

บทคัดย่อ

โครงการวิจัย “การวิจารณ์ศิลปะ : รอยต่อระหว่างวัฒนธรรมลายลักษณ์กับวัฒนธรรมเสมือนจริง” (ภาค 4) (สกว.) มีระยะเวลาในการดำเนินการวิจัยรวม 3 ปี ตั้งแต่วันที่ 1 ต.ค. พ.ศ. 2553 ซึ่งการวิจัยจะแบ่งเป็น 2 ช่วง ดำเนินการช่วงละ 18 เดือน โดยในภาค 18 เดือนแรกนี้ เป็นการวิจัยในเรื่องที่เกี่ยวกับการเปลี่ยนผ่านจากวัฒนธรรมที่มีสื่อสิ่งพิมพ์เป็นพื้นฐานไปสู่วัฒนธรรมเสมือนจริงที่มีสื่ออินเทอร์เน็ตเป็นพื้นฐาน โดยนักวิจัยด้านศิลปะจาก 5 สาขา (วรรณศิลป์ ทัศนศิลป์ ละครภาพยนตร์ และ สังคีตศิลป์) ในการทำความเข้าใจกับลักษณะและบทบาทของรอยต่อในการวิจารณ์นั้น นักวิจัยจึงต้องแสวงหา สืบค้น วิเคราะห์ข้อมูล การวิจารณ์ลายลักษณ์ที่อยู่ในสิ่งพิมพ์ต่อจากโครงการวิจัย “การวิจารณ์ในฐานะพลังทางปัญญาของสังคมร่วมสมัย”(ภาค 1 และ 2) และ ศึกษาวิจัยการวิจารณ์ลายลักษณ์อยู่ในโลกเสมือนจริงสัมภาษณ์บุคคลที่เกี่ยวข้อง เข้าร่วมเสวนาทางวิชาการ จัดกิจกรรมวิชาการของแต่ละสาขาและยังมีการประชุมคณะผู้วิจัยเพื่อการติดตามความคืบหน้าและการแลกเปลี่ยนความรู้และความคิดเห็นต่าง ๆ ประจำทุกเดือน (ยกเว้นช่วงที่เกิดอุทกภัยในปลายปี 2554) และมีการนำเสนอรายงานผลการวิจัยต่อวงการวิชาการและผู้สนใจทั่วไปเมื่อ 23 มิ.ย. 2555 สรุปได้ว่า โครงการวิจัยฯสามารถบรรลุวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้ทุกข้อ แม้ว่าแต่ละสาขานั้นจะมีระดับของการบรรลุวัตถุประสงค์แตกต่างกันก็ตาม ในการทำความเข้าใจกับวัฒนธรรมลายลักษณ์ของไทยนั้นทุกสาขาพบว่าลักษณะการวิจารณ์ของไทยมีจุดร่วมระหว่างสาขาอยู่ที่ วัฒนธรรมเกรงการผัดใจและวัฒนธรรมเคารพผู้อาวุโสซึ่งทำให้ลักษณะการวิจารณ์เชิงลายลักษณ์ของไทยอาจจะไม่มีความเป็นอิสระอย่างเต็มที่ โดยเฉพาะเมื่อเทียบกับต่างประเทศ จะพบว่าการวิจารณ์เชิงลายลักษณ์ของไทยนั้น มีการประนีประนอมค่อนข้างสูงในการประเมินคุณค่าผลงาน ในส่วนของสาขาสังคีตศิลป์(ดนตรีไทย)ซึ่งพบหลักฐานลายลักษณ์ค่อนข้างน้อยนั้น มีลักษณะที่สอดคล้องกับลักษณะที่ “ขาดการวิจารณ์” อย่างเปิดเผย ที่แฝงอยู่ในขอบของการปฏิบัติตนในศิลปะไทยแนวขนบหลายแขนงไม่ว่าจะเป็นดนตรีไทย ทัศนศิลป์หรือนาฏศิลป์ไทย เหตุผลส่วนหนึ่งนั้น เป็นเพราะการมีการกล่าวขำ ๆ ถึงความเชื่อต่าง ๆ ในเอกสาร ตำราต่าง ๆ ที่ทำให้ศิลปะไทยแนวขนบ เช่น นาฏศิลป์และดนตรีไทยถูกจัดให้อยู่ในสถานภาพที่สูงและศักดิ์สิทธิ์ในฐานะที่เป็นเอกลักษณ์ของชาติ จนกระทั่งยากที่จะถูกวิพากษ์วิจารณ์ได้ ผลการวิจัยยังชี้ต่อไปว่า หลักฐานของการวิจารณ์เชิงลายลักษณ์นั้น ผูกติดอยู่กับ “ธรรมชาติ” ในการแสดงออกของแต่ละสาขาด้วย กล่าวคือสาขาที่มี

การแสดงออกเชิงลายลักษณ์อยู่แล้ว ก็มีแนวโน้มว่าจะมีการวิจารณ์เชิงลายลักษณ์มากกว่าสาขาที่ไม่นิยมแสดงออกด้วยลายลักษณ์ ทั้งนี้ ก็มีได้หมายความว่า สาขาที่ไม่เขียนบทวิจารณ์นั้นจะไม่นิยมการแสดงความคิดเห็น ในทางตรงกันข้าม สาขาเช่นทัศนศิลป์ และสังคีตศิลป์กลับสามารถแสดงทัศนะเชิงวิจารณ์ได้อย่างน่าสนใจภายใต้วัฒนธรรมมุขปาฐะส่วนปัจจัยที่จะสนับสนุนวัฒนธรรมลายลักษณ์นั้นมีหลายด้านนับตั้งแต่นโยบายของสื่อไปจนถึงนโยบายของรัฐที่มีต่อเสรีภาพในการแสดงความคิดเห็นเชิงวิพากษ์วิจารณ์ ส่วนปัจจัยที่บั่นทอนการวิจารณ์ลายลักษณ์นั้นมักจะเกี่ยวข้องกับลักษณะของการส่งและรับข้อมูลข่าวสารซึ่งนับวัน ผู้คนรุ่นใหม่ต่างหันเข้าหาเครื่องมือสื่อสารแบบดิจิทัลที่มีวัฒนธรรมในการส่งข้อความสั้นๆ และมีความสะดวกรวดเร็วมากขึ้นทุกที อย่างไรก็ตาม ผลการวิจัยชี้ว่าโลกเสมือนจริงมีศักยภาพสูงมากต่อการวิจารณ์เชิงลายลักษณ์และเชิงมุขปาฐะเพราะนอกจากโลกเสมือนจริงจะสามารถทำหน้าที่เสมือน “คลัง” ข้อมูลแล้วยังสามารถลดข้อจำกัดในเรื่องของสถานที่ พื้นที่และเวลา ตลอดจนสามารถถ่ายทอดสด หรือจัดเก็บภาพเคลื่อนไหวและเสียงได้ ทำให้เกิดพื้นที่สำหรับการวิจารณ์ในเชิงมุขปาฐะด้วย คณะผู้วิจัยพบว่า ปัญหาในด้านคุณภาพที่พบในผลงานการวิจารณ์ในสื่ออินเทอร์เน็ตนั้น ส่วนหนึ่งอาจเป็นเพราะการขาดความรู้พื้นฐานที่จำเป็นสำหรับการวิจารณ์ศิลปะอย่างสร้างสรรค์ หรือการตามไม่ทันความก้าวหน้าทางความคิดและวิธีการของศิลปิน หรืออาจเป็นเพราะการขาดแคลนการ “สมัครเข้ามาเล่น” ของผู้รู้รุ่นอาวุโส ซึ่งน่าจะเป็นผู้ที่ถ่ายทอดความรู้และภูมิปัญญาต่างๆ ได้เป็นอย่างดี คงมีนักวิจารณ์รุ่นกลาง (วัย 35 – 45) ที่ทำหน้าที่เป็น “แดนกลาง” ผู้เชื่อมร้อยรอยต่อทางวัฒนธรรมสิ่งพิมพ์ ความรู้และความคิดจากวัฒนธรรมสิ่งพิมพ์ไปยังคนรุ่นใหม่ กรณีศึกษาต่างๆ ที่พบใน “แดนกลาง” นั้นชี้ว่า มีผลงานที่มีคุณภาพสูงปรากฏในโลกเสมือนจริงอยู่บ้าง แม้ว่าจะมีปริมาณไม่มากเท่าไรนัก อย่างไรก็ตาม ผู้ใช้งานและผู้เสพสื่อทางอินเทอร์เน็ตยังคงมีทัศนคติที่ว่า อินเทอร์เน็ตเป็นสื่อชั้นรอง เพราะยังไม่ได้รับการยอมรับในการนำไปอ้างอิงจึงยังให้คุณค่ากับสื่อสิ่งพิมพ์มากกว่า ทัศนคติทำนองนี้อาจเปลี่ยนแปลงไป เมื่อโลกเสมือนจริงสามารถสนองความต้องการของผู้เสพได้ทัดเทียมหรือใกล้เคียงกับโลกจริง ดังนั้นการพัฒนาคุณภาพของผลงานวิจารณ์ในสื่อเสมือนจริงจึงเป็นเรื่องจำเป็นและสำคัญ แม้ว่าการทำเช่นนั้นอาจทำให้ความนิยมในการเสพสื่อสิ่งพิมพ์น้อยลง ในส่วนของการจัดกิจกรรมกระตุ้นการวิจารณ์แบบลายลักษณ์นั้น สาขาวรรณศิลป์สามารถทำได้ยอดเยี่ยมมากที่สุด เนื่องจากเป็นการสานต่อกิจกรรมที่ได้เริ่มไว้ในชั้นทดลองในโครงการก่อนหน้านี้ และเป็นสาขาที่มีรากฐานด้านการใช้วรรณศิลป์อยู่แล้ว

การนำเสนอรายงานผลการวิจัยในวันที่ 23 มิ.ย. 2555 นั้นช่วยให้คณะผู้วิจัยได้รับฟังความคิดเห็นและข้อเสนอแนะต่างๆ จากประชาคมวิชาการและผู้สนใจเรื่องการวิจารณ์ศิลปะทั้ง 5 สาขา โดยที่ส่วนใหญ่มี

ความพึงพอใจต่อรายงานความก้าวหน้าในรอบนี้เป็นอย่างมาก และแลเห็นความตั้งใจทำงานของผู้วิจัยทุกสาขา สำหรับข้อเสนอแนะต่างๆ ของผู้ประเมินที่ได้จากการประชุมครั้งนี้มีดังนี้

1. การสร้างความชัดเจนในการกำหนดกรอบหรือขอบเขตของการวิจัย
2. การใช้ “คำ” หรือ “แนวคิด” บางอย่างของผู้วิจัยควรมีการอธิบายหรือนิยามให้ชัดเจนขึ้น เช่น แตนกลาง รอยต่อ โลกเสมือนจริง วัฒนธรรมลายลักษณ์ และการวิจารณ์
3. ชื่อโครงการควรเปลี่ยนเพื่อช่วยให้สื่อความได้ง่ายขึ้นเป็น “การวิจารณ์ศิลปะ: รอยต่อระหว่างสื่อสิ่งพิมพ์กับสื่ออินเทอร์เน็ต”
4. การดำเนินการวิจัยในช่วง 18 เดือนต่อไปควรให้ความสำคัญกับบทบาทของผู้รับการวิจารณ์ในโลกเสมือนจริง