

การสร้างสรรค์ผลงานศิลปะภาพถ่ายใต้น้ำ: บินดูจปลา วายตั้งนก



วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาศิลปกรรมศาสตรดุษฎีบัณฑิต  
สาขาวิชาไม่สังกัดการศึกษา ไม่สังกัดภาควิชา/เทียบเท่า  
คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย  
ปีการศึกษา 2561  
ลิขสิทธิ์ของจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

FLYING LIKE FISH, SWIMMING LIKE BIRDS: THE CREATION OF UNDERWATER  
PHOTOGRAPHIC ART



A Dissertation Submitted in Partial Fulfillment of the Requirements  
for the Degree of Doctor of Fine and Applied Arts in Common

Common Course

Faculty of Fine and Applied Arts

Chulalongkorn University

Academic Year 2018

Copyright of Chulalongkorn University

หัวข้อวิทยานิพนธ์	การสร้างสรรค์ผลงานศิลปะภาพถ่ายได้นำ: บินดูจปลา ว่าย ตั้งนก
โดย	น.ส.พรรัถ เชาวน์โยธิน
สาขาวิชา	ไม่สังกัดการศึกษา
อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก	รองศาสตราจารย์กมล เผ่าสวัสดิ์
อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ร่วม	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.เกษม เพ็ญภินันท์

คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย อนุมัติให้หัวข้อวิทยานิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่ง  
ของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาศิลปกรรมศาสตรดุษฎีบัณฑิต

.....	คณบดีคณะศิลปกรรมศาสตร์
(ศาสตราจารย์ ดร.บุษกร บิณฑสันต์)	
คณะกรรมการสอบวิทยานิพนธ์	ประธานกรรมการ
.....	
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.พรประพิตร เผ่าสวัสดิ์)	
.....	อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก
(รองศาสตราจารย์กมล เผ่าสวัสดิ์)	
.....	อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ร่วม
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.เกษม เพ็ญภินันท์)	
.....	กรรมการ
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อภิชาติ พลประเสริฐ)	
.....	กรรมการ
(อาจารย์ ดร.กิตติรินทร์ กิตติสกล)	
.....	กรรมการภายนอกมหาวิทยาลัย
(อาจารย์ ดร.ถนอม ชากักดี)	

พรรัก เขาวนโยธิน : การสร้างสรรค์ผลงานศิลปะภาพถ่ายใต้น้ำ: บินดุจปลา ว่ายต้งนก.

( FLYING LIKE FISH, SWIMMING LIKE BIRDS: THE CREATION OF UNDERWATER

PHOTOGRAPHIC ART) อ.ที่ปรึกษาหลัก : รศ.กมล เผ่าสวัสดิ์, อ.ที่ปรึกษาร่วม : ผศ. ดร.เกษม เพ็ญ  
ภินันท์

บินดุจปลาที่แหวกว่ายในท้องน้ำราวกับว่าโบยบินในแผ่นฟ้า ว่ายต้งนกที่บินถลาเล่นลมบนนภา ราวกับว่าไล้คลื่นในผืนน้ำ คือสาระทางความคิดที่ต้องการถ่ายทอดและสื่อความหมายเกี่ยวกับความเป็นงานศิลป์ผ่านสระว่ายน้ำ วิทยานิพนธ์เรื่องการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะภาพถ่ายใต้น้ำ: บินดุจปลา ว่ายต้งนกได้แนวความคิดสร้างสรรค์และแรงบันดาลใจมาจากการ์ตูนที่ผู้วิจัยมองเห็นพื้นที่ใต้น้ำเป็นพื้นที่แห่งการสร้างสรรค์ร่วมกับประสบการณ์ที่ผู้วิจัยเคยทำงานร่วมกับผู้มีความบกพร่องทางร่างกาย วิทยานิพนธ์นี้มีวัตถุประสงค์เพื่อสร้างงานศิลปะโดยเปลี่ยนมุมมองเรื่องพื้นที่ใช้สอยไปสู่พื้นที่สร้างสรรค์ทางศิลปะ (Artistic Site) ได้เป็นในความหมายใหม่คือ พื้นที่แห่งความปรารถนา (The Place of Desire) และเพื่อสร้างกระบวนการศิลปะเชิงกิจกรรมที่ทำให้เกิดปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เข้าร่วมกิจกรรมกับพื้นที่สร้างสรรค์ทางศิลปะ

ผู้วิจัยได้นำสาระสำคัญของแนวคิดทางศิลปกรรมทางด้านศิลปะ Readymade Object ศิลปะเชิงกิจกรรม (Activist Art) งานศิลปะที่มีอิทธิพลต่อความคิดสร้างสรรค์ “This is so Contemporary” ของ Tino Sehgal ผสานกับแนวความคิดทางจิตวิเคราะห์เรื่องความขาดพร่อง (Lack) และความขาดพร่อง (Desire) ของ Jacques Lacan มาเป็นวิธีในการเปลี่ยนมุมมองต่อสระว่ายน้ำในฐานะพื้นที่ใช้สอยมาเป็นพื้นที่สร้างสรรค์ทางศิลปะและวิธีการสร้างสรรค์ศิลปะเชิงกิจกรรมเพื่อเปิดโอกาสให้ผู้คนเข้ามาสัมผัสกับพื้นที่สร้างสรรค์ทางศิลปะที่ผู้วิจัยได้ให้ความหมายใหม่ ทำให้ได้ผลงานภาพถ่ายใต้น้ำ จำนวน 7 ชุด ที่สะท้อนให้เห็นสัมพันธ์ภาพระหว่างความขาดพร่องกับความปรารถนาที่อยู่ในเบื้องลึกของจิตไร้สำนึกและกันบังของจิตสำนึกของผู้เข้าร่วมกิจกรรมในพื้นที่แห่งความปรารถนา ด้วยการเปิดโอกาสให้พวกเขาได้แสดงความปรารถนาของตนเองออกมาในสระว่ายน้ำ เพราะสระว่ายน้ำได้แปรเปลี่ยนข้อจำกัดด้านความบกพร่องของร่างกายผู้เข้าร่วมกิจกรรมให้ไร้ข้อจำกัด เพื่อพวกเขาได้ปลดปล่อยตนเองตามความปรารถนา ด้วยจินตนาการตามที่วาดหวัง ราวกับว่า เป็นอยู่และมีอยู่จริง ผู้เข้าร่วมกิจกรรมเป็นทั้งผู้ชมและผู้ร่วมสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ ส่วนผู้วิจัยทำหน้าที่เป็นผู้บันทึกและถ่ายทอดฉากชีวิตของผู้เข้าร่วมกิจกรรมและเรื่องเล่าอันเป็นที่มาของความปรารถนาที่ได้เข้าเติมเต็มความขาดพร่อง

สาขาวิชา ไม่สังกัดการศึกษา

ปีการศึกษา 2561

ลายมือชื่อนิสิต .....

ลายมือชื่อ อ.ที่ปรึกษาหลัก .....

ลายมือชื่อ อ.ที่ปรึกษาร่วม .....

# # 5786817735 : MAJOR COMMON

KEYWORD: UNDERWATER PHOTOGRAPHIC ART, ARTISTIC SITE, ACTIVIST ART

Pornrak Chowwanayotin : FLYING LIKE FISH, SWIMMING LIKE BIRDS: THE CREATION OF UNDERWATER PHOTOGRAPHIC ART. Advisor: Assoc. Prof. KAMOL PHAOSAVASDI Co-advisor: Asst. Prof. Kasem Phenpinant, Ph.D.

‘Flying like fishes gliding in stream as if it is their sky, swimming like birds hovering in the sky as if they are riding the waves in the sea’ is the major concept that explores and portrays the meaning of art-work through a swimming pool. The researcher has established an idea for Flying like Fish, Swimming like Birds: The Place of Desire as she visions an Artistic Site or a space for artistic creativity, included with her direct experience working with physical impair people. The purposes of this thesis are to create art-work by changing the perspective toward Utility Space into Artistic Site as The Place of Desire. Also, to create the activist art process in order to establish the interaction between participants and Artistic Site.

The researcher has taken the core concept of Readymade Object Art, Activist Art, art-work that influences creativity “This is so Contemporary” by Tino Sehgal, along with Jacques Lacan’s psychoanalytic philosophy about Lack and Desire as a method to transform perspective toward swimming pool as Utility Space into Artistic Site. Also, with activist art process that is allowed people to experience the Artistic Site, resulted in 7 sets of an underwater photograph which reflect the relationship between lack and desire in the participants by allowing them to liberate themselves in accordance with their imaginary dreams as if it is real and true. The participants are both audiences and creators, while the researcher only documents and passes on those stories which are motivated by the desire to fulfill their lack.

Field of Study: Common

Academic Year: 2018

Student's Signature .....

Advisor's Signature .....

Co-advisor's Signature .....

## กิตติกรรมประกาศ

วิทยานิพนธ์ฉบับนี้ประสบผลสำเร็จลุล่วงไปอย่างดียิ่งจากการสนับสนุน การให้คำแนะนำ-ปรึกษา ความช่วยเหลือ จากอาจารย์ที่ปรึกษา รองศาสตราจารย์ กมล เผ่าสวัสดิ์ อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ และอาจารย์ที่ปรึกษาร่วม ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. เกษม เพ็ญภินันท์ ที่กรุณาให้ความรู้ ชี้แนะ อธิบาย ให้แนวทางทางศิลปะและปรัชญาเชิงลึก อันเป็นประโยชน์ ยิ่งต่อการทำวิทยานิพนธ์ รวมถึงคณะกรรมการสอบวิทยานิพนธ์ ดร.ธนอม ชาภักดี ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. พรประพิตร เผ่าสวัสดิ์ ดร. อภิชาติ พลประเสริฐ ดร. กิตติรินทร์ กิตติสกุล ที่กรุณาให้คำแนะนำและข้อเสนอแนะ เพื่อพัฒนา ปรับปรุงคุณภาพของ ผลงานให้ดียิ่งขึ้นในทุกด้าน สำนักงานการวิจัยแห่งชาติ (วช.) สำหรับทุนอุดหนุนการทำกิจกรรมส่งเสริมและสนับสนุนการวิจัย แผนพัฒนาศึกษาระดับบัณฑิตศึกษารุ่นใหม่ 2561 ระดับบัณฑิตศึกษา (ปริญญาเอก) กองทุนส่งเสริมการศึกษาศิลปะการสร้างสรรค์ศิลปะ มูลนิธิรัฐบุรุษ พลเอกเปรม ติณสูลานนท์ สำหรับทุนส่งเสริมและสนับสนุนการศึกษาทางด้านการสร้างสรรค์ศิลปะทางด้าน ทัศนศิลป์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัยที่ประสิทธิ์ประสาทวิชาความรู้ และ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลกรุงเทพที่สนับสนุนและ อนุญาตให้ลาศึกษา ผู้วิจัยมีความซาบซึ้งใจยิ่งและกราบขอบพระคุณมา ณ โอกาสนี้

ผู้ร่วมกิจกรรม บุม ดิว เจิน เล็ก ซี เมโลดี้ ธานี เมย์ พีหนึ่ง และพีไล ที่สละเวลา ทั้งร่างกาย และแรงใจ มาร่วมเป็นส่วนหนึ่งในการสร้างสรรค์ผลงาน ผู้สนับสนุน และทีมงานสร้างสรรค์การผลิตผลงานภาพถ่ายได้น้ำ นาวาเอกธนวัฒน์ ชัยกุล พันจ่าเอกกฤษณะ พิมพานนท์ คุณพุดคุณ ประคณานนท์ คุณราชันย์ มาลัยวงศ์ คุณพลอย มาลัยวงศ์ คุณทศพร แดงเดช คุณกรรณา ปานเคลือบ คุณอรรถวิวัฒน์ กิตติสาร อาจารย์กิตติพร ชูเกียรติ คุณวิวัฒน์ เอื้อประดับพร คุณสุธิสาร์ ปริญญาเทวา คุณประพาฬรัตน์ ชัยชูพฤกษ์ คุณบัญญัติ เหล็กคอง คุณวรารักษ์ กุลติลลิก คุณจักริน กองดอน คุณอโนทัย ฐิติฐาน ร่วมถึงลูกศิษย์ในรายวิชาการผลิตสื่อได้น้ำทุกคนที่สละเวลาอันมีค่ามาช่วยเหลือ ทำให้วิทยานิพนธ์สำเร็จลุล่วงไปด้วยดี

คุณพจน์ นฤตรรกกุล คุณกิตติพงษ์ ทรัพย์คงดี ที่กรุณาเอื้อเฟื้อสถานที่ และสนับสนุนในการจัดนิทรรศการแสดงผลงาน ผลงานดุष्ฎิณีพนธ์ทางทัศนศิลป์ดำเนินไปอย่างเรียบร้อยและสวยงาม

อาจารย์ ธนิษฐา พักตรานนท์ ที่สละเวลาช่วยแนะนำวิธีการเขียนงานวิจัย ตรวจสอบภาษา และปรับปรุงให้ วิทยานิพนธ์สมบูรณ์ รวมถึง ดร.อิทธิณัฐ ต้นศิริพิตพงศ์ ดร.อัยนา ภูยธานนท์ ดร.ศิริก้อย ชูตาวิสวัสดิ์ อาจารย์ตฤณภัทร ชัย สิทธิศักดิ์ อาจารย์ให้แสง ขวณะลิขิต อาจารย์พจน์ย์ ศักดิ์เดชากุล อาจารย์ณลินี ศฤงคารชยวัช อาจารย์พัชรินทร์ สังข์ขาว และ คุณอรรถพล นาคราช ที่ช่วยเหลือและสนับสนุนในการสร้างสรรค์ผลงาน รวมทั้งกำลังใจให้มาขณะงานวิทยานิพนธ์สำเร็จจน ลุล่วงได้ดี

ขอขอบคุณเพื่อนร่วมชั้นเรียนปริญญาดุष्ฎิณีบัณฑิตทุกท่าน เจ้าหน้าที่หลักสูตรศิลปกรรมศาสตร์ดุष्ฎิณีบัณฑิต จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย รวมถึง อาจารย์และเจ้าหน้าที่สาขาเทคโนโลยีการโทรทัศน์และวิทยุกระจายเสียง คณะวิทยาศาสตร์ และเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลกรุงเทพ ที่ช่วยเอื้ออำนวยความสะดวก ให้กำลังใจ และการสนับสนุนตลอดช่วง ระยะเวลาการศึกษา

สุดท้ายนี้ขอกราบขอบพระคุณในการสนับสนุนและกำลังใจจากครอบครัวเขavnโยจิน และครอบครัวสันติเวชกุล โดยเฉพาะ รองศาสตราจารย์ ดร.กมลเผ่าสวัสดิ์ สันติเวชกุล สำหรับการสนับสนุนทุนการศึกษาเล่าเรียน และมารดาที่คอยเป็น กำลังใจและอยู่เคียงข้างเสมอมา

คุณค่าของดุष्ฎิณีพนธ์ฉบับนี้ขอมอบเป็นเครื่องบูชาแก่บรรพบุรุษ ตลอดจนครูอาจารย์และผู้มีพระคุณทุกท่าน

พรรค เขavnโยจิน

## สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย.....	ค
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ.....	ง
กิตติกรรมประกาศ.....	จ
สารบัญ.....	ฉ
สารบัญตาราง.....	ฅ
สารบัญภาพ.....	ญ
สารบัญแผนผัง.....	ฐ
บทที่ 1 บทนำ.....	1
1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา.....	1
1.2 วัตถุประสงค์ของการวิจัย.....	5
1.4 ขอบเขตของการวิจัย.....	6
1.5 กรอบแนวคิดของการวิจัย.....	6
1.6 วิธีดำเนินการวิจัย.....	7
1.7 ประโยชน์ที่ได้รับ.....	8
บทที่ 2 แนวคิดและงานศิลปะที่มีอิทธิพลต่อความคิดสร้างสรรค์.....	9
2.1 แนวคิดทางศิลปกรรม.....	9
2.1.1 แนวคิดศิลปะ Readymade Object.....	9
2.1.2 แนวคิดศิลปะเชิงกิจกรรม (Activist Art).....	16
2.2 งานศิลปะที่มีอิทธิพลต่อความคิดสร้างสรรค์ “This is so Contemporary” ของ Tino Sehgal.....	20
2.3 แนวคิดทางจิตวิเคราะห์ของ Jacques Lacan.....	28

2.3.1 Jacques Lacan .....	28
2.3.2 ลักษณะของจิตมนุษย์ .....	29
2.3.4 ทฤษฎีว่าด้วยอัตบุคคล .....	33
2.3.5 ระเบียบในการสร้างตัวตนของมนุษย์ .....	34
2.3.6 แนวคิดเรื่องความขาดพร่องและความปรารถนา .....	36
2.4 สรุปอิทธิพลของแนวคิดและศิลปะที่มีต่อผู้วิจัย .....	41
บทที่ 3 การสร้างสรรค์ผลงาน .....	43
3.1 แนวความคิดในการสร้างสรรค์ .....	43
3.1.1 แนวคิดการเปลี่ยนมุมมองพื้นที่สาธารณะเพื่อสร้างศิลปะ .....	44
3.1.2 แนวคิดในการสร้างกระบวนการศิลปะเชิงกิจกรรม .....	44
3.1.2.1 บทบาทของผู้เข้าร่วมกิจกรรม (Participant Role) .....	45
3.1.2.2 บทบาทของศิลปิน (Artist Role) .....	45
3.1.3 แนวคิดรูปแบบงานศิลปะ (A Form of the Work of Art) .....	46
3.1.4 แนวคิดการเก็บบันทึกงานศิลปะ (Art Recording) .....	46
3.2 กระบวนการสร้างสรรค์ .....	47
3.2.1 การพัฒนาแนวคิดสู่วิธีการสร้างสรรค์ .....	49
3.2.1.1 การเปลี่ยนมุมมองพื้นที่สรวายน้ำสู่พื้นที่แห่งความปรารถนา .....	49
3.2.1.2 การสร้างกระบวนการศิลปะเชิงกิจกรรมเพื่อสร้างสรรค์งานศิลปะได้น้ำ .....	51
3.2.2 ปฏิบัติการสร้างสรรค์งานศิลปะได้น้ำด้วยกระบวนการศิลปะเชิงกิจกรรม .....	54
บทที่ 4 บทวิเคราะห์ผลงาน .....	75
4.1 พื้นที่แห่งความปรารถนา (The Place of Desire) .....	76
4.2 เรื่องเล่าจากศิลปะเชิงกิจกรรมของผู้เข้าร่วมกิจกรรม .....	80
บทที่ 5 สรุปและอภิปรายผล .....	115
5.1 สรุปผลการดำเนินการวิจัย .....	115



5.2 สรุปรัตถุประสงค์ .....	117
5.3 อภิปรายผล .....	119
5.3.1 การเปลี่ยนมุมมองพื้นที่สรว่ายน้ำสู่พื้นที่แห่งความปรารถนา.....	119
5.3.2 ศิลปะเชิงกิจกรรม (Activist Art).....	120
5.3.3 ความปรารถนา (Desire) และความขาดพร่อง (Lack) .....	121
5.3.4 สถานะแห่งความเป็นศิลปะในผลงานสร้างสรรค์ชุดนี้.....	122
บรรณานุกรม.....	124
ภาคผนวก.....	129
ภาคผนวก ก เอกสารจรรยาธรรม.....	130
ภาคผนวก ข ใบตอบรับบทความ.....	139
ประวัติผู้เขียน.....	140



สารบัญตาราง

หน้า

ตารางที่ 3.1 ตารางการทำงาน ..... 67



## สารบัญภาพ

หน้า

ภาพที่ 1.1 ผู้วิจัยได้มีโอกาสเป็นช่างภาพอาสาโครงการ “ใจบันดาลแรง แรงแบบใจ วิลแชร์สกุบ้า ไทยแลนด์” .....	1
ภาพที่ 1.2 ผู้เข้าร่วมโครงการ Wheelchair SCUBA Thailand ที่แสดงความรู้สึกเมื่อดำน้ำว่า “เหมือนกลับมาเดินได้อีกครั้ง” .....	2
ภาพที่ 1.3 ภาพถ่ายใต้น้ำที่บางครั้งก็ดูเหมือนลอยอยู่ในอากาศ.....	3
ภาพที่ 1.4 การสร้างความหมายใหม่ให้กับร่างกายเมื่อลงไปอยู่ในน้ำ.....	4
ภาพที่ 2.1 Marcel Duchamp.....	11
ภาพที่ 2.2 ผลงาน “Trap” (1017).....	12
ภาพที่ 2.3 ผลงาน “Why not Sneeze, Rose Sélavy?” (1921).....	12
ภาพที่ 2.4 ผลงาน “In Advance of the Broken Arm” (1964).....	13
ภาพที่ 2.5 ภาพถ่าย “Fountain” ขึ้นตั้งเดิมที่ Duchamp ส่งเข้าร่วมแสดงในงานนิทรรศการศิลปะของสมาคมศิลปินอิสระ (Society of Independent Artists) ซึ่งถ่ายโดย Alfred Stieglitz.....	14
ภาพที่ 2.6 งาน Journee des Barricades, 2008 ของ Heather and Ivan Morison.....	19
ภาพที่ 2.7 งาน Ataskoa Baserritik, 2005 ของ Maider López.....	20
ภาพที่ 2.8 Tino Sehgal.....	21
ภาพที่ 2.9 ภาพบันทึกผลงาน “This is So Contemporary” ที่งาน Venice Biennale ปี 2005.	24
ภาพที่ 2.10 Jacques Lacan .....	28
ภาพที่ 2.11 ลักษณะของจิตมนุษย์.....	30
ภาพที่ 3.1 สระว่ายน้ำในฐานะพื้นที่ในการสร้างสรรค์งาน (Artistic Site) ภายใต้แนวคิดพื้นที่แห่งความปรารถนา.....	50
ภาพที่ 3.2 การประกาศสถานภาพของสระว่ายน้ำในฐานะศิลปะ Place of Desire: Flying like fish, Swimming like birds.....	55

ภาพที่ 3.3 ผู้วิจัยพูดคุยและเชิญชวนกลุ่ม wheelchair SCUBA Thailand เข้าร่วมกิจกรรมการสร้างสรรค์ศิลปะ.....	56
ภาพที่ 3.4 ผู้วิจัยติดต่อประสานงานกับหน่วยงานกองเวชศาสตร์ใต้น้ำและการบินกรมแพทยทหารเรือ.....	58
ภาพที่ 3.5 ผู้วิจัยพบผู้เชี่ยวชาญการดำน้ำสำหรับผู้มีความต้องการพิเศษเพื่อวางแผนจัดอบรมการดำน้ำ พร้อมทั้งเชิญเป็นผู้ตรวจประเมินความสามารถในการดำน้ำให้แก่ผู้เข้าร่วมกิจกรรม .....	58
ภาพที่ 3.6 ผู้อาสาเข้าร่วมกิจกรรมเข้ารับการตรวจสุขภาพจากแพทย์ผู้เชี่ยวชาญด้านเวชศาสตร์ใต้น้ำ พร้อมรับคำแนะนำและเรียนรู้ข้อมูลพื้นฐานในการดำน้ำเพื่อความปลอดภัย รวมถึงข้อปฏิบัติในการดำน้ำที่ปลอดภัยในการทำกิจกรรมใต้น้ำ .....	59
ภาพที่ 3.7 ชั้นที่ 3 ช่วงที่ 1 ทฤษฎีการดำน้ำ และ ช่วงที่ 2 ฝึกปฏิบัติในสระว่ายน้ำ .....	61
ภาพที่ 3.8 ชั้นที่ 3 ช่วงที่ 3 เทคนิคการกลั้นหายใจ (Breath Holding Technique).....	62
ภาพที่ 3.9 ผู้เข้าร่วมกิจกรรมทดลองการแสดงท่าทางใต้น้ำ .....	63
ภาพที่ 3.10 ผู้วิจัยและผู้เข้าร่วมกิจกรรมช่วยกันจัดเตรียมเครื่องแต่งกายและสิ่งจำเป็นต่าง ๆ เพื่อให้เหมาะสมกับความปรารถนาและจินตนาการของแต่ละคน.....	68
ภาพที่ 3.11 ผู้เข้าร่วมกิจกรรมฝึกวิธีการแสดงท่าทางใต้น้ำเพิ่มเติมเป็นการส่วนตัว .....	69
ภาพที่ 3.12 คณะผู้เชี่ยวชาญและมีประสบการณ์ด้านการกู้ชีพพร้อมอุปกรณ์.....	70
ภาพที่ 4.1 สระว่ายน้ำในฐานะพื้นที่ในการสร้างสรรค์งาน (Artistic Site) .....	76
ภาพที่ 4.2 พื้นที่ในสระว่ายน้ำเป็นพื้นที่ของการถ่ายภาพ ถ่ายทอดมุมมอง และจินตนาการ.....	77
ภาพที่ 4.3 การเชิญชวนและประกาศสถานภาพของสระว่ายน้ำในฐานะศิลปะ Place of Desire: Flying like fish, Swimming like birds.....	78
ภาพที่ 4.4 ผู้เข้าร่วมกิจกรรมแสดงท่าทางต่าง ๆ ในพื้นที่แห่งความปรารถนา .....	79
ภาพที่ 4.5 ผู้เข้าร่วมกิจกรรมคนที่ 1 แสดงท่าทาง “Rock Star” .....	80
ภาพที่ 4.6 ภาพผู้เข้าร่วมกิจกรรมคนที่ 1 ขึ้นเวทีคอนเสิร์ตกับตุน บอดีส์แลม .....	82
ภาพที่ 4.7 ผู้เข้าร่วมกิจกรรมคนที่ 1 แสดงท่าทางตามความปรารถนา ในพื้นที่แห่งความปรารถนา (The Place of Desire).....	86
ภาพที่ 4.8 ผู้เข้าร่วมกิจกรรมคนที่ 2 แสดงท่าทาง “Skateboarder” .....	87

ภาพที่ 4.9 ผู้เข้าร่วมกิจกรรมคนที่ 2 แสดงท่าทางตามความปรารถนา ในพื้นที่แห่งความปรารถนา  
(The Place of Desire)..... 90

ภาพที่ 4.10 ผู้เข้าร่วมกิจกรรมคนที่ 3 แสดงท่าทาง “Fashion Model” ..... 91

ภาพที่ 4.11 ผู้เข้าร่วมกิจกรรมคนที่ 3 แสดงท่าทางตามความปรารถนา ในพื้นที่แห่งความปรารถนา  
(The Place of Desire)..... 95

ภาพที่ 4.12 ผู้เข้าร่วมกิจกรรมคนที่ 4 แสดงท่าทาง “Kung Fu Fighter” ..... 96

ภาพที่ 4.13 ผู้เข้าร่วมกิจกรรมคนที่ 4 แสดงท่าทางตามความปรารถนา ในพื้นที่แห่งความปรารถนา  
(The Place of Desire)..... 99

ภาพที่ 4.14 ผู้เข้าร่วมกิจกรรมคนที่ 5 แสดงท่าทาง “Yoga Bohemian in the garden” ..... 100

ภาพที่ 4.15 ผู้เข้าร่วมกิจกรรมคนที่ 5 แสดงท่าทางตามความปรารถนา ในพื้นที่แห่งความปรารถนา  
(The Place of Desire)..... 104

ภาพที่ 4.16 ผู้เข้าร่วมกิจกรรมคนที่ 6 แสดงท่าทาง “Runaway Bride” ..... 105

ภาพที่ 4.17 ผู้เข้าร่วมกิจกรรมคนที่ 6 แสดงท่าทางตามความปรารถนา ในพื้นที่แห่งความปรารถนา  
(The Place of Desire)..... 108

ภาพที่ 4.18 ผู้เข้าร่วมกิจกรรมคนที่ 7 แสดงท่าทาง “Happy Jumping” ..... 109

ภาพที่ 4.19 ผู้เข้าร่วมกิจกรรมคนที่ 7 แสดงท่าทางตามความปรารถนาในพื้นที่แห่งความปรารถนา  
(The Place of Desire)..... 112

## สารบัญแผนผัง

หน้า

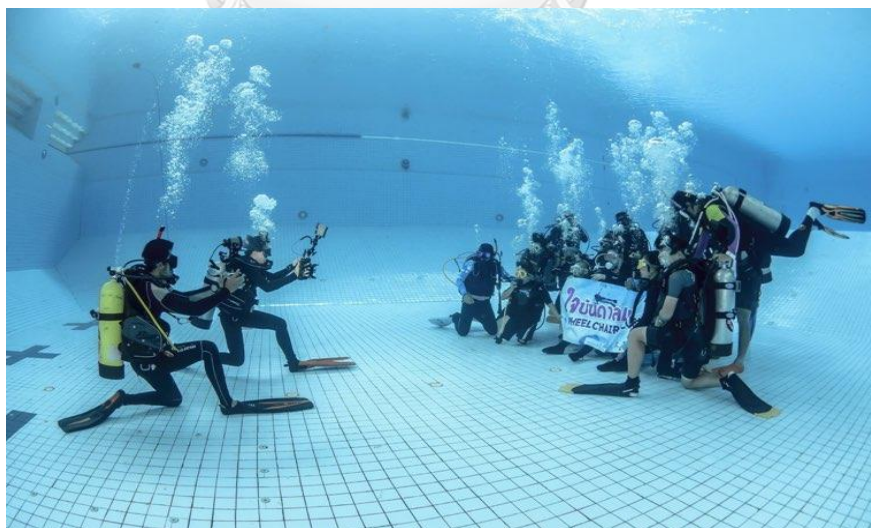
แผนผังที่ 1.1 กรอบแนวคิดวิทยานิพนธ์ เรื่องการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะภาพถ่ายใต้น้ำ: บินดูจปลา ว่ายตื้นก .....	6
แผนผังที่ 3.1 แผนผังแสดงวิธีสร้างการสร้างสรรค์ผลงาน .....	48
แผนผังที่ 3.2 แผนผังการพัฒนาแนวคิดสู่วิธีการสร้างสรรค์ .....	49
แผนผังที่ 3.3 กระบวนการศิลปะเชิงกิจกรรมสำหรับการสร้างสรรค์งานศิลปะใต้น้ำ .....	52
แผนผังที่ 3.4 ปฏิบัติการสร้างสรรค์งานศิลปะใต้น้ำด้วยกระบวนการศิลปะเชิงกิจกรรม .....	54
แผนผังที่ 3.5 การบันทึกงานศิลปะ .....	73
แผนผังที่ 4.1 กระบวนการสร้างสรรค์และการเก็บบันทึกผลงาน .....	76
แผนผังที่ 5.1 แผนผังวิธีดำเนินการวิจัยสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ .....	116
แผนผังที่ 5.2 กระบวนการศิลปะเชิงกิจกรรม .....	120

## บทที่ 1

### บทนำ

#### 1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

เมื่อเดือนมิถุนายน พ.ศ. 2559 ผู้วิจัยได้มีโอกาสเข้าร่วมโครงการ “ใจบันดาลแรง แรงแบบตาลใจ วิลแชร์สกุบบ้าไทยแลนด์” (2016) ในฐานะช่างภาพอาสา ผู้วิจัยทำหน้าที่เป็นผู้บันทึกเหตุการณ์และกิจกรรมของโครงการที่มีจุดมุ่งหมายเพื่อเปิดโอกาสให้ผู้มีความบกพร่องทางร่างกายได้ดำเนินกิจกรรมครั้งนี้มีผู้บกพร่องทางร่างกายประเภทขาที่อาจเกิดมาพร้อมความพิการหรือประสบอุบัติเหตุทำให้ไม่สามารถเดินได้ตามปกติและต้องใช้รถเข็นเป็นเครื่องช่วยเหลือในชีวิตประจำวันเป็นผู้เข้าร่วมโครงการ จากมุมมอง การสังเกตการณ์ในฐานะช่างภาพนี้เองทำให้ผู้วิจัยพบว่า ผู้มีความบกพร่องทางร่างกายที่เข้าร่วมโครงการมีมุมมองต่อสิ่งแวดล้อมรวมถึงผู้คนรอบข้างในเชิงบวก พวกเขาพยายามก้าวผ่านข้อจำกัดของตนเอง พยายามผลักดันตัวเองให้สามารถทำสิ่งต่าง ๆ ได้เหมือนคนทั่วไปเพื่อไม่เป็นภาระของสังคมให้ได้มากที่สุด ถึงแม้ว่าบางครั้งบริบททางสังคมจะไม่เอื้ออำนวยต่อการดำรงชีวิตอิสระของเขาก็ตาม



ภาพที่ 1.1 ผู้วิจัยได้มีโอกาสเป็นช่างภาพอาสาโครงการ “ใจบันดาลแรง แรงแบบตาลใจ วิลแชร์สกุบบ้าไทยแลนด์” มิถุนายน พ.ศ. 2559 (ที่มา: Varakorn Kuldilok)

จุดเริ่มต้นสำคัญในการทำวิทยานิพนธ์นี้คือ คำพูดประโยคหนึ่งของผู้มีความบกพร่องทางร่างกายที่แสดงความรู้สึกถึงการดำน้ำว่า ‘ในขณะที่ดำน้ำเขารู้สึกว่าเขาได้กลับมาเดินได้อีกครั้ง’ อาจกล่าวได้ว่าคำพูดประโยคนี้เป็นแรงบันดาลใจที่สำคัญในการสร้างแรงผลักดันให้ผู้วิจัยทำวิทยานิพนธ์นี้ เพื่อเป็นการสนับสนุนให้ผู้มีความบกพร่องทางร่างกายสามารถยืน เดิน หรือ สามารถทำสิ่งที่เขาต้องการได้ด้วยตัวเองอันเป็นการเติมเต็มความปรารถนาในจิตใจของเขา



ภาพที่ 1.2 ผู้เข้าร่วมโครงการ Wheelchair SCUBA Thailand ที่แสดงความรู้สึกเมื่อดำน้ำว่า “เหมือนกลับมาเดินได้อีกครั้ง”

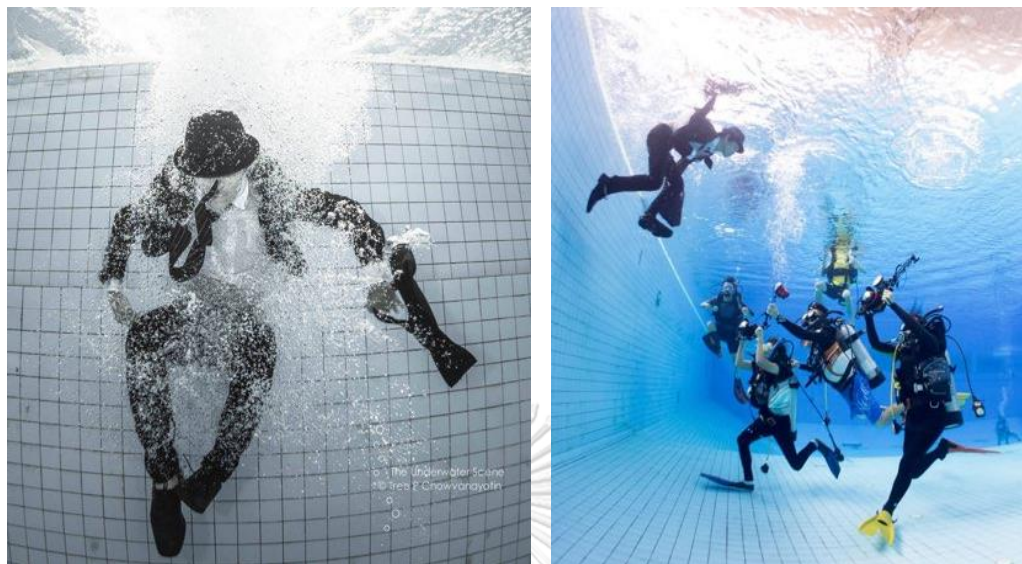
ด้วยมุมมองของนักถ่ายภาพ ถนนหรือทางเดินที่ผู้คนใช้สัญจรผ่านไปมากลายเป็นพื้นที่แห่งการแสดงกิจกรรมและส่งผ่านความรู้สึกต่าง ๆ ออกมา ผู้วิจัยจึงมีแนวคิดนำเสนอภาพในมุมมองที่หลาย ๆ คนอาจไม่เคยเห็น หรือเห็นจนรู้สึกธรรมดาแต่แท้จริงมีสิ่งพิเศษซ่อนอยู่ เช่นเดียวกับมุมมองในสระว่ายน้ำ ผู้วิจัยมีความเห็นว่าการถ่ายภาพใต้น้ำมีมุมมองที่แตกต่างออกไปสัมผัสของน้ำทำให้เกิดความผ่อนคลาย ความหนาแน่นของน้ำช่วยพยุงและรองรับน้ำหนักของร่างกายไว้ทำให้บางขณะรู้สึกเหมือนล่องลอยอยู่ในอากาศ





ภาพที่ 1.3 ภาพถ่ายใต้น้ำที่บางครั้งก็ดูเหมือนลอยอยู่ในอากาศ

จากการที่ผู้วิจัยเป็นผู้สอนวิชาผลิตสื่อใต้น้ำทำให้ผู้วิจัยมองเห็นพื้นที่ใต้น้ำเป็นพื้นที่แห่งการสร้างสรรค์ จึงเกิดแนวคิดที่ว่าสระว่ายน้ำอาจนำมาใช้ในการสร้างงานศิลปะได้ ซึ่งการดำน้ำหรือการลงไปอยู่ใต้น้ำเป็นการสร้างความหมายใหม่ให้กับ “ร่างกาย” ที่เดิมมีข้อจำกัด ความหนาแน่นของน้ำจะช่วยพยุงร่างกายให้มีสภาพกึ่งไร้น้ำหนักและมีอิสระในการเคลื่อนไหว ทุกคนที่ลงมาอยู่ใต้น้ำจึงสามารถสัมผัสถึงความอิสระ ตรงกับความเห็นของ Jacques Yves Cousteau (1960: online) ซึ่งเป็นทั้งนักสำรวจ นักนิเวศวิทยาและช่างภาพใต้น้ำ ที่กล่าวไว้ว่า "From birth, man carries the weight of gravity on his shoulders. He is bolted to earth. But man has only to sink beneath the surface and he is free. Buoyed by -- water, he can fly in any direction -- up, down, sideways -- by merely flipping his hand. Under water, man becomes an archangel." อันมีความหมายว่า มนุษย์ถูกพันธนาการด้วยแรงดึงดูดของโลกตั้งแต่เกิด แต่เมื่อใดที่มนุษย์จมลงใต้น้ำ เขาผู้นั้นจะหลุดพ้นจากสภาวะแรงโน้มถ่วงและพบกับอิสระ การลอยตัวใต้น้ำทำให้สามารถบินไปในทิศทางใดก็ได้ ด้วยเหตุนี้จึงเป็นที่น่าสนใจในการทำงานศิลปะใต้น้ำเพราะเป็นการเปลี่ยนสภาพแวดล้อมที่แตกต่างไปจากปกติ ซึ่งเป็นประสบการณ์ใหม่ทำให้ช่วงเวลาหนึ่งของเขาสามารถหลุดพ้นจากสภาวะที่เป็นข้อจำกัดนั้น ๆ ได้ รวมถึงการที่สามารถกระทำกิจกรรมบางอย่างที่ทำได้ยากหรืออาจไม่สามารถทำได้เมื่ออยู่บนบก



ภาพที่ 1.4 การสร้างความหมายใหม่ให้กับร่างกายเมื่อลงไปอยู่ในใต้น้ำ

เมื่อพิจารณาประสบการณ์และความสามารถของผู้วิจัยที่มีในฐานะช่างภาพ นักดำน้ำ และเป็นผู้สอนวิชาการผลิตสื่อใต้น้ำ สิ่งเหล่านี้สร้างตัวตนให้ผู้วิจัย ทำให้มุมมองของผู้วิจัยต่อการมอง ทิวทัศน์และสิ่งรอบตัวแตกต่างออกไป ผู้วิจัยสามารถมองเห็นพื้นที่ “พิเศษ” ที่สามารถทำให้เป็นภาพ หรือ การถ่ายภาพในห้วงเวลาหนึ่งๆ (Capture the Moment) ประกอบกับศิลปะที่ผู้วิจัย มีความสนใจเป็นอย่างมาก คือ ศิลปะในฐานะที่เป็นปรากฏการณ์อันเป็นกระบวนการ (Process) กิจกรรม (Activity) หรือประสบการณ์ (Experience) รวมถึงการสะท้อนสถานะของมนุษย์ และศิลปะยังเน้นความเป็นอัตถิภาวะนิยมของผู้สร้างงานและผู้เสพงานอีกด้วย โลกศิลปะได้กลายเป็นพื้นที่อิสระให้ได้สร้างสรรค์งานที่มีเอกลักษณ์เฉพาะตัวมากขึ้น เป็นพื้นที่ที่สามารถแสดงออก ถึงแนวคิดและทักษะต่างๆ รวมถึงวิธีการในการสร้างสรรค์และการนำเสนอศิลปะ ด้วยเหตุนี้ ผู้วิจัยจึงสนใจสร้างสรรค์งานศิลปะที่สะท้อนความรู้สึกและมุมมองต่อพื้นที่ใต้น้ำของผู้วิจัยออกมาซึ่ง จะเกิดความน่าสนใจยิ่ง หากถ่ายทอดออกมาในลักษณะประสบการณ์ทางศิลปะที่เกิดจาก ปฏิสัมพันธ์ระหว่างพื้นที่ใต้น้ำ ผู้เข้าร่วมกิจกรรม และศิลปิน

จากแนวความคิดดังกล่าวผู้วิจัยจึงมีประเด็นแนวคิดที่ต้องการศึกษาโดยจำแนกเป็นหัวข้อ ต่างๆ ดังนี้

1. ผู้วิจัยสนใจแนวคิดศิลปะ Readymade Object ที่มีวิธีการเปลี่ยนมุมมอง (Perspective) ต่อวัตถุใดๆ ในแง่มุมที่แตกต่างออกไปจากเดิม ซึ่งไม่ได้ยึดติดกับความเป็นวัตถุนั้น ๆ
2. ผู้วิจัยสนใจศึกษาการเปลี่ยนมุมมองของพื้นที่ใช้สอยไปสู่พื้นที่สร้างสรรค์ทางศิลปะ (Artistic Site)
3. ผู้วิจัยสนใจศึกษาศิลปะเชิงกิจกรรม (Activist Art) ในฐานะแนวทางของกระบวนการวิธีการสร้างความร่วมมือกันระหว่างผู้เข้าร่วมกิจกรรมและพื้นที่สร้างสรรค์ทางศิลปะ (Artistic Site) ในขณะที่ศิลปินเป็นผู้สนับสนุน (Facilitator)
4. ผู้วิจัยสนใจการแสดงออกของผู้เข้าร่วมกิจกรรมที่สามารถแสดงให้เห็นปฏิสัมพันธ์ระหว่างความขาดพร่อง (Lack) และความปรารถนา (Desire) บนพื้นที่สร้างสรรค์ทางศิลปะที่เอื้ออำนวยให้เกิดการแสดงออกถึงความปรารถนาผ่านความขาดพร่องของร่างกาย

จึงเป็นที่มาของงานวิทยานิพนธ์เรื่องการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะภาพถ่ายได้น้ำ: บินดูจปลาว่ายตั้งนก เพื่อเปิดให้ผู้คนได้เข้ามาสัมผัสกับพื้นที่แห่งจินตนาการ ได้แสดง ความปรารถนาต่าง ๆ บนพื้นที่สร้างสรรค์ทางศิลปะ โดยเฉพาะผู้มีความบกพร่องทางร่างกาย ที่เมื่อลงไปอยู่ในน้ำแล้วดูเหมือนว่าพวกเขาสามารถใช้ขาได้ตามปกติเหมือนเช่นคนทั่วไปเดินบนบก ซึ่งเทียบได้กับการอุปมาเฉกเช่น เมื่อเราเห็นเงาของนกที่สะท้อนจากผิวน้ำก็ดูคล้ายกับนกบินอยู่ในน้ำ หรือผิวน้ำที่สะท้อนท้องฟ้าหากมีปลาว่ายผ่านก็ดูเหมือนปลากำลังแหวกว่ายอยู่บนท้องฟ้า นอกจากนี้ กิจกรรมที่เกิดขึ้นยังเป็นส่วนหนึ่งของงานศิลปะที่แสดงความปรารถนาอันสะท้อน ความขาดพร่องที่ซ่อนอยู่ ที่มีการบันทึกไว้ด้วยภาพทำให้กระบวนการและผลงานศิลปะเกิดการคงอยู่ และมองเห็นได้ ผู้วิจัยหวังว่าวิทยานิพนธ์การสร้างสรรคงานศิลปะนี้จะเป็นแนวทางในการสร้างสรรค ศิลปะที่ทำให้พื้นที่สาธารณะถูกเปลี่ยนมุมมองไปสู่พื้นที่สร้างสรรค์ทางศิลปะที่ก่อให้เกิด ผลิตผลทางศิลปะอันหลากหลายต่อไป

## 1.2 วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1.2.1 เพื่อสร้างงานศิลปะโดยเปลี่ยนมุมมองเรื่องพื้นที่ใช้สอยไปสู่พื้นที่สร้างสรรค์ทางศิลปะ (Artistic Site)

1.2.2 เพื่อสร้างกระบวนการศิลปะเชิงกิจกรรมที่ทำให้เกิดปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เข้าร่วม กิจกรรมกับพื้นที่สร้างสรรค์ทางศิลปะ

#### 1.4 ขอบเขตของการวิจัย

วิทยานิพนธ์เรื่องการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะภาพถ่ายใต้น้ำ: บินดูจปลา ว่ายดั่งนก ถูกจัดทำขึ้นเพื่อค้นหาแนวทางสร้างศิลปะเชิงกิจกรรมร่วมกับผู้มีความบกพร่องทางร่างกาย ซึ่งผู้วิจัยได้กำหนดขอบเขตไว้ดังนี้

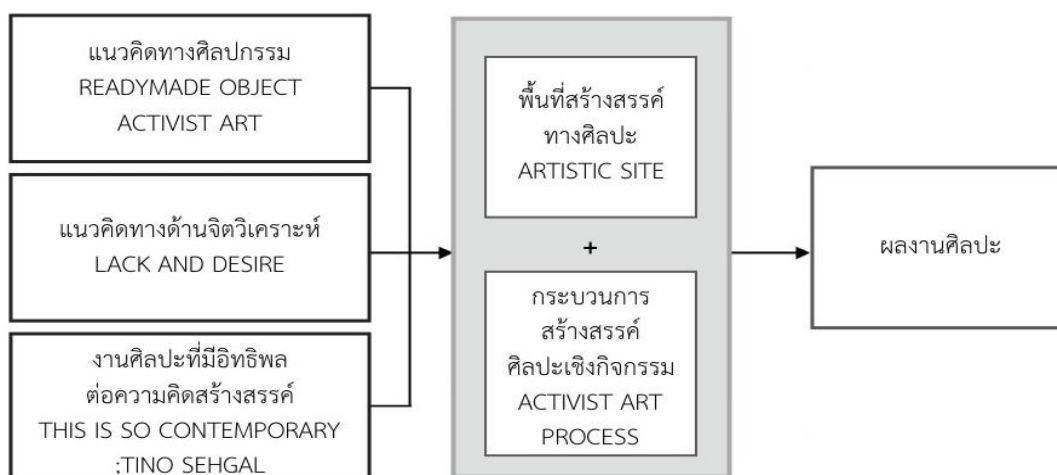
1.4.1 พื้นที่สร้างสรรค์ทางศิลปะ (Artistic Site) ในงานวิจัย คือ พื้นที่ในสระว่ายน้ำที่มีความลึกไม่เกิน 3 เมตร

1.4.2 ผู้วิจัยใช้ลักษณะกระบวนการศิลปะเชิงกิจกรรม (Activist Art) เป็นแนวทางการสร้างสรรค์งานศิลปะประกอบกับแนวคิดการสร้างศิลปะ Readymade Object ที่เน้นการเปลี่ยนมุมมองของวัตถุทางศิลปะ (Art Object) เพื่อให้เกิดการมีส่วนร่วมระหว่างผู้เข้าร่วมกิจกรรมและพื้นที่สร้างสรรค์ทางศิลปะโดยมีศิลปินเป็นผู้สนับสนุน

1.4.3 ผู้เข้าร่วมกิจกรรมเป็นผู้มีความบกพร่องทางร่างกายทางการเคลื่อนไหวประเภทพิการขา (Mobility Impairment) เท่านั้น เนื่องจากมาตรฐานความปลอดภัยและการจัดการความเสี่ยงในการดำน้ำที่ใช้ในครั้งนี้อยู่ในกรอบที่เหมาะสมกับผู้มีความบกพร่องทางร่างกายประเภทนี้

#### 1.5 กรอบแนวคิดของการวิจัย

กรอบแนวคิดวิทยานิพนธ์เรื่องการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะภาพถ่ายใต้น้ำ: บินดูจปลา ว่ายดั่งนก แสดงเป็นแผนภูมิได้ดังต่อไปนี้



แผนผังที่ 1.1 กรอบแนวคิดวิทยานิพนธ์

เรื่องการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะภาพถ่ายใต้น้ำ: บินดูจปลา ว่ายดั่งนก

## 1.6 วิธีดำเนินการวิจัย

วิทยานิพนธ์เรื่อง การสร้างสรรค์ผลงานศิลปะภาพถ่ายได้นำ: บินดูจปลา วายตั้งนก ผู้วิจัย  
มีวิธีดำเนินการวิจัยดังนี้

### 1.6.1 สํารวจข้อมูลเชิงเอกสาร

ผู้วิจัยศึกษาข้อมูลจากหนังสือ ตำราและบทความวิชาการต่าง ๆ ทั้งในประเทศและ  
ต่างประเทศในประเด็นที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัยสร้างสรรค์ โดยแบ่งกลุ่มข้อมูลได้ดังต่อไปนี้

- 1) ข้อมูลเกี่ยวกับผู้มีความบกพร่องทางร่างกายและจิตวิทยาของผู้มีความ  
บกพร่องทางร่างกาย ทำให้ทราบถึงความอ่อนไหวของผู้เข้าร่วมกิจกรรม  
ข้อควรระวัง สิ่งที่มีผู้มีความบกพร่องทางร่างกายจำเป็นต้องใช้ เช่น  
ทางลาดในการเคลื่อนที่ระหว่างพื้นที่ต่างระดับ และข้อจำกัดทางร่างกาย  
ที่อาจส่งผลกระทบต่อความปลอดภัยขณะอยู่ได้นำ
- 2) ข้อมูลเกี่ยวกับแนวคิดทางด้านจิตวิเคราะห์เรื่องความขาดพร่องและ  
ความปรารถนา (Lack and Desire) เป็นแนวทางในการพูดคุย ชักถาม  
ข้อมูลเพิ่มเติมให้ได้ข้อมูลสำคัญที่ผู้เข้าร่วมกิจกรรมต้องการเพื่อเป็น  
ประโยชน์ต่อการจัดหาสิ่งของและการสนับสนุนต่าง ๆ ขณะดำเนิน  
กิจกรรม
- 3) ข้อมูลเกี่ยวกับแนวคิดทางศิลปะ โดยเน้นทัศนศิลป์ร่วมสมัย  
(Contemporary Visual Art) ศิลปะ Readymade Object  
ศิลปะเชิงกิจกรรม (Activist Art) พื้นที่ทางศิลปะ (Artistic Site)  
และการบันทึกข้อมูล (Documentary)
- 4) ข้อมูลเกี่ยวกับศิลปินและตัวอย่างงานศิลปะที่มีอิทธิพลต่อความคิด  
สร้างสรรค์

1.6.2 วิเคราะห์ สังเคราะห์ข้อมูลเชิงเอกสาร และเปลี่ยนมุมมองต่อสระวายน้ำในฐานะ  
พื้นที่ใช้สอยมาสู่พื้นที่สร้างสรรค์ทางศิลปะ (Artistic Site)

1.6.3 จัดงานสร้างสรรค์ศิลปะเชิงกิจกรรมที่ผู้มีความบกพร่องทางร่างกายมีส่วนร่วม พร้อม  
บันทึกเหตุการณ์

1.6.4 วิเคราะห์ผลงานสร้างสรรค์

1.6.5 สรุป อภิปรายผล และให้ข้อเสนอแนะ

## 1.7 ประโยชน์ที่ได้รับ

1.7.1 ได้ผลิตผลทางศิลปะ (Work of Art) อันเกิดจากการเปลี่ยนมุมมองต่อพื้นที่สาธารณะ ไปสู่พื้นที่สร้างสรรค์ทางศิลปะที่เปิดโอกาสให้ผู้มีความบกพร่องทางร่างกายมีส่วนร่วมและเป็นส่วนหนึ่งของงานศิลปะ

1.7.2 ได้กระบวนการศิลปะเชิงกิจกรรม สำหรับการสร้างสรรค์งานศิลปะได้น้ำ ที่เหมาะสมกับผู้บกพร่องทางร่างกายด้านการเคลื่อนไหว



## บทที่ 2

### แนวคิดและงานศิลปะที่มีอิทธิพลต่อความคิดสร้างสรรค์

จากการที่ผู้วิจัยได้มองเห็นคุณค่าของสระวายน้ำซึ่งเป็นพื้นที่ใช้สอยที่สามารถนำมาสร้างเป็นพื้นที่ทางศิลปะได้ ผู้วิจัยจึงหาวิธีที่จะนำเสนอแนวคิดของผู้วิจัยโดยใช้หลักการของการเปลี่ยนมุมมอง (Perspective) จากวิธีการในการสร้างสรรค์ศิลปะ Readymade Object ประกอบกับการใช้กระบวนการสร้างสรรค์ศิลปะเชิงกิจกรรม ทำให้เกิดมิติที่หลากหลายสำหรับการสร้างงานศิลปะ ด้วยเหตุนี้ ผู้วิจัยได้ศึกษาข้อมูลจากหนังสือ ตำราและบทความวิชาการต่าง ๆ ทั้งในประเทศและต่างประเทศในประเด็นที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัยสร้างสรรค์ โดยแบ่งกลุ่มข้อมูลได้ดังต่อไปนี้

#### 2.1 แนวคิดทางศิลปกรรม

##### 2.1.1 แนวคิดศิลปะ Readymade Object

##### 2.1.2 แนวคิดศิลปะเชิงกิจกรรม (Activist Art)

#### 2.2 งานศิลปะที่มีอิทธิพลต่อความคิดสร้างสรรค์

“This is so Contemporary” ของ Tino Sehgal

#### 2.3 แนวคิดทางจิตวิเคราะห์ของ Jacques Lacan

##### 2.3.1 Jacques Lacan

##### 2.3.2 ลักษณะของจิตมนุษย์

##### 2.3.3 จิตไร้สำนึก

##### 2.3.4 ทฤษฎีว่าด้วยอัตบุคคล

##### 2.3.5 ระเบียบในการสร้างตัวตนของมนุษย์

##### 2.3.6 แนวคิดเรื่องความขาดพร่องและความปรารถนา

#### 2.4 สรุปอิทธิพลของแนวคิดและศิลปะที่มีต่อผู้วิจัย

#### 2.1 แนวคิดทางศิลปกรรม

##### 2.1.1 แนวคิดศิลปะ Readymade Object

ศิลปะ Readymade Object ได้เข้ามาสู่พื้นที่ศิลปะเมื่อประมาณต้นคริสต์ศตวรรษที่ 20 ได้ปรากฏครั้งแรกในวงการศิลปะโดยเป็นหนึ่งในปรากฏการณ์การเปลี่ยนแปลง

ในวงการศิลปะที่สำคัญ และยังคงมีอิทธิพลมาจนถึงปัจจุบันนี้ในแง่การเปลี่ยนวัสดุที่ใช้ในการสร้างสรรค์ศิลปะ เนื่องจากแนวคิดของศิลปะ Readymade Object ได้ท้าทายความเป็นศิลปะวัตถุ (Art Object) ด้วยความแตกต่างระหว่างสิ่งที่เป็ศิลปะและสิ่งที่ไม่เป็ศิลปะ ศิลปะ Readymade Object ถือว่าเป็นนวัตกรรมหนึ่งในการสร้างสรรค์งานศิลปะ ที่มีอิทธิพลอย่างมากต่อกระแสความเคลื่อนไหวทางศิลปะ ไม่ว่าจะเป็นแนวคิดดาดา (Dada) แนวเหนือจริง (Surrealism) แนวคิดป๊อปปาร์ต (Pop Art) และกระแสความเคลื่อนไหวอื่น ๆ (Wun-Ting Hsu และ Wen-Shu Lai, 2013: 80-81) และตั้งแต่นั้นก็มีศิลปินหลายคนที่มีผลงานเกี่ยวเนื่องกับศิลปะ Readymade Object โดยเห็นได้ชัดจากศิลปะเน้นแนวคิด (Conceptual Art) และศิลปะแบบจัดวาง (Installation Art) เช่น ศิลปินชื่อ Jeff Koon ศิลปินชื่อ Damian Ortega และศิลปินชื่อ Damien Hirst เป็นต้น

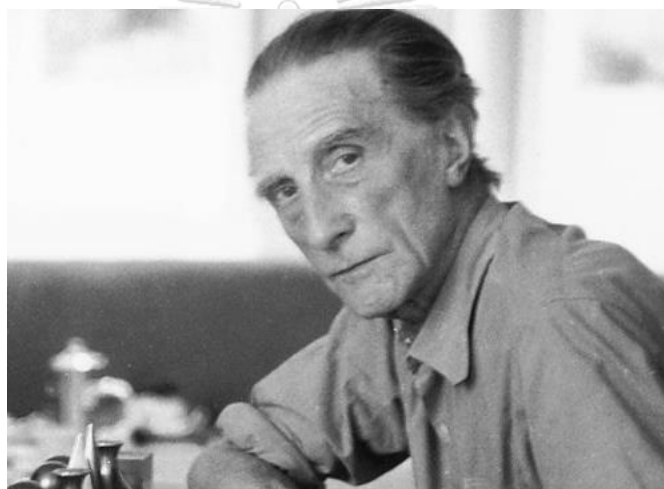
ศิลปะ Readymade Object คือการนำวัตถุหรือสิ่งของที่พบเห็นได้ในชีวิตประจำวันมาทำให้กลายเป็นศิลปะ เป็นการหยิบเอาของสำเร็จรูปที่หาซื้อได้ตามร้านค้าทั่วไปหรือของที่ผลิตมาจากโรงงานอุตสาหกรรม เช่น พลาสติกหิมะ กรงนก ที่วางขวดไวน์ แก้ว ล้อจักรยาน มาตั้งบนฐาน แล้ว(ศิลปิน) เปลี่ยนมุมมอง (Perspective) ของสิ่งของนั้นจากหน้าที่เดิมไปสู่ความหมายใหม่ (Danto, 2013: 1- 52) โดยแทบจะไม่ปรุงแต่งหรือเปลี่ยนแปลงตัววัตถุเลยหรืออีกนัยหนึ่ง ศิลปะ Readymade Object คือการที่ศิลปินเลือกวัตถุสิ่งของที่มีอยู่ทั่วไปหรือสิ่งของที่สามารถพบเจอได้ในชีวิตประจำวัน นำวัตถุสิ่งของนั้นออกมาจากบริบทปกติ เปลี่ยนมุมมองเดิมต่อสิ่งนั้นๆ และให้นำเสนอมุมมองของสิ่งของนั้นใหม่ในฐานะงานศิลปะ (The Art Story: online)

หลักการสร้างศิลปะ Readymade Object ต้องมีองค์ประกอบสำคัญ 3 ส่วนด้วยกันตามที่สถาบัน TATE ได้กล่าวไว้ว่า “There are three important points here: first, that the choice of object is itself a creative act. Secondly, that by cancelling the ‘useful’ function of an object it becomes art. Thirdly, that the presentation and addition of a title to the object have given it ‘a new thought’, a new meaning.” ซึ่งสามารถกล่าวได้ว่าการสร้างงานศิลปะตามแนวคิด Readymade Object มีขั้นตอนดังนี้ ประการแรก ศิลปะ Readymade Object จะเป็นสิ่งของใดๆ ก็ได้ที่ศิลปินมองเห็นคุณค่าของสิ่งของนั้นๆ ไม่ว่าจะสิ่งของนั้นจะสวยงามหรือน่าเกลียดเพียงใด แต่หากศิลปินมองเห็นสุนทรียะของสิ่งของนั้น ไม่ว่าจะเป็นสุนทรียะความงาม ความแปลกใหม่หรือความน่าทึ่งที่อยู่ภายนอกหรือภายในสิ่งของนั้นๆ ก็ตาม ก็สามารถนำมาเป็ศิลปะ Readymade Object ได้ (Haladyn, 2015: online) ประการต่อมาคือ ศิลปินจะเปลี่ยนมุมมองของ “หน้าที่” เดิมของสิ่งของชิ้นนั้นๆ และประการสุดท้าย ศิลปินจะสร้างความหมายและหน้าที่ใหม่ของสิ่งของสิ่งนั้นขึ้นมา (Tate: online)



สิ่งที่สำคัญสำหรับการเป็นศิลปะไม่ใช่ตัววัตถุ หากแต่เป็นความคิดของศิลปินที่ต้องการสะท้อนความคิดหรือมุมมองบางอย่างผ่านสิ่งของนั้นๆ ซึ่งแสดงให้เห็นความแปลกใหม่และการเปลี่ยนแปลงของวงการศิลปะที่การผลิตซ้ำในระบบอุตสาหกรรมที่เคยเป็นศัตรูกับงานศิลปะในยุคหนึ่ง กลับกลายเป็นกระบวนการที่ใช้ในการหาทางออกใหม่ๆ ให้กับศิลปะในอีกยุคหนึ่ง

ศิลปินที่เป็นที่รู้จักและทำให้วงการศิลปะรู้จักศิลปะ Readymade Object คือ Marcel Duchamp ศิลปินชาวฝรั่งเศส เกิดที่เมืองนอร์มังดี (Normandy) ประเทศฝรั่งเศส เมื่อวันที่ 28 กรกฎาคม ค.ศ. 1887 เป็นผู้ที่ได้รับการยกย่องในหลายด้าน ทั้งจิตรกร ประติมากร นักเล่นหมากรุก และนักประพันธ์ งานศิลปะของเขามักจะเกี่ยวข้องกับต่อกระแสความเคลื่อนไหวแนวคิดทางศิลปะหลายแนวคิด เช่น แนวคิดคิวบิซึม (Cubism) ดาดา (Dada) และศิลปะเน้นความคิด



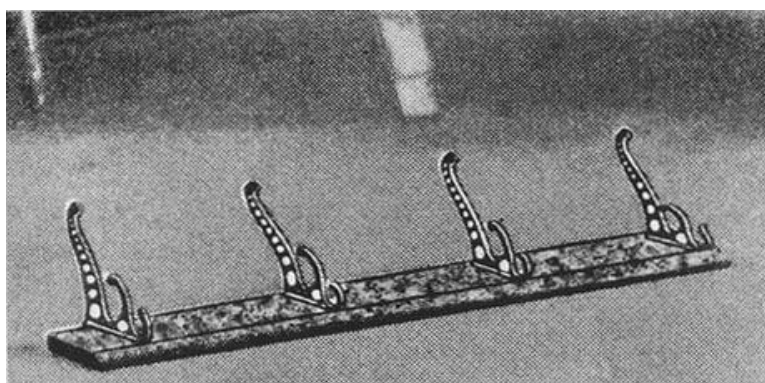
ภาพที่ 2.1 Marcel Duchamp

(Conceptual Art) Duchamp เสียชีวิตเมื่อวันที่ 2 ตุลาคม ค.ศ. 1968 เมื่ออายุได้ 81 ปี

ที่มา: <https://www.bbc.co.uk>

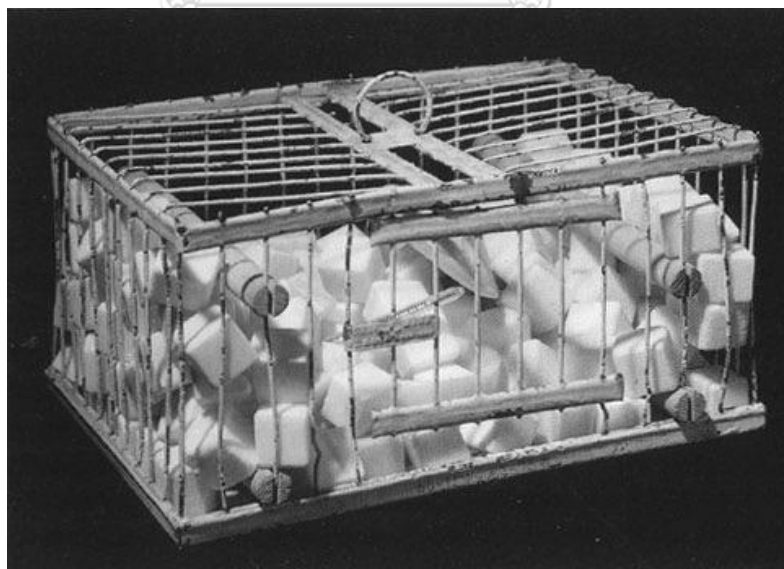
Duchamp ได้รับการยกย่องและมีอิทธิพลต่อศิลปะอย่างกว้างขวาง โดยเฉพาะศิลปะแนวคิดดาดา (Dadaism) และเป็นแรงบันดาลใจให้คนทำงานศิลปะในภายหลัง เขาได้รับการยกย่องว่าเป็นบิดาแห่งศิลปะเน้นความคิด (Conceptual Art) และเป็นศิลปินที่อาจหาญขึ้นมาตั้งคำถามกับคตินิยมทางศิลปะในสมัยนั้น Duchamp ได้กล่าวเกี่ยวกับศิลปะ Readymade Object ของเขาในงานนิทรรศการศิลปะที่ชื่อว่า “Art of Assemblage” ที่ Museum of Modern Art ในกรุงนิวยอร์ก เมื่อปี 1961 (Witham, 2012: 239) iva ว่า การที่ศิลปินมีมุมมองต่อสิ่งของสิ่งหนึ่ง และกระทำการเลือกสิ่งของนั้นมาเสนอเป็นงานศิลปะไม่จำเป็นที่ศิลปินจะต้องมองเห็นคุณค่าทางความงามหรือที่เรียกกันว่า “retinal art” ของของสิ่งนั้น แต่การเลือกสิ่งใดมานั้น ขึ้นอยู่กับ

การมองเห็นคุณค่าที่แตกต่างออกไปซึ่งขึ้นอยู่กับรสนิยมของศิลปินอาจเป็นไปได้ในทางดีหรือไม่ดีก็ได้ (Good or Bad Taste) (Danto, 2013: 25 - 27) สิ่งสำคัญอีกประการหนึ่งที่ศิลปะสำเร็จรูปจำเป็นต้องมีคือ ชื่อผลงาน ซึ่งมักเป็นประโยคสั้นๆ ที่ศิลปินตั้งไว้เรียกงานศิลปะเพื่อที่จะบรรยายถึงวัตถุประสงค์ของนั้นๆ ตามความหมาย แนวคิด หรือมุมมองของศิลปินที่มีต่อวัตถุประสงค์ของนั้นๆ การตั้งชื่อนี้จะทำให้ผู้ชมเข้าใจประเด็นหรือจุดมุ่งหมายที่ศิลปินแฝงผ่านชื่อผลงานชิ้นนั้นๆ ดังจะเห็นได้จากงานของ Duchamp ได้แก่ ผลงาน “Trap” (1917) Why not Sneeze, Rose Sélavy?” (1921) และ “In Advance of the Broken Arm” (1964) เป็นต้น



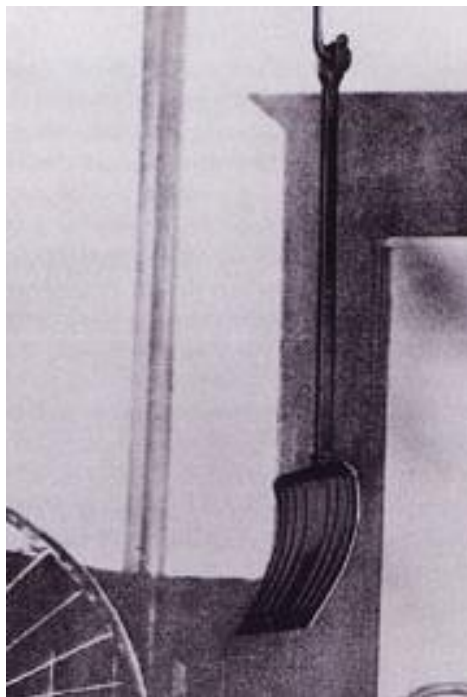
ภาพที่ 2.2 ผลงาน “Trap” (1917)

ที่มา [www.toutfait.com](http://www.toutfait.com)



ภาพที่ 2.3 ผลงาน “Why not Sneeze, Rose Sélavy?” (1921)

ที่มา [www.toutfait.com](http://www.toutfait.com)



ภาพที่ 2.4 ผลงาน “In Advance of the Broken Arm” (1964)

ที่มา [www.toutfait.com](http://www.toutfait.com)

งานที่ทำให้ Duchamp มีชื่อเสียงโด่งดังเป็นที่รู้จัก คืองานคืองาน Fountain (1917) มีลักษณะเป็นโถปัสสาวะชายที่ทำมาจากเซรามิกสีขาว วางนอนอยู่บนแท่นแสดงงานศิลปะ มีลายเซ็นต์ R.Mutt ที่คาดว่าจะป็นของเจ้าของผลงานปรากฏอยู่ด้านซ้าย (Cottinton, 2011: 52)

Fountain สร้างแรงสั่นสะเทือนให้วงการศิลปะในขณะนั้นอย่างมาก (Fountain'17: online) ประการแรก Duchamp ส่งผลงานนี้เข้าแสดงที่งานนิทรรศการศิลปะของสมาคมศิลปินอิสระ (Society of Independent Artists) ในนิวยอร์ก ซึ่งประกาศว่า “รับผลงานศิลปะทุกแบบ” แต่เมื่อ Duchamp ส่งผลงานชิ้นนี้เข้าไป คณะกรรมการก็ปฏิเสธผลงานชิ้นนี้ทันที (Danto, 2013: 25 - 27) ทำให้ Duchamp ที่เป็นคนหนึ่งในคณะกรรมการชุดนี้ประกาศลาออกเพื่อเป็นการประท้วง ซึ่งการปฏิเสธผลงานของคณะกรรมการเป็นสิ่งสะท้อนให้เห็นถึง “การโกหก” “ความไม่ซื่อสัตย์” และ “จิตใจที่คับแคบ” ของคนในวงการศิลปะได้อย่างเด่นชัด เพราะแสดงให้เห็นการกลับคำพูดของผู้จัดงานที่ยินดีรับงานทุกประเภทแต่กลับปฏิเสธงานชิ้นนี้ เหตุการณ์ดังกล่าวก่อให้เกิดกระแสและการพูดถึงในสังคมสมัยนั้นอย่างกว้างขวาง และทำให้ชื่อเสียงของ Duchamp เป็นที่รู้จักมากขึ้น เนื่องจากการแสดงให้เห็นถึงคุณค่าของศิลปะ Readymade Object ที่ศิลปินสามารถยกระดับของสิ่งของ (Object) ขึ้นมา

เพราะเมื่อพิจารณาในช่วงยุคสมัยนั้น (1917) การนำโถสุขภัณฑ์มาตั้งเป็นศิลปะก็น่าจะเป็นสิ่งที่สร้างความตื่นตะลึงให้แก่ผู้คนได้อย่างมาก



ภาพที่ 2.5 ภาพถ่าย “Fountain” ชิ้นดั้งเดิมที่ Duchamp

ส่งเข้าร่วมแสดงในงานนิทรรศการศิลปะของสมาคมศิลปินอิสระ (Society of Independent Artists)

ซึ่งถ่ายโดย Alfred Stieglitz

ที่มา: [https://en.wikipedia.org/wiki/Fountain\\_\(Duchamp\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Fountain_(Duchamp))

จากการศึกษาศิลปะ Readymade Object พบว่า ศิลปะ Readymade Object มีมิติความหมาย 2 ประการ ส่วนแรกคือ ความหมายที่สำคัญที่ติดอยู่กับตัวงานนั้น (Embodied Meaning) ซึ่งแสดงให้เห็นด้วยการเปลี่ยนชื่อหรือให้ชื่อใหม่กับตัวสิ่งของนั้น จากโถสุขภัณฑ์ กลายมาเป็น Fountain ซึ่งอาจทำให้ผู้ชมเกิดความรู้สึกแปลกใหม่และมองย้อนกลับไปยังมุมมองของศิลปิน ณ ขณะนั้นผู้ชมอาจเข้าใจได้ว่าศิลปินมีมุมมองต่อโถสุขภัณฑ์นี้ในแบบที่แตกต่างไปจากที่คนทั่วไปมอง ซึ่งในแง่นี้ความเป็น “Fountain” ก็จะถูกฝังเคลือบติดกับวัตถุหรือโถสุขภัณฑ์นั้นไปตลอดตราบเท่าที่มันถูกวางจัดแสดงและถูกเรียกว่า “Fountain” ซึ่งทำให้โถสุขภัณฑ์นั้นได้กลายเป็นงานศิลปะ มิติความหมายส่วนที่สองคือ คุณค่าของผลงาน

“Fountain” ที่ยิ่งใหญ่และมีความหมายมากกว่าคุณค่าที่ติดอยู่ในตัวของโกลุซกัณฑ์นั้น การสร้างการรับรู้ใหม่ให้เกิดในสังคม ทำให้เกิดการมองในมุมมองในมิติอื่นต่อสิ่งใด ๆ ในสังคมขึ้น ในแง่ที่คุณค่าที่เกิดขึ้นนี้ไม่ใช่เกิดจากการนำโกลุซกัณฑ์มาตั้งแสดง แต่เมื่อศิลปินแสดงให้สาธารณชนเห็นวิธีการมองสิ่งใด ๆ ในมุมมองที่แตกต่างออกไป ความรู้ใหม่นี้ก็จะเข้าไปเปิดโลกทัศน์ด้านความคิดของสาธารณชนทำให้มองดูสิ่งต่าง ๆ รอบตัวในมุมมองที่ต่างออกไป หรือในภาษาอังกฤษเรียกการตื่นขึ้นนี้ว่า “Wakeful Dreams” และการตื่นขึ้นของมุมมองในตัวสาธารณชนอาจส่งผลให้สังคมและโลกเปลี่ยนโฉมหน้าไปอย่างที่ไม่เคยเป็นมาก่อน

จากการศึกษาและพบว่า เนื้อหาและความหมายที่แท้จริงของสิ่งของสิ่งหนึ่งจะกลายเป็นงานศิลปะได้ ต้องเกิดมาจากความเชื่อ มุมมองของศิลปิน หากศิลปินมองเห็นคุณค่าของสิ่งนั้น ๆ ก็สามารถเปลี่ยนมุมมองและยกสิ่งนั้นขึ้นมาเป็นศิลปะได้ อย่างไรก็ตามสิ่งที่ต้องคำนึงในงานศิลปะ Readymade Object คือ ศิลปะแนวนี้มีมิติที่ต้องพิจารณา 2 ส่วน คือ ส่วนของความเป็นวัตถุของชิ้นงานศิลปะ และ ส่วนของการเปลี่ยนมุมมอง (Perspective) ต่อวัตถุหนึ่ง ๆ

#### 1.) ส่วนของความเป็นวัตถุของชิ้นงานศิลปะ

ส่วนของความเป็นวัตถุของชิ้นงานศิลปะ จะเห็นได้จากงาน “Fountain” ในด้านความเป็นวัตถุเมื่อโกลุซกัณฑ์นั้นถูกเลือกให้เป็นศิลปะ Readymade Object ไม่ว่าจะเวลาจะผ่านไปนานเท่าใดโกลุซกัณฑ์ชิ้นนั้นจะคงสภาพในฐานะศิลปะ Readymade Object ตลอดไป ผู้คนเมื่อมาชมงานศิลปะก็จะเรียกโกลุซกัณฑ์นั้นว่า “Fountain” ซึ่งถือว่าเป็นผลผลิตทางศิลปะ (Final Product)

#### 2.) ส่วนของการเปลี่ยนมุมมองต่อวัตถุหนึ่ง ๆ

ส่วนของการเปลี่ยนมุมมองเป็นส่วนที่มีพลังและอิทธิพลเป็นอย่างมาก เนื่องจากเป็นสิ่งที่ผู้วิจัยสนใจนำมาใช้ในวิทยานิพนธ์นี้ คือประเด็นที่ศิลปะ Readymade Object ให้ความสำคัญกับการเปลี่ยนมุมมอง (Perspective) ต่อสิ่งที่ถูกเลือกขึ้นมาให้เป็นงานศิลปะ และแฝงไปด้วยความหมายที่กว้างไกลไปกว่าตัว (ศิลปะ) วัตถุนั้น เมื่อผู้ใดก็ตามได้รับรู้ถึงมุมมองของศิลปินที่มีต่อวัตถุดังกล่าว มันจะสร้างแรงสั่นสะเทือนให้แก่โลกทัศน์ของบุคคลผู้นั้น เสมือนกับการถูกปลุกให้ตื่น (Wakeful Dream) และมองเห็นโลกในมุมมองที่ไม่เคยเห็นมาก่อน

การที่ Duchamp เปลี่ยนมุมมองจากโกลุซกัณฑ์ไปเป็น Fountain นี้เองสิ่งนี้มีอิทธิพลต่อผู้วิจัยทำให้ผู้วิจัยได้แนวคิดที่จะนำมาเปลี่ยนมุมมองต่อสระว่ายน้ำที่เป็นพื้นที่สาธารณะใช้สอยให้เป็นพื้นที่ทางศิลปะ (Artistic Site) เพราะมุมมองต่อวัตถุใดๆ ที่เปลี่ยนไป จะทำให้เกิดการทำลายความหมายที่ฝังแฝงมากับตัวของเดิมนั้น และสร้างความหมายใหม่ทำให้เห็นว่าสิ่งของนั้นแตกต่างไปจากเดิมหรือเปลี่ยนไปสู่สิ่งอื่น และก่อให้เกิดศิลปะในที่สุด

### 2.1.2 แนวคิดศิลปะเชิงกิจกรรม (Activist Art)

เมื่อไม่กี่ทศวรรษที่ผ่านมา ศิลปะได้กลายมาเป็นส่วนหนึ่งของมิตีสังคมในเชิงการมีส่วนร่วม เนื่องจากมีการก่อเกิดเทคโนโลยีใหม่ และ มีการเปลี่ยนแปลงลักษณะของสื่อศิลปะ ในช่วงทศวรรษ 60 (1960s) (Bishop, 2006: 10) ซึ่งเป็นช่วงที่ศิลปินเริ่มนำผู้ชมเข้าร่วมหรือเป็นส่วนหนึ่งของงานศิลปะ ที่มีปฏิสัมพันธ์กับผู้ชมในฐานะที่ผู้ชมเป็นส่วนหนึ่งของการสร้างงานศิลปะ ตั้งแต่นั้นมาศิลปะก็มีเนื้อหาที่ต่างไป จากการสร้างผลงานที่สูงส่งมีความวิจิตรกลายเป็น การสะท้อนเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับวิถีชีวิตของคนมากขึ้น ดังจะเห็นได้จากงาน “Dancing Samba” ของ He’lio Oiticica งาน “Funk” ของ Adrian Piper งาน “Drinking Beer” ของ Tom Marioni และ งาน “organizing a garage sale” ของ Martha Rosler เป็นต้น งานศิลปะเหล่านี้ เป็นการทำงานร่วมกันระหว่างศิลปินและผู้ชม โดยศิลปินจะเชิญผู้ร่วมชมงานให้เข้ามา เดินร่ำตามแบบพื้นเมือง หรือเชิญทุกคนเข้ามาพูดคุยระหว่างการดื่มเบียร์ ซึ่งผลที่ได้ จากการเข้าชมงาน “ศิลปะ” นี้ จะไม่ใช่ผลงานจิตรกรรมหรือรูปปั้นในลักษณะประติมากรรมแบบเดิม แต่ผู้ชมงานจะได้รับประสบการณ์ที่ได้จากการพูดคุย การพบปะบุคคลอื่นๆ ที่อาจไม่เคยรู้จักมาก่อน ซึ่งอาจกล่าวได้ว่าผลงานศิลปะในรูปแบบงานศิลปะเช่นนี้ก็คือประสบการณ์ที่แตกต่างกันไปในแต่ละ บุคคล และถึงแม้ประสบการณ์เหล่านั้นจะจับต้องไม่ได้ แต่ก็อาจมีการบันทึกภาพของเหตุการณ์ เหล่านั้นไว้เสมือนเป็นนัยะหนึ่งที่เกี่ยวข้องกับศิลปะการแสดง (Performance Art) ต่างกันตรงที่มีการทำลายกำแพงระหว่างผู้แสดงและผู้ชม มืออาชีพและมือสมัครเล่น ผู้สร้างและผู้รับ

ทัศนศิลป์และการแสดงศิลปะแบบร่วมสมัยได้ถูกสร้างสรรค์ผ่านกระบวนการมีส่วนร่วม หรือที่เรียกว่าศิลปะเชิงการมีส่วนร่วม (Participatory Art) ซึ่งเกิดขึ้นภายใต้ความหลากหลาย ที่ซ้อนทับกัน โดยมีชื่อเรียกหลากหลายชื่อ ตั้งแต่ศิลปะเชิงปฏิสัมพันธ์ (Interactive Art) ศิลปะเชิงสัมพันธ์ (Relational Art) ศิลปะเชิงการร่วมมือ (Cooperative Art) ศิลปะเชิงปฏิบัติการหรือศิลปะเชิงกิจกรรม (Activist Art) ศิลปะเชิงสนทนาหรือศิลปะทวิวจัน (Dialogical Art) ไปจนถึง ศิลปะฐานชุมชน (Community-based Art) (Kelly, 2014: online) ศิลปะแบบนี้เกิดจากการที่ผู้คนมาร่วมกันผลิตงานศิลปะ (Artwork) หรืออาจจะเป็นการร่วมทำ กิจกรรมกันที่ก่อให้เกิดศิลปะ ซึ่งคุณค่าทางศิลปะอาจจะไม่ได้อยู่ที่ตัวชิ้นงาน แต่อยู่บนฐาน ของการมีส่วนร่วมหรือการทำกิจกรรมร่วมกัน (Bishop, 2012: 12)

Tate (online) สถาบันทางศิลปะในประเทศอังกฤษ ได้ให้คำจำกัดความของศิลปะแนว กิจกรรม (Activist art) ไว้ว่า “Activist art is a term used to describe art that is grounded in the act of ‘doing’ and addresses political or social issues” ซึ่งหมายถึง คำที่ใช้ในการ อธิบายถึงศิลปะที่มีพื้นฐานมาจากการกระทำและการกล่าวถึงประเด็นสาธารณะทางการเมืองหรือ สังคม มีรูปแบบของศิลปะที่สร้างสรรค์ผลงานโดยใช้กระบวนการที่พัฒนาขึ้นมาโดยเฉพาะ

เป็นเรื่องเกี่ยวกับการเพิ่มขีดความสามารถของบุคคลและชุมชน ซึ่งเป็นลักษณะการทำงานร่วมกันระหว่างศิลปิน และกลุ่มคน หรือชุมชน เพื่อผลิตสร้างงานศิลปะร่วมกัน

Boris Groys (2014: online) ได้กล่าวถึงศิลปะในปัจจุบันไว้ว่า เป็นศิลปะที่มุ่งไปยังศิลปะที่ทำหน้าที่เหมือนสื่อหรือพื้นที่สำหรับชุมชนและสังคมในการแสดงความคิด ดังที่ปรากฏให้เห็นถึงศิลปะที่ใช้ในการเมืองและสังคม ศิลปะรูปแบบนี้ความมุ่งหวังที่จะเปลี่ยนแปลงสถานะชีวิตความเป็นอยู่ของผู้คนในสังคมให้ดีขึ้น ไม่ว่าจะเป็นเรื่องเศรษฐกิจ สิ่งแวดล้อม สังคม วัฒนธรรม หรือการศึกษาก็ตาม ศิลปะแนวกิจกรรมคือความพยายามที่จะผสมผสานระหว่างศิลปะ (Art) กับการกระทำทางสังคม (Social Action)

ศิลปะเชิงกิจกรรมเป็นแนวคิดที่มีการผสมผสานระหว่าง การมีส่วนร่วม (Participatory) ศิลปะชุมชนแบบดั้งเดิม (Community art tradition) และ การทดลองศิลปะแบบความล้ำสมัย (Avant-garde experimentation in art) (Sholette, 2017 :6) อนึ่งศิลปะที่อาศัยการมีส่วนร่วมของผู้คนต้องมีความจำเป็นที่ต้องใช้จินตนาการจากผู้เข้าร่วมมากที่สุด รวมทั้งผู้ร่วมกิจกรรมต้องเป็นศูนย์กลางในการจินตนาการของตนเอง (Self-Imagining) เพื่อให้เกิดผลทางสุนทรียะการที่ศิลปินเปิดโอกาสให้ผู้เข้าร่วมแต่ละคนได้มีประสบการณ์ตรงกับการเข้าร่วมสร้างสรรค์ศิลปะ (Brown, 2016: 7) โดยให้สิทธิและอิสระในการเลือกหรือคิดที่จะทำสิ่งต่าง ๆ ด้วยตัวของเขาเอง ทำให้เป็นช่องทางหนึ่งในการนำเสนอความคิด ข้อคิดเห็นต่าง ๆ สู่สาธารณะได้ (Holt, 2015: 143) และนอกจากนี้ ศิลปะเชิงกิจกรรม (Activist Art) ยังเป็นแนวทางหนึ่งที่ทำให้ศิลปะสามารถอยู่ในพื้นที่สาธารณะและสามารถเชื่อมโยงกับมิติในชีวิตประจำวัน ซึ่งศิลปะจะไม่ใช่สิ่งของที่ตั้งอยู่อย่างเอกเทศ เช่น ตั้งอยู่บนพื้นที่เฉพาะเช่นพื้นที่ของอนุสาวรีย์อีกต่อไป แต่ศิลปะแนวนี้จะมีส่วนร่วมหรือมีปฏิสัมพันธ์กับคน โดยที่ศิลปะเชิงกิจกรรมไม่จำเป็นต้องเป็นเพียงการประท้วง เรียกร้องสิทธิ หรือแสดงการต่อต้านต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่งเท่านั้น หากแต่ศิลปะเชิงกิจกรรมยังสามารถนำไปใช้เพื่อให้เกิดผลงานสร้างสรรค์และสร้างให้เกิดการร่วมมือและปฏิสัมพันธ์ของคนในชุมชน ทำให้คนในชุมชนมีความใกล้ชิดกันมากขึ้น เกิดความแข็งแกร่งมากขึ้น (Bishop, 2012: 14)

ศิลปะเชิงกิจกรรม เป็น ศิลปะ ที่ เน้น กระบวนการมากกว่าตัวผลงาน กระบวนการของศิลปะชนิดนี้ทำทลายความเป็น Avant-gard แบบดั้งเดิม เนื่องจากการกระจายอำนาจของการเสนอความคิดและความคิดสร้างสรรค์ไปยังผู้เข้าร่วมกิจกรรม (Participants) ซึ่งสอดคล้องกับความเป็นศิลปะร่วมสมัย ดังที่ Klein (2015: 105) ได้อ้างถึงสิ่งที่ Bishop ได้กล่าวไว้ว่า การที่ศิลปินเตรียมสถานการณ์หรือสถานที่ไว้ให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมได้เข้าร่วมในการทำกิจกรรมศิลปะเป็นการที่ไม่อาจคาดเดาได้ว่าสุดท้ายผลงานจะออกมาเป็นอย่างไร เนื่องจากศิลปินได้มอบอำนาจในการกระทำให้แก่ผู้เข้าร่วมกิจกรรม ดังนั้นศิลปินจะไม่ใช่ผู้กำหนดการกระทำของผู้เข้าร่วมกิจกรรมและศิลปินจะไม่ใช้ผู้ควบคุมผลงานทั้งหมดเหมือนเช่นการ

สร้างสรรค์ศิลปะในสมัยก่อน ทั้งนี้ทั้งนั้นศิลปะประเภทนี้เหมือนจะเป็นการที่ศิลปินเลือกที่จะให้ผู้คนเป็นตัวกลางในการนำเสนอสุนทรียะหรือแนวคิดบางอย่าง (Bishop, 2012: 112) ซึ่งจะเห็นได้ว่าเป็นการให้ความสำคัญกับกระบวนการและสารที่ต้องการจะสื่อออกไป แต่อย่างไรก็ตาม การทำงานศิลปะประเภทนี้มีประเด็นทางสังคมที่ควรระวัง โดยเฉพาะอย่างยิ่ง เรื่อง “Process not product” เนื่องจากชีวิตคนไม่ใช่ผลิตภัณฑ์หรือวัตถุที่ให้นำมาสร้างศิลปะ กระบวนการของการทำความเข้าใจประเด็นต่างๆ ในสังคมจึงมีความสำคัญมาก เพราะถ้าเกิดมีความไม่เข้าใจประเด็นต่าง ๆ อย่างลึกซึ้ง การสร้างงานศิลปะในรูปแบบนี้อาจจะเป็นเหตุที่สร้างประเด็นปัญหาใหม่ขึ้นมาให้กับสังคมก็เป็นได้ (พวงสร้อย อักษรสว่าง, 2016: online)

จากการศึกษาศิลปะเชิงกิจกรรม จะเห็นว่าศิลปะเชิงกิจกรรมมีลักษณะสำคัญ คือ ศิลปินจะไม่ได้เป็นผู้ผลิตงานศิลปะฝ่ายเดียว และ กระบวนการศิลปะเชิงกิจกรรม ยังไม่มีการระบุขั้นตอนที่แน่ชัด

1.) ศิลปินจะไม่ได้เป็นผู้ผลิตงานศิลปะฝ่ายเดียว แต่ได้กลายเป็นผู้ร่วมผลิตหรือเป็นเพียงผู้สร้างเหตุการณ์การทำกิจกรรมทางศิลปะร่วมกัน จากศิลปะที่จับต้องได้ ถูกเปลี่ยนให้เป็นการแสดงของลักษณะโครงการหรือเหตุการณ์ ซึ่งบางครั้งไม่บ่งบอกถึงจุดเริ่มต้นหรือจุดจบที่ชัดเจน ศิลปะแขนงนี้มีความต้องการที่จะหาหนทางในการตีความหมาย วิเคราะห์ศิลปะ ซึ่งไม่ได้ผูกโยงเพียงแค่แค่สิ่งที่เห็น ถึงแม้จะมีการคงอยู่ของรูปทรง (Form) ในการสื่อความหมายก็ตาม และด้วยเหตุนี้ ศิลปะเชิงกิจกรรมจึงเป็นศิลปะที่เปิดโอกาสให้ผู้เข้าร่วมได้คิดและตัดสินใจสิ่งต่าง ๆ ด้วยตัวเอง

2.) กระบวนการศิลปะเชิงกิจกรรม ยังไม่มีการระบุขั้นตอนที่แน่ชัดหรือการสร้างกระบวนการทางศิลปะอย่างชัดเจน กล่าวคือ ศิลปินจะสร้างขั้นตอนและวิธีการที่ชุมชนเข้าร่วมเป็นส่วนหนึ่งของงานศิลปะนั้น คือสังคมเป็นทั้งผู้สร้างและผู้ชมศิลปะนั้นในเวลาเดียวกัน ดังเช่นงานของ Heather and Ivan Marison ชื่อ Journée des Barricades (2008) เป็นการประชาสัมพันธ์ให้คนในเมือง Wellington ประเทศ New Zealand มีส่วนร่วมในงาน “ศิลปะ” (Doherty, 2015: 85) โดยให้นำเอาซากรถ เฟอร์นิเจอร์เก่า และเศษขยะอื่น เช่น ชิ้นส่วนต่างๆของอะไหล่ยนต์ ยางรถยนต์เก่า พลาสติก ของใช้ในครัวเรือน จักรยานเก่า และรถเข็นจากห้างสรรพสินค้า เป็นต้น มากองรวมกันที่สี่แยกแห่งหนึ่งกลางเมือง Wellington ระหว่างท่าเรือ Lambton และถนน Ballance เพื่อสร้างให้เป็น “ประติมากรรมวันเดียว” เพื่อเลียนแบบเหตุการณ์ในประวัติศาสตร์ฝรั่งเศสเมื่อครั้งประชาชนต่อต้านกษัตริย์ และนำสิ่งของต่าง ๆ มาวางกองที่ถนนเพื่อไม่ให้เจ้าผู้ครองนครเดินทางผ่าน รวมถึงเป็นการสะท้อน



ของการอุปโภคบริโภคของคนในเมือง Wellington ซึ่งสามารถนำมาเป็นคำถามเกี่ยวกับอนาคตด้านสิ่งแวดล้อมและเศรษฐกิจได้อีกด้วย (Hannah, 2009)



ภาพที่ 2.6 งาน *Journee des Barricades*, 2008 ของ Heather and Ivan Morison  
ที่มา: [www.onedaysculpture.org.nz](http://www.onedaysculpture.org.nz)

หรือจากงานศิลปะชื่อ *Ataskoa* ของศิลปินชาวสเปน Maider López ที่มีลักษณะเป็นการเชิญชวนให้คนในพื้นที่มาร่วมงาน โดยการขับรถยนต์มาจอด “ระเกะระกะ” ไว้บนถนนทางขึ้นเขา Mount Aralar ในประเทศสเปน ซึ่งเป็นถนนแคบๆ ที่ปกติจะไม่มีรถติด โดยผู้คนจะนำรถมาจอดไว้ บางคนก็นั่งรออยู่ที่ถนน บางคนก็เดินไปรวมตัวกันเพื่อพบปะสังสรรค์ และทานอาหารร่วมกัน การจัดงานมีระยะเวลา 4 ชั่วโมง มีรถเข้าร่วม 160 คัน เป็นจำนวนคนทั้งหมด 450 คน เป็นประติมากรรมชั่วคราวที่มีความยาวครึ่งกิโลเมตร นำไปสู่การตีความใหม่และการไตร่ตรองเกี่ยวกับการใช้รถยนต์



ภาพที่ 2.7 งาน Ataskoa Baserritik, 2005 ของ Mainer López

ที่มา: [www.designboom.com](http://www.designboom.com)

จากตัวอย่างงานที่ยกมาจะเห็นได้ว่างานทั้งสองมีลักษณะร่วมคือ ศิลปินเป็นผู้กำหนด โครงร่างของงานศิลปะเช่นต้องการชิ้นส่วนรถยนต์ หรือต้องการรถยนต์จำนวนมาก และได้รับความร่วมมือจากชุมชนที่ศิลปินมีปฏิสัมพันธ์อยู่ และสังคมก็ให้การตอบรับ โดยการนำของต่าง ๆ มากองรวมกันหรือขับรถออกมาจอด ซึ่งศิลปินไม่สามารถกำหนดได้ว่าประชาชนคนใดจะนำสิ่งใดออกมา หรือจะจอดรถเอาไว้ตรงไหนอย่างไร แต่เมื่อกระบวนการการมีส่วนร่วมนั้นจบลง ทั้งศิลปินและสังคมที่มีฐานะหนึ่งเป็นผู้ชมก็จะได้ผลงานศิลปะชิ้นหนึ่งที่ส่งสารหรือแนวคิดหลักของศิลปินและสะท้อนถึงตัวตนของผู้เข้าร่วมกิจกรรมอย่างแท้จริง

## 2.2 งานศิลปะที่มีอิทธิพลต่อความคิดสร้างสรรค์ “This is so Contemporary” ของ Tino Sehgal

Tino Sehgal ศิลปินสัญชาติ British-German เป็นศิลปินที่มีชื่อเสียงด้านทัศนศิลป์ร่วมสมัย (Contemporary Visual Arts) (Bishop, 2005) Sehgal เริ่มมีชื่อเสียงในวงการศิลปะในปี 2004 จากการคว้ารางวัล Baloise Art Prize (Baloise, 2004) ในงานแสดงศิลปะนานาชาติ Art Basel ที่ประเทศสวิสเซอร์แลนด์ ซึ่งเป็นรางวัลที่มีค่ามากเพราะจะมอบให้กับศิลปินเพียง 2 คน

ในแต่ละปีเพื่อส่งเสริมศิลปะร่วมสมัยที่เกิดขึ้นใหม่ และในปี 2005 Sehgal ยังได้เป็นตัวแทนจากประเทศเยอรมนี ร่วมกับ Thomas Scheibitz นำผลงานนำเสนอในงาน Venice Biennale ที่จะจัดขึ้นทุกๆสองปี ซึ่งเมื่อเทียบกับอายุของเขาแล้วถือได้ว่าเป็นศิลปินที่อายุน้อยที่สุดที่ได้แสดงผลงาน และในปี 2013 Sehgal ชนะรางวัล The Golden Lion สำหรับศิลปินที่ดีที่สุดในงานนิทรรศการนานาชาติ the International Exhibition Il Palazzo Enciclopedico (The Encyclopedic Palace) ในงานศิลปะ Venice Biennale (Artforum, 2013)



ภาพที่ 2.8 Tino Sehgal

ที่มา: <https://macm.org/en/exhibitions/tino-sehgal/>

Sehgal เกิดเมื่อปี ค.ศ. 1976 ณ กรุงลอนดอน ประเทศอังกฤษ แต่ได้ไปใช้ชีวิตช่วงวัยเด็กในเมือง Düsseldorf ประเทศเยอรมัน และเมืองปารีส ประเทศฝรั่งเศส สามารถกล่าวได้ว่า Sehgal เติบโตในครอบครัวที่มีวัฒนธรรมหลากหลาย บิดาของเขาเกิดในอังกฤษอินเดีย (British India) และอพยพมาจากอาณานิคมอินเดีย (ปัจจุบันได้แยกตัวออกเป็นประเทศปากีสถาน) ส่วนมารดาเป็นชาวเยอรมัน Sehgal มีความสนใจทางการแสดงเป็นอย่างมาก และได้ทำงานเป็นนักออกแบบท่าเต้น (Choreographer) ตั้งแต่วัยเยาว์ Sehgal ศึกษาต่อระดับอุดมศึกษาด้านการเต้นรำ แต่พบว่าแนวคิดและขอบที่เป็นที่นิยมอยู่ในการเรียน ขณะนั้นไม่สามารถตอบสนองความต้องการการถ่ายทอดความคิดทางศิลปะของเขาได้ เขาจึงเบนเข็มชีวิตตนเองไปเรียนวิชาเอกด้านเศรษฐศาสตร์การเมือง (Political Economics)

ที่มหาวิทยาลัยฮัมโบลท์ (Humboldt) กรุงเบอร์ลิน ประเทศเยอรมัน (Heiser, 2004: 62) อย่างไรก็ตามเขายังคงศึกษาด้านการเต้นรำควบคู่ไปด้วยที่มหาวิทยาลัยศิลปะ Folkwang เมือง Essen หลังจบการศึกษา เขาได้ทำงานร่วมกับ Jérôme Bel และ Xavier Le Roy นักออกแบบท่าเต้นชาวฝรั่งเศสด้าน Experimental Choreographers (Gleadell, 2013: online)

ประสบการณ์ในชีวิตของ Sehgal ส่งผลต่อมุมมองและแนวคิดในการสร้างสรรค์ผลงานของเขาเป็นอย่างมาก งานของ Sehgal เป็นงานเน้นประสบการณ์ที่ได้รับระหว่างการเข้าชมงานมากกว่าการสร้างชิ้นงานศิลปะที่จับต้องได้ Sehgal ได้ให้สัมภาษณ์เกี่ยวกับเหตุผลที่เขาเชื่อในการสร้างศิลปะประสบการณ์ ปฏิสัมพันธ์ไว้ใน Wmagazine (Stein, 2009: online) ว่าทำไมเขาถึงได้ชอบที่จะสร้างศิลปะที่เป็นประสบการณ์มากกว่าการสร้างศิลปะที่เป็นวัตถุ เนื่องจากประสบการณ์ในวัยเด็ก เมื่อเขาอายุประมาณ 11-12 ปี เขารู้สึกว่าบิดาและมารดาของเขาให้ความสำคัญกับสิ่งของมากเกินไป ทั้งนี้อาจเนื่องมาจาก ภูมิหลังของบิดาที่มีเหตุให้ต้องลี้ภัยออกจากปากีสถานตั้งแต่เด็ก จึงส่งผลให้ บิดาของเขาวัดค่าความสำเร็จในชีวิตจากวัตถุทุกอย่างที่เขาหามาเพื่ออุปโภคบริโภค ซึ่ง Sehgal เห็นว่า สมการความสำเร็จของชีวิตแบบวัตถุนิยมของบิดาไม่สามารถนำมาใช้วัดค่าความสำเร็จในชีวิตของ Sehgal ได้ นอกจากนี้เขาให้ความเห็นเพิ่มเติมว่า ด้วยเหตุนี้จึงทำให้เขาสนใจและต้องการหาคำตอบปัญหาของวัตถุนิยมที่เป็นปัจจัยหลักทำให้เกิดกระบวนการทางเศรษฐศาสตร์ เช่น อุปสงค์ อุปทาน เป็นหนทางหลักในการสร้างรายได้ให้กับผู้ผลิตของฟุ่มเฟือยนั้น และเกิดรายจ่ายอย่างมหาศาลได้ให้กับผู้คนที่ซื้อสิ่งของต่าง ๆ แม้ว่าพวกเขาอาจไม่ได้ต้องการสิ่งที่ซื้ออย่างแท้จริง สิ่งเหล่านี้ล้วนมีความเกี่ยวข้องกับเศรษฐศาสตร์ เขาจึงตัดสินใจที่จะเรียนเกี่ยวกับเศรษฐศาสตร์การเมือง (Political Economics)

Sehgal เริ่มเข้าสู่วงการศิลปะในปี 2000 ในผลงานที่ชื่อว่า “Untitled” และหลังจากนั้น เขาก็ผลิตผลงานศิลปะออกมาอย่างสม่ำเสมอ ในปัจจุบัน Sehgal อาศัยอยู่ในเมืองเบอร์ลิน ประเทศเยอรมัน (The Art Gallery of NSW, 2014: online) Sehgal ค้นพบว่า ความสนใจด้านการเต้นรำของเขาสามารถตอบโต้แนวคิดวัตถุนิยมได้ เนื่องจาก การเต้นคือกิจกรรมหนึ่งที่ไม่ต้องอาศัยวัสดุหรือสิ่งของใด และการเต้นก็สามารถสร้างสรรค์และสื่อสารบางสิ่งบางอย่าง และทำให้เกิดรายได้ได้ Sehgal มีความปรารถนาที่จะให้การเต้นก้าวข้ามไปสู่โลกศิลปะ เพื่อที่เขาจะสามารถสอดแทรกความคิด (Hantelmann, 2010: 166) และทำให้เกิดการยอมรับ Sehgal เห็นว่า การเต้นที่เขาเสนอไม่จำเป็นต้องเป็นการเต้นเพื่อความบันเทิงเสมอไป ด้วยประสบการณ์ชีวิตวัยเยาว์และแนวคิดเกี่ยวกับการเต้นรำดังกล่าว จึงทำให้ Sehgal เป็นศิลปินที่เสนอมุมมองต่อสาธารณชนได้น่าสนใจเป็นอย่างยิ่ง ในขณะที่ศิลปินส่วนใหญ่มุ่งเน้นผลงานศิลปะที่จับต้องได้เพื่อเป็นสิ่งแสดงในฐานะประจักษ์พยานแก่

คนทั้งหลาย ผลงานของ Sehgal กลับเน้นการแสดงออกซึ่งสิ่งที่เป็นนามธรรม เช่นประสบการณ์ ปฏิสัมพันธ์ การกระทำ ความรู้สึกของมนุษย์ต่อมนุษย์ด้วยกัน เมื่อช่วงการแสดงผลงานศิลปะนั้นจบลง ทุกสิ่งก็จะกลับสู่ความว่างเปล่า ไม่เหลือสิ่งใดไว้เพิกเฉยต่อการใช้วัตถุใดๆ เป็นสื่อแสดงแก่นแนวคิด ซึ่งห่างไกลจากแนวคิดศิลปินที่มุ่งสร้างผลงานที่เป็นรูปธรรมตามขนบงานศิลปะเดิม ซึ่งทำให้ งานศิลปะของเขาได้กลายเป็นอวัตถุนิยม หรืองานศิลปะที่ไม่สามารถแตะต้องได้โดยบริบูรณ์ (Completely Immaterial) (Brand, 2015: 20)

Sehgal ได้เริ่มสร้างงานศิลปะชิ้นแรกชื่อว่า “Untitled” ในปี 2000 จากนั้นในปีต่อมา ก็จัดแสดงผลงานชื่อ This is good ในปี 2001 และ This objective of that object ในปี 2004 และในปี 2005 เป็นปีที่ Sehgal ได้มี solo exhibition โดยเป็นตัวแทนของ Germany ที่งาน Venice Biennale เขาได้จัดแสดงผลงานที่ชื่อว่า “This is So Contemporary” ซึ่งเป็นงานที่ทำให้ผู้คนรู้จักชื่อ “Tino Sehgal” ในฐานะศิลปิน ผู้ที่ได้รับรางวัล Golden Lion จากงาน Biennale di Venezia ครั้งที่ 55 Sehgal ได้รับการตัดสินในฐานะที่เป็นศิลปินผู้ที่มีความเป็นเลิศในการริเริ่มเปลี่ยนแปลงรูปแบบและขอบเขตศิลปะใหม่ (Hamer, 2013) ละหลังจากนั้น เขาก็ได้ทำงานศิลปะออกมาอย่างต่อเนื่อง โดยงานล่าสุดจัดขึ้นในปี 2016 รายชื่อผลงานของ Tino Sehgal มีดังนี้

- Untitled (2000) หรือมีชื่อเรียกอีกชื่อว่า Twenty Minutes for the Twentieth Century at Moderna Museet in Stockholm
- This is good (2001) at the Museum Ludwig in Cologne, Germany
- This objective of that object (2004) at the Institute of Contemporary Arts in London
- This is So Contemporary (2005) at the 51st Venice Biennale
- Kiss (2007) at the Museum of Contemporary Art Chicago
- This situation (2007) at Marian Goodman Gallery in New York
- This Success/This Failure (2007) at the ICA, London
- This progress (2010) at London’s Institute of Contemporary Arts.
- This variation (2012) at Documenta 13 in Kassel, Germany
- These associations (2012) in the Turbine Hall of Tate Modern, London
- This you (2016) at the Hirshhorn Museum in Washington, D.C.

“This is So Contemporary” เป็นผลงานที่ทำชื่อเสียงให้ Sehgal เป็นที่รู้จักในวงการ ซึ่งเป็นผลงานชิ้นที่ 4 ของ Sehgal และเป็นผลงานเดี่ยวชิ้นแรกในฐานะศิลปินตัวแทนของประเทศเยอรมันซึ่งจัดแสดงครั้งแรกในปี 2005 และผลงานชิ้นนี้ยังได้ถูกนำไปจัดแสดงในที่ต่าง ๆ อีกหลายครั้ง

ในการจัดแสดงงาน “This is So Contemporary” Sehgal ได้เลือกจัดงานแสดงในห้องโถงที่ว่างเปล่าแห่งหนึ่งในพิพิธภัณฑสถาน ผู้ที่เข้าชมงานจะไม่เห็นการแสดงวัตถุทางศิลปะหรือสิ่งใดนอกจากห้องโถงๆ และในฉับพลัน ก็จะมีทีมงานที่แต่งตัวคล้ายเจ้าหน้าที่ของพิพิธภัณฑสถานประมาณ 3 คน ร้องตะโกนข้อความ “Oh, this is so contemporary, contemporary, contemporary” พร้อมกับเดินประกอบจังหวะตะโกนนี้ออกมาจากหลายทิศทางของห้องไปรอบ ๆ ห้อง บางจังหวะเจ้าหน้าที่จะไปเดินใกล้ๆ หรือร้องตะโกนใส่ผู้เข้าชมงาน (โดยไม่มีการแสดงท่าทางเชิงชวนใด ๆ) ผู้ชมงานบางส่วนยืนชมอยู่ บางส่วนเดินเลี้ยวออกไป และบางส่วนเข้าไปเดินด้วย



ภาพที่ 2.9 ภาพบันทึกผลงาน “This is So Contemporary”

ที่งาน Venice Biennale ปี 2005

ที่มา: [www.kopenhagen.dk](http://www.kopenhagen.dk)

จากลักษณะงานของ Sehgal จะเห็นความแปลกใหม่ของ “งานศิลปะ” หลายประการ สิ่งแรกคือ Sehgal ไม่ได้สร้างชิ้นงานศิลปะที่มองเห็นได้และตั้งแสดงอยู่ในห้องจัดแสดงแบบงานศิลปะทั่วไป ประการที่สองคือ ในการจัดแสดง ผู้ชมจะไม่เห็นตัวศิลปินเหมือนการแสดงผลงานอื่นๆ ที่ศิลปินอาจมายืนข้างผลงานของตนและอธิบายต่อผู้ชมในบางครั้ง ประการต่อมาคือ ผู้เข้าชมและปฏิกิริยาของผู้เข้าชมคือส่วนสำคัญในการแสดงผลงานศิลปะครั้งนี้ จากความแปลกใหม่ทำให้สามารถวิเคราะห์มุมมองและแนวคิดในการสร้างสรรค์ผลงานได้คือ Sehgal ตีความ “ผลิตผลทางศิลปะ” (The Work of Art) ในมุมมองที่แตกต่างออกไป ศิลปะไม่เพียงแต่จำเพาะว่าจะต้องอยู่ในรูปแบบชิ้นงานที่จับต้องได้เท่านั้น หากแต่ปฏิสัมพันธ์ ปฏิกิริยาของผู้คนสามารถเป็นงานศิลปะได้เช่นกัน เพราะปฏิสัมพันธ์ของมนุษย์มีหลากหลายรูปแบบ มีความละเอียดอ่อนและเปี่ยมไปด้วยอารมณ์ ดังนั้นเมื่อเกิดสถานการณ์ที่นำไปสู่การสื่อสาร หรือก็คือการสื่อสารด้วยอวัจนภาษาเช่นท่าทางการเดินใกล้ๆ ก็คือการเรียกร้องการสื่อสาร มนุษย์ผู้รับสารอาจแสดงอาการยินดีต่อการสื่อสารนั้น หรือปลีกตัวออกห่างเพราะไม่ต้องการสื่อสาร สิ่งเหล่านี้ล้วนแล้วคือศิลปะทั้งสิ้นแต่เป็นศิลปะที่จับต้องไม่ได้ มองไม่เห็น แต่ยังรู้สึกได้หรือสามารถเรียกได้ว่าประสบการณ์ทางศิลปะซึ่งประสบการณ์ทางศิลปะนี้จะประสบการณ์เฉพาะบุคคล ดังนั้นหากสอบถามผู้เข้าชมงานก็อาจได้รับคำตอบที่แตกต่างกันออกไป และอาจไม่เหมือนกันเลย ด้วยเหตุนี้จึงไม่จำเป็นที่ศิลปินจะปรากฏตัวเพื่ออธิบายแนวคิดและจุดมุ่งหมายของการสร้างงาน หากแต่เป็นหน้าที่ของผู้เข้าชมงานที่จะค้นพบเมื่อได้รับประสบการณ์ดังกล่าว

นอกเหนือไปกว่านั้น หากพิจารณาด้านองค์ประกอบของการเกิดประสบการณ์ทางศิลปะ จะพบว่า ผู้เข้าชมงานได้ถูกเปลี่ยนสถานะจากผู้เข้าชมธรรมดา เดินผ่านหรือเพ่งพินิจผลงานศิลปะ หรืออีกนัยหนึ่งชิ้นงานศิลปะทั่วไปที่ถูกจัดแสดงอยู่สำเร็จเป็นงานศิลปะอยู่แล้วโดยจะมีหรือไม่มีผู้ชมก็ตาม แต่งานของ Sehgal ผู้เข้าชมมีบทบาทมากกว่าการเป็นผู้ชม เพราะผู้ชมคือส่วนสำคัญในการสร้างหรือทำให้เกิดผลผลิตทางศิลปะขึ้น หากมีเพียงแต่ทีมงานร้องตะโกนอยู่ในห้องจัดแสดง การสื่อสารก็จะไม่สัมฤทธิ์ผลเพราะองค์ประกอบของการสื่อสารไม่ครบถ้วน แต่หากมีผู้ชม แม้เพียงผู้เดียวและเดินปลีกตัวออกไปจากห้องจัดแสดงงาน การปลีกตัวนั้นก็ถือได้ว่าเป็นการสื่อสาร (ด้วยอวัจนภาษา) แล้ว อันมีความหมายไปในทางไม่ต้องการสื่อสารด้วยนั่นเอง

จากแนวคิดการนำเสนอของ Sehgal เมื่อนำมาวิเคราะห์ ทำให้เห็นวิธีการสร้างสรรค์งาน ซึ่งปรากฏให้เห็นในงาน “This is So Contemporary” กล่าวคือ

Sehgal สร้างบริบทใหม่ให้กับงานของเขา จากที่ได้กล่าวถึงชีวิตและการศึกษาของเขา ในขั้นต้นจะเห็นได้ว่า เขาได้รับการศึกษามาทางด้าน การเต้นรำ ตามความเข้าใจของคนทั่วไป การเต้นรำเป็นการแสดง (Performance) แบบหนึ่งแม้ว่าการเต้นรำนั้นจะแสดงออกซึ่งวัตถุประสงค์

ทางการประท้วงต่อต้าน หรือเฉลิมฉลอง หากแต่ Sehgal ได้แสดงความเห็นไว้อย่างชัดเจนว่าเขาไม่ต้องการให้ประเภทเรียกงานของเขาว่าเป็นงานการแสดง (Performance artwork) (Taylor, 2014: online) Sehgal ตอกย้ำความคิดของเขาด้วยการเลือกที่จัดแสดง เขาจะจัดแสดงงานศิลปะของเขาในแกลอรี หรือ พิพิธภัณฑ์ศิลปะ เท่านั้น ซึ่งสิ่งนี้เป็นเครื่องตอกย้ำให้เห็นว่า Sehgal ไม่ได้สร้างงานด้านนาฏยะ แต่งานของเขาใช้การเดินรำเพื่อแสดงศิลปะ

ในงานของ Sehgal บทบาทของศิลปินต่องานศิลปะก็เปลี่ยนแปลงไป ในอดีตผลงานศิลปะถือเป็นตัวแทนของศิลปินหรือผู้สร้างสรรค์งานศิลป์นั้นอย่างแยกจากกันไม่ได้ งานประติมากรรมที่ตั้งอยู่จะเชื่อมโยงโดยตรงกับผู้สร้าง หรือนักดนตรีจะต้องขึ้นแสดงดนตรีบนเวทีเพื่อสร้างเสียงเพลง แต่จากประสบการณ์ของ Sehgal ที่คลุกคลีอยู่กับการแสดงบนเวที เป็นนักออกแบบท่าเต้นทำให้เขาพัฒนาบทบาทของศิลปินไปอีกขั้นหนึ่ง เขาลดบทบาทหรือตัวตนของศิลปินออกคล้ายกับถูกแยกออกจากผลงาน ศิลปินไม่ใช่ผู้ควบคุม หรือตรวจสอบความถูกต้องของผลงานสำเร็จเหมือนกับช่างปั้นที่ตกแต่งประติมากรรมและควบคุมไฟในเตาเผาเพื่อให้ได้ผลงานที่เสร็จสมบูรณ์อีกต่อไป Sehgal สร้างกรอบของงานศิลปะขึ้นนั้นขึ้น วางแผน เตรียมสิ่งที่จะนำไปสู่การแสดง ปฏิสัมพันธ์ระหว่าง ทีมงาน และผู้เข้าชม กล่าวโดยสรุปคือ ศิลปินจะทำหน้าที่สร้างกรอบแนวคิด โดยเขียนโครงเรื่องของการแสดง (Script) และคัดเลือกผู้ร่วมงานศิลปะหรือทีมงาน (Interpreters) จากนั้นศิลปินจะถ่ายทอดแนวคิดของเขาสู่ทีมงานเพื่อให้ทีมงานไปสร้างปฏิสัมพันธ์ (Interactive Experience) กับผู้เข้าชม (Visitor) ภายใต้สถานการณ์ที่ศิลปินได้กำหนด หรือสร้างความเป็นไปได้ที่จะให้เกิดเหตุการณ์นั้นๆ (Constructed situation)

สิ่งที่น่าสนใจที่สุดคือ Sehgal เรียกผู้เข้าร่วมผลิตงานศิลปะของเขาว่า “Interpreter” ซึ่งแปลเป็นภาษาไทยคือ ถ้าม หรือผู้แปลสาร Sehgal ให้ความสำคัญกับการคัดเลือกคนที่จะมาเป็น “Interpreter” ของเขามากพอ ๆ กับความละเอียดในการเขียนบท “Interpreter” ของ Sehgal คือบุคคลที่จะต้องเข้าใจความต้องการ วัตถุประสงค์ และรายละเอียด ของการสร้างงานศิลปะนี้เป็นอย่างดี ดังนั้น “Interpreter” จะทำหน้าที่เป็นตัวแปรสำคัญในการนำพางานศิลปะไปสู่แนวทางที่ศิลปินกำหนด โดยมีบทบาทในการเริ่มงานศิลปะ เร่งเร้าปฏิสัมพันธ์จากผู้เข้าชมงาน และพยายามนำผู้ชมงานไปสู่เป้าหมายของงาน (ซึ่งอาจจะสำเร็จเป้าประสงค์นั้นหรือไม่ก็ได้)

เมื่อศิลปินจัดวางองค์ประกอบเพื่อนำไปสู่เหตุการณ์ที่ “น่าจะ” เกิดขึ้นครบถ้วนแล้ว สิ่งหนึ่งที่ขาดเสียไม่ได้ในงานศิลปะของ Sehgal คือ ผู้เข้าชม ซึ่งแน่นอนว่า Sehgal ไม่เรียกผู้ชมของเขาว่า Audience เพราะงานศิลปะของเขามีใช้การแสดงนาฏยะ ดังนั้น Sehgal จึงเรียกผู้เข้าชมงานของเขาว่า Visitor เพราะเป็นผู้เข้ามาเป็นส่วนหนึ่งของการสร้างสรรค์งาน ทั้งนี้เนื่องจากงานของ Sehgal ไม่อาจเกิดขึ้นและเสร็จสมบูรณ์ไปได้หากปราศจากผู้เข้าชม ที่มีหน้าที่เป็นผู้รับสารจากร่างทรงและสื่อสารส่งกลับมา สิ่งหนึ่งที่เป็นที่น่าสังเกตอย่างยิ่งคือ Sehgal



ไม่ระบุหรือคาดหวังกับผลที่ได้รับจากสถานการณ์ที่สร้างขึ้น เช่นเมื่อร่างทรงร้องตะโกนว่า “Oh, this is so contemporary, contemporary, contemporary” ใส่ผู้เข้าชมคนหนึ่ง ผู้ชมคนนั้นอาจจะตกใจและเดินหนีไป หรือตะโกนและปรบมือตามจังหวะ ปฏิกริยาทั้งสองล้วนแล้วแต่เป็นผลลัพธ์ที่อาจเกิดขึ้น และเป็นสิ่งที่ศิลปินต้องการนำเสนอในผลงานนั่นเอง และด้วยผลลัพธ์ของการจัดเตรียมสถานการณ์นี้ย่อมหมายความว่า ประสบการณ์ทางศิลปะที่เกิดขึ้นจะเป็นประสบการณ์เฉพาะบุคคล บุคคลที่ถูก “Interpreter” ร้องตะโกนใส่ย่อมได้รับประสบการณ์ทางศิลปะที่แตกต่างไปจากผู้เข้าชมอีกคนหนึ่งที่ยังมองเห็น “Interpreter” เข้าไปตะโกนใส่เขา รวมทั้งผู้ที่ไม่ได้เข้าชมงาน ณ เวลาจัดแสดงจะไม่สามารถรับรู้ถึงประสบการณ์ทางศิลปะที่เกิดขึ้นได้ ด้วยเหตุนี้ งานของ Sehgal จึงเป็นงานที่มีลักษณะแบบเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นเพียงชั่วขณะเวลา (Ephemeral Happening) โดยที่มีเจตนาให้เกิดขึ้นอย่างเปิดเผยและเป็นอิสระ ไม่มีการบันทึกภาพถ่าย หรือเหตุการณ์ใดๆ ทำให้งานของเขาถูกขนานนามว่าเป็นสิ่งที่จับต้องไม่ได้ (Strickland, 2010)

จากวิธีการสร้างงานของ Sehgal จึงนำมาสู่ข้อสรุปดังนี้

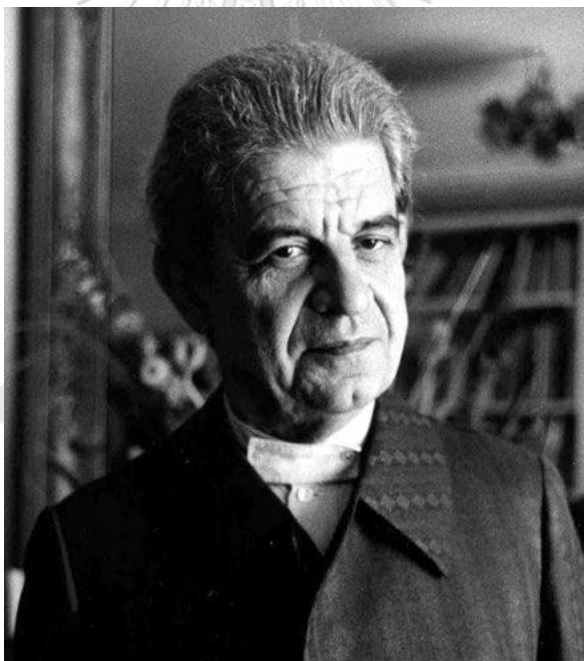
1.) นอกจากสร้างบริบทของงานศิลปะขึ้นมาใหม่แล้ว Sehgal ยังได้รู้ความเข้าใจกระบวนการทางการแสดงของสังคมที่มีมาอย่างยาวนานและประกอบสร้างงานของเขาขึ้นมาใหม่ด้วยคำเฉพาะต่าง ๆ ที่เน้นกระบวนการสร้างปฏิสัมพันธ์ โดยกำหนดบริบทแวดล้อมที่นำไปสู่สถานการณ์ (Constructed Situation) ที่เน้นกระบวนการสร้างงานในรูปแบบทัศนศิลป์ (Visual Art) โดยศิลปินแสดงให้เห็นว่าศิลปะไม่เพียงแต่จำเพาะว่าจะต้องอยู่ในรูปแบบชิ้นงานที่จับต้องได้เท่านั้น หากแต่ปฏิสัมพันธ์ ปฏิกริยาของผู้คนสามารถเป็นงานศิลปะได้เช่นกัน โดยปฏิสัมพันธ์ของมนุษย์มีหลากหลายรูปแบบ สามารถนำมาจัดแสดงให้ผู้ชมมอง พิจารณา และค้นหาแนวคิดที่ศิลปินนำเสนอในงานชิ้นนั้น อันนำไปสู่กรอบแนวคิดของการสร้างงานที่ให้แนวคิดเป็นใหญ่และมีความสำคัญกว่าผลผลิตทางศิลปะ (Final Object) ซึ่งตรงกับที่ Jessica van den Brand ได้กล่าวไว้ในหนังสือ “Tino Sehgal: Art as immaterial commodity” ไว้ว่า งานของ Sehgal เป็นงานที่ประกอบไปด้วยลักษณะ Constructed situation, Visual art และ Idea over object (Brand, 2015: 41)

2.) Sehgal ให้ความสำคัญต่อผู้เข้าร่วมกิจกรรมศิลปะ จนพวกเขาสามารถสะท้อนตัวตนและความต้องการได้เด่นชัด อีกทั้งยังเป็นการเปลี่ยนมุมมองของการสร้างศิลปะจากเดิมที่มุ่งเน้นการสร้างวัตถุไปสู่การเข้าใจว่า รูปแบบงานศิลปะไม่จำเป็นต้องอยู่ในรูปของวัตถุ แต่อาจเป็นรูปแบบการมีปฏิสัมพันธ์ การพูดคุยสื่อสาร การแสดงท่าทาง หรือแม้แต่การสร้างปฏิสัมพันธ์ ที่ทำให้เกิด Interactive experience ใด ๆ กับผู้เข้าชมก็สามารถเป็นงานศิลปะได้ ซึ่งศิลปินควรจะวางแผนเพื่อให้เกิดสถานการณ์นั้น ๆ ไว้รอบคอบคอบดังเช่นที่ Sehgal ได้สร้างเหตุการณ์ (Constructed Situation) โดยการเปลี่ยนพื้นที่ในห้องโถงนั้นให้กลายเป็นพื้นที่ทางศิลปะ เพื่อนำไปสู่เหตุการณ์

การสร้างงานศิลปะที่มีส่วนร่วมจากผู้เข้าชม โดยที่หากผู้วิจัยนำแนวคิดนี้มาใช้กับพื้นที่ในสระว่ายน้ำ สร้างเหตุการณ์ที่จะนำไปสู่การใช้สระว่ายน้ำเป็นพื้นที่แห่งจินตนาการก็จะทำให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมเมื่อเข้าสู่พื้นที่นี้จะสามารถสร้างและแสดงจินตนาการอันสะท้อนถึงความปรารถนาและความขาดพร่องของพวกเขาออกมา เหมือนกับที่ Sehgal พยายามทำให้ผู้ชมของเขาส่งปฏิสัมพันธ์กลับมายัง Interpretator ของเขาในงาน This is so contemporary และในที่สุดสิ่ง ที่แสดงออกมา ทั้งปฏิสัมพันธ์หรือจินตนาการ (ในงานของผู้วิจัย) ก็จะมีค่าเป็นศิลปะ (Work of Art) นอกจากนี้ ศิลปินได้ลดบทบาทและตัวตนลงในการสร้างสรรค์งานศิลปะ จากบทบาทที่เป็นผู้กำกับทุกอย่างที่เกิดขึ้นในงานศิลปะ ศิลปินได้กลายมาเป็น Facilitator แทน ซึ่งสามารถทำให้เกิดการแสดงออกของผู้เข้าร่วมกิจกรรมได้มากขึ้น

## 2.3 แนวคิดทางจิตวิเคราะห์ของ Jacques Lacan

### 2.3.1 Jacques Lacan



ภาพที่ 2.10 Jacques Lacan

ที่มา: [https://www.goodreads.com/author/show/42907.Jacques\\_Lacan](https://www.goodreads.com/author/show/42907.Jacques_Lacan)

Jacques Lacan นักปรัชญา นักจิตวิเคราะห์ชาวฝรั่งเศส เกิดที่กรุงปารีส ในวันที่ 13 เมษายน 1901 Lacan เป็นนักจิตวิเคราะห์คนสำคัญคนหนึ่งที่มีอิทธิพลต่อทฤษฎีวิพากษ์ร่วมสมัย (Contemporary critical theory) (Felluga, 2011: online) Lacan ใช้เวลาช่วงชีวิตในการศึกษาค้นคว้าและพัฒนาทฤษฎีจิตวิเคราะห์ของฟรอยด์ โดยผสมผสานทฤษฎีจิตวิเคราะห์และภาษาศาสตร์เชิงโครงสร้างเข้าด้วยกัน เพื่อตีความและนำเสนอแนวคิดของฟรอยด์ให้อยู่ในรูปทฤษฎีที่ชัดเจนขึ้น (ยศ สันตสมบัติ, 2559: 112) ซึ่งทฤษฎีจิตวิเคราะห์ของลากองมีอิทธิพลอย่างมากต่อวิธีคิดเกี่ยวกับตัวตนของมนุษย์ ซึ่งมีอิทธิพลอย่างมากเกี่ยวกับภาษา ปรัชญา วรรณกรรม รวมถึงภาพยนตร์ (ไชยรัตน์ เจริญสินโอฬาร, 2554: 54) นอกจากนี้ความคิดที่ Lacan อ่าน Freud ยังเป็นพื้นฐานสำคัญ ของการเกิดศิลปะลัทธิเหนือจริง (Surrealism) (Visuelle, 2017: online) ที่เป็นกลุ่มศิลปะที่วิพากษ์ความไม่เป็นธรรมชาติและความอัปลักษณ์ของสงครามที่เกิดขึ้นในสมัยหลังสงครามโลกครั้งที่ 1 Lacan ได้ให้ความสนใจอย่างมากเกี่ยวกับบทบาทของภาษากับการทำงานของจิตไร้สำนึก ซึ่งทำให้เขาสรุปได้ว่าจิตไร้สำนึกมีโครงสร้างแบบเดียวกับภาษา (The unconscious is structured like a language) ทำให้จิตวิเคราะห์ในแนวคิดของ Lacan ต้องมีความเกี่ยวข้องกับภาษาศาสตร์ ซึ่งเป็นการวางรากฐานความคิดเกี่ยวกับทฤษฎีว่าด้วยอัตบุคคลของลากองในฐานะที่เป็นผู้พูดที่แสดงให้เห็นอยู่บนตรรกะของความเป็นอื่น นอกจากนี้แนวคิดที่สำคัญของ Lacan อีกประการคือ ระเบียบ (Order) ในการสร้างตัวตนของมนุษย์ (ไชยรัตน์ เจริญสินโอฬาร, 2554: 57)

กล่าวโดยสรุป Lacan ได้ศึกษาและพัฒนาแนวคิดจิตวิเคราะห์ต่อจากฟรอยด์ โดยการนำความคิดเรื่องจิตไร้สำนึกของฟรอยด์มาศึกษา ทำให้เกิดการตีความใหม่ ซึ่ง Lacan ได้ให้ความสำคัญกับภาษาในการสร้างตัวตนมากกว่าการสร้างตัวตนด้วยแรงกระตุ้นจากภายนอกตามแบบของฟรอยด์ การกลับไปอ่าน Freud ของ Lacan จึงเป็นการกลับไปให้ความสำคัญกับภาษาในจิตวิเคราะห์ที่ Freud ไม่ได้ให้ความสนใจเท่าไรนัก (ไชยรัตน์ เจริญสินโอฬาร, 2554: 59)

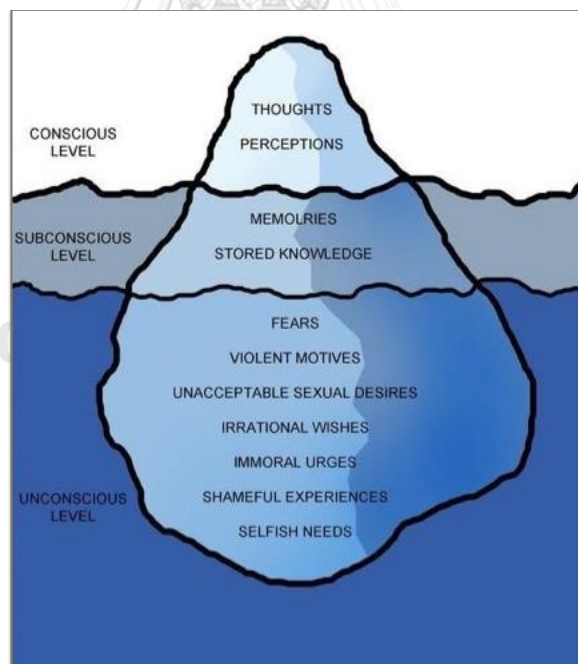
### 2.3.2 ลักษณะของจิตมนุษย์

การที่ Lacan กลับไปอ่านฟรอยด์ จะเห็นได้ว่า จิตไร้สำนึก (Unconscious) เป็นประเด็นสำคัญที่ชี้ให้เห็นถึงระบบความคิดที่ได้ถูกยึดไว้กับความจริงทางจิต (Psychic truth) ด้วยเหตุนี้จึงมีความจำเป็นต้องเข้าใจพื้นฐานจิตวิเคราะห์ของฟรอยด์ในเรื่อง ลักษณะของจิตมนุษย์ [Three Levels of Consciousness] ซึ่งฟรอยด์ได้เปรียบเทียบจิตของมนุษย์เสมือนภูเขาน้ำแข็งที่ลอยอยู่ในมหาสมุทร โดยแบ่งได้เป็น 3 ส่วนคือ จิตสำนึก จิตใต้สำนึก และ จิตไร้สำนึก (Freud, 1917: 196)

1. จิตสำนึก (Conscious) คือ ความรู้สึกและประสบการณ์ที่ตระหนักรู้ เป็นสภาวะที่มีสติ รู้ตัว รู้ว่ากำลังทำอะไรอยู่ รู้จักตัวเองว่าเป็นใคร ต้องการอะไร ทำอะไรอยู่ที่ไหน กำลังรู้สึกอย่างไร ต่อสิ่งใด การแสดงอะไรออกไปที่แสดงไปตามหลักเหตุผล เปรียบได้กับส่วนของก้อนน้ำแข็งที่โผล่ผิวน้ำขึ้นมา มีจำนวนน้อยมาก ประมาณ 10% ของภูเขาน้ำแข็ง

2. จิตใต้สำนึก (Subconscious) หรือ จิตก่อนสำนึก (Preconscious) คือ ความทรงจำและประสบการณ์ที่สามารถเรียกหวนกลับมาได้ง่าย เป็นสภาพที่ไม่รู้ตัวในบางขณะ และเป็นประสบการณ์ต่าง ๆ ที่เก็บไว้ในรูปของความทรงจำ เปรียบได้กับส่วนของก้อนน้ำแข็งที่อยู่ใต้น้ำ ประมาณ 10-15% ของภูเขาน้ำแข็ง

3. จิตไร้สำนึก (unconscious) คือ สิ่งที่ถูกเก็บกดไว้ในขณะที่มีสติ แต่ไม่อาจแสดงออกมาได้ เป็นส่วนของจิตที่ใหญ่ที่สุดซึ่งมีอิทธิพลต่อพฤติกรรมของมนุษย์ และเป็นส่วนที่ไม่รู้สึกตัวเลย อาจมาจากการที่พยายามเก็บกดเอาไว้ และพยายามที่จะลืม แล้วในที่สุดก็ลืมไป แต่ที่จริงไม่ได้หายไปไหน ยังอยู่ในตัวลักษณะจิตไร้สำนึก จะแสดงออกมาในรูปความฝัน การละเมอ เปรียบได้ส่วนของน้ำแข็งที่อยู่ใต้น้ำ ประมาณ 75-80% ของภูเขาน้ำแข็ง



ภาพที่ 2.11 ลักษณะของจิตมนุษย์  
ที่มา: Siddharth Nayak (2016)

### 2.3.3 จิตไร้สำนึก

จิตไร้สำนึก เป็น ความคิดส่วนลึก ของมนุษย์ที่ซ่อนเร้นอยู่ภายใต้จิตใจ ไม่สามารถแสดงออกเป็นรูปธรรมได้ เป็นส่วนที่แยกตัวออกมาจากระบบประเพณี ความเชื่อ และศีลธรรมทั้งหลาย (ชญาต์ต ศุภชลาศัย, 2555: 51) จิตไร้สำนึก (Unconscious) มีบทบาท ในการกำหนดแนวทางในการคิดและการฝัน ซึ่งเป็นเรื่องสำคัญที่ทำให้เข้าใจถึงระบบความคิด ที่ผูกเราไว้กับความจริงทางจิต (Psychic truth) รวมถึงความเข้าใจจิตและสภาวะการกดทับ (Repression) ของมนุษย์ อันเป็นการเชื่อมโยงระหว่างปัญหาของการกดทับและจิตไร้สำนึก (เกษม เพ็ญภินันท์, 2554: 308) กล่าวโดยสรุปได้ว่า จิตไร้สำนึกเป็นที่มาของความจริงทางจิตวิเคราะห์ และการกดทับเป็นสภาวะที่เกิดกันจิตไร้สำนึกไม่ให้กำกับจิตสำนึกในการสำนึกรู้ ซึ่งนี่เองเป็นหนทาง ในการเข้าใจความปรารถนา (Desire) และ ความขาดพร่อง (Lack) ที่มีอยู่ในมนุษย์ทุกคน

การที่จะนำเสนอหรือเข้าถึงจิตไร้สำนึกได้นั้น ต้องอาศัยภาษาซึ่งเป็นชุดภาษาที่เกี่ยวข้อง กับการพูดและพรรณนาความคิดของมนุษย์ ภาษาจะเป็นสื่อในการเข้าถึงจิตไร้สำนึกของมนุษย์ ที่อาจถูกซ่อนเร้นไว้ในจิตใจของมนุษย์ Lacan ได้กล่าวไว้ว่า “The unconscious is structured like a language” แปลว่า จิตไร้สำนึกมีโครงสร้างเหมือนภาษา ซึ่งภาษาในที่นี้หมายถึง ภาษาพูด ที่ใช้ในชีวิตประจำวันที่เป็นสื่อกลางให้เข้าถึงความคิดที่ถูกกดไว้ ในขณะที่เดียวกัน การเข้าถึงจิตไร้สำนึกก็สามารถทำให้รู้ถึงความปรารถนา ความกลัว และความกังวลต่าง ๆ ที่ถูกซ่อนเร้นไว้ภายในซึ่งการอ่านตีความภาษาเหล่านั้นอาจจะต้องทำความเข้าใจทั้งรูปแบบของคำของ ผู้พูดที่เป็นทั้งการอุปมาอุปไมย (Metaphor) และบางครั้งก็เป็นการนิรนัย (Metonym) เพราะภาษาที่พูดออกมาทั้งการอุปมาอุปไมยหรือการนิรนัยนั้นอาจมีความหมายมากกว่าความหมายที่ ปรากฏให้เห็นก็เป็นได้ (ชญาต์ต ศุภชลาศัย, 2555: 51-52)

Lacan อ่าน Freud ด้วยอภิปรัชญาของแนวคิดสัญวิทยา (Semiology) เพื่อทำความเข้าใจ สถานภาพของจิตไร้สำนึก และเพื่อค้นหาความจริงเชิงจิตวิเคราะห์ โดยผสมผสานทฤษฎี จิตวิเคราะห์และภาษาศาสตร์เชิงโครงสร้าง (Structural linguistics) ที่มีพื้นฐานจากปรัชญา โครงสร้างนิยมฝรั่งเศสแนวคิดของเฟอร์ดินานด์ เดอโซซูร์ (Ferdinand de saussure) ที่เน้นความสัมพันธ์ระหว่างคำพูดหรือภาษากับความหมาย (เกษม เพ็ญภินันท์, 2554: 308) จากคำกล่าวที่ว่า จิตไร้สำนึกเป็นผลลัพธ์ของการสร้างขึ้นของสัญญาณ (the unconscious is the effect of the signifier) (Lacan, 1977: 126) ถ้าเปรียบรูปสัญญาณเป็นชุดข้อมูลและระบบความคิด ที่นำเสนอความหมายออกมาให้กับสังคม รูปสัญญาณก็จะถูกมองว่าเป็นวาทกรรมชุดหนึ่งที่อยู่ใน สถานะของสิ่งอื่น ดังที่ลากองได้กล่าวไว้ว่า จิตไร้สำนึกคือวาทกรรมของสิ่งอื่น (the unconscious is the discourse of the other) ดังนั้น วาทกรรมของสัญญาณก็เทียบเท่ากับวาทกรรมของจิตไร้สำนึก หรือสามารถกล่าวโดยสรุปว่า จิตไร้สำนึกอยู่ในตำแหน่งอื่น ตำแหน่งที่เป็นสัญลักษณ์

เป็นสาสน์ประเภทหนึ่งที่ต้องตีความและถอดความเพื่อให้เข้าใจจิตไร้สำนึกของมนุษย์ โดยรูปสัญลักษณ์ (Signifier) สร้างความหมายให้กับความรู้สึกนึกคิดและประกอบร่างให้จิตไร้สำนึกมีความเป็นรูปธรรมมากขึ้น ทำให้เกิดความรู้สึกเชื่อมโยงกับรูปสัญลักษณ์ ซึ่งส่งผลให้เกิดอารมณ์ร่วมและคล้อยตามได้ (ชญาณ์ทัต ศุภชลาศัย, 2555: 63)

Lacan ได้อธิบายถึงแนวคิดสัญวิทยาที่มีต่อจิตไร้สำนึกโดยชี้ให้เห็นถึงโครงสร้างภาษาว่าเป็นโครงสร้างของการสร้างความหมายที่ผ่านระบบสัญลักษณ์ ซึ่งมีความสัมพันธ์แบบที่ไม่สามารถแยกออกจากกันได้ระหว่าง ‘รูปสัญลักษณ์’ หรือ ‘ตัวหมาย’ (Signifier) และ ‘ความหมายสัญลักษณ์’ หรือ ‘สิ่งที่หมายถึง’ (signified) ซึ่งปกติแล้วทั้งสองสิ่งนี้จะมีความสัมพันธ์ไปในทางเดียวกัน (ชญาณ์ทัต ศุภชลาศัย, 2555: 57) กล่าวคือ ‘รูปสัญลักษณ์’ หรือ ‘ตัวหมาย’ (Signifier) คือ ภาพลักษณ์ของเสียง (Acoustic image) ซึ่งมีที่มาจากคำในระบบภาษา เป็นคำที่ต้องถูกรองรับด้วยรูปธรรมซึ่งเป็นความหมายสัญลักษณ์ของรูปสัญลักษณ์นั้น ๆ ซึ่งรูปธรรมที่รองรับหรือแสดงความหมายสัญลักษณ์นี้คือ ภาพลักษณ์ของมโนทัศน์ (Conceptual image) นอกจากนี้ Lacan ได้เรียก ‘รูปสัญลักษณ์’ หรือ ‘ตัวหมาย’ (Signifier) ว่าเป็นตัวอักษรที่อยู่ภายในจิตไร้สำนึก และเรียก ‘ความหมายสัญลักษณ์’ หรือ ‘สิ่งที่หมายถึง’ (signified) ว่าเป็น ความหมายที่ถ่ายทอดการสำนึกรู้ในระดับจิตสำนึก (เกษม เพ็ญภินันท์, 2554: 310) หรืออาจกล่าวได้ว่า ตัวอักษรทำหน้าที่ยืนยันสถานะของการดำรงอยู่ผ่านความหมายที่เกิดขึ้น และตัวอักษรมีความสำคัญเหนือความหมาย ซึ่งความหมายทางภาษาไม่ได้เกิดจากความคิดเรื่องการประดิษฐ์ตัวอักษรมารองรับความหมาย แต่การทำความเข้าใจในคำสัญลักษณ์มักจะพบในระบบสัญลักษณ์ ที่สัญลักษณ์นั้น ๆ ถูกรับรู้ผ่านความหมายที่สร้างขึ้น เพื่อให้สัญลักษณ์นั้นมีความหมาย (เกษม เพ็ญภินันท์, 2554: 309)

จากสำเนาของลากองที่กล่าวถึงจิตไร้สำนึก ในเรื่องของ Witz (Witticism - signifier of the unconscious) หรือสัญลักษณ์สู่จิตไร้สำนึก (Jacques Lacan) ลากองให้ความสำคัญกับการพูดหลุดปาก (Slip of the tongue) ว่าคำที่หลุดปากออกมานั้นเป็นคำศัพท์ที่บ่งบอกให้เห็นถึงโลกทัศน์แห่งจิตไร้สำนึก อันเป็นโลกทัศน์ของความคิดของมนุษย์ที่ปิดบังซ่อนเร้นบางสิ่งบางอย่างอยู่ ไม่ว่าจะเป็นความกลัว ความรู้สึกต่อต้านกับอำนาจบางอย่างก็ตาม คำศัพท์ทุกคำคือคำคุณศัพท์อย่างหนึ่งที่สามารถเป็นกุญแจนำสู่ความเป็นรูปสัญลักษณ์ (Signifier) เพื่อไขเข้าไปสู่ความคิดในชั้นจิตไร้สำนึกให้เกิดการเข้าถึงหรือเกิดการเปิดเผยออกมาได้ แต่ทั้งนี้ทั้งนั้นการตีความของสัญลักษณ์สู่จิตไร้สำนึก ไม่สามารถตีความบนพื้นฐานโครงสร้างภาษาที่คุ้นเคยเท่านั้น (ชญาณ์ทัต ศุภชลาศัย, 2555: 57) เนื่องจากบางครั้ง สัญลักษณ์ที่สื่อความออกไปอาจจะปราศจากรูปสัญลักษณ์ที่รองรับความหมายได้อย่างถูกต้อง และทำให้ความหมายของสัญลักษณ์นั้น ๆ เป็นสิ่งที่ว่างเปล่าไร้ความหมายสำหรับผู้ที่คุ้นเคยกับความหมายที่มีหรือเป็นอยู่เพียงในโครงสร้างของภาษาเท่านั้น

### 2.3.4 ทฤษฎีว่าด้วยอัตบุคคล

ทฤษฎีว่าด้วยอัตบุคคลของ Lacan หรือ Lacanian Subject ได้พูดถึงแนวทางในการทำความเข้าใจต่อสภาวะอัตวิสัย (Subjectivity) ที่เชื่อมโยงต่อการตระหนักรู้สภาวะภววิสัย (Objectivity) ในทัศนะของ Lacan อัตลักษณ์แรกเริ่มของมนุษย์เริ่มในจินตนาการ เป็นอัตลักษณ์ที่แยกตัวตนที่แท้จริงของมนุษย์ กระบวนการขัดเกลาของสังคมได้ปรับเปลี่ยนอัตลักษณ์ของมนุษย์ให้มีความแปลกแยกจากธรรมชาติที่แท้จริงมากขึ้นเรื่อย ๆ หรือเมื่อวัฒนธรรมได้รับการยอมรับ ก็จะกลายเป็นส่วนหนึ่งของอัตลักษณ์ แนวคิดเกี่ยวกับตัวตนและอัตลักษณ์นี้แสดงให้เห็นความเกี่ยวข้องกันของความหมายของทั้งสองคำว่า เป็นสิ่งที่ไม่ได้เกิดขึ้นเอง แต่เป็นสิ่งที่ถูกสร้างขึ้น โดยอาศัยสังคม สิ่งแวดล้อมเป็นตัวขัดเกลา สามารถเปลี่ยนแปลงได้ตามบริบทของสังคม ซึ่งตัวตนและอัตลักษณ์นั้นเป็นความรู้สึกที่ประกอบไปด้วยภาพลักษณ์ของเรามีต่อตนเอง และจินตนาการเกี่ยวกับความเห็นของผู้อื่นที่มีต่อภาพลักษณ์ของเรา แล้วหลอมรวมกันเป็นความรู้สึกที่เรามีต่อตัวตนของเรา

อัตบุคคลในแนวคิดของ Lacan เป็นสภาวะที่ไม่แน่นอน เปลี่ยนแปลงไปตามการแบ่งแยกภายในตัวตน โดยที่อัตบุคคลอิงอยู่กับจิตไร้สำนึกและแยกความปรารถนาออกจากการรับรู้ต่อการมีอยู่ของความเป็นตัวตน ซึ่งอัตบุคคลเป็นสิ่งที่แย้งกับความเป็นตัวตน ดังที่ Lacan กล่าวไว้ในปี 1930 ว่า “The I is the other” อันหมายถึง ความเป็นตัวข้าพเจ้าคือความเป็นอื่นเสมอ ซึ่ง ‘ความเป็นอื่น’ (The Other) คือคนอื่น คนที่ไม่ใช่ตัวเรา เป็นคนที่ใช้ชีวิตอยู่ในสังคมเดียวกับเรา และคนๆ นั้นเป็นต้นแบบ (The Role Model) ที่เป็นภาพลักษณ์ที่ต้องการเลียนแบบ (Evans, 1996 :135) อัตบุคคลมีโครงสร้างทางภาษากำกับอยู่ซึ่งเป็นตัวบ่งชี้คุณลักษณะของความหมายในระดับการสำนึก และจิตไร้สำนึกแยกกับความเป็นตัวตนที่สำนึกได้ ซึ่งเปรียบจิตไร้สำนึกนี้กับ ‘ความเป็นอื่น’ (The Other) (เกษม เพ็ญภินันท์, 2554: 309) ดังจะเห็นได้จากการที่ Lacan ได้แตกความคิด ความเป็นอื่น (The Other) ออกเป็น 2 แนวทาง คือ other (โอดัวเล็ก) และ Other (โอดัวใหญ่) (No Subject, 2019: online) ซึ่งมีความแตกต่างกันดังนี้

other (โอดัวเล็ก) หมายถึง ภาพลักษณ์แห่งจินตนาการที่อยู่คู่กับตัวตนของเรา (Ego) เนื่องจากจินตนาการของมนุษย์นั้นมีผลต่อการประกอบสร้างสิ่งที่เป็นพฤติกรรมของมนุษย์ขณะที่อยู่ร่วมสังคมกับผู้อื่น ภาพลักษณ์นี้จะอยู่ร่วมกับอดีต เป็นภาพลักษณ์ในจินตนาการของความคิดคนและประกอบสร้างเป็นพฤติกรรมของคน ภาพลักษณ์นี้คือภาพลักษณ์ที่ลากองเรียกว่าเป็น “สิ่งอื่น” (other) และถูกขนานนามว่าเป็น “ภาพลักษณ์สะท้อนใจ” (Specular Image) (Lacan, 2004: 214) ที่เชื่อมโยงสู่การเป็นพฤติกรรมมนุษย์ขึ้นมา ภาพลักษณ์สะท้อนใจนี้เกิดขึ้นตั้งแต่มนุษย์เป็นเด็กทารกซึ่งเป็นช่วงเวลาที่มนุษย์เริ่มมีพัฒนา มีการเรียนรู้เรื่องภาษา และเห็นเงาสสะท้อนตัวเองในกระจก เด็กเริ่มถูกยึดเยียดความคิดจากผู้อื่น พ่อแม่ และผู้เลี้ยงดู

เด็กเริ่มมีพฤติกรรมเลียนแบบทำตามผู้ใหญ่ เพื่ออยู่ร่วมกับคนอื่นในสังคมได้ตามภาพลักษณ์ที่ตนเองเห็น หรือที่ลากองเรียกขั้นนี้ว่า mirror stage ดังนั้น ในการทำความเข้าใจพฤติกรรมของคน จึงต้องดูทั้งที่อัตตาและภาพลักษณ์ของบุคคลคนนั้น ดังที่ Lacan ได้ให้ความหมายคำว่า other ไว้ว่าเป็นภาพลักษณ์ (Imaginary) ที่อยู่คู่กับอัตตา (Ego) ของมนุษย์เรา มีความสัมพันธ์ทั้งแบบ แลกเปลี่ยนและแบบสะท้อนไปมาระหว่างอัตตากับสิ่งที่อยู่คู่อัตตา (Evans, 1996 :128) หรือกล่าวโดยสรุปได้ว่า other คือ สิ่งอื่นที่ไม่ใช่สิ่งอื่นเสียทีเดียว แต่คือส่วนขยายของตัวตน (ไชยรัตน์ เจริญสินโอบาร, 2554: 59)

Other (โอตัวใหญ่) คือ คนอื่นหรือสิ่งอื่น เป็นลักษณะ ‘ความเป็นอื่น’ ที่ประกอบด้วย ระเบียบและบทบาทหน้าที่บางอย่าง รวมถึงตำแหน่งของผู้อื่นหรือสิ่งอื่นที่มีส่วนสำคัญหรือมีอิทธิพลต่อตัวตนที่แท้จริง ตำแหน่งนี้สามารถเปรียบได้เหมือนกับการถูกบีบคั้นให้สมยอมกับบทบาทบางอย่าง เป็นตำแหน่งที่บุคคลคนนั้นกลายเป็นอื่น (the Other is to othering the subject) (Lacan, 1997: 140) ซึ่งเปลี่ยนไปตามความต้องการของคนอื่นหรือสิ่งอื่น (Desire of the Other) ดังนั้น Other จึงมีอิทธิพลต่อความคิด ค่านิยม อุดมการณ์ และความเชื่อของคน เป็น ‘ความเป็นอื่น’ ที่มีผลกับจิตใจคน ทำให้คนเกิดสำนึกบางอย่างเกี่ยวกับสังคมอย่างมีเอกภาพ และสามารถอยู่ร่วมกับผู้อื่นได้อย่างเป็นปกติ (ชญาทิศ ศุภชลาศัย, 2555: 153) Lacan ได้สรุปว่า Other คือวาทกรรมของผู้อื่นหรือผู้อื่น เนื่องจากเป็นสิ่งที่ไม่สามารถต่อต้านได้โดยเฉพาะในช่วงที่เรียนรู้สังคม ระบบภาษาและสัญลักษณ์ทางสังคมจึงเป็นสิ่งที่อยู่นอกเหนือการต้านทานของคน ไม่เรียนรู้ไม่ได้ หรืออาจกล่าวได้ว่า Other คือผลจากการจัดระเบียบของคนให้อยู่ภายในระเบียบสัญลักษณ์ (Symbolic Order) ซึ่งขัดกันกับภาพลักษณ์ที่คนเคยฝันไว้เกี่ยวกับตัวเอง เกิดการหักล้าง และทำให้พบว่าสิ่งที่เคยคิดว่าเป็นนั้นมันไม่ใช่ (Lacan, 2004: 6)

### 2.3.5 ระเบียบในการสร้างตัวตนของมนุษย์

ในทัศนะของ Lacan กระบวนการทางจิตเริ่มต้นจากความว่างเปล่าซึ่งเป็นภาวะบริสุทธิ์ของจิตที่ปราศจากโครงสร้างใด ๆ ไม่มีกฎระเบียบใดเข้ามาทำให้จิตไขว่เขว เป็นจิตไร้สำนึกบริสุทธิ์ที่จะมีอยู่เพียงช่วงที่มนุษย์เป็นทารกในครรภ์ของมารดาเท่านั้น ยังไม่มีความต้องการ (Need) และความปรารถนา (Desire) เมื่อทารกคลอดมาในวินาทีแรก ทารกต้องได้รับการดูแลเอาใจใส่จากมารดา เนื่องจากทารกมีความไม่พร้อมทั้งทางด้านร่างกายและสติปัญญา ทำให้ทารกไม่สามารถช่วยเหลือตัวเองได้ ทารกจึงไม่ได้เกิดมาพร้อมจิตสำนึกและยังไม่สามารถตระหนักรู้ถึงตัวตน (Self) และสิ่งอื่น (The other) เด็กทารกไม่สามารถแยกแยะตัวเองกับสิ่งอื่นได้แม้กับมารดา แต่เมื่อทารกเติบโตขึ้น สัญลักษณ์ต่างๆ ได้เข้ามาแทนที่ความว่างเปล่านี้ ทำให้ภาวะความว่างเปล่านี้



หายไปพร้อมกับภาวะบริสุทธิ์ของจิตเพราะจิตได้รับรู้และความตระหนักถึงความต้องการต่างๆ ทั้งที่ถูกต้องและไม่ถูกต้อง ซึ่งหากความต้องการนั้นไม่ได้รับการตอบสนองก็จะกลายเป็น ความปรารถนาที่เก็บบดไว้ในจิตไร้สำนึกเพื่อรอโอกาสที่จะสามารถเติมเต็ม (สรายุทธ เลิศปัจฉิมนันท์, 2557: 83) สิ่งนี้ทำให้เกิดระเบียบ (Order) การสร้างตัวตนของมนุษย์ ซึ่งถือเป็นมโนทัศน์ หลักที่เป็นองค์ประกอบของจิต และเป็นปัจจัยในการควบคุมชีวิตและความปรารถนาของมนุษย์ ประกอบไปด้วย Imaginary (สิ่งที่เป็นจินตนาการ) Symbolic (สิ่งที่เป็นสัญลักษณ์) และ Real (สิ่งที่เป็นจริง)

‘สิ่งที่เป็นจินตนาการ’ (The Imaginary) นั้นเป็นความนึกคิดที่บ่งบอกคุณลักษณะ ของความเป็นตัวตนภายใต้ภาพสะท้อนในการคิดคำนึงต่อความเป็นอัตตบุคคลเพื่อบ่งบอกความเป็นตัว ตน (เกษม เพ็ญภินันท์, 2554: 311) หรืออาจกล่าวได้ว่าเป็นจินตนาการที่กำหนดขึ้นมาจากภายในใจ เป็นภาพในใจที่คนมองตัวเอง พร้อมกับการสร้างแนวทางปฏิบัติให้สอดคล้องกับภาพลักษณ์ ที่ได้สร้างไว้ ซึ่งถือได้ว่า ‘สิ่งที่เป็นจินตนาการ’ (The Imaginary) นั้นเป็นที่แห่งการรวมกันของ ความคาดหวัง อารมณ์ ความรู้สึก ภาพลักษณ์ การรับรู้ รวมถึงการทำให้ผู้อื่นรับตัวตนของคุณ คนหนึ่ง (ชฎานันท์ ศุภชลาศัย, 2555: 143)

‘สิ่งที่เป็นจริง’ (The Real) ไม่ใช่วัตถุหรือสิ่งของ แต่เป็นสิ่งที่ปรากฏให้เห็นเป็นจริง ซึ่งสิ่งที่เห็นไม่ใช่สิ่งที่เป็นจริงหรือความเป็นจริง แต่เป็นตัวบ่งชี้ว่ามี ‘สิ่งที่เป็นจริง’ ดำรงอยู่จริง (เกษม เพ็ญภินันท์, 2554: 310) ‘สิ่งที่เป็นจริง’ (The Real) เป็นแนวคิดที่จำกัด เพราะไม่ได้เกิดขึ้นในความเป็นจริง (Reality) หรือ ไม่ได้ปรากฏอยู่ในความเป็นจริง (Reality) แต่ ‘สิ่งที่เป็นจริง’ (The Real) นั้นได้บรรจุความเป็นจริงไว้ และเป็นตัวที่ทำให้ความเป็นจริง สามารถเกิดขึ้นจริงได้ การนำจิตสำนึกออกจากความเป็นจริง (Reality) คือมายาภาพลวงตาต่อ ‘สิ่งที่เป็นจริง’ (The Real) ดังนั้น ‘สิ่งที่เป็นจริง’ (The Real) จะอยู่ในสำนึก (Sense) ของมนุษย์เรา เนื่องจากแนวคิดทั้งหลายที่มนุษย์ใช้เพื่อให้เกิดความเข้าใจนั้นได้ถูกเรียกว่า ความเป็นจริง (Reality) ซึ่งแท้ที่จริงแล้วมันไม่จริงในแง่มุมของความจริงที่สมบูรณ์ (The Absolute Real)

‘สิ่งที่เป็นสัญลักษณ์’ (The Symbolic) เป็นสิ่งที่ถ่ายทอดคุณลักษณะความเป็นตัวตน (เกษม เพ็ญภินันท์, 2554: 311) เป็นการกระทำผ่านภาษาหรือระบบสัญลักษณ์ หรืออีกนัยหนึ่ง คือระบบสัญลักษณ์ที่ใช้สื่อสารโดยอาศัยข้อตกลงร่วมกันที่เชื่อมโยงเรื่องราวต่าง ๆ เข้าด้วยกัน ผ่านการกระทำหนึ่งหรือการแสดงให้เห็น ซึ่งการกระทำนี้แสดงให้เห็นได้จากการดำรงอยู่ ของโลกแห่งสัญลักษณ์ (Symbol) ที่เรียกกันว่ากฎหมายและสัญญา (Freud's Papers :230) แต่ทั้งนี้ ‘สิ่งที่เป็นสัญลักษณ์’ (The Symbolic) ไม่สามารถทำการสื่อความหมายได้อย่างสมบูรณ์ เนื่องจากมีบางสิ่งบางอย่างที่อยู่นอกเหนือการควบคุมและจัดการผ่านภาษา (ชฎานันท์ ศุภชลาศัย, 2555: 138)

นอกจากนี้ ‘สิ่งที่เป็นสัญลักษณ์’ (The Symbolic) สามารถที่จะช่วยในการเยียวยาความผิดหวังที่เกิดจาก ‘สิ่งที่เป็นจินตนาการ’ (The Imaginary) เนื่องจาก ‘สิ่งที่เป็นสัญลักษณ์’ (The Symbolic) นั้นถือว่าการหยั่งรู้ที่เกี่ยวกับความเข้าใจ เมื่อบางสิ่งบางอย่างเกิดขึ้นในสิ่งที่คิดแต่จริงแล้วมันคือความคิดหรือจินตนาการเท่านั้น มันไม่มีพื้นฐานของความจริงฝังอยู่แต่มันสามารถถูกเปลี่ยนแปลงได้เพียงเปลี่ยนจิตสำนึก (Consciousness) ซึ่งทำให้เห็นถึงเหตุของการกระทำในชีวิตการที่จะสามารถเข้าใจเหตุผล หรือสามารถหรือสร้างความคิดดั้งเดิมเพื่อปลดปล่อย ปลดพลังงานจิตสำนึก (Energy of Consciousness) ที่มีให้เป็นอิสระให้หลุดจากพันธนาการทางความคิดสามารถเปลี่ยนแปลงสถานการณ์ได้ เนื่องจากมันอยู่เหนือตรรกะสามัญในเรื่องของเหตุและผล ‘สิ่งที่เป็นสัญลักษณ์’ (The Symbolic) จึงเป็นเสมือนสะพานเชื่อมไปยังความจริงขั้นสูงสุด (Ultimate Real) ช่วยให้เกิดความเข้าใจว่ามนุษย์สามารถเปลี่ยนแปลงสิ่งต่าง ๆ ได้อย่างไร แต่ในทางกลับกัน ‘สิ่งที่เป็นสัญลักษณ์’ (The Symbolic) ก็อาจเป็นอุปสรรคสำคัญได้เช่นกัน ถ้ามนุษย์ยังยึดติดกับสิ่งที่รู้ซึ่งไม่สามารถก้าวข้ามในสิ่งที่ทำได้

จากการที่ลากองได้อธิบายเกี่ยวกับ ‘สิ่งที่เป็นจินตนาการ’ (The Imaginary) และ ‘สิ่งที่เป็นสัญลักษณ์’ (The Symbolic) แสดงให้เห็นว่าสองสิ่งนี้ต่างกันและมีความเกี่ยวพันกันอย่างซับซ้อนซึ่งทั้งสองสิ่งนี้เกี่ยวข้องกับความจริง ‘สิ่งที่เป็นจริง’ (The Real) โดยที่ ‘สิ่งที่เป็นจินตนาการ’ (Imaginary) เป็นเรื่องที่เกี่ยวข้องกับการระบุตัวตนของตนเอง และ ‘สิ่งที่เป็นสัญลักษณ์’ (Symbolic) เป็นเรื่องที่เกี่ยวข้องกับภาษาและการสื่อสารเรื่องราว

### 2.3.6 แนวคิดเรื่องความขาดพร่องและความปรารถนา

จากที่ได้กล่าวมาแล้ว ลากองได้อธิบายให้เห็นถึงสถานะของมนุษย์ในช่วงแรกที่เกิดมาว่าเป็นช่วงเวลาแห่งความสมบูรณ์หรือความครบถ้วนสมบูรณ์ ซึ่งจะสูญหายไปภายหลังจากการผ่านเข้าสู่ความเข้าใจในภาษา มนุษย์จะถูกครอบงำด้วยการผสมผสานที่วุ่นวายของการรับรู้ความรู้สึก และความต้องการ ซึ่งช่วงแรกมนุษย์ไม่สามารถแยกแยะตัวตนออกจากผู้เลี้ยงดูหรือแม้กระทั่งโลกรอบ ๆ ตัว โดยมนุษย์จะใช้เวลาอยู่กับตัวเอง กับทุกสิ่งและทุกอย่างที่ประสบด้วยความพึงพอใจ โดยไม่ได้มีการรับรู้เกี่ยวกับขอบเขตใด ๆ สิ่งนี้คือสถานะของความมีอยู่จริงหรือที่ Lacan เรียกว่า “The Real” และต่อจากนั้นจะเกิดการเริ่มต้นของความห่างจากความเป็นจริง เป็นช่วงที่ทารกมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคม รับรู้ถึงภาษา กฎเกณฑ์ และสังคม กล่าวคือเมื่อใดที่มนุษย์เริ่มตระหนักว่าร่างกายของตัวเองแยกออกจากโลกและผู้เลี้ยงดู เมื่อนั้นก็จะเริ่มรู้สึกวิตกกังวลอันเป็นความรู้สึกที่เกิดจากการรับรู้ว่ามีบางอย่างหายไป ความต้องการของมนุษย์ในช่วงนั้นคือการทำให้ส่วนอื่น ๆ ของตัวเองเป็นไปได้อย่างราบรื่น

ในสภาพปกติของการหายไป ซึ่งช่วงนี้ถือว่าเป็นช่วงของการตอบสนองต่อการขาด (Lack) โดยการตอบสนองนี้ไม่สามารถเติมเต็มให้สมบูรณ์ได้ (ชญานท์ ศุภชลาศัย, 2555: 14) ดังนั้นในการเติมเต็มสิ่งที่ขาดจึงเกิดเป็นการสร้างพลังจิตแบบไดนามิก (Psychic dynamic) ที่ประกอบด้วยแฟนตาซีควบคู่กับการขาด (Fantasy vs. Lack) (Lacan: 349) ซึ่งสิ่งเหล่านี้จะเป็นปัจจัยในการควบคุมชีวิตที่เหลืออยู่ให้ดำเนินต่อไป หรืออาจกล่าวได้ว่าการเติมเต็มสิ่งที่ขาดเป็นจุดที่แสดงให้เห็นถึงความต้องการ (Demand) ของบุคคล แม้ว่า “need” จะได้ถูกเติมเต็มแล้ว แต่ความต้องการยังคงอยู่ ณ จุดนี้จะเป็นจุดที่แสดงให้เห็นถึงการขาด (Lack) ดังที่ลากองได้ชี้ให้เห็นว่า สิ่งนี้เป็นสิ่งที่กำหนดอัตตาของมนุษย์ (Human Subject)

ก่อนที่จะทำความเข้าใจในเรื่องของความปรารถนา ควรทำความเข้าใจคำที่มีความหมายใกล้เคียงกันอีก 2 คำคือ ความจำเป็น (Need) และความต้องการ (Demand) (ไชยรัตน์ เจริญสินโอบาร, 2554: 68)

ความจำเป็น (Need) คือ ความจำเป็นที่มนุษย์ต้องการตามสัญชาตญาณในทางชีววิทยา เป็นความต้องการขั้นพื้นฐาน ปัจจัย 4 ของมนุษย์ ได้แก่ ที่อยู่อาศัย เครื่องนุ่งห่ม อาหาร และยารักษาโรค เป็นสิ่งที่มนุษย์ต้องการตั้งแต่ลืมตาดูโลก แต่เนื่องจากในช่วงเวลาที่เป็นเด็กทารก มนุษย์ไม่สามารถช่วยเหลือตัวเองได้ มนุษย์จึงต้องพึ่งผู้อื่นที่จะจัดหาสิ่งเหล่านี้ให้ จนเกิดเป็นความผูกพัน ซึ่งผู้อื่นในที่นี้ก็คือแม่ และความผูกพันนี้ก็พัฒนาขึ้นมาเป็นความรัก แต่แม่ก็ให้ได้แค่ความสนองต่อความต้องการขั้นพื้นฐานหรือความต้องการทางชีวภาพเท่านั้น แม่ไม่สามารถให้ทุกสิ่งทุกอย่างได้ซึ่ง ณ จุดนี้ ความเป็นตัวของตัวเองของเด็กเริ่มแยกออกจาก การเป็นความปรารถนาของแม่ ในความสัมพันธ์ระหว่างแม่และเด็กจึงมีทั้งความต้องการที่ถูกเติมเต็ม (Fulfilled Need) และที่ยังไม่ได้รับการตอบสนอง (Unfulfilled Need) (ชญานท์ ศุภชลาศัย, 2555:11) จากตรงนี้ทำให้แม่ได้กลายเป็นสัญลักษณ์ของผู้ให้ แต่เป็นสัญลักษณ์ที่สามารถทำให้ ความต้องการกลายเป็นอะไรที่ขาดหายได้ด้วย ดังที่ลากองได้กล่าวไว้ว่า สัญลักษณ์คือสัญลักษณ์ ที่แสดงความขาด (Signifier is a signifier of the loss) ซึ่งต่อมาผลจากการขาดหายก็จะ กลายมาเป็นแรงขับเพื่อสร้างการเติมเต็มให้กับความต้องการที่ขาดหายไป และความต้องการ ที่ยังไม่ได้เติมเต็มนี้ก็กลายมาเป็นผลคือ ความปรารถนา นั่นเอง

สิ่งที่ปรารถนานั้นไม่ใช่วัตถุสิ่งของ และความปรารถนาเป็นเรื่องของจิตที่ไม่มีวันเติมให้เต็มได้ ลากองได้แยกระหว่างความจำเป็น (Need) ซึ่งเป็นเรื่องของสัญชาตญาณหรือแรงขับทางชีววิทยา และความต้องการ (Demand) เป็นเรื่องของความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลที่เกิดจากการเรียนรู้ภาษา ความต้องการจึงเป็นความสัมพันธ์ระหว่างความจำเป็นกับความปรารถนา ซึ่งในทัศนะของลากอง ความปรารถนาไม่ใช่ทั้งความพึงพอใจที่ได้รับการตอบสนองหรือความต้องการความรัก แต่ความปรารถนาคือความแตกต่างอันเป็นผลมาจากการลบความพอใจออกจากความต้องการ

เป็นปรากฏการณ์ของการแบ่งแยก (ไซร์ตัน เจริญสินโอฬาร, 2554: 66) ดังนั้นความปรารถนา ความจำเป็น และความต้องการ ไม่สามารถที่จะแยกออกจากกัน เนื่องจากมันเป็นเงื่อนไข ของกันและกัน หรืออาจกล่าวได้ว่าความปรารถนาเป็นผลลัพธ์ที่หลงเหลือจากความต้องการที่ยัง ไม่ได้รับการตอบสนอง ดังแสดงให้เห็นเป็นสมการได้ดังนี้

$$\text{DEMAND} - \text{NEED} = \text{DESIRE}$$

จากที่ลากองกล่าวถึง ความปรารถนา (Desire) ในงานสัมมนาในปี 1964 (Lacan, 1977: 275) ว่า “desire is the existence of man” ซึ่งหมายถึง ความปรารถนาเป็นการดำรงอยู่ ของมนุษย์ ซึ่งความปรารถนาคือเป็นความปรารถนาที่อยู่ในระดับของจิตไร้สำนึก (Unconscious Desire) เป็นจิตที่อยู่ชั้นลึกสุดของจิตใจ ถึงแม้หลายคนเลือกที่จะซ่อนเร้นความปรารถนาของตน แต่ความปรารถนานั้นก็ยังสามารถเปิดเผยออกมาได้ การที่จะเข้าถึงความปรารถนาต้องอาศัยภาษา ที่จะเป็นตัวกลางในการนำพา เพื่อล้วงเข้าไปยังจิตไร้สำนึกอันจะทำให้เข้าใจความปรารถนา ของจิตไร้สำนึกของคน หรือกล่าวอีกนัยหนึ่งได้ว่า จิตไร้สำนึกเป็นอะไรที่เข้าใจได้ผ่านภาษา ต่อให้ต้องการจะปิดบังแค่ไหน ภาษาที่หลุดออกมากก็จะทำให้เผยเห็นถึงความปรารถนาของคน เนื่องจากจิตไร้สำนึกมีโครงสร้างเหมือนภาษานั้นเอง ทั้งภาษาและจิตไร้สำนึกมีการทำงาน อยู่บนตรรกะของความแตกต่าง (Difference) หรือตรรกะของความเป็นอื่น (ไซร์ตัน เจริญสินโอฬาร, 2554: 57)

ลากองได้นิยามความปรารถนาไว้อีกนิยามหนึ่งว่า “a drive for the reproduction of desire” เป็นแรงขับเคลื่อนเพื่อตอกย้ำความปรารถนาตัวนั้นอีกครั้ง (Evans, 1996: 38) บางครั้งมนุษย์สามารถตอบสนองต่อความปรารถนาของตนเองได้จริง แต่จะเป็นเพียง แค่วินาทีหนึ่งเท่านั้น เมื่อเวลาผ่านไปความรู้สึกจะเริ่มจางลงจนรู้สึกถึงความปรารถนานั้นค่อย ๆ หายไป จนเกิดเป็นความรู้สึกอ้างว้างขึ้นมา ทำให้มนุษย์เริ่มขับเคลื่อน (Drive) ตัวเอง เพื่อแสวงหาความปรารถนาอีกครั้ง หรือสามารถกล่าวได้อีกนัยหนึ่งว่า เมื่อความปรารถนา ไม่สามารถคงอยู่ได้ มนุษย์จึงต้องขับเคลื่อนเพื่อแสวงหามันอีกครั้ง การที่แสวงหาและตอกย้ำ ความปรารถนานั้นอีกครั้งหนึ่ง เป็นวงจรที่สลับซับซ้อนไปมาระหว่างแรงขับและความปรารถนา ซึ่งถือว่ามนุษย์นำเอาแรงขับของตัวเองไปวนเวียนอยู่รอบๆ ความปรารถนาที่ครั้งหนึ่ง เป็นความปรารถนาที่เคยได้มันมา แต่มนุษย์ไม่อาจเติมเต็มกับความปรารถนาได้ถาวร ความปรารถนาที่สูญหายส่งผลทำให้ ‘สิ่งที่พึงปรารถนา’ (Object of Desire) อยู่บนสภาพที่หายไป ดังนั้นความปรารถนาจึงสัมพันธ์กับความสูญหาย (Desire is related to loss) (Lacan, 1998: 179)

จากการศึกษาแนวคิด ‘ความเป็นอื่น’ (other) ของ Lacan พบว่า Lacan ยังได้กล่าวถึง ความหมายของ ‘ความเป็นอื่น’ ไว้ว่าเป็นเรื่องของ ‘แฟนตาซี’ (Fantasy) ซึ่งเรื่องที่มีมนุษย์คิดขึ้นในใจ เพื่อสนองความรู้สึก บำบัดอารมณ์ เป็นเรื่องที่เป็นสิ่งที่ไม่ได้อยู่จริงและไม่มีความเป็นไปได้ จึงเป็น

สิ่งที่ไม่มีความเติมเต็ม (Unfulfilled) ดังนั้น การจะเข้าใจความรู้สึกนึกคิดของคนจึงต้องพิจารณาถึง ‘แฟนตาซี’ ของคนคนนั้นด้วย เพราะถึงแม้ว่ามันไม่ได้เกิดขึ้นจริง แต่มันเป็นตัวสื่อความจริง ที่มีอยู่ให้เห็นถึงสิ่งที่คนปรารถนา (Object of Desire) แฟนตาซี จึงเป็นสิ่งที่สะท้อนให้เห็นโลกทัศน์ของความปรารถนาของคนคนนั้น ซึ่งบางครั้งคนคนนั้นบำบัดความปรารถนาของเขาด้วยแฟนตาซีผ่านกิจกรรมสังคม ซึ่งกิจกรรมนั้นคือสิ่งที่เข้ามาชดเชยความปรารถนาที่หายไป

แนวคิดเรื่อง ‘แฟนตาซี’ ที่ลากองได้กล่าวไว้ เป็นสิ่งที่พยายามที่จะเกื้อหนุนความปรารถนา เบื้องลึกในจิตมนุษย์ (Lacan, 1977: 185) ซึ่งความปรารถนาที่ไม่ได้เป็นเพียงแค่สิ่งที่มนุษย์ต้องการ แต่เป็นสิ่งที่ปรารถนาจากจิตไร้สำนึก (Unconscious) โดยที่ความปรารถนาจากจิตไร้สำนึกนี้เป็นความปรารถนาที่เคยถูกห้าม หรือกีดกันไม่ให้ความปรารถนาเกิดผลสำเร็จมาก่อน (Desire is Unattainable) เมื่อมนุษย์ถูกขัดขวางในการกระทำตามความปรารถนา ก็จะเกิดความปรารถนาขึ้น ๆ ไว้ในจิตใจ เพื่อรอคอยวันที่จะบำบัดมันออกมา โดยบำบัดผ่านแฟนตาซีนั่นเอง หรือกล่าวสั้น ๆ ได้ว่า ‘แฟนตาซี’ คือสิ่งที่คนพยายามที่จะทดแทนความปรารถนาที่หายไปของมนุษย์ (Evan, 1996: 61)

การที่ไม่สามารถนำเสนอ ‘สิ่งที่เป็นจริง’ ในความคิดให้เป็นจริงหรือให้เป็นรูปธรรมได้ จะทำให้เกิดเป็น ‘ความขาดพร่อง’ (Lack) และส่งผลทำให้เกิด ‘ความปรารถนา’ (Desire) ที่จะได้หรือเป็นสิ่งนั้น ซึ่งนำไปสู่สภาวะการเชื่อมโยงระหว่าง ‘สิ่งที่เป็นจริง’ และ ‘แฟนตาซี’ ซึ่ง Lacan เรียกสภาวะนี้ว่า ‘ความรื่นรมย์ที่ไม่สมปรารถนา’ (Joiissance) (เกษม เพ็ญภินันท์, 2554: 311)

คำว่า “Joiissance” เป็นภาษาฝรั่งเศส แปลเป็นภาษาอังกฤษหมายถึงคำว่า “enjoyment” (No Subject, 2019: online) โมนิทัศน์เรื่อง Joiissance เป็นสภาวะของสิ่งที่ปรารถนาให้เป็นจริง แต่ไม่เคยเกิดขึ้นจริง เนื่องจากความสุข (Enjoyment) ของคนในสังคมเป็นอารมณ์ของความขาดหายที่อยู่ท่ามกลางระเบียบสัญญา ด้วยเหตุที่ว่าระเบียบสัญญาไม่ยอมให้ความสุขของคนเป็นเรื่องที่สมบูรณ์ได้ ดังนั้นความสุขจึงเป็นอะไรที่ขาดหายไปจาก ‘ความเป็นอื่น’ (ชฎานันท์ ศุภชลาศัย, 2555: 164) ส่งผลทำให้ระเบียบสัญญากลายเป็นความไม่สมบูรณ์ หรือพูดให้เข้าใจง่ายได้ว่า การที่มนุษย์จะเข้าไปมีส่วนร่วมทั้งกับสังคมและสามารถใช้ชีวิตกับผู้อื่นได้อย่างลงตัวได้นั้น มนุษย์ไม่สามารถทำตามใจตัวเองได้ทุกอย่าง ความสุขที่ถูกกีดกันไว้ จะถูกกดทับไว้ไม่ให้แสดงออก เพราะความสุขของคนแต่ละคนอาจไม่ได้เป็นที่ยอมรับของผู้อื่นหรือสังคม จึงเห็นได้ว่าการที่คนคนหนึ่งจะมีความสุขกับเรื่องใดเรื่องหนึ่งได้นั้น ต้องอยู่ในกรอบที่สังคมยอมรับได้ด้วย ความสุขของคนจึงเหมือนกับมีเงื่อนไขตั้งวางไว้ ความสุขของคนในสังคมที่เราเห็นจึงเป็นเพียงแค่การแสดงออกที่คนเหล่านั้นตระหนักดีว่าเป็นสิ่งที่สังคมรับได้ ซึ่งคนจะแสดงออกเฉพาะสิ่งที่สังคมรับได้ ส่วนที่สังคมรับไม่ได้ก็จะปิดเอาไว้เป็น

ความพึงพอใจส่วนตัว จึงสรุปได้ว่า ความสุขของคนที่แสดงออกมาให้เห็นนั้นแท้จริงแล้วยังมีสิ่งอื่น ๆ อีกที่เป็นความสุขความรื่นรมย์ของมนุษย์ แต่ทว่าเป็นสิ่งที่สังคมอาจไม่ยอมรับ จึงเก็บเอาไว้ไม่แสดงออกมา ดังนั้นการแสดงออกซึ่งความสุขของมนุษย์นั้นเป็นการแสดงออกของความสุขที่ยังมีความขาด (Lack) นั้นเอง

ความรื่นรมย์ไม่สมปรารถนา (Jouissance) คือสภาวะรื่นรมย์ที่เกิดจากการบำบัดความปรารถนาที่ไม่ได้รับการเติมเต็มและถูกกดทับไว้ ให้ปรากฏออกมา เป็นสภาวะที่เกิดการเชื่อมต่อโดยแฟนตาซี (Fantasy) เป็นตัวเชื่อม เพื่อบำบัดความปรารถนาที่ขาดหาย (The Loss of Desire) ผ่านวัตถุหนึ่งที่ทำหน้าที่เชื่อมโยงความปรารถนาที่ขาด (Object Loss of Desire) (สรายุทธเลิศปัจฉิมนันท์ 2557: 73) ให้ปรากฏออกมา หรือกล่าวอีกนัยหนึ่งว่าความปรารถนาที่ไม่ได้รับการเติมเต็มจะถูกเก็บไว้ในจิตไร้สำนึก แล้วความเพ้อฝัน (Fantasy) ของมนุษย์ จะเข้ามาทำหน้าที่บำบัดความปรารถนาที่ถูกกักขังไว้ในจิตไร้สำนึกออกมา จนเกิดเป็นความสุขหรือความพึงพอใจ ซึ่งเปรียบเสมือนการบำบัดการเก็บกดหรือกดทับของความปรารถนานั้น ๆ

ด้วยเหตุนี้ความปรารถนาจึงมักสัมพันธ์กับความสูญเสีย (Loss) หรือการขาด (Lack) เมื่อเกิดความสูญเสียหรือการขาดขึ้น จึงต้องหาทางออกด้วยการบำบัดความสูญเสียหรือการขาดนั้น ด้วยการชดเชยและเติมเต็ม ด้วยการสร้าง ‘แฟนตาซี’ ขึ้นมา ซึ่งถูกควบคุมโดยจิตไร้สำนึกที่มีบทบาทในการกำหนดแนวทางในการคิดและการฝัน จิตไร้สำนึกคือที่มาสำคัญขององค์ความรู้และความจริงทางจิตวิเคราะห์ ส่วนการกดทับเป็นสภาวะที่เกิดกันไม่ให้จิตไร้สำนึกควบคุมจิตสำนึกในการสำนึกรู้ สภาวะต่อการปฏิเสธของจิตภาวะเป็นปฏิกิริยาของจิตสำนึกต่อสิ่งที่รบกวนสภาพจิตใจเพื่อให้เราสามารถดำรงชีวิตต่อไปได้ ลากองได้อธิบายประเด็นพื้นฐานทางจิตวิเคราะห์ด้วยการเชื่อมโยงปัญหาการกดทับกับจิตไร้สำนึก สภาวะก่อนการปิดกั้นกับจิตสภาวะและสภาวะในการปฏิเสธกับสิ่งที่มารบกวนจิตใจ... การกดทับของจิตไร้สำนึกและปฏิกิริยาที่จิตใต้สำนึกเผยให้เห็นความจริงของจิตภาวะเผยผ่าน ‘การขาดหายของสิ่งที่ปรารถนา’ (Lack)

จากการศึกษาสิ่งที่ Lacan อ่าน Freud ทำให้ผู้วิจัยเข้าใจความเป็นมนุษย์ตามแนวจิตวิเคราะห์ว่าจิตมนุษย์ทุกคนประกอบไปด้วยจิตสำนึก (Conscious) จิตใต้สำนึก (Subconscious) และจิตไร้สำนึก (Unconscious) และนอกจากนั้นประสบการณ์ของมนุษย์จะทำให้เกิดความขาดพร่อง (Lack) และความปรารถนา (Desire) เนื่องจากมนุษย์ในช่วงที่เป็นทารกเมื่อเติบโตขึ้นมา สามารถรับรู้ถึงภาษา กฎเกณฑ์ต่าง ๆ มนุษย์ก็จะเกิดการรับรู้ว่ามีบางอย่างหายไป (Lack) จึงเกิดเป็นความต้องการขึ้นมา ซึ่งบางอย่างได้ถูกตอบสนองเติมเต็ม แต่บางอย่างก็ไม่สามารถตอบสนองได้ สิ่งที่ไม่สามารถตอบสนองเติมเต็มนี้ก็กลายมาเป็น ความปรารถนา (Desire) ที่ถูกเก็บไว้ในจิตใจในส่วนจิตไร้สำนึก (Unconscious) ดังนั้น การศึกษาความปรารถนา

(Desire) จึงเทียบได้กับการศึกษาสิ่งที่อยู่ภายในจิตไร้สำนึก (Unconscious) และการศึกษาความขาดพร่อง (Lack) จึงเทียบได้กับการศึกษาสิ่งที่อยู่ภายในจิตสำนึก (Conscious) นอกจากนี้ Lacan ยังกล่าวถึงความขาดพร่อง (Lack) และความปรารถนา (Desire) ว่าเป็นสิ่งที่อยู่คู่กันและไม่สามารถแยกออกจากกันได้ ความปรารถนา (Desire) จะช่วยผ่อนปรนความกดดันภายในใจที่เกิดจากความขาดพร่อง (Lack) โดยเป็นสิ่งผลักดันให้มนุษย์พยายามทำสิ่งต่าง ๆ เพื่อเติมเต็มความปรารถนานั้น อย่างไรก็ตาม มนุษย์ไม่สามารถทำสิ่งต่าง ๆ ตามความปรารถนาได้ตลอดเวลาด้วยข้อจำกัดต่าง ๆ ดังนั้นจึงมีความขาดพร่อง (Lack) บางประการที่ไม่ได้รับการเติมเต็มได้ มนุษย์จึงสร้าง Fantasy หรือ ‘สิ่งที่เป็จินตนาการ’ (Imaginary) ขึ้นเพื่อมาบรรเทาความปรารถนาและเติมเต็มความขาดพร่องในบางช่วงขณะ เช่นการฝันกลางวัน (Day dreaming) ซึ่งเป็นพลังขับเคลื่อนให้มนุษย์มีความหวังที่จะดำรงอยู่ต่อไป

## 2.4 สรุปอิทธิพลของแนวคิดและศิลปะที่มีต่อผู้วิจัย

จากกลุ่มแนวคิดศิลปะ Readymade Object แนวคิดศิลปะเชิงกิจกรรม งานศิลปะของ Tino Sehgal และแนวคิดทางจิตวิเคราะห์ของ Jacques Lacan นำมาสู่การพัฒนางานศิลปะและกระบวนการสร้างสรรค์ศิลปะของผู้วิจัย ดังนี้

2.4.1 จากการศึกษาผู้วิจัยคลุกคลีและใช้เวลาอยู่ในพื้นที่สระว่ายน้ำทำให้ผู้วิจัยได้ใช้ประโยชน์ใช้สอยอีกด้านหนึ่งของสระว่ายน้ำที่นอกเหนือไปจากการใช้งานสำหรับออกกำลังกายหรือแข่งขันกีฬาทางน้ำ น้ำในสระว่ายน้ำมีความหนาแน่นที่ช่วยรองรับน้ำหนักเกือบทั้งหมดของคนทีลงไปอยู่ในน้ำ ทำให้สามารถเคลื่อนไหวได้อย่างอิสระและแนวคิดศิลปะ Readymade Object จุดประกายให้ผู้วิจัยเกิดแรงบันดาลใจเปลี่ยนมุมมองต่อสระว่ายน้ำ ศักยภาพของสระว่ายน้ำสามารถนำมาใช้เป็นพื้นที่ในการสร้างสรรค์งานศิลปะ การลงไปอยู่ในน้ำจึงเป็นการสร้างความหมายใหม่ให้กับ “ร่างกาย” ด้วยเหตุนี้การเปลี่ยนมุมมองต่อสระว่ายน้ำซึ่งเป็นพื้นที่ใช้สอยไปสู่พื้นที่ที่ผู้คนสามารถเข้ามาแสดงท่าทางได้อย่างอิสระ เพื่อนำเสนอความคิดและความต้องการที่อยู่ในจิตใจ จึงทำให้พื้นที่สระว่ายน้ำถูกเปลี่ยนมุมมองกลายเป็นพื้นที่ทางศิลปะ

2.4.2 จากการศึกษาแนวคิดศิลปะเชิงกิจกรรม พบว่า คุณค่าทางศิลปะไม่ได้อยู่ที่ตัวชิ้นงานแต่อยู่บนฐานของการมีส่วนร่วมหรือการทำกิจกรรมร่วมกัน และมีผู้ร่วมกิจกรรมเป็นศูนย์กลางในการจินตนาการของตนเองเพื่อให้เกิดผลทางสุนทรียะ ซึ่งศิลปินเปิดโอกาสให้ผู้เข้าร่วมแต่ละคนได้มีประสบการณ์ตรงในการเข้าร่วมสร้างสรรค์ศิลปะ โดยให้สิทธิและอิสระในการที่จะทำสิ่งต่าง ๆ

ทำให้เป็นช่องทางหนึ่งในการนำเสนอความคิดสู่สาธารณะได้ ซึ่งรูปแบบกิจกรรมแต่ละกิจกรรมจะถูกสร้างขึ้นโดยวิธีการเฉพาะเพื่อให้เหมาะกับวัตถุประสงค์และคุณสมบัติของผู้เข้าร่วมกิจกรรม

2.4.3 จากการศึกษางานศิลปะของ Tino Sehgal ทำให้ผู้วิจัยได้แนวคิดในการสร้างผลผลิตทางศิลปะ (Work of art) ที่เป็นลักษณะ Interactive Experience เช่น สถานการณ์ การตอบสนอง ปฏิสัมพันธ์ และการแสดงออก ซึ่งแสดงให้เห็นว่าการสร้างผลงานศิลปะสามารถออกมาในรูปแบบไร้วัตถุปรากฏเป็นตัวชิ้นงานได้ นอกจากนี้ Tino Sehgal ยังแสดงให้เห็นว่าผู้ชมในงานศิลปะไม่จำเป็นต้องคงสถานะเพียงผู้ชมงานศิลปะหรือผู้ชมการแสดงเท่านั้น แต่หากอยู่ในสถานะการณ์อันเหมาะสม ผู้เข้าชมก็สามารถแสดงออก ตอบโต้กับงานศิลปะ ซึ่งการตอบโต้ที่ออกมาจากผู้ชมนั้น จะทำให้ผู้ชมมีสถานะภาพเป็นส่วนหนึ่งของการสร้างสรรค์งานชิ้นนั้น ซึ่งก็คือผู้ชมงานศิลปะถูกยกระดับจากการเป็นเพียงผู้ชมไปสู่การเป็นส่วนหนึ่งในการสร้างสรรค์งานศิลปะ

2.4.4 จากการศึกษาของ Lacan ทำให้เกิดความเข้าใจความเป็นมนุษย์ Lacan ศึกษาการทำงานของจิตใจและจิตใจมีความเกี่ยวข้องกับพฤติกรรมมนุษย์ นักจิตวิเคราะห์เชื่อว่าพฤติกรรมทุกพฤติกรรมมีความหมาย ไม่ได้เกิดขึ้นโดยบังเอิญ แต่จะมีจิตส่วนหนึ่งดำเนินการและสั่งการให้เกิดรูปแบบพฤติกรรมนั้นๆ และสิ่งที่มีอิทธิพลในการแสดงพฤติกรรมดังนั้นปฏิสัมพันธ์ของผู้เข้าร่วมกิจกรรมกับพื้นที่จึงน่าจะแฝงความหมายใดๆ ที่สืบเนื่องมาจากความขาดพร่อง (Lack) ที่เกิดขึ้น ณ จุดใดจุดหนึ่งของช่วงเวลาในอดีต และเก็บซ่อนไว้เป็นความปรารถนาในจิตใจ ซึ่งผู้วิจัยใช้การเก็บบันทึกเป็นเครื่องมือในการวิเคราะห์โดยจะนำไปอธิบายในบทที่ 4 ต่อไป



## บทที่ 3

### การสร้างสรรคผลงาน

จากการศึกษาแนวคิดและงานศิลปะที่มีอิทธิพลต่อการสร้างสรรค์ เมื่อนำมาวิเคราะห์ และสังเคราะห์ จนกระทั่งได้การเปลี่ยนมุมมองต่อสระว่ายน้ำในฐานะพื้นที่ใช้สอยมาเป็นพื้นที่ สร้างสรรค์ทางศิลปะ จากนั้นผู้วิจัยจึงมีแนวความคิดที่เปิดโอกาสให้ผู้คนเข้ามาสัมผัสกับพื้นที่ สร้างสรรค์ทางศิลปะที่ผู้วิจัยได้ให้ความหมายใหม่ โดยให้ผู้เข้าร่วมได้แสดงออกถึงสิ่งที่ตนเองต้องการ อันแสดงถึงความพร่อง (Lack) และความปรารถนา (Desire) อันนำมาสู่การสร้างสรรคงานศิลปะ ซึ่งประกอบด้วยแนวความคิดในการสร้างสรรค ดังนี้

#### 3.1 แนวความคิดในการสร้างสรรค

3.1.1 แนวคิดการเปลี่ยนมุมมองพื้นที่สาธารณะเพื่อสร้างศิลปะ

3.1.2 แนวคิดในการสร้างกระบวนการศิลปะเชิงกิจกรรม

3.1.3 แนวคิดรูปแบบงานศิลปะ

3.1.4 แนวคิดการเก็บบันทึกงานศิลปะ

#### 3.2 กระบวนการสร้างสรรค

3.2.1 การพัฒนาแนวคิดสู่วิธีการสร้างสรรค

3.2.1.1 การเปลี่ยนมุมมองพื้นที่สระว่ายน้ำเข้าสู่พื้นที่แห่งความปรารถนา

3.2.1.2 การสร้างกระบวนการศิลปะเชิงกิจกรรมเพื่อสร้างสรรคงานศิลปะใต้น้ำ

3.2.2 ปฏิบัติการสร้างสรรคงานศิลปะใต้น้ำด้วยกระบวนการศิลปะเชิงกิจกรรม

3.2.3 การเก็บบันทึกงานศิลปะ

#### 3.1 แนวความคิดในการสร้างสรรค

จากการศึกษาวรรณกรรมและผลงานศิลปกรรมที่เกี่ยวข้อง ผู้วิจัยได้วิเคราะห์และสังเคราะห์ ข้อมูลเพื่อหาแนวทางในการสร้างกระบวนการศิลปะเชิงกิจกรรมโดยมุ่งเน้นหาวิธีการใช้พื้นที่ ในสระว่ายน้ำเพื่อสร้างโอกาสให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมสร้างงานศิลปะใน “การสร้างสรรค ผลงานศิลปะใต้น้ำ: บินดุจปลา วายตังนก” ซึ่งหัวข้อการทำวิทยานิพนธ์นี้เป็นการอุปมา เปรียบเทียบแนวคิดจากการจ้องมองท้องฟ้าที่ไร้เมฆ เมื่อเห็นนกตัวหนึ่งบินผ่านไป ผู้ที่เห็นอาจถามตนเองว่านกกำลังบินอยู่บนท้องฟ้าหรืออยู่ในสระว่ายน้ำน้ำสีฟ้าใส ในขณะที่เดียวกันที่เห็นปลาที่ว่ายน้ำในสระว่ายน้ำที่สะท้อนภาพท้องฟ้า ผู้ที่เห็นก็อาจคิด

ได้ว่าปลากำลังว่ายอยู่บนท้องฟ้า ผู้วิจัยจึงนำความรู้สึกดังกล่าวมาเปรียบเทียบกับสิ่งที่ผู้วิจัยเห็น ผู้มีความบกพร่องทางร่างกายที่กำลังอยู่ใต้น้ำและมีท่าทางเสมือนว่าเขายืนและเดินได้อันนำมาสู่การพัฒนาแนวคิดในการสร้างสรรค์ศิลปะเชิงกิจกรรม ดังนี้

### 3.1.1 แนวคิดการเปลี่ยนมุมมองพื้นที่สาธารณะเพื่อสร้างศิลปะ

จากที่ศึกษาตัวอย่างงานของ Duchamp แสดงให้เห็นว่า การที่ศิลปินจะเปลี่ยนมุมมองต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่งและสามารถนำเสนอมุมมองของสิ่งของนั้นใหม่ในฐานะงานศิลปะได้นั้น ศิลปินจะเลือกสิ่งใดสิ่งหนึ่งขึ้นมา (Creative Act) จากการที่ศิลปินมองเห็นคุณค่าบางอย่างที่แปลกใหม่ในสิ่งของนั้น ๆ ซึ่งสิ่งนั้นจะเป็นตัวแทนในการสะท้อนแนวคิดที่ศิลปินต้องการจะนำเสนอ โดยศิลปินจะเปลี่ยนมุมมองของ “หน้าที่” เดิม และสร้างความหมายใหม่ให้แก่สิ่งนั้น ดังนั้น ผู้วิจัยในฐานะศิลปินจึงได้เปลี่ยนมุมมองต่อสระว่ายน้ำที่เป็นพื้นที่สาธารณะให้เป็นพื้นที่สร้างสรรค์ทางศิลปะ (Artistic Site) และสร้างความหมายใหม่ทำให้เห็นว่าสิ่งของนั้นแตกต่างไปจากเดิมโดยการเปลี่ยนสระว่ายน้ำที่เป็นพื้นที่ที่ผู้คนมาใช้ทำกิจกรรมสันทนาการและออกกำลังกายไปสู่พื้นที่แห่งความปรารถนา (The Place of Desire) เพื่อเปิดโอกาสให้ประชาชนได้ลงไปและใช้พื้นที่ในสถานภาพใหม่ก่อให้เกิดผลิตผลทางศิลปะ (Work of Art) ในที่สุด

### 3.1.2 แนวคิดในการสร้างกระบวนการศิลปะเชิงกิจกรรม

แนวคิดศิลปะเชิงกิจกรรม (Activist Art) สามารถนำมาใช้ในงานเพื่อทำให้เกิดการร่วมมือกันสร้างงานศิลปะระหว่างผู้วิจัยและผู้เข้าร่วมกิจกรรมได้ เนื่องจาก ศิลปะในลักษณะนี้เกิดจากการที่ผู้คนมาร่วมกันผลิตผลงานศิลปะ (Work of art) หรืออาจจะเป็นการร่วมทำกิจกรรมกันที่ก่อให้เกิดศิลปะ ซึ่งคุณค่าทางศิลปะอาจจะไม่ได้อยู่ที่ตัวชิ้นงาน การสร้างสรรค์ศิลปะที่เกิดขึ้นจะไม่ได้ถูกจำกัดด้วยมุมมองของสื่อหรือตัวกลางของชิ้นงาน แต่อยู่บนฐานของการมีส่วนร่วมหรือการทำกิจกรรมร่วมกัน

อาจกล่าวได้ว่า ศิลปะเชิงกิจกรรม (Activist Art) นั้นมีเป้าประสงค์เพื่อที่จะก่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงของจิตสำนึกที่ผลักดันให้มนุษย์สามารถเปลี่ยนแปลงสิ่งที่เป็นอยู่และอาจส่งผลทำให้ชีวิตความเป็นอยู่ของผู้คนเกิดการตระหนัก หรืออาจเปลี่ยนไปในทางที่ดีขึ้น นอกจากนี้ศิลปะชนิดนี้ยังสามารถกล่าวได้ว่าเป็นพันธกิจสังคม (Socially Engaged) อีกรูปแบบหนึ่ง เพราะเกิดจากการที่ผู้คนมาร่วมกันผลิตสร้างผลงานศิลปะ โดยใช้ศิลปะในฐานะที่เป็นปรากฏการณ์อันเป็นกระบวนการ (Process) กิจกรรม (Activity) หรือประสบการณ์ (Experience) ซึ่งเป็นรูปแบบศิลปะที่ถูกพัฒนาให้พุ่งตรงเข้าสู่จิตใจมนุษย์ผ่านประสบการณ์ศิลปะ รวมถึงการสะท้อนสภาวะของมนุษย์ และศิลปะยังเน้นความเป็นอัตถิภาวะนิยมของผู้สร้างงานและผู้เสพงานอีกด้วย โลกศิลปะได้กลายเป็นพื้นที่อิสระให้ได้สร้างสรรค์งานที่มี

เอกลักษณ์เฉพาะตัวมากขึ้น เป็นพื้นที่ที่สามารถแสดงออกถึงแนวคิด (Concept) และทักษะต่าง ๆ รวมถึงวิธีการในการสร้างสรรค์และการนำเสนอศิลปะ ด้วยเหตุนี้ผู้วิจัยจึงนำแนวคิดและกระบวนการของศิลปะเชิงกิจกรรมมาใช้เป็นแกนหลักในการสร้างกิจกรรมต่าง ๆ เพื่อสนับสนุนให้เกิดกระบวนการสร้างงานศิลปะระหว่างผู้ชมและพื้นที่สร้างสรรค์ทางศิลปะ อย่างไรก็ตาม การสร้างศิลปะสรรค์ศิลปะเชิงกิจกรรม นอกจากแนวคิดของการทำศิลปะร่วมกันแล้ว ผู้ที่จะนำแนวคิดนี้มาปฏิบัติยังจำเป็นต้องคำนึงถึงบทบาทของบุคคลที่เป็นองค์ประกอบในการสร้างสรรค์งานด้วย ได้แก่

### 3.1.2.1 บทบาทของผู้เข้าร่วมกิจกรรม (Participant Role)

จากการศึกษาผลงานศิลปะของ Sehgal ศิลปินได้เปิดโอกาสและให้อำนาจแก่ผู้ชม หรือผู้ร่วมงานซึ่งจะได้รับอำนาจในการมีปฏิสัมพันธ์ทั้งสองลักษณะในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ คือเป็นทั้งผู้กระทำ (Active) และผู้ถูกกระทำ (Passive) ฐานะของผู้เข้าร่วมกิจกรรมจะถูกยกขึ้นจากผู้ชมธรรมดาให้เป็นเป็นผู้สร้างสรรค์ผลงานและเป็นส่วนหนึ่งของงานในการดำเนินงานและการสร้างสรรค์งาน หรืออีกนัยหนึ่งผู้ชมจะสลับสับเปลี่ยนระหว่างฐานะผู้ชม และการเป็นผู้แสดง หรือผู้สร้างสรรค์งานไปพร้อม ๆ กัน การรับรู้ของผลงานเกิดขึ้นผ่านการมีส่วนร่วมของผู้ชม ผู้เข้าชมหรือผู้ร่วมงานมีอำนาจในการตัดสินใจว่าจะโต้ตอบอย่างไรกับผลงาน แนวคิดนี้ให้อำนาจแก่ผู้เข้าร่วมกิจกรรม โดยเปิดโอกาสให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมได้เสนอความคิดเห็นในการสร้างงานศิลปะภายใต้การแนะนำและการสนับสนุนจากศิลปิน ดังนั้นปฏิกริยาที่ตอบโต้จากการได้ชมงานศิลปะ หรือในวิทยานิพนธ์ครั้งนี้คือการได้ลงไปอยู่ในพื้นที่ศิลปะ หรือที่เรียกว่าพื้นที่แห่งความปรารถนาก็คืองานศิลปะที่ได้รับอันเป็นผลจากปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้ชม และพื้นที่แห่งความปรารถนา

### 3.1.2.2 บทบาทของศิลปิน (Artist Role)

จากการศึกษาแนวคิดของศิลปะเชิงกิจกรรมรวมทั้งศิลปินผู้เน้นประสบการณ์ทางศิลปะ ผู้วิจัยจึงได้เปลี่ยนบทบาทของศิลปินจากเดิมที่ศิลปินจะเป็นผู้กำหนดและกำกับทุกสิ่งทุกอย่างในกระบวนการผลิตผลงานไปสู่การเป็นผู้จัดกิจกรรมทางศิลปะ ซึ่งหน้าที่หลักคือเป็นผู้จัดเตรียมความพร้อมและดำเนินการ โดยไม่เข้าไปกำกับหรือควบคุมสิ่งต่าง ๆ ให้เกิดขึ้น แต่ศิลปินจะทำหน้าที่เป็นผู้สนับสนุน ประสานงาน เตรียมการ ตลอดจนจัดหาสิ่งที่ผู้เข้าร่วมงานศิลปะต้องการ กล่าวโดยสรุป บทบาทของศิลปิน (Artist Role) จากเดิมที่ศิลปินใช้ทักษะฝีมือและเป็นผู้กำหนดรายละเอียดทุกประการที่เกิดขึ้นในตัวชิ้นงานศิลปะอย่างปราณีตบรรจง แต่ในที่นี้ศิลปินทำหน้าที่เป็นผู้สนับสนุนให้เกิดการสร้างสรรค์ศิลปะขึ้น โดยการสร้างกรอบของงานศิลปะขึ้นมา ทำการวางแผน

และเตรียมสิ่งที่จะนำไปสู่การแสดงปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เข้าร่วมกิจกรรม (Participant) และพื้นที่สร้างสรรค์ทางศิลปะ (Artistic Site)

### 3.1.3 แนวคิดรูปแบบงานศิลปะ (A Form of the Work of Art)

จากการศึกษาศิลปะร่วมสมัยและศิลปินที่เกี่ยวข้องพบว่า รูปแบบงานศิลปะไม่จำเป็นต้องอยู่ในรูปของวัตถุ สิ่งที่จับต้องได้ หรือรูปธรรมอีกต่อไป แต่ประสบการณ์ปฏิสัมพันธ์ (Interactive Experience) สามารถเป็นงานศิลปะได้เช่นกัน ด้วยการมีปฏิสัมพันธ์ (Live Interaction) การพูดคุยสื่อสาร (Oral Transaction) การแสดงท่าทาง (Performative Acts) การส่งต่อจากคนหนึ่งไปสู่อีกคนหนึ่ง (Person to Person Transfer) และวิธีการเชิงสัมพันธ์ (Relational Methods) เป็นศิลป์ที่เกิดจากศาสตร์หลาย ๆ แขนง มีความละเอียดอ่อนและสามารถตรึงตราตรึงใจมนุษย์ได้เทียบเท่ากับงานศิลปะที่เป็นรูปธรรม อย่างไรก็ตาม สิ่งที่ได้จากศิลปะในรูปแบบกิจกรรมเหล่านี้จะเป็นประสบการณ์ส่วนตัวที่ในแต่ละบุคคลจะมีการรับรู้แตกต่างกันไป เป็นการสร้างสรรค์งานศิลปะที่ไม่ได้อยู่บนฐานความคิดของวัตถุทางศิลปะ (Art Object) แต่เป็นการมีส่วนร่วมระหว่างศิลปินและผู้เสพงานศิลป์

### 3.1.4 แนวคิดการเก็บบันทึกงานศิลปะ (Art Recording)

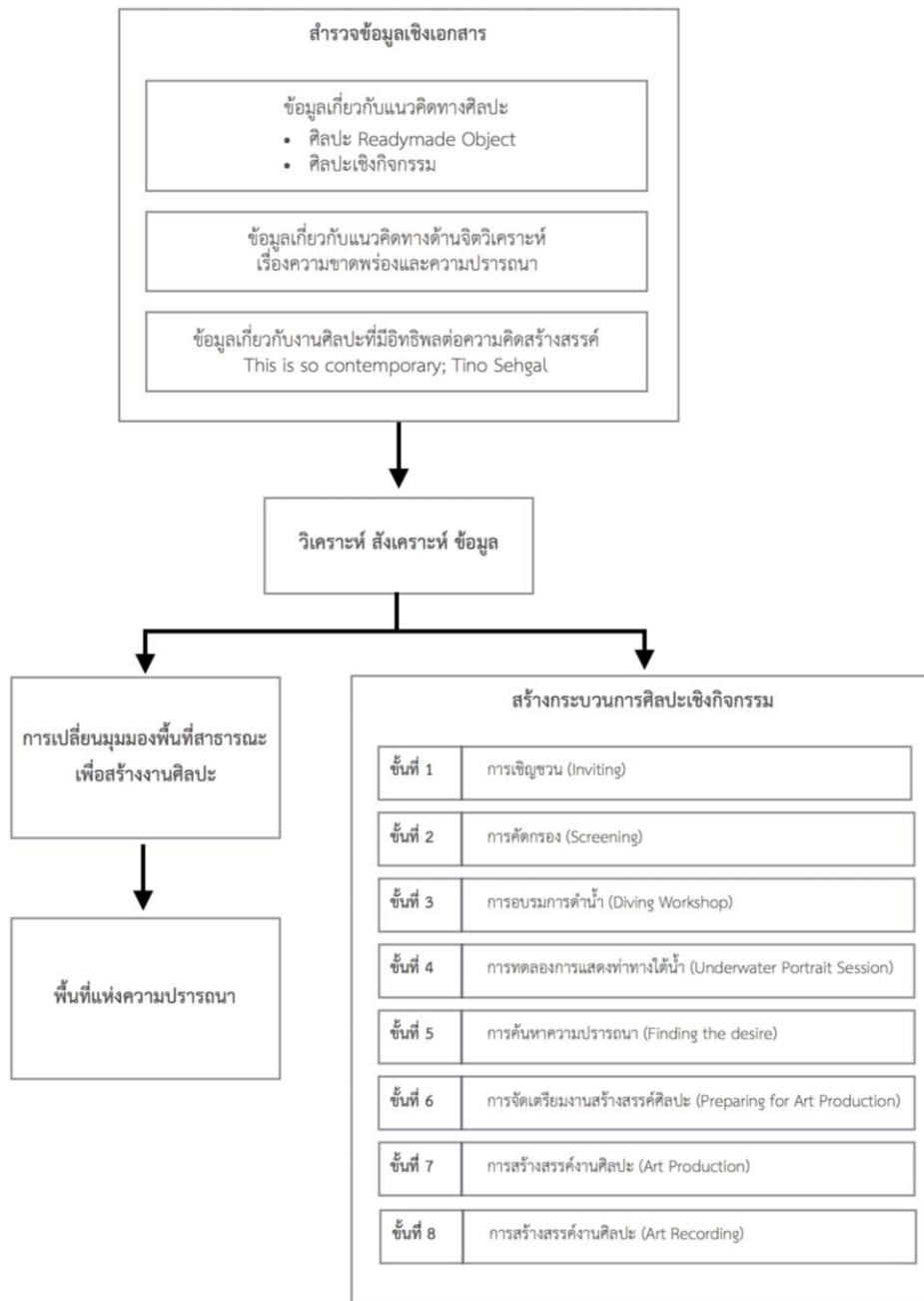
การเก็บบันทึกทางศิลปะเป็นสิ่งที่มีความสำคัญและมีบทบาทอย่างยิ่งในการสะท้อนกระบวนการสร้างสรรค์งานศิลปะร่วมสมัย/ เชิงกิจกรรมเนื่องจาก การบันทึกเป็นการยืนยันกระบวนการศิลปะเชิงกิจกรรม เนื่องจากศิลปะเชิงกิจกรรมเป็นกระบวนการ เป็นวิธีการ เป็นการกระทำที่ศิลปินใช้สร้างงานศิลปะ ดังนั้นจึงหมายความว่าศิลปะเชิงกิจกรรมมีลักษณะเป็นกึ่งนามธรรม เมื่อเหตุการณ์ผ่านไปแล้วผู้คนไม่สามารถมองเห็นกระบวนการเหล่านี้ได้อีก ดังนั้นอาจทำให้เกิดความสงสัยว่า ผลผลิตหรืองานศิลปะที่ได้เกิดจากกระบวนการของศิลปะเชิงกิจกรรมหรือไม่ ด้วยเหตุนี้การทาบันทึกเหตุการณ์ด้วยวิธีการใด ๆ ก็ตามจะเป็นสิ่งยืนยันหรือประจักษ์พยานในการมีตัวตนอยู่จริงของศิลปะเชิงกิจกรรม และแสดงให้เห็นการบรรลุจุดประสงค์ของการทำศิลปะเชิงกิจกรรมนั้นๆได้

นอกจากนั้น การเก็บบันทึกทางศิลปะยังเป็นการทำให้งานศิลปะเกิดการคงอยู่ ความเป็นปัจจุบัน สะดวกต่อการแสดงให้เห็นในทุกเวลา แม้ว่าผู้ชมอาจจะไม่ได้ดูในพื้นที่จริงของงานศิลปะนั้น ดังนั้นสิ่งที่เกิดจากการบันทึกงานศิลปะจึงมีค่าเทียบเท่าผลผลิต (Final Product) ที่ได้จากการสร้างสรรค์งานศิลปะประเภทที่ไม่มีชิ้นงานที่คงรูปให้เห็นเป็นรูปธรรม ซึ่งก็คือแนวคิดในการสร้างงานศิลปะครั้งนี้ เพราะการบันทึกงานศิลปะเกิดขึ้นในช่วงเวลา

ที่การสร้างสรรคศิลปะดำเนินอยู่อันเป็นประจักษ์พยานให้สาธารณะชนรับรู้ว่างานศิลปะเกิดขึ้นและมีอยู่จริง

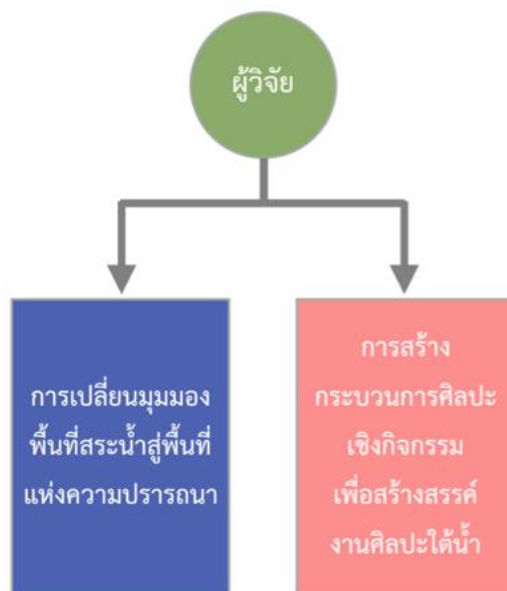
### 3.2 กระบวนการสร้างสรรค์

จากการวิเคราะห์และสังเคราะห์ข้อมูล ทำให้ได้แนวทางในการสร้างสรรค์ซึ่งนำมาสู่กระบวนการสร้างสรรค์ที่ใช้ในวิทยานิพนธ์เรื่อง การสร้างสรรค์ผลงานศิลปะภาพถ่ายใต้น้ำ: บินดูจปลา ว่ายตั้งนก ผู้วิจัยได้สร้างพื้นที่สร้างสรรค์ทางศิลปะ (Artistic Site) โดยการเปลี่ยนมุมมองที่มีต่อสระว่ายนํ้า และเปิดพื้นที่ให้ผู้คนได้ลงไปสัมผัสและรับรู้ถึงความหมายใหม่ของสระว่ายนํ้า ที่เป็นพื้นที่แห่งความปรารถนา (The Place of Desire) ทำให้เกิดการปลดปล่อยจินตนาการ ซึ่งในการนี้มีผู้ที่มีความบกพร่องทางร่างกายสนใจที่จะเข้าร่วมกิจกรรมด้วย จากนั้นผู้วิจัยได้สร้าง “กระบวนการศิลปะเชิงกิจกรรม” ขึ้นมาโดยใช้หลักการของแนวคิดกระบวนการศิลปะเชิงกิจกรรมและการถ่ายภาพใต้น้ำมาเป็นโครงสร้างหลักในการสร้างกระบวนการ ซึ่งกระบวนการนี้เป็นการสร้างขั้นตอนต่าง ๆ ขึ้นเพื่อใช้นำไปสู่การสร้างงานศิลปะ โดยที่ศิลปินอยู่ในฐานะผู้สนับสนุน และทำการสร้างสรรค์ศิลปะผ่านกระบวนการศิลปะเชิงกิจกรรมที่เป็นกระบวนการเฉพาะเพื่อความเหมาะสมและปลอดภัยต่อผู้เข้าร่วมกิจกรรม ซึ่งผู้วิจัยสรุปวิธีสร้างการสร้างสรรค์ผลงานเป็นแผนผังการทำงานได้ดังนี้



แผนผังที่ 3.1 แผนผังแสดงวิธีสร้างการสร้างสรรค์ผลงาน

### 3.2.1 การพัฒนาแนวคิดสู่วิธีการสร้างสรรค์



แผนผังที่ 3.2 แผนผังการพัฒนาแนวคิดสู่วิธีการสร้างสรรค์

#### 3.2.1.1 การเปลี่ยนมุมมองพื้นที่สระว่ายน้ำสู่พื้นที่แห่งความปรารถนา

ในการสร้างงานศิลปะ องค์ประกอบหรือปัจจัยหนึ่งที่สำคัญในการสร้างผลงานคือพื้นที่ในการสร้างผลงานซึ่งเปรียบเสมือนกรอบของผืนผ้าใบในงานจิตรกรรม วิทยานิพนธ์นี้ก็เช่นกัน เนื่องจากวิทยานิพนธ์นี้เป็นงานวิจัยทางศิลปะจึงมีความจำเป็นที่จะต้องกำหนดกรอบพื้นที่ในการสร้างสรรค์ผลงาน ด้วยเหตุนี้ผู้วิจัยจึงได้ศึกษาเรื่องพื้นที่ในการสร้างสรรค์งานศิลปะจากงานของ Sehgal และพบว่า Sehgal ได้แสดงผลงานศิลปะโดยใช้พื้นที่ในห้องโถงของพิพิธภัณฑสถานเพื่อแสดงผลงานศิลปะของเขา ซึ่งเป็นการสร้างสถานการณ์ให้ผู้เข้าชมงานสามารถกระทำสิ่งใด ๆ ตามที่ผู้เข้าชมต้องการที่จะกระทำกับเหตุการณ์นั้นๆ อย่างอิสระเพื่อให้เกิดผลเป็นงานศิลปะขึ้น ผู้วิจัยจึงนำแนวคิดนี้มาพัฒนากระบวนการสร้างสรรค์งานศิลปะ โดยกำหนดพื้นที่ในการสร้างงานศิลปะเป็นสระว่ายน้ำ ซึ่งได้ตีความความหมายของสระว่ายน้ำใหม่ เปลี่ยนแปลงสระว่ายน้ำที่มุมมองและแนวคิด (Concept) ในการรับรู้ถึงสระว่ายน้ำที่สระว่ายน้ำไม่ได้เป็นเพียงแค่อ่างน้ำที่แห่งหนึ่งที่บรรจุไว้ใช้สำหรับว่ายน้ำเท่านั้น แต่ผู้วิจัยเห็นว่าสระว่ายน้ำมีคุณค่าทางศิลปะ ผู้วิจัยจึงเปลี่ยนมุมมองที่มีต่อสระว่ายน้ำ โดยเปลี่ยนพื้นที่สาธารณะให้เป็นงานศิลปะที่เสนอแนวคิด ‘พื้นที่แห่งความปรารถนา’ (The Place of Desire) ซึ่งทำให้สระว่ายน้ำกลายมาเป็นพื้นที่ของงานศิลปะหรือเรียกอีกแบบหนึ่งว่า งานศิลปะ (Work of art) การสร้างมุมมองหรือความหมายใหม่

ให้แก่สระว่ายน้ำจึงเป็นมุมมองเกี่ยวกับศิลปะที่ผู้ชมสามารถมองเห็นและรับรู้ได้ รวมถึงเป็นอีกหนึ่งหนทางที่ทำให้ศิลปะหลุดพ้นจากความเป็นวัตถุศิลปะแบบงานฝีมือ (Handicraft) ในรูปแบบของชนบเดิมที่ศิลปินได้บรรจงสร้างขึ้นมา

สระว่ายน้ำจะมีความเป็นศิลปะในสองสถานะคือ เป็นทั้งงานศิลปะ (Work of art) ในตัวมันเอง และเป็นงานศิลปะที่บรรจุตัวความเป็นศิลปะไว้ ซึ่งสระว่ายน้ำเป็นงานศิลปะในตัวเองตามแบบแนวคิดงานศิลปะ Readymade Object เนื่องจากผู้วิจัยได้สร้างแนวคิด (Concept) ของความเป็นศิลปะไว้ในสระว่ายน้ำ และนอกจากนั้นสระว่ายน้ำยังเป็นพื้นที่สร้างสรรค์ทางศิลปะ (Artistic Site) ซึ่งเป็นพื้นที่การแสดงที่เกิดจินตนาการและความสร้างสรรค์ขึ้น ถ้าไม่มีสระว่ายน้ำ สิ่งต่าง ๆ ไม่เกิด ไม่สามารถมีกิจกรรมใด ๆ ได้ ผู้เข้าร่วมกิจกรรม ซึ่งเป็นผู้บกพร่องทางร่างกายก็จะ ยืน ลอย นั่ง เดิน ไม่ได้ และที่สำคัญการกระทำต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นในพื้นที่ใต้น้ำนั้นเกิดจากความปรารถนาของผู้เข้าร่วมกิจกรรมที่กระทำขึ้นด้วยตนเอง เขาสามารถทำกิจกรรมต่าง ๆ ได้เอง ซึ่งเป็นความจริงที่เกิดขึ้น และนั่นคือการตอบโจทย์ของผู้เข้าร่วมกิจกรรมด้วยตัวของเขาเอง อันเป็นพื้นที่แสดงออกซึ่งจินตนาการของตัวผู้เข้าร่วมกิจกรรม และเป็นส่วนหนึ่งของตัวงานศิลปะที่บรรจุอารมณ์ ความรู้สึก เหตุการณ์ ประสบการณ์ ของผู้เข้าร่วมกิจกรรม



ภาพที่ 3.1 สระว่ายน้ำในฐานะพื้นที่ในการสร้างสรรค์งาน (Artistic Site)  
ภายใต้แนวคิดพื้นที่แห่งความปรารถนา



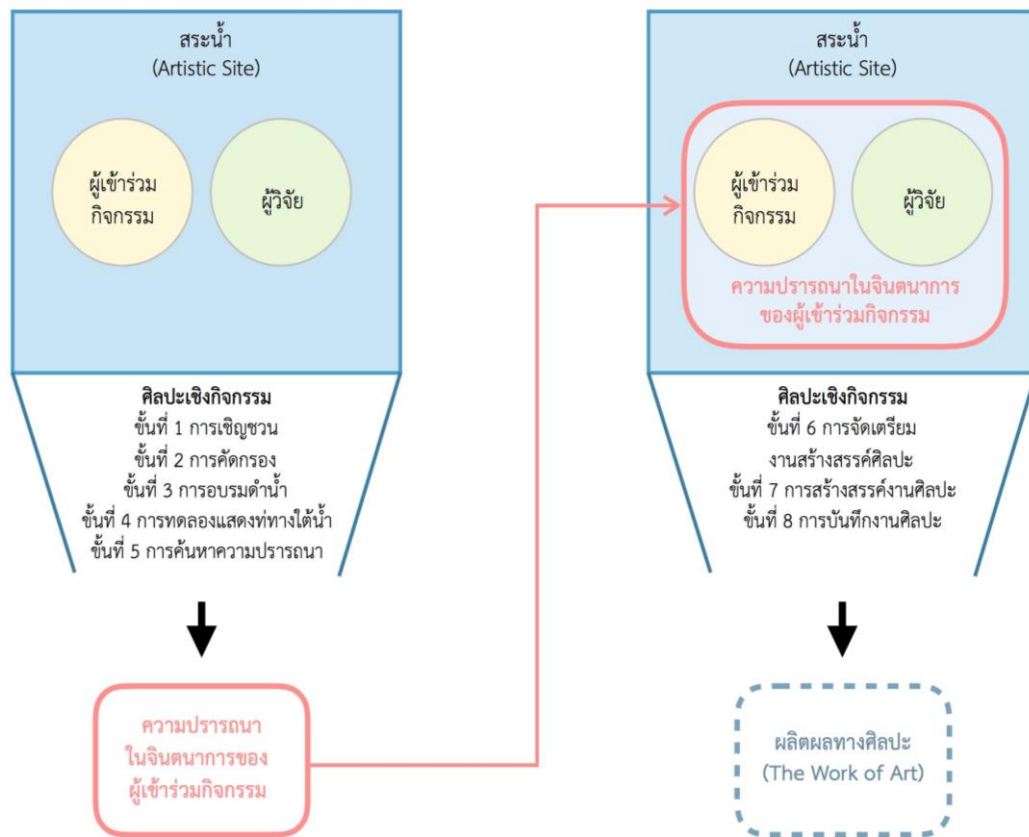
สิ่งที่ต้องคำนึงถึงสำหรับสระว่ายน้ำที่นำมาเป็นพื้นที่ในการสร้างสรรค์ผลงาน (Artistic Site)

- 1) สมบัติทางกายภาพของสระว่ายน้ำ ควรเป็นสระที่มีความลึกไม่น้อยกว่าความสูงของผู้เข้าร่วมกิจกรรม
- 2) สภาพสระว่ายน้ำควรจะอยู่ในสภาพที่สมบูรณ์ ไม่มีกระเบื้องแตกหัก อันอาจก่อให้เกิดการบาดเจ็บแก่ผู้เข้าร่วมกิจกรรม
- 3) น้ำในสระต้องใสเพื่อให้การบันทึกภาพได้อย่างมีคุณภาพ และสามารถให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมสามารถลื่นไถลใต้น้ำได้
  - 1) ถ้าเป็นสระว่ายน้ำอุ่นจะช่วยให้ผู้ร่วมกิจกรรมสามารถทำการสร้างสรรค์ใต้น้ำได้นานขึ้น แต่ถ้าไม่เป็นสระว่ายน้ำอุ่นให้เตรียมน้ำอุ่นไว้ให้แช่หรือถ้าหนาวให้ขึ้นมาอาบน้ำอุ่น ๆ และดื่มน้ำอุ่นเพื่อเพิ่มอุณหภูมิในร่างกาย

### 3.2.1.2 การสร้างกระบวนการศิลปะเชิงกิจกรรมเพื่อสร้างสรรค์งานศิลปะใต้น้ำ

การสร้างกระบวนการศิลปะเชิงกิจกรรมขึ้นมาเป็นการเปิดให้ผู้คนเข้ามาสัมผัสกับพื้นที่ใต้น้ำที่เป็นพื้นที่ในการปลดปล่อยจินตนาการและเป็นพื้นที่แห่งความปรารถนา (The Place of Desire) ซึ่งในการเข้าร่วมของผู้สนใจนั้นได้มีกลุ่มผู้ที่มีความบกพร่องทางร่างกายสนใจเข้าร่วมกิจกรรมด้วย ดังนั้นผู้วิจัยจึงได้สร้างกระบวนการศิลปะเชิงกิจกรรมที่มีลักษณะเฉพาะขึ้นมาเพื่อให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมสามารถลงไปสัมผัสพื้นที่ใต้น้ำและสร้างสรรค์งานศิลปะได้อย่างปลอดภัย

การสร้างกระบวนการศิลปะเชิงกิจกรรมนี้ ผู้วิจัยได้ใช้แนวทางตามแบบ ‘บทบาทของศิลปินแนวศิลปะเชิงกิจกรรม’ ผู้วิจัยทำหน้าที่เชิญผู้เข้าร่วมกิจกรรม จัดเตรียมสถานที่ที่เหมาะสมกับผู้เข้าร่วมกิจกรรม ส่งเสริมทักษะในการดำน้ำและเตรียมความพร้อมทางร่างกายให้แก่ผู้เข้าร่วมกิจกรรม ตลอดจนการตอบสนองสิ่งต่างๆ ให้กับผู้เข้าร่วมกิจกรรมเพื่อให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมสามารถแสดงความคิดในจินตนาการออกมา รวมถึงขั้นตอนการสร้างสรรค์งานศิลปะ ผู้วิจัยจะเตรียมพื้นที่ใต้น้ำและสร้างสถานการณ์ บริบท สิ่งแวดล้อมให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรม ซึ่งเป็นผู้มีความบกพร่องทางร่างกายได้มีอิสระทางการเคลื่อนที่ เพื่อให้เขาเหล่านั้นประสบช่วงเวลาที่เขาปรารถนาและจินตนาการเอาไว้ ซึ่งกระบวนการศิลปะเชิงกิจกรรมสำหรับการสร้างสรรค์งานศิลปะใต้น้ำ มี 7 ชั้น ซึ่งแสดงเป็นดังนี้



แผนผังที่ 3.3 กระบวนการศิลปะเชิงกิจกรรมสำหรับการสร้างสรรค์งานศิลปะใต้น้ำ

ขั้นที่ 1 การเชิญชวน (Inviting)

ขั้นที่ 2 การคัดกรอง (Screening)

ขั้นที่ 3 การอบรมดำน้ำ (Diving Workshop)

ขั้นที่ 3 ช่วงที่ 1 ทฤษฎีการดำน้ำ

ขั้นที่ 3 ช่วงที่ 2 ฝึกปฏิบัติในสระว่ายน้ำ

ขั้นที่ 3 ช่วงที่ 3 เทคนิคการกลั้นหายใจ

ขั้นที่ 4 การทดลองการแสดงท่าทางใต้น้ำ (Underwater Portrait Session)

ขั้นที่ 5 การค้นหาความปรารถนา (Finding the Desire)

ขั้นที่ 6 การจัดเตรียมงานสร้างสรรค์ศิลปะ (Preparing for Art Production)

ขั้นที่ 7 การสร้างสรรค์งานศิลปะ (Art Production)

ขั้นที่ 8 การบันทึกงานศิลปะ (Art Recording)

เนื่องจากวิทยานิพนธ์นี้ได้ใช้แนวทางของการสร้างสรรค์ภาพถ่ายใต้น้ำมาเป็นวิธีการหลัก ซึ่งการสร้างสรรค์ศิลปะนี้มีบริบทหลักอยู่ในพื้นที่ใต้น้ำ รวมทั้งมีผู้ที่มีความบกพร่องทางร่างกายสนใจที่จะเข้าร่วมกิจกรรมสร้างสรรค์ศิลปะนี้ด้วย ผู้วิจัยได้ให้ความสำคัญกับผู้ร่วมกิจกรรมด้านความปลอดภัยเป็นสำคัญโดยนำวิธีการการดำน้ำแบบ SCUBILITY Standards ของสถาบัน SCUBA Diving International (SDI) และ Adaptive Technique ของสถาบัน Professional Association of Diving Instructors (PADI) มาปรับประยุกต์ให้เหมาะสมและปลอดภัยในการทำกิจกรรม ซึ่งที่ต้องคำนึงถึง ดังนี้

1) ผู้วิจัยหรือผู้ทำการอบรมการดำน้ำควรชื่นชมเพื่อสร้างแรงจูงใจในการดำน้ำของผู้เข้าร่วมกิจกรรม เนื่องจากการชื่นชมจะเป็นแรงจูงใจที่ช่วยให้ผู้คนเข้าถึงศักยภาพในตนเองได้อย่างเต็มที่ เช่น คนที่ใช้รถเข็นมีแนวโน้มที่จะได้รับแรงบันดาลใจไม่เพียงแต่จากความปรารถนาที่จะได้สัมผัสกับโลกใต้น้ำเท่านั้น แต่ยังสามารถสัมผัสถึงอิสรภาพในการที่ไม่ต้องใช้รถเข็น

2) ผู้ทำงานเกี่ยวข้องกับผู้มีความบกพร่องทางร่างกายจำเป็นต้องมีทัศนคติที่ดีต่อการทำงานร่วมกับผู้มีความบกพร่องทางร่างกายตั้งแต่เริ่มการทำงาน และปฏิบัติต่อนักดำน้ำที่มีความบกพร่องทางร่างกายเหมือนกับนักดำน้ำคนอื่น ๆ (งดเว้นการปฏิบัติต่อผู้มีความบกพร่องทางร่างกายในลักษณะที่ทำให้เขารู้สึกตนเองว่าแตกต่างและตอกย้ำข้อจำกัดทางร่างกาย) ซึ่งการปฏิบัติอย่างเท่าเทียมนี้จะทำให้ผู้มีความบกพร่องทางร่างกายเกิดความประทับใจที่บุคคลอื่นยอมรับในความสามารถและมองข้ามในสิ่งที่เป็ข้อจำกัดของเขา

3) การสื่อสารกับนักดำน้ำที่มีความบกพร่องทางร่างกาย ผู้ร่วมดำเนินาควรจะมีใจถึงข้อจำกัดของผู้มีความบกพร่องทางร่างกาย ใช้ความสามารถที่มีอยู่ของนักดำน้ำที่มีความบกพร่องทางร่างกายเป็นจุดเริ่มต้นในการพัฒนาทักษะและทำงานร่วมกัน ไม่ว่าจะเป็ขั้นตอนการอบรมการดำน้ำ ไปจนถึงขั้นตอนสร้างสรรค์ผลงาน ที่มีความเหมาะสมและเข้ากันได้กับพื้นฐานความสามารถของผู้เข้าร่วมกิจกรรมแต่ละคน (ผู้ฝึกอบรมการดำน้ำและผู้วิจัยควรเรียนรู้และทำความเข้าใจกับผู้เข้าร่วมกิจกรรม เพื่อให้การดำน้ำนั้น ๆ เหมาะสมกับผู้มีความบกพร่องทางร่างกายแต่ละคน)

4) ผู้ทำงานกับผู้มีความบกพร่องทางร่างกายจำเป็นต้องปฏิบัติต่อผู้มีความบกพร่องทางร่างกายด้วยความเคารพและให้ความช่วยเหลือต่อผู้มีความบกพร่องทางร่างกายเมื่อจำเป็น

5) สิ่งอำนวยความสะดวกควรมีความเหมาะสมต่อผู้มีความบกพร่องทางร่างกาย เช่น มีทางลาด ประตูมีขนาดกว้างพอ ห้องน้ำสามารถเข้าถึงสะดวก มีที่จอดรถสำหรับผู้พิการ มีอุปกรณ์ช่วยสำหรับการขึ้น-ลงสระว่ายน้ำ เป็นต้น

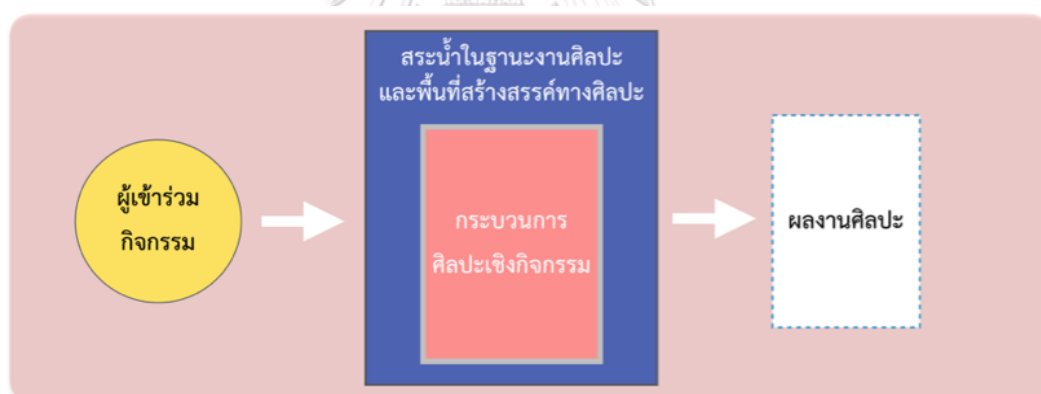
6) การช่วยเหลือในการเข้า-ออก และการขึ้น-ลงสระว่ายน้ำ จำเป็นต้องใช้วิธีที่เหมาะสมกับความบกพร่องของผู้มีความบกพร่องทางร่างกายแต่ละคน เช่น ผู้มีปัญหาด้านกระดูกสันหลัง ควรได้รับการช่วยเหลือในการขึ้นและลงจากสระว่ายน้ำแตกต่างจากผู้สูญเสียอวัยวะขา ซึ่งผู้ช่วยเหลือควรสอบถามวิธีที่ถูกต้องจากผู้มีความบกพร่องทางร่างกายแต่ละคน

7) หลีกเลี่ยงการมีอคติ (Preconcepts) เช่น

- หลีกเลี่ยงความคิดที่ว่า คนพิการไม่สามารถทำได้เหมือนคนทั่วไปได้ เพราะในความเป็นจริง กลุ่มผู้มีความต้องการพิเศษจะมีทักษะในการแก้ไขปัญหาหลาย ๆ อย่างได้ด้วยวิธีการที่หลากหลายที่คนทั่วไปคาดไม่ถึง

- หลีกเลี่ยงความคิดที่ว่า การทำงานกับผู้มีความบกพร่องทางร่างกายสร้างความลำบากให้เนื่องจากทำให้ต้องรับมือกับข้อบกพร่องมากขึ้น

- หลีกเลี่ยงความคิดที่ว่า ผู้ที่มีความต้องการพิเศษจำเป็นต้องใช้อุปกรณ์พิเศษในการดำน้ำ เพราะในความเป็นจริง อุปกรณ์ดำน้ำปกติสามารถใช้กับผู้มีความต้องการพิเศษได้เพียงประยุกต์ในการใช้เล็กน้อยก็จะสามารถใช้ดำน้ำได้ตามปกติและปลอดภัย



แผนผังที่ 3.4 ปฏิบัติการสร้างสรรค์งานศิลปะได้นำด้วยกระบวนการศิลปะเชิงกิจกรรม

### 3.2.2 ปฏิบัติการสร้างสรรค์งานศิลปะได้นำด้วยกระบวนการศิลปะเชิงกิจกรรม

#### ขั้นที่ 1 การเชิญชวน (Inviting)

เป็นขั้นตอนแรกของกระบวนการ เป็นขั้นตอนที่มีความสำคัญเป็นการเชิญชวนโฆษณาบอกเล่าให้ผู้คนที่ทราบที่กำลังจะมีการจัดกิจกรรมอะไรบางอย่างเกิดขึ้น เช่น การแปะป้ายประกาศให้ทราบว่าเชิญมาในพื้นที่แห่งนี้และสร้างจินตนาการปลดปล่อยความรู้สึกซึ่งในขั้นตอน การเชิญชวน (Inviting) นี้ ผู้วิจัยได้ส่งข่าวเชิญชวนกลุ่ม wheelchair SCUBA

Thailand เข้าร่วมกิจกรรมการสร้างสรรค์ศิลปะด้วยและได้รับการตอบรับอย่างดี กิจกรรมสำคัญที่ต้องทำในขั้นตอนนี้คือการแนะนำและอธิบายถึงกระบวนการสร้างสรรค์ศิลปะเชิงกิจกรรมให้ผู้สนใจเข้าร่วมกิจกรรมเข้าใจ ซึ่งขั้นตอนเชิญชวนนี้มีผู้อสาเข้าร่วมกิจกรรมเป็นผู้มีความบกพร่องทางร่างกายจำนวน 9 คน ในขั้นตอนนี้นอกจากจะเป็นการเชิญชวนให้ผู้คนเข้ามาทำงานศิลปะแล้ว ขั้นตอนนี้ถือได้ว่าเป็นการประกาศสถานภาพของสระว่ายน้ำในฐานะงานศิลปะ การติดต่อขอความเชิญชวนเช่น ขอเชิญทุกท่านมาตามหาฝัน โอบยบินตามใจปรารถนา ณ ที่แห่งนี้ หรือ Place of Desire: Flying like fish, Swimming like birds. ซึ่งเป็นการแสดงให้เห็นถึงมุมมองของศิลปินอย่างชัดเจน ที่ต้องการเปลี่ยนมุมมองต่อสระว่ายน้ำที่มีอยู่เดิมคือพื้นที่สำหรับการออกกำลังกายหรือแข่งขันกีฬาทางน้ำให้เป็นพื้นที่สร้างสรรค์ทางศิลปะ (Artistic Site) โดยให้พื้นที่แห่งนี้ให้มีสถานเป็นงานศิลปะตามความคิดของศิลปิน



ภาพที่ 3.2 การประกาศสถานภาพของสระว่ายน้ำในฐานะศิลปะ Place of Desire: Flying like fish, Swimming like birds



ภาพที่ 3.3 ผู้วิจัยพูดคุยและเชิญชวนกลุ่ม wheelchair SCUBA Thailand  
เข้าร่วมกิจกรรมการสร้างสรรคศิลปะ

## ขั้นที่ 2 การคัดกรอง (Screening)

เกณฑ์ในการคัดกรองในเบื้องต้นนั้น สำหรับผู้เข้าร่วมกิจกรรม หากเป็นคนทั่วไปที่ไม่มีข้อจำกัดด้านร่างกายและสุขภาพจะเป็นการคัดกรองสุขภาพเบื้องต้น โดยการตอบคำถามแบบประเมินสุขภาพ (Medical state) ตามหลักของการดำน้ำสากลเท่านั้นเพื่อให้เกิดความมั่นใจและปลอดภัยว่าผู้อาสาเข้าร่วมกิจกรรมสามารถดำน้ำและไม่มีโรคประจำตัวที่อาจส่งผลให้เกิดอันตรายขณะดำน้ำ อย่างไรก็ตามเมื่อได้ศึกษาอัตลักษณ์และข้อพึงระวังของผู้มีความบกพร่องทางร่างกายแล้วทำให้ผู้วิจัยตัดสินใจเพิ่มกระบวนการการคัดกรองให้มีความปลอดภัยมากขึ้น จึงเป็นที่มาของเกณฑ์ในการคัดกรองในงานชิ้นนี้ ซึ่งหากงานกิจกรรมทางศิลปะได้ถูกจัดขึ้นกับกลุ่มผู้อาสาเข้าร่วมกิจกรรมที่มีคุณสมบัติแตกต่างออกไปอีก ผู้วิจัยก็จำเป็นต้องพิจารณามาตรฐานความปลอดภัยให้เหมาะสมกับผู้อาสาเข้าร่วมกิจกรรมอีกครั้ง ในขั้นตอนที่สอง การคัดกรองและขั้นตอนที่สามการอบรมดำน้ำนี้ถูกจัดขึ้นด้วยเหตุผลด้านความปลอดภัยเป็นหลัก เนื่องจากผู้อาสาเข้าร่วมกิจกรรมในครั้งนี้เป็นผู้ที่มีความบกพร่องทางร่างกาย จึงทำให้ผู้วิจัยต้องใช้มาตรฐานความปลอดภัยสำหรับกลุ่มบุคคลที่มีความต้องการพิเศษด้านร่างกาย (Physical Challenge)

สำหรับการคัดกรอง (Screening) เกณฑ์ในการคัดกรอง เป็นขั้นตอนเพื่อตรวจสอบสมรรถภาพและคุณสมบัตินักดำน้ำสำหรับผู้อาสาเข้าร่วมเข้าร่วมกิจกรรมการสร้างสรรค์ศิลปะ โดยใช้เกณฑ์การดำน้ำสำหรับผู้มีความต้องการพิเศษ (SCUBILITY) ระดับสากล (SDI, Scuba Diving International) ซึ่งมีวิธีการประเมินดังนี้

1) ผู้อาสาเข้าร่วมกิจกรรมรับการตรวจประเมินสุขภาพ<sup>1</sup>จากแพทย์ผู้เชี่ยวชาญด้านเวชศาสตร์ใต้น้ำและได้การรับรองว่าสามารถเข้าร่วมกิจกรรมได้ โดยได้รับความอนุเคราะห์จากกองเวชศาสตร์ใต้น้ำและการบิน กรมแพทย์ทหารเรือ นอกจากนี้ยังได้เข้ารับคำแนะนำและเรียนรู้ข้อมูลพื้นฐานในการดำน้ำเพื่อความปลอดภัย รวมถึงข้อปฏิบัติในการดำน้ำที่ปลอดภัยในการทำกิจกรรมใต้น้ำเพิ่มเติมอีกด้วย

2) ผู้อาสาเข้าร่วมกิจกรรมรับการตรวจประเมินความสามารถในการดำน้ำจากผู้เชี่ยวชาญด้านการดำน้ำหรือครูสอนดำน้ำที่มีใบอนุญาตในการสอนดำน้ำสำหรับผู้มีความต้องการพิเศษ (SCUBILITY Instructor)

3) ผู้อาสาเข้าร่วมกิจกรรมประเมินตนเองทางด้านความพร้อมของร่างกายและจิตใจ โดยเป็นการทดลองดำน้ำในระดับความลึกของน้ำระดับเอว จากนั้นจะประเมินจากรู้สึกกลัวและ

<sup>1</sup> ในขั้นตอนการคัดกรองนี้มีผู้อาสาเข้าร่วมกิจกรรม 9 คน และผ่านเกณฑ์การประเมิน 8 คน ทำให้วิทยานิพนธ์ครั้งนี้มีผู้เข้าร่วมกิจกรรมทั้งสิ้นจำนวน 8 คน

ไม่มั่นใจ ผู้วิจัยจะถามคำถาม 2 ข้อดังนี้ (1) รู้สึกกลัวหรือไม่ (2) รู้สึกไม่มั่นใจหรือไม่ ถ้าผู้เข้าร่วมเข้าร่วมกิจกรรมฯ ตอบไม่ทั้ง 2 ข้อ ถือว่าผ่านการประเมิน

ซึ่งการประเมินในข้อ 2) และ 3) นี้จะทำเมื่อผู้เข้าร่วมกิจกรรมได้ผ่านการอบรมด้านทฤษฎีและการฝึกปฏิบัติจริงที่สนามเรียบร้อยแล้ว เพื่อเป็นการยืนยันความมั่นใจและปลอดภัยของผู้เข้าร่วมกิจกรรมว่าสามารถทำกิจกรรมต่อไปได้

ขั้นตอนนี้ผู้วิจัยได้พาผู้อาสาเข้าร่วมกิจกรรมตรวจสอบสภาพจากหน่วยงานกองเวชศาสตร์ใต้น้ำและการบิน กรมแพทย์ทหารเรือ เพื่อตรวจสอบสภาพ ในการนี้ผู้วิจัยได้รับความอนุเคราะห์เพิ่มเติมเป็นการอบรมให้คำแนะนำและเรียนรู้ข้อมูลพื้นฐานในการดำน้ำเพื่อความปลอดภัย รวมถึงข้อปฏิบัติในการดำน้ำที่ปลอดภัยในการทำกิจกรรมใต้น้ำ



ภาพที่ 3.4 ผู้วิจัยติดต่อประสานงานกับหน่วยงานกองเวชศาสตร์ใต้น้ำและการบินกรมแพทย์ทหารเรือ

CHULALONGKORN UNIVERSITY วันที่ 27 ธันวาคม 2560



ภาพที่ 3.5 ผู้วิจัยพบผู้เชี่ยวชาญการดำน้ำสำหรับผู้มีความต้องการพิเศษเพื่อวางแผนจัดอบรมการดำน้ำ พร้อมทั้งเชิญเป็นผู้ตรวจประเมินความสามารถในการดำน้ำให้แก่ผู้เข้าร่วมกิจกรรม





## ณ กองเวชศาสตร์ใต้น้ำและการบิน กรมแพทยทหารเรือ

### ขั้นที่ 3 การอบรมการดำน้ำ (Diving Workshop)

เป็นขั้นตอนเรียนดำน้ำเบื้องต้นหรือเป็นการทบทวนการดำน้ำสำหรับผู้ที่ยังไม่เคยเรียนมาและไม่ได้ดำน้ำเป็นเวลานานกว่า 6 เดือน เป็นขั้นตอนปกติที่ใช้กันทั่วไปสำหรับผู้ต้องการดำน้ำ ผู้วิจัยนำการอบรมดำน้ำมาใช้ในกิจกรรมนี้เนื่องจาก ในการดำเนินกิจกรรม ผู้เข้าร่วมโครงการจำเป็นต้องใช้เครื่องมือในการดำน้ำ เช่น หน้ากาก ตีนกบ อุปกรณ์ควบคุมการลอยตัว และถังอากาศ เป็นต้น จึงจำเป็นต้องรู้จักและคุ้นเคยกับเครื่องมือต่างๆ รวมทั้งสัญญาณมือพื้นฐาน ซึ่งการอบรมแบ่งเป็น 2 วัน คือวันแรกจะเป็นการอบรมการดำน้ำแบบใช้ถังอากาศ ซึ่งแบ่งเป็น 2 ช่วง คือ ช่วงเช้าอบรมทางทฤษฎีและช่วงบ่ายเป็นการฝึกปฏิบัติ ส่วนวันที่ 2 จะเป็นการอบรมเทคนิคการกลั้นหายใจ

**ขั้นที่ 3 ช่วงที่ 1** ทฤษฎีการดำน้ำ ขั้นตอนนี้จะเป็นการทบทวนทักษะสำคัญพื้นฐานที่จำเป็นต้องใช้ในการดำน้ำ ซึ่งยึดหลักการดำน้ำสำหรับผู้มีความต้องการพิเศษ (SCUBILITY Diving) ขั้นตอนนี้จะมีทีมงานผู้เชี่ยวชาญระดับครูสอนดำน้ำสำหรับผู้มีความต้องการพิเศษ (SCUBILITY Instructor) มาดำเนินโครงการและดูแลความปลอดภัย ใช้เวลา 1 วัน แบ่งเป็นช่วงเช้าเรียนทฤษฎีและข้อควรระวังในการดำน้ำ

**ขั้นที่ 3 ช่วงที่ 2** ฝึกปฏิบัติในสระว่ายน้ำ เป็นขั้นที่หลังจากผู้อาสาเข้าร่วมกิจกรรมได้เรียนรู้ทฤษฎีการดำน้ำแล้วในวันเดียวกันก็ได้จัดให้ผู้อาสาเข้าร่วมกิจกรรมฝึกปฏิบัติการดำน้ำในสระว่ายน้ำในช่วงบ่าย เพื่อเรียนรู้การใช้อุปกรณ์และฝึกทักษะการดำน้ำ โดยให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมได้ทำความคุ้นเคยกับอุปกรณ์ชนิดต่าง ๆ และได้ฝึกทักษะปฏิบัติในการดำน้ำจริง ซึ่งขั้นนี้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมได้เรียนรู้กฎของการหายใจใต้น้ำ วิธีการปรับสมดุลร่างกายต่าง ๆ รู้จักอุปกรณ์ดำน้ำ การใช้เครื่องมือ และสัญญาณมือในการดำน้ำ

**ขั้นที่ 3 ช่วงที่ 3** เทคนิคการกลั้นหายใจ (Breath Holding Technique) เนื่องจากการทำกิจกรรมสร้างสรรค์ผลงานศิลปะใต้น้ำในครั้งนี้ ผู้เข้าร่วมกิจกรรมจำเป็นต้องใช้ทักษะการดำน้ำและการกลั้นหายใจใต้น้ำโดยไม่มีอุปกรณ์ช่วยในการหายใจใต้น้ำ จึงทำให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมต้องมีทักษะในการกลั้นหายใจในขณะแสดงท่าทางต่างๆ จึงมีความจำเป็นต้องเพิ่มเติมหัวข้อการเรียนรู้เทคนิคการกลั้นหายใจขึ้น ซึ่งไม่ใช่หัวข้อปกติที่จำเป็นต้องเรียนรู้ในการดำน้ำแบบใช้ถังอากาศ (SCUBA) ทั่วไป ในการนี้ได้รับการสนับสนุนจากผู้เชี่ยวชาญการดำน้ำแบบไม่ใช้ถังอากาศ (Freedive) เป็นวิทยากรในการอบรม



ภาพที่ 3.7 ชั้นที่ 3 ช่วงที่ 1 ทฤษฎีการดำน้ำ และ ช่วงที่ 2 ฝึกปฏิบัติในสระว่ายน้ำ  
 จัดขึ้นเมื่อวันที่ 25 มกราคม 2018 ณ All Star Diving Academy สุขุมวิท 67  
 โดยช่วงเช้าจะเป็นการอบรมทฤษฎีการดำน้ำ และช่วงบ่ายจะเป็นการฝึกปฏิบัติในสระว่ายน้ำ  
 การจัดอบรมนี้ได้รับความอนุเคราะห์จากคุณพุทธคุณ ปรงคนานนท์  
 ผู้เชี่ยวชาญด้านการดำน้ำสำหรับผู้มีความต้องการพิเศษ (SCUBILITY Diving)  
 เป็นวิทยากรในการอบรม



ภาพที่ 3.8 ชั้นที่ 3 ช่วงที่ 3 เทคนิคการกลั้นหายใจ (Breath Holding Technique)  
 จัดขึ้นเมื่อวันที่ 25 มกราคม 2018 ณ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลกรุงเทพ  
 โดยได้รับความอนุเคราะห์จากคุณพลอย มาลัยวงศ์ ผู้เชี่ยวชาญการดำน้ำ  
 แบบไม่ใช้ถังอากาศ (Freedive) เป็นวิทยากรในการอบรม

#### ขั้นที่ 4 การทดลองการแสดงท่าทางใต้น้ำ (Underwater Portrait Session)

ขั้นนี้เป็นการฝึกดำน้ำที่เน้นถึงการดำน้ำให้เหมาะสมกับการแสดงท่าทางใต้น้ำในสระว่ายน้ำ โดยให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมแสดงท่าทางต่างๆ ตามความคิดของตนอย่างอิสระ ผู้วิจัยจะไม่กำกับท่าทางใด ๆ เพื่อให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมแสดงความเป็นตัวเองออกมาให้มากที่สุด และมีการฝึกการสื่อสาร ในขณะที่ปฏิบัติการทั้งบนบกและใต้น้ำ ฝึกยิ้ม ฝึกกลั้นหายใจ โดยมีผู้ดูแลความปลอดภัยส่วนตัว (Personal safety) อยู่ด้วยตลอดกิจกรรมทั้งบนบกและขณะดำน้ำเพื่อความปลอดภัย ซึ่งผู้ดูแลความปลอดภัยส่วนตัว (Personal safety) เป็นนักดำน้ำระดับ Rescue Diver<sup>2</sup> ขึ้นไป



ภาพที่ 3.9 ผู้เข้าร่วมกิจกรรมทดลองการแสดงท่าทางใต้น้ำ

<sup>2</sup> Rescue Diver คือนักดำน้ำที่ผ่านการเรียนดำน้ำหลักสูตรเฉพาะ เรียนรู้เทคนิคการกู้ภัย และการจัดการกับเหตุการณ์ฉุกเฉินต่าง ๆ จนกระทั่งสามารถรับมือกับสถานการณ์ฉุกเฉิน รวมทั้งการจัดการกับกรณีฉุกเฉิน หากเกิดเหตุไม่พึงประสงค์

ในขั้นตอนนั้นนอกจากผู้เข้าร่วมกิจกรรมได้ทดลองทำท่าทางต่าง ๆ ใต้น้ำโดยมีผู้ดูแลความปลอดภัยส่วนตัวเฝ้าระวังอยู่ เพื่อให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมเกิดความคุ้นเคยเมื่ออยู่ใต้น้ำ ป้องกันความตื่นตระหนกอันอาจเกิดขึ้นได้แล้ว ยังเป็นขั้นตอนที่แสดงให้เกิดการที่สระว่ายน้ำน้ำได้รับการยอมรับในฐานะศิลปะ Readymade Object เพราะผู้เข้าร่วมกิจกรรมจะได้สัมผัสกับหน้าที่ใหม่ of สระว่ายน้ำที่ศิลปินมอบให้คือพื้นที่แห่งการปลดปล่อยจินตนาการ ผู้เข้าร่วมกิจกรรมได้ทดลองลงไปอยู่ใต้น้ำและแสดงท่าทางต่างๆอย่างที่ตนเองปรารถนา โดยปราศจากการควบคุมของศิลปินเพื่อให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมได้ค้นหาความสามารถและความต้องการ

### ขั้นที่ 5 การค้นหาความปรารถนา (Finding the Desire)

หลังจากผู้เข้าร่วมกิจกรรมได้มีประสบการณ์ในการทดลองการแสดงท่าทางใต้น้ำแล้ว จึงถึงขั้นตอนที่ผู้เข้าร่วมกิจกรรมค้นหาความปรารถนาของตนเอง แต่ละคนก็ได้ไตร่ตรองค้นหาความปรารถนาตัวเองกับความเป็นไปได้ในการทำท่าทางต่างๆ ใต้น้ำ และถลันกรอกออกมาเป็นกิจกรรมที่ตนเองอยากทำหรืออยากเป็น ทำให้ทราบถึงจินตนาการของผู้เข้าร่วมกิจกรรม การค้นหาความปรารถนาและจินตนาการของผู้เข้าร่วมกิจกรรมจะถูกบอกเล่าผ่านการสัมภาษณ์ ซึ่งสามารถสรุปแนวคิดความต้องการของผู้เข้าร่วมกิจกรรมทั้ง 8 คนได้ 8 แนวคิด ดังนี้

1. Rockstar
2. Skateboarder
3. Fashion Model
4. Kung Fu Fighter
5. Yoga: Bohemian in the Garden
6. Runaway Bride
7. Happy Jumping
8. Ice Skating

### ขั้นที่ 6 การจัดเตรียมงานสร้างสรรค์ศิลปะ (Preparing for Art Production)

ขั้นนี้คือขั้นตอนหลังจากที่ผู้ร่วมกิจกรรมบอกเล่าความปรารถนาของตนเองแล้ว จะเป็นขั้นที่จัดเตรียมอุปกรณ์ประกอบฉากให้เหมาะสมกับเรื่องราวตามจินตนาการและความต้องการของผู้เข้าร่วมกิจกรรม เพื่อนำมาใช้ในงานสร้างสรรค์ใต้น้ำ รวมถึงการฝึกซ้อมดำน้ำเพิ่มเติมในกรณี que ผู้เข้าร่วมกิจกรรมร้องขอ เพื่อเตรียมความพร้อมในการผลิตผลงานศิลปะใต้น้ำร่วมกัน อันจะส่งผลให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมสามารถฝึกดำน้ำและว่ายน้ำได้อย่างปลอดภัย ซึ่งในขั้นตอนนี้

กิจกรรมที่จำเป็น<sup>3</sup>ต้องทำมีหลายประการ บางอย่างจำเป็นต้องทำตั้งแต่เริ่มโครงการ เช่น การเชิญผู้เชี่ยวชาญ การติดต่อสถานที่ในการจัดกิจกรรม ในขั้นตอนนี้ผู้วิจัยได้เปลี่ยนบทบาทของตนจากเดิมที่เคยกำหนดแนวคิดและออกแบบรูปแบบของภาพที่ต้องการถ่ายเอง ทั้งด้านเครื่องแต่งกาย อุปกรณ์ประกอบฉาก แม้แต่กำกับลักษณะการแต่งหน้ากับช่างแต่งหน้า-ทรงผม ไปสู่การสอบถามถึงความต้องการของผู้เข้าร่วมกิจกรรม จากนั้นจึงพูดคุยกับผู้เข้าร่วมกิจกรรม โดยอาศัยประสบการณ์ที่มีในด้านการคาดคะเนสิ่งจำเป็นที่จะต้องใช้ในการถ่ายรูปหัวข้อต่าง ๆ และหากผู้วิจัยเป็นผู้จัดหาสิ่งของประกอบฉากก็ต้องสอบถามความถูกต้องกับแนวความคิดกับผู้เข้าร่วมกิจกรรม ซึ่งการการจัดเตรียมทั้งหมดสามารถสรุปงานต่างๆ ที่จำเป็นได้ดังนี้

## 1. สถานที่

ผู้วิจัยเตรียมสถานที่โดยขอความอนุเคราะห์จากศูนย์กีฬาทางน้ำ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ ศูนย์รังสิต เพื่อขอใช้สถานที่ สระว่ายน้ำที่มีความลึกตามกำหนด รวมทั้งมีสิ่งอำนวยความสะดวกต่อผู้มีความบกพร่องทางร่างกาย

## 2. คณะผู้จัดงาน (Crew)

ดังที่ได้กล่าวมาในตอนต้นว่า ในการจัดกิจกรรมครั้งนี้ จำเป็นต้องคำนึงถึงความปลอดภัยเป็นหลักเพราะเป็น กิจกรรมที่ทำใต้น้ำ จึงทำให้ต้องเพิ่มบุคลากรด้านความปลอดภัยมากขึ้น นอกจากนี้ยังต้องมีฝ่ายจัดทำและบันทึกภาพเหตุการณ์ ผู้วิจัยจึงได้เชิญบุคลากรต่าง ๆ มาเป็นคณะผู้จัดงาน ดังนี้

1) ผู้ดูแลความปลอดภัยในน้ำ (Safety) เป็นนักดำน้ำระดับ Rescue Diver ขึ้นไป ซึ่งเป็นผู้ที่มีทักษะในการดูแลแบบใต้น้ำได้ เนื่องจากเป็นผู้มีทักษะในการลอยตัวเป็นอย่างดี และสามารถรับมือกับสถานการณ์ฉุกเฉินได้ ทำให้สามารถดูแลผู้เข้าร่วมกิจกรรม รวมถึงดูแลในเรื่องการจมน้ำของผู้เข้าร่วมกิจกรรมได้อย่างปลอดภัย

2) ผู้อำนวยการความสะอาดบนบก (Land Assistant) ดูแลผู้เข้าร่วมกิจกรรม ช่วยใส่อุปกรณ์ ช่วยทำสิ่งใดๆ ที่ผู้เข้าร่วมกิจกรรมต้องการ หรือหยิบสิ่งของให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมหากผู้เข้าร่วมกิจกรรมไม่สะดวกในการไปเอาได้เอง

<sup>3</sup> หากมีการนำงานวิจัยนี้ไปใช้สร้างงานศิลปะในอนาคตโดยมีกลุ่มผู้เข้าร่วมกิจกรรมอื่น ผู้สร้างงานจำเป็นต้องพิจารณาความเหมาะสมของกิจกรรม เนื่องจากกิจกรรมต่าง ๆ ที่จัดในกระบวนการครั้งนี้ถูกจัดขึ้นเพื่อให้สอดคล้องกับความต้องการพิเศษของผู้เข้าร่วมกิจกรรมในครั้งนี้นั่นเอง

3) ผู้ช่วยช่างภาพใต้น้ำ (Underwater Assistant) เป็นผู้อำนวยความสะดวกให้ช่างภาพในการถ่ายภาพใต้น้ำ รวมทั้งช่วยบันทึกเหตุการณ์เบื้องหลังของการถ่ายทำ

4) ช่างภาพใต้น้ำ (Underwater Photographer) ผู้วิจัยจะเป็นผู้บันทึกภาพถ่ายหลักให้แก่ผู้เข้าร่วมกิจกรรม ซึ่งเป็นผู้บันทึกเหตุการณ์ การกระทำที่ผู้เข้าร่วมกิจกรรมได้ทำท่าทางต่าง ๆ

5) เจ้าหน้าที่ฝ่ายเทคนิคการถ่ายภาพ (Technician) เป็นผู้ดูแลการอุปกรณ์ถ่ายภาพทั้งบนบกและใต้น้ำ เช่น ประกอบอุปกรณ์กล้องถ่ายภาพใต้น้ำ เปลี่ยนแบตเตอรี่กล้อง เปลี่ยนเมมโมรี่การ์ด รวมถึงเป็นผู้ช่วยบันทึกภาพเหตุการณ์จากบนบก

6) หน่วยฉุกเฉิน (Rescue) เป็นผู้เชี่ยวชาญและมีประสบการณ์ด้านการกู้ชีพพร้อมอุปกรณ์ทำหน้าที่ปฐมพยาบาลผู้เข้าร่วมกิจกรรม หากเกิดกรณีฉุกเฉินใดๆ โดยหน่วยนี้จะทำหน้าที่เฝ้าระวังอยู่บนบก

### 3. อุปกรณ์

ในการถ่ายทอดความฝันของผู้เข้าร่วมกิจกรรมในการทำงานครั้งนี้จะไม่สำเร็จหากไร้ซึ่งอุปกรณ์ที่แสดงถึงจินตนาการรวมทั้งอุปกรณ์ที่จำเป็นในการบันทึกการทำกิจกรรม ซึ่งการจัดเตรียมสามารถแบ่งเป็น 3 กลุ่มได้ดังนี้

1) อุปกรณ์ถ่ายภาพใต้น้ำ (Underwater Camera Equipment) เช่น กล้อง กล้องกันน้ำ สำหรับกล้องถ่ายภาพ ไฟใต้น้ำ เป็นต้น

2) อุปกรณ์ดำน้ำ (SCUBA Equipment) เช่น หน้ากากดำน้ำ ถังอากาศ อุปกรณ์ควบคุมการลอยตัว เป็นต้น

3) เครื่องแต่งกายและสิ่งจำเป็นต่างๆ (Props)

ซึ่งอุปกรณ์ถ่ายภาพใต้น้ำ และอุปกรณ์ดำน้ำ ผู้วิจัยได้จัดเตรียมจากของส่วนตัวของผู้วิจัย รวมทั้งติดต่อเช่าเพิ่มเติม ส่วนเครื่องแต่งกายผู้เข้าร่วมกิจกรรมเป็นผู้จัดหา หรือผู้วิจัยเป็นผู้จัดหาแล้วนำมาให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมพิจารณาก่อนเริ่มขั้นตอนต่อไป ทั้งนี้เพื่อให้สามารถถ่ายทอดจินตนาการของผู้เข้ากิจกรรมได้ถูกต้องมากที่สุด

### 4. กำหนดการ (ตารางการจัดกิจกรรม)

ผู้วิจัยจะนัดวันเวลากับผู้เข้าร่วมกิจกรรมแต่ละคน เพื่อผู้วิจัยจะได้นัดกับทีมงานต่อไป ทั้งนี้การนัดจะทำเป็นคิวให้แต่ละคน คิวละประมาณ 2-3 ชั่วโมง วันหนึ่งสามารถจัดทำงานสร้างสรรค์ศิลปะได้สูงสุดไม่เกิน 3 คน ซึ่งสามารถสรุปเป็นตารางการทำงานได้ ดังนี้



แผนการทำงาน	
วันที่ 1	ผู้เข้าร่วมกิจกรรมคนที่ 1
วันที่ 2	ผู้เข้าร่วมกิจกรรมคนที่ 2
วันที่ 3	ผู้เข้าร่วมกิจกรรมคนที่ 3
วันที่ 4	ผู้เข้าร่วมกิจกรรมคนที่ 4
วันที่ 5	ผู้เข้าร่วมกิจกรรมคนที่ 5
วันที่ 6	ผู้เข้าร่วมกิจกรรมคนที่ 6
วันที่ 7	ผู้เข้าร่วมกิจกรรมคนที่ 7
วันที่ 8	ผู้เข้าร่วมกิจกรรมคนที่ 8

ตารางที่ 3.1 ตารางการทำงาน





ภาพที่ 3.10 ผู้วิจัยและผู้เข้าร่วมกิจกรรมช่วยกันจัดเตรียมเครื่องแต่งกายและสิ่งจำเป็นต่าง ๆ เพื่อให้เหมาะสมกับความปรารถนาและจินตนาการของแต่ละคน



ภาพที่ 3.11 ผู้เข้าร่วมกิจกรรมฝึกวิธีการแสดงท่าทางใต้น้ำเพิ่มเติมเป็นการส่วนตัว



ภาพที่ 3.12 คณะผู้เชี่ยวชาญและมีประสบการณ์ด้านการกู้ชีพพร้อมอุปกรณ์  
ทำหน้าที่ปฐมพยาบาลผู้เข้าร่วมกิจกรรมหากเกิดเหตุฉุกเฉิน

### ขั้นที่ 7 การสร้างสรรค์งานศิลปะ (Art Production)

เมื่อเตรียมอุปกรณ์และคณะผู้จัดงานพร้อมแล้ว ก็จะเข้าสู่ขั้นตอนที่ 7<sup>4</sup> ซึ่งเป็นขั้น  
สร้างสรรค์งานศิลปะแนวศิลปะเชิงกิจกรรมพร้อมบันทึกเหตุการณ์ด้วยการถ่ายภาพ การสร้างสรรค์  
งานศิลปะจะทำเป็นรายบุคคล ใช้ระยะเวลาครั้งละประมาณ 2-3 ชั่วโมง ทั้งนี้ผู้เข้าร่วม  
กิจกรรมจะแต่งตัวให้เข้ากับสิ่งที่เขาต้องการจะทำ และลงไปทำกิจกรรมต่างๆ ในสระว่ายนํ้า  
โดยจินตนาการพื้นที่ใต้นํ้าในสระว่ายนํ้าให้เป็นบรรยากาศของกิจกรรมที่เขามีความปรารถนา  
ที่จะกระทำ เช่น ลานสเก็ตบอร์ด แควทวร์ค เวทีคอนเสิร์ต เป็นต้น เพื่อให้เหมือนราวกับว่า  
เขาได้กำลังเล่นสเก็ตบอร์ดในลานสเก็ต เดินแพชชั่นบนแควทวร์ค และเล่นดนตรีบนเวทีคอนเสิร์ต  
จริง ๆ

ในขั้นนี้ก่อนที่คณะผู้ทำงานทั้ง 6 คนและผู้เข้าร่วมกิจกรรมจะเริ่มดำเนินกิจกรรม  
ทุกคนจะต้องแนะนำตัวและอธิบายถึงหน้าที่ของแต่ละคนให้ทราบ เพื่อให้การทำงานร่วมกัน  
เป็นไปอย่างราบรื่น จากนั้นจึงเริ่มการดำเนินกิจกรรม ซึ่งมีลักษณะคล้ายกับการถ่ายแบบใต้นํ้า

<sup>4</sup> ในขั้นนี้ ผู้เข้าร่วมกิจกรรม 1 คนติดภาระกิจ ไม่สามารถร่วมกิจกรรมต่อไปได้ จึงเหลือผู้เข้าร่วมกิจกรรม

ผู้เข้าร่วมกิจกรรมแต่งหน้า ทำผม เปลี่ยนเครื่องแต่งกาย เพื่อให้พร้อมลงน้ำปฏิบัติการสร้างสรรค์งานใต้น้ำ เจ้าหน้าที่ฝ่ายเทคนิคการถ่ายภาพตรวจสอบกล้องและประกอบอุปกรณ์ต่าง ๆ ที่ใช้ในการถ่ายภาพ ผู้ช่วยช่างภาพใต้น้ำ ผู้ดูแลความปลอดภัยในน้ำ และช่างภาพใต้น้ำประกอบและตรวจสอบอุปกรณ์ดำน้ำแบบ SCUBA ให้อยู่ในสภาพพร้อมใช้

จากนั้นมีการสรุปงานก่อนลงน้ำ เพราะการสื่อสารเป็นสิ่งจำเป็นที่สุดเมื่อลงไปอยู่ใต้น้ำ คณะทำงานและผู้เข้าร่วมกิจกรรมจะไม่สามารถสื่อสารกันได้อย่างปกติเหมือนบนบก จะไม่สามารถใช้เสียงพูดคุยหรือบอกกล่าวกันได้ จึงต้องทบทวนการใช้สัญญาณมือ แม้ว่าผู้เข้าร่วมกิจกรรมได้เรียนรู้แล้วในขั้นตอนการดำน้ำ เช่น สัญญาณพร้อม สัญญาณไม่พร้อม สัญญาณต้องการอากาศ สัญญาณเป็นตะคริว เป็นต้น รวมถึงการซ้อมการคาบและการคาย Regulator ออกจากปาก เพื่อให้การทำงานเป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพ



ภาพ 3.13 ภาพแสดงกิจกรรมการสร้างสรรค์งานศิลปะใต้น้ำ

สิ่งที่ต้องคำนึงถึงสำหรับการสร้างสรรค์ผลงานใต้น้ำ มีดังนี้

1) ในการสร้างสรรค์งานใต้น้ำต้องคำนึงถึงความปลอดภัยเป็นหลัก ดังนั้นการฝึกอบรมการดำน้ำและการทำกิจกรรมใต้น้ำต้องทำตามขั้นตอนที่กำหนดไว้อย่างเคร่งครัด แต่ทั้งนี้ทั้งนั้น การเรียนรู้หรือการทำกิจกรรมใต้น้ำนอกเหนือไปกว่าองครักษ์ที่เป็นเป้าประสงค์หลักแล้ว กระบวนการเรียนรู้ยังจำเป็นต้องมีบรรยากาศของความสนุกสนานและส่งเสริมกำลังใจสอดแทรกอยู่เสมอ

2) การดำน้ำสร้างสรรค์ศิลปะในครั้งนี้มีกระบวนการผสมระหว่างการดำน้ำด้วยถังอัดอากาศ (Compressed Air) กับการกลั้นหายใจดำน้ำ ซึ่งตามหลักการดำน้ำแบบสันทนาการแล้วจะเป็นข้อห้ามในการดำน้ำผสมระหว่าง SCUBA และ Freediving เนื่องจากการที่นักดำน้ำหายใจเข้าด้วยอากาศจากถังอัดอากาศที่ความลึก เมื่อนักดำน้ำกลั้นหายใจขึ้นสู่ผิวน้ำจะทำให้ปอดเกิดการฉีกขาดได้ เนื่องจากอากาศในปอดมีการขยายตัวเมื่อขึ้นสู่ที่ตื้น ดังนั้นการดำน้ำสร้างสรรค์ศิลปะในครั้งนี้นี้จึงต้องระวังและคำนึงถึงอย่างมากในการใช้อากาศจากถังอัดอากาศในความลึก ผู้เข้าร่วมกิจกรรมจะต้องไม่กลั้นหายใจขึ้นสู่ผิวน้ำ ต้องทำการหายใจออก (ส่งเสียงอาห์ เหมือนทำ CESA) หรือหายใจเข้าออกปกติด้วยถังอัดอากาศตลอดเวลา เมื่อต้องการขึ้นสู่ผิวน้ำ

3) การฝึกซ้อมทำท่าทางต่างๆ จะช่วยสนับสนุนให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมเกิดความมั่นใจและทราบถึงข้อดีของตัวเองในการแสดงท่าทางใต้น้ำ และสามารถพัฒนาให้เกิดความชำนาญ โดยเฉพาะเรื่องการควบคุมการลอยตัวใต้น้ำ การแสดงสีหน้าที่เป็นปกติ ไม่ว่าจะเป็นการลืมตาใต้น้ำ การยิ้ม หรือการไม่มอมอากาศใต้น้ำ ภาพใต้น้ำที่ถ่ายต่อการตัดต่อต้องไม่เห็นฟองอากาศอยู่ข้างหน้าแบบ

4) การถ่วงน้ำหนักให้ทำการถ่วงเพิ่มทีละเล็กทีละน้อยเพื่อปรับการลอยตัว และหาจุดถ่วงน้ำหนักให้เหมาะสมสำหรับแต่ละคน เตรียม cable tie หรือ D-ring เอาไว้ใช้สำหรับการติดน้ำหนักเพื่อถ่วงตามจุดต่าง ๆ

5) มีบุคลากรผู้เชี่ยวชาญในด้าน EFR หรือบุคลากรจากหน่วยงานเวชศาสตร์ประจำการ ในขณะที่มีกิจกรรมการดำน้ำ

6) อุปกรณ์สนับสนุนในการสร้างสรรค์ผลงานใต้น้ำในครั้ง นี้ คือ Regulator สายยาวสำหรับการหายใจใต้น้ำ Extra weight สำหรับถ่วงในจุดต่างๆ ทุ่นลอยและไม้จับ สำหรับการลอยตัวเพื่อพักบนผิวน้ำ

7) การสูญเสียอุณหภูมิในร่างกายเป็นสิ่งที่ต้องตระหนักและพึงระวังอย่างมาก เนื่องจากน้ำนั้นมีคุณสมบัติในการพาความร้อนออกจากร่างกายได้ดี จึงอาจทำให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมมีอาการหนาวสั่นเนื่องจากภาวะสูญเสียความร้อนในร่างกายมากเกินไป (Hypothermia) ดังนั้นระหว่างการสร้างสรรค์งานศิลปะใต้น้ำ จำเป็นต้องมีการพอกติ่มน้ำอุ่นเพื่อเพิ่มความอบอุ่นให้ร่างกาย รักษาอุณหภูมิในร่างกายให้อยู่ในระดับปกติไว้ตลอดการทำกิจกรรม

## ขั้นที่ 8 การบันทึกงานศิลปะ (Art Recording)



แผนผังที่ 3.5 การบันทึกงานศิลปะ

การบันทึกงานศิลปะ (Art Recording) เป็นส่วนสำคัญส่วนหนึ่งของกระบวนการในการทำวิทยานิพนธ์ครั้งนี้ เนื่องจากกระบวนการ เหตุการณ์ที่เกิดขึ้น และผลงานศิลปะ (Work of Art) ที่ได้ เป็นสิ่งที่ไม่มีการคงอยู่ จึงจำเป็นต้องมีการบันทึกงานศิลปะเพื่อให้เกิดการคงอยู่ของผลงานศิลปะ (Work of Art) และเป็นหลักฐานยืนยันถึงกระบวนการศิลปะเชิงกิจกรรมที่เกิดขึ้น งานศิลปะและกระบวนการจะถูกบันทึกอยู่ใน 2 ลักษณะ ดังนี้

1. การถ่ายภาพใต้น้ำ (Underwater Photography) คือ การที่ผู้วิจัยทำการเก็บบันทึกท่าทางต่าง ๆ ของผู้เข้าร่วมกิจกรรมขณะกำลังทำท่าทางต่างๆ ใต้น้ำตามความปรารถนาของตนเอง ซึ่งปรากฏอยู่ในกระบวนการศิลปะเชิงกิจกรรมขั้นที่ 7 การสร้างสรรค์งานศิลปะ (Art Production) การถ่ายภาพใต้น้ำนี้มีจุดประสงค์เพื่อบันทึกการแสดงออกถึงความปรารถนาและจินตนาการของผู้เข้าร่วมกิจกรรมขณะอยู่ในสระว่ายน้ำอันเป็นพื้นที่แห่งความปรารถนา โดยจะถูกนำเสนอในลักษณะของภาพใต้น้ำ (Underwater Photos)

2. การ Documentary คือ การที่ผู้วิจัยและ/หรือผู้ช่วย ทำการเก็บบันทึกกระบวนการสร้างสรรค์ ตลอดกิจกรรมตั้งแต่ต้นจนจบในรูปแบบของการบันทึกของการบันทึก เหตุการณ์และข้อมูลต่าง ๆ ซึ่งข้อมูลที่ได้จากการบันทึกถูกนำเสนอผ่านสื่อหลายประเภท ได้แก่ ภาพถ่าย ภาพเคลื่อนไหว และ บทบันทึกการสัมภาษณ์ เป็นต้น

3. ภาพถ่ายแสดงเหตุการณ์ (Photo Documentary) คือ การที่ผู้วิจัยและ/ หรือผู้ช่วย ทำการบันทึกกระบวนการ ขั้นตอน และเหตุการณ์ต่างๆ ที่เกิดขึ้นตลอดกระบวนการตั้งแต่ต้นจนจบในรูปแบบการบันทึกเหตุการณ์ โดยภาพถ่าย (Photo Documentary) เหล่านี้จะถูกนำมาเป็นภาพประกอบในเล่มวิทยานิพนธ์และนำเสนอผ่านสมุดรวมภาพ (Photo Book) ที่นำมาจัดแสดงในงานนิทรรศการแสดงผลงาน

4) **ภาพเคลื่อนไหว (VDO Documentary)** คือ การที่ผู้ช่วยช่างภาพได้นำได้ทำการบันทึกเหตุการณ์การดำเนินกระบวนการศิลปะเชิงกิจกรรมในชั้นที่ 7 การสร้างสรรค์งานศิลปะ (Art Production) เป็นการบันทึกเหตุการณ์ขณะที่ผู้เข้าร่วมกิจกรรมแต่ละคนกำลังแสดงท่าทางต่าง ๆ ตามความปรารถนาของตนเอง เมื่ออยู่ในพื้นที่แห่งความปรารถนา ตามกระบวนการศิลปะเชิงกิจกรรม ซึ่งภาพเคลื่อนไหวบันทึกเหตุการณ์ได้นำได้ถูกนำเสนอผ่าน VDO Presentation ภายใต้การควบคุมของผู้วิจัย

5) **บทบันทึกการสัมภาษณ์** เป็นการเก็บบันทึกทางศิลปะที่เกิดขึ้นจากการดำเนินกระบวนการศิลปะเชิงกิจกรรมในชั้นที่ 5 การค้นหาความปรารถนา (Finding the Desire) โดยผู้วิจัยได้สัมภาษณ์ผู้เข้าร่วมกิจกรรมแต่ละคนถึงความปรารถนาของผู้เข้าร่วมกิจกรรมและทำการบันทึกไว้เพื่อนำข้อมูลมาใช้ในการ เตรียมสิ่งของจำเป็นต่างๆ สำหรับการสร้างสรรค์ศิลปะ ซึ่งบทสัมภาษณ์นี้ได้ถอดความและนำข้อความสำคัญมากกล่าวถึง ซึ่งปรากฏอยู่ในบทที่ 4 ของวิทยานิพนธ์เล่มนี้

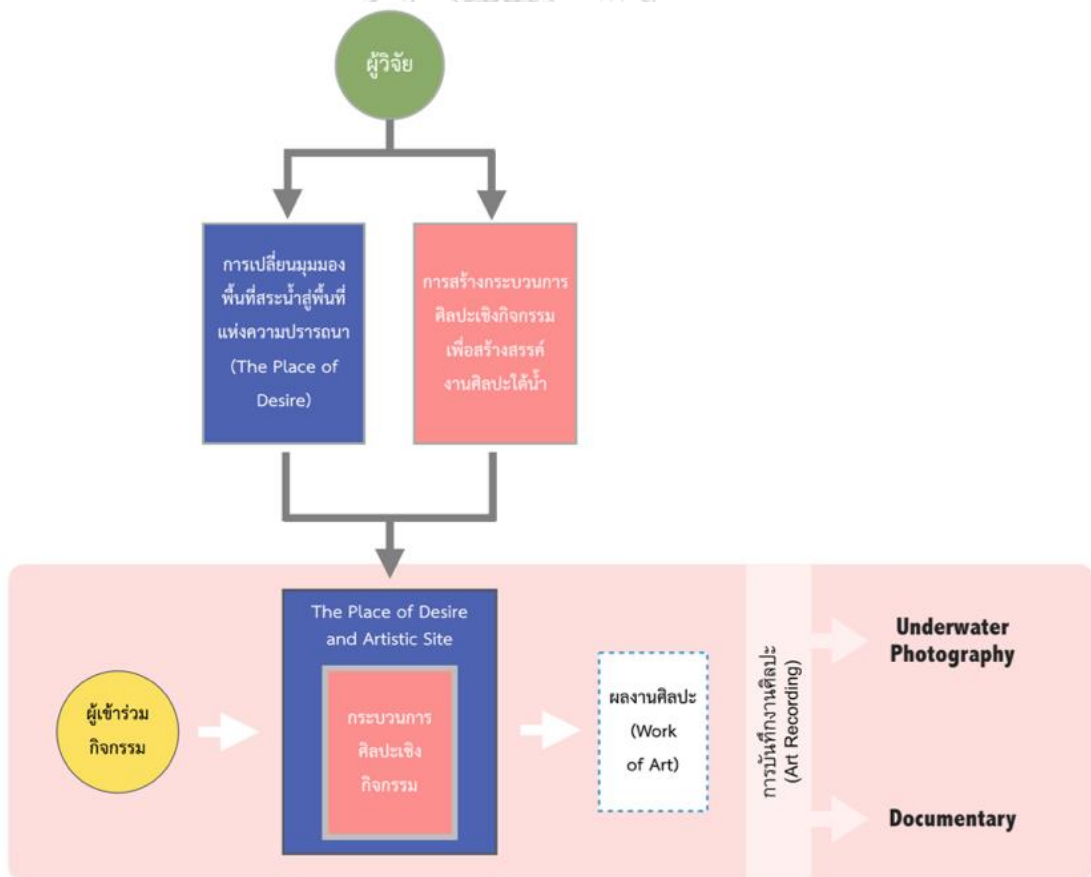
จากที่กล่าวมาทั้งหมดคือแนวคิด วิธีการสร้างและกระบวนการศิลปะเชิงกิจกรรมที่ได้จากการศึกษาทฤษฎี แนวคิดและผลงานของศิลปินที่มีชื่อเสียง อันจะเห็นได้ว่า ศิลปะเชิงกิจกรรมเป็นกระบวนการ เป็นวิธีการทำงานร่วมกันระหว่างศิลปินและผู้เข้าร่วมกิจกรรม ที่ผสมกับการบันทึกเรื่องราวเพื่อเป็นเครื่องยืนยันถึงการมีอยู่ของกระบวนการ ดังเช่นที่ได้กล่าวมาในบทที่ 3 นี้ ผู้อ่านจะไม่สามารถมองเห็นกระบวนการศิลปะเชิงกิจกรรมหากปราศจากเรื่องเล่า (Narrative) ที่แสดงให้เห็นจากการบันทึกไม่ว่าจะเป็นการบันทึกแบบใด ซึ่งทำให้กระบวนการศิลปะเชิงกิจกรรมมีความเป็นปัจจุบันและสามารถมองเห็นได้ตลอดเวลา นอกจากนั้น ศิลปะเชิงกิจกรรมยังเป็นการสร้างมุมมองและวิธีการจัดการการสร้างศิลปะในรูปแบบใหม่ที่ศิลปินอยู่ในฐานะผู้จัดหาและสร้างบรรยากาศเพื่อให้เกิดการสร้างงานศิลปะขึ้น ผลิตผลทางศิลปะที่เกิดขึ้นจากความคิด จินตนาการของผู้เข้าร่วมกิจกรรมอันสะท้อนตัวตนอันแท้จริงและความปรารถนาที่อยู่ภายในใจ อันที่จะได้กล่าวถึงในบทต่อไป



## บทที่ 4

### บทวิเคราะห์ผลงาน

การวิเคราะห์ผลงานจะวิเคราะห์จากผลงานที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นใน 2 ลักษณะ คือ พื้นที่แห่งความปรารถนา (The Place of Desire) และ กระบวนการศิลปะเชิงกิจกรรม ผู้วิจัยเปิดโอกาสให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมได้มีส่วนร่วมในการสร้างสรรค์งานและเป็นส่วนหนึ่งของงาน อันจะทำให้เกิดเป็นผลงานศิลปะขึ้น ซึ่งเป็นการแสดงออกซึ่งความปรารถนาและจินตนาการของผู้เข้าร่วมกิจกรรม โดยการแสดงออกนั้นได้ถูกบันทึกไว้ในรูปแบบของภาพถ่ายใต้น้ำและการ Documentary จากนั้นผู้วิจัยนำภาพถ่ายใต้น้ำและการ Document มานำเสนอภายใต้กรอบความคิดของความปรารถนาและจินตนาการของผู้เข้าร่วมกิจกรรม ซึ่งถือได้ว่านอกจากจะเป็นการทำให้เกิดการคงอยู่ของความปรารถนาและจินตนาการของผู้เข้าร่วมกิจกรรมแล้ว ยังเป็นการบันทึก “ความจริง” (The Real) ที่ผู้เข้าร่วมกิจกรรมได้ทำในสิ่งที่ปรารถนานั้น ๆ อีกด้วย ดังแสดงให้เห็นในแผนผังต่อไปนี้



#### แผนผังที่ 4.1 กระบวนการสร้างสรรค์และการเก็บบันทึกผลงาน

##### 4.1 พื้นที่แห่งความปรารถนา (The Place of Desire)

จากการศึกษาทฤษฎีและวิธีการทำงานของศิลปินที่เกี่ยวข้องทำให้ได้แนวคิดและมุมมองในการเปลี่ยนมุมมองต่อพื้นที่สาธารณะให้เป็นพื้นที่สร้างสรรค์ทางศิลปะ กล่าวคือ ศิลปะ Readymade Object มีแนวคิดในการใช้มุมมองต่อสิ่งของรอบตัวในแง่มุมมองที่แตกต่าง และหยิบยกมุมมองของศิลปินที่มีต่อสิ่งของใด ๆ ในด้านที่แตกต่างออกไปและทำให้สิ่งนั้นมีความเป็นศิลปะ คือการให้คุณค่าของสิ่งของใด ๆ ในแบบศิลปะ สิ่งใดก็ตามที่ศิลปินเห็นว่ามีความเป็นศิลปะที่จะเป็นศิลปะ สิ่งนั้นก็สามารถเป็นศิลปะได้ ไม่ว่าจะเป็นสิ่งของต่ำต้อยด้อยค่า หรือธรรมดาแค่ไหน นั้นจึงหมายความว่า สิ่งที่สำคัญสำหรับการเป็นศิลปะไม่ใช่ตัววัตถุ หากแต่เป็นความคิดของศิลปิน ผู้วิจัยนำแนวคิดนี้มาใช้เพื่อเปลี่ยนมุมมองต่อพื้นที่สระว่ายน้ำ และเห็นว่าพื้นที่นี้สามารถนำมาใช้สร้างสรรค์ทำให้เกิดศิลปะขึ้นได้



ภาพที่ 4.1 สระว่ายน้ำในฐานะพื้นที่ในการสร้างสรรค์งาน (Artistic Site)

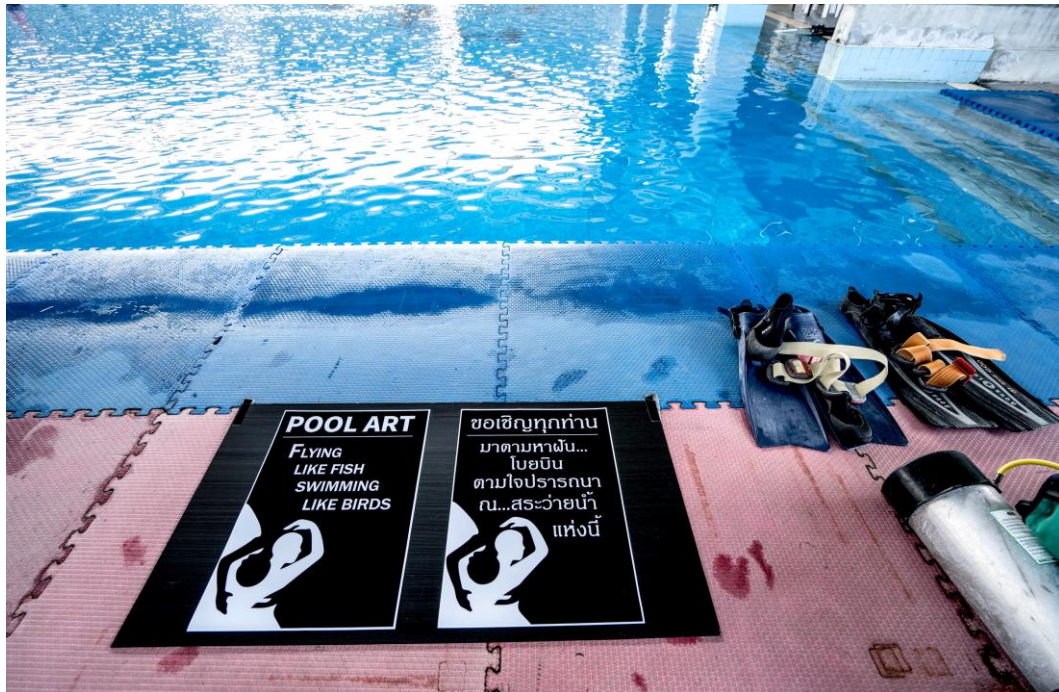
ผู้วิจัยเลือกเปลี่ยนมุมมองต่อสระว่ายน้ำในฐานะพื้นที่สาธารณะที่ใช้ออกกำลังกายเพราะในมุมมองของผู้วิจัยที่ได้กล่าวมาในบทที่ 1 จากประสบการณ์ของผู้วิจัยที่เป็นช่างภาพและนักดำน้ำ พื้นที่ในสระว่ายน้ำสำหรับผู้วิจัยมิใช่พื้นที่ของการออกกำลังกาย แต่ผู้วิจัยใช้พื้นที่ในสระว่ายน้ำ

เป็นพื้นที่ของการถ่ายภาพ หรืออีกนัยหนึ่งการถ่ายทอดมุมมองและจินตนาการไม่แตกต่างไปจากพื้นที่บนผืนผ้าใบที่จิตรกรใช้วาดภาพ ด้วยเหตุนี้พื้นที่ในสระคือพื้นที่แห่งความปรารถนาที่สามารถใช้การปลดปล่อยจินตนาการ เป็นพื้นที่ที่สามารถนำมาใช้ในการสร้างสรรค์งานศิลปะได้



ภาพที่ 4.2 พื้นที่ในสระว่ายน้ำเป็นพื้นที่ของการถ่ายภาพ ถ่ายทอดมุมมอง และจินตนาการ

การเปลี่ยนมุมมองต่อพื้นที่สาธารณะไปสู่พื้นที่แห่งความปรารถนาก็ทำให้เกิดโอกาสการสร้างศิลปะโดยใช้กระบวนการศิลปะเชิงกิจกรรมเพราะศิลปะเชิงกิจกรรมเป็นการทำงานศิลปะที่ทำให้เห็นความสัมพันธ์ระหว่างผู้เข้าร่วมกิจกรรมและพื้นที่ศิลปะที่เกิดขึ้นได้ชัดเจน ทำโดยการติดแผ่นป้ายเชิญชวนซึ่งสร้างความสงสัยและอยากรู้ให้แก่ผู้พบเห็น และเมื่อได้ทราบรายละเอียดทำให้ผู้คนเกิดความสนใจและต้องการเข้ามาสัมผัสและแสดงความปรารถนาซึ่งในจำนวนผู้เข้ามาทำกิจกรรมได้มีกลุ่มผู้มีความบกพร่องทางร่างกายแสดงเจตจำนงค์เข้าร่วมกิจกรรมในครั้งนี้ ซึ่งพื้นที่แห่งความปรารถนาสามารถตอบสนองความต้องการแสดงความปรารถนาของผู้มีความบกพร่องทางร่างกายได้เป็นอย่างดี เนื่องจากคุณสมบัติของน้ำที่บรรจุอยู่ทำให้เกิดความแตกต่างออกไปจากพื้นที่บนบกทั่วไป น้ำมีความหนาแน่นกว่าอากาศ สามารถรองรับน้ำหนักและแรงกระแทกที่อาจก่อให้เกิดอันตรายแก่ผู้มีความบกพร่องทางร่างกายได้



ภาพที่ 4.3 การเชิญชวนและประกาศสถานภาพของสระว่ายน้ำในฐานะศิลปะ  
Place of Desire: Flying like fish, Swimming like birds

การสร้างสรรคผลงานศิลปะชุด บินดุจปลา ว่ายต้งนก ในความหมายเปรียบเทียบเชิงอุปมาว่า เมื่อเรามองเห็นปลาที่อยู่บนฉากพื้นหลังสีฟ้า นั้น เราไม่สามารถแน่ใจได้ว่าปลาตัวนั้นกำลังอยู่ในน้ำหรือลอยอยู่บนท้องฟ้า เพราะทั้งน้ำและฟ้าสะท้อนสีซึ่งกันและกันและต่างก็มีความใสเฉกเช่นเดียวกัน หากมนุษย์ยืนหรือลอยอยู่บนฉากหลังสีฟ้า ผู้ที่เห็นภาพนั้นก็อาจจะคิดว่าบุคคลผู้นั้นกำลังเดินอยู่ใต้น้ำหรือดินอยู่บนพื้นดินที่มีฉากหลังเป็นท้องฟ้าซึ่งน้ำมีความใส มองเห็น ฤก็คล้าย ๆ อากาศที่มีความใส หากแต่น้ำมีความหนาแน่นมากกว่าอากาศหลาย เท่าจึงทำให้สามารถเคลื่อนได้ทุกทิศทาง โดยมีน้ำเป็นตัวกลางในการพยุงร่างกาย ไม่ว่าจะบิน การกระโดดตลังกาหรือแม้กระทั่งคนที่ไม่สามารถเดินได้เมื่ออยู่บนบกก็สามารถกระทำได้เมื่ออยู่ในน้ำ แนวคิดดังกล่าวจะเห็นได้ชัดเจนเมื่อผู้มีความบกพร่องทางร่างกายได้ลงไปสร้างสรรคงานศิลปะเชิงกิจกรรม เพราะเมื่อผู้มีความบกพร่องทางร่างกายอยู่บนบก พวกเขาจะใช้รถเข็นแทนขาทั้งสองข้างที่ไม่สามารถขยับได้ หากแต่เมื่อพวกเขาลงไปใต้น้ำ ความหนาแน่นของน้ำได้ช่วยพยุงร่างกายให้มีสภาพกึ่งไร้น้ำหนักทำให้ดูราวกับว่าพวกเขากำลังเดินอยู่

พื้นที่แห่งความปรารถนาจะสร้างความหมายใหม่ให้กับร่างกายที่ไม่สามารถทำบางสิ่งเมื่ออยู่ในพื้นที่แห่งโลกความเป็นจริง (Reality) ได้ พื้นที่แห่งความปรารถนาจะมีสถานภาพเป็นพื้นที่แห่งการเติมเต็ม หรือพื้นที่ที่ความขาดพร่อง (Lack) และความปรารถนา (Desire) มาพบกัน ซึ่งแสดงให้เห็นว่าพื้นที่แห่งความปรารถนาเป็นเหมือนสะพานเชื่อมต่อระหว่างความขาดพร่อง (Lack) ที่ปรากฏชัดอยู่ที่ร่างกายและเป็นสิ่งขวางกั้นไม่ให้ร่างกายก้าวผ่านอุปสรรคเพื่อตามหาความปรารถนา (Desire) หรือความอยากเป็นที่แอบซ่อนอยู่ในจิตไร้สำนึก (Unconscious) และทำให้เป็นจริง



ภาพที่ 4.4 ผู้เข้าร่วมกิจกรรมแสดงท่าทางต่าง ๆ ในพื้นที่แห่งความปรารถนา

ด้วยเหตุนี้พื้นที่แห่งความปรารถนาจึงเป็นสถานที่ที่ความขาดพร่องที่เห็นจากร่างกายของผู้เข้าร่วมกิจกรรมพบกับความปรารถนาที่ผู้เข้าร่วมกิจกรรมได้ค้นหาจากคำถามของผู้วิจัยก่อนการก้าวเข้าสู่พื้นที่แห่งความปรารถนา และเมื่อผู้เข้าร่วมกิจกรรมพบความปรารถนาของตน การแสดงออกถึงความปรารถนาในพื้นที่แห่งความปรารถนานั้นก็คือการเติมเต็มความต้องการหรือความปรารถนาและเกิดเป็นสุนทรียะชั้นหรือก็คือความเป็นศิลปะ ซึ่งศิลปะที่เกิดขึ้นมีความแตกต่างกันไปตามเรื่องเล่าของผู้เข้าร่วมกิจกรรมแต่ละคน

#### 4.2 เรื่องเล่าจากศิลปะเชิงกิจกรรมของผู้เข้าร่วมกิจกรรม

##### ผู้เข้าร่วมกิจกรรมคนที่ 1<sup>5</sup>



ภาพที่ 4.5 ผู้เข้าร่วมกิจกรรมคนที่ 1 แสดงท่าทาง “Rock Star”

<sup>5</sup> ข้อความในเครื่องหมายอัฒประกาศ หน้า 88 - 93 คือการถอดเทปทสัมภาษณ์ผู้เข้าร่วมกิจกรรมคนที่ 1 วันที่ 18 กุมภาพันธ์ 2561

ผู้เข้าร่วมกิจกรรมเป็นผู้ที่มีความบกพร่องทางร่างกาย เนื่องจากปัญหาทางสุขภาพในวัยเด็ก ทำให้ขาทั้งสองผิดรูป แม้จะยังสามารถขยับได้ แต่ไม่สามารถเดินได้ เพราะรูปร่างของขาทั้งสองข้าง รวมทั้งปัญหาความเปราะบางของกระดูกที่ไม่สามารถรับน้ำหนักและการกระแทกเพราะจะทำให้กระดูกแตกหักได้ ด้วยเหตุนี้ พื้นที่แห่งความปรารถนาจึงมีความเหมาะสมต่อสภาพร่างกายเพราะความหนาแน่นของน้ำทำให้ผ่อนคลายแรงกดทับของน้ำหนักตัวต่อขาและกระดูกลงได้มาก ทำให้เขาสามารถเคลื่อนไหวได้ง่าย

ผู้เข้าร่วมกิจกรรมคนที่ 1 มีความชื่นชอบดนตรีเป็นพื้นฐาน เขาสามารถเล่นกีตาร์ได้ ประกอบกับมีความนิยมในศิลปินนักร้องอิตาลี คงมาลัยหรือ “ตูน บอดี้สแลม” ดังนั้นเมื่อสอบถามถึงความฝันจากเขาจึงได้คำตอบว่า “อยากทำได้เหมือนพี่ตูนครับ อยากเป็น Rock Star สามารถเล่นกีตาร์กระโดดอยู่บนเวทีคอนเสิร์ตได้”

เมื่อถามถึงสาเหตุของความนิยมนี้ เขาได้เล่าให้ฟังถึงประสบการณ์อันน่าประทับใจที่เขาได้รับมาจากนักร้องคนโปรดว่า

“ปี 2555 ผมได้มีโอกาสไปดู concert วงบอดี้สแลม แล้วพี่ทีมงานพาผมไปอยู่หน้าเวทีเลยหน้าตะแกรงที่กั้นคนอื่น แบบติดเวทีเลย ปกติเวทีบอดี้สแลมเล่นคอนเสิร์ต เพลง “ชีวิตเป็นของเรา” พี่ตูนเขาจะให้แฟนเพลงขึ้นไปร้องเพลงนี้ด้วยคนนึงทุกคอนเสิร์ต แล้วพอตีวันนั้นเวทีมันเตี้ย ลำโพงก็ไม่สูง ผมก็อยู่ข้างหน้าพอดี พี่ตูนก็เลยเดินมาชวนผม ถามผมว่าร้องได้มั๊ย แล้วชี้มาทางผม ผมบอกว่าได้ๆ แล้วพี่ตูนก็ถามผมว่าผมจะขึ้นมั๊ย ผมก็พยักหน้าว่าขึ้น แล้วผมก็เลยปีนขึ้นไปตรงลำโพง แล้วพี่ตูนก็กระโดดลงมาจากเวที มาอุ้มผมขึ้นไป แล้วพี่ทีมงานก็มาช่วยเอารถเข็นผมขึ้นไปบนเวที แล้วเราก็ร้องเพลงด้วยกัน”



ภาพที่ 4.6 ภาพผู้เข้าร่วมกิจกรรมคนที่ 1 ขึ้นเวทีคอนเสิร์ตกับตูน บอดี้สแลม

ที่มา: Instagram artiwara

ความปรารถนาของผู้เข้าร่วมกิจกรรมคนที่หนึ่งนี้มีความแตกต่างจากผู้เข้าร่วมกิจกรรมส่วนมากในการทำกิจกรรมครั้งนี้เพราะในขณะที่ผู้เข้าร่วมกิจกรรมคนอื่นต้องการทำกิจกรรมต่าง ๆ แต่ความปรารถนาของผู้เข้าร่วมกิจกรรมคนที่ 1 นี้ต้องการ “เป็น” บุคคลอีกคนหนึ่ง เนื่องจากบุคคลนั้นเป็นผู้สร้างแรงบันดาลใจให้ เป็นผู้มองเห็นผู้มีความต้องการพิเศษ (ในขณะที่ผู้อื่นในสังคมมักละเลยหรือมองข้าม) รวมทั้งแสดงให้เห็นชัดเจนว่ายอมรับในความสามารถของผู้มีความต้องการพิเศษ ไม่ได้มองเห็นว่าเป็นภาระ ทำให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมคนที่หนึ่งเกิดความประทับใจอย่างมาก

“เนื่องจากพี่ตูนเป็นไอดอลของผม เป็นศิลปินคนโปรด พี่ตูนเป็นคนที่มีเอกลักษณ์ในการแสดงออกบนเวทีที่ชัดเจน มีเอกลักษณ์เป็นของตัวเอง และเต็มทีกับทุกการทำงาน เต็มทีกับการแสดงคอนเสิร์ต พี่ตูนเคยกล่าวเอาไว้บนเวทีว่า ‘ทุกคนสามารถเป็นแบบพี่ตูนได้’ เป็นนักร้องวงร็อก ประสบความสำเร็จได้ อยู่บนเวทีได้ ผมก็เลยอยากมาถ่ายรูปแล้วทำเหมือนพี่ตูนครับ เพราะถ้าบนบกผมไม่สามารถกระโดดแบบนั้นได้แน่นอน”

เมื่อเข้าร่วมกิจกรรมคนที่ 1 ได้ทราบว่าจะมีการสร้างสรรค์งานศิลปะได้น้ำ เขาได้เริ่มเตรียมตัวเพื่อเข้าร่วมกิจกรรมนี้โดยการเริ่มไว้ผมยาว จากทรงผมรองทรงจนกระทั่งได้ความยาวผมระดับประป่า เพื่อให้มีความคล้ายกับนักร้องคนโปรด ‘ตูน บอดี้สแลม’ ซึ่งระหว่างระยะเวลาการไว้ผมยาวนั้น ผู้เข้าร่วมกิจกรรมคนที่ 1 รู้สึกอยากตัดผมมาก เพราะไม่คุ้นเคยกับการไว้ผมยาว



แต่เขาก็ยังคงความตั้งใจที่จะไว้ผมให้คล้าย ‘ตูน บอดี้สแลม’ และสามารถอดทนไม่ตัดผมจนกระทั่งวันทำกิจกรรมสร้างสรรคี่ได้น้ำ นอกจากนี้เขายังแต่งตัวด้วยเครื่องแต่งกายที่คล้ายกับศิลปิน ‘ตูน บอดี้สแลม’ มากสวมใส่

“เลือกเสื้อผ้าเครื่องแต่งกายให้เป็นแบบเรียบๆ ง่ายๆ เพราะผมเห็นพวก rock start เขาชอบใส่อะไรประมาณนี้ เป็น uniform ของชาวเรือคือใส่เสื้อสีพื้น ๆ เข้ม ๆ ดำ ชาวโชนประมาณนี้ ส่วนรองเท้า ผมว่ามันคงมาจากจากพี่ตูน ผมเริ่มชอบ บอดี้สแลมเมื่ออายุ 12-13 ปี ผมก็เห็นพี่ตูนใส่รองเท้า Converse ตอนนั้นผมก็เผลอจึกกี้ห้อรองเท้าหрокเห็นพี่ตูนใส่รองเท้าแบบนี้ตอนเล่นคอนเสิร์ต ทำให้โตมาผมชอบรองเท้าแบบนี้เลย”

ในการแสดงความปรารถนาเป็นนักดนตรีนี้จำเป็นต้องมีเครื่องดนตรี โดยเฉพาะกีตาร์ไฟฟ้า ซึ่งการได้มาของกีตาร์ประกอบการถ่ายรูปรครั้งนี้ก็มีเรื่องเล่าอันแสดงให้เห็นความประทับใจอย่างมาก ซึ่งในเหตุการณ์การไปร้านเครื่องดนตรีครั้งนั้นผู้วิจัยได้เดินทางไปกับผู้เข้าร่วมกิจกรรมคนที่หนึ่ง และมีผู้เข้าร่วมกิจกรรมคนที่สี่ร่วมเดินทางไปด้วย ในเบื้องต้นเมื่อเจ้าของร้านทราบว่าจะนำกีตาร์ไฟฟ้าลงน้ำ เขาก็ปฏิเสธด้วยเหตุผลที่เขาเป็นคน “ซ่อม” ของที่เสียให้กลับมาใช้ได้ ซึ่งหากนำกีตาร์ไฟฟ้าลงไปประกอบกิจกรรมในพื้นที่แห่งความปรารถนา กีตาร์จะเปียกและไม่สามารถนำกลับมาใช้ได้อีก แต่เมื่อผู้เข้าร่วมกิจกรรมและผู้วิจัยเล่าความเป็นมาให้ฟัง ในเบื้องต้นเจ้าของร้านไม่กล่าวอะไร แต่ค่อย ๆ เดินไปหยิบส่วนประกอบชิ้นต่าง ๆ มาและบอกให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมคนที่หนึ่งและคนที่สี่ช่วยงาน จนในที่สุดก็ประกอบขึ้นได้เป็นกีตาร์ที่ “เหมือน” กับกีตาร์ไฟฟ้าที่นักดนตรีใช้กันบนเวทีคอนเสิร์ต และเจ้าของร้านก็ได้ “มอบ” กีตาร์นั้นเพื่อนำมาใช้ในการทำกิจกรรมครั้งนี้โดยไม่คิดมูลค่าใด ๆ

“กีตาร์อันนี้ก็โชคดีมากที่พี่ตอคนที่เป็นช่างซ่อมกีตาร์ พี่เขาทำขึ้นมาให้ใหม่เลย ตอนนั้นผมก็ไปนั่งช่วยพี่เขาซัดๆ ถู ๆ ชิ้นส่วนกีตาร์อยู่ ตอนแรก พี่เขาจะไม่ทำให้ เพราะพี่เขาเห็นว่าผมจะเอาลงน้ำ มันก็จะทำให้ของเสีย แต่พอพี่เขารู้ว่าเรื่องราวเป็นมาอย่างไร วันนั้นพี่เขาทำให้ผมเลย ก็ใช้เวลาหลายชั่วโมงอยู่นะ พี่เขาทำให้อย่างดี สวยเลย ผมต้องขอขอบคุณเขาเลย แบบ surprise เลย เพราะผมนึกว่าพี่เขาไม่เอาด้วย”

ก่อนวันสร้างสรรค์งานศิลปะ (Art Production) การทำกิจกรรมในพื้นที่แห่งความปรารถนา ผู้เข้าร่วมกิจกรรมคนที่ 1 ได้ระบุนการแสดงท่าทางต่าง ๆ ไว้ค่อนข้างละเอียด เขาต้องการให้ผู้วิจัยในฐานะช่างภาพถ่ายรูปเขาในอิริยาบถต่างๆ โดยมีความหมายแฝงในท่าทางเหล่านั้น

“ท่ากระโดดที่ถือกีตาร์ มันเป็นท่าที่มาจากมือกีตาร์วงบอดีส์แลม มือกีตาร์ชื้อพียอด แล้วทำนั้นก็ เป็น ท่า signature ของเขา ท่ากระโดด กางขาเป็นท่า signature ของพี่ตูน เวลาพี่ตูนเล่นจะจับเพลงพี่ตูนก็จะ กระโดดกางขาจากลำโพงลงมา มันเทดี ไม่เหมือนใครคืออะ ทำยื่นชี้มือ ขึ้นฟ้า เหมือนความฝันอยู่บนฟ้า แล้วเราจะต้องไปถึงให้ได้ เพลงของบอดีส์แลมจะมีเนื้อหาแบบตามล่าความฝันเป็นส่วนประกอบหลัก ๆ เลย ท่าวิ่งก็สื่อเหมือนกับการวิ่งเหมือนที่ พี่ตูนวิ่ง”

ในวันทำกิจกรรม ผู้เข้าร่วมกิจกรรมคนที่หนึ่งมาถึงสถานที่ทำกิจกรรมในชุดเสื้อยืด กางเกงยีนส์และรองเท้าหุ้มข้อยี่ห้อ Converse All Star สีดำ และมีเสื้อยืดสีแดงเลือดหมู มาเปลี่ยนอีก 1 ชุด หลังจากเตรียมตัวลงทำกิจกรรมเรียบร้อยแล้ว ผู้เข้าร่วมกิจกรรมก็เข้าสู่ พื้นที่แห่งความปรารถนาเพื่อให้ผู้วิจัยบันทึกภาพท่าทางที่ได้พูดคุยกันไว้

ท่าแรกผู้เข้าร่วมกิจกรรมทำท่ายื่นและใช้มือล้วงกระเป๋า ซึ่งเป็นท่าหนึ่งที่ “ตูน บอดีส์แลมเคยทำเมื่อถ่ายแบบงานโฆษณา จากนั้นผู้เข้าร่วมกิจกรรมทำท่ากระโดดฉีกขา 2 ข้าง ซึ่งทำได้ไม่ลำบากนัก เพราะผู้เข้าร่วมกิจกรรมสามารถขยับขาได้ และน้ำได้พุงน้ำหนัก ส่วนใหญ่ไว้ทำให้ร่างกายลอยอยู่ที่ผิวน้ำ หลังจากตรวจสอบภาพที่ถ่ายได้แล้วก็เข้าสู่การทำ กิจกรรมแสดงความปรารถนาประกอบอุปกรณ์ ซึ่งจากการมองผ่านกล้อง ผู้วิจัยรู้สึกทึ่งกับมองเห็นว่า ผู้เข้าร่วมกิจกรรมกำลังอยู่บนเวทีคอนเสิร์ตและเล่นดนตรีอยู่ ความรู้สึกของผู้เข้าร่วมกิจกรรม ได้ส่งผ่านออกมาจากทั้งท่าทางและสีหน้าของผู้เข้าร่วมกิจกรรม และอาจจะเนื่องจาก ผู้เข้าร่วมกิจกรรมคนที่หนึ่งได้มีการศึกษาท่าทาง และฝึกซ้อมท่าทางนั้นๆ มาก่อนบนบก จึงทำให้เขาสามารถแสดงท่าทางออกมาได้อย่างที่เขาต้องการ

หลังจากการแสดงความปรารถนา ผู้วิจัยได้สอบถามถึงสิ่งที่ผู้เข้าร่วมกิจกรรมคิด ขณะอยู่ในพื้นที่แห่งความปรารถนา คำตอบที่ได้มาสอดคล้องกับสิ่งที่ผู้วิจัยรู้สึกขณะถ่ายภาพ

“ตอนถ่ายก็บ๊วตัวเองเลยว่าตอนนั้นเล่นคอนเสิร์ตอยู่บนเวทีและมี คนกำลังดูอยู่ ตอนกระโดดคิดว่าตัวเองเป็นมือกีตาร์ขึ้นเทพ กำลังเล่น

คอนเสิร์ตอยู่บนเวที เสียงเพลงดังกระหึ่ม แบบมันมาก ส่วนท่ากระโดด  
ถือกีตาร์ ตอนนั้นก็จินตนาการว่าตัวเองกำลังเล่นกีตาร์อยู่บนเวที  
คอนเสิร์ต มีเสียงเพลงดัง และเราก็เป็นมือกีตาร์ที่เทพมาก อารมณ์มัน  
ก็เลยได้ เสียงดนตรีในหัว ทุกสิ่งทุกอย่างมันปลุกเร้าเรา มันก็เลย  
ได้ภาพนั้น”

ผู้เข้าร่วมกิจกรรมเห็นว่าพื้นที่แห่งความปรารถนาได้เข้ามาสนับสนุนการแสดงความสามารถ  
ของเขาได้เป็นอย่างดี หากไม่มีพื้นที่แห่งความปรารถนา เขาก็จะไม่สามารถแสดงความสามารถได้

“การอยู่ใต้น้ำหรือ รู้สึกเป็นอิสระ สภาวะใต้น้ำทำให้เราสามารถ  
ขยับท่าทางโพสท่าอะไรต่างๆ ได้ เนื่องจากบนบกเราทำท่าทางหลายๆ  
อย่างไม่ได้ เช่น การกระโดด การยืน การวิ่ง การยืนถือกีตาร์จับไมค์  
แต่เมื่อเราอยู่ใต้น้ำ เราสามารถออกท่าออกทางได้หมดครับ”

บทบาทของพื้นที่แห่งความปรารถนาได้ทำให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมสามารถแสดงความสามารถ  
อันเนื่องมาจากสิ่งที่เขาไม่สามารถทำได้ ซึ่งผู้เข้าร่วมกิจกรรมคนหนึ่งได้กล่าวไว้อย่างชัดเจนเกี่ยวกับ  
ความรู้สึกที่มีต่อการทำกิจกรรมครั้งนี้

“ก็รู้สึกดี ได้มาทำอะไรที่ไม่คิดว่าจะได้ทำ ผมก็รู้สึกดีทุกครั้ง  
ที่ได้มาทำอะไรในสิ่งที่ไม่คิดว่าชีวิตนี้จะทำได้ ... การถ่ายภาพ  
ครั้งนี้ก็ถือว่าเป็นการเติมเต็มความฝันอย่างหนึ่ง ที่แบบอยากจะเป็น  
พี่ตูน อยากถือกีตาร์ร้องเพลงได้ ทำได้อย่างที่พี่ตูน ซึ่งบนบก  
มันทำไม่ได้ ก็เลยมาทำในน้ำ ก็รู้สึกดีที่เราได้มีโอกาสเป็นพี่ตูน และ  
หวังว่าพี่ตูนเห็นแล้วจะภูมิใจ”

จากเรื่องเล่าของผู้เข้าร่วมกิจกรรมคนที่ 1 แสดงให้เห็นบทบาทของพื้นที่แห่งความปรารถนา  
ที่ทำให้เกิดการเติมเต็มความปรารถนาของผู้เข้าร่วมกิจกรรมที่ต้องการแสดงเป็นศิลปินที่เขาชื่นชม  
หากไม่มีพื้นที่แห่งความปรารถนา ผู้เข้าร่วมกิจกรรมก็จะไม่สามารถทำสิ่งที่ต้องการได้เนื่องจาก  
น้ำหนักและแรงกดอันเนื่องมาจากแรงดึงดูดของโลกที่ฉุดรั้งเขาให้ต้องนั่งอยู่บนรถเข็น  
การอยู่ในพื้นที่แห่งความปรารถนาได้ปลดปล่อยพันธนาการส่วนใหญ่ออกไปจากร่างกาย  
สร้างความหมายใหม่ ทำให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมสามารถเคลื่อนไหวได้อย่างอิสระนำไปสู่  
การแสดงออกซึ่งความปรารถนาได้นำความสุขและความหวังกลับมาเติมเต็มในจิตใจ  
เป็นพลังให้เขาดำเนินชีวิตต่อไป



ภาพที่ 4.7 ผู้เข้าร่วมกิจกรรมคนที่ 1 แสดงท่าทางตามความปรารถนา  
ในพื้นที่แห่งความปรารถนา (The Place of Desire)



## ผู้เข้าร่วมกิจกรรมคนที่ 2<sup>6</sup>



ภาพที่ 4.8 ผู้เข้าร่วมกิจกรรมคนที่ 2 แสดงท่าทาง “Skateboarder”

ผู้เข้าร่วมกิจกรรมคนที่ 2 เข้าร่วมกิจกรรมครั้งนี้ด้วยความกระตือรือร้น เขาได้ให้สัมภาษณ์เกี่ยวกับความฝันหรือสิ่งที่อยากทำในกิจกรรมสร้างสรรค์ศิลปะครั้งนี้ว่า

“เมื่อตอนเด็กๆ เราเห็นเพื่อนเล่น Skateboard แล้วเราก็รู้สึกว่ามันเจ๋งนะ มันเท่ เราก็อยากเล่น แต่ยังไม่พร้อมที่จะเล่น พอวันที่เรามีความพร้อมทางฐานะการเงิน แต่ว่าร่างกายเราก็เล่นไม่ได้อีก”

เนื่องจากในปัจจุบัน ผู้เข้าร่วมกิจกรรมเป็นผู้มีความบกพร่องทางร่างกาย เนื่องจากประสบอุบัติเหตุ ทำให้ขาทั้งสองไม่สามารถใช้งานได้ตามปกติ ด้วยเหตุนี้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมคนที่สองจึงตัดสินใจเลือกแสดงท่าทางเป็นนักสเก็ตบอร์ดที่กำลังกระโดด แบบที่ผู้คนมักเห็นในกีฬาเอ็กซ์ตรีม

<sup>6</sup> ข้อความในเครื่องหมายอัฒภาค หน้า 94 - 97 คือการถอดเทปสัมภาษณ์ผู้เข้าร่วมกิจกรรมคนที่ 2 วันที่ 17 กุมภาพันธ์ 2561

ในพื้นที่แห่งจินตนาการ จึงทำให้หัวข้อในกิจกรรมสร้างสรรค์งานศิลปะสำหรับผู้เข้าร่วมกิจกรรม คนที่ 2 เป็นหัวข้อ “Skateboarder”

ในการทำกิจกรรมครั้งนี้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมคนที่สอง ไม่ค่อยมีเวลาว่างมากนักเนื่องจาก ต้องฝึกซ้อมป้องกันเพื่อลงแข่งขัน เนื่องจากเป็นนักกีฬาป้องกันทีมชาติไทย ซึ่งเคยเข้าแข่งขัน ในการแข่งขันกีฬาคนพิการแห่งชาติ และการจัดแข่งขันกีฬาในระดับนานาชาติมาแล้ว ทำให้ เข้าร่วมกิจกรรมการสร้างสรรค์ศิลปะในขั้นตอนต่าง ๆ ผ่านตามที่ระบุด้วยเวลาขั้นต่ำ

ในวันทำกิจกรรม ผู้เข้าร่วมกิจกรรมเดินทางมาถึงสถานที่นัดหมายก่อนเวลานัด ผู้เข้าร่วม กิจกรรม แสดงความตื่นเต้นที่จะได้เข้าร่วมกิจกรรมในครั้งนี้ เขามีความกังวลพอสมควร เพราะเขารู้สึกว่ามีเวลาเตรียมตัวกับการทำกิจกรรมในครั้งนี้ค่อนข้างน้อย

“สิ่งที่กังวลตอนแรกผมกังวลแต่ skateboard อย่างเดียวเลย แต่ที่นี้เออ...พอลงไปอยู่ในน้ำมันก็มีปัจจัยอะไรต่าง ๆ มากมาย ไม่ว่าจะเป็นเรื่องของขาเราที่อาจจะลอย เพราะว่าเราไม่สามารถ ที่จะบังคับขาเราเองได้”

ผู้เข้าร่วมกิจกรรมเตรียมเสื้อผ้าและหมวกมาเอง ซึ่งเขาได้วาดภาพไว้คร่าว ๆ ในจินตนาการ เกี่ยวกับการแต่งตัวในการทำกิจกรรมเล่นสเก็ตบอร์ดครั้งนี้

“เสื้อผาก็เลือกที่มันดูวัยรุ่นหน่อย ให้มันเข้ากับ Theme ก็ดู จากชุดที่ได้จากตอนที่เรามาทำทางที่เราได้หารูปมา ซึ่งส่วนใหญ่ที่ เห็นเขาก็ใส่พวกกางเกงยีนส์ รองเท้าผ้าใบกัน ส่วนเสื้อก็เป็นเสื้อ ที่เรามีอยู่แล้ว เลือกสีสันทันสมัยหน่อย ใส่หมวกหน่อยให้ดูเท่ๆ”

ส่วนสเกตบอร์ด ผู้เข้าร่วมกิจกรรมได้บอกให้ผู้วิจัยช่วยจัดหาให้ ซึ่งผู้วิจัยและผู้เข้าร่วม กิจกรรมได้คุยกันว่าต้องการสเกตบอร์ดรูปแบบใด สเกตบอร์ดที่ใช้เล่นกันปกติจะมีสองชนิด คือทำด้วยไม้มีขนาดใหญ่และทำจากไฟเบอร์กลาสที่มีขนาดเล็กกว่า จากการพูดคุยจึงตกลงที่ สเกตบอร์ดทำจากไฟเบอร์กลาสที่สามารถควบคุมการเคลื่อนไหวได้น้ำได้ง่าย แสดงเคลื่อนไหว ได้อย่างคล่องแคล่ว

ส่วนท่าทางการเล่นสเกตบอร์ด ก็ได้มีการพูดคุยกับผู้วิจัยเรื่องท่าทางที่จะทำได้น้ำ และมีการหาภาพอ้างอิงจากภาพการเล่นสเก็ตบอร์ดของบุคคลอื่น ๆ ในเว็บไซต์

“(อยากทำ) ทำกระโดด ทำไถ skate พวกทำ extreme ต่างๆ  
ทำกระโดดข้ามสิ่งกีดขวาง แบบที่คนที่เล่น skateboard  
เขาเล่นกัน ทำกระโดดที่เหมือนลอยค้างอยู่กลางอากาศ”

เมื่อผู้เข้าร่วมกิจกรรมได้ลงสู่พื้นที่แห่งความปรารถนา ความหนาแน่นของน้ำมีบทบาท  
ช่วยเหลือให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมคนที่ 2 ที่ปกติต้องนั่งรถเข็น เนื่องจากอวัยวะขาไม่สามารถขยับได้  
สามารถลอยตัว และทำท่าทาง เหมือนกับกำลังกระโดด เล่นสเก็ตบอร์ดอยู่ ซึ่งตอบโจทย์  
ความต้องการภายในจิตใจที่มีมาตั้งแต่ในวัยเด็ก

ปัญหาหนึ่งที่พบ คือ การควบคุมขาทั้ง 2 ข้างทำได้ยากและมีผลต่อการแสดงท่าทาง จึงได้ให้  
เวลากับผู้เข้าร่วมกิจกรรมทำความคุ้นเคยการควบคุมร่างกายเมื่ออยู่ใต้น้ำเพื่อให้ง่ายต่อการที่ผู้เข้าร่วม  
จะสามารถทำท่าทำได้เมื่อถ่ายรูประจักษ์

ในช่วงการทำกิจกรรม ผู้เข้าร่วมกิจกรรมคนที่สอง มีความกระตือรือร้นให้ความร่วมมือ  
เป็นอย่างดี สามารถโพสท่าทางได้ แสดงให้เห็นความใส่ใจและพยายามอย่างมากเพื่อทำท่าทาง  
ให้สื่อออกมาถึงความปรารถนาได้อย่างตรง ทำให้งานดำเนินไปด้วยความรวดเร็ว ผู้เข้าร่วม  
กิจกรรมคนที่สองได้กล่าวถึงสิ่งที่อยู่ในใจขณะทำกิจกรรมว่า

“คิดมาตลอดนะ ว่าลงน้ำแล้วจะทำท่าอย่างไร แล้วจะทำ  
ได้ไหม เพราะจริง ๆ แล้วก็ไม่เคยเล่นสเก็ตบอร์ดมาก่อนเลย แต่ก็  
พยายามนึกถึงตอนที่ไปนั่งดูเขาเล่นกันมาเพราะผมก็เคยไปนั่งดู  
เค้าเล่นกันนะ ตอนที่ไปเก็บตัวนักกีฬาผมก็ชอบไปนั่งดูเขาเล่น  
กันนะ เขาก็มารวม ๆ ตัวกัน เล่นตามมุม ตามสถานที่ในสนาม  
กีฬา”

สิ่งหนึ่งซึ่งแสดงให้เห็นถึงความประทับใจและมีความสุขจากการได้แสดงความปรารถนาใน  
ครั้งนี้ เห็นได้ชัดขณะที่กำลังทำกิจกรรมอยู่นั้นในบางครั้งจะมีการพักการถ่ายรูปและให้  
ผู้เข้าร่วมกิจกรรมเช็กภาพที่ผู้วิจัยได้ถ่ายเอาไว้ ซึ่งเมื่อผู้เข้าร่วมกิจกรรมคนที่สองได้เห็นภาพ  
ที่ถ่ายตอนที่เขาแสดงท่าทางเล่นสเก็ตบอร์ดนั้น แววตาของเขาที่มองภาพที่ถ่ายรูป  
แล้วเต็มไปด้วยประกายแห่งความตื่นเต้นและยินดี เพราะภาพใต้น้ำที่บันทึกไว้ได้ ดูราวกับว่า  
เขาได้เล่นสเก็ตบอร์ดตามที่เขาปรารถนา ตลอดระยะเวลาการทำกิจกรรมผู้เข้าร่วมกิจกรรมคนที่ 2

มีความมุ่งมั่นในการแสดงท่าทางต่างๆ ไม่พูดหรือแสดงออกว่าเหนื่อย นอกจากนั้นเขายังยิ้ม หัวเราะ หยอกล้อกับทีมงานตลอดเวลา แสดงให้เห็นถึงความสุขที่มีขณะทำกิจกรรม

ท่าทางการแสดงการกระโดดที่ถือสกเกตบอร์ดนั้นอ่านออกแสดงให้เห็นถึงความเป็นอิสระ และหลังจากเสร็จสิ้นการทำกิจกรรมเมื่อได้พูดคุยกับผู้เข้าร่วมกิจกรรมคนที่สองถึงความรู้สึกเมื่ออยู่ได้น้ำผู้เข้าร่วมกิจกรรมคนที่สองได้แสดงความคิดเห็นไว้ว่า

“ได้น้ำมันเป็นอะไรที่อิสระสำหรับผม เนื่องจากว่าผมมีความบกพร่องทางร่างกาย เวลาอยู่ในน้ำ มันจึงเป็นการทำลายข้อจำกัดในการเคลื่อนไหว มันทำลายข้อจำกัดในสิ่งที่บนบกเราทำไม่ได้ คือพอเราอยู่ในน้ำ น้ำจะพยุงให้ผมสามารถทำอะไรก็ได้ ไปไหนก็ได้ทุก ๆ ที่ที่ผมอยากจะไป แต่ว่าด้วยข้อจำกัดของบนบกมันทำไม่ได้ เพราะมันมีเรื่องอุปสรรคเกี่ยวกับ wheelchair ที่ผมต้องใช้ในชีวิตประจำวันเข้ามาเกี่ยวข้อง ในความคิดของผม ผมอยากจะทำอะไรก็ได้ จะว่ายน้ำไปตรงไหนก็ได้ อยากทำอะไรก็ได้ ผมไม่ต้องใช้รถเข็น wheelchair ในการช่วย”

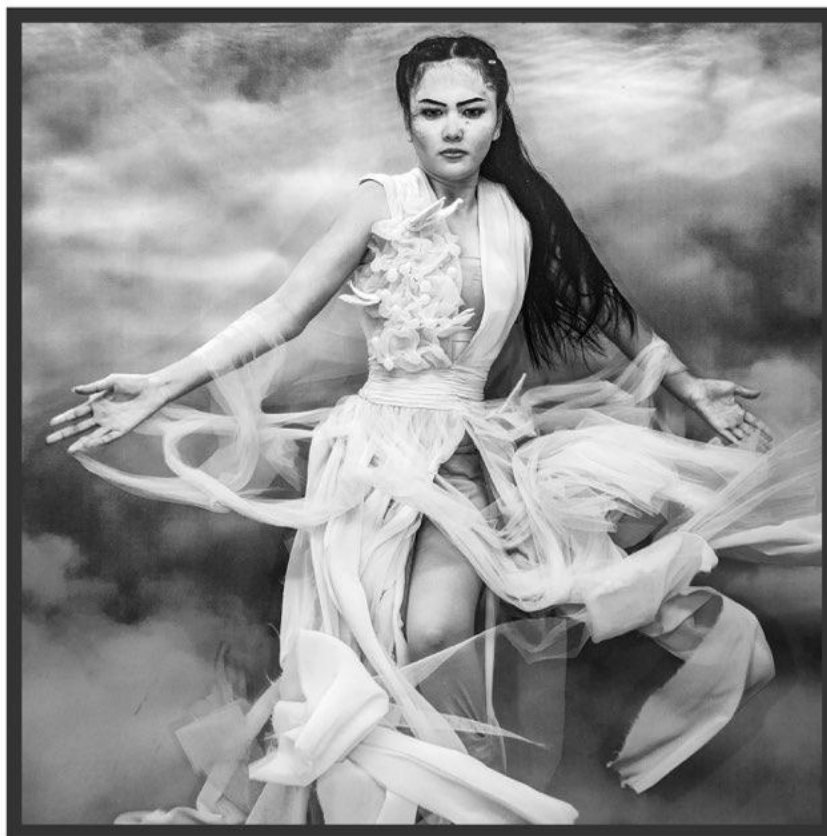
จากคำพูดนี้แสดงให้เห็นถึงความปรารถนาของผู้เข้าร่วมกิจกรรมที่ต้องการเป็นอิสระสามารถเคลื่อนไหวไปมาได้ซึ่งพื้นที่แห่งจินตนาการนั้นได้เปิดโอกาสให้เขาได้สามารถทำอย่างที่ต้องการได้ เพราะน้ำมีความหนาแน่นที่ช่วยพยุงตัวเขาให้เบา ๆ ขึ้นและเคลื่อนไหวได้อย่างเป็นอิสระมากขึ้น



ภาพที่ 4.9 ผู้เข้าร่วมกิจกรรมคนที่ 2 แสดงท่าทางตามความปรารถนา  
ในพื้นที่แห่งความปรารถนา (The Place of Desire)



### ผู้เข้าร่วมกิจกรรมคนที่ 3<sup>7</sup>



ภาพที่ 4.10 ผู้เข้าร่วมกิจกรรมคนที่ 3 แสดงท่าทาง “Fashion Model”

ความปรารถนาของผู้เข้าร่วมกิจกรรมคนที่ 3 มีความชัดเจนเพราะเป็นความฝันมาตั้งแต่  
ยังเล็ก

“ตั้งแต่เด็กเรามีความฝันอยากเข้าวงการบันเทิง อยากเป็นนักแสดง อยากเป็นนางแบบ พอโตขึ้นมาเราก็เห็นการเดินแบบพวก elle fashion week โตขึ้นมาหน่อยก็เป็น Victoria Secret มีช่วงนึงติดมากชอบดู fashion show ของ Victoria Secret คือแบบมันสวยอะค่ะ เราก็เลยเคยฝันว่าอยากยืนอยู่ตรงจุดนั้นบ้าง เราคิดว่าเราไม่มีข้อจำกัดอะไรแบบนี้ เราก็อยากไปทำตามความฝัน ไปเป็นนางแบบ ไปอยู่ในวงการบันเทิง”

<sup>7</sup> ข้อความในเครื่องหมายอัฒภาค หน้า 98 - 102 คือการถอดเทปสัมภาษณ์ผู้เข้าร่วมกิจกรรมคนที่ 3 วันที่ 24 กุมภาพันธ์ 2561

ผู้เข้าร่วมกิจกรรมคนที่ 3 ไม่สามารถเป็นนักแสดงหรือนางแบบได้อย่างที่ต้องการ เนื่องจากมีอุบัติเหตุระหว่างคลอດทำให้เกิดความบกพร่องทางร่างกาย เส้นประสาทที่ควบคุมขาบางส่วนขาดทำให้สูญเสียความสามารถในการควบคุมการเคลื่อนไหวไป ยังเหลือเพียงความสามารถในขยับขาได้เล็กน้อย จากการพูดคุยแสดงให้เห็นว่าผู้เข้าร่วมกิจกรรมก็ได้สร้างภาพขึ้นในใจก่อนจะทำได้ทำกิจกรรมจริง

“ท่าที่คิดไว้ก็จะเป็นท่าเดิน ท่าเดินหมุนตัว อารมณ์แบบ เดินแฟชั่น โปสสวย ๆ ด้วยความมั่นใจ อาจมีโปสท่าเล่นด้วย แขน ที่ไปดู ๆ มาจากงานแฟชั่นโชว์ของ Victoria Secret มันจะมี อยู่รูปนิ่งที่ชอบ จะเป็นท่าเดินบน Catwalk แล้วโชว์ชุด ทำท่า กางแขนออกสองข้าง ภาพนั้นมันดูแสดงพลัง มีความมั่นใจ ชอบมาก”

ด้วยเหตุนี้หัวข้อการทำกิจกรรมของผู้เข้าร่วมกิจกรรมคนที่สามจึงใช้ชื่อว่า “Fashion Model” ซึ่งเป็นหัวข้อที่ตรงกับความต้องการของผู้เข้าร่วมกิจกรรม

ในเบื้องต้น อาการกล้ามเนื้ออ่อนแรงของผู้เข้าร่วมกิจกรรมเป็นอุปสรรคใหญ่ต่อการทำ กิจกรรมซึ่งปัญหานี้เกิดขึ้นตั้งแต่ในขั้นตอนที่ 4 ‘การทดลองการแสดงท่าทางใต้น้ำ’ (Underwater Portrait Session) ที่ผู้เข้าร่วมกิจกรรมได้ทดลองแสดงท่าทางต่างๆ ผู้เข้าร่วมกิจกรรมคนที่ 3 มีความประหม่าที่จะลงสู่พื้นที่แห่งความปรารถนา เพราะผู้เข้าร่วมกิจกรรมว่ายน้ำไม่เป็น จึงขาดความเชื่อมั่นและคิดว่าตนเองไม่สามารถกลับหายใจใต้น้ำได้นานพอที่จะแสดงท่าทางต่าง ๆ ประกอบกับปัญหาในการควบคุมอวัยวะที่อ่อนแรงทำให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมกลัวจนน้ำ ดังนั้นในการทำ กิจกรรมผู้ดูแลความปลอดภัยในน้ำ (Safety) จึงมีบทบาทอย่างมากในการสร้างความเชื่อมั่น ให้กับผู้เข้าร่วมกิจกรรม และเมื่อเกิดความไว้วางใจขึ้น การทำกิจกรรมจึงดำเนินไปได้ดีขึ้น

หลังจากพบปัญหาในการทำกิจกรรมในขั้นตอนที่ 4 การเตรียมตัวของผู้เข้าร่วมกิจกรรม คนที่สามจึงเป็นไปในทิศทางเตรียมตัวเพื่อการลงสู่พื้นที่แห่งจินตนาการ ผู้เข้าร่วมกิจกรรมฝึกฝน การกลับหายใจให้นานขึ้น และในวันสร้างสรรค์งานศิลปะ (Art Production) ผู้เข้าร่วมกิจกรรม คนที่สามก็สามารถกลับหายใจได้ดีขึ้นอย่างมาก

ในวันที่มี ‘การสร้างสรรค์งานศิลปะ’ (Art Production) ผู้เข้าร่วมกิจกรรมคนที่สามเข้าสู่ พื้นที่แห่งความปรารถนาด้วยความกังวลและหวาดกลัว ผู้วิจัยไม่ค่อยเห็นรอยยิ้มจาก ผู้เข้าร่วมกิจกรรมมากนัก ทั้งนี้เนื่องจากผู้เข้าร่วมกิจกรรมว่ายน้ำไม่ได้เนื่องจากอาการ กล้ามเนื้ออ่อนแรง แต่สิ่งหนึ่งที่สื่อออกมาทางแววตาและสีหน้าของผู้เข้าร่วมกิจกรรมคือ ความมุ่งมั่นก้าวผ่านความกลัวเพื่อทำให้ความปรารถนาเป็นจริง ผู้เข้าร่วมกิจกรรมคนที่สามเตรียม

เครื่องสำอางค์มาเองเพื่อแต่งหน้าให้เหมือนนางแบบ โดยการแต่งหน้านี้ผู้วิจัยได้ให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมแต่งหน้าเองเนื่องจากผู้เข้าร่วมกิจกรรมมีความเชี่ยวชาญในการแต่งหน้าอยู่แล้ว ส่วนเครื่องแต่งกายผู้วิจัยเป็นคนจัดหาให้ โดยส่งภาพชุดแฟชั่นหลายชุดไปให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมพิจารณาและเลือกชุดตามความคิดของผู้เข้าร่วมกิจกรรมที่ต้องการ “เรื่องเสื้อผ้าที่คิดไว้ อยากรู้ว่าเป็นชุดสวย ๆ สีสดใส เป็นชุดยาวๆ พริ้ว ๆ แต่แอบ sexy”

ผู้วิจัยได้รับความอนุเคราะห์จากอาจารย์ประจำวิชาการนำเสนอผลงานออกแบบแฟชั่นสาขาวิชาการออกแบบเครื่องแต่งกาย คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา สนับสนุนชุดที่นักศึกษาได้ออกแบบไว้ประมาณ 20 ชุด โดยผู้เข้าร่วมกิจกรรมจะได้ทราบถึงแรงบันดาลใจของการออกแบบชุดต่าง ๆ ซึ่งผู้เข้าร่วมกิจกรรมได้เลือกชุดที่มีการออกแบบจากแรงบันดาลใจมาจากดอกกระดังงาโดยนำรูปทรงของกลีบดอกกระดังงามาตัดทอนให้เป็นรูปร่างของชุด เลือกใช้สีเหลืองดอกกระดังงา ผ้าที่ใช้ให้ความพริ้วไหว นุ่มนวลเหมือนกลีบของดอกไม้ ซึ่งสอดคล้องและสะท้อนความปรารถนาของผู้เข้าร่วมกิจกรรมที่ชอบความสวยงามตามการออกแบบของ Victoria Secret ที่เน้นให้เห็นถึงความเป็นผู้หญิง

จากเป็นคนกลัวการลงน้ำ ไม่สามารถกลั้นหายใจ มีความกังวลเรื่องการอยู่ใต้น้ำสูง ในวันสร้างสรรค์งานศิลปะ (Art Production) ผู้เข้าร่วมกิจกรรมคนที่สามสามารถแสดงภาพของนางแบบได้เป็นอย่างดี จากความรู้สึกของผู้วิจัย ผู้วิจัยรู้สึกถึงความมุ่งมั่นของผู้ร่วมกิจกรรมในฐานะที่ผู้วิจัยเคยเป็นช่างภาพแฟชั่นมาก่อน สายตาของผู้เข้าร่วมกิจกรรมคนที่ 3 ที่พุ่งมายังผู้วิจัยผ่านเลนส์กล้องถ่ายรูปทำให้ ผู้วิจัยรู้สึกเหมือนราวกับว่าผู้เข้าร่วมกิจกรรมคนที่ 3 เป็นนางแบบมืออาชีพ นอกจากนั้นผู้เข้าร่วมกิจกรรมยังสามารถลืมหูลืมตาและจ้องมาข้างหน้าได้ แสดงให้เห็นถึงความอดทนต่อความไม่สบายตาที่เกิดขึ้น เพราะหากไม่เพ่งสายตามาข้างหน้าภาพที่ได้จะไม่เหมือนกับภาพของนางแบบที่สายตามีความมุ่งมั่นขณะกำลังเดินแสดงแบบอยู่บน Catwalk

ความมุ่งมั่นของผู้เข้าร่วมกิจกรรมคนที่ 3 ยังแสดงออกมาระหว่างการทำกิจกรรม เพราะการอยู่ในพื้นที่แห่งความปรารถนานั้น จะมีอุณหภูมิต่ำทำให้ผู้ที่ไม่ได้ใส่ชุด Wet Suit เกิดอาการหนาวสั่นได้ง่าย เมื่ออยู่ในพื้นที่เป็นเวลานาน ซึ่งก็เกิดกับผู้เข้าร่วมกิจกรรมเช่นกัน อย่างไรก็ตาม ผู้เข้าร่วมกิจกรรมปฏิเสธการหยุดพักเพราะต้องการได้ภาพที่ดี

จากสิ่งที่เกิดขึ้นในการทำกิจกรรมของผู้เข้าร่วมกิจกรรมคนที่ 3 นี้แสดงให้เห็นว่าพื้นที่แห่งความปรารถนาที่บรรจุไว้ด้วยน้ำ ในเบื้องต้นผู้เข้าร่วมกิจกรรมถูกขวางกั้นด้วยเส้นแบ่งที่น้ำและอากาศมาบรรจบกัน มองเห็นเป็นภาพว่า เขาถูกตั้งรังไว้ด้วยแรงดึงดูดของโลก และมองเห็นการสมความปรารถนาที่ฝันในอีกฝากหนึ่งของเส้นแบ่งนั้น แต่เมื่อเขากลับที่จะก้าวผ่านเส้นแบ่ง จมตัวเองลงไปสู่พื้นที่ใหม่ ที่สร้างความหมายใหม่ให้ร่างกาย ทำให้เข้าถึงจุดที่เขาฝันเอาไว้

และภาพที่สะท้อนออกมาทำให้เขาพึงพอใจ และพยายามต่อไปเพื่อสัมผัสความฝันนั้นอีกหลายต่อหลายครั้ง เห็นได้จากการขอลายช่อมภาพ เพราะมั่นใจว่าตนเองสามารถทำได้ดีกว่านั้น

หลังจากเสร็จสิ้นกิจกรรมการแสดงความสามารถแล้ว ผู้เข้าร่วมกิจกรรมคนที่สามได้แสดงความรู้สึกที่เกิดขึ้นจากการทำกิจกรรมซึ่งสอดคล้องกับการสัมผัสความสามารถของผู้เข้าร่วมกิจกรรมที่เกิดจากพื้นที่แห่งความปรารถนา

“นี่คือสิ่งที่ฝันมานาน ความฝันที่อยากใส่ชุดสวย ๆ แล้วถ่ายแบบจริง ๆ ดีใจมากที่ความฝันเป็นความจริง ถึงแม้ว่าจะเป็นการถ่ายแบบที่ไม่ได้ไปลงปกอะไร แต่นี่คือมีความสุขมาก เพราะเคยคิดว่าถ้าได้ถ่ายแบบจริง ๆ ก็คงต้องนั่งรถเข็นหรือนั่งถ่าย แต่ว่าการถ่ายครั้งนี้เหมือนเราได้เดินแบบอยู่บนเวทีหรือได้ยืนถ่ายคือเป็นความรู้สึกที่พิเศษมาก ๆ”

สิ่งที่ผู้เข้าร่วมกิจกรรมบอกเล่าแสดงให้เห็นว่าพื้นที่แห่งความปรารถนาสามารถตอบสนองความขาดพร่องที่มีอยู่ได้อย่างชัดเจน พื้นที่แห่งความปรารถนาทำให้ความหวังที่ริบหรี่นั้นกลับมาสว่างไสวขึ้นมาอีกครั้ง ผู้เข้าร่วมกิจกรรมคิดว่าจะต้องติดอยู่กับรถเข็นไปตลอดแม้เวลาที่ต้องการงดงามที่สุด อันเป็นความปรารถนาหนึ่งของผู้หญิง

“หนูมีความใฝ่ฝันที่อยากจะเป็นนางแบบที่เดินบนเวที Catwalk แต่ด้วยความที่หนูนั่งรถเข็นทำให้การก้าวเข้าไปสู่วงการนางแบบเป็นเรื่องที่เกินความคาดหวัง พอได้มีโอกาสมาถ่ายแบบได้น้ำ ซึ่งเราปลดล็อคตัวเราออกจากล้อที่อาจจะถูกมองว่าเป็นข้อจำกัด เราได้มีโอกาสที่จะลองยืน ทั้งที่เราอยู่บนบกเราไม่สามารถที่จะยืนหรือเดินได้ เรามีอิสระที่จะทำอะไรก็ได้เมื่อเราอยู่ได้น้ำ อยากเดิน อยากวิ่งหรือจะจำลองว่าตัวเองกำลังบินก็ได้ก็เลยมองว่าจุดนี้เป็นอีกสิ่งหนึ่งที่ทำให้เราได้ทำตามความฝันของเรา ฝันที่อยากจะเป็นนางแบบที่เดินบนแคทวอล์คคะ”

พื้นที่แห่งความปรารถนาไม่ได้เป็นพื้นที่ของการผสมกันระหว่างความขาดพร่องและความปรารถนาเท่านั้น แต่จากคำบอกเล่าของผู้เข้าร่วมกิจกรรมคนที่ 3 นี้ พื้นที่แห่งความปรารถนายังได้สร้างแรงบันดาลใจ ความหวังและกำลังใจในการดำเนินชีวิตให้กับผู้เข้าร่วมกิจกรรม

“ก่อนหน้านั้นเคยมองว่าคนพิการ (ตัวเอง) มีข้อจำกัดของตัวเอง และสังคมก็ยังไม่ได้เปิดกว้างเหมือนกัน ไม่ได้บอกว่าสังคมมองข้ามเรานะคะ เรามองว่าสังคมยังมองไม่เห็นมากกว่า การมาถ่ายแบบในครั้งนี้ นอกจากจะลบล้างความคิดที่ว่าเรามีข้อจำกัดแล้ว มันยังเป็นอีกโอกาสที่ทำให้คนในสังคมเปิดกว้างทางความคิดหลาย ๆ อย่างเกี่ยวกับคนพิการและวงการดารา จากที่มองว่าทำ 'ไม่ได้' ให้เป็นโอกาสทั้งของคนพิการและคนทั่วไปที่สามารถ 'ทำได้' ให้คนทั้งโลกเห็นว่าคนพิการก็สามารถทำอะไรได้เหมือนคนปกติ”

จากการสร้างสรรค์งานศิลปะ (Art Production) ทำให้พื้นที่แห่งความปรารถนาเกิดความหมายเพิ่มขึ้น จากพื้นที่ของการพบกันระหว่างความขาดพร่องและความปรารถนา พื้นที่แห่งความปรารถนายังเป็นพื้นที่แห่งการสร้างแรงบันดาลใจและกำลังใจในการดำเนินชีวิตซึ่งมีส่วนสำคัญที่ทำให้มนุษย์มีความหวังและเกิดพยายามในการใช้ชีวิตเพื่อประสบความสำเร็จในอนาคต



ภาพที่ 4.11 ผู้เข้าร่วมกิจกรรมคนที่ 3 แสดงท่าทางตามความปรารถนา ในพื้นที่แห่งความปรารถนา (The Place of Desire)

### ผู้เข้าร่วมกิจกรรมคนที่ 4<sup>8</sup>



ภาพที่ 4.12 ผู้เข้าร่วมกิจกรรมคนที่ 4 แสดงท่าทาง “Kung Fu Fighter”

ผู้เข้าร่วมกิจกรรมเป็น ผู้มีความบกพร่องทางร่างกาย เนื่องจากปัญหาทางสุขภาพในวัยเด็ก ทำให้เส้นประสาทขาทั้งสองเสีย ไม่สามารถควบคุมและขยับขาทั้งสองข้างได้

“ผมเป็นเพราะไวรัสลงไขสันหลังตอนอายุ 9 ขวบ เป็นเหตุการณ์ที่ไม่คาดคิดเหมือนกัน เมื่อก่อนผมก็เป็นเด็กปกติทั่ว ๆ ไป เหตุการณ์นี้เกิดขึ้นภายในคืนเดียว คืนนั้นผมมีไข้สูงทั้งคืน เหมือนเป็นไข้หวัดใหญ่ พอเช้าวันรุ่งขึ้นผมตื่นขึ้นมา ผมพอจะมีแรงลุกเดินออกมาจากห้องนอนนิดหน่อย พอผมลงไปนอนที่พื้นอีกครั้ง ผมก็รู้สึกว่าร่างกายผมขยับไม่ได้ทั้งตัวแล้ว ผมเรียกแม่ให้พาผมไปโรงพยาบาล หมอบอกกับแม่ว่า ไวรัสลงไขสันหลัง ถ้ามาช้ากว่านี้ก็จะถึงสมอง

<sup>8</sup> ข้อความในเครื่องหมายอัฒประกาศ หน้า 103 - 105 คือการถอดเทปสัมภาษณ์ผู้เข้าร่วมกิจกรรมคนที่ 4 วันที่ 3 มีนาคม 2561

ละครับ...ตั้งแต่วันนั้นผมก็เหมือนผมถูกรางวัลที่ 1 คุณได้สิทธิ์นั้น  
เดี๋ยวนี้ นั่งตลอดชีพ แต่ชีวิตก็ต้องดำเนินต่อไปและอยู่กับมันให้ได้”

เวลาแห่งความปรารถนาของผู้เข้าร่วมกิจกรรมคนที่ 4 คล้ายจะหยุดไว้ตลอดช่วงเวลา  
ที่เข้าต่อนั่งรถเข็น เพราะเมื่อถามถึงความปรารถนาเขาพาผู้วิจัยย้อนกลับไปด้วยเรื่องเล่า  
ความทรงจำในวัยเด็ก

“ผมอยู่และเติบโตในเยาวราช แลวันนั้นก็คุ้นเคยกับการดูทีวี  
ดูหนังจีน ก็ได้ซึมซับอะไรพวกนี้มาเยอะ มีหนังจีนที่ชอบมาก...เป็น  
หนังเกี่ยวกับกังฟู พระเอกจะเป็นคนเก่ง พิทักษ์ความยุติธรรม ปกป้อง  
คนดี ปกป้องคนที่เรารัก”

ผู้เข้าร่วมกิจกรรมคนที่ 4 มีความปรารถนาอยากเป็น”พระเอก” นักต่อสู้ด้วยศิลปะการต่อสู้  
แบบจีน และเมื่อถามถึงการจินตนาการท่าทางที่ต้องการทำในนี้ ก็แสดงให้เห็นภาพที่ชัดเจนขึ้น

“ท่าที่คิดไว้ก็จะมีหลายท่าเลย เป็นท่าทางกังฟู มีทั้งท่ากระโดด  
ตัวเบา ท่าพร้อม stand by หรืออาจจะมิต่าต่อสู้ที่ใช้อุปกรณ์พวก พัด  
พลอง มีด เป็นท่าเท่ ๆ เหมือนในหนังจีน”

ด้วยเหตุนี้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมจึงต้องการแสดงความปรารถนาด้วยหัวข้อ Kung Fu Fighter  
แสดงภาพคนเล่นกังฟูที่เป็นศาสตร์การป้องกันตัวจากจีน

ในด้านการเตรียมตัว ผู้เข้าร่วมกิจกรรมมักไปออกกำลังกายที่สวนสาธารณะลุมพินีเป็นประจำ  
และที่นั่นจะมีกลุ่มผู้สนใจมาฝึกไทเก็กอยู่เป็นประจำ ผู้เข้าร่วมกิจกรรมจึงต้องการให้  
ผู้วิจัยเดินทางไปด้วย เมื่อไปถึงก็ได้เข้าไปขออนุญาตฝึกซ้อมท่าทางไทเก็กตามแบบที่  
กลุ่มผู้สนใจมักฝึกอยู่ หลังจากนั้นก็ได้มีโอกาสพูดคุยและซักถามกับอาจารย์ผู้สอนไทเก็ก ซึ่งได้รับ  
ความอนุเคราะห์อย่างดีจากอาจารย์ของชมรมเซี่ยงเล้งไท่เก็กที่ให้คำแนะนำและยินดีที่จะช่วยเหลือ  
การฝึกซ้อมท่าทางเพื่อนำไปใช้แสดงเป็นท่าทางในการสร้างสรรค์งานศิลปะ และยังได้ฝึกซ้อม  
กลั่นหายใจโดยมีฝ่าแฝดของเขาเป็นคนช่วยเหลือ

ซ้อมลงน้ำ ฝึกกลั่นหายใจ ลองทำท่ากังฟูท่าต่างๆ ลองดูว่าเราสามารถทำท่าไหนได้บ้าง  
มีไปลองถ่ายรูปเล่น ๆ ในสระก่อน แล้วก็มีการไปปรึกษาอาจารย์ที่สอนไทเก็กที่สวนลุมด้วย  
เลยได้ไปลองฝึกมวยจีนกับชมรมไทเก็กที่สวนลุมเกือบทุกอาทิตย์ ที่ชมรมก็จะมีอาจารย์มาช่วยสอน  
มาช่วยจับท่า ทำให้มีความมั่นใจมากขึ้น เกิดความเข้าใจในศาสตร์นี้มากขึ้น

ในวันสร้างสรรค์ศิลปะ ผู้เข้าร่วมกิจกรรมแต่งตัวมาด้วยชุดตามความคิดที่ได้บอกผู้วิจัยไว้

“ชุดจินเหมือนที่อาจารย์ IP MAN ใส่ ส่วนใหญ่ก็จะเป็นเสื้อสองชั้น ข้างในก็จะเป็นเสื้อผ้าฝ้ายซับในที่เป็นสีขาวคอจีน แล้วก็ มีเสื้อคลุมด้านนอกสีเข้ม กางเกงสีดำ รองเท้ากังฟูเรียบๆ”

เมื่อผู้เข้าร่วมกิจกรรมเข้าสู่พื้นที่แห่งความปรารถนา ผู้เข้าร่วมกิจกรรมมีความรู้สึกไม่สบายใจ เนื่องจากว่ายังไม่เก่งและทัศนวิสัยในพื้นที่แห่งความปรารถนาจะพรวดพราดลึบตามองผ่านน้ำด้วยตาเปล่า จึงแก้ไขด้วยการใส่หน้ากากดำน้ำ เมื่อผู้เข้าร่วมกิจกรรมมองเห็นภาพที่ชัดเจน เห็นผู้ดูแลความปลอดภัยใต้น้ำที่จะคอยเข้ามาอย่างว่องไวเมื่อผู้เข้าร่วมกิจกรรมต้องการจึงได้ผ่อนคลายความกังวล

“ตอนผมเป็นเด็กประถม ผมมีครูสอนให้ผมว่ายน้ำแต่ผมกลัวมาก ๆ ไม่ชอบเลย ผมจึงว่ายน้ำไม่เป็น ...กังวลกับการหายใจ เราจะไม่มีโอกาสไว้หายใจได้ตลอดเวลา เราต้องตั้งสติ และกลั้นหายใจ อีกอย่างคือเราจะมองอะไรไม่ชัด เพราะการถ่ายแบบใต้น้ำ เราจะได้ใส่หน้ากากดำน้ำ เราก็จะมองไม่เห็นอะไร ทุกอย่างก็จะเบลอลบหมด ทำให้เราไม่สามารถสื่อสารตอนอยู่ใต้น้ำได้ แล้วก็ เรื่องการว่ายน้ำ ผมก็ยังว่ายไม่ค่อยเก่ง แต่พอเห็นทีมงานก็โอเค มี Safety และทีมงานที่คอยดูแลหลายคน”

ผู้เข้าร่วมกิจกรรมได้ทำท่าทางต่างๆที่แสดงถึงท่าทางการต่อสู้แบบจีนเช่น ท่ากระโดด ทำถ้อยไม่พลองแนบลำตัว ซึ่งแสดงให้เห็นถึงการต่อสู้กังฟูที่เขาเคยเห็นในภาพยนตร์เมื่อครั้งเป็นเด็ก

“ท่าที่คิดไว้ก็จะมีหลายท่าเลย เป็นท่าทางกังฟู มีทั้งท่ากระโดดตัวเบา ท่าพร้อม stand by หรืออาจจะมีท่าต่อสู้ที่ใช้อุปกรณ์พวก พัด พลอง มีด เป็นท่าเท่ ๆ เหมือนในหนังจีน”

ตลอดเวลาการสร้างสรรค์ศิลปะในพื้นที่แห่งความปรารถนา ผู้เข้าร่วมกิจกรรมยิ้ม หัวเราะ และหยอกล้อกับคณะทำงานซึ่งยืนยันความรู้สึกที่เกิดขึ้นขณะนั้นด้วยคำบอกเล่าหลังจากการทำกิจกรรม

“ตื่นเต้น และได้เติมเต็มความฝันวัยเด็ก อยากเล่นกังฟู อยากเป็นอาจารย์ IP MAN จริงๆ แล้วผมอยากให้ทุกคนเห็น และเข้าใจว่า ผู้มีความบกพร่องทางร่างกาย ไม่ใช่แค่เฉพาะที่เป็นแบบผมนะครับ



ไม่ว่าจะหุหนวก ตาบอดก็ตาม ก็อยากจะออกมาใช้ชีวิตให้เหมือน  
คนปกติทั่วๆ ไป ซึ่งอนาคตผมก็อยากให้สังคมเรามีทางลาด หรือ  
สิ่งอำนวยความสะดวกให้กับคนกลุ่มนี้ด้วย อยากให้มีมากขึ้น”

จากการเข้าร่วมกิจกรรมของผู้เข้าร่วมกิจกรรมคนที่ 4 นี้ นอกจากพื้นที่แห่งความปรารถนา  
จะเป็นพื้นที่ใช้แสดงออกถึงความต้องการ ความใฝ่ฝันแล้ว ยังเป็นพื้นที่แห่งการเรียกร้อง  
ความเท่าเทียม ความปรารถนาจะเป็นส่วนหนึ่งของสังคมที่มีโอกาสใช้ชีวิตอย่างปกติสุข  
โดยได้รับความช่วยเหลือตามความจำเป็น



ภาพที่ 4.13 ผู้เข้าร่วมกิจกรรมคนที่ 4 แสดงท่าทางตามความปรารถนา  
ในพื้นที่แห่งความปรารถนา (The Place of Desire)

### ผู้เข้าร่วมกิจกรรมคนที่ 5<sup>9</sup>



ภาพที่ 4.14 ผู้เข้าร่วมกิจกรรมคนที่ 5 แสดงท่าทาง “Yoga Bohemain in the garden”

ผู้เข้าร่วมกิจกรรมเป็นผู้มีความบกพร่องทางร่างกายเนื่องจากอุบัติเหตุทางรถยนต์ ทำให้ขาทั้งสองไม่สามารถใช้งานได้คล่องตามปกติ แพทย์ได้ให้ข้อมูลว่า ผู้เข้าร่วมกิจกรรมคนที่ 5 อาจสามารถกลับมาเดินได้อีกหากได้รับการฟื้นฟู (Rehab) อย่างต่อเนื่อง

จากการสนทนา ความปรารถนาของผู้เข้าร่วมกิจกรรมถ่ายทอดออกมาพร้อมกับสาเหตุของความบกพร่องทางร่างกาย

<sup>9</sup> ข้อความในเครื่องหมายอัฒประกาศ หน้า 107 - 110 คือการถอดเทปสัมภาษณ์ผู้เข้าร่วมกิจกรรมคนที่ 5 วันที่ 27 มกราคม 2561

“ก่อนที่ประสบอุบัติเหตุ ซีเคยเล่นโยคะ ซึ่งเป็นกิจกรรมที่  
ชอบมากอยากกลับไปเล่นโยคะอีก เพราะโยคะทำให้ร่างกายมีความ  
ยืดหยุ่น สร้างความแข็งแรง สร้างสมดุลจากภายใน และทำให้  
จิตใจสงบ”

และจากการประเมินของแพทย์ทำให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมยังมีความหวังที่จะกลับไปเล่นโยคะอีก  
ครั้งในอนาคต แต่อย่างไรก็ตามการเล่นโยคะในขณะนี้มีความเสี่ยงต่อผู้เข้าร่วมกิจกรรมคนที่ 5 นี้  
พอสมควรเนื่องจากยังคงมีความอ่อนไหวด้านเส้นประสาท ดังนั้นการเล่นโยคะจึงยังคง  
เป็นความปรารถนาในใจของผู้เข้าร่วมกิจกรรม

“อยากให้มีครูสอนโยคะสำหรับคนพิการ ที่เข้าใจและมี  
ความรู้เพื่อพัฒนาศักยภาพในสิ่งที่ร่างกายเราพอจะทำได้ อยากให้มี  
กิจกรรมโยคะที่เหมาะสมและปลอดภัยเกิดขึ้นจริง ๆ หลายที่  
ที่มีการสอนโยคะ เขาสอนแต่คนปกติ เขาก็จะไม่รู้ข้อจำกัดและสิ่งที่  
แต่ละคนควรระวัง แทนที่จะพัฒนาร่างกายก็อาจจะทำให้เกิด  
การบาดเจ็บต่อร่างกายได้”

จากคำบอกเล่าแสดงให้เห็นถึงความหวังของผู้เข้าร่วมกิจกรรมที่ต้องการ “กลับไป”  
ยังความสงบ และความสุขก่อนการเกิดอุบัติเหตุ ซึ่งการรอคอยวันที่ร่างกายฟื้นฟูกลับมาเหมือนเดิม  
ค่อนข้างยาวนานและเต็มไปด้วยความยากลำบาก ต้องอาศัยความอดทนในการฝึก ด้วยเหตุนี้  
ผู้เข้าร่วมกิจกรรมจึงเลือกการแสดงความต้องการการเล่นโยคะ ที่ผู้เข้าร่วมกิจกรรมหวังไว้ว่าวันหนึ่ง  
เธอจะสามารถลุกจากรถเข็นและกลับมาเล่นโยคะได้อย่างที่เคยทำ

“โยคะเป็นกีฬาที่ส่งเสริมความแข็งแรงอย่างยั่งยืน ถ้ามีโอกาสก็  
อยากกลับไปเล่นอีก”

ด้วยเหตุนี้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมจึงต้องการแสดงความปรารถนาโดยใช้การเล่นโยคะเป็นหัวข้อ  
การทำกิจกรรม โดยรายละเอียดเรื่องเครื่องแต่งกาย ผู้เข้าร่วมกิจกรรมได้จินตนาการถึงชุดแบบ  
โบฮีเมียน

“อยากใส่เสื้อผ้าที่สบายๆ มีความยืดหยุ่นสูง ทำให้เราสามารถ  
ขยับตัวท่าไหนก็สบาย สไตล์ Yoga Bohemia ที่กางเกงจะเป็น  
กางเกงเป๋ายาน ๆ ใส่สบาย ๆ เสื้อก็อาจจะเป็นแค่เสื้อยืดเรียบๆ

ธรรมดา ให้แสดงออกถึงความเป็นโยคะ ที่เราสามารถ  
ออกกำลังกายด้วยความยืดหยุ่นได้ แต่ขอเป็นสี่เข็ม ๆ หน่อย”

ผู้เข้าร่วมกิจกรรมระบบแบบโบฮีเมียนมาในความปรารถนาเนื่องจาก ผู้เข้าร่วมกิจกรรม มีความทรงจำที่ดีในอดีตก่อนประสบอุบัติเหตุ ผู้เข้าร่วมกิจกรรมเคยได้ไปถ่ายรูป ทำโยคะเล่นกับกลุ่มเพื่อนในสวนสาธารณะ ซึ่งความประทับใจครั้งนั้นเป็นแรงบันดาลใจ ต่อการแต่งตัวและทำกิจกรรมครั้งนี้

“ก่อนที่จะประสบอุบัติเหตุ (ผู้เข้าร่วมกิจกรรม) เคยไปเป็นแบบ  
ถ่ายรูปให้กลุ่มเพื่อนๆ ที่ชอบถ่ายภาพ เราไปถ่ายภาพเล่นกันในสวน  
รถไฟ ตอนนี้อาจจะไปในสวนก็ค่อนข้างยากและทุกทีทะเลาะ เพราะเรา  
เดินไม่ได้ เราใช้รถเข็น”

ส่วนท่าทางที่ต้องการแสดงในพื้นที่แห่งความปรารถนาผู้เข้าร่วมกิจกรรมเลือกท่าโยคะ  
3 ท่าด้วยการช่วยเหลือจากครูสอนโยคะที่ได้ช่วยฝึกซ้อมให้

“ท่าที่คิดไว้ก็จะมีท่าที่ยืนสองขาโพสด้วยท่าทางของมือที่เปลี่ยน  
ไป และก็ท่าโยคะยืนเขย่งขาเดียว ซึ่งปกติคนทั่วไปอาจจะคิดว่า  
แค่ท่าเขย่งขา เป็นท่าง่าย ๆ แต่กับคนพิการทางขานี้มันเป็นไปได้  
ไม่ได้เลยกับสภาพแวดล้อมบนบก ฉะนั้นเราจึงลงไปทำอีกครั้งใต้น้ำ  
แล้วก็มีอีกท่าหนึ่งที่ชอบคือการยกขาขึ้นเป็นสามเหลี่ยม ซึ่งถ้าอยู่บนบก  
หลังเราจะงอและไม่สามารถทรงตัวได้ แต่ถ้าเราลงไปใต้น้ำน่าจะ  
เป็นท่าที่ทำได้”

ผู้เข้าร่วมกิจกรรมเดินทางมาถึงพร้อมกับครูสอนโยคะ ตลอดเวลาก่อนเริ่มกิจกรรม  
ผู้เข้าร่วมกิจกรรมมักใช้เวลาพูดคุยและปรึกษากับครูสอนโยคะถึงท่าทางต่าง ๆ เมื่อเข้าสู่พื้นที่แสดง  
ความปรารถนาในช่วงแรกผู้เข้าร่วมกิจกรรมแสดงออกถึงความกังวลเนื่องจากทำท่าโยคะได้น้อย  
ทำให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมรู้สึกว่าการแสดงท่าทางไม่เป็นธรรมชาติ แต่เมื่อได้เห็นรูปจากที่ผู้วิจัยได้ถ่ายไว้  
และเห็นว่าภาพที่ออกมาค่อนข้างชัดเจนจึงลดความกังวลลง ในช่วงต่อมาการทำอื่น ๆ  
จึงเป็นธรรมชาติมากขึ้น

“ตื่นเต้นมากแต่ก็รู้สึกว่ามี Support ทำให้อุ่นใจและปลอดภัยและ  
และครูโยคะดูแลอย่างใกล้ชิดก็ยิ่งรู้สึกอุ่นใจมากคะ คุณครูจะมาช่วยให้  
เราสามารถ Control กล้ามเนื้อเราให้ทำท่าโยคะท่าต่างๆ ได้ ค่อยสอน  
เราเรื่องการหายใจ แต่พอลงไปได้น้ำอาจจะลำบากนิดนึง แต่ไม่เป็นไรคะ  
มองหน้าครูแล้วอุ่นใจ”

สิ่งหนึ่งที่เกิดขึ้นในการทำกิจกรรมครั้งนี้คือ การทำท่าโยคะในพื้นที่แห่งความปรารถนา  
ไม่ใช่สิ่งที่ทำได้ง่าย คนทั่วไปอาจมองและคิดว่า ถ้าบุคคลสูญเสียความรู้สึกหรือการควบคุมขา  
เมื่อลงไปได้น้ำ น้ำจะช่วยทำให้วobbleต่าง ๆ เบาขึ้น ทำให้สามารถที่จะยก จับขามาพาด หรือทำท่า  
ทางคล้ายท่าโยคะบางท่าได้ แต่ความเป็นจริงที่เกิดขึ้นคือ ในวันถ่ายทำมีครูสอนโยคะไปช่วยดูแล  
เรื่องการท่าโยคะ ในเบื้องต้นครูก็สงสัยเหมือนอย่างคนทั่วไปคิด และได้ลองลงไปทำท่าดู  
แต่ปรากฏว่าท่าที่ทำได้นบนบกเมื่อลงไปได้น้ำ กลับไม่สามารถทำท่าอย่างที่เราควรจะทำได้ แม้จะ  
เป็นผู้เชี่ยวชาญด้านโยคะ ทำให้เห็นว่าการแสดงท่าทางของผู้เข้าร่วมกิจกรรมต้องใช้  
ความพยายามสูงมาก ดังนั้นการทำท่าได้เพียงไม่กี่ท่า จึงไม่ใช่เรื่องแปลกเมื่อเทียบกับคนทั่วไป  
อย่างไรก็ตามการทำกิจกรรมครั้งนี้ทำให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมมีความสุขและรู้สึกเป็นอิสระมากขึ้น

“การอยู่ใต้น้ำทำให้เราสามารถเคลื่อนที่ได้อย่างมีอิสระ ไม่  
ต้องคอยพึ่งรถเข็นหรือ walker เราสามารถเคลื่อนที่ไปมาได้  
อย่างง่ายดาย ตัวเองเป็นผู้พิการ เราอยากสื่อว่าการอยู่ใต้น้ำก็เป็น  
เหมือนกับบริบทที่ทำให้ผู้พิการมีอิสระในการเคลื่อนไหว  
อยากทำอะไร ทำไหนก็ได้ การอยู่ใต้น้ำทำให้เรายืน เดินได้ เหมือน  
คนทั่วไป ก็ไม่ต่างจากบนบก ถ้าสิ่งแวดล้อมบนบกเอื้อต่อความเป็นอยู่  
ของผู้พิการ ผู้พิการก็จะสามารถทำอะไรต่าง ๆ ได้ด้วยตัวเอง”

จากเรื่องเล่าของผู้เข้าร่วมกิจกรรมทำให้เห็นมุมมองของพื้นที่แห่งความปรารถนาได้ทำหน้าที่  
เป็นพื้นที่แห่งความหวังและการรอคอยให้ความปรารถนานั้นกลายเป็นจริง



ภาพที่ 4.15 ผู้เข้าร่วมกิจกรรมคนที่ 5 แสดงท่าทางตามความปรารถนา  
ในพื้นที่แห่งความปรารถนา (The Place of Desire)



### ผู้เข้าร่วมกิจกรรมคนที่ 6<sup>10</sup>



ภาพที่ 4.16 ผู้เข้าร่วมกิจกรรมคนที่ 6 แสดงท่าทาง “Runaway Bride”

ผู้เข้าร่วมกิจกรรมคนที่ 6 เป็นผู้มีความบกพร่องทางร่างกาย เนื่องจากประสบอุบัติเหตุรถยนต์ทำให้ขาทั้งสองไม่สามารถใช้งานได้ตามปกติ และเนื่องจากการสร้างสรรค์ศิลปะเชิงกิจกรรมในครั้งนี้เกิดขึ้นใกล้เคียงกับจุดเปลี่ยนแปลงครั้งสำคัญในชีวิตของผู้เข้าร่วมกิจกรรมคนนี้ เพราะผู้เข้าร่วมกิจกรรมได้ตกลงใจตอบรับคำขอแต่งงาน ดังนั้นหัวข้อของการทำกิจกรรมในครั้งนี้จึงมีลักษณะของการผสานความปรารถนาและการถ่ายรูปแต่งงานที่กำลังจะเกิดขึ้น ซึ่งผู้เข้าร่วมกิจกรรมคนที่ 6 นี้แม้จะมีความสุขและตื่นเต้นในการแต่งงานที่ใกล้มาถึง แต่ลึก ๆ ในใจแล้วเธอยังคงมีความกังวลอยู่เช่นกัน

<sup>10</sup> ข้อความในเครื่องหมายอัฒประกาศ หน้า 111 - 113 คือการถอดเทปบทสัมภาษณ์ผู้เข้าร่วมกิจกรรมคนที่ 6 วันที่ 3 มีนาคม 2561

“เป็นเจ้าสาว แต่เป็นเจ้าสาวที่กลัวฝนคะ เนื่องจากตอนนี้กำลังจะแต่งงาน แต่ลืก ๆ ก็กลัว”

ด้วยเหตุนี้หัวข้อของการแสดงความปรารถนาของผู้เข้าร่วมกิจกรรมจึงแตกต่างออกไปจากผู้เข้าร่วมกิจกรรมส่วนใหญ่และผู้วิจัยจึงสรุปร่วมกัน ได้เป็นหัวข้อการทำกิจกรรมคล้ายกับการถ่าย Pre-Wedding และสะท้อนมุมมองในใจออกมา ในชื่อ “Runaway Bride”

“ผู้หญิงทุกคน เมื่อเรียนจบ มีงานทำที่ดีแล้ว ทุกคนคงมีไม่มั่นคงที่อยากใส่ชุดเจ้าสาว อยากเป็นคนที่สวยงามที่สุดในวันพิเศษของตัวเอง แต่ด้วยที่แม่เดินไม่ได้ แม่ก็จะมีมุมมองหนึ่งที่ผ่านเข้ามาในความคิดว่า ถ้าเราแต่งงานไปแล้ว เราจะสามารถมีความรัก มีความมั่นคง มีคนที่รักเราจริงรีเปลา ดังนั้นมันก็เลยกลายมาเป็น Concept เจ้าสาวที่กลัวฝน หรือ Runaway Bride นั่นเอง”

จากแนวคิดในการทำกิจกรรมครั้งนี้ ผู้เข้าร่วมกิจกรรมมีความปรารถนาที่อยากแสดงออก 2 ด้าน กล่าวคือ ด้านหนึ่งต้องการที่จะไปถึงความฝันแบบผู้หญิงที่ต้องการสวยที่สุดในวันแต่งงาน การนั่งเก้าอี้รถเข็นจึงเป็นอุปสรรคหนึ่งที่ขวางกั้นอยู่ อีกด้านหนึ่งคือการแสดงความกังวลและไม่แน่นอนในจิตใจเพราะด้วยความแตกต่างที่มีอยู่จึงทำให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมเกิดความหวั่นวิตกในใจและต้องการแสดงออกมา

“ก็จะเห็นว่า runaway bride เขาก็จะมีการวิ่ง มีรองเท้าผ้าใบใส่ แทนที่จะเป็นรองเท้าส้นสูง ก็คือว่าหากไม่แน่นอน หรือเกิดอะไรขึ้น ก็พร้อมที่จะวิ่งออกไปข้างหน้าคะ”

ผู้เข้าร่วมกิจกรรมเดินทางมาทำกิจกรรมพร้อมว่าที่เจ้าบ่าว ซึ่งตลอดเวลาที่มีการพูดคุยและให้กำลังใจกัน และด้วยหัวข้อในการทำกิจกรรมจึงเป็นที่แน่นอนว่า ชุดที่จะใช้ใส่ในการทำกิจกรรมครั้งนี้จึงเป็นชุดแต่งงาน ซึ่งผู้เข้าร่วมกิจกรรมจัดเตรียมมาเองตามที่ได้บอกไว้

“เป็นชุดเจ้าสาวสีขาวเกะออก ยาว ๆ สวย ๆ แต่รองเท้าเป็นรองเท้าผ้าใบสีเจ็บ ๆ แบบพร้อมวิ่ง”

และท่าทางในการถ่ายรูป ผู้เข้าร่วมกิจกรรมได้วางแนวทางท่าทางที่ต้องการให้ผู้วิจัยถ่ายรูปให้ซึ่งสื่อถึงการแต่งงานแต่ในขณะเดียวกันก็สื่อถึงการวิ่งไปพร้อม ๆ กัน



“ทำวัง อาจถือดอกไม้ จับชายกระโปรง แล้ววิ่งลงมา เหมือนหนีความกลัวในจินตนาการ ความกลัวที่ว่าถ้าต้องแต่งงานจริงๆ ชีวิตจะเป็นอย่างไร กลัวกับการเปลี่ยนแปลง”

เมื่อเสร็จสิ้นการทำกิจกรรม ผู้วิจัยได้พูดคุยกับผู้เข้าร่วมกิจกรรมอีกครั้ง ผู้เข้าร่วมกิจกรรมได้บอกเล่าความรู้สึกเกี่ยวกับการได้ทำกิจกรรมในครั้งนี้

“อันดับแรกเลยคือได้ทำตามความฝัน ได้ใส่ชุดเจ้าสาว สอง... การเป็นเจ้าสาวครั้งนี้ ได้เป็นเจ้าสาวที่พร้อมทั้งทุกเหตุการณ์ที่เกิดขึ้น เป็นเจ้าสาวที่สามารถกลับมาขึ้นเดินได้อีกครั้ง คือเป็นเจ้าสาวที่สามารถดูแลตัวเองได้ แบบถ้าไม่แน่ใจเราสามารถวิ่งหนีได้เลย”

ซึ่งจากการบอกเล่านี้แสดงให้เห็นว่า พื้นที่แห่งความปรารถนาเข้ามาตอบสนองความต้องการของผู้เข้าร่วมกิจกรรม เปิดโอกาสให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมได้ทำทำและมองเห็นตัวเองขึ้นเดินและวิ่งได้อีกครั้งหนึ่งในวันสำคัญที่สุดวันหนึ่งของชีวิต ทำให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมรู้สึกถึงความอิสระไม่ต้องนั่งรถเข็น

“การอยู่ได้น้ำ ก็ารู้สึกถึงอิสระ เราสามารถลดยไปทางไหน ยังไงก็ได้ เหมือนเรากลับมาเดินได้อีกครั้ง โดยที่ไม่ต้องติดอยู่กับรถเข็นเหมือนตอนที่เรายู่นบนบก การจะไปไหนก็ต้องคอยเข็นรถไปด้วย ยิ่งตอนที่เจอบันได เราต้องมีคนช่วยตลอด แต่การที่อยู่ได้น้ำ เราสามารถว่ายน้ำขึ้น ว่ายน้ำลงได้ทุกระดับได้ด้วยตัวเอง จะเคลื่อนจะทำทำไหน อะไร ยังไงก็ได้”

นอกจากนี้การทำกิจกรรมยังเป็นประสบการณ์ทำให้ผู้เข้าร่วมวิจัยได้ค้นหาความหมายและคำตอบในการดำเนินชีวิตของตนเองในอนาคต เพราะการทำกิจกรรมเป็นประสบการณ์ใหม่ที่แตกต่างจากการใช้ชีวิตประจำวัน ผู้เข้าร่วมกิจกรรมมักคิดว่าเป็นสิ่งที่ตนเองไม่สามารถทำได้ แต่เมื่อได้ลองเข้าสู่พื้นที่แห่งความปรารถนาแล้วก็จะพบว่า ตนเองอยู่ท่ามกลางการให้โอกาสที่บุคคลรอบข้างมอบให้เพื่อทำให้เกิดกำลังใจในการดำเนินชีวิต

“ทุกคนเกิดมา เราอาจจะเกิดจะมีต้นทุนหรือโอกาสที่ต่างกัน ถ้าเราได้รับโอกาสนั้น เราควรจะคว้าไว้ สิ่งที่สำคัญที่สุดคือตัวเราเอง เราต้องกล้าและพร้อมที่จะก้าวข้ามและฟันฝ่าอุปสรรค ซึ่งอุปสรรคที่ยากที่สุดคืออุปสรรคที่ตัวเราเองตั้งเป็นกำแพงเอาไว้ อยากให้ทุกคนได้ออกมาทำในสิ่งที่ตัวเองฝัน”



ภาพที่ 4.17 ผู้เข้าร่วมกิจกรรมคนที่ 6 แสดงท่าทางตามความปรารถนา  
ในพื้นที่แห่งความปรารถนา (The Place of Desire)

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย  
CHULALONGKORN UNIVERSITY

## ผู้เข้าร่วมกิจกรรมคนที่ 7<sup>11</sup>



ภาพที่ 4.18 ผู้เข้าร่วมกิจกรรมคนที่ 7 แสดงท่าทาง “Happy Jumping”

ความปรารถนาของผู้เข้าร่วมกิจกรรมคนที่ 7 นี้จะแตกต่างจากผู้เข้าร่วมกิจกรรมคนอื่น เนื่องจากผู้เข้าร่วมกิจกรรมคนอื่น ๆ ต้องการแสดงท่าทางหรือสวมบทบาทเป็นตัวละครอีกตัวหนึ่ง ที่แตกต่างจากตัวเอง แต่ผู้เข้าร่วมกิจกรรมคนที่ 7 แสดงอย่างชัดเจนว่า เขาต้องการเป็นตัวของตัวเอง และทำท่า “กระโดดอย่างมีความสุข”

“การกระโดดมันเป็นอะไรที่รู้สึกเป็นตัวของตัวเอง เป็นอะไรที่อิสระ เหมือนเราได้ปลดปล่อยพลังไปในโลกกว้าง อีกเหตุผลหนึ่งคือมันเป็นเหมือน ข้อจำกัดหนึ่งที่เราไม่สามารถจะกระโดดมันได้อีกตอนที่เรายู่บนบก”

<sup>11</sup> ข้อความในเครื่องหมายอัฒประกาศ หน้า 115 - 117 คือการถอดเทปบทสัมภาษณ์ผู้เข้าร่วมกิจกรรมคนที่ 7 วันที่ 24 กุมภาพันธ์ 2561

ด้วยเหตุนี้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมใช้หัวข้อการทำกิจกรรมว่า “Happy Jumping” ที่มีสีสันสดใส อันแสดงถึงความปรารถนาที่ต้องการกระโดดอย่างมีความสุขของผู้เข้าร่วมกิจกรรม

เรื่องเล่าของผู้เข้าร่วมกิจกรรมคนที่ 7 สร้างความ “ใจหาย” ให้กับผู้ฟังได้เป็นอย่างมาก ตรงข้ามกับความสดใสและรอยยิ้มขณะเล่าเหตุการณ์ที่ประสบอุบัติเหตุสูญเสียทั้งสองข้างตั้งแต่หัวเข่าลงไปต่างประเทศเมื่อศึกษาอยู่ในระดับมัธยมศึกษา ผู้เข้าร่วมกิจกรรมเล่าว่าสามารถก้าวผ่านความเศร้าโศกได้ด้วยกำลังใจจากครอบครัว และอีกหนึ่งกำลังใจที่สำคัญคือการได้รับพระราชทานขาเทียมจาก พระกนิษฐาธิราชเจ้า กรมสมเด็จพระเทพรัตนราชสุดาฯ สยามบรมราชกุมารี

ผู้เข้าร่วมกิจกรรมเดินทางมาถึงสถานที่ทำกิจกรรมด้วยความกระตือรือร้นและให้ความร่วมมือในการทำกิจกรรมอย่างชัดเจน บรรยากาศในการทำกิจกรรมวันนั้นจึงเป็นไปด้วยความสนุกสนาน ผู้เข้าร่วมกิจกรรมได้นำตุ๊กตาหมีที่เขาได้มาจากประสบการณ์สำคัญมาเป็นเครื่องประกอบในการถ่ายทำแม้ตุ๊กตาจะเปียกและอาจสูญเสียรูปทรงเพราะการนำลงสระว่ายน้ำ และอาจไม่สามารถทำให้คืนกลับมาดังเดิมได้ ผู้เข้าร่วมกิจกรรมคนที่ 7 ก็ยืนยันและยินดีที่จะนำตุ๊กตาลงไปถ่ายรูปในน้ำ เพราะตุ๊กตาเป็นสัญลักษณ์แห่งความสุขและแรงบันดาลใจ

“ตุ๊กตาหมีใส่ขาเทียม เป็นสิ่งที่ทำให้รู้สึกมีกำลังใจครั้งแรกที่เห็น เพราะหมีดูมีความสุข น่ารัก ดึงดูดให้คนอยากเข้ามาถ่ายรูปด้วย ทำให้รู้สึกว่าเราก็สามารถเป็นแบบหมีได้ มีความสุขกับการใส่ขาเทียม สนุกกับการใช้ชีวิต เพราะถ้าเราสุขกับตนเอง คนรอบข้างก็จะสุขเหมือนเราสุขกับหมีตัวนี้”

อุปกรณ์ประกอบฉากอีกอย่างหนึ่งที่ผู้เข้าร่วมกิจกรรมต้องการใช้คือ ลูกโป่ง ซึ่งผู้วิจัยได้ช่วยจัดหาและปรับสภาพให้ลูกโป่งเหมาะสมกับการอยู่ในพื้นที่แห่งความปรารถนา

“ลูกโป่งก็จะแสดงความเป็นอิสระ ความมีสีสันในชีวิต”

สิ่งที่ผู้เข้าร่วมกิจกรรมคนที่ 7 เน้นย้ำต่อผู้วิจัยคือลักษณะภาพที่ควรจะเป็นเมื่อถ่ายทำออกมา

“อยากจะนำเสนอความรู้สึกไปทาง positive เลยเลือก Concept ของภาพจะเป็น colourful ค่ะ ไม่ว่าจะสุขหรือทุกข์ นั่นคือสีสันของชีวิตค่ะ”

ด้วยเหตุนี้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมจึงสวมชุดที่สื่อถึงความสดใสของตัวเอง ถักเปียเพื่อแสดงนัยของความสดใส

“อยากให้เป็นที่ดูแล้วใส่สบายๆ สดใส ร่าเริง ชุดที่นำมาถ่ายก็เป็นชุดที่ตัวเองมีอยู่แล้ว เลือกเสื้อสีฟ้า กับกางเกงขาสามส่วนสีขาวยกให้ภาพออกมาดูสดใส”

สิ่งที่เห็นจากผู้เข้าร่วมกิจกรรมคือความพยายามแสดงท่าต่างๆ ให้ได้ตามที่คิดไว้ และเพิ่มการแสดงท่าทางต่างๆ ด้วยความคิดสร้างสรรค์ บางครั้งปรึกษากับผู้วิจัยในฐานะช่างภาพถึงท่าทางที่สามารถแสดงให้เห็นความสุข เมื่อหลังจากที่ถ่ายไประยะหนึ่งก็จะมีการหยุดพักเพื่อตรวจสอบภาพที่ได้ ผู้เข้าร่วมกิจกรรมแสดงสีหน้าพึงพอใจอย่างมากที่ได้รูปที่ถูกต้อง หลังจากการทำกิจกรรม ผู้วิจัยได้สัมภาษณ์ผู้เข้าร่วมกิจกรรมอีกครั้งถึงสิ่งที่ผู้เข้าร่วมกิจกรรมคิดขณะแสดงท่าทาง

“ตอนอยู่ใต้น้ำ คิดว่าปล่อยให้เป็นธรรมชาติสุดๆ ทำท่าปล่อยไปตามน้ำเลย เพราะคิดว่าธรรมชาติที่ไม่ต้องตั้งใจให้เป็นท่าโน่นนี่นั่นดีที่สุด และสำหรับใต้น้ำได้รับกำลังใจเพิ่มเติมเกิดความภาคภูมิใจในตนเอง และได้อยู่กับตัวเองมากขึ้น ที่สำคัญพบกับความรู้สึกใหม่ ๆ เช่น รอยยิ้มที่เราได้มองเห็นตนเองจากภาพ เราพบว่าเราเห็นภาพตนเองแล้วเรายิ้มตามแบบไม่มีเหตุผล”

สิ่งที่ผู้เข้าร่วมกิจกรรมรู้สึกกับการทำกิจกรรมครั้งนี้เป็นประสบการณ์ที่ทำให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมเข้าใจว่า ตนเองมีความสามารถทำในสิ่งต่างๆ ได้มากกว่าที่คาดไว้

“รู้สึกตื่นเต้นตั้งแต่ครั้งแรกที่ยังไม่ได้ลงค่ะ พอลงรู้สึกทำแล้วมีความสุขแต่พอทำไปสักพักรู้สึกเหนื่อยเลยแอบมีความคิดว่าการมีความสุขเราต้องแลกด้วยความอดทน ความกล้า ความตั้งใจเพื่อมีความสุขที่จะได้ทำสิ่งที่อยากทำได้อย่างอิสระเหมือนที่ทำใต้น้ำ”

นอกจากการทำกิจกรรมด้วยความกระตือรือร้นและเปี่ยมไปด้วยพลังของผู้เข้าร่วมกิจกรรม  
ข้อความที่ผู้เข้าร่วมกิจกรรมได้ให้สัมภาษณ์ไว้ในตอนท้ายยังให้ข้อคิดและสร้างกำลังใจได้ดี

“ส่วนที่ขาดหายไป มันอาจจะไม่ใช่สิ่งสำคัญที่สุดในชีวิตของเรา  
สิ่งที่สำคัญที่สุด คือ...หัวใจที่เข้มแข็งต่างหาก ชีวิตคนเราไม่มีใคร  
สมบูรณ์แบบทุกอย่าง แต่สิ่งที่ทุกคนมีอยู่ในตัวคือ ความกล้า กล้าก้าว  
ข้ามขีดจำกัด กล้าก้าวข้ามความกลัวในชีวิต กล้าสู้กับสายตาคอนอื่น  
และกล้าสู้กับใจตัวเอง ขอเป็นกำลังใจให้ทุกคน”

จากเรื่องเล่าของผู้เข้าร่วมกิจกรรมคนที่ 7 นี้ พื้นที่แห่งความปรารถนานอกจากจะเป็นพื้นที่  
แห่งการแสดงความต้องการของผู้เข้าร่วมกิจกรรมแล้ว พื้นที่แห่งความปรารถนายังทำหน้าที่เป็น  
สถานที่ที่เปิดโอกาสให้บุคคลที่มีความแตกต่างมาพบ แลกเปลี่ยนทรรศนะ และไม่ใช่เพียงผู้เข้าร่วม  
กิจกรรมที่เป็นผู้มีความบกพร่องทางร่างกายจะได้รับประสบการณ์และสมหวังกับความปรารถนา  
เท่านั้น ผู้จัดกิจกรรม ผู้วิจัย ยังได้รับประสบการณ์ที่สร้างกำลังใจในการดำเนินชีวิตต่อไปอีกด้วย



ภาพที่ 4.19 ผู้เข้าร่วมกิจกรรมคนที่ 7 แสดงท่าทางตามความปรารถนาในพื้นที่แห่งความปรารถนา  
(The Place of Desire)

จากการแสดงท่าทาง (Action) ตั้งใจปรารถนาของผู้เข้าร่วมกิจกรรมทั้ง 7 คน ที่ถูกบันทึกผ่านภาพถ่ายใต้น้ำ (Underwater Photography) สามารถกล่าวได้ว่า ช่วงเวลาที่ผู้เข้าร่วมกิจกรรมลงไปแสดงหรือสร้างสรรค์งานใต้น้ำได้นั้นเรียกได้ว่าเป็นสภาวะ Jouissance ตามการศึกษาจิตวิเคราะห์ของ Lacan สภาวะ Jouissance คือเมื่อผู้เข้าร่วมกิจกรรมขาดพร่อง (Lack) จากความปรารถนา (Desire) ที่เขาต้องการทำ การลงไปทำกิจกรรมในพื้นที่แห่งความปรารถนา (The Place of Desire) ซึ่งเป็นการปลดปล่อยความปรารถนาในจินตนาการนั้นถือว่าการบำบัดความขาดพร่อง (Lack) ผู้ร่วมกิจกรรมจะได้รับความรื่นรมย์จากการบำบัดความปรารถนาที่ไม่ได้รับการเติมเต็มหรือถูกกดทับไว้ ให้ปรากฏออกมา ซึ่งเป็นสภาวะที่เกิดการเชื่อมต่อโดย สิ่งที่เป็นจินตนาการ (Imaginary) หรือ Fantasy ดังจะเห็นได้จากการที่ผู้เข้าร่วมกิจกรรมแต่ละคนสามารถลงไปทำท่าทางหรือกิจกรรมต่าง ๆ ซึ่งเป็นสิ่งที่ไม่สามารถทำได้ในความจริง (Reality) แต่เมื่อลงไปแสดงท่าทางในน้ำ ความหนาแน่นของน้ำรองรับร่างกายให้เคลื่อนไหว ยืน เดิน กระโดด หรือทำท่าต่าง ๆ ตามที่ปรารถนาไว้ได้ ทำให้เกิดความรื่นรมย์ และด้วยเหตุที่ Jouissance เกิดในพื้นที่ใต้น้ำ จึงสามารถกล่าวได้ว่าพื้นที่ใต้น้ำคือพื้นที่ที่ความขาดพร่อง (Lack) มาบรรจบกับความปรารถนา (Desire) และการได้แสดงท่าทางต่าง ๆ ตามจินตนาการ คือการแสดงให้เห็นว่าความปรารถนาได้ถูกเติมเต็ม (Fulfill)

ในด้านผลงานการสร้างสรรค์งานศิลปะครั้งนี้เป็นการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะที่ไม่มีรูปร่างคงอยู่แต่เป็นการสร้างประสบการณ์ความรู้สึกลงและการแสดงออกทางศิลปะ ดังนั้นจึงไม่มีผลผลิตทางศิลปะ (Finished Art Object) เหลืออยู่ให้เป็นหลักฐานของการทำศิลปะ ดังนั้นผู้วิจัยนอกจากจะทำหน้าที่เป็นผู้สนับสนุน (Facilitator) แล้ว ผู้วิจัยจะทำหน้าที่เป็นผู้บันทึกเหตุการณ์ที่เกิดขึ้น ซึ่งจากการสร้างสรรค์ศิลปะในครั้งนี้ทำให้เห็นบทบาทของศิลปินที่ทำหน้าที่เป็นผู้นำเสนอและถ่ายทอดสิ่งต่างๆที่เกิดขึ้นในพื้นที่ใต้น้ำนั้น โดยมีผู้เข้าร่วมกิจกรรมทำหน้าที่กำหนดวิถีทางของรูปแบบของงานศิลปะด้วยการแสดงท่าทางต่าง ๆ ศิลปินทำหน้าที่จับภาพหรือถ่ายภาพสิ่งที่ผู้เข้าร่วมกิจกรรมแสดงออกมาซึ่งสิ่งนี้แสดงให้เห็นความสัมพันธ์ของความขาดพร่องและความปรารถนาของผู้เข้าร่วมที่ประสานกันทำให้เกิดศิลปะและการจับภาพนี้ทำให้เกิดการคงอยู่ของศิลปะ ทำให้สิ่งที่เป็นนามธรรมเกิดเป็นรูปธรรมขึ้นมาซึ่งในขั้นตอนการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ สิ่งสำคัญอย่างหนึ่งอันเป็นประจักษ์พยานของการเข้าถึงจินตนาการของผู้เข้าร่วมกิจกรรมคือ การบันทึกภาพการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ เนื่องจาก การสร้างสรรค์ผลงานศิลปะนั้น เป็นเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นและจบไป ไม่สามารถมีสิ่งใดคงเหลือไว้ได้ ที่แตกต่างจากงานจิตรกรรมหรือประติมากรรมที่จะเหลือผลงานหรือผลผลิตทางศิลปะ (Final Object) ไว้เป็นเครื่องยืนยันการสร้างสรรค์งานศิลปะ และสามารถคงอยู่ต่อไป

อนึ่ง ในการบันทึกภาพการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะจำเป็นต้องพึงระลึกว่าภาพถ่ายถูกผ่านกระบวนการตีความจากผู้บันทึกภาพในระดับหนึ่งแล้ว กระบวนการตีความคือเมื่อผู้เข้าร่วมกิจกรรมแสดงท่าทาง เขามีได้บังคับหรือกำหนดให้ช่างภาพถ่ายรูป ผู้เข้าร่วมกิจกรรมมุ่งแสดงท่าทาง ความปรารถนาหรือสามารถอาจกล่าวได้ว่า ผู้เข้าร่วมกิจกรรมประหนึ่งอยู่ในวงค์ของตนเองและเมื่อช่างภาพเห็นกิริยาท่าทางใด ๆ ที่สื่อถึงหรือเหมาะสมกับความปรารถนานั้น ๆ เขาก็จะทำการบันทึกภาพ ซึ่งการบันทึกภาพนี้ไม่สามารถกล่าวได้ว่า จังหวะที่บันทึกภาพคือจังหวะที่ผู้เข้าร่วมกิจกรรมแสดงความปรารถนาสูงสุด แต่อย่างไรก็ตามการตีความจากผู้บันทึกภาพก็ไม่ได้ทำให้ภาพถ่ายที่ได้ด้อยค่าลง ภาพถ่ายยังคงไว้ซึ่งค่าของการเป็นประจักษ์พยานในการที่ผู้เข้าร่วมกิจกรรมได้แสดงออกซึ่งความปรารถนา สิ่งที่ผู้เข้าร่วมกิจกรรมทำนั้น จะเห็นได้ว่า เขาได้ทำในสิ่งที่เขาปรารถนาในจินตนาการ คือการลุกขึ้นมา เดิน ยืน กระโดด พวกเขาได้ “เป็น” อย่างที่ต้องการในพื้นที่แห่งความปรารถนา และผู้วิจัยได้นำเสนอความจริงที่เกิดขึ้นตามความรู้สึกของผู้เข้าร่วมกิจกรรมซึ่งกล่าวสรุปได้ว่าผู้เข้าร่วมกิจกรรมทำให้ ความจริง (real) เกิดขึ้นในพื้นที่ที่ผู้วิจัยได้จัดเตรียมไว้ให้ก็คือ พื้นที่สร้างสรรค์ทางศิลปะ (Artistic Site) นั่นเอง



## บทที่ 5

### สรุปและอภิปรายผล

วิทยานิพนธ์เรื่องการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะภาพถ่ายใต้น้ำ: บินดูจปลา ว่ายตั้งนก เป็นการวิจัยเชิงสร้างสรรค์ เพื่อสร้างงานศิลปะที่มีผู้ชมเป็นส่วนร่วม ซึ่งการศึกษาครั้งนี้เน้นการศึกษาวิจัยกับกลุ่มผู้เข้าร่วมกิจกรรมที่เป็นผู้มีความบกพร่องทางร่างกาย สามารถสรุปสาระสำคัญได้ดังนี้

5.1 สรุปผลการดำเนินการวิจัย

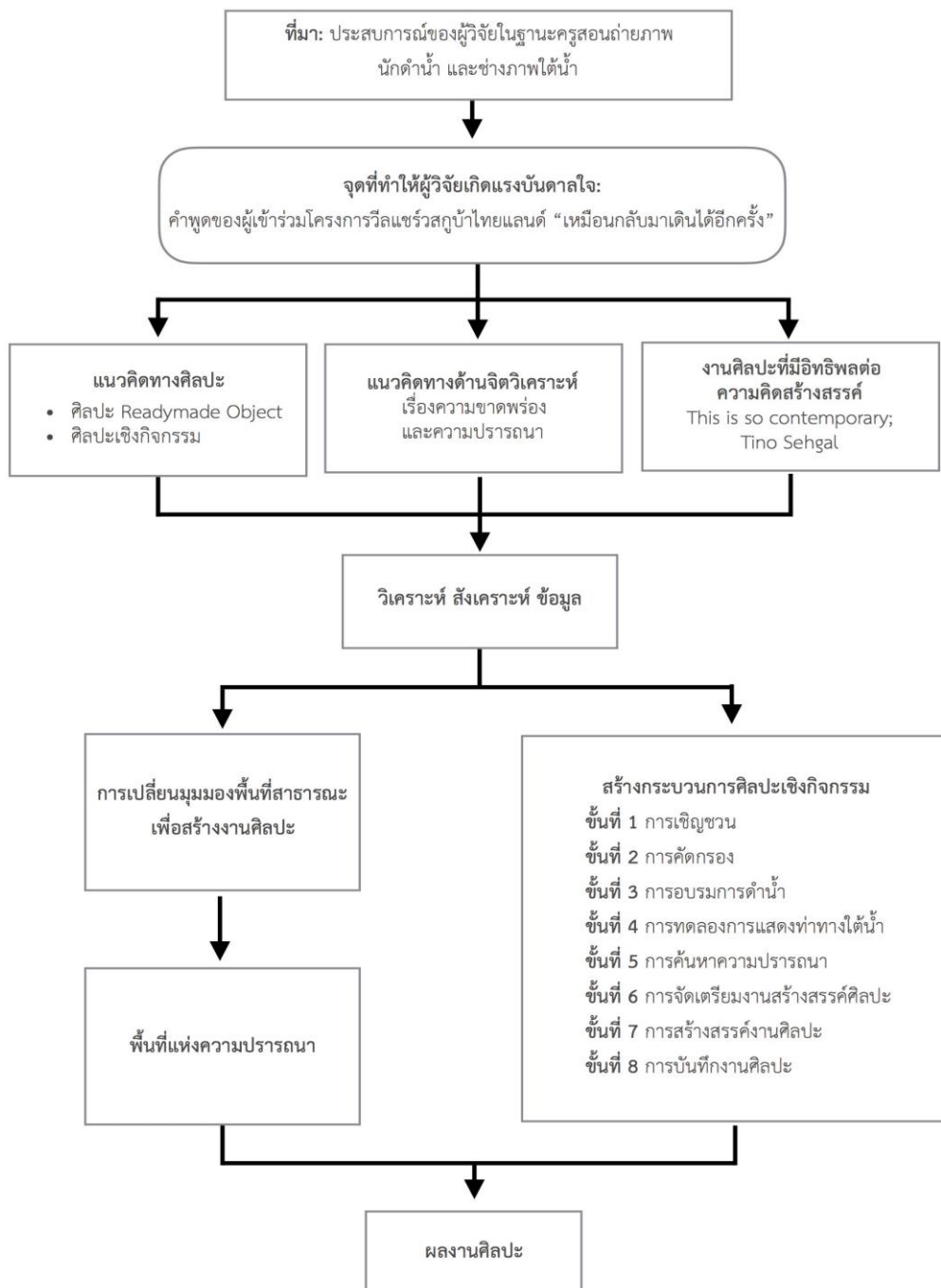
5.2 สรุปวัตถุประสงค์

5.3 อภิปรายผล

#### 5.1 สรุปผลการดำเนินการวิจัย

จากพื้นฐาน (Background) ของผู้วิจัยที่มีอาชีพอยู่ในแวดวงการศึกษา ทั้งครูสอนถ่ายภาพ นักดำน้ำ และช่างภาพใต้น้ำ ผู้วิจัยมีมุมมองต่อสระว่ายนํ้าในฐานะของพื้นที่ในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ (creative space) ประกอบกับประสบการณ์ที่ผู้วิจัยได้รับจากการเป็นช่างภาพอาสาซึ่งทำให้ได้เห็นว่าผู้มีความบกพร่องทางร่างกายสามารถเคลื่อนไหวได้ดีเมื่อดำน้ำ และยังสามารถทำท่าทางคล้ายการยืน เดิน ที่ไม่สามารถทำได้บนพื้นดิน ซึ่งสอดคล้องกับความรู้สึกที่ผู้มีความบกพร่องทางร่างกายได้ให้คำสัมภาษณ์จากการดำน้ำว่า “ในขณะที่ดำน้ำเขารู้สึกว่าเขาได้กลับมาเดินได้อีกครั้ง” จึงทำให้ผู้วิจัยได้แนวคิดในการเติมเต็มความปรารถนาด้วยการเปลี่ยนมุมมองต่อพื้นที่สาธารณะ ได้แก่ สระว่ายนํ้า ให้เป็นพื้นที่สร้างสรรค์ทางศิลปะ (Artistic Site) โดยให้ความหมายใหม่ต่อพื้นที่นี้ คือ พื้นที่แห่งความปรารถนา (The Place of Desire) เพื่อเติมเต็มความปรารถนาของผู้เข้าร่วมกิจกรรม ซึ่งในขั้นตอนนี้น้ำที่ใหม่ของสระว่ายนํ้าที่ได้ยังคงเป็นเพียงมุมมองของผู้วิจัยแต่เพียงผู้เดียว ผู้วิจัยจึงสร้างกระบวนการศิลปะเชิงกิจกรรมขึ้นมาเพื่อวัตถุประสงค์ในการเผยแพร่แนวคิด “พื้นที่แห่งความปรารถนา” ซึ่งกระบวนการศิลปะเชิงกรรมเป็นสิ่งสนับสนุนให้สระว่ายนํ้าในฐานะศิลปะมีความชัดเจนขึ้นโดยให้ผู้คนสามารถลงไปมีปฏิสัมพันธ์อย่างอิสระต่อพื้นที่นี้ได้

วิทยานิพนธ์เรื่องการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะภาพถ่ายใต้น้ำ: บินดูจปลา ว่ายตั้งนก  
สามารถแสดงเป็นแผนผังวิธีดำเนินการวิจัยได้ดังนี้



แผนผังที่ 5.1 แผนผังวิธีดำเนินการวิจัยสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ

ผู้วิจัยได้สร้างกระบวนการศิลปะเชิงกิจกรรม โดยใช้หลักการของการดำน้ำสำหรับ ผู้มีความต้องการพิเศษจาก 2 สถาบันที่เป็นระดับสากล คือ Adaptive diver จาก PADI และ SCUBILITY จาก SDI และขั้นตอนการผลิตถ่ายภาพใต้น้ำประกอบแนวคิดศิลปะเชิงกิจกรรม เป็นพื้นฐานในการสร้างกระบวนการ เพื่อให้เกิดความปลอดภัย และเหมาะสมกับผู้เข้าร่วมกิจกรรม ที่มีความบกพร่องทางร่างกายทางการเคลื่อนไหว ทำให้ได้ขั้นตอนทั้งหมด 7 ขั้นตอนคือ

ขั้นที่ 1 การเชิญชวน (Inviting)

ขั้นที่ 2 การคัดกรอง (Screening)

ขั้นที่ 3 การอบรมการดำน้ำ (Diving Workshop)

ขั้นที่ 4 การทดลองแสดงท่าทางใต้น้ำ (Underwater Portrait Session)

ขั้นที่ 5 การค้นหาความปรารถนา (Finding the Desire)

ขั้นที่ 6 การจัดเตรียมงานสร้างสรรค์ศิลปะ (Preparing for Art Production)

ขั้นที่ 7 การสร้างสรรค์งานศิลปะ (Art Production)

ขั้นที่ 8 การบันทึกงานศิลปะ (Art Recording)

เมื่อได้กระบวนการศิลปะเชิงกิจกรรมแล้ว ผู้วิจัยได้เริ่มกระบวนการศิลปะเชิงกิจกรรม โดยติดต่อขอความอนุเคราะห์จากหน่วยงานราชการและเชิญวิทยากร หลังจากนั้นได้เข้าสู่ ขั้นตอนแรกคือการเชิญชวน และได้ผู้อาสาเข้าร่วมกิจกรรม จำนวน 9 คน จากนั้นผ่านกระบวนการ คัดกรองด้านสุขภาพและอบรมทักษะการดำน้ำ ซึ่งได้ผู้เข้าร่วมสร้างสรรค์ผลงานศิลปะตลอด กิจกรรมจำนวนทั้งหมด 7 คน โดยตลอดระยะเวลาการทำกิจกรรมจะมีการบันทึกเหตุการณ์ ที่ผู้เข้าร่วมได้สร้างสรรค์งานศิลปะซึ่งการบันทึกงานศิลปะด้วยการถ่ายภาพนี้จะทำเป็น 2 ลักษณะ คือ การบันทึกเหตุการณ์ (Documentary) เป็นการบันทึกเพื่อยืนยันกระบวนการศิลปะเชิงกิจกรรม และ ภาพถ่ายใต้น้ำ (Underwater Photo) เป็นการบันทึกการแสดงออกถึงความปรารถนาและ จินตนาการของผู้เข้าร่วมกิจกรรมขณะที่ผู้ร่วมกิจกรรมทำท่าทางต่าง ๆ ใต้น้ำ

## 5.2 สรุปวัตถุประสงค์

วิทยานิพนธ์เรื่องการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะภาพถ่ายใต้น้ำ: บินดูจปลา ว่ายตั้งนัก มีวัตถุประสงค์เพื่อสร้างงานศิลปะโดยเปลี่ยนมุมมองเรื่องพื้นที่สาธารณะ (Public Space) ไปสู่พื้นที่สร้างสรรค์ทางศิลปะ (Artistic Site) และเพื่อสร้างกระบวนการศิลปะ เชิงกิจกรรมที่ทำให้เกิดปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เข้าร่วมกิจกรรมกับพื้นที่สร้างสรรค์ทางศิลปะ โดยผู้วิจัยทำหน้าที่เป็น Facilitator ซึ่งการสร้างสรรค์ศิลปะครั้งนี้มีผู้ที่มีความบกพร่อง

ทางร่างกายสนใจที่จะเข้าร่วมกิจกรรมสร้างสรรค์ศิลปะนี้ด้วย ดังนั้นการสร้างสรรค์ศิลปะในครั้งนี้จึงเป็นการเปิดโอกาสให้ผู้มีความบกพร่องทางร่างกายมีส่วนร่วมและเป็นส่วนหนึ่งของงานศิลปะ

สระว่ายน้ำได้ถูกเปลี่ยนมุมมองจากเดิมที่เป็นพื้นที่สาธารณะ สถานที่ในการออกกำลังกายหรือแข่งขันกีฬาทางน้ำให้เป็นพื้นที่ในการสร้างสรรค์ทางศิลปะ เป็นพื้นที่แห่งความปรารถนา (The Place of Desire) ซึ่งผู้เข้าร่วมกิจกรรมสามารถปลดปล่อยจินตนาการในพื้นที่แห่งนี้ได้ด้วยกระบวนการศิลปะเชิงกิจกรรมที่ผู้วิจัยได้คิดขึ้นมาโดยเฉพาะ ซึ่งนำวิธีการการดำน้ำแบบ SCUBILITY Standards และ Adaptive Technique มาปรับประยุกต์ให้เหมาะสมและปลอดภัยในการทำกิจกรรม ทำให้ได้กระบวนการศิลปะเชิงกิจกรรมสำหรับการสร้างสรรคงานศิลปะใต้น้ำที่เหมาะสมกับผู้บกพร่องทางร่างกายด้านการเคลื่อนไหว (Activist Art Process: An Underwater Art Creation for People with Mobility Impairment) ร่วมกับการที่ผู้วิจัยเห็นคุณค่าของสระว่ายน้ำและประโยชน์ของความหนาแน่นของน้ำที่สนับสนุนการแสดงความสามารถของผู้มีความบกพร่องทางร่างกายให้สามารถทำในสิ่งที่เขาต้องการได้ เช่น การเล่นโยคะ การเล่นสเก็ตบอร์ด การกระโดดหรือการเดินแบบบนแคทวอล์ก เป็นต้น อันเป็นการเติมเต็มความปรารถนาที่มีผลจากความขาดพร่องจากสิ่งที่เขาไม่สามารถทำได้บนบกอันเนื่องมาจากข้อจำกัดทางร่างกาย แต่เขาสามารถกระทำการที่ปรารถนาต่าง ๆ นั้นได้เมื่อลงไปอยู่ในน้ำ นอกจากนี้การทำวิทยานิพนธ์นี้ยังได้กระบวนการศิลปะเชิงกิจกรรมที่เอื้ออำนวยต่อผู้เข้าร่วมกิจกรรมที่เป็นผู้มีความบกพร่องทางร่างกาย เนื่องจากการคำนึงถึงความปลอดภัยโดยใช้มาตรฐานการดำน้ำสำหรับผู้มีความต้องการพิเศษ โดยมีการบันทึกงานศิลปะใน 2 รูปแบบคือ การบันทึกกระบวนการทั้งหมดผ่านภาพถ่ายเพื่อเป็นการยืนยันการเกิดขึ้นกระบวนการศิลปะเชิงกิจกรรม และการบันทึกภาพถ่ายใต้น้ำซึ่งเป็นการบันทึกการแสดงออกถึงความปรารถนาและจินตนาการของผู้เข้าร่วมกิจกรรม อันเป็นการยืนยันการเติมเต็มความปรารถนาที่ขาดพร่องไปทำให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมเกิดความรื่นรมย์ (Jouissance) ที่เกิดจากการบำบัดความขาดพร่องนั้น ภาพที่ถูกบันทึกไว้ได้ ศิลปินได้นำมาสร้างให้เกิดสภาวะความจริง (Real) ตามทศณะของ Lacan ที่ตรงกับความรู้สึกของผู้เข้าร่วมกิจกรรม ซึ่งกระบวนการทั้งหมดถูกนำเสนอผ่านสมุดรวมภาพกิจกรรม 7 เล่ม แต่ละเล่มบันทึกเหตุการณ์ของผู้เข้าร่วมกิจกรรมแต่ละคน และวิดิทัศน์บันทึกเหตุการณ์เพื่อเป็นสิ่งยืนยันการเกิดขึ้นของกิจกรรม

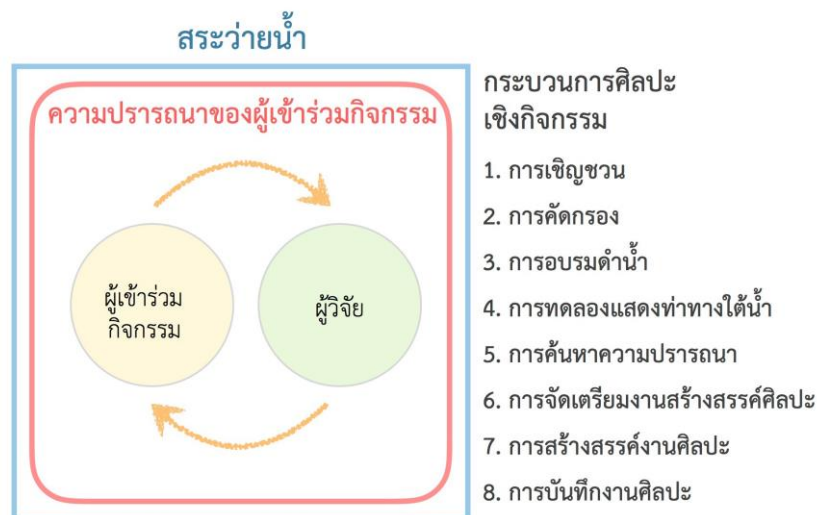
### 5.3 อภิปรายผล

ซึ่งมีประเด็นในการศึกษาดังต่อไปนี้

#### 5.3.1 การเปลี่ยนมุมมองพื้นที่สระว่ายน้ำสู่พื้นที่แห่งความปรารถนา

จากประเด็นการศึกษาที่ผู้วิจัยต้องการเปลี่ยนมุมมองต่อสิ่งใดตามแบบแนวคิดศิลปะ Readymade Object ผู้วิจัยได้ศึกษาองค์ประกอบการสร้างศิลปะ Readymade Object จากวิธีการทำงานของ Duchamp และพบว่าศิลปะ Readymade Object เกิดขึ้นเพื่อแสดงแนวคิดของศิลปินที่มีต่อวัตถุใด ๆ ในบางแง่มุม โดยการจะจัดทำศิลปะ Readymade Object ขึ้นได้ต้องใช้คุณสมบัติ 3 ประการ ได้แก่ การที่ศิลปินมองเห็นคุณค่าบางอย่างในสิ่งใดสิ่งหนึ่งแล้วเลือกที่จะนำมาเป็นศิลปะ Readymade Object การล้มล้างหน้าที่เดิมของสิ่งนั้นๆ และทำการให้ความหมายใหม่จากคุณค่าที่ศิลปินมองเห็นในสิ่งนั้น เนื่องจากมุมมองของศิลปินไม่ได้ใช้หรือรู้สึกว่าเป็นสิ่งของนั้น ๆ มีคุณค่า คุณสมบัติอย่างที่คุณค่าที่คนทั่วไปเข้าใจ แต่ศิลปินได้ตีความและมองสิ่งของนั้น ๆ ในวิถีที่แตกต่างออกไป ด้วยเหตุนี้สระว่ายน้ำจึงมีสถานภาพเป็นศิลปะ เนื่องจาก ผู้วิจัยได้เลือกสระว่ายน้ำมาใช้เป็นศิลปะเพราะสระว่ายน้ำมีพื้นที่ที่สามารถใช้เป็นพื้นที่แสดงความรู้สึก ผู้วิจัยเห็นว่าพื้นที่สระว่ายน้ำไม่ได้เป็นพื้นที่ในการออกกำลังกาย จากประสบการณ์ของผู้วิจัย ผู้วิจัยไม่ได้ใช้สระว่ายน้ำในฐานะสถานที่ออกกำลังกาย เพราะมักจะใช้สระว่ายน้ำเป็นสถานที่สอนนักเรียนถ่ายภาพได้น้ำ ดังนั้นในสายตาของผู้วิจัย สระว่ายน้ำจึงไม่ได้มีคุณสมบัติตามวัตถุประสงค์เดิมที่ถูกสร้างขึ้นหรือผู้คนที่ทั่วไปใช้ในการออกกำลังกาย ผู้วิจัยได้ให้คุณค่าใหม่แก่สระว่ายน้ำด้วยการใช้สระว่ายน้ำในฐานะพื้นที่การสร้างสรรคทางศิลปะ (Artistic Site) พื้นที่แห่งความปรารถนา (The Place of Desire) สถานภาพของสระว่ายน้ำที่เป็นศิลปะจะชัดเจนมากขึ้นเมื่อผู้เข้าร่วมกิจกรรมได้ลงไปในสระว่ายน้ำเพื่อ “สัมผัส” ความหมายใหม่ของสระว่ายน้ำ และในขณะเดียวกันก็ได้ใช้พื้นที่สระว่ายน้ำในการแสดงท่าทางตามความปรารถนา ซึ่งการแสดงท่าทางเหล่านั้นคือการยืนยันสถานภาพพื้นที่แห่งความปรารถนา ปลดปล่อยจินตนาการของผู้เข้าร่วมกิจกรรม

### 5.3.2 ศิลปะเชิงกิจกรรม (Activist Art)



แผนผังที่ 5.2 กระบวนการศิลปะเชิงกิจกรรม

ศิลปะเชิงกิจกรรมเป็นแนวคิดในการสร้างศิลปะที่เกิดขึ้นจากความร่วมมือระหว่างศิลปินและผู้เข้าร่วมกิจกรรม ซึ่งอาจเป็นได้ทั้งผู้ชม ผู้ร่วมผลิตผลงาน วิธีการสร้างกระบวนการศิลปะเชิงกิจกรรมไม่ได้มีการสรุปเอาไว้อย่างเด่นชัด แต่จากการศึกษาศิลปินที่ใช้แนวทางศิลปะเชิงกิจกรรมสามารถสรุปได้ว่า ศิลปะเชิงกิจกรรมคือการที่ศิลปินเชิญชวนสาธารณชนเข้ามามีส่วนทำกิจกรรมที่เกี่ยวกับศิลปะหรือวิถีชีวิตของชุมชนเพื่อสะท้อนแนวคิดของศิลปินรวมทั้งแสดงให้เห็นความร่วมมือร่วมใจของชุมชนนั้น ๆ ในการเสียสละเวลาและทรัพยากรมาสร้างงานศิลปะ ด้วยเหตุนี้การที่ศิลปินคนหนึ่งจะคิดทำงานศิลปะเชิงกิจกรรมขึ้นมา นั้น จะต้องเข้าใจชุมชนเป็นอย่างดี เข้าใจถึงข้อดีข้อด้อยรวมถึงข้อจำกัด และจะต้องวางแผนการจัดการบริหารให้เหมาะสมกับกิจกรรมที่จัดขึ้น นอกจากนี้จากการศึกษาพบว่าศิลปะเชิงกิจกรรมมีรูปแบบที่แตกต่างจากแนวคิดการสร้างงานศิลปะสมัยก่อนที่เน้นผลผลิตทางศิลปะอย่างเป็นทางการซึ่งเป็นผลงานจากศิลปินเจ้าของผลงานเท่านั้น แต่ศิลปะเชิงกิจกรรม เป็นกระบวนการสร้างสรรค์ที่เกิดจากการที่ศิลปินเชิญชวนผู้คนมาร่วมกันผลิตผลงานศิลปะหรือร่วมทำกิจกรรมอันแสดงให้เห็นความเป็นศิลปะซึ่งสะท้อนตัวตน ทักษะความสามารถ ความต้องการ ลักษณะนิสัยของผู้เข้าร่วมกิจกรรม ศิลปะเชิงกิจกรรมเป็นการสร้างสรรค์ศิลปะในฐานะที่เป็นปรากฏการณ์ซึ่งไม่เน้นผลผลิตทางศิลปะ (Art Object) และท้ายสุดของกระบวนการอาจได้ผลงานศิลปะที่จับต้องได้ หรืออาจจับต้องไม่ได้ เช่น

กระบวนการ (Process) กิจกรรม (Activity) ประสบการณ์ (Experience) หรือความรู้สึกใด ๆ ก็เป็นได้

กระบวนการศิลปะเชิงกิจกรรมที่ผู้วิจัยได้สร้างขึ้น ประกอบไปด้วยการวางแผนงานที่เปิดโอกาสให้สาธารณชนเข้ามามีส่วนร่วมในการสร้างงานศิลปะซึ่งในที่นี้คือการแสดงความต้องการผ่านจินตนาการด้วยการแสดงท่าทางต่างๆ ใต้น้ำ และในการนี้ผู้มีความบกพร่องทางร่างกายก็ได้มีโอกาสเข้าร่วมกิจกรรมด้วย ซึ่งแนวทางในการสร้างขั้นตอนต่าง ๆ ของกิจกรรมก็เปิดโอกาสให้ผู้วิจัยสามารถสอดแทรกขั้นตอนเพื่อความปลอดภัยให้แก่ผู้เข้าร่วมกิจกรรมที่เป็นผู้มีความบกพร่องทางร่างกายได้เป็นอย่างดี

ในการสร้างสรรค์ศิลปะเชิงกิจกรรม บทบาทของผู้เข้าร่วมกิจกรรมจะมีบทบาทสลับกันระหว่างการเป็นผู้แสดงงานศิลป์และผู้สร้างสรรคงานศิลปะ ดังจะเห็นได้จากการที่ผู้เข้าร่วมกิจกรรมได้ลงไปในสระว่ายน้ำเพื่อสัมผัสกับงานศิลปะสำเร็จรูปและในขณะเดียวกันผู้เข้าร่วมกิจกรรมก็มีอำนาจในการตัดสินใจว่าจะโต้ตอบอย่างไรกับผลงานศิลปะสำเร็จรูปนั้น ๆ โดยการแสดงท่าทางต่าง ๆ ใต้น้ำตามจินตนาการอันมีผลมาจากความปรารถนา

นอกจากนี้บทบาทของศิลปินได้ถูกเปลี่ยนบทบาทจากเดิมที่ศิลปินจะเป็นผู้กำหนดและกำกับทุกสิ่งทุกอย่างในกระบวนการผลิตผลงานไปสู่การเป็นผู้จัดกิจกรรมทางศิลปะ ซึ่งหน้าที่หลักคือเป็นผู้จัดเตรียมความพร้อมและดำเนินการ โดยไม่เข้าไปกำกับหรือควบคุมสิ่งต่าง ๆ ให้เกิดขึ้น แต่ศิลปินจะทำหน้าที่เป็นผู้สนับสนุน ประสานงาน เตรียมการ ตลอดจนจัดหาสิ่งที่ผู้เข้าร่วมงานศิลปะต้องการ ดังจะเห็นได้จากการที่ผู้วิจัย (ในฐานะศิลปิน) ได้เตรียมการ จัดหาอุปกรณ์สนับสนุนต่างๆ รวมถึงการจัดอบรมการดำน้ำ จนกระทั่งการดูแลเรื่องความปลอดภัยในการสร้างสรรค์ศิลปะใต้น้ำให้แก่ผู้เข้าร่วมกิจกรรม ผู้วิจัยทำหน้าที่เป็นเพียงผู้สนับสนุนให้เกิดการสร้างสรรค์ศิลปะขึ้น โดยไม่ได้เข้าไปกำกับท่าทางต่างๆ ของผู้เข้าร่วมกิจกรรม

### 5.3.3 ความปรารถนา (Desire) และความขาดพร่อง (Lack)

ผู้วิจัยต้องการศึกษาพื้นที่ศิลปะในฐานะของการผสมผสานความปรารถนา (Desire) และความขาดพร่อง (Lack) ซึ่งจากการศึกษาค้นพบว่า เมื่อนำผู้เข้าร่วมกิจกรรมลงไปในพื้นที่ของศิลปะ (สระว่ายน้ำ) ที่สร้างขึ้นมา ผู้เข้าร่วมกิจกรรมได้ปลดปล่อยจินตนาการและเติมเต็มความปรารถนาซึ่งความปรารถนานั้นเป็นสิ่งที่สะท้อนถึงความขาดพร่องที่ซ่อนอยู่ในใจ โดยแสดงออกมาในภาวะ *Jouissance* หรือ สภาวะรื่นรมย์เมื่อได้เติมเต็มความปรารถนาที่ขาดหาย (ความปรารถนาจากความขาดพร่อง) ผ่านการใช้จินตนาการ (Imaginary) หรือ Fantasy มาทดแทนความปรารถนาที่ขาดหายผ่านสิ่งใดสิ่งหนึ่งที่ทำหน้าที่เชื่อมโยงความปรารถนาที่ขาดให้

ปรากฏออกมา อันจะเห็นได้จากการที่ผู้เข้าร่วมกิจกรรมแสดงทำได้น้ำตามจินตนาการที่ตนเอง ใฝ่ฝันอยากเป็น และในขณะเดียวกัน การนำผู้เข้าร่วมกิจกรรมลงไปสู่พื้นที่ศิลปะในฐานะ การผสมผสานความปรารถนาและความขาดพร่องนั้นยังเป็นการย้ำถึงสถานภาพใหม่ของสระว่ายน้ำ ในฐานะศิลปะ พื้นที่แห่งความปรารถนา (The Place of Desire) เพราะสาธารณชนได้รับรู้และ เห็นบทบาทหน้าที่ของสระว่ายน้ำตามแนวคิดของผู้วิจัย

### 5.3.4 สถานะแห่งความเป็นศิลปะในผลงานสร้างสรรค์ชุดนี้

จากการสร้างสรรค์ศิลปะเชิงกิจกรรมทำให้ได้ผลงานภาพถ่ายใต้น้ำ จำนวน 7 ชุด อย่างไรก็ตามความเป็นศิลปะของผลงานชิ้นนี้ไม่ได้อยู่ที่ตัวผลผลิต (Final Object) หรือตัววัตถุที่ได้มาจากการสร้างงานศิลปะครั้งนี้ หากแต่งานชิ้นนี้เกิดความเป็นศิลปะขึ้นตั้งแต่ เริ่มกระบวนการสร้างสรรค์ซึ่งแสดงให้เห็นว่างานศิลปะไม่จำเป็นต้องแสดงตัวตนผ่านผลผลิตทาง ศิลปะ (Final Object) หากแต่ผลิตผลทางศิลปะ (Work of Art) ไต่ ๆ ที่เกิดขึ้นก็คงไว้ซึ่ง ความเป็นศิลปะเช่นกัน กระบวนการของการสร้างสรรค์ถูกรังสรรค์ผ่านความคิดอย่างประณีต ทั้งในด้านของความเข้าใจในเรื่องของความหมายของสิ่งต่างๆ ที่ผู้วิจัยหยิบยกขึ้นมาแล้วเปลี่ยนมุมมอง เช่น การเปลี่ยนมุมมองต่อพื้นที่ จากพื้นที่ใช้สอยธรรมดาในชีวิตประจำวันมาเป็นพื้นที่สร้างสรรค์ ทางศิลปะ (Artistic Site) เปลี่ยนและเพิ่มบทบาทของผู้เข้าชมให้กลายเป็นผู้เข้าร่วม กิจกรรมที่มีอำนาจกำหนดทิศทางของผลิตผลทางศิลปะ เป็นตัวขับเคลื่อนที่สำคัญของ ความเป็นสุนทรีย์ของงานศิลปะชุดนี้ ที่ทำให้ศิลปะเป็นศิลปะส่วนศิลปินก็เปลี่ยนสถานะจากการเป็น ผู้กำกับงานไปสู่ผู้สนับสนุน (Facilitator) เพื่อการเกิดขึ้นของศิลปะ

ในขณะเดียวกันผลงานสร้างสรรค์ชิ้นนี้ก็ได้นำเสนอชุดความคิดที่สำคัญที่ผู้วิจัยได้ศึกษา ค้นคว้า อันได้แก่ สัมพันธภาพระหว่างความขาดพร่องที่อยู่ในจิตสำนึกและความปรารถนา ที่แอบซ่อนในจิตไร้สำนึกของผู้เข้าร่วมกิจกรรม โดยเปิดโอกาสให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมได้แสดง ความปรารถนาของตนเองออกมาในสระว่ายน้ำ ด้วยวิธีการอันแยบยล ผู้วิจัยได้เปลี่ยนมุมมอง และนำเสนอสถานะใหม่อันได้แก่ พื้นที่แห่งความปรารถนา (Place of Desire) จากนั้นเชิญผู้คน มาสัมผัสกับพื้นที่แห่งความปรารถนา ผ่านกระบวนการสร้างสรรค์ศิลปะเชิงกิจกรรมที่ถูกคิดค้นขึ้น โดยเฉพาะเพื่อให้เหมาะสมกับผู้เข้าร่วมกิจกรรมทำให้พวกเขาเหล่านั้นได้แสดงออกซึ่งความปรารถนา และได้สัมผัสความรื่นรมย์ (Jouisssane) อันเป็นผลมาจากการที่ความปรารถนาได้ถูก เติมเต็มผ่านแฟนตาซี (fantasy) ในโลกใต้น้ำที่สามารถสร้างความหมายใหม่ให้กับร่างกาย ทำให้สามารถเคลื่อนไหวร่างกายได้ตามจินตนาการ บางสิ่งที่ไม่ได้บนพื้นที่จริง (บนบก)



สามารถทำได้อย่างอิสระเมื่ออยู่ใต้น้ำ ด้วยเหตุที่ผลงานสร้างสรรค์ชิ้นนี้คือผลพลังแห่งความคิดสร้างสรรค์ของมนุษย์ที่พยายามสร้างสรรค์นำผู้คนที่มีความหลากหลายเข้ามาสัมผัสความรู้สึกแห่งชีวิต ผลงานชิ้นนี้จึงมีสถานะแห่งความเป็นศิลปะโดยแท้

ยิ่งไปกว่าคุณค่าทางศิลปะ ผลงานสร้างสรรค์ชิ้นนี้ยังแสดงให้เห็นมิติใหม่/ ความนิยม/ แนวคิดทางศิลปะในยุคปัจจุบัน ที่นำผู้คนออกจากชุดความคิดของการมุ่งเน้นเสพผลงานทางศิลปะ final object เพราะผลงานสร้างสรรค์ชิ้นนี้พาพวกเขาเข้าไปสัมผัสความรู้สึกที่ส่งผลตรงต่อจิตใจด้วยการทำกิจกรรมที่เปิดโอกาสให้พวกเขาได้ค้นหาตัวตน เสาะหาความปรารถนาที่อยู่ในใจ และนำมาออกมาแสดงออกให้เกิดความฉ่ำชื่นหัวใจเพราะได้สัมผัสกับสิ่งที่เป็นความปรารถนา เมื่อผู้คนได้สัมผัสความรู้สึกนี้แล้วก็จะค้นพบว่าแนวคิดเรื่องกระบวนการแสดงออกซึ่งความรู้สึกมีความสำคัญมากไปกว่าการมองชิ้นงานศิลปะที่สวยงามอย่างที่เคยเป็นมา

นอกจากนี้ ผลงานสร้างสรรค์ชิ้นนี้ยังได้รื้อกรอบความคิดที่ศิลปินจะเป็นเจ้าชีวิตของผลงานและผู้ชมเป็นเพียงผู้เดินมาจ้องมองผลงานที่มีมาแต่เดิม ผลงานสร้างสรรค์ได้สร้างแนวความคิดใหม่ของสถานะและบทบาทของศิลปินและผู้เข้าร่วมกิจกรรม โดยกระบวนการสร้างสรรค์ได้ทำให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมมีอำนาจในการตัดสินใจที่จะกระทำสิ่งใด ๆ อย่างอิสระอันแสดงออกถึงความปรารถนาในจิตใจ โดยที่ศิลปินเป็นเพียงผู้จัดเตรียม สนับสนุน เพื่อให้เกิดการสร้างผลงานศิลปะขึ้นมา รวมทั้งยังเป็นผู้บันทึกเรื่องราวและเหตุการณ์ต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นตามความเป็นจริง ซึ่งงานนี้ถือว่าเป็นผลงานสร้างสรรค์ที่ทำเสนอแนวคิดที่แปลกใหม่และยังไม่ปรากฏให้เห็นในวงการศิลปะไทย ซึ่งการเผยแพร่ผลงานสร้างสรรค์ชิ้นนี้อาจสามารถทำให้ผู้นิยมชมชอบงานศิลปะเห็นมุมมองใหม่ ความเป็นไปได้ใหม่ ๆ และจุดประกายให้งานศิลปะของไทยพัฒนายิ่งขึ้น

## บรรณานุกรม

- Art forum. (2013, June 03). *News: Angola and Tino Sehgal win golden lions at Venice Biennale*. Retrieved on May 18, 2018 from <https://www.artforum.com/news/angola-and-tino-sehgal-win-golden-lions-at-venice-biennale-41444>
- Art Gallery New South Wales. (2014). Tino Sehgal: This is so contemporary. Retrieved on Feb 7, 2018 from <https://www.artgallery.nsw.gov.au/media-office/tino-sehgal/>
- Baloise. (2004). Tino Sehgal-Winner of 2004. *Baloise Art Prize zt Art 35 Basel*. Retrieved Aug 8, 2018 from <https://artprize.baloise.com/en/home/awarded-artists/Tino-Sehgal.html>
- Brand, J. (2015). *Tino Segah: Art as immaterial commodity*, Germany: LAP LAMBERT Academic.
- Brown, K. (2016). *Interactive Contemporary Art: Participation in practice*. London: I.B. Tauris & Co.Ltd
- Bishop, C. (2012). *Artificial Hells: Participatory art and the politics of spectatorship*. London: Verso.
- Bishop, C. (2012, October). *Delegated Performance: Outsourcing Authenticity* Magazine. City University of New York (CUNY) Academic Works. CUNY Graduate Center.
- Bishop, C. (2005, May). *No pictures, please: Claire Bishop on the art of Tino Sehgal*. in: Artforum.
- Bishop, C. (2006). *Participation (Documents of Contemporary Art)*. Massachusetts: The MIT Press.
- Doherty, C. (2015) *Public Art (Now): Out of Time, Out of Place*. New York: Art Books.
- Evans, D. (1996). *An Introductory Dictionary of Lacanian Psychoanalysis*, NY: Routledge

- Felluga, D. (2011, Jan 30). *Modules on Lacan: On Psychosexual Development* in Introductory Guide to Critical Theory. Retrieved on May 18, 2019 from <https://www.cla.purdue.edu/english/theory/psychoanalysis/lacandevlop.html>
- Freud, S. (1917). *Introductory lectures on psychoanalysis*. (Standard Edition, Vols.15 and 16).
- Groys, B. (2014). *On Art Activism* retrieved e-flux journal #56. Retrieved on June 7, 2018 from <https://www.e-flux.com/journal/56/60343/on-art-activism/>
- Gleadell, C. (2013). *Tino Sehgal: Invisible art worth 100k pounds* in The Telegraph. Retrieved on June 24, 2018 from <https://www.telegraph.co.uk/culture/art/art-news/10041272/Tino-Sehgal-Invisible-art-worth-100k.html>
- Hantlemann, D. (2010). *How to do things with Art* in JRP Ringier.
- Heiser, J. (2004) *This is Jorg Heiser on Tino Sehgal*. Frieze 28.
- Holt, M. (2015). *Transformation of the Aesthetic: Art as Participatory Design*. Design and Culture. Vol.7 Issue 2. UK: Taylor and Francis
- H. H. Arnason and Marla F. Prather (1998). *History of Modern Art: Painting, Sculpture, Architecture, Photography* (Fourth Edition). New York: Harry N. Abrams, Inc.
- Kelly, M. (2014). *Encyclopedia of Aesthetics: Participatory Art*. Retrieved on June 25, 2018 from [http://arts.berkeley.edu/wp-content/uploads/2015/03/Participatory\\_Art-Finkelpearl-Encyclopedia\\_Aesthetics.pdf](http://arts.berkeley.edu/wp-content/uploads/2015/03/Participatory_Art-Finkelpearl-Encyclopedia_Aesthetics.pdf)
- Klein, J. (2015). *Project Muse: Social practice then and now*. A journal of performance and art, Vol. 37.
- Lacan, J. (1977) *The Four Fundamental Concept of Psycho-Analysis*. Alan Sheridan trans. London and New York: Penguin Books.
- Lacan, J. (2004). *The Treatment of Psychosis*. in *Ecrits: A Selection*. Alan Sheridan trans. London and New York: Routledge Classics.

- Lacan, J. (1977). *Écrits: A Selection*. Trans. Alan Sheridan. London: Tavistock Publications.
- Lacan, J. (1991). *Freud's Papers on Technique 1953-1954*. The Seminar of Jacques Lacan, Book 1. Trans. John Forrester. Ed. Jacques-Alain Miller. New York: Norton
- Lacan, J. (1977). *The Four Fundamental Concept of Psychoanalysis*. The Seminar of Jacques Lacan Book XI (1964). Alan Sheridan trans. (London: Penguin Books: 1977)
- Lacan, J. (1998). *The Four Fundamental Concept of Psycho-Analysis*. The Seminar of Jacques Lacan Book XI. Alan Sheridan trans. NY: W.W. Norton and Company. Inc.
- Lacan, J. (1977). *The Four Fundamental Concept of Psycho-Analysis*. The Seminar of Jacques Lacan Book XI (1964). Alan Sheridan trans. London and New York: Penguin Books.
- Lacan, J. (2004). *The Subversion of the Subject and the Dialectic of Desire in Freudian Unconscious*. in *Écrits: A Selection* Alan Sheridan trans. London and New York: Routledge Classics.
- Lacan, J. (2004). *The Mirror Stage as Formative Function of the I as Revealed in Psychoanalysis Experience*. in *Écrits: A Selection*. Alan Sheridan trans. London and New York: Routledge Classics.
- Lacan, J. *The Formations of the Unconscious (Unpublished)*. The Seminar of Jacques Lacan Book V (1957-1958) Retrieved on May 19, 2018 from [https://www.valas.fr/IMG/pdf/THE-SEMINAR-OF-JACQUES-LACAN-V\\_ formations\\_de\\_l\\_in.pdf](https://www.valas.fr/IMG/pdf/THE-SEMINAR-OF-JACQUES-LACAN-V_ formations_de_l_in.pdf)
- Nayak, S. (2016). *What are different levels of consciousness and thinking?*. Retrieved on May 16, 2019 from <https://www.quora.com/What-are-different-levels-of-consciousness-and-thinking>
- No Subject (2019). *An encyclopedia of Lacanian psychoanalysis: Other*. Retrieved on May 19, 2019 from [https://nosubject.com/Other#cite\\_note-1](https://nosubject.com/Other#cite_note-1)
- Sholette, G. (2017). *Delirium and Resistance: Activist Art and the Crisis of Capitalism*. London: Pluto Press.

- TATE. *In Focus: Duchamp's Theory of the Readymade*, retrieved on April 12, 2019 from <https://www.tate.org.uk/art/art-terms/r/readymade>
- TATE. *Art Term: Activist Art*. Retrieved on April 12, 2019 from <https://www.tate.org.uk/art/art-terms/a/activist-art>
- Taylor, A. (2014). *Tino Sehgal's This is so Contemporary gets up close and personal with the public at the Art Gallery of NSW*. Retrieved on April 12, 2019 from <https://www.smh.com.au/entertainment/art-and-design/tino-sehgals-this-is-so-contemporary-gets-up-close-and-personal-with-the-public-at-the-art-gallery-of-nsw-20140204-31z0c.html>
- The Art Story. *Marcel Duchamp: French Painter and Sculptor*. retrieved on April 13, 2019 from <https://www.theartstory.org/artist-duchamp-marcel.htm>
- Witham, L. (2012). *Picasso and the Chess Player : Pablo Picasso, Marcel Duchamp, and the Battle for the Soul of Modern Art*. Lebanon: University Press of New England.
- Wun-Ting Hsu and Wen-Shu Lai. (2013). *Readymade and Assemblage*. New York: MIT Press.
- Jacques-Yves Cousteau (1960, March 28). *Poet of the Depths*. Vol. LXXV (No.13). retrieved on Jan 07, 2018 from <http://content.time.com/time/magazine/article/0,9171,826158,00.html>
- Danto, A. C. (2013). *What Art Is*. New Haven: Yale University Press.
- เกษม เพ็ญภินันท์. (2554). *รัฐศาสตร์และรัฐประศาสนศาสตร์แนวหลังสมัยใหม่นิยม: หลังสมัยใหม่กับการศึกษารัฐศาสตร์และรัฐประศาสนศาสตร์*. กรุงเทพฯ: คณะรัฐศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์
- คอตติงตัน, เดวิด (2554). *ศิลปะสมัยใหม่: ความรู้ฉบับพกพา*. แปลโดย จณัญญา เตรียมอนูร์รักษ์. กรุงเทพฯ: โอเพ่นเวสต์ส.
- ภาณุ บุญพิพัฒนาพงศ์. (2017). *ดูของบ่พ้อทุกสถาบัน. อะไร (แม่ง) ก็เป็นศิลปะ*. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แฮลมอน.

- พวงสร้อย อักษรสว่าง. (2016). *ตรงจากเยอรมันชวนเข้าใจผู้อพยพผ่านงานศิลปะ จากศิลปินนักเคลื่อนไหว*. สืบค้นเมื่อ วันที่ 17 มิถุนายน 2561, จากเว็บไซต์: <https://thematter.co/rave/art-activist-and-refugee/7768> on June 17, 2018
- ยศ สันตสมบัติ. (2559). *พรอยด์และพัฒนาการของจิตวิเคราะห์: จากความฝันสู่ทฤษฎีสังคม*. พิมพ์ครั้งที่ 5. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์
- ไชยรัตน์ เจริญสินโอบาร. (2554) *บทแนะนำสกุลความคิดหลังโครงสร้างนิยม: ฌาคส์ ลากอง*. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์สมมติ
- ชญาภัต ศุภชลาศัย. (2555). *ฌาคส์ ลากอง: 10 มโนทัศน์ในพรมแดนชีวิต*. พิมพ์ครั้งที่ 1. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์สยามปริทัศน์ จำกัด
- สรายุทธ เลิศปัจฉิมนันท์. (2557). *ว่าด้วยโครงสร้างทางจิตของ ฌอง-ปอล ซาทร์ และ ฌาคส์ ลากอง*.



ภาคผนวก

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย  
**CHULALONGKORN UNIVERSITY**

## ภาคผนวก ก เอกสารจริยธรรม



## บันทึกข้อความ

ส่วนงาน คณะกรรมการพิจารณาจริยธรรมการวิจัยในคน กลุ่มสหสถาบัน ชุดที่ 1 โทร.0-2218-3202

ที่ จว 101/2560

วันที่ 20 พฤศจิกายน 2560

เรื่อง แจ้งผลผ่านการพิจารณาจริยธรรมการวิจัย

เรียน คณบดีคณะศิลปกรรมศาสตร์

สิ่งที่ส่งมาด้วย เอกสารแจ้งผ่านการรับรองผลการพิจารณา


สารบรรณ คณะศิลปกรรมศาสตร์
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
เลขที่รับ 2313
วันที่ 23 / 11 / 60
เวลา 09.23 น.

คณะศิลปกรรมศาสตร์
สาขาวิชา
เลขที่รับ 01329
วันที่ 17 พฤศจิกายน 60
เวลา 13.16 น.
90505

ตามที่นิสิต/บุคลากรในสังกัดของท่านได้เสนอโครงการวิจัยเพื่อขอรับการพิจารณาจริยธรรมการวิจัย จากคณะกรรมการพิจารณาจริยธรรมการวิจัยในคน กลุ่มสหสถาบัน ชุดที่ 1 จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย นั้น ในกรณี กรรมการผู้ทบทวนหลักได้เห็นสมควรให้ผ่านการพิจารณาจริยธรรมการวิจัยได้ ดังนี้

โครงการวิจัยที่ 139.1/60 เรื่อง การสร้างสรรค์ผลงานศิลปะภาพถ่ายใต้น้ำ: บินดุจปลา ว่ายตั่งนก (THE CREATION OF UNDERWATER PHOTOGRAPHY ART : FLY LIKE A FISH, SWIM LIKE A BIRD) ของ นางสาวพรรัก เขาวนโยธิน นิสิตระดับดุขุฎิบัณฑิต

จึงเรียนมาเพื่อโปรดทราบ

  
 (ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.นันท์ ชัยชนะวงศาโรจน์)  
 กรรมการและเลขานุการ  
 คณะกรรมการพิจารณาจริยธรรมการวิจัยในคน  
 กลุ่มสหสถาบัน ชุดที่ 1 จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย



AF 01-12



คณะกรรมการพิจารณาจริยธรรมการวิจัยในคน กลุ่มสถาบัน ชุคที่ 1 จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

254 อาคารจามจุรี 1 ชั้น 2 ถนนพญาไท เขตปทุมวัน กรุงเทพฯ 10330

โทรศัพท์/โทรสาร: 0-2218-3202 E-mail: eccu@chula.ac.th

COA No. 217/2560

## ใบรับรองโครงการวิจัย

โครงการวิจัยที่ 139.1/60 : การสร้างสรรค์ผลงานศิลปะภาพถ่ายได้น้ำ: บินคูปลา วัยดั่งนก

ผู้วิจัยหลัก : นางสาวพรกั เชาวนโยธิน

หน่วยงาน : คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

คณะกรรมการพิจารณาจริยธรรมการวิจัยในคน กลุ่มสถาบัน ชุคที่ 1 จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ได้พิจารณา โดยใช้หลัก ของ The International Conference on Harmonization – Good Clinical Practice (ICH-GCP) อนุมัติให้ดำเนินการศึกษาวิจัยเรื่องดังกล่าวได้

ลงนาม.....  
(รองศาสตราจารย์ นายแพทย์ปริศา ทศนประดิษฐ)

ประธาน

ลงนาม.....  
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.นันทรี ชัยชนะวงศาโรจน์)

กรรมการและเลขานุการ

วันที่รับรอง : 14 พฤศจิกายน 2560

วันหมดอายุ : 13 พฤศจิกายน 2561

เอกสารที่คณะกรรมการรับรอง

- 1) โครงการวิจัย
- 2) ข้อมูลสำหรับกลุ่มประชากรหรือผู้มีส่วนร่วมในการวิจัยและใบยินยอมของกลุ่มประชากรหรือผู้มีส่วนร่วมในการวิจัย
- 3) ผู้วิจัย

เงื่อนไข

1. ข้าพเจ้ารับทราบว่าเป็นการสมัครจริยธรรม หากดำเนินการเก็บข้อมูลการวิจัยก่อนได้รับการอนุมัติจากคณะกรรมการพิจารณาจริยธรรมการวิจัย
2. หากใบรับรองโครงการวิจัยหมดอายุ การดำเนินการวิจัยต้องยุติ เมื่อต้องการต่ออายุต้องขออนุมัติใหม่ล่วงหน้าไม่ต่ำกว่า 1 เดือน พร้อมส่งรายงานความก้าวหน้าการวิจัย
3. ต้องดำเนินการติดตามที่ระบุไว้ในโครงการวิจัยอย่างเคร่งครัด
4. ใช้เอกสารข้อมูลสำหรับกลุ่มประชากรหรือผู้มีส่วนร่วมในการวิจัย ใบยินยอมของกลุ่มประชากรหรือผู้มีส่วนร่วมในการวิจัย และเอกสารเชิญเข้าร่วมวิจัย (ถ้ามี) เฉพาะที่ประทับตราคณะกรรมการเท่านั้น
5. หากเกิดเหตุการณ์ไม่พึงประสงค์ร้ายแรงในสถานที่เก็บข้อมูลที่ขออนุมัติจากคณะกรรมการ ต้องรายงานคณะกรรมการภายใน 5 วันทำการ
6. หากมีการเปลี่ยนแปลงการดำเนินการวิจัย ให้ส่งคณะกรรมการพิจารณารับรองก่อนดำเนินการ
7. โครงการวิจัยไม่เกิน 1 ปี ตั้งแต่เบรรายงานสิ้นสุดโครงการวิจัย (AF 03-12) และบทคัดย่อผลการวิจัยภายใน 30 วัน เมื่อโครงการวิจัยเสร็จสิ้น สำหรับโครงการวิจัยที่เป็นวิทยานิพนธ์ให้ส่งบทคัดย่อผลการวิจัย ภายใน 30 วัน เมื่อโครงการวิจัยเสร็จสิ้น

AF 02-12



The Research Ethics Review Committee for Research Involving Human Research Participants, Health Sciences Group, Chulalongkorn University  
 Jamjuree 1 Building, 2nd Floor, Phayathai Rd., Patumwan district, Bangkok 10330, Thailand,  
 Tel/Fax: 0-2218-3202 E-mail: eccu@chula.ac.th

COA No. 217/2017

### Certificate of Approval

Study Title No. 139.1/60 : THE CREATION OF UNDERWATER PHOTOGRAPHY ART:  
 FLY LIKE A FISH, SWIM LIKE A BIRD

Principal Investigator : MISS PORNRAK CHOWVANAYOTIN

Place of Proposed Study/Institution : Faculty of Fine and Applied Arts,  
 Chulalongkorn University

The Research Ethics Review Committee for Research Involving Human Research Participants, Health Sciences Group, Chulalongkorn University, Thailand, has approved constituted in accordance with the International Conference on Harmonization – Good Clinical Practice (ICH-GCP).

Signature: Prida Tasanapradit Signature: Nuntaree Chaichanawongsaroj  
 (Associate Professor Prida Tasanapradit, M.D.) (Assistant Professor Nuntaree Chaichanawongsaroj, Ph.D.)  
 Chairman Secretary

Date of Approval : 14 November 2017 Approval Expire date : 13 November 2018

The approval documents including

	Protocol No. ....	139.1/60
	Date of Approval.....	14 NOV 2017
	Approval Expire Date.....	13 NOV 2018

- 1) Research proposal
- 2) Patient/Participant Information Sheet and Informed Consent Form
- 3) Researcher

The approved investigator must comply with the following conditions:

1. The research/project activities must end on the approval expired date of the Research Ethics Review Committee for Research Involving Human Research Participants, Health Sciences Group, Chulalongkorn University (RECCU). In case the research/project is unable to complete within that date, the project extension can be applied one month prior to the RECCU approval expired date.
2. Strictly conduct the research/project activities as written in the proposal.
3. Using only the documents that bearing the RECCU's seal of approval with the subjects/volunteers (including subject information sheet, consent form, invitation letter for project/research participation (if available)).
4. Report to the RECCU for any serious adverse events within 5 working days
5. Report to the RECCU for any change of the research/project activities prior to conduct the activities.
6. Final report (AF 03-12) and abstract is required for a one year (or less) research/project and report within 30 days after the completion of the research/project. For thesis, abstract is required and report within 30 days after the completion of the research/project.
7. Annual progress report is needed for a two- year (or more) research/project and submit the progress report before the expire date of certificate. After the completion of the research/project processes as No. 6.

ข้อมูลสำหรับกลุ่มประชากรหรือผู้มีส่วนร่วมในการวิจัย

ชื่อโครงการวิจัย การสร้างสรรค์ผลงานศิลปะภาพถ่ายได้นำ: บินจูปลา วายคังนง

ชื่อผู้วิจัย นางสาวพรัก เชาวน์โยธิน ตำแหน่งนิสิตระดับคุณวุฒิปบัณฑิต

สถานที่ติดต่อผู้วิจัย (ที่ทำงาน) มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลกรุงเทพ

(ที่บ้าน) 12/2 สุขุมวิท 58 บางจาก พระโขนง กทม. 10260

โทรศัพท์ (ที่ทำงาน) 02-287-2204

โทรศัพท์ที่บ้าน 02-311-5545

โทรศัพท์มือถือ 06-3945-5663

E-mail : tree\_album@yahoo.com

1. ขอเรียนเชิญท่านเข้าร่วมในการวิจัย ก่อนที่ท่านจะตัดสินใจเข้าร่วมในการวิจัยมีความจำเป็นที่ ท่านควรทำความเข้าใจว่างานวิจัยนี้ทำเพราะเหตุใดและเกี่ยวข้องกับอะไร กรุณาใช้เวลาในการอ่านข้อมูล ต่อไปอย่างละเอียด รอบคอบ และสอบถามข้อมูลเพิ่มเติมหรือข้อมูลที่ไม่ชัดเจนได้ตลอดเวลา
2. โครงการนี้เกี่ยวข้องกับงานสร้างสรรค์ศิลปะเพื่อประกอบวิทยานิพนธ์ระดับคุณวุฒิปบัณฑิต เป็นการสร้างงานศิลปะแนวสุนทรียศาสตร์เชิงการมีส่วนร่วม (Participatory Aesthetic) แบบศิลปะเชิงปฏิบัติการ (Art Activism) เพื่อสร้างสรรค์ผลงานศิลปะภาพถ่ายได้นำ ผู้เข้าร่วมงานวิจัยเป็นส่วนหนึ่งของกระบวนการทางศิลปะ โดยเปรียบเปรยคำว่า “บินจูปลา วายคังนง” เป็นคำอุปมาอุปไมย นักที่ปกตินอนอยู่บนท้องฟ้า แต่กลับว่ายอยู่ในน้ำได้ หรือการที่ปลาปกติว่ายอยู่ในน้ำแต่กลับบินได้บนท้องฟ้า นั้น เปรียบเสมือนผู้ที่มีความบกพร่องทางร่างกายที่ไม่สามารถใช้งานได้ แต่เขาสามารถทำกิจกรรมต่างๆ ได้เหมือนคนทั่วไป โดยไม่มีข้อจำกัดของ ความบกพร่องทางร่างกาย
3. รายละเอียดของผู้มีส่วนร่วมในการวิจัย
  - ลักษณะของผู้มีส่วนร่วมในการวิจัย เป็นผู้บกพร่องทางร่างกายประเภทขาที่อาจเกิดมาพร้อมความพิการหรือประสบอุบัติเหตุทำให้ไม่สามารถเดินได้ตามปกติและต้องใช้รถเข็นเป็นเครื่องช่วยเหลือในชีวิตประจำวัน เช่น ขาขาด ขาลีบ เป็นต้น ที่เคยเข้าร่วมโครงการวีลแชร์ สตูดี ไทยแลนด์ ครั้งที่ 2 หรือ 3 อาศัยอยู่ในเขตกรุงเทพและปริมณฑล มีอายุระหว่าง 18-45 ปี จบการศึกษาระดับมัธยมศึกษา ชั้นปีที่ 6 หรือเทียบเท่า
  - จำนวนทั้งหมด 9 คน
  - วิธีการได้มาของผู้มีส่วนร่วมในการวิจัย ใช้วิธีการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling)
  - การคัดกรองจะใช้เกณฑ์ตามข้อกำหนดของ SCUBILITY Diving หรือการดำน้ำสำหรับผู้มีความต้องการพิเศษ โดยมีผู้ประเมินจำนวน 3 คนได้แก่
    1. แพทย์ผู้เชี่ยวชาญด้านเวชศาสตร์ได้นำ ตรวจสอบภาพ และให้การรับรองว่าผู้เข้าร่วมงานวิจัยสามารถเข้าร่วมงานวิจัยสร้างสรรค์ศิลปกรรมนี้ได้

เลขที่โครงการวิจัย 139.1/60  
 วันที่รับรอง 14 พ.ค. 2561  
 วันหมดอายุ 13 พ.ย. 2561



AF 04-07

2. ครูสอนดำน้ำที่มีใบอนุญาตในการสอนดำน้ำสำหรับผู้มีความต้องการพิเศษ (SCUBILITY Instructor) พิจารณาความสามารถในการดำน้ำของผู้เข้าร่วมงานวิจัย
  3. ตัวผู้ดำน้ำเอง ประเมินความสามารถตนเองในการเข้าร่วมงานวิจัย โดยประเมินทางด้านความพร้อมของจิตใจของตนเอง เช่น ความรู้สึกกลัว และ ความรู้สึกไม่มั่นใจ เป็นต้น โดยผู้วิจัยจะถามคำถาม 2 ข้อ ดังนี้ 1) รู้สึกกลัวหรือไม่ 2) รู้สึกไม่มั่นใจหรือไม่ ถ้าผู้เข้าร่วมตอบไม่ทั้ง 2 ข้อ ถือว่าผ่านการประเมิน
4. กระบวนการวิจัยที่กระทำต่อผู้มีส่วนร่วมในการวิจัย
- การสร้างสรรคผลงานศิลปะภาพถ่ายใต้น้ำโดยกระบวนการมีส่วนร่วม (The Creation of underwater photographic art through Activist Participatory Process) ซึ่งกระบวนการมีทั้งหมด 8 ขั้นตอน แบ่งเป็นสองช่วง คือ ช่วงที่ 1 การอบรมเชิงปฏิบัติการ (workshop) และช่วงที่ 2 ช่วงผลิตงานสร้างสรรค์ ซึ่งผู้มีส่วนร่วมในการวิจัยเข้าร่วมเป็นจำนวนทั้งหมด 5 ครั้ง ตามตาราง โดยใช้สถานที่ 4 แห่ง ดังนี้
- All Star Dive Academy (2 ครั้ง) ที่อยู่ 31 สุขุมวิท 67 กรุงเทพมหานคร
  - Q House Condo (1 ครั้ง) ที่อยู่ สุขุมวิท 79 บางจาก พระโขนง กรุงเทพมหานคร
  - Scuba Republic (1 ครั้ง) ที่อยู่ 52 หมู่ บางนา-ตราด บางแก้ว บางพลี สมุทรปราการ
  - ODD Dive Thailand (1 ครั้ง) สระวายน้ำมหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ ศูนย์รังสิต

ขั้นตอนที่	รายละเอียด	ระยะเวลาและการเดินทาง
ขั้นที่ 1 การพูดคุย (Dialogue)	เป็นการพูดคุยกันเบื้องต้น ช่วงนี้ก็จะมีการแนะนำ อธิบายเกี่ยวกับโครงการ ถ้าสนใจเข้าร่วมโครงการ จะนัดพาไปตรวจร่างกายก่อนเริ่มกิจกรรม	ผู้วิจัยเดินทางไปหาผู้เข้าร่วมในการวิจัย ใช้เวลาประมาณ 30 - 60 นาที
ขั้นที่ 2 การทดลองดำน้ำ (Discovery SCUBA Diving) ซึ่งขั้นนี้เป็นการทบทวนการดำน้ำเบื้องต้น หลังจากที่ไม่ได้ดำน้ำมานาน	เริ่มจากการให้ข้อมูลแก่ผู้เข้าร่วมฯ แบ่งเป็น 2 ช่วง ช่วงเช้าเรียนทฤษฎีและข้อควรระวังในการดำน้ำ และช่วงบ่ายเป็นการปฏิบัติการดำน้ำในสระวายน้ำ	ผู้เข้าร่วมฯ เดินทางมาเอง กิจกรรมกลุ่ม ใช้เวลา 1 วัน ณ All Star Dive Academy 1 ครั้ง มีค่าเดินทาง 500 บาท
ขั้นที่ 3 การฝึกเป็นแบบใต้น้ำ (Underwater Portrait Session)	เป็นการฝึกการสื่อสารในขณะปฏิบัติการทั้งบนบกและใต้น้ำ ฝึกชิม ฝึกถื่นหายใจ	ผู้เข้าร่วมฯ เดินทางมาเอง กิจกรรมกลุ่ม ครั้งวัน ณ All Star Dive Academy 1 ครั้ง มีค่าเดินทาง 500 บาท



เลขที่โครงการวิจัย..... 139.1/60  
 วันที่..... 14 พ.ย. 2560  
 ผู้ทำรายงาน.....  
 วันหมดอายุ..... 13 พ.ย. 2561

AF 04-07

ขั้นที่ 4 การระดมความคิด (Brainstorming)	ผู้วิจัยและผู้เข้าร่วมงานวิจัยนำ ประสบการณ์ได้น้ำต่างๆ มาระดมความคิด โดยการพูดคุย แลกเปลี่ยนความคิดเห็น	ผู้วิจัยจะเดินทางไปหาผู้ที่เข้าร่วม โครงการเอง เป็นรายบุคคล ใช้เวลา ประมาณ 2 ชั่วโมง
ขั้นที่ 5 การเตรียมการก่อนการผลิต (Pre-Production)	เป็นขั้นตอนที่ผู้เข้าร่วม มาทดลองถ่ายภาพ ได้น้ำในสระว่ายน้ำ	ผู้เข้าร่วมฯ เดินทางมาเอง กิจกรรมราย บุคคลครั้งวัน ณ Q House Condo 1 ครั้ง และ Scuba Republic 1 ครั้ง มีค่าเดินทาง 500 บาท
ขั้นที่ 6 การผลิตผลงานภาพถ่ายใต้น้ำ (Underwater Production)	เป็นขั้นตอนการผลิตและสร้างสรรค์ผลงาน ภาพถ่ายใต้น้ำ	ผู้เข้าร่วมฯ เดินทางมาเอง กิจกรรมราย บุคคลครั้งวัน ณ ODD Dive Thailand 1 ครั้ง มีค่าเดินทาง 500 บาท
ขั้นที่ 7 กระบวนการหลังการผลิต (Post Production)	เป็นขั้นตอนในการเลือกภาพ โดยผู้เข้า ร่วมฯ จะเลือกภาพที่แสดงถึงตัวตนเพื่อให้ ผู้วิจัยนำภาพไปผ่านกระบวนการพิมพ์ภาพ (Photo Printing)	ผู้วิจัยจะเดินทางไปหาผู้ที่เข้าร่วม โครงการเอง เป็นรายบุคคล ใช้เวลา ประมาณ 45 นาที
ขั้นที่ 8 การนำเสนอผลงาน (Presentation)	ผู้วิจัยจัดงานนิทรรศการภาพถ่าย ซึ่งผู้เข้า ร่วมฯจะมาหรือไม่ก็ได้ แต่ทุกท่านจะได้ รับมอบภาพของตัวเองเป็นที่ระลึก	

โดยมีกระบวนการทำงานดังนี้

#### 4.1 ช่วงสร้างความสัมพันธ์

ขั้นที่ 1 การพูดคุย (Dialogue) เป็นขั้นตอนที่ผู้วิจัยและผู้เข้าร่วมงานวิจัยทำความรู้จักกัน สร้างความสัมพันธ์

#### 4.2 ช่วงอบรมเชิงปฏิบัติการ

ขั้นที่ 2 การทดลองดำน้ำ (Discovery SCUBA Diving) แบบ SCUBILITY เป็นการเรียนดำน้ำสำหรับผู้มีความบกพร่องทางร่างกายโดยเฉพาะ โดยจะเน้นถึงเรื่องการดำน้ำเพื่อให้เหมาะสมกับการถ่ายภาพใต้น้ำในสระน้ำ และเป็นการทบทวนการดำน้ำเบื้องต้นหลังจากที่ไม่ได้ดำน้ำมานานซึ่งยึดฐานความปลอดภัยจากการดำน้ำสำหรับผู้ที่มีความต้องการพิเศษ (SCUBILITY DIVING) ขั้นตอนนี้จะมีการทำงานผู้เชี่ยวชาญ ระดับครูสอนดำน้ำสำหรับผู้มีความต้องการพิเศษ (SCUBILITY Instructor) มาดำเนินโครงการและดูแลความปลอดภัย ใช้เวลา 1 วัน แบ่งเป็นช่วงเช้าเรียนทฤษฎีและข้อควรระวังในการดำน้ำ และช่วงบ่ายเป็นการปฏิบัติการดำน้ำในสระว่ายน้ำ ขั้นนี้ผู้เข้าร่วมงานวิจัยได้เรียนรู้กฎของการหายใจใต้น้ำ วิธีการปรับสมดุลร่างกายต่างๆ รู้จักอุปกรณ์ดำน้ำ การใช้เครื่องมือ และสัญญาณมือในการดำน้ำ



ศูนย์โครงการวิจัย..... 139-1/60  
วันที่รับรอง..... 14 พ.ย. 2560  
วันหมดอายุ..... 13 พ.ย. 2561

AF 04-07

ขั้นที่ 3 การฝึกเป็นแบบใต้น้ำ (Underwater Portrait Session) เป็นการฝึกการสื่อสารในขณะปฏิบัติภารกิจ ทั้งบนบกและใต้น้ำ ฝึกขึ้น ฝึกกลั้นหายใจ โดยมีผู้ดูแลความปลอดภัยส่วนตัว (Personal safety) อยู่ด้วย ตลอดกิจกรรมทั้งบนบกและขณะดำน้ำ เพื่อความปลอดภัย ซึ่งผู้ดูแลความปลอดภัยส่วนตัว (Personal safety) เป็นนักดำน้ำระดับ advance ขึ้นไป

#### 4.3 ช่วงสร้างสรรค์ผลงานศิลปะภาพถ่ายใต้น้ำ

ขั้นที่ 4 การระดมความคิด (Brainstorming) หลังจากได้มีประสบการณ์ในการฝึกเป็นแบบใต้น้ำแล้ว ขั้นต่อมาผู้วิจัยและผู้เข้าร่วมงานวิจัยนำประสบการณ์ใต้น้ำต่างๆ มาระดมความคิดโดยการพูดคุย แลกเปลี่ยนความคิดเห็น เพื่อเตรียมการสำหรับงานสร้างสรรค์ศิลปะภาพถ่ายใต้น้ำร่วมกัน

ขั้นที่ 5 การเตรียมการก่อนการผลิต (Pre-Production) ขั้นนี้จะเป็นขั้นที่นำความคิดที่ได้ในขั้นที่ 4 มาเตรียมการ โดยเริ่มจากหาภาพอ้างอิง เตรียมอุปกรณ์ เตรียมเสื้อผ้า รวมไปถึงขั้นตอนการทดลองถ่ายภาพใต้น้ำในสระว่ายน้ำ

ขั้นที่ 6 การผลิตผลงานภาพถ่ายใต้น้ำ (Underwater Production) ขั้นตอนนี้ผู้วิจัยจะทำหน้าที่เป็นช่างภาพถ่ายใต้น้ำ ผู้เข้าร่วมงานวิจัยจะเป็นแบบในการถ่ายภาพ เพื่อนำเสนอและแสดงออกถึงความคิดที่ใฝ่ฝันร่วมกันไว้ โดยมีเจ้าหน้าที่จากกองเวชศาสตร์ใต้น้ำและการบินกรมแพทย์ทหารเรือ ดูแลด้านความปลอดภัย

ขั้นที่ 7 กระบวนการหลังการผลิต (Post Production) ขั้นตอนนี้ประกอบด้วยการเลือกภาพ (Photo Selecting) เป็นขั้นตอนในการเลือกภาพ โดยผู้เข้าร่วมงานวิจัย จะเลือกภาพที่แสดงถึงตัวตนให้ผู้วิจัยนำภาพไปผ่านกระบวนการพิมพ์ภาพ (Photo Printing)

ขั้นที่ 8 การนำเสนอผลงาน (Presentation) ผู้วิจัยนำภาพที่พิมพ์ออกมาแล้วเสนอให้กับผู้เข้าร่วมงานวิจัยและนำเสนอต่อสาธารณชน

5. กระบวนการให้ข้อมูลแก่กลุ่มประชากรหรือผู้มีส่วนร่วมในการวิจัย ทำด้วยการบรรยายอธิบายประกอบ เอกสาร โดยผู้วิจัย ณ All Star Dive Academy 31 สุขุมวิท 67 กรุงเทพมหานคร
6. ในการคัดกรอง งานวิจัยนี้ใช้วิธีการคัดกรองพื้นฐานของการดำน้ำสำหรับผู้มีความบกพร่องทางร่างกาย ซึ่งมีเกณฑ์พิจารณาความพร้อมทางสุขภาพและร่างกายในการดำน้ำประกอบความเห็นแพทย์ โดยการคัดกรองจะใช้เกณฑ์ตามข้อกำหนดของ SCUBILITY Diving หรือการดำน้ำสำหรับผู้มีความต้องการพิเศษ โดยมีผู้ประเมินจำนวน 3 คนได้แก่

1. แพทย์ผู้เชี่ยวชาญด้านเวชศาสตร์ใต้น้ำ ตรวจสอบสุขภาพ และให้การรับรองว่าผู้เข้าร่วมงานวิจัยสามารถเข้าร่วมงานวิจัยสร้างสรรค์ศิลปกรรมนี้ได้
2. ครูสอนดำน้ำที่มีใบอนุญาตในการสอนดำน้ำสำหรับผู้มีความต้องการพิเศษ (SCUBILITY Instructor) พิจารณาความสามารถในการดำน้ำของผู้เข้าร่วมงานวิจัย
3. ตัวผู้ดำน้ำเอง ประเมินความสามารถตนเองในการเข้าร่วมงานวิจัย โดยประเมินทางด้านความพร้อมของจิตใจของตนเอง เช่น ความรู้สึกกลัว และ ความรู้สึกไม่มั่นใจ เป็นต้น โดยผู้

ชาติโครงการวิจัย 139.1/60  
วันที่รับรอง..... 14 พ.ย. 2560  
วันหมดอายุ..... 13 พ.ย. 2561



AF 04-07

วิจัยจะถามคำถาม 2 ข้อ ดังนี้ 1) รู้สึกกลัวหรือไม่ 2) รู้สึกไม่มั่นใจหรือไม่ ถ้าผู้เข้าร่วมในการวิจัยตอบไม่ทั้ง 2 ข้อ ถือว่าผ่านการประเมิน

#### เกณฑ์การคัดออก

- 1) ผู้เข้าร่วมวิจัยไม่ผ่านการประเมินเกณฑ์การดำเนินงานสำหรับผู้มีความต้องการพิเศษ
- 2) ผู้เข้าร่วมวิจัยไม่สามารถเข้าร่วมกิจกรรมได้ครบ 5 ครั้ง

#### หมายเหตุ

- ผู้ที่ไม่ผ่านการคัดกรองจะได้ทราบผลการตรวจสุขภาพพร้อมคำแนะนำในการดูแลรักษาสุขภาพจากแพทย์ผู้เชี่ยวชาญด้านเวชศาสตร์ใต้น้ำ
  - เมื่อมีการคัดออก ผู้วิจัยจะไม่หาผู้เข้าร่วมวิจัยมาทดแทน
7. อันตรายหรือความเสี่ยงที่อาจเกิดขึ้นแก่กลุ่มประชากรหรือผู้มีส่วนร่วมในการวิจัย เช่น การเป็นตะคริวในระหว่างดำน้ำ หรือการเสื่อมสภาพของอุปกรณ์ดำน้ำจะมีการป้องกันโดยมีผู้ดูแลความปลอดภัยให้กับผู้มีส่วนร่วมในการวิจัยแบบตัวต่อตัวทั้งขณะอยู่บนบกและใต้น้ำ และมีการตรวจสอบอุปกรณ์ดำน้ำก่อนการใช้งานทุกครั้ง หากเกิดภาวะดังกล่าวผู้วิจัยและทีมงานจะให้การปฐมพยาบาลเบื้องต้นและรีบนำส่งโรงพยาบาล
  8. ประโยชน์ในการเข้าร่วมวิจัย  
ผู้มีส่วนร่วมในการวิจัยได้รับความรู้ในการดำน้ำและสร้างสรรค์ผลงานศิลปะภาพถ่ายใต้น้ำอันแสดงถึงความคิดและจินตนาการและมีโอกาสสื่อสารไปยังสังคมภายนอกเพื่อเข้าใจความคิดและความต้องการของผู้มีความบกพร่องทางร่างกายมากขึ้น
  9. การเข้าร่วมในการวิจัยเป็นไปโดยสมัครใจ และผู้มีส่วนร่วมในการวิจัยสามารถปฏิเสธที่จะเข้าร่วมหรือถอนตัวจากการวิจัยได้ทุกขณะ โดยไม่ต้องให้เหตุผลและไม่สูญเสียประโยชน์ที่พึงได้รับ และจะไม่มีผลกระทบใดๆ ต่อผู้เข้าร่วมทั้งสิ้น
  10. หากท่านมีข้อสงสัยให้สอบถามเพิ่มเติมได้โดยสามารถติดต่อผู้วิจัยได้ตลอดเวลา และหากผู้วิจัยมีข้อมูลเพิ่มเติมที่เป็นประโยชน์หรือโทษเกี่ยวกับการวิจัย ผู้วิจัยจะแจ้งให้ท่านทราบอย่างรวดเร็วเพื่อให้ผู้มีส่วนร่วมในการวิจัยทบทวนว่ายังสมัครใจจะอยู่ในงานวิจัยต่อไปหรือไม่
  11. การแสดงภาพต้องได้รับความยินยอมจากผู้มีส่วนร่วมในการวิจัย ผู้วิจัยจะมอบสำเนาภาพถ่ายของผู้ร่วมฯ ให้กับผู้ร่วมฯ และผู้วิจัยจะเก็บภาพไว้โดยที่ลิขสิทธิ์เป็นของผู้วิจัย
  12. ผู้วิจัยจะเป็นผู้รับผิดชอบในค่าใช้จ่ายในการตรวจร่างกาย การเช่าอุปกรณ์ดำน้ำ และการใช้สระที่เกิดขึ้น รวมทั้งค่าอาหารและเครื่องดื่มในการดำเนินกิจกรรม กิจกรรมที่เกิดจากความสมัครใจ ดังนั้นจะไม่มีค่าชดเชยหรือค่าเสียหายให้กับผู้มีส่วนร่วมในการวิจัย แต่จะมีค่าเดินทางให้ในแต่ละครั้งที่มีการเดินทางมา
  13. หากท่านไม่ได้รับการปฏิบัติตามข้อมูลดังกล่าวสามารถร้องเรียนได้ที่ คณะกรรมการพิจารณาจริยธรรมการวิจัยในคน กลุ่มสหสถาบัน ชุดที่ 1 จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย 254 อาคารจามจุรี 1 ชั้น 2 ถนนพญาไท เขตปทุมวัน กรุงเทพฯ 10330 โทรศัพท์/โทรสาร 0-2218-3202 E-mail: eccu@chula.ac.th

งขที่โครงการวิจัย..... 139.1/60  
วันที่รับรอง..... 14 พ.ย. 2560  
วันหมดอายุ..... 13 พ.ย. 2561



5

## หนังสือแสดงความยินยอมเข้าร่วมการวิจัย

ทำที่.....  
วันที่.....เดือน.....พ.ศ.....

เลขที่ ประชากรตัวอย่างหรือผู้มีส่วนร่วมในการวิจัย.....

ข้าพเจ้า ซึ่งได้ลงนามท้ายหนังสือนี้ ขอแสดงความยินยอมเข้าร่วมโครงการวิจัย

ชื่อโครงการวิจัย การสร้างสรรค์ผลงานศิลปะภาพถ่ายได้นำ: บินดูจปลา วัยดั่งนก

ชื่อผู้วิจัย นางสาวพรรัก เขาวนโยธิน ตำแหน่งนิสิตระดับคุณวุฒิบัณฑิต

ที่อยู่ติดต่อ 12/2 สุขุมวิท 58 บางจาก พระโขนง กทม. 10260 โทรศัพท์ 06-3945-5663

ข้าพเจ้าได้รับทราบรายละเอียดเกี่ยวกับที่มาและวัตถุประสงค์ในการทำวิจัย รายละเอียดขั้นตอนต่างๆที่จะต้องปฏิบัติหรือได้รับการปฏิบัติ ความเสี่ยง/อันตราย และประโยชน์ซึ่งจะเกิดขึ้นจากการวิจัยเรื่องนี้ โดยได้อ่านรายละเอียดในเอกสารชี้แจงผู้เข้าร่วมการวิจัยโดยตลอด และได้รับคำอธิบายจากผู้วิจัย จนเข้าใจเป็นอย่างดีแล้ว

ข้าพเจ้าจึงสมัครใจเข้าร่วมในโครงการวิจัยนี้ ตามที่ระบุไว้ในเอกสารชี้แจงผู้เข้าร่วมการวิจัย โดยข้าพเจ้ายินยอมเข้าร่วมโครงการวิจัยซึ่งประกอบด้วยการเข้าร่วมการฝึกอบรมเชิงปฏิบัติการอบรมการค้า และ การสร้างสรรค์ผลงานภาพถ่ายได้นำ เป็นเวลา 5 ครั้ง

ข้าพเจ้ามีสิทธิถอนตัวออกจากกรวิจัยเมื่อใดก็ได้ตามความประสงค์โดยไม่ต้องแจ้งเหตุผล ซึ่งการถอนตัวออกจากกรวิจัยนั้น จะไม่มีผลกระทบในทางใดๆ ต่อข้าพเจ้าทั้งสิ้น

ข้าพเจ้าได้รับคำรับรองว่า ผู้วิจัยจะปฏิบัติตามข้อที่ข้าพเจ้าตามข้อมูลที่ระบุไว้ในเอกสารชี้แจงผู้เข้าร่วมการวิจัย การแสดงภาพที่มีข้าพเจ้าปรากฏอยู่ในภาพจะต้องได้รับความยินยอมจากข้าพเจ้าก่อน และข้าพเจ้าจะได้รับสำเนาภาพถ่าย 1 ชุด ผู้วิจัยจะเก็บภาพคืนฉบับไว้โดยที่ลิขสิทธิ์เป็นของผู้วิจัย

หากข้าพเจ้าไม่ได้รับการปฏิบัติตรงตามที่ได้ระบุไว้ในเอกสารชี้แจงผู้เข้าร่วมการวิจัย ข้าพเจ้าสามารถร้องเรียนได้ที่คณะกรรมการพิจารณาจริยธรรมการวิจัยในคน กลุ่มสหสถาบัน ชุดที่ 1 จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย 254 อาคารจามจรี 1 ชั้น 2 ถนนพญาไท เขตปทุมวัน กรุงเทพฯ 10330 โทรศัพท์/โทรสาร 0-2218-3202

E-mail: eccu@chula.ac.th

ข้าพเจ้าได้ลงลายมือชื่อไว้เป็นสำคัญต่อหน้าพยาน ทั้งนี้ข้าพเจ้าได้รับสำเนาเอกสารชี้แจงผู้เข้าร่วมการวิจัย และสำเนาหนังสือแสดงความยินยอมไว้แล้ว

ลงชื่อ..... ลงชื่อ.....

(นางสาวพรรัก เขาวนโยธิน)

ผู้วิจัยหลัก



(.....)

ผู้มีส่วนร่วมในการวิจัย

เลขที่โครงการวิจัย

139.1/60

ลงชื่อ.....

วันที่รับรอง.....

14 พ.ย. 2560

(.....)

วันลงนาม.....

13 พ.ย. 2561

พยาน



## ภาคผนวก ข ใบตอบรับบทความ

ที่ อว 8606 (นฐ) / 6304



บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร  
 วิทยาเขตพระราชวังสนามจันทร์  
 อำเภอเมือง จังหวัดนครปฐม 73000

3 กรกฎาคม 2562

เรื่อง แจ้งผลการพิจารณาบทความเพื่อจัดพิมพ์เผยแพร่ในวารสารวิชาการ Veridian E - Journal, Silpakorn University สาขามนุษยศาสตร์ สังคมศาสตร์ และศิลปะ ปีที่ 12 ฉบับที่ 4 เดือนกรกฎาคม - สิงหาคม 2562

เรียน นางสาวพรัก เขาวนโยธิน

ตามที่ท่านได้ส่งบทความเรื่อง “รูปแบบการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะร่วมสมัย กรณีศึกษา Tino Sehgal” เพื่อพิจารณาจัดพิมพ์เผยแพร่ในวารสารวิชาการ Veridian E - Journal, Silpakorn University สาขามนุษยศาสตร์ สังคมศาสตร์ และศิลปะ ปีที่ 12 ฉบับที่ 4 เดือนกรกฎาคม - สิงหาคม 2562 นั้น

ในการนี้ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร ขอเรียนให้ทราบว่าบทความดังกล่าวได้ผ่านการพิจารณาจากผู้ทรงคุณวุฒิแล้ว เห็นสมควรให้ตีพิมพ์เผยแพร่ในวารสารวิชาการ Veridian E - Journal, Silpakorn University สาขามนุษยศาสตร์ สังคมศาสตร์ และศิลปะ ปีที่ 12 ฉบับที่ 4 เดือนกรกฎาคม - สิงหาคม 2562 บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร ได้

จึงเรียนมาเพื่อโปรดทราบ

ขอแสดงความนับถือ



(อาจารย์ ดร.อภิมาศ มากชัย)  
 รองคณบดีบัณฑิตวิทยาลัยฝ่ายวิชาการและวิจัย  
 รักษาการแทนคณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

สำนักงานคณบดี

โทรศัพท์ 034 - 218791 โทรสาร 034 - 243435

เว็บไซต์เผยแพร่ <http://tci-thaijo.org/index.php/Veridian-E-Journal/issue/archive>

## ประวัติผู้เขียน

ชื่อ-สกุล	นางสาวพรรัถ เชาวน์โยธิน
วัน เดือน ปี เกิด	14 สิงหาคม 2521
สถานที่เกิด	กรุงเทพมหานคร
วุฒิการศึกษา	พ.ศ. 2551 ปริญญาวิทยาศาสตรมหาบัณฑิต หลักสูตร Master of Science in Photography จาก Brooks Institute of Photography รัฐแคลิฟอร์เนีย ประเทศสหรัฐอเมริกา พ.ศ. 2543 ปริญญาวิทยาศาสตรบัณฑิต (วท.บ.) สาขาภาพถ่ายและเทคโนโลยีทางการพิมพ์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
ที่อยู่ปัจจุบัน	12/2 สุขุมวิท 58 บางจาก พระโขนง กทม.10260
ผลงานตีพิมพ์	บทความเรื่อง "รูปแบบการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะร่วมสมัย กรณีศึกษา Tino Sehgal" ในวารสารวิชาการ Veridian E-Journal, Silpakorn University สาขามนุษยศาสตร์ สังคมศาสตร์ และศิลปะ ปีที่ 12 ฉบับที่ 4 เดือนกรกฎาคม - สิงหาคม 2562
รางวัลที่ได้รับ	ชนะเลิศการประกวดภาพถ่าย French in My Memory จัดโดยสมาคมฝรั่งเศสและสมาคมถ่ายภาพแห่งประเทศไทยในพระบรมราชูปถัมภ์ (2015)