ปีที่ 3 ฉบับที่ 3

วารสารวิชาการ DEC Journal (Online)

คณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

ISSN: 2821-9082 (print) E-ISSN: 2821-9155 (online)

DEC JOURNAL

กันยายน - ธันวาคม 2567

DEC JOURNAL

กันยายน
-
ธันวาคม
2567

รายนามคณะบรรณาธิการ
วารสารวิชาการ DEC Journal

ที่ปรึกษา

- อาจารย์ ดร.ธนาทร เจียรกุล
  คณบดีคณะมัณฑนศิลป์
- รองศาสตราจารย์สน สีมาตรัง
  คณาจารย์ประจำคณะมัณฑนศิลป์
- ศาสตราจารย์เกียรติคุณสุชาติ เถาทอง
  มหาวิทยาลัยกรุงเทพธนบุรี

บรรณาธิการ

- รองศาสตราจารย์ ดร.ศุภชัย อารีรุ่งเรือง
  คณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

กองบรรณาธิการ

- ศาสตราจารย์ ดร.พัดชา อุทิศวรรณกุล
  คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
- ศาสตราจารย์ ดร.ปานฉัตท์ อินทร์คง
  คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี
- รองศาสตราจารย์ ดร.เกรียงศักดิ์ เขียวมั่ง
  คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา
- รองศาสตราจารย์ ดร.นิรัช สุดสังข์
  คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ ศิลปะและการออกแบบ
  มหาวิทยาลัยนเรศวร
- รองศาสตราจารย์ ดร.นิยม วงศ์พงษ์คำ
  คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น
- รองศาสตราจารย์ ดร.รงคกร อนันตศานต์
  คณะวิจิตรศิลป์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

- รองศาสตราจารย์วีระจักร์ สุเอียนทรเมธี
  คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์
- ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.โกเมศ กาญจนพายัพ
  คณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร
- อาจารย์ ดร.จิรายุ พงส์วรุตม์
  คณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร
- Dr.Bridget Tracy Tan
  Nanyang Academy of Fine Arts, University of the Arts Singapore

เลขานุการคณะบรรณาธิการ

- นางสาวรัตนาภรณ์ แก้วไซค้วน

ผู้ช่วยเลขานุการคณะบรรณาธิการ

- นายวุฒิ คงรักษา
- นายก้องภพ หน่อใหม่

ออกแบบปกและจัดรูปเล่ม

- อาจารย์ ดร.จิรายุ พงส์วรุตม์

จัดพิมพ์รูปเล่ม

- บริษัท สปีด เพรส จำกัด
  233, 235 ซอยเพชรเกษม 42 แยก 1
  ถนนเพชรเกษม แขวงบางจาก เขตภาษีเจริญ
  กรุงเทพมหานคร 10160

ผู้ทรงคุณวุฒิพิจารณาบทความประจำฉบับ

- รองศาสตราจารย์นิโรจน์ จรุงจิตวิทวัส
  สาขาวิชาจิตรกรรมไทย วิทยาลัยเพาะช่าง
  มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลรัตนโกสินทร์
- ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ปรีชาวุฒิ อภิระติง
  สาขาทัศนศิลป์ คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น
- ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อภิชาติ พลประเสริฐ
  ภาควิชาศิลปะ ดนตรีและนาฏศิลป์ศึกษา คณะครุศาสตร์
  จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
- รองศาสตราจารย์ ดร.วรรณพร ชูจิตารมย์
  สาขาวิชาทัศนศิลป์ อนุสาขาวิชาคอมพิวเตอร์อาร์ต
  คณะดิจิทัลอาร์ต มหาวิทยาลัยรังสิต
- รองศาสตราจารย์ ดร.รัตนโชติ เทียนมงคล
  ภาควิชาสื่อนฤมิต คณะวิทยาการสารสนเทศ
  มหาวิทยาลัยมหาสารคาม
- ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ธัชธรรม ศิลป์สุพรรณ
  ภาควิชาสื่อศิลปะและการออกแบบสื่อ คณะวิจิตรศิลป์
  มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
- รองศาสตราจารย์ปนท ปลื้มชูศักดิ์
  ภาควิชาการออกแบบเครื่องแต่งกาย คณะมัณฑนศิลป์
  มหาวิทยาลัยศิลปากร
- ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.จารุนี อารีรุ่งเรือง
  สาขาวิชาการละคอน คณะศิลปกรรมศาสตร์
  มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์
- ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สะมาภรณ์ คล้ายวิเชียร
  ภาควิชาศิลปะและการออกแบบ คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์
  มหาวิทยาลัยนเรศวร

- รองศาสตราจารย์ ดร.ดนัย เรียบสกุล
  สาขาวิชาการออกแบบ คณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร
- ผู้ช่วยศาสตราจารย์ศุภชัย ศรีขวัญแก้ว
  สาขาศิลปกรรมและออกแบบ คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์
  มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลศรีวิชัย
- ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สมพร แต้มประสิทธิ
  วิทยาลัยเพาะช่าง มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลรัตนโกสินทร์
- รองศาสตราจารย์ ดร.รงคกร อนันตศานต์
  ภาควิชาศิลปะไทย สาขาวิชาการออกแบบ คณะวิจิตรศิลป์
  มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
- ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อธิพัชร์ วิจิตสถิตรัตน์
  ภาควิชาศิลปศึกษา คณะศิลปกรรมศาสตร์
  มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
- อาจารย์ ดร.จิรายุ พงส์วรุตม์
  ภาควิชาออกแบบนิเทศศิลป์ คณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

บทบรรณาธิการ

ความก้าวหน้าทางเทคโนโลยี AI อย่าง ChatGPT ได้สร้างความตื่นตัวและความท้าทายใหม่ให้กับวงการวิชาการไทยในปัจจุบัน เครื่องมือเหล่านี้มีศักยภาพในการช่วยนักวิชาการพัฒนางานวิจัยและบทความวิชาการ เช่น การกำหนดหัวข้อ การหาข้อมูลประกอบ หรือแม้กระทั่งการช่วยเขียนเนื้อหาบางส่วน อย่างไรก็ตาม การนำ AI มาใช้ในงานวิชาการนั้นยังมีประเด็นท้าทายและข้อกังวลด้านจริยธรรมที่สำคัญ

หนึ่งในข้อกังวลหลักคือการใช้ AI ในการเขียนบทความวิจัยหรือวิชาการแทนนักวิชาการเอง ซึ่งอาจส่งผลต่อคุณภาพ ความน่าเชื่อถือ และการพัฒนาศักยภาพของนักวิชาการในระยะยาว นอกจากนี้ ยังมีประเด็นด้านจริยธรรมในการใช้และอ้างอิงเนื้อหาที่มาจากเครื่องมือ AI ซึ่งอาจไม่ได้เป็นของผู้เขียนเองทั้งหมด

ท่ามกลางความท้าทายเหล่านี้ ทางมหาวิทยาลัยและสถาบันการศึกษาไทยได้เล็งเห็นถึงโอกาสในการใช้ AI เพื่อสนับสนุนการเรียนการสอนและการทำวิจัย อย่างไรก็ดี การนำเทคโนโลยีนี้มาใช้อย่างเหมาะสมและมีความรับผิดชอบจำเป็นต้องอาศัยการสร้างความเข้าใจ การกำหนดแนวปฏิบัติ และการปลูกฝังจริยธรรมทางวิชาการ เพื่อให้เกิดความสมดุลระหว่างการใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีกับการรักษามาตรฐานและคุณภาพของงานวิชาการ ซึ่งเป็นหัวใจสำคัญของการพัฒนาการศึกษาและการวิจัยของประเทศไทยต่อไป บรรณาธิการก็ขอแจ้งต่อผู้เขียนว่า บทบรรณาธิการนี้ ก็ได้ใช้ AI ช่วยปรับปรุงจากต้นฉบับเช่นกัน

วารสาร DEC Journal ฉบับนี้เป็น ปีที่ 3 ฉบับที่ 3 ซึ่งต้องขอขอบคุณผู้เขียนบทความที่ได้กรุณา ส่งบทความของท่านมาลงในวารสารของเรา ในขณะที่กำลังอยู่ในช่วงขั้นตอนพิจารณา การเข้าสู่ฐานข้อมูลของ TCI ซึ่งก็จะมีการประกาศผล ในเดือนกุมภาพันธ์ปี 2568 อันใกล้นี้ ทางวารสารก็คาดหวังว่าวารสารนี้จะได้อยู่ในฐานข้อมูล และจะเป็นความหวังของนักวิชาการในแวดวงศิลปะและการออกแบบ ที่สามารถเผยแพร่ ผลงานวิจัย บทความวิชาการของท่าน เพื่อให้วงการของศิลปะและการออกแบบนั้น ได้พัฒนาทางด้านวิชาการ ต่อไป

ในฉบับนี้ทางกองบรรณาธิการภูมิใจนำเสนอบทความวิจัย 1 เรื่อง และบทความวิชาการ 4 เรื่องที่น่าสนใจ ดังนี้

บทความวิจัย

ภาวะลื่นไหลระหว่างการใช้วิทยาการความจริงแบบผสมผสานในการสร้างสื่อประสบการณ์ดิจิทัลแบบเป็นตอน ๆ โดย ผู้ช่วยศาสตราจารย์

ดร.โกเมศ กาญจนพายัพ และ Kevin Ang สำรวจจุดบรรจบระหว่างสภาวะลื่นไหล (Flow States) และเทคโนโลยี Mixed Reality (MR) ในกระบวนการสร้างสรรค์งานศิลปะและการเล่าเรื่องแบบดื่มด่ำ โดยเน้นถึงศักยภาพของเครื่องมือ MR ในการเสริมสร้างความคิดสร้างสรรค์ ความร่วมมือ และการมีส่วนร่วม การผสาน MR เข้ากับกระบวนการสร้างงานศิลปะช่วยเน้นย้ำถึงความสามารถในการปรับตัวและความเพียรพยายามในการนำเทคโนโลยีล้ำสมัยมาใช้เพื่อขับเคลื่อนนวัตกรรม

บทความวิชาการ

ดิวาลี : เทศกาลแห่งแสงไฟ ความเชื่อ ความศรัทธาและแรงปรารถนาของชาวฮินดู โดย ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อติยศ สรรคบุรานุรักษ์ นำเสนอเรื่องราวเกี่ยวกับแนวคิด ความเชื่อ พิธีกรรมทางศาสนาของเทศกาลดิวาลี หรือเทศกาลแห่งแสงไฟของชาวฮินดู กลุ่มชาวซิกข์ และชาวเชน ซึ่งผู้เขียนได้มีโอกาสร่วมเทศกาลดิวาลีและลงพื้นที่เก็บข้อมูลที่ “ลิตเติ้ลอินเดีย” บริเวณพาหุรัด - คลองโอ่งอ่าง

เทคโนโลยีย้อนยุค : เครื่องมือเชื่อมความสัมพันธ์และลดช่องว่างระหว่างวัยในครอบครัวยุคดิจิทัล โดย ดร.พุทธิ เทพประทุม นำเสนอแนวทางการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีย้อนยุคในการสร้างความสัมพันธ์ระหว่างวัย เพื่อเป็นแนวทางสำหรับครอบครัวและสังคมในการใช้เทคโนโลยีย้อนยุคเป็นสะพานเชื่อมความสัมพันธ์ระหว่างคนต่างรุ่นอย่างยั่งยืน

วิวัฒนาการของการแสดงออกทางศิลปะและการประเมินคุณค่างานศิลปะ : การวิเคราะห์เชิงบูรณาการ โดย พงษ์พันธ์ สุริยภัทร์ ได้วิเคราะห์เชิงลึกเกี่ยวกับกระบวนการสร้างสรรค์งานศิลปะและการบูรณาการมุมมองในการประเมินคุณค่างานศิลปะ โดยศึกษาวิวัฒนาการทางประวัติศาสตร์ ทฤษฎี และการปฏิบัติร่วมสมัย การศึกษานี้ครอบคลุมการเปลี่ยนแปลงของกระบวนการสร้างสรรค์ตั้งแต่ยุคคลาสสิกจนถึงศิลปะร่วมสมัยและศิลปะดิจิทัล

โครงสร้างองค์ประกอบศิลป์ในจิตรกรรมฝาผนังไทย โดย ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อานุภาพ จันทรัมพร ได้กล่าวถึงประเด็นของการอธิบายหลักองค์ประกอบศิลป์ในจิตรกรรมไทยประเพณี โดยเฉพาะวิธีการจัดวางโครงสร้างภาพ มักใช้กระบวนการวิธีในการอธิบายตามทฤษฎีการสร้างภาพและการประกอบกันของรูปทรงอย่างตะวันตก หากแต่จิตรกรรมฝาผนังของไทยโบราณไม่ได้คำนึงถึงวิธีการสร้างองค์ประกอบศิลป์ตามหลักวิธีวิทยาแบบตะวันตก จึงเกิดปัญหาในรูปแบบหลายประเด็นที่หลักวิธีวิทยาอย่างตะวันตกไม่สามารถอธิบายได้ทั้งหมด

กองบรรณาธิการหวังว่าบทความทั้ง 5 เรื่องนี้จะกระตุ้นการคิด วิพากษ์ต่อแวดวงวิชาการทางด้านศิลปะและการออกแบบ จนทำให้เกิดการค้นคว้าพัฒนา หรือโต้แย้งในหลักวิชาการ แล้วมีผู้เขียนต้องการส่งบทความมานำเสนอในวารสารของเราต่อไป

รองศาสตราจารย์ ดร.ศุภชัย อารีรุ่งเรือง

บรรณาธิการวารสารวิชาการ DEC Journal

สารบัญ / TABLE OF CONTENT

หน้า

บทความวิจัย

- **ภาวะลื่นไหลระหว่างการใช้วิทยาการความจริงแบบผสมผสาน ในการสร้างสื่อประสบการณ์ดิจิทัลแบบเป็นตอน ๆ** 12
  Flow State while Using Mixed Reality to Create Episodic Digital Experiences
  โกเมศ กาญจนพายัพ และ Kevin Ang

บทความวิชาการ

- **ดิวาลี : เทศกาลแห่งแสงไฟ ความเชื่อ ความศรัทธาและแรงปรารถนาของชาวฮินดู** 35
  Diwali : The Festival of Lights, Beliefs, Faith and Aspirations of Hindu Religion
  อติยศ สรรคบุรานุรักษ์

- **เทคโนโลยีย้อนยุค : เครื่องมือเชื่อมความสัมพันธ์และลดช่องว่างระหว่างวัยในครอบครัวยุคดิจิทัล** 58
  Retro Technology : Bridging Generations and Strengthening Family Bonds in the Digital Era
  พุทธิ เทพประทุม

- **วิวัฒนาการของการแสดงออกทางศิลปะและการประเมินคุณค่างานศิลปะ : การวิเคราะห์เชิงบูรณาการ** 81
  The Evolution of Artistic Expression and Art Valuation: An Integrated Analysis
  พงษ์พันธ์ สุริยภัทร

- **โครงสร้างองค์ประกอบศิลป์ในจิตรกรรมฝาผนังไทย** 106
  Structure of art composition in Thai murals
  อานุภาพ จันทรัมพร

ภาวะลื่นไหลระหว่างการใช้วิทยาการความจริงแบบผสมผสาน ในการสร้างสื่อประสบการณ์ดิจิทัลแบบเป็นตอน ๆ

Flow State while Using Mixed Reality to Create Episodic Digital Experiences

Received : 6 September 2024
Revised : 9 December 2024
Accepted : 23 December 2024

โกเมศ กาญจนพายัพ [1]
Gomesh Karnchanapayap [1]
Kevin Ang [2]

[1] ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. คณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร อีเมล : karnchanapayap_g@silpakorn.edu
[1] Assistant professor Dr., Faculty of Decorative Arts, Silpakorn University, E-mail : karnchanapayap_g@silpakorn.edu
[2] Freelance Artist, USA

ขอขอบพระคุณโครงการ Reinvent University ที่สนับสนุนศิลปินพำนักในการสร้างสรรค์ผลงาน
We would like to thank the Reinvent University project for supporting the resident artist in creating the artworks.

บทคัดย่อ

การศึกษานี้สำรวจจุดบรรจบระหว่างสภาวะลื่นไหล (Flow States) และเทคโนโลยี Mixed Reality (MR) ในกระบวนการสร้างสรรค์งานศิลปะและการเล่าเรื่องแบบดื่มด่ำ โดยเน้นถึงศักยภาพของเครื่องมือ MR ในการเสริมสร้างความคิดสร้างสรรค์ ความร่วมมือ และการมีส่วนร่วม การผสาน MR เข้ากับกระบวนการสร้างงานศิลปะช่วยเน้นย้ำถึงความสามารถในการปรับตัวและความเพียรพยายามในการนำเทคโนโลยีล้ำสมัยมาใช้เพื่อขับเคลื่อนนวัตกรรม พร้อมมอบแนวคิดอันทรงคุณค่าแก่ศิลปิน นักออกแบบ และนักเทคโนโลยี วัตถุประสงค์หลักของการวิจัยนี้คือการสำรวจว่าเครื่องมือสร้างงานศิลปะด้วย MR สามารถส่งเสริมการเกิดสภาวะลื่นไหลในกระบวนการสร้างสรรค์ และช่วยสร้างประสบการณ์ XR แบบตอนต่อเนื่องที่ผสานโลกดิจิทัลและโลกจริงเข้าด้วยกันอย่างไร การวิจัยนี้ใช้ระเบียบวิธีวิจัยเชิงคุณภาพ โดยมุ่งเน้นที่การทดลองร่วมกันระหว่างการพำนักศิลปิน ณ คณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร กลุ่มผู้เข้าร่วมประกอบด้วยศิลปิน XR ที่มีประสบการณ์ นักศึกษาระดับปริญญาโทและเอก และคณาจารย์ การวิจัยนี้รวมถึงการจัดเวิร์กชอป การสัมมนา และการใช้เครื่องมือ MR ในสถานการณ์จริง เช่น Gravity Sketch, Open Brush, Nomad Sculpt และ Adobe Aero เพื่อศึกษาพลวัตของสภาวะลื่นไหลในสภาพแวดล้อม MR ผลการศึกษาพบว่า เครื่องมือ MR มีประสิทธิภาพในการกระตุ้นสภาวะลื่นไหล ซึ่งมีลักษณะเด่นคือ การบิดเบือนเวลา ความรู้สึกเติมเต็ม และพฤติกรรมที่มีจุดมุ่งหมายในตัวเอง การเล่าเรื่อง XR แบบตอนต่อเนื่องได้กลายเป็นสื่อที่ทรงพลังในการแสดงออกทางศิลปะอย่างดื่มด่ำ โดยตัวละครอย่าง Jaffa ผู้ทำขนมปังกรอบ และ Juju หมูน้อย แสดงให้เห็นถึงความเป็นไปได้ทางจินตนาการที่เทคโนโลยี MR มอบให้ ผู้เข้าร่วมแสดงให้เห็นถึงการมีส่วนร่วม ความร่วมมือ และความสามารถในการปรับตัวที่เพิ่มขึ้น โดยสามารถเอาชนะความท้าทายด้านเทคโนโลยีพร้อมกับจินตนาการใหม่ของพื้นที่ทางกายภาพผ่านประสบการณ์ AR ที่ยึดตามตำแหน่งทางภูมิศาสตร์ การศึกษานี้เน้นย้ำถึงความสำคัญของการมีกรอบความคิดที่ยืดหยุ่นและพร้อมทดลองเพื่อรับมือกับความซับซ้อนของเทคโนโลยีใหม่ ๆ รวมทั้งแสดงให้เห็นความสัมพันธ์อันเกื้อหนุนระหว่างจิตวิทยาสภาวะลื่นไหลและเครื่องมือ MR โดยเน้นถึงบทบาทสำคัญของการเล่นในการปลดล็อกความคิดสร้างสรรค์และการแสดงออกอย่างแท้จริง กระบวนการทำงานร่วมกันและการทำซ้ำที่สังเกตได้ยืนยันถึงศักยภาพของ MR ในการสร้างแรงบันดาลใจให้เกิดเรื่องราวแบบไดนามิก ปรับเปลี่ยนกระบวนการทำงานศิลปะ และเพิ่มพูนความเข้าใจที่พัฒนาต่อเนื่องเกี่ยวกับสภาวะลื่นไหลและความคิดสร้างสรรค์ดิจิทัลในศิลปะร่วมสมัย

คำสำคัญ : วิทยาการความจริงแบบผสมผสาน, ภาวะลื่นไหล, กระบวนการสร้างสรรค์ดิจิทัล, สื่อประสบการณ์ดิจิทัลแบบเป็นตอน ๆ

Abstract

This study investigates the intersection of flow states and Mixed Reality (MR) technology within artistic creation and immersive storytelling, emphasizing the transformative potential of MR tools in enhancing creativity, collaboration, and engagement. By integrating MR into artistic workflows, the research highlights how adaptability and perseverance in navigating advanced technologies can drive innovative practices, offering valuable insights for artists, designers, and technologists. The primary objective of this research is to explore how MR art authoring tools can facilitate flow states in creative processes and enable the creation of episodic extended reality (XR) experiences that seamlessly merge digital and physical realities. A qualitative methodology was employed, centered on collaborative artistic experiments conducted during an artist residency at Silpakorn University's Faculty of Decorative Arts. Participants included an experienced XR artist, Master's and Ph.D. student, and faculty members. Workshops, seminars, and real-world applications of MR tools—such as Gravity Sketch, Open Brush, Nomad Sculpt, and Adobe Aero—provided a platform to analyze the dynamics of flow states in MR environments. The findings reveal that MR tools effectively induce flow states, characterized by time distortion, fulfillment, and autotelic behavior. Episodic XR storytelling emerged as a compelling medium for immersive artistic expression, with characters like Jaffa the biscuit maker and Juju the little pig exemplifying the imaginative possibilities of MR technology. Participants demonstrated heightened engagement, collaboration, and adaptability, overcoming technological challenges while reimagining physical spaces through geospatially anchored augmented reality (AR) experiences. The study underscores the importance of maintaining a flexible and experimental mindset to navigate the complexities of emerging technologies. It highlights the synergistic relationship between flow psychology and MR

tools, emphasizing the critical role of play in unlocking creativity and fostering genuine self-expression. The collaborative and iterative processes observed affirm MR's potential to inspire dynamic narratives, transform artistic workflows, and contribute to the evolving understanding of flow states and digital creativity in contemporary art practice of storytelling that emphasizes the impact that technology has on the production of immersive media.

Keyword : mixed reality, flow state, digital creation workflows, episodic digital experiences

Introduction

The definition of flow is summed up aptly by professor and author Mihaly Csikszentmihalyi, who has spent more than 25 years researching the concept (Gierland, 1996): "Being completely involved in an activity for its own sake. The ego falls away. Time flies. Every action, movement, and thought follows inevitably from the previous one, like playing jazz. Your whole being is involved, and you're using your skills to the utmost."

Flow state, an elusive yet sought-after mental state characterized by deep immersion, heightened focus, and an intrinsic sense of joy during an activity, has been a part of human experience throughout history. However, the manifestation of flow has evolved over millennia, adapting to the channels available in each era. The contemporary landscape witnesses a revolutionary shift with the advent of mixed reality, introducing an entirely new medium for entering this heightened state of consciousness. This study started looking into how advanced hardware and tools make it possible for people to coexist in both the physical and digital worlds.

The study delves into the time-distorting, fulfilling, and focus-driven aspects of creative activities within mixed reality, seeking to understand the transformative impact on participants.

Flow state has always existed in one form or another. What has changed through millennia are the channels through which it manifests. Virtual reality, augmented reality, and mixed reality are advanced digital technologies that serve as conduits for experiencing the Flow state.

1.1 The Flow State

Three aspects of being in the "flow zone" are "time distortion", "sense of fulfilment", and "autotelic behavior" were studied.

Time Distortion

The article "A meta-analysis of flow effects and the perception of time" presents a comprehensive analysis of 63 articles that investigate the relationship between the flow state and the perception of time. The perception of time is a crucial determinant in achieving a state of "flow" (Hancock et. al, 2019). Time distortion is a captivating phenomenon that frequently accompanies intense and immersive experiences. Individuals often experience a subjective distortion of time perception in various contexts, ranging from extreme sports to creative endeavors. The perception of time can be altered, resulting in a distorted perception of its duration. During intense focus, such as when engaging in artistic pursuits or high-pressure tasks, the mind can enter a state where time perception is altered. Hours may seem to pass quickly, or a short moment can feel like an extended period. Neuroscientists propose that the distortion of time perception is not a mere illusion, but rather a result of intensified concentration and adrenaline, which can influence the brain's internal timing mechanism. Gaining insight into time distortion enhances our understanding of human experiences, emphasizing the intricate relationship between consciousness, perception, and the specific circumstances that cause these temporal changes (Craig, 2022).

Sense of Fulfillment

The profound and rewarding aspect of human experience lies in the sense of fulfillment that accompanies the state of "flow". When individuals engage in an activity that matches their

abilities and requires intense focus, they experience a profound feeling of fulfillment (Isham & Jackson, 2022). During the flow state, the act of pursuing a task or goal becomes inherently satisfying, while external rewards or recognition become less important. The gratification obtained from being in the zone arises from the seamless integration of expertise and difficulty, resulting in an ideal equilibrium that drives individuals to perform at their utmost capacity. While dealing with the intricacies of the current task, the perception of time fades away, and the concentration becomes the primary objective. The inherent satisfaction derived from this experience not only demonstrates the individual's abilities but also mirrors the pleasure derived from active participation. The flow state, characterized by its immersive and all-encompassing quality, provides a distinctive route to attaining a profound and significant sense of achievement, leaving individuals with an enduring and impactful feeling of fulfillment.

Autotelic Behavior

Within the flow state, autotelic behavior refers to a self-contained and intrinsically motivated engagement in activities for the sake of enjoying the process itself. The term "autotelic" means "(of an activity or work of art) having a purpose or meaning simply by the fact of actually existing, being done, or having been created" (Oxford Advanced Learner's Dictionary, 2023). It is derived from the Greek words "auto," meaning self, and "telos," which means end or goal.

Individuals in the flow state engage in autotelic behavior by becoming completely absorbed in an activity, with the pursuit of the activity serving as its own reward. This self-sufficient motivation implies that the individual is not motivated primarily by external rewards or outcomes, but rather by an internal desire to participate in the activity for the intrinsic satisfaction it provides.

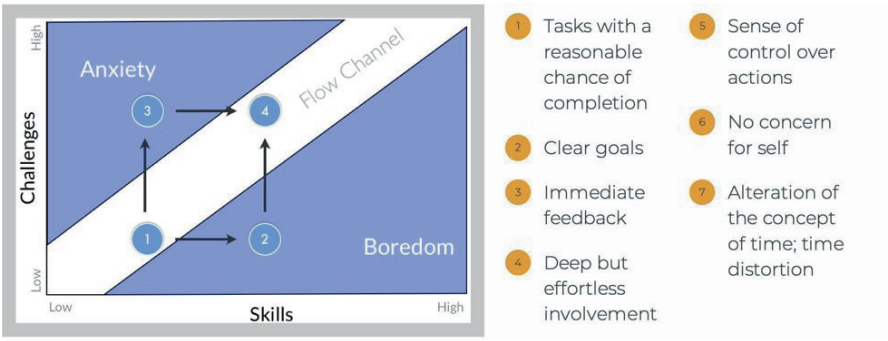
Autotelic behavior in the flow state is distinguished by a seamless integration of action and awareness, in which the individual is entirely focused on the present moment and the activity becomes a source of intrinsic joy and fulfillment. Achieving autotelic behavior

in the flow state frequently requires a balance between the perceived challenges of the task and the individual's perceived abilities, resulting in an optimal and harmonious environment for sustained, immersive engagement. The concept of autotelic behavior in the flow state emphasizes the profound satisfaction gained from the process itself, highlighting the activity's intrinsic value as a source of profound personal fulfillment.

We theorize that flow is not limited by time, but rather by a continuum of tasks that can last as little as a few minutes or years. However, this phenomenon does not occur without the appropriate balance of challenge and mastery, as shown in Figure 1 below.

Figure 1

How to Know You're in the Zone



Note. Diagram by Fajans (2023)

1.2 Mixed Reality

Mixed reality is a medium consisting of immersive computer-generated environments in which elements of a physical and virtual environment are combined (Papadopoulos et. al, 2023). In this section, we will give an overview of what the current ecosystem looks like, including light-field displays, holographic projection, mobile phones and tablets, and VR headsets. With

mixed reality being a major feature of the new headset by Meta Quest 3 and other competing headsets on the horizon, it's becoming more possible than ever to explore and experiment in this space through networked environments, haptics, and spatial audio.

The potential for a paradigm shift lies in the ability to utilize immersive technology to reignite childlike curiosity, resulting in the creation of more innovative and significant art through movement, collaboration, and play. In this context, the concept of the "flow zone" or experiencing a state of flow becomes particularly relevant.

2. Research Objective

To explore the concept of flow with mixed reality art authoring tools to create free-flowing episodic extended reality experience.

3. Research Methodology

This study adopted a qualitative research approach to explore the concept of flow within mixed reality (MR) art authoring tools and its impact on creating episodic extended reality experiences. The study was carried out as part of the Reinventing University System, which invited artists and experts from around the world to share their knowledge. A seasoned XR artist was invited to work in Thailand as an artist in residence from October 30, 2023, to December 15, 2023, collaborating with a lecturer in the Ph.D. program in Design at Silpakorn University's Faculty of Decorative Arts. Through a series of digital art experiments, workshops, and seminars, the two were able to achieve the state of flow in creating four episodes of geo-mixed reality storytelling. The equipment and software that were used during the study are listed below.

3.1 Equipment

Meta Quest 3: Meta Quest 3 is a virtual reality (VR) headset developed by Reality Labs, a division of Meta Platforms. It was unveiled on June 1, 2023, and released on October 10, 2023 as a successor to the Quest 2. Its biggest feature is a mixed reality color passthrough via two monochrome cameras and a sensor on the front (Nast, 2023).

Oculus / Meta Quest 2: Reality Labs, a division of Meta Platforms, developed the Quest 2 virtual reality (VR) headset. The Oculus Quest 2 was unveiled on September 16, 2020 and released on October 13, 2020. In 2022, it was rebranded as the Meta Quest 2, as part of a company-wide phase-out of the Oculus brand following Facebook, Inc.'s rebranding as Meta (Oculus VR, 2020).

3.2 Software

Gravity Sketch: Gravity Sketch is a design and collaboration tool that lets you create 3D models of cars, sneakers, furniture, and characters. It is an excellent tool for quickly expressing ideas and overcoming complex design challenges while working directly in 3D at any scale (Gravity Sketch, 2023). In this study, the researcher demonstrated how to sketch out ideas in a matter of minutes in Gravity Sketch using Meta Quest 3.

Open Brush: On January 26, 2021, Google announced that it would discontinue development of Tilt Brush and release the source code on GitHub under the Apache 2.0 license. Open Brush is a free derivative based on Tilt Brush's open-source code. Open Brush allows you to paint in 3D space using virtual reality. Users can use three-dimensional brush strokes like stars, light, and even fire to paint in three dimensions. (Open Brush, 2024).

Nomad Sculpt: Nomad Sculpt is an iOS and Android-based mobile sculpting app that allows users to sculpt anywhere, at any time (Nomad Sculpt, 2024). For this study, the Nomad Sculpt was used on iPad by the researcher to demonstrate that the flow state can extend beyond a single device. The models were eventually exported and used as ingredients in augmented reality storytelling.

Adobe Aero: Adobe Aero is an augmented reality authoring and publishing tool available via Creative Cloud from Adobe Inc. Aero is available for iOS and Android, with versions for macOS and Windows currently in public beta. Adobe Aero was originally announced as a private beta for iOS users at Adobe MAX 2018,

with its official launch at Adobe MAX 2019. Aero is part of Adobe's 3D and augmented reality series, which also includes Dimension, Mixamo, and Substance by Adobe. Its collaboration with Google to develop a Geospatial Creator tool is in beta, allowing creators to permanently anchor their filters in global locations (Adobe, 2024). The program was used by the researcher to author augmented reality filters which were originally created in Nomad Sculpt.

4. Results and Discussions

The researchers conducted workshops and a seminar on the concept of flow and mixed reality and served as an expert advisor to Master's and Ph.D. students who wanted to integrate mixed reality into their final projects. The researcher mentored a Master's student and a Ph.D. student who were eager to learn about mixed reality and how it could enhance their final projects' immersive experience. Students were driven by their curiosity and academic/career objectives to explore new and uncharted territories in their research. Figure 2 showcases the capabilities of FigminXR in overlaying digital elements on physical reality.

Figure 2

Mixed Reality Passthrough View Through FigminXR Showing a Classroom full of Ph.D. and MFA Students

Figure 3

Researchers Co-creating in FigminXR at the Workshop

The researcher spent time both in and out of the classroom to introduce them to the various tools, platforms, and ecosystems while they were refining their conceptual frameworks. An intuitive allowance for multiplayer and asset creation was essential to their research and output. During the workshop, the researchers both demonstrated the concept of shared extended reality space in FigminXR (Figure 3).

One of the students was tutored for half a day in FigminXR to gain essential skills in accessing the paint tools and importing 3D objects and YouTube videos. The following day, the student was able to instruct the Ph.D. candidate on how to apply it in multiplayer mode, demonstrating how intuitive it was in action. They demonstrated the same learning muscle memory in the final artist-in-residence seminar on campus, displaying what a multiplayer experience looks like to the student body watching. One of the essential points of the workshops was instilling an attitude of pivoting in the face of creative blocks. As cutting-edge technology was being covered, there were bound to be developmental gaps between tools and pre/post-production. One common challenge was that the theses and projects often had to traverse a chasm between technological and human limitations. Frustration sets in very fast, and it takes an immense amount of grit not only to problem-solve but also to come up with alternative pathways to reach that goal. In this section, we will take a closer look at the residency objectives as examples of this challenge and walk through how the flow state has aided in finding solutions.

4.1 The Flow with AR/VR Tools and Episodic Storytelling

AR Augmented Reality (AR) filters and apps are commonly used to educate, entertain, and tell stories via a digital overlay on mobile devices or lightweight glasses. We decided to test the capabilities of Adobe Aero's geospatial creator by placing digital elements at specific landmarks throughout the city to recontextualize the neighborhood in creative ways. One of the most significant advantages of AR is its ability to provide an audience with an immersive experience that can only be experienced at a specific location. In this case, a curated Google Maps-powered art exhibit. AR also has the power

to transform mundane things into something new and exciting through history, imagination, and animation.

The state of internal flow took a grand pivot by deciding to create an episodic story featuring characters who were all born in Thailand. This was not the original plan, however. The idea began to form when the researcher noticed the Thai people's love for cats. Whether it was a farmer turning a rice field into cat art, bookshop kitties making friends with customers over coffee, or seeing food left out for stray cats every day, the concept of feline characters with unique personalities and traits started to take shape and become a part of the story.

During a visit to a bookstore called "A Book with No Name," the researcher met a cat named Si-mok (Figure 4) who was very friendly with the customers. The cat even made herself comfortable on the researcher's backpack. Fortunately, the researcher had brought his Meta Quest 3 headset, which allowed him to use Open Brush in mixed reality to paint a portrait of the cat. With the high-quality passthrough feature of the headset, the researcher was able to observe the cat and paint a spatial art piece based on her likeness (Figure 5).

Figure 4

Si-mok Being the Perfect Figure Model at "A Book with No Name" Coffee Shop

Figure 5

Mixed Reality Creation of Si-mok Using OpenBrush

At the heart of many art practices that involve the use of physical tools, there is a desire to be fully present and engaged with the moment or opportunities that present themselves. To achieve this state of mind, some researchers have used relaxing music to help them focus their attention. The key is that through this process, they are able to connect with their inner child and tap into a sense of authenticity that is free from the stresses and anxieties of everyday life. This approach is seen as a way to unlock the subconscious mind and promote genuine self-expression.

Maintaining an inner and outer equilibrium can help individuals enter a state where all 7 attributes in the flow channel are possible. However, the researchers suggest that there is one missing attribute - play. Mixed reality art naturally encourages this "play" attribute as you actively create digital paint or shapes from your hands into spatial reality, enabling you to make the world your canvas in real-time, with or without a specified outcome.

4.2 Episode 1: Jaffa's Biscuits Open for Business

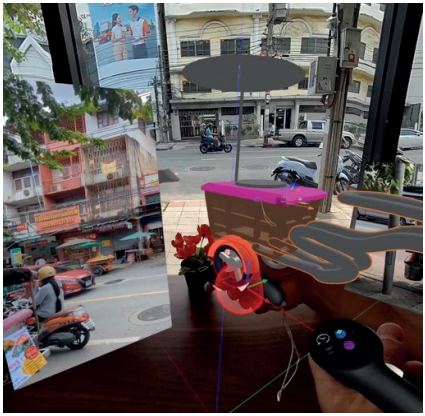
The researcher's second extended reality feline creation was Jaffa, the master biscuit maker (Figure 6). At this point, the researcher had been living in the Dusit district of Bangkok, a local neighborhood with few tourists, for several weeks. During his first week, he spent most of his time wandering the streets and alleys to get a feel of the area and how his work could complement it. One thing that stood out to him was the prevalence of street vendors in Bangkok, who catered to a diverse range of appetites and social interactions. As the researcher observed more of the daily life in Bangkok, it became clear that a street vendor would be the perfect subject for his first animated AR diorama.

Figure 6

Jaffa the Master Biscuit Maker Selling cookies in Front of a Shrine

Figure 7

Mixed Reality Creation of the Cart in Gravity Sketch



One notable feature of many districts in Bangkok is the presence of spiritual temples. During a recent visit, the researcher came across a tiny Chinese shrine located just a few blocks away from the hotel. Despite being situated among neighboring businesses, the shrine stood out for its cheerful and unfazed appearance. The researcher thought that it would be an excellent location for Jaffa's biscuit-making stand, as these sites are often used for offering prayers and paying respects. Why not also enjoy a delicious snack for good luck? Figure 4 shows Jaffa bidding farewell to one of his biscuit customers.

The researcher had started sculpting Jaffa before the residency and knew that the character was perfect for the project. The goal was to create a character that was lovable, dependable, and durable. To achieve this, the researcher used Nomad Sculpt, which is a mobile app that allows for character creation anywhere. It was important to maintain a balance between the inner and outer flow state to ensure that Jaffa was a genuine expression of the researcher's self. Jaffa was brought to life in various locations such as a park, cafe, and hospital lobby. The researcher used Gravity

Sketch, a collaborative VR design tool, to create the hawker stand that Jaffa operates. This tool was ideal for hard surface modeling (Figure 7).

To narrate the scene, a short looping animation was created depicting Jaffa greeting passersby with one cookie left for the taking.

4.3 Episode 2: This Little Piggy Went to the Market

A week had passed, and a new character in the form of a little pig emerged from a Nomad Sculpt workshop. She was named Juju, which means "Little Piggy" in Cantonese, and was intended to be the perfect cheeky companion to Jaffa, a gentle giant. The character was envisioned as a sassy entrepreneur who could help Jaffa become a food truck sensation with all her resources. She even takes it upon herself to jump on the hawker stand seat to be at the same level as Jaffa. The creative flow took the form of a narrative, showcasing the whimsical nature of our imagination when bringing characters or ideas to life. Since Adobe Aero could accommodate multiple AR filters at the exact location with different links or QR codes, we only needed to leverage the same assets and change out animations and dialogues to present an evolving story to viewers. The XR filter was treated like an episodic weekly cartoon strip, played out on the canvas of real-life streets (Figure 8).

Figure 8

Jaffa and Juju Meet for the First Time While a New Friend IRL Looks on Selling Snacks from Her Own Stand

4.4 Episode 3: Cats and Dogs Can Get Along

Staying open to what the world wants to show you is also a form of flow. During the following week, the researcher was inspired by an adorable pup while walking to the university and snapped an impromptu photo of it (Figure 9).

Figure 9

The Muse Caught in a Candid Shot

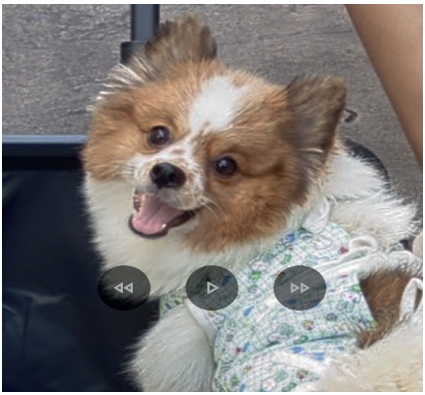


Figure 10

Mr.Waddington, the Renowned Food Critic, Coming to Life in Nomad Sculpt

The photo led to the creation of Mr. Waddington (Figure 10), a rather dapper dog, who was given a cameo in the further adventures of Jaffa and Juju.

In this episode, Mr. Waddington is a visiting food critic who happens to be a good business associate of Juju's. Since then, Juju has convinced Jaffa to move to a more visible venue that is frequented by both locals and tourists alike. She invites Mr. Waddington to try Jaffa's biscuits, and he raves in public about how good they are. The Silpakorn University's campus gate, located right across the street from the Royal Palace, would be the perfect debut for Mr. Waddington and the Jaffa's biscuits stand (Figure 11).

One technical issue that arose repeatedly in these AR pieces was whether the scene appeared in a different location or not. The researcher later discovered on forums that geospatial anchors

Figure 11

Mr.Waddington and Juju at Jaffa's Biscuits Stand

only work where the orange Google Pegman goes. It took several frustrating attempts throughout the city before the researcher figured it out. This is where the previously mentioned dynamic of challenge and mastery takes hold. Many XR developers and creatives share the ability to persevere in the face of a technical challenge. The willingness to troubleshoot repeatedly is balanced by the satisfaction of creating something magical for themselves and their users.

4.5 Episode 4: Police Kitty Enters the Scene!

People can be the most beautiful manifestation of creative flow. The art residency has ended as of the time of writing, and the researcher has returned to the United States. Before leaving, one of the Ph.D. students sculpted her feline character into the shape of a police officer as part of the Nomad sculpting workshop during the art residency (Figure 12).

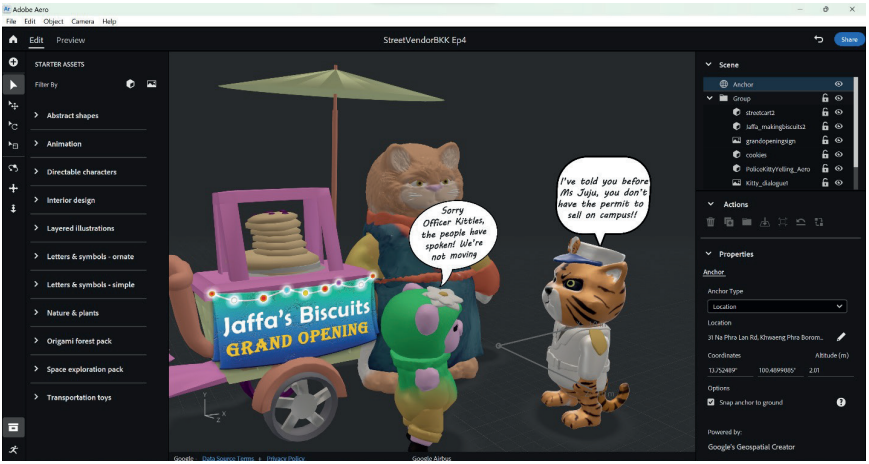
Figure 12

The Police Officer Character Created by a Student

An opportunity to collaborate arose when she shared the character. The police character will be a perfect addition to the existing group for another episode (Figure 13). When she showed him to the researcher, it was evident he would fit right in with the cast of characters. Community can also be key to how flow gets nurtured. Had the tools not been made accessible to the class, this collaboration would not have been possible.

Figure 13

Adobe Aero Screenshot of the Episode 4 Scene



The chance to make the scene even more interactive became not only a possibility but necessary. Adobe Aero has made it user friendly to create interactive behaviors for any asset you import. Still taking place at the campus entrance, the researcher wanted Juju and Police Kitty to have a heated back and forth. The word balloons were set to scale up based on the viewer's proximity. This naturally invites the viewer to get in closer and feel like they are a part of the story.

5. Discussion

In this study, the researchers emphasized the importance of maintaining a flexible attitude in the face of challenges, which is a key characteristic of the flow state mentality. Adopting cutting-edge MR technology required bridging the gap between technological capabilities and human limitations, which demanded perseverance and adaptability, qualities that are emblematic of individuals in a state of flow.

The study also explored the application of AR tools, specifically Adobe Aero's geospatial creator, to reimagine physical spaces and engage audiences in immersive storytelling experiences. The

researchers' decision to create an episodic story featuring characters rooted in Thai culture illustrates a pivot in the creative process driven by the flow state's intrinsic flexibility and adaptability. The creation of characters like Jaffa, the biscuit maker, and Juju, the little pig, reflects a playful exploration of imagination facilitated by MR technology, an attribute of the flow state.

Furthermore, the iterative process of character creation and narrative development, facilitated by tools such as Nomad Sculpt and Gravity Sketch, exemplifies the fluidity and immersion inherent in the flow state. The researcher's ability to seamlessly transition between physical observation, digital creation, and real-time collaboration underscores the synergistic relationship between flow-state psychology and MR-enhanced artistic expression. Additionally, it highlights the potential of MR-enhanced storytelling to capture people's attention and evoke emotions through immersive narratives.

The flow state in mixed reality (MR) offers a unique blend of physical and digital immersion, providing a dynamic and engaging environment for creative activities. Unlike traditional activities that may rely solely on physical tools or purely digital platforms, MR enables seamless interaction between the two realms, enhancing sensory engagement and fostering a heightened sense of presence. This dual engagement can amplify the time distortion, intrinsic motivation, and sense of fulfillment associated with flow states, making MR particularly effective for storytelling and artistic creation. However, limitations exist, including the steep learning curve associated with mastering MR tools, the potential for technical issues to disrupt immersion, and the reliance on costly, specialized equipment that may not be universally accessible. Additionally, the necessity for constant adaptability to technological advancements can occasionally pull creators out of the flow, highlighting the balance required to sustain this optimal state in MR environments.

6. Conclusion

This study provides insights into the integration of Mixed Reality (MR) technology and flow in artistic creation and storytelling. Master's and Ph.D. students from Silpakorn University's Decorative

Arts Faculty participated in workshops and seminars guided by researchers, which helped them to leverage MR technology and enhance their immersive experiences in their final projects. The study emphasizes the importance of adaptability in overcoming challenges inherent in working with cutting-edge technology, highlighting perseverance and alternative problem-solving approaches. By exploring the internal flow experienced during the creative process, the research underscores the transformative potential of MR technology in providing immersive experiences tailored to specific locations, particularly in episodic storytelling using augmented reality (AR) tools.

This research also showcases the collaborative potential of AR filters, allowing for the presentation of evolving narratives within real-life environments. The study concludes by providing insights into ongoing collaborations and future directions in MR-enhanced storytelling, demonstrating the profound impact of immersive technologies on artistic practice and expression. This research contributes to the growing body of literature on flow states and digital creation workflows, offering valuable implications for artists, designers, and technologists to navigate the ever-evolving landscape of immersive technologies. By keeping up with these developments, researchers, practitioners, and educators can continue pushing the boundaries of creativity and storytelling within the MR landscape. Jaffa, the biscuit maker, and Juju, the little pig, are examples of characters created through MR technology, showcasing the whimsical exploration of imagination enabled by MR technology and emphasizing the role of play in fostering genuine self-expression and engagement.

Mixed reality (MR) holds transformative potential across various fields beyond the arts. In medicine, MR can revolutionize surgical training and patient care through immersive simulations, anatomy visualization, and augmented procedural guidance, enhancing precision and outcomes. In education, MR offers interactive, experiential learning environments, enabling students to explore complex concepts such as molecular biology or historical reconstructions in an engaging, hands-on manner. Manufacturing and engineering can benefit from MR-assisted design, prototyping, and maintenance

workflows, reducing errors and improving efficiency. Similarly, retail can leverage MR for immersive shopping experiences and product visualization, while real estate can offer virtual tours of properties. By integrating MR into these industries, organizations can foster innovation, enhance user engagement, and improve decision-making processes.

By embracing the flow state mentality, individuals can navigate the complexities of technological innovation and leverage MR technology to unlock new dimensions of artistic expression and storytelling.

References

Adobe. (2024). *Create augmented reality with AR software - Adobe Aero.* https://www.adobe.com/products/aero.html

Craig, J. (2022). Lose Yourself. *New Scientist, 253*(3376), 44–47. https://doi.org/10.1016/s0262-4079(22)00395-5

Fajans, J. (2023). *Flow Lever 4: Dial in the right level of challenge. fully engage your skills.* Medium. https://medium.com/creative-momentumflow-lever-4-dial-in-the-right-level-of-challenge-fully-engage-your-skills

Geirland, J. (1996, September 1). *Go with the flow.* WIRED. https://www.wired.com/1996/09/czik/

Gravity Sketch. (2023, September 4). *Gravity Sketch | 3D sketching and design software.* https://www.gravitysketch.com/

Hancock, P. A., Kaplan, A. D., Cruit, J., Hancock, G. M., MacArthur, K. R., & Szalma, J. L. (2019). A meta-analysis of flow effects and the perception of time. *Acta Psychologica, 198*(102836). https://doi.org/10.1016/j.actpsy.2019.04.007

Isham, A., & Jackson, T. (2022). Finding flow: exploring the potential for sustainable fulfilment. *The Lancet Planetary Health, 6*(1), e66–e74. https://doi.org/10.1016/s2542-5196(21)00286-2

Meta. (2023). *Figmin XR.* https://www.meta.com/experiences/6849182851823457/

Nast, C. (2023, October 9). *Meta Quest 3 Review: Huge hardware bump, but who's it for?.* WIRED. https://www.wired.com/review/review-meta-quest-3/

Nomad Sculpt. (2024). https://nomadsculpt.com/

Oculus VR. (2020). *Introducing Oculus Quest 2, the Next Generation of All-in-One VR.* https://developer.oculus.com/blog/introducing-oculus-quest-2-the-next-generation-of-all-in-one-vr/

Open Brush (2024). https://openbrush.app/

Oxford Advanced Learner's Dictionary. (2023). https://www.oxfordlearnersdictionaries.com/definition/english/autotelic

Papadopoulos, T., Evangelidis, K., Evangelidis, G., & Kaskalis, T. H. (2023). *Mixed reality and the Internet of Things: Bridging the virtual with the real. Advances in Engineering Software, 185*(103527). https://doi.org/10.1016/j.advengsoft.2023.103527

ดิวาลี : เทศกาลแห่งแสงไฟ ความเชื่อ ความศรัทธาและแรงปรารถนาของชาวฮินดู

Diwali : The Festival of Lights, Beliefs, Faith and Aspirations of Hindu Religion

Received : 18 November 2024
Revised : 24 December 2024
Accepted : 25 December 2024

อติยศ สรรคบุรานุรักษ์ [1]
Atiyot Sankaburanurak [1]

[1] ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร., ภาควิชาศิลปศึกษา คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ อีเมล : artsun2518@gmail.com
[1] Assist.Prof. Dr., in Art Education, Faculty of Fine Arts, Srinakharinwirot University, E-mail : artsun2518@gmail.com

บทคัดย่อ

การโยกย้ายถิ่นฐานของผู้คนจากถิ่นหนึ่งไปยังถิ่นอื่นๆ โดยเฉพาะผู้คนที่เข้าไปตั้งชุมชนใหม่ในประเทศอื่นๆ เรียกว่า ชุมชนพลัดถิ่น (creolization) และผู้คนเหล่านั้นยังมีการนำเอาวัฒนธรรม ขนบธรรมเนียมประเพณี ค่านิยม ความเชื่อติดตัวมายังพื้นที่ใหม่ด้วยนั้น จึงทำให้เกิดการเผยแพร่แนวคิด ธรรมเนียมปฏิบัติตามความเชื่อของศาสนาตน ชาวอินเดียผู้ย้ายถิ่นฐานเหล่านี้มีชื่อเรียกแตกต่างกันไป แต่ในประเทศไทยไทยอาจเรียกว่ากลุ่มพ่อค้าชาวปัญจาบ เป็นผู้นำเอาวัฒนธรรม ความเชื่อประเพณีเข้ามา เช่น เทศกาลดิวาลี (Diwali) จากการศึกษาพบว่าเทศกาลนี้เป็นการเฉลิมฉลองชัยชนะของความดีเหนือความชั่วตามความเชื่อของชาวฮินดู และมีการจัดเทศกาลดิวาลีนี้ไปทั่วทุกมุมโลกที่มีชาวอินเดียพลัดถิ่นอาศัยอยู่ รวมถึงชาวอินเดียที่อาศัยอยู่ในประเทศไทยด้วย ดิวาลี หรือดิปาวลี หมายถึง แนวแห่งแสงไฟ เป็นลักษณะของการบูชาเทพตามความเชื่อในศาสนา เป็นเทศกาลที่เกี่ยวข้องกับการจุดเทียน ตะเกียง และการสวดมนต์ต่อเทพเจ้าและเทพีแห่งความมั่งคั่งและความเจริญรุ่งเรือง มีการเฉลิมฉลองในช่วงเทศกาลดิวาลีเป็นเวลา 5 วัน มีพิธีกรรมมากมาย พิธีกรรมเหล่านี้แตกต่างกันไปในแต่ละรัฐและภายในภูมิภาคของอินเดีย บทความนี้จึงขอนำเสนอเพียงเรื่องราวบางส่วนเกี่ยวกับแนวคิด ความเชื่อ พิธีกรรมทางศาสนาของเทศกาลดิวาลี หรือเทศกาลแห่งแสงไฟของชาวฮินดู กลุ่มชาวซิกข์และชาวเชนก็พบเห็นได้เช่นกัน ซึ่งได้มีโอกาสร่วมเทศกาลดิวาลีและลงพื้นที่เก็บข้อมูลที่ “ลิตเติ้ลอินเดีย”บริเวณพาหุรัด - คลองโอ่งอ่าง เพื่อนำเสนอรูปแบบเทศกาลในสังคมพหุวัฒนธรรมของไทยให้ผู้ที่สนใจได้ศึกษาต่อไป

คำสำคัญ : ดิวาลี, เทศกาลแห่งแสงไฟ, ชาวฮินดู

Abstract

The migration of people from one place to another, especially those who go to establish new communities in other countries, is called creolization. These people also bring their culture, traditions, values, and beliefs with them to the new area, thus leading to the spread of ideas and practices based on their religious beliefs. This has led to the spread of ideas and practices based on their religious beliefs, these Indian immigrants were known by different names. In Thailand, Thais may be called the Punjabi merchants, leaders of cultural beliefs and traditions. The Diwali festival celebrates, from the study it was found that this festival is the victory of good over evil according to Hindu beliefs. Diwali is held all over the world, including in Thailand, where Indians live. Diwali or Dipali means the line of lights. It is a form of worship of gods according to religious beliefs. It is a festival that involves lighting candles, and lamps, and praying to the gods and goddesses of wealth and prosperity. Diwali is celebrated for 5 days with many rituals. These rituals vary from state to state and within regions of India. This article presents only some stories about the concepts, beliefs, and religious traditions of Diwali or the Hindu festival of lights. Sikhs and Jains can also be found there. They had the opportunity to join the Diwali festival and collect data at “Little India” in the Pahurat - Khlong Ong Ang area to present the festival format in Thailand’s multicultural society for those interested in studying further.

Keyword : Diwali, The Festival of Lights, Hindu Religion

บทนำ

เทศกาลดิวาลี (Diwali) หรือที่รู้จักกันในชื่อ “เทศกาลแห่งแสงสว่าง” เป็นเทศกาลสำคัญของศาสนาฮินดู ซึ่งมีการเฉลิมฉลองด้วยการประดับไฟตะเกียงดิน (ที่เรียกว่า “ดีปา”) มีการจุดพลุ และการตกแต่งบ้านด้วยดอกไม้และโคมไฟ เทศกาลนี้จัดขึ้นเพื่อเฉลิมฉลองชัยชนะของความดีเหนือความชั่วและแสงสว่างเหนือความมืด มีการเฉลิมฉลองอย่างแพร่หลายในประเทศอินเดียและประเทศอื่น ๆ ที่มีชุมชนชาวฮินดูอยู่เป็นจำนวนมาก ชาวฮินดูมีการเฉลิมฉลองเทศกาลเป็นจำนวนมาก เช่นการเฉลิมฉลองในเดือนตุลาคม รวมถึง Dussehra, Durga Puja, Karwa Chauth และ Diwali (Divali) หรือที่เรียกว่าดีปาวลีได้รับการขนานนามว่าเป็นเทศกาลแห่งแสงสว่าง โดยทั่วไปการเฉลิมฉลองเกี่ยวข้องกับการจุดเทียนและตะเกียง การจุดประทัด และการสวดมนต์ต่อเทพเจ้าและเทพีแห่งความมั่งคั่งและความเจริญรุ่งเรือง เทศกาลดิวาลีพบเห็นได้ทั่วทั้งอินเดียตลอดจนในหมู่ชาวอินเดียพลัดถิ่นขนาดใหญ่ทั่วโลก แต่เส้นทางประวัติศาสตร์ของเทศกาลนี้ตามที่บันทึกไว้ในวรรณกรรมยังไม่ได้รับความสนใจมากนัก

เทศกาลดิวาลีมีการเฉลิมฉลองหลายวัน แต่วันสำคัญที่สุดเรียกว่า “อมัวซยา” (Amavasya) ซึ่งเป็นวันที่แสงจันทร์หายไป ผู้คนจะทำพิธีบูชาพระแม่ลักษมี (Lakshmi) เทพีแห่งความมั่งคั่งและความเจริญรุ่งเรือง รวมถึงพระพิฆเนศเพื่อขอพรให้เกิดโชคลาภ ความสำเร็จ และความสุข นักวิชาการด้านภาษาสันสกฤตและประคฤต P.K.GODE (1945) ได้ทำการศึกษาและตรวจสอบประวัติความเป็นมาของเทศกาลดิวาลีผ่านบันทึกที่เป็นลายลักษณ์อักษร ในรายงานวิจัยเรื่อง “Studies in the History of Hindu Festivals—Some Notes on the History of Divālī Festival—(ระหว่างประมาณคริสตศักราช 50 ถึง 1945)” ซึ่งตีพิมพ์ใน Annals of the Bhandarkar Oriental Research Institute โดยกล่าวว่า “ในประเทศอินเดียซึ่งมีความเชื่อทางศาสนามากมาย เรามีเทศกาลทางศาสนาและกึ่งศาสนาที่หลากหลายค่อนข้างน่าสับสน แต่น่าเสียดายที่งานเขียนส่วนใหญ่ที่อุทิศให้กับเทศกาลเหล่านี้เป็นประเภทเชิงพรรณนา ซึ่งไม่มีการศึกษาวิจัยลึกของแหล่งข้อมูลทางประวัติศาสตร์ที่มีอยู่ และเน้นย้ำว่าเทศกาลดิวาลีนี้ “เสริมสร้างชีวิตทางสังคม ศาสนา และวัฒนธรรมของอินเดีย” (Noor Anand Chawla, 2024) นอกจากเป็นสัญลักษณ์ของการเปลี่ยนแปลงตามฤดูกาลแล้ว Diwali ยังเป็นการเฉลิมฉลองเมื่อฤดูการเก็บเกี่ยวข้าวสิ้นสุดลง ส่งผลให้มีการใส่ปุ๋ยให้กับพืชผล ชาวฮินดูมีประเพณี พิธีกรรมหลายประเพณีได้รับการอนุรักษ์ไว้ มีการบันทึกทางวิชาการอย่างละเอียด การถือกำเนิด การทำให้ชีวิต สังคม ศาสนาและวัฒนธรรมอินเดียมีความสมบูรณ์ยิ่งขึ้น ในบทความนี้จะขอกล่าวถึงเพียงเนื้อหาบางส่วนที่เกี่ยวกับเทศกาลดิวาลีหรือเทศกาลแห่งแสงไฟเท่านั้น

แนวคิดเกี่ยวกับเทศกาลดิวาลี

แนวคิดเกี่ยวกับเทศกาลดิวาลีนั้นมีมากมายหลากหลาย แต่ล้วนแล้วเกี่ยวข้องกับพระเจ้าวิกรมทิตย์แห่ง อุชเชน (King of Vikramaditya Ujjain) ซึ่งเป็นลูกหลานเผ่าคุปตะ ได้รับการสวมมงกุฎในวันที่ 16 ของเดือนอัศวิน (Asvin) และเริ่มนับรัชสมัยของพระองค์ในวันนั้น จึงถือวันนี้เป็นวันขึ้นปีใหม่ และในบทความเรื่อง Divali-Folklore ของ B.A.Gupte (อ้างถึงใน P.K. Gode, 1945) กล่าวว่า ต้นกำเนิดของเทศกาลดิวาลีมีที่มามากมาย ดังเกี่ยวข้องกับประเด็นต่อไปนี้ 1) การเปลี่ยนแปลงของฤดูกาล 2) การสิ้นสุดฤดูกาลเก็บเกี่ยวข้าว 3) ระยะเวลาการใส่ปุ๋ยในดินสำหรับการเพาะปลูกครั้งที่สอง 4) ดวงอาทิตย์โคจรมาถึงราศีตุลย์ ซึ่งเป็นราศีที่ 7 ของจักรราศี 5) พิธีราชาภิเษกของพระราม และ 6) การเลือกวันทำพิธีราชาภิเษกตามธรรมเนียมและวันสร้างยุคสมัยของพระวิกรมทิตย์ วันสุดท้ายของราชวงศ์คุปตะ และในบทความดังกล่าวยังกล่าวถึงสัญลักษณ์ที่พบในภาพวาดเทศกาลดิวาลีซึ่งแนบมากับบทความดังนี้ 1) วัตถุที่ได้รับการยกย่องให้เป็นของพระลักษมี 2) ดวงอาทิตย์ 3) ดวงจันทร์ 4) โคมไฟแขวน 5) เปลือกหอย 6) คทา 7) ดอกบัว 8) วงล้อ 9) พระสวัสดิกะ 10) เศสะหรือ งูหนึ่งพันหัว 11) รอยเท้าวัว 12) นกกระจอก 13) ต้นมะม่วง 14) ต้นมะเฟือง และ 15) รอยเท้าของพระลักษมี โดย B.A.Gupte (อ้างถึงใน P.K.Gode, 1945) กล่าวว่า “การปรากฏของนกกระจอกในช่วงฤดูเก็บเกี่ยว ตำแหน่งของลานนวดข้าว โดยมักจะอยู่ใต้ต้นไม้ที่ให้ร่มเงา และรายรับจากการค้าขาย (ความมั่งคั่ง) ที่แสดงให้เห็นผ่านรอยเท้า นี่ถือเป็นสิ่งสำคัญและอาจเป็นจุดกำเนิดดั้งเดิมของเทศกาลนี้”

พจนานุกรมประวัติศาสตร์ ปี 1903 Hobson - Jobson (อ้างถึงใน Yule and Burnell, London 1903 pp.208-309) กล่าวถึงคำและศัพท์ภาษาแองโกล-อินเดีย ที่ใช้ในช่วงที่อังกฤษปกครองอินเดีย Henry Yule และ A.C. Burnell ได้สืบค้นความหมายของคำว่า “Dewally” จากคำบอกเล่าของนักเดินทางต่างชาติที่ ย้อนกลับไปได้ถึงปี 1613 พวกเขาอธิบายเทศกาลนี้ ว่า “เป็นงานฉลองฤดูใบไม้ร่วงที่เชื่อกันว่าเป็นการเฉลิมฉลองเทพเจ้าหลายองค์ เช่น พระแม่ลักษมี และพระแม่ภาวนี และเพื่อเป็นเกียรติแก่การที่พระกฤษณะสังหารอสูรนารถ และการปล่อยหญิงสาว 16,000 คนซึ่งเป็นนักโทษของพระองค์ Diwali คือ “แนวของโคมไฟ” หรือก็คือการส่องแสงสว่าง งานฉลองฤดูใบไม้ร่วง เชื่อกันว่าเป็นการเฉลิมฉลองเทพเจ้า เช่น พระลักษมีและเพื่อเป็นเกียรติแก่การที่พระกฤษณะสังหารอสูรนารถ และการปล่อยหญิงสาว 16,000 คน ซึ่งเป็นนักโทษของพระองค์ งานฉลองนี้จัดขึ้นในสองวันสุดท้ายของวันเดือนมืดในเดือนอัศวิน (Asvin) โดยปกติจะจัดในเดือนตุลาคม แต่ปฏิทินมีการเปลี่ยนแปลงในบางพื้นที่ของอินเดีย และงานฉลองจะไม่ตรงกันเสมอไป

แต่โดยมากจะเฉลิมฉลองด้วยการประดับโคมไฟและดอกไม้ไฟ มีการกินเลี้ยง การดื่มสุรา การสังเวยแพะ แกะและควาย เป็นต้น

Diwali มีประเพณีและต้นกำเนิดในเอเชียใต้ (MacMillan, 2008) และ Kishore และ Sehrawat (2017) กล่าวถึงความหมายของเทศกาลว่า “ดิวาลี หรือ ดีปาวาลี แปลว่า แถวตะเกียงน้ำมันทีทอดยาว ซึ่งส่วนใหญ่จะวางไว้นอกบ้านเพื่อต้อนรับเทพและเทพีแห่งความมั่งคั่งของชาวฮินดู คือพระลักษมีและพระพิฆเนศเทพแห่งความเจริญรุ่งเรืองและขจัดอุปสรรค” เนื่องจากชาวฮินดูพลัดถิ่นจึงทำให้เทศกาลนี้แผ่ขยายไปทั่วมุมโลก

“ดีปาวลีหรือที่รู้จักกันในชื่อดิวาลีเป็นเทศกาลแห่งแสงสว่างที่ชาวฮินดูเฉลิมฉลองศรัทธา เป็นหนึ่งในเทศกาลที่สำคัญที่สุดของปีสำหรับชาวฮินดูที่เฉลิมฉลองปฏิบัติประเพณีดั้งเดิมที่บ้าน เช่นเดียวกับการเฉลิมฉลองที่สำคัญที่สุดของที่อื่น ๆ ชุมชน Deepavali เป็นช่วงเวลาสำหรับการรวมตัวของครอบครัว Deepavali เป็นวันหยุดราชการในมาเลเซียและในบางประเทศในเอเชีย เช่น อินเดีย เมียนมาร์ มอริเชียส และในประเทศที่ไม่ใช่เอเชีย เช่น กายอานา ตรินิแดดและโตเบโก ซูรินาเม และฟิจิ” (มหัศจรรย์มาเลเซีย, 2018)

สารานุกรมศาสนาและจริยธรรม (อ้างถึงใน P.K.Gode, 1945) มีการอ้างถึงเทศกาลดิวาลีไว้บางส่วน โดยอธิบายคุณลักษณะของดิวาลีไว้ดังนี้ 1) แสงถูกนำมาใช้เพื่อขับไล่วิญญาณชั่วร้ายออกไป 2) การบูชาแพะและไก่หน้าก้อนหิน ซึ่งทาสีแดงหลังจากที่นำพวกสัตว์เหล่านี้มาจากเส้นทางที่แม่น้ำไหลผ่าน 3) การเต้นรำ การเฉลิมฉลองมีการจุดคบเพลิงด้วย 4) วัว ได้รับการประดับสีสันและพวงมาลัย มีการสร้างรูปเคารพของพระ Balindra ไว้ในโรงเลี้ยงวัว 5) ขบวนแห่วัวกระทิงที่ดุร้ายที่สุดและลูกโคที่วิ่งเร็วที่สุดผ่านหน้าหมู่บ้าน เด็กชายคนใดก็ตามที่สามารถคว้าพวงมาลัยจากวัวกระทิงหรือลูกโคได้ ถือเป็นคู่ที่เหมาะสมที่สุดกับหญิงสาวในละแวกนั้น

สารานุกรม Britannica (2024) กล่าวว่า Diwali หนึ่งในเทศกาลทางศาสนาที่สำคัญในศาสนาฮินดู เชน และซิกข์ ซึ่งกินเวลานานห้าวันนับจากวันที่ 13 ของช่วงครึ่งมืดของเดือนอัศวิน (Ashvina) ไปจนถึงวันที่สองของครึ่งแสงสว่างของเดือน Karttika (วันที่ที่สอดคล้องกันในปฏิทินเกรโกเรียนมักจะตกในช่วงปลายเดือนตุลาคมและพฤศจิกายน) ชื่อนี้ได้มาจากคำภาษาสันสกฤต ดิปาวลี ซึ่งแปลว่า “แนวแห่งแสง” โดยทั่วไปแล้ว เทศกาลนี้เป็นสัญลักษณ์ของชัยชนะของแสงสว่างเหนือความมืด

อย่างไรก็ตาม ช่วงเวลาของการเฉลิมฉลองและพิธีกรรมมักจะแตกต่างกันในแต่ละชุมชนและพื้นที่ต่าง ๆ ของประเทศ ตัวอย่างเช่น เทศกาล Diwali ที่ผู้นับถือศาสนาเชนเฉลิมฉลองนั้นแตกต่างจาก เทศกาลของชาวฮินดู Gode ตั้งข้อสังเกตว่า Margaret Stevenson ได้อธิบายถึงความสำคัญของเทศกาลนี้

ต่อชุมชนพ่อค้าชาวเชนที่สวดมนต์ต่อพระลักษมีเทพีแห่งความมั่งคั่ง เท่านั้น ในบันทึกของ Stevenson Gode ประเมินว่าชาวเชนอาจเฉลิมฉลองเทศกาล Diwali ตลอดมา โดยย้อนกลับไปถึงการสิ้นพระชนม์ของ พระมหาวีระเมื่อ 2,400 ปีก่อน การเฉลิมฉลอง เทศกาล Diwali ของชาวพุทธได้รับการบันทึก โดย G. E. Gerini ในชื่อเรื่อง “Siamese Festivals and Fasts” ซึ่งตีพิมพ์ในสารานุกรมเดียวกัน เขากล่าวถึง การเฉลิมฉลองของชาวพุทธว่าเป็น “งานฉลองโคมไฟซึ่งเป็นคู่ขนานกับเทศกาล Diwali ของชาวฮินดูหรือ Dipawali (Noor Anand Chawla,2024) Sureel Dohare (2023) Diwali เป็นเทศกาลทางศาสนาฮินดูในอดีตที่มีต้นกำเนิดในยุคของท่านพระรามหรืออาจจะก่อนหน้านั้น ในช่วงเวลาแห่งการปั่นป่วนของมหาสมุทรสีน้ำนม เมื่อพระแม่ลักษมีออกมาทำประโยชน์ต่อเทพเจ้าและมนุษยชาติทั้งหมด ศาสนาฮินดูเป็นศาสนาที่เก่าแก่ที่สุดซึ่งมีประวัติศาสตร์ยาวนานนับพันปี จึงไม่น่าแปลกใจที่ตำนานมากมายเกี่ยวข้องกับดิวาลี อย่างไรก็ตาม ทั้งหมดนี้แสดงถึงชัยชนะของความสว่างเหนือความมืด ความรู้เหนือความไม่รู้ ความดีเหนือความชั่ว และความหวังเหนือความสิ้นหวัง เทพเจ้าต่าง ๆ ได้รับการบูชาและบรรเทาในช่วงเทศกาลดิวาลีเป็นเวลาห้าวัน พระแม่ลักษมี, พระพิฆเนศ, ลอร์ด Kuber เป็นชื่อที่โดดเด่นที่สุดที่นึกถึงเมื่อกล่าวถึงดิวาลี ได้แก่ Puja Lord Yamraj, God Dhanvantari, God Hanuman, Goddess Kali, Goddess Saraswati, Lord Krishna และ Demon King Bali เป็นเทพที่โดดเด่นที่ได้รับการบูชาในช่วงดิวาลีนี้ สามารถกล่าวได้ว่า การจัดเทศกาลดิวาลีนี้ขึ้นอยู่กับปฏิทินจันทรคติของชาวฮินดู ซึ่งกำหนดในแต่ละเดือนตามเวลาที่ดวงจันทร์ใช้ในการโคจรรอบโลก ดิวาลีจะจัดขึ้นในวันเริ่มต้นก่อนการมาถึงของพระจันทร์ใหม่ระหว่างเดือนอัสวิน (Asavin) และการ์ติกา ซึ่งโดยปกติจะตกในเดือนตุลาคมหรือพฤศจิกายนของปฏิทินเกรกอเรียน โดยกินเวลาพิธีเฉลิมฉลองรวม 5 วัน

ส่วนความหมายของดิวาลี—และตำนานมากมายของเทศกาลดิวาลีเป็นเทศกาลทางศาสนาที่สำคัญสำหรับชาวฮินดู แต่ยังพบเห็นได้ในหมู่ชาวเชนและซิกข์ แม้ว่าแต่ละศาสนาจะมีการเล่าเรื่องทางประวัติศาสตร์ของตัวเอง แต่ท้ายที่สุดแล้ว ศาสนาเหล่านั้นจัดงานเฉลิมฉลองนี้เพื่อเป็นตัวแทนของชัยชนะแห่งความดีเหนือความชั่วร้าย ทั้งนี้ทำให้มองเห็นถึงการอพยพย้ายถิ่นฐานหรือการพลัดถิ่นของชาวฮินดูทั่วโลก และนำความเชื่อ ความศรัทธาและแรงปรารถนาที่มีต่อเทพเจ้าไปเผยแพร่สู่ประเทศนั้น ๆ และรูปแบบการจัดงานเฉลิมฉลองก็ปรับเปลี่ยนไปตามบริบท ตามสภาพภูมิศาสตร์ของประเทศนั้น ๆ เช่นกัน ดังเช่น ในประเทศไทย ชาวอินเดียที่ลิตเติ้ลอินเดียที่พาหุรัด ก็มีการจัดเฉลิมฉลองเทศกาลดิวาลีเช่นกัน ในสภาพแวดล้อมที่หลากหลาย ดิวาลี มีความหมายว่า Puja จัดขึ้นในบ้านและวัดซึ่งเป็นคำจากภาษาสันสกฤต

แปลว่า การบูชา มิใช่เป็นเทศกาล อย่างไรก็ตาม ดิวาลีถูกตั้งค่าความหมายใหม่ให้เป็น เทศกาล สำหรับชาวฮินดูพลัดถิ่น Diwali เพื่อให้ทุกคนได้ร่วมเฉลิมฉลอง (Booth, 2015; Carnegie & Smith, 2006) รูปแบบของ ดิวาลีจึงเปลี่ยนไป เฉกเช่นในประเทศนิวซีแลนด์ในงานที่เน้นเรื่องชาติพันธุ์ มีผู้เข้าร่วมเทศกาลนี้ที่ไม่ใช่ชาวอินเดียในท้องถิ่นตลอดจนคนต่างเมืองก็ให้ความสนใจ (Wise, 2019; Wood, 2009)

ภาพ 1

เทศกาลดิวาลี ณ ลิตเติ้ลอินเดีย พาหุรัด - คลองโอ่งอ่าง ถ่ายเมื่อวันที่ 31 ตุลาคม 2567

ดิวาลี : ความเชื่อ ความศรัทธาและแรงปรารถนา

การเฉลิมฉลองใช้เวลา 5 วัน มีการเฉลิมฉลองดิวาลีตามปฏิทินฮินดูตามปฏิทินลูนีสุริยคติ วันที่จะแตกต่างกันไปตามปฏิทินเกรกอเรียน และมักจะตกในช่วงกลางเดือนตุลาคมและกลางเดือนพฤศจิกายน โดยมีรายละเอียดดังนี้

วันที่ 1 Dhantrayodashi ธันเตรัส เป็นวันแรกของการเฉลิมฉลองเทศกาลดิปาลี โดยบูชาพระธันวันตริ เทพเจ้าแห่งอายุรเวท แพทยศาสตร์การรักษาโรค และปัญญา

วันที่ 2 Narak Chaturdashi วันนรกาจตุรทศี (Naraka Chaturdashi) หรือ กาลีเจาทส (Kali Chaudas) หรือ โชติ ดิวาลี (Choti Diwali) วันแรม

14 ค่ำ เป็นวันเฉลิมฉลองชัยชนะของพระกฤษณะกับพระนางสัตยภา มาเหนือปีศาจนรกาสูร หรือบ้างว่าเป็นพระแม่กาลีสังหารนรกาสูร

วันที่ 3 Lakshmi Puja ลักษมีบูชา หรือวันแห่งการสักการะพระลักษมี เทพีแห่งความเจริญรุ่งเรือง และเทพีแห่งไวษณพนิกายสูงสุด วันที่สามของพระลักษมีบูชาเป็นวันที่สำคัญที่สุดของการเฉลิมฉลองห้าวัน

วันที่ 4 Govardhan Puja หรือที่เรียกว่า Annakut หรือ Annakoot (หมายถึง “ภูเขาแห่งอาหาร”) เป็นเทศกาลฮินดูที่เฉลิมฉลองในวันแรกของสัปดาห์ที่สดใสของเดือนKartikaในวันที่สี่ของดิวาลี (Mukundcharandas, 2007) ผู้ศรัทธาบูชา Govardhan Hill และเตรียมและถวายอาหารมังสวิรัติหลากหลายชนิดให้กับ`พระกฤษณะเพื่อแสดงความขอบคุณ

วันที่ 5 Bhaiya Dooj ในวันเทศกาล เป็นวันที่เน้นการเฉลิมฉลองความผูกพันที่ดีระหว่าง พี่สาว น้องสาว ที่มีต่อ พี่ชาย น้องชาย โดยมักจะเตรียมอาหารจานโปรดหรือขนมหวาน ขั้นตอนอาจแตกต่างกันไปในแต่ละท้องที่พิธีทั้งหมดแสดงถึงหน้าที่ของพี่ชายในการปกป้องน้องสาว รวมถึงพรที่พี่สาวมอบให้พี่ชาย (Mukundcharandas, 2007) พิธีกรรมตามแบบฉบับดั้งเดิมนี้ พี่สาวจะทำการแสดงศิลปะให้พี่ชายและทาติกา สีแดง บนหน้าผากของพี่ชาย พิธีกรรม ติกา นี้ เนื่องในโอกาส Bhai Bij แสดงถึงคำอธิษฐานที่จริงใจของพี่สาวเพื่อให้พี่ชายมีชีวิตที่ยืนยาวและมีความสุข และมอบของขวัญให้กับพวกเขา ในทางกลับกัน พี่ชายจะอวยพรพี่สาวและอาจมอบของขวัญหรือเงินสดให้กับพวกเขาด้วย ตามธรรมเนียมของรัฐ Haryana และ Maharashtra ที่จะเฉลิมฉลองเทศกาล Bhau-beej ผู้หญิงที่ไม่มีพี่ชายจะบูชาพระจันทร์จันทราแทน

Medhavini S Katti (2023) จากแคชเมียร์ถึงกันยากุมารี และที่ไหนก็ตามที่มีชาวอินเดียอยู่ทั่วโลก เมื่อถึงเทศกาลดิวาลีในประเทศอินเดียถือได้ว่าเป็นเทศกาลที่สำคัญที่สุดงานหนึ่ง ทั้งพื้นที่ในเมืองและชนบทจะสว่างขึ้นหนึ่งหรือสองสัปดาห์ก่อนการเฉลิมฉลองจะเริ่มต้นขึ้น โดยจะเป็นการฉลองก่อนจะถึงเทศกาล Dussehra เช่นเดียวกับการเฉลิมฉลองทางวัฒนธรรมที่สำคัญ ๆ มากมายอื่น ๆ ทั่วโลก ดิวาลีเทศกาลแห่งแสงสว่าง หรือปีใหม่ของชาวฮินดู หลายคนตกแต่งบ้าน ที่ทำงานและร้านค้าต่าง ๆ และพวกเขาก็ถวายเกียรติแด่พระแม่ลักษมี ความร่ำรวยและความเจริญรุ่งเรือง เชื่อกันว่าดิวาลีเป็นวันที่โชคดีในการเปิดตัวโครงการริเริ่มใหม่ ๆ

Purnima Singh และคณะ (2020) มุ่งเน้นการศึกษาไปที่ Diwali (ดีปาวาลี) ระบุว่า เทศกาลแห่งแสงสว่างของอินเดีย เป็นเครื่องหมายแห่งชัยชนะของความสว่างเหนือความมืดและความดีเหนือความชั่ว ในบริบทของอินเดีย Diwali คือการเฉลิมฉลอง 5 วัน เทศกาลเริ่มต้นด้วยขั้นตอนการเตรียมการ

ต่าง ๆ ได้แก่ การทำความสะอาด ตกแต่งบ้านและที่ทำงาน การซื้อเสื้อผ้าใหม่ ทอง เครื่องประดับเงิน หรือเครื่องครัวเพื่อความโชคดี ตลอดจนการให้ของขวัญแก่สมาชิกในครอบครัวและเพื่อนฝูง และการเตรียมอาหารอันโอชะสำหรับผู้เยี่ยมชมผู้คนสวมเสื้อผ้าใหม่ เพลิดเพลินกับงานเลี้ยงอันเอร็ดอร่อย ชมการแสดงดอกไม้ไฟ และแบ่งปันของขวัญและขนมหวาน อาหารคาวยังเป็นเวลาที่เหมาะในการทำความสะอาดและตกแต่งบ้าน (Medhavini S Katti (2023) เทศกาลดิวาลีถือเป็นช่วงเวลาที่ผู้คนแสดงความรักและความสามัคคีต่อกัน พร้อมทั้งระลึกถึงความสำคัญของความดีและความเจริญรุ่งเรือง ในวันหลักของเทศกาล ผู้คนจะไปเยี่ยมเพื่อนและญาติของตน และถวายบูชา (สวดมนต์) พิเศษแก่เทพีแห่งความเจริญรุ่งเรืองและความมั่งคั่ง (พระลักษมี) การเฉลิมฉลองในวันนี้ประกอบด้วยอาหารมื้อพิเศษ พร้อมด้วยขนมหวานและการแสดงพลุพิเศษหลากหลายชนิด Purnima Singh และคณะ (2020) ดังนั้นเทศกาลนี้เป็นเทศกาลทางศาสนาที่สำคัญที่สุดในอินเดียสมัยใหม่ และดำเนินการโดยชุมชนชาวอินเดียทั่วโลกอย่างกว้างขวาง จึงเป็นหนึ่งในพิธีกรรมที่โด่งดังที่สุดในโลกในปัจจุบัน และเป็นกรณีศึกษาที่น่าสนใจ การทำความสะอาดและตกแต่งบ้านโดยปกติโดยการทาปูนขาวหรือทาสีใหม่ ซื้อเสื้อผ้าและเครื่องประดับใหม่ ซื้อของใช้ในครัวเรือนใหม่ไม่ว่าเล็กหรือใหญ่ เตรียมขนมโฮมเมดแบบดั้งเดิม บูชาเทพเจ้ามากมาย จุดไฟ Diya การตกแต่งบ้านด้วยตะเกียงไฟฟ้าที่กระพริบ การจุดประทัด การพยายามรักษาเทศกาลดิวาลีเพื่อให้ได้รับความมั่งคั่ง การเยี่ยมญาติและเพื่อนฝูงในครอบครัว การแจกจ่ายขนม ผลไม้แห้งและของขวัญ การเรียกสมาชิกในครอบครัว ญาติ และเพื่อนที่อยู่ห่างไกลมาแลกเปลี่ยนความปรารถนาในดิวาลีเป็นกิจกรรมที่พบบ่อยที่สุดในช่วงดิวาลี (Sureel Dohare, 2023)

สามารถสรุปได้ว่า พิธีกรรมในเทศกาลดิวาลีประกอบด้วยกิจกรรมและการบูชาต่าง ๆ ซึ่งมุ่งเน้นการขอพรเพื่อความเจริญรุ่งเรือง ความโชคดี และการปัดเป่าความมืดออกไป โดยมีการกล่าวถึงกิจกรรมหลัก ๆ ดังนี้

1. การทำความสะอาดและตกแต่งบ้าน ก่อนถึงวันดิวาลี คนมักทำความสะอาดบ้านเรือน เพื่อเตรียมต้อนรับพระแม่ลักษมีและโชคลาภให้เข้ามาในบ้าน บางคนยังมีการทาสีบ้านใหม่และตกแต่งด้วยดอกไม้หลากสีสันเพื่อเสริมบรรยากาศแห่งการเฉลิมฉลอง นอกจากนี้ บางครอบครัวยังวาด “รงโกลี” (Rangoli) ซึ่งเป็นลวดลายสวยงามทำจากผงสีหรือดอกไม้ที่หน้าบ้าน เพื่อดึงดูดความเจริญรุ่งเรืองและความสุข

2. การจุดตะเกียงดินและการประดับไฟ ในค่ำคืนของดิวาลี คนจะจุดตะเกียงดินหรือ “ดีปา” (Diya) เพื่อแสดงถึงแสงสว่างที่จะนำทางให้หลุดพ้นจากความมืดมิด ทั้งนี้เพื่อเป็นสัญลักษณ์ของชัยชนะของแสงเหนือความมืด

ภาพ 2

กิจกรรมวาด “รงโกลี” (Rangoli) ด้วยผงสี สัญลักษณ์ ॐ หรือ ‘โอม’ สัญลักษณ์ประจำตัว ‘องค์พระพิฆเนศวร’ วาดโดยผู้เขียน

นอกจากตะเกียงดินแล้ว ยังมีการประดับไฟรอบบ้านและเปิดไฟทุกดวงในบ้านเพื่อให้เกิดบรรยากาศที่สดใส

3. การบูชาพระแม่ลักษมีและพระพิฆเนศ หนึ่งในพิธีที่สำคัญที่สุดคือพิธีบูชาพระแม่ลักษมี (Lakshmi Puja) ในช่วงเย็นของดิวาลี ผู้คนจะจัดเตรียมแท่นบูชาพร้อมของไหว้และสวดมนต์ขอพรจากพระแม่ลักษมีเพื่อความมั่งคั่ง บางคนยังบูชาพระพิฆเนศ (Ganesha) ซึ่งเป็นเทพเจ้าแห่งปัญญาและการขจัดอุปสรรค เพื่อให้เกิดความสำเร็จและความราบรื่นในชีวิต ดังนี้

3.1 ขจัดอุปสรรคในชีวิต: พระพิฆเนศมีความสำคัญในฐานะเทพผู้ขจัดอุปสรรค ผู้คนจึงบูชาพระองค์เพื่อให้ชีวิตและการงานราบรื่น และไม่มีปัญหามาขัดขวางความเจริญก้าวหน้า

3.2 เสริมสร้างปัญญาและความคิดสร้างสรรค์: ในวันดิวาลี ผู้คนนิยมขอพรจากพระพิฆเนศให้ประทานปัญญาและความคิดสร้างสรรค์ในการแก้ไขปัญหาและช่วยให้การเริ่มต้นใหม่ ๆ ประสบความสำเร็จ

3.3 เป็นการเริ่มต้นที่ดี: การบูชาพระพิฆเนศก่อนเริ่มพิธีบูชาพระแม่ลักษมีถือเป็นการเริ่มต้นที่เป็นมงคล เชื่อกันว่าพระพิฆเนศจะนำทางให้การบูชาพระแม่ลักษมีดำเนินไปอย่างราบรื่นและสมบูรณ์

3.4 ส่งเสริมความสมดุลและความสงบสุขในชีวิต: การบูชาพระพิฆเนศวร

ภาพ 3

พระแท่นบูชาพระพิฆเนศวร (ซ้าย และพระแม่ลักษมี (ขวา)

ยังเป็นการขอพรให้ชีวิตมีความสมดุล ความสงบสุข และความโชคดี ซึ่งเหมาะสมกับการเริ่มต้นปีใหม่ของชาวฮินดูที่เริ่มจากเทศกาลดิวาลี

4. การแลกของขวัญและขนม การแลกของขวัญเป็นส่วนสำคัญของเทศกาลดิวาลี ซึ่งมักประกอบด้วยขนมหวานที่มีความหมายมงคล เช่น ขนมลาดู (Ladoo) บาราฟี (Barfi) และขนมหวานอื่น ๆ เพื่อเสริมความสุขและความเจริญรุ่งเรือง นอกจากนี้ยังมีการแลกของขวัญต่าง ๆ เช่น เครื่องประดับและเสื้อผ้า เพื่อแสดงถึงความรักและความปรารถนาดีต่อกัน

5. การจุดพลุและการเฉลิมฉลอง ในค่ำคืนของดิวาลี ผู้คนจะจุดพลุเพื่อเป็นการเฉลิมฉลอง และถือเป็นการปัดเป่าพลังชั่วร้ายให้ออกไป การจุดพลุยังเป็นสัญลักษณ์ของความสุขและความยินดี

6. การทำบุญและการแบ่งปัน ในเทศกาลนี้หลายคนยังนิยมทำบุญและบริจาคแก่ผู้ยากไร้ เช่น การบริจาคอาหารและเสื้อผ้า ถือว่าเป็นการเสริมบุญและแบ่งปันความโชคดีให้กับผู้อื่น

7. การสวดมนต์และการทำสมาธิ หลายครอบครัวใช้เวลาช่วงเช้าของดิวาลีในการสวดมนต์หรือทำสมาธิ เพื่อเตรียมจิตใจให้พร้อมรับความสุขและความโชคดีในชีวิต นอกจากนี้ยังเป็นการขอพรเพื่อสุขภาพที่ดีและความสงบในครอบครัว

ภาพ 4

การจุดไฟในเทศกาลดิวาลี

หมายเหตุ. จาก “Diwali : All you need to know about festival of lights” by AVG Travels, 2024, AVG Travel, (https://avgtravels.com/au/diwali-all-you-need-to-know-about-festival-of-lights/). Copyright 2024 AVG Travels.

ขั้นตอนการบูชาพระพิฆเนศในวันดิวาลี

การไหว้พระพิฆเนศในวันดิวาลีจึงเป็นการเสริมสร้างความมั่นใจในการเริ่มต้นสิ่งใหม่ ๆ และขอพรให้ชีวิตเต็มไปด้วยความสุขและความสำเร็จในปีที่กำลังจะมาถึง ถือเป็นส่วนสำคัญของพิธีกรรมในเทศกาลนี้ เนื่องจากพระพิฆเนศเป็นเทพแห่งปัญญาและความสำเร็จ ผู้ที่บูชาพระพิฆเนศจะได้รับพรในการขจัดอุปสรรคและนำพาชีวิตไปสู่ความสำเร็จและความเจริญรุ่งเรือง การไหว้พระพิฆเนศในวันดิวาลีมีความหมายเชิงมงคล เพราะเชื่อว่าพระพิฆเนศช่วยให้พิธีกรรมต่าง ๆ ราบรื่นและประทานพรให้ชีวิตมีความสุขและความสำเร็จ

1. เตรียมแท่นบูชา : จัดเตรียมรูปหรือรูปปั้นพระพิฆเนศ พร้อมเครื่องบูชา เช่น ดอกไม้ ใบไม้ศักดิ์สิทธิ์ ขนมหวาน และน้ำหอม

2. การสวดมนต์ : ผู้บูชามักสวดมนต์เฉพาะสำหรับพระพิฆเนศ เช่น “โอม กังคณปัตเย นะมะฮา” (Om Gan Ganapataye Namaha) เพื่อขอพรและความเป็นมงคล

3. การถวายขนมหวาน : นิยมถวาย “ลาดู” (Ladoo) ซึ่งเป็นขนมที่พระพิฆเนศโปรด เชื่อว่าการถวายขนมหวานจะนำมาซึ่งความสุขและความสมบูรณ์

ภาพ 5

เจ้าหน้าที่กำลังเตรียมการอารตีหรือพิธีบูชาไฟ (ซ้าย) หลังจากทำบุญและไหว้สักการะองค์พระพิฆเนศวรจะได้รับธัญพืชเพื่อความสิริมงคล (กลาง) การเจิมหน้าผากเป็นเครื่องหมายของการได้มาไหว้สักการะองค์เทพและเทวีแล้ว (ขวา)

ภาพ 6

ภาพบรรยากาศภายในงานทั้งช่วงกลางวันและช่วงพลบค่ำ

การบูชาพระลักษมีในเทศกาลดิวาลี

การบูชาพระแม่ลักษมีเป็นพิธีที่มีความสำคัญสำหรับชาวฮินดู ซึ่งมีขั้นตอนดังนี้:

1. การทำความสะอาดและตกแต่งบ้าน : เริ่มต้นด้วยการทำความสะอาดบ้านและสถานที่บูชาให้สะอาดบริสุทธิ์ เพราะเชื่อว่าพระลักษมีจะเสด็จมาเยี่ยมผู้ที่มีบ้านเรือนที่สะอาด จากนั้นจึงตกแต่งด้วยโคมไฟและประดับด้วยดอกไม้สด รวมถึงทำลวดลาย รังโกลี (Rangoli) ที่ทางเข้าบ้านเพื่อเชิญพระลักษมีเข้ามา

2. จัดเตรียมสถานที่บูชา : จัดเตรียมแท่นบูชาด้วยรูปหรือรูปปั้นของพระลักษมี (บางครั้งบูชาร่วมกับพระพิฆเนศ) พร้อมทั้งตกแต่งด้วยดอกไม้ พวงมาลัย และธูปเทียน

3. การเตรียมเครื่องบูชา: จัดเตรียมเครื่องบูชา เช่น ธูป, เทียน, น้ำหอม, ดอกไม้, ผลไม้, ขนม และใบไม้ศักดิ์สิทธิ์ เช่น ใบพลูหรือใบโหระพา นอกจากนี้ยังอาจเตรียมเงินและเครื่องประดับทองเพื่อสื่อถึงความมั่งคั่งที่พระลักษมีนำมาให้

4. การสวดมนต์และบูชา : เริ่มการบูชาด้วยการสวดมนต์และบทสรรเสริญพระลักษมี เช่น ลักษมีมนต์ (Lakshmi Mantra) และ ลักษมีอัษฏกัม (Lakshmi Ashtak) เพื่อขอพรให้มีความเจริญรุ่งเรือง และสุขภาพดี

5. การทำ อารตี (Aarti) : ใช้ถาดบูชาที่มีไฟจากเทียนหรือตะเกียงวนรอบแท่นบูชาเป็นการแสดงถึงการต้อนรับและเคารพพระลักษมี จากนั้นจึงมอบของบูชาให้พระลักษมี

6. การขอพรและแบ่งปันพร : หลังจากบูชาเสร็จ ชาวฮินดูจะขอพรให้ตนเองและครอบครัวมีโชคลาภและความสุข จากนั้นจะแบ่งขนมและผลไม้ที่บูชาให้กับคนในครอบครัวและเพื่อนบ้านเป็นการแบ่งปันความสุขในเทศกาลนี้

การเตรียมลักษมีบูชา ครอบครัวชาวฮินดูส่วนใหญ่ตกแต่งบ้านและสำนักงานของตนด้วยดอกดาวเรืองและอโศก มะม่วง และใบตอง ในวันลักษมีบูชา ถือเป็นฤกษ์มงคลที่จะคลุมมังกาลิคคาลาชด้วยมะพร้าวที่ยังไม่ปอกเปลือกไว้ที่ทั้งสองด้านของทางเข้าหลักของบ้าน ในการเตรียมพระลักษมีบูชา ควรเก็บผ้าสีแดงไว้ทางด้านขวามือบนแท่นยก และติดตั้งรูปเคารพของพระแม่ลักษมีและพระพิฆเนศไว้บนนั้นหลังจากประดับด้วยเสื้อผ้าไหมและเครื่องประดับ หลังจากนี้ให้วางผ้าขาวไว้ด้านซ้ายมือบนแท่นยกสำหรับตั้งเทพเจ้านพเคราะห์ ควรเตรียม Akshata (ข้าวที่ไม่หัก) เก้าช่องสำหรับติด Navgraha บนผ้าขาว และเตรียมข้าวสาลีหรือแป้งสาลีสิบหกช่องบนผ้าสีแดง (Sureel Dohare, 2023) การบูชาพระลักษมีในช่วงดิวาลีมีความเชื่อว่าเป็นการเชิญชวนความมั่งคั่งและความโชคดีเข้าสู่ครอบครัว

ประเทศในเอเชียส่วนใหญ่ที่มีชุมชนชาวอินเดียหรือชาวฮินดู จะเฉลิมฉลองตามขนบธรรมเนียมที่นำมาจากอินเดีย ลักษณะการเฉลิมฉลองอาจแตกต่างไปตามบริบททางวัฒนธรรมและความเชื่อแต่ละประเทศ เทศกาลที่มีความลึกซึ้งทางศาสนา วัฒนธรรมและสังคม มิติด้านศาสนา เช่น ชาวซิกซ์เฉลิมฉลอง Bandi Chhor Divas เป็นวันที่ผู้นทางศาสนา Guru Hargobind ถูกปลดปล่อยจากการคุมขัง มิติทางวัฒนธรรม เช่น อินเดียบูชาพระแม่ลักษมี ในเนปาลใช้ชื่อเทศกาลติฮาร์ เป็นการบูชาสัตว์ เช่น วัว สุนัข มิติทางเศรษฐกิจ เช่น เป็นเทศกาลแห่งการจับจ่าย เน้นการท่องเที่ยวและวัฒนธรรม มิติทางสังคม เช่นการรวมตัวของชมชน ทำกิจกรรมร่วมกัน หรือด้านความท้าทายในการอนุรักษ์วัฒนธรรม เช่น การจุดพลุ หรือการจุดไฟที่ถูกวิจารณ์เรื่องผลกระทบต่อสิ่งแวดล้อม เป็นต้น

ส่วนเทศกาลดิวาลีในแถบยุโรปและอเมริกาสะท้อนถึงบทบาทของชาวอินเดียพลัดถิ่น (Diasposa) ที่ยังคงสืบสานประเพณีในบริบทที่แตกต่างจากเอเชีย ด้วยลักษณะเฉพาะของภูมิภาค มิติด้านวัฒนธรรม เช่น มีการจัดตลาดนัดอาหารอินเดีย งานแสดงทางวัฒนธรรมอินเดีย ในอเมริกาจะจัดเทศกาลนี้ในชุมชน มหาวิทยาลัย หรือองค์กร เน้นความเป็นนานาชาติได้เข้าร่วม ในสหราชอาณาจักร เมือง Leicester เป็นที่จัดงานดิวิลีที่ใหญ่ที่สุด มิติด้านสังคม เช่น การเฉลิมฉลองจะเปิดกว้างในชนชาติอื่นได้เข้าร่วม เทศกาลนี้ถูกจัดตามบริษัท องค์กรต่าง ๆ เพื่อสนับสนุนความหลากหลายทางวัฒนธรรม มิติทางเศรษฐกิจใน สหราชอาณาจักร สหรัฐอเมริกา ตามซุปเปอร์มาเก็ตขนาดใหญ่มีการจัดโปรโมชั่นสินค้าอินเดียด้วย มิติด้านความท้าทาย เช่น การอนุรักษ์ประเพณี การสร้างความผูกพันในครอบครัว เป็นต้น โดยส่วนมากมักจะจัดเพียงแค่ 1 วันหรือช่วงสุดสัปดาห์ใกล้เทศกาล

ตาราง 1

รายละเอียดเกี่ยวกับเทศกาลดิวาลีในแต่ละประเทศ

ประเทศ	ลักษณะการเฉลิมฉลอง	ประเพณีที่โดดเด่น	อาหารที่นิยม	ระยะเวลาการจัดงาน	ข้อมูลอื่น ๆ
อินเดีย	จุดโคมไฟ จุดไฟ จุดตะเกียง จุดพลุ	บูชาพระลักษมี บูชาพระพิฆคเณศ	มิโถวา ลัดดู กุจจา	5 วัน	แบ่งตามรัฐ เช่น นอร์ทอินเดีย มี Dhanteras เซ้าท์อินเดีย มี Naraka Chaturdashi
เนปาล	เทศกาล “ติฮาร์” บูชาเทพและสัตว์	บูชาสัตว์ เช่น วัว	เซลโรตี ผลไม้แห้ง	5 วัน	มีพิธีเฉพาะของแต่ละวัน เช่น Bhai Tika

ประเทศ	ลักษณะการเฉลิมฉลอง	ประเพณีที่โดดเด่น	อาหารที่นิยม	ระยะเวลาการจัดงาน	ข้อมูลอื่น ๆ
ศรีลังกา	จุดไฟ บูชาพระลักษมี	ให้ของขวัญแก่เพื่อนและครอบครัว	อาหารท้องถิ่นของหวาน	1-2 วัน	เน้นการเฉลิมฉลองในครอบครัว
มาเลเซีย	วันหยุดราชการ	สวดมนต์ให้ทาน	ขนมกรอบ กุหลาบจามุน	1 วัน	เฉพาะชาวอินเดียในมาเลเซีย
สิงคโปร์	ตกแต่ง Little India	จุดพลุ มีการแสดง	อาหารอินเดียหลากหลาย	1 วัน	ส่งเสริมการท่องเที่ยว และวัฒนธรรม
พม่า	ชาวอินเดียเฉลิมฉลองในชุมชน	พิธีทางศาสนา	ขนมหวาน อาหารอินเดีย	1 วัน	อยู่ในชุมชนชาวทมิฬ
อินโดนีเซีย	มีการเฉลิมฉลองในกลุ่มฮินดูบนเกาะบาหลี	ทำพิธีที่วัด จุดไฟในบ้าน	ขนมหวาน อาหารอินเดีย	1-2 วัน	มีความเชื่อมโยงกับพิธีบาหลี
ไทย	เฉพาะชุมชนชาวอินเดีย	พิธีทางศาสนาในวัด	ชาโมชา ลัดดู	1 วัน	บางพื้นที่มีการรวมตัวในชุมชน
ปากีสถาน	เฉลิมฉลองเฉพาะชาวฮินดูในพื้นที่ Sindh และ Punjab	บูชาพระลักษมี ทำความสะอาดบ้าน	ขนมพื้นเมืองอินเดีย	1 วัน	สืบทอดจากวัฒนธรรมโบราณ
สหราชอาณาจักร	จุดโคมไฟ จุดพลุ	งานรื่นเริง ตลาด วัฒนธรรม	ชาโมชา บิริยานี	1-2 วัน	จัดงานในชุมชนอินเดีย Leicester
สหรัฐอเมริกา	การจัดปาร์ตี้ในชุมชนอินเดีย	การแสดงดนตรี การเต้นรำแบบอินเดีย	ขนมหวาน อาหารอินเดีย	1-2 วัน	เฉลิมฉลองในมหาวิทยาลัยและชุมชนใหญ่
แคนาดา	การรวมตัวในชุมชนฮินดู	พิธีบูชาในวัด	ชนมหวาน เช่น ลัดดู กุจจา	1 วัน	จัดในเมืองใหญ่ เช่น โตรอนโต
ออสเตรเลีย	งานแสดงศิลปวัฒนธรรม จุดพลุ	การประกวดชุดอินเดีย	อาหารท้องถิ่นและขนมอินเดีย	1 วัน	จัดงานในชุมชนชาวอินเดีย
เยอรมนี	งานเฉลิมฉลองในชุมชนชาวอินเดีย	การแสดงดนตรีสดรำวง	อาหารอินเดียและขนมหวาน	1 วัน	นิยมจัดในมหาวิทยาลัยและชุมชนใหญ่
ฝรั่งเศส	ขุดตะเกียง งานรื่นเริง	งานวัฒนธรรมในปารีส	ชาโมชา ข้าวหมกไก่	1 วัน	เฉลิมฉลองในชุมชนชาวทมิฬและชาวอินเดีย

ประเทศ	ลักษณะการเฉลิมฉลอง	ประเพณีที่โดดเด่น	อาหารที่นิยม	ระยะเวลาการจัดงาน	ข้อมูลอื่น ๆ
เนเธอร์แลนด์	งานเทศกาลในชุมชนอินเดีย	การแสดงทางวัฒนธรรม	ขนมหวาน เช่น กุจจา	1 วัน	ฉลองในเมืองใหญ่ เช่น อัมสเตอร์ดัม
บราซิล	งานเทศกาลในชุมชนชาวอินเดีย	พิธีทางศาสนา	อาหารอินเดีย	1 วัน	เฉพาะชาวอินเดียในชุมชนเล็ก ๆ
อาร์เจนตินา	การรวมตัวในชุมชน	การแสดงทางวัฒนธรรม	อาหารอินเดียและขนมหวาน	1 วัน	จัดในพื้นที่ชาวอินเดียตั้งถิ่นฐาน

อาหารในเทศกาลดิวาลี

อาหารในเทศกาลดิวาลีมีหลากหลายและส่วนใหญ่จะเป็นขนมหวานและอาหารมงคลที่ทำขึ้นเพื่อเฉลิมฉลองและแบ่งปันความสุขกับครอบครัวและเพื่อนฝูง ขนมหวานในเทศกาลนี้ยังเป็นสัญลักษณ์ของความโชคดีและความเจริญรุ่งเรือง โดยอาหารที่เป็นที่นิยมในเทศกาลดิวาลี ได้แก่:

1. ลาดู (Ladoo) ขนมหวานยอดนิยมที่ทำจากแป้งเบซาน (แป้งถั่วชิกพีบด) กี (เนยแข็งอินเดีย) และน้ำตาล ลาดูมีหลายชนิด เช่น บุนดีลาดู (Boondi Ladoo) และมอทีชูร์ลาดู (Motichoor Ladoo) โดยลาดูมักทำเป็นลูกกลมและมีรสหวานอร่อย

2. บาราฟี (Barfi) ขนมหวานที่ทำจากนมข้น น้ำตาล และถั่ว เช่น อัลมอนด์ หรือพิสตาชิโอ บาราฟีมีหลายรสชาติ เช่น ช็อกโกแลตบาราฟี และกะทิบาราฟี ขนมนี้มักตัดเป็นชิ้นสี่เหลี่ยมเล็ก ๆ เหมาะสำหรับแบ่งปัน

3. กลุ้บจามุน (Gulab Jamun) ขนมหวานทำจากนมผงที่ปั้นเป็นลูกกลมนำไปทอดและจุ่มในน้ำเชื่อมที่มีรสชาติของกุหลาบและกระวาน กลุ้บจามุนเป็นที่นิยมในทุกเทศกาลเพราะมีรสหวานฉ่ำและกลิ่นหอม

4. จาเลบี (Jalebi) ขนมทอดกรอบสีส้มที่จุ่มในน้ำเชื่อมหวาน ทำจากแป้งที่มีความเปรี้ยวเล็กน้อย จาเลบีมีลักษณะเป็นวงเกลียวและรสชาติหวานกรอบ เป็นที่นิยมในหลายภูมิภาคของอินเดียในช่วงดิวาลี

5. สันกะหาลี (Sankhalee) ขนมหวานกรอบทำจากถั่วเหลืองบด คล้ายกับขนมถั่วแขก แต่มักมีรูปร่างกลมและรสชาติหวาน

6. คาชู กะตี (Kaju Katli) ขนมทำจากแป้งเม็ดมะม่วงหิมพานต์และน้ำตาล ผสมกับกี บดละเอียดจนเนียนแล้วปั้นเป็นรูปสี่เหลี่ยม มีเนื้อเนียนและกลิ่นหอม มักตกแต่งด้วยแผ่นเงินบาง ๆ ที่เรียกว่า “วาร์ก” (Varq) เพื่อความหรูหรา

7. มิโธอี (Mithai) คำว่า “มิโธอี” หมายถึงขนมหวานหลากหลายชนิดในวัฒนธรรมอินเดีย ขนมเหล่านี้มีรสหวานและมักตกแต่งด้วยถั่วต่าง ๆ เช่น อัลมอนด์ พิสตาชิโอ และวอลนัท

8. พะกวาดะ (Pakora) นอกจากขนมหวานแล้ว พะกวาดะเป็นของว่างที่นิยมรับประทานในช่วงดิวาลี ทำจากผักต่าง ๆ เช่น มันฝรั่ง หอมหัวใหญ่ หรือพริก ห่อด้วยแป้งถั่วชิกพีแล้วนำไปทอดจนกรอบ

9. ซาโมซา (Samosa) ซาโมซาเป็นของว่างที่ทำจากแป้งสาลีและไส้มันฝรั่งปรุงรสเผ็ด ซาโมซาเป็นที่นิยมรับประทานในช่วงดิวาลีเพราะรสชาติเข้มข้นและเข้ากับขนมหวานได้ดี

10. แครัก (Karak) และน้ำชา (Chai) เครื่องดื่มอย่างชาแครัก (ชาเข้มข้นใส่นมและเครื่องเทศ) และชาทั่วไปนิยมเสิร์ฟคู่กับของว่างในช่วงเทศกาลเพื่อเพิ่มความอบอุ่นและสร้างบรรยากาศที่ดีในการพบปะพูดคุย อาหารและขนมหวานเหล่านี้ไม่เพียงแค่เป็นส่วนหนึ่งของการเฉลิมฉลอง แต่ยังมีความหมายถึงความปรารถนาดีและการแบ่งปันความสุขให้กับคนในครอบครัวและเพื่อนฝูง

ภาพ 7

การจัดโต๊ะบูชาในเทศกาลดิวาลี

https://99pandit.com/th/blog/pandit-for-diwali-puja-in-surat/

หมายเหตุ. จาก “Pandit สำหรับเทศกาล Diwali Puja ในเมือง Surat : ค่าใช้จ่าย วิธี และผลประโยชน์” โดย 99บัณฑิต จี, 2024, 99pandit, (https://99pandit.com/th/blog/pandit-for-diwali-puja-in-surat/). Copyright 2024 99pandit.

ภาพ 8
การจุดไฟในงานเทศกาลดิวาลี

หมายเหตุ. จาก “Happy Diwali! India lights up as people celebtrate the auspicious festival” by ABC Mundial, 2021, ABCmundial, (https://abcmundial.com/en/2021/11/04/india/society/happy-diwali-india-lights-up-as-people-celebrate-the-auspicious-festival). Copyright 2021 ABC Mundial.

การผสมกลมกลืนระหว่างวัฒนธรรมไทยและฮินดู

การผสมกลมกลืนระหว่างวัฒนธรรมไทยและฮินดูเกิดขึ้นมายาวนานผ่านการแลกเปลี่ยนทางวัฒนธรรม ศาสนา และประเพณีจากอินเดียที่ได้เข้ามามีอิทธิพลต่อวิถีชีวิตของชาวไทย โดยเฉพาะในด้านศิลปะ วัฒนธรรม และความเชื่อ เช่น ความเชื่อทางศาสนาฮินดูที่ปรากฏในวรรณกรรม ศิลปะ และสถาปัตยกรรมของไทยอย่างเช่น พระมหากษัตริย์ที่ได้รับการยอมรับในฐานะ “สมมติเทพ” หรือตัวแทนของพระเจ้า ซึ่งเป็นแนวคิดที่มีรากฐานมาจากศาสนาฮินดู ตัวอย่างการผสมกลมกลืนไทย-ฮินดูที่ชัดเจน

1. ประเพณีและพิธีกรรม : การบูชาและการทำพิธีกรรมต่าง ๆ ในวัดและพระราชพิธีของไทย เช่น การบูชาพระพิฆเนศ พระพรหม หรือพระนารายณ์ ถือเป็นการรับอิทธิพลจากฮินดู นอกจากนี้ยังมีการใช้คาถาบูชาต่าง ๆ ในแบบฉบับของฮินดูและไทยร่วมกัน

2. ศิลปะและสถาปัตยกรรม : สถาปัตยกรรมไทยจำนวนมากมีการนำสัญลักษณ์และลวดลายจากศาสนาฮินดู เช่น ลายปูนปั้นเทวดาและยักษ์ในวัดโบราณ และรูปสลักของเทพเจ้าฮินดูในสถานที่สำคัญอย่างวัดพระแก้ว

3. วรรณกรรมและละคร: รามเกียรติ์หรือรามายณะ ที่เป็นวรรณกรรมสำคัญของฮินดูถูกปรับและแปลงมาเป็นรามเกียรติ์ในวรรณกรรมไทย โดยตัวละครและเนื้อหาถูกปรับให้เข้ากับบริบทไทย ซึ่งต่อมาได้กลายเป็นละครโขนและศิลปะการแสดงที่สำคัญของไทย

4. ภาษาและการสื่อสาร : ภาษาไทยมีคำศัพท์ที่ยืมมาจากภาษาสันสกฤตและบาลี ซึ่งเป็นภาษาของศาสนาฮินดู คำเหล่านี้ใช้ในการสื่อสารเกี่ยวกับความเชื่อทางศาสนาและราชาศัพท์ เช่น คำว่า “ธรรม” “กษัตริย์” และ “พิธีกรรม”

การนำเสนอความเป็น แนวคิดเกี่ยวกับเทศกาลดิวาลี น่าจะเป็นช่องทางหนึ่งให้ผู้อ่านได้ทำความรู้จักกับเทศกาลนี้มากยิ่งขึ้น เทศกาลดิวาลี (Diwali) หรือที่เรียกว่าเทศกาลแห่งแสงสว่าง เป็นหนึ่งในเทศกาลที่สำคัญที่สุดของชาวฮินดู โดยมีการเฉลิมฉลองด้วยการจุดตะเกียงน้ำมันแบบดั้งเดิมที่เรียกว่า “ดีปา” เพื่อขับไล่ความมืดมิดและนำความสว่างเข้ามาในชีวิต นอกจากนี้ยังมีการจุดพลุและการตกแต่งบ้านเรือนด้วยดอกไม้และแสงไฟเพื่อสื่อถึงการเริ่มต้นใหม่ ในประเทศไทยที่มีความหลากหลายทางวัฒนธรรม ดิวาลีมีบทบาทสำคัญในการส่งเสริมพหุวัฒนธรรมและความเข้าใจระหว่างกลุ่มชาติพันธุ์และศาสนาต่าง ๆ โดยเฉพาะในชุมชนชาวอินเดียที่อาศัยอยู่ในไทย ซึ่งพวกเขาจะร่วมกันจัดงานดิวาลีในรูปแบบที่เปิดกว้างให้ชาวไทยและคนจากวัฒนธรรมอื่น ๆ ได้ร่วมสัมผัสประเพณีนี้ นอกจากนี้ยังมีการแสดงทางวัฒนธรรม เช่น การเต้นระบำอินเดีย การทำอาหารอินเดีย และการแจกขนมหวานให้แก่ผู้เข้าร่วม เป็นการสร้างความสัมพันธ์ที่ดีและทำให้สังคมไทยได้เรียนรู้ความหมายและคุณค่าของเทศกาลนี้ ในมุมมองของพหุวัฒนธรรม การร่วมเฉลิมฉลองดิวาลีช่วยเพิ่มความเข้าใจและความเคารพในวัฒนธรรมที่แตกต่าง เป็นโอกาสที่คนไทยและชุมชนอื่น ๆ จะได้แลกเปลี่ยนมุมมอง และเรียนรู้การอยู่ร่วมกันอย่างสันติ การผสมผสานนี้เป็นการปรับประยุกต์และผสมผสานวัฒนธรรมให้เหมาะสมกับบริบทและเอกลักษณ์ของไทย โดยการถ่ายทอดคุณค่าและความเชื่อของทั้งสองวัฒนธรรมให้อยู่ร่วมกันอย่างกลมกลืน เป็นการสะท้อนถึงความหลากหลายทางวัฒนธรรมและความเคารพต่อกัน

เอกสารอ้างอิง

ABC Mundial. (2021). *Happy Diwali! India lights up as people celebrate the auspicious festival.* https://abcmundial.com/en/2021/11/04/india/society/happy-diwali-in-dia-lights-up-as-people-celebrate-the-auspicious-festival.

AVG Travels. (2024). *Diwali : All you need to know about festival of lights.* https://avgtravels.com/au/diwali-all-you-need-to-know-about-festival-of-lights/.

Boot, A. (2015). Whose Diwali is it? Diaspora, identity, and festivalization. *Tourism, Culture & Communication, 15*(3), 215–226. doi:10.3727/109830415X14483038034209.

Carnegie, E. & M. Smith. (2006). Mobility, diaspora and the hybridization of festivity: The case of The Edinburgh Mela. In D. Picard & M. Robinson (eds.), Festivals, tourism and Social Change: *Remaking Worlds* (pp. 255–268). Clevedon UK: Channel View.

Kishore, V. & K. Sehrawat. (2017). *Indians celebrate Diwali with fervor in Australia.* SBS Hindi, 25 October, available at: https://www.sbs.com.au/yourlanguage/hindi/en/article/2017/10/18/indianscelebrate-Diwali-fervour-australia

MacMillan, D.M. (2008). *Diwali: Hindu Festival of Lights. Berkeley Heights.* NJ: Enslow Publishers.

Medhavini S Katti. (2023). An analysis of the economic effects of Diwali and the value of encouraging a Green celebration. *INTERNATIONAL JOURNAL OF ADVANCE RESEARCH IN MULTIDISCIPLINARY Volume 1; Issue 2;*2023; Page No. 73-76

Mukundcharandas. (2007). *Hindu Rites and Rituals: Sentiments, Sacraments and Symbols.* India: Swaminarayan Aksharpith. p. 104. ISBN 978-81-7526-356-7.

Noor Anand Chawla. (2004). *A History of Diwali.* JSTOR Daily. https://daily.jstor.org/a-history-of-diwali/

99pandit. (2024). *Pandit สำหรับเทศกาล Diwali Puja ในเมือง Surat : ค่าใช้จ่าย วิธี และผลประโยชน์.* (https://99pandit.com/th/blog/pandit-for-diwali-puja-in-surat/.

P. K. Gode. (1945). STUDIES IN THE HISTORY OF HINDU FESTIVALS—SOME NOTES ON THE HISTORY OF

DIVĀLĪ FESTIVAL — (BETWEEN c. A. D. 50 AND 1945). *Annals of the Bhandarkar Oriental Research Institute, Vol. 26, No. 3/4* (July-October 1945), pp. 216-262 (47 pages) https://www.jstor.org/stable/41784437

Purnima Singh, Shruti Tewari, Rebekka Kesberg, Johannes Alfons Karl and Joseph Bulbulia and Ronald Fischer. (2020). Time investments in rituals are associated with social bonding, affect and subjective health: a longitudinal study of Diwali in two Indian communities. *Philos Trans R Soc Lond B Biol Sci. 2020 Jun 29;375*(1805):20190430. doi: 10.1098/rstb.2019.0430

Sureel Dohare. (2023). *Diwali 101.* DOI:10.13140/RG.2.2.10657.38240 https://www.researchgate.net/publication/375375583_diwali_101

Wonderful Malaysia (2018). Frequently asked questions: Festivals: Deepavali. Wonderful Malaysia, available at: http://www.wonderfulmalaysia.com/faq/deepavali.htm Wise, N., 2019. Linking Geographical and Sociological Interpretations: Place, Society And Diwali around the World. In N. Wise and J. Harris (eds.), Events, *Places and Societies* (pp. 222-240). London: Routledge.

Wood, E.H., 2009. An impact evaluation framework for local government community festivals. *Event Management, 12*(3–4), 171–185, doi:10.3727/152599509789659768

เทคโนโลยีย้อนยุค : เครื่องมือเชื่อมความสัมพันธ์และลดช่องว่างระหว่างวัยในครอบครัวยุคดิจิทัล

Retro Technology : Bridging Generations and Strengthening Family Bonds in the Digital Era

Received : 18 November 2024
Revised : 17 December 2024
Accepted : 23 December 2024

พุทธิ เทพประทุม [1]
Puddhi Dheppratum [1]

[1] Ph.d., บริษัท ต้นคิด จำกัด อีเมล : Ton-kit@hotmail.com
[1] Ph.d., Tonkit Co.,Ltd E-mail : Ton-kit@hotmail.com

บทคัดย่อ

บทความนี้อธิบายถึงการใช้เทคโนโลยีย้อนยุคเป็นเครื่องมือในการลดช่องว่างระหว่างวัยและเสริมสร้างความสัมพันธ์ในครอบครัวยุคดิจิทัล โดยอธิบายถึงกรณีศึกษาการใช้เทคโนโลยีย้อนยุค 3 รูปแบบ ได้แก่ แผ่นเสียงไวนิล กล้องฟิล์มและโพลารอยด์ การตัดสินใจเลือกซื้อและซ่อมบำรุงรถยนต์คลาสสิก เทคโนโลยีย้อนยุคเหล่านี้สามารถสร้างพื้นที่การเรียนรู้ร่วมกันระหว่างสมาชิกต่างวัยในครอบครัว ผ่านการถ่ายทอดความรู้ แลกเปลี่ยนประสบการณ์ และทำกิจกรรมร่วมกัน โดยผู้สูงวัยได้ถ่ายทอดความรู้กับประสบการณ์ ขณะที่เยาวชนได้เรียนรู้ทักษะคู่กับคุณค่าจากอดีต นำไปสู่การพัฒนาความสัมพันธ์ที่แน่นแฟ้นทำให้เกิดการลดช่องว่างระหว่างวัยในครอบครัว การศึกษานี้ยังนำเสนอแนวทางการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีย้อนยุคในการสร้างความสัมพันธ์ระหว่างวัย เพื่อเป็นแนวทางสำหรับครอบครัวและสังคมในการใช้เทคโนโลยีย้อนยุคเป็นสะพานเชื่อมความสัมพันธ์ระหว่างคนต่างรุ่นอย่างยั่งยืน

คำสำคัญ : เทคโนโลยีย้อนยุค, ช่องว่างระหว่างวัย, ความสัมพันธ์ในครอบครัว, การเรียนรู้ระหว่างวัย, สังคมดิจิทัล

Abstract

This article examines the use of retro technology as a tool for bridging generational gaps and strengthening family relationships in the digital age. Through three case studies examining vinyl records, film/Polaroid cameras, and classic car maintenance, we explore how these technologies create shared learning spaces between family members of different generations. The study demonstrates how retro technology facilitates knowledge transfer, experience sharing, and joint activities, with older generations passing down expertise while younger members gain historical skills and values. This interaction leads to stronger family bonds and reduced generational gaps. The research also provides practical guidelines for implementing retro technology in intergenerational relationship building, offering sustainable solutions for families and society to bridge generational divides through technological heritage.

Keyword : Retro Technology, Generational Gap, Family Relationships, Intergenerational Learning, Digital Society

บทนำ

ในช่วงทศวรรษที่ผ่านมา สังคมไทยได้เผชิญกับการเปลี่ยนแปลงครั้งสำคัญในโครงสร้างครอบครัว สัดส่วนของครอบครัวเดี่ยวเพิ่มขึ้นอย่างต่อเนื่อง ในขณะที่ครอบครัวขยายมีแนวโน้มลดลง การเปลี่ยนแปลงนี้ส่งผลกระทบโดยตรงต่อความสัมพันธ์ระหว่างสมาชิกต่างวัยในครอบครัว โดยเฉพาะอย่างยิ่งในยุคที่เทคโนโลยีดิจิทัลเข้ามามีบทบาทสำคัญในชีวิตประจำวัน ส่งผลให้โลกมีการเปลี่ยนแปลงอย่างไม่หยุดนิ่งมาโดยตลอด ทั้งด้านเศรษฐกิจ สังคม การเมือง โดยเฉพาะด้านเทคโนโลยีที่เข้ามามีบทบาทที่สำคัญมากต่อการดำรงชีวิตของมนุษย์ นอกจากการเปลี่ยนแปลงในยุคดิจิทัลที่ส่งผลกระทบโดยตรงต่อภาคสังคม ธุรกิจ และอุตสาหกรรมแล้ว สิ่งที่เห็นได้ชัดคือการส่งผลกระทบต่อพฤติกรรมของมนุษย์ในยุคนี้ที่เปลี่ยนไปจากเดิมเป็นอย่างมาก (สิทธิเดช มัยลาภ, 2565) ซึ่ง Prensky (2001) ได้นำเสนอแนวคิดที่น่าสนใจเกี่ยวกับความแตกต่างระหว่างคนรุ่นใหม่ที่เติบโตมาพร้อมกับเทคโนโลยีดิจิทัล (digital natives) และคนรุ่นก่อนที่ต้องปรับตัวเรียนรู้เทคโนโลยีในภายหลัง (digital immigrants) ความแตกต่างนี้ไม่เพียงสะท้อนให้เห็นถึงทักษะในการใช้เทคโนโลยีเท่านั้น แต่ยังรวมถึงรูปแบบการคิด การเรียนรู้ และการสื่อสารที่แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญ ส่งผลให้เกิดช่องว่างระหว่างวัยที่กว้างขึ้นในครอบครัว

Bennett et al. (2008) ได้ทำการศึกษาวิจัยเชิงลึกเกี่ยวกับผลกระทบของความแตกต่างในการใช้เทคโนโลยีระหว่างวัย พบว่าปัญหาสำคัญไม่ได้อยู่ที่ความสามารถในการใช้งานเทคโนโลยีเพียงอย่างเดียว แต่เป็นเรื่องของมุมมองและทัศนคติที่มีต่อเทคโนโลยี โดยคนรุ่นใหม่มองเทคโนโลยีเป็นส่วนหนึ่งของชีวิตที่ขาดไม่ได้ ในขณะที่คนรุ่นก่อนอาจมองว่าเป็นเพียงเครื่องมือที่ใช้เมื่อจำเป็น ความแตกต่างนี้นำไปสู่การสื่อสารที่ไม่มีประสิทธิภาพและความเข้าใจผิดระหว่างสมาชิกในครอบครัว สอดคล้องกับ ชนัญสรา อรนพณ อยุธยา (2563) เสริมว่า ท่ามกลางความท้าทายนี้ ได้เกิดปรากฏการณ์ที่น่าสนใจขึ้น นั่นคือการกลับมาของความนิยมในเทคโนโลยีย้อนยุค (retro technology revival) และReynolds (2011) ได้วิเคราะห์ปรากฏการณ์นี้ในหนังสือ “Retromania” โดยชี้ให้เห็นว่า การฟื้นคืนของเทคโนโลยีย้อนยุคไม่ใช่เพียงแค่กระแสนิยมชั่วคราว แต่สะท้อนถึงความต้องการที่ลึกซึ้งกว่านั้น นั่นคือความปรารถนาที่จะเชื่อมต่อกับอดีตและสร้างประสบการณ์ที่จับต้องได้ในยุคดิจิทัล

จะเห็นได้ว่า ครอบครัวมีแนวโน้มที่จะได้รับผลกระทบจากการใช้เวลาอยู่กับอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์และสื่อสังคมออนไลน์ การสื่อสารและการปฏิสัมพันธ์ระหว่างสมาชิกในครอบครัวลดลง อย่างไรก็ตาม เทคโนโลยีย้อนยุค เช่น

เครื่องเล่นเพลงแผ่นเสียง เกมคอนโซลรุ่นเก่า และอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์คลาสสิก กลับมามีบทบาทสำคัญในการฟื้นฟูความสัมพันธ์และสร้างกิจกรรมร่วมกันในครอบครัว การนำเทคโนโลยีย้อนยุคมาใช้ในครอบครัวเป็นเครื่องมือในการสร้างบทสนทนาและกิจกรรมที่ทุกคนสามารถมีส่วนร่วมได้ โดยเฉพาะในครอบครัวที่ประกอบด้วยคนหลากหลายช่วงอายุ อุปกรณ์เหล่านี้ไม่เพียงแต่ช่วยให้สมาชิกในครอบครัวรู้สึกย้อนเวลากลับไปในวัยเด็ก แต่ยังเปิดโอกาสให้คนรุ่นใหม่ได้เรียนรู้ถึงคุณค่าและประสบการณ์ของคนรุ่นก่อน บทความนี้มีความสำคัญในการชี้ให้เห็นว่า เทคโนโลยีย้อนยุคสามารถเป็นสะพานเชื่อมความสัมพันธ์ระหว่างวัยในครอบครัวได้อย่างไร และสามารถลดช่องว่างระหว่างคนรุ่นใหม่และคนรุ่นเก่าในยุคที่เทคโนโลยีดิจิทัลครอบงำการดำเนินชีวิต โดยการใช้เทคโนโลยีย้อนยุคเป็นเครื่องมือหนึ่งที่ช่วยกระตุ้นการมีปฏิสัมพันธ์ การสื่อสาร และการเรียนรู้ร่วมกันในครอบครัว

ช่องว่างระหว่างวัยในครอบครัวยุคดิจิทัล

ความแตกต่างระหว่างวัยในยุคดิจิทัลเป็นปรากฏการณ์ที่มีความซับซ้อนและส่งผลกระทบอย่างลึกซึ้งต่อความสัมพันธ์ในครอบครัว การศึกษาของ Prensky (2001) ได้นำเสนอมุมมองที่น่าสนใจเกี่ยวกับความแตกต่างระหว่างคนรุ่นใหม่ที่เติบโตมาพร้อมกับเทคโนโลยีดิจิทัล หรือที่เรียกว่า Digital Natives และคนรุ่นก่อนที่ต้องปรับตัวเรียนรู้เทคโนโลยีในภายหลัง หรือ Digital Immigrants ความแตกต่างนี้ไม่ได้จำกัดอยู่เพียงแค่ทักษะในการใช้งานเทคโนโลยีเท่านั้น แต่ยังรวมไปถึงวิธีคิด กระบวนการเรียนรู้ และรูปแบบการสื่อสารที่แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญ โดย Digital Natives มีลักษณะเฉพาะในการเรียนรู้และใช้ชีวิตที่แตกต่างจากคนรุ่นก่อนอย่างชัดเจน พวกเขามีความสามารถในการประมวลผลข้อมูลหลายอย่างพร้อมกัน สามารถเปลี่ยนความสนใจระหว่างงานต่าง ๆ ได้อย่างรวดเร็ว และมีความคุ้นเคยกับการได้รับข้อมูลและการตอบสนองแบบทันที ในขณะที่ Digital Immigrants มักจะทำงานทีละอย่าง ต้องการเวลาในการประมวลผลข้อมูล และมีความระมัดระวังในการใช้เทคโนโลยีมากกว่า ความแตกต่างนี้นำไปสู่ความเข้าใจผิดและความขัดแย้งในครอบครัว

การศึกษาของ Bennett et al. (2008) ได้วิเคราะห์ผลกระทบของช่องว่างทางดิจิทัลที่มีต่อความสัมพันธ์ในครอบครัว พบว่าปัญหาหลักไม่ได้อยู่ที่ความสามารถในการใช้เทคโนโลยี แต่เป็นเรื่องของทัศนคติและมุมมองที่มีต่อเทคโนโลยี คนรุ่นใหม่มองว่าเทคโนโลยีเป็นส่วนหนึ่งของชีวิตที่ขาดไม่ได้ การใช้สมาร์ทโฟน การท่องไปในสื่อสังคมออนไลน์ หรือการเล่นเกมออนไลน์เป็นกิจกรรมปกติในชีวิตประจำวัน ในทางตรงกันข้าม ผู้ใหญ่มักมองว่า

เทคโนโลยีเป็นเพียงเครื่องมือที่ใช้เมื่อจำเป็น และอาจมองว่าการใช้เวลากับอุปกรณ์เทคโนโลยีมากเกินไปเป็นเรื่องที่ไม่เหมาะสม

ความแตกต่างในการใช้เทคโนโลยียังส่งผลต่อรูปแบบการสื่อสารในครอบครัว คนรุ่นใหม่มีความคุ้นเคยกับการสื่อสารผ่านข้อความสั้น ๆ อิโมจิ และการแชทแบบทันที ในขณะที่ผู้ใหญ่อาจรู้สึกว่าการสื่อสารในลักษณะนี้ไม่เพียงพอและขาดความลึกซึ้ง นอกจากนี้ การที่สมาชิกในครอบครัวต่างคนต่างจมอยู่กับอุปกรณ์ของตนเอง ยังทำให้เวลาที่ครอบครัวอยู่ร่วมกันมีคุณภาพลดลง แม้จะอยู่ในพื้นที่เดียวกัน แต่ก็อาจไม่ได้มีการปฏิสัมพันธ์ที่มีความหมายระหว่างกัน โดยผลการศึกษาของ Newman และ Hatton-Yeo (2008) ชี้ให้เห็นว่า ช่องว่างทางดิจิทัลยังส่งผลต่อการถ่ายทอดความรู้และภูมิปัญญาระหว่างรุ่น ในอดีต ผู้ใหญ่มักเป็นผู้ที่มีความรู้และประสบการณ์มากกว่า สามารถถ่ายทอดความรู้ให้กับคนรุ่นใหม่ได้ แต่ในยุคดิจิทัล บทบาทนี้กลับสลับกัน โดยเยาวชนมักเป็นผู้ที่มีความเชี่ยวชาญด้านเทคโนโลยีมากกว่า และบางครั้งต้องเป็นผู้สอนให้ผู้ใหญ่เรียนรู้การใช้งานอุปกรณ์หรือแอปพลิเคชันต่าง ๆ การเปลี่ยนแปลงนี้อาจส่งผลต่อความมั่นใจและบทบาทของผู้ใหญ่ในครอบครัว

อย่างไรก็ตาม ช่องว่างระหว่างวัยในยุคดิจิทัลไม่ได้เป็นอุปสรรคที่ไม่สามารถข้ามผ่านได้ การสร้างความเข้าใจและการยอมรับในความแตกต่าง รวมถึงการหากิจกรรมที่สามารถเชื่อมโยงคนต่างวัยเข้าด้วยกัน เป็นแนวทางสำคัญในการลดช่องว่างนี้ การใช้เทคโนโลยีย้อนยุคเป็นหนึ่งในเครื่องมือที่น่าสนใจ เนื่องจากสามารถสร้างจุดร่วมระหว่างประสบการณ์ของผู้ใหญ่และความสนใจในสิ่งใหม่ ๆ ของเยาวชน

Sarpong et al. (2019) ได้ศึกษาพบว่า การใช้เทคโนโลยีย้อนยุค เช่น การฟังเพลงผ่านแผ่นเสียงไวนิล หรือการถ่ายภาพด้วยกล้องฟิล์ม สามารถสร้างโอกาสในการแลกเปลี่ยนประสบการณ์และความรู้ระหว่างคนต่างวัย ผู้ใหญ่สามารถแบ่งปันเรื่องราวและประสบการณ์ในอดีต ในขณะที่เยาวชนสามารถเรียนรู้และสัมผัสกับเทคโนโลยีในรูปแบบที่แตกต่างไปจากชีวิตประจำวัน การทำกิจกรรมร่วมกันเหล่านี้ไม่เพียงช่วยลดช่องว่างระหว่างวัย แต่ยังสร้างความเข้าใจและความผูกพันที่ลึกซึ้งระหว่างสมาชิกในครอบครัว นอกจากนี้ Roy Rillera Marzo (2024) ชี้ให้เห็นว่าครอบครัวมีบทบาทสำคัญในการเรียนรู้ระหว่างรุ่น และยังได้รับอิทธิพลจากบรรทัดฐานและนโยบายของสังคมที่ส่งผลต่อการยอมรับและการใช้เทคโนโลยี แนวโน้มที่เกิดขึ้น เช่น การมีส่วนร่วมทางดิจิทัลที่เพิ่มขึ้นของผู้สูงอายุ แสดงให้เห็นถึงการปรับตัวในยุคดิจิทัล แม้ว่าผู้สูงอายุบางกลุ่มอาจเผชิญกับความยากลำบากและความรู้สึกแปลกแยกต่อเทคโนโลยี แต่กลุ่มอื่น ๆ กลับสามารถปรับตัวและใช้เทคโนโลยี

ในกิจกรรมประจำวันได้อย่างมีประสิทธิภาพ (Friemel TN, 2016)

แท้จริงแล้ว สถานะของการสื่อสารดิจิทัลระหว่างรุ่นมีความหลากหลาย ตั้งแต่ผู้สูงอายุที่ขาดการติดต่อทางดิจิทัลจนถึงผู้สูงอายุที่เชี่ยวชาญด้านเทคโนโลยี ครอบครัวและชุมชนที่สามารถสร้างการเรียนรู้ทางดิจิทัลร่วมกันได้นั้นช่วยลดช่องว่างระหว่างรุ่น อย่างไรก็ตาม อุปสรรคยังคงมีอยู่ เช่น อคติทางรุ่น ความท้าทายด้านความรู้ทางดิจิทัล และความเข้าใจผิดในโลกดิจิทัล ซึ่งอาจนำไปสู่การแยกทางสังคมและความสัมพันธ์ที่ตึงเครียดระหว่างรุ่น แม้จะมีความท้าทายดังกล่าว แต่กลยุทธ์และความคิดริเริ่มที่มุ่งลดช่องว่างทางดิจิทัลระหว่างรุ่นกำลังแสดงให้เห็นถึงศักยภาพในการสร้างการสื่อสารที่มีประสิทธิภาพมากขึ้น เทคโนโลยีย้อนยุคจึงกลายเป็นเครื่องมือสำคัญในการสร้างความสัมพันธ์ระหว่างรุ่น โดยช่วยกระตุ้นการปฏิสัมพันธ์ การสื่อสาร และการเรียนรู้ร่วมกันในครอบครัว ลดช่องว่างระหว่างวัย และสร้างประสบการณ์ที่มีคุณค่าในยุคดิจิทัล นอกจากนี้ ในการก้าวข้ามช่องว่างระหว่างวัยในยุคดิจิทัล สิ่งสำคัญคือการสร้างสมดุลระหว่างการยอมรับความเปลี่ยนแปลงของเทคโนโลยีและการรักษาคุณค่าของความสัมพันธ์ในครอบครัว การเปิดใจเรียนรู้ซึ่งกันและกัน การให้เวลากับกิจกรรมที่ทำร่วมกัน และการสร้างพื้นที่ปลอดภัยสำหรับการสื่อสารและแลกเปลี่ยนความคิดเห็น จะช่วยให้ครอบครัวสามารถใช้ชีวิตร่วมกันได้อย่างมีความสุขในยุคดิจิทัล

ความสนใจในสิ่งย้อนยุค

ปรากฏการณ์การกลับมาของความนิยมในสิ่งย้อนยุคในสังคมร่วมสมัย เป็นหัวข้อที่ได้รับความสนใจอย่างมากในแวดวงวิชาการและการตลาด Simon Reynolds (2011) ในหนังสือ “Retromania” ได้วิเคราะห์ปรากฏการณ์นี้อย่างลึกซึ้ง โดยชี้ให้เห็นว่าความสนใจในสิ่งย้อนยุคไม่ใช่เพียงแค่แฟชั่นที่เกิดขึ้นชั่วคราว แต่เป็นปรากฏการณ์ทางวัฒนธรรมที่สะท้อนความต้องการที่ลึกซึ้งของผู้คนในยุคดิจิทัล

การศึกษาของ Routledge et al. (2012) เกี่ยวกับจิตวิทยาของความถวิลหาอดีต (Nostalgia) ได้เผยให้เห็นว่า ความรู้สึกถวิลหาอดีตไม่ได้เป็นเพียงอารมณ์ความรู้สึกธรรมดา แต่เป็นกลไกทางจิตวิทยาที่มีความสำคัญในการสร้างความหมายให้กับชีวิต โดยเฉพาะในยุคที่การเปลี่ยนแปลงเกิดขึ้นอย่างรวดเร็ว ความถวิลหาอดีตช่วยให้ผู้คนรู้สึกมีที่ยึดเหนี่ยวและเชื่อมโยงกับรากเหง้าของตนเอง

ในกลุ่มคนรุ่นใหม่ ความสนใจในเทคโนโลยีย้อนยุคมีลักษณะที่น่าสนใจ พวกเขาไม่ได้เติบโตมาในยุคที่ใช้เทคโนโลยีเหล่านี้ แต่กลับรู้สึกดึงดูดใจกับคุณลักษณะเฉพาะของอุปกรณ์อนาล็อก เช่น เสียงที่อบอุ่นของแผ่นเสียงไวนิล

ความท้าทายในการถ่ายภาพด้วยกล้องฟิล์ม หรือความพิถีพิถันในการดูแลรักษารถยนต์คลาสสิก Brown et al. (2003) พบว่าปัจจัยสำคัญที่ทำให้เกิดความสนใจนี้คือ

- ความต้องการประสบการณ์ที่แตกต่าง : ในยุคที่ทุกอย่างเป็นดิจิทัลและทำได้ง่าย การได้สัมผัสกับกระบวนการที่ซับซ้อนและต้องใช้ทักษะกลับสร้างความรู้สึกพิเศษและมีคุณค่า

- การแสวงหาความจริงแท้ : เทคโนโลยีย้อนยุคมักถูกมองว่ามีความ “authentic” มากกว่าเทคโนโลยีดิจิทัล เพราะผู้ใช้สามารถเห็นและเข้าใจกลไกการทำงานได้อย่างชัดเจน

- การสร้างอัตลักษณ์ : การใช้เทคโนโลยีย้อนยุคเป็นวิธีหนึ่งในการแสดงออกถึงรสนิยมและตัวตน โดยเฉพาะในกลุ่มคนรุ่นใหม่ที่ต้องการแยกตัวออกจากกระแสหลัก

ปรากฏการณ์นี้ยังส่งผลต่อตลาดและการบริโภค Brown et al. (2003) ได้ศึกษาการฟื้นคืนชีพของแบรนด์ย้อนยุค (Retro Branding) และพบว่าผู้บริโภคไม่ได้ซื้อเพียงผลิตภัณฑ์ แต่กำลังซื้อประสบการณ์และความทรงจำ การตลาดของสินค้าย้อนยุคจึงไม่ได้เน้นที่ฟังก์ชันการใช้งานเพียงอย่างเดียว แต่เน้นการเล่าเรื่องและการสร้างความเชื่อมโยงทางอารมณ์ ในขณะที่ Sarpong et al. (2019) ได้ศึกษาการกลับมาของแผ่นเสียงไวนิลในยุคดิจิทัล และพบว่าปรากฏการณ์นี้เกิดจากการผสมผสานระหว่างความต้องการทางกายภาพ (การได้สัมผัสและเป็นเจ้าของวัตถุที่จับต้องได้) และความต้องการทางสังคม (การเป็นส่วนหนึ่งของชุมชนที่มีความสนใจร่วมกัน) นอกจากนี้ การฟังเพลงจากแผ่นเสียงยังกลายเป็นกระบวนการทางสังคมที่สร้างโอกาสในการปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้คน

ในบริบทของครอบครัว ความสนใจในเทคโนโลยีย้อนยุคได้สร้างโอกาสใหม่ในการเชื่อมความสัมพันธ์ระหว่างวัย การที่คนรุ่นใหม่สนใจในสิ่งที่คนรุ่นก่อนคุ้นเคย ทำให้เกิดการแลกเปลี่ยนความรู้และประสบการณ์ระหว่างกัน ผู้ใหญ่สามารถแบ่งปันความรู้และทักษะที่สั่งสมมา ในขณะที่เยาวชนนำมุมมองใหม่ ๆ มาผสมผสาน ก่อให้เกิดการเรียนรู้ร่วมกันที่มีความหมาย อย่างไรก็ตาม Newman และ Hatton-Yeo (2008) เตือนว่าการใช้เทคโนโลยีย้อนยุคในการเชื่อมความสัมพันธ์จะต้องทำอย่างเหมาะสมและคำนึงถึงความสนใจของทุกฝ่าย ไม่ควรเป็นการบังคับหรือยัดเยียด แต่ควรเป็นการค้นพบและเรียนรู้ร่วมกัน การสร้างกิจกรรมที่สนุกและมีความหมายจะช่วยให้การใช้เทคโนโลยีย้อนยุคเป็นเครื่องมือที่มีประสิทธิภาพในการลดช่องว่างระหว่างวัยในครอบครัว

การเรียนรู้ระหว่างวัยในครอบครัว

การเรียนรู้ระหว่างวัยในครอบครัวเป็นกระบวนการที่มีความสำคัญอย่างยิ่งต่อการพัฒนาความสัมพันธ์และการถ่ายทอดภูมิปัญญาระหว่างสมาชิกต่างรุ่น Newman และ Hatton-Yeo (2008) ได้นำเสนอทฤษฎีการเรียนรู้ระหว่างวัยที่ชี้ให้เห็นว่า การแลกเปลี่ยนความรู้และประสบการณ์ระหว่างคนต่างวัยไม่เพียงช่วยในการถ่ายทอดความรู้ แต่ยังสร้างความเข้าใจและความผูกพันที่ลึกซึ้งระหว่างสมาชิกในครอบครัว

ในยุคดิจิทัล การเรียนรู้ระหว่างวัยมีลักษณะที่น่าสนใจและแตกต่างไปจากอดีต บทบาทของผู้สอนและผู้เรียนไม่ได้ถูกกำหนดตายตัวโดยอายุหรือประสบการณ์เพียงอย่างเดียว คนรุ่นใหม่อาจเป็นผู้ถ่ายทอดความรู้ด้านเทคโนโลยีให้กับผู้ใหญ่ ในขณะที่ผู้ใหญ่สามารถแบ่งปันประสบการณ์ชีวิตและภูมิปัญญาดั้งเดิมให้กับคนรุ่นใหม่ การแลกเปลี่ยนความรู้ในลักษณะนี้ช่วยสร้างความเคารพและการยอมรับซึ่งกันและกัน

การศึกษาของ Bennett et al. (2008) พบว่า การเรียนรู้ระหว่างวัยที่มีประสิทธิภาพต้องอาศัยองค์ประกอบสำคัญหลายประการ ประการแรกคือการสร้างบรรยากาศที่เปิดกว้างและปลอดภัย ที่สมาชิกทุกคนรู้สึกสบายใจที่จะแสดงความคิดเห็นและแบ่งปันประสบการณ์ ประการที่สองคือการเลือกหัวข้อหรือกิจกรรมที่สอดคล้องกับความสนใจของทั้งสองฝ่าย และประการที่สามคือการมีเป้าหมายร่วมกันที่ชัดเจน

เทคโนโลยีย้อนยุคได้กลายเป็นเครื่องมือที่มีประสิทธิภาพในการสร้างการเรียนรู้ระหว่างวัย Routledge et al. (2012) อธิบายว่า การใช้อุปกรณ์หรือเทคโนโลยีที่คุ้นเคยกับผู้ใหญ่แต่แปลกใหม่สำหรับเยาวชน สามารถสร้างพื้นที่แห่งการแลกเปลี่ยนที่สมดุล ผู้ใหญ่รู้สึกมั่นใจในการถ่ายทอดความรู้เพราะเป็นสิ่งที่ตนเองคุ้นเคย ในขณะที่เยาวชนรู้สึกตื่นเต้นที่ได้เรียนรู้สิ่งใหม่ที่แตกต่างไปจากประสบการณ์ปกติ

นอกจากนี้ การเรียนรู้ระหว่างวัยยังมีประโยชน์ในแง่ของการพัฒนาทักษะทางสังคมและอารมณ์ Brown et al. (2003) พบว่า การทำกิจกรรมร่วมกันระหว่างสมาชิกต่างวัยช่วยพัฒนาความเข้าใจในมุมมองที่แตกต่าง ความอดทน และการสื่อสารที่มีประสิทธิภาพ เยาวชนได้เรียนรู้คุณค่าของประสบการณ์และภูมิปัญญาจากรุ่นก่อน ในขณะที่ผู้ใหญ่ได้เปิดรับความคิดและมุมมองใหม่ ๆ จากคนรุ่นใหม่

การสร้างโอกาสในการเรียนรู้ระหว่างวัยในครอบครัวไม่จำเป็นต้องเป็นกิจกรรมที่ซับซ้อนหรือต้องลงทุนสูง Reynolds (2011) เสนอว่า การเริ่มต้นจากสิ่งเล็ก ๆ ที่อยู่ในความสนใจร่วมกัน เช่น การฟังเพลงจากแผ่นเสียง การซ่อมแซมของเก่า หรือการทำอาหารตามสูตรดั้งเดิม สามารถเป็นจุดเริ่มต้น

ของการเรียนรู้ระหว่างวัยที่มีความหมาย สิ่งสำคัญคือการสร้างพื้นที่และเวลาที่เหมาะสมสำหรับการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ และการเปิดใจยอมรับในความแตกต่างระหว่างกัน

การเรียนรู้ระหว่างวัยในครอบครัวจึงไม่เพียงเป็นการถ่ายทอดความรู้และทักษะ แต่เป็นกระบวนการสร้างความเข้าใจ ความผูกพัน และการยอมรับซึ่งกันและกัน ในยุคที่เทคโนโลยีดิจิทัลมีบทบาทสูงในชีวิตประจำวัน การใช้เทคโนโลยีย้อนยุคเป็นสื่อกลางในการเรียนรู้ระหว่างวัยจึงเป็นทางเลือกที่น่าสนใจในการเชื่อมโยงคนต่างรุ่นเข้าด้วยกัน และสร้างครอบครัวที่เข้มแข็งและมีความสุข

เทคโนโลยีย้อนยุคกับการสร้างความสัมพันธ์ในครอบครัว

การนำเทคโนโลยีย้อนยุคมาใช้ในครอบครัวไม่เพียงเป็นการรื้อฟื้นอุปกรณ์จากอดีต แต่ยังเป็นการสร้างสะพานเชื่อมระหว่างคนต่างวัย ผ่านประสบการณ์การเรียนรู้และกิจกรรมร่วมกัน กรณีศึกษาต่อไปนี้แสดงให้เห็นว่าเทคโนโลยีย้อนยุคสามารถเป็นเครื่องมือที่มีประสิทธิภาพในการสร้างความเข้าใจ และกระชับความสัมพันธ์ระหว่างสมาชิกในครอบครัว ผ่านการแบ่งปันความรู้ทักษะ และช่วงเวลาแห่งความทรงจำร่วมกัน โดย Gülen Sarial-Abi (2017) ศึกษาเรื่องการบริโภคแบบวินเทจ (Vintage Consumption) และพบว่าการบริโภคสินค้าวินเทจช่วยลดผลกระทบทางจิตใจจากภัยคุกคามต่อกรอบความหมายของชีวิต การศึกษาวิจัย 6 ชิ้นแสดงให้เห็นว่าสินค้าวินเทจสามารถสร้างการเชื่อมโยงทางจิตใจระหว่างอดีต ปัจจุบัน และอนาคต การบริโภคสินค้าวินเทจจึงเป็นการตอบสนองความต้องการเชิงจิตวิทยาในการสร้างความเชื่อมโยงข้ามกาลเวลา บทบาทของสินค้าวินเทจในฐานะสัญลักษณ์ของยุคอดีตที่ยังคงมีความหมายในปัจจุบันและอนาคต ช่วยให้ผู้บริโภคสามารถจัดการกับความรู้สึกที่เกิดจากการหยุดชะงักทางความหมายในชีวิตได้อย่างมีประสิทธิภาพ

เทคโนโลยีย้อนยุคในครอบครัวมีบทบาทสำคัญในการสร้างความสัมพันธ์ระหว่างสมาชิกต่างวัย โดยเป็นสื่อกลางที่สร้างโอกาสให้เกิดการเรียนรู้ การแบ่งปันประสบการณ์ และการเชื่อมโยงทางจิตใจ การบริโภคหรือใช้งานสินค้าวินเทจ เช่น รถยนต์คลาสสิก ไม่เพียงนำไปสู่การฟื้นฟูความทรงจำในอดีต แต่ยังสร้างความหมายใหม่ให้กับชีวิตในปัจจุบันและอนาคต สะท้อนให้เห็นว่าเทคโนโลยีย้อนยุคไม่ใช่เพียงความหวนหาอดีต แต่ยังเป็นเครื่องมือที่ช่วยสร้างความสัมพันธ์อันยั่งยืนในครอบครัวอย่างมีคุณค่า

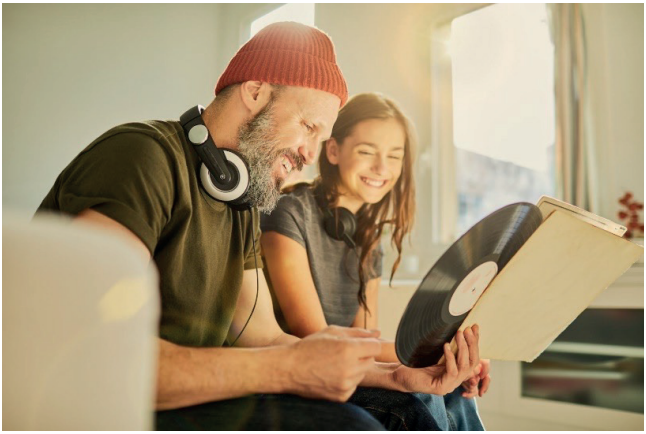
กรณีศึกษาที่ 1 แผ่นเสียงไวนิลกับการแบ่งปันวัฒนธรรมดนตรี

ในยุคดิจิทัลที่เต็มไปด้วยการสตรีมมิ่ง สื่อกายภาพอย่างแผ่นเสียงไวนิลกลับมาได้รับความนิยมอย่างสูง โดยเฉพาะในการเป็นกิจกรรมที่ครอบครัวสามารถแบ่งปันร่วมกัน จากข้อมูลของ Richter (2024) พบว่าอัลบั้มที่ขายดีที่สุดในปี 2022 สะท้อนให้เห็นการผสมผสานระหว่างศิลปินร่วมสมัยอย่าง Taylor Swift, Harry Styles และ Olivia Rodrigo กับศิลปินระดับตำนานอย่าง Fleetwood Mac, Michael Jackson และ The Beatles โดย Taylor Swift สามารถขายแผ่นเสียงได้เกือบล้านแผ่น ตามด้วย Harry Styles ที่ขายได้ 480,000 แผ่น (Richter, 2024)

ปรากฏการณ์นี้แสดงให้เห็นว่าแผ่นเสียงได้กลายเป็นสะพานเชื่อมความสัมพันธ์ระหว่างวัย โดยผู้ปกครองสามารถแนะนำดนตรีคลาสสิกให้กับลูกหลาน Gen Z ขณะที่เยาวชนก็สามารถแบ่งปันดนตรีร่วมสมัยกับผู้ใหญ่ได้ ตัวอย่างเช่น อัลบั้ม Harry’s House ที่ทั้งผู้ใหญ่วัย 40 และเด็กอายุ 5 ขวบสามารถสนุกไปด้วยกันได้ หรือ folklore ของ Taylor Swift ที่มีเสน่ห์ดึงดูดผู้ฟังทุกวัย สะท้อนให้เห็นว่าความรักในดนตรีสามารถข้ามผ่านช่องว่างระหว่างวัยและสร้างประสบการณ์ร่วมกันระหว่างสมาชิกในครอบครัวได้อย่างมีความหมาย (Britt, 2023)

ภาพ 1

กิจกรรมการเลือกแผ่นเสียงร่วมกันของสมาชิกในครอบครัว



หมายเหตุ. จาก “The best-selling vinyl records in 2022 reveal a very surprising trend” by Ryan Britt, 2024, Fatherl, (https://www.fatherly.com/entertainment/best-selling-vinyl-records-2022-taylor-swift-the-beatles-fleetwood-mac)

การศึกษาของ Sarpong et al. (2019) ได้วิเคราะห์ปรากฏการณ์การใช้แผ่นเสียงไวนิลในการเชื่อมความสัมพันธ์ระหว่างสมาชิกต่างวัยในครอบครัว พบว่าแผ่นเสียงไวนิลสร้างโอกาสในการเรียนรู้และแลกเปลี่ยนระหว่างวัยผ่านกระบวนการที่มีลักษณะเฉพาะหลายประการ

ประการแรก กระบวนการฟังเพลงผ่านแผ่นเสียงมีขั้นตอนที่ซับซ้อนและต้องการความใส่ใจ ตั้งแต่การทำความสะอาดแผ่น การจัดการกับเครื่องเล่น และการดูแลรักษาอุปกรณ์ ซึ่ง Reynolds (2011) พบว่าขั้นตอนเหล่านี้เปิดโอกาสให้เกิดการถ่ายทอดความรู้และทักษะระหว่างรุ่น โดยผู้ใหญ่สามารถแบ่งปันประสบการณ์และความเชี่ยวชาญในการดูแลอุปกรณ์เหล่านี้

ประการที่สอง Brown et al. (2003) ชี้ให้เห็นว่าการฟังแผ่นเสียงสร้างพื้นที่ทางสังคมที่เอื้อต่อการแลกเปลี่ยนวัฒนธรรมดนตรีระหว่างรุ่น เนื่องจากธรรมชาติของการฟังแผ่นเสียงที่ต้องใช้เวลาและความตั้งใจ ทำให้เกิดโอกาสในการพูดคุยแลกเปลี่ยนความคิดเห็นและประสบการณ์ระหว่างการฟัง

การศึกษาของ Routledge et al. (2012) ยังพบว่าแผ่นเสียงกระตุ้นการแลกเปลี่ยนความทรงจำและประสบการณ์ระหว่างรุ่นได้อย่างมีประสิทธิภาพ ผู้ใหญ่มักแบ่งปันเรื่องราวและบริบททางประวัติศาสตร์ที่เกี่ยวข้องกับดนตรี ในขณะที่เยาวชนนำเสนอมุมมองและการตีความในบริบทร่วมสมัย การแลกเปลี่ยนนี้ช่วยสร้างความเข้าใจและการยอมรับในความแตกต่างทางวัฒนธรรมระหว่างรุ่น

Newman และ Hatton-Yeo (2008) วิเคราะห์ว่าการใช้แผ่นเสียงในครอบครัวยังช่วยพัฒนาทักษะสำคัญหลายประการ เช่น ทักษะการฟังอย่างตั้งใจ ความอดทนในการดูแลรักษาอุปกรณ์ และการสื่อสารระหว่างวัย โดยเฉพาะอย่างยิ่งการพัฒนาความสามารถในการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นและความรู้สึกระหว่างสมาชิกต่างวัยในครอบครัว

งานวิจัยยังพบว่าแผ่นเสียงสร้างกิจกรรมร่วมที่มีความหมายระหว่างสมาชิกในครอบครัว เช่น การไปเลือกซื้อแผ่นเสียงด้วยกัน การจัดการคอลเลกชันร่วมกัน หรือการจัดกิจกรรมฟังเพลงในครอบครัว Sarpong et al. (2019) ระบุว่ากิจกรรมเหล่านี้ช่วยสร้างความผูกพันและความเข้าใจระหว่างรุ่นผ่านความสนใจร่วมในดนตรีและการสะสม

จากการศึกษาดังกล่าว แสดงให้เห็นว่าแผ่นเสียงไวนิลไม่เพียงเป็นอุปกรณ์เล่นดนตรี แต่เป็นเครื่องมือทางวัฒนธรรมที่มีประสิทธิภาพในการเชื่อมโยงผู้คนต่างวัยเข้าด้วยกัน ผ่านกระบวนการที่ต้องใช้เวลา ความใส่ใจ และการมีส่วนร่วม ซึ่งนำไปสู่การสร้างความสัมพันธ์และความเข้าใจที่ลึกซึ้งระหว่างสมาชิกในครอบครัว

กรณีศึกษาที่ 2 การถ่ายภาพด้วยกล้องฟิล์มและโพลารอยด์

การถ่ายภาพด้วยกล้องฟิล์มได้กลายเป็นเครื่องมือสำคัญในการเชื่อมความสัมพันธ์ระหว่างวัย โดยการศึกษาของ Bennett et al. (2008) พบว่ากระบวนการถ่ายภาพแบบอนาล็อกสร้างโอกาสในการเรียนรู้และแลกเปลี่ยนระหว่างสมาชิกต่างรุ่นในครอบครัวได้อย่างมีประสิทธิภาพ

กรณีศึกษาของครอบครัว Multeau จากประเทศฝรั่งเศส นำเสนอตัวอย่างความสำเร็จในการใช้การถ่ายภาพฟิล์มเป็นสื่อกลางในการเชื่อมความสัมพันธ์ระหว่างพ่อและลูกสาว Philippe Multeau นักออกแบบกราฟิกและช่างภาพฟิล์มมือสมัครเล่น ได้ปลูกฝังความรักในการถ่ายภาพฟิล์มให้กับ Zoé ลูกสาว โดยเริ่มจากการมอบกล้อง La Sardina ให้เป็นของขวัญวันเกิดครบ 11 ปี แม้ในช่วงแรก Zoé จะยังไม่ได้สนใจอย่างจริงจัง แต่เมื่ออายุ 19 ปี เธอได้กลับมาสนใจการถ่ายภาพฟิล์มอีกครั้งจากอิทธิพลของเพื่อนที่มหาวิทยาลัย ทำให้ Philippe ตัดสินใจซื้อกล้อง Canon AE-1 มือสองให้เธอ

การแบ่งปันความหลงใหลในการถ่ายภาพฟิล์มได้สร้างมิติใหม่ให้กับความสัมพันธ์ระหว่างพ่อและลูก โดย Philippe ได้สอนเทคนิคการถ่ายภาพพื้นฐานให้กับ Zoé เช่น การตั้งค่าความเร็วชัตเตอร์และรูรับแสงเพื่อควบคุมระยะชัดลึก ขณะที่เขาก็ได้เรียนรู้มุมมองใหม่ ๆ จากลูกสาว โดยเฉพาะแนวคิด “don’t think, just shoot” ที่สะท้อนความเป็นธรรมชาติและความสดใหม่ในการถ่ายภาพของคนรุ่นใหม่ ปัจจุบันแม้ Zoé จะไปเรียนแลกเปลี่ยนที่เกาหลีใต้ แต่ทั้งคู่ยังคงแบ่งปันความรักในการถ่ายภาพผ่านการพูดคุยเรื่องฟิล์มและแลกเปลี่ยนความเห็นเกี่ยวกับภาพถ่ายของกันและกัน สะท้อนให้เห็นว่าความหลงใหลในศิลปะแบบอนาล็อกสามารถเป็นสะพานเชื่อมความสัมพันธ์ระหว่างวัยได้อย่างยั่งยืน (Shhquiet, 2022)

Routledge et al. (2012) ชี้ให้เห็นว่าการถ่ายภาพด้วยกล้องฟิล์มมีคุณลักษณะเฉพาะที่ส่งเสริมการเรียนรู้ระหว่างวัย ประการแรกคือความซับซ้อนของเทคนิคการถ่ายภาพ ที่ต้องอาศัยความเข้าใจในเรื่องการวัดแสง การเลือกความเร็วชัตเตอร์ และการปรับรูรับแสง ซึ่งเป็นโอกาสให้ผู้ใหญ่ได้ถ่ายทอดความรู้และประสบการณ์ให้กับเยาวชน ประการที่สองคือข้อจำกัดของจำนวนภาพในแต่ละม้วนฟิล์ม ที่ทำให้ผู้ถ่ายต้องใช้ความคิดและความประณีตในการเลือกจังหวะถ่ายภาพ

การศึกษาของ Brown et al. (2003) พบว่ากระบวนการล้างฟิล์มและอัดภาพเป็นกิจกรรมที่สร้างการเรียนรู้ร่วมกันได้อย่างมีประสิทธิภาพ ห้องมืดกลายเป็นพื้นที่แห่งการถ่ายทอดความรู้ทางเทคนิค การทดลอง และการสร้างสรรค์ร่วมกัน เยาวชนได้เรียนรู้กระบวนการทางเคมี การควบคุมแสง และการสร้างภาพถ่ายจากผู้ใหญ่ที่มีประสบการณ์ ในขณะเดียวกัน เยาวชนก็มักนำเสนอ

ภาพ 2

ภาพถ่ายด้วยกล้องฟิล์ม Lomography ของพ่อ และลูกสาวครอบครัว Multeau

หมายเหตุ. จาก “My most popular photos” by Zoé Multeau, 2024, Lomograpgy, (https://www.lomography.com/homes/lilizoe)

มุมมองสร้างสรรค์และการทดลองเทคนิคใหม่ ๆ ที่ผสมผสานความรู้ดั้งเดิมกับแนวคิดร่วมสมัย

Newman และ Hatton-Yeo (2008) วิเคราะห์ว่าการถ่ายภาพด้วยกล้องฟิล์มยังช่วยพัฒนาทักษะสำคัญหลายประการ เช่น ความอดทน การวางแผน และการแก้ปัญหา เนื่องจากผู้ถ่ายไม่สามารถเห็นผลลัพธ์ได้ทันที การรอคอยผลจากการล้างฟิล์มสร้างความตื่นเต้นและความคาดหวังร่วมกัน อีกทั้งความผิดพลาดที่อาจเกิดขึ้นยังเป็นโอกาสในการเรียนรู้และพัฒนาทักษะร่วมกัน

Sarpong et al. (2019) ยังพบว่าการถ่ายภาพด้วยกล้องฟิล์มสร้างกิจกรรมร่วมที่มีความหมายระหว่างสมาชิกในครอบครัว เช่น การวางแผนถ่ายภาพ การเดินทางไปถ่ายภาพด้วยกัน และการจัดเก็บภาพถ่ายเป็นอัลบั้มครอบครัว กิจกรรมเหล่านี้ไม่เพียงสร้างความทรงจำร่วมกัน แต่ยังช่วยบันทึกประวัติศาสตร์ครอบครัวผ่านภาพถ่าย

ในกรณีของกล้องโพลารอยด์ Reynolds (2011) พบว่าแม้จะมีกระบวนการที่ง่ายกว่า แต่ความพิเศษของการได้ภาพถ่ายทันทีก็สร้างประสบการณ์ร่วมที่น่าตื่นเต้น การรอดูภาพค่อย ๆ ปรากฏบนแผ่นฟิล์มกลายเป็นช่วงเวลาแห่งการแบ่งปันความรู้สึกและความคิดเห็นระหว่างผู้ถ่ายและผู้ร่วมถ่ายภาพ

จากการศึกษาข้างต้น แสดงให้เห็นว่าการถ่ายภาพด้วยกล้องฟิล์มและโพลารอยด์เป็นกิจกรรมที่มีประสิทธิภาพในการเชื่อมความสัมพันธ์ระหว่างวัย ผ่านกระบวนการเรียนรู้ที่ซับซ้อน การสร้างสรรค์ร่วมกัน และการบันทึกความทรงจำครอบครัว ซึ่งนำไปสู่การพัฒนาทักษะและความเข้าใจระหว่างสมาชิกต่างรุ่น

กรณีศึกษาที่ 3 การตัดสินใจเลือกซื้อ ดูแลและซ่อมบำรุงรถยนต์คลาสสิก

รถยนต์คลาสสิก โดยเฉพาะรถเต่าโฟล์คสวาเกน ได้กลายเป็นสื่อกลางที่มีประสิทธิภาพในการเชื่อมความสัมพันธ์ระหว่างสมาชิกต่างวัยในครอบครัว Newman และ Hatton-Yeo (2008) พบว่า การซ่อมและดูแลรถคลาสสิกสร้างพื้นที่แห่งการเรียนรู้ร่วมกันที่เป็นธรรมชาติ เปิดโอกาสให้เกิดการสื่อสารหลายระดับ ทั้งการถ่ายทอดความรู้ทางเทคนิค การแลกเปลี่ยนประสบการณ์ชีวิต และการแบ่งปันความรู้สึกนึกคิด โดยพุทธิ เทพประทุม (2566) ได้การออกแบบนิทรรศการรถยนต์โบราณและของสะสมภายใต้แนวคิด “กาลปิตินฤมิตพุทธิภิรมย์” เป็นการผสมผสานศาสตร์ด้านการออกแบบเชิงสัญญะ การวิเคราะห์เชิงนอสทัลเจีย (Nostalgia) และสุนทรียศาสตร์เพื่อสร้างความประทับใจและคุณค่าในใจของผู้ชม โดยระบุว่ารถยนต์โบราณสามารถเชื่อมโยงความทรงจำและความรู้สึกในยุคอดีต โดยเฉพาะรถยนต์โบราณที่ถูกนำเสนอในสื่อภาพยนตร์และวัฒนธรรมร่วมสมัย โดยรถยนต์โบราณไม่ได้เป็นเพียงวัตถุที่มีคุณค่าในเชิงกายภาพ แต่ยังเป็นตัวแทนของ “สัญญะ” ที่สื่อถึงประวัติศาสตร์ ความทรงจำ และอารมณ์ของแต่ละยุคสมัย

กระบวนการเริ่มต้นจากความสนใจของคนรุ่นใหม่ในรถคลาสสิก Brown et al. (2003) ชี้ให้เห็นว่า การศึกษาค้นคว้าข้อมูล วิเคราะห์ และตัดสินใจเลือกรถที่เหมาะสม เป็นโอกาสให้ผู้ใหญ่ได้เข้ามามีส่วนร่วมในการให้คำปรึกษาและแบ่งปันประสบการณ์ ขณะเดียวกัน ความเชี่ยวชาญด้านเทคโนโลยีในการค้นหาข้อมูลและเชื่อมต่อกับชุมชนออนไลน์ของคนรุ่นใหม่ ก็ช่วยสร้างการยอมรับในความสามารถระหว่างวัย

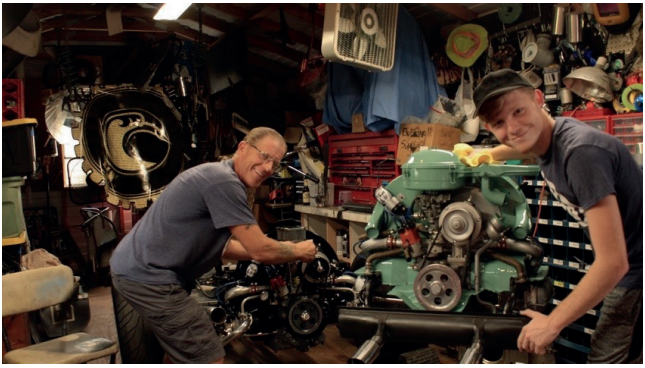
Routledge et al. (2012) วิเคราะห์ว่า การทำงานร่วมกันในการซ่อมบำรุงรถคลาสสิกสร้างพลวัตความสัมพันธ์ที่พัฒนาขึ้นเป็นลำดับ เริ่มจากการที่ผู้ใหญ่เป็นผู้นำในการสอนทักษะพื้นฐาน จากนั้นค่อย ๆ ถอยห่างให้ลูกหลานได้ทดลองแก้ปัญหาด้วยตนเอง แต่ยังคงอยู่ในระยะที่พร้อมให้ความช่วยเหลือเมื่อจำเป็น Bennett et al. (2008) พบว่า วิธีการนี้ไม่เพียงสร้างความมั่นใจและความสามารถในการพึ่งพาตนเอง แต่ยังสร้างความผูกพันที่ลึกซึ้งระหว่างผู้สอนและผู้เรียน

กรณีศึกษาที่โดดเด่นคือครอบครัวแอมเมอร์แมน (Ammerman) ในฟลอริดา สหรัฐอเมริกา ที่พ่อและลูกชายร่วมกันบูรณะรถโฟล์คสวาเกนคลาสสิก โดยเริ่มจากความหลงใหลในรถโฟล์คสวาเกนของเกรกก์ แอมเมอร์แมน (Greg Ammerman) อดีตช่างยนต์ทหาร ที่ได้ถ่ายทอดความรักนี้สู่ดอลตัน (Dalton) ลูกชายคนเล็ก ผ่านการร่วมกันบูรณะรถคาร์มันน์ ซูเปอร์บีเทิลปี 1978 (Karmann Convertible Super Beetle) ในปี 2015 ความสำเร็จจากโครงการแรกนำไปสู่การริเริ่มโครงการที่สอง เมื่อดอลตันตัดสินใจทำงานพิเศษเพื่อซื้อรถบีเทิลปี 1972 มาบูรณะร่วมกับพ่อ แม้จะประสบอุบัติเหตุสูญเสียรถไปในการขับครั้งแรก แต่ประสบการณ์ร่วมกันนี้กลับยิ่งเสริมสร้างความสัมพันธ์ให้แน่นแฟ้นยิ่งขึ้น

ความสำเร็จของครอบครัวแอมเมอร์แมนเกิดจากการผสมผสานความถนัดที่แตกต่างระหว่างวัยได้อย่างลงตัว โดยเกรกก์ดูแลงานช่าง ขณะที่ดอลตันใช้ทักษะด้านการสื่อสารและเทคโนโลยีดิจิทัลในการบันทึกและเผยแพร่กระบวนการบูรณะรถผ่านสื่อสังคมออนไลน์ จนสามารถสร้างชุมชนของผู้สนใจรถโฟล์คสวาเกนคลาสสิกและพัฒนาต่อยอดเป็นธุรกิจครอบครัว กรณีศึกษานี้แสดงให้เห็นว่าการทำกิจกรรมร่วมกันผ่านเทคโนโลยีย้อนยุคไม่เพียงช่วยพัฒนาความสัมพันธ์ระหว่างพ่อลูก แต่ยังสามารถสร้างโอกาสในการพัฒนาทักษะอาชีพ และการเรียนรู้ร่วมกันระหว่างคนต่างวัยได้อย่างมีความหมายและยั่งยืน (Volkswagen Newsroom, 2020)

ภาพ 3

ครอบครัวแอมเมอร์แมน (Ammerman) ร่วมกันบูรณะรถโฟลค์สวาเกนคลาสสิก



หมายเหตุ. จาก “A Florida father-son mechanic duo restores vintage Volkswagens” by Volkswagen, 2020, Volkswagen Newsroom. (https://www.conceptcarz.com/a37627/restore-vintage-volkswagens.aspx).

การเผชิญความท้าทายและความสำเร็จร่วมกันในการซ่อมแซมรถ สร้างประสบการณ์ที่มีคุณค่าต่อทั้งสองฝ่าย Sarpong et al. (2019) พบว่า สมาชิกรุ่นใหม่ของครอบครัวได้เรียนรู้คุณค่าของความอดทน การประหยัด และการดูแลรักษาทรัพยากร ขณะที่ผู้อาวุโสได้เห็นการเติบโตและพัฒนาการของลูกหลาน การแบ่งปันช่วงเวลาแห่งความภาคภูมิใจเมื่องานสำเร็จ หรือการร่วมกันแก้ไขปัญหาเมื่อเกิดอุปสรรค ล้วนเป็นประสบการณ์ที่สร้างสายใยความผูกพันระหว่างวัย โดย Reynolds (2011) เน้นย้ำว่า ความสัมพันธ์ที่พัฒนาขึ้นผ่านการซ่อมบำรุงรถคลาสสิกมีความยั่งยืน เนื่องจากเป็นการเรียนรู้ผ่านการปฏิบัติจริงที่ทั้งสองฝ่ายมีส่วนร่วมอย่างแท้จริง คนรุ่นใหม่ได้เรียนรู้การวางแผนทางการเงิน การตัดสินใจลงทุน และการแก้ปัญหาในสถานการณ์จริง ขณะที่ผู้อาวุโสได้มีโอกาสถ่ายทอดประสบการณ์ชีวิตผ่านการทำงานร่วมกัน ดังนั้น การซ่อมและดูแลรถคลาสสิกจึงไม่เพียงเป็นกิจกรรมทางเทคนิค แต่เป็นกระบวนการสร้างความสัมพันธ์ระหว่างวัยที่มีความหมาย ผ่านการแบ่งปันความรู้ ประสบการณ์ และช่วงเวลาแห่งการเรียนรู้ร่วมกัน สร้างรากฐานสำคัญในการพัฒนาทั้งทักษะชีวิตและความสัมพันธ์ในครอบครัวที่ยั่งยืน

แนวทางการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีย้อนยุคในการสร้างความสัมพันธ์

การนำเทคโนโลยีย้อนยุคมาใช้ในการเชื่อมความสัมพันธ์ระหว่างวัยนั้นต้องอาศัยการวางแผนและการดำเนินการอย่างเป็นระบบ Routledge et al. (2012) ชี้ให้เห็นว่าความสำเร็จของการใช้เทคโนโลยีย้อนยุคไม่ได้ขึ้นอยู่กับตัวอุปกรณ์เพียงอย่างเดียว แต่ยังต้องคำนึงถึงวิธีการนำมาประยุกต์ใช้ที่เหมาะสมกับบริบทของแต่ละครอบครัว

การศึกษาของ Newman และ Hatton-Yeo (2008) พบว่า การสร้างกิจกรรมที่มีความหมายผ่านเทคโนโลยีย้อนยุคต้องอาศัยการผสมผสานระหว่างหลักการพื้นฐานที่สำคัญและการออกแบบกิจกรรมที่เหมาะสม โดยต้องคำนึงถึงทั้งมิติด้านกายภาพของพื้นที่และอุปกรณ์ มิติด้านเวลาและความต่อเนื่องของกิจกรรม ตลอดจนมิติด้านจิตวิทยาที่ส่งเสริมการมีปฏิสัมพันธ์และการเรียนรู้ร่วมกันระหว่างสมาชิกต่างวัย การทำความเข้าใจและนำหลักการเหล่านี้ไปปฏิบัติจะช่วยให้การใช้เทคโนโลยีย้อนยุคเป็นเครื่องมือในการเชื่อมความสัมพันธ์ระหว่างวัยได้อย่างมีประสิทธิภาพ เช่นเดียวกับ Margaret E. Morris (2020) ชี้ให้เห็นว่า ในช่วงทศวรรษที่ผ่านมา ความกังวลเกี่ยวกับการใช้งานเทคโนโลยีได้กระตุ้นให้เกิดแนวทางการจำกัดเวลาหน้าจอแบบเหมารวม อย่างไรก็ตาม แนวทางที่ประสบความสำเร็จในการใช้เทคโนโลยีเพื่อพัฒนาความสัมพันธ์นั้นขึ้นอยู่กับลักษณะของความสัมพันธ์แต่ละแบบ โดยมีจุดร่วมสำคัญ เช่น การใช้เทคโนโลยีเป็นเครื่องมือเปิดประเด็นสนทนาที่ละเอียดอ่อน

เจรจาความขัดแย้ง และชี้แจงพฤติกรรมที่เข้าใจยากเพื่อสร้างความเข้าใจ บุคคลบางกลุ่มเลือกใช้งานเทคโนโลยีในลักษณะที่แตกต่างไปจากจุดประสงค์เดิม เช่น การปรับอุปกรณ์เพื่อสนับสนุนการสื่อสารทางอารมณ์ หรือใช้เกมเพื่อลดความวิตกกังวลในสังคม นอกจากนี้ การแบ่งปันเทคโนโลยีที่มุ่งใช้งานส่วนตัวร่วมกันก็ถือเป็นวิธีที่มีศักยภาพในการสร้างปฏิสัมพันธ์ที่ดีขึ้นระหว่างบุคคล

หลักการสำคัญในการใช้เทคโนโลยีย้อนยุค

การประยุกต์ใช้เทคโนโลยีย้อนยุคเพื่อเชื่อมความสัมพันธ์ระหว่างวัยให้มีประสิทธิภาพนั้น Brown et al. (2003) ได้นำเสนอหลักการสำคัญในการเลือกเทคโนโลยีที่เหมาะสม โดยเน้นการพิจารณาจากประสบการณ์ของผู้สูงวัย ซึ่งจะช่วยให้พวกเขาสามารถถ่ายทอดความรู้ได้อย่างมั่นใจและภาคภูมิใจ เช่น การใช้กล้องฟิล์มที่พวกเขาคุ้นเคยในวัยหนุ่มสาว หรือเครื่องเล่นแผ่นเสียงที่เคยเป็นส่วนหนึ่งของชีวิตประจำวัน การเลือกเทคโนโลยีในลักษณะนี้จะช่วยให้ผู้สูงวัยรู้สึกมีคุณค่าและมีบทบาทสำคัญในการถ่ายทอดความรู้

ขณะเดียวกัน Newman และ Hatton-Yeo (2008) ได้ศึกษาพบว่า การสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่เหมาะสมมีความสำคัญไม่แพ้กัน โดยสภาพแวดล้อมที่ผ่อนคลาย ไม่เร่งรัดหรือกดดัน จะช่วยให้เกิดการแลกเปลี่ยนความรู้และประสบการณ์อย่างเป็นธรรมชาติ ตัวอย่างเช่น การจัดมุมฟังเพลงที่มีโซฟาสบาย ๆ ให้นั่งฟังด้วยกัน หรือการจัดพื้นที่สำหรับถ่ายภาพที่มีแสงสว่างเพียงพอและอุปกรณ์พร้อมใช้งาน จะช่วยกระตุ้นให้เกิดการพูดคุยและแลกเปลี่ยนเรียนรู้ระหว่างกัน

Routledge et al. (2012) ยังได้เสนอแนะเพิ่มเติมว่า การจัดพื้นที่เฉพาะสำหรับกิจกรรมเทคโนโลยีย้อนยุค เช่น ห้องหรือมุมสำหรับการถ่ายภาพ มุมสำหรับฟังเพลง หรือพื้นที่สำหรับซ่อมแซมอุปกรณ์ จะช่วยสร้างความรู้สึกพิเศษและกระตุ้นการมีส่วนร่วมของสมาชิกได้เป็นอย่างดี เนื่องจากการมีพื้นที่เฉพาะจะช่วยสร้างบรรยากาศที่เอื้อต่อการเรียนรู้และการทำกิจกรรมร่วมกัน ทำให้สมาชิกรู้สึกว่าเป็นช่วงเวลาพิเศษที่จะได้ใช้เวลาร่วมกัน

กิจกรรมเสริมสร้างความสัมพันธ์

Sarpong et al. (2019) ได้ศึกษาและนำเสนอแนวทางการออกแบบกิจกรรมที่มีประสิทธิภาพ โดยเน้นการเริ่มต้นจากกิจกรรมพื้นฐานที่ทุกคนสามารถเข้าร่วมได้ เช่น การนั่งฟังเพลงจากแผ่นเสียงด้วยกัน การดูอัลบั้มภาพถ่ายเก่า หรือการสำรวจอุปกรณ์คลาสสิกที่มีอยู่ในบ้าน จากนั้นจึงค่อย ๆ พัฒนาไปสู่กิจกรรมที่ซับซ้อนมากขึ้น เช่น การเรียนรู้เทคนิคการถ่ายภาพด้วยกล้องฟิล์ม การล้างอัดภาพในห้องมืด หรือการซ่อมแซมอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์

โบราณ การค่อย ๆ เพิ่มระดับความซับซ้อนนี้จะช่วยให้สมาชิกทุกคนรู้สึกมั่นใจและสนุกกับการเรียนรู้ไปพร้อม ๆ กัน

Bennett et al. (2008) ได้เน้นย้ำความสำคัญของการสลับบทบาทระหว่างผู้สอนและผู้เรียน โดยพบว่าการให้ผู้สูงวัยได้เป็นผู้ถ่ายทอดความรู้ด้านเทคนิคและประสบการณ์จะช่วยสร้างความภาคภูมิใจและความรู้สึกมีคุณค่า ขณะที่เยาวชนสามารถช่วยในการค้นคว้าข้อมูลเพิ่มเติมทางออนไลน์หรือแนะนำมุมมองใหม่ ๆ ในการใช้เทคโนโลยี เช่น การใช้สมาร์ทโฟนถ่ายภาพคู่กับกล้องฟิล์มเพื่อเปรียบเทียบผลลัพธ์ หรือการแนะนำวิธีแชร์ภาพถ่ายฟิล์มลงโซเชียลมีเดีย การแลกเปลี่ยนบทบาทเช่นนี้จะช่วยสร้างการยอมรับและความเข้าใจระหว่างคนต่างวัย

Reynolds (2011) ได้แนะนำเทคนิคการสร้างแรงจูงใจในการทำกิจกรรมร่วมกัน ผ่านการตั้งเป้าหมายที่เป็นรูปธรรม เช่น การวางแผนจัดนิทรรศการภาพถ่ายของครอบครัว การรวบรวมแผ่นเสียงให้ครบตามศิลปินที่ชื่นชอบ หรือการซ่อมแซมวิทยุโบราณให้กลับมาใช้งานได้ การมีเป้าหมายร่วมกันนี้จะช่วยสร้างแรงจูงใจและความรู้สึกภาคภูมิใจเมื่อทำสำเร็จ นอกจากนี้ ยังควรมีการบันทึกพัฒนาการและความสำเร็จในแต่ละขั้นตอน เช่น การถ่ายวิดีโอระหว่างทำกิจกรรม การจดบันทึกเทคนิคที่ได้เรียนรู้ หรือการสร้างอัลบั้มรวมภาพถ่ายจากกิจกรรมต่าง ๆ เพื่อเป็นความทรงจำที่ดีร่วมกันของครอบครัว

สะพานเชื่อมวัย จากอดีตถึงปัจจุบัน

ในยุคที่เทคโนโลยีดิจิทัลก้าวกระโดดอย่างไม่หยุดยั้ง เราพบว่าความก้าวหน้าที่ควรจะเชื่อมโยงผู้คนเข้าด้วยกัน กลับกลายเป็นกำแพงที่แบ่งแยกคนต่างวัยในสังคมและครอบครัว แต่ท่ามกลางความเร่งรีบของโลกดิจิทัล เทคโนโลยีย้อนยุคได้พิสูจน์ให้เห็นถึงพลังในการเชื่อมต่อระหว่างวัยอย่างน่าประหลาดใจ ดังที่งานวิจัยได้ยืนยันถึงประสิทธิภาพในการลดช่องว่างระหว่าง Digital Natives และ Digital Immigrants

กล้องฟิล์ม แผ่นเสียงไวนิล และรถยนต์คลาสสิกไม่ได้เป็นเพียงอุปกรณ์ล้าสมัย แต่เป็นประตูสู่การสนทนา การแบ่งปันประสบการณ์ และการเรียนรู้ร่วมกันระหว่างคนต่างรุ่น เสียงแตะของเข็มบนแผ่นเสียง เสียงชัตเตอร์ของกล้องฟิล์ม หรือการซ่อมแซมรถยนต์คลาสสิก กลายเป็นจังหวะดนตรีที่ประสานความสัมพันธ์ในครอบครัวให้แน่นแฟ้นขึ้น สอดคล้องกับผลการศึกษาที่พบว่าการใช้เทคโนโลยีแบบอนาล็อกสามารถกระตุ้นความทรงจำและสร้างความผูกพันระหว่างวัยได้อย่างมีนัยสำคัญ

ในวันที่สังคมกำลังตามหาทางออกของปัญหาช่องว่างระหว่างวัย คำตอบอาจไม่ได้อยู่ที่การไล่ตามความทันสมัย แต่อยู่ที่การหวนกลับไปมองสิ่งที่เคย

สร้างความทรงจำร่วมกัน การสนับสนุนการเรียนรู้ระหว่างวัยในระดับชุมชน และการพัฒนานโยบายที่ส่งเสริมการใช้เทคโนโลยีย้อนยุคเป็นสื่อกลาง อาจเป็นก้าวสำคัญในการสร้างความเข้าใจระหว่างคนต่างรุ่น

เทคโนโลยีย้อนยุคจึงไม่ใช่เพียงกระแสนิยมชั่วครู่ชั่วยาม แต่เป็นเครื่องมือที่ทรงพลังในการรื้อฟื้นความสัมพันธ์ และสร้างสะพานเชื่อมระหว่างอดีตกับปัจจุบัน ระหว่างความทรงจำกับความหวัง และระหว่างคนรุ่นเก่ากับคนรุ่นใหม่ ให้ได้มาพบกันที่จุดกึ่งกลางของความเข้าใจและการยอมรับซึ่งกันและกัน เพราะบางครั้ง การก้าวไปข้างหน้าอย่างยั่งยืน อาจต้องเริ่มจากการเรียนรู้ที่จะหันกลับไปมองอดีตด้วยสายตาที่เข้าใจ และหัวใจที่เปิดกว้าง

บทสรุป

ในโลกปัจจุบันที่เทคโนโลยีดิจิทัลกลายเป็นส่วนหนึ่งของชีวิตประจำวัน การนำเทคโนโลยีย้อนยุคมาใช้ในครอบครัวไม่ได้เป็นเพียงการหวนคืนสู่อดีต แต่ยังเป็นการสร้างสะพานเชื่อมระหว่างคนต่างวัย ผ่านกิจกรรมที่ช่วยกระชับความสัมพันธ์และเสริมสร้างความเข้าใจซึ่งกันและกัน หนึ่งในตัวอย่างที่เด่นชัดคือ แผ่นเสียงไวนิล ซึ่งแม้จะเป็นสื่อที่ถูกแทนที่ด้วยการสตรีมมิ่งในยุคดิจิทัล แต่กลับได้รับความนิยมอีกครั้งในฐานะเครื่องมือที่เชื่อมโยงวัฒนธรรมดนตรีระหว่างรุ่น ผู้ปกครองสามารถแนะนำเพลงจากศิลปินในยุคของตน เช่น The Beatles หรือ Fleetwood Mac ให้ลูกหลานได้รู้จัก ในขณะที่เยาวชนสามารถแบ่งปันดนตรีร่วมสมัยจากศิลปินอย่าง Taylor Swift หรือ Harry Styles ให้กับผู้ใหญ่ การฟังแผ่นเสียงไม่เพียงแต่ช่วยสร้างบทสนทนาเกี่ยวกับดนตรี แต่ยังสร้างพื้นที่สำหรับการแลกเปลี่ยนความรู้เกี่ยวกับการดูแลรักษาอุปกรณ์ เช่น การทำความสะอาดแผ่นและการจัดการเครื่องเล่น นอกจากนี้ การถ่ายภาพด้วยกล้องฟิล์ม ยังเป็นอีกหนึ่งเทคโนโลยีย้อนยุคที่มีบทบาทสำคัญในการเชื่อมความสัมพันธ์ระหว่างวัย ความซับซ้อนของกระบวนการถ่ายภาพ เช่น การตั้งค่าความเร็วชัตเตอร์หรือรูรับแสง เป็นโอกาสให้ผู้ใหญ่ถ่ายทอดความรู้ ขณะเดียวกันเยาวชนก็สามารถนำเสนอมุมมองใหม่ในการถ่ายภาพที่เน้นความเป็นธรรมชาติและความสร้างสรรค์ ประสบการณ์ที่ได้จากการถ่ายภาพด้วยกล้องฟิล์มยังช่วยสร้างความอดทนและความละเอียดอ่อน ซึ่งเป็นคุณค่าที่มีความหมายในชีวิตครอบครัว รวมไปถึงการซ่อมและดูแลรถยนต์คลาสสิกไม่ได้เป็นเพียงการรักษามรดกทางยานยนต์ แต่เป็นการสร้างสะพานแห่งความสัมพันธ์ที่ยั่งยืนระหว่างรุ่น ผ่านการแลกเปลี่ยนความรู้ ประสบการณ์ และช่วงเวลาร่วมกันที่มีคุณค่า กระบวนการนี้ไม่เพียงพัฒนาความสามารถของสมาชิกแต่ละคน แต่ยังปลูกฝังรากฐานของความเข้าใจและความผูกพันในครอบครัวที่แข็งแกร่งและยาวนาน

การบริโภคเทคโนโลยีย้อนยุค ไม่ได้มีความหมายเพียงแค่การใช้อุปกรณ์จากอดีต แต่ยังตอบสนองความต้องการเชิงจิตวิทยาในการเชื่อมโยงระหว่างอดีต ปัจจุบัน และอนาคต การฟังเพลงจากแผ่นเสียงหรือการถ่ายภาพด้วยกล้องฟิล์มช่วยให้สมาชิกในครอบครัวมีโอกาสสร้างช่วงเวลาแห่งความทรงจำร่วมกัน แบ่งปันเรื่องราวจากอดีตและมุมมองในปัจจุบัน พร้อมทั้งเสริมสร้างความเข้าใจในคุณค่าของสิ่งเล็ก ๆ น้อย ๆ ในชีวิต ดังนั้น เทคโนโลยีย้อนยุคจึงไม่ใช่แค่สิ่งของที่สะท้อนความคิดถึงอดีต แต่ยังเป็นเครื่องมือที่ช่วยกระชับความสัมพันธ์ในครอบครัว ผ่านการเรียนรู้ การแบ่งปัน และการสร้างช่วงเวลาที่มีความหมายร่วมกันในทุกช่วงวัย

เอกสารอ้างอิง

ชนัญสรา อรนพ ณ อยุธยา. (2563). *การสื่อสารดิจิทัลระหว่างรุ่นอายุกับการเปลี่ยนแปลงของคุณค่าสู่การเป็นพลเมืองดิจิทัล.* คณะนิเทศศาสตร์และนวัตกรรมการจัดการ สถาบันบัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์

พุทธิ เทพประทุม. (2566). *กาลปิตินฤมิตพุทธิภิรมย์: สัญญะการสื่อสารของเวลาและความทรงจำผ่านรถยนต์โบราณ.* [วิทยานิพนธ์ปริญญาดุษฎีบัณฑิต, มหาวิทยาลัยศิลปากร]. chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcglclefindmkaj/http://ithesis-ir.su.ac.th/dspace/bitstream/123456789/4948/1/630430046.pdf

สิทธิเดช มัยลาภ. (2565). *การเปลี่ยนผ่านวัฒนธรรมองค์กรในยุคดิจิทัล.* บริหารธุรกิจมหาบัณฑิต (นวัตกรรมทาง ธุรกิจ).มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.

Bennett, S., Maton, K., & Kervin, L. (2008). The 'digital natives' debate: A critical review of the evidence. *British Journal of Educational Technology, 39*(5), 775-786.

Britt, R. (2023, January 28). *The best-selling vinyl records in 2022 reveal a very surprising trend: What does Dad Rock have in common with Taylor Swift.* Fatherly. https://www.fatherly.com/entertainment/best-selling-vinyl-records-2022-taylor-swift-the-beatles-fleetwood-mac

Brown, S., Kozinets, R. V., & Sherry Jr, J. F. (2003). Teaching old brands new tricks: Retro branding and the revival of brand meaning. *Journal of Marketing, 67*(3), 19-33.

Friemel TN. The digital divide hasgrown old: Determinants of a digitaldivide among seniors. *New Media & Society. 2016;18*(2):313-331.

Gülen Sarial-Abi .(2017). Stitching time: Vintage consumption connects the past, present, and future. *Journal of Consumer Psychology, 27*(2): 182-194.

Margaret E. Morris. (2020). Enhancing relationships through technology: directions in parenting, caregiving, romantic partnerships, and clinical practice. *Dialogues Clin Neurosci. 2020 Jun; 22*(2):151–160. doi: 10.31887/DCNS.2020.22.2/mmorris

Multe, Z. (2024). *My most popular photos.* Lomograpgy. https://www.lomography.com/homes/lilizoe.

Newman, S., & Hatton-Yeo, A. (2008). Intergenerational learning and the contributions of older people. *Ageing Horizons, 8*(10), 31-39.

Prensky, M. (2001). Digital natives, digital immigrants part 1. *On the Horizon, 9*(5), 1-6.

Reynolds, S. (2011). *Retromania: Pop culture's addiction to its own past.* Faber & Faber.

Richter, F. (2024, February 23). *Taylor Swift dominates U.S. vinyl sales.* Statista. https://www.statista.com/chart/29200/best-selling-vinyl-albums-in-the-us/

Routledge, C., Wildschut, T., Sedikides, C., & Juhl, J. (2012). The power of the past: Nostalgia as a meaning-making resource. *Memory, 20*(5), 452-460.

Roy Rillera Marzo. (2024). *Bridging the Gap: Understanding and Fostering Intergenerational Communication in the Digital Age.* In book: Intergenerational Relations - Contemporary Theories, Studies and Policies. DOI:10.5772/intechopen.1003205

Sarpong, D., Dong, S., & Appiah, G. (2019). Vinyl never say die: The re-emergence of the physical format in a digital age. *Technological Forecasting and Social Change,* 145, 136-144.

Shhquiet. (2022, April 12). *Family bonding through film: Philippe and Zoé Multeau.* Lomography Magazine. https://www.lomography.com/magazine/348271-family-bonding-philippe-lilizoe

Volkswagen Newsroom. (2020, June 19). *A Florida father-son mechanic duo restores vintage Volkswagens.* https://www.conceptcarz.com/a37627/restore-vintage-volkswagens.aspx

วิวัฒนาการของการแสดงออกทางศิลปะและการประเมินคุณค่างานศิลปะ: การวิเคราะห์เชิงบูรณาการ

The Evolution of Artistic Expression and Art Valuation: An Integrated Analysis

Received : 15 November 2024
Revised : 19 December 2024
Accepted : 23 December 2024

พงษ์พันธ์ สุริยภัทร [1]
Pongpan Suriyapat [1]

[1] อาจารย์พิเศษ คณะเทคโนโลยีดิจิทัล สถาบันเทคโนโลยีจิตรลดา อีเมล : suriyapat@me.com
[1] Special Instructor, Faculty of Digital Technology, Chitralada Technology Institute, E-mail : suriyapat@me.com

บทคัดย่อ

บทความนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อวิเคราะห์เชิงลึกเกี่ยวกับกระบวนการสร้างสรรค์งานศิลปะและการบูรณาการมุมมองในการประเมินคุณค่างานศิลปะ โดยศึกษาวิวัฒนาการทางประวัติศาสตร์ ทฤษฎี และการปฏิบัติร่วมสมัย การศึกษานี้ครอบคลุมการเปลี่ยนแปลงของกระบวนการสร้างสรรค์ตั้งแต่ยุคคลาสสิกจนถึงศิลปะร่วมสมัยและศิลปะดิจิทัล โดยวิเคราะห์การเปลี่ยนแปลงในการให้ความสำคัญกับทักษะพิสัย เทคนิคการแสดงออก และแนวคิดเชิงทฤษฎี ผลการวิเคราะห์พบว่ากระบวนการสร้างสรรค์เป็นปฏิสัมพันธ์ที่ซับซ้อนระหว่างประสบการณ์ทางประสาทสัมผัส กระบวนการทางความคิด และการแสดงออกทางศิลปะ โดยมีบริบททางสังคมและวัฒนธรรมเป็นปัจจัยสำคัญ การศึกษายังพบว่าการประเมินคุณค่างานศิลปะในปัจจุบันจำเป็นต้องบูรณาการมุมมองที่หลากหลาย ทั้งด้านสุนทรียะ แนวคิด สังคม และเทคนิค โดยเฉพาะในบริบทของศิลปะดิจิทัลที่มีคุณลักษณะเฉพาะด้านการมีปฏิสัมพันธ์ ความไม่คงที่ของรูปแบบ และการไม่มีต้นฉบับที่จับต้องได้ บทความนี้นำเสนอกรอบการวิเคราะห์เชิงบูรณาการที่สามารถประยุกต์ใช้ในการประเมินคุณค่างานศิลปะร่วมสมัยและศิลปะดิจิทัลได้อย่างครอบคลุมและเหมาะสมกับบริบทปัจจุบัน

คำสำคัญ : กระบวนการสร้างสรรค์, ประวัติศาสตร์ศิลปะ, การบูรณาการมุมมอง, ศิลปะดิจิทัล, ศิลปะร่วมสมัย

Abstract

This article aims to conduct an in-depth analysis of the creative process in art and the integration of perspectives in art valuation by examining historical evolution, theoretical frameworks, and contemporary practices. The study covers the transformation of creative processes from the classical era to contemporary and digital art, analyzing shifts in the emphasis on motor skills, expressive techniques, and theoretical concepts. The analysis reveals that the creative process is a complex interaction between sensory experiences, cognitive processes, and artistic expression, with socio-cultural contexts serving as crucial factors. The study also finds that contemporary art valuation necessitates the integration of diverse perspectives, including aesthetic, conceptual, social, and technical dimensions, particularly in the context of digital art characterized by interactivity, variability, and immateriality. This article presents an integrated analytical framework that can be comprehensively and appropriately applied to evaluate contemporary and digital artworks in the current context.

Keyword : creative process, art history, perspective integration, digital art, contemporary art

บทนำ

กระบวนการสร้างสรรค์งานศิลปะเป็นปรากฏการณ์ที่สะท้อนให้เห็นถึงความสัมพันธ์อันซับซ้อนระหว่างมนุษย์กับโลกรอบตัว ตั้งแต่ยุคก่อนประวัติศาสตร์จนถึงปัจจุบัน ศิลปะได้ทำหน้าที่เป็นทั้งเครื่องมือในการบันทึก สื่อสาร และแสดงออกถึงประสบการณ์ ความคิด และจินตนาการของมนุษย์ (Gombrich, 1995) การศึกษาประวัติศาสตร์ศิลปะแสดงให้เห็นว่า กระบวนการสร้างสรรค์ไม่ได้เป็นเพียงการพัฒนาทักษะทางเทคนิค แต่เป็นการบูรณาการระหว่างประสบการณ์ทางประสาทสัมผัส กระบวนการทางความคิด และการแสดงออกที่ได้รับอิทธิพลจากบริบททางสังคมและวัฒนธรรม (Arnheim, 1974)

การเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วของสังคมและเทคโนโลยีในยุคปัจจุบันได้ส่งผลให้กระบวนการสร้างสรรค์และการประเมินคุณค่างานศิลปะมีความซับซ้อนมากขึ้น Bourdieu (1993) ชี้ให้เห็นว่า การผลิตและการรับรู้งานศิลปะเป็นส่วนหนึ่งของกระบวนการทางสังคมที่เกี่ยวข้องกับการต่อรองระหว่างผู้มีส่วนได้ส่วนเสียต่างๆ ในขณะที่ Manovich (2001) อธิบายว่าเทคโนโลยีดิจิทัลได้เปลี่ยนแปลงทั้งวิธีการสร้าง เผยแพร่ และรับรู้งานศิลปะอย่างมีนัยสำคัญ การเปลี่ยนแปลงเหล่านี้ท้าทายแนวคิดดั้งเดิมเกี่ยวกับธรรมชาติของศิลปะและวิธีการประเมินคุณค่างานศิลปะ

ความท้าทายสำคัญในปัจจุบันคือการพัฒนากรอบการวิเคราะห์ที่สามารถทำความเข้าใจและประเมินคุณค่างานศิลปะที่มีความหลากหลายทั้งในด้านรูปแบบ เนื้อหา และวิธีการนำเสนอ Smith (2009) เสนอให้พิจารณาทั้งมิติทางสุนทรียะ แนวคิด สังคม และเทคนิค ในขณะที่ Bishop (2012) เน้นความสำคัญของการมีส่วนร่วมและปฏิสัมพันธ์ทางสังคม Bourriaud (2002) ขยายขอบเขตของการประเมินให้ครอบคลุมถึงคุณภาพของความสัมพันธ์และการแลกเปลี่ยนที่เกิดขึ้นจากงานศิลปะ

วัตถุประสงค์และความมุ่งหมายของบทความ

บทความนี้มุ่งวิเคราะห์กระบวนการสร้างสรรค์งานศิลปะในมิติที่หลากหลาย โดยพิจารณาทั้งวิวัฒนาการทางประวัติศาสตร์ แนวคิดทางทฤษฎี และการปฏิบัติร่วมสมัย เพื่อนำเสนอกรอบการวิเคราะห์เชิงบูรณาการที่สามารถทำความเข้าใจและประเมินคุณค่างานศิลปะในบริบทปัจจุบัน การศึกษานี้ใช้วิธีการวิเคราะห์เอกสารและทบทวนวรรณกรรม โดยบูรณาการแนวคิดจากหลากหลายสาขา ทั้งประวัติศาสตร์ศิลปะ สุนทรียศาสตร์ สังคมวิทยา และมานุษยวิทยา ตามแนวทางของ Eisner (2002) ที่เสนอให้ใช้มุมมองแบบสหวิทยาการในการศึกษาศิลปะ เพื่อนำเสนอความเข้าใจที่ครอบคลุมและลึกซึ้งเกี่ยวกับธรรมชาติของกระบวนการสร้างสรรค์และการประเมินคุณค่างานศิลปะในยุคดิจิทัล

นิยามและความหมายของศิลปะ

การทำความเข้าใจวิวัฒนาการของการแสดงออกทางศิลปะและการประเมินคุณค่างานศิลปะจำเป็นต้องเริ่มจากการพิจารณานิยามและความหมายของศิลปะในมุมมองต่างๆ การศึกษาความหมายของศิลปะสามารถพิจารณาได้จากหลายแง่มุม ทั้งในด้านภาษาศาสตร์ ปรัชญา และสุนทรียศาสตร์

การวิเคราะห์ความหมายของศิลปะในมุมมองทางภาษาศาสตร์และวัฒนธรรม

การทำความเข้าใจความหมายของคำว่า “ศิลปะ” นับเป็นจุดเริ่มต้นที่สำคัญในการศึกษาและประเมินคุณค่าของงานศิลปะ เนื่องจากความหมายของคำนี้มีความซับซ้อนและแตกต่างกันในแต่ละบริบททางภาษาและวัฒนธรรม การศึกษาความหมายของศิลปะจึงสามารถดำเนินการได้หลายแนวทาง ทั้งในด้านรากศัพท์ทางภาษาศาสตร์ การตีความในบริบททางวัฒนธรรม และนิยามในทางวิชาการ

ในมิติทางภาษาศาสตร์ คำว่า “ศิลปะ” ในภาษาไทยมีรากศัพท์มาจากภาษาบาลีและสันสกฤต โดยมีความหมายพื้นฐานเกี่ยวกับการฝึกฝนจนเกิดความชำนาญ (ราชบัณฑิตยสถาน, 2554) ความหมายนี้สะท้อนให้เห็นการให้ความสำคัญกับทักษะและความเชี่ยวชาญในการปฏิบัติ ซึ่งมักปรากฏในการใช้คำในบริบทต่างๆ เช่น “โรคศิลป์” ที่หมายถึงความเชี่ยวชาญในการรักษาโรค หรือ “ศิลปศาสตร์” ที่หมายถึงวิชาความรู้ที่ต้องอาศัยทั้งทฤษฎีและการปฏิบัติ

ในขณะที่ภาษาตะวันตก คำว่า “Art” ในภาษาอังกฤษมีรากศัพท์มาจากคำว่า “Ars” ในภาษาละติน ซึ่งมีความหมายที่กว้างกว่า ครอบคลุมทั้งทักษะความสามารถ และการสร้างสรรค์ (Williams, 1983) ในภาษาเยอรมัน และสวิดิช คำว่า “Kunst” และ “Konst” มีความหมายที่เชื่อมโยงกับความสามารถและการสร้างสรรค์ ส่วนในภาษาฝรั่งเศส คำว่า “Art” มีนัยยะที่เกี่ยวข้องกับการแสดงออกทางสุนทรียะและวัฒนธรรม

ในภาษาตะวันออก เช่น ภาษาจีน คำว่า “藝術” (อี้ซู่) และภาษาญี่ปุ่น “芸術” (เกอิจิตสึ) มีความหมายที่ผสมผสานระหว่างทักษะความชำนาญและการแสดงออกทางวัฒนธรรม โดย Dissanayake (1988) ได้ชี้ให้เห็นว่าความแตกต่างในการให้ความหมายของคำว่าศิลปะในแต่ละวัฒนธรรมสะท้อนให้เห็นถึงมุมมองและค่านิยมที่แตกต่างกัน แต่ในขณะเดียวกันก็แสดงให้เห็นว่าการสร้างสรรค์ทางศิลปะเป็นลักษณะพื้นฐานของมนุษย์ที่พบได้ในทุกสังคม

อย่างไรก็ตาม การจำกัดความหมายของศิลปะเพียงแค่มิติทางภาษาศาสตร์อาจเป็นการมองที่แคบเกินไป นักวิชาการร่วมสมัยได้ขยายขอบเขตความหมาย

ของศิลปะให้กว้างขึ้น Gombrich (1995) มองว่าศิลปะเป็นรูปแบบของการสื่อสารทางวัฒนธรรมที่ซับซ้อน ในขณะที่ Danto (1981) เสนอว่าศิลปะเป็นการแสดงออกทางความคิดที่ต้องพิจารณาในบริบททางประวัติศาสตร์และทฤษฎีศิลปะ

Bourriaud (2002) ได้ขยายความหมายของศิลปะให้ครอบคลุมถึงการสร้างปฏิสัมพันธ์ทางสังคม โดยมองว่าศิลปะร่วมสมัยไม่ได้จำกัดอยู่แค่การสร้างวัตถุหรือการแสดงทักษะฝีมือ แต่รวมถึงการสร้างประสบการณ์และความสัมพันธ์ระหว่างผู้คนด้วย มุมมองนี้สะท้อนให้เห็นว่าความหมายของศิลปะได้พัฒนาและขยายขอบเขตไปตามการเปลี่ยนแปลงของสังคมและวัฒนธรรม

ดังนั้น การทำความเข้าใจความหมายของศิลปะจึงต้องพิจารณาทั้งมิติทางภาษาศาสตร์ บริบททางวัฒนธรรม และพัฒนาการทางแนวคิดในวงการศิลปะ การเข้าใจความหมายที่หลากหลายและซับซ้อนนี้จะช่วยให้การประเมินคุณค่าของงานศิลปะมีความครอบคลุมและลึกซึ้งมากขึ้น ไม่จำกัดอยู่เพียงการพิจารณาทักษะฝีมือหรือความงามตามแบบแผนดั้งเดิมเท่านั้น

มุมมองทางปรัชญาและสุนทรียศาสตร์

ในทางปรัชญา การให้นิยามศิลปะเป็นประเด็นที่มีการถกเถียงมาอย่างยาวนาน Plato มองว่าศิลปะเป็นการเลียนแบบธรรมชาติ และเป็นเพียงภาพสะท้อนของความจริงในอุดมคติ (Cooper, 1997) ในขณะที่ Aristotle กลับมองว่าศิลปะไม่ได้เป็นเพียงการเลียนแบบ แต่เป็นการตีความและนำเสนอความจริงในรูปแบบใหม่ที่อาจสมบูรณ์กว่าธรรมชาติ

Kant (1987) ได้เสนอมุมมองที่สำคัญเกี่ยวกับสุนทรียศาสตร์ โดยเน้นความสำคัญของการตัดสินทางสุนทรียะที่เป็นอิสระจากประโยชน์ใช้สอยและความพึงพอใจส่วนบุคคล แนวคิดนี้มีอิทธิพลอย่างมากต่อการพัฒนาทฤษฎีศิลปะในยุคต่อมา Hegel (1975) ขยายมุมมองนี้โดยมองว่าศิลปะเป็นการแสดงออกของจิตวิญญาณที่พัฒนาขึ้นตามลำดับในประวัติศาสตร์

นักปรัชญาร่วมสมัยอย่าง Danto (1981) เสนอว่า การให้นิยามศิลปะในยุคปัจจุบันจำเป็นต้องพิจารณาบริบททางทฤษฎีศิลปะและประวัติศาสตร์ศิลปะ เนื่องจากขอบเขตของสิ่งที่เรียกว่า “ศิลปะ” ได้ขยายกว้างขึ้นมาก โดยเฉพาะหลังจากการเกิดขึ้นของศิลปะเชิงแนวคิด (Conceptual Art) ในขณะที่ Dickie (1974) เสนอ “ทฤษฎีสถาบัน” (Institutional Theory) ที่มองว่าสิ่งที่เป็นศิลปะถูกกำหนดโดยบริบทของสถาบันศิลปะและวงการศิลปะ

นิยามร่วมสมัย

ในบริบทร่วมสมัย การให้นิยามศิลปะได้พัฒนาไปสู่แนวทางที่หลากหลายและยืดหยุ่นมากขึ้น Shusterman (2000) นำเสนอแนวคิด “สุนทรียศาสตร์ปฏิบัตินิยม” (Pragmatist Aesthetics) ที่มองว่าศิลปะควรถูกพิจารณาจากบทบาทและผลกระทบที่มีต่อประสบการณ์ของมนุษย์ โดยเน้นการเชื่อมโยงระหว่างศิลปะกับชีวิตประจำวัน และการมองศิลปะในฐานะเครื่องมือในการพัฒนาคุณภาพชีวิตและสังคม

Bourriaud (2002) ขยายขอบเขตของนิยามศิลปะด้วยแนวคิด “สุนทรียศาสตร์เชิงสัมพันธ์” (Relational Aesthetics) ที่มองศิลปะในฐานะพื้นที่ของการสร้างปฏิสัมพันธ์และความสัมพันธ์ทางสังคม โดยเสนอว่าคุณค่าของงานศิลปะไม่ได้อยู่ที่วัตถุหรือรูปแบบเท่านั้น แต่อยู่ที่ความสามารถในการสร้างพื้นที่แห่งการแลกเปลี่ยนและการมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้คน

Bishop (2012) เพิ่มเติมมิติทางการเมืองและสังคมในการนิยามศิลปะร่วมสมัย โดยเสนอว่าศิลปะในปัจจุบันมีบทบาทสำคัญในการท้าทายโครงสร้างอำนาจ สร้างการมีส่วนร่วม และกระตุ้นการเปลี่ยนแปลงทางสังคม ในขณะที่ Groys (2008) มองว่าศิลปะร่วมสมัยเป็นการแสดงออกถึงความไม่แน่นอนและความหลากหลายของความจริงในโลกปัจจุบัน

Foster (2015) นำเสนอมุมมองที่ว่าศิลปะร่วมสมัยเป็นการผสมผสานระหว่างการวิพากษ์วิจารณ์ การทดลอง และการสร้างประสบการณ์ใหม่ โดยไม่จำเป็นต้องยึดติดกับรูปแบบหรือสื่อใดสื่อหนึ่ง Smith (2009) เสริมว่าศิลปะในยุคปัจจุบันมีลักษณะเป็น “หลังสื่อ” (Post-medium) ที่ศิลปินสามารถใช้สื่อและวิธีการใดก็ได้ในการแสดงออก

การตีความถึงความหมายของศิลปะในบริบทร่วมสมัย

จากการพิจารณามุมมองต่าง ๆ ทั้งในด้านภาษาศาสตร์ ปรัชญา และนิยามร่วมสมัย เราอาจสรุปได้ว่าในบริบทปัจจุบัน “ศิลปะ” มีความหมายที่กว้างและลึกซึ้งกว่าการเป็นเพียงผลงานที่แสดงทักษะฝีมือหรือความงามตามแบบแผน ศิลปะในความหมายร่วมสมัยครอบคลุมถึง

1) Socio-cultural Expression (การแสดงออกเชิงสังคมและวัฒนธรรม) การแสดงออกทางศิลปะที่มุ่งสะท้อน วิพากษ์ หรือตั้งคำถามต่อประเด็นทางสังคม วัฒนธรรม และการเมือง เน้นการสื่อสารความคิดและสร้างความหมายที่ลึกซึ้งกระบวนการสร้างประสบการณ์และปฏิสัมพันธ์ ที่เปิดโอกาสให้ผู้ชมมีส่วนร่วมในการสร้างและตีความความหมาย

2) Interactive Experience (ประสบการณ์เชิงปฏิสัมพันธ์) กระบวนการสร้างสรรค์ที่เปิดโอกาสให้ผู้ชมมีส่วนร่วม ทั้งในการสร้างสรรค์ ตีความ และกำหนดความหมายของผลงาน เน้นการสร้างปฏิสัมพันธ์ระหว่างศิลปะกับผู้ชม

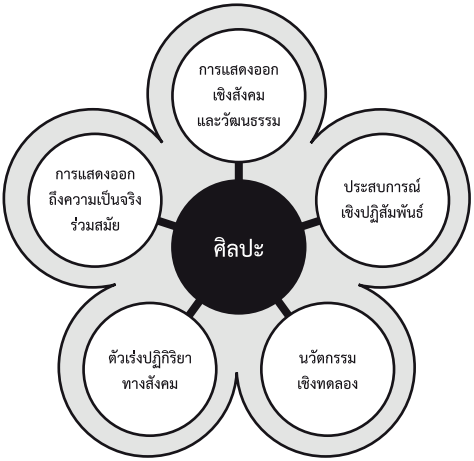
3) Experimental Innovation (นวัตกรรมเชิงทดลอง) พื้นที่สำหรับการทดลองและสร้างสรรค์สิ่งใหม่ ทั้งในด้านแนวคิด รูปแบบ และวิธีการ โดยไม่ยึดติดกับข้อจำกัดของสื่อหรือเทคนิคแบบดั้งเดิม

4) Social Catalyst (ตัวเร่งปฏิกิริยาทางสังคม) เครื่องมือในการขับเคลื่อนการเปลี่ยนแปลงทางสังคม ผ่านการกระตุ้นความคิด สร้างความตระหนักรู้ และเปิดพื้นที่สำหรับการแลกเปลี่ยนความคิดเห็น

5) Contemporary Reality Expression (การแสดงออกถึงความเป็นจริงร่วมสมัย) รูปแบบการสื่อสารที่สะท้อนความซับซ้อนของโลกปัจจุบัน ผ่านมุมมองการรับรู้ ความเข้าใจ และการตีความความเป็นจริงที่หลากหลาย

ภาพ 1

แสดงให้เห็นถึงขอบเขตและความหมายหลากหลายของศิลปะ



ความหมายที่กว้างและยืดหยุ่นนี้สอดคล้องกับลักษณะของสังคมและวัฒนธรรมร่วมสมัยที่มีความหลากหลายและเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว อย่างไรก็ตาม ความหมายที่กว้างขวางนี้ไม่ได้ทำให้ศิลปะสูญเสียความสำคัญหรือคุณค่า แต่กลับทำให้ศิลปะมีบทบาทสำคัญมากขึ้นในการทำความเข้าใจและตอบสนองต่อความท้าทายของโลกปัจจุบัน ทั้งในระดับปัจเจกและสังคม การศึกษานิยามและความหมายของศิลปะจากมุมมองที่หลากหลายนี้ช่วยให้เห็นว่า การทำความเข้าใจศิลปะจำเป็นต้องพิจารณาทั้งมิติทางประวัติศาสตร์ สังคม และวัฒนธรรม ไม่ใช่เพียงแค่องค์ประกอบทางสุนทรียะหรือทักษะทางเทคนิคเท่านั้น ความเข้าใจนี้มีความสำคัญต่อการวิเคราะห์วิวัฒนาการของการแสดงออกทางศิลปะและการพัฒนาเกณฑ์การประเมินคุณค่าที่เหมาะสม

วงจรแห่งอิสรภาพ : วิวัฒนาการของการแสดงออกทางศิลปะจากยุคก่อนประวัติศาสตร์ถึงปัจจุบัน

การศึกษาประวัติศาสตร์ศิลปะเผยให้เห็นพลวัตที่น่าสนใจของการแสดงออกทางศิลปะที่เปลี่ยนแปลงไปตามบริบททางสังคมและวัฒนธรรม Hauser (1999) ได้เสนอว่าการเปลี่ยนแปลงในการแสดงออกทางศิลปะสะท้อนให้เห็นความสัมพันธ์ระหว่างศิลปะกับโครงสร้างทางสังคมและการเมืองในแต่ละยุคสมัย การวิเคราะห์วิวัฒนาการของการแสดงออกทางศิลปะผ่านมุมมองของความสัมพันธ์ระหว่างอิสรภาพในการสร้างสรรค์กับข้อจำกัดทางสังคมและสถาบันช่วยทำให้สามารถคลี่คลายรูปแบบและแรงผลักดันของศิลปะในยุคสมัยต่าง ๆ ได้ชัดเจนยิ่งขึ้น

อิสรภาพดั้งเดิมในยุคก่อนประวัติศาสตร์

การแสดงออกทางศิลปะในยุคก่อนประวัติศาสตร์มีลักษณะเฉพาะที่น่าสนใจ เนื่องจากเป็นการสร้างสรรค์ที่ปราศจากกรอบของทฤษฎีหรือการวิพากษ์วิจารณ์ Lewis-Williams (2002) ได้วิเคราะห์ว่าภาพเขียนผนังถ้ำไม่เพียงทำหน้าที่บันทึกเหตุการณ์ แต่ยังสะท้อนถึงกระบวนการสร้างสรรค์ที่เชื่อมโยงกับประสบการณ์ชีวิตและความเชื่อของมนุษย์อย่างลึกซึ้ง

Dissanayake (2015) ได้อธิบายว่าแรงผลักดันในการสร้างสรรค์งานศิลปะยุคก่อนประวัติศาสตร์มีที่มาจากสองปัจจัยหลัก ได้แก่ ประสบการณ์ตรงที่ศิลปินได้สัมผัสผ่านประสาทสัมผัสทั้งห้า เช่น การล่าสัตว์ การดำรงชีวิตประจำวัน หรือพิธีกรรมทางความเชื่อ และแรงขับภายในที่เกิดจากการสั่งสมประสบการณ์และจินตนาการ ซึ่งอาจเป็นความปรารถนา ความกลัว หรือความเชื่อที่ต้องการแสดงออกผ่านงานศิลปะ

การเปลี่ยนผ่านสู่ยุคแห่งกฎเกณฑ์

การพัฒนาของสังคมมนุษย์เข้าสู่ยุคอารยธรรมโบราณนำมาซึ่งการเปลี่ยนแปลงครั้งสำคัญในการแสดงออกทางศิลปะ Bürger (1984) ได้วิเคราะห์ว่าศิลปะในอารยธรรมเมโสโปเตเมียและอียิปต์ได้ถูกใช้เป็นเครื่องมือสำคัญในการแสดงออกถึงอำนาจทางการเมืองและความเชื่อทางศาสนา ซึ่งแตกต่างจากการแสดงออกที่เป็นอิสระในยุคก่อนประวัติศาสตร์

การเข้าสู่ยุคกรีก-โรมันนับเป็นจุดเปลี่ยนสำคัญในประวัติศาสตร์ศิลปะตะวันตก Gombrich (1995) อธิบายว่าแนวคิดทางปรัชญากรีกได้เข้ามามีอิทธิพลอย่างลึกซึ้งต่อการสร้างสรรค์งานศิลปะ โดยเฉพาะแนวคิดเรื่องความงามในอุดมคติและการเลียนแบบธรรมชาติ แนวคิดของ Plato และ Aristotle ได้วางรากฐานทางปรัชญาที่ส่งผลต่อการกำหนดมาตรฐานความงามและการแสดงออกทางศิลปะ

ศิลปะในยุคกลางยิ่งแสดงให้เห็นถึงอิทธิพลของสถาบันศาสนาที่มีต่อการสร้างสรรค์งานศิลปะ Dodwell (1993) ได้อธิบายว่าสถาปัตยกรรมและศิลปกรรมในยุคโรมาเนสก์มุ่งเน้นการสื่อสารหลักธรรมและเรื่องราวทางศาสนาผ่านรูปแบบที่เรียบง่ายแต่ทรงพลัง ในขณะที่ Wilson (1990) ได้วิเคราะห์ว่าศิลปะในยุคโกธิคพยายามสร้างความเชื่อมโยงระหว่างโลกทางกายภาพกับโลกทางจิตวิญญาณ

การฟื้นฟูและการแสวงหาอิสรภาพในการแสดงออก

การเข้าสู่ยุคฟื้นฟูศิลปวิทยาการ (Renaissance) นำมาซึ่งการเปลี่ยนแปลงครั้งสำคัญในวงการศิลปะ Vasari (1998) บันทึกว่าเกิดการจัดตั้งสถาบันและโรงเรียนศิลปะที่เน้นการพัฒนาทักษะและเทคนิคในการสร้างงานที่เหมือนจริง โดยผสมผสานแนวคิดทางวิทยาศาสตร์เข้ากับการสร้างสรรค์ศิลปะ ก่อให้เกิดการพัฒนาเทคนิคสำคัญเช่น ทัศนียวิทยา (Perspective) และกายวิภาคศาสตร์ในงานศิลปะ

Baxandall (1988) วิเคราะห์ว่าการเปลี่ยนแปลงนี้สัมพันธ์กับการเติบโตของชนชั้นพ่อค้าและระบบอุปถัมภ์ศิลปะโดยตระกูลผู้มีอำนาจ อย่างไรก็ตามศิลปินบางกลุ่มเริ่มแสวงหาแนวทางการแสดงออกที่เป็นเอกลักษณ์ของตนเองนำไปสู่การเกิดขึ้นของลัทธิแมนเนอริสม์ (Mannerism) ที่ท้าทายขนบของศิลปะเรอเนซองส์ด้วยการบิดเบือนสัดส่วนและรูปทรงเพื่อการแสดงออกทางอารมณ์

ความฟุ่มเฟือยและการควบคุมในยุคบาโรคและโรโคโค

ศิลปะในยุคบาโรค (Baroque) แสดงให้เห็นถึงการใช้ศิลปะเป็นเครื่องมือในการแสดงอำนาจของสถาบันกษัตริย์และศาสนจักร Hauser (1999) วิเคราะห์ว่าสถาปัตยกรรมและศิลปกรรมในยุคนี้เน้นความอลังการ การใช้เทคนิคที่ซับซ้อน และการสร้างความประทับใจด้วยขนาดและรายละเอียดที่วิจิตรบรรจง

ยุคโรโคโค่ (Rococo) พัฒนาต่อจากบาโรค แต่เน้นความประณีต อ่อนช้อย และการตกแต่งที่วิจิตรบรรจงมากขึ้น Janson (1995) อธิบายว่าศิลปะในยุคนี้สะท้อนรสนิยมของชนชั้นสูงที่หมกมุ่นกับความหรูหราและความเพ้อฝัน ความฟุ่มเฟือยนี้นำไปสู่ความไม่พอใจของประชาชนและเป็นหนึ่งในปัจจัยที่นำไปสู่การปฏิวัติฝรั่งเศส

การปฏิวัติและการแสวงหาความจริงใหม่

การปฏิวัติฝรั่งเศสส่งผลให้ศิลปะหันมาให้ความสนใจกับชีวิตของสามัญชนและประเด็นทางสังคมมากขึ้น ลัทธิเรียลลิสม์ (Realism) เกิดขึ้นเพื่อบันทึกชีวิตของชนชั้นแรงงานและสะท้อนความเป็นจริงทางสังคม ในขณะเดียวกันกลุ่มโรแมนติกและนีโอคลาสสิกแสดงถึงการโหยหาอุดมคติและความงามแบบดั้งเดิม

การต่อต้านระบบควบคุมและการปฏิวัติศิลปะสมัยใหม่

การปฏิวัติอุตสาหกรรมและการเปลี่ยนแปลงทางสังคมในคริสต์ศตวรรษที่ 19 นำมาซึ่งการเปลี่ยนแปลงครั้งสำคัญในวงการศิลปะ โดยเฉพาะการต่อต้านระบบซาลอง (Salon) ในฝรั่งเศสที่ผูกขาดการควบคุมทิศทางของศิลปะผ่านการจัดแสดงและการตัดสินผลงาน White และ White (1965) วิเคราะห์ว่าระบบซาลองได้สร้างมาตรฐานที่เข้มงวดในการตัดสินคุณค่าของงานศิลปะ โดยเน้นความสำคัญของเทคนิค ทักษะฝีมือ และการเลียนแบบธรรมชาติอย่างสมจริง ศิลปินที่ต้องการประสบความสำเร็จจำเป็นต้องปฏิบัติตามกฎเกณฑ์เหล่านี้อย่างเคร่งครัด

การเกิดขึ้นของลัทธิอิมเพรสชันนิสม์ในช่วงปลายคริสต์ศตวรรษที่ 19 จึงถือเป็นการท้าทายอำนาจของซาลองและขนบธรรมเนียมทางศิลปะที่มีมาแต่เดิมอย่างมีนัยสำคัญ Clark (1984) อธิบายว่า ศิลปินกลุ่มอิมเพรสชันนิสต์ปฏิเสธการทำงานภายใต้กฎเกณฑ์ของซาลอง และหันมาเน้นการบันทึกความประทับใจและความรู้สึกที่มีต่อธรรมชาติและชีวิตประจำวัน การแสดงออกผ่านฝีแปรงที่ฉับไว และการใช้สีที่สดใสอิสระ แม้จะถูกวิจารณ์อย่างรุนแรงในช่วงแรก แต่การเคลื่อนไหวนี้ได้เปิดทางให้ศิลปินรุ่นต่อมากล้าที่จะทดลองและแสวงหาแนวทางการแสดงออกใหม่ๆ

ผลกระทบจากสงครามโลกครั้งที่หนึ่งยิ่งเร่งให้เกิดการปฏิวัติในวงการศิลปะที่รุนแรงขึ้น Kuenzli (2006) อธิบายว่า ประสบการณ์อันโหดร้ายของสงครามทำให้ศิลปินหลายคนเริ่มตั้งคำถามกับคุณค่าและความเชื่อดั้งเดิมของสังคม นำไปสู่การเกิดขึ้นของลัทธิดาดาในประเทศสวิตเซอร์แลนด์ ซึ่งปฏิเสธแนวคิดเรื่องความงามและทักษะทางศิลปะแบบดั้งเดิมอย่างสิ้นเชิง โดยเฉพาะอย่างยิ่งแนวคิด "Ready-made" ของ Marcel Duchamp ที่ใช้วัตถุสำเร็จรูปมาสร้างเป็นงานศิลปะ ซึ่งถือเป็นการท้าทายบทบาทของทักษะพิสัยในการสร้างงานศิลปะอย่างถึงรากถึงโคน

Foster (1994) วิเคราะห์ว่า การปฏิวัติทางศิลปะในช่วงต้นคริสต์ศตวรรษที่ 20 นี้ได้เปลี่ยนแปลงความเข้าใจพื้นฐานเกี่ยวกับธรรมชาติของศิลปะอย่างถาวร จากที่เคยเน้นความสำคัญของทักษะฝีมือและการเลียนแบบธรรมชาติมาสู่การให้ความสำคัญกับแนวคิด กระบวนการ และการท้าทายขนบเดิม การเปลี่ยนแปลงนี้เปิดทางให้เกิดการทดลองทางศิลปะในรูปแบบต่าง ๆ ที่หลากหลายมากขึ้นในเวลาต่อมา

ศิลปะร่วมสมัยและการกลับสู่อิสรภาพ

ในช่วงครึ่งหลังของคริสต์ศตวรรษที่ 20 การแสดงออกทางศิลปะมีความหลากหลายมากขึ้น Danto (1997) เสนอว่าเราได้เข้าสู่ยุค "หลังประวัติศาสตร์ศิลปะ" ที่ไม่มีเรื่องเล่าหลัก (grand narrative) ควบคุมทิศทางการพัฒนาของศิลปะอีกต่อไป การพัฒนาของเทคโนโลยีดิจิทัลยิ่งเปิดพื้นที่ใหม่สำหรับการแสดงออกทางศิลปะ Manovich (2001) อธิบายว่าสื่อดิจิทัลไม่เพียงแต่เป็นเครื่องมือใหม่ในการสร้างงานศิลปะ แต่ยังเปลี่ยนแปลงวิธีการที่เราสร้าง เผยแพร่ และรับรู้งานศิลปะอย่างมีนัยสำคัญ

ความเป็นอิสระและการควบคุมในโลกศิลปะร่วมสมัย

แม้ว่าศิลปะร่วมสมัยจะมีความหลากหลายและเสรีภาพในการแสดงออกมากขึ้น แต่ Wu (2002) ชี้ให้เห็นว่าตลาดศิลปะยังคงถูกควบคุมโดยกลุ่มทุนและสถาบันศิลปะขนาดใหญ่ การกำหนดคุณค่าและราคาของงานศิลปะยังคงขึ้นอยู่กับระบบอุปถัมภ์และเครือข่ายความสัมพันธ์ในวงการศิลปะ

แม้แต่ความพยายามในการกระจายอำนาจผ่านเทคโนโลยีใหม่อย่าง NFT (Non-Fungible Token) ที่ Nakamoto (2008) มองว่าจะเป็นการปฏิวัติระบบตลาดศิลปะ ก็กลับถูกดึงเข้าสู่วงจรเดิมของการเล่นพรรคเล่นพวก การปั่นราคา และการฟอกเงิน (Wu, 2002) สะท้อนให้เห็นว่าแม้รูปแบบการแสดงออกทางศิลปะจะมีอิสระมากขึ้น แต่ระบบเศรษฐกิจและการเมืองในวงการศิลปะยังคงถูกควบคุมโดยกลุ่มผู้มีอำนาจ

การศึกษาวิวัฒนาการของการแสดงออกทางศิลปะแสดงให้เห็นความสัมพันธ์อันซับซ้อนระหว่างอิสรภาพในการสร้างสรรค์กับการควบคุมโดยสถาบันทางสังคม แม้ว่าศิลปะจะมีแนวโน้มที่จะแสวงหาอิสรภาพในการแสดงออกอยู่เสมอ แต่ก็มักถูกดึงกลับเข้าสู่ระบบการควบคุมในรูปแบบต่าง ๆ ความท้าทายสำหรับวงการศิลปะในอนาคตจึงไม่ใช่เพียงการรักษาอิสรภาพในการแสดงออก แต่รวมถึงการสร้างระบบนิเวศทางศิลปะที่เป็นธรรมและเปิดกว้างสำหรับทุกคนด้วย

ความสัมพันธ์ระหว่างรูปแบบ เนื้อหา และการประเมินคุณค่างานศิลปะ: การวิเคราะห์เชิงบูรณาการ

การศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างรูปแบบ เนื้อหา และการประเมินคุณค่างานศิลปะเผยให้เห็นพัฒนาการที่น่าสนใจตลอดประวัติศาสตร์ศิลปะ โดยสะท้อนการเปลี่ยนแปลงทั้งในด้านแนวคิด วิธีการสร้างสรรค์ และบริบททางสังคมวัฒนธรรม การวิเคราะห์นี้แบ่งออกเป็นประเด็นสำคัญดังนี้

วิวัฒนาการของความสัมพันธ์ระหว่างรูปแบบและเนื้อหา

ในยุคก่อนสมัยใหม่ ความสัมพันธ์ระหว่างรูปแบบและเนื้อหาของงานศิลปะมีลักษณะที่สอดคล้องและเป็นไปตามขนบประเพณี Gombrich (1995) ได้ชี้ให้เห็นว่าในศิลปะตะวันตก การถ่ายทอดเรื่องราวทางศาสนาและประวัติศาสตร์เป็นเป้าหมายหลักของงานศิลปะ ศิลปินในยุคเรอเนซองส์ใช้ความเชี่ยวชาญทางเทคนิคเพื่อสร้างงานที่สื่อสารเนื้อหาทางศาสนาและอุดมคติความงามของยุคสมัย Baxandall (1988) อธิบายว่าทักษะทางศิลปะถูกพัฒนาและประเมินจากความสามารถในการถ่ายทอดเรื่องราวและสร้างอารมณ์ความรู้สึกผ่านความสมจริงของรูปทรงและการจัดองค์ประกอบ

การเปลี่ยนแปลงครั้งสำคัญเกิดขึ้นในยุคสมัยใหม่ เมื่อศิลปินเริ่มท้าทายความสัมพันธ์ดั้งเดิมระหว่างรูปแบบและเนื้อหา Rewald (1980) บันทึกว่าศิลปินอิมเพรสชันนิสต์อย่าง Monet และ Renoir ให้ความสำคัญกับการจับภาพความประทับใจและบรรยากาศมากกว่าการเล่าเรื่องหรือการสร้างภาพที่สมจริง Greenberg (1961) วิเคราะห์ว่าการทดลองกับรูปแบบและเทคนิคการแสดงออกกลายเป็นเป้าหมายในตัวเอง นำไปสู่แนวคิดเรื่อง “ศิลปะบริสุทธิ์” ที่ไม่จำเป็นต้องสื่อความหมายเชิงเนื้อหาตามแบบดั้งเดิม

การเปลี่ยนแปลงในการประเมินคุณค่า

การประเมินคุณค่างานศิลปะมีวิวัฒนาการควบคู่ไปกับการเปลี่ยนแปลงของการแสดงออกทางศิลปะ Vasari (1998) ได้วางรากฐานการวิจารณ์ศิลปะโดยให้ความสำคัญกับความเชี่ยวชาญทางเทคนิค ความถูกต้องของสัดส่วน

และความสมจริงของการแสดงออก อย่างไรก็ตาม การปฏิวัติครั้งสำคัญในการประเมินคุณค่างานศิลปะเกิดขึ้นเมื่อ Duchamp นำเสนอผลงาน “Fountain” ในปี 1917 ซึ่ง Krauss (1981) วิเคราะห์ว่าเป็นการท้าทายแนวคิดดั้งเดิมเกี่ยวกับคุณค่าทางศิลปะอย่างถึงราก โดยชี้ให้เห็นว่าคุณค่าของงานศิลปะไม่ได้อยู่ที่ทักษะฝีมือ แต่อยู่ที่แนวคิดและบริบทของการนำเสนอ

บทบาทของสถาบันและบริบททางสังคม

Bourdieu (1993) ได้วิเคราะห์ว่าในมิติทางเศรษฐกิจ ระบบอุปถัมภ์และตลาดศิลปะมีผลต่อทิศทางการสร้างงาน การประเมินคุณค่างานศิลปะเป็นกระบวนการทางสังคมที่เกี่ยวข้องกับ “ทุนทางวัฒนธรรม” และอำนาจของสถาบันต่าง ๆ ในวงการศิลปะ Dickie (1974) ขยายความคิดนี้ผ่าน “ทฤษฎีสถาบัน” ที่เสนอว่า การที่สิ่งใดจะได้รับการยอมรับว่าเป็นงานศิลปะขึ้นอยู่กับการรับรองจากสถาบันในวงการศิลปะ มากกว่าคุณสมบัติภายในของตัวผลงานเอง

มิติทางการเมืองและอุดมการณ์ก็มีบทบาทสำคัญ Clark (1984) แสดงให้เห็นว่าในช่วงการปฏิวัติฝรั่งเศส ศิลปะถูกใช้เป็นเครื่องมือในการสื่อสารอุดมการณ์ทางการเมือง ในขณะที่ Bürger (1984) วิเคราะห์ว่าศิลปะแนวหน้าในต้นคริสต์ศตวรรษที่ 20 มักมีลักษณะของการต่อต้านและวิพากษ์สังคม

การประเมินในบริบทร่วมสมัยและความท้าทายในยุคดิจิทัล

ในบริบทของศิลปะร่วมสมัย การประเมินคุณค่างานศิลปะมีความซับซ้อนมากขึ้น Bishop (2012) เสนอว่า การประเมินศิลปะแบบมีส่วนร่วมจำเป็นต้องพิจารณาทั้งมิติทางสุนทรียะและผลกระทบทางสังคม Bourriaud (2002) นำเสนอกรอบการประเมินใหม่สำหรับศิลปะเชิงสัมพันธ์ โดยเน้นการพิจารณาคุณภาพของปฏิสัมพันธ์และความสัมพันธ์ทางสังคมที่เกิดขึ้นจากงานศิลปะ

การพัฒนาของเทคโนโลยีดิจิทัลนำมาซึ่งความท้าทายใหม่ในการประเมินคุณค่างานศิลปะ Paul (2015) ชี้ให้เห็นว่า ศิลปะดิจิทัลและศิลปะสื่อใหม่มีคุณสมบัติที่แตกต่างจากงานศิลปะแบบดั้งเดิม เช่น การมีปฏิสัมพันธ์ ความไม่คงทน และการเปลี่ยนแปลงตลอดเวลา Manovich (2001) เสนอว่าการประเมินศิลปะดิจิทัลควรให้ความสำคัญกับ “ภาษาของสื่อใหม่” ซึ่งรวมถึงความสามารถในการโปรแกรม การปรับเปลี่ยนได้ และการมีปฏิสัมพันธ์

แนวทางการบูรณาการในการประเมินคุณค่า

การบูรณาการมุมมองต่าง ๆ ในการประเมินคุณค่างานศิลปะมีความสำคัญมากขึ้น Smith (2009) เสนอกรอบการประเมินที่ครอบคลุมหลายมิติ ทั้งด้านสุนทรียะ แนวคิด สังคม และเทคนิค ในขณะที่ Barrett (2000) เน้น

ความสำคัญของการพิจารณาบริบทและการตีความที่หลากหลาย Shusterman (2000) นำเสนอแนวทาง "สุนทรียศาสตร์ปฏิบัตินิยม" ที่พยายามเชื่อมโยงประสบการณ์ทางศิลปะเข้ากับชีวิตประจำวันและการปฏิบัติทางสังคม

การประเมินคุณค่างานศิลปะในปัจจุบันจึงต้องพิจารณาองค์ประกอบที่หลากหลาย ทั้งมิติทางสุนทรียะ แนวคิด กระบวนการ บริบททางสังคม วัฒนธรรม และผลกระทบที่มีต่อผู้ชมและสังคม การเข้าใจความซับซ้อนของความสัมพันธ์ระหว่างองค์ประกอบต่างๆ เหล่านี้จะช่วยให้การประเมินคุณค่างานศิลปะมีความครอบคลุมและลึกซึ้งมากขึ้น สอดคล้องกับพัฒนาการของศิลปะในยุคปัจจุบัน

การบูรณาการมุมมองในการประเมินคุณค่าของงานศิลปะ

การประเมินคุณค่างานศิลปะในบริบทร่วมสมัยเป็นประเด็นที่มีความซับซ้อนและท้าทาย เนื่องจากการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วของรูปแบบและวิธีการสร้างสรรค์งานศิลปะ แนวคิดของ Eisner เกี่ยวกับการบูรณาการมุมมองในการประเมินได้นำเสนอกรอบการวิเคราะห์ที่ครอบคลุมและสอดคล้องกับบริบทร่วมสมัย (Eisner, 2002) โดยเน้นการพิจารณาองค์ประกอบที่หลากหลายและความสัมพันธ์ระหว่างองค์ประกอบเหล่านั้น

การศึกษาพัฒนาการของการประเมินคุณค่างานศิลปะแสดงให้เห็นว่าเกณฑ์และวิธีการประเมินได้เปลี่ยนแปลงไปตามบริบททางสังคมและวัฒนธรรม (Smith, 2009) จากการเน้นทักษะทางเทคนิคและความสมจริงในยุคคลาสสิกสู่การให้ความสำคัญกับแนวคิดและผลกระทบทางสังคมในศิลปะร่วมสมัย การยึดติดกับเกณฑ์การประเมินแบบใดแบบหนึ่งจึงไม่เพียงพอต่อการทำความเข้าใจคุณค่าของงานศิลปะในปัจจุบัน (Danto, 1997)

การคิดทางศิลปะและการประเมินคุณค่างานศิลปะเป็นประเด็นที่มีความสำคัญอย่างยิ่งในวงการศิลปะและการศึกษา Eisner (2002) ได้นำเสนอแนวคิดที่มีอิทธิพลเกี่ยวกับ "การคิดทางศิลปะ" (Artistic Thinking) ในฐานะรูปแบบเฉพาะของการคิดที่เชื่อมโยงระหว่างการคิด การรับรู้ และการปฏิบัติอย่างไม่สามารถแยกออกจากกัน การคิดทางศิลปะไม่ใช่เพียงการคิดเกี่ยวกับศิลปะ แต่เป็นการคิดผ่านการใช้สื่อและวัสดุทางศิลปะในการสำรวจ ทดลอง และสื่อสารความคิด

ในมุมมองของ Eisner การประเมินคุณค่างานศิลปะจำเป็นต้องพิจารณาทั้งกระบวนการคิดและการแสดงออกทางศิลปะ ซึ่งแตกต่างจากการประเมินแบบดั้งเดิมที่มักเน้นเพียงผลลัพธ์สุดท้ายหรือความงามทางสุนทรียะ การประเมินควรพิจารณาองค์ประกอบหลายมิติที่มีความสัมพันธ์เชื่อมโยงกัน ดังนี้

1) มิติทางสุนทรียะ (Aesthetic Dimension)

การประเมินในมิติทางสุนทรียะเป็นพื้นฐานสำคัญของการวิเคราะห์งานศิลปะ Arnheim (1974) อธิบายว่าการรับรู้ทางสุนทรียะเป็นกระบวนการที่ซับซ้อน เกี่ยวข้องกับการจัดระเบียบข้อมูลทางการมองเห็นและการสร้างความหมาย ในการประเมินมิตินี้ จำเป็นต้องพิจารณาองค์ประกอบทางทัศนศิลป์อย่างละเอียด ทั้งในด้านดุลยภาพ จังหวะ และเอกภาพของผลงาน Zeki (1999) เสริมว่าการใช้สีในการสร้างบรรยากาศและอารมณ์มีผลต่อการรับรู้ทางสุนทรียะอย่างมีนัยสำคัญ นอกจากนี้ O'Toole (2011) ยังเน้นความสำคัญของการประเมินการจัดการพื้นที่ว่าง ระยะ และความลึกในงานศิลปะ

2) มิติทางแนวคิด (Conceptual Dimension)

Danto (1981) เสนอว่าศิลปะร่วมสมัยให้ความสำคัญกับแนวคิดและความหมายมากกว่าคุณสมบัติทางกายภาพ การประเมินในมิตินี้จึงต้องวิเคราะห์ความลึกซึ้งของแนวคิดที่ศิลปินนำเสนอ Kosuth (1969) เน้นย้ำความสำคัญของการวิเคราะห์ความซับซ้อนและความลุ่มลึกของแนวคิด ในขณะที่ Foster (1996) ให้ความสำคัญกับความสอดคล้องระหว่างแนวคิดและการแสดงออกทางศิลปะ การประเมินยังต้องพิจารณาความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรมในการนำเสนอมุมมองใหม่ ตลอดจนความหลากหลายของการตีความที่อาจเกิดขึ้นจากผลงาน

3) มิติทางสังคม (Social Dimension)

Bourriaud (2002) นำเสนอทฤษฎีสุนทรียศาสตร์เชิงสัมพันธ์ที่เน้นความสำคัญของปฏิสัมพันธ์ทางสังคมในศิลปะร่วมสมัย การประเมินในมิตินี้พิจารณาบทบาทและผลกระทบของงานศิลปะต่อสังคม Bishop (2012) อธิบายว่าการประเมินควรพิจารณาการสร้างความตระหนักและการเปลี่ยนแปลงในสังคม รวมถึงการมีส่วนร่วมของผู้ชม Deutsche (1996) เพิ่มเติมว่าความสามารถในการสร้างพื้นที่สำหรับการแลกเปลี่ยนและการสนทนาในสังคมเป็นองค์ประกอบสำคัญของศิลปะร่วมสมัย

4) มิติทางเทคนิค (Technical Dimension)

Paul (2015) ชี้ให้เห็นว่าความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีได้เปลี่ยนแปลงวิธีการสร้างและนำเสนองานศิลปะ การประเมินในมิตินี้จึงต้องพิจารณาทั้งความเชี่ยวชาญในการใช้สื่อและเทคนิค Shanken (2009) เน้นความสำคัญของการพัฒนาและประยุกต์ใช้เทคนิคใหม่ๆ ในการสร้างสรรค์ ในขณะที่ Manovich (2001) ให้ความสำคัญกับความเหมาะสมของสื่อกับแนวคิดและเป้าหมายของผลงาน นอกจากนี้ Rinehart และ Ippolito (2014) ยังเน้นย้ำความสำคัญของการพิจารณาความยั่งยืนในการอนุรักษ์ผลงาน โดยเฉพาะในยุคดิจิทัล

5) บริบทและการนำเสนอ (Context and Presentation)

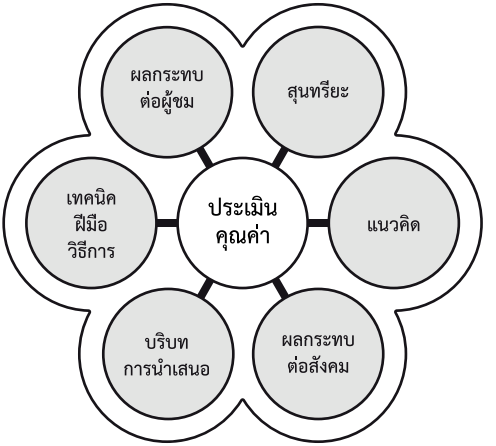
O'Doherty (1999) ชี้ให้เห็นความสำคัญของพื้นที่แสดงงานในการสร้างความหมายและประสบการณ์ให้กับผู้ชม การประเมินในมิตินี้พิจารณาความเหมาะสมของการจัดแสดงผลงาน ทั้งในด้านพื้นที่ การจัดวาง ความสัมพันธ์กับบริบททางประวัติศาสตร์ และการสื่อสารกับกลุ่มเป้าหมาย

6) ผลกระทบต่อผู้ชม (Impact on Audience)

Dewey (1934) เสนอแนวคิดเกี่ยวกับประสบการณ์ทางสุนทรียะที่เน้นความสำคัญของปฏิสัมพันธ์ระหว่างผลงานกับผู้ชม การประเมินในมิตินี้พิจารณาประสบการณ์ที่ผู้ชมได้รับจากผลงาน ทั้งในด้านการกระตุ้นประสาทสัมผัส การสร้างอารมณ์และความรู้สึก การกระตุ้นความคิด และการสร้างประสบการณ์ทางสุนทรียะ

ภาพ 2

มิติการประเมินคุณค่างานศิลปะ: การบูรณาการมุมมองตามแนวคิดของ Eisner



การบูรณาการมุมมองต่างๆ ในการประเมินคุณค่างานศิลปะสะท้อนให้เห็นถึงความซับซ้อนและพลวัตของศิลปะร่วมสมัย Smith (2009) เสนอว่าการประเมินที่มีประสิทธิภาพต้องสามารถปรับน้ำหนักความสำคัญของแต่ละมิติให้เหมาะสมกับลักษณะเฉพาะของผลงาน และเปิดกว้างต่อการตีความที่หลากหลาย Barrett (2000) เสริมว่าการประเมินควรเป็นกระบวนการที่ช่วยพัฒนาความเข้าใจและความซาบซึ้งในศิลปะ มากกว่าการเป็นเพียงการตัดสินคุณค่า

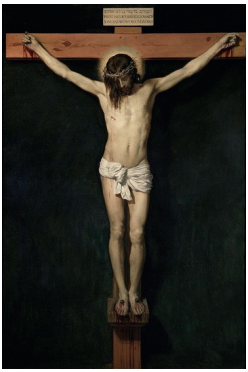
Shusterman (2000) สรุปว่าการประเมินคุณค่างานศิลปะในปัจจุบันจำเป็นต้องเป็นกระบวนการที่มีความยืดหยุ่นและครอบคลุม สามารถปรับเปลี่ยนให้เหมาะสมกับลักษณะเฉพาะของผลงานและบริบททางสังคมวัฒนธรรม การบูรณาการมุมมองต่างๆ ไม่เพียงช่วยให้เราเข้าใจงานศิลปะได้ลึกซึ้งขึ้น แต่ยังสะท้อนให้เห็นถึงพัฒนาการของการสร้างสรรค์และการประเมินคุณค่างานศิลปะในยุคปัจจุบัน

กรณีศึกษาที่แสดงให้เห็นความสำคัญของการบูรณาการมุมมองในการประเมินคุณค่างานศิลปะได้อย่างชัดเจน คือการเปรียบเทียบผลงานที่นำเสนอภาพ “การตรึงกางเขนพระเยซู” จากศิลปินต่างยุคสมัย เริ่มจากผลงาน “Christ Crucified” ของ Velázquez (1632) ที่แสดงถึงความงดงามตามแบบฉบับศิลปะยุคบาโรก เน้นความสมจริงและการใช้แสงเงาอย่างประณีต สะท้อนให้เห็นอิทธิพลของศาสนจักรคาทอลิกและรสนิยมของชนชั้นสูงในสเปนยุคนั้น

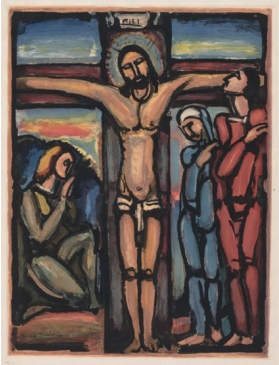
ในขณะที่ “The Crucifixion” โดย Georges Rouault (1936) นำเสนอภาพเดียวกันผ่านเทคนิค Aquatint ด้วยเส้นหยาบและรูปทรงบิดเบี้ยว สะท้อนอารมณ์รุนแรงและความทุกข์ทรมานอย่างตรงไปตรงมา สอดคล้องกับบริบทของสังคมที่กำลังเผชิญกับความโหดร้ายของสงครามโลก และเมื่อพิจารณา “ La Crucifixion” ของ Albert Gleizes (1927) เราจะเห็นการตีความใหม่ผ่านแนวทางคิวบิสม์ที่ใช้รูปทรงเรขาคณิตแตกแยกและประกอบใหม่ สะท้อนความพยายามในการแสวงหาความหมายใหม่ให้กับความเชื่อดั้งเดิมในโลกสมัยใหม่

ภาพ 3

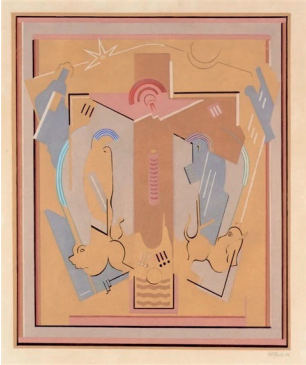
แสดงให้เห็นถึงการเปรียบเทียบผลงานที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับพระเยซูตรึงกางเขนในการแสดงออกทางศิลปะที่แตกต่างกัน: ก. “Christ Crucified” โดย Diego Velázquez (1632) แสดงความงดงามแบบบาโรก ข. “The Crucifixion” โดย Georges Rouault (1936) สะท้อนอารมณ์รุนแรงผ่านเทคนิค Aquatint และ ค. “Crucifixion” โดย Albert Gleizes (1927) นำเสนอแนวทางคิวบิสม์]



(ก)



(ข)



(ค)

หมายเหตุ. จาก ภาพ (ก) จาก “The Christ Crucified” โดย Museo Del Prado, 2024, https://www.museodelprado.es/en/the-collection/art-work/the-crucified-christ/3a15ac40-f7ec-45ff-acaa-32e0b6afcd05 ภาพ (ข) จาก “The Crucifixion” โดย The Cleveland Museum of Art, 2024, https://www.clevelandart.org/art/1947.156 ภาพ (ค) จาก “La Crucifixion” โดย Centrepompidou, 2024, https://www.centrepompidou.fr/en/ressources/oeuvre/cKxk7A9

การบูรณาการมิติต่าง ๆ เหล่านี้เข้าด้วยกันเป็นประเด็นสำคัญที่ Eisner เน้นย้ำ โดยสอดคล้องกับแนวคิดของ Smith (2009) ที่เสนอกรอบการประเมินแบบองค์รวม การศึกษาเปรียบเทียบผลงานทั้งสามชิ้นแสดงให้เห็นว่าการประเมินที่มีประสิทธิภาพต้องคำนึงถึงบริบททางประวัติศาสตร์ สังคม และพัฒนาการของแนวคิดทางศิลปะในแต่ละยุคสมัย รวมถึงความสามารถของศิลปะในการสื่อสารความหมายที่ลึกซึ้งผ่านรูปแบบที่แตกต่างกัน

สำหรับงานศิลปะบางประเภท เช่น Portrait Painting หรือ Scientific Illustration ทักษะในการสร้างภาพเหมือนจริงยังคงเป็นเกณฑ์สำคัญในการประเมิน แต่ O’Neill (2020) เสนอว่าการประเมินควรพิจารณาความสามารถในการถ่ายทอดบุคลิกหรือสาระสำคัญของสิ่งที่วาดร่วมด้วย ไม่ใช่เพียงความสมจริงของภาพเท่านั้น

แนวทางการบูรณาการของ Eisner มีความสำคัญอย่างยิ่งในบริบทของศิลปะร่วมสมัยที่มีความซับซ้อนและหลากหลายมากขึ้น Foster (2015) สนับสนุนว่าการบูรณาการมุมมองต่างๆ ในการประเมินจะช่วยให้เราเข้าใจและซาบซึ้งกับคุณค่าของงานศิลปะในมิติที่ลึกซึ้งขึ้น Groys (2008) เสริมว่าการประเมินที่ครอบคลุมจะนำไปสู่การพัฒนาการวิจารณ์และการศึกษาศิลปะที่มีความหมายและเป็นประโยชน์ต่อการพัฒนาวงการศิลปะโดยรวม

ด้วยเหตุนี้ การประเมินคุณค่างานศิลปะในปัจจุบันจึงต้องเป็นกระบวนการที่มีความยืดหยุ่นและครอบคลุม สามารถปรับเปลี่ยนให้เหมาะสมกับลักษณะเฉพาะของผลงานและบริบททางสังคมวัฒนธรรม การบูรณาการมุมมองต่าง ๆ ไม่เพียงช่วยให้เราเข้าใจงานศิลปะได้ลึกซึ้งขึ้น แต่ยังสะท้อนให้เห็นถึงความซับซ้อนและความหลากหลายของการสร้างสรรค์งานศิลปะในยุคปัจจุบัน

บทสรุป: การบูรณาการมุมมองเพื่อความเข้าใจที่ลึกซึ้ง

การศึกษาวิวัฒนาการของกระบวนการสร้างสรรค์และการประเมินคุณค่างานศิลปะสะท้อนให้เห็นความสัมพันธ์อันซับซ้อนระหว่างองค์ประกอบต่าง ๆ ทั้งในด้านประวัติศาสตร์ สุนทรียศาสตร์ สังคมวิทยา และเทคโนโลยี ดังที่ Danto (1997) ได้เสนอว่า เราได้เข้าสู่ยุค “หลังประวัติศาสตร์ศิลปะ” ที่ไม่มีเรื่องเล่าหลักหรือแนวทางเดียวในการสร้างและประเมินคุณค่างานศิลปะ การเปลี่ยนแปลงจากยุคคลาสสิกที่เน้นทักษะพิสัยและการเลียนแบบธรรมชาติมาสู่ยุคร่วมสมัยที่ให้ความสำคัญกับแนวคิด กระบวนการ และปฏิสัมพันธ์ทางสังคม แสดงให้เห็นถึงพลวัตของศิลปะที่มีความสัมพันธ์อย่างใกล้ชิดกับการเปลี่ยนแปลงทางสังคมและวัฒนธรรม

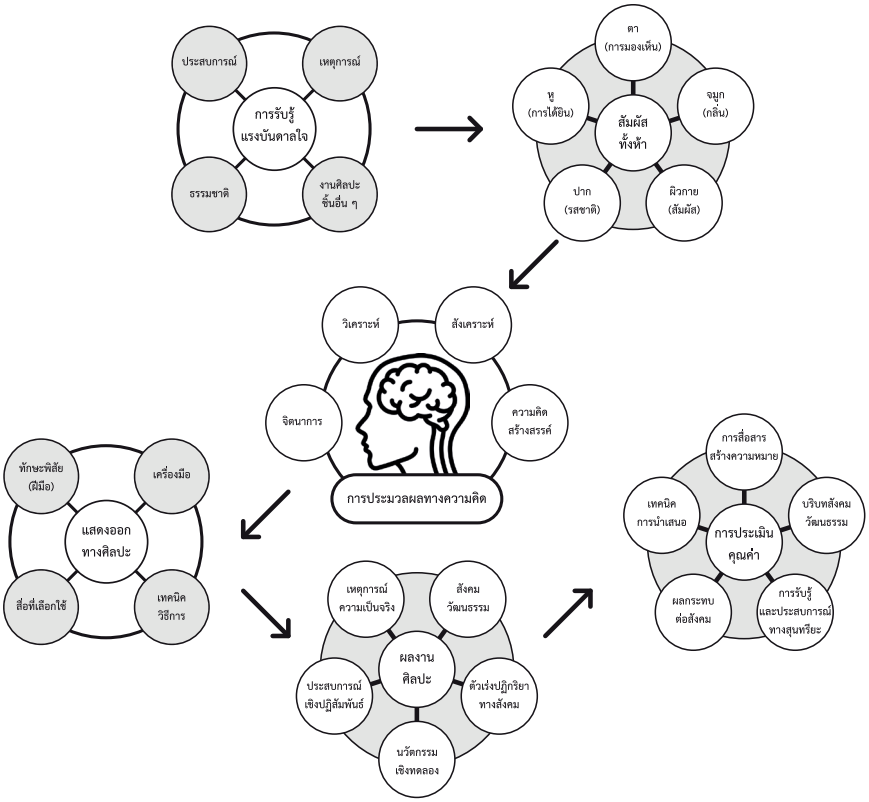
การทำความเข้าใจกระบวนการสร้างสรรค์งานศิลปะจำเป็นต้องพิจารณาทั้งมิติของการรับรู้แรงบันดาลใจ การสัมผัสผ่านประสาทสัมผัส การประมวลผลทางความคิด การแสดงออกทางศิลปะ และการสร้างผลงานศิลปะที่สมบูรณ์ Bourdieu (1993) ชี้ให้เห็นว่า การประเมินคุณค่างานศิลปะเป็นกระบวนการทางสังคมที่ซับซ้อน เกี่ยวข้องกับการต่อรองระหว่างผู้มีส่วนได้ส่วนเสียต่าง ๆ ในวงการศิลปะ ไม่ว่าจะเป็นศิลปิน นักวิจารณ์ ภัณฑารักษ์ นักสะสม และผู้ชม

การพัฒนาของเทคโนโลยีดิจิทัลยิ่งเพิ่มความซับซ้อนให้กับการประเมินคุณค่างานศิลปะ Manovich (2001) และ Paul (2015) ชี้ให้เห็นว่า ศิลปะดิจิทัลและศิลปะสื่อใหม่มีคุณสมบัติเฉพาะที่ท้าทายวิธีการประเมินแบบดั้งเดิม เช่น ความสามารถในการโต้ตอบ การเปลี่ยนแปลงได้ และการไม่มีต้นฉบับที่ตายตัว ส่งผลให้การประเมินคุณค่างานศิลปะในปัจจุบันจำเป็นต้องอาศัยมุมมองที่หลากหลายและยืดหยุ่น โดยพิจารณาทั้งมิติทางสุนทรียะ แนวคิด สังคม และเทคนิค

Smith (2009) เสนอกรอบการประเมินที่บูรณาการมิติต่าง ๆ เข้าด้วยกัน ในขณะที่ Shusterman (2000) เน้นการเชื่อมโยงประสบการณ์ทางศิลปะเข้ากับชีวิตประจำวันและการปฏิบัติทางสังคม การยอมรับความหลากหลายนี้ไม่ได้หมายถึงการละทิ้งเกณฑ์การประเมินทั้งหมด แต่เป็นการพัฒนากรอบการวิเคราะห์ที่ยืดหยุ่นและครอบคลุมมากขึ้น

ภาพ 4

วงจรการสร้างสรรค์และประเมินคุณค่างานศิลปะ: จากแรงบันดาลใจสู่การรับรู้



ความท้าทายสำหรับวงการศิลปะในอนาคตจึงไม่ใช่เพียงการพัฒนาเทคนิคหรือรูปแบบการแสดงออกใหม่ ๆ แต่รวมถึงการสร้างความเข้าใจและการยอมรับในความหลากหลายของการแสดงออกทางศิลปะ การพัฒนากรอบการประเมินที่ยืดหยุ่นและครอบคลุม ตลอดจนการสร้างพื้นที่สำหรับการสนทนาและแลกเปลี่ยนมุมมองระหว่างผู้สร้างและผู้ชมงานศิลปะ

โดยเฉพาะอย่างยิ่งในบริบทของศิลปะดิจิทัล การบูรณาการแนวทางการประเมินมีความสำคัญมากขึ้น เนื่องจากงานศิลปะดิจิทัลมีลักษณะเฉพาะที่แตกต่างจากงานศิลปะแบบดั้งเดิม เช่น การมีปฏิสัมพันธ์ (Interactivity) ความไม่คงที่ของรูปแบบ (Variability) และการไม่มีต้นฉบับที่จับต้องได้ (Immateriality) ทำให้เกณฑ์การประเมินแบบเดิมที่เน้นความงามทางกายภาพหรือทักษะฝีมือไม่เพียงพอ การประเมินงานศิลปะดิจิทัลจำเป็นต้องพิจารณาองค์ประกอบใหม่ๆ เช่น คุณภาพของการมีปฏิสัมพันธ์และประสบการณ์ผู้ใช้ (User Experience), ความสร้างสรรค์ในการใช้เทคโนโลยีและการผสมผสานสื่อ, ประสิทธิภาพในการสื่อสารแนวคิดผ่านรูปแบบดิจิทัล, ความยั่งยืนและการอนุรักษ์ผลงานในระยะยาว และ ผลกระทบทางสังคมและวัฒนธรรมในยุคดิจิทัล เป็นต้น

กระบวนการสร้างสรรค์งานศิลปะดิจิทัลเองก็ต้องการการบูรณาการความรู้และทักษะที่หลากหลาย ทั้งด้านศิลปะ เทคโนโลยี และการออกแบบประสบการณ์ การพัฒนากรอบการประเมินที่ยืดหยุ่นและครอบคลุมจึงไม่เพียงช่วยให้เราเข้าใจและประเมินคุณค่างานศิลปะดิจิทัลได้อย่างเหมาะสม แต่ยังสนับสนุนการพัฒนานวัตกรรมทางศิลปะที่ตอบสนองต่อการเปลี่ยนแปลงของเทคโนโลยีและสังคมดิจิทัล

ท้ายที่สุด การศึกษากระบวนการสร้างสรรค์และการประเมินคุณค่างานศิลปะไม่เพียงให้ความเข้าใจเกี่ยวกับพัฒนาการของศิลปะ แต่ยังสะท้อนให้เห็นถึงความสามารถของมนุษย์ในการสร้างสรรค์ ตีความ และให้คุณค่ากับสิ่งต่าง ๆ รอบตัว การตระหนักถึงความซับซ้อนของความสัมพันธ์ระหว่างศิลปะกับสังคมจะช่วยให้เราหลีกเลี่ยงการด่วนสรุปหรือการใช้เกณฑ์การประเมินที่คับแคบเกินไป และนำไปสู่การพัฒนาศักยภาพทางศิลปะและการสร้างสังคมที่เปิดกว้างต่อการแสดงออกทางความคิดและจินตนาการในรูปแบบต่าง ๆ อันจะนำไปสู่การพัฒนาคุณภาพชีวิตและสังคมโดยรวม

เอกสารอ้างอิง

ราชบัณฑิตยสถาน. (2556). *พจนานุกรม ฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2554.* กรุงเทพฯ: ราชบัณฑิตยสถาน.

Arnheim, R. (1974). *Art and visual perception: A psychology of the creative eye.* University of California Press.

Barrett, T. (2000). *Criticizing art: Understanding the contemporary* (2nd ed.). McGraw-Hill.

Baxandall, M. (1988). *Painting and experience in fifteenth century Italy* (2nd ed.). Oxford University Press.

Bishop, C. (2012). *Artificial hells: Participatory art and the politics of spectatorship.* Verso Books.

Bourdieu, P. (1993). *The field of cultural production: Essays on art and literature.* Columbia University Press.

Bourriaud, N. (2002). *Relational aesthetics* (S. Pleasance & F. Woods, Trans.). Les presses du réel. (Original work published 1998)

Bürger, P. (1984). *Theory of the avant-garde* (M. Shaw, Trans.). University of Minnesota Press.

Clark, T. J. (1984). *The painting of modern life: Paris in the art of Manet and his followers.* Princeton University Press.

Cooper, J. M. (Ed.). (1997). *Plato: Complete works.* Hackett Publishing.

Danto, A. C. (1981). *The transfiguration of the commonplace: A philosophy of art.* Harvard University Press.

Danto, A. C. (1997). *After the end of art: Contemporary art and the pale of history.* Princeton University Press.

Deutsche, R. (1996). *Evictions: Art and spatial politics.* MIT Press.

Dewey, J. (1934). *Art as experience.* Minton, Balch & Company.

Dickie, G. (1974). *Art and the aesthetic: An institutional analysis.* Cornell University Press.

Dissanayake, E. (1988). *What is art for?* University of Washington Press.

Dissanayake, E. (2015). *Art and intimacy: How the arts began.* University of Washington Press.

Dodwell, C. R. (1993). *The pictorial arts of the West, 800-1200.* Yale University Press.

Eisner, E. W. (2002). *The arts and the creation of mind.* Yale University Press.

Foster, H. (1994). *Return of the real: The avant-garde at the end of the century.* MIT Press.

Foster, H. (1996). *The return of the real: The avant-garde at the end of the century.* MIT Press.

Foster, H. (2015). *Bad new days: Art, criticism, emergency.* Verso Books.

Gombrich, E. H. (1995). *The story of art* (16th ed.). Phaidon Press.

Greenberg, C. (1961). *Art and culture: Critical essays.* Beacon Press.

Groys, B. (2008). *Art power.* MIT Press.

Hauser, A. (1999). *The social history of art* (4 vols.). Routledge.

Hegel, G. W. F. (1975). *Aesthetics: Lectures on fine art* (T. M. Knox, Trans.). Oxford University Press. (Original work published 1835)

Janson, H. W. (1995). *History of art* (5th ed.). Prentice Hall.

Kant, I. (1987). *Critique of judgment* (W. S. Pluhar, Trans.). Hackett Publishing. (Original work published 1790)

Kosuth, J. (1969). *Art after philosophy and after: Collected writings, 1966-1990.* MIT Press.

Krauss, R. (1981). *The originality of the avant-garde and other modernist myths.* MIT Press.

Kuenzli, R. E. (2006). *Dada.* Phaidon Press.

Lewis-Williams, D. (2002). *The mind in the cave: Consciousness and the origins of art.* Thames & Hudson.

Manovich, L. (2001). *The language of new media.* MIT Press.

Nakamoto, S. (2008). *Bitcoin: A peer-to-peer electronic cash system.* Bitcoin. https://bitcoin.org/bitcoin.pdf

O'Doherty, B. (1999). *Inside the white cube: The ideology of the gallery space* (Expanded ed.). University of California Press.

O'Neill, M. (2020). *The scientific art of the portrait.* Yale University Press.

O'Toole, M. (2011). *The language of displayed art* (2nd ed.). Routledge.

Paul, C. (2015). *Digital art* (3rd ed.). Thames & Hudson.

Rinehart, R., & Ippolito, J. (2014). *Re-collection: Art, new media, and social memory.* MIT Press.

Rewald, J. (1980). *The history of impressionism* (4th ed.). Museum of Modern Art.

Shanken, E. A. (2009). *Art and electronic media.* Phaidon Press.

Shusterman, R. (2000). *Pragmatist aesthetics: Living beauty, rethinking art* (2nd ed.). Rowman & Littlefield.

Smith, T. (2009). *What is contemporary art?* University of Chicago Press.

Vasari, G. (1998). *The lives of the artists* (J. C. Bondanella & P. Bondanella, Trans.). Oxford University Press. (Original work published 1550)

White, H. C., & White, C. A. (1965). *Canvases and careers: Institutional change in the French painting world.* John Wiley & Sons.

Williams, R. (1983). *Keywords: A vocabulary of culture and society* (Rev. ed.). Oxford University Press.

Wilson, C. (1990). *The Gothic cathedral: The architecture of the great church 1130-1530.* Thames & Hudson.

Wu, C. T. (2002). *Privatising culture: Corporate art intervention since the 1980s.* Verso Books.

Zeki, S. (1999). *Inner vision: An exploration of art and the brain.* Oxford University Press.

โครงสร้างองค์ประกอบศิลป์ในจิตรกรรมฝาผนังไทย

Structure of art composition in Thai murals

Received : 29 June 2024
Revised : 24 October 2024
Accepted : 19 November 2024

อานุภาพ จันทรัมพร [1]
Arnuphap Chantharamporn [1]

[1] ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. ประจำภาควิชาประยุกตศิลปศึกษา คณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร
อีเมล : chantharamporn_a@su.ac.th
[1] Assistant professor Dr., in Applied art department, Faculty of Decorative Arts, Silpakorn University,
E-mail : chantharamporn_a@su.ac.th

บทคัดย่อ

การอธิบายหลักองค์ประกอบศิลป์ในจิตรกรรมไทยประเพณี โดยเฉพาะวิธีการจัดวางโครงสร้างภาพ มักใช้กระบวนการวิธีในการอธิบายตามทฤษฎีการสร้างภาพและการประกอบกันของรูปทรงอย่างตะวันตก ซึ่งอาจให้ความเข้าใจได้ในระดับหนึ่ง หากแต่จิตรกรรมฝาผนังของไทยโบราณไม่ได้คำนึงถึงวิธีการสร้างองค์ประกอบศิลป์ตามหลักวิธีวิทยาแบบตะวันตก จึงเกิดปัญหาในรูปแบบหลายประเด็นที่หลักวิธีวิทยาอย่างตะวันตกไม่สามารถอธิบายได้ทั้งหมด เนื่องจากช่างไทยมีแนวคิดในการออกแบบ การวางโครงสร้างภาพ การลำดับการเล่าเรื่อง การสร้างความรู้สึก ความงาม ความพึงพอใจเฉพาะตัว จากความรู้การพัฒนาทักษะเชิงประสบการณ์ การกำหนดวิธีอธิบายโครงสร้างองค์ประกอบศิลป์ในจิตรกรรมฝาผนังไทยจึงไม่ได้ถูกอธิบายหรือรวบรวมไว้เป็นระบบที่ชัดเจน การอธิบายในแต่ละกลุ่มช่างต่างกันออกไปตามกรรมวิธีที่ต้องการอธิบายเป็นการเฉพาะ การถ่ายทอดความจำหรือการจดบันทึกเพื่อกล่าวถึงจิตกรรมฝาผนังอาจไม่เป็นแบบแผนหรือกฎเกณฑ์ที่เคร่งครัด เมื่อศึกษาจากการรวบรวมและเปรียบเทียบในหลายแห่งพบว่าการออกแบบจิตรกรรมของช่างไทยโบราณนั้นมีหลักนิยมหรือแนวทางอย่างนิยมอยู่หากเพียงแต่ว่าไม่ได้มีการบันทึกองค์ความรู้ด้านศิลปะการออกแบบอย่างเป็นลายลักษณ์อักษร แม้ว่าผลงานเป็นแบบอย่าง กระทำตามอย่างได้ เสมือนเป็นการบันทึกของครูช่าง แต่การทำตามอย่างเมื่อไม่ได้มีความเข้าใจอย่างละเอียดย่อมทำให้แบบอย่างเคลื่อนคลายออกไป สามารถพัฒนาหรือคลี่คลายเป็นแบบลักษณะเฉพาะตัวได้ด้วย มีความเป็นอิสระได้ในระดับหนึ่ง อย่างไรก็ตามการพยายามทำความเข้าใจว่าโครงสร้างองค์ประกอบศิลป์ในจิตรกรรมฝาผนังไทยมีแบบแผนหลักอย่างไร และแต่ละแบบแผนการสร้างองค์ประกอบศิลป์นั้นมีความเหมาะสมแก่การนำไปใช้อย่างไร ประกอบกับเป็นแนวทางเพื่อการพัฒนาหรือต่อยอดองค์ความรู้นี้ไปสู่การประยุกต์ใช้ในลักษณะอื่นได้ต่อไป จากแนวสมมติฐานการกำหนดโครงสร้างจิตรกรรมฝาผนังไทยมีแบบแผนตามอย่างครูช่างเป็นหลักวิธีที่นิยม จึงเลือกลุ่มตัวอย่างเฉพาะที่ศึกษาจากจิตรกรรมช่างหลวงหรือตามแบบอย่างช่างหลวงที่เป็นที่รู้จักและนิยมใช้อ้างอิงเพื่อการศึกษา โดยแยกองค์ประกอบศิลป์ตามส่วนต่างๆของฝาผนังโบสถ์หรือวิหาร จึงแสดงความสัมฤทธิ์ผลในภูมิปัญญาด้านการออกแบบ ทั้งการเล่าเรื่องราว การแสดงอารมณ์ความรู้สึก สุนทรียภาพ ความกลมกลืนและรสนิยมเฉพาะ

คำสำคัญ : โครงสร้าง, องค์ประกอบศิลป์, จิตรกรรมฝาผนังไทย

Abstract

Explaining the principles of artistic composition in traditional Thai painting, especially the method of structuring images, often uses explanations based on western theories of image creation and composition of shapes, which may provide some level of understanding. However, ancient Thai mural paintings did not take into account how to create artistic elements according to Western methodologies, thus causing problems in many issues that Western methodologies could not fully explain. Because Thai artisans have a unique design concept, image structure, storytelling sequence, creating a feeling of beauty and satisfaction from knowledge and developing experiential skills. Therefore, the method for explaining the structure of artistic composition in Thai murals has not been explained or compiled into a clear system. The explanation for each group is different according to the specific method that needs to be explained. Conveying memories or taking notes to refer to murals may not follow strict rules or conventions. From collecting and comparing in many areas, it was found that the painting designs of ancient Thai artisans had principles or popular guidelines. If only the knowledge of design art had not been recorded in writing. Even though the work is a model, it can be followed as if it were a recording of a craftsman. But following without understanding thoroughly will cause the example to drift away. It can be developed or resolved into a unique style with a certain degree of independence. Trying to understand what the main patterns are in the structure of artistic composition in Thai murals and how each pattern is appropriate for use. It is a guideline for developing or extending this knowledge and applying it in other ways. From this point of view, we focus on the structures that Thailand has a pattern following the example of Kru Chang as the main method for selecting specific sample streams studied from there, Chang Luang or following the example of the expert royal technicians who are commonly used as references for study. By separating the art elements into different parts of the walls of a church or

cathedral. Therefore, it shows the achievement in design wisdom. both telling stories Expressing emotions, feelings, aesthetics, harmony and specific tastes.

Keyword : structure, composition, Thai mural painting

บทนำ

แบบโครงสร้างภาพหรือองค์ประกอบศิลป์ในจิตรกรรมฝาผนังไทย มีทั้งหมดกี่แบบอย่าง หรือมีการกำหนดแบ่งกันอย่างไรให้เป็นที่แน่ชัดนั้นค่อนข้างยาก ไม่สามารถกำหนดได้ชัดเจนและตายตัวซึ่งเป็นปัญหามาโดยตลอด ในการพยายามทำความเข้าใจเกี่ยวกับการจัดวางโครงสร้างภาพและการสร้างหลักวิชาที่สามารถอธิบายเป็นกฎเกณฑ์ได้อย่างแน่ชัด ทั้งนี้ เพื่อการสร้างการเรียนรู้ การถ่ายทอด และการนำไปประยุกต์ใช้ให้ได้ผลอย่างมีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น หลักการวางโครงสร้างภาพในจิตรกรรรมฝาผนังไทยนั้น บูรพคณาจารย์ท่านได้อธิบายไว้บ้างหลากหลายแนวทางต่าง ๆ กัน ทั้งนี้เป็นเพราะการตีความ มุมมองและวิธีการสื่อสารเป็นเฉพาะตัว เฉพาะกลุ่มสกุลช่าง องค์ความรู้นี้จึงกระจัดกระจายหรืออธิบายเคลื่อนไปอย่างไม่เกิดระบบ ผู้เรียนรู้ศึกษาภาพองค์ประกอบศิลป์ในจิตรกรรมฝาผนังไม่สามารถแยกแยะได้อย่างชัดเจนและค่อนข้างสับสน อาจไม่สามารถอธิบายวิธีการสร้างองค์ประกอบของจิตรกรรมที่ประกอบกับการรักษาแบบแผนทางประเพณี การสื่อความหมาย การเล่าเรื่องได้อย่างชัดเจน จึงเป็นที่มาของการวิเคราะห์องค์ประกอบศิลป์ การวางรูปทรง การประกอบบกันของรูปทรง การสร้างกลุ่มภาพ การสื่อความหมาย เล่าเรื่องราว และที่สำคัญคือการสร้างความงามความกลมกลืนในพื้นที่ ทั้งหมดนี้เพื่อสามารถปริทัศน์จิตรกรรมฝาผนังไทยเพื่อการเข้าถึงชมภาพจิตรกรรมฝาผนังได้อย่างเข้าใจถ่องแท้ ในขณะเดียวกันการรับรู้และเกิดความเข้าใจในหลักการวางภาพองค์ประกอบศิลป์ของจิตรกรรมไทยจะเป็นแนวทางในการสร้างสรรค์จิตรกรรมไทยแนวประเพณี จิตรกรรมไทยแบบร่วมสมัย การเข้าถึงแก่นแท้ของการสร้างความหมายและแนวคิดเกี่ยวกับจิตรกรรมฝาผนังไทย สู่การพัฒนาความงามกลมกลืนลงตัว

จิตรกรรมฝาผนังไทยประเพณีเกิดขึ้นพร้อมกับความเป็นประยุกตศิลป์หรือมัณฑนศิลป์ โดยมิได้มีความมุ่งหมายโดยตรงในการสร้างสื่อสุนทรียภาพแสดงอารมณ์และความสมบูรณ์ในตัวเอง เป็นการสร้างสรรค์รูปแบบจิตรกรรมที่เข้าไปประกอบกับวัตถุหรือสถาปัตยกรรม เช่น ฝาผนัง ประตู หน้าต่าง โบสถ์วิหาร ในที่นี้ขอกล่าวเฉพาะหน้าที่ของจิตกรรมฝาผนังและลักษณะเฉพาะของ

ศิลปะไทยประเพณี ดังนั้น จิตรกรรมไทยประเพณีที่มีหน้าที่เฉพาะอื่น ๆ เช่น จิตรกรรมไทยประเพณีประกอบคัมภีร์หรือภาพพระบฏ จะมีลักษณะของการออกแบบวางโครงสร้างองค์ประกอบศิลป์ที่ต่างกันออกไปอีกเป็นเฉพาะ จิตรกรรมฝาผนังไทยประเพณีมีการจัดลำดับภาพ การเล่าเรื่องให้ต่อเนื่องและเหมาะสม (ปรีชา เถาทอง, 2548) ประกอบกับคติการจัดวางภาพในระดับชั้นของความสำคัญและฐานานุศักดิ์ ดังนั้น พื้นที่และข้อจำกัดต่าง ๆ ของสถาปัตยกรรมย่อมส่งผลให้การออกแบบจิตรกรรมฝาผนังไทยประเพณีมีโครงสร้างองค์ประกอบศิลป์ที่ปรับไปตามพื้นที่เฉพาะด้วย จิตรกรรมนั้นได้ถูกออกแบบตามพื้นที่ดังนั้นจึงไม่ใช่การคิดคำนึงพร้อมกันในการกำหนดการออกแบบจิตรกรรมไว้ตั้งแต่เริ่มแรก สถาปัตยกรรมที่ถูกออกแบบและสร้างไว้ล่วงหน้าแล้ว จิตรกรรมในพื้นที่อย่างเดียวกันจึงออกแบบได้หลายวิธี มีการกำหนดโครงสร้างภาพได้หลายอย่าง อย่างไรก็ตามการกำหนดแนวทางการออกแบบจิตรกรรมฝาผนังไทยประเพณีก็ไม่ใช่ว่าจะออกแบบเป็นส่วน ๆ ครูช่างสมัยโบราณท่านสะท้อนให้เห็นว่ามีวิธีการออกแบบที่มองภาพรวมของพื้นที่ทั้งหมดของจิตรกรรมฝาผนังภายในไม่เว้นแม้แต่บานประตูหน้าต่างว่าจะกำหนดการออกแบบอย่างไรให้ผสานกลมกลืนกันด้วย สิ่งเหล่านี้ก็เปรียบเสมือนการจัดวางโครงสร้างภาพจิตรกรรมฝาผนังที่ใหญ่ที่สุด โครงสร้างและการกำหนดองค์ประกอบศิลป์เหล่านี้เป็นกระบวนการอธิบายการสังเกตจากภาพจิตรกรรมฝาผนังตั้งแต่กลุ่มเล็ก ๆ ต่อเนื่องกับฉากองค์ประกอบขนาดใหญ่และการประกอบกับตำแหน่งสถาปัตยกรรมตามลักษณะของจิตรกรรมไทยประเพณีที่รูปทรงและมุมมองเป็นตามอย่างอุดมคติแสดงระยะหน้า-หลังหรือความลึกด้วยการทับซ้อนกันของรูปทรง จึงไม่ยึดถือเหตุผลการประกอบรูปทรงและการสร้างองค์ประกอบศิลป์ที่อ้างอิงตามหลักความเป็นจริงตามอย่างทฤษฎีศิลป์แบบตะวันตกซึ่งเกิดจากการสร้างการลวงตาให้เกิดความลึกด้วยน้ำหนักความเข้ม-อ่อนของวัตถุ โดยสามารถแบ่งกำหนดโครงสร้างองค์ประกอบศิลป์ในจิตรกรรมฝาผนังไทยได้ดังนี้

แบบวิธีในการใช้รูปทรงสานทับซ้อนในมิติระนาบเดียวกัน

อันเนื่องจากจิตรกรรมไทยประเพณี มีวิธีการเขียนภาพแบบอุดมคติใช้วิธีระบายสีเรียบ ๆ แบน ๆ รูปทรงไม่มีน้ำหนักแสงเงาและไม่แสดงความมีมิติของรูปทรงมาก เขียนด้วยวิธีตัดเส้นแสดงขอบเขตของรูปทรง การแสดงรูปทรงด้านหน้า-ด้านหลัง ที่ซ้อนกันใช้วิธีการเขียนภาพแบบบังกันเป็นส่วน ๆ จากกลวิธีการเขียนภาพเช่นนี้ การทับซ้อนของการมีมวลปริมาตรและมิติตามหลักความเป็นจริงจึงมิใช่ปัญหาในการถ่ายทอดรูปลักษณ์ทางอุดมคติ สามารถแสดงรูปทรงที่บังกันตามหลักความจริงออกมาให้เห็นตามความต้องการได้

การจัดการรูปทรงให้ซ้อนหรือสานกันเช่นนี้ไม่ได้สร้างความรู้สึกทางการเห็นที่ขัดแย้งกับความเป็นจริง ในทางตรงกันข้ามความเข้าใจของผู้ที่ได้มองเห็นภาพย่อมตระหนักได้ดีว่า เป็นกลวิธีการลวงตาในจิตรกรรมรูปแบบหนึ่งซึ่งมีลักษณะอันเป็นอุดมคติ (เนื้ออ่อน ขรัวทองเขียว, 2556) ลวดลายและรูปทรงย่อมประกอบกันด้วยการทับซ้อน บังกัน หรือสานกัน โดยไม่ต้องอาศัยทัศนียวิทยาตามหลักความจริง

ภาพ 1

จิตรกรรมฝาผนังวัดไชยทิศ กรุงเทพฯ ฉากพุทธประวัติตอนออกมหาภิเนษกรมณ์ (ออกผนวช)

วิธีการนี้เป็นการสร้างกลุ่มภาพหรือการจัดองค์ประกอบที่ใช้รูปทรงเคียงกันและแก้ไขปัญหาการซ้อนทับบังกันของรูปทรงด้วยการบังกันเพียงบางส่วน เป็นวิธีการแก้ไขปัญหาการแสดงภาพอย่างหนึ่งเพื่อให้รูปทรงที่ซ้อนบังกันแสดงออกมาสมบูรณ์ได้ทั้งหมด (สุรศักดิ์ เจริญวงศ์, 2533)

โครงสร้างภาพแบบสมมาตรหรือการสร้างจุดเด่นในกึ่งกลางภาพ

องค์ประกอบของการกำหนดให้มีการวางรูปทรงจุดเด่นตรงกลางเป็นประธานของภาพ ประกอบรูปทรงรองและองค์ประกอบภาพแบบอื่น ๆ ซ้าย - ขวา 2 ด้านอย่างสมมาตรกัน พบเห็นชัดเจนเป็นฉากเขียนภาพด้านหลังพระประธานในพระอุโบสถ เช่น ฉากไตรภูมิ ฉากภาพเจดีย์จุฬามณีหรือสวรรค์ชั้นดาวดึงส์ การเขียนภาพแสดงจักรวาล ศูนย์กลางของมณฑลหรือพื้นที่อาณาบริเวณแวดล้อมที่ศูนย์กลางมีความสำคัญหรือความศักดิ์สิทธิ์ที่สุด องค์ประกอบแบบแกนกลางหรือศูนย์กลางเป็นส่วนสำคัญอันศักดิ์สิทธิ์และแวดล้อมด้วยรูปทรงบริวารล้อมออกไปเป็นระยะหรือเป็นชั้น ๆ มีบริวารย่อยของแต่ละกลุ่มย่อยลงไปอีก เป็นที่ทราบกันโดยทั่วไปว่าเป็นคติจักรวาลวิทยาที่นำไปใช้สู่การออกแบบการวางผังสถาปัตยกรรมหลายแห่งโดยเฉพาะในพระพุทธศาสนาทั้งในนิกายมหายานและเถรวาท เพื่อการแสดงสภาวะสมมติให้สิ่งใดที่กำหนดเป็นศูนย์กลางความศักดิ์สิทธิ์ได้ เช่น เขาพระสุเมรุ องค์พระพุทธเจ้า ศูนย์กลางพระศรีมหาโพธิ์ รัตนบันลังก์ เป็นต้น (สน สีมาตรัง, 2556)

จากแนวความคิดเรื่องศูนย์กลางอันศักดิ์สิทธิ์และมณฑลนำมาสู่การออกแบบจิตรกรรมฝาผนังที่มีองค์ประกอบสมดุลทั้งสองด้าน เช่นฉากไตรภูมิที่ให้สอดคล้องกับการจัดวางพระพุทธรูปเป็นพระประธาน อันเนื่องด้วยมีองค์ประกอบที่สมมาตรทั้งสองด้าน มีการลดหลั่นกันของรูปทรงภูเขาสัตตบริพรรตและกลุ่มภาพอื่น ๆ อาจซ้ำกันทั้งสองข้าง เป็นองค์ประกอบที่เสริมความสง่างามของพระประธาน ให้ความรู้สึกตรึงรวมไว้ในศูนย์กลางอย่างมั่นคง สงบนิ่ง และมีพลัง (ฉัตรชัย อรรถปักษ์, 2548) ส่งเสริมให้เกิดความรู้สึกมีสมาธิและแทรกการพรรณนาความยิ่งใหญ่ของภูมิจักรวาลไว้ด้วย หากการวางโครงสร้างองค์ประกอบรูปทรงที่สมมาตรและสมดุลกันมากทั้งสองข้าง ครูช่างจิตรกรรมฝาผนังไทยท่านรู้ดีว่าแม้สร้างความสงบมั่นคงหรือให้ความรู้สึกส่งเสริมความศักดิ์สิทธิ์ได้อย่างดีแต่เมื่อพิจารณาภาพประกอบต่าง ๆ ในรายละเอียดจะทำให้เกิดความรู้สึกมีรูปทรงที่ซ้ำ ๆ จำเจน่าเบื่อ ดังนั้น ท่านจึงแก้ปัญหาด้วยการใส่ลูกเล่น ทำให้กลุ่มภาพใหญ่ ๆ ดูสมดุลแต่ในภาพรายละเอียดไม่เหมือนหันและซ้ำกันแตกต่างกันไปบ้าง หรือจัดกลุ่มย่อยอย่างไม่เป็นระเบียบบ้าง เมื่อพิจารณามองจะได้ไม่รู้สึกน่าเบื่อหน่าย

ภาพ 2

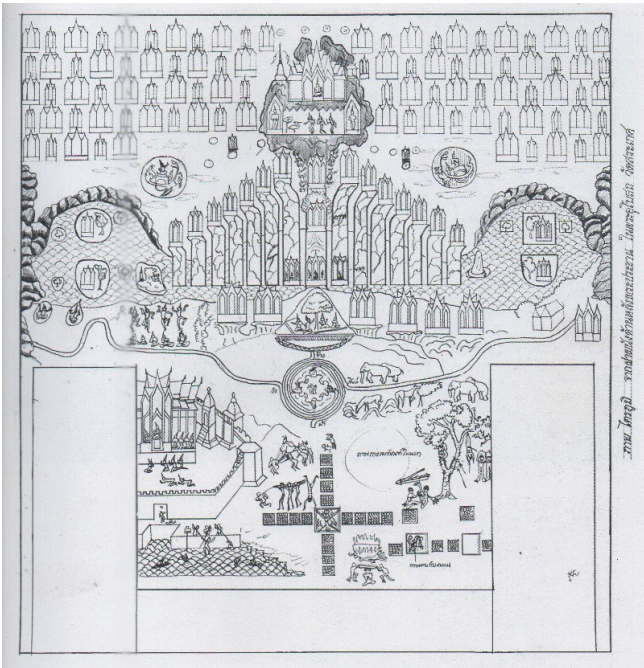
จิตรกรรมฝาผนัง ฉากไตรภูมิด้านหลังพระประธาน วัดสุวรรณาราม กรุงเทพฯ

ภาพ 3

จิตรกรรมฝาผนังฉากด้านหลังพระประธานวัดไชยทิศ ศิลปะรัตนโกสินทร์ตอนต้น โครงสร้างฉากด้านหลังแสดงความซับซ้อนของโครงสร้างทิศทางที่มีความต่อเนื่อง

ภาพ 4

ภาพร่างลายเส้นแสดงองค์ประกอบจิตรกรรมฝาผนังเรื่องไตรภูมิ ในพระอุโบสถวัดสระเกศ กรุงเทพฯ



หมายเหตุ. จาก “คติความเชื่อไตรภูมิและจักรวาลวิทยาในจิตรกรรมไทย” โดย สน สีมาตรัง, 2556, แปลนพริ้นติ้ง

โครงสร้างองค์ประกอบแบบเรียงซ้ำในแนวนอนและแนวตั้ง

ลักษณะขององค์ประกอบแบเรียงซ้ำสังเกตได้ง่ายและเป็นที่นิยมใช้เพื่อการสร้างการตกแต่งและเพื่อการประกอบเข้ากับผนังได้อย่างเป็นที่นิยมทุกยุคสมัย เป็นองค์ประกอบที่ทำให้การสร้างสรรค์รู้สึกมีระเบียบ มีกฎเกณฑ์ การเรียงซ้ำอาจเปรียบได้กับการกำหนดโครงสร้างลวดลายตกแต่งเป็นระเบียบแถว แต่ในกรณีการกำหนดการสร้างสรรค์ให้เป็นภาพที่มีความหมายคือการเรียงกันของรูปทรง เช่น ภาพของบุคคลวางเคียงกัน เป็นรูปแบบกฎของการซ้ำ สร้างความรู้สึกต่อเนื่องกันด้วยเส้นกรอบ เส้นสินเทาซิกแซกไปตามขอบเขตพื้นที่ในการสร้างภาพจิตรกรรม โครงสร้างองค์ประกอบเช่นนี้ในจิตรกรรมฝาผนังไทยมีความนิยมเขียนเรียงกันให้เป็นพื้นที่แถวแนวยาว เช่น ในบริเวณชั้นคอสอง โดยนิยมเขียนเป็นภาพอดีตพระพุทธเจ้า เส้นสินเทาคั่นเป็นเขตแถวเป็นลำดับชั้นหรือเป็นภาพเทพชุมนุม (สมชาติ มณีโชติ, 2529)

ภาพ 5

ภาพเทพชุมนุม นิยมเขียนเรียงแถวแนวนอน โดยสมมติให้เป็นอมนุษย์ในชั้นภูมิต่าง ๆ มาเฝ้าแหนบูชาพระพุทธเจ้า จิตรกรรมประดับชั้นคอสอง วัดดุสิดาราม กรุงเทพฯ

ลักษณะของโครงสร้างองค์ประกอบศิลป์แบบเรียงซ้ำลักษณะพิเศษอีกแห่งหนึ่งของสกุลช่างเพชรบุรี มีตัวอย่างให้เห็นที่พระอุโบสถวัดใหญ่สุวรรณาราม เป็นภาพเทพชุมนุมที่ละลานแบ่งเป็นแถวชั้น ๆ ทั้งเต็มทั้งผนัง และที่วัดเกาะ (บุญมี พิบูลย์สมบัติ, 2543) เป็นภาพเจดีย์ขนาดใหญ่ โครงสร้างภาพเป็นเส้นสินเทาแบ่งส่วนบรรจุภาพเจดีย์เป็นสัญลักษณ์แทนเรื่องสัตตมหาสถานและอัษฏมหาสถาน เป็นองค์ประกอบแบบเรียงซ้ำเช่นเดียวกันแต่แก้ไขปัญหาด้วยความแปลกต่างในรายละเอียดและการแทรกภาพเล่าเรื่องแตกต่างกันไว้ในโครงสร้างภาพใหญ่ อีกประการหนึ่ง รูปทรงในโครงสร้างองค์ประกอบภาพลักษณะเรียงซ้ำเช่นนี้ อาจไม่ได้เหมือนกันหรืออยู่ในประเภทรูปทรงอย่างเดียวกันทั้งหมดก็ได้

ภาพ 6

จิตรกรรมภาพเทพชุมนุมในผนังพระอุโบสถวัดใหญ่สุวรรณาราม ศิลปะอยุธยา สกุลช่างเพชรบุรี

ภาพ 7

โครงสร้างองค์ประกอบศิลป์แบบเรียงซ้ำ ลักษณะพิเศษแบ่งด้วยเส้นสินเทาเป็นรูปทรงเจดีย์ขนาดใหญ่ วัดเกาะ ศิลปะอยุธยา สกุลช่างเพชรบุรี

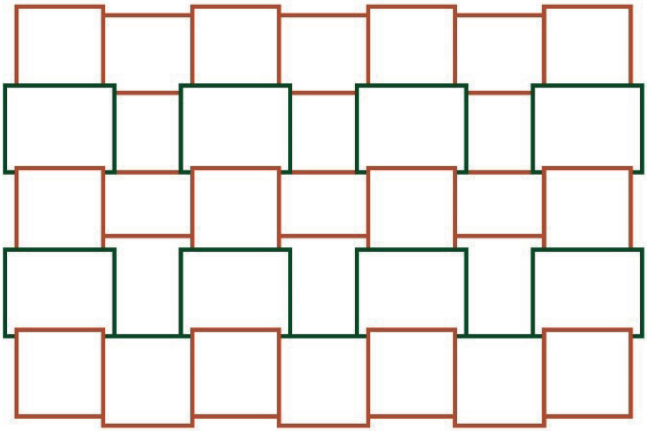
การกำหนดโครงสร้างองค์ประกอบศิลป์แบบเรียงซ้ำด้วยการสร้างขอบเขตรูปทรงเป็นจังหวะเช่นนี้คลี่คลายพัฒนาไปเป็นลักษณะอย่างสร้างสรรค์พิเศษอีกรูปแบบหนึ่งคือ จิตรกรรมฝาผนังแบบพระราชนิยม ศิลปะรัตนโกสินทร์สมัยรัชกาลที่ 3 มีลักษณะเป็นภาพเขียนสีกระบวนจีนในวัดไทย วิธีการวางโครงสร้างองค์ประกอบศิลป์แบบแบ่งช่องเพื่อการกำหนดเขียนภาพจิตรกรรมลงไปในช่องที่กำหนด เหมือนแผ่นภาพฉากแถวที่ซ้อนกันเป็นจังหวะ ในมิติและน้ำหนักของการเขียนภาพจิตรกรรมในกรอบนั้นอยู่ในระยะ ระนาบบรรยากาศเดียวกัน ฉะนั้นแล้วการลวงตาโดยการใช้เส้นและสีที่ไม่เหมือนจริงหรือตามหลักทัศนียวิทยาที่เป็นจริงย่อมทำให้สามารถพัฒนาคลี่คลายหลักโครงสร้างองค์ประกอบศิลป์ของภาพแบบเรียงซ้ำที่เป็นอย่างเฉพาะ (สุรชัย จงจิตงาม, 2567)

ภาพ 8

ตัวอย่างโครงสร้างองค์ประกอบศิลป์ของจิตรกรรมฝาผนังแบบเรียงซ้ำในกรอบภาพที่ทับซ้อนกัน ที่วัดราชโอรสาราม ศิลปะรัตนโกสินทร์ รัชกาลที่ 3 กรุงเทพฯ

ภาพ 9

การวิเคราะห์เพื่อให้เห็นความซับซ้อน ของการพัฒนาโครงสร้างองค์ประกอบศิลป์แบบเรียงซ้ำ จิตรกรรมฝาผนังแบบเรียงซ้ำในกรอบภาพที่ทับซ้อนกัน ที่วัดราชโอรสาราม ศิลปะรัตนโกสินทร์ รัชกาลที่ 3 กรุงเทพฯ



การกำหนดโครงสร้างองค์ประกอบศิลป์กลุ่มภาพด้วยความต่อเนื่องกันของทิศทาง

การประกอบรูปทรงลักษณะเช่นนี้อาจใช้หลักการจัดองค์ประกอบรูปทรงโดยการกำหนดการสร้างองค์ประกอบศิลป์ที่แบ่งโครงสร้าง อาศัยแนวทางการสร้างความต่อเนื่อง หรือวิธีการสร้างรูปทรงให้ต่อเนื่องกัน ภาพจิตรกรรมฝาผนังที่แสดงความเคลื่อนไหวต่อเนื่องเป็นภาพและฉากแสดงภาพที่สมบูรณ์มักปรากฏอยู่ในบริเวณผนังระหว่างช่องหน้าต่างเนื่องจากการสร้างลำดับการเล่าเรื่องและเป็นขอบเขตของพื้นที่ที่สามารถทำให้โครงสร้างองค์ประกอบศิลป์ของภาพแสดงเรื่องครบจบเนื้อหาได้ในภาพเดียว ฉากองค์ประกอบทิวทัศน์หรือสถาปัตยกรรมมักแสดงความต่อเนื่องกันด้วยทิศทางของเส้น (ชลูด นิ่มเสมอ, 2531) ซึ่งมักเป็นโครงสร้างเส้นแนวทแยง (ซิกแซก) ที่ชี้นำให้เกิดความต่อเนื่องในส่วนต่าง ๆ บน-ล่าง ล่าง-บน ซ้ายไปขวา ขวาไปซ้ายได้ทุกทิศทาง

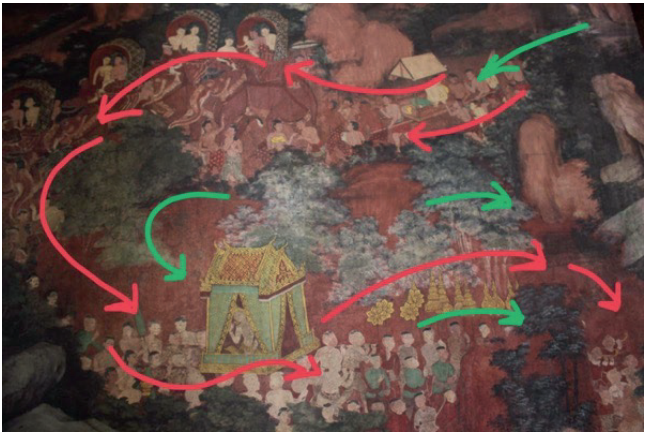
ครูช่างโบราณได้วางแนวทางในการจัดวางโครงสร้างองค์ประกอบศิลป์ของภาพให้เกิดความต่อเนื่องโดยกำหนดทิศทางและความเคลื่อนไหวของเส้นเป็นกลุ่มปริมาตร เช่น ฉากการเคลื่อนไหวเป็นขบวนต่อเนื่องกัน การใช้ท่าทางรับส่งต่อกัน หรือการวาดภาพแสดงช่องเปิดประตูหน้าต่างให้ที่ว่างในภาพต่อเนื่องกัน และอีกประการหนึ่งอาจใช้การเชื่อมกันด้วยเส้นเชิงนัยย เช่น ฉากแสดงท่าทางมองกัน ท่าทางชี้สื่อสารตอบรับกัน รูปทรงที่ล้อต่อเนื่องกันและผสมผสานกันหลายวิธีด้วยการสร้างความต่อเนื่องกันของทิศทางในภาพ (ชลูด นิ่มเสมอ, 2532) นอกจากโครงสร้างองค์ประกอบศิลป์ของรูปทรงจะคล้อยหรือล้อตามกันเพื่อการสร้างความกลืมกลืนหรือความต่อเนื่องของรูปทรงแล้ว ความต่อเนื่องในโครงสร้างเส้นรูปทรงหลักใหญ่ยังแสดงความรู้สึกเคลื่อนไหวได้ด้วย ดังนั้นครูช่างท่านจึงเลือกโครงสร้างและทิศทางตลอดจนความรู้สึกที่เคลื่อนไหวของความต่อเนื่องนั้นให้เหมาะสมกับเรื่องราวสอดคล้องกันด้วย

ภาพ 10

ภาพแสดงความต่อเนื่องอย่างนุ่มนวลของการเคลื่อนไหวขบวนเสด็จของพระนางสิริมหามายา จิตรกรรมฝาผนังพุทธประวัติ ในพระอุโบสถวัดสุวรรณาราม กรุงเทพฯ

ภาพ 11

ภาพวิเคราะห์องค์ประกอบศิลป์แสดงความต่อเนื่องอย่างนุ่มนวลของการเคลื่อนไหวขบวนเสด็จของพระนางสิริมหามายา จิตรกรรมฝาผนังพุทธประวัติ ในพระอุโบสถวัดสุวรรณาราม กรุงเทพฯ



ภาพ 12

โครงสร้างองค์ประกอบศิลป์ของภาพที่แสดงความรู้สึกมีพื้นที่ว่างและทิศทางเคลื่อนไหวต่อเนื่องกัน จิตรกรรมฝาผนังพุทธประวัติ ในพระอุโบสถวัดสุวรรณาราม กรุงเทพฯ

ภาพ 13

โครงสร้างองค์ประกอบศิลป์ที่แสดงความต่อเนื่องของทิศทาง รูปทรง การเคลื่อนไหว ผ่านวิธีการสร้างความรู้สึกด้วยเส้นเชิงนัยย จิตรกรรมวัดสุทัศน์เทพวราราม กรุงเทพฯ

ภาพ 14

โครงสร้างองค์ประกอบศิลป์ที่แสดงความต่อเนื่องของทิศทาง รูปทรง การเคลื่อนไหว ผ่านวิธีการสร้างความรู้สึกด้วยเส้นเชิงนัยย จิตรกรรมวัดสุทัศน์เทพวราราม กรุงเทพฯ

โครงสร้างองค์ประกอบศิลป์แบบอลวนปั่นป่วนทิศทางไม่แน่นอน

ฉากบรรยากาศเช่นนี้ปรากฏเป็นภาพตอนมารผจญชัดเจนนิยมกำหนดวาดไว้ผนังด้านหน้าพระประธานที่เรียกว่าผนังฝาหุ้มกลองหน้าเป็นตัวอย่างที่ชัดเจนที่สุดขององค์ประกอบศิลป์ในการแสดงทิศทางที่สับสนวุ่นวายปั่นป่วน แม้ว่าฉากภาพมารผจญมีจุดเด่นใจกลางของภาพเป็นภาพพระพุทธเจ้าและพระแม่ธรณีเป็นแกนประธานแต่โดยรวมเมื่อเรามองภาพในโครงสร้างหลักส่วนใหญ่เป็นการแสดงความสมดุลและตำแหน่งสัดส่วนของภาพที่สมมาตรกันทั้งสองข้าง ดังที่กล่าวมาแล้วว่าครูช่างท่านมีลูกเล่นในการเล่าเรื่องราวและสร้างองค์ประกอบศิลป์ของภาพที่ทำให้ดูไม่น่าเบื่อ ดังนั้นภาพเหล่ากองทัพพญามารที่ถูกน้ำท่วมจึงเขียนเป็นภาพทิศทางในการประกอบกับคลื่นที่เบียดเสียดทิศทางโกลาหล แสดงความเคลื่อนไหวที่ปั่นป่วนของภาพบุคคลอมนุษย์ต่าง ๆ อย่างแน่นขนัด อาจเปรียบได้กับการประกอบกันจนละลานเป็นกลุ่มก้อนสอดรับ หรือกอดรัดกัน หากแต่ทิศทางโดยรวมทางใดทางหนึ่งทิศทางเดียวนั้นค่อนข้างกำหนดได้ยาก อันเนื่องจากที่มาจากการแสดงภาวะคลื่นและความปั่นป่วนของน้ำท่วมใหญ่มีพลังเคลื่อนไหวในพื้นที่จำกัด

ภาพ 15

ภาพฉากมารผจญ จิตรกรรมฝาผนังภายในพระอุโบสถ วัดไชยทิศ กรุงเทพฯ

ภาพ 16

แสดงให้เห็นทิศทางโครงสร้างองค์ประกอบศิลป์ที่อลวนปั่นป่วนไม่แน่นอน

ภาพ 17

กลุ่มบุคคลที่แสดงทิศทางความเคลื่อนไหวอย่างชุลมุน จิตรกรรมฝาผนังพุทธประวัติ ในพระอุโบสถ วัดสุวรรณาราม กรุงเทพฯ

โครงสร้างองค์ประกอบศิลป์ในจิตรกรรมฝาผนังที่ประกอบกันอย่างอิสระ

ตัวอย่างที่ชัดเจนในการแสดงถึงโครงสร้างลักษณะที่มีการผสมผสานโดยการประกอบกันอย่างอิสระคือ ฉากนรก เนื่องจากฉากนรกนั้นช่างสามารถตีความได้อย่างอิสระและใช้จินตนาการเฉพาะตัวได้ การกำหนดโครงสร้างองค์ประกอบศิลป์ในการจัดวางรูปทรง สามารถกำหนดทิศทางรวมทั้งบรรยากาศในภาพได้อย่างอิสระและมักผสมผสานกันหลายวิธี อาทิ การวางรูปทรงเคียงกัน การสร้างทับซ้อนกันของรูปทรง การสร้างรูปทรงที่ประกอบกับรูปทรงเรขาคณิตอย่างเป็นระเบียบ (ภาพขุมนรก) สัดส่วนขนาดของวัตถุและตัวภาพสามารถสร้างรูปทรงที่เล็กหรือใหญ่ได้ตามอย่างนึกคิด

โครงสร้างองค์ประกอบศิลป์ที่อิสระมีความเหมะสมอยู่ในพื้นที่ที่ไม่จำเป็นต้องแสดงความต่อเนื่องหรือทิศทางหรือแสดงการเล่าเรื่องที่เป็นลำดับต่อมาจากภาพก่อนหน้า มักเขียนในส่วนด้านหลังพระประธานหรือส่วนด้านล่างของผนังภาพ หรือผนังส่วนมุมอาคาร

ภาพ 18

ฉากนรกในผนังด้านหลังพระประธาน วัดดุสิดาราม กรุงเทพฯ

ภาพ 19

การวิเคราะห์ให้เห็นการวางโครงสร้างองค์ประกอบศิลป์ที่เกิดการประกอบกันของรูปทรงอย่างอิสระ วัดดุสิดาราม กรุงเทพฯ

อภิปรายความงามในการกำหนดโครงสร้างภาพจิตรกรรมฝาผนังไทย

ในทัศนะของผู้เขียนได้ศึกษาและแยกเป็น 6 กลุ่มรูปแบบขององค์ประกอบศิลป์ใหญ่ ทำให้ง่ายต่อการปริทัศน์และทำความความเข้าใจความมุ่งหมายเพื่อศึกษาภาพจิตรกรรมฝาผนังไทยประเพณี ทั้งนี้โดยพื้นฐานการสร้างสรรค์ให้เกิดความงามนั้นจึงวิเคราะห์จำแนกได้ดังต่อไปนี้

1. ความงามเกิดจากระเบียบ (Orderliness) ตัวอย่าง เช่น ภาพอดีตพุทธเทพชุมนุม เป็นต้น

2. ความงามจากการประสานกันของกลุ่มรูปทรง (Interweaving and overlapping) ตัวอย่างฉากการซ้อนกันของกลุ่มคน มหาภิเนษกรมณ์ เป็นต้น

3. ความงามจากการกำหนดสมมาตรสมดุล (Symmetrical balance) เช่น ฉากไตรภูมิ มารผจญ เป็นต้น

4. ความงามจากการสร้างความต่อเนื่อง (Continuously) ทิศทาง เส้นเชิงนัย เคลื่อนไหวอ่อนหวาน เช่น ภาพเดินขบวน กิจกรรมในเมือง เป็นต้น

5. ความงามจากความเคลื่อนไหว (Movement) อลวน ปั่นป่วน รุนแรง ทั้งที่เป็นทิศทางเดียวและทิศทางสับสน เช่น การสู้รบ มารผจญ เป็นต้น

6. ความงามจากการประกอบกันผสมผสาน (Mix) กระจัดกระจายไร้ระเบียบ ใช้รูปทรงหลายชนิดผสมผสานกัน ทั้งเรขาคณิต ภาพบุคคล สัตว์ วัตถุ เช่น ฉากนรก เป็นต้น

บทสรุป

การแจกแจงโครงสร้างองค์ประกอบศิลป์ในจิตรกรรมฝาผนังไทยด้วยวิธีการวิเคราะห์แยกส่วน จากพื้นฐานทฤษฎีการประกอบกันของรูปทรง (กำจร สุนพงษ์ศรี, 2556) เพื่อการสร้างความงาม ความกลมกลืน ลงตัวหรือเพื่อการสร้างอารมณ์ความรู้สึกและการเล่าเรื่อราวได้อย่างมีลำดับสอดคล้องกับคติความเชื่อและเนื้อหาที่กำหนดเขียนขึ้น ทำให้ทราบได้ว่าการออกแบบจิตรกรรมฝาผนังของไทยนั้นมิใช่เป็นเพียงการกระทำตามอย่าง การมีกฎเกณฑ์มีแบบแผนทางประเพณี หรือรสนิยมในการสร้างของกลุ่มช่างเท่านั้น แต่ครูช่างโบราณยังต้องอาศัยภูมิปัญญาด้านการออกแบบ การแก้ไขปัญหาความต่อเนื่อง ความเหมาะสม การลำดับเรื่องราวเพื่อให้เกิดความสมบูรณ์ ในขณะเดียวกันก็ยังสะท้อนให้เห็นว่า การกำหนดโครงสร้างองค์ประกอบศิลป์ในภาพจิตรกรรมฝาผนังไทยนั้นนอกจากมีการกำหนดการวางแผนแบ่งส่วนช่องผนังแล้ว ในแต่ละส่วนผนังเองยังมีการกำหนดวางโครงสร้างองค์ประกอบศิลป์ที่ย่อยลงเป็นเฉพาะ หัวใจสำคัญของการศึกษาโครงสร้างภาพจิตรกรรมฝาผนังไทย การสร้างความสำนึกรับรู้หรือจดจำอย่างโดยรวมได้ในรูปแบบของการกำหนดองค์ประกอบศิลป์ของนักออกแบบ ในกรอบความคิดแบบประเพณีโบราณที่ช่างสมัยใหม่อาจได้ใช้เป็นแนวทางในการนำไปกำหนดการออกแบบตกแต่งจิตรกรรมฝาผนังภายในอาคาร ซึ่งเปรียบเทียบให้เห็นแล้วในความเหมาะสมการจัดองค์ประกอบศิลป์ในภาพให้สัมพันธ์กับการเล่าเรื่องราว และสะท้อนแนวความคิดที่ยังสมบูรณ์เหมาะสมกับอาคารและเรื่องเล่าทางศาสนา

การกำหนดแบบโครงสร้างองค์ประกอบศิลป์ในภาพจิตรกรรมไทยประเพณีนั้นอาจกำหนดได้แต่เป็นเพียงหลักโครงสร้างภาพใหญ่ ๆ ที่สำคัญมีความแตกต่างกันในเรื่องมุมมองการแสดงออก รสนิยม แตกต่างกันออกไปแต่ละสกุลช่างด้วย ดังนั้นแล้วจึงไม่ถือว่ามีจำนวนแบบที่แน่นอนตายตัว ขึ้นอยู่กับการวิเคราะห์ การศึกษาแบ่งประเภท การออกแบบ และการคิดสร้างสรรค์ต่อยอดที่ซับซ้อนมากขึ้น การวิเคราะห์แนวทางการศึกษาโครงสร้างภาพจิตรกรรมฝาผนังให้เห็นการกำหนดองค์ประกอบศิลป์ที่ชัดเจนขึ้นจะเป็นส่วนหนึ่งเพื่อการเข้าถึงศิลปะไทยได้อย่างแท้จริง

เอกสารอ้างอิง

กำจร สุนพงษ์ศรี. (2556). *สุนทรียศาสตร์ หลักปรัชญาศิลปะ ทฤษฎีทัศนศิลป์ ศิลปะวิจารณ์.* วี พริ้นท์ (1911)

เนื้ออ่อน ขรัวทองเขียว. (2556). *ความเข้าใจในจิตรกรรมไทยประเพณี.* สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ฉัตรชัย อรรถปักษ์. (2548). *องค์ประกอบศิลปะ.* วิทยพัฒน์

ชลูด นิ่มเสมอ. (2531). *องค์ประกอบของศิลปะ.* อมรินทร์ พริ้นติ้ง กรุ๊ฟ

ชลูด นิ่มเสมอ. (2532). *การเข้าถึงศิลปะในงานจิตรกรรมไทย.* อมรินทร์ พริ้นติ้ง กรุ๊ฟ

บุญมี พิบูลย์สมบัติ. (2543). *วัดเกาะ จังหวัดเพชรบุรี.* เพชรภูมิการพิมพ์

ปรีชา เถาทอง. (2548). *จิตรกรรมไทยวิจักษ์.* ม.ป.ท.

สน สีมาตรัง. (2556). *คติความเชื่อไตรภูมิและจักรวาลวิทยาในจิตรกรรมฝาผนังไทย.* แปลน พริ้นติ้ง

สมชาติ มณีโชติ. (2529). *จิตรกรรมไทย.* โอ เอส พริ้นติ้ง เฮาท์

สุรชัย จงจิตงาม. (2567). *จิตรกรรมฝาผนัง พุทธศตวรรษที่ 19-สมัยรัตนโกสินทร์ พุทธปรัชญา ที่มา ความหมาย.* มิวเซียม เพรส

สุรศักดิ์ เจริญวงศ์. (2533). *เอกสารการสอนชุดวิชา ศิลปะกับสังคมไทย.* มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช

DEC JOURNAL

กันยายน
-
ธันวาคม
2567

หลักเกณฑ์การจัดทำต้นฉบับบทความ เพื่อพิจารณาเผยแพร่ในวารสารวิชาการ DEC Journal คณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

วารสารวิชาการ DEC Journal คณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร เป็นวารสารเผยแพร่ในรูปแบบอิเล็กทรอนิกส์และตีพิมพ์เพื่อเผยแพร่ความก้าวหน้าผลงานวิชาการ บทความวิจัยและบทความวิชาการทางด้านศิลปะการออกแบบและสาขาวิชาที่เกี่ยวข้อง เช่น ออกแบบผลิตภัณฑ์ ออกแบบนิเทศศิลป์ ออกแบบภายใน เครื่องเคลือบดินเผา ออกแบบเครื่องแต่งกาย ประยุกต์ศิลปศึกษา ออกแบบเครื่องประดับ ศิลปะการออกแบบดิจิทัล ศิลปะการออกแบบหัตถศิลป์และหัตถกรรม ศิลปะการออกแบบเชิงวัฒนธรรม ศิลปศึกษา ทัศนศิลป์ ศิลปะการออกแบบบูรณาการข้ามศาสตร์ ให้แก่อาจารย์ นักศึกษา และนักวิชาการทั้งภายในและภายนอกสถาบัน โดยมีหลักเกณฑ์ในการนำผลงานของผู้สนใจส่งผลงานมาตีพิมพ์ในวารสารวิชาการ DEC Journal ต้องได้รับการตรวจสอบทางวิชาการจากผู้ทรงคุณวุฒิที่ตรงกับสาขาวิชา 3 คน ต่อ 1 บทความ เพื่อให้วารสารมีคุณภาพระดับมาตรฐานสากลที่ส่งเสริมงานวิชาการ มีประโยชน์และสามารถอ้างอิงได้ ผลงานที่ส่งมาต้องมีความน่าสนใจ มีประเด็นสำคัญของผู้เขียนที่ชัดเจนด้วยองค์ความรู้ที่ทันสมัย และต้องเป็นผลงานที่ไม่เคยเสนอหรือกำลังเสนอเพื่อตีพิมพ์ในวารสารวิชาการใดมาก่อน โดยวารสารวิชาการ DEC Journal รับต้นฉบับทั้งภาษาไทยและภาษาอังกฤษ

กำหนดออกปีละ 3 ฉบับ

ฉบับที่ 1 มกราคม - เมษายน

ฉบับที่ 2 พฤษภาคม - สิงหาคม

ฉบับที่ 3 กันยายน - ธันวาคม

1.ประเภทของบทความที่เผยแพร่

1.1 บทความวิชาการ (Academic Article) เป็นบทความที่ผู้เขียนได้เขียนด้วยการนำเสนอแนวคิด วิเคราะห์ วิจารณ์ บนพื้นฐานทางวิชาการผ่านการเรียบเรียงจากงานสร้างสรรค์ ผลงานศิลปะ ออกแบบและสาขาวิชาที่เกี่ยวข้อง ของตนเองหรือของผู้อื่น รวมถึงการวิเคราะห์ปรากฏการณ์การเปลี่ยนแปลง การพัฒนา ที่เกี่ยวข้องกับ ศิลปะ การออกแบบ และสาขาวิชาที่เกี่ยวข้อง ผู้เขียนสามารถใส่ภาพประกอบ ตาราง เพื่อส่งเสริมให้สร้างความเข้าใจให้กับผู้อ่านได้ง่ายและทำให้บทความมีความสมบูรณ์มากยิ่งขึ้น ด้วยการอ้างอิงอย่างเป็นระบบตามมาตรฐาน APA 7th Edition

ส่วนประกอบ : ชื่อเรื่อง ชื่อ-นามสกุลและสังกัดของผู้เขียน (ภาษาไทยและภาษาอังกฤษ) บทคัดย่อและคำสำคัญ (ภาษาไทยและภาษาอังกฤษ บทคัดย่อความยาว 250 - 300 คำ) บทนำ เนื้อหา (สามารถแบ่งเป็นหัวข้อตามที่ผู้เขียนต้องการนำเสนอ) บทสรุป และเอกสารอ้างอิงที่เป็นภาษาไทยและที่แปลเป็นภาษาอังกฤษ

1.2 บทความวิจัย (Research Article) เป็นบทความที่ผู้เขียนได้แสดงผลของการค้นคว้า มีวัตถุประสงค์ชัดเจน เพื่อความก้าวหน้าทางวิชาการทางด้านศิลปะ การออกแบบและสาขาวิชาที่เกี่ยวข้อง มีลักษณะเป็นการเขียนด้วยรูปแบบของหลักการวิจัยประกอบด้วย

ส่วนประกอบ : ผู้เขียนสามารถใส่ภาพประกอบ ตาราง เพื่อส่งเสริมให้สร้างความเข้าใจให้กับผู้อ่านได้ง่ายและทำให้บทความมีความสมบูรณ์มากยิ่งขึ้น ด้วยการอ้างอิงอย่างเป็นระบบตามมาตรฐาน APA 7th Edition ชื่อเรื่อง ชื่อ-นามสกุลและสังกัดของผู้เขียน (ภาษาไทยและภาษาอังกฤษ) บทคัดย่อและคำสำคัญ (ภาษาไทยและภาษาอังกฤษ) บทคัดย่อความยาว 250-300 คำ) บทนำ วัตถุประสงค์การวิจัย เครื่องมือวิจัยและวิธีดำเนินการวิจัย ผลการวิจัย การวิเคราะห์ข้อมูล สรุปและอภิปรายผล และเอกสารอ้างอิง ที่เป็นภาษาไทยและที่แปลเป็นภาษาอังกฤษ

2. การจัดเตรียมต้นฉบับ

2.1 บทความภาษาไทยและภาษาอังกฤษให้ใช้ตัวอักษร TH Sarabun New ขนาดตัวอักษร 14 pt เมื่อรวมภาพประกอบและตาราง ไม่เกิน 15 หน้าในการจัดเตรียมบทความ

2.2 ใส่เลขหน้ากำกับทุกหน้าที่ด้านล่าง กึ่งกลางของหน้ากระดาษ A4

2.3 ชื่อเรื่องของบทความ ไม่ควรเกิน 100 ตัวอักษร รวมเว้นวรรค ให้ใช้ตัวอักษร TH Sarabun NEW ขนาดตัวอักษร 18 pt ตัวหนา

2.4 ชื่อผู้เขียนบทความ อยู่ลำดับลงมาจากชื่อเรื่อง หากมีผู้เขียนบทความหลายคนที่สังกัดต่างหน่วยงานกันให้ใช้ตัวอักษรอารบิคตัวเล็กกำกับเหนือตัวอักษรสุดท้ายของนามสกุลแต่ละคนใส่เครื่องหมายจุลภาค (, comma) ถัดจากตัวอักษรอารบิค ตามด้วยเครื่องหมายดอกจัน (asterisk) สำหรับรายละเอียดสถานะของผู้เขียนบทความ ให้ใช้ตัวอักษร TH Sarabun NEW ขนาดตัวอักษร 14

2.5 ที่อยู่ผู้เขียนบทความ อยู่ลำดับลงมาจากชื่อผู้เขียนบทความ ให้เขียนเรียงลำดับตามตัวอักษรอารบิคที่กำกับไว้ในส่วนของชื่อผู้เขียนบทความ ให้ใช้ตัวอักษร TH Sarabun NEW ขนาดตัวอักษร 12

2.6 อีเมลผู้เขียนบทความ อยู่ลำดับลงมาของที่อยู่ผู้เขียนบทความ ให้ใส่อีเมล์ของผู้เขียนบทความที่สามารถติดต่อได้ในระหว่างดำเนินการ ให้ใช้ตัวอักษร TH Sarabun NEW ขนาดตัวอักษร 12

2.7 บทคัดย่อ (abstract) หรือ บทสรุป (summary) ให้มีเพียงย่อหน้าเดียวโดยไม่ใช่หัวข้อย่อยในบทคัดย่อ ระบุความยาวไม่ควรเกิน 250-300 คำ หากเป็นบทคัดย่อภาษาไทย ต้องมีบทคัดย่อทั้งภาษาไทยและภาษาอังกฤษ ผู้เขียนบทความควรกำหนดคำสำคัญ (keywords) ของเรื่อง แต่ไม่ควรเกิน 5 คำ ขนาดตัวอักษร 14

2.8 องค์ประกอบของบทความ

2.8.1 บทความวิชาการ ประกอบด้วย

1. ส่วนนำ

- ชื่อเรื่อง
- ชื่อผู้เขียนบทความ
  (ระบุผู้เขียนบทความสำหรับติดต่อ)
- ที่อยู่ผู้เขียนบทความ/สังกัด
  (คณะ มหาวิทยาลัย จังหวัดและอีเมลผู้เขียนบทความ)

2. บทคัดย่อ บทคัดย่อต้องระบุถึงความสำคัญของเรื่องประเด็นสำคัญของบทความบทสรุป ความยาว 250-300 คำ

3. เนื้อหา

- บทนำ (introduction)
- เนื้อหาในแต่ละประเด็น

- ส่วนสรุปประเด็น (conclusion)
  เพื่อแสดงสิ่งสำคัญของประเด็นในแต่ละหัวข้อโดยเรียบเรียงอย่างต่อเนื่อง นำไปสู่ความคิดเห็นของผู้เขียนในประเด็นของเนื้อหาบทความ

2.8.2 บทความวิจัย ประกอบด้วย

1. หน้าชื่อเรื่อง

- ชื่อเรื่อง
- ชื่อผู้เขียนบทความ (ระบุผู้เขียนบทความสำหรับติดต่อ)
- สังกัด (คณะ มหาวิทยาลัย จังหวัด) และอีเมลผู้เขียนบทความ

2. บทคัดย่อ

- บทคัดย่อต้องระบุถึงความสำคัญของเรื่อง วัตถุประสงค์ วิธีการศึกษา ผลการศึกษา และบทสรุป ความยาว 250-300 คำ

3. เนื้อหาบทความ

- บทนำ (ความสำคัญของที่มา ปัญหาของงานวิจัย วัตถุประสงค์การวิจัย)
- วัสดุอุปกรณ์และวิธีการ
- ผลการศึกษา
- อภิปรายผลการศึกษา
- สรุปผลการศึกษา
- กิตติกรรมประกาศ (ถ้ามี)

ขั้นตอนการพิจารณาจากผู้ประเมินพิจารณาบทความ

1. การตอบรับหรือปฏิเสธบทความ

กองบรรณาธิการพิจาณาบทความเมื่อได้รับบทความจากผู้เขียน แล้วแจ้งผลการพิจาณาตอบรับหรือปฏิเสธบทความให้ผู้ส่งบทความทราบภายใน 15 วัน หากบทความมีรูปแบบหรือองค์ประกอบไม่ตรงตามหลักเกณฑ์การจัดทำต้นฉบับบทความที่วารสารกำหนด ฝ่ายประสานงานจะติดต่อกับผู้ส่งบทความเพื่อให้ปรับปรุงแก้ไขภายใน 15 วัน

2. การประเมินบทความ

ฝ่ายประสานงานนำต้นฉบับบทความที่ผ่านการพิจารณาจากกองบรรณาธิการแล้ว นำเสนอให้ผู้ประเมินพิจารณาบทความ (peer reviewer) จำนวน 3 ท่าน โดยกองบรรณาธิการเป็นผู้เลือกจากผู้เชี่ยวชาญหรือเกี่ยวข้องกับสาขาวิชาที่สอดคล้องกับบทความ ให้เป็นผู้พิจารณาเผยแพร่บทความตามเกณฑ์ประเมินบทความที่วารสารกำหนด โดยเก็บข้อมูลทั้งหมดเป็นความลับและไม่เปิดเผย ชื่อ-นามสกุล รวมถึงหน่วยงานที่สังกัดทั้งของผู้เขียนและผู้ประเมินบทความ (double-blinded) จนกว่าต้นฉบับบทความจะได้รับการเผยแพร่ ใช้เวลาพิจารณาแต่ละบทความประมาณ 1 เดือน

3. ผลการประเมินบทความ

บทความที่ผ่านการประเมิน คือ บทความที่ได้รับผลการประเมินจากผู้ทรงคุณวุฒิในระดับ ดี ดีมาก ดีเด่น ทั้งนี้ ผลการพิจารณาของผู้ประเมินบทความถือเป็นสิ้นสุด โดยไม่มีการทบทวนบทความที่ไม่ผ่านการประเมินหรือทบทวนระดับผลการประเมินอีกครั้ง หรือเปลี่ยนแปลงผู้ประเมินบทความใหม่ในทุกกรณี

4. การแจ้งผลการประเมินบทความ

กองบรรณาธิการวารสารจะส่งผลการประเมินให้ผู้ส่งบทความได้ทราบภายใน 7 วัน นับตั้งแต่ได้รับผลการประเมินจากผู้ประเมินท่านสุดท้าย หากมีข้อเสนอแนะหรือข้อแก้ไขปรับปรุงจากผู้ประเมิน ให้ผู้ส่งบทความปรับแก้ไขภายใน 15 วัน แล้วส่งกลับมายังกองบรรณาธิการ นับตั้งแต่วันที่ได้รับทราบผลการพิจาณาจากกองบรรณาธิการ หากผู้ส่งบทความไม่เห็นด้วยกับข้อเสนอแนะหรือข้อแก้ไขปรับปรุงของผู้ประเมิน ให้ทำหนังสือเป็นลายลักษณ์อักษรชี้แจงรายละเอียดให้กองบรรณาธิการพิจารณา

5. การตอบรับการเผยแพร่บทความ

บทความที่ผ่านการแก้ไขตามข้อเสนอแนะของผู้ประเมิน จะได้รับการพิจารณาอีกครั้งจากกองบรรณาธิการ แต่เป็นในรายละเอียดของรูปแบบบทความ การใช้ภาษา และการพิสูจน์อักษร โดยพิจารณาจากความง่ายต่อการอ่านบทความ จากนั้นกองบรรณาธิการจะแจ้งข้อเสนอให้ผู้ส่งบทความแก้ไขปรับปรุง เมื่อแก้ไขปรับปรุงเสร็จสมบูรณ์แล้ว ให้ถือวันที่บรรณาธิการให้ความเห็นชอบแก้ไขบทความครั้งสุดท้ายเป็นวันแก้ไขบทความ และให้ถือวันที่บรรณาธิการมีหนังสือเป็นลายลักษณ์อักษรแจ้งการเผยแพร่บทความเป็นวันตอบรับการตีพิมพ์บทความ

6. การเผยแพร่บทความ

บทความที่ได้รับหนังสือตอบรับการเผยแพร่จากบรรณาธิการวารสารแล้ว จะได้รับการเผยแพร่ผ่านระบบวารสารวิชาการ DEC Journal ออนไลน์ (ThaiJO) ภายใน 30 วัน นับแต่วันออกหนังสือตอบรับการเผยแพร่ โดยที่การเผยแพร่ได้เรียงลำดับก่อนหลังตามวันที่บรรณาธิการวารสารมีหนังสือแจ้งการตีพิมพ์ให้ผู้ส่งบทความทราบ ตามลำดับอย่างเคร่งครัดโดยไม่มีการเปลี่ยนแปลงหรือทบทวนไม่ว่ากรณีใด

จริยธรรมการตีพิมพ์

จริยธรรมการตีพิมพ์บทความในวารสารวิชาการ DEC Journal คณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

วารสารวิชาการ DEC Journal คณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร เป็นเสมือนพื้นที่กลางในการนำเสนองานวิชาการด้านศิลปะ การออกแบบ และสาขาที่เกี่ยวข้อง จากการสร้างสรรค์ การวิจัย การเขียนงานวิชาการ ให้กับนักวิชาการ นักออกแบบ ศิลปิน อาจารย์ นิสิต นักศึกษา รวมทั้งบุคคลทั่วไปที่สนใจในงานวิชาการ เพื่อเผยแพร่ผลงานวิชาการให้อยู่ในหลักเกณฑ์ยึดถือความถูกต้อง คุณภาพของผลงาน ความโปร่งใส และปฏิบัติตามจริยธรรมอย่างเคร่งครัด โดยยึดแนวหลักการ

กองบรรณาธิการวารสารจึงได้กำหนดแนวทางปฏิบัติของบทบาทหน้าที่สำหรับบุคคล 3 กลุ่มให้อยู่ในหลักเกณฑ์การเผยแพร่วารสาร ได้แก่ ผู้เขียนบทความ (Author) บรรณาธิการวารสาร (Editor) และผู้ประเมินบทความ (Peer-Reviewer) ให้ทำความเข้าใจและนำปฏิบัติตาม ดังนี้

บทบาทและหน้าที่ของผู้เขียนบทความ

1. ผู้เขียนบทความต้องรับรองว่าผลงานที่เผยแพร่ไม่เคยตีพิมพ์เผยแพร่ที่ใดมาก่อนและเป็นผลงานใหม่

2. ผู้เขียนบทความต้องศึกษารูปแบบการเขียนบทความตามเกณฑ์ของวารสารกำหนดให้ถูกต้องตามองค์ประกอบ

3. ผู้เขียนบทความต้องเขียนและนำส่งผลงานตนเองทั้งหมด หากในผลงานมีการกล่าวถึงผลงานเขียนของผู้อื่น ต้องมีการอ้างอิงอย่างถูกต้อง และต้องมีการระบุให้ชัดเจนไว้ในเอกสารอ้างอิง ภายในบทความและเอกสารอ้างอิงท้ายบทความ

4. ผู้เขียนบทความต้องเขียนข้อเท็จจริงจากการทำวิจัยหรือการค้นคว้าทางวิชาการ การสร้างสรรค์ ด้วยความซื่อสัตย์ทางวิชาการ ไม่คำนึงถึงผลประโยชน์ทางวิชาการจนมองข้ามหรือละเมิดสิทธิส่วนบุคคล หรือสิทธิมนุษยชน

5. ผู้เขียนบทความต้องไม่คัดลอกข้อความจากผลงานเดิมของตนเอง ในเรื่องเดียวกัน ไปเผยแพร่ในวารสารวิชาการมากกว่าหนึ่งฉบับ โดยไม่อ้างอิงผลงานเดิมตามหลักวิชาการในลักษณะที่สร้างความเข้าใจว่าผลงานนั้นเป็นผลงานใหม่

6. ผู้เขียนบทความต้องระบุแหล่งทุนสนับสนุนในการทำวิจัย

7. ผู้เขียนบทความที่มีมากกว่า 1 คน ต้องมีบทบาทหน้าที่ในการวิจัยค้นคว้าและเขียนบทความด้วยกันจริง

8. ผู้เขียนบทความต้องชี้แจงผลประโยชน์ทับซ้อนที่มีอยู่ในบทความให้กองบรรณาธิการทราบ ตั้งแต่เริ่มส่งบทความ

9. ผู้เขียนบทความต้องยื่นหลักฐานแสดงการอนุญาตจากคณะกรรมการจริยธรรมการวิจัยของสถาบัน ที่ดำเนินการ หากบทความมีการใช้ข้อมูลจากการทำวิจัยในคนหรือสัตว์

10. ผู้เขียนบทความต้องไม่ละเมิดกระบวนการพิจารณาบทความ การประเมินบทความ และการดำเนินงานของวารสารไม่ว่าในช่องทางใด

11. บทความที่ไม่ผ่านการพิจารณาจากผู้ประเมินให้ ไม่สามารถนำมาประเมินใหม่หรือนำมาเสนอใหม่ได้อีกครั้ง

บทบาทและหน้าที่ของบรรณาธิการ

1. บรรณาธิการมีหน้าที่พิจารณากลั่นกรองคุณภาพของบทความเพื่อเผยแพร่ในวารสารที่รับผิดชอบ

2. บรรณาธิการมีหน้าที่ดำเนินการเผยแพร่บทความในวารสารตามรูปแบบ องค์ประกอบ และหลักเกณฑ์ที่วารสารกำหนด

3. บรรณาธิการต้องปกปิดข้อมูลของผู้เขียนบทความและผู้ประเมินบทความ ในช่วงระยะเวลาของการประเมินบทความ

4. บรรณาธิการต้องไม่นำบทความที่เคยตีพิมพ์มาแล้ว มาเผยแพร่ซ้ำ

5. บรรณาธิการต้องจัดลำดับการเผยแพร่บทความให้เป็นไปตามเกณฑ์ที่กำหนดอย่างเคร่งครัด

6. บรรณาธิการต้องไม่นำบทความของตน มาเผยแพร่ในวารสารที่รับผิดชอบขณะเป็นบรรณาธิการ

7. บรรณาธิการต้องไม่มีประโยชน์ทับซ้อนกับผู้เขียนบทความ ผู้ประเมิน และผู้บริหาร

8. บรรณาธิการต้องกำกับไม่ให้เกิดการละเมิดสิทธิ แทรกแซงกระบวนการพิจารณา การประเมินบทความ และการดำเนินงานของวารสาร

บทบาทและหน้าที่ของผู้ประเมินบทความ

1. ผู้ประเมินบทความต้องไม่เปิดเผยข้อมูลและรักษาความลับของบทความ

2. ผู้ประเมินบทความต้องแจ้งให้บรรณาธิการวารสารทราบและปฏิเสธการประเมินบทความ หากพบว่ามีผลประโยชน์ทับซ้อนกับผู้เขียนบทความที่ตนเป็นผู้ประเมิน

3. ผู้ประเมินบทความควรประเมินบทความที่ตรงกับสาขาวิชาที่ตนเชี่ยวชาญ พิจารณาหลักการ แนวคิด เนื้อหา รวมทั้งคุณภาพของการวิเคราะห์และความเข้มข้นของผลงานตามหลักวิชาการ

4. ผู้ประเมินบทความต้องประเมินตามการวิชาการ ปราศจากอคติ ประเมินตามข้อเท็จจริงตามหลักการวิชาการ ไม่ใช้ความเห็นส่วนตนที่ไม่มีข้อมูลมารองรับเพียงพอ

5. ผู้ประเมินบทความต้องประเมินและให้ข้อคิดเห็น วิจารณ์เชิงวิชาการที่เป็นประโยชน์ต่อผู้เขียนในเชิงรายละเอียดเพื่อปรับปรุงแก้ไข โดยให้ความสำคัญต่อความก้าวหน้าทางการสร้างความรู้ทางวิชาการ

6. ผู้ประเมินบทความต้องระบุ แสดงให้เห็นผลงานวิชาการที่สำคัญต่อบทความที่ประเมิน แต่ผู้เขียนบทความไม่ได้กล่าวถึง หากมีส่วนใดส่วนหนึ่งหรือทั้งหมดของบทความที่เหมือนหรือมีความซ้ำซ้อนกับผลงานชิ้นอื่นที่เคยมีผู้ศึกษาไว้ก่อนแล้ว ต้องแจ้งให้บรรณาธิการรับทราบ

7. ผู้ประเมินบทความต้องไม่ละเมิด แทรกแซงกระบวนการพิจารณาบทความ การประเมินบทความ และการดำเนินงานของวารสารในทุกช่องทาง

การส่งบทความ สิ่งที่ผู้เขียนบทความต้องนำส่ง

1. ใบสมัคร ตีพิมพ์ในวารสารวิชาการ DEC Journal

2. ไฟล์ต้นฉบับบทความที่จัดพิมพ์ด้วย Microsoft word ในแบบฟอร์มตามที่วารสารได้เตรียมให้ โดยพิจารณาว่าเป็นบทความวิจัย หรือบทความวิชาการ โดยผู้เขียนสามารถปรับหัวข้อตามเหมาะสม แต่ควรยึดขนาดของตัวอักษร การจัดหน้ากระดาษตามตัวอย่างจากไฟล์ แล้วส่งในระบบ ThaiJO (Submission)

สอบถามรายละเอียดเพิ่มเติม :

รองศาสตราจารย์ ดร.ศุภชัย อารีรุ่งเรือง
areerungruang_s@silpakorn.edu
บรรณาธิการ คณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร
โทรศัพท์ : 08-1619-3228
ID Line : supachai.joe

หมายเหตุ : ทัศนะและข้อคิดเห็นในวารสารแต่ละฉบับเป็นของผู้เขียนบทความแต่ละท่าน มิใช่เป็นความคิดเห็นของกองบรรณาธิการหรือคณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร ทั้งนี้ กองบรรณาธิการหรือคณะมัณฑนศิลป์ ไม่จำเป็นต้องเห็นด้วยกับความคิดเห็นดังกล่าวเสมอไป

https://so07.tci-thaijo.org/index.php/decorativeartsJournal

วารสารวิชาการ DEC Journal
คณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร
เลขที่ 31 ถ.หน้าพระลาน แขวงพระบรมมหาราชวัง
เขตพระนคร กรุงเทพฯ 10200
โทรศัพท์: 02-221-5874, 02-221-5832
โทรสาร: 02-225-4350

คณะมัณฑนศิลป์
มหาวิทยาลัยศิลปากร