

กระบวนการสร้างกิจกรรมศิลปะที่ได้แรงบันดาลใจจากศิลปะเกี่ยวเนื่องเพื่อการรวมสังคม  
สำหรับเด็กที่มีความต้องการพิเศษ



นางเดือนฤดี รักใหม่

วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาศิลปกรรมศาสตรดุษฎีบัณฑิต

สาขาวิชาศิลปกรรมศาสตร์

คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ปีการศึกษา 2556

ลิขสิทธิ์ของจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

บทคัดย่อและแฟ้มข้อมูลฉบับเต็มของวิทยานิพนธ์ตั้งแต่ปีการศึกษา 2554 ที่ให้บริการในคลังปัญญาจุฬาฯ (CUIR)

เป็นแฟ้มข้อมูลของนิสิตเจ้าของวิทยานิพนธ์ ที่ส่งผ่านทางบัณฑิตวิทยาลัย

The abstract and full text of theses from the academic year 2011 in Chulalongkorn University Intellectual Repository (CUIR) are the thesis authors' files submitted through the University Graduate School.

THE PROCESS OF MAKING AN ART ACTIVITY BASED ON RELATIONAL ART FOR  
SOCIAL INCLUSION OF CHILDREN WITH SPECIAL NEEDS

Mrs. Tuenrudee Rugmai



จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

CHULALONGKORN UNIVERSITY

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

Faculty of Fine and Applied Arts

Chulalongkorn University

Academic Year 2013

Copyright of Chulalongkorn University

หัวข้อวิทยานิพนธ์

กระบวนการสร้างกิจกรรมศิลปะที่ได้แรงบันดาลใจจาก  
ศิลปะเกี่ยวเนื่องเพื่อการรวมสังคมสำหรับเด็กที่มีความ  
ต้องการพิเศษ

โดย

นางเตือนฤดี รักใหม่

สาขาวิชา

ศิลปกรรมศาสตร์

อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก

รองศาสตราจารย์ กมล เผ่าสวัสดิ์

คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย อนุมัติให้หัวข้อวิทยานิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วน  
หนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาตรีบัณฑิต

.....คณบดีคณะศิลปกรรมศาสตร์

(รองศาสตราจารย์ ดร. ศุภกรณ์ ดิษฐพันธุ์)

คณะกรรมการสอบวิทยานิพนธ์

.....ประธานกรรมการ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. พรประพิทร์ เผ่าสวัสดิ์)

.....อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก

(รองศาสตราจารย์ กมล เผ่าสวัสดิ์)

.....กรรมการ

(รองศาสตราจารย์ ดร. ศุภกรณ์ ดิษฐพันธุ์)

.....กรรมการ

(อาจารย์ ดร. อภิชาติ พลประเสริฐ)

.....กรรมการภายนอกมหาวิทยาลัย

(อาจารย์ ดร. เตยงาม คุปตะบุตร)

เดือนฤดี รักใหม่ : กระบวนการสร้างกิจกรรมศิลปะที่ได้แรงบันดาลใจจากศิลปะ  
 เกี่ยวเนื่องเพื่อการรวมสังคมสำหรับเด็กที่มีความต้องการพิเศษ. (THE PROCESS OF  
 MAKING AN ART ACTIVITY BASED ON RELATIONAL ART FOR SOCIAL  
 INCLUSION OF CHILDREN WITH SPECIAL NEEDS) อ.ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก :  
 รศ. กมล เผ่าสวัสดิ์, 257 หน้า.

งานวิจัยเรื่องกระบวนการสร้างกิจกรรมศิลปะที่ได้แรงบันดาลใจจากศิลปะเกี่ยวเนื่อง  
 เพื่อการรวมสังคมสำหรับเด็กที่มีความต้องการพิเศษเกิดจากการตั้งคำถามเรื่องบทบาทของงาน  
 ศิลปะกับการสร้างสรรค์สภาพแวดล้อมที่เอื้อให้เกิดการมีส่วนร่วมทางสังคมของเด็กที่มีความ  
 ต้องการพิเศษ ครอบครัว และชุมชน โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาแนวคิดและปรัชญา  
 สุนทรียศาสตร์เกี่ยวเนื่อง (Relational Aesthetic) ในงานศิลปะและกิจกรรมของศิลปินตั้งแต่ปี  
 1990s เพื่อสร้างสรรค์กระบวนการสร้างกิจกรรมศิลปะที่เอื้อให้เกิดการมีส่วนร่วมทางสังคมของ  
 เด็กที่มีความต้องการพิเศษ และเพื่อสร้างนวัตกรรมทางศิลปะที่เกิดจากการรวมแนวคิดของการ  
 บูรณาการการรับรู้ความรู้สึก (Sensory Integration) กับภูมิปัญญาพื้นบ้านของเล่นเพื่อสุขภาพ  
 ใช้วิธีการวิจัยเชิงคุณภาพ ด้วยการลงพื้นที่เป็นอาสาสมัครเพื่อเก็บข้อมูลภาคสนาม การวิเคราะห์  
 ข้อมูลเพื่อค้นหากระบวนการสร้างกิจกรรมศิลปะ และเพื่อออกแบบและผลิตวัตถุทางศิลปะ  
 สำหรับจัดสภาพแวดล้อมในโรงเรียน 3 แห่ง คือ โรงเรียนแสงหิรัญวิทยา โรงเรียนสุเหร่าลำแขก  
 และโรงเรียนฉะเชิงเทราปัญญาอนุกุล โดยทำการศึกษากับนักเรียนในระดับชั้นอนุบาล 1 ถึงชั้น  
 ประถมศึกษาปีที่ 3 เก็บข้อมูลโดยใช้วิธีการสังเกตแบบมีส่วนร่วม การสัมภาษณ์เชิงลึกกับครูและ  
 นักกิจกรรมบำบัด การสนทนาอย่างไม่เป็นทางการกับผู้ปกครอง และการบันทึกวีดิทัศน์

ผลการวิจัยพบว่า ได้ต้นแบบของกลไกและกระบวนการสร้างกิจกรรมศิลปะที่ทำให้เกิด  
 การรวมสังคมของเด็กที่มีความต้องการพิเศษกับเด็กปกติ ซึ่งเป็นนวัตกรรมทางศิลปะที่เกิดขึ้น  
 ภายใต้แนวคิดและปรัชญาสุนทรียศาสตร์เกี่ยวเนื่อง กระตุ้นความสัมพันธ์ระหว่างกลุ่มเด็กที่มี  
 ความต้องการพิเศษและเด็กปกติในพื้นที่ของการแลกเปลี่ยน (Arena of Exchange) ซึ่งเป็นพื้นที่  
 ที่ได้มีความคุ้นเคย และสามารถเข้ามาใช้ประโยชน์จากวัตถุทางศิลปะ ซึ่งสร้างขึ้นจากการรวม  
 แนวคิดเรื่องการบูรณาการการรับรู้ความรู้สึกเข้ากับของเล่นพื้นบ้าน การปฏิสัมพันธ์ของผู้ชมกับ  
 วัตถุทางศิลปะทำให้เกิดประสบการณ์แบบลงมือทำ (Hands-on Experience) ที่เอื้อให้เกิด  
 ความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์ (Inter-human Relation) ให้แน่นหนาขึ้น และก่อให้เกิดประโยชน์  
 ทางกายภาพในขณะที่เข้ามาใช้พื้นที่ร่วมกัน

สาขาวิชา ศิลปกรรมศาสตร์

ลายมือชื่อนิติต .....

ปีการศึกษา 2556

ลายมือชื่อ อ.ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก .....

# # 5386801235 : THE PROCESS OF MAKING AN ART ACTIVITY BASED ON RELATIONAL ART FOR SOCIAL INCLUSION OF CHILDREN WITH SPECIAL NEEDS

KEYWORDS : ART ACTIVITY / SOCIAL INCLUSION / CHILDREN WITH SPECIAL NEEDS

TUENRUDEE RUGMAI : THE PROCESS OF MAKING AN ART ACTIVITY BASED ON RELATIONAL ART FOR SOCIAL INCLUSION OF CHILDREN WITH SPECIAL NEEDS.

ADVISOR : ASSOC. PROF. KAMOL PHAOSAVASDI, DFA, 257 pp.

The study of the process of making an art activity based on relational art for social inclusion of children with special needs started from the question of what the role of artwork is and how an environment can be created to contribute the greater social interaction between children with special needs, their families and society. The objectives are examining the philosophy of relational aesthetic, creating the process of making an art activity for social inclusion of children with special needs and creating art innovation formed by a combination of sensory integration with traditional toys.

To comply with the qualitative research, the researcher was a volunteer for collecting field data. Then, analyzed data to determine the process of making an art activity, designed and produced art objects to create art environment at 3 schools; Sanghirun Witaya School, Suraolumkhaek School and Chacheosao Punyanukul School. Data were collected with students from kindergarten 1 to grade 3 by means of participant observation, in-depth interview with teachers and occupational therapists, informal interview with parents and by recording video.

The research result, the model of the process of making an art activity for social inclusion of children with special needs and normal children, is an artistic innovation which originated from the philosophy of relational aesthetic that stimulate the inter-human relation between the children with special needs and normal children in the arena of exchange that they are familiar and they are able to exploit the art objects which formed by a combination of sensory integration with traditional toys. While they are in the art environment, audience's interaction with art objects will construct hands-on experience which tighten inter-human relation and proceed to the physical benefits for children with special needs and normal children.

Field of Study: Fine and Applied Arts

Student's Signature .....

Academic Year: 2013

Advisor's Signature .....

## กิตติกรรมประกาศ

งานวิจัยเรื่องกระบวนการสร้างกิจกรรมศิลปะที่ได้แรงบันดาลใจจากศิลปะเกี่ยวเนื่องเพื่อ  
การรวมสังคมสำหรับเด็กที่มีความต้องการพิเศษ ผู้วิจัยได้รับความอนุเคราะห์ ความช่วยเหลือ และ  
ความร่วมมือ จากบุคคล หน่วยงาน และองค์กร ดังต่อไปนี้

ผู้อำนวยการโรงเรียนแสงหิรัญวิทยา, นางสาวนิตยา สุทธิวงษ์, นางสาวนิภาพร วัฒนาอุดม  
กุล, นางสาวชูจิตร์ วัชรราช, นางสาวงามเพ็ญ ศรีดี, นางนุชจรินทร์ ปานอุทัย, นางสาวรุ่งนภา ช่วยบุญ  
และนางสาวกรรณิการ์ คำแสน

กลุ่มผู้ปกครองของนักเรียนห้องเรียนการศึกษาพิเศษโรงเรียนแสงหิรัญวิทยา

ผู้อำนวยการโรงเรียนสุเหร่าลำแขก และคณะครู

ผู้อำนวยการโรงเรียนฉะเชิงเทราปัญญาคุณ, นายสมนึก เหลืองอ่อน, นางสาวพิมพ์  
ขวัญเมือง, นางสาววิรัช ก่อคู, นางสาวนิต ดวงตระกูลเจริญ, นางสาวจริญา สุธรรมแจ่ม, นางสาว  
รตนา มุตตะละ และนางพัชรีวรรณ พรหมกุล

มูลนิธิ เดอะ เรนโบว์รूम, นางโรสชาลีน่า อเล็กซานเดอร์ แม็คเคย์, นายวรรณวรรธน์ ใจ  
สมุทร, นางวรรณันท์ ประเสริฐเมธ และดร.ขวัญ หารทรงกิจพงษ์

ศูนย์พัฒนาเด็กเซเว่นเซ็นส์, นางสาวณภาพร จ้อยพจน์

วิสาหกิจชุมชน อ่าเภอบางบาล จังหวัดพระนครศรีอยุธยา, นางเบญจา นันทะเสน

พิพิธภัณฑสถานของเล่นญี่ปุ่น, Mr. Shigeyoshi Inoue

อาจารย์รวิศักดิ์ รักใหม่, อาจารย์ภัทระ คมขำ, นายภาณุ แสงชูโต, นายอิศระพงศ์ ไกรชิง  
ฤทธิ์, นายศุภกร ไชยรงค์ศรี, นายหัตถชัย แจ่มศรี, นายวิมล ภูพลับ, นายต้นเถา ช่วยประสิทธิ์ และ  
อาจารย์ถนอม ชามักดี

อาจารย์ ดร. เตยงาม คุปตะบุตร และอาจารย์ ดร. อภิชาติ พลประเสริฐ

JSPS, Osaka City University, Dr. Shin Nakagawa และ Ms. Nov Amenomori

หอศิลป์ คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบังสำหรับทุนสนับสนุนการศึกษา

คณาจารย์และเจ้าหน้าที่หลักสูตรศิลปกรรมศาสตร์ดุสิตบัณฑิต คณะศิลปกรรมศาสตร์  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

กลุ่มภารกิจสนับสนุนบัณฑิตศึกษา ฝ่ายวิชาการ บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย  
สำหรับทุนอุดหนุนวิทยานิพนธ์สำหรับนิสิต ครั้งที่ 1 ประจำปีงบประมาณ 2556

## สารบัญ

หน้า

บทคัดย่อภาษาไทย.....	ง
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ .....	จ
กิตติกรรมประกาศ .....	ฉ
สารบัญ .....	ช
สารบัญตาราง .....	ฎ
สารบัญภาพ .....	ฐ
บทที่ 1 บทนำ .....	1
1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา .....	1
1.2 วัตถุประสงค์ของการวิจัย .....	6
1.3 ขอบเขตของการวิจัย .....	6
1.4 คำจำกัดความที่ใช้ในการวิจัย .....	6
1.4.1 ศิลปะเกี่ยวเนื่อง .....	6
1.4.2 การรวมสังคม .....	7
1.4.3 เด็กที่มีความต้องการพิเศษ .....	7
1.5 วิธีดำเนินการวิจัย .....	7
1.5.1 การเก็บข้อมูลภาคสนามกับกลุ่มประชากร .....	7
1.5.2 เครื่องมือการวิจัยเชิงคุณภาพ .....	8
1.5.3 การวางแผนงานวิจัย .....	8
1.5.4 การเก็บรวบรวมข้อมูล .....	9
1.5.5 กระบวนการสร้างกิจกรรมศิลปะ .....	10
1.5.6 การวิเคราะห์ผลงาน .....	11
1.5.7 สรุปผลการวิจัย อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ .....	11
1.6 ลำดับขั้นตอนในการเสนอผลการวิจัย .....	11
1.7 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ .....	11
บทที่ 2 แนวคิดและปรัชญาสุนทรียศาสตร์เกี่ยวเนื่อง (Relational Aesthetic) .....	12
2.1 การปรับกระบวนการทัศนทางสังคมที่ส่งผลต่อการเปลี่ยนแปลงแนวคิดและปรัชญา ทางศิลปะ.....	13
2.1.1 อิทธิพลจากสกุลความคิดแบบโครงสร้างนิยม (Structuralism) ในคติสมัยใหม่ (Moderniism) .....	14
2.1.1.1 สกุลความคิดแบบโครงสร้างนิยม (Structuralism) .....	14
2.1.1.2 ศิลปะสมัยใหม่ (Modern Art) .....	14

2.1.2	อิทธิพลจากสฤคความคิดแบบหลังโครงสร้างนิยม (Poststructuralism)	
	ในคตหลังสมัยใหม่นิยม (Postmodernism) .....	17
2.1.2.1	สฤคความคิดแบบหลังโครงสร้างนิยม (Poststructuralism) .....	17
2.1.2.2	ศิลปะหลังสมัยใหม่ (Postmodern Art) .....	18
2.1.3	บทวิเคราะห์เรื่องการปรับกระบวนการทัศน์ทางสังคมที่ส่งผลต่อการเปลี่ยนแปลง	
	แนวคิดและปรัชญาทางศิลปะ .....	24
2.2	การปฏิวัติสุนทรียศาสตร์ยุคหลังสมัยใหม่ .....	27
2.2.1	จุดจบของศิลปะในทัศนะของอาร์เธอร์ ซี แตนโต (Arthur C. Danto) .....	27
2.2.2	โลกของศิลปะในทัศนะของอาร์เธอร์ ซี แตนโต (Arthur C. Danto) .....	30
2.2.3	บทวิเคราะห์ปัญหาของโลกศิลปะในยุคสมัยใหม่ .....	33
2.3	สุนทรียศาสตร์เกี่ยวเนื่อง (Relational Aesthetic) .....	34
2.3.1	รูปทรงเชิงสัมพันธ์ (Relational Form) .....	38
2.3.2	ศิลปะในทศวรรษที่ 1990s (Art of the 1990s) .....	51
	2.3.2.1 ความสัมพันธ์และการพบปะ .....	54
	2.3.2.2 ความสนุกสนานและการเผชิญหน้า .....	57
	2.3.2.3 ความร่วมมือและข้อตกลง .....	64
	2.3.2.4 ความสัมพันธ์ทางอาชีพ : ลูกค้ำ .....	68
	2.3.2.5 การยึดครองแกลลอรี่ .....	69
2.3.3	ปัจจัยการแลกเปลี่ยนพื้นที่และเวลา .....	75
	2.3.3.1 งานศิลปะและการแลกเปลี่ยน .....	75
	2.3.3.2 ประเด็นของงานศิลปะ .....	76
	2.3.3.3 พื้นที่-เวลา ปัจจัยในศิลปะยุค 1990s .....	78
2.3.4	รอยต่อการปรากฏและการครอบครองมรดกทางทฤษฎีของ	
	เฟลิกซ์ กอนซาเลส ทอร์เรส (Felix Gonzalez-Torres) .....	80
	2.3.4.1 รักร่วมเพศเป็นกระบวนการทัศน์ของการอยู่ร่วม .....	81
	2.3.4.2 รูปทรงร่วมสมัย .....	87
	2.3.4.3 บรรทัดฐานของการดำรงอยู่ร่วมกัน .....	89
	2.3.4.4 ออรัของงานศิลปะที่เปลี่ยนไปยงสาธารณะชน .....	91
	2.3.4.5 ความงามใช้คำตอบของปัญหาหรือไม่? .....	93
2.3.5	ความสัมพันธ์ของจอภาพ .....	94
	2.3.5.1 ศิลปะปัจจุบันกับต้นแบบทางของเทคโนโลยี .....	94
	2.3.5.2 ศิลปะกับสินค้า .....	95
	2.3.5.3 เทคโนโลยีในฐานะที่เป็นแบบจำลองทางอุดมการณ์ .....	97
	2.3.5.4 นิทรรศการกับกล้อง .....	99
	2.3.5.5 ศิลปะยุคหลังเทคโนโลยีการบันทึกวิดีโอ .....	102
	2.3.5.6 มุมมองของความเท่าเทียม .....	103



2.4	บทวิเคราะห์แนวคิดและปรัชญาสุนทรียศาสตร์เกี่ยวเนื่องเพื่อการสร้างสรรค์	105
2.4.1	การวิเคราะห์แนวคิดและปรัชญาสุนทรียศาสตร์เกี่ยวเนื่อง	105
2.4.2	การสังเคราะห์แนวคิดและปรัชญาสุนทรียศาสตร์เกี่ยวเนื่องเพื่อการสร้างสรรค์	107
บทที่ 3	การบูรณาการการรับรู้ความรู้สึกกับของเล่นที่บ้าน	109
3.1	ความรู้ทั่วไปเกี่ยวกับเด็กที่มีความต้องการพิเศษ	110
3.1.1	ความหมายของเด็กที่มีความต้องการพิเศษ	110
3.1.1.1	เด็กที่มีความสามารถพิเศษ	110
3.1.1.2	เด็กที่มีความบกพร่อง	111
3.1.1.3	เด็กยากจนและด้อยโอกาส	111
3.1.2	ความเข้าใจในเด็กที่มีความต้องการพิเศษ	111
3.1.3	การส่งเสริมพัฒนาการของเด็กที่มีความต้องการพิเศษ	112
3.2	การบูรณาการการรับรู้ความรู้สึก (Sensory Integration)	113
3.2.1	กิจกรรมบำบัด (Occupational Therapy)	113
3.2.2	การบูรณาการการรับรู้ความรู้สึก (Sensory Integration)	114
3.3	คุณประโยชน์จากการเล่นและกลุ่มเล่นร่วม (Inclusive Playgroup)	117
3.3.1	คุณประโยชน์จากการเล่น	117
3.3.2	กลุ่มเล่นร่วม (Inclusive Playgroup)	120
3.4	ของเล่นที่บ้านภูมิปัญญาไทยเพื่อชีวิตและสุขภาพ	120
3.4.1	ลักษณะของการเล่น	121
3.4.2	ประสบการณ์ของเล่นที่บ้าน	123
3.4.2.1	ภาคเหนือ : กลุ่มคนเฒ่าคนแก่บ้านป่าแดด จังหวัดเชียงราย	123
3.4.2.2	ภาคตะวันออกเฉียงเหนือ : โครงการฟื้นฟูเด็กพิการโดยชุมชน จังหวัดหนองบัวลำภู	125
3.4.2.3	ภาคใต้: โครงการฟื้นฟูเด็กพิการโดยชุมชนจังหวัดนครศรีธรรมราช	127
3.4.2.4	ภาคกลาง : ตากะลาเพื่อสุขภาพ จังหวัดพระนครศรีอยุธยา	128
3.4.2.5	ของเล่นโบราณและของเล่นพื้นเมือง พิพิธภัณฑ์ของเล่นญี่ปุ่น (Japan Toy Museum) ณ เมืองฮิเมจิ ประเทศญี่ปุ่น	131
3.5	บทวิเคราะห์เพื่อเชื่อมโยงแนวคิดสู่การสร้างสรรค์ผลงาน	133
บทที่ 4	กระบวนการสร้างศิลปะเกี่ยวเนื่อง	136
4.1	กระบวนการสร้างวัตถุทางศิลปะ	142
4.1.1	การออกแบบภาพร่าง (Sketch Design)	142
4.1.2	การพัฒนาและผลิตวัตถุทางศิลปะ	145
4.1.2.1	ทุงกั้งหันดอกไม้	145
4.1.2.2	ลูกข้างสีรุ้ง	149
4.1.2.3	กระแตเวียน	152
4.1.2.4	นกเคาะจิ้งหะ	155

4.2 การจัดสภาพแวดล้อมทางศิลปะ .....	157
4.2.1 โรงเรียนแสงหิรัญวิทยา .....	158
4.2.2 โรงเรียนสุเหร่าลำแขก .....	169
4.2.3 โรงเรียนฉะเชิงเทราปัญญานุกูล .....	176
4.3 การวิเคราะห์ผลจากการจัดสภาพแวดล้อมทางศิลปะ .....	182
4.3.1 คุณค่าทางสุนทรียศาสตร์เกี่ยวเนื่อง (Relational Aesthetic) .....	183
4.3.1.1 การอดทน รอคอย และแบ่งปัน .....	188
4.3.1.2 การเรียนรู้กติกาของสังคม .....	188
4.3.1.3 บทสนทนาและการเจรจาต่อรอง .....	189
4.3.1.4 คุณค่าทางจิตใจและอารมณ์ .....	190
4.3.1.5 การรู้จักคิดและแก้ปัญหา .....	192
4.3.1.6 ความคิดสร้างสรรค์และจินตนาการ .....	192
4.3.1.7 การเรียนรู้ .....	194
4.3.2 การใช้ประโยชน์จากสภาพแวดล้อมที่สร้างขึ้น .....	196
4.3.2.1 กระดาษเวียน .....	196
4.3.2.2 ลูกข้างสีรุ้ง .....	197
4.3.2.3 พุงกั้งหันดอกไม้ .....	198
4.3.2.4 นกเคาะจังหวะ .....	199
4.4 ภาพยนตร์แสดงกระบวนการสร้างสรรค์ .....	201
4.4.1 แนวคิดในการผลิตภาพยนตร์เพื่อแสดงกระบวนการสร้างสรรค์ .....	201
4.4.2 การวิเคราะห์ผลภายหลังการจัดฉายภาพยนตร์ .....	226
4.4.2.1 กลุ่มที่มีส่วนร่วมในพื้นที่ทางศิลปะ .....	226
4.4.2.2 กลุ่มที่ไม่มีส่วนร่วมในพื้นที่ทางศิลปะ .....	230
4.5 การจัดนิทรรศการแสดงผลงาน .....	231
บทที่ 5 บทสรุปและข้อเสนอแนะ .....	235
5.1 การสรุปผลการศึกษาแนวคิดและปรัชญาสุนทรียศาสตร์เกี่ยวเนื่อง (Relational Aesthetic) ในงานศิลปะและกิจกรรมของศิลปินตั้งแต่ปี 1990s .....	236
5.2 การสรุปผลการสร้างสรรค์กระบวนการสร้างศิลปะเกี่ยวเนื่อง (Relational Art) ที่เอื้อให้เกิดการมีส่วนร่วมทางสังคมของเด็กที่มีความต้องการพิเศษ .....	238
5.2.1 ขั้นที่ 1 การค้นหาประเด็นปัญหาการวิจัย .....	239
5.2.2 ขั้นที่ 2 การศึกษาแนวคิดและปรัชญาสุนทรียศาสตร์เกี่ยวเนื่อง (Relational Aesthetic) .....	239
5.2.3 ขั้นที่ 3 การเป็นอาสาสมัคร .....	240
5.2.4 ขั้นที่ 4 การศึกษาค้นคว้าเรื่องการบูรณาการการรับรู้ความรู้สึก .....	240
5.2.5 ขั้นที่ 5 การค้นคว้าเรื่องของเล่นพื้นบ้านภูมิปัญญาไทย เพื่อชีวิตและสุขภาพ ..	241

5.2.6	ชั้นที่ 6 การสร้างสรรค์วัตถุทางศิลปะ .....	242
5.2.7	ชั้นที่ 7 การสร้างศิลปะเกี่ยวเนื่อง .....	242
5.3	การสรุปผลการสร้างนวัตกรรมทางศิลปะที่เกิดจากการรวมแนวคิดของการบูรณาการ การรับรู้ความรู้สึก (Sensory Integration) กับภูมิปัญญาพื้นบ้านและของเล่น เพื่อสุขภาพ .....	243
5.4	การอภิปรายผลการวิจัย .....	245
5.4.1	การใช้แนวคิดและปรัชญาสุนทรียศาสตร์เกี่ยวเนื่อง .....	245
5.4.2	การสร้างสรรค์และผลิตวัตถุทางศิลปะ .....	246
5.4.3	พื้นที่การจัดกิจกรรมศิลปะ .....	246
5.4.4	บทบาทของผู้วิจัย .....	247
5.4.5	ภาพยนตร์แสดงกระบวนการสร้างกิจกรรมศิลปะ .....	247
5.4.6	การจัดนิทรรศการเพื่อเผยแพร่ผลงาน .....	247
5.5	ข้อเสนอแนะ .....	248
	รายการอ้างอิง .....	249
	ประวัติผู้เขียนวิทยานิพนธ์ .....	256

## สารบัญตาราง

หน้า

ตารางที่ 1	แบบสังเกตขณะผู้ชมปฏิสัมพันธ์กับชุดนิทรรศการ.....กระแตเวียน.....	185
ตารางที่ 2	แบบสังเกตขณะผู้ชมปฏิสัมพันธ์กับชุดนิทรรศการ.....นกเคาะจังหวะ.....	186
ตารางที่ 3	แบบสังเกตขณะผู้ชมปฏิสัมพันธ์กับชุดนิทรรศการ.....ลูกข้างสีรุ้ง.....	186
ตารางที่ 4	แบบสังเกตขณะผู้ชมปฏิสัมพันธ์กับชุดนิทรรศการ.....ทุ่งกันหันดอกไม้.....	187
ตารางที่ 5	แบบสรุปผลการบูรณาการการรับรู้ความรู้สึก (Sensory Integration) กับวัตถุทางศิลปะ.	200



จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย  
CHULALONGKORN UNIVERSITY

## สารบัญภาพ

	หน้า
ภาพที่ 2.1 แผนผังแสดงกรอบแนวคิดในการวิจัย (Conceptual Framework) .....	12
ภาพที่ 2.2 แผนผังแสดงการปรับกระบวนการทัศน์ทางสังคมจากยุคสมัยใหม่สู่ยุคหลังสมัยใหม่ .....	13
ภาพที่ 2.3 Spiral Jetty, Rozel Point, Great Salt Lake, Utah, April 1970 .....	20
ภาพที่ 2.4 Joseph Beuys .....	21
ภาพที่ 2.5 Marina Abramovic and Ulay, Imponderabilia (1977) .....	23
ภาพที่ 2.6 แผนผังแสดงลำดับพัฒนาการเชิงแนวคิดและปรัชญาทางศิลปะ .....	26
ภาพที่ 2.7 San Francisco Museum of Modern Art Andy Warhol's "Brillo Box" from 1968 .....	28
ภาพที่ 2.8 Damien Hirst: Jumping the Shark .....	30
ภาพที่ 2.9 Sherrie Levine's 1996 Fountain (Buddha) .....	31
ภาพที่ 2.10 Joseph Kosuth, One and Three Chairs, 1965 .....	31
ภาพที่ 2.11 Beecroft, Vanessa, vb08.069.vb, 1994 .....	36
ภาพที่ 2.12 Jes Brinch, Smashed Parking ground (1994) .....	37
ภาพที่ 2.13 Gabriel Orozco's Crazy Tourist 1991 .....	42
ภาพที่ 2.14 Gabriel Orozco's exhibit Empty Shoe Box (1993) .....	42
ภาพที่ 2.15 Jens Haaning, Turkish Jokes, 1994 .....	43
ภาพที่ 2.16 Kurt Schwitters and The Merz .....	45
ภาพที่ 2.17 Kurt Schwitters' Graphic design, a periodical titled Merz .....	45
ภาพที่ 2.18 Chris Burden, still from TV Hijack, 1972 .....	46
ภาพที่ 2.19 Chris Burden, stills from Velvet Water, 1974 .....	46
ภาพที่ 2.20 Buren Stripes .....	47
ภาพที่ 2.21 Buren Stripes .....	48
ภาพที่ 2.22 Buren Stripes .....	48
ภาพที่ 2.23 Tiravanija's Untitled (1271), 1993, Venice Biennale in the Aperto section. 52	52
ภาพที่ 2.24 Marcel Duchamp: Bicycle Wheel and Stool .....	55
ภาพที่ 2.25 Robert Barry, Inert Gas Series, 1969, helium, gelatin silver print .....	56
ภาพที่ 2.26 'Il Faut que vouse m'aidiez... (you have to help me...), letter requesting help. Mail art, 11 January 1970 .....	56
ภาพที่ 2.27 Belle de Jour 66, 2011, Dominique Gonzalez-Foerster .....	57

ภาพที่ 2.28 Casual Passerby Series, Braco Dimitrijevic, 1970 .....	58
ภาพที่ 2.29 Stephen Willats, Data Stream: A Portrait of New York (Delancey Street/Fifth Avenue), 2011 .....	59
ภาพที่ 2.30 Sophie Calle, Suite Venitienne, first realised in 1980 .....	60
ภาพที่ 2.31 On Kawara “Date Painting(s)” installation view at David Zwirner Gallery .	61
ภาพที่ 2.32 Gordon Matta-Clark in FOOD in 1971 .....	61
ภาพที่ 2.33 Liam Gillick, Pinboard Prototype #1 (Milan House Project) 1993 .....	63
ภาพที่ 2.34 Pierre Huyghe, “Seel Street/Slater Street”, 24 September-7 November 1999 .....	64
ภาพที่ 2.35 Maurizio Cattelan Emanuel Perrotin in a rabbit-penis suit. 2000 .....	65
ภาพที่ 2.36 Wedding Series: Portrait of Michael Slimmer and Alix Lambert, 1992 .....	66
ภาพที่ 2.37 The Open Music Library - Project Unit?, Firminy, re-contextualized - A Community Portrait, 1993 .....	67
ภาพที่ 2.38 Clegg & Guttman, The Open Library, Mainz 1994 .....	68
ภาพที่ 2.39 LES ATELIERS DU PARADISE, 1990, A film in real time by Pierre Joseph / Philippe Parreno / Philippe Perrin @ Air de Paris .....	70
ภาพที่ 2.40 Felix Gonzalez-Torres: Portrait of Ross .....	71
ภาพที่ 2.41 Damien Hirst, Holly, Gretel, 1992 .....	72
ภาพที่ 2.42 Dike Blair, THE GRAY GOO LOUNGE .....	73
ภาพที่ 2.43 Pierre Huyghe (B. 1962), Trajet, Paris .....	73
ภาพที่ 2.44 In and Out of Love, Butterfly Paintings and Ashtrays, Damien Hirst, 1991. 74	
ภาพที่ 2.45 I like America and America likes me (1974) by Joseph Beuys .....	74
ภาพที่ 2.46 “Untitled” (Blue Mirror) By Felix Gonzalez-Torres .....	80
ภาพที่ 2.47 “Untitled” (Perfect Lovers), 1991, Felix Gonzalez-Torres .....	81
ภาพที่ 2.48 Felix Gonzalez-Torres, “Untitled.” 1991, Billboard, dimensions vary with installation .....	82
ภาพที่ 2.49 Felix Gonzalez-Torres, Untitled (March 5th), Executed in 1991.....	83
ภาพที่ 2.50 Felix Gonzalez-Torres, “Untitled” (March 5th) #1 (1991), Twin Mirrors .....	83
ภาพที่ 2.51 Felix Gonzalez-Torres, “Untitled” (Double Portrait), 1991 .....	84
ภาพที่ 2.52 Felix Gonzalez-Torres, Untitled (Blood) 1992.....	85
ภาพที่ 2.53 Philippe Parreno, Speech Bubbles 1997.....	86

ภาพที่ 2.54 Untitled (21 Days of Bloodwork-Steady Decline) by Felix Gonzalez-Torres .....	89
ภาพที่ 2.55 Felix Gonzalez Torres, Untitled (Arena) .....	92
ภาพที่ 2.56 Order and Disorder: Alighiero Boetti by Afghan Women .....	97
ภาพที่ 2.57 Alighiero Boetti, L'ENERGIA INIZIALE, 1992, embroidery on fabric .....	97
ภาพที่ 2.58 Marcel Broodthaers, Jardin hiver II (Winter Garden) .....	100
ภาพที่ 2.59 Dominique Gonzalez-Foerster, Bernard Joisten, Pierre Joseph, Philippe Parreno, Ozone, 1989 .....	101
ภาพที่ 2.60 Julia Scher, Security By Julia XLV: Security Landscapes, 2002 .....	104
ภาพที่ 2.61 Dan Graham, Present Continuous Past(s) 1974 .....	104
ภาพที่ 2.62 แผนผังองค์ประกอบในการสร้างสรรค์พื้นที่การแลกเปลี่ยน (Arena of Exchange)..	107
ภาพที่ 3.1 แผนผังโครงสร้างการศึกษาข้อมูลเพื่อการออกแบบสร้างสรรค์วัตถุทางศิลปะ .....	110
ภาพที่ 3.2 ดร. เอ จีน แอร์ (Dr. A.Jean Ayres) นักกิจกรรมบำบัด .....	114
ภาพที่ 3.3 Sensory Integration Room and Equipment .....	116
ภาพที่ 3.4 การเล่นเป่ากบ .....	121
ภาพที่ 3.5 กำหมุ่น .....	124
ภาพที่ 3.6 กังหันและงูเกี่ยว .....	124
ภาพที่ 3.7 อมรเทพ .....	125
ภาพที่ 3.8 วัวชน .....	125
ภาพที่ 3.9 ปู่ไพร สมสีลา .....	126
ภาพที่ 3.10 สามล้อฝึกเดินและรถมูเล่ .....	126
ภาพที่ 3.11 รถตักดิน .....	127
ภาพที่ 3.12 กระแตเวียน .....	128
ภาพที่ 3.13 เด็กหัดเดินด้วยกระแตเวียน .....	128
ภาพที่ 3.14 แผนภูมิแสดงจุดเกี่ยวกับอวัยวะบนหลังเท้า .....	130
ภาพที่ 3.15 กะลาสำหรับเหยียบปูไว้บนพื้นดินใต้ถุนบ้าน .....	131
ภาพที่ 3.16 พิพิธภัณฑ์ของเล่นญี่ปุ่น (Japan Toy Museum) ณ เมืองฮิเมจิ ประเทศญี่ปุ่น .....	132
ภาพที่ 3.17 นายชิงโยชิ อินุเอะ (Mr. Shigeyoshi Inoue) สาธิตการทำลูกข่างจากกล่องนม ...	132
ภาพที่ 3.18 ของเล่นที่จัดแสดงอยู่ในพิพิธภัณฑ์ของเล่นญี่ปุ่น .....	133
ภาพที่ 3.19 แผนผังแสดงแนวคิดในการสร้างสรรค์พื้นที่ทางศิลปะ .....	134
ภาพที่ 4.1 โรงเรียนแสงหิรัญวิทยา .....	137
ภาพที่ 4.2 ภายในบริเวณโรงเรียนมีพื้นที่ที่จัดเตรียมไว้สำหรับนักเรียนห้องการศึกษาพิเศษ .....	138

ภาพที่ 4.3 บรรยากาศภายในห้องการศึกษาพิเศษ .....	139
ภาพที่ 4.4 โรงเรียนสุเหร่าลำแขก .....	139
ภาพที่ 4.5 สนามหญ้าของโรงเรียนสุเหร่าลำแขก .....	140
ภาพที่ 4.6 โรงเรียนฉะเชิงเทราปัญญาคุณ .....	141
ภาพที่ 4.7 โรงเรียนฉะเชิงเทราปัญญาคุณ .....	141
ภาพที่ 4.8 แผนผังแสดงกระบวนการทำงาน .....	142
ภาพที่ 4.9 ภาพร่าง (Sketch Design) .....	144
ภาพที่ 4.10 กังหันลม ต้นแบบแรงบันดาลใจในการออกแบบกังหัน .....	145
ภาพที่ 4.11 ทักษะภาพกังหัน .....	146
ภาพที่ 4.12 ทักษะภาพจำลองกังหันเมื่อไปอยู่ในพื้นที่ชุมชน .....	146
ภาพที่ 4.13 ดอกกังหันดอกไม้เตรียมประกอบกับก้านไม้ไผ่ .....	147
ภาพที่ 4.14 กังหันดอกไม้ .....	148
ภาพที่ 4.15 ภาพสเก็ตซ์ลูกข้างสีรุ้ง .....	149
ภาพที่ 4.16 ทักษะภาพลูกข้างสีรุ้ง .....	149
ภาพที่ 4.17 ทักษะภาพจำลองการเล่นลูกข้างสีรุ้ง .....	150
ภาพที่ 4.18 ลวดลายเป็นลูกข้าง .....	151
ภาพที่ 4.19 ลักษณะการแกว่งของลูกตุ้ม .....	151
ภาพที่ 4.20 ลูกข้างสีรุ้งติดตั้งเรียงกันเป็นวงกลม .....	152
ภาพที่ 4.21 ภาพสเก็ตซ์กระเตเวียน .....	152
ภาพที่ 4.22 ทักษะภาพมุมสูงกระเตเวียน .....	153
ภาพที่ 4.23 ทักษะภาพจำลองการเล่นกระเตเวียน .....	153
ภาพที่ 4.24 กระเตเวียนเมื่อประกอบแล้วเสร็จ .....	154
ภาพที่ 4.25 ข้อต่อระหว่างเสากับก้านของกระเตเวียนเมื่อหมุนจะทำให้เกิดเสียง .....	154
ภาพที่ 4.26 กระเตเวียนติดตั้งบนพื้นผิว 3 แบบคือ พื้นหญ้า พื้นทราย และพื้นหิน .....	154
ภาพที่ 4.27 ภาพสเก็ตซ์นกเคาะจังหวะ .....	155
ภาพที่ 4.28 ทักษะภาพนกเคาะจังหวะ .....	155
ภาพที่ 4.29 นกเคาะจังหวะเมื่อประกอบแล้ว .....	156
ภาพที่ 4.30 นกเคาะจังหวะสีสันท่างๆ .....	156
ภาพที่ 4.31 นกเคาะจังหวะเมื่อติดตั้งแล้วเสร็จ .....	157
ภาพที่ 4.32 สนามหญ้าของโรงเรียนแสงหิรัญวิทยา .....	159
ภาพที่ 4.33 การติดตั้งนกเคาะจังหวะที่โรงเรียนแสงหิรัญวิทยา .....	159



ภาพที่ 4.34 การติดตั้งลูกข้างสีรุ้งจังหวะที่โรงเรียนแสงหิรัญวิทยา .....	160
ภาพที่ 4.35 การติดตั้งกระเตเวียนที่โรงเรียนแสงหิรัญวิทยา .....	160
ภาพที่ 4.36 กระเตเวียนเมื่อติดตั้งแล้วเสร็จที่โรงเรียนแสงหิรัญวิทยา .....	161
ภาพที่ 4.37 นกเคาะจังหวะเมื่อติดตั้งแล้วเสร็จที่โรงเรียนแสงหิรัญวิทยา .....	161
ภาพที่ 4.38 ลูกข้างสีรุ้งเมื่อติดตั้งแล้วเสร็จที่โรงเรียนแสงหิรัญวิทยา .....	162
ภาพที่ 4.39 นักเรียนขณะเล่นลูกข้างสีรุ้ง .....	163
ภาพที่ 4.40 นักเรียนขณะเล่นลูกข้างสีรุ้ง .....	163
ภาพที่ 4.41 บรรยากาศขณะเล่นลูกข้างสีรุ้งในช่วงพักกลางวัน .....	164
ภาพที่ 4.42 นักเรียนขณะเล่นกระเตเวียน .....	164
ภาพที่ 4.43 นักเรียนขณะเล่นกระเตเวียน .....	165
ภาพที่ 4.44 เท้าของนักเรียนสัมผัสพื้นดินและหญ้าขณะเล่นกระเตเวียน .....	165
ภาพที่ 4.45 ครูห้องการศึกษาพิเศษกำลังช่วยอธิบายวิธีการเล่นนกเคาะจังหวะให้กับนักเรียน .....	166
ภาพที่ 4.46 ครูประยุกต์ใช้พื้นที่และชุดนิทรรศการเป็นฐานลูกเสือ .....	166
ภาพที่ 4.47 บรรยากาศการเล่นนกเคาะจังหวะในช่วงพักกลางวัน .....	167
ภาพที่ 4.48 พุ่มกั้งหันดอกไม้ที่โรงเรียนแสงหิรัญวิทยา .....	167
ภาพที่ 4.49 เด็กๆ วิ่งเล่นในพุ่มกั้งหันดอกไม้ที่โรงเรียนแสงหิรัญวิทยาในช่วงพักกลางวัน .....	168
ภาพที่ 4.50 เด็กนักเรียนเป่ากั้งหันให้หมุน .....	168
ภาพที่ 4.51 เด็กนักเรียนเป่ากั้งหันให้หมุน .....	169
ภาพที่ 4.52 ผู้วิจัยให้คำแนะนำแก่ครูผู้ดูแลก่อนจะพาเด็กๆ ทำความรู้จักและวิธีเล่น .....	170
ภาพที่ 4.53 ผู้วิจัยแนะนำและสาธิตวิธีการเล่นให้เด็กๆ .....	170
ภาพที่ 4.54 พุ่มกั้งหันดอกไม้ .....	171
ภาพที่ 4.55 เด็กนักเรียนในพุ่มกั้งหันดอกไม้ .....	171
ภาพที่ 4.56 นักเรียนกำลังเป่าให้กั้งหันดอกไม้หมุน .....	172
ภาพที่ 4.57 นักเรียนถอนกั้งหันดอกไม้มาวิ่งต้องลมเพื่อให้หมุน .....	172
ภาพที่ 4.58 การจัดแสดงลูกข้างสีรุ้งที่โรงเรียนสุเหร่าลำแขก .....	173
ภาพที่ 4.59 การจัดแสดงลูกข้างสีรุ้งที่โรงเรียนสุเหร่าลำแขก .....	173
ภาพที่ 4.60 การจัดแสดงนกเคาะจังหวะที่โรงเรียนสุเหร่าลำแขก .....	174
ภาพที่ 4.61 เด็กผู้ชายเป็นคนเคาะจังหวะให้นักเรียนหญิงร้องเพลงและเต้น .....	174
ภาพที่ 4.62 เด็กเล่นกระเตเวียนที่โรงเรียนสุเหร่าลำแขก .....	175
ภาพที่ 4.63 สีหน้าของเด็กๆ ขณะเล่น .....	175
ภาพที่ 4.64 การติดตั้งโรงเรียนฉะเชิงเทราปัญญาอนุกุล .....	176

ภาพที่ 4.65 การติดตั้งทุ่งกังหันดอกไม้ที่โรงเรียนฉะเชิงเทราปัญญาคุณกุล .....	176
ภาพที่ 4.66 เมื่อการติดตั้งแล้วเสร็จ ที่สนามหญ้าโรงเรียนฉะเชิงเทราปัญญาคุณกุล .....	177
ภาพที่ 4.67 นักเรียนขณะเล่นกระเตเวียน .....	177
ภาพที่ 4.68 นักเรียนขณะเล่นกระเตเวียน .....	178
ภาพที่ 4.69 ครูขณะสอนนักเรียนเล่นลูกข่างสีรุ้ง .....	178
ภาพที่ 4.70 นักเรียนเล่นลูกข่างสีรุ้ง .....	179
ภาพที่ 4.71 นักเรียนเล่นลูกข่างสีรุ้ง .....	179
ภาพที่ 4.72 นักเรียนเล่นนกเคาะจิ้งหะ .....	180
ภาพที่ 4.73 นักเรียนเล่นนกเคาะจิ้งหะ .....	180
ภาพที่ 4.74 นักเรียนวิ่งแบบซิกแซกในทุ่งกังหันดอกไม้ .....	181
ภาพที่ 4.75 ครูชวนนักเรียนเอากังหันมาวิ่งไต่ลมเพื่อให้กังหันหมุน .....	181
ภาพที่ 4.76 บรรยากาศครูและนักเรียนขณะอยู่ในพื้นที่นิทรรศการ .....	182
ภาพที่ 4.77 เด็กๆ รอลูกข่างสีรุ้ง .....	188
ภาพที่ 4.78 เด็กนำกังหันมาปักคั้นที่เดิม .....	189
ภาพที่ 4.79 การเข้ามาช่วยสอนวิธีการหมุนเป็นปฏิสัมพันธ์ที่เกิดขึ้นขณะที่เด็กๆ เล่นลูกข่าง .....	190
ภาพที่ 4.80 ครูถ่ายรูปในทุ่งกังหันดอกไม้ .....	191
ภาพที่ 4.81 เด็กกำลังพยายามแก้ไขที่พันกัน .....	192
ภาพที่ 4.82 เด็กๆ แข่งกันว่าใครสามารถหมุนลูกข่างได้นานที่สุด .....	193
ภาพที่ 4.83 เด็กๆ กำลังร้องเพลงและเต้นประกอบจิ้งหะ .....	193
ภาพที่ 4.84 เด็กชายจินตนาการเป็นปีนกล .....	194
ภาพที่ 4.85 เด็กหญิงเข้าไปดมและสัมผัสอย่างทะนุถนอมประดุจเป็นดอกไม้จริงๆ .....	194
ภาพที่ 4.86 เด็กๆ วิ่งเพื่อให้กังหันหมุน .....	195
ภาพที่ 4.87 เด็กๆ เดินหมุนกระเตเวียนบนพื้นทราย .....	196
ภาพที่ 4.88 การใช้นิ้ว 3 นิ้ว (Tripod Pinch) หมุนลูกข่าง .....	198
ภาพที่ 4.89 เด็กชายเป่าเพื่อให้กังหันหมุน .....	199
ภาพที่ 4.90 แผนผังการวิเคราะห์ผลจากการจัดสภาพแวดล้อมทางศิลปะ .....	201
ภาพที่ 4.91 บรรยากาศก่อนเริ่มฉายภาพยนตร์ เด็กๆ ที่ได้เข้าร่วมในพื้นที่ศิลปะยกมือแสดงตัว ..	227
ภาพที่ 4.92 บรรยากาศการชมภาพยนตร์ของนักเรียนกลุ่มเด็กปกติที่ได้เข้าร่วมนิทรรศการศิลปะ	227
ภาพที่ 4.93 สีหน้าของนักเรียนกลุ่มเด็กปกติที่ได้เข้าร่วมนิทรรศการศิลปะเข้าชมภาพยนตร์ .....	228
ภาพที่ 4.94 บรรยากาศการชมภาพยนตร์ของนักเรียนกลุ่มเด็กที่มีความต้องการพิเศษ .....	229
ภาพที่ 4.95 การจัดนิทรรศการเผยแพร่ผลงาน .....	232

ภาพที่ 4.96 ชุดนิทรรศการลูกช่างสีรุ้ง .....	232
ภาพที่ 4.97 ชุดนิทรรศการนกเคาะจังหวะ .....	233
ภาพที่ 4.98 ชุดนิทรรศการกระแตเวียน .....	233
ภาพที่ 4.99 ผู้ชมขณะอยู่ในชุดนิทรรศการ .....	234
ภาพที่ 4.100 ผู้ชมปฏิสัมพันธ์กับชิ้นงาน .....	234
ภาพที่ 5.1 แผ่นผังแสดงกระบวนการสร้างกิจกรรมศิลปะ .....	238



จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย  
**CHULALONGKORN UNIVERSITY**

## บทที่ 1 บทนำ

### 1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

ในทศวรรษที่ 1970s ได้เกิดกระแสต่อต้านศิลปะสมัยใหม่ในฐานะสถาบัน ที่ดูเสมือนเป็น ศาสตร์ปิดเฉพาะกลุ่ม ไม่มีการปรับตัว ไม่เชื่อมโยงกับมิติทางสังคมที่หลากหลาย ศิลปินยุคสมัยใหม่ เคยถูกวิจารณ์ถึงความเป็นเอกเทศ ขาดการเชื่อมโยงสังคมแท้จริง ศิลปะเป็นวัตถุแพร่กระจาย ขึ้นชมในหมู่กันเอง พื้นที่ปิดล้อมได้สร้างรูปทรงเฉพาะ แยกขาดออกจากพื้นที่อื่นๆ พิพิธภัณฑสถานศิลปะได้สร้างกำแพงปิดล้อมตนเอง และได้แยกตัวตัดขาดออกจากชีวิตอื่นๆ ดังนั้น หัวใจของศิลปะร่วมสมัยจึงเป็น “แนวคิด” ไม่ใช่เรื่องของเทคนิค ศิลปินทำหน้าที่เป็น “นักคิด” “นักปฏิบัติการเชิงวัฒนธรรม” ที่มีประเด็นที่จะพูดกับสังคมชัดเจน โดยไม่ได้เน้นหรือให้ความสำคัญกับทักษะฝีมือในเชิงช่าง

ในปี 1996 นิโคลาส บอร์ตรีโย (Nicolas Bourriaud) ได้ตีพิมพ์บทความที่ว่าด้วยเรื่อง “สุนทรียศาสตร์เกี่ยวเนื่อง” (Relational Aesthetic) โดยชี้ให้เห็นว่า หน้าที่ของศิลปินกลายเป็น ผู้สร้างสิ่งแวดล้อมทางสังคมในพื้นที่สาธารณะ ในมุมมองเล็กๆ ผู้ชมศิลปะร่วมสรรค์สร้างความหมายเชิงวัฒนธรรมด้วยตัวเอง จากการมาร่วมกิจกรรมศิลปะในประสบการณ์จริง ศิลปินมิได้เป็นศูนย์กลาง ไม่ได้เป็นจิตวิญญาณของผู้สร้าง ไม่ได้เป็นปรมาจารย์หรือผู้มีชื่อเสียงอีกต่อไป แต่ศิลปินเป็นตัวเร่งปฏิกิริยาให้เกิดการเปลี่ยนแปลง

ในทัศนะของบอร์ตรีโย ศิลปินจำนวนมากในช่วงทศวรรษที่ 1990s ทำงานภายในขอบเขตของความสัมพันธ์ส่วนตัวระหว่างกัน โดยไม่คำนึงถึงการแสดงออกและเนื้อหา เขาอธิบายถึงแก่นทางแนวคิดศิลปะของศิลปินเหล่านี้ในฐานะสิ่งมีชีวิตซึ่งมีการแลกเปลี่ยนกันทางสังคมมากกว่าการเป็นตัวแทนแสดงออกหนึ่งๆ “ศิลปะเกี่ยวเนื่อง” (Relational Art) จึงถูกนิยามโดย นิโคลาส บอร์ตรีโย ในฐานะที่เป็นชุดหนึ่งของปฏิบัติการทางศิลปะ ประเด็นทางทฤษฎีและปฏิบัติของศิลปินออกมาจากสัมพันธ์ภาพมนุษย์และบริบททางสังคมมากกว่าการเป็นพื้นที่อิสระและความเป็นส่วนตัว ผลงานศิลปะได้สรรค์สร้างสภาพแวดล้อมทางสังคมอันหนึ่งขึ้นมาที่ผู้คนได้เข้ามาร่วมกัน มีส่วนร่วมแบ่งปันในกิจกรรมของกันและกัน การตัดสินใจผลงานอยู่บนความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์ที่เขาได้แสดง ผลิต หรือให้การสนับสนุน

แต่ทว่า ศิลปะเกี่ยวเนื่องตามแนวคิดของบอร์ตรีโยถูกตั้งคำถามจาก คริส คอบบ์ (Chris Cobb) นักวิจารณ์ศิลปะ ถึงเรื่องแบบฉบับไหนของความสัมพันธ์ที่กำลังจะได้รับการสร้างขึ้น และทำเพื่อใคร และทำไปทำไม? โดยในทัศนะของบิชอป (Bishop) เห็นว่าศิลปะเกี่ยวเนื่องยังคงอยู่ในอาณาเขตของสถาบันทางศิลปะ (พิพิธภัณฑสถาน, ศูนย์การแสดงต่างๆ เป็นต้น) ทั้งๆ ที่เจตจำนงของศิลปินก็เพื่อวิจารณ์และแสดงข้อคิดเห็นเกี่ยวกับเรื่องพื้นที่ทางศิลปะ

จากที่กล่าวข้างต้น ผู้วิจัยเกิดความสนใจต่อประเด็นการทำงานศิลปะในฐานะที่เป็นการวิจัยสังคมเชื่อมโยงปัญหาทางสังคมอย่างแท้จริง มิใช่เพียงการหยิบประเด็นมาทำงานศิลปะ และได้เล็งเห็นถึงความสำคัญของกระบวนการสร้างศิลปะเกี่ยวเนื่อง (Relational Art) ในพื้นที่สาธารณะที่

คนโดยทั่วไปสามารถสัมผัสได้ แล้วแบบฉบับไหนของความสัมพันธ์ที่กำลังจะได้รับการสร้างขึ้น มา และทำเพื่อใคร และทำไปทำไม?

ผู้วิจัยได้มีโอกาสเห็นแง่มุมที่งดงามของสัมพันธภาพระหว่างเด็กที่มีความต้องการพิเศษกับ เด็กปกติในโรงเรียนเรียนมีนประสาทวิทยาซึ่งเป็นโรงเรียนเรียนร่วม เป็นภาพของเด็กปกติที่ก้มลงผูก เชือกรองเท้าให้เพื่อนที่มีความต้องการพิเศษ ซึ่งคงหาไม่ได้ง่ายนักในสังคมโดยทั่วไป บรรยากาศการเรียนร่วมมิใช่เพียงแค่เปิดโอกาสให้เด็กที่มีความต้องการพิเศษได้รับความเท่าเทียมทางการศึกษาหรือ ฝึกการใช้ชีวิตร่วมกับเด็กปกติเท่านั้น หากแต่เด็กปกติเองก็ได้เรียนรู้ถึงความแตกต่างของเพื่อนมนุษย์ ด้วยกัน ได้เรียนรู้การแบ่งปัน การให้ความช่วยเหลือ รู้จักห่วงใยเพื่อนร่วมสังคมเดียวกัน ทำให้เด็ก เหล่านี้เติบโตขึ้นด้วยเจตคติที่ดี มีความเข้าใจ และไม่รู้สึกรังเกียจหรือกลัวผู้พิการ

ผู้วิจัยในฐานะศิลปินปรารถนาที่จะเชื่อเชิญให้กลุ่มเด็กที่มีความต้องการพิเศษและเด็กปกติ เข้ามาร่วมกันสรรค์สร้างความหมายเชิงวัฒนธรรมด้วยตัวเอง โดยการเข้าร่วมกิจกรรมศิลปะใน พื้นที่แลกเปลี่ยนทางสังคม มีเจตจำนงกระตุ้นให้เกิดสัมพันธภาพระหว่างเด็กทั้งสองกลุ่ม เนื่องจาก ปรากฏการณ์ของสังคมไทยในปัจจุบัน จำนวนเด็กที่มีความต้องการพิเศษเพิ่มมากขึ้นอย่างต่อเนื่อง ดังนั้น จึงมีความจำเป็นอย่างยิ่งที่เราจะต้องเตรียมสังคมให้พร้อมรับสถานการณ์ที่เกิดขึ้น โดยเฉพาะ การเตรียมตัวในระดับเยาวชน ให้เขาได้เกิดการตระหนักรู้ ยอมรับและเข้าใจในความแตกต่าง สามารถอยู่ร่วมกันได้อย่างราบรื่น

ตามแถลงการณ์รณรงค์ออทิสติกไทย 2013 คาดว่ามีบุคคลออทิสติกประมาณ 370,000 คน และขึ้นทะเบียนผู้พิการเพียง 4,000 คน ภายหลังจากที่พ่อแม่ทราบผลการวินิจฉัยของแพทย์ถึงความ ผิดปกติของบุตรก็เป็นเรื่องที่ทำให้ใจไม่ได้ง่ายนัก ก่อให้เกิดความเครียด วิตกกังวล เป็นห่วงถึงอนาคต ช่างเห็นว่าใครจะเป็นผู้ดูแลบุตรของตนต่อไป มีความคาดหวังให้มีคนในครอบครัว เพื่อน คนรอบข้าง และสังคม เปิดใจยอมรับ เข้าใจและช่วยเหลือ แต่หลายครอบครัวกลับประสบความรู้สึกโดดเดี่ยว ขาดคนช่วยเหลือและให้คำแนะนำ

สิ่งที่ตอกย้ำความรู้สึกต่อความผิดปกติและความแปลกแยกระหว่างมนุษย์กับมนุษย์ที่เป็น บุตรตน คือ การจดทะเบียนผู้พิการ ตามพระราชบัญญัติส่งเสริมและพัฒนาคุณภาพชีวิตคนพิการ พ.ศ. 2550 ซึ่งได้กำหนดประเภทความพิการไว้ 6 ประเภท ได้แก่ ความพิการทางการเห็น ความพิการ ทางการได้ยินหรือสื่อความหมาย ความพิการทางการเคลื่อนไหว ความพิการทางจิตใจ พฤติกรรม หรือออทิสติก ความพิการทางสติปัญญา และความพิการทางการเรียนรู้ โดย พระราชบัญญัติการฟื้นฟูสมรรถภาพคนพิการ พ.ศ. 2534 ที่ประกาศใช้นั้น รัฐได้อำนาจถึงการส่งเสริมให้ คนพิการได้รับสิทธิและโอกาสในการฟื้นฟูสมรรถภาพทางด้านการแพทย์ ศึกษา อาชีพ และสังคม โดยคนพิการจะได้รับสิทธิและโอกาสดังกล่าวเมื่อยื่นจดทะเบียนคนพิการ

แม้นโยบายจากรัฐจะพยายามส่งเสริมให้เกิดโอกาสและความเท่าเทียมในสังคม แต่ความจริง แล้ว สังคมไทยยังไม่เปิดใจรับผู้พิการมากนัก เด็กพิการและรวมถึงเด็กที่มีความต้องการพิเศษมักจะไม่ได้รับโอกาสเหมือนเด็กทั่วไปในด้านสังคม ทั้งการทำกิจกรรม การร่วมเฉลิมฉลอง การเรียนใน โรงเรียนปกติ และในบางครั้งอาจไม่ได้รับโอกาสแม้แต่จะได้เข้าร่วมกิจกรรมกับครอบครัวของตนเอง ด้วยซ้ำไป ความรู้สึกถูกโดดเดี่ยวและจมอยู่ในความเศร้าของพ่อแม่ของเด็กเหล่านี้ นอกจากจะเกิดขึ้น ทั้งจากการถูกกีดกันทางกายภาพของสังคมแล้ว ความรู้สึกโดดเดี่ยวทางอารมณ์ของผู้ปกครองก็มีส่วน

ทำให้หลายครอบครัวได้แยกตัวออกจากสังคม ทั้งทางกายและทางอารมณ์ความรู้สึก เพื่อหลีกเลี่ยงการเปรียบเทียบลูกของตนกับลูกของผู้อื่น พ่อแม่บางคนหลีกเลี่ยงความอับอายที่ลูกจะไปแสดงพฤติกรรมที่ไม่เหมาะสมข้างนอก แก้ปัญหาให้ลูกอยู่แต่ภายในบ้าน พวกเขาจึงค่อยๆ ห่างจากสังคมของตน ไม่คบหาญาติ และเพื่อนฝูง

แม้ความรู้สึกเศร้าเป็นสิ่งที่เกิดขึ้นกับทุกครอบครัวที่ทราบว่าลูกผิดปกติ บางคนเกิดความรู้สึกนี้ยาวนาน แต่บางคนกลับพบว่า ความเศร้า ท้อแท้ สิ้นหวัง และไม่เข้าสังคมนั้น รังแต่จะทำให้เกิดปัญหาอื่นๆ ตามมาทั้งที่เกิดขึ้นกับตน ชีวิตครอบครัว และลูกที่มีความต้องการพิเศษ ดังนั้น ทักษะคติในเชิงบวกที่มองว่าปัญหาที่เกิดขึ้นนี้คือความท้าทาย จึงกลายเป็นสิ่งสำคัญที่จะเป็นกำลังใจในการช่วยเหลือลูกและให้ครอบครัวดำเนินชีวิตประจำวันได้อย่างราบรื่นต่อไป

สำหรับการเคลื่อนไหวทางด้านศิลปกรรมในประเทศไทย เพื่อส่งเสริมให้เกิดโอกาสและความเท่าเทียมในสังคม ได้มีกลุ่มคนที่ตระหนักถึงสิทธิความเสมอภาคของบุคคล และความสำคัญของการพัฒนาศักยภาพของคนพิการ ให้ทัดเทียมกับบุคคลธรรมดา ทั้งด้านการศึกษา อาชีพ และการดำรงชีวิตในสังคมอย่างมีคุณค่า และมีศักดิ์ศรี โครงการ “Art for All” ได้ถือกำเนิดขึ้น โดยมีหลักการที่มุ่งเน้นให้เยาวชนไม่พิการและพิการทุกประเภท ได้มีการพัฒนารูปแบบกิจกรรมจนถือเป็นแบบอย่าง (Model) ซึ่งนานาประเทศต่างยอมรับว่าเป็นนวัตกรรม (Innovation) ที่ทำให้บุคคลในสังคมสามารถเรียนรู้และใช้ชีวิตร่วมกันอย่างมีความสุข และสามารถปรับสภาพแวดล้อมให้ไร้สิ่งกีดขวาง ที่เป็นอุปสรรคโดยการใช้ศิลปะเป็นสื่อ เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ ควบคู่คุณธรรมให้กับเยาวชน ทั้งไม่พิการและพิการทุกประเภท ให้สามารถก้าวข้ามกรอบความคิด และอุปสรรคทั้งด้านร่างกายและจิตใจ ให้มีความเอื้ออาทร อดทน เสียสละและบำเพ็ญประโยชน์เพื่อส่วนรวม อันจะนำไปสู่ความเข้าใจ และมิตรภาพระหว่างเพื่อนมนุษย์ในทุกสังคม ตามหลักปรัชญาของโครงการ คือ “การก้าวข้ามขีดจำกัด”

สำหรับการทำดัชนีพันธันี้ ผู้วิจัยในฐานะสมาชิกหนึ่งในสังคมไทยได้มองเห็นปัญหาทางสังคมที่เกิดขึ้น ได้ตระหนักถึงความสำคัญของการให้ทัศนคติที่ดีแก่เด็กปกติเพื่อสร้างความตระหนักรู้ ความเข้าใจและเปิดใจยอมรับเพื่อนที่มีความต้องการพิเศษในฐานะสมาชิกคนหนึ่งของสังคม โดยผู้ใหญ่ว่าจำเป็นต้องหารูปแบบของกิจกรรมเพื่อช่วยกระตุ้นให้เกิดสัมพันธภาพทั้งตามระหว่างเด็กที่มีความต้องการพิเศษกับเด็กปกติต่อไปอย่างต่อเนื่อง ผู้วิจัยจึงเริ่มต้นด้วยการเป็นอาสาสมัครที่มูลนิธิ เดอะเรนโบว์รุ้ม เมื่อปี พ.ศ. 2554 จากการเข้าร่วมกลุ่มทำให้ผู้วิจัยได้รู้จักกับเหล่าผู้ปกครองที่มีทัศนคติในเชิงบวก และพบว่าสิ่งที่ทุกครอบครัวที่มีบุคคลที่มีความต้องการพิเศษปรารถนา คือ การพัฒนาศักยภาพสูงสุดของบุตรหลานตนให้สามารถดำรงชีวิตในสังคมได้อย่างราบรื่น ได้รับความเสมอภาคเท่าเทียมกันในสังคม รวมทั้งต้องการให้คนในสังคมเกิดทัศนคติมองผู้พิการและบุคคลที่มีความต้องการพิเศษว่าเป็นสมาชิกคนหนึ่งในสังคมไทยมากกว่าการสงสารเห็นใจในฐานะผู้พิการ กิจกรรมของมูลนิธิเดอะเรนโบว์รุ้ม มีความพยายามสร้างการตระหนักรู้ผ่านการแบ่งปันข้อมูล ประสบการณ์ กำลังใจ และพลังเสริมแก่พ่อแม่ ครอบครัว เพื่อน และชุมชนของบุคคลที่มีความต้องการพิเศษ เพื่อให้มีความรู้ความเข้าใจในเชิงบวก ร่วมกันช่วยเหลือและให้กำลังใจ โดยกิจกรรมที่เกิดขึ้นส่วนใหญ่มุ่งเน้นการกระตุ้นพัฒนาการแรกเริ่ม (Early Intervention) และการพัฒนาทักษะทางสังคมผ่าน กลุ่มเล่นร่วม (Inclusive Playgroup) เด็กๆ จะได้เรียนรู้และปรับตัวให้เข้ากับสภาพแวดล้อมต่างๆ ได้รับ

ประสบการณ์ที่มีคุณภาพเช่นเดียวกับเด็กอื่นๆ สามารถบรรลุถึงศักยภาพสูงสุดของเขาและดำเนินชีวิตในฐานะสมาชิกที่มีคุณภาพของสังคมต่อไป

ประสบการณ์การเป็นอาสาสมัครทำให้ผู้วิจัยมีโอกาสได้รับความรู้เกี่ยวกับการบูรณาการการรับรู้ความรู้สึก (Sensory Integration) หรือเรียกอย่างย่อว่า SI ที่นำมาประยุกต์ใช้กับเด็กที่มีความต้องการพิเศษ เพื่อกระตุ้นระบบการรับรู้ความรู้สึกของเด็กให้มีการพัฒนาที่ดีขึ้นได้ ในทางวิทยาศาสตร์การเล่น เป็นส่วนหนึ่งในกิจกรรมบำบัด (Occupational Therapy) เป็นการประยุกต์กิจกรรมประจำวันหรือกิจกรรมมาใช้ในการตรวจประเมิน วินิจฉัย ส่งเสริม บำบัดรักษา และฟื้นฟูสมรรถภาพให้สามารถกลับไปดำรงชีวิตในสังคมได้

ผู้วิจัยยังได้พบว่า ความรู้เกี่ยวกับการบูรณาการการรับรู้ความรู้สึก (SI) ซึ่งเป็นศาสตร์ทางตะวันตกนั้น มีวิธีการหรือรูปแบบบางอย่างสอดคล้องกับภูมิปัญญาพื้นบ้านไทยและของเล่นแบบพื้นบ้านในวิถีธรรมชาติ ดังจะเห็นว่า ในสมัยก่อนไม่ว่าเด็กจะมีปัญหาหรือไม่มีปัญหากก็ตาม พ่อแม่ปู่ย่าตายายจะพยายามกระตุ้นระบบรับรู้ความรู้สึกในทุกๆ ด้าน เช่น การห่อกลมในอ้อมแขน การนอนในเปลที่แกว่งไกวพร้อมฟังเพลงห่อกลมและมองปลาตะเพียน การอาบน้ำขัดสึ่ววีรกรรมเพื่อนวดลำตัว เมื่อเติบโตขึ้นในแต่ละวัยก็จะมีการเล่นที่ช่วยกระตุ้นระบบรับรู้ความรู้สึกอย่างต่อเนื่องในทุกรูปแบบ อาทิ ตบผะ แกว่งชิงช้า หมากเก็บ อีตัก ริงกะลา เป่ากบ กระโดดยาง เป็นต้น

จากประเด็นการหวนคืนกลับมาเรียนรู้ภูมิปัญญาพื้นบ้าน ทำให้ผู้วิจัยดำเนินการค้นคว้าต่อไปจนพบเรื่องราวของนายไพโร สมลีลา (ปู่) กับนายสุริยา สมลีลา (หลานชาย) แห่ง อ.ศรีบุญเรือง จ.หนองบัวลำภู จากสารคดีทางโทรทัศน์รายการทุ่งแสงตะวัน ออกอากาศเมื่อวันที่ 19 พฤศจิกายน พ.ศ. 2554 ถ่ายทอดเรื่องราวปาฏิหาริย์ที่ยิ่งใหญ่อันเกิดขึ้นจากทัศนคติในเชิงบวกผสมผสานความรัก ความศรัทธา และความเชื่อ จนทำให้ปู่ไพโรประสบความสำเร็จในการฟื้นฟูพัฒนาการของหลานชายที่คลอตก่อนกำหนดเมื่อปี พ.ศ. 2527 และมีความผิดปกติตั้งแต่เกิด เด็บโตมามีแขนขาลีบ และด้วยความไม่รู้ หลานจึงได้รับการเลี้ยงดูโดยไม่มี การบำบัดฟื้นฟูใดๆ จนกระทั่งอายุได้ 4 ขวบ (พ.ศ. 2531) ปู่ไพโรได้ทราบว่าหลานป่วยเป็นโรคสมองพิการ (Cerebral Palsy) ซึ่งมีความผิดปกติในสมองส่วนที่ควบคุมการเคลื่อนไหว แต่ถ้าได้รับการบำบัดฟื้นฟูอย่างสม่ำเสมอ ก็จะมีพัฒนาการดีขึ้น ด้วยความรักที่มีต่อหลานชาย ปู่ไพโรได้พาหลานไปรับการบำบัดที่โรงพยาบาลสม่าเสมอ และเข้าอบรมความรู้ต่างๆ เกี่ยวกับการดูแลและกระตุ้นพัฒนาการเด็กพิการ จนกระทั่ง ปู่ไพโรเกิดแรงบันดาลใจในการประดิษฐ์ของเล่น ซึ่งทำจากเศษวัสดุที่หาง่ายตามท้องถิ่น เพื่อให้หลานได้ฝึกกล้ามเนื้อใหญ่-เล็ก และมีความสุขสนุกสนานในการเล่น จากการที่ได้เล่นเป็นประจำทำให้หลานมีพัฒนาการค่อยๆ ดีขึ้น เป็นลำดับ เด็กชายสุริยา สมลีลา (ในขณะนั้น) สามารถเดินได้เอง ช่วยเหลือตัวเอง และจนในที่สุดสามารถเข้าเรียนด้านคอมพิวเตอร์ ความสำเร็จของปู่ไพโรจึงกลายเป็นแรงบันดาลใจด้านบวกให้พ่อแม่อีกหลายคนที่มีความรัก ความศรัทธา และความเชื่อมั่น ในการพัฒนาศักยภาพสูงสุดของบุตรหลานตนให้สามารถดำเนินชีวิตในฐานะสมาชิกที่มีคุณภาพของสังคมได้ (โครงการการพัฒนาองค์ความรู้เรื่องการสื่อสารเพื่อสุขภาพ, 2547)

การประดิษฐ์คิดค้นโดยนำภูมิธรรมปัญญาพื้นถิ่น (Local Wisdom) มาใช้ในการกระตุ้นพัฒนาการหลานชายของปู่ไพโรจนประสบความสำเร็จ และกลายเป็นต้นแบบที่มีเครือข่ายจากชุมชนอื่นเข้ามาเรียนรู้และนำไปประยุกต์ใช้นั้น ปรัชญาการณนี้ได้สะท้อนให้เห็นสภาพของสังคมหลัง

สมัยใหม่ที่เป็นลักษณะของสังคมที่พึงประสงค์ เป็นสังคมระดับเล็กที่สามารถปรับตัวเปลี่ยนแปลงได้ โดยอาศัยความรู้เฉพาะถิ่น การเคลื่อนไหวของคนกลุ่มเล็กๆ เหล่านี้ไม่ใช่เป็นเสียงร้องทุกข์ แต่เป็นความพยายามค้นหาทางออกให้กับชีวิตตน

จากความเป็นมาและความสำคัญของปัญหาที่ตั้งคำถามมาข้างต้น สามารถสรุปความเป็นไปได้ในการทำวิจัยเพื่อค้นหาทางออกให้กับประเด็น ดังต่อไปนี้

- การสร้างสรรค์งานศิลปกรรมจะเชื่อมโยงกับปัญหาทางสังคมอย่างแท้จริงได้อย่างไร
- แนวคิดเรื่องสุนทรียศาสตร์เกี่ยวเนื่อง (Relational Aesthetic) ที่สะท้อนให้เห็นถึงบทบาทของศิลปินในยุคหลังสมัยใหม่ ที่มีได้เป็นศูนย์กลางหรือจิตวิญญาณของผู้สร้าง แต่ศิลปินเป็นตัวเร่งปฏิกิริยาให้เกิดการเปลี่ยนแปลงได้อย่างไร
- ศิลปะจะช่วยเติมเต็มช่องว่าง ลดความแปลกแยก และกระตุ้นให้เกิดการมีส่วนร่วมทางสังคมของเด็กที่มีความต้องการพิเศษได้อย่างไร
- ศิลปินมีบทบาทในการเคลื่อนไหวเพื่อพัฒนาศักยภาพบุคคลที่มีความต้องการพิเศษให้สามารถดำเนินชีวิตในฐานะสมาชิกที่มีคุณภาพ และได้รับโอกาสที่เท่าเทียมในสังคมได้อย่างไร
- จากความสำเร็จของปุโพรที่สะท้อนให้เห็นถึงการใช้ความรู้เฉพาะถิ่นของสังคมในระดับเล็กเพื่อปรับตัวเปลี่ยนแปลงและค้นหาทางออกให้กับชีวิต สามารถนำมาใช้ในการสร้างสรรค์ศิลปกรรมเพื่อคนในเมืองหลวงได้อย่างไร

ประเด็นเหล่านี้ได้นำมาสู่แนวคิดในการวิจัยเชิงสร้างสรรค์เพื่อค้นหากระบวนการทางศิลปะที่เชื่อมโยงกับปัญหาสังคม โดยใช้รูปแบบ เทคนิค และวิธีการที่สอดคล้องกับภูมิปัญญาพื้นบ้านที่เรารู้จักคุ้นเคย แต่ทว่าผู้คนในสังคมเมืองอาจหลงลืมคุณค่าของภูมิปัญญาเหล่านั้นไป และยิ่งไปกว่านั้นหัวใจสำคัญของโครงการวิจัยนี้ คือ การกระตุ้นให้เยาวชนเกิดทัศนคติที่ดี ได้ตระหนักรู้ เปิดใจยอมรับ และสามารถอยู่ร่วมกับเพื่อนที่มีความแตกต่างได้อย่างราบรื่นต่อไปในอนาคต

จากแนวคิดที่กล่าวมา ผู้วิจัยจึงตั้งคำถามเกี่ยวกับ *บทบาทของงานศิลปะกับการสร้างสรรค์สภาพแวดล้อมที่เอื้อให้เกิดการมีส่วนร่วมทางสังคมระหว่างเด็กที่มีความต้องการพิเศษ ครอบครัว และชุมชน ได้อย่างไร?* โดยใช้กระบวนการของศิลปะเกี่ยวเนื่องสร้างพื้นที่แลกเปลี่ยนเชิงสัญลักษณ์ที่ไม่ตายตัว (Symbolic Interactionism) โดยความร่วมมือระหว่างศิลปิน ผู้ปกครอง ครู ผู้เชี่ยวชาญด้านเด็กที่มีความต้องการพิเศษ มุ่งเชื่อมโยงระหว่างองค์ความรู้ของภูมิธรรมปัญญาดั้งเดิมที่เอื้อให้เกิดประโยชน์ทางด้านจิตใจและกายภาพแก่ผู้ชมทั้งเด็กที่มีความต้องการพิเศษและเด็กปกติ โดยเฉพาะการกระตุ้นให้เกิดความสัมพันธ์ระหว่าง “ศิลปะ” กับ “คนดู” และความสัมพันธ์ระหว่าง “คนดู” กับ “คนดู” ตามแนวคิดสุนทรียศาสตร์เกี่ยวเนื่อง (Relational Aesthetic)

ความสำคัญของการวิจัยนี้จึงเป็นการศึกษา “กระบวนการสร้างกิจกรรมศิลปะที่ได้แรงบันดาลใจจากศิลปะเกี่ยวเนื่องเพื่อการรวมสังคมสำหรับเด็กที่มีความต้องการพิเศษ” ด้วยการสร้างสรรค์สภาพแวดล้อมของชุมชน โดยผู้วิจัยมีเจตนาจะแสดงให้เห็นถึงกำแพงที่กั้นระหว่าง “ความเป็นศิลปะ” กับ “ชีวิตจริง” ได้ถูกทำลายลงไปสิ้นแล้ว ศิลปะเป็นส่วนหนึ่งของชีวิตจริง และชีวิตจริงของผู้ชมสามารถเข้ามาเป็นส่วนหนึ่งของงานศิลปะ เข้ามาปฏิสัมพันธ์ และเข้ามาใช้ประโยชน์ในสภาพแวดล้อมที่สร้างขึ้น ผู้วิจัยในฐานะผู้สร้างสรรค์จึงมิได้เป็นศูนย์กลาง มิได้เป็นจิตวิญญาณของผู้สร้าง แต่เป็นเพียงตัวเร่งปฏิกิริยา (the Catalysts) ให้เกิดการเปลี่ยนแปลง เกิดการเคลื่อนไหวใน



พื้นที่ทางศิลปะ หน้าที่ของผู้วิจัยจึงกลายเป็นผู้สร้างสิ่งแวดล้อมทางสังคมในพื้นที่สาธารณะที่เอื้อให้เกิดการมีส่วนร่วมทางสังคมผ่าน “การเล่น” ซึ่งเป็นประสบการณ์แบบลงมือทำ (Hands-on Experience) เพื่อเติมเต็มช่องว่าง ลดความแปลกแยก และเสริมสร้างความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์ (Inter-human Relations) ให้หนาแน่นมากขึ้น กระบวนการสร้างกิจกรรมศิลปะนี้ จะเป็นกลไกเล็กๆ กลไกหนึ่ง ที่มีส่วนช่วยส่งเสริมพัฒนาการทางด้านสังคมแก่กลุ่มเป้าหมาย ด้วยการกระตุ้นให้เกิดการเรียนรู้เกี่ยวกับการสร้างสัมพันธ์ภาพกับบุคคลอื่นที่อยู่รอบตัว ซึ่งจะเป็นพื้นฐานการสร้างบุคลิกภาพที่เหมาะสมของเด็กในอนาคต

## 1.2 วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1.2.1 เพื่อศึกษาแนวคิดและปรัชญาสุนทรียศาสตร์เกี่ยวเนื่อง (Relational Aesthetic) ในงานศิลปะและกิจกรรมของศิลปินตั้งแต่ปี 1990s

1.2.2 เพื่อสร้างสรรค์กระบวนการสร้างกิจกรรมศิลปะที่เอื้อให้เกิดการมีส่วนร่วมทางสังคมสำหรับเด็กที่มีความต้องการพิเศษ

1.2.3 เพื่อสร้างนวัตกรรมทางศิลปะที่เกิดจากการรวมแนวคิดของการบูรณาการการรับรู้ความรู้สึก (Sensory Integration) กับภูมิปัญญาพื้นบ้านของเล่นเพื่อสุขภาพ

## 1.3 ขอบเขตของการวิจัย

โครงการวิจัย “กระบวนการสร้างกิจกรรมศิลปะที่ได้แรงบันดาลใจจากศิลปะเกี่ยวเนื่องเพื่อการรวมสังคมสำหรับเด็กที่มีความต้องการพิเศษ” เป็นการศึกษาเชิงสร้างสรรค์ทางศิลปกรรมที่ใช้แนวคิดและปรัชญาสุนทรียศาสตร์เกี่ยวเนื่อง (Relational Aesthetics) แนวคิดการบูรณาการการรับรู้ความรู้สึก (Sensory Integration) และภูมิปัญญาพื้นบ้านของเล่นเพื่อสุขภาพ เป็นกรอบในการศึกษาและสร้างสรรค์ โดยดำเนินการวิจัยกับกลุ่มประชากรหลัก คือ นักเรียนระดับอนุบาลถึงประถมศึกษาตอนต้น (อ.1-ป.3) ของโรงเรียนที่มีห้องเรียนการศึกษาพิเศษ 3 แห่ง คือ โรงเรียนแสงหิรัญวิทยา โรงเรียนสุเหร่าลำแขก และโรงเรียนฉะเชิงเทราปัญญาอนุกุล

## 1.4 คำจำกัดความที่ใช้ในการวิจัย

### 1.4.1 ศิลปะเกี่ยวเนื่อง (Relational Art)

หมายถึง ชุดหนึ่งของปฏิบัติการทางศิลปะ โดยมีประเด็นทางทฤษฎีและปฏิบัติของศิลปินออกมาจากสัมพันธ์ภาพมนุษย์และบริบททางสังคม มากกว่าการเป็นพื้นที่อิสระและความเป็นส่วนตัว ผลงานศิลปะได้สร้างสรรค์สภาพแวดล้อมทางสังคมอันหนึ่งขึ้นมาที่ผู้คนได้เข้ามาาร่วมกัน มีส่วนร่วมแบ่งปันในกิจกรรมของกันและกัน “ผลงานศิลปะถูกตัดสินอยู่บนพื้นฐานความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์ที่พวกเขาแสดง ผลิต หรือให้การสนับสนุน”

#### 1.4.2 การรวมสังคม (Social Inclusion)

หมายถึง การยอมรับเป็นสมาชิกของบุคคลทุกกลุ่มในสังคม หมายความว่า การที่ประชาชนสามารถเข้าถึงกิจกรรมเพื่อสังคม การถูกรวมให้เป็นส่วนหนึ่งของสถาบันต่างๆ ทั้งที่เกิดขึ้นตามกฎหมาย และที่เกิดขึ้นจากค่านิยม บรรทัดฐาน และวัฒนธรรมร่วมของชุมชนจนกลายเป็นความสัมพันธ์ทางสังคมที่เป็นเรื่องในชีวิตประจำวัน

#### 1.4.3 เด็กที่มีความต้องการพิเศษ (Children with Special Needs)

องค์การอนามัยโลก (WHO) ได้จำกัดความหรือให้ความหมายอยู่ในขอบเขต 3 ประการคือ

- ความบกพร่อง (Impairment) หมายถึง มีการสูญเสียหรือมีความผิดปกติของจิตใจ และสรีระหรือโครงสร้างและหน้าที่ของร่างกาย
- ไร้สมรรถภาพ (Disability) หมายถึง การมีข้อจำกัดใดๆ หรือการขาดความสามารถอันเป็นผลมาจากความบกพร่อง จนไม่สามารถกระทำกิจกรรมในลักษณะหรือภายในขอบ เขตที่ถือว่าปกติสำหรับมนุษย์ได้
- ความเสียเปรียบ (Handicap) หมายถึง การมีความจำกัดหรืออุปสรรคกีดกันอันเนื่องมาจากความบกพร่องและการไร้สมรรถภาพที่จำกัดหรือขัดขวาง จนทำให้บุคคลไม่สามารถบรรลุการกระทำตามบทบาทปกติของเขาได้สำเร็จ

จากขอบเขตดังกล่าว คำว่า “เด็กที่มีความต้องการพิเศษ” จึงหมายถึง เด็กที่ไม่อาจพัฒนาความสามารถได้เท่าที่ควรจากการให้การช่วยเหลือและการสอนตามปกติ ทั้งนี้มีสาเหตุจากสภาพความบกพร่องทางร่างกาย สติปัญญา และอารมณ์ จำเป็นต้องได้รับการกระตุ้น ช่วยเหลือ การบำบัดฟื้นฟู และให้การเรียนการสอนที่เหมาะสมกับลักษณะและความต้องการของเด็ก

### 1.5 วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยเรื่อง “กระบวนการสร้างกิจกรรมศิลปะที่ได้แรงบันดาลใจจากศิลปะเกี่ยวเนื่องเพื่อการรวมสังคมสำหรับเด็กที่มีความต้องการพิเศษ” เป็นการศึกษาโดยใช้ระเบียบวิธีการวิจัยเชิงคุณภาพ มีวิธีการดำเนินการวิจัย ดังนี้

#### 1.5.1 การเก็บข้อมูลภาคสนามกับกลุ่มประชากร

ประชากรกลุ่มนี้เป็นกลุ่มนักเรียนในระดับชั้นอนุบาล 1 ถึงชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 เนื่องจากพัฒนาการสังคมของเด็กวัยนี้ มีดังนี้

- ระดับชั้นอนุบาล ช่วงอายุ 3-6 ปี จะเป็นช่วงวัยที่สนใจเรียนรู้สังคมภายนอกบ้านมากขึ้น เป็นการเรียนรู้เกี่ยวกับการสร้างสัมพันธ์กับบุคคลอื่นที่อยู่รอบตัว พัฒนาการด้านสังคมของเด็กวัยนี้จึงเป็นพื้นฐานการสร้างบุคลิกภาพที่เหมาะสมของเขาในอนาคต
- วัยประถมต้น ช่วงอายุระหว่าง 6-9 ปี จะอยู่ที่โรงเรียนและทำกิจกรรมกับครูและเพื่อนมากกว่าที่บ้าน การเรียนรู้สังคมของเด็กนั้นในโรงเรียนจึงมีอิทธิพลต่อเด็กในด้านต่างๆ และรวมทั้งพฤติกรรมทางจริยธรรม เช่น การเป็นคนมีน้ำใจหรือไม่ การเป็นผู้นำผู้ตามที่ดี เป็นต้น เด็กในช่วงวัยนี้ จะอยู่กับเพื่อนเป็นกลุ่ม เพื่อนจะเป็นตัวแบบที่มีอิทธิพลต่อจิตใจเด็กเช่นกัน

ผู้วิจัยดำเนินการวิจัยกับกลุ่มประชากรจาก 3 โรงเรียน ดังนี้

- โรงเรียนแสงหิรัญวิทยา นักเรียนปกติระดับชั้นอนุบาล 1 ถึงชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 และนักเรียนเรียนร่วมจากห้องเรียนการศึกษาพิเศษ ครู และผู้ปกครอง จำนวน 251 คน
- โรงเรียนสุเหร่าลำแขก นักเรียนปกติระดับชั้นอนุบาล 1 ถึงชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 และนักเรียนเรียนร่วมจากห้องเรียนการศึกษาพิเศษ ครู และผู้ปกครอง จำนวน 313 คน
- โรงเรียนฉะเชิงเทราปัญญาอนุกุล นักเรียนระดับชั้นอนุบาล 1 ถึงชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 244 คน

อนึ่ง การเลือกโรงเรียนทั้ง 3 แห่ง ด้วยเหตุผลที่ว่า วัตถุประสงค์ปะที่ผู้วิจัยนำไปใช้ในการดำเนินการวิจัยนั้น ได้แรงบันดาลใจมาจากของเล่นพื้นบ้าน ประชากรส่วนใหญ่ของโรงเรียนทั้ง 3 แห่ง มีภูมิลำเนาอยู่ในเขตกรุงเทพมหานครและจังหวัดใกล้เคียง มีลักษณะเป็นเด็กในเมืองมากกว่าเด็กชนบท โอกาสที่เขาจะได้เล่นของเล่นพื้นบ้านมีน้อย จึงทำให้วัตถุประสงค์ที่นำไปจัดแสดงมีความน่าสนใจ แปลกตา และดึงดูดให้เข้าไปร่วมกิจกรรม

นอกจากนี้ การเลือกโรงเรียนทั้ง 3 แห่ง เนื่องจากผู้วิจัยได้รับความร่วมมือและความไว้วางใจจากครู ผู้ปกครอง และผู้บริหารของโรงเรียนทั้ง 3 แห่ง ได้ยินยอมให้นักเรียนในความดูแลเข้าร่วมกิจกรรมตลอดกระบวนการวิจัย ซึ่งถือเป็นความสำคัญอย่างยิ่งที่ทำให้การวิจัยดำเนินไปอย่างราบรื่น มีความสะดวกในการเดินทาง การขนย้าย และติดตั้งวัตถุประสงค์ ผู้วิจัยจึงเจาะจงโรงเรียนที่มีห้องการศึกษาพิเศษในเขตพื้นที่ลาดกระบังและพื้นที่ใกล้เคียง ซึ่งมี 17 แห่ง จากทั้งหมด 105 แห่ง และใน 17 โรงเรียนนี้ และได้คัดเลือกโรงเรียน 3 แห่ง ที่มีสนามหญ้าสำหรับสร้างสภาพแวดล้อมทางศิลปะ

### 1.5.2 เครื่องมือการวิจัยเชิงคุณภาพ

การลงพื้นที่เป็นอาสาสมัครด้วยบทบาท

- แบบสังเกตการณ์ เพื่อสำรวจพฤติกรรมของประชากรที่เป็นกลุ่มเด็กทั้งที่ปกติและที่มีความต้องการพิเศษขณะที่ร่วมในกระบวนการวิจัย โดยใช้วิธีการสังเกตแบบมีส่วนร่วม (Participant Observation) ทำให้ผู้วิจัยได้รับการยอมรับและสนิทสนมกับกลุ่มที่จะศึกษา โดยที่ผู้ถูกสังเกตไม่รู้ตัวว่าถูกสังเกตหรือเฝ้าดู จึงมีพฤติกรรมที่เป็นไปตามธรรมชาติ

- การสัมภาษณ์เชิงลึก (In-depth Interview) ใช้ดำเนินการกับครู ผู้เชี่ยวชาญด้านกิจกรรมบำบัด

- การสนทนาพูดคุยอย่างไม่เป็นทางการ (Informal Interview) กับผู้ปกครอง

- การบันทึกวิดีโอเพื่อเก็บข้อมูลในระหว่างกระบวนการ

### 1.5.3 การวางแผนงานวิจัย

ผู้วิจัยวางแผนขั้นตอนการทำงาน ดังนี้

- ลงพื้นที่ภาคสนามเพื่อเก็บข้อมูลจากประสบการณ์ตรง ได้แก่ การเป็นอาสาสมัคร การทัศนศึกษา และการเข้าร่วมฟังบรรยายในประเด็นที่เกี่ยวข้อง

- ศึกษาและรวบรวมข้อมูลจากเอกสาร ตำรา และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

- วิเคราะห์ข้อมูลเพื่อกำหนดกระบวนการสร้างศิลปะ

- สำรวจพื้นที่เป้าหมาย

- ดำเนินการเก็บข้อมูลเพื่อออกแบบวัตถุทางศิลปะ
- วิเคราะห์ข้อมูลเพื่อการออกแบบวัตถุทางศิลปะ
- ดำเนินการผลิตวัตถุทางศิลปะ
- ดำเนินการจัดสภาพแวดล้อมทางศิลปะ ณ พื้นที่เป้าหมาย
- บันทึกวีดิทัศน์ภาพเหตุการณ์ในระหว่างกระบวนการวิจัย
- ดำเนินการสัมภาษณ์ครูและผู้ปกครองหลังการเข้าร่วมในกระบวนการวิจัย
- วิเคราะห์และอภิปรายผลการวิจัย
- การจัดนิทรรศการแสดงผลงานกระบวนการจัดกิจกรรมศิลปะ
- จัดทำรายงานวิจัยฉบับสมบูรณ์
- เผยแพร่ผลงานทางวิชาการระดับนานาชาติ

#### 1.5.4 การเก็บรวบรวมข้อมูล

##### 1.5.4.1 ข้อมูลปฐมภูมิ

ผู้วิจัยดำเนินการสัมภาษณ์และการฟังบรรยายจากผู้เชี่ยวชาญที่เกี่ยวข้องกับเด็กที่มีความต้องการพิเศษ ภูมิปัญญาไทยเพื่อสุขภาพ ของเล่นพื้นบ้าน และผู้เชี่ยวชาญทางศิลปะ ดังนี้

- สัมภาษณ์ครูการศึกษาพิเศษ โรงเรียนแสงหิรัญวิทยา ได้แก่ นางสาวนิภาพร วัฒนาอุดมกุล และนางสาวนิตยา สุทธิวงษ์โรงเรียนฉะเชิงเทราปัญญาอนุกุล ได้แก่ นายสมนึก เหลืองอ่อน, นางสาวพิมพ์พา ขวัญเมือง, นางสาววิริษา ก่อตุ, นางสาวนิต ดวงตระกูลเจริญ, นางสาวจริญญา สุธรรมแจ่ม, นางสาวรตนา มุตตะละ และนางพัชรีวรรณ พรหมกุล ครูชำนาญการด้านกิจกรรมบำบัด

- สัมภาษณ์นางโรสชาลีน่า อเล็กซานเดอร์ แม็คเคย์ และนายวรรณวรรธน์ ใจสมุทร ผู้บริหารมูลนิธิเดอะเรนโบว์รูม

- สัมภาษณ์นางสาวณภากร จ้อยพจน์ นักกิจกรรมบำบัด ศูนย์พัฒนาเด็กเซเว่นเซนส์ (7 Senses)

- เข้ารับการอบรมอาสาสมัครของกลุ่ม เดอะเรนโบว์รูม โดย นางวรรณัท ประเสริฐเมธ นักจิตวิทยาคลินิก และ ดร.ขวัญ หารทรงกิจพงษ์ นักจิตวิทยาด้านการบำบัดเด็กที่เป็นออทิสติก

- การสนทนาพูดคุยอย่างไม่เป็นทางการ (Informal Interview) กับกลุ่มผู้ปกครองเด็กที่มีความต้องการพิเศษ

- สัมภาษณ์นางเบญจา นันทะเสน ผู้ผลิตตากะลานวดผ้าเท้าเพื่อสุขภาพ วิสาหกิจชุมชน อำเภอบางบาล จังหวัดพระนครศรีอยุธยา

- ทัศนศึกษาพิพิธภัณฑ์ของเล่นญี่ปุ่น (Japan Toy Museum) ฟังการบรรยายและสาธิตการทำของเล่นอย่างง่ายจาก Mr. Shigeyoshi Inoue ผู้อำนวยการพิพิธภัณฑ์ฯ

- สัมภาษณ์ Ms. Nov Amenomori, Adjunct Lecturer, Urban Research Plaza, Osaka City University

- การบันทึกวีดิทัศน์เพื่อเก็บข้อมูลภาพและเสียงในระหว่างกระบวนการวิจัย

#### 1.5.4.2 ข้อมูลทฤษฎี

การทบทวนวรรณกรรมจากเอกสาร ตำรา งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง บทความ วารสาร อินเทอร์เน็ต และสื่ออิเล็กทรอนิกส์ ในหัวข้อดังต่อไปนี้

- การศึกษาค้นคว้าปรัชญาสุนทรียศาสตร์เกี่ยวเนื่อง (Relational Aesthetic) ในงานศิลปะเกี่ยวเนื่อง (Relational Art) ของศิลปินและกิจกรรมตั้งแต่ปี 1990s

- การศึกษารูปแบบการบูรณาการการรับรู้ความรู้สึก (Sensory Integration) ของเด็กที่มีความต้องการพิเศษ

- การศึกษาคุณประโยชน์จากการเล่นและกลุ่มเล่นร่วม (Inclusive Playgroup)

- การศึกษาการใช้ของเล่นที่บ้านภูมิปัญญาไทยเพื่อชีวิตและสุขภาพ

โดยผู้วิจัยได้รวบรวมข้อมูลจากแหล่งต่างๆ ดังนี้

- ศูนย์วิทยทรัพยากร จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
- ห้องสมุดคณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
- สำนักหอสมุดกลาง สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
- มูลนิธิ เดอะเรนโบว์รูม
- พิพิธภัณฑ์เล่นได้ บ้านป่าแดด จังหวัดเชียงราย
- Japan Toy Museum, Himeji-shi, Hyogo, Japan
- ห้องสมุดจิมทอมป์สัน (William Warren Library)
- อินเทอร์เน็ต

#### 1.5.5 กระบวนการสร้างกิจกรรมศิลปะ

**1.5.5.1 การวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อการออกแบบวัตถุทางศิลปะ** ดำเนินการศึกษาและวิเคราะห์ข้อมูลของเล่นที่บ้านที่มีวิธีการเล่นที่สอดคล้องกับวิธีการกระตุ้นประสาทสัมผัสทั้ง 3 ด้าน คือ ด้านการรับรู้ผ่านกล้ามเนื้อเอ็นข้อต่อ (Proprioceptive Sense) ด้านการเคลื่อนไหวและการทรงตัว (Vestibular Sense) และด้านการสัมผัส (Tactile Sense) ตามแนวคิดการบูรณาการการรับรู้ความรู้สึก (Sensory Integration)

**1.5.5.2 การสร้างสรรค์และผลิตวัตถุทางศิลปะ** จำนวน 4 ชุด ได้แก่ พุงกั้งหันดอกไม้ กระแตเวียน นกเคาะจิ้งหะ และลูกข้างสีรุ้ง

**1.5.5.3 การจัดสภาพแวดล้อมทางศิลปะ** โดยดำเนินการจัดแสดงจำนวน 5 ครั้ง 3 โรงเรียน ได้แก่

- โรงเรียนแสงหิรัญวิทยา จำนวน 2 ครั้ง ระหว่างวันที่ 15-17 และ 21-23 มกราคม 2556 จำนวนผู้เข้าชมงานประมาณ 251 คน

- โรงเรียนสุเหร่าลำแขก จำนวน 1 ครั้ง ระหว่างวันที่ 5-7 กุมภาพันธ์ 2556 จำนวนผู้เข้าชมงานประมาณ 313 คน

- โรงเรียนฉะเชิงเทราปัญญาคุณ จำนวน 2 ครั้ง ระหว่างวันที่ 26-28 กุมภาพันธ์ 2556 และ 12-14 มีนาคม 2556 จำนวนผู้เข้าชมงานประมาณ 244 คน

### 1.5.6 การวิเคราะห์ผลงาน

การวิเคราะห์ผลการสร้างกิจกรรมทางศิลปะมีประเด็นในการวิเคราะห์ ดังนี้

- คุณค่าทางสุนทรียศาสตร์บนความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์ (Inter-human Relations) การปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้ชมกับศิลปิน ผู้ชมกับผู้ชม และผู้ชมกับวัตถุทางศิลปะ ผ่านประสบการณ์แบบลงมือทำ (Hands-on Experience)
- การใช้ประโยชน์จากการจัดสภาพแวดล้อมทางศิลปะ

### 1.5.7 สรุปผลการวิจัย อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

การนำเสนอผลการวิจัย โดยสรุปประเด็นสำคัญตามวัตถุประสงค์ของการวิจัย และอภิปรายผลการวิจัยโดยใช้วิธีการบรรยายแบบพรรณนา นำเสนอผลงานวิจัยในรูปแบบเอกสารทางวิชาการ และจัดนิทรรศการแสดงผลงานการสร้างสรรค์กิจกรรมศิลปะที่ได้แรงบันดาลใจจากศิลปะเกี่ยวเนื่องเพื่อการรวมสังคมของเด็กที่มีความต้องการพิเศษ

## 1.6 ลำดับขั้นตอนในการเสนอผลการวิจัย

- 1.6.1 ผลศึกษาค้นคว้าปรัชญาสุนทรียศาสตร์เกี่ยวเนื่อง (Relational Aesthetic)
- 1.6.2 ผลศึกษารูปแบบการบูรณาการการรับรู้ความรู้สึก (Sensory Integration)
- 1.6.3 ผลศึกษาค้นคว้าภูมิปัญญาพื้นบ้านและของเล่นเพื่อสุขภาพ
- 1.6.4 การสร้างสรรค์และผลิตวัตถุทางศิลปะ
- 1.6.5 การจัดสภาพแวดล้อมทางศิลปะในโรงเรียน ทั้ง 3 แห่ง
- 1.6.6 ผลการวิเคราะห์การสร้างสรรค์กิจกรรมทางศิลปะจากการสัมภาษณ์ ในประเด็นคุณค่าทางสุนทรียศาสตร์และการใช้ประโยชน์จากพื้นที่
- 1.6.7 ผลการสรุปผลการวิจัย อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ
- 1.6.8 การจัดนิทรรศการแสดงผลงานการสร้างสรรค์กิจกรรมศิลปะเพื่อการเผยแพร่สู่สาธารณชน
- 1.6.9 การนำเสนอผลงานวิจัยในรูปแบบเอกสารทางวิชาการ

## 1.7 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

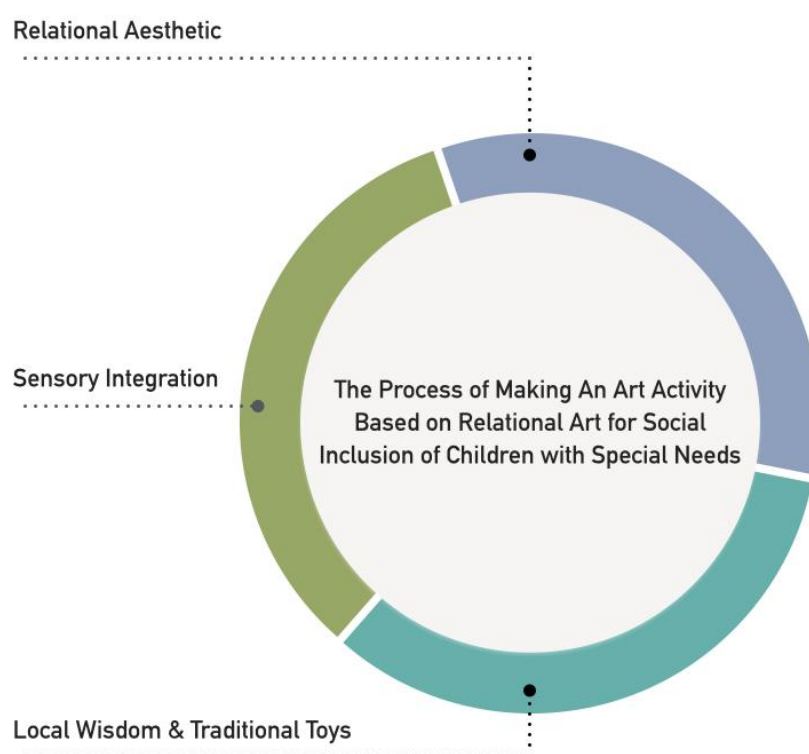
- 1.7.1 ได้กระบวนการสร้างสรรค์กิจกรรมศิลปะในแนวทางใหม่ ที่เอื้อให้เกิดการมีส่วนร่วมทางสังคมสำหรับเด็กที่มีความต้องการพิเศษ
- 1.7.2 ได้สร้างนวัตกรรมทางศิลปะที่เกิดจากการรวมแนวคิดของการบูรณาการการรับรู้ความรู้สึก (Sensory Integration) กับภูมิปัญญาพื้นบ้านและของเล่นเพื่อสุขภาพ
- 1.7.3 ได้นำศิลปะสู่ชุมชน เพื่อกระตุ้นให้เกิดการมีส่วนร่วมของผู้คนในสังคม และเติมเต็มช่องว่างระหว่างศิลปะ ผู้คน และชีวิตประจำวัน
- 1.7.4 ได้เตรียมสังคมในอนาคตโดยการสร้างทัศนคติที่ดีแก่เยาวชนให้ตระหนักรู้และเปิดใจยอมรับเพื่อนร่วมสังคมที่มีความแตกต่าง

## บทที่ 2

### แนวคิดและปรัชญาสุนทรียศาสตร์เกี่ยวเนื่อง (Relational Aesthetic)

งานวิจัยเรื่อง “กระบวนการสร้างกิจกรรมศิลปะที่ได้แรงบันดาลใจจากศิลปะเกี่ยวเนื่องเพื่อการรวมสังคมสำหรับเด็กที่มีความต้องการพิเศษ” ดำเนินการศึกษาภายใต้กรอบแนวคิดในการวิจัย 3 ประเด็น คือ

1. แนวคิดและปรัชญาสุนทรียศาสตร์เกี่ยวเนื่อง (Relational Aesthetic) เพื่อค้นหากระบวนการสร้างกิจกรรมศิลปะ
2. การบูรณาการการรับรู้ความรู้สึก (Sensory Integration) เพื่อค้นหารูปแบบ เทคนิคและวิธีการปฏิสัมพันธ์ในพื้นที่ทางศิลปะที่เหมาะสมกับเด็กที่มีความต้องการพิเศษ
3. ภูมิปัญญาพื้นบ้านและของเล่นเพื่อสุขภาพ เพื่อค้นหารูปแบบและวิธีการเล่นที่สอดคล้องกับการบูรณาการการรับรู้ความรู้สึก (SI) มาประยุกต์ใช้ในการสร้างสรรค์วัตถุทางศิลปะเพื่อจัดสภาพแวดล้อมในพื้นที่ของชุมชน



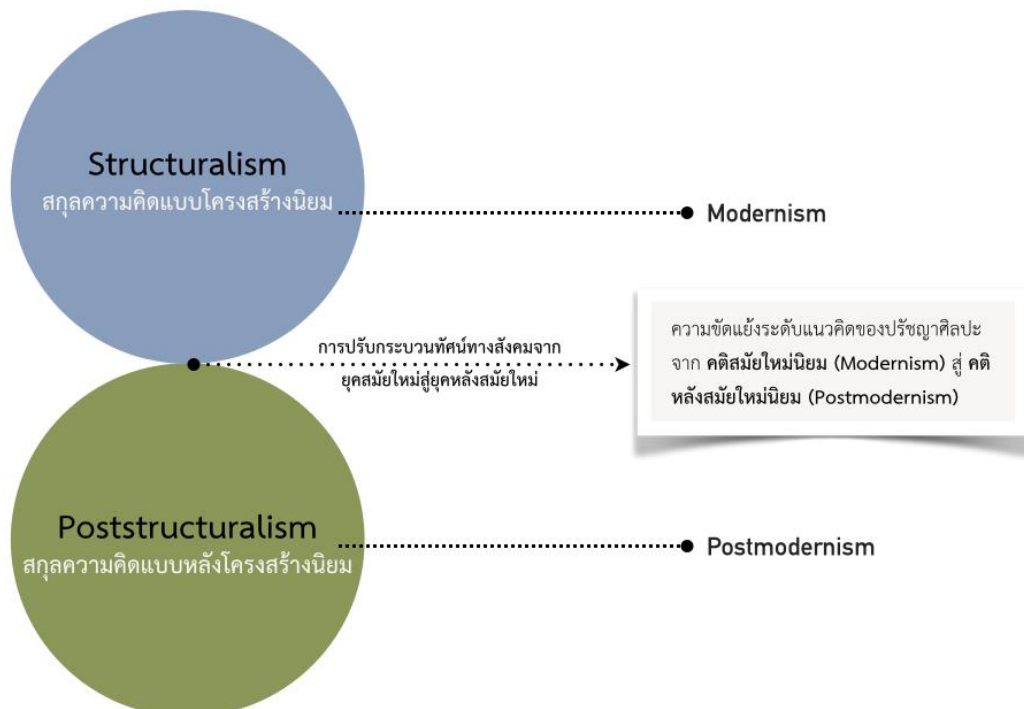
ภาพที่ 2.1 แผนผังแสดงกรอบแนวคิดในการวิจัย (Conceptual Framework)

สำหรับในบทนี้ จะเป็นการศึกษาแนวคิดและปรัชญาสุนทรียศาสตร์เกี่ยวเนื่อง เพื่อค้นหากระบวนการสร้างกิจกรรมศิลปะนั้น ก่อนจะเข้าสู่การศึกษาที่เจาะลึกลงไปเฉพาะแนวคิดและปรัชญา

สุนทรียศาสตร์เกี่ยวเนื่อง (Relational Aesthetic) จำเป็นจะต้องทำความเข้าใจถึงการปรับกระบวนการทัศน์ทางสังคมโลกจากสังคมยุคสมัยใหม่สู่ยุคหลังสมัยใหม่เสียก่อน เพราะแนวคิดด้านปรัชญาศิลปะเป็นแนวคิดที่มีลักษณะร่วมกับกระบวนการทัศน์ทางสังคม เมื่อกระบวนการทัศน์ทางสังคมเปลี่ยนจึงส่งผลต่อแนวคิดและปรัชญาทางศิลปะเปลี่ยนไปด้วย การย้อนกลับไปทบทวนในประเด็นดังกล่าวนี้ ได้ทำให้เห็นถึงความขัดแย้งในระดับแนวคิดของปรัชญาศิลปะ ที่ก่อให้เกิดการเคลื่อนไหวของศิลปินกลุ่มต่างๆ อย่างต่อเนื่อง ซึ่งช่วยทำให้เข้าใจถึงที่มาของการปรากฏตัวของศิลปะเกี่ยวเนื่องนับแต่ปี 1990 เป็นต้นมา

## 2.1 การปรับกระบวนการทัศน์ทางสังคมที่ส่งผลต่อการเปลี่ยนแปลงแนวคิดและปรัชญาทางศิลปะ

แนวคิดสภาวะสมัยใหม่ (Modernity) และแนวคิดหลังสมัยใหม่ (Postmodern) เป็นศาสตร์ที่มุ่งอธิบายปรากฏการณ์ความเปลี่ยนแปลงทางสังคมโลกาภิวัตน์ร่วมสมัยทั่วโลก กระบวนการปรับตัวจากสังคมยุคสมัยใหม่ ตั้งแต่คริสต์ศตวรรษที่ 18 เป็นต้นมา สู่กระบวนการทัศน์ทางสังคมในรูปแบบใหม่ที่เรียกว่า “ยุคหลังสมัยใหม่” (Postmodern) ส่งผลถึงการเปลี่ยนแปลงแนวคิดและปรัชญาทางศิลปะ ที่ทำให้เกิดการหักเหทางสุนทรียศาสตร์ในช่วงศตวรรษที่ 19-20 อิทธิพลจากแนวคิดเชิงทฤษฎีต่างๆ ในสังคมหลังสมัยจึงเป็นประเด็นสำคัญที่ต้องทำความเข้าใจในกระบวนการเปลี่ยนแปลงดังต่อไปนี้



ภาพที่ 2.2 แผนผังแสดงการปรับกระบวนการทัศน์ทางสังคมจากยุคสมัยใหม่สู่ยุคหลังสมัยใหม่



## 2.1.1 อิทธิพลจากสกุลความคิดแบบโครงสร้างนิยม (Structuralism) ในคตินิยมใหม่ (Modernism)

### 2.1.1.1 สกุลความคิดแบบโครงสร้างนิยม (Structuralism)

ในช่วงต้นศตวรรษที่ 20 คตินิยมใหม่ (Modernism) ได้ถือกำเนิดขึ้นและมีพัฒนาการทางแนวคิดด้านปรัชญาศิลปะจำนวนมากที่ส่งผลให้เกิดศิลปะสมัยใหม่ (Modern Art) ซึ่งเป็นแนวคิดที่มีลักษณะร่วมกับสกุลความคิดแบบโครงสร้างนิยม (Structuralism) ที่ให้คุณค่าความสำคัญเรื่องของโครงสร้างในระดับลึกซึ่งกว่าปรากฏการณ์ที่ผิวเผิน ให้การสนับสนุนมองไปที่แบบแผนระบบและโครงสร้างต่างๆ เพื่อหาลักษณะร่วม รวมทั้งลดความเป็นปัจเจกบุคคลลง สาระสำคัญของโครงสร้างนิยมคือการสลายฐานะการเป็นผู้กระทำ การเป็นศูนย์กลางของมนุษย์ในฐานะองค์ประธาน (Decentering the Subject) การหยุดความหมายและหยุดการตีความ รวมถึงการไม่ให้ความสำคัญกับเรื่องของเจตนา ด้วยเห็นว่า ทุกอย่างเป็นเรื่องของโครงสร้าง รหัส ระบบ และระเบียบในการจัดเรียง/จัดวางสรรพสิ่ง หากรู้สิ่งเหล่านี้ก็สามารถเข้าใจความหมายของสิ่งนั้นได้โดยไม่มี ความจำเป็นต่อตีความแต่อย่างใด (ไซริตัน เจริญสินโอฬาร 2554 : 21) แนวคิดดังกล่าวจึงให้ความสำคัญกับโครงสร้างในฐานะที่เป็นความแข็งแกร่งถาวรที่เปลี่ยนแปลงไม่ได้

นักทฤษฎีทางด้านโครงสร้างนิยม ได้ให้ความสนใจกับการศึกษาความสัมพันธ์เชื่อมโยงของสรรพสิ่ง ภายใต้ระบบหนึ่งเป็นการศึกษาในระดับโครงสร้างเพื่อมองหาลักษณะร่วมรูปแบบ กฎเกณฑ์ กติกา ที่เป็นตัวร้อยรัดหรือตั้งสรรพสิ่งให้ดำรงอยู่ในลักษณะที่เป็นอยู่ หากปราศจากสิ่งนี้สรรพสิ่งก็จะกระจัดกระจาย (ไซริตัน เจริญสินโอฬาร 2554 : 30) ความสนใจดังกล่าวได้รับอิทธิพลทางความคิดจาก แฟร์ดีนันด์ เดอ โซซูร์ (Ferdinand de Saussure) นักภาษาศาสตร์เชิงโครงสร้างชาวสวิส ที่กล่าวถึงระบบภาษา ทำหน้าที่เป็น “โครงสร้าง” (ระบบ รหัส กฎเกณฑ์ กติกา) ในการจัดระบบระเบียบการใช้ภาษา ในทัศนะของโซซูร์ภาษาคือ “ระบบสัญญาณ” ซึ่งประกอบด้วย “รูปสัญญาณ” (Signifier) ได้แก่ ภาพหรือเสียงที่กระตุ้นให้เกิดการรับรู้ และ “ความหมายของสัญญาณ” (Signified) เกิดจากการรับรู้จากการกระตุ้นของรูปสัญญาณโดยความสัมพันธ์ระหว่างรูปสัญญาณกับความหมายของสัญญาณถูกกำหนดขึ้นโดยระบบของภาษา (Arbitrary) ที่มีได้เป็นไปตามธรรมชาติ (ไซริตัน เจริญสินโอฬาร 2554 : 27-29)

### 2.1.1.2 ศิลปะสมัยใหม่ (Modern Art)

เราจะเห็นได้ว่าสกุลความคิดแบบโครงสร้างนิยม (Structuralism) ได้พูดถึงโครงสร้างส่วนลึก (Deep Structure) ของความหมายในนัยต่างๆ ในสาขาวิชาต่างๆ เช่น ภาษาศาสตร์ รัฐศาสตร์ มานุษยวิทยา เป็นต้น และได้รวมถึงสาขาวิชา “ศิลปะ” ที่ว่าด้วยสุนทรียศาสตร์สายโครงสร้างนิยม เชื่อว่าศิลปะมีไวยากรณ์ของการกำหนดรูปทรง การจัดวางองค์ประกอบ การระบุพื้นผิว เป็นต้น สกุลความคิดแบบโครงสร้างนิยม (Structuralism) จึงเป็นกระบวนทัศน์ที่เกิดขึ้นในวงการศิลปะ ทำให้เกิดสกุลช่าง เกิดลัทธิ (ism) ต่างๆ ที่เรียกโดยรวมว่า รูปแบบนิยม (Formalism) ที่ว่าด้วยเรื่องความสำเร็จและคุณภาพของรูปทรง

จุดกำเนิดความคิดในช่วงต้นศตวรรษที่ 20 ของนักทฤษฎีศิลปะลัทธิรูปแบบนิยม (Formalism) คือ ไคลฟ์ เบลล์ (Clive Bell) และโรเจอร์ ฟราย (Roger Fry) มีแนวคิดเรื่องรูปทรงนัย (Significant Form) ของศิลปะ เกิดจากการแสดงออกซึ่งความรู้สึกของศิลปิน แต่รูปทรงอันสวยงามของวัตถุธรรมชาติไม่ได้แสดงออกซึ่งความรู้สึกของสิ่งใด แต่เป็นแรงบันดาลใจให้ศิลปินแสดงออกซึ่งความรู้สึกด้วยรูปทรงนัย (Significant Form) ของศิลปะที่เขาสร้างขึ้น การรับรู้ของศิลปิน จึงไม่ใช่การรับรู้ด้วยสายตา แต่เป็นการรับรู้ด้วยความรู้สึก ศิลปะจึงแสดงออกมาได้หลายรูปแบบ แต่มีเป้าหมายเดียวกันที่ความจริงขั้นสูงสุด เมื่อเรารับรู้เพียงรูปทรงนัย (Significant Form) ของศิลปะ เราจึงมีอารมณ์สุนทรีย์เช่นเดียวกับศิลปิน ที่รับรู้ต่อรูปทรงนัยของวัตถุตามธรรมชาติ รูปทรงนัย (Significant Form) ของศิลปะ จึงเป็นทัศนธาตุทางศิลปะที่ศิลปินค้นหาและกลั่นกรอง เพื่อใช้เป็นแกนสำคัญสำหรับนำมาประกอบเข้าด้วยกัน โดยมุ่งให้เกิดผลรวมที่สมบูรณ์ของงานศิลปะ ขจัดการประดับประดาหรือประดับประดาที่จะบดบังแก่นแท้ของสิ่งที่ศิลปินต้องการสื่อไปยังผู้ชม ซึ่งนับว่าวิธีการแบบนี้เป็นการบ่งชี้และแยกแยะ “ศิลปะชั้นสูง” ออกจากคุณลักษณะของศิลปะอื่นๆ (วรเทพ อรรคบุตร 2548 : 267)

อย่างไรก็ตาม ในช่วงครึ่งหลังศตวรรษที่ 20 ถึงแม้จะเป็นสายที่ปฏิเสธรูปทรง (Non-figurative) อย่างศิลปะนามธรรม (Abstract Art) แต่ก็มีบางอย่างที่เห็นได้ว่ามีรูปทรงอยู่ในนั้นซึ่งได้แก่ โครงสร้างการจัดวางองค์ประกอบ เป็นต้น โครงสร้างจึงเป็นกฎระเบียบที่มนุษย์ต้องเรียนรู้ คลีเมนต์ กรีนเบอร์ก (Clement Greenberg) ได้อธิบายถึงพัฒนาการขั้นสูงสุดของศิลปะ โดยการลดทอนให้เหลือเพียงรูปทรงนัย (Significant Form) เพื่อแสดงธรรมชาติที่แท้จริงของสื่ออย่างตรงไปตรงมา เช่น จิตรกรรมต้องสร้างขึ้นด้วยการประกอบกันของทัศนธาตุบริสุทธิ์ อันได้แก่ เส้น สี และค่าน้ำหนักอ่อนแก่ ระบายไปบนพื้นระนาบสองมิติ และจิตรกรรมไม่ควรอาศัยสื่อหรือกรรมวิธีอื่นนอกเหนือจากตัวจิตรกรรมเอง ขจัดอิทธิพลภายนอกอย่างรสนิยมสาธารณชน (Kitsch) และวัฒนธรรมมวลชน มิให้เข้ามาเจือปนอยู่ในงานวิจิตรศิลป์ แนวความคิดของกรีนเบอร์กส่งอิทธิพลอย่างเด่นชัดในงานจิตรกรรมสกุล “แสดงออกเชิงนามธรรม” (Abstract Expressionism) ที่ดำเนินการไปตามชนบจิตรกรรมสมัยใหม่นิยม โดยศิลปินสร้างงานจิตรกรรมขึ้นจากการประกอบกันขึ้นของทัศนธาตุทางศิลปะล้วนๆ ปราศจากการเล่าเรื่องและรูปลักษณะที่พบเห็นได้ในชีวิตประจำวัน ซึ่งทำให้ผู้ชมไม่สามารถบอกได้ว่าภาพเหล่านี้ต้องการสื่ออะไร (วรเทพ อรรคบุตร 2548 : 268-269)

ในประเด็นเรื่อง “ศิลปะคืออะไร” (What is Art?) ของในยุคนี้งานศิลปะที่เรียกว่า “ศิลปะ” ได้นั้น ต้องมีที่ทางเฉพาะของมันเอง ผลงานศิลปะที่เกิดขึ้น ทั้งโดยเกิดขึ้นโดยธรรมชาติเกิดขึ้นในที่ทางของสังคม แต่ไม่มีบรรทัดฐานของโลกศิลปะหรือเวทีศิลปะรองรับนั้น ไม่สามารถนับได้ว่าเป็นศิลปะ ทัศนะของ มอนโร ซี เบียร์ดลีย์ (Monroe C. Beardsley) นับเป็นปรัชญาที่ใช้ในการรองรับสถานะของศิลปะสมัยใหม่ จากแนวคิดของเบียร์ดลีย์ (Beardsley) ได้ให้คำจำกัดความของ “ศิลปะคืออะไร?” ไว้ว่า ศิลปะและกิจกรรมทางศิลปะเป็นพื้นที่กิจกรรมทางวัฒนธรรมเฉพาะ และศิลปะที่เกิดในพื้นที่เฉพาะนี้ถึงจะให้ประสบการณ์ทางสุนทรียศาสตร์ และ “โลกศิลปะ” เป็นพื้นที่เดียวกันในการรองรับบรรทัดฐานของการสร้างมาตรฐานในการตัดสินเชิงคุณค่า ในพื้นที่เฉพาะของโลกศิลปะจึงมีความเข้าใจ มีประวัติศาสตร์ และมีกรอบคิดทางศิลปะที่ถูกพัฒนาอย่างต่อเนื่อง เพื่อใช้รองรับสถานะและระบบการตัดสินเชิงคุณค่าทางศิลปะ ศิลปินและผู้ชมสามารถเข้าถึงกิจกรรมและ

ปฏิบัติการทางศิลปะด้วยรูปแบบ เทคนิควิธีการใดๆ ก็ตาม จะสามารถใช้กิจกรรมเหล่านั้นในการค้นพบความรู้สึกพิเศษในผลงานศิลปะนั้นๆ ดังนั้น ผลงานศิลปะจึงให้ความรู้สึกเฉพาะที่กิจกรรมทางสัง คมอื่นๆ ให้ไม่ได้ กิจกรรมเฉพาะและความรู้สึกเฉพาะที่ค้นพบได้นี้จะอยู่ในกรอบของสำนึกที่รองรับโดยโลกศิลปะเอง ศิลปะจึงไม่สามารถข้ามบริบทที่ไม่สามารถนำไปวางในที่ต่างๆ โดยทั่วไปได้ และต้องถูกรับรู้โดยกลุ่มคนที่มีการรับรู้ในบรรทัดฐานเดียวกัน และมีความเข้าใจศิลปะในแบบเดียวกันด้วย

อย่างไรก็ตาม คำอธิบายของ มอนโร ซี เบียร์ดสลีย์ (Monroe C. Beardsley) เป็นนัยสำคัญของศิลปะสมัยใหม่ที่เชื่อว่า กลไกของการอยู่กับกิจกรรมทางศิลปะนอกจากจะทำให้เราได้รับประสบการณ์ในแบบที่หาจากที่อื่นไม่ได้แล้วนั้น เป็นกลไกที่มนุษย์หรือปัจเจกชนพึงจะมี เป็นอำนาจของปัจเจกชนที่จะค้นหาสิ่งที่เป็นความหมายพิเศษ ศิลปินจึงมีเอกลักษณ์เหนือกิจกรรมของเขา ใช้กิจกรรมของเขาเป็นเครื่องมือในการค้นพบโลกของสังขารบางอย่าง ศิลปินจึงดูเหมือนมีอำนาจเหนือตัวของศิลปินเอง แนวคิดเรื่องตัวตนจึงเกิดขึ้นในนัยยะแรกนี้

มอนโร ซี เบียร์ดสลีย์ (Monroe C. Beardsley) ยังกล่าวถึงผลผลิตที่เกิดจากกิจกรรมการทำงานศิลปะนั้นว่ามีใช้สาระที่สำคัญ แต่เป็นการก้าวข้ามโลกของวัตถุออกไปสู่การค้นหาสิ่งที่อยู่ภายในตนเอง ซึ่งแนวคิดนี้เป็นขอบของโลกตะวันตกมาตั้งแต่ยุคกลางที่ก้าวข้ามโลกของวัตถุไปสู่อาณาจักรแห่งพระเจ้า แนวคิดของเบียร์ดสลีย์ (Beardsley) ในประเด็นนี้จึงมักถูกกล่าวอ้างจากลัทธิรูปแบบนิยม (Formalism) ว่าผลงานศิลปะที่สร้างขึ้นเป็นแค่วัตถุ (Object) ที่เปรียบเสมือนทางผ่านที่จะทำให้คนดูก้าวเข้าไปสู่อีกโลกหนึ่งที่ไม่ใช่โลกวัตถุแห่งความสวยงามประดับตกแต่งเท่านั้น

ในส่วนของผู้ชมจะมีประสบการณ์ต่องานศิลปะสมัยใหม่ (Modern Art) อย่างไร? ในบางแนวคิดกล่าวไว้ว่า ศิลปะสมัยใหม่มีหลายรูปแบบที่เรียกว่าลัทธิ (ism) ซึ่งลัทธิต่างๆ เป็นสัญลักษณ์ของการล้อมกรอบความคิดเฉพาะ เช่น ศิลปะกลุ่มมินิมอลอาร์ต (Minimal art), ศิลปะนามธรรม (Abstract art) ฯลฯ รูปร่างปรากฏของศิลปะลัทธิเหล่านั้นสะท้อนแนวความคิดบางอย่างของลัทธิต่างๆ ออกมา เราเคยเชื่อว่ารูปแบบและแนวความคิดในการนำเสนอของศิลปินมีการเชื่อมโยงกันเป็นพื้นที่ที่ปิดล้อมตัวเอง คนดูต้องมองงานศิลปะลัทธิต่างๆ ภายใต้กรอบคิดความหมายของลัทธิด้วย จึงจะได้ประสบการณ์ไปในทางเดียวกัน มีข้อจำกัดของความเข้าใจในศิลปะลัทธิต่างๆ อยู่ ไม่สามารถมองผ่านกรอบคิดอื่นได้ แต่เบียร์ดสลีย์ (Beardsley) ก็ได้เห็นด้วยต่อแนวคิดในลักษณะนี้ เนื่องจากวัตถุไม่ใช่สาระสำคัญ ประสบการณ์ที่ผู้ชมหรือตัวศิลปินก้าวข้ามผ่านโลกของวัตถุไปเป็นโลกที่ไม่รู้จัก ไม่ได้อยู่เบื้องหน้า เป็นสิ่งอื่นที่อยู่นอกตัวผลงานศิลปะวัตถุซึ่งเป็นประสบการณ์ส่วนตัวของแต่ละคนที่มีต่างกันนั้นต่างหากที่เป็นสาระสำคัญ คนดูจะเข้าใจและใช้ศิลปะวัตถุที่ตนชื่นชมอยู่เบื้องหน้าในฐานะที่เป็นสะพานเชื่อมโยงประสบการณ์ของตนเอง ซึ่งบางครั้งอาจไม่ตรงกับประสบการณ์ของศิลปินผู้สร้าง เบียร์ดสลีย์ (Beardsley) ได้อธิบายศิลปะสมัยใหม่ในฐานะลัทธิทางสังคมาว่าคนดูจะรู้ว่าศิลปินทำอะไรหรือไม่? มีความตั้งใจอย่างไร? ผลงานชิ้นนั้นมีต้นฉบับของเนื้อหาอย่างไร? ไม่ได้มีสาระสำคัญเท่ากับประสบการณ์ที่คนดูประสบด้วยตัวเอง ซึ่งเป็นการอธิบายที่ขัดแย้งกับความเข้าใจศิลปะสมัยใหม่โดยทั่วไป ไปที่กล่าวว่า ศิลปะสมัยใหม่เป็นการล้อมกรอบแนวคิด มีบัญญัติเฉพาะ มีความหมายที่ตายตัว และแปลความไม่ได้

## 2.1.2 อิทธิพลจากสฤลความคิดแบบหลังโครงสร้างนิยม (Poststructuralism) ในคติหลังสมัยใหม่นิยม (Postmodernism)

### 2.1.2.1 สฤลความคิดแบบหลังโครงสร้างนิยม (Poststructuralism)

สฤลความคิดแบบหลังโครงสร้างนิยม (Poststructuralism) เป็นปรัชญาอีกสายกำลังวิจารณ์โครงสร้างที่ถาวรเหล่านั้น ว่ามีไว้ไม่ใช่เพื่อความผาสุกของคนที่อยู่ในโครงสร้างนั้นๆ แต่มีไว้เพื่อรักษาเอกสิทธิ์ของโครงสร้างนั้นๆ ซึ่งเป็นความขัดแย้งระดับแนวคิด พัฒนาการของสฤลความคิดแบบหลังโครงสร้างนิยม เป็นช่วงเวลาที่ยายามหนีห่างจากสิ่งที่เรียกว่า “เผด็จการของรูปสัญลักษณ์” (the Despotism of Signifiers) ด้วยตระหนักว่า โครงสร้างสังคมไม่ได้ไร้เดียงสา หยุดนึ่งตายตัว หรือทำหน้าที่เพียงแค “สื่อสาร” หรือ “แลกเปลี่ยนในเชิงสัญลักษณ์” เท่านั้น แต่โครงสร้างสังคมเต็มไปด้วยพลังของความปรารถนา (Desire) (ไชยรัตน์ เจริญสินโฬาร 2554 : 23)

ในก่อนหน้าที่จะเกิดสฤลความคิดแบบหลังโครงสร้างนิยม เราไม่เคยมีการตั้งคำถามต่อตัวโครงสร้าง กรอบคิด และต่อระบบที่ปกครองเราอยู่ ไม่เคยมีคำถามต่อระบบสัญลักษณ์ ชาติพันธุ์ หรือการตั้งคำถามเกี่ยวกับเพศสภาพ เป็นต้น แต่หลังจากสฤลความคิดแบบหลังโครงสร้างนิยม (Poststructuralism) ซึ่งเกิดขึ้นจากโครงสร้างทางสังคมที่เปลี่ยนไปหลังยุคอาณานิคม ในราวปี ค.ศ 1968 ได้เริ่มมีการปลดแอก เรียกร้องอิสระภาพจากดินแดนใต้อาณานิคมต่างๆ โครงสร้างทางสังคมโดยรวมทั่วโลกจึงเปลี่ยนไป ทำให้แนวคิดที่มีความโต้แย้งและพยายามตั้งคำถามกับสิ่งที่เกิดขึ้นในอดีตที่ผ่านมา สฤลความคิดแบบหลังโครงสร้างนิยม (Poststructuralism) จึงตั้งคำถามเกี่ยวกับกติกา ตั้งคำถามกับศิลปะในฐานะที่เป็นเครื่องมือในการสั่งสอน ตั้งคำถามเกี่ยวกับจริยธรรมในมิติต่างๆ ตั้งคำถามเกี่ยวกับโลกที่เคยเชื่อว่าเกิดขึ้นจากการประกอบกันของโครงสร้างที่เปลี่ยนแปลงไม่ได้ อาจมีความเป็นไปได้อื่นๆ เมื่อมาถึงตอนนี้หลักการจึงไม่ได้เป็นหลักการอีกต่อไป เพราะตราบดีที่มนุษย์ยังคิดว่าเป็นหลักการ เขาก็อยู่ภายใต้หลักการนั้นตลอดไป โลกยุคใหม่มนุษย์เชื่อว่าความจริงเป็นระบบสัมพันธ์ภาพที่มีบริบทเฉพาะสังคม สังคมคือพื้นที่แลกเปลี่ยนเชิงสัญลักษณ์ที่ไม่ตายตัว (Symbolic Interactionism) (อุทิศ อติมานะ, 2551 : ออนไลน์)

สาระสำคัญของสฤลความคิดแบบหลังโครงสร้างนิยมจึงไม่ได้อยู่ที่สัญลักษณ์อย่างสฤลความคิดแบบโครงสร้างนิยมและสัญลักษณ์วิทยา นักคิดในสฤลหลังโครงสร้างนิยมไม่เชื่อเรื่องของการมีอยู่ดำรงอยู่ของฐานราก ศูนย์กลาง องค์กรวม หรือจุดกำเนิด เพราะเป็นการคิดแบบหยุดนึ่ง แน่นอนและตายตัว ไม่เชื่อเรื่อง “การปรากฏที่สมบูรณ์” (Full Presence) มีอยู่จริง จะมีก็แต่การปรากฏที่ไม่ปรากฏ (the Lost Presence) ของสรรพสิ่ง หากสิ่งที่สำนักโครงสร้างนิยมเชื่อเรื่องการมีอยู่ ดำรงอยู่ของ โครงสร้าง หรือเชื่อในการมีอยู่ของ รหัส ของสำนักสัญลักษณ์วิทยาล้วนนั้น สิ่งทีสำนักหลังโครงสร้างนิยมเชื่อมั่นและสนใจ คือ กระบวนการของการสร้างโครงสร้าง (Structurality Structuration) และกระบวนการสร้างรหัส (the Codification Process) (ไชยรัตน์ เจริญสินโฬาร 2554 : 37)

### 2.1.2.2 ศิลปะหลังสมัยใหม่ (Postmodern Art)

โลกหลังโครงสร้างนิยม ซึ่งเป็นโลกของวาทกรรม “วาทกรรม” (Discourse) เป็นพื้นที่ของการขัดแย้ง หากไม่มีความขัดแย้งก็ไม่มีวาทกรรม จะมีวาทกรรมไม่ได้ถ้าไม่มีอำนาจ คนที่ไม่ได้สาระประโยชน์จากอำนาจเริ่มตั้งคำถามกับอำนาจ เกิดความขัดแย้ง เกิดวาทกรรม เกิดการช่วงชิงความหมายของคนกลุ่มต่างๆ วาทกรรมเป็นสถานการณ์ของความขัดแย้งเพื่อช่วงชิงความหมายในมิติต่างๆ ความหมายของการเป็นอยู่ ความหมายของการนิยามตัวเอง ความหมายของศิลปะ ความหมายของชาติพันธุ์ ความหมายของอัตลักษณ์ ความหมายของการเข้าถึงทรัพยากร ความหมายของความยุติธรรมในเรื่องต่างๆ ในยุคหลังสมัยใหม่ อิทธิพลจากสกุลความคิดแบบหลังโครงสร้างนิยม ทำให้สถาบันศิลปะที่เคยเป็นพื้นที่ที่ศิลปะที่มีอิทธิพลในการกำหนดว่า “อะไรเป็นศิลปะ” หรือ “ไม่เป็นศิลปะ” นั้น เกิดการเปลี่ยนแปลงกระบวนทัศน์ที่สำคัญ ความสำคัญของระบบสถาบันเหล่านั้นกลับไม่ได้มีสาระอะไรที่สำคัญ

แนวคิดเรื่องความรู้ สถาบัน และอำนาจ จึงกลายเป็นประเด็นสำคัญในการศึกษาสังคมร่วมสมัย เพราะทั้งสามทำงานร่วมกัน เชื่อมสานสัมพันธ์กันในโลกโครงสร้างนิยม ในการสถาปนารับรองที่เป็นข้อเชื่อถือ ความรู้จะศักดิ์สิทธิ์ต้องมีสถาบันรับรอง ความรู้และสถาบันจึงเป็นอำนาจในการจัดการความเข้าใจ ในยุคหลังโครงสร้างนิยมจึงเป็นโลกแห่งวาทกรรมที่มีความย้อนแย้ง มีการตั้งคำถามกับความรู้ สถาบัน และอำนาจ ศิลปะหลังโครงสร้างนิยมทำหน้าที่ตั้งคำถามกับสถาบัน ทำทลายอำนาจ สิ่งที่เราเชื่อคำอธิบายโลกที่มีโครงสร้าง มีความคิดหลัก (Grand Narrative) ที่ศักดิ์สิทธิ์และมีอำนาจในตัวเอง นักทฤษฎีหลังโครงสร้างนิยมทำลายความศักดิ์สิทธิ์และความยิ่งใหญ่เหล่านี้โดยไม่เห็นว่สิ่งเหล่านี้ทำหน้าที่กำกับเรา พวกเขาจึงเพียงเฉยต่ออำนาจความรู้เหล่านี้ แล้วหันกลับมาสนใจชีวิตเล็กๆ เพราะถือว่าเป็นชีวิตจริงต่างหากที่ทำให้เราเรียนรู้อะไรได้

สกุลความคิดแบบหลังโครงสร้างนิยม (Poststructuralism) มีความคล้ายคลึงกับศิลปะหลังสมัยใหม่ (Postmodern Art) เป็นการโต้แย้งกับสิ่งที่เป็นบรรทัดฐาน ในยุคหลังโครงสร้างนิยมเป็นช่วงรอยต่อที่โลกเห็นปัญหาของการจัดการเชิงโครงสร้างโดยรอบตัว ปัญหาที่โลกพยายามหาทางออกค่อยๆ มีความพยายามจัดการกับปัญหานั้นในมุมมองของตนเอง ในพื้นที่การศึกษาของตนเอง เช่น ปัญหาเรื่องเชื้อชาติ ชนชั้น เพศสถานะ เป็นต้น การตั้งคำถามต่อข้อเชื่อถือเดิมๆ มีการถกเถียงกันเชิงแนวคิดที่นำไปสู่ภาคปฏิบัติที่เป็นทางออก ศิลปะก็เช่นกัน ในยุคหลังโครงสร้างนิยมเป็นศิลปะหลังสมัยใหม่ แต่แรกเป็นเพียงการตั้งคำถามไปในที่สาธารณะเพื่อทำให้สังคมเห็นว่าสิ่งที่เป็นอยู่นี้มีปัญหา ศิลปินเองก็ยังไม่มือพอที่จะตอบคำถามของตนได้ ต่อมาภายหลังจนถึงปัจจุบันแนวคิดที่เชื่อว่าศิลปะทำหน้าที่เพียงแค่ตั้งคำถาม แค่นี้ให้เห็นปัญหานั้นได้เริ่มเปลี่ยนไป ศิลปินไม่ใช่ทำหน้าที่แค่ตั้งคำถามแต่ต้องเสนอทัศนคติที่โลกสามารถเปลี่ยนเป็นอื่นได้ ทั้งในเชิงจินตนาการหรือเชิงสัญลักษณ์

เมื่อก้าวเข้าสู่ช่วงทศวรรษที่ 1970 ศิลปะหลังสมัยใหม่ได้เริ่มต้นขึ้น ในขณะที่สังคมสมัยใหม่และศิลปะสมัยใหม่ก็ยังคงดำรงอยู่ มิได้จบสิ้นไปแต่อย่างใด แต่ยังคงมีบทบาทและมีที่ทางของตนเองในพื้นที่ทางสังคมและวัฒนธรรมกระแสหลักต่อเนื่องมาโดยตลอด ศิลปะหลังสมัยใหม่ ศิลปินเชื่อว่า มีผู้ชมเฉพาะ มีกลุ่มคนเฉพาะ โดยไม่จำเป็นต้องเหมือนกัน แนวคิดเรื่องความเป็นเอกภาพในทุกมิติ เอกภาพของชีวิต เอกภาพของสังคม และเอกภาพในงานศิลปะ เป็นแค่หนึ่งใน

แนวคิดอื่นๆ เท่านั้น ไม่ได้มีสถานะเป็นเอกพจน์ แต่ถูกนับว่าเป็นหนึ่งในอีกหลายๆ ส่วนที่ทั้งหมดนี้เป็นแรงยึดดึงกัน (Tension) ของโลกสมัยใหม่ที่มีหลายหน่วยยึดโยงกันอยู่ ไม่มีอะไรที่เป็นเอกสิทธิ์ผูกขาด

ในด้านประวัติศาสตร์ศิลปะ ก่อนหน้าภาวะเศรษฐกิจตกต่ำในอเมริกาเมื่อปี 1985 ความเฟื่องฟูของเศรษฐกิจการตลาดของโลกศิลปะที่ยิ่งใหญ่ ศิลปะเป็นมูลค่าใหม่ทางเศรษฐกิจเกิดลัทธินีโอ (neo) ซึ่งเอาลัทธิ (ism) เดิมๆ ของศิลปะสมัยใหม่ที่ดูเหมือนจะจบสิ้นไปแล้วกลับมาใช้ใหม่ เช่น Neo-Conceptual Art, Neo-expressionism Art เป็นต้น ช่วงนี้เป็นรอยต่อที่ไม่เกิดความคิดอะไรใหม่ แต่เป็นการเอาสิ่งเก่าที่จบสิ้นไปแล้วมาผลิตใหม่ เพื่อตอบสนองอัตราการเจริญเติบโตที่เร่งเร็วของตลาดของศิลปะ ต่อมาภายหลังจากปี 1985 เกิดภาวะเศรษฐกิจตกต่ำในอเมริกา ได้ส่งผลให้สถานภาพแบบยูโทเปียของโลกศิลปะได้พังทลายลง ไม่มีการจัดแสดง ไม่มีเงินในตลาดเพื่อจัดจ้าง ไม่มีเวทีให้ศิลปินแสดง

ศิลปะสมัยใหม่ในฐานะสถาบันที่เป็นศาสตร์ปิดเฉพาะกลุ่ม ที่ไม่เคยมีการปรับตัว ไม่เคยเชื่อมโยงกับมิติทางสังคมที่หลากหลาย และเป็นสถาบันทางสังคมที่มีพื้นที่เฉพาะของตนเอง เช่น พิพิธภัณฑ์ หอศิลป์ สถาบันสอนศิลปะชั้นสูง มีไว้เพื่อสืบทอดและเพิ่มเติมสมาชิกใหม่ๆ ทั้งศิลปินภัณฑารักษ์ นักประวัติศาสตร์ศิลป์ และระบบธุรกิจศิลปะ เป็นต้น (อุทิศ อติมานะ, 2551: ออนไลน์) เมื่อมาถึงตอนนี้ ศิลปะสมัยใหม่กลับไม่ใช่ผู้คุมอำนาจกติกาของศิลปะอีกต่อไป การเปลี่ยนแปลงนี้ก่อให้เกิดเวทีใหม่ ท่าทีใหม่ บุคลิกใหม่ของคนที่ทำงานศิลปะซึ่งไม่จำเป็นต้องเป็นศิลปิน บุคคลหลากหลายอาชีพใช้ทักษะความสามารถของตนเองมาสร้างผลงานศิลปะในมิติทางสังคมวัฒนธรรมที่ตนอยู่ เกิดเป็นการเคลื่อนไหวใหม่

ศิลปะหลังสมัยใหม่จึงเปรียบเสมือนปฏิกิริยาภายในกระแสสมัยใหม่ ที่แสดงความเป็นปฏิปักษ์ คัดค้าน หรือบ่อนทำลายคติสมัยใหม่ โดยการล้มล้างความบริสุทธิ์ที่ไร้การเจือปนอันเป็นบัญญัติเคร่งครัดของศิลปะสมัยใหม่ ให้กลับกลายเป็นศิลปะประเภทที่มีลักษณะเป็นลูกผสม (Hybrid) ที่มีรูปแบบที่แปลกใหม่อันเกิดจากการพัฒนาทางด้านเทคโนโลยีข้อมูลข่าวสาร มีความผสมปนเปของสื่อต่างๆ ในชีวิตประจำวัน (วรเทพ อรรถบุตร 2548 : 269-270) โดยศิลปะหลังสมัยใหม่มีแนวคิดวิธีการ และรูปแบบการแสดงออกของศิลปินในหลายๆ ด้าน ได้แก่

- การหยิบยืมและการล้อเลียน (Appropriation and Parody) ซึ่งเป็นปฏิกิริยาตอบโต้เรื่องการแสดงออก “ญาณทัศน์” ของศิลปินในการค้นพบสภาวะของอารมณ์ หรือความคิดที่เกิดขึ้นโดยฉับพลัน แล้วแสดงออกทางอารมณ์หรือความคิดรวบยอดในงานศิลปะ ที่สามัญชนไม่อาจเข้าถึงได้ ศิลปะหลังสมัยใหม่จึงต้องการล้มล้างมายาคติของญาณทัศน์ที่ดูเหมือนพิเศษเลิศเลอกับบุคลิกที่แปลกแยกจากคนโดยทั่วไปของศิลปิน ด้วยการสร้างงานศิลปะที่หยิบยืมภาพชีวิตที่ร่วมสมัยและธรรมดาออกมาแสดงในงานศิลปะ (วรเทพ อรรถบุตร 2548 : 271-275)

- แนวคิดเกี่ยวกับศิลปินและการใช้พื้นที่ที่ให้ความสัมพันธ์กับบริบท เป็นทัศนะเกี่ยวกับบทบาท หน้าที่ และความหมายของศิลปิน และความสัมพันธ์ระหว่างงานศิลปะกับพื้นที่ โดยเฉพาะแนวคิดเรื่องงานประติมากรรม เช่น ศิลปะจัดวางแบบเจาะจงที่ตั้งและเวลา (Site-Time Specific Installation) และแลนด์อาร์ต (Land Art) ที่การสร้างสรรค์ต้องมีปฏิสัมพันธ์กับปัจจัยอื่นๆ

โดยสร้างขึ้นในพื้นที่ที่กำหนดและตั้งอยู่นอกพื้นที่พิพิธภัณฑหรือหอศิลป์ งานประติมากรรมแทรกซึมไปอยู่ร่วมกับสภาพแวดล้อม (วรเทพ อรรถบุตร 2548 : 275-278)



ภาพที่ 2.3 Spiral Jetty, Rozel Point, Great Salt Lake, Utah, April 1970.

ที่มา : Cheryle Harrison, Conservation Corner [Online], Accessed 28 August 2013, Available from <http://www.preview-art.com/Conservators/04-2010/conservation.html>

ศิลปินสร้างบริบทใหม่ (Recontextualization) ให้กับวัตถุอุตสาหกรรมและวัสดุในธรรมชาติกลายเป็น “ศิลปะวัตถุ” และอีกนัยยะหนึ่งเป็นการต่อต้าน “ลัทธิพานิชนิยม” ในโลกศิลปะ เพราะผลงานเหล่านั้นจะไม่สามารถเก็บสะสมชิ้นงานไว้ได้ เพราะนอกจากจะมีขนาดใหญ่และได้รวมเข้ากับบริบทแวดล้อมแล้ว ผลงานจะเสื่อมสลายไปตามแรงกระทำของธรรมชาติ จะเหลือไว้ก็แต่เพียงการบันทึกขั้นตอนขณะทำงานจนกระทั่งเสร็จในรูปแบบภาพร่าง ภาพถ่าย หรือภาพยนตร์ที่นำกลับมาจัดแสดงในหอศิลป์หรือพิพิธภัณฑ นอกจากนี้ การกระทำดังกล่าวเป็นการแสดงออกถึงความสนใจต่อปรากฏการณ์ทางธรรมชาติ และเป็นการหวนกลับไปใกล้ชิดกับธรรมชาติของมนุษย์ในโลกสมัยใหม่นี้ด้วย การสร้างงานศิลปะให้มีปฏิสัมพันธ์กับพื้นที่ทางกายภาพนอกหอศิลป์หรือพิพิธภัณฑ แสดงให้เห็นถึงความต้องการของศิลปินในการขยายการใช้พื้นที่ออกไปสู่พื้นที่ทางวัฒนธรรมที่ศิลปินต้องศึกษาค้นคว้าเกี่ยวกับจารีต ภูมิสถาปัตย์ และภูมิหลังทางประวัติศาสตร์ของพื้นที่นั้นๆ (วรเทพ อรรถบุตร 2548 : 275-278)

- การสลายเส้นแบ่งระหว่างศิลปะ ชีวิต กับสังคม ซึ่งแสดงแนวคิดเกี่ยวกับบทบาทหน้าที่ของศิลปิน โดยเฉพาะศิลปะแสดงสด (Performance Art) โดยการท้าทายชนบเกี่ยวกับความ

บริสุทธิ์และเป็นเอกเทศของศิลปะ ไปสู่การขยายกรอบความหมายของศิลปะโดยการสร้างพื้นที่ การปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้ชมกับศิลปิน เพื่อเปิดโอกาสให้ศิลปะเข้าถึงผู้ชมมากขึ้น และเป็นการลบ เส้นเส้นแบ่งที่ชัดเจนระหว่าง “ศิลปะ” กับ “ชีวิตประจำวัน” ให้สลายลง (วรเทพ อรรถบุตร 2548 : 278-280) ดังเช่นตัวอย่างงานของ โจเซฟ บอยส์ (Joseph Beuys) ศิลปินชาวเยอรมันผู้มีแนวคิด เกี่ยวกับบทบาทและหน้าที่ของศิลปินที่มีต่อสังคม โดยเสนอการสลายเส้นแบ่งระหว่างชีวิตกับศิลปะ ความเป็นส่วนตัวกับความเป็นสาธารณะ งานศิลปะของบอยส์เกี่ยวข้องกับความจริงปวดของคน เยอรมันที่ก่อสงครามโลกครั้งที่ 2 และต้องการสะท้อนปัญหาของมนุษยชาติที่หันหลังให้กับแนวคิด และอุดมคติ (อุทิศ อดิมาณะ 2551 : ออนไลน์) ด้วยการสร้างโครงการศิลปะให้สอดคล้องและทับซ้อนเป็นหนึ่งเดียวกับชีวิตส่วนตัวและชีวิตทางการเมืองด้วยวิธีการต่างๆ เช่น การจัดตั้งมหาวิทยาลัย และพรรคการเมือง การทำกิจกรรมด้านสิ่งแวดล้อม หรือการเดินทางรณรงค์และบรรยายความคิด เกี่ยวกับการนำศิลปะมาเป็นเครื่องมือสำหรับสร้างสรรค์ชีวิตและสังคม (วรเทพ อรรถบุตร 2548 : 278-280)



ภาพที่ 2.4 Joseph Beuys

ที่มา : Gerd Ludwig, Joseph Beuys goes back to his childhood [Online], Accessed 28 August 2013, Available from <http://www.phaidon.com/agenda/art/articles/2012/october/29/joseph-beuys-goes-back-to-his-childhood/>

บอยส์เชื่อว่าความคิดสร้างสรรค์ของปัจเจกจะก่อให้เกิดความคิดสร้างสรรค์ของสังคม ด้วยการประกาศว่าทุกคนเป็นศิลปิน มนุษย์คือผู้กำหนดและสร้างสรรค์ชีวิตที่ดั่งใจของตน เช่นเดียวกับที่ศิลปินสร้างงานศิลปะ การกระทำของปัจเจกชนในสังคมเปรียบเสมือนการก่อรูปร่างเพื่อปรับเปลี่ยนหรือพัฒนาให้สังคมดำเนินไปสู่เป้าหมาย ในทัศนะของบอยส์ “ความคิดคือประติมา



กรรม” (Thinking Is Sculpture) เมื่อมนุษย์คิดและค้นพบศักยภาพของตนและลงมือทำสิ่งใดๆ สิ่งนั้นย่อมส่งผลเป็นรูปธรรมอย่างใดอย่างหนึ่งในชีวิตของตนภายใน (วรเทพ อรรถบุตร 2548 : 278-280) ผลงานของบอยส์จึงเกิดจากปฏิบัติการเชิงแนวคิดและความเชื่อส่วนตัวผ่านรูปแบบและเทคนิคศิลปะที่หลากหลาย โดยไม่ได้ยึดติดกับทักษะความเป็นช่างแต่เริ่มจากประเด็นปัญหาท้องถิ่นที่มีผลมาจากโลกาภิวัตน์ ศิลปินยืนยันแนวคิดของตนผ่านการสร้างสรรค์งานศิลปะและเรียนรู้การตอบรับของสังคมเพื่อนำมาปรับปรุงอย่างต่อเนื่องจนกลายเป็นประเด็นสาธารณะที่สำคัญในเวลาต่อมา (อุทิศ อติมานะ 2551 : ออนไลน์)

- การรื้อฟื้นและตีความประวัติศาสตร์ โดยศิลปะหลังสมัยใหม่มีการนำภาพลักษณ์ที่มีมาก่อน (Pre-existing Image) ที่สะท้อนความเชื่อทางการเมือง ประวัติศาสตร์ หรือวัฒนธรรมและภาพลักษณ์ในสังคมบริโศคและวัฒนธรรมที่ไม่ใช่ของคนตะวันตก (Non-Western) นำกลับมาแสดงออกและตีความใหม่ และรวมทั้งใช้เป็นเครื่องมือวิจารณ์สังคมในยุคของตน

- ท่าทีที่เป็นมิตรกับสังคมบริโศคนิยม โดยศิลปินหลังสมัยใหม่สร้าง วรรณกรรมศิลปะเพื่อแสดงปฏิกริยาต่อบัญญัติสำคัญของศิลปะสมัยใหม่ที่มองว่า การบริโศคศิลปะของชาวบ้านในศิลปะมวลชนเป็นสิ่งที่ไม่ประเทืองปัญญาหรือไม่พัฒนารสนิยม โดยศิลปินหลังสมัยใหม่กลับเปิดใจยอมรับวัฒนธรรมมวลชนซึ่งเป็นสิ่งที่มนุษย์สมัยใหม่และรวมทั้งศิลปินเอง (ซึ่งก็เป็นแค่คนธรรมดาสามัญ) ก็ไม่อาจหลีกเลี่ยงหรือหลุดพ้นจากสิ่งแวดล้อมทางวัตถุของโลกอุตสาหกรรมและภาพลักษณ์ในสื่อมวลชนที่ร่วมกันสร้างภูมิทัศน์ของวัฒนธรรมบริโศค เมื่อเป็นเช่นนั้นก็ไม่จำเป็นต้องหลบเลี่ยงหรือตั้งข้อรังเกียจ การสร้างงานด้วยกรรมวิธีการหยิบยืมเป็นการวิจารณ์โลกศิลปะและ “มายาคติ” ที่มองว่าศิลปินเป็นบุคคลพิเศษ มีญาณหยั่งรู้หรือภูมิปัญญาเหนือสามัญชนทั่วไป และสิ่งที่ศิลปินสร้างเป็นสิ่งวิเศษนั้น แท้จริงแล้วภายใต้ระบบทุนนิยมและบริโศคนิยม กระบวนการและผลผลิตจากการสร้างสรรค์งานศิลปะก็ไม่ต่างอะไรกับการผลิตสิ่งที่ดีขึ้นออกมาป้อนชั้นวางสินค้า (วรเทพ อรรถบุตร 2548 : 284-286)

- อิทธิพลตกทอดของศิลปะหลังสมัยใหม่สู่ศิลปะร่วมสมัยในปัจจุบัน ซึ่งนับจากการเริ่มต้นของศิลปะหลังสมัยใหม่ในทศวรรษที่ 1970 จนถึงปัจจุบัน วิธีการของศิลปะหลังสมัยใหม่ เช่น การเปลี่ยนบริบทใหม่ การสร้างพื้นที่แบบปฏิสัมพันธ์ และการหยิบยืมภาพลักษณ์และเนื้อหาในศิลปะมวลชนมาใช้ก็ยังคงพบเห็นได้ในศิลปะปัจจุบัน ศิลปินในทศวรรษ 1980 คือผู้ที่หยิบฉวย เลือกรื้อฟื้นเนื้อหาและรูปแบบทางศิลปะในยุคต่างๆ มาใช้ประกอบกันขึ้นเป็นงานศิลปะของตน ส่วนศิลปินในยุค 1990 คือผู้รับมรดกตกทอดมาจากทศวรรษที่ 1980 อีกที แต่ศิลปินร่วมสมัยในทศวรรษที่ 1990 ได้ตระหนักอีกด้วยว่า การสร้างพื้นที่ของการปฏิสัมพันธ์ที่ไม่ได้เป็นแค่สถานที่ชุมนุมกันทางศิลปะเท่านั้น แต่ยังเป็นพื้นที่แห่งการแลกเปลี่ยนสังสรรค์กันของผู้คนในพื้นที่ทางศิลปะ เพื่อการลุ่มล่ามและขยายกรอบนิยามของศิลปะต่อไป (วรเทพ อรรถบุตร 2548 : 286-287)

อาจกล่าวโดยสรุปได้ว่า ศิลปะในทศวรรษที่ 70 เป็นการเคลื่อนไหวของศิลปินที่พยายามปลดแอกตัวเองออกจากข้อกำหนดของสถาบันที่คนเหล่านี้เข้าไม่ถึงสิทธิประโยชน์ของสถาบัน มีเพียงคนกลุ่มเดิมๆ เท่านั้นที่ได้ประโยชน์จากสถาบัน ศิลปินกลุ่มหนึ่งในทศวรรษที่ 70 ได้พยายามสร้างพื้นที่ข้างนอก ศิลปะในช่วงนี้จึงเป็นภาพสะท้อนทางตันของศิลปะยุค 1960s ที่ดูเหมือนได้มาถึงทางตันแล้ว แนวคิดใหม่ทางศิลปะแทบจะไม่มีโอกาสเข้าไปใช้พื้นที่เชิงศิลปะของสถาบัน ความคิด

แบบปลดแอกต่อข้อจำกัดของสถาบันจึงเกิดเป็นศิลปะแบบแลนด์อาร์ต (Land Art) ที่ไม่สนใจการใช้พื้นที่ในพิพิธภัณฑ์แต่ออกไปใช้พื้นที่ของสิ่งแวดล้อมในที่สาธารณะต่างๆ ศิลปะแบบแฮพเพนนิ่ง (Happening Art) ที่ทุกที่เป็นเวทีของการแสดงได้, ศิลปะการแสดงสด (Performance Art) ที่อาศัยพื้นที่ทางกายภาพทำหน้าที่เสมือน “กรอบภาพ” ผสานกับ “เวลา” ซึ่งเป็นองค์ประกอบสำคัญที่ทำให้ศิลปินและผู้ชมได้ร่วมแบ่งปันประสบการณ์ในพื้นที่ปฏิสัมพันธ์ หรือศิลปะเชิงแนวคิด (Conceptual Art) ภาพสะท้อนเหล่านี้ได้บ่งบอกว่าศิลปะในทศวรรษที่ 60 นี้มีปัญหา ตามที่อาร์เธอร์ ซี แดนโต (Arthur C. Danto) กล่าวไว้ว่า ดูเหมือนศิลปะและโลกศิลปะจะถึงจุดจบในทศวรรษที่ 60 แต่ไม่ได้หมายความว่าไม่มีกิจกรรมเกิดขึ้นสืบเนื่องออกมาจากโลกศิลปะ ผลผลิตที่แท้จริงของศิลปะในทศวรรษที่ 70 จากการเคลื่อนไหวที่ออกไปทำกิจกรรมศิลปะนอกพิพิธภัณฑ์ก็ได้ส่งอิทธิพลถึงคนรุ่นต่อมาให้สร้างสรรค์ศิลปะในมิติใหม่ เป็นการเคลื่อนไหวแบบต่างๆ



ภาพที่ 2.5 Marina Abramovic and Ulay, Imponderabilia (1977)

ที่มา : Iranzu Guijarro, Imponderabilia (1977) [Online], Accessed 28 August 2013, Available from <http://iranzuguijarroplaza.wordpress.com/tag/artdesign-47/>

ภาวะการณ์เศรษฐกิจตกต่ำในปี 1985 เป็นปัจจัยสำคัญที่ก่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงครั้งใหญ่ ศิลปะหลังสมัยใหม่เกิดจากผลพวงจากเหตุการณ์นี้ ในขณะที่ศิลปินกระแสหลักเผชิญกับอุปสรรคทางเศรษฐกิจจนไม่สามารถทำงานได้ แต่กลุ่มเคลื่อนไหวใหม่กลับยังคงทำงานต่อไปได้ ความจำเป็นในการหยิบจับสิ่งต่างๆ รอบตัวรวมทั้งเทคโนโลยีที่เกิดขึ้นใหม่มาปรับใช้ให้เข้ากับภาวะการณ์ขณะนั้น กลายเป็นปฏิกิริยาเร่งเร้าที่ทำให้คนกลับมาสนใจการทำงานศิลปะในแบบใหม่ๆ นี้ โดยไม่

จำเป็นต้องผูกโยงตัวเองเข้ากับศิลปะกระแสหลัก และไม่ต้องคำนึงว่า ศิลปะคืออะไร? ตามแบบที่ศิลปะกระแสหลักยึดถือ คนกลุ่มใหม่นี้จึงออกไปทำกิจกรรมต่างๆ ในสังคม และหาเลี้ยงชีพตนในทักษะความรู้อื่น โดยที่ไม่ต้องพึ่งพาการซื้อขายในตลาดศิลปะ ก่อให้เกิดอิสระภาพของแนวคิดที่ไม่ต้องเชื่อมโยงกับความต้องการของตลาดศิลปะ ประเด็นในการทำงานจึงมีความน่าสนใจ มีรูปแบบทักษะ วัสดุ และท่าทีในการนำเสนอผลงานศิลปะที่หลากหลายมากขึ้น ด้วยเหตุที่ในภาวะเศรษฐกิจตกต่ำเช่นนี้ ชีวิตของคนทำงานศิลปะนอกกระแสก็ร่วมอยู่ในภาวะการล่มที่ลำบากด้วยเช่นเดียวกับผู้คนในสังคม ภายใต้แรงกดดันและแรงเสียดทานดังกล่าว จึงทำให้คนทำงานเหล่านี้พยายามคิดถึงประเด็นในการทำงานของตนที่เชื่อมโยงมิติทางสังคมและปัญหาประเด็นทางวัฒนธรรมมากยิ่งขึ้น เพราะปัญหาเหล่านี้ได้กระทบกับศิลปินผู้สร้างสรรค์งานศิลปะด้วย ดังนั้น งานศิลปะหลังสมัยใหม่จึงสะท้อนถึงปัญหาที่เกิดขึ้นและคนสร้างสรรค์งานก็เป็นส่วนหนึ่งของปัญหานั้น ไม่ใช่แค่หาประเด็นมาสร้าง สรรค์งานศิลปะเท่านั้น

### 2.1.3 บทวิเคราะห์เรื่องการปรับกระบวนการทัศนทางสังคมที่ส่งผลต่อการเปลี่ยนแปลงแนวคิดและปรัชญาทางศิลปะ

การย้อนกลับไปทบทวนในเชิงประวัติศาสตร์ ทำให้เราได้เข้าใจถึงที่มาและพัฒนาการของแนวคิดและปรัชญาศิลปะ ซึ่งได้ปรับตัวและเปลี่ยนแปลงไปตามกระบวนการทัศนทางสังคม อิทธิพลของสกุลความคิดแบบโครงสร้างนิยม (Structuralism) ที่ให้ความสำคัญกับโครงสร้างในฐานะที่เป็นความแข็งแกร่งที่เปลี่ยนแปลงไม่ได้ ก็ได้สะท้อนอยู่ในสุนทรียศาสตร์สายโครงสร้างนิยม การก่อเกิดสกุลช่างและลัทธิ (ism) ต่างๆ ที่เรียกโดยรวมว่า รูปแบบนิยม (Formalism) ได้ให้ความสำคัญในเรื่องความสำเร็จและคุณภาพของรูปทรง ผลงานศิลปะจำเป็นจะต้องมีบรรทัดฐานของโลกศิลปะหรือเวทีศิลปะรองรับ ศิลปะที่เกิดในพื้นที่เฉพาะนี้ถึงจะให้ประสบการณ์ทางสุนทรียศาสตร์ และ “โลกศิลปะ” เป็นพื้นที่เดียวกันในการรองรับบรรทัดฐานของการสร้างมาตรฐานในการตัดสินเชิงคุณค่า ศิลปินและผู้ชมสามารถเข้าถึงกิจกรรมและปฏิบัติการทางศิลปะเพื่อค้นพบความรู้สึกพิเศษในผลงานศิลปะนั้นๆ ที่กิจกรรมทางสังคมอื่นๆ ให้ไม่ได้ กิจกรรมเฉพาะและความรู้สึกเฉพาะที่ค้นพบได้นั้นจะอยู่ในกรอบของสำนึกที่รองรับโดยโลกศิลปะเอง ศิลปะจึงไม่สามารถข้ามบริบทที่ไม่สามารถนำไปวางในที่ต่างๆ โดยทั่วไปได้ และต้องถูกรับรู้โดยกลุ่มคนที่มีการรับรู้ในบรรทัดฐานเดียวกัน และมีความเข้าใจศิลปะในแบบเดียวกันด้วย

สำหรับสกุลความคิดแบบหลังโครงสร้างนิยม (Poststructuralism) เป็นปรัชญาอีกสายที่วิจารณ์โครงสร้างที่ถาวรเหล่านั้น เป็นแนวคิดที่มีความโต้แย้งและพยายามตั้งคำถามกับสิ่งที่เกิดขึ้นในอดีตที่ว่าด้วยเรื่องโครงสร้างหลักที่เคยเชื่อว่าเกิดขึ้นจากการประกอบกันของโครงสร้างที่เปลี่ยนแปลงไม่ได้ นักคิดในสกุลความคิดนี้จึงพยายามหนีห่างจากสิ่งที่เรียกว่า “เผด็จการของรูปสัญลักษณ์” (the Despotism of Signifiers) เพราะเชื่อว่าโครงสร้างสังคมไม่ได้ไร้เดียงสา หยุดนิ่งตายตัว หรือทำหน้าที่เพียงแค่ “สื่อสาร” หรือ “แลกเปลี่ยนในเชิงสัญลักษณ์” เท่านั้น แต่โครงสร้างสังคมเต็มไปด้วยพลังของความปรารถนา (Desire) สิ่งที่น่าสนใจหลังโครงสร้างนิยมเชื่อมั่นและสนใจนั้นคือ กระบวนการของการสร้างโครงสร้าง (Structurality Structuration) และ กระบวนการสร้างรหัส (the Codification Process) ในโลกยุคใหม่นี้ มนุษย์จึงเชื่อว่าความจริงเป็นระบบสัมพันธ์ภาพที่มีบริบทเฉพาะสังคมสังคมเป็นพื้นที่แลกเปลี่ยนเชิงสัญลักษณ์ที่ไม่ตายตัว (Symbolic Interactionism)

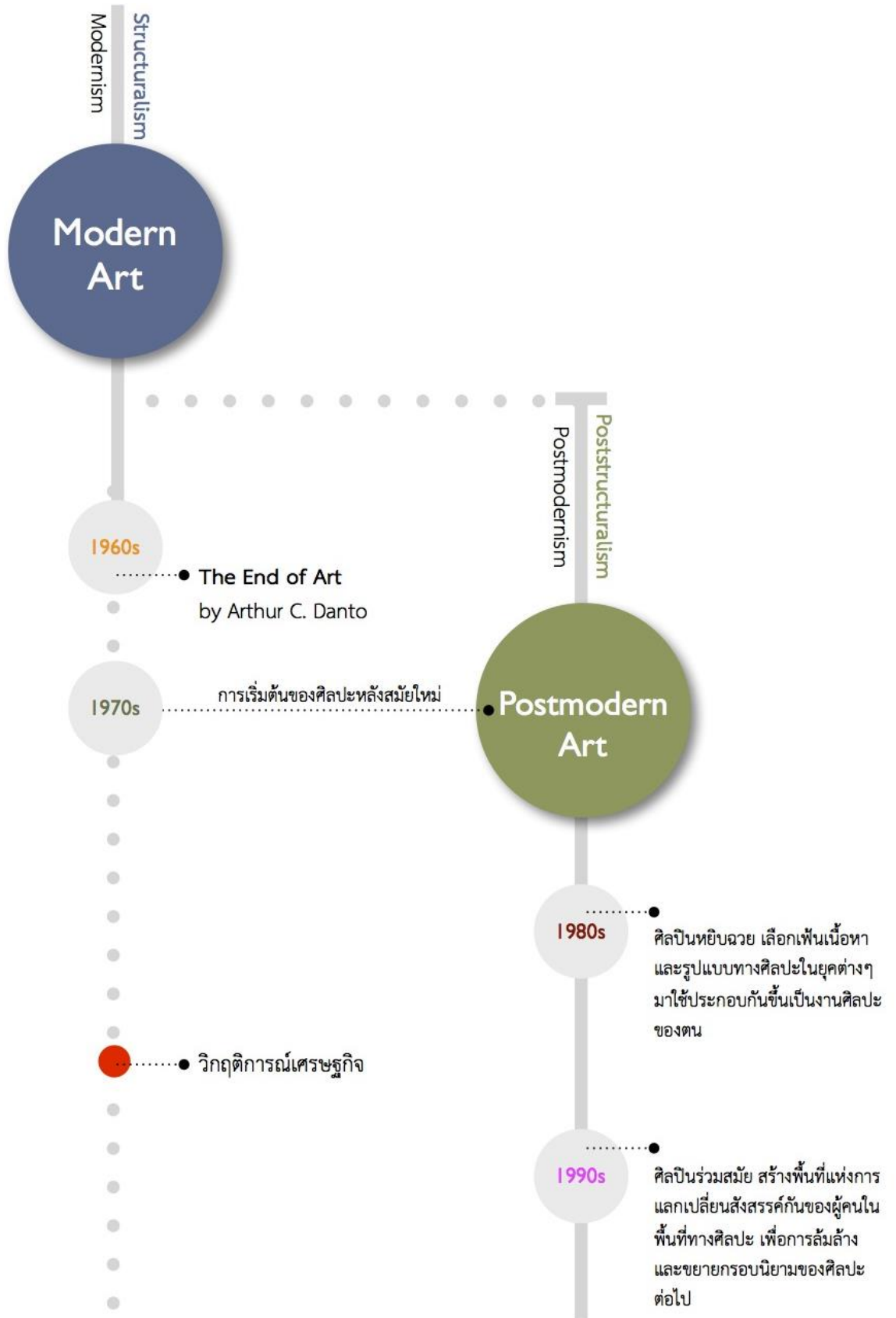
แนวคิดของศิลปะหลังสมัยใหม่ (Postmodern Art) ก็มีความคล้ายคลึงกับสกุลความคิดแบบหลังโครงสร้างนิยม เป็นแนวคิดที่โต้แย้งกับสิ่งที่ เป็นบรรทัดฐาน ศิลปะหลังสมัยใหม่จึงเปรียบเสมือน ปฏิกริยาภายในกระแสสมัยใหม่ ที่แสดงความเป็นปฏิปักษ์ คัดค้าน หรือบ่อนทำลายคติสมัยใหม่ จากเดิมที่ศิลปะสมัยใหม่อยู่ในฐานะสถาบันที่เป็นศาสตร์ปิดเฉพาะกลุ่ม ที่ไม่เคยมีการปรับตัว ไม่เคยเชื่อมโยงกับมิติทางสังคมที่หลากหลาย และเป็นสถาบันทางสังคมที่มีพื้นที่เฉพาะของตนเอง แต่ในศิลปะหลังสมัยใหม่ ศิลปินเชื่อว่ามิใช่ผู้ชมเฉพาะ มีกลุ่มคนเฉพาะ โดยไม่จำเป็นต้องเหมือนกัน แนวคิดเรื่องความเป็นเอกภาพในทุกมิติ เอกภาพของชีวิต เอกภาพของสังคม และเอกภาพในงานศิลปะ เป็นแค่หนึ่งในแนวคิดอื่นๆ เท่านั้น ไม่ได้มีสถานะเป็นเอกพจน์ แต่ถูกนับว่าเป็นหนึ่งในอีกหลายๆ ส่วน ที่ทั้งหมดนี้เป็นแรงยึดติดกัน (Tension) ของโลกสมัยใหม่ที่มีหลายหน่วยยึดโยงกันอยู่ ไม่มีอะไรที่เป็นเอกสิทธิ์ผู้ผูกขาด

ศิลปินในยุคหลังสมัยใหม่ได้พยายามสร้างบริบทใหม่ (Recontextualization) ให้กับพื้นที่ทางศิลปะ โดยการสร้างงานศิลปะให้มีปฏิสัมพันธ์กับพื้นที่ทางกายภาพนอกหอศิลป์หรือพิพิธภัณฑ์ โดยมีเจตจำนงเพื่อขยายการใช้พื้นที่ออกไปสู่พื้นที่ทางวัฒนธรรมที่ศิลปินต้องทำการศึกษาเกี่ยวกับจารีต กฎกติกา และภูมิหลังของพื้นที่นั้นๆ เป็นอย่างดีเสียก่อน บทบาทหน้าที่ของศิลปินจึงเป็นการท้าทายชนบเกี่ยวกับความบริสุทธิ์และความเป็นเอกเทศของศิลปะ ไปสู่การขยายกรอบความหมายของศิลปะโดยการสร้างพื้นที่การปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้ชมกับศิลปิน เพื่อเปิดโอกาสให้ศิลปะเข้าถึงผู้ชมมากขึ้น และเป็นการเล่นเส้นแบ่งที่ชัดเจนระหว่าง “ศิลปะ” กับ “ชีวิตประจำวัน” ให้สลายลง ศิลปะได้กลายมาเป็นเครื่องมือสำหรับสร้างสรรค์ชีวิตและสังคม

การปฏิบัติการเชิงแนวคิดและความเชื่อส่วนตัวของศิลปินยุคหลังสมัยใหม่หลายคน ได้สร้างสรรค์งานผ่านรูปแบบและเทคนิคทางศิลปะที่หลากหลาย โดยไม่ได้ยึดติดกับทักษะในเชิงช่าง แต่ศิลปินเริ่มต้นการสร้างสรรค์จากประเด็นปัญหาท้องถิ่นที่มีผลมาจากโลกาภิวัตน์ มีการเรียนรู้การตอบรับของสังคมเพื่อนำมาปรับปรุงผลงานอย่างต่อเนื่อง จนกลายเป็นประเด็นสาธารณะที่สำคัญในเวลาต่อมา

อิทธิพลศิลปะหลังสมัยใหม่ยังคงตกทอดแนวคิดสู่ศิลปะร่วมสมัยอย่างต่อเนื่อง นับจากการเริ่มต้นของศิลปะหลังสมัยใหม่ในทศวรรษที่ 1970s จนถึงศิลปินร่วมสมัยในทศวรรษที่ 1990s ที่ตระหนักว่า การสร้างพื้นที่ของการปฏิสัมพันธ์ที่ไม่ได้เป็นแค่สถานที่ชุมนุมกันทางศิลปะเท่านั้น แต่ยังเป็นพื้นที่แห่งการแลกเปลี่ยนสังสรรค์กันของผู้คนในพื้นที่ทางศิลปะ เพื่อการถ่มถ้ำและขยายกรอบนิยามของศิลปะต่อไป ซึ่งประเด็นทางความคิดนี้เป็นที่มาของการปรากฏตัวของศิลปะเกี่ยวเนื่อง (Relational Art) ในเวลาต่อมา

การศึกษาประเด็นการปรับกระบวนการทัศนทางสังคมที่ส่งผลต่อการเปลี่ยนแปลงเชิงแนวคิดและปรัชญาทางศิลปะ สามารถสรุปเป็นแผนผังแสดงการพัฒนาเชิงแนวคิดที่เกิดขึ้นตามลำดับเวลาได้ดังนี้



ภาพที่ 2.6 แผนผังแสดงลำดับพัฒนาการเชิงแนวคิดและปรัชญาทางศิลปะ

## 2.2 การปฏิบัติสุนทรียศาสตร์ยุคหลังสมัยใหม่

ในช่วงศตวรรษที่ 19-20 การปรับเปลี่ยนกระบวนทัศน์ทางสังคมได้มีอิทธิพลต่อการพัฒนาเชิงแนวคิดและปรัชญาศิลปะ ซึ่งส่งผลให้เกิดการหักเหทางสุนทรียศาสตร์ แนวคิดของนักสุนทรียศาสตร์ 2 คนที่มีบทบาทต่อการปฏิบัติทฤษฎีสุนทรียศาสตร์ยุคหลังสมัยใหม่ คนแรกคือ อาร์เธอร์ ซี แดนโต (Arthur C. Danto) ผู้กล่าวถึงจุดจบของศิลปะร่วมสมัย (The End of Art) จากตัวอย่างผลงานของศิลปินแอนดี้ วอร์ฮอล (Andy Warhol) โดยได้ตั้งคำถามถึง วัตถุต่างๆ ในชีวิตประจำวันคือศิลปะ (Ordinary Object is Art) ทั้งสองอย่างดูไม่แตกต่างกัน แล้วความสำคัญของศิลปะอยู่ที่ไหน? เป็นการตั้งคำถามกับความหมายของศิลปินหลังสมัยใหม่ที่กำลังพยายามทำลายข้อจำกัดของศิลปะหลังสมัยใหม่ โดยเชื่อมโยงศิลปะกับเรื่องราวทางวัตถุและมิติทางสังคมต่างๆ รอบตัว และคนที่สองคือ นิโคลาส บอร์ตรีโย (Nicolas Bourriaud) ผู้ที่อธิบายถึงศิลปะแนวใหม่ว่าเป็น “สุนทรียศาสตร์แบบเกี่ยวเนื่อง” (Relational Aesthetics) ที่สร้างการปฏิสัมพันธ์ระหว่างศิลปินและผู้ชมในการสร้างสรรค์ประสบการณ์ร่วมกัน

### 2.2.1 จุดจบของศิลปะในทัศนะของอาร์เธอร์ ซี แดนโต (Arthur C. Danto)

เมื่อย้อนกลับมาทบทวนแนวคิดของเฮเกล (Georg Wilhelm Friedrich Hegel) นักปรัชญาชาวเยอรมัน จากงานเขียน “The End of the History” คำประกาศที่ว่า ประวัติศาสตร์จะถึงจุดสิ้นสุดในวันหนึ่ง ถ้ามนุษย์ผ่านขั้นตอนของพัฒนาการเชิงอารยธรรม เป็นแนวคิดในสายของจิตนิยมวิภาควิธี ที่ไม่ได้บอกว่าโลกจะต้องวิวัฒนาการไปโดยการผ่านวิภากรรมของวิวัฒนาการของโลกเชิงวัตถุ แต่เป้าหมายสูงสุดของอารยธรรมคือการผ่านวิภาควิธี (Dialectic) โดยมุ่งสู่การยกระดับจิตทางสังคม โดยทั้งหมด ไม่ใช่แค่เพียงเรื่องความเป็นอยู่ของโลกที่ศิวิไลซ์ และเมื่อถึงวันนั้นประวัติศาสตร์ไม่ได้มีความสำคัญอีกต่อไป เพราะประวัติศาสตร์เป็นแค่คำอธิบายต่อเรื่องการเปลี่ยนของเหตุการณ์ที่เรียงลำดับเวลา ในวันนั้นโลกไม่มีความจำเป็นที่ต้องพัฒนาต่อก็จะถึงจุดจบสักวันหนึ่ง จากแนวคิดของเฮเกล (Hegel) นี้ อาร์เธอร์ ซี แดนโต (Arthur C. Danto) ก็นำมาใช้เป็นกรอบในการเขียนบทความเรื่อง “The End of Art” จากประสบการณ์ในปี 1960 ต่อศิลปะพ๊อป อาร์ต (Pop Art) ซึ่งทำให้เขาถกเถียงการหาคำอธิบายศิลปะในเวลานี้ ตั้งคำถามว่า เกิดอะไรขึ้นต่อโลกศิลปะ เกิดอะไรขึ้นต่อผู้ชมงานศิลปะกับสิ่งที่เกิดขึ้นบนพื้นที่ศิลปะ ที่ต่างไปจากยุคกลางที่ศิลปะต้องสร้างจากความวิจิตรและสร้างจากเนื้อหาที่ยิ่งใหญ่ แต่ศิลปะพ๊อป อาร์ต (Pop Art) กลับทำลายเส้นแบ่งระหว่างความพิเศษความศักดิ์สิทธิ์กับความธรรมดาสามัญที่อยู่นอกแกลลอรี่หรือพิพิธภัณฑ์ศิลปะลง สิ่งที่เกิดขึ้นในศิลปะพ๊อป อาร์ต (Pop Art) เราก็สามารถเห็นได้โดยทั่วไปจากโลกสื่อสารมวลชน (Mass Media) เช่น ผลงานศิลปะจัดวาง (Installation Art) ชื่อ Brillo (1968) ของแอนดี้ วอร์ฮอล (Andy Warhol) เป็นการผลิตซ้ำกับสิ่งที่มีอยู่แล้วทั่วไป แต่ทำไมวัตถุเหล่านี้กลับมีสถานะพิเศษในโลกศิลปะ และมีความหมายที่แตกต่างออกไปจากวัตถุธรรมดาสามัญที่อยู่บนพื้นที่ศิลปะ



ภาพที่ 2.7 San Francisco Museum of Modern Art Andy Warhol's "Brillo Box" from 1968.  
ที่มา : Gary Gutting, Praising Andy Warhol [Online], Accessed 28 August 2013,  
Available from <http://opinionator.blogs.nytimes.com/2012/12/06/praising-andy-warhol/>

จากกรณีผลงานศิลปะดังกล่าวทำให้อาร์เธอร์ ซี แดนโต (Arthur C. Danto) ไม่สามารถอธิบายสิ่งที่เกิดขึ้นในโลกศิลปะนี้ได้ เมื่อปี 1984 เขาได้เขียนถึงจุดจบของศิลปะ "The End of Art" ว่าหากศิลปะเป็นเช่นนี้แล้ว ศิลปะไม่ต้องการพัฒนาการหรือไม่ต้องการประวัติศาสตร์ใดๆ รong รับอีกต่อไปแล้ว เพราะศิลปะไม่มีพื้นที่ที่เป็นเอกสิทธิ์ในตนเองอีกต่อไป กำแพงที่ปิดกั้นโลกของศิลปะกับโลกภายนอกถูกพังทลายลง แต่เขาไม่ได้หมายความว่าไม่จำเป็นต้องมีศิลปินสร้างงานศิลปะอีกต่อไป หรือศิลปะไม่จำเป็นต้องมีกิจกรรมอีกต่อไป แต่ความหมายของการมีอยู่ของโลกศิลปะหรือกิจกรรมในการชื่นชมงานศิลปะนั้นไม่ได้มีสาระพิเศษอีกต่อไป แต่ทุกคนก็ยังคงดำเนินต่อไปได้อยู่ แนวคิดนี้สะท้อนสถานการณ์ร่วมสมัยในปี 1960 เป็นต้นมา

ในเวลาเดียวกัน ฌอง โบตริยาร์ด (Jean Baudrillard) ได้พูดเรื่องทำนองเดียวกันนี้ในปี 1985 วิจัยโลกแห่งการบริโภคสัญลักษณ์ (the Consumption of Sign) ด้วยการเสนอแนวคิดทฤษฎีเกี่ยวกับวัตถุและการบริโภคที่มีได้อยู่บนพื้นฐานเพื่อประโยชน์ใช้สอยแต่เป็นการให้คุณค่าและความหมายใหม่แก่วัตถุที่ผู้บริโภคมองว่ามีความรู้สึกว่ามีเอกลักษณ์ที่แตกต่างไปจากผู้อื่นในสังคม สัญลักษณ์จึง

มิได้มีความหมายใดๆ ในการบริโภคนิยมโดยสมบูรณ์ แต่เป็นการตอบสนองความต้องการที่ถูกกำหนดโดยระบบเศรษฐกิจแบบทุนนิยมที่ต้องการรักษาการผลิตแบบทุนนิยมให้ดำรงอยู่และขยายต่อไป ศิลปะสมัยใหม่ก็เช่นกัน ได้กลายเป็นสัญลักษณ์แบบหนึ่งของการบริโภคโดยที่ไม่ต้องการความหมายใดๆ ที่จะมีการรักษาให้ดำรงอยู่ต่อไป

การเชื่อมต่อกันของมอนโร ซี เบียร์ดสลีย์ (Monroe C. Beardsley) ต่อการทำความเข้าใจในเรื่องโลกของวัตถุ การมองกลับของวัตถุที่มีความมหัศจรรย์มากกว่าคำอธิบายของศิลปะสมัยใหม่ (Modern art) ที่ว่าด้วยโลกของการผลิตวัตถุทางศิลปะที่ศักดิ์สิทธิ์ ประเด็นเรื่องวัตถุที่ถูกวิจารณ์ว่าเป็นข้อจำกัดของศิลปะสมัยใหม่ได้ถูกอธิบายใหม่ โดยอาร์เธอร์ ซี แดนโต (Arthur C. Danto) กล่าวถึงโลกของวัตถุที่ซับซ้อน ไม่เพียงเป็นสิ่งที่จะต้องได้ทางกายภาพ แต่กลับมีระบบของวัตถุ (System of Objects) ที่สร้างเครือข่ายสมาชิกวัตถุใหม่ด้วยตัวของมันเอง แล้วไปกำหนดให้ศิลปินพัฒนาความสามารถทักษะของตนเองให้คล้อยตามไปกับโลกของวัตถุที่ถูกสร้างขึ้นอย่างเป็นเอกเทศ เป็นวัตถุที่สร้างขึ้นอย่างไม่มี ความหมาย เป็นสัญลักษณ์ของวัตถุเพียงอย่างเดียว มนุษย์เริ่มเผชิญหน้ากับความลึกลับมหัศจรรย์ของโลกวัตถุ และผลงานศิลปะพ็อพ อาร์ต (Pop Art) จึงมีความซับซ้อนมากกว่าประเด็นเรื่องความแพร่หลายเป็นที่นิยม เป็นเพียงแค่การที่ศิลปินต้องการวิจารณ์สังคมในประเด็นเรื่องบริโภคนิยมของแอนดี้ วอร์ฮอล (Andy Warhol) แต่ อาร์เธอร์ ซี แดนโต (Arthur C. Danto) ได้อธิบายไปไกลถึง โลกที่เราหาทางออกกับวัตถุไม่ได้ว่ามันคืออะไร สิ่งที่เราให้ความหมายไม่ได้ว่าสิ่งนั้นคืออะไร เป็นศิลปะหรือไม่ สิ่งที่เราไม่สามารถให้ความหมายแยกแยะเด็ดขาดว่ามันคืออะไร เสมือนว่าเราเผชิญหน้ากับทางตันของโลกวัตถุที่อยู่โดยรอบตัวเรา

ภายหลังจากปี 1960 เราถูกล้อมรอบจากวัตถุต่างๆ ที่ถูกผลิตขึ้นอย่างมากมาย โดยเฉพาะโลกของศิลปะที่ใช้วัตถุ คนดูมีความสงสัยว่าสิ่งที่เห็นทำไมเป็นศิลปะและมีมูลค่า ในขณะที่อีกสิ่งๆ เหมือนกันแต่กลับไม่ใช่ศิลปะและมีมูลค่าไม่เท่าเทียม อาร์เธอร์ ซี แดนโต (Arthur C. Danto) เรียกยุคสมัยของความสับสนที่มนุษย์มีต่อการเป็นไปของโลกวัตถุว่าเป็นโลกยุคหลังประวัติศาสตร์ (Post-History) ประวัติศาสตร์ที่มีพัฒนาการอย่างต่อเนื่องส่งผลซึ่งกันและกันได้สิ้นสุดลง ส่วนช่วงเวลาที่เหลือคือยุคหลังประวัติศาสตร์ที่เราสามารถหยิบจับสิ่งต่างๆ ในประวัติศาสตร์มาใช้แบบย้อนยุค (Retro) หรือนำกลับมาใช้ใหม่ (Recycle) โดยไม่ต้องเชื่อมต่อกันในลำดับเวลา

อาร์เธอร์ ซี แดนโต (Arthur C. Danto) เห็นว่า ลัทธิศิลปะสมัยใหม่ที่สำคัญ คือ สกอลความคิดศิลปะแบบอิมเพรสชันนิสม์ (Impressionism) เพราะเป็นรอยต่อของโลกใบใหม่กับโลกใบเก่าที่ศิลปินสร้างแนวคิดใหม่ที่ไม่เคยมีมาก่อน อาร์เธอร์ ซี แดนโต (Arthur C. Danto) เรียกว่า ยุคของการสร้างถ้อยแถลง (The Age of Manifesto) ซึ่งเกิดขึ้นในช่วงสั้นๆ เท่านั้น เส้นแบ่งของเวลาในแบบอาร์เธอร์ ซี แดนโต (Arthur C. Danto) ได้แบ่งช่วงเวลาหลังจากยุคอิมเพรสชันนิสม์ว่าเป็นโลกสมัยใหม่ และนับที่ศิลปะพ็อพ อาร์ต (Pop Art) ในปี 1960s เป็นศิลปะหลังสมัยใหม่ เพราะศิลปะพ็อพ อาร์ต (Pop Art) ทำให้ศิลปะสมัยใหม่มาถึงทางตัน

ดังนั้น สถานะของโลกวัตถุ สถานะของศิลปะ เต็มไปด้วยความคลุมเครือในแบบที่เราไม่สามารถอธิบายและแบ่งแยกได้ว่าเป็นศิลปะหรือไม่เพียงแค่การมองเห็นเท่านั้น ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของ มอนโร ซี เบียร์ดสลีย์ (Monroe C. Beardsley) เคยกล่าวถึงการรับรู้ถึงวัตถุนั้นๆ ว่าเป็นศิลปะหรือไม่ ไม่ใช่เพราะประสบการณ์ตรงจากการมองเห็น แต่เพราะโลกของความรู้ทางศิลปะ

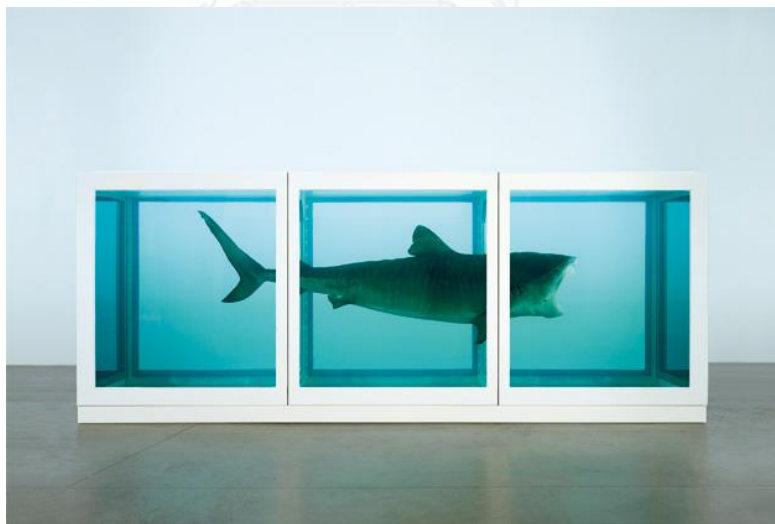


ต่างหากที่ทำให้ผลงานแบบพ็อพ อาร์ต (Pop Art) เป็นศิลปะ ในทัศนะของเปียร์ดลีย์ ศิลปะจึงไม่ใช่ การรับรู้ด้วยสายตาอีกต่อไป

หลังจากปี 1980 หรือที่ อาร์เธอร์ ซี แคนโต (Arthur C. Danto) เรียกว่าเป็นยุคหลัง ประวัติศาสตร์ มนุษย์อยู่ในมิติเวลาที่ไม่เป็นเส้นตรง ไม่ได้ใช้ชีวิตภายใต้การเรียงลำดับเวลาอีกต่อไป มีการไขว่สลับของเวลา การทำงานของศิลปะจึงไม่ได้ยึดติดอยู่กับโลกของวัตถุ โลกของภาษาในการ แสดงออก รูปแบบ และเทคนิคต่างๆ อีกต่อไป คนที่ไม่ได้เป็นศิลปินก็ได้เข้ามาทำงานศิลปะมากยิ่งขึ้น ตัวศิลปินเองก็มีการเปลี่ยนท่าทีการนำเสนอผลงานศิลปะที่หลากหลายมากยิ่งขึ้น จนไม่สามารถระบุ ได้ว่าผลงานที่สร้างสรรค์ขึ้นนั้นเป็นงานศิลปะประเภทใด

## 2.2.2 โลกของศิลปะในทัศนะของอาร์เธอร์ ซี แคนโต (Arthur C. Danto)

เมื่อโลกของวัตถุทางศิลปะไม่ได้มีความสำคัญอีกต่อไป แต่เป็นการให้ความสำคัญกับแนวคิด ของโลกศิลปะ อีกทั้งศิลปินหลังจุดจบของศิลปะมิได้ยึดติดอยู่กับการแสดงออกของโลกวัตถุด้วย รูปแบบใดรูปแบบหนึ่งอาร์เธอร์ ซี แคนโต (Arthur C. Danto) กล่าวว่า ยุคสมัยใหม่เกิดขึ้นจากการ เคลื่อนตัวออกมาจากสิ่งที่จบสิ้นไปแล้ว โดยศิลปะได้ทำหน้าที่เป็นปรัชญา เราไม่เห็นอะไรที่ชื่นชมได้ ด้วยสายตา แต่เป็นการให้แนวคิดเป็นโลกของปัญญา ช่วงเวลาที่ อาร์เธอร์ ซี แคนโต (Arthur C. Danto) เสนอทัศนะคดีนี้ การกลับมาใหม่ของศิลปะเชิงแนวคิด (Neo-conceptual art) ได้เกิดขึ้น ดังเช่นผลงานศิลปินอย่างดาเมียน เฮิร์สต์ (Damien Hirst), เซอร์รี่ เลอวีน (Sherrie Levine), โจเซฟ โคอูธ (Joseph Kosuth) เป็นต้น



ภาพที่ 2.8 Damien Hirst: Jumping the Shark

ที่มา : Andrew Rice, Damien Hirst: Jumping the Shark [Online]. Accessed 28 August 2013, Available from <http://www.businessweek.com/articles/2012-11-21/damien-hirst-jumping-the-shark>



ภาพที่ 2.9 Sherrie Levine's 1996 Fountain (Buddha)

ที่มา : William Poundstone, Eli Broad Buys Sherrie Levine "Fountain" [Online], Accessed 28 August 2013, Available from <http://blogs.artinfo.com/lacmonfire/tag/eli-broad/page/3/>.



ภาพที่ 2.10 Joseph Kosuth, One and Three Chairs, 1965

ที่มา : MoMA. The Collection [Online], Accessed 28 August 2013, Available from [http://www.moma.org/collection/object.php?object\\_id=81435](http://www.moma.org/collection/object.php?object_id=81435)

ประเด็นสำคัญของอาร์เธอร์ ซี แดนโต (Arthur C. Danto) คือ แนวคิดของการเสนอภาพตัวแทนของโลกศิลปะ (Representation) ตามที่ มอนโร ซี เบียร์ดลีย์ (Monroe C. Beardsley) ได้อธิบายไว้ว่า ไม่ใช่โลกของการนำเสนอวัตถุ แต่เป็นการก้าวข้ามโลกทางกายภาพของการนำเสนอกรณีที่เราดูกล่องบริลโล (Brillo Boxes) เราไม่เข้าใจความหมาย แต่เป็นการก้าวข้ามกายภาพ (Transfigurative) ที่นำเสนอไปสู่โลกของแนวคิด โดยโลกของแนวคิดคือโลกที่ไม่ได้มีวัตถุใดๆ สามารถครอบครองได้ แต่เราเป็นส่วนหนึ่งของโลกแนวคิดที่ไม่สามารถพบได้ในการปรากฏของวัตถุ ซึ่งเป็นแนวคิดเดียวกันกับของศิลปะเชิงแนวคิด (Conceptual Art) ที่ว่าแนวคิดสำคัญกว่าวัตถุ ผลงานของดูชองป์ (Duchamp) เป็นต้นแบบของศิลปะเชิงแนวคิด (Conceptual art) เราไม่เห็นอะไรที่เป็นสาระสำคัญในโลกของวัตถุ แต่มันนำพาเราก้าวข้ามสู่โลกของปรัชญา ดังนั้น โลกของแนวคิดทำให้เราละเลยสิ่งสองสิ่งที่ไม่สามารถตัดสินได้ มีความคล้ายคลึงกันและคลุมเครือ เมื่อเราเห็นกล่องบริลโล (Brillo Boxes) ในพิพิธภัณฑ์ศิลปะ สมองจึงตั้งคำถามถึงความแตกต่างจากกล่องบริลโล (Brillo Boxes) ที่อยู่ในร้านขายของชำอย่างไร สายตาไม่ได้ทำงานแต่สมองต่างหากที่ทำงาน สิ่งที่น่าสนใจคือการเชื่อมต่อที่ไม่สนิทระหว่างโลกประสบการณ์กับโลกภายนอกอื่นๆ มนุษย์กำลังเผชิญหน้าอยู่กับสิ่งที่ตนเห็น ผัสสะของมนุษย์ที่มีประสบการณ์อยู่ในเวลานั้นๆ กลับไม่ได้ให้ประสบการณ์ที่แท้จริง เราไม่ได้มีประสบการณ์กับสิ่งที่อยู่ตรงหน้า แต่เรากลับมีประสบการณ์กับสิ่งอื่น ซึ่งเป็นอีกโลกที่ถูกสร้างขึ้น

โลกศิลปะเป็นโลกที่มีสถานะที่ถูกสร้างขึ้นผ่านประวัติศาสตร์และแนวคิดทางศิลปะ มีไว้เพื่อรองรับกิจกรรมทางศิลปะ ดังที่ อาร์เธอร์ ซี แดนโต (Arthur C. Danto) กล่าวไว้ว่า อะไรก็ตามที่เป็นกิจกรรมทางศิลปะ วัตถุทางศิลปะสามารถถูกตัดสินเชิงคุณค่าที่แบ่งแยกตัวเองออกมาจากวัตถุธรรมดาสามัญได้ โลกศิลปะเป็นพื้นที่เฉพาะตัดขาดออกจากชีวิตประจำวัน เราไม่สามารถเห็นโลกศิลปะในท้องถนน หรือที่อื่นๆ ได้ ต้องมีโครงสร้างหรือระบบสัญลักษณ์เฉพาะ สถานะของศิลปะสมัยใหม่จนถึงศิลปะร่วมสมัยทำให้ผู้ชมไม่เข้าใจปัญหาของชีวิตร่วมสมัย ตัดขาดออกจากชีวิตจริง และทำให้คนไม่เห็นปัญหาทางโครงสร้างของสังคม เมื่อเป็นเช่นนี้แล้วโลกของศิลปะก็ไม่ใช่โลกแห่งความบริสุทธิ์ ไม่ใช่โลกที่เต็มไปด้วยจินตนาการและความคิดสร้างสรรค์ของอัจฉริยะบุคคลเท่านั้น ทั้งหมดเต็มไปด้วยปัญหาเชิงโครงสร้างที่ยอมรับทำให้เกิดความหมายชุดเฉพาะเท่านั้น ในนัยยะที่เราเข้าใจว่า “ศิลปะคืออะไร” (What is Art?) ได้กลายเป็นอำนาจที่มองไม่เห็น ผังตัวเองเป็นตรรกะวิทยาการจัดการอยู่เบื้องหลังโครงสร้างนั้นๆ ซึ่งเราไม่เห็นในนิทรรศการหรือในพิพิธภัณฑ์ศิลปะ แต่เราเห็นได้ในแนวคิด เราจะเห็นได้ว่า โลกศิลปะที่ถูกสร้างขึ้นตัดขาดตัวเองออกจากชีวิตสามัญ ทำให้ชีวิตสามัญ ชีวิตประจำวัน ชีวิตจริงของมนุษย์ ไม่ถูกพิจารณา

ในโลกตะวันตกหลังจากยุคสว่างแห่งปัญญา (The Age of Enlightenment) การก่อรูปคล้ายคลึงกับแนวคิดทางปรัชญาศิลปะและพัฒนาสูงสุดในช่วงปลายลัทธิโรแมนติก (Romanticism) สถาบันศิลปะ พิพิธภัณฑ์ศิลปะ และระบบการจัดการได้เกิดขึ้นคล้ายตามแนวคิดและความเข้าใจของมนุษย์ในการจัดจำแนกแยกแยะหมวดหมู่ พิพิธภัณฑ์ศิลปะกลายเป็นปัญหาของการผลิตซ้ำโครงสร้างของระบบสัญลักษณ์เดิมๆ ประวัติศาสตร์ไม่ได้ทำหน้าที่เพียงแค่การจดบันทึกข้อเท็จจริง ไม่ได้ทำหน้าที่เพียงบอกถึงความสำคัญของเหตุการณ์ในอดีต หรือทำหน้าที่แค่บอกถึงความสำคัญของผลงานชิ้นเอก (master piece) หรือพัฒนาการของโลกศิลปะเดินทางมาอย่างไรเท่านั้น เมื่อมองในมุมนี้

พิพิธภัณฑสถานศิลปะจึงเต็มไปด้วยปัญหา ทำหน้าที่การผลิตซ้ำ และรักษาอำนาจกระบวนทัศน์ของโลกที่มีอยู่ไว้

โลกของศิลปะจึงมีการเชื่อมโยงกันของการรักษาวัฒนธรรมอำนาจ ทั้งในเรื่องการเมือง ศิลปะ เศรษฐภาพ และบทบาทของศิลปะร่วมสมัย ซึ่งช่วยต่อยอดปัญหาของความจริงที่ถูกสร้างขึ้นทั้งในสื่อ นิตยสาร นิทรรศการ เทศกาลงานศิลปะทั่วโลก ทำให้เราเห็นความเป็นไปของโลกศิลปะที่สร้างความเป็นจริงชุดหนึ่งๆ ที่เต็มไปด้วยการถูกตั้งคำถาม ซึ่งได้ทักท้วงคนที่อยู่ในโลกของความจริงชุดนี้ที่ไม่เคยรู้มาก่อนเลยว่าตนมีส่วนในการผลิตซ้ำปัญหาอย่างไร ศิลปินเพียงแค่วาดเล่นอยู่บนเวทีที่กว้างใหญ่ขึ้น จากการขยายตัวของโลกศิลปะที่เป็นโลกาภิวัตน์ ศิลปินพึงคำนึงถึงประเด็นนี้ในมิติต่างๆ ซึ่งสอดคล้องกับสิ่งที่จูเลีย คริสตีวา (Julia Kristeva) ได้พูดถึงประเด็นศิลปินหญิงในฐานะที่เป็นแค่องค์ประธานในฐานะผู้พูด (Speaking Subject) ไม่เพียงแค่นิยามเอาประเด็นผู้หญิงมาพูดแล้วแสดงงานศิลปะเท่านั้น แต่ควรต้องคิดให้ลึกซึ้งกว่านั้น ถ้าศิลปะยังคงทำหน้าที่ให้สาระหรือเปิดเผยบางสิ่งบางอย่างตามทัศนะของ ธีโอดอร์ ออดอร์โน (Theodor Adorno) ที่พูดไว้ว่า ศิลปะควรต้องเปิดเผยถึงปัญหาในวิถีทางประวัติศาสตร์ ปัญหาความอยุติธรรมทางสังคม ศิลปะจึงไม่ใช่แค่พื้นที่ที่ให้คนกลุ่มต่างๆ มีกิจกรรมในเวทีต่างๆ ในโลกศิลปะเท่านั้น

วิธีคิดที่ว่าโลกศิลปะนี้มีปัญหา ศิลปินในยุคหลังสมัยใหม่จึงมีประเด็นของการทำงานวิจารณ์ศิลปะเชิงสถาบัน ต่อต้านสถาบัน แท้จริงแล้ว ท่าทีหรือแนวความคิดแบบนี้ได้เกิดขึ้นตั้งแต่ปี 1970 ศิลปินทำงานออกไปนอกเวทีศิลปะเชิงสถาบัน อย่างเช่น กรณิแลนด์อาร์ต (Land Art), แฮพเพนนิ่งอาร์ต (Happening Art) แต่ได้มีกลไกการพวยรักษาสถานะของโลกศิลปะให้กลับเข้ามาอีกครั้ง จึงทำให้เนื้อหาและอุดมการณ์ได้ถูกลดระดับเหลือเพียงแค่ประเด็นในการทำงาน เช่นที่ จูเลีย คริสตีวา (Julia Kristeva) พูดถึงศิลปินเฟมินิสต์ที่เพียงแค่หยิบฉวยประเด็นทางสังคมมาทำงานศิลปะแต่ไม่ต้องการเห็นการเปลี่ยนแปลงใดๆ ซึ่งถ้าเป็นเช่นนี้แล้ว ฌอง โบดริยาร์ด (Jean Baudrillard) ได้พูดไว้ว่า ไม่เหลืออะไรที่ศิลปะต้องให้อะไรกับสังคม ศิลปินก็เป็นเพียงแค่อาชีพหนึ่งที่ไม่ต่างอะไรกับคนในอาชีพอื่น ซึ่งจากเดิมที่เคยเชื่อว่าศิลปะเป็นความหวังใหม่ เป็นสถาบันใหม่ในการเข้ามาเติมเต็มสิ่งต่างๆ ของโลกสมัยใหม่ที่สถาบันเก่าที่ล่มสลายไปแล้วนั้น กลับไม่มีบทบาทอะไรอีกต่อไป

### 2.2.3 บทวิเคราะห์ปัญหาของโลกศิลปะในยุคสมัยใหม่

จากประเด็นปัญหาเรื่อง โลกศิลปะ ในทัศนะของอาร์เธอร์ ซี แดนโต (Arthur C. Danto) ถูกจุดประกายขึ้นภายหลังจากการปรากฏตัวของผลงานศิลปะจัดวาง (Installation Art) ชื่อ Brillo ของแอนดี้ วอร์ฮอล (Andy Warhol) ซึ่งก่อให้เกิดความฉงนและนำมาสู่การตั้งคำถามถึงความเป็นไปของโลกศิลปะ เกิดอะไรขึ้นต่อผู้ชมงานศิลปะกับสิ่งที่เกิดขึ้นบนพื้นที่ศิลปะ ผลงานดังกล่าวได้ทำลายเส้นแบ่งระหว่างความพิเศษศักดิ์สิทธิ์กับความธรรมดาสามัญที่อยู่นอกสถาบันศิลปะ แนวจารีตลง เป็นการผลิตซ้ำกับสิ่งที่มีอยู่แล้วทั่วไป แต่วัตถุนี้กลับมีสถานะพิเศษในโลกศิลปะ และมีความหมายที่แตกต่างออกไปจากวัตถุธรรมดาสามัญที่อยู่นอกพื้นที่ศิลปะ

ปรากฏการณ์ที่ไม่สามารถอธิบายได้ว่าอะไรเป็นศิลปะและอะไรไม่เป็นศิลปะนั้น ทำให้ดูเหมือนว่าเราเผชิญหน้ากับทางตันของโลกวัตถุที่อยู่โดยรอบตัวเรา สถานะของโลกวัตถุ สถานะของศิลปะ จึงเต็มไปด้วยความคลุมเครือในแบบที่ไม่สามารถอธิบายและแบ่งแยกได้ว่าอะไรเป็นศิลปะหรือไม่เพียงแต่การมองเห็นเท่านั้น การรับรู้ถึงวัตถุนั้นๆ ว่าเป็นศิลปะหรือไม่ ไม่ใช่เพราะ

ประสบการณ์ตรงจากการมองเห็น แต่เป็นเพราะโลกของความรู้ทางศิลปะต่างหากที่ทำให้วัตถุอย่างกล่องบริลโล (Brillo Boxes) เป็นศิลปะ ศิลปะจึงไม่ใช่การรับรู้ด้วยสายตาอีกต่อไป

การทำงานศิลปะจึงไม่ได้ยึดติดอยู่กับโลกของวัตถุ โลกของภาษาในการแสดงออก รูปแบบและเทคนิคต่างๆ อีกต่อไป คนที่ไม่ได้เป็นศิลปินก็ได้เข้ามาทำงานศิลปะมากยิ่งขึ้น ตัวศิลปินเองก็มีการเปลี่ยนท่าทีการนำเสนอผลงานศิลปะที่หลากหลายมากยิ่งขึ้น จนไม่สามารถระบุได้ว่าผลงานที่สร้างสรรค์ขึ้นนั้นเป็นงานศิลปะประเภทใด ศิลปะได้ทำหน้าที่เป็นปรัชญา ซึ่งเราจะไม่เห็นอะไรที่ชื่นชมได้ด้วยสายตาแต่เป็นโลกของปัญญา เป็นการก้าวข้ามโลกทางกายภาพของการนำเสนอไปสู่โลกของแนวคิดที่ไม่ได้มีวัตถุใดๆ ดังที่คนดูเห็นกล่องบริลโล (Brillo Boxes) ในพิพิธภัณฑ์ศิลปะแล้วเกิดคำถามขึ้นในใจ สมองได้ทำงานมากกว่าสายตา ผู้ชมกำลังเผชิญหน้ากับสิ่งที่ตาเห็นแต่ไม่ได้มีประสบการณ์กับสิ่งที่อยู่ตรงหน้า เขากลับไปมีประสบการณ์กับสิ่งอื่น ซึ่งเป็นอีกโลกที่ถูกสร้างขึ้น

โลกศิลปะที่เป็นพื้นที่เฉพาะตัดขาดออกจากชีวิตประจำวัน เราไม่สามารถเห็นโลกศิลปะในท้องถนน หรือที่อื่นๆ ได้ ต้องมีโครงสร้างหรือระบบสัญลักษณ์เฉพาะ สถานะของศิลปะสมัยใหม่จนถึงศิลปะร่วมสมัยทำให้ผู้ชมไม่เข้าใจปัญหาของชีวิตร่วมสมัย ตัดขาดออกจากชีวิตจริง และทำให้คนไม่เห็นปัญหาทางโครงสร้างของสังคม เมื่อเป็นเช่นนี้แล้วโลกของศิลปะจึงเต็มไปด้วยปัญหาเชิงโครงสร้างที่ทำให้เกิดความหมายเฉพาะเท่านั้น โลกศิลปะที่ถูกสร้างขึ้นจึงตัดขาดตัวเองออกจากชีวิตสามัญ ทำให้ชีวิตจริงของมนุษย์ไม่ถูกพิจารณา

เมื่อโลกศิลปะมีปัญหา ศิลปินจึงต้องคิดให้ลึกซึ้งมากกว่าเพียงแค่หยิบยกประเด็นทางสังคมมาทำงาน ถ้าศิลปะยังคงทำหน้าที่ให้สาระหรือเปิดเผยบางสิ่งบางอย่าง ศิลปะก็ควรจะต้องเปิดเผยถึงปัญหาในวิถีทางประวัติศาสตร์ ปัญหาความอยู่ดีธรรมทางสังคม ศิลปะจึงไม่ใช่แค่พื้นที่ที่ให้คนกลุ่มต่างๆ มีกิจกรรมในเวทีต่างๆ ในโลกศิลปะเท่านั้น ซึ่งวิธีคิดที่ว่าโลกศิลปะมีปัญหาได้ทำให้ศิลปินในยุคหลังสมัยใหม่มีประเด็นของการทำงานที่ออกไปนอกเวทีศิลปะเชิงสถาบัน

## 2.3 สุนทรียศาสตร์เกี่ยวเนื่อง (Relational Aesthetic)

นักสุนทรียศาสตร์อีกคนที่สำคัญคือ นิโคลาส บอร์ตรีโย (Nicolas Bourriaud) ภัณฑารักษ์ นักปรัชญา และนักวิจารณ์ชาวฝรั่งเศส ได้เขียนผลงานชื่อ “Relational Aesthetic” เมื่อปี 1996 โดยชี้ให้เห็นว่ายุคสื่อใหม่ (New Media) ได้สร้างสังคมสารสนเทศที่ง่ายต่อการมีส่วนร่วม การเปิดกว้างสู่ความเป็นไปได้ใหม่ๆ นั้น เหล่านี้ล้วนเป็นปัจจัยที่ทำให้หลักการศิลปะเปิดกว้างยิ่งขึ้น หน้าที่ของศิลปินกลายเป็นผู้สร้างสิ่งแวดล้อมทางสังคมในพื้นที่สาธารณะในมุมมองเล็กๆ ผู้ชมศิลปะก็ร่วมสร้างสรรค์ความหมายเชิงวัฒนธรรมด้วยตัวเองจากการมาร่วมกิจกรรมศิลปะในประสบการณ์จริง ศาสตร์ศิลปะร่วมสมัยในปัจจุบันได้ปรับตัวครั้งใหญ่ ทุกสื่อที่มีอยู่รอบตัวสามารถนำมาประยุกต์เป็นผลงานหรือกิจกรรมศิลปะได้ และจำเป็นที่ต้องอาศัยกรอบทฤษฎีจากศาสตร์อื่นมาช่วยสนับสนุนมุมมองเพื่อเปิดกว้างสู่ความเป็นไปได้ใหม่ๆ มากยิ่งขึ้น (อุทิศ อดิมาณะ 2551: ออนไลน์)

ในปี 1995 นิโคลาส บอร์ตรีโย (Nicolas Bourriaud) ได้บัญญัติศัพท์ “สุนทรียศาสตร์เกี่ยวเนื่อง” (Relational Aesthetic -สุนทรียศาสตร์สัมพันธ์) ขึ้น และได้เขียนสรุปสาระสำคัญไว้ในสูจิบัตรงานนิทรรศการ Traffic ที่ได้รับการนำเสนอที่ CAPC พิพิธภัณฑ์ร่วมสมัยใน Bordeaux

นิทรรศการ Traffic ประกอบด้วยผลงานของศิลปินที่บอร์ตรีโย (Bourriaud) ได้กล่าวถึงอย่างต่อเนื่องตลอดศตวรรษที่ 1990s ได้แก่ เลียม กิลลิก (Liam Gillick), ฤกษ์ฤทธิ ติระวนิช, ฟิลิปป์ พาร์เรโน (Philippe Parreno), ปีแอร์ ฮุยเก (Pierre Huyghe), คาร์สเท่น ฮอลเลอร์ (Carsten Holler), คริสติน ฮิลล์ (Christine Hill), วานเนสซ่า บีครอฟต์ (Vanessa Beecroft), มอริซิโอ คาทตาลัน (Maurizio Cattelan) และจอร์จ พาร์โด (Jorge Pardo) (สมเกียรติ ตั้งนโม, 2551 : ออนไลน์) หลังจากได้รวบรวมบทความจำนวนมาก บอร์ตรีโยได้ใช้ผลงานของบรรดาศิลปินและกิจกรรมต่างๆ ของศิลปินที่ได้รับการคัดเลือกมาพัฒนาความคิดเกี่ยวกับ “ศิลปะเกี่ยวเนื่อง” (Relational art) (หรือ Relationalism) ในปี 1998 หนังสือชื่อ “Esthetique Relatioannelle” ได้พูดถึงบทบาทของงานศิลปะในฐานะที่เป็นตัวเร่งปฏิกิริยาการเปลี่ยนแปลง ศิลปะไม่ได้ทำหน้าที่สร้างจินตนาการความจริงในลักษณะยุโรปอีกต่อไป แต่มันเป็นวิถีทางของการดำรงอยู่และแบบจำลองเชิงปฏิบัติในความจริงที่ดำรงอยู่ในสเกลต่างๆ ที่ถูกเลือกสรรโดยตัวศิลปิน ศิลปะเกี่ยวเนื่องนี้ศิลปินมิได้เป็นศูนย์กลางอีกต่อไป แต่ศิลปินคือตัวเร่งปฏิกิริยา (the Catalysts) ให้เกิดการเปลี่ยนแปลงมากกว่า (สมเกียรติ ตั้งนโม, 2551 : ออนไลน์)

ในทัศนะของบอร์ตรีโย การทำงานของศิลปินจำนวนมากในช่วงทศวรรษที่ 1990s เกิดขึ้นภายในขอบเขตของความสัมพันธ์ส่วนตัวระหว่างกัน โดยไม่คำนึงถึงการแสดงออกและเนื้อหา แก่นแนวคิดของศิลปินเหล่านั้นศิลปะอยู่ในฐานะที่มีการแลกเปลี่ยนกันทางสังคมมากกว่าการเป็นตัวแทนของการแสดงออกอย่างใดอย่างหนึ่ง ศิลปะเกี่ยวเนื่อง (Relational Art) ตามนิยามของบอร์ตรีโยจึงเป็นชุดปฏิบัติการทางศิลปะที่เข้าใจว่า ประเด็นทางทฤษฎีและปฏิบัติของศิลปินออกมาจากสัมพันธ์ภาพของมนุษย์และบริบททางสังคมของพวกเขามากกว่าที่จะเป็นพื้นที่อิสระและเป็นส่วนตัว ผลงานศิลปะจึงสร้างสภาพแวดล้อมทางสังคมอันหนึ่งขึ้นมา ที่ผู้คนได้มาอยู่ร่วมกัน เข้ามามีส่วนร่วมแบ่งปันในกิจกรรมของกันและกัน ผลงานศิลปะจึงถูกตัดสินคุณค่าบนฐานแห่งความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์ที่พวกเขาได้แสดง ผลิต หรือให้การสนับสนุน (สมเกียรติ ตั้งนโม, 2551: ออนไลน์)

แนวคิดเกี่ยวกับ “ศิลปะเกี่ยวเนื่อง” (Relational Art) ของบอร์ตรีโยได้รับแรงบันดาลใจมาจากผลงานของศิลปินร่วมสมัยจำนวนมากในช่วงทศวรรษที่ 1990s เช่น แจคค์ เลนเนป (Jacques Laennep), เฟรด ฟอเรสต์ (Fred Forest), หรือ เฮอร์ฟ ฟิสเซอร์ (Herve Fischer) โดยแจคค์ เลนเนป (Jacques Lennep) ได้สร้างสรรค์ “the CAP group” ในปี 1972 ที่บรัสเซลส์ ส่วนเฟรด ฟอเรสต์ (Fred Forest) และ เฮอร์ฟ ฟิสเซอร์ (Herve Fischer) ได้ก่อตั้ง “the collective of sociological art” ร่วมกับฌองพอล ดินอต (Jean-Paul Thenot) ในเดือนตุลาคมปี 1974 (สมเกียรติ ตั้งนโม 2551: ออนไลน์)

บอร์ตรีโยได้ยกตัวอย่างกิจกรรมทางศิลปะที่มีแนวคิดเรื่องความสัมพันธ์ อย่างผลงานของ ฤกษ์ฤทธิ ติระวนิช ที่จัดอาหารมื้อค่ำในบ้านของนักสะสม แล้วปล่อยให้เจ้าของบ้านทำแกงแบบไทยด้วยส่วนประกอบทั้งหมดที่เตรียมไว้ หรืองานของฟิลิปป์ พาร์เรโน (Philippe Parreno) เชิญคนสองสามคนมาร่วมงาน โดยเขาได้ติดตามงานอดิเรกที่คนเหล่านั้นชื่นชอบ วานเนสซ่า บีครอฟต์ (Vanessa Beecroft) ให้ผู้หญิงยี่สิบคนแต่งกายในชุดแบบเดียวกันและสวมวิกผมสีแดงยืนบนสายพานโรงงานในวันแรงงาน และคนดูได้แค่เพียงเหลือบดูพวกเธอผ่านทางเข้าประตู เจส บรินช์ (Jes Brinich) และ เฮนริก เฟลนส์ เจคอบเซน (Henrik Flense Jacobsen) ติดตั้งรถบัสหายขึ้นในจตุรัส

ที่กรุงโคเปนเฮเกน คริสติน ฮิลล์ (Christine Hill) ทำงานเป็นผู้ช่วยตรวจเช็คสินค้าในซูเปอร์มาร์เก็ต คาสเท่น ฮอลเลอร์ (Carsten Holler) สร้างสูตรทางเคมีของโมเลกุลที่หลั่งมาจากสมองของมนุษย์เมื่ออยู่ในความรัก สร้างเรือยอชท์พลาสติกพองลม และสร้างสายพันธุ์นกแซฟฟินซ์โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อจะสอนเพลงใหม่แก่พวกมัน โนริโตะชิ ฮิราคาว่า (Noritoshi Hirakawa) ใส่โฆษณาเล็กๆ ในหนังสือพิมพ์เพื่อหาหญิงสาวมาเป็นส่วนหนึ่งในการแสดงของเขา ปีแอร์ ฮุยเก (Pierre Huyghe) เรียกคนให้มาคัดเลือกเป็นนักแสดง สร้างเครื่องส่งสัญญาณโทรทัศน์บริการแก่ประชาชน ทั้งหมดที่กล่าวมาข้างต้นบอร์ตรีโยพบว่า ในทุกกรณีล้วนมีปัจจัยที่มีเติมไปด้วยเหตุการณ์การเคลื่อนไหวที่มีชีวิตชีวาซึ่งบรรเลงอยู่ในพื้นที่ของงานศิลปะที่สร้างด้วยแนวคิดความสัมพันธ์และการมีปฏิสัมพันธ์ต่อกันของผู้เข้าชม เขาจึงตั้งคำถามถึงความท้าทายของศิลปะร่วมสมัยว่าที่แท้จริงคืออะไร? และอะไรเป็นสิ่งที่เชื่อมโยงศิลปะเข้ากับสังคม ประวัติศาสตร์ และวัฒนธรรม?



ภาพที่ 2.11 Beecroft, Vanessa, vb08.069.vb, 1994

ที่มา : Hirshhorn Museum and Sculpture Garden, Beecroft, Vanessa (1969-) [Online], Accessed 28 August 2013, Available from [http://www.terminartors.com/artwork/profile/Beecroft\\_Vanessa-vb08.069.vb](http://www.terminartors.com/artwork/profile/Beecroft_Vanessa-vb08.069.vb)



ภาพที่ 2.12 Jes Brinch, Smashed Parking ground (1994)

ที่มา : Henrik Plenge Jakobsen, Smashed Parking ground (1994) [Online], Accessed 28 August 2013, Available from <http://artnews.org/henrikplengejakobsen>

บอร์ตรีโยได้วิจารณ์ถึงการสื่อสารในปัจจุบันที่กำลังเอาการติดต่อสื่อสารของมนุษย์เข้าไปในพื้นที่ที่ถูกเผ่าติดตาม กิจกรรมทางศิลปะพยายามที่จะบรรลุเป้าหมายความสัมพันธ์ เปิดทางที่เคยถูกกีดขวางออกและเชื่อมต่อกับระดับของความจริงที่แยกจากกันและกัน ประสิทธิภาพของเทคโนโลยีการสื่อสารที่รวดเร็วอาจทำให้ผู้คนในปัจจุบันสะดวกสบาย แต่ในขณะเดียวกันมันกำลังผลักผู้คนเหล่านั้นเข้าไปสู่การเป็นผู้บริโภคที่ไม่รู้จักเพียงพอและรู้สึกว่าจะช่วยเหลือตัวเองไม่ได้ถ้าขาดมัน มนุษย์ยุคนี้จึงเปรียบเหมือนหนูที่อยู่ในห้องทดลองที่กำลังเดินทางอย่างไม่หยุดหย่อนในกรงที่เต็มไปด้วยก้อนซีสต์ที่เคลื่อนกราด นอกจากนี้ ในทัศนะของบอร์ตรีโยสิ่งที่เพิ่มเติมเข้ามาในชีวิตประจำวันได้ลดเงื่อนไขเรื่องเวลาและพื้นที่ของผู้บริโภคลง โดยเขาได้ยกตัวอย่างกาแพหนึ่งแก้วจากเดิมที่เป็นเครื่องดื่มชนิดหนึ่ง ถูกนำเสนอคุณสมบัติเพิ่มเติมเข้าไปจนกลายเป็นเรื่องการแบ่งปันความอบอุ่นและความสุขของคนสองคน กาแพจึงอยู่ในฐานะที่เป็นรูปแบบเชิงสัญลักษณ์ของความสัมพันธ์มนุษย์ ความสัมพันธ์ระหว่างผู้คนที่ถูกทำให้เป็นสัญลักษณ์หรือถูกแทนที่โดยสินค้า

ข้อผูกมัดทางสังคมกลายเป็นสิ่งประดิษฐ์ที่เป็นมาตรฐาน ในโลกที่ปกครองโดยการจัดสรร แบ่งส่วนแรงงานกับความเชี่ยวชาญพิเศษ การขับเคลื่อนด้วยเครื่องจักรกลกับการได้ผลประโยชน์ ข้อผูกมัดทางสังคมเป็นพลังสำคัญที่ความสัมพันธ์มนุษย์ถูกมุ่งไปยังช่องทางที่วางแผนไว้ และผลสำเร็จอยู่บนพื้นฐานของหลักการที่เรียบง่ายสามารถติดตามและทำซ้ำได้ การแบ่งแยกแบบสุดขีดได้ส่งผลกระทบต่อช่องทางความสัมพันธ์ แสดงให้เห็นถึงขั้นตอนสุดท้ายของการเปลี่ยนรูปเป็นสังคมของการแสดง “the Society of the Spectacle” ซึ่งบอร์ตรีโย (Bourriaud, 2002 : 3) ได้อ้างถึง ก็ เดอบอร์ (Guy Debord) ที่อธิบายไว้ว่าเป็นสังคมที่ความสัมพันธ์ของมนุษย์ไม่ได้เป็น “ประสบการณ์ตรง” อีกต่อไป แต่เริ่มทำให้ภาพตัวแทนพร่ามัว โดยเดอบอร์ (Debord) มองโลกศิลปะทั้งหมดเป็นที่เก็บสะสม



ตัวอย่างของสิ่งที่สัมฤทธิ์ผลในชีวิตประจำวัน ขนบทางศิลปะปัจจุบันดูเหมือนจะเป็นพื้นที่ที่เหมาะสมสำหรับการทดลองทางสังคม คล้ายพื้นที่ว่างที่ป้องกันบางส่วนออกจากกรรวมเป็นหนึ่งเดียวของรูปแบบเชิงพฤติกรรม ซึ่งเป็นจุดเริ่มต้นที่บอร์ดิโอ (Bourriaud) ได้พยายามอธิบายถึงสังคมอุดมคติแบบที่ลงมือปฏิบัติ (Hands-on Utopias)

### 2.3.1 รูปทรงเชิงสัมพันธ์ (Relational Form)

ในทัศนะของนิโคลา บอร์ดิโอ (Nicolas Bourriaud) กิจกรรมทางศิลปะเป็นเกมที่มีรูปทรง (Forms) แบบแผน (Patterns) และประโยชน์ใช้สอย (Function) ค่อยๆ พัฒนาไปตามช่วงเวลาและบริบทของสังคม กิจกรรมทางศิลปะเป็นสาระที่เปลี่ยนแปลงได้ เป็นงานของนักวิจารณ์ที่จะศึกษา กิจกรรมนี้ในปัจจุบัน ความใหม่ (the New) ไม่ได้เป็นบรรทัดฐานอีกต่อไป ยกเว้นในหมู่ผู้กล่าวร้าย ศิลปะสมัยใหม่ในปัจจุบันที่ยึดติดกับวัตถุเพียงเท่านั้น ซึ่งวัฒนธรรมดั้งเดิมได้สอนนักวิจารณ์ให้ชิงชังศิลปะในอดีตเพื่อสร้างสรรค์เครื่องมือที่มีประสิทธิภาพและมุมมองที่มีเหตุผลมากยิ่งขึ้น บอร์ดิโอเห็นว่าจำเป็นที่เราต้องเข้าใจการเปลี่ยนแปลงในปัจจุบันที่ปรากฏในพื้นที่ทางสังคม และรู้ทันสิ่งที่เปลี่ยนแปลงไปแล้วและสิ่งที่กำลังเปลี่ยน เราจะเข้าใจประเภทของพฤติกรรมทางศิลปะที่แสดงในนิทรรศการที่อยู่ในทศวรรษที่ 1990 ได้อย่างไร และทิศทางเคลื่อนไหวทางความคิดเบื้องหลังสิ่งเหล่านั้นได้อย่างไร ถ้าเราไม่เริ่มต้นจากสถานการณ์เดียวกันในฐานะที่เป็นศิลปิน

นิโคลา บอร์ดิโอ ได้ทำความเข้าใจยุคการเมืองสมัยใหม่ที่เข้ามาเป็นยุคสว่างแห่งปัญญา (the Enlightenment) อยู่บนพื้นฐานความปรารถนาที่จะปลดปล่อยปัจเจกชนและประชาชน ความก้าวหน้าของเทคโนโลยีและอิสระเสรีภาพ การลดลงของความไม่รู้หนังสือ และเงื่อนไขการทำงานที่ดีขึ้น ทั้งหมดถูกอธิบายขึ้นเพื่อปลดปล่อยมนุษยชาติและช่วยนำพาสิ่งที่ดีสู่สังคม อย่างไรก็ตาม ในศตวรรษที่ 20 เป็นเวทีสำหรับการต่อสู้ระหว่างสองวิสัยทัศน์ของโลก คือ ความพอประมาณเรียบง่าย แนวคิดแบบเหตุผลนิยมซึ่งส่งเสียงทักทายมาจากศตวรรษที่ 18 กับปรัชญาของปฏิวัติที่เกิดขึ้นเองและสิทธิเสรีภาพที่เท่าเทียมด้วยวิธีที่ไม่มีเหตุผล (Dada, Surrealism, the Situationists) ทั้งสองเป็นศัตรูกับผู้ใช้อำนาจเผด็จการและผู้ถือผลประโยชน์บังคับให้ประเมินความสัมพันธ์ของมนุษย์และปราบปรามผู้คน แทนที่จะปิดท้ายด้วยการหวังว่าจะปลดปล่อยให้เป็นอิสระจากข้อบังคับ ความก้าวหน้าของเทคโนโลยีทำให้หาผลประโยชน์ได้ง่ายขึ้น การแทนที่แรงงานมนุษย์โดยเครื่องจักรกลแทรกซึมเข้ามาอย่างมองไม่เห็น และสร้างเทคนิคการปราบปรามที่ซับซ้อนมากขึ้นมากขึ้นด้วยการหาเหตุผลเข้าข้างกระบวนการผลิต

ดังนั้น แผนการปลดแอกสมัยใหม่ได้ถูกแทนที่ด้วยรูปแบบของภาวะหลุด อวองต์-การ์ด (Avant-Garde) ของศตวรรษที่ 20 จาก Dadaism สู่อินเตอร์เนชันแนล ได้โค่นล้มขนบของโครงการสมัยใหม่นี้ (การเปลี่ยนแปลงวัฒนธรรม ทัศนคติ และความคิด และเงื่อนไขการดำรงอยู่เชิงปัจเจกและสังคม) แต่มันเป็นสิ่งที่ดีที่จะจดจำไว้ว่า งานที่มีอยู่ก่อนแล้วนั้น แตกต่างจากแผนการของพวกเขาในหลายๆ วิธี สำหรับสภาวะสมัยใหม่นิยมไม่สามารถถูกลดลงไปเป็นการศึกษาสาเหตุที่มีเหตุผลใดๆ มากไปกว่าความไร้ระเบียบทางการเมือง บอร์ดิโอตั้งคำถามว่า มันเป็นไปได้หรือไม่ที่จะวิพากษ์วิจารณ์ความปรารถนาที่จะปรับปรุงความเป็นอยู่และเงื่อนไขการทำงานให้ดีขึ้น โดยอ้างถึงความล้มเหลวของรูปธรรมที่พยายามก้าวด้วยอุดมการณ์แบบเผด็จการและการมองภาพของประวัติศาสตร์อย่างไร้เดียงสา? สิ่งที่เคยถูกเรียกว่า “อวองต์-การ์ด” (Avant-Garde) ได้พัฒนา

อุดมการณ์ของสิ่งที่ลัทธิเหตุผลนิยมสมัยใหม่ได้นำเสนอไว้ แต่ขณะนี้มันถูกสร้างขึ้นใหม่อีกครั้งบนพื้นฐานของข้อสันนิษฐานที่แตกต่างทั้งทางปรัชญา วัฒนธรรม และสังคม มันปรากฏชัดเจนว่าศิลปะของวันนี้กำลังดำเนินการต่อสู้ต่อไป โดยมาพร้อมกับแบบจำลองทางการรับรู้ การทดลอง การวิจารณ์ และการมีส่วนร่วม เปลี่ยนไปในทิศทางที่ชี้แนะโดยนักปรัชญาผู้เห็นแจ้งอย่าง ปีแอร์ โจเซฟ ปรูดอน (Pierre-Joseph Proudhon), มาร์กซ์ (Marx), กลุ่มดาดา (the Dadaists) และ มงเดรียน (Mondrian)

ในทัศนะของบอร์ตริโย ถ้าความคิดเห็นกำลังพยายามยอมรับความชอบธรรมและความสนใจของการทดลองเหล่านี้ นี่เป็นเพราะมันจะไม่ถูกนำเสนอให้เหมือนเป็นปรากฏการณ์เริ่มต้นของวิวัฒนาการของประวัติศาสตร์ที่หลีกเลี่ยงไม่ได้อีกต่อไป ในทางตรงกันข้าม มันจะปรากฏเป็นชิ้นเล็กๆ และแยกส่วน โดยเขาได้เปรียบเทียบว่า เหมือนกับเหล่าเด็กกำพร้าที่กำลังถูกระดมของโลกรวบประหมัดด้วยอิทธิพลของอุดมการณ์ทางความคิด มันไม่ได้เป็นสภาวะสมัยใหม่ที่ตายแล้ว แต่เป็นเรื่องราวทางอุดมการณ์และการศึกษาสาเหตุของมันต่างหาก การต่อสู้เพื่อสภาวะสมัยใหม่กำลังดำเนินต่อไปในขอบเขตเดียวกันกับในอดีต ยกเว้นความจริงที่ว่าอวองต์-การ์ดได้หยุดตรวจตราความแน่ใจ ศิลปะมีวัตถุประสงค์เพื่อเตรียมพร้อมและป่าวประกาศโลกอนาคต วันนี้นักกำลังจำลองจักรวาลที่อาจเกิดขึ้นได้ จุดมุ่งหมายของศิลปินที่ทำงานในกระแสของสภาวะสมัยใหม่ คือ การไม่ทำรูปทรง (Forms) ซ้ำ หรือกล่าวอ้างความทันสมัย และแม้แต่กำหนดให้ศิลปะมีบทบาทเหมือนกัน

บอร์ตริโยได้อธิบายถึงงานของศิลปินในยุคนี้ว่าคล้ายกับสิ่งที่ ฌอง ฟรังซัวร์ โลโอตาร์ด (Jean-Francois Lyotard) ได้กล่าวถึง สถาปัตยกรรมยุคหลังสมัยใหม่ (Postmodern Architecture) ว่า “is condemned to create a series of minor modifications in a space whose modernity it inherits, and abandon an overall reconstruction of the space inhabited by humankind” (Bourriaud, 2002 : 5) สถาปัตยกรรมยุคหลังสมัยใหม่ถูกลงโทษให้สร้างชุดของการเปลี่ยนแปลงเพียงเล็กน้อยในพื้นที่ที่สภาวะสมัยใหม่จะสืบทอดต่อไปและละทิ้งการฟื้นฟูพื้นที่ที่อยู่อาศัยของมนุษย์ทั้งหมด ยิ่งไปกว่านั้น โลโอตาร์ด (Lyotard) ได้นิยามมันในเชิงลบโดยใช้คำว่า “กล่าวโทษ” (condemned) และในทางกลับกัน ถ้าการกล่าวโทษนี้แสดงให้เห็นโอกาสทางประวัติศาสตร์ บอร์ตริโยกล่าวว่า “โอกาส” (Chance) นี้สามารถสรุปได้ในสองสามคำคือ “Learning to inhabit the world in a better way” เรารู้ที่จะอยู่บนโลกในวิถีที่ดีกว่าแทนการพยายามที่จะสร้างมันบนพื้นฐานความคิดที่มีอคติของวิวัฒนาการทางประวัติศาสตร์ มิฉะนั้นบทบาทของงานศิลปะจะไม่ได้สร้างจินตนาการและสภาพความจริงในสังคมอุดมคติอีกต่อไป แต่จะสร้างวิถีของความเป็นอยู่ตามจริงและต้นแบบของการกระทำภายในความจริงที่มีอยู่ซึ่งศิลปินได้เลือกไว้แล้ว

บอร์ตริโย ได้อ้างถึงคำกล่าวของ ลุยส์ ปีแยร์ อัลตุสแซร์ (Louis Pierre Althusser) ที่ว่า “คนที่มักขึ้นรถไฟขณะที่มันกำลังเคลื่อน” และอ้างถึงคำกล่าวของ ฌีแยร์ เดอเลอซ (Gilles Deleuze) ที่ว่า “ต้นหญ้าเติบโตจากตรงกลางและไม่ไช้จากข้างใต้หรือด้านบน” และยืมคำพูดของ มิเชล เดอแซร์โต (Michel de Certeau) ซึ่งได้กล่าวไว้ว่า “ศิลปินอาศัยอยู่ในสภาวะแวดล้อมปัจจุบันที่มอบให้เขาเพื่อที่จะคืนสภาพแวดล้อมของชีวิตเข้าไปในโลกที่ยั่งยืน (เชื่อมโยงกับโลกทางกายภาพและโลกเชิงแนวคิดของเขา) ศิลปินติดตามโลกในขณะที่เคลื่อนที่และเป็นผู้เข้าวัฒนธรรม” (Bourriaud, 2002 : 5) ในปัจจุบันสภาวะสมัยใหม่ขยายเข้าไปในการทำงานทางวัฒนธรรมแบบทำด้วยตัวเอง (DIY) และการ

นำกลับมาใช้ใหม่ (Recycle) ขยายเข้าไปในการประดิษฐ์สร้างสรรค์ของชีวิตประจำวันและการพัฒนาเวลาที่มีอยู่ ซึ่งไม่ใช่วัตถุที่สมควรได้รับความสนใจและการตรวจสอบน้อยกว่าสังคมอุดมคติที่ไร้ระเบียบ (Messianic Utopias) และความแปลกใหม่เชิงรูปแบบเป็นตัวอย่างสภาวะสมัยใหม่ของอดีต เราไม่อาจยืนยันได้ว่า ศิลปะร่วมสมัยไม่ได้เกี่ยวข้องกับโครงการทางการเมืองใดๆ หรือการอ้างว่า ลักษณะการล้มล้างของมันไม่ได้อยู่บนพื้นที่เชิงทฤษฎีใดๆ

นิโคลา บอร์ดริโย อธิบายถึง ศิลปะในฐานะที่เป็นพื้นที่ตรงรอยแยกทางสังคม (Artwork as Social Interstice) โดยศิลปะเกิดขึ้นในฐานะที่เป็นขอบเขตทางทฤษฎีของอาณาเขตการปฏิสัมพันธ์ของมนุษย์และบริบททางสังคมมากกว่าการยืนยันของพื้นที่เชิงสัญลักษณ์ที่เป็นอิสระและที่เป็นส่วนตัว ดังนั้นคำว่า ศิลปะเกี่ยวเนื่อง (Relational Art) จึงอธิบายการเปลี่ยนแปลงที่ทำให้เกิดปัญหาทางสุนทรียศาสตร์ วัฒนธรรม และการเมือง ริเริ่มโดยศิลปะสมัยใหม่เพื่ออธิบายสังคมวิทยาอย่างคร่าวๆ วิวัฒนาการนี้โดยพื้นฐานแล้วเกิดขึ้นจากการกำเนิดของวัฒนธรรมเมืองทั่วโลก และจากการขยายตัวของต้นแบบเมืองนี้เหมาะสมกับปรากฏการณ์ทางวัฒนธรรมทั้งหมด การเติบโตโดยทั่วไปของเมืองและมหานครเกิดขึ้นเมื่อครั้งสงครามโลกครั้งที่ 2 ได้สิ้นสุดลง ไม่เพียงก่อให้เกิดการแลกเปลี่ยนทางสังคมที่เพิ่มขึ้นเป็นพิเศษ แต่ยังรวมถึงการเคลื่อนไหวของแต่ละบุคคลมากขึ้นด้วย (ท่ามกลางการพัฒนาของระบบเครือข่าย ถนนหนทาง และการโทรคมนาคม และสถานที่ที่แยกออกไปจากเมืองใหญ่ค่อยๆ เป็นอิสระมากขึ้นพร้อมกับการเปิดกว้างทางทัศนคติ) สาเหตุจากความคับแคบของพื้นที่พักอาศัยในโลกแบบเมือง การลดขนาดลงของเฟอร์นิเจอร์และวัตถุ ปัจจุบันเน้นความคล่อง แคล้วตามลำดับ

สำหรับในระยะยาว ถ้าศิลปะได้ถูกจัดการให้ดูเหมือนว่าเป็นสิ่งหรูหราเป็นของชนชั้นสูงในสภาพแวดล้อมแบบเมือง (ขนาดของงานศิลปะ (เช่นเดียวกับบอาร์ทเมนต์) ช่วยในการแยกแยะความแตกต่างระหว่างผู้ครอบครองงานศิลปะและฝูงชน) การพัฒนาประโยชน์ใช้สอยของงานศิลปะและวิธีที่ศิลปะแสดงออกได้ยืนยันถึงรูปแบบการเจริญเติบโตของการทดลองทางศิลปะ สิ่งที่กำลังพังทลายคือ แนวคิดของการจัดการงานศิลปะแบบชนชั้นสูงที่ไม่สอดคล้องร่วมกับความรู้สึกของการครอบครองทางอาณาเขต หรือกล่าวอีกนัยหนึ่ง มันเป็นไปได้ที่จะคิดว่าการทำงานร่วมสมัยเป็นพื้นที่ที่ไว้ให้เดินผ่าน นับแต่บัดนี้เป็นต้นไป ศิลปะจะแสดงช่วงเวลาที่อยู่ในพื้นที่เผยแพร่ประสบการณ์แบบลงมือทำ (Hands-on Experience)

บอร์ดริโย ได้อ้างถึงสิ่งที่อัลตุสเสร์ (Althusser) เรียกว่าเป็น “สถานะของการเผชิญหน้าที่กำหนดให้กับผู้คน” (State of Encounter Imposed on People) (Bourriaud, 2002 : 5) รูปทรงทางศิลปะ (Art Form) เริ่มต้นภาวะระหว่างอัตวิสัย (Inter-Subjectivity) และสิ่งที่ร่วมกันเป็นแก่นกลาง การเผชิญหน้าระหว่างคนคู่กับรูปภาพและรายละเอียดเพิ่มเติมของความหมายโดยรวม ศิลปะได้เสนอความสัมพันธ์ในระดับที่แตกต่าง เช่น ปัจจัยของการเข้าสังคมและหลักการสร้างบทสนทนา เป็นหนึ่งในคุณสมบัติที่แท้จริงของพลังแห่งการเชื่อมต่อ ศิลปะกลายเป็นความเหมาะสมอย่างยิ่งเมื่อมันแสดงออกถึงอารยธรรมแบบลงมือทำ (Hands-on Civilization) เพราะมันทำให้พื้นที่ของความสัมพันธ์หนาแน่นขึ้น ต่างจากโทรทัศน์และวรรณคดีซึ่งพุดถึงพื้นที่ของการบริโภคส่วนตัวแต่ละบุคคล และยังแตกต่างจากโรงละครและภาพยนตร์ซึ่งนำคนกลุ่มเล็กๆ มารวมกันโดยเฉพาะเบื้องหน้าภาพที่ชัดเจน

ศิลปะเป็นพื้นที่ที่ผลิตการเข้าสังคมที่พิเศษโดยเฉพาะ เห็นได้จากสถานการณ์ที่อยู่ในชุดของ “ภาวะการเผชิญหน้า” (States of Encounter) ซึ่งศิลปะกำลังพิจารณาทบทวนสถานะของผลงาน ศิลปะในระบบเศรษฐกิจโดยรวมอีกครั้ง ไม่ว่ามันจะเป็นสัญลักษณ์หรือวัตถุที่ควบคุมสังคมร่วมสมัย นอกเหนือจากธรรมชาติทางการค้าและคุณค่าทางความหมายของมันแล้ว งานศิลปะทำหน้าที่เป็น พื้นที่รอยแยกทางสังคม (A Social Interstice) โดยบอร์ตรีโยอธิบายถึงคำว่า interstice ไว้ว่า คำๆ นี้ เคยถูกนำมาใช้โดย คาร์ล มาร์กซ์ (Karl Marx) เพื่ออธิบายชุมชนการค้าที่หลีกเลี่ยงบริบททาง เศรษฐกิจทุนนิยมที่กำลังถูกปลดออกจากกฎของผลประโยชน์ เช่น การแลกเปลี่ยนสินค้า การขาย สินค้า ประเภทของการผลิต เป็นต้น Interstice จึงเป็นพื้นที่ในความสัมพันธ์ของมนุษย์ที่เหมาะสมกับ ระบบทั้งหมดอย่างเป็นอันหนึ่งอันเดียวและเปิดเผย

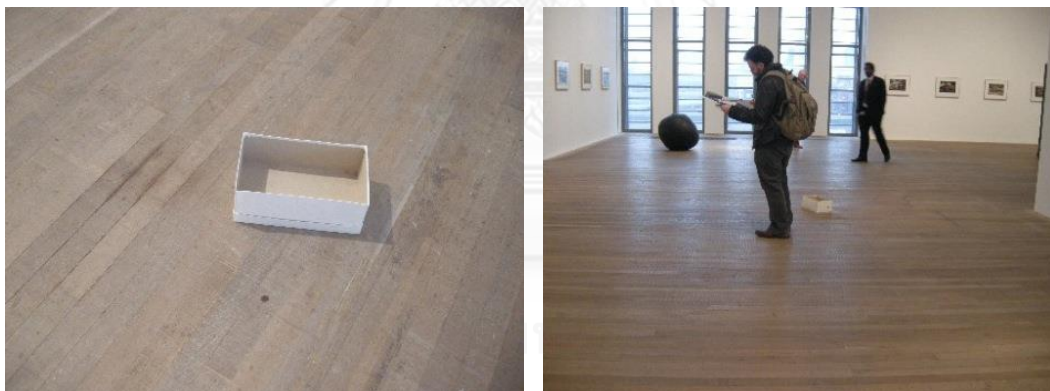
นิทรรศการศิลปะร่วมสมัยจึงเป็นพื้นที่ของการติดต่อสัมพันธ์ในสังคมที่จำลองขึ้น มันสร้าง พื้นที่อิสระและช่วงเวลาที่มิจจะแตกต่างกับโครงสร้างเหล่านั้นในชีวิตประจำวัน และกระตุ้นการ ติดต่อสัมพันธ์ทางสังคมระหว่างมนุษย์ที่แตกต่างจากเขตพื้นที่การสื่อสารที่ควบคุมเราอยู่ บริบททาง สังคมในปัจจุบันควบคุมความเป็นไปได้ของความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์ทั้งหมดมากขึ้น โดยบอร์ตรีโย ยกตัวอย่างการสร้างฐานการพัฒนาเครื่องมือสื่อสาร การใช้เครื่องจักรในกิจกรรมทางสังคมโดยทั่วไป ค่อยๆ ลดพื้นที่เชิงความสัมพันธ์ลง การบริการปลูกทางโทรศัพท์จากที่เคยว่าจ้างมนุษย์ ปัจจุบันเราถูก ปลูกโดยเสียงสังเคราะห์ เครื่องกตเงินอัตโนมัติได้กลายมาเป็นรูปแบบการถ่ายโอนเพื่อประโยชน์ใช้ สอยทางสังคมมูลฐาน และเครื่องจักรถูกออกแบบให้มีประสิทธิภาพและทำหน้าที่แทนในอีกหลาย สาขาอาชีพ ในหลายโอกาส เครื่องจักรเหล่านี้ปฏิบัติงานแทนการแลกเปลี่ยนความสุข และการเจรจา ต่อรองของมนุษย์ ศิลปะร่วมสมัยกำลังพัฒนาโครงการเพื่อพยายามที่จะเคลื่อนเข้าไปในประเด็น ปัญหาขอบเขตความสัมพันธ์นี้

ตัวอย่างงานของกาเบรียล โอโรซโก (Gabriel Orozco) วางสัมบนแผงขายของตลาดร้าง (Crazy Tourist, 1991) หรือคล่องเปลญวนในสวนของ MoMA ในนิวยอร์ก (Hamoc en la morna, 1993) พื้นที่แคบๆ ของอิริยาบถประจำวันถูกกำหนดและนิยามโดยโครงสร้างที่สร้างการแลกเปลี่ยน ขนาดใหญ่ ภาพถ่ายของโอโรซโก (Orozco) เป็นการบันทึกเชิงสารคดีเรื่องการปฏิวัติในเมืองเล็กๆ และชีวิตกึ่งเมือง (ถุนอนบนหญ้า, กล่องรองเท้าที่ว่างเปล่า) พวกเขาบันทึกความเจ็บนี้โดยไม่ต้องใช้ คำพูดใดๆ ชีวิตปัจจุบันยังคงถูกสร้างขึ้นโดยความสัมพันธ์กับคนอื่น



ภาพที่ 2.13 Gabriel Orozco's Crazy Tourist 1991

ที่มา : Jessica Morgan, Gabriel Orozco - the 'crazy tourist' [Online], Accessed 30 August 2013, Available from <http://www.tate.org.uk/context-comment/blogs/gabriel-orozco-crazy-tourist>



ภาพที่ 2.14 Gabriel Orozco's exhibit Empty Shoe Box (1993)

ที่มา : Jessica Morgan, Gabriel Orozco and the empty shoebox... [Online], Accessed 30 August 2013, Available from <http://www.tate.org.uk/context-comment/blogs/gabriel-orozco-and-empty-shoebox>

อีกหนึ่งตัวอย่างคืองานของเจนส์ ฮานนิง (Jens Haaning) ที่เผยแพร่เรื่องราวข้ามชั้นในประเทศตุรกีผ่านลำโพงในจตุรัสโคเปนเฮเกน (Turkish Jockes, 1994) เขาทำงานในชุมชนขนาดเล็กที่แยกออกเป็นทั้งสองส่วน ความสัมพันธ์กับการทำงานและคนกลุ่มหนึ่งซึ่งเป็นผู้อพยพได้มีเสียงหัวเราะร่วมกัน เป็นการพลิกสถานการณ์ที่พวกเขาถูกเนรเทศ



ภาพที่ 2.15 Jens Haaning, Turkish Jokes, 1994

ที่มา : Jens Haaning, artnews.org [Online], Accessed 30 August 2013, Available from <http://artnews.org/jenshaaning/?i=9>

นิทรรศการเป็นพื้นที่พิเศษที่มีการจัดกลุ่มในเวลาหนึ่งอาจเกิดขึ้น ถูกควบคุมโดยหลักการที่แตกต่างและขึ้นอยู่กับระดับของการมีส่วนร่วมของคนดูที่ศิลปินต้องการ รวมถึงธรรมชาติของงานและแบบจำลองการเข้าถึงชมที่ถูกลำเสนอและจัดแสดง นิทรรศการจะก่อให้เกิดพื้นที่ของการแลกเปลี่ยนที่เฉพาะเจาะจง และ “พื้นที่ของการแลกเปลี่ยน” (Arena of Exchange) นี้ ต้องถูกตัดสินบนพื้นฐานของบรรทัดฐานทางสุนทรียศาสตร์ อีกนัยหนึ่ง การวิเคราะห์ความสัมพันธ์เกี่ยวเนื่องกันของส่วนต่างๆ และคุณค่าเชิงสัญลักษณ์ของโลก ที่แสดงให้เห็นถึงคุณค่าของภาพความสัมพันธ์มนุษย์ที่สะท้อนออกมาภายในพื้นที่รอยแยกทางสังคม (Social Interstice) ศิลปินจะต้องสมมติรูปแบบสัญลักษณ์ที่เขาแสดง ภาพตัวแทนทั้งหมดซึ่งอ้างถึงคุณค่าที่สามารถเข้าสู่สังคม เช่นเดียวกับกิจกรรมของมนุษย์อยู่บนพื้นฐานการติดต่อทางสังคม ศิลปะครั้งหนึ่งเป็นวัตถุและเป็นประเด็นทางจริยธรรมและทั้งหมดนี้ไม่เหมือนกิจกรรมอื่นๆ หน้าที่อย่างเดียวของศิลปะคือเปิดเผยการติดต่อสัมพันธ์ในสังคมออกมา ศิลปะจึงเป็นสถานการณ์ของการเผชิญหน้า

นิโคลา บอร์ดิโย อธิบายให้เห็นว่า สุนทรียศาสตร์เกี่ยวเนื่องเป็นส่วนหนึ่งของชนบททางวัตถุนิยม การเป็น “วัตถุนิยม” ไม่ได้หมายถึงการติดกับความซ้ำซากน่าเบื่อของความจริง หรือไม่ได้มีนัยถึงประเภทของจิตใจที่คับแคบจากการอ่านงานในขอบเขตทางเศรษฐกิจเพียงเท่านั้น (Bourriaud, 2002 : 7) ชนบททางปรัชญาซึ่งสร้างฐานสุนทรียศาสตร์เกี่ยวเนื่อง (Relational Aesthetic) นี้ถูกนิยามในงานเขียนล่าสุด ลุยส์ อาลตุสแซร์ (Louis Althusser) เรื่อง “Materialism of Encounter” หรือ

“Random Material” วัตถุนิยมเฉพาะนี้ได้เอาจุดสำคัญของการออกจากความบังเอิญซึ่งไม่มีที่มาหรือความรู้สึกและเหตุผลอยู่ก่อน ดังนั้น สารสำคัญของมนุษยชาติเป็นการก้าวข้ามความเป็นปัจเจกอย่างสิ้นเชิง สร้างพันธนาการที่เชื่อมโยงปัจเจกชนเข้ากับรูปแบบทางสังคมที่มีพื้นฐานมาจากประวัติศาสตร์ ซึ่งบอร์ตรีโย อ้างถึงสิ่งที่มาร์กซ์ (Marx) ได้กล่าวไว้ว่า แก่นสำคัญของมนุษย์คือชุดของความสัมพันธ์ทางสังคม ไม่มีสิ่งใดที่เป็น “จุดจบทางประวัติศาสตร์” หรือ “จุดจบทางศิลปะ” เพราะเกมกำลังถูกแสดงออกอีกครั้งอย่างไม่สิ้นสุด (Bourriaud, 2002 : 7)

ในทางตรงข้าม ความสัมพันธ์ระหว่างผู้เล่นกับระบบที่พวกเขาสร้างและวิจารณ์นั้น บอร์ตรีโย ได้ชี้ให้เห็นถึงสิ่งที่ ฮิวเบิร์ต แดมิสซ์ (Hubert Damisch) มองเห็นจุดจบของทฤษฎีทางศิลปะ เป็นผลมาจากความวุ่นวายที่น่าเบื่อระหว่างจุดจบของเกมและจุดจบของการเล่น เกมใหม่ถูกประกาศทันทีที่สภาพแวดล้อมทางสังคมเปลี่ยนแปลงอย่างถอนรากถอนโคน เกมระหว่างมนุษย์นี้สร้างวัตถุที่ไปไกลเกินกว่าบริบทของสิ่งที่เรียกว่า “ศิลปะ” (Bourriaud, 2002 : 7) และบอร์ตรีโยได้อ้างถึงคำกล่าวของมาเชล ดูช็องป์ (Marcel Duchamp) ที่ว่า “Art is a game between all people of all periods” (Bourriaud, 2002 : 7) ศิลปะเป็นเกมระหว่างคนทุกคนของทุกยุค ดังนั้น สถานะการณ์ที่ถูกสร้างขึ้นอยู่ในสิทธิของตนเองที่จะเล่นเกมนี้ ในขณะที่ กิ เดอบอร์ (Guy Debord) ได้ปฏิเสธคุณลักษณะใดๆ ทางศิลปะ โดยเดอบอร์ (Debord) มีความเห็นค่อนข้างแตกต่างว่า “ศิลปะถูกทำให้ออกนอกกลุ่มนอกรทาง” โดยการปฏิบัติชีวิตประจำวัน ในทัศนะของบอร์ตรีโย สุนทรียศาสตร์เกี่ยวเนื่องไม่ได้อธิบายทฤษฎีศิลปะ (Theory of Art) แต่แสดงถึงทฤษฎีรูปทรง ซึ่งจะบ่งบอกถึงต้นกำเนิดและปลายทาง

นิโคลา บอร์ตรีโย ได้ตั้งคำถามถึงคำว่า Form หมายถึงอะไร? หน่วยที่เชื่อมโยงกันของโครงสร้างที่แสดงคุณลักษณะซึ่งเป็นแบบฉบับของโลก งานศิลปะไม่ได้ยึดถือไว้แบบผูกขาดแต่เพียงผู้เดียว มันเป็นกลุ่มย่อยเพียงเท่านั้นในชุดของรูปทรง (Form) ที่มีอยู่ทั้งหมด บอร์ตรีโยอธิบายชนบททางปรัชญาแบบวัตถุนิยมที่เริ่มต้นขึ้นโดย เอพิคิวริส (Epicurus) และ ลูครีเชียส (Lucretius) เมื่ออะตอมตกลงไปในการพัฒนาแบบคู่ขนานที่อยู่ในความว่างเปล่า ต่อมาก็ค่อยๆ ทแยงมุมขึ้นเล็กน้อย ถ้าหนึ่งในอะตอมเหล่านี้กระตุกออกนอกเส้นทาง “ก่อให้เกิดการเผชิญหน้ากับอะตอมถัดมา และจากการเผชิญหน้าสู่การเผชิญหน้าที่ทับถม และการกำเนิดโลก...” (Bourriaud, 2002 : 7) นี่คือการที่รูปทรงเกิดจากการเบียดเบียน และการเผชิญหน้าแบบโดยบังเอิญระหว่างสององค์ประกอบที่ขนานกัน จวบจนบัดนี้เพื่อการสร้างโลก การเผชิญหน้าจึงจะต้องใช้เวลายาวนาน องค์ประกอบที่ก่อให้เกิดการเผชิญหน้าขึ้นจะต้องถูกเชื่อมต่อเข้าด้วยกันในรูปทรง กล่าวอีกนัยหนึ่ง จะต้องมีส่วนขององค์ประกอบอยู่บนอีกอันหนึ่ง รูปทรงสามารถถูกนิยามในฐานะที่เป็นการเผชิญหน้าที่ไม่สิ้นสุดและยาวนาน ดังเช่นเส้นและสีที่ถูกจารึกลงในพื้นผิวของงานจิตรกรรมของเดอลาครัวซ์ (Delacroix) เศษวัตถุชิ้นเล็กชิ้นน้อยของคอร์ท ชวิทแทร์ส (Kurt Schwitters) ในภาพ “Merz” การแสดงของคริส เบอร์เดน (Chris Burden) นอกเหนือจากคุณภาพของเค้าโครงหน้ากระดาษหรือรูปแบบเชิงพื้นที่ ศิลปินได้เปลี่ยนความยาวนานไม่สิ้นสุดให้กลายเป็นช่วงขณะเมื่อองค์ประกอบก่อรูปความรู้สึกทั้งหมดที่ยังดีอยู่ในช่วงเวลาของการถือกำเนิด ผสมให้เข้ากับความเป็นไปได้ของชีวิตแบบใหม่



ภาพที่ 2.16 Kurt Schwitters and The Merz  
ที่มา : Tome Wilson, The Dada art movement [Online], Accessed 11 September 2013,  
Available from <http://www.dieselpunks.org/profiles/blogs/the-dada-art-movement>



ภาพที่ 2.17 Kurt Schwitters' Graphic design, a periodical titled Merz  
ที่มา : Design is History, Kurt Schwitters [Online], Accessed 11 September 2013,  
Available from <http://www.designishistory.com/1920/kurt-schwitters/>





ภาพที่ 2.18 Chris Burden, still from TV Hijack, 1972

ที่มา : Nick Stillman, Do You Believe in Television? Chris Burden and TV [Online], Accessed 11 September 2013, Available from <http://www.eastofborneo.org/articles/do-you-believe-in-television-chris-burden-and-tv>

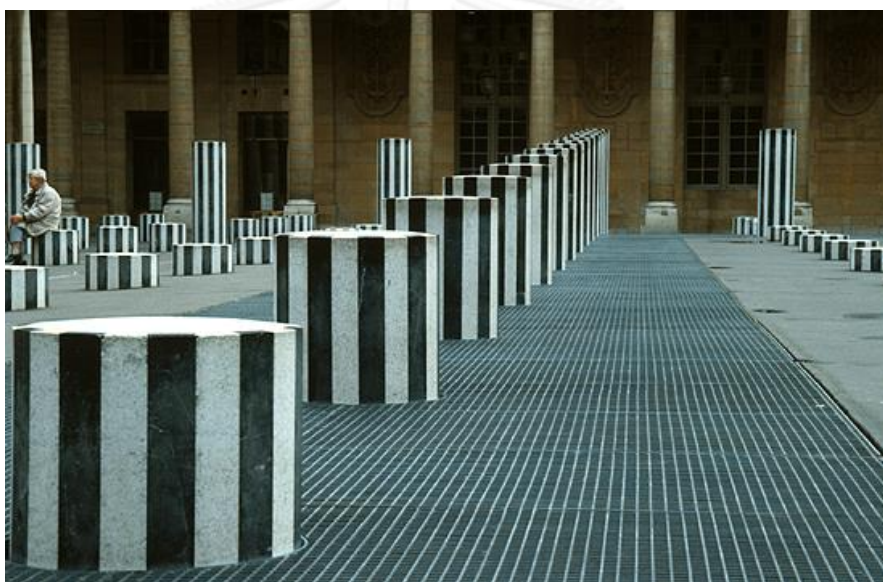


ภาพที่ 2.19 Chris Burden, stills from Velvet Water, 1974

ที่มา : Nick Stillman, Do You Believe in Television? Chris Burden and TV [Online], Accessed 11 September 2013, Available from <http://www.eastofborneo.org/articles/do-you-believe-in-television-chris-burden-and-tv>

งานทั้งหมดมุ่งไปที่การวิจารณ์และความท้าทายเป็นส่วนใหญ่ ผ่านสถานการณ์โลกที่เติบโตพัฒนา เพราะศิลปินจัดขึ้นองค์ประกอบเพื่อตอบสนองความแตกต่าง เช่นเดียวกับงานของ แอนดี้ วอร์ฮอล (Andy Warhol)

บอร์ตรีโย กล่าวถึงเดอเลิซ (Deleuze) และกัตตารี (Guattari) ว่าทั้งสองไม่ได้แสดงทัศนคติที่แตกต่างเมื่อพวกเขานิยามงานศิลปะในฐานะที่สิ่งกีดขวางอารมณ์ความรู้สึกและความเข้าใจ ศิลปะเก็บช่วงเวลาของภาวะอติวิสัยเชื่อมโยงกับประสบการณ์พิเศษเฉพาะตัว ผลแอปเปิ้ลของเซซาน (Cezanne) หรือโครงสร้างลายทางของเบอร์เนน (Buren) องค์ประกอบของตัวเชื่อมนี้เกิดจากวิธีการเผชิญหน้ากับการสร้างคำซึ่งขึ้นอยู่กับบริบททางประวัติศาสตร์ แต่สิ่งที่สาธารณชนทราบในปัจจุบันซึ่งมีความเข้าใจเรื่อง “การร่วมตัวเป็นหนึ่งเดียว” นั้น ไม่ได้เป็นสิ่งเดียวกันกับสิ่งคนจินตนาการกลับไป ในศตวรรษที่19



ภาพที่ 2.20 Buren Stripes

ที่มา : CLIFFLEE, Buren Stripes [Online], Accessed 11 September 2013, Available from <http://cliff-lee.blogspot.com/2011/12/buren-strips.html>



ภาพที่ 2.21 Buren Stripes

ที่มา : CLIFFLEE, Buren Stripes [Online], Accessed 11 September 2013, Available from <http://cliff-lee.blogspot.com/2011/12/buren-stripes.html>



ภาพที่ 2.22 Buren Stripes

ที่มา : CLIFFLEE, Buren Stripes [Online], Accessed 11 September 2013, Available from <http://cliff-lee.blogspot.com/2011/12/buren-stripes.html>

ปัจจุบันร่องรอยการมองเห็นชัดเจนน้อยลงขณะที่ประสบการณ์ที่มองเห็นได้ซับซ้อนมากขึ้น ศตวรรษของภาพถ่ายได้ทำให้มันมีคุณค่ามากขึ้น จากนั้นภาพยนตร์ (การเริ่มต้นของลำดับข้อต่อในฐานะที่เป็นหน่วยที่มีพลังสร้างสรรค์แบบใหม่) ทำให้เรายอมรับว่าเป็น “โลก” เก็บรวบรวมขององค์ประกอบที่แตกต่างซึ่งไม่มีประเด็นร่วมกัน เทคโนโลยีอื่นๆอาจยอมให้จิตวิญญาณมนุษย์ยอมรับประเภทโลกของแบบอื่นที่ยังไม่รู้จัก เช่น สาขาวิทยาการคอมพิวเตอร์เสนอแนวความคิดเรื่องโปรแกรมซึ่งทำให้วิธีการทำงานของศิลปินบางคนเฉไฉไป งานของศิลปินจึงถูกทำให้มีชีวิตชีวาอีกครั้ง โดยคนดูและผู้จัด บอร์ดริโยต้องการยืนยันความไม่มั่นคงและความหลากหลายของแนวคิดเรื่องรูปทรง (Form) โดยบอร์ดริโยได้อ้างถึงอีมิล เดอร์โคห์ม (Emile Durckheim) ผู้สถาปนาวิชาสังคมวิทยาที่ได้พิจารณาถึง “ความจริงทางสังคม” ในฐานะที่เป็นสิ่งหนึ่งของศิลปะที่บางครั้งเสนอตัวมันเองในฐานะความจริงหรือความจริงทั้งหมดที่เกิดขึ้นในเวลาหรือพื้นที่ สถานที่ติดตั้งที่กำลังขยายออกหลังจากวัตถุถูกแยก บัดนี้มันสามารถลดสิ่งที่ศิลปินผลิตสิ่งที่ไม่ใช่ผลลัพธ์ขององค์ประกอบที่เรียบง่ายอย่างที่สุดหรือศาสตร์เชิงรูปทรงต้องการที่จะพัฒนาให้ก้าวหน้า แต่การกระทำที่มีหลักการในฐานะที่เป็นเส้นทางการพัฒนาผ่านเครื่องหมาย วัตถุ รูปทรง ท่าที รูปแบบของงานศิลปะร่วมสมัยกำลังขยายออกไปจากรูปทรงเชิงวัสดุ และกำลังเชื่อมโยงองค์ประกอบของหลักการทางความสัมพันธ์ที่เกี่ยวข้องกันของส่วนต่างๆ ที่เต็มไปด้วยพลังและความคิดสร้างสรรค์

บอร์ดริโยได้อธิบายถึงรูปทรงและสายตาที่จ้องมอง โดยได้อ้างถึงงานเขียนของเซิร์จ แดเนีย (Serge Daney) ที่กล่าวว่า “All form is a face looking at us” (Bourriaud, 2002 : 8) รูปทรงทั้งหมดเป็นรูปลักษณะที่จ้องมองมาที่เรา แล้วรูปทรงกลายเป็นอะไร? เมื่อมันเข้าไปสู่มิติของการสนทนา รูปทรงอะไรที่เป็นความสัมพันธ์ที่สำคัญ? บอร์ดริโยพยายามอภิปรายคำถามนี้โดยนำเอาสูตรของแดเนีย (Daney) ที่พูดถึงประเด็นของการอ้างอิงเพราะความสับสนในตัวเอง อย่างเช่น รูปทรงกำลังมองมาที่เรา เราจะมองที่มันอย่างไร? รูปทรงส่วนมากมักถูกนิยามว่าเป็นเค้าโครงที่แตกต่างกับเนื้อหาสาระ แต่สุนทรียศาสตร์สมัยใหม่พูดถึงเกี่ยวกับความงามเชิงรูปทรง (Formal Beauty) โดยอ้างอิงถึงประเภทของความไม่ชัดเจนสับสนระหว่างรูปทรงกับเนื้อหาและความเข้ากันได้ของการสร้างสรรค์งานยุคก่อนกับยุคหลัง เราตัดสินใจงานผ่านสิ่งที่มนุษย์ปั้นแต่งหรือรูปทรงที่เห็นได้ การวิจารณ์ส่วนมากโดยทั่วไปทำกับการปฏิบัติทางศิลปะแบบใหม่ที่ประกอบด้วยการไม่ยอมรับประสิทธิผลทางรูปทรงหรือประกอบด้วยการเลือกจุดอ่อนในการแก้ปัญหาทางรูปทรง ในการสังเกตการทำงานศิลปะร่วมสมัย บอร์ดริโยกล่าวว่า เราควรพูดถึงเกี่ยวกับ “การสร้างรูปทรง” (Formation) มากกว่า “รูปทรง” (Form) ศิลปะในปัจจุบันแสดงรูปทรงที่มีอยู่ในการพบปะและความสัมพันธ์ที่มีชีวิตชีวาถูกใช้โดยข้อเสนอทางศิลปะกับการสร้างรูปทรงอื่นๆ ทั้งที่เป็นศิลปะหรือไม่ได้เป็นศิลปะ

บอร์ดริโยกล่าวถึง งานเขียนของวิทอลด์ กอมโบรวิคซ์ (Witold Gombrowicz) ที่แสดงให้เห็นวิธีที่แต่ละปัจเจกชนผลิตรูปทรงของเขาผ่านพฤติกรรม วิธีการของเขาพบโดยบังเอิญและโดยวิธีการอื่นๆ ที่เขาจัดการ รูปทรงมาใกล้ในพื้นที่เส้นแบ่งขอบเขตที่ปัจเจกชนต่อสู้กับสิ่งอื่น (the Other) ดังเช่นเพื่อให้เขาอยู่ภายใต้สิ่งที่เขาคิดว่าเขากำลังเป็น ดังนั้น สำหรับกอมโบรวิคซ์ (Gombrowicz) รูปทรง (Form) ของเราเป็นคุณลักษณะความสัมพันธ์อย่างง่าย ๆ เพียงเท่านั้น เชื่อมโยงเรากับคนเหล่านั้นที่ทำให้เราเป็นรูปธรรมโดยวิธีที่พวกเขาเห็นเรา บอร์ดริโยยืมคำศัพท์ซาร์เตเรียน (Sartrean) ที่กล่าวว่า เมื่อปัจเจกชนคิดว่าเขากำลังเลือกการมองที่อยู่บนพื้นฐานของความจริง

ของตัวเอง ในการวิเคราะห์ขั้นสุดท้ายเขาไม่ได้กำลังพิจารณาสิ่งอื่นใดมากไปกว่าความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลกับภาวะอัตวิสัยของผู้อื่น

รูปทรงทางศิลปะบางอย่างก้าวไปอีกด้านหนึ่ง มันเป็นรูปทรงเพียงแค่อมรับพื้นผิวของตัวเองเท่านั้น (และแค่ต้องการการดำรงอยู่ที่แท้จริง) เมื่อมันริเริ่มให้มนุษย์รู้จักการสื่อสารระหว่างกัน รูปแบบของประเด็นงานศิลปะจากการเจรจาที่เข้าใจได้ ตลอดจนศิลปินเริ่มบทสนทนา การทำงานทางศิลปะจึงฝังอยู่ในการสร้างสรรค์ความสัมพันธ์ระหว่างความตระหนักรู้ ศิลปะเฉพาะแต่ละชิ้นเป็นข้อเสนอถึงการดำเนินชีวิตในโลกที่แบ่งปัน และงานของศิลปินทุกคนเป็นมัดความสัมพันธ์กับโลก ให้ขึ้นสู่ระดับความสัมพันธ์อื่น และอื่นๆ และอื่นๆ ไม่มีที่สิ้นสุด

บอร์ตรีโยกล่าวไว้ว่า เรามาถึงอีกฟากหนึ่งของชุดอำนาจของศิลปะซึ่งเขาค้นพบในบทความของเทียร์รี เดอ ดูฟ (Thierry De Duve) ที่กล่าวว่า ไม่มีงานอื่นใดที่นอกเหนือจากสาระสำคัญของการตัดสินใจที่ศิลปินแกล้งไว้ในการผลิตทั้งเชิงประวัติศาสตร์และสุนทรียศาสตร์ งานจิตรกรรมกลายเป็นส่วนหนึ่งของประวัติศาสตร์ผ่านทางเลือกที่ปั้นแต่งและที่เห็นได้ เราอยู่ในสุนทรียศาสตร์ของผู้กล่าวหาที่ซึ่งศิลปินเผชิญหน้ากับประวัติศาสตร์ศิลปะในความสามารถโน้มน้าวของเขาเอง มันเป็นสุนทรียศาสตร์ที่ลดการทำงานทางศิลปะลงในระดับของการวิจารณ์ทางประวัติศาสตร์ การตัดสินใจในทางปฏิบัติที่เด็ดขาดและเป็นขั้นสุดท้ายสุดในแต่ละกรณี ดังนั้น การปฏิเสธของการสนทนาที่ยอมให้สร้างสถานะของการเผชิญหน้า ในฐานะที่เป็นส่วนหนึ่งของทฤษฎีเชิงความสัมพันธ์ของศิลปะ ภาวะระหว่างอัตวิสัยไม่เพียงแสดงสภาพแวดล้อมทางสังคมเพื่อการรับรองศิลปะที่เป็นสิ่งแวดล้อมของมันเองแล้วนั้น แต่ยังคงเป็นหัวใจของการทำงานทางศิลปะอีกด้วย

สิ่งนี้แดเนียล (Daney) กล่าวไว้ว่า รูปทรงกลายเป็น “โฉมหน้า” (Face) ผ่านผลของการสร้างความสัมพันธ์ (Bourriaud, 2002 : 9) บอร์ตรีโยได้อธิบายว่า วิธีนี้ยังระลึกถึงการแสดงหนึ่งที่เป็นฐานสำหรับความคิดของเอมมานูเอล เลวินาส (Emmanuel Levinas) โฉมหน้าแสดงสัญลักษณ์ของสิ่งที่ต้องห้ามทางจริยธรรม โดยเลวินาส (Levinas) ยืนยันว่า รูปเป็น “สิ่งที่สั่งเราให้ช่วยเหลือผู้อื่น, สิ่งที่ห้ามเราไปฆ่า” (Bourriaud, 2002 : 9) ความสัมพันธ์ระหว่างอัตวิสัยใดๆ ดำเนินการโดยวิธีของรูปทรงของโฉมหน้า ซึ่งเป็นเครื่องหมายแสดงภาระหน้าที่ที่เราต้องให้ประโยชน์ต่อผู้อื่น ข้อผูกมัดกับคนอื่นถูกสร้างในฐานะที่เป็นเพียงสิ่งที่ เป็นภาระหน้าที่ หลักศีลธรรมไม่ได้มีขอบเขตนอกจากลัทธิมนุษยนิยมนี้ที่ลดภาวะระหว่างอัตวิสัย (Inter-Subjectivity) ลงสู่ประเภทของการยอมอยู่ในอำนาจซึ่งกันและกัน (Inter-Servility) หรือไม่?

แดเนียลได้ตั้งคำถามถึง ภาพที่ปรากฏเป็นคำพูดเปรียบเทียบของรูปลักษณะ เพียงแค่เหมาะสมสำหรับการผลิตสิ่งต้องห้ามและการประนาม ท่ามกลางภาระของความรับผิดชอบอย่างนั้นหรือ? เมื่อแดเนียลอธิบายว่า “all form is a face looking at us” เขาไม่ได้หมายความว่าเพียงแค่เรารับผิดชอบสำหรับสิ่งนี้ เพื่อทำให้ความจริงกระจ่างมากเท่าที่ทำได้ แดเนียลพยายามกลับโฉมหน้าคืนสู่ศูนย์กลางที่ลึกซึ้งของภาพที่ปรากฏ ซึ่งไม่ได้ผิดหรือไม่เหมาะสมเมื่อมันพาเราไปในสถานที่ที่เราไม่ได้อยู่ เมื่อมันยึดที่ทางของคนอื่น อะไรที่ถูกโยงให้เกี่ยวข้องตรงนี้

บอร์ตรีโยอธิบายว่า สำหรับแดเนียลแล้ว ไม่ใช่การอ้างอิงแค่สุนทรียศาสตร์ของบาแซง (Bazin) และรอสเซลลินี (Rossellini) ที่อ้างอิงนิยมเชิงภววิทยา “Ontological Realism” ของศิลปะภาพยนตร์ ซึ่งแม้ถ้ามันวางที่จุดเริ่มต้นความคิดของแดเนียลเขายังคงไว้ซึ่งรูปทรงในภาพที่ปรากฏ ไม่มี

อะไรนอกจากการนำเสนอภาพตัวแทนของความปรารถนา การผลิตรูปทรงเป็นเพื่อสร้างการเผชิญหน้าที่เป็นไปได้ การรับเอารูปทรงมาเพื่อสร้างเงื่อนไขสำหรับการแลกเปลี่ยน บอร์ตรีโยกล่าวว่า ถ้าเรานำเอาเหตุผลของแดนีย์มาสนับสนุนอีกเล็กน้อย รูปทรงเป็นตัวแทนของความปรารถนาในภาพที่ปรากฏ มันเป็นขอบเขตความรู้บนพื้นฐานซึ่งภาพที่ปรากฏอาจมีความหมายโดยการชี้ไปที่โลกปรารถนาซึ่งคนดูสามารถอภิปราย และบนพื้นฐานที่ความปรารถนาสามารถสะท้อนกลับได้ การแลกเปลี่ยนนี้สามารถสรุปได้ว่า บางคนแสดงบางสิ่งแก่บางคนผู้ส่งมันกลับมาอย่างที่เขาเห็นว่าเหมาะสม ผลงานพยายามที่จะจับการจ้องมองของเราเช่นเดียวกับวิธีการเด็กเกิดใหม่ที่ขอให้แม่มองมาที่เขา

บอร์ตรีโย ได้พูดถึงเนื้อหาใน *La Vie commune* ที่เขียนโดย ซวีแทน โทโดรอฟ (Tzvetan Todorov) ซึ่งได้แสดงความสำคัญของการเข้าสังคมว่าเป็นความต้องการการยอมรับมากกว่าการแข่งขันและความรุนแรง เมื่อศิลปินแสดงบางสิ่งแก่เราเขาได้ใช้หลักจริยธรรมเชิงการกระทำ (Transitive Ethic) ซึ่งวางงานของเขาไว้ระหว่าง “มองมาที่ฉัน” (look-at-me) และ “มองไปที่นั่น” (look-at-that) งานเขียนในระยะหลังของแดนีย์ (Deney) ส่วนมากเป็นการคร่ำครวญถึงจุดจบของ “Show/See” ที่ต้องใช้ร่วมกันในการอธิบายความสำคัญของความเท่าเทียมกันของภาพที่ปรากฏในลักษณะที่เป็นคู่ เช่น ทีวีเกี่ยวข้องกับผู้มีอำนาจ การส่งเสริม/ยอมรับ ความคิดเรื่อง “all form is a face looking at me” ของแดนีย์ (Deney) ว่ามันกำลังเรียกร้องเราให้สนทนากับมัน รูปทรงเป็นพลังสร้างสรรค์ที่มีชีวิตชีวาที่รวมไว้หรือเปลี่ยนทั้งเวลากับพื้นที่ รูปทรงเกิดขึ้นจากการพบกันระหว่างระดับของความจริงสองระดับ สำหรับความเป็นเอกภาพไม่ได้ผลิตภาพที่ปรากฏแต่มันผลิตการมองเห็น (Visual)

### 2.3.2 ศิลปะในทศวรรษที่ 1990s (Art of the 1990s)

นิโคลา บอร์ตรีโย ได้ยกตัวอย่างผลงานของฤกษ์ฤทธิ์ ตีระวนิช the Aperto 93 ที่ Venice Biennial จัดแสดงเรือแจวโลหะบรรจุหมอน้ำเดือดขนาดใหญ่ มีกล่องบรรจุระเบิดที่สำเร็จรูปวางอยู่ในเรือ คนดูมีอิสระที่จะเติมน้ำเดือดและกินในขณะที่ชมนิทรรศการ สิ่งจัดแสดงนี้ได้ใช้อธิบายการมีส่วนร่วมและภาวะที่กระทำต่องานศิลปะ



ภาพที่ 2.23 Tiravanija's Untitled (1271), 1993, Venice Biennale in the Aperto section.  
ที่มา : D. Creahan, New York City – “1993: Experimental Jet Set, Trash and No Star” at the New Museum Through May 26th, 2013 [Online], Accessed 31 August 2013, Available from <http://artobserved.com/2013/03/new-york-city-1993-experimental-jet-set-trash-and-no-star-at-the-new-museum-through-may-26th-2013/>

คำถามที่เกิดขึ้นกับผลงานชิ้นนี้คือมันใช่ประติมากรรมหรือไม่? เป็นงานจัดวาง (Installation) ? เป็นการแสดง? เป็นตัวอย่างกิจกรรมทางสังคม? ในสองสามปีที่ผ่านมางานลักษณะนี้ได้ค่อยๆ เพิ่มมากขึ้น ในนิทรรศการนานาชาติเราได้เห็นการเพิ่มจำนวนการนำเสนอในขอบเขตของการบริการมากขึ้น ผลงานเสนอข้อผูกพันกับคนดูอย่างพิถีพิถันและแบบจำลองที่จับต้องได้ของการเข้าสังคมอย่างเหมาะสม บอร์ดริโยอ้างถึงทฤษฎีของฟลักซุส (Fluxus) ว่าด้วยเรื่องของเหตุการณ์ (Happenings) และการแสดง (Performances) โดยกล่าวว่า การมีส่วนร่วมของคนดูได้กลายมาเป็นลักษณะที่เกิดขึ้นอย่างต่อเนื่องของการทำงานศิลปะ ขณะที่พื้นที่ของการสะท้อนได้เปิดออกโดย “Art Coefficient” (ค่าสัมประสิทธิ์ทางศิลปะ) ของมาร์เซล ดูซ็องป์ (Marcel Duchamp) ที่พยายามจะสร้างเขตแดนที่แน่นอนสำหรับขอบเขตกิจกรรมของผู้รับในงานศิลปะ เป็นการแก้ปัญหาทางวัฒนธรรมของภาวะปฏิสัมพันธ์ ซึ่งวางภาวะการกระทำต่อวัตถุทางวัฒนธรรมไว้ในฐานะที่เป็นสิ่งที่เกิดขึ้นไปแล้ว ดังเช่น ปัจจัยเหล่านี้ยืนยันการพัฒนาที่ก้าวข้ามขอบเขตของศิลปะ การแบ่งปันของภาวะปฏิสัมพันธ์เติบโตในปริมาณภายในชุดของพาหนะทางการสื่อสาร ในทางตรงกันข้าม การปรากฏตัวของเทคโนโลยีใหม่ๆ อย่างอินเทอร์เน็ตและระบบมัลติมีเดีย ได้ชี้ไปที่ความปรารถนาร่วมกัน (Collective Desire) ที่จะสร้างพื้นที่ใหม่ของความมีมิตรไมตรีและแนะนำรูปแบบใหม่ของความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลด้วยคำนึงถึงวัตถุทางวัฒนธรรม สังคมของการแสดง (the Society of the Spectacle) จึงถูกติดตามโดยสังคมของสิ่งพิเศษ ที่ที่ทุกคนพบภาพมายาของความเท่าเทียมเชิงปฏิสัมพันธ์ที่เหมาะสมในช่องของการสื่อสารที่ถูกตัดให้สั้นลง

บอร์ตรีโยกล่าวว่ ภาวะลงมือกระทำ (Transitivity) เป็นคุณสมบัติที่จับต้องได้ของงานศิลปะ หากปราศจากมันแล้วผลงานจะไม่มีอะไรนอกเหนือจากวัตถุที่ตายแล้วถูกกำจัดด้วยเพงมอง ความคิดเรื่องภาวะลงมือกระทำเริ่มเข้าไปในพื้นที่ทางสุนทรียศาสตร์ที่ความผิดปกติตามธรรมชาติมีอยู่ในการสนทนา มันปฏิเสธการดำรงอยู่ของพื้นที่ของงานศิลปะเฉพาะใดๆ นิยมการโต้แย้งและใช้เหตุผลอย่างไม่สิ้นสุด และความปรารถนาเผยแพร่การจำลองการสื่อสารระหว่างผู้ส่งกับผู้รับที่ไม่เคยมีใครนึกถึงมันขัดแย้งกับแนวคิดการทำงานศิลปะแบบปิด และโดยบังเอิญที่มอง ลุค-โกดาร์ด (Jean-Luc Godard) ได้ก่อการกบฏเช่นกันเมื่อเขาอธิบายว่า มันต้องการให้ทั้งสองฝ่ายสร้างภาพที่ปรากฏ “It takes two to make an image” (Bourriaud, 2002 : 11) ซึ่งดูซีองป์ (Duchamp) เคยกล่าวว่า การวางความคิดที่ว่าคนดูเป็นผู้สร้างภาพ โดยวางสมมติฐานการสนทนาในฐานะที่เป็นจุดกำเนิดของกระบวนการสร้างภาพที่แท้จริง ณ จุดเริ่มของสิ่งนี้ การเจรจาต่อรองจะต้องดำเนินการและถูกคาดคะเนล่วงหน้า งานศิลปะใดๆ ก็ตามอาจจะถูกนิยามในฐานะที่เป็นวัตถุทางความสัมพันธ์ เหมือนสถานที่ของการเจรจาต่อรองระหว่างผู้ส่งสารกับผู้รับสารจำนวนมาก ในมุมมองของเรามันดูเหมือนจะเป็นไปได้ที่จะอธิบายธรรมชาติเฉพาะของศิลปะในปัจจุบันกับการสนับสนุนแนวคิดเรื่องการสร้างความสัมพันธ์ภายนอกขอบเขตของศิลปะ ความสัมพันธ์ระหว่างปัจเจกชนกับกลุ่ม ระหว่างศิลปินกับโลก และระหว่างคนดูกับโลก โดยวิธีของการลงมือกระทำ

บอร์ตรีโย กล่าวถึงแนวคิดของ ปีแอร์ บูร์ดีเยอ (Pierre Bourdieu) ที่สนใจโลกศิลปะในฐานะที่เป็นพื้นที่ของความสัมพันธ์ระหว่างสถานะเชิงวัตถุ “A space of objective relations between positions” (Bourriaud, 2002 : 11) อีกนัยหนึ่ง โลกขนาดเล็กถูกกำหนดโดยอำนาจซึ่งเล่นและต่อสู้ด้วยวิธีการที่ผู้ผลิตพยายามที่จะทำให้คงอยู่หรือเปลี่ยนแปลงมันเหมือนพื้นที่ทางสังคมอื่นๆ โลกศิลปะเป็นความสัมพันธ์ที่สำคัญที่มันแสดงให้เห็นระบบของสถานะที่แตกต่าง ผ่านสิ่งที่สามารถมันอ่านได้ มีวิธีการกล่าวถึงการอ่านเชิงสัมพันธ์นี้อย่างมากมายในฐานะที่เป็นส่วนหนึ่งของงานเครือข่าย

บอร์ตรีโย ได้กล่าวถึง the Ramo Nash Club ที่เสนอว่า ศิลปะเป็นระบบการทำงานร่วมกันอย่างยั้งยวด เครือข่ายที่อัดแน่นเชื่อมต่อระหว่างสมาชิกเข้าไว้ด้วยกัน ซึ่งหมายความว่าทุกสิ่งที่เกิดขึ้นในเครือข่ายจะเป็นหน้าที่ของสมาชิกทั้งหมด ซึ่งให้โอกาสที่จะยืนยันว่า “มันคือศิลปะที่สร้างศิลปะ ไม่ใช่ศิลปิน” (Bourriaud, 2002 : 11) คำว่า “เครือข่ายศิลปะ” เป็นความสัมพันธ์ของเครือข่ายกับพื้นที่ทั้งหมดของการผลิตที่ตรวจสอบพัฒนาการตัวเอง ยิ่งไปกว่านั้น มันเป็นไปได้ที่จะเขียนประวัติศาสตร์ศิลปะซึ่งเป็นประวัติศาสตร์ของการผลิตของความสัมพันธ์นี้กับโลก โดยการเพิ่มประเด็นปัญหาของธรรมชาติของความสัมพันธ์ภายนอกที่ถูกสร้างสรรค์โดยงานศิลปะอย่างตรงไปตรงมา เพื่อให้ภาพทางประวัติศาสตร์อย่างกว้างๆ

บอร์ตรีโยได้อธิบายถึงงานศิลปะที่ถูกสร้างขึ้นครั้งแรกในโลกที่เหนือธรรมชาติ (Transcendent World) ภายในงานศิลปะที่มุ่งไปที่การแนะนำวิธีการสื่อสารกับพระเจ้า ทำหน้าที่เป็นจุดเชื่อมต่อระหว่างสังคมมนุษย์และอำนาจที่มองไม่เห็นควบคุมการเคลื่อนไหวของมันเอง ควบคู่ไปกับธรรมชาติที่แสดงถึงระเบียบที่เป็นต้นแบบ ความเข้าใจเรื่องระเบียบนี้ทำให้มันเป็นไปได้ที่จะดึงดูดให้ใกล้เคียงเข้าไปกับการออกแบบที่ลึกลับเกี่ยวกับพระเจ้า ศิลปะค่อยๆ ละทิ้งความมุ่งหมายนี้ และค้นหาความสัมพันธ์ที่ดำรงอยู่ระหว่างคนกับโลก ระเบียบวิภาษวิธีเชิงความสัมพันธ์ใหม่นี้ได้พัฒนาจากยุค



พื้นฟูศิลปวิทยา ช่วงเวลาที่เชื่อว่าสถานการณ์ทางกายภาพของมนุษย์ในโลกสำคัญที่สุด แม้ถ้าโลกนี้ยังคงถูกควบคุมโดยรูปศักดิ์สิทธิ์ ด้วยการช่วยเหลือของเครื่องมือทางการมองเห็นใหม่ เช่น ทัศนียภาพของลีออน บาดติस्ता อัลเบอร์ติ (Leon Battista Alberti) ลักษณะที่เหมือนจริงทางกายวิภาค และสฟุมาโตของลีโอนาร์โด ดา วินชี (Leonardo da Vinci) จุดประสงค์ของงานศิลปะนี้ไม่ได้ทำทนายอย่างรุนแรงจนกระทั่งการมาถึงของคิวบิสม์ (Cubism) ที่พยายามวิเคราะห์การมองเห็นเชื่อมโยงกับโลกโดยวิธีการของวัตถุและลักษณะในชีวิตประจำวันที่ใหญ่ที่ไม่น่าสนใจ (โต๊ะ กล้องยาสูบ และกีตาร์) ตั้งอยู่บนลักษณะเหมือนจริงซึ่งเกิดขึ้นในสมองที่นำกลไกการเคลื่อนไหวของประสบการณ์กับวัตถุกลับมาใช้

พื้นที่แห่งความสัมพันธ์เปิดขึ้นในยุคพื้นฟูศิลปวิทยาอิตาลี แล้วจึงค่อยนำมาประยุกต์ใช้กับวัตถุที่จำกัดมากขึ้นๆ บอร์ดริโยจึงตั้งคำถามขึ้นว่า อะไรคือความสัมพันธ์ของเรากับโลกทางกายภาพ? เมื่อก่อนมีความสัมพันธ์กับความจริงทั้งหมด จากนั้นสัมพันธ์กับบางส่วนจำกัดความจริงเดียวกันนี้ จิตรกรอย่าง เซอราท (Seurat) เป็นนักวิเคราะห์ที่แม่นยำเรื่องวิธีการรับรู้ทางสายตา มีชีวิตอยู่ในเวลาเดียวกันกับ โอดิลอน เรดอน (Odilon Redon) ผู้พยายามมองทะลุความสัมพันธ์ของเราที่มองเห็นได้ โดยพื้นฐานสำคัญที่ถึงแม้ว่าประวัติศาสตร์ศิลปะสามารถอ่านเหมือนประวัติศาสตร์ตามลำดับต่อเนื่องกันมาในขอบเขตความสัมพันธ์ภายนอก สนับสนุนด้วยการทำงานที่ถูกตรวจสอบโดยพัฒนาการภายในของขอบเขตเหล่านี้ มันคือประวัติศาสตร์ของการผลิตความสัมพันธ์กับโลก ดังที่ประเภทของวัตถุและการปฏิบัติการเฉพาะถูกเผยแพร่ออกไป

ปัจจุบัน ประวัติศาสตร์นี้ดูเหมือนถูกนำกลับมาใหม่ หลังจากพื้นที่ของความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์ชาติกับพระเจ้า และระหว่างมนุษย์ชาติกับวัตถุ การทำงานทางศิลปะถูกมุ่งไปที่โลกของความสัมพันธ์ภายในของมนุษย์ ดังที่ถูกอธิบายโดยกิจกรรมทางศิลปะที่รุดหน้าตั้งแต่ต้น 1990s ดังนั้น ศิลปินสร้างสิ่งที่เขาเห็นชัดเจนมากขึ้นๆ บนความสัมพันธ์ที่ผลงานของเขาได้สร้างขึ้นมาในท่ามกลางสาธารณชน และบนการสร้างสรรค์แบบจำลองการเข้าถึงคม การผลิตเฉพาะนี้ไม่เพียงแต่ตรวจสอบอุดมการณ์และพื้นที่การทำงานเท่านั้น แต่ตรวจสอบขอบเขตแบบแผนใหม่เช่นกัน

นอกจากลักษณะทางความสัมพันธ์ที่แท้จริงงานศิลปะ รูปแบบของการอ้างอิงโลกของความสัมพันธ์มนุษย์ได้กลายมาเป็นรูปทรงทางศิลปะอย่างสมบูรณ์แบบ การพบปะ การเผชิญหน้า เหตุการณ์ ประเภทของการร่วมมือระหว่างผู้คน เกม เทศกาล และสถานที่ของการออกสังคม ลักษณะทั้งหมดของการเผชิญหน้าและการสร้างความสัมพันธ์จึงเป็นวัตถุทางสุนทรียศาสตร์ เหมือนกับที่มองรูปภาพและประติมากรรมที่เห็นว่าเป็นเพียงแค่กรณีเฉพาะของการผลิตรูปทรงกับบางอย่างที่นอกเหนือไปจากการบริโภคนทางสุนทรียะที่เรียบง่ายอยู่ภายในใจเท่านั้น นิโคลา บอร์ดริโย ได้แบ่งประเภทของความสัมพันธ์ไว้ดังนี้

### 2.3.2.1 ความสัมพันธ์และการพบปะ

รูปภาพและประติมากรรมที่ถูกแสดงคุณลักษณะพิเศษโดยการใช้ประโยชน์เชิงสัญลักษณ์ งานศิลปะอยู่เบื้องหน้าเรานำเสนอความอยากรู้อยากเห็นของสาธารณะชนที่เป็นสากลตามหลักวิชา ปัจจุบันศิลปะร่วมสมัยถูกตำหนิว่าไม่มีประโยชน์ เป็นสิ่งที่สามารถดูได้เพียงเวลาเฉพาะเท่านั้น ตัวอย่างที่เห็นอยู่เสมอเมื่อการแสดงจบสิ่งที่เหลืออยู่คือการบันทึกที่ไม่ใช่การการทำงานของตัวเอง บอร์ดริโยกล่าวว่า ประเภทของกิจกรรมนี้ที่กักข้อตกลงกับคนดูไว้ล่วงหน้า ภาวะที่ถูก

จัดการส่วนย่อยๆ มีแนวโน้มจะกลายมาเป็นความหลากหลายตั้งแต่ปี 1960s งานศิลปะจึงไม่ได้ถูกนำเสนอให้บริโภคนิยมในกรอบเวลาที่สำคัญและเปิดเพื่อสาธารณชนระดับสากลอีกต่อไป ในทางตรงกันข้ามมันล่องผ่านไปอย่างรวดเร็วในระยะเวลาจริง ศิลปินกระตุ้นคนดู งานศิลปะกระตุ้นการพบปะและเชิญชวนนัดหมาย การจัดการโครงสร้างชั่วคราวของมันเป็นเอง การประชุมกับสาธารณะชนไม่จำเป็นต้องถูกนำมาเกี่ยวข้อง โดยบอร์ตรีโยกตัวอย่าง มาร์เซล ดูช็องป์ (Marcel Duchamp) สร้าง Rendez-vous d'art ที่ทำขึ้นอย่างไม่มีกฎเกณฑ์ บางครั้งวัตถุชิ้นที่อยู่ใกล้มือเขามากที่สุดก็จะกลายเป็นสำเร็จรูป (Ready Made)



ภาพที่ 2.24 Marcel Duchamp: Bicycle Wheel and Stool

ที่มา : Colby Minifie, Colby Minifie: MoMA Gallery Talk [Online], Accessed 4 September 2013, Available from <http://macaulay.cuny.edu/eportfolios/jablonka10/2010/11/04/colby-minifie-moma-gallery-talk/>

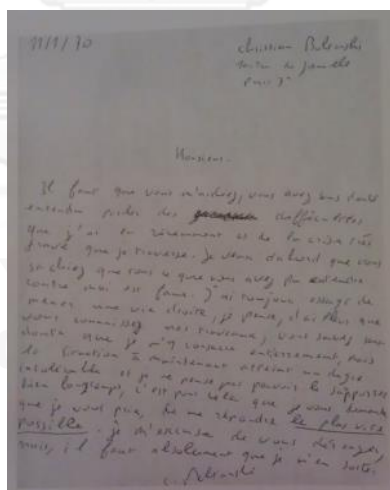
ศิลปินคนอื่นๆ ได้กระตุ้นให้สาธารณชนสังเกตปรากฏการณ์เฉพาะ อย่างวิธีการของ โรเบิร์ต บาร์รี่ (Robert Barry) ที่ประกาศว่า ณ เวลาหนึ่งในเช้าของวันที่ 5 มีนาคม 1969 เขาจะปล่อยฮีเลียมครึ่งลูกบาศก์เมตรออกสู่บรรยากาศ คนดูได้ถูกกระตุ้นให้ออกไปสังเกตงานของเขาที่จะอยู่ในฐานะที่เป็นงานศิลปะเพียงแค่การสังเกตการณ์เท่านั้น



ภาพที่ 2.25 Robert Barry, Inert Gas Series, 1969, helium, gelatin silver print.

ที่มา : James Benning, Julie Ault and Robert Smithson, Lines Overhead & Noble Gasses, Robert Barry on his Land Art [Online], Accessed 4 September 2013 Available from <http://sites.moca.org/thecurve/category/ends-of-the-earth/>

ในเดือนมกราคม 1970 คริสเตียน โบลทานสกี (Christian Boltanski) ส่งจดหมายขอความช่วยเหลือให้คนรู้จักสองสามคน ในเนื้อหาที่กำกวมแฉงที่อยู่และบอกเขาไปในทำนองที่ว่าจาก 1970 เป็นต้นไปเขายังคงมีชีวิตอยู่



ภาพที่ 2. 26 'Il Faut que vous m'aidez... (you have to help me...), letter requesting help. Mail art, 11 January 1970.

ที่มา : Rachel Dickinson and Christian Boltanski, book stock [Online], Accessed 4 September, Available from <http://photographyincontext.blogspot.com/2012/02/christian-boltanski-book-stock.html>

ปัจจุบัน รูปแบบของบัตรเข้าชมถูกหลอมรวมเข้ากับความพยายามริเริ่มที่แปลกใหม่ของศิลปินอย่าง โดมินิกอน ซาเลซ-ฟอร์สเตอร์ (Dominique Gonzalez-Foerster), เลียม กิลลิก (Liam Gillick), คาเรน คิลมินิก (Karen Kilmnik) และ เจเรมี เดลเลอร์ (Jeremy Deller) ที่สร้างการเชื่อมต่อเชิญให้เป็นส่วนหนึ่งของโปรแกรมนิทรรศการ ได้แสดงให้เห็นถึงความสำคัญของ “การนัดหมาย” ถูกอธิบายโดยพื้นที่ทางศิลปะและรูปแบบของมิติความสัมพันธ์



ภาพที่ 2.27 Belle de Jour 66, 2011, Dominique Gonzalez-Foerster  
ที่มา : Artspace, Belle de Jour 66, Dominique Gonzalez-Foerster 2011 [Online],  
Accessed 4 September 2013, Available from [http://www.artspace.com/dominique\\_gonzalez\\_foerster/belle\\_de\\_jour\\_66](http://www.artspace.com/dominique_gonzalez_foerster/belle_de_jour_66)

### 2.3.2.2 ความสนุกสนานและการเผชิญหน้า

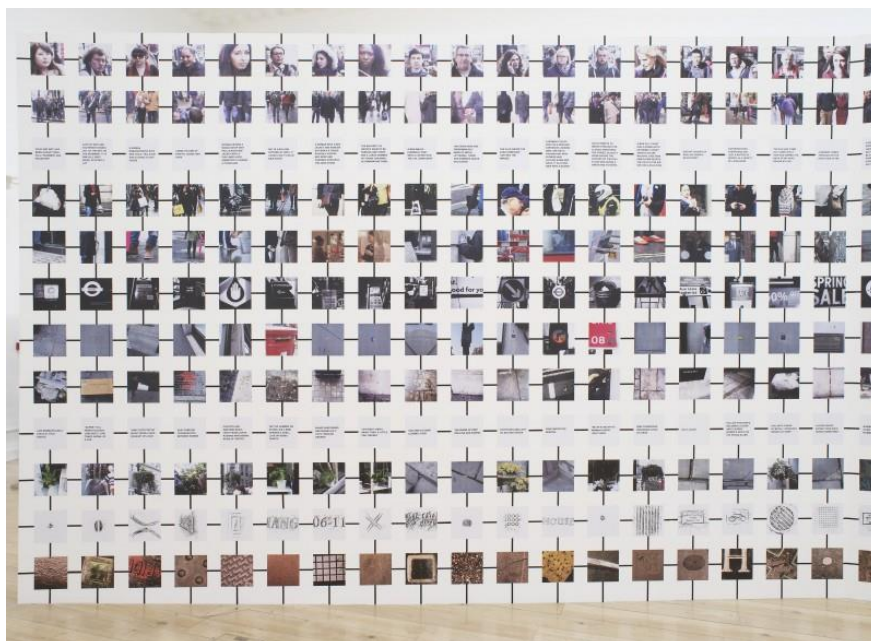
นิโคลา บอร์ดริโย ได้แสดงทัศนะถึงการทำงานที่อาจทำเหมือนเครื่องมือทางความสัมพันธ์ที่ประกอบด้วยระดับของความไม่มีแบบแผนหรือเครื่องกระตุ้นและจัดการกับการเผชิญหน้าแบบเดี่ยวและแบบกลุ่ม โดยบอร์ดริโยได้ยกตัวอย่างผลงานจากสองทศวรรษที่ผ่านมา เช่น งานของ บราโค ดิมิตริเจวิก (Braco Dimitrijevic) ชุด Casual Passer ที่ประกาศชื่อและโฉมหน้าของผู้ที่เดินผ่านไปด้วยโปสเตอร์โฆษณาขนาดใหญ่หรืออยู่ข้างรูปปั้นของผู้มีชื่อเสียง



ภาพที่ 2.28 Casual Passerby Series, Braco Dimitrijevic, 1970.

ที่มา : sabine7, CASUAL PASSERBY I MET AT 1.15 PM, 4.23 PM, 6.11 PM, ZAGREB BY BRACO DIMITRIJEVI? [Online], Accessed 4 September 2013, Available from <http://mocoloco.com/art/archives/022974.php>

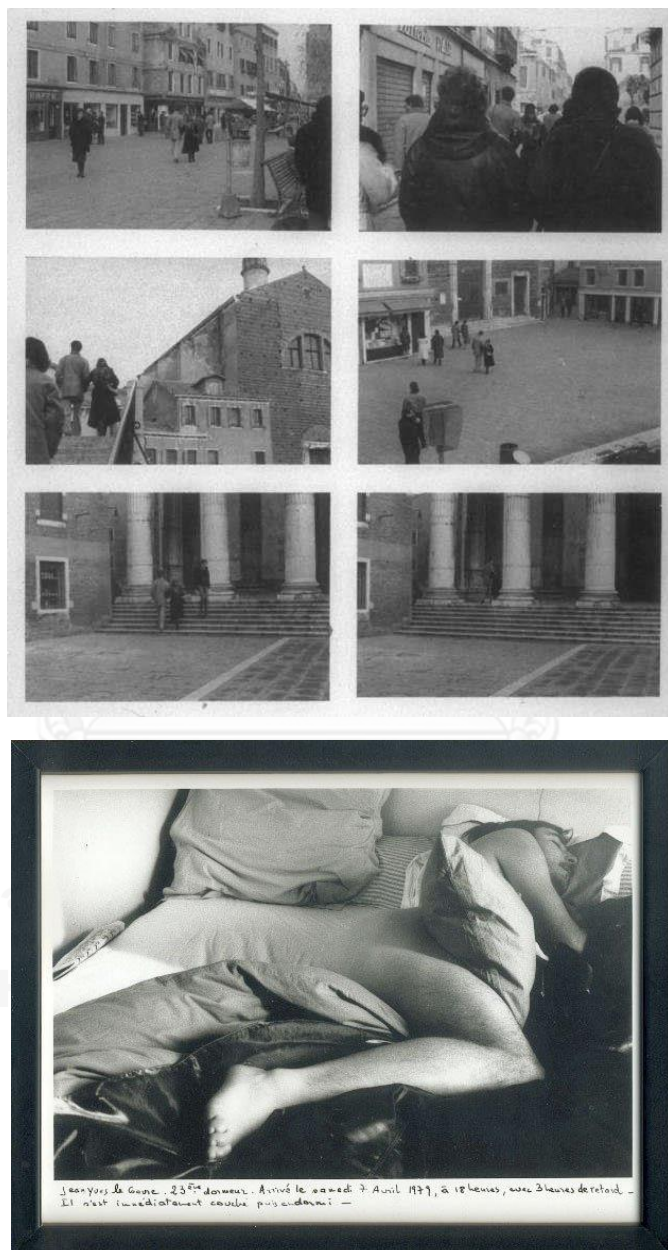
ในช่วงต้นทศวรรษ 1970s สตีเฟน วิลลาตส์ (Stephen Willats) ได้พยายามร่างความสัมพันธ์ที่มีอยู่ระหว่างผู้คนที่ย้ายอยู่ในที่เดียวกัน อย่างเช่นในอพาร์ทเมนต์หรือบนท้องถนน เช่น New York City Street เป็นต้น



ภาพที่ 2. 29 Stephen Willats, Data Stream: A Portrait of New York (Delancey Street/Fifth Avenue), 2011.

ที่มา : Charles Marshall Schultz, Stephen Willats [Online], Accessed 4 September 2013, Available from <http://www.artinamericamagazine.com/reviews/stephen-willats/>

ผลงานของโซฟี คาลเย (Sophie Calle) ประกอบด้วยคำอธิบายถึงการพบปะกับคนแปลกหน้าเป็นส่วนใหญ่ ทั้งที่เธอกำลังเดินตามคนที่เดินผ่านไปมาทุกซอกมุมของโรงแรมภายหลังจากที่เธอถูกจ้างมาเป็นพนักงานทำความสะอาดในโรงแรม หรือขอให้คนตาบอดนิยามสิ่งที่เป็นความงามของพวกเขา เธอสร้างงานขึ้นหลังจากเกี่ยวกับที่ประสบการณ์จากชีวิตจริงที่พาเธอไปทำงานร่วมกับผู้คนที่เธอพบเจอ



ภาพที่ 2.30 Sophie Calle, Suite Venitienne, first realised in 1980

ที่มา : Art Practice Research, Sophie Calle [Online], Accessed 4 September 2013, Available from <http://tiffobenii.wordpress.com/surveillance/sophie-calle/>

นอกจากนี้ บอร์ดริโวยังได้ยกตัวอย่างผลงานของอน คาวาระ (On Kawara) ชุด met ผลงานของกอร์ดอน แมททา-คลาร์ก (Gordon Matta-Clark) เปิดภัตตาคาร the Food ในปี 1971 อาหารมื้อค่ำที่จัดขึ้นโดยแดเนียล สปอร์ริ (Daniel Spoerri) และจอร์จ เบรชต์ (George Brecht) และโรเบิร์ต ฟิลลู (Robert Filliou) เปิดร้านชื่อ La cedille qui sourit (The Smiling Cedilla) ในวิลล่าฟรองซ์ (Villefranche)



ภาพที่ 2.31 On Kawara "Date Painting(s)" installation view at David Zwirner Gallery.  
ที่มา : Yumiko Furukawa, "Art Review Drawings" 003 [Online], Accessed 4 September 2013, Available from <http://www.nyartbeat.com/nyablog/2012/02/yumiko-furukawa-art-review-drawings-003/>



ภาพที่ 2.32 Gordon Matta-Clark in FOOD in 1971  
ที่มา : Christian Viveros-Faun?, When art ruled SoHo [Online], Accessed 4 September 2013, Available from <http://www.theartnewspaper.com/articles/When-art-ruled-SoHo/29497>



รากฐานของความสัมพันธ์แบบการสร้างสรรค์ที่เกิดขึ้นอย่างต่อเนื่องทางประวัติศาสตร์ตั้งแต่ทศวรรษที่ 1960s คนในยุคทศวรรษที่ 1990s ได้หยิบยกชุดปัญหานี้ขึ้นมา แม้ว่ามันจะถูกปลดออกจากประเด็นเรื่องคำนิยามของศิลปะแล้วก็ตาม ดังนั้น การพิจารณาในทศวรรษที่ 1960s และ 1970s ประเด็นสำคัญไม่ได้อยู่ที่การขยายขอบเขตของงานศิลปะอีกต่อไป แต่อยู่ที่การมีประสบการณ์ต่อศิลปะ ความสามารถในการรับแรงต้านภายในพื้นที่ทางสังคมโดยรวม ในอดีตการให้ความสำคัญวางอยู่บนความสัมพันธ์ภายในโลกศิลปะ ภายในวัฒนธรรมสมัยใหม่ผูกพันกับความสำเร็จที่ยิ่งใหญ่ของสิ่งใหม่ (the New) และเรียกร้องให้มีการโค่นล้มทางภาษาศาสตร์ ปัจจุบันสิ่งที่มีความสำคัญวางอยู่บนความสัมพันธ์ภายนอกในฐานะที่เป็นส่วนหนึ่งของวัฒนธรรมผสมผสาน ที่งานศิลปะโต้แย้งกับโรงงานผลิตสังคมของการจ้องมอง (the Society of the Spectacle) อุดมคติทางสังคมและความหวังของการปฏิวัติได้กำหนดวิธีการในชีวิตประจำวันของสังคมอุดมคติขนาดเล็กและกลยุทธ์การลอกเลียนแบบ จุดยืนใดๆ ที่เป็นการวิจารณ์ของสังคมโดยตรงนั้นเปล่าประโยชน์ ถ้าตั้งอยู่บนภาพลวงตาของขอบเขตที่เป็นไปไม่ได้ในปัจจุบัน

เกือบ 30 ปีที่ผ่านมา เฟลิกซ์ กัตตารี (Felix Guattari) สนับสนุนกลยุทธ์แบบลงมือปฏิบัติ (Hands-on Strategies) ที่เน้นการทำงานทางศิลปะ โดยนิโคลา บอร์ดริโย ได้อ้างถึงคำกล่าวของ กัตตารี (Guattari) ที่ว่า “Just as I think it is illusory to aim at a step-by-step transformation of society, so I think that microscopic attempts of the community and neighbourhood committee type, the organisation of day-nurseries in the faculty, and the like, play an absolutely crucial role” (Bourriaud, 2002 : 12) เช่นเดียวกับที่เขาคิดว่ามันเป็นภาพลวงตาที่มุ่งเปลี่ยนแปลงสังคมทีละขั้น ดังนั้น เขาจึงคิดว่าความพยายามของชุมชนและประเภทกลุ่มคนในพื้นที่ใกล้เคียงมีบทบาทที่สำคัญอย่างยิ่ง

ปรัชญาการวิจารณ์แบบดั้งเดิม โดยเฉพาะโรงเรียนแฟรงก์เฟิร์ต (the Frankfurt School) เพียงแค่กระตุ้นศิลปะในรูปแบบของคติชนโบราณ ของเล่นที่งดงามแต่ไม่มีประโยชน์ บทบาทที่สำคัญซึ่งถูกโค่นล้มไปของศิลปะร่วมสมัย ปัจจุบันประสบความสำเร็จในการสร้างเส้นแบ่งที่หายไปทั้งของแต่ละบุคคลและของส่วนรวม ดังนั้น ความนิยมในปัจจุบันเพื่อกลับมาเยือนพื้นที่ของความสนุกสนานเฮฮาอีกครั้ง รูปแบบการเข้าสังคมที่แตกต่างกันถูกนำมาสร้างงาน

บอร์ดริโยยกตัวอย่างการแสดงของแอนเจลา ลีอ็อกซ์ (Angela Bulloch) สร้างคาเฟ่เมื่อคนดูนั่งที่ตามจำนวนที่แน่นอนแล้ว จากนั้นงานเพลงของครีฟท์แวร์ค (Kraftwerk, 1993) ก็เริ่มออกอากาศ ในเดือนตุลาคม 1993 มีการจัดแสดงนิทรรศการภัตตาคารของ จอร์จจิน่า สแตร์ (Georgina Stair) ขึ้นในปารีส โดยศิลปินได้อธิบายความวิตกกังวลที่เธอรู้สึกเกี่ยวกับการกินอาหารมื้อเย็นของเธอเอง และเขียนข้อความที่ถูกส่งออกยังคนที่รับประทานอาหารคนเดียวในภัตตาคารเบน คินมอนต์ (Ben Kinmont) จัดแสดงคนที่เขาสุ่มเลือกไว้ให้ชำระและเก็บข้อมูลเครือข่ายโดยรอบการทำงานของเขา มีอีกหลายต่อหลายครั้งที่ ลิงคอล์น โทเบียร์ (Lincoln Tobier) ได้สร้างสถานีวิทยุในแกลลอรี่ศิลปะและเชิญสาธารณชนให้มาอภิปรายแล้วออกอากาศกระจายเสียงวิทยุ ฟิลิปป์ พาร์เรโน (Philippe Parreno) จัดโครงการนิทรรศการของเขาซึ่งจัดขึ้นที่ เลอ คอนซอร์เตียม (Le Consortium) ในดีจอง (Dijon) (มกราคม 1995) ได้แรงบันดาลใจมาจากความคิดเรื่องงานเลี้ยงสังสรรค์ ทั้งหมดลงเอยด้วยการผลิตรูปทรงทางความสัมพันธ์ของกลุ่มปัจเจกชนโดยรอบศิลปวัตถุ

ในสถานการณ์ที่สร้างขึ้น ในทางตรงข้ามงานของฤกษ์ฤทธิ ติระวนิช ได้ค้นพบลักษณะการเข้าสังคมที่ชำนาญ ดังเช่น the Surface de reparation show (Dijon, 1994) พื้นที่พักผ่อนสำหรับศิลปินในนิทรรศการ โดยติดตั้งโต๊ะเกมฟุตบอลและตู้เย็น สถานการณ์ที่สนุกสนานถูกพัฒนาในฐานะที่เป็นส่วนหนึ่งของวัฒนธรรมมิตรภาพ บอร์ดริโยได้ยกอีกหนึ่งตัวอย่างงานของ เฮโม โซเบอร์นิก (Heimo Zobernig) สร้างบาร์ในนิทรรศการ Unite และ Passtucke ของ ฟรานซ์ เวสต์ (Franz West)

แต่ก็มีศิลปินคนอื่นๆ ที่กำลังทำงานออกมาในโครงสร้างของสังคมเชิงความสัมพันธ์ในลักษณะก้าวร้าวมากขึ้น งานของดักลาส กอร์ดอน (Douglas Gordon) เป็นตัวอย่างค้นหามิติที่เกิดขึ้นเองตามธรรมชาติของปฏิสัมพันธ์นี้ โดยกระทำการที่ผิดธรรมดาและปะปนเข้าไปในพื้นที่ทางสังคม ดังนั้น เขาจึงโทรไปหาลูกค้าในร้านกาแฟ และส่งคำแนะนำหลายอย่างให้คนที่ถูกเลือกเหล่านั้น ตัวอย่างที่ดีที่สุดของการสื่อสารที่ไม่ถูกกาลเทศะก่อความเครียดคือการสื่อสารคืองานของ แองกัส แฟร์เฮิร์สต์ (Angus Fairhurst) โครงการมูปรณ์เคลื่อนวิทย์ แล้วเชื่อมต่อสายโทรศัพท์ไปยังแกลลอรี่ศิลปะสองแห่ง ระหว่างคนที่ปลายสายกับคนที่โทรไป ดังนั้น การแลกเปลี่ยนของคนดูจะลงเอยด้วยความเข้าใจผิดที่ไม่น่าจะเกิดขึ้นได้

อนึ่ง การสร้างสรรค์และการค้นหาของแบบแผนเชิงความสัมพันธ์ ผลงานที่กล่าวมานี้ได้สร้างเขตพื้นที่ขนาดเล็กเชิงสัมพันธ์ที่แสดงในส่วนลึกของสังคมร่วมสมัย ประสบการณ์ถูกเผยแพร่สู่สาธารณชนโดยวัตถุ เช่น บอร์ดของเลียม กิลลิก (Liam Gillick), โปสเตอร์ของปีแอร์ ฮุยเก (Pierre Huyghe) ที่จัดแสดงบนท้องถนน และวิดีโอบรรยายของ เอริก ดูย์เคิร์ต (Eric Duyckaert) หรือผลงานอื่นๆ ที่ให้ประสบการณ์ที่เกิดขึ้นในทันที



ภาพที่ 2.33 Liam Gillick, Pinboard Prototype #1 (Milan House Project) 1993  
ที่มา : Tate Patrons 2007, Liam Gillick, Pinboard Prototype #1 (Milan House Project) 1993 [Online], Accessed 4 September 2013, Available from <http://www.tate.org.uk/art/artworks/gillick-pinboard-prototype-1-milan-house-project-t12427>



ภาพที่ 2.34 Pierre Huyghe, “Seel Street/Slater Street”, 24 September-7 November 1999  
 ที่มา : Alan Dunn, Exhibition Seel Street/Slater Street [Online], Accessed 4 September 2013, Available from <http://liverpoolbiennial.co.uk/whatson/past/all/305/seel-streetslater-street>

### 2.3.2.3 ความร่วมมือและข้อตกลง

ในทัศนะของบอร์ตรีโย ศิลปินที่กล่าวมาได้เสนองานศิลปะใน 2 ลักษณะ คือ ช่วงของการเข้าสังคมกับวัตถุผลการเข้าสังคม บางครั้งก็ใช้บริบทความสัมพันธ์ที่กำหนดไว้ล่วงหน้าเพื่อตั้งหลักการผลิออกมา การค้นหาความสัมพันธ์ที่มีอยู่ระหว่างศิลปินกับเจ้าของแกลลอรี่ศิลปะอาจกำหนดรูปแบบและโครงการ โดยบอร์ตรีโยยกตัวอย่างศิลปิน ดอร์มินิค กอนซาเลซ-ฟอร์สเตอร์ (Dominique Gonzalez-Foerster) มีผลงานเกี่ยวข้องกับความสัมพันธ์ที่เชื่อมโยงชีวิตความเป็นอยู่ กับสื่อ ภาพ พื้นที่ และวัตถุ ได้ทุ่มเทจัดนิทรรศการหลายครั้งที่เกี่ยวข้องกับชีวประวัติเจ้าของแกลลอรี่ เช่น Bienvenue a ce que vous croyez voir (welcome to What You Think You’re Seeing) (1988) ได้รวมเอาภาพถ่ายบันทึกเกี่ยวกับ แกเบรียล เมาบรี (Gabrielle Maubrie) และ The Daughter of a Taoist (1992) ชุดที่ได้แรงบันดาลใจมาจากความอบอุ่นที่ผสมความทรงจำในวัยเด็กของ เอสเตอร์ ชิปปเปอร์ (Ester Schipper) กับวัตถุที่จัดขึ้นอย่างมีแบบแผน เพื่อรำลึกถึงเหตุการณ์ต่างๆ ในอดีตได้ และขอบเขตของช่วงสี่ (สี่ที่เด่นเป็นสีแดง) กอนซาเลซ-ฟอร์สเตอร์ (Gonzalez-Foerster) ได้ตรวจสอบสัญญาที่เป็นลายลักษณ์อักษรซึ่งผูกมัดเจ้าของแกลลอรี่กับศิลปินของเขา อดีตกำลังเป็นส่วนหนึ่งของประวัติส่วนตัวของคนอื่น และในทางกลับกัน มันเดินทางต่อไปโดยปราศจาก

การกล่าวถึงชีวประวัติที่กระจัดกระจายเหล่านั้น ที่ซึ่งปัจจัยหลักถูกจัดสรรในรูปแบบของ “เบาเสส” และ “ร่องรอย” โดยผู้ว่าจ้างทำงาน ทำให้ภาพชนบดั่งเดิมผุดขึ้นในความคิด เมื่องานที่รับผิดชอบพัฒนาข้อผูกมัดทางสังคมที่รากเหง้าของการแสดงออกทางศิลปะ มอริซิโอ คัตตาลัน (Maurizio Cattelan) ได้ทำงานโดยกับเจ้าของแกลลอรี่ในทางกายภาพด้วยเช่นกัน โดยการออกแบบเครื่องแต่งกายชุดรูปกระต่ายที่มีลักษณะเหมือนอวัยวะเพศชายให้กับ เอมมานูเอล เปโรติน (Emmanuel Perrotin) ซึ่งเขาได้ใส่มันตลอดงานนิทรรศการ และเสื้อผ้าสำหรับ สเตฟาโน่ บาสีลิโก (Stefano Basilico) การสร้างภาพลวงตาว่าเขากำลังแบกเจ้าของแกลลอรี่ อีเลียน่า สันน่าเบนด์ (Ileana Sonnabend) ไว้บนบ่าของเขา



ภาพที่ 2.35 Maurizio Cattelan Emanuel Perrotin in a rabbit-penis suit. 2000.

ที่มา : Graham Coulter-Smith, Maurizio Cattelan: Art into the Joke of Life [Online], Accessed 4 September 2013, Available from <http://artintelligence.net/review/?p=13>

นอกจากนี้ แซม ซามัวร์ (Sam Samore) ได้ขอให้เจ้าของแกลลอรี่ถ่ายภาพให้ จากนั้น เขาก็เลือกและทำกรอบใหม่ ศิลปินและภัณฑารักษ์ทั้งสองเป็นลักษณะของความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์นั้นมีแนวโน้มที่จะกำหนดการผลิตทางศิลปะ ศิลปินทำงานกับรูปที่แสดง (Spectacle Figure) ดังนั้น งานของ ดอร์มินิค กอนซาเลซ-ฟอร์สเตอร์ (Dominique Gonzalez-Foerster) กับตัวแสดงหญิงอย่าง มาเรีย เดอ เมดีโรส (Maria de Medeiros ,1990) ชุดของกิจกรรมทางสาธารณะที่จัดขึ้นโดยฟิลิปป์ พาร์เรโน (Philippe Parreno) เพื่อลอกเลียนอ็ฟ เลอคอก (Yves Lecoq) ซึ่งเป็นความตั้งใจของเขาที่จะทำแพชั่นให้กลับมาใหม่ มาร์เซล ดีจอง (Marseille Dijon), Ghent 1994-1995 ภาพลักษณ์ของบุคคลทางโทรทัศน์สู่ความสนุกแบบสาธารณะชนภายในบ้าน โนริโตะชิ อิราคาเวะ

(Noritoshi Hirakawa) ผลิตรูปทรงที่ยืดการพบปะเป็นหลัก การแสดงของเขาจัดขึ้นที่แกลลอรี ปีแอร์ ฮิว (the Pierre Huber Gallery) ในเจนีวา (1994) เขาตีพิมพ์โฆษณาชิ้นเล็กๆ เพื่อรับสมัครหญิงสาวที่ตกลงใจจะไปท่องเที่ยวเกี่ยวกับเขาในประเทศกรีซ การท่องเที่ยวที่จะเป็นเนื้อหาสำหรับการแสดง ภาพที่เขาจัดแสดงมักเป็นผลจากข้อตกลงเฉพาะที่สร้างขึ้นมาพร้อมกับนางแบบของเขาผู้ที่ไม่จำเป็นต้องมองเห็นได้ในภาพถ่าย

บอร์ตรีโย ได้ยกตัวอย่างอื่นๆอีก เช่น ฮิราคาวะ (Hirakawa) ใช้กลุ่มคนเข้ามาร่วมกัน โดยเฉพาะ ขณะที่เขาขอให้หมอดูหลายคนทำนายอนาคตของเขา เขานับที่คำทำนายของหมอดูเหล่านั้นที่จะสามารถฟังได้กับเครื่องเล่นแบบพกพาควบคู่ไปกับภาพถ่ายและสไลด์ที่ทำให้เกิดโลกของญาณทิพย์ผู้คิดค้นความคิด อลิซ แลมเบิร์ต (Alix Lambert) สร้างสรรค์ชุด Titled Wedding Piece (1992) ตรวจสอบข้อผูกมัดทางสัญญาของการแต่งงาน ใน 6 เดือน เธอได้แต่งงานกับคนที่ต่างกัน 4 คน หย่ากับพวกเขาทั้งหมดในช่วงเวลานั้น ในวิธีการนี้ แลมเบิร์ต (Lambert) ใส่ตัวเธอเองเข้าไปข้างในการเล่นสวมบทบาทแบบผู้ใหญ่ (the Adult Role-Playing) แสดงโดยสถาบันการแต่งงานซึ่งเป็นโรงงานที่ทำให้ความสัมพันธ์ของมนุษย์เป็นรูปธรรม เธอจัดแสดงวัตถุที่ถูกผลิตโดยโลกที่ผูกพันโดยสัญญา-ไบทะเลเบียนสมรส ภาพถ่ายอย่างเป็นทางการและของที่ระลึกอื่นๆ ศิลปินได้เข้ามาเกี่ยวข้องกับในโลกรูปแบบ (การไปหาหมอดู, ความสัมพันธ์อันชั่วสาวอย่างเป็นทางการ เป็นต้น)



ภาพที่ 2.36 Wedding Series: Portrait of Michael Slimmer and Alix Lambert, 1992  
ที่มา : MECA, Artist Talk: Alix Lambert [Online], Accessed 11 September 2013,  
Available from <http://hosted.verticalresponse.com/502277/1f5efacf13/1815503125/32e8d6f9da/>

สำหรับเหตุการณ์ทางศิลปะบางเหตุการณ์เกี่ยวกับการสมรส เช่นผลงานชุด Fimtiny, June 1993 เป็นตัวอย่างที่ดีที่สุดที่ทำให้ศิลปินสามารถทำงานในแบบจำลองความสัมพันธ์ที่ไร้รูปได้ ดังเช่นงานชิ้นหนึ่งที่ถูกนำเสนอโดยผู้พักอาศัยในบ้านหลังใหญ่ บรรดาผู้ที่มีส่วนร่วมหลายคนทำงานเพื่อปรับเปลี่ยนและทำให้ความสัมพันธ์ทางสังคมเป็นรูปธรรม เช่น กลุ่มพรีเมียต้า ดิตต้า (Premiata Ditta) ที่ตั้งคำถามอย่างเป็นระบบกับผู้อาศัยในตึกที่นิทรรศการจัดแสดงอยู่เพื่อที่จะรวบรวมสถิติ จากนั้นก็มี แฟร็ด อาร์มาลี (Fareed Armaly) ผู้ติดตั้งงานยึดเอาเสียงบันทึกการสัมภาษณ์ผู้เช่าเป็นหลัก จะสามารถฟังด้วยหูฟัง เครกก์และกัตต์แมน (Clegg & Guttman) ให้ตรงกลางของงานจัดแสดงมีลักษณะเป็นชั้นหนังสือ รูปร่างมีลักษณะเป็นสถาปัตยกรรมของเลอคอร์บิวซีเย (Le Corbusier) และออกแบบเป็นที่เก็บเทปเพลงที่ผู้อาศัยแต่ละคนชื่นชอบ ความเคยชินทางวัฒนธรรมของชาวบ้านถูกทำให้เป็นรูปธรรมโดยโครงสร้างทางสถาปัตยกรรมและการจัดกลุ่มด้วยเทปแบบขั้นต่อขั้น การรวบรวม ได้รับคำปรึกษาจากทุกๆ คนตลอดนิทรรศการ การปฏิสัมพันธ์แบบมีส่วนร่วมได้กระตุ้นและผลิตรูปทรง รายการยืมห้องสมุดของเครกก์และกัตต์แมน (Clegg & Guttman) หลักการของเขาถูกนำมาใช้อีกครั้งที่ แฮมเบิร์ก คันส์ทเวอไรน์ (Hamburge Kunstverein) ทำให้ความถูกต้องของระบบสัญญาณของงานศิลปะร่วมสมัยเป็นรูปเป็นร่างขึ้นมา



ภาพที่ 2.37 The Open Music Library - Project Unit?, Firminy, re-contextualized - A Community Portrait, 1993.

ที่มา : Fabrizio Gallanti, Clegg & Guttman + Le Corbusier [Online], Accessed 4 September 2013, Available from <http://framingark.blogspot.com/2010/06/clegg-guttman-on-le-corbusier.html>



ภาพที่ 2.38 Clegg & Guttman, The Open Library, Mainz 1994

ที่มา : Christian Kravagna, Working on the Community [Online], Accessed 4 September 2013, Available from <http://www.salzburger-kunstverein.at/en/events/2010/2010-05-20/working-on-the-community>

#### 2.3.2.4 ความสัมพันธ์ทางอาชีพ : ลูกค้า

นิโคลา บอร์ดริโย ได้ชี้ให้เห็นถึง วิธีการต่างๆ ของการค้นหาข้อผูกมัดทางสังคมที่สัมพันธ์กับประเภทของความสัมพันธ์ที่มีอยู่แล้ว ซึ่งศิลปินทำให้มันพอดีกับประเภทของความสัมพันธ์นั้นเพื่อที่ว่า ศิลปินสามารถใช้รูปแบบจากความสัมพันธ์เหล่านั้นได้ การปฏิบัติการอื่นๆ ได้มุ่งไปที่การสร้างแบบจำลองทางสังคมเชิงวิชาชีพอีกครั้งและการประยุกต์วิธีการผลิต ดังนั้น ศิลปินจึงทำงานในสายงานการผลิตสินค้าและการบริการจริง และมุ่งเป้าไปที่การสร้างความกำกวมบางอย่างภายในพื้นที่กิจกรรม เป็นความกำกวมระหว่างประโยชน์ของวัตถุที่ศิลปินกำลังจัดแสดงกับบทบาททางสุนทรียะมันเป็นความลึกลับระหว่างการใคร่ครวญกับการใช้งาน ดังที่บอร์ดริโยได้พยายามพิสูจน์โดยใช้ขอบเขตสังขนิมเชิงปฏิบัติการ (Operative Realism) กับศิลปินหลายคน สิ่งที่ศิลปินเหล่านี้มีโดยทั่วไป คือการสร้างแบบจำลองของกิจกรรมทางอาชีพพร้อมกับโลกทางความสัมพันธ์ที่ปรากฏออกจากตรงนั้นในฐานะที่เป็นอุปกรณ์ของการผลิตทางศิลปะ

นิโคลา บอร์ดริโย กล่าวว่า การบริการเล็กๆ ที่ทำให้ศิลปินเต็มเต็มมรอยแตกในพันธะทางสังคม รูปทรง (Form) จึงกลายเป็น the “face looking at me” (Bourriaud, 2002 : 16) นี้คือจุดมุ่งหมายที่เรียกว่าของ คริสติน ฮิลล์ (Christine Hill) เมื่อเธอได้มีส่วนร่วมในการทำงานเหมือนคนรับใช้ (การนวด ชัดรองเท้า การทำงานที่ซูเปอร์มาร์เกตตรวจสอบสินค้า การจัดการประชุมกลุ่ม เป็นต้น) ขับเคลื่อนด้วยความวิตกกังวลที่มีสาเหตุจากความรู้สึกของการไม่ประสบความสำเร็จ ดังนั้น งานศิลปะเป็นชุดของภาระงานที่ดำเนินการอยู่เคียงข้างหรือภายใต้ระบบเศรษฐกิจที่แท้จริง เพื่อที่จะเย็บต่อโครงสร้างทางความสัมพันธ์อีกครั้ง คาร์สเท่น ฮอลเลอร์ (Carsten Holler) ประยุกต์วิทยาศาสตร์ขั้นสูงเพื่อสร้างสรรค์สถานการณ์และวัตถุที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมมนุษย์ โดย

คิดค้นยาที่บรรเทาความรู้สึกถึงความรัก ศิลปินคนอื่นๆ อย่าง เฮนรี บอนด์ (Henry Bond) และ เลียม กิลลิก (Liam Gillick) เป็นส่วนหนึ่งของโครงการ the Documents ที่ทำขึ้นใหม่ในปี 1990 ปรับบทบาทให้บริบทให้คุ้นเคยกับข้อมูลเช่นเดียวกับที่ผ่านมา ประยุกต์วิธีการผลิตของนักข่าวกระแสดั้ง ปีเตอร์ เฟนด์ (Peter Fend) กับบริษัท OECD ของเขา และ นิก แวน เดอ สตีค (Niek Van de Steeg) ได้เอาตัวเองเข้าไปในเงื่อนไขการทำงานของสถาปนิก โดยการควบคุมตัวเองภายในโลกศิลปะบนพื้นฐานปัจจัยของโลกที่มีความแตกต่างกันไป ศิลปินเหล่านี้เข้าสู่โลกความสัมพันธ์ที่ถูกควบคุมโดยแนวคิดของลูกค้าและโครงการ เช่น คำสั่งซื้อหรือค่านายหน้า เมื่อฟาบริซ ไฮเบิต (Fabrice Hybeit) จัดแสดงที่พิพิธภัณฑสถานศิลปะสมัยใหม่เมืองปารีส (Musée d'Art Moderne de la ville de Paris) ในเดือนกุมภาพันธ์ ปี 1995 ผลิตภัณฑอุตสาหกรรมทั้งหมดทั้งที่มีอยู่ตามจริงหรือที่อุปมาอุปไมยในงานของเขา เช่น ของถูกส่งตรงโดยผู้ผลิตและมีเพียงพอสำหรับขายให้แก่สาธารณะชนโดยผ่านบริษัท IIR ของเขา โครงการนี้ให้ความสนใจกับมิติแห่งความปรารถนาในเชิงเศรษฐกิจ กระทั่งกิจกรรมนำเข้าสู่ออกที่ต่อรองกับแอฟริกาเหนือและการแปรรูปพิพิธภัณฑสถานศิลปะสมัยใหม่เมืองปารีส (the Musée d'Art Moderne de la ville de Paris) เป็นซูปเปอร์มาร์เก็ต ไฮเบิต (Hybeit) กำหนดให้ทำหน้าที่ทางสังคมท่ามกลางสิ่งอื่น การย่อยสลายข้อมูลอย่างถาวร จุดประสงค์เพื่อจะค้นหาความปรารถนาเบื้องต้นที่เฝ้าดูการผลิตวัตถุอีกครั้ง

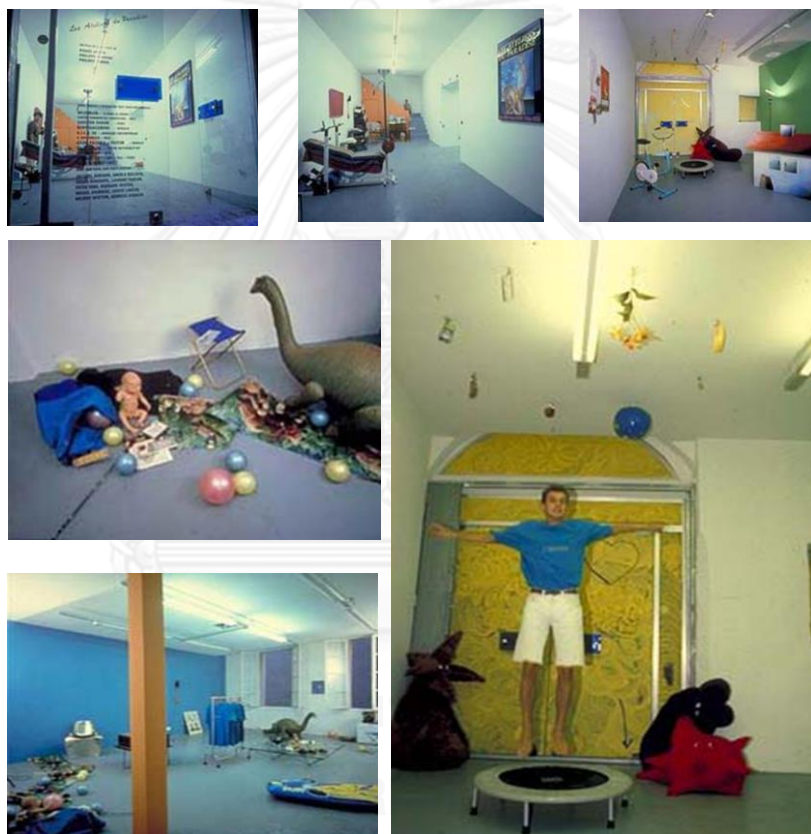
### 2.3.2.5 การครอบครองแกลลอรี่

นิโคลา บอร์ดริโย อธิบายถึง การแลกเปลี่ยนที่เกิดขึ้นระหว่างผู้คนในพื้นที่ของแกลลอรี่หรือในพิพิธภัณฑสถานที่มีแนวโน้มทำหน้าที่เป็นวัตถุของการทำงานทางศิลปะ งานเปิดมักเป็นส่วนหนึ่งของการจัดนิทรรศการ และแบบจำลองการไหลเวียนของสาธารณะชนในอุดมคติ ต้นแบบของการนี้คืองานของ อีฟ แคลง (Yves Klein) ชุด Vexposition du vide ซึ่งจัดขึ้นในเดือนเมษายน 1958 เป็นต้นแบบจากการปรากฏตัวของยามรักษาการณ์ที่ทางเข้าสู่ไอริส เคลิร์ต แกลลอรี่ (the Iris Clert Gallery) ผู้เข้าชมได้รับค็อกเทลสีฟ้า แคลง (Klein) พยายามควบคุมทุกลักษณะของพิธีการเปิดตามปกติ โดยให้แต่ละบทกวีทำหน้าที่นิยามวัตถุ นอกจากนี้บอร์ดริโยได้อธิบายถึงการทำงานของจูเลีย เซลเลอร์ (Julia Seller) กับผลงาน Security by Julia ซึ่งประกอบด้วยการวางอุปกรณ์ตรวจในสถานที่จัดแสดงนิทรรศการ มันเป็นการไหลเวียนของมนุษย์คนดูและกฎระเบียบที่เป็นไปได้ ซึ่งกลายเป็นวัตถุและประเด็นของผลงาน ไม่ซำมันเป็นกระบวนการจัดนิทรรศการทั้งหมดที่ถูกครอบครองโดยศิลปิน

นิโคลา บอร์ดริโย ยกตัวอย่างงานในปี 1962 เบน (Ben) อยู่และนอนในแกลลอรี่หนึ่งในลอนดอนสองสัปดาห์ มีเพียงปัจจัยพื้นฐานที่จำเป็นเท่านั้น เช่นเดียวกับในเดือนตุลาคม 1990 ปีแอร์ โจเซฟ (Pierre Joseph), ฟิลิปป์ พาร์เรโน (Philippe Parreno) และ ฟิลิปป์ เพอร์ริน (Philippe Perrin) ได้อยู่ในแกลลอรี่แอร์ เดอ ปารีส (Air de Paris) จัดแสดง Les Ateliers du Paradis มันอาจถูกสรุปอย่างรวบรัดว่า สิ่งนี้เป็นการสร้างการแสดงผลของเบน (Ben) ขึ้นใหม่อีกครั้ง แต่สองโครงการอ้างอิงถึงความแตกต่างอย่างสิ้นเชิงของโลกความสัมพันธ์ ซึ่งแตกต่างในขอบเขตพื้นฐานทางอุดมการณ์และสุนทรียศาสตร์ ณ ช่วงเวลานั้นๆ เมื่อเบน (Ben) อยู่ในแกลลอรี่ เจตนาของเขาต้องการแสดงความหมายที่ว่า พื้นที่ของศิลปะกำลังแผ่ขยายกว้างออกไปถึงการนอนและอาหารเข้าของศิลปินด้วย ในทางตรงกันข้าม เมื่อโจเซฟ พาร์เรโน (Joseph, Parreno) และเพอร์ริน (Perrin)



ได้ยึดครองแกลลอรีมันเป็นการคืนกลับเข้าไปในห้องปฏิบัติการการผลิต คนดูจัดการพื้นที่ถ่ายรูปร่วมกัน ซึ่งยอมรับกฎของการเล่นร่วมกัน ในงานเปิดนิทรรศการ Les Ateliers du Paradis ทุกคนได้รับเสื้อยืดที่แสดงลักษณะส่วนบุคคล เช่น “Fear”, “Gothic” เป็นต้น ความสัมพันธ์ที่ถูกปิดได้กลับคืนมาท่ามกลางผู้ชม ในขณะที่ทุกคนรอบทที่เขียนสดๆ โดยนักสร้างภาพยนตร์อย่างแมเรียน เวอร์น็อกซ์ (Marion Vernoux) ในห้องคอมพิวเตอร์ การมีปฏิริยาต่อกันและกันของความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์ถูกทำให้กลายเป็นจริง เมื่อคนดูยอมทำตามกับหลักการของเกมวิดีโอปฏิสัมพันธ์ ในระหว่างนั้นศิลปินได้ผลิตภาพยนตร์บันทึกเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในช่วงเวลานั้น ผู้คนมากมายที่อยู่ด้านนอกจึงช่วยกันสร้างพื้นที่ของความสัมพันธ์ ไม่เพียงศิลปินแต่รวมถึงนักจิตวิทยา ครูฝึก เพื่อน... คนอื่นๆ ด้วย



ภาพที่ 2.39 LES ATELIERS DU PARADISE, 1990, A film in real time by Pierre Joseph / Philippe Parreno / Philippe Perrin @ Air de Paris.

ที่มา : Liam Gillick, LES ATELIERS DU PARADISE, 1990 [Online], Accessed 4 September 2013, Available from <http://www.airdeparis.com/paradise.htm>

ในทัศนะของนิโคลา บอร์ดริโย ประเภทของงานแบบประมวลผลในขณะเวลาจริง (Real Time) มีแนวโน้มที่จะทำให้การสร้างสรรคและนิทรรศการคลุมเคลือ เริ่มด้วยงานนิทรรศการ Work, Work in Progress ที่แกลลอรีแอนเดรีย โรเซน (Andrea Rosen) (1992) ของเฟลิกซ์ กอนซาเลส-ตอร์เรส (Felix Gonzalez-Torres), แมททิว แมคคาสลิน (Matthew McCaslin) และลิซ ลาเมอร์ (Liz Lamer) แล้วตามด้วยงานนิทรรศการ This is the show and the show is many things จัดขึ้นที่เกนต์ (Ghent) ในเดือนตุลาคม 1994 ก่อนการค้นหารูปแบบทางทฤษฎีร่วมกับนิทรรศการ the Traffic ที่บอร์ดริโยเป็นภัณฑารักษ์ ทั้งสองตัวอย่าง ศิลปินแต่ละคนอยู่ในช่วงพักผ่อนที่จะทำสิ่งที่เขา/เธอต้องการตลอดทั้งการจัดงานนิทรรศการ เพื่อเปลี่ยนชิ้นงาน แทนที่มัน หรือนำเสนอการแสดงและเหตุการณ์ แต่ละการเปลี่ยนแปลง นิทรรศการแสดงบทบาทเป็นส่วนหนึ่งของสาระที่ยืดหยุ่นได้ บอกกล่าวให้ทราบโดยการทำงานของศิลปิน คนดูได้มีสถานที่ที่สำคัญเพราะการปฏิสัมพันธ์ของเขากับงานได้ช่วยให้กำหนดโครงสร้างของนิทรรศการ คนดูเผชิญหน้ากับอุปกรณ์ที่เขาต้องตัดสินใจ บอร์ดริโยยกตัวอย่างกองสิ่งของและขนมหวานของกอนซาเลส-ตอร์เรส (Gonzalez-Torres) ที่มอบอำนาจให้คนดูสามารถเอาสิ่งของบางอย่างจากผลงานนี้ได้ (ของหวาน แผ่นกระดาษ) แต่มันจะหมดและก็หายไปถ้าทุกคนปฏิบัติตามสิทธินั้น ศิลปินมุ่งไปที่ความรู้สึกที่รับผิดชอบของคนดู และคนดูจะเข้าใจว่าการกระทำของเขากำลังมีส่วนทำให้เกิดการสลายตัวของผลงาน บอร์ดริโยได้ตั้งคำถามขึ้นว่า สถานะอะไรที่ควรจะนำมาใช้เมื่อมองไปที่ผลงานซึ่งแจกจ่ายชิ้นส่วนของมันในขณะที่พยายามจะรักษาโครงสร้างของมันเอง?

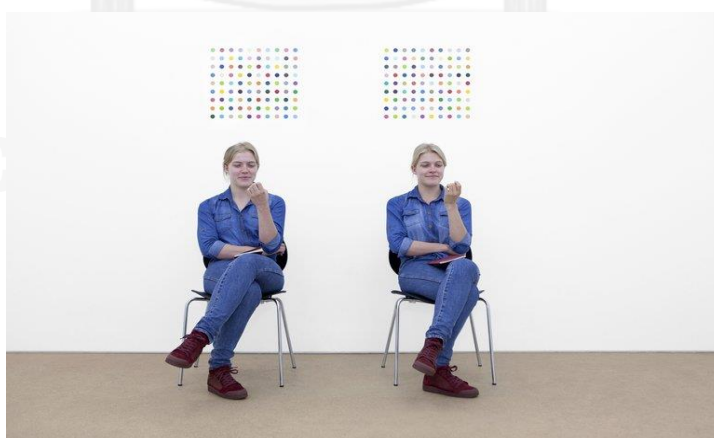


ภาพที่ 2.40 Felix Gonzalez-Torres: Portrait of Ross.

ที่มา : Jeremy, Felix Gonzalez-Torres: Portrait of Ross [Online], Accessed 4 September 2013, Available from <http://shape-and-colour.com/2010/06/23/felix-gonzalez-torres-portrait-of-ross/>.

นิโคลา บอร์ดริโย ยกตัวอย่างความกำกวมเดียวกันที่เกิดขึ้นในงานนิทรรศการของปีแอร์ โจเซฟ (Pierre Joseph) ผู้ชมรอกคอยนักเต้นอะโกโก้ (Go-go Dancer, 1991) ที่จัดให้มีอยู่ในงานเปิดนิทรรศการ ศิลปินให้ชายหนุ่มสวมจีสตริง (G-String) บนฐานสี่เหลี่ยมที่โคนเสา หรือผลงานชื่อ No man's time ของวิลล่า อาร์สัน (Villa Arson) ที่นีส (Nice) ในปี 1991 การมองที่หญิงชอทานที่กำลังส่งเสียงร่ำ ทุกคนต้องเบนสายตาหลงเข้าไปพัวพันในการออกแบบทางสุนทรียะอย่างไม่

ทันระวังตัว ทำให้มนุษย์ปรับตัวไปกับงานศิลปะที่ล้อมรอบอยู่ วาเนสซ่า บีครอฟต์ (Vanessa Beecroft) เล่นกลสลับของที่เหมือนกันแต่ควบคุมคนดูไว้ที่ระยะห่าง เอสเธอร์ ชิปปเปอร์ (Esther Schipper) จัดนิทรรศการในโคโลญ (Cologne) เดือนพฤศจิกายน 1994 ศิลปินถ่ายภาพท่ามกลางผู้หญิงสิบสองคนสวมเสื้อถักไหมพรมและกางเกงในเหมือนกันและทั้งหมดสวมวิกผมบรอนด์เห็นได้ในระยะไกล ในขณะที่สิ่งกีดขวางทางเข้าแกลลอรี่เปิดใช้งานให้คนดูผ่านเข้าไปได้เพียงสองสามคนเพื่อตรวจตรา ปีแอร์ โจเซฟ (Pierre Joseph) จัดแสดงกลุ่มคนที่ดูแปลกประหลาดโดยสร้างบุคลิกลักษณะมาจากจินตนาการที่เป็นที่นิยมขณะนั้น คนดูเพ่งมองด้วยความอยากรู้อยากเห็นแบบถ้ามองงานของดาเมียน เฮิร์สต์ (Damien Hirst) (Art Cologne, 1992) ฝาแฝดหญิงจัดแสดงอยู่ภายใต้ภาพสองภาพ ดิค แบลร์ (Dike Blair) แสดงต้นระบำเปลื้องผ้าของเธอ ในปี 1993 ปีแอร์ ฮุยเก (Pierre Huyghe) แสดงคนกำลังเดินบนทางเดินที่เคลื่อนที่ในรถบรรทุกที่มองทะลุได้จากด้านข้างรถ ติดตามการเดินทางของชาวปารีส งานของเมเยอร์ เวียสแมน (Meyer Vaisman), ที่แกลลอรี่จาบลอก้า (Jablonka Gallery) ในปี 1990 เจ้าของแผงลอยเล่นหีบเพลงกระบอก (Barrel-Organ) กับลิงบนเชือกจูง เมาริซิโอ คาเทลแลน (Maorizio Cattelan) ป้อนซีดีให้หนู วิดีโอชุด Unplugged, 1993 ของคาร์สเท่น ฮอลเลอร์ (Carsten Holler) บันทึกภาพสัตว์ปีกที่เมาขนมปังชุบวิสกี้ ผลงานของดาเมียน เฮิร์สต์ (Damien Hirst) ชื่อ in and out of Love, 1992 ฝึเสื้อบินมาติดบนผ้าใบที่มีกาวทาไว้ สัตว์และมนุษย์พบกันโดยบังเอิญในแกลลอรี่ซึ่งทำหน้าที่เป็นหลอดทดลองสำหรับการทดลองพฤติกรรมเชิงปัจเจกและเชิงสังคม ดังเช่นเมื่อ โจเซฟ บอยส์ (Joseph Beuys) สร้างงาน I like America and America likes me โดยใช้เวลาสองสามวันจับหมาป่า เขาสาธิตพลังอำนาจของเขาที่ขึ้นไปในความปรองดองระหว่างมนุษย์กับโลกธรรมชาติ ในทางตรงกันข้าม ทรายที่ผลงานส่วนใหญ่ที่ได้กล่าวถึงข้างต้นได้รับความสนใจ ผู้สร้างเหล่านั้นไม่ได้กำหนดความคิดเกี่ยวกับสิ่งที่เกิดขึ้นไว้ล่วงหน้า ศิลปะถูกสร้างขึ้นในแกลลอรี่ วิธีเดียวกันกับที่ ทริสตัน ทซารา (Tristan Tzara) คิดว่า ความคิดถูกสร้างในปาก “thought is made in the mouth”



ภาพที่ 2.41 Damien Hirst, Holly, Gretel, 1992

ที่มา : James North, Damien Hirst, Holly, Gretel, 1992 [Online], Accessed 5 September 2013, Available from <http://www.damienhirst.com/holly-gretel>



ภาพที่ 2.42 Dike Blair, THE GRAY GOO LOUNGE.

ที่มา : Wolfgang Staehle, THE GRAY GOO LOUNGE, Talkshow with Dike Blair [Online], Accessed 5 September 2013, Available from <http://old.thing.net/html/nocover.html>



ภาพที่ 2.43 Pierre Huyghe (B. 1962), Trajet, Paris.

ที่มา : Marian Goodman Gallery, Pierre Huyghe, 1992 [Online], Accessed 5 September 2013, Available from <http://www.christies.com/lotfinder/photographs/pierre-huyghe-trajet-paris-5437672-details.aspx>



ภาพที่ 2.44 In and Out of Love, Butterfly Paintings and Ashtrays, Damien Hirst, 1991.  
ที่มา :The Milanese, In and Out of Love, Butterfly Paintings and Ashtrays, Damien Hirst, 1991 [Online], Accessed 5 September 2013, Available from <http://www.themilanese.com/?p=4129>.



ภาพที่ 2.45 I like America and America likes me (1974) by Joseph Beuys  
ที่มา : ARTOBSERVED, Go See – Los Angeles: ‘Joseph Beuys: The Multiples’ at LACMA through June 2010 [Online], Accessed 5 September 2013, Available from <http://artobserved.com/2009/11/go-see-los-angeles-joseph-beuys-the-multiples-at-lacma-through-june-2010/>.

### 2.3.3 ปัจจัยการแลกเปลี่ยนพื้นที่และเวลา

นิโคลา บอร์ตรีโย ได้อธิบายถึง ปัจจัยการแลกเปลี่ยนพื้นที่และเวลา (Space-Time Exchange Factor) โดยแบ่งไว้เป็นประเด็นดังต่อไปนี้

#### 2.3.3.1 งานศิลปะและการแลกเปลี่ยน

บอร์ตรีโย ได้ให้เหตุผลไว้ว่าเพราะศิลปะถูกสร้างขึ้นในฐานะที่เป็นการแลกเปลี่ยนทางสังคม มีสถานที่พิเศษในกระบวนการผลิตที่เป็นส่วนรวม งานศิลปะมีคุณสมบัติที่ถูกกำหนดไว้ นอกเหนือจากสิ่งอื่นที่ถูกผลิตโดยกิจกรรมมนุษย์ คุณสมบัตินี้เป็นการเข้ามามีส่วนร่วมทางสังคมอย่างเท่าเทียมของทุกคน (Social Transparency) ถ้างานศิลปะประสบความสำเร็จมันก็จะกำหนดการมองเห็นที่ไกลออกไปอย่างไม่สิ้นสุด เพียงแค่การปรากฏอยู่ในพื้นที่ว่าง มันจะถูกเปิดสู่บทสนทนา การอภิปราย และที่รูปแบบของการเจรจาต่อรองระหว่างมนุษย์ มาร์เซล ดูชองป์ (Marcel Duchamp) เรียกว่า ค่าสัมประสิทธิ์ของศิลปะ (the Coefficient of Art) ซึ่งเป็นกระบวนการชั่วคราวที่กำลังแสดงอยู่ ณ ที่นี้และตอนนี้ การเจรจาต่อรองนี้จะถูกดำเนินการในจิตวิญญาณของการเข้ามามีส่วนร่วมของทุกส่วนอย่างเท่าเทียม (Transparency) ที่แสดงว่ามันเป็นผลิตภัณฑ์ของแรงงานมนุษย์ งานศิลปะไม่เพียงแสดงการผลิตและกระบวนการผลิตที่เกิดขึ้นตามจริง แต่รวมถึงพฤติกรรมเชิงสร้างสรรค์ของศิลปินด้วยเช่นกัน ดังนั้น ทุกผืนผ้าใบที่ถูกผลิตโดยแจคสัน พอลล็อก (Jackson Pollock) ก็เชื่อมโยงการไหลของสีกับพฤติกรรมของศิลปิน

บอร์ตรีโย ได้ยกตัวอย่างงานเขียนของ ฮิวเบิร์ต แดมิสซ์ (Hubert Damisch) ที่กล่าวถึง จุดเริ่มต้นของศิลปะนั้น เราได้ค้นหาพฤติกรรมซึ่งเป็นชุดของอารมณ์และการกระทำที่ศิลปินเลือกนำมาใช้ ด้วยเหตุนี้ การมีส่วนร่วมของงานศิลปะเกิดขึ้นจากความจริงที่ว่าท่วงท่าที่ก่อรูปและไร้รูปถูกเลือกหรือสร้างสรรค์ขึ้นอย่างอิสระ และเลียนแบบบทบาทตัวมันเอง โดยยกตัวอย่าง งานศิลปะของแอนดี้ วอร์ฮอล (Andy Warhol) แสดงภาพตัวแทนของมาริลีน มอนโร (Marilyn Monroe) ซึ่งนอกเหนือภาพลักษณ์ของผู้มีชื่อเสียงยอดนิยมแล้ว มาริลีน (Marilyn) ตามความหมายของแอนดี้ วอร์ฮอล (Andy Warhol) เกิดจากศิลปินนำเอากระบวนการผลิตเชิงอุตสาหกรรมมาใช้และควบคุมโดยไม่แยแสต่อองค์ประธาน (Subject) ที่เขาได้เลือกไว้ การมีส่วนร่วมของการทำงานทางศิลปะนี้แตกต่างกับสิ่งศักดิ์สิทธิ์ และแตกต่างกับอุดมการณ์เหล่านั้นที่แสวงหาความหมายของการมอบรูปลักษณ์ใหม่ให้ศาสนา การมีส่วนร่วมของทุกส่วนสัมพันธ์กันเป็นรูปแบบของการแลกเปลี่ยนทางศิลปะที่ดูเหมือนทนต่อคนหัวเก่า เราเห็นว่าเมื่อนำมาเข้าสู่วงจรการแลกเปลี่ยน การผลิตบางประเภทใช้รูปแบบทางสังคมซึ่งไม่ได้เกี่ยวข้องกับอะไรกับประโยชน์ดั้งเดิม มันได้มาซึ่งคุณค่าการแลกเปลี่ยนที่ครอบคลุมธรรมชาติพื้นฐานบางส่วน ความจริงก็คืองานศิลปะไม่มีบทบาทที่เป็นประโยชน์ต่อสังคม แต่เพราะมันใช้งานได้และยืดหยุ่นและมีจุดประสงค์เฉพาะที่ไม่สิ้นสุด กล่าวอีกนัยหนึ่ง มันถูกมอบให้กับโลกของการแลกเปลี่ยนและการสื่อสาร โลกของการค้า สิ่งที่สินค้าทั้งหมดมีร่วมกันคือความจริงที่ว่ามันมีคุณค่าซึ่งสาระสำคัญโดยทั่วไปเปิดโอกาสให้เกิดการแลกเปลี่ยน

บอร์ตรีโยอธิบายถึงสาระสำคัญนี้ตามที่มาร์กซ์ (Marx) ได้กล่าวไว้ว่า ศิลปะเป็นตัวแทนของสินค้าอย่างแท้จริง เพราะมันเป็นภาพของมูลค่าที่เกิดขึ้นจริง แต่บอร์ตรีโยได้ตั้งคำถามว่า สิ่งที่เราากำลังพูดถึงอยู่นี้มันเกี่ยวกับอะไรกันแน่? เขาได้คำตอบว่าเป็นเรื่องเกี่ยวกับวัตถุศิลปะไม่ได้เกี่ยวกับการทำงานทางศิลปะ เกี่ยวกับการทำงานในฐานะที่มันถูกยอมรับโดยเศรษฐศาสตร์ทั่วไป และ

ไม่ใช่เศรษฐศาสตร์ของมันเอง พื้นที่เล็กๆ ได้แสดงถึงกิจกรรมแลกเปลี่ยนสินค้าที่ไม่สามารถถูกควบคุมโดยเงินตราใดๆ หรือสาระสำคัญที่พบโดยทั่วไปใดๆ มันเป็นการแบ่งความหมายการแลกเปลี่ยนในสภาพการแลกเปลี่ยนที่เกิดขึ้นเองซึ่งรูปร่าง (Form) ถูกกำหนดโดยตัววัตถุนั้นเองไว้แล้วก่อนที่มันจะถูกกำหนดโดยค่านิยมที่ไม่เหมาะสม การทำงานของศิลปินและพฤติกรรมของเขาในฐานะผู้ผลิตได้กำหนดความสัมพันธ์ที่จะเกิดขึ้นกับงานของเขา กล่าวอีกนัยหนึ่ง สิ่งที่เขาผลิตอย่างแรกสุดคือความสัมพันธ์ระหว่างผู้คนกับโลกโดยวิธีการของวัตถุทางสุนทรียศาสตร์

### 2.3.3.2 ประเด็นของงานศิลปะ

ในทัศนะของบอร์ดิโอ (Bourriaud, 2002 : 19) งานของศิลปินทุกคนเกิดขึ้นจากสุนทรียศาสตร์เกี่ยวเนื่อง (Relational Aesthetics) มีโลกของแบบ (A World of Forms) ชุดปัญหาและวิธีการ ศิลปินไม่ได้เชื่อมต่อกันโดยรูปแบบ ประเด็นสาระ หรือรูปสัญลักษณ์ สิ่งที่พวกเขาแบ่งปันร่วมกันมีลักษณะความเป็นจริงของการปฏิบัติการภายในขอบเขตความรู้เชิงทฤษฎีและเชิงปฏิบัติเดียวกัน เช่น โลกของความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์ งานของศิลปินเกี่ยวข้องกับวิธีการแลกเปลี่ยนทางสังคม ภาวะปฏิสัมพันธ์กับผู้ชมภายในประสบการณ์ทางสุนทรียะที่ถูกลำเสนอและกระบวนการสื่อสารที่หลากหลายในมิติที่จับต้องได้ในฐานะที่เป็นเครื่องมือที่ช่วยเชื่อมต่อปัจเจกชนกับกลุ่มคนเข้าด้วยกัน ดังนั้น พวกเขา กำลังทำงานทั้งหมดภายในสิ่งที่เราอาจเรียกว่าโลกความสัมพันธ์

บอร์ดิโอ (Bourriaud, 2002 : 19) กล่าวว่า ทั้งหมดมีรากมาจากชนบททางศิลปะภายในความสัมพันธ์ซึ่งใกล้ชิดกับสถานที่ของภาวะที่มองเห็นในนิทรรศการ งานศิลปะของทศวรรษ 1990s เปลี่ยนคนดูไปเป็นเพื่อน เป็นคู่สนทนาโดยตรง มันเป็นที่สนทนาของคนรุ่นนี้ที่มีต่อการสื่อสารซึ่งทำให้เป็นไปได้ที่จะกำหนดศิลปะในความสัมพันธ์กับยุคก่อน ศิลปินส่วนใหญ่ที่เกิดขึ้นใหม่ในทศวรรษที่ 1980s ตั้งแต่ ริชาร์ด พรินซ์ (Richard Prince) ถึงเจฟฟ์ คูนส์ (Jeff Koons) เป็นตัวอย่างของเจนนี ฮอลเซอร์ (Jenny Holzer) ได้พัฒนาลักษณะทางการมองเห็นของสื่อ ในขณะที่ผู้รับช่วงต่อมาแสดงความพึงใจสำหรับการติดต่อสื่อสารและภาวะรับรู้ด้วยการสัมผัส ศิลปินได้ให้ความสำคัญกับความใกล้ชิดเป็นอันดับแรก ปรากฏการณ์นี้มีการอธิบายทางสังคมวิทยา ซึ่งกำหนดว่าทศวรรษที่เพิ่งผ่านไปเป็นภาวะถดถอยทางเศรษฐกิจนั้น ยังมีเหตุผลทางสุนทรียศาสตร์อีกประการ คือ การกลับไปหยุดที่ทศวรรษ 1980s บนการเคลื่อนไหวที่มาจากทศวรรษที่ 1960s และโดยหลักๆ แล้วเป็นการเคลื่อนไหวของพ็อพ อาร์ต (Pop Art) ซึ่งประสิทธิผลทางการมองเห็น สร้างจากรูปแบบที่ถูกลำเสนอโดยลัทธิลอกเลียนแบบ (Simulationism) เป็นส่วนใหญ่ ในยุคปัจจุบันได้ถูกมองว่าเป็นศิลปะยากไร้และเชิงทดลองของทศวรรษที่ 1970s ถึงแม้ว่าผลกระทบที่เกิดขึ้นซึ่งเป็นที่ยอมรับแบบผิวเผินนี้ทำให้มันเป็นไปได้ที่จะมองงานของศิลปินใหม่อีกครั้ง อย่างงานของกอร์ดอน เมตตา-คลาร์ก (Gordon Matta-Clark) และ โรเบิร์ต สมิทสัน (Robert Smithson) ในขณะที่ความสำเร็จของไมค์ เคลลีย์ (Mike Kelley) เมื่อไม่นานมานี้ได้กระตุ้นให้อ่านงานศิลปะขยะ (Junk Art) ของพอล เตริก (Paul Thek) จนถึงเตสุมิ คูดะ (Tetsumi Kudo) เกิดขึ้นอีกครั้ง แพชั่นก็ยังได้สร้างพื้นที่ทางสุนทรียศาสตร์ที่แตกต่าง อีกในนัยหนึ่ง บอร์ดิโอได้เปรียบเทียบไว้ว่า เป็นตะแกรงที่คัดกรองในวิธีการที่แตกต่างและปล่อยให้งานประเภทอื่นๆ ลอดผ่าน ซึ่งได้มามีอิทธิพลจนถึงปัจจุบัน

ในทัศนะของบอร์ดิโอ (Bourriaud, 2002 : 20) เราค้นหาตัวเราเองพร้อมกับศิลปินเกี่ยวเนื่อง (Relational Artists) ในการเข้าร่วมของกลุ่มคน สำหรับครั้งแรกรับนับแต่การปรากฏตัวของ

ศิลปะเชิงแนวคิด (Conceptual Art) ในกลางยุค 60s ไม่มีทางที่จะคาดคั้นให้สนับสนุนการตีความของการเคลื่อนไหวทางสุนทรียศาสตร์อีกครั้ง ศิลปะเกี่ยวเนื่อง (Relational Art) ไม่ได้เอาการเคลื่อนไหวใดๆ กลับมาใช้ใหม่ หรือไม่ใช่การกลับมาของรูปแบบใดๆ มันเป็นผลมาจากการสังเกตการณ์ของปัจจุบันและจากทิศทางของการเคลื่อนไหวทางความคิดเกี่ยวกับชะตากรรมของกิจกรรมทางศิลปะ พื้นฐานของมันอ้างโลกความสัมพันธ์ของมนุษย์ในฐานะที่เป็นสถานที่ชุมนุมงานศิลปะที่ไม่เคยมีตัวอย่างมาก่อนในประวัติ ศาสตร์ศิลปะ แม้ว่ามันจะปรากฏขึ้นในฐานะที่เป็นฉากหลังของขนบทางสุนทรียศาสตร์ทั้งหมดอย่างชัดเจน และในฐานะที่เป็นชุดรูปแบบสมัยใหม่เพื่อต่ออายุรูปแบบสมัยใหม่ทั้งหมด

บอร์ตรีโย (Bourriaud, 2002 : 20) ได้กลับไปอ่านคำอธิบายของมาร์เซล ดูช็องป์ (Marcel Duchamp) ในปี 1954 เรื่อง “The Creative Process” อีกครั้ง เพื่อให้แน่ใจว่าสถานะปฏิสัมพันธ์ชนิดใดก็ตามเป็นความคิดใหม่ เป็นความแปลกใหม่ มันอยู่ในความจริงที่ว่าศิลปินยุคนี้คำนึงถึงภาวะระหว่างอัตวิสัยและการปฏิสัมพันธ์ต่างก็ไม่ใช้เครื่องมือทางทฤษฎีที่ทันสมัย และไม่ใช่สิ่งที่เพิ่มเข้าไปในการปฏิบัติงานทางศิลปะแบบเก่า มันใช้สิ่งเหล่านี้ในฐานะที่เป็นจุดเริ่มต้นและในฐานะที่เป็นผลลัพธ์ที่ปรากฏ พื้นที่ที่ผลงานถูกจัดแสดงเป็นพื้นที่ของการปฏิสัมพันธ์โดยสิ้นเชิง พื้นที่ของความตรงไปตรงมาที่เริ่มต้นบทสนทนาทั้งหมด สิ่งที่ศิลปะผลิต คือ องค์ประกอบของเวลา-พื้นที่เชิงความสัมพันธ์ ประสบการณ์ระหว่างมนุษย์พยายามที่จะเป็นอิสระจากความคลุมคลั่งทางอุดมการณ์ของสื่อสารมวลชน ในลักษณะของสถานที่ที่เป็นรูปแบบทางเลือกการเข้าถึงอีกทางหนึ่ง แบบจำลองที่สำคัญและช่วงเวลาของความสนุกที่สร้างขึ้นค่อยๆ ปรากฏออกมา ทว่ามันค่อนข้างชัดเจนว่าช่วงชีวิตมนุษย์ใหม่ (the New Man) เป็นแถลงการณ์แห่งอนาคตและเรียกหาโลกที่ดีกว่าที่ทุกอย่างพร้อมจะเดินเข้าไปและมีชีวิตอยู่ในสภาพที่ได้อย่างแท้จริง

บอร์ตรีโยเห็นว่า พื้นฐานในชีวิตประจำวันในปัจจุบัน สังคมอุดมคติอยู่บนอัตวิสัยตามเวลาของการทดลองที่เป็นรูปธรรมและไม่ปะติดปะต่ออย่างจริงจัง งานศิลปะถูกแสดงในฐานะที่เป็นพื้นที่เล็กๆ ทางสังคม (Social Interstice) ภายในสิ่งที่การทดลองเหล่านี้ และภาวะความเป็นไปได้ของชีวิตใหม่ปรากฏความเป็นไปได้ขึ้น มันดูเหมือนริบเร่สร้างความสัมพันธ์ที่เป็นไปได้กับเพื่อนมนุษย์ในปัจจุบันมากกว่าที่จะมั่นใจในเรื่องความสุขของวันพรุ่งนี้

ในทัศนะของบอร์ตรีโย (Bourriaud, 2002 : 20) สถานะสมัยใหม่ไม่ได้ตายถ้าเรายอมรับว่าสมัยใหม่เป็นจุดอ่อนสำหรับประสบการณ์ทางสุนทรียศาสตร์ และเป็นความคิดที่ค่อนข้างเสี่ยงเมื่อเทียบกับรูปแบบของการปรับให้เข้ากับขนบดั้งเดิมอย่างรอบคอบกำลังถูกปกป้องโดยนักปรัชญาอิสระ นักอนุรักษ์นิยมใหม่ (the Neo-Traditionalist) และการมองย้อนกลับไปในอดีตที่พร้อมจะต่อสู้อย่าง ฌอง แคลร์ (Jean Clair) อะไรก็ตามที่นักวางรากฐานเหล่านั้นยึดติดกับบรรณนิยที่ดีของอดีต อาจพูดและคิดว่าศิลปะปัจจุบันเป็นการยอมรับและเริ่มสืบทอดวอร์ด-การ์ดในศตวรรษที่ 20 อย่างเต็มที่ ในเวลาเดียวกันก็ทำลายความยิ่งใหญ่และความเชื่อของเขา สำหรับลัทธิสมัยใหม่นิยมก้าวเข้าไปในจินตนาการของความแตกต่างซึ่ง บอร์ตรีโยได้ยืมศัพท์ “An Imaginary of Contrasts” (Bourriaud, 2002 : 21) ของกิเบิร์ต ดูแรนด์ (Gibert Durand) มาใช้ ซึ่งทำโดยวิธีการแยกออกและความแตกต่าง การตัดสิทธิ์อย่างไม่ลังเลเพราะไม่มีคุณสมบัติแบบในอดีตเพื่อยอมรับอนาคต ลัทธิสมัยใหม่นิยมอยู่บนพื้นฐานความขัดแย้ง ด้วยเหตุที่จินตภาพของยุคสมัยปัจจุบันเกี่ยวข้องกับการเจรจา



ต่อรอง ข้อผูกมัด และการอยู่ร่วมกัน ปัจจุบันเราไม่ได้กำลังพยายามที่จะก้าวไปโดยวิธีการของความขัดแย้งอีกต่อไป ตัวอย่างเช่นการสร้างสรรคชุมชนใหม่ ความสัมพันธ์ที่เป็นไปได้ระหว่างกลุ่มคนที่แตกต่างกัน และความสัมพันธ์ที่ใกล้ชิดเริ่มต้นระหว่างคู่ที่แตกต่าง ความแตกต่างทางสุนทรียศาสตร์ซึ่งเหมือนความแตกต่างทางสังคมยอมทำตามสิ่งที่พวกเขาเป็น

บอร์ตรีโยกล่าวว่ (Bourriaud, 2002 : 21) ปัจจุบันไม่มีใครมีความคิดเกี่ยวกับการไปสู่ยุคทองบนโลกใบนี้ และเราจัดเตรียมเพียงเพื่อสร้างรูปแบบที่หลากหลายของวิถีชีวิตซึ่งยินยอมให้ความสัมพันธ์ทางสังคมเท่าเทียมกันมากขึ้น ยินยอมให้วิถีของการดำรงชีพที่กระตือรือร้นมากขึ้น และยอมให้มีการผสมผสานที่แตกต่างกันของการดำรงอยู่ที่สมบูรณ์อย่างมากมาย ยิ่งกว่านั้น ศิลปะไม่ได้กำลังมุ่งค้นหาเพื่อเป็นตัวแทนของสังคมอุดมคติอีกต่อไป ในทางตรงกันข้าม มันกำลังพยายามที่จะสร้างพื้นที่ที่เป็นรูปธรรม

### 2.3.3.3 พื้นที่-เวลา ปัจจัยในศิลปะยุค 1990s

กระบวนการทางความสัมพันธ์ เช่น การเชิญชวน การคัดเลือกผู้เข้าร่วม การพบปะพื้นที่ที่พบปะสังสรรค์ การนัดหมาย เป็นต้น นิโคลา บอร์ตรีโย (Bourriaud, 2002 : 21) อธิบายว่าสิ่งเหล่านั้นเป็นเพียงบทละครของรูปแบบโดยทั่วไป เป็นพาหนะพาหะลู่ผ่านทิศทางการเคลื่อนไหวทางความคิดโดยเฉพาะและความสัมพันธ์ส่วนบุคคลกับโลกที่ถูกพัฒนาขึ้น รูปแบบที่ตามมาซึ่งศิลปินแต่ละคนได้ยืนยันการผลิตเชิงความสัมพันธ์นี้ว่าสามารถเปลี่ยนแปลงได้ ศิลปินเข้าใจงานของพวกเขาจากมุมมองซึ่งประกอบด้วยสามส่วน ครั้งหนึ่งสุนทรียศาสตร์จะถูกแปลความในฐานะของวัตถุได้อย่างไร? ในทางประวัติศาสตร์จะถูกรวมเข้าไว้ในชุดของการอ้างอิงทางศิลปะได้อย่างไร? และทางสังคมจะค้นหาตำแหน่งซึ่งสอดคล้องกับความสนใจต่อสถานะการผลิตปัจจุบันและความสัมพันธ์ทางสังคมได้อย่างไร? กิจกรรมเหล่านี้เห็นได้ชัดว่าได้รับสัญลักษณ์เชิงรูปแบบและเชิงทฤษฎีในศิลปะเชิงแนวคิด (Conceptual Art), ในฟลักซุส (Fluxus) และในศิลปะกลุ่มมินิมอลอาร์ต (Minimal Art) แต่ศิลปินใช้สิ่งเหล่านี้โดยตรงไปตรงมา บอร์ตรีโยได้ยกตัวอย่างศิลปินอย่าง แจสเปอร์ โจนส์ (Jasper Johns), โรเบิร์ต ราเชนเบิร์ก (Robert Rauschenberg) และนักสังคมนิยมใหม่ (the New-Realists) ที่ทั้งหมดเชื่อในของสำเร็จรูป (the Ready-Made) เพื่อจะพัฒนาทั้งสำนวนเกี่ยวกับวัตถุและวาทกรรมทางสังคมวิทยา เมื่อศิลปะเกี่ยวเนื่องสร้างการอ้างอิงสถานการณ์และวิธีการเชิงแนวคิดและแบบฟลักซุส (Fluxus) หรืออ้างอิง กอร์ดอน แมตตา-คลาร์ก (Gordon Matta-Clark), โรเบิร์ต สมิทสัน (Robert Smithson) และแดน เกรแฮม (Dan Graham) เพื่อถ่ายทอดทิศทางการเคลื่อนไหวทางความคิดซึ่งไม่ได้ทำอะไรกับความคิดของพวกเขา บอร์ตรีโยได้ตั้งคำถามที่ว่า อะไรเป็นวิธีการจัดนิทรรศการที่ถูกต้องในความสัมพันธ์กับบริบททางวัฒนธรรมและในความสัมพันธ์กับประวัติศาสตร์ที่เป็นข้อมูลทันสมัยในปัจจุบัน วิดีโอเป็นตัวอย่างหนึ่งที่ปัจจุบันกลายเป็นสื่อที่มีอำนาจเหนือกว่าสื่ออื่น ศิลปินสามคนอย่าง ปีเตอร์ แลนด์ (Peter Land), กิลเลียน แวริง (Gillian Wearing) และเฮนรี บอนด์ (Henry Bond) พึ่งพอใจการบันทึกวิดีโอ พวกเขาไม่ใช่ศิลปินวิดีโอ (Video Artist) สื่อนี้เป็นสื่อเพียงแค่นั้นที่ดีที่สุดที่เหมาะสมกับการทำให้เป็นรูปแบบของบางกิจกรรมและบางโครงการ ศิลปินคนอื่นๆ จึงผลิตกระบวนการบันทึกเกี่ยวกับงานของพวกเขาที่เป็นระบบ โดยวิธีการวาดสิ่งที่เรียนรู้จากประสบการณ์ของศิลปะเชิงแนวคิด แต่บนความแตกต่างที่รุนแรง ดังเช่นพื้นฐานทางสุนทรียศาสตร์ ศิลปะเกี่ยวเนื่อง (Relational Art) ซึ่งถูกลบออกไปจากความมีเหตุผลทางการบริหารที่สร้างรูปแบบของ

ความแตกต่างที่ถูกรับรองซึ่งมีอยู่ทุกหนทุกแห่งในศิลปะของยุค 60s แนวโน้มที่จะได้รับแรงบันดาลใจจากกระบวนการที่ยืดหยุ่นที่มีสิทธิปกครองชีวิตธรรมดาสามัญมากขึ้น บอร์ตรีโยกล่าวไว้ว่า เราสามารถใช้ขอบเขตการสื่อสาร ศิลปินในปัจจุบันถูกวางไว้ในตำแหน่งอื่นที่ดูต่าง เปรียบเทียบกับวิธีการที่ศิลปินสร้างการใช้ประโยชน์ของสื่อในทศวรรษก่อนหน้า ซึ่งศิลปินเหล่านี้จัดการแก้ปัญหาอุปสรรคทางการมองเห็นของสื่อมวลชนและรูปลักษณ์ของวัฒนธรรมสมัยนิยม (Pop Culture) ตัวอย่างศิลปิน เช่น เลียม กิลลิก (Liam Gillick), มิลโทส มาเนตาส (Miltos Manetas) และจอร์จ พาร์โด (Jorge Pardo) ที่ทำงานบนแบบจำลองสถานการณ์ทางการสื่อสารขนาดเล็กลงมา สามารถถูกแปลความในฐานะที่เป็นการเปลี่ยนแปลงในความรู้สึกร่วมกัน ต่อจากนี้ไปกลุ่มจะรับมือกับมวลชน ความเป็นมิตรต่อสื่อกับการโฆษณาชวนเชื่อ เทคโนโลยีขั้นต่ำต่อสู้กับเทคโนโลยีขั้นสูง และการรับรู้ด้วยการสัมผัสต่อสู้กับการมองเห็น และทั้งหมดที่กล่าวมานี้ ทุกวันนี้ได้กลับกลายเป็นพื้นที่ที่สมบูรณ์กว่าวัฒนธรรมสมัยนิยม (Pop Culture) รูปแบบที่มีอยู่ตรงข้ามกับวัฒนธรรมชั้นสูง (High Culture) บอร์ตรีโยตั้งคำถามการโต้เถียงใดๆ เกี่ยวกับการเรียกหาการกลับมาของศิลปะเชิงแนวคิด (Conceptual Art) โดยเขาได้ไตร่ตรองแล้วว่า งานเหล่านี้ไม่มีทางยกย่องสรรเสริญภาวะที่ไร้รูป (Immateriality) ไม่มีศิลปินคนใดเหล่านี้ที่ชื่นชอบการแสดงหรือแนวความคิดที่ไม่ได้หมายถึงคนหรือสิ่งของที่อยู่ร่วมกันในที่นี้ทั้งหมดอีกต่อไป กระบวนการทำงานไม่ได้มีอำนาจเหนือวิธีการแสดงผลทางวัตถุของชิ้นงานอีกต่อไป (ไม่เหมือนศิลปะเชิงกระบวนการ (Process Art) และศิลปะเชิงแนวคิด (Conceptual Art) ที่ส่วนประกอบของมันมีแนวโน้มครอบงำกระบวนการทางจิต) ในทางตรงกันข้าม ในโลกศิลปินเหล่านี้สร้างวัตถุขึ้นเป็นส่วนประกอบโดยแท้ของภาษา ด้วยเป็นทั้งพาหนะของความสัมพันธ์กับคนอื่นๆ ในลักษณะที่วัตถุเป็นชิ้นส่วนเล็กๆ จับต้องไม่ได้เหมือนการโทรศัพท์ และผลงานที่ประกอบในอาหารค่ำอย่างซุกก็เป็ชิ้นส่วนที่เล็กมากเช่นเดียวกับวัสดุที่เป็นรูปปั้น การแบ่งแยกอาณาเขตระหว่างการแสดงท่าทางและรูปทรงที่มันผลิตนี้ถูกตั้งข้อสงสัยตราบเท่าที่มันเป็นภาพของสภาวะผิดปกติที่ร่วมสมัย แม้แต่ในสถาบันทางศิลปะที่อ้างระเบียบวิธีเชิงวัตถุและอ้างจุดจบของศิลปะนั้น ได้แสดงให้เห็นถึงความใจแคบของผู้รู้และวิธีการตามหลักจริยธรรม วัตถุและสถาบัน (ซึ่งรวมทั้งการใช้เวลาและผลงาน) ครั้งหนึ่งเป็นผลของความสัมพันธ์มนุษย์ที่เขาแสดงการทำงานทางสังคมอย่างเป็นรูปธรรมและแสดงการเป็นผู้ผลิตความสัมพันธ์ ในทางกลับกัน ศิลปินจัดประเภทของการเข้าถึงและควบคุมการเผชิญหน้าระหว่างมนุษย์ ศิลปะในปัจจุบันจึงกระตุ้นเราให้จินตนาการความสัมพันธ์ระหว่างพื้นที่และเวลาในวิธีการที่แตกต่าง ยิ่งไปกว่านั้น มันกำเนิดมาจากความคิดริเริ่มจากวิธีการจัดการปัญหา

บอร์ตรีโย (Bourriaud, 2002 : 21) ตั้งคำถามว่า อะไรที่ถูกผลิตอย่างเป็นรูปธรรมโดยศิลปินอย่างเลียม กิลลิก (Liam Gillick), ดอร์มินิค กอนซาเลซ-ฟอร์สเตอร์ (Dominique Gonzalez Foerster) และ วาเนสซ่า บีครอฟต์ (Vanessa Beecroft)? อะไรคือวัตถุของงานของพวกเขา? บอร์ตรีโยกล่าวไว้ว่า เพื่อแนะนำสองสามปัจจัยเปรียบเทียบกัน เขาจึงเริ่มที่ประวัติศาสตร์ว่าด้วยคุณค่าการใช้งานของศิลปะ เมื่อนักสะสมซื้อผลงานของแจคสัน พอลล็อก (Jackson Pollock) หรือ อีฟ แคลง (Yves Klein) เขากำลังซื้อสิ่งทีนอกเหนือไปจากความสนใจเชิงสุนทรียศาสตร์ ซึ่งก็คือเหตุการณ์สำคัญในประวัติศาสตร์ เขากลายเป็นผู้ซื้อสถานการณ์ทางประวัติศาสตร์ ในอดีตเมื่อเราซื้องานของเจฟฟ์ คูนส์ (Jeff Koons) อะไรที่ถูกนำไปสู่ความจริงของคุณค่าทางศิลปะ? อะไรที่ถูกซื้อ

จากงานของฤกษ์ฤทธิ์ และดักลาส กอร์ดอน (Douglas Gordon)? นอกจากความสัมพันธ์กับโลกที่แสดงรูปธรรมโดยวัตถุซึ่งกำหนดความสัมพันธ์หนึ่งไปสู่ความสัมพันธ์หนึ่ง?

### 2.3.4 รอยต่อการปรากฏและการครอบครอง มรดกทางทฤษฎีของเฟลิกซ์ กอนซาเลซ-ตอร์เรส (Felix Gonzalez-Torres)

นิโคลา บอร์ดิริโย (Bourriaud, 2002 : 23) กล่าวถึงผลงานของเฟลิกซ์ กอนซาเลซ-ตอร์เรส (Felix Gonzalez-Torres) ชื่อ Untitled (Blue Mirror), 1990 ที่มีลักษณะเป็นกองกระดาษที่วางเรียงซ้อนขึ้นไปเป็นลูกบาศก์ เป็นผลงานที่ไม่ได้ยิ่งใหญ่เพียงพอที่จะสร้างความประทับใจได้อย่างรูปปั้นหรืออนุสาวรีย์ ลักษณะเป็นกระดาษสีฟ้ากรอบสีขาว พิมพ์บนกระดาษว่า “endless copies” สำเนาไม่สิ้นสุด คนดูหนึ่งคนจะได้รับอนุญาตให้นำโปสเตอร์ไปได้หนึ่งแผ่น จะเกิดอะไรขึ้น ถ้าคนดูจำนวนมากเดินมาหยิบแผ่นทำให้กระดาษเหล่านี้ลดจำนวนลง? กระบวนการอะไรที่เป็นสาเหตุให้ชิ้นงานเปลี่ยนแปลงและหายไป สำหรับงานนี้ไม่ใช่การแสดง (Performance) หรือการแจกโปสเตอร์ แต่การสร้างรูปทรงและมวลปริมาตร งานไม่ได้แสดงกระบวนการสร้าง (หรือการทำลาย) ของตัวมัน แต่รูปทรงของมันเองที่ปรากฏอยู่ท่ามกลางคนดู ชุดปัญหานี้ให้ความสนุกสนานและภาวะการได้ครอบครองผลงานศิลปะ งานของกอนซาเลซ-ตอร์เรส (Gonzalez-Torres) ชิ้นนี้กลายเป็นสิ่งสำคัญในปัจจุบัน ไม่เพียงเป็นศูนย์รวมของสุนทรียศาสตร์ร่วมสมัยแต่ได้ขยายออกไปถึงความสัมพันธ์กับวิธีการ



ภาพที่ 2.46 "Untitled" (Blue Mirror) By Felix Gonzalez-Torres

ที่มา : Galleria Massimo de Carlo, By Felix Gonzalez-Torres "Untitled" (Blue Mirror) [Online], Accessed 7 September 2013, Available from <http://www.mutualart.com/Artwork/-Untitled---Blue-Mirror-/F2D8F52B50F1A0C8>

### 2.3.4.1 รักร่วมเพศเป็นกระบวนการทัศน์ของการอยู่ร่วมกัน

นิโคลา บอร์ตรีโย (Bourriaud, 2002 : 23) ได้อธิบายกระบวนการทัศน์ของการอยู่ร่วมกัน ผ่านงานของเฟลิกซ์ กอนซาเลส-ตอร์เรส (Felix Gonzalez-Torres) ที่ปัจจุบันมีแนวโน้มแพร่หลาย และเข้าสู่สภาพชุดปัญหาของนักรูปแบบนิยมใหม่ (Neo-Formalist) หรือแผนการเคลื่อนไหวของกลุ่ม เกย์ ครั้งหนึ่งอำนาจอยู่ที่การใช้เครื่องมือเพื่อสร้างรูปทรงอย่างชำนาญของศิลปิน และในความสามารถที่จะก้าวสู่ชุมชนเพื่อหาส่วนสำคัญของประสบการณ์มนุษย์ ดังนั้น การรักร่วมเพศไม่ได้แสดงสาระที่สับสนเกินไปกว่ามิติทางอารมณ์ รูปแบบของชีวิตสร้างสรรค์รูปทรงงานศิลปะเฟลิกซ์ กอนซาเลส-ตอร์เรส (Felix Gonzalez-Torres) อาจจะเป็นคนแรกๆ ที่วางพื้นฐานทางสุนทรียศาสตร์แบบรักร่วมเพศอย่างชัดเจน ในแนวทางที่ได้รับแรงบันดาลใจจากมิเชล ฟูโกต์ (Michel Foucault) เพื่อความก้าวหน้าของจริยธรรมในการสร้างสรรค์ความสัมพันธ์ของความรัก สิ่งเกี่ยวข้องคือสิ่งที่กระตุ้นความสนใจทุกชนชั้นและไม่ใช่การเรียกร้องเพื่อแบ่งประเภท ในทัศนะของกอนซาเลส-ตอร์เรส (Gonzalez-Torres) การรักร่วมเพศไม่ได้ยืนยันการอ้างสิทธิ์ของชุมชนที่แตกต่าง มันกลายเป็นแบบจำลองชีวิตที่ทุกคนสามารถแบ่งปันและทุกคนคิดว่าเหมือนกัน นอกจากนี้ มันก่อให้เกิดขอบเขตเฉพาะของรูปทรงในงานของเขา แสดงการเป็นคู่ที่แทบไม่แตกต่างกัน โดยบอร์ตรีโยได้ยกตัวอย่างงานของ กอนซาเลส-ตอร์เรส (Gonzalez-Torres) ที่ใช้รูปภาพที่เหมือนกันสองรูป เช่น นาฬิกา 2 เรือนที่หยุดในเวลาเดียวกัน (Untitled Perfect Lovers ,1991) หมอน 2 ใบบนเตียงที่ยับย่นที่แสดงถึงการแบกรับร่างกาย (24 posters, 1991) หลอดไฟเปลือยติดอยู่กับผนัง ด้วยสายไฟที่สานเข้าด้วยกัน (Untitled (March 5th) #2, 1991) ชุดกระจกสองบานวางเคียงกัน (Untitled (March 5th) #1, 1991)



ภาพที่ 2.47 "Untitled" (Perfect Lovers), 1991, Felix Gonzalez-Torres

ที่มา : MOMA, Felix Gonzalez-Torres (American, born Cuba. 1957–1996)

"Untitled" (Perfect Lovers) [Online], Accessed 7 September 2013, Available from [http://www.moma.org/collection/object.php?object\\_id=81074](http://www.moma.org/collection/object.php?object_id=81074)



ภาพที่ 2.48 Felix Gonzalez-Torres, "Untitled."1991, Billboard, dimensions vary with installation.

ที่มา : Kim Conaty, Print/Out: Felix Gonzalez-Torres [Online], Accessed 7 September 2013, Available from [http://www.moma.org/explore/inside\\_out/2012/04/04/printout-felix-gonzalez-torres](http://www.moma.org/explore/inside_out/2012/04/04/printout-felix-gonzalez-torres)



ภาพที่ 2.49 Felix Gonzalez-Torres, Untitled (March 5th), Executed in 1991.

ที่มา : Andrea Rosen Gallery, Felix Gonzalez-Torres, Untitled (March 5th), Executed in 1991 [Online], Accessed 7 September 2013, Available from New York, <http://www.liveauctioneers.com/item/8107972>



ภาพที่ 2.50 Felix Gonzalez-Torres, Untitled” (March 5th) #1 (1991), Twin Mirrors

ที่มา : mauidw, Felix Gonzalez-Torres, Untitled” (March 5th) #1 (1991) [Online], Accessed 7 September 2013, Available from <http://www.flickrriver.com/photos/mauidw/4627366338/>

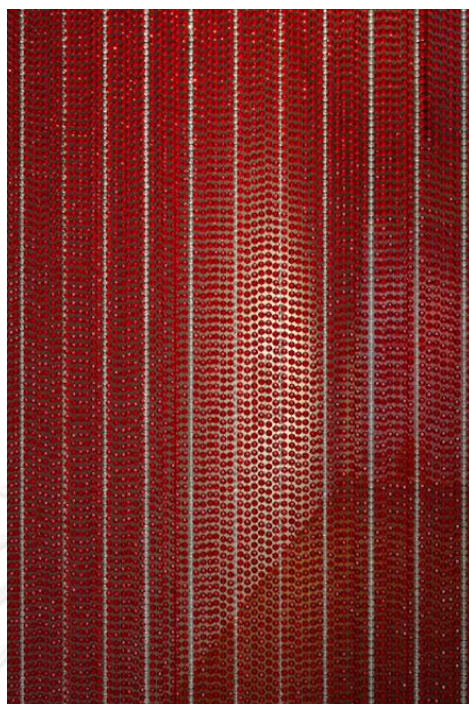
หน่วยพื้นฐานสุนทรียศาสตร์ของกอนซาเลซ-ตอร์เรส (Gonzalez-Torres) เป็นสองเท่าและเป็นคู่ ความรู้สึกของความเหงาไม่แสดงโดย “1” แต่เป็นการไม่ปรากฏตัวของ “2” นี่เป็นเหตุผลว่าทำไมงานของเขาเป็นช่วงเวลาที่สำคัญในการเป็นตัวแทนของคนสองคน ไม่ได้เป็นการต่อเติมความจริงที่แตกต่างกันอย่างเลี้ยงไม่ได้สองประการอีกต่อไป การพึ่งพาอาศัยซึ่งกันและกันในการมีปฏิสัมพันธ์ที่ลึกซึ้งของความขัดแย้งและความแตกต่าง และขับเคลื่อนด้วยความสับสนระหว่างการดึงดูดและความรู้สึกรังเกียจ ในทางตรงกันข้าม คู่ของกอนซาเลซ-ตอร์เรส (Gonzalez-Torres) ทำให้เป็นสัญลักษณ์ที่สงบสุข หน่วยสอง หรือรูปวงรี ในงานชุด Untitled (Double Portrait), 1991



ภาพที่ 2.51 Felix Gonzalez-Torres, "Untitled" (Double Portrait), 1991

ที่มา : Kristin Juarez, The Fringe: Felix Gonzalez-Torres's European tour hits close to home [Online], Accessed 7 September 2013, Available from <http://burnaway.org/2010/10/felix-gonzalez-torres/>

โครงสร้างทางรูปทรงของงานนี้ปรากฏอยู่ในรูปความเท่าเทียมที่เป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน และในการรวมของสิ่งอื่นๆ ในตัวเอง ซึ่งถูกปฏิเสธอย่างไม่สิ้นสุดและแสดงถึงกระบวนการที่ค้นหาลึกอย่างไม่มีข้อสงสัย มันกำลังดึงดูดเพื่ออธิบายถึงการทำงานของเขว่าเป็นอัตชีวประวัติ มีการพาตึงถึงโทนีสปริศนาที่มีความส่วนตัวสูง, การปรากฏของลูกกวาดเมื่อแฟนหนุ่มของเขา รอสส์ (Ross) ได้เสียชีวิตลง แต่ความคิดนี้มีบางอย่างที่ไม่สมบูรณ์นักจากจุดเริ่มต้นถึงจุดสิ้นสุด กอนซาเลซ-ตอร์เรส (Gonzalez-Torres) ไม่ได้เล่าเรื่องของปัจเจกชนแต่เป็นเรื่องของคู่รัก การอยู่กินด้วยกัน ผลงานได้ถูกแบ่งออกเป็นรูปซึ่งทั้งหมดมีความสัมพันธ์อย่างใกล้ชิดกับคนรักที่อยู่ด้วยกัน การพบปะและมาอยู่ร่วมกันเป็นคู่ (the "Pairs") การเข้าใจคนอื่น (the "Portraits") ชีวิตที่เข้าร่วมกันแสดงด้วยเชือกแห่งความสุข (String) (หลอดไฟและรูปการเดินทาง) การแยกทาง รวมถึงภาพที่ไม่มีตัวตนซึ่งมีอยู่ทุกแห่งในงาน ความเจ็บป่วย (การบันทึก Untitled (Woodworks), 1989) ลูกบิดสีแดงและขาของ Untitled (Blood) 1992) และท้ายที่สุดของทั้งหมดคือความเศร้าโศกเสียใจของการตาย



ภาพที่ 2.52 Felix Gonzalez-Torres, Untitled (Blood) 1992.

ที่มา : ARTOBSERVED, Go See – Frankfurt: Felix Gonzalez-Torres, “Specific Objects without Specific Form” at MMK until April 25th, 2011 [Online], Accessed 7 September 2013, Available from <http://artobserved.com/2011/04/go-see-frankfurt-felix-gonzalez-torres-specific-objects-without-specific-form-at-mmk-until-april-25th-2011/#sthash.0PknHbjM.dpuf>

งานโดยรวมทั้งหมดของกอนซาเลส-ตอร์เรส (Gonzalez-Torres) โครงการอัตชีวประวัติถูกจัดการด้วยความรอบคอบและความถูกต้อง ดังนั้น จากกลางยุค 80s เป็นต้นไป เมื่อเฟลิกซ์ กอนซาเลส-ตอร์เรส (Felix Gonzalez-Torres) มีงานแสดงครั้งแรก เขาแสดงให้เห็นพื้นที่ในภาวะระหว่างอัตวิสัย (Inter-Subjectivity) ซึ่งเป็นพื้นที่ที่จะถูกค้นหาโดยศิลปินของทศวรรษต่อไป บอร์ดริโยกล่าวถึงผลงานของศิลปิน เช่น ฤกษ์ฤทธิ ติระวนิช, ดอมินิก กอนซาเลส-ฟอร์สเตอร์ (Dominique Gonzalez-Foerster), ดักลาส กอร์ดอน (Douglas Gordon), จอร์จ พาร์โด (Jorge Pardo), เลียม กิลลิก (Liam Gillick) และ ฟิลิปป์ พาร์เรโน (Philippe Parreno) แต่ละคนได้พัฒนาชุดปัญหาส่วนตัวของเขา ยังได้หาจุดร่วมทั่วไปที่น่าสนใจ ซึ่งศิลปินได้เสนอพื้นที่ของความสัมพันธ์มนุษย์ในกรอบความคิดและการเผยแพร่ผลงาน (ศิลปินแสดงวิธีการผลิตบนพื้นฐานความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์) บอร์ดริโยกล่าวว่า ประเด็นการทำงานของศิลปิน 2 คน คือ ดอมินิก กอนซาเลส-ฟอร์สเตอร์ (Dominique Gonzalez-Foerster) และจอร์จ พาร์โด (Jorge Pardo) ส่วนใหญ่แล้วมีลักษณะร่วมกับงานของกอนซาเลส-ตอร์เรส (Gonzalez-Torres) ซึ่งเป็นเรื่องของการค้นหาความใกล้ชิดของครอบครัวในฐานะที่เป็นพื้นที่ร่วมของการเคลื่อนไหวของจินตนาการสาธารณะ



เปลี่ยนความทรงจำที่เป็นส่วนตัวและที่ซับซ้อนให้ชัดเจน รูปทรงเชิงพื้นที่ (Space Form) ยุคหลังเป็นผลของการลดทอนที่เรียบง่าย (Minimal) การสูญสลาย (Evanescent) ลักษณะที่บอกเป็นนัยของเรื่องราวทางรูปทรง และความสามารถของศิลปินที่จะแก้ปัญหาพื้นที่-เวลา โดยวิธีการทางเรขาคณิตของวัตถุเชิงการใช้ประโยชน์ กอนซาเลส-ฟอร์สเตอร์ (Gonzalez-Foerster) และพาร์โด (Pardo) ทั้งสองเหมือนกันตรงที่การวางสีไว้ที่เป็นศูนย์กลางของเรื่องราว ความจริงที่มันมักจะเป็นไปได้ที่จะนึกถึงรูปแบบของกอนซาเลส-ตอร์เรส (Gonzalez-Torres) จากความอ่อนนุ่มของสี (สีห้องฟ้าและขาวในทุกๆที่ สีแดงบ่งบอกถึงเลือดซึ่งเป็นภาพของความตาย)



ภาพที่ 2.53 Philippe Parreno, Speech Bubbles 1997

ที่มา : airdeparis, Philippe Parreno [Online], Accessed 11 September 2013, Available from <http://www.airdeparis.com/pbubble.htm>

ในทัศนะของบอร์ตรีโย (Bourriaud, 2002 : 23) ความคิดเรื่องการรวมเข้ากับสิ่งอื่นไม่ใช่แค่ประเด็นหลัก แต่มันกลายเป็นความสำคัญต่อความเข้าใจเชิงรูปทรงของงาน มีข้อตกลงของการเน้นวิธีการที่ กอนซาเลส-ตอร์เรส (Gonzalez-Torres) เติมรูปทรงทางประวัติศาสตร์เข้าไปใหม่ และการนำเอาสุนทรีย ศาสตร์ของศิลปะมินิมอล (Minimal Art) ศิลปะเชิงกระบวนการ (Process Art) และศิลปะเชิงแนวคิด (Conceptual Art) กลับมาใช้ใหม่ เช่น กองกระดาษทรงลูกบาศก์, ลูกกวาดที่มุ่มหึ่งทำให้ระลึกถึงงานของริชาร์ด เซอร์รา (Richard Serra) ในปลายยุค 60s, โปสเตอร์ภาพคนสีขาวยืนดำเป็นการเตือนให้นึกถึงผลงานของโคสุธ (Kosuth) อีกครั้ง แต่สำหรับบอร์ตรีโยแล้วสิ่งที่ประเด็นปัญหา คือ การเป็นคู่และการดำรงอยู่ร่วมกัน ประเด็นที่คงอยู่นี้เกิดขึ้นจากผลงานของกอนซาเลส-ตอร์เรส (Gonzalez-Torres) ที่ตั้งคำถามถึงวิธีการที่จะสามารถอยู่ในความจริงนั้นได้อย่างไร? หรือการพบปะระหว่างความจริงนั้นสามารถปรับเปลี่ยนได้อย่างไร? การใส่โลกที่เป็นส่วนตัวของศิลปินเข้าไปในโครงสร้างทางศิลปะ 1960s ประทับตราให้สถานการณ์ใหม่และเปลี่ยนการอ่านศิลปะของเราไปสู่รูปแบบนิยมที่น้อยลง และมุ่งไปยังแนวทางของการคิดในเชิงจิตวิยามากขึ้น การ

นำกลับมาใช้ใหม่นี้ยังได้นำเสนอทางเลือกเชิงสุนทรียศาสตร์ มันแสดงว่าโครงสร้างทางศิลปะไม่เคยถูกจำกัดเพียงหนึ่งชุดของความหมายเท่านั้น ในทางตรงกันข้าม ความเรียบง่ายของรูปทรงที่ศิลปินใช้แตกต่างอย่างรุนแรงกับเนื้อหาที่น่าเศร้าใจและไม่ยอมแพ้ของศิลปิน แต่แก่นสาระสำคัญของกอนซาเลซ-ตอร์เรส (Gonzalez-Torres) ก็ยังอยู่ที่การรวมขอบเขตความรู้เข้าด้วยกัน ความต้องการนี้เพื่อความกลมกลืนและการอยู่ร่วมกัน ซึ่งยังกลับรวมความสัมพันธ์ของเขาเข้ากับประวัติศาสตร์ศิลปะอีกด้วย

#### 2.3.4.2 รูปทรงร่วมสมัย

ในทัศนะของบอร์ตรีโย ประเด็นโดยทั่วไประหว่างสรรพสิ่งทั้งหมดที่ได้รวมไว้ภายใต้ขอบเขตของ “งานศิลปะ” ปรากฏอยู่ในรูปความสามารถในการผลิตความหมายของการดำรงอยู่ของมนุษย์ภายในความยุ่งเหยิงที่เรียกว่าความจริง “Reality” และมันมีชื่ออยู่ในคำนิยามที่ศิลปะร่วมสมัยเห็นตัวเองถูกใส่ร้ายโดยผู้ที่เห็นว่าแนวคิดเรื่อง “ความรู้สึก” (Sense) หรือ “ความหมาย” (Meaning) ของความคิดว่ามีอยู่ก่อนการกระทำของมนุษย์ สำหรับพวกเขาแล้วกองกระตาศไม่สามารถถูกนำมารวมไว้ในหมวดหมู่ของผลงานชิ้นเอก ขณะที่พวกเขาที่กักเอาว่าเป็นความหมายที่เป็นเอกลักษณ์ซึ่งถูกสร้างขึ้นไว้ล่วงหน้า ไปไกลกว่าการแลกเปลี่ยนทางสังคมและการสร้างการมีส่วนร่วมกัน เขาไม่ต้องการเห็นว่ามีอะไรมากไปกว่าความยุ่งเหยิงที่ผู้คนโต้แย้งเรื่องความหมายของคำและรูปทรง พวกเขาต้องการมีอารมณ์ความรู้สึกสำเร็จรูป ต้นกำเนิดทำหน้าที่ในฐานะที่เป็นผู้ค้ำประกันของสิ่งนี้ ความรู้สึกและข้อบังคับที่ถูกจัดให้เป็นระบบ ตลาดศิลปะกลับกลายเป็นหนึ่งเดียวกับพวกเขาอย่างแท้จริง ธรรมชาติของเศรษฐกิจทุนนิยมรู้สึกว่าจะจำเป็นต้องมีโครงสร้างเพื่อจะหาหลักที่มั่นคงแห่งศรัทธา ไม่ใช่เพื่อเงินแต่เพื่อความภูมิใจในคำขวัญที่ว่า “In God We Trust” และการลงทุนหลักเปียงเบนไปที่คุณค่าซึ่งประทับตราโดยสามัญสำนึก ดังนั้น ผู้คนกังวลใจที่เห็นศิลปินปัจจุบันเปิดเผยกระบวนการและสถานะการณ์ พวกเขาไม่พอใจในลักษณะเชิงแนวคิดที่มากเกินไปของผลงานเหล่านั้น แต่ภาวะทางจิตวิญญาณของศิลปะของยุค 90s ไม่ได้ถูกกระตุ้นทั้งการต่อสู้ทางสุนทรียศาสตร์และผู้ถือชนบทปฏิเสธที่จะสร้างสรรค์วัตถุ ศิลปินแสดงและค้นหากระบวนการที่พาไปยังวัตถุและความหมาย วัตถุเป็นเพียงการจบลงด้วยความสุขในการประมวลผลการจัดนิทรรศการ ดังที่ฟิลิปป์ พาร์เรโน (Philippe Parreno) อธิบายไว้ว่า มันไม่ได้แสดงถึงตอนจบแบบมีตรรกะของผลงาน แต่เหตุการณ์ดังเช่นการแสดงของฤกษ์ฤกษ์ก็ไม่ได้หลีกเลี่ยงการปรากฏทางกายภาพ (Materialization) แต่ก่อสร้างระเบียบวิธีการสร้างศิลปะวัตถุให้เข้าไปในชุดของเหตุการณ์ การให้กรอบเวลาที่เหมาะสมซึ่งไม่จำเป็นที่จะเป็นกรอบเวลาที่เป็นธรรมเนียมปฏิบัติของรูปภาพที่กำลังถูกจ้องมอง

นิโคลา บอร์ตรีโย กล่าวว่า เฟลิกซ์ กอนซาเลซ-ตอร์เรส (Felix Gonzalez-Torres) ได้วางรากฐานงานของเขาลงในการตระหนักถึงเรื่องระยะเวลาและการดำรงอยู่ของอารมณ์ซึ่งเป็นนามธรรมโดยส่วนใหญ่ เขาสนใจวิธีการผลิตอย่างใกล้ชิด และให้ความสนใจกับวิถีปฏิบัติของเขาบนทฤษฎีของการแลกเปลี่ยนและการแบ่งปัน ในฐานะที่เป็นนักกิจกรรม เขาส่งเสริมรูปแบบใหม่ของความรับผิดชอบทางศิลปะ ในฐานะที่เป็นเกย์ เขาจัดการเปลี่ยนวิถีชีวิตของเขาในขอบเขตของคุณค่าทางจริยธรรมและสุนทรียศาสตร์ เฟลิกซ์ กอนซาเลซ-ตอร์เรส (Felix Gonzalez-Torres) ได้ยกประเด็นเรื่องกระบวนการปรากฏทางกายภาพ (Materialization) ในงานศิลปะ และมองกระบวนการ

ของวิธีการของคนในยุคเดียวกับเราไปที่รูปแบบใหม่ของการปรากฏทางกายภาพ (Materialization) สำหรับผู้คนโดยส่วนใหญ่แล้ว แม้ว่าการพัฒนาทางเทคโนโลยีซึ่งเยาะเย้ยอดีตนี้ ระยะเวลาของข้อมูล และประสิทธิภาพของงานศิลปะที่จะเผชิญหน้ากับเวลาได้ถูกโยกกับวัสดุที่ถูกเลือก การเผชิญหน้าและการเคียงบ่าเคียงไหล่กับความตายในฐานะที่เป็นปัจเจกชน กอนซาเลซ-ตอร์เรส (Gonzalez-Torres) ได้ตัดสินใจอย่างกล้าหาญที่จะวางปัญหาไว้ที่ส่วนสำคัญของงาน

บอร์ตรีโยได้อธิบายการทำงานของเฟลิกซ์ กอนซาเลซ-ตอร์เรส (Felix Gonzalez-Torres) ที่เริ่มจากการพูดคุยในเรื่องที่น่าอับอายที่คนอื่นไม่ยอมรับมันจากด้านที่ละเอียดอ่อนมากที่สุดของมันเอง หรือกล่าวได้ว่า ตั้งอยู่บนลักษณะที่แตกต่างของความยิ่งใหญ่ การระลึกถึงของเหตุการณ์ ความต่อเนื่องของความทรงจำ และเครื่องมือสร้างการปรากฏทางกายภาพ (Materialization) ของสิ่งซึ่งเป็นนามธรรม ดังนั้น การปรากฏของสายไฟที่ถูกเชื่อมต่อกับการมองเห็นที่ซ่อนเร้นปรากฏขึ้นที่ปารีสเมื่อปี 1985 “I looked up and immediately took a picture, because it was a happy sight” กอนซาเลซ-ตอร์เรส (Gonzalez-Torres) ได้จัดสรรส่วนหนึ่งที่ยิ่งใหญ่ที่สุดของการทำงานของเขาสำหรับภาพบุคคลที่เขาผลิตบนพื้นฐานของการสัมภาษณ์และบทสนทนากับผู้คนที่เขาว่าจ้าง ตัวอย่างของภาพระดับใต้ชายคาที่ต่อเนื่องเรียงลำดับความทรงจำส่วนตัวและเหตุการณ์ทางประวัติศาสตร์ ภาพบุคคลผลิตขึ้นในลักษณะของการวาดบนผนังเติมเต็มฟังก์ชันที่จำเป็นของอนุสาวรีย์ การรวมกันของปัจเจกชนและเวลาของเขา แต่รูปแบบของรูปทรงทางสังคมนี้แม้ชัดเจนมากขึ้นในความแตกต่างที่ไม่สิ้นสุดซึ่ง กอนซาเลซ-ตอร์เรส (Gonzalez-Torres) สร้างขึ้นระหว่างความสำคัญของเหตุการณ์ผุดขึ้นในใจรวมเข้ากับความซับซ้อนและความจริง ธรรมชาติของรูปทรงที่เรียบง่ายได้เคยเกิดขึ้นในใจเขา ตัวอย่างเช่น คนดูที่ไม่มีข้อมูลก็อาจดูงาน Untitled (21 Days of Bloodwork-Steady Decline) ในฐานะที่เป็นชุดของภาพวาดแบบง่ายๆ ตารางที่ละเอียดและเส้นทแยงมุมข้ามพื้นที่ ไม่ได้รู้สึกถึงลดลงของอนุภาคสีขาวในเลือดของบางคนที่มีเอดส์ (AIDS) โดยตรง ครั้งหนึ่งการเชื่อมต่อได้ถูกสร้างขึ้นระหว่าง 2 ความจริงนี้ (การไตร่ตรองของการวาดภาพกับความเจ็บป่วย) พลังอำนาจที่พูดถึงเป็นนัยของงานได้นำสู่การพาตึงถึงความปรารถนาที่เกิดขึ้นอย่างต่อเนื่องโดยที่พวกเรามองไม่เห็นสิ่งนั้น

บอร์ตรีโยได้ยกคำกล่าวของกอนซาเลซ-ตอร์เรส (Gonzalez-Torres) ที่ว่า “Two clocks side by side are more of a threat to power than the image of two guys giving each other a blow job, because it cannot use me as a rallying point in its struggle to obliterate meaning” (Bourriaud, 2002 : 25) นาฬิกาสองเรือนที่วางเรียงกัน การคุกคามพลังอำนาจมากกว่าภาพลักษณะสองเกย์ส่งจูบให้กัน เพราะมันไม่สามารถใช้ในฐานะเป็นสิ่งปลุกระดมการต่อสู้เพื่อลบล้างความหมาย กอนซาเลซ-ตอร์เรส (Gonzalez-Torres) ไม่ได้ถ่ายทอดข้อความนั้น เขานับข้อเท็จจริงเป็นส่วนหนึ่งของรูปทรง ดังเช่น ข้อความที่คลุมเครือจำนวนมากหรือข้อความในขวดความทรงจำที่เผชิญกับกระบวนการของนามธรรมที่คล้ายคลึงกับสิ่งเหล่านั้นซึ่งมีผลกระทบต่อร่างกายมนุษย์ กอนซาเลซ-ตอร์เรส (Gonzalez-Torres) ได้เคยกล่าวไว้ว่า “It’s a total abstraction; but it’s the body. It’s your life” (Bourriaud, 2002 : 25) เขากล่าวกับเพื่อนชื่อรอสส์ (Ross) ผู้เผชิญกับผลของการตรวจเลือด และผลงาน Untitled (Alice B. Toklas and Gertrude Steins Grave, Paris), a 1922 ภาพถ่ายพรรณาดอกไม้ปักบนหลุมศพที่ใช้ร่วมกันของเพื่อนสองคน กอนซาเลซ-ตอร์

เรส (Gonzalez-Torres) ยอมรับความเป็นจริง เขาวางแผนการรกร่วมเพศของผู้หญิงในฐานะที่เป็นทางเลือกที่ไม่ต้องสงสัย ความสามารถในการเรียกร้องความสนใจจากสมาชิกฝ่ายขวาส่วนใหญ่ของวุฒิสมาชิกรีพับลิกัน ด้วยความช่วยเหลือของภาพนิ่ง เขาค้นพบแก่นแท้ของความยิ่งใหญ่ใหม่ เช่น การผลิตของอารมณ์ทางศีลธรรม ความจริงที่ว่าศิลปินจัดการเพื่อจะกระตุ้นอารมณ์นี้ ชัดแย้งกับขั้นตอนแบบดั้งเดิม (ภาพถ่ายในกรอบ) และรหัสทางศีลธรรมของชนชั้นกลาง (คูเลสเบี่ยน) อย่างน้อยที่สุดก็ไม่ใช่ลักษณะที่น่าจดจำของการทำงานอย่างลึกซึ้งที่รอบคอบและตั้งใจ



ภาพที่ 2.54 Untitled (21 Days of Bloodwork-Steady Decline) by Felix Gonzalez-Torres  
ที่มา : MutualArt, by Felix Gonzalez-Torres Untitled (21 Days of Bloodwork-Steady Decline) [Online], Accessed 14 September 2013, Available from <http://www.mutualart.com/Artwork/Untitled--21-Days-of-Bloodwork---Steady-/598D3859CB791DF5>

#### 2.3.4.3 บรรทัดฐานของการดำรงอยู่ร่วมกัน

ในทัศนะของบอร์ตรีโย ศิลปะของกอนซาเลซ-ตอร์เรส (Gonzalez-Torres) ได้ให้ความภาคภูมิใจของสถานที่ที่ดีที่สุดเพื่อการเจรจาต่อรองและโครงสร้างของการอยู่ร่วมกัน มันยังได้บรรจุหลักจริยธรรมของคนดูไว้อีกด้วย เช่น มันเป็นส่วนหนึ่งของประวัติศาสตร์เฉพาะ เป็นประวัติศาสตร์ของผลงานที่กระตุ้นคนดูให้ตระหนักถึงสถานที่ที่ติดตั้งงานที่เขาค้นพบตัวเอง (ปรากฏการณ์และสภาพแวดล้อมของยุค 60s และในที่ติดตั้งวัตถุ)

บอร์ตรีโยอธิบายว่า การแสดงของกอนซาเลซ-ตอร์เรส (Gonzalez-Torres) คนดูหยิบลูกกวาดมากเท่าที่มีมือและกระเป๋าของเขาจะเก็บไว้ได้ การทำเช่นนั้นพวกเขาถูกกล่าวถึงพฤติกรรมทางสังคม ความพึงพอใจของพวกเขาและแนวคิดที่สะสม ในขณะที่คนอื่นๆ ไม่กล้าหรือรอให้คนต่อจากเขาหยิบลูกกวาด ก่อนที่จะทำในทำนองเดียวกันนี้ กองลูกกวาดกระตุ้นปัญหาทางจริยธรรมในรูปแบบที่บรรเทาความเจ็บปวดที่ชัดเจน ความสัมพันธ์ของพวกเรากับอำนาจกับวิธีที่ผู้ดูแลพิพิธภัณฑ์ใช้อำนาจ ความรู้สึกเรื่องความพอประมาณและธรรมชาติของความสัมพันธ์ของเราต่องานศิลปะที่ยุคนี้อันนี้ได้แสดงให้เห็นถึงโอกาสของประสบการณ์ทางกายภาพอยู่บนพื้นฐานการแลกเปลี่ยน มันได้ถูกรอบงำด้วยกฎเกณฑ์คล้ายคลึงกับสิ่งเหล่านั้นซึ่งเป็นรากฐานของความชื่นชม

ของเราต่อความจริงทางสังคมใดๆ ที่ถูกสร้างขึ้นแต่หนหลัง ปัจจุบันสิ่งที่ก่อรากฐานของประสบการณ์ทางศิลปะชั้น คือ การอยู่ร่วมกันของคนดูที่อยู่ข้างหน้างานศิลปะ เป็นงานที่เกิดผลหรือเชิงสัญลักษณ์ บอร์ดริโยกล่าวไว้ว่า คำถามแรกเราควรถามตัวเองเมื่อมองไปที่งานศิลปะว่า มันได้ให้โอกาสเราที่จะอยู่ตรงหน้ามันหรือไม่? หรือในทางตรงกันข้าม มันปฏิเสธเราในฐานะที่เป็นองค์ประธาน ปฏิเสธที่จะพิจารณาสิ่งอื่นในโครงสร้างของตัวมันหรือไม่? ปัจจัยพื้นที่-เวลาได้ถูกแนะนำหรือถูกบรรยายโดยผลงานชิ้นนี้หรือไม่ ร่วมกับกฎที่ควบคุมมัน สอดคล้องกับแรงบันดาลใจในชีวิตจริงหรือไม่? มันวิจารณ์สิ่งที่คิดว่าสามารถวิจารณ์ได้หรือไม่? เราสามารถอยู่บนโครงสร้างเชิงพื้นที่-เวลาที่สอดคล้องกับมันในความเป็นจริงหรือไม่? คำถามเหล่านี้ไม่ได้อ้างถึงวิสัยทัศน์ของมนุษย์ต่องานศิลปะที่เกินจริง แต่กล่าวถึงวิสัยทัศน์ที่เรียบง่าย สำหรับทั้งหมดที่เราจะ ศิลปินเน้นการทำงานของเขาไปที่คนร่วมสมัยกับเขา เว้นแต่เขาถือว่าตัวเองอยู่ภายใต้คำพิพากษาของความตายหรือความเจ็บป่วยระยะสุดท้าย หรือถ้าเขายอมรับเรื่องราวการวางรากฐานแบบฟาสซิสต์ของประวัติศาสตร์ (เวลาที่เคลื่อนเข้าใกล้ความรู้สึกละแวมที่มาจากมัน) ในทางตรงกันข้าม สำหรับบอร์ดริโยแล้ว งานศิลปะของทุกวันนี้ดูเหมือนคุ้มค่ากับที่เขาได้ให้ความสนใจอย่างต่อเนื่องในประเด็นที่พูดถึงงานศิลปะเป็นพื้นที่รอยแยก (Interstices) เป็นปัจจัยเชิงพื้นที่-เวลาซึ่งถูกควบคุมโดยเศรษฐกิจที่ก้าวข้ามกฎในการบังคับควบคุมการจัดการประเภทของสาธารณะชนและคนดูที่แตกต่างกัน สิ่งที่จับจ้องเราในงานของศิลปินในยุคนี้ สิ่งสำคัญที่สุดอย่างแรกคือ เรื่องเกี่ยวกับความเสมอภาค

ในทัศนะของบอร์ดริโย ศิลปะไม่ได้อยู่เหนือการความหลงใหลในชีวิตประจำวัน มันเผชิญหน้าเราด้วยความจริงด้วยวิธีการของธรรมชาติเชิงความสัมพันธ์กับโลกที่ไม่ธรรมดา ผ่านการสร้างเชื่อ เหตุใดเราจึงต้องการหยอกล้อเกี่ยวกับความคิดที่ว่าศิลปะอำนาจนิยม (An Authoritarian Art) เบื้องหน้าคุณนั่นอาจอ้างถึงความจริงอีกอันหนึ่งมากกว่าความจริงของสังคมที่ไม่ยอมรับความคิดต่าง ไม่ว่าจะเป็นจินตนาการหรือเป็นที่การยอมรับ บอร์ดริโยอธิบายว่าอีกด้านหนึ่งศิลปิน เช่น กอนซาเลซ-ตอร์เรส (Gonzalez-Torres) และหรือศิลปินในปัจจุบัน เช่น แองเจลา ล็อกซ์ (Angela Bulloch), คาร์สเท่น ฮอลเลอร์ (Carsten Holler), แกเบรียล โอโรซโก (Gabriel Orozco) และปีแอร์ ฮูยเก (Pierre Huyghe) ได้นำเสนอสถานการณ์ของนิทรรศการโดยให้ความสำคัญกับการให้โอกาสแก่ทุกคน ผ่านรูปแบบซึ่งไม่ได้สร้างความสำคัญหรือฐานันดรใดๆ และการให้เหตุผลของผู้ผลิตอยู่เหนือคนดู แต่สร้างสถานการณ์การเจรจาต่อรองเพื่อเปิดความสัมพันธ์ขึ้น ซึ่งยังไม่ได้เตรียมแก้ปัญหาล่วงหน้าก่อน ยุคหลังนี้จึงลึกลับระหว่างสถานะของคนดูที่ไม่มีปฏิริยากับสถานะของพยาน มิตรสหาย ผู้บริโภครับเชิญ ผู้ร่วมผลิต และนักแสดงนำ ดังนั้น ต้องระวังเรื่องทัศนคติกลายเป็นรูปทรง และควรเข้าใจว่าในขณะที่รูปทรงสนับสนุนแบบจำลองการเข้าสังคม และรูปแบบที่นิทรรศการจะไม่หลีกเลี่ยงการระมัดระวังเหล่านี้ การแพร่กระจายของความอยากรู้อยากเห็นซึ่งเราได้เป็นพยานในบางเวลา แต่ยักรวมทัศนคติอภิสิทธิ์ชนบางคนในวงจรรูปศิลปะที่ยืนยันถึงความชิงชังสถานที่สาธารณะ และการทดลองเชิงสุนทรียศาสตร์ที่ใช้ร่วมกันอย่างแท้จริง โปรดปรานความเป็นส่วนตัวของผู้เชี่ยวชาญ ความพร้อมของกิจกรรมที่น่าสนใจหยิบไม่ได้ทำให้มันเป็นเรื่องธรรมดา ดังตัวอย่างหนึ่งในงานของกอนซาเลซ-ตอร์เรส (Gonzalez-Torres) กองลูกกวาดมีความสมดุลย์ที่ดีระหว่างรูปทรงกับการหายไป ระหว่างความงามที่มองเห็นได้กับการแสดงท่าทางที่สุภาพเรียบร้อย ระหว่างความประหลาดใจอย่างไร้เดียงสาต่อหน้าภาพกับความซับซ้อนของการมอง

#### 2.3.4.4 ออราของงานศิลปะได้เปลี่ยนไปยังสาธารณะชน

ในทัศนะของบอร์ตรีโย ศิลปะในปัจจุบันและศิลปะที่ถูกกล่าวถึงแล้วอย่าง ลิงคอล์น โทเบียร์ (Lincoln Tobier), เบน คินมอนต์ (Ben Kinmont) และแอนเดรีย ซิตเทล (Andrea Zittel) ได้ครอบคลุมกระบวนการทำงานการปรากฏตัวของชุมชนขนาดเล็กซึ่งจะรองรับมัน งานจึงสร้างการรวมกลุ่มชั่วขณะของผู้ชมที่มีส่วนร่วม ซึ่งเกิดขึ้นภายในวิธีการผลิตและในช่วงเวลาหนึ่งของนิทรรศการ

บอร์ตรีโยอธิบายถึง การจัดแสดงที่ เลอ มากาแซง (Le Magasin) ในเกรโนเบิล (Grenoble) ศิลปินกอนซาเลซ-ตอร์เรส (Gonzalez-Torres) ได้ปรับเปลี่ยนร้านอาหารของพิพิธภัณฑสถาน โดยทาสีฝา ใสฟวงไวโอเล็ตบนโต๊ะ และให้ข้อมูลเกี่ยวกับปลาวาฬแก่คนดู สำหรับการแสดงเดี่ยวของเขาที่เจนนีเฟอร์ เฟลย์ แกลลอรี่ (Jennifer Flay Gallery) ในปี 1993 ผลงานชื่อ Untitled (Arena) เขาติดตั้งหลอดไฟเป็นรูปสี่เหลี่ยม และจัดเตรียมหูฟังเครื่องเล่นแบบพกพา (Walkman) ไว้สำหรับคนดู ดังนั้น พวกเขาสามารถเดินภายใต้แสงไฟแบบเพนนิยาอย่างเงียบๆตรงกลางของแกลลอรี่ ทั้งสองตัวอย่าง ศิลปินได้กระตุ้นคนดูใช้สถานะที่จัดเตรียมไว้ทำให้เกิดชีวิตชีวา ทำให้งานสมบูรณ์ และเข้าไปมีส่วนในการกำหนดความหมายของมัน สำหรับงานประเภทนี้ถูกเรียกอย่างผิดๆ ว่า “Interactive” ซึ่งอาจได้มาจากศิลปะแบบมินิมอล (Minimal Art) ซึ่งเป็นฉากหลังทางปรากฏการณ์วิทยาที่คาดเดาเหตุการณ์ของคนดูในฐานะที่เป็นส่วนหนึ่งของงานโดยเนื้อแท้ บอร์ตรีโยกล่าวว่า มันเป็นการมีส่วนร่วมทางสายตาที่ ไมเคิล ฟรายด์ (Michael Fried) วิจัยไว้ว่า “The experience of literalist art [Minimal Art] is of an object in a situation, one which, virtually by definition, includes the beholder” (Bourriaud, 2002 : 27) ประสบการณ์ของนักแปลความหมายในงานศิลปะแบบมินิมอลเป็นเรื่องของวัตถุในสถานการณ์ใดสถานการณ์หนึ่ง ที่ได้หมายรวมถึงคนดูด้วย ในยุคนั้น ศิลปะแบบมินิมอลได้ให้เครื่องมือที่จำเป็นสำหรับการวิเคราะห์ที่สำคัญของเงื่อนไขของการรับรู้ของเรา และมันชัดเจนอย่างมากเมื่อผลงานอย่าง Untitled (Arena) ไม่ได้เกิดขึ้นแค่เพียงจากความเข้าใจทางสายตาอีกต่อไป แต่เป็นร่างกายทั้งหมดของเขานี่ที่มีส่วนในงานศิลปะ เสร็จสมบูรณ์ด้วยประวัติศาสตร์และพฤติกรรม และไม่ใช้การปรากฏทางกายภาพเชิงนามธรรมอีกต่อไป พื้นที่ของงานศิลปะแบบมินิมอลถูกสร้างขึ้นในระยะห่างที่แยกสายตากับงานออกจากกัน พื้นที่ที่กำหนดโดยงานของกอนซาเลซ-ตอร์เรส (Gonzalez-Torres) ถูกทำให้ออกมาในภาวะระหว่างอติวิสัย ในการตอบสนองทางอารมณ์ พฤติกรรม และเชิงประวัติศาสตร์ที่คนดูเป็นผู้มอบประสบการณ์ การเผชิญหน้ากับงานทำให้เกิดพื้นที่ไม่มากนัก ดังเช่น ช่วงจังหวะ เวลาของการจัดการ ความเข้าใจ การตัดสินใจ ไปไกลกว่าการทำหน้าที่ของงานที่จับด้วยการมองดูที่มัน



ภาพที่ 2.55 Felix Gonzalez Torres, Untitled (Arena)

ที่มา : Tim Newman, OTTO : La minute d'art contemporain, Felix Gonzalez Torres, Untitled (Arena) [Online], Accessed 18 September 2013, Available from <https://www.youtube.com/watch?v=xOmN-WikWog>

ในทศวรรษของบอร์ตรีโย ศิลปะสมัยใหม่มาพร้อมกับการยอมรับอย่างกว้างขวางและเร่งให้เกิดปรากฏการณ์หายไปของออร่าของงานศิลปะ ดังเช่นวอลเตอร์ เบนยามิน (Walter Benjamin) อธิบายไว้อย่างดีในปี 1935 ยุคของการผลิตซ้ำโดยเครื่องจักรอย่างไร้ขีดจำกัดที่ได้ให้ผลที่เต็มไปด้วยปัญหา สภาวะสมัยใหม่ได้ทุ่มเทให้กับการวิจารณ์ความมีอำนาจของชุมชนเหนือปัจเจกและรูปแบบบทวิจารณ์ของสภาวะโดยรวม ดังนั้นบอร์ตรีโยจึงตั้งคำถามว่า เราพบตัวเองกำลังมองหาอะไรในปัจจุบัน? ความศักดิ์สิทธิ์กำลังจะหวนกลับมาทั้งที่นี้และในทุกๆที่ ในวิถีที่ยุงเหยิงนี้เรากำลังคาดหวังการกลับมาของออร่าแบบเก่า และเราไม่ได้มีคำอธิบายเพียงพอที่จะเรียกร่องลงไปที่ปัจเจกนิยมร่วมสมัย ซึ่งโครงการสมัยใหม่กำลังจะหมุนกลับขึ้นมาอีกครั้ง

ปัจจุบัน หลังจากสองศตวรรษของความพยายามดิ้นรนเพื่อความเป็นเอกเทศและต่อต้านแรงกระตุ้นกลุ่ม บอร์ตรีโยอธิบายว่า เราจะต้องนำไปสู่การสังเคราะห์ใหม่ซึ่งจะสามารถป้องกันเราจากจินตนาการถดถอยอันแพร่หลาย รื้อฟื้นความคิดของคนส่วนใหญ่ สำหรับวัฒนธรรมร่วมสมัยที่ส่งเสียงทักมาจากสมัยใหม่ หมายถึงวิถีของการอยู่ด้วยกัน รูปแบบของการปฏิสัมพันธ์ที่นอกเหนือจากความจำเป็นของครอบครัว ความแออัดของเทคโนโลยีที่ใช้งานง่าย และสถาบันที่ร่วมกันนำเสนอ เราสามารถเพียงแค่อพยพสภาวะสมัยใหม่ไปสู่ความได้เปรียบโดยการก้ำกั้มข้ามความพยายามที่จะต่อสู้ให้ได้มาซึ่งมรดกนั้น ในสังคมยุคหลังอุตสาหกรรม สิ่งเร่งด่วนที่สุดไม่ได้เป็นการปลดแอกของปัจเจกชนอีกต่อไป แต่เป็นอิสระของการสื่อสารระหว่างมนุษย์ ปลดปล่อยมิติของการดำรงอยู่

บอร์ตรีโยได้พูดถึงความคลางแคลงใจบางอย่างค่อยๆ เกิดขึ้นในเรื่องเกี่ยวกับเครื่องมือที่อยู่ระหว่างกลางและวัตถุในระยะเปลี่ยนแปลงผ่านโดยทั่วไป ดังนั้น ในงานศิลปะได้รับการยกย่องว่าเป็นสื่อกลางด้วยวิธีที่ปัจเจกชนแสดงออกซึ่งวิสัยทัศน์ของโลกที่อยู่ตรงหน้าของผู้ชม ความสัมพันธ์ระหว่างศิลปินและสิ่งที่เขาผลิตจึงมีแนวโน้มไปยังพื้นที่การตอบสนอง หลายปีแล้วมา การเพิ่มขึ้นของความ

สนุกสนาน โครงการทางศิลปะที่ใช้งานง่าย งานรื่นเริง ความร่วมมือและการมีส่วนร่วม การสำรวจที่มีศักยภาพที่แตกต่างในความสัมพันธ์กับคนอื่นๆ สาธารณะชนได้ถูกนำมาพิจารณามากขึ้น บอร์ดริโอได้กล่าวไว้ราวกับว่าต่อจากนี้ไป “การปรากฏเพียงระยะห่าง” เป็นตัวแทนออร่าทางศิลปะ ราวกับว่าชุมชนขนาดเล็กรวมตัวกันเบื้องหน้าภาพกลายเป็นที่มาที่แท้จริงของออร่า ระยะห่างที่ปรากฏโดยเฉพาะจะสร้างออร่าโดยรอบงานซึ่งมอบพลังให้แก่มัน ออร่าของศิลปะไม่ได้ปรากฏอยู่ในรูปของโลกแห่งความเป็นนัยที่ถูกแสดงโดยผลงานหรือในรูปทรงของตัวมันเองอีกต่อไป

ผลกระทบต่อชุมชนในศิลปะร่วมสมัยไม่ได้เกี่ยวกับปรากฏการณ์ร่วมกันเหล่านั้น ซึ่งก็มักจะทำหน้าที่ดังที่ส่วนใหญ่ได้แฝงตัวในรูปแบบของนักอนุรักษนิยมหัวดี้อย่างลัทธิสตรีนิยม (Feminism) ลัทธิต่อต้านการเหยียดสีผิว (Anti-Racism) และลัทธิสิ่งแวดล้อมนิยม (Environmentalism) ทั้งหมดทำงานถักทอไปในบทบาทการรณรงค์หาเสียงสนับสนุน เล่นเกมอำนาจโดยช่วยให้ตัวเองไม่เคยถูกเรียกว่าเป็นปัญหาในวิธีการเชิงโครงสร้าง ศิลปะร่วมสมัยจึงริเริ่มการเปลี่ยนแปลงที่รุนแรงในความสัมพันธ์กับศิลปะสมัยใหม่ เนื่องจากมันจะไม่หันหลังกลับไปใช้ออร่าของงานศิลปะ แต่จะกระตุ้นที่มาและผลของมัน สิ่งนี้เป็นแรงผลักดันผลงานชิ้นเอกของกลุ่มเจนเนอรัล ไอเดีย (General Idea) ชื่อ *Towards an Audience Vocabulary* (1977) ซึ่งละเอียดขั้นตอนทั้งหมดของวัตถุทางศิลปะและพูดคุยกับคนดูอย่างตรงไปตรงมา เสนอรูปแบบของพฤติกรรม ออร่าถูกสร้างใหม่ด้วยความสัมพันธ์อิสระ แต่แนวคิดของผู้ชมจะต้องไม่กลายเป็นการตีความแบบเพนินายา กล่าวคือ เป็นความคิดของมวลชนแบบหนึ่งเดียวที่เกี่ยวข้องกับสุนทรียศาสตร์แบบฟาสซิสต์มากกว่าประสบการณ์ชั่วขณะหนึ่งเหล่านี้ ที่ที่ทุกคนแขวนความเป็นตัวตนของเขา/เธอไว้ มันเป็นสาระของรหัสที่ถูกกำหนดไว้ล่วงหน้าและถูกจำกัดข้อตกลง และไม่ได้เป็นสาระของผลผูกพันทางสังคมที่ทำให้สัญลักษณ์ความมีตัวตนแข็งแกร่งขึ้น ออร่าของศิลปะร่วมสมัยเป็นความสัมพันธ์ที่อิสระ

#### 2.3.4.5 ความงามใช้คำตอบของปัญหาหรือไม่?

นิโคลา บอร์ดริโอ ได้ตั้งคำถามว่า ความงามเป็นทางออกของปัญหาใช่หรือไม่ ท่ามกลางการทดลองปฏิบัติได้ตอบที่หลากหลายใช้ขอบเขตความรู้ทางวัฒนธรรมในปัจจุบัน เราค้นพบความภาคภูมิใจของโครงการที่จะฟื้นฟูความคิดเรื่องความงาม (Beauty) แนวความคิดนี้ถูกบดบังอยู่เบื้องหลังศัพท์ที่หลากหลาย โดยบอร์ดริโอ อ้างถึงเดฟ ฮิคกี (Dave Hickey) ในบทความของเรื่อง “Invisible dragon: Four essays on beauty” (Bourriaud, 2002 : 28) ฮิคกี (Hickey) ได้อธิบายค่อนข้างคลุมเครือเกี่ยวกับเนื้อหาที่แท้จริงของความคิดนี้ ซึ่งเป็นเรื่องของการปฏิบัติงานที่ทำให้เกิดความพึงพอใจทางการมองเห็นของคนดู และทฤษฎีของภาพใดๆ ที่ไม่ได้อยู่บนพื้นฐานความพึงพอใจของคนดูซึ่งเพิกเฉยต่อข้อสงสัยเรื่องประสิทธิภาพและกำหนดให้ตัวมันเองไม่สำคัญ บอร์ดริโอเห็นว่ามี 2 ความคิดหลักที่เกี่ยวข้องกับเรื่องนี้ คือ ความมีประสิทธิภาพ (Efficacy) และความพึงพอใจ (Pleasure) โดยเขาตั้งคำถามว่า ถ้าเขาจะดึงบทสรุปที่สำคัญออกจากข้อเสนอนี้ งานศิลปะจะไม่สมเหตุผลถ้ามันไม่มีประสิทธิภาพ ถ้ามันไม่ได้แสดงว่าตัวมันเองมีประโยชน์กับผู้ชมที่กำลังดูมันอยู่ ฮิคกี (Hickey) ไม่ได้สร้างประเด็นที่แปลก เราเข้าใจความคิดของสิ่งที่เขากล่าวอ้างถึงได้อย่างชัดเจนเมื่อเขาเขียนเรื่อง “Beauty Sells” ศิลปะจะต้องไม่ถูกเข้าใจผิดว่าเป็นการบูชารูปปั้นและการโฆษณา แต่รูปปั้นและโฆษณาเป็นศิลปะและผลงานศิลปะที่ยิ่งใหญ่มักจะหลีกเลี่ยงทั้งสองสิ่งนั้นไม่ได้ บอร์ดริโอไม่ได้เอาอย่างใดอย่างหนึ่งของสิ่งเหล่านั้นออกไป เขาปล่อยให้เป็นผู้เขียนรับผิดชอบต่อสิ่งที่เขาเขียนเพื่อ



กลับไปยังประเด็นของความงามในศิลปะหรือสิ่งที่ผ่านมา เช่น สถานะเชิงสถาบันของอาร์เธอร์ ซี แคนโต (Arthur C. Danto) และสำหรับเขาแล้วศิลปะดำรงอยู่เมื่อสถาบันยอมรับงาน ดูเหมือนว่า บอร์ดริโยอยู่ข้างความเชื่อวรากของระบบความเชื่อเรื่องวัตถุบูชามากกว่าการปฏิบัติตามความคิด ซึ่งเขาได้คิดไว้แล้วว่าธรรมชาติที่แท้จริงของการปฏิบัติงานที่ฮิกกี (Hickey) เรียกว่า “ความงาม” (Beauty) นั้น สัมพันธ์กันอย่างยิ่งเพราะมันเป็นการเจรจาต่อรอง บทสนทนา เรื่องเล่าทางวัฒนธรรม และแลกเปลี่ยนทัศนคติรุ่นแล้วรุ่นเล่า กำหนดกฎที่ควบคุมรสนิยม การค้นพบศิลปะแอฟริกันเป็นตัวอย่งที่ปรับเปลี่ยนหลักการทางสุนทรียศาสตร์อย่างลึกซึ้ง ผ่านชุดลำดับของการประนี ประนอม และการโต้เถียง ให้เราระลึกว่าปลายศตวรรษที่ 19 ประติมากรรมที่แท้จริงไม่ได้ดำรงอยู่ระหว่างกรีกโบราณกับโดนาเทลโล แต่กฎเกณฑ์เชิงสถาบันมีค่าต่อแคนโต (Danto) นั้น เกิดขึ้นในการต่อสู้เพื่อกำหนดขอบเขตของงานศิลปะ จากกิจกรรมของศิลปินสู่การเข้าครอบครองเชิงอุดมการณ์

อย่างไรก็ตาม เราค้นหาความมุ่งมาดปรารถนาไปสู่สิ่งที่ฮิกกี (Hickey) เรียกว่า ความงาม (Beauty) การแสวงหาอย่างต่อเนื่องเพื่อความเรียบง่ายและความกลมกลืนเชิงรูปทรง เรียกว่า ความละเอียดลอออันยิ่งใหญ่ อาศัยคุณสมบัติที่ครั้งหนึ่งมองเห็นได้และเป็นไปตามหลักจริยธรรม ในงานของเฟลิกซ์ กอนซาเลซ-ตอร์เรส (Felix Gonzalez-Torres) ไม่มีส่วนเกินแม้แต่หยดหรือเน้นที่ผลกระทบ งานของเขาไม่ได้จุ่มทั้งทางสายตาและความรู้สึก ทุกสิ่งบอกเป็นนัยอย่างรอบคอบและแปรเปลี่ยนได้ แตกต่างจากแนวความคิดเรื่องผลกระทบทางภาพ (Conception of the Visual Impact) ที่ใช้เพื่อให้เกิดความสวยงามและการสร้างเนื้อเรื่อง กอนซาเลซ-ตอร์เรส (Gonzalez-Torres) เล่นกับความรู้สึกอย่างไม่รู้จักจบ แต่สิ่งเหล่านี้กลับมามีชีวิตในมือของเขา การเห็นของท้องฟ้าที่ปกคลุมด้วยเมฆ หรือภาพถ่ายของหาดทรายที่พิมพ์บนกระดาษซาติน ทุกสิ่งสร้างความประทับใจถึงแม้ว่าคนดูอาจจะถูกรบกวนด้วยศิลปะที่ไร้ค่า ซึ่งกอนซาเลซ-ตอร์เรส (Gonzalez-Torres) ได้มัดตัวเองกับอารมณ์ความรู้สึกของจิตใต้สำนึก ดังนั้น เราจึงถูกยึดไว้ด้วยความรู้สึกสงสัยอย่างไร้เดียงสาต่อลูกกวาดจำนวนมากที่เรียงรองสว่างไสวอยู่ตรงหน้า ความเข้มงวดของกองสิ่งของจะถูกชดเชยด้วยความไม่มั่นคงที่เปราะบางของคนดู

### 2.3.5 ความสัมพันธ์จอภาพ

#### 2.3.5.1 ศิลปะปัจจุบันกับต้นแบบทางเทคโนโลยี

นิโคลา บอร์ดริโย กล่าวถึงทฤษฎีสสมัยใหม่นิยมของศิลปะได้สันนิษฐานว่าศิลปะและความหมายทางเทคนิคเป็นคนหรือสิ่งของที่ร่วมสมัย เชื่อในข้อผูกมัดที่เพิกถอนไม่ได้ซึ่งดำรงอยู่ระหว่างระเบียบทางสังคมและระเบียบทางสุนทรียศาสตร์ ปัจจุบันพวกเราสามารถพบได้โดยบังเอิญในวิถีที่ควบคุมได้และที่คิดอย่างรอบคอบด้วยพิจารณาถึงธรรมชาติของข้อผูกมัดเหล่านี้ ไม่มีอะไรที่ทำให้การปฏิบัติทางเทคโนโลยีและทางศิลปะมักจะไม่ได้ไปด้วยกัน และไม่มีอะไรที่ความแตกต่างนี้ไม่เป็นอันตรายแก่สิ่งใดสิ่งหนึ่ง ในทางตรงกันข้าม โลกได้ขยายได้สายตาของเรามากขึ้น บอร์ดริโยกล่าวว่า “โลกกำลังพัฒนา” ไม่ได้สนุกกับความจริงเดียวกันเช่นเดียวกับซิลิคอน วัลเลย์ (Silicon Valley) รู้สึกตราบเท่าที่สินค้าทางเทคโนโลยีถูกให้ความสำคัญ แม้ว่าทั้งสองจะเป็นส่วนหนึ่งของโลกที่แคบลงในทางตรงกันข้าม การมองในแง่ดีของเราด้วยพิจารณาถึงพลังที่ปล่อยให้มันเป็นอิสระของเทคโนโลยีได้ถูกทำให้พรั่มวามาก ตอนนี้นำเราว่าวิทยาการคอมพิวเตอร์ เทคโนโลยีทางภาพ และพลังงานปรมาณู

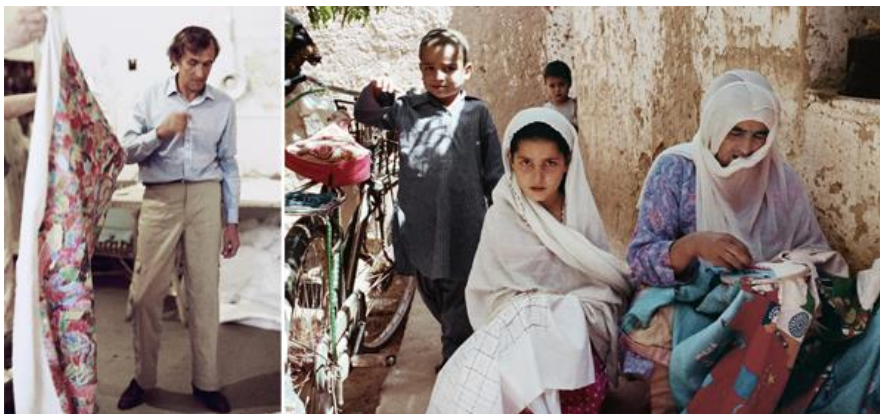
แสดงให้เห็นถึงการคุกคามและเครื่องมือของการปราบปรามมากเท่ากับการปรับปรุงให้ชีวิตประจำวันดีขึ้น ดังนั้น ความสัมพันธ์ระหว่างศิลปะกับเทคโนโลยีซับซ้อนมากกว่าเมื่อปี 1960s บอร์ตรีโยทำให้เราหันนึกกลับไปในอดีต ในวันที่ภาพถ่ายไม่ได้เปลี่ยนความสัมพันธ์ระหว่างศิลปินกับวัตถุของเขา เพียงแค่เงื่อนไขทางอุดมการณ์ของการปฏิบัติทางภาพได้รับผลกระทบ ดังที่สามารถเห็นได้ในลัทธิอิมเพรสชันนิสต์ บอร์ตรีโยได้ตั้งคำถามว่า เราสามารถสร้างการเปรียบเทียบระหว่างการปรากฏตัวของภาพถ่ายกับการแพร่หลายของจอภาพในนิทรรศการร่วมสมัยในปัจจุบันได้หรือไม่? สำหรับยุคสมัยของเราคงไม่มีอะไรถ้าไม่ใช่ยุคของจอภาพยนตร์ ยิ่งไปกว่านั้นมันเป็นเรื่องแปลกที่โลกเดียวกันเคยอธิบายทั้งลักษณะภายนอกที่ต้องแสง (ในภาพยนตร์) และพื้นที่ร่วมบนข้อมูลข่าวสารที่ถูกเขียนขึ้น การร่วมกันคิดความหมายนี้ชี้ให้เห็นความจริงที่ว่า ความวุ่นวายทางทฤษฎี (เกี่ยวกับโครงสร้างทางการรับรู้ใหม่) เกิดขึ้นจากการปรากฏของเทคโนโลยีที่แตกต่างอย่างภาพยนตร์ คอมพิวเตอร์ และวิดีโอ ถูกพาไปยังรูปทรง (จอ, ส่วนปลายทาง) ซึ่งห่อหุ้มคุณสมบัติและศักยภาพที่หลากหลายของมัน โดยความล้มเหลวที่จะเข้าใจเกี่ยวกับความเข้ากันได้ที่ทำงานภายในระบบที่เกี่ยวข้องกับจิตใจเพื่อจะบรรลุวิธีการมองแบบใหม่ เราถูกกำหนดให้วิเคราะห์เชิงกลไกของประวัติศาสตร์ศิลป์ที่ผ่านมา

### 2.3.5.2 ศิลปะกับสินค้า

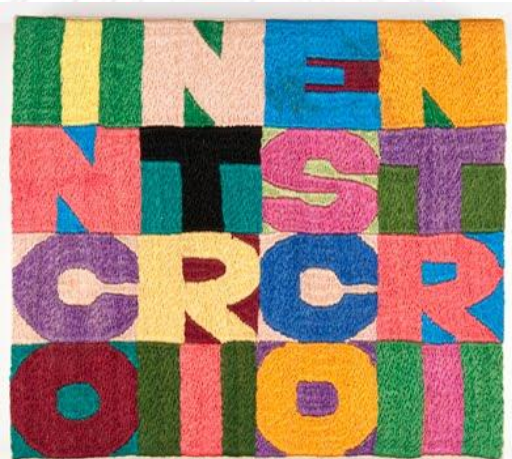
ในทัศนะของบอร์ตรีโย นักประวัติศาสตร์ศิลป์เป็นเหยื่ออุปสรรคคิดขวางที่สำคัญ 2 ประการ ประการแรกคือ อุดมคตินิยม ซึ่งเกี่ยวข้องกับการมองงานศิลปะในฐานะที่เป็นอาณาจักรอิสระ ถูกควบคุมผูกขาดโดยเจ้าของกฎแต่เพียงผู้เดียว กล่าวอีกนัยหนึ่ง บอร์ตรีโยได้อธิบายไว้โดยใช้สำนวนของอัลตุสเสร์ (Althusser) ที่ยกตัวอย่างรถไฟมีที่มา จุดหมายปลายทาง และจุดจอดที่จะรู้ไว้ล่วงหน้า ประการที่สองและตรงกันข้ามกับประการที่หนึ่งเกี่ยวข้องกับแนวคิดที่ทัศนะของประวัติศาสตร์ ซึ่งสรุปอย่างมีระบบจากเครื่องมือทางเทคโนโลยีใหม่ๆ จำนวนหนึ่งของการเปลี่ยนแปลงในวิธีคิด มันง่ายที่จะมองถึงความสัมพันธ์ระหว่างศิลปะกับเทคโนโลยีเป็นระบบอย่างน้อยมาก การปรากฏของการสร้างสรรค์หลัก ภาพถ่ายเป็นตัวอย่างที่ปรับเปลี่ยนความสัมพันธ์ระหว่างศิลปินกับโลกได้อย่างชัดเจน ในทางตรงกันข้าม วิธีของการเป็นตัวแทนเป็นสิ่งที่สมบูรณ์บนสิ่งอื่น บางสิ่งบางอย่างในปัจจุบันไม่ได้ใช้งาน แต่สิ่งอื่นๆ ก็เป็นไปได้ ในกรณีของภาพถ่าย มันเป็นการทำงานของการเป็นภาพตัวแทนที่สมจริงซึ่งกลับกลายเป็นล้าสมัยมากขึ้นมากขึ้น ในทางตรงกันข้าม มุมมองใหม่กลายเป็นสิ่งที่ถูกต้องดังเช่นภาพของเดอกา (Degas) และวิธีทำงานของกล้อง การแสดงความจริงผ่านผลกระทบของแสง ให้พื้นฐานการปฏิบัติทางภาพของอิมเพรสชันนิสต์ ต่อมา จิตรกรรมสมัยใหม่ได้สนใจประเด็นนี้ในขอบเขตของการลดทอนรายละเอียดลงสู่การบันทึกเชิงกลไก (Mechanical Recording) (สาระและท่าทีซึ่งจะไปสู่ศิลปะนามธรรมมากขึ้น) จากนั้น ในระยะที่สาม ศิลปินจะยึดเอาภาพถ่ายมาใช้ในฐานะที่เป็นภาพที่ผลิตขึ้นทางเทคนิค ในเวลาที่ภาพถ่ายถูกให้ความสำคัญนั้น ทัศนะคติทั้งสามนี้มีผลต่อมาจากหนึ่งสู่อีกอันหนึ่ง ปัจจุบันอาจเกิดขึ้นพร้อมกันหรือสลับกันโดยการเร่งการแลกเปลี่ยนให้เร็วขึ้น ทุกนวัตกรรมทางเทคนิคได้เกิดขึ้นตั้งแต่สงครามโลกครั้งที่สอง ทำให้เกิดช่วงของการเกิดปฏิกิริยาที่กว้างในหมู่ศิลปิน การยอมรับวิธีการผลิตที่โดดเด่นไปเพื่อจะดำรงรักษาขนบที่เกี่ยวข้องกับภาพไว้ ไม่ว่าจะเกิดอะไรขึ้นก็ตามซึ่งได้รับการปกป้องโดยครีเมนต์ กรีนเบิร์ก (Clement Greenburg) เจ้าแห่งรูปแบบนิยม

อย่างไรก็ตาม ความคิดที่ได้ผลมากที่สุดมาจากศิลปินผู้ห่างไกลจากการละทิ้งจิตสำนึก ที่เกี่ยวกับการวิจารณ์ เขาทำงานบนพื้นฐานของความเป็นไปได้ที่เสนอโดยเครื่องมือใหม่ โดยไม่ต้อง แสดงมันในฐานะที่เป็นเทคนิค เดอกา (Degas) และโมนีต์ (Monet) จึงผลิตวิธีการทางภาพของ ความคิดที่ไปไกลกว่าภาพของความร่วมมือกับเขาทั้งสอง เราห่างจากความคิดของการเข้าไปยุ่ง เกี่ยวกับชนิดของความเหนือกว่าของงานจิตรกรรมใดๆ ผ่านสื่ออื่นๆ ในทางตรงกันข้าม เราสามารถ พูดได้ว่า ความเจ็บป่วยสร้างการรับรู้เกี่ยวกับวิธีการผลิตและความสัมพันธ์ของมนุษย์ซึ่งถูกผลิตโดย เทคโนโลยีของยุคนั้น และการเปลี่ยนเหล่านี้ทำให้พวกเขาสามารถเห็นได้มากขึ้น ทำให้เราสามารถ เห็นพวกเขาตรงลงไปยังผลสรุปซึ่งพวกเขามีในชีวิตประจำวัน เทคโนโลยีเป็นเพียงความสนใจของ ศิลปินตราบเท่าที่มันทำให้เกิดผลกระทบในหลักทัศนียภาพมากกว่าจะสร้างมันในฐานะที่เป็น เครื่องมือทางอุตสาหกรรม

บอร์ตริโยได้สรุปว่า นี่คือน่าจะเรียกว่า “กฎของการย้ายที่ใหม่” (Law of Relocation) (Bourriaud, 2002 : 31) ศิลปะเพียงทำหน้าที่ที่สำคัญของตนเองในเรื่องเกี่ยวกับ เทคโนโลยีจากช่วงเวลาหนึ่งที่มีเปลี่ยนความท้าทายของมันเป็นเอง ดังนั้นผลกระทบหลักของการปฏิบัติ คอมพิวเตอร์สามารถมองเห็นได้ในหมู่ศิลปินปัจจุบันผู้ไม่ได้ใช้คอมพิวเตอร์ ในทางตรงกันข้ามคน เหล่านั้นผลิตสิ่งที่เรียกว่าภาพคอมพิวเตอร์กราฟิก (Computer Graphic Image) โดยจัดการชิ้นส่วน และภาพสังเคราะห์ซึ่งปกติถูกจัดอยู่ในกลุ่มภาพประกอบ ที่สำคัญที่สุด งานของพวกเขาเป็นเพียง เครื่องแสดงหรือกลไกขนาดเล็กหรือสิ่งที่แยกจากการหยุดนิ่ง ภาพตัวแทนของสภาวะผิดปกติเชิง สัญลักษณ์ (A Symbolic Alienation) จากสื่อคอมพิวเตอร์ และภาพตัวแทนของสภาวะผิดปกติของ เขาจากวิธีการที่ถูกควบคุมโดยการผลิต ดังนั้นบทบาทของภาพตัวแทนถูกแสดงออกในรูปแบบเชิง พฤติกรรม ในปัจจุบันมันไม่ได้เป็นคำถามของการพรรณนาโดยปราศจากเงื่อนไขของการผลิตอีกต่อไป แต่เป็นคำถามของการริเริ่มการแสดงท่าทางและการถอดรหัสความสัมพันธ์ทางสังคมให้ปรากฏ ออกมาโดยศิลปิน บอร์ตริโยยกตัวอย่างว่า เมื่องานของ อาลิเกโร โบเอตตี (Alighiero Boetti) ว่าจ้างคนทอผ้าชาวปากีสถานทำงานให้เขา เขาแสดงให้เห็นถึงกระบวนการทำงานของกลุ่มคนข้าม ชาติที่มีประสิทธิภาพมากขึ้นถ้าศิลปินแสดงเพียงแค่คนเหล่านั้นและพรรณนาว่าพวกเขาทำงานอย่างไร ความสัมพันธ์ของศิลปะ/เทคโนโลยีจึงเหมาะสมโดยเฉพาะอย่างยิ่งกับสังคมนิยมเชิงปฏิบัติการที่รองรับ การทำงานร่วมสมัยจำนวนมาก ซึ่งกำหนดให้งานศิลปะลงระหว่างบทบาทแบบดั้งเดิมในฐานะที่เป็น วัตถุของการเฟื่องฟูกับการรวมเข้าไว้ด้วยกันแบบเสมือนในพื้นที่เศรษฐกิจทางสังคมอย่างเหมาะสม อย่างน้อยประเภทของการทำงานนี้ได้แสดงถึงสิ่งผิดปกติเบื้องต้นที่มีตรวมศิลปะกับเทคโนโลยีเข้า ด้วยกัน ถ้าเทคโนโลยีสามารถทำให้ดีขึ้นโดยคำอธิบายความของภาพ ความยากทั้งหมดถูกพบโดย ศิลปินที่กระตือรือร้นเพื่อรวมสถานะของเทคโนโลยีเข้ามาเป็นส่วนหนึ่ง ถ้าจะให้ภัยความซ้ำซากของ ข้อวินิจฉัยนี้ ประกอบด้วยการผลิตบางสิ่งบางอย่างซึ่งจะคงอยู่บนพื้นฐานทั่วไป ชีวิตผลิตเงื่อนไขที่ เปลี่ยนแปลงได้ง่าย นี่เป็นความท้าทายของสภาวะสมัยใหม่ การนำเอาสิ่งที่อยู่ชั่ววันริ้นดรจจากความไม่ ยั่งยืน และเหนือสิ่งอื่นใดการสร้างสรรคงานที่เชื่อมโยงกันและสมเหตุสมผลนำเข้าไปในความสัมพันธ์ กับวิธีการผลิตของยุคสมัยพวกเขา



ภาพที่ 2.56 Order and Disorder: Alighiero Boetti by Afghan Women  
 ที่มา : Los Angeles Times, Order and Disorder: Alighiero Boetti by Afghan Women [Online], Accessed 22 September 2013, Available from <http://www.latimes.com/entertainment/news/arts/la-et-2012-boetti-afghan-women-photo,0,1785843.photo>



ภาพที่ 2.57 Alighiero Boetti, L'ENERGIA INIZIALE, 1992, embroidery on fabric  
 ที่มา : Kathleen MacQueen, Alighiero Boetti La forza del centro [Online], Accessed 22 September 2013, Available from <http://shiftingconnections.com/2013/03/21/winter-notations-2/>

### 2.3.5.3 เทคโนโลยีในฐานะที่เป็นแบบจำลองทางอุดมการณ์

ในฐานะผู้ผลิตสินค้า เทคโนโลยีได้แสดงออกถึงสถานะของการผลิตที่มุ่งไปยังความสัมพันธภาพที่เคยเข้ากันได้กับสถานะของการพัฒนาที่กำหนดไว้ในเศรษฐกิจตะวันตก (เครื่อง หมายแสดงคุณภาพสูงโดยการแผ่ขยายอาณาจักรและการปรับปรุงให้มีประสิทธิภาพของกระบวนการ การทำงาน) เป็นขั้นตอนการเรียกร้องให้มีการประดิษฐ์สร้างสรรค์ การควบคุมประชากร (การนำเข้าสู่บัตรประชาชนและบัตรบันทึกการตรวจวัดร่างกาย) การจัดการของทรัพย์สินสมบัติ

ทะเล (ภาพถ่ายชาติพันธุ์ (Ethno-Photography) จำเป็นที่จะต้องมีการมีเครื่องมืออุตสาหกรรมควบคุมระยะไกลและคัน หาสถาปัตยกรรมที่ตั้งเหมือนที่มีศักยภาพ สร้างกล้องให้มีบทบาทสำคัญในกระบวนการทางอุตสาหกรรม ในความสัมพันธ์กับปรากฏการณ์นี้ บทบาทของศิลปะประกอบด้วยนิสัยเกี่ยวกับการรับรู้และพฤติกรรม ซึ่งปรากฏออกมาด้วยความซับซ้อนทางด้านเทคนิคอุตสาหกรรมเพื่อเข้าไปสู่ความเป็นไปได้ของชีวิต

บอร์ตรีโยได้ยืมคำของนิตเช (Nietzsche) (Bourriaud, 2002 : 31) ว่าด้วยเรื่อง การพลิกอำนาจของเทคโนโลยีกลับมาเพื่อสร้างวิธีการสร้างสรรค์ทางการคิด การมีชีวิตอยู่ และมองอย่างสร้างสรรค์ เทคโนโลยีปกครองวัฒนธรรมของวันเวลาและยุคสมัยของเรานั้นคือการใช้คอมพิวเตอร์ซึ่งพวกเราอาจแบ่งออกเป็นสองสาขา ในแง่หนึ่ง คอมพิวเตอร์และการเปลี่ยนแปลงได้เปิดตัวเอง และยังคงมีการแนะนำวิธีการรับรู้และการประมวลผล ในอีกแง่หนึ่ง ความก้าวหน้าอย่างรวดเร็วของเทคโนโลยีที่ใช้งานง่าย จากสมุดรายนามโทรศัพท์ทำด้วยคอมพิวเตอร์โดยแรกเริ่มสู่อินเทอร์เน็ต โดยวิธีการสัมผัสหน้าจอ (Touch Screens) และเกมวิดีโอปฏิสัมพันธ์ (Interactive Video Games) สิ่งแรกซึ่งมีผลต่อความสัมพันธ์มนุษย์กับภาพที่เขาผลิต คือ การสร้างผลงานที่น่าตื่นตาตื่นใจแก่วิธีการทางความคิดและทัศนคติที่เปลี่ยนแปลง คอมพิวเตอร์กราฟิกในปัจจุบันเป็นไปได้ที่จะผลิตภาพตามความเป็นจริง ซึ่งเป็นผลของการคำนวณ และไม่ใช่งานแสดงท่าทางของมนุษย์อีกต่อไป ภาพทั้งหมดที่เราคุ้นชินเป็นผลของการกระทำทางกายภาพ จากการวาดด้วยมือสู่การใช้กล้องเป็นเครื่องมือ การดำรงอยู่ของภาพเชิงสังเคราะห์ที่ไม่ต้องการการเชื่อมต่อใดๆ ที่คล้ายกันกับองค์ประธาน (the subject) บอร์ตรีโยกล่าวไว้ว่า “ the photo is the worked recording of a physical impact” (Bourriaud, 2002 : 32) ภาพถ่ายคือการบันทึกการทำงานของผลกระทบทางกายภาพ แต่ทว่า “the digital image, for its part result not from the movement of a body, but from a calculation” (Bourriaud, 2002 : 32) ส่วนหนึ่งของภาพดิจิทัล ผลของมันไม่ได้มาจากการเคลื่อนไหวของส่วนประกอบหลักแต่มาจากการคำนวณ ภาพที่ปรากฏไม่ได้แสดงให้เห็นถึงร่องรอยของสิ่งใดอีกต่อไป เว้นแต่ที่เป็นลำดับของตัวเลข และรูปทรงของมันไม่ได้เป็นปลายทางของการแสดงตนของมนุษย์อีกต่อไป บอร์ตรีโยอ้างถึงคำกล่าวของเซิร์จ แดนี (Serge Daney) ที่ว่าภาพตอนนี้ทำงานได้ด้วยตัวเอง (Bourriaud, 2002 : 32) เช่นเดียวกับเกรมลินส์ (Gremlins) ของโจ ดันเต (Joe Dante) ซึ่งผลิตตัวเองซ้ำโดยการเจอบนภาพปริศนภาพร่วมสมัยเป็นแบบฉบับที่ถูกต้องโดยพลังแห่งการกำเนิด กล่าวคือ มันจะไม่เป็นร่องรอยอีกต่อไป แต่เป็นโปรแกรม (ซึ่งทำงานอยู่) นอกจากนี้ มันเป็นคุณสมบัติของภาพดิจิทัลที่ให้ข้อมูลแก่ศิลปะร่วมสมัยอย่างมีประสิทธิภาพมากที่สุด ท่ามกลางศิลปะอวองต์-การ์ดของทศวรรษที่ 60s ผลงานที่เกิดขึ้นเป็นความจริงซึ่งเป็นอิสระน้อยกว่าการเป็นโปรแกรมที่สมบูรณ์ ต้นแบบจะถูกทำซ้ำ เช่น เกมของเบรชต์ (Brecht) และฟิลเลียน (Pillion) การเร้าเป็นความคิดสร้างสรรค์ของตนเองตามที่บอยส์ (Beuys) เคยกล่าวไว้ หรือเพื่อทำบางสิ่งตามแบบของแฟรนซ์ เออร์ฮาร์ด วอลเทอร์ (Franz Erhard Walther)

ส่วนศิลปะยุค 90s ในขณะที่เทคโนโลยีปฏิสัมพันธ์พัฒนาในอัตราแบบยกกำลัง ศิลปินกำลังค้นหาความลึกลับของการเข้าถึงและการมีปฏิสัมพันธ์ ขอบเขตความรู้ทางทฤษฎีและปฏิบัติของศิลปะในทศวรรษถูกวางพื้นฐานส่วนใหญ่ในขอบเขตของความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์ ดังนั้น นิทรรศการของฤกษ์ฤทธิ ติระวนิช, ฟิลิปป์ พาร์เรโน (Phillippe Parreno), คาร์สเท่น ฮอลเลอร์

(Carsten Holler), เฮนรี บอนด์ (Henry Bond), ดักลาส กอร์ดอน (Douglas Gordon), และปีแอร์ ฮุยเก (Pierre Huyghe) ทั้งหมดสร้างแบบจำลองของการเข้าสังคมที่เหมาะสมสำหรับการผลิตความสัมพันธ์มนุษย์ เช่นเดียวกับสถาปัตยกรรมผลิตเส้นทางการที่พำนักอยู่เหล่านั้นตามจริง อย่างไรก็ตาม นี่ไม่ได้เกี่ยวข้องกับการทำงานที่เกี่ยวกับประติมากรรมทางสังคม (Social Sculpture) ซึ่งเป็นวิธีการที่บอยส์ (Beuys) เข้าใจ ถ้าศิลปินเหล่านี้ขยายความคิดอย่างแท้จริงของอวองต์-การ์ดเข้าไปในสถานะสมัยใหม่ พวกเขาไม่ได้เป็นโดยกำเนิดและชอบเยาะเย้ยถากถางคนอื่นพอที่จะไปเกี่ยวกับสิ่งที่เป็นสังคมอุดมคติโดยพื้นฐานและเป็นสากลที่ยังคงอยู่ในช่วงนั้น ในแง่ของศิลปินเหล่านั้นบอร์ตรีโอกล่าวว่า เราอาจพูดถึงในขอบเขตของดินแดนอุดมคติระดับจุลภาคและช่องเล็กๆ ที่เปิดขึ้นในสังคม

ช่องเล็กๆ เหล่านี้ ทำงานเหมือนโปรแกรมความสัมพันธ์ เศรษฐกิจโลกที่มีการพลิกกลับในความสัมพันธ์ระหว่างการทำงานกับการพักผ่อนหย่อนใจ เช่น นิทรรศการของพาร์เรโน (Parreno) “Made on the 1st of May” ที่โคโลญ (Cologne), พฤษภาคม 1995 ทำให้ทุกคนมีโอกาสมาติดต่อสื่อสารกับคนอื่นๆ งานของดักลาส กอร์ดอน (Douglas Gordon) ทำให้ผู้คนได้เรียนรู้การออกสังคมและแบ่งปันความหมาย ร้านอาหารบริการตนเองของฤกษ์ฤทธิ สร้างความสัมพันธ์แบบมืออาชีพ (Professional Relationship) จัดการเหมือนงานฉลองรื่นเริง ผลงานชุด the Hotel Occidental Video ของเฮนรี บอนด์ (Henry Bond) ในปี 1993 คนที่อยู่แบบถาวรทำสัญญากับภาพการทำงานของศิลปิน ฮุยเก (Huyghe) นำเสนอรูปแบบการทำงานและไม่ใช่แบบสเกตช์เบื้องต้นของประติมากรรม หรืออีกนัยหนึ่งคือความคิดเกี่ยวกับมิติที่ไม่ได้ถูกนำไปใช้ในภาพ ตามที่ภาพดิจิทัลมีสัดส่วนที่อาจแตกต่างกันเนื่องจากขนาดของจอ ซึ่งไม่เหมือนกรอบเพราะไม่ได้ล้อมรอบงานไว้ในรูปแบบที่กำหนดอยู่ก่อน แต่แสดงผลวัสดุเสมือนในมิติ ศิลปินในปัจจุบันลงมือทำโครงการด้วยความสับสนเดียวกับเทคนิคจากสิ่งที่เป็นแรงบันดาลใจแก่พวกเขาโดยทางอ้อม เช่นเดียวกันกับงานเขียนกับการทำงานจริงและงานทางภาพยนตร์อย่างไรก็ตาม พวกเขาไม่ได้อ้างว่าเป็นความจริง ในทางตรงกันข้าม พวกเขาสร้างโปรแกรม เช่น ภาพดิจิทัล แต่ไม่มีการรับรองตัวละครที่สามารถนำไปปรับใช้ได้ในเวลาต่อมา การแปลงรหัสที่เป็นไปได้ในรูปแบบอื่นๆ มากกว่าหนึ่งที่พวกเขาได้ออกแบบไว้แล้ว อิทธิพลของเทคโนโลยีต่อศิลปะที่ร่วมสมัยกับมันเป็นเครื่องมือในขอบเขตที่จำกัดระหว่างความจริงกับจินตนาการ

คอมพิวเตอร์และกล้องจำกัดความเป็นไปได้ของการผลิต ซึ่งขึ้นอยู่กับเงื่อนไขโดยทั่วไปของการผลิตทางสังคมและความสัมพันธ์ที่เป็นรูปธรรมดำรงอยู่ระหว่างผู้คน บนพื้นฐานสถานการณ์แบบนี้ ศิลปินสร้างสรรค์วิธีการใช้ชีวิต หรือสร้างการรับรู้อื่นอีกที่เกี่ยวกับช่วงเวลาในสายการผลิตของรูปแบบพฤติกรรมทางสังคม ทำให้มันเป็นไปได้ที่จะจินตนาการสถานะต่อไปของอารยธรรมของเรา

#### 2.3.5.4 นิทรรศการกับกล้อง

เราเห็นศิลปะในปัจจุบันกำลังพัฒนาในทางลึกโดยวิธีของการมองเห็นและการคิด ซึ่งนำเข้ามาใช้กับคอมพิวเตอร์และกล้องวิดีโอ เพื่อให้เข้าใจระดับของความสัมพันธ์ระหว่างปัจจัยคู่ของภาพยนตร์/โปรแกรมกับศิลปะร่วมสมัย เราจะต้องกลับไปทบทวนการสถานะของนิทรรศการศิลปะในความสัมพันธ์กับวัตถุที่จัดแสดงอยู่ ข้อเสนอพื้นฐานบอร์ตรีโอ คือ นิทรรศการนั้นได้กลายเป็นหน่วยพื้นฐานจากสิ่งที่มีมันเป็นไปได้ที่จะเข้าใจความสัมพันธ์ระหว่างศิลปะกับอุดมการณ์ซึ่งเทคโนโลยีนำเข้า

มา สู่วิสัยทัศน์ของงานแบบปัจเจก มันเป็นรูปแบบทางภาพยนตร์ ไม่ใช่ประเด็น (subject) แต่เป็นแบบแผนของการดำเนินการ ซึ่งยอมให้การพัฒนาของรูปแบบนิทรรศการในยุค 60s

มาร์เซล บรูด์ทีเออร์ส (Marcel Broodthaers) ได้เป็นตัวอย่างหนึ่งที่เป็นหลักฐานของการเปลี่ยนแปลงนี้จากนิทรรศการแบบเก็บรักษา (การรวมวัตถุที่สำคัญน่าสนใจอย่างเป็นอิสระ) สู่นิทรรศการ (องค์ประกอบหนึ่งเดียวของวัตถุ) ในปี 1975 บรูด์ทีเออร์ส (Broodthaers) ได้นำเสนอห้องสีเขียวของเขาซึ่งเป็นเวอร์ชันสุดท้ายของสวนฤดูหนาว (Winter Garden) แสดงถึงความคิดเบื้องต้นสำหรับเรื่องการตกแต่ง ซึ่งอาจเป็นตัวอย่างไอดีเรื่องวัตถุที่นำกลับมาใช้อีกกับบทบาทที่แท้จริง อีกนัยหนึ่ง วัตถุไม่ได้ถูกพิจารณาในฐานะที่เป็นงานศิลปะอีกต่อไป การนำกลับมาใช้อีกนี้ของวัตถุศิลปะสู่พื้นที่ใช้งาน



ภาพที่ 2.58 Marcel Broodthaers, Jardin hiver II (Winter Garden)

ที่มา : SPACE, The Journey of the Wanderlust Artists [Online], Accessed 26 September 2013, Available from [http://www.vmspace.com/eng/sub\\_emagazine\\_view.asp?category=artndesign&idx=11668](http://www.vmspace.com/eng/sub_emagazine_view.asp?category=artndesign&idx=11668)

การพลิกกลับทำให้บรูด์ทีเออร์ส (Broodthaers) สามารถโต้แย้งถึงความซ้ำซ้อนของการทำให้เป็นรูปธรรม ซึ่งงานศิลปะเป็นตัวแทนของเขาให้ลงมือทำกิจกรรมทางศิลปะของทศวรรษ 1990s อย่างยอดเยี่ยม และความกำกวมถูกรักษาไว้โดยคุณค่านิทรรศการกับคุณค่าผู้ใช้ ความกำกวมถูกยกตัวอย่างโดยศิลปินเกือบทั้งหมดของยุคสมัยนั้น จากฟาบริซ ไฮเบต (Fabrice Hybert) ถึงมาร์ก ดิออน (Mark Dion) และจากเฟลิกซ์ กอนซาเลซ-ตอร์เรส (Felix Gonzalez-Torres) ถึง เจสัน โรทส์ (Jason Rhoades) นิทรรศการโอโซน (Ozone) เกิดขึ้นในปี 1988 โดยดอมินิก กอนซาเลซ-ฟอร์สเตอร์ (Dominique Gonzalez-Foerster), เบร์นาร์ต จอยส์เทน (Bernard Joisten), ปีแอร์ โจเซฟ (Pierre Joseph) และ ฟิลิปป์ พาร์เรโน (Phillpe Parreno) และเกิดขึ้นใน 1988 ที่ the AJPAC ในเนอแวย์ร์ส (Nevers) และที่ the FRAC Corsica ได้เปิดสู่การทำงานที่สำคัญในยุคสมัย

ของเราได้ถูกนำเสนอในฐานะที่เป็นพื้นที่เชิงภาพถ่าย (Photogenic Space) ที่เป็นไปตามรูปแบบภาพยนตร์ พื้นที่ของห้องมืดเสมือนภายในสิ่งที่คนดูค่อยๆ พัฒนาเช่นเดียวกับกล้อง ไขเพื่อวางกรอบวิธีการมองของเขาด้วยตัวเอง และตัดมุมมองและส่วนเล็กๆ ของความหมายออก นอกเหนือจากการตกแต่ง/การติดตั้ง (Decor/Set) ตามที่บรูด์ทือเออร์ส (Broodthaers) ออกแบบให้เลื่องความจำ เป็นของการทำให้เป็นรูปธรรมโดยภาวะการทำงานขององค์ประกอบที่สร้างมันขึ้น

นิทรรศการโอโซน (Ozone) ได้ริเริ่มความเป็นไปได้ของการจัดการที่ต่อเนื่องของส่วนประกอบของมัน และการปรับตัวของสิ่งเหล่านี้สู่ชีวิตของผู้ซื้อที่เป็นไปได้ การคิดค้นเป็นโปรแกรมที่ทำให้เกิดรูปทรงและสถานการณ์ (คุณสามารถทำให้มันกะสมใส่สัมภาระของเขารวมไว้ด้วยกัน อุปกรณ์ที่ใช้งานง่าย เช่น ที่นั่งและเอกสารสำหรับการให้คำปรึกษาทำไว้สำหรับบริการผู้ชม นิทรรศการโอโซน (Ozone) ทำงานเหมือนสนามภาพสัญลักษณ์ (Iconographic Field) ชุดของชั้นข้อมูล ซึ่งเปรียบมันเหมือนแบบจำลองของบรูด์ทือเออร์ส (Broodthaers) ในขณะเดียวกันก็ได้เน้นคุณค่าความสนุกสนานและความสามารถในการผลิต เหนือสิ่งอื่นใดขอบเขตความรู้ศิลปะอยู่บนพื้นฐานภาวะการติดต่อสื่อสารระหว่างกันและการสร้างความสัมพันธ์กับผู้อื่น คำนิยามของนิทรรศการนี้เป็นพื้นที่ภาพถ่ายซึ่งต่อมาได้มีความสำคัญต่องาน How We Gonna Behave ของจอยส์เท่น (Joisten), โจเซฟ (Joseph) และพาร์เรโน (Parreno) ที่ เดอะ แมกซ์ เฮตซ์เลอร์ แกลลอรี่ (the Max Hetzler Gallery) เมืองโคโลญ ในปี 1991 ที่ได้ติดตั้งกล้องไว้ที่ทางเข้าแกลลอรี่ ดังนั้นคนดูจะสามารถสร้างแคตตาล็อกภาพด้วยตัวเอง



ภาพที่ 2.59 Dominique Gonzalez-Foerster, Bernard Joisten, Pierre Joseph, Philippe Parreno, Ozone, 1989.

ที่มา : Bernard Joisten, Bernard Joisten / Installations [Online], Accessed 28 September 2013, Available from [http://bernard-joisten.com/installations\\_3.html](http://bernard-joisten.com/installations_3.html)



ในปี 1990 บอร์ตรีโยได้พยายามที่จะนิยามกิจกรรมเหล่านี้โดยการพูดเกี่ยวกับศิลปะของผู้กำกับ (Directors' Art) เปลี่ยนสถานที่นิทรรศการกลายเป็นกล้องภาพยนตร์ การทำงานที่ไม่ได้เสนอตัวมันเองในฐานะที่เป็นพื้นที่ที่สามารถใช้สายตาพิเคราะห์แต่เป็นช่วงเวลาลำดับต่อลำดับ คล้ายกับภาพยนตร์สั้นซึ่งคนดูมีการพัฒนาด้วยตัวเอง บอร์ตรีโยได้ตั้งคำถามว่า ภาพยนตร์สื่อถึงศิลปะอย่างไร? โดยวิธีการที่จะจัดการกับปัจจัยเวลาด้วยภาพเคลื่อนไหวที่มันสร้างขึ้น (Image-Movement) ตามแนวคิดของเดอเลซ (Deleuze) ดังนั้น นิทรรศการอาจกลายเป็นฉาก ซึ่งบอร์ตรีโยได้ตั้งคำถามว่า ใครที่มาแสดงในนั้น? นักแสดงและตัวประกอบสร้างวิธีการของเขาได้อย่างไร และในท่ามกลางของฉากแบบไหน? การไหลเวียนของมนุษย์ถูกควบคุมโดยรูปทรงอะไร แล้วจึงผ่านเข้าไปในรูปแบบของศิลปะ วิดีโอ (ตัวแปรล่าสุดของการบันทึกภาพ) ปรับเปลี่ยนเส้นทางนี้ได้อย่างไร รูปแบบการปรากฏตัวบนหน้าจอเป็นการเกี่ยวพันของตัวแสดงหนึ่งหรือมากกว่าเพื่อเติมเต็มเวที บอร์ตรีโยกล่าวถึง The Studio Shot (Bourriaud, 2002 : 34) งานเขียนของวอลเตอร์ เบนยามิน (Walter Benjamin) ได้อธิบายถึงการแทนที่คนดูด้วยกล้อง และช่วยให้กระบวนการแก้ไขรูปภาพเพื่อขโมยร่างกายของผู้เล่น วิดีโอเป็นการพัฒนาที่เหมือนกันในความสัมพันธ์กับกล้องภาพยนตร์ เช่นเดียวกับที่การประดิษฐ์สีในหลอดสำหรับคนยุคอิมเพรสชันนิสต์ รูปแบบที่โดดเด่นของวิดีโอจึงเป็นแบบสำรวจความเห็นที่ลุ่มเข้าไปในฝูงชนที่เป็นแบบอย่างยุคโทรทัศน์ กล้องถามคำถาม บันทึกการเคลื่อนไหวบนทางเท้า มนุษย์สามัญปรากฏอยู่ในวิดีโอ

บอร์ตรีโยยกตัวอย่าง เฮนรี บอนด์ (Henry Bond) ที่แสดงช่วงเวลาของการเข้าสังคม ปีแอร์ ฮูยเก (Pierre Huyghe) จัดการคัดเลือกการร่วมประชุม มิลโทส มาเนตาส (Miltos Manetas) จัดเตรียมการอภิปรายโต๊ะกลมที่ร้านกาแฟ กล้องกลายเป็นเครื่องมือสำหรับตั้งคำถามผู้คน กิลเลียน แวริง (Gillian Wearing) ขอให้คนที่ผ่านไปมาผิวปากเข้าไปในขวดโคคาโคลา จากนั้นตัดต่อลำดับเหตุการณ์เหล่านั้นในลักษณะที่พวกเขาผลิตเสียงอย่างต่อเนื่องอุปมาอุปไมยการสำรวจความคิดเห็น ในประการอื่นๆ วิดีโอกระตุ้นการเรียนรู้เดียวกัน มีบทบาทในการสำรวจเพื่ออธิบายอย่างคร่าวๆ นอกจากนี้ ศิลปินในศตวรรษที่ 19 เช่น ฌอน แลนเดอร์ (Sean Landers) ถ่ายภาพยนตร์จารกรรมของเขา แองเจลา ล็อกซ์ (Angela Bulloch) ผู้บันทึกการเดินทางของเธอจากลอนดอนถึงเจนัว (Genoa) และถูกขโมยที่ถ่ายภาพยนตร์บันทึกการเดินทางระหว่างกวาดาลาฮารา (Guadalajara) กับมาดริด (Madrid) และข้อมูลเกี่ยวกับขบวนการทำงานก็มีการบันทึก เช่น เซอริล โดเนแกน (Cheryl Donegan) ถ่ายภาพยนตร์บันทึกขณะที่ตัวเธอกำลังผลิตงานจิตรกรรม แต่ประสิทธิภาพของวิดีโออย่างหมายความว่ามันสามารถนำมาใช้แทนที่อย่างเป็นรูปธรรมสำหรับการปรากฏตัว

### 2.3.5.5 ศิลปะยุคหลังเทคโนโลยีการบันทึกวิดีโอ

ประสิทธิภาพของภาพวิดีโอถูกถ่ายทอดเข้าไปในพื้นที่ที่ภาพและรูปแบบทางศิลปะถูกควบคุมและจัดการ การทำงานขั้นพื้นฐานที่เราดำเนินการกับเครื่องเล่นวิดีโอ (Rewind, Hold, Freeze, Frame, เป็นต้น) เป็นส่วนหนึ่งของการจัดเรียงลำดับของการตัดสินใจทางสุนทรียศาสตร์ของศิลปิน บอร์ตรีโยอ้างถึงสิ่งที่ เซิร์จ แดเนีย (Serge Daney) ได้กล่าวไว้ว่า นิทรรศการกำลังกลายเป็นโปรแกรมที่แตกต่างกัน โดยคนดูสามารถกำหนดแผนการเดินทางของเขา/เธอเอง แต่อาจจะมีการเปลี่ยนแปลงที่ยิ่งใหญ่ที่สุดปรากฏอยู่ในแนวทางใหม่นำไปสู่การปรากฏตัวของโฮมวิดีโอ ดังที่เราเห็นงานของศิลปินไม่ได้เป็นร่องรอยของการกระทำในอดีตอีกต่อไป แต่เป็นการประกาศเหตุการณ์ที่กำลัง

จะมาถึง หรือข้อเสนอของการกระทำเสมือนในเหตุการณ์ใดๆ มันเป็นตัวแทนช่วงเวลาในโลกของวัตถุ ที่ทุกนิทรรศการได้ปรับปรุงให้ทันสมัยและฟื้นฟูให้มีชีวิตชีวา งานกลายเป็นช่วงเวลาที่ยืดหยุ่น แต่ไม่ได้ทำไปด้วยการไหลของท่าทางและรูปแบบที่เกิดขึ้นในนิทรรศการ งานประเภทนี้ในยุคหลังเกิดขึ้นมากมาย

### 2.3.5.6 มุมมองความเท่าเทียม

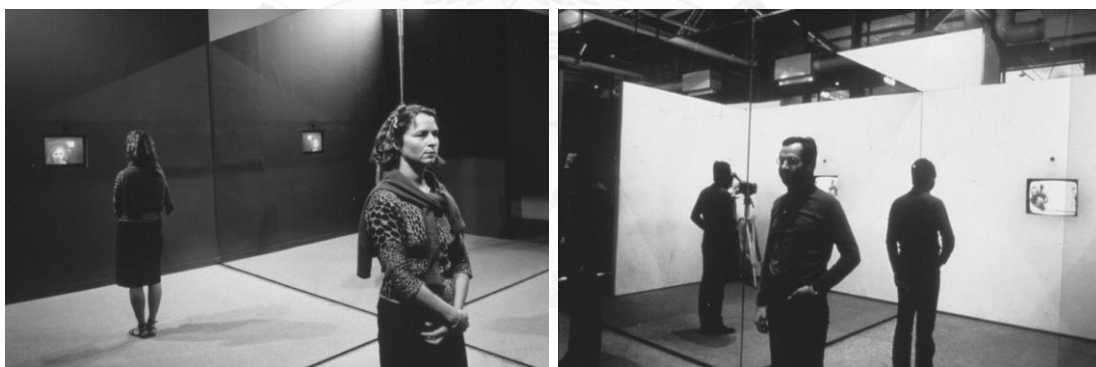
เครื่องมือวิดีโอเป็นส่วนหนึ่งของความเท่าเทียมของกระบวนการผลิตภาพ แต่มีผลกระทบต่อชีวิตประจำวันของเราผ่านหลักการทั่วไปของการควบคุมทางอิเล็กทรอนิกส์ ความแตกต่างระหว่างอุปกรณ์รักษาความปลอดภัยที่คุ้นเคยกับวิดีโอครอบครัว แต่ในระยะหลังสิ่งเหล่านี้ไม่ได้ทำแบบการเฝ้าระวัง มันไม่ได้เป็นส่วนหนึ่งของโลกที่ถูกเฝ้าติดตาม ไม่ได้บอกเล่าเรื่องราวโดยเลนส์ และพบกับความยุ่งยากในวิธีการที่มันเฝ้ามองดูอยู่ใกล้ๆ นำรูปทรงที่ผลิตขึ้นและแจกจ่ายมาในรูปแบบที่แตกต่างเอากลับมาใช้ใหม่อย่างต่อเนื่อง ศิลปะยุคหลังเทคโนโลยีการบันทึกวิดีโอแสดงรูปทรงกระตุ้นการสร้างใหม่ที่คล้ายกันของวัตถุทางสุนทรียศาสตร์ในอดีตเติมรูปแบบทางประวัติศาสตร์ใหม่ บอร์ดริโยกล่าวว่าการทำเช่นนั้นได้อธิบายคำทำนายของเซอร์จ แดนีเย่ (Serge Daney) ที่เกี่ยวกับภาพยนตร์ไว้ว่า “The only thing that will be retained (from art) is what can be remade” (Bourriaud, 2002 : 35) “สิ่งเดียวที่จะถูกเก็บรักษาไว้ (จากศิลปะ) ก็คือสิ่งที่สามารถสร้างใหม่” ดังนั้น จูเลีย เซอร์ (Julia Sher) เปลี่ยนนิทรรศการเป็นพื้นที่ที่ทุกคนกลายมาเป็นทั้งผู้ที่ถูกเห็นและผู้เห็นการแสดงของตนเอง ในการแสดงของกลุ่มศิลปินเดนมาร์ก เจน ฮานนิง (Jen Haaning) ติดตั้งกลไกการปิดเปิดโดยอัตโนมัติซึ่งจะแยกคนดูไว้ในห้องว่างเปล่าที่มีเพียงวิดีโอสอดแนมไว้นั้น จับภาพคนดูเหมือนจับแมลง เปลี่ยนผู้ชมให้ถูกจ้องด้วยกล้องซึ่งทำหน้าที่แทนสายตาของศิลปิน นอกเหนือจากปัญหาทางจริยธรรมที่เห็นได้ชัดซึ่งเกิดจากการกระทำนี้ ในที่ซึ่งความสัมพันธ์ระหว่างศิลปินและสาธารณชนในระยะเวลานั้นกลายเป็นความสุขเมื่อได้รับความเจ็บปวด (Sadomasochistic) เช่น งานศิลปะจัดวางชื่อ Present continuous past(s) ในปี 1974 ของแดน เกรแฮม (Dan Graham) แพร่ภาพของผู้ที่เข้ามาในงาน เมื่อเวลาผ่านไปสักพักคนดูที่ถูกถ่ายเปลี่ยนจากสถานะเป็นภาพตัวแทนของคนเดินถนนที่ถูกครอบด้วยแนวคิดของการเคลื่อนไหวของชุมชนเมืองที่ถูกกดขี่

ในทัศนะของบอร์ดริโย อนาคตของศิลปะเป็นเครื่องมือของการปลดปล่อยให้เป็นอิสระจากข้อบังคับ และเป็นเครื่องมือที่มุ่งเป้าไปที่การได้รับสิทธิอันเท่าเทียมของรูปแบบภาวะอัตวิสัยสำหรับศิลปะได้วางเทคโนโลยีไว้ในบริบทการผลิต โดยวิเคราะห์ความสัมพันธ์ของมันกับโครงสร้างส่วนบนและระดับพฤติกรรมที่เสริมสร้างรากฐานการใช้งาน ในทางกลับกัน เป็นไปได้ที่จะผลิตรูปแบบของความสัมพันธ์กับโลก มุ่งหน้าไปในทิศทางของสภาวะสมัยใหม่ ความล้มเหลวคือการที่ศิลปะจะกลายเป็นองค์ประกอบของเทคโนโลยีชั้นสูงระดับในสังคมที่ยุ่งเหยิงมากขึ้น



ภาพที่ 2.60 Julia Scher, Security By Julia XLV: Security Landscapes, 2002.

ที่มา : USC Roski School of Fine Arts, Master of Fine Arts Lecture Series presents: Julia Scher [Online], Accessed 5 October 2013, Available from <http://roski.usc.edu/calendar/event/868132/master-of-fine-arts-lecture-series-presents-julia-scher/>



ภาพที่ 2.61 Dan Graham, Present Continuous Past(s) 1974

ที่มา : Jacinto Lageira, Dan Graham [Online], Accessed 5 October 2013, Available from <http://www.newmedia-art.org/cgi-bin/show-oeu.asp?ID=150000000020624&lg=FRA>

## 2.4 บทวิเคราะห์แนวคิดและปรัชญาสุนทรียศาสตร์เกี่ยวเนื่องเพื่อการสร้างสรรค์

### 2.4.1 การวิเคราะห์แนวคิดและปรัชญาสุนทรียศาสตร์เกี่ยวเนื่อง

ปัจจุบัน กระบวนทัศน์ทางสังคมภายใต้อิทธิพลความคิดแบบหลังโครงสร้างนิยม (Post-structuralism) มนุษย์ในโลกยุคใหม่นี้ จึงเชื่อว่าเป็นระบบสัมพัทธ์ภาพที่มีบริบทเฉพาะ สังคม สังคมเป็นพื้นที่แลกเปลี่ยนเชิงสัญลักษณ์ที่ไม่ตายตัว (Symbolic Interactionism) การสร้างสรรค์ผลงานศิลปะจึงเกิดขึ้นตามแนวคิดของศิลปะหลังสมัยใหม่ (Postmodern Art) ซึ่งมีความคล้ายคลึงกับสกุลความคิดแบบหลังโครงสร้างนิยม โดยเห็นได้จากการทำงานของศิลปินในยุคหลังสมัยใหม่ที่พยายามสร้างบริบทใหม่ (Recontextualization) ให้กับพื้นที่ทางศิลปะ ด้วยการสร้างงานศิลปะให้มีปฏิสัมพันธ์กับพื้นที่ทางกายภาพนอกหอศิลป์หรือพิพิธภัณฑ์ ขยายกรอบความหมายของศิลปะโดยการสร้างพื้นที่ปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้ชมกับศิลปิน เพื่อเปิดโอกาสให้ศิลปะเข้าใกล้ผู้ชมมากขึ้น และเป็นการลบเส้นแบ่งที่ชัดเจนระหว่าง “ศิลปะ” กับ “ชีวิตประจำวัน” ให้สลายลง ศิลปะได้กลายมาเป็นเครื่องมือสำหรับสร้างสรรค์ชีวิตและสังคม การปฏิบัติการเชิงแนวคิดและความเชื่อส่วนตัวของศิลปินยุคหลังสมัยใหม่หลายคน ได้สร้างสรรค์งานผ่านรูปแบบและเทคนิคทางศิลปะที่หลากหลาย โดยไม่ยึดติดกับทักษะในเชิงช่าง ศิลปินเริ่มต้นการสร้างสรรค์จากประเด็นปัญหาท้องถิ่น มีการเรียนรู้การตอบรับของสังคมเพื่อนำมาปรับปรุงผลงานอย่างต่อเนื่อง จนกลายเป็นประเด็นสาธารณะที่สำคัญในเวลาต่อมา

อิทธิพลศิลปะหลังสมัยใหม่ยังคงตกทอดแนวคิดสู่ศิลปะร่วมสมัยอย่างต่อเนื่อง นับจากการเริ่มต้นของศิลปะหลังสมัยใหม่ในทศวรรษที่ 1970s จนถึงศิลปินร่วมสมัยในทศวรรษที่ 1990s ที่ตระหนักว่า การสร้างพื้นที่ของการปฏิสัมพันธ์ที่ไม่ได้เป็นแค่สถานที่ชุมนุมกันทางศิลปะเท่านั้น แต่ยังเป็นพื้นที่แห่งการแลกเปลี่ยนสังสรรค์กันของผู้คนในพื้นที่ทางศิลปะ เพื่อการถ่มถ้ำและขยายกรอบนิยามของศิลปะต่อไป ซึ่งประเด็นทางความคิดนี้เป็นที่มาของการปรากฏตัวของศิลปะเกี่ยวเนื่อง (Relational Art) ในเวลาต่อมา

ในปี 1995 นิโคลาส บอร์ตรีโย (Nicolas Bourriaud) ได้บัญญัติศัพท์ “สุนทรียศาสตร์เกี่ยวเนื่อง” (Relational Aesthetic -สุนทรียศาสตร์สัมพันธ์) ขึ้น โดยใช้ผลงานของบรรดาศิลปินและกิจกรรมต่างๆ ของศิลปินในช่วงทศวรรษที่ 1990s มาพัฒนาความคิดเกี่ยวกับ “ศิลปะเกี่ยวเนื่อง” (Relational art) (หรือ Relationalism) ในปี 1998 หนังสือชื่อ “Esthetique Relatioannelle” ได้พูดถึงบทบาทของงานศิลปะในฐานะที่เป็นตัวเร่งปฏิกิริยาการเปลี่ยนแปลง ศิลปะไม่ได้ทำหน้าที่สร้างจินตนาการความจริงในลักษณะยูโทเปียอีกต่อไป แต่มันเป็นวิถีทางของการดำรงอยู่และแบบจำลองเชิงปฏิบัติในความจริงที่ดำรงอยู่ในสเกลต่างๆ ที่ถูกเลือกสรรโดยตัวศิลปิน ศิลปะเกี่ยวเนื่องนี้ศิลปินมิได้เป็นศูนย์กลางอีกต่อไป แต่ศิลปินคือตัวเร่งปฏิกิริยา (the Catalysts) ให้เกิดการเปลี่ยนแปลงมากกว่า (สมเกียรติ ตั้งนโม, 2551 : ออนไลน์)

ในทัศนะของนิโคลาส บอร์ตรีโย (Nicolas Bourriaud) การทำงานของศิลปินจำนวนมากในช่วงทศวรรษที่ 1990s เกิดขึ้นภายในขอบเขตของความสัมพันธ์ส่วนตัวระหว่างกัน โดยไม่คำนึงถึงการแสดงออกและเนื้อหา แก่นแนวคิดของศิลปินเหล่านั้นศิลปะอยู่ในสถานะที่มีการแลกเปลี่ยนกันทางสังคมมากกว่าการเป็นตัวแทนของการแสดงออกอย่างใดอย่างหนึ่ง ศิลปะเกี่ยวเนื่อง (Relational Art)

จึงเป็นชุดปฏิบัติการทางศิลปะที่เข้าใจว่า ประเด็นทางทฤษฎีและปฏิบัติของศิลปินออกมาจากสัมพันธ์ภาพของมนุษย์และบริบททางสังคมของพวกเขามากกว่าที่จะเป็นพื้นที่อิสระและเป็นส่วนตัว ผลงานศิลปะจึงสร้างสภาพแวดล้อมทางสังคมอันหนึ่งขึ้นมา ที่ผู้คนได้มาอยู่ร่วมกัน เข้ามามีส่วนร่วม แบ่งปันในกิจกรรมของกันและกัน ผลงานศิลปะจึงถูกตัดสินคุณค่าบนฐานแห่งความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์ที่พวกเขาได้แสดง ผลิต หรือให้การสนับสนุน (สมเกียรติ ตั้งนโม, 2551: ออนไลน์)

แนวคิดในการสร้างงานศิลปะเกี่ยวเนื่องได้สะท้อนให้เห็นถึงบริบททางสังคมในปัจจุบัน ที่เทคโนโลยีการสื่อสารกำลังเอากการติดต่อของมนุษย์เข้าไปไว้ในพื้นที่ที่ถูกเฝ้าติดตาม ประสิทธิภาพของเทคโนโลยีการสื่อสารที่รวดเร็วอาจทำให้ผู้คนในปัจจุบันสะดวกสบาย แต่ในขณะเดียวกันมันกำลังผลักผู้คนเหล่านั้นเข้าไปสู่การเป็นผู้บริโภคที่ไม่รู้จักเพียงพอ และรู้สึกว่าการช่วยเหลือตัวเองไม่ได้ถ้าขาดมัน ซึ่งนับวัน การใช้เครื่องมือสื่อสารและเทคโนโลยีในกิจกรรมทางสังคมได้ลดพื้นที่เชิงความสัมพันธ์ของมนุษย์ลงอย่างต่อเนื่อง กิจกรรมทางศิลปะจึงพยายามที่จะบรรลู่เป้าหมายความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์เปิดทางที่เคยถูกกีดขวางออกและเชื่อมต่อกับระดับของความจริงที่แยกออกจากกันและกัน ขนบทางศิลปะปัจจุบันจึงกลายเป็นพื้นที่ที่เหมาะสมสำหรับการทดลองทางสังคมแบบที่ลงมือปฏิบัติ (Hands-on Utopias)

ศิลปะในฐานะที่เป็นพื้นที่ตรงรอยแยกทางสังคม (Artwork as Social Interstice) เกิดขึ้นในขอบเขตทางทฤษฎีของอาณาเขตการปฏิสัมพันธ์ของมนุษย์และบริบททางสังคมมากกว่าการยืนยันของพื้นที่เชิงสัญลักษณ์ที่เป็นอิสระและที่เป็นส่วนตัว การพัฒนาประโยชน์ใช้สอยของงานศิลปะและวิธีที่ศิลปะแสดงออกได้ยืนยันถึงรูปแบบการเจริญเติบโตของการทดลองทางศิลปะ นิทรรศการศิลปะร่วมสมัยจึงไม่ใช่พื้นที่ที่ไว้ให้เดินผ่านอีกต่อไป แต่จะแสดงช่วงเวลาที่อยู่ในพื้นที่เพื่อเผยแพร่ประสบการณ์แบบลงมือทำ (Hands-on Experience) โดยศิลปินพยายามสร้าง “สถานะของการเผชิญหน้าให้กับผู้คน” (State of Encounter Imposed on People) ปัจจัยของการเข้าสังคมและหลักการสร้างบทสนทนา จึงเป็นหนึ่งในคุณสมบัติที่แท้จริงของพลังแห่งการเชื่อมต่อกับผู้คนเข้าด้วยกัน

เมื่อศิลปะเป็นพื้นที่ผลิตการเข้าสังคมพิเศษโดยเฉพาะ นิทรรศการศิลปะร่วมสมัยจึงเป็นพื้นที่ของการติดต่อสัมพันธ์ในสังคมที่จำลองขึ้น ก่อให้เกิด “พื้นที่ของการแลกเปลี่ยน” (Arena of Exchange) ซึ่งเป็นพื้นที่พิเศษที่ทำให้เกิดการจับกลุ่มคนดูในช่วงเวลาหนึ่ง ศิลปินควบคุมระดับของการมีส่วนร่วมของคนดูตามที่เขาต้องการ เพื่อแสดงออกถึงคุณค่าของภาพความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์ที่สะท้อนออกมาภายในพื้นที่ หน้าที่ของศิลปะคือเปิดเผยการติดต่อสัมพันธ์ในสังคมออกมาผ่านสถานการณ์ของการเผชิญหน้า สร้างพันธนาการที่เชื่อมโยงปัจเจกชนเข้ากับรูปแบบทางสังคม รูปแบบของงานศิลปะร่วมสมัยจึงขยายออกจากรูปทรงเชิงวัตถุไปสู่การเชื่อมโยงองค์ประกอบทางความสัมพันธ์ที่เกี่ยวข้องกันของส่วนต่างๆ

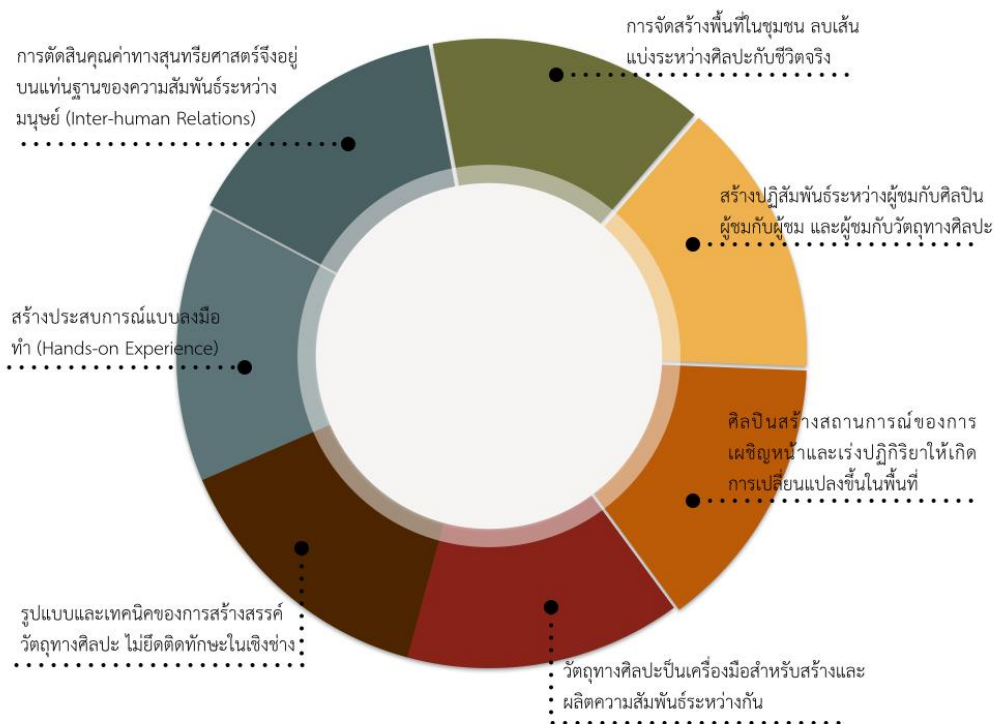
รูปทรงอะไรที่เป็นความสัมพันธ์ที่สำคัญ? เกิดคำถามขึ้นเกี่ยวกับประเภทผลงานที่ว่า มันใช่ประติมากรรมหรือไม่? เป็นงานจัดวาง (Installation)? เป็นการแสดง? หรือ เป็นกิจกรรมทางสังคม? ในทัศนะของบอร์ตรีโย การทำงานศิลปะร่วมสมัยควรพูดเกี่ยวกับ “การสร้างรูปทรง” (Formation) มากกว่า “รูปทรง” (Form) ศิลปินเริ่มต้นบทสนทนาโดยแสดงรูปทรงทั้งที่เป็นศิลปะหรือไม่ได้เป็นศิลปะ สร้างเงื่อนไขสำหรับการแลกเปลี่ยนเพื่อให้เกิดการพบปะและความสัมพันธ์ที่มีชีวิตชีวา ศิลปะเกี่ยวเนื่อง (Relational Art) จึงเป็นแบบจำลองการเข้าสังคมที่จับต้องได้ ภาวะลงมือทำ

(Transitivity) เป็นคุณสมบัติที่จับต้องได้ของงานศิลปะ หากปราศจากมันแล้วผลงานจะไม่มีอะไร นอกเหนือจากวัตถุที่ตายแล้วซึ่งถูกกำจัดด้วยการเพ่งมอง งานศิลปะในฐานะที่เป็นวัตถุทางความสัมพันธ์ จึงเป็นสถานที่ของการเจรจาต่อรองระหว่างผู้ส่งสารกับผู้รับสาร เป็นแนวคิดเรื่องการสร้างความสัมพันธ์ภายนอกขอบเขตของศิลปะ ซึ่งเป็นความสัมพันธ์ระหว่างปัจเจกชนกับกลุ่มระหว่างศิลปินกับโลก และระหว่างคนดูกับโลก

การมุ่งไปที่โลกของความสัมพันธ์ของมนุษย์ ศิลปินจึงสร้างผลงานขึ้นมาท่ามกลางสาธารณชน ในลักษณะของแบบจำลองการเข้าสังคม การพบปะ การเผชิญหน้า เหตุการณ์ ประเภทของการร่วมมือระหว่างผู้คน เกม เทศกาล และสถานที่ของการออกสังคม ลักษณะทั้งหมดของการเผชิญหน้า และการสร้างความสัมพันธ์จึงเป็นวัตถุทางสุนทรียศาสตร์ งานศิลปะของทศวรรษ 1990s จึงเปลี่ยนคนดูไปเป็นเพื่อน เป็นคู่สนทนาโดยตรง มีการอภิปรายและการเจรจาต่อรองระหว่างมนุษย์ ศิลปะผลิตภัณฑ์ประกอบของเวลา-พื้นที่เชิงความสัมพันธ์ ที่ทุกคนสามารถเข้ามามีส่วนร่วมทางสังคมอย่างเท่าเทียม ศิลปะจึงไม่ใช่สิ่งแปลกปลอมสำหรับชีวิตในสังคมอีกต่อไป

#### 2.4.2 การสังเคราะห์แนวคิดและปรัชญาสุนทรียศาสตร์เกี่ยวเนื่องเพื่อการสร้างสรรค์

จากการวิเคราะห์แนวคิดและปรัชญาสุนทรียศาสตร์เกี่ยวเนื่อง ผู้วิจัยได้สังเคราะห์ออกมาเป็นองค์ประกอบที่สำคัญสำหรับนำไปใช้เป็นแนวทางในกระบวนการสร้างกิจกรรมศิลปะ โดยสามารถสรุปเป็นแผนผังองค์ประกอบในการสร้างสรรค์พื้นที่การแลกเปลี่ยน (Arena of Exchange) ได้ดังนี้



ภาพที่ 2.62 แผนผังองค์ประกอบในการสร้างสรรค์พื้นที่การแลกเปลี่ยน (Arena of Exchange)

จากแผนผังข้างต้น ได้แสดงถึงองค์ประกอบหลักสำคัญในการสร้างสรรค์พื้นที่ทางศิลปะให้เป็นพื้นที่ของการแลกเปลี่ยน (Arena of Exchange) โดยมุ่งไปที่โลกของความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์ พื้นที่ของการแลกเปลี่ยนนี้จะถูกสร้างขึ้นในชุมชน นอกอาณาเขตพิพิธภัณฑสถาน หอศิลป์ หรือสถาบันทางศิลปะแนวจารีต ทั้งนี้เพื่อลบเส้นแบ่งระหว่างศิลปะกับชีวิตจริงให้ทลายลง พื้นที่ของการแลกเปลี่ยนดังกล่าวจะสร้างปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้ชมกับศิลปิน ผู้ชมกับผู้ชม และผู้ชมกับวัตถุทางศิลปะ ศิลปะจึงเป็นส่วนหนึ่งของชีวิตจริง และชีวิตจริงของผู้ชมสามารถเข้ามาเป็นส่วนหนึ่งของงานศิลปะ

วัตถุทางศิลปะที่จัดแสดงในพื้นที่ของการแลกเปลี่ยน มีฐานะเป็นเครื่องมือสำหรับการสร้างและผลิตความสัมพันธ์ในพื้นที่ ผู้ชมได้เข้ามาปฏิสัมพันธ์และใช้ประโยชน์จากวัตถุทางศิลปะนี้ โดยรูปแบบและเทคนิคของการสร้างวัตถุทางศิลปะไม่ได้ยึดติดทักษะฝีมือในเชิงช่าง ดังนั้น ประเด็นการตัดสินคุณค่าทางสุนทรียศาสตร์จึงอยู่บนพื้นฐานของความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์ (Inter-human Relations)

ผู้วิจัยในฐานะที่เป็นศิลปินจึงไม่ได้เป็นศูนย์กลาง ไม่ได้เป็นจิตวิญญาณของผู้สร้าง แต่ทำหน้าที่สร้างสถานการณ์ของการเผชิญหน้า (State of Encounter Imposed on People) และเป็นตัวเร่งปฏิกิริยา (the Catalyst) ให้เกิดการเปลี่ยนแปลงและการเคลื่อนไหวขึ้นในพื้นที่สาธารณะของชุมชนเล็กๆ ซึ่งจำลองสิ่งแวดล้อมทางสังคมแบบใหม่ขึ้นมา ผู้ชมจะได้สัมผัสกับประสบการณ์แบบลงมือทำ (Hands-on Experience) เพื่อสร้างสรรค์ความหมายเชิงวัฒนธรรมของตนเองและร่วมกันผลิตพื้นที่ของความสัมพันธ์ให้หนาแน่นมากยิ่งขึ้น

### บทที่ 3

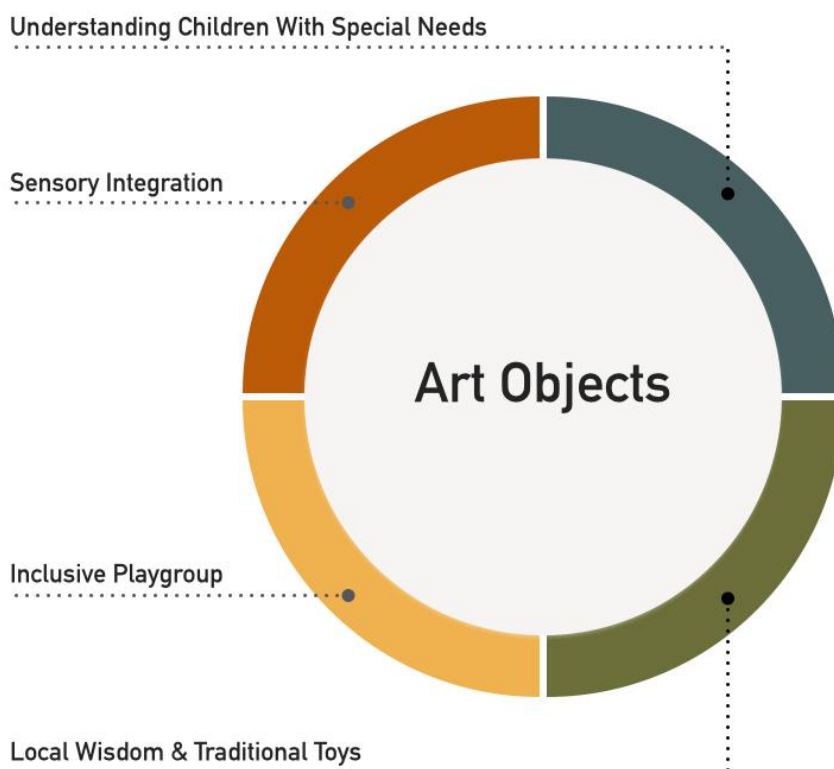
## การบูรณาการการรับรู้ความรู้สึกกับของเล่นพื้นบ้าน

จากการศึกษาแนวคิดและปรัชญาสุนทรียศาสตร์เกี่ยวเนื่อง (Relational Aesthetics) ในบทที่ 2 นั้น ศิลปะเกี่ยวเนื่อง (Relational Art) เป็นชุดหนึ่งของปฏิบัติการทางศิลปะ โดยมีประเด็นทางทฤษฎีและปฏิบัติของศิลปินออกมาจากสัมพันธ์ภาพมนุษย์และบริบททางสังคม มากกว่าการเป็นพื้นที่อิสระและความเป็นส่วนตัว ผลงานศิลปะได้สรรค์สร้างสภาพแวดล้อมทางสังคมอันหนึ่งขึ้นมาที่ผู้คนได้เข้ามาด้วยกัน มีส่วนร่วมแบ่งปันในกิจกรรมของกันและกัน “ผลงานศิลปะถูกตัดสินอยู่บนแทนฐานความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์ ที่พวกเขาแสดง ผลิต หรือให้การสนับสนุน” แล้วแบบฉบับไหนของความสัมพันธ์ที่กำลังจะได้รับการสร้างขึ้น และทำเพื่อใคร และทำไปทำไม? ผู้วิจัยในฐานะศิลปินได้เห็นถึงความสำคัญของการอยู่ร่วมกันระหว่างกลุ่มเด็กที่มีความต้องการพิเศษและเด็กปกติ จึงปรารถนาที่จะเชื่อเชิญให้เข้ามาด้วยกันสรรค์สร้างความหมายเชิงวัฒนธรรมด้วยตัวเอง โดยการเข้าร่วมกิจกรรมศิลปะในพื้นที่แลกเปลี่ยนทางสังคม มีเจตจำนงกระตุ้นให้เกิดสัมพันธ์ภาพระหว่างเด็กทั้งสองกลุ่ม เนื่องจากปรากฏการณ์ของสังคมไทยในปัจจุบัน จำนวนเด็กที่มีความต้องการพิเศษเพิ่มมากขึ้นอย่างต่อเนื่อง ดังนั้น จึงมีความจำเป็นอย่างยิ่งที่เราจะต้องเตรียมสังคมให้พร้อมรับสถานการณ์ที่เกิดขึ้น โดยเฉพาะการเตรียมตัวในระดับเยาวชน ให้เขาได้เกิดการตระหนักรู้ ยอมรับและเข้าใจในความแตกต่าง สามารถอยู่ร่วมกันได้อย่างราบรื่น

สำหรับการสร้างสรรค์วัตถุทางศิลปะเพื่อการจัดสภาพแวดล้อมที่เอื้อให้เกิดการมีส่วนร่วมทางสังคมของเด็กทั้งสองกลุ่มนี้ ผู้วิจัยจึงได้ดำเนินการศึกษาค้นคว้าและทบทวนวรรณกรรมเพื่อนำข้อมูลที่ได้ไปวิเคราะห์เพื่อการสร้างสรรค์ผลงาน โดยมี 4 ประเด็นหลัก ในการศึกษา คือ

1. ความรู้โดยทั่วไปเกี่ยวกับเด็กที่มีความต้องการพิเศษ (Understanding Children with Special Needs)
2. การศึกษารูปแบบการบูรณาการการรับรู้ความรู้สึก (Sensory Integration)
3. การศึกษาคุณสมบัติอันดีจากการเล่นและกลุ่มเล่นร่วม (Inclusive Playgroup)
4. การศึกษาการใช้ของเล่นพื้นบ้านภูมิปัญญาไทยเพื่อชีวิตและสุขภาพ (Local Wisdom & Traditional Toys)





ภาพที่ 3.1 แผนผังโครงสร้างการศึกษาข้อมูลเพื่อการออกแบบสร้างสรรค์วัตถุทางศิลปะ

### 3.1 ความรู้โดยทั่วไปเกี่ยวกับเด็กที่มีความต้องการพิเศษ

#### 3.1.1 ความหมายของเด็กที่มีความต้องการพิเศษ

“เด็กที่มีความต้องการพิเศษ” หรือหลายคนเรียกจนติดปากว่า “เด็กพิเศษ” นั้น หมายถึง เด็กกลุ่มที่จำเป็นต้องได้รับการดูแลช่วยเหลือเป็นพิเศษเพิ่มเติมจากวิธีการตามปกติ ทั้งในด้านการใช้ชีวิตประจำวัน การเรียนรู้ และการเข้าสังคม เพื่อให้เด็กได้รับการพัฒนาเต็มตามศักยภาพของเขาเอง โดยออกแบบการดูแลช่วยเหลือเด็ก ตามลักษณะความจำเป็น และความต้องการของเด็กแต่ละคน โดยแบ่งออกเป็น 3 กลุ่มหลัก คือ เด็กที่มีความสามารถพิเศษ เด็กที่มีความบกพร่อง เด็กยากจนและด้อยโอกาส ซึ่งเด็กแต่ละกลุ่ม มีความจำเป็นต้องได้รับการดูแลช่วยเหลือเป็นพิเศษเหมือนกัน แต่ด้วยวิธีการที่แตกต่างกัน ตามความเหมาะสมของเด็กแต่ละกลุ่ม แต่ละคน (ทวิศักดิ์ สิริรัตนเรขา, 2554 : ออนไลน์)

##### 3.1.1.1 เด็กที่มีความสามารถพิเศษ

เด็กกลุ่มนี้มักไม่ค่อยได้รับการดูแลช่วยเหลืออย่างจริงจัง เนื่องจากเรามักคิดว่าพวกเขาเก่งแล้ว สามารถเอาตัวรอดได้ บางครั้งกลับไปเพิ่มความกดดันให้มากยิ่งขึ้น เพราะคิดว่าพวกเขาจะทำได้มากกว่าที่เป็นอยู่อีก วิธีการเรียนรู้ในแบบปกติทั่วไป ก็ไม่ตอบสนองความต้องการในเรียนรู้

ของเด็ก ทำให้เกิดความเบื่อหน่าย ทำให้ความสามารถพิเศษที่มีอยู่ไม่ได้แสดงออกอย่างเต็มศักยภาพ โดยเด็กที่มีความสามารถพิเศษ แบ่งออกเป็น 3 กลุ่มย่อย ดังนี้

- เด็กที่มีระดับสติปัญญาสูง คือ กลุ่มเด็กที่มี ระดับสติปัญญา (IQ) ตั้งแต่ 130 ขึ้นไป

- เด็กที่มีความสามารถพิเศษเฉพาะด้าน อาจไม่ใช่เด็กที่มีระดับสติปัญญาสูง แต่มีความสามารถพิเศษเฉพาะด้านที่โดดเด่นกว่าคนอื่นในวัยเดียวกัน อาจเป็นด้าน คณิตศาสตร์ - ตรรกศาสตร์ การใช้ภาษา ศิลปะ ดนตรี กีฬา การแสดง ฯลฯ

- เด็กที่มีความคิดสร้างสรรค์

### 3.1.1.2 เด็กที่มีความบกพร่อง

มีการแบ่งหลายแบบ ในที่นี้จะยึดตามแนวทางของกระทรวงศึกษาธิการ ที่แบ่งออกเป็น 9 กลุ่ม ดังนี้

- เด็กที่มีความบกพร่องทางการมองเห็น
- เด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน
- เด็กที่มีความบกพร่องทางการสื่อสาร
- เด็กที่มีความบกพร่องทางร่างกาย และการเคลื่อนไหว
- เด็กที่มีความบกพร่องทางอารมณ์ และพฤติกรรม
- เด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา (Intellectual Disabilities)
- เด็กที่มีความบกพร่องทางการเรียนรู้ (Learning Disabilities)
- เด็กออทิสติก (รวมถึงความบกพร่องของพัฒนาการแบบรอบด้านอื่นๆ - PDDs)
- เด็กที่มีความพิการซ้ำซ้อน

### 3.1.1.3 เด็กยากจนและด้อยโอกาส

คือเด็กที่อยู่ในครอบครัวที่มีฐานะยากจนขาดแคลนปัจจัยที่จำเป็นในการเจริญเติบโต และการเรียนรู้ของเด็ก และรวมถึงกลุ่มเด็กที่ด้อยโอกาสทางการศึกษาจากสาเหตุอื่นๆ เช่น เด็กเร่ร่อน เด็กถูกใช้แรงงาน เด็กต่างด้าว ฯลฯ

คำว่า "เด็กที่มีความต้องการพิเศษ" ในปัจจุบันมักจะหมายถึง กลุ่มเด็กที่มีความบกพร่องเท่านั้น ส่วนเด็กที่มีความสามารถพิเศษ กับกลุ่มเด็กยากจนและด้อยโอกาส มักไม่ค่อยเรียกว่าเป็นเด็กพิเศษ แต่ถึงกระนั้น เด็กในกลุ่มต่างๆ ที่กล่าวถึงก็ควรได้รับการดูแลเพิ่มเติมด้วยวิธีการพิเศษ ซึ่งต่างไปจากวิธีการตามปกติ เพื่อช่วยให้สามารถพัฒนาได้เต็มตามศักยภาพที่มีอยู่ได้ เพื่อให้มีสุขภาพกาย สุขภาพจิตที่ดี มีโอกาสทางการศึกษาที่เท่าเทียม และได้รับการยอมรับในสังคม

### 3.1.2 ความเข้าใจในเด็กที่มีความต้องการพิเศษ

เด็กที่มีความต้องการพิเศษมีความรู้สึกนึกคิดเหมือนเด็กทั่วไป เพียงแต่ไม่สามารถแสดง ออกได้อย่างเหมาะสม เด็กยังต้องการความรัก ความเข้าใจ และการยอมรับ เช่นกัน ดังนั้น เราก็ควรปฏิบัติต่อเขาเหมือนกับเด็กอื่นทั่วไป ในฐานะความเป็นมนุษย์ที่เท่าเทียมกัน เพียงแต่เพิ่มเติมความห่วงใยและความเข้าใจ ให้คำแนะนำ และชี้แนะเป็นพิเศษ ตามสภาพปัญหาและความต้องการของเด็ก ยิ่งทำความเข้าใจในตัวเด็กมากขึ้นเท่าใด ก็ยิ่งทำให้รู้ว่าควรเพิ่มเติมความห่วงใยเป็นพิเศษได้อย่างไร

ควรทำความเข้าใจว่า สิ่งที่เกิดกทำและพูดออกมาอย่างไม่เหมาะสมนั้น เป็นเพราะว่าเด็กไม่เข้าใจจริงๆ ไม่ใช่เพราะเด็กนิสัยไม่ดี หรือแกล้งทำ เมื่อเกิดความเข้าใจก็จะทำให้ไม่รู้สึกรำคาญเด็ก และอยากให้ความช่วยเหลือ (ทวิศักดิ์ สิริรัตนเรขา, 2549 : ออนไลน์)

การทำให้สังคมรับรู้ไม่ใช่เรื่องยาก แต่สิ่งที่ยากคือการทำให้เกิดความเข้าใจ ซึ่งสังคมจะไม่มีทางเข้าใจถ้าไม่เคยสัมผัสเด็กเหล่านี้ การเปิดการรับรู้เรื่องราวของเด็กที่มีความต้องการพิเศษของสังคมสามารถทำได้โดยการให้ข้อมูลความรู้ ผ่านทางสื่อต่างๆ ทั้งวิทยุ โทรทัศน์ ภาพยนตร์ โปสเตอร์ นิทรรศการ หนังสือ วารสาร อินเทอร์เน็ต และอื่นๆ อีกมากมาย ในหลายประเทศ รู้จักออกทิสติกจากภาพยนตร์เรื่อง เรนแมน (ทวิศักดิ์ สิริรัตนเรขา, 2549 : ออนไลน์) ซึ่งเป็นภาพยนตร์ที่เข้าฉายเมื่อสิบกว่าปีก่อน ปัจจุบันในสังคมไทยก็รับรู้เรื่องราวของเด็กกลุ่มนี้ได้จากสื่อทุกแขนงเช่นกัน

การรับรู้ เป็นประตูสู่การยอมรับและเข้าใจในที่สุด ถ้ามีคนแปลกหน้ามาเคาะประตูบ้านเราคงไม่กล้าเปิดรับ แต่ถ้าเรารู้ว่าใครจะมา มีคนแนะนำให้ข้อมูลล่วงหน้าแล้ว เราก็สามารถเปิดรับได้อย่างสบายใจ เมื่อรับเข้ามาแล้ว ได้สัมผัส ได้เรียนรู้ร่วมกัน ก็จะทำให้เข้าใจซึ่งกันและกันมากขึ้น จุดที่เน้นคือการเรียนรู้ร่วมกัน เข้าใจซึ่งกันและกัน เพราะไม่ใช่บุคคลปกติเท่านั้นที่จะต้องทำความเข้าใจ แต่ตัวเด็กเองก็จำเป็นที่จะต้องเรียนรู้เข้าใจเช่นกัน (ทวิศักดิ์ สิริรัตนเรขา, 2549 : ออนไลน์)

### 3.1.3 การส่งเสริมพัฒนาการของเด็กที่มีความต้องการพิเศษ

ปัจจุบัน ความก้าวหน้าทางวิชาการมีการพัฒนาไปอย่างรวดเร็ว จิตแพทย์เด็กและวัยรุ่น, นักจิตวิทยา, พยาบาลจิตเวชเด็ก, นักเวชศาสตร์การสื่อความหมาย, นักกิจกรรมบำบัด, นักวิชาการศึกษาพิเศษ, นักสังคมสงเคราะห์ หรือวิชาชีพอื่นๆ ที่เกี่ยวข้อง ถือเป็นตัวช่วยที่สามารถให้คำแนะนำ คำปรึกษา และสาธิตเทคนิควิธีต่างๆ ให้นำไปฝึกปฏิบัติต่อไปได้ สำหรับแนวทางการดูแลมีความหลากหลาย สามารถสรุปรวบรวมแนวทางหลักๆ ออกเป็น 10 แนวทาง ดังนี้

1. ส่งเสริมพลังครอบครัว
2. ส่งเสริมความสามารถ
3. ส่งเสริมพัฒนาการ
4. ปรับเปลี่ยนพฤติกรรม
5. กิจกรรมบำบัด
6. แก้ไขการพูด
7. ฝึกทักษะทางสังคม
8. พัฒนาสมรรถภาพทางการศึกษา
9. พัฒนาสมรรถภาพทางอาชีพ
10. รักษาด้วยยา

สำหรับส่งเสริมพัฒนาการ (Developmental Intervention) เป็นปรัชญาที่ใช้ในการฝึก โดยเน้นการจัดกิจกรรมเพื่อใช้ในการส่งเสริมให้เด็กมีพัฒนาการเป็นไปตามวัย โดยยึดหลักและลำดับขั้นพัฒนาการของเด็กปกติ ควรทำตั้งแต่อายุน้อย โดยต้องทำอย่างเข้มข้น สม่ำเสมอ และต่อเนื่องในระยะเวลาที่นานพอ การออกแบบการฝึกต้องให้เหมาะสมตามสภาพปัญหา ความสามารถ และความเร็วในการเรียนรู้ของเด็กแต่ละคนที่มีความแตกต่างกัน (ทวิศักดิ์ สิริรัตนเรขา, 2555 : ออนไลน์)

สิ่งสำคัญมากที่ควรรู้คือ เด็กสามารถเรียนรู้ได้ดีจากคนมากกว่าวัตถุ จากการมีปฏิสัมพันธ์โต้ตอบกันมากกว่าการฟังหรือดูเพียงอย่างเดียว ซึ่งเป็นเพียงการสื่อสารทางเดียว ดังนั้นจึงควรดึงเด็กมาทำกิจกรรมต่างๆ ร่วมกันกับคนในบ้านให้มากที่สุด ไม่ควรให้นั่งดูโทรทัศน์คนเดียว เนื่องจากเป็นการสื่อสารทางเดียว ทำให้เด็กยิ่งกลับเข้าไปในโลกส่วนตัวของเขาเองมากขึ้น เด็กไม่สามารถเรียนรู้คำศัพท์จากโทรทัศน์ได้ดีเท่ากับการสอนด้วยตัวเราเอง ทักษะพื้นฐานในการเรียนรู้ที่ควรเริ่มฝึกเป็นอันดับแรก เพื่อดึงเด็กออกจากโลกส่วนตัวของเขาเองมาเรียนรู้โลกภายนอก (ทวิศักดิ์ สิริรัตนเรขา, 2555 : ออนไลน์)

### 3.2 การบูรณาการการรับรู้ความรู้สึก (Sensory Integration)

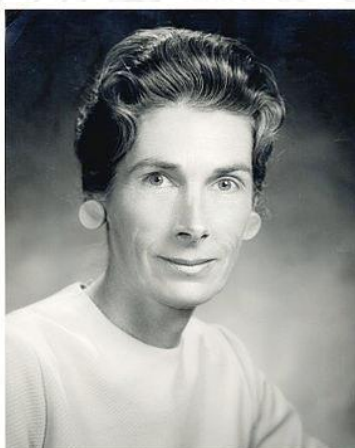
#### 3.2.1 กิจกรรมบำบัด (Occupational Therapy)

เป็นหนึ่งในแนวทางในการส่งเสริมพัฒนาการของเด็กที่มีความต้องการพิเศษ เป็นการประยุกต์กิจกรรม หรือกิจกรรม มาใช้ในการตรวจประเมิน วินิจฉัย ส่งเสริม บำบัดรักษา และฟื้นฟูสมรรถภาพ ให้สามารถกลับไปดำรงชีวิตในสังคมได้ ช่วยเสริมสร้างสมาธิ ทักษะการคิด พัฒนากล้ามเนื้อมัดเล็ก และการทำงานประสานกันของกล้ามเนื้อ ผ่านกิจกรรมการเรียนรู้ต่างๆ นักกิจกรรมบำบัด (Occupational Therapist) จะเป็นผู้ที่ประยุกต์ใช้กิจกรรมต่างๆ มาช่วยในการบำบัดเด็ก ตามสภาพปัญหาของแต่ละคน (ทวิศักดิ์ สิริรัตนเรขา, 2549 : ออนไลน์) โดยขอบเขตงานของนักกิจกรรมบำบัด จะครอบคลุมถึง

1. การสอนและฝึกให้เด็กสามารถทำกิจวัตรประจำวันได้ด้วยตนเองในด้านต่างๆ เช่น การทานอาหาร การใส่เสื้อผ้า เป็นต้น
2. กิจกรรมเพื่อเพิ่มความสามารถในการควบคุมตนเองในเด็กที่มีพฤติกรรมไม่อยู่นิ่ง ก้าวร้าว ไม่สบตา
3. กิจกรรมกระตุ้นการดูด การเคี้ยว และการกลืน
4. กิจกรรมเตรียมความพร้อมของทักษะต่างๆ ที่เป็นพื้นฐานทางการศึกษา เช่น ฝึกทักษะการเขียน ฝึกทักษะการอ่าน เป็นต้น เพื่อส่งเสริมการรับรู้และเรียนรู้
5. กิจกรรมฝึกทักษะการเคลื่อนไหว กระตุ้นการชันคอ การคลาน การเดิน
6. กิจกรรมเพื่อเพิ่มความแข็งแรงของกล้ามเนื้อในผู้ที่มีกล้ามเนื้ออ่อนแรง
7. กิจกรรมเพื่อส่งเสริมการใช้มือในการหยิบจับ หรือทำกิจกรรมต่างๆ ในชีวิตประจำวัน
8. กิจกรรมการฝึกทักษะในการสื่อความหมาย
9. กิจกรรมการฝึกทักษะทางสังคม
10. กระตุ้นให้สามารถปรับตัวเข้ากับสิ่งแวดล้อมหรือสังคมเพื่อการดำรงชีวิตอย่างปกติสุข โดยไม่เป็นภาระแก่ครอบครัวหรือผู้อื่น
11. ประดิษฐ์ ดัดแปลงอุปกรณ์หรือเครื่องช่วย เพื่อให้เด็กสามารถช่วยเหลือตัวเองในการแต่งกาย การทำความสะอาดร่างกาย การรับประทานอาหาร เป็นต้น
12. ให้คำปรึกษากิจกรรมการเล่นที่ส่งเสริมพัฒนาการ การเรียนรู้ในโรงเรียน

### 3.2.2 การบูรณาการการรับรู้ความรู้สึก (Sensory Integration)

ดร. จีน แอร์ (Jean Ayres) นักกิจกรรมบำบัด ได้อธิบายว่า เด็กออทิสติกจะมีความสามารถของตัวรับรู้ความรู้สึก และกระบวนการนำความรู้สึกไปที่สมองผิดปกติ ซึ่งอาจมากเกินไปหรือน้อยเกินไป โดยเฉพาะด้านระบบการทรงตัว (Vestibular Sense) การรับสัมผัส (Tactile Sense) และการรับรู้ความรู้สึกจากเอ็นและข้อ (Proprioceptive Sense) เมื่อรับรู้ความรู้สึกจากสิ่งแวดล้อมรอบตัวเข้ามาซึ่งถือเป็นสิ่งเร้า แล้วไม่สามารถทำการจัดระเบียบของสิ่งเร้าเหล่านั้นได้ ทำให้ไม่สามารถตอบสนองออกมาเป็นพฤติกรรมที่ถูกต้องเหมาะสม แต่ถ้าสามารถควบคุมสิ่งเร้าคือการรับรู้ความรู้สึกต่างๆ ได้อย่างถูกต้องเหมาะสม จะเป็นการกระตุ้นกลไกการทำงานของสมองให้สามารถตอบสนองต่อสิ่งเร้าได้ดีขึ้น นักกิจกรรมบำบัด จึงมีการนำทฤษฎีการบูรณาการรับรู้ความรู้สึก (Sensory Integrative Theory) มาประยุกต์ใช้เพื่อกระตุ้นระบบการรับรู้ความรู้สึกของเด็กให้มีการพัฒนาที่ดีขึ้น (ทวิศักดิ์ สิริรัตนเรขา, 2549 : ออนไลน์)



ภาพที่ 3.2 ดร. เอ จีน แอร์ (Dr. A.Jean Ayres) นักกิจกรรมบำบัด

ที่มา : Wikipedia, Anna Jean Ayres [Online], Accessed 30 October 2012, Available from [http://en.wikipedia.org/wiki/Anna\\_Jean\\_Ayres](http://en.wikipedia.org/wiki/Anna_Jean_Ayres)

หากเด็กทุกคนเกิดมาสามารถรับรู้ความรู้สึกผ่านการเห็น การได้ยิน การรับรส การได้กลิ่น การสัมผัส การทรงตัว การเคลื่อนไหวและการรับรู้ผ่านเอ็น ข้อต่อและกล้ามเนื้อได้อย่างสมบูรณ์ มีการบันทึกข้อมูลความรู้สึก (Sensory Modulation) มีการปรับระดับความรู้สึก (Sensory Modulation) โดยมีการบูรณาการการรับรู้ความรู้สึก (Sensory Integration) มีการแยกแยะความรู้สึก (Sensory Discrimination) และการตอบสนองเพื่อการปรับตัว (Adaptive Response) โดยผ่านการทำงานของสมองและระบบประสาท จะส่งผลให้เด็กสามารถเติบโตได้ตรงตามวัย จะสามารถรับรู้ เรียนรู้และมีทักษะในการประพาสปฏิบัติตนได้อย่างถูกต้องในชีวิตประจำวัน ไม่ว่าจะเป็นการทำกิจวัตรประจำวันที่บ้าน ที่โรงเรียน สามารถดำรงชีวิตอยู่ได้ด้วยตนเอง หากการบูรณาการ

รับรู้ความรู้สึกของเด็กทำงานไม่เป็นระบบอย่างสมบูรณ์ เด็กจะไม่สามารถเติบโตได้ตามวัย ไม่สามารถรับรู้และเรียนรู้ที่จะประพฤติปฏิบัติตนได้อย่างถูกต้องในชีวิตประจำวัน ไม่ว่าจะเป็นที่ใดในสิ่งแวดล้อมใดและจะเกิดปัญหาพัฒนาการ ทฤษฎีนี้ได้รับความเชื่อถือและพัฒนามาตั้งแต่ ค.ศ. 1960 หรือ พ.ศ. 2503 จนมีเด็กเป็นจำนวนมากที่ใช้การรักษาตามการแพทย์ปัจจุบันร่วมกับการทำกิจกรรมบำบัด ประสบความสำเร็จ อาการที่เป็นปัญหาต่างๆ ดีขึ้นหรือหายไปก่อนเติบโตเป็นวัยรุ่น เป็นที่น่าสังเกต ผู้สูงอายุที่มีปัญหาการรับรู้มักจะต้องทำกิจกรรมบำบัดเช่นกัน (ชมรมผู้ปกครองบุคคลสมาธิสั้นแห่งประเทศไทย, 2012: ออนไลน์)

เมื่อพูดถึงประสาทสัมผัสในแวดวงของนักพัฒนาการเด็กปฐมวัยจะให้ความสำคัญกับประสาทสัมผัส 7 ประการ (7 Senses) ตามหลักของ Sensory Integration หรือ SI ซึ่งคือ กระบวนการการทำงานของระบบประสาทส่วนกลางในการจัดระเบียบสัญญาณประสาท ที่รับจากอวัยวะรับรู้ความรู้สึก แล้วผสมผสานหรือคัดกรองความรู้สึกนั้น เพื่อตอบสนองต่อสิ่งเร้าได้อย่างเหมาะสม โดยประสาทสัมผัสทั้ง 7 ที่ว่านี้ ประกอบไปด้วยประสาทสัมผัสทั้ง 5 ที่เรารู้จักกันดี คือ การสัมผัส (ทางผิวหนัง) การได้ยิน การมองเห็น การได้กลิ่น และการรับรส รวมกับประสาทสัมผัสอีก 2 อย่าง ได้แก่ ระบบการทรงตัว (Vestibular system) และ การรับรู้ความรู้สึกจากกล้ามเนื้อ เอ็น และข้อต่อ (Proprioceptive sense) (ณภาพกร จ้อยพจน์, สัมภาษณ์, 29 เมษายน 2555)

ระบบการทรงตัว (Vestibular system) หรือประสาทสัมผัสที่ 6 ระบบนี้มีอวัยวะรับรู้ความรู้สึกอยู่ในหูชั้นใน ซึ่งจะทำงานทันทีที่ศีรษะมีการเปลี่ยนแปลงไปจากแนวกลางลำตัว ส่งผลให้ร่างกายสามารถรักษาสมดุล ไม่ล้มลงเมื่อมีการเคลื่อนไหว เด็กที่มีปัญหาในระบบนี้ อาจแสดงออกโดยการแสดงอาการกลัวเมื่อต้องเคลื่อนไหวอยู่บนพื้นที่ไม่ราบเรียบโยกเยกสูงจากพื้น ทำให้มีลักษณะการเคลื่อนไหวที่งุ่มง่าม ไม่คล่องแคล่วสมวัย ไม่ชอบปีนป่าย หรือขึ้นลงบันได เป็นต้น

การรับรู้ความรู้สึกจากกล้ามเนื้อ เอ็น และข้อต่อ (Proprioceptive sense) หรือประสาทสัมผัสที่ 7 ซึ่งระบบนี้มีอวัยวะรับรู้ความรู้สึกอยู่ที่กล้ามเนื้อ เอ็นและข้อต่อทั่วร่างกาย ซึ่งจะทำงานทันทีที่ข้อต่อถูกกระแทกเข้าหากันหรือถูกดึงออกจากกัน ส่งผลให้เรารับรู้ตำแหน่งส่วนต่างๆ ของร่างกายทราบถึงทิศทางและความเร็วของการเคลื่อนไหวของแขนขาได้ดี เด็กที่มีปัญหาในระบบนี้ มักหกล้มบ่อย มีความยากลำบากในการใช้มือไม่สามารถคาดคะเนแรงที่ต้องใช้ในกิจกรรมได้อย่างเหมาะสม เช่น เขียนหนังสือด้วยแรงกดที่มากเกินไปจนกระดาษทะลุ หรือเขียนเส้นบางมากจนเกินไป เป็นต้น



ภาพที่ 3.3 Sensory Integration Room and Equipment

ที่มา : Clinicalpediatric, Sensory Integration [Online], Accessed 30 October 2012, Available from [http://en.wikipedia.org/wiki/Anna\\_Jean\\_Ayres](http://en.wikipedia.org/wiki/Anna_Jean_Ayres)

เมื่อเด็กรับรู้ความรู้สึกจากสิ่งแวดล้อมรอบตัวเข้ามา แล้วสามารถควบคุมสิ่งเร้า คือ การรับรู้ความรู้สึกต่างๆ ได้อย่างถูกต้องเหมาะสม จะเป็นการกระตุ้นกลไกการทำงานของสมองให้สามารถตอบสนองต่อสิ่งเร้าได้ดีขึ้น แต่เด็กบางคนจะมีปัญหานี้ เช่น เด็กออทิสติก จึงต้องมีการใช้หลัก Multi-sensory Integration คือ การเล่นที่让孩子ได้ใช้ประสาทสัมผัสทุกๆ ส่วนมาบำบัดเด็กกลุ่มนี้ สำหรับเด็กทั่วไป เมื่อมีการพัฒนาประสาทสัมผัสทั้ง 7 ด้วยการเล่น พบว่า เด็กที่ได้รับการกระตุ้นประสาทสัมผัสทุกส่วน จะมีพัฒนาการทางสติปัญญา (IQ) สูงกว่าเด็กที่ไม่ได้รับการกระตุ้น ถึง 10-15 จุด

การเล่นเพื่อกระตุ้นประสาทสัมผัสทั้ง 7 คือ การเล่นที่让孩子ได้ใช้ประสาทสัมผัสหลายๆ อย่าง หรือ Multisensory Integration ในชีวิตประจำวันมีการเล่นหลากหลายอย่างที่สามารรถนำไปเล่น นักกิจกรรมบำบัด (Occupational Therapist) จะเป็นผู้ที่ประยุกต์ใช้กิจกรรมต่างๆ มาช่วยในการบำบัดเด็กตามสภาพปัญหาของแต่ละคน (ชมรมผู้ปกครองบุคคลสมาธิสั้นแห่งประเทศไทย, 2012: ออนไลน์) เช่น

- ปัญหาการรับรู้ทางสายตา เช่น การปิดไฟ ใช้ไฟฉายส่องไปที่ฝา ให้เด็กใช้ไฟฉายอีกดวงฉายตามไปที่จุดที่ฉาย การเปิดไฟหลายสี ทำไฟสไลด์ เป็นไฟนิ่ง ไฟสไลด์ ไฟกระพริบ ทำที่ละสีหรือทำสลับกันไปมา เปิดไฟสไลด์ สลับไปมา ทำเป็นไฟจ้า ไฟนิ่ง ไฟสไลด์และไฟกระพริบ การให้หาสิ่งของมีสีสั้นในหญ้า การใช้ลูกแก้วหลายสี หลายลูก กลิ้งในราง ให้เด็กหยิบลูกแก้วตามสีที่คุณบอก การเป่าลูกโป่งหลายสีให้ลอยในอากาศ ให้เด็กมองตามลูกโป่งและให้เดาว่าลูกโป่งจะลอยไปทางใด

- ปัญหาการได้ยิน เช่น การให้ฟังเสียงในทิศทางต่างๆ กัน และให้เด็กบอกว่าเสียงดังมาจากด้านใด การเล่นเกมทายเสียง ทั้งทำให้ดังและดังแผ่วๆ หรือผสมเสียงให้แยกให้ออกว่าเป็นเสียง

อะไร การใช้เพลงเร็ว เช่น จังหวะเร็กเก้ ให้เด็กเต้นตามจังหวะ พร้อมตบมือให้เป็นไปตามจังหวะ ลดเสียงและให้เต้นตามจังหวะ

- ปัญหาการรับรู้ผ่านกล้ามเนื้อเอ็นข้อต่อ เช่น การให้หิ้ว ลาก ผลัก ดึงของที่มีน้ำหนัก การโหนราว ไต่ราวกลางแจ้ง การกระโดดบนที่กระโดดสปริงก์หรือแทมโบลีน คลานบนพื้น ใช้มือตบ ลูกบอลเข้ากำแพง

- ปัญหาการเคลื่อนไหวและการทรงตัว เช่น การวิ่งแล้วหมุนตัวกลับไปมา การนำเก้าอี้มาวาง 2 ตัว ให้ห่างกันประมาณ 1 เมตร ให้เด็กเดินเป็นเลขแปดและวิ่งเป็นเลขแปด การกระโดดเชือก เดินเป็นวงกลม วงรี

- ปัญหาการรับรู้และการไต่กลิ้ง เริ่มจากกลิ้งที่เด็กทำได้ ตามด้วยการแกะหรือปอกผลไม้กลิ้งต่างๆ เต็ดใบไม้และดม เต็ดดอกไม้แล้วดมหรือขยี้ใบไม้หรือดอกไม้ การให้หลังตาดม ชิมและบอกชื่อขนมหรืออาหาร ควรเริ่มจากขนมหรืออาหารที่ชอบก่อน การให้มอง สัมผัส ดม และชิมอาหารหรือขนมหรือผลไม้ เริ่มจากสิ่งที่ชอบก่อน

- ปัญหาการสัมผัส เช่น การสัมผัสสำลีและวางสำลีบนแขนและอุเบาะๆ เปลี่ยนเป็นผ้าสำลีและเปลี่ยนเป็นผ้าเนื้อธรรมดา เปลี่ยนเป็นผ้าหนาและใช้มือสัมผัสแขนและอุเบาะหรือจับแขน การใช้เท้าสัมผัสผ้าสำลี เดินบนผ้าสำลี เดินบนพรมเนื้อผ้า เดินบนพรมเนื้อหยาบ เดินบนทราย เดินบนหญ้า เดินบนดิน และเดินบนแผ่นไม้ และเดินบนกระเบื้องปูพื้น การใช้นิ้วลูบผิวถั่วแดง จับถั่วแดง กำถั่วแดง เอามือล้วงในภาชนะที่ใสของเล็กหลายอย่าง ใสถั่วแดงให้เด็กใช้มือลงไปหาเม็ดถั่วแดง การให้เด็กแตะมือลูบมือ จับมือและใช้มือเล่นตบและกับผู้ใช้ฝึก ให้เด็กใช้มือแตะพื้นกระเบื้องหรือพื้นไม้หรือพื้นปูน ให้เดินเร็วหรือวิ่งบนพื้นไม้หรือพื้นปูน

### 3.3 คุณประโยชน์จากการเล่นและกลุ่มเล่นร่วม (Inclusive Playgroup)

#### 3.3.1 คุณประโยชน์จากการเล่น

เด็กทุกคนชอบเล่น การเล่นอาจดูเป็นกิจกรรมที่ไม่มีประโยชน์ แต่อันที่จริงการเล่นช่วยให้เด็กๆ ได้พัฒนาทักษะพิสัย ผูกการใช้มือและสายตาให้สัมพันธ์กัน และทำให้เกิดความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ ซึ่งเป็นที่ทราบกันดีว่า เด็กจะมีพัฒนาการที่ดีขึ้น ต้องเริ่มจากการเรียนรู้ และการเรียนรู้ที่ดีขึ้นก็คือ การเรียนรู้ด้วยการเล่น ผศ.นพ.ชาตรี วิฑูรชาติ จิตแพทย์เด็ก รพ.ศิริราช ได้แนะนำเรื่องพัฒนาการของเด็กจะผ่านการเล่นเป็นสื่อกลาง ตั้งแต่การพัฒนาสติปัญญา ภาษาการสื่อสารของกล้ามเนื้อมัดเล็ก กล้ามเนื้อมัดใหญ่และสังคมจริยธรรม การเล่นของเด็กดูเหมือนเป็นเรื่องเล่นๆ แต่ความจริงแล้วเป็นเรื่องที่สำคัญและมีคุณค่ามหาศาล ไม่ว่าจะเล่นด้วยวิธีใด ก็เป็นการส่งเสริมพัฒนาการเด็กทั้งสิ้น

ในทางตรงกันข้าม เด็กที่ไม่ได้เล่น หรืออยู่กับผู้ใหญ่ที่ไม่ชอบเล่นกับเด็ก หรือสุขภาพไม่ดี เล่นไม่ไหว เด็กไม่รู้จะเล่นกับใคร จะมีผลกระทบในด้านของบุคลิกลักษณะ คือ อาจเป็นเด็กไม่ร่าเริงแจ่มใส ทักษะทางสังคมน้อย ปรับตัวไม่ดี ไม่ทะมัดทะแมงคล่องแคล่วว่องไว ความตื่นตัวสนใจสิ่งแวดล้อมน้อย รวมทั้งส่งผลถึงการพัฒนาการทางสติปัญญาไม่เต็มที่ด้วย โดยเฉพาะในปัจจุบันนี้ มีการเล่นที่ไม่เหมาะสม หรือไม่ได้ประโยชน์อาจทำให้เด็กติด เช่น เล่นวิดีโอเกม คอมพิวเตอร์เกมจะส่งผลเสีย



ต่อเด็ก ทำให้เด็กไม่ได้ออกกำลังกาย อาจมีความก้าวร้าวและกระตุ้นทางเพศแฝงเข้ามาด้วย (พัฒนา ชัชพงศ์, 2555 : ออนไลน์)

การเล่นจึงเป็นกิจกรรมที่ให้ความสนุกสนานแก่เด็ก และยังทำให้เด็กได้เรียนรู้ธรรมชาติและสิ่งแวดล้อมรอบตัว ซึ่งจะช่วยให้เพิ่มพูนประสบการณ์และความรู้ให้แก่เด็ก โดยประสบการณ์ที่เด็กได้จากการเล่นจะนำไปสู่การรับผิดชอบต่อตนเองและผู้อื่น อีกทั้ง ช่วยให้เด็กสามารถปรับตัวให้เข้ากับสังคมและผู้อื่นได้อย่างมีความสุข การเล่นจึงเป็นหัวใจสำคัญสำหรับการพัฒนาความสามารถด้านต่างๆ ของเด็ก เพื่อให้เด็กสามารถดำรงชีวิตอยู่ในสังคมเมื่อเด็กเติบโตขึ้น

การเล่นมีประโยชน์ต่อพัฒนาการในทุกด้าน ทำให้เด็กพัฒนาความสามารถด้านต่างๆ ของชีวิต อันได้แก่

- ด้านร่างกาย การเล่นเป็นการออกกำลังกายแบบหนึ่ง ซึ่งจะเสริมสร้างความแข็งแรงและพัฒนากล้ามเนื้อ เนื่องจากขณะเล่นเด็กมีการเคลื่อนไหวร่างกาย ทำให้เกิดการพัฒนาความสามารถด้านการเคลื่อนไหวและการเจริญเติบโตของร่างกายได้อย่างเต็มที่

- เสริมพัฒนาการกล้ามเนื้อมัดใหญ่ ได้แก่ กล้ามเนื้อโครงสร้างของร่างกาย เช่น แขน ขา คอและลำตัว ช่วยให้เด็กเคลื่อนไหว ยืน เดิน ผลัก ดัน วิ่งและห้อยโหนได้แข็งแรง รวดเร็วและมั่นคง การเล่นหรือของเล่นประเภทที่ต้องใช้กำลังเป็นส่วนใหญ่ เช่น เล่นต่งเต วิ่งเปี้ยว

- เสริมพัฒนาการกล้ามเนื้อมัดเล็ก ได้แก่ กล้ามเนื้อนิ้วมือและตา เป็นต้น เสริมให้เด็กเคลื่อนไหว หรือเขียน หรือสอดร้อย ถักทอ กระดาษ หรือคาดคะเนต่าง ๆ กับงานละเอียดประณีตได้ดี ด้วยมีพื้นฐานทักษะของความสัมพันธ์มือ-ตา กลมกลืนกัน

- ด้านจิตใจและอารมณ์ การเล่นทำให้เด็กเกิดจินตนาการ รู้จักคิดและแก้ปัญหา เกิดความคิดสร้างสรรค์ เด็กเกิดความสนุกสนาน ทำให้เกิดการผ่อนคลาย และจะช่วยปรับอารมณ์เมื่อเด็กต้องพบกับสถานการณ์ต่างๆ จากการเล่น อีกทั้งทำให้เด็กเข้าใจสิ่งต่างๆ รอบตัวได้ดีขึ้น

- ด้านสังคม การเล่นกับผู้อื่น จะทำให้เด็กได้เรียนรู้ผู้คนรอบข้าง รู้จักเหตุและผล ฝึกความอดทน การรอคอย รู้จักการแบ่งปัน รู้จักแพ้ รู้จักชนะ ซึ่งจะทำให้เด็กรู้จักปรับตัวที่จะอยู่ในสังคม เสริมด้านการรู้กฎเกณฑ์กติกาของกลุ่มหรือของเพื่อน รู้แพ้รู้ชนะ รู้จักยอมผ่อนสั้นผ่อนยาว หรือคัดค้านไม่เห็นด้วย รับผิดชอบต่อสังคมของผู้คนในสังคมจากการเล่นบทบาทสมมติเป็นตำรวจ-ผู้ร้าย หมอ-คนไข้ พ่อค้า-ลูกค้า หรือพ่อ-แม่-ลูก หากเด็กเล่นไม่เหมาะสมกลุ่มจะช่วยเสริมหรือสอนให้เขาปรับตัวเหมาะสมยิ่งขึ้น นอกจากนี้ ยังได้เสริมพัฒนาการด้านการช่วยเหลือตนเอง การเล่นเสริมความสามารถในการตัดสินใจต่างๆว่าจะเล่นตามลำพังหรือเข้ากลุ่ม

- ด้านภาษา เมื่อเด็กเรียนรู้ที่จะเล่นกับผู้อื่น ความสามารถด้านภาษาจะถูกพัฒนาเพื่อให้เด็กสามารถสื่อสารกับผู้คนรอบข้างได้ เสริมทั้งในด้านการรับรู้ รับฟัง และการตอบโต้ออกไปได้อย่างถูกต้องกับสถานการณ์ ทำให้การเล่นดำเนินต่อไปได้ และเสริมการติดต่อสัมพันธ์กับครอบครัวและผู้อื่นได้อย่างเหมาะสม

- ด้านการเรียนรู้ ของเล่นและการเล่นแต่ละแบบจะทำให้เด็กเกิดการเรียนรู้ในทักษะที่แตกต่างกันไป ของเล่นบางอย่างฝึกความสามารถด้านการเคลื่อนไหว ในทางกลับกันบางอย่างอาจฝึกในเรื่องของภาษา ดังนั้น เมื่อเด็กได้เรียนรู้กิจกรรมใหม่ๆ ความสามารถด้านต่างๆ ของชีวิตก็就会被พัฒนาเพิ่มขึ้น และจะถ่ายทอดเป็นประสบการณ์ต่อไปในอนาคต (พัฒนา ชัชพงศ์, 2555 : ออนไลน์)

นอกจากนี้ นิติยา ประพฤติกิจ ได้สรุปประโยชน์ของการเล่นในโรงเรียนไว้ดังนี้ คือ

- การเล่นช่วยให้เด็กได้รับประสบการณ์ที่ต้องใช้ประสาทสัมผัส เช่น การเล่นน้ำ การเล่นทราย ซึ่งจะช่วยให้เด็กได้รับความเย็นจากน้ำ ได้ระบายอารมณ์ และได้ตักน้ำเทใส่ภาชนะไปมา ได้อาบน้ำตักตา ด้รดน้ำต้นไม้ ส่วนการเล่นทรายก็เช่นเดียวกัน การเล่นทรายต้องมีเครื่องใช้หลายอย่าง และเด็กต้องมีอิสระในการเล่นทั้งขุด ตัก ก่อภูเขา และถ่ายเท เป็นต้น

- การเล่นช่วยให้เด็กเข้าใจธรรมชาติ เด็กจะเข้าใจธรรมชาติเมื่อเขาได้ออกไปเล่นในสนาม เช่น รู้จักพุ่ม ไม้ขนาดต่างๆ สีต่างๆ เด็กอาจจะช่วยกันนับ บอกลีเปรียบเทียบ มีต้นไม้ใหญ่สำหรับให้เด็กปีนป่าย หรืออาจให้เด็กใช้ตาข่ายจับผีเสื้อหรือตักแตนเพื่อนำมาศึกษา

- การเล่นเป็นวิธีหนึ่งซึ่งช่วยให้เด็กได้เรียนรู้การแก้ปัญหา เด็กอาจเลือกของเล่นที่เป็นตัวแทนสิ่งที่เขากลัวหรือเกลียด การเล่นเป็นการแสดงออกถึงความต้องการของเด็ก เช่น ถ้าต้องการความรักความเอาใจใส่ เด็กจะเล่นโดยสมมุติตัวเองเป็นทารก เพราะถ้าเล่นสมมุติเป็นทารกแล้ว เด็กจะได้รับการดูแลเอาใจใส่อย่างทะนุถนอม

- การเล่นของเด็กแสดงถึงลักษณะนิสัยของเด็ก หากสังเกตเด็กขณะเล่น จะเห็นว่าเด็กมีทั้งสนุก หวาดกลัว และมีความหวัง ดังนั้น การสังเกตขณะเด็กเล่นจะช่วยให้ได้เข้าใจลักษณะนิสัยของเด็กแต่ละคน

- การเล่นช่วยให้เด็กมีความคิดสร้างสรรค์และคิดค้นเล่นอะไรใหม่ๆ จะช่วยให้เด็กเป็นคนคิดอย่างกว้างไกลในภายหน้า

- การเล่นช่วยให้เด็กได้เรียนรู้ความสัมพันธ์กับผู้อื่น รู้จักใช้เครื่องเล่นและของเล่นกับเพื่อน รู้จักผลัดเปลี่ยนกันเล่น รู้จักเป็นผู้นำและผู้ตาม รู้จักขอร้องหรือบอกความประสงค์ของตนเอง รู้จักบทบาทและหน้าที่ของผู้เป็นพ่อ - แม่ - ลูกและหมอ การปีนป่ายห้อยโหน เดิน หรือกระโดด ทำให้เด็กได้ออกกำลังกายและเพิ่มพูนความสมบูรณ์ของร่างกาย ขณะที่เด็กเล่นกับเพื่อนได้พูดคุยสนทนากันเป็นการกระตุ้นให้เด็กใช้ภาษาอย่างกว้างขวาง

- การเล่นช่วยสร้างเด็กให้มีความเชื่อมั่นในตัวเอง ในตัวผู้อื่น และในสิ่งแวดล้อม เมื่อเด็กเล่นและทำอะไรได้เสร็จ เด็กจะรู้สึกว่าคุณค่า รู้สึกพึงพอใจและมั่นใจในตนเอง แต่ในบางสถานการณ์เมื่อเด็กเกิดความรู้สึกว่าตนเองไม่มีคุณค่าหรือเกิดความกลัวขึ้นมา เด็กจะลดความเชื่อมั่นในตัวเอง ดังนั้น การเล่นอย่างธรรมชาติหรือการเล่นที่มีกฎเกณฑ์ง่ายๆ หรือการปฏิบัติตามคำสั่งจะช่วยให้เด็กได้เรียนรู้และเกิดความมั่นใจในตนเองจากการเล่นได้ เด็กมักจะเอาแต่ใจตนเองและต้องการอำนาจ ดังนั้น ถ้าหากเด็กไม่ได้เล่นแล้วก็จะเกิดผลกระทบเมื่อเติบโตเป็นผู้ใหญ่ (พัฒนา ชัชพงศ์, 2555 : ออนไลน์)

อาจกล่าวโดยสรุปได้ว่า การเล่น นับเป็นเรื่องที่ยิ่งใหญ่มากสำหรับเด็ก ที่สำคัญการเล่นจะช่วยกระตุ้นให้เด็กเกิดการเรียนรู้ เป็นการฝึกให้เด็กกล้าที่จะแสดงออก ทำให้เด็กมีสุขภาพจิตดีและช่วยลดความก้าวร้าวลงได้ หากผู้ใหญ่เข้าใจถึงธรรมชาติของเด็กและรับรู้ถึงวิธีการสร้าง พัฒนาการของเด็กโดยการใช้ของเล่นและการเล่นแล้ว ก็จะเป็นการช่วยให้เด็กเติบโตขึ้นอย่างมีคุณภาพต่อไป จึงนับว่า "การเล่น" ของเด็กๆ มีประโยชน์และมีคุณค่ามหาศาล จนผู้ใหญ่หลายคนคาดไม่ถึง เพราะการเล่นมีผลต่อการกระตุ้นการเรียนรู้ พัฒนาการทางสมอง เสริมสร้างความฉลาด พัฒนาสติปัญญา พัฒนาอารมณ์ ความคิดสร้างสรรค์ การสื่อสาร การปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่นไม่ว่าต่างวัยหรือวัยเดียวกัน

เป็นฝึกการยอมรับความคิดเห็นของผู้อื่น การเล่นเกมช่วยเสริมสร้างลักษณะนิสัยของเด็ก เด็กๆ จะได้เรียนรู้ทักษะต่างๆ จากการ เล่น เช่น การทรงตัว การเคลื่อนไหว การใช้ประสาทสัมผัส การใช้กล้ามเนื้อต่างๆ ช่วยให้เกิดการเรียนรู้ที่จะแก้ไขปัญหา ฝึกความจำ ฝึกความมีวินัย ฝึกความรับผิดชอบ ต่อตนเองและผู้อื่นซึ่งจะพัฒนาไปสู่ความรับผิดชอบต่อสังคมเมื่อเติบโตใหญ่ (พัฒนา ชัชพงศ์, 2555 : ออนไลน์)

### 3.3.2 กลุ่มเล่นร่วม (Inclusive Playgroup)

จากประสบการณ์การเป็นอาสาสมัครให้กับมูลนิธิ เดอะ เรนโบว์ รุม ทำให้ผู้วิจัยได้เห็นถึงความสำคัญของการเล่นเกมหรือที่เรียกว่า “กลุ่มเล่นร่วม” (Inclusive Playgroup) ซึ่งมูลนิธิ เดอะ เรนโบว์ รุม ได้จัดกิจกรรมนี้ขึ้นในทุกๆ วันเสาร์ เวลา 17.00 น. โดยเชื้อเชิญสมาชิกที่มีบุตรหลานทั้งที่มีภาวะที่มีความต้องการพิเศษและที่ปกติได้มีโอกาสมาเข้ากลุ่มเล่นร่วมกัน โดยกิจกรรมดังกล่าวมีวัตถุประสงค์เพื่อให้เด็กๆ ได้มีสังคม พบปะเพื่อนใหม่ และพัฒนาทักษะทางสังคมผ่านการ เล่น เด็กๆ จะเรียนรู้ในการอยู่และปรับตัวให้เข้ากับสภาพแวดล้อมต่างๆ การเล่นเกมเป็นวิธีที่เด็กจะเรียนรู้และเข้าใจโลก โดยการจัดระเบียบและรวมประสบการณ์ชีวิตเข้ามาในวิธีที่มีความหมายสำหรับพวกเขา เด็กๆ ต้องการที่จะสำรวจ เลียนแบบ และฝึกฝน สิ่งที่เขาได้เรียนจากชีวิตประจำวัน โดยไม่ต้องกังวลว่าจะผิดพลาด การเล่นเกมช่วยให้มีบรรยากาศที่ไม่กดดัน และให้โอกาสในการผิดพลาดและลอง ใหม่ การเล่นเกมไม่ได้เป็นลักษณะอย่างหนึ่งของความเป็นเด็ก แต่เป็นสิทธิขั้นพื้นฐานของเด็ก

การเล่นในลักษณะกลุ่มเล่นร่วมนี้ ทำให้เด็กๆ มีโอกาสเล่นกับเด็กคนอื่นๆ พวกเขาได้เรียนรู้เกิดการต่อรอง การจัดการกับความขัดแย้ง มีความใจกว้าง เกิดการแบ่งปัน มีความสุขที่ได้อยู่ร่วมกับคนอื่น มีปฏิสัมพันธ์ที่มีความหมาย เกิดการแก้ไขปัญหา การร่วมมือ ซึ่งทักษะเหล่านี้ ไม่ได้เรียนรู้ได้ในสภาพแวดล้อมที่เป็นทางการ เช่น ในโรงเรียนหรือชุมชน เพราะฉะนั้น จึงจำเป็นที่จะต้องให้ประสบการณ์เหล่านี้กับเด็กๆ (มูลนิธิ เดอะ เรนโบว์รุม, 2556 : ออนไลน์)

สำหรับเด็กที่มีความต้องการพิเศษ กลุ่มเล่นร่วมมีความสำคัญอย่างยิ่ง เพราะเด็กที่มีความต้องการพิเศษก็คือเด็กคนหนึ่ง พวกเขาสมควรได้รับประสบการณ์ที่มีคุณภาพเช่นเดียวกับเด็ก อื่นๆ และนั่นหมายถึงโอกาสที่จะได้เล่นกับเพื่อนๆ ด้วย เด็กที่มีความต้องการพิเศษจะได้เผชิญกับความท้าทายในด้านการสื่อสาร-สังคม, การรับรู้ และ/หรือ การพัฒนากล้ามเนื้อ ซึ่งพวกเขาอาจจะไม่มีทักษะในการเล่นร่วมกับผู้อื่นดีพอ ดังนั้น จึงจำเป็นอย่างยิ่งที่เด็กที่มีความต้องการพิเศษควรได้ทำ กิจกรรมกลุ่มเล่นร่วมเพื่อให้เขาได้รับประสบการณ์ที่มีคุณค่ากับเด็กอื่นและสังคมโดยรวม (มูลนิธิ เดอะ เรนโบว์รุม, 2556 : ออนไลน์)

### 3.4 ของเล่นพื้นบ้านภูมิปัญญาไทยเพื่อชีวิตและสุขภาพ

การศึกษารูปแบบการบูรณาการการรับรู้ความรู้สึก (Sensory Integration) ผู้วิจัยพบว่า หลายกิจกรรมที่นำมาประยุกต์ใช้สำหรับการกระตุ้นพัฒนาการและประสาทสัมผัสของเด็กนั้น ได้สอดคล้องภูมิปัญญาไทยที่บรรพบุรุษได้สร้างสมไว้ ซึ่งโดยความเป็นจริงแล้ว ในสมัยก่อนไม่ว่าเด็กจะมี ปัญหาหรือไม่มีปัญหา พ่อแม่ปู่ย่าตายายจะกระตุ้นระบบรับรู้ความรู้สึกทุกด้าน ตั้งแต่วัยแบเบาะ เช่น การห่อกลมในอ้อมแขน การนอนในเปลที่แกว่งไกว พร้อมฟังเพลงห่อกลมและมองปลาตะเพียน

เมื่อเติบโตในแต่ละวัยจะมีการเล่นที่ช่วยกระตุ้นระบบรับรู้สีก้อย่างต่อเนื่อง เช่น การเล่นตบแผะ การหัดร้องเพลงรำไทยง่ายๆ การเล่นใช้เชือกคล้องตามนิ้วและทำเป็นรูปเรขาคณิต การเล่นพรายกระชิบ เล่นซ่อนหา เล่นชิงช้ากับต้นไม้ เล่นป็นก้านกล้วย เล่นหมากเก็บ เล่นอีดัก เล่นอีมอญ ซ่อนผ้า เล่นวงกะลา เล่นวงผลัด วงเปรี๊ยะ เล่นตั้งเต เล่นขี่ม้าโยกเยก เล่นขี่ม้าส่งเมือง เล่นเป่ากบ เล่นกระโดดเชือก เล่นชักคะเย่อ สารพัดจะเล่น รวมทั้งมีการอาบน้ำขัดสีฉวีวรรณ ซึ่งเป็นการนวดลำตัว การกระตุ้นระบบรับรู้สีของเด็กทุกรูปแบบ และการฝึกให้เด็กมีนิ้วมือแขนขาที่แข็งแรง รวมทั้งมีประสาทสัมผัสที่ดี ที่สำคัญมาก คือ หัดให้เด็กรู้จักรอคอยและเรียนรู้กับกฎกติกามาตั้งแต่เล็ก ทุกการกระตุ้นไม่เสียเงินและแสนจะง่ายเล่นได้ทุกแห่ง เพียงแต่ไม่มีคำอธิบายถึงประโยชน์ให้เป็นที่เข้าใจ คนรุ่นเก่าจะเลี้ยงดูลูกหลานเช่นนี้ เราจะสังเกตได้ว่า คนรุ่นเก่าหรือคนที่ได้รับการเลี้ยงดูในวัยเด็กเช่นนี้ จะมีภูมิ ปัญญาติดอยู่ในตัวของตัวเอง ถึงแม้จะได้เรียนหนังสือน้อย แต่มีได้ด้อยกว่าใครในแง่สติปัญญาและความสามารถ ต่างกันที่ไม่มีโอกาสและไม่มีฐานะเท่านั้น (ชมรมผู้ปกครองบุคคลสมาธิสัมพันธ์แห่งประเทศไทย, 2012: ออนไลน์)



ภาพที่ 3.4 การเล่นเป่ากบ

ที่มา : กลุ่มคนใต้บนอินเทอร์เน็ตแห่งประเทศไทย, เป่ากบ-การละเล่นพื้นบ้าน [ออนไลน์], สืบค้น 12 กุมภาพันธ์ 2556. เข้าถึงได้จาก <http://www.kontaiclub.com/เป่ากบ-การละเล่นพื้นบ้าน>

### 3.4.1 ลักษณะของการเล่น

ลักษณะการเล่นและของเล่นมักเปลี่ยนแปลงไปตามวัฒนธรรมและสังคม วัสดุที่ใช้ทำของเล่นได้สะท้อนให้เห็นถึงชีวิตความเป็นอยู่ของสังคมนั้นๆ ซึ่งโดยทั่วไปมักเป็นสิ่งของที่มีอยู่ตามธรรมชาติ เช่น หิน ดิน ทราย ใบไม้ กิ่งไม้ กะลา เปลือกหอย ฯลฯ หรือนำเอาวัสดุที่หาได้ง่ายในท้องถิ่นนั้นๆ มาประดิษฐ์ ของเล่นจึงสะท้อนภูมิปัญญาของบรรพบุรุษที่สร้างสรรค์ขึ้นเพื่อลูกหลาน ของเล่นส่วนใหญ่ มักแฝงคติแนวคิดและรูปแบบการเลี้ยงดู เป็นที่น่าเสียดายที่ปัจจุบันสังคมไทยเปลี่ยนแปลงไปเป็นสังคมอุตสาหกรรม เทคโนโลยีสมัยใหม่ทำให้ของเล่นพื้นบ้านภูมิปัญญาบรรพบุรุษถูกแทนที่ด้วยของ

เล่นพลาสติก เกมคอมพิวเตอร์ และเด็กส่วนใหญ่ใช้เวลาไปกับการดูโทรทัศน์มากกว่าการออกไปวิ่งเล่นนอกบ้าน

คณะกรรมการจัดนิทรรศการ “เด็กฉลาดด้วยของเล่น” ของภาควิชาประถมศึกษา คณะครู ศาสตราจารย์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ได้แบ่งของเล่นที่มีคุณค่าออกเป็น 9 ประเภท ได้แก่

1. ของเล่นส่งเสริมทักษะทางภาษา เป็นของเล่นเกี่ยวกับการฟัง อ่าน พูด เขียน
2. ของเล่นส่งเสริมทักษะทางคณิตศาสตร์ เป็นของเล่นที่ฝึกการคิดคำนวณ การเปรียบเทียบ จำแนก การจัดลำดับ การรวม การแยก
3. ของเล่นให้รู้จักสิ่งต่างๆ และฝึกการสังเกตเปรียบเทียบ เป็นของเล่นที่เกี่ยวกับการรู้จักรูปร่าง สี ชื่อสิ่งของและประโยชน์
4. ของเล่นฝึกการใช้ประสาทสัมผัส เป็นของเล่นที่เด็กได้ตอก ต่อย หยอด กด ร้อย ปัก เย็บ ผูก เกี่ยว รูด ซึ่งฝึกประสาทตากับมือให้สัมพันธ์กัน
5. ของเล่นพัฒนากล้ามเนื้อเล็ก ใหญ่ เป็นของเล่นที่เด็กได้กำ บีบ เขย่า เคาะ ตี ดึง ลาก จูง ไถ ผลัก เลื่อน ซึ่งเด็กได้ออกกำลังนิ้ว มือ แขน ลำตัวและขา
6. ของเล่นเลียนแบบและสมมติตามจินตนาการ เป็นของเล่นที่พัฒนาการรับรู้ ความคิดฝันและเลียนแบบของจริง
7. ของเล่นให้สร้างและส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ เป็นของเล่นที่ฝึกให้เด็กสร้างตาม โครงร่างที่กำหนดให้และสามารถใช้ความคิดสร้างสรรค์สิ่งที่ตนสนใจ
8. ของเล่นส่งเสริมประสบการณ์เกี่ยวกับโครงสร้างกลไกของเล่น เป็นของเล่นที่ส่งเสริมความรู้และทักษะทางวิทยาศาสตร์
9. ของเล่นฝึกการแก้ปัญหาและกล้าแสดงออก (โครงการการพัฒนาองค์ความรู้เรื่องการสื่อสารเพื่อสุขภาพ 2547 : 5)

นอกจากนี้ โครงการการพัฒนาองค์ความรู้เรื่องการสื่อสารเพื่อสุขภาพ ได้อ้างถึงการรวบรวมของเล่นพื้นบ้านไทยกับเด็กพิการของมูลนิธิเพื่อเด็กพิการ ได้มีการวิเคราะห์จัดหมวดหมู่ของเล่นพื้นบ้านตามทักษะการพัฒนาแต่ละบ้าน ตามแบบวิเคราะห์การเล่นของผู้ช่วยศาสตราจารย์ นิรมล ชยุตสาหกิจ ดังนี้

1. ของเล่นในหมวดพัฒนากล้ามเนื้อใหญ่ ได้แก่ ครกกระเดื่อง รองเท้าจับเดิน ชัก รอก ไม้กวาด บั้งโพละ ระนาด ฝักสะบ้า หนังสือตีกลอง กรรไกรไม้ แฉกแหวง รถมูเล่ ที่ฝึกการทรงตัว ไม้เกาหลัง รถกระป๋อง รถเข็น กระแตเวียน รถฝึกเดิน กระดานหก รถยนต์เท้า ม้าโยก รองเท้าเกี้ยว กะลาเดิน หมากกิ้งก้อ ลูกแซก สะนู พัดกาทหมากรุก ลูกชนไก่ หมากจาก หน้าไม้
2. ของเล่นในหมวดพัฒนาการทักษะกล้านเนื้อย่อย ได้แก่ กำหมุน กังหัน ไก่จิก คนเลื้อย ไม้ คนตาข้าวครกมอง งูไม้ระกำ งูเกี่ยว จักจั่น พัด จานบิน เครื่องบินกระดาษ นกหวีด โหวดนก นกหวีดแมว ขลุ่ยซึก ปืนอัดลม ปองแปง หนูวิ่ง/กระต่ายวิ่ง/เต่าวิ่ง ลูกข้างสะบ้า หิน แคนแปด อมรเทพ วัวชน ตึกตาไม้เชือกซึก ป็อกแป๊ก ก๊อบแก๊ป ลูกหวีอ กบไม้
3. ของเล่นในหมวดพัฒนาการเรียนรู้ จินตนาการและภาษา ได้แก่ ชุดหม้อแกง/ขนมครก หัวม้า/ชฎา หุ่นมือ ขวานไม้/ดาบไม้ ปลาตะเพียน กบसान ยกยอ ช้อง กระดานชนวน

ในมิติสุขภาพะ ของเล่นที่บ้านได้มีคุณค่า (โครงการการพัฒนาคำความรู้เรื่องการสื่อสารเพื่อสุขภาพ 2547 : 6) ดังต่อไปนี้

1. ของเล่นที่บ้านเพื่อส่งเสริมสุขภาพกาย ของเล่นเป็นสื่อกลางที่ทำให้เด็กได้ออกกำลังกาย ฝึกความว่องไวของอวัยวะต่างๆ ฝึกความสามารถในการใช้ประสาทสัมผัสทั้งห้า พัฒนาทักษะการควบคุมการชักกล้ามเนื้อใหญ่-ย่อย ทำให้ร่างกายแข็งแรง เช่น กบกับ (เดินกะลา) ขาหยั่ง นอกจากนี้ ของเล่นยังช่วยในการฟื้นฟูสภาพร่างกาย ฝึกกายภาพบำบัด

2. ของเล่นที่บ้านเพื่อส่งเสริมสุขภาพใจไม่ว่าการเล่นหรือของเล่นล้วนแล้วแต่ทำให้ผู้เล่นเกิดความสนุกสนาน ร่าเริง ช่วยผ่อนคลายอารมณ์ ความตึงเครียด เช่น การที่เด็กเอาดินเหนียวมาปั้น หรือนวดเป็นรูปต่างๆ เป็นการช่วยให้เด็กได้ระบายอารมณ์และความคับข้องใจออกมาทางกายสนองความต้องการของตนเอง นอกจากนี้ ยังช่วยให้เด็กเกิดความรู้สึกที่ดีต่อตนเอง มีความภาคภูมิใจจากการที่ทำของเล่นด้วยตนเอง

3. ของเล่นที่บ้านเพื่อส่งเสริมสุขภาพสังคม ของเล่นบางอย่างเป็นอุปกรณ์การเล่นเลียนแบบผู้ใหญ่ หรือเลียนแบบชีวิตความเป็นอยู่ในท้องถิ่น เช่น การเล่นหม้อข้าวหม้อแกง เป็นการเลียนแบบบทบาทของพ่อ แม่ ลูก ในครอบครัว ช่วยในการเรียนรู้การดำเนินชีวิตร่วมกับผู้อื่น ของเล่นที่บ้านเป็นสื่อกลางที่ช่วยสร้างความสัมพันธ์ในครอบครัว ชุมชน ท้องถิ่น จากการที่พ่อแม่ ปู่ย่าตายาย ประดิษฐ์ให้ลูกหลานด้วยความรัก มีการพูดคุย แลกเปลี่ยนความคิด ความรู้สึกซึ่งกันและกัน

4. ของเล่นที่บ้านเพื่อส่งเสริมสุขภาพจิตวิญญาณ ของเล่นและการละเล่นเป็นสื่อกลางในการถ่ายทอดวัฒนธรรมจากผู้ใหญ่สู่ลูกหลานในเรื่องของความเชื่อ ประเพณี ค่านิยม คุณธรรม จริยธรรม สุนทรียภาพ คุณค่า ความดีงาม อย่างเช่น การที่เด็กทำของเล่นด้วยตนเองหรือนำวัสดุจากธรรมชาติมาเล่น จะทำให้เขาเกิดการเรียนรู้ที่มีการไตร่ตรองเข้าไปในจิตอย่างลึกซึ้ง เช่น การม้ธยส์ และเรียนรู้การเอื้อเฟื้อเผื่อแผ่ เมื่อเล่นของเล่นกับเพื่อน เด็กได้ซึมซับและตระหนักถึงการอนุรักษ์ภูมิปัญญาท้องถิ่นและทรัพยากรธรรมชาติไปพร้อมกับการเล่นของเล่น

### 3.4.2 ประสพการณ์ของเล่นที่บ้าน

โครงการการพัฒนาคำความรู้เรื่องการสื่อสารเพื่อสุขภาพ (โครงการการพัฒนาคำความรู้เรื่องการสื่อสารเพื่อสุขภาพ 2547 : 62-72) ได้รวบรวมประสพการณ์ของเล่นที่บ้าน 3 ภาค และประสพการณ์จากการลงพื้นที่ของผู้วิจัย 2 แห่ง ดังนี้

#### 3.4.2.1 ภาคเหนือ: กลุ่มคนเฒ่าคนแก่บ้านป่าแดด จังหวัดเชียงราย

กลุ่มคนเฒ่าคนแก่บ้านป่าแดด หรือกลุ่ม ฒ อยู่ตำบลบ้านป่าแดด อำเภอแม่สรวย จังหวัดเชียงราย เป็นองค์กรพัฒนาสังคม ที่ตั้งขึ้นโดยความร่วมมือของผู้สูงอายุและชาวบ้านป่าแดด เมื่อปี 2541 โดยมีความตั้งใจที่จะเผยแพร่ของเล่นที่บ้าน วัฒนธรรม วิธีการดำรงชีวิตให้คนรุ่นใหม่ได้สัมผัส โดยคณะทำงานมีแนวคิดที่ต้องการเห็นการมีส่วนร่วมของชุมชน เน้นในเรื่องการแบ่งปันและเกื้อหนุนของคนทุกวัย โดยเฉพาะความสัมพันธ์ในสถาบันครอบครัว

ของเล่นที่บ้านที่ป่าแดดมีมากมายหลายชนิด แต่ละชิ้นล้วนให้คุณค่าแก่สุขภาพะทั้ง 4 คือ ร่างกาย จิตใจ สังคม และจิตวิญญาณ รวมทั้งการเสริมสร้างจินตนาการและสติปัญญา ได้แก่ คนเลื่อยไม้ บาร์โตะ อมรเทพ กำหมุ่น พญาลีมกาย คนดำข้าว



ภาพที่ 3.5 กำหมุ่น

ที่มา : โรงเรียนบ้านป่าแดด (เวทยาสมิทธิ), ของเล่นพื้นบ้าน [ออนไลน์], สืบค้น 12 กุมภาพันธ์ 2556. เข้าถึงได้จาก <http://www.padaetwettaya.ac.th/konglen/index.htm>



ภาพที่ 3.6 กำหั้นและงูเกี่ยว

ที่มา : เดลินิวส์, เรื่องเล่าจากของเล่นโบราณ [ออนไลน์], สืบค้น 12 กุมภาพันธ์ 2556. เข้าถึงได้จาก <http://women.kapook.com/baby00246/>



ภาพที่ 3.7 อมรเทพ

ที่มา : วันดี สันติวุฒิเมธี, ของเล่นพื้นบ้าน จินตนาการที่ยังไม่รู้จบ [ออนไลน์], สืบค้น 12 กุมภาพันธ์ 2556. เข้าถึงได้จาก [http://www.sarakadee.com/feature/2001/03/thai\\_toy.htm](http://www.sarakadee.com/feature/2001/03/thai_toy.htm)



ภาพที่ 3.8 วัวชน

ที่มา : วันดี สันติวุฒิเมธี, ของเล่นพื้นบ้าน จินตนาการที่ยังไม่รู้จบ [ออนไลน์], สืบค้น 12 กุมภาพันธ์ 2556. เข้าถึงได้จาก [http://www.sarakadee.com/feature/2001/03/images/thai\\_toy\\_08.jpg](http://www.sarakadee.com/feature/2001/03/images/thai_toy_08.jpg)

#### 3.4.2.2 ภาคตะวันออกเฉียงเหนือ: โครงการฟื้นฟูเด็กพิการโดยชุมชน จังหวัดหนองบัวลำภู

ปู่ไพโร สมลึลา ที่บ้านทรายมูล ตำบลทรายทอง คือหนึ่งในผู้ประสบความสำเร็จในการฟื้นฟูพัฒนาการของหลายชาย คือ นายสุริยา สมลึลา ที่คลอดก่อนกำหนด และมีความผิดปกติตั้งแต่เกิด เติบโตมามีแขนขาลีบ และด้วยความไม่รู้จึงได้รับการเลี้ยงดูโดยไม่มี การบำบัดฟื้นฟูใดๆ จนกระทั่งอายุได้ 4 ปี เจ้าหน้าที่ของโครงการฯ ได้มาสำรวจคนพิการในชุมชน ปู่ไพโรจึงทราบว่าหลานป่วยเป็นโรคสมองพิการ (Cerebral Palsy) ซึ่งมีความผิดปกติในสมองส่วนที่ควบคุมการเคลื่อนไหว แต่ถ้าได้รับการฟื้นฟูอย่างสม่ำเสมอ ก็จะมีพัฒนาการดีขึ้น ปู่ไพโรจึงพาหลานชายไปรับการบำบัดที่โรงพยาบาลศรีบุญเรืองอย่างสม่ำเสมอ และเข้ารับการอบรมความรู้ต่างๆ ที่เกี่ยวกับการดูแลการกระตุ้น พัฒนาการเด็กพิการ จนกระทั่งปู่ไพโรเกิดแรงบันดาลใจในการประดิษฐ์ของเล่น ซึ่งทำจากเศษวัสดุที่หาง่ายตามท้องถิ่น เพื่อให้หลานชายได้ฝึกการใช้กล้ามเนื้อใหญ่ เล็ก และมีความสุขสนุกสนานในการเล่นของเล่นเหล่านั้น ของเล่นที่ประดิษฐ์มีจำนวนทั้งสิ้น 21 ชิ้น ได้แก่ ครกกระเดื่อง ม้าไม้



กระสอบทราย ราวคู่ ที่ฝึกเดิน ที่ฝึกคลาน สามล้อฝึกเดิน รถมู่เล่ รถตัดดิน ฯลฯ และจากการที่หลานชายได้เล่นเป็นประจำทำให้พัฒนาการค่อยๆ ดีขึ้นเป็นลำดับ สามารถเดินได้เอง ช่วยเหลือตัวเองได้ ปัจจุบันนายสุริยา สมลีลา จบการศึกษาด้านคอมพิวเตอร์โดยมีความตั้งใจจะเป็นโปรแกรมเมอร์และทำเว็บไซต์ของเล่นของปู่ให้เป็นที่รู้จักแก่คนทั่วโลก บ้านของปู่ไพรงายเป็นศูนย์บ้านสาธิตฟื้นฟูที่เป็นแหล่งแลกเปลี่ยนเรียนรู้ในการพัฒนาเด็กพิการให้กับพ่อแม่ผู้ปกครองและผู้สนใจทั้งในและต่างประเทศ (มูลนิธิเพื่อเด็กพิการ, 2542)



ภาพที่ 3.9 ปู่ไพรง สมลีลา

ที่มา : ASTV ผู้จัดการออนไลน์, "ของเล่นไม้ทำมือ" จากภูมิปัญญาชุปชีวิตเด็กพิการ [ออนไลน์], สืบค้น 12 กุมภาพันธ์ 2556. เข้าถึงได้จาก <http://www.manager.co.th/Family/ViewNews.aspx?NewsID=9530000132808>



ภาพที่ 3.10 สามล้อฝึกเดินและรถมู่เล่

ที่มา : ASTVผู้จัดการออนไลน์, "ของเล่นไม้ทำมือ" จากภูมิปัญญาชุปชีวิตเด็กพิการ [ออนไลน์], สืบค้น 12 กุมภาพันธ์ 2556. เข้าถึงได้จาก <http://www.manager.co.th/Family/ViewNews.aspx?NewsID=9530000132808>



ภาพที่ 3.11 รถตัดดิน

ที่มา : ทุงแสงตะวัน 20 ปี, ปอ สุรียา สมสีลา [ออนไลน์], สืบค้น 12 กุมภาพันธ์ 2556. เข้าถึงได้จาก <https://www.facebook.com/media/set/?set=a.231514540247209.58118.108703279195003&type=1>

#### 3.4.2.3 ภาคใต้: โครงการฟื้นฟูเด็กพิการโดยชุมชน จังหวัดนครศรีธรรมราช

จากโครงการฟื้นฟูเด็กพิการโดยชุมชนของมูลนิธิเพื่อเด็กพิการที่อำเภอศรีบุญเรือง จังหวัดหนองบัวลำภู จนกระทั่งในปี 2540 มูลนิธิเพื่อเด็กพิการได้เลือกจังหวัดนครศรีธรรมราชเป็นพื้นที่เป้าหมาย โดยนำบทเรียนนี้ไปพัฒนาให้สอดคล้องกับวัฒนธรรมและวิถีชีวิตชุมชน ซึ่งมีแนวทางการบูรณาการเสริมสร้างศักยภาพครอบครัว ประสานกิจกรรมการฟื้นฟูและช่วยเหลือเด็กพิการ รวมทั้งการทำงานร่วมกับองค์การบริหารส่วนตำบลโดยจัดตั้งศูนย์สาธิตอุปกรณ์ฟื้นฟูเด็กพิการโดยชุมชน ณ บ้านเลขที่ 80/4 หมู่ 5 ตำบลไชยมนตรี อำเภอเมือง จังหวัดนครศรีธรรมราช เพื่อเป็นแหล่งแลกเปลี่ยนเรียนรู้ พบปะของผู้ปกครองเด็กพิการและผู้ที่เกี่ยวข้อง

ในจังหวัดนครศรีธรรมราชมีเรื่องราวของพ่อลูกคู่หนึ่ง นายศักดิ์ชัย จุติโชค มีบุตรชายอาการสมองพิการ นายศักดิ์ชัยได้เข้าร่วมในกิจกรรมของศูนย์พัฒนาฯ ตั้งแต่เริ่มต้น ได้นำบทเรียนที่ได้จากปู่เฒ่ามาปรับใช้ และประดิษฐ์ของเล่นเพื่อกระตุ้นพัฒนาการกล้ามเนื้อแขน ขา มือ จำนวน 17 ชิ้น ได้แก่ ที่ฝึกการทรงตัว รถฝึกเดิน รถยนต์หัดขี่ ม้าโยก ชักรอก กระเตเวียน ซึ่งเป็นเครื่องเล่นสนามที่ทำมาจากวัสดุพื้นบ้าน เช่น ไม้ กระบอง ขวด ฯลฯ จากเด็กที่เคลื่อนไหวด้วยตนเองไม่ได้ ก็จับมานั่งชันเข้าและฝึกเดิน จากนั้นก็มีมูลนิธิเข้ามาให้การช่วยเหลือ นายศักดิ์ชัย จุติโชคได้รับการอบรมวิธีการเลี้ยงดูเด็กพิการที่ถูกวิธี และนำความรู้ที่ได้มาฝึกกับลูกทุกวัน ต่อมาได้จัดตั้งศูนย์สาธิตอุปกรณ์ฟื้นฟูเด็กพิการโดยชุมชนที่บ้านของตนเอง ปัจจุบันบุตรชายสามารถช่วยเหลือตนเองได้ เดินได้เอง และสามารถเล่นร่วมกับเด็กปกติได้



ภาพที่ 3.12 กระต่ายเวียน

ที่มา : ชุมชนบ้านมหา, กระต่ายเวียน สำหรับเด็กน้อยหัดเดิน [ออนไลน์], สืบค้น 12 กุมภาพันธ์ 2556. เข้าถึงได้จาก <http://www.baanmaha.com/community/thread49369.html>



ภาพที่ 3.13 เด็กหัดเดินด้วยกระต่ายเวียน

ที่มา : ชุมชนบ้านมหา, กระต่ายเวียน สำหรับเด็กน้อยหัดเดิน [ออนไลน์], สืบค้น 12 กุมภาพันธ์ 2556. เข้าถึงได้จาก <http://www.baanmaha.com/community/thread49369.html>

#### 3.4.2.4 ภาคกลาง: ตากะลาเพื่อสุขภาพ จังหวัดพระนครศรีอยุธยา

ผู้วิจัยมีโอกาสเดินทางไปพบนางเบญจา นันทะเสน ผู้นำกลุ่มวิสาหกิจชุมชน ตากะลา เพื่อสุขภาพ จังหวัดพระนครศรีอยุธยา นางเบญจาเล่าถึงการดูแลมารดาอายุ 90 ผู้ป่วยเป็นโรคปลายประสาทตีบ มีอาการเดินไม่สะดวก ด้วยวิธีการเหยียบกะลาเพื่อรักษาโรค พบว่าอาการของมารดาดีขึ้นตามลำดับ การรักษาทำควบคู่กับแพทย์แผนปัจจุบัน ปัจจุบันมารดาสามารถเดินได้สะดวกและช่วยเหลือตนเองได้ (เบญจา นันทะเสน, สัมภาษณ์, 20 ธันวาคม 2555)

การนวดด้วยการเหยียบกะลามะพร้าว มีลักษณะการนวดแบบกดจุดปลายประสาท คล้ายการนวดฝ่าเท้า ซึ่งเป็นศาสตร์โบราณของจีนยอมรับกันอย่างกว้างขวาง ช่วยให้กล้ามเนื้อและประสาทผ่อนคลาย โลหิตไหลเวียนสะดวก ร่างกายกระปรี้กระเปร่า และเคลื่อนไหวได้คล่องแคล่วตามธรรมชาติ การนวดเท้าในปัจจุบันนี้ได้พัฒนาและก้าวหน้าเป็นอย่างมากในด้านการดูแลสุขภาพ แพทย์ได้ทำการศึกษาและพบว่าปัญหาด้านสุขภาพส่วนใหญ่เกิดจากความเครียด ดังนั้นการนวดเท้า จึงเป็นอีกวิธีหนึ่งในการผ่อนคลายความเครียดและบำรุงการไหลเวียนของโลหิตด้วยวิธีธรรมชาติ

การนวดเท้าเป็นศิลปะการนวดแบบจีน อินเดีย เพื่อป้องกันและรักษาโรค มีมานานกว่า 3,000 ปี โดยเชื่อว่าอวัยวะต่างๆ ในร่างกายมีส่วนของปลายประสาทกระจายไปติดต่อกับอวัยวะอื่นๆ ทั้งร่างกาย รวมทั้งฝ่าเท้าด้วย เพราะฉะนั้น เมื่อกดและนวดที่ฝ่าเท้าจึงเป็นการกระตุ้นและปรับระดับการทำงานของอวัยวะทั้งร่างกาย การนวดจะเริ่มต้นนวดที่เท้าอย่างละเอียดก่อน เพื่อปรับธาตุลมให้พุดขึ้นส่วนบนของร่างกาย และเป็นการปรับสมดุลของธาตุทั้งสี่ในร่างกายก่อน เมื่อธาตุสมดุลแล้วจึงมาเน้นรักษาอาการ ซึ่งมีส่วนคล้ายกับการนวดเท้ามาก ต่างกันที่วิธีนวดและเครื่องมือนวดเท่านั้น โดยการนวดใช้เฉพาะ นิ้วมือ และอาจใช้ คอก กดจุดบาศาและการนวดเท้าใช้ครีมหรือน้ำมันหล่อลื่น และมีการใช้ไม้กดด้วย หรืออีกวิธีหนึ่ง การใช้ “กะลา” โดยใช้อุ้งเท้าเหยียบ ซึ่งมีผลส่งเสริมสุขภาพคล้ายกัน

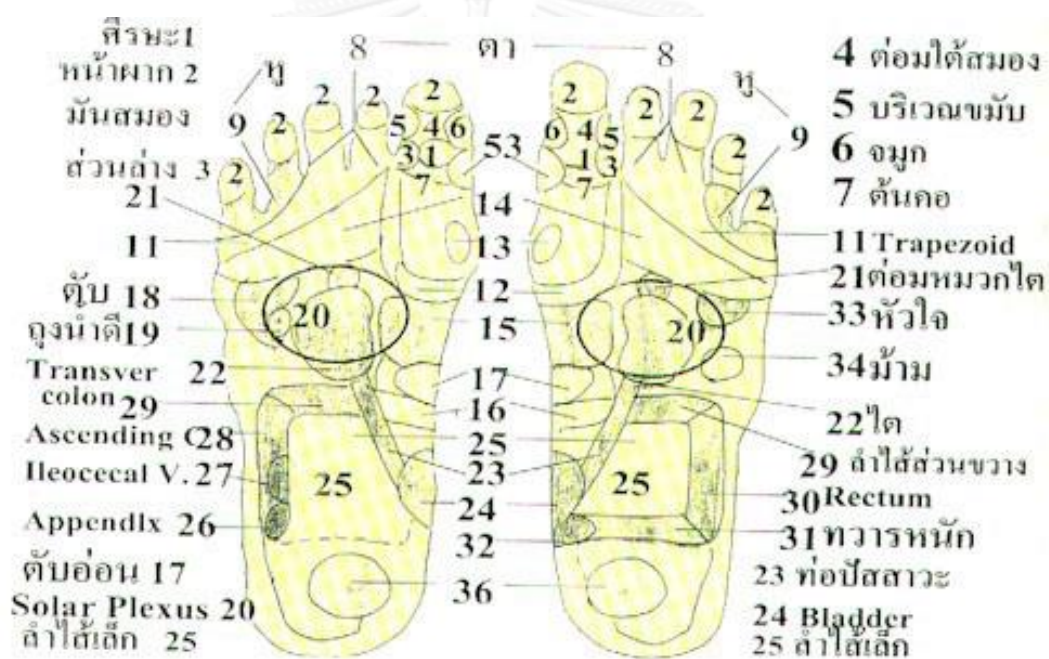
การนวดเป็นวิธีการบำบัดรักษาอย่างหนึ่ง การนวดที่เท้าเป็นการรักษาความผิดปกติของส่วนต่างๆ ของร่างกาย จุดต่างๆ ที่ฝ่าเท้าสัมพันธ์กับอวัยวะของร่างกาย และสามารถรักษาความผิดปกติของร่างกายที่เกิดจากจุดเท้า การนวดตามส่วนต่างๆ ของเท้าจะให้ความรู้สึที่แตกต่าง และสามารถนำไปใช้ในการวินิจฉัยว่าส่วนต่างๆ ของร่างกายทำงานปกติหรือผิดปกติ การนวดเท้า สามารถค้นหาความสมดุลที่เกิดขึ้นกับอวัยวะส่วนใดส่วนหนึ่งในร่างกายเพื่อบำบัดรักษาให้ถูกที่ การนวดกดจุดฝ่าเท้าทำให้อวัยวะต่างๆ ของร่างกายทำงานได้ดีขึ้น และสามารถทำให้มีสุขภาพและทำให้วิถีชีวิตดียิ่งขึ้น

การนวดฝ่าเท้าไม่สามารถป้องกันความเครียดในชีวิตประจำวันได้ แต่การนวดฝ่าเท้าจะช่วยผ่อนคลาย การรักษาทั้งร่างกายไม่ใช่เฉพาะส่วน ดังนั้นสามารถช่วยได้ทั้งสรีระและจิตใจ และสร้างความสมดุลให้กับร่างกายให้มีสุขภาพดี รักษาอาการของโรคได้ หลังจากการนวดจะรู้สึกสงบขึ้น มีจิตใจเยือกเย็น มีความคิดสร้างสรรค์

การนวดฝ่าเท้าเป็นศาสตร์แห่งปฏิบัติการตอบสนองที่เชื่อว่าร่างกายเราประกอบไปด้วยการไหลเวียนของพลังงาน แต่ละตำแหน่งต่างๆ บนฝ่าเท้าจะสะท้อนพลังไปที่หน่วยต่างๆ ของอวัยวะในร่างกาย การนวดฝ่าเท้าจะช่วยบรรเทาความตึงเครียด ช่วยกระตุ้นระบบการไหลเวียนของโลหิต และฟื้นฟูระบบของร่างกายให้สมดุลตามธรรมชาติ ประโยชน์ของการนวดฝ่าเท้า ได้แก่

- ช่วยบรรเทาอาการอ่อนเพลียของร่างกาย
- ช่วยผ่อนคลายด้านจิตใจและอารมณ์
- ช่วยให้ปอด หลอดลม ทำงานดีขึ้น
- ช่วยให้การไหลเวียนและการสูบฉีดโลหิตในร่างกายดีขึ้น
- ช่วยให้กล้ามเนื้อหัวใจแข็งแรง
- ช่วยปกป้องไม่ให้เกิดอาการเส้นเลือดอุดตัน

- ช่วยบรรเทาอาการปวดขา หัวเข่า และหลัง
- ช่วยทำให้ข้อและกระดูกแข็งแรง
- ช่วยฟื้นฟูสภาวะหย่อนสมรรถภาพทางเพศ
- ช่วยฟื้นฟูกล้ามเนื้อของอวัยวะในทรวงอกให้มีประสิทธิภาพมากขึ้น
- ช่วยฟื้นฟูและผ่อนคลายกล้ามเนื้อสมองให้มีสมาธิในการทำงานมากขึ้น
- ช่วยฟื้นฟูและเสริมสร้างเอ็นกล้ามเนื้อทุกส่วนของร่างกายให้มีประสิทธิภาพและแข็งแรงขึ้น
- ช่วยปรับสภาพความสมดุลของร่างกายทั้งภายในและภายนอกให้อยู่ในสภาวะปกติ
- ไม่มีผลข้างเคียงใดๆ ที่จะก่อให้เกิดอันตรายกับสุขภาพ



ภาพที่ 3.14 แผนภูมิแสดงจุดเกี่ยวกับอวัยวะบนหลังเท้า

ที่มา : สถาบันการแพทย์แผนไทย, นวดไทย ภูมิปัญญาจากสมองและสองมือ [ออนไลน์], สืบค้น 12 กุมภาพันธ์ 2556. เข้าถึงได้จาก [http://ittmold.dtam.moph.go.th/data\\_articles/thai\\_mssg/thaimssg09.htm](http://ittmold.dtam.moph.go.th/data_articles/thai_mssg/thaimssg09.htm)

การพัฒนาภูมิปัญญาไทยจากสภาพแวดล้อมในอดีต กะลามะพร้าวเป็นวัสดุที่นิยมให้เด็กเล่นเดินกะลาแต่คนสูงอายุทั่วไปมองข้ามถึงประโยชน์บางประการ แต่มีบุคคลอีกกลุ่มที่เห็นคุณค่าของกะลาไม่ว่าจะนำมาเป็นการละเล่นเดินกะลาในเด็กอายุ 2-6 ปี ที่เรียกว่าเด็กปฐมวัย ใช้การละเล่นเดินกะลาเพื่อการพัฒนากล้ามเนื้อแขน ขา และการพัฒนาทางสังคมในการอยู่ร่วมกันอย่างมีความสุขและเด็กวัยเรียนอายุ 7-15 ปี ใช้การละเล่นเดินกะลาในการแข่งขันหรือเป็นเกมการละเล่นในโอกาสต่างๆ และมีการนำกะลามาให้ผู้สูงอายุเดินกะลา โดยการเอากะลามารเรียงเป็นแถวๆ แล้วให้เดินไต่บนกะลา

จากลักษณะของกะลาหลากหลายรูปแบบเช่น จากกะลาลูกเล็กไปจนถึงกะลาลูกใหญ่ และขนาดของกะลาอาจเป็นก้นแหลมหรือป้านต่างๆ กัน จะทำให้เกิดประโยชน์ต่างกัน เช่น กะลาลูกเล็ก หัวแหลม จะทำการรับน้ำหนักผู้ที่ยืนบนกะลาจะรู้สึกเจ็บเพราะไปกดเส้นประสาทที่ฝ่าเท้าได้ดีกว่ากะลาลูกใหญ่ ส่วนกะลาลูกใหญ่จะรับน้ำหนักได้ดีเพราะมีพื้นที่กว้างและเวลายืนบนลูกกะลาจะไม่เจ็บฝ่าเท้า การที่ต้องใช้กะลาหลายลูกเพราะต้องการเวลาที่ใช้เท้าเหยียบบนกะลาจะให้ความรู้สึกที่แตกต่างกัน และฝ่าเท้ามีอาการตึงจะรู้สึกเจ็บนั้น จะได้ผ่อนคลายและทำเป็นประจำจะช่วยให้ผ่อนคลายความปวดเมื่อย (เบญจา นันทะเสน, สัมภาษณ์, 20 ธันวาคม 2555)



ภาพที่ 3.15 กะลาสำหรับเหยียบปูไว้บนพื้นดินใต้ถุนบ้าน

#### 3.4.2.5 ของเล่นโบราณและของเล่นพื้นเมือง พิพิธภัณฑน์ของเล่นญี่ปุ่น (Japan Toy Museum) ณ เมืองฮิเมจิ ประเทศญี่ปุ่น

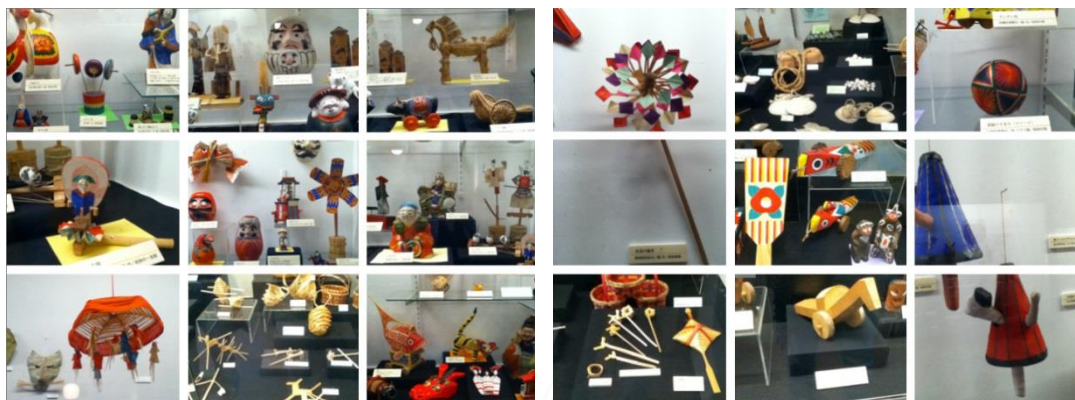
ในเดือนตุลาคม พ.ศ. 2554 ผู้วิจัยเดินทางไปศึกษาและค้นคว้าเกี่ยวกับของเล่นเพื่อค้นหาแรงบันดาลใจในการออกแบบชิ้นงานศิลปะ และมีโอกาสได้เดินทางไปพิพิธภัณฑน์ของเล่นญี่ปุ่น (Japan Toy Museum) ณ เมืองฮิเมจิ ประเทศญี่ปุ่น และได้พบกับนายชิเงโยชิ อินุเอะ (Mr. Shigeyoshi Inoue) ผู้ก่อตั้งพิพิธภัณฑน์ วัย 70 ปี เขาพบว่าของเล่นพื้นเมืองในวัยเด็กกำลังจะถูกลืม จึงเริ่มต้นเก็บสะสมและอนุรักษ์ของเล่นโบราณต่างๆ จากทั่วทุกมุมโลกเพื่อให้ยังในความทรงจำของคนรุ่นปัจจุบันและคนรุ่นใหม่ในอนาคตได้รู้จัก



ภาพที่ 3.16 พิพิธภัณฑ์ของเล่นญี่ปุ่น (Japan Toy Museum) ณ เมืองฮิเมจิ ประเทศญี่ปุ่น



ภาพที่ 3.17 นายชิเงโยชิ อินอูเอะ (Mr. Shigeyoshi Inoue) สาธิตการทำลูกข่างจากกล่องนม



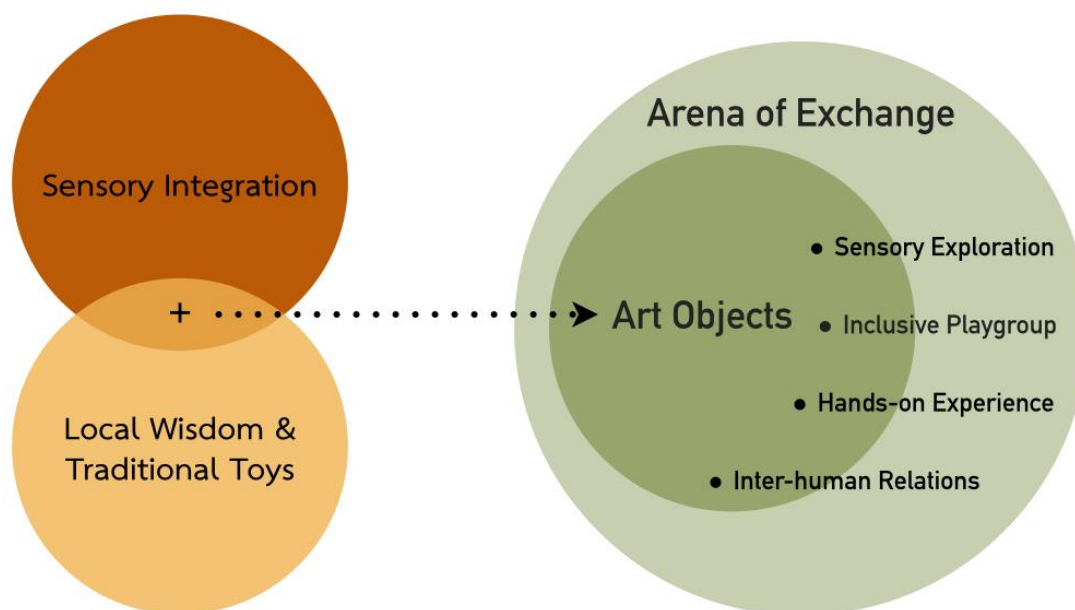
ภาพที่ 3.18 ของเล่นที่จัดแสดงอยู่ภายในพิพิธภัณฑ์ของเล่นญี่ปุ่น

ภายในพิพิธภัณฑ์ของเล่นญี่ปุ่นมีการจัดแสดงของเล่นตั้งแต่ของเล่นโบราณ ของเล่นพื้นเมือง จนถึงของเล่นในปัจจุบันมากกว่า 80,000 ชิ้น ทั้งจากในประเทศญี่ปุ่นและจากทั่วโลก และเป็นที่น่าสนใจว่าของเล่นโบราณหลายชิ้นในภูมิภาคเอเชียมีลักษณะและวิธีการเล่นคล้ายคลึงกัน อาทิ ลูกข่าง กังหันลม เป็นต้น และของเล่นหลายชนิดมีประโยชน์ต่อการกระตุ้นการใช้ประสาทสัมผัสของผู้เล่น ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดการบูรณาการการเรียนรู้ความรู้สึก (Sensory Integration) นายชียงโยชิ อิโนะอุเอะ ทำการวิจัยและเขียนหนังสือเกี่ยวกับของเล่นจำนวนมาก พร้อมกันนี้ยังเป็นวิทยากรเผยแพร่และสอนวิธีการทำของเล่นอย่างง่ายให้กับเยาวชนและนักศึกษาในหลายสถาบันการศึกษา ผู้วิจัยได้มีโอกาสเข้าไปเรียนรู้และลองฝึกการทำของเล่นอย่างง่ายด้วยวัสดุเหลือใช้หลายชนิด อาทิ ลูกข่าง กล้องถ่ายรูป กังหัน จรวด เป็นต้น ซึ่งสิ่งเหล่านี้ได้จุดประกายและเป็นแรงบันดาลใจสำคัญในการออกแบบและพัฒนาชิ้นงานศิลปะ

### 3.5 บทวิเคราะห์เพื่อเชื่อมโยงแนวคิดสู่การสร้างสรรค์ผลงาน

ผู้วิจัยได้เชื่อมโยงแนวคิดทั้ง 3 ประการ คือ รูปแบบการบูรณาการการเรียนรู้ความรู้สึก (Sensory Integration) กลุ่มเล่นร่วม (Inclusive Playgroup) และความรู้ภูมิปัญญาพื้นบ้าน (Local Wisdom & Traditional Toys) มาเป็นแนวทางในการสร้างสรรค์พื้นที่แลกเปลี่ยน (Arena of Exchange) ภายใต้แนวคิดเรื่อง “การค้นหาประสาทสัมผัส” หรือ “Sensory Exploration” โดยใช้รูปแบบ (form) ลักษณะวิธีการปฏิสัมพันธ์ (Interactive) วัสดุ (Material) และพื้นผิว (Texture) จากของเล่นพื้นบ้านมาใช้ในการสร้างสรรค์ และสร้างประสบการณ์แบบลงมือทำ (Hands-on Experience) ให้แก่ผู้ชมผ่านการเล่น





ภาพที่ 3.19 แผนผังแสดงแนวคิดในการสร้างสรรค์พื้นที่ทางศิลปะ

จากแผนผังแสดงแนวคิดในการสร้างสรรค์พื้นที่ทางศิลปะ ผู้วิจัยได้ดำเนินการวิเคราะห์ข้อมูล และคัดเลือกรูปแบบของเล่นภูมิปัญญาพื้นบ้านที่มีวิธีการเล่นสอดคล้องกับแนวทางการบูรณาการรับรู้ความรู้สึก (Sensory Integration) ซึ่งมุ่งเน้นการผสมผสานการรับรู้ความรู้สึกในรูปแบบต่างๆ ในพื้นที่เดียวกันทั้ง 3 ระบบ คือ การทรงตัว (Vestibular Sense) การรับความรู้สึกจากกล้ามเนื้อ เอ็น และข้อต่อ (Proprioceptive Sense) และการรับสัมผัส (Tactile Sense) โดยในเบื้องต้นจะคัดเลือกจากของเล่นพื้นบ้านใน 2 กลุ่มใหญ่ คือ กลุ่มของเล่นในหมวดพัฒนาการกล้ามเนื้อใหญ่ ได้แก่ ครก กระเดื่อง กระต่ายเวียน รถฝึกเดิน และกะลาเดิน และกลุ่มของเล่นในหมวดพัฒนาการทักษะกล้ามเนื้อย่อย ได้แก่ กำหมุ่น กังหัน อมรเทพ ตุ๊กตาและไม้เชือกชัก เพื่อใช้ในการออกแบบวัตถุทางศิลปะ

การสร้างวัตถุทางศิลปะเพื่อจัดสภาพแวดล้อมในพื้นที่กลางแจ้ง ผู้วิจัยได้วิเคราะห์ในประเด็นการพัฒนาประสาทสัมผัสที่สามารถนำมาประยุกต์ใช้ให้เหมาะสมกับการทำกิจกรรมกลางแจ้งโดยผ่านการเรียนรู้ร่วม (Inclusive Playgroup) ระหว่างเด็กที่มีความต้องการพิเศษและเด็กปกติ ซึ่งสามารถสรุปเลือกวิธีการเล่นที่สอดคล้องกับการกระตุ้นประสาทสัมผัสใน 3 ด้าน ดังนี้

- ด้านการรับรู้ผ่านกล้ามเนื้อเอ็นข้อต่อ (Proprioceptive Sense) เลือกลักษณะของเล่นที่ต้องออกแรงดึง หมุ่น
- ด้านการเคลื่อนไหวและการทรงตัว (Vestibular Sense) เลือกของเล่นที่ต้องมีการเคลื่อนที่ในลักษณะเป็นวงกลมหรือวงรี และการวิ่งในแนวตรงย้อนกลับไปมาหรือแนวซิกแซก
- ด้านการรับสัมผัส (Tactile Sense) ด้วยการใส่เท้าสัมผัสดินบนทราย เดินบนหญ้า และเดินบนหินกรวด

การเข้ามามีส่วนร่วมและใช้ประโยชน์ผ่านการเล่นร่วม (Inclusive Playgroup) ในพื้นที่ทางศิลปะที่สร้างสรรค์นี้ นอกจากจะได้ประโยชน์ทางกายภาพซึ่งเป็นประโยชน์ในทางอ้อมแล้ว หัวใจสำคัญของการสร้างสรรค์นี้ คือ การสร้างความสัมพันธ์ระหว่าง “ศิลปะ” กับ “คนดู” ด้วยวิธีการแบบลงมือทำ (Hands-on Experience) ความสัมพันธ์ระหว่าง “คนดู” กับ “ศิลปิน” และความสัมพันธ์ระหว่าง “คนดู” กับ “คนดู” เป็นปฏิสัมพันธ์ที่มีความหมายระหว่าง “เด็กที่มีความต้องการพิเศษ” กับ “เด็กปกติ” ที่ได้มีโอกาสมาเล่นร่วมกัน ทำให้เกิดการเรียนรู้ การเจรจาต่อรอง การจัดการกับความขัดแย้ง ความมีใจกว้าง เกิดการแบ่งปัน มีความสุขที่ได้อยู่ร่วมกับผู้อื่น เกิดการแก้ไขปัญหา และการร่วมมือ ซึ่งทักษะเหล่านี้จะไม่ได้เรียนรู้ได้ในสภาพแวดล้อมที่เป็นทางการ เช่น ในโรงเรียนหรือชุมชนตามปกติ ดังนั้น จึงเป็นหน้าที่ของผู้วิจัยที่จะต้องสร้างสภาพแวดล้อมแบบใหม่ขึ้นเพื่อให้ประสบการณ์เหล่านี้กับเด็กๆ



จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย  
CHULALONGKORN UNIVERSITY

## บทที่ 4

### กระบวนการสร้างกิจกรรมศิลปะ

การศึกษาค้นคว้าภายใต้กรอบคิด 3 ประการ คือ แนวคิดและปรัชญาสุนทรียศาสตร์ เกี่ยวเนื่อง (Relational Aesthetic) รูปแบบการบูรณาการการรับรู้ความรู้สึก (Sensory Integration) และภูมิปัญญาพื้นบ้านและของเล่นเพื่อสุขภาพ สามารถวิเคราะห์ออกมาเป็นแนวทางในการสร้างสรรค์พื้นที่ทางศิลปะให้เป็นพื้นที่ของการแลกเปลี่ยน (Arena of Exchange) โดยมุ่งไปที่โลกของความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์ (Inter-human Relations) ซึ่งพื้นที่ทางศิลปะนี้จะสร้างขึ้นในชุมชน ด้วยการจำลองสิ่งแวดล้อมทางสังคมแบบใหม่ขึ้นมาในพื้นที่ที่กลุ่มเป้าหมายคุ้นเคย ผู้วิจัยทำหน้าที่สร้างสถานการณ์ของการเผชิญหน้า (State of Encounter Imposed on People) และเป็นตัวเร่งปฏิกิริยา (the Catalyst) ให้เกิดการปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้ชมกับศิลปิน ผู้ชมกับผู้ชม และผู้ชมกับวัตถุทางศิลปะ

วัตถุทางศิลปะ (Art Objects) สำหรับจัดสภาพแวดล้อม จะมีฐานะเป็นเครื่องมือสำหรับการสร้างและผลิตความสัมพันธ์ในพื้นที่ ผู้ชมจะได้สัมผัสประสบการณ์แบบลงมือทำ (Hands-on Experience) เมื่อเข้ามาปฏิสัมพันธ์และใช้ประโยชน์จากพื้นที่ผ่านการเล่นแบบกลุ่มเล่นร่วม (Inclusive Playgroup) โดยแนวความคิดในการสร้างวัตถุทางศิลปะเกิดขึ้นจากการสังเคราะห์รูปแบบการบูรณาการการรับรู้ความรู้สึก (Sensory Integration) ที่มีความสอดคล้องกับภูมิปัญญาพื้นบ้านและของเล่นเพื่อสุขภาพ

การจัดสภาพแวดล้อมแบบใหม่เพื่อให้เป็นพื้นที่แห่งการแลกเปลี่ยน ดำเนินการภายใต้แนวคิดเรื่อง “การค้นหาประสาทสัมผัส” หรือ “Sensory Exploration” โดยใช้รูปแบบ (form) ลักษณะวิธีการปฏิสัมพันธ์ (Interactive) วัสดุ (Material) และพื้นผิว (Texture) จากของเล่นพื้นบ้านมาประยุกต์ใช้ในการสร้างสรรค์ และเชื้อเชิญให้กลุ่มเป้าหมายเข้ามาร่วมกันสร้างความหมายเชิงวัฒนธรรมของตนเอง เข้ามาร่วมกิจกรรมในประสบการณ์จริง และร่วมกันผลิตพื้นที่ของความสัมพันธ์ให้หนาแน่นมากยิ่งขึ้น ตามแนวคิดของศิลปะเกี่ยวเนื่อง (Relational Art)

การศึกษาค้นคว้าและการวิเคราะห์ข้อมูลดังกล่าวข้างต้น ได้นำมาสู่กระบวนการสร้างศิลปะเกี่ยวเนื่อง (Relational Art) โดยมีขั้นตอน ดังนี้

- การวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อการออกแบบวัตถุทางศิลปะ โดยแบ่งออกเป็น 2 กลุ่ม คือ กลุ่มของเล่นที่ช่วยพัฒนาทักษะกล้ามเนื้อใหญ่ และกลุ่มของเล่นที่ช่วยพัฒนาทักษะกล้ามเนื้อย่อย
- การสร้างสรรค์และพัฒนาวัตถุทางศิลปะ
- การจัดสภาพแวดล้อมทางศิลปะ ในพื้นที่ 3 โรงเรียน ได้แก่ โรงเรียนแสงหิรัญวิทยา โรงเรียนสุเหร่าลำแขก โรงเรียนฉะเชิงเทราปัญญาคุณกุล

**โรงเรียนแสงหิรัญวิทยา** เป็นโรงเรียนที่มีโครงการเรียนร่วมโรงเรียนแสงหิรัญวิทยา กรุงเทพมหานครได้ดำเนินการจัดโครงการเรียนร่วม ตั้งแต่ปีการศึกษา 2525 ในโรงเรียนที่มีความพร้อมเพื่อเปิดโอกาสให้เด็กที่มีความบกพร่องทางร่างกาย จิตใจ สติปัญญา อารมณ์ สังคม การสื่อสาร

และการเรียนรู้ ฯลฯ ได้มีโอกาสเข้ารับการศึกษาคู่เทียบเท่ากับเด็กปกติทั่วไปโดยมีครูผู้สอนมาจากหน่วยงานต่างๆ คือ

1. ข้าราชการครูช่วยราชการจากกองการศึกษาเพื่อคนพิการ
2. ข้าราชการครูกรุงเทพมหานครที่เข้ารับการฝึกอบรม
3. ครูจ้างชั่วคราวโครงการเรียนร่วม

โรงเรียนมีภารกิจ ดังนี้

1. ศึกษาแนวทางปฏิบัติ ได้แก่ แบ่งกลุ่มนักเรียนพิการในชั้นเรียน ประเภท ทางหู ตา ร่างกาย สติปัญญา อารมณ์ การเรียนรู้ ฯลฯ
2. การบริหารจัดการ ได้แก่ การประชุมชี้แจงทำความเข้าใจแก่ผู้เกี่ยวข้อง จัดเตรียมสถานที่เฉพาะ แต่งตั้งคณะกรรมการดำเนินการประชาสัมพันธ์ประสานงานกับหน่วยงานและผู้เกี่ยวข้อง
3. การบริหารงานวิชาการ ได้แก่ การจัดรูปแบบการเรียนร่วม 3 รูปแบบ คือ แบบเรียนชั้นเรียนพิเศษ แบบเรียนร่วมชั้นเรียนปกติบางช่วงเวลา แบบเรียนร่วมชั้นเรียนปกติเต็มเวลา



ภาพที่ 4.1 โรงเรียนแสงหิรัญวิทยา

การเรียนร่วมจะยึดเกณฑ์ คือ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1-2 เรียนชั้นเรียนพิเศษ ตั้งแต่ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ขึ้นไป เรียนร่วมบางเวลาหรือเต็มเวลาในชั้นเรียนปกติ ซึ่งพิจารณาจากความบกพร่องทางร่างกายความสามารถทางวิชาการ พัฒนาการด้านอารมณ์และสังคม

โรงเรียนแสงหิรัญวิทยา ได้เข้าร่วมโครงการเรียนร่วมของกรุงเทพมหานคร ตั้งแต่ปีการศึกษา 2539 ปัจจุบันมีนักเรียนในโครงการจำนวน 27 คน ประกอบด้วยออทิสติก 11 คน บกพร่องทางสติปัญญา 9 คน บกพร่องทางการเรียนรู้ 2 คน พิการร่างกายและสุขภาพ 1 คน สมาธิสั้น (ADHD) 1 คน และรอฟผลการวินิจฉัย 3 คน

กิจกรรมในชั้นเรียนห้องการศึกษาพิเศษ ประกอบด้วย

1. การเตรียมความพร้อม
2. ดนตรีบำบัด
3. ศิลปะบำบัด
4. กิจกรรมบำบัด
5. ทักษะการดำรงชีวิต
6. การฝึกพูด
7. การฝึกอาชีพ
8. การเรียนคอมพิวเตอร์
9. การทัศนศึกษานอกสถานที่
10. กิจกรรมร่วมกับนักเรียนปกติ
11. การส่งเสริมพัฒนาการทั้ง 5 ด้าน

เป้าหมายการจัดการเรียนร่วม

1. เพื่อให้นักเรียนสามารถช่วยเหลือตนเองในการปฏิบัติกิจวัตรประจำวันได้
2. เพื่อให้นักเรียนสามารถประกอบอาชีพสำหรับการดำรงชีวิตประจำวันได้
3. เพื่อเพิ่มโอกาสทางการศึกษาแก่เด็กที่มีความต้องการพิเศษ
4. เพื่อส่งเสริม เผยแพร่ ประชาสัมพันธ์ให้ผู้ปกครองและประชาชนทั่วไปให้มีความรู้

ความเข้าใจ และพัฒนาผู้เรียนให้มีความรู้สามารถดำเนินชีวิตในสังคมได้อย่างปกติสุข



ภาพที่ 4.2 ภายในบริเวณโรงเรียนมีพื้นที่ที่จัดเตรียมไว้สำหรับนักเรียนห้องการศึกษาพิเศษ



ภาพที่ 4.3 บรรยากาศภายในห้องการศึกษาพิเศษ

โรงเรียนสุเหร่าลำแขก เดิมชื่อโรงเรียนประชาบาลตำบลลำผักชี 3 (สุเหร่าลำแขก) ตั้งอยู่ หมู่ที่ 8 ตำบลลำผักชี โดยอาศัยสถานที่และที่ดินของมัสยิดดารุ่นนาซีฮะห์ (สุเหร่าลำแขก) เพื่อสร้าง โรงเรียน จำนวน 2 ไร่ ตั้งอยู่เลขที่ 10/11 หมู่ที่ 9 แขวงลำผักชี เขตหนองจอก กรุงเทพมหานคร 10530 ซึ่งตรงกันข้ามกับที่เดิม ติดกับถนนสุวินทวงศ์ โรงเรียนสุเหร่าลำแขก มีการเรียนการสอน ตั้งแต่ระดับอนุบาลจนถึงระดับมัธยมศึกษาปีที่ 3 โดยในระดับประถมศึกษา มีห้องเรียนการศึกษา พิเศษจำนวน 1 ห้อง มีกิจกรรมการเรียนการสอนคล้ายกับโรงเรียนแสงหิรัญวิทยา นักเรียนจากห้อง การศึกษาพิเศษจะแยกการเรียนการสอน และการทำกิจกรรมที่แยกออกไปจากนักเรียนห้อง การศึกษาปกติ ในการจัดนิทรรศการครั้งนี้ก็นับเป็นโอกาสหนึ่งที่นักเรียนห้องการศึกษาพิเศษจะได้มี โอกาสทำกิจกรรมร่วมกับนักเรียนจากชั้นเรียนปกติ



ภาพที่ 4.4 โรงเรียนสุเหร่าลำแขก



ภาพที่ 4.5 สนามหญ้าของโรงเรียนสุเหร่าลำแขก

**โรงเรียนฉะเชิงเทราปัญญานุกูล** จังหวัดฉะเชิงเทรา สังกัดสำนักบริหารงานการศึกษาพิเศษ สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ ตั้งอยู่เลขที่ 107 หมู่ที่ 3 ตำบลลาดขวาง อำเภอบ้านโพธิ์ จังหวัดฉะเชิงเทรา ได้รับอนุมัติจากมติคณะรัฐมนตรีประกาศจัดตั้งโรงเรียนเมื่อวันที่ 14 พฤษภาคม 2539 โรงเรียนได้รับนักเรียนภูมิลำเนาในจังหวัดสระแก้ว ปราจีนบุรี ชลบุรี สมุทรปราการ ฉะเชิงเทรา และกรุงเทพมหานครรอบนอก เป็นโรงเรียนเฉพาะความพิการที่จัดการศึกษาสำหรับนักเรียนที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา และมีนักเรียนพิการที่มีความบกพร่องอื่นร่วมเรียนด้วย จัดการศึกษาตั้งแต่ระดับชั้นปฐมวัย จนถึงมัธยมศึกษาปีที่ 6 โดยไม่เก็บค่าใช้จ่าย รับทั้งนักเรียนแบบประจำและไป-กลับ โดยมีนักเรียนในเขตพื้นที่และพื้นที่ใกล้เคียงเข้ารับการศึกษ โดยแบ่งนักเรียนออกเป็น 2 กลุ่ม ได้แก่

1. นักเรียนกลุ่มเรียนได้
2. นักเรียนกลุ่มฝึกได้

โรงเรียนได้เน้นให้ผู้เรียนมีทักษะในการดำรงชีวิต ส่งเสริมสนับสนุนอาชีพนักเรียนเพื่อพัฒนาความสามารถตามศักยภาพ และประกอบอาชีพได้ ไม่เป็นภาระสังคม



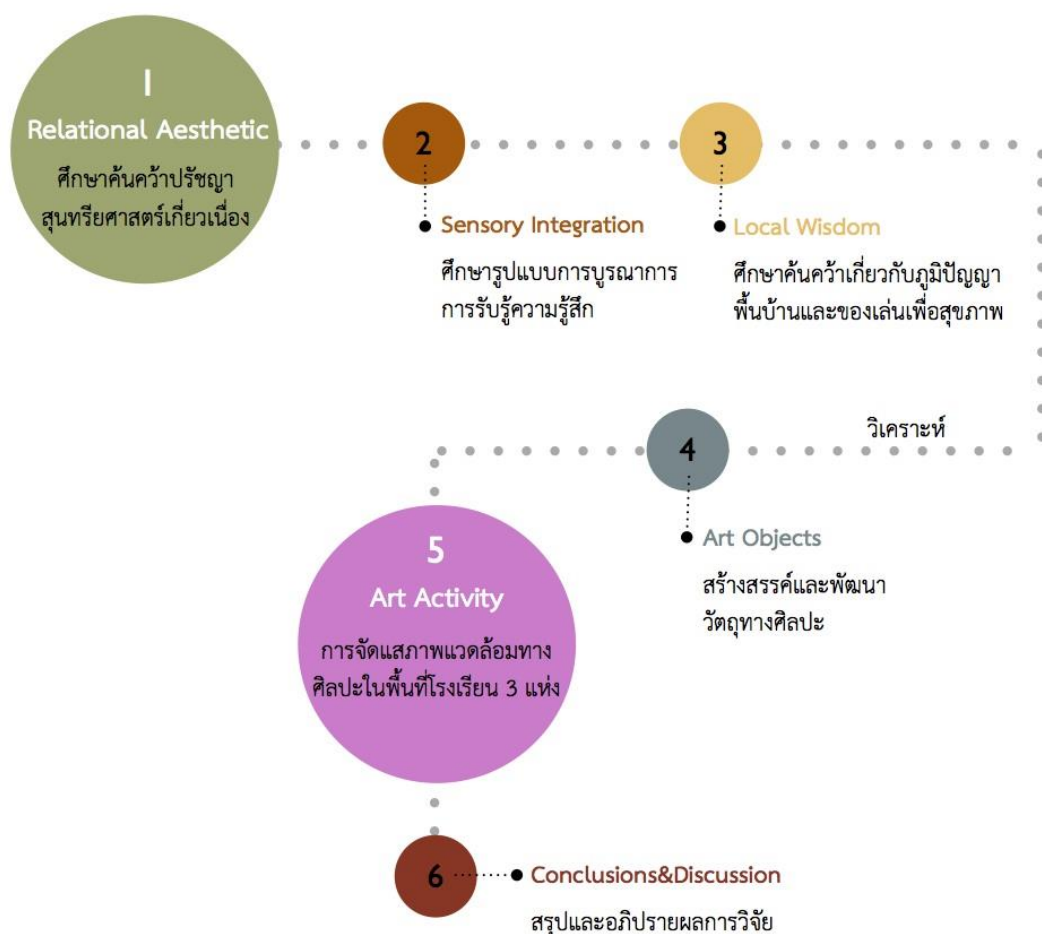
ภาพที่ 4.6 โรงเรียนฉะเชิงเทราปัญญานุกูล



ภาพที่ 4.7 โรงเรียนฉะเชิงเทราปัญญานุกูล

กระบวนการสร้างกิจกรรมศิลปะสามารถสรุปเป็นแผนผังการทำงานได้ ดังนี้





ภาพที่ 4.8 แผนผังแสดงกระบวนการทำงาน

#### 4.1 กระบวนการสร้างวัตถุทางศิลปะ

##### 4.1.1 การออกแบบภาพร่าง (Sketch Design)

จากการวิเคราะห์ข้อมูลในบทที่ 3 ว่าด้วยเรื่อง การบูรณาการการรับรู้ความรู้สึกกับของเล่นพื้นบ้าน ได้นำมาสู่การคัดเลือกรูปแบบของเล่นภูมิปัญญาพื้นบ้านที่มีวิธีการเล่นและคุณสมบัติสอดคล้องกับแนวทางการบูรณาการรับรู้ความรู้สึก (Sensory Integration) ซึ่งมุ่งเน้นการเล่นที่นำเอาการรับรู้ความรู้สึกหลายๆ รูปแบบ มาผสมผสานกันในพื้นที่เดียวกัน ภายใต้แนวคิดที่คำนึงถึงเรื่องระบบการทรงตัว (Vestibular Sense) การรับสัมผัส (Tactile Sense) และการรับรู้ความรู้สึกจากเอ็นและข้อต่อ (Proprioceptive Sense) โดยผู้วิจัยได้เลือกวิธีการกระตุ้นประสาทสัมผัสในด้านต่างๆ ที่เหมาะสมกับการทำกิจกรรมกลางแจ้งแบบกลุ่มเล่นร่วม ดังนี้

- ด้านการรับรู้ผ่านกล้ามเนื้อเอ็นข้อต่อ (Proprioceptive Sense) เลือกลักษณะของเล่นที่ต้องออกแรงดึง หมุน ผลัก

- ด้านการเคลื่อนไหวและการทรงตัว (Vestibular Sense) เลือกลงเล่นที่ต้องมีการเคลื่อนที่ในลักษณะเป็นวงกลมหรือวงรี และการวิ่งในแนวตรงย้อนกลับไปมาหรือแนวซิกแซก

- ด้านการรับสัมผัส (Tactile Sense) ด้วยการให้สัมผัสดินบนทราย หล้า และหินกรวด

ในเบื้องต้น ผู้วิจัยได้คัดเลือกของเล่นที่มีวิธีการเล่นที่สอดคล้องกับวิธีการกระตุ้นประสาทสัมผัสทั้ง 3 ด้านดังกล่าวข้างต้น จากกลุ่มของเล่นที่บ้านใน 2 หมวด คือ

- ของเล่นในหมวดพัฒนาการกล้ามเนื้อใหญ่ ได้แก่ ครกกระต๋อง กระต๋องเวียน รถฝึกเดิน และกะลาเดิน

- ของเล่นในหมวดพัฒนาการทักษะกล้ามเนื้อย่อย ได้แก่ กำหมุน กังหัน อมรเทพ ตุ๊กตาและไม้เชือกชัก

จากบทวิเคราะห์ข้างต้น ผู้วิจัยมีแนวความคิดในการออกแบบวัตถุทางศิลปะ โดยในขั้นแรกนี้มีทั้งหมด 10 แนวคิด ได้แก่

- กะลานวดเท้า ซึ่งได้แรงบันดาลใจมาจากกะลาเดิน ผู้ชมใช้เท้าเปล่าเดินเหยียบและก้าวเดินไปบนกะลาคว่ำที่จัดวางเป็นรูปร่างวงกลมไว้ที่กลางสนามหญ้า เท้าที่เปล่าเปลือยได้สัมผัสกับพื้นผิวของกะลาไปพร้อมๆ กับการนวดฝ่าเท้า และระหว่างที่ย่างก้าวเดินไปจะได้ฝึกการทรงตัว

- ลูกบอลหวนย บริเวณสนามหญ้าที่ใช้เป็นพื้นที่จัดแสดงจะมีการจัดวางลูกบอลหวนยสำหรับผู้ชมคลั่งไปตามเส้นทาง (Maze) ที่กำหนด ขณะที่ลูกบอลกลิ้งไปจะเกิดเสียงจากลูกบอลเล็กที่บรรจุอยู่ภายในลูกบอลใหญ่อีกที ขณะที่เดินด้วยเท้าเปล่า ฝ่าเท้าของผู้ชมจะได้สัมผัสกับพื้นดินและใบหญ้า ซึ่งปัจจุบันคนเมืองมักจะมีโอกาสน้อยที่จะได้เหยียบพื้นดินด้วยเท้าเปล่า

- ทุ่งกังหันดอกไม้ บริเวณพื้นที่จัดแสดงด้วยกังหันจำนวนมากในลักษณะคล้ายทุ่งดอกไม้ กังหันที่จัดแสดงมีหลากหลายขนาด ผู้ชมสามารถเป่าให้กังหันหมุน กังหันบางอันเมื่อหมุนจะเกิดเสียงดังขึ้น การเป่าของผู้ชมเป็นการฝึกกล้ามเนื้อบริเวณปาก

- กระต๋องเวียน ผู้ชมจับที่ด้ามไม้แล้วเดินออกแรงผลักให้ด้ามไม้หมุน ขณะหมุนจะเกิดเสียงดังขึ้น ขึ้นงานมีจำนวน 3 ชั้น แต่ละชั้นกำหนดให้ที่พื้นมีพื้นผิวแตกต่างกัน คือ พื้นดิน พื้นหินแม่น้ำ และพื้นทราย ขณะที่ผู้ชมก้าวเดินด้วยเท้าเปล่า ฝ่าเท้าได้ลงน้ำหนักและรับรู้ได้ถึงสัมผัสที่แตกต่างกันไปในแต่ละพื้นผิว

- กระต๋องดนตรี ผู้ชมใช้ขาข้างใดข้างหนึ่งเหยียบทางกระต๋องให้ส่วนหัวยกขึ้น เมื่อผ่อนแรงปลายกระต๋องจะตกลงมาที่เดิมเกิดเป็นเสียงกระทบ เป็นการส่งเสริมกล้ามเนื้อขาและเข้า การประสานงานของตา การออกกำลังแขน ขา และการลงน้ำหนัก การใช้ข้อเท้า กล้ามเนื้อหน้าขา และน่อง เด็กๆ ได้เรียนรู้ชาย-ขวา หน้า-ขวา และซ้าย-เร็ว

- ลูกข่างสี่รู้ง จำลองลักษณะของลูกข่างญี่ปุ่น ผู้ชมใช้ปลายนิ้วแบบ 2 นิ้ว (Tip Pinch) คือ ปลายนิ้วโป้งและนิ้วชี้ หรือแบบ 3 นิ้ว (Tripod Pinch) คือ ปลายนิ้วโป้ง นิ้วชี้ และนิ้วกลาง หมุนที่จุดด้านบนเพื่อให้ลูกตุ้มแกว่งเป็นวงกลม การใช้ปลายนิ้วจับและหมุนจะเป็นการฝึกกล้ามเนื้อเล็กที่ปลายนิ้ว ประสานกับการทำงานของสายตา

- กำหมุนสายรุ้ง ผู้ชมใช้มือหมุนใบพัดด้านใดด้านหนึ่งเพื่อให้เชือกพันรอบแกนไม้ จากนั้นใช้มือข้างใดข้างหนึ่งจับที่กระบอกไม้ไผ่ มืออีกข้างจับที่ลูกตุ้มปลายเชือก ใช้แรงดึง-ปล่อย-ดึง-

ปล่อย เป็นจังหวะ ใบพัดจะหมุนทำให้ลูกโป่งสายรุ้งหมุนกลับไปกลับมา ริวของสายรุ้งจะบิดทำให้รูปทรงเปลี่ยน ผลงานชิ้นนี้จะทำให้เกิดการฝึกการกำมือ ผู้ชมได้ออกกำลังกายแขนและไหล่ ได้บริหารข้อมือ ข้อศอก และไหล่ในขณะเคลื่อนไหว เป็นการประสานงานของสมองในการดึงเชือกให้สัมพันธ์กับแรง ฝึกประสาทตาและมือ เด็กๆ ได้เรียนรู้จังหวะหนัก-เบา และการผ่อนแรง

- นกเคาะจังหวะ ออกแบบให้มีนกที่ทำจากไม้เกาะอยู่ที่เสาซึ่งปักอยู่ในพื้นที่จัดแสดง ผู้ชมดึงปลายเชือกเพื่อให้นกกระดกหัว ปากนกจะเคาะกับเสาไม้เกิดเป็นเสียงต่างๆ ผู้ชมฝึกการประสานงานของสมองในการดึงเชือกให้สัมพันธ์กับแรง เพื่อให้เกิดเสียงดัง-ค่อย

- ร่มสายรุ้ง ผู้ชมจะได้รับชุดโดดรัมเพื่อนำมาพับ จากนั้นโยนขึ้นสู่ท้องฟ้า เมื่อร่มตกลงมาจะเกิดเสียงกระดิ่งที่ติดมากับร่มดังกรุ๊งกริ๊ง ใบร่มที่กางออกขณะกำลังตกจะเป็นลวดลายที่หมุนวน ผู้ชมได้ออกกำลังแขนและไหล่ขณะโยนชิ้นงานศิลปะขึ้นสู่ท้องฟ้า และได้เรียนรู้แรงโน้มถ่วงของโลก ขณะที่ร่มกำลังร่อนลงสู่พื้นดิน

- พัดสีรุ้ง ลักษณะชิ้นงานได้แรงบันดาลใจจากพัดญี่ปุ่น ซึ่งจะซ่อนอยู่ในกระบอกลูกไม้ใผ่ ซึ่งมีคันบิ๊บลักษณะเช่นเดียวกับการเล่นอมรเทพ เมื่อผู้ชมบิ๊บพัดจะหุบลงไปใ้ในกระบอกลูกไม้ใผ่ เมื่อคลายพัดจะคลี่ใบโผล่ออกมานอกกระบอกลูกไม้ใผ่ เด็กๆ จะได้ฝึกกล้ามเนื้อมือให้ออกแรงกำ-ปล่อยพร้อมๆ กับการประสานการทำงานของสายตา

จากแนวความคิดได้ถ่ายทอดสู่การทำภาพแบบร่าง (Sketch Design) จำนวน 10 แบบ ดังนี้



ภาพที่ 4.9 ภาพร่าง (Sketch Design)

ภาพร่าง (Sketch Design) ทั้ง 10 แบบข้างต้น ผู้วิจัยนำมาขอความเห็นและคำแนะนำจาก นักกิจกรรมบำบัดและครูการศึกษาพิเศษเพื่อนำมาปรับปรุงและประกอบการพิจารณาถึงความเป็นไปได้ของการผลิต งบประมาณ และงบประมาณ จึงได้ข้อสรุปของการคัดเลือกเหลือ 4 แบบ คือ กระแต เวียน พุงกั้งหันดอกไม้ ลูกข้างสีรุ้ง และนกเคาะจังหวะ

#### 4.1.2 การพัฒนาและผลิตวัตถุทางศิลปะ

##### 4.1.2.1 พุงกั้งหันดอกไม้

จากการศึกษาค้นคว้าผู้วิจัยจึงมีแนวความคิดที่จะออกแบบให้บริเวณพื้นที่จัดแสดง กลายเป็นพุงกั้งหันสีแดงซึ่งมีลักษณะคล้ายพุงดอกไม้บนพื้นหญ้าสีเขียว กั้งหันที่จัดแสดงมีหลากหลาย ขนาด และเป็นขนาดที่ผู้ชมสามารถเป่าให้หมุนได้ การเป่าของผู้ชมเป็นการฝึกกล้ามเนื้อบริเวณปาก อีกทั้งการหมุนของกั้งหันทำให้เกิดการเคลื่อนไหวอย่างมีชีวิตชีวาภายในพื้นที่ศิลปะ



ภาพที่ 4.10 กั้งหันลม ต้นแบบแรงบันดาลใจในการออกแบบพุงกั้งหัน  
ที่มา : เติลินิวส์, เรื่องเล่าจากของเล่นโบราณ [Online], Accessed 30 October 2013, Available from <http://women.kapook.com/baby00246/>



ภาพที่ 4.11 ทักษะถ่ายภาพทุ่งกังหัน



ภาพที่ 4.12 ทักษะภาพจำลองทุ่งกังหันเมื่อไปอยู่ในพื้นที่ชุมชน

จากแบบร่างดังกล่าว ได้รับคำแนะนำจากนักกิจกรรมบำบัด ดังนี้

“เด็กได้ฝึกในเรื่องของการมอง การรับรู้ในเรื่องของสีและบางคนก็จะได้ในเรื่องของ Vestibular Sense เรื่องการทรงตัวของเด็ก เพราะจากการที่เด็กบางคนที่มีอาการ กระตุ่นตัวเอง เช่น การหมุนตัวเอง แทนที่เขาจะกระตุ่นตัวเองด้วยการหมุนตัวเขาเอง เขาก็อาจจะทดแทนด้วยการมองวัตถุที่เป็นหมุนๆ ก็จะสามารถช่วยในเรื่องของการทรงตัวในปัญหาทรงตัวของเขาได้” (พัชรวิพรรณ พรหมกุล, สัมภาษณ์, 30 พฤษภาคม 2555)

“การเป่า ในกลุ่มเด็กที่กล้ามเนื้อปากไม่แข็งแรงก็จะช่วยส่งเสริมกล้ามเนื้อปากลดภาวะน้ำลายไหลหลังจากเป่าก็จะเกิดการกลืนน้ำลาย การเป่าช่วยกระตุ้นให้เขากลืนน้ำลายอย่างต่อเนื่อง ได้ฝึกอุปปาก เพราะเมื่อเป่าก็จะได้ฝึกการออกเสียงตัวอ” (ณภาพกร จ้อยพจน์, สัมภาษณ์, 29 เมษายน 2555)

ผู้วิจัยดำเนินการค้นหาเพื่อคัดสรรรูปทรงและสีของกังหัน จนได้พบกับกลุ่มโบลานสานศิลป์ อำเภอสามพราน จังหวัดนครปฐม รูปทรงกังหันของกลุ่มนี้ผลิตจากโบลานที่สานขึ้นมีลักษณะเป็นดอกไม้แปดกลีบ หมุนได้เมื่อต้องลม ผู้วิจัยตัดสินใจเลือกลักษณะกังหันรูปดอกไม้ของกลุ่มนี้ และนำมาประกอบเข้ากับก้านไม้ไผ่ ตัดโค้ง ซึ่งนำมาจากจังหวัดปราจีนบุรี โดยกำหนดให้ก้านไม้ไผ่มีความสูงที่ 60, 80 และ 100 เซนติเมตร



ภาพที่ 4.13 ดอกกังหันดอกไม้เตรียมประกอบกับก้านไม้ไผ่

เมื่อนำไปปักในสนามหญ้าจะกระจายความสูง-ต่ำของก้านให้แตกต่างกันไปทั่วบริเวณ และกำหนดรูปทรง (Form) ของพื้นที่ทุ่งกังหันดอกไม้เป็นรูปสี่เหลี่ยมผืนผ้า กังหันถูกปักตามแนวที่มีช่องทางเดินที่ชัดเจน ในลักษณะคล้ายแปลงดอกไม้ สำหรับในสถานที่ที่มีพื้นที่ขนาดกว้าง พื้นที่ทุ่งกังหันจะมีลักษณะเป็นวงกลม และแนวของก้านจะปักเป็นทางเดินแบบเขาวงกต (Maze)

*“ถ้าปักไว้แบบกระจาย ก็จะเป็นต่างคนต่างเล่นเป็น Parallel Play อาจจะทำเส้นทางเป็น Maze การเล่นต้องเกิดการ Take Turn เช่น กำหนดให้รอที่จุดนี้ เล่นเสร็จก็ให้คนถัดไป มีการส่งต่อขอกัน เพื่อให้เกิดการคุยกันมากขึ้น สบตา อวยกได้ต้องไปขอไปคุย เป็นการส่งเสริมสังคม ได้รอคอย เข้าใจกติกา ได้เปลี่ยนกันเล่น”* (ณภาพกร จ้อยพจน์, สัมภาษณ์, 29 เมษายน 2555)

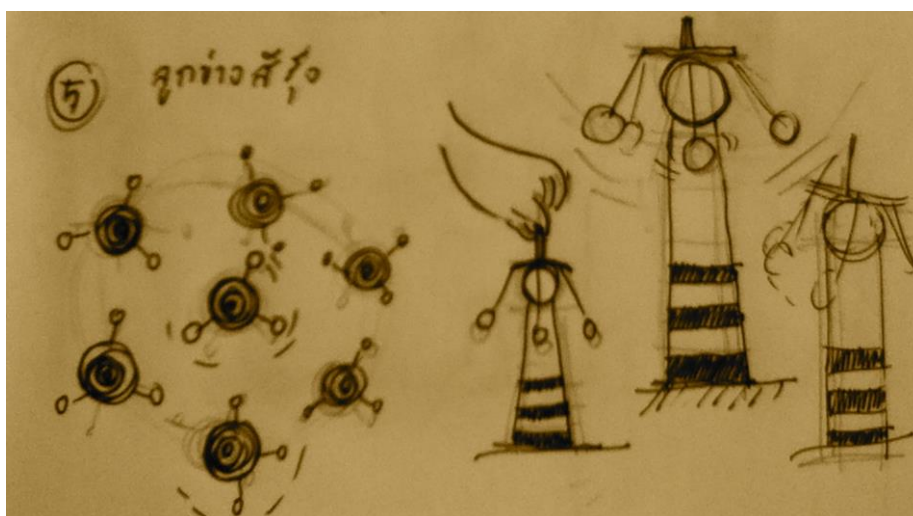
*“การวิ่งซิกแซก ก็จะได้เรื่องของ Proprioceptive และ Vestibular Sense การรับรู้ส่วนต่างๆ ของข้อต่อ และการทรงตัวของเด็ก... ถ้าเป็นเด็กเล็กก็ใช้วิธีการแบบวิ่งเปรี๊ยะได้ แต่เด็กโตก็ต้องใส่เงื่อนไขของกิจกรรมให้มีความยาก ให้มีความท้าทาย”* (พัชรวิพรรณ พรหมกุล, สัมภาษณ์, 30 พฤษภาคม 2555)



ภาพที่ 4.14 ทุ่งกังหันดอกไม้

#### 4.1.2.2 ลูกข้างสี่รู้ง

ผู้วิจัยได้แรงบันดาลใจมาจากลูกข้างญี่ปุ่น ออกแบบชิ้นงานให้ผู้ชมใช้ปลายนิ้วแบบ 2 นิ้ว (Tip Pinch) ใช้นิ้วโป้ง-นิ้วชี้ หรือแบบ 3 นิ้ว (Tripod Pinch) ใช้นิ้วโป้ง-นิ้วชี้ และนิ้วกลาง จับที่จุดบนหมวกของลูกข้าง เพื่อหมุนให้ลูกตุ้มทั้งสามแกว่งเป็นวงกลม การใช้ปลายนิ้วจับและหมุนจะเป็นการฝึกกล้ามเนื้อมัดเล็กที่ปลายนิ้ว ประสานกับการทำงานของสายตา ขณะที่ลูกข้างหมุนลายเส้นที่อยู่บนลูกข้างจะสร้างมิติลงตา



ภาพที่ 4.15 ภาพสเกตซ์ลูกข้างสี่รู้ง



ภาพที่ 4.16 ทศนียภาพลูกข้างสี่รู้ง





ภาพที่ 4.17 ทักษะภาพจำลองการเล่นลูกข้างสีรุ้ง

“ถ้าลูกเล็ก เด็กโตจะหมุนได้เพราะมีพัฒนาการกล้ามเนื้อมัดเล็กแล้ว แต่เด็กเล็กควรเพิ่มขนาดจุดที่หมุนให้ใหญ่ขึ้น ถ้าเล็กจะเป็นการจับในลักษณะแบบ Tip Pinch เด็กเล็กอาจจะมีปัญหาในการแยกกล้ามเนื้อ ควรให้จุดใหญ่ขึ้นให้เด็กใช้ 3 นิ้วหรือ 4 นิ้ว จับได้... การฝึกหยิบจับของ 3 นิ้วเป็นการเตรียม Tripod Pinch สำหรับจับดินสอเขียนหนังสือ” (พัชรวิพรรณ พรหมกุล, สัมภาษณ์, 30 พฤษภาคม 2555)

ผู้วิจัยกำหนดให้ชุดลูกข้างสีรุ้งมีทั้งหมด 7 ชั้น แต่ละชั้นจะเขียนลายเส้นขดเป็นวงกลมไว้ด้านบนมีทั้งหมด 7 สี คือ สีม่วง สีน้ำเงิน สีฟ้า สีเขียว สีเหลือง สีส้ม และสีแดง ความสูงของฐานวางลูกข้างจะมีความสูงต่างกัน 2 ระดับ คือ ความสูงที่ 80 เซนติเมตร และความสูงที่ระดับ 100 เซนติเมตร เพื่อให้เหมาะสมกับความสูงของเด็กในระดับชั้นอนุบาลถึงประถมศึกษาตอนต้น โดยทั้งหมดจะติดตั้งเรียงกันเป็นรูปวงกลม



ภาพที่ 4.18 ลวดลายเป็นลูกข้าง



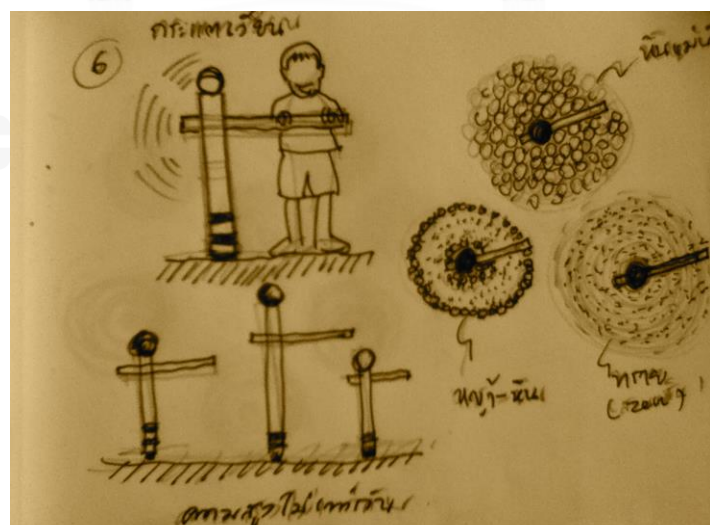
ภาพที่ 4.19 ลักษณะการแกว่งของลูกตุ้ม



ภาพที่ 4.20 ลูกข้างสี่รู้งติดตั้งเรียงกันเป็นวงกลม

#### 4.1.2.3 กระต่ายเวียน

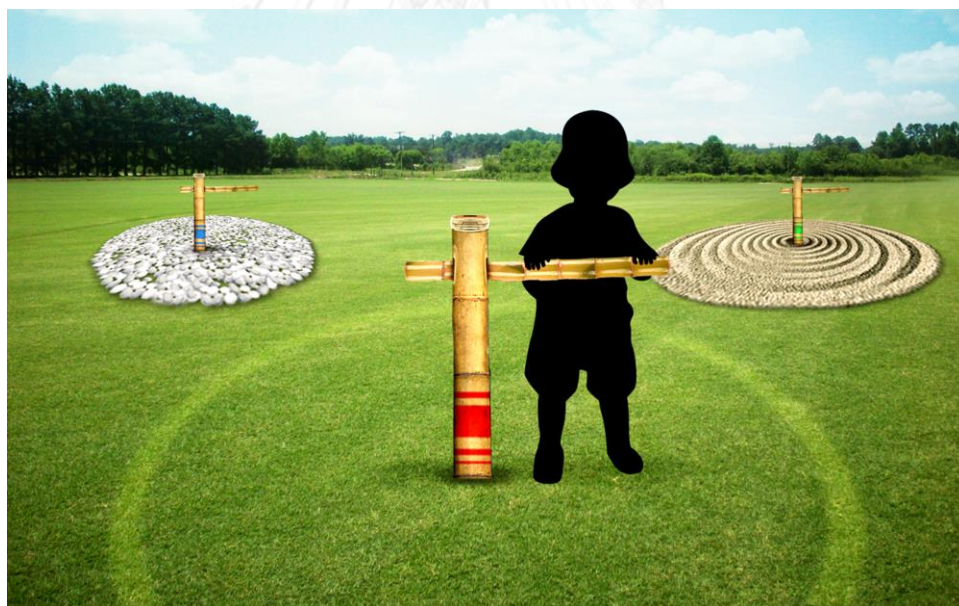
ผู้วิจัยออกแบบให้ผู้ชมจับที่ด้ามไม้แล้วเดินออกแรงผลักให้ด้ามไม้หมุน ขณะหมุนจะเกิดเสียงดังขึ้น ชิ้นงานมีจำนวน 3 ชิ้น แต่ละชิ้นกำหนดให้ติดตั้งอยู่บนพื้นผิวที่แตกต่างกัน ได้แก่ ดิน หินแม่น้ำ และทราย ขณะที่ผู้ชมก้าวเดินด้วยเท้าเปล่า ฝ่าเท้าได้ลงน้ำหนักและรับรู้ได้ถึงสัมผัสที่แตกต่างกันไปในแต่ละพื้นผิว



ภาพที่ 4.21 ภาพสเกตซ์กระต่ายเวียน



ภาพที่ 4.22 ทักษะถ่ายภาพมุมมองสูงกระเตเวียน



ภาพที่ 4.23 ทักษะภาพจำลองการเล่นกระเตเวียน

“กระเตเวียนจะได้ SI ทั้ง 3 ระบบเลย คือ Tactile Proprioceptive และ Vestibular เพราะแนวในการหมุนการโค้งช่วยกระตุ้น Vestibular Sense ที่อยู่ในหู ในการเคลื่อนที่หรือการเคลื่อนไหวที่มีท่าทางเปลี่ยน และลักษณะของการเคลื่อนไหวของศีรษะเปลี่ยนร่วมด้วยทำให้ช่วยกระตุ้น Vestibular Sense” (พัชรีวรรณ พรหมกุล, สัมภาษณ์, 30 พฤษภาคม 2555)

ผู้วิจัยดำเนินการผลิตกระเตงเวียนจำนวน 3 ชั้น แต่ละชั้นกำหนดให้ที่ความสูง 80 เซนติเมตร ตั้งอยู่บนพื้นผิวแตกต่างกัน คือ พื้นหญ้า-ดิน พื้นหินแม่น้ำ และพื้นทราย



ภาพที่ 4.24 กระเตงเวียนเมื่อประกอบแล้วเสร็จ



ภาพที่ 4.25 ข้อต่อระหว่างเสากับก้านของกระเตงเวียนเมื่อหมุนจะทำให้เกิดเสียง



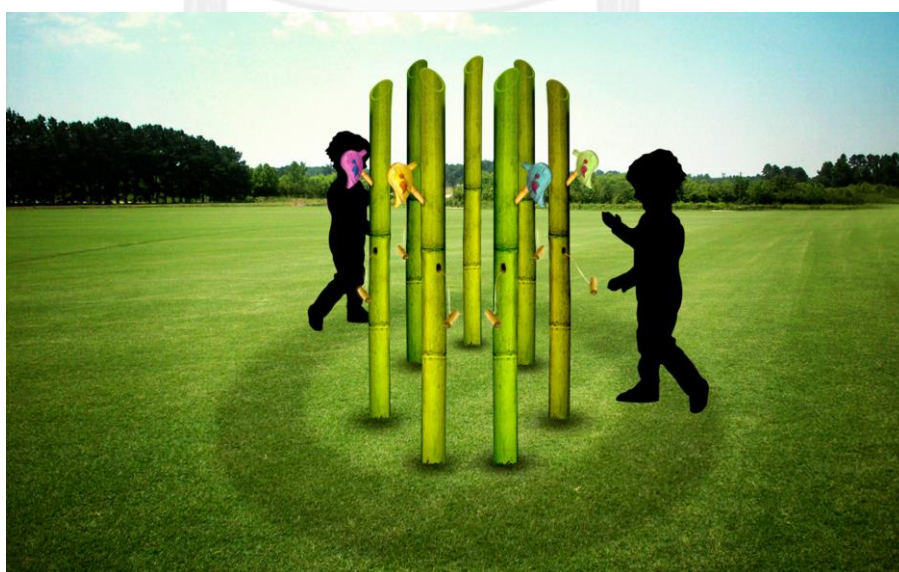
ภาพที่ 4.26 กระเตงเวียนติดตั้งบนพื้นผิว 3 แบบคือ พื้นหญ้า พื้นทราย และพื้นหิน

#### 4.1.2.4 นกเคาะจังหวะ

ผู้วิจัยออกแบบให้มินกที่ทำจากไม้เคาะอยู่ที่เสาไม้ไผ่ มีทั้งหมด 7 เสา แต่ละเสาจะมี นกต่างสีกัน 7 สี เสาไม้ไผ่จะปักเป็นรูปวงกลมในพื้นที่จัดแสดง เพื่อให้ผู้ชมหันหน้าเข้าหากันขณะ ปฏิสัมพันธ์กับชิ้นงาน เมื่อผู้ชมดึงปลายเชือกเพื่อให้นกกระดกหัว ปากนกจะเคาะกับเสาไม้ไผ่เกิดเป็น เสียงต่างๆ ผู้ชมได้ฝึกการประสานงานของสมองในการดึงเชือกให้สัมพันธ์กับแรง เพื่อให้เกิดเสียงดัง- ค่อย ซ้ำ-เร็ว



ภาพที่ 4.27 ภาพสเกตช์นกเคาะจังหวะ



ภาพที่ 4.28 ทศนียภาพนกเคาะจังหวะ

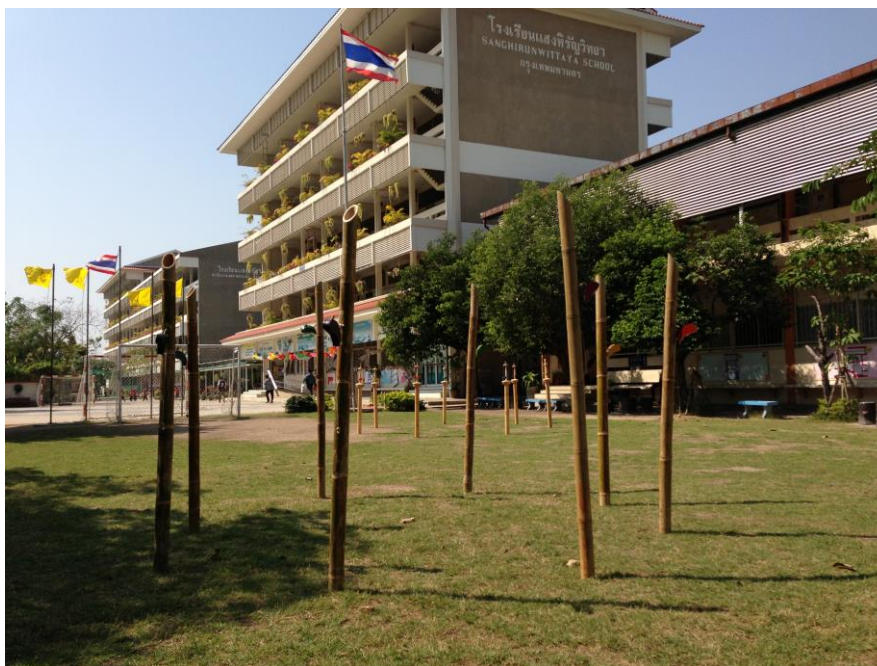


ภาพที่ 4.29 นกเคาะจังหวะเมื่อประกอบแล้ว

ในชุดนกเคาะจังหวะจะมีจำนวนทั้งหมด 7 ชิ้น กำหนดให้นักทั้ง 7 ตัวมีสีที่สดใส กระตุ้นความสนใจของเด็ก ได้แก่ สีม่วง สีน้ำเงิน สีฟ้า สีเขียว สีเหลือง สีส้ม และสีแดง โดยทั้งหมดจะติดตั้งเรียงกันเป็นรูปวงกลม



ภาพที่ 4.30 นกเคาะจังหวะสีอื่นต่างๆ



ภาพที่ 4.31 นกเคาะจังหวะเมื่อติดตั้งแล้วเสร็จ

#### 4.2 การจัดสภาพแวดล้อมทางศิลปะ

ภายหลังจากการสร้างวัตถุทางศิลปะทั้ง 4 ชุด แล้วเสร็จ ผู้วิจัยดำเนินการจัดแสดงวัตถุทางศิลปะในพื้นที่สนามหญ้าของโรงเรียน 3 แห่ง โดยการคัดเลือกโรงเรียนทั้ง 3 แห่ง ด้วยเหตุผล ดังนี้

ประการที่ 1 ประชากรส่วนใหญ่ของโรงเรียนทั้ง 3 แห่ง มีภูมิลำเนาอยู่ในเขตกรุงเทพมหานครและจังหวัดใกล้เคียง มีวิถีชีวิตเป็นเด็กในเมืองมากกว่าเด็กชนบท โอกาสที่เขาจะได้เล่นของเล่นพื้นบ้านมีน้อย การสร้างสรรค์วัตถุทางศิลปะโดยได้แรงบันดาลใจจากของเล่นพื้นบ้านนั้น ทำให้วัตถุทางศิลปะมีความน่าสนใจ แปลกตา และดึงดูดให้เข้าไปร่วมในพื้นที่ทางศิลปะนี้ได้มากกว่า การไปจัดแสดงในโรงเรียนตามต่างจังหวัด

ประการที่ 2 คัดเลือกโรงเรียนที่มีสนามหญ้าสำหรับสร้างพื้นที่ทางศิลปะ เพื่อผู้ชมได้มีโอกาสใช้ฝ่าเท้าสัมผัสพื้นดินและหญ้า เป็นการกระตุ้นประสาทสัมผัสที่ฝ่าเท้า ซึ่งปัจจุบันคนในเมืองมักจะมีโอกาสถอดรองเท้าเพื่อเดินเท้าเปล่าเหยียบพื้นดินในธรรมชาติน้อยมากหรือแทบไม่มีเลย และในมุมมองของผู้ปกครองโดยทั่วไปมักเห็นว่าการเดินเท้าเปล่าเป็นความสกปรก แต่แท้จริงแล้ว ในอีกทางหนึ่ง การเดินเท้าเปล่าบนดิน พื้นหญ้า หรือหาดทราย จะช่วยกระตุ้นระบบการรับสัมผัส (Tactile Sense) และข้อมูลอ้างอิงจากมูลนิธิสุขภาพไทย อธิบายว่า ในทางการแพทย์แผนจีนเชื่อว่าการเดินเท้าเปล่าจะช่วยให้ร่างกายมีสุขภาพที่ดีขึ้น เพราะ “เท้า” เป็นส่วนหนึ่งของร่างกายที่รับเอาพลังจากมหาปฐพีได้มากกว่าอวัยวะอื่น การที่เราเปลือยเท้าสัมผัสกับพื้นดิน ย่อมทำให้ไฟธาตุในร่างกายเกิดความสมดุล ช่วยเสริมสร้างพลังให้แก่ร่างกายได้ดียิ่ง การเดินเท้าเปล่าจะช่วยกระตุ้นจุดต่างๆ ได้อย่าง



เต็มที่ ส่งผลให้สมองที่มีส่วนสัมพันธ์กับไต ไชสันหลัง และระบบประสาทจะทำงานได้อย่างมีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น

ประการที่ 3 ผู้วิจัยได้รับความร่วมมือและความไว้วางใจจากครู ผู้ปกครอง และผู้บริหารของโรงเรียนทั้ง 3 แห่ง ในการยินยอมให้นักเรียนในความดูแลเข้าร่วมกิจกรรมตลอดกระบวนการวิจัย การได้รับการยอมรับและสนับสนุนกับกลุ่มที่จะศึกษานั้นถือเป็นความสำคัญอย่างยิ่ง และเป็นหัวใจของการสังเกตแบบมีส่วนร่วม (Participant Observation) ที่ผู้ถูกสังเกตไม่รู้ตัวว่าถูกสังเกตหรือเฝ้าดู จึงมีพฤติกรรมที่เป็นไปตามธรรมชาติ ทำให้ได้ข้อมูลที่เป็นจริง และทำให้เห็นภาพรวมของเหตุการณ์ต่างๆ อย่างเป็นธรรมชาติมากที่สุด

ประการที่ 4 สถานที่ตั้งของโรงเรียนทั้ง 3 แห่ง มีความสะดวกในการเดินทาง การขนย้าย และติดตั้งวัตถุทางศิลปะ ผู้วิจัยจึงเจาะจงโรงเรียนที่มีห้องการศึกษาพิเศษในเขตพื้นที่ลาดกระบังและพื้นที่ใกล้เคียง ซึ่งมี 17 แห่ง จากทั้งหมด 105 แห่ง และใน 17 โรงเรียนนี้ และได้คัดเลือกโรงเรียน 3 แห่ง ที่มีสนามหญ้า

#### 4.2.1 โรงเรียนแสงหิรัญวิทยา

ดำเนินการจัดกิจกรรมจำนวน 2 ครั้ง คือในระหว่างวันที่ 15-17 และ 21-23 มกราคม 2556 จำนวนผู้เข้าชมงานประมาณ 200 คน

โรงเรียนแสงหิรัญวิทยา เป็นโรงเรียนที่ผู้วิจัยเคยทำกิจกรรมร่วมกันมาตั้งแต่ปี 2552 ทำให้เกิดความสนิทและคุ้นเคย ทั้งกับครูประจำชั้นห้องการศึกษาพิเศษ นักเรียนและผู้ปกครองเป็นอย่างดี ความคุ้นเคยดังกล่าวได้นำมาสู่การให้ความร่วมมือและการได้รับความไว้วางใจ ยินยอมให้เด็กในความดูแลเข้าร่วมกิจกรรมอย่างเต็มที่ การรู้จักเด็กนักเรียนที่ความต้องการพิเศษกลุ่มนี้มาก่อนส่งผลให้เด็ก ๆ เกิดความคุ้นเคยกล้าที่จะเข้ามาพูดคุยและร่วมทำกิจกรรมอย่างสนิทใจ ไม่เกรงกลัว หรือเคอะเขินแต่อย่างใด

สำหรับการจัดแสดงวัตถุทางศิลปะเพื่อสร้างสภาพแวดล้อมแบบใหม่ในบริเวณสนามหญ้าของโรงเรียนซึ่งมีพื้นที่ประมาณ 250 ตารางเมตร โดยปกติจะเป็นพื้นที่สำหรับเล่นฟุตบอลในเวลาพักเที่ยงและหลังเลิกเรียนของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้น นักเรียนในระดับชั้นอนุบาลและประถมศึกษาตอนต้น มักจะไม่ค่อยเข้ามาเล่นเนื่องจากครูผู้ดูแลเกรงว่าจะเกิดอันตรายขณะที่นักเรียนรุ่นพี่เล่นกีฬาอยู่ เด็ก ๆ เหล่านี้จึงมักไปเล่นที่สนามเด็กเล่นมากกว่า สำหรับเด็กที่มีความต้องการพิเศษมักจะใช้เวลาส่วนใหญ่อยู่ในห้องการศึกษาพิเศษที่มีครูดูแลอย่างใกล้ชิดทั้งในเวลาพัก และหลังเลิกเรียน ผู้ปกครองโดยส่วนใหญ่จะไปรับถึงห้องเรียน

“ในชีวิตปกตินักเรียนปกติกับเด็กพิเศษถ้ารู้จักกันก็จะเล่นด้วยกันในสนามเด็กเล่นเป็นช่วงเวลา ส่วนมากก็จะกลัวอันตราย ก็จะจำกัดแค่นิดหน่อย” (ชูจิตร วัชรราช, สัมภาษณ์, 10 มีนาคม 2556)

“ส่วนมากเด็กเค้าแยกกัน เค้าไม่ได้มารวมกัน เพราะเด็กโรงเรียนนี้ รู้อยู่แล้วว่าใครเป็นเด็กพิเศษ เขาก็จะไม่เข้าไปยุ่งด้วย” (กรรณิการ์ คำแสน, สัมภาษณ์, 10 มีนาคม 2556)

เนื่องจากโรงเรียนแห่งนี้มีพื้นที่น้อย ผู้วิจัยจึงแบ่งการจัดแสดงออกเป็น 2 ครั้ง โดยในครั้งที่ 1 มีการจัดแสดงผลงาน 3 ชุด คือ กระแตเวียน นกเคาะจังหวะ และลูกข่างสีรุ้ง



ภาพที่ 4.32 สนามหญ้าของโรงเรียนแสงหิรัญวิทยา



ภาพที่ 4.33 การติดตั้งนกเคาะจังหวะที่โรงเรียนแสงหิรัญวิทยา



ภาพที่ 4.34 การติดตั้งลูกข้างสีรุ้งที่โรงเรียนแสงหิรัญวิทยา



ภาพที่ 4.35 การติดตั้งกระดกเวียนที่โรงเรียนแสงหิรัญวิทยา



ภาพที่ 4.36 กระเตเวียนเมื่อติดตั้งแล้วเสร็จที่โรงเรียนแสงหิรัญวิทยา



ภาพที่ 4.37 นกเคาะจังหวะเมื่อติดตั้งแล้วเสร็จที่โรงเรียนแสงหิรัญวิทยา



ภาพที่ 4.38 ลูกข้างสีรุ้งเมื่อติดตั้งแล้วเสร็จที่โรงเรียนแสวงหิรัญวิทยา

ผู้วิจัยและทีมงานเข้าติดตั้งก่อนจัดแสดงจริง 1 วัน ก่อนหน้านั้นผู้วิจัยได้เข้าไปอธิบายกับผู้บริหารของโรงเรียนและครูประจำชั้นห้องการศึกษาพิเศษ ให้เข้าใจถึงความเป็นมาของโครงการวิจัยนี้และรวมถึงอธิบายถึงกระบวนการการทำงานของวัสดุทางศิลปะทั้ง 4 ชุด ดังนั้น เมื่อถึงวันจัดแสดงจริง ผู้อำนวยการโรงเรียนและครูห้องการศึกษาพิเศษได้ประชาสัมพันธ์ให้นักเรียนได้ทราบถึงกิจกรรมที่เกิดขึ้นในโรงเรียน รองผู้อำนวยการฝ่ายวิชาการประสานงานกับครูประจำชั้นในการบริหารเวลาการเข้าร่วมกิจกรรมของเด็กในระหว่างคาบเรียนปกติ และปล่อยอิสระในช่วงเวลาพักและหลังเลิกเรียน

ก้าวแรกของการเริ่มกิจกรรมในพื้นที่ทางศิลปะนี้ ผู้วิจัยแนะนำตัวเพื่อทำความรู้จักกับนักเรียนและครูประจำชั้น จากนั้นขอความร่วมมือกับผู้ชมให้ถอดรองเท้าและถุงเท้า เดินเท้าเปล่าเข้าสู่พื้นที่ โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อให้ฝ่าเท้าของผู้ชมได้สัมผัสกับพื้นดินและใบหญ้า เป็นการกระตุ้นประสาทสัมผัสที่ฝ่าเท้า

จากนั้น ผู้วิจัยพาผู้ชมเดินเข้าไปในพื้นที่ แนะนำวัสดุทางศิลปะแต่ละชุด พร้อมทั้งอธิบายวิธีการปฏิบัติสัมพันธ์และคุณสมบัติประโยชน์ทางอ้อมที่ผู้ชมจะได้รับให้แก่ครูผู้ดูแลนักเรียนได้เข้าใจ สำหรับเด็ก ๆ ผู้วิจัยแนะนำให้รู้จักและเข้าใจถึงวิธีการเล่นของแต่ละชุด พร้อมร่วมกันสร้างกติกากิจกรรมมีส่วนร่วม การแบ่งปัน และการช่วยกันดูแลรักษาผลงานในฐานะที่เป็นสมบัติของส่วนรวม

กลุ่มนักเรียนที่ทยอยกันลงมาพร้อมนิทรรศการ จะมีทั้งจากห้องเรียนการศึกษาพิเศษและจากห้องเรียนปกติ โดยนักเรียนทั้งหมดจะได้ทำกิจกรรมร่วมกัน ไม่แบ่งแยกว่าใครมาจากห้องการศึกษาพิเศษหรือมาจากห้องเรียนปกติ ทุกคนเท่าเทียมกันและเป็นเพื่อนเล่นด้วยกันได้ ผู้วิจัยและครูประจำชั้นจะมีหน้าที่คอยสังเกตการณ์ ดูแล ให้คำแนะนำ และเข้าไปร่วมเล่นกับเด็ก ๆ



ภาพที่ 4.39 นักเรียนขณะเล่นลูกข้างสี่รุ้ง



ภาพที่ 4.40 นักเรียนขณะเล่นลูกข้างสี่รุ้ง



ภาพที่ 4.41 บรรยากาศขณะเล่นลูกข้างสีรุ้งในช่วงพักกลางวัน



ภาพที่ 4.42 นักเรียนขณะเล่นกระเตเวียน



ภาพที่ 4.43 นักเรียนขณะเล่นกระแตเวียน



ภาพที่ 4.44 เท้าของนักเรียนสัมผัสพื้นดินและหญ้าขณะเล่นกระแตเวียน





ภาพที่ 4.45 ครูห้องการศึกษาพิเศษกำลังช่วยอธิบายวิธีการเล่นนกเคาะจิ้งหะให้กับนักเรียน



ภาพที่ 4.46 ครูประยุกต์ใช้พื้นที่และชุดนิทรรศการเป็นฐานลูกเสือ



ภาพที่ 4.47 บรรยากาศการเล่นจิ้งหะในช่วงพักกลางวัน

การเข้าร่วมกิจกรรมในพื้นที่ที่มีในลักษณะที่ครูประจำชั้นพาลงมาในระหว่างคาบเรียน และนักเรียนลงมาเล่นอย่างอิสระในช่วงพักกลางวันและหลังเลิกเรียน สำหรับในช่วงพักอิสระนี้ นักเรียนในชั้นประถมศึกษาตอนปลายและมัธยมศึกษาได้เข้ามาร่วมเล่นด้วย

การจัดแสดงครั้งที่ 2 ที่โรงเรียนแสงหิรัญวิทยา เป็นการจัดแสดงชุดทุ่งกังหันดอกไม้ โดยใช้พื้นที่สนามหญ้าทั้งหมดเนรมิตให้เป็นทุ่งกังหัน ลักษณะการปักกันดอกไม้จะปักเป็นแถวเป็นแนวในพื้นที่สี่เหลี่ยม มีช่องทางเดินระหว่างแถว เด็กที่เข้ามาวิ่งเล่นจะใช้วิธีการวิ่งไปตามช่องว่าง ได้ทั้งแนวตรงและทางซิกแซก



ภาพที่ 4.48 ทุ่งกังหันดอกไม้ที่โรงเรียนแสงหิรัญวิทยา



ภาพที่ 4.49 เด็กๆ วิ่งเล่นในทุ่งกังหันดอกไม้ที่โรงเรียนแสงหิรัญวิทยาในช่วงพักกลางวัน



ภาพที่ 4.50 เด็กนักเรียนเป่ากังหันให้หมุน



ภาพที่ 4.51 เด็กนักเรียนเป่ากังหันให้หมุน

#### 4.2.2 โรงเรียนสุเหร่าลำแขก

ดำเนินการจัดกิจกรรมจำนวน 1 ครั้ง ระหว่างวันที่ 5-7 กุมภาพันธ์ 2556 จำนวนผู้เข้าชมงานประมาณ 250 คน

โรงเรียนสุเหร่าลำแขก เป็นโรงเรียนที่มีสนามฟุตบอลขนาดมาตรฐาน จึงมีพื้นที่กว้างขวางจึงสามารถนำวัตถุทางศิลปะมาการจัดแสดงได้ทั้ง 4 ชุด พร้อมกัน คือ นกเคาะจังหวะ ลูกข่างสีรุ้ง กระแตเวียน และทุ่งกังหันดอกไม้

ในการจัดกิจกรรม ณ โรงเรียนสุเหร่าลำแขกแห่งนี้ ผู้วิจัยใช้กระบวนการเดียวกันกับที่โรงเรียนแสงหิรัญวิทยา โดยเริ่มจากการแนะนำตัว อธิบายวัตถุประสงค์ของการจัดกิจกรรมให้แก่ครูผู้ดูแลนักเรียน พร้อมกับพานักเรียนและครูเดินชมวัตถุทางศิลปะชุดต่างๆ เพื่อแนะนำวิธีการปฏิบัติสัมพันธ์ และร่วมกันสร้างกติการ่วมกันในขณะที่ทำกิจกรรม



ภาพที่ 4.52 ผู้วิจัยให้คำแนะนำแก่ครูผู้ดูแลก่อนจะพาเด็กๆ ทำความรู้จักและวิธีเล่น



ภาพที่ 4.53 ผู้วิจัยแนะนำและสาธิตวิธีการเล่นให้เด็กๆ



ภาพที่ 4.54 พุ่มกังหันดอกไม้



ภาพที่ 4.55 เด็กนักเรียนในพุ่มกังหันดอกไม้



ภาพที่ 4.56 นักเรียนกำลังเป่าให้กังหันดอกไม้หมุน



ภาพที่ 4.57 นักเรียนถอนกังหันดอกไม้มาวิ่งต้องลมเพื่อให้หมุน

โรงเรียนสุเหร่าลำแขกมีสนามหญ้าขนาดใหญ่ ผู้วิจัยและเด็กๆ ร่วมกันคิดกติกาการเล่นแบบใหม่ที่มีลักษณะคล้ายการวิ่งเปี้ยว โดยเด็กๆ จะต่อแถวและผลัดกันรับ-ส่งกังหัน และวิ่งไปไกลๆ รอบสนามเพื่อให้กังหันหมุนได้ลม และการวิ่งซิกแซกผ่านทุ่งกังหันไปแล้วนำกลับมาส่งให้เพื่อนคนต่อไป



ภาพที่ 4.58 การจัดแสดงลูกข้างสีรุ้งที่โรงเรียนสุเหร่าลำแขก



ภาพที่ 4.59 การจัดแสดงลูกข้างสีรุ้งที่โรงเรียนสุเหร่าลำแขก





ภาพที่ 4.60 การจัดแสดงนกเคาะจังหวะที่โรงเรียนสุเหร่าลำแขก



ภาพที่ 4.61 เด็กผู้ชายเป็นคนเคาะจังหวะให้นักเรียนหญิงร้องเพลงและเต้น



ภาพที่ 4.62 เด็กเล่นกระแตเวียนที่โรงเรียนสุเหร่าลำแขก



ภาพที่ 4.63 สีหน้าของเด็กๆ ขณะเล่น

#### 4.2.3 โรงเรียนฉะเชิงเทราปัญญาคุณ

ดำเนินการจัดกิจกรรมจำนวน 2 ครั้ง ระหว่างวันที่ 26-28 กุมภาพันธ์ 2556 และ 12-14 มีนาคม 2556 จำนวนผู้เข้าชมงานประมาณ 120 คน



ภาพที่ 4.64 การติดตั้งโรงเรียนฉะเชิงเทราปัญญาคุณ



ภาพที่ 4.65 การติดตั้งทุ่งกังหันดอกไม้ที่โรงเรียนฉะเชิงเทราปัญญาคุณ



ภาพที่ 4.66 เมื่อการติดตั้งแล้วเสร็จ ที่สนามหญ้าโรงเรียนฉะเชิงเทราปัญญาคุณกุล



ภาพที่ 4.67 นักเรียนขณะเล่นกระเตเวียน



ภาพที่ 4.68 นักเรียนขณะเล่นกระแตเหวียน



ภาพที่ 4.69 ครูขณะสอนนักเรียนเล่นลูกข่างสี่จิ้ง



ภาพที่ 4.70 นักเรียนเล่นลูกข้างสี่รู้ง



ภาพที่ 4.71 นักเรียนเล่นลูกข้างสี่รู้ง



ภาพที่ 4.72 นักเรียนเล่นนกเคาะจิ้งหะ



ภาพที่ 4.73 นักเรียนเล่นนกเคาะจิ้งหะ



ภาพที่ 4.74 นักเรียนวิ่งแบบซิกแซกในทุ่งกังหันดอกไม้



ภาพที่ 4.75 ครูชวนนักเรียนเอากังหันมาวิ่งไต่ลมเพื่อให้กังหันหมุน





ภาพที่ 4.76 บรรยากาศครูและนักเรียนขณะอยู่ในพื้นที่นันทนาการ

#### 4.3 การวิเคราะห์ผลจากการจัดสภาพแวดล้อมทางศิลปะ

ในระหว่างการจัดกิจกรรมในพื้นที่ทางศิลปะ ณ โรงเรียนทั้ง 3 แห่ง ผู้วิจัยดำเนินการเก็บข้อมูลด้วยวิธีสังเกตการณ์แบบมีส่วนร่วม (Participant Observation) โดยใช้แบบสังเกตที่มีโครงสร้างในการสังเกต ซึ่งได้นำแนวคิดและทฤษฎีการเล่นของเด็กมาใช้กำหนดประเด็นในการสังเกต ดังนี้

- การอดทน รอคอย และแบ่งปัน
- การเรียนรู้ ยอมรับกติกาของสังคม
- บทสนทนา การเจรจาต่อรอง
- คุณค่าทางจิตใจและอารมณ์
- การคิดและแก้ปัญหา
- ความคิดสร้างสรรค์และจินตนาการ
- การเรียนรู้

นอกจากการสังเกตแบบมีส่วนร่วมแล้ว ผู้วิจัยได้ดำเนินการบันทึกวิถีทัศนียภาพโดยกำหนดให้กล้องทำหน้าที่เฝ้าสังเกตการณ์ เก็บภาพและเสียงของเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในระหว่างการจัดแสดง เพื่อให้ได้ข้อมูลในมุมมองที่รอบด้าน ซึ่งบางเหตุการณ์ที่สะท้อนถึงอารมณ์ความรู้สึก การแสดงออกทางสีหน้า ท่าทางของกลุ่มเป้าหมาย ซึ่งการเก็บข้อมูลด้วยวิธีสังเกตการณ์แบบจดบันทึกอาจไม่สามารถบรรยายออกมาได้อย่างครบถ้วนเท่ากับภาพและเสียงที่ปรากฏในวิถีทัศนียภาพ

ภายหลังการจัดกิจกรรม ผู้วิจัยได้ดำเนินการสัมภาษณ์บุคคลที่เข้าร่วมกิจกรรมในพื้นที่ ได้แก่ ครูการศึกษาพิเศษและนักวิชาการด้านศิลปะ ประกอบด้วย นางสาวนิภาพร วัฒนาอุดมกุล, นางสาวนิตยา สุทธิวงษ์, นายสมนึก เหลืองอ่อน, นางสาวพิมพา ขวัญเมือง, นางสาววิริษา ก่อดู, นางสาววนิต ดวงตระกูลเจริญ, นางสาวจริญญา สุธรรมแจ่ม, นางสาวรตนา มุตตะละ นางพัชรวิพรรณ พรหมกุล และ Ms. Nov Amenomori โดยใช้ในการสัมภาษณ์แบบไม่มีโครงสร้าง ใช้คำถามแบบปลายเปิดเพื่อให้ผู้ถูกสัมภาษณ์แสดงความคิดเห็นได้อย่างอิสระ ลักษณะคำถามที่ใช้ ได้แก่

- ประเด็นเรื่องคุณค่าทางจิตใจและอารมณ์ ตั้งคำถามถึงความรู้สึกเมื่อเข้าร่วมในพื้นที่
- ประเด็นความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์ (Inter-human Relations) ตั้งคำถามเกี่ยวกับความสัมพันธ์ระหว่างเด็กที่มีความต้องการพิเศษและเด็กปกติที่สังเกตเห็นได้ขณะอยู่ในพื้นที่
- ประเด็นการใช้ประโยชน์ในพื้นที่ทางศิลปะ

วิธีการดำเนินงานวิจัยที่กล่าวมาข้างต้น สามารถแบ่งการวิเคราะห์ออกเป็น 2 ประเด็น ดังนี้

#### 4.3.1 คุณค่าทางสุนทรียศาสตร์เกี่ยวเนื่อง (Relational Aesthetic) บนความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์ (Inter-human Relations)

หัวใจสำคัญของการตัดสินคุณค่าทางสุนทรียะจะอยู่ในกรอบบนพื้นฐานความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์ (Inter-human Relations) ที่ผู้ชมได้แสดง ผลิต หรือให้การสนับสนุนซึ่งกันและกัน โดยใช้วัตถุทางศิลปะมาสร้างสภาพแวดล้อมทางสังคมอันหนึ่งขึ้นมาให้กลุ่มเป้าหมายได้เข้ามามีส่วนร่วมแบ่งปันในกิจกรรมของกันและกัน เกิดเป็นการปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้ชมกับศิลปิน ผู้ชมกับผู้ชม และผู้ชมกับวัตถุทางศิลปะ ผ่านประสบการณ์แบบลงมือทำ (Hands-on Experience)

ความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์ (Inter-human Relations) ในพื้นที่ศิลปะแห่งนี้ เกิดขึ้นผ่านกลุ่มเล่นร่วม (Inclusive Playgroup) เด็กๆ ได้มีโอกาสมีสังคม พบเพื่อนใหม่ต่างชั้น ต่างห้อง ช่วยให้เกิดการพัฒนาทักษะทางสังคมผ่านการเล่น เด็กๆ เรียนรู้ในการอยู่และปรับตัวให้เข้ากับสภาพแวดล้อมต่างๆ การเล่นเป็นวิธีที่เด็กจะเรียนรู้และเข้าใจโลก โดยการจัดระเบียบและรวมประสบการณ์ชีวิตเข้ามาในวิธีที่มีความหมาย เด็กๆ ต้องการที่จะสำรวจ เลียนแบบ และฝึกฝนโดยไม่ต้องกังวลว่าจะผิดพลาด การเล่นแบบนี้ช่วยให้มีบรรยากาศที่ไม่กดดัน

ประเด็นคุณค่าทางสุนทรียศาสตร์เกี่ยวเนื่อง (Relational Aesthetic) บนความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์ (Inter-human Relations) ได้สะท้อนออกมาจากความคิดเห็นของผู้เข้าร่วม ดังนี้

“ปฏิสัมพันธ์ของเด็กพิเศษกับเด็กปกติ เครื่องเล่นที่นำมา อาจไม่ใช่เครื่องเล่นที่แค่เด็กพิเศษเล่นได้เท่านั้น แต่เครื่องเล่นนี้สามารถเล่นร่วมกันได้ ทำให้เกิดปฏิสัมพันธ์ที่ดีต่อกัน สะท้อนมุมมองหนึ่ง ที่แม้ว่าเขาเป็นเป็นเด็กพิเศษก็จริง แต่เขาก็มีสิทธิ์ที่จะสามารถเข้าร่วมกิจกรรมได้ทัดเทียมกับเด็กปกติ เด็กปกติก็จะได้เล่นร่วมกับเด็กพิเศษ มีกิจกรรมร่วมกัน ก็จะทำให้เขาเข้าใจในเด็กพิเศษมากขึ้น มีเจตคติที่ดีไม่รังเกียจเด็กพิเศษ เด็กๆ ได้ทำกิจกรรมร่วมกัน เด็กๆ มีความสุขเวลาได้เล่น ได้ปลดปล่อยอารมณ์ ไปตามสิ่งที่เขาจินตนาการ” (นิตยา สุทธิวงษ์, สัมภาษณ์, 10 มีนาคม 2556)

“เด็กสามารถปรับตัวในการทำกิจกรรมได้อย่างมีความสุข ทั้งเด็กปกติและเด็กพิเศษ เขาก็เล่นร่วมกันได้โดยไม่ต้องแยกว่าใครพิเศษใครปกติ เขากลมกลืนกัน โดยที่เขาไม่รู้ตัว สนุกกับกิจกรรมโดยที่เขาไม่ได้คิดว่าเพื่อนเป็นเด็กพิเศษ เขาแสดงออกโดยทำทางที่สนุกสนานเวลาที่ทำกิจกรรมร่วมกัน” (งามเพ็ญ ศรีดี, สัมภาษณ์, 10 มีนาคม 2556)

“สื่อสามารถใช้ร่วมกันได้หมดทั้งเด็กปกติ เด็กพิเศษ สามารถมีความสัมพันธ์กันได้ อยู่ร่วมด้วยกันได้ เพราะเค้าเล่นก็จะสนุกสนานเหมือนเด็กปกติ เด็กปกติก็จะไม่นึกว่าคนนี้ไม่ปกติเป็นเด็กพิเศษนะ เขาก็มีปฏิสัมพันธ์ร่วมกัน การที่เขาวิ่งไปมาหาสู่กัน ก็เป็นความสนุกสนาน ถ้าวัวเขามีปฏิสัมพันธ์ร่วมกันได้” (นุจจรินทร์ ปานอุทัย, สัมภาษณ์, 10 มีนาคม 2556)

“เด็กไม่ว่าจะเป็นอย่างไรก็สามารถเล่นร่วมกันได้ สามารถที่จะอยู่สังคมได้ ไม่จำเป็นต้องแยกว่าคนนี้ปกติ คนนี้พิเศษก็สามารถเล่นได้โดยไม่มีปัญหา เล่นด้วยกันได้ด้วยความสนุกสนาน” (รุ่งนภา ช่วยบุญ, สัมภาษณ์, 10 มีนาคม 2556)

“ในแง่ของงานศิลปะที่มาส่งเสริมให้เด็กได้มีส่วนร่วมกับการกิจกรรมที่จัดขึ้น อารมณ์ที่ได้คือการยิ้มแย้ม การจดจ่อ การมีสมาธิ มองเห็นความเท่าเทียม ความเสมอภาคของการใช้ชีวิตร่วมกันในโลกใบนี้ที่มีทั้งการแข่งขัน แข่งแย่ง แต่ก็มีมุมมองอีกมุมมองหนึ่งของเด็กที่เราจะต้องสร้างให้เขามีความสุขและความอบอุ่น... เป็นสุนทรียศาสตร์ ที่มีปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่น” (สมนึก เหลืองอ่อน, สัมภาษณ์, 21 มีนาคม 2556)

“Art is not for giving or teaching or helping like one way communication rather it's for sharing, exchanging, and stimulating interactive communication and dialog equally. At the same time your work can change the awareness of other children and teachers, parents to the special need children... How we can tell the value (the capacity of children in this case) that usually they overlook to general public, for changing awareness of majority in society in a creative way for a better future. This is also one of the important roles of arts.. In this point it must be good to work at not only the school for special need children but also in both children at normal school... We are all different; each of us has both sides strengths and weaknesses, which is same as special

*need children. That's why we can help each other's, sharing what you have! I hope general public aware of this through your work"*  
(Nov Amenomori, สัมภาษณ์, 14 มีนาคม 2556)

บทบาทของวิจัยในฐานะผู้สร้างสถานการณ์ของการเผชิญหน้าและเร่งปฏิบัติการให้เกิดการเปลี่ยนแปลงขึ้นในพื้นที่ ด้วยการเข้าไปร่วมเล่นและมีปฏิสัมพันธ์กับผู้ชม การสังเกตการณ์แบบมีส่วนร่วม (Participant Observation) ทำให้ผู้ถูกสังเกตจึงไม่รู้ตัวว่าถูกสังเกตหรือเฝ้าดู พฤติกรรมที่เกิดขึ้นจึงเป็นไปตามธรรมชาติ ทำให้ได้ข้อมูลที่เป็นจริง และเห็นภาพรวมของเหตุการณ์ต่างๆ อย่างเป็นธรรมชาติมากที่สุด สามารถวิเคราะห์ออกมาเป็นประเด็นต่างๆ ได้ ดังนี้

ตารางที่ 1 แบบสังเกตขณะผู้ชมปฏิสัมพันธ์กับชุดนิทรรศการ.....กระเตเวียน.....

พฤติกรรมที่สังเกต	พบ	ไม่พบ	บันทึกเหตุการณ์
การอดทน รอคอย และแบ่งปัน	/		- เข้าแถวรอเล่น
การเรียนรู้ยอมรับกติกาของสังคม	/		- เล่นคนละ 10 รอบ - เรียงหินที่กระจัดกระจาย - ถอดรองเท้า ถุงเท้าเล่น
บทสนทนา การเจรจาต่อรอง	/		- ชัดแย้ง แย่งกันเล่น - ตกลงกติกา
คุณค่าทางจิตใจและอารมณ์	/		- ครู ผู้ปกครอง รู้จักและเคยเล่นมาก่อน - คิดถึงสมัยเป็นเด็ก ตอนอยู่ต่างจังหวัด - จะกลับไปทำให้ลูกเล่นบ้าง
การคิดและแก้ปัญหา	/		- แก้ปัญหาที่แย่งกันเล่น คนหนึ่งเล่นนาน - กำหนดรอบการเล่น
ความคิดสร้างสรรค์และจินตนาการ	/		- เด็กผู้ชายเล่นเป็นปืนกล ต่อสู้กัน - เด็กหญิงต่อแถวเป็นรถไฟ
การเรียนรู้	/		- เมื่อเดินหมุนจะเกิดเสียง - ยิ่งเดินยิ่งเกิดเสียง - เรียนรู้การสัมผัสที่ฝ่าเท้าที่มีพื้นผิวที่ต่างกัน

ตารางที่ 2 แบบสังเกตขณะผู้ชมปฏิสัมพันธ์กับชุดนิทรรศการ.....นกเคาะจังหวะ.....

พฤติกรรมที่สังเกต	พบ	ไม่พบ	บันทึกเหตุการณ์
การอดทน รอคอย และแบ่งปัน	/		- เข้าแถวรอเล่น
การเรียนรู้ยอมรับกติกาของสังคม	/		- เล่นสลับเสา - ช่วยกันดึงให้เกิดเสียง
บทสนทนา การเจรจาต่อรอง	/		- ตกลงกติกากันเพื่อผลัดเปลี่ยนกันเล่น
คุณค่าทางจิตใจและอารมณ์	/		- ผู้ใหญ่ชอบวัสดุที่เป็นไม้ไผ่ - เสียงเคาะไม้ เหมือนของเล่นที่เคยเล่นตอนเด็ก - คิดถึงของเล่นตามต่างจังหวัดที่ใช้ไม้ไผ่ทำ
การคิดและแก้ปัญหา		/	
ความคิดสร้างสรรค์และจินตนาการ	/		- ผู้ชายเคาะจังหวะ - ผู้หญิงร้องเพลงและเต้นรำ
การเรียนรู้	/		- เสียงดัง-เบา ที่เกิดจากน้ำหนักการดึง - จังหวะเร็ว-ช้า

ตารางที่ 3 แบบสังเกตขณะผู้ชมปฏิสัมพันธ์กับชุดนิทรรศการ.....ลูกข้างสี่รุ้ง.....

พฤติกรรมที่สังเกต	พบ	ไม่พบ	บันทึกเหตุการณ์
การอดทน รอคอย และแบ่งปัน	/		- เข้าแถวรอเล่น
การเรียนรู้ยอมรับกติกาของสังคม	/		- สร้างกติกา เมื่อลูกข้างหยุดจะเปลี่ยนให้เพื่อนคนต่อไป - ใครทำเชือกพัน ต้องแก้ไขเรียบร้อย เพื่อให้เพื่อนคนเล่นต่อได้
บทสนทนา การเจรจาต่อรอง	/		- ตกลงกติกากันเพื่อผลัดเปลี่ยนกันเล่น - สอนวิธีหมุนให้เพื่อน
คุณค่าทางจิตใจและอารมณ์	/		- เด็กและผู้ใหญ่ชอบรูปทรง ลวดลาย และสี สีสัน และการเคลื่อนไหว

ตารางที่ 3 (ต่อ)

พฤติกรรมที่สังเกต	พบ	ไม่พบ	บันทึกเหตุการณ์
การคิดและแก้ปัญหา	/		- คิดวิธีหมุนและรักษาความเร็วอย่างไรให้ ลูกข้างหมุนได้นาน - แก้ปัญหาเชือกที่พันกัน
ความคิดสร้างสรรค์และจินตนาการ	/		- จินตนาการว่าเป็นยานอวกาศ
การเรียนรู้	/		- เรียนรู้เรื่องการควบคุมแรงที่สัมพันธ์กับ ความเร็วและแรงเหวี่ยงของลูกตุ้ม - ถอดหมวกลูกข้างออกมาดู อยากรู้อัน หมุนได้อย่างไร

ตารางที่ 4 แบบสังเกตขณะผู้ชมปฏิสัมพันธ์กับชุดนิทรรศการ.....ทุ่งกันหันดอกไม้.....

พฤติกรรมที่สังเกต	พบ	ไม่พบ	บันทึกเหตุการณ์
การอดทน รอคอย และแบ่งปัน	/		- เข้าแถวรอรับกังหันเอาไปวิ่งได้ลม
การเรียนรู้ยอมรับกติกาของสังคม	/		- เล่นวิ่งเปรี๊ยะ ส่งกังหัน - กังหันที่ถอนมาไปปักไว้ที่เดิม
บทสนทนา การเจรจาต่อรอง	/		- ตกลงจุดรับและจุดส่งกังหัน
คุณค่าทางจิตใจและอารมณ์	/		- เด็กและผู้ใหญ่ชอบวัสดุที่เป็นธรรมชาติ ทำจากใบลาน สีเส้นและรูปทรงเหมือน ดอกไม้
การคิดและแก้ปัญหา	/		- การหาทิศทางลม - เมื่อไม่หมุนตรวจสอบกลไกว่าชำรุด หรือไม่ บางคนส่งคืน บางคนเอาไปปักที่ เดิมแล้วเปลี่ยนอันใหม่ไปเล่น
ความคิดสร้างสรรค์และจินตนาการ	/		- เหมือนเดินอยู่ในสวนดอกไม้ที่ต้องทูล ถนอม - ลองดมดูว่ามีกลิ่นหรือไม่ - บางคนจินตนาการเป็นไมโครโฟน ยืนร้อง เพลง

ตารางที่ 4 (ต่อ)

พฤติกรรมที่สังเกต	พบ	ไม่พบ	บันทึกเหตุการณ์
การเรียนรู้	/		- การเป่าลม - การหาทิศทางลม ที่ทำให้กังหันหมุน - เด็กโตก็จะสนใจว่ากังหันสานอย่างไร

จากตารางการบันทึกการสังเกตการณ์ข้างต้น สามารถนำมาสรุปเป็นบทวิเคราะห์ ได้ดังนี้

#### 4.3.1.1 การอดทน รอคอย และแบ่งปัน

เนื่องจากจำนวนชิ้นงานมีอย่างจำกัด การอดทนและการรอคอยจึงเป็นสถานการณ์หนึ่งที่เกิดขึ้นในขณะที่ได้ก่อกำเนิดอยู่ในพื้นที่ศิลปะ ตัวอย่างที่เห็นได้ชัดเจนที่สุดคือ กระดาษเวียนซึ่งมีเพียง 3 ชุด เด็กๆ สร้างกติกาต่อแถวรอเล่น โดยผู้เล่นจะได้หมุนกระดาษตามจำนวนรอบที่กลุ่มกำหนดร่วมกัน เด็กๆ ที่รออยู่ในแถวจะช่วยกันนับจำนวนรอบที่เพื่อนหมุน เมื่อครบก็จะให้คนต่อไปได้เข้าไปเล่น นอกจากนี้ ได้รวมถึงการเข้าแถวต่อคิวรอเล่นลูกข่างสีรุ้งและนกเคาะจังหวะด้วย



ภาพที่ 4.77 เด็กๆ รอเล่นลูกข่างสีรุ้ง

#### 4.3.1.2 การเรียนรู้กติกาของสังคม

ชุดนิทรรศการทุ่งกังหันดอกไม้เป็นตัวอย่งที่แสดงถึงการเรียนรู้กติกาของสังคมได้อย่างชัดเจน เมื่อเด็กๆ ได้รับอนุญาตให้ถอนก้านแล้ววิ่งเล่นได้ก็เกิดความสุขสนุกสนาน มีทั้งเล่นกลุ่มและเล่นเดี่ยว สัมพันธภาพเกิดขึ้นขณะเล่นด้วยกันมีการรับ-ส่ง สบตาและเจรจากัน ในกรณีการถอนก้านออกมาวิ่งเล่น กลุ่มผู้เล่นได้สร้างกติกาขึ้นร่วมกัน เมื่อทุกคนเล่นเสร็จก็จะนำมาปักคืน หรือหากเห็นก้านถูกถอนวางอยู่บนพื้นสนามก็จะเก็บและนำมาปักไว้ในทุ่งกังหันเหมือนเดิม หรือหากพบว่า

ชำระก็จะนำมาส่งคืนให้กับทีมงาน หรือช่วยกันเรียงหินและทรายที่พื้นของกระแตเวียนให้กลับเป็นรูปร่างกลมเหมือนเดิม ซึ่งปรากฏการณ์ที่เกิดขึ้นนี้ได้มีการประกาศหรือสร้างเกณฑ์กติกาไว้อย่างชัดเจนให้ทราบทั่วกันจากผู้วิจัย ครู หรือทีมงาน แต่เด็กนักเรียนทุกคนเรียนรู้จากสิ่งที่เพื่อนสมาชิกในสังคมได้สร้างตัวอย่างที่ดีไว้และทุกคนยอมรับ ปรับตัว และทำตามในกติกาของกลุ่มโดยอัตโนมัติ

สำหรับการเล่นลูกข่างสี่รู้ง นอกจากการต่อแถวรอเล่นตามกติกาที่ตกลงร่วมกันแล้วนั้น การเรียนรู้กติกาของสังคมเกิดขึ้นเมื่อใครก็ตามทำเชือกพันกัน คนนั้นต้องรับผิดชอบแก้ไขที่พันกันออกให้เรียบร้อยสำหรับเพื่อนที่จะเล่นต่อไป สำหรับบางคนที่แก้ไม่ได้ ก็จะมีเพื่อนในกลุ่มเข้ามาช่วยแก้ไข ปรากฏการณ์ที่เกิดขึ้นทำให้เห็นว่า ไม่มีลูกข่างชิ้นใดเลยที่ถูกปล่อยทิ้งไว้ในสภาพที่เชือกพันกันตลอดการจัดแสดงที่ผ่านมามีทั้ง 3 แห่ง และเป็นที่น่าสนใจเมื่อผู้วิจัยสังเกตพบว่า บางครั้งคนที่ทำหน้าที่ช่วยแก้ไขที่พันกันนั้นเป็นนักเรียนที่มาจากห้องการศึกษาพิเศษ



ภาพที่ 4.78 เด็กนำก้อนหินมาปักคืนที่เดิม

#### 4.3.1.3 บทสนทนาและการเจรจาต่อรอง

เมื่อเด็กเรียนรู้ที่จะเล่นกับผู้อื่น ความสามารถด้านภาษาจะถูกพัฒนา เพื่อให้เด็กสามารถสื่อสารกับผู้คนรอบข้างได้ เสริมทั้งในด้านการรับรู้ รับฟัง และการตอบโต้ออกไปได้อย่างถูกต้องกับสถานการณ์ ทำให้การเล่นดำเนินต่อไปได้ และเสริมการติดต่อสัมพันธ์กับผู้อื่นได้อย่างเหมาะสม ซึ่งนับเป็นปรากฏการณ์ทางสังคมของโรงเรียนเรียนร่วมที่น่าสนใจอีกประการหนึ่ง คือ การที่นักเรียนจากห้องการศึกษาพิเศษสามารถเข้าไปให้คำแนะนำและสอนวิธีการเล่นให้กับนักเรียนจากห้องเรียนปกติได้ เช่น การเข้ามาช่วยสอนวิธีการหมุนลูกข่าง การช่วยเหลือเพื่อนในกรณีที่เชือกของลูกข่างพันกัน ซึ่งในสภาพแวดล้อมที่เป็นปกติและเป็นทางการของโรงเรียน เด็กทั้งสองกลุ่มจะมีโอกาสน้อยมากหรือแทบไม่มีเลยที่เขาจะได้มาปฏิสัมพันธ์และทำกิจกรรมร่วมกันในลักษณะนี้



“ในระหว่างที่เด็กเล่นกัน มีหมดทุกอย่างเจรจาต่อรอง จูงเพื่อนสนิท พวกกันไปเล่น แต่ถ้าเก่งพอๆ กันก็จะแย่งกัน หรือช่วยกันก็มี การเล่นของเด็กพิเศษและเด็กปกติมีพฤติกรรมเหมือนกัน” (พัชรวิพรรณ พรหมกุล, สัมภาษณ์, 21 มีนาคม 2556)



ภาพที่ 4.79 การเข้ามาช่วยสอนวิธีการหมุนเป็นปฏิสัมพันธ์ที่เกิดขึ้นขณะที่เด็กๆ เล่นลูกข่าง

#### 4.3.1.4 คุณค่าทางจิตใจและอารมณ์

การจัดสภาพแวดล้อมทางศิลปะแบบใหม่นี้ทำให้กลุ่มครูและผู้ปกครองได้เข้าใจถึงลักษณะของศิลปะมีชีวิตที่สามารถปฏิสัมพันธ์กับผู้ดูได้ เด็กๆ ได้รับประสบการณ์ตรงคือการที่เขาได้สัมผัสกับสิ่งที่เกิดขึ้น ณ เวลานั้นทันทีทันใด ด้วยประสาทสัมผัสของเขาเอง โดยการมองเห็นรูปทรง สี สัน และลวดลาย หรือได้ยินเสียงในจังหวะและชนิดของเสียงต่างๆ ทำให้เกิดความประทับใจ ผ่อนคลายความตึงเครียดทางอารมณ์ เกิดจินตนาการและอิสรภาพที่ไร้ขีดจำกัด

วัตถุทางศิลปะที่ประยุกต์ขึ้นจากของเล่นแบบพื้นบ้านในวิถีธรรมชาติได้ให้คุณค่าทางจิตใจแก่ผู้ใหญ่ (ครู ผู้ปกครอง) ที่เข้าร่วมกิจกรรม หลายคนได้ทวนระลึกถึงคุณค่าของเล่นในวัยเยาว์ที่ได้สร้างความสุข สนุกสนาน และความอบอุ่น วัสดุที่ใช้ทำของเล่นได้สะท้อนให้เห็นถึงชีวิตความเป็นอยู่แบบไทยๆ ซึ่งโดยทั่วไปมักเป็นสิ่งของที่มีอยู่ตามธรรมชาติ เช่น หิน ดิน ทราย ไม้ กิ่งไม้ กะลา เปลือกหอย ฯลฯ หรือทำจากวัสดุที่หาได้ง่ายในท้องถิ่นนั้นๆ มาประดิษฐ์

“ของเล่นที่ทำจากวัสดุธรรมชาติ ทำให้เข้าใจว่าต้องการจะสื่อว่า เมื่อก่อนของเล่นแบบนี้เราไม่อาศัยเทคโนโลยี คอมพิวเตอร์อะไร มาฝึกพัฒนาการเด็ก อยากรู้ให้เด็กได้สัมผัสกับภูมิปัญญาของคนไทยเอง ของวัสดุธรรมชาติ ของโบราณว่ามีประโยชน์” (ชูจิตร วัจราช, สัมภาษณ์, 10 มีนาคม 2556)

“พอเห็นอุปกรณ์ที่เป็นไม้ไผ่ ก็คิดถึงสมัยก่อนที่เราเล่น ทำให้นึกถึงภูมิปัญญา เอออันเก่าขึ้นมาทำใหม่” (นิภาพร วัฒนาอุดมกุล, สัมภาษณ์, 10 มีนาคม 2556)

“ชอบของเล่นที่เคยเห็นตามบ้าน ธรรมชาติจริงๆ เด็กๆ ได้ใกล้ชิดธรรมชาติมากขึ้น” (พิมพ์า ขวัญเมือง, สัมภาษณ์, 21 มีนาคม 2556)

“ของเล่นที่นำมา ใช้วัตถุที่ผลิตจากธรรมชาติ มันดีที่จะช่วยในเรื่องของอารมณ์ของเด็กทำให้ซอฟต์แวร์ขึ้นและทำให้เขามีโอกาสในการสัมผัสกับของเล่นที่บ้านที่เอามาประยุกต์เข้ากับ SI ได้” (พัชรวิพรรณ พรหมกุล, สัมภาษณ์, 21 มีนาคม 2556)

*“I like the materials and shapes you used for your work, I mean the materials like bamboo, coconuts, leaves or shape such as wind mill, top etc. borrowing indigenous wisdom.”* (Nov Amenomori, สัมภาษณ์, 14 มีนาคม 2556)



ภาพที่ 4.80 ครูถ่ายรูปในทุ่งกังหันดอกไม้

จากสนามฟุตบอลในชีวิตประจำวันถูกเปลี่ยนเป็นทุ่งกังหันดอกไม้ ได้สร้างความประทับใจให้แก่ผู้พบเห็น ครูและผู้ปกครองหลายคนได้เข้ามาถ่ายรูปเก็บไว้เป็นที่ระลึก บางคนเข้ามาพูดคุยและสอบถามถึงวิธีการสานและวัสดุที่ใช้สาน รวมทั้งแสดงความชื่นชมต่อผลงานที่จัดขึ้น

นอกจากนี้ ครูและผู้ปกครองหลายคนที่เคยมีภูมิลำเนาอยู่ต่างจังหวัดมาก่อน เมื่อได้เห็นกระเต๊วเวียน ก็ได้ย้อนรำลึกถึงอดีตเมื่อครั้งที่เคยเล่นหรือเคยเห็นปู่ตายายทำขึ้นในสมัยเด็ก บางคนเล่าให้ลูกฟังว่าแม่เคยเล่นมาก่อน บางคนบอกกับลูกว่าถ้าลูกชอบจะกลับไปทำให้เล่นที่บ้าน หรือบางคนเข้ามาพูดคุยเพื่อแสดงความชื่นชมและไม่เคยรู้มาก่อนเลยว่ามันมีประโยชน์ต่อเด็กๆ ทั้งๆ ที่ตนรู้จักและเคยเล่นมาก่อน เป็นต้น

#### 4.3.1.5 การรู้จักคิดและแก้ปัญหา

ตัวอย่างของการรู้จักคิดและแก้ปัญหา ปรากฏอย่างชัดเจนในการปฏิสัมพันธ์ลูกช่างสีรุ้ง ผู้วิจัยพบว่า เด็กๆ จะต้องรู้ควบคุมการหมุนของลูกช่างให้อยู่ในอัตราเร็วที่เหมาะสม ลูกช่างจึงจะหมุนต่อเนื่องในจุดที่สมดุล ดังนั้น ในระหว่างที่เล่นหากเด็กไม่สามารถควบคุมความเร็ว-ช้าของการหมุนลูกช่างได้ ลูกตุ้มไม่หมุนไปในทิศทางเดียวกัน เชือกลูกตุ้มของลูกช่างจะพันกัน เมื่อประสบปัญหาดังกล่าว เด็กที่สามารถควบคุมอารมณ์และสมาธิได้ จะพยายามแก้เชือกที่พันกันอยู่อย่างใจเย็น ซึ่งผลจากการสังเกตพบว่า นักเรียนจากห้องเรียนการศึกษาพิเศษกลับเป็นเด็กที่สามารถปรับตัวและแก้ไขต่ออุปสรรคที่เกิดขึ้นในระหว่างการเล่นได้ดี พยายามปลดเชือกที่พันกันจนสำเร็จ



ภาพที่ 4.81 เด็กกำลังพยายามแก้เชือกที่พันกัน

#### 4.3.1.6 ความคิดสร้างสรรค์และจินตนาการ

การเล่นลูกช่างสีรุ้งให้หมุนอย่างต่อเนื่อง เด็กๆ ส่วนใหญ่จินตนาการว่าลูกช่างเหมือนยานอวกาศที่กำลังบิน เด็กๆ สร้างกติกาแข่งกันเองในหมู่เพื่อนว่าใครสามารถหมุนลูกช่างได้นานที่สุด



ภาพที่ 4.82 เด็กๆ แข่งกันว่าใครสามารถหมุนลูกข้างได้นานที่สุด

นกเคาะจิ้งหหวะ เด็กนักเรียนใช้เป็นอุปกรณ์ให้จิ้งหหวะ เด็กหญิงร้องเพลงในขณะที่เด็กชายเป็นนักดนตรี คอยดึงนกเพื่อให้จิ้งหหวะ และกลุ่มเด็กหญิงยืนอยู่กลางวงเต้นตามจิ้งหหวะเพลง



ภาพที่ 4.83 เด็กๆ กำลังร้องเพลงและเต้นประกอบจิ้งหหวะ

กระแตเวียน เด็กผู้ชายจะจินตนาการเป็นปีนกล ใช้ก้านจับเป็นกระบอกปีนเล็งไปที่ต่างๆ เมื่อหมุนกระแตเกิดเสียงที่ต่อเนื่องคล้ายปีนกล กระแตเวียนแต่ละอันจะถูกยึดเป็นป้อมฐานที่มั่นเป็นบทบาทสมมติในสนามรบตามจินตนาการของเด็ก ส่วนเด็กหญิงเกาะกันเป็นแถวรถไฟเมื่อหัวขบวนหยุดแวะรับผู้โดยสารระหว่างทาง



ภาพที่ 4.84 เด็กชายจินตนาการเป็นปืนกล

การเล่นบทบาทสมมติเป็นความคิดสร้างสรรค์ที่ได้ถูกนำมาใช้ขณะที่เด็กๆ อยู่ในทุ่งกังหันดอกไม้ เนื่องจากกังหันมีลักษณะเหมือนดอกไม้ เด็กหลายคนจึงเข้าไปดมและค่อยๆ สัมผัสอย่างทะนุถนอมประดุจเป็นดอกไม้จริงๆ การสมมติตัวเองเดินเล่นอยู่ในทุ่งดอกไม้ เด็กหญิงหลายคนนำมาเป็นไมโครโฟนร้องเพลง รวมทั้งการคิดริเริ่มโดยการถอนกังหันขึ้นมาแล้วชูขึ้นและวิ่งไปรอบๆ เพื่อให้กังหันต้องลมและหมุนตามทิศทางลมที่วิ่งไป เมื่อมีผู้ริเริ่มก็มีผู้ทำตาม กังหันถูกถอนออกมาสำหรับวิ่งเล่น บ้างแข่งกัน บ้างไล่จับกัน เกิดเป็นความสนุกสนานและการผ่อนคลายขณะอยู่ในพื้นที่ศิลปะ



ภาพที่ 4.85 เด็กหญิงเข้าไปดมและสัมผัสอย่างทะนุถนอมประดุจเป็นดอกไม้จริงๆ

#### 4.3.1.7 การเรียนรู้

ของเล่นและการเล่นแต่ละแบบจะทำให้เด็กเกิดการเรียนรู้ในทักษะที่แตกต่างกันไป ดังนั้น เมื่อเด็กได้เรียนรู้กิจกรรมใหม่ๆ ความสามารถด้านต่างๆ ของชีวิตก็จะถูกพัฒนาเพิ่มขึ้นและจะ

ถ่ายทอดเป็นประสบการณ์ต่อไปในอนาคต ได้แก่ กระแตเวียนเมื่อเดินหมุนจะเกิดเสียง และที่ฝาเท้า จะสัมผัสพื้นผิวที่แตกต่างกันทั้งหญ้า หิน และทราย

ทุ่งกังหันดอกไม้เป็นชุดผลงานที่ทุกคนชื่นชอบ กังหันที่ปักเหมือนทุ่งดอกไม้ สวยงามเหมือนดอกไม้ มีทั้งดอกไม้เล็กใหญ่ เด็กบางคนลองเอาจุกเข้าไปดม บางคนรู้ว่าเป็นกังหันจึงเป่าให้หมุน เด็กๆ ได้เรียนรู้ที่ทำให้เกิดการหมุนในหลายวิธี ได้แก่ การเป่า การวิ่งเพื่อให้กังหันหมุน หรือการยืนนิ่งๆ แล้วชูกังหันขึ้นเพื่อหาทิศทางลม สำหรับเด็กโตก็จะถามว่ากังหันดอกไม้นี้ทำจากอะไร ทำอย่างไร อยากรู้บ้าง

“เด็กๆ ชอบกังหัน ได้ใช้แรงลม ปากเป่า บางคนดึงออกไปเล่น” (รุ่งนภา ช่วยบุญ, สัมภาษณ์, 10 มีนาคม 2556)

“เด็กๆ ชอบกังหัน เด็กได้วิ่งเล่นปะทะลม มีความสุข ปกติได้วิ่ง แต่กิจกรรมนี้เป็นอิสระมากขึ้น” (จริญญา สุธรรมแจ่ม, สัมภาษณ์, 21 มีนาคม 2556)



ภาพที่ 4.86 เด็กๆ วิ่งเพื่อให้กังหันหมุน

นกเคาะจังหวะ เด็กได้เรียนรู้เรื่องแรงการดึงเชือกหนัก-เบา ตึง-ผ่อน ที่ส่งผลต่อการเกิดเสียงในระดับดัง-ค่อยที่ต่างกัน สำหรับกลุ่มเด็กที่บกพร่องทางสติปัญญาสามารถเรียนรู้เรื่องสีโดยการ เล่นสลับเสาตามสีของนก

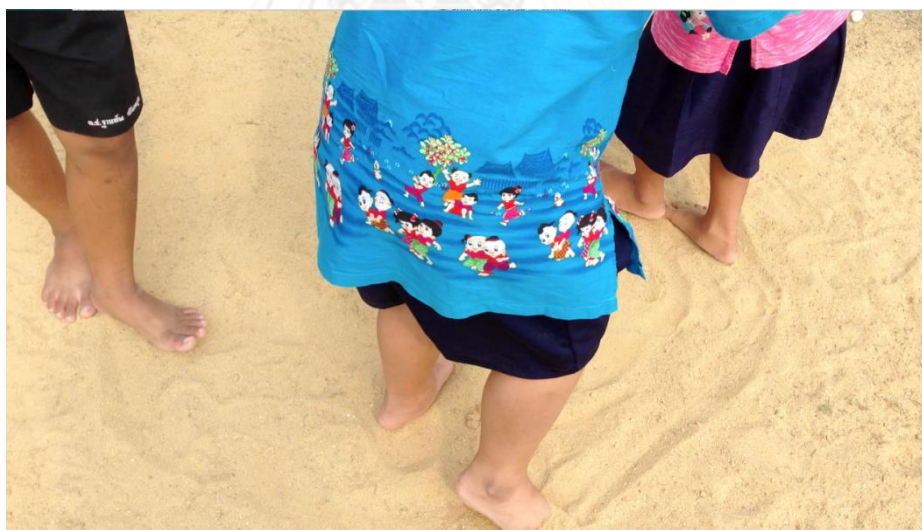
การหมุนลูกข้าง เด็กจะต้องเรียนรู้การควบคุมอัตราการหมุนช้า-เร็วให้ลูกข้างหมุนได้อย่างต่อเนื่องและสมดุล

### 4.3.2 การใช้ประโยชน์จากสภาพแวดล้อมที่สร้างขึ้น

ภายใต้แนวคิด “Sensory Exploration” ผู้วิจัยได้ประยุกต์รูปทรง (Form) ลักษณะวิธีการ ปฏิสัมพันธ์ (Interactive) วัสดุ (Material) และพื้นผิว (Texture) มาจากของเล่นพื้นบ้าน ที่มีความ สอดคล้องกับรูปแบบการบูรณาการการรับรู้ความรู้สึก (Sensory Integration) มุ่งเน้นการสร้างพื้นที่ ที่สามารถกระตุ้นการรับรู้ความรู้สึกในหลายๆ รูปแบบ มาผสมผสานกันในพื้นที่ โดยคำนึงถึงเรื่อง ระบบการทรงตัว (Vestibular Sense) การรับสัมผัส (Tactile Sense) และการรับรู้ความรู้สึกจากเอ็น และข้อต่อ (Proprioceptive Sense) ซึ่งจะเป็นประโยชน์ต่อเด็กๆ ในทางอ้อม เมื่อเขาได้เข้าร่วม กิจกรรม ผู้วิจัยได้ดำเนินการเก็บข้อมูลด้วยวิธีการสัมภาษณ์นักกิจกรรมบำบัดและครูการศึกษาพิเศษ และนำมาวิเคราะห์ในประเด็นต่อไปนี้

#### 4.3.2.1 กระเตเวียน

การเดินกระเตเวียนจะช่วยส่งเสริมพัฒนาการกล้ามเนื้อขนาดใหญ่ ซึ่งหมายถึงกล้ามเนื้อ โครงสร้างของร่างกาย เช่น แขน ขา เมื่อเด็กเคลื่อนไหวด้วยการเดินหรือวิ่งวนไปรอบๆ เป็นวงกลม ร่างกายเคลื่อนไหวและเปลี่ยนท่าทางไปพร้อมกับการเคลื่อนที่ของศีรษะนั้น จะช่วยกระตุ้นการรับรู้ เรื่องการทรงตัว (Vestibular Sense) และการรับรู้ความรู้สึกจากเอ็นและข้อต่อ (Proprioceptive Sense) นอกจากนี้ การเดินวนกระเตเวียนด้วยเท้าเปล่าและเหยียบไปบนพื้นผิวที่แตกต่างกัน ได้แก่ หญ้า หิน และทราย จะช่วยกระตุ้นเรื่องการรับสัมผัส (Tactile Sense)



ภาพที่ 4.87 เด็กๆ เดินหมุนกระเตเวียนบนพื้นทราย

“เดินกระเตเวียน กระตุ้นสัมผัส จริงๆ แล้วเด็กเดินปกติได้ แต่พอมีของมากระตุ้นให้ เดินก็อยากจะเดินมากขึ้น เช่นเมื่อหมุนเดินมีเสียง เดินปกติไม่มีเสียง แต่พอมี เสียงก็อยากเดินมากขึ้น น่าจะช่วยเด็กที่ต้องการฝึก การเดินได้ดีขึ้น เสียงช่วย สร้างความมั่นใจในการเดินมากขึ้น เมื่อเดินก็จะมีเสียง เด็กจึงเดินมากขึ้น

เหมาะแก่กับคนที่ไม่ชอบเคลื่อนไหว” (พิมพา ขวัญเมือง, สัมภาษณ์, 21 มีนาคม 2556)

“สำหรับ เด็กกลุ่มบกพร่องทางสติปัญญาที่มีปัญหาด้านการเคลื่อนไหว เมื่อเข้ามาเล่นกระเต๊วเวียน ก้านจับจะเป็นตัวช่วยพยุงเด็ก ให้สามารถจับแล้วเดินไปบนพื้นผิวสัมผัสที่แตกต่างกัน เด็กส่วนใหญ่ชอบเดินเล่นพื้นทรายกับสนามหญ้ามากกว่าพื้นหินกรวด อาจเป็นเพราะเขาสามารถเดินได้เร็วและสบายกว่าหินกรวด สำหรับเด็กในกลุ่มที่มีความพร้อมเรื่องกล้ามเนื้อใหญ่ จะหมุนกระเต๊วเวียนด้วยความเร็ว สามารถเล่นได้ทุกพื้นผิวสัมผัส” (สมนึก เหลืองอ่อน, สัมภาษณ์, 21 มีนาคม 2556)

“กระเต๊วเวียนดีมาก ครูชอบมากที่สุด อาจจะเป็นทั้งประสบการณ์ส่วนตัว แล้วก็การเคลื่อนไหวที่มีผิวสัมผัสที่แตกต่าง การเดินบนพื้นหญ้าซึ่งโดยปกติของเด็กสังคมเมืองสมัยนี้หาสนามหญ้าเล่นได้ยาก แล้วผู้ปกครองก็ค่อนข้างที่จะปกป้องลูก เรื่องของการปล่อยให้เล่นดินเล่นทราย เล่นอะไรที่เลอะเทอะก็จะถูกการควบคุม แต่จริงๆ เป็นธรรมชาติ ถ้าพูดถึงเด็กต่างจังหวัดก็ดูเป็นเรื่องธรรมดา แต่เด็กในเมืองโอกาสที่จะเหยียบตรงนั้นน้อยมาก เพราะกลัวสกปรกเลอะเทอะ” (นิภาพร วัฒนาอุดมกุล, สัมภาษณ์, 10 มีนาคม 2556)

#### 4.3.2.2 ลูกข้างสี่รู้ง

การเล่นลูกข้างสี่รู้งโดยการใช้นิ้วแบบ 2 นิ้ว คือ นิ้วชี้และนิ้วโป้ง (Tip Pinch) หรือแบบ 3 นิ้ว คือ นิ้วโป้ง นิ้วชี้ และนิ้วกลาง (Tripod Pinch) จับที่จุดบนหมวกด้านบนของลูกข้างเพื่อหมุนให้ลูกตุ้มทั้ง 3 แกว่งอย่างต่อเนื่องนั้น ทำให้เด็กๆ ได้ใช้กล้ามเนื้อเล็กทำงานประสานสัมพันธ์ระหว่างตาและมือ

“ลูกข้างเป็นการใช้กล้ามเนื้อย่อย กล้ามเนื้อมัดเล็ก การใช้กล้ามเนื้อมัดเล็ก ก็จะเป็นการทำงานประสานสัมพันธ์ระหว่างตาและมือแล้ว รวมถึงการควบคุมด้วย ถ้าลองเล่นก็จะรู้สึกว่าการควบคุมในระดับที่ไม่เหมาะสม ตัวหมุนก็จะหมุนในทิศทางซึ่งไม่คงที่ ลักษณะการหมุนก็จะไม่อยู่ตัว มันก็จะหลุด หรือว่าจะพันการเล่นลูกข้างเด็กๆ ได้เรียนรู้เรื่องของจังหวะการหมุน สมมติ ต้องพยายามควบคุมให้จังหวะการหมุนของตนทำให้ลูกข้างนั้นหมุนได้คงที่” (นิภาพร วัฒนาอุดมกุล, สัมภาษณ์, 10 มีนาคม 2556)

“เด็กที่มีภาวะออทิสติกจะชอบเล่นลูกข้าง เขาสามารถควบคุมมือ-สายตาให้ทำงานประสานกันได้ดี สามารถทำให้ตุ้มหมุนทิศทางเดียวกันได้ แต่ถ้าเด็กที่มีภาวะดาว์นซินโดรม หรือเด็กที่มีไอคิวต่ำ ส่วนใหญ่จะไม่สามารถหมุนลูกตุ้ม



ของลูกข้างให้ไปในทิศทางเดียวกัน ทำให้ประสบปัญหาเชือกพันกันและไม่สามารถแก้ไขปัญหานี้ได้จึงไม่ชอบเล่น ส่วนเด็กที่มีไอคิวสูงขึ้น เมื่อเล่นแรกๆ ไม่สามารถหมุนได้ แต่เมื่อครูเข้าไปสอน ก็ทำได้ การเล่นลูกข้างจึงเป็นการช่วยเสริมสร้างสมาธิ จดจ่อในการทำงาน” (สมนึก เหลืองอ่อน, สัมภาษณ์, 21 มีนาคม 2556)



ภาพที่ 4.88 การใช้นิ้ว 3 นิ้ว (Tripod Pinch) หมุนลูกข้าง

#### 4.3.2.3 พุงกั้งหันดอกไม้

การเล่นกั้งหัน ทำให้เด็กได้ฝึกในเรื่องของการมอง การรับรู้ในเรื่องของสี และในเด็กบางคนจะได้รับการกระตุ้นเรื่องระบบการทรงตัว (Vestibular Sense) โดยการนำกั้งหันมาวิ่งโต้ลมไปรอบๆ สนาม วิ่งแบบย้อนกลับไป-มา หรือวิ่งซิกแซกตามเส้นทางที่กำหนดไว้ ก็จะทำให้เกิดการกระตุ้นการรับรู้สัมผัสจากเอ็นและข้อต่อ (Proprioceptive Sense) อีกทั้งการเคลื่อนไหวทั้งการยืน เดิน และวิ่งบนสนามหญ้า ก็จะช่วยส่งเสริมเรื่องการสัมผัส (Tactile Sense) อีกด้วย

“เด็กบางคนที่มีการกระตุ้นตัวเอง เช่น การหมุนตัวเอง แทนที่เขาจะกระตุ้นตัวเองด้วยการหมุนตัวเขาเอง เขาก็อาจจะทดแทนด้วยการมองวัตถุที่เป็นหมุนๆ ก็จะสามารถช่วยในเรื่องของการทรงตัวในปัญหาตรงนี้ของเขาได้” (พัชรวิพรรณ พรหมกุล, สัมภาษณ์, 21 มีนาคม 2556)

“การเป่ากั้งหันให้หมุน มีส่วนช่วยในกระบวนการฝึกพูด เด็กมีโอกาสดูฝึกทักษะการเป่า การเปล่งลม การเอาลมออกจากปอด คล้ายการฝึกพูด ที่ต้องมีเปล่งลม มีหยุด และกักเก็บลมไว้ กิจกรรมของการฝึกกล้ำมเนื้อปากด้วยการเป่า

ให้ลมออก จึงช่วยฝึกพูดในขณะที่เล่นโดยไม่รู้ตัว... เป็นกิจกรรมที่เนียนกับธรรมชาติ โดยไม่รู้ว่าเป็นการฝึกอีกวิธีหนึ่ง... โดยธรรมชาติของเด็กชอบอะไรที่หมุนๆ ตาเค้าก็จะมอง ซึ่งก็จะได้เรื่องของสมาธิด้วย เมื่อสายตาค้างจ้องก็อาจจะจูงความสนใจให้มาอยู่ที่จุดๆ นี้เพราะถ้าไม่มองก็เป้าไม่ตรงจุดหรือไม่เกิดการหมุนหรือเคลื่อนไหว” (นิภาพร วัฒนาอุดมกุล, สัมภาษณ์, 10 มีนาคม 2556)

“เมื่อเด็กเป่ากังหันจะหมุน การหมุนของกังหันทำให้ตามองจ้องจ้องปรากฏการณ์ที่เกิดขึ้นเบื้องหน้า เป็นการช่วยสร้างสมาธิ สร้างความสนใจให้จดจ่ออยู่กับสิ่งที่ตัวเองกำลังทำ เกิดการสังเกตเรื่องความเร็ว-ช้าในการหมุนของกังหันซึ่งแปรเปลี่ยนไปตามแรงลมที่เป่าออกมา” (สมนึก เหลืองอ่อน, สัมภาษณ์, 21 มีนาคม 2556)



ภาพที่ 4.89 เด็กชายเป่าเพื่อให้กังหันหมุน

#### 4.3.2.4 นกเคาะจิ้งหะ

การตีเคาะช่วยกระตุ้นการรับรู้ความรู้สึกจากเอ็นและข้อต่อ (Proprioceptive Sense) เสียงที่เกิดจากการตีจะช่วยในเรื่องของการฟังที่ประสานกับมือออกแรงตีมาก-น้อย ก่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงของน้ำหนักเสียงนก นกเคาะจิ้งหะสอดคล้องกับกิจกรรมพรายกระซิบที่ครูให้เล่นเกมตะโกน-กระซิบในชั้นเรียน เด็กๆ จึงต้องพยายามควบคุมแรงของตนในการตีเพื่อให้กเกิดเสียงดัง-เบาที่ต่างกัน และได้เรียนรู้เสียงที่มีระดับความดัง-เบาที่ต่างกัน

“เสียงเป็นส่วนหนึ่งที่ช่วยกระตุ้นให้การรับรู้ เด็กไม่เข้าใจคำว่าตะโกนเสียงดัง หรือเสียงเบา เราต้องเล่นเกมกระซิบและเกมตะโกน ก็จะมีความดัง ความต่าง ของเสียง อย่างนกที่เล่น ก็จะสั่งเด็กว่า นกร้องเบาๆ (ครูทำเสียงเบา) เด็กก็จะ เคาะค่อยๆ เหมือนควบคุมทั้งใช้มือออกแรงแล้วก็ควบคุมยังงี้ให้นกเสียงดัง ควบคุมยังงี้ให้นกร้องเสียงเบาหรือค่อยๆ แต่เรา (ครู) ก็ส่งภาษาทั้งที่เป็นคำพูด และภาษากายด้วยท่าทาง แสดงปฏิกิริยาให้เห็นว่ามันต่างกันระหว่างเสียงเบา กับเสียงดัง ตรงนี้ก็สอดคล้องกับที่ครูทำกิจกรรมในห้องคือการเล่นเกมกระซิบ” (นิภาพร วัฒนาอุดมกุล, สัมภาษณ์, 10 มีนาคม 2556)

“เด็กที่มีภาวะออทิสติกส่วนใหญ่จะชอบเล่นนกเคาะจังหวะ เพราะเมื่อเขาดีด แล้วมีเสียงดังก๊อๆ กระตุ้นประสาทรับรู้โดยการฟังเสียงที่เกิดขึ้น” (สมนึก เหลืองอ่อน, สัมภาษณ์, 21 มีนาคม 2556)

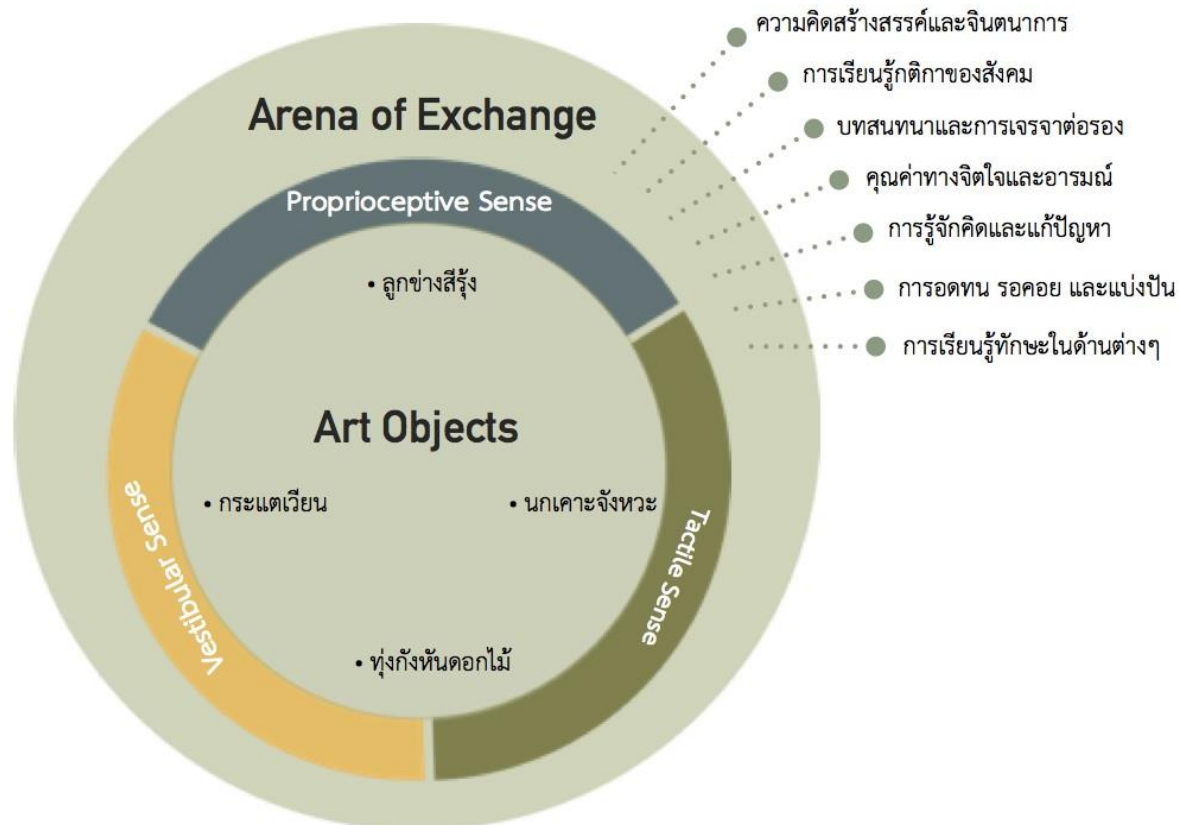
จากการประเมินผลการใช้ประโยชน์จากสภาพแวดล้อมทางศิลปะนี้ สามารถสรุปผลการบูรณาการการรับรู้ความรู้สึก (Sensory Integration) ที่ได้รับจากวัตถุทางศิลปะในแต่ละชุด ดังตารางต่อไปนี้

ตารางที่ 5 แบบสรุปผลการบูรณาการการรับรู้ความรู้สึก (Sensory Integration) กับวัตถุทางศิลปะ

Art Objects	SI	Vestibular Sense	Tactile Sense	Proprioceptive Sense
กระแตเวียน		/	/	/
นกเคาะจังหวะ			/	/
ทุ่งกัณฑ์ดอกไม้		/	/	/
ลูกข้างสีรุ้ง			/	/

จากตารางที่ 5 ได้แสดงให้เห็นว่า การปฏิสัมพันธ์กับวัตถุทางศิลปะในชุดกระแตเวียนและทุ่งกัณฑ์ดอกไม้ ได้ช่วยส่งเสริมการบูรณาการการรับรู้ความรู้สึกครบทั้ง 3 ระบบ คือ ระบบการทรงตัว (vestibular Sense) ระบบรับสัมผัส (Tactile Sense) และระบบการรับรู้ความรู้สึกจากเอ็นและข้อต่อ สำหรับชุดนกเคาะจังหวะและลูกข้างสีรุ้ง จะช่วยส่งเสริมการรับรู้ความรู้สึกใน 2 ระบบ คือ การรับสัมผัส (tactile Sense) หากผู้ชมถอดรองเท้าแล้วเข้ามาในพื้นที่สนามหญ้า และเมื่อมีปฏิสัมพันธ์กับชิ้นงานก็จะได้รับการกระตุ้นเรื่องการรับรู้ความรู้สึกจากเอ็นและข้อต่อ (Proprioceptive Sense) ด้วยลักษณะการใช้นิ้วหมุนลูกข้างและการดึงเชือกให้ผิงกหัว

อนึ่ง จากการวิเคราะห์ผลจากการจัดสภาพแวดล้อมทางศิลปะที่กล่าวมาทั้งหมดข้างต้น ทั้งในประเด็นคุณค่าทางสุนทรียศาสตร์เกี่ยวเนื่องและการใช้ประโยชน์จากสภาพแวดล้อมที่สร้างขึ้นสามารถสรุปเป็นแผนผังแสดงผลที่เกิดขึ้นในพื้นที่ทางศิลปะได้ ดังนี้



ภาพที่ 4.90 แผนผังการวิเคราะห์ผลจากการจัดสภาพแวดล้อมทางศิลปะ

#### 4.4 ภาพยนตร์แสดงกระบวนการสร้างสรรค์

##### 4.4.1 แนวคิดในการผลิตภาพยนตร์เพื่อแสดงกระบวนการสร้างสรรค์

ภาพยนตร์เป็นส่วนหนึ่งของการบันทึกทางประวัติศาสตร์ เพื่อถ่ายทอดแนวความคิดและแสดงกระบวนการสร้างสรรค์ศิลปะเกี่ยวเนื่องเพื่อการรวมสังคมของเด็กที่มีความต้องการพิเศษ โดยการบันทึกภาพผู้ชมขณะเข้ามามีส่วนร่วมในสภาพแวดล้อมที่จัดขึ้น กล้องได้ทำหน้าที่ของผู้สังเกตการณ์ (Objective Camera) โดยใช้มุมมอง (Point of View) ที่หลากหลายเพื่อบันทึกเหตุการณ์ของการเข้ามาปฏิบัติสัมพันธ์และใช้ประโยชน์ในพื้นที่ และบันทึกความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์ (Inter-human Relation) ณ ช่วงขณะเวลาหนึ่ง และการใช้มุมมองสายตา (Subjective Camera) เพื่ออธิบายและบันทึกอารมณ์ความรู้สึก ซึ่งเป็นสิ่งที่ไม่อาจเห็นได้อย่างเป็นรูปธรรม แต่เป็นสิ่งที่รับรู้ได้ถึงความสุข ความสนุกสนาน ที่สะท้อนออกมาจากความสัมพันธ์ระหว่าง “ศิลปะ” และ “คนดู” ความสัมพันธ์ระหว่าง “คนดู” กับ “คนดู” ในพื้นที่ทางศิลปะ ซึ่งหมายความถึงชีวิตและจิตวิญญาณที่อยู่รอบๆ งาน

ศิลปะ กำแพงที่กั้นระหว่างความเป็นศิลปะกับชีวิตจริงได้ถูกทำลายลงไป ศิลปะกลายเป็นส่วนหนึ่งของชีวิต และชีวิตจริงก็สามารถเข้ามาเป็นส่วนหนึ่งของงานศิลปะ ภายใต้บริบทการรวมสังคม (Social Inclusion)

ภาพยนตร์ในฐานะที่เป็นศิลปะ คือ การเปิดเผยหรือการเน้นคุณภาพที่ซ่อนอยู่ซึ่งเกิดจากภาพถ่ายวัตถุ ความสามารถของภาพยนตร์ไม่เพียงแต่เปิดเผยคุณลักษณะที่ไม่จำกัดต่อการผลิตภาพด้วยเทคนิค กลไก แต่ได้รวมถึงการค้นพบคุณลักษณะจากการเคลื่อนไหวของภาพวัตถุและเหตุการณ์ที่ภาพยนตร์นำเสนอออกมา การเปิดเผยนี้ทำให้เห็นจังหวะที่ซ่อนอยู่ในการรับรู้ของเรา โดยคุณลักษณะเหล่านี้คือสิ่งที่ซ่อนอยู่จากการรับรู้ปกติ นำไปสู่ความพยายามที่เปิดเผยมันผ่านเครื่องมือของภาพยนตร์ เช่น เลนส์ขนาดต่างๆ การเปลี่ยนระยะและมุมกล้อง การเปลี่ยนความเร็ว (Speed) ของการบันทึกภาพเคลื่อนไหวจากเร็วไปช้า และการเปลี่ยนจังหวะการตัดต่อ

ผู้วิจัยได้พยายามนำเอาคุณลักษณะของภาพวัตถุหรือคนออกมา ผ่านอุปกรณ์ทางภาพยนตร์ โดยเฉพาะช็อตภาพใกล้ (Close-up Shot) ที่นำเราเข้าไปใกล้อารมณ์ของคนหรือวัตถุ ในขณะที่เดียวกันก็รวมถึงความเป็นนามธรรมของสิ่งเหล่านั้นด้วยที่ถูกปรับหมั่นออกจากสิ่งแวดล้อม การเปลี่ยนภาพในภาพยนตร์ที่ให้ความรู้ตรงแก่ผู้ชม ผ่านการจัดการความจริงด้วยภาพเชิงสารคดี (Documentary Shot)

ภาพยนตร์จึงทำหน้าที่บันทึกอารมณ์และการแสดงออกถึงการมีส่วนร่วม ณ ช่วงขณะหนึ่งที่กลุ่มเป้าหมายอยู่ในพื้นที่ศิลปะ นำเสนอเรื่องราวแบบตรงไปตรงมา คัดเลือกภาพโดยเลือกเอาอารมณ์ช่วง ณ ขณะที่ดีที่สุดมาใช้ในการสร้างสรรค์สารคดี และเลือกใช้วิธีการตัดต่อแบบไดนามิก (Dynamic Cutting) เพื่อให้เกิดพลังของเรื่องราว พลังของความรู้สึกและการเคลื่อนไหว

ภาพยนตร์แสดงกระบวนการสร้างกิจกรรมศิลปะนี้ ได้แบ่งออกเป็น 4 ช่วงหลักๆ ดังนี้

**ช่วงที่ 1 ประเด็นปัญหา** ภาพยนตร์เปิดเรื่องด้วยภาพกว้าง ท่ามกลางเมืองใหญ่ แต่ให้ความรู้สึกอ้างว้าง เสียงสัมภาษณ์ของผู้ปกครองของเด็กที่มีความต้องการพิเศษ สะท้อนถึงปัญหาความไม่เข้าใจของคนผู้ในสังคม ความโดดเดี่ยว ความแปลกแยก และรวมถึงความหวังที่จะขับเคลื่อนครอบครัวให้ดำเนินไปข้างหน้าให้ได้ ซึ่งเป็นจุดเริ่มต้นของงานวิจัย เกิดจากการตั้งคำถามถึงบทบาทของงานศิลปะกับการเอื้อให้เกิดการรวมสังคมของเด็กที่มีความต้องการพิเศษ

**ช่วงที่ 2 กระบวนการจัดกิจกรรมศิลปะ** ซึ่งเริ่มตั้งแต่การติดตั้งวัตถุทางศิลปะเพื่อจัดสภาพแวดล้อม ภาพยนตร์นำเสนอภาพการติดตั้งวัตถุทางศิลปะตัดสลับกับภาพชีวิตประจำวันในโรงเรียนของเด็กๆ

**ช่วงที่ 3 ค้นหาประสาทสัมผัส** การเข้ามาใช้ประโยชน์ในพื้นที่ศิลปะ ภาพยนตร์แสดงให้เห็นคุณประโยชน์จากการเข้ามาทำกิจกรรมในพื้นที่ เล่าเรื่องผ่านเสียงสัมภาษณ์ของครูที่แสดงความเห็นเกี่ยวกับวัตถุทางศิลปะแต่ละชุด

**ช่วงที่ 4 ช่วงเวลาแห่งความสนุกสนาน** ผู้วิจัยนำเสนอภาพแห่งความสุข สนุกสนาน ณ ช่วงเวลาที่ผู้ชมอยู่ในพื้นที่ศิลปะ โดยใช้เครื่องมือทางภาพยนตร์ (Cinematic Devices) ได้แก่ เลนส์ขนาดต่างๆ การเปลี่ยนระยะและมุมกล้อง การเปลี่ยนความเร็ว (Speed) ของการบันทึกภาพเคลื่อนไหวจากเร็วไปช้า การซ้อนภาพ และการเปลี่ยนจังหวะการตัดต่อ เพื่ออธิบายและถ่ายทอดอารมณ์ความรู้สึก การมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้ชมกับผลงานศิลปะ และระหว่างผู้ชมกับผู้ชม รวมทั้ง

ความงดงามของผลงานศิลปะที่เกิดการเปลี่ยนแปลง การเคลื่อนไหวขึ้น ณ ช่วงขณะหนึ่ง ซึ่งมีอาจมองเห็นได้ด้วยตาเปล่า หากแต่ภาพยนตร์ได้ทำหน้าที่บันทึกและเปิดเผยความจริงที่เกิดขึ้น

ผู้วิจัยเลือกใช้เทคนิคภาพช้า (Slow Motion) โดยมีเจตจำนงเพื่อให้ผู้ชมได้ซาบซึ้งกับช่วงเวลาแห่งความสุข สนุกสนาน และรอยยิ้มของเด็กๆ ขณะที่อยู่ในพื้นที่ศิลปะ การเลือกใช้ภาพเกิดขึ้นจากภาพความทรงจำที่ประทับใจของผู้วิจัย ที่ต้องการพรรณนาให้ผู้ชมภาพยนตร์ได้เห็นช่วงเวลาการพบปะสังสรรค์ การเข้าสังคม และใช้เวลาร่วมกันระหว่างเด็กที่มีความต้องการพิเศษและเด็กปกติ ภาพเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นสีหน้า ท่าทาง รอยยิ้ม อากัปกิริยาและการแสดงออกที่หลากหลายของเด็กทุกคนมีอาจทำให้เราแยกแยะได้อีกต่อไปว่าใครคือเด็กที่มีความต้องการพิเศษ ใครคนเด็กปกติ ผู้วิจัยเลือกใช้เทคนิคซ้อนภาพ (Double Exposure) เพื่อให้รู้สึกถึงช่วงเวลา รู้สึกถึงเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นพร้อมกันในเวลาเดียวกัน เนื่องจากไม่สามารถถ่ายทอดให้เห็นพื้นที่ทั้งหมดได้ เพราะถ้าเป็นเช่นนั้นต้องให้ภาพกว้าง (Wide Shot) ซึ่งก็จะไม่เห็นในรายละเอียด การใช้ภาพใกล้ (Close Up) แต่ภาพใกล้นั้นก็มันเกิดขึ้นพร้อมๆ กัน เทคนิคซ้อนภาพจึงเป็นวิธีที่เหมาะสม

นอกจากนี้ การใช้เทคนิคซ้อนภาพสามารถสร้างองค์ประกอบใหม่ เกิดพื้นผิวและลวดลายของสีสันบนภาพที่ทับซ้อน และการเคลื่อนไหวของคนและวัตถุที่เกิดจากการปฏิสัมพันธ์ที่เกิดขึ้นพร้อมๆ กัน ณ ช่วงขณะหนึ่ง ผู้วิจัยมีเจตจำนงเพื่อสื่อให้เห็นถึงกำแพงที่กั้นระหว่างชีวิตจริงและงานศิลปะได้พังทลายลง ศิลปะกลายเป็นส่วนหนึ่งของความสุข สนุกสนานในชีวิต และความมีชีวิตชีวาของผู้ชมได้กลายเป็นส่วนหนึ่งของพื้นที่ศิลปะ ช่วงเวลาแห่งการพบปะสังสรรค์ ภาพยนตร์สะท้อนให้เห็นถึงความสุข สนุกสนาน ความสัมพันธ์ระหว่างผู้คนในพื้นที่ศิลปะ

จากแนวความคิดในการนำเสนอดังกล่าว สามารถอธิบายเป็นบทบาทได้ ดังนี้



Shot 1 Title

Video: ท้องฟ้า / Superimposition

Audio: บรรยายภาค



### Shot 2

Video: ภาพกว้างมุมสูงกรุงเทพมหานคร

Audio: สัมภาษณ์



### Shot 3

Video: ภาพกว้างมุมสูงกรุงเทพมหานคร

Audio: สัมภาษณ์



### Shot 4

Video: อาคารบ้านเรือน

Audio: สัมภาษณ์



### Shot 5

Video: แพลต

Audio: สัมภาษณ์



**Shot 6**

Video: เงาไม้ทอดยาวบนพื้น

Audio: สัมภาษณ์



**Shot 7**

Video: แสงแดดลอดผ่านยอดไม้ยามเช้า

Audio: สัมภาษณ์



**Shot 8**

Video: อาคารโรงเรียนแสงหิรัญวิทยา

Audio: บรรยายภาค



**Shot 9**

Video: บรรยายภาคในโรงเรียน

Audio: บรรยายภาคโรงเรียน



**Shot 10**

Video: นักเรียนในโรงเรียนสุทรล่ำแหก

Audio: บรรยากาศโรงเรียน

**Shot 11**

Video: โรงเรียนฉะเชิงเทราปัญญานุกูล

Audio: บรรยากาศโรงเรียน

**Shot 12**

Video: นักเรียน

Audio: บรรยากาศในโรงเรียน

**Shot 13**

Video: กิ่งหน่อดอกไม้เตรียมตัดตั้ง

Audio: บรรยากาศการตัดตั้ง



**Shot 14**

Video: นักเคาะจิ้งหหวะเตรียมรอดัดตั้ง

Audio: บรรยากาศการติดตั้ง



**Shot 15**

Video: นักเคาะจิ้งหหวะและ  
ลูกข้างสีรุ้ง เตรียมติดตั้ง

Audio: บรรยากาศการติดตั้ง



**Shot 16**

Video: เริ่มติดตั้งนักเคาะจิ้งหหวะ

Audio: บรรยากาศการติดตั้ง



**Shot 17 Insert**

Video: นักเรียน

Audio: บรรยากาศในโรงเรียน



**Shot 18 Insert**

Video: ลูกข่างสีรุ้ง

Audio: บรรยากาศการติดตั้ง



**Shot 19**

Video: ทีมงานติดตั้งกระแตเวียน

Audio: บรรยากาศการติดตั้ง



**Shot 20**

Video: ทีมงานติดตั้งลูกข่างสีรุ้ง

Audio: บรรยากาศการติดตั้ง



**Shot 21**

Video: ติดตั้งทุ่งกังหัน

Audio: บรรยากาศการติดตั้ง



### Shot 22

Video: นกเคาะจังหวะติดตั้งเสร็จ

Audio: บรรยากาศในโรงเรียน



### Shot 23

Video: ลูกข้างสี่รู้งติดตั้งเสร็จ

Audio: บรรยากาศในโรงเรียน



### Shot 24

Video: กระแตเวียนติดตั้งเสร็จ

Audio: บรรยากาศในโรงเรียน



### Shot 25

Video: กังหันดอกไม้

Audio: บรรยากาศในโรงเรียน



**Shot 26 Insert**

Video: ท้องฟ้า

Audio: บรรยากาศ



**Shot 27**

Video: นักเรียนเดินแถวลงมา

Audio: บรรยากาศในโรงเรียน



**Shot 28**

Video: นักเรียนเดินแถวลงมา

Audio: บรรยากาศในโรงเรียน



**Shot 29 Insert**

Video: รองเท้าที่นักเรียนถอดไว้

Audio: บรรยากาศในโรงเรียน



**Shot 30**

Video: ผู้วิจัยแนะนำก่อนเข้าสู่พื้นที่

Audio: บรรยายภาค



**Shot 31**

Video: ผู้วิจัยสาธิตการเล่นลูกข่างสี่รู้ง

Audio: บรรยายภาค



**Shot 32**

Video: เด็กๆ เข้าสู่สนามหญ้าในสภาพ  
แวดล้อมแบบใหม่

Audio: ดนตรีประกอบ



**Shot 33 Transition Shot**

Video: ลวดลายลูกข่างสี่รู้งจากมุมสูง

Audio: ดนตรีประกอบ



**Shot 34**

Video: ลวดลายลูกข้างสีรุ้ง

Audio: ดนตรีประกอบ



**Shot 35**

Video: เเงเด็กๆ ขณะเล่นลูกข้างสีรุ้ง

Audio: สัมภาษณ์ครู



**Shot 36**

Video: เด็กๆ กำลังเล่นลูกข้างสีรุ้ง

Audio: สัมภาษณ์ครู



**Shot 37**

Video: เด็กๆ ขณะเล่นลูกข้างสีรุ้ง

Audio: สัมภาษณ์ครู



**Shot 38**

Video: เด็กขณะเล่นลูกข่างสีรุ้ง

Audio: ดนตรีประกอบ



**Shot 39**

Video: ครูช่วยสอนเล่นลูกข่าง

Audio: สัมภาษณ์ครู



**Shot 40**

Video: เด็กๆ ขณะเล่นลูกข่างสีรุ้ง

Audio: สัมภาษณ์ครู



**Shot 41**

Video: เด็กๆ ขณะเล่นลูกข่างสีรุ้ง

Audio: สัมภาษณ์ครู





**Shot 42**

Video: เด็กขณะแกะเชือกผูกข้าง

Audio: สัมภาษณ์ครู



**Shot 43**

Video: กระเตเวียน

Audio: กระเตเวียนขณะหมุน



**Shot 44**

Video: เด็กๆ ขณะเล่นกระเตเวียน

Audio: สัมภาษณ์ครู



**Shot 45**

Video: ทำเด็กขณะเดินบนหิน

Audio: สัมภาษณ์ครู



**Shot 46**

Video: ทำเด็กขณะเดินบนทราย

Audio: สัมภาษณ์ครู



**Shot 47**

Video: เด็กๆ เล่นกระต่ายเวียน

Audio: สัมภาษณ์ครู



**Shot 48**

Video: เด็กๆ ขณะเล่นกระต่ายเวียน

Audio: สัมภาษณ์ครู



**Shot 49**

Video: เด็กๆ ขณะเล่นกระต่ายเวียน

Audio: สัมภาษณ์ครู



### Shot 50

Video: เด็กจินตนาการว่าเป็นปีนกล

Audio: บรรยากาศ



### Shot 51

Video: เด็กขณะเล่นกระต่ายเวียน

Audio: ดนตรีประกอบ



### Shot 52

Video: มือตึงเชือก

Audio: เสียงเคาะไม้ไผ่



### Shot 53

Video: เด็กๆ ขณะเล่นนกเคาะจิ้งหะ

Audio: สัมภาษณ์ครู



**Shot 54 Insert**

Video: นกสีแดง

Audio: สัมภาษณ์ครู



**Shot 55**

Video: เด็กหญิงฟังเสียงนก

Audio: สัมภาษณ์ครู



**Shot 56**

Video: เด็กขณะตึงนกเคาะจิ้งหะ

Audio: สัมภาษณ์ครู



**Shot 57**

Video: เด็กๆ ขณะเล่นนกเคาะจิ้งหะ

Audio: สัมภาษณ์ครู

**Shot 58**

Video: ครูและเด็กขณะเล่นนกเคาะจิ้งหะ

Audio: บรรยากาศ

**Shot 59**

Video: เด็กๆ ใช้นกเคาะจิ้งหะเป็นเครื่อง  
เคาะจิ้งหะประกอบการร้องเพลง

Audio: บรรยากาศ

**Shot 60**

Video: เด็กๆ ขณะเต้นรำ ร้องเพลง

Audio: บรรยากาศ

**Shot 61 Transition Shot**

Video: กิ่งहनดอกไม้

Audio: ดนตรีประกอบ



### Shot 62

Video: กังหันดอกไม้

Audio: ดนตรีประกอบ



### Shot 63

Video: เด็กๆ ในทุ่งกังหัน

Audio: สัมภาษณ์ครู



### Shot 64

Video: เด็กๆ ขณะอยู่ในทุ่งกังหัน

Audio: สัมภาษณ์ครู



### Shot 65

Video: เด็กกำลังเป่ากังหัน

Audio: สัมภาษณ์ครู



### Shot 66

Video: เด็กกำลังเป่ากังหัน

Audio: สัมภาษณ์ครู



### Shot 67

Video: เด็กหญิงกระโดดเป่ากังหัน

Audio: ดนตรีประกอบ



### Shot 68

Video: เด็กๆ เล่นกังหัน

Audio: สัมภาษณ์ครู



### Shot 69

Video: เด็กหญิงในทุ่งกังหันดอกไม้

Audio: สัมภาษณ์ครู



### Shot 70

Video: ครูและนักเรียนวิ่งเล่นกังหัน

Audio: สัมภาษณ์ครู



### Shot 71

Video: เด็กๆ วิ่งเล่นกังหัน

Audio: สัมภาษณ์ครู



### Shot 72

Video: ภาพมุมสูง เด็กๆ กำลังวิ่งเล่นกังหัน

Audio: สัมภาษณ์ครู



### Shot 73

Video: ภาพกังหันดอกไม้ซ้อนกับภาพช้า  
(Slow motion) เด็กหญิงกำลังวิ่ง  
เล่นกับกังหันดอกไม้

Audio: เสียงดนตรีประกอบ



**Shot 74**

Video: ภาพทุ่งกังหันดอกไม้

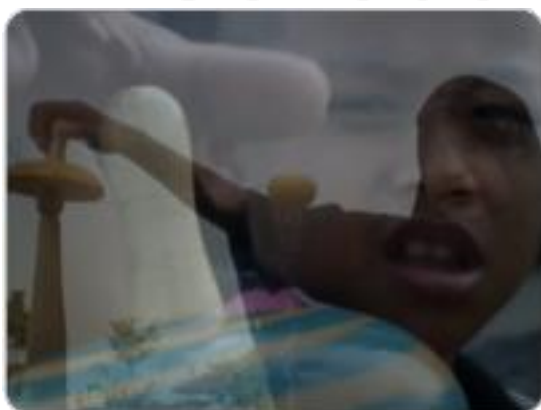
Audio: เสียงดนตรีประกอบ

**Shot 75**Video: ภาพข้อต่อของกระต่ายเวียนขณะหมุน  
ซ้อนภาพเด็กหญิงสองคนกำลังเล่น

Audio: เสียงดนตรีประกอบ

**Shot 76**Video: ลวดลายของกังหันซ้อนกับภาพเด็ก  
ชายกำลังเล่นลูกข่าง

Audio: เสียงดนตรีประกอบ

**Shot 77**Video: ภาพเด็กชายกำลังเล่นข่างซ้อนกับ  
เด็กหญิงอิสลาม

Audio: เสียงดนตรีประกอบ



### Shot 78

Video: ลูกตุ้มซ้อนกับภาพเด็กกำลังเล่น

Audio: เสียงดนตรีประกอบ



### Shot 79 Transition Shot

Video: Switch pan ภาพเด็กๆ ขณะเล่น

Audio: เสียงดนตรีประกอบ



### Shot 80

Video: เด็กชายส่งกิ่งไม้ให้เพื่อน

Audio: สัมภาษณ์ครู



### Shot 81

Video: เด็กๆ เล่นกระแตเวียน

Audio: สัมภาษณ์ครู



### Shot 82

Video: เด็กๆ วิ่งเล่นกังหัน

Audio: สัมภาษณ์ครู



### Shot 83

Video: เด็กชายเล่นกังหัน

Audio: สัมภาษณ์ครู



### Shot 84

Video: เด็กๆ วิ่งเล่นในทุ่งกังหัน

Audio: สัมภาษณ์ครู



### Shot 85

Video: ครูถ่ายรูปในพื้นที่

Audio: ดนตรีประกอบ



### Shot 86

Video: ครูถ่ายรูปในพื้นที่

Audio: ดนตรีประกอบ



### Shot 87

Video: ครูถ่ายรูปในพื้นที่

Audio: ดนตรีประกอบ



### Shot 88 Transition Shot

Video: เชื่อมภาพโรงเรียนในจอภาพยนตร์

Audio: ดนตรีประกอบ



### Shot 89

Video: บรรยายภาคขณะชมภาพยนตร์

Audio: ดนตรีประกอบ



Shot 90

Video: ภาพเมือง

Audio: ดนตรีประกอบ



Shot 91

Video: เฟดดำ

Audio: ดนตรีประกอบเฟดลง

#### 4.4.2 การวิเคราะห์ผลภายหลังการจัดฉายภาพยนตร์

ภายหลังจากการผลิตแล้วเสร็จ ได้นำภาพยนตร์ไปจัดฉายยังโรงเรียนที่ได้จัดกิจกรรมทั้ง 3 แห่ง และดำเนินการเก็บข้อมูลด้วยวิธีสังเกตการณ์ สามารถนำมาวิเคราะห์ผลได้ ดังนี้

##### 4.4.2.1 กลุ่มที่มีส่วนร่วมในพื้นที่ทางศิลปะ

เป็นกลุ่มบุคคลที่อยู่ในกระบวนการวิจัยตั้งแต่ต้น จึงมีพื้นฐานความเข้าใจถึงความ เป็นมาโครงการวิจัย ซึ่งแบ่งออกเป็นกลุ่มเด็กปกติ กลุ่มเด็กที่มีความต้องการพิเศษ กลุ่มผู้ดูแลเด็ก พิเศษ (ครู ผู้ปกครอง)

- **กลุ่มเด็กปกติ** การรับรู้ของเด็กปกติระดับชั้นอนุบาล 1 ถึงชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่เข้าร่วมในพื้นที่ทางศิลปะ พบว่าเด็กส่วนใหญ่จะจ้องดูตัวเองว่ามีอยู่ในภาพยนตร์หรือไม่ ดูเพื่อนที่ตัวเองรู้จัก เด็กส่วนใหญ่จะรู้สึกสนุกสนานเมื่อมีตัวเองปรากฏอยู่ในภาพยนตร์ เด็กเหล่านี้จะ ฝึาคอยดูตัวเอง ดูเพื่อน การชมภาพยนตร์ของเด็กกลุ่มนี้ไม่ได้ดูหรือเข้าใจในอารมณ์หรือเรื่องราวของ ภาพยนตร์ แต่เขารอคอยอย่างจตจจะจะมีเพื่อนหรือตัวเขาปรากฏอยู่หรือไม่ กลุ่มประชากรนี้เป็น กลุ่มที่ได้รับการบันทึกภาพและปรากฏอยู่บนภาพ จึงเกิดความรู้สึกมีความสุข ตั้งใจดู หัวเราะ และ ได้รับความสนุกสนานขณะชมภาพยนตร์ ประชากรกลุ่มที่มีส่วนร่วมในกระบวนการจึงมีพื้นฐานความ เข้าใจถึงความเป็นมาของโครงการวิจัยมาก่อน จะดูด้วยความตั้งใจตั้งแต่ต้นจนจบเพราะต้องการดู ตัวเองหรือดูเพื่อนที่จะปรากฏอยู่ในภาพยนตร์ และสำหรับบางคนในกลุ่มนี้ที่ไม่มีตัวเองอยู่ใน ภาพยนตร์แต่ได้มีส่วนร่วมในพื้นที่ศิลปะ ก็จะตั้งใจเพราะสามารถจดจำเรื่องราวที่เคยเกิดขึ้นได้



ภาพที่ 4.91 บรรยากาศก่อนเริ่มฉายภาพยนตร์ เด็กๆ ที่ได้เข้าร่วมในพื้นที่ศิลปะยกมือแสดงตัว



ภาพที่ 4.92 บรรยากาศการชมภาพยนตร์ของนักเรียนกลุ่มเด็กปกติที่ได้เข้าร่วมนิทรรศการศิลปะ



ภาพที่ 4.93 สีหน้าของนักเรียนกลุ่มเด็กปกติที่ได้เข้าร่วมนิทรรศการศิลปะเข้าชมภาพยนตร์

- กลุ่มเด็กที่มีความต้องการพิเศษ เมื่อเด็กที่มีความต้องการพิเศษได้ชมภาพยนตร์ เหมือนกับการเอาภาพเขมาย้อนเวลากลับไปในวันที่เขาได้เข้าร่วมกิจกรรมในพื้นที่ศิลปะ เด็กจะดูด้วยความสนใจในการเคลื่อนไหวของภาพ บางคนมีปฏิริยาเวลาเห็นเพื่อนหรือเห็นตัวเอง แต่ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับสมาธิของเด็กขณะชมภาพยนตร์



ภาพที่ 4.94 บรรยากาศการชมภาพยนตร์ของนักเรียนกลุ่มเด็กที่มีความต้องการพิเศษ



- **กลุ่มผู้ดูแลเด็กที่มีความต้องการพิเศษ (ครู ผู้ปกครอง)** สำหรับบุคคลคนที่มีพื้นฐานความเข้าใจโครงการวิจัยมาก่อน จากการสัมภาษณ์แบบเจาะลึก (In-depth Interview) พบว่าส่วนใหญ่จะเกิดรู้สึกดีที่ได้ชมภาพยนตร์เรื่องนี้เพราะภาพยนตร์เป็นการบันทึกอารมณ์ความรู้สึกของเด็กพิเศษให้ปรากฏชัดเจนและสัมผัสได้ถึงความสุข ความสนุกที่เขาได้รับ ประชากรกลุ่มนี้จะเข้าใจว่าภาพยนตร์เล่าเรื่องอย่างไร เพราะเข้าใจมาก่อนแล้วว่างานศิลปะมีวัตถุประสงค์เพื่อให้เด็กทำอะไร ได้รับประโยชน์จากการปฏิสัมพันธ์อย่างไร ซึ่งสิ่งเหล่านี้ได้ปรากฏในภาพยนตร์อย่างชัดเจน ทำให้เกิดความเข้าใจในวัตถุประสงค์ที่ภาพยนตร์ต้องการนำเสนอ

**4.4.2.2 กลุ่มที่ไม่มีส่วนร่วมในพื้นที่ทางศิลปะ** เป็นกลุ่มบุคคลที่ไม่ได้อยู่ในกระบวนการวิจัยตั้งแต่ต้น จึงไม่มีพื้นฐานความเข้าใจถึงความเป็นมาโครงการวิจัยมาก่อน ซึ่งแบ่งออกเป็น

- **กลุ่มผู้ใหญ่ (ครู ผู้ปกครอง) ที่อยู่ในพื้นที่แต่ไม่ได้มีส่วนร่วม** ประชากรกลุ่มนี้อยู่ในพื้นที่แต่ไม่ได้มีส่วนร่วม เป็นกลุ่มที่ไม่มีความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับโครงการวิจัยมาก่อนนี้ จากการสัมภาษณ์แบบเจาะลึก พบว่าภายหลังจากชมภาพยนตร์จบส่วนใหญ่เข้าใจว่าภาพยนตร์ต้องการสื่อความถึงเรื่องอะไร

“เข้าใจประเด็นในหนังเรื่องการมีส่วนร่วม เพราะเห็นนักเรียนปกติกับเด็กพิเศษไปเล่นเหมือนกัน ได้เห็นสีหน้า ความสุข สนุกของเด็กๆ ในพื้นที่เด็กพิเศษกับเด็กปกติเล่นร่วมกัน” (ชูจิตร วัชรราช, สัมภาษณ์, 23 พฤษภาคม 2557)

“เมื่อดูหนังเข้าใจถึงกิจกรรมที่ใช้พัฒนาผู้เรียนที่เป็นเด็กพิเศษในการที่จะทำกิจกรรมต่างๆ ตัวหมุนทราย หิน กระตุ้นพัฒนาการของเด็กที่มีปัญหา ปกติเด็กมีปัญหาเรื่องสมาธิเวลาทำกิจกรรม จากวิดีโอทัศน์จะเห็นว่าเด็กมีสมาธิ จดจ่อกับกิจกรรมที่จัดสนุกในการทำ ทำอย่างมีสมาธิและต่อเนื่อง ซึ่งปกติเด็กพิเศษจะทำไม่นาน” (งามเพ็ญ ศรีดี, สัมภาษณ์, 23 พฤษภาคม 2557)

- **กลุ่มบุคคลทั่วไปที่ไม่ได้อยู่ในพื้นที่และไม่ได้มีส่วนร่วม** ประชากรกลุ่มนี้เมื่อชมภาพยนตร์เสร็จ ผลจากการสัมภาษณ์พบว่าส่วนใหญ่สามารถเข้าใจได้ว่าภาพยนตร์ต้องการสื่อถึงเรื่องอะไร

- **กลุ่มบุคคลที่มีความรู้ทางศิลปะ** ภายหลังจากที่ชมภาพยนตร์จบ ผลจากการสัมภาษณ์ประชากรกลุ่มนี้พบว่า ส่วนใหญ่มีความเข้าใจว่าภาพยนตร์ต้องการบันทึกกระบวนการ (Process) ทางศิลปะ ภาพนำมาใช้ในภาพยนตร์เป็นภาพแสดงความรู้สึกหรือการกระทำ (Action) ที่เด็กได้สัมผัสชิ้นงานศิลปะ ส่วนใหญ่ประทับใจภาพที่ถ่ายทอดสีหน้า อารมณ์ที่เด็กๆ แสดงออกมาเมื่อได้ปฏิสัมพันธ์กับชิ้นงาน ขณะที่ชมภาพยนตร์ไม่สามารถแยกออกได้ว่าใครคือเด็กที่มีความต้องการพิเศษ เห็นทุกคนเท่ากันเป็นเด็กเหมือนกัน เห็นปฏิสัมพันธ์ร่วมกันในพื้นที่กว้างๆ สิ่งปรากฏในภาพยนตร์เป็นความสุขของเด็กๆ ทุกคน ที่ไม่เห็นว่ามีใครคนใดที่แปลกแยก แต่จะสามารถรู้ได้ว่าเด็กบางคนเป็นเด็กที่มีความต้องการพิเศษก็ต่อเมื่อได้เห็นพฤติกรรมบางอย่างแปลกออกไป

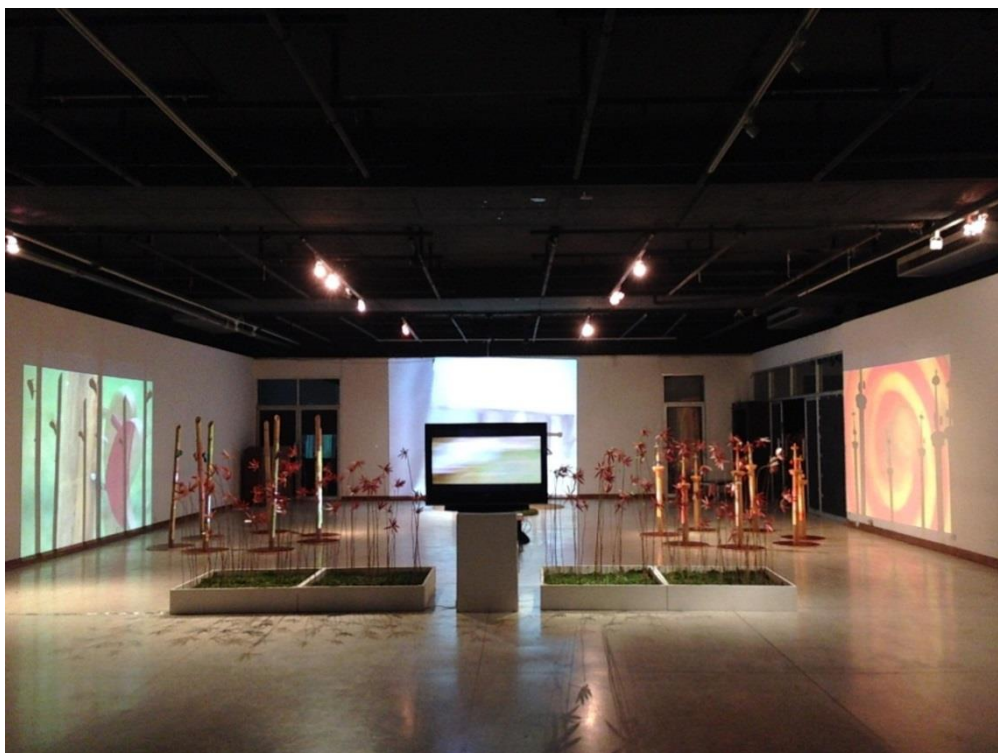
“การบันทึก Process ที่ของชิ้นงานนำมา ภาพที่วิดีโอใช้เป็นความรู้สึกหรือ แอคชั่น ที่เด็กได้สัมผัสของเล่น ส่วนที่ชอบคือการถ่ายทอดสีหน้า อารมณ์ที่ได้ ปฏิสัมพันธ์ ... เวลาที่ดูแยกไม่ออกว่าใครคือเด็กพิเศษ เห็นทุกคนเท่ากัน เห็น ปฏิสัมพันธ์ จากพื้นที่กว้างๆ เป็นแค่ความสนุก ไม่เห็นคนที่แปลกแยก จะรู้ว่า คำพิเศษก็ต่อเมื่อเราเห็นพฤติกรรมแปลกๆ หนึ่งไม่ได้ชี้จุดว่าใครพิเศษใครไม่ พิเศษทุกคนเท่ากัน” (ดิณห์นวัช จันทรคล้าย, สัมภาษณ์, 28 เมษายน 2557)

“รู้สึกสนใจในตัวเด็กๆ เด็กมีความสุขในการทำอะไรซ้ำๆ เข้าใจถึงความแบ่งปัน ความสนุกในพื้นที่ การมีปฏิสัมพันธ์ และการมีส่วนร่วมทางสังคม” (นवल เจริญธรรมรักษา, สัมภาษณ์, 1 พฤษภาคม 2557)

“รู้สึกถึงความ เป็น Interactive... ชอบโมเมนต์ที่เด็กหยิบมันไปทำโน่นนี่ เป็น การปฏิสัมพันธ์ กับสิ่งที่เล่นกัน ทำให้ตีความว่าไม่มีเหตุผลแต่เป็นการมีส่วนร่วม ชอบ shot เด็กที่ถือดอกไม้วิ่ง ทำให้รู้ว่างานไม่ได้ถูก Set ขึ้นมา” (ราชพฤกษ์ ติ ยะจามร, สัมภาษณ์, 1 พฤษภาคม 2557)

#### 4.5 การจัดนิทรรศการแสดงผลงาน

แนวความคิดในการจัดนิทรรศการผู้วิจัยดำเนินการในลักษณะการนำเสนอผลการวิจัย (Presentation) ที่แสดงให้เห็นถึงกระบวนการสร้างกิจกรรมศิลปะที่เกิดขึ้นตลอดกระบวนการผ่าน ภาพยนตร์สารคดี โดยจัดฉายผ่านจอโทรทัศน์ด้านหน้า สำหรับวัตถุทางศิลปะทั้ง 4 ชุด ได้แก่ กระแต เวียน นกเคาะจังหวะ ลูกช่างสีรุ้ง และก้านดอกไม้ ที่ได้ใช้ในกระบวนการจัดกิจกรรมศิลปะ ผู้วิจัยได้นำมาจัดแสดงในนิทรรศการแห่งนี้ด้วย โดยบรรยากาศภายในห้องนิทรรศการมีการควบคุมแสงให้แสงส่องลงเฉพาะชิ้นงาน นำเสนอผลงานในลักษณะการจัดวางประกอบภาพและเสียงเพื่อแสดงกลไกการทำงานของวัตถุในแต่ละชุดโดยการฉายผ่านจอโปรเจคเตอร์ ผู้วิจัยมีเจตนาฉายภาพจากโปรเจคเตอร์ผ่านตัวชิ้นงาน เพื่อให้ภาพไปปรากฏลงบนผนังด้านหลังชิ้นงานพร้อมกับเงาของชิ้นงานนั้นทอดตกลงไปที่ผนังด้านหลังด้วย เมื่อผู้ชมเข้าไปปฏิสัมพันธ์กับชิ้นงาน เงาของเขาก็จะเข้าไปปรากฏเป็นส่วนหนึ่งของการจัดแสดง



ภาพที่ 4.95 การจัดนิทรรศการเผยแพร่ผลงาน



ภาพที่ 4.96 ชุดนิทรรศการลูกข่างสีรุ้ง



ภาพที่ 4.97 ชุดนิทรรศการนกเคาะจิ้งหะ



ภาพที่ 4.98 ชุดนิทรรศการกระแตเวียน



ภาพที่ 4.99 ผู้ชมขณะอยู่ในชุดนิทรรศการ



ภาพที่ 4.100 ผู้ชมปฏิสัมพันธ์กับชิ้นงาน

## บทที่ 5

### บทสรุปและข้อเสนอแนะ

โครงการวิจัย “กระบวนการสร้างกิจกรรมศิลปะที่ได้แรงบันดาลใจจากศิลปะเกี่ยวเนื่องเพื่อการรวมสังคมสำหรับเด็กที่มีความต้องการพิเศษ” ได้เริ่มต้นจากประเด็นปัญหาการทำงานของศิลปินสมัยใหม่ที่ขาดการเชื่อมโยงกับสังคมอย่างแท้จริง ศิลปะสมัยใหม่จึงมีความเป็นส่วนตัวและเป็นเอกเทศ พื้นที่ทางศิลปะแยกขาดออกจากพื้นที่อื่นๆ และได้แยกตัวตัดขาดออกจากชีวิตอื่นๆ แนวคิดเรื่องสุนทรียศาสตร์เกี่ยวเนื่อง (Relational Aesthetic) ได้สะท้อนให้เห็นถึงบทบาทของศิลปินในยุคหลังสมัยใหม่ ที่มีได้เป็นศูนย์กลางหรือจิตวิญญาณของผู้สร้าง แต่ศิลปินเป็นตัวเร่งปฏิกิริยาให้เกิดการเปลี่ยนแปลง

ผู้วิจัยในฐานะศิลปิน จึงเริ่มต้นแนวความคิดในการสร้างสรรค์ผลงานจากประเด็นปัญหาทางสังคมเรื่องความแปลกแยกและการมีส่วนร่วมทางสังคมของเด็กที่มีความต้องการพิเศษ ดังจะเห็นได้จากปรากฏการณ์การเคลื่อนไหวของกลุ่มคนผู้มีทัศนคติเชิงบวก เพื่อพัฒนาศักยภาพบุตรหลานที่มีความต้องการพิเศษให้สามารถดำเนินชีวิตในฐานะสมาชิกที่มีคุณภาพ และได้รับโอกาสที่เท่าเทียมในสังคม กรณีความสำเร็จของปูโพรได้สะท้อนให้เห็นถึงการใช้ความรู้เฉพาะถิ่นของสังคมในระดับเล็กเพื่อปรับตัวเปลี่ยนแปลงและค้นหาทางออกให้กับชีวิต

จากประเด็นดังกล่าวมาข้างต้น ได้จุดประกายแนวคิดในการวิจัยเชิงสร้างสรรค์เพื่อค้นหากระบวนการทางศิลปะที่เชื่อมโยงกับปัญหาสังคม โดยใช้รูปแบบ เทคนิค และวิธีการที่สอดคล้องกับภูมิปัญญาพื้นบ้านที่เรารู้จักคุ้นเคย แต่ทว่าผู้คนในสังคมเมืองอาจหลงลืมคุณค่าของภูมิปัญญาเหล่านั้นไป และยิ่งไปกว่านั้น หัวใจสำคัญของโครงการวิจัยนี้ คือ การกระตุ้นให้เยาวชนเกิดทัศนคติที่ดี ได้ตระหนักรู้ เปิดใจยอมรับ และสามารถอยู่ร่วมกับเพื่อนที่มีความแตกต่างได้อย่างราบรื่นต่อไปในอนาคต

ที่มาแห่งปัญหาได้นำมาสู่การตั้งคำถามถึง บทบาทของงานศิลปะกับการสร้างสรรค์สภาพแวดล้อมที่เอื้อให้เกิดการมีส่วนร่วมทางสังคมระหว่างเด็กที่มีความต้องการพิเศษ ครอบครัว และชุมชน ได้อย่างไร? โดยใช้กระบวนการของศิลปะเกี่ยวเนื่องสร้างพื้นที่แลกเปลี่ยน (Arena of Exchange) ที่เกิดจากความร่วมมือระหว่างศิลปิน ผู้ปกครอง ครู ผู้เชี่ยวชาญด้านเด็กที่มีความต้องการพิเศษ มุ่งเชื่อมโยงระหว่างความรู้ของภูมิปัญญาพื้นบ้าน ที่ให้คุณค่าทั้งทางด้านจิตใจและกายภาพแก่ผู้ชมทั้งเด็กที่มีความต้องการพิเศษและเด็กปกติ เกิดเป็นความสัมพันธ์ระหว่าง “ศิลปะ” กับ “คนดู” และความสัมพันธ์ระหว่าง “คนดู” กับ “คนดู” ตามแนวคิดสุนทรียศาสตร์เกี่ยวเนื่อง (Relational Aesthetic)

การศึกษาเรื่อง “กระบวนการสร้างกิจกรรมศิลปะที่ได้แรงบันดาลใจจากศิลปะเกี่ยวเนื่องเพื่อการรวมสังคมสำหรับเด็กที่มีความต้องการพิเศษ” ด้วยการสร้างสภาพแวดล้อมแบบใหม่ขึ้นในชุมชน โดยมีเจตจำนงหลายกำแพงที่กั้นระหว่าง “ความเป็นศิลปะ” กับ “ชีวิตจริง” ทำให้ศิลปะเป็นส่วนหนึ่งของชีวิตจริง และชีวิตจริงของผู้ชมสามารถเข้ามาเป็นส่วนหนึ่งของงานศิลปะ เข้ามาปฏิสัมพันธ์ และเข้ามาใช้ประโยชน์ในสภาพแวดล้อมทางศิลปะที่สร้างขึ้น ผู้วิจัยทำหน้าที่เป็นผู้สร้างสถานการณ์

ของการเผชิญหน้าและเป็นตัวเร่งปฏิกิริยาให้เกิดการเคลื่อนไหวและการมีส่วนร่วมทางสังคมในพื้นที่ โดยผ่าน “การเล่น” แบบกลุ่มเล่นร่วม (Inclusive Playgroup) ซึ่งเป็นประสบการณ์แบบลงมือทำ (Hands-on Experience) เพื่อเติมเต็มช่องว่าง ลดความแปลกแยก และเสริมสร้างความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์ (Inter-human Relations) ให้หนาแน่นมากขึ้น

โครงการวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อกลับไปทบทวนแนวคิดและปรัชญาสุนทรียศาสตร์เกี่ยวเนื่อง (Relational Aesthetic) ในงานศิลปะและกิจกรรมของศิลปินตั้งแต่ปี 1990s แล้วนำผลการศึกษามาวิเคราะห์เป็นแนวทางสร้างสรรค์กระบวนการสร้างกิจกรรมศิลปะ ที่เอื้อให้เกิดการมีส่วนร่วมทางสังคมของเด็กที่มีความต้องการพิเศษ และเพื่อการสร้างนวัตกรรมทางศิลปะที่เกิดจากการรวมแนวคิดของการบูรณาการการรับรู้ความรู้สึก (Sensory Integration) กับภูมิปัญญาพื้นบ้านและของเล่นเพื่อสุขภาพ

ผู้วิจัยได้ดำเนินการวิจัยกับกลุ่มประชากรใน 2 ช่วงอายุคือ กลุ่มนักเรียนในระดับชั้นอนุบาล 1-3 (3-5 ปี) และกลุ่มนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1-3 (6-9 ปี) โดยการนำวัตถุทางศิลปะซึ่งเป็นผลที่ได้จากการวิจัยไปใช้ในการจัดสภาพแวดล้อมในโรงเรียน 3 แห่ง คือ โรงเรียนแสงหิรัญวิทยา โรงเรียนสุเหร่าลำแขก และโรงเรียนฉะเชิงเทราปัญญาอนุกุล และเชื้อเชิญกลุ่มเป้าหมายให้เข้าร่วมกิจกรรมในพื้นที่ทางศิลปะที่จัดขึ้น

สำหรับใช้เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บข้อมูล ประกอบด้วย การลงพื้นที่เป็นอาสาสมัคร เพื่อสร้างประสบการณ์ตรงที่จะนำไปสู่การเชื่อมโยงประเด็นทางสังคมเพื่อการสร้างสรรค์ผลงาน การใช้แบบสังเกตการณ์ โดยใช้วิธีการสังเกตแบบมีส่วนร่วม (Participant Observation) การสัมภาษณ์เชิงลึก (In-depth Interview) กับครูและผู้เชี่ยวชาญด้านกิจกรรมบำบัด การสนทนาพูดคุยอย่างไม่เป็นทางการ (Informal Interview) กับผู้ปกครอง และดำเนินการบันทึกวิดีโอทัศนเพื่อเก็บข้อมูลในระหว่างกระบวนการ

จากผลการวิจัยสามารถสรุปผลตามวัตถุประสงค์ได้ ดังนี้

## 5.1 การสรุปผลการศึกษานวนคิดและปรัชญาสุนทรียศาสตร์เกี่ยวเนื่อง (Relational Aesthetic) ในงานศิลปะและกิจกรรมของศิลปินตั้งแต่ปี 1990s

จากย้อนกลับไปศึกษาทบทวนประวัติศาสตร์ศิลป์ในยุคหลังสมัยใหม่ พบว่า กระบวนทัศน์ทางสังคมภายใต้อิทธิพลความคิดแบบหลังโครงสร้างนิยม (Post-structuralism) มนุษย์ในโลกยุคใหม่นี้เชื่อว่าความจริงเป็นระบบสัมพันธ์ภาพที่มีบริบทเฉพาะสังคม สังคมเป็นพื้นที่แลกเปลี่ยนเชิงสัญลักษณ์ที่ไม่ตายตัว (Symbolic Interactionism) การสร้างสรรค์ผลงานศิลปะจึงเกิดขึ้นตามแนวคิดของศิลปะหลังสมัยใหม่ (Postmodern Art) ซึ่งมีความคล้ายคลึงกับสกุลความคิดแบบหลังโครงสร้างนิยม โดยเห็นได้จากการทำงานของศิลปินในยุคหลังสมัยใหม่ที่พยายามสร้างบริบทใหม่ (Recontextualization) ให้กับพื้นที่ทางศิลปะ ด้วยการสร้างงานศิลปะให้มีปฏิสัมพันธ์กับพื้นที่ทางกายภาพนอกหอศิลป์หรือพิพิธภัณฑ์ ขยายกรอบความหมายของศิลปะโดยการสร้างพื้นที่การปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้ชมกับศิลปิน เพื่อเปิดโอกาสให้ศิลปะเข้าถึงผู้ชมมากขึ้น และเป็นการลบเส้นแบ่งที่ชัดเจนระหว่าง “ศิลปะ” กับ “ชีวิตประจำวัน” ให้สลายลง ศิลปะได้กลายมาเป็นเครื่องมือ

สำหรับสร้างสรรค์ชีวิตและสังคม ผ่านรูปแบบและเทคนิคทางศิลปะที่หลากหลาย โดยไม่ยึดติดกับทักษะในเชิงช่าง ศิลปินเริ่มต้นการสร้างสรรคจากประเด็นปัญหาท้องถิ่น มีการเรียนรู้การตอบรับของสังคมเพื่อนำมาปรับปรุงผลงานอย่างต่อเนื่อง จนกลายเป็นประเด็นสาธารณะที่สำคัญในเวลาต่อมา

ศิลปินร่วมสมัยในทศวรรษที่ 1990s ตระหนักว่า การสร้างพื้นที่ของการปฏิสัมพันธ์ที่ไม่ได้เป็นแค่สถานที่ชุมนุมกันทางศิลปะเท่านั้น แต่ยังเป็นพื้นที่แห่งการแลกเปลี่ยนสรรคกันของผู้คนในพื้นที่ทางศิลปะ เพื่อการล้มล้างและขยายกรอบนิยามของศิลปะต่อไป ซึ่งประเด็นทางความคิดนี้เป็นที่มาของการปรากฏตัวของศิลปะเกี่ยวเนื่อง (Relational Art) โดยบทบาทของงานศิลปะอยู่ในฐานะที่เป็นตัวเร่งปฏิกิริยาการเปลี่ยนแปลง ศิลปะไม่ได้ทำหน้าที่สร้างจินตนาการความจริงในลักษณะยูโทเปียอีกต่อไป แต่มันเป็นวิถีทางของการดำรงอยู่และแบบจำลองเชิงปฏิบัติการ โดยตัวศิลปินมิได้เป็นศูนย์กลางอีกต่อไป แต่เป็นตัวเร่งปฏิกิริยา (the Catalysts) ให้เกิดการเปลี่ยนแปลง

การทำงานของศิลปินเกิดขึ้นภายในขอบเขตของความสัมพันธ์ส่วนตัวระหว่างกัน โดยไม่คำนึงถึงการแสดงออกและเนื้อหา แก่นแนวคิดของศิลปินเหล่านั้นศิลปะอยู่ในฐานะที่มีการแลกเปลี่ยนกันทางสังคม ประเด็นทางทฤษฎีและปฏิบัติของศิลปินออกมาจากสัมพันธ์ภาพของมนุษย์และบริบททางสังคมของพวกเขามากกว่าที่จะเป็นพื้นที่อิสระและเป็นส่วนตัว ผลงานศิลปะจึงสร้างสภาพแวดล้อมทางสังคมอันหนึ่งขึ้นมา ที่ผู้คนได้มาอยู่ร่วมกัน เข้ามามีส่วนร่วมแบ่งปันในกิจกรรมของกันและกัน ผลงานศิลปะจึงถูกตัดสินคุณค่าบนความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์ (Inter-human Relation)

กิจกรรมทางศิลปะพยายามที่จะบรรลุเป้าหมายความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์ เปิดทางที่เคยถูกกีดขวางออกและเชื่อมต่อกับระดับของความจริงที่แยกออกจากกันและกัน ขนบทางศิลปะปัจจุบันจึงกลายเป็นพื้นที่ที่เหมาะสมสำหรับการทดลองทางสังคมแบบที่ลงมือปฏิบัติ (Hands-on Utopias) การพัฒนาประโยชน์ใช้สอยของงานศิลปะและวิธีที่ศิลปะแสดงออก ได้ยืนยันถึงรูปแบบการเจริญเติบโตของการทดลองทางศิลปะ นิทรรศการศิลปะร่วมสมัยจึงไม่ใช่พื้นที่ที่ไว้ให้เดินผ่านอีกต่อไป แต่จะแสดงช่วงเวลาที่อยู่ในพื้นที่เพื่อเผยแพร่ประสบการณ์แบบลงมือทำ (Hands-on Experience) โดยศิลปินพยายามสร้าง “สถานะของการเผชิญหน้าให้กับผู้คน” (State of Encounter Imposed on People) ปัจจัยของการเข้าสังคมและหลักการสร้างบทสนทนา จึงเป็นหนึ่งในคุณสมบัติที่แท้จริงของพลังแห่งการเชื่อมต่อกับผู้คนเข้าด้วยกัน

เมื่อศิลปะเป็นพื้นที่ผลิตการเข้าสังคมพิเศษโดยเฉพาะ นิทรรศการศิลปะร่วมสมัยจึงเป็นพื้นที่ของการติดต่อสัมพันธ์ในสังคมที่จำลองขึ้น ก่อให้เกิด “พื้นที่ของการแลกเปลี่ยน” (Arena of Exchange) ซึ่งเป็นพื้นที่พิเศษที่ทำให้เกิดการจับกลุ่มคนดูในช่วงระยะเวลาหนึ่ง ศิลปินควบคุมระดับของการมีส่วนร่วมของคนดูตามที่เขาต้องการ เพื่อแสดงออกถึงคุณค่าของภาพความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์ที่สะท้อนออกมาภายในพื้นที่ รูปแบบของงานศิลปะร่วมสมัยจึงขยายออกมาจากรูปทรงเชิงวัตถุไปสู่การเชื่อมโยงองค์ประกอบทางความสัมพันธ์ที่เกี่ยวข้องกันของส่วนต่างๆ

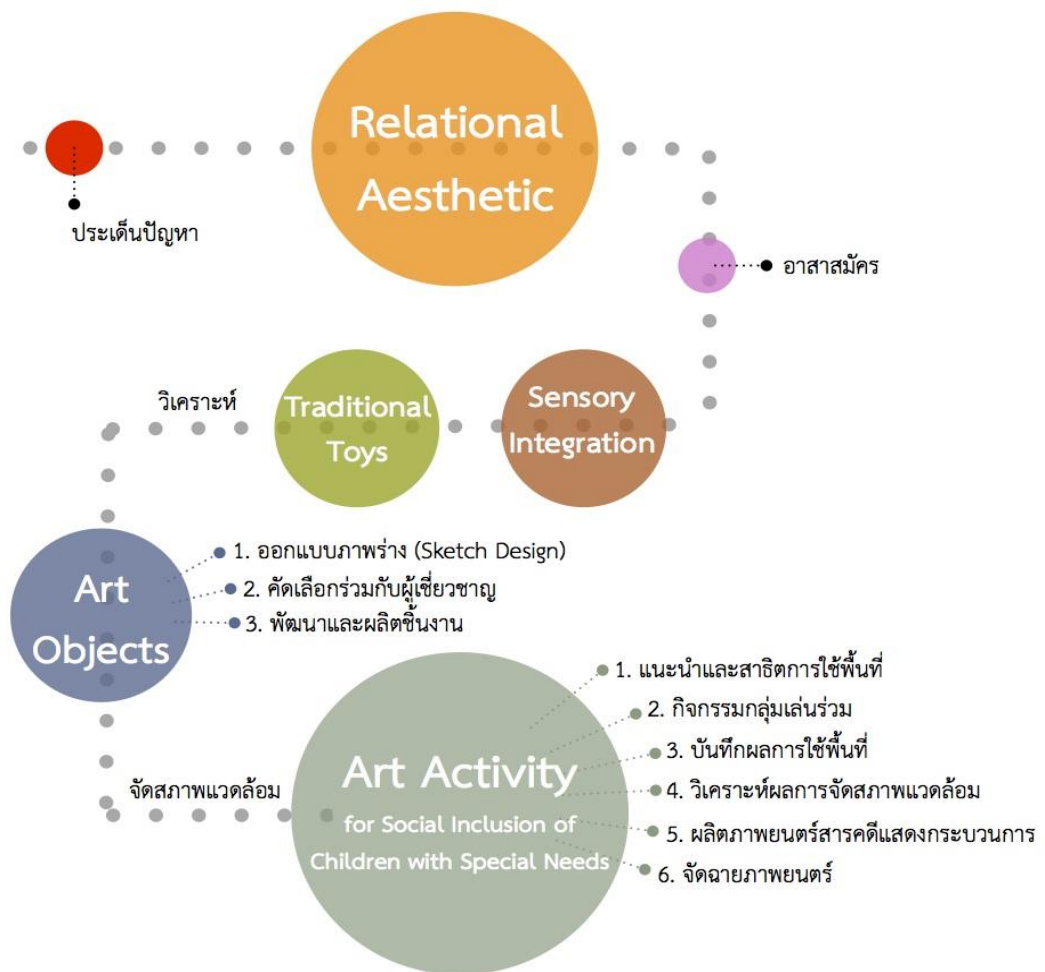
รูปทรงทางความสัมพันธ์ คือ รูปทรงที่เป็นศิลปะหรือไม่ได้เป็นศิลปะ ทำหน้าที่สร้างเงื่อนไขสำหรับการแลกเปลี่ยนเพื่อให้เกิดการพบปะและความสัมพันธ์ที่มีชีวิตชีวา ศิลปะเกี่ยวเนื่อง (Relational Art) จึงเป็นแบบจำลองการเข้าสังคมที่จับต้องได้ ภาวะลงมือทำ (Transitivity) เป็นคุณสมบัติที่จับต้องได้ของงานศิลปะ หากปราศจากมันแล้วผลงานจะไม่มีอะไรนอกเหนือจากวัตถุที่ตายแล้วซึ่งถูกกำจัดด้วยการเพ่งมอง งานศิลปะในฐานะที่เป็นวัตถุทางความสัมพันธ์ จึงเป็นสถานที่



ของการเจรจาต่อรองระหว่างผู้ส่งสารกับผู้รับสาร ศิลปินสร้างผลงานขึ้นมาท่ามกลางสาธารณชนในลักษณะของแบบจำลองการเข้าสังคม การพบปะ การเผชิญหน้า เหตุการณ์ ประเภทของการร่วมมือระหว่างผู้คน เกม เทศกาล และสถานที่ของการออกสังคม ลักษณะทั้งหมดของการเผชิญหน้าและการสร้างความสัมพันธ์จึงเป็นวัตถุทางสุนทรียศาสตร์ งานศิลปะเกี่ยวเนื่อง (Relational Art) จึงเปลี่ยนคนดูไปเป็นเพื่อน เป็นคู่สนทนาโดยตรง มีการอภิปราย และการเจรจาต่อรองระหว่างมนุษย์ ศิลปะผลิตองค์ประกอบของเวลา-พื้นที่เชิงความสัมพันธ์ ที่ทุกคนสามารถเข้ามามีส่วนร่วมทางสังคมอย่างเท่าเทียม

### 5.2 การสรุปผลการสร้างสรรค์กระบวนการสร้างกิจกรรมศิลปะที่เอื้อให้เกิดการมีส่วนร่วมทางสังคมของเด็กที่มีความต้องการพิเศษ

กระบวนการสร้างกิจกรรมศิลปะที่ได้แรงบันดาลใจจากศิลปะเกี่ยวเนื่องเพื่อการรวมสังคมของเด็กที่มีความต้องการพิเศษ” สามารถสรุปเป็นแผนผังกระบวนการสร้างสรรค์ได้ ดังนี้



ภาพที่ 5.1 แผนผังแสดงกระบวนการสร้างกิจกรรมศิลปะ

จากแผนผังแสดงกระบวนการสร้างสรรค์ สามารถบรรยายสรุปแต่ละขั้นตอนได้ ดังนี้

### 5.2.1 ขั้นที่ 1 การค้นหาประเด็นปัญหาการวิจัย

จากปัญหาการทำงานของศิลปินสมัยใหม่ที่ขาดการเชื่อมโยงกับสังคมอย่างแท้จริง ศิลปะสมัยใหม่จึงมีความเป็นส่วนตัวและเป็นเอกเทศ พื้นที่ทางศิลปะแยกขาดออกจากพื้นที่อื่นๆ และได้แยกตัวตัดขาดออกจากชีวิตอื่นๆ ได้เป็นที่มาของแนวความคิดในการสร้างสรรค์ผลงานทางศิลปกรรมที่มีประเด็นเชื่อมโยงกับปัญหาทางสังคม โดยผู้วิจัยเชื่อในการสร้างสรรค์งานศิลปะในฐานะที่เป็นการวิจัยสังคม มิใช่เพียงแค่การหยิบประเด็นมาทำงานศิลปะ แต่จำเป็นจะต้องเข้าใจอย่างแท้จริง มีสำนักต่อการศึกษาในประเด็นที่ทำอย่างถ่องแท้ตามแนวคิดของทีโอดอร์ ออดอร์โน (Theodor Adorno)

แรงบันดาลใจสำคัญในการสร้างสรรค์ผลงานครั้งนี้ เกิดขึ้นจากปัญหาการมีส่วนร่วมทางสังคมของเด็กที่มีความต้องการพิเศษ ที่มีใช้เพียงแค่การหยิบประเด็นมาทำงานศิลปะ มิใช่การมองปัญหาอยู่ห่างๆ แล้วตัดสติใจหยิบยกมาใช้เพียงชั่วข้ามคืน แต่ผู้วิจัยนำมาจากประสบการณ์การทำงานงานร่วมกับครู ผู้ปกครอง และเด็กที่มีความต้องการพิเศษ ดังนั้น การสร้างสรรค์ผลงานศิลปกรรมในครั้งนี้ จึงมิได้เกิดขึ้นมาเพื่อสนองความต้องการของผู้สร้างเพียงอย่างเดียว แต่จะเอื้อให้เกิดคุณค่าและประโยชน์แก่ชุมชนกลุ่มคนเล็กๆ ในสังคมไทย

### 5.2.2 ขั้นที่ 2 การศึกษาแนวคิดและปรัชญาสุนทรียศาสตร์เกี่ยวเนื่อง (Relational Aesthetic)

ศิลปะเกี่ยวเนื่อง (Relational Art) เป็นชุดปฏิบัติการทางศิลปะที่ออกมาจากสัมพันธ์ภาพของมนุษย์และบริบททางสังคมของพวกเขามากกว่าที่จะเป็นพื้นที่อิสระและเป็นส่วนตัว ผลงานศิลปะจึงสร้างสภาพแวดล้อมทางสังคมอันหนึ่งขึ้นมา ที่ผู้คนได้มาอยู่ร่วมกัน เข้ามามีส่วนร่วมแบ่งปันในกิจกรรมของกันและกัน โดยศิลปินพยายามสร้าง “สถานะของการเผชิญหน้าให้กับผู้คน” (State of Encounter Imposed on People) จัดสภาพแวดล้อมให้เป็น “พื้นที่ของการแลกเปลี่ยน” (Arena of Exchange) ที่ทำให้เกิดการจับกลุ่มคนดูในช่วงเวลาหนึ่ง เกิดการพบปะและความสัมพันธ์ที่มีชีวิตชีวา เป็นแบบจำลองการเข้าสังคมที่จับต้องได้ งานศิลปะจึงเปลี่ยนคนดูไปเป็นเพื่อน เป็นคู่สนทนาโดยตรง ที่มีการเจรจาต่อรองระหว่างมนุษย์

ความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์ (Inter-human Relations) ในพื้นที่ศิลปะแห่งนี้ เกิดขึ้นผ่านกลุ่มเล่นร่วม (Inclusive Playgroup) เด็กๆ ได้มีโอกาสมีสังคม พบเพื่อนใหม่ต่างชั้น ต่างห้อง ช่วยให้เกิดการพัฒนาทักษะทางสังคมผ่านการเล่น เด็กๆ เรียนรู้ในการอยู่และปรับตัวให้เข้ากับสภาพแวดล้อมต่างๆ การเล่นเป็นวิธีที่เด็กจะเรียนรู้และเข้าใจโลก โดยการจัดระเบียบและรวมประสบการณ์ชีวิตเข้ามาในวิธีที่มีความหมาย เด็กๆ ต้องการที่จะสำรวจ เลียนแบบ และฝึกฝน

การค้นหาแนวความคิดการสร้างกิจกรรมศิลปะที่ได้แรงบันดาลใจจากศิลปะเกี่ยวเนื่อง จึงเป็นเครื่องยืนยันแนวความคิดการสร้างสรรค์ผลงานศิลปกรรมที่เอื้อให้เกิดโอกาสการมีส่วนร่วมทางสังคมของเด็กที่มีความต้องการพิเศษ

### 5.2.3 ขั้นที่ 3 การเป็นอาสาสมัคร

ผู้วิจัยจึงตัดสินใจเข้าเป็นอาสาสมัครที่มูลนิธิ เดอะ เรนโบว์รูม เพื่อลงพื้นที่เก็บข้อมูลและหาแรงบันดาลใจและแนวทางในการสร้างสรรค์ผลงาน ประโยชน์จากการเป็นอาสาสมัครทำให้มีโอกาสรู้จักและพูดคุยกับผู้คนในแวดวงที่มีความเกี่ยวข้องกับเด็กที่มีความต้องการพิเศษ ทั้งที่เป็นผู้ปกครอง ผู้เชี่ยวชาญในด้านต่างๆ ที่เกี่ยวข้องกับเด็กที่มีความต้องการพิเศษ และนักจิตวิทยา ทำให้ซึมซับความรู้ความเข้าใจต่อเด็กที่มีความต้องการพิเศษทั้งในเชิงวิชาการและในชีวิตจริง และเป็นครั้งแรกที่ผู้วิจัยมีโอกาสได้รู้จักแนวคิด ทฤษฎี และรูปแบบการบูรณาการการรับรู้ความรู้สึก (Sensory Integration) ที่นำมาใช้เสริมสร้างพัฒนาการของเด็กที่มีความต้องการพิเศษ

ประสบการณ์การเป็นอาสาสมัครมีส่วนช่วยในการหล่อหลอมบุคลิกภาพของผู้วิจัย ทำให้สามารถเข้าไปเก็บข้อมูลด้วยวิธีสังเกตแบบมีส่วนร่วม (Participant Observation) ในขณะที่ผู้ชมอยู่ในพื้นที่ได้อย่างเป็นธรรมชาติ โดยที่ไม่ทำให้เขารู้สึกว่าถูกจ้อง ตื่นกลัว เกร็ง กังวล หรือรู้สึกไม่ปลอดภัย

การเป็นผู้ฟังที่ดีถือเป็นอีกหนึ่งคุณลักษณะที่สำคัญที่ผู้วิจัยได้รับการอบรมกับนักจิตวิทยาในระหว่างที่เป็นอาสาสมัคร และได้นำคุณลักษณะนี้ไปใช้ประโยชน์สำหรับการเก็บข้อมูลโดยใช้วิธีการสนทนาแบบไม่เป็นทางการ (Informal Interview) กับผู้ปกครอง เพราะบางครั้งเมื่อบทสนทนาได้ล่วงเข้าไปถึงเรื่องที่ละเอียดอ่อนต่อความรู้สึกของผู้ปกครอง ซึ่งเป็นปัญหาที่แก้ไขไม่ได้แต่สามารถเป็นผู้รับฟังความคับข้องภายในใจที่เขาระบายออกมาได้

นอกจากนี้ ประเด็นเรื่องการแต่งกายเป็นอีกประการหนึ่งที่หลายคนอาจมองข้ามไป การได้รับการอบรมจากนักจิตวิทยาได้ชี้ให้เห็นถึงความสำคัญในเรื่องนี้ ที่ผู้ทำงานด้านนี้พึงควรให้ใส่ใจ การแต่งกายที่ดีควรอยู่ในชุดที่รัดกุมและเป็นแบบปกติธรรมดาทั่วไป ไม่ควรแต่งกายที่ดูเป็นทางการหรือดูหรูหราเกินไป รวมทั้งไม่ควรแต่งหน้าทาสีมากเกินไป เพราะสิ่งเหล่านี้จะทำให้เกิดการเบี่ยงเบนความสนใจ โดยเฉพาะจะเกิดขึ้นกับเด็กที่มีความต้องการพิเศษ และทำให้เกิดช่องว่างเชิงความสัมพันธ์ที่ทำให้เข้าไปถึงกลุ่มเป้าหมายได้ไม่ตีพอส ซึ่งข้อคิดที่ได้จากการเป็นอาสาสมัครในครั้งนี้ก็ได้ช่วยให้ผู้วิจัยได้รับการตอบรับและให้ความร่วมมือเป็นอย่างดีตลอดกระบวนการทำงาน

### 5.2.4 ขั้นที่ 4 การศึกษาค้นคว้าเรื่องการบูรณาการการรับรู้ความรู้สึก

ศาสตร์ทางตะวันตกที่ถูกนำมาประยุกต์ใช้กับเด็กที่มีความต้องการพิเศษ เพื่อกระตุ้นระบบการรับรู้ความรู้สึกของเด็กให้มีการพัฒนาที่ดีขึ้นได้ ซึ่งมุ่งเน้นการผสมผสานการรับรู้ความรู้สึกในรูปแบบต่างๆ ในพื้นที่เดียวกันทั้ง 3 ระบบ คือ การทรงตัว (Vestibular Sense) การรับรู้ความรู้สึกจากกล้ามเนื้อ เอ็น และข้อต่อ (Proprioceptive Sense) และการสัมผัส (Tactile Sense)

จากการศึกษาพบว่า ในทางวิทยาศาสตร์ การเล่น เป็นส่วนหนึ่งในกิจกรรมบำบัด (Occupational Therapy) เป็นการประยุกต์กิจกรรมประจำวัน การเล่นในลักษณะกลุ่มเล่นร่วม (Inclusive Playgroup) ทำให้เด็กๆ มีโอกาสเล่นกับเด็กคนอื่นๆ พวกเขาได้เรียนรู้ เกิดการต่อรอง การจัดการกับความขัดแย้ง มีความใจกว้าง เกิดการแบ่งปัน มีความสุขที่ได้อยู่ร่วมกับคนอื่น มีปฏิสัมพันธ์ที่มีความหมาย เกิดการแก้ไขปัญหา การร่วมมือ ซึ่งทักษะเหล่านี้ไม่ได้เรียนรู้ได้ในสภาพแวดล้อมที่เป็นทางการ

สำหรับเด็กที่มีความต้องการพิเศษ กลุ่มเล่นร่วมมีความสำคัญอย่างยิ่ง เพราะเด็กที่มีความต้องการพิเศษควรได้รับประสบการณ์ที่มีคุณภาพและโอกาสที่จะได้เล่นกับเพื่อนๆ ด้วย เด็กที่มีความต้องการพิเศษจะได้เผชิญกับความท้าทายในด้านการสื่อสาร-สังคม, การรับรู้ และ/หรือ การพัฒนากล้ามเนื้อ ซึ่งพวกเขาอาจจะไม่มีทักษะในการเล่นร่วมกับผู้อื่นดีพอ ดังนั้น จึงจำเป็นอย่างยิ่งที่เด็กที่มีความต้องการพิเศษควรได้ทำกิจกรรมกลุ่มเล่นร่วมเพื่อให้เขาได้รับประสบการณ์ที่มีคุณค่ากับเด็กอื่น และสังคมโดยรวม

จากแนวคิดและทฤษฎีการเล่นของเด็กสามารถนำมาใช้สรุปผลในประเด็นต่างๆ ดังต่อไปนี้

- การอดทน รอคอย และแบ่งปัน เกิดขึ้นเนื่องจากจำนวนชิ้นงานมีอย่างจำกัด การอดทนและการรอคอยจึงเป็นสถานการณ์หนึ่งที่เกิดขึ้นในขณะที่เด็กๆ อยู่ในพื้นที่ศิลปะ

- การเรียนรู้ ยอมรับกติกาของสังคม เด็กมีการเรียนรู้ข้อตกลงร่วมกัน และเรียนรู้จากสิ่งที่เพื่อนสมาชิกในสังคมได้สร้างตัวอย่างที่ดีไว้และทุกคนยอมรับ ปรับตัว และทำตามในกติกาของกลุ่มโดยอัตโนมัติ

- บทสนทนา การเจรจาต่อรอง เด็กสามารถสื่อสารกับผู้คนรอบข้างได้ ทั้งในด้านการรับรู้ รับฟัง และการตอบโต้ออกไปได้อย่างถูกต้องกับสถานการณ์ ทำให้การเล่นดำเนินต่อไปได้ และเสริมการติดต่อสัมพันธ์กับผู้อื่นได้อย่างเหมาะสม นักเรียนจากห้องการศึกษาพิเศษสามารถเข้าไปให้คำแนะนำและสอนวิธีการเล่นให้กับนักเรียนจากห้องเรียนปกติได้

- คุณค่าทางจิตใจและอารมณ์ การจัดสภาพแวดล้อมทางศิลปะแบบใหม่นี้ทำให้กลุ่มครูและผู้ปกครองได้เข้าใจถึงลักษณะของศิลปะมีชีวิตที่สามารถปฏิสัมพันธ์กับผู้ดูได้ เด็กๆ ได้รับประสบการณ์ตรงคือการที่เขาได้สัมผัสกับสิ่งที่เกิดขึ้น ณ เวลานั้นทันทีทันใด ด้วยประสาทสัมผัสของเขาเอง โดยการมองเห็นรูปทรง สี สัน และลวดลาย หรือได้ยินเสียงในจังหวะและชนิดของเสียงต่างๆ ทำให้เกิดความประทับใจ ผ่อนคลายความตึงเครียดทางอารมณ์ เกิดจินตนาการและอิสรภาพที่ไร้ขีดจำกัด วัตถุประสงค์ขั้นจากของเล่นแบบพื้นบ้านในวิถีธรรมชาติได้ให้คุณค่าทางจิตใจแก่ผู้ใหญ่ (ครู ผู้ปกครอง) ที่เข้าร่วมกิจกรรม หลายคนได้ทวนระลึกถึงคุณค่าของเล่นในวัยเยาว์ที่ได้สร้างความสุข สนุกสนาน และความอบอุ่น วัสดุที่ใช้ทำของเล่นได้สะท้อนให้เห็นถึงชีวิตความเป็นอยู่แบบไทยๆ ซึ่งโดยทั่วไปมักเป็นสิ่งของที่มีอยู่ตามธรรมชาติ

- การคิดและแก้ปัญหา เกิดขึ้นเมื่อผู้ชมต้องการปฏิสัมพันธ์กับชิ้นงานเพื่อให้กลไกทำงาน แต่เมื่อเผชิญกับอุปสรรคที่ทำให้กลไกหรือการเล่นนั้นติดขัดจำเป็นต้องคิดและแก้ไข้ปัญหา เพื่อให้การเล่นดำเนินต่อไปได้

- ความคิดสร้างสรรค์และจินตนาการ การเล่นบทบาทสมมติเป็นความคิดสร้างสรรค์ที่ได้ถูกนำมาใช้ขณะที่เด็กๆ อยู่ในพื้นที่ศิลปะ วัตถุประสงค์สร้างจินตนาการที่แตกต่างกัน

- การเรียนรู้ การเล่นทำให้เด็กเกิดการเรียนรู้ในทักษะที่แตกต่างกันไป ดังนั้น เมื่อเด็กได้เรียนรู้กิจกรรมใหม่ๆ ความสามารถด้านต่างๆ ของชีวิตก็จะถูกพัฒนาเพิ่มขึ้นและจะถ่ายทอดเป็นประสบการณ์ต่อไปในอนาคต

### 5.2.5 ชั้นที่ 5 การค้นคว้าเรื่องของเล่นพื้นบ้านภูมิปัญญาไทยเพื่อชีวิตและสุขภาพ

ผู้วิจัยพบว่า ภูมิปัญญาพื้นบ้านไทยและของเล่นแบบพื้นบ้านในวิถีธรรมชาติ ใน 2 กลุ่มใหญ่ คือ กลุ่มของเล่นในหมวดพัฒนาการกล้ามเนื้อใหญ่ ได้แก่ ครกกระเดื่อง กระแตเวียน รถฝึกเดิน และ

กะลาเดิน และกลุ่มของเล่นในหมวดพัฒนาการทักษะกล้ามเนื้อย่อย ได้แก่ กำหมุน กังหัน อมรเทพ ตุ๊กตาและไม้เชือกชัก มีรูปแบบที่สอดคล้องกับการบูรณาการการรับรู้ความรู้สึก ที่สามารถช่วยกระตุ้นการรับรู้ความรู้สึกเรื่องการทรงตัว (Vestibular Sense) การรับรู้ความรู้สึกจากกล้ามเนื้อ เอ็น และข้อต่อ (Proprioceptive Sense) และการรับสัมผัส (Tactile Sense)

### 5.2.6 ขั้นที่ 6 การสร้างสรรค์วัตถุทางศิลปะ

การนำผลการวิเคราะห์เรื่องการบูรณาการการรับรู้ความรู้สึกและของเล่นพื้นบ้าน มาดำเนินการสร้างสรรค์วัตถุทางศิลปะที่เหมาะสมกับการทำกิจกรรมกลางแจ้งโดยผ่านการเล่นร่วม (Inclusive Playgroup) และสอดคล้องกับการกระตุ้นประสาทสัมผัสใน 3 ด้านของเด็กที่มีความต้องการพิเศษและเด็กปกติ โดยคัดเลือกวิธีการเล่นแบบที่ต้องออกแรงดึงและหมุน เพื่อส่งเสริมการรับรู้ผ่านกล้ามเนื้อเอ็นข้อต่อ (Proprioceptive Sense) วิธีเล่นแบบที่ต้องเคลื่อนไหวในลักษณะเป็นวงกลมหรือวงรี และการวิ่งในแนวตรงย้อนกลับไปมาหรือแนวซิกแซก เพื่อส่งเสริมเรื่องระบบการทรงตัว (Vestibular Sense) และการเดินเท้าเปล่าเพื่อให้เท้าสัมผัสดินบนทราย ดินบนหญ้า และเดินบนหินกรวด เพื่อส่งเสริมระบบการรับสัมผัส (Tactile Sense)

บทสรุปการคัดเลือกวิธีการเล่น ได้นำมาสู่ 3 ขั้นตอนต่อไปนี้

5.2.6.1 การออกแบบภาพร่าง (Sketch Design)

5.2.6.2 การคัดเลือกผลงานร่วมกับผู้เชี่ยวชาญ

5.2.6.3 การพัฒนาและผลิตชิ้นงาน

จาก 3 ขั้นตอนดังกล่าว ได้วัตถุทางศิลปะออกมาจำนวน 4 ชุด คือ กระแตเวียน ฟุ้งกังหัน ดอกไม้ ลูกข้างสีรุ้ง และนกเคาะจังหวะ

### 5.2.7 ขั้นที่ 7 การสร้างกิจกรรมศิลปะ

โดยการจัดสภาพแวดล้อมทางศิลปะแบบใหม่ขึ้นในพื้นที่ของกลุ่มเป้าหมาย ซึ่งเป็นพื้นที่ที่คุ้นเคย โดยพื้นที่ทางศิลปะแห่งนี้ได้กระตุ้นให้เกิดความสัมพันธ์ระหว่าง “ศิลปะ” กับ “คนดู” ด้วยวิธีการแบบลงมือทำ (Hands-on Experience) ความสัมพันธ์ระหว่าง “คนดู” กับ “ศิลปิน” และความสัมพันธ์ระหว่าง “คนดู” กับ “คนดู” เป็นปฏิสัมพันธ์ที่มีความหมายระหว่าง “เด็กที่มีความต้องการพิเศษ” กับ “เด็กปกติ” ที่ได้มีโอกาสมาเล่นร่วมกัน ทำให้เกิดการเรียนรู้ การเจรจาต่อรอง การจัดการกับความขัดแย้ง ความมีใจกว้าง เกิดการแบ่งปัน มีความสุขที่ได้อยู่ร่วมกับผู้อื่น เกิดการแก้ไขปัญหา และการร่วมมือ ซึ่งทักษะเหล่านี้จะไม่ได้เรียนรู้ได้ในสภาพแวดล้อมที่เป็นทางการ

เมื่อกลุ่มเป้าหมายได้เข้ามาใช้ประโยชน์ในสภาพแวดล้อมทางสังคมแบบใหม่นี้ ได้นำมาสู่กระบวนการใน 6 ขั้นตอนย่อย ดังต่อไปนี้

5.2.7.1 การแนะนำและอธิบายวิธีการใช้พื้นที่ให้กับครูและนักเรียนก่อนเข้าใช้พื้นที่

5.2.7.2 กิจกรรมกลุ่มเล่นร่วม (Inclusive Playgroup) การเล่นเป็นกลุ่มระหว่างเด็กที่มีความต้องการพิเศษและเด็กปกติ

5.2.7.3 บันทึกผลการใช้พื้นที่

5.2.7.4 วิเคราะห์ผลการจัดสภาพแวดล้อม

5.2.7.5 การผลิตภาพยนตร์เพื่อแสดงกระบวนการทำงาน

### 5.2.7.6 จัดฉายภาพยนตร์ให้กลุ่มเป้าหมายที่ร่วมในกระบวนการวิจัยและบุคคลทั่วไป

## 5.3 การสรุปผลการสร้างนวัตกรรมทางศิลปะที่เกิดจากการรวมแนวคิดของการบูรณาการการรับรู้ความรู้สึก (Sensory Integration) กับภูมิปัญญาพื้นบ้านและของเล่นเพื่อสุขภาพ

จากการศึกษาแนวคิดและปรัชญาสุนทรียศาสตร์เกี่ยวเนื่อง (Relational Aesthetic) โดยการย้อนกลับไปทบทวนผลงานของศิลปินในเชิงประวัติศาสตร์ศิลปะตามที่บอร์ดิโอ (Bourriaud) กล่าวถึงไว้อย่างต่อเนื่องตลอดศตวรรษที่ 1990s ได้แก่ เลียม กิลลิก (Liam Gillick), ฤกษ์ฤทธิ์ ตีระวนิช, ฟิลิปป์ พาร์เรโน (Philippe Parreno), ปีแอร์ ฮุยเก (Pierre Huyghe), คาร์สเท่น ฮอลเลอร์ (Carsten Holler), คริสติน ฮิลล์ (Christine Hill), วานเนสซ่า บีครอฟต์ (Vanessa Beecroft), มอริซิโอ คัตตาลัน (Maurizio Cattelan) และจอร์จ พาร์โด (Jorge Pardo) งานของศิลปินเหล่านี้ขึ้นอยู่กับแทนฐานของความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์ สิ่งจัดแสดงของศิลปินเหล่านี้ได้นำมาใช้อธิบายการมีส่วนร่วมและภาวะที่กระทำต่องานศิลปะ ซึ่งจากการศึกษาพบว่า รูปทรงเชิงความสัมพันธ์ที่เกิดขึ้นในงานศิลปะเกี่ยวเนื่อง (Relational Art) ตามที่บอร์ดิโอกล่าวไว้มีอยู่หลายรูปแบบ ได้แก่

- รูปแบบของความสัมพันธ์และการพบปะ โดยจะเห็นได้จากผลงานของศิลปินที่ต้องการกระตุ้นให้สาธารณชนมาร่วมสังเกตปรากฏการณ์บางอย่าง เช่นงานของ โรเบิร์ต บาร์รี (Robert Barry) ที่ประกาศว่า ณ เวลาหนึ่งในเช้าของวันที่ 5 มีนาคม 1969 เขาจะปล่อยฮีเลียมครั้งลูกบาศก์เมตรออกสู่บรรยากาศ คนดูได้ถูกกระตุ้นให้ออกไปสังเกตงานของเขาที่อยู่ในฐานะที่เป็นงานศิลปะเพียงแค่การสังเกตการณ์เท่านั้น หรืองานของ คริสเตียน โบลทานสกี้ (Christian Boltanski) ส่งจดหมายขอความช่วยเหลือ หรืองานประเภทรูปแบบของบัตร์เข้าชมถูกหลอมรวมเข้ากับความพยายามริเริ่มที่แปลกใหม่ของศิลปินอย่าง โดมินิกอน ซาเลซ-ฟอร์สเตอร์ (Dominique Gonzalez-Foerster), เลียม กิลลิก (Liam Gillick), คาเรน คิลมินิก (Karen Kilimnik) และ เจเรมี เดลเลอร์ (Jeremy Deller) ที่สร้างวิธีการเชื่อเชิญให้เป็นส่วนหนึ่งของโปรแกรมนิทรรศการ ได้แสดงให้เห็นถึงความสำคัญของ “การนัดหมาย” ถูกอธิบายโดยพื้นที่ทางศิลปะและรูปแบบของมิติความสัมพันธ์

- รูปแบบของความสนุกสนานและการเผชิญหน้า จะเห็นได้จากงานของ บราโค ดิมิตริเจวิก (Braco Dimitrijevic) ชุด Casual Passer ที่ประกาศชื่อและโฉมหน้าของผู้ที่เดินผ่านไปด้วยโปสเตอร์โฆษณาขนาดใหญ่หรืออยู่ข้างรูปปั้นของผู้มีชื่อเสียง หรืองานของ สตีเฟน วิลลาตส์ (Stephen Willats) ที่พยายามสร้างความสัมพันธ์ที่มีอยู่ระหว่างผู้คนที่อาศัยอยู่ในที่เดียวกัน ผลงานของโซฟี คาลเย (Sophie Calle) ประกอบด้วยคำอธิบายถึงการพบปะกับคนแปลกหน้าเป็นส่วนใหญ่ ทั้งที่เธอกำลังเดินตามคนที่เดินผ่านไปมาทุกซอกมุมของโรงแรมภายหลังจากที่เธอถูกจ้างมาเป็นพนักงานทำความสะอาดในโรงแรม ผลงานของกอร์ดอน แมททา-คลาร์ก (Gordon Matta-Clark) เปิดภัตตาคาร the Food ในปี 1971 และรวมถึงผลงานของฤกษ์ฤทธิ์ ตีระวนิช the Surface de reparation show (Dijon, 1994) สร้างพื้นที่พักผ่อนสำหรับศิลปินในนิทรรศการ โดยติดตั้งโต๊ะเกมฟุตบอลและตู้เย็น สถานการณ์ที่สนุกสนานถูกพัฒนาในฐานะที่เป็นส่วนหนึ่งของวัฒนธรรมมิตรภาพ

- รูปแบบของความร่วมมือและข้อตกลง เช่น ผลงานของปีแอร์ ฮิว (the Pierre Huber Gallery) ในเจนีวา (1994) ที่ตีพิมพ์โฆษณาชิ้นเล็กๆ เพื่อรับสมัครหญิงสาวที่ตกลงใจไปท่องเที่ยวเกี่ยวกับเขาในประเทศกรีซ การท่องเที่ยวที่จะเป็นเนื้อหาสำหรับการแสดง ภาพที่เขาจัดแสดงมักเป็นผลจากข้อตกลงเฉพาะที่ร่างขึ้นมาพร้อมกับนางแบบของเขาผู้ที่ไม่จำเป็นต้องมองเห็นได้ในภาพถ่าย ผลงานของ อลิซ แลมเบิร์ต (Alix Lambert) สร้างสรรค์ชุด Tilled Wedding Piece (1992) ตรวจสอบข้อผูกมัดทางสัญญาของการแต่งงาน ใน 6 เดือน เธอได้แต่งงานกับคนที่ต่างกัน 4 คน หย่ากับพวกเขาทั้งหมดในช่วงเวลานั้น

- รูปแบบของความสัมพันธ์เชิงอาชีพ: ลูกค้า เช่น ผลงานของ คริสติน ฮิลล์ (Christine Hill) เมื่อเธอได้มีส่วนร่วมในการทำงานเหมือนคนรับใช้ (การนวด ขัดรองเท้า การทำงานที่ซูเปอร์มาร์เกตตรวจสอบสินค้า การจัดการประชุมกลุ่ม เป็นต้น) หรือผลงานของคาร์สเท่น ฮอลเลอร์ (Carsten Holler) ที่ได้ประยุกต์วิทยาศาสตร์ขั้นสูงเพื่อสร้างสรรค์สถานการณ์และวัตถุที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมมนุษย์ โดยคิดค้นยาที่บรรเทาความรู้สึกถึงความรัก

- รูปแบบของการครอบครองแกลลอรี่ เช่น ผลงานของโจเซฟ พาร์เรนโน (Joseph, Parreno) และเพอร์ริน (Perrin) ที่ยึดครองแกลลอรี่ให้เป็นห้องปฏิบัติการการผลิต คนดูจัดการพื้นที่ถ่ายรูปร่วมกัน ยอมรับกฎของการเล่นร่วมกัน ในงานเปิดนิทรรศการ Les Ateliers du Paradise การมีปฏิสัมพันธ์ต่อกันและกันของความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์ถูกทำให้กลายเป็นจริง เมื่อคนดูยอมทำตามกับหลักการของเกมวิดีโอปฏิสัมพันธ์ ในระหว่างนั้นศิลปินได้ผลิตภาพยนตร์บันทึกเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในช่วงเวลานั้น ผู้คนมากมายที่อยู่ด้านนอกจึงช่วยกันสร้างพื้นที่ของความสัมพันธ์ ไม่เพียงศิลปินแต่รวมถึงคนอื่นๆ ด้วย

จากรูปแบบเชิงความสัมพันธ์ที่กล่าวมาในขอบเขตตัวอย่างงานศิลปะและกิจกรรมของศิลปินที่บอร์ตรีโยได้อ้างไว้ในบทความที่ว่าด้วยสุนทรียศาสตร์เกี่ยวเนื่อง (Relational Aesthetic) นั้นจะเห็นว่าความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์ที่เกิดขึ้น เป็นความสัมพันธ์ของบุคคลทั่วไปโดยเฉพาะผู้ใหญ่ในพื้นที่ของพิพิธภัณฑ์ หอศิลป์ แกลลอรี่ ชุมชนในย่านเดียวกัน ภัตตาคาร โรงแรม เป็นต้น แล้วศิลปินสร้างเหตุการณ์หรือกิจกรรมขึ้นมาเพื่อกระตุ้นให้เกิดความสัมพันธ์ในรูปแบบเหล่านั้นขึ้น ผู้วิจัยเห็นว่ายังไม่ปรากฏผลงานใดที่พูดถึงประเด็นความสัมพันธ์ของเด็กหรือผู้พิการ แต่ไม่ได้หมายความว่าไม่มีศิลปินหรือศิลปะหรือกิจกรรมศิลปะใดเลยที่ทำงานเพื่อผู้พิการหรือเพื่อเด็กที่มีความต้องการพิเศษ

ในทัศนะของผู้วิจัยเห็นว่าการดำเนินการวิจัยเพื่อค้นหา “กระบวนการสร้างกิจกรรมศิลปะที่ได้แรงบันดาลใจจากศิลปะเกี่ยวเนื่องเพื่อการรวมสังคมสำหรับเด็กที่มีความต้องการพิเศษ” เป็นการต่อยอดแนวความคิดการสร้างสรรค์งานศิลปะเกี่ยวเนื่องที่มุ่งไปที่ความสัมพันธ์ในระดับของเยาวชน โดยเฉพาะเยาวชนที่เป็นเด็กที่มีความต้องการพิเศษ ซึ่งส่วนใหญ่เป็นเด็กที่ประสบปัญหาเรื่องพฤติกรรมและทักษะทางสังคม ผู้วิจัยจึงเห็นว่าการสร้างสรรค์งานศิลปกรรมตามแนวคิดและปรัชญาสุนทรียศาสตร์เกี่ยวเนื่องที่มุ่งเน้นไปที่ความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลนั้นสอดคล้องกับการนำมาใช้เพื่อเชื่อมโยงความสัมพันธ์ของเด็กที่มีความต้องการพิเศษกับผู้คนในชุมชนเดียวกันโดยเฉพาะกับเยาวชนรุ่นราวคราวเดียวกัน เพื่อลดช่องว่าง ความเหลื่อมล้ำและความแปลกแยกทางสังคมของเด็กที่มีความต้องการพิเศษ อันเป็นประเด็นปัญหาของการวิจัย

นอกจากนี้ กลุ่มประชากรที่ใช้ในการดำเนินการวิจัยนี้ เป็นกลุ่มคนที่มีโอกาสการเข้าพิพิธภัณฑ์ศิลปะหรือแกลลอรี่น้อยมากหรือแทบไม่มีโอกาสเลย การนำงานศิลปะเข้าไปยังพื้นที่ของเขาเป็นสิ่งที่แสดงให้เห็นว่าศิลปะและชีวิตจริงไม่ใช่สิ่งที่ห่างไกลจากกันอีกต่อไป สามารถเชื่อมโยงให้เข้าถึงกันได้ และการสร้างสรรค์วัตถุทางศิลปะเพื่อจัดสภาพแวดล้อม เกิดขึ้นจากการนำวัสดุจากธรรมชาติและของเล่นพื้นบ้านกลับมาใช้ในรูปแบบของงานศิลปะที่มีรูปแบบและเทคนิคที่ไม่ซับซ้อนสามารถเข้ามาเล่นหรือปฏิสัมพันธ์ได้ง่าย ประกอบกับพื้นที่ที่เข้ามาปฏิสัมพันธ์ก็เป็นพื้นที่ของกลุ่มเป้าหมายเอง ดังนั้น เขาจึงคุ้นเคยและไม่รู้สึกเคอะเขินหรือเกรงกลัวเมื่อเข้ามามีส่วนร่วมในกิจกรรมทางศิลปะที่จัดขึ้น

#### 5.4 การอภิปรายผลการวิจัย

ผลการวิจัยเรื่อง “กระบวนการสร้างกิจกรรมศิลปะที่ได้แรงบันดาลใจจากศิลปะเกี่ยวเนื่องเพื่อการรวมสังคมสำหรับเด็กที่มีความต้องการพิเศษ” เป็นนวัตกรรมทางศิลปะซึ่งเกิดขึ้นภายใต้แนวคิดและปรัชญาสุนทรียศาสตร์เกี่ยวเนื่อง (Relational Aesthetic) สร้างสรรค์ขึ้นเพื่อกระตุ้นความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์ (Inter-human Relation) มุ่งเน้นไปที่ความสัมพันธ์ระหว่างกลุ่มเด็กที่มีความต้องการพิเศษและเด็กปกติในพื้นที่ของการแลกเปลี่ยน (Arena of Exchange) ในพื้นที่ที่เขาคุ้นเคย โดยสามารถเข้ามาใช้ประโยชน์จากวัตถุทางศิลปะที่สร้างขึ้นจากการรวมแนวคิดและรูปแบบการบูรณาการการรับรู้ความรู้สึก (Sensory Integration) เข้ากับภูมิปัญญาของเล่นพื้นบ้าน ใช้วิธีการปฏิสัมพันธ์เพื่อสร้างประสบการณ์แบบลงมือทำ (Hands-on Experience) ที่เอื้อให้เกิดความสัมพันธ์ที่แน่นหนาขึ้น และก่อให้เกิดประโยชน์ทางกายภาพต่อเด็กที่มีความต้องการพิเศษและเด็กปกติในขณะที่ใช้พื้นที่ร่วมกัน

จากผลการวิจัยดังกล่าว สามารถนำมาอภิปรายผลในประเด็นต่างๆ ดังต่อไปนี้

##### 5.4.1 การใช้แนวคิดและปรัชญาสุนทรียศาสตร์เกี่ยวเนื่อง

การนำแนวคิดและปรัชญาสุนทรียศาสตร์เกี่ยวเนื่องมาใช้เป็นกรอบคิดในการศึกษาและเป็นแนวทางในการสร้างสรรค์ผลงานทางศิลปกรรมในครั้งนี้ นับเป็นเทคนิควิธีการที่สอดคล้องกับที่มาของปัญหาการวิจัยที่ว่าด้วยเรื่องความแปลกแยกและการมีส่วนร่วมทางสังคมของเด็กที่มีความต้องการพิเศษ การจัดสภาพแวดล้อมทางสังคมแบบใหม่ขึ้นในพื้นที่ของกลุ่มเป้าหมาย ได้ส่งผลให้เกิดการรวมกลุ่มกันชั่วขณะระหว่างเด็กที่มีความต้องการพิเศษและเด็กปกติ การมีส่วนร่วมที่เกิดขึ้นในพื้นที่ผ่านกระทำต่อวัตถุทางศิลปะด้วย การเล่น และการเล่นแบบ กลุ่มเล่นร่วม (Inclusive Playgroup) นี้ได้สอดคล้องกับการพัฒนาทักษะทางสังคมของเด็กที่มีความต้องการพิเศษ ดังนั้น การนำแนวคิดการสร้างกิจกรรมศิลปะที่ได้แรงบันดาลใจจากศิลปะเกี่ยวเนื่อง (Relational Art) จึงนับเป็นเทคนิควิธีการหนึ่งที่เหมาะสมสำหรับการสร้างสรรค์งานศิลปกรรมเพื่อเด็กที่มีความต้องการพิเศษ ที่นอกจากจะได้ประสบการณ์ทางศิลปะ (Artistic Experience) แล้ว ยังได้รับการพัฒนาทักษะทางสังคมอีกด้วย



#### 5.4.2 การสร้างสรรค์และผลิตวัตถุทางศิลปะ

ในการสร้างสรรค์ผลงาน ผู้วิจัยในฐานะศิลปินได้มุ่งเน้นที่กระบวนการสร้างผลลัพธ์ทางสุนทรียะภายใต้กรอบคิดของสุนทรียศาสตร์เกี่ยวเนื่อง (Relational Aesthetic) มากกว่าการมุ่งเน้นทักษะฝีมือในเชิงช่าง การสร้างสรรค์และผลิตวัตถุทางศิลปะจึงใช้วิธีการทำงานร่วมกับผู้เชี่ยวชาญทางด้านกิจกรรมบำบัดและครูการศึกษาพิเศษ เพื่อคัดสรร หีบยืม และประยุกต์ของเล่นที่บ้านที่มีอยู่แล้ว ตามแนวคิดการเลือกใช้วัตถุสำเร็จรูป (Ready Made) มาใช้ในการสร้างสรรค์ให้มีกลไกและวิธีการปฏิสัมพันธ์ที่ส่งผลในเรื่องของการบูรณาการการรับรู้ความรู้สึก (SI) ดังนั้น รูปทรง สี สัน ลักษณะการเคลื่อนไหว กลไก เทคนิค และวิธีการปฏิสัมพันธ์ที่สร้างสรรค์ออกมาในรูปของวัตถุทางศิลปะนั้น จึงมีที่มาจากประโยชน์ทางการกระตุ้นการรับรู้ความรู้สึกเป็นสำคัญ

ประเด็นการหีบยืมและประยุกต์ของเล่นที่บ้านมาใช้นั้น ผู้วิจัยมีเจตจำนงให้ผู้ชมหรือผู้เข้าร่วมในกระบวนการวิจัยได้เห็นถึงคุณค่าของภูมิปัญญาที่มีอยู่ การหีบยืมสิ่งที่ใกล้ตัวหรือสิ่งที่เคยหลงลืมให้กลับมาก่อให้เกิดประโยชน์กับบุตรหลานของตนได้โดยไม่ต้องพึ่งพาเทคโนโลยีและไม่ต้องเสียค่าใช้จ่าย เป็นการใช้ความรู้เฉพาะถิ่นของสังคมในระดับเล็กเพื่อปรับตัวเปลี่ยนแปลงและค้นหาทางออกให้กับชีวิต

#### 5.4.3 พื้นที่การจัดกิจกรรมศิลปะ

ผู้วิจัยเลือกใช้พื้นที่ของโรงเรียนแสงหิรัญวิทยาและโรงเรียนสุเหร่าลำแขก ทั้งสองแห่งเป็นโรงเรียนเรียนร่วมสังกัดกรุงเทพมหานครในเขตลาดกระบัง ซึ่งเป็นพื้นที่รอบนอกของเมืองหลวง และโรงเรียนฉะเชิงเทราปัญญาคุณ เป็นโรงเรียนเฉพาะความพิการที่จัดการศึกษาสำหรับนักเรียนที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา และมีนักเรียนพิการที่มีความบกพร่องอื่นร่วมเรียนด้วย ทั้งสามโรงเรียนแม้จะเป็นสถาบันการศึกษา

ในทัศนะของผู้วิจัยมองว่าสถาบันเหล่านี้ไม่ได้มีอำนาจตามนัยยะของแนวคิดแบบหลังโครงสร้างนิยมที่ว่าด้วยเรื่องวาทกรรมที่มีความย้อนแย้งและมีการตั้งคำถามกับความรู้ สถาบัน และอำนาจ แต่ผู้วิจัยเชื่อในแนวคิดที่ว่าศิลปะไม่ได้ทำหน้าที่เพียงแค่ตั้งคำถาม หรือแค่ชี้ให้เห็นปัญหานั้น และศิลปินก็มีใช้ทำหน้าที่แค่ตั้งคำถาม แต่ต้องนำเสนอทัศนคติที่สังคมสามารถเปลี่ยนเป็นอื่นได้ ทั้งในเชิงจินตนาการหรือเชิงสัญลักษณ์ เป็นการสลายเส้นแบ่งระหว่างศิลปะ ชีวิต กับสังคม จึงได้นำศิลปะกลับไปสู่สถาบันทางการศึกษาซึ่งเป็นชุมชนชายขอบของมหานครที่ประชากรบางส่วนยังขาดโอกาสทางศิลปกรรม

เหตุผลที่ผู้วิจัยเลือกโรงเรียนเป็นพื้นที่ทางศิลปะแทนชุมชน เพราะการตั้งประเด็นปัญหาของการวิจัยว่าด้วยเรื่องการมีส่วนร่วมทางสังคมของเด็กที่มีความต้องการพิเศษ โรงเรียนเป็นสถานที่ที่ประชากรเป้าหมายส่วนมากอยู่และเป็นสถานที่ที่กลุ่มเป้าหมายคุ้นเคย ประกอบกับในการเข้าร่วมกระบวนการวิจัยจำเป็นจะต้องมีการกระตุ้นให้บุคคลเหล่านั้นออกมาทำกิจกรรม ครูผู้ที่มีความคุ้นเคยกับเด็กจึงเป็นมีบทบาทสำคัญในการเชื้อเชิญให้กลุ่มเป้าหมายเข้าร่วม ซึ่งจะทำให้กระบวนการสร้างกิจกรรมศิลปะขับเคลื่อนไปได้อย่างราบรื่น

#### 5.4.4 บทบาทของผู้วิจัย

นอกจากบทบาทการเป็นผู้สร้างแล้ว การเป็นตัวเร่งปฏิกิริยา (The Catalyst) ก็เป็นอีกหนึ่งบทบาทของผู้วิจัย แม้การจัดสภาพแวดล้อมแบบใหม่จะเกิดขึ้นในพื้นที่ของกลุ่มเป้าหมายที่เขาคุ้นเคย ซึ่งเป็นปัจจัยที่ก่อให้เกิดความรู้สึกที่ผ่อนคลายและเป็นอิสระในการเข้ามาสู่พื้นที่นี้แล้วก็ตาม การทำความเข้าใจต่อวิธีการเล่นและการสร้างเงื่อนไขการเล่นในพื้นที่ก็เป็นสิ่งสำคัญเช่นกัน เพราะหากปราศจากเงื่อนไขแล้ว แม้ตัวชิ้นงานจะเอื้อให้เกิดการบูรณาการการรับรู้ความรู้สึก (SI) แต่ทักษะทางสังคมก็เป็นหัวใจสำคัญที่จะต้องกระตุ้นให้เกิดการสนทนา การเจรจาต่อรอง การยอมรับ แบ่งปัน การรับ การส่ง และรวมถึงการสบตาระหว่างกันก็เป็นสิ่งที่ต้องกระตุ้นให้เกิดขึ้นระหว่างเด็กที่มีความต้องการพิเศษและเด็กปกติ

สิ่งเหล่านี้จะเกิดขึ้นอย่างสมบูรณ์นั้น มิได้เกิดจากการทำงานของผู้วิจัยเพียงผู้เดียว แต่เกิดจากความร่วมมือและความคิดสร้างสรรค์การสร้างเงื่อนไขของครูผู้ดูแลด้วย โดยเฉพาะครูจากห้องการศึกษาพิเศษ ซึ่งเป็นผู้ที่เข้าใจปัญหาเชิงพฤติกรรมทางสังคมของเด็กแต่ละคนเป็นอย่างดี ดังนั้นการสร้างเงื่อนไขเพื่อกระตุ้นให้เกิดการพัฒนาทักษะทางสังคมของเด็กแต่ละคนที่ต่างกันนั้น จำเป็นจะต้องอาศัยความรู้ความเข้าใจของครูจากห้องการศึกษาพิเศษเป็นสำคัญ

#### 5.4.5 ภาพยนตร์แสดงกระบวนการสร้างกิจกรรมศิลปะ

กระบวนการสร้างกิจกรรมศิลปะเพื่อการรวมสังคมของเด็กที่มีความต้องการพิเศษ เป็นผลการวิจัยที่ผู้วิจัยดำเนินการบันทึกทั้งภาคเอกสารและในรูปแบบของภาพยนตร์ สำหรับการผลิตภาพยนตร์เชิงสารคดีที่แสดงถึงกระบวนการสร้างทั้งหมด นอกจากเป็นการบันทึกในทางประวัติศาสตร์แล้ว การเผยแพร่ในวงกว้างก็จะก่อให้เกิดประโยชน์ในแง่ของการให้ความรู้แก่ผู้คนในสังคมให้เปิดใจยอมรับและให้โอกาสกับเด็กที่มีความต้องการพิเศษ ซึ่งนับวันแนวโน้มจำนวนประชากรในกลุ่มนี้จะเพิ่มขึ้นสูงอย่างต่อเนื่อง โครงการวิจัยนี้จึงเป็นส่วนหนึ่งของการเตรียมสังคมในอนาคต

#### 5.4.6 การจัดนิทรรศการเพื่อเผยแพร่ผลงาน

การจัดนิทรรศการนับเป็นการเอาเรื่องราวของกิจกรรมศิลปะในชุมชนกลับเข้ามายังหอศิลป์ นำเสนอผ่านสื่อภาพยนตร์เพื่อแสดงกระบวนการสร้างสรรค์ และจัดแสดงวัตถุทางศิลปะในฐานะหลักฐานที่เคยถูกนำไปใช้ในกิจกรรม นำเสนอด้วยโดยการจัดวางประกอบภาพฉายผ่านโปรเจคเตอร์ และเสียงแสดงกลไกของชิ้นงานแต่ละชุด

ภาพยนตร์ทำหน้าที่ให้ข้อมูลแก่ผู้ชมได้เข้าใจถึงกระบวนการสร้างสรรค์ที่เกิดขึ้น ส่วนวัตถุทางศิลปะทำหน้าที่เป็นประจักษ์พยาน ที่ผลงานเหล่านั้นเคยผ่านการเล่นของเด็กๆ ในการจัดแสดงชิ้นงานดังกล่าว ผู้วิจัยพบความแตกต่างของบรรยากาศในสองพื้นที่ แม้จะเป็นผลงานชุดเดียวกัน และผู้ชมจะได้รับอนุญาตให้จับต้องและปฏิสัมพันธ์กับวัตถุทางศิลปะได้เช่นเดียวกันก็ตาม แต่บริบทและพลังของพื้นที่หอศิลป์ได้ทำให้บรรยากาศเป็นทางการมากกว่าจะเป็นพื้นที่ของความสนุกสนาน

## 5.5. ข้อเสนอแนะ

ผลการวิจัยเรื่อง “กระบวนการสร้างกิจกรรมศิลปะที่ได้แรงบันดาลใจจากศิลปะเกี่ยวเนื่องเพื่อการรวมสังคมของเด็กที่มีความต้องการพิเศษ” เป็นกระบวนการสร้างนวัตกรรมทางศิลปะที่เกิดจากการรวมแนวคิดการบูรณาการการรับรู้ความรู้สึกกับของเล่นพื้นบ้าน ผลการวิจัยนี้สามารถนำไปใช้เป็นแนวทางต่อยอดการสร้างงานศิลปะที่เอื้อให้เกิดคุณค่าทางสุนทรียะและคุณประโยชน์ทางกายภาพกับเด็กกลุ่มอื่นๆ เช่น กลุ่มเด็กผู้พิการประเภทอื่นๆ หรือกลุ่มเด็กในชนบท โดยประยุกต์วัสดุในท้องถิ่นและภูมิปัญญาของชุมชนมาใช้ในการสร้างสรรค์ เพื่อให้กลุ่มคนเหล่านั้นได้มีโอกาสเข้าถึงประสบการณ์ทางศิลปะและในขณะเดียวกันก็ได้รับประโยชน์ในทางกายภาพจากวัตถุทางศิลปะด้วย อีกทั้งเป็นการจุดประกายให้คนในชุมชนได้หันมาทบทวนคุณค่าภูมิปัญญาที่มีอยู่แต่อาจหลงลืมหรือมองข้ามไป

การศึกษาศาสตร์ทางด้านการบูรณาการการรับรู้ความรู้สึก (Sensory Integration) จะสามารถช่วยต่อยอดแนวคิดการออกแบบและขยายไปสู่การสร้างสรรค์ผลงานศิลปะในรูปแบบใหม่ๆ เช่น รูปแบบการปฏิสัมพันธ์กับตัววัตถุทางศิลปะที่สร้างเงื่อนไขให้ผู้ชมต้องเคลื่อนที่หรือเคลื่อนไหวตามแนวทางของการบูรณาการการรับรู้ความรู้สึก (SI) แล้วส่งผลให้กลไกทำงานเพื่อสร้างเสียงในลักษณะที่เป็นโน้ตดนตรี หรือการสร้างเงื่อนไขการปฏิสัมพันธ์ตั้งแต่ 2 คนขึ้นไป ก็จะสามารถกระตุ้นให้เกิดการมีปฏิสัมพันธ์มากขึ้น เป็นต้น

อนึ่ง การสร้างสรรค์ผลงานสำหรับโครงการวิจัยนี้ ผู้วิจัยได้ดำเนินการผลิตชิ้นงานขึ้นมาแต่เพียงฝ่ายเดียว แต่แท้จริงแล้วสามารถต่อยอดให้ศิลปะมีบทบาทในการมีส่วนร่วมทางสังคมของชุมชนได้มากขึ้น โดยเริ่มตั้งแต่การมีส่วนร่วมในกระบวนการผลิตชิ้นงาน อาจให้สมาชิกในชุมชนทั้งครู นักเรียน และผู้ปกครอง ร่วมกันผลิต ร่วมกันสาน ร้อย มัด ถัก ทอ เพื่อสร้างชิ้นงาน ซึ่งกิจกรรมเหล่านี้จะเอื้อให้เกิดการพัฒนากล้ามเนื้อเล็กของเด็กๆ ได้อีกทางหนึ่งด้วย และยังเป็นการนำชุมชนเข้ามาร่วมในการสร้างศิลปะเกี่ยวเนื่อง (Relational Art) ตั้งแต่ต้นกระบวนการ ก็จะทำให้คนในชุมชนเข้าใจในวัตถุประสงค์ของกิจกรรมทางศิลปะที่จัดขึ้น สามารถร่วมกิจกรรมด้วยความเข้าใจและร่วมต่อยอดความคิดสร้างสรรค์ในการสร้างปฏิสัมพันธ์ในพื้นที่ได้ดีขึ้น

ดังนั้น สำหรับงานวิจัยในครั้งต่อไป จึงเป็นการต่อยอดความคิดสร้างสรรค์เพื่อสร้างนวัตกรรมทางศิลปะโดยใช้แนวคิดและรูปแบบการบูรณาการการรับรู้ความรู้สึกเข้ากับศาสตร์ทางศิลปะที่สามารถรวมเอารูปแบบการสร้างสรรค์ศิลปะในสาขาต่างๆ ทั้งทัศนศิลป์ ดนตรี และรวมถึงนาฏศิลป์ เข้ามาใช้ในการบูรณาการสร้างสรรค์นวัตกรรมทางศิลปะเพื่อก่อให้เกิดประโยชน์แก่ผู้ด้อยโอกาสและผู้คนในสังคมกว้างต่อไป

## รายการอ้างอิง

- กลุ่มคนไต้หวันอินเทอร์เน็ตแห่งประเทศไทย. เป่ากบ-การละเล่นพื้นบ้าน [ออนไลน์]. สืบค้น 12 กุมภาพันธ์ 2556. เข้าถึงได้จาก <http://www.kontaiclub.com/เป่ากบ-การละเล่นพื้นบ้าน>
- กรรณิการ์ คำแสน. ครู. สัมภาษณ์, 10 มีนาคม 2556
- วรเทพ อรรถบุตร. เข้านอก/ออกใน. กรุงเทพมหานคร : สำนักพิมพ์สเกล. 2548
- โครงการการพัฒนาองค์ความรู้เรื่องการสื่อสารเพื่อสุขภาพ. ของเล่นพื้นบ้าน สื่อเพื่อชีวิต สื่อเพื่อสุขภาพ. กรุงเทพมหานคร. 2547
- งามเพ็ญ ศรีดี. ครู. สัมภาษณ์, 10 มีนาคม 2556
- จริญา สุธรรมแจ่ม. ครู. สัมภาษณ์, 21 มีนาคม 2556
- จุฬารัตน์ มาเสถียรวงศ์. Post-modern มองหลังสมัยใหม่ สังคม คน ความคิด [ออนไลน์]. สืบค้น 6 พฤศจิกายน 2544. เข้าถึงได้จาก <http://www.artgazine.com/shoutouts/reviewtopic.php?t=>
- จันทน์ เจริญศรี. โพสต์โมเดิร์นกับสังคมวิทยา. กรุงเทพมหานคร : สำนักพิมพ์วิภาษา. 2544
- ชมรมผู้ปกครองบุคคลสมาธิสั้นแห่งประเทศไทย. การฝึกกิจกรรมบำบัดหรือเอสไอ [ออนไลน์]. สืบค้น 12 กุมภาพันธ์ 2556. เข้าถึงได้จาก <http://www.adhdthai.com/autistic/catalog.php?category=20>
- ชุมชนบ้านมหา. กระแตเวียน สำหรับเด็กน้อยหัดเดิน [ออนไลน์]. สืบค้น 12 กุมภาพันธ์ 2556. เข้าถึงได้จาก <http://www.baanmaha.com/community/thread49369.html>
- ชูจิตร วัชรราช. ครู. สัมภาษณ์, 10 มีนาคม 2556
- ไชยรัตน์ เจริญสินโอสถ. แนะนำสกุลความคิดหลังโครงสร้างนิยม. กรุงเทพมหานคร : สำนักพิมพ์สมมติ. 2554
- เดลินิวส์. เรื่องเล่าจากของเล่นโบราณ [ออนไลน์]. สืบค้น 12 กุมภาพันธ์ 2556. เข้าถึงได้จาก <http://women.kapook.com/baby00246/>
- เดวิด คอตลิงตัน. ศิลปะสมัยใหม่: ความรู้แบบพกพา. แปลโดย จณัญญา เตรียมอนูรัักษ์. กรุงเทพมหานคร : สำนักพิมพ์ไอเฟ่นเวิลด์ส. 2554
- ณภกร จ้อยพจน์. นักกิจกรรมบำบัด. สัมภาษณ์, 29 เมษายน 2555.
- ทวีศักดิ์ สิริรัตนเรขา. กิจกรรมบำบัด [ออนไลน์]. สืบค้น 15 กุมภาพันธ์ 2556. เข้าถึงได้จาก <http://www.happyhomeclinic.com/occupationaltherapy.htm>
- ทวีศักดิ์ สิริรัตนเรขา. คนพิการกับโอกาสทางสังคม [ออนไลน์]. สืบค้น 1 มีนาคม 2556. เข้าถึงได้จาก <http://www.happyhomeclinic.com/dp01opportunity.htm>
- ทวีศักดิ์ สิริรัตนเรขา. แนวทางการดูแลออทิสติกแบบบูรณาการ [ออนไลน์]. สืบค้น 15 กุมภาพันธ์ 2556. เข้าถึงได้จาก <http://www.happyhomeclinic.com/au22-autisticcare.htm>

- ทวีศักดิ์ สิริรัตนเรขา. แนวทางส่งเสริมการเล่นในเด็กออทิสติก [ออนไลน์]. สืบค้น 1 มีนาคม 2556.  
เข้าถึงได้จาก <http://www.happyhomeclinic.com/au33-autistic-play-promotion.htm>
- ทวีศักดิ์ สิริรัตนเรขา. เรียนรู้และเข้าใจเด็กออทิสติก [ออนไลน์]. สืบค้น 5 มีนาคม 2556. เข้าถึงได้จาก <http://www.happyhomeclinic.com/au06-understand.htm>
- ทุ่งแสงตะวัน 20 ปี. ปอ สุรียา สมสีลา [ออนไลน์]. สืบค้น 12 กุมภาพันธ์ 2556. เข้าถึงได้จาก <https://www.facebook.com/media/set/?set=a.231514540247209.58118.108703279195003&type=1>
- ธนวิ โชติประดิษฐ์. ปรากฏการณ์นิทรรศการ. กรุงเทพมหานคร : สำนักพิมพ์สมมติ. 2553
- ธนศ วงศ์ยานนาวา. ศิลปะกับสถานะสมัยใหม่. กรุงเทพมหานคร : สำนักพิมพ์ภาพพิมพ์. 2552
- นิตยา สุทธิวงษ์. ครูการศึกษาพิเศษ. สัมภาษณ์, 10 มีนาคม 2556
- นิภาพร วัฒนาอุดมกุล. ครูการศึกษาพิเศษ. สัมภาษณ์, 30 มกราคม 2556.
- นุจจรินทร์ ปานอุทัย. ครู. สัมภาษณ์, 10 มีนาคม 2556
- เบญจา นันทะเสน. วิสาหกิจชุมชน. สัมภาษณ์, 10 ตุลาคม 2556.
- ปณณพัฒน์ จันทร์สว่าง. เด็กที่มีความต้องการพิเศษ (Children with Special Needs) [ออนไลน์]. สืบค้น 12 กุมภาพันธ์ 2556. เข้าถึงได้จาก <http://taamkru.com/th/เด็กที่มีความต้องการพิเศษ/>
- พิมพ์พา ขวัญเมือง. ครูการศึกษาพิเศษ. สัมภาษณ์, 21 มีนาคม 2556
- พัชรวิวรรณ พรหมกุล. ครูชำนาญการ. สัมภาษณ์, 30 พฤษภาคม 2555
- พัฒนา ชัชพงศ์. การเล่นเพื่อพัฒนา [ออนไลน์]. สืบค้น 12 กุมภาพันธ์ 2556. เข้าถึงได้จาก [http://www.kukai.ac.th/Thai/knowledge\\_Play\\_to\\_develop.php](http://www.kukai.ac.th/Thai/knowledge_Play_to_develop.php)
- แพมิลี่วีกเอนด์. 7 Sense: เครื่องมือแห่งการเรียนรู้ของเด็กปฐมวัย [ออนไลน์]. สืบค้น 22 กุมภาพันธ์ 2556. เข้าถึงได้จาก <http://www.familyweekend.co.th/articles/533164/7-Sense:-เครื่องมือแห่งการเรียนรู้ของเด็กปฐมวัย.html>
- มุสลิมะฮ์. เรียนรู้ด้วยการเล่น [ออนไลน์]. สืบค้น 12 กุมภาพันธ์ 2556. เข้าถึงได้จาก <http://www.islammore.com/main/content.php?page=sub&category=53&id=1958>
- มุลนิธิ เดอะ เรนโบว์รูม. การเล่นร่วม [ออนไลน์]. สืบค้น 12 กุมภาพันธ์ 2556. เข้าถึงได้จาก <https://www.facebook.com/notes/the-rainbow-room-a-special-needs-awareness-centre/กลุ่มเล่นร่วม-inclusive-playgroup/255180634492374>
- รุ่งนภา สุขมกล. ของเล่น ความหมายที่มากกว่า กระบวนการและเทคนิคการพลิกฟื้นศิลปะชุมชน. กรุงเทพมหานคร : พิสิษฐ์ ไทย ออฟเซต. 2548
- รุ่งนภา ช่วยบุญ. ครู. สัมภาษณ์, 10 มีนาคม 2556
- โรงเรียนบ้านป่าแดด (เวทยาสมิทธิ). ของเล่นพื้นบ้าน [ออนไลน์]. สืบค้น 12 กุมภาพันธ์ 2556. เข้าถึงได้จาก <http://www.padaetwettaya.ac.th/konglen/index.htm>
- วันดี สันติวุฒิเมธี. ของเล่นพื้นบ้าน จินตนาการที่ยังไม่รู้จบ [ออนไลน์]. สืบค้น 12 กุมภาพันธ์ 2556. เข้าถึงได้จาก [http://www.sarakadee.com/feature/2001/03/thai\\_toy.htm](http://www.sarakadee.com/feature/2001/03/thai_toy.htm)

วีรยา วงษาพรหม. ของเล่นและการเล่นเพื่อส่งเสริมพัฒนาการเด็ก [ออนไลน์]. สืบค้น 12 กุมภาพันธ์ 2556. เข้าถึงได้จาก [http://www.academic.hcu.ac.th/forum/board\\_posts.asp?FID=297&UID=%5B21](http://www.academic.hcu.ac.th/forum/board_posts.asp?FID=297&UID=%5B21)

สถาบันการแพทย์แผนไทย. นวดไทย ภูมิปัญญาจากสมองและสองมือ [ออนไลน์]. สืบค้น 12 กุมภาพันธ์ 2556. เข้าถึงได้จาก [http://ittm-old.dtam.moph.go.th/data\\_articles/thai\\_mssg/thaimssg09.htm](http://ittm-old.dtam.moph.go.th/data_articles/thai_mssg/thaimssg09.htm)

สมนึก เหลืองอ่อน. รองผู้อำนวยการโรงเรียนละเชิงเทราปัญญาคุณกุล. สัมภาษณ์, 12 มิถุนายน 2556.

สรวยธร นาวาผล. เรื่องเล่นในวัยเยาว์. กรุงเทพมหานคร : สำนักพิมพ์ครอบครัว. 2549

เอนฟาเบบี้. พัฒนา 7 Senses...ด้วยการเล่น [ออนไลน์]. สืบค้น 15 กุมภาพันธ์ 2556. เข้าถึงได้จาก <http://www.enfababy.com/พัฒนาการลูกน้อย/พัฒนา%20%20Senses...ด้วยการเล่น>

เอเอสทีวี ผู้จัดการออนไลน์. "ของเล่นไม่ทำมือ"จากภูมิปัญญาชบชีวิตเด็กพิการ [ออนไลน์]. สืบค้น 12 กุมภาพันธ์ 2556. เข้าถึงได้จาก <http://www.manager.co.th/Family/ViewNews.aspx?NewsID=9530000132808>

#### ภาษาต่างประเทศ

airdeparis. Philippe Parreno [Online]. Accessed 11 September 2013. Available from <http://www.airdeparis.com/pbubble.htm>

Amenomori, Nov. Adjunct Lecturer. Interview, 14 March 2013.

Andrea Rosen Gallery. Felix Gonzalez-Torres, Untitled (March 5th), Executed in 1991 [Online]. Accessed 7 September 2013. Available from New York, <http://www.liveauctioneers.com/item/8107972>

ARTOBSERVED. Go See – Los Angeles: ‘Joseph Beuys: The Multiples’ at LACMA through June 2010 [Online]. Accessed 5 September 2013. Available from <http://artobserved.com/2009/11/go-see-los-angeles-joseph-beuys-the-multiples-at-lacma-through-june-2010/>.

ARTOBSERVED. Go See – Frankfurt: Félix González-Torres, “Specific Objects without Specific Form” at MMK until April 25th, 2011 [Online]. Accessed 7 September 2013. Available from <http://artobserved.com/2011/04/go-see-frankfurt-felix-gonzalez-torres-specific-objects-without-specific-form-at-mmk-until-april-25th-2011/#sthash.0PknHbjM.dpuf>

Art Practice Research. Sophie Calle [Online]. Accessed 4 September 2013. Available from <http://tiffobenii.wordpress.com/surveillance/sophie-calle/>

- Artspace. Belle de Jour 66, Dominique Gonzalez-Foerster 2011 [Online]. Accessed 4 September 2013. Available from [http://www.artspace.com/dominique\\_gonzalez\\_foerster/belle\\_de\\_jour\\_66](http://www.artspace.com/dominique_gonzalez_foerster/belle_de_jour_66)
- Ayres, A. Jean. Sensory Integration and the Child the United States of America : Western Psychological Services. 2005
- Benning, James, Julie Ault and Robert Smithson. Lines Overhead & Noble Gasses, Robert Barry on his Land Art [Online]. Accessed 4 September 2013. Available from <http://sites.moca.org/thecurve/category/ends-of-the-earth/>
- BIANCA. "Land Without Bread," Luis Buñon, 1932 [Online]. Accessed 5 October 2013. Available from <http://whitelamb526.blogspot.com/2010/01/land-without-bread-luis-bunon-1932.html>
- Bourriaud, Nicolas. Relational Aesthetics. French. 2002
- CLIFFLEE. Buren Stripes [Online]. Accessed 11 September 2013. Available from <http://cliff-lee.blogspot.com/2011/12/buren-stripes.html>
- Clinicalpediatric. Sensory Integration [Online]. Accessed 30 October 2012. Available from [http://en.wikipedia.org/wiki/Anna\\_Jean\\_Ayres](http://en.wikipedia.org/wiki/Anna_Jean_Ayres)
- Conaty, Kim. Print/Out: Felix Gonzalez-Torres [Online]. Accessed 7 September 2013. Available from [http://www.moma.org/explore/inside\\_out/2012/04/04/printout-felix-gonzalez-torres](http://www.moma.org/explore/inside_out/2012/04/04/printout-felix-gonzalez-torres)
- Coulter-Smith, Graham. Maurizio Cattelan: Art into the Joke of Life [Online]. Accessed 4 September 2013. Available from <http://artintelligence.net/review/?p=13>
- Creahan, D. New York City – “1993: Experimental Jet Set, Trash and No Star” at the New Museum Through May 26th, 2013 [Online]. Accessed 31 August 2013. Available from <http://artobserved.com/2013/03/new-york-city-1993-experimental-jet-set-trash-and-no-star-at-the-new-museum-through-may-26th-2013/>
- Deb Curtis and Margie Carter. Designs for Living and Learning. MN : Redleaf Press. 2003
- Design is History. Kurt Schwitters [Online]. Accessed 11 September 2013. Available from <http://www.designishistory.com/1920/kurt-schwitters/>
- Dickinson, Rachel and Boltanski, Christian. book stock [Online]. Accessed 4 September. Available from <http://photographyincontext.blogspot.com/2012/02/christian-boltanski-book-stock.html>

- Dunn, Alan. Exhibition Seel Street/Slater Street [Online]. Accessed 4 September 2013. Available from <http://liverpoolbiennial.co.uk/whatson/past/all/305/seel-streetslater-street>
- Furukawa, Yumiko. "Art Review Drawings" 003 [Online]. Accessed 4 September 2013. Available from <http://www.nyartbeat.com/nyablog/2012/02/yumiko-furukawa-art-review-drawings-003/>
- Gallanti, Fabrizio. Clegg & Guttmann + Le Corbusier [Online]. Accessed 4 September 2013. Available from <http://framingark.blogspot.com/2010/06/clegg-guttmann-on-le-corbusier.html>
- Galleria Massimo de Carlo. By Felix González-Torres "Untitled" (Blue Mirror) [Online]. Accessed 7 September 2013. Available from <http://www.mutualart.com/Artwork/-Untitled---Blue-Mirror-/F2D8F52B50F1A0C8>
- Gillick, Liam. LES ATELIERS DU PARADISE, 1990 [Online]. Accessed 4 September 2013. Available from <http://www.airdeparis.com/paradise.htm>
- Gray, Sara. QUICKER THAN A RAY OF LIGHT: Dziga Vertov and Man With a Movie Camera [Online]. Accessed 5 October 2013. Available from <http://brightwalldarkroom.com/post/33776844632/sight-sound-list-8-man-with-a-movie-camera-1929>
- Guijarro, Iranzu. Imponderabilia (1977) [Online]. Accessed 28 August 2013. Available from <http://iranzuguijarroplaza.wordpress.com/tag/artdesign-47/>
- Gutting, Gary. Praising Andy Warhol [Online]. Accessed 28 August 2013. Available from <http://opinionator.blogs.nytimes.com/2012/12/06/praising-andy-warhol/>
- Haaning, Jens. artnews.org [Online]. Accessed 30 August 2013. Available from <http://artnews.org/jenshaaning/?i=9>
- Harrison, Cheryle. Conservation Corner [Online]. Accessed 28 August 2013. Available from <http://www.preview-art.com/Conservators/04-2010/conservation.html>
- Hirshhorn Museum and Sculpture Garden. Beecroft, Vanessa (1969-) [Online]. Accessed 28 August 2013. Available from [http://www.terminartors.com/artworkprofile/Beecroft\\_Vanessa-vb08.069.vb](http://www.terminartors.com/artworkprofile/Beecroft_Vanessa-vb08.069.vb)
- Jakobsen, Henrik Plenge. Smashed Parking ground (1994) [Online]. Accessed 28 August 2013. Available from <http://artnews.org/henrikplengejakobsen>



- Jeremy. Félix González-Torres: Portrait of Ross [Online]. Accessed 4 September 2013. Available from <http://shape-and-colour.com/2010/06/23/felix-gonzalez-torres-portrait-of-ross/>.
- Joisten, Bernard. Bernard Joisten / Installations [Online]. Accessed 28 September 2013. Available from [http://bernard-joisten.com/installations\\_3.html](http://bernard-joisten.com/installations_3.html)
- Juárez, Kristin. The Fringe: Felix Gonzalez-Torres's European tour hits close to home [Online]. Accessed 7 September 2013. Available from <http://burnaway.org/2010/10/felix-gonzalez-torres/>
- Kravagna, Christian. Working on the Community [Online]. Accessed 4 September 2013. Available from <http://www.salzburger-kunstverein.at/en/events/2010/2010-05-20/working-on-the-community>
- Lageira, Jacinto. Dan Graham [Online]. Accessed 5 October 2013. Available from <http://www.newmedia-art.org/cgi-bin/show-oeu.asp?ID=15000000020624&lg=FRA>
- Los Angeles Times. Order and Disorder: Alighiero Boetti by Afghan Women [Online]. Accessed 22 September 2013. Available from <http://www.latimes.com/entertainment/news/arts/la-et-2012-boetti-afghan-women-photo,0,1785843.photo>
- Ludwig, Gerd. Joseph Beuys goes back to his childhood [Online]. Accessed 28 August 2013. Available from <http://www.phaidon.com/agenda/art/articles/2012/october/29/joseph-beuys-goes-back-to-his-childhood/>
- Macdonald, Sharon and Basu, Paul. Exhibition Experiments. Australia : Blackwell Publishing Ltd. 2007
- MacQueen, Kathleen. Alighiero Boetti La forza del centro [Online]. Accessed 22 September 2013. Available from <http://shiftingconnections.com/2013/03/21/winter-notations-2/>
- Marian Goodman Gallery. Pierre Huyghe, 1992 [Online]. Accessed 5 September 2013. Available from <http://www.christies.com/lotfinder/photographs/pierre-huyghe-trajet-paris-5437672-details.aspx>
- mauidw. Felix Gonzalez-Torres, Untitled" (March 5th) #1 (1991) [Online]. Accessed 7 September 2013. Available from <http://www.flickrriver.com/photos/mauidw/4627366338/>
- MECA. Artist Talk: Alix Lambert [Online]. Accessed 11 September 2013. Available from <http://hosted.verticalresponse.com/502277/1f5efac13/1815503125/32e8d6f9da/>

- Milanesi, The. In and Out of Love, Butterfly Paintings and Ashtrays, Damien Hirst, 1991 [Online]. Accessed 5 September 2013. Available from <http://www.themilanesi.com/?p=4129>.
- Minifie, Colby. Colby Minifie: MoMA Gallery Talk [Online]. Accessed 4 September 2013. Available from <http://macaulay.cuny.edu/eportfolios/jablonka10/2010/11/04/colby-minifie-moma-gallery-talk/>
- MOMA. The Collection [Online]. Accessed 28 August 2013. Available from [http://www.moma.org/collection/object.php?object\\_id=81435](http://www.moma.org/collection/object.php?object_id=81435)
- MOMA. Felix Gonzalez-Torres (American, born Cuba, 1957–1996) "Untitled" (Perfect Lovers) [Online]. Accessed 7 September 2013. Available from [http://www.moma.org/collection/object.php?object\\_id=81074](http://www.moma.org/collection/object.php?object_id=81074)
- Morgan, Jessica. Gabriel Orozco - the 'crazy tourist' [Online]. Accessed 30 August 2013. Available from <http://www.tate.org.uk/context-comment/blogs/gabriel-orozco-crazy-tourist>
- MutualArt. by Felix Gonzalez-Torres Untitled (21 Days of Bloodwork-Steady Decline) [Online]. Accessed 14 September 2013. Available from <http://www.mutualart.com/Artwork/Untitled--21-Days-of-Bloodwork---Steady-/598D3859CB791DF5>
- Newman, Tim. OTTO : La minute d'art contemporain, Felix Gonzalez Torres, Untitled (Arena) [Online]. Accessed 18 September 2013. Available from <https://www.youtube.com/watch?v=xOmN-WikWog>
- North, James. Damien Hirst, Holly, Gretel, 1992 [Online]. Accessed 5 September 2013. Available from <http://www.damienhirst.com/holly-gretel>
- One-Line Review, The. The Fall of the House of Usher (1928) [Online]. Accessed 5 October 2013, Available from <http://1linereview.blogspot.com/2010/09/fall-of-house-of-usher-1928.html>
- Poundstone, William. Eli Broad Buys Sherrie Levine "Fountain". [Online], Accessed 28 August 2013. Available from <http://blogs.artinfo.com/lacmonfire/tag/eli-broad/page/3/>.
- Rawanchaikul, Navin. PUBLIC ART IN(TE)RVENTION. Thailand : Fly with Me to Another World Project. 2006
- Rice, Andrew. Damien Hirst: Jumping the Shark [Online]. Accessed 28 August 2013. Available from <http://www.businessweek.com/articles/2012-11-21/damien-hirst-jumping-the-shark>

- sabine7. CASUAL PASSERBY I MET AT 1.15 PM, 4.23 PM, 6.11 PM, ZAGREB BY BRACO DIMITRIJEVIĆ [Online]. Accessed 4 September 2013. Available from <http://mocoloco.com/art/archives/022974.php>
- Schultz, Charles Marshall. Stephen Willats [Online]. Accessed 4 September 2013. Available from <http://www.artinamericamagazine.com/reviews/stephen-willats/>
- SPACE. The Journey of the Wanderlust Artists [Online]. Accessed 26 September 2013. Available from [http://www.vmspace.com/eng/sub\\_emagazine\\_view.asp?category=artndesign&idx=11668](http://www.vmspace.com/eng/sub_emagazine_view.asp?category=artndesign&idx=11668)
- Staehele, Wolfgang. THE GRAY GOO LOUNGE, Talkshow with Dike Blair [Online]. Accessed 5 September 2013. Available from <http://old.thing.net/html/nocover.html>
- Stillman, Nick. Do You Believe in Television? Chris Burden and TV [Online]. Accessed 11 September 2013. Available from <http://www.eastofborneo.org/articles/do-you-believe-in-television-chris-burden-and-tv>
- Tate Patrons 2007. Liam Gillick, Pinboard Prototype #1 (Milan House Project) 1993 [Online]. Accessed 4 September 2013. Available from <http://www.tate.org.uk/art/artworks/gillick-pinboard-prototype-1-milan-house-project-t12427>
- Taylor, Brandon. Art Today. London : Laurence King Publishing Ltd. 2005
- Uffelen, Chris van. 500XArt in Public. Berlin : Braun Pulishing AG. 2012
- USC Roski School of Fine Arts. Master of Fine Arts Lecture Series presents: Julia Scher [Online]. Accessed 5 October 2013. Available from <http://roski.usc.edu/calendar/event/868132/master-of-fine-arts-lecture-series-presents-julia-scher/>
- Viveros-Fauné, Christian. When art ruled SoHo [Online]. Accessed 4 September 2013. Available from <http://www.theartnewspaper.com/articles/When-art-ruled-SoHo/29497>
- Wilson, Tome. The Dada art movement [Online]. Accessed 11 September 2013. Available from <http://www.dieselpunks.org/profiles/blogs/the-dada-art-movement>

## ประวัติผู้เขียนวิทยานิพนธ์

ชื่อ - นามสกุล	นางเตือนฤดี รักใหม่
ที่อยู่ปัจจุบัน	3/94 ม.16 หมู่บ้านพนาสนธิ การ์เด็นโฮม ๓ ถ.ร่มเกล้า แขวงแสนแสบ เขตมีนบุรี กรุงเทพฯ 10510 โทรศัพท์ 081 559 9127 e-mail : tuenrudee@yahoo.com
การศึกษา	
2550	ศิลปกรรมศาสตรมหาบัณฑิต (การออกแบบนิเทศศิลป์) สาขาวิชาการออกแบบนิเทศศิลป์ คณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร
2536	ศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต (เกียรตินิยมอันดับ2) สาขาวิชานิเทศศิลป์ คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
2554	Certificate of the research program “Constructing Asia Science Network and Promoting Young Researchers for Activation of Asian-style Urban Creativity, Osaka City University Funded by JSPS
2553	Certificate of Art Therapy Short Course Training at The Rajanukul Institute, Bangkok. (By Dr. Nanncy Slater form Adler School of Professional Psychology, Chicago, USA)
การทำงาน	
	อาจารย์ประจำภาควิชานิเทศศิลป์ คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง