

---

**โครงการจัดทำแผนพัฒนาและฐานข้อมูล  
อุตสาหกรรมสร้างสรรค์รายสาขา:  
ทัศนศิลป์ (Visual Arts)**



# วาระการนำเสนอ

- วัตถุประสงค์ กรอบแนวทาง และแผนการดำเนินงาน
  - ขอบเขตการดำเนินการ ขอบเขตเชิงนิยาม และกรอบแนวคิดการศึกษา
  - สถานการณ์ของอุตสาหกรรมทัศนศิลป์
  - กรณีศึกษาจากต่างประเทศ
  - ผลการวิเคราะห์การพัฒนาอุตสาหกรรมทัศนศิลป์ของไทย
- 
- แผนพัฒนาอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ สาขาทัศนศิลป์
  - แนวทางการจัดทำฐานข้อมูล อุตสาหกรรมสร้างสรรค์ สาขาทัศนศิลป์


# สาขาของอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ของประเทศไทย


## กลุ่มอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ของไทย


### Creative Originals


ทุนทางสังคม วัฒนธรรมและภูมิปัญญาที่มีรากเหง้าความเป็นไทย

- กลุ่มที่มีลักษณะของศิลปะต้นฉบับเชิงสร้างสรรค์ (Core Creative Arts) และมีมูลค่ามาจากคุณค่าทางวัฒนธรรม (Cultural Value)

 งานฝีมือและหัตถกรรม (Crafts)

 ดนตรี (Music)


 ศิลปะการแสดง (Performing Arts)


 ทัศนศิลป์ (Visual Arts)


### Creative Content / Media


การถ่ายทอดข้อมูลผ่าน การสื่อสารอย่างสร้างสรรค์

- กลุ่มที่มีลักษณะของการถ่ายทอดหรือสื่อสารข้อมูลต่างๆ ที่อาศัยความคิดสร้างสรรค์ในรูปแบบข้อความตัวอักษร เสียง หรือรูปภาพ ออกสู่สาธารณชน

 ภาพยนตร์ (Film)

 การพิมพ์ (Publishing)


 การกระจายเสียง (Broadcasting)


 ซอฟต์แวร์ (Software)


### Creative Services

การใช้ความคิดสร้างสรรค์ ในกระบวนการการออกแบบ

- กลุ่มที่อาศัยความคิดสร้างสรรค์ (Creativity) และการออกแบบ ในการแปลงสินทรัพย์ทางวัฒนธรรมหรืออัตลักษณ์อื่นๆ ให้กลายเป็นสินค้า/บริการเชิงสร้างสรรค์

 การโฆษณา (Advertising)


 การออกแบบ (Design)

 สถาปัตยกรรม (Architecture)

### Creative Goods / Products

การออกแบบเพื่อสร้างมูลค่าเพิ่มให้แก่สินค้าและบริการ

- กลุ่มที่เน้นกระบวนการออกแบบที่ใช้ความคิดสร้างสรรค์ อันนำไปสู่การผลิตสินค้าและบริการสร้างสรรค์ที่สร้างมูลค่าเพิ่ม คำนึงถึงการใช้งาน (Functionality) และมีศักยภาพในการใช้ประโยชน์เชิงพาณิชย์สูง

 แฟชั่น (Fashion)

# วัตถุประสงค์โครงการ

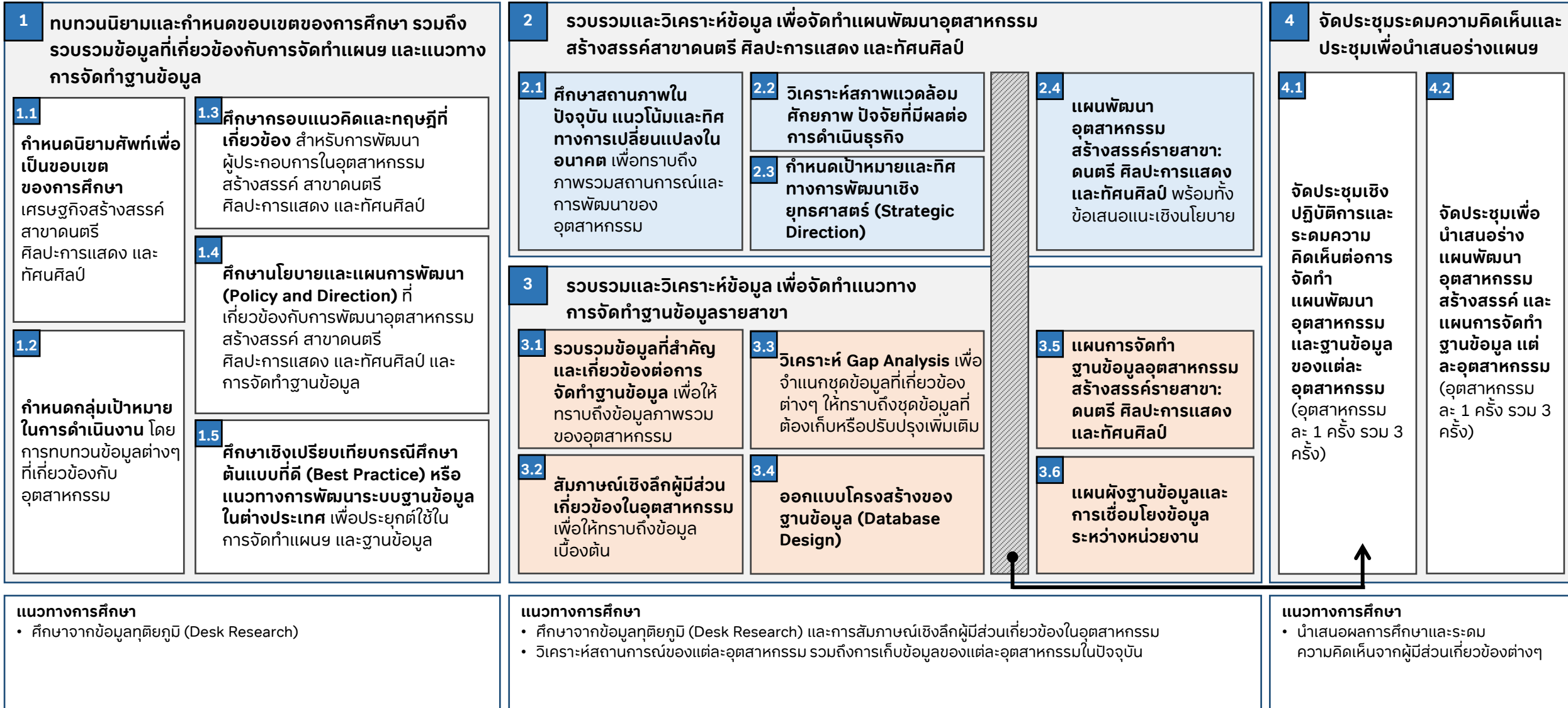
1

เพื่อศึกษาและวิเคราะห์ถึงภาพรวม สถานการณ์ ศักยภาพ พร้อมทั้งวางทิศทางและจัดทำแผนพัฒนาอุตสาหกรรมสร้างสรรค์รายสาขา: ดนตรี ศิลปะการแสดง และทัศนศิลป์ ที่มีความเหมาะสมและสามารถนำไปปฏิบัติได้อย่างเป็นรูปธรรม

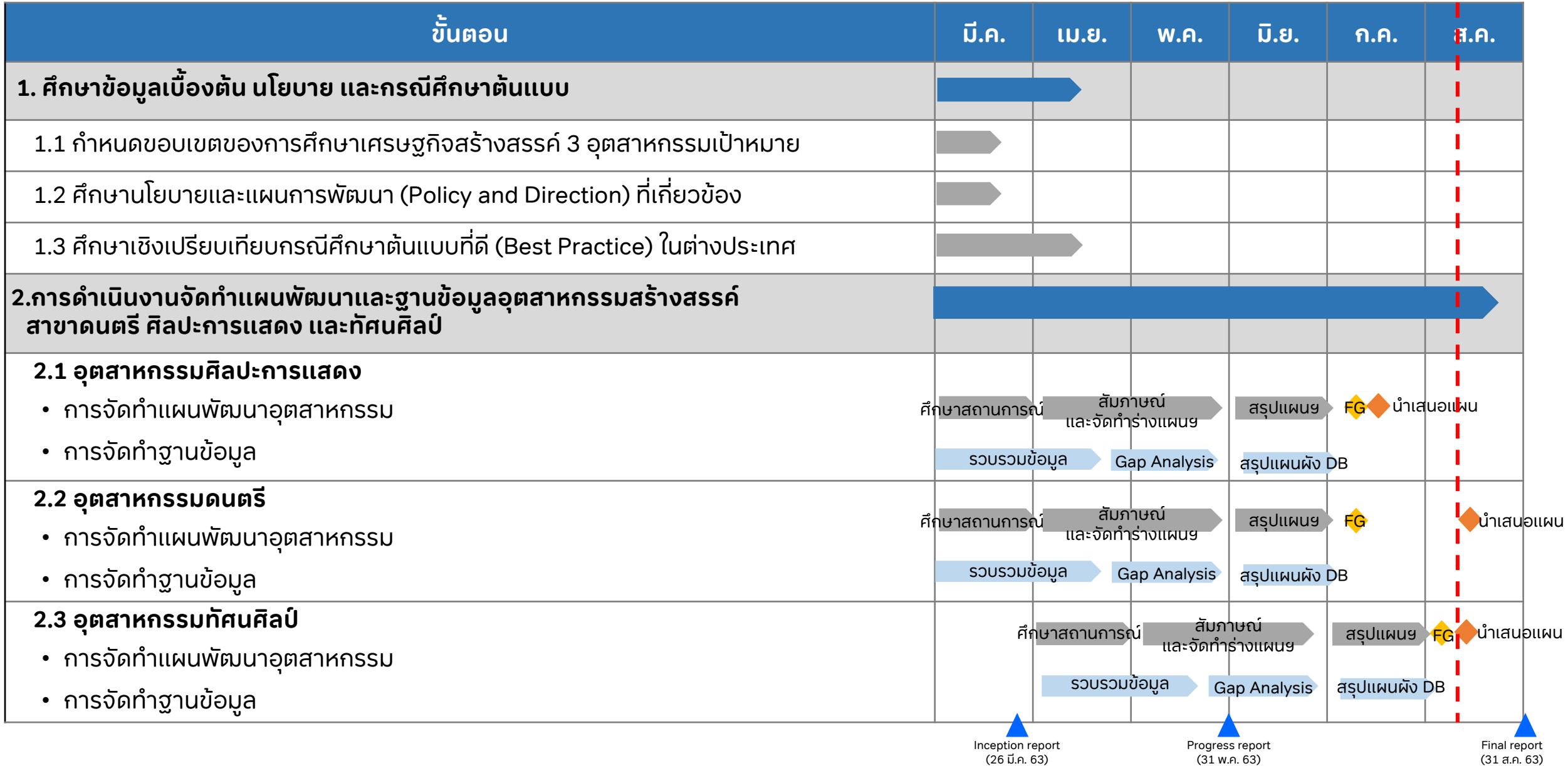
2

เพื่อจัดทำแนวทางการรวบรวมข้อมูลและสถิติที่เกี่ยวข้องกับอุตสาหกรรมสร้างสรรค์รายสาขา: ดนตรี ศิลปะการแสดง และทัศนศิลป์ เช่น จำนวนผู้ประกอบการ จำนวนแรงงาน เป็นต้น สำหรับวางโครงสร้างฐานข้อมูลของอุตสาหกรรมดังกล่าว

# กรอบแนวทางและวิธีการดำเนินโครงการ (Methodology & Approach)



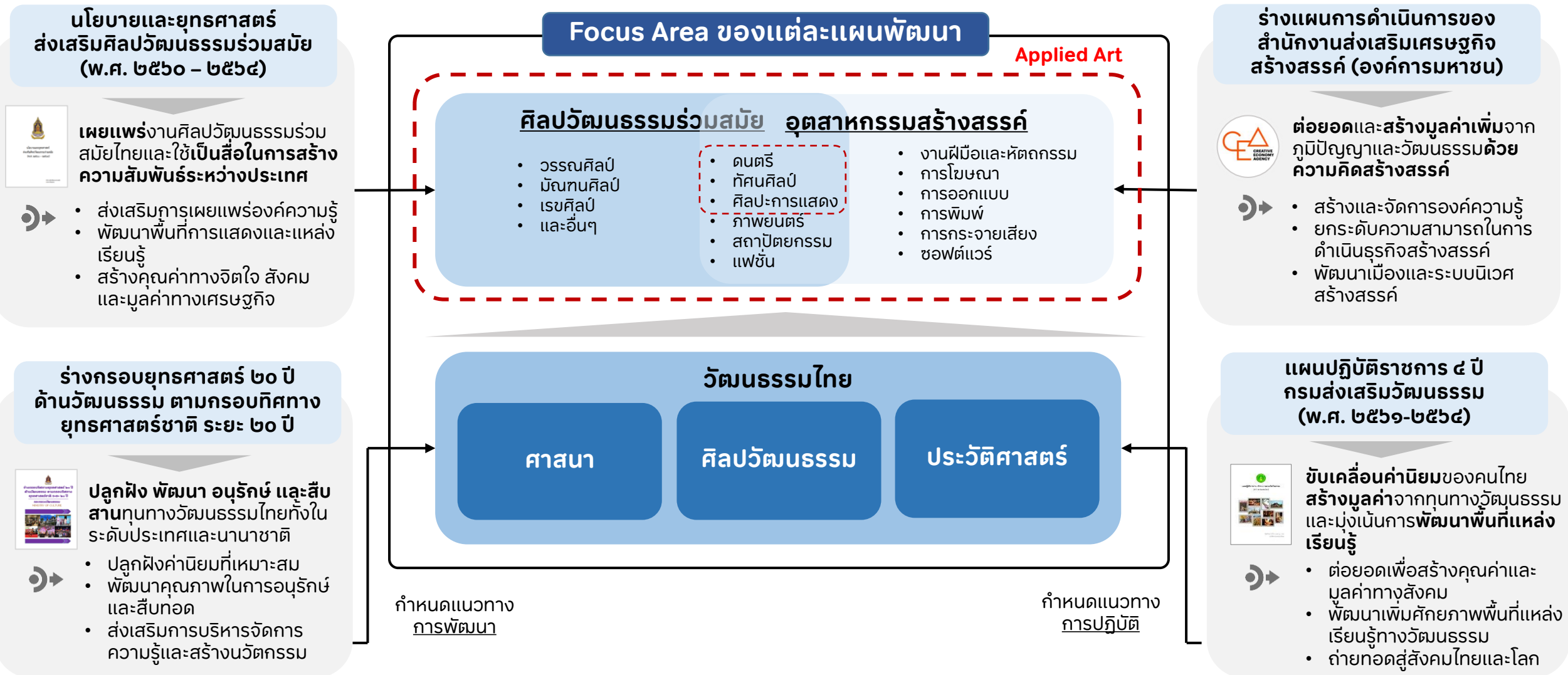
# ขั้นตอนการดำเนินงานของโครงการ



# วาระการนำเสนอ: ช่วงเช้า

- วัตถุประสงค์ กรอบแนวทาง และแผนการดำเนินงาน
- ขอบเขตการดำเนินการ ขอบเขตเชิงนิยาม และกรอบแนวคิดการศึกษา
  - ขอบเขตการดำเนินการของโครงการ
  - ขอบเขตเชิงนิยาม
  - กรอบแนวคิดการศึกษา
- สถานการณ์ของอุตสาหกรรมทัศนศิลป์
- กรณีศึกษาจากต่างประเทศ
- ผลการวิเคราะห์การพัฒนาอุตสาหกรรมทัศนศิลป์ของไทย

# หน่วยงานที่เกี่ยวข้อง และ Focus Area ของแต่ละแผนพัฒนา





# สรุปขอบเขตการดำเนินการของโครงการแบ่งตามวัตถุประสงค์ของการดำเนินงาน

## ขอบเขตงานจัดทำฐานข้อมูล

1

### การเก็บรักษา

ส่วนมากเป็นงานศิลปะแบบดั้งเดิม เน้นการจัดเก็บหรือรักษาไว้เป็นต้นทุนทางวัฒนธรรม มากกว่านำไปต่อยอดในรูปแบบอื่น



## ขอบเขตงานจัดทำแผน



2

### การสร้างมูลค่าทางเศรษฐกิจ

ส่วนมากเป็นงานร่วมสมัยหรืองานศิลปะประยุกต์ ซึ่งมีการใช้งานที่หลากหลาย ซึ่งมีการนำไปต่อยอดทางธุรกิจเพื่อสร้างมูลค่าเพิ่มให้กับเศรษฐกิจในภาพรวมได้

# วาระการนำเสนอ: ช่วงเช้า

- วัตถุประสงค์ กรอบแนวทาง และแผนการดำเนินงาน
- ขอบเขตการดำเนินการ ขอบเขตเชิงนิยาม และกรอบแนวคิดการศึกษา
  - ขอบเขตการดำเนินการของโครงการ
  - ขอบเขตเชิงนิยาม
  - กรอบแนวคิดการศึกษา
- สถานการณ์ของอุตสาหกรรมทัศนศิลป์
- กรณีศึกษาจากต่างประเทศ
- ผลการวิเคราะห์การพัฒนาอุตสาหกรรมทัศนศิลป์ของไทย

# ความหมายของทัศนศิลป์ (Visual Arts)

Encyclopedia  
Britannica

**A visual object or experience consciously created through an expression of skill or imagination.**  
The term art encompasses diverse media such as painting, sculpture, printmaking, drawing, decorative arts, photography, and installation.

The Old Jail  
Art Centre

The Visual Arts gives a way **to express feeling, emotion, opinion, or taste through visual means, for instance, photography, painting, sculpting and drawing.**

... an artist **use paint, canvas and various materials to create art objects.**

ทัศนศิลป์ปริทัศน์  
(ศุภชัย สิงห์ยะบุศย์)

**ผลงานที่มนุษย์สร้างขึ้นให้เห็นถึงรูปทรง 2 มิติและ 3 มิติ มีเนื้อที่ของปริมาตรและเนื้อที่บริเวณว่างตามปริมาตรของการรับรู้ที่มีลักษณะเป็น 2 มิติและ 3 มิติ และที่สำคัญ คือ ต้องสามารถมองเห็นได้**

ราชบัณฑิตยสถาน

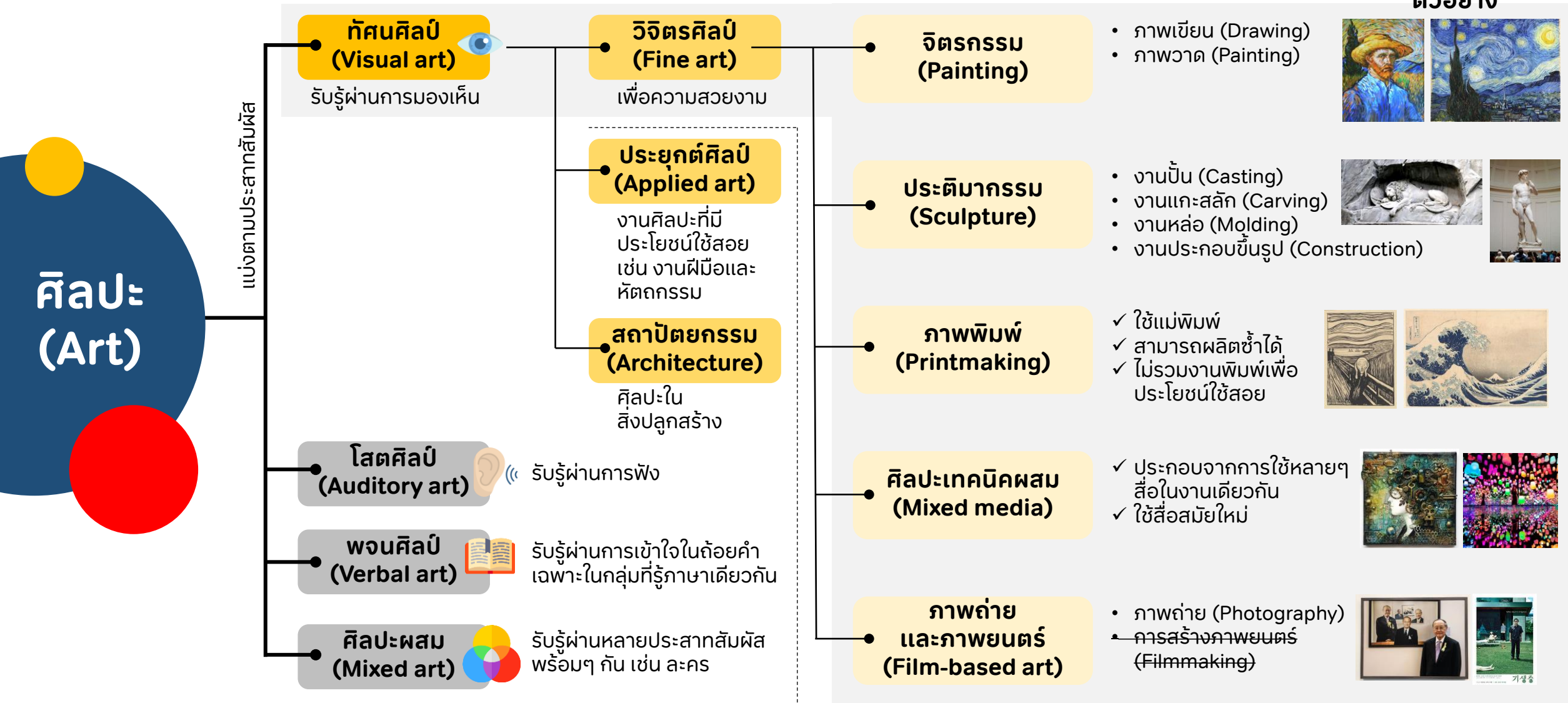
**ศิลปกรรมประเภทหนึ่งซึ่งแสดงออกด้วยลักษณะที่เป็นรูปภาพหรือรูปทรง รับรู้ได้ด้วยการเห็นและสัมผัสได้ด้วยการจับต้อง เช่น ภาพจิตรกรรม ภาพพิมพ์ งานประติมากรรม งานสถาปัตยกรรม.**

## สรุปความหมายของทัศนศิลป์ (Visual Arts)

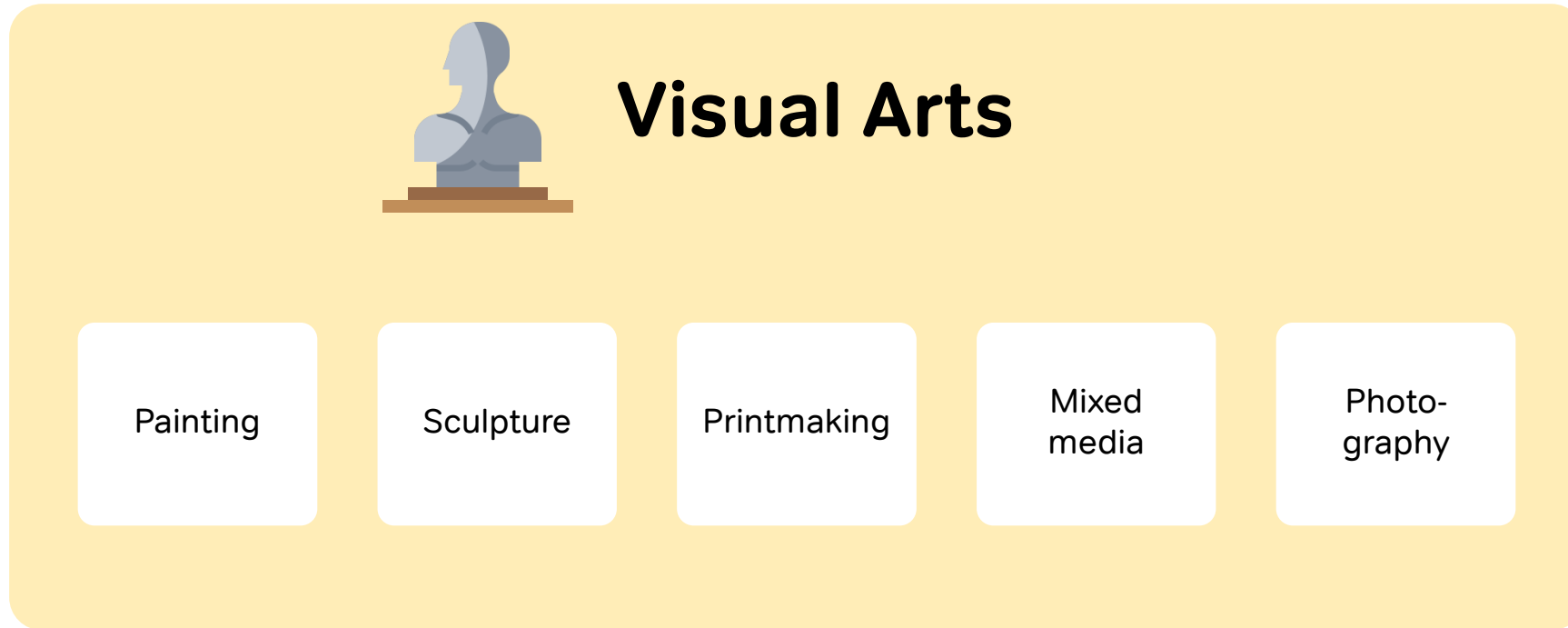
คำที่เกี่ยวข้อง	Encyclopedia Britannica	The Old Jail Art Centre	ทัศนศิลป์ปรีทัศน์ (ศุภชัย สิงห์ยะบุศย์)	ราชบัณฑิตยสถาน
ผลงานที่มนุษย์สร้างขึ้นในรูปทรง 2 มิติ หรือ 3 มิติ			✓	
เป็นวิธีในการถ่ายทอดอารมณ์ ความรู้สึก ความคิด หรือรสนิยม		✓		
เป็นการแสดงออกถึงทักษะหรือจินตนาการ	✓			
โดยผ่านตัวกลางคือสิ่งของ หรือ art objects	✓	✓		✓
ผู้ชมจะต้องใช้สายตา หรือการมองเห็น ในการรับสาร		✓	✓	✓ (ผ่านการมองเห็นและสัมผัส)

**ทัศนศิลป์ (Visual Arts)** คือ ศิลปะสาขาหนึ่งที่ผู้สร้างจะถ่ายทอดอารมณ์ ความรู้สึก ความคิด รสนิยม หรือทักษะ ผ่านการสร้างสิ่งของทางศิลปะ (art object) และผู้ชมสามารถรับสารผ่านสายตา หรือการมองเห็น (หรือสัมผัส)

# Categories of Visual Arts



# สรุปองค์ประกอบของขอบเขตการศึกษาสาขาทัศนศิลป์ ดังนี้



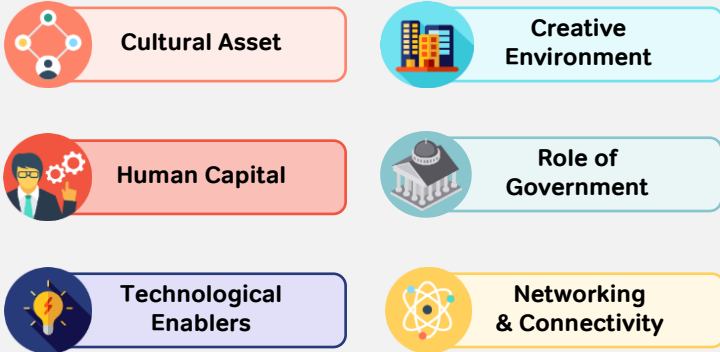
ในการศึกษารั้่งนี้ จะเน้นการศึกษารูปแบบงานทัศนศิลป์แบบ  
วิจิตรศิลป์ (Fine art) ที่เน้นวัตถุประสงค์เพื่อศิลปะ  
มากกว่าเป็นศิลปะประยุกต์ (Applied art) ที่เน้นประโยชน์ใช้สอย

# วาระการนำเสนอ: ช่วงเช้า

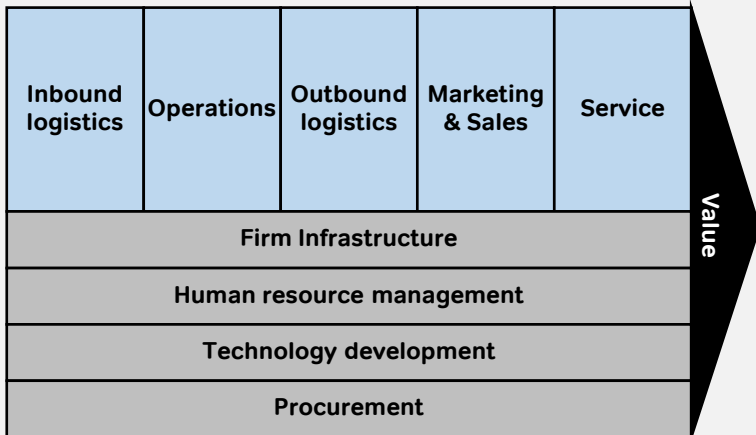
- วัตถุประสงค์ กรอบแนวทาง และแผนการดำเนินงาน
- ขอบเขตการดำเนินการ ขอบเขตเชิงนิยาม และกรอบแนวคิดการศึกษา
  - ขอบเขตการดำเนินการของโครงการ
  - ขอบเขตเชิงนิยาม
  - กรอบแนวคิดการศึกษา
- สถานการณ์ของอุตสาหกรรมทัศนศิลป์
- กรณีศึกษาจากต่างประเทศ
- ผลการวิเคราะห์การพัฒนาอุตสาหกรรมทัศนศิลป์ของไทย

# การศึกษาครั้งนี้ จะใช้ 2 กรอบแนวคิดการศึกษาในการเก็บและวิเคราะห์รายละเอียดสถานการณ์ และประเด็นปัญหาของอุตสาหกรรม มาใช้ในการออกแบบแผนพัฒนาอุตสาหกรรมต่อไป

## 1 6 Key Elements in the Creative Ecosystem



## 2 Porter's Value Chain Analysis



ในการศึกษา จะใช้ 2 กรอบแนวคิดดังกล่าว ในการออกแบบแผนพัฒนาอุตสาหกรรมทัศนศิลป์ต่อไป



# วาระการนำเสนอ: ช่วงเช้า

- วัตถุประสงค์ กรอบแนวทาง และแผนการดำเนินงาน
- ขอบเขตการดำเนินการ ขอบเขตเชิงนิยาม และกรอบแนวคิดการศึกษา
- สถานการณ์ของอุตสาหกรรมทัศนศิลป์
  - สถานการณ์ในภาพรวม
  - สถานการณ์อุตสาหกรรมทัศนศิลป์ของไทย
- กรณีศึกษาจากต่างประเทศ
- ผลการวิเคราะห์อุตสาหกรรมทัศนศิลป์ของไทย

# ความเข้าใจเบื้องต้นต่ออุตสาหกรรมทัศนศิลป์

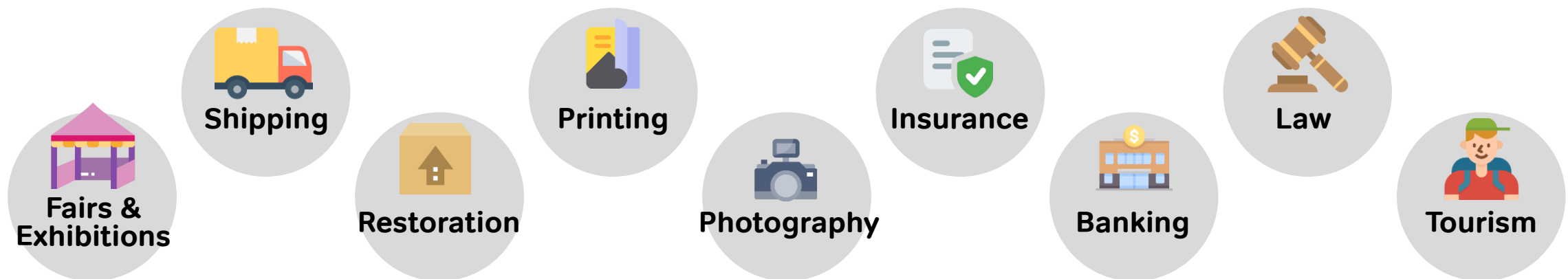
## Core activities

- Paintings
- Sculpture
- Works on paper
- Other fine art (ex. tapestries)

## Related activities

- Furniture
- Collectibles (ex. Mass produced ceramics and glassware, dolls and dollhouses etc.)
- Couture (including jewellery)
- Textile
- Antiquities
- Arms and armour
- Metalwork
- Books, bindings, signatures and maps

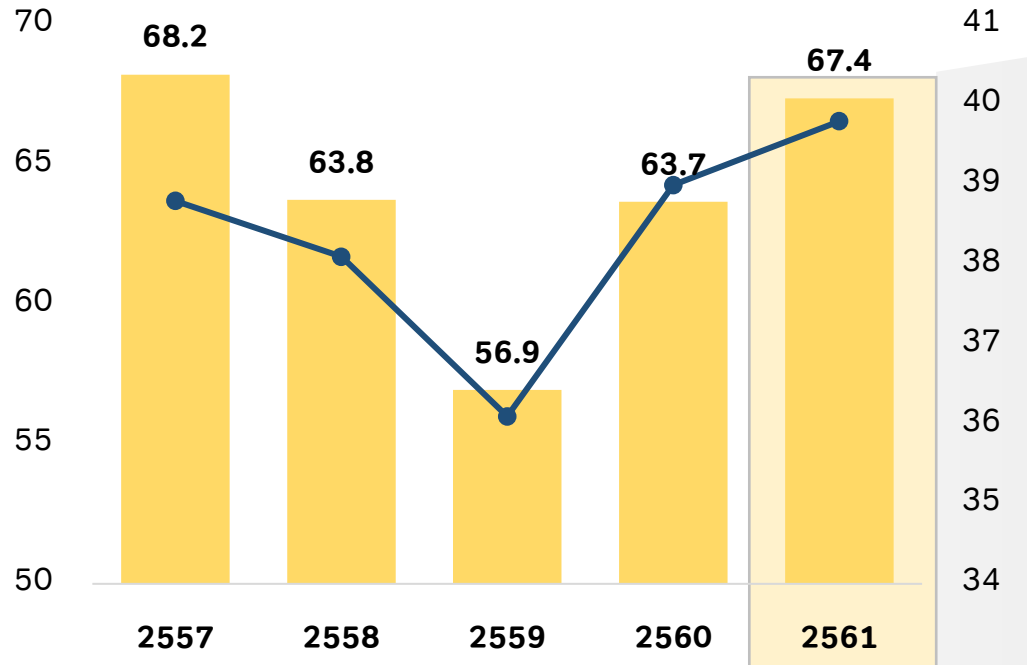
## Related industries



# สถานการณ์ของอุตสาหกรรมทัศนศิลป์ในบริบทโลก

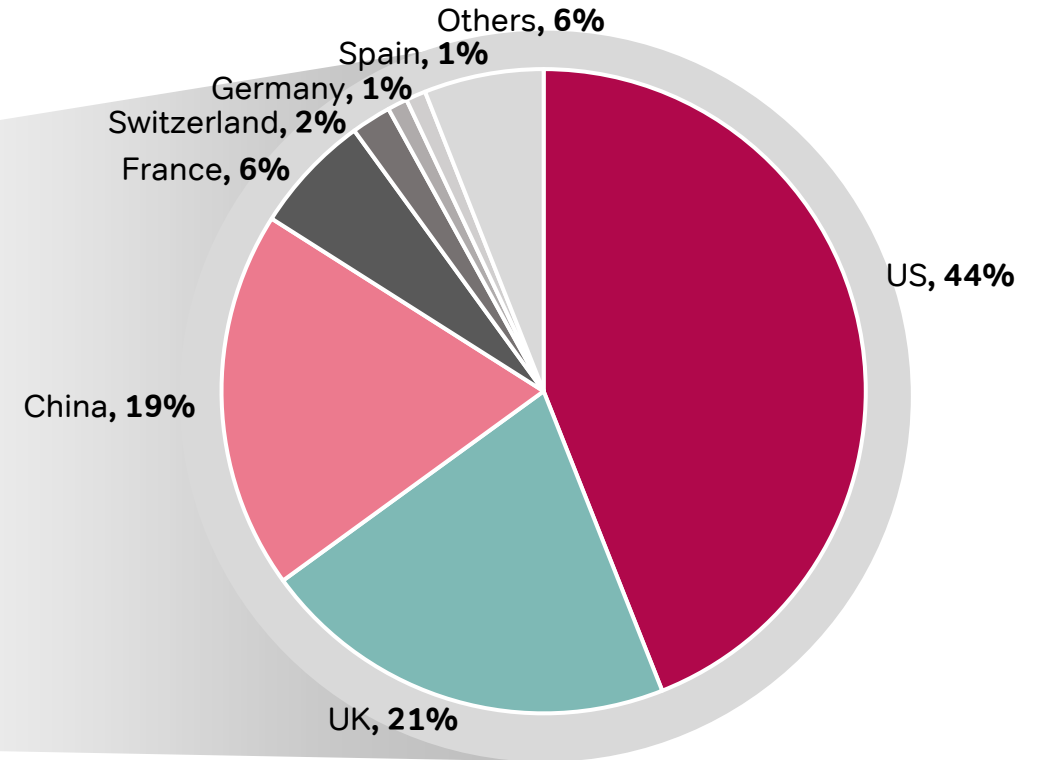
## Value and Volume of transactions in the Global Art market

หน่วย: billion USD



ตัวเลขมูลค่าดังกล่าว ใช้ข้อมูลจาก 2 sectors คือ

- Auction sector:** ประกอบด้วย public และ private auction house (รวมทั้งออนไลน์และออฟไลน์)
- Dealer sector:** ประกอบด้วย ตัวแทน (dealer) แกลเลอรี และ ตัวกลางการขายออนไลน์



- ยอดขายจากประเทศ **Top 3** คือ US UK และจีน **รวมกันเป็นสัดส่วนสูงถึง 84%** ของยอดขายทั่วโลก
- **US มีสัดส่วนตลาดเป็นอันดับ 1** มากกว่า 7 ปีติดกัน
- แม้ **UK** จะเจอกับเหตุการณ์ **Brexit** แต่ยอดขายยังเติบโตมากกว่าปี 2560 ถึง **8%**

## 5 Key Global trends: จาก 'The Art Basel and UBS Global Art Market Report 2019'



### US ยังเป็นตลาดที่ใหญ่ที่สุด

- US เป็นตลาดที่ใหญ่ที่สุดติดกันถึง 5 ปี นับตั้งแต่ปี 2557 เป็นต้นมา
- มูลค่าตลาดศิลปะของ US ปี 2561 นั้นเป็น 44% ของมูลค่าตลาดศิลปะทั้งหมด



### Millennials มีบทบาทในตลาดศิลปะมากขึ้น

- จากข้อมูลผลสำรวจพบว่า มีนักสะสม (collector) ที่เป็นรุ่น Millennials มีจำนวนมากขึ้น
- โดยเฉพาะในทวีปเอเชีย: 46% ของ collector ในสิงคโปร์จากการสำรวจคือ Millennials



### ตลาดออนไลน์เติบโตขึ้นอย่างต่อเนื่อง

- ยอดขาย (Sales) งานศิลปะผ่านตลาดออนไลน์ของปี 2561 สูงขึ้นถึง 11% เมื่อเทียบกับปี 2560



### Art Fairs มีบทบาทในตลาดศิลปะมากขึ้น

- นอกจากช่องทางการประมูลแล้วนั้น ยอดขายงานศิลปะผ่าน Art Fairs โตขึ้นถึง 6% ในปี 2561 เมื่อเทียบกับปี 2560
- สัดส่วนยอดขายของ dealer เกิดขึ้นผ่าน art fairs ถึง 46%



### การประมูล (Auction) ก็ยังเป็นช่องทางซื้อขายที่สำคัญ

- การประมูลยังถูกมองว่าเป็นการซื้อขายที่มีความเสี่ยงต่ำที่สุด
- ยอดขายของ fine and decorative art and antiques ผ่านการประมูลสาธารณะในปี 2561 สูงขึ้นถึง 30% เมื่อเทียบกับปี 2559

# วาระการนำเสนอ: ช่วงเช้า

- วัตถุประสงค์ กรอบแนวทาง และแผนการดำเนินงาน
- ขอบเขตการดำเนินการ ขอบเขตเชิงนิยาม และกรอบแนวคิดการศึกษา
- สถานการณ์ของอุตสาหกรรมทัศนศิลป์
  - สถานการณ์ในภาพรวม
  - สถานการณ์อุตสาหกรรมทัศนศิลป์ของไทย
- กรณีศึกษาจากต่างประเทศ
- ผลการวิเคราะห์อุตสาหกรรมทัศนศิลป์ของไทย

## สถานการณ์ทัศนศิลป์ของไทย จะแบ่งออกเป็น 3 ส่วน คือ



ภาพรวมและ  
ข้อมูลเชิงสถิติ



ข้อมูลสถานการณ์  
จากการสัมภาษณ์

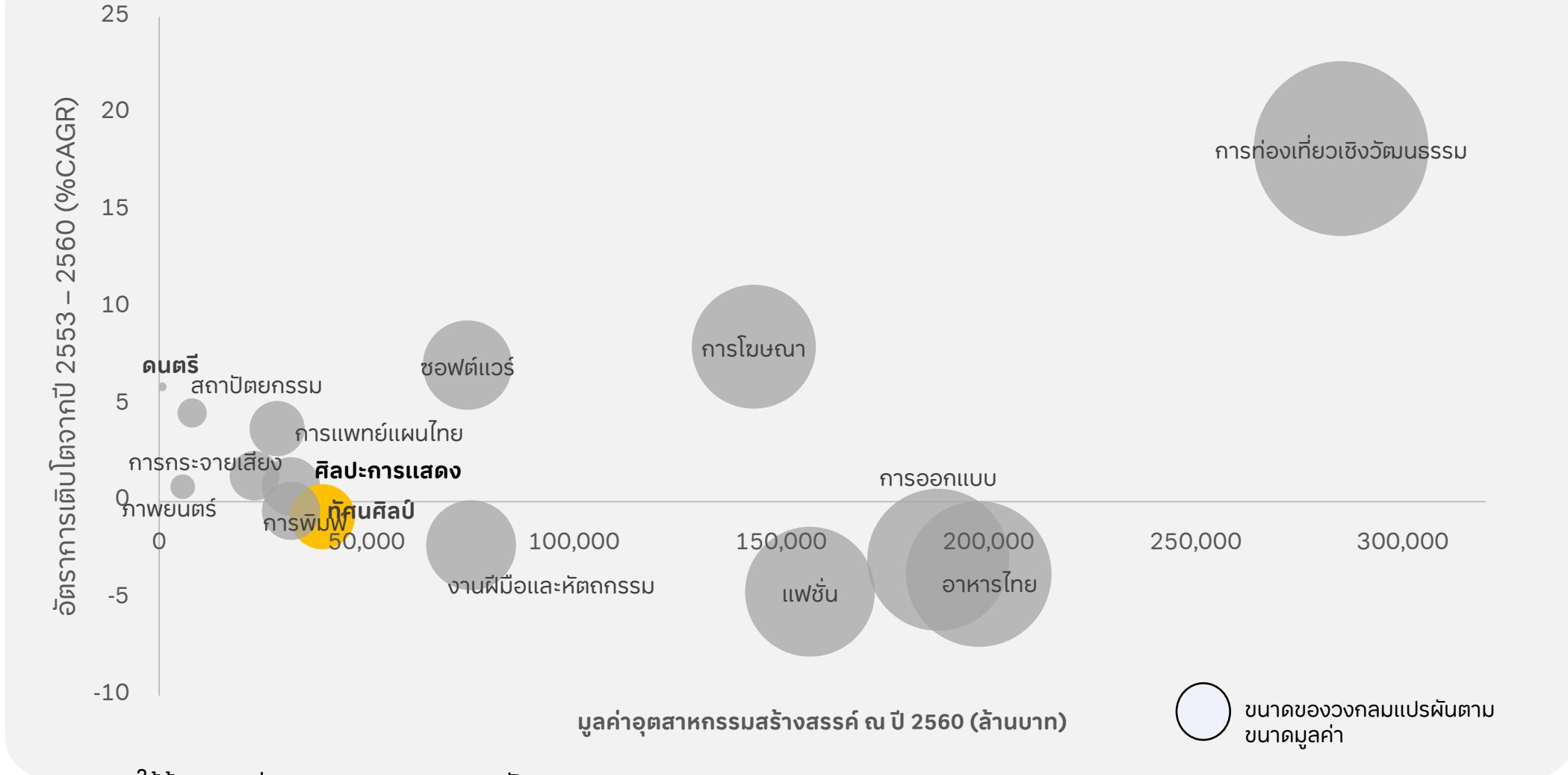


การดำเนินการของ  
หน่วยงานที่เกี่ยวข้อง

# เปรียบเทียบขนาดและการเติบโตของแต่ละอุตสาหกรรมสร้างสรรค์

แผนภาพเปรียบเทียบการเติบโตและขนาดของแต่ละอุตสาหกรรมสร้างสรรค์

อุตสาหกรรมสร้างสรรค์ 15 อุตสาหกรรม



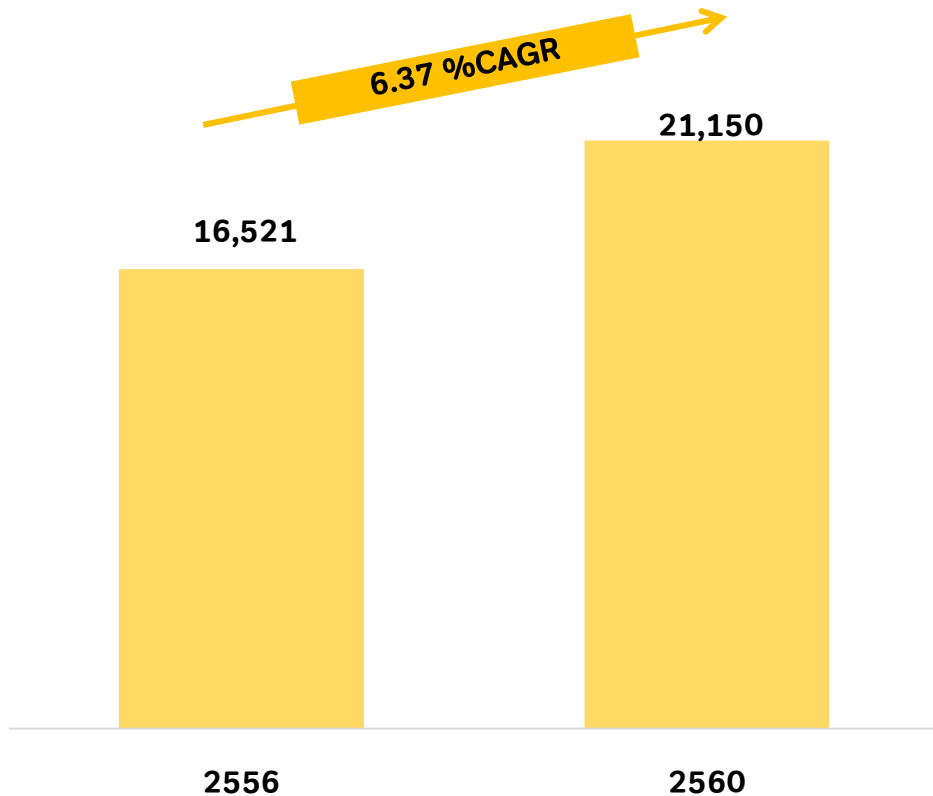
หมายเหตุ: ใช้ข้อมูลมูลค่าอุตสาหกรรม TSIC 4 หลัก

ที่มา: รายงานประมวลผลมูลค่าทางเศรษฐกิจของอุตสาหกรรมสร้างสรรค์จำแนกตามสาขาการผลิต และข้อมูลจำนวนแรงงานที่อยู่ในกลุ่มอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ โดย ศูนย์บริการวิชาการเศรษฐศาสตร์คณะเศรษฐศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์

# มูลค่าและอัตราการเติบโตของอุตสาหกรรมทัศนศิลป์

## มูลค่าของอุตสาหกรรมศิลปะการแสดง

หน่วย: ล้านบาท



## ตัวเลขมูลค่าของอุตสาหกรรมทัศนศิลป์มีองค์ประกอบตาม TSIC Code ดังนี้

TSIC 4 หลัก	TSIC 5 หลัก
<b>1629</b> การผลิตผลิตภัณฑ์อื่น ๆ ที่ทำจากไม้ การผลิตสิ่งของจากไม้ก๊อก ฟาง และวัสดุถักสาน	<b>85423</b> กิจกรรมการเรียนการสอนด้านศิลปะ
<b>2221</b> การผลิตผลิตภัณฑ์ที่ใช้ในการก่อสร้าง/ประกอบอาคารที่ทำจากพลาสติก	<b>85429</b> การศึกษาด้านวัฒนธรรมอื่น ๆ ซึ่งมีได้จัดไว้ในที่อื่น
<b>2393</b> การผลิตผลิตภัณฑ์เครื่องเคลือบปอร์ซเลนและเซรามิกชนิดอื่นๆ	<b>90001</b> กิจกรรมการสร้างศิลปะ
<b>2594</b> การผลิตถัง กุระป่อง ถังกลมขนาดใหญ่และภาชนะบรรจุที่คล้ายกันที่ทำจากโลหะ	
<b>4773</b> การขายปลีกสินค้าใหม่อื่นๆ ในร้านค้าเฉพาะ	
<b>4774</b> การขายปลีกสินค้ามือสองในร้านค้าเฉพาะ	
<b>5310</b> กิจกรรมไปรษณีย์	
<b>5819</b> การจัดพิมพ์จำหน่ายหรือเผยแพร่งานอื่นๆ	
<b>7420</b> กิจกรรมการถ่ายภาพ	
<b>9000</b> กิจกรรมการสร้างสรรคศิลปะและความบันเทิง	
<b>9102</b> กิจกรรมทางพิพิธภัณฑ์และการดำเนินงานเกี่ยวข้องกับแหล่งโบราณสถานและอาคารทางประวัติศาสตร์	



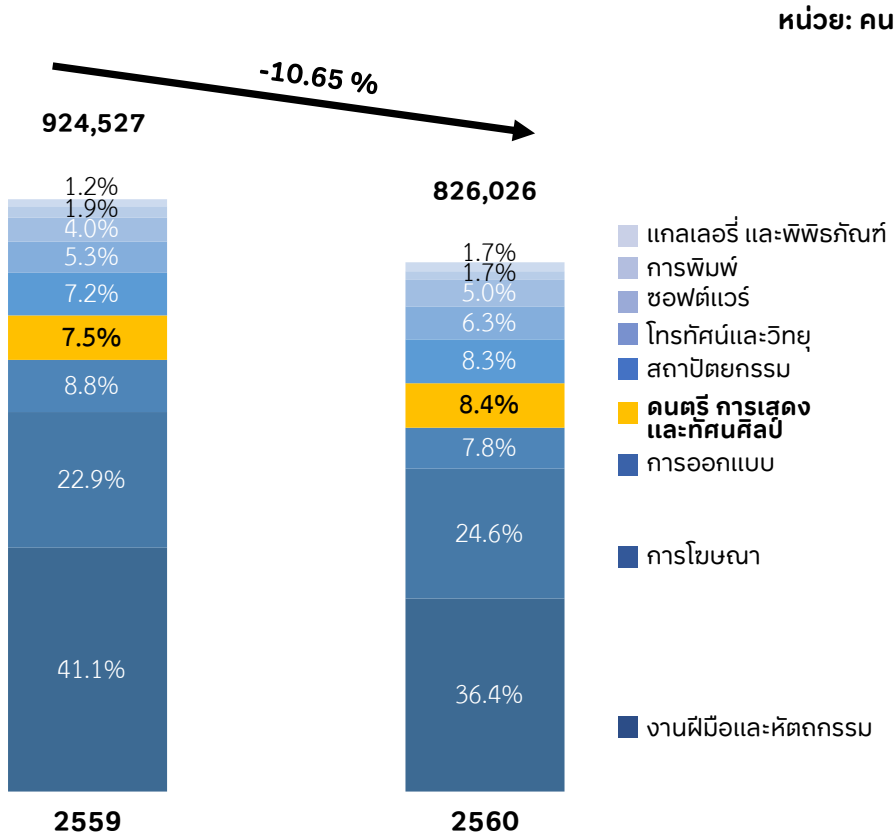
จะเห็นได้ว่า การใช้ตัวเลขจาก TSIC ในข้างต้น อาจไม่สะท้อนมูลค่าของอุตสาหกรรมได้อย่างครบถ้วนสมบูรณ์มากนัก





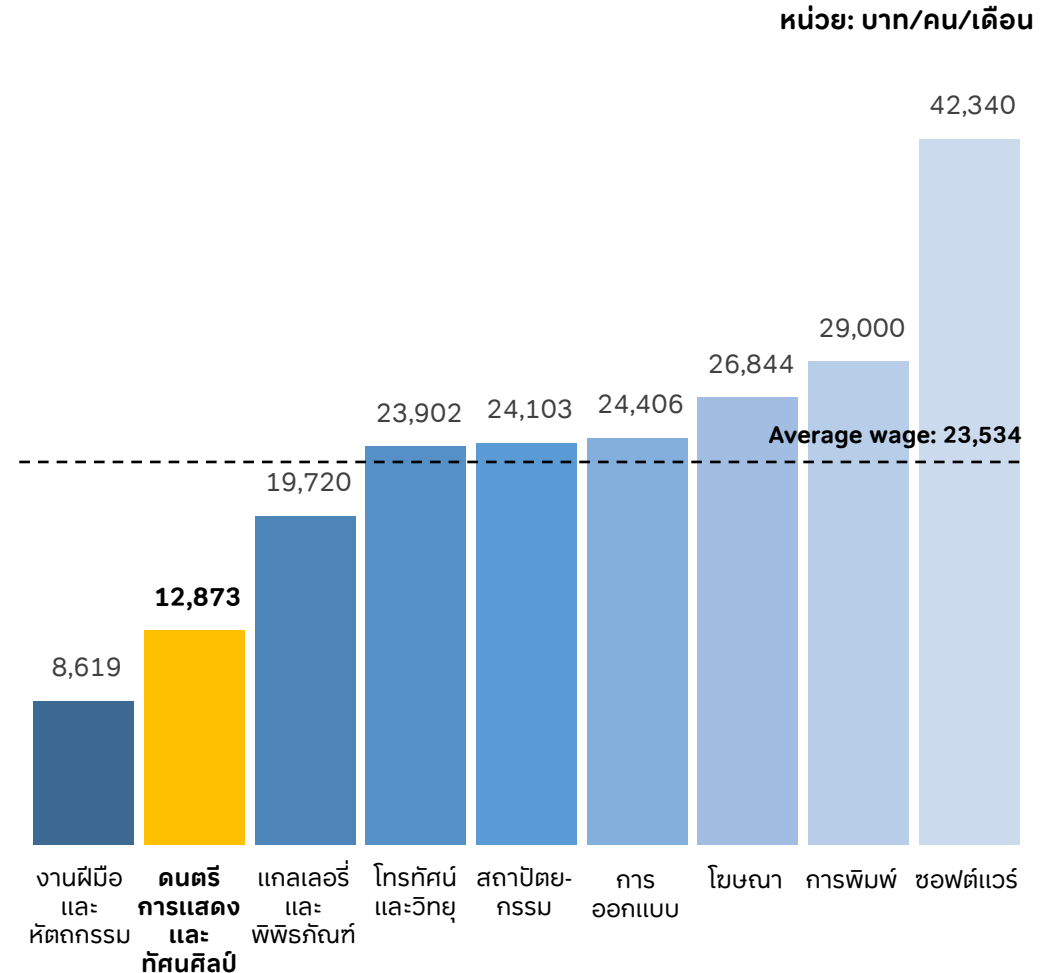
# ข้อมูลแรงงาน จะรวมทั้งสาขาดนตรี ศิลปะการแสดง และทัศนศิลป์

## สัดส่วนแรงงานในอุตสาหกรรมสร้างสรรค์แบ่งตามลักษณะอาชีพ ณ ปี 2560



- แรงงานในอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ในปี 2560 ลดลงถึง **98,501** คน
- ในขณะที่แรงงานกลุ่มดนตรี ศิลปะการแสดง และทัศนศิลป์ลดลงเพียง **58** คน (ปี 2560 เหลือแรงงานรวม 69,250 คน)

## รายได้เฉลี่ยแรงงานในอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ ณ ปี 2560

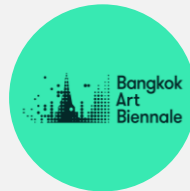


# เทศกาลที่เกี่ยวข้องกับงานทัศนศิลป์ในไทย

## Bangkok Art Biennale (BAB)

เทศกาลงานศิลปะร่วมสมัยนานาชาติ ที่จัดแสดงกระจายทั่วกรุงเทพฯ เพื่อสร้างให้กรุงเทพฯ กลายเป็นมหานครแห่งศิลปะ

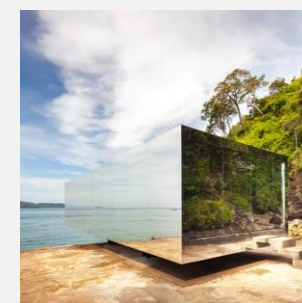
- ปีที่เริ่ม (อายุของเทศกาล): 2561 (2 ปี)
- ระยะเวลาของเทศกาล: ประมาณ 5 เดือน
- จำนวนครั้งที่จัด: ปี 2563 เป็นครั้งที่ 2 (จัดทุก 2 ปี)
- สถานที่จัด: กระจายทั่วกรุงเทพฯ
- ผู้จัด: มูลนิธิ บางกอก อาร์ต เบียนนาเล่ ภายใต้การนำของ บริษัท ไทยเบฟเวอเรจ จำกัด (มหาชน)



## Thailand Biennale

นิทรรศการการแสดงผลศิลปะกรรมร่วมสมัยนานาชาติของประเทศไทย ที่จัดขึ้นในจังหวัดทั่วประเทศไทย แตกต่างกันไปทุก 2 ปี

- ปีที่เริ่ม (อายุของเทศกาล): 2561 (2 ปี)
- ระยะเวลาของเทศกาล: ประมาณ 4 เดือน
- จำนวนครั้งที่จัด: ปี 2564 เป็นครั้งที่ 2 (จัดทุก 2 ปี)
- สถานที่จัด:
  - ครั้งที่ 1 ปี 2561: จังหวัดภูเก็ต
  - (ครั้งที่ 2 ปี 2564: จังหวัดโคราช)
- ผู้จัด: สำนักงานศิลปวัฒนธรรมร่วมสมัย กระทรวงวัฒนธรรม





# สรุปผู้ให้สัมภาษณ์จากหน่วยงานที่เกี่ยวข้องกับอุตสาหกรรมทัศนศิลป์ของไทย



จำนวนตัวแทนทั้งหมดจาก  
**19 หน่วยงาน**

แบ่งออกเป็น

## 2 สถาบันการศึกษา/ โรงเรียนศิลปะ

ได้แก่:

- ผศ. สรรเสริญ มลิณทสูต มหาวิทยาลัยกรุงเทพ
- โรงเรียนสังเคราะห์แสง

## 8 ศิลปิน/ผู้ผลิต

ได้แก่:

- คุณมานิต ศรีวานิชภูมิ
- คุณยุรี เกนสาคุ
- คุณนที เกวลกุล
- Suntur
- Gongkan
- Oat Montien
- ทีมงานภาคี ศิลปวัฒนธรรมร่วมสมัย
- ยิมเสมอ

## 5 Gallery / Online gallery

ได้แก่:

- ATTA Gallery
- Serindia Gallery
- JWD Art space
- HoF Art
- DoseArt

## 1 Art magazine

ได้แก่:

- คุณรัชชัย สมคง (Fine art magazine)

## 2 หน่วยงานเอกชน

ได้แก่:

- ธนาคารกรุงเทพ จำกัด (มหาชน)
- ONE BKK

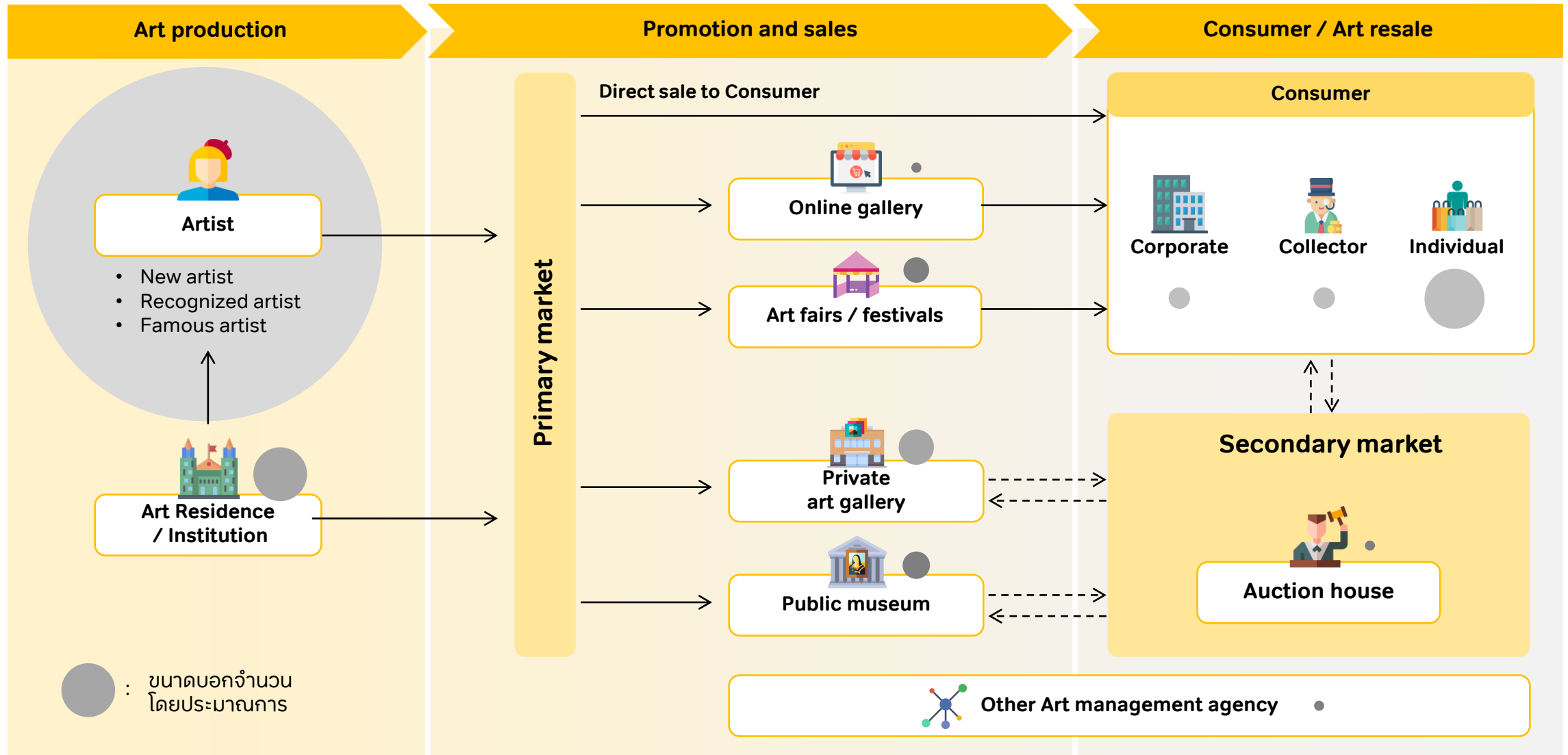
## 1 หน่วยงานภาครัฐ

ได้แก่:

- สำนักงานศิลปวัฒนธรรมร่วมสมัย



# Value Chain ของอุตสาหกรรมทัศนศิลป์ของไทย



# กลุ่มเป้าหมายการพัฒนาในอุตสาหกรรมทัศนศิลป์



## ศิลปิน

ศิลปินที่มีชื่อเสียง

ศิลปินที่เริ่มมีคนรู้จัก

ศิลปินรุ่นใหม่



## ธุรกิจสนับสนุน

แกลเลอรี

Curator

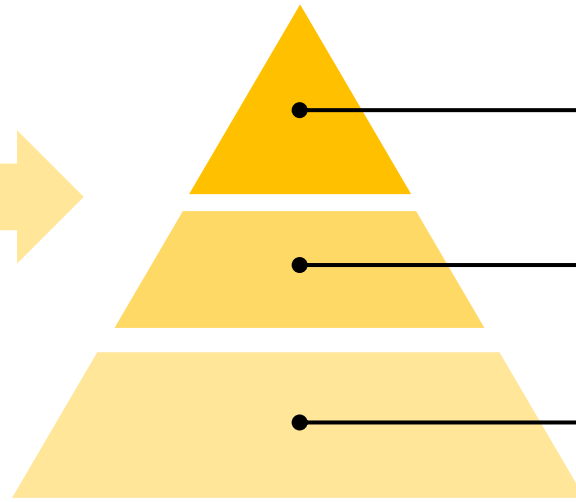
ธุรกิจสนับสนุนศิลปะด้านต่างๆ  
เช่น Art logistics, ธุรกิจสร้างงานศิลปะ

# ประเภทการสร้างงานของศิลปิน



ศิลปิน

ขายงานศิลปะ



**High Value Art**

งานศิลปะที่มีชื่อเสียงแล้ว

**Recognized Art**

งานศิลปะที่เริ่มมีคนรู้จัก เริ่มมี identity

**Unrecognized Art**

งานที่ยังไม่ค่อยมีคนรู้จัก

ศิลปินจบใหม่ส่วนใหญ่จะทำงานเชิง design เนื่องจากเป็นอาชีพที่พอจะเลี้ยงดูตัวเองได้

ขาย Service (Design)

 **Licensing:** นอกจากขายเป็นผลงานแล้ว ศิลปินสามารถขายสิทธิ์ในการนำงานไปผลิตซ้ำได้อีกด้วย

**บริการออกแบบ**

- เช่น • อยู่ใน Media agency
- ฝ่าย PR & marketing
- Co-collaboration กับแบรนด์อื่นๆ

**ออกแบบผลิตภัณฑ์  
แบรนด์ของตัวเอง**

เช่น





# ประเด็นปัญหาของอุตสาหกรรมทัศนศิลป์ สามารถจัดกลุ่มเป็น 4 กลุ่ม ดังนี้



## ศิลปิน

### จำนวนศิลปิน

- จำนวนศิลปินมากขึ้นแต่ตลาดไม่รองรับ ทำให้ต้องไปประกอบอาชีพอื่นเป็นหลัก

### ทัศนคติ / ทักษะ

- ทัศนคติ 'ศิลปินไส้แห้ง'
- คำนิยมว่าห้ามขายงานผ่านแกลเลอรี
- ขาดทักษะในด้านการบริหาร การนำเสนอ การขาย ช่องทางหารายได้ การใช้เทคโนโลยี เป็นต้น
- หลักสูตรไม่หลากหลาย ไม่ทันสมัย
- ค่าเรียนด้านศิลปะมีราคาแพง
- เอกชนอยากถ่ายภาพต่อองค์ความรู้ แต่ไม่มีช่องทาง

### ผลงาน

- ปัจจุบันแบ่งประเภทงานยากขึ้น
- Content งานไทย ไม่เป็น universal มักเป็นเรื่องศาสนา วัฒนธรรม ซึ่งความเป็นไทยยังมีความเป็นไทยแบบที่จับต้องไม่ได้ยังสามารถต่อยอดทุนทางวัฒนธรรมที่แตกต่างจากประเทศอื่นได้
- COVID-19 ทำให้ต้องหารูปแบบการสร้างประสบการณ์แบบใหม่มากขึ้น เช่น touchless และต้องใช้เทคโนโลยี
- ยังมีความเชื่อของคนรุ่นเก่า ที่จำกัดเนื้อหาการแสดงผลออกที่หลากหลาย
- ศิลปินตั้งราคาตามใจ ทำให้กระทบราคาตลาด รวมถึงราคาลิขสิทธิ์ต่างๆ

### การสนับสนุน

- ศิลปินต่างจังหวัดไม่ได้รับการสนับสนุนเท่าศิลปินในเมือง
- ศิลปินไทยไม่ค่อยเห็นงานต่างประเทศ ทำให้ไม่เห็นงานหลากหลาย



## Space / ธุรกิจสนับสนุน

### Space

- มีพื้นที่น้อย ทั้งพื้นที่สำหรับการสร้างงาน (โดยเฉพาะงานขนาดใหญ่) และพื้นที่สำหรับแสดงงาน
- ขาดพื้นที่แสดงผลงานเดี่ยว สำหรับการสร้างชื่อของศิลปินใหม่ๆ
- Public space ลดลงเรื่อยๆ และรัฐไม่ได้เห็นความสำคัญ
- Museum ไม่น่าสนใจ

### Gallery

- แกลเลอรีน้อยลงเรื่อยๆ เนื่องจากบริหารต้นทุนไม่ไหว
- บางแห่งเข้าถึงยาก เน้นแสดง collection ส่วนตัวของเจ้าของ
- นำเสนองานไม่ค่อยน่าสนใจ
- ขาดการสร้างความเข้าใจกับศิลปิน ในค่า commission กับค่าบริการ
- เทคโนโลยีทำให้การขายงานไม่ต้องผ่านตัวกลางอีกต่อไป ขายออนไลน์ได้เลย

### Curator

- มี Curator จำนวนน้อยราย ทำให้งานไม่หลากหลาย และต้องใช้คนเดิมๆ
- ไม่มีหลักสูตรสำหรับ curator โดยเฉพาะ
- เด็กเริ่มสนใจมากขึ้น แต่อาจไม่มีตลาดรองรับในอนาคต

### Art management

- ขาดธุรกิจตัวกลาง เช่น art dealer, online marketplace ทำให้ระบบนิเวศไม่สมบูรณ์
- ธุรกิจรับผลิตงานศิลปะตามแบบ มีจำนวนน้อยในประเทศ
- ธุรกิจเทคโนโลยีศิลปะน้อยมาก



## คนดู / ตลาด

### คนดู

- คนสนใจงานศิลปะน้อย โดยเฉพาะคนเสพงานศิลปะในเชิงลึก และเสพตามกระแสเป็นหลัก
- คนมองว่าศิลปะเป็นเรื่องไกลตัว เป็นของคนบางระดับ
- ไม่มีระบบพัฒนาคนดู ตั้งแต่การสร้างจำนวนคนดูไปจนเกิดคนซื้องาน
- ระบบการศึกษาไม่ได้พัฒนาความเข้าใจในศิลปะ

### ตลาด

- ภาพรวมตลาดศิลปะไม่คึกคักเท่าต่างประเทศ เนื่องจากขาดการสนับสนุนที่ระบบ
- เป็นการซื้อขายโดยตรง (Direct sale) มากกว่าผ่านตัวกลาง ยากต่อการ track
- ลูกค้าเอกชนมีทัศนคติต่องานไทยที่ไม่ดีคุณภาพ มักเลือกงานต่างชาติมากกว่า
- ออกรางงาน art fair ต่างประเทศยาก เนื่องจากต้องผ่านแกลเลอรีในประเทศ แต่ขาดแกลเลอรีที่สามารถพาไปออกรางงานได้
- ขาด art fair ที่มีคุณภาพในประเทศ แต่มี hotel art fair ที่พอมีมาตรฐาน
- ไม่มีระบบประเมินมูลค่างานศิลปะในประเทศ มักต้องเอางานไปประเมินมูลค่าในต่างประเทศ

### นักสะสม

- มีนักสะสมรุ่นใหม่มากขึ้น แต่ภาพรวมก็ยังน้อยอยู่ และเริ่มรวมตัวเป็นสมาคม
- บางส่วนสะสมงานตามคนอื่นมากกว่าตามความสนใจเฉพาะตน แต่มีนักสะสมที่ลองเก็บงานที่หลากหลายขึ้น
- บางส่วนก็เป็น secondary dealer ขายงานเพื่อเก็งกำไร



## ภาครัฐ

### กระบวนการ / การดำเนินการ

- ศิลปะในประเทศไม่ได้รับการสนับสนุนมากนัก
- เจ้าหน้าที่ไม่มีความเข้าใจ ทำให้ไม่มีมาตรการที่เพียงพอ และไม่ตรงกับความต้องการ
- ไม่มีกรรมการที่เป็นตัวแทนจากคนในอุตสาหกรรมที่มีความเข้าใจจริงๆ
- ไม่มีเป้าหมาย/แผนการส่งออกวัฒนธรรม
- มีสนับสนุนกลุ่มเดิมๆ ไม่ได้ครอบคลุม
- โครงการสนับสนุนขาดการวางแผน บางโครงการเปิดรับสมัครกระชั้นชิด
- ขาดการบูรณาการกับเอกชน บางงานจัดเหมือนกับเอกชน เช่น Biennale
- ควรถามความต้องการของคนในชุมชนด้วย ว่าอยากให้มีการพัฒนาแบบใด เพื่อสร้างการมีส่วนร่วมให้ชุมชนเป็นเจ้าของ
- กองทุนของสสท. มีกระบวนการด้านเอกสาร และไม่สนับสนุนศิลปินอยู่จริง
- รัฐไม่ได้ปรับตัวตามความเปลี่ยนแปลง เช่น ยังไม่มีหน่วยงานสนับสนุนงานใหม่ๆ และการ PR ล้าสมัย ควรใช้ Tiktok เป็นต้น






### ข้อมูล / งานวิจัย

- รัฐควรเผยแพร่ข้อมูลความเข้าใจพื้นฐานที่เกี่ยวข้อง เพื่อสร้างความเข้าใจ และเป็นประโยชน์ต่อสาธารณะ
- ขาดงานวิจัยด้านศิลปะที่หลากหลาย

### กฎระเบียบ / ภาษี

- ขาดระเบียบ/กฎหมายเอื้อให้เกิดระบบศิลปะที่สมบูรณ์ เช่น กฎจะต้องซื้อขายผ่านตัวกลาง เป็นต้น
- ไม่มีมาตรการสร้างแรงจูงใจให้เอกชนสนับสนุนศิลปะ
- ภาษีศุลกากรเป็นอุปสรรคต่อการแลกเปลี่ยนงานศิลปะ และการนำงานมาจัดแสดง

# แนวทางการดำเนินการของหน่วยงานที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาทัศนศิลป์ของไทย

	 ศิลปิน	 พื้นที่	 คนดู / ตลาด	 อื่นๆ
 สำนักงาน ศิลปวัฒนธรรม ร่วมสมัย	<ul style="list-style-type: none"> <li>ให้รางวัลศิลปินศิลปารธร</li> <li>ส่งเสริมการสร้างสรรคผลงานของศิลปินร่วมสมัย</li> <li>ส่งเสริมการแลกเปลี่ยนบุคลากรและองค์ความรู้ ระหว่างหอศิลป์และแหล่งเรียนรู้ด้านวัฒนธรรมร่วมสมัย ทั้งในและต่างประเทศ</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>บริหารหอศิลป์ร่วมสมัยราชดำเนิน</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>จัดกิจกรรม PR เชิงรุกเพื่อสร้างผู้สนใจงานศิลปวัฒนธรรม</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>มีกองทุนส่งเสริมศิลปวัฒนธรรมร่วมสมัย</li> <li>สร้างและพัฒนาคลังใจ การสนับสนุนการสร้างงานศิลปวัฒนธรรมร่วมสมัย (เช่น การจัดทำแผนระดมทุนจากหน่วยงานต่างๆ เป็นต้น)</li> <li>จัดเก็บข้อมูลเพื่อการดำเนินการของแต่ละกรมเป็นหลัก</li> <li>ศึกษาและเผยแพร่งานวิจัยองค์ความรู้ด้านศิลปวัฒนธรรมร่วมสมัย</li> </ul>

## หน่วยงานอื่นที่เกี่ยวข้อง:



**กรมศิลปากร  
กระทรวงวัฒนธรรม**

- คุ้มครอง ป้องกัน อนุรักษ์ บำรุงรักษา ฟื้นฟู ส่งเสริม สร้างสรรค เผยแพร่ จัดการศึกษา ค้นคว้า วิจัย พัฒนา สืบถอดศิลปะและ ทรัพย์สินมรดกทางศิลปวัฒนธรรมของชาติ
- พิพิธภัณฑสถานแห่งชาติ



**กรมทรัพย์สินทางปัญญา  
กระทรวงพาณิชย์**

- ลิขสิทธิ์งานศิลปกรรม



**กรมศิลปากร  
กระทรวงการคลัง**

- ภาษีศุลกากร



# วาระการนำเสนอ

- วัตถุประสงค์ กรอบแนวทาง และแผนการดำเนินงาน
- ขอบเขตการดำเนินการ ขอบเขตเชิงนิยาม และกรอบแนวคิดการศึกษา
- สถานการณ์ของอุตสาหกรรมทัศนศิลป์
- กรณีศึกษาจากต่างประเทศ
- ผลการวิเคราะห์การพัฒนาอุตสาหกรรมทัศนศิลป์ของไทย

# กรณีศึกษาต้นแบบจากต่างประเทศเชิงนโยบาย อุตสาหกรรมทัศนศิลป์ ได้เลือกศึกษา

ประเทศที่มีนโยบายโดดเด่นในด้านทัศนศิลป์ ศิลปะการแสดง และดนตรี



## เกณฑ์การคัดเลือก

มีอุตสาหกรรมทัศนศิลป์ที่โดดเด่น เป็นที่รู้จักอย่างแพร่หลาย

มีมูลค่าทางเศรษฐกิจมีการเจริญเติบโตอย่างต่อเนื่อง

ภาครัฐให้การสนับสนุนอุตสาหกรรมอย่างเป็นแบบแผน และชัดเจน

## ประเทศต้นแบบในการศึกษาทัศนศิลป์



สหราชอาณาจักร



สิงคโปร์



# สหราชอาณาจักรเป็นหนึ่งในประเทศผู้นำในการพัฒนาอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ รวมถึงเป็นประเทศที่เกิดการซื้อขายงานศิลปะ TOP3 ติดกันหลายปี



## สหราชอาณาจักร



เป็นรัฐที่ประกอบไปด้วยอังกฤษ เวลส์ สกอตแลนด์ และไอร์แลนด์เหนือ



**จำนวนประชากร**  
66.4 ล้านคน



**GDP**  
2.85 ล้านล้าน USD  
**GDP per capita**  
42,943 USD ต่อคน



**จำนวนผู้ใช้อินเทอร์เน็ต**  
92.6 % ของประชากร  
ทั้งหมด

## ภาพรวมอุตสาหกรรมทัศนศิลป์ของสหราชอาณาจักร

ส่วนแบ่งทั่วโลกตามมูลค่าของตลาดงานศิลปะที่สำคัญ ระหว่างปีพ.ศ. 2557 และ 2559

ประเทศ	2557	2558	2559
สหรัฐอเมริกา	39%	43%	40%
สหราชอาณาจักร	22%	21%	21%
จีน	22%	19%	20%
ประเทศอื่นๆ ทั่วโลก	17%	17%	19%

สหราชอาณาจักรเป็นตลาดที่ใหญ่เป็นอันดับสองทั่วโลกในของยอดขายตามมูลค่าศิลปะและวัตถุโบราณ



สหราชอาณาจักรครองตลาดศิลปะและวัตถุโบราณของสหภาพยุโรปในปีพ.ศ. 2559 และคิดเป็น 62% ของมูลค่าการขายในสหภาพยุโรปทั้งหมด



จัดอยู่ในอันดับหนึ่งของการส่งออก **Soft Power** จาก Institute for Government-Monocle soft power survey ปีพ.ศ. 2555



ศิลปะและวัฒนธรรมเป็นปัจจัยหลักที่ทำให้สหราชอาณาจักรมีเสน่ห์และเป็นที่ดึงดูด จากการสำรวจของ British Council



# รัฐบาลสหราชอาณาจักรเชื่อว่าศิลปะเป็นสิ่งส่งเสริมและยกระดับคุณภาพชีวิตของประชาชนในทุกด้านๆ จึงมุ่งมั่นส่งเสริมอุตสาหกรรมศิลปะให้เติบโตมากยิ่งขึ้น

## The Culture White Paper

สหราชอาณาจักรให้ความสำคัญกับศิลปะเป็นอย่างมาก เนื่องจากเชื่อว่าศิลปะสามารถสร้างมูลค่าทางเศรษฐกิจได้อย่างมหาศาล ส่งเสริมความเป็นอยู่และสุขภาพที่ดีขึ้นของประชาชน ความสามัคคีภายในชุมชน และยกระดับคุณภาพการศึกษา

บทบาทของรัฐบาลคือการทำให้วัฒนธรรมและความคิดสร้างสรรค์ของสหราชอาณาจักรเติบโตขึ้น ทำให้เข้าถึงได้ และส่งเสริมการส่งออกไปยังต่างประเทศ โดยไม่จำกัดการพัฒนา และให้คงความเป็นเอกลักษณ์ของท้องถิ่นเพื่อการแข่งขันระดับโลก

### ผลิตภัณฑ์ศิลปะและความคิดสร้างสรรค์:



พิพม์ภัณฑ์



หอศิลป์



ห้องสมุด



หอดงหมายเหตุ



มรดกสมบัติ

## สหราชอาณาจักรให้ความสำคัญกับวัฒนธรรม 3 คุณค่า (Value) หลัก คือ



### คุณค่าที่แท้จริงของวัฒนธรรม

วัฒนธรรมสร้างแรงบันดาลใจ ส่งเสริมความเป็นอยู่ที่ดีในปัจจุบันและอนาคต ผลวิจัยเชื่อว่าการเข้าร่วมศิลปะทำให้มีความพึงพอใจในชีวิต



### คุณค่าทางสังคมของวัฒนธรรม

วัฒนธรรมมีประโยชน์ทางสังคมที่สำคัญในแง่ของสุขภาพ การศึกษา และการทำงานร่วมกันในชุมชน



### คุณค่าทางเศรษฐกิจของวัฒนธรรม

มีการเพิ่มขึ้นของมูลค่าทางเศรษฐกิจของพิพม์ภัณฑ์ หอศิลป์ ห้องสมุดและศิลปะ 59% (5.4 พันล้านปอนด์) จากปี 2010-2014



# นโยบายทัศนศิลป์ของสหราชอาณาจักร

✓ เพิ่มการมีส่วนร่วมทางศิลปะวัฒนธรรมและส่งเสริมเส้นทางอาชีพทางศิลปะวัฒนธรรม

✓ ส่งเสริมรากฐานทางวัฒนธรรมในท้องถิ่นและคุณภาพชีวิตที่ดีให้ทัดเทียมกับกรุงลอนดอน

✓ ขยายอิทธิพลของสหราชอาณาจักร เพื่อส่งเสริมการค้าการลงทุน ละดึงดูดผู้ชม

✓ สนับสนุนรูปแบบการลงทุนทางวัฒนธรรมที่มีประสิทธิภาพมากที่สุด

## 1. การเข้าถึงโอกาสทางวัฒนธรรมอย่างเท่าเทียม

ให้วัฒนธรรมเป็นส่วนสำคัญในการศึกษาทั้งในและนอกโรงเรียน

- พัฒนาหลักสูตรทางศิลปะในโรงเรียน
- สนับสนุนการเรียนรู้ในพิพิธภัณฑ์แกลเลอรี
- จัดตั้งโครงการ Pupil Premium Awards กุณการศึกษาทางวัฒนธรรมสำหรับนักเรียนที่ด้อยโอกาส

### ส่งเสริมการเข้าถึงการพัฒนาทักษะและความสามารถ

- ศึกษาวิจัยอุปสรรคของผู้มีรายได้น้อยจากการประกอบอาชีพด้านศิลปะ
- ส่งเสริมการฝึกงานเกี่ยวกับศิลปะ เพื่อช่วยในการพัฒนาทักษะและการเลือกอาชีพ

### ส่งเสริมความหลากหลายทางวัฒนธรรม

- ส่งเสริมการเป็นอาสาสมัครด้านวัฒนธรรม
- การวิจัยเส้นทางอาชีพทางศิลปะของกลุ่มชาติพันธุ์ พิการ์ มิวสิคและชนกลุ่มน้อย เพื่อสนับสนุนการประกอบอาชีพด้านศิลปะ

## 2. พัฒนาและส่งเสริมศิลปะวัฒนธรรมความเป็นอยู่ที่ดีขึ้นแก่ประชาชน

ส่งเสริมศิลปะวัฒนธรรมในการพัฒนาชุมชนให้เข้มแข็งและมีเติบโตทางเศรษฐกิจ

- จัดการแข่งขัน UK City of Culture และ European Capital of Culture เพื่อดึงดูดผู้ชมและโชว์ศิลปะวัฒนธรรมของเมืองสู่สายตาชาวโลก
- เชื่อมโยงศิลปะวัฒนธรรมในการส่งเสริมความเป็นอยู่ที่ดีขึ้นของประชาชน โดยเฉพาะ สุขภาพคนที่ดีและชุมชนที่ดี

### ส่งเสริมความร่วมมือในระดับท้องถิ่นและระดับชาติ

- คัดเลือกผู้ที่มีความเชี่ยวชาญการพัฒนาศิลปะวัฒนธรรมในระดับชาติให้คำปรึกษาแก่องค์กรท้องถิ่นอื่นๆ
- ส่งเสริมความร่วมมือกับองค์กรระดับชาติ ภูมิภาค และท้องถิ่น

### สนับสนุนการใช้เทคโนโลยีในศิลปะวัฒนธรรม

- สนับสนุนและลงทุนการเปลี่ยนคอลเลกชันผลงานศิลปะสาธารณะให้เป็นรูปแบบดิจิทัล
- ร่วมมือกับ Google Cultural Institute และ BBC สร้างแพลตฟอร์มงานจิตรกรรม [www.artuk.org](http://www.artuk.org)

## 3. ใช้วัฒนธรรมเพิ่มสถานะของสหราชอาณาจักรในระดับสากล

ส่งเสริมการส่งออกทางศิลปวัฒนธรรมเพื่อสร้าง Soft Power และสร้างแบรนด์ประเทศ

- Cultural Diary (ปฏิทินวัฒนธรรมประเทศ) มิงานศิลปะทุกรูปแบบ อัฟโหลดโดยองค์กรกว่า 9,000 แห่ง
- ร่วมมือกับหน่วยงานส่งเสริมการค้าระหว่างประเทศในการส่งเสริมการเปิดตลาดศิลปะในต่างประเทศ และส่งเสริมนวัตกรรม
- The GREAT Campaign สนับสนุนความร่วมมือทางวัฒนธรรมกับทุกประเทศ สนับสนุนศิลปินส่งออกผลงานสู่ต่างประเทศ และ จัดงานแฟร์ขายผลงานศิลปะกับต่างประเทศ
- แลกเปลี่ยนความรู้ ความเชี่ยวชาญและการช่วยเหลือในการพัฒนาทางวัฒนธรรมกับพันธมิตรทั่วโลก

## 4. ส่งเสริมองค์กรทางศิลปะวัฒนธรรมและพัฒนาลงทุนจากภาครัฐ

ส่งเสริมองค์กรทางศิลปะวัฒนธรรม

- สามารถมาตรการลดหย่อนภาษีสำหรับพิพิธภัณฑ์และหอศิลป์ใหม่ และสามารถเรียกคืนภาษี VAT จากสินค้าและบริการได้
- จัดตั้ง Virtual Commercial Academy for Culture เพื่อสนับสนุนการศึกษาด้านการทำธุรกิจ การค้าแก่บุคลากรในศิลปะวัฒนธรรม

### ส่งเสริมองค์กรศิลปะวัฒนธรรมพัฒนารูปแบบการระดมทุนที่หลากหลาย

- ลงทุนในการปรับปรุงพิพิธภัณฑ์และหอศิลป์
- จัดตั้งโครงการ Crowdfunding เพื่อให้การสนับสนุนเงินทุนแก่องค์กรทางศิลปะ
- พัฒนาความสัมพันธ์ระหว่างผู้บริจาคหลักกับองค์กรทางวัฒนธรรม



# ปัจจัยความสำเร็จของการสนับสนุนเชิงนโยบายและการดำเนินการของภาครัฐ



## สร้างแบรนด์สหราชอาณาจักร

- ใช้นโยบาย 'The GREAT Campaign' ส่งเสริมภาพลักษณ์ของประเทศ และการส่งออกทางวัฒนธรรม (Soft Power) อันดับต้นๆ ของโลก
- สนับสนุนความร่วมมือทางวัฒนธรรมกับทุกประเทศ สนับสนุนศิลปินในการเดินทาง จัดงานแฟร์แสดงผลงานในต่างประเทศ และผลักดันวัฒนธรรมสู่ต่างประเทศ
- จัดการแข่งขัน UK City of Culture เพื่อดึงดูดผู้ชม กระตุ้นเศรษฐกิจ และโซ่วงานศิลปะของเมืองสู่สายตาชาวโลก



## สร้างระบบนิเวศทางศิลปะที่ดี

- ส่งเสริมวัฒนธรรมในการสร้างชุมชนที่เข้มแข็ง พร้อมกับการเติบโตทางเศรษฐกิจ
- เชื่อมโยงศิลปะวัฒนธรรมในการส่งเสริมความเป็นอยู่ที่ดีขึ้นของประชาชน โดยเฉพาะด้านสุขภาพ
- ร่วมมือกับหน่วยงานส่งเสริมการค้าต่างประเทศในการเชื่อมกับตลาดระดับโลก
- ส่งเสริมการเป็นอาสาสมัครด้านวัฒนธรรม
- คัดเลือกผู้ที่มีความเชี่ยวชาญการพัฒนาศิลปะวัฒนธรรมระดับชาติให้คำปรึกษาแก่องค์กรท้องถิ่นอื่นๆ



## พัฒนาศิลปิน

- มาตรการให้โรงเรียนมีหลักสูตรด้านศิลปะที่มีคุณภาพ
- สนับสนุนให้ศิลปินมีประสบการณ์ ผ่านโครงการพัฒนาทักษะ และโครงการฝึกงานต่างๆ
- สนับสนุนให้มีงานด้านวัฒนธรรมเพื่อรองรับบุคลากรทุกรูปแบบ รวมถึงผู้พิการต่างๆ
- สนับสนุนศิลปินอย่างครอบคลุม (Inclusive)
- ทำการศึกษาวิจัยอุปสรรคในการประกอบอาชีพศิลปิน
- จัดตั้งสถาบันการศึกษาให้ความรู้การทำธุรกิจและการค้าแก่บุคลากรด้านศิลปะ



## สนับสนุนตัวกลางด้านศิลปะ

- มาตรการลดหย่อนภาษีสำหรับพิพิธภัณฑ์และหอศิลป์ใหม่
- มีระบบพัฒนาและสนับสนุนการปรับปรุงพิพิธภัณฑ์และหอศิลป์ ผ่านการช่วยเหลือด้านเงินทุน
- จัดตั้งโครงการ Crowdfunding เพื่อสนับสนุนเงินทุนแก่องค์กรศิลปะ



## ส่งเสริมการเข้าถึงศิลปะ

- พัฒนาหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน ให้เยาวชนทุกคนสามารถเข้าถึงศิลปะได้ ทั้งในและนอกโรงเรียน
- จัดทำ Cultural Diary (ปฏิทินกิจกรรมด้านวัฒนธรรมของประเทศ)
- สนับสนุนคอลเลกชันผลงานศิลปะสาธารณะให้เป็นดิจิทัล
- ร่วมมือกับเอกชนผู้นำด้านเทคโนโลยีสร้างแพลตฟอร์มงานศิลปะ เช่น Google Cultural Institute และ BBC เพื่อพัฒนาให้คนเข้าถึงจิตรกรรมมากขึ้น
- ส่งเสริมการจัดงานแฟร์ด้านศิลปะในต่างประเทศ



# สิงคโปร์เป็นประเทศที่ให้ความสำคัญศิลปะ เพื่อเชื่อมความหลากหลายของชนชาติ และต้องการพัฒนาให้สิงคโปร์ เป็นบ้านของศิลปะทุกๆ รูปแบบ



## สิงคโปร์



เป็นประเทศที่เป็นเกาะขนาดเล็กที่สุดในภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้



**จำนวนประชากร**  
5.6 ล้านคน

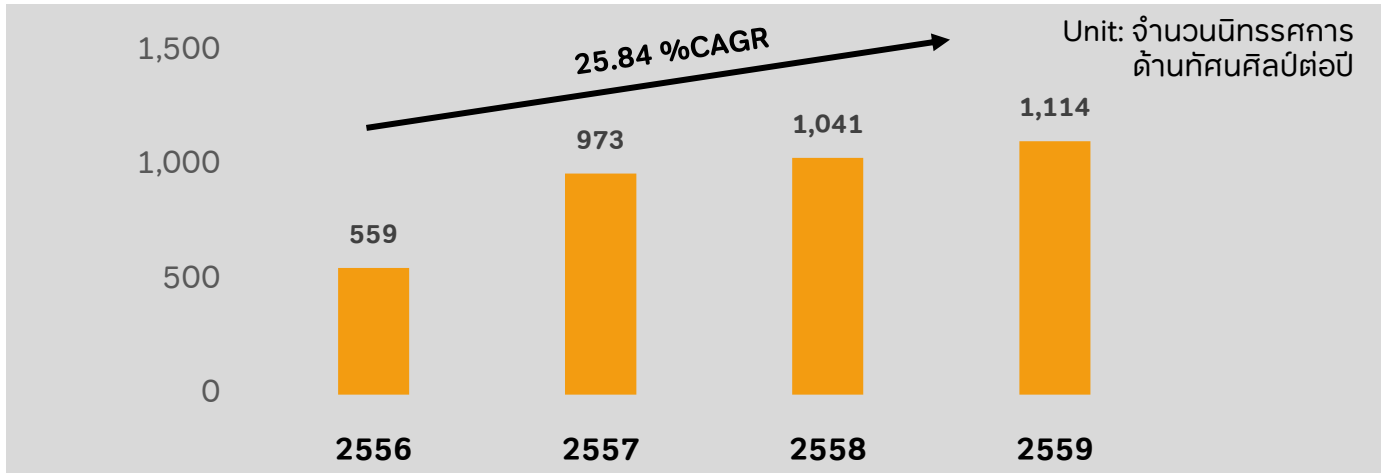


**GDP**  
364.16 พันล้าน USD  
**GDP per capita**  
64,581.94 USD ต่อคน



**จำนวนผู้ใช้อินเทอร์เน็ต**  
89% ของประชากร  
ทั้งหมด

## ภาพรวมอุตสาหกรรมทัศนศิลป์ของประเทศสิงคโปร์



มี **National Collection** รวบรวมผลงานศิลปะในภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ที่มีจำนวนมากที่สุดในโลก (กว่า 8,000 ชิ้น)



จำนวนผู้ชมและนิทรรศการด้านทัศนศิลป์เพิ่มขึ้นอย่างต่อเนื่องตั้งแต่ปีพ.ศ. 2554



มีระบบสนับสนุนการดำเนินการด้านศิลปะที่มีประสิทธิภาพ เช่น Art grants และการจัดหาพื้นที่ต่างๆ

# มโนบาย SG Arts Plan 2018 – 2022 สำหรับอุตสาหกรรมด้านศิลปะ ซึ่งครอบคลุมถึง อุตสาหกรรมทัศนศิลป์

## SG Arts Plan 2018 - 2020

สิงคโปร์เป็นประเทศที่มีความหลากหลายทางเชื้อชาติและวัฒนธรรม รัฐบาลจึงเห็นความสำคัญของศิลปะอย่างยิ่งในการสร้างเอกลักษณ์ประเทศ และสร้างความสามัคคี

**วิสัยทัศน์อุตสาหกรรมศิลปะ:** เป็นประเทศที่มีความหลากหลาย และโดดเด่นในด้านศิลปะสามารถสร้างแรงบันดาลใจให้ผู้คน เชื่อมโยงอุตสาหกรรมและชุมชนต่างๆ และมีตำแหน่งในระดับโลก

### SG Arts Plan ผลักดัน:



ทัศนศิลป์



วรรณกรรม



ศิลปะการแสดง

## สถานะปัจจุบันของศิลปะในสิงคโปร์และหลักการเพื่อบรรลุวิสัยทัศน์เพื่ออนาคตของศิลปะ



บรรลุความเป็นเลิศทางศิลปะ



การสนับสนุนจากรัฐที่เข้มแข็ง



การสนับสนุนที่หลากหลายเพื่อศิลปะ



การสนับสนุนความเหมือนในสังคมที่หลากหลาย



การเสริมสร้างเอกลักษณ์ประจำชาติ



การใช้และควบคุมเทคโนโลยี



พัฒนาความสามารถด้านต่างๆ



การเข้าถึงศิลปะและโอกาสสู่อุตสาหกรรม



เพิ่มจำนวนผู้ชม



เพิ่มจำนวน Art Space



# นโยบายอุตสาหกรรมทัศนศิลป์ ใน SG Arts Plan 2018 – 2022

✓ สิงคโปร์จะได้รับการยอมรับว่าเป็นเมืองแห่งทัศนศิลป์ของงานศิลปะเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ในระดับโลก

✓ ระบบนิเวศของทัศนศิลป์สิงคโปร์มีความเข้มแข็ง และได้รับการสนับสนุนโดยผู้ชมที่มีความเข้าใจในศิลปะ

✓ มี Public art ที่ดึงดูดและมีคุณค่าในหลากหลายพื้นที่สาธารณะ เพื่อสร้าง Character ให้กับภูมิทัศน์ทัศนศิลป์

## 1. สร้างแรงบันดาลใจให้คนสิงคโปร์

### ส่งเสริมและพัฒนาศิลปิน ส่งเสริมระบบนิเวศทัศนศิลป์ที่ยั่งยืน



ส่งเสริมองค์กรด้านศิลปะในการสร้างโอกาสและพัฒนาความสามารถศิลปิน



โครงการพัฒนาวิชาชีพด้านการจัดการ การจัดการนิตยสาร



พัฒนาการเขียนวิจารณ์งานศิลปะและบทบาทด้านอื่นๆ



การนำศิลปะสู่สาธารณะตามเทศกาลที่สำคัญ



แสดงผลงานทัศนศิลป์ในพื้นที่สาธารณะ (Public art)

### สนับสนุนการพัฒนาศิลปะร่วมสมัย



ลงทุนให้ Singapore Art Museum ส่งเสริมและเผยแพร่ งานและ Content ของงานร่วมสมัยมากขึ้น

### บริหารจัดการ National Collection ให้เติบโตให้กับคนดูในปัจจุบันและอนาคต



พัฒนากลยุทธ์การครอบครองสะสมงานศิลปะมากขึ้น



จัดแสดงงานเพื่อคงภาพลักษณ์ผู้นำด้านทัศนศิลป์



การวิจัยวิธีใหม่ในการจัดเก็บและการอนุรักษ์ผลงานศิลปะ



พัฒนาโครงสร้างพื้นฐานและมาตรฐานการดูแลงานศิลปะ

## 2. เชื่อมโยงกับชุมชน

### พัฒนางานวิจัยในกลุ่มผู้ชม



พัฒนางานวิจัยเพื่อเข้าใจผู้ชม และพัฒนาโปรแกรมศิลปะ



สร้างการเข้าถึงงานศิลปะผ่านเทคโนโลยี



สนับสนุนให้ศิลปินเข้าใจและใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยี

### เจาะกลุ่มผู้ชมที่เข้าถึงไม่ได้ผ่านการแสดงศิลปะสู่สาธารณะ



นำเสนอผลงานศิลปะและกิจกรรมในระยะใกล้ที่อยู่อาศัย



ทำงานร่วมกับสมาคมเพื่อเชื่อมความสัมพันธ์ระหว่างศิลปินและสาธารณะ/ชุมชน



ร่วมมือกับกระทรวงศึกษาธิการ เพื่อเพิ่มความเข้าใจในศิลปะของเด็กๆ

### พัฒนาขีดความสามารถขององค์กรและตัวกลางด้านศิลปะ



สร้างความร่วมมือระหว่างองค์กรศิลปะและสมาคมหอศิลป์



คิดค้นวิธีการใหม่ ในการสนับสนุนธุรกิจศิลปะ ขยายฐานสมาชิก และสร้างความร่วมมือกับผู้มีส่วนเกี่ยวข้องอื่นๆ



สนับสนุนแกลเลอรีแลกเปลี่ยนองค์ความรู้ระหว่างกัน



ส่งเสริมการเติบโตของตัวกลาง เช่น พิพิธภัณฑ์เอกชน

## 3. ทำให้สิงคโปร์มีพื้นที่ในเวทีระดับโลก

### สร้างพันธมิตรใหม่เพื่อเปิดโอกาสให้ศิลปินสิงคโปร์ได้รับชื่อเสียงและสร้างชื่อเสียงในระดับสากล



พันธมิตรกับแพลตฟอร์มในระดับนานาชาติและระดับภูมิภาค



สนับสนุนบริษัทศิลปะของสิงคโปร์ในการจัดประชุมที่ทำให้

สิงคโปร์ให้เป็นศูนย์กลางของอุตสาหกรรมทัศนศิลป์



สนับสนุนตัวกลาง เช่น art societies เพื่อช่วยให้ศิลปินรุ่น

เก่าสร้างและนำเสนอผลงานศิลปะใหม่ๆ ในระดับสากล

### สนับสนุนให้ทัศนศิลป์ของสิงคโปร์ได้รับการยอมรับในระดับสากล



สนับสนุนศิลปินสิงคโปร์ในการนำเสนอผลงานบน

แพลตฟอร์มระหว่างประเทศ (รัฐสนับสนุนให้ศิลปินสามารถ

ไปออกงาน Venice Biennale จนถึงปี 2033)



จัด Singapore Art Week สร้างแบรนด์ทัศนศิลป์สิงคโปร์



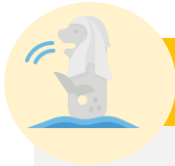
สนับสนุนนิตยสารศิลปะร่วมสมัยระดับนานาชาติ



สนับสนุนสถาบันศิลปะของสิงคโปร์ไปจัดการนิตยสารของ

สิงคโปร์ในพิพิธภัณฑ์และหอศิลป์ต่างประเทศ

# ปัจจัยความสำเร็จของการสนับสนุนเชิงนโยบายและการดำเนินการของภาครัฐ



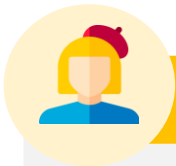
## สร้างแบรนด์ของสิงคโปร์

- มีเป้าหมายการพัฒนาด้านศิลปะ ให้เป็นบ้านของความหลากหลายและบ้านของศิลปะ
- ได้รับการยอมรับว่าเป็นเมืองแห่งทัศนศิลป์ของเอเชียตะวันออกเฉียงใต้
- รักษาภาพลักษณ์ผู้นำการสะสมงานศิลปะเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ใน National Collection
- รัฐเป็นผู้จัด Singapore Art Week เพื่อเป็นช่องทางในการสร้างแบรนด์ทัศนศิลป์สิงคโปร์
- สร้างเครือข่ายและสนับสนุนให้ศิลปินไปออกงานในแพลตฟอร์มและองค์กรในระดับนานาชาติ



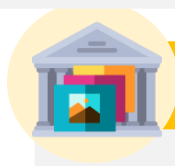
## สร้างระบบนิเวศทางศิลปะที่ดี

- มี 'National Arts Council' และกองทุน/grant สนับสนุนด้านศิลปะในประเทศ
- รัฐสนับสนุนเชิงพื้นที่ทั้งการสร้างงานและการแสดงผลงาน
- บุรณาการความร่วมมือกับหน่วยงานรัฐ/เอกชนที่เกี่ยวข้องกับแต่ละเรื่อง เช่น การศึกษา สื่อ เงินทุน เป็นต้น
- สนับสนุนให้เกิดการเขียนวิจารณ์งานศิลปะและบทบาทสนับสนุนในด้านต่างๆ
- มี Technology sector ที่เข้มแข็ง ซึ่งเป็นภาคส่วนสนับสนุนให้เกิดการใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีในศิลปะ



## พัฒนาศิลปิน

- สนับสนุนการพัฒนาองค์ความรู้ของศิลปินในทุกระดับ
- มีการมอบรางวัลให้กับศิลปินที่หลากหลาย เช่น รางวัลสำหรับศิลปินรุ่นใหม่ (Young Artist Awards)
- พัฒนาคุณภาพของหลักสูตรการศึกษาด้านศิลปะทั้งในและนอกโรงเรียน
- พัฒนาวิชาชีพด้านการจัดการ การจัดนิทรรศการ การเขียนวิจารณ์งานศิลปะและบทบาทด้านอื่นๆ
- สร้างเครือข่ายศิลปินทั้งในและต่างประเทศ



## สนับสนุนตัวกลางด้านศิลปะ

- ลงทุนเพื่อพัฒนาอุตสาหกรรมผ่านองค์กรที่เกี่ยวข้องกับศิลปะ เช่น Singapore Art Museum
- สนับสนุนให้องค์กรต่างๆ เช่น แกลเลอรี เกิดการแลกเปลี่ยนองค์ความรู้ระหว่างกัน เช่น การพัฒนาฐานลูกค้า และสร้างความสัมพันธ์กับผู้จัดการแกลเลอรีที่มีความเชี่ยวชาญ
- สนับสนุนให้เกิดตัวกลางด้านศิลปะที่สนับสนุนโดยภาคเอกชนมากขึ้น เช่น พิพิธภัณฑสถานเอกชน



## ส่งเสริมการเข้าถึงศิลปะ

- ส่งเสริมให้เกิด Public art เพื่อสร้าง art appreciation และการเข้าถึงงานศิลปะ
- ทำวิจัยเพื่อเข้าใจกลุ่มผู้ชมที่หลากหลายและมีคุณภาพ
- เผยแพร่ความรู้ความเข้าใจด้านศิลปะ ผ่านสื่อออนไลน์ต่างๆ เช่น บทความ podcast และวิดีโอ
- สร้างความเข้าใจในศิลปะ ผ่านการพัฒนาหลักสูตรการศึกษาร่วมกับกระทรวงศึกษาธิการ
- ให้ความสำคัญกับเยาวชน เพื่อปลูกฝังและให้มีวัฒนธรรมและความเข้าใจในศิลปะ

# สรุปแนวทางการพัฒนาอุตสาหกรรมทัศนศิลป์ของสหราชอาณาจักรและสิงคโปร์ ดังนี้

การพัฒนาอุตสาหกรรมทัศนศิลป์		 สหราชอาณาจักร	 สิงคโปร์
ภาพรวม		<ul style="list-style-type: none"> <li>รัฐให้ความสำคัญกับการพัฒนาศิลปะในประเทศ ทั้งในระดับกระทรวง (ผ่านกระทรวง DCMS) และมี Art Council เป็นหน่วยงานหลัก</li> <li>ใช้นโยบาย 'The GREAT Campaign' ส่งเสริมภาพลักษณ์ และการส่งออก Soft Power</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>ภาครัฐผลักดันและเห็นความสำคัญกับการพัฒนาด้านศิลปะ และมีเป้าหมายการพัฒนาศิลปะที่ชัดเจน</li> <li>มีหน่วยงานอิสระ 'National Arts Council' ดูแลการพัฒนาศิลปะของประเทศ และมีระบบ grant / Art fund เพื่อสนับสนุนด้านศิลปะโดยเฉพาะ</li> <li>สร้างความเข้าใจต่ออุตสาหกรรมในเชิงลึกผ่านงานวิจัยที่หลากหลาย</li> </ul>
แนวทางการพัฒนา	 สร้างแบรนด์ประเทศด้านทัศนศิลป์	<ul style="list-style-type: none"> <li>พัฒนาภาพลักษณ์ของประเทศ ผ่านการส่งออกวัฒนธรรม (รวมถึงศิลปะ) และได้รับการคัดเลือกเป็นประเทศส่งออกวัฒนธรรมอันดับ 1 ของโลก</li> <li>สนับสนุนความร่วมมือทางวัฒนธรรมกับทุกประเทศ ผ่านการส่งศิลปินไปเข้าร่วม Art fair ณ ต่างประเทศ</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>ได้รับการยอมรับว่าเป็นจุดหมายปลายทางที่สำคัญด้านศิลปะของโลก</li> <li>รักษาภาพลักษณ์ผู้นำการสะสมงานศิลปะเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ใน National Collection</li> <li>สร้างพันธมิตรและส่งศิลปินไปแสดงผลงานในแพลตฟอร์มในระดับนานาชาติและระดับภูมิภาค</li> <li>ส่งเสริมการเผยแพร่ภาพลักษณ์ผ่านการจัดงาน Singapore Art Week</li> </ul>
	 สร้างระบบนิเวศทางศิลปะที่ดี	<ul style="list-style-type: none"> <li>ใช้ศิลปะวัฒนธรรมเป็นเครื่องมือในการพัฒนาและสร้างรายได้ให้กับชุมชน</li> <li>สร้างการเชื่อมโยงกับตลาดโลก ผ่านหน่วยงานส่งเสริมการค้าต่างประเทศ</li> <li>คัดเลือกผู้ที่มีความเชี่ยวชาญการพัฒนาศิลปะวัฒนธรรมระดับชาติให้คำปรึกษาแก่องค์กรท้องถิ่นอื่นๆ</li> <li>ส่งเสริมการสร้างอาชีพด้านวัฒนธรรม เช่น อาสาสมัครในพิพิธภัณฑ์</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>รัฐสนับสนุนเชิงพื้นที่ของศิลปิน ทั้งสำหรับการสร้างและแสดงผลงาน</li> <li>บูรณาการความร่วมมือกับหน่วยงานที่เกี่ยวข้องทั้งรัฐและเอกชน</li> <li>สนับสนุนด้านการเขียนและวิจารณ์เพื่อสร้างการรับรู้และคุณภาพของงาน</li> <li>มี Technology sector ซึ่งเป็นภาคสนับสนุนที่เข้มแข็ง</li> </ul>
	 พัฒนาศิลปิน	<ul style="list-style-type: none"> <li>พัฒนาหลักสูตรการศึกษาด้านศิลปะ และส่งเสริมให้เยาวชนเข้าถึงศิลปะ</li> <li>สนับสนุนให้ศิลปินมีประสบการณ์ ผ่านโครงการพัฒนากิจกรรม และการฝึกงาน</li> <li>สนับสนุนให้มีงานด้านวัฒนธรรมเพื่อรองรับบุคลากรรวมถึงผู้ฝึกการต่างๆ</li> <li>ศึกษาวิจัยอุปสรรคในการประกอบอาชีพศิลปิน</li> <li>จัดตั้งสถาบันการศึกษาให้ความรู้การทำธุรกิจและการค้าแก่บุคลากรด้านศิลปะ</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>สนับสนุนการพัฒนาองค์ความรู้ของศิลปินทั้งเชิงลึก และด้านอื่นๆ</li> <li>มีรางวัลสนับสนุนศิลปินทุกระดับ เช่น Young Artist Award</li> <li>พัฒนาคุณภาพหลักสูตรด้านศิลปะทั้งในและนอกโรงเรียน</li> <li>พัฒนากิจกรรมของบทบาทสนับสนุนอื่นๆ เช่น Curator ผู้จัดการองค์กรศิลปะ</li> </ul>
	 สนับสนุนตัวกลางด้านศิลปะ	<ul style="list-style-type: none"> <li>มาตรการลดหย่อนภาษีสำหรับพิพิธภัณฑ์และหอศิลป์ใหม่</li> <li>มีระบบพัฒนาและสนับสนุนการปรับปรุงพิพิธภัณฑ์และหอศิลป์ ผ่านการช่วยเหลือด้านเงินทุน</li> <li>จัดตั้งโครงการ Crowdfunding เพื่อสนับสนุนเงินทุนแก่องค์กรศิลปะ</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>สนับสนุนด้านการเงินแก่องค์กรศิลปะต่างๆ เช่น พิพิธภัณฑ์แห่งชาติ ในการนำเสนอผลงานศิลปะเพื่อสร้างความรู้ความเข้าใจแก่ประชาชน</li> <li>สนับสนุนให้ตัวกลาง (เช่น แกลเลอรี) เกิดการแลกเปลี่ยนองค์ความรู้</li> <li>ผลักดันให้เกิดตัวกลางด้านศิลปะที่สนับสนุนโดยเอกชน เช่น พิพิธภัณฑ์ของเอกชน เป็นต้น</li> </ul>
	 ส่งเสริมการเข้าถึงศิลปะ	<ul style="list-style-type: none"> <li>พัฒนาหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน ให้เยาวชนทุกคนสามารถเข้าถึงศิลปะได้ทั้งในและนอกโรงเรียน</li> <li>จัดทำ Cultural Diary (ปฏิทินกิจกรรมด้านวัฒนธรรมของประเทศ)</li> <li>สนับสนุนคอลเลกชันผลงานศิลปะสาธารณะให้เป็นดิจิทัล</li> <li>ร่วมมือกับเอกชนผู้นำด้านเทคโนโลยีสร้างแพลตฟอร์มงานศิลปะ เช่น Google Cultural Institute และ BBC เพื่อพัฒนาให้คนเข้าถึงจิตรกรรมมากขึ้น</li> <li>ส่งเสริมการจัดงานแพร่ด้านศิลปะในต่างประเทศ</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>สนับสนุนการสร้าง public art เพื่อสร้างการเข้าถึงงานศิลปะ</li> <li>มีงานวิจัยด้านผู้ชมที่หลากหลายและจำนวนมาก</li> <li>เผยแพร่ข้อมูลองค์ความรู้แก่สาธารณะ</li> <li>พัฒนาหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐานด้านศิลปะที่มีคุณภาพ</li> </ul>

# ทำให้ได้แนวทางสำหรับการพัฒนาทัศนศิลป์ของไทยจากการศึกษากรณีศึกษา ดังนี้



รัฐให้ความสำคัญกับการพัฒนาศิลปะ

- จากกรณีศึกษาทั้ง 2 ประเทศ มีหน่วยงานสนับสนุนด้านศิลปะโดยเฉพาะ (เช่น Arts Council) ทำให้มีหน่วยงานรับผิดชอบหลัก มีเป้าหมายชัดเจน และผลักดันการพัฒนาศิลปะที่หลากหลายและมีประสิทธิภาพ
- ทั้งยังมีกองทุน/ระบบการให้เงินสนับสนุนด้านศิลปะที่สามารถให้การสนับสนุนด้านเงินทุนอย่างครบครัน



รัฐส่งเสริมภาพลักษณ์ของประเทศด้วยศิลปะ

- แต่ละประเทศให้ความสำคัญกับศิลปะและวัฒนธรรมของประเทศ เนื่องจากเป็นการสร้างอัตลักษณ์ และภาพลักษณ์ของประเทศได้ช่องทางหนึ่ง
- สนับสนุนการส่งออกศิลปะวัฒนธรรมผ่านทุกช่องทาง เช่น การไปออกงานต่างประเทศ จัดงาน สื่อ เป็นต้น



พัฒนาระบบนิเวศ/โครงสร้างพื้นฐาน

- ต้องมีระบบสนับสนุนด้านพื้นฐานที่เพียงพอและแข็งแกร่ง เช่น พื้นที่ เงินทุน ข้อมูล และมีช่องทาง PR หลัก
- พัฒนาให้มีมาตรการสนับสนุนหน่วยงานที่เกี่ยวข้องต่างๆ อย่างครอบคลุมและทั่วถึง



ให้ความสำคัญด้านการศึกษาในศิลปะ

- พัฒนาให้มีระบบการศึกษาด้านศิลปะที่มีคุณภาพ เพื่อสร้างความเข้าใจและการเห็นคุณค่าในศิลปะ
- มีระบบสนับสนุนการพัฒนาทักษะ/ความเข้าใจ ของทั้งศิลปินและประชาชนทั่วไป




การสร้างความร่วมมือกับผู้มีส่วนเกี่ยวข้อง

- รัฐไม่ได้เป็นผู้ดำเนินการพัฒนาในทุกรายละเอียด แต่จะสนับสนุนตัวกลาง หน่วยงานรัฐ หรือเอกชน ในแต่ละด้าน ที่สามารถเป็นผู้สนับสนุนอุตสาหกรรมอีกช่องทางหนึ่ง

# วาระการนำเสนอ

- วัตถุประสงค์ กรอบแนวทาง และแผนการดำเนินงาน
- ขอบเขตการดำเนินการ ขอบเขตเชิงนิยาม และกรอบแนวคิดการศึกษา
- สถานการณ์ของอุตสาหกรรมทัศนศิลป์
- กรณีศึกษาจากต่างประเทศ
- ผลการวิเคราะห์การพัฒนาอุตสาหกรรมทัศนศิลป์ของไทย

# วิเคราะห์ช่องว่างการพัฒนาอุตสาหกรรมทัศนศิลป์ของไทย

	 ศิลปิน	 Space / ธุรกิจสนับสนุน	 คนดู / ตลาด	 ภาครัฐ
 <b>To be</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>ศิลปินสามารถพัฒนาทักษะที่ต้องการได้ โดยมีระบบพัฒนาทักษะรองรับ</li> <li>ศิลปินทุกกลุ่มได้รับการสนับสนุนอย่างเหมาะสม</li> <li>สามารถสร้างงานศิลปะอย่างหลากหลาย และมีมาตรฐานระดับสากล</li> <li>สายอาชีพศิลปินมีความมั่นคงเทียบเท่าอาชีพอื่นๆ</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>มี Space สนับสนุนการสร้างงานและโชว์ผลงานของศิลปิน</li> <li>ศิลปะเป็นส่วนหนึ่งของการพัฒนาเชิงพื้นที่</li> <li>มีธุรกิจสนับสนุนการดำเนินการด้านศิลปะอย่างเพียงพอและหลากหลาย</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>มีจำนวนคนที่สนใจศิลปะในประเทศมากขึ้น</li> <li>มีช่องทางให้ผู้สนใจติดตามข้อมูลข่าวสาร</li> <li>มีตลาดรองรับการสร้างงานศิลปะของไทย ทั้งตลาดในและต่างประเทศ</li> <li>สามารถหาช่องทางการใช้ประโยชน์จากศิลปะในอุตสาหกรรมอื่นได้อย่างหลากหลาย</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>มีทิศทางในการพัฒนาศิลปะในประเทศ และมีเป้าหมายสร้างภาพลักษณ์ของประเทศด้วยศิลปะ</li> <li>มีมาตรการสนับสนุนที่หลากหลาย มีประสิทธิภาพ ครบคลุม และตรงกับความต้องการของคนในอุตสาหกรรม</li> <li>มีกลไกสนับสนุนให้เอกชนสนับสนุนศิลปะ</li> <li>พัฒนาให้มีเครือข่ายความร่วมมือ ทั้งในและนอกอุตสาหกรรม</li> <li>มีการเก็บรวบรวมและนำเสนอข้อมูลอย่างครบถ้วน เป็นระบบ และเป็นปัจจุบัน</li> </ul>
<b>GAP ช่องว่างการพัฒนา</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>มีระบบการพัฒนาทักษะที่หลากหลาย เช่น การบริหารจัดการ การตลาดและการขาย</li> <li>มีการสนับสนุนศิลปินอย่างครอบคลุมรวมศิลปินรุ่นใหม่ ศิลปินต่างจังหวัด หรือศิลปินผู้พิการ</li> <li>พัฒนาความคุ้มครองมาตรฐานอาชีพ</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>มีระบบสนับสนุนแกลเลอรี โดยเฉพาะด้านเงินทุน หรือด้านภาษี</li> <li>พัฒนาพื้นที่/ชุมชน ด้วยศิลปะ</li> <li>ทุนสำหรับธุรกิจสนับสนุนศิลปะรายใหม่</li> <li>พัฒนาจำนวน curator ที่มีคุณภาพ ผ่านการให้ทุน</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>สร้างการเข้าถึงงานศิลปะ และขยายฐานผู้ชม/ผู้สนใจ</li> <li>สร้างกลไกพัฒนาผู้ชมเป็นผู้ซื้องานศิลปะ เพื่อสร้างตลาดในประเทศ</li> <li>เชื่อมโยงกับตลาดศิลปะของต่างประเทศ</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>มีเป้าหมายการส่งออกศิลปะ/วัฒนธรรม</li> <li>สร้างความเข้าใจในศิลปะ/อุตสาหกรรม</li> <li>ต่อยอดข้อมูลที่มีการจัดเก็บ และมีการนำเสนอข้อมูลสาธารณะที่น่าสนใจ</li> <li>สร้างกลไกความร่วมมือกับหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง ทั้งภาครัฐและภาคเอกชน</li> </ul>
 <b>As is</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>ส่วนใหญ่สนับสนุนศิลปินไม่ครอบคลุม เช่น ศิลปินรุ่นใหม่ ศิลปินในต่างจังหวัด</li> <li>ขาดทักษะในด้านอื่นๆ ที่ไม่ใช้การสร้างงาน เช่น การนำเสนอ การจัดการ การตลาดและการขาย เป็นต้น</li> <li>Content ของงานแคบ ไม่เป็นสากล</li> <li>ทัศนคติที่ไม่ดีต่อหน่วยงานสนับสนุน</li> <li>อาชีพศิลปินไม่มั่นคงเหมือนอาชีพอื่นๆ</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Space ไม่เพียงพอ ทั้งสำหรับสร้างและแสดงผลงาน (โดยเฉพาะแสดงผลงานเดี่ยว)</li> <li>จำนวนแกลเลอรีลดลงเรื่อยๆ</li> <li>ขาดธุรกิจสนับสนุน รวมถึง curator</li> <li>ไม่มี museum ที่น่าสนใจ</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>คนทั่วไปไม่สนใจงานศิลปะอยู่แล้ว</li> <li>คนดูไม่สามารถติดตามข้อมูล ข่าวสารที่เกี่ยวข้องกับกิจกรรม/งานศิลปะ</li> <li>ตลาดศิลปะในประเทศมีขนาดเล็กมาก</li> <li>จำนวนนักสะสมมีน้อยและไม่หลากหลาย</li> <li>ขาดระบบตลาด มีกีดกันจากศิลปินโดยตรง</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>เจ้าหน้าที่รัฐขาดความเข้าใจในศิลปะ</li> <li>ไม่มีหน่วยงานสนับสนุนทัศนศิลป์โดยตรง</li> <li>กระบวนการไม่เอื้อต่อการสนับสนุนศิลปิน</li> <li>ส่วนใหญ่เป็นนโยบายเชิงสนับสนุน</li> <li>ส่วนใหญ่มีการจัดเก็บและนำเสนอข้อมูลงานดั้งเดิมเป็นหลัก และข้อมูลกระจายตามหน่วยงานต่างๆ</li> <li>ขาดกลไกเอื้อให้เอกชนสนับสนุนศิลปะ</li> </ul>

## วาระการนำเสนอ: ช่วงบ่าย

- (ร่าง) กรอบยุทธศาสตร์การพัฒนาอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ สาขาทัศนศิลป์
- แนวทางการจัดทำฐานข้อมูลอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ สาขาทัศนศิลป์

# แนวความคิดการพัฒนาอุตสาหกรรมทัศนศิลป์ของไทย

## Masterpiece

การสร้าง และงานงานศิลปะที่มีอยู่ชิ้นเดียวเท่านั้น

**High Value Art**  
งานศิลปะที่มีชื่อเสียงแล้ว

**Recognized Art**  
งานศิลปะที่เริ่มมีคนรู้จัก เริ่มมี identity

**Unrecognized Art**  
งานที่ยังไม่ค่อยมีคนรู้จัก

## Licensing & Reproduction



**Licensing:** นอกจากขายเป็นผลงานแล้ว ศิลปินสามารถขายสิทธิ์ในการนำงานไปผลิตซ้ำได้อีกด้วย



**ศิลปินนำงานเดิมไปผลิตซ้ำ:** ศิลปินสามารถนำงานของตนเองไปผลิตซ้ำในรูปแบบอื่นๆ



**Decorative Art:** การผลิตงานศิลปะเพื่อการตกแต่งที่มีจำนวนหลายชิ้น เป็นศิลปะเชิงการผลิต

จึงเป็นที่มาของแนวทางการพัฒนาอุตสาหกรรมทัศนศิลป์ของไทย ดังนี้



สร้างการตระหนักรู้ต่อคุณค่าของศิลปะ ผ่านการสนับสนุนการเข้าถึงงานศิลปะที่มีชื่อเสียง



สนับสนุนให้ศิลปินไทยสร้างรายได้ผ่านรูปแบบที่หลากหลาย และสามารถยกระดับต่อไปได้



สร้างความเชื่อมโยงและยกระดับระบบนิเวศของศิลปะไทยให้มีความสมบูรณ์มากยิ่งขึ้น



# (ร่าง) กรอบยุทธศาสตร์การพัฒนาศาหกรรมสร้างสรรค์ สาขาทัศนศิลป์

วิสัยทัศน์: ตลาดศิลปะในประเทศพัฒนาอย่างมีพลวัต งานศิลปะไทยมีความหลากหลายและเป็นที่ยอมรับในระดับสากล  
(Dynamic Domestic Art Market and Variety of Thai Art is Accepted in International Market)

ตัวชี้วัด  
(KPI)

มูลค่าอุตสาหกรรมสร้างสรรค์  
สาขาทัศนศิลป์เติบโต  
เฉลี่ย 5% ต่อปี\*

จำนวนผู้เข้าชมพิพิธภัณฑ์โดยรวม  
เพิ่มขึ้นเฉลี่ย 3% ต่อปี

จำนวนศิลปินที่ได้รับการสนับสนุน  
ไปออกงานต่างประเทศ  
อย่างน้อย 5 คน/ปี

1

## Support Art Supporters

สนับสนุนธุรกิจ/บทบาทที่เกี่ยวข้องกับการสนับสนุนศิลปะ

สนับสนุนให้เกิดอาชีพ  
หรือบุคลากรสนับสนุนศิลปะมากขึ้น



สร้างกลไกสนับสนุนแกลเลอรี  
และหน่วยงานสนับสนุนศิลปะ

สร้างพื้นที่รองรับ  
การสร้างและแสดงผลงานมากขึ้น



2

## Develop Audience & Market

สร้างคนดูและตลาดงานศิลปะ

พัฒนาฐานคนดูและผู้สนใจศิลปะ  
ในประเทศมากขึ้น



สร้างแบรนด์งานศิลปะไทย  
ผ่านการออกงานในต่างประเทศ

สร้างช่องทางการขายงานศิลปะ  
ทั้งรูปแบบออนไลน์และออฟไลน์

3

## Build Art Supporting System

สร้างระบบนิเวศด้านศิลปะให้รองรับและสนับสนุนการสร้างงานศิลปะอย่างยั่งยืน

สนับสนุนให้มีกองทุนสร้างสรรค์ และพัฒนาการเข้าถึงแหล่งเงินทุน

ยกระดับระบบการศึกษาด้านศิลปะ เพื่อยกระดับทักษะศิลปิน และสร้างความเข้าใจต่อศิลปะมากขึ้น



ส่งเสริมการวิจัย และจัดทำฐานข้อมูล เพื่อการพัฒนาศาหกรรมในภาพรวม



พัฒนากระบวนการ กฎหมาย และภาษีที่เกี่ยวข้อง ให้สามารถส่งเสริม/พัฒนาศาหกรรมได้อย่างมีประสิทธิภาพ



: แนวทางการพัฒนาที่ CEA สามารถดำเนินการได้

# แนวทางพัฒนาที่ 1: สนับสนุนธุรกิจ/บทบาทที่เกี่ยวข้องกับการสนับสนุนศิลปะ

เป้าประสงค์

มีตัวกลาง และผู้สนับสนุนการดำเนินการที่เกี่ยวข้องกับศิลปะที่มีจำนวนมากขึ้น มีการนำเสนอผลงานศิลปะที่น่าสนใจมากขึ้น

กลยุทธ์

1. สนับสนุนให้เกิดอาชีพ หรือบุคลากรสนับสนุนศิลปะมากขึ้น
2. สร้างกลไกสนับสนุนแกลเลอรีและหน่วยงานสนับสนุนศิลปะ
3. สร้างพื้นที่รองรับการสร้างและแสดงผลงานมากขึ้น

ตัวอย่างแนวทาง/  
Flagship Projects

โครงการคัดเลือกและให้ทุน  
การศึกษาด้านภัณฑารักษ์



คัดเลือกบุคลากรที่สนใจไปศึกษาต่อทางด้านการเป็นภัณฑารักษ์โดยเฉพาะ เพื่อสร้างภัณฑารักษ์รุ่นใหม่ในประเทศมากขึ้น

Crowdfunding สนับสนุนแกลเลอรี  
หรือการสร้างงานของแกลเลอรี



มีแพลตฟอร์มสำหรับการระดมทุนผ่าน Crowdfunding สนับสนุนแกลเลอรีที่ใกล้ปิดตัว โดยแลกกับการสร้างงานให้กับสาธารณะ

สนับสนุนให้มี Art Residency  
รองรับศิลปินรุ่นใหม่มากขึ้น

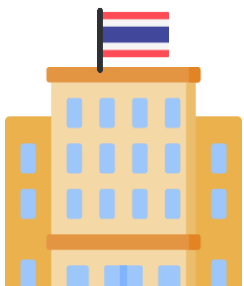


เพื่อเป็นสถานที่รองรับศิลปินทั้งชาวไทยและต่างชาติ ให้เกิดการแลกเปลี่ยนความคิด และเกิดการสร้างงานศิลปะที่หลากหลายมากขึ้น

# ตัวอย่าง: โครงการสนับสนุนการจัดตั้ง Artist in Residency

## แนวทางการดำเนินงาน

สนับสนุนให้เกิดธุรกิจ Art Residency มากขึ้น ผ่านการให้เงินทุนจัดตั้ง และมาตรการทางภาษี รวมถึงสนับสนุนการสร้างความร่วมมือกับหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง ในการจัดทำโปรแกรมที่น่าสนใจเพื่อดึงดูดศิลปินต่างชาติ เพื่อเป็นแหล่งสร้างงาน และรวมถึงแสดงผลงานศิลปะที่หลากหลายในประเทศ



Artist in Residency

- ✓ ให้เงินสนับสนุนการจัดตั้ง
- ✓ ลดภาษีนิติบุคคลช่วง 3 ปีแรก
- ✓ ลดภาษีนำเข้าอุปกรณ์ศิลปะ



### ดึงศิลปิน

- PR ผ่านเครือข่ายด้านศิลปะระหว่างประเทศ/แกลเลอรี
- ราคาสำหรับศิลปินไทยในราคาที่ถูกลง



### โปรแกรมน่าสนใจ

- Co-create ด้านเนื้อหาของโครงการกับหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง เช่น CEA
- สนับสนุนให้ศิลปินต่างประเทศซึมซับวิถีชีวิตของคนไทย



### จัด Art Fair ตอนจบ

- จัดเป็น Art Fair ตอนจบโครงการ เพื่อสร้างพื้นที่แสดงผลงานของศิลปิน และสร้างพื้นที่ตลาดงานศิลปะไปยังคนซื้อมากขึ้น

## ผลที่คาดว่าจะได้รับ

มีสถานที่รองรับการสร้างงานของศิลปินไทย ที่เป็นการอำนวยความสะดวกทั้งเรื่องสถานที่และอุปกรณ์ และเป็นที่แลกเปลี่ยนไอเดียการสร้างงานกับศิลปินทั้งในและต่างประเทศ และอาจเป็นการต่อยอดให้เกิด Art Fair ซึ่งเป็นการสนับสนุนการสร้างตลาดงานศิลปะในไทยได้อีกด้วย

## ตัวอย่างหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง

- สำนักงานศิลปะวัฒนธรรมร่วมสมัย (สศร.)
- สำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (CEA)
- กรมสรรพากร
- หน่วยงานอื่นๆ ที่เกี่ยวข้อง

## แนวทางพัฒนาที่ 2: สร้างคนดูและตลาดงานศิลปะ

เป้าประสงค์

เพิ่มจำนวนคนดูที่สนใจศิลปะที่มีโอกาสพัฒนาเป็นผู้ซื้องานศิลปะ รวมถึงมีตลาดศิลปะไทยทั้งในและต่างประเทศ

กลยุทธ์

1. พัฒนาฐานคนดูและผู้สนใจศิลปะในประเทศมากขึ้น
2. สร้างแบรนด์งานศิลปะไทย ผ่านการออกงานในต่างประเทศ
3. สร้างช่องทางการขายงานศิลปะทั้งรูปแบบออนไลน์และออฟไลน์

ตัวอย่างแนวทาง/  
Flagship Projects

โครงการสนับสนุนการสร้าง  
Public Art ในพื้นที่ต่างๆ



รัฐเป็นผู้จัดซื้อจัดจ้าง หรือสนับสนุนให้เอกชน จ้างศิลปินไทยสร้างศิลปะสาธารณะ (Public Art) ในพื้นที่ต่างๆ มากขึ้น

โครงการสนับสนุนให้มีศิลปิน/งาน  
ของไทยไปงานต่างประเทศ



ผลักดันให้หน่วยงานรัฐที่เกี่ยวข้อง ส่งศิลปินหรืองานไทย ไปแสดงในงานต่างประเทศ เพื่อสร้างภาพลักษณ์ของไทยและงานศิลปะไทย

โครงการตลาดศิลปะไทย  
(Thai Art Fair)



สนับสนุนให้หน่วยงานรัฐที่เกี่ยวข้อง จัดงาน Thai Art Fair เพื่อสนับสนุนให้เกิดตลาดที่รองรับงานศิลปะไทยทุกระดับ

# ตัวอย่าง: โครงการสนับสนุนการสร้าง Public Art ในพื้นที่ต่างๆ

## แนวทางการดำเนินงาน

สนับสนุนให้เกิด Public Art มากขึ้น ผ่านการจัดซื้อจัดจ้างของรัฐ หรือ มีมาตรการดึงดูดให้เอกชนสร้าง Public Art มากขึ้น



สามารถดำเนินการ  
ภายใต้บทบาทของ CEA



- รัฐสนับสนุนการสร้าง Public Art ในพื้นที่ต่างๆ
- มีกระบวนการวิจัยเพื่อหาเนื้อหาของงานที่สอดคล้องกับพื้นที่อย่างแท้จริง
- กระบวนการคัดเลือกศิลปินที่ชัดเจน เพื่อให้เกิดงานที่หลากหลาย ทั้งงานของศิลปินที่มีชื่อเสียง ศิลปินรุ่นใหม่ และศิลปินจากต่างประเทศ เป็นต้น

## ประโยชน์/คุณค่าที่จะเกิดขึ้น

- ✓ ส่งเสริมการเข้าถึงงานศิลปะ
- ✓ สร้างการมีส่วนร่วมกับชุมชน
- ✓ สนับสนุนการจ้างงานศิลปินไทย
- ✓ สร้างอัตลักษณ์ให้ชุมชน และสามารถต่อยอดเชิงการท่องเที่ยวได้

## ย่านสร้างสรรค์

- **ระยะแรก:** CEA อาจสนับสนุนให้เกิด Public Art ในพื้นที่ย่านสร้างสรรค์ เพื่อดำเนินการเป็นตัวอย่างการสร้างศิลปะในพื้นที่

## พื้นที่อื่นๆ

- **ระยะถัดมา:** จะต้องสนับสนุนให้หน่วยงานอื่น สร้าง Public Art ในพื้นที่ต่างๆ ทั้งในกทม. และในพื้นที่ต่างจังหวัดมากขึ้น
- สามารถดึงดูดให้เอกชนร่วมสนับสนุนการสร้าง Public Art ผ่านมาตรการทางภาษีได้

## ผลที่คาดว่าจะได้รับ

รัฐ สนับสนุนให้มี Public Art ในพื้นที่ทั้งในกทม. และในต่างจังหวัดมากขึ้น เพื่อสร้างการรับรู้ และการเข้าถึงงานศิลปะ ทั้งยังเป็นการสร้างอัตลักษณ์ของพื้นที่ และต่อยอดในเชิงการท่องเที่ยวได้อีกด้วย

## ตัวอย่างหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง

- สำนักงานศิลปวัฒนธรรมร่วมสมัย (สศร.)
- สำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (CEA)
- องค์การบริหารส่วนจังหวัด (อบจ.)
- การท่องเที่ยวแห่งประเทศไทย (ททท.)
- หน่วยงานอื่นๆ ที่เกี่ยวข้อง

# แนวทางพัฒนาที่ 3: สร้างระบบนิเวศด้านศิลปะให้รองรับและสนับสนุนการสร้างงานศิลปะอย่างยั่งยืน

เป้าประสงค์

มีระบบนิเวศของศิลปะที่สมบูรณ์ มีระบบสนับสนุนศิลปะ ศิลปิน หรือหน่วยงานที่เกี่ยวข้องอย่างมีประสิทธิภาพ

กลยุทธ์

1. สนับสนุนให้มีกองทุนสร้างสรรค์ และพัฒนาการเข้าถึงแหล่งเงินทุน
2. ยกระดับระบบการศึกษาด้านศิลปะ เพื่อยกระดับทักษะศิลปิน และสร้างความเข้าใจต่อศิลปะมากขึ้น
3. ส่งเสริมการวิจัย และจัดทำฐานข้อมูล เพื่อการพัฒนาอุตสาหกรรมในภาพรวม
4. พัฒนาระบบการ กฎหมาย และภาษีที่เกี่ยวข้อง ให้สามารถส่งเสริม/พัฒนาอุตสาหกรรมได้อย่างมีประสิทธิภาพ

ตัวอย่างแนวทาง/  
Flagship Projects

สนับสนุนการจัดตั้งกองทุน  
สร้างสรรค์ CREATIVE GRANT



จัดหา/จัดตั้งกองทุนสำหรับการสนับสนุน  
ศิลปะและมีโครงการสนับสนุนเงินทุนที่  
หลากหลาย

โครงการจัดทำระบบ  
Student Art Passport



จัดทำระบบ Art Passport สำหรับนักเรียน  
เพื่อสนับสนุนให้เยาวชนเข้าถึงกิจกรรมหรือ  
งานที่เกี่ยวข้องกับศิลปะมากขึ้น

โครงการวิเคราะห์และปรับกลไกทาง  
ภาษีที่เอื้อต่อการพัฒนาตลาดศิลปะ



แนวทางการดำเนินการด้านภาษีที่เกี่ยวข้อง  
กับตลาดศิลปะในต่างประเทศ เพื่อเป็น  
แนวทางพัฒนาระบบภาษีของไทย

# แนวทางพัฒนาที่ 3: สร้างระบบนิเวศด้านศิลปะให้รองรับและสนับสนุนการสร้างงานศิลปะอย่างยั่งยืน

## ตัวอย่างแนวทาง/ Flagship Projects

### โครงการจัดทำ Capability Development Platform



จัดทำแพลตฟอร์มรวบรวมหลักสูตรและ  
ความรู้ที่หลากหลาย เพื่อให้ผู้ที่สนใจ  
สามารถถ่ายทอด และเรียนรู้ได้มากขึ้น

### นำเสนอข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับศิลปะ/ ทัศนศิลป์ที่น่าสนใจ



ใช้ประโยชน์จากฐานข้อมูล ในการสร้างความ  
เข้าใจต่อศิลปะ/งานทัศนศิลป์ ผ่านการ  
นำเสนอที่หลากหลายและน่าสนใจ

### สนับสนุนให้มีโครงการประกวด และ มอบรางวัลศิลปินที่หลากหลาย



เช่น การประกวดศิลปินรุ่นเยาว์ การประกวด  
ศิลปินระดับภูมิภาค รางวัลศิลปินผู้พิการ  
รางวัลศิลปินรุ่นใหม่ไฟแรงแห่งชาติ

### สนับสนุนให้มิจงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับ ศิลปะมากขึ้น



โดยเฉพาะอย่างยิ่ง งานวิจัยด้านผู้บริโภค หรือ  
การเสาะหาความเป็นไปได้ในการใช้ประโยชน์  
ของศิลปะในอุตสาหกรรม/สาขาอื่น

# ตัวอย่าง: สนับสนุนการจัดตั้งกองทุนสร้างสรรค์ CREATIVE GRANT

## แนวทางการดำเนินงาน

ต่อยอดกองทุนของสคร. ให้สามารถสนับสนุนการพัฒนาศิลปะได้อย่างมีประสิทธิภาพมากขึ้น



### กรณีศึกษา: NAC Grants (Singapore)

รูปแบบการสนับสนุน:

- สนับสนุนองค์กรศิลปะใหม่/องค์กรที่ดำเนินการอยู่แล้ว
- การนำเสนอศิลปะเพื่อสร้างการมีส่วนร่วมในศิลปะ
- การอบรม และ R&D
- การพัฒนาตลาดและคนดู (ทั้งในและต่างประเทศ)



NAC มีรูปแบบโปรแกรมการสนับสนุนด้านเงินทุนที่หลากหลายทั้งหมด 9 โปรแกรม ได้แก่:

- 1. Seed Grant:** สนับสนุนโครงการ/หน่วยงานศิลปะเกิดใหม่
- 2. Major Company Scheme:** สนับสนุนองค์กรที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาศิลปะ
- 3. Creation Grant:** สนับสนุนการสร้าง การพัฒนา และการปรับปรุงงานศิลปะ
- 4. Production Grant:** สนับสนุน Production, presentation and marketing cost ของกิจกรรมเชิง event
- 5. Presentation and Participation Grant:** สนับสนุนการสร้าง appreciation in Art
- 6. Market and Audience Development:** สนับสนุนช่องทาง การเข้าถึงคนดู และการสร้างฐานคนดูใหม่ๆ
- 7. Capability Development Grant:** สนับสนุนการพัฒนาเชิงทักษะที่เกี่ยวข้องกับศิลปะ
- 8. Research Grant:** สนับสนุนการวิจัยด้านศิลปะและวัฒนธรรม
- 9. Arts Fund:** สนับสนุนศิลปินและองค์กรศิลปะ เพื่อสร้างความหลากหลายของงาน และ การมีส่วนร่วมกับชุมชน

✓ มีคณะกรรมการบริหาร และชี้แจงกระบวนการอย่างตรงไปตรงมา

✓ ต่อยอดการสนับสนุนในรูปแบบอื่นๆ ด้วย เช่น ขุนสำหรับผู้ที่ได้รับรางวัล YAA

✓ มีรายละเอียดโปรแกรม/เอกสารแสดงครบถ้วน

## ผลที่คาดว่าจะได้รับ

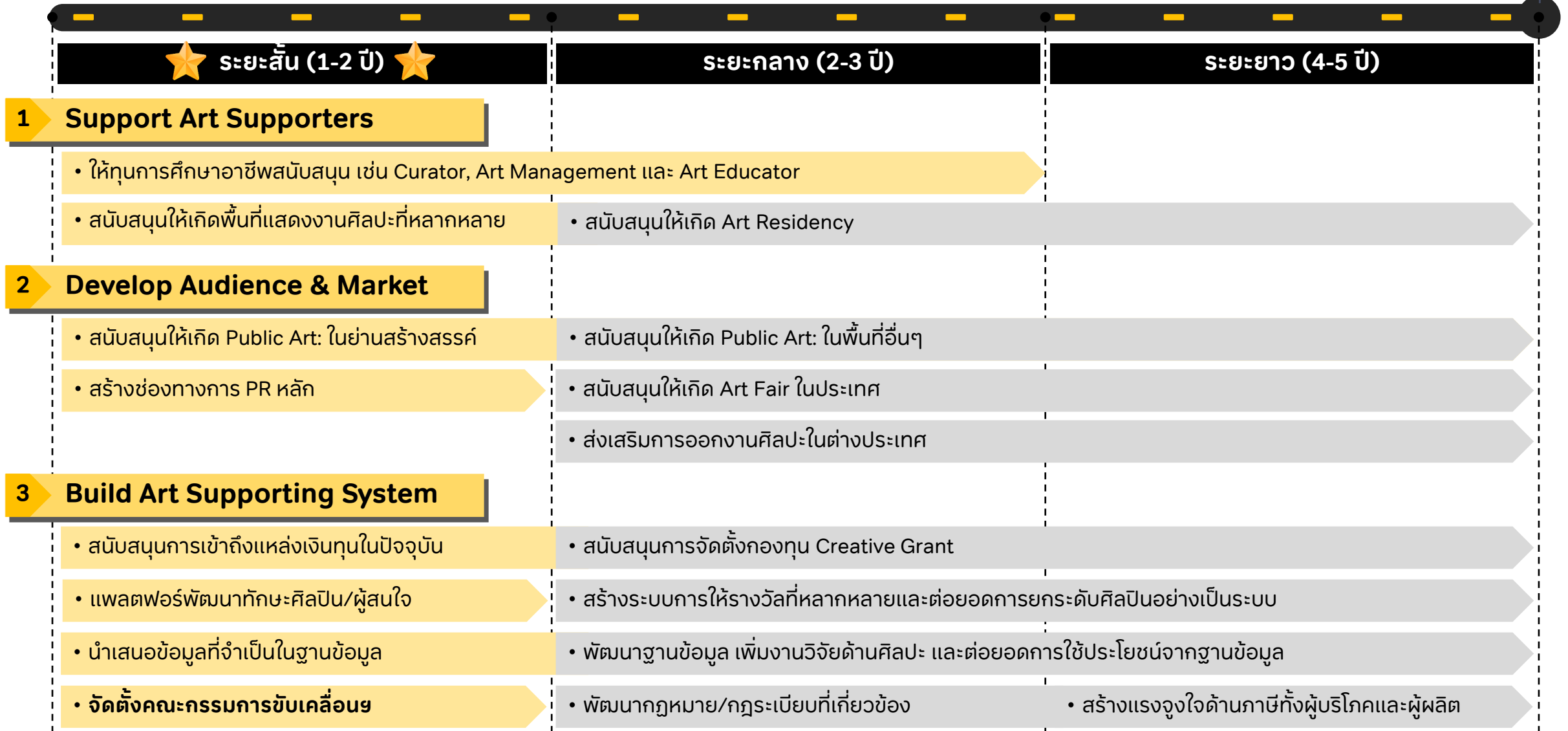
มีกองทุนสนับสนุนงานสร้างสรรค์/งานศิลปะในประเทศ ที่มีคณะกรรมการ และกระบวนการบริหารจัดการกองทุนอย่างมีประสิทธิภาพ เกิดการสนับสนุนด้านเงินทุนในหลายวัตถุประสงค์มากยิ่งขึ้น

## ตัวอย่างหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง

- สำนักงานศิลปวัฒนธรรมร่วมสมัย (สคร.)
- สำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (CEA)
- หน่วยงานอื่นๆ ที่เกี่ยวข้อง



# แนวทางการดำเนินการพัฒนาอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ สาขาทัศนศิลป์



# ข้อเสนอแนะเชิงนโยบาย สำหรับการดำเนินการของ CEA

1

## สนับสนุนให้มีการจัดตั้ง Art Council



- สนับสนุนให้มีการจัดตั้ง Art Council ของไทย ซึ่งเป็นการรวมกลุ่มโดยมีสมาชิกเป็นคนในอุตสาหกรรมเอง และหน่วยงานอื่นๆ ที่เกี่ยวข้อง
- เป็นตัวกลางที่เข้าถึงอุตสาหกรรม สร้างความเข้าใจศิลปะในประเทศ ผลักดันและขับเคลื่อนการพัฒนาศิลปะในประเทศ
- สร้างความร่วมมือกับหน่วยงานรัฐและเอกชนที่สามารถสนับสนุนศิลปะในด้านต่างๆ ทั้งในและต่างประเทศ

2

## ร่วมมือกับ สสร. ผลักดันการบริหารกองทุนเพื่องานศิลปะ



- ต่อยอดกองทุนของสสร.
- ผลักดันคณะกรรมการบริหาร และขับเคลื่อนกองทุนสร้างสรรค์
- กำหนด scheme และเงื่อนไขให้ชัดเจน
- เพื่อเป็นกองทุนสนับสนุนการพัฒนา ศิลปะ และการดำเนินการของอุตสาหกรรม เช่น สนับสนุนศิลปิน หน่วยงานต่างๆ เป็นต้น
- เป็นกลไกสร้างเครือข่ายระหว่างภาครัฐและเอกชนที่เกี่ยวข้อง

3

## บูรณาการความร่วมมือกับหน่วยงานรัฐที่เกี่ยวข้อง

ยกตัวอย่างเช่น:



### คณะกรรมการวัฒนธรรม

- ผลักดันให้มีแนวทางการสนับสนุนเชิงรุกมากขึ้น ผ่านโครงสร้าง และหน่วยงานที่มีอยู่ เช่น วัฒนธรรมจังหวัด



### กระทรวงพาณิชย์ กระทรวงการต่างประเทศ

- สนับสนุนด้านตลาดและความร่วมมือระหว่างประเทศ เช่น การออกงานในต่างประเทศ

4

## ต่อยอดการดำเนินการของเอกชน ผ่านรูปแบบ Partner and Sponsorship



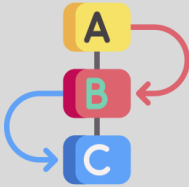
“Supported by CEA”  
Or  
“Partnership with CEA”

- การดำเนินการที่มีเอกชนทำอยู่แล้ว CEA อาจสร้างการสนับสนุนผ่านรูปแบบ Partnership เสมือนพันธมิตรในการดำเนินการบางเรื่อง แลกกับการสนับสนุนในรูปแบบอื่นๆ จาก CEA
- สร้างความเชื่อมโยงตลอดห่วงโซ่อุปทานมากขึ้น

## คำถามสำคัญ สำหรับการระดมความคิดเห็นต่อแผนฯ



ควรมีมาตรการเพิ่มเติมอื่นๆ คือเรื่องอะไรบ้าง ?



ควรพัฒนาเรื่องอะไรบ้าง ในระยะสั้น/กลาง/ยาว ?



CEA สามารถดำเนินการในรูปแบบพันธมิตร  
กับภาคเอกชนใด หรือในรูปแบบใดได้บ้าง ?

# วาระการนำเสนอ: ช่วงบ่าย

- (ร่าง) กรอบยุทธศาสตร์การพัฒนาอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ สาขาทัศนศิลป์
- แนวทางการจัดทำฐานข้อมูลอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ สาขาทัศนศิลป์
  - แนวคิดการจัดทำฐานข้อมูลอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ สาขาทัศนศิลป์
  - การจัดเก็บข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับทัศนศิลป์ของไทยในปัจจุบัน
  - กรณีศึกษาต้นแบบจากต่างประเทศ
  - การวิเคราะห์ช่องว่าง และแนวทางการจัดทำฐานข้อมูลสาขาทัศนศิลป์

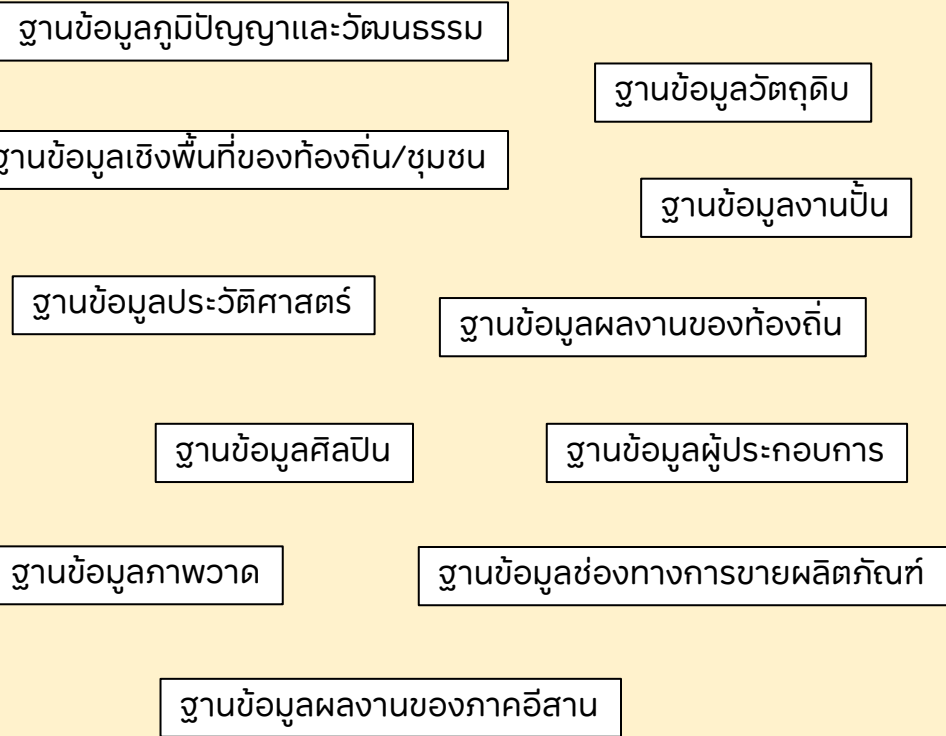
# แนวคิดการจัดทำฐานข้อมูลสาขาทัศนศิลป์

ตัวอย่าง

As Is

To be

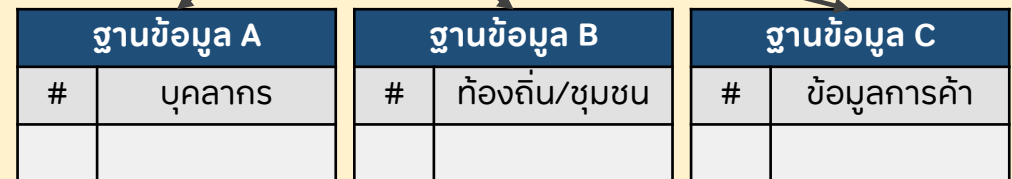
กลุ่มฐานข้อมูล (เพิ่มข้อมูล) ที่เกี่ยวข้องกับ สาขาทัศนศิลป์ในปัจจุบัน



สร้างระบบจัดการฐานข้อมูล (DBMS)

Database Design

Database Master Plan							
A	B	C	D	E	F	G	...



# วิธีการดำเนินงานจัดทำฐานข้อมูลอุตสาหกรรมสร้างสรรค์รายสาขา

## ศึกษาและรวบรวมข้อมูล

### Review existing

1. ศึกษาและรวบรวมฐานข้อมูลอุตสาหกรรมสร้างสรรค์สาขาทัศนศิลป์ที่มีการจัดเก็บอยู่ในปัจจุบัน
2. ศึกษาข้อมูลอื่นๆ ที่เกี่ยวข้อง และกรณีศึกษาจากต่างประเทศ

### Requirements

3. ศึกษาและสัมภาษณ์เชิงลึกกลุ่มเป้าหมายที่เกี่ยวข้อง
  - Policy
  - Demand Side
  - Supply Side

ภาพรวมของฐานข้อมูลที่มีอยู่ และความต้องการของผู้ใช้งานจริง ทั้งภาครัฐและเอกชน

## วิเคราะห์ช่องว่างข้อมูล

### Gap Analysis

4. การประมวลผลและวิเคราะห์ข้อมูล
  - วิเคราะห์ข้อมูล จากการศึกษาและการสัมภาษณ์เชิงลึกหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง เพื่อให้ทราบถึงประเด็นของข้อมูลที่ต้องเก็บเพิ่มหรือข้อมูลที่ควรมีการปรับเปลี่ยนเพิ่มเติม

ชุดฐานข้อมูลที่จำเป็นหรือข้อมูลที่ต้องจัดเก็บหรือปรับปรุงเพิ่มเติม

## ออกแบบฐานข้อมูล

### Database Design

5. จำแนกและจัดกลุ่มของข้อมูล เพื่อทำร่างฐานข้อมูลอุตสาหกรรมสร้างสรรค์รายสาขา (Creative Industries Master Plan)
6. ข้อเสนอแนวทางการนำฐานข้อมูลไปวิเคราะห์และการประยุกต์ใช้ต่างๆ (output จากการจัดทำฐานข้อมูล)
7. ข้อเสนอแนะแนวทางการเชื่อมโยงฐานข้อมูลจากหน่วยงานต่างๆ ที่เกี่ยวข้อง

ฐานข้อมูลอุตสาหกรรมสร้างสรรค์รายสาขา

Output

# กรอบแนวทางการรวบรวมข้อมูลในอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ แบ่งออกเป็น 2 ส่วน

เบื้องต้น

1

## ข้อมูลเชิงคุณภาพ

การรวบรวมข้อมูลที่เน้นการบรรยาย ลักษณะ รูปแบบของ ผลิตภัณฑ์/บริการ สร้างสรรค์แต่ละประเภท รวมถึงบุคลากร ศิลปิน และผู้ประกอบการที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาผลิตภัณฑ์/บริการสร้างสรรค์ รวมถึงองค์ความรู้ต่างๆ เพื่อเป็นการเก็บรวบรวมข้อมูลและใช้ในการต่อยอด การพัฒนาอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ในอนาคต

### ผลิตภัณฑ์/บริการ

- ประเภทของผลิตภัณฑ์
- ประเภทวัสดุที่ใช้
- ประเภทของบริการ

### บุคลากร/ศิลปิน/ผู้ประกอบการ

- บุคลากร/ศิลปิน จำแนกตามประเภทของสินค้า/บริการ
- ประวัติ
- ช่องทางการติดต่อ

### องค์ความรู้

- ภูมิปัญญาของแต่ละพื้นที่
- แนวโน้มของอุตสาหกรรม

2

## ข้อมูลเชิงปริมาณ

การสรุปข้อมูลของอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ในเชิงตัวเลข ทั้งในภาพรวม และการแจกแจงรายละเอียดตามประเภทผลิตภัณฑ์ บริการ บุคลากร และผู้ประกอบการที่เกี่ยวข้อง เพื่อแสดงให้เห็นภาพรวมแนวโน้ม ทิศทางการเปลี่ยนแปลงของอุตสาหกรรมที่เกิดขึ้น

### ผลิตภัณฑ์/บริการ

- มูลค่าโดยรวมของอุตสาหกรรม
- มูลค่าการนำเข้า-ส่งออก
- มูลค่ารายผลิตภัณฑ์

### บุคลากร/ศิลปิน/ผู้ประกอบการ

- ตลาดแรงงาน : ภาพรวม/จำแนกรายสาขา
- จำนวนบุคลากร/ศิลปิน/ผู้ประกอบการแยกตามความเชี่ยวชาญ

# วาระการนำเสนอ: ช่วงบ่าย

- (ร่าง) กรอบยุทธศาสตร์การพัฒนาอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ สาขาทัศนศิลป์
- แนวทางการจัดทำฐานข้อมูลอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ สาขาทัศนศิลป์
  - แนวคิดการจัดทำฐานข้อมูลอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ สาขาทัศนศิลป์
  - การจัดเก็บข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับทัศนศิลป์ของไทยในปัจจุบัน
  - กรณีศึกษาต้นแบบจากต่างประเทศ
  - การวิเคราะห์ช่องว่าง และแนวทางการจัดทำฐานข้อมูลสาขาทัศนศิลป์



# องค์กรที่เกี่ยวข้องกับการเก็บข้อมูลด้านทัศนศิลป์ของไทย (1/2)



## กระทรวงวัฒนธรรม

กระทรวงวัฒนธรรมเป็นหนึ่งในกระทรวงหลักของประเทศไทย ที่มุ่งมั่นจะพัฒนา สืบสาน และอนุรักษ์วัฒนธรรมไทยให้คงอยู่ต่อไป นอกจากนี้ยังมีการร่วมมือจากหน่วยงานอื่นๆ ทั้งในประเทศและต่างประเทศเพื่อจัดกิจกรรมและโครงการเชิดชูคุณค่าทางวัฒนธรรมของประเทศไทยโดยภายในหน่วยงานได้มีการแบ่งออกเป็นกลุ่มงานหลากหลายกลุ่มเพื่อที่จะได้สนับสนุนและพัฒนาอย่างครอบคลุมทุกส่วน



## กรมส่งเสริมวัฒนธรรม

หนึ่งในหน่วยงานภายใต้กระทรวงวัฒนธรรมมีหน้าที่ในการส่งเสริมและอนุรักษ์วัฒนธรรมไทย มีจุดมุ่งหมายในการเพิ่มคุณค่าวัฒนธรรมดั้งเดิมให้ทันสมัย โดยนำวัฒนธรรมเหล่านี้มารวบรวมและพัฒนา ซึ่งสามารถเป็นการสืบสานวัฒนธรรมดั้งเดิมอีกด้วย



## สำนักงานศิลปวัฒนธรรมร่วมสมัย

หน่วยงานในการดูแลของกระทรวงวัฒนธรรมซึ่งมีพันธกิจด้านเผยแพร่ และพัฒนาองค์ความรู้ในการสร้างสรรค์งานศิลปวัฒนธรรมร่วมสมัย โดยนำงานศิลปวัฒนธรรมร่วมสมัยเข้าสู่กระบวนการเพิ่มมูลค่าสินค้าและบริการ นอกจากนี้ทางหน่วยงานได้มีนโยบายแลกเปลี่ยนความรู้ภายในองค์กรและเครือข่ายที่เกี่ยวข้องอีกด้วย



## สำนักงานเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (องค์การมหาชน)

องค์กรภายใต้รัฐบาลสังกัดกระทรวงพาณิชย์ซึ่งมีจุดมุ่งหมายในการพัฒนาและสนับสนุนธุรกิจของคนไทย โดยมีการผสมผสานระหว่างนวัตกรรมสมัยใหม่และความคิดที่แปลกใหม่เพื่อเป็นการยกระดับสินค้าและเพิ่มมูลค่าของตนเองเพื่อนำไปเข้าสู่เวทีโลกเพื่อนำผลงานเข้าไปแข่งขันและขยายตลาดต่อไปในอนาคต

# องค์กรที่เกี่ยวข้องกับการเก็บข้อมูลด้านทัศนศิลป์ของไทย (2/2)



## หอศิลป์วัฒนธรรมแห่งกรุงเทพมหานคร

สถานที่จัดแสดงผลงานศิลปะแขนงต่างๆด้วยจุดมุ่งหมาย “เป็นหอศิลป์วัฒนธรรม ที่สร้างองค์ความรู้อันหลากหลายเพื่อสร้างความยั่งยืนต่อสังคม เป็นองค์กรที่มุ่งสู่ความเป็นเลิศในระดับนานาชาติ” และเป็นสถานที่สร้างแรงบันดาลใจให้แก่ผู้เยี่ยมชม ซึ่งเป็นอีกวิธีหนึ่งในการเผยแพร่ผลงานศิลปะพร้อมทั้งอนุรักษ์ความเป็นดั้งเดิมเอาไว้



## พิพิธภัณฑ์ศิลปะไทยร่วมสมัย

พิพิธภัณฑ์ที่ถูกจัดตั้งขึ้นโดย คุณบุญชัย เบญจรงค์กุล ซึ่งมีจุดประสงค์ในการเชิดชูงานศิลปะ และเผยแพร่ผลงานศิลปะไทยให้แก่สายตาประชาชน ทั้งนี้เหตุผลของการก่อตั้งทางคุณบุญชัยมีความตั้งใจเฉลิมพระเกียรติพระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัวและเพื่อเชิดชูเกียรติศาสตราจารย์ศิลป์ พีระศรีอีกด้วย



## คณะศิลปกรรม มหาวิทยาลัยมหาสารคาม

หนึ่งในหน่วยงานหลักของทางมหาวิทยาลัยมหาสารคามที่ถูกจัดตั้งขึ้นเพื่ออนุรักษ์ ศึกษา และวิจัยงานสร้างสรรค์ที่เกี่ยวข้องในอุตสาหกรรม ทางหน่วยงานตอนนี้ได้เป็นศูนย์รวมของอุตสาหกรรมศิลปกรรมศาสตร์ของกลุ่มประเทศ CLMV โดยมีจุดมุ่งหมายในการแลกเปลี่ยนองค์ความรู้ซึ่งกันและกันเพื่อเรียนรู้และสร้างสรรค์สิ่งใหม่ๆ

























## ศูนย์วัฒนธรรม มหาวิทยาลัยขอนแก่น

ปัจจุบันนี้ทางศูนย์วัฒนธรรมได้ตั้งอยู่ภายในมหาวิทยาลัยขอนแก่นโดยเปิดให้ทั้งนักศึกษาและคนภายนอกเข้าชมได้ จุดมุ่งหมายหลักของทางศูนย์วัฒนธรรมคือการอนุรักษ์และฟื้นฟูศิลปวัฒนธรรมไทย รวมถึงเผยแพร่และส่งต่อให้เด็กรุ่นใหม่ผ่านการบูรณาการกับมหาวิทยาลัยและหน่วยงานต่างๆ

# ประเภทของการจัดเก็บและนำเสนอข้อมูลของแต่ละหน่วยงานมีความแตกต่างและหลากหลาย

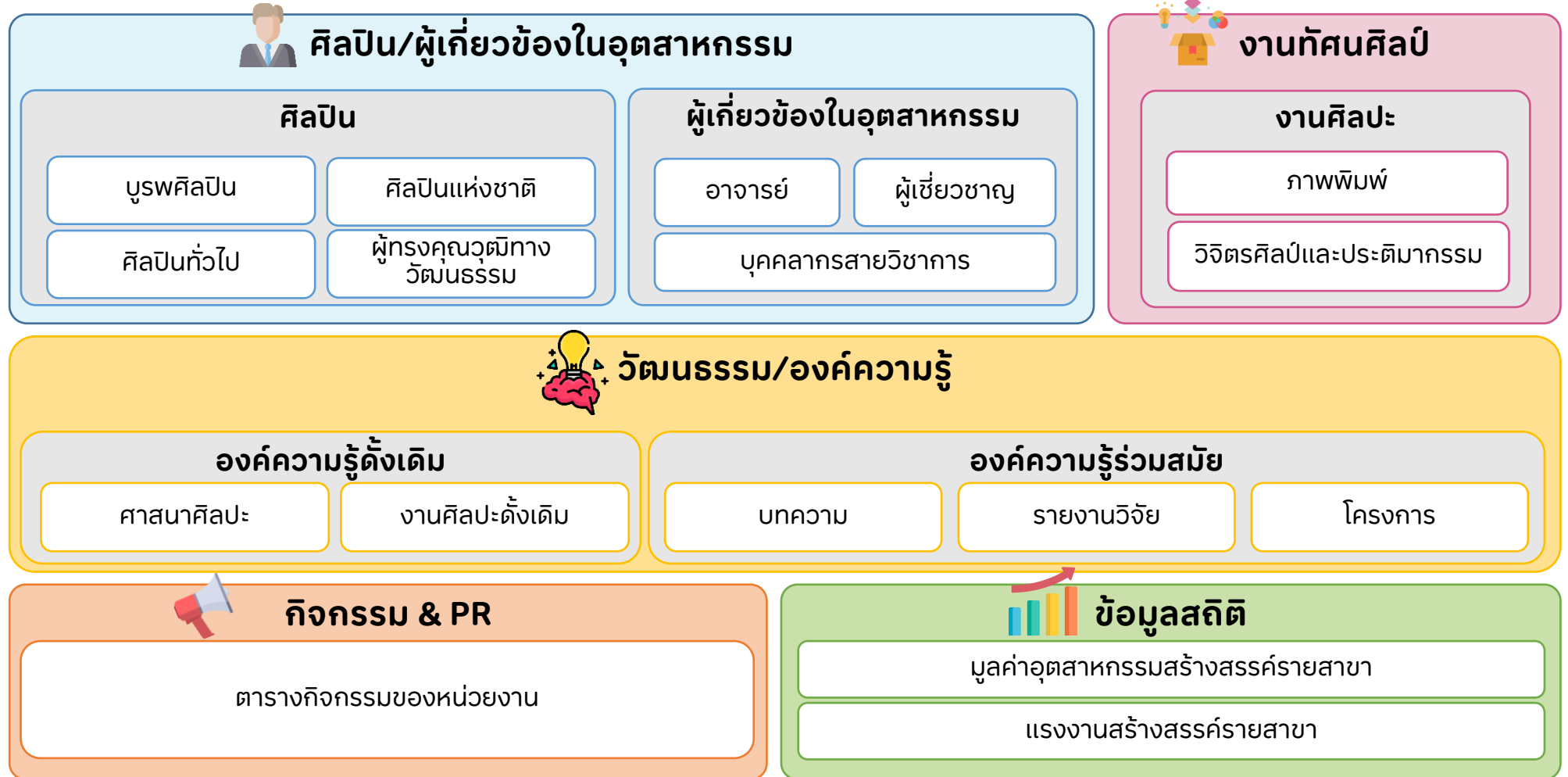
	บุคลากร/หน่วยงาน	งานศิลปะ	Press & PR	องค์ความรู้	สถิติ
 <b>กระทรวงวัฒนธรรม</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• ราชานามผู้ได้รับรางวัลศิลปาธร</li> </ul>			<ul style="list-style-type: none"> <li>• งานวิจัยด้านศาสนา ศิลปะ และวัฒนธรรม</li> <li>• เอกสารเผยแพร่</li> </ul>	
 <b>กรมส่งเสริมวัฒนธรรม</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• ศิลปินแห่งชาติ</li> <li>• บุรพศิลปิน</li> <li>• ทรงคุณวุฒิทางวัฒนธรรม</li> </ul>			<ul style="list-style-type: none"> <li>• บทความ</li> <li>• งานวิจัยและวารสารวัฒนธรรม</li> <li>• คลังภาพและวิดีโอ</li> </ul>	
 <b>สำนักงานศิลปวัฒนธรรมร่วมสมัย</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• ศิลปินศิลปาธร</li> <li>• ศิลปินด้านทัศนศิลป์</li> <li>• ศิลปินด้านเรขศิลป์</li> </ul>			<ul style="list-style-type: none"> <li>• องค์ความรู้ศิลปวัฒนธรรมร่วมสมัย</li> <li>• หนังสือออนไลน์</li> <li>• วิดีโอ</li> </ul>	
 <b>สำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (องค์การมหาชน)</b>				<ul style="list-style-type: none"> <li>• รายงานและผลงานวิจัย</li> <li>• โปรเจกต์</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• มูลค่าอุตสาหกรรมสร้างสรรค์รายสาขา</li> <li>• แรงงานสร้างสรรค์ของไทย</li> </ul>
 <b>หอศิลปวัฒนธรรมแห่งกรุงเทพมหานคร</b>			<ul style="list-style-type: none"> <li>• PR Exhibition</li> <li>• ข่าวสารหอศิลป์</li> <li>• ข่าวงานกิจกรรม</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• พิพิธภัณฑ์ แกลเลอรี</li> <li>• กิจกรรม</li> <li>• โครงการต่างๆ</li> </ul>	
 <b>พิพิธภัณฑ์ศิลปะไทยร่วมสมัย</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• ศิลปะและศิลปิน</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• ภาพพิมพ์</li> <li>• วิจิตรศิลป์และประติมากรรม</li> <li>• 3D Museum Thailand</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Exhibitions &amp; Events</li> </ul>		
 <b>คณะศิลปกรรม มหาวิทยาลัยสารคาม</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• อาจารย์และผู้เชี่ยวชาญสาขาศิลปะการแสดง</li> <li>• บุคลากรทางวิชาการ</li> </ul>			<ul style="list-style-type: none"> <li>• เอกสารงานวิจัยทางวิชาการ</li> <li>• เอกสารการเรียนการสอนของทางมหาวิทยาลัย</li> </ul>	
 <b>ศูนย์วัฒนธรรม มหาวิทยาลัยขอนแก่น</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• ศิลปินมรดกอีสาน สาขาทัศนศิลป์</li> </ul>			<ul style="list-style-type: none"> <li>• ข้อมูลองค์ความรู้หมอลำ</li> <li>• องค์ความรู้วัฒนธรรมภาคอีสาน</li> </ul>	

# ประเภทของการจัดเก็บและนำเสนอข้อมูลของแต่ละหน่วยงานมีความแตกต่างและหลากหลาย

	บุคลากร/หน่วยงาน	งานศิลปะ	Press & PR	องค์ความรู้	สถิติ
 กระทรวงวัฒนธรรม					
 กรมส่งเสริมวัฒนธรรม					
 สำนักงานศิลปวัฒนธรรมร่วมสมัย					
 สำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (องค์การมหาชน)					
 หอศิลปวัฒนธรรมแห่งกรุงเทพมหานคร					
 พิพิธภัณฑ์ศิลปะไทยร่วมสมัย					
 คณะศิลปกรรม มหาวิทยาลัยศิลปากร					
 ศูนย์วัฒนธรรม มหาวิทยาลัยขอนแก่น					

# ประเภทข้อมูลศิลปปะทัศน์ศิลป์ของไทย โดยใช้ข้อมูลจาก 8 หน่วยงาน สามารถสรุปข้อมูลที่มีการจัดเก็บได้เป็น 5 กลุ่ม โดยมีรายละเอียดดังนี้

กระทรวงวัฒนธรรม
กรมส่งเสริมวัฒนธรรม
สำนักงานศิลปวัฒนธรรมร่วมสมัย
สำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์
หอศิลปวัฒนธรรมแห่งกรุงเทพมหานคร
พิพิธภัณฑ์ศิลปะไทยร่วมสมัย
คณะศิลปกรรมมหาวิทยาลัยมหาสารคาม
ศูนย์วัฒนธรรมมหาวิทยาลัยขอนแก่น

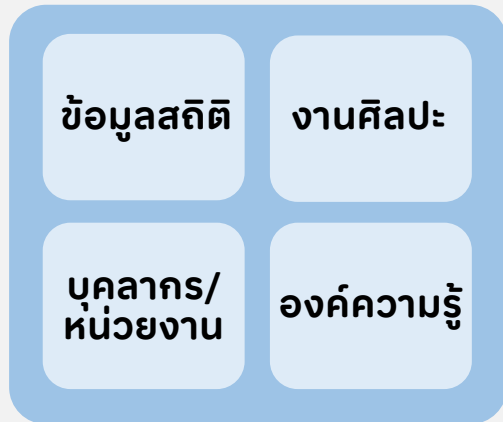


# วาระการนำเสนอ: ช่วงบ่าย

- (ร่าง) กรอบยุทธศาสตร์การพัฒนาอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ สาขาทัศนศิลป์
- แนวทางการจัดทำฐานข้อมูลอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ สาขาทัศนศิลป์
  - แนวคิดการจัดทำฐานข้อมูลอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ สาขาทัศนศิลป์
  - การจัดเก็บข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับทัศนศิลป์ของไทยในปัจจุบัน
  - กรณีศึกษาต้นแบบจากต่างประเทศ
  - การวิเคราะห์ช่องว่าง และแนวทางการจัดทำฐานข้อมูลสาขาทัศนศิลป์

สำหรับการศึกษาประเทศต้นแบบต่อไปนี้ จะทำการศึกษาโดยแยกออกเป็น 2 ส่วน คือ

## รายละเอียดข้อมูล



เพื่อศึกษาว่าแต่ละประเทศ มีการจัดเก็บรายละเอียดข้อมูลประเภทใดที่เกี่ยวข้องกับทัศนศิลป์

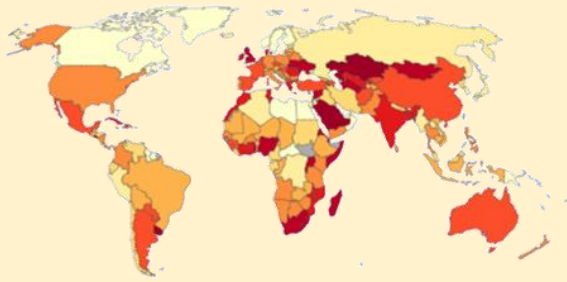
## การนำเสนอข้อมูล



เพื่อศึกษารูปแบบการนำเสนอข้อมูลที่น่าสนใจ เพื่อเป็นแนวทางในการนำเสนอข้อมูลของไทยต่อไป

# กรณีศึกษาต้นแบบจากต่างประเทศที่ได้รับการคัดเลือก ได้แก่ สหราชอาณาจักรและไต้หวัน

ประเทศที่มีนโยบายพัฒนา  
อุตสาหกรรมศิลปะ  
ทัศนศิลป์



เกณฑ์การคัดเลือก  
กรณีศึกษาต้นแบบ

มีหน่วยงานรับผิดชอบ  
การจัดทำฐานข้อมูล

มีการจัดเก็บ นำเสนอข้อมูลที่  
หลากหลายและละเอียด

ฐานข้อมูลนำเสนอ  
อย่างน่าสนใจ

ประเทศต้นแบบในการศึกษา



สหราชอาณาจักร



ไต้หวัน





## องค์กรที่เกี่ยวข้องกับการเก็บข้อมูลด้านทัศนศิลป์ ของสหราชอาณาจักร



### Arts Council England: ACE

เป็นหน่วยงานที่ได้รับเงินสนับสนุนจาก Department for Digital, Culture, Media & Sport (DCMS) ทำหน้าที่ในการสนับสนุนศิลปะสาขาการแสดง ทัศนศิลป์ และวรรณกรรมของอังกฤษ

เว็บไซต์ของหน่วยงาน: <https://www.artscouncil.org.uk/>



### The Contemporary Visual Arts Network: CVAN

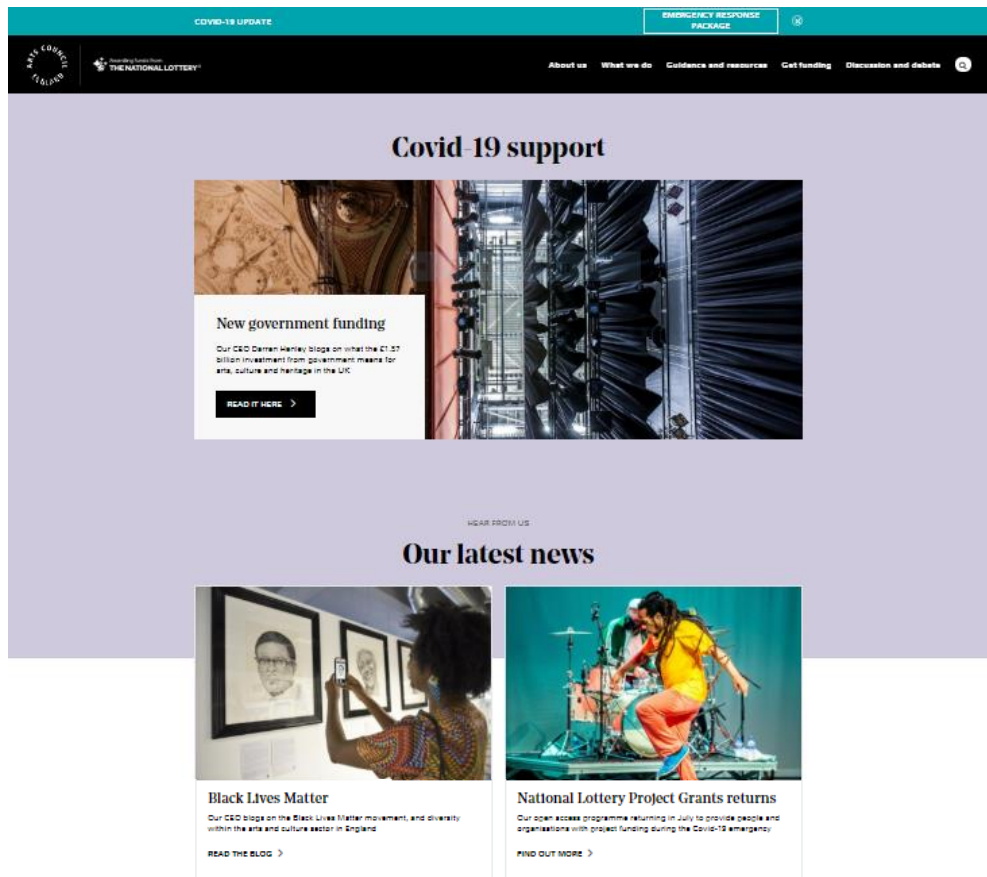
เป็นเครือข่ายสมาคมผู้ประกอบการด้านทัศนศิลป์ จัดตั้งขึ้นเพื่อร่วมกันส่งเสริมและพัฒนาอุตสาหกรรมทัศนศิลป์ร่วมสมัยของประเทศอังกฤษ ประกอบด้วยกลุ่มระดับภูมิภาคซึ่งกระจายตัวอยู่ทั่วทั้ง 9 ภูมิภาคของอังกฤษ

เว็บไซต์ของหน่วยงาน: [https:// www.cvan.art/](https://www.cvan.art/)



# Arts Council England: หน่วยงานหลักที่ดูแลการพัฒนาศิลปะของประเทศอังกฤษ

## ตัวอย่างหน้า website



## Website Structure (in website)

### 1. About Us

- Strategy 2020-2030: Let's Create
- Our organization
- Work with us
- Contact us

### 2. What We Do

- Developing creativity and culture
- Our investment
- Supporting arts, museum and libraries
- In your area

### 3. Guidance and resources:

- Research and data
- Toolkits
- National Portfolio Organizations
- Music Education Hubs
- Advice and guidance library

### 4. Get funding

- National Lottery Project Grants
- Application portal
- Access support

### 5. Discussion and debate



# ACE: มีข้อมูลเชิงสถิติและงานวิจัยที่หลากหลาย และจัดหมวดหมู่ไว้อย่างชัดเจน

ACE รวบรวมข้อมูลสถิติและงานวิจัยอยู่ในหมวด “Guidance and Resources” แยกเป็น 9 หัวข้อย่อย และมีตัวอย่างข้อมูลดังนี้

- 1 Children and Young People Research**  
งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับเด็กและเยาวชน เช่น
  - Cultural Education Portal
  - Culture, Sport and Wellbeing Youth Survey
- 2 Consultations**  
รายงานสรุปที่ได้จากการประชุมหารือที่จัดโดย ACE เช่น
  - Collective response to ‘A review of the Arts Council Collection, British Council Collection and Government Art Collection’
- 3 Community and Place**  
งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับศิลปะและชุมชน เช่น
  - Arts Council England Rural evidence and data review
  - Arts and Communities Programme Report
- 4 Diversity and Equality Research**  
งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับความหลากหลายและความเท่าเทียมในการเข้าถึงกิจกรรมด้านศิลปวัฒนธรรม เช่น
  - Equality, Diversity and the Creative Case
- 5 Innovation and resilience**  
งานวิจัยสนับสนุนด้านนวัตกรรมและความยืดหยุ่นของอุตสาหกรรมศิลปะ เช่น
  - Character Matters: Attitudes, behaviours and skills in the UK Museum Workforce

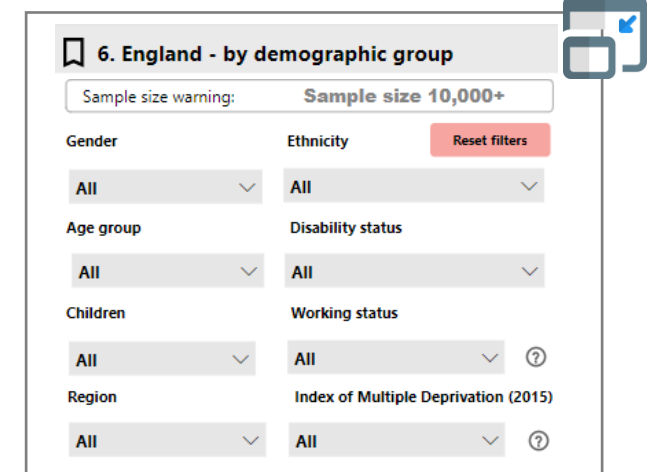
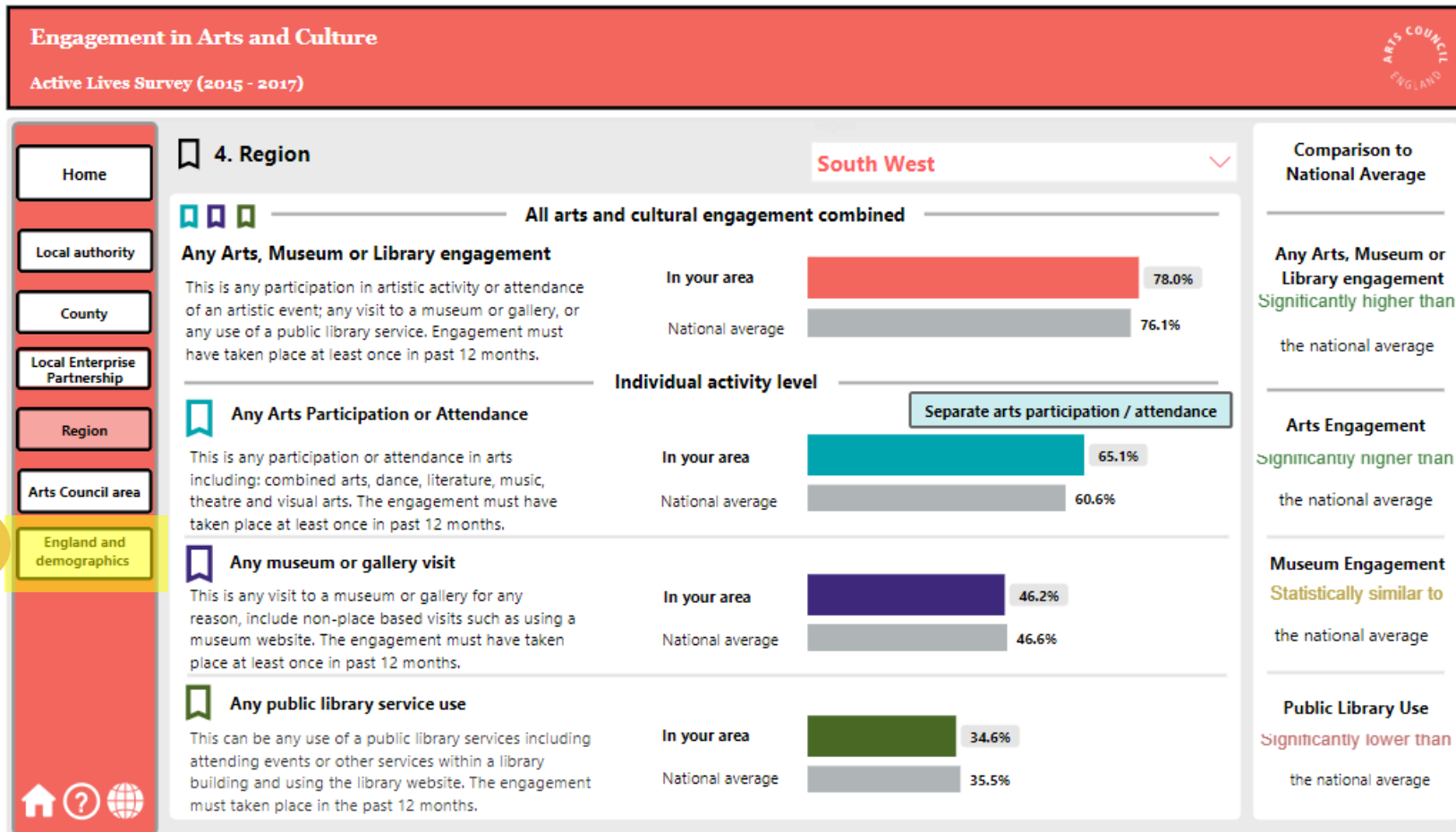
- 6 Our Impacts**  
งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับผลกระทบของศิลปะในด้านต่างๆ เช่น
  - The Power of Art. Visual arts: evidence of impact
  - Contribution of the arts and culture industry to the UK economy
  - Exploring the role of arts and culture in the creative industries
- 7 Stakeholder Focus**  
งานวิจัยสำรวจความคิดเห็นของประชาชนต่อการดำเนินงานและโครงการต่างๆ ของ ACE เช่น
  - Arts Council England Stakeholder Focus Research
- 8 Participation and Attendance**  
งานวิจัยสำรวจการมีส่วนร่วมในกิจกรรมด้านศิลปวัฒนธรรม เช่น
  - The Taking Part Survey
  - Engagement in arts and culture dashboard
- 9 Values of Arts and Culture**  
งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับคุณค่าของศิลปวัฒนธรรมต่อสังคม เช่น
  - The value of arts and culture to people and society
  - Cultural activities, artforms and wellbeing

หมายเหตุ: คือ มีข้อมูลเชิงสถิติ



# ACE: ข้อมูลสถิติบางส่วนยังถูกจัดเก็บและนำเสนอในรูปแบบ Dashboard

ตัวอย่าง: ข้อมูลสถิติการมีส่วนร่วมในกิจกรรมด้านศิลปวัฒนธรรม แบ่งตามพื้นที่และกลุ่มประชากร

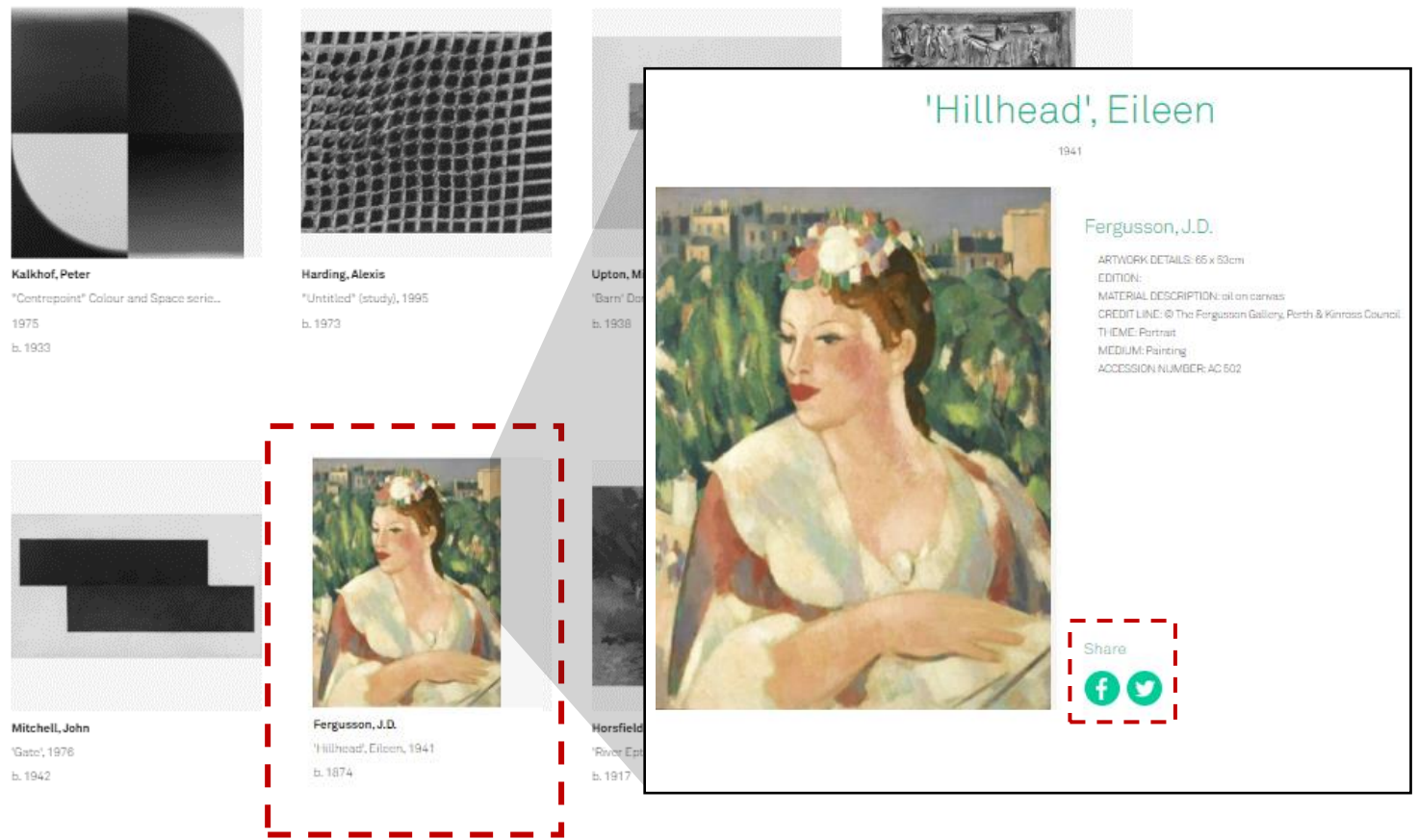
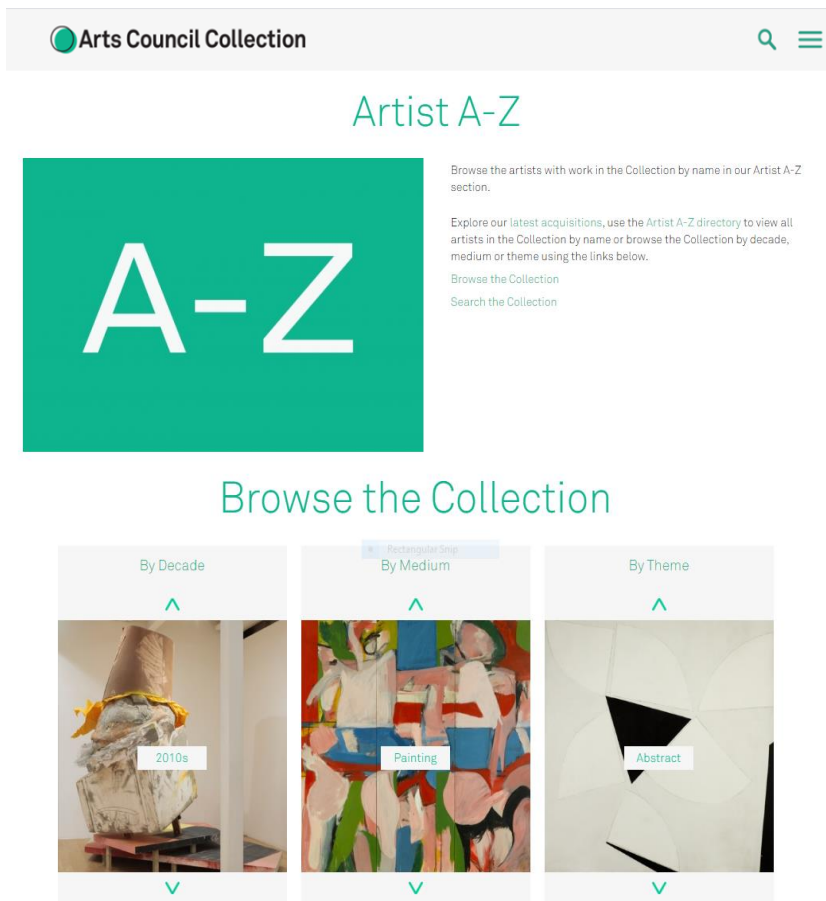


ข้อมูลสถิติที่แยกตามกลุ่มประชากรย่อย มีการแบ่งย่อยละเอียดตามองค์ประกอบของกลุ่มประชากรที่แตกต่างกันในด้าน เพศ เชื้อชาติ อายุ ความพิการ สถานะครอบครัว และสถานะการทำงาน

- Engagement in Arts and Culture นำเสนออัตราการมีส่วนร่วมในกิจกรรมด้านศิลปวัฒนธรรมในภาพรวมของกลุ่มประชากร และแบ่งย่อยออกเป็นสถิติการเข้าชมพิพิธภัณฑ์/ แกลเลอรี และสถิติการใช้บริการห้องสมุดสาธารณะ
- มีการนำเสนอข้อมูลในรูปแบบกราฟแท่งเปรียบเทียบกับค่าเฉลี่ยของประเทศ



# ACE: 'Arts Council Collection' รวบรวมผลงานทัศนศิลป์ร่วมสมัยของอังกฤษไว้มากกว่า 8,000 ชิ้น จากศิลปินกว่า 2,000 คน



- การค้นหาผลงานศิลปะใน Arts Council Collection สามารถเลือกค้นหาได้ทั้งจากศิลปินและชิ้นงาน
- มีการแบ่งกลุ่มงานศิลปะใน collection เพื่อให้ง่ายต่อการค้นหา โดยใช้ 3 เกณฑ์หลัก ได้แก่ ช่วงปีที่ผลิต สื่อกกลางในการผลิต และธีมของชิ้นงาน
- รายละเอียดข้อมูลของแต่ละชิ้นงาน ประกอบด้วย ชื่อชิ้นงาน ปีที่ผลิต ชื่อศิลปิน ขนาด Edition วัสดุที่ใช้ผลิต Credit Line ประเภทงาน สื่อกกลางในการผลิต และรหัสชิ้นงาน
- มีฟังก์ชันที่ให้ผู้เข้าชมสามารถแชร์ชิ้นงานไปยังสื่อสังคมออนไลน์ของตนเองได้



# The Contemporary Visual Arts Network: รวบรวมองค์ความรู้ ข่าวสารประชาสัมพันธ์ที่เป็นประโยชน์แก่ผู้ประกอบการด้านทัศนศิลป์

## ตัวอย่างหน้า website



HOME ACTIVITY EVENTS RESOURCES ABOUT NEWS OPPORTUNITIES DIRECTOR'S BLOG

The Contemporary Visual Arts Network represents and supports a diverse and vibrant visual arts ecology, embracing a broad range of artistic and curatorial practice across the nine English regions.

### OUR COMMITMENT TO BLACK LIVES MATTER...

### THE POWER OF ART: CREATING AN EQUITABLE AND INCLUSIVE SOCIETY

This summer CVAN presents a series of talks and presentations in collaboration with the 9 Network Regions.

#### UPCOMING EVENTS...

I Presents... Visual Arts and  
Anthropology | Helen Cooper  
17 July 17th, 2pm - 3pm



## Database Structure (in website)

1. Home
2. Activity
  - Consultations
  - Partnerships & Collaboration
  - Previous events
  - In your areas
3. Events
  - Calendar
  - Submit an event
4. Resources
  - Resources & Toolkits
  - Discover! Creative Careers
5. About
6. News
7. Opportunities
  - All opportunities
  - Network Opportunities
  - Submit an opportunity
8. Director's Blog



# CVAN: 'Resources and Toolkits' รวบรวมองค์ความรู้ที่น่าสนใจไว้อย่างหลากหลาย

## CVAN RESOURCES & TOOLKITS

A range of resources of value to those producing and programming art.

### PAPERS



#### Audiences for Visual Arts

The Audiences for Visual Arts report is a collaborative project that depicts the shifting nature of audience behaviour in the contemporary visual arts ecology. CVAN is proud to support the Audience Agency, who have drawn upon data provided by more than 100 visual arts organisations across England.

### TOOLKITS



**Artquest**  
Artquest enables visual artists to practice by providing information, advice, opportunities and services at any stage in their careers.  
Aug 22, 2016



**Artist and Partner toolkit**  
Addo, in conjunction with the Media, Art & Design Research Centre, at Glyndwr University, have published toolkits for artists and non-arts partners to aid the development and delivery of arts projects.  
Aug 22, 2016



**Guidance on fees and day rates for visual artists 2016**  
Sample day rates from the Paying Artists Campaign to guide arts budgeting and to help visual artists negotiate a fair rate of pay for short term contracts such as commissions, residencies and community projects.  
Aug 22, 2016



**The Art Export Guide**  
Learn how to tour and grow your audiences' abroad. The Art of Export guide, produced by the creators of The Culture Diary, is the very first guide of its kind.  
Sep 24, 2015



**The Culture Diary**  
The Culture Diary is a free worldwide events calendar of private, media, industry and public events produced by over 4,000 UK organisations covering every art form. Rachael McDermott, CVAN Web Editor, spoke to Roshni Gurnani, The Culture Diary, about ways in which cultural organisations can benefit from membership.  
Sep 24, 2015



**ACE Resources**  
Arts Council England has already created some great briefing materials as part of their advocacy toolkit.  
Aug 19, 2015

Search

#### Subscribe to CVAN National's Newsletter

Sign up with your email address to receive our updates.

Your data will be used by CVAN to send you the latest news, events and opportunities across the visual arts. This will include our regular newsletter and other occasional e-flyers promoting the network's activities.

First Name  
Last Name  
Email Address

SIGN UP

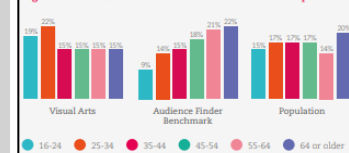
Read our Privacy Policy

## ตัวอย่าง Audiences for Visual Artist

### Who visits Visual Arts galleries and activities?

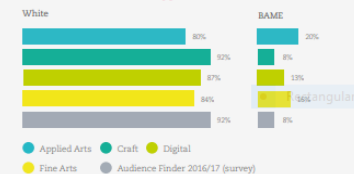
Over half of Visual Arts attendees represent the **highest culturally engaged** Audience Spectrum segments. These audiences are likely to participate in other cultural activities and be highly educated professionals who are relatively affluent compared to the wider population. Millennials are unusually well represented in Visual Arts attendees, while ethnicity varies substantially between different genres of Visual Art.

#### Age x Visual Arts x Audience Finder Benchmark x Population



- 41% of Visual Arts audiences are aged 16-34, compared with 13% for most artforms. 41% of Museum audiences are over 65 years old.
- Whist audiences to most artforms increase with age. Visual Arts appeal disproportionately to Generation Z.
- Audiences under the age of 35 are significantly overrepresented in Visual Arts attendees, compared with the population.

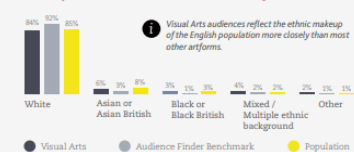
#### White/BAME x Visual Art Type



Applied Arts, which includes architecture and design, is particularly successful at attracting more ethnically diverse audiences: 20% of its visitors are BAME, compared with just 15% of the population.

Crafts, on the other hand, is disproportionately dominated by white visitors, as is typical of many other forms of culture.

#### Ethnicity x Visual Arts x Audience Finder x Population



### Key Target Markets and Challenges

- Singletons**
  - The fact that a third of adult visitors attend alone suggests galleries to represent a safe space for exploring individual identity, reflection and finding inspiration.
  - Significantly fewer families visit Visual Arts Galleries than Museums, where objects and stories of social history, archaeology, natural history and more activity-based experiences often prevail.
  - Considering that most galleries are free of charge, entry cost is not necessarily what is making visitors with lower levels of cultural experience and different needs feel less welcome. Understanding what these barriers might be then remains one of the greatest challenges facing Visual Arts.
- Skyscrapers**
  - Highfliers and city dwellers make up a significant facet of Visual Arts' core audience base and attracts an often younger, more affluent and highly culturally engaged consumer than is typical of most other artforms.
  - 41% of this target market is aged under 35 and motivated both by enjoying the art for its own sake and satisfying social needs, as well as learning and experiencing something new.
  - The challenge is to retain the interest and loyalty of this group through increasing opportunities for them to engage on their own terms, such as through late-night openings and premium experiences.
  - These audiences are strong influencers in their social group and there is significant opportunity to capitalise on their intrinsic peer-to-peer marketing on social media.

- งานสำรวจวิจัยผู้ชมงานทัศนศิลป์อังกฤษ จัดทำขึ้นโดยหน่วยงาน **The Audience Agency** ซึ่งได้รับการสนับสนุนจาก ACE และ CVAN
- นำเสนอข้อมูลเชิงสถิติในรูปแบบ **แผนภูมิ กราฟ** และ **infographic**
- มีบทสรุป **Key Target Markets and Challenges** เพื่อเป็นแนวทางต่อยอดให้กับผู้ประกอบการด้านทัศนศิลป์

องค์ความรู้ที่รวบรวมมานำเสนอมีทั้งที่จัดทำขึ้นเอง ให้การสนับสนุนหน่วยงานอื่นในการจัดทำ รวมถึงเชื่อมโยงไปยังแหล่งความรู้ของหน่วยงานอื่น



# CVAN: 'Discover! Creative Careers' ให้ข้อมูลอาชีพในอุตสาหกรรมทัศนศิลป์



HOME ACTIVITY EVENTS **RESOURCES** ABOUT NEWS OPPORTUNITIES DIRECTOR'S BLOG

RESOURCES & TOOLKITS  
DISCOVER! CREATIVE CAREERS



## Contemporary Artist

Contemporary artists work in many forms including painting, sculpture, installation, sound, film, photography, print, performance and socially engaged practice...



## Artist Assistant

Artist assistants tend to occupy a junior position in a studio working for an established artist. Assistants are often trained as artists in their own right and the job provides experience and contacts in the art world...

รวบรวมข้อมูลอาชีพในอุตสาหกรรมทัศนศิลป์ไว้อย่างหลากหลาย เช่น ศิลปิน ภัณฑารักษ์ นักจัดการศิลปะ ช่างศิลป์ และนักวิจารณ์ เป็นต้น



q Search

### Subscribe to CVAN National's Newsletter

Sign up with your email address to receive our updates.

Your data will be used by CVAN to send you the latest news, events and opportunities across the visual arts. This will include our regular newsletter and other occasional e-flyers promoting the network's activities.

First Name

Last Name

Email Address

SIGN UP

[Read our Privacy Policy here.](#)

## ARTIST ASSISTANT

Artist assistants tend to occupy a junior position in a studio working for an established artist. Assistants are often trained as artists in their own right and the job provides experience and contacts in the art world.

The work varies according to the type of work that the artist/ studio produces, but might include:

- Working under the guidance of the artist to produce and finish artworks (anything from one-off paintings to large and complex installations)
- Stretching, priming and preparing canvasses
- Using a variety of techniques to produce different artforms
- Working quickly and accurately under pressure to assist the artist
- Administrative duties, including answering email/ phone enquiries and arranging the packaging and transportation of art
- Provide help with setting up exhibitions

รายละเอียดข้อมูล แบ่งออกเป็น 3 ส่วนหลัก ได้แก่

- คำอธิบายอาชีพ หน้าที่และขอบเขตงานที่รับผิดชอบ
- ทักษะและคุณสมบัติที่จำเป็น
- คำแนะนำการวางแผนอาชีพ





# รายละเอียดข้อมูลที่มีการจัดเก็บของหน่วยงานต่างๆ ของสหราชอาณาจักร

## รายละเอียดข้อมูล



Arts Council  
England

### บุคลากร/หน่วยงาน

- รายชื่อศิลปินที่ได้รับทุนจาก ACE ในแต่ละปี
- บทสัมภาษณ์ศิลปินผู้ได้รับทุน
- Arts and Cultural Organizations

### งานศิลปะ

- Art Council Collection

### PR & Press

- Our latest news
- Our open funds
- COVID-19: Our response

### องค์ความรู้

- **Research & Data** (ข้อมูล งานวิจัยที่เกี่ยวข้องแบ่งออกเป็นหมวดหมู่ชัดเจน)
- **Toolkits** (คู่มือให้คำแนะนำสำหรับการจัดกิจกรรม/โครงการด้านศิลปะ)
- **Academic Journal and Resources** (องค์ความรู้ของหน่วยงานภายนอก)
- **โครงการที่ดำเนินการโดย ACE**

### ด้านบุคลากร/แรงงาน:

- Total Employment
- จำนวนศิลปินที่ได้รับทุนจาก ACE ในแต่ละปี

### ด้านกิจกรรม:

- จำนวนการมีส่วนร่วมในกิจกรรมด้านทัศนศิลป์
- จำนวนการเข้าชมงานทัศนศิลป์
- จำนวนกิจกรรมด้านทัศนศิลป์ของอังกฤษที่จัดในต่างประเทศ

### สถิติ

#### ด้านหน่วยงาน:

- จำนวนพิพิธภัณฑ์/แกลเลอรีที่ได้รับการรับรอง
- องค์กร/หน่วยงานที่ได้รับการสนับสนุนจาก ACE

#### งบประมาณ/เงินสนับสนุน:

- เงินสนับสนุนรายปีของ ACE
- งบประมาณด้านศิลปะของหน่วยงานท้องถิ่น

#### ด้านมูลค่าทางเศรษฐกิจ:

- มูลค่าอุตสาหกรรมรายสาขา

- รายได้จากพิพิธภัณฑ์

#### ด้านการศึกษา:

- จำนวนการลงทะเบียน GCSEs ในวิชาศิลปะ

### บุคลากร/หน่วยงาน

- Regional Networks
- Regional Chairs and Coordinators
- Partnerships & Collaborations
- Visual Arts Organizations

### งานศิลปะ

### PR & Press

- Events Calendar
- Visual Arts News
- **Opportunities** (ประชาสัมพันธ์ การประกวด และโครงการฝึกอบรมที่กำลังเปิดรับสมัคร)

### องค์ความรู้

- **Resources & Toolkits** (งานสำรวจ วิจัย และคู่มือให้คำแนะนำ)
- **Webinars** (คลิปวิดีโอสัมมนาออนไลน์)
- **Previous Events** (คลิปวิดีโองานสัมมนาที่เคยจัด)
- **Discover Creative Careers**

### สถิติ

- จำนวนผู้เข้าชมพิพิธภัณฑ์/แกลเลอรี



The Contemporary  
Visual Arts Network



# รายละเอียดข้อมูลที่มีการจัดเก็บของหน่วยงานต่างๆ ของสหราชอาณาจักร

## รูปแบบการนำเสนอข้อมูล

	บุคลากร/หน่วยงาน	งานศิลปะ	PR & Press	องค์ความรู้	สถิติ
					
					

# องค์กรที่เกี่ยวข้องกับการเก็บข้อมูลด้านทัศนศิลป์ ของไต้หวัน



## Ministry of Culture, Republic of China (Taiwan): MOC

เป็นส่วนหนึ่งของสภานิติบริหาร (The Executive Yuan) ทำหน้าที่ส่งเสริม Soft Power ของประเทศผ่านการส่งเสริมด้านศิลปะและมนุษยศาสตร์ การพัฒนาชุมชน อุตสาหกรรมงานฝีมือ การแลกเปลี่ยนทางวัฒนธรรม การมีส่วนร่วมทางวัฒนธรรมระหว่างประเทศ มรดกแห่งชาติ วรรณกรรมและการพิมพ์ โทรทัศน์ ภาพยนตร์ และเพลงป๊อป

เว็บไซต์ของหน่วยงาน: <https://www.moc.gov.tw/>



## Association of the Visual Arts in Taiwan: AVAT

เป็นการรวมกลุ่มของผู้ประกอบการด้านทัศนศิลป์ระดับชาติ ซึ่งประกอบด้วยสมาชิกจากสาขาอาชีพที่หลากหลาย เช่น ศิลปิน ภัณฑารักษ์ นักวิจารณ์ นักทฤษฎีศิลปะ นักบริหารจัดการศิลปะ โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อสนับสนุนผู้ประกอบการอาชีพในวงการทัศนศิลป์ในด้านต่างๆ

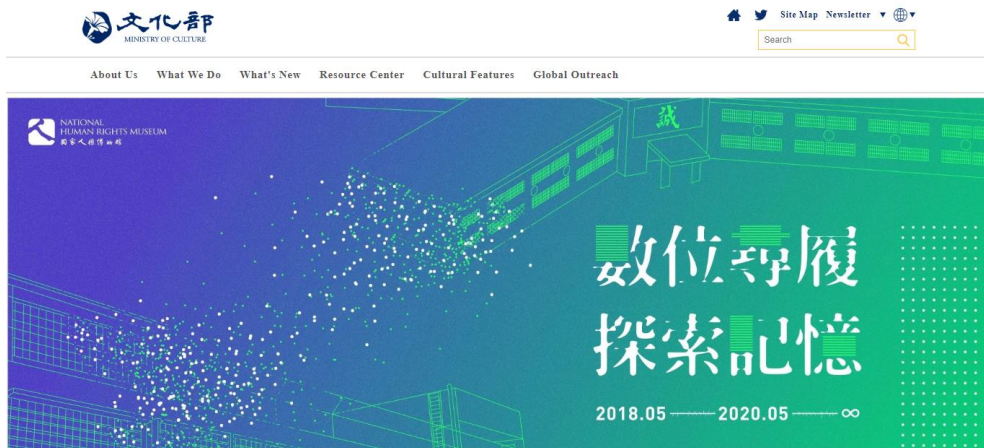
เว็บไซต์ของหน่วยงาน: <https://avat-art.org/>



**Taiwan Contemporary Art Archive: TCAA**

# Ministry of Culture Taiwan: หน่วยงานหลักที่ดูแลด้านศิลปวัฒนธรรมของไต้หวัน

## ตัวอย่างหน้า website



### Latest News



### Taiwan Exhibitions



## Website Structure (in website)

1. About Us
2. What We Do
  - The Arts
    - Visual Arts: Overview
    - Visual Arts: Art Bank Taiwan
3. What's new
  - Latest News
  - Taiwan Exhibitions
  - Videos
4. Resource Center
  - Cultural Awards
  - Law & Regulations
  - Related Links
  - Taiwan Culture Toolkit
5. Cultural Features
  - Cultural Maestros
  - Contemporary Artists
  - Landscapes & Venues
  - Media Gallery
6. Global Outreach



## 7. Cultural Statistics Database

แสดงข้อมูลเฉพาะในหน้าเว็บไซต์ภาษาจีนเท่านั้น

# MOC: 'Fine Arts Toolkit' ให้ข้อมูลงานจิตรศิลป์ของไต้หวัน และแสดงตัวอย่างผลงานจาก National Collection

### Eastern Gouache

The fundamental of gouache is to use animal gelatin as cement and combined with natural mineral powder, such as... (Read more)

### WORKS

**CHEN Lai-hsin (1949 - )**  
**Dansui Old Street**  
 Dansui, full of cultural charm and a sense of history, has been one of the artist's key sources of... (Read more)

**YUAN Zhan (1941 - )**  
**Genesis**  
 When it comes to her artistic pursuits, Yuan Zhan said, "I hope to create as many paths in modern tl... (Read more)

**YUAN Zhan (1941 - )**  
**Deched**  
 In Deched by Yuan Zhan, not only mountains are formed by rows of longish color strips, everything et... (Read more)

**HSU Chen-chou (1918 - 2005)**  
**Mother & Child in an Art Exhibition**  
 He inherited the fine painting style and truth-to-life spirit of Lu Tieh-chou. Many of his works fro... (Read more)

### ตัวอย่างการนำเสนอผลงานศิลปะ

#### Genesis

**Biography | About the work | Historical background**

Yuan Zhan was born in Chongqing in 1941. She is a graduate of National Taiwan Normal University Fine Arts Department graduating in Chinese painting in 1962. At university she received training from notable artists Huang Jun-bi, Chin-bo Chin, Wu Yong-hsiang and Sun Chia Chin, gaining a solid footing in the subject. Yuan went abroad to Belgium and the US after graduating where she obtained degrees in archaeology, art history and antique preservation. After returning to Taiwan, she became a researcher at the National Palace Museum until her retirement in 2001.

Yuan actually only started painting seriously at the end of the 1980s, 30 years after graduating from art school. She held her first solo exhibition in 1993. Yuan did however practice calligraphy during the time she worked at the National Palace Museum, which allowed her to keep up her brush and fine work. She also came into contact with the finest examples of traditional art through her work, which was to inspire her later work. Yuan's art has advanced in stages and she still has plenty of creative ambition even in her 70s.

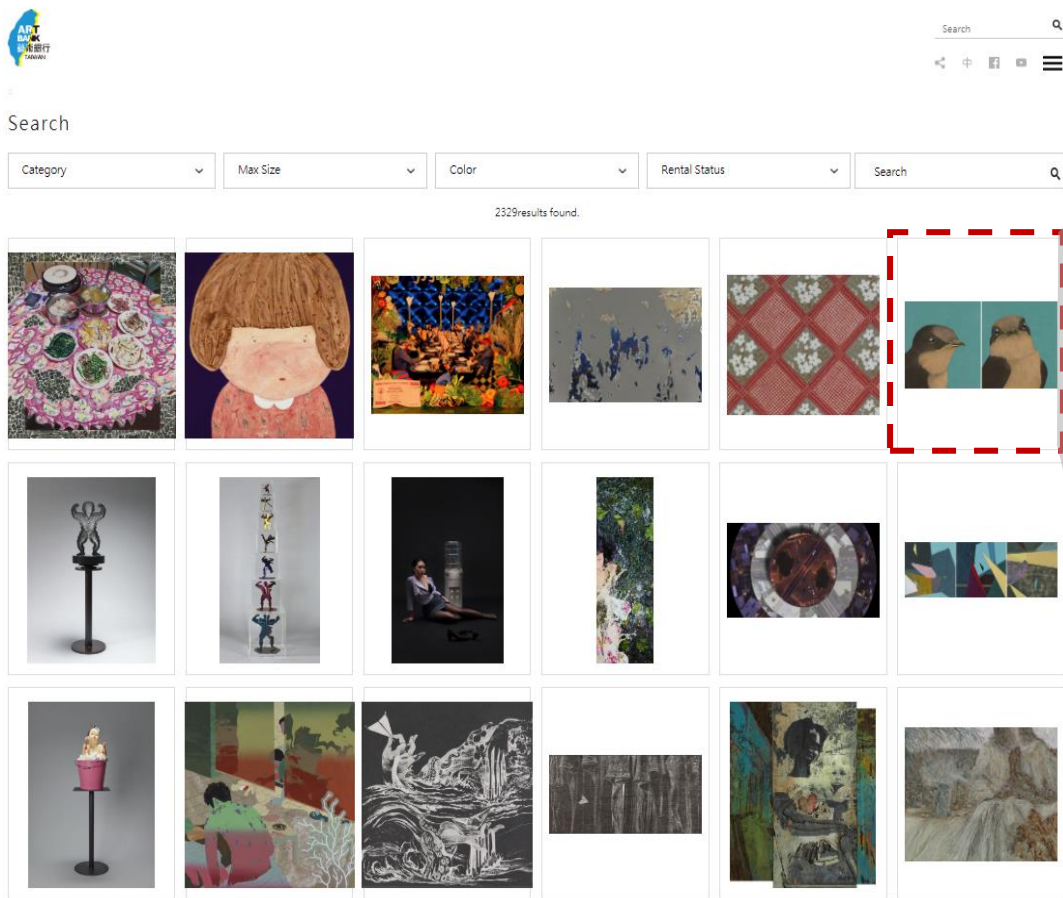
Chinese title:	本物
English title:	Genesis
Decade:	1998
Medium / Classification:	Eastern Gouache
Dimensions:	91 x 174.1 cm
Artist:	YUAN Zhan
Life-span:	1941 -
Collection Unit:	Collection of the National Taiwan Museum of Fine Arts
Contact method for authorization:	Guide to the Use of Image Files and Data from the Online Collection Database <a href="http://collectionweb.ntmofa.gov.tw/eng/98/01_interpret.aspx">http://collectionweb.ntmofa.gov.tw/eng/98/01_interpret.aspx</a>
Related Exhibition:	"The Pioneers" of Taiwanese Artists, 1941-1950
Related Work:	Deched

Total: 3

1 Excellent 0 Great 0 Good 2 Normal


- นำเสนอข้อมูลภาพรวมงานจิตรศิลป์ในไต้หวัน และข้อมูลเชิงลึกแยกตามประเภทเทคนิคที่ใช้
- สามารถเลือกค้นหางานศิลปะ โดยการระบุชื่อชิ้นงาน ศิลปิน ปีที่ผลิต ปีเกิดของศิลปิน หรือนิทรรศการที่จัดแสดงชิ้นงานดังกล่าว
- รายละเอียดข้อมูลงานศิลปะ ประกอบด้วย ชื่อชิ้นงาน ปีที่ผลิต ประเภท ขนาด ชื่อศิลปิน หน่วยงานที่สังกัด ช่องทางการขออนุญาตใช้ชิ้นงาน นิทรรศการและชิ้นงานอื่นๆ ที่ใกล้เคียง
- มีฟังก์ชันให้ผู้เข้าชมเลือกระดับความชอบต่อชิ้นงาน

# MOC: 'Art Bank Taiwan' โครงการรวบรวมงานทัศนศิลป์ร่วมสมัยของไต้หวัน เพื่อนำเสนอสู่สายตา นานาชาติ



## ตัวอย่างการนำเสนอผลงานศิลปะ (ต้นฉบับภาษาจีน)

Search



Someone There?

Author | Chung Shun-Wen      NO. | 20190224  
 Category | Eastern Gouache      Year | 2015

Max Size | 40.3 x 76.5 x 5.6 cm      Leased out

Works Appreciation

Artist Zhong Shunwen's works are elegant and gentle, and he is good at depicting landscapes, flora and fauna around his life with delicate brushwork. The glue-color painting "Are there any people?" Two paintings of birds are arranged side by side. The composition is simple and the composition is simple. The upper body of the bird is focused on the pure-color lake and green background, as if it is a portrait specially made for the bird. The work on the left depicts the side face of a bird, showing soft feathers and shining eyes. When the line of sight moves to the right one, the bird turns its head and looks forward with its round eyes. The face is slightly crooked, expressively Portray the little bird with a puzzled and curious expression. Zhong Shunwen expresses the bird's process from being stared to staring and unaware in a very dynamic way, and the viewer in front of the work is also stared by the bird.

0:00 / 1:25

Previous exhibition locations:

Office space on the 6th-7th floor of the China World Trade Center

[f](#) [g+](#) [t](#) [p](#)

หมายเหตุ: ⚠ คือ ข้อมูลที่ปรากฏเฉพาะในหน้าเว็บไซต์ภาษาจีน

- มีการแบ่งกลุ่มงานศิลปะใน collection เพื่อให้ง่ายต่อการค้นหา โดยใช้ 4 เกณฑ์หลัก ได้แก่ ประเภทงาน ขนาด โทนสี และสถานะการเช่า
- รายละเอียดข้อมูลงานศิลปะประกอบด้วย ชื่อผลงาน ชื่อศิลปิน ประเภทผลงาน ขนาด รหัสชิ้นงาน ปีที่ผลิต สถานะการเช่าแสดง และแนะนำผลงานชิ้นอื่นๆ ของศิลปิน
- รายละเอียดข้อมูลบางส่วน เช่น คำบรรยายประกอบ ทั้งในรูปแบบตัวอักษรและคลิปเสียง สถานที่จัดแสดงชิ้นงานล่าสุด จะปรากฏเฉพาะในหน้าเว็บไซต์ภาษาจีนเท่านั้น

# MOC: จัดเก็บงานวิจัยและข้อมูลเชิงสถิติไว้ใน 'Cultural Statistics Database' ซึ่งสามารถเข้าถึงได้เฉพาะในหน้าเว็บไซต์ภาษาจีนเท่านั้น



## ข้อมูลที่จัดเก็บใน Database ประกอบด้วย

- งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง แยกตามประเภทศิลปะ
- รายงานวิเคราะห์สถานการณ์ แนวโน้มอุตสาหกรรม เผยแพร่เดือนละสองครั้ง
- ฐานข้อมูลสำรวจผู้บริโภค (ต้องลงชื่อเข้าใช้เพื่อดาวน์โหลด)
- สถิติที่เกี่ยวข้อง มีทั้งในรูปแบบเล่มสรุปรายปี และการค้นหาแยกตามหมวดหมู่

## ตัวอย่างการค้นหาสถิติในหมวด Cultural Participation and Consumption

### Query of cultural statistics over the years

- ตัวเลือกการค้นหา ประกอบด้วย สถิติที่เกี่ยวข้องและโหมดของการค้นหา
- ในโหมดการค้นหาแบบ Advance ผู้สืบค้นสามารถออกแบบ ปรับแต่งข้อมูลเองได้
- สามารถเลือกดาวน์โหลดข้อมูลเก็บไว้ได้หลายรูปแบบ ได้แก่ Excel Word CSV HTML



ข้อมูลงานวิจัย สถิติที่รวบรวมนำเสนอทั้งหมดจัดทำขึ้นเฉพาะภาษาจีนเท่านั้น

# Association of the Visual Arts in Taiwan: 'Taiwan Contemporary Art Archive' ฐานข้อมูลทัศนศิลป์ร่วมสมัยของไต้หวัน

## ตัวอย่างหน้า website

THE ARTISTS' DATA WHAT YOU NEED AND WHAT YOU WANT ARE ALL OVER HERE.

This database is planned and established by Association of the Visual Arts in Taiwan (AVAT) Comprehensively collecting information of contemporary Taiwanese artists, such as personal introduction, exhibition, research.

U10 To Salvation Mountain 23°59' 2018

SEARCH

q SEARCH... ALL

"Taiwan Contemporary Art Archive (TCAA)" - a cloud database is established by "The Association of the Visual Art in Taiwan (AVAT)". The preparation of TCAA began in July 2013 and it inaugurated in Feb 19, 2014. TCAA is a free online platform for the public with sections covering the growing genres of Taiwan's contemporary art. It is an integral database connecting local artists to the international art society as well as the academic world. From researchers to curators, any user of TCAA will be informed with the development of Taiwan's contemporary art.

The Index of the database is in accordance with the commonly accepted art categories, including performance art, video art, new media art, installation art, photographic art, painting art, sculptural art, and curators/art critics. The keywords of each section help outline and connect artists, their works and exhibitions, art events, art discourse among other issues.

The Archive is a lasting long-term project, it kicked off when the objectives of the early phase have been achieved and will continue to expand its content. Users are provided with the most comprehensive and updated materials for their academic or curatorial work.

DATABASE STATUS	
LATEST UPDATE	2020/07/08
ARTISTS	466
ARTWORKS	5,072
PHOTOS / VIDEOS	24,460

## Website Structure (in website)

### 1. About

- About
- Contact
- AVAT

### 2. News

### 3. Category

- Performance Art
- Video Art
- New Media Art
- Installation Art
- Photographic Art
- Sculpture Art
- Painting Art
- Curators/Art Critics

### 4. Browse

- Category
- Artist
- Artwork
- Keyword
- Other publications



- ข้อมูลที่ปรากฏในฐานข้อมูลมาจากการเก็บรวบรวมของ AVAT และจากระบบฐานข้อมูลแบบเปิด ที่ให้บุคคลทั่วไปส่งข้อมูล คำแนะนำ เพื่อปรับปรุงเนื้อหาบนเว็บไซต์ ผ่านการกรอกแบบฟอร์มในหน้า 'Contact'
- จุดเด่นคือข้อมูลมีความทันสมัย มีการอัปเดตข้อมูลอย่างสม่ำเสมอ



# AVAT: 'TCAA Archive' รวบรวมข้อมูลงานศิลปะร่วมสมัยไต้หวันไว้อย่างครอบคลุมและทันสมัย



NEWS CATEGORY ARTISTS ARTWORKS SEARCH Q

HOME · CATEGORY

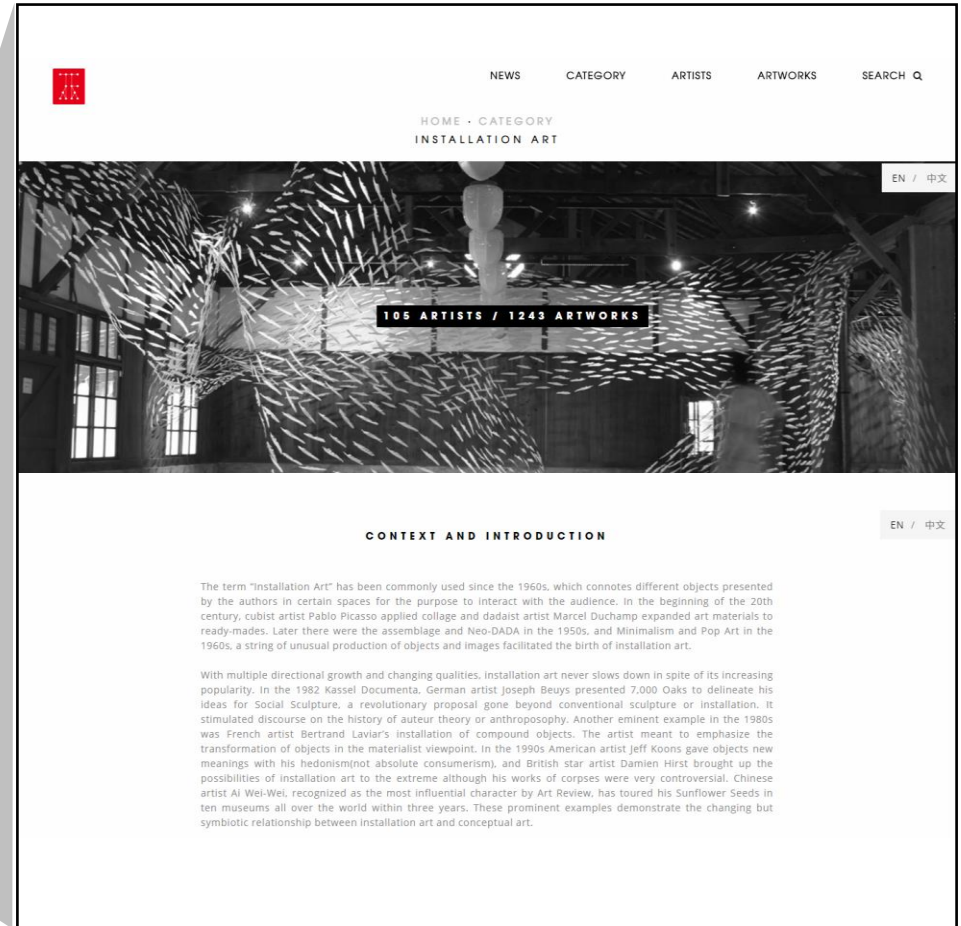
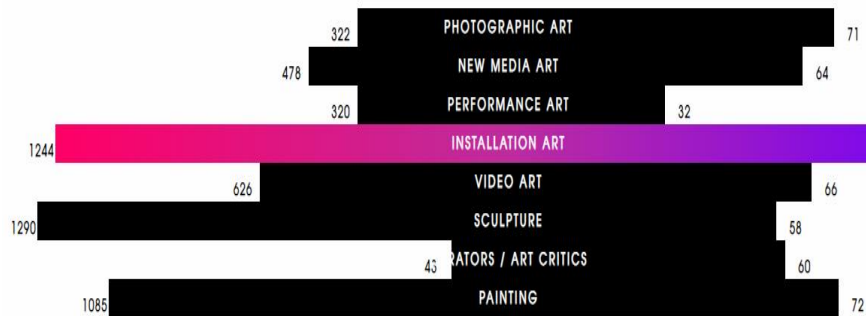
## OVERVIEW

The establishment of the database adopts the context of Taiwan's art development as an entry to demonstrate the development of performance art, video art, new media art, installation art, and photographic art. The database focuses on artworks after 1980 and features wide-ranging and systemic data processing, clearly presenting information about artists, related narratives, artworks and their artistic concepts. The categorization of data allows users to search for what they need immediately. Our long-term and continuous observation helps us to fully collect information about Taiwan's contemporary art, while our ultimate goal is to create a complete and multi-dimensional database. The spontaneous registration and update also maintains the activation of the platform. We combine the existing database and the latest open-resource knowledge processing system to develop an Internet platform without indication of any particular period of time.

EN / 中文

NUMBERS OF ARTWORKS

NUMBERS OF ARTISTS



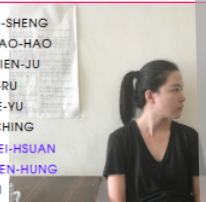
- นำเสนอข้อมูลในสองระดับ ได้แก่ สถิติภาพรวมจำนวนศิลปินและชิ้นงาน และข้อมูลเชิงลึกของศิลปะร่วมสมัยแยกตามประเภท
- รายละเอียดข้อมูลเชิงลึกรายประเภทประกอบด้วย นิยาม พัฒนาการของศิลปะประเภทดังกล่าวในไต้หวัน และรายชื่อศิลปิน

# AVAT: 'TCAA Archive' ตัวอย่างการนำเสนอข้อมูลศิลปิน

## ตัวอย่างรายชื่อศิลปินสาขา Installation Arts

### ARTIST LISTS

- |                         |                      |                      |                   |
|-------------------------|----------------------|----------------------|-------------------|
| NING SEN                | CHUANG PEI-XIN       | CHEN YUN             | LIU YI-CHUN       |
| JEN-TA LIU (JIN-DA LIN) | LI KUUEI-PI          | CHIU CHIEN-SEN       | HUANG YI-MIN      |
| PAN TA-CHIEN            | HKUN                 | JAMES MING-HSUEH LEE | LO YI-CHUN        |
| LIU CHIH-HUNG           | LIN SHU-KAI          | YIN ZI-JIE           | KUO PEI-CHI       |
| CHEN YEN-YI             | CHAN YUNG-JEN        | CHU YIN-HUA          | LIU YU            |
| JUAN YUNG-HAN           | WU CHUAN-LUN         | CHEN SZU-HAN         | WU PING-SHENG     |
| WU SIH-CHIN             | HO MING-KUEI         | LI CHENG-LIANG       | LIAO CHAO-HAO     |
| TSAI PEI-JU             | YU SHIH-FU           | CHANG WEN-HSUAN      | CHIA CHIEN-JU     |
| HUANG BUH-CHING         | FAN YEN-NUAN         | WU YU-TANG           | TSAI HAI-RU       |
| HUANG LAN-YA            | TSONG PU             | PAN PING-YU          | WANG TE-YU        |
| CHANG YA-PING           | LAI JUN T.           | CHEN CHING-YUAN      | LIN PEI-CHING     |
| CHEN CHIEN-PEI          | CHOU YU-CHENG        | CHEN HAN-SHENG       | WANG PEI-HSUAN    |
| LIN CHENG-WEI           | KANG YA-CHU          | WU CHIEN-HSING       | CHIU CHEN-HUNG    |
| TANG TANG-FA            | CHEN LONG-BIN        | LAI CHIH-SHENG       | WU YEN-I          |
| HUANG SHAO-YING         | YOROE LIN            | TAI HAN-HONG         | NATHAN Y.C. HUANG |
| WAN YI-YI               | LIU CHEN-HSIU        | JHOU YU              | CHIEN FU-CHUAN    |
| LO SHENG-WEN            | MIA WEN-HSUAN LIU    | CHOU MENG-YEH        | CHEN SUNG-CHIH    |
| CHU CHUN-TENG           | LIN SHU-MIN          | TU WEI               | LEE PO-TING       |
| WANG WEN-CHIH           | CHIU CHAO-TSAI       | I-HUA LEE            | TAO YA-LUN        |
| TSAO CHUN               | MARK WEN-HSIANG CHEN | PENG HUNG-CHIH       | CHI PO-HAO        |
| TU WEI-CHENG            | WANG CHUNG-KUN       | HUANG YU-HANG        | YU WEN-FU         |
| DENG YAU-HORNG          | LUO JR-SHIN          | YANG MAO-LIN         | NIU CHUN-CHIANG   |
| HSU HUI-CHING           | CHEN HUI-CHIAO       | HUANG MENG-CHIN      | LIN HUAN-TI       |
| LEE SHU-JANE            | CHI KAI-YUAN         | WEI-HUI HSU          | LIN CHUN-JU       |
| CHEN CHUN-MING          | TSAI SHU-HUI         | CHUANG CHIH-WEI      | AGI YI-CHIEH CHEN |
| JOYCE HO                | MICHAEL LIN          | CHEN YI-FAN          | HSI SHIH-PIN      |
| LIN YEN-JU              |                      |                      |                   |



LIU YU
11 ARTWORKS / 34 EXHIBITION / 0 ESSAYS

**INSTALLATION ART**

Born in Taiwan, works and lived in Taipei. She is an artist and engaged in many art-related productions and social activities. She is sentimental, sensitive, intuitive and owner of sharply accurate personal phrases like other image generation young people born in 80s. LIU grew up indulging in great amount of movies, all the narratives, scripts, image languages, fictional plots have become her approaches towards this world. She has been chasing an irrational, unusual, fantastic and accidental transposing experience in her works. Her major solo exhibition LA "Several Ways to Believe, "The ship of fools mooring at the train station", "Life rented from STARFLY" at estate gallery has received 14th Taishin Art Award first season nomination. Double solo show with Wu Sih-chin "Two Ends" received honorable mention in Taipei Arts Awards, 2012. She has participated in Taiwan Biennial of National Taiwan Fine Art Museum, theme exhibition "Life is a metaphor, you are the metaphor" in Artist Fair, "Unknown Refraction" in Artist Fair. She is also included in many overseas group shows, such as "NEW DIRECTIONS w 2 TRANS-PLAX" in Tokyo and "Discomfort's Calling" in Czech Republic.

LAST UPDATE : 2019.10.20 / EDITOR : a926242

**BIRTH YEAR** 1985

**PLACE OF BIRTH** Taiwan

**PLACE OF RESIDENCE** Taipei Taiwan

**PERSONAL WEBSITE** <https://cargocollective.com/LIU-YU>

**CURRICULUM VITAE**

SOLO EXHIBITION	GROUP EXHIBITION	ARTIST-IN-RESIDENCE	CURATING & PLANNING	PUBLICATION	AWARD
2018	The History of the Concave and the Convex	Hong-gah Museum, Taipei, Taiwan			
2016	The ship of fools mooring at the train station	Kuandu Museum Of Fine Art, Taipei, Taiwan			
2016	Several Ways to Believe	Taiwan academy, Los Angeles, USA			
2014	The Life Rented From STARFLY	Estate Art Studio, Taipei, Taiwan			
2011	Two Ends Collaboration Project	Art Museum of the Art Park, Shinchu, Taiwan			

**SELECTED ARTWORKS**

**SALVATION MOUNTAIN**

Salvation Mountain, a sophisticated 3-channel video that utilized projection, and animations, comes into view. Displaying the enormity of the desolation of ghost towns with vast projection on walls and white physical experience of the audience that enter the space with "iron-age" other, the visual effect manifests the imminence of the American continent, and requires the former glory the ghost towns used to enjoy, and that although mining can ...

+

FILTER
DATE

CATEGORY	MEDIA	BIRTHYEARS	CULTURAL
<a href="#">Performance Art (32)</a> <a href="#">Video Art (66)</a> <a href="#">New Media Art (64)</a> <a href="#">Installation Art (105)</a> <a href="#">Photographic Art (71)</a> <a href="#">Painting Art (72)</a> <a href="#">Sculpture Art (58)</a> <a href="#">Curators/Art Critics (60)</a>	Computer graphic, Crutch, Digital photography, T-Shirt, Scale, Mixed media, White Gloves, Portable background, Space installation, Electroluminescent, Aluminum ladder, Video installation, sketch, Electro luminescent sheet.	90's (19) 80's (158) 70's (107) 60's (83) 50's (34) 40's (9) 30's (1)	anthropology, alienation, biopolitics, capitalism, communication, communism, community, cultural Politics, discrimination, ecology, consciousness, mental illness, obedience, socialization, subconscious, aesthetics, deconstruction, dualism, epistemology, existentialism.
- clear	- clear	- clear	- clear

CLEAR ALL
DONE

**การค้นหาแบบละเอียด** ช่วยให้สามารถค้นหาข้อมูลศิลปินได้เจาะจงมากขึ้นด้วยการระบุสาขา สื่อกลางในการผลิต ปีเกิดของศิลปิน และเนื้อหางาน

**รายละเอียดข้อมูลศิลปินที่นำเสนอ** แบ่งออกเป็น 3 ส่วนหลัก ได้แก่

1. ประวัติส่วนตัวและช่องทางการติดต่อ
2. ผลงานและรางวัลที่เคยได้รับ
3. ตัวอย่างผลงาน

# รายละเอียดข้อมูลที่มีการจัดเก็บของหน่วยงานต่างๆ ของไต้หวัน

## รายละเอียดข้อมูล



**Ministry of Culture Taiwan**

### บุคลากร/หน่วยงาน

- **Cultural Maestros** (แยกตามสาขาศิลปะ)
- **Contemporary Artists** (แยกตามสาขาศิลปะ)
- **Museums & Galleries**
- **Overseas Offices**

### งานศิลปะ

- **Art Bank Taiwan**
- **Fine Arts Toolkit: Works**

### PR & Press

- **Latest News**
- **Taiwan Exhibitions**
- **Videos** (คลิปประชาสัมพันธ์จัดงานหรือโครงการต่างๆ)
- **Global Outreach:** Upcoming Events & Opportunities

### องค์ความรู้

- **Visual Arts Overview**
- **Fine Arts Toolkit: Overview & Themes**
- **Law & Regulations** (กฎหมายหรือกฎระเบียบด้านศิลปวัฒนธรรม)
- **Cultural Research & Report** (งานวิจัยหรือรายงานที่เกี่ยวข้องแยกตามสาขาศิลปะ)

### สถิติ

#### ด้านกิจกรรม:

- จำนวนกิจกรรมด้านทัศนศิลป์
- จำนวนการมีส่วนร่วม
- จำนวนผู้เข้าชมพิพิธภัณฑ์
- จำนวนการเข้าชมเนื้อหาออนไลน์
- จำนวนโครงการติดตั้งศิลปะสาธารณะ (Public Arts)

#### ด้านหน่วยงาน:

- จำนวนพิพิธภัณฑ์ แยกตามประเภท
  - จำนวนการรวมกลุ่มศิลปะ
- #### ด้านงบประมาณ/เงินสนับสนุน:
- งบประมาณด้านศิลปวัฒนธรรมของรัฐบาลกลางและรัฐบาลท้องถิ่น

#### ด้านมูลค่าอุตสาหกรรม:

- มูลค่าอุตสาหกรรมรายสาขา
- สัดส่วนค่าใช้จ่ายของครัวเรือนในกิจกรรมด้านศิลปวัฒนธรรม

#### ด้านการศึกษา:

- จำนวนนักเรียน นักศึกษาในสาขา
- จำนวนผู้จบการศึกษาในแต่ละปี

### บุคลากร/หน่วยงาน

- **Artists** (รายชื่อศิลปินทัศนศิลป์แยกตามสาขา)

### งานศิลปะ

- **Artworks** (ชิ้นงานทัศนศิลป์แยกตามสาขา)

### PR & Press

- **News**
- **Curating** (ประชาสัมพันธ์สำหรับนักสะสมโดยเฉพาะ)

### องค์ความรู้

- **Category** (ข้อมูลเบื้องต้นของทัศนศิลป์แต่ละสาขา)

### สถิติ


- **Overview** (ภาพรวมจำนวนศิลปินและผลงานทัศนศิลป์แต่ละสาขา)



**Association of the Visual Arts in Taiwan**

# รายละเอียดข้อมูลที่มีการจัดเก็บของหน่วยงานต่างๆ ของไต้หวัน

## รูปแบบการนำเสนอข้อมูล

	บุคลากร/หน่วยงาน	งานศิลปะ	PR & Press	องค์ความรู้	สถิติ
 <b>Ministry of Culture Taiwan</b>					
 <b>Association of the Visual Arts in Taiwan</b>					




# สรุปวิเคราะห์เปรียบเทียบการจัดเก็บและนำเสนอข้อมูลของแต่ละประเทศ

รายละเอียด		 สหราชอาณาจักร	 ไต้หวัน	 ไทย
ภาพรวม		<ul style="list-style-type: none"> <li>จัดเก็บข้อมูลเชิงคุณภาพเป็นจำนวนมาก และมีการแบ่งประเภทข้อมูลที่ชัดเจน ง่ายต่อการค้นหา</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>แยกนำเสนอข้อมูลในหลายระดับ ทั้งข้อมูลภาพกว้าง (Overview) และข้อมูลเชิงลึก</li> <li>มีข้อจำกัดด้านภาษาในการเข้าถึงข้อมูลส่วนใหญ่</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>หน่วยงานเกือบทั้งหมด เน้นการนำเสนอข้อมูลเชิงองค์ความรู้เป็นหลัก</li> <li>การนำเสนอข้อมูลไม่หลากหลายมากนัก</li> </ul>
 รายละเอียดข้อมูล	สถิติ	<ul style="list-style-type: none"> <li>นำเสนองานวิจัย สำรอง และข้อมูลเชิงสถิติที่มีความละเอียดสูงมาก</li> <li>จัดกลุ่มข้อมูลไว้อย่างชัดเจน เข้าใจง่าย</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>มีการวิจัย สำรอง และนำเสนอข้อมูลเชิงสถิติที่หลากหลายและมีความทันสมัย</li> <li>ข้อมูลทั้งหมดนำเสนอเฉพาะภาษาจีนเท่านั้น</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>มีการจัดทำ/นำเสนอข้อมูลเชิงสถิติที่เกี่ยวข้องน้อยมาก มีเพียงสถิติภาพรวมรายสาขา</li> <li>หลายหน่วยงานจัดเก็บเป็นข้อมูลภายใน</li> </ul>
	บุคลากร/หน่วยงาน	<ul style="list-style-type: none"> <li>มีฐานข้อมูลผู้ได้รับรางวัลต่างๆ ในแต่ละปี กระจายอยู่ในฐานข้อมูลของแต่ละหน่วยงาน</li> <li>รวบรวมรายชื่อหน่วยงานที่เกี่ยวข้องกับอุตสาหกรรม</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>มีฐานข้อมูลบุคลากรทัศนศิลป์ที่หลากหลาย และมีการแบ่งประเภทชัดเจน</li> <li>ให้ข้อมูลบุคลากรอย่างครบถ้วน ทั้งประวัติส่วนตัว ผลงาน และช่องทางการติดต่อ</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>มีการนำเสนอข้อมูลศิลปินของหน่วยงานตนเองเป็นหลัก (มีความซ้ำซ้อนกัน)</li> </ul>
	งานศิลปะ	<ul style="list-style-type: none"> <li>มีฐานข้อมูลงานศิลปะขนาดใหญ่</li> <li>ข้อมูลประกอบงานศิลปะแต่ละชิ้น นำเสนอรายละเอียดที่เกี่ยวข้องอย่างครบถ้วนสมบูรณ์</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>การนำเสนอผลงานควบคู่ไปกับการให้ความรู้ทั่วไป เรื่องงานทัศนศิลป์</li> <li>มีการแบ่งประเภทการนำเสนองานศิลปะที่ชัดเจนและทันสมัย</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>นำเสนองานศิลปะของหน่วยงาน (เฉพาะบางหน่วยงาน)</li> </ul>
	PR & Press	<ul style="list-style-type: none"> <li>เป็นช่องทางประชาสัมพันธ์งาน Event รูปแบบ Two-way communication</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>รวบรวม Event ทั้งในและต่างประเทศ</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>มี PR กิจกรรม / exhibition ของหน่วยงานตนเองเป็นหลัก</li> </ul>
	องค์ความรู้	<ul style="list-style-type: none"> <li>เผยแพร่ข้อมูลงานวิจัยที่หลากหลาย เป็นประโยชน์ และสามารถนำไปต่อยอดได้</li> <li>จัดกลุ่มข้อมูลไว้อย่างชัดเจน เข้าใจง่าย</li> <li>ให้ข้อมูลด้านอาชีพในอุตสาหกรรมทัศนศิลป์</li> <li>มีการเชื่อมโยงองค์ความรู้ระหว่างหน่วยงาน</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>เน้นงานวิจัยเฉพาะเรื่อง ตามแนวโน้มสถานการณ์ของอุตสาหกรรม</li> <li>งานวิจัยที่เผยแพร่ส่วนใหญ่เป็นงานวิจัยเชิงสถิติ และจัดทำเป็นภาษาจีนเท่านั้น</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>ส่วนใหญ่เป็นเชิงบทความ</li> <li>มีงานวิจัยเชิงศิลปะ แต่ไม่หลากหลายมากนัก</li> <li>ส่วนมากเป็นงานองค์ความรู้ดั้งเดิมเป็นหลัก</li> <li>มีข้อมูลประเภทเอกสารประกอบการเรียน</li> </ul>
 การนำเสนอข้อมูล		<ul style="list-style-type: none"> <li>เว็บไซต์ของหน่วยงานมีความสวยงาม</li> <li>ส่วน Database ที่มีข้อมูลจำนวนมาก มีการจัดกลุ่มชัดเจน สามารถค้นหาได้โดยสะดวก</li> <li>นำเสนองานวิจัยและข้อมูลเชิงสถิติได้อย่างน่าสนใจ ทั้งในรูปแบบ infographic และ dashboard</li> <li>นอกจากนั้นยังสามารถเชื่อมโยงไปยังหน่วยงาน/ฐานข้อมูลที่เกี่ยวข้องอื่นๆ ได้อีกด้วย</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>มักแยกส่วน Database ออกจากหน้าเว็บไซต์หลักของหน่วยงาน</li> <li>มีการใช้สื่อประกอบการนำเสนอที่หลากหลาย ทั้งภาพ คลิปเสียง และวิดีโอ</li> <li>ผู้ใช้สามารถดาวน์โหลดงานวิจัยและข้อมูลเชิงสถิติได้หลากหลายรูปแบบ</li> <li>เน้นการมีส่วนร่วมของผู้ใช้งาน ทั้งการแสดงความคิดเห็น การออกแบบและปรับปรุงเนื้อหา</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>ข้อมูลที่นำเสนอ เป็นรูปแบบพรรณานบนเว็บไซต์เป็นหลัก และมีภาพประกอบบางส่วน</li> <li>บางหน่วยงาน มีการนำเสนอกลิปวิดีโอ หรือ ลิงค์จาก Youtube และข้อมูลประเภทรายงาน นำเสนอในรูปแบบ PDF เป็นหลัก</li> <li>สามารถพัฒนาการนำเสนอให้น่าสนใจมากขึ้น</li> </ul>

# วาระการนำเสนอ: ช่วงบ่าย

- (ร่าง) กรอบยุทธศาสตร์การพัฒนาอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ สาขาทัศนศิลป์
- แนวทางการจัดทำฐานข้อมูลอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ สาขาทัศนศิลป์
  - แนวคิดการจัดทำฐานข้อมูลอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ สาขาทัศนศิลป์
  - การจัดเก็บข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับทัศนศิลป์ของไทยในปัจจุบัน
  - กรณีศึกษาต้นแบบจากต่างประเทศ
  - การวิเคราะห์ช่องว่าง และแนวทางการจัดทำฐานข้อมูลสาขาทัศนศิลป์

# ผลวิเคราะห์ และแนวทางการจัดทำฐานข้อมูลสาขาทัศนศิลป์ของไทย

ประเภทของข้อมูล		 สหราชอาณาจักร	 ไต้หวัน	 ไทย
สถิติ	มูลค่ารายสาขา	✓	✓	✓
	จำนวนแรงงานรายสาขา	✓	✓	✓ ไม่แยกสาขาศิลปะ
	จำนวนนักเรียน/นักศึกษาด้านศิลปะ	✓	✓	
	จำนวนพิพิธภัณฑ์/แกลเลอรี	✓	✓	✓ ไม่ได้รวมเป็นภาพรวมของประเทศ
	จำนวนกิจกรรมด้านทัศนศิลป์	✓	✓	
	จำนวนกิจกรรมแลกเปลี่ยนวัฒนธรรม		✓	
	จำนวนการมีส่วนร่วมในกิจกรรมทัศนศิลป์	✓	✓	✓ มีข้อมูลภายในหน่วยงาน
	จำนวนผู้เข้าชมพิพิธภัณฑ์/แกลเลอรี	✓	✓	✓ มีข้อมูลภายในหน่วยงาน
	จำนวนเงินสนับสนุน/งบประมาณ	✓	✓	✓ มีข้อมูลภายในหน่วยงาน
งานศิลปะ	Online Collection	✓	✓	
	รายละเอียดงานศิลปะ	✓	✓	
	ช่องทางการซื้อ/เช่างานศิลปะ	✓	✓	
PR & Press	ตารางประชาสัมพันธ์กิจกรรม	✓	✓	✓ มีเป็นช่องทางเฉพาะหน่วยงาน
บุคลากร/หน่วยงาน	รายชื่อ	✓ (เฉพาะศิลปินที่ได้รับรางวัล)	✓	
	ประวัติ/ผลงาน	✓	✓	✓ มีหลายหน่วยงานที่จัดเก็บ เช่น Rama IX Museum
	ช่องทางการติดต่อ		✓	
	หน่วยงานที่เกี่ยวข้อง	✓	✓	
องค์ความรู้	งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	✓	✓	✓ สสร. มีรวบรวมแต่ไม่หลากหลาย
	ข้อมูลด้านอาชีพ	✓		
	บทความ/บทสัมภาษณ์	✓	✓	มีบทสัมภาษณ์ในสื่อเอกชน
	อื่นๆ	โครงการที่ดำเนินโดย ACE	การให้ความรู้ผู้ชม เช่น เทคนิคงานศิลปะประเภทต่างๆ	

# สรุปแนวทางการพัฒนาฐานข้อมูลสาขาทัศนศิลป์

## ฐานข้อมูลสาขาทัศนศิลป์

### รายละเอียดข้อมูล

#### 1 ข้อมูลการติดต่อ

- ศิลปินและช่องทางติดต่อ แยกตามสาขา/บทบาท (online portfolio)
- Space / gallery / สถานที่อื่นๆ
- หน่วยงานสนับสนุนรูปแบบต่างๆ

#### 2 องค์ความรู้

- รวบรวมองค์ความรู้เพื่อพัฒนาทักษะ และองค์ความรู้ที่เกี่ยวข้อง เช่น ภาชี เทคโนโลยีที่เกี่ยวข้อง

#### 3 ช่องทาง PR

- มีข้อมูลตาราง exhibition/กิจกรรมที่จะเกิดขึ้นทั้งหมด (Event Calendar)

#### 4 ข้อมูลสถิติ/วิจัย

- นำเสนอข้อมูลและงานวิจัย โดยเฉพาะข้อมูลของตลาดและคนดู เพื่อทำความเข้าใจตลาดมากขึ้น
- สถิติสาขาอาชีพงานด้านศิลปะ

### รูปแบบการนำเสนอ



ควรมี Online Marketplace Platform ที่สามารถสนับสนุนเป็นช่องทางการขาย



ควรมีการจัดเก็บข้อมูลงานดั้งเดิม/งานสำคัญๆ เพื่อเป็นข้อมูลให้คนรุ่นหลังได้ศึกษา (National Collection)



มีการนำเสนอข้อมูลที่น่าสนใจ และหลากหลายรูปแบบมากขึ้น เช่น podcast หรือ infographic



เผยแพร่ข้อมูลทั้งทาง offline และ online เพื่อให้เข้าถึงคนจำนวนมาก

## การดำเนินการ



มีหน่วยงานกลางรวบรวมข้อมูลไว้ที่เดียว และบริหารจัดการภาพรวม เพื่อให้มีข้อมูลครบถ้วน และเป็นปัจจุบัน



แบ่งหน้าที่รับผิดชอบเก็บข้อมูลกับหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง รวมถึงเก็บข้อมูลที่ยังไม่ถูกจัดเก็บเพิ่มเติม



สนับสนุนให้หน่วยงานต่างๆ เผยแพร่ข้อมูลภายใน ที่อาจเป็นประโยชน์แก่สาธารณะ



สำรวจความต้องการด้านข้อมูลอยู่เสมอ เพื่อนำไปพัฒนาและปรับปรุงให้มีข้อมูล/การนำเสนอที่ตรงกับความต้องการของผู้ใช้มากขึ้น



# ตัวอย่างการนำเสนอข้อมูลสาขาทัศนศิลป์

www.cea.or.th/database

CREATIVE ECONOMY AGENCY

ABOUT CREATIVE ECONOMY REVIEW **DATABASE** PROJECTS

View as Artist

Visual Arts : Visual Arts Scene People Research & Stat Event Calendar

12 CREATIVE SECTORS

- Craft
- Music
- Performing Arts
- **Visual Arts**
- Film
- Publishing
- Broadcasting
- Software
- Advertising
- Design
- Architecture
- Fashion

Art CV

Artist

Curator

Art manager

- XXX XXXX
- XXX XXXX
- **XXX XXXX**
- XXX XXXX
- XXX XXXX

XXX XXXX  
(Brief introduction)

ศิลปินสาขา: Painting, installation  
ผลงานที่โดดเด่น:

ช่องทางการติดต่อ:

Search for more articles

- JANUARY 2020
- FEBRUARY 2020
- MARCH 2020
- APRIL 2020
- MAY 2020
- JUNE 2020
- JULY 2020
- **AUGUST 2020**

Create Your CV

## คำถามสำคัญ สำหรับการระดมความคิดเห็นต่อฐานข้อมูลสาขาทัศนศิลป์



ยังขาดข้อมูลประเภทใดที่ควรจะมีในฐานข้อมูลหรือไม่?



ควรต่อยอดฐานข้อมูลเป็นรูปแบบใดบ้าง?  
(เช่น ควรมีรายงานประจำปี, เป็น Online Marketplace?)



มีเอกชน/หน่วยงานใด ที่มีการจัดทำฐานข้อมูล  
ที่เกี่ยวข้องอยู่บ้าง? CEA สามารถต่อยอดได้อย่างไร?