

ศิลปิน ศิลปะ วัฒนธรรม : การผลิตซ้ำกับการโกอินเตอร์*

Artist, art and culture : reproduction and go inter

วันทนี ศิริพัฒนานันทกุล**

บทคัดย่อ

บทความชิ้นนี้พัฒนามาจากการศึกษาหาความรู้ “บทบาทของวัฒนธรรมไทยในงานศิลปะร่วมสมัย” ซึ่งเป็นการวิจัยเชิงปฏิบัติ (Practicebased Research) เพื่อเป็นแนวทางในการค้นคว้าหาความรู้ และนำเสนอผลลัพธ์ผ่านงานทัศนศิลป์ โดยเนื้อหาของการสร้างสรรค์ได้รับแรงบันดาลใจจากการหาข้อมูลตามแหล่งข้อมูลต่างๆ อาทิ ข้อมูลเอกสาร การสัมภาษณ์ศิลปิน และผลงานศิลปะที่เป็นกรณีศึกษา ข้อมูลทั้งหลายนี้ได้กลายเป็นกุญแจสำคัญที่นำไปสู่การทำความเข้าใจประเด็นที่เกี่ยวกับวัฒนธรรมในงานศิลปะร่วมสมัย โดยผู้เขียน (ซึ่งเป็นหนึ่งในผู้วิจัย) สนใจในปรากฏการณ์ที่เกิดขึ้นในโลกศิลปะร่วมสมัยของศิลปินไทยในเวทีนานาชาติ ซึ่งมีร่องรอยการนำเนื้อหาที่เกี่ยวกับ ‘วัฒนธรรม’ เป็นแนวทาง ในการสร้างสรรค์ผลงานทั้งทางกายภาพและทางแนวคิด ซึ่งความสนใจเกี่ยวกับประเด็นดังกล่าวนี้เกิดขึ้น จากการตั้งข้อสังเกตส่วนตัว เมื่อครั้งที่ได้ชมผลงานของทั้งศิลปินไทย ศิลปินที่มาจากทวีปเอเชีย และ ประเทศโลกที่สาม ผู้เขียนพบว่าศิลปินจำนวนไม่น้อยจากกลุ่มประเทศดังกล่าวมักจะนำเสนอประเด็น ที่เกี่ยวกับ ‘วัฒนธรรม’ เฉพาะตนในแง่มุมต่างๆ ลักษณะดังกล่าวได้กระตุ้นให้ผู้เขียนเกิดคำถามที่ว่า ‘เหตุใด’ ศิลปิน จึงต้องนำเสนอประเด็นเหล่านี้ และหากผลงานไม่ได้แสดงถึงรากทางวัฒนธรรม ศิลปิน เหล่านั้นจะยัง ได้รับการยอมรับและมีโอกาสนำเสนอผลงานในประเทศชกโลกตะวันตกหรือไม่ ‘อย่างไร’

จากการศึกษาประเด็นที่เกี่ยวกับบทบาทของ ‘วัฒนธรรมไทย’ กับการ ‘โกอินเตอร์’¹ ผ่านการทำความเข้าใจ ความหมายของคำว่า ‘วัฒนธรรม’ และการตีความขอบเขตของคำว่า ‘วัฒนธรรมไทย’ และปัจจัยแวดล้อมที่ทำให้เกิดการใช้ ‘วัฒนธรรมไทย’ ซึ่งประกอบไปด้วยภาครัฐ ภาคเศรษฐกิจ และตัวศิลปินไทย โดยผู้เขียนได้กำหนดขอบเขตของการศึกษาจากผลงานบางชุดของ ศิลปินไทย 2 ท่าน ได้แก่ สุรสีห์ กุศลวงศ์ และสาครินทร์ เครืออ่อน เป็นหลัก วิธีการศึกษาคือเลือกศึกษาผ่านตัวผลงานศิลปะ สื่อสิ่งพิมพ์ สื่อโสต-ทัศน์ และการสัมภาษณ์ศิลปิน นอกจากนี้ ผู้เขียนได้ทำการศึกษาเอกสารที่มีการกล่าวถึง ผลงานของฤกษ์ฤทธิ์ ตีระวนิช ในชุดผัดไทย และ นาวัน ลาวัลย์ชัยกุล ในชุด 2nd Berlin Biennale_01 ซึ่งเป็นการนำผ้าขาวม้าจำนวน 5000 ผืน เป็นข้อมูลเสริม เพื่อวิเคราะห์รูปแบบแนวคิดและกลวิธีที่ศิลปิน

* บทความชิ้นนี้พัฒนามาจากงานวิจัย “บทบาทของวัฒนธรรมไทยในงานศิลปะร่วมสมัย” ที่ได้รับทุนสนับสนุนจาก สถาบันวิจัยและพัฒนา มหาวิทยาลัยศิลปากร ดำเนินการโดยศิลปะและนักวิจัย 3 คน โดยผู้เขียนเป็นหนึ่งในผู้วิจัย การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงปฏิบัติ (Practice-based Research) เพื่อเป็นแนวทางในการค้นคว้าหาความรู้ และนำเสนอผลลัพธ์ผ่านงานทัศนศิลป์

** อาจารย์ประจำ คณะจิตรกรรม ประติมากรรม และภาพพิมพ์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

¹ คำว่า “โกอินเตอร์” เป็นคำที่อธิบายถึงการประสบความสำเร็จในอาชีพศิลปินในเวทีต่างประเทศจนได้รับการยอมรับจากนานาชาติ โดยย่อมาจากคำว่า go internal แต่ในบริบทสังคมไทยนิยมเรียกสั้นๆว่า “โกอินเตอร์”

ไทยเลือกใช้อัตลักษณ์จากการวิจัย ผู้เขียนพบว่ากระบวนการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะร่วมสมัยของศิลปินไทย มีนัยยะที่บ่งชี้ให้เห็นถึงภาวะของการตอบโต้ทางวัฒนธรรมตามความต้องการของตลาดศิลปะ จากประเทศมหาอำนาจในวงการศิลปะนานาชาติ กระแสโลกาภิวัตน์ รวมไปถึงนโยบายทางวัฒนธรรมของภาครัฐ และภาคเอกชน จากการศึกษาผลงาน และข้อเขียนต่างๆส่วนหนึ่งทำให้สรุปได้ว่า กระบวนการสร้างสรรค์ผลงานเป็นไปตามกระบวนการผลิตซ้ำทางวัฒนธรรม ทำให้วัฒนธรรม ‘บางอย่าง’ ถูกหยิบยกรื้อฟื้นมาผลิตซ้ำอย่างเฟื่องฟู ซึ่งเป็นสิ่งที่ต้อง ตั้งคำถามต่อไปถึงผลกระทบที่เกิดขึ้นจากกระบวนการ ผลิตซ้ำดังกล่าว

จากผลจากการทำวิจัยเชิงปฏิบัติการ (Practice-based Research) นำไปสู่ผลงานศิลปะจำนวน 2 ชุด ได้แก่ “ศิลปิน...อินเทอร์เน็ต?” และ “ศิลปิน...อินเทอร์เน็ต? (เวอร์ชันเอเชีย)” อย่างไรก็ตามข้อสรุป จากผลงานดังกล่าวไม่ได้มีจุดมุ่งหมายที่จะประเมินคุณค่าผลงานของศิลปินที่ถูกนำมาเป็นกรณีศึกษา แต่อย่างใด หากเนื้อหาที่ปรากฏภายในผลงานเป็นการมุ่งวิเคราะห์ตีความตามหลักวัฒนธรรมศึกษา ด้วยความคาดหวังว่าเนื้อหาของผลงานจะกระตุ้นให้ผู้ชมเกิดการคิด วิเคราะห์ และวิจารณ์ จนสามารถ ที่จะสร้างกระบวนการทัศน์ใหม่ในการคิดวิเคราะห์ผลงานศิลปะร่วมสมัยของศิลปินไทยในแง่มุมที่หลากหลาย โดยไม่จำเป็นต้องเป็นแง่มุมที่เป็นแนวคิดของศิลปินแต่เพียงฝ่ายเดียวแต่สามารถ เปิดประเด็นทั้งสิ่งที่ศิลปิน นำเสนอ และสิ่งที่ไม่ถูกนำเสนออย่างเท่าทันมากขึ้น

คำสำคัญ : การวิจัยเชิงปฏิบัติการ วัฒนธรรม วัฒนธรรมไทย การผลิตซ้ำ ศิลปะ การล้อเลียน

Abstract

This article is developed from “The Role of Thai Culture in Contemporary Art”² which is Practice-based Research. All contents are inspired by doing research from various kinds of sources, for example; documents, artist interviews and artworks being as case studies. All this information is the key leading to understanding relating to culture in contemporary art issues. In addition, the author, as one of researcher members, has an interest in the phenomenon happening in the world of contemporary art on the World Stage of Thai artists which has a tendency to present contents concerning ‘culture’ as the method for creative work production both physical and conceptual aspects. The interest of this issue is initiated from an individual observation. After having perceived artworks from both Thai and third world artists, it was found that several artists from these countries usually present issues about the individual ‘culture’ in different aspects. These characteristics have motivated me to post questions, *Why* would the artists like to present their individual culture? In addition, if artworks do not represent cultural roots,

² The Role of Thai Culture in Contemporary Art Research Project was fund by Silpakorn University Research and Development Institute. The project was conducted by artworks and three researchers. The author is one of them as well.

will those artists still be accepted and have chances to present their works in the western?

In an attempt to understand the term ‘culture’, specifically ‘Thai culture’, the author is confronted with many issues such as government and economic sector and etc. The scope of the study is specified by using two Thai artists, Surasi Kusolwong and Sakarin Krue-On, as the main criteria. The study methods are learning through artworks, printed media, audio visual media and artist interviewing. In addition, the author did research on documents referring to Rirkrit Tiravanija’s Pad Thai and Navin Rawanchaikul’s 2nd Berlin Biennale_01 created by using 5000 pieces of Pha Khao Ma as the supporting information in order to analyze concepts and methods artists applied to their works.

Research results showed that creative processes of contemporary Thai artists reflected in answering the demands of international art markets, national cultural policies and artist self. As a result of this, certain cultures are promoted and reproduce intensively. This raises the question which concern the future of reproduction processes in these societies.

Practice-based Research results lead to two sets of artworks, which are “artist...inter?” and “artist...inter? (Asian version)”. Nevertheless, the conclusion from the artworks does not aim to evaluate the value of artists’ works which were applied as the case studies. The contents in this research intended to conduct analysis and interpretation according to culture study principles. It is expected that the contents will be able to motivate audiences to think, analyze and criticize in order to create new analysis paradigms of Thai artists’ contemporary art creations in various aspects not merely artist concept specifically. They can propose efficiently different kinds of issues both presented by artist and not.

Key words: Practice-based Research, Culture, Thai culture, Reproduction, Art and Parody

บทนำ

การเดินทางเข้าสู่เวทีตลาดโลกในยุคโลกาภิวัตน์และสารสนเทศ ประเทศไทยมักมีจุดเด่นในเรื่องวัฒนธรรม เพราะประเทศไทยเป็นประเทศหนึ่งที่ถูกมองว่ามีเอกลักษณ์ทางวัฒนธรรมที่น่าสนใจ เริ่มตั้งแต่ศาสนา ภาษา และวิถีชีวิตที่หลากหลายจนสามารถสร้างความแตกต่างจากวัฒนธรรมอื่นๆ ได้ ดังนั้นในสนามการต่อสู้ด้านเศรษฐกิจกับนานาชาติ สิ่งที่ประเทศไทยมักจะนำมาใช้เป็น “จุดขาย” จึงมักเป็นเรื่องของวัฒนธรรม ซึ่งสามารถแบ่งออกได้เป็นสองลักษณะด้วยกัน ได้แก่ วัฒนธรรมในเชิงกายภาพ เช่น

อาหารการกิน การแต่งกาย และข้าวของเครื่องใช้ และวัฒนธรรมที่มีลักษณะนามธรรม เช่น อากัปกริยา ความมีน้ำใจ และความอ่อนน้อมถ่อมตน

อย่างไรก็ตาม ตลอดระยะเวลาที่ผ่านมาวัฒนธรรมไทยที่เคยปรากฏได้เกิดการเปลี่ยนรูป จากเดิมที่เคย อยู่ในพื้นที่ทางกายภาพมองเห็นและจับต้องได้ถูกเปลี่ยนไปสู่พื้นที่เสมือนไร้ขอบเขต และไม่สามารถจับต้องได้ และมีสถานะที่ผันผวนจนยากที่จะจำแนกว่า ‘อะไรคือวัฒนธรรมไทย’ ‘เป็น วัฒนธรรมไทยได้อย่างไร’ และ ‘เป็นวัฒนธรรมไทยได้อย่างไร’ โดยเฉพาะอย่างยิ่ง ในทศวรรษ 1990 นานาชาติหันมานิยม วัฒนธรรมแบบที่มีความหลากหลาย (cultural diversity) กล่าวคือ จากที่เคยเห็นว่า วัฒนธรรมเป็นเรื่องของความเป็นเลิศหรือมีรากเหง้ายาวนาน กลายเป็นเรื่องของชุมชนที่ยังมีชีวิตอยู่ อย่างธรรมดาสามัญ ซึ่งกระแสการเรียกร้องความหลากหลายทางวัฒนธรรมอย่างจริงจังมีจุดเริ่มต้นมาจาก ปฏิญญาสากลว่าด้วยความหลากหลายขององค์การยูเนสโก เมื่อวันที่ 11 กันยายน พ.ศ.2501 จากกระแสดังกล่าวได้นำไปสู่การประกาศปฏิญญาว่าด้วยความหลากหลายทางวัฒนธรรม ในปี พ.ศ. 2544 โดยยูเนสโกได้เน้นย้ำว่า ความหลากหลายทางวัฒนธรรมเป็นมรดกร่วมของมนุษยชาติ และ “...มีความ จำเป็นต่อมนุษย์เผ่าพันธุ์ เช่นเดียวกับที่ความหลากหลายทางชีวภาพ จำเป็นต่อธรรมชาติ”³ ซึ่งแนวคิดดังกล่าว ดูเหมือนจะได้รับการตอบรับอย่างดีจากภาครัฐ ภาคเอกชน ตลอดจนวงการศิลปะของไทย และต่างประเทศ

ตัวอย่างผลงานที่นับว่าได้รับการตอบรับอย่างดีในวงการศิลปะนานาชาตินั้น คงไม่พ้นที่จะต้องอ้างถึงผลงาน ชุด “ผัดไทย” ปี 2533 ของฤกษ์ฤทธิ์ ตีระวนิช เขาได้ลงมือปรุงผัดไทยเองในแคลเลอร์ในนิวยอร์ก โดยแชกที่มาร่วมงานเปิดนิทรรศการครั้งนั้นไม่ได้เห็นศิลปะวัตถุใดๆ นอกจากได้ร่วมกินผัดไทย พุดคุย และสังสรรค์กับศิลปินและแขกคนอื่นๆ ที่มาร่วมงาน จากการแสดงครั้งนี้นอกจากจะส่งผลให้เขากลายเป็นศิลปินแถวหน้าระดับโลกแล้ว ยังส่งผลให้นักวิจารณ์ศิลปะของไทยจำนวนหนึ่งมองว่าฤกษ์ฤทธิ์ใช้เส้นแบบไทยที่ทำให้ชาวต่างชาติเกิดความรู้สึกหลงใหลใน “ความเป็นอื่น” (exotic) และทำให้ชื่อของเขา ‘โกอินเตอร์’ ในโลกของศิลปะร่วมสมัย ตัวอย่างเช่น สุธี คุณวิชยานนท์ ศิลปิน นักวิจารณ์ และนักวิชาการศิลปะของไทย ได้เขียนถึงผลงานชิ้นนี้เอาไว้ว่า “อาหารไทยที่มีชื่อเสียงไปทั่วโลก และ ความเอื้อเฟื้อเผื่อแผ่อย่างการทำอาหารเลี้ยงผู้คนฟรีๆ แบบไทยๆ ถูกนำไปนำเสนอในสังคมชั้นสูง ที่ไม่ค่อยจะคุ้นเคยกับสิ่งเหล่านี้กลายเป็นสิ่งพิเศษ และแปลกน่าพิศวง สำหรับสภาพแวดล้อมนอกเมืองไทย” (สุธี คุณวิชยานนท์, 2545: 160) เช่นเดียวกับที่ ศ. ดร. เจตนา นาควัชระ ได้เคยเขียนในประเด็น ที่ใกล้เคียงกันเอาไว้ว่า “การที่ศิลปินไทยจะเดินเข้าสู่กระแสโลกาภิวัตน์จึงอาจจะไม่จำเป็นที่จะต้องออกแรง กายแรงใจมากนัก เพราะเพียงแค่จับกระแสได้ก็ปรับตัวได้อย่างง่ายดาย กิจกรรมที่กลายเป็นงานศิลปะขึ้นมา อาทิ การปรุงอาหารให้คนกินเพื่อสร้างสัมพันธ์ภาพอันดีในประชาคม และสร้างความเป็นมิตรต่อกัน ดังที่วงการศิลปะตะวันตกเรียกร้องนั้น... ..การสร้างงานประเภท ‘ผัดไทย’ ที่โด่งดังไปในวงการตะวันตกนั้น จึงดูจะเป็นเรื่องของการปรับตัวทางความคิดมากกว่าการแสดงฝีมือ” (เจตนา นาควัชระ, 2546: 229-231) ในทางตรงกันข้าม ดร.บัณฑิต จันทรโรจนกิจ ได้เลือกตีความศิลปะของฤกษ์ฤทธิ์ในอีกด้านหนึ่งว่า

³ อ้างใน “ความหลากหลายทางวัฒนธรรม : จากหลอมรวมเป็นหนึ่งสู่ผสมผสานพันทาง” โดย ชูศักดิ์ ภัทรกุลวณิช เสนอในเวทีวิจัยมนุษยศาสตร์ไทย ครั้งที่ 3 พ.ศ. 2649 ตีพิมพ์ในนิตยสาร ฟาเดียวกัน ปีที่ 5 ฉบับที่ 1 มกราคม-มีนาคม 2550 หน้า 156-167

“ผลงานของฤกษ์ฤทธิ์นั้นเป็นสะท้อนประสบการณ์การข้ามพรมแดนชาติและวัฒนธรรมของตัวศิลปินเอง และความสำนึกผูกพันต่อวัฒนธรรมไทย..... ‘ผัดไทย’ ในการแสดงและจัดวางศิลปะของเขา นั้นแสดงให้เห็นความยืดหยุ่นและสามารถปรับตัว ได้ในกระแสโลกมากกว่าจะแสดง ‘เอกลักษณ์ชาติ’ ในความหมายดั้งเดิมและคับแคบ...”⁴ อย่างไรก็ตาม จากความคิดเห็นทั้งหลายดังกล่าวก็คงปฏิเสธไม่ได้ว่า ผลงานของฤกษ์ฤทธิ์ที่เลือกใช้ผัดไทยนี้มีประเด็นในเรื่องของวัฒนธรรม และความเป็นไทยไม่มากนักน้อย ดังที่ประชา สุวิธานนท์ได้เขียนไว้ว่า “...ในวงการศิลปะ มีศิลปินไทยหลายคนที่เป็นโด่งดังในระดับโลกด้วยการนำเอาวัตถุดิบแบบไทยๆ ...ฤกษ์ฤทธิ์ ตีระวนิช ซึ่งใช้ถ้วยเดียวผัดไทย... ...มีส่วนอย่างมาก ในการชี้ให้เห็นมุมมองว่าของเหล่านี้ก็มีลักษณะประจำชาติที่โดดเด่น...” (ประชา สุวิธานนท์, 2554: 18)

นอกจากกระแสความแรงในงานชุด “ผัดไทย” ของฤกษ์ฤทธิ์ ดูเหมือนว่าศิลปินไทยหลายคน ที่ไปโด่งดังในระดับโลกเองก็มีการนำ ‘วัฒนธรรมแบบไทยๆ’ มานำเสนอในรูปของผลงานศิลปะทั้งในรูปแบบที่ตรงไปตรงมา และในลักษณะที่แฝงเร้น เช่น สุรสีห์ กุศลวงศ์ ใช้ของจากร้านโชห่วยมากระตุ้นความสนใจในการบริโภควัฒนธรรมของชาวต่างชาติ สาครินทร์ เครืออ่อน เลือกนำเสนอกิจกรรมการปลูก ข้าว บนที่นาขั้นบันได หรือ นาวัน ลาวลย์ชัยกุล ใช้ชุดเอาต์หนึ่งไทย รถตุ๊กๆ และการตุ๋นเลมละบาท เช่นกัน

อย่างไรก็ตาม ความพยายามที่จะหยิบวัตถุดิบวัฒนธรรมสามัญของสังคมใช้นำเสนอในวงการศิลปะร่วมสมัยของไทย ในด้านหนึ่งกลับกลายเป็นกระบวนการในการผลิตซ้ำทางวัฒนธรรม “ความเป็นไทย” โดยเฉพาะอย่างยิ่งเมื่อการ ‘โกอินเตอร์’ อาจจะไม่ใช่วิถีทางที่จะทำให้ความเข้าใจเกี่ยวกับ ‘วัฒนธรรมไทย’ ชัดเจนแต่กลับทำให้เกิดความคลุมเครือมากขึ้น ดังที่ สายัณห์ แดงกลมได้กล่าว ไว้ว่า “...การ ‘โกอินเตอร์’ ไม่ใช่วิธีการแลกเปลี่ยนวัฒนธรรมเพื่อความหลากหลาย แต่กลับกลายเป็นการ ‘โอนถ่ายวัฒนธรรม’ เก้า / แก่ / เพื่อหวังจะมีทางเลือกมากขึ้น พร้อมกับปลอกคำ / คอว่า ‘สากล’ ทั้งๆที่ เป็นการโอนถ่ายแบบไร้สมดุล ความหลากหลายจึงเป็นทั้งความบ่าหลาก และแทรกซึมของกระแสต่างๆ ที่พัดพาเราไปจนรู้ไม่อยู่ ทวนกระแสไม่ได้ก้าวเลือกเพื่อความหลากหลาย จึงล้นหลามทับพรมแดน ระหว่างสิ่งต่างๆ ความกำกวม น่ากลัว ในความเชี่ยวชาญชัดเจนของการรับไว้ภายใต้ฉลากของ ‘ความหลากหลายทางวัฒนธรรม’ ที่แปรสภาพเป็นการถล่ม และทับถม บดบัง วัฒนธรรมต้นเค้า” (สายัณห์ แดงกลม, 2552 : 67)

จากการวิจัยสู่การสร้างงานศิลปะ : ประสบการณ์จากการอ่าน การตีความ และการปฏิบัติ

ผลจากการวิจัยเชิงเอกสาร การสัมภาษณ์ และการสร้างผลงานศิลปะ ผู้เขียนในฐานะ ของผู้สร้างจึงได้กำหนดคำสำคัญไว้ 3 ส่วนด้วยกัน ซึ่งคำสำคัญดังกล่าวได้กลายเป็นแนวทาง ในการสร้างสรรค์ เพื่อเสนอคำตอบที่ค้นพบผ่านผลงานศิลปะ ไว้ดังต่อไปนี้

1. วัฒนธรรมไทย
2. การล้อเลียน (parody)
3. เกมส์

⁴ อ้างถึงในบล็อก pandit ดร.บัณฑิต จันทรโรจนกิจ <http://blog.ru.ac.th/myBlog.php?mID=233&blID=434> “กว่าจะรู้สึก ร่วมสมัย: สุนทรียศิลป์การเมืองในงานศิลปะของฤกษ์ฤทธิ์ ตีระวนิช” (สืบค้นเมื่อวันที่ 4 มิถุนายน 2555)

เหตุจากวัฒนธรรม...

“วัฒนธรรม” มีรากศัพท์มาจากภาษาบาลี และภาษาสันสกฤต คำว่า ‘วัฒนธรรม’ (วัฒนธรรม) หมายถึง ความเจริญงอกงาม ส่วน ‘ธรรม’ (ธรรม) หมายถึง ความดี ความงาม กฎระเบียบและข้อปฏิบัติ เมื่อ รวมกันเป็นวัฒนธรรมตามพจนานุกรมฉบับบัณฑิตยสถาน ปีพ.ศ. 2542 จึงหมายถึง ความเจริญ งอกงาม หรือสิ่งที่ทำความเจริญงอกงามให้หมู่คณะ ขณะที่พระยาอนุมานราชธน และพระเทพเวที (ประยูรชัชปยุตโต) ได้ให้ความหมายกับคำดังกล่าวว่า “สิ่งที่มนุษย์ผลิตหรือสร้างขึ้น มีการปรับปรุงเปลี่ยนแปลง เพื่อความงอกงามในวิถีชีวิตของส่วนรวมสามารถถ่ายทอดสืบต่อกัน ซึ่งช่วยให้มนุษย์อยู่รอด และเจริญสืบต่อไปได้”⁵ ความหมายดังกล่าวบางส่วนสอดคล้องกับศาสตร์ในทางมานุษยวิทยาที่ได้ให้คำจำกัดความว่า “วัฒนธรรม” หมายถึง ชีวิตที่เป็นแบบแผนการประพฤติปฏิบัติของผู้คนในสังคมที่ได้รับการสั่งสมจากรุ่นต่อรุ่นผ่านวิธีการ และสัญลักษณ์ต่างๆ ทั้งที่เป็นรูปธรรมและนามธรรม อย่างไรก็ตาม การเรียนรู้ผ่านสัญลักษณ์ และวิธีการที่เป็นรูปธรรมและนามธรรมก็ยังคงมีความสัมพันธ์กันอย่างใกล้ชิด เนื่องจากสิ่ง ที่จับต้องได้มักมีความหมายหรือระบบคุณค่าอยู่เบื้องหลังที่บ่งบอกถึงความคิดสติปัญญา ในที่นี้วัฒนธรรมจึงมักถูกมองว่าเป็นปัจจัยสำคัญตัวหนึ่งที่กำหนด (determine) ภาพลักษณ์ของสังคม และการดำรง ชีวิตของผู้คนในสังคมผ่านภาษา ความเชื่อ และขนบธรรมเนียมประเพณี ดังนั้น นอกจากวัฒนธรรมจะเป็น “ความคิดร่วม” ของมนุษย์ในสังคม วัฒนธรรมยังเป็นสิ่งที่มนุษย์สร้างขึ้น และส่งต่อสืบทอดไปจากรุ่นสู่รุ่นผ่านกระบวนการทางถ่ายทอดทางสังคมวัฒนธรรม โดยมีภาษา พิธีกรรม งานศิลปะเป็นสื่อกลางในการถ่ายทอด อีกทั้งวัฒนธรรมยังเป็น “กระบวนการ” ที่มนุษย์ใช้กำหนดนิยามความหมายให้กับชีวิต และสิ่งต่างๆ รอบตัว ด้วยเหตุนี้สิ่งที่เรียกว่าวัฒนธรรมจึงเป็นสิ่งที่ไม่หยุดนิ่ง มีพลวัต เคลื่อนไหว และปรับตัวเปลี่ยนแปลงตลอดเวลา (ศ.ดร.ยศ สันตสมบัติ, 2540:11-13)

อย่างไรก็ตาม จากบันทึกลายลักษณ์ได้ชี้ให้เห็นว่าการดำเนินงานด้านวัฒนธรรมของชาติไทย เริ่มต้นอย่างจริงจังเมื่อปี พ.ศ.2481 มีการเกิดขึ้นของกองวัฒนธรรมในสังกัดกรมศิลปากร และในปี พ.ศ.2483 รัฐบาลไทยได้ออกพระราชบัญญัติบำรุงวัฒนธรรมแห่งชาติและความหมายของ “วัฒนธรรม” ว่าหมายถึง ลักษณะที่แสดงถึงความเจริญงอกงาม ความเป็นระเบียบอันดีงาม ความกลมเกลียวก้าวหน้า ของชาติ และศีลธรรมอันดีของประชาชน ทั้งนี้ได้กำหนดให้ประชาชนชาวไทยมีหน้าที่ต้องปฏิบัติตาม วัฒนธรรมแห่งชาติ และต้องผดุงส่งเสริมความเจริญก้าวหน้าของชาติรักษาไว้ ซึ่งวัฒนธรรมตามประเพณีที่ดี และช่วยปรับปรุงให้ดีขึ้นตามสมัย ต่อมาในปี พ.ศ. 2485 รัฐบาลไทยได้ออกพระราชบัญญัติบำรุง วัฒนธรรม แห่งชาติฉบับที่ 2 มีการเพิ่มเนื้อหาสาระสำคัญที่กำหนดให้ประชาชนชาวไทยต้องปฏิบัติให้เกิด เป็น ระเบียบเรียบร้อยต่างๆ ได้แก่ การแต่งกาย จรรยาบรรณ และมารยาทการปฏิบัติตน และปฏิบัติต่อบ้านเมือง การดำเนินการงานอาชีพ และความนิยมความเป็นไทย จนกระทั่งปี 2495 จึงมีการสถาปนา กระทรวงวัฒนธรรมขึ้น โดยมีจอมพล ป. พิบูลสงคราม นายกรัฐมนตรีในขณะนั้นเป็นผู้ดำรงตำแหน่ง รัฐมนตรีว่าการกระทรวงวัฒนธรรม อย่างไรก็ตาม ในปี พ.ศ. 2501 กระทรวงดังกล่าวก็ถูกยุบ และถูก

⁵ อ้างใน ความหมายของวัฒนธรรม แผนแม่บทวัฒนธรรมแห่งชาติ พ.ศ. 2550-2559. กรุงเทพฯ: สำนักนโยบาย และยุทธศาสตร์ สำนักงานปลัดกระทรวงวัฒนธรรม (ไม่ปรากฏปีที่พิมพ์). น. 2

ก่อตั้งใหม่อยู่หลายครั้ง จนกระทั่ง ในปี พ.ศ. 2545 รัฐบาลไทยได้สถาปนากระทรวงวัฒนธรรมอีกครั้ง และยังคงดำเนินการอยู่จนถึงปัจจุบัน

ปัจจุบันกระทรวงวัฒนธรรมได้จำแนกวัฒนธรรมออกเป็น 3 ประเภทใหญ่ คือ

1. วัฒนธรรมที่สัมผัสได้ (tangible culture) หมายถึงสิ่งประดิษฐ์หรือสิ่งสร้าง ที่มนุษย์ คิดค้น ขึ้น เช่น สิ่งของเครื่องใช้ในครัวเรือน อาคารบ้านเรือน เสื้อผ้า เครื่องประดับ ตกแต่ง ในบางกรณี วัฒนธรรม ที่สัมผัสได้ถูกเรียกขานว่า วัฒนธรรม วัตถุ (Material culture)

2. วัฒนธรรมที่สัมผัสไม่ได้ (intangible culture) หรือที่เรียกว่าวัฒนธรรมที่ไม่ใช่วัตถุ (Nonmaterial culture) หมายถึงแบบแผนในการดำเนินชีวิต หรือประเพณีปฏิบัติอันเกิดจากความคิด ความเชื่อที่ปรากฏ อยู่ในรูปของการกระทำ เช่น การใช้ภาษา การยึดถือศีลธรรมจารีตต่างๆ

3. ความหลากหลายทางวัฒนธรรม (cultural diversity) (แผนแม่บทวัฒนธรรมแห่งชาติ พศ. 2550-2559, 5-7, 2552)

สิ่งที่น่าสนใจคือ แม้จะมีความพยายามที่จะให้คำจำกัดความและการจัดแบ่งประเภท และระดับ ของคำว่า “วัฒนธรรม” แต่ดูเหมือนว่าคำอธิบายข้างต้นยังทำให้คำว่า “วัฒนธรรม” ล่องลอยและไม่ ชัดเจนมากขึ้น ดังที่เกษม เพ็ญภินันท์ ได้กล่าวไว้ว่า “ ‘วัฒนธรรม’ นอกจากจะเป็นคำที่เต็มไปด้วยความ คลุมเครือ และความพรัมวของการนิยามความหมายแล้ว ในปัจจุบัน ‘วัฒนธรรม’ ยังเป็นคำที่ ถูกใช้กัน อย่างแพร่หลายเพื่อบ่งบอกหรือขยายคุณลักษณะของ สรรพสิ่ง เช่น วัฒนธรรมแห่งชาติ (National Culture) ความหลากหลายทางวัฒนธรรม (Cultural Diversity) พุนทางวัฒนธรรม (Cultural Capital) มรดกทางวัฒนธรรม (Cultural Heritage) เป็นต้น (เกษม เพ็ญภินันท์, 2552:11) ในแง่นี้วัฒนธรรมจึง เป็นเรื่องที่ไม่สามารถมองแบบตายตัวได้ แต่ต้องมอง จากการปฏิบัติจริงของคนในสังคม ไม่ใช่การมองจาก ภาพแทน (representation) ในเชิงอุดมคติ เพียงด้านเดียว เพราะสิ่งที่มากับ เรื่องของวัฒนธรรมไม่ได้เป็น ลักษณะของคุณค่าที่ตีงามอย่างที่เราเชื่อกันทั่วไป ทั้งหมด ในทางตรงกันข้าม อาจจะเป็นคุณค่าที่ ครอบงำความคิดของผู้คนได้ โดยเฉพาะอย่างยิ่ง แนวคิดในการเปลี่ยนวัฒนธรรมให้ กลายเป็นสินค้าซึ่ง เกาะเกี่ยวกับกระแสโลกาภิวัตน์ (Globalization) ที่พัฒนามาจากการติดต่อสื่อสาร คมนาคม และ เทคโนโลยีสารสนเทศ (Information Technology) ที่แสดงให้เห็นถึง การเจริญเติบโตของความสัมพันธ ทางการเศรษฐกิจ การเมือง เทคโนโลยี และวัฒนธรรม ที่เชื่อมโยง ระหว่างปัจเจกบุคคล ชุมชน หน่วยธุรกิจ และรัฐบาลทั่วทั้งโลก

วัฒนธรรมไทย Vs. กระแสโลกาภิวัตน์

ผลกระทบจากกระแสโลกาภิวัตน์ได้ก่อให้เกิดลักษณะเฉพาะทางวัฒนธรรมที่แตกต่างกัน ออกไป แบ่งได้เป็น 3 ประเภทใหญ่ คือ

1. วัฒนธรรมรวมตัว (Cultural Homogenization) สืบเนื่องจากโลกาภิวัตน์นำมาซึ่ง “มาตรฐาน” การยอมรับในระดับสากลจนเกิดการบีบบังคับให้วัฒนธรรมที่ด้อยกว่าเปลี่ยนตาม หรือ ลอกเลียนวัฒนธรรมที่เหนือกว่าในช่วงเวลานั้นด้วยความเต็มใจ

2. วัฒนธรรมแตกตัว (Cultural Heterogenization) เป็นผลมาจากความคิด ความรู้สึก และความเชื่อที่แปลกแยกระหว่างวัฒนธรรมจนยากที่จะประสานเข้าหากันได้ เพราะต่างฝ่ายต่างพยายามดำรงไว้ซึ่ง “วัฒนธรรม” ของตนเองทำให้เกิดการปะทะกันถึงขั้นแตกหัก

3. วัฒนธรรมลูกผสม (Cultural Hybridization) เป็นการผสมผสานกลมกลืนจนยากที่จะแยกส่วนใดส่วนหนึ่งออกจากกัน

นอกจากนี้ กระแสโลกาภิวัตน์ยังก่อให้เกิดปรากฏการณ์ที่สำคัญ 2 อย่างด้วยกันคือ ปรากฏการณ์ ทุนผูกขาดข้ามชาติไร้พรมแดน และปรากฏการณ์วัฒนธรรมผูกขาดข้ามชาติไร้พรมแดน ซึ่งปรากฏการณ์ดังกล่าวได้ส่งผลให้เกิดปฏิกิริยาตอบโต้จากชาติต่างๆ โดยเฉพาะชาติที่ตกเป็นเหยื่อจากกระแสโลกาภิวัตน์ พยายามลุกขึ้นมาปกป้องวัฒนธรรมแห่งชาติจนก่อให้เกิดกระแสท้องถิ่นนิยม เห็นได้จาก สังคมไทยที่ปัจจุบัน ภาครัฐพยายามสนับสนุนและสร้างภาพของวัฒนธรรมไทยให้กลายเป็นสินค้าเพื่อที่จะต่อสู้กับกระแส วัฒนธรรมข้ามชาติ ขณะเดียวกันก็ใช้เป็นต้นทุนที่จะสร้างรายได้เข้าประเทศ ซึ่งในแง่นี้กลไกของภาครัฐ ได้สร้างปัญหาให้กับความหลากหลายภายใต้กรอบความคิดที่เน้นความเป็นเอกภาพ วัฒนธรรมของรัฐจึงมี ลักษณะของ “การผูกขาดทางวัฒนธรรม” คือยึดติดกับวัฒนธรรมใดวัฒนธรรมหนึ่ง โดยเฉพาะอย่างยิ่ง ความหวาดกลัวและความวิตกกังวลทำให้วัฒนธรรมต้องเชื่อมต่อ เข้ากับการเมืองของรัฐ (ธเนศ วงศ์ยานนาวา, 2552: 63) จากการเกิดขึ้นของกระทรวงวัฒนธรรมในปี 2545 นี้ก็นับว่าเป็นหลักฐานที่ชี้ชัดให้เห็นถึง ความพยายามของภาครัฐในการเข้ามามีบทบาทในกำหนดทิศทางศิลปวัฒนธรรมของไทย ส่วนหนึ่งของการจัดการคือความพยายามที่จะนำเสนอความเป็นไทยผ่านงานศิลปะ เช่น การเข้าร่วมนำเสนอ ผลงานศิลปะของศิลปินไทยผ่านเวทีโลกในรูปของศาลาไทย (Thai Pavillion) ที่เวนิสเบียนนาเล่ ประเทศอิตาลีทั้ง 4 ครั้งที่ผ่านมา เป็นต้น

อย่างไรก็ตาม ไม่เพียงแต่ภาครัฐเท่านั้นที่มีบทบาทในการกำหนดทิศทางเกี่ยวกับความเข้าใจวัฒนธรรมไทย แต่นิทรรศการศิลปะนานาชาติต่างๆ ที่อยู่ในรูปแบบเบียนนาเล่ (Biennale) หรือเทรียแนเล่ (Triennale) ของประเทศต่างๆ ก็มีส่วนในการสร้างความเข้าใจคำว่าวัฒนธรรมไทยผ่านงานศิลปะของศิลปินไทย ที่ได้เข้าร่วมแทบทุกครั้ง ซึ่งปรากฏการณ์ดังกล่าวได้สร้างกระแส “โกอินเตอร์” โดยศิลปินที่มีชื่อเสียง และสร้างความโดดเด่นในวงการศิลปะสากล อาทิ ฤกษ์ฤทธิ์ ตีระวนิช สุรสิทธิ์ กุศลวงศ์ และนาวัน ลาวัลย์ชัยกุล ผลงานจำนวนหนึ่งของพวกเขามักจะหยิบเอาเอกลักษณ์บางอย่าง จากวัฒนธรรมไทยทั้งที่เป็นวัฒนธรรมเฉพาะ (specific culture) และวัฒนธรรมย่อย (sub-culture) มาใช้ เช่น การนำเสนอ ผัดไทย ตลาดแผงลอย หรือผ้าขาวม้า

ในด้านหนึ่ง การนำเอาอัตลักษณ์ของแต่ละเชื้อชาติ และวัฒนธรรม เป็นจุดขาย และเป็นแก่นกลาง ในการสร้างงานศิลปะสามารถสร้างความนิยมชมชอบได้ง่ายในแง่ของความเป็นอื่น (exotic) ในอีกด้านหนึ่งการนำเสนอ exotic ได้กลายเป็นเงื่อนไขพื้นฐานของการสร้าง และจัดแสดงงาน ศิลปะร่วมสมัยจากศิลปินที่เป็นพวก non-western และได้กลายเป็นส่วนหนึ่งของสูตรสำเร็จ ในการนำเสนอผลงานอย่างที่เราได้เห็นได้ในผลงานปัจจุบันจำนวนมาก

...สู่การล้อเลียน (parody)

การล้อเลียน (parody) เป็นประเด็นสำคัญหนึ่งที่ผู้เขียนในฐานะผู้สร้างผลงานได้ใช้เป็น แกนหลัก ในการสร้างผลงานทั้งสองชุด ซึ่งจากการศึกษาความหมายของการล้อเลียนจากเอกสารอ้างอิง ต่างๆ ทำให้สรุปได้ดังต่อไปนี้

งานล้อเลียน (Parody) มาจากคำว่า porodia ซึ่งเป็นภาษากรีกโบราณที่เริ่มใช้กันราว 400 ปีก่อนคริสตกาล โดยหมายถึงงานประพันธ์ประเภทหนึ่งที่เลียนแบบงานมหากาพย์ในเชิงตลกขบขัน ลักษณะเด่นของงาน ประเภทนี้ คือการหยิบยืมเค้าโครงแนวคิดหรือเอกลักษณ์บางอย่างของงานต้นแบบ มาดัดแปลงทำซ้ำในเชิง เสียดสีกวนอารมณ์ หรือทำให้เป็นเรื่องน่าขบขัน อย่างไรก็ตาม ในปัจจุบัน งานล้อเลียน (parody) มีความหมายรวมถึงผลงานลอกแบบ หรือเลียนแบบเพื่อล้อเลียนเสียดสีวิพากษ์วิจารณ์ผลงานชิ้นใดชิ้นหนึ่ง หรือแม้แต่ตัวผู้สร้างผลงานชิ้นนั้น สิ่งที่น่าสนใจคือ คำว่า parody ยังมีความหมายใกล้เคียงกับคำว่า irony satire และ pastiche ซึ่งบางครั้งก่อให้เกิดความสับสน ทางด้านความหมายอยู่บ่อยครั้ง โดยผู้เขียนพอสรุปคำต่างๆ ที่มีความหมายใกล้เคียงได้ดังต่อไปนี้

irony หรือ “การเย้ยหยัน” สามารถแบ่งออกเป็นกลุ่มความหมายกว้างๆ ได้ 3 ลักษณะด้วยกัน คือ ลักษณะเย้ยหยันทางคำพูด (verbal irony) เป็นลักษณะของการกล่าวถากถาง หรือพูดจาประชดประชัน (sarcasm) การเยาะเย้ยของโชคชะตา (irony of fate) และการเย้ยหยัน ผ่านเทคนิคทางศิลปะ (irony in art)

satire หรือ “เสียดสี” มีรากศัพท์มาจากภาษาละติน satura ซึ่งเป็น กวีนิพนธ์ที่นิยมอย่างมาก ในอาณาจักรโรมัน งานประเภท satire แตกต่างจาก parody ตรงที่การล้อเลียนเสียดสีที่เกิดขึ้นมักจะเป็นเรื่องทั่วไป หรือเป็นเรื่องกว้างๆมากกว่าจะเป็นผลงานหรือนักเขียนที่เฉพาะเจาะจง

pastiche หรือ “งานเลียนแบบหรือที่เรียกว่างานจำลอง” หมายถึง “การรวบรวมผลงานต่างๆ อย่างละเล็กละน้อยเข้าด้วยกัน” เป็นต้น

โดยทั่วไปการล้อเลียน (parody) ส่วนใหญ่มักจะปรากฏให้เห็นในผลงานด้านวรรณกรรม หรือที่รู้จักกันว่าวรรณกรรมล้อ อย่างไรก็ตาม ในทางทัศนศิลป์การทำงานที่ล้อเลียนผลงานศิลปะชิ้นครู จากศิลปินรุ่นหลังก็มีปรากฏให้เห็นอยู่บ่อยครั้ง ตัวอย่างเช่น ผลงาน Mona Lisa ของ Leonardo da Vinci ผลงาน ชิ้นนี้ได้ถูกล้อเลียนจากศิลปินชื่อดังในรุ่นหลังจำนวนมาก เช่น ผลงานที่ชื่อ “L.H.O.O.Q.” ของ Marcel Duchamp และผลงานที่ชื่อ “Mona Lisa Monalisa” ของ Fernando Botero เป็นต้น ขณะที่ในประเทศไทยเองก็มีการล้อเลียนผ่านผลงานทัศนศิลป์ให้เห็นอยู่บ้าง เช่น ผลงานจิตรกรรมที่ชื่อ “คนนั่ง”⁶ 5 ของจักรพันธ์ โปษยกฤต ที่ถูกนำมาสร้างใหม่ในรูปของผลงานวิดีโอของวสันต์ เรียวกลาง เป็นต้น

ว่าด้วยต้นแบบ...ต้นทางของการล้อ

ผลงานศิลปะที่ผู้เขียนทำการศึกษา ได้แก่ ผลงาน “นาข้าวขั้นบันไดแห่งเมืองคาสเซิล (Terraced Rice Fields Art Project)” ณ นิทรรศการศิลปะนานาชาติ Documenta ครั้งที่ 12 เมื่อปี

⁶ ผลงานชิ้นนี้ได้รับ “รางวัลเกียรตินิยมอันดับ 2 เหรียญเงิน” จากงานแสดงงานศิลปกรรมแห่งชาติ ครั้งที่ 22 ปี 2516

2550 ของ สาครินทร์ เครืออ่อน และผลงาน “One Pound Turbo Market (you’ll have a good time)” ณ Tate Modern ปี 2549 ของ สุรัสวดี กุศลวงศ์ ซึ่งสามารถวิเคราะห์เนื้อหาของผลงานได้ดังต่อไปนี้

ผลงานชุดนาข้าวขั้นบันไดแห่งเมืองคาสเซิล (Terraced Rice Fields Art Project) เป็นการนำเสนอแนวคิดเกี่ยวกับแรงงานในลักษณะชุมชนและเทคนิคการเกษตรแบบดั้งเดิม โดยเป็น การทำงานร่วมกับอาสาสมัครชาวไทยและชาวยุโรป ในการปรับเปลี่ยนพื้นที่ลาดเนินเขาในสวนสาธารณะ Wilhelmshoehe Bergpark ของเมืองคาสเซิล นัยสำคัญของผลงานชิ้นนี้คือความพยายามในการนำเสนอ วัฒนธรรม แบบชาวนาไทยในอดีตที่มีการช่วยเหลือเกื้อกูลกันผ่านกระบวนการในการลงแขก เพื่อที่จะทำให้กิจกรรม ต่างๆที่กำลังทำอยู่นั้นสำเร็จลุล่วงโดยกิจกรรมดังกล่าวนี้วันจะยิ่งสูญหายไปเนื่องจากระบบ เศรษฐกิจที่ใช้เงินตราเป็นตัวกำหนด ดูเหมือนว่าการเชิญชวนให้อาสาสมัครชาวเยอรมันที่สนใจสามารถ เข้าร่วม กิจกรรมศิลปะที่ว่าด้วยการดำนาในครั้งนี้ ก็เพื่อจะเป็นการดึงแก่นความคิดที่ศิลปินต้องการ จะสื่อให้ออกมาผ่านประสบการณ์ของผู้เข้าร่วมแต่ละคนโดยตรง ในแง่นี้จึงดูเหมือนว่า สาครินทร์ไม่ได้ ต้องการเพียงแค่นำเสนอวัฒนธรรมไทยเท่านั้น แต่เขาพยายามที่จะหลอมรวมสองวัฒนธรรมที่แตกต่างกัน อย่างสิ้นเชิง ทั้งในแง่สังคม เศรษฐกิจ และการเมืองเข้าด้วยกัน อย่างไรก็ดีตาม แม้กระบวนการในการ สร้างสรรค์ของเขาจะมีลักษณะเป็นศิลปะร่วมสมัยที่มีความสำคัญในแง่ของแนวคิดมากกว่าทักษะฝีมือ ในเชิงช่าง แต่ผลงานชุดนี้ก็กลับยิ่งสะท้อนแนวคิดในการนำเสนอวัฒนธรรมไทยอย่างไม่อาจปฏิเสธได้ ดังที่เดวิด เท⁷ ได้ กล่าวถึงการทำงานของสาครินทร์ว่า “...เป็นการทำงานที่หันหน้าเข้าหาสุนทรียศาสตร์ประเพณีนิยม...ด้วย การอ้างอิงถึงวัฒนธรรมดั้งเดิม วัฒนธรรมพื้นบ้านและความเชื่อทางจิตวิญญาณแบบชาวนาบ้านภมหลัง เช่นนี้เองที่มีความสำคัญต่อการตีความโครงการนาข้าวขั้น บันได... ..เกษตรกรรมเข้ามาอยู่ในงานศิลปะชิ้น นี้มิใช่ในฐานะธรรมชาติแต่ในฐานะวัฒนธรรม และก็เป็นวัฒนธรรมประเพณีนิยมด้วยวัฒนธรรมแบบที่ถือ กันว่าเชื่อมต่อกับจินตภาพของความเป็นชาติ...” (เดวิด เท, 2552: 143)

ขณะที่ผลงานชุด One Pound Turbo Market (you’ll have a good time)⁸ ปี 2549 ณ Tate Modern ประเทศอังกฤษของสุรัสวดี กุศลวงศ์ เป็นการจำลองตลาดนัดแบบไทยที่มีแผงลอย มาปรับประยุกต์ใช้เพื่อ โซวสินค้านี้ (kitsch)⁹ แบบไทย อาทิ ของใช้พลาสติกสีสด ตุ๊กตาเป่าลมรูป การ์ตูนพรมเช็ดเท้าหลากสี และหมอนขวานพื้นบ้าน เป็นต้น สุรัสวดีได้จำลองสถานการณ์ที่เต็มไปด้วยความวุ่นวาย ความสนุกสนาน ความไร้ระเบียบแบบไทยๆ เข้าไปใช้ในผลงานชุดตลาดนัดด้วยการเปิดโอกาสให้

⁷ เดวิด เท เคยเป็นทั้งนักวิจารณ์และภัณฑารักษ์อิสระที่อาศัยอยู่ในกรุงเทพฯ โดยเขาเคยจัดกิจกรรมศิลปะและภาพยนตร์หลายครั้ง ปัจจุบันเดวิด เทเป็นอาจารย์ภาควิชาภาษาและวรรณคดีอังกฤษ National University of Singapore

⁸ ผลงานชิ้นนี้เป็นเพียงตัวอย่างหนึ่งที่ศิลปินนำเสนอในลักษณะตลาดนัดเท่านั้น เพราะการนำเสนอผลงานที่จำลองลักษณะตลาดนัด ได้ถูกนำเสนอในอีกหลายครั้ง ในพื้นที่ และชื่อผลงานที่แตกต่างกันออกไป อาทิ Floating Air Market (one Euro)” ปี 2001 ที่ Museum Folkwang ประเทศเยอรมัน Minimal Factory (\$1 Market) / Red Bull Party (mit D.J.) ปี 2002 ที่ ArtPlace ประเทศอเมริกา และ 10 Sek Market ปี 2004 ที่ Malmo ประเทศสวีเดน

⁹ Kitsch เป็นคำคุณศัพท์ที่ใช้อธิบายลักษณะของผลงานศิลปะที่มีคุณภาพต่ำ และสะท้อนให้เห็นถึงความไร้สุนทรีย์

ผู้ชม สามารถซื้อสินค้าที่นำเข้าจากประเทศไทยได้ในราคาเดียวกันทั้งหมด โดยการแสดงงานที่ว่าด้วยตลาดนัด แต่ละชุด ศิลปินได้มีการเพิ่มเนื้อหาทางประวัติศาสตร์ที่มีความสำคัญของพื้นที่ต่างๆที่เขาได้จัดแสดงงาน ซึ่งแสดงให้เห็นถึงความพยายามในการสร้างความเชื่อมโยงระหว่างชีวิตประจำวันกับประวัติศาสตร์ และบริบทแวดล้อมของแต่ละพื้นที่ เช่น เมื่อครั้งที่ศิลปินได้แสดงงานชุดตลาดที่ประเทศอเมริกา ศิลปินก็เห็นว่า “...ช้าง สีชมพู (ของไทย) ที่เห็นมีความคล้ายคลึงกับผลงานของ Jeff Koon โดยศิลปิน ต้องการล้อลักษณะท่ากายภาพ ไม่ใช่ล้อเลียน และล้อไปกับแนวคิดบริโภคนิยม (consumerism) ในวัฏจักรของพ็อพอาร์ต¹⁰ (Pop Art)”¹¹ เป็นต้น

สิ่งที่น่าสังเกตคือ การวิเคราะห์ผลงานของศิลปินทั้งสองจากนักวิจารณ์หรือนักเขียนส่วนใหญ่ต่างมุ่งประเด็นไปที่เนื้อหาและแนวความคิดของผลงานมากกว่าการวิเคราะห์ในเชิงกายภาพ ส่วนหนึ่งน่าจะเป็นเพราะกายภาพผลงานของศิลปินทั้งสองเป็นการจำลองกิจกรรมที่สามารถพบเห็นได้ทั่วไปของสังคมไทย ดังนั้น หากมีการกล่าวถึงลักษณะของตัวผลงานอยู่บ้างก็มักเป็นเรื่องของกลวิธีในการนำเสนอมากกว่า นอกจากนี้ แนวทางที่ศิลปินทั้งสองเลือกใช้ในการนำเสนอผลงานมีความสอดคล้องกับกระแสศิลปะ ที่เป็นที่ยอมรับในช่วงสิบกว่าปีที่ผ่านมา ที่รู้จักในนามของศิลปะเชิงสัมพันธ์ (Relational Art) โดยมีนิโกลาส บูริโยต์ (Nicolas Bourriaud) ภัณฑารักษ์และนักวิจารณ์ชาวฝรั่งเศสเป็นผู้ให้คำจำกัดความ และ เป็นผู้เปิดประเด็นที่ว่าด้วยสุนทรียศาสตร์เชิงสัมพันธ์ (Relational Aesthetics) และทำให้ผลงานแนวนี้ ถูกจับตามองจากโลกทัศน์ศิลปะร่วมสมัยภายในเวลาไม่นาน แก่นความคิดหลักในการสร้างงานของศิลปะ เชิงสัมพันธ์คือ การมุ่งเน้นความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์ผ่านการร่วมมือกันของศิลปิน ผู้ชม หรืออาสาสมัคร ในการสร้างปฏิบัติการทางศิลปะให้ไปสู่เป้าหมายที่ศิลปินตั้งไว้ โดยผลลัพธ์ที่เกิดขึ้นมักจะผันแปรไปตาม สถานการณ์ขึ้นอยู่กับปัจจัยในเรื่องของเวลาและสถานที่ที่นำเสนอผลงาน ด้วยเหตุนี้ ผลงานแนวศิลปะ เชิงสัมพันธ์ส่วนใหญ่จึงมักจะอยู่ในรูปของการทำกิจกรรมอย่างใดอย่างหนึ่งที่เรียกร้องให้ผู้ชมมีส่วนร่วม กับตัวงาน และมีปฏิสัมพันธ์กับศิลปินมากกว่าแค่การชมงานด้วยตาเท่านั้น

จากเกมสู่งานศิลปะ...โลกแห่งความจริงที่ถูกย่อส่วน

จากการศึกษาข้อมูลเอกสารผนวก อาทิ หนังสือ บทความวิชาการ บทวิจารณ์ บทสัมภาษณ์ทั้งในรูปของสื่อสิ่งพิมพ์ และสื่อออนไลน์ ประกอบกับประสบการณ์ในการชมผลงานศิลปะ ของศิลปินไทยทั้งจากการชมจริง และผ่านสื่อออนไลน์ ทำให้ได้พบประเด็นที่น่าสนใจ และกลายมา เป็นเนื้อหาของผลงานศิลปะที่มีพื้นฐานจากการวิจัยได้ ดังต่อไปนี้

¹⁰ พ็อพอาร์ต (Pop Art) คือความเคลื่อนไหวทางศิลปะที่เกิดขึ้นในช่วงปลายทศวรรษที่ 1950 และแบ่งบานสูงสุดในช่วงทศวรรษ 1960 เนื้อหาส่วนใหญ่อิงอยู่กับลัทธิบริโภคนิยม (consumerism) และวัฒนธรรมมวลชน (popular culture)

¹¹ ข้อมูลดังกล่าวผู้เขียนอ้างอิงมาจากการสัมภาษณ์ สุรสิทธิ์ กุศลวงศ์ ณ ร้านสตาร์บัคส์ คอฟฟี่ สาขาเซ็นทรัลปิ่นเกล้า 2553

1. การผลิตซ้ำทางวัฒนธรรม¹² ในวงการศิลปะร่วมสมัย ทั้งในแง่ของการใช้รูปสัญลักษณ์ และความหมายของสัญลักษณ์ ซึ่งนับว่าเป็นกลยุทธ์ที่ศิลปินจำนวนมากใช้ทั้งโดยรู้ตัวและไม่รู้ตัว

2. การตอบโต้ภัยความต้องการของการตลาด สภาพเศรษฐกิจ สังคมและการเมือง

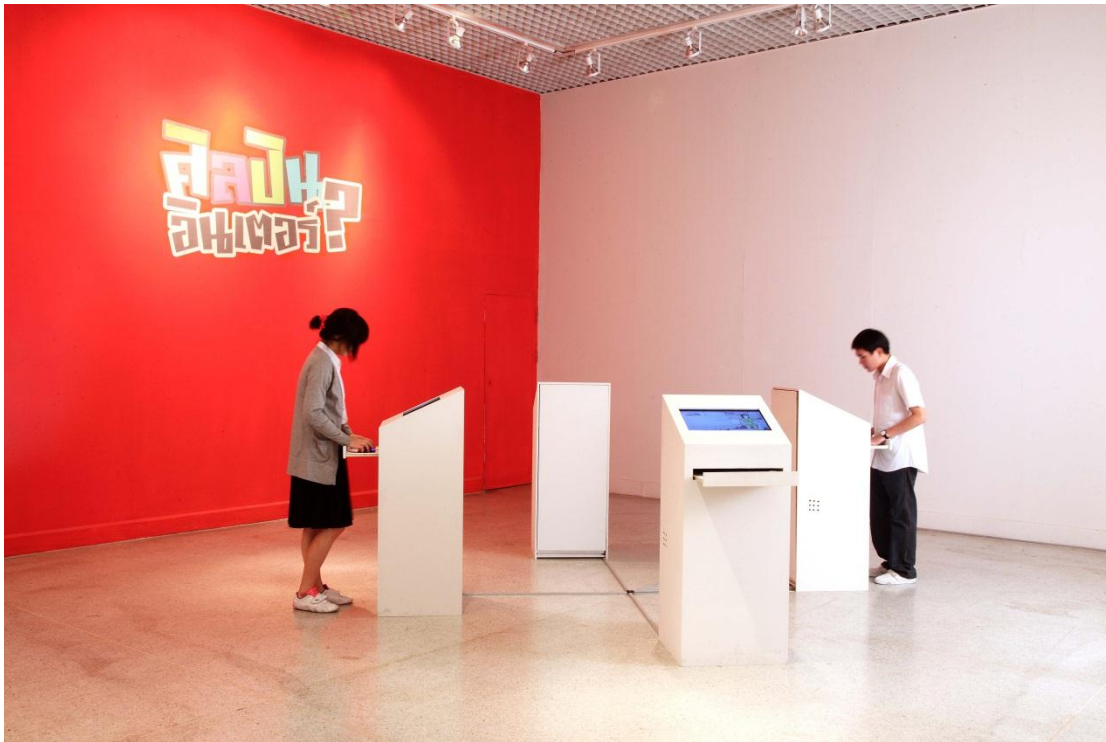
ข้อค้นพบดังกล่าวทำให้ผู้เขียนในฐานะผู้สร้างผลงานเลือกที่จะนำเสนอผ่านรูปแบบของเกม เพราะจากการ ศึกษาทำให้พบว่าคุณลักษณะของเกมต่างๆ พบว่ามักจะมีเนื้อหาและแนวทางที่จำลอง ข้อมูล วิถีชีวิต และสิ่งต่างๆ รอบตัวที่มีอยู่จริงบนโลกใบนี้เสมอ เช่น เกมกระดานอย่างเกมเศรษฐีเป็นการ จำลอง ระบบการเงิน การซื้อขายที่อสังหาริมทรัพย์เพื่อการสร้างงานทุนหมุนเวียน วิดีโอเกมเดอะซิมส์ (the sims) ซึ่งมีหลายเวอร์ชันด้วยกัน และในแต่ละเวอร์ชันก็มีการจำลอง วิถีชีวิตของตัวละครหนึ่งตัว หรือทั้งครอบครัว ที่จำลองมาจากวิธีการใช้ชีวิตของคนในสังคม เช่น การประกอบอาชีพในแต่ละวัน การ หาкуเพื่อสร้าง ครอบครัว ไปจนถึงความเสี่ยงต่อความตาย ขณะที่เกมออนไลน์แบบถาม-ตอบ (quiz game) จะเป็นการนำเอาประเด็นที่กำลังได้รับความสนใจ ในขณะนั้นมาเป็นแนวทางในการสร้างคำถาม และคำตอบ เป็นต้น ในแง่นี้สอดคล้องกับประเด็นที่โรลันด์ บาร์ตส์ (Roland Barth) ได้เคยวิเคราะห์ของ เล่น ฝรั่งเศสเอาไว้ได้อย่างน่าสนใจว่า “...ของเล่นฝรั่งเศสที่พบเห็นได้ทั่วไป โดยเนื้อแท้แล้วก็คือโลก ของ ผู้ใหญ่ที่จำลองให้เล็กลง เป็นของเลียนแบบที่ย่อส่วนจากข้าวของเครื่องใช้ต่างๆ ของผู้ใหญ่...” (โรลันด์ บาร์ตส์, 2551:53)

ด้วยเหตุนี้ ผลงานชุด “ศิลปิน...อินเตอร์?” จึงถูกสร้างให้มีความคล้ายคลึงกับเกม ในรูปแบบ ต่างๆ แต่เนื้อหาของงานนั้นเป็นการจำลอง และล้อเลียนมาจากสิ่งที่เกิดขึ้นโลกของศิลปะร่วมสมัย ใน ปัจจุบัน โดยมุ่งเน้นการตั้งคำถามกับกลยุทธ์ (tactics) ในการใช้และการสร้างความหมายให้กับ “วัฒนธรรมไทย” ผ่านการนำเอาลักษณะเด่นจากผลงานศิลปินไทยที่เป็นกรณีศึกษา และข้อมูลเสริมต่างๆ เพื่อประกอบสร้างใหม่ อย่างไรก็ตามแนวทางในการนำเสนอผลงานครั้งนี้ ดังนั้นลักษณะการล้อเลียน ผลงาน ศิลปะที่เกิดขึ้นจึงไม่ได้มีลักษณะที่เฉพาะเจาะจงศิลปินคนใดคนหนึ่ง แต่เป็นการประมวลจากภาพ ร่วมของ ปรากฏการณ์ที่เกิดขึ้นมากกว่า ขณะที่รูปแบบผลงานของผู้เขียนในฐานะผู้สร้างนั้นเกิดจากการ ปรับประยุกต์ กลวิธีในการนำเสนอของศิลปินที่เป็นกรณีศึกษา จากรูปแบบของกิจกรรมที่ผู้ชมต้องมีส่วนร่วมกับศิลปิน ในการนำเสนอผลงานให้อยู่ในรูปของเกมซึ่งเปิดโอกาสให้ผู้ชมเข้าไปมีส่วนร่วมกับตัว งานโดยที่ไม่มีตัวศิลปิน ปรากฏอยู่ในกระบวนการดังกล่าว

ผลงาน “ศิลปิน...อินเตอร์?” สามารถแบ่งออกได้เป็น 2 ชุดด้วยกันคือ

¹² การผลิตซ้ำทางวัฒนธรรม (Cultural Reproduction) เป็นแนวทางการศึกษาของนักวิชาการสำนักเบอร์มิงแฮม (the Birmingham School) โดยสนใจวิเคราะห์กระบวนการผลิตซ้ำที่ทำให้เกิดการปรับปรนหรือเปลี่ยนแปลง มากกว่าจะดูที่ตัวผลผลิตทาง วัฒนธรรม (Cultural Product) เพียงอย่างเดียว ดังนั้น การผลิตซ้ำดังกล่าวจึงไม่ได้เน้นความสำคัญทางการศึกษาไปที่ประเด็นใดประเด็น หนึ่ง หากแต่สนใจในมิติของการผลิต (production) การแพร่กระจาย (distribution) และการบริโภค (consumption) ด้วยมองเพียงว่า พื้นที่ของสิ่งที่เรียกโดยรวมว่าเป็น “พื้นที่ของวัฒนธรรม” มิได้เป็นเพียงพื้นที่ของการผลิตซ้ำในทางผลผลิต (product) เท่านั้น แต่ยัง เป็น พื้นที่ที่ผลิตซ้ำทั้งวัฒนธรรมและอุดมการณ์ ที่ชุกช่อนด้วยสัญลักษณ์และความหมายที่รอการวิเคราะห์ตีความในมิติของการบริโภค วัฒนธรรม

ผลงานชุดที่ 1 : ศิลปิน...อินเตอร์? (International Artist?)

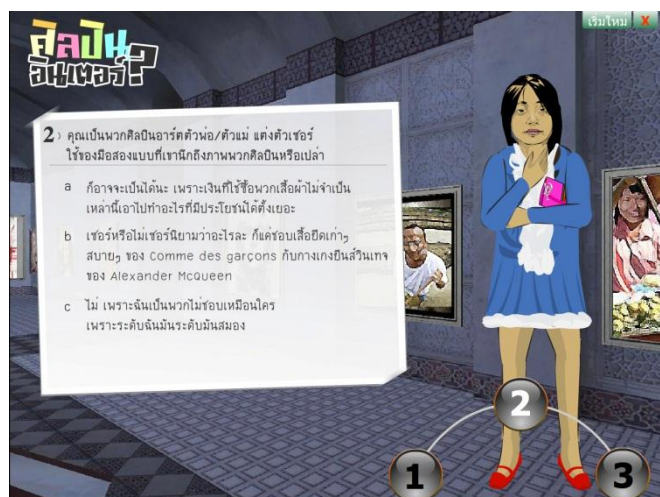


ภาพที่ 1 ชื่องาน ศิลปิน...อินเตอร์? (Installation's view)

ผลงานชุดนี้นำเสนอในรูปแบบของเกมคอมพิวเตอร์แบบถามตอบ (quiz game) ซึ่งเป็นกระแสนิยม ในชุมชนออนไลน์เฟซบุ๊ก (Facebook) ของไทย ในระหว่างปี 2553-2554 เนื้อหาที่พบส่วนใหญ่มีลักษณะของการยั่วล้อเพื่อให้เกิดความรู้สึกขบขันมากกว่าการนำเสนอความรู้ ในเชิงวิชาการอย่างจริงจัง จากลักษณะดังกล่าวจึงถูกนำมาเป็นต้นแบบในการสร้างคำถามเชิงล้อเลียน เพื่อที่จะกระตุ้นให้ผู้ชมหรือผู้เล่นเกิด ความสงสัยและตั้งคำถามกับความหมายและแนวทางในการ สร้างสรรค์ผลงานศิลปะที่ว่าด้วย เรื่อง ของวัฒนธรรม

เกมชุดแรกนี้สามารถแบ่งลักษณะเด่นออกเป็น 3 ส่วนใหญ่ คือ

1. ลักษณะของคำถามและคำตอบที่ปรากฏอยู่ในเกมได้มาจากการเก็บข้อมูลเชิงเอกสาร อาทิ บท สัมภาษณ์ บทวิจารณ์ และบทความต่างๆ ที่เกี่ยวข้องกับผลงานและตัวศิลปิน
2. ฉาก ฉากที่ปรากฏในเกมมีลักษณะที่ไม่บอกสถานที่ที่เฉพาะเจาะจง โดยรายละเอียดของฉาก เป็นการสรุปจากชื่อของผลงาน ด้วยเหตุนี้ฉากจึงจะมีการสอดแทรกผลงานของศิลปินไทย เช่น ฉากที่สองซึ่งเป็นฉากในพื้นที่ที่ดูเหมือนกับโรงภาพยนตร์ และด้านหลังของตัวละครคือภาพผลงานของ ศิลปินไทยที่ดูราวกับว่าเป็นโปสเตอร์หนัง



ภาพที่ 2 ภาพที่ปรากฏในเกมส์

หรือฉากที่เหมือนสนามบินที่มีเครื่องบินบินผ่าน เพื่อสื่อความ ถึงการได้เดินทางไปแสดงงานที่ต่างประเทศ หรือที่เรียกกันว่า ‘โกอินเตอร์’



ภาพที่ 3 ภาพที่ปรากฏในเกมส์โดยสื่อถึงการเดินทางของศิลปิน

3. ตัวละคร ประกอบไปด้วยตัวละคร 7 ตัว โดยต้นแบบได้จากศิลปิน 6 คน คนทั่วไป 1 คน แบ่งเป็นเพศชาย 4 คน เพศหญิง 3 คน



ภาพที่ 4 ตัวละครต้นแบบทั้ง 7 คน

แนวทางในการคัดเลือกต้นแบบคือ การนำเอาศิลปินไทยที่มีประสบความสำเร็จในเวทีโลกได้อย่างถกฤษฏธิ์ ตีระวานิช สาครินทร์ เครืออ่อน สุรสีห์ กุศลวงศ์ และนาวัน ลาวัลย์ชัยกุล สิ่งที่น่าสังเกตคือศิลปินส่วนใหญ่ที่อ้างอิงถึงเป็นเพศชายทั้งหมด ดังนั้นเพื่อสร้างความหลากหลายของตัวละคร ผู้เขียนในฐานะผู้สร้างจึงสร้างตัวละครที่เป็นเพศหญิงเพิ่ม ขึ้นจำนวน 3 คน ซึ่งมีต้นแบบมาจากศิลปินหญิง 2 คน ได้แก่ สุดสิริ ปุຍอ็อก และวันทนี ศิริพัฒนานันทกรู (ตัวผู้เขียน) และบุคคลภายนอก 1 คน

ผลสรุป¹³ที่ได้จากการนำเสนอผลงานชุดนี้พบว่า ผู้ชมส่วนใหญ่ที่มีทักษะและคุ้นเคยกับ การเล่นเกมถาม-ตอบผ่านระบบคอมพิวเตอร์ต่างก็ได้รับความสนุกสนานเพลิดเพลินจากการชม และร่วมเล่น กับตัวงาน ศิลปะนับได้ว่าในระดับที่น่าพอใจ อย่างไรก็ตาม เนื่องจากผลงานชุดนี้เรียกร้องให้ผู้ชมต้องมีส่วนร่วมจึงจะสามารถเข้าใจสารที่ต้องการสื่อในระดับหนึ่ง แต่การจะเข้าถึงผลงานได้นั้นผู้ชมต้องมีความชำนาญ ในการใช้ คอมพิวเตอร์ได้ ด้วยเหตุนี้เมื่อกลุ่มผู้ชมหรือผู้เล่นที่ไม่มีความคุ้นชินกับระบบปฏิบัติการคอมพิวเตอร์ เมื่อต้องเผชิญหน้ากับผลงานชิ้นนี้จึงไม่สามารถที่จะเข้าถึงตัวงาน ซึ่งปัญหาดังกล่าว มักจะเกิดกับกลุ่มผู้ชม ที่มีอายุมากกว่า 50 ปีขึ้นไปไม่ชำนาญในการใช้คอมพิวเตอร์ ด้วยข้อจำกัด ดังกล่าวจึงทำให้ผู้ชมบางส่วนไม่เข้าใจถึงแก่นความคิดได้แม้แต่น้อย นอกจากนี้การหิยิยรูปแบบ การเล่นเกมถาม-ตอบ (quiz game) จากเฟซบุ๊กมาใช้ในการสร้างสรรค์มีลักษณะของการสื่อสารทางเดียว (one way communication) คือระหว่างเกมในคอมพิวเตอร์กับผู้ชม ทำให้ผู้ชมสามารถเข้าถึงตัวงาน ผ่านการเล่นได้เพียงครั้งละคนเท่านั้น จากลักษณะเฉพาะดังกล่าวนี้ทำให้จุดมุ่งหมายที่จะกระตุ้น ให้ผู้ชมตั้งคำถามกับประเด็นที่เกี่ยวกับวัฒนธรรมไทยในงานทัศนศิลป์ยังไม่เป็นผลที่น่าพอใจนัก ด้วยเหตุนี้ จึงมีการปรับเปลี่ยนรูปแบบของเกมคอมพิวเตอร์ มาเป็นเกมกระดาน (board game) ซึ่งเป็นเกมที่ทุกเพศทุกวัยสามารถเล่นได้ และกลายเป็นที่มา ของผลงานในชุด "ศิลปิน...อินเตอร์? (เวอร์ชันเอเชีย)"

¹³ ผลสรุปดังกล่าวได้จากการวิเคราะห์และสังเคราะห์แบบสอบถามที่จัดทำขึ้นประกอบนิทรรศการ “วัฒนธรรม : รำลึก ไร่ รูป ไร่เงา” ระหว่างวันที่ 27 มกราคม - 19 กุมภาพันธ์ 2554 ณ หอศิลป์คณะจิตรกรรม ประติมากรรม และภาพพิมพ์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

จากเกมคอมพิวเตอร์สู่เกมกระดาน

ผลงานชุด : “ศิลปิน...อินเตอร์? (เวอร์ชันเอเชีย)” (International Artist? Asia Version)



ภาพที่ 5 “ศิลปิน...อินเตอร์? (เวอร์ชันเอเชีย)”

สืบเนื่องจากแนวทางการแก้ไขปัญหาลักษณะได้พัฒนามาสู่การค้นหาด้านแบบเพื่อสร้างภาพร่างผลงานในชุดที่สอง ผู้เขียนในฐานะผู้สร้างจึงเลือกศึกษารูปแบบของเกมกระดานจำนวน 3 เกม ที่น่าจะกระตุ้นให้เกิดผลลัพธ์ในการศึกษาวิจัยที่สอดคล้องกับสภาพสังคมศิลปะวัฒนธรรมร่วมสมัยแล้ว สามารถนำมาปรับใช้ในการสร้างสรรค์ ได้แก่

1. เกมเศรษฐี หรือมอนอโพลี (Monopoly) เป็นเกมที่ว่าด้วยเรื่องเศรษฐกิจในด้านอสังหาริมทรัพย์ เกมเศรษฐีเป็นเกมกระดานที่คิดค้นขึ้นเป็นครั้งแรกโดย Elizabeth J. Magie และจดลิขสิทธิ์ไว้เมื่อ พ.ศ. 2447 (ค.ศ. 1904) ในประเทศไทย โดยแผนที่ในเกมได้ถูกเปลี่ยนเป็นพื้นที่ทางเศรษฐกิจที่สำคัญในกรุงเทพ ผู้เล่นต้องทำการซื้อ จ้างนอง และประมูลที่ดิน เมื่อผู้เล่นเดินทาง ไปยังสถานที่ที่เป็นของผู้เล่นคนอื่น ผู้เล่นคนนั้นต้องจ่ายค่าเช่าให้กับผู้เล่นที่เป็นเจ้าของสถานที่นั้นๆ ตามที่ระบุไว้ในโฉนด ผู้เล่นคนใด ที่เดินทางไปยังช่องดวงเศรษฐีหรือหีบสมบัติ ผู้เล่นคนนั้น ต้องเปิดบัตรดวงเศรษฐีหรือหีบสมบัติและทำตาม คำสั่งนั้น ผู้เล่นคนใดที่หีบได้บัตร 'ล้มละลาย' หรือไม่เหลือที่ดิน หรือไม่เหลือเงิน ถือว่าเป็นผู้แพ้ และผู้เล่น ที่เหลือเป็นคนสุดท้ายจะถือว่าเป็นผู้ชนะ

2. เกม ทิกเก็ตทูไรด์ (Ticket to Ride : Europe) เป็นเกมในการสร้างทางรถไฟจำลอง ซึ่งออกแบบโดย แอลัน อาร์ มูน (Alan R. Moon) และวางจำหน่ายในปี พ.ศ. 2547 โดยบริษัทเดย์ส์ ออฟ วันเดอร์ (Days of Wonder) ทิกเก็ตทูไรด์รู้จักในชื่อ Zug um Zug (ภาษาเยอรมัน) ปัจจุบันทิกเก็ตทูไรด์มีสองรุ่นคือ รุ่นแผนที่สหรัฐอเมริกา และแผนที่ทวีปยุโรปลักษณะของเกมต้องใช้ความสามารถในการวางแผนเริ่มต้น เกมผู้เล่นแต่ละคนสะสมการ์ดรถไฟในแต่ละสี เพื่อใช้ในการสร้างทางรถไฟ ระหว่างเมืองแต่ละเมืองบนแผนที่เพื่อสะสมแต้ม เกมจะสิ้นสุดลงเมื่อผู้เล่นคนใดคนหนึ่งไม่มีรถไฟเหลือ ในมือ และจะเริ่มทำการนับแต้ม ซึ่งได้จากการต่อรถไฟ และแต้มพิเศษต่างๆ จะได้รับการบวกเพิ่ม สำหรับผู้ที่สามารถต่อทางรถไฟได้ยาวที่สุด และผู้เล่นที่สามารถเชื่อมเมืองสองเมืองที่เขียนในตัวพิเศษที่ผู้เล่น จับได้ในต้นเกม

3. เกมบันไดงู (Snakes and Ladders) เป็นเกมกระดานที่สืบทอดมาจากประเทศอินเดีย เกมนี้สามารถเล่นตั้งแต่สองคนขึ้นไปบนตารางช่องสี่เหลี่ยมที่มีตัวเลขกำกับ ซึ่งขนาดของตารางนั้นแตกต่างกันออกไป (ปกติแล้วจะเป็น 8×8 , 10×10 หรือ 12×12) ในบางช่องจะมี "บันได" พาดเชื่อมกันระหว่างสองช่อง และมี "งู" เชื่อมระหว่างสองช่องเช่นกัน โดยบันไดและงูจำนวนหนึ่งจะพาดผ่าน แทบทั่วทั้งกระดานอย่างไม่มีกฎเกณฑ์ตายตัว ซึ่งการพาดพานของทั้งบันไดและงูถือว่าเป็นตัวแปรสำคัญ ที่มีผลต่อการเดินทางหรือถอยหลัง และอาจทำให้ผู้เล่นต้องเริ่มต้นเล่นใหม่อย่างไม่มีวันจบสิ้นจนกว่าจะมีผู้เล่นที่สามารถเดินไปสู่จุดหมายปลายทาง จากลักษณะของเกมดังกล่าวค่อนข้างมีความสอดคล้องกับแนวคิดและความเชื่อของคนไทยส่วนใหญ่ที่มักเชื่อในเรื่องโชคชะตาและดวงที่อยู่เหนือความควบคุมเป็นอย่างมาก

จากการวิเคราะห์จุดเด่นจุดด้อยของเกมทั้งสาม เกมบันไดงูจึงกลายเป็นต้นแบบในการ สร้างผลงานชุดที่สอง ด้วยเนื้อหาที่เกี่ยวกับการเดินทาง และถอยหลัง ซึ่งขึ้นอยู่กัโชคชะตา และการอยู่เหนือความควบคุมมีความสอดคล้องกับแนวความคิดในงานชุดนี้ อย่างไรก็ตาม ผลงานในชุดที่ 2 ยังคงมีจุดประสงค์หลัก ที่ต้องการกระตุ้นให้ผู้ชมเกิดการตั้งคำถามกับแนวทางการใช้วัฒนธรรมไทย ในแง่มุมต่างๆ ผ่านผลงานทัศนศิลป์ จึงทำการปรับเปลี่ยนอุปสรรค และปัจจัยส่งเสริมจากรูปแบบของ ‘บันได’ และ ‘งู’ เป็นข้อความที่กลายเป็นเงื่อนไขต่อการก้าวไปข้างหน้าและถอยหลัง ซึ่งข้อความต่างๆ ที่ปรากฏเป็นการจำลอง และล้อเลียนมาจากลักษณะของผลงานที่มักจะได้รับการเผยแพร่ในต่างประเทศ จนเป็นที่กล่าวถึง

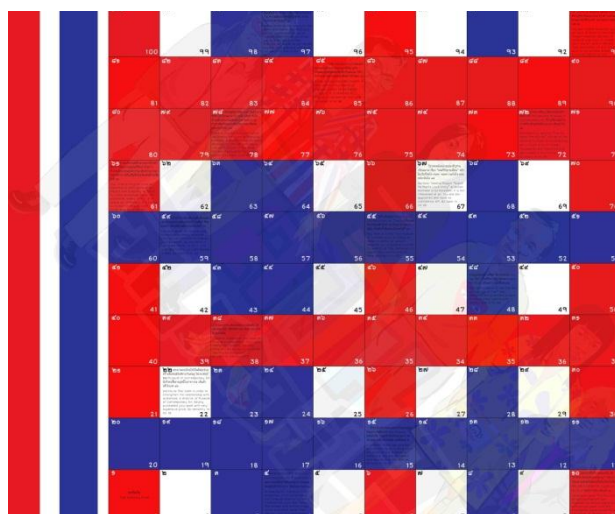
ผลงาน ศิลปิน...อินเตอร์? (เวอร์ชันเอเชีย) ประกอบด้วยส่วนสำคัญ 3 ส่วนด้วยกันคือ

1. ตัวละคร : ศิลปิน ซึ่งเป็นการนำตัวละครจากเกม“ศิลปิน...อินเตอร์?” ที่เป็นภาพสองมิติ มาปรับให้เป็นประติมากรรมขนาดเล็ก โดยผลงานชุดนี้จะมีการลดจำนวนตัวละครลงเพื่อให้สอดคล้อง กับข้อจำกัดในแง่ของพื้นที่สำหรับเกมกระดาน จากตัวละคร 7 ตัว เหลือตัวละครเพียง 5 ตัว



ภาพที่ 6 ประติมากรรมขนาดเล็ก ส่วนหนึ่งในงานศิลปิน...อินเตอร์ (เวอร์ชันเอเชีย)

2. สถานที่ : ในผลงานชุดนี้ ผู้เขียนในฐานะผู้สร้างได้เลือกใช้ชื่อของสถาบันศิลปะที่มีชื่อเสียง ในทวีปเอเชียมาเป็นเงื่อนไขในการสร้างเนื้อหา โดยมีภาพพื้นหลังของเกมที่อ้างอิงสีและลวดลายมาจากผ้าขาวม้าของไทย



ภาพที่ 7 ภาพพื้นกระดานลายตารางหมากรุก

3. ข้อความ (text): ปัจจัยที่นอกเหนือความควบคุมซึ่งเป็นส่วนเสริม หรือขัดขวางไม่ให้ผู้เล่นไปเดินหน้าไป สู่เป้าหมายได้อย่างราบรื่น

ความแตกต่างของเกมในชุดที่สองด้วยกันสามประการคือ *ประการแรก* ผู้ชมสามารถ ที่จะเลือก เข้าร่วมเป็น ส่วนหนึ่งหรือไม่เข้าร่วมของเกมก็สามารถตีความผลงานเพื่อทำความเข้าใจ แก่นความคิดผ่าน ภายภาพของตัวงานได้ เนื่องจากผลงานชุดนี้มีลักษณะที่เป็นงาน 3 มิติมากขึ้น และไม่จำเป็นต้องมีความรู้ ความเข้าใจ เฉพาะทางในเชิงเทคนิคเพื่อที่จะเข้าถึงผลงาน นอกจากนี้ ภาษายังมีส่วนอย่างมากที่จะช่วยให้ ผู้ชมที่มีความ สามารถในการอ่านสามารถเข้าใจผลงานได้ในระดับหนึ่ง ขณะเดียวกัน หากผู้ชมร่วมเล่น เกมก็สามารถทำ ได้ตั้งแต่สองคนขึ้นไป ซึ่งในแง่นี้เมื่อมีการเล่นหรือ เข้าร่วมเป็นส่วนหนึ่งของตัวงาน การ ปรับ แก่รูปแบบ และกลวิธีในการสร้างสรรค์มาสู่รูปแบบของ เกมกระดานนี้ จุดประสงค์ที่สำคัญคือการ ขยายข้อจำกัดในการเข้าถึงผลงานจากชุดแรก ผู้เขียนในฐานะ ของผู้สร้างก็คาดหวังว่าการเข้าร่วมเล่นเกม ของผู้ชมพร้อมๆ กันหลายคนดังกล่าวอาจจะสามารถสร้าง บทสนทนาเพื่อก่อให้เกิดคำถาม และคำตอบที่ หลากหลาย มากขึ้นผ่านการถกเถียงเกี่ยวกับความหมายของ วัฒนธรรมไทยในงานทัศนศิลป์ร่วมสมัยก็ เป็นได้ โดยสมมติฐานนี้ตั้งอยู่บนพื้นฐานจากรูปแบบและลักษณะ ของเกมกระดานที่เอื้ออำนวยให้เกิด ปฏิสัมพันธ์ระหว่างบุคคลในระดับมนุษย์สัมพันธ์สมนุษย์ได้มากกว่าการเล่น เกมผ่านหน้าจอคอมพิวเตอร์ เพียงลำพัง

การผลิตซ้ำทางกายภาพ/การผลิตซ้ำความหมาย...สู่การผลิตซ้ำเพื่อการยั่วล้อ

ในทางทฤษฎีและทางปฏิบัติเราคงปฏิเสธไม่ได้ว่า ศิลปินคือส่วนหนึ่งของสังคมที่ทำหน้าที่ผลิต ผลงานศิลปะ ดังนั้นสิ่งที่ศิลปินรอบความคิดในการผลิตผลงานจึงมักเป็นผลมาจากกฎเกณฑ์ระเบียบ แบบแผนและกรอบความรู้ชุดต่างๆ ที่เกี่ยวพันกับประเด็นทางสังคมในแง่มุมต่างๆ แม้จะมีความเชื่อว่า ศิลปิน มีเจตจำนงเสรีของตนในการสร้างผลงานศิลปะที่แสวงหาลักษณะเฉพาะตนก็ตาม แต่พวกเขาก็ไม่

สามารถ จะเป็นอิสระโดยสิ้นเชิงจากกรอบคิดของระบบสังคมใหญ่ ผลงานศิลปะจึงกลายเป็นส่วนหนึ่งของการ ปฏิบัติที่มีแนวโน้มในการผลิตซ้ำกฎเกณฑ์แบบแผนที่สังคมกำหนดซึ่งถูกกำหนดจากเงื่อนไขต่างๆ ทั้งทางสังคม การเมือง เศรษฐกิจ และความเชื่อ ศิลปินในฐานะที่เป็นสมาชิกในสังคมจึงเป็นส่วนหนึ่ง ในการผลิตซ้ำความหมาย และการกระทำทางสังคม ทำให้ผลผลิตที่อยู่ในรูปของกิจกรรมทางศิลปะดังกล่าว กลายเป็นแนวทางที่เป็นตัวกำหนดโครงสร้างทางสังคมไม่มากนักน้อย ดังนั้นในส่วนของเนื้อหาทั้งสอง ของผู้เขียนในฐานะของผู้สร้างจึงเลือกใช้แนวทางดังกล่าวในการวิเคราะห์ และทำความเข้าใจผลงานศิลปะ ที่อยู่ในโลกทัศน์ศิลปะ ร่วมสมัยปัจจุบันพร้อมกับได้นำมาปรับใช้เพื่อเป็นแนวทางหลักในการสร้างสรรค์ ลักษณะการนำเสนอ เนื้อหาของผลงานทั้งสองชุด เป็นการนำเสนอภาพที่มักจะถูกผลิตซ้ำทางแนวคิด ทัศนคติในการมองวัฒนธรรมผ่านผลงานศิลปะของศิลปินไทยมาผลิตซ้ำผ่านข้อความ (text) ที่เป็นส่วน หนึ่ง ที่สำคัญของ ผลงานทั้งสองชุด ในแต่ละข้อความมีการนำผลงานของศิลปินมาดัดแปลงผ่านการ ใช้ ภาษา แล้วนำมาประกอบสร้างใหม่ โดยคาดหวังว่าการนำเสนอข้อความที่มีลักษณะยั่วล้อจะก่อให้เกิดขึ้น ผ่านกระบวนการในการตั้งคำถาม และการหาตอบในแง่มุมต่างๆ ตัวอย่างเช่น คำถามในงานชุด ที่1 ข้อ 1. คุณคิดว่าความแปลกความ exotic หรือเปล่าที่ทำให้ศิลปินไทยได้รับการยอมรับในต่างประเทศ ข้อ 2. หากจะเป็นศิลปินไทยในเวทีโลกจำเป็นต้องมีอะไร หรือข้อ 3. ถ้ามีคนคอมเมนต์ว่างานศิลปะของคุณเข้าใจ ยากเกินไปไม่ใช่งานเพื่อคนไทย คุณจะรู้สึกอย่างไร¹⁴ เป็นต้น เช่นเดียวกับงานชุดที่สอง ที่มีการใช้ภาษาใน การนำเสนอความคิดที่ยั่วล้อกับลักษณะผลงานของศิลปินไทย และความเชื่อที่มีมาแต่ โบราณ โดยมี จุดประสงค์เดียวกับงานชุดแรก แต่นำเสนอในรูปแบบที่แตกต่างออกไปคือลักษณะ ของโครงสร้างทาง ภาษาที่ใช้จะอยู่ในรูปประโยคบอกเล่ามากกว่า ตัวอย่างเช่น งาน Asia Pacific Triennial of Contemporary Art ที่ Queensland คุณพาหมอผีไปทำพิธีปลุกเสกควายธนูจนโด่งดังไปทั่วทั้งวงการ เดินหน้าไปหมายเลข 20 หรือชวนลุงสามล้อถีบจากมหาชัยไปทำโครงการศิลปะกับชุมชนที่ฟิลิปปินส์ ด้วย การถีบสามล้อพาคนดูกลับบ้าน ผู้ชมชอบมากพากันต่อคิวรอได้รับเชิญให้ไปแสดงต่อทั่วเอเชียได้ ไปที่ 95 และโปรเจกต์หนังกลางแปลงที่ปูซานเบียนนาเล่ เรื่อง “มนตร์รักยายเมี้ยน” แป๊ก ไม่เป็นที่สนใจ คอตก หหมด ความมั่นใจ ถอยหลังกลับไปหมายเลข 45 เป็นต้น ผลงานทั้งสองชุดนี้ผู้เขียนในฐานะผู้สร้างคาดหวังว่า ภายใต้ความขบขันอาจจะนำไปสู่การขบคิดก็เป็นได้ และการตั้งคำถามต่อตัวงาน ศิลปะต่างๆ ที่เกิดขึ้น แม้กระทั่งการชมผลงานของผู้เขียนในฐานะผู้สร้างเองก็ตาม

บทสรุป : คำถาม และคำตอบที่ไม่มีวันสิ้นสุด

การสร้างผลงานศิลปะผ่านกระบวนการศึกษาวิจัยเพื่อตอบโจทย์ของการวิจัยในประเด็นของ การผลิตซ้ำทางวัฒนธรรมที่เกิดจากแรงกดดันจากทั้งสภาพสังคม ภาครัฐ ภาคเอกชน และกระแส ความ ต้องการทางการตลาดศิลปะจากซีกโลกตะวันตก รวมไปถึงกระแสโลกาภิวัตน์ที่ล้นแล้วแต่มีผลต่อ การ

¹⁴ คำถามดังกล่าวเป็นเพียงตัวอย่างหนึ่งของคำถามทั้งหมด นอกจากนี้การลำดับคำถามกับผู้ชมที่เข้ามาชมผลงาน ในชุดนี้จะมี ความแตกต่างกัน เนื่องจากผู้เขียนในฐานะผู้สร้างได้กำหนดให้เกมคอมพิวเตอร์ทำการสุ่มและมีการเปลี่ยนคำถามและ สลับลำดับคำถาม ทำ ให้ลำดับของชุดคำถามไม่มีความแน่นอนขึ้นอยู่กับการสุ่มของระบบคอมพิวเตอร์

กำหนดทิศทางแนวทางการปฏิบัติและวิธีคิดที่มีต่อการเผยแพร่วัฒนธรรมทั้งสิ้น เพราะจากข้อมูลเอกสารได้ชี้ให้เห็นว่าสิ่งที่มาเกี่ยวกับเรื่องของวัฒนธรรมไม่ได้เป็นลักษณะของคุณค่าที่ตีงามเสมอไป ในทางตรงกันข้ามกลับชี้ให้เห็นว่ามโนยะของการครอบงำและการบิดเบือนทางความหมาย ในแง่นี้หมายความว่าวัฒนธรรมที่ถูกนำเสนอผ่านสื่อต่างๆ ไม่ได้เกิดจากการเห็นความสำคัญจากสังคมโดยตรง แต่เกิดจากการที่ผู้คนในสังคมได้รับข้อมูลที่เกิดจากการผลิตซ้ำจนขาดความเท่าทันในการที่จะวิเคราะห์ และวิจารณ์ หรือ หากเท่าทันก็เพิกเฉยต่อปรากฏการณ์ที่เกี่ยวข้องกับความเชื่อในการสืบทอดมรดกทางวัฒนธรรมผ่านศิลปะ แขนงต่างๆ รวมไปถึงระบบการศึกษาที่ก่อ ให้เกิดกรอบคิดและรสนิยมซึ่งเป็นมาตรฐานที่ถูกกำหนด โดยสังคม โดยเฉพาะอย่างยิ่งเมื่อวัฒนธรรมได้ถูกทำให้กลายเป็นสินค้าเห็นได้จากภาพของวัฒนธรรมไทย ที่ถูกนำไปขายเพื่อการท่องเที่ยว ซึ่งกลายเป็นการสร้างภาพลักษณ์ที่ถูกแช่แข็งจนทำให้มองเห็นวัฒนธรรม แต่เพียงภาพทางกายภาพ และสื่อความหมายแบบทางเดียวเท่านั้น ด้วยเหตุนี้ ผลงานที่ได้สร้างขึ้นทั้งสองชุด นี้จึงเป็นความพยายามในการแสวงหาเครื่องมือที่จะช่วยเชื่อมประเด็น และถอดรหัสความสัมพันธ์ระหว่างศิลปิน ผู้ชม ผลงานศิลปะ และวัฒนธรรมให้ปรากฏเป็นหลักฐานเชิงประจักษ์ผ่านการนำแนวทางการผลิตซ้ำที่เกิดขึ้นจริงในสังคมศิลปะมาผลิตซ้ำเพื่อตั้งคำถามกับการผลิตซ้ำ ข้อสรุปที่ได้จึงเป็นเพียงข้อสรุปหนึ่งจากช่วงเวลาสั้นๆที่ว่าทุกสิ่งที่เกิดขึ้นทางวัฒนธรรมมักจะถูกปลูกฝังจากปัจจัยแวดล้อมต่างๆ โดยไม่ใช่เป็นเรื่องของคุณค่า ความดี และความงามแต่เพียงด้านเดียวอีกต่อไป แต่ผู้ชม ผู้รับ หรือแม้กระทั่งผู้ สร้างเองก็ควรจะต้องตระหนักรู้และเท่าทัน เพื่อตั้งคำถามกับแนวทางการสืบทอด และการผลิตซ้ำชุดความคิด ผ่านสื่อในรูปแบบทัศนศิลป์ที่ยังคงวนเวียนอยู่ในสังคมตลอดมา ซึ่งเป็นสิ่งสำคัญที่ไม่ควรถูกมองข้ามการ พินิจพิเคราะห์ไป เพราะการรู้จักตั้งคำถามกับสิ่งต่างๆ ที่เกิดขึ้นโดยรอบน่าจะเป็นจุดหมายสำคัญ ที่ทำให้เราก้าวข้ามผ่านแนวทางการผลิตซ้ำชุดความคิด และความเชื่อที่เกิดขึ้นได้ไม่มากนักน้อย

เอกสารอ้างอิง

ภาษาไทย

กระทรวงวัฒนธรรม. (2554). **แผนแม่บทวัฒนธรรมแห่งชาติ พ.ศ. 2550-2559**. กรุงเทพฯ: สำนัก

นโยบายและยุทธศาสตร์ สำนักงานปลัดกระทรวงวัฒนธรรม.

กาญจนา แก้วเทพ และสมสุข หินวิมาน. (2551). **สายธารแห่งนักคิดทฤษฎีเศรษฐศาสตร์การเมืองกับ**

สื่อการศึกษา. กรุงเทพฯ: ภาพพิมพ์.

เกษม เพ็ญภินันท์. (บรรณาธิการ, 2552). **ความหลากหลายทางสังคม วัฒนธรรมในมนุษยศาสตร์**.

กรุงเทพฯ: วิชาษา.

เจตนา นาควิริยะ. (2003). “ทิศทางใหม่ของทัศนศิลป์ร่วมสมัย: สิ่งที่ทำทายนักวิจารณ์” ใน

ศิลป์สองทาง. กรุงเทพฯ: คมบาง.

เดวิด เท. “กายนตรายของยูโธเปีย : นาข้าวขั้นบันได ของสาครินทร์ เครืออ่อน” ใน **อ่าน 2 (2)** (ตุลาคม-ธันวาคม 2552).

ธเนศ วงศ์ยานนาวา. (2552). **ความไม่หลากหลายของความหลากหลายทางวัฒนธรรม**. กรุงเทพฯ: สมมติ.

บาร์ตส์, โรลิ่งด์ (เขียน). วรณพิมล อังคศิริสรพ (แปล). นพพร ประชากุล (บรรณาธิการ, 2551).

มายาคติ. Mythologies. กรุงเทพฯ: คบไฟ.

ประชา สุวิธานนท์. 2554. **อัตลักษณ์ไทย: จากไทยสู่ไทยๆ**. กรุงเทพฯ: ฟาเดียวกัน.

สุธี คุณาวิชยานนท์. (2545). **จากสยามเก่าสู่ไทยใหม่ : ว่าด้วยความพลิกผันของศิลปะจากประเพณีสู่สมัยใหม่และร่วมสมัย**. หอศิลป์มหาวิทยาลัยศิลปากร.

สุวรรณา เกรียงไกรเพ็ชร. (บรรณาธิการ, 2552). **ความหลากหลายของวัฒนธรรมศึกษา**. กรุงเทพฯ: ศูนย์มานุษยวิทยาสิรินธร (องค์การมหาชน).

สุภางค์ จันทวานิช. (บรรณาธิการ), สุภาวดี มิตสมหวัง. (บรรณาธิการร่วม, 2549). **รวมบทความทางสังคมวิทยา และมานุษยวิทยา ปี 2549** เนื่องในโอกาสเกษียณอายุราชการของ ศ.ดร.อมรา พงศาพิชญ์.

สุจิตต์ประกอบการแสดงงาน: สวรรค์บ้านนา ถึงเวลาเก็บเกี่ยว โดย สาครินทร์ เครืออ่อน, (อมรินทร์พรินต์ติ้งแอนด์พับลิชชิ่ง จำกัด, 2551)

ภาษาต่างประเทศ

Cornwel-Smith, Philip. (2005). **Very Thai: everyday popular culture**. Bangkok: River Books.