เมือง Osaka เป็นกิจกรรมที่จัดให้มองว่า เมืองทั้งหมดคือผ้าใบ โดยการให้ศิลปินแสดงผลงานผ่านเมือง

๓. Hiroshima Art Project จังหวัด Hiroshima เป็นการจัดกิจกรรมเพื่อเผยแพร่การศึกษา แลกเปลี่ยนวัฒนธรรม และฟื้นฟูศิลปวัฒนธรรมโดยมุ่งเน้นที่ศิลปะร่วมสมัย โดยมีความคิดเรื่องการออกแบบสร้างสรรค์พื้นที่ภายในเมืองด้วยการจัดนิทรรศการ, event, workshop หรือการจัดการบรรยาย

๔. Toride Art Project เมือง Toride จังหวัด Ibaraki ด้วยความร่วมมือของชาวเมืองกับมหาวิทยาลัย Tokyo University of the Arts มีทั้งการแลกเปลี่ยนวัฒนธรรมนานาชาติและมีโปรแกรมสำหรับเด็กปัจจุบันอยู่ในระหว่างการพัฒนาให้มี “กลุ่มอาคารที่มีศิลปะ” และ “เกษตรครึ่งหนึ่งศิลปะครึ่งหนึ่ง”

๕. MAIZURU RB Art Project เป็นโครงการสร้างเมืองโดยใช้ศิลปวัฒนธรรมที่นำมาสู่เครือข่ายและวิถีชีวิตอันอุดมสมบูรณ์ของชาวเมือง ซึ่งเกิดจากชีวิตที่ผสมผสานกับรากฐานทางศิลปวัฒนธรรม ประวัติศาสตร์และลักษณะทางภูมิศาสตร์ การมองทรัพยากรท้องถิ่นในมุมใหม่ และการร่วมมือขององค์กร NPO กับเมือง Maizuru ใน Kyoto

๖. Beppu Project จากรายงาน “ศิลปะร่วมสมัยกับการกระตุ้นการพัฒนาท้องถิ่น” ได้กล่าวถึงการสร้างเมืองด้วยศิลปะร่วมสมัยของเมือง Beppu โดยมี Beppu Project เป็นส่วนหนึ่งในแผนงาน ซึ่งเริ่มจากการบูรณะบ้านเรือนหรือร้านค้าเก่าแก่ และการก่อตั้งพื้นที่สำหรับการพบปะพูดคุยและแลกเปลี่ยนวัฒนธรรมเรียกว่า “Platform” ขึ้น จากนั้นในปีค.ศ. ๒๐๐๙ เมือง Beppu ได้เริ่มจัดเทศกาล Beppu Contemporary Art Festival

๗. Naoshima Art Project รายงานที่ได้กล่าวถึงข้างต้นยังได้ยกตัวอย่างโครงการนี้ของเกาะ Naoshima จังหวัด Kagawa ที่เกิดจากความร่วมมือของเมือง Naoshima กับบริษัท Benesse และจัดเทศกาลร่วมกับเกาะต่างๆ ซึ่งมีศิลปินทั้งในและต่างประเทศเข้าร่วมงาน รวมทั้งมีกิจกรรมของกลุ่มอาสาสมัคร koebitai อีกด้วย^{๖๓}

NAOSHIMA มีแนวคิดที่ว่า Where Art Space Lands on Seascape “ศิลปะมีอยู่ในทุกที่” คงจะไม่ใช่อ้อยคำที่กล่าวเกินจริงนัก เพราะทุกวันนี้ ศิลปินสามารถนำสิ่งรอบตัวมาใช้เป็นทั้งวัตถุดิบ สื่อกลาง และพื้นที่สร้างสรรค์ผลงานได้อย่างอิสระ และเมื่อความเป็นไปได้ในการสร้างสรรค์นั้นไร้ขีดจำกัด กรอบที่มีชื่อว่า “ค่านิยม” ของการเดินชมศิลปะจึงถูกทลายลงจากประตูปิพิธภัณฑสถานห้องจัดแสดง ไปสู่พื้นที่กลางแจ้ง สวนสาธารณะ หรือแม้แต่เกาะกลางทะเลอย่างนะโอะชิมะ (Naoshima)

Lonely Planet ต่างยกให้นะโอะชิมะเป็นปลายทางใหม่ที่เหล่านักเสพศิลปะร่วมสมัยไม่ควรพลาด ทั้งยังเป็นชุมทรัพย์แห่งศิลปะที่รวบรวมผลงานของศิลปินระดับแม่เหล็ก จากเกาะเล็กๆ ที่ตั้งอยู่แถบทะเลเซโตะ-โนไก (Seto Inland Sea) ไรเงาของฝูงชนแออัดอย่างเกียวโตหรือโอซาก้า ทุกวันนี้ นะโอะชิมะจึงกลายเป็นเมืองที่ติดอันดับหนึ่งในสถานที่ท่องเที่ยวอดนียมแห่งใหม่ของแดนปลาดีไปอย่างรวดเร็วคำถามที่เกิดขึ้นก็คือ ทำไมเมืองที่มีสภาพเป็นเกาะ ไกลห่างจากเมืองที่คราคร่ำไปด้วยนักท่องเที่ยว ทั้งยังต้องใช้เวลาในการเดินทางนานหลายต่อ จึงถูกเลือกให้เป็นเมืองศิลปะ และที่สำคัญรัฐบาลญี่ปุ่นมองเห็น “อะไร” บนเกาะแห่งนี้

จากเมืองนิรนามที่แทบจะไม่เคยถูกกล่าวถึง แต่เมื่อสื่อสิ่งพิมพ์ออนไลน์ระดับโลกหลายสำนัก อาทิ *TIME*, *The Guardian*, *Travel + Leisure* หรือแม้แต่ *โลนลี่ แพลเน็ต* สามสิบกว่าปีก่อน นะโอะชิมะ ยังเป็นที่รู้จักในฐานะที่ตั้งโรงงานอุตสาหกรรมของมิตซูบิชิ ซึ่งเป็นแหล่งบ่มเพาะรายได้หลักทางตอนเหนือของเมือง แต่ในความเป็นจริงประชากรส่วนใหญ่ยังคงประกอบอาชีพประมงและทำไร่นาเกลือเป็นหลักบนวิถีชีวิตที่เรียบง่าย แม้การเติบโตและการขยายตัวทางเศรษฐกิจและสังคมเมืองในช่วงทศวรรษ ๑๙๘๐ จะนำมาซึ่งความเฟื่องฟูของโรงงานอุตสาหกรรมในเขตการปกครองส่วนท้องถิ่น แต่ผู้คนส่วนใหญ่โดยเฉพาะหนุ่มสาว

^{๖๓} ชูติมา บริสุทธิ์, การศึกษาการสร้างเมือง (machizukuri) ด้วยศิลปะร่วมสมัย ภายในเมือง Kanazawa จังหวัด Ishikawa, (เชียงใหม่: มหาวิทยาลัยเชียงใหม่, ๒๕๕๗), หน้า ๙-๑๕.

ก็พากันอพยพออกจากเกาะเพื่อแสวงหาโอกาสที่ดีกว่า บ้านเรือนถูกทิ้งร้าง จำนวนประชากรลดลงอย่างรวดเร็ว กลายเป็นปรากฏการณ์ที่ไม่ได้เกิดขึ้นแค่ในนะโอะชิมะเท่านั้น แต่ยังรวมไปถึงหมู่เกาะต่างๆ ที่ตั้งอยู่ในแถบนี้เกือบทั้งสิ้นด้วย ชิคัตสึกุ มียาเกะ (Chikatsugu Miyake) นายกเทศมนตรี จึงพยายามคิดหาวิธีฟื้นฟูพื้นที่ทางตอนใต้ของนะโอะชิมะให้กลับมามีชีวิตชีวาอีกครั้ง โดยในปี ๑๙๘๕ เขาได้ร่วมมือกับเท็ตสึฮิโกะ ฟุกุตะเคะ (Tetsuhiko Fukutake) ผู้ก่อตั้งเบนเนสเซ โฮลดิ้งส์ อินคอร์ปอเรชัน (Benesse Holdings, Inc.) กลุ่มบริษัทรายใหญ่ที่มีบทบาทสำคัญในการพัฒนาด้านศึกษาเชิงกลยุทธ์ในญี่ปุ่น เพื่อฟื้นฟูนะโอะชิมะจากความกร่อนสลาย

ฟุกุตะเคะนั้นหลงใหลการสะสมศิลปะและไฟฝันที่จะสร้างพื้นที่อิสระเพื่อให้เด็กๆ ได้เรียนรู้ศิลปะท่ามกลางธรรมชาติ ไกลห่างจากแสงสีและความเจริญทางวัตถุ ซึ่งคุณสมบัติของเกาะแห่งนี้ก็ตอบโจทย์ได้เกือบทุกด้าน หลังจากที่เท็ตสึฮิโกะเสียชีวิตลง โซอิชิโระ ฟุกุตะเคะ (Soichiro Fukutake) บุตรชายคนโตจึงเป็นผู้สืบทอดเจตนารมณ์ต่อไป โดยวางเป้าหมายของโครงการฟื้นฟูนะโอะชิมะให้เป็นแหล่งท่องเที่ยวสีเขียวที่สนับสนุนการสร้างปฏิสัมพันธ์ระหว่างชุมชนกับนักท่องเที่ยวผ่านการศึกษาและทำกิจกรรมด้านศิลปะ มากกว่ามุ่งการกอบโกยรายได้จากการท่องเที่ยวเชิงพาณิชย์เท่านั้น ไม่นานนัก พื้นที่ศิลปะก็ค่อยๆ ผุดเพิ่มขึ้น โดยมีเบนเนสเซ เฮาส์ (Benesse House Museum) เป็นพิพิธภัณฑ์แห่งแรกที่เปิดให้นักท่องเที่ยวเข้าชมและบริการที่พักไปในตัว

ปัจจุบัน นะโอะชิมะ กลายเป็นปลายทางสำคัญของนักท่องเที่ยวที่สนใจและชื่นชมศิลปะร่วมสมัย โดยมีนักท่องเที่ยวเพิ่มขึ้นจาก ๔๖,๘๗๓ คน ในปี ๒๐๐๒ เป็น ๔ แสนกว่าคนในปี ๒๐๑๒ นับเป็นการเรียกความมีชีวิตชีวาที่สูญหายไปกว่าทศวรรษให้กลับคืนสู่หมู่บ้านชาวประมงอีกครั้ง

๒.๔.๕ แนวคิดในการสร้างสรรค์ศิลปะเพื่อพัฒนาเมือง

แนวคิดในการสร้างสรรค์ศิลปะเพื่อพัฒนาเมืองนั้นมีอยู่หลากหลายแนวคิด ขอยกตัวอย่างมานำเสนอ ดังนี้

๑. ดีความคิดศิลปะในสร้างสรรค์เอกลักษณ์ใหม่ (Reinterpret Arts, Create New Identity)

จุดเด่นและจุดขายของเมืองศิลปะ คือ การระดมสุดยอดผลงานของเหล่าศิลปินร่วมสมัยมาจัดแสดงให้นักท่องเที่ยวได้ชื่นชมท่ามกลางทิวทัศน์อันงดงามของทะเลเซโตะ-โนโกะ ไม่ว่าจะเป็นภาพวาดชูดอกบัว (The Water Lilies series, ๑๙๑๔-๑๙๑๙) โดยศิลปินอิมเพรสชันนิสต์ โคล็ด โมเนต์ (Claude Monet) หรือ ศิลปะการจัดแสงสี โอเพน สกาย (Open Sky, ๒๐๐๔) โดยศิลปินอเมริกัน เจมส์ เทอร์เรลล์ (James Turrell) แต่ในความเป็นจริงทุกการออกแบบและทุกกิจกรรมที่เกิดขึ้นล้วนผ่านกระบวนการคิดและการตีความภายใต้คอนเซ็ปต์ “ชีวิตที่ดี (Living Well)” ตามวิสัยทัศน์การบริหารของเบนเนสเซ เพื่อสะท้อนให้เห็นว่า ชีวิตของมนุษย์นั้นเชื่อมโยงกับศิลปะและธรรมชาติ โดยศิลปะที่ดีจะช่วยขัดเกลาจิตวิญญาณของมนุษย์ให้กลับคืนสู่ธรรมชาติอีกครั้ง



ภาพที่ ๖๐ The Water Lilies series, ๑๘๖๔-๑๘๖๙



ภาพที่ ๖๑ Open Sky, ๒๐๐๔

รูปแบบสถาปัตยกรรมของพิพิธภัณฑ์บนเกาะ ยังได้รับการออกแบบโดยสถาปนิกแถวหน้าของญี่ปุ่น ทะตะโอะ อันโด (Tadao Ando) กลุ่มอาคารจึงดูทันสมัย ด้วยการออกแบบพื้นที่แบบเปิดโล่ง ให้ความรู้สึกเป็นอิสระเช่นเดียวกับภูมิทัศน์รอบนอก ตัววัสดุนั้นเลือกใช้คอนกรีต ไม้ และหินเป็นหลัก เพื่อสื่อถึงความเรียบง่าย เพราะอันโดมองว่าพื้นที่ของศิลปะที่ดีนั้นไม่ควรแย่งความสนใจจากชิ้นงาน แต่ต้องมีความสมดุลระหว่างขนาดของพื้นที่และตำแหน่งการจัดวางชิ้นงาน เพื่อเปิดโอกาสให้ผู้ชมได้ศึกษาและตีความหมายของผลงานอย่างเต็มที่ นอกจากนี้ เพดานรูปทรงไข่ (Oval) ที่พิพิธภัณฑ์เบนเนสเฮาส์ (Benesse House) ก็เรียกเสียงวิจารณ์ด้านดีจากนักท่องเที่ยวและนักเสพศิลปะได้ทุกครั้ง เพราะงานออกแบบชิ้นนี้ไม่ใช่แค่สวยงามแปลกตา แต่เผยให้เห็นแก่นแท้ขององค์ประกอบศิลป์ที่เรียกว่า “ธรรมชาติ”



ภาพที่ ๖๒ Benesse House

ส่วนพิพิธภัณฑ์ศิลปะชิชู (Chichu Art Museum) นั้นได้รับการออกแบบพื้นที่ให้ซ่อนอยู่ใต้ดิน เพื่อป้องกันการรบกวนภูมิทัศน์อันงดงามของเมือง และที่ท่าเรือประจำเมืองยังมีประติมากรรมฟักทอง (Pumpkin, ๑๙๙๔) ของ ยาโยอิ คุซามะ (Yayoi Kusama) ศิลปินหญิงแนวป๊อป-อาร์ตชาวญี่ปุ่นที่มีเอกลักษณ์จัดจ้าน ยืนตั้งตระหง่านอวดสีสันและลวดลายสะตูดตาทุกคนที่พบเห็น จนถูกยกให้เป็นแลนด์มาร์กของเมืองนี้ไปโดยปริยาย ซึ่งยิ่งตอกย้ำว่า นะโอะชิมะไม่ได้จมอยู่กับอดีตของหมู่บ้านชาวประมงที่ถูกทอดทิ้งอีกต่อไป หากถูกสร้างภาพจำใหม่ในฐานะเมืองที่ฟื้นคืนจากความล่มสลาย อันเนื่องมาจากผลกระทบของโลกาภิวัตน์และระบบการผลิตแบบอุตสาหกรรม ด้วยการโอบรับเอา “การไหลบ่าทางวัฒนธรรม” มาเป็นโอกาสใหม่ในการสร้างอัตลักษณ์ของเมืองให้เป็นศูนย์กลางของศิลปะร่วมสมัยระดับโลก และก้าวไปสู่ความเป็นโมเดิร์นเจแปนอย่างเต็มตัว



ภาพที่ ๖๓ Chichu Art Museum



ภาพที่ ๖๔ Pumpkin, ๑๙๙๔

๒. การสร้างพื้นที่ศิลปะทางสังคม (Art Space X Community)

โครงการบ้านศิลปะ ‘The Art House Project’ คือตัวอย่างที่เด่นชัดที่สุดที่สะท้อนถึงการผลักดันให้เกิดพื้นที่ศิลปะระดับชุมชน โดยรวบรวมเหล่าศิลปินร่วมสมัยที่มีฝีมือไม่ลายเซ็นเป็นเอกลักษณ์ มาร่วมฟื้นฟูอาคารบ้านร้างในเขตฮอนมูระ (Honmura) ให้เป็นพื้นที่ศิลปะในชุมชน แม้ว่าบ้านหลายหลังจะถูกทิ้งจนทรุดโทรมไร้มูลค่า แต่บรรดาของเก่าเก็บในบ้านพักอาศัยเหล่านี้ถือเป็นวัตถุโบราณชั้นเยี่ยมสำหรับศิลปินในการหยิบเรื่องเก่ามาเล่าใหม่ ผลงานที่ถูกสร้างสรรค์ขึ้นในหมู่บ้านแห่งนี้ จึงเกี่ยวโยงกับประวัติศาสตร์และวัฒนธรรมความเป็นอยู่ในอดีตของนะโอะชิมะ โดยมีคนท้องถิ่นเป็นไกด์นำทัวร์ คอยบอกเล่าเรื่องราวต่างๆ ของบ้านแต่ละหลังให้นักท่องเที่ยวได้ฟังอย่างสนุกสนาน หากเปรียบเทียบกับพิพิธภัณฑ์อื่นๆ บนเกาะที่โฟกัสการสร้างความสัมพันธ์ระหว่าง “คน” กับ “ธรรมชาติ” แล้ว การตระเวนชมงานศิลปะตามตรอกซอกซอยในหมู่บ้านชาวประมงนั้นให้ความสำคัญกับความสัมพันธ์ระหว่าง “คน” กับ “คน” มากกว่า โปรเจกต์นี้จึงเป็นแนวทางการส่งเสริมการท่องเที่ยวชุมชนที่ทั้งน่ารักและเป็นกันเอง เพราะนอกจากนักท่องเที่ยวจะได้ข้อมูลจากผู้รู้ตัวจริงแล้วยังเป็นวิธีการกระชับมิตรและย่นระยะห่างระหว่างคนในท้องถิ่นกับคนนอกพื้นที่อีกด้วย



ภาพที่ ๖๕ The Art House Project

๓. การจัดเทศกาลทางศิลปะ

เทศกาลศิลปะนานาชาติเซโตอุชิ (Setouchi International Art Festival) คือ ตัวอย่างของการขยายสเกลโครงการการพัฒนาเมืองในบริเวณทะเลเซโตะ-โนโก ไปสู่ความร่วมมือพหุภาคี ภายใต้การบริหารจัดการระหว่างขององค์กรส่วนปกครองท้องถิ่นจังหวัดคางะวะกับจังหวัดโอคะยะมะ ซึ่งจัดขึ้นครั้งแรกในปี ๒๐๑๐ โดยมีเบนเซซ อินคอร์ปอเรชั่น เป็นหัวเรี่ยวหัวแรงในการผลักดันให้เกิดนิทรรศการศิลปะร่วมสมัยและกิจกรรมต่างๆ ตั้งแต่ นำคอลเลกชันสะสมของเท็ตสึฮิโกะ ฟุคุตะเคะ อดีตผู้บริหารเบนเซซผู้ล่วงลับมาจัดแสดง หรือการเชิญศิลปินร่วมสมัยจากต่างประเทศมาร่วมงาน รวมทั้งขยายขอบเขตการจัดแสดงงานศิลปะจากนะโอะชิมะไปยังเกาะใกล้เคียง อาทิ เทชิมะ (Teshima) ชามิจิมะ (Shamijima) ฮอนจิมะ (Honjima)

ความน่าสนใจของเทศกาลนี้อยู่ตรงที่การจัดงานทุกๆ ๓ ปี (Triennale Festival) บนเกาะเล็กๆ ทั้ง ๑๒ แห่ง โดยผลัดเปลี่ยนสถานที่และเมืองไปตามฤดูกาลที่เหมาะสม ตั้งแต่ฤดูใบไม้ผลิ ฤดูร้อน ไปจนถึงฤดูใบไม้ร่วง เป็นเวลา ๗ เดือน เพื่อเปิดโอกาสให้นักท่องเที่ยวได้ชมงานศิลปะท่ามกลางทิวทัศน์อันงดงามที่สุดในฤดูกาลของแต่ละเกาะ ซึ่งนับว่าช่วยสร้างรายได้และอาชีพให้กับชุมชนท้องถิ่นได้เป็นอย่างดี และเพื่อต่อยอดความสำเร็จที่ผ่านมา เทศกาลจึงถูกจัดขึ้นอีกครั้งในปี นี้ โดยได้รับการสนับสนุนอย่างเป็นทางการจากกระทรวงการต่างประเทศ กระทรวงพาณิชย์และอุตสาหกรรม รวมทั้งกระทรวงการท่องเที่ยวญี่ปุ่น เพื่อยกระดับคุณภาพงานสู่สากล รวมทั้งเผยแพร่ประชาสัมพันธ์ข้อมูลการท่องเที่ยวผ่านช่องทางออนไลน์อย่างเป็นระบบ และเชื่อมโยงเส้นทางรถไฟจากเมืองท่องเที่ยวสู่เส้นทางเดินเรือไปยังเกาะต่างๆ ไว้อย่างครบครัน ที่มา: setouchi-artfest.jp

๔. การสร้างเมืองที่ยั่งยืนด้วยศิลปะ (City is Long When Art Lasts)

สิ่งที่น่าประทับใจของโครงการพัฒนาเมืองนี้ก็คือ วิสัยทัศน์อันกว้างไกลของรัฐบาลและชาวญี่ปุ่น ซึ่งไม่ได้ยึดติดอยู่กับการพัฒนาเมืองโดยอาศัยต้นทุนทางอารยธรรมในอดีตเช่นปราสาทยุคเอโดะ ซึ่งเป็นประสบการณ์ที่นักท่องเที่ยวต่างชาติคุ้นชินกันเป็นอย่างดีเท่านั้น แต่ยังเล็งเห็นถึง “ศักยภาพ” ของทรัพยากรบุคคล (ศิลปิน) และพื้นที่ (เมือง) ที่มีอยู่ในปัจจุบัน แล้วนำมาถักทอเรื่องราวใหม่ จนตกผลึกเป็น “ชุดประสบการณ์ใหม่” นั่นคือมีลักษณะเป็น “วัฒนธรรมรวมตัว (Cultural Homogenization)” ที่ถูกจริตสากลมากขึ้น (และแน่นอนว่าขายได้) แต่ก็ไม่ใช่ถึงอัตลักษณ์ความเป็นญี่ปุ่นสมัยใหม่ ซึ่งความสำเร็จข้อนี้ก็สอดคล้องกับนโยบายกอบกู้เศรษฐกิจและอัตลักษณ์แห่งชาติ “คูล เจแปน” ของรัฐบาลได้พอดี

อย่างไรก็ตาม นะโอะชิมะนั้นไม่ได้พุ่มพอกและเติบโตมาจากพื้นฐานทางสังคมที่นิยมชมชอบศิลปะ ทำให้ประชาชนส่วนใหญ่ยังขาดความรู้ความเข้าใจในศิลปะร่วมสมัย และไม่ได้มีส่วนร่วมในการขับเคลื่อนเมืองอย่างเต็มรูปแบบ หากเปรียบกับการปลูกต้นไม้ ก็ไม่ต่างจากการตัดชำกิ่ง โดยมีศิลปะระดับที่ถือเป็นพันธุ์ไม้ชั้นดี มาตัดชำบนเมืองที่มีทัศนียภาพอันงดงามเท่านั้น แต่ยังคงขาดการนำอัจฉริยภาพแห่งท้องถิ่นของชาวประมงมาบูรณาการเข้ากับกลยุทธ์การพัฒนาเมืองอย่างจริงจัง จึงเป็นที่น่าติดตามต่อไปว่า การพัฒนาเมืองแห่งนี้จะดำเนินต่อไปในทิศทางใด องค์กรบริหารส่วนท้องถิ่นจะหาวิธีจัดการสร้างรายได้และความเป็นอยู่ที่ดีให้กับชุมชนในระยะยาวได้หรือไม่ หรือแท้จริงแล้ว พื้นที่ศิลปะต่างๆ ในมุมเมือง ก็เป็นเพียงแหล่งท่องเที่ยวตามกระแสนิยมอีกแห่งหนึ่ง^{๖๔}

๒.๕ งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

๒.๕.๑ งานวิจัยเกี่ยวกับศิลปะในพื้นที่สาธารณะ

พรรณิ วิรุณานนท์ (๒๕๕๕) ศึกษาการพัฒนาแนวทางการจัดมหรหกรรมศิลปะร่วมสมัยนานาชาติในพื้นที่สาธารณะของประเทศไทย ผลการวิจัยพบว่า แนวทางในการจัดมหรหกรรมศิลปะร่วมสมัยนานาชาติในพื้นที่สาธารณะของประเทศไทย ควรนำเสนอประเด็นที่มีลักษณะ (๑) ผสมผสานระหว่างศิลปะที่แสดงอัตลักษณ์ไทยควบคู่กับความเป็นภูมิภาคเอเชีย หรือเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ (๒) อยู่ในกระแสนใจของคนไทยและต่างประเทศ และ (๓) เป็นเรื่องที่เข้าใจง่ายและเป็นรูปธรรมกลยุทธ์การพัฒนาแผนธุรกิจของการจัดมหรหกรรมศิลปะร่วมสมัยนานาชาติในพื้นที่สาธารณะของประเทศไทย คือ (๑) รัฐบาลควรจัดตั้งองค์กรที่มีคณะกรรมการและผู้บริหารเฉพาะเพื่อรับผิดชอบด้านการจัดมหรหกรรมศิลปะร่วมสมัยในพื้นที่สาธารณะโดยตรง พร้อมทั้งเตรียมความพร้อมด้านบุคลากรทางด้านสถานที่ ทักษะเชิงศิลป์ และองค์กร (๒) หน่วยงานที่เกี่ยวข้องทั้งภาครัฐและเอกชนควรจัดการประชุม

^{๖๔} ปิยพร อรุณเกรียงไกร, Creative Knowledge. ออนไลน์. แหล่งที่มา

<https://hr.tcdc.or.th/en/Articles/Detail/NAOSHIMA> [๑๒ กุมภาพันธ์ ๒๕๖๒].

ปรึกษาหารือและแลกเปลี่ยนเรียนรู้ ระดมความคิดในการพัฒนารูปแบบและวิธีการดำเนินงานที่มีประสิทธิภาพสูงสุด (๓) นักศึกษา ผู้ช่วยศิลปิน ทีมงานติดตั้ง ผู้จัดงาน และทีมประสานงาน ควรได้รับการฝึกฝนให้เป็นบุคลากรที่มีความรู้และความสามารถในการจัดงานมหกรรมศิลปะร่วมสมัยนานาชาติในพื้นที่สาธารณะ (๔) หน่วยงานที่เกี่ยวข้องควรระดมบุคลากรและทรัพยากร ทั้งศิลปิน และศิลปะร่วมสมัยของไทยเพื่อพัฒนาแนวทางในการจัดมหกรรมฯ ที่มีเอกลักษณ์และแตกต่างไปจากงานมหกรรมศิลปะร่วมสมัยนานาชาติในที่อื่น (๕) หน่วยงานที่เกี่ยวข้องควรสร้างเครือข่ายความร่วมมือของศิลปินและคนในท้องถิ่น เพื่อให้สามารถจัดมหกรรมศิลปะร่วมสมัยนานาชาติในพื้นที่สาธารณะของประเทศไทยได้อย่างมีอัตลักษณ์ท้องถิ่น และมีความเป็นนานาชาติ^{๖๕}

ลิขิต กิตติศักดิ์ดิษฐ์ (๒๕๕๙) การถอดความหมายและบทบาทของศิลปะในที่สาธารณะจากภาพถ่ายที่ท่ามหาราช พบว่า ศิลปะในที่สาธารณะปรากฏอยู่ดาษดื่น เป็นภาพประกอบส่วนหนึ่งในชีวิตประจำวันของคนเมืองนอกเหนือจากคุณลักษณะในองค์ประกอบความงามเชิงสุนทรียศาสตร์ บทความนี้จะเน้นบทวิเคราะห์ที่พยายามจะสรรหาแนวทางการถอดความหมายจากศิลปะวัตถุวิธีหนึ่งเพื่อส่งเสริมการอ่านผลงานเหล่านั้นให้ลึกซึ้งไปสู่แง่คติพจน์ หรือเกร็ดสาระความรู้อันมีคุณค่าสำคัญต่างๆ ซึ่งอาจถูกแฝงอยู่ภายใต้รูปลักษณะผิวเผินทางกายภาพภายนอกของวัตถุ หากใช้กรรมวิธีการบันทึกด้วยภาพถ่าย เพื่อเป็นตัวแทนคุณลักษณะของศิลปะวัตถุนั้น การถ่ายทอดออกมาเป็นความประทับใจให้สอดคล้องกับสิ่งที่พบเห็น สามารถสัมฤทธิ์ผลได้ด้วยสื่อทางภาพถ่ายสองมิติ โดยที่ผลลัพธ์ทางภาพที่ปรากฏเฉลยสุดท้ายนั้น อาจจะถูกบิดเบือนไปจากเหตุการณ์จริงบ้างไม่มากก็น้อย อย่างไรก็ตามบทความนี้นำเสนอวิธีการถ่ายทอดความหมายโดยผ่านกรอบความคิดเชิงสัญลักษณ์ภายใต้อิทธิพลความเชื่อในลัทธิโครงสร้างนิยมของ โรลิ่งด์ บาร์ตส์ ผนวกกับทฤษฎีการจำแนกลำดับชั้นภายในความหมายแฝงของเขา นำมาประยุกต์รวมกันกลายเป็นเครื่องมือการมองชนิดหนึ่ง เสมือนเป็นแว่นขยายเฉพาะกิจ หรือเสมือนเป็นตัวกลางที่สามารถชี้เชื่อมระหว่างรายละเอียดจากข้อมูลบนภาพถ่ายซึ่งนำไปสู่การค้นพบเกร็ดความรู้อันมีคุณค่าในแง่คติพจน์ และในแง่อุดมการณ์ความคิดต่างๆ ไม่ว่าจะเป็ยคุณค่าประโยชน์ในเชิงวาทกรรม เชิงมายาคติ หรือในเชิงคตินิยม ซึ่งบ่อยครั้งผู้พบเห็น ผู้สัมผัส หรือผู้อ่านผลงานศิลปะในที่สาธารณะจะไม่สามารถถล่นกรองค้นหาความกระจ่างได้อย่างฉับพลัน หรือไม่สามารยหยั่งลึกไปถึงคุณค่าทางปรัชญาที่เกี่ยวกับความคิดสร้างสรรค์ ซึ่งมักจะถูกซ่อนแฝงและบดบังอยู่ภายใต้กลยุทธเชิงสุนทรียภาพ อันปรากฏอยู่บนพื้นผิวภายนอกของวัตถุเหล่านั้น หากไม่มีตัวกลางหรือเครื่องมือเฉพาะกิจช่วย^{๖๖}

^{๖๕} พรรณี วิรุณานนท์ (๒๕๕๕) ศึกษาการพัฒนาแนวทางการจัดมหกรรมศิลปะร่วมสมัยนานาชาติในพื้นที่สาธารณะของประเทศไทย

^{๖๖} ลิขิต กิตติศักดิ์ดิษฐ์ (๒๕๕๙) การถอดความหมายและบทบาทของศิลปะในที่สาธารณะจากภาพถ่ายที่ท่ามหาราช

วิมลสิทธิ์ หรยางกูร ศึกษาการสร้างสรรค์สภาพแวดล้อมชุมชนเมืองที่น่าอยู่อาศัย: ปัญหาที่มองไม่เห็นและแนวทางแก้ไข พบว่า สภาพแวดล้อมชุมชนเมืองที่น่าอยู่อาศัยจะต้องมีการปรับปรุงและสร้างสรรค์ในมิติประการแรก ความเป็นระเบียบเรียบร้อยของสภาพแวดล้อมชุมชนเมือง เกี่ยวกับการรับรู้ข่าวสารจากสื่อโฆษณา ความรกรุงรังของสภาพแวดล้อม ความหลากหลายของรูปแบบสถาปัตยกรรม รวมทั้งการจัดระเบียบสังคมพื้นที่ย่านธุรกิจบันเทิง ในมิติประการที่สอง การสร้างสรรค์สัญลักษณ์ของสภาพแวดล้อมชุมชนเมือง เกี่ยวกับการจัดสภาพแวดล้อมอย่างเหมาะสมเพื่อให้เกิดจินตภาพสาธารณะ การอนุรักษ์งานสถาปัตยกรรมที่มีคุณค่าทางประวัติศาสตร์และคุณค่าทางสถาปัตยกรรม และการสร้างสรรค์สถาปัตยกรรมให้เป็นสัญลักษณ์ใหม่ของชุมชนเมือง ส่วนในมิติประการที่สาม การสร้างสรรค์ความยั่งยืนของสภาพแวดล้อมชุมชนเมือง ต้องพิจารณาการสร้างสรรค์พื้นที่สีเขียว พื้นที่ลานเมือง / ลานวัฒนธรรม และถนนคนเดิน ตลอดจนการกำหนดการใช้สอยพื้นที่แบบผสมผสาน การวิเคราะห์สภาพการณ์น่าอยู่อาศัยที่ลดลงและแนวทางสร้างสรรค์สภาพแวดล้อมชุมชนเมืองดังกล่าวข้างต้น นำไปสู่แนวทางแก้ไขปัญหาด้านบุคลากร ซึ่งได้มุ่งไปที่ให้สถาบันการศึกษาเปิดสอนหลักสูตรการออกแบบชุมชนเมืองเพิ่มขึ้น เพื่อผลิตบุคลากรวิชาชีพที่จะเป็นกำลังสำคัญในการสร้างสรรค์สภาพแวดล้อมชุมชนเมือง และสู่การหากระบวนการเพื่อส่งเสริมการมีส่วนร่วมของประชาชนในการกำหนดนโยบายและการตัดสินใจเลือกแนวทางการสร้างสรรค์ชุมชน โดยเฉพาะที่เกี่ยวกับเทคนิคการสร้างความรู้ความเข้าใจ และการมีวิจาร์ณญาณต่อการพิจารณาได้อย่างรวดเร็ว ดังเช่นเทคนิคเกมจำลอง เป็นต้น นอกจากนี้ ยังเสนอแนะให้มีการพิจารณาการจัดทำกฎหมายที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบสภาพแวดล้อมชุมชนเมืองโดยตรง ที่จะยกระดับคุณภาพชีวิต และการกำหนดมาตรฐานสิ่งอำนวยความสะดวกต่าง ๆ รวมทั้งแนวทางต่าง ๆ ในการสร้างความมั่นคงทางวิชาชีพ ท้ายสุด งานวิจัยเบื้องต้นนี้ได้สรุปประเด็นเพื่อจัดทำเป็นชุดคำถามวิจัยเพื่อการจัดทำโครงการวิจัยต่อไปในอนาคต^{๖๗}

ไชยสิทธิ์ ชาญอาวุธ ได้ใช้กรอบคิดในการกำหนดกรอบความสนใจในชีวิตประจำวันของเป็นjamin ในเรื่อง“ชีวิตประจำวัน” (Daily life) เพื่อการนำเสนอมุมมองที่ทันสมัยเป็นประโยชน์ในเชิงลึกยิ่งขึ้น ซึ่งจากกรณีศึกษาจะกล่าวได้ว่าศิลปะข้างถนนเข้ามามีส่วนร่วมกับชีวิตกับคนไทยอย่างกลมกลืนทั้งที่รู้เท่าทันและไม่ทันระวังแต่เมื่อรู้สึกตัวได้นั้นก็ไม่อาจปฏิเสธได้ว่าศิลปะข้างถนนช่างอยู่ใกล้ชีวิตเราเสียเหลือเกิน ตั้งแต่ กำแพงข้างทาง ประตูรั้ว อุปกรณ์ตกแต่งเล็กๆ น้อยๆ จนไปยังเสื้อผ้าที่เราสวมใส่ นับได้ว่าเป็นการขยายตัวของรูปแบบการใช้ชีวิตที่เข้าถึงชีวิตของความเป็นประชาชนคนในรัฐอย่างกลมกลืนผ่านวัฒนธรรมประชานิยมในด้านการแสดงออกนั้นได้ถูกมองย้อนกลับไปให้ผู้ส่งสารหรือผู้สร้างสรรค์ผลงานผ่านสื่อ (Medium) โดยในบทความครั้งนี้ผู้เขียนได้เน้นหนักไปที่ประเด็น

^{๖๗} วิมลสิทธิ์ หรยางกูร. “การสร้างสรรค์สภาพแวดล้อมชุมชนเมืองที่น่าอยู่อาศัย: ปัญหาที่มองไม่เห็นและแนวทางแก้ไข”. วารสารวิจัยและสาระสถาปัตยกรรม/การผังเมือง. ๘(๒). ๒๐๑๑, หน้า ๙-๑๐.

เหตุการณ์สำคัญในสังคม (Important Social Circumstance) ซึ่งกลุ่มศิลปินข้างถนนมีการใช้พื้นที่สาธารณะรวมตัวกันเพื่อมีส่วนร่วมในการสร้างผลงาน เนื่องจากเหตุการณ์สำคัญที่เกิดขึ้นในบริบทสังคมไทยและสากล เช่น ในประเพณีวันต่างๆ ผ่านการสร้างสรรคผลงานศิลปะข้างถนน เช่น วันสงกรานต์ วันคริสต์มาส จนไปถึงการให้ความเคารพต่อพระเจ้าแผ่นดิน ตัวอย่างเช่น ศิลปินข้างถนนได้สร้างสรรค์ผลงานเนื่องในวันแม่ ๑๒ สิงหาคม ๒๕๕๘ ไปจนกระทั่งการสร้างผลงานที่แสดงถึงน้อมรำลึกถึงพระเจ้าแผ่นดินในรัชกาลที่ ๙ ในวาระอันเนื่องมาจากพระบาทสมเด็จพระปรมินทรมหาภูมิพลอดุลยเดช มหิตลาธิเบศรรามาธิบดี จักรีนฤพดินทร สยามินทราธิราช บรมนาถบพิตรเสด็จสวรรคต โดยใช้ข้อความ “ขอเป็นข้าราชการทุกชาติไป ด้วยดวงใจไทยทั้งผอง” และ “๙” ในพื้นที่สาธารณะจนได้รับความสนใจจากประชาชนและสื่อมวลชนในการนำเสนอถึงการใช้ศิลปะข้างถนนในเชิงสร้างสรรค์ สอดคล้องกับบริบทวาระเหตุการณ์สำคัญในสังคม ซึ่งการนำเสนอผ่านสื่อมวลชนนั้นสะท้อนให้เห็นได้ว่า ศิลปะข้างถนนได้รับการยอมรับมากขึ้นจากผู้คนในสังคมโดยการแชร์ผ่านสื่อสังคมออนไลน์ จนถูกนำมาเป็นส่วนหนึ่งของกิจกรรมในวาระโอกาสพิเศษต่างๆ และยังสะท้อนอีกว่าศิลปินข้างถนนเอง ก็ให้ความสำคัญกับบริบทสังคมที่ตนดำรงอยู่ซึ่งประกอบด้วยเหตุการณ์ต่างๆ และดึงความคิดสร้างสรรค์ของตนเองออกมาสร้างผลงานเพื่อสื่อสารกับผู้คนที่พบเห็นงานในพื้นที่สาธารณะได้ตระหนักและรู้สึกร่วมกับเหตุการณ์เหตุการณ์สำคัญในสังคม ทั้งนี้การแสดงออกบนพื้นที่สาธารณะของศิลปินข้างถนนผ่าน สี สัน แสงเงา โดยปัจเจกบุคคล หรือการรวมกลุ่มเพื่อบอกกล่าวข่าวสารกับมวลชน ยังคงถูกนำเสนอจากอารมณ์ภายในที่ต้องการแสดงออกทางความรู้สึกออกมาให้ผู้รับสารได้รับรู้ (Expressive Communication) การแสดงออกดังกล่าว ได้เน้นย้ำถึงความเป็นพลเมืองที่มีอิสรภาพ เสรี สำหรับศิลปินข้างถนนในสถานการณ์ทางสังคมดังกล่าว เป็นการแสดงให้เห็นถึงอัตลักษณ์ในการใช้ศิลปะในฐานะความเป็นพลเมืองที่แตกแถมมีความกล้าเผชิญหน้ากับเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นกับสังคมโดยภาพรวมในฐานะ “พลเมือง”^{๒๘}

แมนฤทธิ์ เต็งยะ กล่าวว่าการรับอิทธิพลกราฟฟิตีในต่างประเทศเข้าสู่รูปแบบของสตรีทอาร์ตในเมืองไทยที่แตกต่าง สตรีทอาร์ตในต่างประเทศเกิดจากการหล่อหลอมของวัฒนธรรมของฮิปฮอป (Hip-Hop culture) มาอย่างยาวนาน กราฟฟิตีเป็นหนึ่งในวัฒนธรรมฮิปฮอป เรื่องราวที่ทำทนายกฎหมาย การขีดเขียนตามที่สาธารณะเพื่อตอบโต้สังคมของชาวผิวสีในอเมริกา กราฟฟิตีคือวัฒนธรรมที่เป็นทั้งงานศิลปะและเป็นขบถในเวลาเดียวกัน กราฟฟิตีในประเทศไทยถูกรับเอาวัฒนธรรมการทำงานที่ทำทนายกฎหมายและรูปแบบมาใช้ แต่เมื่อพัฒนาเข้าสู่สตรีทอาร์ตได้ลดความรุนแรงลงไป โดยหยิบยืมรูปแบบการทำงานในที่สาธารณะมาใช้เพียงเท่านั้น ศิลปินมุ่งไปที่การทำงานเพื่อศิลปะมากกว่าวิธีการทำงานนอกกฎหมายสตรีทอาร์ตในประเทศไทยมีลักษณะเฉพาะตัว ศิลปินที่

^{๒๘} ไชยสิทธิ์ ชาญอาวุธ, “ศิลปะข้างถนนการแสดงออกบนพื้นที่สาธารณะ:ต่อเหตุการณ์สำคัญในสังคม”, วารสารมหาวิทยาลัยราชภัฏธนบุรี, ปีที่ ๑๑ ฉบับที่ ๒ กรกฎาคม - ธันวาคม ๒๕๖๐: ๑๒๔ - ๑๓๕.

ทำสตรีทอาร์ตโดยส่วนใหญ่ก้าวข้ามมาจากการทำงานในหลายแขนง ไม่ว่าจะเป็นกราฟิกดีไซน์ จิตรกรรม หรือการพัฒนารูปแบบต่อมาจากศิลปินกราฟฟิติ ศิลปินบางคนทำงานสตรีทอาร์ตโดยเป็นส่วนหนึ่งของการทำงานเท่านั้น มีศิลปินเพียงไม่กี่คนที่ดำเนินแนวทางเป็นศิลปินสตรีทอาร์ตอย่างเต็มตัว งานสตรีทอาร์ตไทยจึงมีความหลากหลายทางด้านรูปแบบ จุดยืนของศิลปิน และการจำกัดความรูปแบบของสตรีทอาร์ตไทยจึงเป็นรูปแบบที่มีความน่าสนใจ และเปิดกว้างสำหรับศิลปินที่สนใจจะเข้ามาทำงานในลักษณะนี้ อีกทั้งยังได้มุมมองที่หลากหลายและผลงานที่ตกผลึกจากศิลปินที่ทำงานมาอย่างยาวนานในสาขาต่างๆ^{๖๙}

ไชยสิทธิ์ ชาญอาวูช กล่าวว่า ศิลปะข้างถนนเป็นวัฒนธรรมย่อยที่เกิดขึ้นเพื่อการต่อสู้เป็นประเด็นสำคัญ ต่อมาได้ถูกแนวคิดอุตสาหกรรมวัฒนธรรมเข้ามาจัดการจนมีความนิยมขึ้น แต่อัตลักษณ์ในงานศิลปะข้างถนนไทยยังไม่เด่นชัดมากนัก เนื่องจากเป็นการหยิบยืมเอามาจากวัฒนธรรมตะวันตก โดยศิลปะข้างถนนที่พบในประเทศไทยมี ๙ ประเภท ได้แก่ แท็ก, โทร็อพ, ตัวอักษร, ตัวละคร, สติกเกอร์บอมบ์, โปสเตอร์, การรวมตัวกันผลิตผลงาน, เฟ้นท์ และพีช ซึ่งแต่ละรูปแบบถูกนำเสนอในท่าทีที่แตกต่างกันออกไปแยกเป็น ๓ ระดับ คือ การสื่อสารระดับรุนแรง การสื่อสารแบบตลกร้าย และรูปแบบการท้าทาย ส่วนในการนำมาต่อยอดสู่เศรษฐกิจสร้างสรรค์ พบช่องทางในการสร้างมูลค่าได้ ๓ ด้าน คือ ๑. ด้าน ผลิตภัณฑ์ และผลงานสร้างสรรค์ ๒. ด้านการสร้างแบรนด์และการตลาด ๓. ด้านการสร้างมูลค่าในตัวบุคคลโดยใช้ต้นทุนจากความคิดสร้างสรรค์ เพื่อสร้างมูลค่าให้กับเศรษฐกิจของประเทศในอนาคตต่อไป^{๗๐}

วันเฉลิม จันทร์พงษ์แก้ว กล่าวว่า คุณค่าทางการสื่อสารของผลงานสตรีทอาร์ตนั้นเกิดขึ้นจากความสวยงามเป็นหลักโดยเนื้อหาความหมายและสถานที่เป็นเรื่องรองลงมา ซึ่งทั้งสามอย่างนั้นต้องมีความสัมพันธ์กันทั้งนี้สตรีทอาร์ตยังสามารถประยุกต์ไปใช้ในการสื่อสารแบบอื่นๆ ได้ เช่น การโฆษณา การรณรงค์ เป็นต้น นอกจากนี้ สตรีทอาร์ตยังสามารถสร้างมูลค่าทางธุรกิจได้ตั้งแต่ระดับตำบลถึงระดับจังหวัดโดยใช้รูปแบบที่ประสบความสำเร็จมาแล้วจากต่างประเทศมาประยุกต์ใช้การทำธุรกิจ เช่น รูปแบบส่งเสริมการท่องเที่ยว ในจังหวัดต่างๆ การทำงานร่วมกันกับ แบรนด์สินค้า และเกิดกิจกรรมทางการตลาดใหม่ๆ เช่น การประกวดการแข่งขันสตรีทอาร์ต ทั้งนี้ธุรกิจสตรีทอาร์ตด้านการสื่อสารเช่น การโฆษณาสามารถเชื่อมโยงสื่อต่างๆ เข้าด้วยกัน เช่น การโฆษณาจากสื่อออนไลน์

^{๖๙} แมนฤทธิ์ เต็งยะ, “จากวัฒนธรรมกราฟฟิติสู่งานสตรีทอาร์ตในประเทศไทย”, Veridian E-Journal, Silpakorn University ฉบับภาษาไทย สาขามนุษยศาสตร์ สังคมศาสตร์ และศิลปะ, (ปีที่ ๙ ฉบับที่ ๒ เดือนพฤษภาคม – สิงหาคม ๒๕๕๙): ๒๔๒๔-๒๔๓๖.

^{๗๐} ไชยสิทธิ์ ชาญอาวูช, “การศึกษาคุณค่าด้านอัตลักษณ์ของศิลปะข้างถนนเพื่อการสร้างมูลค่าสู่เศรษฐกิจสร้างสรรค์”, วารสารวิชาการมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์, (ปีที่ ๒๕ ฉบับที่ ๔๙ กันยายน - ธันวาคม ๒๕๖๐): ๒๔๗ - ๒๖๗.

เข้าสู่สื่อออนไลน์และ สมาร์ทโฟน เพื่อสร้างความต่อเนื่องในการสื่อสารมากยิ่งขึ้น เป็นต้น นอกจากนี้ ยังเกิดการต่อยอดจาก ทักษะการประยุกต์ของศิลปินสตรีทอาร์ทมาทำสินค้าเพื่อเพิ่มรายได้มากยิ่งขึ้น^{๗๑}

๒.๔.๒ งานวิจัยเกี่ยวกับศิลปะร่วมสมัย

ชฎานันต์ ปัญญาเพชร ศึกษาเรื่อง ศิลปะร่วมสมัยไทยภายใต้แนวคิดหลังอาณานิคมใน ทศวรรษที่ ๑๙๙๐ พบว่า แนวคิดบางส่วนที่เป็นรูปแบบเชิงภาพรวมแนวคิดหลักของหลังอาณานิคม คือ ๑. แนวคิดบูรพาคตินิยม ที่ว่าด้วยการสร้างตัวแทนตะวันออกในสายตาของตะวันตกจากพื้นฐาน วิธีคิดแบบทวิลักษณ์ ๒. แนวคิดลูกผสม ที่นำมาอธิบายลักษณะการผสมผสานทางวัฒนธรรมเพื่อใช้ ต่อรองปรัชญาสารัตถนิยมที่แฝงอยู่ในความคิดอาณานิคม ๓. แนวคิดชาติในยุคสมัยใหม่ที่เป็นผลพวง จากลัทธิอาณานิคม^{๗๒}

พรรณี วิรุณานนท์ ศึกษาเรื่อง การพัฒนาแนวความคิดการจัดมหรรมศิลปะร่วมสมัย นานาชาติในพื้นที่สาธารณะของประเทศไทย พบว่า ประเทศไทยมีศักยภาพในการจัดมหรรมศิลปะ ร่วมสมัยนานาชาติ แต่ต้องมีการเตรียมความพร้อมในหลายๆ ด้าน ได้แก่ องค์กรหรือหน่วยงาน ดำเนินการและจัดการบุคลากรที่จะมาดำเนินการ และแหล่งทุนที่จะได้มาและการบริหารจัดการให้ เกิดผลกำไรเพื่อใช้ในการดำเนินการและจัดการ บุคลากรที่จะมาดำเนินงาน และแหล่งทุนที่จะได้มา และการบริหารจัดการให้เกิดผลกำไรเพื่อใช้ในการดำเนินงานมหรรมศิลปะร่วมสมัยนานาชาติของ ประเทศไทยครั้งต่อไป ประเทศไทยควรจะมียุทธศาสตร์ในการจัดมหรรมศิลปะร่วมสมัยนานาชาติใน พื้นที่สาธารณะของประเทศไทยที่มีลักษณะสอดคล้องกับสังคมไทย โดยต้องจัดอย่างต่อเนื่องทุกๆ ๒ ปี และขยายสาขาของงานศิลปะเพิ่มขึ้นจากเฉพาะสาขาทัศนศิลป์เป็นสาขาอื่นร่วมด้วย โดย กลุ่มเป้าหมายครั้งแรกจะเป็นกลุ่มเฉพาะ แต่ควรขยายขอบเขตให้ประชาชนส่วนใหญ่มีส่วนร่วมในครั้ง ต่อไป นอกจากนี้ ควรขยายขอบเขตจากงานระดับประเทศเป็นงานระดับภูมิภาคอาเซียนระดับ เอเชียระดับนานาชาติ^{๗๓}

อโณทัย อุปคำ (๒๕๕๘) ศึกษาเรื่อง บทบาทและอิทธิพลของพื้นที่ศิลปะทางเลือกโปรเจค ๓๐๔ ที่มีต่อศิลปะร่วมสมัยไทย พบว่า โปรเจค ๓๐๔ คือพื้นที่แสดงผลงานศิลปะในลักษณะองค์กรไม่

^{๗๑} วันเฉลิม จันทร์พงษ์แก้ว, *คุณค่าทางการสื่อสารและมูลค่าทางธุรกิจของสตรีทอาร์ท*, (กรุงเทพมหานคร: มหาวิทยาลัยกรุงเทพ, ๒๕๖๐), หน้า ๕.

^{๗๒} ชฎานันต์ ปัญญาเพชร, “ศิลปะร่วมสมัยไทยภายใต้แนวคิดหลังอาณานิคมในทศวรรษที่ ๑๙๙๐”, *วารสาร วิจิตรศิลป์*, (ปีที่ ๖ ฉบับที่ ๑ มกราคม - มิถุนายน ๒๕๕๘): ๘๖ - ๑๒๗.

^{๗๓} พรรณี วิรุณานนท์, *การพัฒนาแนวความคิดการจัดมหรรมศิลปะร่วมสมัยนานาชาติในพื้นที่ สาธารณะของประเทศไทย ๒๕๕๑*.

แสวงหาผลกำไร ดำเนินงานโดยศิลปินและภัณฑารักษ์อิสระ โดยเริ่มเปิดพื้นที่แสดงงานครั้งแรกในปี พ.ศ. ๒๕๓๙ มีเป้าหมายในการสนับสนุนศิลปินรุ่นใหม่ให้จัดนิทรรศการ ตลอดจนผลักดันเพื่อให้เข้าสู่เวทีศิลปะร่วมสมัยในระดับนานาชาติซึ่งในช่วงเวลาดังกล่าว วงการศิลปะประเทศไทยค่อนข้างซบเซา และขาดการสนับสนุนจากทางภาครัฐและเอกชนทำให้ขาดแคลนพื้นที่ สำหรับศิลปินรุ่นใหม่นั้น การเกิดขึ้นของโปรเจกต์ ๓๐๔ จึงเป็นการตอบโจทย์ในสิ่งที่สังคมไทย ยังขาดพื้นที่แห่งนี้เป็นที่แสดงผลงานศิลปะสำหรับศิลปินทุกรุ่น ทั้งศิลปินไทยและศิลปินระดับนานาชาติถึงแม้ว่าโปรเจกต์ ๓๐๔ จะได้ปิดตัวลงไปในปี พ.ศ. ๒๕๔๕ แต่ก็ยังคงบทบาทและอิทธิพลต่อวงการศิลปะร่วมสมัยไทยในปัจจุบัน โดยแบ่งเป็นสามด้านใหญ่ๆ ได้แก่ การสร้างบทบาทในเชิงสถาบัน อิทธิพลของกิจกรรมทางศิลปะของโปรเจกต์ ๓๐๔ ที่มีผลต่อรูปแบบการสร้างผลงานของศิลปิน รวมถึงการสร้างคุณค่าในเชิงปรัชญาสุนทรียศาสตร์ในงานศิลปะร่วมสมัย^{๗๔}

๒.๔.๓ งานวิจัยเกี่ยวกับศิลปะเชิง ๓ มิติ

วินัดดา อุทัยรัตน์ ศึกษาเรื่อง การศึกษาและออกแบบหนังสือสามมิติ เรื่อง สุตสาคร พบว่า มีงานวิจัยหลายฉบับทั้งในและนอกประเทศ มีผลการวิจัยตรงกันว่าภาพการ์ตูน โดยเฉพาะภาพสามมิติ สามารถขยายโลกของการอ่านให้กว้างกว่าตัวหนังสือ ภาพปลูกเร้าจินตนาการของเด็กได้ดี จึงขอเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป ควรนำวรรณคดีเรื่องอื่นๆ ของไทย มาสร้างเป็นหนังสือสามมิติสองภาษา (ภาษาอังกฤษ) เพราะนอกจากจะทำให้เด็กไทยรักการอ่านวรรณคดีไทยแล้ว ยังเป็นการเผยแพร่วัฒนธรรมอันดีงามของไทยไปสู่ต่างชาติโดยใช้ภาษาสากลอีกด้วย^{๗๕}

ศุภรา อรุณศรีมรกต ศึกษาเรื่อง การรับรู้ผ่านทัศนธาตุ: มุมมองใหม่จากงานออกแบบสู่งานศิลปะ พบว่า มนุษย์ใช้วิธีการเห็นจากประสบการณ์การรับรู้ที่คุ้นเคย ปราศจากความคิดและการพิจารณาในการตัดสินสิ่งที่เห็น มากกว่าวิธีการมองและพิจารณาส่วนประกอบต่างๆ อย่างละเอียด ส่งผลให้การรับรู้งานศิลปะรูปแบบ ๒ มิติ และ ๓ มิติ แตกต่างเพียงการเห็นเส้นรอบนอกทางกายภาพของวัตถุเท่านั้น ดังนั้น การเปลี่ยนแปลงมุมมองและรูปแบบงานศิลปะจาก ๒ มิติ เป็น ๓ มิติ จึงเป็นงานศิลปะที่แสดงให้เห็นถึงการลวงตาและการตีความผิดไปจากความเป็นจริงหากใช้การรับรู้เพียงผิวเผิน โดยใช้กระบวนการดำเนินงานออกแบบผสมผสานทฤษฎีทัศนศิลป์สู่งานศิลปะ ซึ่งเป็นกระบวนการ

^{๗๔} อโณทัย อุปคำ, “บทบาทและอิทธิพลของพื้นที่ศิลปะทางเลือกโปรเจกต์ ๓๐๔ ที่มีต่อศิลปะร่วมสมัยไทย”, Veridian E-Journal, Slipakorn University ฉบับภาษาไทย สาขามนุษยศาสตร์ สังคมศาสตร์ และศิลปะ, (ปีที่ ๘ ฉบับที่ ๒ เดือนพฤษภาคม – สิงหาคม ๒๕๕๘): ๒๙๐๖ – ๒๙๒๑.

^{๗๕} วินัดดา อุทัยรัตน์, “การศึกษาและออกแบบหนังสือสามมิติ เรื่อง สุตสาคร”, วารสารมหาวิทยาลัยศิลปากร ฉบับภาษาไทย, (ปีที่ ๓๒ ฉบับที่ ๒ พ.ศ. ๒๕๕๕): ๕๕-๖๘.

ที่ถูกพัฒนาต่อจากงานออกแบบเดิมและนำไปสู่กระบวนการวิเคราะห์องค์ประกอบที่ก่อให้เกิดมิติ มุมมองลักษณะอื่นๆ^{๗๖}

สีบศิริ แซ่ลี และ มนัสพงษ์ รักษาพล ศึกษาเรื่อง การออกแบบภาพวาดฝาผนังแบบดิจิทัล ๓ มิติ กรณีศึกษาวรรณคดีเรื่องรามเกียรติ์ พบว่า โครงสร้าง รูปทรงเลือกใช้โครงสร้างเป็นรูปทรง ธรรมชาติและรูปทรงอิสระ เป็นเรื่องของศิลปวัฒนธรรมไทย ในส่วนลวดลายไทย นำมารวมกับ หลักการออกแบบภาพวาดฝาผนัง ๓ มิติ กรณีศึกษาวรรณคดีเรื่องรามเกียรติ์ โทนมสียโดยรวมเลือกใช้ เป็นสีแดง สีดำ สีเทา เนื่องจากต้องการสื่อถึงศิลปวัฒนธรรมของ วรณคดีเรื่องรามเกียรติ์ ในส่วนของ ภาพวาดฝาผนัง ๓ มิติ ซึ่งตัดกับพื้นหลังที่เป็นสีเทาเพื่อความสะอาดตาและง่ายต่อการสังเกต^{๗๗}

งานวิจัยเกี่ยวกับศิลปะเชิง ๓ มิติบนฝาผนังในพื้นที่สาธารณะมีงานศึกษาน้อยมาก ซึ่ง จำเป็นต้องมีการศึกษางานในต่างประเทศเพิ่มเติม

๒.๕.๔ งานวิจัยเกี่ยวกับการสร้างสรรค์เมืองศิลปะ

ชุตินา บริสุทธิ์ ศึกษาเรื่อง การศึกษาการสร้างเมือง (machizukuri) ด้วยศิลปะร่วมสมัย ภายในเมือง Kanazawa จังหวัด Ishikawa พบว่า ปัจจัยที่ส่งผลให้เมือง Kanazawa นำเอาศิลปะร่วม สมัยเข้ามาใช้ได้ว่าเกิดจากการที่เมือง Kanazawa มีภูมิหลังทางประวัติศาสตร์ที่สัมพันธ์กับด้านศิลปะ มายาวนาน และมีความต้องการสร้างเส้นที่แบบใหม่ที่แตกต่างจากเส้นที่เดิมที่มีความเป็นเมืองเก่า ประกอบกับแนวคิดในการพัฒนาเมืองว่าจะ “พัฒนาสู่สากล” ซึ่งทำให้เมือง Kanazawa เกิดการ แลกเปลี่ยนเรียนรู้และเปิดรับศิลปะจากต่างประเทศ นอกจากนี้เมือง Kanazawa ยังเป็นเมือง ศูนย์กลางทางเศรษฐกิจ เป็นจุดศูนย์รวมของทรัพยากรมนุษย์ที่มีความรู้ความสามารถในภูมิภาคที่ สามารถร่วมมือกับทางเทศบาลในการพัฒนาเมืองได้ และปัจจัยที่สำคัญคือการมีอำนาจบริหาร ราชการส่วนท้องถิ่นที่ผู้นำท้องถิ่นสามารถบริหารจัดการและดำเนินการนโยบายพัฒนาท้องถิ่นได้ โดยตรง ซึ่งนายกเทศมนตรีเมือง Kanazawa ในขณะนั้นได้มีความสนใจในด้านการสร้างเส้นที่แปลก

^{๗๖} ศุภรา อรุณศรีมรกต, “การรับรู้ผ่านทัศนธาตุ: มุมมองใหม่จากงานออกแบบสู่งานศิลปะ”,

Veridian E-Journal, Silpakorn University ฉบับภาษาไทย สาขามนุษยศาสตร์ สังคมศาสตร์ และศิลปะ, (ปีที่ ๑๑ ฉบับที่ ๑ เดือนมกราคม – เมษายน ๒๕๖๑): ๒๒๙๒ – ๒๓๐๓.

^{๗๗} สีบศิริ แซ่ลี และ มนัสพงษ์ รักษาพล, “การออกแบบภาพวาดฝาผนังแบบดิจิทัล ๓ มิติ กรณีศึกษา วรณคดีเรื่องรามเกียรติ์”, วารสารวิชาการ ศิลปะสถาปัตยกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยรัตนนคร, (ปีที่ ๗ ฉบับที่ ๒ กรกฎาคม – ธันวาคม ๒๕๕๙): ๑๓๗-๑๔๕.

ใหม่ให้แก่เมือง Kanazawa ซึ่งเสน่ห์ที่ทางเมือง Kanazawa ได้เลือกก็คือ “เมืองที่มีการผสมผสานกันของศิลปวัฒนธรรมดั้งเดิมและศิลปวัฒนธรรมในยุคใหม่ที่ทันสมัย” นั่นเอง^{๗๘}

ณัฐกานต์ กันธิ ศึกษาเรื่อง มะจิซุกุริ (Machitsukuri) กับการพัฒนาอุตสาหกรรมการท่องเที่ยว: กรณีศึกษา การพัฒนาอุตสาหกรรมการท่องเที่ยวในจังหวัดโออิตะ ประเทศญี่ปุ่น พบว่า ๑. Machizukuri มีความเกี่ยวข้องกับองค์การสนับสนุนการท่องเที่ยวท้องถิ่นในจังหวัดโออิตะ ๒. หลายโครงการพัฒนาที่เกิดขึ้นจาก (Machizukuri) มีส่วนสำคัญในการช่วยพัฒนาอุตสาหกรรมการท่องเที่ยวในจังหวัดโออิตะ และมีส่วนช่วยให้ชีวิตความเป็นอยู่ของประชาชนในจังหวัดโออิตะดีขึ้น และ ๓. ผลจากการเพิ่มขึ้นของอุตสาหกรรมการท่องเที่ยว หรือธุรกิจบริการขนาดเล็กและขนาดกลางในโออิตะทำให้ประชาชนในพื้นที่ มีอาชีพ มีรายได้ และพึ่งพาตนเองได้อย่างยั่งยืน^{๗๙}

ในการศึกษาครั้งนี้ ผู้วิจัยจะนำแนวคิดในการวิจัย ๔ แนวคิด คือ แนวคิดเกี่ยวกับศิลปะในพื้นที่สาธารณะ (Public art) แนวคิดเกี่ยวกับศิลปะร่วมสมัย (Contemporary Art) แนวคิดเกี่ยวกับศิลปะเชิง ๓ มิติ (๓D Art) แนวคิดการพัฒนาเมืองเป็นแหล่งท่องเที่ยวทางศิลปะ และการทบทวนงานวิจัยที่เกี่ยวข้องเพื่อนำมาใช้เป็นแนวทางในการพัฒนาศิลปะเชิงพุทธสู่วิถีชุมชนในผนังพื้นที่สาธารณะในจังหวัดเชียงใหม่ ถ้าพูด นาน และการจัดกิจกรรม art workshop และการถ่ายทอดความรู้ในสื่อต่างๆ เพื่อเผยแพร่องค์ความรู้แก่สังคมและสร้างแหล่งท่องเที่ยวแห่งใหม่แก่ชุมชน

^{๗๘} ชูติมา บริสุทธิ์, การศึกษาการสร้างเมือง (machizukuri) ด้วยศิลปะร่วมสมัย ภายในเมือง Kanazawa จังหวัด Ishikawa, (เชียงใหม่: มหาวิทยาลัยเชียงใหม่, ๒๕๕๗. หน้า ข.

^{๗๙} ณัฐกานต์ กันธิ, มะจิซุกุริ (Machitsukuri) กับการพัฒนาอุตสาหกรรมการท่องเที่ยว: กรณีศึกษา การพัฒนาอุตสาหกรรมการท่องเที่ยวในจังหวัดโออิตะ ประเทศญี่ปุ่น, (เชียงใหม่: มหาวิทยาลัยเชียงใหม่, ๒๕๕๕), หน้า ๒.

บทที่ ๓

วิธีดำเนินการวิจัย

โครงการวิจัยย่อยที่ ๒ เรื่อง “ศิลปะเชิงพุทธสู่วิถีชุมชนบนผนังพื้นที่สาธารณะในจังหวัดเชียงใหม่” ภายใต้แผนงานวิจัยเรื่อง “The City of Arts: การสร้างเมืองศิลปะเชิงสร้างสรรค์ในสังคมไทย” มีวัตถุประสงค์ ๓ ประการคือ ๑) เพื่อศึกษาการสร้างสรรค์ผลงานทางศิลปะในผนังพื้นที่สาธารณะของเมืองท่องเที่ยว ๒) เพื่อสร้างสรรค์ผลงานทางศิลปะเชิงพุทธสู่วิถีชุมชนในผนังพื้นที่สาธารณะในรูปแบบการสร้างภาพ ๓ มิติ ที่มีความเหมาะสมและสอดคล้องกับวัฒนธรรมท้องถิ่น ๓] เพื่อพัฒนาเมืองให้เป็นแหล่งท่องเที่ยวทางศิลปะ และแหล่งเรียนรู้เชิงศิลปวัฒนธรรม วิถีชุมชนแนวพุทธ ในรูปแบบที่มีเอกลักษณ์เฉพาะตน ซึ่งผู้วิจัยได้กำหนดการวิจัยไว้ดังนี้

- ๓.๑ รูปแบบการวิจัย
- ๓.๒ ประชากรและกลุ่มเป้าหมาย
- ๓.๓ เครื่องมือที่ใช้ในการรวบรวมข้อมูล
- ๓.๔ การเก็บรวบรวมข้อมูล
- ๓.๕ การวิเคราะห์ข้อมูล
- ๓.๖ สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

๓.๑ รูปแบบการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงปฏิบัติการ (Action Research) โดยใช้การวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) มีวิธีดำเนินการวิจัย ดังนี้

๓.๑.๑ รูปแบบวิธีการวิจัย การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงปฏิบัติการ (Action Research) โดยการสร้างสรรค์ผลงานทางศิลปะในผนังพื้นที่สาธารณะของเมืองท่องเที่ยวในรูปแบบการสร้างภาพ ๓ มิติ ที่มีความเหมาะสมและสอดคล้องกับวัฒนธรรมท้องถิ่น จำนวน ๖ แห่ง เพื่อพัฒนาเมืองให้เป็นแหล่งท่องเที่ยวทางศิลปะ และแหล่งเรียนรู้เชิงศิลปวัฒนธรรม วิถีชุมชนแนวพุทธ ในรูปแบบที่มีเอกลักษณ์เฉพาะตน มีขั้นตอนการศึกษาค้นคว้า ดังนี้

๓.๑.๑.๑ การศึกษาเชิงเอกสาร (Documentary Study) ทำการศึกษาและรวบรวมข้อมูลจากเอกสาร และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับแนวคิดหลัก ๔ แนวคิด คือ แนวคิดเกี่ยวกับศิลปะในพื้นที่สาธารณะ (Public art) แนวคิดเกี่ยวกับศิลปะร่วมสมัย (Contemporary Art) แนวคิดเกี่ยวกับศิลปะเชิง ๓ มิติ (๓D Art) และแนวคิดการพัฒนาเมืองเป็นแหล่งท่องเที่ยวทางศิลปะ

๓.๑.๑.๒ การศึกษาภาคสนาม (Field Study) โดยการสำรวจข้อมูลเบื้องต้นและคัดเลือกชุมชนเป้าหมายแบบเจาะจง (Purposive Sampling) เพื่อรวบรวมข้อมูลในเชิงกายภาพของพื้นที่ ๖ แห่ง จากการสัมภาษณ์และสนทนากลุ่มกับกลุ่มประชากรผู้ให้ข้อมูลสำคัญ (Key Information) ได้แก่ กลุ่มประชากรเป้าหมาย ประกอบด้วย พระสงฆ์ที่เป็นผู้นำในชุมชน จำนวน ๖ รูป ผู้นำชุมชน จำนวน ๖ คน กลุ่มตัวแทนชาวบ้านในชุมชนทั้ง ๖ แห่งๆ ละ ๑๐ คน จำนวน ๖๐ คน ตัวแทนหน่วยงานภาครัฐ/ท้องถิ่น จำนวน ๖ คน และกลุ่มศิลปินที่เข้าร่วมโครงการ จำนวน ๑๐ คน รวมทั้งสิ้น ๘๘ คน ดังนี้ เพื่อรวบรวมข้อมูลความคิดเห็นเกี่ยวกับรูปแบบในการวาดภาพสามมิติที่สอดคล้องกับวิถีพุทธและวัฒนธรรมในชุมชน มีหลักเกณฑ์ในการคัดเลือก ดังนี้

๑) ชุมชนแห่งนั้นเป็นสถานที่เหมาะสมและมีศักยภาพในการพัฒนาเป็นแหล่งท่องเที่ยวแห่งใหม่ อาทิ มีแหล่งท่องเที่ยวทางธรรมชาติและวัฒนธรรมที่สำคัญ มีเส้นทางเดินทางเข้าถึงได้ง่าย และมีสิ่งอุปโภคบริโภคเพียงพอสำหรับนักท่องเที่ยว

๒) ชุมชนแห่งนั้น มีองค์กรชุมชน ผู้นำ และประชาชนอนุญาตและให้ความร่วมมือในพัฒนาพื้นที่สาธารณะในการสร้างสรรค์ผลงานด้านศิลปะ

๓) ชุมชนแห่งนั้น มีศิลปินหรือกลุ่มเรียนรู้ศิลปะเพื่อการรักษางานศิลปะในผนังพื้นที่สาธารณะให้มีความยั่งยืน

โดยผู้วิจัยได้ดำเนินการสำรวจชุมชนต่างๆ ดังนี้





ภาพที่ ๖๖ สํารวจพื้นที่ศึกษาดูงานศิลปะบนผนัง หมู่บ้านกองต้า

สํารวจพื้นที่ศึกษาดูงานศิลปะบนผนังชุมชนตัวอย่าง ณ หมู่บ้านกองต้า อ.เมือง จ.ลำปาง เมื่อวันที่ ๑ ธันวาคม พ.ศ.๒๕๖๑ ชุมชนที่เน้นการสร้างศิลปะบนผนังกำแพงในหมู่บ้านเป็นเรื่องราวอัตลักษณ์ของพื้นที่





ภาพที่ ๖๗ สำรวจพื้นที่ศึกษาดูงานศิลปะบนผนัง วัดพระบาทห้วยต้ม

สำรวจพื้นที่ศึกษาดูงานประเพณีวัฒนธรรมชนชาวปกากะญอ ณ วัดพระบาทห้วยต้ม อ.ลี้ จ.ลำพูน วันที่ ๑๐ ธันวาคม พ.ศ.๒๕๖๑ ชุมชนที่มีเรื่องราวอัตลักษณ์วัฒนธรรมของพื้นที่ชัดเจน เหมาะแก่การสร้างงานวิจัยในพื้นที่



ภาพที่ ๖๘ สำรวจพื้นที่ศึกษาดูงานศิลปะบนผนัง หมู่บ้านทุ่งเสี้ยวและวัดศรีเนาวรัตน์

สำรวจพื้นที่ศึกษาคุณลักษณะพื้นถิ่นของหมู่บ้านทุ่งเสี้ยวและวัดศรีเนาวรัตน์ อ.สันป่าตอง จ.เชียงใหม่ เมื่อวันที่ ๒๐ ธันวาคม พ.ศ.๒๕๖๑ ชุมชนที่มีเรื่องราวอัตลักษณ์วัฒนธรรมของพื้นที่ที่ชัดเจนเหมาะแก่การสร้างงานวิจัย



ภาพที่ ๖๙ สำรวจพื้นที่ศึกษาดูงานศิลปะบนผนัง วัดดอนหลวง

สำรวจพื้นที่ผนังชุมชนตัวอย่างที่ทำงานวิจัย ณ วัดดอนหลวง อ.ป่าซาง จ.ลำพูน เมื่อวันที่ ๑๕ มกราคม พ.ศ.๒๕๖๒ ชุมชนที่มีอัตลักษณ์เรื่องผ้าทอและสร้างเป็นแหล่งท่องเที่ยวในหมู่บ้าน





ภาพที่ ๓๐ สํารวจพื้นที่ศึกษาดูงานศิลปะบนผนัง ศาลเจ้าแม่ลิ้มกอเหนี่ยว

สํารวจพื้นที่ศึกษาดูงานศิลปะบนผนังชุมชนตัวอย่าง ณ ศาลเจ้าแม่ลิ้มกอเหนี่ยว อ.เมือง จ.ปัตตานี เมื่อวันที่ ๒๒ มกราคม พ.ศ.๒๕๖๒ ชุมชนที่เน้นการสร้างศิลปะบนผนังต่างๆเป็นเรื่องราวอัตลักษณ์ของพื้นที่นั้นภาคใต้

๓.๒ ประชากรและกลุ่มเป้าหมาย

ประชากรและกลุ่มเป้าหมายในโครงการวิจัยย่อยที่ ๒ เรื่อง “การพัฒนาศิลปะเชิงพุทธสู่วิถีชุมชนในผนังพื้นที่สาธารณะ” ภายใต้แผนงานวิจัยเรื่อง “The City of Arts: การสร้างเมืองศิลปะเชิงสร้างสรรค์ในสังคมไทย” ที่ใช้ในการสัมภาษณ์เชิงลึก (in-depth interview) และการสนทนากลุ่ม (focus group) กับผู้ให้ข้อมูลสำคัญ (Key Information) ได้แก่ กลุ่มประชากรเป้าหมายประกอบด้วย พระสงฆ์ที่เป็นผู้นำในชุมชน จำนวน ๖ รูป ผู้นำชุมชน จำนวน ๖ คน กลุ่มตัวแทนชาวบ้านในชุมชนทั้ง ๖ แห่งๆ ละ ๑๐ คน จำนวน ๖๐ คน ตัวแทนหน่วยงานภาครัฐ/ท้องถิ่น จำนวน ๖ คน และกลุ่มศิลปินที่เข้าร่วมโครงการ จำนวน ๑๐ คน รวมทั้งสิ้น ๘๘ คน ในชุมชน ๓ จังหวัด ได้แก่ เชียงใหม่ เชียงราย น่าน จำนวน ๖ แห่ง โดยเน้นสถานที่ที่เป็นแหล่งท่องเที่ยวที่สำคัญ และการพัฒนาชุมชนแห่งใหม่ที่มีศักยภาพและความพร้อมในการพัฒนาเป็นแหล่งท่องเที่ยวแห่งใหม่ ได้แก่

๑) ผนังชุมชน หมู่บ้านดอนไชย อำเภอเวียงสา จังหวัดน่าน

- ๒) ผนังชุมชน หมู่บ้านป่าตาล อำเภอสันกำแพง จังหวัดเชียงใหม่
- ๓) ผนังชุมชน หมู่บ้านแม่สุ่น้อย อำเภอฝาง จังหวัดเชียงใหม่
- ๔) ผนังชุมชน หมู่บ้านเหล่าพัฒนา อำเภอแม่สรวย จังหวัดเชียงราย
- ๕) ผนังชุมชน หมู่บ้านทุ่งเสี้ยว อำเภอสันป่าตอง จังหวัดเชียงใหม่
- ๖) ผนังชุมชน หมู่บ้านบ้านดง อำเภอสันป่าตอง จังหวัดเชียงใหม่

๓.๓ เครื่องมือที่ใช้ในการรวบรวมข้อมูล

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงปฏิบัติการ (Action Research) โดยใช้การวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) เพื่อทราบถึงการพัฒนาเมืองให้เป็นแหล่งท่องเที่ยวทางศิลปะ และการสร้างแหล่งเรียนรู้เชิงศิลปวัฒนธรรม วิถีชุมชนแนวพุทธ ในรูปแบบที่มีเอกลักษณ์เฉพาะตน โดยมีขั้นตอนการศึกษาค้นคว้า ดังนี้

๓.๓.๑ การสัมภาษณ์เชิงลึก (in-depth interview) และการสนทนากลุ่ม (focus group) กับกลุ่มเป้าหมายในชุมชน เพื่อสร้างสรรค์ผลงานทางศิลปะเชิงพุทธสู่วิถีชุมชนในผนังพื้นที่สาธารณะ ในรูปแบบการสร้างภาพ ๓ มิติ ที่มีความเหมาะสมและสอดคล้องกับวัฒนธรรมท้องถิ่น เพื่อวางแผนการสร้างงานศิลปะภาพสามมิติในผนังพื้นที่สาธารณะ โดยการใช้คำถามปลายเปิด (Open-ended questions) มีขั้นตอนการสร้างเครื่องมือการวิจัย ดังนี้

๑) ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องเพื่อกำหนดกรอบแนวคิดในการสร้างแบบสัมภาษณ์เชิงลึก (in-depth interview) และการสนทนากลุ่ม (focus group)

๒) ร่างแบบสัมภาษณ์เชิงลึก (in-depth interview) และการสนทนากลุ่ม (focus group) นำเสนอผู้เชี่ยวชาญ จำนวน ๓ คน เพื่อทดสอบความตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) โดยใช้ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบความสอดคล้องแล้ว นำผลการตรวจสอบมาคำนวณหาค่าความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามกับวัตถุประสงค์หรือนิยาม (IOC: Item Objective Congruence Index) เกณฑ์การพิจารณาคัดเลือกตามวัตถุประสงค์ที่มีคะแนนเฉลี่ยตั้งแต่ ๐.๕๐ ถึง ๑.๐๐ ซึ่งแสดงว่าจุดประสงค์นั้นวัดได้ครอบคลุมเนื้อหา หรือข้อสอบนั้นวัดได้ตรงตามวัตถุประสงค์ และถ้าข้อใดได้คะแนนเฉลี่ยต่ำกว่า ๐.๕๐ ต้องนำไปปรับปรุงแก้ไข เพราะอาจมีความสอดคล้องกันต่ำ และปรับปรุงเครื่องมือการวิจัยตามข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญ เพื่อจัดทำแบบสัมภาษณ์เชิงลึก (in-depth interview) และการสนทนากลุ่ม (focus group) ฉบับสมบูรณ์

๓.๓.๒ การจัดประชุมเสวนาทางวิชาการและกิจกรรม art workshop เรื่องการสร้างสรรค์ผลงานทางศิลปะในผนังพื้นที่สาธารณะ โดยมีตัวแทนจากผู้เกี่ยวข้องทุกฝ่ายเข้าร่วมเวทีเสวนา และการจัดกิจกรรม art workshop ร่วมกับกลุ่มศิลปิน โดยมีจำนวนผู้เข้าร่วมทั้งพระสงฆ์

เจ้าหน้าที่องค์กรท้องถิ่นและภาครัฐ กลุ่มประชาชน เยาวชน และนักท่องเที่ยว จำนวน ๒๐๐ คน

๓.๔ การเก็บรวบรวมข้อมูล

การเก็บรวบรวมข้อมูลเพื่อให้ได้ข้อมูลตามวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้ ผู้วิจัยได้แบ่งการเก็บรวบรวมข้อมูลวิจัยออกเป็น ๖ ระยะ มีขั้นตอนการดำเนินการวิจัย ดังนี้

๓.๔.๑ ระยะที่ ๑ การจัดประชุมที่มวิจัย เพื่อชี้แจงความรู้ความเข้าใจและจัดสร้างการจัดสร้างเครื่องมือประกอบการวิจัย ได้แก่ แบบสัมภาษณ์เชิงลึก (in-depth interview) และการสนทนากลุ่ม (focus group) และแบบสอบถาม (Questionnaires) การใช้เครื่องมืออุปกรณ์ประกอบการวิจัย ได้แก่ เครื่องบันทึกภาพและเสียง และความพร้อมของอุปกรณ์เครื่องมือการทำงานทางศิลปะ

๓.๔.๒ ระยะที่ ๒ การลงสำรวจข้อมูลภาคสนาม (Field Study) โดยการคัดเลือกชุมชนเป้าหมายแบบเจาะจง (Purposive Sampling) เพื่อรวบรวมข้อมูลในเชิงกายภาพของพื้นที่ ๖ แห่ง โดยการทำจดหมายและประสานงานติดต่อเพื่อขออนุญาตทำวิจัยกับกลุ่มประชากรเป้าหมาย โดยใช้แบบสัมภาษณ์เชิงลึก (in-depth interview) และการสนทนากลุ่ม (focus group) เพื่อตอบวัตถุประสงค์ข้อที่ ๑ การศึกษาการสร้างสรรค์ผลงานทางศิลปะในผนังพื้นที่สาธารณะของเมืองท่องเที่ยว

๓.๔.๓ ระยะที่ ๓ การจัดพิมพ์เอกสารรายงานความก้าวหน้างานวิจัย เพื่อนำเสนอรายงานความก้าวหน้าแก่แหล่งทุนสถาบันวิจัยพุทธศาสตร์ เพื่อพัฒนาและปรับปรุงรายงานความก้าวหน้างานวิจัยและนำเครื่องมือการวิจัยไปทดสอบความตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) และทดสอบความเชื่อมั่น (Reliability) ในการจัดทำแบบสมบูรณ์

๓.๔.๔ ระยะที่ ๔ การวาดภาพต้นร่าง แล้วนำภาพต้นร่างไปสู่เวทีสนทนากลุ่ม (focus group) ในชุมชนหรือพื้นที่ โดยการจัดกิจกรรมถ่ายทอดความรู้แก่ชุมชนหรือผู้มีส่วนเกี่ยวข้อง และจัดทำประชาพิจารณ์ หลังจากนั้น จึงดำเนินการลงมือปฏิบัติการวิจัยเพื่อสร้างสรรค์ผลงานทางศิลปะในผนังพื้นที่สาธารณะในพื้นที่จริง ๖ แห่ง เพื่อตอบวัตถุประสงค์ข้อที่ ๒ การสร้างสรรค์ผลงานทางศิลปะเชิงพุทธสู่วิถีชุมชนในผนังพื้นที่สาธารณะในรูปแบบการสร้างภาพ ๓ มิติ ที่มีความเหมาะสมและสอดคล้องกับวัฒนธรรมท้องถิ่น

๓.๔.๕ ระยะที่ ๕ การจัดประชุมเสวนาทางวิชาการและกิจกรรม art workshop เกี่ยวกับสร้างสรรค์ผลงานทางศิลปะในผนังพื้นที่สาธารณะ โดยมีตัวแทนจากผู้มีส่วนเกี่ยวข้องทุกฝ่ายเข้าร่วมเวทีเสวนา และการจัดกิจกรรม art workshop ร่วมกับกลุ่มศิลปิน พระสงฆ์ เจ้าหน้าที่องค์กรท้องถิ่น

และภาครัฐ กลุ่มประชาชน เยาวชน และนักท่องเที่ยว จำนวน ๒๐๐ คน เพื่อสร้างเป็นต้นแบบในการพัฒนาแก่ชุมชนอื่นๆ โดยการประเมินผลจากแบบสอบถาม (Questionnaires)

๓.๔.๖ ระยะที่ ๖ การจัดทำสื่อสิ่งพิมพ์ วีดิโอ ผลงานวิจัย วิดีทัศน์นำเสนอ และนวัตกรรม เพื่อเผยแพร่ความรู้สู่สาธารณชน รวมทั้งการจัดทำแผ่นพับโปสเตอร์และการเผยแพร่สู่สื่อสารมวลชน สื่อสารสนเทศ วารสารท่องเที่ยวและวัฒนธรรม และการจัดพิมพ์เอกสารรายงานวิจัยฉบับสมบูรณ์ เพื่อตอบวัตถุประสงค์ข้อที่ ๓ การพัฒนาเมืองให้เป็นแหล่งท่องเที่ยวทางศิลปะ และวัตถุประสงค์ข้อที่ ๔ การพัฒนาแหล่งเรียนรู้เชิงศิลปวัฒนธรรม วิถีชุมชนแนวพุทธ ในรูปแบบที่มีเอกลักษณ์เฉพาะตน

๓.๕ การวิเคราะห์ข้อมูล

การศึกษาวิจัยครั้งนี้ เป็นการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพ โดยผู้วิจัยดำเนินการวิเคราะห์ข้อมูลตามเนื้อหา (Content analysis) แล้วสรุปตามวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้ เมื่อได้รับข้อมูลจากการเก็บรวบรวมข้อมูล ผู้วิจัยจะนำข้อมูลจากการวิเคราะห์จากเอกสาร ประกอบกับข้อมูลที่ได้จากแบบสัมภาษณ์เชิงลึก (in-depth interview) และการสนทนากลุ่ม (focus group) หลังจากนั้น ผู้วิจัยยืนยันความน่าเชื่อถือได้ของข้อมูลด้วยการให้บุคคลที่อยู่ในปรากฏการณ์ที่ศึกษาและบุคคลที่มีความรู้เกี่ยวกับเรื่องที่ทำการศึกษาตรวจสอบและรับรองความถูกต้อง โดยการแปลข้อมูลพร้อมให้ข้อคิดเห็นเพิ่มเติม ทักท้วงหรือยอมรับข้อมูลที่นำเสนอ ซึ่งการตรวจสอบความน่าเชื่อถือได้ของข้อมูลด้วยวิธีนี้ ผู้วิจัยใช้กับข้อมูลเบื้องต้นและข้อมูลที่เป็นส่วนที่ผู้วิจัยได้ตีความแล้วนำข้อมูลจากการสัมภาษณ์โดยผู้ให้ข้อมูลสำคัญ (Key Information) นำมาวิเคราะห์เชิงพรรณนา และการนำเสนอภาพกิจกรรมและภาพ ๓ มิติในพื้นที่สาธารณะของชุมชนทั้ง ๖ แห่ง

๓.๖ การนำเสนอผลการศึกษาวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ เป็นการนำเสนอผลการวิจัยตารางวิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพประกอบการบรรยายตามวัตถุประสงค์การวิจัย ในลักษณะการพรรณนาความ (Descriptive Presentation) ประกอบภาพถ่ายพร้อมการบรรยาย จากผลการสร้างสรรค์ผลงานทางศิลปะเชิงพุทธสู่วิถีชุมชนในผนังพื้นที่สาธารณะในรูปแบบการสร้างภาพ ๓ มิติ ที่มีความเหมาะสมและสอดคล้องกับวัฒนธรรมท้องถิ่น การจัดประชุมเสวนาทางวิชาการและกิจกรรม art workshop เกี่ยวกับสร้างสรรค์ผลงานทางศิลปะในผนังพื้นที่สาธารณะ โดยมีตัวแทนจากผู้มีส่วนเกี่ยวข้องทุกฝ่ายเข้าร่วมเวทีเสวนา และการจัดกิจกรรม art workshop ร่วมกับกลุ่มศิลปิน เยาวชน และประชาชนที่สนใจ เพื่อสร้างเป็นต้นแบบในการพัฒนาแก่ชุมชนอื่นๆ ประเมินผลทำแบบสอบถามทางเอกสารจากพระสงฆ์ ตัวแทนหน่วยงาน

ภาครัฐและบริษัทเอกชน ผู้นำชุมชน ผู้อาวุโส และกลุ่มชาวบ้านในชุมชน จำนวน ๒๐๐ คน การจัดทำสื่อสิ่งพิมพ์ วีดีโอ ผลงานวิจัย วิทยุทัศน์นำเสนอ และนวัตกรรมเพื่อเผยแพร่ความรู้สู่สาธารณชน รวมทั้งการจัดทำแผ่นพับโปสเตอร์และการเผยแพร่สู่สื่อสารมวลชน สื่อสารสนเทศ วารสารท่องเที่ยวและวัฒนธรรม และจัดพิมพ์เป็นเอกสารรายงานวิจัยฉบับสมบูรณ์



บทที่ ๔

ผลการศึกษา

โครงการวิจัยย่อยที่ ๒ เรื่อง “ศิลปะเชิงพุทธสู่วิถีชุมชนบนผนังพื้นที่สาธารณะในจังหวัดเชียงใหม่” ภายใต้แผนงานวิจัยเรื่อง “The City of Arts: การสร้างเมืองศิลปะเชิงสร้างสรรค์ในสังคมไทย” มีวัตถุประสงค์ ๓ ข้อ คือ (๑) เพื่อศึกษาการสร้างสรรคผลงานทางศิลปะในผนังพื้นที่สาธารณะของเมืองท่องเที่ยว (๒) เพื่อสร้างสรรค์ผลงานทางศิลปะเชิงพุทธสู่วิถีชุมชนในผนังพื้นที่สาธารณะในรูปแบบการสร้างภาพ ๓ มิติ ที่มีความเหมาะสมและสอดคล้องกับวัฒนธรรมท้องถิ่น (๓) เพื่อพัฒนาเมืองให้เป็นแหล่งท่องเที่ยวทางศิลปะ และแหล่งเรียนรู้เชิงศิลปวัฒนธรรม วิถีชุมชนแนวพุทธ ในรูปแบบที่มีเอกลักษณ์เฉพาะตน การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงปฏิบัติการ (Action Research) โดยการสร้างสรรค์ผลงานทางศิลปะในผนังพื้นที่สาธารณะของเมืองท่องเที่ยวในรูปแบบการสร้างภาพสามมิติ ที่มีความเหมาะสมและสอดคล้องกับวัฒนธรรมท้องถิ่น จำนวน ๖ แห่ง โดยการสำรวจข้อมูลเบื้องต้นและคัดเลือกชุมชนเป้าหมายแบบเจาะจง (Purposive Sampling) เพื่อรวบรวมข้อมูลในเชิงกายภาพของพื้นที่ ๖ แห่ง จากการสัมภาษณ์และสนทนากลุ่มกับกลุ่มประชากรผู้ให้ข้อมูลสำคัญ (Key Information) เพื่อรวบรวมข้อมูลความคิดเห็นเกี่ยวกับรูปแบบในการวาดภาพสามมิติที่สอดคล้องกับวิถีพุทธและวัฒนธรรมในชุมชน

การวิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพประกอบการบรรยายในลักษณะการพรรณนาความ (Descriptive Presentation) ประกอบภาพถ่าย จากผลการสร้างสรรค์ผลงานทางศิลปะเชิงพุทธสู่วิถีชุมชนในผนังพื้นที่สาธารณะในรูปแบบการสร้างภาพสามมิติ การจัดประชุมเสวนาทางวิชาการและกิจกรรม art workshop เกี่ยวกับสร้างสรรค์ผลงานทางศิลปะในผนังพื้นที่สาธารณะ โดยมีตัวแทนจากผู้ส่วนเกี่ยวข้องทุกฝ่ายเข้าร่วมเวทีเสวนา และการจัดกิจกรรม art workshop ร่วมกับกลุ่มศิลปินเยาวชน และประชาชนที่สนใจ เพื่อสร้างเป็นต้นแบบในการพัฒนาแก่ชุมชนอื่นๆ ประเมินผลทำแบบสอบถามทางเอกสารจากพระสงฆ์ ตัวแทนหน่วยงานภาครัฐและบริษัทเอกชน ผู้นำชุมชน ผู้อาวุโส และกลุ่มชาวบ้านในชุมชน การจัดทำสื่อสิ่งพิมพ์ วิทยุทัศน์ และนวัตกรรมสร้างสรรค์ผลงานศิลปะเพื่อเผยแพร่ความรู้สู่สาธารณชน รวมทั้งการจัดทำแผ่นพับโปรชัวส์ และการเผยแพร่สู่สื่อสารมวลชน สื่อสารสนเทศ วารสารท่องเที่ยวและวัฒนธรรม และจัดพิมพ์เป็นเอกสารรายงานวิจัยฉบับสมบูรณ์ ซึ่งคณะผู้วิจัยได้สรุปประเด็นการวิจัยไว้ดังนี้

๔.๑ การสร้างสรรค์ผลงานทางศิลปะในผนังพื้นที่สาธารณะของเมืองท่องเที่ยว

- ๔.๒ การสร้างสรรค์ผลงานทางศิลปะเชิงพุทธสู่วิถีชุมชนในผนังพื้นที่สาธารณะ
- ๔.๓ การพัฒนาเมืองให้เป็นแหล่งท่องเที่ยวทางศิลปะในวิถีชุมชนแนวพุทธ
- ๔.๔ สรุปลงความรู้อันมีรายละเอียด ดังนี้

๔.๑ การสร้างสรรค์ผลงานทางศิลปะในผนังพื้นที่สาธารณะของเมืองท่องเที่ยว

๔.๑ การสร้างสรรค์ผลงานทางศิลปะในผนังพื้นที่สาธารณะของเมืองท่องเที่ยวในญี่ปุ่น

เมือง Fukiage จังหวัด Kagoshima โครงการ FUKIAGE WONDER MAP เริ่มขึ้นเมื่อปี ค.ศ.๒๐๐๙ และจัดต่อเนื่องมาทุกปี โดยจะมีศิลปินจากทั่วประเทศมารวมตัวกันที่เมืองนี้และร่วมกันทำกิจกรรมต่างๆ กับชาวเมือง Fukiage และยังมีกรตีพิมพ์หนังสือนำเที่ยวเรื่อง “Fukiage Wonder Map” เพื่อประชาสัมพันธ์เมือง อาทิต

เมือง Osaka ในชื่อโครงการ Osaka Canvas Project เป็นกิจกรรมที่จัดให้มองว่าเมืองทั้งหมดคือ ผ้าใบ โดยการให้ศิลปินแสดงผลงานรอบๆ เมือง

จังหวัด Hiroshima ในชื่อโครงการ Hiroshima Art Project เป็นการจัดกิจกรรมเพื่อเผยแพร่การศึกษา แลกเปลี่ยนวัฒนธรรม และฟื้นฟูศิลปวัฒนธรรมโดยมุ่งเน้นที่ศิลปะร่วมสมัย โดยมีความคิดเรื่องการออกแบบสร้างสรรค์พื้นที่ภายในเมืองด้วยการจัดนิทรรศการ, event, workshop หรือการจัดการบรรยาย

เมือง Maizuru ใน Kyoto ในชื่อโครงการ MAIZURU RB Art Project และการร่วมมือขององค์กร NPO เป็นโครงการสร้างเมืองโดยใช้ศิลปวัฒนธรรมที่นำมาสู่เครือข่ายและวิถีชีวิตอันอุดมสมบูรณ์ของชาวเมือง ซึ่งเกิดจากชีวิตที่ผสมผสานกับรากฐานทางศิลปวัฒนธรรม ประวัติศาสตร์ และลักษณะทางภูมิศาสตร์ การมองทรัพยากรท้องถิ่นในมุมมองใหม่

เมือง Toride จังหวัด Ibaraki ในชื่อโครงการ Toride Art Project จากความร่วมมือของชาวเมืองกับมหาวิทยาลัย Tokyo University of the Arts มีทั้งการแลกเปลี่ยนวัฒนธรรมนานาชาติ และมีโปรแกรมสำหรับเด็ก ปัจจุบันอยู่ในระหว่างการพัฒนาให้มี “กลุ่มอาคารที่มีศิลปะ” และ “เกษตรครึ่งหนึ่ง ศิลปะครึ่งหนึ่ง”

เมือง Beppu ในชื่อโครงการ Beppu Project จากรายงาน “ศิลปะร่วมสมัยกับการกระตุ้นการพัฒนาท้องถิ่น” ได้กล่าวถึงการสร้างเมืองด้วยศิลปะร่วมสมัย โดยมี Beppu Project เป็นส่วนหนึ่งในแผนงาน ซึ่งเริ่มจากการบูรณะบ้านเรือนหรือร้านค้าเก่าแก่ และการก่อตั้งพื้นที่สำหรับการพบปะพูดคุย และแลกเปลี่ยนวัฒนธรรมเรียกว่า “Platform” ขึ้น จากนั้นในปี ค.ศ. ๒๐๐๙ เมือง Beppu ได้เริ่มจัดเทศกาล Beppu Contemporary Art Festival

เกาะ Naoshima จังหวัด Kagawa ในชื่อโครงการ Naoshima Art Project รายงานที่ได้กล่าวถึงข้างต้นยังได้ยกตัวอย่างโครงการนี้ที่เกิดจากความร่วมมือของเมือง Naoshima กับบริษัท Benesse และจัดเทศกาลร่วมกับเกาะต่างๆ ซึ่งมีศิลปินทั้งในและต่างประเทศเข้าร่วมงาน รวมทั้งมีกิจกรรมของกลุ่มอาสาสมัคร koebitai อีกด้วย

NAOSHIMA มีแนวคิดที่ว่า Where Art Space Lands on Seascape “ศิลปะมีอยู่ในทุกที่” ศิลปินสามารถนำสิ่งรอบตัวมาใช้เป็นทั้งวัตถุดิบ สื่อกลาง และพื้นที่สร้างสรรค์ผลงานได้อย่างอิสระ และเมื่อความเป็นไปได้ในการสร้างสรรค์นั้นไร้ขีดจำกัด กรอบที่มีชื่อว่า “ค่านิยม” ของการเดินชมศิลปะจึงถูกทลายลงจากประตูปิพิธภณธ์ ผนังห้องจัดแสดง ไปสู่พื้นที่กลางแจ้ง สวนสาธารณะ หรือแม้แต่เกาะกลางทะเลอย่างนะโอะชิมะ (Naoshima)

Lonely Planet ยกให้นะโอะชิมะเป็นปลายทางใหม่ที่เหล่านักเสพศิลปะร่วมสมัยไม่ควรพลาด ทั้งยังเป็นชุมชนที่รวมศิลปะที่รวบรวมผลงานของศิลปินระดับแม่เหล็ก จากเกาะเล็กๆ ที่ตั้งอยู่แถบทะเลเซโตะ-โนไก (Seto Inland Sea) ไร่เงาของฝูงชนแออัดอย่างเกียวโตหรือโอซาก้า ทุกวันนี้ นะโอะชิมะจึงกลายเป็นเมืองที่ติดอันดับหนึ่งในสถานที่ท่องเที่ยวยอดนิยมแห่งใหม่ของแดนปลาดิบไปอย่างรวดเร็วคำถามที่เกิดขึ้นก็คือ ทำไมเมืองที่มีสภาพเป็นเกาะ ไกลห่างจากเมืองที่คลาคล่ำไปด้วยนักท่องเที่ยว ทั้งยังต้องใช้เวลาในการเดินทางนานหลายต่อ จึงถูกเลือกให้เป็นเมืองศิลปะ และที่สำคัญรัฐบาลญี่ปุ่นมองเห็น “อะไร” บนเกาะแห่งนี้

จากเมืองนิรนามที่แทบจะไม่เคยถูกกล่าวถึง แต่เมื่อสื่อสิ่งพิมพ์ออนไลน์ระดับโลกหลายสำนัก อาทิ *ไทม์ (TIME)*, *เดอะ การ์เดียน (The Guardian)*, *ทราเวล + ลีเชอร์ (Travel + Leisure)* หรือแม้แต่ *โลนลี่ แพลเน็ต* สามสิบกว่าปีก่อน นะโอะชิมะ ยังเป็นที่รู้จักในฐานะที่ตั้งโรงงานอุตสาหกรรมของมิตซูบิชิ ซึ่งเป็นแหล่งบ่มเพาะรายได้หลักทางตอนเหนือของเมือง แต่ในความเป็นจริง ประชากรส่วนใหญ่ยังคงประกอบอาชีพประมง และทำไร่นาเกลือเป็นหลักบนวิถีชีวิตที่เรียบง่าย แม้การเติบโตและการขยายตัวทางเศรษฐกิจและสังคมในช่วงทศวรรษ ๑๙๘๐ จะนำมาซึ่งความเฟื่องฟูของโรงงานอุตสาหกรรมในเขตการปกครองส่วนท้องถิ่น แต่ผู้คนส่วนใหญ่โดยเฉพาะหนุ่มสาวก็พากันอพยพออกจากเกาะเพื่อแสวงหาโอกาสที่ดีกว่า บ้านเรือนถูกทิ้งร้าง จำนวนประชากรลดลงอย่างรวดเร็ว กลายเป็นปรากฏการณ์ที่ไม่ได้เกิดขึ้นแค่ในนะโอะชิมะเท่านั้น แต่ยังรวมไปถึงหมู่เกาะต่างๆ ที่ตั้งอยู่ในแถบนี้เกือบทั้งสิ้นด้วย ชิคัตสึกุ มียาเกะ (Chikatsugu Miyake) นายกเทศมนตรี จึงพยายามคิดหาวิธีฟื้นฟูพื้นที่ทางตอนใต้ของนะโอะชิมะให้กลับมามีชีวิตชีวาอีกครั้ง โดยในปี ๑๙๘๕ เขาได้ร่วมมือกับ เท็ตสึฮิโกะ ฟุกุตะเคะ (Tetsuhiko Fukutake) ผู้ก่อตั้งเบนเนสเซ โฮลดิ้งส์ อินคอร์ปอเรชัน (Benesse Holdings, Inc.) กลุ่มบริษัทรายใหญ่ที่มีบทบาทสำคัญในการพัฒนาด้านศึกษาเชิงกลยุทธ์ในญี่ปุ่น เพื่อฟื้นฟูนะโอะชิมะจากความกร่อนสลาย

ฟุกุตะเคะนั้นหลงใหลการสะสมศิลปะและใฝ่ฝันที่จะสร้างพื้นที่อิสระเพื่อให้เด็กๆ ได้เรียนรู้ศิลปะท่ามกลางธรรมชาติ ไกลห่างจากแสงสีและความเจริญทางวัตถุ ซึ่งคุณสมบัติของเกาะแห่งนี้ก็ตอบโจทย์ได้เกือบทุกด้าน หลังจากที่เท็ตสึฮิโกะเสียชีวิตลง โซอิจิโระ ฟุกุตะเคะ (Soichiro Fukutake) บุตรชายคนโตจึงเป็นผู้สืบทอดเจตนารมณ์ต่อไป โดยวางเป้าหมายของโครงการฟื้นฟูอะชิมะให้เป็นแหล่งท่องเที่ยวสีเขียวที่สนับสนุนการสร้างปฏิสัมพันธ์ระหว่างชุมชนกับนักท่องเที่ยวผ่านการศึกษาและทำกิจกรรมด้านศิลปะ มากกว่ามุ่งการกอบโกยรายได้จากการท่องเที่ยวเชิงพาณิชย์เท่านั้น ไม่นานนัก พื้นที่ศิลปะก็ค่อยๆ ผุดเพิ่มขึ้น โดยมี เบนเนสเซ เฮาส์ (Benesse House Museum) เป็นพิพิธภัณฑ์แห่งแรกที่เปิดให้นักท่องเที่ยวเข้าชมและบริการที่พักไปในตัว

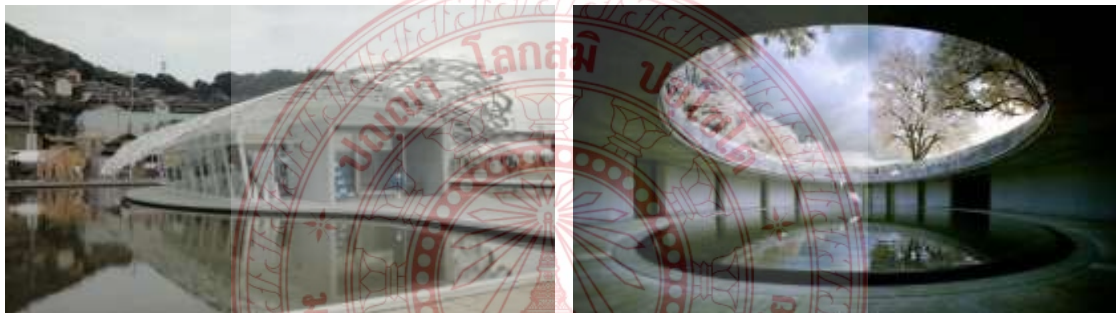
ปัจจุบัน อะชิมะ กลายเป็นปลายทางสำคัญของนักท่องเที่ยวที่สนใจและชื่นชมศิลปะร่วมสมัย โดยมีนักท่องเที่ยวเพิ่มขึ้นจาก ๔๖,๘๗๓ คน ในปี ๒๐๐๒ เป็น ๔ แสนกว่าคนในปี ๒๐๑๒ นับเป็นการเรียกความมีชีวิตชีวาที่สูญหายไปกว่าทศวรรษให้กลับคืนสู่หมู่บ้านชาวประมงอีกครั้ง

จุดเด่นและจุดขายของเมืองศิลปะ คือ การระดมสุดยอดผลงานของเหล่าศิลปินร่วมสมัยมาจัดแสดงให้นักท่องเที่ยวได้ชื่นชมท่ามกลางทิวทัศน์อันงดงามของทะเลเซโตะ-โนโก ไม่ว่าจะเป็นภาพวาดชูดอกบัว (The Water Lilies series, ๑๘๙๔-๑๙๑๙) โดยศิลปินอิมเพรสชันนิสม์ โคลด์ โมเนต์ (Claude Monet) หรือ ศิลปะการจัดแสงสี โอเพน สกาย (Open Sky, ๒๐๐๔) โดยศิลปินอเมริกัน เจมส์ เทอร์เรลล์ (James Turrell) แต่ในความเป็นจริงทุกการออกแบบและทุกกิจกรรมที่เกิดขึ้นล้วนผ่านกระบวนการคิด และการตีความภายใต้คอนเซ็ปต์ “ชีวิตที่ดี (Living Well)” ตามวิสัยทัศน์การบริหารของ เบนเนสเซ เพื่อสะท้อนให้เห็นว่า ชีวิตของมนุษย์นั้นเชื่อมโยงกับศิลปะและธรรมชาติ โดยศิลปะที่ดีจะช่วยขัดเกลาจิตวิญญาณของมนุษย์ให้กลับคืนสู่ธรรมชาติอีกครั้ง



ภาพที่ ๗๑ The Water Lilies series and Open Sky

รูปแบบสถาปัตยกรรมของพิพิธภัณฑน์บนเกาะ ยังได้รับการออกแบบโดยสถาปนิกแถวหน้าของญี่ปุ่น ทะตะโอะ อันโด (Tadao Ando) กลุ่มอาคารจึงดูทันสมัย ด้วยการออกแบบพื้นที่แบบเปิดโล่ง ให้ความรู้สึกเป็นอิสระเช่นเดียวกับภูมิทัศน์รอบนอก ตัววัสดุนั้นเลือกใช้คอนกรีต ไม้ และหินเป็นหลัก เพื่อสื่อถึงความเรียบง่าย เพราะอันโดมองว่า พื้นที่ของศิลปะที่ดินนั้นไม่ควรแย่งความสนใจจากชิ้นงาน แต่ต้องมีความสมดุลระหว่างขนาดของพื้นที่และตำแหน่งการจัดวางชิ้นงาน เพื่อเปิดโอกาสให้ผู้ชมได้ศึกษาและตีความหมายของผลงานอย่างเต็มที่ นอกจากนี้ เพดานรูปทรงไข่ (Oval) ที่พิพิธภัณฑน์เบนเนสเซ เฮาส์ (Benesse House) ก็เรียกเสียงวิจารณ์ด้านดีจากนักท่องเที่ยวและนักเสพศิลปะได้ทุกครั้ง เพราะงานออกแบบชิ้นนี้ไม่ใช่แค่สวยงามแปลกตา แต่เผยให้เห็นแก่นแท้ขององค์ประกอบศิลป์ที่เรียกว่า “ธรรมชาติ”



ภาพที่ ๗๒ Benesse House

ส่วนพิพิธภัณฑน์ศิลปะชิชู (Chichu Art Museum) นั้นได้รับการออกแบบพื้นที่ให้ซ่อนอยู่ใต้ดิน เพื่อป้องกันการรบกวนภูมิทัศน์อันงดงามของเมือง และที่ท่าเรือประจำเมืองยังมีประติมากรรมฟักทอง (Pumpkin, ๑๙๙๔) ของ ยาโยย คุซามะ (Yayoi Kusama) ศิลปินหญิงแนวป๊อป-อาร์ตชาวญี่ปุ่นที่มีเอกลักษณ์จัดจ้าน ยืนตั้งตระหง่านอวดสีสนและลวดลายสะดุดตาทุกคนที่พบเห็น จนถูกยกให้เป็นแลนด์มาร์กของเมืองนี้ไปโดยปริยาย ซึ่งยิ่งตอกย้ำว่า นะโอะชิมะไม่ได้จมอยู่กับอดีตของหมู่บ้านชาวประมงที่ถูกทอดทิ้งอีกต่อไป หากถูกสร้างภาพจำใหม่ในฐานะเมืองที่ฟื้นคืนจากความล่มสลาย อันเนื่องมาจากผลกระทบของโลกาภิวัตน์และระบบการผลิตแบบอุตสาหกรรม ด้วยการโอบรับเอา “การไหลบ่าทางวัฒนธรรม” มาเป็นโอกาสใหม่ในการสร้างอัตลักษณ์ของเมืองให้เป็นศูนย์กลางของศิลปะร่วมสมัยระดับโลก และก้าวไปสู่ความเป็นโมเดิร์นแจแปนอย่างเต็มตัว



ภาพที่ ๗๓ Chichu Art Museum and Pumpkin

อาคารบ้านร้างในเขตฮอนมูระ (Honmura) โครงการบ้านศิลปะ ‘The Art House Project’ คือตัวอย่างที่เด่นชัดที่สุดที่สะท้อนถึงการผลักดันให้เกิดพื้นที่ศิลปะระดับชุมชน โดยรวบรวมเหล่าศิลปินร่วมสมัยที่มีฝีมือไม่สายเซ็นเป็นเอกลักษณ์มาร่วมฟื้นฟูอาคารบ้านร้างในเขตฮอนมูระ (Honmura) ให้เป็นพื้นที่ศิลปะในชุมชน แม้ว่าบ้านหลายหลังจะถูกทิ้งจนทรุดโทรมไร้มูลค่า แต่บรรดาของเก่าเก็บในบ้านพักอาศัยเหล่านี้ถือเป็นวัตถุดิบชั้นเยี่ยมสำหรับศิลปินในการหยิบเรื่องเก่ามาเล่าใหม่ ผลงานที่ถูกสร้างสรรค์ขึ้นในหมู่บ้านแห่งนี้ จึงเกี่ยวโยงกับประวัติศาสตร์และวัฒนธรรมความเป็นอยู่ในอดีตของนะโอะชิมะ โดยมีคนท้องถิ่นเป็นไกด์นำทัวร์ คอยบอกเล่าเรื่องราวต่างๆ ของบ้านแต่ละหลังให้นักท่องเที่ยวได้ฟังอย่างสนุกสนาน หากเปรียบเทียบกับพิพิธภัณฑ์อื่นๆ บนเกาะที่โฟกัสการสร้างความสัมพันธ์ระหว่าง “คน” กับ “ธรรมชาติ” แล้ว การตระเวนชมงานศิลปะตามตรอกซอกซอยในหมู่บ้านชาวประมงนั้นให้ความสำคัญกับความสัมพันธ์ระหว่าง “คน” กับ “คน” มากกว่าโปรเจกต์นี้ จึงเป็นแนวทางการส่งเสริมการท่องเที่ยวชุมชนที่ทั้งน่ารักและเป็นกันเอง เพราะนอกจากนักท่องเที่ยวจะได้ข้อมูลจากผู้รู้ตัวจริงแล้ว ยังเป็นวิธีการกระชับมิตรและย่นระยะห่างระหว่างคนในท้องถิ่นกับคนนอกพื้นที่อีกด้วย



ภาพที่ ๗๔ The Art House Project

เทศกาลศิลปะนานาชาติเซโตอุชิ (Setouchi International Art Festival) คือ ตัวอย่างของการขยายสเกลโครงการการพัฒนาเมืองในบริเวณทะเลเซโตะ-โนโก ไปสู่ความร่วมมือพหุภาคีภายใต้การบริหารจัดการระหว่างขององค์กรส่วนปกครองท้องถิ่นจังหวัดคะงะวะกับจังหวัดโอคะยะมะ ซึ่งจัดขึ้นครั้งแรกในปี ๒๐๑๐ โดยมี เบนเซเซ อินคอร์ปอเรชั่น เป็นหัวเรี่ยวหัวแรงในการผลักดันให้เกิดนิทรรศการศิลปะร่วมสมัยและกิจกรรมต่างๆ ตั้งแต่นำคอลเลกชันสะสมของ เท็ตสึฮิโกะ ฟุคุตะเคะ อดีตผู้บริหารเบนเซเซผู้ล่วงลับมาจัดแสดง หรือการเชิญศิลปินร่วมสมัยจากต่างประเทศมาร่วมงาน รวมทั้งขยายขอบเขตการจัดแสดงงานศิลปะจากนะโอะชิมะไปยังเกาะใกล้เคียง อาทิ เทชิมะ (Teshima) ซามิจิมะ (Shamijima) ฮอนจิมะ (Honjima)

สิ่งที่น่าประทับใจของโครงการพัฒนาเมืองนี้ก็คือ วิสัยทัศน์อันกว้างไกลของรัฐบาลและชาวญี่ปุ่น ซึ่งไม่ได้ยึดติดอยู่กับการพัฒนาเมืองโดยอาศัยต้นทุนทางอารยธรรมในอดีต เช่น ปราสาทยุคเอโดะ ซึ่งเป็นประสบการณ์ที่นักท่องเที่ยวต่างชาติคุ้นชินกันเป็นอย่างดีเท่านั้น แต่ยังเล็งเห็นถึง “ศักยภาพ” ของทรัพยากรบุคคล (ศิลปิน) และพื้นที่ (เมือง) ที่มีอยู่ในปัจจุบัน แล้วนำมาถักทอรวมตีความใหม่ จนตกผลึกเป็น “ชุดประสบการณ์ใหม่” นั่นคือมีลักษณะเป็น “วัฒนธรรมรวมตัว (Cultural Homogenization)” ที่ถูกจริตสากลมากขึ้น (และแน่นอนว่าขายได้) แต่ก็ไม่ใช่ถึงอัตลักษณ์ความเป็นญี่ปุ่นสมัยใหม่ ซึ่งความสำเร็จข้อนี้ก็สอดคล้องกับนโยบายกอบกู้เศรษฐกิจและอัตลักษณ์แห่งชาติ “คูล เจแปน” ของรัฐบาลได้พอดี

อย่างไรก็ตาม นะโอะชิมะนั้นไม่ได้พุ่มพุกและเติบโตมาจากพื้นฐานทางสังคมที่นิยมชมชอบศิลปะ ทำให้ประชาชนส่วนใหญ่ยังขาดความรู้ความเข้าใจในศิลปะร่วมสมัย และไม่ได้มีส่วนร่วมในการขับเคลื่อนเมืองอย่างเต็มรูปแบบ หากเปรียบกับการปลูกต้นไม้ ก็ไม่ต่างจากการตัดชำกิ่ง โดยมีศิลปะระดับที่อุปเป็นพันธุ์ไม้ชนิดดี มาตัดชำบนเมืองที่มีทัศนียภาพอันงดงามเท่านั้น แต่ยังคงขาดการนำอัจฉริยภาพแห่งท้องถิ่นของชาวประมงมาบูรณาการเข้ากับกลยุทธ์การพัฒนาเมืองอย่างจริงจัง ยังเป็นที่น่าติดตามต่อไปว่า การพัฒนาเมืองแห่งนี้จะดำเนินต่อไปในทิศทางใด องค์กรบริหารส่วนท้องถิ่นจะหาวิธีจัดการสร้างรายได้และความเป็นอยู่ที่ดีให้กับชุมชนในระยะยาวได้หรือไม่ หรือแท้จริงแล้ว พื้นที่ศิลปะต่างๆ ในมมเมือง ก็เป็นเพียงแหล่งท่องเที่ยวตามกระแสนิยมอีกแห่งหนึ่ง

๔.๒ การสร้างสรรค์ผลงานทางศิลปะในผนังพื้นที่สาธารณะของเมืองท่องเที่ยวในไทย
ศิลปะแนวสตรีทอาร์ต เทศบาลนครลำปาง ณ หมู่บ้านกองต้า อ.เมือง จ.ลำปาง ชุมชนที่
เน้นการสร้างศิลปะบนผนังกำแพงในหมู่บ้านเป็นเรื่องราวอัตลักษณ์ของพื้นที่



ภาพที่ ๗๕ ภาพสามมิติบนผนังสาธารณะในประเทศไทย

ศิลปะบนผนังชุมชนตัวอย่าง ณ ศาลเจ้าแม่ลิ้มกอเหนี่ยว อ.เมือง จ.ปัตตานี ชุมชนที่เน้น
การสร้างศิลปะบนผนังต่างๆ เป็นเรื่องราวอัตลักษณ์ของพื้นที่นั้นภาคใต้



ภาพที่ ๗๖ ศิลปะสตรีทอาร์ต “ถนนนางงาม” เทศบาลยะลา และเทศบาลนครสงขลา

๔.๒ การสร้างสรรค์ผลงานทางศิลปะเชิงพุทธสู่วิดีชุมชนในผนังพื้นที่สาธารณะ

ผู้วิจัยทำการสัมภาษณ์และประชุมกลุ่มร่วมกับชาวบ้านในชุมชน เพื่อศึกษาประวัติศาสตร์ชุมชน และอัตลักษณ์ของท้องถิ่น เพื่อนำไปสู่การสร้างสรรค์ผลงานทางศิลปะเชิงพุทธสู่วิดีชุมชนในผนังพื้นที่สาธารณะ ในรูปแบบภาพ ๓ มิติ ดังนี้

พื้นที่ ๑ หมู่บ้านดอนไชย อำเภอเวียงสา จังหวัดน่าน

ประวัติความเป็นมา

บ้านดอนไชย ตั้งอยู่หมู่ที่ ๗ ตำบลกลางเวียง อำเภอเวียงสา จังหวัดน่าน เป็นหมู่บ้านที่ได้จัดตั้งมาประมาณ ๓๐๐ ปี เศษมาแล้ว มีสภาพพื้นที่เป็นสันดอนซึ่งเกิดจากการเปลี่ยนแปลงของกระแสน้ำนานในสมัยก่อนแม่น้ำน่านได้กัดเซาะตามตลิ่ง เปลี่ยนกระแสน้ำมาเรื่อยๆ จนกระแสน้ำน่านเลียบเป็นฝั่งไถ่ๆ กับกำแพงวัดบุญยืนในปัจจุบันแล้วกระแสน้ำก็มุ่งตรงผ่านบ้านปากกล้วย และตรงไปบ้านนาล้อม (ปัจจุบันบ้านนาล้อมย้ายไปอยู่ที่บ้านบุญนาค) ปัจจุบัน กระแสน้ำน่านก็ได้เปลี่ยนแปลงไปเรื่อยๆ จนถึงวาระปัจจุบันไหลเซาะผ่านสันดอนผืนใหญ่ซึ่งเป็นเส้นแบ่งเขตระหว่างหมู่บ้านไหล่น่าน ดอนไชย และบ้านบุญเรื่องที่ปรากฏอยู่ทุกวันนี้

จากสภาพการเปลี่ยนแปลงของธรรมชาติจึงทำให้สภาพพื้นที่ดินเป็นลักษณะสันดอนมีดินร่วนทรายเป็นผืนใหญ่ มีผู้คนมาอาศัยและตั้งบ้านเรือนขึ้นเรียกหมู่บ้านว่า บ้านน่านแก้ว ทรายมูล (บ้านไหล่น่านปัจจุบัน) สำหรับสภาพพื้นที่บ้านดอนไชยในสมัยก่อนนั้นเป็นป่าใหญ่ มีต้นไม้หนาทึบ มีสัตว์ป่ามากมาย เช่น ช้าง กวาง อีเก้ง ฯลฯ ในสมัยนั้นบ้านเมืองยังไม่รวมมีการแย่งชิงเมือง มีการรบทัพจับศึกอยู่เสมอ ทางหัวเมืองฝ่ายเหนือจึงมีประชาชนที่พ่ายจากข้าศึกอพยพมาจากเมืองเชียงแสน (ปัจจุบันเรียกจังหวัดเชียงราย) พาครอบครัวมาตั้งรกรากและตัดล้างถางพงทำเป็นไรสวนปลูกพืชทำมาหากินปลูกบ้านเรือนเป็นกระท่อมเล็กๆ พอเป็นที่อยู่อาศัย ต่อมาเมื่อเมืองเพิ่มขึ้นเป็นจำนวนมากแล้วจึงจัดสร้างบ้านเรือนขึ้น แล้วตั้งชื่อหมู่บ้านว่า บ้านดอนไชย ซึ่งสมัยนั้นมีแต่การเรียกชื่อเท่านั้น การประกาศหมู่บ้าน ตำบล และอำเภอนั้นยังไม่เป็นทางการ ผู้ปกครองหมู่บ้านก็ตั้งกันขึ้นเป็น ต้าว แสน หมื่น หรือขุนเท่านั้น สำหรับการเสียภาษีนั้นก็เก็บเอาจากผลผลิตของผู้ที่มีอยู่ เช่น ข้าว ยาสูบ ฯลฯ จากเจ้าของสวน แล้วเอาไปรวมที่ ต้าว หรือ ขุน แล้วขุนก็จะเกณฑ์คนในหมู่บ้านของตนนำไปส่งให้เจ้าเมืองน่าน เจ้าเมืองน่านสมัยนั้นประชาชนเรียกว่า เจ้าชีวิต ซึ่งสมัยนั้นเจ้าเมืองจะเป็นผู้ยิ่งใหญ่มีอำนาจเด็ดขาดในการปกครอง

อัตลักษณ์ของหมู่บ้าน

หมู่บ้านดอนไชย ได้รับการพัฒนาให้เป็นหมู่บ้านเพื่อการท่องเที่ยวเชิงวิถีชุมชนและเชิงธรรมชาติ จากสำนักงานพัฒนาชุมชนจังหวัดน่าน ในปีงบประมาณ พ.ศ.๒๕๖๐ เนื่องจากบ้านดอนไชยมีสภาพแวดล้อมทางธรรมชาติมีความสวยงาม การชมพระอาทิตย์ตกดินบริเวณแม่น้ำสองสายที่มาบรรจบกันคือลำน้ำน่านและลำน้ำว่า การนั่งเรือฟังเสียงนกแขวกแซงแซวนกที่ใกล้จะสูญพันธุ์ การชมวิถีชีวิตของคนริมแม่น้ำในการหาปลาโดยใช้สวิงในฤดูแล้ง การทำประมงโดยเรือแจว การตั้งจำ ลากแงงใส่ไทร ตลอดถึงการทำการเกษตรริมแม่น้ำน่าน การปลูกไผ่ยาสูบ และผักปลอดสารพิษในช่วงฤดูหนาว นอกจากนี้บ้านดอนไชยยังมีความงดงามของศิลปวัฒนธรรมที่ยังคงสืบสานฮีตฮอยจากบรรพบุรุษสืบต่อเนื่องถึงปัจจุบัน คือ วิธีการทอผ้าพื้นเมืองที่ยังคงมีเอกลักษณ์ของลวดลายโบราณ และมีความสวยงามปราณีต มีการอนุรักษ์ดนตรีพื้นบ้านของกลุ่มผู้สูงอายุ การตีกลองบูชา การเล่นดนตรีสะล้อซอซึง ปีน ตลอดถึงวิถีการดำเนินชีวิตที่เรียบง่าย สงบ การเข้าวัดทำบุญ และวัดดอนไชยก็เป็นหนึ่งวัดสำคัญที่มีอายุเก่าแก่สองร้อยสองปีและมีเอกลักษณ์ของเสาพระวิหารที่ทำมาจากไม้ตะเคียนทั้งต้น จำนวนถึง ๑๐ เสา ที่หาชมได้ยากในปัจจุบัน และภายในพระวิหารแห่งนี้ยังมีองค์พระประธานที่มีพระพักตร์ที่งดงามยิ่งนัก และยังเป็นความเชื่อกันว่าหากวัดใดมีพระประธานสวยงาม หลิงสาวบ้านนั้นก็สวยงามดั่งองค์พระ ดังนั้นจึงเป็นที่กล่าวขานกันว่าแม่หญิงบ้านดอนไชยเป็นแม่หญิงงาม และบ้านดอนไชยยังมีความงดงามของศิลปกรรมแกะสลักและวาดลวดลายของเรือแข่งประเพณี จำนวนถึง ๒ ลำ ซึ่งเคยได้รับรางวัลพระราชทานจากพระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัวในรัชกาลที่ ๙ คือ เรือแข่งเทพพิรุณทอง ๘๘ ได้รับถ้วยพระราชทาน ประเภทเรือยาว (ขนาดใหญ่) ปี ๒๕๔๘ และเรือเทพสุนทรสาชล ประเภทเรือยาว (ใหญ่) ขนาด ๕๘ ฝีพาย ปี ๒๕๔๗ ซึ่งเป็นเรือที่มีการแกะสลักหัวเรือที่งดงาม มีเอกลักษณ์ของหัวเรือ (หัวไอ้) เป็นรูปพญานาค และมีหางวรรณ (หางลายกนก) ตัวเรือมีการวาดลวดลายที่สวยงามหาดูได้เฉพาะของจังหวัดน่านเท่านั้น

ลุ่มแม่น้ำน่านแห่งนี้แหล่งหล่อเลี้ยงวิถีชีวิตของผู้คน ดังนั้น ประเพณีที่มีชื่อเสียงที่สุดของท้องถิ่นคือ ประเพณีแข่งเรือประจำปี ด้วยเรือฝีพาย โดยใช้ฝีพายที่เป็นชาวบ้านหลายคน เพื่อสร้างความสามัคคี ตัวเรือมีการตกแต่งประดับประดาจากฝีมือช่างแกะสลัก การวาดภาพพระบายสี การตกแต่งให้เกิดความงามวิจิตรตระการตา เป็นความร่วมมือกันจากภาครัฐ เอกชน และประชาชนชาวน่าน

เนื้อที่ของหมู่บ้านทั้งหมดประมาณ ๕๐๐ ไร่ พื้นที่ส่วนใหญ่เป็นที่ราบลุ่มฤดูน้ำหลากน้ำจะท่วมทุกปี ดินเป็นดินร่วนปนทรายเหมาะสำหรับการปลูกพืชล้มลุกและพืชยืนต้นได้เป็นอย่างดี ผลผลิตที่สำคัญ ได้แก่ ข้าว ข้าวโพด ยาสูบ ลำไย ปลูกน้ำจืด ผักสวนครัว ผักทอ ถั่วลิสง อาชีพและรายได้ของประชากรส่วนใหญ่ ทำการเกษตร และอุตสาหกรรมในครัวเรือน เช่น การทอผ้า ซึ่งเป็นการสร้างรายได้ให้กับครอบครัวอีกทางหนึ่ง ด้านธุรกิจเขตหมู่บ้าน มีกลุ่มทอผ้า และร้านวราภรณ์ผ้าทอ

แหล่งท่องเที่ยว วัดดอนไชย แหล่งอนุรักษ์พันธุ์ปลาแม่น้ำน่าน บ้านกะหลก เรือแข่ง (เรือยาวสวยงาม)
ท่าประมงน้ำจืด โรงทอผ้า ร้านวราภรณ์ผ้าทอ วิธีการเกษตรสองฝั่งแม่น้ำน่าน

คำขวัญหมู่บ้าน

“แหล่งอนุรักษ์พันธุ์ปลา ทอผ้าพื้นเมือง ลือเรื่องเรือแข่ง ดินแดนแห่งวัฒนธรรม
ศิลปกรรมวัดดอนไชย ภูมิใจภักษ์ยึดหลักเศรษฐกิจพอเพียง”

บ้านดอนไชย ยังเป็นหมู่บ้านที่รักษาขนบธรรมเนียมประเพณีต่างๆ ไว้เป็นอย่างดี เช่น วัฒนธรรมชาวพุทธล้านนา การรักษาศีล การเคารพผู้เฒ่าผู้แก่ การบายศรีสู่ขวัญ การบวช การสืบสานศิลปะพื้นบ้าน การขอ คำว การส่งเสริมประเพณีการแข่งเรือ การสื่อสารระหว่างคนพื้นบ้านด้วยกัน ใช้ภาษาล้านนา (คำเมือง) สำหรับการติดต่อคนในภาคอื่น ใช้ภาษาไทยกลาง วัฒนธรรมการกิน นิยมกินข้าวเหนียว เป็นอาหารหลัก ยังมีวัฒนธรรมการกินอย่าง สุก ๆ ดิบๆ อยู่บ้าง เช่น ลาบ ก้อย เป็นต้น การพูด การละเล่นพื้นบ้าน เวลามีสงานบุญ อาทิ งานบวชหรือขึ้นบ้านใหม่ จะมีผู้เฒ่าผู้แก่ทั้งชายและหญิง เข้าวงสละล้อซอซึ่ง ชาวบ้านดอนไชยส่วนใหญ่นับถือศาสนาพุทธ ซึ่งวัดเป็นสถาบันที่ยึดเหนี่ยวจิตใจประชาชนเป็นอย่างมาก วัดดอนไชย เป็นวัดที่มีอายุเก่าแก่และสวยงามซึ่งมีอายุมากกว่า ๒๐๐ ปี



ภาพที่ ๗๗ วัดบ้านดอนไชย



ภาพที่ ๗๘ เรือเทพพิรุณทอง ๘๘



ภาพที่ ๗๙ วิธีประมงน้ำจืด



ภาพที่ ๘๐ การทอผ้าพื้นเมือง



ภาพที่ ๘๑ การทำบายาสูบ



ภาพที่ ๘๒ สถานที่ท่องเที่ยว บ้านดอนไชย



ภาพที่ ๘๓ พระพุทธรูปเก่าแก่ในพระวิหาร และโรงเก็บเรือแข่ง

การสร้างสรรค์ผลงานทางศิลปะภาพจิตรกรรม ๓ มิติ

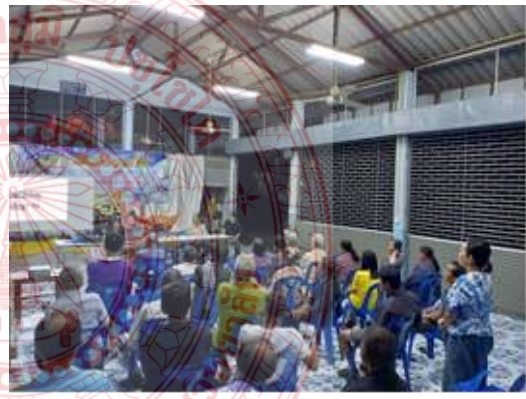
การลงพื้นที่เก็บข้อมูลเชิงลึกเกี่ยวกับการความคิดเห็นของชาวบ้านในชุมชนเกี่ยวกับเนื้อหา และแนวคิดที่จะนำมาทำภาพร่างที่แสดงถึงอัตลักษณ์ของหมู่บ้านดอนไชย ต.กลางเวียง อ.เวียงสา จ.น่าน



ภาพที่ ๘๔ ทางเข้าหมู่บ้านดอนไชย



ภาพที่ ๘๕ การสำรวจพื้นที่ หมู่บ้านดอนไชย อำเภอเวียงสา จังหวัดน่าน



ภาพที่ ๘๖ การลงพื้นที่ประชาคมเรื่องราวอัตลักษณ์ชุมชนบ้านดอนไชย
สำรวจพื้นที่ผนังที่จะทำการวาดภาพ ๓ มิติ



ภาพที่ ๘๗ การลงพื้นที่สำรวจข้อมูลชุมชนก่อนการสร้างงาน

ภาพเขียนจิตรกรรม ๓ มิติ นักวิจัยได้สร้างเป็นภาพร่างแบบคร่าวๆ ขึ้น โดยมีขนาดผนังพื้นที่จริง คือ ๓.๕ x ๕ เมตร ที่ชุมชนจะได้สร้างขึ้นใหม่ ในเนื้อหาภาพ เป็นการเล่าเรื่องถึงประเพณีการแข่งขันเรือที่ยิ่งใหญ่ที่สุด มีหัวเรือที่มีฝีพายนั่งอยู่ พุ่งออกมาจากผนังด้วยความเร็วสูง องค์กรประกอบรอบข้าง ปลิวกระจัดกระจาย เช่น ไม้พาย น้ำกระเซ็น เป็นต้น ผนังหลังจะเป็นทิวทัศน์ของหมู่บ้านท้องนา แม่น้ำน่าน สวน นาไร่ ภูเขา ท้องฟ้า วัดวาอาราม เป็นต้น อารมณ์ความรู้สึกในภาพจะสื่อถึงความรู้สึกกำลังเคลื่อนไหว สีสดใส มีเส้นที่วิ่งอย่างแรงเพื่อให้ภาพเคลื่อนที่ ส่วนรูปทรงองค์กรประกอบจะแสดงออกภาพเคลื่อนไหวเสมือนจริง และมีจุดเด่นที่มีหัวเรือขนาดใหญ่พุ่งเข้าปะทะสายน้ำที่จนแตกกระเซ็นกระจาย



ภาพที่ ๘๗ ภาพร่างลายเส้น ๓D เทคนิคดินสอดำบนกระดาษ
หมู่บ้านดอนไชย อำเภอเวียงสา จังหวัดน่าน



ภาพที่ ๘๘ ภาพร่าง ๓D เทคนิคดิจิทัล
หมู่บ้านดอนไชย
อำเภอเวียงสา จังหวัดน่าน

พื้นที่ที่ ๒ หมู่บ้านป่าตาล อำเภอสนักำแพง จังหวัดเชียงใหม่

ประวัติความเป็นมา

ชุมชนวัดป่าตาล ตั้งอยู่บ้านป่าตาล หมู่ ๔ ต.บวกก้าง อ.สนักำแพง จ.เชียงใหม่ ประกอบไปด้วยประชากรทั้ง ๓ หมู่บ้านได้แก่ บ้านป่าตาล บ้านต้นคู้ และบ้านแม่แต เป็นชุมชนที่สืบเชื้อสายมาจากชาวไทยยอง ชุมชนแห่งนี้เป็นชุมชนแห่งการเรียนรู้ภูมิปัญญา ชุมชนแห่งการอนุรักษ์ประเพณี วิถีชาวยอง ได้ร่วมกันจัดทำหมู่บ้านให้เป็นแหล่งท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม ภูมิปัญญา เพื่อให้นักท่องเที่ยว นักเรียน นักศึกษาและบุคคลทั่วไป ที่สนใจท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมและเรียนรู้ภูมิปัญญาต่าง ๆ และได้สัมผัสวิถีชีวิตคนยอง วิถีชีวิต ภูมิปัญญาอย่างใกล้ชิด

ชาวบ้านในชุมชนส่วนใหญ่ เป็นชาว “ไทยยอง” ถือเป็นหนึ่งในชาติพันธุ์ใหญ่ของภาคเหนือ โดยเฉพาะอย่างยิ่งในเขตจังหวัดเชียงใหม่และลำพูน ซึ่งทั้ง ๒ จังหวัดนี้ มีชุมชนคนยองกระจายตัวอยู่ทั่วไปตามอำเภอต่างๆ ชาวไทยยองบ้านป่าตาล ถือเป็นยองชานนแท้ที่อพยพมาตั้งรกรากอยู่ที่นี้มาเมื่อ ๒๐๐ กว่าปีก่อน โดยกาลเวลานั้นไม่สามารถทำอะไรพวกเขาได้ พวกเขายังคงยึดมั่นถือมั่นในวิถีของคนยองที่มีมาตั้งแต่บรรพบุรุษ จนเกิดเป็นชุมชนเข้มแข็ง ร่วมมือกับวัด (วัดป่าตาล) สร้างให้วัดและหมู่บ้าน เป็นหมู่บ้านท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม และภูมิปัญญา เพื่อให้นักท่องเที่ยว นักเรียน นักศึกษา และบุคคลทั่วไป ที่สนใจในเรื่องของการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม และเรียนรู้ภูมิปัญญาต่างๆ ได้เข้ามาสัมผัสวิถีคนยองกัน

อัตลักษณ์ของหมู่บ้าน

หมู่บ้านป่าตาล มีวิถีชีวิต วัฒนธรรมประเพณีที่มีเอกลักษณ์งดงาม โดยได้รับการประกาศเป็นหมู่บ้าน OTOP นวัตกรรมต้นแบบ เมื่อปี พ.ศ.๒๕๖๑ จากการคัดเลือกชุมชนต้นแบบ จำนวน ๕๐ ชุมชนจาก ๓,๒๗๓ หมู่บ้านทั่วประเทศ ภายใต้โครงการ “ไทยนิยมยั่งยืน” ที่มีเป้าหมายสำคัญเพื่อสร้างชุมชนเข้มแข็ง ยกระดับการพัฒนาผลิตภัณฑ์และรายได้ให้แก่ชุมชน การสร้างตลาดใหม่และการเชื่อมโยงผลิตภัณฑ์ OTOP เข้ากับการท่องเที่ยว โดยการใช้เส้นทาง ภูมิปัญญา วิถีชีวิตวัฒนธรรมและความคิดสร้างสรรค์มาเป็นผลิตภัณฑ์ OTOP และผลิตภัณฑ์ชุมชน ในการสร้างรายได้ให้กับชุมชนถือเป็นการส่งเสริมการตลาดและเป็นการประชาสัมพันธ์ให้ทุกคนได้รู้จักบ้านป่าตาล เนื่องจากเป็นหมู่บ้านที่มีการอนุรักษ์อัตลักษณ์ชาติพันธุ์ และมีผลิตภัณฑ์จากภูมิปัญญาหลากหลาย มีการถ่ายทอดจากรุ่นสู่รุ่น ประกอบกับ ตำบลบวกก้างมีพื้นที่ที่เหมาะสมต่อการพัฒนาเป็นแหล่งท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม ภูมิปัญญาท้องถิ่น อีกทั้งมีผู้นำและชุมชนที่เข้มแข็ง

การสร้างสรรค์ผลงานทางศิลปภาพจิตรกรรม ๓ มิติ

ผนังเป็นพื้นที่ด้านในของศาลาเอนกประสงค์ (ศาลาบาตร) ในวัดป่าตาล ซึ่งผนังมีความสูง ๒.๔ x ยาว ๒๐.๗ เมตร เป็นผนังที่ไม่สูงเท่าใดนัก ดังนั้น นักวิจัยจึงมีการปรับให้ภาพเขียน ลงสู่พื้นทางเดินด้วยเพื่อความเหมาะสมตามขนาดพื้นที่จริงหมู่บ้านป่าตาลมีตำนาน เรื่องเล่าของพื้นถิ่นตัวเอง

คือ ภาพลวงและพระสิงห์ยองเป็นเรื่องความเชื่อของชุมชนอีกทั้งมีลักษณะเด่นของเรื่องราววิถีชีวิต การย้ายถิ่นฐานที่อยู่ มาในพื้นที่มีตลาดที่เป็นการบอกเล่าเรื่องราวที่มาที่เป็นลักษณะไม่ซ้ำกับพื้นที่ ชุมชนอื่นๆ ดังนั้น นักวิจัยจึงทำการวางภาพแบบเล่าเรื่องยาวเป็นตอนๆ ตามผนังที่ยาวดั่งประเพณีวิถี ชีวิตชาวยอง ที่มีมาแต่ยาวนานโดยใช้ทัศนธาตุทางศิลปะ เป็นตัวเชื่อมโยงให้ภาพดูเคลื่อนไหว ไม่แบ่ง เรื่องออกจากกันคือการเริ่มต้นจากภาพคนยองย้ายถิ่นใช้วัวช้างม้าควายคนหาบเรียกตะกร้า เป็นภาพ ทะลุผ่านผนัง ใช้แสงเงาหลอกตาคนดูให้รู้สึกเหมือนอยู่ในภาพหากไปยืนใกล้ๆ ถ่ายรูป ต่อมา เชื่อมโยงภาพกาดมั่วที่มีการขายของพื้นเมืองโดยใช้เส้นถนนเป็นตัวเชื่อม อาจมีการจัดสถานที่ โดยนำ โต๊ะเก้าอี้ขายของจริง มาวางเพื่อเป็นส่วนประกอบให้ภาพดูสมจริงด้วย แล้วมีภาพตัวลวงไหล่ออกมา ใกล้ๆ ให้ผู้คนมาถ่ายภาพพระสิงห์ยอง ตั้งอยู่มีคนนั่งไหว้สักการบูชา เบื้องหลังเป็นภาพทิวทัศน์ของ หมู่บ้าน รวมถึงพระธาตุจอมทองด้วย อารมณ์ของภาพจะออกไปทางความสงบร่วมกับความ เคลื่อนไหวช้าๆ ไม่วุ่นวายมากนัก



การตอกฉลุลายกระดาศ

ชาวไทยอง บ้านป่าตาล



เรือนไทยอง



ทอผ้าไทยอง

ภาพที่ ๘๘ วิถีชาวไทยอง บ้านป่าตาล



ภาพที่ ๘๙ สัมภาษณ์เจ้าอาวาสและผู้นำชุมชน



ภาพที่ ๙๐ ประชุมประชาคมชาวบ้าน



ภาพที่ ๙๑ วัดฝามนัง วัดป่าตาล



ภาพที่ ๙๒ ภาพร่างลายเส้น ๓D เทคนิคดินสอดำบนกระดาษ
หมู่บ้านปาดาล อำเภอสนักำแพง จังหวัดเชียงใหม่



ภาพที่ ๙๒ ภาพร่าง ๓D เทคนิคดิจิทัล หมู่บ้านป่าตาล
อำเภอสันกำแพง จังหวัดเชียงใหม่

พื้นที่ที่ ๓ หมู่บ้านแม่สุนน้อย อำเภอฝาง จังหวัดเชียงใหม่

ประวัติความเป็นมา

บ้านแม่สุนน้อย ก่อตั้งเมื่อปี พ.ศ. ๒๔๓๒ ตั้งอยู่หมู่ ๔ หมู่บ้านแม่สุนน้อย อำเภอฝาง จังหวัดเชียงใหม่ ชื่อ “แม่สุน” เป็นชื่อของแม่น้ำสายหนึ่งมีแหล่งต้นกำเนิดจากภูเขาแดนลาว บริเวณติดต่อกับบดอยอ่างขางไปทางทิศตะวันตกเฉียงเหนือของหมู่บ้านแม่สุนน้อย ประมาณ ๑๕ กิโลเมตร ไหลจากทิศตะวันตกไปทิศตะวันออก แล้วไหลกลงไปทางทิศใต้ บริเวณป่าต้นน้ำและป่าใกล้ๆ กับแม่น้ำมีต้นไม้ชนิดหนึ่ง ซึ่งคนในท้องถิ่นเรียกว่า “ไม้สุน” มีลักษณะเป็นไม้ยืนต้นสูงใหญ่เปลือกหนาเปราะ ลักษณะของใบเล็กและหนา คล้ายใบไม้ห้ำดง ดอกเล็กเป็นพวงมีสีเหลือง มีประโยชน์นำไปเอามาตำ หรือบดให้ละเอียดใช้ทากระด้าง

แม่น้ำแม่สุนน้อยเกิดจากลำห้วย (ลำธาร) หลายสายไหลมารวมกัน ประกอบด้วยน้ำซึมจากบริเวณน้ำใจห้วยปงตอง และห้วยบวกกว้าง ต่อมาได้มีเกษตรกร ชาวนา จากบ้านปางสักได้ไปขุดลำเหมืองจากแม่น้ำแม่สุนบริเวณฝายหิน (อาคารแบ่งน้ำ) มาเชื่อมกับร่องน้ำซึมบริเวณน้ำใจ พอถึงช่วงฤดูฝนของทุกปีมีน้ำไหลหลาก ทำให้ลำเหมืองและลำห้วยขยายกว้างมากขึ้น ตั้งแต่นั้นมา เรียกน้ำสายนี้ว่า “แม่น้ำแม่สุนน้อย” และเรียกแม่น้ำแม่สุนเป็น “แม่น้ำแม่สุนหลวง” มาตราบเท่าทุกวันนี้

ตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน แม่น้ำสองสายนี้มีความสำคัญอย่างยิ่งเปรียบเหมือนเส้นเลือดใหญ่ที่หล่อเลี้ยงร่างกายของเกษตรกรตำบลแม่สุน เพราะเป็นแหล่งน้ำที่ใช้ในการเกษตร แม่น้ำแม่สุนน้อยได้ไหลผ่านกลางหมู่บ้านแม่สุนน้อย ส่วนแม่น้ำแม่สุนหลวงได้ไหลไปทางปากทิศตะวันตกของหมู่บ้าน แม่สุนน้อยและแม่น้ำทั้ง ๒ สายนี้ต่างก็ไหลไปรวมกับ แม่น้ำฝาง ที่บริเวณบ้านแม่สุนหลวงเหมือนกันแต่เป็นคนละแห่ง

อัตลักษณ์ของชุมชน

แม่สุนน้อย เป็นชื่อเรียกของแม่น้ำสายเล็กๆ สายหนึ่งแล้วยังใช้เป็นชื่อเรียกหมู่บ้านในชนบทที่อยู่ท่ามกลางป่าเขา ซึ่งมีแม่น้ำแม่สุนน้อยไหลผ่านกลางหมู่บ้านอีกหมู่บ้านหนึ่ง เมื่ออดีตร้อยละกว่าปีผ่านมาแล้วบริเวณแถบนี้ยังอุดมสมบูรณ์ไปด้วยป่าไม้หลายชนิด เช่น ไม้สัก ไม้ประดู่ ไม้เต็ง ไม้รัง ไม้ยาง ไม้แดง และอื่นๆ อีกมาก อีกทั้งยังเป็นแหล่งที่อยู่ของสัตว์ป่าหลากหลายชนิดด้วยกันเช่น กุ้ง กวาง เสือ หมี หมูป่าเลี้ยงผา กระต่าย และสัตว์ป่าชนิดต่าง ๆ อีกมากมาย โดยได้ใช้ป่าบริเวณแถบนี้เป็นแหล่งหากิน

ชาวบ้านแม่สุนในสมัยก่อนนั้น ส่วนใหญ่ประกอบอาชีพการเกษตรกรรมเป็นหลัก การทำนาก็ต้องใช้ระยะเวลาานานมาก เพราะไม่มีเครื่องมือดี ๆ เหมือนกับปัจจุบัน ต้องอาศัยแรงงานจากสัตว์ เช่น วัว ควาย ในการไถนา อัตลักษณ์ของบ้านแม่สุนน้อย “หมู่บ้านเกษตรกรรมวิถีชีวิตชุมชน” เนื่องจากมีอาชีพหาของป่า เพื่อนำไปขาย และเป็นอาหารเพื่อประทังชีวิต จึงได้ผ่านมาบริเวณนี้

บ่อย ๆ จึงได้เห็นความอุดมสมบูรณ์ มีน้ำไหลตลอดปี เหมาะแก่การเพาะปลูก และได้เรียกชื่อหมู่บ้านนี้ว่า “หมู่บ้านแม่สุน้อย”

ประมาณปี พ.ศ. ๒๕๑๕ ได้นำพันธุ์ลิ้นจี่เข้ามาปลูกในหมู่บ้านเป็นครั้งแรก ลิ้นจี่เป็นผลไม้เมืองหนาว นำมาจากประเทศจีน มีหลายพันธุ์ด้วยกัน เช่น ฮวงฮวย จักรพรรดิ กิมเจง โอเอี้ยะ เริ่มผลิติดอกในปลายเดือนมกราคม และเก็บผลผลิตในเดือนพฤษภาคม ไปจนถึงต้นเดือนมิถุนายน ปัจจุบันลิ้นจี่เป็นพืชหลักและเป็นพืชเศรษฐกิจที่สำคัญที่ทำรายได้ให้กับเกษตรกรในหมู่บ้านและเกษตรกรทั่วไปในท้องถิ่นอำเภอฝาง ลิ้นจี่เป็นพันธุ์ไม้ผลที่เหมาะสมกับสภาพดินฟ้าอากาศของอำเภอฝาง จึงทำให้ผลผลิตออกมามีคุณภาพดีและมีปริมาณสูงมีผลิตรสหวานอร่อย และมีผิวสวย ทำให้เป็นที่นิยมชมชอบแก่ผู้บริโภคทั่วไป

คำขวัญของหมู่บ้าน

“เมืองเหนือถิ่นไทยงาม วิเวการรามงามสง่า ส้มแลลิ้นจี่รสเลิศโอชา งามล้ำค่าน้ำตกโป่งน้ำดั่ง”

สถานที่ท่องเที่ยวทางธรรมชาติที่สำคัญ คือ น้ำตกห้วยโป่งน้ำดั่ง โป่งน้ำดั่งเป็นชื่อของลำน้ำสายหนึ่งที่เกิดจากลำห้วยหรือลำธารเล็ก ๆ หลายสาย คือ ห้วยแก้ว ห้วยป่าคายาง ห้วยเฮี้ย มีแหล่งกำเนิดจากภูเขาแดนลาวบริเวณดอยหลวง ซึ่งติดกับดอยอ่างขาง อยู่ทางทิศตะวันตกของหมู่บ้าน ไหลจากทิศตะวันตกมาทิศตะวันออกเกือบมาบรรจบกับลำน้ำแม่สุนหลวงแล้วไหลกลงไปทางทิศใต้ไปรวมกับแม่น้ำฝางที่ตำบลแม่จอน ตาดปากกล้วย เป็นส่วนหนึ่งของน้ำตกห้วยโป่งน้ำดั่งเป็นน้ำตกสูง ๓ ชั้นสวยงามที่สุดในบรรดาน้ำตกห้วยโป่งน้ำดั่งทั้งหมด น้ำตกตาดใน อยู่เหนือจากน้ำตกตาดปากกล้วยหรือน้ำตกห้วยโป่งน้ำดั่งขึ้นไป น้ำตกตาดในเป็นน้ำตกที่มีความสวยงามมากมีน้ำไหลตลอดเวลาที่มีความสูงประมาณ ๖๐ เมตร มี ๔ ชั้น ปัจจุบันนี้จะมีน้ำตกให้เห็นในเฉพาะฤดูฝนเท่านั้น พอถึงฤดูแล้งน้ำก็จะเหือดแห้งไป



ภาพที่ ๙๓ น้ำตกโป่งน้ำดั่ง

ในปี ๒๕๕๒ จากโครงการต้นกล้าอาชีพของทางรัฐบาล บ้านแม่สุนน้อยได้เข้าร่วมโครงการอบรมทักษะอาชีพท่องเที่ยว จากคณะอุตสาหกรรมการท่องเที่ยว ม.แม่โจ้ ปี ๒๕๕๔ รวมกลุ่มเป็นโฮมสเตย์ ต้อนรับนักศึกษาแลกเปลี่ยนเรียนรู้ในชุมชน จัดกิจกรรมการท่องเที่ยวชุมชน อาหารและการแสดงให้แก่ผู้มาพัก ได้กระจายผลประโยชน์ไปยัง เจ้าบ้านโฮมสเตย์ แม่บ้านทำอาหาร คนนำเที่ยว คนทำผลิตภัณฑ์ชุมชน เจ้าของรถนำเที่ยว ร้านค้าในชุมชน เด็กเยาวชนการแสดง ค่าบำรุงสถานที่ ฯลฯ ต่อมา ปี ๒๕๕๘ ทาง อบต.แม่สุน ได้เข้ามามีส่วนร่วมหนุนเสริมการพัฒนาโฮมสเตย์ สู่การพัฒนาการท่องเที่ยวโดยชุมชน เชื่อมประสานการท่องเที่ยวในตำบลแม่สุน นำนักท่องเที่ยวมาพักโฮมสเตย์ มากินอาหารท้องถิ่น เที่ยวชมวิถีชีวิตชุมชน ซื้อของฝากกลับบ้าน โดยมีบ้านฝักฝางเป็นสถานที่ต้อนรับ (แหล่งเรียนรู้ศิลปประเพณีร่วมสมัย ครูทองสุข สมบูรณ์) และโฮมสเตย์แม่สุน ได้ผ่านการประเมินมาตรฐานโฮมสเตย์ไทย ประจำปี ๒๕๖๐ - ๖๒ (คะแนนลำดับที่ ๗ ผลการประเมินโฮมสเตย์ไทย ประจำปี ๒๕๖๐) และได้เป็น ๑๐๐ โฮมสเตย์มีสโตร์ของธนาคารออมสิน ผ่านการประกวดเข้ารับ ๒๐ โฮมสเตย์ของประเทศไทย ที่สนับสนุนโดยธนาคารออมสิน



ผลงาน : มาตรฐานโฮมสเตย์ไทย/อาเซียน
ประจำปี ๒๕๖๑ - ๒๕๖๓



การต่อยอดกิจกรรม : เป็นแหล่งเรียนรู้ดูงาน
ต้นแบบบ้านโฮมสเตย์และการจัดการท่องเที่ยว

หมู่บ้านอัตลักษณ์หัตถกรรม หมู่บ้าน OTOP นวัตกรรมเพื่อการท่องเที่ยว จากความร่วมมือกับองค์การบริหารส่วนตำบลแม่สุน ในการพัฒนาหมู่บ้านให้เป็นหมู่บ้านท่องเที่ยวชุมชน มีโฮมสเตย์ที่พัฒนาตามมาตรฐานระดับประเทศ ทำให้ทางสำนักงานพัฒนาชุมชนอำเภอฝาง ได้คัดเลือกบ้านแม่สุนน้อย เป็นหมู่บ้านอัตลักษณ์หัตถกรรม โดยมีการอบรมผู้นำเก็บรวบรวมความรู้ พัฒนาทักษะผู้ประกอบการสินค้าโอท็อป โดยเฉพาะงานหัตถกรรมฝีมือของบ้านแม่สุนน้อย จำนวน ๑๐ ผลิตภัณฑ์ และมีการดำเนินการปรับปรุงภูมิทัศน์ ทำป้ายสถานที่ และการประชาสัมพันธ์หมู่บ้านอัตลักษณ์หัตถกรรม ก่อเกิดการพัฒนาคุณภาพสินค้าผลิตภัณฑ์ชุมชน เพิ่มมูลค่าสินค้าชุมชนให้มากขึ้น

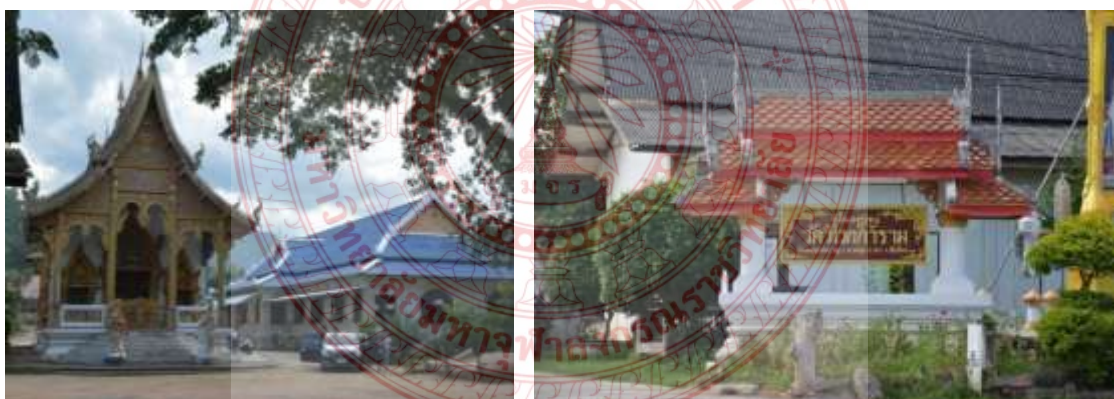


ภาพที่ ๙๕ ผลิตภัณฑ์ชุมชน

การสร้างสรรค์ผลงานทางศิลปภาพจิตรกรรม ๓ มิติ

หมู่บ้านแม่สุนน้อย อำเภอฝาง จังหวัดเชียงใหม่ เป็นหมู่บ้านท่องเที่ยวเชิงนิเวศวิทยา การเกษตรอุตสาหกรรมเครื่องเรือนเป็นที่พักโฮมสเตย์ ปัจจุบันมีการนำศิลปะเข้ามาส่งเสริมอาชีพและตกแต่งพื้นที่ชุมชนให้สวยงามน่าเข้าไปชื่นชม การทำที่พักแบบโฮมสเตย์ของชาวบ้านเพื่อรับรองนักท่องเที่ยวอีกทั้งหมู่บ้านยังมีเรื่องราวทางประวัติศาสตร์ที่น่าติดตามด้วยเช่นกันลักษณะเด่นที่สำคัญ

ของข้อมูลที่ได้รับเป็นเรื่องราวต่างๆ จากชุมชนอาทิ เช่น น้ำตก เต่าปูลู การทำนา การทำไร่ส้ม วิธีการทำข้าวด้วยมือ และการผันน้ำด้วยกังหันโบราณที่ปัจจุบันจะหาดูได้ยาก ดังนั้น นักวิจัยวิเคราะห์แล้ว จึงจับเอาข้อมูลทุกอย่างมารวมกันเป็นภาพเดียว แล้วเล่าเรื่องเป็นแนวยาวตามผนัง ขนาด ๓.๕x๒๕ เมตร น่าจะมีความเหมาะสมที่สุด โดยจุดเด่นของภาพ จะเป็นน้ำตกที่ไหลกระเซ็น เป็นแนวยาวออกจากผนังไหลเรื่อยไป ถึงกังหันที่กำลังหมุนอยู่ ทำให้มองตำข้าวทำงานกระแทกกับครก ถูกเมล็ดข้าวที่อยู่ในข้างในกระจุกกระจายออกมา ระหว่างนั้นมีผลส้มไหลตามแม่น้ำมาจนตก เป็นเนื้อในผลส้มให้คนที่มาถ่ายรูปใช้มืออุ้มกินทำท่าทางทะลุมือออกมาด้านบน ขอบหน้าต่างมีรูปเต่าปูลู และปูหนีน้ำไปเกาะบนขอบหน้าต่าง ทำท่าทางตกใจ มีต้นส้ม ท้องนา ภูเขา วัดพระธาตุ ท้องฟ้า เป็นทิวทัศน์ของหมู่บ้านอยู่เบื้องหลังภาพ ภาพนี้จะใหญ่ด้วยรูปทรง สีเส้นที่สดใสมีพลังจากคลื่นน้ำตก ที่ทำให้ความรู้สึกเคลื่อนไหวอย่างแรงชวนให้นักท่องเที่ยวผู้สัญจรผ่านไปมาอยากเข้ามาถ่ายภาพเล่น เนื่องจากเป็นผนังด้านนอกของศาลาเอนกประสงค์ของวัดแม่สุน้อยที่ติดกับฝั่งถนนหน้าวัด ซึ่งปกติใช้เป็นลานจอดรถของนักท่องเที่ยวที่มาเที่ยวชมหมู่บ้าน



ภาพที่ ๙๖ วัดแม่สุน้อย



ภาพที่ ๙๖ เต่าปูถู และปูจเว สัตว์ป่าสงวน



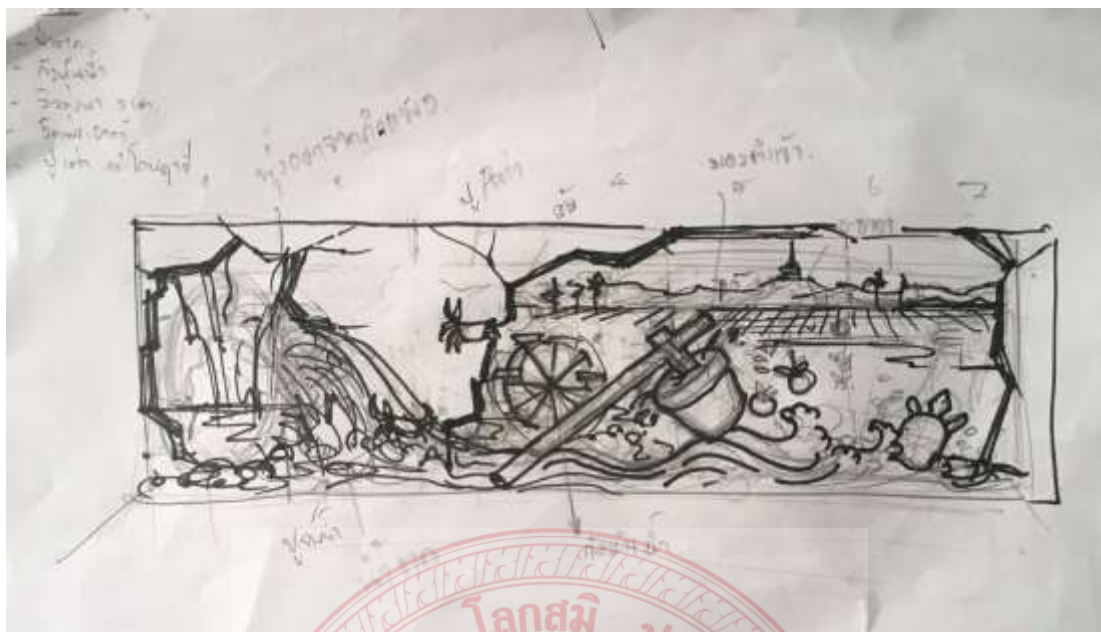
ภาพที่ ๙๗ การลงพื้นที่ประชาคมชุมชนเรื่องราวอัตลักษณ์ชุมชนบ้านแม่สุนน้อย



ภาพที่ ๔๘ สำรวจและวัดพื้นที่ผนังที่จะทำการวาดภาพ ๓ มิติ



ภาพที่ ๔๙ การลงพื้นที่สำรวจข้อมูลบ้านแม่สุ่น้อย



ภาพที่ ๑๐๐ ภาพร่างลายเส้น เทคนิคดินสอดำบนกระดาษ
หมู่บ้านแม่สุ่นน้อย อำเภอฝาง จังหวัดเชียงใหม่





ภาพที่ ๑๐๑ ภาพร่าง ๓D เทคนิคดิจิทัล
หมู่บ้านแม่สุนน้อย อำเภอฝาง จังหวัดเชียงใหม่

พื้นที่ที่ ๔ บ้านเหล่าพัฒนา อำเภอแม่สรวย จังหวัดเชียงราย

ประวัติความเป็นมา

บ้านเหล่าพัฒนา ตั้งอยู่ที่หมู่ ๒๒ ตำบลป่าแดด อำเภอแม่สรวย จังหวัดเชียงราย เป็นชุมชนที่มีการตั้งถิ่นฐานมานานกว่า ๑๕๘ ปี แต่เดิมเป็นส่วนหนึ่งของบ้านโป่ง หมู่ที่ ๑๐ อพยพมาจากเมืองป่าว หรืออำเภอพร้าว จังหวัดเชียงใหม่ และเมืองละกอน หรือจังหวัดลำปาง ย้ายถิ่นฐานมาตั้งรกรากที่บ้านเหล่าทั้งหมด ๗ ครอบครัว

การปกครองในสมัยนั้น เริ่มแรกมีผู้ปกครองชื่อพระยาใจ เป็นหัวหน้าหมู่บ้านซึ่งยังไม่ทราบแน่ชัดว่าสมัยนั้นเรียกว่าตำแหน่งอะไร เพราะสมัยนั้นยังไม่มีตำแหน่ง กำหนดผู้ใหญ่บ้าน และอำเภอยังเรียกว่า แขวง ผู้คนที่อพยพมานั้นประกอบอาชีพทำนา และทำไร่ ผู้คนทั้งหมดเป็นเชื้อสายไทยใหญ่ (ไตเงี้ยว) ส่วนใหญ่จะเป็นพื้นที่สำหรับทำไร่ทำนาส่วนใหญ่ และเมื่อประมาณ ปี พ.ศ. ๒๔๕๓ ได้มีการอพยพ

บ้านเหล่าอยู่ในเขตการปกครองของบ้านโป่งรวมทั้งหมด ๑๔๖ ปี จนเมื่อปี พ.ศ.๒๕๔๔ ได้แยกการปกครองออกจากบ้านโป่ง เนื่องจากบ้านโป่งเป็นหมู่บ้านที่มีพื้นที่การปกครองที่ค่อนข้างกว้างขวางจึงยากแก่การบริหารจัดการ จึงได้มีการแยกหมู่บ้าน โดยมีนายศรี ชัดดี ได้รับเลือกให้เป็นผู้ใหญ่บ้านในช่วงนั้น จากนั้นเมื่อนายศรีหมดวาระการเป็นผู้ใหญ่บ้าน พ.ศ. ๒๕๔๘ นายจันทร์ อินตะไชยวงศ์ จึงได้รับเลือกเป็นผู้ใหญ่บ้าน จนถึง พ.ศ. ๒๕๔๘ และต่อมานายสำราญ แสนหลวงได้เป็นผู้ใหญ่บ้าน ตั้งแต่ พ.ศ.๒๕๔๙ จนถึงปัจจุบัน

อัตลักษณ์ของหมู่บ้าน

ชุมชนบ้านเหล่าพัฒนา ภูมิประเทศของชุมชนส่วนใหญ่เป็นภูเขา และบางส่วนเป็นที่ราบมีป่าไม้ค่อนข้างสมบูรณ์ และมีแม่น้ำแม่ตาช้างไหลผ่าน ซึ่งเป็นแม่น้ำที่สำคัญของตำบล จุดเด่นของพื้นที่เป็นพื้นที่ป่าไม้ บ่อน้ำร้อนธรรมชาติ หรือโป่ง ทรัพยากรน้ำ แม่น้ำ สายสำคัญคือ แม่น้ำแม่ตาช้าง ทรัพยากรวัฒนธรรม ได้แก่ แหล่งโบราณคดีตอยเวียง แหล่งโบราณคดีตอยวง การประกอบอาชีพ ส่วนใหญ่ทำอาชีพเกษตรกรรม (ทำไร่ ทำนา ทำสวน เลี้ยงสัตว์)

วิถีการดำรงชีวิตคล้ายกับชนบททั่วไป คือ อยู่แบบเรียบง่าย มีการพึ่งพาอาศัยอยู่ร่วมกับธรรมชาติ และสิ่งเหนือธรรมชาติ มีความสัมพันธ์เอื้อเพื่อเกื้อกูลกัน การดำเนินชีวิตในอดีตและปัจจุบันก็มีความแตกต่างกันมากพอสมควร ในอดีตครัวเรือนจะมีการปลูกพืชสวนครัวไว้กินเอง เช่น พริก มะเขือ ฝ้าย มีการทำไร่ห้วยไร่ ไร่ปลูกผัก เช่น ตำลึง แตงกวา มีการเลี้ยงสัตว์ไว้เพื่อใช้แรงงาน และเป็นพาหนะ เช่น วัว ควาย แสดงถึงการพึ่งตนเองได้ และมีการใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นในการดำรงชีวิต

วัฒนธรรมและประเพณีท้องถิ่น ชุมชนมีความเชื่อและประเพณีพิธีกรรมต่างๆ ที่ถ่ายทอดมาจากบรรพบุรุษ ชุมชนมีการรักษาประเพณีวัฒนธรรมดั้งเดิม เพราะมีการนับถือภูตผี การจัดงานประเพณีตลอดทั้งปีโดยมีการจัดตามประเพณีไทย เช่น สงกรานต์ เข้าพรรษา ออกพรรษา และตาม

ประเพณี พื้นบ้านทางภาคเหนือ ซึ่งเป็นประเพณีที่สำคัญ และมีอิทธิพลเกี่ยวกับการดำรงชีวิตของคนในชุมชน ซึ่งหลัก ๆ มีดังนี้ ประเพณีบวงสรวงดอยเวียง จะจัดขึ้นในช่วงเดือนเมษายนของทุกปี เนื่องจากชาวบ้านมีความเชื่อว่า ดอยเวียงเป็นของคู่บ้านคู่เมือง ถ้าไม่มีการบวงสรวงก็จะทำให้เกิดภัยอันตรายแก่หมู่บ้าน สรงน้ำพระเจ้า ๔ พี่น้อง เพื่อสักการะสิ่งศักดิ์สิทธิ์ของบ้านโป่ง

ชุมชนบ้านเหล่าพัฒนานั้นเป็นชุมชนที่มีประวัติศาสตร์ยาวนาน มีการดำรงชีวิตที่ร่วมกับธรรมชาติสิ่งเหนือธรรมชาติ มีความเป็นอยู่วิถีชีวิตแบบเครือญาติ เรียบง่าย มีความเอื้อเฟื้อเผื่อแผ่ ความเอื้ออาทรแก่กัน มีประเพณีและกิจกรรมและความเชื่อเป็นปัจจัยที่สำคัญที่มีอิทธิพลและส่งผลต่อการดำรงชีวิตตั้งแต่อดีต จนถึงปัจจุบัน

การสร้างสรรคผลงานทางศิลปะภาพจิตรกรรม ๓ มิติ



ภาพที่ ๑๐๒ สํารวจพื้นผนังที่จะทำการวาดภาพ ๓ มิติ



ภาพที่ ๑๐๓ ลงพื้นที่ประชาคมเรื่องราวอัตลักษณ์ชุมชน



ภาพที่ ๑๐๔ ลงพื้นที่สำรวจข้อมูลอัตลักษณ์ชุมชน



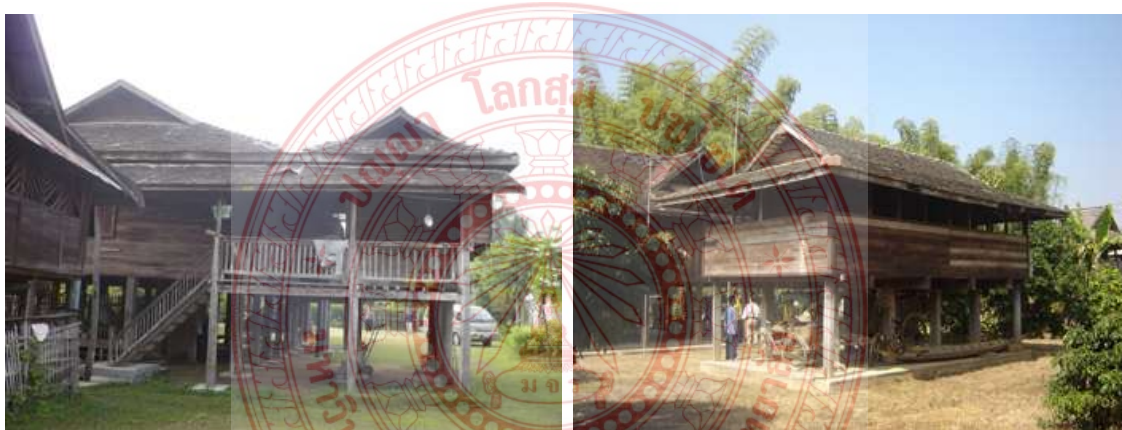
พื้นที่ที่ ๕ หมู่บ้านทุ่งเสี้ยว อำเภอสนป่าตอง จังหวัดเชียงใหม่

ประวัติความเป็นมา

บ้านทุ่งเสี้ยว หมู่ที่ ๓ ตำบลบ้านกลาง อำเภอสนป่าตอง จังหวัดเชียงใหม่ ประวัติความเป็นมาตั้งแต่สมัยพระเจ้ากาวิละหลักจากขับไล่พม่าออกจากเมืองเชียงใหม่ได้แล้วจำเป็นต้องฟื้นฟูเมือง จึงคิดนโยบาย “เก็บผ้าใส่ซ้าเก็บข้าใส่เมือง” จึงรวบรวมผู้คนกลุ่มชาติพันธุ์ต่างๆ ให้เข้ามาตั้งถิ่นฐานในเมืองเชียงใหม่และเมืองอื่นๆ โดยผู้ที่กวาดต้อนมาหากเป็นช่างฝีมือหรือไพร่ชั้นดีจะได้อยู่ในเขตตัวเมือง ส่วนประชากรธรรมดาที่เรียกว่าไพร่ที่ไร้ฝีมือกำหนดให้ตั้งถิ่นฐานอยู่บริเวณรอบนอกเมืองเพื่อทำเกษตรกรรม โดยเข้ามาตั้งรกรากบริเวณริมแม่น้ำขานและแม่น้ำวาง ทำให้เป็นแหล่งเพาะปลูกสำคัญแห่งหนึ่งของจังหวัดเชียงใหม่ จากลักษณะภูมิประเทศเป็นที่ดอนและมีแม่น้ำสำคัญทั้งสองสายไหลผ่านจึงเป็นที่ตั้งชุมชนมาตั้งแต่ในอดีตจนถึงปัจจุบัน จากคำเล่าของผู้เฒ่าผู้แก่ ไม่พบหลักฐานวันเวลาในการก่อสร้างที่แน่นอน ทราบแต่เพียงว่าสร้างขึ้นก่อนสมัยเจ้าแก้วนรวิชัย เจ้าผู้ครองนครเชียงใหม่ในอดีต เดิมชื่อของวัดมีได้ชื่อ "วัดศรีนารัฐ" ชื่อเดิมคือ วัดหลวงทุ่งเสี้ยว วัดเดิมตั้งอยู่ด้านหน้าของวัดศรีนารัฐในปัจจุบัน จากบันทึกเก่าแก่บอกว่าสร้างขึ้นเมื่อ พ.ศ. ๒๑๔๕ ในช่วงระยะเวลาดังกล่าว ในพงศาวดารล้านนา กล่าวว่าอาณาจักรล้านนาตกเป็นเมืองขึ้นของพม่า ถูกปกครองโดยมังฆานรทามังคย์ ระหว่าง พ.ศ. ๒๑๒๒-๒๑๕๐ แต่ต่อมาเจ้าแก้วนรวิชัย ได้ทำการบูรณะปฏิสังขรณ์ขึ้นใหม่ให้เจริญรุ่งเรือง ท่านจึงให้นามเสียใหม่ว่า "วัดศรีนารัฐ" ตั้งแต่บัดนั้นมา ถ้าจะประมาณอายุของวัดแห่งนี้ก็คงประมาณ ๓-๔ ร้อยปี วัดศรีนารัฐ ปัจจุบันภายในวัดมีสิ่งสำคัญและเป็นจุดเด่นประจำวัด ๒ อย่าง คือ พระพุทธรูปไม้สักสมัยเวียงท่ากานชื่อว่า พระเจ้าสักคงตันหรือพระเจ้าอกลิ้ง มีขนาดหน้าตักกว้าง ๓๒ นิ้ว สูง ๕๖ นิ้ว สร้างจากไม้สัก และจิตรกรรมฝาผนังภายในวิหารวัดศรีนารัฐวัดเมื่อสมัยปลายรัชกาลที่ ๕ ถึงต้นรัชกาลที่ ๖ ส่วนวิหารหลังแรกของวัดศรีนารัฐเข้าใจว่าสร้างขึ้นภายหลัง พ.ศ. ๒๓๔๘ หลังจากที่เจ้ากาวิละ ดันราชวงศ์เชียงใหม่ได้ยกกองทัพขึ้นไปตีแคว้นสิบสองปันนา เช่น เชียงรุ้ง เชียงตุง เชียงขวาง เมืองยอง เมืองทา เมืองต่วน เมืองหาง เมืองสาต เป็นต้น ซึ่งเป็นเขตยึดครองของพม่า ได้กวาดต้อนอพยพชาวไทยใหญ่ ไทยลื้อ ไทยจีน ไทยยอง มาไว้ในเขตล้านนา ชาวบ้านทุ่งเสี้ยวส่วนใหญ่เป็นชาวไทยจีน (เชียงตุง) วัดศรีนารัฐ(ทุ่งเสี้ยว) สร้างใหม่หลังจากเหตุการณ์ในครั้งนั้น ในสมัยเจ้ากาวิละตามหลักฐานคัมภีร์ธรรมโบราณ เรียกชื่อว่า "วัดหลวงทุ่งเสี้ยว" เจ้ากาวิละเจ้าผู้ครองนครเชียงใหม่องค์แรกครองราชย์ตั้งแต่ พ.ศ. ๒๓๒๔ - ๒๓๕๘



ภาพที่ ๑๐๕ วัดเจ้าแก้วนารัฐ คุ่มเจ้าแก้วนารัฐ



ภาพที่ ๑๐๖ เรือนไทยอง

อัตลักษณ์ของชุมชน

บ้านทุ่งเสี้ยว เป็นชาวไทเขิน ไทเขินหรือเรียกอีกแบบว่าไตเขิน เป็นชาติพันธุ์กลุ่มหนึ่งที่อาศัยอยู่ในเชียงใหม่ ประเทศพม่า ชาวไทเขินได้กระจายตัวอยู่ในตัวเมืองเชียงใหม่ ได้แก่ บ้านวัวลาย และกระจายตัวอยู่นอกตัวเมือง ได้แก่ สันป่าตอง สันกำแพง และดอยสะเก็ด การตั้งรกรากของชาวไทเขินนอกเมืองจะตั้งบริเวณที่ลุ่มแม่น้ำ เช่น ลุ่มแม่น้ำขานในอำเภอสันป่าตองจึงทำให้อาชีพหลักของชาวไทเขินคือการทำเกษตรเพื่อเลี้ยงชีพตนเอง นอกจากนี้ยังมีความสามารถในการผลิตเครื่องเงิน และเครื่องเงิน โดยวัฒนธรรมที่เป็นเอกลักษณ์ ได้แก่ ตานต้อด หรือ ทานทอด เป็นการทำบุญโดยการมอบสังฆทานหรือสิ่งของอุปโภคและบริโภคให้กับพระสงฆ์ ผู้สูงอายุ หรือผู้ที่ยากไร้ โดยวิธีมอบจะแอบนำเอาไว้หน้าบ้านในเวลากลางคืนจากนั้นก็จุดประทัดทำให้เจ้าบ้านตกใจออกมาหน้าบ้าน เมื่อได้พบของที่หน้าบ้านก็จะเรียกผู้ที่แอบเอามาให้ออกมาพูดคุยให้พร โดยมีความเชื่อว่าถ้าเจ้าบ้านตกใจมากแค่ไหนจะทำให้ได้บุญมาก นอกจากนี้ด้านศิลปะและวัฒนธรรม ได้แก่ ประเพณีปอยหลวงที่ชาวบ้านจะทำต้นครีวทานมีลักษณะคล้ายกล้วยแขกหาม ภายในบรรจุสิ่งของอุปโภคและ

บริโศก ด้านหลังจะติดต้นป้างัยที่เป็นเอกลักษณ์ จากนั้นก็จะพากันแห่เพื่อถวายแก่วัดที่จัดประเพณี
ปอยหลวง

สถานที่สำคัญทางประวัติศาสตร์อีกแห่ง คือ วัดศรีนารัฐและคุ้มเจ้าแก้วนารัฐ ตั้งอยู่ ณ
บ้านทุ่งเสี้ยวบนถนนสายเชียงใหม่-ฮอด ระหว่างกิโลเมตรที่ ๒๙-๓๐ มีเนื้อที่ทั้งหมด ๒ ไร่ ๓ งาน มี
ศรัทธาหมู่บ้านประมาณ ๕๐๐ หลังคาเรือน จากคำบอกเล่าของผู้เฒ่าผู้แก่ ไม่พบหลักฐานวันเวลาใน
การก่อสร้างที่แน่นอน ทราบแต่เพียงว่าสร้างขึ้นก่อนสมัยเจ้าแก้วนารัฐ เจ้าผู้ครองนครเชียงใหม่ใน
อดีต ไกลกันนั้น ยังเป็นที่ตั้งของคุ้มเจ้าแก้วนารัฐ สร้างขึ้นเมื่อปี พ.ศ.๒๔๗๐ เป็นเรือนไม้แบบพื้นเมือง
เชียงใหม่ ยกใต้ถุนสูง มีระเบียงโดยรอบ ด้านหน้าเป็นชานกว้าง มีห้องโถงกลางและห้องบรรทม
ด้านหลังมีชานเชื่อมกับครัว มีบันไดขึ้นทางด้านหลัง พื้นที่โดยรอบประมาณ ๕ ไร่ ทางทิศตะวันออก
ของคุ้มซึ่งติดกับห้องบรรทมจะมีต้นลำควนและต้นมะพร้าวขนาดใหญ่ซึ่งพระราชชายาเจ้าดารารัศมีได้
ทรงปลูกไว้ เจ้าดวงเดือน ณ เชียงใหม่ได้ถ่ายทอดความทรงจำในอดีตให้ฟังว่า ในเทศกาลปอยหลวงจะ
มีโคมไฟแขวนประดับไว้หน้าคุ้มเพื่อเฉลิมฉลอง ซึ่งสามารถมองเห็นแสงโคมได้ไกลถึงอำเภอจอมทอง
เลยทีเดียว

ทุกวันอาทิตย์ ชุมชนบ้านทุ่งเสี้ยวจัดกิจกรรมตลาดย้อนยุคที่ถนนคนเดิน “กาดก้อม กอง
เตียว” อยู่ข้างวัดศรีนารัฐ บ้านทุ่งเสี้ยว อำเภอสันป่าตอง จังหวัดเชียงใหม่ ซึ่งชุมชนชาวไทเขินของ
ล้านนาได้ร่วมกันแต่งชุดพื้นบ้าน (ไทยเขิน) และนำอาหารพื้นเมือง สินค้าโอท็อป มาวางจำหน่าย
ต้อนรับนักท่องเที่ยว และชุมชนใกล้เคียง เพื่ออนุรักษ์วัฒนธรรมพื้นบ้านไว้สืบสานต่อไป พร้อม
ส่งเสริมการท่องเที่ยวในอำเภอสันป่าตอง ตลอดจนเพื่อสร้างรายได้ให้กับชุมชนตามนโยบายรัฐบาล
นายอำเภอสันป่าตองนำคณะใส่ชุดไทยล้านนาเดินเยี่ยมชุมชนในตลาดถนนคนเดิน “กาดก้อม กอง
เตียว” ณ วัดศรีนารัฐ บ้านทุ่งเสี้ยว ตำบลบ้านกลาง อำเภอสันป่าตอง จังหวัดเชียงใหม่ เพื่อสร้างขวัญ
กำลังใจให้กับชุมชนที่เข้าร่วมกันจัดกิจกรรมนี้เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเป็นครั้งแรก โดยทางชุมชน
บ้านทุ่งเสี้ยวได้แต่งชุดไทยเขิน มานั่งขายอาหารพื้นบ้าน และจำหน่ายสินค้าโอท็อป อาทิ แกงกะด้าง,
แกงแค, ใส่อั่ว, แคบหมู, ข้าวแคบ, ขนมพื้นบ้านต่างๆ รวมทั้งเสื้อผ้า และนวดแผนไทยแบบล้านนา
เป็นต้น สร้างความประทับใจให้กับชุมชนและชาวบ้านที่มาเดินเที่ยวเป็นจำนวนมาก นับเป็นหมู่บ้านที่
อนุรักษ์ความเป็นเอกลักษณ์ชาติพันธุ์ไทเขินของตนเองในด้าน สถาปัตยกรรมเรือนไทเขินทรงปั้นหยา
โบราณ ข้าวของเครื่องใช้โบราณ ประเพณีและวัฒนธรรม ภาษา การแต่งกาย และอาหารไทเขิน



ภาพที่ ๑๐๗ กาดก້อม กองเตี๊ยม

การสร้างสรรค์ผลงานทางศิลปะภาพจิตรกรรม ๓ มิติ





ภาพที่ ๑๐๘ การลงพื้นที่ประชาคมเรื่องราวอัตลักษณ์ชุมชนบ้านทุ่งเสี้ยว
พร้อมคู่มือที่จะทำการวาดภาพ ๓ มิติ



พื้นที่ที่ ๖ หมู่บ้านบ้านดง อำเภอสันป่าตอง จังหวัดเชียงใหม่

ประวัติความเป็นมา

บ้านดง ตั้งอยู่หมู่ที่ ๑๑ ตำบลบ้านแม่ อำเภอสันป่าตอง จังหวัดเชียงใหม่ ภูมิประเทศเป็นพื้นที่ราบลุ่ม ประชากรดั้งเดิมของชุมชนเป็นกลุ่มชาติพันธุ์ลัวะ ละว้า หรือ ลเวีอะ คือชื่อเรียกกลุ่มชาติพันธุ์ที่มีถิ่นกำเนิดดั้งเดิมอยู่บริเวณภาคเหนือของดินแดนไทยสมัยโบราณ อดีตเคยเป็นอาณาจักรที่ยิ่งใหญ่ก่อนจะแพ้สงครามให้กับพระนางจามเทวีแห่งอาณาจักรหริภุญชัย ทำให้กลุ่มชาติพันธุ์ลัวะแตกกระจายไปตามแหล่งต่างๆ ของภาคเหนือ ในจังหวัดเชียงใหม่ ชาวลัวะเป็นกลุ่มชาติพันธุ์หนึ่งที่อาศัยอยู่ตามเชิงเขา ถูกจัดให้อยู่ในกลุ่มชาวไทยภูเขา ลัวะมีชื่อเรียกต่างๆ กัน เช่น ชาวม่านเรียกชนเผ่าถิ่นที่ว่า ลัวะ ซึ่งเป็นคนละเผ่าพันธุ์กับลัวะในจังหวัดเชียงใหม่และแม่ฮ่องสอน นักมานุษยวิทยาได้จัดให้ชนเผ่าลัวะ อยู่ในกลุ่มภาษาออสโตรเอเชียติก สาขาย่อยมอญ - เขมร ซึ่งอยู่ในกลุ่มตระกูลภาษาเดียวกับชาวจีนขาวขมุ และมละปรี (ผีตอแหล) แต่ชาวลัวะเรียกตนเองว่า ละว้าหรือว่า ซึ่งเป็นชนชาติที่มีพื้นเพเดิมอยู่ในแหลมอินโดจีน โดยเฉพาะทางตอนกลางแหลมอินโดจีน โดยเฉพาะที่ละว้าปุระ คือ เมืองลพบุรีปัจจุบัน แล้วอพยพขึ้นไปทางเหนือโดยยึดลำน้ำปิงเป็นแนวทางการเดินทาง พวกแรกๆ ได้อพยพขึ้นไปตั้งถิ่นฐานอยู่ตามฝั่งแม่น้ำคง (สาละวิน) ในรัฐไทใหญ่ (Shan State) ของพม่า ส่วนพวกที่ตามมาทีหลังก็พากันตั้งถิ่นฐานกระจัดกระจายอยู่ตามลุ่มแม่น้ำปิงในประเทศไทยเรียกพวก ว่าเข็ดไทยเราเรียกพวกนี้ว่า ลัวะ พวกลัวะส่วนใหญ่ตั้งภูมิลำเนา ที่บ้านเวียงหนองล่อง อำเภอป่าซาง จังหวัดลำพูน บ้านแม่เหียะ ตำบลสุเทพ อำเภอเมือง จังหวัดเชียงใหม่ ปัจจุบันมีชาวลัวะกระจายตัวอยู่ตามอำเภอต่างๆ ได้แก่ สันป่าตอง หางดง แม่ริม และสันกำแพง ปัจจุบันชาวลัวะที่อาศัยอยู่พื้นราบในจังหวัดเชียงใหม่ไม่สามารถรักษาวินัยธรรมดั้งเดิมไว้ได้เนื่องจากได้รับอิทธิพลทางวัฒนธรรมจากชาวไทยวน (คนพื้นเมือง) แต่ชาวลัวะที่อาศัยอยู่บนดอยยังพอที่จะสามารถรักษาวินัยธรรมดั้งเดิมไว้ได้

ปัจจุบัน แม้คนตำบลบ้านดงจะกลายเป็นคนไทยหมดแล้ว แต่ยังคงถือปฏิบัติพิธีกรรมการไหว้ผีลัวะ ที่มีชื่อว่า ผีสะมัง หรือปู่สะเย่าสะสะ กับการเซ่นบวงสรวงวิญญาณของขุนหลวงวิลังคะ ในเดือนแปด หรือเดือนเก้าเหนือ คือ เดือนพฤษภาคมต่อเดือนมิถุนายนของทุกปี หมู่บ้านลัวะในจังหวัดเชียงใหม่ เช่น บ้านบ่อหลวง บ้านกองลอย บ้านอุ้มลอง บ้านแม่โถ บ้านวังก่อง บ้านขุน บ้านนาฟอน บ้านห้วยรากไม้ ตำบลยางคราม บ้านมือหลอง บ้านสะอางเหนือ บ้านสะอางใต้ บ้านแปะ บ้านกอกน้อย บ้านกอกหลวง อำเภอจอมทองต่ออำเภอแม่สะเรียง อำเภอหางดง บ้านกวน อำเภอสันป่าตอง ที่บ้านหัวริน บ้านดง บ้านทุ่งเกี้ยว บ้านเปียง บ้านหนองปิง บ้านอุ้มเม็ง เป็นต้น

อัตลักษณ์ของชุมชน

ชุมชนแห่งนี้ มีอัตลักษณ์สำคัญคือเป็นแหล่งปลูกข้าวเหนียวสันป่าตอง ซึ่งเกิดจากการกลายพันธุ์ของข้าวเจ้าเหลืองใหญ่ ๑๐ พบว่า พันธุ์ข้าวมีลักษณะของข้าวเหนียวปนอยู่จึงได้แยกปลูกและพัฒนาจนสายพันธุ์คงที่ไม่กลายพันธุ์ คุณสมบัติของข้าวเหนียวสันป่าตอง คือ มีความไวต่อแสง

สามารถให้ผลผลิตสูงเฉลี่ยประมาณ ๕๒๐ กิโลกรัม ต่อ ๑ ไร่ ต้านทานต่อโรคใบจุดสีน้ำตาลและทนต่อสภาพดินเค็ม เมื่อนำไปนึ่งจะอ่อนนุ่ม ข้าวไม่เหนียวติดมือ อิ่มท้องนานและทำให้รู้สึกผ่อนคลาย ทำให้ข้าวเหนียวสันป่าตองขึ้นชื่อว่า “ข้าวเหนียวที่อร่อยที่สุดในประเทศไทย”

การสร้างสรรค์ผลงานทางศิลปะภาพจิตรกรรม ๓ มิติ



ภาพที่ ๑๐๙ การลงพื้นที่ประชาคมเรื่องราวอัตลักษณ์ชุมชนบ้านดง



ภาพที่ ๑๑๐ การลงดูพื้นผนังที่จะทำการวาดภาพ ๓ มิติ
สำรวจข้อมูลชุมชนก่อนการสร้างงาน



๔.๒.๒ ขั้นตอนการสร้างงาน ๓ มิติ

๑. การตรวจสอบผนังเก่าว่า มีรอยชำรุดหรือปูนกะเทาะหรือไม่ หากมีการชำรุดใช้วิธีอุดด้วยเคมีโป๊ผนังและขัดสีเก่าออกด้วยกระดาษทรายแล้วล้างผนังเพื่อเอาฝุ่นออก อีกทั้งเช็คดูสีพื้นใช้ได้ อยู่หรือไม่ โดยผนังที่บ้านแม่สุนน้อยมีอายุหลายสิบปี ดังนั้น จึงต้องลงพื้นด้วยน้ำยารองพื้นปูนเก่า จำนวน ๒ รอบด้วยลูกกลิ้งสีให้เต็มผนัง



เช็คผนัง



ลงพื้นด้วยน้ำยารองพื้นปูน

๒. การพิมพ์ภาพร่างต้นแบบและเตรียมสีและอุปกรณ์ต่างๆ ไว้เพื่อความสะดวกในการทำงาน



พิมพ์ภาพร่างต้นแบบ



เตรียมสี



เตรียมอุปกรณ์

๓. ใช้แผ่นเรียบสำเร็จรูปปิดช่องรูที่ไม่ต้องการให้มิด



๔. การโป๊พผนังในบางจุดที่มีการชำรุด



๕. ภาพถ่ายขยายต้นแบบด้วยโปรเจคเตอร์บนผนังแล้วใช้ฟู่กันร่างเส้นตามภาพ



๖. การลงพื้นโครงสีโดยรวมตามภาพร่างและเติมจินตนาการของศิลปินลงไป ให้เต็มพื้นที่ผนังด้วยลูกกลิ้งสีและกาพ่นสี



๗. การเก็บรายละเอียดด้วยสีอะครีลิคคุณภาพสูง โดยใช้พู่กันแบนและพู่กันกลมขนาดต่างๆ พร้อมกับการเติมมุขเล่นในมุมมองแบบ ๓ มิติ



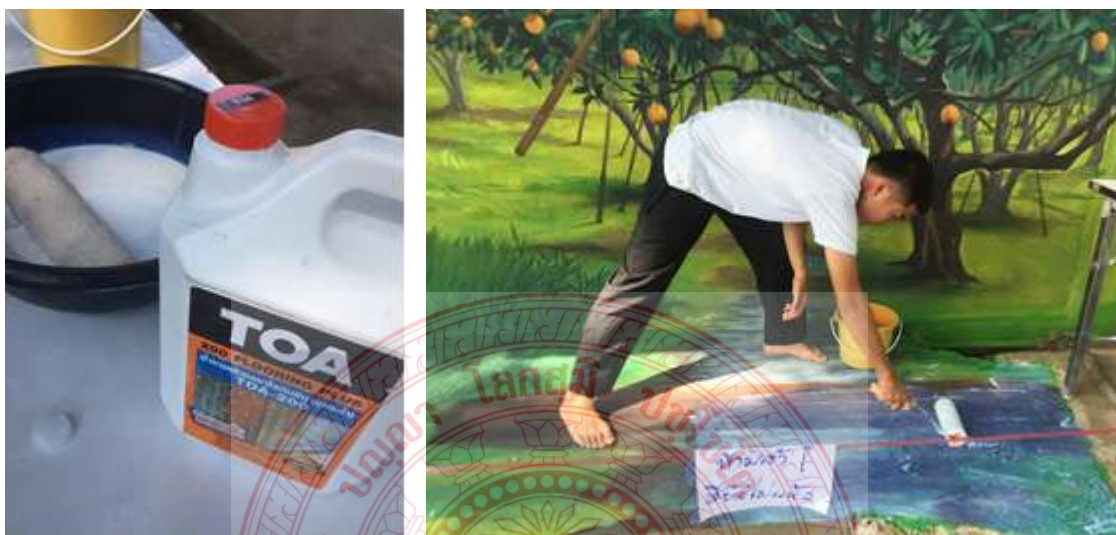
๘. เทพื้นด้วยปูนซีเมนต์เพื่อป้องกันความชื้นจากดินสูง ๑๐-๒๐ ซม. โดยประมาณ แล้วทิ้งไว้ให้แห้งสนิท ๑๐-๑๕ วัน ก่อนที่จะวาดภาพลงบนพื้นอีกครั้ง



๙. เมื่อพื้นแห้งสนิทแล้วการวาดภาพเชื่อมต่อให้เป็นเนื้อเดียวกันเป็นสิ่งสำคัญของภาพ ๓ มิติ เนื่องจากเป็นจุดและมุมมองที่สามารถหลอกสายตาเมื่อคนเข้าไปยืนถ่ายภาพบนพื้นเสมือนอยู่ในสิ่งแวดล้อมที่วาดบนผนังได้ แต่หากวาดภาพมาสมจริงจะทำให้เกิดเป็นจุดชัดสายตา



๑๐. นำน้ำยาเคลือบผนังคุณภาพสูงผสมน้ำสะอาดให้เหลวพอประมาณแล้วทาผนังด้วยลูกกลิ้งสีให้ทั่วภาพจะช่วยรักษาภาพเขียน กันฝุ่น แดด ฝน อีกทั้งภาพยังมีสีที่สดและสวยงามมากขึ้น



ภาพจิตรกรรม ๓ มิติที่เสร็จสมบูรณ์





ภาพที่ ๑๑๑ ขั้นตอนการสร้างงาน ๓ มิติ

ภาพรวมของการสร้างสรรค์ผลงาน ๓ มิติ มีขั้นตอนการสร้างงานของแต่ละชุมชนที่ต่างกััน ดังนี้

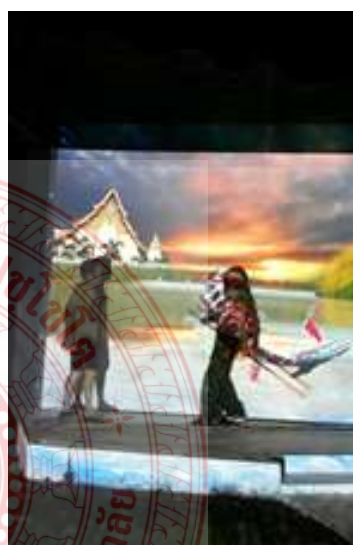
๑. การเตรียมพื้นที่มีหลากหลายรูปแบบ ขึ้นอยู่กับผนังที่สมบูรณ์อยู่แล้วหรือยังขาด การลดหรือเพิ่มเติมจึงมีส่วนสำคัญในการสร้างงาน บางพื้นที่ต้องก่อสร้างขึ้นมาใหม่เพื่อความเหมาะสม





๒. การร่างภาพด้วยการฉายจากโปรเจคเตอร์ เป็นวิธีที่สะดวกที่สุดและต้องทำในเวลา กลางคืนหรือตอนที่มีแสงน้อยเท่านั้น เพื่อให้ภาพคมชัดเหมาะแก่การร่างภาพ เนื่องจากมองเห็น โครงสร้างของรูปทรงที่ชัดเจน บางภาพผู้วิจัยใช้ความชำนาญร่างด้วยมือ เนื่องจากเป็นภาพที่ความ ละเอียดไม่มากอีกทั้งมีรูปทรงที่ง่ายกว่า





๓. เมื่อได้เส้นร่างแล้วการขึ้นรูปด้วยสีโดยรวมของบรรยากาศด้วยลูกกลิ้งสีและแปรงที่มีขนาดใหญ่ เนื่องจากเป็นผนังใหญ่ที่ต้องการความรวดเร็ว แต่ต้องอาศัยความชำนาญเรื่องทักษะฝีมือของผู้ทำพอสมควร





๔. ก่อนการเก็บรายละเอียดผลงานสิ่งสำคัญของการทำจิตรกรรม ๓ มิติ คือ การเช็คมุมมองและเทียบสเกลกับขนาดภาพเขียนกับตัวคนจริงโดยให้คนเข้าไปยืนทำท่าทางเล่นกับภาพแล้วถ่ายรูปออกมาดูว่าลงตัวหรือไม่กับการเก็บรายละเอียดในจุดต่างๆ ให้พอดี หากมากเกินไปจะทำให้ถ่ายรูปออกมาจะไม่สมจริง





๕. การเก็บรายละเอียดให้ภาพเหมือนจริงด้วยพู่กันที่มีขนาดเล็ก โดยใช้สีอะครีลิค คุณภาพสูงกว่าสีลงพื้น เพื่อได้เฉดสีที่สวยงามมีความสดชื่นจนกว่าจะสมจริงกับการถ่ายภาพกับผลงานพร้อมกับการเติมมุขเล่นต่างๆ ลงไปตามจินตนาการของศิลปินและเติมเงาตกทอดของภาพต่างๆ ที่อยู่บนผนัง

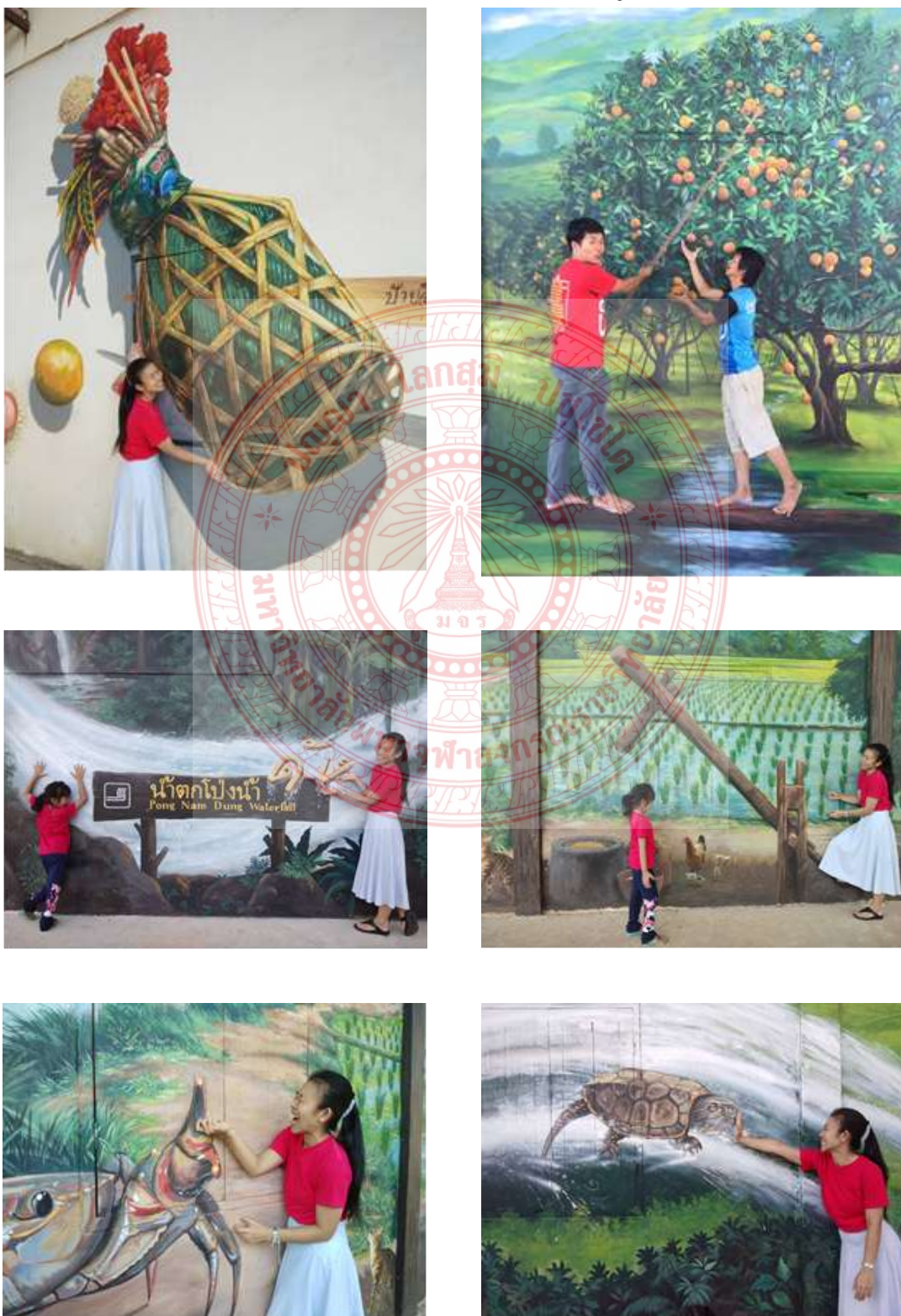




ภาพที่ ๑๑๒ ขั้นตอนการสร้างงานของแต่ละชุมชน

๔.๒.๓ เนื้อหาและเรื่องราวของภาพวาด ๓ มิติ ภาพสมบูรณ

จิตรกรรม ๓ มิติวิถีอัตลักษณ์ บ้านแม่สุน้อย



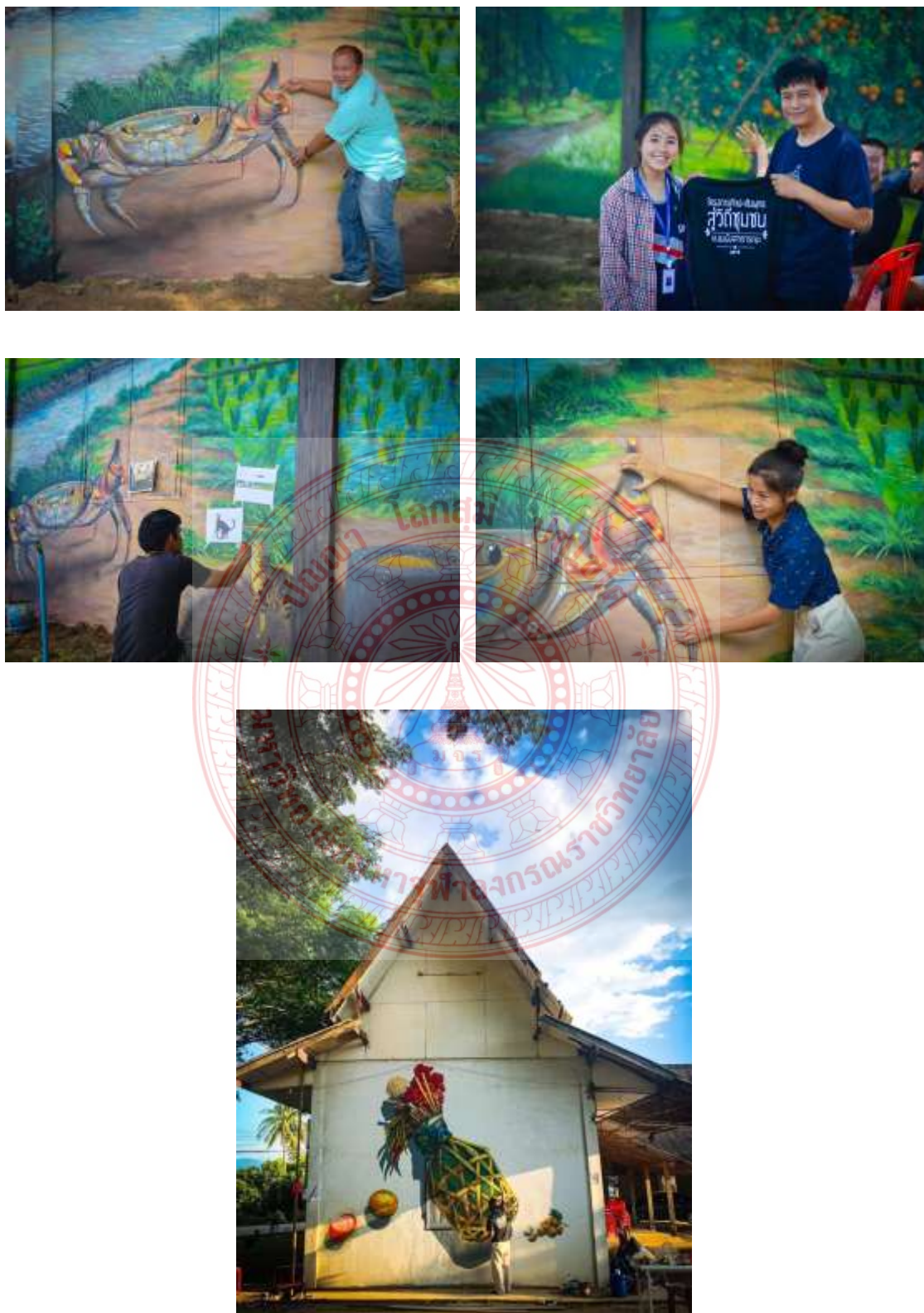
การนำข้อมูลเรื่องราวสำคัญต่างๆที่ได้จากการสอบถามชุมชนมารวบรวมจัดวางออกแบบเป็นรูปแบบ ๓ มิติ บางภาพผู้วิจัยจัดทำเป็นเรื่องราวๆ ต่อกัน บางภาพแยกเรื่องเป็นช่อง เหตุผลเนื่องจากบางเนื้อหาไม่สามารถรวมกันได้แต่เชื่อมโยงด้วยเส้นและรูปทรง ต่างให้ภาพดูกลมกลืนกัน และทั้งพื้นผนังสีขาวไว้โดยใช้เงาตกกระทบหลอกตาผู้ดู เสมือนภาพหลุดลอยออกมาจากผนังจริง

บ้านแม่สุรน้อยมีการจัดองค์ประกอบรวมกันหลายเรื่อง โดยผู้วิจัยสร้างเป็นทิวทัศน์แล้ววางให้เรื่องราวเรียงต่อกันจนเต็มผนังเสมือนเป็นภาพเดียวกัน ได้แก่ ภาพน้ำตก, ป้าย, กังหันผัดน้ำเข้านา, ท้องนา, เต่าปูลู, ปูจว่า, มองตำข้าว, สวนส้ม เป็นต้น ซึ่งทุกภาพเป็นเรื่องราวสำคัญของชุมชน



เนื่องจากในการลงพื้นที่วิจัยเป็นช่วงงานบุญตานก้วยสลากภัต ผู้วิจัยจึงเลือกวาดภาพก้วยฉลาก เรียกว่า “ก้วยขี้มูม” ที่ชาวพุทธล้านนานำไปถวายพระ ถือเป็น การบันทึกช่วงเวลาการทำงาน และเป็นจุดถ่ายรูปในเทศกาลงานบุญประเพณี





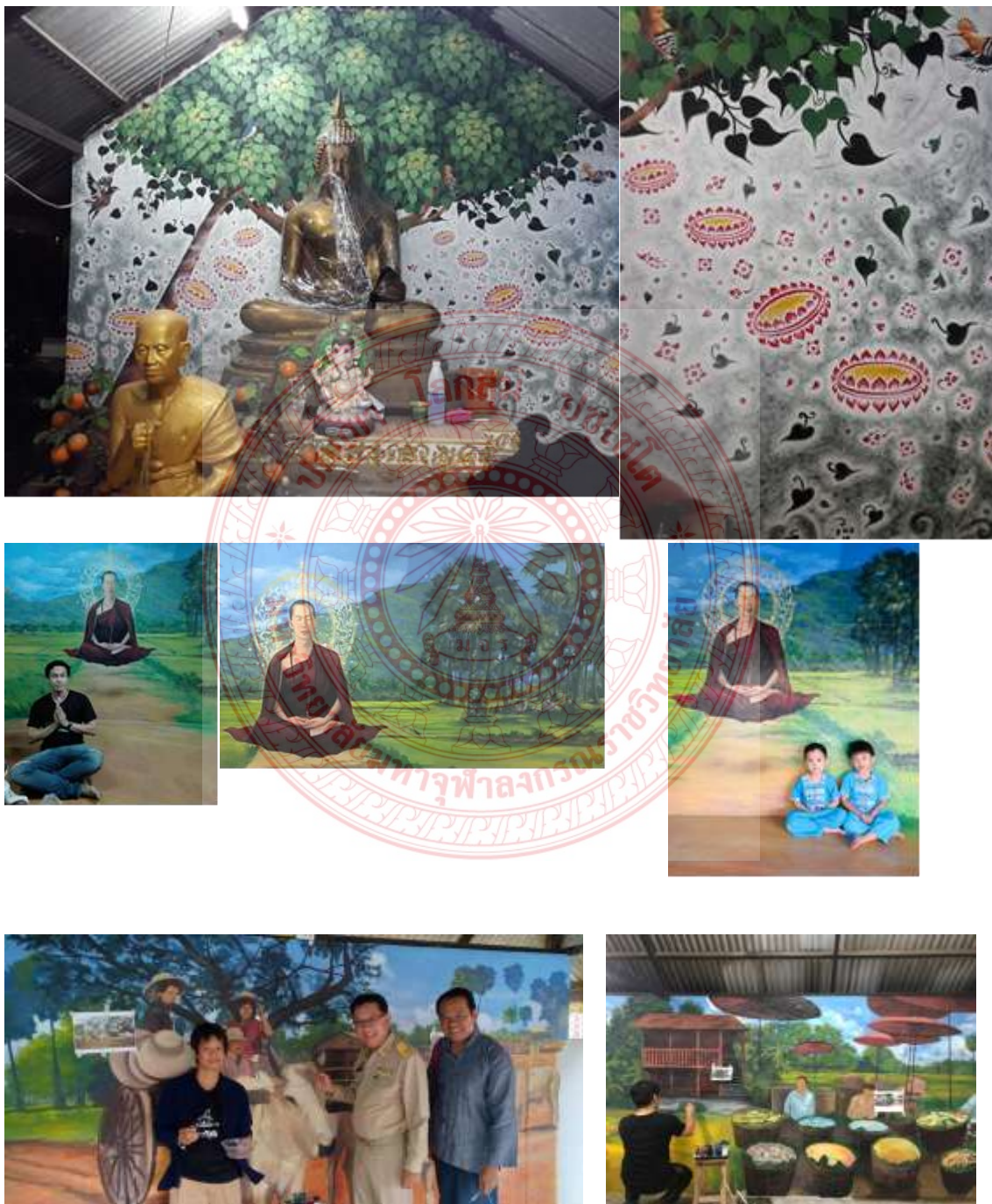
ภาพที่ ๑๑๒ จิตรกรรม ๓ มิติวิถีอัตลักษณ์ บ้านแม่สุน้อย

จิตรกรรม ๓ มิติวิถีอัตลักษณ์ บ้านป่าตาล



พื้นที่ผนังวัดป่าตาลที่ผู้วิจัยลงมือวาดภาพ ๓ มิติ ไม่สูงมากแต่มีความยาว ดังนั้น จึงได้วาดภาพเชื่อมโยงเรื่องราวลงพื้นล่างเพื่อให้ภาพดูไม่บีบจนเกินไป โดยนำเนื้อหาเรื่องราวต่างๆที่ได้จากชุมชนทั้งหมดมาจัดวางองค์ประกอบรวมเป็นภาพต่อกัน คือ ภาพวัวลื้อ, กาดมั่ว, ตั่วลวง, ข้าวแตะ, ภาพเหมือนพระอาจารย์ (เจ้าอาวาส), ภาพสถานที่สำคัญของชุมชน และภาพต้นโพธิ์หลังพระประธาน

เป็นต้น แต่เนื่องจากเป็นผนังภายในวัดผู้วิจัยจึงเลือกภาพถ่ายที่แสดงอารมณ์แบบนิ่งค่อนข้างสงบ ไม่เคลื่อนไหวมากนัก เพื่อยังคงความศักดิ์สิทธิ์ในพื้นที่อยู่



จิตรกรรม ๓ มิติวิถีอัตลักษณ์ บ้านเหล่าพัฒนา



บ้านเหล่าพัฒนาเป็นพื้นที่ที่จุดพบวัตถุโบราณมนุษย์ยุคหิน อีกทั้งยังมีบ่อน้ำแร่ในชุมชนให้
ได้ใช้เป็นประโยชน์ สร้างเป็นแหล่งท่องเที่ยว ดังนั้น ผู้วิจัยจึงนำหลายสิ่งมาจัดวางรวมกันเป็นเรื่อง
เดียว พร้อมกับนำภาพจากจินตนาการมาผสมวาดลงบนผนัง เช่น ภาพมนุษย์ยุคหินกำลังถ่ายรูป
ตัวเอง (เซลฟี) สัตว์ยุคหินโผล่ออกมาจากผนัง ภาพไข่ถูกขวานหินทุบแตกเห็นเครื่องสังคโลกอยู่ด้าน
ใน และจำลองภาพบรรยากาศจากถ้ำมองออกไปเห็นบ่อน้ำแร่และทิวทัศน์หมู่บ้าน



แม่เฒ่าไทเงี้ยวผลักหม้อ
ต้มไข่น้ำพุร้อน

ผู้วิจัยนำภาพเหมือนจากความประทับใจของผู้คนในชุมชนที่มีส่วนสำคัญในการสร้าง
งานวิจัยมาร่วมในภาพวาด โดยมีคนแต่งกายชุดพื้นถิ่น (ไทเงี้ยว) มาเป็นผลักหม้อสังคโลกที่กำลังต้มน้ำ
ในบ่อน้ำแร่ แล้วมีไข่เค็มซึ่งเป็นผลิตภัณฑ์ชุมชนร่วงลงมาเป็นคนในชุมชน และมีคนอื่น ๆ กำลังแอบ
มองอยู่ตามข้างหลังหน้าต่าง ประตู เป็นอีกผนังที่ผู้วิจัยนำความรู้สึกที่ได้จากการสัมผัสได้กับชุมชนมา
ถ่ายทอดเป็นอารมณ์ซ้ำซ้อนเพื่อให้เหมาะกับภาพ ๓ มิติ



ภาพเครื่องสังคโลกที่ขุดค้นพบในบริเวณ
ภายในชุมชนได้ถูกนำมาสร้างเป็นภาพวาด
ขนาดใหญ่กว่าของจริงหลายเท่าเพื่อให้ผู้มา
เยือนได้จับพู่กันระลายสีแต่งเติมสีสัน



การวาดภาพปากผนังถ้ำตรงประตูทางเข้าของอาคารเพื่อลลอกตา เนื่องจากอาคารหลังนี้เป็นพิพิธภัณฑ์ที่จัดแสดงวัตถุโบราณที่ขุดพบเสมือนผู้มาเยี่ยมชมได้เข้าไปดูงานในถ้ำ



ภาพที่ ๑๑๔ จิตรกรรม ๓ มิติวิถีอัตลักษณ์ บ้านเหล่าพัฒนา

การบันทึกภาพ ๓ มิติอาหารของพื้นที่ เป็นสิ่งที่ชุมชนต้องการให้ผู้มาเยือนได้ลองชิม อาทิ เช่น หลามไก่, ข้าวจี๊, ขนมจีนน้ำปู และผลไม้พื้นถิ่น เป็นต้น อีกผนังด้านหน้า (ทางเข้า) ผู้วิจัยบันทึกป้ายยินดีต้อนรับและคำขวัญหมู่บ้านที่เพิ่งแต่งโดยผู้ร่วมเสวนา

จิตรกรรม ๓ มิติวิถีอัตลักษณ์ บ้านทุ่งเสี้ยว





ภาพที่ ๑๑๕ จิตรกรรม ๓ มิติวิถีอัตลักษณ์ บ้านทุ่งเสี้ยว

เนื่องจากหมู่บ้านทุ่งเสี้ยวเป็นหมู่บ้านที่ภาพเขียนจุดเช็คอินหลายพื้นที่ซึ่งทำไว้แล้ว แต่ยังขาดป้ายชื่อหมู่บ้าน ผู้วิจัยจึงออกแบบเป็นตัวหนังสือเป็นสีประจำชุมชนคือสีเหลือง/แดง พุ่งออกมาจากผนังที่มีรอยแตก และลอยกระจายอยู่ มีดอกเสี้ยววงอกออกมาจากผนังให้ผู้คนมาเยือนยืนเล่นถ่ายภาพกับตัวหนังสือตัวใหญ่

ติดกันยังมีผนังที่ผู้วิจัยได้วาดภาพสุนัขพันธุ์พื้นเมืองที่อยู่วันนี้ (หมาวัด) ตัวใหญ่เต็มผนังแต่มีลักษณะกำลังหิวข้าวออกแนวน่ารักน่าเอ็นดู ด้านล่างมีปืนโตสีเหลืองครีมกับข้าวเหนียว กข.๖ ที่มีชื่อเสียงของชาวสันป่าตองลอยอยู่ ให้นักท่องเที่ยวได้มาช่วยกันยกข้าวให้สุนัขกัน เพื่อกระตุ้นให้ผู้คนที่ได้มาสัมผัสเกิดความรู้อีกและดูแลสุขภาพสุนัขพันธุ์พื้นเมืองและไม่ทอดทิ้งมัน

ต่อมาบริเวณด้านถนนหลังวัดยังมีภาพเรือ ๓ มิติ ศิลปินวาดไว้บนพื้นถนน ซึ่งมาจากการบอกเล่าในอดีตผ่านมามีการใช้เรือชนิดนี้บนสายน้ำแม่ขานที่ไหลผ่านบริเวณหลังวัด ซึ่งชุมชนจัดเป็นถนนคนเดิน "กาดกอง กาดเตียว" ในทุกๆ วันอาทิตย์ยามเย็น โดยเป็นอีกพื้นที่ ที่นักท่องเที่ยวสามารถมาถ่ายรูปนั่งเรือกันได้

จิตรกรรม ๓ มิติวิถีอัตลักษณ์ บ้านดง



ภาพเขียนบนผนังหน้าวัดบ้านดง แสดงภาพ “ควายไถนา” กับ “รถไถนา” บนทุ่งนาข้าว ในช่วงฤดูปลูกข้าว องค์ประกอบภาพแสดงถึงการเคลื่อนไหวอย่างรวดเร็ว ในฐานะที่ควายนั้นมีบุญคุณต่อชาวนาและมนุษย์มาแต่โบราณ ได้สะท้อนให้เห็นถึงเรื่องราวของการปะทะกันของเทคโนโลยีสมัยใหม่และวัฒนธรรมสมัยเก่า โดยแสดงให้เห็นการแข่งขันกันไถนาของควายกับรถไถ และในภาพแสดงภาพควายไถนาขณะ นั่นคือ การบอกกล่าวเล่าถึงเรื่องราวของวัฒนธรรมสมัยเก่าที่สามารถต่อสู้กับเทคโนโลยีสมัยใหม่ได้อย่างยั่งยืนในแง่ของการดูแลรักษาสิ่งแวดล้อม ซึ่งภาพเบื้องหลังได้แสดงให้เห็นภาพวิถีวัฒนธรรมชาติ และสถานที่สำคัญๆ ของหมู่บ้าน เช่น วัด บ้าน โรงเรียน โรงสีข้าว ป่าช้า และนกกานาชนิดกำลังบินตามหลังควาย ในภาพนี้จะเว้นว่างคันไถให้คนจริงๆ ไปยืนจับ เป็นจุดดึงดูดสำคัญให้ผู้คนเข้ามาถ่ายรูปพร้อมกับผลงาน และจะทำให้ภาพนี้สมบูรณ์ขึ้น



ตรงกันข้ามมีผนังอาคารของห้องประชุมหมู่บ้าน ผู้วิจัยบันทึกเป็นภาพหม้อนึ่งไห้ข้าวเหนียวของชาวล้านนา ที่ก่อไฟกำลังลุกโชยแรง น้ำร้อนเดือดจนดินให้หม้อและข้าวเหนียวหลุดลอยออกมา ดูมีชีวิต ให้ผู้คนไปเล่นถ่ายรูปตอนกำลังนึ่งข้าวเหนียวกัน (ด้านซ้าย) ต่อเนื่องกันเป็นภาพวิถีการตีข้าว มีคุใส่ข้าว เมล็ดข้าว นกกระจอก และหนูนานที่กำลังจะแอบมากินข้าวเปลือกซึ่งมีขนาดใหญ่กว่าความเป็นจริง ให้ปะทะกับคนดู ๒ ภาพนี้ มีประโยชน์ตรงที่เป็นการบอกเล่าเรื่องราวแก่เยาวชนคนรุ่นหลังถึงวิถีของการทำข้าวได้เป็นอย่างดี



ผนังของโรงเก็บของหมู่บ้านที่ว่างอยู่ ชาวบ้านเจาะจงเรื่องราววิถีการหาปลาด้วยวิธีการ “แหบวก” ผู้วิจัยวาดภาพปลาสะเด็ด แผลงพื้นถิ่นต่างๆ เช่น อีฮวกกบ (ลูกอี๊ด), แผลงจอน, แผลงดา, ปูนา, แผลงอีนิ่ม, แผลงแสบ ฯลฯ กำลังลอยเข้าตะข้องที่มีขนาดใหญ่มโหฬารเพื่อให้คนไปช่วยกันแบก พร้อมถ่ายรูปล่องกันกับแผลงต่างๆ



ผนังติดกันยังเขียนป้ายชื่อหมู่บ้าน "๓D บ้านดง" ที่มีขนาดใหญ่ไว้ด้วย

ภาพที่ ๑๑๖ จิตรกรรม ๓ มิติวิถีอัตลักษณ์ บ้านดง

จิตรกรรม ๓ มิติวิถีอัตลักษณ์ บ้านดอนไชย



ชุมชนบ้านดอนไชยได้เลือกภาพเรือ ๒ ลำ กำลังวิ่งแข่งกันมาในแม่น้ำน่านคือเรือเทพพิรุณ ๘๘ และเรือเทพสุนทรซึ่งเป็นเรือที่สวยงามและมีชื่อเสียง ของหมู่บ้าน ที่คนในจังหวัดน่านรู้จักดีอีกทั้งยังเป็นเรือที่ได้รับรางวัลพระราชทานอีกด้วย ผู้วิจัยได้จำลองรูปทรงเรือขึ้นมาบนผนัง เพื่อให้นักท่องเที่ยวได้เข้าไปยืนถ่ายภาพด้านในเรือ เสมือนได้พายเรือแข่งด้วยตนเอง



ภาพ ๓ มิติผสม Street Art การจำลองการทอผ้าลายน้ำไหลที่มีชื่อเสียงของหมู่บ้านที่ชุมชนยังยึดเป็นอาชีพหลักอยู่ แล้วสร้างเป็นภาพบนผนังใหญ่ในหอประชุม ภาพลายผ้าลอยออกมาจากที่ทอด้วยเส้นสีอันวิจิตรพิสดารทำให้รู้สึกลื่นไหลไปด้วยกันตามจินตนาการ เป็นศิลปะประยุกต์สิ่ง

โบราณกับงานร่วมสมัย จากภาพเขียนโบราณของเมืองน่านให้นักท่องเที่ยวมาเล่นถ่ายรูปได้อีกจุด ซึ่งบางครั้งผนังนี้ยังปรับให้เป็นฉากเวทีการแสดงในเทศกาลต่างๆ



การจำลองกรรมวิธีการทำยาสูบ ที่เป็นอาชีพหลักของชุมชนที่ต้องการบันทึกตั้งแต่การเพาะปลูก จนกระทั่งมาเป็นบุหรี่ (ซีโย) มวนใหญ่ ให้คนไปเล่นสูบบุหรี่ยักษ์กัน โดยมีมีดหันยาสูบ รออยู่ สำหรับผู้ที่อยากจะหันใบยาสูบ เป็นอารมณ์แบบซ้ำๆ เป็นเสน่ห์อีกมุมหนึ่งที่นักท่องเที่ยวสามารถเข้าไปเล่นได้



ภาพที่ ๑๑๗ จิตรกรรม ๓ มิติวิถีอัตลักษณ์ บ้านดอนไชย

ผนังอาคารหอประชุมหมู่บ้านด้านนอก ผู้วิจัยนำสิ่งแวดล้อมในชุมชนมาสกัดเป็นรูปภาพตามจินตนาการ คือการจำลองระบบนิเวศได้แม่น้ำ่านที่ไหลผ่านหมู่บ้าน ซึ่งแม่น้ำสายนี้มีพันธุ์ปลาหลายชนิดที่ขึ้นชื่อเช่น ปลาเพี้ย ปลาสวย ปลาปักแดง เป็นต้น ในปกติชาวบ้านจะมีการหาปลาโดยวิธีการลากแห (อวน) ทอดแห เพื่อนำมาเป็นอาหาร ภาพเขียน ๓ มิติชิ้นนี้ นอกจากจะบันทึกเรื่องราวจากสัตว์น้ำแล้วยังสอดแทรกภูมิปัญญาท้องถิ่นเรื่องการตีกะโหลกเรียกปลามากินอาหารซึ่งมีอยู่จริงในบริเวณเขตอนุรักษ์พันธุ์ปลาในหมู่บ้าน ที่ชุมชนมีข้อตกลงในการดูแลช่วยกันมาตั้งแต่อดีตถึงปัจจุบัน

๔.๓ การพัฒนาเมืองให้เป็นแหล่งท่องเที่ยวทางศิลปะในวิถีชุมชนแนวพุทธ

๔.๓.๑ กิจกรรมการเสวนาถ่ายทอดความรู้สู่ชุมชน

จากการดำเนินงานสร้างสรรค์ภาพจิตรกรรม ๓ มิติแก่ชุมชนสำเร็จแล้ว ผู้วิจัยได้เลือกวิธีการถ่ายทอดความรู้ทั้งเชิงทฤษฎีและปฏิบัติการแก่ชุมชน โดยการจัดทำเวทีเสวนาแลกเปลี่ยนความรู้ของนักวิชาการ ผู้นำชุมชนหลายระดับ ประชาชนชาวบ้านและผู้รู้ ผู้ที่มีส่วนสำคัญในการพัฒนาขับเคลื่อนผลงานศิลปะที่เกิดขึ้นไปสู่การท่องเที่ยวให้ชุมชนได้รับฟัง อีกทั้งยังจัดกิจกรรม “ป้ายสี ต้มฝั้น ปันจินตนาการ” ที่ให้ความรู้ในเชิงปฏิบัติการศิลปะภาพ ๓ มิติ แก่เยาวชนในพื้นที่ เพื่อเผยแพร่ผลงานวิจัยสู่สาธารณะชนในวงกว้าง





ภาพที่ ๑๑๘ กิจกรรมการเสวนาถ่ายทอดความรู้สู่ชุมชน

สาระสำคัญโดยสรุปก็คือ ปัจจุบันการผลักดันศิลปะพื้นที่สาธารณะให้กลายเป็นจุดเด่นให้กับชุมชน เพื่อขยายไปสู่ต้นทุนอื่นๆ เช่น การท่องเที่ยว การค้าขายผลิตภัณฑ์ชุมชน และการสร้างอัตลักษณ์ที่นำไปสู่ความรู้สึกรักภาคภูมิใจในท้องถิ่นของตนเอง นับว่าเป็นการใช้ต้นทุนจากความคิดสร้างสรรค์ในการต่อยอดความรู้ทางวัฒนธรรม ในแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ โดยมีศิลปะเป็นหนึ่งในต้นทุนทางธุรกิจที่สามารถสร้างมูลค่าให้กับชุมชนได้ แนวทางการนำความคิดสร้างสรรค์ของศิลปะพื้นที่สาธารณะมาต่อยอดสู่เศรษฐกิจสร้างสรรค์มี ๒ ด้านใหญ่ ๆ ได้แก่

๑. ด้านผลิตภัณฑ์ และธุรกิจท่องเที่ยว เป็นการดึงเอาอัตลักษณ์ในผลงานของศิลปินที่ได้รับความนิยมมาเป็นส่วนหนึ่งของผลิตภัณฑ์ หรือเป็นส่วนเสริมในการออกแบบ เช่น การใช้ Tag ของศิลปินมาเป็นลายเสื้อยืด ผลิตภัณฑ์ชุมชนต่างๆ การทำงานสร้างสรรค์นี้ช่วยกลุ่มเป้าหมายในเชิงพาณิชย์ เช่น การสร้างสรรค์งานศิลปะพื้นที่สาธารณะให้เป็นส่วนหนึ่งในการจัดแสดงสินค้า ดิสเพลย์ สร้างบรรยากาศในร้านค้า ร้านกาแฟ โฮมเตย์ อาคารธุรกิจ และสถานท่องเที่ยวต่าง ๆ ในชุมชน การใช้ตัวละคร (Character) ที่วาดขึ้นโดยศิลปินพื้นที่สาธารณะมาเป็นหุ่นโมเดล พวงกุญแจ ลายกระเป๋า หรือสินค้าผลิตภัณฑ์บางอย่างได้เชิญให้ศิลปินพื้นที่สาธารณะเข้ามามีส่วนร่วมกับการออกแบบสินค้าและผลิตภัณฑ์

๒. ด้านการสร้างแบรนด์ และการตลาด ไม่ได้ใช้เพียงแค่สินค้าที่จับต้องได้เท่านั้น แต่ยังเป็นการสื่อสารขององค์กรกับกลุ่มเป้าหมายอย่างเข้าใจ ซึ่งได้ถูกการวางแผนและออกแบบในการสื่ออย่างเป็นระบบ มีการเน้นความสำคัญของคุณค่า ปัจจัยหนึ่งที่มีความสำคัญ คือ การมีจุดยืนที่

แข็งแรงแรง มีเป้าหมายไปที่การสื่อสารกับกลุ่มเป้าหมายเฉพาะกลุ่มอย่างมีรสนิยมในรูปแบบของตนเองที่มีความแตกต่างท่ามกลางตลาดที่เต็มไปด้วยการแข่งขัน เช่น แบรินด์สินค้า เป็นต้น การจะสร้างแบรนด์หรือตราสินค้าให้คงอยู่ จะต้องมีการวิเคราะห์แผนงานที่ดี เพื่อให้แบรนด์สินค้านั้นสามารถครองใจและสร้างให้ผู้บริโภคเกิดความจงรักภักดีต่อแบรนด์สินค้า

อย่างไรก็ตาม แม้ศิลปะพื้นที่สาธารณะนั้นจะมีประสิทธิภาพในการสื่อสารศิลปะสู่สาธารณะที่สูงกว่าศิลปะที่จัดแสดงในแกลลอรี่หรือสตูดิโอ เนื่องจากเป็นการสื่อสารในพื้นที่วงกว้างถึงกระนั้น ในสังคมไทยยังไม่ได้มองถึงคุณค่าที่เป็นเนื้อหาสาระของงานศิลปะพื้นที่สาธารณะอย่างจริงจังมากนัก ส่วนใหญ่จะคำนึงถึงความสวยงามในผลงานของศิลปินเป็นหลัก เนื่องจากความแตกต่างในวัฒนธรรม ความรู้ และประสบการณ์ทำให้แตกต่างกันกับศิลปะพื้นที่สาธารณะในต่างประเทศที่สะท้อนเนื้อหาที่รุนแรงและลึกซึ้งกว่า แต่ในด้านการสื่อสารในระดับความสวยงามนั้นก็เพียงพอที่จะสามารถสร้างประโยชน์ให้สังคมได้ ถึงอย่างนั้น คนในสังคมก็ยังไม่ได้รู้สึกถึงศิลปะพื้นที่สาธารณะมากนัก แต่เนื่องจากการพบเห็นเป็นจำนวนมากขึ้นจนชินตาและกลายเป็นส่วนหนึ่งของเมืองไปโดยไม่รู้ตัว จึงไม่ได้รู้สึกขัดแย้ง แต่ในอนาคต ศิลปะพื้นที่สาธารณะจะมีบทบาทในการสร้างมูลค่าแก่ธุรกิจให้เพิ่มมากขึ้นตั้งแต่ในระดับชุมชน ตำบล ถึงระดับจังหวัด และประเทศ เพราะเคยประสบความสำเร็จมาแล้วในต่างประเทศ แต่ในสังคมไทยนั้นยังเป็นสิ่งใหม่ และกำลังได้รับความนิยมในหลายจังหวัดที่ต้องอาศัยการส่งเสริมในหลายๆ ด้านควบคู่กันไปทั้งด้านความสวยงาม การท่องเที่ยว และการโฆษณา ทั้งนี้การต่อยอดศิลปะพื้นที่สาธารณะสู่ธุรกิจ ต้องมีความชัดเจนในเรื่องเนื้อหา มีทักษะในการประยุกต์ที่ดี และต้องระมัดระวังไม่ให้เกิดการทำลายอัตลักษณ์ของท้องถิ่น และการเข้าถึงอารมณ์และจิตใจของผู้คนเพื่อให้ได้รับการตอบรับที่ดี

๔.๓.๒ การกิจกรรมถ่ายทอดความรู้งานสร้างสรรค์ภาพจิตรกรรม ๓ มิติ แก่กลุ่มเยาวชน

เป้าหมายสำคัญของการพัฒนาศิลปะเชิงพุทธสู่วิถีชุมชนในผนังพื้นที่สาธารณะให้เกิดความยั่งยืนต่อไป คือการปลูกฝังและถ่ายทอดความรู้ที่สอดแทรกและเยาวชนในรุ่นไป โดยการจัดกิจกรรม “ป้ายสี ตั้มผืน ปันจินตนาการ” เพื่อให้ความรู้ในเชิงปฏิบัติการศิลปะภาพ ๓ มิติ แก่เยาวชนในพื้นที่ ซึ่งเมื่อเด็กรุ่นใหม่สามารถเข้าถึงศิลปะได้ง่าย ศิลปะเองก็ส่งผลต่อแนวความคิดและจิตใจของพวกเขาให้เกิดความรักหวงแหนและเป็นการกำลังในอนาคตให้ต่อยอดสืบสานต่อไป โดยมีกิจกรรมดังต่อไปนี้

๑. การถ่ายทอดความรู้เชิงปฏิบัติการแก่เยาวชนในกิจกรรม ป้ายสี ตั้มฝั้น ปั้น
จินตนาการ บ้านแม่สุรน้อย



ภาพที่ ๑๑๙ การถ่ายทอดความรู้เชิงปฏิบัติการแก่เยาวชน บ้านแม่สุรน้อย

๒. การจัดงานเสวนาและเปิดตัวภาพ ๓ มิติชุมชน และการถ่ายทอดความรู้เชิงปฏิบัติแก่เยาวชนในกิจกรรม ป้ายสี ตั้มฝั้น ปันจินตนาการ บ้านป่าตาล



ภาพที่ ๑๒๐ การจัดงานเสวนา บ้านป่าตาล



เชิญ ร่วมกิจกรรมถ่ายทอดความรู้ชุมชน
ภายใต้โครงการวิจัยการพัฒนาศิลปผู้วิเศษชนบทนพบุรีศรีนคร
กิจกรรม ป้ายสี ใต้นเพ็ญ เบื้องต้นการ ครั้งที่ 8
กิจกรรมวาดภาพบนใบตอง

วันพุธที่ 9 ตุลาคม 2562
เวลา 09.00 น.-16.00 น.

ณ ลานกิจกรรม วัดป่าตาล
บ้านป่าตาล อำเภอสีกันอำเภอ รังษีเขตนครราชสีมา



ภาพที่ ๑๒๑ การถ่ายทอดความรู้เชิงปฏิบัติการแก่เยาวชน บ้านป่าตาล

๓. การจัดงานเสวนาและเปิดตัวภาพ ๓ มิติชุมชน และการถ่ายทอดความรู้เชิงปฏิบัติการแก่เยาวชนในกิจกรรม ป้ายสี ตั้มฝั้น ปันจินตนาการ บ้านทุ่งเสี้ยว



ภาพที่ ๑๒๒ การจัดงานเสวนา บ้านทุ่งเสี้ยว



ภาพที่ ๑๒๓ การถ่ายทอดความรู้เชิงปฏิบัติการแก่เยาวชน บ้านทุ่งเสี้ยว

๔. การจัดงานเสวนาและเปิดตัวภาพ ๓ มิติชุมชน และการถ่ายทอดความรู้เชิงปฏิบัติแก่เยาวชนในกิจกรรม ป้ายสี แต้มฝืน ปันจินตนาการ บ้านดง





ภาพที่ ๑๒๔ การจัดงานเสวนา บ้านดง





ภาพที่ ๑๒๕ การถ่ายทอดความรู้เชิงปฏิบัติการแก่เยาวชน บ้านดง

๕. การจัดงานเสวนาและเปิดตัวภาพ ๓ มิติชุมชน และการถ่ายทอดความรู้เชิงปฏิบัติแก่เยาวชนในกิจกรรม ป้ายสี เต็มฝัน ปันจินตนาการ บ้านดอนไชย



ภาพที่ ๑๒๖ การจัดงานเสวนา บ้านดอนไชย





ภาพที่ ๑๒๗ การถ่ายทอดความรู้เชิงปฏิบัติการแก่เยาวชน บ้านดอนไชย

จากผลสรุปจากการจัดกิจกรรมส่งเสริมทักษะด้านศิลปะและความซาบซึ้งในคุณค่าศิลปะ ไม่ได้มีเป้าหมายหลักที่จะให้เด็กและเยาวชนมีอาชีพในทางศิลปะ แต่เพื่อปลูกฝังให้เกิดความรู้คุณค่าทางสุนทรียภาพ รู้จักนำเอาความรู้นี้ไปบูรณาการประยุกต์กับการศึกษาวิชาอื่น ๆ ตลอดจนการปรับปรุงชีวิตในอนาคตให้มีความสมบูรณ์ยิ่งขึ้น ในการศึกษาชั้น มัธยมเพียงแต่สอนให้ทำในภาคปฏิบัติเท่านั้น แต่ควรต้องอบรมให้มีความซาบซึ้งในศิลปะทั่ว ๆ ไป นับตั้งแต่ความมุ่งหมายของวิชา ศิลปศึกษา อิทธิพลของศิลปวัฒนธรรม ศิลปะกับชีวิตประจำวัน ตลอดจนคุณค่าของศิลปะ วัฒนธรรม ประจำชาติและศิลปะสากล เป็นต้น คุณค่าของศิลปะนั้น มุ่งส่งเสริมให้เด็กพัฒนาลักษณะนิสัยที่ดีพร้อมกัน ในทุก ๆ ด้าน เพื่อให้เด็กมีความเจริญงอกงามในทางสร้างสรรค์อย่างสูงสุด และส่งเสริมความเจริญเติบโตตามวุฒิภาวะความสนใจ ความต้องการของเด็ก อีกทั้งศิลปะยังมีคุณค่าในการส่งเสริมพัฒนาการด้านต่าง ๆ ของเด็ก คือ

๑. ทางด้านสติปัญญา (Intellectual Growth) ศิลปะจะช่วยส่งเสริมการเรียนรู้โดยการที่เด็กได้เรียนจากการกระทำ มีประสบการณ์ตรงในการสำรวจ ค้นคว้า ทดลอง สร้างสรรค์แก้ปัญหา สิ่ง

เหล่านี้จะเสริมสร้างให้เด็กเกิดปัญญา ความรู้ รู้จักการแก้ปัญหาต่าง ๆ มีความเชื่อมั่นและสามารถคิดสร้างสรรค์ในสิ่งต่าง ๆ ได้ด้วยตนเอง

๒. ทางด้านร่างกาย (physical Growth) การสร้างสรรค์งานศิลปะทุกชนิดจะส่งเสริมให้เด็กได้มีการเคลื่อนไหว และการใช้เครื่องมือออกแรงในการทำกิจกรรมศิลปะ ช่วยทำให้ร่างกายและกล้ามเนื้อส่วนต่าง ๆ ได้เคลื่อนไหว ทำงานประสานสัมพันธ์กัน อันมีส่วนช่วยพัฒนาให้ร่างกายเจริญเติบโต

๓. ทางด้านสังคม (Social Growth) ศิลปะเป็นสื่อให้เด็กมีโอกาสในการทำงานร่วมกับผู้อื่น เสริมสร้างความเข้าใจอันดี รู้จักรับผิดชอบร่วมกัน โดยการแบ่งหน้าที่รับผิดชอบ รู้จักแลกเปลี่ยนความคิดเห็นซึ่งกันและกัน รู้จักยอมรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่นก่อให้เกิดประโยชน์ในวิถีทางของประชาธิปไตย

๔. ทางด้านอารมณ์ (Emotional Growth) ศิลปะช่วยสนองความต้องการที่แสดงออก และการสร้างสรรค์สิ่งต่าง ๆ เมื่อเด็กสร้างสรรค์ผลงานศิลปะสำเร็จ เด็กจะเกิดความพึงพอใจ มีอารมณ์แจ่มใส มีการแสดงออกอย่างเสรี มีความมั่นใจในตัวเองอันเป็นพื้นฐานของความเจริญทางด้านอารมณ์

คุณค่าของศิลปะในด้านมุ่งพัฒนาวุฒิภาวะ ๓ ด้าน คือ

๑. วุฒิภาวะทางทัศนคติ ศิลปศึกษามุ่งพัฒนาให้เด็กมีความรักศิลปะ สิ่งแวดล้อม ธรรมชาติ เห็นคุณค่า บทบาททางศิลปะในชีวิตและสังคม เห็นคุณค่าวัฒนธรรมและความดีงาม เห็นคุณค่าของอดีต ปัจจุบัน และอนาคต

๒. วุฒิภาวะทางการรู้คิด ศิลปศึกษามุ่งพัฒนาให้เด็กมีความรู้ ความเข้าใจในศิลปะ ประวัติศาสตร์ศิลป์ ทั้งของตนเองและสังคม คุณภาพทั้งของไทยและสากล ศิลปะที่สัมพันธ์กับมนุษย์ สังคม และระบบเศรษฐกิจ

๓. วุฒิภาวะทางการแสดงออก ศิลปศึกษามุ่งพัฒนาให้ทำงานศิลปะ พัฒนาการทำงาน อดิเรกใช้ศิลปะช่วยเหลือวิชาอื่น เพื่อชีวิตประจำวัน พื้นฐานการศึกษาต่อหรือวิชาชีพในอนาคต นับเป็นการปลูกฝังกระบวนการทางการรู้คิด มุ่งในการสร้างสิ่งที่ดีงามให้เกิดขึ้นในจิตใจเด็กเสียก่อน เพราะการปลูกฝังให้เด็กรู้จักรักและซาบซึ้งในความงามเป็นสิ่งที่ทำให้เกิดความพึงพอใจ เบิกบานใจ ความรู้สึกอันเป็นนามธรรมดังกล่าวนี้คือมูลฐานของกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับศิลปะด้วยเช่นกัน

นอกเหนือจากนั้น คือ การปลูกฝังให้เด็กและเยาวชนมีความซาบซึ้งในคุณค่าของศิลปะ และเกิดสุนทรียภาพ พัฒนาลักษณะนิสัยให้มีระเบียบวินัยในการทำงาน รู้จักใช้เวลาว่างให้เกิดประโยชน์ต่อตนเองและต่อส่วนรวม สามารถอยู่ร่วมกับสังคมอย่างมีความสุข การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของเด็กและเยาวชนในชุมชนให้รู้สึกภาคภูมิใจในผลงานสร้างสรรค์และอัตลักษณ์ความเป็น

ท้องถิ่นของตนเอง เพราะต่อไป เด็กและเยาวชนเหล่านี้จะเป็นกำลังในพัฒนาชุมชนและประเทศชาติต่อไป

๔.๓.๒ การใช้สื่อประชาสัมพันธ์สู่สาธารณชน

เมื่อได้มาเยือนเมืองผาง ห้ามพลาด! กับ 10 จุดเช็คอิน ภาพวาดสามมิติบอกเล่าเรื่องราววัฒนธรรม วิถีชีวิตของชาวบ้านสู่ผานิ่งขนาดใหญ่ เป็นโครงการศิลปะเชิงพุทธสุขุมชนบนผนังสาธารณะ "วัดวิเวกการาม" โดยสำนักงานคณะกรรมการวิจัยแห่งชาติ(วช.) ร่วมกับมหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย ได้ดำเนินกิจกรรม "ป้ายสี แต้มผิน ปั้นเงินตาการ" ครั้งที่ 7 สร้างสรรค์สุขุมชนบ้านแม่สุรน้อย หมู่ที่ 3 ต.แม่สุน อ.ผาง จ.เชียงใหม่ โดยกลุ่มศิลปินจิตอาสาทีม Paint-Dee 3D cnx Thailand มีจำนวน 2 ชันใหญ่ เขียนผนังด้านนอกศาลาวัดวิเวกการาม และสะพาน ช่วงวัฒนธรรมชุมชนบ้านแม่สุรน้อย อ. ผาง จ. เชียงใหม่

เปิดโครงการศิลปะ เชียงพุทธสุขุมชนบนผานิ่งส.
www.chiangrainews.com/th

ภาพที่ ๑๒๘ สื่อประชาสัมพันธ์สู่สาธารณชน บ้านแม่สุรน้อย

เมื่อได้มาเยือนเมืองฝาง ห้ามพลาดกับ ๑๐ จุดเช็คอิน ภาพวาดสามมิติบอกเล่าเรื่องราว วัฒนธรรม วิถีชีวิตของชาวบ้านสู่ผาผนังขนาดใหญ่ เป็นโครงการศิลปะเชิงพุทธสู่ชุมชนบนผนัง สาธารณะ “วัดวิเวกการาม” โดยสำนักงานคณะกรรมการวิจัยแห่งชาติ (วช.) ร่วมกับ สถาบันวิจัย พุทธศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย ได้ดำเนินกิจกรรม “ป้ายสี แต้มฝัน ปัน จินตนาการ” ครั้งที่ ๗ สร้างสรรค์สู่ชุมชนบ้านแม่สุนน้อย หมู่ที่ ๓ ต.แม่สุน อ.ฝาง จ.เชียงใหม่ โดย กลุ่มศิลปินจิตอาสาทีม Paint Dee ๓D cnx Thailand มีจำนวน ๒ ชั้นใหญ่ เขียนผนังด้านนอกศาลา วัดวิเวกการาม และสะพาน ช่วงวัฒนธรรมชุมชนบ้านแม่สุนน้อย อ. ฝาง จ. เชียงใหม่

จุดแรกวัดวิเวกการาม เริ่มต้นเซลฟี่กับ “ก้วยสลาก” ภาพวาดสามมิติก้วยสลากขนาดใหญ่ เป็นประเพณีที่ชาวล้านนา แสดงถึงความระลึกถึงบรรพบุรุษญาติมิตรผู้ล่วงลับไปแล้วด้วยการทำบุญ อุทิศส่วนกุศลไปให้ผ่านสิ่งที่เรียกว่า ก้วยสลาก ภาพ “ส้มอำเภอฝาง” ฝางเป็นแหล่งปลูกส้มขนาดใหญ่ของจังหวัดเชียงใหม่ ให้นักท่องเที่ยวได้ร่วมสอยส้มสนุกกับภาพสามมิติ และนักท่องเที่ยวยังได้ เทียวชมไร่ส้มกันได้จริงห่างไปไม่กี่ร้อยเมตร ต่อมาภาพ “ครกกระเดื่อง” เป็นภูมิปัญญาพื้นบ้านซึ่งใช้ สำหรับตำข้าวให้นักท่องเที่ยวได้ทำเหยียบที่ปลายคานถ่ายภาพ ภาพ “ปู” (ปูจ๋า) ที่มีขนาดใหญ่กำลัง โขว์กล้ามให้นักท่องเที่ยวได้ร่วมถ่ายภาพ หลบอยู่ข้างเสาเป็นภาพ “แมว” ชื่ออ่อนน่ารัก มาที่ “เต่า ปูลู” เป็นเต่าน้ำจืดมีหัวที่โต ปากงุ้มแหลม เล็บทั้ง ๔ ข้างแหลมคมมาก มีหางที่ยาวมากปัจจุบัน สถานภาพปัจจุบันเป็นสัตว์ที่เสี่ยงต่อการสูญพันธุ์ “ระหัดวิดน้ำ” เป็นเครื่องมือชักน้ำหรือวิดน้ำเข้า แปลงนา ในสมัยก่อนเมื่อฝนตกชุกน้ำในแม่น้ำลำคลองจะมีระดับสูงขึ้น หากแปลงนาซึ่งทำคันนาไว้ ไม่สามารถกักเก็บน้ำได้มากพอสำหรับการเพาะปลูกแล้ว ชาวนาจะใช้ระหัดในการวิดน้ำเข้าแปลงนา ข้าว เซลฟี่กับสายน้ำตกสวยใสพลิวไหวเสาดกระเซ็น “น้ำตกโป่งน้ำดง” เป็นน้ำตกมี ๓ ชั้น ไหลอยู่ที่ อยู่ ชั้นที่ ๓ มีสายน้ำไหลลดหลั่นกันลงมาเหมือนชั้นบันได จากจุดไปเพียง ๒ กิโลเมตร แล้วเดินเท้าต่อไป ๑.๕ กิโลเมตร ก็จะได้สัมผัสผืนน้ำตกงามท่ามกลางธรรมชาติสุดชื่น

จุดที่สอง สะพานข้ามลำน้ำแม่สุนน้อย ที่ขอบสะพาน มีภาพการ์ตูนเหล่าบรรดาสัตว์น่ารัก ต่างๆ มากมาย อาทิ หอย เต่า ลิง หมู หนู หากในช่วงเดือนพฤศจิกายน-ธันวาคม ทุกวันเสาร์จะมี “กาดแม่สุนน้อย ตวยฮอยฮิตเก่า” ตั้งแต่ เวลา ๑๖.๓๐ น. เป็นต้นไปที่ ถนนคนเดิน บ้านแม่สุนน้อย ตำบลแม่สุน อำเภอฝาง จังหวัดเชียงใหม่

การเสวนาความสำเร็จพั่ง 3 มิติ ถ่ายทอดองค์ความรู้สู่ชุมชนบ้านป่าตาล อ.สันกำแพง

10 April 2022 111



วันพุธที่ 9 ตุลาคม 2562 เวลา 09:00 น. ที่ผ่านมา กิจกรรมถ่ายทอดความรู้สู่ชุมชนภายใต้โครงการวิจัย



พระศกุนีมงคล อุตมมงคล เจ้าอาวาสวัดป่าตาล ประธานสงฆ์ นำโดย อาจารย์นิมิตย์ ไกวกุฑริ์ และ ศิลปินจิตอาสา ที่ได้ร่วมวาดภาพฝาผนังวัดป่าตาล ผสมผสานเรื่องราวในวิถีชุมชนคนของสองห้องนวิกิจชีวิต ชาวบ้านป่าตาล เช่นการทอผ้า การทำยาสมุนไพร สูตรชาของ การเดินทาง จนเกิดคุณค่าจุดเชิคอินที่นำเสนอ ทางคณะทำงานร่วมถ่ายทอดองค์ความรู้สึกลงไป ในงานผลงาน โดยมีหน่วยงาน และประชาชนให้ความ สนใจร่วมงานกันอย่างดี งาน ลานกิจกรรม วัดป่าตาล



วัดป่าตาล ต.บวกค่าง อ.สันกำแพง จ.เชียงใหม่ มีศิลปินวาดภาพ ดำเนินงาน “โครงการ พัฒนาศิลปะเชิงพุทธ สู่วิถีชุมชน บนผนังสาธารณะ” ร่วมกับ Paintdee ๓D CNX Thailand และ โครงการป้ายสี ตั้มฝั้น ปันจินตนาการ ส่งเสริมกิจกรรมด้านศิลปะ สู่ชุมชน ณ วัดป่าตาล สนับสนุน

โดย สำนักงานคณะกรรมการวิจัยแห่งชาติ (วช.) ร่วมกับ สถาบันวิจัยพุทธศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย ดำเนินการโดย อ. มานิตย์ โกวฤทธิ์ และทีมงานสร้างสรรค์สิ่งดีสู่วิถีชุมชน

วันที่ ๘ ตุลาคม ๒๕๖๒ ผู้สื่อข่าวรายงานว่า ที่วัดป่าตาล ต.บวกค่าง อ.สันกำแพง จ.เชียงใหม่ มีการวาดภาพจิตรกรรมแบบ ๓ มิติ บนผนังอาคารอเนกประสงค์ของวัด เพื่อเป็นจุดถ่ายรูปเช็คอินสำหรับนักท่องเที่ยว และศึกษาวิถีชีวิตของชาวบ้านป่าตาลในอดีต สำหรับภาพวาดจิตรกรรมแบบ ๓ มิติ เป็นโครงการพัฒนาศิลปะเชิงพุทธ สู่วิถีชุมชน บนผนังสาธารณะ ร่วมกับ Paintdee ๓D CNX Thailand และโครงการป้ายสี แต้มฝัน ปันจินตนาการ ส่งเสริมกิจกรรมด้านศิลปะ สู่ชุมชน โดยมีสำนักงานคณะกรรมการวิจัยแห่งชาติ (วช.) และสถาบันวิจัยพุทธศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย เป็นผู้จัดทำ โดยภาพวาดจิตรกรรมแบบ ๓ มิติ เป็นภาพวาดที่สื่อถึงวิถีชีวิตของชาวบ้านป่าตาล ที่มีภาพการทำเกษตรกรรม ภาพตลาดของโบราณให้นักท่องเที่ยวที่มาเที่ยววัดได้ถ่ายรูปและเช็คอิน นอกจากนี้วัดป่าตาล ยังมีการจัดกิจกรรมจำลองวิถีชีวิตชาวบ้านป่าตาลโบราณ ที่มีการทอผ้า การทำยาสมุนไพรสูตรชาวยอง การประดิษฐ์โคมแขวนแบบล้านนา รวมถึงมีการสร้างพิพิธภัณฑ์รวบรวมของใช้โบราณเอาไว้ด้วย ซึ่งกิจกรรมของวัดป่าตาลยังจัดอยู่ในโครงการส่งเสริมการท่องเที่ยวหมู่บ้านนวัตกรรมวิถีคนยองบ้านป่าตาลอีกด้วย

พระสมุห์มงคล ฐิตมงคล เจ้าอาวาสวัดป่าตาล เปิดเผยว่า “ภาพวาด ๓ มิติ ได้รับความร่วมมือจากโครงการพัฒนาศิลปะเชิงพุทธ สู่วิถีชุมชน บนผนังสาธารณะ ที่เข้ามาพัฒนาวัดป่าตาล ให้มีจุดเช็คอินสำหรับนักท่องเที่ยว โดยวัดป่าตาลแห่งนี้เดิมที่มีการจัดทำกิจกรรมสะท้อนวิถีชีวิตชาวบ้านป่าตาล เช่นการทอผ้า การทำยาสมุนไพรสูตรชาวยอง และขณะนี้ทางวัดก็กำลังสร้างพิพิธภัณฑ์ โดยนำบ้านเก่าของชาวยองมาบูรณะใหม่ และนำเครื่องใช้ของใช้โบราณที่สะท้อนวิถีชีวิตของชาวยองมาประดับไว้ในบ้าน เพื่อให้นักท่องเที่ยวและคณะศึกษาดูงานต่าง ๆ ได้เรียนรู้วิถีชีวิตของชาวบ้านป่าตาล เพราะที่นี่คือชุมชนชาวยอง แห่งเดียวของจังหวัดเชียงใหม่”

พระสมุห์มงคล ฐิตมงคล กล่าวต่อว่า “นอกจากนักท่องเที่ยวหรือคณะดูงาน จะมาศึกษาวิถีชีวิตชาวยองแล้ว ยังจะมีโอกาสสักการะพระสิงห์ยอง ซึ่งมีอายุกว่า ๔๐๐ ปี ที่ได้สร้างมาตั้งแต่สมัยพระเจ้ากาวิละ ที่กอบกู้เมืองเชียงใหม่จากพม่าและได้กวาดต้อนชาวยองและไทลื้อมาอาศัยที่เมืองเชียงใหม่และเมืองหริภุญไชย เมื่อครั้งอดีต และในวิหารที่ประดิษฐานพระสิงห์ยองมีภาพวาดจิตรกรรมฝาผนังที่สะท้อนถึงประเพณีต่าง ๆ ทั้ง ๑๒ เดือนของชาวยองอีกด้วย”

ส่วนในด้านการส่งเสริมการท่องเที่ยว พระสมุห์มงคล ฐิตมงคล กล่าวว่า “ขณะนี้ทางวัดได้รับบรรจุอยู่ในโครงการส่งเสริมการท่องเที่ยวหมู่บ้านนวัตกรรมวิถี ซึ่งเป็นทั้งสถานที่ท่องเที่ยวและแหล่งเรียนรู้วิถีชีวิตชาวยอง จึงอยากจะเชิญเชิญทุกท่านให้มาเที่ยวชมภาพจิตรกรรม ๓ มิติ สักการะพระสิงห์ยอง และสัมผัสวิถีชีวิตชาวยอง อย่างไม่รู้ลืมในอนาคต ก็จะมีการขยายการวาดภาพ ๓ มิติไปยัง

กำแพงวัดซึ่งจะมีชาวบ้านในชุมชนมาร่วมวาดด้วย เพื่อให้ชุมชนมีส่วนร่วม เพราะที่นี้คือชุมชนชาวยองแห่งเดียวในจังหวัดเชียงใหม่”



<https://www.youtube.com/watch?v=JYfXDeE33Jw&feature=youtu.be>

ภาพที่ ๑๒๙ สื่อประชาสัมพันธ์สู่สาธารณชน บ้านป่าตอล

A screenshot of a Facebook post from the page 'เชียงใหม่โมเดิร์น' (Chiang Mai Modern). The post title is 'จุดเช็กอินใหม่ บ้านเหล่าพัฒนา อ.แม่สรวย จ.เชียงราย' (New check-in point: Ban Lae Pha Development, Mae Sruay District, Chiang Rai). The post features a photo of a large group of people, including children and adults, posing in front of a modern school building. The text of the post describes the building as a 3-story school building for Ban Lae Pha, highlighting its modern facilities like air conditioning, internet, and a canteen. It also mentions the school's location and contact information.



วันอาทิตย์ที่ ๒๐ ตุลาคม ๒๕๖๒ เวลา ๐๙.๐๐ น.-๑๖.๐๐ น. สรุปลงโครงการแก่ชุมชนบ้านพัฒนา ต.ป่าแดด อ.แม่สรวย จ.เชียงราย โดยมี สำนักงานคณะกรรมการวิจัยแห่งชาติ (วช) และสถาบันวิจัยพุทธศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย โครงการป้ายสี ตั้มฝั้น ปันจินตนาการ Paintdee ๓D CNX Thailand สนับสนุนโครงการ “อารยธรรมก่อนประวัติศาสตร์ ภาพวาดวิถีชุมชน หมักโคลนแช่น้ำพุร้อน นอนโฮมสเตย์บ้านเหล่าพัฒนา ป้ายสี ๙” กิจกรรมวาดภาพเหมือนหมู่บ้านไทเงี้ยว ในการพัฒนาศิลปะเชิงพุทธ สู่วิถีชุมชนบนพื้นที่สาธารณะ แบบ ๓ มิติ เป็นโครงการพัฒนาศิลปะเชิงพุทธ สู่วิถีชุมชน บนผนังสาธารณะโครงการป้ายสี ตั้มฝั้น ปันจินตนาการ ส่งเสริมกิจกรรมด้านศิลปะ นำโดย อ.มานิตย์ โกวฤทธิ์ และกลุ่มศิลปินจิตอาสา ที่ได้ร่วมแรงร่วมใจวาดภาพฝาผนัง ผสมผสานเรื่องราวในวิถีชุมชนไทเงี้ยว สะท้อนวิถีชีวิตเรื่องราวอัตลักษณ์

การเขียนภาพ ๓ มิติ เรื่องราวอัตลักษณ์ของหมู่บ้านไทเงี้ยว ที่เป็นพื้นที่หลากหลายประวัติศาสตร์ ของดีของชุมชน เช่น ภาพการขุดพบของใช้ของมนุษย์ก่อนประวัติศาสตร์ มีบ่อออนเซนในหมู่บ้าน ไดโนเสาร์ทะเลผืนน้ำ รวมถึงอาหารการกินที่พิเศษของชาวไทเงี้ยว ข้าวจี๋ย่าง หลามไก่ ขนมน้ำเงี้ยว ผลไม้ในพื้นที่ มะละกอ พุทราจีนสด เป็นจุดเช็คอินบ้านเหล่าพัฒนา ต.ป่าแดด ที่นักท่องเที่ยวไม่พลาดมาร่วมเซลฟี่เท่าๆ ร่วมกับภาพ ๓ มิติ บรรยากาศภายในงานสรุปโครงการมีศิลปินชาวบ้านเหล่าพัฒนา นักท่องเที่ยวร่วมงานอย่างคึกคัก ณ พิพิธภัณฑ์ดอยเวียง ดอยวง บ้านเหล่าพัฒนา ต.ป่าแดด อ.แม่สรวย จ.เชียงราย



<https://www.youtube.com/watch?v=EYIeONZ1JcY&feature=youtu.be>

ภาพที่ ๑๓๐ สื่อประชาสัมพันธ์สู่สาธารณชน บ้านเหล่าพัฒนา





ภาพที่ ๑๓๑ สื่อประชาสัมพันธ์สู่สาธารณชน บ้านทุ่งเสี้ยว

วันที่ ๒-๓ พฤศจิกายน ๒๕๖๒ ทีมวิจัยโครงการ “การพัฒนาศิลปะเชิงพุทธ สู่วิถีชุมชนบนพื้นที่สาธารณะ” นำโดยอาจารย์ มานิตย์ ไกวฤทธิ์ หัวหน้าโครงการ และศิลปินจิตอาสา PaintD 3D

CNX Thailand สนับสนุนทุนโดยสำนักงานคณะกรรมการวิจัยแห่งชาติ (วช.) ร่วมกับ สถาบันวิจัย พุทธศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย ได้ลงพื้นที่สร้างแลนด์มาร์คแห่งใหม่ เป็น ผลงานศิลปะ ๓ มิติ ณ ผนังบริเวณรอบ ๆ วัดศรีเนาวรัตน์ (ทุ่งเสี้ยว) อ.สันป่าตอง จ.เชียงใหม่ เป็น เรื่องราวอัตลักษณ์ชุมชน เช่น ป้ายบ้านทุ่งเสี้ยวแบบ ๓ มิติ

ให้นักท่องเที่ยวที่มาเยือนได้ถ่ายรูปเล่น ดึงกันยังมีผนังที่ทีมวิจัยได้วาดภาพสุนัขพันธุ์ พันธุ์เมืองที่อยู่วันนี้ (หมาวัด) ตัวใหญ่เต็มผนังแต่มีลักษณะกำลังหิวข้าวออกแนวน่ารักน่าเอ็นดู ด้านล่าง มีปืนโตสีเหลืองครีมกับข้าวเหนียว กข.๖ ที่มีชื่อเสียงของชาวสันป่าตองลอยอยู่ ให้นักท่องเที่ยวได้มา ช่วยกันยกข้าวให้สุนัขกัน เพื่อกระตุ้นให้ผู้คนที่ได้มาสัมผัสเกิดความรู้สึกรัก และดูแลสุนัขพันธุ์พันธุ์พันธุ์ พันธุ์เมือง (หมาวัด) และไม่ทอดทิ้งมัน บริเวณด้านถนนหลังวัดยังมีภาพเรือ ๓ มิติ ศิลปินวาดไว้บนพื้นถนน ซึ่ง มาจากการบอกเล่าในอดีตผ่านว่ามีการใช้เรือชนิดนี้ตรงสายน้ำแม่ขานที่ไหลผ่านบริเวณหลังวัดซึ่ง ชุมชนจัดเป็นถนนคนเดิน “กาดกองเตว” ในทุก ๆ วันอาทิตย์ยามเย็น โดยเป็นอีกพื้นที่ ที่ ให้นักท่องเที่ยวสามารถมาถ่ายรูปนั่งเรือกันได้ โพสต์ท่าทางร่วมกับภาพ

การทำงานวิจัยในครั้งนี้ ยังมีการจัดงานถ่ายทอดความรู้เชิงปฏิบัติการแก่น้องนักเรียนชุมชน ทุ่งเสี้ยว โดยวิทยากร อาจารย์วุฒิพร ฐูปเพ็ง และครูชำนาญการศิลปะ ครูจันทรา เวียงจันทร์ ที่พา เด็กวาดรูปบนผนังจริงด้านหลังวัด ในกิจกรรม”ป้ายสี แต้มฝัน ปันจินตนาการ”ครั้งที่๑๐ ทั้งนี้เพื่อเปิด โอกาสให้เยาวชนได้มีส่วนร่วมในการสร้างพื้นที่ท่องเที่ยวของตนเองและได้ขยายต่อไปยังพื้นที่อื่น ๆ ในหมู่บ้านในอนาคตเองได้

การทำงานวิจัยของ อาจารย์มานิตย์ โกวฤทธิ์ ทั้งหมดในครั้งนี้อยู่ในบริเวณด้านทิศเหนือของ วัดศรีเนาวรัตน์ (ทุ่งเสี้ยว) และยังมีเหลืออีก ๑ พื้นที่ คือ หมู่บ้านท่าข้าม อ.ฮอด จ.เชียงใหม่ ที่จะเชิญ ชวนให้นักท่องเที่ยวติดตามกันต่อไป



จุดเช็คอินแห่งใหม่ โดยทีมศิลปินจิตอาสา PlantDee3D CNX Thailand ประกอบด้วย นายสมบุรณ์ สูงขาว, นายวินัย กุดนอก, นายมานพ สีระแปง, นายสงัด อ้ายดวง, นายวิทยา สุทธิรัตน์, นายพรชัย แก้วปิ่นใจ ที่ร่วมสร้างเป็นภาพวาดแนว ๓ มิติ บนผนังสาธารณะทั่วหมู่บ้านดง อ.สันป่าตอง จ.เชียงใหม่ จำนวน ๖ จุด โดยได้เริ่มต้นตั้งแต่วันที่ ๒๘ ตุลาคม จนถึง ๑๐ พฤศจิกายน ๒๕๖๒ ภายใต้โครงการวิจัยชื่อ “การพัฒนาศิลปะเชิงพุทธ สู่วิถีชุมชนบนพื้นที่สาธารณะ” โดยมี อ.มานิตย์ ไกรฤทธิ์ นักวิจัยสังกัดมหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย วิทยาเขตเชียงใหม่ เป็นหัวหน้า

โครงการ สนับสนุนทุนโดยสำนักงานคณะกรรมการวิจัยแห่งชาติ (วช.) ร่วมกับ สถาบันวิจัยพุทธศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย ได้ร่วมกับชุมชนจัดการเสวนาเรื่อง “ทำอย่างไรให้เกิดหมู่บ้านท่องเที่ยวเชิงศิลปะ” ขึ้น เพื่อเป็นการแลกเปลี่ยนและถ่ายทอดองค์ความรู้เรื่องวิธีการสร้างสรรค์งานวิจัย การพัฒนาชุมชนสู่การท่องเที่ยว แก่ชุมชนและผู้สนใจ

มี นายทินกร บุญตา (ปลัด อ.สันป่าตอง เป็นประธาน) มีผู้ร่วมเสวนาหลายท่าน อาทิ พระครูถาวร นพรัตน์ (เจ้าคณะ ต.บ้านแม) พระครูพิพัฒน์ ศิวโกศล (เจ้าคณะ ต.บ้านกลาง) นายคำมูล กันทา (ประธานชมรมผู้ใหญ่บ้าน อ.สันป่าตอง) อ.สมลักษณ์ ณ เชียงใหม่ (ตัวแทนสภาวัฒนธรรม อ.สันป่าตอง) คุณแม่สว่างจิตต์ แสงจันทร์ (ประธานผู้สูงอายุ ต.บ้านกลาง) นายผ่าน บุญเป็ง (ผู้ใหญ่บ้านบ้านดง) นายทองสุข สมบูรณ์ (ครูชำนาญการพิเศษ โรงเรียนฝางชินูปถัมภ์) นายรุ่งโรจน์ เปี่ยมยศศักดิ์ (หอศิลป์สันป่าตอง) นายมานิตย์ ไกวฤทธิ์ (นักวิชาการศิลปะ) อ.วุฒิพร ฐูปเพ็ง (อาจารย์สาขาจิตรกรรม มทร.ล้านนา) ครูจันทร์ เวียงจันทร์ (ครูชำนาญการโรงเรียนบ้านมูเซอ) และทีมศิลปินจิตอาสา (PiantDeemD CNX Thailand) โดยมีชาวบ้าน เด็กและเยาวชนบ้านดงและผู้สนใจ เข้าร่วมฟังการเสวนา

ภาพวาด ๓ มิติ มีทั้งหมด ๖ จุด ที่ศิลปินได้วาดขึ้น ล้วนเป็นภาพที่มีเรื่องราวเกี่ยวข้องกับวิถีชีวิตการทำนา เนื่องจาก อ.สันป่าตอง มีพันธุ์ข้าวเหนียวที่มีชื่อเสียงเป็นที่รู้จักทั่วไปคือ ข้าว กข.๖ หนึ่งเป็นการสร้างงานเพื่อบันทึกให้ชุมชน ได้เกิดความตระหนักถึงวิถีการใช้ชีวิต ในท้องนาของบรรพบุรุษแต่ดั้งเดิม ที่อาจไม่มีให้เห็นในปัจจุบัน เพื่อให้เยาวชนหรือนักท่องเที่ยวและผู้สนใจ ได้ร่วมสนุกสนานกับการถ่ายภาพเสมือนอยู่ในเหตุการณ์จริงๆ

จุดที่ ๑ ภาพเขียนอยู่บนผนังหน้าวัดบ้านดง เป็นภาพ “ควาย” ซึ่งเปรียบเสมือนผู้มีคุณอนันต์ต่อชาวนากับรถไถนา ที่เป็นเรื่องของวัฒนธรรมสมัยใหม่ กำลังแข่งขันกันทำงานบนผืนนา เบื้องหลังเป็นทิวทัศน์และสถานที่สำคัญของหมู่บ้าน เช่น วัด บ้าน โรงเรียน โรงสีข้าว ป่าช้า นกชนิดต่างๆ กำลังบินแข่งไปด้วยกัน มีคันไถให้คนจริงๆ ไปยืนจับ องค์กรประกอบของภาพแสดงถึงการเคลื่อนไหวด้วยความเร็วสูง เป็นจุดดึงดูดให้ผู้คนอยากจะทำรูปกับผลงาน แล้วภาพนี้ถึงจะสมบูรณ์

จุดที่ ๒ ห่างจากอาคารหน้าวัด (ตรงข้ามกัน) เพียงไม่กี่เมตร มีผนังของห้องประชุมหมู่บ้าน ศิลปินบันทึกภาพวิถีการตีข้าว มีคู้ใส่ข้าว เม็ดข้าว นกกระจอก และหนูนา ที่กำลังจะแอบมากินข้าวเปลือก ซึ่งมีขนาดใหญ่กว่าความเป็นจริง ให้ปะทะกับคนดู ผนังด้านซ้ายเป็นภาพหม้อหนึ่งไห ข้าวเหนียวของชาวล้านนา ที่ก่อไฟกำลังลุกโชยแรง แล้วน้ำร้อนจะดันให้หม้อ และข้าวเหนียวหลุดลอยออกมาดูมีชีวิต ให้ผู้คนไปเล่นถ่ายรูปตอนกำลังนั่งข้าวเหนียวกัน ๒ ภาพนี้ มีประโยชน์ตรงที่เป็น การบอกเล่าเรื่องราวแก่เยาวชนคนรุ่นหลัง ถึงวิถีของการทำข้าวได้เป็นอย่างดี

จุดที่ ๓ ห่างออกไปทางทิศเหนือของหมู่บ้าน ประมาณ ๕๐๐ เมตร มีผนังของโรงเก็บของหมู่บ้านที่ว่างอยู่ ชาวนาบ้านเจาะจงเรื่องราววิถีการหาปลาด้วยวิธีการ “เหบบวก” ศิลปินวาดภาพปลา

ละเอียด แมลงพื้นถิ่นต่างๆ เช่น อีฮวกกบ (ลูกอี๊ด), แมงจระ, แมงดา, ปูนา, แมงอีนัว, แมงแสบ ฯลฯ กำลังลอยเข้าตะข้องที่มีขนาดใหญ่หุ้มหีมา เพื่อให้คนไปช่วยกันแบกพร้อมถ่ายรูปเล่นกันกับแมลงต่างๆ อีกผนังติดกันยังเขียนป้ายชื่อหมู่บ้าน “๓D บ้านดง” ที่มีขนาดใหญ่ไว้ด้วย

จุดที่ ๔,๕,๖ เป็นกิจกรรมการสร้างสรรค์ “ป้ายสี แต้มฝุ่น ปั้นจินตนาการ” ครั้งที่ ๑๑ บริเวณผนังสาธารณะทั่วหมู่บ้าน มีภาพสัตว์และแมลงต่างๆ ที่อยู่ในท้องถิ่นบนผนังกำแพงรั้วปากทางหมู่บ้านทางทิศใต้,ภาพรถอีแต่นับรถทุกชั่วโมงเปลือกบนผนังห้องสมุดชุมชน, ภาพกระต๊อบใบตอง ณ บริเวณสะพานทำน้ำหมู่บ้านที่ใช้จัดงานประเพณียี่เป็ง อันเกิดขึ้นในเทศกาลพอดี้ โดยน้องๆเยาวชนโรงเรียนฝางชนูปถัมภ์ ,น้องๆ จากสาขาจิตรกรรม มทร.ล้านนา,น้องๆ โรงเรียนบ้านเปียง ,น้องๆ โรงเรียนกิวแลน้อย และโรงเรียนสันป่าตองวิทยาฯ ที่มาร่วมอบรมในกิจกรรม โดยมี ครูทองสุข สมบูรณ์ อ.วุฒิพร ฐูปเพ็ง ครูจันทร์ เวียงจันทร์ เป็นวิทยากรสอน และศิลปินจิตอาสาร่วมเป็นสต๊าฟหากมาเที่ยวสันป่าตองไม่ควรพลาด ๖ จุดเช็คอินภาพ ๓ มิติ บนผนังสาธารณะบ้านดง



<https://www.youtube.com/watch?v=PGLguPP2ofI&feature=youtu.be>

ภาพที่ ๑๓๒ สื่อประชาสัมพันธ์สู่สาธารณชน บ้านดง



เมื่อวันที่ ๒๕ พฤศจิกายน พ.ศ.๒๕๖๒ เปิดโครงการศิลปะเชิงพุทธสู่ชุมชนบนผนังสาธารณะ โดยสำนักงานวิจัยแห่งชาติ (วช.) ร่วมกับ สถาบันวิจัยพุทธศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย ได้ดำเนินกิจกรรมสร้างสรรค์สู่ชุมชนบ้านดอนไชย หมู่ที่ ๗ ตำบลกลางเวียง อ.เวียงสา จ.น่าน มีนายมานิตย์ โกวฤทธิ์ หัวหน้าโครงการ กล่าวรายงาน ได้รับเกียรติจากนายสมบัติ สิทธิวงศ์ รองนายกเทศบาลตำบลกลางเวียง เป็นประธานเปิดการดำเนินกิจกรรมพร้อมด้วย นายสกุล อุ่นเรือน ผู้ใหญ่บ้านดอนไชย พระครูประสิทธิ์นันทคุณ เจ้าอาวาสวัดดอนไชย นายอดิศักดิ์ ศรีเทพปราษฎ์ชุมชน นายวิระพันธ์ การินไชย หัวหน้ากลุ่มงานสารสนเทศการพัฒนาชุมชน สำนักงานพัฒนาชุมชนจังหวัดน่าน และคุณฐานิตา ยศอาจ พัฒนาการตำบลกลางเวียง โดยมีกิจกรรมในโครงการศิลปะเชิงพุทธสู่ชุมชนบนผนังสาธารณะ ประกอบด้วย ๓ กิจกรรม

๑. การวาดภาพ ๓D วิธีชุมชนบนผนังสาธารณะ จำนวน ๕ ชั้น เขียนผนังด้านในอาคาร
อเนกประสงค์ ๒ ชั้น ผนังด้านนอกอาคาร ๓ ชั้น โดยศิลปิน นายมานิตย์ โกวฤทธิ, นายวินัย กุดนอก,
นายวุฒิพร ฐูปเพ็ง, น.ส.จันทรา เวียงจันทร์, นายวิทยา สุทธะรัตน์, นายวรยุทธ สุนันตา, นายพรชัย
แก้วปิ่นใจ, นายสมบูรณ์ สูงขาว, นายมานพ สีระแปง, นายชัชวาล ปรัง

๒. การเสวนาเวทีชาวบ้าน “งานศิลปะ สู่วิถีชุมชน” ได้จัดที่อาคารอเนกประสงค์บ้านดอน
ไชย

๓. กิจกรรมเชิงปฏิบัติการ “ป้ายสี ตัดไม้ฟัน ปันจินตนาการ” ในบริเวณผนังข้างวัดดอนไชย
มีเยาวชนร่วมกิจกรรมจำนวน ๓๐ คน

กิจกรรมดังกล่าวได้รับการสนับสนุนจากเทศบาลตำบลกลางเวียง กรรมการหมู่บ้าน
ปราชญ์ชุมชน ชาวบ้าน กลุ่มเยาวชนในท้องถิ่น และนักเรียนที่สนใจเข้าร่วมกิจกรรมจำนวนมาก
ณ อาคารอเนกประสงค์ชุมชนบ้านดอนไชย อ.เวียงสา จ.น่าน

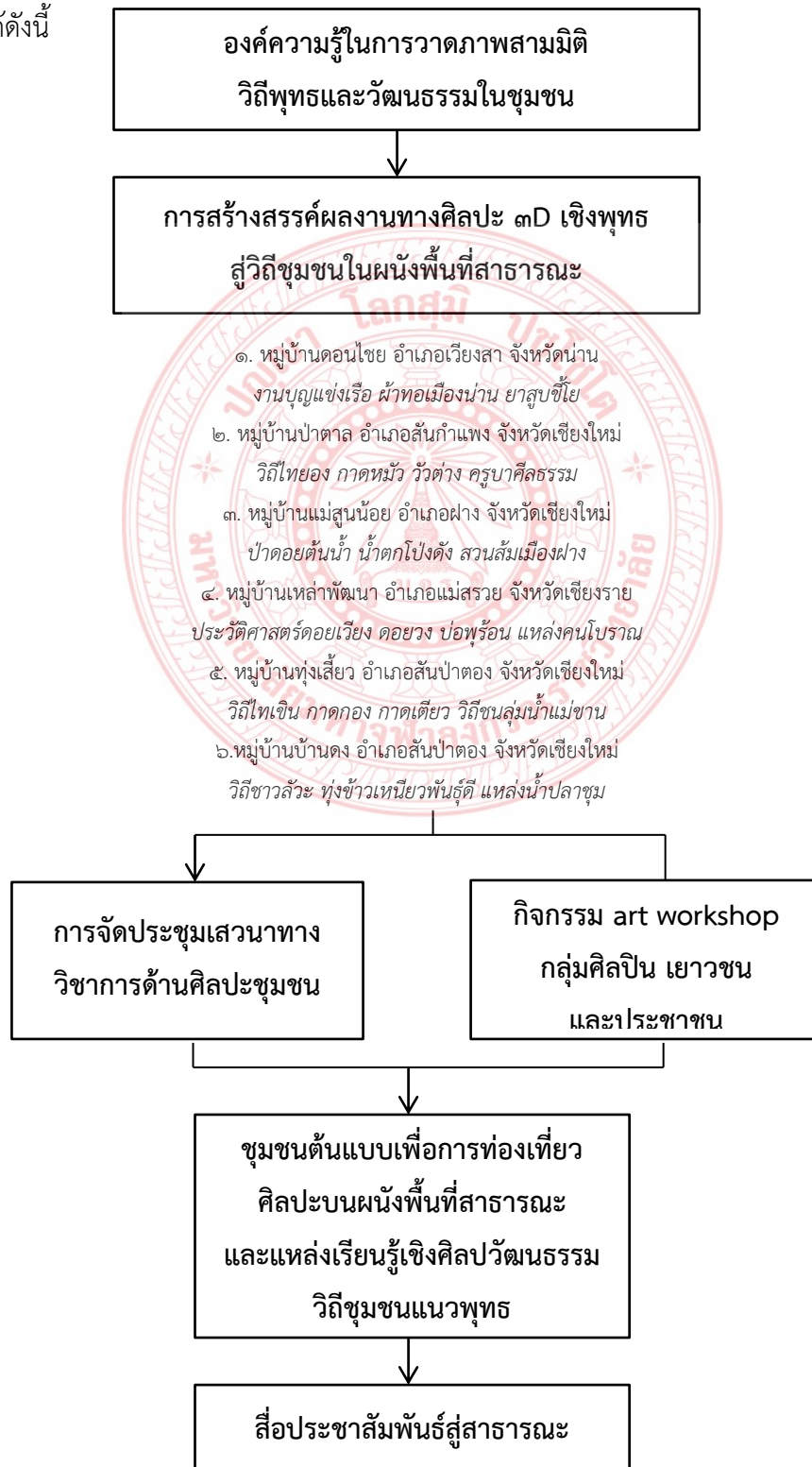


<https://www.youtube.com/watch?v=gaQIuWORYYY&feature=youtu.be>

ภาพที่ ๑๓๓ สื่อประชาสัมพันธ์สู่สาธารณชน บ้านดอนไชย

๔.๔ สรุปองค์ความรู้

โครงการวิจัยย่อยที่ ๒ เรื่อง “ศิลปะเชิงพุทธสู่วิถีชุมชนบนผนังพื้นที่สาธารณะในจังหวัดเชียงใหม่” ภายใต้แผนงานวิจัยเรื่อง “The City of Arts: การสร้างเมืองศิลปะเชิงสร้างสรรค์ในสังคมไทย” เป็นการวิจัยเชิงปฏิบัติการ (Action Research) โดยการสร้างสรรค์ผลงานทางศิลปะในผนังพื้นที่สาธารณะของเมืองท่องเที่ยวในรูปแบบการสร้างภาพสามมิติ จำนวน ๖ แห่ง สรุปองค์ความรู้ได้ดังนี้



บทที่ ๕

บทสรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

โครงการวิจัยย่อยที่ ๒ เรื่อง “ศิลปะเชิงพุทธสู่วิถีชุมชนบนผนังพื้นที่สาธารณะในจังหวัดเชียงใหม่” ภายใต้แผนงานวิจัยเรื่อง “The City of Arts: การสร้างเมืองศิลปะเชิงสร้างสรรค์ในสังคมไทย” มีวัตถุประสงค์ ๓ ประการคือ (๑) เพื่อศึกษาการสร้างสรรค์ผลงานทางศิลปะในผนังพื้นที่สาธารณะของเมืองท่องเที่ยว (๒) เพื่อสร้างสรรค์ผลงานทางศิลปะเชิงพุทธสู่วิถีชุมชนในผนังพื้นที่สาธารณะในรูปแบบการสร้างภาพ ๓ มิติ ที่มีความเหมาะสมและสอดคล้องกับวัฒนธรรมท้องถิ่น (๓) เพื่อพัฒนาเมืองให้เป็นแหล่งท่องเที่ยวทางศิลปะ และแหล่งเรียนรู้เชิงศิลปวัฒนธรรม วิถีชุมชนแนวพุทธ ในรูปแบบที่มีเอกลักษณ์เฉพาะตน การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงปฏิบัติการ (Action Research) โดยการสร้างสรรค์ผลงานทางศิลปะในผนังพื้นที่สาธารณะของเมืองท่องเที่ยวในรูปแบบการสร้างภาพสามมิติ ที่มีความเหมาะสมและสอดคล้องกับวัฒนธรรมท้องถิ่น จำนวน ๖ แห่ง โดยการสำรวจข้อมูลเบื้องต้นและคัดเลือกชุมชนเป้าหมายแบบเจาะจง (Purposive Sampling) เพื่อรวบรวมข้อมูลในเชิงกายภาพของพื้นที่ ๖ แห่ง จากการสัมภาษณ์และสนทนากลุ่มกับกลุ่มประชากรผู้ให้ข้อมูลสำคัญ (Key Information) เพื่อรวบรวมข้อมูลความคิดเห็นเกี่ยวกับรูปแบบในการวาดภาพสามมิติที่สอดคล้องกับวิถีพุทธและวัฒนธรรมในชุมชน การวิเคราะห์ข้อมูลใช้การพรรณนาความ (Descriptive Presentation) ประกอบภาพถ่ายพร้อมการบรรยายเกี่ยวกับ และจัดทำสื่อสิ่งพิมพ์ วีดีโอ ผลงานวิจัย วิดีทัศน์นำเสนอ และนวัตกรรมเพื่อเผยแพร่ความรู้สู่สาธารณชน รวมทั้งการจัดทำแผนปฏิบัติการ และเผยแพร่สู่สื่อสารมวลชน สื่อสารสนเทศ วารสารท่องเที่ยวและวัฒนธรรม และจัดพิมพ์เป็นเอกสารรายงานวิจัยฉบับสมบูรณ์ ซึ่งคณะผู้วิจัยได้สรุปประเด็นการวิจัยไว้ดังนี้

๕.๑ บทสรุป

จากผลการศึกษาการสร้างสรรค์ผลงานทางศิลปะของเมืองท่องเที่ยว พบว่า เมืองท่องเที่ยวทางศิลปะในญี่ปุ่นเป็นต้นแบบเมืองศิลปะ มีอยู่หลายเมืองที่น่าสนใจ อาทิ เมือง Fukiage จังหวัด Kagoshima โครงการ FUKIAGE WONDER MAP เมือง Osaka ในชื่อโครงการ Osaka

Canvas Project จังหวัด Hiroshima ในชื่อโครงการ Hiroshima Art Project เมือง Maizuru ใน Kyoto ในชื่อโครงการ MAIZURU RB Art Project เมือง Toride จังหวัด Ibaraki ในชื่อโครงการ Toride Art Project เมือง Beppu ในชื่อโครงการ Beppu Project ซึ่งเมืองที่เป็นต้นแบบของการทำเมืองศิลปะ คือ เกาะ Naoshima จังหวัด Kagawa ในชื่อโครงการ Naoshima Art Project ที่เกิดจากความร่วมมือของเมือง Naoshima กับบริษัท Benesse และจัดเทศกาลร่วมกับเกาะต่างๆ ซึ่งมีศิลปินทั้งในและต่างประเทศเข้าร่วมงาน รวมทั้งมีกิจกรรมของกลุ่มอาสาสมัคร koebitai จุดเด่นและจุดขายของเมืองศิลปะ คือ การระดมสุดยอดผลงานของเหล่าศิลปินร่วมสมัยมาจัดแสดงให้นักท่องเที่ยวได้ชื่นชมท่ามกลางทิวทัศน์อันงดงามของทะเลเซโตะ-โนโกะ ภายใต้คอนเซ็ปต์ “ชีวิตที่ดี (Living Well)” เพื่อสะท้อนให้เห็นว่า ชีวิตของมนุษย์นั้นเชื่อมโยงกับศิลปะและธรรมชาติ โดยศิลปะที่ดีจะช่วยขัดเกลาจิตวิญญาณของมนุษย์ให้กลับคืนสู่ธรรมชาติอีกครั้ง นอกจากนี้ รูปแบบสถาปัตยกรรมของพิพิธภัณฑ์บนเกาะ ยังได้รับการออกแบบโดยสถาปนิกแถวหน้าของญี่ปุ่น ทะดะโอะ อันโด (Tadao Ando) กลุ่มอาคารจึงดูทันสมัย พิพิธภัณฑ์ศิลปะชิชู (Chichu Art Museum) ได้รับการออกแบบพื้นที่ให้ซ่อนอยู่ใต้ดิน เพื่อป้องกันการรบกวนภูมิทัศน์อันงดงามของเมือง และที่ท่าเรือประจำเมืองยังมีประติมากรรมฟักทอง ดอกยี่อว่า นะโอะชิมะไม่ได้จมอยู่กับอดีตของหมู่บ้านชาวประมงที่ถูกทอดทิ้งอีกต่อไป หากถูกสร้างภาพจำใหม่ในฐานะเมืองที่ฟื้นคืนจากความล่มสลาย มาเป็นโอกาสใหม่ในการสร้างอัตลักษณ์ของเมืองให้เป็นศูนย์กลางของศิลปะร่วมสมัยระดับโลก และก้าวไปสู่ความเป็นโมเดิร์นเจแปนอย่างเต็มตัว สอดคล้องกับนโยบายกอบกู้เศรษฐกิจและอัตลักษณ์แห่งชาติ “คุล เจแปน” ของรัฐบาล อย่างไรก็ตาม นะโอะชิมะนั้นไม่ได้พุ่มพอกและเติบโตมาจากพื้นฐานทางสังคมที่นิยมชมชอบศิลปะ ทำให้ประชาชนส่วนใหญ่ยังขาดความรู้ความเข้าใจในศิลปะร่วมสมัย และไม่ได้มีส่วนร่วมในการขับเคลื่อนเมืองอย่างเต็มรูปแบบ ยังขาดการนำอัจฉริยภาพแห่งท้องถิ่นของชาวประมงมาบูรณาการเข้ากับกลยุทธ์การพัฒนาเมืองอย่างจริงจัง ยังเป็นที่น่าติดตามต่อไปว่า การพัฒนาเมืองแห่งนี้จะดำเนินต่อไปในทิศทางใด องค์กรบริหารส่วนท้องถิ่นจะหาวิธีจัดการสร้างรายได้และความเป็นอยู่ที่ดีให้กับชุมชนในระยะยาวได้หรือไม่ หรือแท้จริงแล้ว พื้นที่ศิลปะต่างๆ ในมุมเมือง ก็เป็นเพียงแหล่งท่องเที่ยวตามกระแสนิยมอีกแห่งหนึ่งเท่านั้น

ส่วนการสร้างสรรค์ผลงานทางศิลปะในผนังพื้นที่สาธารณะของเมืองท่องเที่ยวในไทย ปัจจุบัน พบว่ามีหลายแห่ง เช่น ศิลปะแนวสตรีทอาร์ต เทศบาลนครลำปาง ณ หมู่บ้านกองต้า อ.เมือง จ.ลำปาง ชุมชนที่เน้นการสร้างศิลปะบนผนังกำแพงในหมู่บ้านเป็นเรื่องราวอัตลักษณ์ของพื้นที่ถิ่น ศิลปะบนผนังชุมชนตัวอย่าง ณ ศาลเจ้าแม่ลิ้มกอเหนี่ยว อ.เมือง จ.ปัตตานี ชุมชนที่เน้นการสร้างศิลปะบนผนังต่างๆ เป็นเรื่องราวอัตลักษณ์ของพื้นที่ถิ่นภาคใต้ รวมไปถึงศิลปะสตรีทอาร์ต “ถนนนางงาม” เทศบาลนครยะลา และศิลปะสตรีทอาร์ต เทศบาลนครสงขลา ซึ่งยังถือว่าเป็นแนวทางใน

ระยะเริ่มต้นของการก่อเกิดศิลปะบนผนังพื้นที่สาธารณะของเมืองไทยว่าจะทานทนหรือยั่งยืนต่อไปใน อนาคตหรือไม่อย่างไร

การสร้างสรรคผลงานทางศิลปะในผนังพื้นที่สาธารณะของเมืองท่องเที่ยว พบว่า จากผล การศึกษาประวัติศาสตร์ชุมชน และอัตลักษณ์ของท้องถิ่น ได้นำไปสู่การสร้างสรรคผลงานทางศิลปะ เชิงพุทธสู่วิถีชุมชนในผนังพื้นที่สาธารณะ ในรูปแบบภาพ ๓ มิติ ทั้ง ๖ แห่ง คือ

๑. หมู่บ้านดอนไชย อำเภอเวียงสา จังหวัดน่าน มีอัตลักษณ์และความภูมิใจของชุมชน คือ เรือแข่งในงานบุญแข่งเรือ ผ้าทอเมื่อน่าน และเป็นแหล่งผลิตยาสูบที่สำคัญของเมื่อน่าน พร้อมทั้ง ยังคงดำเนินวิถีชีวิตอาชีพหาปลาในลุ่มน่าน

๒. หมู่บ้านป่าตาล อำเภอสันกำแพง จังหวัดเชียงใหม่ มีอัตลักษณ์และความภูมิใจของ ชุมชน คือ ความเป็นคนไทเขิน ที่ประกอบอาชีพวัวต่างสินค้าและการค้าขายมาแต่โบราณ เป็นแหล่ง ของพระพุทธศาสนาที่มีพระภิกษุครูบาที่มีชื่อเสียงและได้รับการยกย่องเคารพศรัทธา

๓. หมู่บ้านแม่สุ่น้อย อำเภอฝาง จังหวัดเชียงใหม่ มีอัตลักษณ์และความภูมิใจของชุมชน คือ ภูมิประเทศที่เป็นแหล่งป่าต้นน้ำสำคัญของอำเภอฝาง มีแหล่งน้ำตกโป่งต้ง เป็นแหล่งท่องเที่ยว ทางธรรมชาติ มีสัตว์ป่าหายาก เช่น เต่าปูลู แหล่งผลิตส้มที่มีชื่อเสียง และการใช้วิถีภูมิปัญญาในการ ประกอบอาชีพทางการเกษตร คือ การทำไร่ทำนา และจิตศรัทธาในการทำบุญทำทานตามแบบอย่าง ของพุทธศาสนิกชน

๔. หมู่บ้านเหล่าพัฒนา อำเภอแม่สรวย จังหวัดเชียงราย มีอัตลักษณ์และความภูมิใจของ ชุมชน คือ โบราณสถานและโบราณคดีดอยเวียง ดอยวง แหล่งคนโบราณยุคหิน ซึ่งเป็นแหล่งเรียนรู้ ก่อนประวัติศาสตร์ที่สำคัญของอำเภอแม่สรวย มีแหล่งบ่อพุร้อนทางธรรมชาติที่สวยงาม

๕. หมู่บ้านทุ่งเสี้ยว อำเภอสันป่าตอง จังหวัดเชียงใหม่ มีอัตลักษณ์และความภูมิใจของ ชุมชน คือ วิถีชาวไทเขิน บ้านเรือนโบราณที่ได้รับการอนุรักษ์ไว้ และเป็นแหล่งท่องเที่ยวทาง วัฒนธรรมที่สำคัญของอำเภอสันป่าตอง มีกิจกรรมกาตอง กาดเตียว ที่ไว้ต้อนรับนักท่องเที่ยว

๖. หมู่บ้านบ้านดง อำเภอสันป่าตอง จังหวัดเชียงใหม่ มีอัตลักษณ์และความภูมิใจของ ชุมชน คือ วิถีชาวลัวะ และเป็นแหล่งเพาะปลูกข้าวเหนียวพันธุ์ดีของอำเภอสันป่าตอง และเป็นข้าว เหนียวที่ได้รับยกย่องว่า อร่อยที่สุดในประเทศไทย อีกทั้งเป็นแหล่งน้ำที่มีปลาและสัตว์น้ำชุกชุม

จากผลการลงพื้นที่สำรวจและร่วมประชาคมกับชาวบ้านในชุมชนทั้ง ๖ แห่ง ได้นำไปสู่ การสร้างสรรคจิตรกรรมฝาผนังสาธารณะที่สอดคล้องกับวิถีวัฒนธรรมชุมชนชาวพุทธ โดยการ ถ่ายทอดศิลปะในรูปแบบภาพ ๓ มิติ ในลักษณะสมจริง เพื่อดึงดูดให้ผู้ชมเข้าร่วมถ่ายภาพกับภาพ ศิลปะ มีขั้นตอนในการสร้างสรรคงาน ดังนี้

๑. การตรวจสอบรอยชำรุดหรือปูนกะเทาะของผนัง ถ้ามีรอยชำรุดใช้วิธีอุดด้วยเคมีโป๊ ผนังและขัดสีเก่าออกด้วยกระดาษทราย ล้างผนังเพื่อเอาฝุ่นออก รองพื้นด้วยน้ำยารองพื้น

๒. การพิมพ์ภาพร่างต้นแบบและเตรียมสีและอุปกรณ์ต่างๆ
๓. ใช้แผ่นเรียบสำเร็จรูปปิดช่องรูที่ไม่ต้องการ
๔. การโป๊ผนังในบางจุดที่มีการชำรุด
๕. ฉายภาพขยายต้นแบบด้วยโปรเจคเตอร์บนผนังแล้วใช้ฟู่กันร่างเส้นตามภาพ
๖. การลงพื้นโครงสีโดยรวมตามภาพร่างและเติมจินตนาการของศิลปินให้เต็มพื้นที่ผนังด้วยลูกกลิ้งสีและกาพ่นสี

๗. การเก็บรายละเอียดด้วยสีอะคริลิคคุณภาพสูง โดยใช้ฟู่กันแบนและฟู่กันกลมขนาดต่างๆ พร้อมกับการเติมมุมเล่นในมุมมองแบบ ๓ มิติ

๘. เทพื้นด้วยปูนซีเมนต์เพื่อป้องกันความชื้นจากดินสูง ๑๐-๒๐ ซม. โดยประมาณ แล้วทิ้งไว้ให้แห้งสนิท ๑๐-๑๕ วัน ก่อนที่จะวาดภาพลงบนพื้นอีกครั้ง

๙. เมื่อพื้นแห้งสนิทแล้ว การวาดภาพเชื่อมต่อให้เป็นเนื้อเดียวกันเป็นสิ่งสำคัญของภาพ ๓ มิติ เนื่องจากเป็นจุดและมุมมองที่สามารถหลอกสายตา เมื่อคนเข้าไปยืนถ่ายภาพบนพื้นเสมือนอยู่ในสิ่งแวดล้อมที่วาดบนผนังได้ แต่หากวาดภาพมาสมจริงจะทำให้เกิดเป็นจุดขัดสายตา

๑๐. นำน้ำยาเคลือบผนังคุณภาพสูงผสมน้ำสะอาดให้เหลวพอประมาณแล้วทาผนังด้วยลูกกลิ้งสีให้ทั่วภาพจะช่วยรักษาภาพเขียน กันฝุ่น แดด ฝน อีกทั้งภาพยังมีสีที่สดและสวยงามมากขึ้นจนภาพจิตรกรรม ๓ มิติเสร็จสมบูรณ์

จากผลการพัฒนาเมืองให้เป็นแหล่งท่องเที่ยวทางศิลปะ และแหล่งเรียนรู้เชิงศิลปวัฒนธรรม วิถีชุมชนแนวพุทธ ในรูปแบบที่มีเอกลักษณ์เฉพาะตน การดำเนินงานสร้างสรรค์ภาพจิตรกรรม ๓ มิติแก่ชุมชนสำเร็จแล้ว ผู้วิจัยได้เลือกวิธีการถ่ายทอดความรู้ทั้งเชิงทฤษฎีและปฏิบัติการแก่ชุมชน โดยการจัดทำเวทีเสวนาแลกเปลี่ยนความรู้ของนักวิชาการ ผู้นำชุมชนหลายระดับ ปราชญ์ชาวบ้านและผู้รู้ ผู้ที่มีส่วนสำคัญในการพัฒนาขับเคลื่อนผลงานศิลปะที่เกิดขึ้นไปสู่การท่องเที่ยวให้ชุมชนได้รับฟัง อีกทั้งยังจัดกิจกรรม “ป้ายสี แต้มผืน ปันจินตนาการ” ที่ให้ความรู้ในเชิงปฏิบัติการศิลปะภาพ ๓ มิติ แก่เยาวชนในพื้นที่ และการใช้สื่อประชาสัมพันธ์สู่สาธารณชนในรูปแบบสื่อสารสนเทศ เพื่อเผยแพร่ผลงานวิจัยสู่สาธารณะชนในวงกว้าง

สรุปองค์ความรู้ที่ได้จากผลการวิจัย ดังนี้ (๑) การรวบรวมและศึกษาองค์ความรู้ในการวาดภาพสามมิติวิถีพุทธและวัฒนธรรมในชุมชน (๒) การสร้างสรรค์ผลงานทางศิลปะ ๓D เชิงพุทธสู่วิถีชุมชนในผนังพื้นที่สาธารณะ (๓) การจัดประชุมเสวนาทางวิชาการด้านศิลปะชุมชนเพื่อถ่ายทอดความรู้ ความรู้สึกให้กับชาวบ้านในชุมชน รวมทั้ง หน่วยงานราชการและเอกชน (๔) การจัดกิจกรรม art workshop ระหว่างกลุ่มศิลปิน เยาวชน และประชาชน เพื่อสืบต่อเรื่องราวทางศิลปะให้ยั่งยืนต่อไป (๕) การพัฒนาให้เป็นชุมชนต้นแบบเพื่อการท่องเที่ยวศิลปะบนผนังพื้นที่สาธารณะและแหล่งเรียนรู้เชิงศิลปวัฒนธรรมวิถีชุมชนแนวพุทธ และ (๖) การใช้สื่อประชาสัมพันธ์สู่สาธารณะ

๕.๒ อภิปรายผล

แนวคิดสำคัญที่สามารถนำมาปรับใช้ในการพัฒนาศิลปะเชิงพุทธสู่วิถีชุมชนในผนังพื้นที่สาธารณะ คือ แนวคิดการสร้างเมืองแบบมาจิซึคิริ [Machizukuri] คือ การสรรค์สร้างเมืองโดยมีการร่วมมือจากกลุ่มต่างๆ ที่หลากหลาย และเป็นการพัฒนาคุณภาพชีวิตและสร้างเสน่ห์ของเมือง บนฐานทุนทางวัฒนธรรมทั้งที่เป็นสิ่งที่จับต้องได้และจับต้องไม่ได้ แนวคิดนี้เป็นการอาศัยกำลังของคนในท้องถิ่นในการพัฒนาเป็นสำคัญ คนในท้องถิ่นสามารถสร้างความเป็นท้องถิ่นออกมาได้อย่างเหมาะสม หรือสอดคล้องกับความต้องการของคนในท้องถิ่นมากกว่าการบริหารจัดการจากภาครัฐฝ่ายเดียว เป็นแนวคิดปรัชญาการสร้างเมือง คือ โครงการสร้างเมืองที่พยายามให้ประชาชนมีจิตสำนึกต่อท้องถิ่นที่ตนอาศัยอยู่ และให้ประชาชนที่อาศัยอยู่ในพื้นที่สามารถพัฒนาท้องถิ่นของตัวเองได้ด้วยตัวเอง เพื่อร่วมกันสร้างชุมชนที่น่าอยู่ มีชีวิตชีวาและมีเสน่ห์ ตามแบบฉบับที่ประชาชนต้องการอย่างแท้จริง ฉะนั้น การท่องเที่ยวจะต้องให้ความสำคัญกับมรดกทางวัฒนธรรมด้วยการวางศิลปวัฒนธรรมเป็นศูนย์กลาง และนำธุรกิจที่เกี่ยวข้องกับวัฒนธรรมมาล้อมรอบ ผลประโยชน์จากการท่องเที่ยวในรูปแบบนั้นนอกจากจะเป็นการอนุรักษ์แล้ว ยังเป็นวิธีการหนึ่งในการพัฒนาเมืองให้ดียิ่งขึ้นอีกด้วย ที่สำคัญคือยังสามารถส่งต่อวัฒนธรรมไปยังคนรุ่นต่อไปในอนาคต

โครงการศิลปะ (Art Project) ในการสร้างเมือง เป็นแนวทางหนึ่งในการพัฒนาเมืองโดยใช้ทรัพยากรที่มีอยู่แล้วในสังคม ทั้งทรัพยากรบุคคล ทรัพยากรความรู้ และทรัพยากรทางกายภาพ หลากท้องถิ่นในประเทศญี่ปุ่นได้หันมาพัฒนาท้องถิ่นโดยเจาะจงในด้านศิลปะ ซึ่งหนึ่งในนั้นคือการสร้างโครงการศิลปะ (Art Project) ส่วนแนวคิดในการสร้างสรรค์ศิลปะเพื่อพัฒนาเมืองนั้นมีอยู่หลากหลายแนวคิด ขอยกตัวอย่างมานำเสนอ เช่น การตีความศิลปะในสร้างสรรค์เอกลักษณ์ใหม่ (Reinterpret Arts, Create New Identity) การสร้างพื้นที่ศิลปะทางสังคม (Art Space X Community)

ปัจจุบันการผลักดันศิลปะพื้นที่สาธารณะให้กลายเป็นจุดเด่นให้กับชุมชน เพื่อขยายไปสู่ต้นทุนอื่นๆ เช่น การท่องเที่ยว การค้าขายผลิตภัณฑ์ชุมชน และการสร้างอัตลักษณ์ที่นำไปสู่ความรู้สึกภาคภูมิใจในท้องถิ่นของตนเอง นับว่าเป็นการใช้ต้นทุนจากความคิดสร้างสรรค์ในการต่อยอดความรู้ทางวัฒนธรรม ในแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ โดยมีศิลปะเป็นหนึ่งในต้นทุนทางธุรกิจที่สามารถสร้างมูลค่าให้กับชุมชนได้ แนวทางการนำความคิดสร้างสรรค์ของศิลปะพื้นที่สาธารณะมาต่อยอดสู่เศรษฐกิจสร้างสรรค์มี ๒ ด้านใหญ่ ๆ ได้แก่

๑. ด้านผลิตภัณฑ์ และธุรกิจท่องเที่ยว เป็นการดึงอัตลักษณ์ในผลงานของศิลปินที่ได้รับ ความนิยมมาเป็นส่วนหนึ่งของผลิตภัณฑ์ หรือเป็นส่วนเสริมในการออกแบบ เช่น การใช้ Tag ของ

ศิลปินมาเป็นลายเส้นยึด ผลิตภัณฑ์ชุมชนต่างๆ การทำงานสร้างสรรค์นี้ช่วยกลุ่มเป้าหมายในเชิงพาณิชย์ เช่น การสร้างสรรค์งานศิลปะพื้นที่สาธารณะให้เป็นส่วนหนึ่งในการจัดแสดงสินค้า ดิสเพลย์ สร้างบรรยากาศในร้านค้า ร้านกาแฟ โฮมเตย์ อาคารธุรกิจ และสถานท่องเที่ยวต่าง ๆ ในชุมชน การใช้ตัวละคร (Character) ที่วาดขึ้นโดยศิลปินพื้นที่สาธารณะมาเป็นหุ่นโมเดล พวงกุญแจ ลายกระเป๋า หรือสินค้าผลิตภัณฑ์บางอย่างได้เชิญให้ศิลปินพื้นที่สาธารณะเข้ามามีส่วนร่วมกับการออกแบบสินค้าและผลิตภัณฑ์

๒. ด้านการสร้างแบรนด์ และการตลาด ไม่ได้ใช้เพียงแค่สินค้าที่จับต้องได้เท่านั้น แต่ยังเป็นการสื่อสารขององค์กรกับกลุ่มเป้าหมายอย่างเข้าใจ ซึ่งได้ถูกการวางแผนและออกแบบในการสื่อสารอย่างเป็นระบบ มีการเน้นความสำคัญของคุณค่า ปัจจัยหนึ่งที่มีความสำคัญ คือ การมีจุดยืนที่แข็งแกร่ง มีเป้าหมายไปที่การสื่อสารกับกลุ่มเป้าหมายเฉพาะกลุ่มอย่างมีรสนิยมในรูปแบบของตนเองที่มีความแตกต่างท่ามกลางตลาดที่เต็มไปด้วยการแข่งขัน เช่น แบรินด์สินค้า เป็นต้น การจะสร้างแบรนด์หรือตราสินค้าให้คงอยู่ จะต้องมีการวิเคราะห์แผนงานที่ดี เพื่อให้แบรนด์สินค้านั้นสามารถครองใจและสร้างให้ผู้บริโภคเกิดความจงรักภักดีต่อแบรนด์สินค้า

อย่างไรก็ตาม แม้ศิลปะพื้นที่สาธารณะนั้นจะมีประสิทธิภาพในการสื่อสารศิลปะสู่สาธารณะที่สูงกว่าศิลปะที่จัดแสดงในแกลลอรีหรือสตูดิโอ เนื่องจากเป็นการสื่อสารในพื้นที่วงกว้างถึงกระนั้น ในสังคมไทยยังไม่ได้มองถึงคุณค่าที่เป็นเนื้อหาสาระของงานศิลปะพื้นที่สาธารณะอย่างจริงจังมากนัก ส่วนใหญ่จะคำนึงถึงความสวยงามในผลงานของศิลปินเป็นหลัก เนื่องจากความแตกต่างในวัฒนธรรม ความรู้ และประสบการณ์ทำให้แตกต่างกันกับศิลปะพื้นที่สาธารณะในต่างประเทศที่สะท้อนเนื้อหาที่รุนแรงและลึกซึ้งกว่า แต่ในด้านการสื่อสารในระดับความสวยงามนั้นก็เพียงพอที่จะสามารถสร้างประโยชน์ให้สังคมได้ ถึงอย่างนั้น คนในสังคมก็ยังไม่รู้สึกลึกซึ้งกับศิลปะพื้นที่สาธารณะมากนัก แต่เนื่องจากการพบเห็นเป็นจำนวนมากขึ้นจนชินตาและกลายเป็นส่วนหนึ่งของเมืองไปโดยไม่รู้ตัว จึงไม่ได้รู้สึกขัดแย้ง แต่ในอนาคต ศิลปะพื้นที่สาธารณะจะมีบทบาทในการสร้างมูลค่าแก่ธุรกิจให้เพิ่มมากขึ้นตั้งแต่ในระดับชุมชน ตำบล ถึงระดับจังหวัด และประเทศ เพราะเคยประสบความสำเร็จมาแล้วในต่างประเทศ แต่ในสังคมไทยนั้นยังเป็นสิ่งใหม่ และกำลังได้รับความนิยมในหลายจังหวัดที่ต้องอาศัยการส่งเสริมในหลายๆ ด้านควบคู่กันไปทั้งด้านความสวยงาม การท่องเที่ยว และการโฆษณา ทั้งนี้การต่อยอดศิลปะพื้นที่สาธารณะสู่ธุรกิจ ต้องมีความชัดเจนในเรื่องเนื้อหา มีทักษะในการประยุกต์ที่ดี และต้องระมัดระวังไม่ให้เกิดการทำลายอัตลักษณ์ของท้องถิ่น และการเข้าถึงอารมณ์และจิตใจของผู้คนเพื่อให้ได้รับการตอบรับที่ดี นอกเหนือจากนั้น คือ การปลูกฝังให้เด็กและเยาวชนมีความซาบซึ้งในคุณค่าของศิลปะและเกิดสุนทรียภาพ พัฒนาลักษณะนิสัยให้มีระเบียบวินัยในการทำงาน รู้จักใช้เวลาว่างให้เกิดประโยชน์ต่อตนเองและต่อส่วนรวม สามารถอยู่ร่วมกับสังคมอย่างมีความสุข การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของเด็กและเยาวชนในชุมชนให้รู้สึก

ภาคภูมิในผลงานสร้างสรรค์และอัตลักษณ์ความเป็นท้องถิ่นของตนเอง เพราะต่อไป เด็กและเยาวชน เหล่านี้จะเป็นกำลังในพัฒนาชุมชนและประเทศชาติต่อไป

๕.๓ ข้อเสนอแนะ

๑. ควรมีการพัฒนาแนวทางการจัดมหกรรมศิลปะร่วมสมัยนานาชาติในพื้นที่สาธารณะของประเทศไทย โดยผสมผสานระหว่างศิลปะที่แสดงอัตลักษณ์ไทยควบคู่กับความเป็นภูมิภาคเอเชียหรือเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ เพื่อพัฒนาเป็นศูนย์กลางแสดงและศูนย์กลางเรียนรู้ของประเทศ

๒. ภาครัฐหรือองค์กรท้องถิ่นที่มีความสนใจในการจัดสร้างศิลปะในพื้นที่สาธารณะของชุมชน ควรจัดตั้งองค์กรทางศิลปะหรือคณะกรรมการรับผิดชอบด้านการจัดมหกรรมศิลปะร่วมสมัยในพื้นที่สาธารณะโดยตรง เพื่อเตรียมความพร้อมด้านบุคลากร เช่น ศิลปินในท้องถิ่น สถานที่ และความรู้ในเชิงศิลป์ เพื่อพัฒนาแนวทางการจัดกิจกรรมทางศิลปะที่มีเอกลักษณ์และแตกต่างไปจากงานมหกรรมศิลปะในที่อื่น ซึ่งจะนำไปสู่การพัฒนาเป็นแหล่งท่องเที่ยวและธุรกิจการค้าในอนาคต

๓. ควรมีการสร้างสรรคสภาพแวดล้อมชุมชนเมืองให้น่าอยู่อาศัยโดยใช้ศิลปะในพื้นที่สาธารณะ สภาพแวดล้อมชุมชนเมืองที่น่าอยู่อาศัยนั้นจะต้องมีการปรับปรุงและสร้างสรรค์ใน ๓ มิติ คือ มิติแรก ความเป็นระเบียบเรียบร้อยของสภาพแวดล้อม มิติที่สอง การสร้างสรรค์สัญลักษณ์ของสภาพแวดล้อมชุมชนเมืองด้วยงานศิลปะ เพื่อให้เกิดจินตภาพสาธารณะ การอนุรักษ์งานสถาปัตยกรรมที่มีคุณค่าทางประวัติศาสตร์และคุณค่าทางสถาปัตยกรรม และในมิติที่สาม การสร้างสรรค์ความยั่งยืนของสภาพแวดล้อมชุมชนเมือง โดยการพัฒนาพื้นที่สีเขียว พื้นที่ลานเมือง ลานวัฒนธรรม และถนนคนเดิน ตลอดจนการกำหนดการใช้สอยพื้นที่แบบผสมผสาน

๔. ควรพัฒนาหลักสูตรความรู้ศิลปศึกษาแนวสตรีทอาร์ตแก่เด็กและเยาวชน และการเปิดพื้นที่สาธารณะของชุมชนให้เป็นสถานที่แสดงออกทางศิลปะของเด็กและเยาวชนในชุมชน เพื่อปลูกฝังความรักในศิลปะ การพัฒนาฝีมือ รวมไปถึงการปลูกฝังคุณค่าและความตระหนักถึงความมีตัวตนในสังคมของเด็กและเยาวชน ซึ่งจะเป็นกำลังในการพัฒนาชุมชนและประเทศชาติต่อไป



บรรณานุกรม

บรรณานุกรมประเภทพระไตรปิฎก

มหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย. **พระไตรปิฎกภาษาไทย**. ฉบับมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย. พิมพ์ครั้งที่ ๔. กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์มหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย, ๒๕๕๕.

บรรณานุกรมประเภทหนังสือ

๑. หนังสือทั่วไป

กาญจนา แก้วเทพ. **ศาสตร์แห่งสื่อและวัฒนธรรมศึกษา**. กรุงเทพมหานคร : เอดิสัน เพรส โปรดักส์. ๒๕๔๔.

กาญจนา แก้วเทพ และสมสุข หินวิมาน. **สายธารแห่งนักคิด ทฤษฎีเศรษฐศาสตร์การเมืองและสื่อสารการศึกษา**. กรุงเทพมหานคร : โรงพิมพ์ภาพพิมพ์, ๒๕๕๑.

กীরติ บุญเจือ. **ปรัชญาหลังนวยุค แนวคิดเพื่อการศึกษาแผนใหม่**. กรุงเทพมหานคร: ดวงกลม, ๒๕๔๕.

เกษม เพ็ญภินันท์. **ความโกลาหลของวัฒนธรรมศึกษา: ยกเครื่องเรื่องวัฒนธรรมศึกษา**. กรุงเทพมหานคร : ศูนย์มานุษยวิทยาสิรินธร (องค์การมหาชน), ๒๕๕๒.

จารุณี สุวรรณรัมย์. **กราฟฟิตี (graffiti) : การสื่อสารความหมายและอัตลักษณ์**. กรุงเทพมหานคร: มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์, ๒๕๔๗.

จันทน์ เจริญศรี. **โพสต์โมเดิร์นและสังคมวิทยา**. กรุงเทพมหานคร: วิชาษา, ๒๕๔๔.

ชุตินา บริสุทธิ์. **การศึกษาการสร้างเมือง (machizukuri) ด้วยศิลปะร่วมสมัย ภายในเมือง Kanazawa จังหวัด Ishikawa**. เชียงใหม่: มหาวิทยาลัยเชียงใหม่, ๒๕๕๗.

ไชยสิทธิ์ ชาญอาวูธ และพัชราภา เอื้ออมรวนิช. **การศึกษาคุณค่าด้านอัตลักษณ์ของศิลปะข้างถนน เพื่อการสร้างมูลค่าสู่เศรษฐกิจสร้างสรรค์**. กรุงเทพมหานคร : มหาวิทยาลัยราชภัฏธนบุรี. ๒๕๕๘.

ณัฐกานต์ กันธิ. **มะจิสุกุริ (Machitsukuri) กับการพัฒนาอุตสาหกรรมการท่องเที่ยว: กรณีศึกษา การพัฒนาอุตสาหกรรมการท่องเที่ยวในจังหวัดโออิตะ ประเทศญี่ปุ่น**. เชียงใหม่: มหาวิทยาลัยเชียงใหม่, ๒๕๕๕.

เดชติลภ ลิ้มวิรัตน์. **สตรีทอาร์ตสะท้อนสังคมวัตถุนิยม**. กรุงเทพมหานคร: คณะจิตรกรรม ประติมากรรมและภาพพิมพ์ มหาวิทยาลัยศิลปากร, ๒๕๕๖.

ธีรยุทธ บุญมี. **ถอดรื้อปรัชญาและศิลปะแบบตะวันตกเป็นศูนย์กลาง**. กรุงเทพมหานคร: สายธาร.

๒๕๕๖.

พฤทธิ ศุภเศรษฐศิริ. **แต่งงานเพื่อการแสดง**. กรุงเทพมหานคร: เศรษฐศิลป์, ๒๕๕๓.

พิน สาเสาว์. **๑๕๒ วัน ๑,๘๐๐ กม. นิเวศศิลป์ริมโขงของศิลปินนอกคอก**. กรุงเทพมหานคร : แพรวสำนักพิมพ์, ๒๕๕๑.

รัตนา โตสกุล. **มนต์คนเรื่องอำนาจ**. กรุงเทพมหานคร : คณะกรรมการสภาวิจัยแห่งชาติ, ๒๕๕๘.

วิรุณ ตั้งเจริญ. **ศิลปะหลังสมัยใหม่**. กรุงเทพมหานคร: อีแอนด์ไอคิว, ๒๕๕๗.

วันเฉลิม จันทร์พงษ์แก้ว. **คุณค่าทางการสื่อสารและมูลค่าทางธุรกิจของสตรีทอาร์ท**.

กรุงเทพมหานคร: มหาวิทยาลัยกรุงเทพ, ๒๕๖๐.

สิทธิเดช โรหิตะสุข. **กลุ่มศิลปวัฒนธรรมในประเทศไทย บทสำรวจสถานภาพ และ ความ**

เคลื่อนไหว ในช่วงปี พ.ศ.๒๕๑๖-๒๕๓๐. ม.ป.ท. : ม.ป.พ., ๒๕๕๒.

สุธี คุณาวิชยานนท์. **จากสยามเก่าสู่ไทยใหม่: ว่าด้วยความพลิกผันจากประเพณีสู่สมัยใหม่และร่วมสมัย**. พิมพ์ครั้งที่ ๒. กรุงเทพมหานคร: บ้านหัวแหลม, ๒๕๕๖.

อารี สุทธิพันธุ์. **ศิลปะนิยม**. กรุงเทพมหานคร: โอเดียนสโตร์, ๒๕๓๕.

อำนาจ เย็นสบาย. **สีสนและความงาม**. กรุงเทพมหานคร: ต้นอ้อ, ๒๕๕๓.

Edward Lucie-Smith. **Art in the Seventies**. New York: Cornell University Press, 1980.

Eric Felisbret. **Graffiti New York**. New York: Abrams, 2008.

Griswold W.. **Cultures and Societies in a Changing World**. Thousand Oaks, CA : Pine Forge Press., 2004.

Henle, M.. **Modern Geometries**. NJ: Prentice. 2001.

Louis Bou. **Street Art, The Spray File**. New York: Colin Design, 2005.

Miles, Malcolm. **Art, Space and the City: Public Art and Urban Futures**. New York: Psychology Press, 1997.

Ric Blackshaw. Liz Farrelly, **The Street Art Book 60 Artist in their own words**.

United States and Canada: Colindesign, 2008.

Roger Gastman. **Darin Rowland, Ian Sattler, Freight Train Graffiti**. Harry N. Abrams Inc, 2006.

Nicholas Ganz. **Graffiti word street art from five continents**. Singapore: C.S. Graphic, 2004.

๒. บทความในวารสารภาษาไทย

เด่นพงษ์ วงศาโรจน์. “แนวทางการสร้างสรรค์ผลงานร่วมสมัย”. ใน **ศิลปะวิจัย**. กรุงเทพมหานคร:

สันติศิริการพิมพ์, ๒๕๔๓: ๖๓.

เชเมม สายทอง. “เพอร์สเปคทีฟ”. **ก้าวทันโลกวิทยาศาสตร์**. ปีที่ ๘ (๑): ๒๕๕๑: ๑-๗.

ชญาวัฒน์ ปัญญาเพชร. “ศิลปะร่วมสมัยไทยภายใต้แนวคิดหลังอาณานิคมในทศวรรษที่ ๑๙๙๐”.

วารสาร วิจิตรศิลป์. ปีที่ ๖ ฉบับที่ ๑ มกราคม - มิถุนายน ๒๕๕๘: ๘๖ - ๑๒๗.

ไชยสิทธิ์ ชาญอาวูธ. “การศึกษาคุณค่าด้านอัตลักษณ์ของศิลปะข้างถนนเพื่อการสร้างมูลค่าสู่

เศรษฐกิจสร้างสรรค์”. **วารสารวิชาการมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์**. ปีที่ ๒๕ ฉบับที่ ๔๙

กันยายน - ธันวาคม ๒๕๖๐: ๒๕๗ - ๒๕๘.

ไชยสิทธิ์ ชาญอาวูธ. “ศิลปะข้างถนนการแสดงออกบนพื้นที่สาธารณะต่อเหตุการณ์สำคัญในสังคม”.

วารสารมหาวิทยาลัยราชภัฏธนบุรี. ปีที่ ๑๑ ฉบับที่ ๒ กรกฎาคม - ธันวาคม ๒๕๖๐:

๑๒๔ - ๑๓๕.

แมนฤทธิ์ เต็งยะ. “จากวัฒนธรรมกราฟฟิตีสู่งานสตรีทอาร์ตในประเทศไทย”. **Veridian E-Journal,**

Silpakorn University ฉบับภาษาไทย สาขามนุษยศาสตร์ สังคมศาสตร์ และศิลปะ.

ปีที่ ๙ ฉบับที่ ๒ เดือนพฤษภาคม - สิงหาคม ๒๕๕๙: ๒๔๓๓-๒๔๓๖.

รพีพรรณ สายันต์ตระกูล. “กราฟฟิตี สีสันอันขบถ”. **นิตยสารสารคดี**. (๒๓ (๒๗๑) ๒๕๕๐): ๑๓๘-

๑๗๒.

วิมลสิทธิ์ หรยางกูร. “การสร้างสรรค์สภาพแวดล้อมชุมชนเมืองที่น่าอยู่อาศัย: ปัญหาที่มองไม่เห็นและ

แนวทางแก้ไข”. **วารสารวิจัยและสาระสถาปัตยกรรม/การผังเมือง**. ๘ (๒). ๒๐๑๑: ๙-๑๐.

วินัดดา อุทัยรัตน์. “การศึกษาและออกแบบหนังสือสามมิติ เรื่อง สุตสาคร”. **วารสารมหาวิทยาลัย**

ศิลปากร ฉบับภาษาไทย. ปีที่ ๓๒ ฉบับที่ ๒ พ.ศ. ๒๕๕๕: ๕๕-๖๘.

วิรุณ ตั้งเจริญ. “ศิลปะหลังสมัยใหม่”. ใน **ศิลปะจินตทัศน์**. กรุงเทพมหานคร: สันติศิริการพิมพ์.

๒๕๔๒: ๓๗.

ศุภรา อรุณศรีมรกต. “การรับรู้ผ่านทัศนธาตุ: มุมมองใหม่จากงานออกแบบสู่งานศิลปะ”. **Veridian**

E-Journal, Silpakorn University ฉบับภาษาไทย สาขามนุษยศาสตร์ สังคมศาสตร์

และศิลปะ. ปีที่ ๑๑ ฉบับที่ ๑ เดือนมกราคม - เมษายน ๒๕๖๑: ๒๒๙๔ - ๒๓๐๐.

เสาวรภย์ กุสุมา ณ อุทธยา. “Creative Economy ทางเลือกใหม่ในการพัฒนาเศรษฐกิจไทย”.

Executive Journal. มกราคม - พฤษภาคม ๒๕๕๓: ๒๓ - ๒๘.

สปีศิริ แซ่ลี และ มนัสพงษ์ รักษาพล. “การออกแบบภาพวาดฝาผนังแบบดิจิทัล ๓ มิติ กรณีศึกษา

วรรณคดีเรื่องรามเกียรติ์”. **วารสารวิชาการ ศิลปะสถาปัตยกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัย**

นเรศวร. ปีที่ ๗ ฉบับที่ ๒ กรกฎาคม - ธันวาคม ๒๕๕๙: ๑๓๗-๑๔๕.

อโณทัย อุปค้ำ. “บทบาทและอิทธิพลของพื้นที่ศิลปะทางเลือกโปรเจค ๓๐๔ ที่มีต่อศิลปะร่วมสมัยไทย”. Veridian E-Journal, Slipakorn University ฉบับภาษาไทย สาขามนุษยศาสตร์ สังคมศาสตร์ และศิลปะ. ปีที่ ๘ ฉบับที่ ๒ เดือนพฤษภาคม – สิงหาคม ๒๕๕๘: ๒๙๐๖ – ๒๙๒๑.

๓. บทความจากหนังสือรวบรวมบทความ

สายันต์ แดงกลม. “ลัทธิในมนุษยศาสตร์ไทย”. ใน ความหลากหลายทางสังคมวัฒนธรรมในมนุษยศาสตร์. เกษม เพ็ญภินันท์, บรรณาธิการ, กรุงเทพมหานคร: วิชาษา, ๒๕๕๒.

วิรุณ ตั้งเจริญ. “กลุ่มศิลปะหลากหลายในคริสต์ศตวรรษที่ ๒๐ พื้นฐานของศิลปะและพื้นที่”. ใน ศิลปะและพื้นที่. กรุงเทพมหานคร: สันติศิริการพิมพ์, ๒๕๔๓: ๖๓-๖๔.

วิรุณ ตั้งเจริญ. “ปฏิริยาศิลปะดาดาอิมส์ บ็อบอาร์ต กระบวนการศิลปะหลังสงครามโลกครั้งที่ ๒ และภาพความจริงของศิลปะจินตทัศน์”. ใน จินตภาพ. กรุงเทพมหานคร: สันติศิริการพิมพ์. ๒๕๔๔.

๔. สารนิเทศจากเว็บไซต์เว็บบ (World Wide Web)

บทความออนไลน์

ปิยพร อรุณเกรียงไกร. “Creative Knowledge”.

<<https://hr.tcdc.or.th/en/Articles/Detail/NAOSHIMA>>. สืบค้นเมื่อ ๑๒ กุมภาพันธ์ ๒๕๖๒.

เสาวรภย์ กุสุมา ณ อยุธยา. “Creative Economy ทางเลือกใหม่ในการพัฒนาเศรษฐกิจไทย”.

<http://www.bu.ac.th/knowledgecenter/executive_journal/jan_mar_10/pdf/23-28.pdf>. สืบค้นเมื่อ ๑ ตุลาคม ๒๕๕๖.

สุชาติ สวัสดิ์ศรี. “ศิลปะร่วมสมัยของไทย: บทความเรื่องนี้ปรับปรุงมาจากปาฐกถาเปิดประเด็นเรื่องศิลปะร่วมสมัยของไทย ในงานเชิดชูเกียรติ ๓ ศิลปิน รางวัลมนัสเศียรสิงห์แดง”. ห้องประชุมสถาบันปรีดี พนมยงค์, ออนไลน์. แหล่งที่มา

http://www.matichon.co.th/art/art.php?show=1&index=&select_data=2003/01/01. สืบค้นเมื่อ ๒ มีนาคม ๒๕๕๕.





ศิลปะเชิงพุทธสู่วิถีชุมชนบนผนังพื้นที่สาธารณะในจังหวัดเชียงใหม่

Buddhist art to the folkways on the wall of public areas in Chiang Mai

มานิตย์ โกวฤทธิ์ และประเสริฐ บุปผาสุข

Manit Gowarit and Prasert Buphasut

มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย วิทยาลัยเขตเชียงใหม่

Mahachulalongkomrajavidyalaya University, Chiang Mai Campus

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้ มีวัตถุประสงค์ ๓ ประการคือ (๑) เพื่อศึกษาการสร้างสรรค์ผลงานทางศิลปะในผนังพื้นที่สาธารณะของเมืองท่องเที่ยว (๒) เพื่อสร้างสรรค์ผลงานทางศิลปะเชิงพุทธสู่วิถีชุมชนในผนังพื้นที่สาธารณะในรูปแบบการสร้างภาพ ๓ มิติ ที่มีความเหมาะสมและสอดคล้องกับวัฒนธรรมท้องถิ่น (๓) เพื่อพัฒนาเมืองให้เป็นแหล่งท่องเที่ยวทางศิลปะ และแหล่งเรียนรู้เชิงศิลปวัฒนธรรม วิถีชุมชนแนวพุทธ ในรูปแบบที่มีเอกลักษณ์เฉพาะตน การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงปฏิบัติการ (Action Research) โดยการสร้างสรรค์ผลงานทางศิลปะในรูปแบบการสร้างภาพสามมิติ (3D) บนผนังพื้นที่สาธารณะ จำนวน ๖ แห่ง

ผลของการศึกษา พบว่า เมืองท่องเที่ยวทางศิลปะในญี่ปุ่นและในประเทศแถบยุโรปมีอิทธิพลต่อการสร้างสรรค์ผลงานทางศิลปะในผนังพื้นที่สาธารณะของเมืองท่องเที่ยวไทยปัจจุบัน เช่น ศิลปะแนวสตรีทอาร์ต เทศบาลนครลำปาง ศิลปะบนผนังชุมชน ศาลเจ้าแม่ลิ้มกอเหนี่ยว เมืองปัตตานี ศิลปะสตรีทอาร์ต “ถนนนางงาม” เทศบาลนครยะลา และศิลปะสตรีทอาร์ต เทศบาลนครสงขลา

การสร้างสรรค์ผลงานทางศิลปะในผนังพื้นที่สาธารณะของเมืองท่องเที่ยว และการศึกษาประวัติศาสตร์ชุมชนและอัตลักษณ์ของท้องถิ่นนำไปสู่การสร้างสรรค์ผลงานทางศิลปะในรูปแบบภาพ ๓ มิติ (3D) จำนวน ๖ แห่ง คือ ๑. หมู่บ้านดอนไชย อำเภอเวียงสา จังหวัดน่าน ๒. หมู่บ้านป่าตาล อำเภอสันกำแพง จังหวัดเชียงใหม่ ๓. หมู่บ้านแม่สุ่น้อย อำเภอฝาง จังหวัดเชียงใหม่ ๔. หมู่บ้านเหล่าพัฒนา อำเภอแม่สรวย จังหวัดเชียงราย ๕. หมู่บ้านทุ่งเสี้ยว อำเภอสันป่าตอง จังหวัดเชียงใหม่ ๖. หมู่บ้านบ้านดง อำเภอสันป่าตอง จังหวัดเชียงใหม่

การจัดกิจกรรมถ่ายทอดความรู้ด้านศิลปะ (Art Workshop) ได้แก่ เวทีเสวนาแลกเปลี่ยนเรียนรู้ระหว่างข้าราชการ นักวิชาการ ศิลปิน ผู้นำชุมชน และชาวบ้านในชุมชน การขับเคลื่อนผลงานศิลปะไปสู่การเป็นแหล่งท่องเที่ยว และการจัดกิจกรรม “ป้ายสี แต้มีฝัน ปันจินตนาการ” เพื่อให้ความรู้ในเชิงปฏิบัติการด้านศิลปะภาพ ๓ มิติ (3D) แก่กลุ่มเยาวชน การใช้สื่อสารมวลชนและสื่อสารสนเทศเพื่อเผยแพร่ผลงานวิจัยและประชาสัมพันธ์แหล่งท่องเที่ยวของชุมชน

คำสำคัญ: ศิลปะ, วิถีชุมชน, พื้นที่สาธารณะ

Abstract

This research has three objectives: (1) to study the artistic creations of the city's public areas of tourism, (2) to create works of art to the Buddhist community in the way of wall space in the form of 3D visualization are appropriate and consistent with local cultures and (3) to develop a city as an artistic and educational attraction, the cultural way of a Buddhist community in a abilities unique style. This research is an action research by creating artistic expression in three-dimensional (3D) image-building models of 6 public spaces.

The results were found as follows: The city of art tourism in Japan and in the European countries has influenced the creative work of art in the public areas of the current Thai tourist city, such as: The art street art of Lampang, the art of the community, the shrine of Mae Niang, Pattani City Street art Art "Nang Ngam Road", Yala Municipality and Art Street Arts, Songkhla municipality.

The creation of artworks in the public areas of the tourist city and the study of community history and local identity led to the creation of an artistic contribution of 3D. 1. Wiang Tai District, Nan Provincial Park, 2. Chang Tan Village, San Kamphaeng District, Chiang Mai province, 3. Mae Mae Noi village, Amphoe Fang, Chiangmai, 4. Mae Suai village, Chiang Rai province, 5. Thung-Si village, San Pa Tong, Chiang Mai and 6. Village ban Dong, San Pa Tong, Chiang Mai.

Art Workshop is a learning forum to learn about the government, academics, artists, community leaders, and communities. Driving art works as a tourist attraction and event "color badge, dream sharing", to provide operational knowledge of 3d art to the youth. The use of mass media and information media to disseminate research and publicity of the tourist attraction of the community.

Keywords: Art, Way of Community, Public Space.

คำนำ

ในประเทศไทยยังไม่ได้มองถึงคุณค่าที่เป็นเนื้อหาสาระของงานสตรีทอาร์ทอย่างจริงจังมากนัก ส่วนใหญ่จะคำนึงถึงความสวยงามในผลงานของศิลปินเป็นหลัก เนื่องจากความแตกต่างในวัฒนธรรม ความรู้ และประสบการณ์ทำให้แตกต่างกันกับสตรีทอาร์ทในต่างประเทศที่สะท้อนเนื้อหาที่รุนแรงและลึกซึ้งกว่า แต่ในด้านการสื่อสารในระดับความสวยงามนั้นก็เพียงพอที่จะสามารถสร้างประโยชน์ให้สังคมได้ ในอนาคต สตรีทอาร์ทจะมีบทบาทในการสร้างมูลค่าแก่ธุรกิจให้เพิ่มมากขึ้น ตั้งแต่ในระดับชุมชน ตำบล ถึงระดับจังหวัด และประเทศ เพราะเคยประสบความสำเร็จมาแล้วในต่างประเทศ แต่ในประเทศไทยนั้นยังเป็นสิ่งใหม่ และกำลังได้รับความนิยมในหลายจังหวัดที่ต้องอาศัยการส่งเสริมในหลายๆ ด้านควบคู่กันไปทั้งด้านความสวยงาม การท่องเที่ยว และการโฆษณา ทั้งนี้การต่อยอดสตรีทอาร์ทสู่ธุรกิจ ต้องมีความชัดเจนในเรื่องเนื้อหา มีทักษะในการประยุกต์ที่ดี และต้องระมัดระวังไม่ให้เกิดการทำลายอัตลักษณ์ของท้องถิ่น และการเข้าถึงอารมณ์และจิตใจของผู้คนเพื่อให้ได้รับการตอบรับที่ดี ในการขับเคลื่อนเมืองศิลปะ the city of art ให้มีพลังการสร้างสรรคจนเป็นกระแสให้ศิลปินสร้างผลงานที่เกิดประโยชน์สูงสุด เป็นโอกาสให้แก่ศิลปินในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะข้างถนน เพื่อต่อยอดสู่เศรษฐกิจ สร้างสรรค์ได้ แต่คนไทยส่วนใหญ่และผู้ประกอบการยังไม่มีต้นแบบการพัฒนาศิลปะข้างถนนมาสร้างมูลค่าให้เห็นภาพตัวอย่างความสำเร็จที่ชัดเจน จึงทำให้ขาดแรงผลักดันและการสนับสนุนจากภาครัฐ

ดังนั้น การศึกษาคุณค่าด้านอัตลักษณ์ของศิลปะข้างถนนเพื่อการสร้างมูลค่าสู่การสร้างเศรษฐกิจสร้างสรรค์ จึงเป็น ประเด็นหลักที่ผู้วิจัยศึกษาในงานชิ้นนี้ โดยใช้หลักเพอร์สเปคทีฟเป็นเรื่องของภาพที่มองเห็นด้านต่างๆ ทุกด้าน โดยเฉพาะภาพทิวทัศน์จะเห็นเป็นภาพลึกสมจริงตามธรรมชาติ เพอร์สเปคทีฟ เป็นการประยุกต์ทางเรขาคณิตภาพฉายซึ่งเป็นสาขาหนึ่งคณิตศาสตร์ มีประโยชน์สำหรับนักคอมพิวเตอร์ที่นำไปใช้เขียนโปรแกรมเกี่ยวกับภาพ ๓ มิติ เพื่อช่วยออกแบบ โดยเฉพาะด้านการสร้างภาพยนตร์ และการโฆษณา นอกจากนี้นักเขียนแบบออกแบบ มีการใช้เพอร์สเปคทีฟในการประยุกต์ใช้เขียนภาพ เขียนแบบโครงสร้างอาคาร ซึ่งได้ภาพมองเห็นได้ทุกด้าน¹ โดยหลักการวาดภาพแบบเพอร์สเปคทีฟ เป็นหลักการสำคัญที่ศิลปินได้นำไปประยุกต์ใช้ในการเขียนรูปภาพ ๓ มิติ เพื่อให้เกิดความสมจริงของภาพ ทำภาพให้ออกมามีลักษณะนูน ลึก หนา บาง เพื่อให้ความรู้สึกลับแบบว่าพุ่งออกมาจริงๆ เหมือนกำลังได้สัมผัสกับสิ่งตรงหน้า แต่ความจริงแล้วเป็นการทำเพื่อหลอกตา เพราะตามปกติจะเห็นภาพในรูปแบบความกว้างและยาวเท่านั้น ในปัจจุบันมีความนิยมการวาดภาพ ๓ มิติ ในพิพิธภัณฑ์ ผนังตึก ผนังกำแพง หรือตามพื้นถนนในสถานที่ท่องเที่ยวต่างๆ มากขึ้น โดยมุ่งเน้นในการถ่ายรูป คือให้คนจริงๆ ไปยืนอยู่บนภาพวาดเหล่านั้น ซึ่งก็อาจจะมึทั้งบน

¹ ชะเอม สายทอง, “เพอร์สเปคทีฟ”, ก้าวทันโลกวิทยาศาสตร์, (ปีที่ ๘ (๑): ๒๕๕๑): ๑-๗.

พื้นและกำแพง แล้วก็ให้แสดงท่าทางต่างๆ ให้สอดคล้องกับภาพ ก็จะเหมือนกับไปยืนอยู่บนสถานที่จริงหรือสิ่งที่อยู่ในภาพในนั้น ซึ่งในการวิจัยครั้งนี้จะเน้นในการถ่ายทอดเนื้อหาทางวิถีเชิงพุทธและการมีส่วนร่วมของชุมชน อัตลักษณ์พื้นถิ่นในพื้นที่ ๓ จังหวัด คือ จังหวัดเชียงใหม่ จังหวัดเชียงราย จังหวัดน่าน เป็นต้น

เครื่องมือและวิธีการศึกษา

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงปฏิบัติการ (Action Research) โดยใช้การวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) มีวิธีดำเนินการวิจัย ดังนี้

๑. รูปแบบวิธีการวิจัย การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงปฏิบัติการ (Action Research) โดยการสร้างสรรค์ผลงานทางศิลปะในผนังพื้นที่สาธารณะของเมืองท่องเที่ยวในรูปแบบการสร้างภาพ ๓ มิติ ที่มีความเหมาะสมและสอดคล้องกับวัฒนธรรมท้องถิ่น จำนวน ๖ แห่ง เพื่อพัฒนาเมืองให้เป็นแหล่งท่องเที่ยวทางศิลปะ และแหล่งเรียนรู้เชิงศิลปวัฒนธรรม วิถีชุมชนแนวพุทธ ในรูปแบบที่มีเอกลักษณ์เฉพาะตน โดยการศึกษาเชิงเอกสาร (Documentary Study) ทำการศึกษาและรวบรวมข้อมูลจากเอกสาร และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับแนวคิดหลัก ๔ แนวคิด คือ แนวคิดเกี่ยวกับศิลปะในพื้นที่สาธารณะ (Public art) แนวคิดเกี่ยวกับศิลปะร่วมสมัย (Contemporary Art) แนวคิดเกี่ยวกับศิลปะเชิง ๓ มิติ (๓D Art) และแนวคิดการพัฒนาเมืองเป็นแหล่งท่องเที่ยวทางศิลปะ

๒. การศึกษาภาคสนาม (Field Study) โดยการสำรวจข้อมูลเบื้องต้นและคัดเลือกชุมชนเป้าหมายแบบเจาะจง (Purposive Sampling) เพื่อรวบรวมข้อมูลในเชิงกายภาพของพื้นที่ ๖ แห่ง จากการสัมภาษณ์และสนทนากลุ่มกับกลุ่มประชากรผู้ให้ข้อมูลสำคัญ (Key Information) ได้แก่ กลุ่มประชากรเป้าหมาย ประกอบด้วย พระสงฆ์ที่เป็นผู้นำในชุมชน จำนวน ๖ รูป ผู้นำชุมชน จำนวน ๖ คน กลุ่มตัวแทนชาวบ้านในชุมชนทั้ง ๖ แห่งๆ ละ ๑๐ คน จำนวน ๖๐ คน ตัวแทนหน่วยงานภาครัฐ/ท้องถิ่น จำนวน ๖ คน และกลุ่มศิลปินที่เข้าร่วมโครงการ จำนวน ๑๐ คน รวมทั้งสิ้น ๘๘ คน ดังนี้ เพื่อรวบรวมข้อมูลความคิดเห็นเกี่ยวกับรูปแบบในการวาดภาพสามมิติที่สอดคล้องกับวิถีพุทธและวัฒนธรรมในชุมชน

ผลการศึกษา

การสร้างสรรค์ผลงานทางศิลปะในผนังพื้นที่สาธารณะของเมืองท่องเที่ยวในไทยปัจจุบันพบว่า มีหลายแห่ง เช่น ศิลปะแนวสตรีทอาร์ต เทศบาลนครลำปาง ณ หมู่บ้านกองต้า อ.เมือง จ.ลำปาง ชุมชนที่เน้นการสร้างศิลปะบนผนังกำแพงในหมู่บ้านเป็นเรื่องราวอัตลักษณ์ของพื้นถิ่น ศิลปะบนผนังชุมชนตัวอย่าง ณ ศาลเจ้าแม่ลิ้มกอเหนี่ยว อ.เมือง จ.ปัตตานี ชุมชนที่เน้นการสร้างศิลปะบนผนังต่างๆ เป็นเรื่องราวอัตลักษณ์ของพื้นถิ่นภาคใต้ รวมไปถึงศิลปะสตรีทอาร์ต “ถนนนางงาม”

เทศบาลนครยะลา และศิลปะสตรีทอาร์ต เทศบาลนครสงขลา ซึ่งยังถือว่าเป็นแนวทางในระยะเริ่มต้นของการก่อเกิดศิลปะบนผนังพื้นที่สาธารณะของเมืองไทยว่าจะทานทนหรือยั่งยืนต่อไปในอนาคตหรือไม่อย่างไร

การสร้างสรรคผลงานทางศิลปะในผนังพื้นที่สาธารณะของเมืองท่องเที่ยว พบว่า จากผลการศึกษาประวัติศาสตร์ชุมชน และอัตลักษณ์ของท้องถิ่น ได้นำไปสู่การสร้างสรรคผลงานทางศิลปะเชิงพุทธสู่วิถีชุมชนในผนังพื้นที่สาธารณะ ในรูปแบบภาพ ๓ มิติ ทั้ง ๖ แห่ง คือ

๑. หมู่บ้านดอนไชย อำเภอเวียงสา จังหวัดน่าน มีอัตลักษณ์และความภูมิใจของชุมชน คือ เรือแข่งในงานบุญแข่งเรือ ผ้าทอเมืองน่าน และเป็นแหล่งผลิตยาสูบที่สำคัญของเมืองน่าน พร้อมทั้งยังคงดำเนินวิถีชีวิตอาชีพหาลาปลาในลุ่มน้ำน่าน

๒. หมู่บ้านป่าตาล อำเภอสันกำแพง จังหวัดเชียงใหม่ มีอัตลักษณ์และความภูมิใจของชุมชน คือ ความเป็นคนไทเขิน ที่ประกอบอาชีพค้าปลีกค้าส่งและการค้าขายมาแต่โบราณ เป็นแหล่งของพระพุทธศาสนาที่มีพระภิกษุครูบาที่มีชื่อเสียงและได้รับการยกย่องเคารพศรัทธา

๓. หมู่บ้านแม่สุ่น้อย อำเภอฝาง จังหวัดเชียงใหม่ มีอัตลักษณ์และความภูมิใจของชุมชน คือ ภูมิประเทศที่เป็นแหล่งป่าต้นน้ำสำคัญของอำเภอฝาง มีแหล่งน้ำตกโป่งตึง เป็นแหล่งท่องเที่ยวทางธรรมชาติ มีสัตว์ป่าหายาก เช่น เต่าปูลู แหล่งผลิตส้มที่มีชื่อเสียง และการใช้วิถีภูมิปัญญาในการประกอบอาชีพทางการเกษตร คือ การทำไร่ทำนา และจิตศรัทธาในการทำบุญทำทานตามแบบอย่างของพุทธศาสนิกชน

๔. หมู่บ้านเหล่าพัฒนา อำเภอแม่สรวย จังหวัดเชียงราย มีอัตลักษณ์และความภูมิใจของชุมชน คือ โบราณสถานและโบราณคดีดอยเวียง ดอยวง แหล่งคนโบราณยุคหิน ซึ่งเป็นแหล่งเรียนรู้ก่อนประวัติศาสตร์ที่สำคัญของอำเภอแม่สรวย มีแหล่งบ่อน้ำพุร้อนทางธรรมชาติที่สวยงาม

๕. หมู่บ้านทุ่งเสี้ยว อำเภอสันป่าตอง จังหวัดเชียงใหม่ มีอัตลักษณ์และความภูมิใจของชุมชน คือ วิถีชาวไทเขิน บ้านเรือนโบราณที่ได้รับการอนุรักษ์ไว้ และเป็นแหล่งท่องเที่ยวทางวัฒนธรรมที่สำคัญของอำเภอสันป่าตอง มีกิจกรรมกาตอง กาตเดี่ยว ที่ไว้ต้อนรับนักท่องเที่ยว

๖. หมู่บ้านบ้านดง อำเภอสันป่าตอง จังหวัดเชียงใหม่ มีอัตลักษณ์และความภูมิใจของชุมชน คือ วิถีชาวลัวะ และเป็นแหล่งเพาะปลูกข้าวเหนียวพันธุ์ดีของอำเภอสันป่าตอง และเป็นข้าวเหนียวที่ได้รับยกย่องว่า อร่อยที่สุดในประเทศไทย อีกทั้งเป็นแหล่งน้ำที่มีปลาและสัตว์น้ำชุกชุม

จากผลการลงพื้นที่สำรวจและร่วมประชาคมกับชาวบ้านในชุมชนทั้ง ๖ แห่ง ได้นำไปสู่การสร้างสรรคจิตรกรรมฝาผนังสาธารณะที่สอดคล้องกับวิถีวัฒนธรรมชุมชนชาวพุทธ โดยการถ่ายทอดศิลปะในรูปแบบภาพ ๓ มิติ ในลักษณะสมจริง เพื่อดึงดูดให้ผู้ชมเข้าร่วมถ่ายภาพกับภาพศิลปะ

จากผลการพัฒนาเมืองให้เป็นแหล่งท่องเที่ยวทางศิลปะ และแหล่งเรียนรู้เชิงศิลปวัฒนธรรม วิถีชุมชนแนวพุทธ ในรูปแบบที่มีเอกลักษณ์เฉพาะตน การดำเนินงานสร้างสรรค์ภาพจิตรกรรม ๓ มิติแก่ชุมชนสำเร็จแล้ว ผู้วิจัยได้เลือกวิธีการถ่ายทอดความรู้ทั้งเชิงทฤษฎีและปฏิบัติการแก่ชุมชน โดยการจัดทำเวทีเสวนาแลกเปลี่ยนความรู้ของนักวิชาการ ผู้นำชุมชนหลายระดับ ประชาชนชาวบ้านและผู้รู้ ผู้ที่มีส่วนสำคัญในการพัฒนาขับเคลื่อนผลงานศิลปะที่เกิดขึ้นไปสู่การท่องเที่ยวให้ชุมชนได้รับฟัง อีกทั้งยังจัดกิจกรรม “ป้ายสี แด้มฝัน ปันจินตนาการ” ที่ให้ความรู้ในเชิงปฏิบัติการศิลปะภาพ ๓ มิติ แก่เยาวชนในพื้นที่ และการใช้สื่อประชาสัมพันธ์สู่สาธารณะชนในรูปแบบสื่อสารสนเทศ เพื่อเผยแพร่ผลงานวิจัยสู่สาธารณะชนในวงกว้าง

สรุปองค์ความรู้ที่ได้จากผลการวิจัย ดังนี้ (๑) การรวบรวมและศึกษาองค์ความรู้ในการวาดภาพสามมิติวิถีพุทธและวัฒนธรรมในชุมชน (๒) การสร้างสรรค์ผลงานทางศิลปะ ๓D เชิงพุทธสู่วิถีชุมชนในผนังพื้นที่สาธารณะ (๓) การจัดประชุมเสวนาทางวิชาการด้านศิลปะชุมชนเพื่อถ่ายทอดความรู้ ความรู้สึกลับให้กับชาวบ้านในชุมชน รวมทั้ง หน่วยงานราชการและเอกชน (๔) การจัดกิจกรรม art workshop ระหว่างกลุ่มศิลปิน เยาวชน และประชาชน เพื่อสืบต่อเรื่องราวทางศิลปะให้ยั่งยืนต่อไป (๕) การพัฒนาให้เป็นชุมชนต้นแบบเพื่อการท่องเที่ยวศิลปะบนผนังพื้นที่สาธารณะและแหล่งเรียนรู้เชิงศิลปวัฒนธรรมวิถีชุมชนแนวพุทธ และ (๖) การใช้สื่อประชาสัมพันธ์สู่สาธารณะ

อภิปรายผลการศึกษา

แนวคิดสำคัญที่สามารถนำมาปรับใช้ในการพัฒนาศิลปะเชิงพุทธสู่วิถีชุมชนในผนังพื้นที่สาธารณะ คือ แนวคิดการสร้างเมืองแบบมาจิสึคิริ [Machizukuri] คือ การสรรค์สร้างเมืองโดยมีการร่วมมือจากกลุ่มต่างๆ ที่หลากหลาย และเป็นการพัฒนาคุณภาพชีวิตและสร้างเสน่ห์ของเมือง บนฐานทุนทางวัฒนธรรมทั้งที่เป็นสิ่งที่จับต้องได้และจับต้องไม่ได้ แนวคิดนี้เป็นการอาศัยกำลังของคนในท้องถิ่นในการพัฒนาเป็นสำคัญ คนในท้องถิ่นสามารถสร้างความเป็นท้องถิ่นออกมาได้อย่างเหมาะสมหรือสอดคล้องกับความต้องการของคนในท้องถิ่นมากกว่าการบริหารจัดการจากภาครัฐฝ่ายเดียว เป็นแนวคิดปรัชญาการสร้างเมือง คือ โครงการสร้างเมืองที่พยายามให้ประชาชนมีจิตสำนึกต่อท้องถิ่นที่ตนอาศัยอยู่ และให้ประชาชนที่อาศัยอยู่ในพื้นที่สามารถพัฒนาท้องถิ่นของตนเองได้ด้วยตัวเอง เพื่อร่วมกันสร้างชุมชนที่น่าอยู่ มีชีวิตชีวาและมีเสน่ห์ ตามแบบฉบับที่ประชาชนต้องการอย่างแท้จริง ฉะนั้น การท่องเที่ยวจะต้องให้ความสำคัญกับมรดกทางวัฒนธรรมด้วยการวางศิลปวัฒนธรรมเป็นศูนย์กลาง และนำธุรกิจที่เกี่ยวข้องกับวัฒนธรรมมาล้อมรอบ ผลประโยชน์จากการท่องเที่ยวในรูปแบบนี้นอกจากจะเป็นการอนุรักษ์แล้ว ยังเป็นวิธีการหนึ่งในการพัฒนาเมืองให้ดียิ่งขึ้นอีกด้วย ที่สำคัญคือยังสามารถส่งต่อวัฒนธรรมไปยังคนรุ่นต่อไปในอนาคต

โครงการศิลปะ (Art Project) ในการสร้างเมือง เป็นแนวทางหนึ่งในการพัฒนาเมืองโดยใช้ทรัพยากรที่มีอยู่แล้วในสังคม ทั้งทรัพยากรบุคคล ทรัพยากรความรู้ และทรัพยากรทางกายภาพหลายท้องถิ่นในประเทศญี่ปุ่นได้หันมาพัฒนาท้องถิ่นโดยเจาะจงในด้านศิลปะ ซึ่งหนึ่งในนั้นคือการสร้างโครงการศิลปะ (Art Project) ส่วนแนวคิดในการสร้างสรรค์ศิลปะเพื่อพัฒนาเมืองนั้นมีอยู่หลากหลายแนวคิด ขอยกตัวอย่างมานำเสนอ เช่น การตีความศิลปะในสร้างสรรค์เอกลักษณ์ใหม่ (Reinterpret Arts, Create New Identity) การสร้างพื้นที่ศิลปะทางสังคม (Art Space X Community)

ปัจจุบันการผลักดันศิลปะพื้นที่สาธารณะให้กลายเป็นจุดเด่นให้กับชุมชน เพื่อขยายไปสู่ต้นทุนอื่นๆ เช่น การท่องเที่ยว การค้าขายผลิตภัณฑ์ชุมชน และการสร้างอัตลักษณ์ที่นำไปสู่ความรู้สึภาคภูมิใจในท้องถิ่นของตนเอง นับว่าเป็นการใช้ต้นทุนจากความคิดสร้างสรรค์ในการต่อยอดความรู้ทางวัฒนธรรม ในแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ โดยมีศิลปะเป็นหนึ่งในต้นทุนทางธุรกิจที่สามารถสร้างมูลค่าให้กับชุมชนได้ แนวทางการนำความคิดสร้างสรรค์ของศิลปะพื้นที่สาธารณะมาต่อยอดสู่เศรษฐกิจสร้างสรรค์มี ๒ ด้านใหญ่ ๆ ได้แก่

๑. ด้านผลิตภัณฑ์ และธุรกิจท่องเที่ยว เป็นการดึงเอาอัตลักษณ์ในผลงานของศิลปินที่ได้รับความนิยมมาเป็นส่วนหนึ่งของผลิตภัณฑ์ หรือเป็นส่วนเสริมในการออกแบบ เช่น การใช้ Tag ของศิลปินมาเป็นลายเสื้อยืด ผลิตภัณฑ์ชุมชนต่างๆ การทำงานสร้างสรรค์นี้ช่วยกลุ่มเป้าหมายในเชิงพาณิชย์ เช่น การสร้างสรรค์งานศิลปะพื้นที่สาธารณะให้เป็นส่วนหนึ่งในการจัดแสดงสินค้า ดิสเพลย์สร้างบรรยากาศในร้านค้า ร้านกาแฟ โฮมสเตย์ อาคารธุรกิจ และสถานท่องเที่ยวต่าง ๆ ในชุมชน การใช้ตัวละคร (Character) ที่วาดขึ้นโดยศิลปินพื้นที่สาธารณะมาเป็นหุ่นโมเดล พวงกุญแจ ลายกระเป๋า หรือสินค้าผลิตภัณฑ์บางอย่างได้เชิญให้ศิลปินพื้นที่สาธารณะเข้ามามีส่วนร่วมกับการออกแบบสินค้าและผลิตภัณฑ์

๒. ด้านการสร้างแบรนด์ และการตลาด ไม่ได้ใช้เพียงแค่สินค้าที่จับต้องได้เท่านั้น แต่ยังเป็นการสื่อสารขององค์กรกับกลุ่มเป้าหมายอย่างเข้าใจ ซึ่งได้ถูกวางแผนและออกแบบในการสื่อสารอย่างเป็นระบบ มีการเน้นความสำคัญของคุณค่า ปัจจัยหนึ่งที่มีความสำคัญ คือ การมีจุดยืนที่แข็งแกร่ง มีเป้าหมายไปที่การสื่อสารกับกลุ่มเป้าหมายเฉพาะกลุ่มอย่างมีรสนิยมในรูปแบบของตนเองที่มีความแตกต่างท่ามกลางตลาดที่เต็มไปด้วยการแข่งขัน เช่น แบรนด์สินค้า เป็นต้น การจะสร้างแบรนด์ หรือตราสินค้าให้คงอยู่ จะต้องมีการวิเคราะห์แผนงานที่ดี เพื่อให้แบรนด์สินค้านั้นสามารถครองใจและสร้างให้ผู้บริโภคเกิดความจงรักภักดีต่อแบรนด์สินค้า

อย่างไรก็ตาม แม้ศิลปะพื้นที่สาธารณะนั้นจะมีประสิทธิภาพในการสื่อสารศิลปะสู่สาธารณะที่สูงกว่าศิลปะที่จัดแสดงในแกลลอรี่หรือสตูดิโอ เนื่องจากเป็นการสื่อสารในพื้นที่วงกว้างถึงกระนั้น ในสังคมไทยยังไม่ได้มองถึงคุณค่าที่เป็นเนื้อหาสาระของงานศิลปะพื้นที่สาธารณะอย่าง

จริงจังมากนัก ส่วนใหญ่จะคำนึงถึงความสวยงามในผลงานของศิลปินเป็นหลัก เนื่องจากความแตกต่างในวัฒนธรรม ความรู้ และประสบการณ์ทำให้แตกต่างกันกับศิลปะพื้นที่สาธารณะในต่างประเทศที่สะท้อนเนื้อหาที่รุนแรงและลึกซึ้งกว่า แต่ในด้านการสื่อสารในระดับความสวยงามนั้นก็เพียงพอที่จะสามารถสร้างประโยชน์ให้สังคมได้ ถึงอย่างนั้น คนในสังคมก็ยังไม่รู้สึกลึกซึ้งกับศิลปะพื้นที่สาธารณะมากนัก แต่เนื่องจากการพบเห็นเป็นจำนวนมากขึ้นจนชินตาและกลายเป็นส่วนหนึ่งของเมืองไปโดยไม่รู้ตัว จึงไม่รู้สึกขัดแย้ง แต่ในอนาคต ศิลปะพื้นที่สาธารณะจะมีบทบาทในการสร้างมูลค่าแก่ธุรกิจให้เพิ่มมากขึ้นตั้งแต่ในระดับชุมชน ตำบล ถึงระดับจังหวัด และประเทศ เพราะเคยประสบความสำเร็จมาแล้วในต่างประเทศ แต่ในสังคมไทยนั้นยังเป็นสิ่งใหม่ และกำลังได้รับความนิยมในหลายจังหวัดที่ต้องอาศัยการส่งเสริมในหลายๆ ด้านควบคู่กันไปทั้งด้านความสวยงาม การท่องเที่ยว และการโฆษณา ทั้งนี้การต่อยอดศิลปะพื้นที่สาธารณะสู่ธุรกิจ ต้องมีความชัดเจนในเรื่องเนื้อหา มีทักษะในการประยุกต์ที่ดี และต้องระมัดระวังไม่ให้เกิดการทำลายอัตลักษณ์ของท้องถิ่น และการเข้าถึงอารมณ์และจิตใจของผู้คนเพื่อให้ได้รับการตอบรับที่ดี นอกเหนือจากนั้น คือ การปลูกฝังให้เด็กและเยาวชนมีความซาบซึ้งในคุณค่าของศิลปะและเกิดสุนทรียภาพ พัฒนาลักษณะนิสัยให้มีระเบียบวินัยในการทำงาน รู้จักใช้เวลาว่างให้เกิดประโยชน์ต่อตนเองและต่อส่วนรวม สามารถอยู่ร่วมกับสังคมอย่างมีความสุข การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของเด็กและเยาวชนในชุมชนให้รู้สึกภาคภูมิใจในผลงานสร้างสรรค์และอัตลักษณ์ความเป็นท้องถิ่นของตนเอง เพราะต่อไป เด็กและเยาวชนเหล่านี้จะเป็นกำลังในการพัฒนาชุมชนและประเทศชาติต่อไป

สรุปและข้อเสนอแนะ

๑. ภาครัฐควรให้การสนับสนุนเรื่องงบประมาณ บุคลากร การบริหารจัดการ เทคโนโลยีสารสนเทศ และสื่อประชาสัมพันธ์แก่ศิลปิน เพื่อพัฒนาให้บ้านศิลปินมีศักยภาพเพิ่มขึ้น และมีนโยบายและแนวทางที่ชัดเจน มีความต่อเนื่องในการบริหารพัฒนาเมืองน่าอยู่ในรูปแบบเมืองศิลปะให้เป็นต้นแบบของประเทศ

๒. ศิลปินควรพัฒนาศักยภาพทางศิลปะของตนเองให้สูงขึ้นทั้งในเชิงคุณภาพและปริมาณ ตลอดถึงความรู้ในเรื่องการบริหารจัดการบ้านศิลปิน และมีแนวทางในการพัฒนาศิลปินรุ่นใหม่ๆ ให้เพิ่มมากขึ้น รวมไปถึงการจัดกิจกรรมเพื่อสังคม ซึ่งจะเป็นช่องทางหนึ่งในการประชาสัมพันธ์กิจกรรมสู่สาธารณะชนในวงกว้าง

๓. เครือข่ายศิลปินต้องพัฒนาความเข้มแข็งเพื่อสร้างพลังทางสังคมในการพัฒนาเมืองน่าอยู่โดยใช้ศิลปะ การสร้างการยอมรับของสังคม ซึ่งจะเป็พลังในการได้รับการสนับสนุนจากภาคส่วนต่างๆ ของสังคม

บรรณานุกรม

- ชุติมา บริสุทธิ์. การศึกษาการสร้างเมือง (machizukuri) ด้วยศิลปะร่วมสมัย ภายในเมือง Kanazawa จังหวัด Ishikawa. เชียงใหม่: มหาวิทยาลัยเชียงใหม่, ๒๕๕๗.
- ไชยสิทธิ์ ชาญอาวุธ และพัชราภา เอื้ออมรวนิช. การศึกษาคคุณค่าด้านอัตลักษณ์ของศิลปะข้างถนน เพื่อการสร้างมูลค่าสู่เศรษฐกิจสร้างสรรค์. กรุงเทพมหานคร : มหาวิทยาลัยราชภัฏธนบุรี. ๒๕๕๘.
- ณัฐกานต์ กันธิ. มะจิซุกุริ (Machitsukuri) กับการพัฒนาอุตสาหกรรมการท่องเที่ยว: กรณีศึกษา การพัฒนาอุตสาหกรรมการท่องเที่ยวในจังหวัดโออิตะ ประเทศญี่ปุ่น. เชียงใหม่: มหาวิทยาลัยเชียงใหม่, ๒๕๕๕.
- เดชดิลก ลิ้มวิรัตน์. สตรีทอาร์ตสะท้อนสังคมวัตุนิยม. กรุงเทพมหานคร: คณะจิตรกรรม ประติมากรรมและภาพพิมพ์ มหาวิทยาลัยศิลปากร, ๒๕๕๖.
- Eric Felisbret. *Graffiti New York*. New York: Abrams, 2008.
- Louis Bou. *Street Art, The Spray File*. New York: Colin Design, 2005.
- Miles, Malcolm. *Art, Space and the City: Public Art and Urban Futures*. New York: Psychology Press, 1997.
- Ric Blackshaw. Liz Farrelly, *The Street Art Book 60 Artist in their own words*. United States and Canada: Colindesign, 2008.
- ๒. บทความในวารสารภาษาไทย**
- ชะเอม สายทอง. “เพอร์สเปคทีฟ”. *ก้าวทันโลกวิทยาศาสตร์*. ปีที่ ๘ (๑): ๒๕๕๑: ๑-๗.
- ไชยสิทธิ์ ชาญอาวุธ. “การศึกษาคคุณค่าด้านอัตลักษณ์ของศิลปะข้างถนนเพื่อการสร้างมูลค่าสู่เศรษฐกิจสร้างสรรค์”. *วารสารวิชาการมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์*. ปีที่ ๒๕ ฉบับที่ ๔๙ กันยายน - ธันวาคม ๒๕๖๐: ๒๕๗ - ๒๕๘.
- ไชยสิทธิ์ ชาญอาวุธ. “ศิลปะข้างถนนการแสดงผลงานในพื้นที่สาธารณะ:ต่อเหตุการณ์สำคัญในสังคม”. *วารสารมหาวิทยาลัยราชภัฏธนบุรี*. ปีที่ ๑๑ ฉบับที่ ๒ กรกฎาคม - ธันวาคม ๒๕๖๐: ๑๒๔ - ๑๓๕.
- แมนฤทธิ์ เต็งยะ. “จากวัฒนธรรมกราฟฟิตีสู่งานสตรีทอาร์ตในประเทศไทย”. *Veridian E-Journal, Silpakorn University ฉบับภาษาไทย สาขามนุษยศาสตร์ สังคมศาสตร์ และศิลปะ*. ปีที่ ๙ ฉบับที่ ๒ เดือนพฤษภาคม - สิงหาคม ๒๕๕๙: ๒๔๓๓-๒๔๓๖.

รพีพรรณ สายันต์ตระกูล. “กราฟฟิตี สีสันอันขบถ”. **นิตยสารสารคดี**. (๒๓ (๒๗๑) ๒๕๕๐): ๑๓๘-๑๗๒.

เสาวรภย์ กุสุมา ณ อยุธยา. “Creative Economy ทางเลือกใหม่ในการพัฒนาเศรษฐกิจไทย”.

Executive Journal. มกราคม – พฤษภาคม ๒๕๕๓: ๒๓ – ๒๘.

สื่บศิริ แซ่ลี และ มนัสพงษ์ รักษาพล. “การออกแบบภาพวาดฝาผนังแบบดิจิทัล ๓ มิติ กรณีศึกษา
วรรณคดีเรื่องรามเกียรติ์”. **วารสารวิชาการ ศิลปะสถาปัตยกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัย
นเรศวร**. ปีที่ ๗ ฉบับที่ ๒ กรกฎาคม – ธันวาคม ๒๕๕๙: ๑๓๗-๑๔๕.

อโณทัย อุปคำ. “บทบาทและอิทธิพลของพื้นที่ศิลปะทางเลือกโปรเจค ๓๐๔ ที่มีต่อศิลปะร่วมสมัย
ไทย”. **Veridian E-Journal, Slipakorn University ฉบับภาษาไทย สาขา
มนุษยศาสตร์ สังคมศาสตร์ และศิลปะ**. ปีที่ ๘ ฉบับที่ ๒ เดือนพฤษภาคม – สิงหาคม
๒๕๕๘: ๒๙๐๖ – ๒๙๒๑.



ภาคผนวก ข
กิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับการนำผลจากโครงการวิจัยไปใช้ประโยชน์



กิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับการนำผลจากโครงการวิจัยไปใช้ประโยชน์

การนำผลการวิจัยไปใช้ประโยชน์

การสร้างผลงานทางศิลปะเชิงพุทธสู่วิถีชุมชนในผนังที่สาธารณะ จำนวน ๖ ชุมชน คือ

๑. หมู่บ้านดอนไชย อำเภอเวียงสา จังหวัดน่าน
๒. หมู่บ้านป่าตาล อำเภอสันกำแพง จังหวัดเชียงใหม่
๓. หมู่บ้านแม่สุ่น้อย อำเภอฝาง จังหวัดเชียงใหม่
๔. หมู่บ้านเหล่าพัฒนา อำเภอแม่สรวย จังหวัดเชียงราย
๕. หมู่บ้านทุ่งเสี้ยว อำเภอสันป่าตอง จังหวัดเชียงใหม่
๖. หมู่บ้านบ้านดง อำเภอสันป่าตอง จังหวัดเชียงใหม่

การประชาสัมพันธ์

๑. การเผยแพร่ข่าวสารงานวิจัยทางเว็บไซต์ข่าวออนไลน์ท้องถิ่น “เชียงใหม่นิวส์” จำนวน ๖ ครั้ง
๒. การเขียนบทความลงในวารสารวิชาการ “พุทธศาสตร์ศึกษา” ของมหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย วิทยาเขตเชียงใหม่

ภาคผนวก ค

ตารางเปรียบเทียบวัตถุประสงค์ กิจกรรมที่วางแผนไว้และกิจกรรมที่ได้
ดำเนินการมาและผลที่ได้รับของโครงการ



ตารางเปรียบเทียบวัตถุประสงค์ กิจกรรมที่วางแผนไว้
และกิจกรรมที่ได้ดำเนินการมาและผลที่ได้รับของโครงการ

กิจกรรม	ผลที่ได้รับ	บรรลุ วัตถุประสงค์	โดยทำให้
การศึกษาค้นคว้าองค์ความรู้ เกี่ยวกับการสร้างสรรค์ ผลงานทางศิลปะในผนัง พื้นที่สาธารณะของเมือง ท่องเที่ยว	การสร้างสรรค์ผลงานทางศิลปะ ในผนังพื้นที่สาธารณะของเมือง ท่องเที่ยว	ข้อที่ ๑	ได้เครื่องมือในการ วิจัย และการ สำรวจพื้นที่
-การสัมภาษณ์เชิงลึกกับผู้ให้ ข้อมูลสำคัญ -การทำประชาคมร่วมกับ กลุ่มชาวบ้านในชุมชน -การสร้างสรรค์ผลงาน ศิลปะ	การสร้างสรรค์ผลงานทางศิลปะ เชิงพุทธสู่วิถีชุมชนในผนังพื้นที่ สาธารณะในรูปแบบการสร้าง ภาพ ๓ มิติ ที่มีความเหมาะสม และสอดคล้องกับวัฒนธรรม ท้องถิ่น จำนวน ๖ แห่ง	ข้อที่ ๒	ได้ทราบอัตลักษณ์ ของชุมชนเพื่อจัด สร้างภาพ ๓ มิติที่ สะท้อนอัตลักษณ์ ของชุมชน
-การจัดทำเวทีเสวนาแลกเปลี่ยน ความรู้ -การจัดกิจกรรม “ป้ายสี แต้มฝัน ปันจินตนาการ” -การใช้สื่อประชาสัมพันธ์สู่ สาธารณชนในรูปแบบสื่อ สารสนเทศ	การพัฒนาเมืองให้เป็นแหล่ง ท่องเที่ยวทางศิลปะ และแหล่ง เรียนรู้เชิงศิลปวัฒนธรรม วิถี ชุมชนแนวพุทธ ในรูปแบบที่มี เอกลักษณ์เฉพาะตน	ข้อที่ ๓	ได้พื้นที่ต้นแบบ (Model) ในการ พัฒนาเมืองให้เป็น แหล่งท่องเที่ยวทาง ศิลปะและแหล่ง เรียนรู้เชิง ศิลปวัฒนธรรม



๒. ท่านเคยเดินทางไปเที่ยวชมผลงานศิลปะในผนังพื้นที่สาธารณะของแหล่งท่องเที่ยวใดบ้าง หรือไม่

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

๓. ท่านมีความคิดเห็นอย่างไรต่อศิลปะในผนังพื้นที่สาธารณะของเมืองท่องเที่ยวต่างๆ เหล่านี้

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

ส่วนที่ ๓ คำถามปลายเปิดเกี่ยวกับทัศนคติที่มีต่อการสร้างสรรค์ผลงานทางศิลปะเชิงพุทธสู่วิถีชุมชนในผนังพื้นที่สาธารณะในรูปแบบการสร้างภาพ ๓ มิติ ที่มีความเหมาะสมและสอดคล้องกับวัฒนธรรมท้องถิ่น

๑. ท่านรู้จักผลงานศิลปะภาพ ๓ มิติ หรือไม่ และรู้จักผ่านสื่อใด

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

๒. ท่านเคยเดินทางไปเที่ยวชมศิลปะภาพ ๓ มิติ ในผนังพื้นที่สาธารณะของแหล่งท่องเที่ยวใดบ้างหรือไม่

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

๓. ท่านมีความคิดเห็นอย่างไรต่อภาพศิลปะ ๓ มิติ ในผนังพื้นที่สาธารณะของแหล่งท่องเที่ยวต่างๆ เหล่านี้

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

๔. ท่านคิดว่า ชุมชนของท่านควรมีภาพศิลปะ ๓ มิติ ในผนังพื้นที่สาธารณะในชุมชนของท่านหรือไม่ และถ้าต้องการให้มี ท่านคิดว่า ควรทำภาพศิลปะ ๓ มิติ เกี่ยวกับเรื่องใดจึงจะเหมาะสมและสอดคล้องกับชุมชนของท่าน

.....

.....

.....

.....

.....

.....

การสนทนากลุ่ม (focus group)

ศิลปะเชิงพุทธสู่วิถีชุมชนบนผนังที่สาธารณะในจังหวัดเชียงใหม่

Buddhist art to the folkways on the wall of public areas in Chiang Mai

แผนงานวิจัยเรื่อง

The City of Arts: การสร้างเมืองศิลปะเชิงสร้างสรรค์ในสังคมไทย

ดำเนินการสนทนาเมื่อวันที่.....เดือน.....พ.ศ.....

เวลา.....น. สถานที่.....

พิธีกร.....ผู้จัดบันทึก.....

ผู้ช่วยผู้วิจัยดำเนินการสนทนากลุ่ม.....

รายชื่อสมาชิกผู้เข้าร่วมสนทนากลุ่ม

๑.....

๒.....

๓.....

๔.....

๕.....

๖.....

๗.....

๘.....

๙.....

๑๐.....

คำชี้แจง แบบบันทึกการสนทนากลุ่มนี้ เป็นการศึกษาการพัฒนาศิลปะเชิงพุทธสู่วิถีชุมชนในผนังที่สาธารณะ แบ่งเป็น ๔ ตอน ดังนี้



ภาคผนวก จ

การนำผลงานวิจัยไปใช้ประโยชน์

การนำผลงานวิจัยไปใช้ประโยชน์:

- ด้านวิชาการ
- ด้านเศรษฐกิจ/พาณิชย์/อุตสาหกรรม
- ด้านสังคม/ชุมชน
- ด้านนโยบาย

หน่วยงานร่วมดำเนินการและการบริหารจัดการ:

ประเภท	ชื่อหน่วยงาน	โทรศัพท์	หนังสือยินยอม	จัดการ
1	หมู่บ้านดอนไชย อำเภอเวียงสา จังหวัดน่าน			
2	หมู่บ้านป่าตาล อำเภอสันกำแพง จังหวัดเชียงใหม่			
3	หมู่บ้านแม่สุ่น้อย อำเภอฝาง จังหวัดเชียงใหม่			
4	หมู่บ้านเหล่าพัฒนา อำเภอแม่สรวย จังหวัดเชียงราย			
5	หมู่บ้านทุ่งเสี้ยว อำเภอสันป่าตอง จังหวัดเชียงใหม่			
6	หมู่บ้านบ้านดง อำเภอสันป่าตอง จังหวัดเชียงใหม่			

ประโยชน์ที่ได้จากการร่วมมือกับภาคเอกชน:

- พัฒนาบุคลากร
- ถ่ายทอดองค์ความรู้
- แลกเปลี่ยนประสบการณ์และถ่ายทอดเทคโนโลยี
- อื่น ๆ (กรุณาอธิบาย)

การจัดกิจกรรมถ่ายทอดความรู้ทั้งเชิงทฤษฎีและปฏิบัติการแก่ชุมชน โดยการจัดทำเวทีเสวนาแลกเปลี่ยนความรู้ของนักวิชาการ ผู้นำชุมชนหลายระดับ ปราชญ์ชาวบ้านและผู้รู้ ผู้ที่มีส่วนสำคัญในการพัฒนาขับเคลื่อนผลงานศิลปะที่เกิดขึ้นไปสู่การท่องเที่ยวให้ชุมชนได้รับฟัง อีกทั้งยังจัด

กิจกรรม “ป้ายสี แต้มฝน ปันจินตนาการ” ที่ให้ความรู้ในเชิงปฏิบัติการศิลปะภาพ ๓ มิติ แก่เยาวชนในพื้นที่ และการใช้สื่อประชาสัมพันธ์สู่สาธารณะชนในรูปแบบสื่อสารสนเทศ เพื่อเผยแพร่ผลงานวิจัยสู่สาธารณะชนในวงกว้าง

หน่วยงานที่นำผลงานวิจัยไปใช้ประโยชน์:

- ๑) หมู่บ้านดอนไชย อำเภอเวียงสา จังหวัดน่าน
- ๒) หมู่บ้านป่าตาล อำเภอสันกำแพง จังหวัดเชียงใหม่
- ๓) หมู่บ้านแม่สุนน้อย อำเภอฝาง จังหวัดเชียงใหม่
- ๔) หมู่บ้านเหล่าพัฒนา อำเภอแม่สรวย จังหวัดเชียงราย
- ๕) หมู่บ้านทุ่งเสี้ยว อำเภอสันป่าตอง จังหวัดเชียงใหม่
- ๖) หมู่บ้านบ้านดง อำเภอสันป่าตอง จังหวัดเชียงใหม่

รายละเอียดการใช้ประโยชน์:

การสร้างสรรคผลงานทางศิลปะในผนังพื้นที่สาธารณะของเมืองท่องเที่ยว จำนวน ๖ แห่ง คือ ๑. หมู่บ้านดอนไชย อำเภอเวียงสา จังหวัดน่าน ๒. หมู่บ้านป่าตาล อำเภอสันกำแพง จังหวัดเชียงใหม่ ๓. หมู่บ้านแม่สุนน้อย อำเภอฝาง จังหวัดเชียงใหม่ ๔. หมู่บ้านเหล่าพัฒนา อำเภอแม่สรวย จังหวัดเชียงราย ๕. หมู่บ้านทุ่งเสี้ยว อำเภอสันป่าตอง จังหวัดเชียงใหม่ ๖. หมู่บ้านบ้านดง อำเภอสันป่าตอง จังหวัดเชียงใหม่ โดยการลงพื้นที่สำรวจและร่วมประชาคมกับชาวบ้านในชุมชนทั้ง ๖ แห่ง ได้นำไปสู่การสร้างสรรคจิตรกรรมฝาผนังสาธารณะที่สอดคล้องกับวิถีวัฒนธรรมชุมชนชาวพุทธ โดยการถ่ายทอดศิลปะในรูปแบบภาพ ๓ มิติ เพื่อดึงดูดให้ผู้ชมและนักท่องเที่ยวเข้าร่วมถ่ายภาพกับภาพศิลปะ

ผลผลิต (Output) จากงานวิจัย

ประเภทผลงานที่ได้รับ:

- ต้นแบบผลิตภัณฑ์
- ต้นแบบเทคโนโลยี
- กระบวนการใหม่
- องค์ความรู้
- การใช้ประโยชน์เชิงพาณิชย์
- การใช้ประโยชน์เชิงสาธารณะ
- การพัฒนากำลังคน
- ทรัพย์สินทางปัญญา
- บทความทางวิชาการ
- การประชุม/สัมมนาระดับนานาชาติ
- การประชุม/สัมมนาระดับชาติ

ระดับของผลงานที่ได้รับ:

- ระดับอุตสาหกรรม
- ระดับกึ่งอุตสาหกรรม
- ระดับภาคสนาม
- ระดับห้องปฏิบัติการ

รายละเอียดผลงาน:

การสร้างสรรคผลงานทางศิลปะในผนังพื้นที่สาธารณะของเมืองท่องเที่ยว จำนวน ๖ แห่ง คือ

๑. หมู่บ้านดอนไผ่ อำเภอเวียงสา จังหวัดน่าน
๒. หมู่บ้านป่าตาล อำเภอสันกำแพง จังหวัดเชียงใหม่
๓. หมู่บ้านแม่สุ่นน้อย อำเภอฝาง จังหวัดเชียงใหม่
๔. หมู่บ้านเหล่าพัฒนา อำเภอแม่สรวย จังหวัดเชียงราย
๕. หมู่บ้านทุ่งเสี้ยว อำเภอสันป่าตอง จังหวัดเชียงใหม่
๖. หมู่บ้านบ้านดง อำเภอสันป่าตอง จังหวัดเชียงใหม่

จำนวนผลงาน: ๖ หน่วยนับ: แห่ง

ผลลัพธ์ (Outcome) ที่ได้ตลอดระยะเวลาโครงการ:

ชื่อผลลัพธ์ ผลงานศิลปะภาพ ๓ มิติ ในพื้นที่สาธารณะของชุมชน

ประเภท:

- เชิงปริมาณ
- เชิงคุณภาพ
- เชิงเวลา
- เชิงต้นทุน

รายละเอียด:

ผลงานศิลปะภาพ ๓ มิติ ในพื้นที่สาธารณะของชุมชนเพื่อส่งเสริมให้เป็นแลนด์มาร์กของการท่องเที่ยวในชุมชน

ผลกระทบจากการดำเนินโครงการ:

- ผลกระทบทางเศรษฐกิจของประเทศ
- ผลกระทบต่อภาคการผลิตและธุรกิจที่เกี่ยวข้อง
- ผลกระทบต่อขีดความสามารถทาง วทน.
- ผลกระทบต่อการจ้างงาน
- ผลกระทบต่อสังคม
- ผลกระทบต่อสิ่งแวดล้อม
- เพิ่มความสามารถการแข่งขันของเอกชนที่ร่วมโปรแกรม
- เพิ่มความสามารถในการแข่งขันของวิสาหกิจขนาดกลางและขนาดย่อม
- สนับสนุนให้เกิดวิสาหกิจเริ่มต้น (Startup)

รายละเอียด:

ผลงานศิลปะภาพ ๓ มิติ ในพื้นที่สาธารณะของชุมชนสะท้อนถึงอัตลักษณ์ของชุมชน



ผนวก ช
ภาพถ่ายกิจกรรมทำงานวิจัย







เชิญร่วมกิจกรรมถ่ายทอดความรู้สู่ชุมชน

ภายใต้โครงการพัฒนาศิลปะเชิงพุทธ สู่วิถีชุมชนบนพื้นที่สาธารณะ



วันจันทร์ที่ 25 พฤศจิกายน 2562

การเสวนาทำทอดความรู้ เวลา 9.00 – 12.00 น.
กิจกรรมปายสี แด้มผืน ปั้นจิตนาการ ครั้งที่ 12 เวลา 13.00 – 16.00 น.

ณ อาคารเอนกประสงค์ชุมชนบ้านดอนไชย
หมู่ 7 ต.กลางเวียง อ.เวียงสา จ.น่าน



ประวัติผู้วิจัย

หัวหน้าโครงการวิจัย	นายมานิตย์ โกวฤทธิ
ประวัติการศึกษา	ศิลปศาสตรบัณฑิต ศ.บ. (จิตรกรรม) มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลล้านนา วิทยาเขตภาคพายัพ ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต ศ.ม. (ศิลปะไทย) มหาวิทยาลัยศิลปากร
ตำแหน่งปัจจุบัน	นักวิจัยอิสระ โทร. 09-8774-8420 E-mail : tu_art@hotmail.com
ประสบการณ์การวิจัย	๑. หัวหน้าโครงการวิจัย เรื่อง “การสร้างสรรคงานจิตรกรรมฝาผนังประเพณีวิถีจักรชีวิตรอบปีของคนถิ่นล้านนา” สนับสนุนโดยสำนักคณะกรรมการวิจัยแห่งชาติ (วช.) และสำนักงานกองทุนสนับสนุนการวิจัย (สกว.) ประจำปีงบประมาณ ๒๕๕๗ ๒. หัวหน้าโครงการวิจัย เรื่อง “การสร้างสรรคงานจิตรกรรมฝาผนังประเพณีวิถีจักรชีวิตรอบปีของคนถิ่นล้านนา หมายเลข ๒” สนับสนุนโดยสำนักคณะกรรมการวิจัยแห่งชาติ (วช.) และสำนักงานกองทุนสนับสนุนการวิจัย (สกว.) ประจำปีงบประมาณ ๒๕๕๙
ผู้ร่วมวิจัย	ดร.ประเสริฐ บุปผาสุข
ประวัติการศึกษา	พุทธศาสตรบัณฑิต (พธ.บ.) (การพัฒนาสังคม) มหาวิทยาลัยวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย พุทธศาสตรมหาบัณฑิต (พธ.ม.) (การพัฒนาสังคม) มหาวิทยาลัยวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย พุทธศาสตรดุษฎีบัณฑิต (พธ.ด.) (การพัฒนาสังคม) มหาวิทยาลัยวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย
ตำแหน่งปัจจุบัน	อาจารย์ประจำหลักสูตรปริญญาโท สาขาการพัฒนาสังคม ศูนย์บัณฑิตศึกษา มหาวิทยาลัยวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย วิทยาเขตเชียงใหม่
ประสบการณ์การวิจัย	-