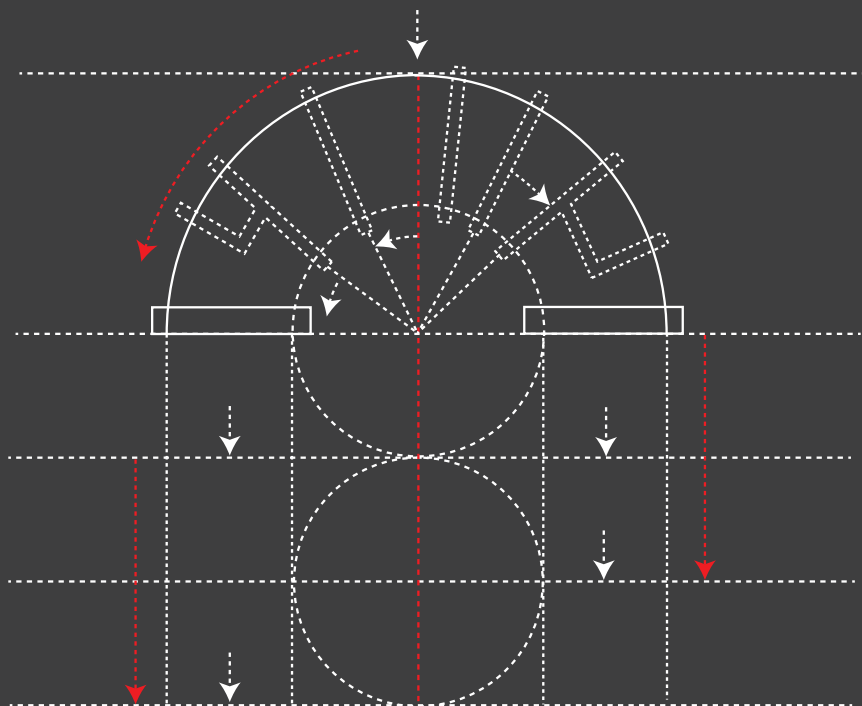


ปีที่ 9 ฉบับที่ 2 กรกฎาคม - ธันวาคม

2561

2



JOURNAL OF FINE ARTS

วารสารวิจิตรศิลป์
คณะวิจิตรศิลป์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

วารสาร วิจิตรศิลป์

ปีที่ 9 ฉบับที่ 2 กรกฎาคม - ธันวาคม 2561

วารสารวิชาการที่ได้รับการยอมรับในฐานะข้อมูลของ
ศูนย์อ้างอิงวารสารไทย (TCI) สาขามนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์
กลุ่มที่ 1

กองบรรณาธิการ • Editors

ที่ปรึกษา	Advisory Board
รองศาสตราจารย์อศิณีย์ หวานจรัส คณบดีคณะวิจิตรศิลป์ คณะวิจิตรศิลป์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่	Associate Professor Asawinee Wanjing Dean, Faculty of Fine Arts, Chiang Mai University, Chiang Mai
รองศาสตราจารย์ ดร.รงค์กร อนันตศานต์ รองคณบดีฝ่ายวิชาการ คณะวิจิตรศิลป์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่	Associate Professor Rongkakorn Anantasanta, D.F.A. Deputy Dean for Academic Affairs, Faculty of Fine Arts, Chiang Mai University, Chiang Mai
ศาสตราจารย์เกียรติคุณ หม่อมหลวงสุรสวัสดิ์ สุขสวัสดิ์ ภาควิชาศิลปะไทย คณะวิจิตรศิลป์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่	Emeritus Professor ML.Surasawasdi Sooksawasdi Department of Thai Art, Faculty of Fine Arts, Chiang Mai University, Chiang Mai
ศาสตราจารย์เกียรติคุณรสนันท์ กาสต์ ภาควิชาทัศนศิลป์ คณะวิจิตรศิลป์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่	Emeritus Professor Rossalin Garst Department of Visual Arts, Faculty of Fine Arts, Chiang Mai University, Chiang Mai
รองศาสตราจารย์ ดร.ฉลองเดช คูพานุมัต ภาควิชาสื่อศิลปะและการออกแบบสื่อ คณะวิจิตรศิลป์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่	Associate Professor Chalongdej Kuphanumat, Ph.D. Department of Media Arts and Design, Faculty of Fine Arts, Chiang Mai University, Chiang Mai
บรรณาธิการ	Editor
ผู้ช่วยศาสตราจารย์พิชญา สุ่มจินดา ภาควิชาศิลปะไทย คณะวิจิตรศิลป์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่	Assistant Professor Pitchaya Soomjinda Department of Thai Art, Faculty of Fine Arts, Chiang Mai University, Chiang Mai
ออกแบบปก อาจารย์กิตติ ไชยพาน สาขาวิชาการออกแบบ คณะวิจิตรศิลป์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่	

กองบรรณาธิการ • Editors

กองบรรณาธิการฝ่ายวิชาการ	Editorial for Academic Affairs
ศาสตราจารย์เกียรติคุณ ดร.สันติ เล็กสุขุม สาขาวิชาการบริหารศิลปะและวัฒนธรรม คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา	Emeritus Professor Santi Leksukhum, Ph.D. Department of Arts and Cultural Administration, Faculty of Fine and Applied Arts, Burapha University, Chon Buri
ศาสตราจารย์เกียรติคุณสุรพล ดำริห์กุล ภาควิชาศิลปะไทย คณะจิตรศิลป์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่	Emeritus Professor Surapol Damrikul Department of Thai Art, Faculty of Fine Arts, Chiang Mai University, Chiang Mai
ศาสตราจารย์เกียรติคุณอิทธิพล ตั้งโฉลก ภาควิชาจิตรกรรม คณะจิตรกรรม ประติมากรรม และภาพพิมพ์ มหาวิทยาลัยศิลปากร	Emeritus Professor Itthipol Thangchalok Department of Painting, Faculty of Painting Sculpture and Graphic Arts, Silpakorn University, Bangkok
ศาสตราจารย์เกียรติคุณปรีชา เกาทอง ภาควิชาศิลปะไทย คณะจิตรกรรม ประติมากรรม และภาพพิมพ์ มหาวิทยาลัยศิลปากร	Emeritus Professor Preecha Thaothong Department of Thai Art, Faculty of Painting Sculpture and Graphic Arts, Silpakorn University, Bangkok
ศาสตราจารย์ ดร.พรสนอง วงศ์สิงห์ทอง ภาควิชาานุमतศิลป์ คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย	Professor Pornsanong Vongsingthong, Ph.D. Department of Creative Arts, Faculty of Fine and Applied Arts, Chulalongkorn University, Bangkok
ศาสตราจารย์ ดร.ศักดิ์ชัย สายสิงห์ ภาควิชาประวัติศาสตร์ศิลปะ คณะโบราณคดี มหาวิทยาลัยศิลปากร	Professor Sakchai Saisingha, Ph.D. Department of Art History, Faculty of Archaeology, Silpakorn University, Bangkok
ศาสตราจารย์เกียรติคุณศักดิ์ ขานนารณ ภาควิชาจิตรศิลป์ คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้า เจ้าคุณทหาร ลาดกระบัง	Professor Kiettsak Chanonnart Department of Fine Arts, Faculty of Architecture, King Mongkut's Institute of Technology Ladkrabang, Bangkok

กองบรรณาธิการ • Editors

ศาสตราจารย์พิเศษ ดร.ปิริยะ ไกรฤกษ์
มูลนิธิปิริยะ ไกรฤกษ์
กรุงเทพมหานคร

Professor Piriya Krairiksh, Ph.D.
Piriya Krairiksh Foundation,
Bangkok

ศาสตราจารย์วิโชค มุกดามณี
ภาควิชาจิตรกรรม
คณะจิตรกรรม ประติมากรรม และภาพพิมพ์
มหาวิทยาลัยศิลปากร

Emeritus Professor Vichoke Mukdamanee
Department of Painting,
Faculty of Painting Sculpture and Graphic Arts,
Silpakorn University, Bangkok

รองศาสตราจารย์ ดร.กฤษณา หงษ์อุเทน
ภาควิชาทฤษฎีศิลป์
คณะจิตรกรรม ประติมากรรม และภาพพิมพ์
มหาวิทยาลัยศิลปากร

Associate Professor Krisana Honguten, Ph.D.
Department of Art Theory,
Faculty of Painting Sculpture and Graphic Arts,
Silpakorn University, Bangkok

รองศาสตราจารย์ ดร.เฉลิมศักดิ์ พิกุลศรี
ภาควิชาดนตรีและการแสดง
คณะศิลปกรรมศาสตร์
มหาวิทยาลัยขอนแก่น

Associate Professor Chalernsak Pikulsri, Ph.D.
Department of Music and Performing Arts,
Faculty of Fine and Applied Arts,
Khon Kaen University, Khon Kaen

รองศาสตราจารย์ ดร.ชาตรี ประกิตนันทการ
ภาควิชาศิลปสถาปัตยกรรม
คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์
มหาวิทยาลัยศิลปากร

Associate Professor Chatri Prakitnonthakan, Ph.D.
Department of Related Art,
Faculty of Architecture,
Silpakorn University, Bangkok

รองศาสตราจารย์ ดร.สุกรี เกษรเกศรา
ภาควิชาทัศนศิลป์
คณะวิจิตรศิลป์
มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

Associate Professor Sugree Gasorngatsara, D.F.A.
Department of Visual Arts,
Faculty of Fine Arts,
Chiang Mai University, Chiang Mai

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สันต์ สุวัจจราภินันท์
สำนักวิชาสถาปัตยกรรมศาสตร์
คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์
มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

Assistant Professor Sant Suwatharapinun, Ph.D.
Department of Architecture,
Faculty of Architecture,
Chiang Mai University, Chiang Mai

อาจารย์ ดร.สายันท์ แดงกลม
ภาควิชาประวัติศาสตร์ศิลปะ
คณะโบราณคดี
มหาวิทยาลัยศิลปากร

Sayan Daengklom, Ph.D.
Department of Art History
Faculty of Archaeology
Silpakorn University, Bangkok

กองบรรณาธิการ • Editors

กองบรรณาธิการฝ่ายประสานงาน	Editorial Coordinator
สุลาลักขณ์ ขาวผ่อง เลขานุการคณะวิจิตรศิลป์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่	Sulaluck Kaowphong Head of Administration office Faculty of Fine Arts, Chiang Mai University, Chiang Mai
สายชล นพพันธุ์ พนักงานปฏิบัติงาน งานบริหารงานวิจัย บริการวิชาการ และวิเทศสัมพันธ์ คณะวิจิตรศิลป์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่	Saichon Noppan Officer of Research Administrations, Academic Services and International Relations Section Faculty of Fine Arts, Chiang Mai University, Chiang Mai
เสาวนีย์ ทิพยนตร พนักงานปฏิบัติงาน งานบริหารงานวิจัย บริการวิชาการ และวิเทศสัมพันธ์ คณะวิจิตรศิลป์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่	Saowanee Tippayanet Officer of Research Administration, Academic Services and International Relation Section Faculty of Fine Arts, Chiang Mai University, Chiang Mai
กองบรรณาธิการฝ่ายพิสูจน์อักษร	Editorial Proof Reading
พรพิศ เดชาวัฒน์ หัวหน้างานห้องสมุด คณะวิจิตรศิลป์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่	Pornpit Dechawat Head of Librarian, Faculty of Fine Arts, Chiang Mai University, Chiang Mai
เมวิกา ชาญกล้า หัวหน้างานบริหารงานวิจัย บริการวิชาการ และวิเทศสัมพันธ์ คณะวิจิตรศิลป์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่	Meviga Han-gla Head of Research Administrations, Academic Services and International Relations Section Faculty of Fine Arts, Chiang Mai University, Chiang Mai
กองบรรณาธิการ ฝ่ายเผยแพร่และประชาสัมพันธ์	Editorial for Public Relations and Propagation
สุรศักดิ์ พรหมมา นักวิชาการคอมพิวเตอร์ คณะวิจิตรศิลป์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่	Surasak Pramma Computer Technical Officer, Faculty of Fine Arts, Chiang Mai University, Chiang Mai
กองบรรณาธิการฝ่ายการเงิน	Editorial for Finance
ชนาวรี เจียตระกูล นักการเงินและบัญชี คณะวิจิตรศิลป์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่	Kanawaree Jeatrakul Finance and Accounting Analyst, Faculty of Fine Arts, Chiang Mai University, Chiang Mai

ผู้ทรงคุณวุฒิอ่านบทความประจำฉบับ • Peer Reviewer

ศาสตราจารย์เกียรติคุณสุรพล ดำริห์กุล
คณะวิจิตรศิลป์
มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

Emeritus Professor Suraphon Damrikul
Faculty of Fine Arts,
Chiang Mai University, Chiang Mai

ศาสตราจารย์เกียรติศักดิ์ ชานนารถ
คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์
สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้า
เจ้าคุณทหารลาดกระบัง

Professor Kiettisak Chanonnart
Faculty of Architecture,
King Mongkut's Institute of Technology
Ladkrabang, Bangkok

ศาสตราจารย์พิเศษอารี สุทธิพันธุ์
ข้าราชการบำนาญ

Professor Aree Suthiphan
Retired government official

ศาสตราจารย์วิบูลย์ ลี้สุวรรณ
คณะอักษรศาสตร์
มหาวิทยาลัยศิลปากร

Professor Viboon Leesuan
Faculty of Arts,
Silpakorn University, Bangkok

ศาสตราจารย์ ดร.ศักดิ์ชัย สายสิงห์
ภาควิชาประวัติศาสตร์ศิลปะ
คณะโบราณคดี
มหาวิทยาลัยศิลปากร

Professor Sakchai Saisingha, Ph.D.
Department of Art History,
Faculty of Archaeology,
Silpakorn University, Bangkok

ศาสตราจารย์สุชาติ เถาทอง
คณะศิลปกรรมศาสตร์
มหาวิทยาลัยบูรพา

Professor Suchat Thaonthong
Faculty of Fine and Applied Arts,
Burapha University, Chonburi

รองศาสตราจารย์ ดร.นิรัช สุตสังข์
คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์
มหาวิทยาลัยนเรศวร

Associate Professor Nirat Soodsang, Ph.D.
Faculty of Architecture,
Naresuan University, Phitsanulok

รองศาสตราจารย์ ดร.ปานฉัตต์ อินทร์คง
คณะศิลปกรรมศาสตร์
มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี

Associate Professor Panchat Inkong, Ph.D.
Faculty of fine and applied arts,
Rajamangala University of Technology,
Pathumthani

ผู้ทรงคุณวุฒิอ่านบทความประจำฉบับ • Peer Reviewer

รองศาสตราจารย์อนูวิทย์ เจริญสุขกุล

ภาควิชาศิลปสถาปัตยกรรม

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์

มหาวิทยาลัยศิลปากร

Associate Professor Anuvit Charernsupkul

Faculty of Architecture,

Silpakorn University,

Bangkok

รองศาสตราจารย์อริยะ กิตติเจริญวิวัฒน์

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์

สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้า

เจ้าคุณทหารลาดกระบัง

Associate Professor Ariya Kitticaharoenwiwat

Faculty of Architecture,

Arch King Mongkut's Institute of Technology

Ladkrabang, Bangkok

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วัฒน์พันธุ์ คุรตะเสน

สาขาออกแบบนิเทศศิลป์

คณะมัณฑนศิลป์

มหาวิทยาลัยศิลปากร

Assistant Professor Wattanapan Krutasaen, Ph.D.

Faculty of Decorative Arts,

Silpakorn University,

Nakomprathom

ผู้ช่วยศาสตราจารย์สมหมาย มาอ่อน

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์

สาขาศิลปะและการออกแบบ

มหาวิทยาลัยนเรศวร

Assistant Professor Sommai Ma-on

Faculty of Architecture,

Naresuan University,

Phitsanulok

ผู้ช่วยศาสตราจารย์อาวิน อินทร์ซี่

คณะมัณฑนศิลป์

มหาวิทยาลัยศิลปากร

Assistant Professor Arwin Intrungsi

Faculty of Decorative Arts,

Silpakorn University, Nakomprathom

อาจารย์ ดร.จุลทัศน์ กิตินุตร

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์

มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

Chulathat Kitibutr, Ph.D.

Faculty of Architecture,

Chiangmai University, Chiangmai

บทบรรณาธิการ

บทความทั้ง 8 เรื่องในวารสารวิจัยศิลป์ฉบับนี้ ประกอบด้วยเนื้อหาที่ครอบคลุมสาขาวิชาการถึง 3 ด้าน คือ ด้านประวัติศาสตร์ศิลปะและสถาปัตยกรรม ด้านศิลปะการออกแบบ และด้านทัศนศิลป์

ด้านประวัติศาสตร์ศิลปะและสถาปัตยกรรม กฤษณา หงษ์อุเทน นำเสนอบทความ “ปฐมบทแห่งสถาปัตยกรรมสมัยใหม่ในประเทศไทย” มีจุดพลิกผันจากกระแสศิลป์จากจีนและตะวันตกผ่านความสัมพันธ์ระหว่างประเทศในรูปแบบต่างๆ เริ่มจากสถาปัตยกรรมพระราชนิยมในรัชกาลที่ 3 ที่ได้รับอิทธิพลจากจีนและสถาปัตยกรรมแบบตะวันตกในช่วงรัชกาลที่ 4-5 เป็นต้นกล่าบบ่มเพาะให้เกิดการสร้างสรรค์สถาปัตยกรรมแบบผสมผสานภายใต้การรังสรรค์ของสมเด็จพระเจ้าฟ้า กรมพระยานริศรานุวัดติวงศ์ในกาลต่อมา

ข้อสงสัยเรื่องพุทธประวัติมากรมมีหนวดในศิลปะหริภุญชัย อาจคลี่คลายลงผ่าน “การตรวจสอบรูปแบบพระพุทธรูปมีไรพระมัสสุในวรรณกรรมพุทธประวัติ” บทความของศิริศักดิ์ อภิศักดิ์มนตรี ภายใต้การปรึกษาของพระครูประวิตรวรานุยุตและพระครูพิพิธสุตาทร พบว่าวรรณกรรมพุทธศาสนาที่กล่าวถึงการปลงพระเกศา (เส้นผม) พระมัสสุของพระพุทธเจ้าเมื่อออกบรรพชาว่าคงเหลือเพียง 2 นิ้วและเป็นเช่นนี้ไปจนตลอดพระชนมชีพ ความพิเศษนี้ไม่ปรากฏในพระสาวก ทำให้น่าเชื่อว่าประติมากรรมมีหนวดในศิลปะหริภุญชัยน่าจะเป็นพระพุทธรูปมากกว่ารูปพระสาวก

Editorial

ด้านศิลปะการออกแบบ ฐานันท์ แก้วปาน และจิตชัย ควรเดชะคุปต์ ในฐานะอาจารย์ที่ปรึกษา ออกแบบพัฒนาเครื่องเงินซึ่งเป็นภูมิปัญญาท้องถิ่น ในรูปของ “ผลิตภัณฑ์เครื่องเงินตกแต่งบ้านประเภทให้แสงสว่าง” ผ่านการปรับเปลี่ยนโครงสร้าง วิธีการขึ้นรูป และการทำสี จนได้ผลิตภัณฑ์ทั้ง 6 รูปแบบ นำมาประเมินผลิตภัณฑ์ด้านคุณภาพและความพึงพอใจ ผลที่ได้คือทุกผลิตภัณฑ์มีจุดดีและจุดด้อยแตกต่างกัน แต่ก็สามารถนำไปตกแต่งสถานที่ได้ดีไม่แพ้กัน

บทความ “การออกแบบและพัฒนาผลิตภัณฑ์ด้วยกระบวนการสื่อสารอย่างมีส่วนร่วมตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์อย่างยั่งยืน” ของชาตรี บัวคลี เป็นการวิจัยเชิงปฏิบัติการอย่างมีส่วนร่วมระหว่างนักวิชาการ นักออกแบบ หน่วยงานภาครัฐ และผู้ประกอบการ เพื่อเป็นตัวอย่างให้นักศึกษาได้เรียนรู้กระบวนการออกแบบสินค้าผ่านผลิตภัณฑ์ชุมชนในจังหวัดสมุทรปราการ ผลสัมฤทธิ์และความพึงพอใจของผู้มีส่วนร่วมมาจากความเท่าเทียมและความสมดุลทางความคิดอย่างมีประชาธิปไตย การออกแบบไม่ตัดขาดจากรูปแบบเดิมของผลิตภัณฑ์ แต่ก็ยังสะท้อนถึงแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์อย่างยั่งยืน

การจับจ้องคือการควบคุมทางสังคมให้เป็นไปตามครรลอง “โรงมหรสพแห่งการจับจ้อง” ผลงานสร้างสรรค์ของกรกฎ ใจรักษ์ มีรสลิน กาสต์ เป็นอาจารย์ที่ปรึกษา ภายใต้การทำงานร่วมกันระหว่างแอนิเมชันและศิลปะ

บทบรรณาธิการ

จัดวางที่มีปฏิสัมพันธ์ต่อผู้ชมในโรงมหรสพที่ถูกสร้างขึ้น ยังผลให้ผู้ชมรับรู้ได้ถึงประสบการณ์ที่ถูกจับจ้องด้วยตนเอง และแสดงออกเฉพาะพฤติกรรมสังคมยอมรับกันในสังคม เพื่อให้ผู้ชมตระหนักรู้ถึงการถูกจำกัดเสรีภาพของการแสดงออกในพื้นที่ทางสังคมทุกวันนี้

ด้านทัศนศิลป์ บทความ “ศิลปกรรมกระจกสะท้อนวัฒนธรรมชุมชนท้องถิ่นบนผนังวิหารวัดท่าข้าม (ชัยชนะ) อำเภอฮอด จังหวัดเชียงใหม่” ของ อัครวิทย์ หวานจริง นำเสนอการตัดกระจกสีเป็นภาพเชิงอุดมคติแบบประเพณีผสมผสานกับเทคนิคการตัดกระจกเป็นตัวภาพร่วมสมัย ผ่านการมีส่วนร่วมและการทำงานร่วมกับชุมชน ผลงานสะท้อนเรื่องราวประวัติความเป็นมา ประเพณี วัฒนธรรม และวิถีชีวิตของชาวชุมชนวัดท่าข้าม (ชัยชนะ) อำเภอฮอด จังหวัดเชียงใหม่ เสมือนภาพศิลปะบนตึกเหตุการณ์บนผนังวิหารของวัด

“การสร้างสรรค์ผลงานประติมากรรมที่สะท้อนถึงวิถีชีวิตมนุษย์ ความสัมพันธ์ของเวลา สัญลักษณ์ และสิ่งก่อสร้าง” ของ ปกิต บุญสุทธิ์ เกิดจากความประทับใจในสถาปัตยกรรมยุคโบราณ และในขณะเดียวกันก็ต้องการสะท้อนถึงปัญหาด้านสิ่งแวดล้อมในปัจจุบันที่ส่งผลต่อวิถีชีวิตของมนุษย์ เป็นแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ประติมากรรมร่วมสมัยที่อาศัยโครงสร้างและการประดับตกแต่งของสถาปัตยกรรมโบราณเข้ากับวัสดุก่อสร้างยุคปัจจุบัน ผ่านกรรมวิธีทางเทคนิคของการประกอบสร้างสถาปัตยกรรมในรูปแบบที่แตกต่างกัน

Editorial

“ส่องแสงแลเงาอดีตที่ทอดยาวถึงปัจจุบันสู่การสร้างสรรคศิลป์ร่วมสมัย” ผลงานของ สุกีร์ เกษรเกศรา ในความดูแลของอาจารย์ปรีक्षा Jan De Vleeschauwer ด้วยความผูกพันและเห็นคุณค่าของการแสดงพื้นบ้าน อย่างหนึ่งตระกูล ที่นับวันจะเสื่อมความนิยมลง จึงเกิดแนวคิดในดำรงรักษา อัตลักษณ์พื้นบ้านมาประยุกต์ในแบบร่วมสมัยด้วยวัสดุสมัยใหม่ผ่านศิลปะ จัดวางและวิดีโออาร์ต

พิชญ่า สุ่มจินดา

บรรณาธิการ

สารบัญ

- 1 -

ปฐมบทแห่งสถาปัตยกรรมสมัยใหม่ในประเทศไทย

The First Episode of Modern Architecture in Thailand.

กฤษฎณา หงษ์อุเทน : Krisana Honguten

- 52 -

ผลิตภัณฑ์เครื่องเงินตกแต่งบ้านประเภทให้แสงสว่าง

Lacquirewares for Household Lighting Decoration.

ฐปนัท แก้วปาน : Thapanut Kaewpan

ชิตชัย ควรเดชะคุปต์ : Chitchai Kuandachakupt

- 93 -

การออกแบบและพัฒนาฉลากสินค้าด้วยกระบวนการสื่อสารอย่างมีส่วนร่วม

ตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์อย่างยั่งยืน

*The Design and the Development of Product Labels**Using Participatory Communication in Accordance**with Creative and Sustainable Economy Concept.*

ชาตรี บัวคลี่ : Chatree Buaclee

- 145 -

โรงมหรสพแห่งการจับจ้อง

Theater of Surveillance.

กรกฎ ไกรักษ์ : Korakot Jairak

รสลิน กาสต์ : Rossalin Garst

- 190 -

ศิลปกรรมกระจกสะท้อนวัฒนธรรมชุมชนท้องถิ่น

บนผนังวิหารวัดท่าข้าม (ชัยชนะ) อำเภอฮอด จังหวัดเชียงใหม่

*Glass Mosaic Mural on the South Wall of the Vihara of**Wat Ta Kam Reflecting Local Community Culture.*

อัศวิณีย์ หวานจริง : Asawinee Wanjing

Table of content

- 238 -

การสร้างสรรค์ผลงานประติมากรรมที่สะท้อนถึงวิถีชีวิตมนุษย์

ความสัมพันธ์ของเวลา สัญลักษณ์ และสิ่งก่อสร้าง

*The Creation of Sculptures to Reflect the Way of Human Life:
a Relationship between Time, Symbol, Construction and Architecture.*

ปกิต บุญสุทธิ์ : Pakit Bunsut

- 274 -

ส่องแสงแลเงาอดีตที่ทอดยาวถึงปัจจุบันสู่การสร้างสรรค์ศิลปะร่วมสมัย

*Shining Light - Seeing Shadows, Passed on from the Past to the Present,
Towards the Creation of Contemporary Art.*

สุกรี เกษรเกศรา : Sugree Gasorngatsara

Jan De Vleeschauwer

- 311 -

การตรวจสอบรูปแบบพระพุทธรูปมีพระมัสสุในวรรณกรรมพุทธประวัติ

Examination of Buddha Image with Moustache in Buddhist Literature.

ศิริศักดิ์ อภิศักดิ์มนตรี : Sirisak Apisakmontree

พระครูประวิตรวรานุกฤต : Ven. Phrakru Pravitaranuyut

พระครูพิพิธสุตาทร : Ven. Phrakru Piphitsutathorn

- 349 -

หลักเกณฑ์การจัดทำต้นฉบับบทความเพื่อพิจารณาเผยแพร่ในวารสารวิจิตรศิลป์

Guideline for Submitting Articles in the Journal of Fine Arts.

ปฐมบทแห่งสถาปัตยกรรมสมัยใหม่ ในประเทศไทย*

กฤษณา หงษ์อุเทน

รองศาสตราจารย์ประจำภาควิชาทัศนศิลป์

คณะจิตรกรรม ประติมากรรม และภาพพิมพ์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

บทคัดย่อ

สถาปัตยกรรมรัชสมัยพระบาทสมเด็จพระนั่งเกล้าเจ้าอยู่หัว นับเป็นจุดเริ่มต้นของ *การเพาะบ่มต้นกล้าของสถาปัตยกรรมรูปแบบใหม่* ก่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงโครงสร้างและการตกแต่งอาคารที่ต่างไปจากสถาปัตยกรรมไทยดั้งเดิม อันเป็นผลมาจากอิทธิพลของศิลปะจีน วัดราชโอรสรามคือต้นแบบสำคัญของ “วัดนอกอย่าง” สร้างขึ้นช่วงปลายรัชกาลที่ 2 และต่อมาได้กลายมาเป็นรูปแบบสถาปัตยกรรมแนวพระราชนิยมสมัยรัชกาลที่ 3 นอกจากนี้ในแผ่นดินพระบาทสมเด็จพระนั่งเกล้าเจ้าอยู่หัวซึ่งได้รับการยกย่องว่าเป็น

* บทความนี้เป็นส่วนหนึ่งของงานวิจัย เรื่อง “ศิลปะสมัยใหม่ในประเทศไทย: วิจัยเชิงบูรณาการเพื่อเสริมสร้างความมั่นคงแห่งฐานรากทางศิลปวัฒนธรรมของชาติ” โดยได้รับทุนอุดหนุนการวิจัยจาก สถาบันวิจัยและพัฒนา มหาวิทยาลัยศิลปากร ประจำปีงบประมาณ 2551 และ 2552 เสร็จสมบูรณ์ พ.ศ. 2561

ยุคทองของการช่างสมัยรัตนโกสินทร์ ยังมีการออกแบบก่อสร้างสถาปัตยกรรมรูปแบบใหม่ ที่ไม่เคยมีปรากฏมาก่อนในประเทศสยามอีกด้วย เช่น โลหปราสาท วัดราชนั้ดคาราม และธรรมนาวา วัดยานนาวา เป็นต้น

นโยบายการเปิดเสรีทางการค้ากับประเทศตะวันตก การเร่งพัฒนาประเทศให้ทันสมัยในทุกๆ ด้านตามแบบแผนตะวันตก รวมทั้งการเปิดรับวิทยาการสมัยใหม่และเทคโนโลยีอันก้าวหน้าและทันสมัยของชาวยุโรปในสมัยรัชกาลที่ 4 และรัชกาลที่ 5 คือปัจจัยหลักซึ่งทำให้ชนชั้นธรรมเนียม ประเพณี วัฒนธรรม และคตินิยมแบบตะวันตกหลั่งไหลเข้ามาผสมผสานและมีอิทธิพลต่อศิลปวัฒนธรรมของไทย รสนิยมทางศิลปะที่เปลี่ยนไปในแนวสากลของพระมหากษัตริย์ผู้ทรงอุปถัมภ์ศิลปะทุกสาขา ส่งผลให้รูปแบบและเนื้อหาการสร้างงานศิลปะทุกสาขาโดยเฉพาะรูปแบบสถาปัตยกรรมเปลี่ยนแปลงไปตามพระราชนิยม และเริ่มพัฒนาไปสู่แนวทางที่เป็นสากลมากขึ้นในระยะต่อมา สมเด็จพระเจ้าฟ้ากรมพระยานริศรานุวัดติวงศ์ นายช่างใหญ่แห่งกรุงสยาม เป็นหนึ่งในผู้มีบทบาทสำคัญที่นำพาประเทศให้ก้าวเข้าสู่ ยุคแห่งการแตกกิ่งก้านงอกงามของสถาปัตยกรรมรูปแบบใหม่

ผลงานการออกแบบสถาปัตยกรรมของสมเด็จพระเจ้าฟ้ากรมพระยานริศรานุวัดติวงศ์ สะท้อนให้เห็นความรอบรู้ ความสันทัด จัดเจน และความเชี่ยวชาญอย่างลึกซึ้งกว้างขวางในสถาปัตยกรรมตะวันออกและตะวันตก รวมทั้งการนำองค์ความรู้ดังกล่าวมาประยุกต์ใช้ในการออกแบบอย่างชาญฉลาด จนทำให้ทรงสามารถพัฒนาแนวคิดในการออกแบบและคลี่คลายรูปแบบการสร้างสรรค์สถาปัตยกรรมแนวใหม่อันเป็นเอกลักษณ์ของพระองค์เองได้สำเร็จ กลายเป็น

แรงบันดาลใจและแบบแผนในการออกแบบสถาปัตยกรรมให้แก่ศิลปินรุ่นหลัง
ในยุคต่อมา

คำสำคัญ: สถาปัตยกรรมไทยสมัยใหม่, พัฒนาการของสถาปัตยกรรมไทย,
สถาปัตยกรรมสมัยรัชกาลที่ 3, ผลงานการออกแบบสถาปัตยกรรมของ
สมเด็จพระเจ้าฟ้ากรมพระยานริศรานุวัดติวงศ์

The First Episode of Modern Architecture in Thailand.

Assoc. Prof. Krisana Honguten, Ph.D.
Art Theory Department,
The Faculty of Painting Sculpture and Graphic Arts,
Silpakorn University, Bangkok.

Abstract

The architecture during King Rama III's reign marked the beginning of '*The Seedling of new Architecture Style*,' an episode which resulted in structural changes to buildings and decorative innovation, a style well distinguished from classical Thai architecture. Chinese art is a major factor in this change. Rajorasaram Temple, built in the latter periods of King Rama II's reign, is a significant archetype of "*Wat Nok Yang*" (temples constructed and designed in unconventional ways). The architecture of Rajorasaram Temple would later become the popular royal style during King Rama III's reign. Furthermore, the reign of King Rama III was known as

the Golden Age of Rattanakosin Craftsmanship. New buildings were designed in ways that never existed in Siam before, such as Loha Prasat (metallic castle) at Ratchanadda Temple and Phra Samphao Chedi (the pagoda with the shape of the Chinese junk) at Yannawa Temple.

Policies of free trade with Western countries, the speeding development of the country to keep up with Western civilised culture, including the acceptance of modern sciences and advanced European technology in the reigns of King Rama IV and King Rama V, were considerable factors leading to the integration of Thai and Western customs, traditions, culture, and ideology. The changing artistic taste towards universal style of Kings, who fostered and supported every field of art, caused gradual changes in pattern and content of every Thai art, especially architecture. Subsequently, the artistic taste began to develop towards the universal style. Prince Narisara Nuwattiwong, a great artisan of Siam, was a key figure who led Thailand into '*The Age of the Sprouting of New Architecture Style*'.

The architectural designs of Prince Narisara Nuwattiwong reflected his wisdom and profound expertise on both Eastern and Western architecture. The application of his knowledge in ingeniously

designing many works made him remarkably successful in creating his unique concept and pattern of architectural design. His style became a great artistic inspiration for artists in the following generations.

Keywords: Modern Thai Architecture, Thai Architecture Development, Architecture in King Rama III Reign, Architectural Design Works of Prince Narisara Nuwattiwong

สถาปัตยกรรมคือสาขาหนึ่งของวิจัยศิลป์ ในอดีตสถาปัตยกรรมได้รับการยกย่องว่าเป็น *มารดาแห่งศิลปกรรมทุกสาขา* เพราะหากปราศจากสถาปัตยกรรม ศิลปะสาขาอื่นๆ เช่น ประติมากรรมและจิตรกรรม รวมทั้งศิลปประยุกต์ก็ไม่สามารถถือกำเนิดขึ้นได้ สถาปัตยกรรมคือจุดเริ่มต้นของแรงบันดาลใจและพลังแห่งความทะเยอทะยานในการสร้างสรรค์อันยิ่งใหญ่ของมนุษยชาติ ตั้งแต่ครั้งบรรพกาล มนุษย์ยอมทุ่มเทแรงกาย ปัญญา ความสามารถ และทรัพย์สินสูงค่า เพื่อออกแบบก่อสร้างสถาปัตยกรรมสุดยิ่งใหญ่ถาวรเพื่อพระผู้เป็นเจ้าที่ปราศจากตัวตนในโลก แต่เมื่ออยู่จริงในมโนคติที่เปี่ยมล้นด้วยศรัทธาของพวกเขา ไม่ว่าจะเป็นแนวหินตั้งหรือสโตนเฮนจ์ (Stonehenge) ที่ยังคงซุกซ่อนปริศนาอันลึกลับมานานกว่า 4,000 ปี ไม่ว่าจะเป็นมหาวิหารอาบูซิมเบล (Abu Simbel) อัจฉริยะแห่งการคิดคำนวณทางคณิตศาสตร์และดาราศาสตร์ของสถาปนิกอียิปต์ ที่สามารถวางแผนแกนประธานของมหาวิหารให้สัมพันธ์กับทิศทางการโคจรตามฤดูกาลของดวงอาทิตย์ ทำให้กลางวันเดือนกุมภาพันธ์และวันที่ 20 ตุลาคมของทุกปีตลอด 3,300 ปีที่ผ่านมา ลำแสงแรกของดวงอาทิตย์จะส่องลอดผ่านประตูทางเข้าของมหาวิหาร พุ่งตรงเข้าสู่คูหาซึ่งสกัดเข้าไปในหน้าผาที่อยู่ลึกเข้าไปถึง 200 ฟุต หรือ 60 เมตร และไปฉายส่องสว่างบนเทวรูปของเทพเจ้าอามอนหรือสุริยเทพ อันประดิษฐานอยู่เคียงคู่พระบรมรูปของฟาโรห์รามิเซสที่ 2 ณ ผนังด้านในสุดหรือมหาวิหารพาร์เธนอน (Parthenon) ในกรุงเอเธนส์ ประเทศกรีซ สุดยอดแห่งการออกแบบและการคิดคำนวณรายละเอียดทางโครงสร้างของสถาปัตยกรรม ทำให้มหาวิหารแห่งนี้งามหมดจดด้วยโครงสร้าง รูปทรง และสัดส่วนที่สมบูรณ์แบบ หรือมหาวิหารในสมัยโกธิค อลังการแห่งโครงสร้างทาง

สถาปัตยกรรมอันยิ่งใหญ่มหาวิหาร สะท้อนความสำเร็จทางเทคนิคก่อสร้างที่เป็นผลมาจากความทะเยอทะยานไม่รู้สึนของมนุษย์ ตลอดจนบ้านน้ำตก (Fallingwater House) จินตนาการอันอิสระและไร้ขอบเขตของ แฟรงก์ ลอยด์ ไรท์ (Frank Lloyd Wright) สถาปนิกแห่งโลกปัจจุบัน กลายเป็นส่วนหนึ่งของ น้ำตกแบร์รัน (Bear Run) นอกเมืองพิตส์เบิร์ก สหรัฐอเมริกา เป็นต้น

อย่างไรก็ตาม สถาปัตยกรรมที่จัดว่าเป็นสิ่งมหัศจรรย์ของโลกเหล่านี้ก็หาได้สร้างสรรค์มาจากสวรรค์แล้วลอยลงมาสู่พื้นปฐพีไม่ แต่ทั้งหมดล้วนสร้างมาจากภูมิปัญญาความสามารถในการประดิษฐ์คิดค้นของมนุษย์ทั้งสิ้น องค์ความรู้ต่างๆ ที่แตกยอดและตกผลึกเป็นทฤษฎี รวมทั้งประสบการณ์ที่สร้างเคล็ดวิชาสำหรับพัฒนาฝีมือทางเชิงช่างได้ถูกถ่ายทอดให้แก่อนุชนจากรุ่นสู่รุ่น ส่งผ่านจากดินแดนหนึ่งไปยังอีกดินแดนหนึ่งทั้งใกล้และไกลทางการค้าขาย การศึกษา และการเผยแพร่ความเชื่อทางศาสนา ขณะเดียวกัน รูปแบบของสถาปัตยกรรมหรือศิลปะต้นแบบก็เปลี่ยนแปลงไปตามแนวคิดของมนุษย์ผู้สร้าง พัฒนาการทางเทคนิคที่ก้าวหน้าขึ้น กาลสมัยที่ผันผ่าน รวมทั้งสภาพการณ์ที่เปลี่ยนแปลงไม่แน่นอนของสังคม เศรษฐกิจ และการเมือง นอกจากนั้น ปัจจัยดังกล่าวยังส่งผลให้ศิลปะพัฒนาและคลี่คลายรูปแบบไปสู่แนวทางที่เป็นเอกลักษณ์ของตนเองอีกด้วย และนี่ก็คือวิถีแห่งพัฒนาการและการแปรรูปของศิลปะทุกสาขานานาชาติ ซึ่งก็รวมถึงสถาปัตยกรรมไทยด้วย

ดังนั้น หากเราต้องการจะรู้ว่าสถาปัตยกรรมสมัยใหม่ในประเทศไทยเริ่มต้นขึ้นเมื่อใด เราคงต้องตั้งคำถามต่อไปอีกว่าการเปลี่ยนแปลงรูปแบบและโครงสร้างทางสถาปัตยกรรมของไทยเริ่มปรากฏมีขึ้นเมื่อใดกันแน่ การ

พิจารณาหาคำตอบจึงต้องมองย้อนกลับไปยังรัชสมัยของพระบาทสมเด็จพระนั่งเกล้าเจ้าอยู่หัว ที่เป็นจุดเริ่มต้นของ ยุคแห่งการเพาะบ่มต้นกล้าของ สถาปัตยกรรมรูปแบบใหม่ อันก่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงโครงสร้าง รูปแบบ และการตกแต่งอาคาร ที่ต่างไปจากสถาปัตยกรรมไทยดั้งเดิม เป็นผลมาจากอิทธิพลของสถาปัตยกรรมจีน มีพระบาทสมเด็จพระนั่งเกล้าเจ้าอยู่หัวทรงเป็นผู้บุกเบิกและวางรากฐาน จากนั้นสถาปัตยกรรมไทยจึงจะค่อยๆ ก้าวเข้าสู่ ยุคแห่งการแตกกิ่งก้านงอกงามของสถาปัตยกรรมรูปแบบใหม่ อันเนื่องมาจากอิทธิพลของสถาปัตยกรรมตะวันตก เข้ามาพร้อมกับนโยบายการปฏิรูปการปกครอง เศรษฐกิจ สังคม ขนบธรรมเนียม ประเพณี และวัฒนธรรมเพื่อการพัฒนาประเทศให้ทันสมัยตามแม่แบบตะวันตกของรัชกาลที่ 4 และรัชกาลที่ 5 มีสมเด็จพระเจ้าฟ้ากรมพระยานริศรานุวัดติวงศ์ นายช่างใหญ่แห่งกรุงสยาม เป็นผู้ทรงบุกเบิกและวางรากฐานในการออกแบบสถาปัตยกรรมตามแนวคิดแบบตะวันตก

เมื่อสิ้นแผ่นดินสมเด็จพระเจ้าตากสินมหาราช หลังจากสมเด็จพระเจ้าพระยามหากษัตริย์ศึกได้ปราบดาภิเษกขึ้นเป็นกษัตริย์ ทรงพระราชดำริย้ายราชธานีไปยังฝั่งตะวันออกของแม่น้ำเจ้าพระยาโดยถือเอาแม่น้ำเป็นคูเมืองด้านทิศตะวันตกและด้านทิศใต้ แล้วมีพระบรมราชโองการให้พระยาธรรมาธิกรณ์ และพระยาวิจิตรนาวิเป็นแม่กองสร้างพระนครใหม่ตรงบริเวณหัวแหลมที่ยื่นลงไปในแม่น้ำ เรียกว่า *บางกอก* อันเป็นบริเวณที่พระยาราชเศรษฐีและชาวจีนตั้งบ้านเรือนอยู่ก่อนแล้ว

ในสมัยรัชกาลที่ 1 (พ.ศ. 2325-2352) อันเป็นช่วงเวลาแห่งการเริ่มต้นของ ศิลปะและวัฒนธรรมรัตนโกสินทร์ ศิลปินและนายช่างจากกรุงเก่ายังคงเป็นผู้สืบสานงานช่างทุกสาขาโดยสร้างงานตามแบบแผนของอยุธยา หลายสิ่งหลายอย่างถูกสร้างขึ้นราวกับเพื่อทดแทนสิ่งที่พังพินาศไปพร้อมกับการล่มสลายของกรุงศรีอยุธยา ดังจะเห็นได้จากการวางผังเมืองกรุงเทพฯ ให้คล้ายคลึงกับเกาะเมืองอยุธยา โดยชุดคูคลองรอบกรุง 2 ชั้น คือ คูเมืองชั้นในหรือคลองคูเมือง (คลองหลอด) มีพระบรมมหาราชวังเป็นศูนย์กลาง และคูเมืองชั้นนอกเป็นคลองรอบกรุง (คลองบางลำพู) ที่ประชิดติดกับกำแพงเมืองและป้อมปราการต่างๆ

การสร้างปราสาทราชมณเฑียรและวัดวาอารามจะยึดถือตามแบบอย่างกรุงศรีอยุธยาด้วยเช่นกัน เช่น การลอกแบบพระที่นั่งสรรเพชญปราสาทที่กรุงศรีอยุธยามาสร้างพระที่นั่งอมรินทราภิเษกมหาปราสาท สร้างเสร็จเมื่อ พ.ศ. 2327 และได้ใช้สำหรับเป็นที่ประกอบพระราชพิธีบรมราชาภิเษกเมื่อ พ.ศ. 2328 แต่ต่อมาเมื่อ พ.ศ. 2332 อสนีบาตตกที่หน้ามุขเด็จของพระที่นั่งองค์นี้ที่สร้างด้วยไม้ทั้งองค์ จึงเกิดเพลิงไหม้เสียหาย ทำให้ต้องรื้อถอนออก และสร้างพระมหาปราสาทแบบจัตุรมุขขึ้นใหม่ให้สูงใหญ่เท่าพระที่นั่งสุริยาศอมรินทร์เมื่อครั้งกรุงศรีอยุธยา ได้รับพระราชทานนามใหม่ว่า “พระที่นั่งดุสิตมหาปราสาท”

นอกจากนั้น ยังโปรดเกล้าฯ ให้สร้างวัดพระศรีรัตนศาสดาราม เป็นวัดในพระบรมมหาราชวัง เลียนแบบวัดพระศรีสรรเพชญ์ กรุงเก่า อีกด้วย การสร้างโบสถ์วิหารในสมัยรัตนโกสินทร์มักสร้างเลียนแบบกรุงศรีอยุธยาเช่นกัน

ดังจะสังเกตได้จากความนิยมในการทำฐานอาคารอ่อนโค้ง ที่เรียกกันว่า **“ฐานสำเภา”** ตามแบบอย่างอยุธยา ส่งผลให้หลังคาอ่อนโค้งล้อกับฐานของอาคารด้วย เช่น พระอุโบสถวัดพระศรีรัตนศาสดาราม ที่สร้างสมัยรัชกาลที่ 1 เป็นต้น

ถึงแม้ว่าศิลปกรรมสมัยต้นรัตนโกสินทร์ตั้งแต่ พ.ศ. 2325 อันเป็นปีแห่งการสถาปนาราชวงศ์จักรีและกรุงเทพมหานคร ราชธานีใหม่ของอาณาจักร จนสิ้นรัชสมัยของรัชกาลที่ 3 (พ.ศ. 2394) ไม่ว่าจะเป็นงานช่างสถาปัตยกรรม ประติมากรรม หรือจิตรกรรม จะอยู่ในลักษณะฟื้นฟูและสืบสานศิลปะและวัฒนธรรมอยุธยา หรือส่วนใหญ่จะยังคงยึดถือศิลปะอยุธยาเป็นต้นแบบในการสร้างงานก็ตาม แต่เมื่อล่วงเข้าสู่ปลายรัชกาลที่ 2 การติดต่อกับชาวยุโรปอย่างใกล้ชิดกับจีนได้กลายเป็นแรงกระตุ้นให้ราชสำนักไทยเกิดความนิยมในศิลปะและวัฒนธรรมจีนมากขึ้น ส่งผลให้ศิลปะจีนเริ่มเข้ามามีอิทธิพลต่อการสร้างงานศิลปะไทย ในสมัยรัชกาลที่ 3 พระบาทสมเด็จพระนั่งเกล้าเจ้าอยู่หัว ทรงส่งเสริมและบำรุงงานช่างทุกสาขาจนเจริญรุ่งเรือง เนื่องจากพระองค์ทรงสนพระทัยและโปรดงานช่างเป็นอย่างมาก การนำเทคนิค วิธีการ และวัสดุใหม่ๆ มาใช้ในการสร้างงานศิลปะ ได้เปิดประตูไปสู่ความคิดริเริ่มและสร้างสรรค์อันอิสระ รวมทั้งพัฒนาการทางรูปแบบที่เป็นเอกลักษณ์ของศิลปะสมัยรัชกาลที่ 3 แต่ปัจจัยสำคัญที่ก่อให้เกิดการคลี่คลายรูปแบบศิลปะที่เป็นแบบฉบับของรัตนโกสินทร์โดยแท้ น่าจะมาจากการสนิยมและอัจฉริยภาพทางศิลปะอันเลิศของพระบาทสมเด็จพระนั่งเกล้าเจ้าอยู่หัวเป็นประการสำคัญ

ยุคแห่งการเพาะบ่มต้นกล้าของสถาปัตยกรรมรูปแบบใหม่

รัชกาลที่ 3 ทรงสั่งสมความรู้และความเชี่ยวชาญทางการช่างมาตั้งแต่เมื่อครั้งยังดำรงพระอิสริยยศเป็นพระเจ้าลูกยาเธอ กรมหมื่นเจษฎาบดินทร์ เพราะขณะนั้นพระองค์ไม่เพียงจะทรงกำกับงานช่างเท่านั้น แต่บ่อยครั้งที่สมเด็จพระบรมชนกนาถได้ทรงมอบหมายให้พระองค์เป็นแม่กองในการก่อสร้างงานสำคัญๆ อยู่เสมอ เช่น การสร้างเมืองสมุทรปราการให้เป็นป้อมปราการ การสร้างสวนขวาอันวิจิตรตระการตาในพระบรมมหาราชวัง และการปฏิสังขรณ์วัดอรุณราชวราราม เป็นต้น นอกจากนั้น พระบาทสมเด็จพระนั่งเกล้าเจ้าอยู่หัวยังทรงเอาพระราชหฤทัยใส่ในงานช่างอย่างยิ่ง ดังจะเห็นได้จากหลักฐานทางประวัติศาสตร์ที่วัดราชโอรสาราม ยังคงปรากฏพระแท่นนั่งประทับข้างพระอุโบสถของพระองค์ เนื่องจากทรงเสด็จไปอำนวยการสร้างวัดนี้เกือบตลอดเวลาตั้งแต่เมื่อครั้งยังดำรงพระอิสริยยศเป็นพระเจ้าลูกยาเธอ

จนกระทั่งเสด็จขึ้นเสวยราชสมบัติแล้ว พระองค์ก็ยังคงเสด็จออกตรวจงานช่างเพื่อแก้ไขและติชมอย่างสม่ำเสมออีกด้วย ด้วยเหตุนี้ ถึงแม้ว่าในสมัยนั้นศิลปะจีนจะเป็นปัจจัยสำคัญต่อการเปลี่ยนแปลงรูปแบบศิลปะหรือพัฒนาการทางรูปแบบของศิลปะไทยก็ตาม แต่ก็มีได้อยู่ในลักษณะของการลอกเลียนแบบ หากแต่เป็นการนำเอาแบบอย่างและเชิงช่างของศิลปะจีนมาประยุกต์เข้ากับศิลปะไทยได้อย่างกลมกลืน จนเกิดการคลี่คลายกลายเป็นรูปแบบการสร้างงานศิลปะอันเป็นเอกลักษณ์ของตนเอง ที่สำคัญพระมหากษัตริย์จะมีพระบรมราชวินิจฉัยและตรวจสอบในทุกขั้นตอนของการ

สร้างงาน เพราะผู้ที่ได้รับมอบหมายงานช่างต่างๆ จะต้องนำตัวอย่างงานมาถวายให้ทรงทอดพระเนตรทุกวัน เมื่อพระราชทานคำติชมและข้อแก้ไขแล้ว จึงนำไปปฏิบัติได้¹ (เวลา 2514, 86-87)

การปฏิวัติรูปแบบทางสถาปัตยกรรมสมัยรัชกาลที่ 3 เริ่มต้นจากการสถาปนา วัดราชโอรสาราม หรือวัดจอมทอง (ภาพที่ 1) ขึ้นใหม่ เผยให้เห็นพระอัจฉริยภาพในพระบาทสมเด็จพระนั่งเกล้าเจ้าอยู่หัวที่ทรงนำเอากระบวนการก่อสร้างของจีนมาประยุกต์เข้ากับกระบวนการก่อสร้างของไทยได้อย่างกลมกลืน

¹ ตอนหนึ่งของเพลงยาวเฉลิมพระเกียรติรัชกาลที่ 3 ของนายมีมหาดเล็ก บุตรพระโหราธิบดี กล่าวว่า “ให้นายช่างร่างแผนที่ถวาย ไม่แบบคายนจีนขัดให้จัดสรร ทรงประดิษฐ์คิดสร้างละอย่างกัน ล้างเหมาะมันอิฐไม่มีใครเปลือง” (มี 2530, 39)

สมเด็จพระนั่งเกล้าเจ้าอยู่หัวทรงเอาพระราชหฤทัยใส่อย่างยิ่งในงานช่าง จนกระทั่งเสด็จขึ้นเสวยราชสมบัติแล้ว พระองค์ก็ยังเสด็จออกตรวจงานช่างเพื่อแก้ไขและติชมอย่างสม่ำเสมอ ดังเช่นที่สมเด็จพระเจ้าฟ้ากรมพระยานริศรานุวัดติวงศ์ ทรงทูลเล่าถวายในลายพระหัตถ์ถึงสมเด็จพระกรุณาธิการว่า เมื่อคราวปฏิสังขรณ์วัดพระศรีรัตนศาสดารามในสมัยรัชกาลที่ 3 “มีเรื่องเล่ากันว่าเสด็จออกทอดพระเนตร กำลังเขียนตรัสติทศกัณฐ์โคกกว่าโมโคก ช่างจึงเพียรเขียนแก้ ครั้นเสด็จออกทอดพระเนตรคราวหลังโปรดว่าโคกดีหนัก ช่างได้รับพระราชทานรางวัล” (กรมศิลปากร 2512, 31)

นอกจากนี้ ยังมีบันทึกทางประวัติศาสตร์เกี่ยวกับการปฏิสังขรณ์พระมหาเจดีย์ศรีสรรเพชญ์ ที่สร้างในสมัยรัชกาลที่ 1 และพระมหาเจดีย์อีก 2 องค์ ที่โปรดเกล้าฯ ให้สร้างขึ้นใหม่เพื่อทรงพระราชอุทิศถวายสมเด็จพระบรมชนกนาถองค์ 1 และส่วนพระองค์อีกองค์ 1 ในวัดพระเชตุพน แต่เมื่อการก่อสร้างเจดีย์ 2 องค์นี้จนจะแล้วเสร็จ ได้เกิดเหตุยอดเจดีย์เอียงตั้งแต่่องค์ระฆังขึ้นไปถึง 3 องค์ เมื่อพระองค์เจ้าชายชุมสาย พระราชโอรส เสด็จเข้ามากราบบังคมทูลให้ทรงทราบขณะกำลังเสด็จออกว่าราชการ ณ ท้องพระโรง พระองค์ถึงกับทรงตกตะลึง ตรัสไม่ออก และเสด็จขึ้นทันที หลังจากนั้นทรงพระประชวรเสวยพระกระยาหารไม่ได้หลายเพลา ไม่ทรงเสด็จออกว่าราชการถึง 7 วัน และระหว่างนั้นหาได้มีรับสั่งกับผู้ใดไม่ ต่อมาเมื่อสมเด็จพระสังฆราช พระราชาคณะ และเหล่าเสนาบดี ร่วมกันไปกราบทูลว่า จะขอรับอาสาแก้ไขพระเจดีย์ให้ตรงตามพระราชประสงค์ หลังจากนั้นพระองค์จึงเสวยได้และหายประชวรในที่สุด (อุดมสมบัติ 2515, 287-289)

นั่นคือการนำเอาระบบเสาสี่เหลี่ยมแบบศาลเจ้าจีนและการออกแบบรูปทรงหลังคาโบสถ์วิหารใหม่ตามแบบกังจินมาผสมผสานเข้ากับระบบการก่อสร้างของไทยสมัยก่อนอยุธยาและสมัยอยุธยาตอนต้น ที่ภายนอกทำเป็นพาไลโดยมีเสานางเรียงรองรับชายคาปีกนกรอบอาคาร (น. ณ ปากน้ำ 2520, 84,103)² เสาของโบสถ์วิหารแบบใหม่หรือ “แบบพระราชนิยม” ในสมัยรัชกาลที่ 3 จึงมักเป็นเสาสี่เหลี่ยมขนาดใหญ่ ปลายเสาสอบเข้าเล็กน้อย มุมเสามักปาดเหลี่ยม ไม่มีบัวหัวเสา ไม่มีคันทวย ด้านหน้าและด้านหลังอาคารมักทำมุขยื่นออกมา

หลังคาโบสถ์วิหารได้รับการออกแบบใหม่โดยประยุกต์รูปทรงมาจากหลังคาแบบกังจิน หน้าบันเปลี่ยนมาก่อปูนเต็มทั้งผนังด้านหน้าไปยื่นนอกโก่ตามแบบที่เรียกว่า “กระเท่เชร” แล้วปั้นปูนเป็นลายดอกไม้ ใบไม้ ไขดเขา รูปสัตว์ หรือประดับด้วยกระจกสีหรือกระเบื้องเคลือบหลากสี สดสวยแบบจีนหรือลายจีนผสมลายฝรั่ง (ภาพที่ 2) หน้าจั่วไม่มีไชราและเครื่องตกแต่ง เช่น ซ่อฟ้า ใบระกา และหางหงส์ แต่เปลี่ยนมาใช้ปั้นลมแบบจีนแทน ด้วยรัชกาลที่ 3 ทรงพระราชวินิจฉัยว่าเครื่องตกแต่งหลังคาที่เป็นเครื่องไม้ง่ายต่อการผุพังและไม่คงทน

² ตัวอย่างสถาปัตยกรรมสมัยอยุธยาตอนต้นที่ใช้การก่อสร้างระบบนี้ได้แก่ พระอุโบสถวัดหน้าพระเมรุ และพระวิหารวัดธรรมิกราช จังหวัดพระนครศรีอยุธยา พระอุโบสถวัดหน้าพระเมรุ เป็นสถาปัตยกรรมสมัยอยุธยาตอนต้น ชื่อของวัดนี้ปรากฏในพระราชพงศาวดารเป็นครั้งแรกในแผ่นดินสมเด็จพระมหาจักรพรรดิ ในแผ่นดินสมเด็จพระเจ้าอยู่หัวบรมโกศได้มีการปฏิสังขรณ์ครั้งหนึ่ง ต่อมาในสมัยรัตนโกสินทร์รัชกาลที่ 3 ได้โปรดเกล้าฯ ให้พระยาไชยวิชิต (เผือก) ปฏิสังขรณ์อีกครั้งหนึ่ง (กรมศิลปากร 2536, 144) การก่อช่องแสงในผนังวิหารแทนหน้าต่างตามแบบอย่างสถาปัตยกรรมสมัยอยุธยาตอนต้นที่ได้รับอิทธิพลจากสถาปัตยกรรมสุโขทัย ทำให้สันนิษฐานได้ว่าพระวิหารหลวงวัดธรรมิกราชน่าจะได้รับการบูรณะซ่อมแซมหรือสร้างขึ้นใหม่ในสมัยอยุธยาตอนต้น (กรมศิลปากร 2536, 149)

ต่อสภาพดินฟ้าอากาศ โครงสร้างหน้าบันได้รับการเปลี่ยนแปลงให้เข้ากับรูปแบบใหม่ของเครื่องบนหลังคา เกิดจากการประยุกต์โครงสร้างหลังคาหน้าจั่วแบบไทยให้เข้ากับโครงสร้างหลังคาแบบก่ออิฐถือปูนของจีน ช่วงสมัยรัชกาลที่ 3 แก้ไขปัญหานี้อย่างชาญฉลาดด้วยการใช้เสากระเบียดรับชายคาด้านล่างสุด แล้วตั้งเสาตึกดาจากระดับนี้บนคานไม้ที่วางพาดกับหัวเสาเพื่อรับชื่อของจั่วหลังคาตอนบน (ภาพที่ 3)

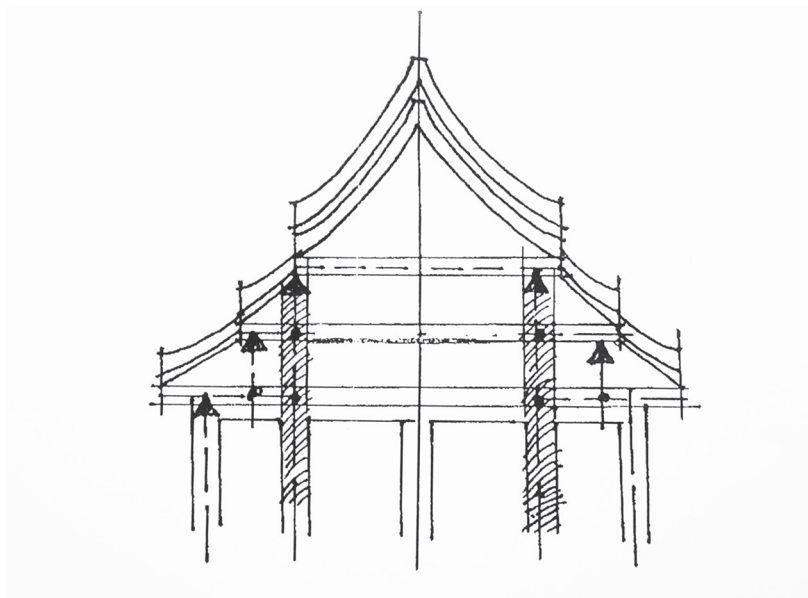
วิธีการนี้ไม่เพียงแต่จะช่วยลดขนาดและน้ำหนักของจั่วที่ก่ออิฐถือปูนเต็มทั้งผนังด้านหน้าไปยืนนอกไก่อีกแล้ว ยังทำให้หลังคามีทรวดทรงสวยงามได้สัดส่วนอีกด้วย (สมใจ 2525, 418) วัดราชโอรสารามนับเป็นวัดแรก ที่ “ทำแปลงโบราณ” คือการนำเอาแบบอย่าง “กระบวน” ช่างจีนมาประยุกต์เข้ากับการก่อสร้างโบสถ์วิหารของไทย อันนับได้ว่าเป็นการวางรากฐานสถาปัตยกรรมรูปแบบใหม่ ซึ่งจะกลายเป็นเอกลักษณ์ของสถาปัตยกรรมสมัยรัชกาลที่ 3 และจะกลายเป็นแม่แบบให้กับการก่อสร้างโบสถ์วิหารของไทยในสมัยต่อมา เช่น วัดเทพธิดาราม วัดนางนอง วัดเศวตฉัตร วัดนางชีโชติการาม วัดมหรณพาราม วัดกัลยาณมิตร และวัดอัปสรสวรรค์ เป็นต้น



ภาพที่ 1 พระอุโบสถวัดราชโอรสาราม มุมมองด้านทิศตะวันออกเฉียงเหนือ



ภาพที่ 2 พระอุโบสถวัดราชโอรสาราม ด้านหน้า ทิศเหนือ



ภาพที่ 3 โครงสร้างหลังคาโบสถ์วิหารแบบประยุกต์ใหม่สมัยรัชกาลที่ 3
(ที่มา: สมใจ 2525, 418)

การก่อสร้างโบสถ์วิหารในสมัยรัชกาลที่ 3 นอกจากแบบแรก หรือ “แบบพระราชนิยม” ที่ผสมผสานแบบอย่างของศิลปะจีนเข้ากับศิลปะไทยได้อย่างกลมกลืนจนกลายเป็นเอกลักษณ์เฉพาะตัว เช่น วัดราชโอรสาราม วัดนางนอง วัดกัลยาณมิตร วัดนางชี และวัดอื่นๆ อีกมากมายแล้ว ยังมีสถาปัตยกรรมแบบพระราชนิยมอีกแบบหนึ่งที่มีรูปทรงคล้ายแบบแรก แต่ต่างกันตรงที่แบบนี้จะกลับมาใช้หลังกาลดั้นแบบไทยเดิม เครื่องบนเป็นไม้ มีช่อฟ้าใบระกาจั่ว และองค์ประกอบตกแต่งอาคารแบบเครื่องไม้ทั่วไป คือ มีช่อฟ้าใบระกา หน้าบันไม้มักสลักเป็นลายดอกไม้แบบๆ ไม่นูนมากเหมือนสมัยอยุธยา แล้ว

ประดับด้วยกระจกสี สถาปัตยกรรมรูปแบบนี้ปรากฏในช่วงปลายรัชกาลที่ 3 สาเหตุเพราะมีพระราชประสงค์จะสร้างโบสถ์วิหารให้มีขนาดใหญ่โตเพื่อความโอ่อ่าสง่างาม จึงได้นำระบบการก่อสร้างโบราณของไทยสมัยอยุธยาตอนต้น ซึ่งใช้เสาสี่เหลี่ยมสองแถวภายในอาคารเพื่อรับน้ำหนักหลังคา ภายนอกเป็นพาไล ด้านข้างมีเสานางเรียงรับน้ำหนักชายคาปีกนก มาประยุกต์เข้ากับระบบการก่อสร้างตามแบบแผนของจีนหรือตามแบบ “วัดนอกอย่าง” คือ การใช้ระบบเสาสี่เหลี่ยมที่มุงหน้า มุงหลัง และเสานางเรียงด้านข้างอาคาร ไม่มีบัวหัวเสา และไม่มีคันทวย

ความสำเร็จจากการพัฒนาสถาปัตยกรรมรูปแบบใหม่ที่ผสมผสานระบบการก่อสร้างจากสองวัฒนธรรมได้อย่างสมบูรณ์ลงตัวของช่างไทย ทำให้พระอุโบสถและพระวิหารสมัยรัชกาลที่ 3 ตอนปลายงามสง่าผ่าเผยและใหญ่โตโอ่อ่า ด้วยโครงสร้างทางสถาปัตยกรรมที่มีเสาสี่เหลี่ยมอันสูงใหญ่เรียงรายล้อมรอบอาคารเป็นตัวเน้น วัดที่สร้างตามแบบแผนนี้ เช่น พระอุโบสถและวิหารพระพุทธไสยาสน์ วัดพระเชตุพนวิมลมังคลาราม พระอุโบสถวัดสุทัศนเทพวราราม และวัดราชนัดดาราม ซึ่งรัชกาลที่ 3 ทรงสร้างพระราชทานพระเจ้าหลานเธอ พระองค์เจ้าโสมนัสสวัสดินาวดี เป็นต้น

ความสนพระราชหฤทัยอย่างยิ่งทางด้านสถาปัตยกรรม รวมทั้งพระวิสัยทัศน์อันทันสมัยและกว้างไกลในพระบาทสมเด็จพระนั่งเกล้าเจ้าอยู่หัว ก่อให้เกิดพุทธสถาปัตยกรรมอันล้ำเลิศด้วยการออกแบบที่แปลกใหม่และวิจิตรงดงาม ได้กลายมาเป็นมรดกทางศิลปะอันล้ำค่าจากล้านเกล้ารัชกาลที่ 3 แห่ง

กรุงรัตนโกสินทร์ อันได้แก่ พระปรางค์วัดอรุณราชวราราม³ ที่มีรูปทรงได้สัดส่วนงดงาม อีกทั้งยังมีการตกแต่งประดับประดาอย่างวิจิตรบรรจงด้วยเครื่องถ้วยและกระเบื้องเคลือบลวดลายสีสันสดใสสวยงาม สามารถทนแดดทนฝนได้ดีกว่าการปิดทองหรือการประดับกระจก และนับเป็นการพัฒนาศิลปะการออกแบบตกแต่งลวดลายแบบใหม่ให้กับสถาปัตยกรรมไทยด้วย

นอกจากนั้น ยังมีโลหะปราสาท วัดราชนันทาราม อันงามสง่า และ “ธรรมนาถา” วัดยานนาวา สูดยอดของปรีศนาธรรมที่ใช้สถาปัตยกรรมเป็นรหัสผ่าน โลหะปราสาทและธรรมนาถาเป็นศาสนสถาปัตยกรรมที่พระบาทสมเด็จพระนั่งเกล้าเจ้าอยู่หัวทรงพระราชประสงค์ให้สร้างขึ้นแทนพระเจดีย์อันเป็นหลักของวัดต่างๆ ไป ทั้งรูปทรงและคติความเชื่อของศาสนสถาปัตยกรรมทั้ง 2 แบบนี้ไม่เคยปรากฏมีมาก่อนในประเทศไทย

³ พระปรางค์ใหญ่วัดอรุณราชวรารามองค์เดิมสูง 8 วา (16 เมตร) พระบาทสมเด็จพระนั่งเกล้าเจ้าอยู่หัวโปรดเกล้าฯ ให้ปฏิสังขรณ์วัดอรุณราชวราราม โดยทรงพระราชดำริแบบอย่างสร้างพระปรางค์สวมทับของเดิมให้สูงใหญ่ถึง 1 เส้น 13 วา 1 ศอก 1 คืบ กับ 1 นิ้ว หรือ 33 วาเศษ (66.77 เมตร) ส่วนฐานกลมวัดโดยรอบได้ 5 เส้น 17 วา (234 เมตร) ทำให้พระปรางค์วัดอรุณราชวรารามกลายเป็นพระมหาเจดีย์อันสูงสง่าและงดงามตามพระราชประสงค์ในพระบรมชนกนาถที่ทรงพระราชดำริว่า “พระปรางค์เดิมยังย่อมน้อย กรุงรัตนโกสินทร์ได้ตั้งขึ้นเป็นราชธานียังหาพระมหาธาตุไม่ ควรจะเสริมพระปรางค์วัดอรุณให้ใหญ่เป็นพระมหาธาตุสำหรับพระนคร” (กรมศิลปากร 2512, 16, 47; น. ณ ปากน้ำ 2520, 83-86)



ภาพที่ 4 โลหปราสาทวัดราชนั้ดดาราม มุมมองด้านทิศตะวันตกเฉียงเหนือ

โลหะปราสาท ณ วัดราชนั้ดดาราม (ภาพที่ 4) นับเป็นโลหะปราสาทองค์ที่ 3 ของโลก อีกทั้งยังเป็นโลหะปราสาทองค์แรกและองค์เดียวในประเทศไทยด้วย ในอรรถกถาธรรมบทกล่าวถึงโลหะปราสาทแห่งแรกของโลก คือ มิคารมาตุปราสาท นางวิสาขาได้นำเงินจากการขายมहाลดาประสาธน์ เครื่องประดับอันสูงค่าของเธอ มาสร้างอาคาร 7 ชั้น 1,000 ห้องในวัดบุพพาราม เมืองสาเกต ประเทศอินเดีย เพื่อถวายแด่พระพุทธเจ้า สำหรับโลหะปราสาทองค์ที่ 2 ปรากฏบันทึกในคัมภีร์มหาวงศ์พงศาวดารลังกา กล่าวว่าพระเจ้าทุษฐคามินิอภัยทรงสร้างโลหะปราสาท 9 ชั้นขึ้นหลังหนึ่ง ณ เมืองอนูราธปุระ ประเทศศรีลังการาว พ.ศ. 382

อย่างไรก็ตาม ไม่ปรากฏว่าโลหะปราสาททั้ง 2 หลังนี้มีรูปทรงสัญญาณเป็นเช่นไร โลหะปราสาทวัดราชนั้ดดารามจึงเป็นผลงานการออกแบบของช่างไทยโดยแท้

เป็นอาคารยอดปราสาท 7 ชั้น มียอดปราสาทรวมทั้งหมด 37 ยอด สัญลักษณ์แทนโพธิปักขิยธรรม 37 ประการ อันเป็นหลักธรรมนำไปสู่มรรคผลนิพพาน และเนื่องจากโลหะปราสาทองค์นี้ไม่ได้สร้างสำหรับให้สงฆ์พักอาศัย แต่สร้างขึ้นแทนพระเจดีย์ ชั้นบนสุดหรือชั้นที่ 7 จึงเป็นที่ประดิษฐานพระบรมธาตุในมณฑลยอดปราสาทจตุรมุข (กรมศิลปากร 2512, 46-47; สำนักวัฒนธรรม กีฬา และการท่องเที่ยว 2555, 86-87)

วัดราชชนิตดารามเป็นพระอารามซึ่งรัชกาลที่ 3 โปรดเกล้าฯ ให้สถาปนาขึ้นเพื่อเฉลิมพระเกียรติพระเจ้าหลานเธอ พระองค์เจ้าโสมนัสวัฒนาวดี (ต่อมาทรงได้รับการสถาปนาเป็นสมเด็จพระนางเจ้าโสมนัสวัฒนาวดี พระอัครมเหสีพระองค์แรกในรัชกาลที่ 4) สถาปตยกรรมส่วนใหญ่ในวัดราชชนิตดาราม เช่น พระอุโบสถ พระวิหาร และศาลาการเปรียญ ยังคงมีเครื่องบนหลังคาเป็นเครื่องไม้ อันประกอบด้วย ช่อฟ้า ใบระกา หางหงส์ เป็นหลักฐานแสดงให้เห็นว่าในสมัยรัชกาลที่ 3 ถึงแม้จะมีความนิยมในการสร้างโบสถ์วิหารตามแบบพระราชนิยม แต่ก็ยังคงมีการสืบสานการก่อสร้างอาคารรูปแบบไทยประเพณีดั้งเดิมด้วยเช่นกัน



ภาพที่ 5 “ธรรมนาวา” วัดยานนาวา

“ธรรมนาวา” วัดยานนาวา (ภาพที่ 5) สร้างเป็นสำเภาปูนขนาดใหญ่เท่าเรือสำเภาจริง ตั้งอยู่หลังพระอุโบสถ วัดยานนาวา บนสำเภายานนาวาประดิษฐานพระเจดีย์เหลี่ยมย่อมุมไม้สิบหก (องค์เล็ก) และย่อมุมไม้สิบสอง (องค์ใหญ่) ตามแบบแผนเจดีย์สมัยรัชกาลที่ 3 และมีรูปหล่อพระเวสสันดรโพธิสัตว์กับรูปพระกัณหาขาลีประดิษฐานอยู่ที่ห้องท้ายบาทลี มูลเหตุในการสร้างพระเจดีย์ในรูปแบบนี้ เนื่องจากพระบาทสมเด็จพระนั่งเกล้าเจ้าอยู่หัวทรงพระราชปรารภว่าแต่ก่อนมาเรือที่ใช้ติดต่อค้าขายกับต่างประเทศใช้เรือสำเภาเป็นพื้น ในเวลานั้นมีการต่อเรือกำปั่นใบแบบฝรั่งใช้มากขึ้นด้วยเห็นว่าดีกว่าเรือสำเภาจีน จึงทรงพยากรณ์ว่าในอนาคตเมื่อมีการต่อเรือกำปั่นใบแบบฝรั่งใช้กันแพร่หลายมากขึ้น การค้าขายกับต่างประเทศด้วยเรือสำเภาจีนคงจะสูญไปในที่สุด นอกจากนั้น พระองค์ยังทรงระลึกถึงบารมีธรรมทั้งหลายซึ่งพระโพธิสัตว์ทรงสร้างในมหาเวสสันดรชาดก กัณฑ์กุมาร อันอุปมาดังสำเภายานนาวา ดังนั้น เมื่อทรง

พระราชดำริหาแบบอย่างพระเจดีย์ที่จะสร้างในวัดคอกกระบือ จึงโปรดเกล้าฯ ให้สร้างพระเจดีย์ที่มีฐานเป็นสำเภาจีน แล้วให้ขนานนามพระอารามเปลี่ยนใหม่ว่า “วัดยานนาวา” พระบาทสมเด็จพระนั่งเกล้าเจ้าอยู่หัวทรงพระราชดำริในครั้งนั้นว่าคนภายนอกจะเห็นว่าเรือสำเภาเป็นอย่างไรจะได้มาดู (กรมศิลปากร 2512, 46)

เมื่อพระบาทสมเด็จพระจอมเกล้าเจ้าอยู่หัว (พ.ศ. 2394-2411) เสด็จขึ้นครองราชย์ใน พ.ศ. 2394 เป็นช่วงเวลาที่มาอำนาจอังกฤษ ฝรั่งเศส และอเมริกา กำลังแย่งชิงอำนาจและความเป็นใหญ่ในภูมิภาคเอเชียอาคเนย์เพื่อผลประโยชน์ทางการค้าและการปกครองเหนือดินแดนเหล่านี้ในฐานะเมืองขึ้น สงครามระหว่างอังกฤษกับจีนระหว่าง พ.ศ. 2383-2385 และสงครามระหว่างอังกฤษกับพม่าระหว่าง พ.ศ. 2395-2396 ที่อังกฤษเป็นฝ่ายมีชัย รวมทั้งการที่อเมริกาส่งเรือรบ 10 ลำปิดปากอ่าวเวียดนามเมื่อ พ.ศ. 2398 เพื่อบีบบังคับให้ญี่ปุ่นเปิดประตูประเทศติดต่อค้าขายกับประเทศตน เป็นเพียงปฐมบทแห่งการแผ่ขยายอำนาจของชาติตะวันตกด้วยวิธีการรุมทึ้งเหยียบย่ำ ศักดิ์ศรีและจงจำแกลงบอนบ่าของชาติต่างๆ ในภูมิภาคเอเชียให้กลายเป็นข้าทาสของตนโดยใช้วิธีการสกปรกโสโครกต่างๆ ไม่ว่าจะเป็นการยั่วยุให้เกิดกรณีพิพาทต่างๆ หรือการใช้กำลังทางทหารเข้าข่มขู่และบีบบังคับให้เจ้าของประเทศต้องยอมจำนนอย่างหน้าด้านๆ โดยอ้างเหตุผลง่ายๆ ว่าดินแดนแถบนี้ยังปกครองด้วยกฎหมายที่ป่าเถื่อนล้าหลังอยู่ ด้วยเหตุนี้ไทยจึงเป็นชาติหนึ่งในภูมิภาคแถบนี้ที่ต้องตกอยู่ภายใต้แรงกดดันและความเสี่ยงต่อการตกเป็นเหยื่อจากการล่าอาณานิคมของเหล่ามหาอำนาจตะวันตกอย่างหลีกเลี่ยงไม่ได้

อำนาจและอิทธิพลอันกล้าแข็งของอังกฤษที่เด่นชัดมากขึ้นในภูมิภาคเอเชีย ส่ง
ผลต่อแนวคิดด้านการต่างประเทศของไทยอย่างลึกซึ้ง ใน พ.ศ. 2398 อันเป็น
ปีที่ 5 แห่งรัชสมัยในพระบาทสมเด็จพระจอมเกล้าเจ้าอยู่หัว สมเด็จพระนาง
เจ้าวิคตอเรียแห่งอังกฤษได้โปรดเกล้าฯ ให้เซอร์จอห์น บาวริง (Sir John
Bowring) ผู้สำเร็จราชการฮ่องกงเป็นอัครราชทูต อัญเชิญพระราชสาสน์และ
เครื่องราชบรรณาการเข้ามาเจริญพระราชไมตรีและแก้ไขสนธิสัญญาทางการ
ค้ากับประเทศสยาม ความหวั่นเกรงอันตรายต่อการสูญเสียเอกราชของชาติ
หากสยามยังคงปฏิเสธข้อเรียกร้องต่างๆ ของชาติตะวันตก น่าจะเป็นเหตุผล
สำคัญ ที่ทำให้รัชกาลที่ 4 ทรงยอมตกลงทำสัญญากับอังกฤษแบบ *ยอมรับ
ข้อเรียกร้องทุกอย่างอย่างไม่มีเงื่อนไข*

การดำเนินนโยบายโอนอ่อนผ่อนตามชาติตะวันตกแม้จะต้องสูญเสียเอกราช
ทางการศาลและการเศรษฐกิจเนื่องจากการทำสนธิสัญญากับอังกฤษ
เมื่อ พ.ศ. 2398 และสนธิสัญญาเนื้อหาเดียวกันนี้กับประเทศอื่นๆ เพื่อ
รักษาเอกราชและผลประโยชน์ส่วนใหญ่ของประเทศไว้ รวมทั้งความนิยม
ยกย่องความรู้ในวิทยาการสมัยใหม่และเทคโนโลยีอันทันสมัยของชาติตะวันตก
ทำให้รัชกาลที่ 4 และรัชกาลที่ 5 มีพระราชประสงค์อย่างแรงกล้าที่จะพัฒนา
ประเทศให้เจริญก้าวหน้าทัดเทียมกับนานาอารยประเทศในทุกๆ ด้านอย่าง
เร่งด่วน การปฏิรูปการปกครอง เศรษฐกิจ สังคม ขนบธรรมเนียม ประเพณี
และวัฒนธรรมเพื่อพัฒนาประเทศให้ทันสมัยตามแบบตะวันตกของรัชกาล
ที่ 4 และรัชกาลที่ 5 ต่อเนื่องมาจนถึงรัชกาลที่ 6 ส่งผลให้เกิดการเปลี่ยนแปลง
อย่างมีนัยสำคัญต่อโครงสร้างทางการเมือง เศรษฐกิจ และสังคมของไทย จะ
นำไปสู่การเปลี่ยนแปลงโลกทรรศน์ทางสังคม การเมือง ศาสนา และค่านิยม

ของชาวไทยทุกชนชั้น รวมทั้งชนบทรรมนิยม ประเพณี และศิลปวัฒนธรรมของชาติในกาลต่อมา ที่สำคัญการเปลี่ยนแปลงโครงสร้างทางเศรษฐกิจยังส่งผลให้เกิดชนชั้นกลางขึ้นในสังคมไทย ซึ่งต่อมามีจำนวนเพิ่มมากขึ้น และกลายเป็นตัวแปรสำคัญต่อการพัฒนาประเทศในทุกๆ ด้าน

ในสมัยรัชกาลที่ 4 และรัชกาลที่ 5 หนึ่งในแผนพัฒนาประเทศอย่างเร่งด่วนของรัฐบาลคือการก่อสร้างอาคารสถานที่ราชการเพื่อรองรับการปฏิรูปการปกครองประเทศตามแบบแผนตะวันตก การเลือกรูปแบบสถาปัตยกรรมอันเป็นที่นิยมกันอย่างแพร่หลายในยุโรปขณะนั้นมาเป็นแบบแผนในการก่อสร้างอาคารสถานที่ราชการไม่ใช่เป็นเรื่องบังเอิญ แต่เป็นวิธีการใช้ความใหญ่โตโอ้อ่างามของอาคารมาเป็นสัญลักษณ์แทนอำนาจรัฐ ในระยะแรกอาคารในลักษณะนี้จะจำกัดอยู่แต่เฉพาะพระราชวัง วังเจ้า อาคารสาธารณะที่เป็นสถานที่ราชการ คฤหาสน์ของขุนนางและคหบดีที่ร่ำรวยเท่านั้น เนื่องจากขณะนั้นราคาก่อสร้างอาคารก่ออิฐถือปูนขนาดใหญ่มีราคาสูงมาก เพราะนอกจากต้องใช้เทคนิคสมัยใหม่ในการก่อสร้างแล้ว ยังต้องนำเข้าวัสดุบางอย่าง เช่น ปูนซีเมนต์และเหล็กจากต่างประเทศอีกด้วย

อาคารที่สร้างตามแม่แบบสถาปัตยกรรมยุโรปร่วมสมัยเหล่านี้ นอกจากจะเป็นเครื่องเชิดหน้าชูตาของผู้เป็นเจ้าของและนครหลวงของประเทศแล้ว ยังเป็นการประกาศให้มหาอำนาจยุโรปได้ประจักษ์ว่าประเทศสยามกำลังพัฒนาเข้าสู่ความเจริญก้าวหน้าและความทันสมัยทัดเทียมกับชาติตะวันตก การเปลี่ยนแปลงด้านกายภาพของกรุงเทพมหานครไม่ว่าจะเป็น การตัดถนนมากมายหลายสาย การขยายตัวเมืองไปทุกทิศในระยะเวลาอันรวดเร็ว การ

ก่อสร้างตึกกรมบ้านช่องตามแบบตะวันตกไปทั่วทุกหัวระแหง ทั้งหมดนี้จะเปลี่ยนภูมิทัศน์นครหลวงของไทยและโฉมหน้าของสยามประเทศไปตลอดกาล ดังนั้น จึงอาจกล่าวได้ว่าประวัติศาสตร์สถาปัตยกรรมของประเทศไทย ตั้งแต่สมัยรัชกาลที่ 4 จนถึงต้นรัชกาลที่ 9 สะท้อนให้เห็นพัฒนาการทางรูปแบบของอาคารบ้านเรือนที่เปลี่ยนแปลงไปตามปัจจัยทางเศรษฐกิจ การเมือง และสังคมของประเทศอย่างชัดเจน

ยุคแห่งการแตกกิ่งก้านงอกงามของสถาปัตยกรรม รูปแบบใหม่

ในช่วงรัชกาลที่ 4 จนถึงประมาณกลางรัชกาลที่ 5 รูปแบบอาคารบ้านเรือนในกรุงสยามส่วนใหญ่ยังคงอยู่ในลักษณะเลียนแบบสถาปัตยกรรมตะวันตก หรือสถาปัตยกรรมแบบอาณานิคมอยู่ การคลี่คลายรูปแบบสถาปัตยกรรมของไทยจะค่อยๆ เริ่มต้นขึ้นราวปลายรัชกาลที่ 5 โดยมีสมเด็จพระเจ้าฟ้ากรมพระยานริศรานุวัดติวงศ์ บรมครูทางศิลปะของไทย เป็นผู้ทรงบุกเบิกและวางรากฐานในการออกแบบสถาปัตยกรรมตามแนวคิดแบบตะวันตก ที่นิยมแสวงหาแนวทางใหม่ในการออกแบบสถาปัตยกรรมร่วมสมัย ด้วยการหันกลับไปศึกษารูปแบบสถาปัตยกรรมในอดีต แล้วนำมาประยุกต์ให้กลายเป็นอาคารรูปแบบใหม่ที่เรียกว่า “คตินิยมผสมผสาน” หรือ Eclecticism ผลงานการออกแบบสถาปัตยกรรมในแนวทางของสมเด็จพระเจ้าฟ้า กรมพระยานริศรานุวัดติวงศ์ ที่โดดเด่นและเป็นเอกลักษณ์ของพระองค์ อีกทั้งสะท้อนให้เห็นพระปรีชาญาณทางศิลปะอันสูงส่งของพระองค์ ได้กลายเป็นมรดกตกทอดสู่แผ่นดินสยาม ได้แก่

พระอุโบสถวัดเบญจมบพิตรดุสิตวนาราม พระอุโบสถวัดราชาธิวาส ประตู่วังท่าพระ พระอุโบสถวัดพระปฐมเจดีย์ และหอสมุดวชิรญาณหรือหอสมุดวชิราวุธเดิม (ปัจจุบันคืออาคารนิทรรศการเฉลิมพระเกียรติพระบาทสมเด็จพระจุลจอมเกล้าเจ้าอยู่หัว)

พระอุโบสถวัดเบญจมบพิตรดุสิตวนาราม (พ.ศ. 2444-2454) ก่อสร้างด้วยหินอ่อนจากอิตาลีทั้งหลังตามแบบแผนสถาปัตยกรรมอยุธยา ดังจะเห็นได้จากเครื่องบนหลังคาที่ประกอบด้วยหน้าบันจำหลักลวดลายไม้ ช่อฟ้า ใบระกา หางหงส์ และคันทวย การใช้เสากลม และมีบัวหัวเสาแบบอยุธยา (ภาพที่ 6) สมเด็จพระเจ้าฟ้ากรมพระยานริศรานุวัดติวงศ์ทรงนำแผนผังกากบาทแบบโรมันของวิหารคริสเตียนมาผสานเข้ากับการออกแบบอาคารแบบจัตุรมุข หลังคาลดชั้นแบบไทยได้อย่างกลมกลืน (ภาพที่ 7) ไม่เพียงเท่านั้นยังทรงนำแบบอย่างสถาปัตยกรรมขอมมาประยุกต์ในการออกแบบระเบียงคดที่ผนวกเข้ากับมุขด้านหน้าของอุโบสถด้วยมุขกระสัน คดสี่เหลี่ยมนี้แล่นจากทิศใต้ไปทางทิศตะวันตก แล้ววกกลับมาบรรจบกับมุขด้านหน้าทางทิศเหนือได้อย่างสมบูรณ์และลงตัว โดยมีวิหารทิศที่วางไว้ตรงมุขทั้งสี่ของคดช่วยเสริมความสง่างามให้แก่พระอุโบสถมากยิ่งขึ้น (ภาพที่ 8)

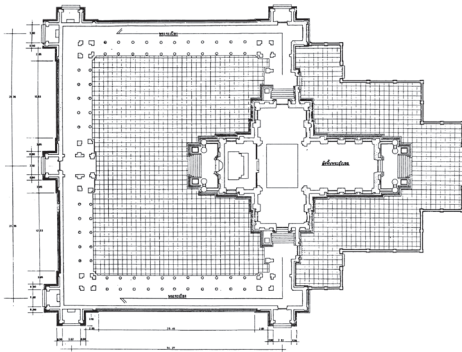
การจัดวางพื้นที่ว่างระหว่างพระอุโบสถและระเบียงคดเป็นแนวคิดที่ได้มาจากการวางแผนผังของวัดพระศรีรัตนมหาธาตุ จังหวัดพิษณุโลก ชุมประตู่และหน้าต่างพระอุโบสถน่าจะได้รับแรงบันดาลใจมาจากชุมทิศของปราสาทประธานวัดพระศรีรัตนมหาธาตุ จังหวัดลพบุรี ส่วนผนังด้านนอกของวิหารคดประดับด้วยหน้าต่างหลอก ประดิษฐ์ขี้ลูกกรงให้มีลักษณะคล้ายอกเลาของหน้าต่าง

ไทยโบราณ (ภาพที่ 9) แทนที่จะทำเป็นช่องหน้าต่างลูกมะหวดตามแม่แบบ (माणพ 2538, 90) เค้าเดิมมาจากซี่ปญฺชรของหน้าต่างปราสาทหินของขอม

พระอุโบสถวัดเบญจมบพิตรดุสิตวนารามได้กลายเป็นแม่แบบให้สถาปนิกไทยหลายท่านในการออกแบบโบสถ์วิหารและอาคารแบบไทยประเพณีในสมัยต่อมา เช่น พระอุโบสถวัดพระศรีมหาธาตุ บางเขน และวัดไทยพุทธคยา ประเทศอินเดียโดยพระพรหมพิจิตร (อุ ลากานนท์) พระอุโบสถวัดอมรินทราราม บางกอกน้อย โดยหลวงวิศาลศิลปกรรม (เชื้อ ปัทมจินดา) เป็นต้น



ภาพที่ 6 พระอุโบสถวัดเบญจมบพิตรดุสิตวนาราม มุมมองด้านหน้า ทิศตะวันออก
(ที่มา: กองโบราณคดี 2525, 177)



สถาปัตย์กรรม
ภาพที่ 7 : ผังพระอุโบสถ วัดเบญจมบพิตรดุสิตวนาราม

ภาพที่ 7 แผนผังพระอุโบสถวัดเบญจมบพิตรดุสิตวนาราม

(ที่มา: มาณพ 2538, 181)



สถาปัตยกรรมเมืองไทย
สมเด็จพระเจ้าสุริยวงศราชินี
นิตยาภิรมย์

โดย
นายมานพ อธิพนธ์

แบบพิมพ์ :
ผังพระอุโบสถ วัดเบญจม-
บพิตรดุสิตวนาราม

1/3



ภาพที่ 8 พระอุโบสถ มุขกระสัน และระเบียงคด วัดเบญจมบพิตรดุสิตวนาราม

มุมมองด้านทิศตะวันตกเฉียงใต้



ภาพที่ 9 ผนังด้านนอกของวิหารคดด้านทิศใต้ วัดเบญจมบพิตรดุสิตวนาราม



ภาพที่ 10 พระอุโบสถวัดราชาธิวาส มุมมองด้านทิศตะวันตกเฉียงใต้

พระอุโบสถวัดราชาธิวาส (ภาพที่ 10) ได้รับการบูรณปฏิสังขรณ์ใหม่โดยพระราชดำริในพระบาทสมเด็จพระจุลจอมเกล้าเจ้าอยู่หัว โปรดเกล้าฯ ให้สมเด็จพระเจ้าฟ้ากรมพระยานริศรานุวัดติวงศ์ทรงออกแบบพระอุโบสถใหม่ถวายเมื่อ พ.ศ. 2451 ให้รักษาผนังเดิมบางส่วนไว้ และไม่ต้องย้ายพระประธานองค์เดิมไปไว้ที่อื่นด้วย ถึงแม้โจทย์ทางโครงสร้างสำหรับการออกแบบบูรณปฏิสังขรณ์พระอุโบสถเก่าวัดสมอรายจะค่อนข้างยุ่งยากซับซ้อน แต่ด้วยพระปรีชาญาณทำให้สมเด็จพระเจ้าฟ้ากรมพระยานริศรานุวัดติวงศ์ทรงสามารถตอบโจทย์ที่แก้ยากนี้ได้หมดตามพระราชประสงค์ของรัชกาลที่ 5 โดยทรงวางแผนเสาและผนังโบสถ์ใหม่ให้คร่อมโบสถ์เก่าไว้อย่างแนบเนียน แรงบันดาลใจจากสถาปัตยกรรมขอมสะท้อนให้เห็นอย่างเด่นชัดในการออกแบบเสาพาไล ชุ่มประตู หน้าบัน ชุ่มคูหาในหน้าบันด้านทิศตะวันตก ลวดลายประดับอาคาร และองค์ประกอบทางสถาปัตยกรรมอื่นๆ (ภาพที่ 11) รวมทั้งการออกแบบสะพานข้ามคลองหน้าพระอุโบสถ การวางองค์ประกอบทางโครงสร้างของสถาปัตยกรรมที่เรียบง่าย ชัดเจน และลดหลั่นกันอย่างเป็นระบบระเบียบ อีกทั้งการตกแต่งด้วยลวดลายประดับที่ไม่น้อยหรือมากเกินไป นอกจากจะส่งเสริมรูปทรงที่ได้สัดส่วนงดงามของตัวอาคารให้โดดเด่นแล้ว ยังก่อให้เกิดค่าความแตกต่างระหว่างแสงและเงา ช่วยเน้นโครงสร้างอันแข็งแกร่งและปริมาตรเชิงสามมิติของหน้าตึก รวมทั้งเส้นสายของลวดลายประดับอันอ่อนช้อยงดงามให้ชัดเจนมากยิ่งขึ้นอีกด้วย



ภาพที่ 11 พระอุโบสถวัดราชาธิวาส มุมมองด้านทิศตะวันออกเฉียงเหนือ

การนำแบบแผน โครงสร้าง และลวดลายสถาปัตยกรรมขอมมาประยุกต์ใช้ในการออกแบบพระอุโบสถวัดราชาธิวาส เผยให้เห็นความเข้าใจในสถาปัตยกรรมขอมอย่างลึกซึ้งและรอบด้านของสมเด็จพระเจ้าฟ้ากรมพระยานริศรานุวัดติวงศ์ และด้วยพระอัจฉริยภาพทางศิลปะของพระองค์ จึงทำให้ทรงสามารถออกแบบพระอุโบสถรูปแบบใหม่ที่สง่างามด้วยสัดส่วนสมบูรณ์ลงตัว ผลงานสร้างสรรค์สถาปัตยกรรมที่โดดเด่นและเป็นเอกลักษณ์ไม่ซ้ำแบบใครของสมเด็จพระเจ้าฟ้ากรมพระยานริศรานุวัดติวงศ์ครั้งนี้ ต่อมาได้กลายเป็นต้นเค้าความคิดในการออกแบบหอประชุมจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัยให้แก่พระพรหมพิจิตร ศิษย์เอกของพระองค์ การนำแบบอย่างจากของโบราณมาเป็นต้นเค้าความคิดเพื่อนำไปประยุกต์ให้เกิดรูปแบบใหม่ในการสร้างงานศิลปะโดยมิได้ลอกแบบแผนดั้งเดิม เป็นแนวคิดในการสร้างสรรค์ศิลปะทุกสาขาของสมเด็จพระเจ้าฟ้ากรมพระยานริศรานุวัดติวงศ์ ดังที่ได้ทรงแสดงทัศนคติเกี่ยวกับเรื่องนี้อย่างชัดเจนในสาส์นสมเด็จ ความเป็น

“พระที่นั่งราชฤดี ซึ่งเกล้ากระหม่อมคิดถวายพระบาทสมเด็จพระพุทธเจ้าหลวง...เกล้ากระหม่อมปรุ้งปนไว้เป็นแบบไทย พม่า ญี่ปุ่น...ที่หลังศาลดมีคอสองกว้างทำเป็นลาย ลูกฟักนั้นเป็นแบบพม่า ซึ่งกระหม่อมชุกชนเก็บเอามาทำเล่นบ้าง แบบไทยไม่มี ทำซิดกัน...ธรรมดาคนจะมีความคิดของตนทั้งหมด ไม่เอาอย่างที่ไหนเลยนั้นไม่ได้ แต่การเอาอย่างนั้นควรเอาแต่หนทางถ้าวอกแบบ คือก่อปี่ไปทำแล้วใช้ไม่ได้ แสดงว่าเป็นคนล้นปัญญา”⁴ (นริศรา นุวัตติวงศ์และดำรงราชานุภาพ 2504, 183)

ทัศนคติดังกล่าวสะท้อนให้เห็นอย่างเด่นชัดในผลงานการสร้างสรรค์ของสมเด็จพระเจ้าฟ้ากรมพระยานริศรานุวัดติวงศ์ ตัวอย่างเช่น สะพานหน้าพระอุโบสถวัดราชาธิวาส (ภาพที่ 12) ที่สมเด็จพระเจ้าฟ้ากรมพระยานริศรานุวัดติวงศ์ทรงนำแนวคิดจากนาคลายราวลูกทรงซึ่งตั้งอยู่บนฐานที่ประกอบด้วยเสาเล็กๆ หลายต้นรวมกันสำหรับประดับลานปราสาทขอมมาประยุกต์ โดยทรงปรับเปลี่ยนรูปทรงของเสากลุ่มและลูกทรงที่เป็นฐานรองรับนาค รวมทั้งลวดลายประดับให้เรียบง่ายไม่ซับซ้อน ส่วนที่เป็นนาคลายราวลูกทรงทรงยกย้ายเปลี่ยนแปลงโดยผู้กลายกนกให้ดูคล้ายกับหัวและหางนาค อันเป็นแนวคิดที่ทรงสังเกตและเรียนรู้มาจากช่างโบราณ เช่นที่ได้เคยทรงวิจารณ์งานช่างโบราณไว้ในสาส์นสมเด็จ ดังนี้

⁴ สมเด็จพระเจ้าฟ้ากรมพระยานริศรานุวัดติวงศ์ ทรงออกแบบพระที่นั่งราชฤดีที่พลเกล้าถวายรัชกาลที่ 5 ตั้งพระราชฤทัยให้เป็นพระเสาวคันธ์ที่สวย งาม แฉ่ง ในพระราชวังสวนดุสิต ต่อมาเมื่อปี พ.ศ. 2466 รัชกาลที่ 6 โปรดเกล้าฯ ให้สร้างพระที่นั่งราชฤดีขึ้นใหม่ในพระบรมมหาราชวัง จึงพระราชทานนามใหม่เป็น “ศาลาสำราญมุขมาตย์” ต่อมารัชกาลที่ 7 โปรดเกล้าฯ ให้ย้ายศาลานี้มาปลูกสร้างไว้ในบริเวณพิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติ พระนคร (มาณพ 2538, 112)

“ที่วิหารพระนอน (วัดป่าโมก จังหวัดอ่างทอง - ผู้เขียน)...ไปจำได้แม่นยำ เอาลายเสา เพราะเป็นทางช่างอันใฝ่ใจอยู่ ลายนั้นเป็นลายทรงเข้าบิณฑ์ก้านแย่งตามแบบในพุ่มทรงเข้าบิณฑ์เป็นรูปเทพประนมครึ่งตัว แต่รูปเทพประนมนั้นแปลกผูกด้วยเครือไม้ให้เห็นไปเองว่าเป็นเทพประนม ไม่ใช่ตัดเอาจากเทวดาครึ่งตัวมายัดเข้า ทำให้ได้สติรู้สึกขึ้นว่าท่านแต่ก่อนท่านผูกลาย ท่านตั้งใจทำด้วยเครือไม้ให้เห็นเป็นรูปอะไรต่ออะไรไปทั้งนั้น” (นิศรานุวัดติวงศ์ และดำรงราชานุภาพ 2505, 243-246)



ภาพที่ 12 สะพานหน้าพระอุโบสถวัดราชาธิวาส
(ที่มา: กองโบราณคดี 2525, 74)



ภาพที่ 13 ประตูวังท่าพระ (มหาวิทยาลัยศิลปากร)

ประตูวังท่าพระ (มหาวิทยาลัยศิลปากร) (ภาพที่ 13) สร้างขึ้นในสมัยรัชกาลที่ 6 สมเด็จฯ เจ้าฟ้ากรมพระยานริศรานุวัดติวงศ์ทรงออกแบบสร้างแทนประตูวังเก่าที่ชำรุดทรุดโทรมลงมาก ใช้เทคนิคคอนกรีตเสริมเหล็ก ผลงานชิ้นนี้ออกแบบอย่างเรียบง่าย ไม่มีลวดลายประดับ เน้นความงดงามของโครงสร้างทางสถาปัตยกรรมที่เป็นแท่งเป็นเหลี่ยม เพื่อสะท้อนความมั่นคงแข็งแรงและประโยชน์ด้านการใช้สอยตามหลักการออกแบบสถาปัตยกรรมแนวประโยชน์นิยม (Functionalism) ที่ให้ประโยชน์ใช้สอยเป็นตัวกำหนดรูปรูปทรง (Form follows function)

อัจฉริยภาพในการออกแบบผลงานชิ้นนี้ของสมเด็จพระเจ้าฟ้ากรมพระยานริศรานุวัดติวงศ์ อยู่ในการเล่นความต่างระดับระหว่างกำแพงและประตูดังอย่างชาญฉลาด ขณะที่ระนาบในแนวนอนของกำแพงวังซึ่งถูกเน้นด้วยลวดบัวลูกแก้วคู่ที่หนานูนและใบเสมาที่เรียงรายเป็นระยะรอบวังอยู่ในระยะหน้า ประตูวังที่สูงใหญ่กลับถูกผลักไปอยู่ในระยะหลัง เพื่อที่จะเน้นชั้นประตูให้โดดเด่นยิ่งขึ้น จึงต้องวางระนาบในแนวตั้งล้อกับความเป็นแห่งของชั้นประตู โดยการสร้างกำแพงคล้ายชั้นประตูเล็กขนานข้างชั้นประตูใหญ่ แต่ผลลัพธ์จะไปด้านหลังเล็กน้อย ดังนั้น แนวเสาของชั้นประตูเล็กจึงตรงกับแนวเสาของกำแพงพอดี เช่นเดียวกับหัวเสาแปดเหลี่ยมของกำแพงและโคมใส่ประทีป ที่ออกแบบให้มีรูปทรงเป็นเหลี่ยมล้อกับหัวเสา ด้วยวิธีนี้จึงก่อให้เกิดเส้นในแนวดิ่งที่อยู่ต่างระดับกันขนานข้างชั้นประตูใหญ่และช่วยเน้นประตูทางเข้าวังท่าพระให้ออโถงและสง่างามยิ่งขึ้น ถึงแม้ว่าประตูดังท่าพระจะปราศจากลวดลายประดับ แต่สมเด็จพระเจ้าฟ้ากรมพระยานริศรานุวัดติวงศ์ก็ทรงตกแต่งประตูดังของพระองค์ด้วยวิธีการที่แยบยล นั่นคือทรงออกแบบองค์ประกอบทางโครงสร้างของกำแพงและประตูให้มีรูปทรงเข้าชุดกันแทนการประดับด้วยลวดลาย ไม่ว่าจะเป็นลวดบัวลูกแก้วคู่ที่หนานูนของกำแพง หรือรูปทรงที่เป็นเหลี่ยมเป็นมุมของหัวเสาและโคมใส่ประทีปที่ล้อกับรูปทรงของใบเสมาซึ่งบอกสถานะความเป็นเจ้าฟ้าของเจ้าของวัง



ภาพที่ 14 พระอุโบสถวัดพระปฐมเจดีย์ จังหวัดนครปฐม มุมมองด้านทิศตะวันตกเฉียงเหนือ

พระอุโบสถวัดพระปฐมเจดีย์ จังหวัดนครปฐม (ระหว่าง พ.ศ. 2471-2475) (ภาพที่ 14) สมเด็จพระเจ้าพี่นางเธอ เจ้าฟ้ากัลยาณิวัฒนา กรมหลวงนราธิวาสราชนครินทร์ ทรงดำรงตำแหน่งอุปนายกราชบัณฑิตยสภา แผนกศิลปากร ทรงถวายแบบสร้างพระอุโบสถใหม่แก่สมเด็จพระเจ้าพี่นางเธอ กรมหลวงนราธิวาสราชนครินทร์ นายกราชบัณฑิตยสภา ขณะนั้น เมื่อวันที่ 11 กรกฎาคม พ.ศ. 2471 การก่อสร้างโบสถ์จึงน่าจะแล้วเสร็จราวปี พ.ศ. 2475 เพราะสมเด็จพระเจ้าพี่นางเธอ กรมหลวงนราธิวาสราชนครินทร์ เสด็จไปทรงตรวจการตั้งพระประธานในพระอุโบสถ พระปฐมเจดีย์ เมื่อวันที่ 28 พฤษภาคม พ.ศ. 2475 (กรมศิลปากร 2528, 260, 266)

พระอุโบสถสร้างขึ้นในช่วงเวลาที่เกิดสภาวะเศรษฐกิจตกต่ำหลังสงครามโลกครั้งที่ 1 ขอบจำกัดด้านการเงินเป็นปัจจัยสำคัญที่ส่งผลต่อรูปแบบและขนาดของอาคาร ดังที่สมเด็จพระเจ้าพี่นางเธอ เจ้าฟ้ากัลยาณิวัฒนา กรมหลวงนราธิวาสราชนครินทร์ ทรงกราบบังคมทูล สมเด็จพระเจ้าพี่นางเธอ กรมหลวงนราธิวาสราชนครินทร์

กรมพระยาดำรงราชานุภาพในลายพระหัตถ์ลงวันที่ 10 กรกฎาคม พ.ศ. 2471 ความว่า “รูปพระอุโบสถคิดไม่ให้ผิดกว่าการเปรียญไปมากนัก ขนาดก็เท่าเท่า ลายลายองค์ทำให้น้อยกว่าแบบกรมศิลปากรเก่า แม้ว่าเงินยอบแบบ จะตัดลายลงเสียอีกก็ตัดได้ (กรมศิลปากร 2528, 260, 266) อย่างไรก็ตาม ปัญหาดังกล่าวก็ทำได้เป็นอุปสรรคต่อการสร้างงานของพระองค์ไม่ แต่กลับเป็นโจทย์ที่ท้าทาย ทำให้ทรงออกแบบโบสถ์รูปแบบใหม่ขนาดกะทัดรัด รูปทรงเรียบง่าย และการตกแต่งแต่พองาม

พระอุโบสถวัดพระปฐมเจดีย์และประตู่วังท่าพระ สร้างขึ้นในช่วงเวลาที่ สมเด็จพระเจ้าฟ้ากรมพระยานริศรานุวัดติวงศ์ทรงพัฒนารูปแบบการสร้างสรรคของพระองค์ไปสู่ความเป็นสากลในแนวประโยชน์นิยมที่เน้นความเรียบง่าย ประโยชน์ใช้สอย และความมัธยัสถ์ เผยให้เห็นการใส่ใจเรียนรู้ด้านงานช่างที่ไม่มัววันสิ้นสุดของพระองค์ ไม่ว่าจะทรงพันตำแหน่งราชการแล้ว หรือทรงพระชราภาพแล้วก็ตาม สมเด็จพระเจ้าฟ้ากรมพระยานริศรานุวัดติวงศ์ทรงสนพระทัยในวิทยาการสมัยใหม่ มักทรงนำมาทดลองใช้ในการสร้างสรรค์งานของพระองค์ท่านเสมอ เช่น ทรงนำเทคนิคการก่อสร้างด้วยคอนกรีตเสริมเหล็ก มาใช้กับการก่อสร้างพระอุโบสถวัดพระปฐมเจดีย์และประตู่วังท่าพระ หรือ ทรงใช้เทคนิคปั้นแล้วทำแม่พิมพ์สร้างลวดลายในการตกแต่งพระอุโบสถวัดราชาธิวาส ทำให้ได้ลวดลายที่มีขนาดมาตรฐาน ประหยัดค่าใช้จ่าย เวลา และ แรงงานช่างฝีมือ (माणพ 2538, 101-102)

อย่างไรก็ตาม ไม่ว่าเวลาจะล่วงผ่านและวิทยาการจะก้าวหน้าไปเท่าใด สมเด็จพระเจ้าฟ้ากรมพระยานริศรานุวัดติวงศ์ก็ยังคงไว้ซึ่งหลักการและคตินิยมในการ

สร้างสรรค์งานช่างของพระองค์ตลอดพระชนมชีพ นั่นคือ การศึกษาผลงานของครูช่างโบราณหรือแบบอย่างสถาปัตยกรรมโบราณ แล้วนำแบบอย่างที่ยังทรงนิยมยกย่องมาย้ายปรับเปลี่ยนหรือประยุกต์ในการสร้างสรรค์งานตามแนวทางที่ทรงเห็นว่างามหรือเหมาะสมดังเช่น พระอุโบสถวัดพระปฐมเจดีย์ที่มีรูปทรงกะทัดรัดและแปลกตาไม่มีที่ไหนเหมือน ส่วนที่เป็นช่อฟ้า ใบระกา และนาคลายอง ถูกแปลงให้กลายเป็นลวดลายตกแต่งที่เรียบง่าย สดส่วนอันงดงามลงตัวขององค์ประกอบทางโครงสร้างสถาปัตยกรรมที่ลดหลั่นตามกันอย่างเป็นจังหวะช่วยสร้างความสง่างามให้กับตัวอาคารโดยไม่ต้องอาศัยลวดลายประดับมาเชิดชู ลวดลายประดับพระอุโบสถวัดพระปฐมเจดีย์ถึงแม้จะเรียบง่ายและมีไม่มากนัก แต่ก็แฝงความหมายล้าลึกที่เกี่ยวข้องกับคติพุทธและประวัติศาสตร์ความเป็นมาของสถานที่ตั้ง ดังเช่นหน้าบันมุขประเจ็ดด้านทิศเหนือที่ประดับด้วยลายปูนปั้นรูปกวางหมอบขนขาข้างธรรมจักร (ภาพที่ 15) เป็นสัญลักษณ์แทนการแสดงปฐมเทศนาครั้งแรกของพระพุทธเจ้า ณ ป่าอิสิปตนมฤคทายวัน และผนังด้านทิศใต้ ที่สลักคาถา *เย ธมมา* ด้วยเส้นสายอันงดงามของอักษรปัลลวะเป็นร่องลึกบนเนื้อปูน จนกลายเป็นงานออกแบบลวดลายเชิงกราฟิกประดับผนังไปได้ที่น่าอัศจรรย์ (ภาพที่ 16)

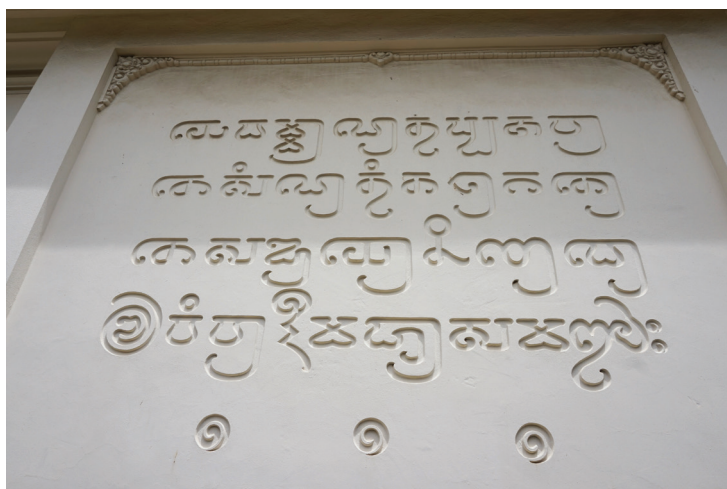
ลวดลายประดับสถาปัตยกรรมเหล่านี้ล้วนบ่งบอกเป็นนัยถึงอดีตอันรุ่งโรจน์ของพระพุทธศาสนานิกายเถรวาทในสุวรรณภูมิ มีนครปฐมเป็นหนึ่งในเมืองที่เคยเป็นศูนย์กลางของอารยธรรมทวารวดีอันยิ่งใหญ่ เพราะแทบทุกแห่งในบริเวณที่อารยธรรมทวารวดีแพร่หลายไปถึง โดยเฉพาะเมืองใหญ่ๆ หรือเมืองที่เคยเป็นศูนย์กลางของอารยธรรมทวารวดี เช่น นครปฐม อุทอง ราชบุรี ลพบุรี ปราจีนบุรี และอุบลราชธานี ฯลฯ จะพบหลักฐานเป็นประติมากรรมสลักหินรูป

ธรรมจักรและกวางหมอบ รวมทั้งคาถา “*เย ธมฺมา*” ซึ่งเป็นหัวใจของพุทธศาสนา ที่จารึกลงบนแผ่นดินเผา ศิลาจารึก พระพิมพ์ สลูป ฐานพระพุทธรูป หรือ ธรรมจักร กระจายตัวทั่วไป (ศักดิ์ชัย 2547, 77-79) แม้กระทั่งในบทพระราช นิพนธ์ของพระบาทสมเด็จพระจอมเกล้าเจ้าอยู่หัวก็ยังคงกล่าวถึงการพบจารึก คาถา *เย ธมฺมา* บนแผ่นอิฐและพระพิมพ์ในบริเวณองค์พระปฐมเจดีย์ด้วย⁵ (กรมศิลปากร 2528, 66-69) ส่วนใบเสมา 4 แผ่น สมเด็จพระเจ้าฟ้ากรมพระยานริศรานุวัดติวงศ์ทรงออกแบบเป็นภาพท้าวจตุโลกบาลทั้ง 4 และส่งไปให้ช่างสลักหินอ่อนที่ประเทศอิตาลี แล้วนำมาประดับที่มุมอาคารด้านทิศเหนือและทิศใต้ด้านละ 2 ใบ ก็แฝงความเชื่อในคติพุทธเกี่ยวกับเทพผู้รักษาและป้องกันภัยประจำทิศทั้ง 4 อันได้แก่ ท้าวธตรัฐแห่งทิศบูรพา (ทิศตะวันออก) (ภาพที่ 17) ท้าววิรูปหกแห่งทิศทักษิณ (ทิศใต้) ท้าววิรูปักษ์แห่งทิศประจิม (ทิศตะวันตก) และท้าวกุเธรแห่งทิศอุดร (ทิศเหนือ) รูปแบบอาคารที่เน้นความงดงามของโครงสร้างอันเรียบง่าย ชัดเจน ตรงไปตรงมา และตกแต่งด้วยลวดลายประดับเพียงเล็กน้อยตามแนวคิดแบบประโยชน์นิยม เป็นแนวทางการออกแบบอาคารที่เป็นเอกลักษณ์ของสมเด็จพระเจ้าฟ้ากรมพระยานริศรานุวัดติวงศ์ ได้กลายเป็นแบบอย่างในการออกแบบอาคารให้แก่สถาปนิกรุ่นหลัง เช่น พระพรหมพิจิตร (อุ ลากานนท์) และหลวงวิศาลศิลปกรรม (เชื้อ ปัทมจินดา) เป็นต้น

⁵ ในสมัยรัชกาลที่ 5 สมเด็จพระยาดำรงราชานุภาพได้ทรงพบคาถาธรรมที่จารึกด้วยอักษรคนธ์อินเดียใต้บนแผ่นอิฐในจังหวัดนครปฐม เป็นหลักฐานแสดงให้เห็นถึงการเผยแพร่พระพุทธศาสนาไปยังดินแดนแถบนี้ จึงทรงให้นำแผ่นจารึกนี้ไปบอกขุนตืดไว้กับผนังศาลาเก๋งจีนที่รัชกาลที่ 4 โปรดเกล้าฯ ให้สร้างขึ้นราว พ.ศ. 2407 ในวัดพระปฐมเจดีย์ พระธรรมคณาจารย์ เรียกกันว่า คาถา*เย ธมฺมา* มีใจความดังนี้ “*เย ธมฺมา เหตุปภวา เตสํ เหตุ ตถาคโต เตสญจ โย นิโรธो จ เอวํวาทิ มหาสมโณ*” แปลความว่าธรรมเหล่าใด มีเหตุเป็นแดนเกิด พระตถาคตตรัสเหตุแห่งธรรมเหล่านั้น และเหตุแห่งความดับแห่งธรรมเหล่านั้น พระมหาสมณะมีปกติตรัสอย่างนี้ (พิพัฒน์ 2526, 236)



ภาพที่ 15 หน้าบันมุขประเจิดด้านทิศเหนือพระอุโบสถวัดพระปฐมเจดีย์ จังหวัดนครปฐม



ภาพที่ 16 คาลาเย ธมฺมา ที่จารึกบนผนังด้านทิศใต้พระอุโบสถ วัดพระปฐมเจดีย์ จังหวัดนครปฐม



ภาพที่ 17 ประติมากรรมบนใบเสมารูปท้าวธรรม จตุโลกบาลแห่งทิศบูรพา (ทิศตะวันออก)
พระอุโบสถ วัดพระปฐมเจดีย์ จังหวัดนครปฐม

คตินิยมในการสร้างงานศิลปะที่ศึกษาแบบอย่างจากศิลปกรรมโบราณ รวมทั้งการผนวกแนวคิดเกี่ยวกับคติพุทธและประวัติศาสตร์ของท้องถิ่นนั้นๆ จะปรากฏอย่างชัดเจนในผลงานการออกแบบทุกชิ้นของสมเด็จพระญาณวิธานุวัตติวงศ์ เช่น การออกแบบลวดลายปูนปั้นและประติมากรรมประดับสะพานเจริญศรัทธาข้ามคลองเจดีย์บูชาด้านทิศเหนือขององค์พระปฐมเจดีย์ (ภาพที่ 18) ก็ทรงได้แนวคิดมาจากการศึกษาลวดลายปูนปั้นและประติมากรรมสมัยทวารวดีที่ขุดพบในบริเวณจังหวัดนครปฐม เช่นเดียวกับ

การออกแบบลวดลายประดับซุ้มวิหารพระร่วงโรจนฤทธิ์ (ภาพที่ 19) ก็ทรงได้แรงบันดาลใจมาจากลวดลายซุ้มพระกำแพงศอกสมัยสุโขทัย และนำมาประยุกต์ปรุงแต่งให้ประสานกลมกลืนเข้ากับพระพุทธรูปสุโขทัย ปางห้ามญาติ ที่รัชกาลที่ 6 ทรงได้มาจากเมืองศรีสัชนาลัย⁶



ภาพที่ 18 สะพานเจริญศรีตรา ข้ามคลองเจดีย์บูชาด้านทิศเหนือขององค์พระปฐมเจดีย์

⁶ ใน พ.ศ. 2451 เมื่อครั้งรัชกาลที่ 6 ยังทรงดำรงพระอิสริยยศเป็นสมเด็จพระยุพราช ขณะเสด็จประพาสหัวเมืองฝ่ายเหนือ ได้ทอดพระเนตรพระพุทธรูปองค์หนึ่งที่เมืองศรีสัชนาลัย พระลักษณะงามเป็นที่ต้องพระราชหฤทัย แต่ชำรุดมาก คงเหลือแต่พระเศียร พระหัตถ์ และพระบาท จึงโปรดเกล้าฯ ให้อัญเชิญลงมากรุงเทพฯ แล้วให้ช่างปั้นปฏิสังขรณ์ให้สมบูรณ์ และเททองหล่อพระพุทธรูปเมื่อวันที่ 30 ธันวาคม พ.ศ. 2456 ณ วัดพระเชตุพนวิมลมังคลาราม เมื่อหล่อเสร็จแล้ว มีขนาดความสูงจากพระบาทถึงพระเศียร 12 ศอก 4 นิ้ว แล้วจึงโปรดเกล้าฯ ให้อัญเชิญไปประดิษฐานไว้ยังวิหารประธานด้านทิศเหนือขององค์พระปฐมเจดีย์ จังหวัดนครปฐม ในเดือนกรกฎาคม พ.ศ. 2457 ต่อมารัชกาลที่ 6 จึงได้ถวายพระนามพระพุทธรูปนี้ว่า “พระร่วงโรจนฤทธิ์ ศรีอินทราทิตย์ ธรรมโมภาส มหาวชิราวุธราชูปถัมภ์” (กรมศิลปากร, 2538, 233-234)



ภาพที่ 19 วิหารพระร่วงโรจนฤทธิ์ วัดพระปฐมเจดีย์ จังหวัดนครปฐม



ภาพที่ 20 หอสมุดวชิรญาณหรือหอสมุดวชิราวุธเดิม
(ปัจจุบันคืออาคารนิทรรศการเฉลิมพระเกียรติพระบาทสมเด็จพระจุลจอมเกล้าเจ้าอยู่หัว)

หอสมุดวชิรญาณหรือหอสมุดวชิราวุธเดิม (ระหว่าง พ.ศ. 2438-2459) (ภาพที่ 20) เป็นผลงานที่มักถูกมองข้าม แต่จะเป็นแบบอย่างในการออกแบบสถาปัตยกรรมไทยสมัยใหม่ให้แก่สถาปนิกไทยรุ่นต่อมา หลังจากสมเด็จพระบรมโอรสาธิราช เจ้าฟ้ามหาวชิรุณหิศ สยามมกุฎราชกุมาร เสด็จสวรรคตเมื่อวันที่ 4 มกราคม พ.ศ. 2438 (ตามปฏิทินปัจจุบัน) พระบาทสมเด็จพระจุลจอมเกล้าเจ้าอยู่หัวได้โปรดเกล้าฯ ให้สร้างศาลาทรงธรรม ณ บริเวณกุฏิสงฆ์วัดมหาธาตุด้านทิศตะวันออก สำหรับเป็นที่เชิญพระบรมศพสมเด็จพระบรมโอรสาธิราชมาประดิษฐานบำเพ็ญพระราชกุศลทักษิณานุปทาน นอกจากนั้น ยังมีพระราชประสงค์จะพระราชอุทิศถวายเป็นสังฆิกเสนาสน์สำหรับมหาธาตุวิทยาลัย (ต่อมาเปลี่ยนเป็นมหาวิทยาลัยจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย) ที่โปรดเกล้าฯ ให้สร้างขึ้นตั้งแต่ พ.ศ. 2432 ณ วัดมหาธาตุราช (ปัจจุบันคือ วัดมหาธาตุยุวราชรังสฤษฎิ์) ในการนี้จึงมีพระบรมราชโองการโปรดเกล้าฯ ให้สมเด็จพระเจ้าฟ้ามหาวชิรุณหิศเป็นผู้อำนวยการก่อสร้างอาคารหลังนี้ แต่พระองค์น่าจะทรงออกแบบร่วมกับพระยาสุรเสนาบดี (ทัด ศิริสัมพันธ์) จึง “ทรงถือคล้ายกับว่าช่วยกันทำเท่านั้น” (กองโบราณคดี กรมศิลปากร 2535, 40; สุจริต 2511, 212) อย่างไรก็ตาม หลังจากงานพระราชทานเพลิงพระบรมศพผ่านพ้นไปแล้ว การก่อสร้างก็ยังคั่งค้างมาจนสิ้นรัชกาลที่ 5 และมาแล้วเสร็จในรัชกาลที่ 6 พระราชทานให้เป็นที่ตั้งหอสมุดสำหรับพระนคร โปรดเกล้าฯ ให้ย้ายหอพระสมุดวชิรญาณจากที่ตั้งเดิมในพระบรมมหาราชวังมาไว้ที่นี่ และได้เสด็จพระราชดำเนินมาเปิดหอพระสมุดเมื่อวันที่ 6 มกราคม พ.ศ. 2459 (กองโบราณคดี กรมศิลปากร 2535, 40)

หอพระสมุทวชิรญาณ (ปัจจุบันเป็นที่ตั้งของอาคารนิทรรศการเฉลิมพระเกียรติ พระบาทสมเด็จพระจุลจอมเกล้าเจ้าอยู่หัว) เป็นอาคารทรงสี่เหลี่ยมผืนผ้า ทอดตัวเป็นแนวยาวจากทิศเหนือไปยังทิศใต้ขนานกับถนนหน้าพระธาตุ หันหน้าเข้าหาสนามหลวง การจัดวางแผนผังและการออกแบบหน้าตักเป็นไปตามแบบแผนสถาปัตยกรรมบาโรกของประเทศฝรั่งเศส นั่นคือการเน้นส่วนกลางของหน้าตักและมุมของอาคาร มุขหลักที่เป็นทางเข้าด้านหน้าจะถูกออกแบบให้มีขนาดสูงใหญ่และยื่นยาวออกมาจากตัวตึกมากกว่ามุขรองที่ขนานข้าง ต่างจากแบบแผนของสถาปัตยกรรมบาโรกในประเทศออสเตรียและเยอรมนี ซึ่งจะออกแบบมุขหลักที่อยู่ตรงกลางให้สวยงามเป็นพิเศษและนิยมเน้นมุมอาคารด้วยหอคอยรูปทรงแปลกตา

สมเด็จพระเจ้าฟ้ากรมพระยานริศรานุวัดติวงศ์ทรงออกแบบหอพระสมุทซึ่งเป็นอาคารที่มีความยาวมาก โดยการวางมุขหลักขนานข้างด้วยมุขรองไว้กึ่งกลางหน้าตัก ส่วนมุขตักด้านทิศเหนือและทิศใต้ทรงเน้นด้วยมุขหลังคาทรงจัตุรมุข การออกแบบหน้าตักเป็นไปอย่างเรียบง่ายและชัดเจน องค์ประกอบทางโครงสร้างของสถาปัตยกรรม เช่น เสาสูงใหญ่ที่เรียงตรงดิ่งเป็นแนวยาวจากฐานเสาด้านล่างถึงหัวเสาที่รองรับหน้าจั่วด้านบนตามแบบอย่างสถาปัตยกรรมบาโรก รวมทั้งซุ้มโค้งยอดแหลมแบบโกธิคที่สูงใหญ่ของมุขหลักและซุ้มหน้าต่างที่เปิดรับแสงสว่างของมุขด้านทิศเหนือและทิศใต้ตรงมุขตัก ช่วยเน้นความสูงสง่าและความโดดเด่นให้กับตัวอาคาร ถึงแม้แนวคิดในการออกแบบอาคารในลักษณะนี้ของสมเด็จพระเจ้าฟ้ากรมพระยานริศรานุวัดติวงศ์จะคล้ายคลึงกับพระที่นั่งจักรีมหาปราสาทในพระบรมมหาราชวัง ซึ่งตัวตึกแบบนีโอบาโรก

เคยถูกวิจารณ์ว่าไม่เข้ากับเครื่องบนยอดปราสาทแบบไทย และ “ดูน่าเกลียดเหมือนแต่งตัวใส่ฟร็อกโค้ดแล้วใส่ชุดา”⁷ (ดวงจิตร์ 2550, 63) แต่วิธีการนำแบบแผนสถาปัตยกรรมบาโรกและซุ้มโค้งยอดแหลมแบบโกธิคมาปรุงแต่งเข้ากับหลังคาลดชั้นและหลังคาทรงจัตุรมุขแบบไทยที่หอพระสมุทวชิรญาณสามารถผสานเข้าด้วยกันได้อย่างกลมกล่อม

เนื่องจากผู้ออกแบบมีความเข้าใจในสถาปัตยกรรมตะวันตกและสถาปัตยกรรมไทยอย่างถ่องแท้และลึกซึ้ง ด้วยเหตุนี้ จึงอาจกล่าวได้ว่าหอพระสมุทวชิรญาณนับเป็นอาคารหลังแรกที่สถาปนิกไทยนำแบบแผนสถาปัตยกรรมตะวันตกมาประยุกต์เข้ากับสถาปัตยกรรมไทยได้อย่างลงตัว ต่อมาจะกลายเป็นแบบแผนในการออกแบบสถาปัตยกรรมไทยสมัยใหม่ให้แก่สถาปนิกยุคหลังๆ เช่น อาคารเรียนและหอประชุมโรงเรียนวชิราวุธวิทยาลัย โดยหลวงวิศาลศิลปกรรมและหอประชุมจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัยโดยพระพรหมพิจิตร เป็นต้น

⁷ ในสมัยรัชกาลที่ 7 เนื่องจากพระที่นั่งหลายองค์ในพระบรมมหาราชวังชำรุดทรุดโทรมลงมาก พระบาทสมเด็จพระปกเกล้าเจ้าอยู่หัวจึงมีพระบรมราชโองการโปรดเกล้าฯ ให้สมเด็จพระเจ้าฟ้ากรมพระยานริศรานุวัดติวงศ์เป็นผู้อำนวยการซ่อมพระที่นั่งจักรีมหาปราสาท มีหม่อมเจ้าอิทธิเทพสรรค์ กฤดากรเป็นผู้ควบคุมงาน หม่อมเจ้าดวงจิตร์ จิตรพงศ์ได้บันทึกพระวิจารณ์ของสมเด็จพระเจ้าฟ้ากรมพระยานริศรานุวัดติวงศ์เกี่ยวกับพระที่นั่งจักรีมหาปราสาท ซึ่งเผยให้เห็นความรอบรู้และจัดเจนทางสถาปัตยกรรมอย่างยิ่งของพระองค์ไว้ในหนังสือ “ป่าป้อนหลาน” ดังนี้ “เสด็จไปรับสั่งว่าดีพระทัยที่ได้มีโอกาสทรงอำนาจการซ่อมพระที่นั่งจักรีด้วยราคาถูกลงเครื่องยอดของเก่าอยู่ว่าน่าจะทำได้ดีกว่านั้น ท่านรับสั่งว่าเมื่อแรกทำช่างฝรั่งก็ทำส่วนของตนได้งดงามตามแบบฝรั่งไป ช่างไทยก็คิดทำเครื่องบนให้งดงามอ่อนช้อยตามแบบศิลปกรรมไทยไป ไม่ได้คิดประสมประสานว่างานจะต้องต่อเนื่องกัน พอยกขึ้นไปต่อกันข้างล่างเป็นก้อนกลมลึกทึบ ส่วนข้างบนทำแบบเรียวแหลมบางอย่างที่เรียกกันว่า ‘ไม้เรียวหวดฟ้า’ ทำให้ขมกันน่าเกลียด ครั้นนั้นจึงทรงออกแบบทรวดทรงเครื่องยอดพระที่นั่งจักรีเสียใหม่ให้อ้วนสั้นดังที่เห็นอยู่ในปัจจุบันนี้” (ดวงจิตร์ 2550, 64)

ความรอบรู้ ความสันตติจิตเจตนา และความเชี่ยวชาญอย่างลึกซึ้งและกว้างขวาง ในสถาปัตยกรรมไทย สถาปัตยกรรมตะวันออกและสถาปัตยกรรมตะวันตก ทำให้สมเด็จฯ เจ้าฟ้ากรมพระยานริศรานุวัดติวงศ์สามารถนำแบบแผนและเทคนิคการสร้างงานสถาปัตยกรรมของตะวันตกมาผสมผสานเข้ากับแบบอย่าง อันเป็นจุดเด่นของสถาปัตยกรรมไทยได้อย่างกลมกลืน ทรงสามารถคลี่คลาย รูปแบบการสร้างสรรคสถาปัตยกรรมที่เป็นเอกลักษณ์ของพระองค์เองได้สำเร็จ กลายเป็นแรงบันดาลใจและแบบแผนในการออกแบบสถาปัตยกรรมให้กับ สถาปนิกรุ่นหลังในยุคต่อมา จึงกล่าวได้ว่าสมเด็จฯ เจ้าฟ้ากรมพระยานริศรานุวัดติวงศ์ทรงเป็นสถาปนิกเอกแห่งยุค ผู้ทรงบุกเบิกหนทางสู่การออกแบบ สถาปัตยกรรมยุคใหม่ให้แก่ประเทศไทยอย่างแท้จริง

บรรณานุกรม

กรมศิลปากร. *ตำนานวัดอุทธสถานต่างๆ ซึ่งพระบาทสมเด็จพระนั่งเกล้าเจ้าอยู่หัวทรงสถาปนา*. พระนคร: กรมศิลปากร, 2512. (พิมพ์เป็นอนุสรณ์ในงานพระราชทานเพลิงศพ ม.ล.รुจิ ศรีวรรณวิฑฒ์ ณ เมรุวัดอรุณราชวราราม วันที่ 16 ธันวาคม พ.ศ. 2512).

กรมศิลปากร. *ศิลปกรรมและช่างไทยจากสาส์นสมเด็จ*. พระนคร: กรมศิลปากร, 2512. (พิมพ์เป็นอนุสรณ์ในงานพระราชทานเพลิงศพ นายอู่หน้ เสวตมัลย์ ณ เมรุวัดแก้วแจ่มฟ้า สี่พระยา วันที่ 7 กันยายน พ.ศ. 2512).

กองโบราณคดี, กรมศิลปากร. *ทะเบียนโบราณสถานในเขตกรุงเทพมหานครและปริมณฑล*. กรุงเทพฯ: กรมศิลปากร, 2535.

_____. *ทะเบียนโบราณสถานในเขตหน่วยศิลปากร ที่ 1*. กรุงเทพฯ: กรมศิลปากร, 2536.

กองวรรณคดีและประวัติศาสตร์ กรมศิลปากร. *เรื่องพระปฐมเจดีย์*. พิมพ์ครั้งที่ 2. (พิมพ์โดยเสด็จพระราชกุศลในงานพระราชทานเพลิงศพ พระธรรมสิริชัย (ชิต ชิตวิบูลเถร) เจ้าอาวาสวัดพระปฐมเจดีย์ ณ เมรุสนามหน้าองค์พระปฐมเจดีย์ อำเภอเมือง จังหวัดนครปฐม วันที่ 23 มีนาคม 2528).

ดวงจิตร จิตรพงค์, ม.จ. ข้าบ่อนหลาน. กรุงเทพฯ: มปท. (พิมพ์เป็นที่ระลึก
งานพระราชทานเพลิงศพ หม่อมเจ้าดวงจิตร จิตรพงค์ ณ เมรุหลวง
หน้าพลับพลาอิสริยาภรณ์ วัดเทพศิรินทราวาส วันที่ 14 มีนาคม
พ.ศ. 2550).

น. ณ ปากน้ำ. ศิลปในกรุงเทพมหานคร ภาคแรก. กรุงเทพฯ: โอเดียนสโตร์,
2520.

_____. ศิลปะกับโบราณคดีในสยาม. กรุงเทพฯ: โอเดียนสโตร์, 2520.

นริศรานุวัดติวงศ์, สมเด็จพระเจ้าบรมวงศ์เธอ เจ้าฟ้ากรมพระยา และสมเด็จพระเจ้าบรมวงศ์เธอ กรมพระยาดำรงราชานุภาพ. *สาส์นสมเด็จพระเจ้าบรมวงศ์เธอ กรมพระยาดำรงราชานุภาพ*. เล่ม 11. กรุงเทพฯ: องค์การค้ำของครูสภา, 2504.

_____. สารานุกรมเด็ก เล่ม 16. กรุงเทพฯ: องค์การการค้าของครูสภา, 2505.

มี มหาดเล็ก, นาย. กลอนเพลงยาวสรรเสริญพระเกียรติพระบาทสมเด็จพระนั่งเกล้าเจ้าอยู่หัว. กรุงเทพฯ: อมรินทร์, 2530 (จัดพิมพ์เฉลิมพระเกียรติวันพระบรมราชสมภพครบ 200 ปี พระบาทสมเด็จพระนั่งเกล้าเจ้าอยู่หัว วันอังคารที่ 31 มีนาคม พ.ศ. 2530).

พิพัฒน์ จันทบุบผา, พระมหา (บรรณารักษ์). *ที่ระลึกงานเทศกาลนมัสการพระ
ปฐมเจดีย์ ปี 2526*. กรุงเทพฯ: ประยูรวงศ์, 2526. (คณะกรรมการ
แผนกจัดพิมพ์หนังสือที่ระลึกฯ จัดพิมพ์เป็นที่ระลึกในงานเทศกาล
นมัสการองค์พระปฐมเจดีย์ ประจำปี 2526).

มานพ อิศรเดช. สถาปัตยกรรมผีพระหัตถ์ สมเด็จพระเจ้าฟ้ากรมพระยานริศรานุ
วัดติวงศ์. กรุงเทพฯ: กรมศิลปากร, 2538.

เวลลา, วอลเตอร์ เอฟ. แผ่นดินพระนั่งเกล้าฯ. แปลโดย นิจ ทองโสภิต.
กรุงเทพฯ: สมาคมสังคมศาสตร์แห่งประเทศไทย, 2514.

ศักดิ์ชัย สายสิงห์. ศิลปะทวารวดี: วัฒนธรรมพุทธศาสนายุคแรกเริ่มในดินแดน
ไทย. กรุงเทพฯ: เมืองโบราณ, 2547.

สมใจ นิมเล็ก. “เอกลักษณ์ทางสถาปัตยกรรมในสมัยสมเด็จพระนั่งเกล้าเจ้า
อยู่หัว.” ทัศนะงานสมโภชกรุงรัตนโกสินทร์ 200 ปี. หน้า 409-423
กรุงเทพฯ: ราชบัณฑิตยสถาน, 2525.

สำนักวัฒนธรรมกีฬาและการท่องเที่ยว กรุงเทพมหานคร. บางกอก บอกเล่า
(เรื่อง) วัง. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์แก้วเจ้าจอม, 2555.

สุจริต ถาวรสุข. พระประวัติและงานศิลปะของสมเด็จพระเจ้าบรมวงศ์เธอ เจ้า
ฟ้ากรมพระยานริศรานุวัดติวงศ์. พระนคร: ไทยวัฒนาพานิช, 2511.

อุดมสมบัติ (จัน), หลวง. จดหมายหลวงอุดมสมบัติ. พิมพ์ครั้งที่ 7. (พิมพ์เป็น
อนุสรณ์ในงานพระราชทานเพลิงศพ คุณหญิงบุญเกื้อ เบญจกาญจน์.
ณ วัดมกุฏกษัตริยาราม วันที่ 24 กรกฎาคม พ.ศ. 2515).

ผลิตภัณฑ์เครื่องเงินตกแต่งบ้าน ประเภทให้แสงสว่าง*

ฐนันท์ แก้วปาน

ภาควิชาออกแบบผลิตภัณฑ์ คณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

ชิตชัย ควรเดชะคุปต์**

อาจารย์ประจำภาควิชาออกแบบผลิตภัณฑ์ คณะมัณฑนศิลป์
มหาวิทยาลัยศิลปากร

บทคัดย่อ

การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อรวบรวมองค์ความรู้เกี่ยวกับภูมิปัญญาท้องถิ่นและการพัฒนารูปแบบผลิตภัณฑ์เครื่องเงินในการออกแบบด้วยเทคนิค Display ในการเปลี่ยนรูปทรงและการตกแต่งผิวสีเครื่องเงินในรูปแบบ 3 แบบ เพื่อใช้เป็นของตกแต่งบ้าน ได้แก่ แบบที่ 1 การปรับเปลี่ยนโครงสร้าง แบบที่ 2 การปรับวิธีการขึ้นรูปและแบบที่ 3 การปรับวิธีการทำสี ประเมินผลผลิตภัณฑ์เครื่องเงินโดยเปรียบเทียบกับผลิตภัณฑ์ในกลุ่มข้างเคียง ทั้งด้านคุณภาพของ

* บทความนี้เรียบเรียงจากงานวิจัย เรื่อง “การศึกษาและพัฒนาผลิตภัณฑ์ภูมิปัญญาพื้นบ้านการทำเครื่องเงินเพื่อการตกแต่งบ้านประเภทแสงสว่าง” ได้รับทุนอุดหนุนการวิจัยระดับบัณฑิตศึกษา จากสำนักงานคณะกรรมการวิจัยแห่งชาติ ประจำปี 2560

** อาจารย์ที่ปรึกษา

ผลิตภัณฑ์ ได้แก่ ประโยชน์ในการใช้งาน ความคงทนของวัสดุ ความสะดวกในการรักษา ราคา และความพึงพอใจโดยรวมของผู้บริโภค จากกลุ่มตัวอย่างวิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้ค่าเฉลี่ย ค่าร้อยละ และการทดสอบค่า t-test

ผลการวิจัยพบว่าสามารถออกแบบผลิตภัณฑ์โดยใช้แนวคิด Display ได้ 6 รูปแบบ เมื่อสอบถามความพึงพอใจผู้บริโภคต่อผลิตภัณฑ์ พบว่าผู้บริโภคมีความพึงพอใจในผลิตภัณฑ์ รูปแบบที่ผลิต 3 อันดับแรก ได้แก่ อันดับที่ 1 รูปแบบที่ 4 ร้อยละ 30.1 อันดับที่ 2 รูปแบบที่ 1 ร้อยละ 21.2 และ อันดับที่ 3 รูปแบบที่ 5 ร้อยละ 23.1 ตามลำดับ ผู้วิจัยได้นำรูปแบบที่ 3 รูปแบบที่ 4 และรูปแบบที่ 5 มาเป็นต้นแบบผลิตภัณฑ์ที่มีความเป็นไปได้ในการผลิต โดยรูปแบบที่ 3 มีจุดเด่นเรื่ององค์ประกอบของเส้นจากโครงสร้างที่สามารถติดตั้งให้เกิดรูปแบบอื่นๆ หรือปล่อยให้เกิดรูปทรงจากแรงโน้มถ่วงตามธรรมชาติ รูปแบบที่ 4 มีจุดเด่นด้านรูปแบบที่มีความเรียบง่าย สามารถนำไปตกแต่งสถานที่ได้เกือบทุกรูปแบบของการตกแต่ง รูปแบบที่ 5 มีจุดเด่นในรูปแบบที่มีความสมมาตรและจังหวะขององค์ประกอบรูปทรงที่เกิดจากรีวและการบิดตัวส่งผลต่อการให้แสงสว่างโดยรวมได้ดี สำหรับข้อเสนอแนะในการผลิต ทุกแบบมีจุดที่ควรปรับปรุง คือ การรับน้ำหนัก การติดตั้ง และความเหมาะสมในชนิดวัสดุที่นำมาใช้ ควรคำนึงถึงสัดส่วนและความปลอดภัยในการใช้งาน

คำสำคัญ: เครื่องเงิน, ผลิตภัณฑ์ตกแต่งบ้านประเภทให้แสงสว่าง

Lacquerwares for Household Lighting Decoration.

Thapanut Kaewpan

Product Design, Faculty of Decorative Arts, Silpakorn University

Chitchai Kuandachakupt*

Lecturer, Product Design, Faculty of Decorative Arts,
Silpakorn University

Abstract

The main purpose of this study is to gain knowledge of local wisdom concerning lacquerware production and the development of lacquerware production using three Display (Transform) techniques: 1. structural transformation 2. reshaping transformation 3. colouring transformation

It is also the purpose of this study to evaluate, by comparing with other similar products, the quality of developed products, such as their utility, the endurance of their materials, convenience in

* Advisor

maintenance, their prices, and customer satisfaction. The data is analyzed using the T-test and presented in percentages.

The study reveals that it is possible to design 6 production models using the three Display (Transform) techniques. The consumer satisfaction survey shows that customers were most satisfied with Model 4, with the satisfactory percentage of 30.1. Model 5 ranked second, and Model 1 ranked third with the percentages of 23.1 and 21.2 respectively.

Models 3, 4 and 5 were selected as the production models because of their production possibility. The distinct feature of Model 3 is its structural composition, which is in line form, allowing it to be variously shaped either through installation or by gravity. Model 4 is advantageous in terms of its simplicity which can be used to complement all styles. Model 5 has a symmetrical structure and a line rhythm warp, which affect the lighting.

The study also suggested that in creating products based on the suggested models, consideration should be given to the bearing capacity, installation, the suitability of materials used in production, proportion, and safety in utilisation.

Keywords: Lacquerware, household decorative lighting design

บทนำ

การออกแบบเป็นศิลปะของมนุษย์ เนื่องจากเป็นค่านิยมที่สร้างจากความงามที่ตอบสนองต่อการใช้งาน หลักการออกแบบ คือ การรวบรวมหรือจัดองค์ประกอบของรูปทรงวัตถุทั้งที่เป็น 2 มิติและ 3 มิติ เข้าด้วยกันอย่างมีหลักเกณฑ์ จากการสร้างสรรค์ที่ประสานของทัศนธาตุ (Visual Elements) ได้แก่ เส้น น้ำหนักอ่อนแก่ของขาว-ดำ ที่ว่าง สี และลักษณะพื้นผิว อย่างมีเอกภาพให้ความรู้สึกต่อการสัมผัส รับรู้ทางตา นอกจากจะสร้างเนื้อหาให้กับตัวรูปทรงเอง ยังเป็นสัญลักษณ์แก่อารมณ์ ความรู้สึก หรือปัญหาที่เกิดขึ้น เกิดเป็นวัตถุอันมีประโยชน์ใช้สอยตามประสงค์ที่สร้าง ทำให้วัตถุหรือผลิตภัณฑ์มีความแตกต่างกันหลากหลาย ทั้งทางลักษณะ การใช้สอย และให้คุณค่าทางศิลปะควบคู่กันไป (องค์ประกอบของศิลปะ 2554) โดยผู้ออกแบบต้องคำนึงถึงประโยชน์ใช้สอยและความงาม (สาคร 2528) การออกแบบเครื่องเรือนเครื่องตกแต่งบ้านพักอาศัยหรืออาคาร เพื่อประโยชน์ใช้สอย สะดวกสบายในการใช้จึงจำเป็นต้องคำนึงถึงหลักการดังกล่าวร่วมด้วย

เครื่องเรือนหรือเฟอร์นิเจอร์ (Furniture) เป็นผลิตภัณฑ์เพื่ออุปโภคซึ่งนอกจากเป็นเครื่องใช้ภายในบ้านแล้ว ยังเป็นเครื่องตกแต่งบ้านที่ช่วยให้บ้านมีความสวยงามและน่าอยู่อาศัยมากขึ้น (วรรณิ 2549, 2) เครื่องเรือนสามารถจำแนกประเภทตามสภาพดินฟ้าอากาศได้ 2 ประเภท คือ 1. เครื่องเรือนภายในอาคาร (In-door furniture) และ 2. เครื่องเรือนภายนอกอาคาร (Out-door furniture) หรืออาจแบ่งตามพื้นที่การใช้งานในบ้านเป็นห้องๆ โดยการกั้นพื้นที่แยกเป็นสัดส่วน (นพคุณ 2530, 82) รูปแบบเครื่องเรือน จำแนกเป็น 3 ประเภท ได้แก่

1. แบบทางการ (Formal style) ใช้ในปราสาทราชวัง สืบทอดลักษณะรูปแบบกระบวนการโดยตกทอดเป็นประเพณี มีความวิจิตรพิสดาร 2. แบบท้องถิ่น (Informal style) ผู้ใช้เป็นชาวชนบท ลักษณะรูปแบบไม่ตายตัวแล้วแต่ความต้องการ ความชำนาญ จัดทำโดยเครื่องมือที่ไม่ทันสมัย บางส่วนมีการลดทอนหรือเติมแต่งเพิ่มขึ้น และ 3. แบบทันสมัย (Modern style) ปรับปรุงจากโครงเก่า เน้นกระบวนการผลิตทางอุตสาหกรรม มีการค้นคว้าเพื่อสนองความต้องการของผู้ใช้

ในปัจจุบันหลักการออกแบบเฟอร์นิเจอร์ให้ทันสมัย มีความจำเป็นและสำคัญมาก นักออกแบบจะต้องมีความคิดสร้างสรรค์เพื่อพัฒนาผลิตภัณฑ์ที่มีอยู่เดิมให้มีเอกลักษณ์มีความงดงามและมีประโยชน์ เพื่อสนองตอบความต้องการของผู้บริโภค ดังที่วรรณิ สหสมโชค (2549, 15) ได้เสนอความคิดเห็นเกี่ยวกับการออกแบบเครื่องเรือนสมัยใหม่ว่า “มีการใช้วัสดุใหม่ หรือรีไซเคิล เทคนิคใหม่ มีการพัฒนาให้ดีขึ้นกว่าที่เคยเห็นตามปกติ สามารถเลือกใช้วัสดุที่เหมาะสม มีการพัฒนาด้านรูปทรง พื้นผิว และสี ซึ่งเกิดจากความต้องการโดยตรงสอดคล้องที่เหมาะสมกับวัสดุที่ใช้และการผลิต”

เครื่องเงิน เป็นงานหัตถกรรมประเภทหนึ่งผลิตขึ้นจากวัสดุธรรมชาติประเภทไม้ไผ่ หวาย เป็นต้น เป็นเครื่องสานที่ทำจากผิวไม้ไผ่ นำมาเรียง (เครื่องมือหรืออาการที่ใช้ของมีคมเฉียดขนานไปตามผิววัตถุ ส่วนมากเป็นเครื่องมือสำหรับชักหวายให้เป็นเส้นกลมขนาดต่างๆ ทำด้วยแผ่นโลหะเจาะรูตามขนาดที่ต้องการ) แล้วทำเป็นโครง ฉาบด้วยรักสมุกหรือรักชาดเพื่อกันน้ำรั่วซึม (พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2542-2546, 203) งานเครื่องเงินโดยทั่วไปจึงหมายถึง

ถึงภาษาชนะเครื่องใช้ที่สานด้วยไม้ไผ่เคลือบด้วยรัก แล้วเขียนลวดลายประดับ ตกแต่งด้วยชาดทองคำเปลวหรือเงินเปลว

ปัจจุบันเครื่องเงินหรือเครื่องรัก หมายถึง งานหัตถกรรมที่ทำขึ้นจากไม้ไผ่ สานหรือจากไม้จริงนำมาขึ้นรูปเป็นภาษาชนะ ทาทับด้วยยางรักธรรมชาติหลาย ชั้น เมื่อแห้งจนได้ที่จึงนำมาชุบเป็นลวดลาย ลงสี หรือปิดทองคำเปลว กลายเป็นเครื่องเงินที่มีลวดลายสวยงาม มีประโยชน์ใช้สอยตามยุคสมัย นับเป็น ภูมิปัญญาชาวบ้าน ซึ่งเป็นมรดกทางวัฒนธรรมที่ถ่ายทอดสืบต่อจากรุ่นสู่รุ่น สู่ปัจจุบันแหล่งผลิตเครื่องเงินที่สำคัญของไทยในปัจจุบันอยู่บริเวณภาคเหนือ ของประเทศไทย โดยเฉพาะจังหวัดเชียงใหม่ที่สืบทอดการทำเครื่องเงินมาจากชาวไทเงินแต่โบราณ นอกจากนี้ ยังแพร่กระจายไปยังภูมิภาคต่างๆ ด้วย

รูปทรงของผลิตภัณฑ์เครื่องเงิน จำแนกได้ 4 ประเภท คือ 1. เครื่องเงินที่มีรูปทรงเพื่อบรรจุของเหลว เช่น โถ ตลับ แจกัน เป็นต้น 2. เครื่องเงินที่มีรูปทรงเพื่อบรรจุของแข็ง เช่น กล้อง ตลับ หีบ ตู้ ถาด เป็นต้น 3. เครื่องเงินที่มีรูปทรงเพื่อการประดับตกแต่งกาย เช่น กำไล ต่างหู สร้อยคอ เป็นต้น และ 4. เครื่องเงินที่มีรูปทรงเพื่อการใช้สอยตกแต่งอาคารบ้านเรือน เช่น โต๊ะ เก้าอี้ เป็นต้น (ศูนย์ส่งเสริมอุตสาหกรรมภาคเหนือ กรมส่งเสริมอุตสาหกรรม 2530)

กระบวนการผลิตเครื่องเงินจำแนกเป็น 1. แบบพื้นเมือง นิยมใช้การสาน ตอก-หวาย ชัดและขัดให้เกิดทรง ตามดัดชอบเป็นชั้นให้แข็งแรงด้วยการ ตอก-หวายอีกชั้น แล้วเขียนลายด้วยชาดสีแดง แปะทองคำเปลว ภาษาชนะเด่น ได้แก่ ชันหมาก ขนาดเส้นผ่านศูนย์กลาง 12-18 นิ้ว สูง 12 นิ้ว ใช้ในพิธีกรรม และ 2. แบบวิวัฒนาการ ส่วนใหญ่จะเป็นการผลิตเชิงหัตถอุตสาหกรรม แบ่งหน้าที่

การผลิตออกเป็นส่วนๆ 1 คนต่อ 1 หน้าที่ ดอกที่ใช้จะเหลาให้บางคล้ายทางมะพร้าว สานขัดดอกเป็นรูปแฉกรัศมีจากกันภาชนะ ตามโครงสร้างให้แข็งแรง ลักษณะเด่นคือผิวที่แข็งและเรียบเสมอกัน เมื่อยาร่องลงสมุก ขัดด้วยกระดาษทราย จะได้ภาชนะทรงเกลี้ยงเกลา นิยมชุดกริตลายลงบนผิวที่ถมด้วยรัก-ชาด เรียก ฮายดอก ด้วยเหล็กแหลมจากความชำนาญของผู้ผลิตที่ได้รับถ่ายทอดจากช่างที่มีความชำนาญจากรุ่นสู่รุ่น

วัสดุและขั้นตอนการทำเครื่องเงิน

วัสดุและกระบวนการทำเครื่องเงิน มีรายละเอียด ดังนี้

1. อุปกรณ์ที่จำเป็น

อุปกรณ์ที่จำเป็นสำหรับการทำเครื่องเงินเป็นอุปกรณ์พื้นฐานในการทำโครงสร้างและการทำ ขัด ชูดขัดตกแต่งผิวเครื่องเงิน ประกอบด้วย มีดปลายตัด มีดปลายแหลม มีดสำหรับชุดผิวไม้ มีดเซาะร่องหรือเหล็กฮาย ใบช่อยแห้งหรือกระดาษทราย หินขัด แปรงทาร์กและฟูกันเขียนสี

2. กระบวนการทำเครื่องเงินโดยจำแนกตามวัสดุโครงสร้าง

โครงสร้างเครื่องเงินที่เป็นที่นิยม ส่วนมากเป็นการสานเส้นตอกไม้ไผ่แบบลายขัดหรือเป็นการขดเส้นตอกให้เกิดรูปทรงต่างๆ ทั้ง 2 รูปแบบ ทำให้มีพื้นผิวที่ขรุขระ และเมื่อทาสารรักเหนียวๆ ยางรักจะเป็นตัวยึดโครงสร้างเกิดความแข็งแรงเมื่อยารักแข็งตัว และเมื่อทาสารหลายครั้งจะทำให้แข็งแรงและเคลือบผิวให้เรียบ เกิดความสวยงาม ไม้ไผ่ที่นำมาทำโครงนิยมไม้ซางหรือ

ไม้ไผ่เอี้ยะ มีช่วงลำปล้องยาว ลำต้นตรง เนื้อบางพอเหมาะ เลือกใช้เนื้อที่ไม่เป็นข้อ และส่วนกลางลำต้น ไม่ใช้โคนหรือยอดและไม่ใช้ผิวไผ่ เพราะยางรักจะเคลือบติดไม้ทนทาน

เครื่องจักสานจึงเป็นโครงสร้างหลักของเครื่องเงิน เนื่องจากมีคุณสมบัติที่ทำให้ขึ้นงานเบา แข็งแรง เพราะมีความยืดหยุ่นและเหนียว นอกจากการสานยังมีวัสดุประเภทอื่นที่สามารถใช้ทำเครื่องเงินได้อีก เช่น ไม้เนื้ออ่อนและไม้เนื้อแข็ง โลหะ เช่น เหล็ก ทองเหลือง อะลูมิเนียม พลาสติก เครื่องปั้นดินเผา เศษวัสดุอัดแรง เช่น กระดาษอัด ไม้อัด และหนังสัตว์ รวมถึงกระดูกสัตว์ วัสดุต่างๆ เหล่านี้สามารถทำโครงสร้างเครื่องเงินได้ โดยทำเป็นแผ่นหรือประกอบเป็นเครื่องเรือนหรือภาชนะประเภทต่างๆ ในที่นี้จะกล่าวถึงกระบวนการทำเครื่องเงินจากโครงสร้างโดยวัสดุต่างๆ ดังนี้

(1) โครงสร้างไม้ไผ่สาน เป็นการสานเส้นตอกไม้ไผ่แบบลายขัดหรือเป็นการขัดเส้นตอกให้เกิดรูปทรงต่างๆ ทั้ง 2 รูปแบบทำให้พื้นผิวขรุขระ และเมื่อทายางรักเหนียวๆ ยางรักจะเป็นตัวยึดโครงสร้างเกิดความแข็งแรงเมื่อยางรักแข็งตัว และเมื่อทาซ้ำหลายครั้งจะทำให้แข็งแรงและเคลือบผิวให้เรียบ เกิดความสวยงาม ไม้ไผ่ที่นำมาทำโครงนิยมไม้ซางหรือไม้ไผ่เอี้ยะ มีช่วงลำปล้องยาว ลำต้นตรง เนื้อบางพอเหมาะ เลือกใช้เนื้อที่ไม่เป็นข้อ และส่วนกลางลำต้น ไม่ใช้โคนหรือยอดและไม่ใช้ผิวไผ่ เพราะยางรักจะเคลือบติดไม้ทนทาน

กระบวนการทำเครื่องเงินจากโครงสร้างนี้ ขั้นแรกต้องนำไผ่มาจักตอก ทำให้เป็นเส้นโดยมีดที่ทำเฉพาะ เรียก “มีดจักตอก” ใช้เนื้อชั้นกลางและในของไผ่

ขึ้นรูปโครงแบบขดจากไม้ชั้นในขดเป็นฐานหรือกัน เมื่อขึ้นโครงถึงกลางภาชนะ ก็เปลี่ยนเป็นตอกชั้นกลางเพื่อความมั่นคง ขดจากวงนอกที่กว้างสุดแล้วทยอยเพิ่มวงในให้แน่น ไม้ไม่มีแรงติดทำให้ขดเป็นวงๆ และผสมด้วยยางรักทำให้เหนียวแน่น สิ่งให้แห้งในที่ร่ม ใช้เวลาประมาณ 4-7 วัน ปัจจุบันเปลี่ยนมาใช้กาวยาเท็กซ์แทนยางรัก เพราะแห้งไวและราคาถูกกว่า

(2) โครงสร้างไม้ ไม้เนื้ออ่อนปานกลาง นิยมทำเป็นโครงเงิน เช่น ไม้สน ไม้โมกมัน (ไม้ซ้อ) เป็นต้น ขึ้นรูปด้วยการกลึงหรือแกะเป็นโครงภาชนะ ขัดผิวให้เรียบก่อนทาสีรัก กระบวนการเตรียมโครงสร้างมีขั้นตอนน้อยกว่าโครงสร้างไม้เฝ้ เมื่อเสร็จทุกขั้นตอนแล้วเครื่องเงินโครงไม้มีอายุการใช้งานที่นานและแข็งแรงกว่าแต่น้ำหนักมากกว่า อย่างไรก็ตาม เมื่อใช้ไม้เนื้ออ่อนกว่าจะเกิดปัญหาเพราะผุง่าย ยึดหดตัวไม่คงที่ ทำให้แตกร้าวเร็ว เช่น ไม้จำปา ไม้ฉำฉา ไม้มะม่วง ส่วนไม้เนื้อแข็งก็ไม่นิยมใช้ เพราะเนื้อละเอียดและแข็งเกินไป รักเกาะติดไม่แน่น น้ำหนักมากเกินไป จึงเหมาะทำเครื่องเรือนมากกว่า เช่น ไม้เต็ง ไม้แดง ไม้ประดู่ เป็นต้น

(3) โครงสร้างจากวัสดุอื่น วัสดุที่เป็นที่นิยมใช้ทำโครงนอกจากไม้แล้ว เครื่องโลหะ เครื่องหนัง เครื่องปั้นดินเผา กระจกใส กระจกอัด ผ้าทอ แม้จะพบไม่มากแต่ก็สวยงามและทนทานสูงเท่ากับการใช้ไม้เฝ้ โดยเฉพาะกระจกอัดแผ่นสมัยใหม่นิยมใช้ในปัจจุบันอย่างมาก เพราะมีน้ำหนักเบา แข็งแรง ประกอบขึ้นโครงง่าย สร้างทรงได้หลายแบบ

3. วัตถุดิบสำหรับเคลือบผิว

วัตถุดิบเคลือบผิวที่นิยม คือ ยางรัก ที่ได้จากต้นรัก ยางรักมีลักษณะคล้าย ยางพาราที่เป็นไม้ยืนต้นไม่ใช่รักที่เป็นพืชล้มลุกที่เรียกดอกของต้นไม่ว่า “ดอกรัก” ยางรักเป็นวัตถุดิบสำคัญในการเคลือบเครื่องเงิน

ต้นรัก (Black-Vanish Tree; *Melanhorrea Usitata*) เป็นไม้ที่ให้ยางสีดำ สนิทเมื่อแห้ง รักหลวงของช่างทางเหนือมีคุณสมบัติทนทานในการเคลือบผิว ยึดและหดตัวสม่ำเสมอ ไม่เกิดรอยย่นบนผิวงาน ทนความร้อนสูง และทนต่อของเหลวที่มีความเป็นกรด-ด่างได้เมื่อแห้งสนิท แม้ว่าจะแห้งช้าและมีสีดำ นิยมใช้ในเขตไทยและพม่า คนภาคอีสานและเขมรใช้รักน้ำเกลี้ยงหรือเรียกว่า ต้นแกนมอ (*Melanorrhoea Lac cifera*) ใบสั้น ดอกเล็ก ส่วนมากจะขึ้นในที่สูง พบมากที่ประเทศลาว กัมพูชาและบางส่วนของเวียดนาม

ส่วนในเขตอากาศหนาวเย็นในแถบประเทศจีนและญี่ปุ่นจะพบรักที่มีชื่อเรียกว่า *Rhus Vernicifera* ให้สีอ่อนกว่าประเภทแรก มีสีคล้ายปีกด้วงกว้าง ช่างเรียก สีก้นกว้าง ซึ่งทาแล้วพอจะเห็นโครงสร้างได้ จึงต้องทาซ้ำหลายครั้ง บางคราวสามารถจัดการเล่นน้ำหนักเป็นลวดลายได้อย่างสวยงาม ส่วนอีกพันธุ์มีชื่อว่า *Rhus Succedanea* นิยมใช้ในญี่ปุ่นและเกาหลี ชนิดของรักในแต่ละพื้นที่จะนิยมใช้แตกต่างกันไป เช่น จีนใช้ *Rhus Vernicifera* ญี่ปุ่นใช้ *Rhus Succedanea* เกาหลีใช้ *Rhus Trichocarpa* ไทยและพม่าใช้ *Melanhorrea Usitata* ลาว เวียดนาม และกัมพูชาใช้ *Melanorrhoea Laccifera* (เครื่องเงินในเอเชียอาคเนย์ 2545, 6)

สำหรับในประเทศไทยต้นรักที่นิยมใช้ยาง ได้แก่ ต้นรักหลวง มีลักษณะลำต้นค่อนข้างตรง สูง มีกิ่งใบเป็นพุ่ม ใบคล้ายมะม่วง แต่หนาแข็งและกว้างกว่าเล็กน้อย บางครั้งที่ขอบใบมีปุ่มเล็กๆ เป็นเม็ดกลม ดอกมีสีขาวออกเป็นช่อ แต่ละดอกมี 5 กลีบ พูเกสรที่กลางดอก เมื่อผสมเกสรแล้วเกสรตัวผู้จะร่วงเหลือแต่เกสรตัวเมียและกลีบดอกที่เปลี่ยนเป็นสีแดงซึ่งจะขยายกลีบใหญ่ขึ้นจนดูราวกับดอกเป็นสีแดง เมื่อถึงหน้าแล้งก็จะมีกะเปาะเมล็ดเกิดขึ้นเป็นสีน้ำตาล มีกลีบดอกติดอยู่ทั้ง 5 กลีบ จากนั้นจะร่วงหล่นเพื่อขยายพันธุ์เมื่อฤดูหนาว เมื่อใบรักเปลี่ยนเป็นสีแดงจนมองทั่วบริเวณคล้ายป่า ชาวบ้านจึงเรียกป่าแดง และเมื่อฤดูฝนมาเยือนใบก็จะผลิขึ้นใหม่อีกครั้ง

4. การเตรียมน้ำเคลือบ

เมื่อได้น้ำรักและกรองแล้วบางแห่งนำไปใช้เลย แต่บางแห่งยังต้องนำไปผสมกับสิ่งอื่นๆ ทำให้การเตรียมการซับซ้อนขึ้น การเตรียมการมีขั้นตอน ดังนี้

- (1) **รักเชื้อ** ส่วนผสม ยางรักดิบ 50 กรัม ผงโลหะซีเหล็ก 100 กรัม น้ำส้มสายชูเล็กน้อย น้ำยาสระโกเล็กน้อย ผสมให้เข้ากันแล้วต้องไว้ 1-2 คืน กรองเอากากก่อนใช้งาน แล้วนำไปเป็นผสมน้ำเคลือบรักรองพื้นและรักเงา
- (2) **รักรองพื้น** ส่วนผสม รักดิบ 2 กิโลกรัม รักเชื้อ 1 ถ้วยแกง แมกนีเซียม 5 กรัม โพแทสเซียม 1 กรัม (ละลายในน้ำ 100 กรัม) ผสมทั้งหมดโดยตั้งกลางแดด 3-4 ชั่วโมง การใช้ต้องกรอกกากแล้วผสมน้ำมันสนให้เหลว ใช้ทารองพื้น
- (3) **รักดำหรือรักเงา** มีส่วนผสมเหมือนรักรองพื้น แต่เพิ่มน้ำมันถั่วอีก 150 กรัม เพื่อช่วยให้รักมีความเงาแวววาว

(4) **สมุก** (สะ-หมุก บางแห่งเรียกสมุหรือมุ) เคลือบแล้วขัดให้เรียบเป็นชั้นๆ เป็นเครื่องเตรียมผิวที่ทั่วไปรู้จักว่าสีโปว (coating) เช่น ก่อนทำลายรดน้ำของภาคกลาง หรือทำสัรยณต์ต้องโปวสีก่อน ขั้นตอนนี้จะช่วยให้สีสวยงามทนทาน งานมีคุณภาพ ความหนาต้องไม่มากเกินไปเพราะจะทำให้ผิวงานแตกร้าวได้ง่าย ถ้าบางเกินไปก็จะกะเทาะหลุดออกง่าย ส่วนผสมที่นิยมใช้มากคือขี้เถ้าแกลบ ทำให้ผิวงานเรียบเนียน ในปัจจุบันช่างได้ใช้สมุกเทียมคือ ดินขาวผสมกาวลาเท็กซ์ที่ประหยัดทั้งต้นทุนและเวลา แต่คุณภาพด้อยกว่ามาก

ในระหว่างกรองยารักจะได้การรักส่วนหนึ่ง นำมาเป็นส่วนผสมของสมุกมีหลายสูตร ดังนี้

สมุกฉาบผิวไม้ น้ำรัก 1 ส่วน ผสมน้ำมันก๊าด 2 ส่วน

สมุกปะมูม แบ่งเปียก 10 กรัม น้ำรัก 50 กรัม น้ำ 40 กรัม

สมุกยาร่อง แบ่งเปียก 10 กรัม น้ำรัก 10 กรัม เถ้าแกลบ 10 กรัม

สมุกรองพื้น น้ำรัก 50 กรัม ผงอิฐ 50 กรัม ผงดินขาว 50 กรัม

สมุกละเอียด น้ำรัก 50 กรัม ผงดินขาว 100 กรัม

5. การเคลือบผิวหรือการลงรัก

การทำเครื่องเงินไม่ว่าจะประเทศใด หรือการทำลายรดน้ำปิดทองของศิลปะไทยภาคกลาง ก็มีการเคลือบคล้ายคลึงกัน มีขั้นตอนการเคลือบ ดังนี้

ทารักรองพื้นทั้งด้านในและนอกของชิ้นงาน เป็นการรองพื้นให้ทั่ว ชั้นที่ 1

ใช้ผงด่านหรือกระดาษทรายน้ำเนื้อละเอียดขัด

ใช้สุมกยาส่วนที่เห็นว่าไม่งาม

ทาร์กรองพื้นชั้นที่ 2 แล้วฝังแห้งในที่ร่ม

ขัดผิวด้วยกระดาษทรายน้ำ หรือทาร์กชั้นที่ 3-5 เพิ่มเติมจนกว่าจะได้ตามต้องการ

ทาร์กเงาชั้นสุดท้าย ทั้งด้านในและนอกท่ทำงาน

ถ้าเป็นงานจักสาน เช่น ชะลอม ตะกร้า เมื่อเคลือบยางรักแล้วจะเกิดเป็นยางแทรกในช่องว่างที่เกิดจากการสานไม่สนิท ทำให้ภาชนะสานนั้นกักกันหรืออุ้มน้ำได้ และเห็นเป็นร่องรอยการสานบนผิวเดิม เว้นแต่ว่าขั้นตอนการอุดสุมกจะอุดช่องต่างๆ หรือขัดผิวเสมอกัน ทำให้ไม่เห็นผิวสานเดิม หากเป็นโครงสร้างไม้ไผ่ขัดที่มีความแน่นกว่าการสานทั่วไป มักจะยาสุมกเล็กน้อยก็แทบปกปิดโครงสร้างได้และได้ผิวสัมผัสที่เรียบเนียน

ส่วนวัสดุผิวประเภทอื่น เช่น ไม้แผ่นเรียบ กระดาษอัด หนังสัตว์ เป็นต้น ในขั้นตอนการเคลือบจะทำให้ผิวเรียบเสมอกัน ให้ความเงางาม แต่เมื่อผ่านไปช่วงระยะหนึ่งผิวที่เคลือบจะเริ่มย่น หดตัว หรือแตกร้าวได้ เนื่องจากยางรักไม่สามารถยึดเกาะได้นานบนวัสดุผิวเรียบ เมื่อรักแห้งแล้วจะได้เครื่องเงิน บางแหล่งก็นำไปใช้งานได้ บางแหล่งก็ถือว่ายังไม่สมบูรณ์ ช่างจะตกแต่งลวดลายเพิ่มเติมเพื่อความงดงามตามรสนิยม ด้วยวิธีชุดขีด เขียนลาย ฟันสี หรือการปิดวัสดุอื่น เช่น ทองคำ มุก

6. การตกแต่งเครื่องเงิน

เครื่องเงินมีสถานะไม่ต่างจากเครื่องใช้โดยทั่วไปในด้านการใช้งาน แต่บางครั้งเครื่องเงินก็มีค่าเกินกว่านั้น เช่น แสดงสถานะของผู้ถือครอง แสดงรสนิยมที่พัฒนาแล้วของทั้งผู้ครองและช่างผู้สร้างสรรค์ ด้วยเหตุนี้ ช่างจึงปรารถนาที่จะสร้างสรรค์และแสดงฝีมือ รสนิยมทางศิลปกรรมไว้บนเครื่องเงินด้วยความตั้งใจและมุ่งมั่น การตกแต่งจะกระทำในขั้นตอนท้ายๆ มีวิธีสร้างลวดลายหลากหลายวิธี โดยจะกล่าวถึงพอสังเขป ดังนี้

(1) **การขูดขีด** การขูดขีดเพื่อสร้างลาย เกิดจากการใช้เหล็กปลายแหลม ขูดขีดบนเครื่องเงินที่เคลือบยางรักแล้วด้วยอุปกรณ์ เช่น เหล็กจาร ไม้ปลายมิด (วิธีนี้ชาวไทเขินเรียก ฮายดอก บางครั้งช่างที่อื่นเรียก โครงดำ) เมื่อขูดขีดแล้วลวดลายที่ปรากฏจะเป็นสีต่างๆ หรือสีแดงชาดที่ฝังลงร่อง บางแหล่งฝังสี 3-4 สีในร่องนั้น เช่น เครื่องเงินพม่า เมื่อเสร็จจากขูดขีดหรือถมสีลงร่อง ก็จะทำด้วยรักเงาเคลือบ รอแห้งสนิทแล้วทาด้วยผ้าชุบน้ำมันเช็ดให้ผิวเรียบ

(2) **การแต้มสี** เป็นการวาดหรือระบายสีบนผิวด้วยพู่กันหรือไม่ตัดปลายเป็นปากกา ในอดีตนิยมผสมชาดหรือรงค์สำหรับวาดลวดลายบนผิวขั้นสุดท้าย บางคราวเป็นยางรักผสมทองคำ เรียกว่าน้ำคำ ปัจจุบันนิยมใช้ภาชนะทรงกรวยขนาดเล็กบีบสีลงบนผิวงาน ทำให้เส้นลายนูน แต่เมื่อนานไปก็หลุดออกได้

(3) **การฝังวัสดุอื่น** การฝังวัสดุเป็นที่นิยมอย่างกว้างขวาง เช่น การฝังเปลือกมุก กระดุกสัตว์ กระจัก เส้นโลหะ เปลือกไข่ หรือผิวไม้ไผ่ ทำในระหว่างยางรักกำลังหมาดเพื่อให้ติดกับผิวภาชนะของวัสดุ หรือทากายรักแทนการบนวัสดุ

เมื่อฝังวัสดุแล้วต้องกดให้แน่นและถมฝังให้ได้ระดับ ขัดผิวภาชนะอีกเพื่อความเรียบเนียนของผิวสัมผัส

(4) การปิดทอง คนไทยนิยมสร้างลายด้วยวิธีนี้อย่างมาก เรียกว่า “การลงรักปิดทอง” เป็นขั้นตอนที่มีความหลากหลายและซับซ้อน เช่น ลายรดน้ำ เมื่อสำเร็จแล้วจะดูหรูหรา มีคุณค่า ราคาแพง

(5) การพิมพ์และการปั้นลาย ตกแต่งผิวด้วยการกดพิมพ์สมุกให้ได้ลายตามต้องการจากแม่พิมพ์ หรือปั้นสมุกเป็นเส้นเล็กๆ ปิดลงบนผิวภาชนะด้วยยางรัก แล้วเคลือบด้วยยางรักใส รอให้หมาดแล้วทาชาดหรือปิดทอง ปิดกระจกตกแต่งในขั้นท้าย บางคราวถมสมุกบนภาชนะ และกดพิมพ์ลายก่อนสมุกที่ผิวแข็งตัว

ที่มาและความสำคัญของปัญหา

ปัจจุบันเครื่องเงินเป็นสินค้าที่นิยมของชาวไทยและชาวต่างประเทศ ด้วยรูปลักษณะที่เป็นเอกลักษณ์ มีความประณีต สวยงาม และเป็นวิจิตรศิลป์ เครื่องเงินลายทองเป็นที่นิยมสำหรับชาวต่างประเทศมากที่สุด อย่างไรก็ตาม การผลิตเครื่องเงินในเชิงอุตสาหกรรมและพาณิชย์ประสบปัญหาหลายประการ โดยเฉพาะปัญหาด้านการออกแบบและกระบวนการพัฒนาผลิตภัณฑ์และการตลาด รวมทั้งการส่งเสริมเป็นอุตสาหกรรมเชิงพาณิชย์

ด้านการออกแบบ พบว่ารูปแบบไม่ทันสมัย ลวดลายไม่สวยงาม

ด้านวัตถุดิบ การผลิตเครื่องเงินจากไม้ซึ่งเป็นวัสดุหลักที่นำมาใช้ทำเครื่องเงินมาก ปัจจุบันเริ่มหมดไป ส่วนวัสดุอื่น เช่น กระดาษ มีข้อจำกัดในการสร้าง

รูปทรง นอกจากนี้ ยังขาดแคลนยางรัก เนื่องจากรัฐบาลสั่งเป็นของหวงห้าม ตามกฎกระทรวงฉบับที่ 19 (พ.ศ. 2507) ว่าด้วยการเก็บของป่าหวงห้าม ประกาศในราชกิจจานุเบกษา เล่มที่ 81 ตอนที่ 73 (ศูนย์การศึกษานอกโรงเรียน ภาคเหนือ กระทรวงศึกษาธิการ, 2538) จึงมีผู้กรีดยางรักมาจำหน่ายค่อนข้างน้อยและมีการปลอมปน ทำให้คุณภาพยางรักต่ำ กระบวนการผลิตด้วยคุณภาพ กอปรกับการพัฒนาคุณภาพยางรักในประเทศไทยยังไม่พัฒนาเท่าที่ควรและไม่สามารถทำสีได้ จึงมีคุณภาพสู้ต่างประเทศไม่ได้

ด้านแรงงาน พบว่าค่าตอบแทนที่ผู้ผลิตได้รับค่อนข้างต่ำหากเทียบกับฝีมือในการผลิตที่มีหลายขั้นตอนและใช้เวลานาน และขาดแคลนช่างที่มีความชำนาญเพราะเป็นงานศิลปหัตถกรรม กระบวนการผลิตขาดความประณีตทำให้สินค้าด้อยคุณภาพ เช่น การผลิตเครื่องเงินแบบนันทาราม ผลิตเป็นของที่ระลึกราคาถูก เหมาะสำหรับการเป็นสินค้าของฝากหัตถกรรม จึงกลายเป็นสินค้าที่ด้อยคุณภาพด้านวัสดุและการผลิตอันประณีต ผู้ผลิตใช้สีฝุ่นสีน้ำมัน และสีสะท้อนแสงแทนชาต ไม่มีการเคลือบลดรอยให้ติดแน่นกับผิวภาชนะ สีส่นจึงหลุดหายไปอย่างรวดเร็ว หรืองานรดน้ำปิดทองที่ช่างทำต้องมีทักษะสูงมาก ลวดลายจึงจะมีความสวยงาม ก็พบปัญหาพื้นเครื่องเงินไม่เรียบและเป็นเงางามเท่าที่ควร และลายทองที่ติดอยู่บนพื้นเครื่องเงินไม่ติดสนิท และเส้นลายไม่ชัดเจน นอกจากนี้ ยังพบอันตรายจากพิษยางรักมีกรดอูรูซิกซึ่งนักวิทยาศาสตร์ยังไม่สามารถวิเคราะห์ได้ว่าเป็นกรดชนิดใด แต่ทำให้มีอาการคัน บวม เป็นผื่นแดง ถ้าแพ้มากจะเป็นแผลหนองเน่าพุพอง

ด้านรูปแบบ พบว่าผู้ผลิตส่วนใหญ่ให้ความสำคัญด้านรูปแบบและรูปทรงน้อยมาก การออกแบบใหม่มักมาจากความต้องการของลูกค้าที่สั่งทำ และผู้ผลิตจะยึดแบบนั้นมาผลิตต่อซ้ำๆ ทำให้ขาดการปรับปรุงพัฒนา เพราะเกรงจะจำหน่ายไม่ได้และคิดว่าการจ้างนักออกแบบจะสิ้นเปลือง ถ้ารูปแบบใดของสินค้าขายดีจะเลียนแบบจำหน่าย

ด้านการตลาด พบว่าผู้ผลิตส่วนใหญ่จัดการและทำตลาดเอง ทำให้ประสบปัญหาในระบบการค้าระหว่างประเทศ การผลิตสินค้าไม่ตรงตามรายละเอียดในตลาดภายในประเทศ เครื่องเงินไทยจำกัดประโยชน์ใช้สอยในวงแคบ การตกแต่งลวดลายสวยงามหยาบหยาบคั่งเกินไป เช่น ภาชนะที่มีลายทอง ไม่ทนการขัดถู จึงไม่นิยมใช้ในชีวิตประจำวัน

จากสถานการณ์และสภาพปัญหาของผลิตภัณฑ์เครื่องเงินในปัจจุบันดังกล่าว ผู้วิจัยตระหนักว่าเครื่องเงินเป็นภูมิปัญญาท้องถิ่นที่ทรงคุณค่าและเป็นเอกลักษณ์ท้องถิ่น มีประโยชน์ใช้สอยต่อการดำรงชีวิตประจำวันในหลากหลายรูปแบบ แนวทางการแก้ปัญหาการพัฒนาผลิตภัณฑ์เครื่องเงิน หากใช้ความรู้ ความสามารถด้านการออกแบบผลิตภัณฑ์ในการส่งเสริมและอนุรักษ์ผลิตภัณฑ์เครื่องเงิน ด้วยการผสมผสานองค์ความรู้และทักษะเชิงวิชาการอย่างบูรณาการ เพื่อให้สินค้ามีคุณภาพสอดคล้องตรงตามข้อกำหนด มีมาตรฐานและมีคุณภาพเป็นที่พึงพอใจของผู้บริโภค โดยวิเคราะห์ข้อมูลความต้องการของผู้ใช้ คาดว่าจะได้รูปแบบผลิตภัณฑ์ที่น่าสนใจเพื่อเป็นต้นแบบในการออกแบบและนำมาพัฒนาผลิตภัณฑ์เพื่อเป็นต้นแบบแก่ชุมชน คงความเป็นเอกลักษณ์ของผลิตภัณฑ์ที่เป็นภูมิปัญญาท้องถิ่นซึ่งมีความประณีต สวยงาม

และเป็นวิจิตรศิลป์ เพื่อส่งเสริมสนับสนุนให้การผลิตเครื่องเงินเป็นผลิตภัณฑ์ภูมิปัญญาท้องถิ่นที่คู่กับสังคมไทยตลอดไปอย่างยั่งยืน อันจะนำไปสู่การผลิตเชิงสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์เพื่อการพัฒนาเชิงหัตถอุตสาหกรรมและพาณิชย์ในวงกว้างอย่างครบวงจรต่อไป

วิธีการวิจัย

1. การทบทวนวรรณกรรม การสำรวจ และเก็บรวบรวมข้อมูล พบว่ามีการศึกษาวิจัยเกี่ยวกับการออกแบบผลิตเครื่องเงินในประเทศไทยและต่างประเทศ ดังนี้

ปิยฉัตร พรหมบุรี (2537) ศึกษาโคมไฟตั้งโต๊ะประเภทเครื่องจักสาน ทำให้ทราบถึงทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับแสง หลักการและองค์ประกอบของโคมไฟ การเลือกใช้หลอดไฟ และการติดตั้งโคมไฟหรือหลอดไฟในบริเวณต่าง ๆ

นภดล สังวาลเพชร (2555) ศึกษาและออกแบบเครื่องเรือนชุดรับแขกภายใต้แนวคิดจิตรกรรมฝาผนังไทย ทำให้ทราบถึงความพึงพอใจและรูปแบบของแสงลักษณะงาน (Style) เครื่องเรือนไทยแบบร่วมสมัย โดยอาศัยภาพจิตรกรรมเป็นองค์ประกอบหลักของการออกแบบ ทั้งสี รูปร่าง รูปทรง และการแสดงออกของอารมณ์และสถานะต่อกลุ่มเป้าหมาย

กมลพรรณ นุ่มพญา (2556) ศึกษาและออกแบบชุดเก้าอี้แบบร่วมสมัย (Contemporary style) ภายใต้แนวคิดเครื่องเงิน ทำให้ทราบถึงทฤษฎีที่

เกี่ยวข้องกับกระบวนการทำเครื่องรักหรือเครื่องเงิน และงานหัตถกรรมที่เกี่ยวข้องกับเครื่องเรือนแบบร่วมสมัย

สิรินทร์ญา นิมนวล (2559) ศึกษาออกแบบโคมไฟสำหรับธุรกิจขนาดเล็กเพื่อการขนส่ง ทำให้ทราบถึงลักษณะของหลอดไฟและประเภทของโคมไฟที่ใช้งาน อีกทั้งเรื่องของแนวคิดการออกแบบเพื่อการขนส่ง แนวคิดการออกแบบเพื่อสิ่งแวดล้อม และแนวคิดการออกแบบของ IKEA

ต่อจากนั้นศึกษาวัสดุท้องถิ่น วิธีการแปรรูปของผลิตภัณฑ์ท้องถิ่นในกลุ่มไม้ไผ่ขัด อำเภอสารภี จังหวัดเชียงใหม่ และวิเคราะห์จุดเด่น จุดที่ควรพัฒนาของผลิตภัณฑ์ที่มีอยู่ รวมทั้งศึกษาในกลุ่มอื่นๆ เพื่อเป็นการเปรียบเทียบผลิตภัณฑ์ของกลุ่มคู่แข่ง เป็นข้อมูลพื้นฐานในการพัฒนาต่อไป และศึกษาองค์ความรู้ในการผลิตผลิตภัณฑ์ รูปแบบผลิตภัณฑ์ เอกลักษณ์ท้องถิ่น และแนวโน้มผลิตภัณฑ์ และผลิตภัณฑ์ข้างเคียงในประเทศไทย

กล่าวโดยสรุปการศึกษาและพัฒนาผลิตภัณฑ์ภูมิปัญญาพื้นบ้านการทำเครื่องเงินเพื่อการตกแต่งบ้านประเภทแสงสว่าง โดยใช้แนวคิดเกี่ยวกับทฤษฎีรูปทรง ภายใต้หลักการโครงสร้าง 3 มิติแบบระนาบ เพื่อลดขนาดพื้นที่ในการขนส่ง และเอื้อต่อการผลิตระบบอุตสาหกรรม ใช้เทคนิคการตัดเลเซอร์ประหยัดทั้งวัสดุ ลดระยะเวลา และกระบวนการ สามารถออกแบบ ผลิตได้หลายชิ้น เลือกวัสดุในการผลิตเป็นไม้ เนื่องจากมีความสวยงามของเนื้อไม้ตามธรรมชาติ และมีกระบวนการเสริมสร้างความแข็งแรง ความคงทนในการรักษาสภาพด้วยกระบวนการเคลือบด้วยยางรักซึ่งเป็นกระบวนการการทำเครื่องรักหรือเครื่องเงิน นอกจากระบบโครงสร้างแบบระนาบ ที่พับ หด เก็บชิ้นงานให้มี

ขนาดเล็กเพื่อการขนส่ง สามารถคลี่คลาย ขยายขนาดเพื่อการติดตั้ง ใช้งาน ที่ สะดวกและลดพื้นที่ช่องว่างอากาศในบรรจุภัณฑ์แล้ว ยังช่วยลดอุณหภูมิในตัว โครงสร้างที่โดนหลอดไฟอันจะเกิดความร้อนจากการให้แสงสว่าง ใช้เพื่อการ ตกแต่ง และเสริมจุดเด่นในภาพลักษณ์ของผลิตภัณฑ์ด้วยเทคนิคกระบวนการ แบบโบราณ แต่ใช้ระบบการทำซ้ำด้วยเครื่องจักรสมัยใหม่ ตามแนวคิดของ การออกแบบ หัตถอุตสาหกรรม (Industrial Crafts) (อาชญ์ 2558, 127-147)

2. การวิเคราะห์เพื่อออกแบบผลิตภัณฑ์ การแจกแจงประเภท ข้อกำหนด ปัญหาผลิตภัณฑ์กลุ่มประเภทแสงสว่าง (Lighting) รวมทั้งรวบรวมข้อมูลลำดับ ความต้องการ คุณสมบัติของวัสดุนำมาวิเคราะห์ เพื่อพัฒนาแบบ

3. การออกแบบและพัฒนา กำหนดแนวคิดในการออกแบบ คัดเลือกวัสดุ ตรงตามคุณสมบัติของผลิตภัณฑ์ ต่อจากนั้นนำมาร่างแบบและพัฒนาต้นแบบ จัดทำต้นแบบ และนำเสนอ ทดสอบแบบโดยการสำรวจความพึงพอใจของผู้ บริโภค ทั้งกับกลุ่มผู้จำหน่ายและกลุ่มผู้บริโภค

4. การเผยแพร่ ดำเนินการจัดทำเอกสารและจัดทำรูปเล่มพร้อมส่งผลงาน เผยแพร่ต่อไป

การเก็บรวบรวมข้อมูล

1. การศึกษาแนวคิดและการผลิตเครื่องเงิน ผู้ศึกษาดำเนินการทบทวน กระบวนการผลิตเครื่องเงิน โดยสำรวจผลิตภัณฑ์เครื่องเงินที่มีการผลิตใน ประเทศไทย พบว่าการผลิตเครื่องเงินที่น่าสนใจมี 2 แนวคิด ดังนี้

แนวคิดที่ 1 การผลิตภัณฑ์เครื่องเงินโดยรูปแบบโครงสร้างร่วมสมัย ไม่ใช้การตกแต่งผิวด้วยรัก แต่ใช้การขัดผิวไม้ไผ่และปิดโครงสร้างจากคุณสมบัติวัสดุจากกลุ่มไม้ไผ่ชนิดในอำเภอสารภี จังหวัดเชียงใหม่ (นายนิยม ทิพย์ปัญญา) สรุปเป็นแนวทางในการออกแบบโครงสร้างที่เป็นแบบขั้นและยึดเหนี่ยวด้วยเส้น เป็นการใช้ทฤษฎีของสนามรูปทรงในรูปทรง 3 มิติ ทิศทางในแนวขวาง (Transverse Direction) และให้ผลจุดเด่นในสนามรูปทรงเปิดบริเวณที่ว่างลบ แต่ผลิตภัณฑ์ของกลุ่มที่ปิดไม่สามารถลดช่องว่างหรือมีความตายตัวที่ยากต่อการจัดเก็บ และเสี่ยงต่อการเสียหายในการขนส่ง

แนวคิดที่ 2 การผลิตของกลุ่มวิชัยกุลเครื่องเงิน ถนนนันทาราม อำเภอเมือง จังหวัดเชียงใหม่ เป็นการสืบทอดกระบวนการทำเครื่องรักเป็นรุ่นที่ 6 เน้นการศึกษาถึงลักษณะโครงสร้างการขึ้นรูปแบบโบราณและรูปแบบร่วมสมัยเพื่อสนองตลาดปัจจุบัน สำหรับกระบวนการตกแต่งผิว ผู้วิจัยศึกษาแนวทางการทำเครื่องรักเครื่องเงินแบบโบราณที่ใช้โครงสร้างตายตัว ทั้งในด้านรูปทรงการใช้สอยและเพื่อตกแต่ง ส่วนกรรมวิธีการตกแต่งผิวพิจารณาใช้ยางรักเนื่องจากคุณสมบัติของรักแท้ ทั้งวิธีการทำให้รักบริสุทธิ์ แหล่งที่มา รวมถึงขั้นตอนองค์ประกอบในการเขียนลาย ลงรักปิดทอง และระบบการผลิตที่ใช้การแยกส่วน คล้ายระบบสายพานการผลิตในอุตสาหกรรม

2. การสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ ผู้วิจัยศึกษางานหัตถกรรมเครื่องรักจากกองช่างสิบหมู่ ตำบลศาลายา อำเภอพุทธมณฑล จังหวัดนครปฐม ได้เข้าร่วมประชุมเชิงปฏิบัติการในงานนิทรรศการศิลปะเครื่องรักเอเชีย 2016 ณ หอศิลป์วัฒนธรรม มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ ระหว่างวันที่ 18-28 กุมภาพันธ์ 2560 พบว่า

งานเครื่องเงินหรือเครื่องรักนั้นแบ่งตามกรรมวิธีการผลิตทางกายภาพหลักเป็น 2 ส่วน ส่วนแรกคือโครงสร้าง และส่วนที่สองคือการตกแต่งผิว มีรายละเอียดดังต่อไปนี้

ส่วนของโครงสร้าง ประกอบด้วย การขึ้นรูปด้วยวัสดุที่มีโครงสร้างที่ตัน ประกอบด้วย เทคนิคการกลึง แกะสลัก การขึ้นรูปด้วยวัสดุแบบเส้นและแผ่น เพื่อสร้างโครงสร้างด้วยการประกอบ การขึ้นรูปด้วยการประกอบจากหน่วยย่อย เช่น การสาน การขดวัสดุด้วยเส้น ในส่วนของลักษณะรูปร่างและรูปทรง 3 มิติต่อการประยุกต์ใช้ในงานเครื่องเงิน เพราะเครื่องเงินเป็นภาชนะเพื่อประโยชน์ใช้สอยจากสภาพแวดล้อม เมื่อได้รับแรงบันดาลใจจึงเริ่มกำหนดรูปร่าง รูปทรง ที่นอกจากจะสนองตอบต่อการใช้งานแล้ว ยังเพื่อความงามส่งเสริมสถานภาพและสื่อถึงความเชื่ออีกด้วย จำแนกเป็นรูปทรงธรรมชาติ รูปทรงเรขาคณิต รูปทรงประดิษฐ์ และรูปทรงอิสระ

การตกแต่งผิว ด้วยเทคนิคต่างๆ ประกอบด้วย การชุดขีด การแต้มสี การฝังวัสดุอื่น การปิดทอง การพิมพ์และการปั้นลาย

การทดลองขึ้นรูปผลิตภัณฑ์

1. การบั้ง ทำลายความเป็นเนื้อเดียวของสนามรูปทรงโดยการแบ่งออกเป็น ส่วนๆ มีจังหวะเพื่อเกิดจังหวะของการซ้ำจากการทำลายพื้นที่ของสนามรูปทรงนั้น ตามทฤษฎีการออกแบบรูปทรง 3 มิติ (คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์และการออกแบบสิ่งแวดล้อม มหาวิทยาลัยแม่โจ้, 2560) และขึ้นรูปทรงจากวัสดุแผ่น

ระนาบแล้วใช้การทำลายโครงสร้างด้วยการ “นำออก” เกิดเป็นส่วนๆ เมื่อมีการปรับเปลี่ยนตำแหน่งส่วนต่างๆ มีระดับไม่เสมอกัน ได้จังหวะใหม่ และใช้หลักของแรงโน้มถ่วงมาช่วยให้ส่วนที่แยกออกนั้นทั้งตัวเกิดเป็นองค์ประกอบใหม่

2. การย่อหน่วย คล้ายแนวคิดแรก แต่ต่างกันในด้านจังหวะการจัดวาง แนวคิดนี้เหมือนนำองค์ประกอบที่เข้ามาจัดวางใกล้ๆ กัน เชื่อมกันในบางตำแหน่ง จัดองค์ประกอบซ้อนตามแนวดิ่งหรือระนาบมาประชิดขอบเกิดเป็นกรอบของรูปทรง 3 มิติ ห่อหุ้มกรอบและที่ว่าง และเอื้อต่อการใช้จุดเชื่อมเหล่านั้นกับกลไกเพื่อการขยับปรับเปลี่ยนบริบทของทรงที่เกิดขึ้น

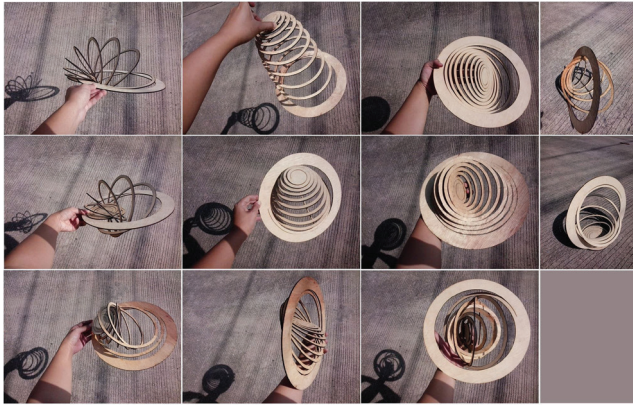
3. ทรงอิสระ แผ่นวัสดุที่บิดสร้างรูปทรง เศษเหลือจากการตัด การอัดซ้อนขึ้นรูป-เคลือบผิว คล้ายแนวคิดที่ 1 และ 2 ในด้านระนาบของวัสดุ แต่ทั้งสองแนวคิดข้างต้นจะเน้นเรื่องของแกนใน “สนามของรูปทรงวัตถุ” เพียงแกนตั้ง (X-axis) กับแกนนอน (Y-axis) เท่านั้น แต่ในแนวคิดนี้มีการใช้คุณสมบัติของวัสดุที่อ่อนตัว ยืดหยุ่น จนสามารถบิดให้อยู่ระหว่างแกนทั้งสอง (Z-axis) เกิดเป็นระนาบการบิด มีติรูปทรงที่แปลกตา จังหวะองค์ประกอบภายในที่เรียงตัวอย่างเป็นระเบียบและไร้ระเบียบในเวลาเดียวกัน

เมื่อทดลองต้นแบบกระดาษในแนวคิดเบื้องต้นทั้งหมด จึงทดลองต้นแบบจากวัสดุใกล้เคียงกับต้นแบบในท้องตลาดในปัจจุบัน ทั้งในลักษณะของเครื่องเขียน (เครื่องรัก) และลักษณะงานของตกแต่งบ้านประเภทโคมไฟให้แสงสว่าง เลือกใช้วัสดุไม้ัดความหนาขนาดต่างๆ ด้วยกระบวนการผลิตแบบตัดด้วย

ลำแสง (laser cut) เป็นกรรมวิธีที่รวดเร็วมีคุณภาพในระบบอุตสาหกรรม และนำสู่กระบวนการตกแต่งผิวด้วยการลงยางรักแบบโบราณที่สนใจ พบว่าข้อดีของยางรักเมื่อทาเคลือบผิวทั้ง 2 ด้านของชิ้นงาน จะทำให้ยืดหยุ่น ความเหนียวของเนื้อไม้เพิ่มขึ้นจากการตัด กันของเหลว หนาขึ้น และไม่ฉีกขาดได้ง่ายเมื่อเทียบกับงานต้นแบบขนาดเดียวกันที่ไม่ได้ทดลองลงยางรัก หรือทาไม้ทั่วทั้งหมด (ภาพที่ 1)



ภาพที่ 1 ต้นแบบทดสอบโครงสร้างและการตกแต่งผิวด้วยยางรัก ตามแนวทางทดลองที่ 1 และ 3



ภาพที่ 2 ต้นแบบทดสอบโครงสร้าง ตามแนวทางทดลองที่ 1 และ 3

การสำรวจความพึงพอใจทางการตลาดเกี่ยวกับผลิตภัณฑ์

การประเมินความพึงพอใจของกลุ่มเป้าหมายที่มีต่อรูปแบบผลิตภัณฑ์ ภูมิปัญญาพื้นบ้าน การทำเครื่องเงินเพื่อการตกแต่งบ้านประเภทแสงสว่าง ใช้แนวคิดต่อภาพรูปแบบทั้ง 6 ในแบบสอบถามเป็นเครื่องมือในการเก็บข้อมูล มีที่มาจากการใช้ทฤษฎีการออกแบบรูปทรง 3 มิติ เช่น หลักการบิดแกน การเปลี่ยนจากรูปทรง 2 มิติเป็น 3 มิติ แบบขยายปริมาตร การใช้จังหวะ การซ้ำขององค์ประกอบ เป็นต้น ทั้งนี้ ได้ยึดหลักการผลิตแบบหัตถอุตสาหกรรม (วัสดุสำเร็จชุมชนสามารถจัดหาหรือทำด้วยหลักการการขุดไม้ไผ่ อันเป็นวิธีการทำเครื่องรูปทรงแบบหนึ่ง) และการตัดด้วยลำแสง (Laser cut) ตามระบบการผลิตแบบอุตสาหกรรมที่มีมาตรฐานทั้งจำนวนและคุณภาพ อีกทั้งสามารถคำนวณระยะเวลา และต้นทุนที่เป็นค่าประมาณการได้ มีหลักคิด ดังนี้

(1) รูปแบบทั้งหมดเกิดจากการเขียนแบบโดยใช้การผลิตแบบตัดด้วยลำแสง ที่จำเป็นต้องให้เกิดเส้นที่ต่อเนื่อง เพื่อความคุ้มค่าต่อการผลิต จุดเด่นต่อรูปแบบองค์ประกอบคือความซ้ำ จังหวะที่ต่อเนื่อง และการยืดขยายขนาด เพื่อเอื้อต่อการบิดปริมาตร

(2) พัฒนารูปแบบที่ได้จากองค์ประกอบเบื้องต้น โดยคำนึงถึงความคุ้มค่า จึงนำรูปแบบเส้นการตัดในหนึ่งรูปแบบต่อ 1 ชิ้นงานมารวมกัน เพื่อเกิดรูปแบบงานใหม่ หรือบิดแกนการจัดวางชิ้นงานจากแนวตั้งเป็นแนวนอนหรือแนวเฉียง (ภาพที่ 3)

การประเมินความพึงพอใจของกลุ่มเป้าหมายที่มีต่อรูปแบบผลิตภัณฑ์ ภูมิปัญญาพื้นบ้าน การทำเครื่องเงินเพื่อการตกแต่งบ้านประเภทแสงสว่าง สอบถามจากกลุ่มตัวอย่างที่เป็นประชาชนที่มีอายุ 18 ปีขึ้นไป จำนวน 181 คน (messing คือ ค่าการสูญเสีย ใช้ในกรณีแบบสอบถามที่ผู้ตอบไม่กรอกค่าคำตอบ) คัดเลือกกลุ่มตัวอย่างโดยวิธีการสุ่มแบบหลายขั้นตอน เก็บข้อมูลโดยใช้แบบสอบถาม วิเคราะห์ข้อมูลโดยสถิติค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ยมัชฌิมเลขคณิต ค่าสูงและค่าต่ำสุด ผลการวิเคราะห์นำเสนอ ดังนี้

1. ข้อมูลทั่วไปของกลุ่มเป้าหมาย

ผู้บริโภที่เป็นกลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่เป็นเพศหญิง ร้อยละ 63.3 เพศชาย ร้อยละ 36.7 มีอายุระหว่าง 31-45 ปี ร้อยละ 35 (อายุเฉลี่ย 42.91 SD = 14.09) อายุต่ำสุด 19 ปี อายุสูงสุด 75 ปี จบการศึกษาระดับปริญญาตรี ร้อยละ 57.1 ประกอบอาชีพรับราชการและพนักงานรัฐวิสาหกิจ ร้อยละ 36.8

รองลงมาประกอบอาชีพธุรกิจส่วนตัว ร้อยละ 14.9 รายได้เฉลี่ยต่อเดือน น้อยกว่าหรือเท่ากับ 10,000 บาท ร้อยละ 11.3 ระหว่าง 10,000-15,000 บาท ร้อยละ 11.3 ระหว่าง 15,100-20,000 บาท ร้อยละ 18.8 20,001-30,000 บาท ร้อยละ 23.3 และ มากกว่า 30,000 บาท ร้อยละ 35.3 มีที่พักอาศัยเป็น บ้านเดี่ยว ร้อยละ 56.8 เป็นเจ้าของเอง ร้อยละ 73.0 ส่วนใหญ่ไม่มีความรู้ เกี่ยวกับผลิตภัณฑ์เครื่องเงิน ร้อยละ 66.5 และไม่เคยใช้ผลิตภัณฑ์เครื่องเงิน ร้อยละ 75.3 มีความรู้สักเฉยๆ ต่อผลิตภัณฑ์เครื่องเงิน ร้อยละ 47.4 และ รู้ลึกชอบ ร้อยละ 41.5

2. ผลการศึกษาความพึงพอใจเกี่ยวกับผลิตภัณฑ์

ผลการศึกษาเกี่ยวกับความพึงพอใจเกี่ยวกับผลิตภัณฑ์ของผู้บริโภค พบว่า ผู้บริโภคมีความเห็นต่อผลิตภัณฑ์ ในรูปแบบที่ 1 ว่ามีการส่งเสริมเอกลักษณ์ ของเครื่องเงินในรูปแบบผลิตภัณฑ์ภูมิปัญญาพื้นบ้านในการตกแต่งบ้านใน ระดับมาก (Mean = 3.77; SD = 0.77) มีความสวยงามในการตกแต่งบ้าน ความ สามารถในการให้แสงสว่าง น้ำหนักของรูปทรงมีความปลอดภัย สร้างเสริม บรรยากาศภายในห้องได้ดี เหมาะสมกับสถานที่ต่างๆ ทั้งในและนอกบ้าน โครงสร้างสามารถรับน้ำหนักได้ดีมีความปลอดภัยต่อการใช้งาน ทนทานต่อ สภาพแวดล้อมที่ใช้งาน เช่น ฝุ่นละออง อุณหภูมิความชื้น แสงสว่าง และ ความร้อน การขนส่งสะดวก สามารถนำมาประกอบเพื่อใช้งานด้วยตนเองได้ ง่าย การบำรุงรักษา เช่น เปลี่ยนหลอดไฟ ทำความสะอาดง่าย ราคาเหมาะสมกับวัสดุ รูปแบบ การใช้งานผลิตภัณฑ์ที่นำเสนอมีรูปแบบน่าสนใจในการ ตัดสินใจซื้อใช้งาน และมีความพึงพอใจต่อผลิตภัณฑ์ เครื่องรักหรือเครื่องเงิน รูปแบบนี้ ในระดับปานกลาง

สำหรับรูปแบบที่ 2 ผู้บริโภคให้ความเห็นว่าผลิตภัณฑ์มีรูปแบบที่ส่งเสริมเอกลักษณ์ของเครื่องเงินในรูปแบบผลิตภัณฑ์ภูมิปัญญาพื้นบ้านในการตกแต่งบ้านระดับมาก (Mean = 3.68; SD = 0.85 และมีความพึงพอใจต่อผลิตภัณฑ์เครื่องรักหรือเครื่องเงินรูปแบบนี้ ในระดับปานกลางทุกข้อ

สำหรับรูปแบบที่ 3 รูปแบบที่ 4 รูปแบบที่ 5 และรูปแบบที่ 6 ผู้บริโภคให้ความเห็นว่าผลิตภัณฑ์และมีความพึงพอใจต่อผลิตภัณฑ์ เครื่องรักหรือเครื่องเงินรูปแบบนี้ ในระดับปานกลางทุกข้อ

ความพึงพอใจผลิตภัณฑ์ในรูปแบบที่ผลิตรวม 6 แบบพบว่าผู้บริโภคมีความพึงพอใจต่อรูปแบบที่ผลิต 3 อันดับแรก ได้แก่ อันดับที่ 1 รูปแบบที่ 4 ร้อยละ 30.1 อันดับที่ 2 รูปแบบที่ 1 ร้อยละ 21.2 และอันดับที่ 3 รูปแบบที่ 5 ร้อยละ 23.1 ตามลำดับ

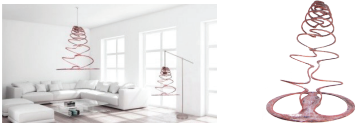
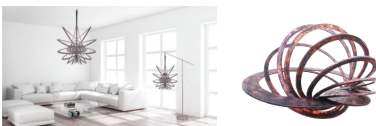
3. ผลการวิเคราะห์เปรียบเทียบความคิดเห็นของผู้บริโภคต่อผลิตภัณฑ์จำแนกตามปัจจัยคุณลักษณะประชากร

ผลการวิเคราะห์เปรียบเทียบพบว่าผู้บริโภคเพศหญิงและเพศชายมีความพึงพอใจต่อผลิตภัณฑ์ในรูปแบบที่แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ (0.05 p-value < 0.05) รวมทั้งมีความรู้เกี่ยวกับผลิตภัณฑ์เครื่องเงินมีความพึงพอใจต่อผลิตภัณฑ์ในรูปแบบที่แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ (0.05 p-value < 0.05) ส่วนอายุ การศึกษา อาชีพ รายได้ และความชอบผลิตภัณฑ์เครื่องเงินมีผลต่อความพึงพอใจในผลิตภัณฑ์แตกต่างกันอย่างไม่มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 (p-value > 0.05) หมายความว่า ผู้หญิงและผู้ชายและผู้ที่มีความรู้และไม่มีความรู้เกี่ยวกับเครื่องเงิน จะมีความ

พึงพอใจต่อผลิตภัณฑ์เครื่องเงินทั้ง 6 แบบแตกต่างกัน ในขณะที่ ผู้ที่มีอายุ การศึกษา อาชีพ รายได้และความชอบผลิตภัณฑ์เครื่องเงินแตกต่างกันจะมีความพึงพอใจในผลิตภัณฑ์แตกต่างกัน (ภาพที่ 3)



ภาพที่ 3 รูปแบบผลิตภัณฑ์ที่ใช้ในการสำรวจความพึงพอใจของผู้บริโภค 6 แบบ

รูปแบบผลิตภัณฑ์	จำนวน	ร้อยละ	missing
รูปแบบที่ 1 	33	21.2	
รูปแบบที่ 2 	13	8.3	
รูปแบบที่ 3 	14	9.0	
รูปแบบที่ 4 	47	30.1	
รูปแบบที่ 5 	36	23.1	
รูปแบบที่ 6 	13	8.3	
รวม	156	100.0	25

ตารางที่ 1 จำนวนและร้อยละของผู้บริโภคต่อความพึงพอใจในผลิตภัณฑ์

4. ข้อเสนอแนะของผู้บริโภคต่อการปรับปรุงผลิตภัณฑ์

ผู้บริโภคมีข้อเสนอแนะต่อการปรับปรุงผลิตภัณฑ์ ดังนี้

รูปแบบที่ 1 ควรมีรูปแบบที่หลากหลายมากขึ้น เพื่อให้เหมาะกับการใช้งานในทุกรูปแบบ ที่สัมพันธ์กับการใช้งานระหว่าง interior หรือ Landscape ควรเพิ่มเติมลวดลายของผลิตภัณฑ์ เพื่อความสวยงามน่าสนใจ และดึงดูดมากขึ้น นอกจากนี้บางความคิดเห็นกล่าวว่า มีรูปแบบที่มากเกินไป หรือไม่เคยใช้ผลิตภัณฑ์งานเครื่องเงิน

รูปแบบที่ 2 อาจเกิดปัญหาในการประกอบเพื่อใช้งาน บางสถานที่การกระจายแสงไฟอาจจะไม่ทั่วถึงทั้งห้อง

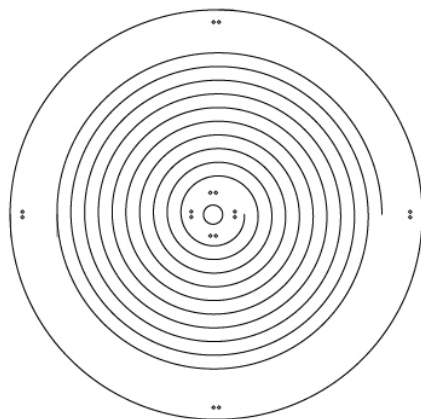
รูปแบบที่ 3 รูปแบบของผลิตภัณฑ์ยาวมากเกินไป ทำให้มองแล้วดูเกะกะ แต่มีบางความคิดเห็นชื่นชอบ เหมาะสมกับพื้นที่ห้องโถงใหญ่

รูปแบบที่ 4 ชื่นชอบ แต่ถ้าห้อยโคมไฟลงมามากเกินไป อาจจะทำให้รู้สึกรำคาญหรือเกะกะได้

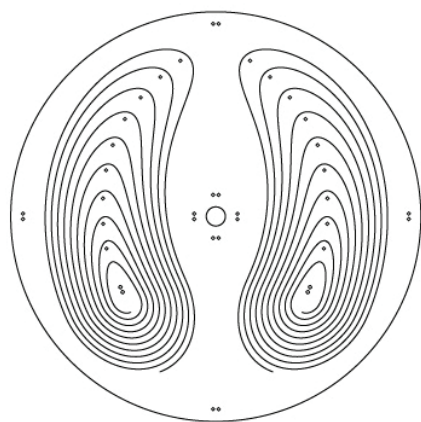
รูปแบบที่ 5 ชอบรูปแบบนี้เพราะมีมิติ รูปแบบแปลกตา ราคาควรไม่สูงมาก แต่ความสว่างของหลอดไฟอาจจะไม่เพียงพอ ยากต่อการประกอบ และยากต่อการทำความสะอาด

รูปแบบที่ 6 สวยงาม ราคาควรปรับลดลง อาจเป็นทางเลือกในการแต่งบ้านมากขึ้น

ภาพลายเส้นเขียนแบบเพื่อการทำต้นแบบ



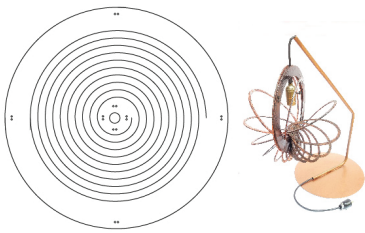
ภาพที่ 4 รูปแบบเพื่อการผลิตต้นแบบที่ 1



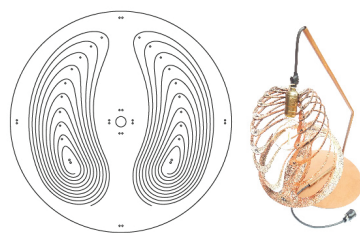
ภาพที่ 5 รูปแบบเพื่อการผลิตต้นแบบที่ 2

รูปแบบเพื่อการผลิตต้นแบบที่ 1 (ภาพที่ 4) สามารถปรับองค์ประกอบของรูปทรงด้วยการติดตั้งกับอุปกรณ์เพิ่ม เช่น สลิง หมุดยึด สลักเกลียว และแป้นเกลียว (nut and bolt) เป็นต้น หรือการขัดกันด้วยตัวโครงสร้างเอง จึงทำให้เกิดรูปแบบรูปทรงตามแบบสอบถาม ได้แก่ รูปแบบที่ 1, 4 และ 5 นอกจากนี้ยังสามารถสร้างสรรค์รูปทรงอื่นตามความประสงค์และความเหมาะสมของการใช้งาน

รูปแบบเพื่อการผลิตต้นแบบที่ 2 (ภาพที่ 5) สามารถปรับองค์ประกอบของรูปทรงด้วยการติดตั้งกับอุปกรณ์เพิ่ม จึงทำให้เกิดรูปแบบรูปทรงตามแบบสอบถาม ได้แก่ รูปแบบที่ 2, 3 และ 6 โดยมีความซับซ้อนและรูปแบบที่หลากหลายกว่าต้นแบบที่ 1 (ภาพที่ 6 - 7)



ภาพที่ 6 รูปแบบเพื่อการผลิตต้นแบบที่ 1



ภาพที่ 7 รูปแบบเพื่อการผลิตต้นแบบที่ 2

การผลิตต้นแบบเพื่อการทดสอบ

เลือกการทำต้นแบบจาก รูปแบบที่ 3 (ร้อยละ 14) รูปแบบที่ 4 (ร้อยละ 47) และรูปแบบที่ 5 (ร้อยละ 36) จากแบบสอบถามความพึงพอใจร่างแบบด้วยโปรแกรม 3 มิติ หรือ 2 มิติที่ใช้ระบบเส้น เพื่อการสั่งการกับ

เครื่องจักร ใช้การผลิตด้วยเครื่องจักรตัดด้วยแสงกับวัสดุแผ่นไม้อัดความหนา 3-4 มิลลิเมตร จากนั้นนำมาลงรักเพื่อเคลือบผิวงานชั้นแรก รอแห้ง แล้วขัดและลงรักชั้นต่อมา รอแห้งแล้วขัด สลับกับการทำสีและนำมาตกแต่งด้วยการขูดลาย หรือขัดให้เกิดสีจะได้ลวดลายที่คล้ายลายรดน้ำปิดทอง หรือใช้ผงโลหะ เปลือกมุก วัสดุต่างๆ นำมาติดตั้งร่วมกับโคมไฟร่วมกับอุปกรณ์ เช่น ชุดขาโคมไฟ ชุดแขวนเพดาน หลอดไฟ เป็นต้น

อภิปรายผล

รูปแบบที่ 3 เปลี่ยนเป็นสลับด้านบนและล่างจากภาพในแบบสอบถามเบื้องต้น เนื่องจากการรับน้ำหนักที่ดีกว่า และเพื่อการตกแต่งทางองค์ประกอบที่เอื้อต่อรูปแบบที่หลากหลายตามการติดตั้ง

รูปแบบที่ 4 แม้ว่ารูปแบบที่ 4 (ร้อยละ 47) จะมีค่าเฉลี่ยในความพึงพอใจต่อผลิตภัณฑ์สูงกว่ารูปแบบอื่นทั้งหมด แต่เนื่องจากโครงสร้างที่เป็นเกลียวเส้นเดียวเมื่อทั้งตัวลงมาตามแรงโน้มถ่วงเมื่อใช้งานนั้น พบว่ามีความเสี่ยงต่อการฉีกขาดเพราะต้องรับน้ำหนัก อีกทั้งเมื่อลองขยายขนาดจากขนาดทดลองที่มีเส้นผ่านศูนย์กลาง 30 เซนติเมตร เป็น 60 เซนติเมตรแล้วนั้น พบว่าเกิดจุดรับน้ำหนักที่มากโดยเฉพาะ ตำแหน่งจุดสูงสุดใกล้ข้อหลอด และเส้นเกลียวใกล้ฐานด้านล่าง จนหักในที่สุด

จากข้อเสียเรื่องการรับน้ำหนักของโครงสร้างในรูปแบบที่ 4 ผู้วิจัยทดลองวิธีเสริมให้เกิดความแข็งแรงทางโครงสร้าง ซึ่งมีแนวโน้มความเป็นไปได้ถึง 4 แนวทาง ดังนี้

- (1) เสริมโครงสร้างด้วยยางรักและวัสดุเส้นใยเป็นบางช่วงด้วยหลักการ composite
- (2) เสริมโครงสร้างด้วยการเจาะยึดหมุด โดยการแบ่งเป็นออกเป็นส่วน ๆ แล้วยึดที่ข้อต่อแต่ละช่วงเข้าด้วยกัน
- (3) เสริมโครงสร้างด้วยแผ่นโลหะประกบบนล่าง แล้วยึดกับโครงสร้างเดิมโดยใช้หมุดยึด
- (4) เสริมโครงสร้างด้วยการแบ่งเป็นส่วนๆ แล้วใช้ลิ้มโลหะหรือไม้ระหว่างข้อต่อนั้นแบบการเข้าเดือย

รูปแบบที่ 5 สามารถกระจายการรับน้ำหนักไปตามแนวแกนของโครงสร้างทั้ง 2 ฝั่งได้ เพราะความสมมาตรของมิติรูปทรงที่เกิดจากการบิดโครงสร้างแกน

กล่าวโดยสรุป รูปแบบผลิตภัณฑ์ที่นำมาพิจารณาทำต้นแบบ มีจำนวน 3 รูปแบบ แต่ละรูปแบบมีจุดเด่นและจุดที่ควรปรับปรุง ดังตารางที่ 2

รูปแบบ	จุดเด่น	จุดที่ควรปรับปรุง
รูปแบบที่ 3 	มีความน่าสนใจในองค์ประกอบของเส้นจากโครงสร้าง สามารถติดตั้งให้เกิดรูปแบบอื่นๆ หรือปล่อยให้เกิดรูปทรงจากแรงโน้มถ่วงตามธรรมชาติ	ความไม่สมดุลของน้ำหนักที่เกิดจากการจัดวางองค์ประกอบ อาจทำให้เกิดจุดรับน้ำหนักมากบางตำแหน่ง
รูปแบบที่ 4 	รูปแบบที่เรียบง่าย เป็นกลางต่อความรู้สึกเมื่ออยู่ในสภาพแวดล้อมเพื่อการตกแต่งสถานที่ จึงเหมาะกับการตกแต่งห้องเกือบทั้งหมด	การติดตั้งต้องมีส่วนพ่วงรับน้ำหนัก เพราะโครงสร้างเส้นเกลียวเดี่ยวที่ยึดตัวจากข้อหลุดจรวดความยาวมีระยะและต้องรับน้ำหนักตัวเอง จึงมีความเสี่ยง
รูปแบบที่ 5 	รูปแบบสมมาตรและจังหวะขององค์ประกอบรูปทรงที่เกิดจากริ้วและการบิดตัวส่งผลต่อการให้แสงสว่างโดยรวม	ระยะขอลอดไฟกับตัวโคมห่างไม่มากนัก และการติดตั้งต้องรู้วิธีการบิดโครงสร้าง

ตารางที่ 2 สรุปจุดเด่นและจุดที่ควรปรับปรุงของผลิตภัณฑ์ต้นแบบ

ข้อเสนอแนะในการศึกษาวิจัย

1. ข้อเสนอแนะเพื่อนำผลการวิจัยไปใช้

การศึกษานี้เป็นการออกแบบผลิตภัณฑ์เครื่องรักเครื่องเงินที่เป็นรูปแบบใหม่ ใช้หลักการของโครงสร้างรูปทรง 3 มิติ ภายใต้กระบวนการทำเครื่องรักเครื่องเงินจากภูมิปัญญาทั้งพื้นบ้านและช่างหลวง เพื่อเป็นแนวทางในการพัฒนาผลิตภัณฑ์ประเภทอื่นๆ เช่น เครื่องเรือน โดยคำนึงถึงเรื่องโครงสร้างเพื่อการขนย้าย ใช้งาน และกระบวนการเสริมโครงสร้างด้วยวัสดุโพลีเมอร์ธรรมชาติ (ยางรัก ยางไม้) สามารถปรับเรื่องวัสดุ เทคนิคการตกแต่งผิว หรือ โทนสีที่ใช้กับงานเพื่อความหลากหลายในด้านความต้องการต่างๆ เช่น ใช้การตัดด้วยแสงบนแผ่นไม้ไฟที่ขดเป็นระนาบ การใช้วัสดุผงโลหะตกแต่งผิว การทดลองใช้ยางรักคุณภาพ และคุณสมบัติที่แตกต่างกัน เรื่องการให้แสงของรูปแบบโครงสร้างต่างๆ สามารถทำการทดลองเพื่อหาจังหวะ หรือองค์ประกอบที่เหมาะสมต่อวัตถุประสงค์ เพื่อเพิ่มประโยชน์ในการใช้งานและด้านความรู้สึกรู้สิดีขึ้น อีกทั้งควรทดลองทำต้นแบบรูปแบบทั้งหมด จากการศึกษาทางการตลาดในครั้งนี้มาประยุกต์ให้เหมาะสมต่อไป

2. ข้อเสนอแนะเพื่อการวิจัยครั้งต่อไป

ควรศึกษากระบวนการทำเครื่องรักอย่างละเอียด เช่น การเตรียมการยางรักที่มีคุณภาพหลายระดับ คุณสมบัติยางธรรมชาติที่ให้คุณสมบัติใกล้เคียงกับยางรัก เพื่อการทดแทน หรือการหาวัสดุท้องถิ่นแต่ละภูมิภาคภายใต้บริบทของการทำผลิตภัณฑ์เครื่องรักในด้านการผลิต เช่น ศึกษาการทำเครื่องเรือนงานช่างไม้ การขึ้นโครงสร้าง การเข้าเตื่อย การผสมานรูปทรงเพื่อการใช้งาน

เป็นต้น และศึกษาหน้าที่ของรูปทรงในการใช้งานของผลิตภัณฑ์พื้นถิ่น รวมถึงการทำงานของเครื่องจักรสมัยใหม่ผสมผสานกับการทำงานหัตถกรรม การจัดการผลิตภัณฑ์เครื่องรักโดยใช้ระบบหัตถอุตสาหกรรม นอกจากนี้ ควร ศึกษาการจัดการทางการออกแบบและการตลาด เพื่อยกระดับงานหัตถกรรม พื้นบ้านหรือหัตถกรรมช่างหลวงที่เป็นภูมิปัญญาสู่การใช้งานในรูปแบบ วิถีชีวิตปัจจุบัน และความต้องการของตลาดสากล

บรรณานุกรม

- ชลุด นิมเสมอ. *องค์ประกอบของศิลปะ*. กรุงเทพฯ: อมรินทร์, 2554.
- นพคุณ สุขสถาน. *การออกแบบเครื่องเรือน (Furniture design)*. กรุงเทพฯ: สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าพระนครเหนือ, 2530.
- นภดล สักวาลเพชร. “โครงการออกแบบเครื่องเรือนชุดรับแขกภายใต้แนวคิดจิตรกรรมฝาผนังไทย.” วิทยานิพนธ์, ศิลปมหาบัณฑิต สาขาวิชาออกแบบผลิตภัณฑ์ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร, 2555.
- ปิยฉัตร พรหมบุรี. “คอมพิวเตอร์โต๊ะเครื่องจักรสาน.” วิทยานิพนธ์, ศิลปบัณฑิต สาขาวิชาเครื่องเคลือบดินเผา คณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร, 2537.
- ราชบัณฑิตยสถาน. *พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2542*. กรุงเทพฯ: นานมีบุ๊คส์, 2546.
- มหาวิทยาลัยแม่โจ้ คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์และการออกแบบสิ่งแวดล้อม. “ทฤษฎี 3 มิติ.” การออกแบบรูปทรง. สืบค้นเมื่อวันที่ 11 กุมภาพันธ์ 2560 http://webcache.googleusercontent.com/search?q=cache:gIpsT5kIIUJ:www.faed.mju.ac.th/download/get_file.asp%3Fref%3D141+&cd=7&hl=th&ct=clnk&gl=th.
- วรรณิ์ สหสมโชค. *การออกแบบเฟอร์นิเจอร์*. กรุงเทพฯ: สมาคมส่งเสริมเทคโนโลยี (ไทย-ญี่ปุ่น), 2549.

วิถี พานิชพันธ์. *เครื่องเงินในเอเชียอาคเนย์ (Lacquer ware in Southeast Asia)*. เชียงใหม่: สำนักส่งเสริมศิลปวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยเชียงใหม่, 2545.

ศูนย์การศึกษานอกโรงเรียนภาคเหนือ กรมการศึกษานอกโรงเรียน กระทรวงศึกษาธิการ. *เครื่องเงิน*. กรุงเทพฯ: กิจเสรีการพิมพ์, 2538.

ศูนย์ส่งเสริมอุตสาหกรรมภาคเหนือ กรมส่งเสริมอุตสาหกรรม. *เครื่องเงิน*. กรุงเทพฯ: กรมส่งเสริมอุตสาหกรรม, 2530.

สาคร คันธโชติ. *การออกแบบเครื่องเรือน (Furniture design)*. กรุงเทพฯ: โอเดียนสโตร์, 2528.

สิรินทร์ญา นิ่มนวล. “โครงการออกแบบโคมไฟสำหรับธุรกิจขนาดเล็กเพื่อการขนส่ง.” วิทยานิพนธ์, ศิลปมหาบัณฑิต สาขาวิชาออกแบบผลิตภัณฑ์ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร, 2559.

อาชัญ นักสอน. *ศิลปะการออกแบบหัตถอุตสาหกรรม*. กรุงเทพฯ: ทริบเพิ้ลกรุ๊ป, 2558.

การออกแบบและพัฒนาฉลากสินค้า ด้วยกระบวนการสื่อสารอย่างมีส่วนร่วม ตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ อย่างยั่งยืน*

ชาตรี บัวคลี่

อาจารย์ประจำสาขาออกแบบนิเทศศิลป์ คณะนิเทศศาสตร์
มหาวิทยาลัยหัวเฉียวเฉลิมพระเกียรติ

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงปฏิบัติการอย่างมีส่วนร่วม (Participatory Action Research - PAR) มีจุดมุ่งหมายเพื่อศึกษาสภาพทั่วไปของผลิตภัณฑ์ชุมชนและพัฒนารูปแบบฉลากสินค้าชุมชนในจังหวัดสมุทรปราการจำนวน 6 ผลิตภัณฑ์ รวมถึงบูรณาการกระบวนการวิจัย การบริการวิชาการ และการเรียนการสอน เพื่อให้นักศึกษาได้เรียนรู้กระบวนการออกแบบฉลากสินค้า

* บทความเป็นส่วนหนึ่งของงานวิจัย เรื่อง “การออกแบบฉลากสินค้าด้วยกระบวนการสื่อสารอย่างมีส่วนร่วมเพื่อพัฒนาแบบผลิตภัณฑ์อาหารแปรรูปและสมุนไพรของผลิตภัณฑ์ชุมชน ตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์อย่างยั่งยืนในจังหวัดสมุทรปราการ”

ด้วยกระบวนการวิจัย ผู้มีส่วนร่วมในงานวิจัย ได้แก่ ผู้ประกอบการ ลูกค้านักออกแบบ นักวิชาการด้านการออกแบบ หน่วยงานภาครัฐที่มีหน้าที่ส่งเสริมผลิตภัณฑ์ชุมชน เช่น องค์การบริหารส่วนตำบล หรือวิสาหกิจชุมชน สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูลคือค่าเฉลี่ย ร้อยละ ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และสถิติเปรียบเทียบ In-Dependent T-Test

ผลการวิจัยพบว่า 1. สภาพทั่วไปของผลิตภัณฑ์ชุมชนทั้ง 6 ผลิตภัณฑ์มียอดขายลดลง เนื่องจากสภาวะเศรษฐกิจถดถอย จุดเด่นของผลิตภัณฑ์ใช้วัตถุดิบที่มาจากท้องถิ่น ราคาวัตถุดิบถูก จุดด้อย คือ อายุการเก็บรักษาสั้นและการหาช่องทางการสื่อสารการตลาด โอกาส คือ นโยบายสนับสนุนผลิตภัณฑ์ท้องถิ่นของรัฐบาล และอุปสรรค คือ ความรู้ในการพัฒนาผลิตภัณฑ์และรูปแบบบรรจุภัณฑ์ ส่วนปัญหา คือ ความรู้เพื่อการพัฒนาผลิตภัณฑ์และรูปแบบบรรจุภัณฑ์ รวมถึงงบประมาณในการสนับสนุนจากภาครัฐ ผลประเมินความพึงพอใจของผู้มีส่วนร่วมต่อฉลากผลิตภัณฑ์เดิมพบว่ามีความพึงพอใจระดับน้อยทุกผลิตภัณฑ์ ข้อค้นพบที่โดดเด่น คือ ข้อมูลสำคัญสำหรับการออกแบบอย่างมีส่วนร่วมต้องสะท้อนมาจากปัญหาและความต้องการภายในของผู้มีส่วนร่วมซึ่งสะท้อนผ่านกิจกรรมต่างๆ ในกระบวนการวิจัย

2. ผลการออกแบบฉลากสินค้าด้วยกระบวนการสื่อสารอย่างมีส่วนร่วมตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างเสริมค่อยๆ ยั่งยืน พบว่าทุกผลิตภัณฑ์มีผลการประเมินความพึงพอใจอยู่ในระดับพอใจมาก เมื่อเปรียบเทียบความพึงพอใจระหว่างฉลากสินค้าเดิมกับฉลากสินค้าใหม่ พบว่าผู้มีส่วนร่วมมีความ

พึงพอใจต่อฉลากผลิตภัณฑ์ชุมชนรูปแบบใหม่เพิ่มขึ้นในระดับมากทุกผลิตภัณฑ์ ($t > 2.447$) ข้อค้นพบที่โดดเด่น คือ ผลงานออกแบบฉลากจะสัมพันธ์ผลและเป็นທີ່พอใจของผู้มีส่วนร่วมได้ ต้องมาจากความเท่าเทียมและความสมดุลทางความคิดอย่างมีประชาธิปไตยจากผู้มีส่วนร่วม งานออกแบบจะต้องเชื่อมโยงกับรูปแบบเดิมของผลิตภัณฑ์ อีกทั้งต้องสะท้อนแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์อย่างยั่งยืน อันประกอบไปด้วยการสื่อถึงวัฒนธรรมท้องถิ่น ภูมิปัญญา การเป็นมิตรกับสิ่งแวดล้อม และสิ่งบ่งชี้ทางภูมิศาสตร์ ผ่านภาพประกอบ สี ตัวอักษร และลวดลายกราฟิก

3. การประเมินผลสัมฤทธิ์การบูรณาการกระบวนการวิจัย การบริการวิชาการ และการเรียนการสอนของนักศึกษา ก่อนและหลังการมีส่วนร่วม พบว่า นักศึกษามีการเรียนรู้เพิ่มขึ้นทุกด้าน นักศึกษาได้เรียนรู้การสร้างประโยชน์ให้กับชุมชนในจังหวัดสมุทรปราการ มีความรู้ด้านการวิเคราะห์ แปลผล และสรุปข้อมูลวิจัยมากที่สุด ข้อค้นพบที่โดดเด่น คือ การบูรณาการกระบวนการวิจัยกับการเรียนการสอนยังส่งผลให้นักศึกษาได้ฝึกการใช้ปฏิภาณไหวพริบเพื่อแก้ปัญหา โดยเฉพาะขั้นตอนการสนทนากลุ่มย่อย (Focus Group) เนื่องจากทุกความคิดเห็นของผู้มีส่วนร่วมมีความสำคัญต่อการออกแบบฉลากสินค้าเท่ากัน ทุกคนจึงต้องหาจุดกึ่งกลางหรือความสมดุลของความต้องการ เพื่อให้ได้ผลงานที่ตรงใจผู้มีส่วนร่วมมากที่สุด ทั้งนี้ การออกแบบอย่างมีส่วนร่วมยังสามารถลดทิวทัศน์หรือการคิดหมกมุ่นแต่ความต้องการของตนเอง ความอยากเอาชนะ และการเห็นอกเห็นใจผู้อื่น

ผลการวิจัยสามารถพัฒนาเป็นแบบจำลองการเรียนรู้ที่เกิดจากการบูรณาการงานวิจัย การเรียนการสอน และการบริการวิชาการอย่างมีส่วนร่วมตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์อย่างยั่งยืน

คำสำคัญ: การออกแบบฉลาก, ผลิตภัณฑ์ชุมชน, การสื่อสารอย่างมีส่วนร่วม, เศรษฐกิจสร้างสรรค์อย่างยั่งยืน

The Design and the Development of Product Labels Using Participatory Communication in Accordance with Creative and Sustainable Economy Concept.

Chatree Buaclee

Lecturer, Faculty of Communication Arts,
Huachiew Chalermprakiet University

Abstract

This research is a participatory action research studying the conditions of six community products in Samut Prakran Province and to develop their labels. This study aims to integrate the research process, the academic services, and the learning process together so that participating students would learn the product label design process through research. The research participants

consist of entrepreneurs, customers, designers, designing academics and government agencies responsible for promoting community products, such as Tambon Administration Organization or community enterprises. The study utilises statistical tools such as mean, percentage, standard deviation and independent T-Test.

The research findings are as follows:

1. The sales of the six community products decreased due to economic recession. The strengths of the products are that their raw materials are local and cheap. The weaknesses are their short preservation lifespan and their lack of marketing channels. Their marketing opportunity is strengthened by the government's policy to promote community products. The main obstacles stem from a lack of the knowledge to develop and package their products, and the lack of government subsidy. Participant satisfaction was low with the labels of every product. The prominent finding was that important information for participatory design must come from the problems and the desires of the participants through activities in the research process.
2. The results of the product label design process using participatory communication according to the sustainable and

creative economy concept show that the satisfactory levels for every newly designed product were high. Comparing the satisfactory levels of old and newly designed products, participants were much more satisfied with the newly designed product labels than the old ($t > 2.447$). The prominent findings were that if the product level designing process were to be effective and satisfactory for all participants, participants must have equal share in developing ideas and the design must link up with original features of the products. Also, the design must reflect local wisdom and cultures, identifying localities through illustrations, colour, lettering and graphics.

3. The evaluation of the students' success in participation in the research, academic services and learning processes showed that they were much better in many respects than before joining the project. The students had learnt how to bring benefits to Samutprakarn communities. They had learnt how to analyse, interpret and summarize research data. The prominent findings were that the integration of research and learning taught students to use their wisdom in problem solving especially during focus group conversations. Since every participant's ideas in product label design were equally important, the desired common ground

must be sought out such that the outcome would satisfy most participants. Furthermore, the participatory design process was able to reduce the involved participants' own over-confidence in their own preferences. This design process helped the students feel sympathetic towards others by opening their minds to new ideas.

The results can be developed into integrated learning with research and social academic services by participation communication for sustainable design model.

Keywords: Label Design, Community Product, Participatory Communication, Sustainable Creative Economy

บทนำ

แผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 8 (พ.ศ. 2540-2544) ว่าด้วยการพัฒนาประเทศไทย ชี้ให้เห็นว่าประเทศอยู่ภายใต้กระแสโลกาภิวัตน์ เป็นจุดเปลี่ยนที่สำคัญของการเปลี่ยนแปลงความคิดและกระบวนทัศน์ของคนในสังคมให้เกิดการพัฒนาไปสู่แนวคิด “คนเป็นศูนย์กลางของการพัฒนา” ตามแนวพระราชดำริเศรษฐกิจพอเพียงและการพัฒนาแบบองค์รวม ยังผลให้เกิดการมุ่งเน้นให้ความสำคัญต่อกระบวนการมีส่วนร่วมของภาคีพัฒนา ดังเห็นได้จากการกำหนดยุทธศาสตร์เพื่อพัฒนาศักยภาพของคนและการพัฒนาสภาพแวดล้อมต่างๆ ให้เอื้อต่อการพัฒนาคนตามแผนพัฒนาฉบับนี้ (สำนักงานคณะกรรมการพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ 2554, 4-9) จากแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติฉบับที่ 8 ก่อเกิดการพัฒนาและต่อยอดจนกลายเป็นแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติฉบับต่อมา ถือเป็นการปรับเปลี่ยนกระบวนทัศน์การพัฒนาในมิติต่างๆ เข้าสู่การเน้นคนเป็นศูนย์กลางของการพัฒนาตามแนวทางพระราชดำรัส “เศรษฐกิจพอเพียง” และ “การพัฒนาแบบองค์รวม” ที่มุ่งเน้นให้ความสำคัญกับการมีส่วนร่วมของคนในชุมชนกับภาครัฐเพื่อพัฒนาด้านต่างๆ ให้มากขึ้น อาจกล่าวได้ว่าแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติฉบับที่ 10 เป็นจุดเปลี่ยนของการพัฒนาประเทศ โดยมุ่งเน้นไปที่การพัฒนาบุคคลและบูรณาการหลักปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียงเพื่อสร้างความเข้าใจให้กับภาคส่วนต่างๆ ได้อย่างทั่วถึง (อัจฉรา, 2556)

แนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์อย่างยั่งยืน เป็นหัวใจหลักที่สำคัญของแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมฉบับปัจจุบัน (ฉบับที่ 11 พ.ศ. 2555-2559) ของ

ประเทศไทย มุ่งเน้นแก้ปัญหาอันเกิดจากการขาดความสมานฉันท์ในสังคม การขาดความสมดุลระหว่างสภาพแวดล้อมและระบบนิเวศ และการขาดสุขภาวะที่ดีของคนในชุมชนโดยเฉพาะด้านการศึกษา ยังผลให้เกิดแนวความคิดการผลิตสินค้าชุมชนบนพื้นฐานความรู้ เทคโนโลยี นวัตกรรม ภูมิปัญญา และความคิดสร้างสรรค์ โดยมีจุดมุ่งเน้นไปที่การสร้างความมั่นคงด้านอาหาร พลังงาน และการปรับโครงสร้างการผลิตและการบริโภคให้เป็นมิตรกับสิ่งแวดล้อม เพื่อความมั่นคงทางเศรษฐกิจและสังคมอย่างยั่งยืน

“แนวความคิดพัฒนาเศรษฐกิจสร้างสรรค์” และ “แนวความคิดพัฒนาอย่างยั่งยืน” อันเป็นหัวใจหลักที่สำคัญของแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคม (ฉบับที่ 11) ส่งผลให้เกิดวิธีการออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์รูปแบบใหม่ นั่นคือวิธีการออกแบบและพัฒนาสื่อสิ่งพิมพ์ที่สร้างสรรค์อย่างยั่งยืนโดยวิธีการรวบรวมข้อมูลเพื่อการออกแบบอย่างมีส่วนร่วม มุ่งเน้นการออกแบบหลากหลายผลิตภัณฑ์อาหารที่เป็นมิตรกับสิ่งแวดล้อม ใช้วัสดุธรรมชาติอย่างสร้างสรรค์ คุ้มค่าและพอเพียง บนพื้นฐานภูมิปัญญาและวัฒนธรรมของชุมชนท้องถิ่น ผสมผสานกับการใช้เทคนิคการสื่อสารเพื่อสร้างความพึงพอใจระหว่างเจ้าของผลิตภัณฑ์ ผู้ออกแบบและผู้บริโภคผลิตภัณฑ์ทั้งภายในชุมชนและภายนอกชุมชน กลวิธีที่จะสามารถปรับเปลี่ยนแนวทางการออกแบบและพัฒนาสื่อสิ่งพิมพ์ตามหลักแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์อย่างยั่งยืนได้นั้น จำเป็นต้องสร้างความรู้ความเข้าใจ และการมีส่วนร่วมในกระบวนการออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์จากทุกภาคส่วน ผ่านกระบวนการสื่อสารอย่างมีส่วนร่วมที่มีประสิทธิภาพ จึงจะสามารถสร้างสรรค์ผลงานการออกแบบที่ยั่งยืนตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ได้ทั่วถึงทั้งในระดับประเทศ จังหวัด และชุมชน

จังหวัดสมุทรปราการเป็นจังหวัดที่มีผลิตภัณฑ์ชุมชนมากถึง 138 ผลิตภัณฑ์ มีผลิตภัณฑ์ประเภทอาหารและสมุนไพร 62 ผลิตภัณฑ์ (รายงานข้อมูล ผลิตภัณฑ์ชุมชน จังหวัดสมุทรปราการ, 2555) จากการสัมภาษณ์สภาเกษตรกร จังหวัดสมุทรปราการและพัฒนาชุมชนจังหวัดสมุทรปราการ พบว่าปัญหาของผู้ประกอบการผลิตภัณฑ์ชุมชน คือ การผลิตสินค้าที่มีคุณภาพดี แต่มีรูปแบบบรรจุภัณฑ์ไม่เหมาะสม ไม่สวยงาม และไม่น่าซื้อ (ตฤตภักดิ์ และสีชมพู, สัมภาษณ์ 19 มีนาคม 2558) หากสินค้าผลิตภัณฑ์ชุมชนเหล่านี้ได้รับการส่งเสริมและพัฒนารูปแบบไปสู่การเป็นผลิตภัณฑ์ที่สร้างสรรค์และยั่งยืน จะสามารถเพิ่มมูลค่าของสินค้าได้

ด้วยปัญหาดังกล่าวผู้วิจัยจึงเสนอแนวทางการสำรวจสภาพปัญหาของผลิตภัณฑ์และดำเนินการออกแบบฉลากสินค้าให้กับผลิตภัณฑ์ชุมชน โดยใช้กระบวนการสื่อสารอย่างมีส่วนร่วมและใช้แนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์อย่างยั่งยืนเป็นกรอบแนวคิดในการออกแบบ เพื่อขับเคลื่อนเศรษฐกิจและสร้างความเข้มแข็งให้กับผลิตภัณฑ์ชุมชนในจังหวัดสมุทรปราการ

วัตถุประสงค์ของโครงการวิจัย

1. เพื่อศึกษาสภาพปัจจุบันของรูปแบบฉลากสินค้าอาหารแปรรูปและสมุนไพรของผลิตภัณฑ์ชุมชนในจังหวัดสมุทรปราการ ตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์อย่างยั่งยืน ได้แก่ ความพึงพอใจของรูปแบบฉลากสินค้า และความต้องการในรูปแบบฉลากสินค้า

2. เพื่อหาแนวทางการออกแบบฉลากสินค้าอาหารแปรรูปและสมุนไพรของวิสาหกิจชุมชนในจังหวัดสมุทรปราการ ด้วยกระบวนการสื่อสารอย่างมีส่วนร่วมตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์อย่างยั่งยืน
3. เพื่อประเมินผลสัมฤทธิ์ของการบูรณาการกระบวนการวิจัย การบริการวิชาการ และเรียนการสอนวิชาการผลิตสิ่งพิมพ์

ขอบเขตงานวิจัย

งานวิจัยเก็บข้อมูลจากผู้มีส่วนร่วม 2 กลุ่ม ได้แก่

1. กลุ่มที่เกี่ยวข้องกับผลิตภัณฑ์ชุมชน ได้แก่ ผู้ประกอบการ ลูกค้าประจำ และหน่วยงานรัฐที่สนับสนุน เช่น พัฒนาชุมชนจังหวัด สภาเกษตรกรจังหวัด
2. กลุ่มที่เกี่ยวข้องกับงานออกแบบ ได้แก่ นักออกแบบมืออาชีพ นักวิชาการด้านการออกแบบ และนักศึกษาด้านการออกแบบ

ประโยชน์ที่ได้รับ

1. ผลการวิจัยเป็นประโยชน์ต่อผู้ประกอบการ เนื่องจากผู้ประกอบการได้ต้นฉบับฉลากสินค้าที่สะท้อนมาจากระสนิยมและความต้องการของลูกค้านั่นเองจากผู้มีส่วนร่วม
2. ผู้มีส่วนร่วมในการวิจัยได้รับความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์อย่างยั่งยืน ตลอดจนความรู้เกี่ยวกับกระบวนการวิจัยเนื่องจาก

ผู้มีส่วนร่วมมีส่วนสะท้อนความคิดเห็นในทุกกระบวนการรวบรวมข้อมูลของงานวิจัย

3. เศรษฐกิจของจังหวัดสมุทรปราการได้รับการกระตุ้น เนื่องจากฉลากสินค้าสามารถเพิ่มความน่าเชื่อถือ และการตัดสินใจซื้อของกลุ่มเป้าหมายได้ดีขึ้น

4. สังคมได้ฉลากสินค้าที่เป็นมิตรกับสิ่งแวดล้อม ได้รับรู้ถึงภูมิปัญญา วัฒนธรรมท้องถิ่น และสิ่งบ่งชี้ทางภูมิศาสตร์ของชุมชน เนื่องจากกระบวนการออกแบบคำนึงถึงแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์อย่างยั่งยืน ตัวบ่งชี้ของแนวคิดคือการสะท้อนภูมิปัญญา วัฒนธรรมท้องถิ่น ให้เกิดการรับรู้เพื่อสร้างคุณค่าของศิลปวัฒนธรรมให้เกิดความยั่งยืน เน้นการออกแบบที่คุ้มค่า สร้างสรรค์ และพอเพียง

เอกสารที่เกี่ยวข้องกับการวิจัย

1. แนวคิดการสื่อสารแบบมีส่วนร่วม (Participatory Communication)

เป็นแนวคิดที่ผสมผสานระหว่างแนวคิดการมีส่วนร่วมและแนวคิดการสื่อสาร ในการทำความเข้าใจการสื่อสารแบบการมีส่วนร่วมได้ จำเป็นต้องทำความเข้าใจทั้งแนวคิดการมีส่วนร่วมและแนวคิดการสื่อสาร โดยยึดความหมายของคำว่ามีส่วนร่วมตามคำนิยามของสหประชาชาติ (ค.ศ. 1983) ที่กล่าวว่า การมีส่วนร่วม (participation) คือ กิจกรรมที่ประชาชนเข้ามามีส่วนร่วมในทุกขั้นตอนของการดำเนินโครงการ เริ่มตั้งแต่ขั้นวางแผนซึ่งประชาชนจะต้องระบุปัญหาและความต้องการ ขั้นปฏิบัติการ ขั้นประเมินผล ตลอดจนขั้นบำรุงรักษา ในส่วนของคำว่าการสื่อสาร (communication) มีผู้ให้ความหมายไว้อย่าง

หลากหลายนิยามความหมาย ในที่นี้ได้สรุปว่าการสื่อสาร คือ กระบวนการแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสาร เกิดขึ้นโดยการถ่ายทอดสารจากบุคคลฝ่ายหนึ่ง ซึ่งทำหน้าที่ส่งสารผ่านสื่อหรือช่องทางต่าง ๆ ไปยังผู้รับสารเพื่อวัตถุประสงค์อย่างใดอย่างหนึ่ง (ปาริชาติ 2542, 2) แนวคิดการสื่อสารอย่างมีส่วนร่วมสามารถนำไปประยุกต์ใช้ในงานวิจัยในส่วนของกระบวนการออกแบบกระบวนการวิจัยทั้งในแง่ของการเข้าหาและสร้างความสัมพันธ์กับกลุ่มตัวอย่างที่มีส่วนร่วมการรวบรวมข้อมูล ตลอดจนการแลกเปลี่ยนเรียนรู้และการถ่ายทอดความรู้ระหว่างกรวิจัย

2. แนวคิดการศึกษาแบบมีส่วนร่วม (Participatory Action Research)

การบูรณาการการเรียนการสอนเพื่อพัฒนาชุมชนด้วยกระบวนการสื่อสารอย่างมีส่วนร่วม เป็นกระบวนการที่สนับสนุนให้เกิดปฏิสัมพันธ์ของผู้เกี่ยวข้อง หรือผู้มีส่วนได้ส่วนเสียกับการดำเนินการใดๆ ซึ่งการปฏิสัมพันธ์ (interactive) ได้นำไปสู่การแลกเปลี่ยนและสร้างความเข้าใจร่วมกันของผู้เกี่ยวข้อง (กลิน 2554, 10) การพัฒนาชุมชนหรือดำเนินการใดๆ จะช่วยให้ได้ข้อมูลที่มีความชัดเจน และเพื่อให้การดำเนินการที่ส่งผลกระทบต่อผู้มีความเกี่ยวข้องซึ่งมีความหลากหลายเป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพ จะช่วยให้เกิดการใช้ทรัพยากรที่มีอยู่อย่างจำกัดได้อย่างเหมาะสม กระบวนการมีส่วนร่วมจะเกิดการพัฒนาได้สิ่งที่สำคัญที่สุดคือ *ทุกคนที่เกี่ยวข้องต้องร่วมกันแสดงความคิดเห็นอย่างเสรีและมีความเป็นประชาธิปไตย มีส่วนร่วมในการตัดสินใจ และดำเนินการจนสิ้นสุดโครงการ* อีกประการหนึ่งที่สำคัญสำหรับการวิจัยแบบมีส่วนร่วมคือการให้ความสำคัญและเคารพต่อภูมิปัญญาของชุมชน ยอมรับความรู้พื้นฐานและกระบวนการสร้างองค์ความรู้ที่แตกต่างไปจากกระบวนการสร้างความรู้ของนักวิชาการ

กระบวนการพัฒนาชุมชนสิ่งที่สำคัญและจะส่งเสริมให้เกิดการมีส่วนร่วมได้ ผู้วิจัยจำเป็นต้องทำความเข้าใจและอาศัยการสื่อสารที่สร้างปฏิสัมพันธ์ที่ดีกับคนในชุมชนเสียก่อน เมื่อมีความสัมพันธ์ที่ดีแล้ว จึงจะสามารถสอดแทรกความรู้ซึ่งเป็นปัจจัยสำคัญให้ประสบความสำเร็จในการศึกษาวิจัย ก่อเกิดการพัฒนาโครงการและสามารถดำเนินการกับชุมชนได้อย่างต่อเนื่อง

3. แนวคิดการออกแบบฉลากสินค้าและการออกแบบอัตลักษณ์องค์กร

3.1 แนวคิดการออกแบบฉลากสินค้า

ฉลากสินค้าเป็นสิ่งที่ขาดไม่ได้สำหรับสินค้าทุกชนิด โดยเฉพาะสินค้าที่มีบรรจุภัณฑ์จำเป็นต้องติดฉลากเพื่อบ่งบอกหน้าตาและรูปลักษณะของผลิตภัณฑ์นั้นๆ และการพิมพ์ฉลากต้องคมชัด โดดเด่น สะดุดตา เห็นแล้วว่าซื้อสินค้า สามารถแข่งขันกับคู่แข่งได้ ถ้าออกแบบฉลากได้ดีอาจมีผลต่อยอดขายสินค้าได้ สิ่งที่ต้องคำนึงถึงการออกแบบฉลากสินค้าประกอบด้วย (ปาพจน์ 2553, 113-140)

3.1.1 ตราสินค้า (brand) คือ การออกแบบชื่อตราสินค้าของผลิตภัณฑ์ แสดงด้วยตัวอักษรและหรือสัญลักษณ์ของภาพที่เป็นเอกลักษณ์ของผู้ผลิต มีลักษณะโดดเด่น ชัดเจน เหมาะสม จดจำง่าย

3.1.2 ผลิตภัณฑ์ (product) คือ การนำเสนอข้อมูล ให้ผู้บริโภคทราบว่าผลิตภัณฑ์ที่บรรจุอยู่ภายใน คือ อะไร ควรเน้นข้อดีที่พิเศษของผลิตภัณฑ์ที่แตกต่างจากตราสินค้าชนิดอื่น

3.1.3 เป้าหมาย (target) หมายถึง กลุ่มคนที่ซื้อผลิตภัณฑ์คือใคร พิจารณาจากเพศ วัย การศึกษาการทำงานแบ่งได้ 2 ลักษณะ คือ การออกแบบ

โครงสร้างและการออกแบบกราฟิกซึ่งจะต้องคิดพร้อมๆ กัน แต่ในทางปฏิบัติ ต้องออกแบบโครงสร้างก่อนอีกรูปแบบหนึ่งของการออกแบบกราฟิกบนบรรจุภัณฑ์ คือ ฉลาก หน้าที่หนึ่งของฉลาก คือ ทำหน้าที่เป็นจุดขายสินค้า

3.1.4 องค์ประกอบของฉลากสินค้า ประกอบด้วย

- (1) ภาพประกอบ คือ ภาพถ่าย ภาพวาด ภาพกราฟิกจากโปรแกรมคอมพิวเตอร์ หรือลวดลายต่างๆ ที่ปรากฏบนฉลากเพื่อสื่อความหมายถึงผลิตภัณฑ์ และดึงดูดความสนใจจากผู้บริโภค
- (2) สี คือ สิ่งที่เกิดจากการหักเหของแสงเป็นองค์ประกอบศิลป์ที่ช่วยสื่อความหมายและเรียกร้องความสนใจให้กับวัตถุ
- (3) ตัวอักษร คือ ข้อมูลต่างๆ ที่ปรากฏบนฉลากสินค้า มีหน้าที่สื่อสารถึงผลิตภัณฑ์ไปยังผู้บริโภค บอกถึงข้อมูลที่จำเป็นต่อการรับรู้ เช่น ชื่อสินค้า ที่อยู่ผู้ผลิต วันเดือนปีที่ผลิต หมายเลขโทรศัพท์ที่สามารถติดต่อได้ ส่วนประกอบสรรพคุณ เป็นต้น

3.2 แนวคิดการออกแบบอัตลักษณ์องค์กร

เป็นแนวคิดเกี่ยวกับการออกแบบส่วนประกอบต่าง ๆ ของสิ่งที่ยังชี้ถึงการเป็นตัวตน หรือการดึงดูดเด่นผสมผสานกับงานศิลปะเพื่อถ่ายทอดความเป็นตัวตนให้กลุ่มลูกค้ารับรู้ ประกอบด้วย

3.2.1 เอกลักษณ์องค์กรในด้านการตลาด อัตลักษณ์องค์กรหรืออัตลักษณ์กลุ่มบริษัท (corporate identity) เป็นรูปแบบที่เป็นอัตลักษณ์ของ

หน่วยงานหรือองค์กรซึ่งถูกออกแบบให้สอดคล้องกับเป้าหมายทางธุรกิจ แสดงออกมาในรูปแบบของตราสินค้า (brand) และการใช้งานเครื่องหมายการค้า

เครื่องหมาย หรือสัญลักษณ์ (logo) เป็นผลของการออกแบบกราฟิก ที่เกี่ยวข้องกับสัญลักษณ์ (symbolism) ได้แก่

(1) ภาพสัญลักษณ์และเครื่องหมายต่างๆ ที่ช่วยสร้างอัตลักษณ์ ได้แก่ สินค้า และบริษัทผู้ผลิต เช่น การออกแบบตราสัญลักษณ์ของสินค้าและบริษัทให้มีเอกลักษณ์แบบเฉพาะตนเอง เพื่อให้จดจำ เชื่อถือ และตราตรึงผู้บริโภค ตลอดไป ซึ่งมีลักษณะแตกต่างกัน

(2) สัญลักษณ์ (symbol) เป็นลักษณะของสิ่งใดๆ ที่กำหนดขึ้นมาใช้แทนความหมายของสิ่งที่ต้องการสื่อสารออกไปและทำให้เกิดการจดจำ

(3) ภาษาภาพ (pictograph) ไม่ใช่ภาษาและภาพประกอบตัวอักษร แต่เป็นการใช้ภาพบอกเพื่อแทนสิ่งใดสิ่งหนึ่ง หรือสื่อความหมายด้วยภาพให้ทราบถึงทิศทาง กิจกรรม หรือแทนสิ่งเฉพาะ เช่น เครื่องหมายบอกทิศทาง ความปลอดภัย การคมนาคม

(4) เครื่องหมายตัวอักษร (letter Marks) มักอยู่ในรูปตัวอักษรที่เกิดจากการย่อตัวอักษรออกมาจากคำเต็ม หรือชื่อเต็มขององค์กร บริษัท สถาบันต่างๆ ออกมาใช้เป็นเครื่องหมายแสดงแทน

(5) ชื่อหรือคำเต็มที่เป็นตัวอักษร (logo) และอ่านออกเสียงได้ตามหลักไวยากรณ์ของภาษาโดยใช้ตัวอักษรเพียงเท่านั้น

(6) เป็นการผสมผสานระหว่างภาพและตัวอักษร (combination marks) เข้ามาใช้ร่วมกัน และสัมพันธ์กันอย่างเหมาะสม

(7) เครื่องหมายการค้า (trademarks) อาจมีได้หลายลักษณะขึ้นอยู่กับว่าเจ้าของกิจการต้องการให้เครื่องหมายของตนเองอยู่ในลักษณะใด เลือกใช้ตามความเหมาะสม

3.2.2 ความสำคัญของการออกแบบอัตลักษณ์ขององค์กร การออกแบบอัตลักษณ์ขององค์กร มีส่วนสร้างสรรค์สัญลักษณ์และข้อตกลงร่วมกันของคนในสังคม โดยเข้ามามีส่วนช่วยเสริมการรับรู้ทางการมองเห็น เป็นลู่ทางหรือสื่อกลาง ช่วยการรับรู้ข้อตกลงต่างๆ ให้มีประสิทธิภาพ มีความชัดเจน มีผลกระทบทางด้านจิตวิทยาให้ระลึกถึง และเป็นเครื่องหมายแห่งความทรงจำเตือนใจ เครื่องหมาย สัญลักษณ์ต่างๆ ทางอัตลักษณ์ขององค์กรจำเป็นต้องอาศัยการออกแบบให้มีขนาดรูปทรงที่ชัดเจน เรียบร้อย สวยงาม และเหมาะสมกับอำนาจการมอง (visual perception) การที่องค์กรส่วนใหญ่ต้องการเอกลักษณ์นั้น มักมีที่มาจากสาเหตุ 2 ประการ คือ

(1) องค์กรนั้นเป็นองค์กรที่ดั่งขึ้นใหม่และมีคู่แข่งในธุรกิจเป็นจำนวนมาก จึงต้องการสร้างเอกลักษณ์เฉพาะตัวสำหรับองค์กร

(2) องค์กรนั้นเป็นองค์กรที่ดั่งมานานพอสมควรและเห็นความจำเป็นที่จะต้องมีการพัฒนารูปแบบเอกลักษณ์องค์กรเสียใหม่ ระยะเวลาที่เหมาะสมสำหรับการเปลี่ยนแปลงเอกลักษณ์องค์กรนั้นขึ้นอยู่กับวาระสำคัญของบริษัท เช่น วาระฉลองครบรอบ 10 ปีของบริษัท และฝ่ายบริหารต้องการเปลี่ยนแปลงอัตลักษณ์องค์กรให้มีความทันสมัยมากยิ่งขึ้น หรือสภาวะการณ์แวดล้อมที่เปลี่ยนแปลงไป

แนวคิดการออกแบบฉลากสินค้าและการออกแบบอัตลักษณ์องค์กรสามารถนำไปประยุกต์ใช้ในส่วนของการออกแบบฉลากสินค้า ตั้งแต่กระบวนการหาข้อมูลสำหรับการออกแบบ การวิเคราะห์ผลิตภัณฑ์ การวิเคราะห์ผู้ซื้อ (หนึ่งในผู้มีส่วนร่วมของงานวิจัยประกอบไปด้วยลูกค้าประจำ หรือผู้ซื้อสินค้าประจำของผลิตภัณฑ์นั้นๆ) รวมทั้งการจัดองค์ประกอบของฉลากสินค้าและการจัดวางภาพประกอบ สี ตัวอักษร โครงสร้างวัสดุให้ถูกต้อง สวยงามตามหลักการออกแบบ ทั้งนี้ การออกแบบฉลากอย่างมีส่วนร่วมต้องคำนึงถึงความต้องการของผู้มีส่วนร่วมเป็นหลัก คือ การออกแบบจะต้องมาจากความคิดเห็นของคนส่วนใหญ่ ทั้งเรื่องความงาม ข้อมูล หรือองค์ประกอบศิลป์ นักออกแบบหรือผู้วิจัยจะใช้หลักการด้านสุนทรียศาสตร์แบบอัตวิสัยเข้าไปตัดสินความงามไม่ได้ทั้งหมด เนื่องจากการรับรู้ด้านความงามพื้นฐานของผู้มีส่วนร่วมมีความแตกต่างกันทั้งด้านปัจจัยแวดล้อม ประสบการณ์ รวมถึงองค์ความรู้ด้านศิลปะ ดังนั้น ผู้วิจัยจำเป็นต้องเลือกผลงานออกแบบที่ถูกใจผู้มีส่วนร่วมมากที่สุด แม้จะไม่ถูกใจผู้วิจัยหรือนักออกแบบก็ตาม แต่ถือว่าผลงานนั้นมาจากคนส่วนใหญ่เห็นว่างาม (ภาววิสัย)

4. แนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์อย่างยั่งยืน

เป็นแนวคิดที่พัฒนามาจาก “แนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์” และ “แนวคิดการพัฒนาที่ยั่งยืน” ได้รับอิทธิพลและต่อยอดมาจากแนวคิดเศรษฐกิจพอเพียง อันเป็นแนวคิดเพื่อการพัฒนาประเทศจากพระราชดำริของพระบาทสมเด็จพระปรมินทรมหาภูมิพลอดุลยเดช (แผนพัฒนาประเทศฉบับที่ 8) ใจความสำคัญของแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์อย่างยั่งยืน คือ “การพัฒนาอย่างยั่งยืนมีลักษณะที่เป็นการพัฒนาแบบบูรณาการ (Integrated) คือ การพัฒนา

ที่ทำให้เกิดเป็นองค์รวม (holistic) หมายความว่า องค์ประกอบทั้งหลายที่เกี่ยวข้องจะต้องมาประสานกันครบองค์ อย่างมีดุลยภาพ (balance)” หรือกล่าวอีกนัยหนึ่ง คือ การทำให้กิจกรรมของมนุษย์สอดคล้องกับกฎเกณฑ์ของธรรมชาตินั่นเอง

แนวทางการพัฒนาเพื่อความยั่งยืนปรากฏในแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 8 จนถึงฉบับที่ 11 “ความยั่งยืน” ก็ยังเป็นแนวคิดสำคัญที่ปรากฏอยู่ในยุทธศาสตร์การพัฒนาทั้ง 6 ยุทธศาสตร์ประกอบด้วย ยุทธศาสตร์ที่ 1 การสร้างความเป็นธรรมในสังคม ยุทธศาสตร์ที่ 2 การพัฒนาคนสู่สังคมแห่งการเรียนรู้ตลอดชีวิตอย่างยั่งยืน ยุทธศาสตร์ที่ 3 ความเข้มแข็งภาคเกษตร ความมั่นคงของอาหารและพลังงาน ยุทธศาสตร์ที่ 4 การปรับโครงสร้างเศรษฐกิจสู่การเติบโตอย่างมีคุณภาพและยั่งยืน ยุทธศาสตร์ที่ 5 การสร้างความเชื่อมโยงกับประเทศในภูมิภาคเพื่อความมั่นคงทางเศรษฐกิจและสังคมและยุทธศาสตร์ที่ 6 การจัดการทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อมอย่างยั่งยืน (สำนักงานคณะกรรมการพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ 2554) อย่างไรก็ตาม ความหมายของเศรษฐกิจสร้างสรรค์ที่ยอมรับกันอย่างแพร่หลายในประเทศไทยและมีความหมายตามแผนพัฒนาฯ ฉบับที่ 11 คือ องค์ประกอบร่วมของแนวคิดการขับเคลื่อนเศรษฐกิจบนพื้นฐานของการใช้องค์ความรู้ การศึกษา การสร้างสรรค์งาน และการใช้ทรัพยากรทางปัญญาที่เชื่อมโยงกับรากฐานทางวัฒนธรรม การส่งเสริมความรู้ของสังคม และเทคโนโลยีหรือนวัตกรรมสมัยใหม่ (สำนักงานคณะกรรมการพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติและศูนย์สร้างสรรค์การออกแบบ, 2552)

แนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์และการพัฒนาอย่างยั่งยืนสามารถนำมาประยุกต์ใช้ในการวิจัย โดยใช้เป็นแนวความคิดหลักของการออกแบบและพัฒนาผลิตภัณฑ์อย่างมีส่วนร่วม ด้วยการแปลความหมายของแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์อย่างยั่งยืนเป็นประเด็นการออกแบบ อันประกอบไปด้วยการสะท้อนถึงวัฒนธรรม ภูมิปัญญา เพื่อส่งเสริมชุมชนให้การรับรู้และจดจำตามมิติด้านสังคมและเศรษฐกิจ อีกประการหนึ่งคือการออกแบบให้สะท้อนถึงการอนุรักษ์สิ่งแวดล้อมทั้งในแง่ของการใช้สี การใช้วัสดุ ภาพประกอบ และใช้เป็นกรอบเพื่อการประเมินผลงานให้ตรงตามแนวคิดของการออกแบบ

ระเบียบวิธีวิจัย

การศึกษานี้เป็นการศึกษาโดยใช้วิธีปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วม (Participatory Action Research-PAR) มีขั้นตอนและวิธีการรวบรวมข้อมูล ดังนี้

1. ขั้นตอนการศึกษาสภาพปัญหาและความต้องการของวิสาหกิจชุมชน

1.1 ติดต่อกับพัฒนาการจังหวัดสมุทรปราการและสภาเกษตร จังหวัดสมุทรปราการ เพื่อขอข้อมูลวิสาหกิจชุมชนด้านอาหารและสมุนไพรทั้งหมดของจังหวัดสมุทรปราการ อันประกอบด้วย ผลิตภัณฑ์ชุมชนด้านอาหารและสมุนไพรจากอำเภอเมือง อำเภอพระประแดง อำเภอพระสมุทรเจดีย์ อำเภอบางพลี อำเภอบางบ่อ และอำเภอบางเสาธง

1.2 ติดต่อยังผู้ประกอบการหรือประธานกลุ่มวิสาหกิจชุมชน โดยบอกเงื่อนไขของกระบวนการออกแบบอย่างมีส่วนร่วมซึ่งมีรายละเอียดและขั้นตอนที่ยู่งยาก ต้องยินดีให้ข้อมูล และเสียสละเวลาในการมีส่วนร่วมจนจบโครงการ

1.3 คัดเลือกผลิตภัณฑ์ชุมชนด้านอาหารและสมุนไพร ที่มีคุณสมบัติตรงตามเงื่อนไขที่กำหนด อำเภอละ 1 ผลิตภัณฑ์ รวมทั้งสิ้นจำนวน 6 ผลิตภัณฑ์

1.4 สำรวจปัญหาและสภาพทั่วไปของผลิตภัณฑ์ ด้วยแบบสอบถามและแบบสัมภาษณ์

1.5 ติดต่อบุคคลที่มีส่วนร่วมกับผลิตภัณฑ์ที่ผ่านการคัดเลือก เพื่อร่วมเป็นส่วนหนึ่งของการวิจัย อันประกอบไปด้วย ผู้มีส่วนร่วมกับการออกแบบภายนอกวิชาชีพ คือ ผู้ประกอบการ หน่วยงานภาครัฐที่สนับสนุนวิสาหกิจชุมชน เช่น องค์การบริหารส่วนตำบล พัฒนาอำเภอ หรือพัฒนาจังหวัด ลูกค้าประจำ และผู้มีส่วนร่วมกับการออกแบบภายในวิชาชีพ คือ นักออกแบบอาชีพ นักวิชาการด้านการออกแบบ และนักศึกษาที่ร่วมออกแบบ

1.6 ให้ผู้มีส่วนร่วมประเมินความพึงพอใจที่มีต่อรูปแบบฉลากสินค้าเดิม ด้วยแบบประเมินความพึงพอใจตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์อย่างยั่งยืน

1.7 ศึกษาความต้องการด้านรูปแบบฉลากสินค้า ด้วยแบบสัมภาษณ์กับผู้มีส่วนร่วม

2. ขั้นตอนการชี้แจง

อบรมให้ความรู้และนำเสนอปัญหาเป็นขั้นตอน ชี้แจงกระบวนการวิจัย รวมถึงให้ความรู้ที่เกี่ยวข้องกับการวิจัย และนำเสนอปัญหาของฉลากสินค้าเดิม ณ ห้องบรรยาย 3 อาคารอำนวยการ มหาวิทยาลัยหัวเฉียวเฉลิมพระเกียรติ มีขั้นตอนดังนี้

2.1 ชี้แจงที่มาของการวิจัย วัตถุประสงค์ ประโยชน์ที่ผู้มีส่วนร่วมจะได้รับ รวมถึงเสนอปัญหาของฉลากสินค้าเดิมเพื่อขอข้อวิจารณ์และข้อเสนอแนะจากผู้มีส่วนร่วม

2.2 ให้ความรู้เกี่ยวกับแนวคิดการสื่อสารอย่างมีส่วนร่วม แนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์อย่างยั่งยืน รวมถึงการการจดทะเบียนเครื่องหมายการค้า ลิขสิทธิ์ และสิทธิบัตร

2.3 สรุปปัญหาด้านรูปแบบของฉลากสินค้าเดิม เพื่อนำเสนอให้ผู้มีส่วนร่วมในงานวิจัยได้รับรู้และร่วมกันเสนอแนะวิธีการแก้ปัญหาด้วยการสนทนากลุ่ม (focus group)

3. ขั้นตอนการออกแบบฉลากสินค้าอย่างมีส่วนร่วมตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์อย่างยั่งยืน

3.1 สรุปปัญหาและความต้องการของผู้มีส่วนร่วม เพื่อนำไปกำหนดแนวทางการออกแบบ โดยเฉพาะอย่างยิ่ง คือ ความต้องการด้านตราสัญลักษณ์ ลวดลาย กราฟิก สีหลัก สีรอง พื้นหลัง ภาพประกอบ ตัวอักษร

3.2 ทำแบบร่างอย่างหยาบด้วยดินสอ ให้ผู้มีส่วนร่วมเลือกจนได้รูปแบบที่ผู้มีส่วนถูกใจมากที่สุด และนำรูปแบบนั้นมาพัฒนาเป็นแบบร่างละเอียดด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์จำนวน 3 แบบ

3.3 นำแบบฉลากสินค้าทั้ง 3 รูปแบบให้ผู้มีส่วนร่วมประเมิน อันประกอบไปด้วย ผู้มีส่วนร่วมภายใน ได้แก่ ผู้ประกอบการ ลูกค้าประจำ และพัฒนาชุมชน

จังหวัดสมุทรปราการ ส่วนผู้มีส่วนร่วมภายนอกได้แก่ นักออกแบบ นักศึกษาด้านการออกแบบ และนักวิชาการด้านการออกแบบ แบบประเมินความสอดคล้องให้ค่าคะแนนความสอดคล้องเท่ากับ 1 คะแนน ไม่แน่ใจเท่ากับ 0 คะแนน และไม่สอดคล้องเท่ากับ 0 คะแนน จนได้ฉลากสินค้าที่มีค่าคะแนนความสอดคล้องของผู้มีส่วนร่วมมากที่สุด

3.4 เลือกแบบฉลากสินค้า ที่มีความสอดคล้องกับความต้องการของผู้มีส่วนร่วมมากที่สุดเพียง 1 รูปแบบจากทั้งหมด 3 รูปแบบ

3.5 นำรูปแบบฉลากสินค้าที่ได้รับการคัดเลือกกลับไปให้ผู้มีส่วนร่วมประเมินความพึงพอใจ ด้วยแบบประเมินความพึงพอใจต่อรูปแบบฉลากสินค้าตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์อย่างยั่งยืน

3.6 เปรียบเทียบความพึงพอใจ ระหว่างฉลากสินค้าเดิมกับฉลากสินค้าที่ออกแบบตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ด้วยสถิติเปรียบเทียบ T-Test

4. ขั้นตอนการประเมินผลงาน

หลังจากให้ผู้มีส่วนร่วมประเมินความพึงพอใจเป็นที่เรียบร้อยแล้ว ผู้วิจัยได้ติดต่อผู้เชี่ยวชาญที่เกี่ยวข้องกับศิลปะและการออกแบบ รวมถึงผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหาที่เกี่ยวข้องเพื่อประเมินผลงาน และนำข้อเสนอแนะไปปรับปรุงผลงาน

ผลการวิจัย

ผู้วิจัยได้แบ่งการนำเสนอผลวิจัยออกเป็น 2 ส่วน ส่วนแรกเป็นการเสนอผลวิจัยตามวัตถุประสงค์ข้อที่ 1 และ 2 รวมกัน และส่วนที่ 2 คือ วัตถุประสงค์ข้อที่ 3 ของการวิจัย ดังรายละเอียดต่อไปนี้

1. ผลการวิจัยส่วนที่ 1: ข้อมูลเกี่ยวกับผลิตภัณฑ์และการการออกแบบฉลากสินค้า ตามวัตถุประสงค์ข้อที่ 1 และ 2 ของงานวิจัย มีข้อค้นพบที่โดดเด่นดังนี้

(1) ผลิตภัณฑ์ชุมชนยังมีความต้องการด้านการพัฒนาสินค้าและรูปแบบบรรจุภัณฑ์ รวมถึงการสร้างสื่อต่างๆ เพื่อสื่อสารการตลาดไปยังกลุ่มผู้บริโภค (นรินทร์ สมบูรณ์ และสมชาย, 2558)

(2) ผู้ประกอบการให้ความสนใจกับแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์อย่างยั่งยืนเนื่องจากมีความศรัทธาและอยากน้อมนำแนวพระราชดำริในพระบาทสมเด็จพระปรมินทรมหาภูมิพลอดุลยเดช (แนวคิดเศรษฐกิจพอเพียง แกนกลางของแผนพัฒนาประเทศฉบับที่ 8-10) มาปรับใช้กับธุรกิจของตนเองตามแผนพัฒนาประเทศฉบับที่ 11

(3) จุดเด่น จุดด้อย โอกาส และอุปสรรคของผลิตภัณฑ์ชุมชนอาหารแปรรูปและสมุนไพรของจังหวัดสมุทรปราการ คือ 1. จุดเด่น คือ ผลิตภัณฑ์ทั้งหมดใช้วัตถุดิบที่มาจากท้องถิ่น ราคาวัตถุดิบถูก 2. จุดด้อย คือ อายุการเก็บรักษาสั้นและการหาช่องทางการสื่อสารการตลาด 3. โอกาส คือ นโยบายสนับสนุน

ผลิตภัณฑ์ท้องถิ่นของรัฐบาล 4. อุปสรรค คือ ความรู้ในการพัฒนาผลิตภัณฑ์ และรูปแบบบรรจุภัณฑ์ 5. ปัญหาของผลิตภัณฑ์ คือ ความรู้เพื่อการพัฒนาผลิตภัณฑ์และรูปแบบบรรจุภัณฑ์ รวมถึงงบประมาณสนับสนุน

(4) การออกแบบฉลากผลิตภัณฑ์ตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์อย่างยั่งยืน คือ การออกแบบที่สะท้อนศิลปะ วัฒนธรรม ประเพณีท้องถิ่น และภูมิปัญญา ชุมชนผ่านลวดลายกราฟิก ภาพประกอบ สี ตัวอักษร และโครงสร้างของฉลาก ผลิตภัณฑ์ทำให้เกิดความโดดเด่น ดึงดูดความสนใจต่อผู้พบเห็นและเกิดการ ชิมช้วัฒนธรรมภูมิปัญญาท้องถิ่น

(5) การปรับปรุงฐานความรู้ด้านการพัฒนารูปแบบฉลากผลิตภัณฑ์และความ เข้าใจในแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์อย่างยั่งยืนของผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องกับ ผลิตภัณฑ์ให้ใกล้เคียงกัน มีความสำคัญต่อกระบวนการออกแบบฉลากสินค้า ด้วยกระบวนการสื่อสารอย่างมีส่วนร่วม ผลงานออกแบบต้องสะท้อนความคิดเห็นและความต้องการของผู้มีส่วนร่วมอย่างเท่าเทียมกัน หรือมาจากความคิดเห็นของคนส่วนใหญ่อย่างเป็นประชาธิปไตย

(6) ควรออกแบบให้เชื่อมโยงกับรูปแบบฉลากสินค้าเดิม เช่น เชื่อมโยงด้วยสี เชื่อมโยงด้วยภาพประกอบ เชื่อมโยงด้วยแบบอักษร เชื่อมโยงด้วยรูปแบบ หรือ อาจเชื่อมโยงกับผลิตภัณฑ์ เช่น ใช้สีที่สื่อถึงตัวขนม ใช้สีที่สื่อถึงความเป็นมิตร กับสิ่งแวดล้อม เช่น สีเขียวที่สื่อถึงต้นไม้ใบหญ้า ความสดชื่น สดใส สีฟ้าที่สื่อ ถึงน้ำและท้องฟ้า เป็นต้น ใช้ภาพประกอบที่เชื่อมโยงกับสิ่งบ่งชี้ทางภูมิศาสตร์ หรือเอกลักษณ์ของผลิตภัณฑ์ เนื่องจากภาพประกอบสามารถสื่อความหมาย และให้อารมณ์ความรู้สึกทำให้ผู้มีส่วนร่วมเข้าใจง่าย เห็นภาพชัดเจน

(ชมจันทร์, 2557; Mayer and Lubliner, 1998) เช่น ข้าวเกรียบพลาสติก ผสมน้ำพริกเผาแม่อุ๊น ออกแบบโดยใช้ภาพประกอบเป็นรูปพลาสติกไว้หัว เป็นสิ่งบ่งชี้ทางภูมิศาสตร์ของจังหวัดสมุทรปราการ หรือผลิตภัณฑ์ขนมบุหลัน ดั้นเมฆนันทน์ภัส มีสูตรพิเศษที่ไม่เหมือนต้นตำหรับ คือ ใช้น้ำลอยดอกมะลิ แทนกลี้นวานิลลา ทำให้มีกลิ่นมะลิเป็นจุดขาย ภาพประกอบบนฉลากเพื่อบอกจุดขายที่สำคัญของผลิตภัณฑ์

(7) การออกแบบอย่างมีส่วนร่วมตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์อย่างยั่งยืน เป็นการออกแบบที่มุ่งเน้นความสวยงาม (emotional) และประโยชน์ใช้สอย (functional) ที่สะท้อนมาจากความต้องการของผู้มีส่วนร่วมอย่างเท่าเทียม ผลงานการออกแบบต้องสะท้อนแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์อย่างยั่งยืน อันประกอบไปด้วย การสื่อถึงศิลปวัฒนธรรมและภูมิปัญญาท้องถิ่น การใช้สีที่สื่อถึงธรรมชาติและผลิตภัณฑ์ การใช้วัสดุอย่างสร้างสรรค์คุ้มค่าและเพียงพอ อาจไม่สวยงามในมุมมองของนักออกแบบ หรือตรงตามหลักการออกแบบและการจัดองค์ประกอบศิลป์ แต่เป็นงานออกแบบที่ผู้มีส่วนได้ส่วนเสียกับผลิตภัณฑ์เห็นว่างามที่สุด (ภาววิสัย)

นอกจากสภาพปัญหา สภาพทั่วไป และความต้องการของผู้มีส่วนร่วมแล้ว ผู้วิจัยขอเสนอการวิเคราะห์ผลิตภัณฑ์ทั้ง 6 ผลิตภัณฑ์ เพื่อเชื่อมโยงกับข้อมูลการออกแบบและมีเกณฑ์การประเมินผลงานรวมถึงความพึงพอใจที่มีต่อฉลากสินค้ารูปแบบเดิมและฉลากสินค้ารูปแบบใหม่โดยใช้เกณฑ์การประเมิน 2 แบบ ได้แก่ การประเมินความงามตามหลักการออกแบบ และการสะท้อนแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์อย่างยั่งยืน ดังรายละเอียดต่อไปนี้

(1) เกณฑ์การประเมินความงามตามหลักการออกแบบ

(1.1) ความสวยงามของฉลากสินค้า ตราสัญลักษณ์ (มีความเหมาะสมกับผลิตภัณฑ์ สวยงาม เห็นชัดสะดุดตา)

(1.2) ตัวอักษรบนฉลากสินค้า (อ่านง่าย เข้าใจง่าย)

(1.3) สีของฉลากสินค้า (เหมาะสมกับผลิตภัณฑ์)

(1.4) ฉลากสินค้า (การจัดวางองค์ประกอบที่ถูกต้อง เหมาะสม)

(1.5) ลวดลายกราฟิกบนฉลากสินค้า (มีความสวยงาม เหมาะสม)

(1.6) ภาพประกอบบนฉลากสินค้า (มีความสวยงาม เหมาะสม)

(1.7) พื้นหลังของฉลากสินค้า (มีความสวยงาม เหมาะสมกับผลิตภัณฑ์)

(2) เกณฑ์การประเมินตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์อย่างยั่งยืน

(2.1) ฉลากสินค้าสื่อถึงการเป็นมิตรกับสิ่งแวดล้อมได้อย่างชัดเจน

(2.2) ฉลากสินค้าใช้วัสดุธรรมชาติอย่างสร้างสรรค์ คุ่มค่า และพอเพียง

(2.3) ฉลากสินค้าสื่อถึงภูมิปัญญาพื้นบ้าน

(2.4) ฉลากสินค้าแสดงออกถึงวัฒนธรรมท้องถิ่น

(2.5) ความพึงพอใจของท่านต่อภาพรวมของฉลากสินค้า

1.1 ผลิตภัณฑ์ข้าวเกรียบปลาสลิดผสมน้ำพริกเผาแม่สุณี อำเภอบางพลี จังหวัดสมุทรปราการ

1.1.1 จุดเด่น จุดด้อย โอกาส อุปสรรค

จุดเด่น คือ สูตรการผลิตที่ผสมน้ำพริกเผาลงไปในข้าวเกรียบโดยไม่ต้องจุ่มน้ำพริกเผ่อีก และเป็นผลิตภัณฑ์ที่มีสิ่งบ่งชี้ทางภูมิศาสตร์ของจังหวัดสมุทรปราการ คือ เนื่อปลาสลิดที่ผสมอยู่ในผลิตภัณฑ์

จุดด้อย คือ ฉลากสินค้าไม่สวยงาม ใช้สีที่ไม่โดดเด่นและไม่สื่อถึงผลิตภัณฑ์ ประกอบกับผู้ประกอบการต้องการได้ฉลากที่สื่อถึงโล่รางวัลที่ผลิตภัณฑ์ได้รับอย่างมากมาย

โอกาส คือ การสนับสนุนของหน่วยงานภาครัฐอย่าง สำนักงานพัฒนาอำเภอ บางพลี สำนักงานเกษตรอำเภอบางพลี และการท่องเที่ยวแห่งประเทศไทย

อุปสรรค คือ ความรู้ในการใช้สื่อสมัยใหม่ของผู้ประกอบการ เนื่องจากคุณแม่ผู้มองเห็นว่าการใช้ช่องทางการขายผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์เป็นสิ่งที่สามารถช่วยขยายตลาดได้ แต่ไม่มีความรู้ด้านการใช้เทคโนโลยีสมัยใหม่และการสื่อสารการตลาด

1.1.2 ความต้องการด้านรูปแบบเพื่อพัฒนาฉลากสินค้า จากการสัมภาษณ์

ความต้องการด้านรูปแบบเพื่อพัฒนาฉลากสินค้าจากผู้มีส่วนร่วมของผลิตภัณฑ์ข้าวเกรียบปลาสลิดผสมน้ำพริกเผ่าแม่ผู้สามารถสรุปได้ว่า “ออกแบบให้สื่อถึงความเป็นข้าวเกรียบปลาสลิด และน้ำพริกเผา ใช้โทนสีเขียว สีส้ม สีน้ำตาล สีเหลือง ใช้โครงสร้างรูปทรงของโล่รางวัล ใช้ลวดลายกราฟิกสื่อถึงปลาสลิด ใช้พื้นสีอ่อน ไม่เข้มเกินไป มีรูปเครื่องหมายรับรองและตราสัญลักษณ์ขององค์กรที่มอบรางวัลให้ผลิตภัณฑ์ และจัดวางองค์ประกอบแบบกึ่งกลาง”

1.1.3 ผลการออกแบบฉลากสินค้ารูปแบบใหม่และผลการเปรียบเทียบความพึงพอใจ

หลังจากให้ผู้มีส่วนร่วมเลือกรูปแบบฉลากสินค้าที่สอดคล้องกับความต้องการมากที่สุดและพัฒนาเป็นฉลากสินค้าจริงแล้ว ผู้วิจัยได้ให้ผู้มีส่วนร่วมประเมินความพึงพอใจต่อฉลากรูปแบบใหม่อีกครั้ง นำผลประเมินความพึงพอใจที่ได้เปรียบเทียบระหว่างฉลากสินค้าเดิมและฉลากสินค้าใหม่เพื่อหาระดับความแตกต่าง ผลการเปรียบเทียบพบว่ามีความแตกต่างอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.5 ($t=9.04$) โดยพึงพอใจต่อฉลากสินค้าเดิมในระดับน้อย ($\bar{X}=2.07$) และพึงพอใจต่อฉลากสินค้ารูปแบบใหม่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X}=4.37$) ประเด็นความพึงพอใจที่มีความแตกต่างมากที่สุด ได้แก่ ด้านความสวยงามของฉลากสินค้า ($t=17.00$) ภาพประกอบบนฉลากสินค้า ($t=12.64$) และสีของฉลากสินค้า ($t=11.61$) ตามลำดับ



ฉลากรูปแบบเดิม



ฉลากรูปแบบใหม่

ภาพที่ 1 เปรียบเทียบฉลากผลิตภัณฑ์ข้าวเกรียบปลาสดผสมน้ำพริกเผาแม่สุณี
รูปแบบเดิมกับรูปแบบใหม่

การเปรียบเทียบความพึงพอใจต่อฉลากสินค้ารูปแบบเดิมกับฉลากสินค้ารูปแบบใหม่ พบว่ามีความแตกต่างอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติในระดับ 0.05 โดยเฉพาะในเรื่องความสวยงามของฉลากสินค้า ($t=17.00$) เนื่องจากมีการเพิ่มลวดลายที่สื่อถึงพลาสติกบางบ่อ อันเป็นภูมิปัญญาและเป็นสิ่งบ่งชี้ทางภูมิศาสตร์ของอำเภอบางบ่อ จังหวัดสมุทรปราการ ดังคำกล่าวที่ว่าพลาสติกบางบ่อแท้ต้องไม่มีหัว เนื่องจากกระบวนการผลิตต้องตัดหัวและเครื่องในออกเพื่อป้องกันการเนา อีกทั้งยังทำให้ปลาแห้งเร็วกว่าไม่ตัดหัวและควักไส้ ออก เปลี่ยนสีสนให้สอดคล้องกับผลิตภัณฑ์ เช่น เปลี่ยนพื้นหลังจากสีเขียวเป็นพื้นหลังสีส้มที่สื่อถึงการผสมผสานเนื้อพลาสติก แป้งและน้ำพริกเผาซึ่งเป็นจุดเด่นของผลิตภัณฑ์ และเปลี่ยนโครงสร้างรูปทรงของฉลากให้สื่อถึงการเป็นผลิตภัณฑ์ที่มีคุณภาพดูจโล่รางวัลที่ได้รับจำนวนมาก จึงทำให้ผู้มีส่วนร่วมเกิดความพึงพอใจต่อฉลากสินค้ารูปแบบใหม่ในระดับมากที่สุด และมีความพึงพอใจแตกต่างจากฉลากสินค้ารูปแบบเดิมอย่างมีนัยสำคัญ

1.2 ผลิตภัณฑ์หุ่มแผ่น หมูฝอย “ชวนชิม” อำเภอเมือง จังหวัดสมุทรปราการ

1.2.1 จุดเด่น จุดด้อย โอกาส อุปสรรค

จุดเด่น คือ เป็นอาหารแปรรูปที่ผสมสมุนไพร เช่น เมล็ดผักชี พริกไทยดำ

จุดด้อย คือ การเก็บรักษาผลิตภัณฑ์ไม่นาน ผู้ประกอบการจึงอยากพัฒนาด้านการเก็บรักษาผลิตภัณฑ์ให้สามารถเก็บได้นานโดยไม่ต้องเติมสารที่เป็นอันตรายต่อผู้บริโภค และฉลากสต็อกเกอร์ไม่สื่อถึงความเป็นหุ่มแผ่น หมูฝอย

โอกาส คือ การสนับสนุนของหน่วยงานภาครัฐอย่าง สำนักงานพัฒนาชุมชน จังหวัด

อุปสรรค คือ แรงงานผลิตและเวลา เนื่องจากผู้ประกอบการมีอาชีพหลักคือ การให้เช่าห้องเช่า ผลิตหมูแผ่น หมูฝอยชวนชิมเป็นอาชีพเสริม จึงไม่มีเวลา ในการผลิต อีกทั้งแรงงานที่มีค่าแรงสูงและหายากจึงทำให้ผู้ประกอบการขาด แรงงานผลิต

1.2.2 ความต้องการด้านรูปแบบเพื่อพัฒนาฉลากสินค้า จากการสัมภาษณ์ ความต้องการด้านรูปแบบเพื่อพัฒนาฉลากสินค้าจากผู้มีส่วนร่วมของผลิตภัณฑ์ หมูแผ่นหมูฝอยชวนชิมสามารถสรุปได้ว่า “มีภาพประกอบมากกว่าฉลากเดิม และมีลวดลายกราฟิกให้ดึงดูดใจ ใช้ตัวอักษรที่อ่อนช้อย อ่านง่าย ใช้สีที่เข้ม และสีที่สื่อถึงผลิตภัณฑ์ มีความเป็นเอกลักษณ์ที่ชัดเจน ใช้ภาพประกอบที่เป็น ภาพหมูจริงๆ และไม่ควรจัดวางให้โล่งมากเกินไป”

1.2.3 ผลการออกแบบฉลากสินค้านำรูปแบบใหม่และผลการเปรียบเทียบ ความพึงพอใจ หลังจากให้ผู้มีส่วนร่วมเลือกรูปแบบฉลากสินค้าที่สอดคล้องกับ ความต้องการมากที่สุดและพัฒนาเป็นฉลากสินค้าจริงแล้ว ผู้วิจัยได้ให้ผู้มีส่วน ร่วมประเมินความพึงพอใจต่อฉลากรูปแบบใหม่อีกครั้ง นำผลประเมินความ พึงพอใจที่ได้เปรียบเทียบระหว่างฉลากสินค้าเดิมและฉลากสินค้าใหม่เพื่อ หาระดับความแตกต่าง ผลการเปรียบเทียบพบว่ามีความแตกต่างอย่างมีนัย สำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.5 ($t = 7.08$) โดยพึงพอใจต่อฉลากสินค้าเดิมในระดับ น้อย ($\bar{X} = 2.26$) และพึงพอใจต่อฉลากสินค้านำรูปแบบใหม่ในระดับมากที่สุด

($\bar{X}=4.29$) ประเด็นความพึงพอใจที่มีความแตกต่างกันมากที่สุด ได้แก่ ลวดลายกราฟิก ($t= 17.00$) ลำดับถัดมา คือ ฉลากสินค้าแสดงออกถึงวัฒนธรรม ($t= 11.08$) และตัวอักษร ($t= 7.90$) ตามลำดับ



ฉลากรูปแบบเดิม



ฉลากรูปแบบใหม่

ภาพที่ 2 เปรียบเทียบฉลากผลิตภัณฑ์หมูแผ่น หมูฝอยชวนชิมรูปแบบเดิมกับรูปแบบใหม่

ผู้มีส่วนร่วมมีความพึงพอใจต่อฉลากสินค้ารูปแบบเดิมในระดับน้อย เนื่องจากลวดลายกราฟิกที่ไม่เข้ากับผลิตภัณฑ์และภาพประกอบไม่สื่อถึงผลิตภัณฑ์ แต่เมื่อมีการออกแบบใหม่ซึ่งพัฒนาและสะท้อนมาจากความคิดเห็นของผู้มีส่วนร่วมอย่างเท่าเทียมและเป็นประชาธิปไตย จึงทำให้ความพึงพอใจเพิ่มขึ้นในระดับพอใจมากที่สุด การเปรียบเทียบความพึงพอใจต่อฉลากสินค้ารูปแบบเดิมกับฉลากสินค้ารูปแบบใหม่ พบว่ามีความแตกต่างอย่างมีนัยสำคัญในระดับ 0.05 โดยเฉพาะอย่างยิ่งในเรื่องของลวดลายกราฟิกของฉลากสินค้า ($t=17.00$) เนื่องจากการเปลี่ยนโครงสร้างฉลากและเพิ่มลวดลายกราฟิกเป็นรูปหน้าหมูซึ่งเป็นวัตถุดิบหลัก ทำให้สื่อถึงตัวผลิตภัณฑ์มากยิ่งขึ้น ใช้ตัวอักษรที่อ่อนช้อย และภาพประกอบที่สื่อถึงหมูหวานและหมูแผ่นตามความต้องการของผู้มีส่วนร่วม

1.3 ผลิภัณฑ์หมูหวานแม่เรณู อำเภอบางเสาธง จังหวัดสมุทรปราการ

1.3.1 จุดเด่น จุดด้อย โอกาส อุปสรรค

จุดเด่น คือ เป็นอาหารแปรรูปที่ผสมสมุนไพร เช่น เมล็ดผักชี พริกไทยดำ มีรสชาติหวานกำลังดี

จุดด้อย คือ การจัดสรรเวลาของผู้ประกอบการ เนื่องจากผู้ประกอบการประกอบวิชาชีพพยาบาล ซึ่งเป็นวิชาชีพที่ขาดแคลนทรัพยากรบุคคล และต้องทำงานร่วมกับแพทย์อยู่ตลอดเวลา ทำให้การบริหารเวลาเพื่อการผลิตไม่มีความต่อเนื่อง

โอกาส คือ การสนับสนุนของหน่วยงานภาครัฐภาคเอกชนอย่างการที่ผู้วิจัยและนักศึกษาเข้ามาออกแบบฉลากสินค้าให้ฟรี

อุปสรรค คือ การลอกเลียนแบบผลิตภัณฑ์จากคู่แข่ง ทั้งรูปลักษณ์ของฉลากบรรจุภัณฑ์ แต่เนื่องจากการออกแบบอัตลักษณ์องค์กรจากผู้วิจัยทั้งตราสัญลักษณ์ บรรจุภัณฑ์และฉลากสินค้า ทำให้ผู้ประกอบการลดความกังวลไปได้มาก อีกทั้งผู้ประกอบการยังมีโครงการยื่นจดทะเบียนเครื่องหมายการค้า หลังจากได้รับความรู้ที่ผู้วิจัยจัดอบรมให้

1.3.2 ความต้องการด้านรูปแบบเพื่อพัฒนาฉลากสินค้า จากการสัมภาษณ์ความต้องการด้านรูปแบบเพื่อพัฒนาฉลากสินค้าโดยผู้มีส่วนร่วมของผลิตภัณฑ์หมูหวานแม่เรณูสามารถสรุปได้ว่า “ทันสมัย โดดเด่น สะดุดตา มีความเป็นสินค้า OTOP ใช้ตัวอักษรที่มีลูกเล่น อ่านง่าย ใช้สีชมพู และสีน้ำตาล ใช้ภาพ

ประกอบที่เกี่ยวกับสินค้า จัดวางองค์ประกอบให้สบายตา ใช้ภาพแม่เรณูเหมือนฉลากเดิม เพื่อให้เกิดความต่อเนื่องและจดจำง่าย”

1.3.3 ผลการออกแบบฉลากสินค้ารูปแบบใหม่และผลการเปรียบเทียบความพึงพอใจ หลังจากให้ผู้มีส่วนร่วมเลือกรูปแบบฉลากสินค้าที่สอดคล้องกับความต้องการมากที่สุดและพัฒนาเป็นฉลากสินค้าจริงแล้ว ผู้วิจัยได้ให้ผู้มีส่วนร่วมประเมินความพึงพอใจต่อฉลากรูปแบบใหม่อีกครั้ง นำผลประเมินความพึงพอใจที่ได้เปรียบเทียบระหว่างฉลากสินค้าเดิมและฉลากสินค้าใหม่ เพื่อหาระดับความแตกต่างผลการเปรียบเทียบ พบว่ามีความแตกต่างอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.5 ($t=4.42$) โดยพึงพอใจต่อฉลากสินค้าเดิมในระดับน้อย ($\bar{X}=2.44$) และพึงพอใจต่อฉลากสินค้ารูปแบบใหม่ในระดับมาก ($\bar{X}=4.03$) ประเด็นความพึงพอใจที่มีความแตกต่างมากที่สุด ได้แก่ ตราสัญลักษณ์ ($t=7.90$) ฉลากสินค้าใช้วัสดุธรรมชาติอย่างสร้างสรรค์ คุ่มค่า และพอเพียง ($t=7.05$) และความพึงพอใจของต่อภาพรวมของฉลากสินค้า ($t=6.70$) ตามลำดับ



ฉลากรูปแบบเดิม



ฉลากรูปแบบใหม่

ภาพที่ 3 เปรียบเทียบฉลากผลิตภัณฑ์หมูหวานแม่เรณูรูปแบบเดิมกับรูปแบบใหม่

ความพึงพอใจของผู้มีส่วนร่วมที่มีต่อฉลากสินค้าหมูหวานแม่เรณูรูปแบบเดิมเปรียบเทียบกับฉลากหมูหวานแม่เรณูรูปแบบใหม่ที่ออกแบบด้วยกระบวนการสื่อสารอย่างมีส่วนร่วม ตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์อย่างยั่งยืน พบว่าผู้มีส่วนร่วมมีความพึงพอใจต่อฉลากสินค้ารูปแบบเดิมในระดับน้อย เนื่องจากกลัวลายกราฟิกที่ไม่เข้ากับผลิตภัณฑ์และไม่สื่อถึงผลิตภัณฑ์ แต่เมื่อมีการออกแบบใหม่ซึ่งพัฒนาและสะท้อนมาจากความคิดเห็นของผู้มีส่วนร่วมอย่างสมดุล ทำให้ความพึงพอใจเพิ่มขึ้นเป็นระดับพอใจมาก ในส่วนของการเปรียบเทียบความพึงพอใจต่อฉลากสินค้ารูปแบบเดิมกับฉลากสินค้ารูปแบบใหม่ พบว่ามีความแตกต่างอย่างมีนัยสำคัญในระดับ 0.05 โดยเฉพาะอย่างยิ่งในเรื่องของตราสัญลักษณ์ ($t=7.90$) เนื่องจากการออกแบบตราสัญลักษณ์ใหม่ที่มีรูปแม่เรณูซึ่งเป็นเจ้าของสูตรอยู่คู่กับดอกบัวซึ่งเป็นสัญลักษณ์ประจำท้องถิ่น ทำให้สื่อถึงตัวผลิตภัณฑ์มากยิ่งขึ้น อีกทั้งการออกแบบยังมีการใช้ภาพประกอบที่เป็นภาพกราฟิกรูปหมู ใช้สีที่สื่อถึงความสดใหม่ของเนื้อหมู (สีชมพู) ทำให้สามารถยกระดับสินค้าได้เป็นอย่างดี

1.4 ผลลัพธ์ที่นันทนภัสนมบุหลันต้นเมฆ อำเภอบางบ่อ จังหวัดสมุทรปราการ

1.4.1 จุดเด่น จุดด้อย โอกาส อุปสรรค

จุดเด่น คือ เป็นขนมบุหลันต้นเมฆที่ปรับปรุงสูตรโดยใช้น้ำลอยดอกมะลิแต่งกลิ่นให้หอมแบบไทยและลดความหวานลงให้สอดคล้องกับความนิยมรักสุขภาพของคนไทยยุคปัจจุบัน

จุดด้อย คือ วัตถุดิบหายากและมีราคาสูง เช่น แป้งเท้ายายม่อม ดอกอัญชัน ดอกมะลิราคาจะปรับตัวสูงขึ้นในฤดูร้อนและฤดูฝน อีกทั้งตราสัญลักษณ์ยังไม่สวยงามและไม่สื่อถึงขนมบุหลันดั้นเมฆ

โอกาส คือ การสนับสนุนของหน่วยงานภาครัฐและภาคเอกชน ขนมบุหลันดั้นเมฆได้รับคัดเลือกจากการท่องเที่ยวแห่งประเทศไทยให้เป็นของดีประจำตลาดคลองด่าน เนื่องจากเป็นขนมไทยโบราณหารับประทานยาก อีกทั้งยังมีรายการโทรทัศน์ติดต่อให้ออกรายการมากมาย เช่น รายการครัวคุณต๋อย

อุปสรรค คือ สภาพเศรษฐกิจที่ถดถอยในปัจจุบันทำให้นักท่องเที่ยวลดจำนวนลง

1.4.2 ความต้องการด้านรูปแบบเพื่อพัฒนาฉลากสินค้า

จากการสัมภาษณ์ความต้องการด้านรูปแบบเพื่อพัฒนาฉลากสินค้าโดยผู้มีส่วนร่วมของผลิตภัณฑ์หมูหวานแม่เรณูสามารถสรุปได้ ดังนี้ “ใช้สัญลักษณ์เป็นรูปขนมบุหลันดั้นเมฆ ใช้รูปทรงวงรีรูปไข่ สื่อถึงส่วนผสมที่มาจากไข่ ใช้สีหวานๆ เช่น สีฟ้า เหลือง ม่วง เชื่อมกับขนม ใช้ภาพประกอบเป็นรูปดอกมะลิ และรูปของขนมบุหลันดั้นเมฆ ใช้กราฟิกแบบไทยๆ สื่อถึงความโบราณ และใช้ตัวอักษรอ่านง่าย มีความเป็นไทย อ่อนช้อย ชัดเจนสีทอง”

1.4.3 ผลการออกแบบฉลากสินค้ารูปแบบใหม่และผลการเปรียบเทียบความพึงพอใจ

หลังจากให้ผู้มีส่วนร่วมเลือกรูปแบบฉลากสินค้าที่สอดคล้องกับความต้องการมากที่สุดและพัฒนาเป็นฉลากสินค้าจริงแล้ว ผู้วิจัยได้ให้ผู้มีส่วนร่วมประเมิน

ความพึงพอใจต่อฉลากรูปแบบใหม่อีกครั้ง นำผลประเมินความพึงพอใจที่ได้เปรียบเทียบกับระหว่างฉลากสินค้าเดิมและฉลากสินค้าใหม่เพื่อหาระดับความแตกต่าง ผลการเปรียบเทียบพบว่ามีความแตกต่างอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.5 ($t=3.43$) โดยพึงพอใจต่อฉลากสินค้าเดิมในระดับน้อย ($\bar{X}=2.53$) และพึงพอใจต่อฉลากสินค้านำรูปแบบใหม่ในระดับมาก ($\bar{X}=3.99$) ประเด็นความพึงพอใจที่มีความแตกต่างมากที่สุด ได้แก่ พื้นหลังของฉลากสินค้า ($t=6.70$) ฉลากสินค้าแสดงออกถึงวัฒนธรรมท้องถิ่น ($t=5.00$) และตราสัญลักษณ์มีความเหมาะสม สวยงามเห็นชัดสะดุดตา ($t=4.47$) ตามลำดับ



ฉลากรูปแบบเดิม



ฉลากรูปแบบใหม่

ภาพที่ 4 เปรียบเทียบฉลากผลิตภัณฑ์ขนมบุหลันดั้นเมฆนันทน์กับรูปแบบเดิมกับรูปแบบใหม่

การเปรียบเทียบความพึงพอใจต่อฉลากสินค้ารูปแบบเดิมกับฉลากสินค้ารูปแบบใหม่ พบว่ามีความแตกต่างอย่างมีนัยสำคัญในระดับ 0.05 โดยเฉพาะอย่างยิ่งในเรื่องของพื้นหลังของฉลากสินค้ามีความสวยงามและเหมาะสมกับผลิตภัณฑ์ ($t=6.70$) เนื่องจากผู้วิจัยได้ออกแบบตราสัญลักษณ์ใหม่โดยใช้รูปขนมบุหลันดั้นเมฆคู่กับรูปดอกมะลิ ซึ่งเป็นจุดเด่นของสูตรขนมบุหลันดั้นเมฆนันทน์ภัทรและตรงกับความต้องการของผู้ประกอบการและผู้มีส่วนร่วม มีเพียงส่วนของสีฉลากสินค้าและการจัดวางองค์ประกอบที่ไม่มีความแตกต่าง

กันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ทั้งนี้ เนื่องจากฉลากสินค้าเดิมมีการออกแบบโดยใช้สีฟ้าเป็นสีโดยรวมเมื่อเปรียบเทียบกับฉลากสินค้าใหม่ที่ยังคงใช้สีฟ้าแบบไลโทนสีเหมือนฉลากเดิมจึงไม่เห็นความแตกต่าง อีกทั้งฉลากสินค้าเดิมได้ออกแบบโดยใช้ตัวอักษรขนาดใหญ่ อ่านได้ชัดเจน และจัดวางองค์ประกอบได้อย่างลงตัวอยู่แล้วเมื่อเปรียบเทียบกับฉลากสินค้าใหม่ จึงเห็นความแตกต่างค่อนข้างน้อย

1.5 ผลกระทบต่อน้ำพริกแม่ทองหล่อล้าน 108 อำเภอพระประแดง จังหวัดสมุทรปราการ

1.5.1 จุดแข็ง จุดอ่อน โอกาส อุปสรรค

จุดเด่น คือ รสชาติให้เลือกหลากหลายมากถึง 10 สูตร และใช้วัตถุดิบจากท้องถิ่น

จุดด้อย คือ แรงงานการผลิตหายากและมีค่าจ้างค่อนข้างสูง เป็นผลกระทบจากการขึ้นค่าแรงขั้นต่ำ 300 บาท ส่งผลให้ต้นทุนการผลิตเพิ่มขึ้นและฉลากไม่สื่อถึงความเป็นน้ำพริกแม่ทองหล่อ

โอกาส คือ การสนับสนุนของหน่วยงานภาครัฐ โดยหน่วยงานต่าง ๆ เช่น พัฒนาชุมชนจังหวัดที่ติดต่อให้ออกร้านในงานเทศกาลต่าง ๆ

อุปสรรค คือ สภาพเศรษฐกิจที่ถดถอยในปัจจุบันทำให้นักท่องเที่ยวที่มาเที่ยวตลาดบางน้ำผึ้งลดจำนวนลง

1.5.2 ความต้องการด้านรูปแบบเพื่อพัฒนาฉลากสินค้า

จากการสัมภาษณ์ความต้องการด้านรูปแบบเพื่อพัฒนาฉลากสินค้าจากผู้มีส่วนร่วมของผลิตภัณฑ์น้ำพริกแม่ทองหล่อล้าน 108 สามารถสรุปได้ว่า “มีความทันสมัย โดดเด่น มีความเป็นพื้นบ้านแบบไทย ๆ กราฟิกสื่อถึงความ เป็นพื้นบ้านไทย ใช้ตัวอักษรสีเข้มชัดเจน เช่นสีส้ม สีเขียว สีส้ม สีดำ สีขาว สีแดงขนาด 7-28 พอยต์ ใช้พื้นหลังสีสดสื่อถึงความ เป็นพริกที่มีรสชาติ จัดจ้าน มีภาพประกอบสื่อถึงพริก แม่คำ หรือครกตำน้ำพริก ให้จัดวาง องค์ประกอบโดยเน้นจุดสนใจตรงกลาง และใช้โครงสร้างรูปทรงสี่เหลี่ยม สามารถพิมพ์เองที่บ้านและตัดติดเองได้ง่าย”

5.3 ผลการออกแบบฉลากสินค้านำรูปแบบใหม่และผลการเปรียบเทียบความพึงพอใจ

หลังจากให้ผู้มีส่วนร่วมเลือกรูปแบบฉลากสินค้าที่สอดคล้องกับความต้องการมากที่สุดและพัฒนาเป็นฉลากสินค้าจริงแล้ว ผู้วิจัยได้ให้ผู้มีส่วนร่วมประเมินความพึงพอใจต่อฉลากรูปแบบใหม่อีกครั้ง และนำผลประเมินความพึงพอใจที่ได้เปรียบเทียบระหว่างฉลากสินค้าเดิมและฉลากสินค้าใหม่เพื่อหาระดับความแตกต่าง ผลการเปรียบเทียบพบว่ามีความแตกต่างอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.5 ($t=5.92$) โดยพึงพอใจต่อฉลากสินค้าเดิมในระดับปานกลาง ($\bar{X}=2.56$) และพึงพอใจต่อฉลากสินค้านำรูปแบบใหม่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X}=4.50$) ประเด็นความพึงพอใจที่มีความแตกต่างมากที่สุด ได้แก่ การแสดงออกถึงวัฒนธรรมท้องถิ่น ($t=11.18$) ลำดับถัดมาคือความสวยงามของฉลากสินค้า ($t=7.74$) ความพึงพอใจต่อภาพรวมของฉลากสินค้า ($t=7.05$)



ฉลากรูปแบบเดิม



ฉลากรูปแบบใหม่

ภาพที่ 5 เปรียบเทียบฉลากผลิตภัณฑ์น้ำพริกแม่ทองหล่อล้าน 108
รูปแบบเดิมกับรูปแบบใหม่

การเปรียบเทียบความพึงพอใจต่อฉลากสินค้ารูปแบบเดิมกับฉลากสินค้ารูปแบบใหม่ พบว่ามีความแตกต่างอย่างมีนัยสำคัญในระดับ 0.05 โดยเฉพาะอย่างยิ่งในเรื่องของการแสดงออกถึงวัฒนธรรมท้องถิ่น ($t=11.18$) เนื่องจากการออกแบบตราสัญลักษณ์ใหม่ที่มีภาพประกอบแม่ทองหล่อถือครกเป็นจุดเด่นและจุดสนใจของฉลาก ใช้สีของแสงอาทิตย์แบบย้อนยุค สื่อถึงความเผ็ดร้อนและประวัติอันยาวนานของน้ำพริกแม่ทองหล่อ ในส่วนของตัวบ่งชี้อื่นๆ ผลการวิจัยพบว่ามีความแตกต่างในทุกตัวบ่งชี้ เนื่องจากฉลากสินค้า น้ำพริกแม่ทองหล่อรูปแบบใหม่ ได้นำความคิดเห็นและข้อเสนอแนะของผู้มีส่วนร่วมไปประยุกต์ใช้ในการออกแบบอย่างเท่าเทียมและสมดุล

1.6 ผลิตภัณฑ์ขนมไทยทำเรือ อำเภอพระสมุทรเจดีย์ จังหวัดสมุทรปราการ

1.6.1 จุดเด่น จุดด้อย โอกาส อุปสรรค

จุดเด่น คือ เป็นขนมไทยที่ใช้มะพร้าวทึนทึกในท้องถิ่น มีความหอมหวานมันกว่ามะพร้าวปกติทั่วไปในการทำขนม ใช้สมุนไพรไทยในการทำสีผสม โดยเฉพาะขนมชั้นที่มีสีส้มสวยงามเป็นสินค้าขายดีของร้าน

จุดด้อย คือ มีช่องทางการจำหน่ายน้อย เนื่องจากมีหน้าร้านแค่ตรงบริเวณท่าเรือข้ามฟากของอำเภอพระสมุทรเจดีย์เพียงที่เดียว อีกทั้งฉลากสินค้าและตราสัญลักษณ์ไม่สวยงาม ไม่สื่อถึงขนมไทย

โอกาส คือ การที่ประชาชนในปัจจุบันให้ความสนใจกับขนมไทยโบราณเพิ่มมากขึ้น

อุปสรรค คือ สภาพเศรษฐกิจถดถอยในปัจจุบัน ส่งผลกระทบต่อยอดขายประมาณร้อยละ 60 ทำให้การดำเนินธุรกิจชะลอตัว ดังนั้น ช่วงเวลาที่ย่อให้เศรษฐกิจดีขึ้น ผู้ประกอบการจึงพยายามหาช่องทางจำหน่ายเพิ่มและลดปริมาณการผลิตลง

1.6.2 ความต้องการด้านรูปแบบเพื่อพัฒนาฉลากสินค้า

จากการสัมภาษณ์ความต้องการด้านรูปแบบเพื่อพัฒนาฉลากสินค้าจากผู้มีส่วนร่วมของผลิตภัณฑ์ขนมไทยท่าเรือ สามารถสรุปได้ว่า “ตราสัญลักษณ์ควรเรียบง่าย และมีภาพเกี่ยวกับขนมไทย ใช้สีและตัวอักษรใช้รูปแบบเดิม แต่เพิ่มขนาดให้อ่านง่ายขึ้น มีพื้นหลังสีหวานๆ หรือสีขาว สะอาดตา มีกราฟิกเรียบง่าย เน้นแสดงตราสัญลักษณ์ให้เด่น และใช้ภาพประกอบใช้รูปขนมชั้นทั้งรูปถ่าย และรูปกราฟิก”

1.6.3 ผลการออกแบบฉลากสินค้ารูปแบบใหม่และการเปรียบเทียบความพึงพอใจ

หลังจากให้ผู้มีส่วนร่วมเลือกรูปแบบฉลากสินค้าที่สอดคล้องกับความต้องการมากที่สุดและพัฒนาเป็นฉลากสินค้าจริงแล้ว ผู้วิจัยได้ให้ผู้มีส่วนร่วมประเมินความพึงพอใจต่อฉลากรูปแบบใหม่อีกครั้ง และนำผลประเมินความพึงพอใจที่ได้ เปรียบเทียบระหว่างฉลากสินค้าเดิมและฉลากสินค้าใหม่เพื่อหาระดับความแตกต่าง ผลการเปรียบเทียบพบว่ามีความแตกต่างอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.5 ($t=3.80$) โดยพึงพอใจต่อฉลากสินค้าเดิมในระดับน้อย ($\bar{X}=2.53$) และพึงพอใจต่อฉลากสินค้ารูปแบบใหม่ในระดับมาก ($\bar{X}=4.09$) ประเด็นความพึงพอใจที่มีความแตกต่างมากที่สุด ได้แก่ ด้านการแสดงออกถึงวัฒนธรรมท้องถิ่น ($t=11.18$) การจัดวางองค์ประกอบที่ถูกต้อง เหมาะสม ($t=5.96$) และฉลากสินค้าสื่อถึงการเป็นมิตรกับสิ่งแวดล้อมได้อย่างชัดเจน ($t=4.47$)



ฉลากรูปแบบเดิม



ฉลากรูปแบบใหม่

ภาพที่ 6 เปรียบเทียบฉลากผลิตภัณฑ์ขนมไทยทำเรือ รูปแบบเดิมกับรูปแบบใหม่

การเปรียบเทียบความพึงพอใจต่อฉลากสินค้ารูปแบบเดิมกับฉลากสินค้ารูปแบบใหม่ พบว่ามีความแตกต่างอย่างมีนัยสำคัญในระดับ 0.05 โดยเฉพาะอย่างยิ่งในเรื่องของการแสดงออกถึงวัฒนธรรมท้องถิ่น ($t=11.18$) เนื่องจากการออกแบบตราสัญลักษณ์ใหม่ที่มีขนมชั้นที่มีสีสันสวยงามวางบนใบตอง เป็นเอกลักษณ์ไทยและเป็นจุดเด่นและจุดสนใจของฉลาก ในส่วนของตัวบ่งชี้อื่นๆ พบว่ามีความแตกต่างเกือบทุกตัวบ่งชี้ มีเพียงบางส่วนที่ไม่มีความแตกต่าง เนื่องจากการคงรูปแบบที่ดีอยู่แล้วของฉลากเดิมไว้ เช่นสีพื้นหลังที่เป็นสีขาว ตัวอักษรที่อ่านได้ง่ายและชัดเจน เป็นต้น

2. ผลการวิจัยส่วนที่ 2 : การบูรณาการกระบวนการวิจัยและการบริการวิชาการเข้าสู่กระบวนการเรียนการสอน เป็นวัตถุประสงค์ที่ 3 ของงานวิจัย ผลจากการบูรณาการมีข้อค้นพบที่โดดเด่น ดังนี้

2.1 การออกแบบอย่างมีส่วนร่วมช่วยลดทิว หรือการคิดหมุ่นแต่ความต้องการของตนเอง ความอยากเอาชนะ และการเห็นอกเห็นใจผู้อื่น โดยการเปิดใจรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่นอย่างเท่าเทียมซึ่งเป็นเรื่องยากของนักศึกษายุคตัวกูของกู (Generation Me)

2.2 การบูรณาการกระบวนการวิจัยกับการเรียนการสอน ส่งผลให้นักศึกษาเกิดความพึงพอใจในระดับมากที่สุด เนื่องจากได้มีส่วนร่วมกำหนดกระบวนการในทุกขั้นตอน และได้ฝึกการใช้ปฏิภาณไหวพริบเพื่อการแก้ปัญหา โดยเฉพาะในขั้นตอนการสนทนากลุ่มย่อย (focus group) เนื่องจากทุกความคิดเห็นของผู้มีส่วนร่วมต่างมีความสำคัญเท่าเทียมกัน จึงต้องหาจุดกึ่งกลางหรือความสมดุลของความต้องการเพื่อให้ได้ผลงานที่พึงพอใจต่อผู้มีส่วนร่วมมากที่สุด

2.3 นักศึกษาได้เรียนรู้ว่างานออกแบบที่ดีไม่ใช่งานออกแบบที่สวยงามที่สุด แต่เป็นงานออกแบบที่สอดคล้องกับความต้องการของผู้มีส่วนร่วมมากที่สุด ดังนั้นเมื่อจบการศึกษาและออกไปทำงานด้านออกแบบกราฟิกจะทำให้ นักศึกษามีความเข้าใจในกระบวนการออกแบบที่สอดคล้องกับความต้องการของลูกค้ามากขึ้น

2.4 กระบวนการเรียนรู้ที่ยั่งยืนต้องอาศัยอำนาจของการมีประสบการณ์ร่วม อันประกอบไปด้วย 1. การเรียนรู้จากการทดลองทำอย่างเป็นระบบด้วยระเบียบวิธีวิจัย 2. การเรียนรู้จากสถานการณ์จริงและ 3. การเรียนรู้วัฒนธรรมและภูมิปัญญาท้องถิ่นอย่างสร้างสรรค์และสนุกสนาน

จากการสำรวจความคิดเห็นของนักศึกษาที่มีส่วนร่วมในกระบวนการวิจัยเกี่ยวกับผลสัมฤทธิ์ของการเรียนการสอนที่บูรณาการกระบวนการวิจัยและการบริการวิชาการ พบว่านักศึกษามีความรู้เพิ่มขึ้นจากเดิมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.5 ในทุกตัวบ่งชี้ โดยความรู้ที่เพิ่มมากขึ้นสูงที่สุด (ก่อนเรียน-หลังเรียน) คือ ความรู้เกี่ยวกับผลิตภัณฑ์ชุมชนในจังหวัดสมุทรปราการ ($\bar{X} = 1.86$, S.D. = 0.89) และเมื่อนำมาเปรียบเทียบโดยใช้สถิติ T-Test พบว่าตัวบ่งชี้ในด้านความรู้ด้านการวิเคราะห์ แปรผล และสรุปข้อมูลวิจัย ($t = 12.83$) และตัวบ่งชี้ด้านความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการสร้างประโยชน์ให้กับชุมชนในจังหวัดสมุทรปราการ ($t = 12.83$) มีความแตกต่างอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.5 มากที่สุด เนื่องจากก่อนการเรียนการสอนวิชา MN 2003 (การผลิตสิ่งพิมพ์) นักศึกษาไม่มีความรู้เกี่ยวกับกระบวนการวิจัยเพื่อการออกแบบ เพราะการเรียนการสอนเกี่ยวกับการออกแบบที่เคยเรียนมาก่อนหน้านี้ จะใช้

กระบวนการเรียนการสอนแบบจำลองสถานการณ์ (simulation learning) เริ่มจากรับคำสั่ง (design brief) จากอาจารย์แล้วออกแบบตามกระบวนการออกแบบที่เรียนมา ไม่ต้องสำรวจหาข้อมูล หรือสอบถามความต้องการจากลูกค้า ผู้ประกอบการ หรือผู้มีส่วนเกี่ยวข้องในสถานการณ์จริง

นักศึกษาตอบสนองต่อกระบวนการเรียนการสอนที่บูรณาการกระบวนการวิจัยและการบริการวิชาการเป็นอย่างดี สามารถเข้าใจถึงจุดเด่นของกระบวนการเรียนสอนว่าเป็นกระบวนการเรียนการสอนที่ได้เรียนรู้จากประสบการณ์จริง ได้ความรู้หลากหลาย สนุกสนาน ท้าทาย เนื่องจากนักศึกษาต้องฝึกแก้ปัญหาและออกแบบ ด้วยการพยายามปรับความสมดุลระหว่างความคิดเห็นของผู้มีส่วนร่วมแต่ละคนที่มีความแตกต่างกันให้เกิดความพึงพอใจมากที่สุด นักศึกษาชอบและสนใจในรูปแบบการเรียนการสอนแบบบูรณาการ เนื่องจากโดยปกติแล้วการเรียนการสอนวิชาผลิตสิ่งพิมพ์ (MN2003) จะเรียนในห้องเรียน นักศึกษารับโจทย์จากอาจารย์ที่สมมติสถานการณ์จำลองให้ แตกต่างจากการเรียนการสอนที่บูรณาการการวิจัยและการบริการวิชาการ นักศึกษาต้องลงพื้นที่พร้อมกับอาจารย์เพื่อติดต่อประสานงานผู้ประกอบการและผู้มีส่วนร่วมเพื่อศึกษาปัญหาและความต้องการ

นอกจากนี้ นักศึกษายังได้ร่วมแสดงความคิดเห็นในการสนทนากลุ่มย่อย ทำให้นักศึกษาได้ฝึกความกล้าในการแสดงออก และฝึกประสบการณ์การทำงานด้านการออกแบบเพื่อตอบสนองความต้องการของผู้มีส่วนร่วม อีกทั้งยังได้ตระหนักถึงคุณค่าของตนเองจากการบริการวิชาการที่เกิดประโยชน์ต่อสังคม โดยประยุกต์ใช้ความรู้และทักษะการออกแบบที่มีเพิ่มมูลค่าให้กับผลิตภัณฑ์ชุมชนตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์อย่างยั่งยืน ผลการวิจัยในวัตถุประสงค์

ข้อนี้สามารถสรุปเป็นแบบจำลองการบูรณาการกระบวนการเรียนการสอน การวิจัยและการบริการวิชาการ ด้วยกระบวนการสื่อสารแบบมีส่วนร่วมเพื่อการออกแบบอย่างยั่งยืน (Integrated Learning with Research and Social Academic Services by Participation Communication for Sustainable Design Model) สอดคล้องกับกระบวนการเรียนรู้แบบ APPRECIATE Model (อัจฉรา, 2557) และการเรียนรู้เพื่อสร้างปัญญา (constructionism) (วิทยา, 2552)

สรุปผลการวิจัย

ผลสัมฤทธิ์ของการออกแบบด้วยกระบวนการสื่อสารอย่างมีส่วนร่วม ตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์อย่างยั่งยืน สามารถสร้างความพึงพอใจให้กับผู้มีส่วนร่วมทั้งผู้ประกอบการ ลูกค้า นักวิชาการด้านการออกแบบ นักออกแบบ รวมถึงหน่วยงานภาครัฐ เห็นได้จากผลการเปรียบเทียบความพึงพอใจระหว่างฉลากสินค้าเดิมกับฉลากสินค้าใหม่ที่ออกแบบตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์อย่างยั่งยืน มีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ แปลว่าผู้มีส่วนร่วมมีความพึงพอใจต่อฉลากสินค้าใหม่เพิ่มมากขึ้นเมื่อเปรียบเทียบกับฉลากสินค้าเดิม สาเหตุที่ความพึงพอใจของผู้มีส่วนร่วมเพิ่มมากขึ้น เกิดจากการนำความคิดเห็นของผู้มีส่วนร่วมมาสังเคราะห์และผสานเป็นส่วนหนึ่งของการออกแบบ ยังผลให้เกิดความประทับใจและความพึงพอใจ อีกทั้งการออกแบบฉลากสินค้าด้วยแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์อย่างยั่งยืน เป็นการน้อมนำแนวพระราชดำริของพระบาทสมเด็จพระปรมินทรมหาภูมิพลอดุลยเดช มาประยุกต์ใช้ให้เกิดผลสัมฤทธิ์เชิงประจักษ์

ผลสัมฤทธิ์ของการบูรณาการกระบวนการวิจัย การบริการวิชาการ และการเรียนการสอนโดยเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ก่อนหลังในนักศึกษา พบว่ามีการเรียนรู้เพิ่มขึ้นจากเดิมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.5 แปลว่า นักศึกษามีความรู้เกี่ยวกับกระบวนการวิจัย การประยุกต์ใช้ทฤษฎีเพื่อการวิจัย การออกแบบเครื่องมือวิจัย การออกแบบฉลากสินค้า การสื่อสารอย่างมีส่วนร่วม แนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์อย่างยั่งยืน สภาพทั่วไปของผลิตภัณฑ์ชุมชน กระบวนการบริการวิชาการแก่ชุมชน โดยเฉพาะในส่วนของกระบวนการวิเคราะห์ แปรผล และสรุปผลวิจัย และการตระหนักรู้ถึงความสามารถในการสร้างประโยชน์ให้กับชุมชนในจังหวัดของตนเอง ทั้งนี้ เกิดจากการที่นักศึกษาได้เรียนรู้ประสบการณ์ผ่านสถานการณ์จริง ได้ทดลองและฝึกการทำวิจัยไปพร้อมกับผู้วิจัย เสมือนหนึ่งที่มีวิจัยทำให้จำเป็นต้องเรียนรู้กระบวนการวิจัย เพื่อให้ได้ซึ่งข้อมูลที่ดีและสามารถนำไปใช้ออกแบบฉลากสินค้าอย่างมีประสิทธิภาพ ยังผลให้เกิดความเข้าใจ วิเคราะห์ สังเคราะห์ด้วยตัวผู้เรียนเอง

การออกแบบฉลากสินค้าด้วยกระบวนการสื่อสารอย่างมีส่วนร่วมทำให้นักศึกษาได้สร้างองค์ความรู้ใหม่ที่เกิดจากการแลกเปลี่ยนข้อมูลระหว่างผู้มีส่วนร่วม และทำให้ตระหนักว่าข้อมูลของผลิตภัณฑ์และผู้มีส่วนร่วมมีความสำคัญต่อการออกแบบ หากต้องการออกแบบให้ประสบความสำเร็จจะต้องให้ความสำคัญกับปัญหาและความต้องการของสินค้าและบริการก่อน อีกทั้งการออกแบบอย่างมีส่วนร่วมยังช่วยลดทิว หรือการคิดหมกมุ่นแต่ความต้องการของตนเอง ความอยากเอาชนะ และการเห็นอกเห็นใจผู้อื่นโดยการเปิดใจ รับฟังความคิดเห็นของผู้อื่นอย่างเท่าเทียมซึ่งเป็นเรื่องยากของเด็กนักศึกษา

ยุคตัวกูของกู (generation me) ในส่วนของจุดด้อยของกระบวนการเรียนการสอนแบบบูรณาการที่ต้องใช้เวลานานและใช้ระยะเวลาสอนให้ลึก เป็นเรื่องของขอบเขตด้านเวลาของนักศึกษา เนื่องจากนักศึกษาแต่ละคนลงทะเบียนเรียนวิชาจำนวนที่แตกต่างกัน กระบวนการเรียนการสอนแบบบูรณาการ กระบวนการวิจัยและบริการวิชาการต้องใช้เวลาลงพื้นที่มากทำให้นักศึกษาเห็นว่าระยะเวลาที่เรียนค่อนข้างน้อย

ข้อเสนอแนะ

1. การเก็บรวบรวมข้อมูล

ในการเก็บรวบรวมข้อมูลอาจบูรณาการเครื่องมือวิจัยที่หลากหลายเพื่อเก็บข้อมูลเชิงลึก และหาเหตุและผลถึงที่มาของความพึงพอใจจากผู้มีส่วนร่วมในแต่ละคน เช่น ป้ายจับแวล้อม รสนิยม วิถีชีวิตเนื่องจากสิ่งต่างๆ เหล่านี้ล้วนแล้วแต่มีอิทธิพลต่อความต้องการ และการประเมินค่าความงามของงานออกแบบ

2. กลุ่มตัวอย่างที่ควรวิจัย

ควรศึกษาวิจัยกลุ่มผลิตภัณฑ์ชุมชนอื่น ๆ เช่น ผลิตภัณฑ์ด้านการเกษตร ผลิตภัณฑ์ด้าน หัตถกรรม ผลิตภัณฑ์ประมงน้ำจืดและน้ำเค็ม ผลิตภัณฑ์ธรรมชาติเป็นต้น ของแต่ละชุมชน เพื่อเพิ่มมูลค่าให้กับสินค้าชุมชน

3. เรื่องที่ควรวิจัยเพิ่มเติม

3.1 ควรศึกษาวิจัยเพื่อการพัฒนาผลิตภัณฑ์ชุมชนด้วยแนวคิดอื่นๆ เพิ่มเติม เช่น การพัฒนาผลิตภัณฑ์ที่เป็นมิตรต่อสิ่งแวดล้อมด้วยแนวคิดเศรษฐกิจดิจิทัล

เพื่อพัฒนาศักยภาพของผลิตภัณฑ์ชุมชนไทยให้ถึงขีดสุด และสามารถแข่งขันในตลาดการค้าโลกได้อย่างมีประสิทธิภาพ

3.2 ควรบูรณาการแนวคิดการออกแบบอื่นๆ เพิ่มเติม เช่น แนวคิดเศรษฐกิจดิจิทัล แนวคิดการออกแบบสีเขียว แนวคิดการออกแบบเชิงวัฒนธรรม แนวคิดการออกแบบสิ่งบ่งชี้ทางภูมิศาสตร์ หรือแนวคิดการออกแบบเพื่อมวลชนเพื่อออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์ให้พัฒนามากยิ่งขึ้น และตอบโจทย์ความต้องการของสังคมในยุคปัจจุบัน

บรรณานุกรม

- ชมจันทร์ ดาวเดือน. “ผลการรับรู้ของผู้บริโภคที่มีต่อการออกแบบโครงสร้างและกราฟิกบนบรรจุภัณฑ์เครื่องสำอางสมุนไพรไทย.” วิทยานิพนธ์, คุุฎยบัณชิต สาขาศิลปะและการออกแบบ คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร, 2557.
- นรินทร์ สังข์รักษา และคณะ. “การพัฒนาเมืองต้นแบบเศรษฐกิจสร้างสรรค์ ‘เมืองโอง ดินสูกและตุ้กตา’ เพื่อพัฒนาขีดความสามารถในการแข่งขันการเข้าสู่ประชาคมอาเซียนและเชื่อมโยงสินค้า OTOP กับการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ของจังหวัดราชบุรี.” วารสารวิชาการ มหาวิทยาลัยศิลปากร ฉบับภาษาไทย 35, 3 (กันยายน-ธันวาคม 2558): 45-47
- ปาริชาติ สถาปิตานนท์ สโรบล. การสื่อสาร: กลไกสำคัญในการก้าวสู่ประชาสังคมในศตวรรษที่ 21. นครปฐม: มหาวิทยาลัยมหิดล, 2543.
- ปาพจน์ หนุณภักดี. หลักการและกระบวนการออกแบบงานกราฟิกดีไซน์. นนทบุรี: โอดีซี พรีเมียร์, 2553.
- การดำเนินงานวิสาหกิจชุมชนในจังหวัดนครปฐมตามหลักปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียง.” รายงานวิจัย, ทุนสนับสนุนงบประมาณรายได้ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม, 2557.

สำนักงานคณะกรรมการพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ. *แผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 11 (พ.ศ. 2555-2559)*. กรุงเทพฯ: สำนักงานคณะกรรมการพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ, 2554.

สำนักงานคณะกรรมการพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติและศูนย์สร้างสรรค์การออกแบบ. *รายงานการศึกษาเบื้องต้นเศรษฐกิจสร้างสรรค์*. กรุงเทพฯ: สำนักงานคณะกรรมการพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ, 2552.

อัจฉรา ศรีพันธ์. “กลยุทธ์การสื่อสารแบบมีส่วนร่วมเพื่อการพัฒนาสินค้าและบริการเชิงวัฒนธรรมตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์อย่างยั่งยืนในจังหวัดเพชรบูรณ์.” ใน *เอกสารประกอบการประชุมวิชาการระดับชาติในวันคล้ายวันสถาปนา สถาบันบัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์*. หน้า 2-16. กรุงเทพฯ: สถาบันบัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์, 2556.

โรงมหรสพแห่งการจับจ้อง

กรกฎ ใจรักษ์

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ประจำสาขาวิชาศิลปะและการออกแบบ ภาควิชาสื่อศิลปะ
และการออกแบบสื่อ คณะวิจิตรศิลป์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

รสลิน กาสต์*

ศาสตราจารย์เกียรติคุณ ภาควิชาทัศนศิลป์
คณะวิจิตรศิลป์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

บทคัดย่อ

ผลงานศิลปะ “โรงมหรสพแห่งการจับจ้อง” นำเสนอประเด็นเกี่ยวกับสังคมสมัยใหม่ที่ได้นำ “การจับจ้อง” มาเป็นเครื่องมือสำคัญในการควบคุมพฤติกรรมของคนให้อยู่ในกฎระเบียบร่วมกัน ในสังคมปัจจุบันผู้คนส่วนใหญ่พึงพอใจที่จะดำเนินชีวิตตามระเบียบแบบแผนของสังคม เพื่อหลีกเลี่ยงการถูก “พิพากษาด้วยสายตา” เงื่อนไขสำคัญของการทำงานที่มีชีวิตที่ปกติสุข คือ การประพาดตมให้เหมาะสมกับกาลและเทศะ เพราะความรู้สึกว่ากำลังถูก “จับจ้องอยู่” ส่งผลต่อการกำหนดตัวตน การแสดงออกก็ปฏิกิริยาท่าทางทุกรูปแบบที่แสดงออกในพื้นที่สาธารณะล้วนแล้วแต่ไม่ได้เป็นไปอย่างอิสระเสรี ด้วยเหตุนี้จึงต้องการนำเสนอประเด็นดังกล่าวในรูปแบบผลงานศิลปกรรมซึ่งได้กำหนดวัตถุประสงค์

* อาจารย์ที่ปรึกษา

เพื่อสร้างสรรค์ผลงานสื่อศิลปะแอนิเมชันที่นำเสนอสาระสาระประเด็น “การจับจ้อง” โดยค้นหาการทำงานร่วมกันระหว่างผลงานแอนิเมชันกับผู้ชม และวิธีการนำเสนอที่ผู้ชมรับรู้ได้ถึงการถูกจับจ้องด้วยตนเอง สร้างความตระหนักถึงการถูกจำกัดเสรีภาพของการแสดงออกในพื้นที่ทางสังคม

ผลงานสร้างสรรค์ครั้งนี้ได้กำหนดให้มี 2 ชุด คือ ชุดที่ 1 แอนิเมชันเรื่องสั้น นำเสนอประเด็นการจับจ้อง ทำงานร่วมกันกับผลงานชุดที่ 2 เป็นศิลปะอินสตอลเลชันเชิงปฏิสัมพันธ์ต่อผู้ชม (interactive installation art) กลวิธีของศิลปะทั้ง 2 ชุด ปลุกเร้าให้ผู้ชมมีปฏิสัมพันธ์กับผลงานแอนิเมชัน และภาพถ่ายของผู้ชม สร้างประสบการณ์ส่วนบุคคลของการได้จับจ้องและถูกจับจ้องในพื้นที่ เป็นการสร้างพื้นที่ของการจับจ้องให้ผู้ชมเกิดการพิจารณาครุ่นคิดในประเด็นของการจับจ้อง ซึ่งทำให้ผู้ชมเข้าใจอำนาจ “การจับจ้อง” ในสังคมสมัยใหม่ได้อย่างชัดเจน ผลงานได้สื่อสารสะท้อนเนื้อหาตรงตามแนวคิดและวัตถุประสงค์ ส่วนการประเมินผลการรับรู้และทัศนวิจารณ์จากผู้ชม ทำให้เกิดบทสนทนาระหว่างผู้เขียนและผู้ชม ได้ตอบทฤษฎะทางความคิด เกิดมุมมองในการรับชมที่ให้อิสระ ในการรับรู้ถึงการถูกจับจ้องที่เปลี่ยนแปลงไปตามกาลเทศะและเหตุปัจจัยส่วนตัวของผู้ชม การทำงานของมิติแสงสีที่ฉายภาพขึ้นใหม่ตามแต่ลักษณะของผู้ชมนั้น ถือเป็นสุนทรียะใหม่ที่มีชีวิตชีวาร่วมไปกับปฏิสัมพันธ์ของผู้ชม สามารถสะท้อนให้เห็นว่าผลงานได้ทำให้เกิดการทบทวนหรือตั้งคำถามเกี่ยวกับ “ตัวตน” และ “ความอิสระ” ในที่สาธารณะของผู้ชมได้อย่างดียิ่ง

คำสำคัญ: การจับจ้อง, แอนิเมชัน, ศิลปะเชิงปฏิสัมพันธ์, ศิลปะอินสตอลเลชัน

Theater of Surveillance.

Korakot Jairak

Assistant Professor, Program in Arts and Design, Department of Media Arts and Design, Faculty of Fine Arts, Chiang Mai University

Rossalin Garst*

Emeritus Professor, Department of Visual Arts, Faculty of Fine Arts, Chiang Mai University

ABSTRACT

The art project “Theater of Surveillance” presented issues related to current societies which use “surveillance” as a major tool for controlling people and coercing them to follow orders, resulting in a lack of freedom in the public sphere. Even among societies that emphasise value systems and freedom, people are prohibited to act in certain ways. This project aimed to present all the aforementioned issues through art with the main objective of creating an animation focusing on “surveillance.” This is

* Advisor

accomplished by examining the correlation between the animation and audiences, along with the presentation methods that allowed the audiences to perceive the feeling of being surveilled by themselves in order to create an awareness of being limited to act freely in public.

Studying thinking approaches and theories on the surveillance and art (and related artists) led to the creation of 2 sets of works. The first set was an animation short film about surveillance, 12 minutes long. The story in this animation was divided into many sequences. These sequences were connected and related to each other in order that the first could complement the second interactive installation art, which projected two types of images - the animation short film with short excerpts from it and images of the audiences themselves - were projected alternatively onto the surface of transparent sculptures to create dimensions of interesting cooperative working. The analysis of this artwork showed that planning to manage the areas of the two sets systematically and exquisitely caused audiences to perceive the feeling of surveillance, being surveilled and surveilling themselves through creative aesthetics affected the audiences' perception and interaction on the art works. The reactions of the audiences varied but one commonality was their attempt to present themselves in the best

light, because they realised that they were being watched both by the cameras and the audiences.

Works in this project led to the discussion and consideration of issues related to “surveillance” in modern society. The works can communicate and reflect ideas that concur with the predetermined concepts and objectives. Audience evaluation and critique has led to further discussion of opinions between the audiences and author. There are perspectives that provide freedom of the perceptions of being surveilled, which change in accordance with time, spaces and individual factors. The effects from the lighting projected in accordance with the features of each audience presents a new aesthetic show that this project has led to rethinking and questioning on audiences’ “selves” and “freedom” in public spaces in an effective manner.

Keywords: Surveillance, Animation, Interactive art, Installation art

ความนำ

การทำให้สังคมเป็นสมัยใหม่ได้ปฏิรูปให้ทุกๆ สังคมต้องยืนยันความมีอารยธรรม กำหนดคุณสมบัติสำคัญของการเป็นพลเมืองดีซึ่งต้องยึดถือปฏิบัติตามแบบแผนของความประพฤติที่ถูกต้อง การรับรู้ และการยอมรับกฎเกณฑ์ทางสังคม ส่งผลให้เกิด “การจับจ้อง” ควบคุมตนเอง หากพิจารณาตัดสินจากผลประโยชน์ส่วนรวมของสังคม การกำหนดให้คนอยู่ในความสงบเรียบร้อยหรือมีมารยาดี ย่อมส่งผลในแง่บวกให้สังคมสามารถอยู่ได้อย่างปกติสุข แม้ว่าเบื้องหลังภายในจิตใจของบุคคลจะเกิดความกดดันไม่สบายใจหรือไม่เห็นด้วยอย่างไรก็ต้องพยายามปรับตัวให้เข้ากับแบบแผนของความประพฤติที่ดีงาม

ประเด็นที่กล่าวมานี้ชักชวนให้เกิดการตั้งคำถามเกี่ยวกับสังคมปัจจุบันว่าเป็นสังคมที่ผู้คนขาดอิสรเสรีภาพทางความคิดและการแสดงออกมากกว่าในอดีตที่ผ่านมา การมาถึงของสังคมแบบสมัยใหม่ที่น่าจะเปิดความมีอิสรเสรีภาพให้กับมนุษย์กลับกลายเป็นกรอบจองจำมนุษย์ให้ตกอยู่ภายใต้อำนาจแห่งการจับจ้องที่มองไม่เห็น ดังที่มิเชล ฟูโกต์ ได้กล่าวว่า “คุณเริ่มต้นตั้งแต่ยังมาไม่ถึงประตูคุกเสียอีก คุณเริ่มต้นทันทีที่คุณก้าวเท้าออกจากบ้าน” (ไชยรัตน์ 2545, 279)

ความรู้สึกจากการตระหนักว่ากำลังถูก “จับจ้อง” ควบคุม คือ ประสบการณ์ที่แทรกซึมอยู่ในชีวิตประจำวัน “เป็นไปไม่ได้” ที่จะปฏิเสธกฎระเบียบของสังคมที่มีมาก่อนหน้าเรา แต่การรับรู้และใคร่ครวญประเด็นเหล่านี้ผ่านผลงานศิลปะ คือ ความ “เป็นไปไม่ได้” ที่จะถ่ายทอดความจริงให้ผู้ชมครุ่นคิดถึงตัวตนและความอิสรเสรีในพื้นที่ที่ถูกจับจ้อง การสร้างสรรค์ผลงานศิลปะชุด

“โรงมหรสพแห่งการจับจ้อง” ครั้งนี้ ได้สร้างพื้นที่ทางศิลปะให้ผู้ชมแสดงตัวตนเมื่อถูกจับจ้องออกมา ผ่านการสำรวจจากปฏิกิริยาท่าทางการแสดงออกของตนเอง เป็นการสร้างเงื่อนไขให้ผู้ชมต้องค้นหาวិธีการจัดการภาพลักษณ์ของตนเองในที่สาธารณะอย่างฉับพลัน การแสดงออกทางพฤติกรรมที่อยู่นอกเหนือการควบคุมของผู้สร้างสรรค์ผลงานศิลปะ คือ การเปิดโอกาสให้เกิดความอิสระเสรีทางความคิดและการแสดงออกที่ก่อให้เกิดการทบทวนหรือตั้งคำถามเกี่ยวกับ “ตัวตน” และ “ความอิสระเสรี” ในที่สาธารณะของผู้ชม ซึ่งเกิดขึ้นได้ทั้งในช่วงขณะที่กำลังเผชิญอยู่กับผลงานศิลปะชุดนี้หรือช่วงเวลาต่อมา

สังคมแห่งการจับจ้อง

สังคมแห่งการจับจ้องเป็นสังคมรูปแบบใหม่ซึ่งเกิดขึ้นจากการสร้างข้อบังคับทางสังคมควบคุม จับจ้อง ฝึมองพฤติกรรมของคนในหลายรูปแบบที่มีความซับซ้อนมากกว่าในอดีต การเกิดสังคมแบบรัฐประชาชาติและรัฐราชการนิยม ในช่วงศตวรรษที่ 18-19 ได้นำมาซึ่งความตระหนักของรัฐบาลว่าสิ่งที่รัฐต้องบริหารอย่างแท้จริงนั้นไม่ใช่ดินแดน แต่เป็น “ประชากร” ผู้คนจึงถูกเปลี่ยนสถานะมาเป็นทรัพยากรประเภทหนึ่งที่รัฐต้องเข้าไปควบคุมเพื่อใช้ประโยชน์ การบริหารการเมืองจึงหันมาบริหาร “ชีวิต” ของผู้คนอย่างจริงจังภายใต้รูปแบบของการควบคุมคนในสังคมแบบใหม่ด้วยวิธีการ “จับจ้อง” (ฟูโกต์ 2558,15)

การจัดระเบียบสังคมสมัยใหม่ทำให้อำนาจในการควบคุมคนในสังคมได้เลื่อนจาก “พื้นที่สาธารณะ” มาสู่ “พื้นที่ส่วนตัว” นี่คือเจตจำนงของอำนาจ

สังคมที่จะเข้าไปควบคุมประชากรถึงในส่วนที่ลึกเร้นเป็นส่วนตัวที่สุด ดังนั้น อีสรเสรีภาพในสังคมสมัยใหม่ล้วนแล้วแต่เป็นภาพลวงตา หาใช่อิสรภาพที่แท้จริงไม่ (ฟูโกต์ 2558, 5) การสอดส่องเฝ้าระวังพฤติกรรมของตนเองในพื้นที่สาธารณะ ได้สร้าง “สายตาที่มองไม่เห็น” คือ อำนาจของการจับจ้องที่ทำให้บุคคลควบคุมตนเอง จนบางครั้งก็ทำให้เกิดความไม่เป็นตัวของตนเอง หรือขาดอีสรเสรีโดยไม่รู้ตัว “การจับจ้อง” ได้เข้ามาควบคุมบุคคลในสังคมให้อยู่ในระบบแบบแผนที่เห็นว่าจำเป็นต่อการอยู่ร่วมกัน แม้อำนาจของการจับจ้องจะทำให้เกิดความปกติสุขในสังคม แต่ก็ได้เข้าไปควบคุมสำนึกภายในทำให้ตัวตนของบุคคลขาดอีสรเสรี

จากการศึกษาสังคมแห่งการจับจ้องแสดงให้เห็นอย่างชัดเจนว่าความเชื่อและความเข้าใจที่ว่าบุคคลสามารถมีอีสรเสรีเป็นนายของตนเอง หรือที่เรียกว่า “อัตบุคคล” (subject) แท้จริงแล้วเป็นมายาภาพที่ประกอบสร้างขึ้นจากเครือข่ายของอำนาจทางสังคม ที่สร้างกฎเกณฑ์กำหนดวิธีเฉพาะเกี่ยวกับการควบคุมความประพฤติในพื้นที่สาธารณะ ให้แสดงออกเฉพาะพฤติกรรมที่สังคมยอมรับได้ ความรู้สึกถูกรบกวนใจหรือไม่สบายใจจากการถูกจับจ้องทำให้เกิดการปรับเปลี่ยนพฤติกรรมทั้งในพื้นที่สาธารณะและพื้นที่ส่วนตัว ความรู้สึกว่าการกิจกรรมในพื้นที่สาธารณะหรือพื้นที่ส่วนตัวถูกจับตามอง หรือเพียงอาจคิดว่าถูกจับตามอง ส่งผลต่อความสามารถในการกำหนดตำแหน่งของตัวตนของบุคคลในพื้นที่ทางสังคม รูปแบบวิถีชีวิตที่ถูกแสดงออกในพื้นที่สาธารณะจึงเป็นวิถีชีวิตที่บุคคลต้องควบคุมตนเองให้สอดคล้องกับระเบียบของสังคมอยู่ตลอดเวลา การควบคุม “จับจ้อง” ตนเองได้ทำลายสามัญสำนึกของความต้องการมีอีสรเสรี จากประเด็นปัญหานี้ผู้เขียนจึงเห็นถึงความสำคัญ

ในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะที่เป็นเครื่องมือในการวิพากษ์วิจารณ์ให้ผู้ชมได้ตระหนักถึงความเป็นตัวตนและความอิสระเสรีซึ่งถูกจำกัดในสังคมปัจจุบัน

บริบทที่เกี่ยวข้องทั้งแนวคิดจากนักสังคมวิทยา และผลงานสร้างสรรค์ต่างๆ

แนวคิดเกี่ยวกับความเป็นตัวตน (Self)

ตัวตนของบุคคลนั้นหาใช่สิ่งที่บุคคลสร้างขึ้นเอง แต่เกิดจากกระบวนการขัดเกลาทางสังคม การรับรู้ถึงตนเองนั้นเป็นเรื่องของจินตนาการที่บุคคลสร้างขึ้นมาเองจากการปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่น อาจถูกต้องหรือไม่ถูกต้องก็ได้ ชาร์ล ฮอร์ตัน คูลี (Charles Horton Colley) (พวงเพชร และคณะ 2541) นักสังคมวิทยาสำนักชิคาโก ได้อธิบายแนวคิดตัวตนจากกระจกสะท้อน (looking-glass self) ว่าการสำนึกของตัวตนเป็นผลสะท้อนจากความสัมพันธ์กับผู้อื่น การถูกจ้องมองโดยผู้อื่นก็มีผลต่อการตัดสินใจของบุคคล การถูกจ้องมองจึงเปรียบเสมือนการมองตนเองโดยใช้สายตาของคนอื่นเหมือนมองตนเองจากกระจกเงา ตัวตนของมนุษย์จึงเป็นปฏิกิริยาการตอบสนองจากประสบการณ์ในชีวิตประจำวัน ไม่มีตัวตนที่มีอิสระ ตัวตนเป็นเพียงภาพแทนที่บุคคลสร้างขึ้นมาให้สอดคล้องกับภูมิหลังของตนเอง

แนวคิดตัวตนจากกระจกสะท้อนเสนอว่าบุคคลจะทราบภาพลักษณ์ของตัวเองได้จากภาพพจน์ที่คนอื่นเขามีต่อเรา ปฏิกริยาดังกล่าวเป็นการตอบสนอง 3 ส่วนคือ 1. จินตนาการที่คิดว่าคนอื่นเขามองเราอย่างไร 2. จินตนาการที่

คนอื่นเขาตัดสินใจตีความในสิ่งที่เขาได้พบเห็นจากเรา 3. ปฏิกริยาและความรู้สึกที่คิดว่าผู้อื่นเขามีต่อเรา (ฌรงค์, 2541) ดังนั้น ความรู้สึกที่ว่าตนเองเป็นอย่างไรหรือการรับรู้ถึงตนเอง จึงเป็นเรื่องของจินตนาการที่บุคคลสร้างขึ้นมาเองจากการปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่น แนวคิดเกี่ยวกับความเป็นตัวตนให้ประเด็นทางความคิดกับผู้เขียนในการสร้างสรรค์ผลงานแอนิเมชันซึ่งนำเสนอตัวละครที่มีความสับสนจิตใจ จนสร้างภาพจินตนาการที่คิดว่าตนเองเป็นบุคคลที่สังคมไม่ยอมรับ การถูกจับจองโดยบุคคลอื่นจึงกลายเป็นภาพสะท้อนของกระแงเงาที่คอยบังคับให้ต้องควบคุมตนเอง

แนวคิดเกี่ยวกับพื้นที่ เวลา อัตลักษณ์ และกาลเทศะ

ในสังคมไทยมักจะมีคำกล่าวเสมอว่าทำอะไรก็ต้องดูกาลเทศะ กาลเทศะจึงหมายถึงการแสดงออกต่างๆ ที่ต้องกระทำให้อยู่ในขอบเขตที่เหมาะสม เวลาและสถานที่จึงเป็นแบบแผนของสังคมไทย แวน เอสเทรีค (Van Esterik) นักมานุษยวิทยาจากมหาวิทยาลัยยอร์กในสหราชอาณาจักร ได้ศึกษาวัฒนธรรมไทยและให้ข้อสรุปว่าสิ่งที่สังคมให้ความสำคัญในพื้นที่ที่ปรากฏสู่สาธารณะ (Public) คือ เปลือกนอกหรือ “หน้าตา” จึงเป็นเหตุให้เกิดการปรับเปลี่ยนตัวตนให้สอดคล้องกับสถานที่และเวลา ที่จะทำให้เกิดความรู้สึก “เสียหน้า” และสูญเสียความเคารพ (ศุภมณฑา 2554, 186-202) การรักษาหน้าตาในสังคมส่งผลให้บุคคลต้องควบคุมตนเอง ในทางจิตวิทยา คือการแสดงปฏิกริยาตรงกันข้ามกับความรู้สึกที่แท้จริง (Reaction Formation) เป็นการเก็บกดความรู้สึกที่แท้จริงของตนเอง ซึ่งสังคมไม่ยอมรับแล้วแสดงออกถึงพฤติกรรมที่อยู่ในแบบแผนของสังคม เพื่อไม่ให้ถูกบุคคลในสังคมตำหนิ

รวมทั้งเพื่อรักษาศักดิ์ศรีของตนเอง (วิไลวรรณ และคณะ 2549, 243) ทั้งที่ในความเป็นจริงแล้วการเกิดอาการ “เสียหน้า” ก็เป็นเรื่องที่สำคัญในทุกๆ วัฒนธรรม แต่สำหรับกรณีของสังคมไทยอาการเสียหน้าถือเป็นเรื่องสำคัญมากเนื่องจากทำให้บุคคลเกิดการสูญเสียบารมี หรืออาจสูญเสียความมั่นใจในตนเอง

ข้อสรุปของแวน เอสเทรีค ทำให้ผู้เขียนเกิดประเด็นทางความคิดที่จะนำกล้องมาบันทึกภาพพฤติกรรมการแสดงออกของผู้ชมในระหว่างรับชมผลงานแอนิเมชัน เพื่อให้ผู้ชมได้จับจ้องพฤติกรรมการแสดงออกของตนเอง การฉายภาพพฤติกรรมการแสดงออกของผู้ชมเมื่ออยู่ในพื้นที่สาธารณะ อาจทำให้ผู้ชมเกิดการเปลี่ยนพฤติกรรม ซึ่งขึ้นอยู่กับบุคลิกภาพของแต่ละบุคคลที่แตกต่างกันออกไป เช่น อาจเกิดการสำรวมระมัดระวังรักษามารยาท หรืออาจแสดงท่าทางให้ดูดีเมื่ออยู่หน้ากล้องที่แสดงผลของภาพตนเองออกสู่ “การจับจ้อง” ของผู้ชมอื่นๆ รายรอบ

แนวคิดเกี่ยวกับเทคนิคการตัดต่อภาพยนตร์แบบมอนтажและอาการช็อค

วอลเตอร์ เบนยามิน (Walter Benjamin) นักปรัชญาชาวเยอรมันยกย่องภาพยนตร์ยุคเงียบที่ใช้เทคนิค “มอนтаж” (montage) เป็นการตัดต่อภาพที่นำภาพมาชนกันคั่นต่อคั่นอย่างมีรอยต่อ ภาพที่ได้จะมีความแตกต่าง ก่อให้เกิดความตื่นเต้น ความตึงเครียด หรือ “อาการช็อค” (Shock Effect) เนื่องจากการถูกขัดจังหวะ ทำให้ผู้ชมสามารถเว้นระยะห่างจากการรับชมภาพยนตร์ เปิดโอกาสให้เกิดการใช้วิจารณ์ญาณครุ่นคิดถึงสิ่งที่ได้รับชมอย่างกระตือรือร้น (อรรถสิทธิ์ และพิพัฒน์ 2558, 259-307)

เทคนิคอนทาจและอาการช็อก ทำให้ผู้เขียนเกิดความคิดที่จะนำเสนอผลงานศิลปะที่เมื่อจัดแสดงจะมีการขัดจังหวะการรับชม เพื่อให้ผู้ชมเกิดการครุ่นคิดถึงสิ่งที่ได้รับชม โดยในขณะที่ฉายผลงานแอนิเมชันก็แทรกภาพเหตุการณ์ที่ไม่ใช่เนื้อหาในงานแอนิเมชัน เป็นภาพบันทึกเหตุการณ์จริงของสถานที่จัดแสดงงาน การเปลี่ยนภาพซึ่งมีที่มาแตกต่างกันอย่างฉับพลันจะขัดจังหวะการรับชม ก่อให้เกิดอาการช็อกที่มีความเฉพาะ แตกต่างจากเทคนิคอนทาจในงานภาพยนตร์ทั่วไป

ผลงานสร้างสรรค์ของศิลปินที่เกี่ยวข้อง

โครงการศิลปะ “โรงมหรสพแห่งการจับจ้อง” มีการศึกษาผลงานสร้างสรรค์ของศิลปินหลายท่าน ในที่นี้จะขอยกตัวอย่างมากล่าว ดังนี้

ราฟาเอล โลซานโน-ฮีมเมอร์ (Rafael Lozano-Hemmer)

“Under Scan” โดย ราฟาเอล โลซานโน-ฮีมเมอร์ ศิลปินชาวเม็กซิกัน-แคนาเดียน เชื่อเชิญให้ผู้คนเดินเท้าเข้ามามีปฏิสัมพันธ์กับภาพวิดีโอของคนแปลกหน้าที่ศิลปินฉายลงบนพื้นตรงที่เป็นเงาของผู้ชม (ภาพที่ 1) ผลงานชุดนี้เปิดโอกาสให้ผู้ชมสร้างปฏิสัมพันธ์ด้วยความสนุกสนานในพื้นที่สาธารณะ เชื่อมโยงคนแปลกหน้ากับผู้ชมให้ลดความแปลกแยกของผู้ชมระหว่างสถานที่และบุคคลอื่นๆ ในสังคมเมือง (Brown 2014, 47-49)



ภาพที่ 1 Rafael Lozano-Hemmer, *Under Scan*, 2005. (Source: Brown 2014, 48)

การปฏิสัมพันธ์ของผู้ชมใน “Under Scan” สร้างความรู้สึกถึงการมีส่วนร่วม และเป็นส่วนหนึ่งของสภาพแวดล้อมในสังคมปัจจุบันที่ผู้คนมักมองผู้อื่นในฐานะคนแปลกหน้า คนที่ไม่คุ้นเคย และไม่จำเป็นต้องเกี่ยวข้องกันในการใช้ชีวิตประจำวัน การผสมผสานกันระหว่างศิลปะและเทคโนโลยีสื่อใหม่เพื่อให้ผู้ชมได้ตระหนักว่าความก้าวหน้าของเทคโนโลยีส่งผลต่อความสัมพันธ์ระหว่างตนเองและผู้อื่นในพื้นที่สาธารณะ ผลงานนี้จึงช่วยให้ผู้ชมเกิดความรู้สึกคุ้นเคยกับผู้อื่นหรือคนแปลกหน้าในที่สาธารณะมากขึ้น

แสดงให้เห็นว่าการได้จับจ้องภาพหรืออากัปกริยาของผู้อื่น สร้างแรงกระตุ้นให้ผู้ชมเข้าปฏิสัมพันธ์กับงานได้อย่างดียิ่ง ผู้เขียนเกิดแนวคิดที่จะสร้างงานให้ผู้ชมได้จับจ้องภาพของตนเองในที่สาธารณะอันเป็นพื้นที่ที่ทุกคนต้องการให้ตนเองดูดี เมื่อภาพของตนเองปรากฏในพื้นที่สาธารณะโดยไม่ได้คาดคิด อาจสร้างความน่าสนใจหรือความกังวลใจ ซึ่งผู้ชมแต่ละคนก็จะมีปฏิกิริยาตอบสนองที่แตกต่างกันออกไป

สก๊อตต์ สนิบ์ (Scott Snibbe)

“Deep Walls” โดย สก๊อตต์ สนิบ์ ศิลปินชาวอเมริกัน เชื่อเชิญให้ผู้ชมมีปฏิสัมพันธ์กับภาพเคลื่อนไหวของผู้อื่นที่ถูกฉายเป็นภาพเงาดำจัดวางในระบบกริด 16 ช่อง (ภาพที่ 2) การเห็นท่าทางการเคลื่อนไหวของผู้อื่นที่เป็นเงาดำรอบเราให้ผู้ชมแต่ละคนตอบสนองด้วยการแสดงท่าทางให้สอดคล้องกับภาพเงาดำ ผู้ชมบางท่านตระหนักว่าภาพการเคลื่อนไหวของตนจะถูกบันทึกและเก็บไว้ให้ผู้อื่นได้ชม จึงพยายามทำท่าทางให้ดูดี หรือน่าสนใจ (Stern 2013, 166-169)



ภาพที่ 2 Scott Snibbe, *Deep Walls*, 2003 (Source: Stern 2013, 167)

การกำหนดให้ผู้ชมมีส่วนร่วมกับผลงานทำให้ “Deep Walls” กลายเป็นเรื่องเล่าที่มีความสลับซับซ้อนที่ศิลปินใช้คำว่า “กายวิภาคของสังคม” (social anatomy) เป็นการเปิดพื้นที่ให้ผู้ชมได้มีโอกาสดูการแสดงท่าทางต่างๆ ให้สังคมได้เห็นในลักษณะเงาตัวเล็กๆ ที่ไม่ทำให้ผู้ชมต้องเขินอายจากการที่ถูกจับจ้องโดยผู้อื่น การแสดงออกซึ่งท่าทางต่างๆ จึงทำได้อย่างอิสระเสรี และเกิดความสุขสนุกสนานจากปฏิสัมพันธ์กับผลงาน

ผลงาน “Deep Walls” ของสนิบเบ ทำให้ผู้เขียนเกิดประเด็นทางความคิดว่าธรรมชาติของมนุษย์เมื่อเห็นภาพของตนเองปรากฏในพื้นที่สาธารณะก็จะพยายามแสดงท่าทางให้ดูดี แม้จะเป็นภาพเงาขนาดเล็กที่เห็นเพียงรูปร่างขอบนอกเท่านั้นก็ตาม ดังนั้น หากผู้เขียนมีความคิดที่จะขยายขนาดภาพให้มี



ภาพที่ 3 Gillian Wearing, *Signs that say what you want them to say and not Signs that say what someone else wants you to say*, 1992

(Withstandley 2012, Online)

ขนาดใหญ่และชัดเจนขึ้นย่อมส่งผลต่อความรู้สึกและการควบคุมท่าทางการแสดงออกมากยิ่งขึ้น

จิลเลียน แวริง (Gillian Wearing)

ศิลปินสตรีชาวอังกฤษ ในผลงานรูปถ่าย “Signs that say what you want them to say and not Signs that say what someone else wants you to say” (ภาพที่ 3) ศิลปินได้ขอร้องให้ผู้คนตามท้องถนนเขียนสิ่งที่อยู่ในใจลงบนกระดาษ จากนั้นจึงบันทึกภาพของพวกเขา ผลลัพธ์ที่ได้คือภาพถ่ายจำนวนมากที่ได้เปิดเผยให้เห็นถึงการปะทะกันระหว่างข้อความที่อยู่ในใจของบุคคล (เรื่องส่วนตัว) กับลักษณะบุคลิกภาพของบุคคลที่แสดงออกต่อสาธารณะ เช่น ตำรวจซึ่งมีหน้าที่ทางสังคมในการให้ความช่วยเหลือประชาชน แต่ในความเป็นจริงก็ต้องการความช่วยเหลือจากบุคคลอื่น (Daniel 2012, Online)

การนำสิ่งที่ขัดแย้งกันมาวางอยู่ร่วมกัน เพื่อแสดงถึงสิ่งที่คึดอยู่ภายในใจ ทำให้ผลงานของแวริงสะท้อนประเด็นที่โครงสร้างของอำนาจทางสังคมได้กระทำให้บุคคลไม่สามารถแสดงออกในที่สาธารณะได้อย่างเสรี ผู้เขียนแตกประเด็นทางความคิดที่จะสร้างสรรค์ผลงานแอนิเมชัน นำเสนอเนื้อหาที่สะท้อนให้เห็นว่าเมื่อตัวตนที่แท้จริงไม่สามารถแสดงออกในพื้นที่สาธารณะ การปรากฏตัวของ “ตัวตน” ในพื้นที่สาธารณะ ก็กลายเป็นการปกปิดตัวตนที่แท้จริงไปพร้อมๆ กัน

ซาโตชิ คอน (Satoshi Kon)

จากการศึกษาผลงานแอนิเมชันที่มีเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับ “การจ้องมอง” ได้พบว่า ซาโตชิ คอน ผู้กำกับแอนิเมชันชาวญี่ปุ่น นำเสนอผลงานแอนิเมชันที่สร้างความสงสัยให้กับผู้ชมว่าสิ่งที่จ้องมองอยู่เป็นภาพในชีวิตจริง ภาพในกองถ่ายละคร หรือภาพในจินตนาการของตัวละคร ด้วยเทคนิคของการ “Jump-Cut” หรือตัดจากฉากหนึ่งไปสู่อีกฉากหนึ่งโดยไม่มีฉากแทรกต่อเนื่อง หากเป็นการก้าวข้ามจากโลกแห่งความเป็นจริงไปสู่โลกในจินตนาการอย่างทันที การนำเสนอแบบนี้ค่อนข้างถือว่าเป็นวิธีการแบบ “ไร้รอยต่อ” (Brown 2006, 38) เป็นเทคนิคเฉพาะที่คอนใช้ในหลายรูปแบบ แบบแรก คือ การใช้ภาพมาเชื่อมต่อโดยตรงระหว่างภาพที่มีความขัดแย้งกันนั้นจะต้องมีการนำภาพมาเชื่อมต่อตรงกลางระหว่างภาพที่มีความขัดแย้ง ยกตัวอย่างเช่น แอนิเมชันเรื่อง “Perfect Blue” (ภาพที่ 4 ด้านซ้าย) ที่นำเสนอฉากการเปลี่ยนแปลงระหว่างตัวละครผู้หญิงอ้วนซึ่งจินตนาการว่าตัวเองผอม ในฉากนี้คอนได้ใช้ภาพสะท้อนในกระจกมาเป็นตัวเชื่อมความขัดแย้งระหว่างตัวตนในความจริงกับตัวตนในจินตนาการ

ตัวอย่างต่อมา คือ การใช้เสียงเชื่อมต่อ แม้รูปจะไม่ต่อกันแต่ก็จะมีการใช้เสียงบรรยายหรือเสียงความคิดของตัวละครมาเชื่อมต่อภาพที่มีความขัดแย้งกันได้ อย่างไรก็ตามอย่าง ไรรอยต่อ เช่น แอนิเมชันซีรีส์เรื่อง “Paranoia Agent” คอนได้นำภาพซึ่งขัดแย้งกันมาวางต่อกัน แต่ใช้เสียงบรรยายประกอบเชื่อมให้ไรรอยต่อ เป็นการนำเสนอภาพที่แตกต่างกันเพื่อสร้างอาการช็อกในการรับชม คล้ายกับเทคนิคตัดต่อแบบมอนตาจตามที่ได้กล่าวไป (ภาพที่ 4 ด้านขวา)



ภาพที่ 4 ฉากการเปลี่ยนแปลงระหว่างความจริง และจินตนาการอย่างไรรอยต่อในงานแอนิเมชันของคอน
(Abonnieren für mehr 2013, Online)

การศึกษาเทคนิคการตัดต่อของซาโตชิ คอน ก่อให้เกิดประเด็นทางความคิด ในการสร้างสรรค์ผลงานแอนิเมชันที่ตัดสลับภาพระหว่างจินตนาการ ความฝัน และความจริงให้ผู้ชมเกิดความสับสน ผู้ชมต้องรับชมด้วยการครุ่นคิด เพราะต้องแยกแยะว่าส่วนใดคือความจริง โดยผู้เขียนมีความเชื่อเช่นเดียวกับทฤษฎีพัฒนาการทางสติปัญญา (Cognitive theory) ว่าภาพยนตร์ที่กระตุ้นให้ผู้ชมเกิดความกระตือรือร้น จะทำให้เกิดการกระตุ้นสมองของผู้ชมผ่านกระบวนการหลายอย่าง เกิดการรับรู้ การให้เหตุผล และการจัดการความรู้จากสิ่งที่ได้รับชม เพื่อเชื่อมโยงกับชีวิตประจำวันในโลกแห่งความเป็นจริง (อัญชลี 2560, 607)

ดูโอ มูน ยองวอน (Duo Moon Kyungwon) และ จียอน จุนโฮ (Jeon Joonho)

ผลงาน “The way of folding space & flying” ของสองศิลปินจากประเทศเกาหลีใต้ เปลี่ยนสภาพแวดล้อมของตัวอาคารให้กลายเป็นโรงภาพยนตร์จำลอง เพื่อแสดงเรื่องเล่าจำนวนหลายเรื่อง หลายเหตุการณ์ (ภาพที่ 5) โดยเนื้อหาของแต่ละเรื่องจะถูกแยกแสดงบนพื้นที่ซึ่งแตกต่างกัน การรับชมภาพยนตร์ในลักษณะนี้ผู้ชมต้องร้อยเรียงภาพที่กระจัดกระจายหลายจอให้เป็นเรื่องเดียวกัน นี่คือการตัดต่อแบบมอนตาจแบบหนึ่ง ที่สภาวะการชมภาพยนตร์ถูกแทรกหรือขัดจังหวะอยู่ตลอดเวลา ทำให้ผู้รับชมกระตือรือร้นที่จะรวมภาพจากหลายจอที่ไม่ต่อเนื่องกันขึ้นมาเอง

ผลงานชุดนี้มีลักษณะเหมือนการรับชมภาพยนตร์ในเชิงมหรสพแบบไทย ดังการเข้ารับชมภาพยนตร์กลางแปลงที่ผู้ชมมิได้แยกตนเองให้อยู่ลำพังในห้องมืดเพื่อชมภาพยนตร์จอเดียว แต่ผู้ชมถูกล้อมรอบด้วยกิจกรรมต่างๆ ที่เกิดขึ้นในบริเวณมหรสพแบบไทย ดังความสนใจและขัดจังหวะการรับชมทำให้ผู้ชมมิได้เป็นเพียงผู้ที่มีความกระตือรือร้นธรรมดา แต่เป็นผู้ปฏิบัติที่ต้องเลือกมุ่งความสนใจในการชมเพื่อเลือกกิจกรรมอันหลากหลายในพื้นที่ของโรงมหรสพ มุมมองของผู้ชมจึงมีลักษณะที่หลากหลายมากกว่าการชมภาพยนตร์แบบปกติ (อัญชลี 2560, 622)

การนำเสนอผลงานในลักษณะนี้ให้ประเด็นทางความคิดกับผู้เขียนที่จะเปลี่ยนสภาพแวดล้อมของสถานที่แสดงงานให้กลายเป็นโรงภาพยนตร์แบบหลายจอ เมื่อผู้ชมเข้าไปชมงานผู้ชมจะสำรวจพื้นที่ จัดแสดง และรับชมผลงานไป

พร้อมๆ กัน เกิดการทำงานร่วมกันระหว่างผู้ชม สถานที่แสดงงาน และผลงานแอนิเมชัน เป็นการเปิดโอกาสให้ผู้ชมได้เลือกรับชมเนื้อหาแต่ละส่วนตามความต้องการอย่างอิสระ และยังสามารถเกิดการปะติดปะต่อกับส่วนอื่น โดยไม่ต้องอยู่ภายใต้การควบคุม เนื่องจากผู้ชมมีความตื่นตัวในการรับชมอยู่ตลอดเวลา



ภาพที่ 5 การเปลี่ยนสภาพแวดล้อมของตัวอาคารให้กลายเป็นโรงภาพยนตร์

วานจิชิ มูตู (Wangechi Mutu)

ศิลปินชาวเคนย่า ผลงาน “The End of Carrying All” ฉายภาพแอนิเมชันผู้หญิงพื้นเมืองผิวดำซึ่งเดินจากจอภาพด้านซ้ายไปจนถึงจอภาพด้านขวา สร้างความสัมพันธ์เชื่อมโยงระหว่างจอภาพทั้ง 3 จอ ทำให้ผลงานมีเอกภาพ เกิดพื้นที่แสดงงานขนาดใหญ่ สร้างผลกระทบตอสายตาให้ผู้คนที่เดินผ่านไปมา นอกจากการนำเสนอแอนิเมชันแล้ว ศิลปินยังนำผลงานจิตรกรรมกับประติมากรรม (ภาพที่ 6) ในแนวคิดเดียวกันมาจัดแสดงร่วมกัน เปิดพื้นที่ทางความคิดให้ผู้ชมได้เข้าไปสำรวจจิตรกรรมกับประติมากรรม และพยายามค้นหาความเชื่อมโยงระหว่างผลงานในสื่อแต่ละชนิด



ภาพที่ 6 การนำเสนอแอนิเมชันร่วมกับ ผลงานจิตรกรรม และประติมากรรม
(Haupt & Binder 2015, Online)

เทคนิคการแสดงผลภาพแอนิเมชันบนจอต่อเนื่องขนาดใหญ่และการนำผลงานจิตรกรรมกับประติมากรรมมานำเสนอร่วมกับผลงานแอนิเมชันได้ให้ประเด็นทางความคิดในการจัดการกับพื้นที่การจัดแสดงงานกับผู้เขียนว่าการนำเสนอผลงานแบบเป็นชุดที่ต่อเนื่องกัน จะสามารถเปิดเผยและแสดงมุมมองที่หลากหลายเกี่ยวกับประเด็นที่ต้องการนำเสนอ ความสำเร็จหรือความหมายของผลงานไม่ได้อยู่ที่ผลงานชุดเดียว แต่ผลงานแต่ละชุดได้ทำงานร่วมกันเพื่อเป็นเรื่องราวเกี่ยวกับบางสิ่งบางอย่างที่ศิลปินสามารถจัดวางผลงานแบบเว้นช่องไฟ เพื่อให้ผู้ชมตอบโต้กับเรื่องราวในแบบที่ไม่ตายตัว เรื่องเล่าในงานจึงไม่ได้ถูกควบคุมความหมายโดยผู้สร้างงาน แต่เป็นพื้นที่เปิดกว้างซึ่งเชิญชวนให้ผู้ชมร่วมเติมเต็ม ตีความ และเชื่อมโยงความสัมพันธ์ของผลงานภายในพื้นที่

แนวความคิดในการสร้างสรรค์ผลงาน

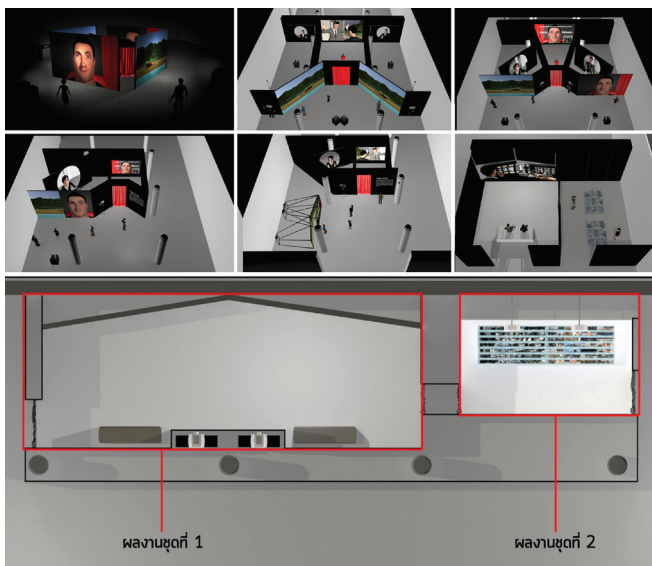
“โรงมหรสพแห่งการจับจ้อง”

ต้องการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะที่ถ่ายทอดพฤติกรรมของ “การจับจ้อง” จาก 3 ประเด็น คือ 1. อำนาจของการจับจ้องที่ควบคุมคนในสังคม 2. การต่อต้านอำนาจของการจับจ้อง 3. ตัวตนของบุคคลบนเส้นแบ่งระหว่างพื้นที่ส่วนตัวและพื้นที่สาธารณะ ผลงานแสดงออกในรูปแบบของแอนิเมชันแสดงความขัดแย้งที่เกิดขึ้นภายในจิตใจของตัวละคร เกิดความสับสนที่ต้องควบคุมตนเองในพื้นที่สาธารณะภายใต้ระเบียบกฎเกณฑ์ต่างๆ ของสังคมที่กำลัง “จับจ้อง” ให้แสดงออกเฉพาะพฤติกรรมที่เป็นที่ยอมรับในสังคมเท่านั้น

การพัฒนาภาพร่าง

เพื่อกำหนดรูปแบบของผลงานให้มีความชัดเจน สามารถนำไปพัฒนาต่อให้เป็นผลงานศิลปกรรมที่เสร็จสมบูรณ์ การพัฒนาภาพร่างในงานสร้างสรรค์ครั้งนี้ได้พัฒนาภาพร่างหลากหลายรูปแบบ การพัฒนาในแต่ละครั้งได้ทำให้เกิดความเข้าใจในรูปแบบการนำเสนอและลักษณะการปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้ชมกับผลงานมากขึ้นตามลำดับ (ภาพที่ 7) การสร้างแบบภาพร่างได้นำแนวคิดทฤษฎีภาพยนตร์มอนตาจประสานเข้ากับรูปแบบการรับชมภาพยนตร์กลางแปลงที่เป็นมหรสพแบบไทย ซึ่งผู้ชมไม่ได้แยกตนเองอยู่ตามลำพังในห้องมืดเหมือนอย่างตะวันตก การรับชมภาพยนตร์จะถูกขัดจังหวะด้วยกิจกรรมอื่นๆ หากผู้ชมพุ่งความสนใจไปเฉพาะที่ตัวภาพยนตร์ ผู้ชมก็จะต้องชมอย่างกระตือรือร้นและใช้สมาธิอย่างสูง ส่วนผู้ชมบางส่วนที่ไม่ได้สนใจตัวภาพยนตร์มากนักก็จะ

ชมผ่านๆ บางครั้งก็จะเลือกทำกิจกรรมอื่นและกลับเข้ามาชมเป็นครั้งคราว ทำให้มุมมองของผู้ชมในเชิงมหรสพมีลักษณะหลากหลายและเป็นกิจกรรมทางสังคมที่ทำร่วมกัน



ภาพที่ 7 ตัวอย่างการพัฒนาภาพร่าง

ภาพร่างแบบสุดท้ายได้กำหนดให้มีผลงานจัดแสดง 2 ชุด โดยไม่มีการกำหนดการรับชมว่าจะต้องดูชิ้นไหนก่อน การไม่กำหนดลำดับการรับชมทำให้ผู้ชมมีอิสระในการรับชม เกิดการสร้างการปะติดปะต่อสิ่งที่ได้รับชมเอง ไม่ต้องรอให้ผู้สร้างบอกเล่าเรื่องราวให้ทั้งหมด ก่อให้เกิดอิสรภาพในการรับชม แต่ในความเป็นจริงแล้วผู้ชมไม่ได้เป็นอิสระอย่างแท้จริง เพราะยังต้องถูกบังคับทางอ้อมให้รับชมที่ต้องใช้ความคิดมากขึ้นปะติดปะต่อเรื่องมากขึ้น

ผลงานสร้างสรรค์ “โรงมหรสพแห่งการจับจ้อง”

งานศิลปกรรมชุดนี้ จัดวางให้เป็นพื้นที่ของ “โรงมหรสพแห่งการจับจ้อง” ผ่านการสร้างสรรคผลงาน 2 ชุด ดังนี้

ผลงานชุดที่ 1 ฉายแอนิเมชันเรื่องสั้นความยาวประมาณ 12 นาที แสดงประเด็นการจับจ้องพฤติกรรมที่แสดงออกในพื้นที่สังคมกับพฤติกรรมที่อยู่ในพื้นที่ส่วนตัว

ผลงานชุดที่ 2 เป็นงานศิลปะอินสตอลเลชันเชิงปฏิสัมพันธ์ต่อผู้ชม (interactive installation art) ประกอบด้วยประติมากรรมโปร่งใส 2 ชุด เมื่อฉายภาพงานแอนิเมชันลงบนประติมากรรมโปร่งใส จะเกิดมิติแสงเงาทับซ้อนที่น่าสนใจทั้งบนตัวประติมากรรมโปร่งใสและภาพสะท้อนบนพื้นได้ ดึงผู้ชมให้เข้ามาชมผลงานแล้วจึงแทรกการจับภาพของใบหน้า อากัปกิริยาของผู้ชม ทำให้ผู้ชมมีบทบาทสำคัญเป็นส่วนหนึ่งของผลงานศิลปะที่ถูก จับจ้องในพื้นที่

ผลงานทั้ง 2 ชุด ทำงานสอดคล้องประสานกัน สร้างความรู้สึกของการถูกจับจ้องทันทีที่อยู่ในพื้นที่ ผลงานที่เสร็จสมบูรณ์ตอบสนองต่อแนวความคิดและวัตถุประสงค์ดังที่ปรากฏในงานนิทรรศการที่จัดแสดงระหว่างวันที่ 9-29 มกราคม ณ หอนิทรรศการศิลปวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ (ภาพที่ 8)



ภาพที่ 8 ผลงานศิลปะ “โรงมหรสพแห่งการจับจ้อง”

เนื้อหาผลงานชุดที่ 1 แอนิเมชันเรื่องสั้นของโรงมหรสพแห่งการจับจ้อง

โดยทั่วไปภาพยนตร์ที่นำเสนอเนื้อหาเกี่ยวกับการจับจ้อง ควบคุมคน นิยมที่จะกำหนดโครงเรื่องแสดงประเด็นการควบคุมอิสระภาพของผู้คนโดยภาครัฐ แต่ผลงานแอนิเมชันนี้ได้กำหนดโครงเรื่องแบบใหม่ เลื่อนประเด็นการจับจ้องจากระดับมหากาสู่อะดับจุลภาค หรือจากระดับการควบคุมทางการเมืองเป็นการควบคุมแบบแผนของการใช้ชีวิตประจำวัน

ฉาก ตัวละคร และการจับจ้องในแอนิเมชัน เพื่อให้ผู้ชมเกิดความรู้สึกร่วมกับเหตุการณ์ภายในเรื่อง ฉากในเรื่องจึงถูกกำหนดให้เป็นเมืองในยุคปัจจุบันมีการจัดการผังเมืองอย่างเป็นระบบ (ภาพที่ 9) การจัดองค์ประกอบ

สิ่งของในห้องหรือการแต่งกายของตัวละครที่เป็นระบบเรียบร้อย สื่อสารถึงความเป็นสังคมสมัยใหม่ที่มีการควบคุมผู้คนให้อยู่ในกรอบของสังคมอย่างเคร่งครัด



ภาพที่ 9 ฉากในเรื่องถูกกำหนดให้เป็นเมืองในยุคปัจจุบัน มีการจัดการผังเมืองอย่างเป็นระบบ

ฉากการจับจ้องในงานแอนิเมชันนี้ มี 2 รูปแบบ รูปแบบแรก คือ การจับจ้องที่เจ้านายคอยสอดส่องความประพฤติของลูกน้อง (ภาพที่ 10) การสอดส่องพฤติกรรมของลูกน้องอย่างต่อเนื่องสร้างความรู้สึกว่าคุณจับจ้องอยู่ตลอดเวลา ทำให้ตัวละครลูกน้องสร้างการจับจ้องขึ้นภายในใจ เป็นการจับจ้องรูปแบบที่ 2 การหันมาตรวจตราจับจ้องควบคุมตนเองเพื่อให้ดำรงตนอยู่ในแบบแผนและแนวทางปฏิบัติที่หัวหน้ากำหนด อย่างไรก็ตาม การจับจ้องตนเองไม่ได้เกิดขึ้นกับเฉพาะลูกน้องที่ต้องตรวจตราตนเอง เพราะตัวละครหัวหน้าที่จับจ้องควบคุมตนเองเพื่อสร้างภาพลักษณ์ให้ตนเป็นที่ยอมรับของลูกน้อง และมี “หน้าตา” หรือเป็นที่รู้จักกันในสังคม



ภาพที่ 10 หัวหน้าคอยสอดส่องความประพฤติของลูกน้อง
จนลูกน้องเกิดความรู้สึกว่าถูกจับจ้องอยู่ตลอดเวลา

ประเด็นการจับจ้องในแอนิเมชันกับสังคมปัจจุบัน สังคมไทยในปัจจุบันเป็นสังคมของคนที่ถูกกลัว “การเสียหน้า” กลายเป็นเรื่องสำคัญมาก เพราะการมีหน้าตาในสังคมเป็นต้นทุนทางสังคมที่สำคัญ ผู้ที่สังคมให้การยอมรับ “บุคคลต้นแบบ” ที่คนทั่วไปในสังคมจับจ้อง และพยายามจะปรับเปลี่ยนตนเองให้เหมือน ในเนื้อเรื่องลูกน้องจับจ้องหัวหน้าและยกย่องให้เป็นบุคคลต้นแบบ เกิดความพยายามที่จะยกฐานะตนเองให้ใกล้เคียงกับหัวหน้าโดยไม่เลือกวิธีการ

สัญลักษณ์ในผลงานแอนิเมชัน ผลงานแอนิเมชันนี้ไม่ได้นำเสนออย่างตรงไปตรงมา มีการใช้สัญลักษณ์ที่แทนค่าความหมาย 2 ลักษณะ (ภาพที่ 11) คือ 1. สัญลักษณ์แทนค่าความหมายเมื่อถูกจับจ้อง เป็นภาพของตัวละครกำลังจับจ้องภาพตนเองค่อยๆ จมลงไปในพื้นที่ดิน จนทะลุไปยังพื้นที่ชั้นด้านล่างของ

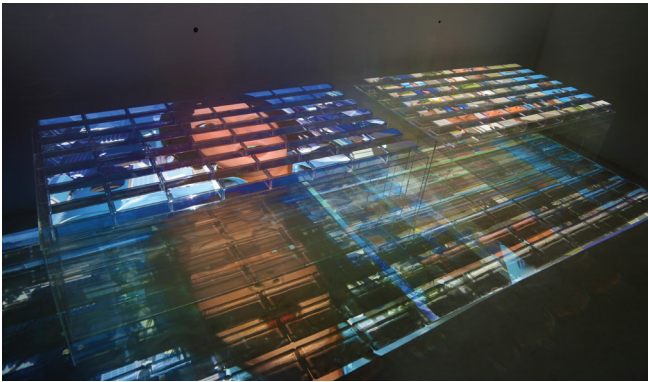
อาคาร สื่อความหมายถึงเมื่อถูกจับจ้องจะเกิดความไม่สบายใจ รู้สึกว่ากำลังทำผิดพลาด และจะถูกลงโทษจนไม่สามารถอยู่ในตำแหน่งเดิมหรือไม่มีจุดให้ยืนในสังคม 2. สัญลักษณ์แทนค่าความหมายของบุคคลต้นแบบ ผลงานแอนิเมชันเรื่องนี้ได้ใช้ตัวละคร “ซูเปอร์ฮีโร่” ขับขี่มอเตอร์ไซด์บิ๊กไบค์ขนาดใหญ่จนเกินพอดี ความเกินจริงแทนความหมายสิ่ง “โอ้อ่า” ที่มีแต่เปลือกนอกดูยิ่งใหญ่ทรงพลังในการพยายามสร้างภาพลักษณ์ของตนให้ดูดีต่อสาธารณะ



ภาพที่ 11 การใช้สัญลักษณ์ในงานแอนิเมชัน

ในเรื่องซูเปอร์ฮีโร่ได้ต่อสู้กับปีศาจ แต่พลาดท่าถูกปีศาจทำร้ายขโมยชุดซูเปอร์ฮีโร่และมอเตอร์ไซด์ไป เมื่อปีศาจสวมใส่เปลือกนอกของซูเปอร์ฮีโร่ที่ดูดี ผู้คนในสังคมก็ให้การยอมรับ โดยไม่สนใจว่าใครอยู่ใต้เปลือกนอกที่ดูดีนั้น ในตอนจบของเรื่องภาพของปีศาจในชุดซูเปอร์ฮีโร่ได้ถูกนำมาฉายสลับกับภาพของตัวละครลูกน้องที่ผลักดันตนเองให้ก้าวหน้าในอาชีพการงานด้วย

วิธีการที่ไม่ถูกต้องแต่คนในสังคมก็ให้การยอมรับ สะท้อนประเด็นว่าบุคคลต้นแบบที่สังคมยอมรับนั้น บางครั้งก็เป็นเพียงผู้จับจ้องควบคุมเปลือกนอกของตนเองให้แสดงบทบาทที่ดูดีต่อสังคม



ภาพที่ 12 ฉายภาพแอนิเมชันลงบนประติมากรรมใสให้แสดงเป็นผิวของประติมากรรมที่มีภาพเคลื่อนไหวตามภาพแอนิเมชัน

เนื้อหางานชุดที่ 2: ผลงานศิลปะอินสตอลเลชันเชิงปฏิสัมพันธ์ต่อผู้ชม

ผลงานชุดที่ 2 ฉายภาพแอนิเมชันลงบนประติมากรรมโปร่งใสให้แสดงเป็นผิวของประติมากรรมที่มีภาพเคลื่อนไหวตามภาพแอนิเมชัน (ภาพที่ 12) ภาพเหล่านั้นตัดต่อเป็นข้อตื้นๆ มาจากส่วนต่างๆ ในเนื้อเรื่องของแอนิเมชันชุดที่ 1 และสร้างสรรค์ตัดต่อร่วมกับแอนิเมชันที่สร้างขึ้นใหม่มีความยาว 5 นาที ภาพที่ปรากฏไม่แสดงเรื่องราวต่อเนื่องเป็นภาพยนตร์แอนิเมชัน ดังในชุดที่ 1 แต่ทว่ายังมีเนื้อเรื่องสั้นๆ แฝงอยู่ หากผู้ชมต้องการที่จะเข้าสู่เนื้อเรื่องก็จะพบว่าประเด็นการจับจ้อง เกิดการ “เสียหน้า” เพราะไม่สามารถแสดง “บทบาท” ตามที่สังคมคาดหวัง

การนำเสนอ กำหนดพื้นที่แสดงให้เป็นโรงภาพยนตร์จำลองขนาดกว้าง 6 เมตร ยาว 16 เมตร สูง 2.4 เมตร (ภาพที่ 13) ผู้ชมจะเกิดการปะทะกับผนังเรียบสีดำยาวเกือบเต็มพื้นที่ของห้องแสดงงาน รูปทรงสี่เหลี่ยมเรียบง่ายขนาดใหญ่ที่สร้างขึ้นก็เพื่อสะท้อนรสนิยมสมัยใหม่ที่เน้นการลดทอนให้เหลือเฉพาะสิ่งที่จำเป็น ทำให้โรงภาพยนตร์จำลองมีลักษณะเหมือนกรอบสี่เหลี่ยมที่เรียบง่ายไร้อารมณ์ ดูแข็งกระด้าง ปราศจากชีวิตชีวา เปรียบเสมือนกับวิถีชีวิตของคนสมัยใหม่ที่นิยมความเรียบง่าย จนยอมจำกัดตนเองให้อยู่ในกรอบที่ถูกลดทอนรูปแบบของวิถีชีวิตจนดูราวกับไม่มีอิสระ ภายใบบ่งพื้นที่ออกเป็น 2 ส่วน จะวิเคราะห์การนำเสนอแต่ละส่วน ดังนี้



ภาพที่ 13 ภาพภายนอกโรงภาพยนตร์จำลองสะท้อนรสนิยมสมัยใหม่
ลดทอนรูปทรงให้เหลือเฉพาะเท่าที่จำเป็น



ภาพที่ 14 การฉายสลับภาพ 2 ลักษณะบนจอรับภาพรูปตัววี

ส่วนที่ 1 นำเสนอผลงานชุดที่ 1 สร้างความสัมพันธ์ระหว่าง

ฉากรับภาพกับการฉายภาพ ฉากรับภาพสร้างเป็นจอขนาดใหญ่รูปตัววี (V) มีอัตราส่วนของภาพยาวเท่ากับจอภาพสองจอต่อกัน เนื้อเรื่องแอนิเมชันมีการสลับภาพ 2 ลักษณะ (ภาพที่ 14) คือ ภาพที่แบ่งจอภาพเป็น 2 ส่วน สร้างความรู้สึกสับสนกับว่ากำลังจ้องมองพฤติกรรมของตัวละครผ่านภาพบนจอมอนิเตอร์ การได้เห็นภาพของตัวละครตัวเดิมซ้ำในมุมกล้องที่ต่างกัน สร้างการรับรู้ว่าการถูกจับจ้องในขณะที่อยู่ในพื้นที่สาธารณะนั้นจะถูกจ้องมองจากทิศทางไหนก็ได้โดยไม่รู้ตัวกับการฉายภาพแบบเต็มจอ สร้างประสบการณ์ร่วมให้เกิดความรู้สึกเหมือนอยู่ในเหตุการณ์เดียวกับตัวละคร เพราะเป็นภาพยาวไร้รอยต่อที่มีขนาดกว้างกว่าจอปกติ 2 เท่า ทำให้เห็นภาพครอบคลุมพื้นที่หรือห้องเกือบทั้งหมดในฉาก

ระยะและวิธีการชม การสร้างจอร์ับภาพให้มีขนาดยาว 11 เมตร ติดตั้งเป็นรูปตัววี (V) เปิดกว้างพร้อมทั้งกำหนดให้ส่วนลึกตรงกลางห่างจากจุดชมไกลสุดเพียง 5 เมตร ทำให้ผู้ชมไม่สามารถหลีกเลี่ยงที่จะต้องปะทะกับภาพผลงานแอนิเมชันขนาดใหญ่ที่กว้างจรดกับพื้น เมื่อฉายแอนิเมชันที่เป็นภาพมองจากมุมสูงลงมาก็จะสร้างมิติลวงตาให้เหมือนราวกับว่าภาพที่ฉายบนจอมีความลึกลงไปด้วย มิติของความลึกทำให้ผู้ชมเกิดความรู้สึกว่ากำลังอยู่บนที่สูงจ้องมองลงไปทั่วละครดำนล่าง (ภาพที่ 15) สร้างประสบการณ์จำลองของการจับจ้องพฤติกรรมของผู้อื่น



ภาพที่ 15 มิติของความลึกทำให้ผู้ชมเกิดความรู้สึกว่ากำลังอยู่บนที่สูงเพื่อจ้องมองลงไปทั่วละครดำนล่าง

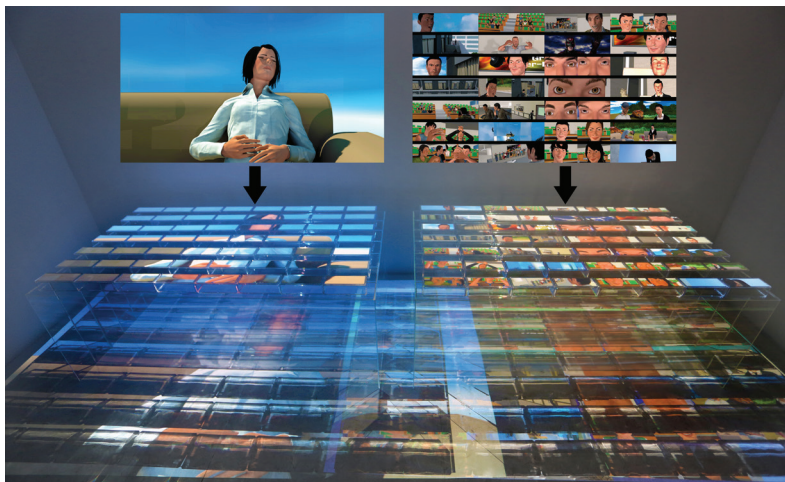
ส่วนที่ 2 นำเสนอผลงานชุดที่ 2 สร้างสรรค์เป็นศิลปะอินสตอลเลชันเชิง ปฏิสัมพันธ์กับผู้ชม กำหนดเป็นพื้นที่สีขาวทั้งส่วนของผนัง พื้น และเพดาน เพื่อ ทำหน้าที่รับภาพสะท้อนจากการฉายแอนิเมชัน 2 ลักษณะลงบนประติมากรรม โปรงใส 2 ชุด



ภาพที่ 16 การจ้องมองเพื่อสังเกตรายละเอียดทำให้ผู้ชมต้องก้มหรือย่อตัวลง เพื่อให้สายตาอยู่ใกล้กับพื้นผิวของประติมากรรมโปรงใส

ลักษณะที่ 1 เป็นภาพแอนิเมชันแบบช็อตสั้นๆ ทุก 5 วินาทีจะเปลี่ยนชุดของ ภาพแอนิเมชันเป็นชุดใหม่ ภาพที่เปลี่ยนแปลงอยู่ตลอดเวลาทำให้ยากต่อการ ติดตามเนื้อเรื่องแอนิเมชัน การจ้องมองเพื่อสังเกตรายละเอียดผู้ชมต้องก้มหรือ ย่อตัวลงเพื่อให้สายตาอยู่ใกล้กับพื้นผิวบนประติมากรรมโปรงใส การรับชมใน ระยะใกล้ทำให้เกิดการตัดความสัมพันธ์กับสภาพแวดล้อมรอบตัวชั่วคราว ใน ช่วงเวลานี้ผู้ชมจึงถูกจ้องมองโดยผู้อื่นอย่างไม่ทันรู้ตัว เมื่อยืดตัวกลับขึ้นมาแล้ว เห็นผู้อื่นกำลังจับจ้องตนเองอยู่ ก็เกิดสภาวะอารมณ์ความรู้สึกถึงการถูกจับ จ้อง และมักปรับเปลี่ยนพฤติกรรมของตนโดยทันที (ภาพที่ 16)

ลักษณะที่ 2 เป็นแอนิเมชันเรื่องสั้นความยาว 5 นาที ฉายลงบนประติมากรรมโปรงใสอีกชิ้นหนึ่งซึ่งมีรูปร่างเดียวกัน โดยฉายภาพแบบเต็มจอลงบนประติมากรรมโปรงใส มีหน่วยย่อยของกล่องใสเป็นพื้นผิวสำหรับรับภาพกล่องใสเหล่านี้จัดวางในระบบกริด มีการเว้นช่องว่าง ทำให้ภาพฉายส่วนที่ตกลงตรงช่องว่างลงไปสะท้อนอยู่ที่บริเวณพื้นขัดเจเนตต์กับส่วนที่ไม่ขัด สร้างมิติการซ้อนทับของภาพที่น่าสนใจยิ่ง โดยเฉพาะเมื่อภาพผลงานแอนิเมชันซึ่งเป็นภาพเคลื่อนไหวจึงทำให้มิติของการทับซ้อนเกิดความเคลื่อนไหวเกิดการเปลี่ยนแปลงมิติของแสงสีอยู่ตลอดเวลา ภาพที่ฉายแบบเต็มจอลักษณะที่ 2 นี้จะตัดกันกับภาพฉายขนาดเล็กในแบบที่ 1 (ภาพที่ 17) โดยภาพแอนิเมชันแบบข้อตสั้นๆ ขนาดเล็กๆ มีลักษณะการเคลื่อนไหวน้อยกว่าภาพที่ฉายเต็มจอซึ่งมีการเคลื่อนไหวอยู่ตลอดเวลา เมื่อนำภาพผลงานแอนิเมชันทั้ง 2 ลักษณะมาฉายให้ภาพชนซ้อนกันจึงทำให้เกิดมิติของการทับซ้อนที่ทั้งเชื่อมต่อและส่งเสริมกัน เพราะในขณะที่ด้านหนึ่งเคลื่อนไหวดำเนินเรื่อง อีกด้านหนึ่งเป็นเพียงสลับการเคลื่อนไหวอยู่แต่ในเพียงขอบเขตเล็กๆ ของแต่ละพื้นที่ย่อยๆ บนกล่องใสต่างๆ



ภาพที่ 17 เปรียบเทียบภาพที่ฉายแบบเต็มจอลักษณะที่ 2 (ด้านซ้าย)
ตัดกับภาพฉายขนาดเล็กในแบบที่ 1 (ด้านขวา)

สัมฤทธิ์ผลของผลงาน

โรงมหรสพแห่งการจับจ้อง สร้างให้ผู้ชมเผชิญกับสุนทรียะที่สร้างสรรค์ขึ้นในผลงานทั้ง 2 ชุด ดังนี้

สุนทรียะในผลงานชุดที่ 1

การฉายผลงานแอนิเมชันบนจอรับภาพในระยะประชิดกับการชม ส่งผลต่อการชมที่เป็นเสมือนการเผชิญกับตัวละคร สภาพแวดล้อมที่มีความชัดเจนราวกับอยู่ร่วมในเหตุการณ์ สร้างสัมผัสการรับรู้ให้เกิดความหวั่นไหวของจิตปลุกกระตุ้นให้ผู้ชมค้นพบความรู้สึกว่าถูกจับจ้อง แทรกฉากดวงตาขนาดใหญ่

คอยจับจ้องตัวละครเป็นระยะๆ ตามเนื้อเรื่อง ทำให้เกิดภาวะของการเป็นผู้ถูกจับจ้องจากดวงตาขนาดใหญ่ที่ปรากฏขึ้นเต็มจอราวกับดวงตาที่ค้นพบผู้ชมที่กำลังจ้องมองอยู่นอกจอ สามารถส่งผลต่อผู้ชมให้เกิดการรับรู้เสมือนอยู่ในภาวะที่ถูกควบคุมด้วยอำนาจของการจับจ้องอย่างมีพลังเต็มพื้นที่ (ภาพที่ 18)



ภาพที่ 18 การเป็นผู้ถูกจับจ้องจากดวงตาขนาดใหญ่ที่ปรากฏขึ้นเต็มจอราวกับดวงตาที่ค้นพบผู้ชมที่กำลังจ้องมองอยู่นอกจอ

สุนทรียะในผลงานชุดที่ 2

ผลงานชุดนี้ต้องการให้ผู้ชมเป็นส่วนหนึ่งของผลงาน สุนทรียะเบื้องต้นคือการทำงานร่วมกันของประติมากรรมโปร่งใส 2 ชิ้น กับภาพถ่ายแอนิเมชัน 2 รูปลักษณะ ทำงานร่วมกันมีความพิเศษของภาพ โครงสี แสง และความระยิบ

ไปพร้อมกันกับภาพสะท้อนที่เคลื่อนไหวทับซ้อนกันอย่างไม่สามารถคาดเดา และยังปรากฏอยู่บนส่วนพื้น ผนัง และเพดาน เป็นมิติที่สร้างสุนทรียะกับพื้นที่ทั้งหมด (ภาพที่ 19) สามารถดึงดูดผู้ชมได้ในทันที



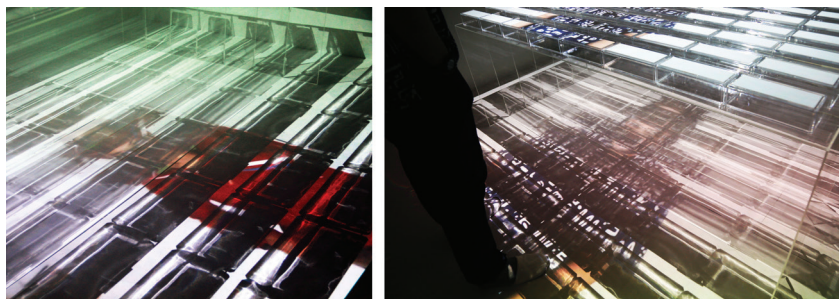
ภาพ 19 มิติแสงสี สร้างสุนทรียะกับพื้นที่ทั้งหมด สามารถดึงดูดผู้ชมได้ในทันที

“การจับจ้อง” ในผลงานชุดที่ 2 เป็นการจับจ้องผู้ชมที่กำลังชม จับจ้อง สำนวญ อยู่ภายในพื้นที่ เมื่อภาพผู้ชมปรากฏขึ้นบนประติมากรรมโปร่งใสก็จะสะท้อน ทั้งบนพื้น ผนัง และเพดาน แทนที่ภาพแอนิเมชันซึ่งเกิดขึ้นจากการสลับภาพ จากกล้องที่จับภาพผู้ชมอยู่จึงสร้างความประหลาดใจต่อผู้ชม และยังเกิดควม พิศวงต่อมิติซับซ้อนที่ทำงานร่วมกับประติมากรรมโปร่งใสด้วย

ปฏิสัมพันธ์ของผู้ชมต่อผลงาน

การปฏิสัมพันธ์ทำให้ผู้ชมเป็นผู้ร่วมแสดงในโรงมหรสพแห่งการจับจ้อง การ แสดงสดของผู้ชมสร้างสุนทรียะของการเคลื่อนไหวขึ้นด้วยการจัดวางท่าใหม่ให้ “ดูดี” เพราะไม่ได้มีเฉพาะผู้ชมเท่านั้นที่จับจ้องอากัปิริยาของตนเองอยู่ ผู้ชม

ท่านอื่นที่อยู่ใกล้ๆ กันก็สามารถเห็นการแสดงออกนั้นได้ บทบาทของการเป็นผู้จับจ้องและผู้ถูกจับจ้องจึงซ้อนทับกัน ทั้งในความรู้สึกของผู้ชมและภาพปรากฏบนพื้นผิวของประติมากรรมโปร่งใส รูปลักษณ์ภายนอกของผู้ชมหรือการแต่งกายก็มีผลต่อการรับชมผลงาน เพราะมิติแสงเงาที่ทับซ้อนจะเปลี่ยนรูปร่างและรูปทรงไปตามรูปลักษณ์ของผู้ชม ผู้ชมจึงมีส่วนเป็นผู้กำหนดประสบการณ์ทางสุนทรียะของตนเองโดยตรงด้วย (ภาพที่ 20)



ภาพที่ 20 ภาพของผู้ชมซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของงานศิลปะ

ในผลงานชุดที่ 2 นี้ การสลับเปลี่ยนภาพระหว่างผลงานแอนิเมชันกับภาพถ่ายของผู้ชม ทำให้เกิดการขัดจังหวะการรับชม ผลลัพธ์ที่ได้คือความประหลาดใจหรือเป็นอาการตกใจหยุดความคิดชั่วขณะ ก่อนที่จะมีปฏิกิริยาตอบสนองปรับเปลี่ยนพฤติกรรมและท่าทางขึ้นใหม่ ทั้งที่รู้ตัวและไม่รู้ตัว การถูกจับจ้องอย่างไม่รู้ตัวมาก่อนก่อให้เกิดการปรับเปลี่ยนพฤติกรรมจากผู้ชมต่างๆ กันไป ดังนี้

ผู้ชมพยายามที่จะค้นหาตำแหน่งของกล้อง ปฏิกิริยาที่ตอบสนองคือการจ้องมองอย่างครุ่นคิดเพื่อหาจุดที่กล้องถูกติดตั้ง เมื่อรับรู้ตำแหน่งของกล้องแล้วก็

จะพยายามจัดตำแหน่งวางท่าทางของตนเพื่อให้ดูดี ทำให้ดูไม่เป็นธรรมชาติ หรือดูไม่อิสระขึ้นชั่วขณะ

ความพยายามของผู้ชมในการจัดตำแหน่ง ท่าทาง และหน้าตาของตนเอง เพื่อให้ดูดีโดย การปรับท่าทางให้ดูดีจะแตกต่างกันไปในแต่ละบุคคล โดยทั่วไปมักจะเป็นการเคลื่อนที่เปลี่ยนแปลงตำแหน่งยืนเพื่อให้ภาพของตนเองปรากฏบนพื้นผิวของประติมากรรมอะคริลิกโปร่งใสตามที่ต้องการและบันทึกภาพด้วยกล้องจากโทรศัพท์ของตนเองอีกทีหนึ่ง

ผู้ชมบางท่านจะอยู่ในอาการปฏิกิริยาคุ่นคิด ไม่แสดงความสนใจต่อภาพตนเองที่ปรากฏ หากแต่ใช้เวลากับการชมมิติแสงสีที่ซับซ้อนกันและรอเวลาที่จะสลับภาพกลับมาเป็นภาพแอนิเมชันเพื่อสำรวจมิติความแพรวพราว ความระยิบระยับ และการสะท้อนตกระทบบนพื้นผนังและเพดานอย่างสนใจยิ่ง

ผู้ชมหลายคนเกิดความรู้สึกไม่สบายใจที่เห็นภาพถ่ายของตนบนพื้นผิวของประติมากรรมโปร่งใส เดินถอยห่างออกจากตำแหน่งการจับภาพของกล้องพยายามยืนอยู่บริเวณมุมห้องเพื่อหลีกเลี่ยงการถูกบันทึกภาพ แต่ยังคงอยู่สังเกตการณ์จับจ้องดูว่าผู้ชมท่านอื่นมีปฏิกิริยาตอบสนองกับการถูกนำภาพไปฉายบนประติมากรรมโปร่งใสอย่างไร

ปฏิสัมพันธ์ของผู้ชมผลงานในชุดที่ 2 ทำให้ผู้ชมได้เห็นภาพของตนเองเป็นส่วนหนึ่งที่โดดเด่นอยู่ร่วมกับงานศิลปะสร้างทั้งความพอใจและความหวาดระแวง ส่งผลให้เกิดการปรับเปลี่ยนตนเอง หันมาควบคุมตนเอง จับจ้องตนเองให้ดูดีดูสำรวม และดูสนุก

การประเมินผลจากทัศนวิจารณ์ของผู้ชม

จากการนำเสนอผลงานศิลปะชุด “โรงมหรสพแห่งการจับจ้อง” ในรูปแบบนิทรรศการ สามารถสรุปการประเมินผลการรับรู้โดยใช้แบบสอบถามแจกให้กับผู้รับชมผลงานแอนิเมชันจำนวน 50 ท่าน ในวันเปิดนิทรรศการ เพื่อให้เกิดความครอบคลุมข้อมูลที่ต้องการประเมินคุณภาพผลงาน แบบสอบถามได้แบ่งออกเป็น 3 ส่วน คือ 1. ความแปลกใหม่ของผลงานแอนิเมชัน 2. การนำเสนอเนื้อหา 3. คุณภาพของผลงานสำหรับเกณฑ์การประเมินผู้เขียนได้เลือกใช้แบบมาตรวัดแบบสเกลทัศนคติตามแนวของลิเคิร์ต (Likert Scale) ซึ่งมีการแปลความหมายเพื่อจัดระดับคะแนนเฉลี่ยที่มีคะแนนเต็มคือ 5.00

ข้อสรุปของผลการประเมินจากแบบสอบถามชี้ให้เห็นว่าผลงานศิลปะชุด “โรงมหรสพแห่งการจับจ้อง” 1. เป็นผลงานศิลปะที่มีความแปลกใหม่มีเนื้อหา มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.00 ระดับความพอใจคือมาก 2. ผลการประเมินด้านเนื้อหา ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.28 ระดับความพอใจคือมาก 3. ด้านคุณภาพของผลงานมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.37 ระดับความพอใจคือมาก

สรุปและอภิปรายผล

การสร้างสรรคผลงานศิลปะในครั้งนี้ได้ผสมผสานและเชื่อมโยงแนวคิดทฤษฎีทางสังคมศาสตร์ จิตวิทยา หลากหลายแนวคิดเข้าด้วยกัน จากวิธีคิดของฟูโกต์ที่สะท้อนภาพให้เห็นสังคมสมัยใหม่ที่ไม่ได้แตกต่างจากเรือนจำ เป็นสังคมแห่งการเฝ้ามอง หล่อหลอมผู้คนให้ระวางตัว และควบคุมพฤติกรรม

ของตน พฤติกรรมในสังคมจึงเป็น “ความไม่เป็นตัวของตนเอง” แต่เป็นตามบรรทัดฐานของกลุ่ม กลไกการควบคุมตนเองนี้สอดคล้องกับแนวคิดตัวตนจากกระแสด้านของชาร์ล ฮอร์ตตัน คูลี ที่เสนอว่าตัวตนของบุคคลเป็นผลจากการปรับตัวให้สอดคล้องกับการถูกประเมินด้วยการจ้องมองโดยผู้อื่นในสังคม เมื่ออยู่ในพื้นที่ทางสังคม ทุกคนต้องการทำให้ตนเอง “ดูดี” ซึ่งแวน เอสเทรีค ได้ศึกษาแบบแผนการแสดงออกของคนไทยในพื้นที่สาธารณะและให้ข้อสรุปว่าโดยปกติคนไทยจะปรับเปลี่ยนหรือสร้างภาพลักษณ์ให้ตนเองดูดี เพื่อไม่ให้เกิดความรู้สึก “เสียหน้า” การพิจารณาแนวคิดและทฤษฎีในประเด็นของการจับจ้องที่ได้กล่าวไปนั้น ทำให้ผู้เขียนสังเคราะห์เนื้อเรื่องแอนิเมชันที่สะท้อนปรากฏการณ์สังคมแห่งการจับจ้องในปัจจุบันที่คนในสังคมพยายามสร้างภาพลักษณ์ของตนเองให้ “ดูดี” ในสายตาของคนอื่น การบังคับตัวเองให้ดูดีได้กลายเป็นข้อบังคับหรือสายตาที่จับจ้อง ควบคุมตนเองจนไม่เป็นตัวของตนเองโดยไม่รู้ตัว

การสังเคราะห์ความรู้จากฐานคิดทางทฤษฎีให้เป็นเนื้อเรื่องแอนิเมชันนั้น เป็นส่วนหนึ่งของความพยายามที่จะนำเสนอประเด็น “การจับจ้อง” ที่มีผลต่อการควบคุมตนเอง แต่การนำเสนอให้ผู้ชมรับรู้และเกิดการตระหนักได้ถึง การถูกจับจ้องนั้น ผู้เขียนได้สร้างพื้นที่ทางศิลปะ “โรงมหรสพแห่งการจับจ้อง” เพื่อแสดงผลงานแอนิเมชัน และสร้างผลงานศิลปะอินสตอลเลชันเชิงปฏิสัมพันธ์ต่อผู้ชม ซึ่งเป็นพื้นที่ที่กำหนดกิจกรรมให้ผู้ชมรับชม จับจ้องพฤติกรรม อารมณ์ความรู้สึกของตนเอง และผู้อื่น ด้วยเหตุนี้ พฤติกรรมของผู้ชมทั้งการควบคุมตนเองและหรือ การทำตนเองให้ “ดูดี” รวมทั้งการ “เล่น” กับกล้องจับภาพ ดังที่ได้

กล่าวไว้แล้วในประเด็นของ “ปฏิสัมพันธ์ของผู้ชมต่อผลงาน” จึงเป็นการยืนยันที่ต่อบัณฑิตประสงค์และแนวความคิดในการสร้างสรรค์ได้ดี

ผลงานศิลปะทั้ง 2 ลักษณะถูกสร้างให้ทำงานร่วมกันทำให้ผลงานมีได้ออยู่ในขอบเขตปริณทลของการเล่าเรื่องหรือการอธิบาย แต่ขยายขอบเขตไปสู่กิจกรรมทางสังคม เปิดพื้นที่ว่างให้ผู้ชมได้ประจักษ์ถึงความรู้สึกถูกจับจองด้วยตนเอง และการสังเคราะห์ขึ้นเป็นผลงานศิลปะชุดนี้ได้สร้างองค์ความรู้ใหม่ที่มีการนำเสนอด้วยกลวิธีทางสุนทรีย์ในการดึงดูดความสนใจของผู้ชมให้เกิดปฏิภรียาร่วมกับผลงานได้อย่างมีความหลากหลาย ทำให้ “โรงมหรสพแห่งการจับจอง” บรรจุไว้ด้วยความงาม ความรู้สึก ข้อคิด และความเป็นชีวิตอยู่ร่วมกันอย่างพิเศษยิ่ง

ผลงานศิลปะ “โรงมหรสพแห่งการจับจอง” เน้นการนำเสนอแนวคิดมากกว่าการนำเสนอรูปทรงหรือเนื้อหาแอนิเมชัน ผลงานถ่ายทอดประเด็นอำนาจ “การจับจอง” ในสังคมสมัยใหม่ โดยเปิดโอกาสให้ผู้ชมมีส่วนร่วมในการรับรู้และปฏิสัมพันธ์กับผลงาน การประเมินผลการรับรู้และทัศนวิจารณ์จากผู้ชมทำให้เกิดบทสนทนาระหว่างผู้เขียนและผู้ชม ได้ตอบทรรสนะทางความคิด เกิดมุมมองในการรับชมที่ให้อิสระในการรับรู้ถึงการถูกจับจองที่เปลี่ยนแปลงไปตามกาลเทศะและเหตุปัจจัยส่วนตัวของผู้ชม ปฏิภรียาการแสดงสภาวะอารมณ์ของผู้ชมคือเนื้อหาสำคัญที่ช่วยให้ผลงานไปได้ไกลกว่าศิลปะในลักษณะดั้งเดิมที่ศิลปินเป็นเพียงผู้ผลิตเนื้อหาในรูปแบบหนึ่งขึ้นมา การเข้ามามีส่วนร่วมและเป็นส่วนหนึ่งของผลงาน ทำให้ผู้ชมคือผู้ผลิตและผู้บันทึกความทรงจำในประเด็นของการจับจองด้วยตนเอง ผลของการสร้างสรรค์ผลงานในครั้งนี้ไม่

ได้นำไปสู่การเปลี่ยนแปลงโครงสร้างความสัมพันธ์ระหว่างผู้ชมกับกฎระเบียบทางสังคม แต่เป็นการเปิดโอกาสให้ผู้ชมมีส่วนร่วมกับปฏิบัติการทางศิลปะอันเกี่ยวเนื่องกับ “ตัวตน” และ “ความอิสระ” ในสังคมสมัยใหม่

ขอขอบคุณศาสตราจารย์เกียรติคุณรสนิน กาสต์ อาจารย์ที่ปรึกษาหลัก ผู้ควบคุมวิทยานิพนธ์ ที่กรุณาอ่านและให้ความคิดเห็นแก่ฉบับร่างของบทความนี้ ขอขอบคุณมหาวิทยาลัยเชียงใหม่ ที่ได้สนับสนุนทุนการศึกษา และบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ ที่ให้ทุนสนับสนุนการทำวิทยานิพนธ์ รวมทั้งสาขาวิชาสื่อศิลปะและการออกแบบสื่อที่ได้สนับสนุนอุปกรณ์การถ่ายภาพสำหรับการจัดนิทรรศการศิลปะ “โรงมหรสพแห่งการจับจ้อง”

บรรณานุกรม

- ไชยรัตน์ เจริญสินโอฬาร. *สัณยวิทยา โครงสร้างนิยม หลังโครงสร้างนิยมกับการศึกษารัฐศาสตร์*. กรุงเทพฯ: วิชาษา, 2545.
- ณรงค์ เสียงประชา. *มนุษย์กับสังคม*. กรุงเทพฯ: โอเดียนสโตร์, 2541.
- พวงเพชร สุรัตน์กวีกุล และคณะ. *มนุษย์กับสังคม*. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์, 2541.
- ฟูโกต์, มิแชล. *ร่างกายใต้บังคับการ: ปฐมบทแห่งอำนาจในวิถีสัมัยใหม่*. แปลโดย ทองกร โภคธรรม. กรุงเทพฯ: โครงการจัดพิมพ์คบไฟ, 2558.
- วิไลวรรณ ศรีสงคราม และคณะ. *จิตวิทยาทั่วไป*. กรุงเทพฯ: เอ็ดดูเคชั่น, 2549.
- ศุภมณฑา สุภานันท์. *พื้นที่ เวลา อัตลักษณ์ และการสร้างความหมายทางสังคม*. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2554.
- อรรณสิทธิ์ สิทธิดำรง และพิพัฒน์ พสุธารชาติ. *อ่านงานศิลปะในยุคของการผลิตซ้ำแบบจักรกลของวอลเตอร์ เบเนยามิน*. กรุงเทพฯ: วิชาษา 2558.
- อัญชลี ชัยวรพร. *มุมมองของผู้ชมภาพยนตร์: การวิจารณ์ในบริบทไทย*. กรุงเทพฯ: นาคร, 2560.
- Brown, K. *Interactive Contemporary Art*. London: I.b.Tauris, 2014.
- Brown, S. *Cinema Anime: Critical Engagements with Japanese Enimation*. New York: Palgrave Macmillan, 2006.

Daniel, H. “Curator introduction to Gillian wearing.” Accessed September 18, 2014. <https://www.youtube.com/watch?v=qv02v3aOrC8>.

Stern, N. *Interactive Art and Embodiment*. Exeter: Gylphi Limited, 2013.

บรรณานุกรมภาพ

Abonnieren für mehr. “Perfect blue.” Accessed September 7, 2014. <http://www.youtube.com/watch?v=A44rgc2tp-U>.

Brown, K. *Interactive Contemporary Art*. London: I.b.Tauris, 2014.

Haupt & Binder. “56th Venice Biennale 2015.” Accessed May 3, 2017. <http://u-in-u.com/venice-biennale/2015/tour/all-the-worlds-futures-3/wangechi-mutu>.

Stern, N. (2013). *Interactive Art and Embodiment*. Exeter: Gylphi Limited.

Withstandley, K. “Can you handle wearing Gillian?.” Accessed September 18, 2014. <https://exploringartinthecity.wordpress.com/2012/05/24>.

ศิลปกรรมกระจกสะท้อนวัฒนธรรม ชุมชนท้องถิ่นบนผนังวิหารวัดท่าข้าม (ชัยชนะ) อำเภอฮอด จังหวัดเชียงใหม่*

อัศวิณีย์ หวานจริง

รองศาสตราจารย์ประจำสาขาวิชาศิลปะไทย ภาควิชาศิลปะไทย

คณะจิตรศิลป์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

บทคัดย่อ

การสร้างสรรคศิลปกรรมกระจกบนผนังวิหารวัดท่าข้าม (ชัยชนะ) อำเภอฮอด จังหวัดเชียงใหม่ เพื่ออนุรักษ์วัฒนธรรมมรดกชุมชนท้องถิ่น เริ่มจากการที่ชุมชนต้องการจะบูรณะวิหารให้สวยงามด้วยงานศิลปะ การสร้างงานครั้งนี้จึงเปรียบเสมือนเป็นการบันทึกภาพประเพณีวัฒนธรรมในท้องถิ่นด้วยภาพศิลปกรรมกระจก โดยใช้เทคนิคการประดับกระจกสี ตัดเป็นตัวภาพแบบ

* โครงการวิจัย “การสร้างสรรคศิลปกรรมกระจก เพื่ออนุรักษ์วัฒนธรรมมรดกชุมชนท้องถิ่น” ได้รับการสนับสนุนทุนอุดหนุนการวิจัยจากสำนักงานคณะกรรมการวิจัยแห่งชาติ ประจำปีงบประมาณ 2555

อุดมคติเช่นเดียวกับภาพจิตรกรรมไทยประเพณี มีการคิดค้นพัฒนาเทคนิควิธีการตัดและติดกระจกรูปแบบใหม่ จนเกิดเป็นงานที่มีลักษณะพิเศษเฉพาะเหมาะสมกับการทำงานศิลปะในปัจจุบัน รวมทั้งได้จัดอบรมชุมชน ให้เรียนรู้ขั้นตอนกระบวนการสร้างสรรค์งาน เพื่อช่วยพัฒนาความรู้ความสามารถด้านศิลปะ และเปิดโอกาสให้ชุมชนได้มีส่วนร่วม เกิดการเรียนรู้ สามารถช่วยกันดูแลรักษาผลงานศิลปกรรมกระจกได้ต่อไป การทำงานร่วมกับชุมชนในครั้งนี้ทำให้ผู้วิจัยได้มีโอกาสเรียนรู้และสามารถนำมาพัฒนาตนเองในการสร้างสรรค์งานศิลปะได้มากขึ้น การสร้างสรรค์งานจึงไม่ใช่เพียงแค่การสร้างชิ้นงานศิลปะ แต่เป็นการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกัน ผลงานศิลปกรรมกระจกชุดที่ช่วยสร้างคุณค่าทางสุนทรียะให้กับชุมชนต่อไปในอนาคต

คำสำคัญ: ศิลปกรรมกระจก, กระจกเกรียบ, ชุมชนท้องถิ่น

Glass Mosaic Mural on the South Wall of the Vihara of Wat Ta Kam Reflecting Local Community Culture.*

Asawinee Wanjing

Associate Professor, Thai Art Division, Department of Thai Art,
Faculty of Fine Arts, Chiang Mai University

ABSTRACT

The Creation of a Glass Mosaic Mural for Preserving Local Community Culture: The creation process was initiated by talking with the locals to discover their needs of renovating the Vihara. The purpose of this research is to record the story of the local community's Lan Na identity by using glass mosaic to create a mural on the south wall of the Vihara of Wat Ta Kam. The glass

* The research project "The Creation of a Glass Mosaic Mural for Preserving Local Community Culture."

mosaic technique is used to create ideal emblems which are the identity of traditional Thai painting. The newly developed technique in glass cutting and applying offers a unique character that is appropriate in the modern world. This technique was then taught to locals and students so that they can help maintain the mural in the future. Creating art with the community provides me with an opportunity to learn and develop myself. This will not only create beautiful art works but ultimately benefit others and be of aesthetic value to society.

Keywords: Glass mosaic mural, Mirror glass (Ancient glass), Local community

บทนำ

สืบเนื่องมาจากเมื่อ พ.ศ. 2549 ทางชุมชนวัดมณีจันทร์ อำเภอพุทธไธสง จังหวัดบุรีรัมย์ ได้เชิญให้ผู้วิจัยช่วยออกแบบตกแต่งอุโบสถเก่าซึ่งยังสร้างไม่เสร็จให้งดงามขึ้น ด้วยการประดับกระจกเป็นภาพลงบนผนังรอบอุโบสถให้มีเรื่องราวเกี่ยวกับประเพณี วัฒนธรรม และวิถีชีวิตของคนในชุมชน เพราะการใช้วัสดุกระจกจะมีความคงทนมากกว่าการเขียนสี

ขณะนั้นงานประดับกระจกที่พบเห็นทั่วไปในประเทศไทยมักเป็นงานประดับตกแต่งบนผนังอาคารศาสนสถาน นิยมตัดเป็นรูปทรงเรขาคณิตแล้วติดประดับเพื่อเน้นให้ลายปูนปั้นหรือไม้แกะสลักนั้นดูโดดเด่นขึ้น แต่การตัดกระจกให้เป็นรูปร่างหรือรูปทรงตัวภาพต่างๆ นั้น ยังไม่มีให้เห็นมากนักในประเทศไทย งานประดับกระจกที่มีชื่อเสียงและเป็นที่รู้จักกันในขณะนั้นอยู่ที่วัดเชียงทองในสาธารณรัฐประชาธิปไตยประชาชนลาว ผู้วิจัยจึงเริ่มศึกษาหาข้อมูลเกี่ยวกับงานศิลปะกระจกทั้งในประเทศและต่างประเทศ เพื่อทดลองสร้างสรรค์และพัฒนาารูปแบบ เทคนิค การตัดและติดกระจก ให้มีความเหมาะสมกับงานที่จะสร้างสรรค์ รวมถึงวัสดุอุปกรณ์ที่สามารถหาได้ในปัจจุบัน

ผู้วิจัยและนายอุดม หวานจริง ได้ช่วยกันออกแบบโครงสร้างภาพร่างบนผนัง คนละ 2 ผนังออกแบบให้ตัวภาพกระจกมีลักษณะเป็นแบบจิตรกรรมไทยประเพณีคล้ายจิตรกรรมฝาผนังบนสิมอีสาน เนื่องจากวัดมณีจันทร์อยู่ทางภาคตะวันออกเฉียงเหนือ การเดินทางไปติดตั้งผลงานในแต่ละผนังนั้นจะไปได้เฉพาะช่วงปิดภาคเรียน จึงทำให้ต้องใช้เวลาทำงานนานถึง 4 ปี

งานศิลปกรรมกระจกรอบอุโบสถวัดมณีจันทร์จึงเสร็จสิ้นลงในเดือนธันวาคม ปลาย พ.ศ. 2553 การสร้างสรรค์ศิลปกรรมกระจกครั้งนั้น ทำให้ผู้วิจัยเกิดความประทับใจในการทำงานร่วมกับชุมชน เพราะมีโอกาสดูเรียนรู้ และพัฒนาตนเองในการสร้างสรรค์งานศิลปะมากขึ้น ผู้วิจัยได้เรียนรู้เรื่อง “ศิลปะสู่ชุมชน” ว่าเป็นกระบวนการทำงานแบบมีส่วนร่วม เพราะการสร้างงานที่ผ่านมามักเป็นการทำงานแบบแยกส่วนกัน คือ “ศิลปินจะเป็นผู้สร้าง.. ส่วนชุมชนเป็นผู้ชม” แยกกันไปตามบริบท ขาดการมีส่วนร่วมที่จะเชื่อมโยงเรียนรู้ซึ่งกันและกัน จึงมีผลทำให้งานศิลปะส่วนใหญ่ที่สร้างขึ้นมานั้นอาจขาดการดูแลรักษาจากผู้ที่อยู่ใกล้ชิด ปลอมยให้ผุสลาย หรือถูกทำลายด้วยน้ำมือผู้ที่ไม่เห็นคุณค่า ทำให้ไม่ยั่งยืน การสร้างสรรค์งานที่เปิดโอกาสให้ชุมชนเข้ามามีส่วนร่วม โดยเฉพาะเยาวชนในพื้นที่ได้เรียนรู้วิถีและกระบวนการสร้างสรรค์งานศิลปะร่วมกับศิลปิน ทำให้ชุมชนมีความเข้าใจ และเกิดความภาคภูมิใจ ช่วยกันดูแลรักษาผลงานศิลปะชิ้นนั้นต่อไปในอนาคต

หลังจากเสร็จสิ้นงานที่วัดมณีจันทร์ ผู้วิจัยประสงค์จะพัฒนาสร้างสรรค์งานศิลปกรรมกระจกต่อในพื้นที่ภาคเหนือ กำหนดกลุ่มเป้าหมายเป็นชุมชนที่มีความเข้มแข็งทางวัฒนธรรม และมีประเพณีที่เป็นเอกลักษณ์เฉพาะของท้องถิ่น จึงปรึกษาประมวล เพ็งจันทร์ นักวิชาการอิสระ อดีตอาจารย์คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ ท่านได้แนะนำพื้นที่ในอำเภอฮอด การทำงานครั้งใหม่จึงเริ่มขึ้นด้วยการเดินทางไปสำรวจลงพื้นที่เพื่อศึกษาและเก็บข้อมูลจากสถานที่จริง ผู้วิจัยได้รับความอนุเคราะห์จากพระสงฆ์ในชุมชนให้ใช้พื้นที่สร้างสรรค์งานศิลปะบนผนังภายนอกของวิหาร วัดท่าข้าม (ชัยชนะ) ตำบลหางดง อำเภอฮอด จังหวัดเชียงใหม่

การทำงานครั้งใหม่จึงเริ่มขึ้นในช่วงเดือนพฤษภาคม พ.ศ. 2554 ผู้วิจัยได้เข้าไปพูดคุยร่วมกับชุมชน รับฟังแลกเปลี่ยนความคิดเห็นร่วมกันเพื่อวางแผนการทำงาน ช่วงนั้นทางชุมชนกำลังร่วมกันจัดเตรียมงานปอยหลวง จึงได้มีโอกาสดูคุยกับผู้นำชุมชน ส่วนใหญ่มีความสนใจและต้องการที่จะบูรณะตกแต่งวิหารให้มีความงดงามขึ้น ด้วยการสร้างสรรค์งานศิลปะไว้บนผนังให้มีเนื้อหาเรื่องราวเกี่ยวกับประเพณี วัฒนธรรม รวมถึงวิถีชีวิตของผู้คนในท้องถิ่นไว้บนผนังวิหาร เนื่องจากในปัจจุบันเยาวชนรุ่นใหม่เริ่มเปลี่ยนวิถีชีวิตไปตามกระแสสังคม นิยมแต่งกายตามแฟชั่น ไม่สวมชุดพื้นเมืองหรือชุดชนเผ่า ทั้งรูปแบบการจัดงานประเพณีรวมถึงวัฒนธรรมในชุมชนก็เปลี่ยนแปลงไปมาก ตามกระแสค่านิยมในสังคมที่เน้นเรื่องการท่องเที่ยว ทำให้วัฒนธรรมประเพณีที่ดั้งเดิมบางอย่างสูญหายขาดการสืบทอด

การทำงานครั้งนี้จึงมีวัตถุประสงค์เพื่อช่วยสร้างสุนทรียภาพให้กับชุมชนท้องถิ่น ด้วยการบันทึกภาพเรื่องราวเกี่ยวกับประเพณีวัฒนธรรม รวมถึงวิถีชีวิตของผู้คนในชุมชน ประดับเป็นภาพกระจกไว้บนผนังวิหาร ด้านข้างฝั่งทิศใต้ เพื่อให้แก่เยาวชนรุ่นหลังได้เรียนรู้และช่วยกันอนุรักษ์ไว้เป็นมรดกของชุมชน ผู้วิจัยใช้ทฤษฎีเรื่องงานสร้างสรรค์งานทางทัศนศิลป์และการอนุรักษ์วัฒนธรรมประเพณี มาเป็นกรอบแนวคิดในการสร้างสรรค์ผลงาน ผู้วิจัยและคณะทำงานได้ช่วยกันคิดค้นเทคนิคกรรมวิธีการตัดและติดกระจกรูปแบบใหม่ให้สะดวกและเหมาะสมกับยุคสมัยปัจจุบัน นอกจากนี้ ยังได้จัดอบรมขั้นตอนการสร้างสรรค์งานศิลปะกระจกให้แก่ชุมชน เพื่อช่วยพัฒนาความรู้ความสามารถด้านศิลปะให้แก่พระภิกษุสงฆ์ สามเณร เด็กนักเรียน และชาวบ้านในชุมชน

ให้เข้าใจพื้นฐานทางทัศนศิลป์ เพื่อให้สามารถนำไปพัฒนาสุนทรียภาพ ให้กับสภาพแวดล้อมขององค์กรส่วนรวมต่อไปในอนาคต หลังเสร็จสิ้นโครงการ ผู้วิจัยคาดหวังว่าผลงานศิลปกรรมกระจกบนผนังวิหารชุดนี้จะมีส่วนช่วย สร้างสุนทรียภาพให้กับสภาพแวดล้อมภายในวัดของชุมชน รวมทั้งเป็นการ บันทึกภาพที่มีเนื้อหาเรื่องราว เกี่ยวกับประเพณี วัฒนธรรม และวิถีชีวิตของ ผู้คนในท้องถิ่น

เนื่องจากการทำงานครั้งนี้ได้รับการสนับสนุนทุนอุดหนุนการวิจัยจากสำนักงาน คณะกรรมการวิจัยแห่งชาติ การดำเนินงานสร้างสรรค์จึงเป็นการสร้างงาน ศิลปะเชิงวิชาการ ผู้วิจัยได้กำหนดแผนการทำงานไว้อย่างเป็นระบบ มีการ ตั้งขอบเขต ทฤษฎี แผนการดำเนินงาน การเก็บรวบรวมข้อมูล วิเคราะห์ ข้อมูล การบันทึกขั้นตอนกระบวนการทำงาน การประเมินวัดผลความพึง พอใจของชุมชนตลอดระยะเวลาการทำงาน เพื่อให้ชุมชนได้มีส่วนร่วม เข้าใจ กระบวนการทำงาน รวมทั้งได้เห็นคุณค่าของงานศิลปะ ผู้วิจัยได้รวบรวมความ รู้บันทึกไว้ในเล่มรายงานการวิจัย เพื่อเป็นองค์ความรู้แก่ผู้ที่สนใจศึกษาและ สร้างสรรค์ผลงานต่อไป

วิธีการวิจัย

เพื่อให้การดำเนินงานสร้างสรรค์งานศิลปกรรมกระจกบนผนังวิหาร ด้านข้างฝั่งทิศใต้ ของวัดท่าข้าม (ชัยชนะ) ตำบลหางดง อำเภอฮอด จังหวัดเชียงใหม่ เป็นไปตามวัตถุประสงค์ของการวิจัย ผู้วิจัยได้กำหนดประเด็นปัญหาและขอบเขตของการวิจัย ดังนี้

ปัญหา	วัตถุประสงค์	ตัวแปร
1. จะทำอะไร (What)	การสร้างสรรค์งานศิลปะ	แนวความคิดศิลปิน/ ความพึงพอใจชุมชน
2. ทำอย่างไร (How)	สร้างสรรค์งานศิลปกรรม กระจก	วัสดุ/เทคนิค/รูปแบบการ สร้างสรรค์ใหม่
3. ทำไม (Why)	อนุรักษ์วัฒนธรรม/พัฒนา เทคนิคสร้างสรรค์	ความศรัทธา ความเชื่อ ความมุ่งมั่น
4.ทำให้ใคร (Whom)	ชุมชน/องค์กรในพื้นที่	สังคมในชุมชน
5. ใครเป็นผู้ทำ (Who)	ศิลปิน	ผู้วิจัยและคณะทำงาน
6.ทำที่ไหน (Where)	ผนังวิหารวัดท่าข้าม (ชัยชนะ) จ.เชียงใหม่	ศาสนสถาน
7. ทำเมื่อไร (When)	มกราคม พ.ศ. 2556-2557	เวลา/ฤดูกาล

ตารางที่ 1 การกำหนดปัญหาและขอบเขตของการวิจัย

การสร้างสรรค์งานครั้งนี้ ผู้วิจัยได้กำหนดหน้าที่ความรับผิดชอบของผู้ดำเนินงานไว้ เพื่อให้การสร้างสรรค์เป็นไปตามแผนการดำเนินงาน และได้ผลงานศิลปกรรมกระจกที่สมบูรณ์ เป็นที่พึงพอใจของชุมชน ดังนี้

การกำหนดหน้าที่ผู้ดำเนินงาน

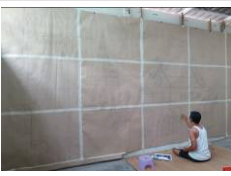
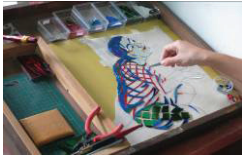
ขั้นตอน	ผู้รับผิดชอบ	บทบาทหน้าที่
1. Conceptual Design	ผู้วิจัย	กำหนดแนวคิดในการออกแบบ
2. Sketch Design	ผู้วิจัย	ออกแบบภาพร่างในขั้นต้น
3. Design Develop	ผู้วิจัยและอุดม	การพัฒนาขยายแบบ
4. Design Execution or Construction	ผู้วิจัย/อุดม/ ผู้ช่วย 2 คน	ประกอบสร้าง/สร้างสรรค์งาน
5. Design Refinement	ผู้วิจัยและอุดม	เก็บรายละเอียดงาน
6. Finishing the Product act/presentation	ผู้วิจัยและอุดม	ตกแต่งงานขั้นสุดท้าย/นำเสนอ
7.Evaluation from all concern and all aspect	ผู้วิจัย	สรุปประเมินผลการดำเนินงานทั้งหมด

ตารางที่ 2 การกำหนดหน้าที่ผู้ดำเนินงาน

หลังจากเก็บข้อมูลแล้วจึงนำข้อมูลทั้งหมดมาวิเคราะห์ สังเคราะห์ และสร้างสรรค์ เริ่มด้วยการออกแบบภาพร่างขั้นต้นให้มีความสมบูรณ์ด้านองค์ประกอบศิลป์และเนื้อหาเรื่องราว ภาพนั้นจะต้องสื่อให้ผู้ชมเข้าใจเรื่องราว ประเพณีวัฒนธรรมในท้องถิ่นได้อย่างถูกต้อง เป็นไปตามความพึงพอใจของคนในชุมชน หลังออกแบบร่างภาพเสร็จแล้ว ผู้วิจัยได้นำภาพนั้นไปให้ชุมชนช่วยกันพิจารณา มีการแลกเปลี่ยนรับฟังความคิดเห็นและข้อเสนอแนะร่วมกัน จึงนำมาปรับปรุงพัฒนาขยายแบบให้มีขนาดใหญ่เท่าผนังจริง ตัดกระจกติดตั้งผลงาน วิธิดำเนินการวิจัยมีดังต่อไปนี้

วิธีดำเนินการวิจัย

การกำหนดเรื่อง	จำแนก	วิธีการ	ภาพ
ศึกษางานศิลปะ กระจกโบราณ - จิตรกรรม บนฝาผนัง ศาสนสถาน - กระจก ตกแต่งอาคาร ศาสนสถาน	ปัญหา ↓ ศิลปิน ชุมชน	- เก็บข้อมูลงาน ศิลปะในไทย - เก็บข้อมูลงาน ศิลปะต่างประเทศ	 งานกระจกไทย งานกระจกลาว
ศึกษางานศิลปะ กระจกปัจจุบัน - จิตรกรรม บนผนัง อาคาร บริษัท โรงแรม สถานที่ต่างๆ - กระจก ตกแต่งอา าคารสถาปัตยกรรม บริษัท โรงแรม สถานที่ต่างๆ	ความต้องการ ↓ ศิลปิน ชุมชน - งดงาม - สวยงาม - สร้างใหม่ - ศรัทธา	- แบบสอบถาม - การสัมภาษณ์ - พูดคุยกับชุมชน	 พบปะพูดคุยกับชุมชน
ลักษณะงานศิลปกรรม กระจก - ใช้วัสดุกระจก สร้าง เป็นตัวภาพ แบบ 2 มิติ เหมือนจิตรกรรมไทย - ตกแต่งบนผนังอาคาร ศาสนสถาน - บันทึกเรื่องราวประเพณี วัฒนธรรมของชุมชน	ลักษณะพิเศษเฉพาะ ↓ กระจก ประเพณี ↓ ศาสนสถาน	- ศึกษาข้อมูล - วิเคราะห์ข้อมูล	 ผลงานศิลปะที่ใช้วัสดุกระจก  ออกแบบภาพเป็นประเพณี

การกำหนดเรื่อง	จำแนก	วิธีการ	ภาพ
วัตถุประสงค์ - เพื่อสร้างสรรค์งานศิลปะสู่ชุมชน - เพื่ออนุรักษ์วัฒนธรรมประเพณีชุมชน - เพื่อประโยชน์การศึกษาได้งานวิจัย	แนวคิดการออกแบบ  อนุรักษ์ สร้างสรรค์	- สร้างสรรค์ศิลปะ - บันทึกประเพณี - รายงานวิจัย	 สร้างสรรค์ศิลปะกระจกบันทึกเรื่องราวประเพณี
ขั้นตอนการดำเนินงาน - เก็บข้อมูล - วิเคราะห์ข้อมูล - สร้างสรรค์งานศิลปะ	ขั้นตอนการสร้างสรรค์งาน - ออกแบบภาพร่างขั้นต้น	- เขียนลายเส้น	 ออกแบบภาพร่างลายเส้น
	- พัฒนาขยายแบบภาพร่าง	- ขยายลายเส้นเท่าผนังจริง	 ขยายลายเส้นใหญ่เท่าผนังจริง
	- สร้างสรรค์งานกระจก	- ตัดกระจกเป็นรูปภาพ	 ตัดกระจกเป็นรูปภาพ
	- ติดตั้งศิลปกรรมกระจกลงบนผนังวิหาร	- ติดรูปภาพกระจกบนผนัง	 ติดภาพกระจกลงบนผนัง

การกำหนดเรื่อง	จำแนก	วิธีการ	ภาพ
	- การอบรมชุมชน ให้เรียนรู้วิธีสร้างสรรค์ศิลปะกระจก	- สอนกระบวนการทำงานศิลปะกระจกให้ชุมชน	 อบรมชุมชนทำงานกระจก
อภิปรายและวิจารณ์ผล - ประเมินผลงานศิลปะ - ประเมินความพึงพอใจ	ผลความพึงพอใจ <pre> graph TD A[ผลความพึงพอใจ] --> B[ในชุมชน] A --> C[ศิลปินนอกชุมชน] </pre>	- แบบสอบถาม - การสัมภาษณ์	 ประเมินความพึงพอใจของชุมชน
สรุปผลการวิจัย - ผลงานศิลปะ - รายงานรวมข้อมูลทั้งหมด	งานสรุป <pre> graph TD A[งานสรุป] --> B[ศิลปกรรมกระจก] A --> C[รายงานวิจัย] </pre>	- งานศิลปกรรมกระจกบนผนังวิหาร - รายงานวิจัย	 งานศิลปกรรมกระจกบนผนังวิหาร

ตารางที่ 3 วิธีดำเนินการวิจัยและภาพกระบวนการสร้างสรรค์ศิลปกรรมกระจก

วิธีดำเนินการวิจัย ประกอบด้วยขั้นตอนต่างๆ ดังนี้

1. พิจารณาเนื้อหาเรื่องราวของภาพ ร่างภาพให้มีเนื้อหาเรื่องราวตามที่ทางชุมชนได้เสนอมา โดยการออกแบบภาพร่าง ต้องคำนึงถึงความเหมาะสมกับขนาดพื้นที่จริงบนผนังวิหาร จัดเรียบเรียงเนื้อหาเรื่องราวให้เหมาะสม เพื่อให้สามารถเดินดูภาพได้อย่างต่อเนื่องรอบวิหาร ด้วยการเดินเวียนขวาหรือทักซิณวารรถ

2. การเก็บข้อมูลงานวิจัย ทั้งภาคเอกสารและภาคสนาม ด้วยการศึกษาข้อมูลงานศิลปะรวมถึงการบันทึกภาพ วิถีชีวิต ประเพณี วัฒนธรรม และสภาพแวดล้อมของชุมชนบ้านท่าข้าม อำเภอฮอด เพื่อนำข้อมูลทั้งหมดมาใช้เป็นต้นแบบแนวคิดในการร่างภาพและสร้างสรรค์เป็นงานกระຈก มีการศึกษาหาข้อมูลใน 3 เรื่อง ดังนี้

2.1 การศึกษาข้อมูลความต้องการและความพึงพอใจของชุมชน เริ่มจากการประเมินความพึงพอใจต่อผลงานศิลปกรรมกระຈกที่ได้เคยทำไว้แล้ว บนผนังด้านหลังวิหารและทำแบบสอบถามประเมินความต้องการเกี่ยวกับเรื่องราวที่ชุมชนต้องการให้สร้างสรรค์บนผนังใหม่ด้านต่อไป จากนั้นนำแบบสอบถามทั้งหมดมาทำการวิเคราะห์ประมวลผล

2.2 การศึกษาข้อมูลที่มาวัฒนธรรมและประเพณีของชุมชน เป็นการเก็บข้อมูลภาคเอกสารและภาคสนาม ด้วยการลงพื้นที่ศึกษา สนทนา สัมภาษณ์ บันทึกภาพงานประเพณีและวิถีชีวิตของคนในชุมชน รวมถึงภาพโบราณสถาน สภาพแวดล้อมในชุมชน ผู้วิจัยได้สอบถามและสัมภาษณ์คนในชุมชนเกี่ยวกับ

ที่มาและความเชื่อของชุมชนในการจัดประเพณีวัฒนธรรมต่างๆ ในท้องถิ่น เพื่อเป็นข้อมูลประกอบในการสร้างสรรค์งานศิลปกรรมมากกว่าต้องการให้มีการดำเนินเรื่องราวอย่างไร เพื่อนำมาสรุปประเด็นและกำหนดแนวคิดในการสร้างสรรค์

2.3 การศึกษาข้อมูลงานศิลปะกระจก กระจกเป็นวัสดุที่แสงผ่านได้ มีลักษณะเปราะบาง แตกหักได้ มีคุณสมบัติไม่ละลายในน้ำและในสารละลายอินทรีย์ รวมทั้งไม่ติดไฟ ผลิตจากสารประกอบออกไซด์อนินทรีย์ประเภทซิลิกา ซึ่งเป็นส่วนประกอบสำคัญ

การประดับกระจก เป็นศิลปะการตกแต่งบนพื้นผิวของ อาคารสถาปัตยกรรม หรือสิ่งของเครื่องใช้ กระจกช่วยเพิ่มความงามด้วยการสะท้อนเมื่อแสงส่องกระทบ ส่วนมากนิยมประดับตกแต่งในงานสถาปัตยกรรม (สุวรรณพร 2545, 89) ในสมัยโบราณนิยมใช้ยางรักหรือรักสมุกเป็นกาวเชื่อมติดแผ่นกระจกกับพื้นไม้ ส่วนพื้นผิวที่เป็นปูนนั้นช่างนิยมใช้ปูนดำหรือปูนสดเป็นกาวสำหรับติดกระจก ปูนดำเหนียวและแห้งช้าเพราะมีส่วนผสมของปูนขาว ทราย และ กาว ซึ่งทำจากการเผาหนังสัตว์หรือจากยางไม้ เช่น กาวหนังควาย กาวหนัง กระต่าย กาวน้ำอ้อย กาวยางบง เป็นต้น กาวจากวัสดุธรรมชาติมีความเหนียว และทนทานเป็นอย่างมาก เพราะมีคุณสมบัติที่ทนต่อสภาพภูมิอากาศร้อนชื้นได้ดี แต่ในปัจจุบันวัสดุธรรมชาติเหล่านี้นหาได้ยาก ช่างจึงนิยมใช้กาวเคมีสังเคราะห์ที่เรียกว่ากาวอีพ็อกซี (Epoxy) เพราะแห้งเร็ว สะดวก และหาซื้อได้ง่าย มีความแข็งแรงคงล้ายุ่น

กระจกสีที่ใช้ประดับตกแต่งงานศิลปะในเอเชีย มี 2 ชนิด ได้แก่ กระจกเกรียบ และกระจกแก้ว



ภาพที่ 1 กระจกเกรียบหรือกระจกจีน ฐานซุกซีในวิหารวัดป่าแดด อ.แม่แจ่ม (บันทึกภาพ พ.ศ. 2555)

(1) **กระจกเกรียบ** บางแห่งเรียกกระจกจีนหรือแก้วจีน เป็นการดาดแก้วที่มีความบางทับลงบนแผ่นตะกั่วหรือดีบุก มีสีต่างๆ สุวรรณพร มณีโชติ (2545, 90) กล่าวว่า “กระจกจีนหรือแก้วจีน เป็นการดาดแก้วที่มีความบางทับลงบนแผ่นตะกั่วหรือดีบุก มีสีต่างๆ ลักษณะเป็นแผ่นบางคล้ายข้าวเกรียบ สามารถงอพับและตัดเป็นรูปร่างต่างๆ ได้ด้วยการไกร มักใช้ในงานประดับตกแต่งที่มีความประณีต การทำกระจกของคนโบราณ จะเรียกว่า การหุงกระจก หมายถึง การนำวัตถุธาตุ เช่น ดีบุก ดินประสิว ดินแดง หรือทองเหลือง มาผ่านกระบวนการให้ความร้อน ซึ่งจะได้ของเหลวใส ก่อนจะดาดหรือเทลงบนแผ่นตะกั่ว” กระจกเกรียบนิยมใช้กันมาตั้งแต่สมัยโบราณ ในปัจจุบันกระจกประเภทนี้ได้เลิกผลิตไปแล้วจะไม่มีขายทั้งในจีนและไทย แต่ยังมีผู้ที่สนใจพยายามค้นคว้าทดลองหาวิธีที่จะผลิตอยู่ ซึ่งยังไม่สามารถผลิตให้ได้มากพอในการนำไปใช้

(2) **กระจกแก้ว** เป็นกระจกที่นิยมใช้ในการสร้างสรรค์งานศิลปะในปัจจุบัน สุวรรณพร มณีโชติ (2545, 90) กล่าวว่า “กระจกแก้ว เป็นกระจกที่นิยมใช้กันในปัจจุบันหรือที่ชอบเรียกกันว่ากระจกสี มีลักษณะเป็นแผ่นบางๆ มีสีทั้งหมดประมาณ 6 สี คือ สีขาว สีเหลืองทอง สีแดงชาด สีเขียวแก่ (ใบไม้) สีคราม (น้ำทะเล) และสีน้ำเงิน กระจกแก้วนี้ทำด้วยทราย เมื่อปรงน้ำยาเป็นสีต่างๆ แล้วเอาไม้ซางหรือโลหะจุ่มลงในกระຈาสีที่ละลาย เป่าให้เป็นลูกโป่งใหญ่และกรีดให้เป็นแผ่น ผิวกระຈกจึงมีความโค้งที่สะท้อนแสงให้ความแวววาว ส่วนด้านหลังแผ่นกระຈกจะอาบด้วยปรอทเคลือบน้ำยาเคมี ผิวกระຈกแก้วจะมีความหนากว่ากระຈกเกรียบ ตัดได้หยาบและไม่ประณีตเท่ากระຈกเกรียบ” ลักษณะแผ่นกระຈกมีทั้งแบบแผ่นแบนเรียบและแบบแผ่นโค้ง โดยทั่วไปช่างประดับงานกระຈก นิยมใช้กระຈกแผ่นโค้ง เพราะให้ความแวววาวมากกว่า

กระຈกที่จำหน่ายในท้องตลาด จะบรรจุกล่องละ 25 แผ่น แต่ละแผ่นมีขนาดประมาณ 7X9 เซนติเมตร กระຈกสีแดงมีราคาสูงกว่าสีอื่น ความหนาและบางต่างกัน กระຈกแผ่นโค้งหนาประมาณ 0.5 มิลลิเมตร แบบแผ่นตรงหนาประมาณ 1-1.5 มิลลิเมตร แต่ละสีหนาไม่เท่ากัน กระຈกขาวจะบางสุด และเหมาะสำหรับการเริ่มต้นหัดตัดกระຈกเพราะตัดง่าย ส่วนกระຈกสีแดง ทอง คราม เขียว และน้ำเงินจะหนากว่า การตัดกระຈกจะต้องฝึกฝนจนเกิดความชำนาญจึงจะสามารถควบคุมการตัดให้ได้รูปทรงตามที่ต้องการ



ภาพที่ 2 กระจกแก้วหรือกระจกสี ฐานชุกชี วัดท่าข้าม (ชัยชนะ) อ.ฮอด จ.เชียงใหม่
(บันทึกภาพ พ.ศ. 2556)

การศึกษาข้อมูลงานศิลปกรรมในงานวิจัยนี้ เน้นศึกษาเฉพาะงานกระจกที่ประดับตกแต่งบนผนังภายนอกของอาคารศาสนสถาน และมีรูปแบบการตัดกระจกเป็นรูปภาพ 2 มิติเช่นเดียวกับภาพจิตรกรรมแบบประเพณี เพื่อศึกษารูปแบบ องค์ประกอบ เทคนิค และกรรมวิธีการสร้างสรรค์งานศิลปะกระจก โดยศึกษาทั้งในประเทศและต่างประเทศ เพื่อค้นคว้า ทดลองหาเทคนิคใหม่ๆ มาพัฒนาต่อยอดการสร้างสรรค์งานศิลปกรรมกระจกที่กำลังดำเนินการ

จากการศึกษางานประดับกระจกในประเทศ พบว่ามีงานเทคนิคประดับกระจกมากมายในอดีต น่าสนใจและสามารถนำมาพัฒนาปรับให้เหมาะสมกับการสร้างงานในปัจจุบันได้ ดังที่สุวรรณพร มณีโชติ (2545, 91) กล่าวว่า “ตามหลักฐานทางประวัติศาสตร์ งานประดับกระจกในประเทศไทยมีมาตั้งแต่สมัยสุโขทัย สันนิษฐานว่าได้รับอิทธิพลแบบอย่างมาจากประเทศอินเดีย คือ นิยมประดับกระจกสีเป็นชั้นเล็ก ซึ่งเป็นการใช้กระจกประดับบนลวดลายแกะสลักไม้ตามอาคารและสิ่งของเครื่องใช้ทางศาสนา รวมถึงสิ่งของเครื่องใช้ที่เกี่ยวข้องกับสถาบันพระมหากษัตริย์”



ภาพที่ 3 ศิลปกรรมกระจากบนผนังอุโบสถ วัดมณีจันทร์ อ.พุทไธสง จ.บุรีรัมย์
(บันทึกภาพ พ.ศ. 2553)

งานประดับกระจากในประเทศไทย ส่วนใหญ่เป็นงานประดับลวดลายเพื่อความสวยงาม ส่วนงานสร้างสรรค์ที่ตัดกระจากเป็นตัวภาพเล่าเรื่อง คล้ายภาพจิตรกรรมประเพณียังไม่มีให้พบเห็นมากนัก แต่จะพบได้ที่อุโบสถวัดมณีจันทร์ อำเภอพุทไธสง จังหวัดบุรีรัมย์ มีเทคนิคการตัดกระจากที่ต่างไปจากการประดับกระจากแบบสมัยโบราณ ด้วยการตัดกระจากใบหน้าและตัวภาพของคนและสัตว์แบบมีโครงสร้างกล้ำเนื้อสัตว์ส่วนเหมือนคนจริง เสื้อผ้ามีรอยยับริ้วผ้าเป็นธรรมชาติ ต้นไม้รวมถึงสถาปัตยกรรมมีความเป็นธรรมชาติที่อิงความสมจริง แต่ยังคงเอกลักษณ์ในรูปแบบของงานจิตรกรรมไทยประเพณีแบบ 2 มิติไว้ด้วย เนื้อหาของภาพได้แสดงถึงวัฒนธรรมประเพณีของคนไทยในแต่ละท้องถิ่น ใช้วัสดุเทคนิคในการสร้างสรรค์แบบร่วมสมัย ซึ่งศิลปินได้ปรับให้เข้ากับยุคสมัยและสภาพแวดล้อมของสังคมปัจจุบัน จึงก่อให้เกิดลักษณะพิเศษเฉพาะเป็นงาน “ศิลปกรรมกระจาก” มีรูปแบบที่แตกต่างจากงานประดับกระจากในต่างประเทศ (อัศวินีย์ 2556, 25)

งานประดับกระจกในต่างประเทศ ที่มีชื่อเสียงและเป็นที่รู้จักกันดีอยู่ที่วัดเชียงทอง สาธารณรัฐประชาธิปไตยประชาชนลาว ผู้วิจัยได้เดินทางไปศึกษาเก็บข้อมูลงานประดับกระจกบนผนังอุโบสถและวิหาร เมื่อ พ.ศ. 2548 และ พ.ศ. 2556 วัดเชียงทองสร้างขึ้นในระหว่าง พ.ศ. 2102-2103 ในรัชสมัยของพระเจ้าไชยเชษฐาธิราช ถือเป็นวัดที่มีความโดดเด่นที่สุดบนแผ่นดินลาว และนับเป็นตัวแทนอันสมบูรณ์ที่สุดของศิลปะสกุลช่างล้านช้าง (ศรัณย์ 2548, 117) งานกระจกที่น่าสนใจจะประดับอยู่บนผนังอาคารหลายแห่ง เช่น บนผนังด้านหลังของวิหาร (สิม) บนผนังรอบวิหารน้อย (หอไหว้) 2 หลัง คือ หอพระม่านและหอพระพุทธรูปไสยาสน์ บนผนังภายในอาคารโรงเก็บราชรถ (โรงเมี้ยนโกศ) และอีกแห่ง คือ บนผนังด้านในท้องพระโรงของพระราชวังหลวง (เจ้ามหาชีวิต) ซึ่งปัจจุบันได้กลายเป็นพิพิธภัณฑ์

การประดับกระจกที่วัดเชียงทอง เป็นแบบเล่าเรื่อง ใช้วิธีการตัดกระจกเป็นชิ้นเล็กๆ นำมาเรียงต่อกันเป็นรูปภาพ ที่เล่าเรื่องราวเกี่ยวกับตำนาน นิทานพื้นบ้านและวิถีชีวิตของผู้คนในท้องถิ่น การจัดองค์ประกอบภาพสามารถดูแล้วเข้าใจง่ายเพราะสื่อสารอย่างตรงไปตรงมา ในลักษณะงานศิลปะแบบ “Naive Arts” การใช้สีที่สดใสได้สร้างความงดงามให้กับผนังวิหารเป็นอย่างมาก



ภาพที่ 6 งานประดับกระຈกบนผนังวิหารน้อย หอพระม่านและหอพระพุทธไสยาสน์
(บันทึกภาพ พ.ศ. 2557)

ด้านหลังสิมมีลายประดับกระຈกสีเป็นรูปต้นไม้ใหญ่ มีนกและสัตว์หลายชนิดอาศัยอยู่ รูปลายนี้หมายถึงต้นทองหรือต้นจิวในภาษาไทย เนื่องจากในสมัยก่อนบริเวณนี้เป็นป่าต้นทอง ชื่อเมืองเชียงทองและวัดเชียงทองก็ได้มาจากป่าต้นทองนี้ กล่าวกันว่าเมื่อร้อยปีที่ผ่านมามีต้นทองใหญ่ขนาดสามสี่คนโอบ ขึ้นอยู่ในบริเวณวัด เมื่อพระเจ้าศรีสว่างวัฒนาได้ปฏิสังขรณ์วัดเชียงทอง จึงให้ช่างประดับดอกดวงติดแก้วสีเป็นรูปต้นทองไว้หลังสิม เพื่อเป็นที่ระลึกและเป็นนิมิตหมายถึงชื่อ “เชียงทอง” (ศรีธัญ 2548, 119)



ภาพที่ 7 งานประดับกระจกสีด้านหลังลิม (บันทึกภาพ พ.ศ. 2557)

3. การวิเคราะห์ข้อมูล เป็นการนำข้อมูลที่เก็บรวบรวมทั้งหมดมาทำการสรุปผล ด้วยวิธีการเปรียบเทียบประเด็นต่างๆ ที่เกี่ยวข้อง เพื่อให้เห็นถึงลักษณะร่วมที่คล้ายคลึงและแตกต่าง ทั้งด้านแนวความคิด เนื้อหา รูปแบบ เทคนิค วิธีการ และการนำเสนอ การวิเคราะห์ข้อมูลครั้งนี้วิเคราะห์ตามข้อมูลที่ได้เก็บรวบรวมมา 3 เรื่อง ดังนี้

3.1 การวิเคราะห์ข้อมูลความต้องการและความพึงพอใจของชุมชน ปรากฏว่าคนในชุมชนส่วนใหญ่ต้องการให้สร้างสรรค์เป็นภาพที่มีเรื่องราวเกี่ยวกับประเพณีต่างๆ ที่จัดขึ้นที่วัดท่าข้าม จากการพูดคุยกับท่านเจ้าอาวาสวัดท่าข้ามและคุณครูจากโรงเรียนในชุมชนก็มีความคิดที่สอดคล้องกัน คือ ต้องการให้ภาพศิลปกรรมกระจกบนผนังวิหารนี้เป็นแหล่งเรียนรู้ของชุมชน ไม่ว่าจะเป็น

เป็นเด็ก นักเรียน นักศึกษา ทั้งในชุมชนและต่างชุมชน ได้เข้ามาชื่นชมและศึกษาหาความรู้ไปด้วย

3.2 การวิเคราะห์ข้อมูลที่มาวัฒนธรรมและประเพณีของชุมชน ผู้วิจัยได้นำข้อมูลทั้งหมดที่รวบรวมจากแบบสอบถามและการสัมภาษณ์ มาวิเคราะห์เปรียบเทียบเพื่อหาประเด็นที่เกี่ยวข้อง ให้เห็นถึงลักษณะร่วมและข้อแตกต่างของแนวคิด เนื้อหา รูปแบบ ลักษณะที่สำคัญ และน่าสนใจ รวมไปถึงความเปลี่ยนแปลงของสภาพแวดล้อมในการจัดงานประเพณีต่างๆ ตามช่วงเวลาที่แตกต่างกันของวัดท่าข้าม (ชัยชนะ) แล้วนำมาจัดลำดับความคิด เพื่อใช้ในการออกแบบเป็นภาพร่างโดยใช้ทฤษฎีทางองค์ประกอบทางทัศนศิลป์ สามารถสรุปความสำคัญของประเพณีต่างๆ ตามที่พระภิกษุสงฆ์ และชาวบ้านในชุมชนวัดท่าข้าม (ชัยชนะ) ให้ความสำคัญ จัดเรียงลำดับความสำคัญตามให้ผู้ให้สัมภาษณ์ส่วนใหญ่ให้ข้อมูลมา ตามความถี่จากมากที่สุดถึงน้อยที่สุดได้ดังนี้

- (1) ประเพณีสงฆ์น้ำพระธาตุ
- (2) ประเพณีแห่ครัวทาน
- (3) ประเพณีตานก๋วยสลากหรือสลากภัต
- (4) พิธีเวียนเทียนวันวิสาขบูชา
- (5) พิธีเฉลิมพระชนมพรรษา 5 ธันวาคมและ 12 สิงหาคม

3.3 การวิเคราะห์ข้อมูลงานศิลปะกระจก กำหนดขอบเขตวิเคราะห์เฉพาะงานที่มีลักษณะรูปแบบการตัดกระจกเป็นตัวภาพที่ประดับตกแต่งบนผนังอาคารศาสนสถาน เก็บข้อมูลงานศิลปกรรมกระจกบนผนังอุโบสถ วัดมณีจันทร์และวัดเชียงทอง สารานุกรมรัฐประชาธิปไตยประชาชนลาว ผู้วิจัยนำภาพงานกระจกทั้ง 2 แห่ง มาวิเคราะห์เปรียบเทียบให้เห็นความแตกต่างของรูปแบบ องค์ประกอบ และเทคนิควิธีการสร้างสรรค์ โดยใช้ทฤษฎีทัศนศิลป์ ดังนี้

การวิเคราะห์ข้อมูลงานศิลปะกระจกในประเทศไทยและต่างประเทศ	
วัดเชียงทอง (ลาว)	วัดมณีจันทร์ (ไทย)
1. ตัดกระจกเป็นรูปทรงเรขาคณิต แล้วนำเอาเศษกระจกชิ้นเล็กๆ รูปสี่เหลี่ยม สามเหลี่ยม และวงกลมมาติดต่อกันเป็นรูปภาพต่างๆ 	ตัดกระจกเป็นรูปทรงอิสระตามแบบจริงในธรรมชาติ เช่น คน สัตว์ ต้นไม้ และสถาปัตยกรรมต่างๆ 

2. ใบหน้าคนตัดกระจกเป็นพื้นสีขาว แล้วติดเศษกระจกสีเข้มเป็นคิ้ว ตา จมูก และปาก ทับลงบนกระจกขาว ใช้ปูนเป็นกาวยเชื่อมติดกัน ปัจจุบัน เศษกระจกบนใบหน้าหลุดร่วงไป เกือบหมดแล้ว



ใบหน้าคนตัดเป็นคิ้ว ตา จมูก ปาก คล้ายกล่อมเนื้อมนุษย์จริง ใบหน้า มีขนาดใหญ่กว่าที่วัดเชียงทอง แต่ละใบหน้าสามารถตัดให้คล้ายกับ คนจริงได้



3. ตัวภาพคน สัตว์ สถาปัตยกรรม ต้นไม้ พานหะและสภาพแวดล้อม ใช้เศษกระจกรูปทรงเรขาคณิต ชิ้นเล็กๆ ติดเรียงติดต่อกันเป็นรูป ทรงตัวภาพแบบง่ายคล้ายโมเสค



ตัวภาพคน สัตว์ สถาปัตยกรรม ต้นไม้ พานหะ และสภาพแวดล้อม ตัดตามแบบรูปทรงจริงในธรรมชาติ มีลักษณะเป็น 2 มิติเหมือนกับภาพ จิตรกรรมไทยประเพณี



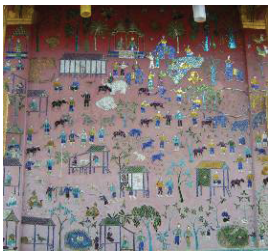
4. การจัดองค์ประกอบภาพ ดูแล้วเข้าใจง่ายสบายตาเพราะสื่อสารตรงไปตรงมาอย่างซื่อๆ ในลักษณะงานศิลปะแบบ “NAÏVE” หรืองานศิลปะเด็ก



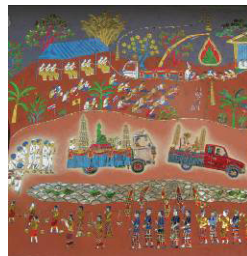
การจัดองค์ประกอบภาพ มีลักษณะแบบจิตรกรรมไทยประเพณี ตัวภาพมีขนาดไม่เท่ากัน เน้นตามความสำคัญ ใช้เส้นสีเทาแบ่งพื้นที่



5. ตัวภาพมีขนาดเท่าๆ กัน ติดเรียงกระจายไปเต็มทั่วผนังทำให้เกิดช่องไฟที่มีขนาดเท่ากัน พื้นผนังลงสีเพียงสีเดียว มีน้ำหนักเท่ากันทั้งผนัง ใช้ปูนเป็นวัสดุยึดติดกระຈกลงบนพื้นผนัง



ตัวภาพมีขนาดใหญ่เล็กไม่เท่ากัน เน้นขนาดตามความสำคัญของเรื่องราว ใช้สีพื้นที่แตกต่างกันในพื้นที่ว่าง เพื่อช่วยเน้นรูปทรงให้เด่นชัดขึ้น ใช้กาวยีฟ็อกซีเป็นวัสดุยึดติดกระຈกบนผนัง



4. การสร้างสรรค์ผลงานศิลปกรรมกระจก

นำข้อมูลที่วิเคราะห์แล้ว มาสังเคราะห์และสร้างสรรค์ เริ่มจากการสรุปแนวความคิดและนำมาออกแบบโครงสร้างภาพร่าง ด้วยการใช้ทฤษฎีองค์ประกอบศิลป์ การออกแบบภาพร่างลายเส้น (Sketch) ผลงานชุดนี้ใช้รูปแบบการจัดวางองค์ประกอบภาพแบบให้มีมุมมองที่กว้างหรือแบบตานกมอง (Bird's-eye view) เพื่อจะได้เห็นภาพเนื้อหาการดำเนินเรื่องราวทั้งหมดได้ทั่วเต็มพื้นที่ ซึ่งมีจำกัดบนผนังวิหาร เช่นเดียวกับภาพจิตรกรรมฝาผนังโบราณ ภาพจะดูต่อเนื่องกันอย่างเป็นเอกภาพ และมีความเหมาะสมสัมพันธ์กับสภาพแวดล้อมภายในวัด สามารถแบ่งกระบวนการทำงานออกเป็น 7 ขั้นตอน ดังที่สุรพล วิรุฬห์รักษ์ (2555, 1) นำเสนอไว้ ดังนี้

1. การกำหนดแนวคิด (Conceptual Design)
2. การออกแบบภาพร่างขั้นต้น (Sketch Design)
3. การพัฒนาแบบ (Design Development)
4. การประกอบสร้าง (Design Construction)
5. การเก็บรายละเอียด (Design Refinement)
6. การนำเสนอผลงาน (Design Presentation)
7. การประเมินผล (Design Evaluation)

4.1 การกำหนดแนวคิด (Conceptual Design)

ผู้วิจัยกำหนดแนวคิดในการสร้างสรรค์ผลงานจากการสังเคราะห์ข้อมูลความพึงพอใจและความต้องการของชุมชนสามารถ สรุปได้ว่าชุมชนบ้านท่าข้ามส่วนใหญ่มีความต้องการให้สร้างสรรค์งานศิลปกรรมกระเจกเป็นเรื่องราวเกี่ยวกับประเพณีวัฒนธรรมในชุมชน เพื่ออนุรักษ์และบันทึกภาพกิจกรรมประเพณีต่างๆ ของชุมชนไว้บนผนังวิหารวัดท่าข้าม (ชัยชนะ) โดยแนวคิดที่ใช้สร้างสรรค์ ประกอบด้วยการสร้างสรรค์งานทัศนศิลป์และการอนุรักษ์ศิลปวัฒนธรรม ทั้งนี้ กรอบแนวคิดจะช่วยกำหนดตัวแปรได้ว่าอะไรมีความสำคัญและเกี่ยวข้องกับปัญหา

แนวคิด ที่ใช้ในการสร้างสรรค์งานศิลปกรรมกระเจก คือ

- การสร้างสรรค์งานทัศนศิลป์
- การอนุรักษ์ศิลปวัฒนธรรม

แนวคิด	อุดมการณ์	ปรากฏการณ์
1. ทัศนศิลป์	การสร้างสรรค์ทางสุนทรีย์ภาพ	งานศิลปะ
2. อนุรักษ์	การรักษาสิ่งดีงามในอดีต ให้สืบทอดไปในอนาคต	วัฒนธรรมประเพณี

ตารางที่ 4 การสร้างกรอบแนวคิดเพื่อกำหนดตัวแปร

4.2 การออกแบบภาพร่างขั้นต้น (Sketch design)

การออกแบบภาพร่าง เป็นการนำผลสรุปที่ได้จากการวิเคราะห์ เข้าสู่กระบวนการสังเคราะห์และนำมาสร้างสรรค์ โดยเริ่มจากการสรุปหาแนวความคิดในการสร้างสรรค์ แล้วถ่ายทอดความคิดออกมาเป็นภาพร่างลายเส้นขั้นต้น การออกแบบภาพร่างนี้ ประกอบด้วย 3 ส่วน ดังนี้

4.2.1 การออกแบบเนื้อหาเรื่องราวของภาพ ได้มาจากการวิเคราะห์ข้อมูลการประเมินความต้องการของชุมชน เกี่ยวกับเนื้อหาเรื่องราวของภาพที่ต้องการจะให้สร้างบนผนังด้านข้าง (ฝั่งทิศใต้) ของวิหาร สรุปได้ว่าชุมชนส่วนใหญ่ต้องการให้สร้างสรรค์งานศิลปกรรมกระจกที่มีเรื่องราวเกี่ยวกับประเพณีวัฒนธรรมต่างๆ ในชุมชน เช่น ประเพณี สรงน้ำพระธาตุ เวียนเทียน สลากภัต ตานก๋วยสลาก แห่ครัวทาน แห่ไม้ค้ำ ยี่เป็ง ปอยหลวง เข้าพรรษา ประเพณีเดือนเก้าเป็ง การเลี้ยงดงหอ ฯลฯ

จากนั้นผู้วิจัยได้ศึกษาหาข้อมูลเพิ่มเติมเรื่องที่มาและความสำคัญของประเพณีต่างๆ ที่จัดขึ้นในชุมชนว่าจัดในช่วงเวลาใด มีส่วนประกอบอะไรบ้างในการจัดกิจกรรม แล้วนำมาประกอบกับภาพถ่ายที่ผู้วิจัยได้ลงพื้นที่บันทึกภาพในชุมชน มารวมกับภาพถ่ายเก่าที่ได้มาจากท่านเจ้าอาวาสวัดท่าข้าม (ชัยชนะ) จากนั้นนำข้อมูลภาพถ่ายทั้งหมดมาจัดหมวดหมู่ แยกประเภทกิจกรรมแต่ละประเพณี แบ่งตามช่วงระยะเวลาของการจัดในรอบ 12 เดือน แล้วเรียงภาพจากอดีตมาจนถึงปัจจุบัน จึงคัดเลือกภาพที่ชัดและมีมุมมองที่น่าสนใจ นำมาบันทึกใส่ในตารางภาพ เพื่อเปรียบเทียบว่า มีความคล้ายคลึงหรือแตกต่างกันอย่างไร

พบว่าการจัดงานแต่ละประเพณีนั้นมีรูปแบบพิเศษที่น่าสนใจและมีลักษณะเด่นที่แตกต่างกันไปตามความสำคัญของงาน อีกส่วนหนึ่งที่น่าสนใจ คือ ภาพการแต่งกายและส่วนประกอบของใช้ในขบวนแห่พิธีต่างๆ มีสีสันงดงามมาก เพราะคนส่วนใหญ่ในพื้นที่เป็นกลุ่มชาติพันธุ์ กะเหรี่ยง (โปว์) การมาร่วมงานประเพณีจะนิยมแต่งกายด้วยเสื้อผ้าฝ้ายหลากสี พร้อมตกแต่งเครื่องประดับสร้อยคอและกำไลข้อมือที่ทำจากลูกปัดสีสันสดใส อันเป็นเอกลักษณ์ทางวัฒนธรรมของท้องถิ่น เมื่อจัดหมวดหมู่ข้อมูลภาพเรียบร้อยแล้ว จึงออกแบบภาพร่างลายเส้นต่อไปตามหลักองค์ประกอบศิลป์



ภาพที่ 8 คนเผ่ากะเหรี่ยง (โปว์) นิยมแต่งกายด้วยเสื้อผ้าหลากสี
และตกแต่งเครื่องประดับลูกปัดสีสันงดงาม

4.2.2. การออกแบบภาพร่างลายเส้น ใช้วิธีการเรียงลำดับภาพไปตามระยะเวลาของเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นจากงานประเพณีของชุมชน พิจารณาทั้งเนื้อหาเรื่องราว ช่วงเวลาการจัดงานและพื้นที่บนผนังวิหาร ผู้วิจัยได้ออกแบบกลุ่มตัวภาพของแต่ละกิจกรรมให้มีความเหมาะสมตามพื้นที่ว่างบนผนังวิหาร เพื่อให้การเดินชมภาพแบบเดินเวียนขวาหรือทักษิณาวรรตมีความต่อเนื่อง

ไปยังผนังด้านหลังของวิหาร ต้องดูแล้วไม่ขัดตา มีความกลมกลืนกับผลงานที่ทำไว้บนผนังด้านหลังวิหาร เนื่องจากคำนึงถึงเรื่องของแสงอาทิตย์ที่จะสะท้อนกระจกขณะเดินดูในงานช่วงเวลาต่างๆ ผู้วิจัยได้บันทึกภาพข้อมูลทั้งหมดจากความเป็นจริง แล้วแปลงออกมาให้เป็นงานศิลปะ จึงเขียนภาพร่างด้วยการยึดถือรายละเอียดตามแบบภาพถ่ายจริงจากงานพิธีต่างๆ ในวัดท่าซำม (ชัยชนะ) ทั้งหมด การร่างภาพลายเส้นนั้นจะถ่ายทอดจากภาพถ่ายที่เป็นภาพเหมือนจริงแบบ 3 มิติ ให้เป็นภาพลายเส้นแบบ 2 มิติในเชิงอุดมคติ เช่นเดียวกับภาพจิตรกรรมไทยแบบประเพณี ซึ่งเป็นวิธีการเดียวกันกับครูช่างสมัยโบราณ ที่ได้บันทึกภาพประวัติศาสตร์ของไทยไว้เป็นภาพจิตรกรรมฝาผนังในอาคารโบสถ์วิหาร

การจัดวางองค์ประกอบภาพ ผู้วิจัยเริ่มจากการจินตนาการภาพรวมพื้นที่ภายในวัดก่อน แล้วร่างภาพงานพิธีต่างๆ ที่ชุมชนเสนอมานำเขียนเป็นกลุ่มๆ ตามรายละเอียดของแต่ละกิจกรรม ร่างภาพตามภาพถ่ายบรรยากาศสภาพแวดล้อมจริงในวัด จากนั้นจึงเลือกกลุ่มภาพที่เด่นๆ และสำคัญของแต่ละประเพณี ซึ่งมีขนาดกลุ่มจำนวนคนที่เหมาะสมกับพื้นที่แต่ละช่วงบนผนังวิหาร แล้วร่างภาพจัดวางองค์ประกอบด้วยลายเส้นเป็นส่วนๆ ประกอบกับการจินตนาการพื้นที่ทั้งหมดในบริเวณวัดให้ขึ้นมาอยู่ที่ผนังด้านข้างของวิหาร มีการกำหนดกลุ่มคนแต่ละกิจกรรมให้เหมาะสมลงตัวกับพื้นที่ เป็นลักษณะการมองในมุมมองที่กว้างจากด้านบน ทางทฤษฎีองค์ประกอบศิลป์ แบบตานกมอง (Bird's-eye view) ซึ่งจะช่วยเรื่องการจัดองค์ประกอบในพื้นที่ที่มีจำกัด แต่มีเรื่องราวเนื้อหาที่ต้องนำเสนอมาก การออกแบบขนาดตัวภาพคนทั้งหมดในผนัง กำหนดให้มีขนาดเท่าๆ กัน เป็นการจัดวางแบบ 2 มิติ คือ ไม่มีระยะ

ใกล้ไกลและลึกลับภาพต่างๆ มีแต่ความกว้างและความยาว ไม่มีความหนาและความลึกของรูปทรง แต่สามารถรู้ว่าส่วนใดอยู่หน้าส่วนใดอยู่หลัง ใกล้หรือไกลได้ เพราะวิธีการจัดวางโครงสร้างองค์ประกอบในภาพใช้สภาพแวดล้อมจริงในวัด จึงง่ายต่อความเข้าใจของผู้ชมภาพ



ภาพที่ 9 ประเพณีแห่ครัวทาน (บันทึกภาพ ม.ย.54)



ภาพร่างลายเส้น แห่ครัวทานชุมชนท่าข้าม

กระบวนการขั้นตอนการเขียนภาพร่าง เริ่มเขียนจากภาพสถาปัตยกรรมอาคาร อุโบสถ วิหาร ศาลา และต้นไม้ก่อน กำหนดรูปทรงตัวภาพให้พอดีกับขนาดของผนังที่ร่างไว้บนกระดาน จากนั้นจึงเริ่มใส่กลุ่มตัวภาพคนที่มีกิจกรรมประเพณีต่างๆ ตามพื้นที่การจัดงานจริงในวัด ปรับลายเส้นขนาดของตัวภาพทั้งหมดให้เหมาะสมลงตัว แล้วจึงนำไปให้ชุมชนช่วยพิจารณาให้คำแนะนำ เมื่อได้แบบที่พึงพอใจของทุกคนแล้ว จึงนำไปพัฒนาขยายแบบในขั้นต่อไป



ภาพที่ 10 ร่างลายเส้นเต็มผนัง (นำแบบให้ชุมชนช่วยกันพิจารณาในเดือนมีนาคม 2556)

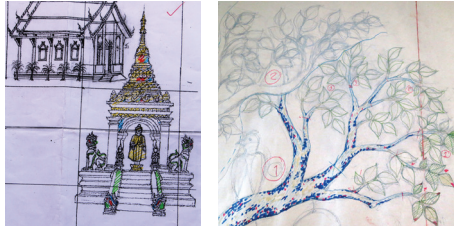


ภาพที่ 11 ภาพจิตรกรรมฝาผนังวิหารวัดหนองบัว จ.น่าน (บันทึกภาพ ก.พ. 2560)

4.2.3. การออกแบบโครงสร้างภาพร่าง โครงสร้างส่วนรวมในจิตรกรรมล้านนา สมัยโบราณใช้สีฝุ่นที่จำนวนสียังมีไม่มากเหมือนปัจจุบัน มีประมาณ 5 สี รับเข้ามาจากประเทศจีน บางสีก็มีราคาสูง เช่น สีแดงชาดและสีเขียว ภาพจิตรกรรมล้านนานิยมใช้สีแดงชาดและสีคราม ที่เป็นสีคู่ตรงข้ามข้างเขียนสามารถเขียนคู่กันได้โดยดูแล้วไม่ขัดตาหรือไม่ตัดกันรุนแรง แต่ดูแล้วรู้สึกอบอุ่นนุ่มนวล การลดความรู้สึกที่รุนแรงของคู่สีนี้เป็นฝีมือจากความเชี่ยวชาญของช่างเขียนที่ใช้วิธีการลดน้ำหนักสีให้จางลงหรือทำให้คู่สีอีกสีหนึ่งหม่นลงด้วยการผสมสีเข้มเข้าไป ดังที่ สน สิมাত্রัง (2526, 91) กล่าวว่า “โครงสร้างส่วนรวมของภาพนี้เป็นสีแดงและสีครามอ่อน โดยจะเน้นให้สีแดงชาดมีปริมาณสีมากกว่าสีคราม ทั้งนี้ต้องการให้ลดความขัดแย้งของคู่สี ขณะเดียวกันสีแดงหม่นยังเสริมความรู้สึกและอารมณ์ของหญิงสาวให้ดูเคลิบเคลิ้มสบายใจมากยิ่งขึ้น”

จากการวิเคราะห์โครงสร้างจิตรกรรมล้านนา แสดงให้เห็นว่ามีการใช้สีประมาณ 5-6 สี คือ สีแดง คราม น้ำตาล ขาวดำ เขียว เช่น ภาพจิตรกรรมฝาผนังในวิหารวัดหนองบัว จังหวัดน่าน (ภาพที่ 14) ซึ่งเป็นสีที่ใกล้เคียงกับสีของกระเจกที่มีจำหน่ายตามท้องตลาด จึงทำให้การออกแบบโครงสร้างภาพศิลปกรรมกระเจก

ทำได้ง่าย โดยการแทนค่าสีภาพตามวัสดุกระจกที่มี จัดเป็นองค์ประกอบภาพตามที่ได้ออกแบบภาพร่างไว้



ภาพที่ 12 การออกแบบโครงสร้างภาพร่างในศิลปกรรมกระจก (บันทึกภาพ พ.ศ. 2556)

4.3 การพัฒนาแบบ (Design Development)

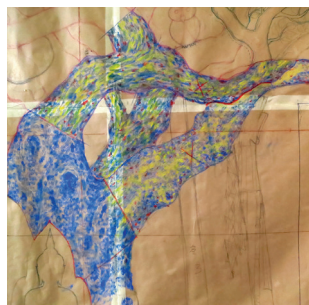
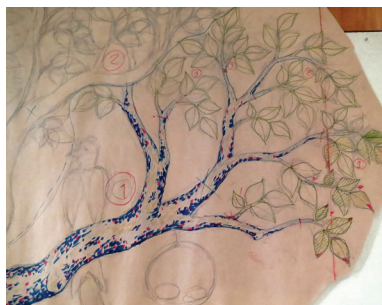
เป็นภาพลายเส้นลงในกระดาษให้มีขนาดใหญ่เท่ากับพื้นที่จริงบนผนัง ลงสีแทนค่าด้วยสีของกระจก มีทั้งหมด 6 สี คือ ขาว ทอง แดง เขียว น้ำเงิน และคราม แล้วนำไปเป็นแบบสำหรับตัดกระจกต่อไป แบ่งออกได้เป็น 2 ส่วน คือ การพัฒนาขยายแบบลายเส้นและการพัฒนาขยายโครงสร้าง ซึ่งเป็นการออกแบบโครงสร้างในการสร้างจากจิตรกรรมฝาผนังล้านนออกมาเป็นแบบโครงสร้าง



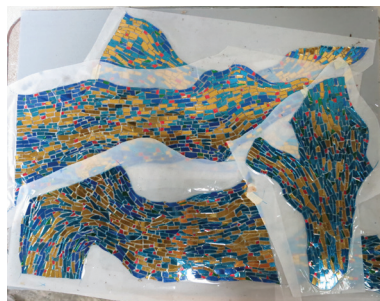
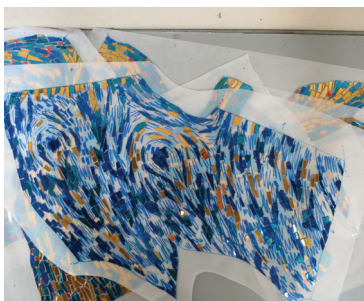
ภาพที่ 13 ภาพการขยายลายเส้นจากภาพร่าง (Sketch) ให้มีใหญ่เท่ากับขนาดผนังจริง



ภาพที่ 14 ภาพการขยายลายเส้น กลุ่มพระภิกษุสามเณรเวียนเทียน



ภาพที่ 15 ภาพการออกแบบโครงสร้างต้นไม้ (ต้นพิกุล) แทนคำสี่ของกระเจกด้วยปากกาเมจิก



ภาพที่ 16 ภาพการคัดลอกแบบสีลงบนกระดาษ เพื่อนำไปเป็นแบบตัดกระเจก
(เขียนกำกับหมายเลขไว้ทุกแผ่น)

4.4 การประกอบสร้าง (Design Construction)

4.4.1 กระบวนการสร้างสรรค์ตัวภาพกระจก หลังจากขยายแบบลายเส้นเรียบร้อยแล้ว จึงเข้าสู่กระบวนการตัดกระจกตามแบบ และกำหนดสีกระจกตามความเหมาะสมให้ใกล้เคียงกับภาพถ่ายจากข้อมูลจริง งานสร้างสรรค์ชุดนี้ใช้วัสดุกระจกประเภทกระจกแก้วสี มีทั้งแบบแบนและโค้ง ใช้กระดาษลอกลายหรือกระดาษไขทาบคัดลอกลายเส้นตัวภาพจากแบบกระดาษสีน้ำตาลออกมาเป็นตัวอย่างย่อย แยกชิ้นเป็นตัวๆ เพื่อให้ง่ายในการตัดกระจก ใช้ที่ตัดแบบหัวเพชรหรือหัวโลหะตัดกระจกเป็นชิ้นเล็กๆ นำกระจกสีแต่ละชิ้นมาจัดวางลงบนแบบกระดาษไขที่ร่างไว้ จัดเรียงกระจกตามคู่มือที่ออกแบบไว้เรียงตามความเหมาะสมประกอบเป็นตัวอย่าง เพื่อให้เกิดการผสมสีทางสายตา มองโครงสร้างโดยรวม เนื่องจากกระจกไม่สามารถผสมสีรวมกันได้เหมือนสีที่บีบจากหลอด เมื่อได้ตัวภาพกระจกแต่ละตัวแล้ว จึงให้เขียนหมายเลขกำกับไว้ด้านหลังแต่ละชิ้นด้วย เพื่อทำการจัดเก็บให้เป็นหมวดหมู่ แต่ละกลุ่มตัวภาพ สำหรับนำไปเรียงติดลงบนผนังวิหารต่อไป ทั้งนี้ กระจกเป็นวัสดุที่มีลักษณะพิเศษเฉพาะในการสร้างสรรค์ จึงควรศึกษาทำความเข้าใจเรื่องวัสดุและอุปกรณ์ที่จะนำมาใช้งานอย่างถ่องแท้ ประกอบกับการทำงานด้วยทักษะความชำนาญ จึงจะทำให้ผลงานต่างๆ เหล่านี้สำเร็จลุล่วงลงไปได้

มิตัดตัดกระจก ใช้กรีดตัดแผ่นกระจก มีหลายรูปแบบ แต่ที่นิยมใช้กันมี 2 ชนิด คือ แบบด้ามไม้ที่มีหัวเป็นเพชร เรียกเพชรตัด เพชรจีนหรือเพชรฝรั่ง มีกากเพชรเป็นปุ่มเล็กๆอยู่ที่หัวด้านบนที่ตัด หัวที่ตัดทำเป็นมุมเฉียงทำด้วยเหล็กชุบโครเมียม ด้ามเป็นไม้ ช่างตัดกรอรูปนิยมใช้ และแบบด้าม

พลาสติกมีหัวเป็นโลหะ ส่วนมีดตัดกระจกอีกแบบจะเป็นหัวโลหะที่มีความแข็งแรงมาก ด้ามใส่น้ำมันหล่อลื่น สามารถเปิดเติมน้ำมันได้ตรงจุดที่ปลายด้าม นิยมใช้ในยุโรป เหมาะกับตัดกระจกที่หนาและแข็ง (อัศวินีย์ 2556, 77)



ภาพที่ 17 มีดตัดกระจก (เพชรตัด เพชรจีน หรือเพชรฝรั่ง)



ภาพที่ 18 มีดตัดกระจกที่ด้ามใส่น้ำมันหล่อลื่นและกระจกหัวด้านบนเป็นโลหะแข็ง

การวางชิ้นกระจกแต่ละชิ้น ควรวางให้มีระยะห่างกันเล็กน้อย เป็นร่องหรือรอยต่อ เพราะเมื่อนำไปติดลงบนผนังวิหาร จะได้มีช่องที่ว่างเล็กๆ ให้การที่ติดบนพื้นผนังได้ลื่นขึ้นมาหุ้มปิดด้านข้างของแผ่นกระจกแต่ละชิ้นด้วย แผ่นกระจกเกิดความคงทนและไม่หลุดออกจากพื้นผนังเมื่อเวลาผ่านไป เมื่อได้ตัวภาพกระจก ให้เขียนหมายเลขกำกับไว้ด้านหลังแต่ละชิ้น จัดเก็บเป็นหมวดหมู่ แต่ละกลุ่มตัวภาพ เพื่อนำไปติดลงบนผนังต่อไป



ภาพที่ 19 ภาพตัวภาพกระจกชนเผ่ากะเหรี่ยงอุมลูก

กระบวนการสร้างสรรค์งานกระจก สามารถลำดับขั้นตอนตั้งแต่เริ่มเก็บข้อมูล พัฒนาแบบร่าง จนสร้างสรรค์เป็นศิลปกรรมกระจก ได้ดังภาพต่อไปนี้



ภาพที่ 20 ภาพกระบวนการสร้างสรรค์งานกระจก กลุ่มพระสงฆ์เวียนเทียน วันวิสาขบูชา



ภาพที่ 21 ภาพกระบวนการสร้างสรรค์งานกระจก กลุ่มชาวบ้านเวียนเทียน

4.4.2 การปรับแบบสำหรับการคัดลอกลายเส้นลงผนัง การปรับแบบกระดาดจะใช้ค้อนตอกตุ้ดตุ้ (ที่ตอกหนัง) เจาะกระดาดให้เป็นรูหรือเส้นประ ตามรูปทรงตัวภาพกระจกที่ตัดไว้แล้ว เป็นกรรมวิธีการเตรียมแบบของช่างโบราณ



ภาพที่ 22 ภาพการปรับแบบสำหรับการคัดลอกลายเส้นลงผนัง (บันทึกภาพ 21 ก.ย. 56)

4.4.3 การเคลื่อนย้ายผลงาน ต้องตัดแบ่งกลุ่มตัวภาพให้เป็นกลุ่มย่อย เพื่อความสะดวกในการเคลื่อนย้ายงาน



ภาพที่ 23 ภาพการเคลื่อนย้ายผลงานกระຈก ต้องตัดแบ่งกลุ่มตัวภาพเป็นกลุ่มย่อย (บันทึกภาพ 27 ก.ย. 56)

4.4.4 การเตรียมพื้นผนังวิหาร ทำการขัดล้างสีและฝุ่นบนผนังวิหารให้สะอาด ก่อนการติดกระຈก

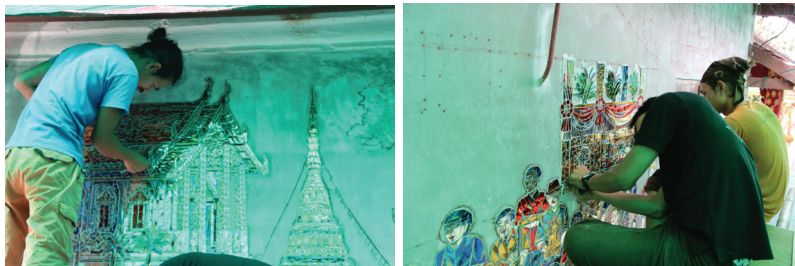


ภาพที่ 24 ภาพการเตรียมพื้นผนังวิหาร ครอบซดล่างผนังวิหารให้สะอาด
ทิ้งไว้ให้แห้งประมาณ 2 สัปดาห์ (บันทึกภาพ 24 ก.ย. 56)

4.4.5 การติดตั้งงานกระຈก ประคบบแบบและร่างเส้นลงบนผนังด้วยสีฝุ่น
แล้วจึงติดกระຈก นำแบบกระຈกที่ปูเส้นไว้มาประกบลายเส้นด้วยสีฝุ่น ติดตัวภาพกระຈกแต่ละตัวบนผนังตามแบบที่ร่างเส้นสีฝุ่นไว้ โดยติดเรียงตัว ภาพให้ต่อเนื่องกัน การติดงานครั้งนี้ได้ติดเรียงตัวภาพให้ต่อเนื่องจากผนังด้าน หลังที่ได้เคยทำไว้ จึงติดเรียงจากฝั่งด้านซ้ายมายังด้านขวา เมื่อติดตั้งเสร็จจึง ลงสีพื้นบนผนังให้เต็ม



ภาพที่ 25 ภาพการติดตั้งงานกระຈก นำแบบกระຈกที่ปูเส้นไว้มาประกบลายเส้นด้วยสีฝุ่น
(บันทึกภาพ 14 ต.ค. 56)



ภาพที่ 26 ภาพการติดกระจกเรียงตัวภาพจากขอบด้านซ้ายของผนังวิหาร
(บันทึกภาพ 15 ต.ค. 56)

4.5 การเก็บรายละเอียด (Design Refinement) เป็นการลงสีพื้นผนัง



ภาพที่ 27 ภาพการทาสีพื้นบนผนังวิหาร (บันทึกภาพ 24 ต.ค. 56)



ภาพที่ 28 ภาพการทาสีพื้นตกแต่งเก็บรายละเอียดให้ทั่วทั้งผนัง (บันทึกภาพ 25 ต.ค. 56)



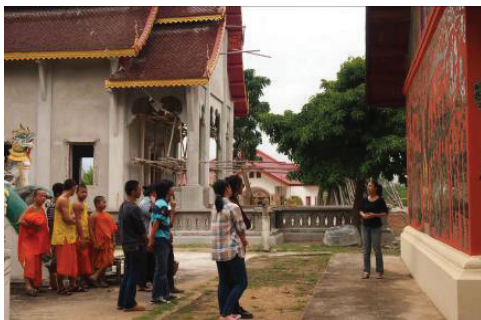
ภาพที่ 29 ภาพงานศิลปกรรมกระຈกบนผนังวิหารวัดท่าข้าม (ชัยชนะ) ที่ลงสีเรียบร้อยแล้ว
(บันทึกภาพ 25 ต.ค. 56)



ภาพที่ 30 ภาพคณะทำงานและท่านเจ้าอาวาสวัดท่าข้าม (ชัยชนะ) (บันทึกภาพ 25 ต.ค. 56)

4.6 การนำเสนอผลงาน (design presentation)

4.6.1 นำเสนอเรื่องราวผลงานบนผนัง หลังจากเสร็จสิ้นการติดตั้งลงสีผนังแล้วได้มีการพูดคุยกับผู้คนในชุมชน อาจารย์ นักเรียน นักศึกษาถึงเรื่องราวการนำเสนอภาพบนผนังรวมถึงได้อธิบายเทคนิคการสร้างสรรค์งานครั้งนี้ให้ชุมชนเข้าใจเพื่อสร้างความยั่งยืนให้กับผลงานศิลปกรรมกระຈกบนผนังต่อไป



ภาพที่ 31 ภาพการอบรมให้ความรู้แก่ชุมชนก่อนการฝึกหัดตัดกระดาษ (บันทึกภาพ 30 พ.ย. 56)

4.6.2 จัดอบรมวิธีการสร้างสรรค์งานกระดาษแก่ชุมชนและนักศึกษา
 หลังการดำเนินงานติดตั้งผลงานศิลปกรรมกระดาษบนผนังด้านข้างวิหารวัดท่าข้าม (ชัยชนะ) เสร็จ ผู้วิจัยได้จัดอบรมการสร้างสรรค์ศิลปกรรมกระดาษให้กับพระสงฆ์ สามเณร ครู นักเรียน นักศึกษา และผู้ที่สนใจในชุมชน ที่วัดท่าข้าม (ชัยชนะ) เพื่อให้ชุมชนมีความรู้พื้นฐานทางศิลปะ รวมถึงความเข้าใจกระบวนการสร้างสรรค์งานศิลปกรรมกระดาษบนผนังวิหาร



ภาพที่ 32 ภาพการอบรมชุมชนเรียนรู้วิธีการสร้างสรรค์ศิลปกรรมกระดาษ (บันทึกภาพ 30 พ.ย. 56)

4.7 การประเมินผล (Design Evaluation)

4.7.1 การประเมินความพึงพอใจจากชุมชน ประเมินด้วยวิธีการประชุมร่วมกับชุมชน และทำแบบสอบถาม ได้มีการประเมินความพึงพอใจชุมชนจำนวน 2 ครั้ง ดังนี้

ครั้งที่ 1 ในช่วงที่ตัดกระจกตัวภาพกลุ่มต่างๆ เสร็จ ได้นำผลงานแต่ละส่วนไปให้ชุมชนได้ชม เพื่อพิจารณาผลงานร่วมกัน และได้มีการประเมินความพึงพอใจ นำมาปรับปรุงแก้ไขผลงานก่อนการติดตั้ง



ภาพที่ 33 ภาพการนำแบบงานกระจกที่ตัดเสร็จแล้วไปให้ทางชุมชนพิจารณาเพื่อรับฟังข้อคิดเห็นข้อเสนอแนะจากชุมชน

ครั้งที่ 2 เป็นการประเมินผลความพึงพอใจของชุมชน หลังการติดตั้งผลงาน ศิลปกรรมกระจกบนผนังเสร็จสิ้นแล้ว เพื่อนำผลมาสรุปอภิปรายและวิจารณ์ผล



ภาพที่ 34 ภาพการนำเสนออธิบายเรื่องราวงานศิลปกรรมกระจก ประเมินความพึงพอใจจากชุมชน

การอภิปรายและสรุปผล

การสร้างสรรคงานศิลปกรรมกระจกบนผนังวิหาร วัดท่าข้าม (ชัยชนะ) ครั้งนี้ ถือเป็นแห่งที่ 2 ของผู้วิจัยและคุณอุดม หวานจริง จากแห่งแรกได้เคย สร้างสรรค์ไว้ที่ผนังอุโบสถวัดมณีจันทร์ จากการศึกษาทดลองค้นคว้าในครั้ง นั้น ทำให้ผู้วิจัยได้เรียนรู้และเข้าใจกรรมวิธีการสร้างสรรคงานศิลปะเทคนิค การประดับกระจกมากขึ้น จนเกิดเป็นงานร่วมสมัยในรูปแบบใหม่ มีการทดลอง เทคนิคใหม่เพิ่มขึ้น จึงทำให้งานบนผนังวิหารวัดท่าข้าม (ชัยชนะ) มีความ แตกต่างไปจากงานที่เคยทำมาที่วัดมณีจันทร์

สิ่งสำคัญที่ทำให้สามารถดำเนินงานสำเร็จได้ตามเป้าหมายที่ตั้งไว้ ก็เนื่องมา จากการกำหนดแผนการดำเนินงานอย่างชัดเจนตั้งแต่เริ่มต้น ทั้งเรื่องของการ

กำหนดวัตถุประสงค์ ขอบเขต และกรอบแนวคิดการทำงาน การแบ่งหน้าที่ ความรับผิดชอบการทำงานให้มีความชัดเจนและตรงตามความสามารถ ตามความถนัดของแต่ละคน ไม่จำเป็นต้องใช้คนจำนวนมาก แต่ทุกคนต้องรู้หน้าที่ และทำงานเป็นทีม ผลที่ได้ก็จะสำเร็จตามแผนที่กำหนด การสร้างสรรค์งานครั้งนี้เริ่มดำเนินงานตั้งแต่เดือนกุมภาพันธ์ จนเสร็จสิ้นในเดือนธันวาคม พ.ศ. 2556 เป็นระยะเวลา 10 เดือน ซึ่งเป็นไปตามแผนการดำเนินงานที่ตั้งไว้

ผลที่ได้รับจากการสร้างสรรค์งานเป็นไปตามวัตถุประสงค์และสมมติฐานที่ตั้งไว้ ทางชุมชนได้ผลงานศิลปกรรมที่บันทึกเรื่องราวประเพณีวัฒนธรรมของชุมชนในท้องถิ่นไว้บนผนังด้านข้างของวิหารวัดท่าข้าม (ชัยชนะ) เป็นงานศิลปกรรมกระจกที่มีลักษณะพิเศษ ตัดเป็นตัวภาพอุดมคติแบบจิตรกรรมไทยประเพณี หลังจากที่ได้ติดตั้งงานบนผนังวิหารเสร็จ ได้มีคุณครูในชุมชนขอให้ไปช่วยจัดอบรมสอนเทคนิควิธีการสร้างสรรค์งานศิลปะกระจกให้กับครูและนักเรียนที่โรงเรียนในชุมชนบ้านท่าข้าม การสร้างสรรค์งานครั้งนี้จึงเป็นเสมือนจุดเริ่มต้นที่ทำให้ผู้คนในชุมชนเริ่มมาสนใจเรื่องความงามทางทัศนศิลป์ และได้เรียนรู้ขั้นตอนกระบวนการสร้างสรรค์งานศิลปะกระจก เป็นกระบวนการหนึ่งที่จะทำให้เกิดการเรียนรู้จริง จากการลงมือปฏิบัติด้วยตนเอง อันจะทำให้ชุมชนเกิดความเข้าใจ เกิดความภาคภูมิใจที่ได้มีส่วนร่วม ซึ่งจะทำให้สามารถช่วยกันดูแลรักษาผลงานศิลปกรรมกระจกบนผนังวิหารได้ต่อไปในอนาคต สิ่งสำคัญอีกประการหนึ่ง คือ การสร้างสรรค์งานครั้งนี้ทำให้ตัวศิลปินได้พัฒนารูปแบบกระบวนการทำงานที่ต้องเรียนรู้ควบคู่ไปกับการทำงานร่วมกันกับคนในชุมชน ผู้วิจัยได้สรุปผลงานวิจัยทั้งหมดเป็นรูปเล่มรายงานเชิงวิชาการ

เกี่ยวกับการสร้างสรรค์งานศิลปะ เพื่อถ่ายทอดเป็นองค์ความรู้ให้ผู้ที่สนใจได้นำไปใช้เป็นประโยชน์ทางการศึกษา การสร้างสรรค์งานศิลปะหรือนำไปต่อยอดพัฒนาแนวความคิด ให้เกิดประโยชน์ต่อองค์กร ชุมชน และสังคมส่วนรวมต่อไป ผู้วิจัยหวังว่าบทความนี้จะมีส่วนช่วยในการอนุรักษ์และพัฒนางานศิลปะไทยในปัจจุบันให้ยังคงอยู่ ไม่สูญหาย ไม่หยุดนิ่ง หรือถอยหลัง แต่จะพัฒนาก้าวต่อไปข้างหน้า เพื่อให้เยาวชนรุ่นหลังได้เรียนรู้ศึกษาค้นคว้าและช่วยกันพัฒนาสร้างสรรค์สืบไป

จากการดำเนินงานสร้างสรรค์ศิลปกรรมกระจกที่ผ่านมา ทำให้ผู้วิจัยได้เรียนรู้สิ่งต่างๆ มากมายจากชุมชน ไม่ว่าจะเป็นเรื่องของวัฒนธรรม ประเพณี วิถีชีวิต รวมถึงอุปนิสัยของผู้คนในชุมชน ซึ่งแม้จะอยู่ต่างพื้นที่กันแต่ก็มีความเป็นไทยในการดำเนินชีวิตแห่งวิถีพุทธร่วมกันบนผืนแผ่นดินไทย การสร้างสรรค์ศิลปกรรมกระจกทำให้ผู้วิจัยได้เรียนรู้ว่าการสร้างสรรค์งานศิลปะไทยนั้นยังต้องศึกษาเรียนรู้อีกยาวไกล ถึงแม้ผลงานวิจัยนี้จะเสร็จสิ้นลง แต่ยังไม่ใช่ว่าความสำเร็จที่สุดของการทำงาน ผู้วิจัยถือว่าการสร้างสรรค์งานศิลปกรรมกระจกเป็นเพียงก้าวแรกแห่งการเริ่มต้นเดินทางตามรอยเส้นทางการสร้างสรรค์งานศิลปกรรมของครูช่างไทยในสมัยโบราณ เพื่อการศึกษา ค้นคว้า ค้นหา และพัฒนาแนวทางการสร้างสรรค์งานศิลปะไทยในรูปแบบที่ต้องแสดงถึงความ เป็นไทยในปัจจุบัน ไม่ใช่เพียงแค่การอนุรักษ์รักษาของเก่าในอดีตให้คงอยู่ หรือการลอกเลียนแบบตามผลงานที่ผู้อื่นได้สร้างไว้ แต่ต้องเป็นการสร้างสรรค์สิ่งใหม่ๆ เพื่อเป็นแนวทางให้กับอนุชนรุ่นหลังของชาติสืบต่อไป

บรรณานุกรม

- ศรัณย์ บุญประเสริฐ. *คู่มือนำเที่ยว หลวงพระบาง*. กรุงเทพฯ: สารคดี, 2548.
- สน สีมাত্রัง. *โครงสร้างจิตรกรรมฝาผนังล้านนา*. พิมพ์ครั้งที่ 8. กรุงเทพฯ: ศิริวัฒนา, 2526.
- สุรพล วิรุฬห์รักษ์. *ทำอย่างไรให้งานศิลปะเป็นวิชาการ: การสร้างมาตรฐานวิชาการงานศิลป์*. กรุงเทพฯ: สำนักงานคณะกรรมการวิจัยแห่งชาติ, 2555
- สุวรรณพร มณีโชติ. *ความรู้ทั่วไปในงานช่างศิลป์ไทย*. กรุงเทพฯ: กรมศิลปากร, 2545.
- อัศวินีย์ หวานจริง. “การศึกษาคุณค่าทางสุนทรีย์ในบริบททางสังคมและผลปรากฏจากสภาวะแวดล้อมของศิลปกรรมกระຈกบนผนังอุโบสถวัดมณีจันทร์.” รายงานวิจัย คณะวิจิตรศิลป์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่, 2556.

การสร้างสรรค์ผลงานประติมากรรม ที่สะท้อนถึงวิถีชีวิตมนุษย์ ความสัมพันธ์ของเวลา สัญลักษณ์ และสิ่งก่อสร้าง

ปกิต บุญสุทธิ์

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ประจำสาขาวิชาประติมากรรม

ภาควิชาทัศนศิลป์ คณะวิจิตรศิลป์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

บทคัดย่อ

สิ่งก่อสร้างที่เกี่ยวข้องกับศาสนา พระราชวัง สนามกีฬา และสถานที่พักผ่อน ทั้งในอดีตและในปัจจุบัน สามารถสะท้อนวิถีชีวิตมนุษย์นำเสนอให้เห็นถึงภาพของสังคม วัฒนธรรม ประเพณี ภูมิอากาศ และภูมิปัญญาของมนุษย์ในแต่ละยุคสมัยได้เป็นอย่างดี

ในยุคเริ่มแรกมนุษย์ใช้ก้อนหินเป็นเครื่องมือเบื้องต้นในการล่าสัตว์และดำรงชีพ เรียนรู้และปรับตัวเพื่อการปกป้องและคุ้มภัยตนเองจากธรรมชาติ การมองหาสถานที่เพื่อการอยู่อาศัยเป็นสิ่งสำคัญในการดำรงชีวิตของมนุษย์ ถ้าเป็นสถาน

ที่แห่งแรกที่มนุษย์เลือกใช้เป็นที่อยู่อาศัยและปกป้องคุ้มครองตนเองจากสภาพภูมิอากาศที่เปลี่ยนแปลง หลังจากนั้นมนุษย์จึงริเริ่มก่อสร้างสถานที่โดยการปรับและพัฒนาจากสิ่งต่างๆ ที่มีอยู่ในธรรมชาติรอบตัว เช่น ใบไม้ กิ่งไม้ ดินโคลนหรือก้อนหินสำหรับทำสิ่งก่อสร้างพื้นฐาน เช่น พื้นและหลังคาเสาคาน รวมถึงการก่อสร้างที่เรียกว่าสถาปัตยกรรม เป็นส่วนสำคัญและมีอิทธิพลต่อการสร้างสรรค์ผลงานประติมากรรมที่สะท้อนถึงเรื่องของวิถีชีวิตมนุษย์ ความสัมพันธ์เวลา และสัญลักษณ์ นำมาสร้างสรรค์เป็นประติมากรรมที่ประกอบไปด้วยวัสดุสื่อประสมเช่น ไม้ โลหะ อิฐ และดินเผา นำเสนอเรื่องราวในโครงการสร้างสรรค์ที่มีแนวคิดทางเนื้อหาของสิ่งก่อสร้าง

คำสำคัญ: ประติมากรรม, วิถีชีวิตมนุษย์, เวลา, สัญลักษณ์, สิ่งก่อสร้าง

The Creation of Sculptures to Reflect the Way of Human Life: a Relationship between Time, Symbol, Construction and Architecture.

Pakit Bunsut

Assistant Professor, Department of Visual Arts,
Faculty of Fine Arts, Chiang Mai University

Abstract

The construction of religious buildings, palaces, stadiums and parks, both historically and recently, reflects human lifestyle. It strongly represents the society, traditional culture, climate and local wisdom from each period.

At the beginning, humans had simple tools made from stone as basic instruments for hunting and living. They also learnt and

adapted to protect themselves from natural disasters. Looking for a place to live was a main part of living; humans first lived in caves to protect themselves from the elements. Afterwards, humans tried to create a living space by adapting all kinds of things from nature such as leaves, tree branches, mud or rock to build a basic structures such as floors and roofs.

Besides accommodations, architecture was also influenced by other factors such as religion and an increasing demand for architectural knowledge.

For reasons mentioned above, architecture has influenced this sculpture project in the way of reflecting human way of life and the relationship between time and symbol. This mixed media sculpture was created from wood, metal, brick, and ceramic.

Keywords: Sculpture, The way of human life, Time, Symbol, Construction

ผลงานสร้างสรรค์ประติมากรรมที่สะท้อนถึงวิถีชีวิตมนุษย์ ความสัมพันธ์ของเวลา สัญลักษณ์ และสิ่งก่อสร้าง มีวัตถุประสงค์ที่จะถ่ายทอดความรู้ทางด้านการกระบวนการทางความคิดและการสร้างสรรค์ศิลปะ อันมีที่มาเรื่องราวของวิถีชีวิตมนุษย์ในอดีตที่สร้างอารยธรรมภายใต้ความเชื่อและศรัทธาผ่านสร้างสิ่งก่อสร้าง ที่ต่อมาเปลี่ยนแปลงวิถีชีวิตมนุษย์จากพัฒนาทางด้านเทคโนโลยีและอุตสาหกรรม การอยู่อาศัยร่วมกันในสังคมของมนุษย์ในปัจจุบันอันส่งผลกระทบต่อสิ่งแวดล้อม เป็นประเด็นเนื้อหาความคิดหลักของโครงการสร้างสรรค์ในเชิงศิลปะที่มีรูปแบบเฉพาะส่วนบุคคล โดยมีแนวคิดเชิงอนุรักษ์ต่อสิ่งแวดล้อม วิถีชีวิตมนุษย์ และสิ่งก่อสร้าง เพื่อเป็นการเผยแพร่ทัศนคติในผลงาน

ที่มา แรงบันดาลใจ และแนวคิดสร้างสรรค์

แรงบันดาลใจส่วนหนึ่งเกิดจากความประทับใจและสนใจเกี่ยวกับหลักทฤษฎีและหลักปฏิบัติในสิ่งก่อสร้าง ซึ่งมีประวัติศาสตร์ผ่านเรื่องราวมายาวนาน มีผลกระทบต่อผลงานสร้างสรรค์ อีกส่วนหนึ่งก็รู้สึกสัมผัสว่าในยุคปัจจุบันมีความเจริญทางด้านวัตถุและเทคโนโลยีที่ส่งผลกระทบต่อมนุษย์และสภาพแวดล้อม สิ่งปลูกสร้างพัฒนาอย่างมากมาย อาคารสถานที่รวมทั้งถนนหนทางและยานพาหนะอำนวยความสะดวกให้กับมนุษย์ เพราะมนุษย์ไม่สามารถอยู่โดดเดี่ยวตามลำพัง จึงมีความสัมพันธ์กับมนุษย์ด้วยกันอย่างไม่อาจหลีกเลี่ยงได้นอกจากความสัมพันธ์กับบุคคลหรือกลุ่มสังคมเป็นองค์การตามบทบาทหน้าที่ของโครงสร้างทางสังคม มนุษย์ยังต้องสัมพันธ์กันกับสิ่งที่เป็นามธรรม อันได้แก่ระบบคุณค่าที่ยึดถือเพื่อเป็นส่วนสำคัญของวัฒนธรรมของกลุ่มชน ขาวสารความรู้ ความคิด ตลอดจนความรู้สึกและทัศนคติ ไม่ว่าจะเป็นของตัวเองหรือ

ของคนอื่นก็ตาม เหตุการณ์ต่างๆ ที่เกิดขึ้นจึงเป็นส่วนหนึ่งที่รู้สึกและสัมผัสถึงความเจริญทางด้านวัตถุและเทคโนโลยีที่เข้ามามีบทบาทกับมนุษย์ในปัจจุบัน จนทำให้เกิดวิกฤตการณ์ต่างๆ เช่น เรื่องอาณาเขตที่ดิน พื้นที่แออัดและเปียดเสียจนหนาแน่น รวมถึงสภาพแวดล้อมที่มีผลกระทบ หรือการก่อสร้างสถานที่ทำธุรกิจ อสังหาริมทรัพย์ส่วนตัวของนายทุนที่ซื้อที่ดินอาณาเขตเพื่อจะสร้างสถานที่ทำธุรกิจหาประโยชน์ทางสังคมแอบแฝง จนมนุษย์ได้เริ่มตระหนักว่าสภาพแวดล้อมรอบๆ ตัว ภัยที่เกิดขึ้นจากธรรมชาติ เช่น น้ำท่วมเมือง การเผาป่าเพื่อนำมาสร้างเกษตรทำกิน เกิดมลภาวะอากาศปรวนแปรแห้งแล้งและหนาวเย็นขึ้นอย่างรวดเร็ว ล้วนตอกย้ำถึงการเปลี่ยนแปลงจากมนุษย์ที่ยังมีความคิดทางด้านวัตถุนิยมอย่างไม่รู้จักพอ ผลกระทบมากมายจากภัยธรรมชาติสร้างความเจ็บปวดไม่น้อยให้กับมนุษย์



ภาพที่ 1 แผ่นดินไหว อ. แม่ลาว จ. เชียงราย
(ที่มา: หนังสือพิมพ์คมชัดลึก, 8 พ.ค. 2557, 1)



ภาพที่ 2 ภัยจากน้ำท่วมในกรุงเทพมหานคร
(ที่มา: หนังสือพิมพ์คมชัดลึก, 15 พ.ย. 2554, 1)

จากสถานการณ์ที่เกิดขึ้นกับสิ่งแวดล้อม เป็นคำถามเบื้องต้นเพื่อเตือนใจให้ช่วยกันสำนึกถึงภาพเหตุการณ์เหล่านั้น เมื่อมองออกไปรอบๆ ตัวเรา นอกจากธรรมชาติ ท้องฟ้า ต้นไม้ และสิ่งมีชีวิต ที่อาศัยบนเปลือกมนุษย์ เราจะได้ยินเสียงรถยนต์ มีสิ่งก่อสร้างตึกอาคารรายล้อมปนเปื้อนไปหมด การดำเนินงานโครงการต่างๆ สร้างผลประโยชน์และกำไรไม่น้อยสำหรับมนุษย์ในการบริโภค สิ่งก่อสร้างชนิดเล็กๆ เริ่มขยายตัวเป็นอาณาเขตที่กว้างใหญ่ไพศาลแผ่อำณาเขตดินแดน กระจายออกไปในวงกว้างจนไม่สามารถควบคุมวิถีชีวิตมนุษย์ดั้งเดิม รวมถึงสภาพแวดล้อมเหล่านั้นได้ถูกเปลี่ยนแปลงไปขาดความสงบสุขและชีวิตแห่งความพอเพียงซึ่งนับวันยิ่งลดน้อยถอยลง



ภาพที่ 3 สิ่งปลูกสร้างในสถานที่ต่างๆ

จากที่มาของเนื้อหาข้างต้น ข้าพเจ้าทำโครงการสร้างสรรค์ที่กล่าวถึงเรื่องของเวลา สัญลักษณ์ สิ่งก่อสร้างที่สะท้อนถึงวิถีชีวิตมนุษย์ในอดีต เปรียบเทียบกับโลกในยุคปัจจุบันที่มีความเจริญทางด้านวัตถุจนส่งผลกระทบต่อสิ่งแวดล้อมและภัยธรรมชาติที่เกิดขึ้นพร้อมๆ กับจำนวนประชากรของมนุษย์ที่อยู่อาศัย

อย่างหนาแน่นขึ้น เป็นภาพสะท้อนให้เห็นถึงวิถีชีวิตมนุษย์ที่เปลี่ยนแปลงไปในอดีต ความสัมพันธ์ระหว่างเวลา สัญลักษณ์ สิ่งก่อสร้าง จึงเป็นเนื้อหาทางความคิดหลักนำมาถ่ายทอดผ่านทางผลงานศิลปะประติมากรรมด้วยสื่อวัสดุ เช่น ดินเผา ไม้ ปูน และโลหะประกอบเข้าด้วยกัน เป็นที่มาทางความคิดในการสร้างโครงงานสร้างสรรค์ครั้งนี้

แรงบันดาลใจและอิทธิพลที่มีต่อโครงงาน

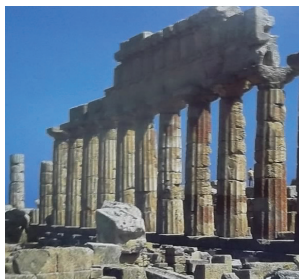
- ภาพสิ่งก่อสร้างโบราณในที่ต่างๆ
- ภาพสะท้อนที่มาจากสภาพแวดล้อมของมนุษย์กับการอยู่อาศัยในปัจจุบัน



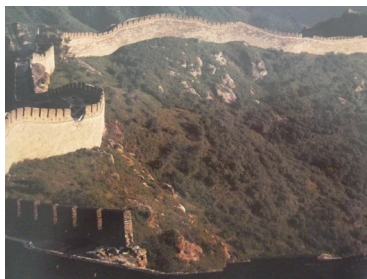
ภาพที่ 4 สตุปบุโรพุทโธ ประเทศอินโดนีเซีย
(ที่มา: Bondan 1982, 37)



ภาพที่ 5 วิหารสะจิวัน ประเทศอินโดนีเซีย
(ที่มา: Bondan 1982, 101)



ภาพที่ 6 วิหาร Selinus ที่ Acropolis
นครเอเธนส์ ประเทศกรีซ
(ที่มา: Spawforth 2006, 129)



ภาพที่ 7 กำแพงเมืองจีนส่วนที่ก่อสร้างในสมัย
ราชวงศ์หมิง (ค.ศ. 1368-1644)
(ที่มา: Qiao 1982, 133)

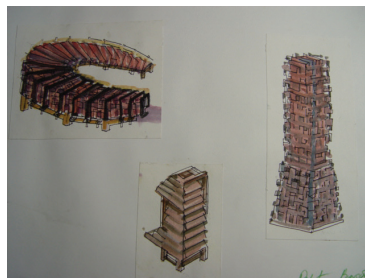
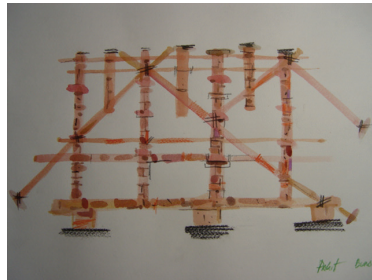
ภาพสิ่งก่อสร้างโบราณทางประวัติศาสตร์เหล่านี้ข้าพเจ้าได้ประทับใจในเรื่อง
การก่อสร้างด้วยก้อนหิน อิฐ ที่เรียงกัน การแกะสลักหินเสา คาน มีความงาม
ทางด้านสถาปัตยกรรม



ภาพที่ 8 การวางหลักเขตในลิ่งปลูกสร้าง

วิธีการดำเนินการสร้างสรรค์

เป็นการค้นหาข้อมูลจากสภาพแวดล้อมจริง เช่น สิ่งก่อสร้างในเมืองซึ่งเป็น
ที่อาศัยของมนุษย์ในชุมชนต่างๆ รวมทั้งวัสดุที่ใช้สื่อความหมายในโครงการ
ข้าพเจ้าได้ทำภาพแบบร่างความคิดเพื่อนำไปสรุปผลในการสร้างสรรค์ผ่าน
จินตนาการครั้งนี้



ภาพที่ 9 แสดงแบบร่างโครงงานสร้างสรรค์

ภาพแบบร่าง 3 ภาพนี้เป็นส่วนหนึ่งในการค้นหารูปแบบประติมากรรม โดยนำ
ลักษณะที่มาของสิ่งก่อสร้าง ทำเสา คาน และวงโค้งซุ้มประตู มาเป็นเนื้อหา
ในการสร้างสรรค์

เครื่องมือและอุปกรณ์ปฏิบัติงาน



ภาพที่ 10 แบบพิมพ์กดกระเบื้องดินเผา



ภาพที่ 11 ดินเซรามิก



ภาพที่ 12 เครื่องมือปั้นตกแต่ง



ภาพที่ 13 เครื่องมือช่าง



ภาพที่ 14 เตาเผาแบบโบราณ



ภาพที่ 15 เตาเผาไฟฟ้าแบบรวดเร็ว

ประเด็นความคิดและการวิเคราะห์ผลงาน

ผลงานสร้างสรรค์ประติมากรรมชิ้นที่ 1: หน้าต่างในความทรงจำ (Memory Window)

ผลงานสร้างสรรค์ชิ้นนี้เป็นผลงานที่สร้างขึ้นในนิทรรศการเดี่ยวปี 2552 นำมาเรียบเรียงเป็นโครงงานสร้างสรรค์ในชุดปัจจุบันที่ข้าพเจ้าได้เข้ามาและแรงบันดาลใจจากภาพประดับตามวิหารวัด ถ้ำสมัยอียิปต์โบราณ และวิหารเจดีย์ตามสถานที่ต่างๆ จากความประทับใจในท่าทางอากัปกิริยาของรูปปั้นตามผนังวิหารของวัดโบราณสถานที่เรียงซ้ำๆ กัน ข้าพเจ้าสนใจในสัญลักษณ์รูปทรงมนุษย์ที่แทนความหมายถึงการเปรียบเทียบมนุษย์ที่อยู่อาศัยร่วมกันในสถานที่นั้นๆ การปกป้องดูแลรักษา และการพึ่งพาอาศัยอยู่ร่วมกันของสังคม ผลงานได้ใช้วัสดุโลหะลูกกรงเหล็กดัดของช่องระบายหน้าต่างบ้าน ผึงประทับไว้ด้วยวัสดุปูนซีเมนต์ สร้างร่องรอยของพื้นผิวที่ถูกอัดแน่นด้วยวัสดุเศษเซรามิกของรูปทรงมนุษย์ที่เรียงแตกกระจาย สร้างจินตนาการถึงความเคลื่อนไหวและความอัดแน่นทางสายตาเป็นช่องๆ ของลูกกรง สื่อความหมายถึงการบันทึกความทรงจำเกี่ยวกับร่องรอยของการเสื่อมสลายบนวิถีชีวิตมนุษย์ในอดีต และการเปลี่ยนแปลงทางอารยธรรมโบราณในอดีตที่เคยเป็น



ภาพที่ 16 หน้าต่างในความทรงจำ (Memory Window) พ.ศ. 2552 สีส้มขนาด 63x120 ซม.

ผลงานสร้างสรรค์ประติมากรรมชิ้นที่ 2: ประติมากรรมเสา (Column) 1

ข้าพเจ้าได้นำเสนอผลงานประติมากรรมที่เป็นรูปทรงของเสา 2 ต้น ซึ่งมีที่มาทางประวัติศาสตร์ในอดีต เช่น สมัยกรีกและโรมันโดยตัดทอนรายละเอียดของรูปทรงเสาให้เป็นแบบเรขาคณิตที่เรียบง่าย วัสดุที่เลือกใช้เป็นแผ่นกระเบื้องดินเผา รูปทรงสี่เหลี่ยมที่เรียงติดต่อกันจากรูปทรงฐานล่างของเสาซึ่งกว้างและสอบเข้าบนยอดปลายเสาทั้ง 2 ต้น นำมาประทับลวดลายรูปทรงของมนุษย์ที่เรียงทับซ้อนกันบนพื้นผิวขรุขระสีธรรมชาติของแผ่นกระเบื้องดินเผาสื่อถึงสัญลักษณ์ทางความหมายของพื้นที่อาณาเขตดินแดนทางอารยธรรมโบราณในประวัติศาสตร์ ถ่ายทอดและสะท้อนถึงเวลากับเรื่องราววิถีชีวิตมนุษย์ ปรัชญา ความดีงาม ความประทับใจในโบราณสถาน และความศรัทธาที่มีส่วนเกี่ยวข้องกับมนุษย์ในอดีตกาล



ภาพที่ 17 ประติมากรรมเสา (column) 1 พ.ศ.2552 กระเบื้องดินเผา ขนาด 58x49x286 ซม.

ผลงานสร้างสรรค์ประติมากรรมชิ้นที่ 3: ประติมากรรมเสา (Column) 2

ผลงานสร้างสรรค์ชิ้นที่ 3 สืบเนื่องต่อจากชิ้นที่ 2 เช่นกัน เป็นรูปทรงเสา 2 ต้น เปลี่ยนสถานะทางความหมายของวัสดุ เช่น รูปทรงของเสาชุดเดิมที่ใช้เป็นวัสดุแผ่นกระเบื้องดินเผา ได้เปลี่ยนไปใช้ลูกกลอนเซรามิกที่ใช้ประดับตามระเบียบหน้าต่างบ้าน ข้าพเจ้าเห็นว่าในทางความหมายของรูปทรง ลูกกลอนมีที่มาทางด้านงานออกแบบประดับตกแต่ง ด้วยความหมายในหน้าที่การใช้สอยของรูปทรงจึงนำมาเรียงประกอบต่อกันเป็นเสา เพื่อสื่อถึงสิ่งก่อสร้างของมนุษย์ ส่วนเสาต้นที่ 2 ข้าพเจ้าสนใจความหมายของสิ่งก่อสร้างในสื่อวัสดุและกรรมวิธีการทำเสาเทคานบ้านเรือน เพื่อเปรียบเทียบถึงวิถีชีวิตของมนุษย์ในการอยู่ร่วมกันทางสังคม ในรายละเอียดของผลงานจะมีวัสดุของโครงสร้างโปรงของเหล็กเส้น มีเศษดินและอิฐเผาประกอบเรียงอัดแน่นรวมกัน มีรูปทรงมนุษย์นั่งอยู่บนเสาแทนความหมายของการอยู่ร่วมกัน



ภาพที่ 18 ประติมากรรมเสา (Column) 2 พ.ศ. 2554 สีส้ม ขนาด 23x135x210 ซม.

ผลงานสร้างสรรค์ประติมากรรมชิ้นที่ 4: สิ่งก่อสร้าง (Construction)

ผลงานสร้างสรรค์ชิ้นนี้ได้รับแรงบันดาลใจมาจากรูปทรงของไม้แบบค้ำยันสำหรับหล่อเสาและบ้านเรือนสิ่งปลูกสร้าง นำมาสร้างสรรค์ใหม่เป็นผลงานประติมากรรมสีส้ม มีรายละเอียดของแผ่นกระเบื้องดินเผารมควันด้วยสีธรรมชาติของเครื่องปั้นดินเผา มีวัสดุประเภทโลหะ เศษอิฐ ไม้ มาประกอบเข้าด้วยกัน ผลงานชิ้นนี้ต้องการสื่อถึงความหมายทางวัสดุและนำรูปทรง 2 อย่างประกอบกัน คือ รูปทรงที่มาจากการทำเสาแทนสัญลักษณ์ของสิ่งก่อสร้างที่มนุษย์อาศัย และวัสดุที่มีส่วนประกอบ เช่น เศษอิฐ ไม้ และโลหะ สร้างให้เกิดจินตนาการถึงการอัดแน่นบีบรัดของรูปทรง ประติมากรรม

แทนความหมายถึงสิ่งก่อสร้างและสถาปัตยกรรมในเชิงสัญลักษณ์ ใช้กรรมวิธีตอกและอัดลิ่มสร้างปริมาตรพื้นผิวของรูปทรง



ภาพที่ 19 ลี้งก่อสร้าง (Construction) พ.ศ. 2555 สีส้ม ขนาด 104x272x200 ซม.



ภาพที่ 20 รายละเอียดผลงานสร้างสรรค์ (Construction)



ผลงานสร้างสรรค์ประติมากรรมชิ้นที่ 5: วงโค้ง (Arch)

พัฒนาต่อจากผลงานประติมากรรมชิ้นที่ 4 Construction ข้าพเจ้าได้นำรูปทรง Arch จากวงโค้งของซุ้มประตูวิหารทางสถาปัตยกรรมโบราณสถานประวัติศาสตร์ในที่ต่างๆ มาเป็นแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ผลงานประติมากรรมชื่อ Arch เน้นให้ความหมายเพิ่มเติมด้วยร่องรอยของวัสดุที่เป็นกระเบื้องดินเผา มีภาพชุดชีวิตกตประทับใจแม่พิมพ์เป็นเรื่องราวเกี่ยวกับกิจกรรมวิถีชีวิตมนุษย์ต่างๆ ตามผนังถ้ำในยุคโบราณ มาประกอบผสมผสานด้วยวัสดุของเศษไม้ ปูน อิฐ เรียงกันอัดแน่นประกอบกับไม้ของรูปทรงวงโค้ง นำมาแปลค่าทางความหมายในทางศิลปะ สร้างจินตนาการเพื่อให้รู้สึกถึงสถาปัตยกรรมและสิ่งก่อสร้างในอดีต เป็นประติมากรรมที่สะท้อนถึงวิถีชีวิตของมนุษย์ในอดีต



ภาพที่ 21 วงโค้ง (Arch) พ.ศ. 2556 สีส้ม ขนาด 29x135x72 ซม.



ผลงานสร้างสรรค์ประติมากรรมชิ้นที่ 6: กำแพง (THE WALL)

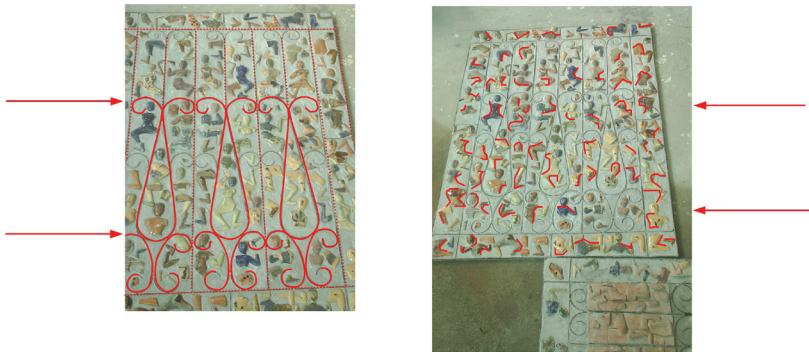
เป็นผลงานสร้างสรรค์ที่พัฒนาและสืบเนื่องต่อจากประติมากรรมชิ้นที่ 5 ชื่อ Arch ในผลงานจะมีเนื้อหาทางความคิดเกี่ยวกับกำแพงอิฐและสิ่งก่อสร้างข้าพเจ้าสนใจโบราณสถานกับสถาปัตยกรรมเมืองโบราณตามสถานที่ต่างๆ ซึ่งมีประวัติศาสตร์อันยาวนานและมีความงดงามอันน่าประทับใจ รูปแบบกำแพงเมืองและผนังอิฐก่อสร้างเหล่านี้นำมาสร้างเป็นสัญลักษณ์ใหม่ในงานประติมากรรมนำมาประกอบด้วยวัสดุ เช่น ไม้ โลหะ สร้างรูปทรงของแผ่นโค้งงอให้เป็นรูปทรงของตึกอาคาร มีรายละเอียดสื่อถึงความหมายเรื่องของเวลาและการเสื่อมสลาย การเปลี่ยนแปลงทางรูปทรงของวัสดุสร้างสรรค์ด้วยการประกอบวัสดุดินเผากับแผ่นโลหะและไม้ เสริมรายละเอียดด้วยลวดและเข้าเดือยไม้ที่มีมาทางด้านเกี่ยวกับสถาปัตยกรรมและสิ่งก่อสร้างในอดีต นำมาสร้างรูปลักษณ์ใหม่เป็นประติมากรรมที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับสะท้อนถึงวิถีชีวิตมนุษย์ในอดีต ความสัมพันธ์ของเวลา และการเปลี่ยนแปลงมาสู่ยุคปัจจุบัน



ภาพที่ 22 ก้ำแพง (THE WALL) พ.ศ. 2557 สือสม ขนาด 46x144x96 ซม.

วิเคราะห์ทัศนธาตุและการแก้ไขปัญหาผลงานสร้างสรรค์ในแต่ละชั้น

วิเคราะห์ผลงานสร้างสรรค์ประติมากรรมชิ้นที่ 1: หน้าต่างในความทรงจำ (Memory Window)



ภาพที่ 23 หน้าต่างในความทรงจำ (Memory Window)

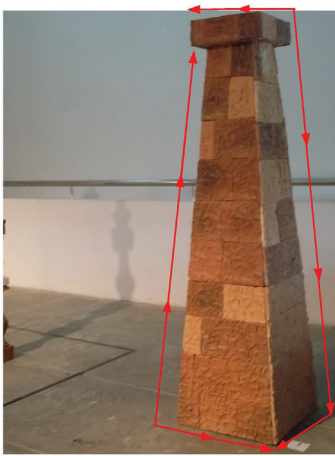
รายละเอียดผลงานประติมากรรมชิ้นนี้ได้หยิบยืมวัสดุ 3 อย่างมารวมเข้าด้วยกัน เช่น ปูนซีเมนต์ โครงสร้างหน้าต่างเหล็กดัด และเซรามิก

ผลงานชิ้นนี้เกิดขึ้นที่ข้าพเจ้ามีเศษวัสดุโครงสร้างเหล็กดัดหน้าต่างบ้านที่เหลืออยู่ และวัสดุเซรามิกที่เหลือใช้แตกกระจายโดยมีรูปทรงของมนุษย์ส่วน ขา แขน ซึ่งไม่สามารถนำกลับมาใช้ได้อีก ข้าพเจ้ามองเห็นว่าวัสดุเหล่านี้สามารถสร้างจินตนาการได้ต่อจึงนำมาใช้เป็นงานสร้างสรรค์ด้วยกรรมวิธีเทคนิค collage หรือประดับด้วยเทคนิค mosaic ที่ใช้ประดับสถาปัตยกรรมวิหารต่างๆ

แปลค่าทางความหมายของความคิดด้วยกรรมวิธีของเทคนิค ข้าพเจ้าเห็นว่า ความหมายวัสดุเหล่านี้ให้ที่มาถึงการบันทึกเรื่องราวที่อยู่อาศัยรูปทรงลูกกรง หน้าต่าง เป็นสัญลักษณ์ถึงความผูกพันในอดีตที่ได้อาศัยเมื่อตอนเป็นเด็ก ส่วนวัสดุเซรามิกที่มีรูปทรงมนุษย์เหลืออยู่แตกกระจายได้นำมารวบรวมใหม่ โดยได้รับแรงบันดาลใจจากภาพประติมากรรมนูนต่ำของอียิปต์โบราณ และภาพแกะสลักหินของปราสาทเขมร ภาพในพุทธประวัติแกะสลักของช่างในอดีตซึ่งมีความมหัศจรรย์เป็นอย่างยิ่งมี มิติของการเคลื่อนไหวและสร้างจินตนาการให้กับข้าพเจ้าเป็นอย่างมาก มาเป็นแรงบันดาลใจของการสร้างสรรค์ผลงาน

วิเคราะห์ผลงานสร้างสรรค์ประติมากรรมชิ้นที่ 2: ประติมากรรมเสา (Column) 1

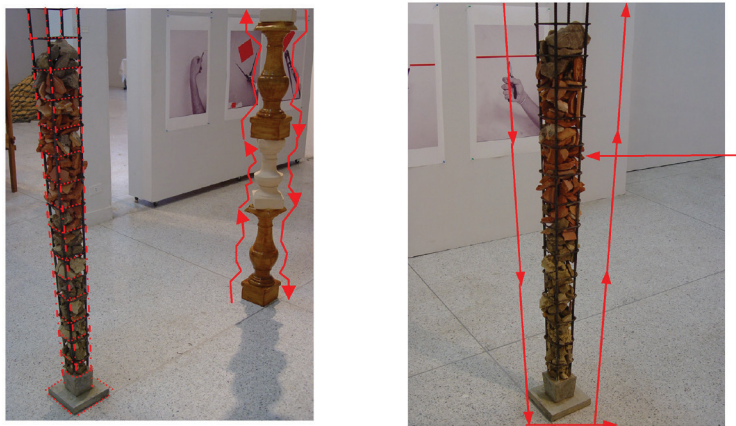
เป็นผลงานที่ใช้รูปทรงของเรขาคณิตแนวตั้ง เริ่มจากฐานล่างกว้างและสอบเข้าที่ยอดปลาย แสดงถึงความมั่นคง แข็งแรง สง่างาม เปรียบได้กับการสร้างเสาดอริก (doric) แบบเรียบง่ายของกรีก และในขณะเดียวกันก็ได้รับแรงบันดาลใจจากสถาปัตยกรรมโบราณของเขมร



ภาพที่ 24 ประติมากรรมเสา (Column) 1 พ.ศ. 2552

รายละเอียดผลงานประติมากรรมชิ้นนี้ ได้หยิบยืมวัสดุแผ่นกระเบื้องดินเผา มาประกอบเรียงให้เกิดสีของการเผากระเบื้องที่ต่างกันเป็นธรรมชาติ สร้างค่าน้ำหนักอ่อนแก่ให้เกิดขึ้น

ผลงานสร้างสรรค์ชิ้นนี้ได้นำเสนอ 2 ต้นมานำเสนอในโครงการ มีการแก้ไขเพิ่มเติมในหัวข้อวิเคราะห์ทางทัศนธาตุ ครั้งต่อไปผลงานเสาจะไปเชื่อมโยงในผลงานชุดอื่นๆ เพื่อบ่งบอกถึงประเด็นทางความคิดและการแก้ไขเพื่อการปรับปรุงผลงานในครั้งต่อไป



ภาพที่ 25 ประติมากรรมเสา (Column) 2 พ.ศ. 2554

วิเคราะห์ผลงานสร้างสรรค์ประติมากรรมชิ้นที่ 3: ประติมากรรมหัวเสา (Column) 2

ผลงานให้ความสำคัญของฐานล่างแคบและปลายเล็กลง ข้าพเจ้าต้องการนำเสนอเรื่องน้ำหนักการทรงตัวและความสมดุล เสาต้นแรกมีวัสดุของเซรามิกแห้งและดินเผาเรียงอัดทับในโครงสร้างเหล็กเส้นโปร่ง ส่วนเสาต้นที่ 2 ได้หยิบใช้ลูกกลอนเซรามิกประดับระเบียงบ้านนำมาเรียงต่อกันสร้างเป็นเสาในแนวตั้งตรง แตกต่างจากประติมากรรมเสาในชุดที่ 2 จะให้รายละเอียดของความมั่นคงแข็งแรงของความกว้างของฐานล่าง ผลงานชุดนี้ต้องการเสนอถึงพัฒนาการของเสาที่ไม่มั่นคงแข็งแรงเปลี่ยนแปลงวัสดุของรูปทรงซ้ำๆ กัน นำมาสร้างเป็นรูปทรงที่มีความหมายจากสัญลักษณ์จากสิ่งก่อสร้าง

รายละเอียดประติมากรรมชิ้นนี้ได้นำวัสดุเหล็กเส้น ปูนซีเมนต์ และดินเผาเซรามิกมาผสมรวมกันเพื่อสื่อความหมายและวัสดุเหล่านั้น พื้นผิวในผลงานต้องการนำเสนอถึงพื้นผิวในวัสดุจริง เช่น เหล็กเส้นที่ใช้ทำโครงสร้างของเสาบ้าน เศษ อิฐ ดิน และวัสดุเซรามิกของลูกกลอนประดับ ถ่ายทอดจินตนาการเหล่านั้นเข้าสู่ผลงานให้มากที่สุด เป็นผลงานที่สร้างสรรค์ขึ้นและเชื่อมโยงต่อขั้นที่ 3 คือ ขึ้นหัวเสา ทั้งนี้เสาเป็นสัญลักษณ์ทางสถาปัตยกรรมและในขณะเดียวกันเสาก็ยังบ่งบอกเรื่องของอารยธรรม ชนชาติ วิถีชีวิตมนุษย์ สังคมและวัฒนธรรม ผลงานจึงเริ่มลงไปที่ประเด็นหลักทางด้านสถาปัตยกรรมที่สะท้อนวิถีชีวิตผู้คนในอดีตมาสร้างสรรค์เพื่อขยายประเด็น และแก้ไขปัญหาของเนื้อหาเพิ่มเติมให้มากที่สุด



ภาพที่ 26 สิ่งก่อสร้าง (Construction) พ.ศ. 2555

วิเคราะห์ผลงานสร้างสรรค์ประติมากรรมชิ้นที่ 4: สิ่งก่อสร้าง (Construction)

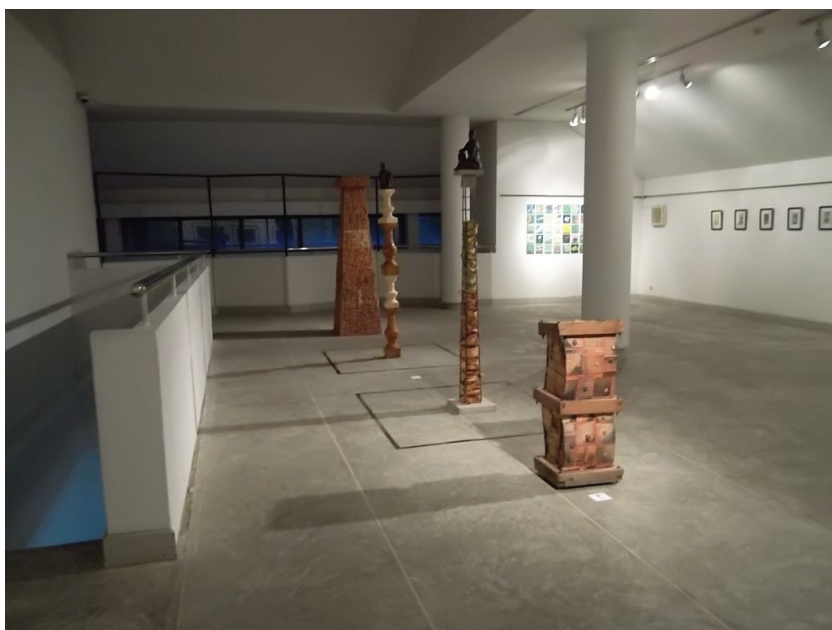
ผลงานใช้วัสดุก้อนอิฐ ไม้ และหิน มาตัดเป็นรูปเหลี่ยมสี่เหลี่ยมเรียงอัดกันให้แน่น เพื่อให้เห็นถึงความแข็งแรงในความหมายของสิ่งก่อสร้างและวิถีชีวิตมนุษย์

รายละเอียดประติมากรรมนำวัสดุที่มีอยู่จริงมาประกอบเช่น ไม้ อิฐ กระเบื้อง ดินเผา และน็อต สกรูมีขั้นตอนของการทำบล็อกของเสาคานมาเป็นเนื้อหา ของผลงาน เป็นผลงานที่ได้ค้นพบรูปแบบของการสร้างสรรค์ในชิ้นเสาคาน ต่อจากของเดิม รูปทรงที่ใช้ยังมีส่วนเกี่ยวข้องกับการก่อสร้างทำเสาคาน เนื้อหา และสัญลักษณ์เหล่านี้ยังช่วยเพิ่มเติมแก้ไขประเด็นปัญหาในการต่อยอด และพัฒนา ความเป็นรูปทรงจากการรัด การประกอบไม้ การตอกอัดลิ่ม ของก้อนอิฐให้แน่น ล้วนเป็นกรรมวิธีที่สนใจเป็นพิเศษ สามารถสร้างเทคนิค และเนื้อหาให้สอดคล้องเชื่อมโยงเข้าสู่ประเด็นทางความคิดในผลงานสร้างสรรค์

ผลงานสร้างสรรค์ประติมากรรมชิ้นเสาคานทั้งหมดนี้ ข้าพเจ้านำมาแสดงใน นิทรรศการชื่อ Refection of Nature ที่นิทรรศการหอศิลป์วัฒนธรรม มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ ได้นำเสนอผลงานในรูปแบบการจัดวางอธิบายถึง ความหมายและประเด็นของความคิด โดยเริ่มจากเสาคานแรกทางด้านในสุด ให้เห็นถึงเรื่องของกาลเวลาและการเปลี่ยนแปลงจากอดีตกาลที่ได้ นำสัญลักษณ์ของเสามาเกี่ยวข้อง มีลวดลายกระเบื้องอิฐเผาและรูปร่างของมนุษย์ ประทับลงบนแผ่นกระเบื้องเผาสีธรรมชาติโทนสีน้ำตาลแดง เข้ม อ่อน และแก่ ให้ความหมายถึงการบันทึกถึงเรื่องราวในประวัติศาสตร์ของมนุษย์ที่มาจาก สถาปัตยกรรมสมัยอียิปต์และกรีกโบราณ ใช้วัสดุเซรามิกเคลือบสีน้ำตาลอ่อน

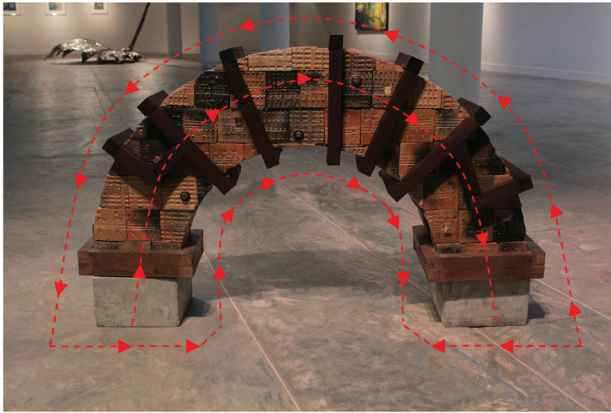
ทำเป็นแม่พิมพ์ซ้ำสร้างเป็นลูกกลอนเสาประดับตกแต่งระเบียงบ้านเรือน เพื่อจะสื่อถึงอุตสาหกรรมที่เข้ามารับใช้มนุษย์ในการบริโภค เสาต่อมาจะเป็นเรื่องเกี่ยวกับสิ่งก่อสร้าง การสร้างบ้าน การหล่อเสาคนปูน รายละเอียดในรูปทรงจะมีโครงสร้างเป็นวัสดุเหล็กเส้นเชื่อมเป็นตาข่ายโปร่ง ด้านในมีอิฐเผาและดินเรียงกันจนอัดแน่น สร้างความหมายถึงการสร้างที่อยู่อาศัยของมนุษย์

รูปทรงต่อมาจะเป็นรูปทรงเรขาคณิต มีที่มาจากการทำบล็อกแม่พิมพ์ในการหล่อเสาทำคาน ภายใต้อยู่รายละเอียดจะมีวัสดุกระเบื้องดินเผาเผาสีรมควันสีตาลดำเพื่อให้เกิดเขม่า ข้างพเจ้าตั้งใจให้เห็นถึงการเปลี่ยนแปลงของธรรมชาติความเป็นไปของวิถีชีวิตมนุษย์ดั้งเดิมในอดีต การประกอบกันของวัสดุอิฐและไม้สร้างจินตนาการของการรัดที่อัดแน่น ไม้ที่มีร่องรอยของอายุการใช้งานมายาวนานสร้างความหมายของการบันทึกถึงเรื่องราวในอดีตของวิถีชีวิตมนุษย์ สัญลักษณ์ของรูปทรงและที่มารวมทั้งการจัดนิทรรศการแสดงผลงานสร้างสรรค์ในแต่ละชิ้นของผลงานชิ้นเสานี้ ข้างพเจ้านำมาเรียบเรียงให้เห็นถึงประเด็นปัญหาเกี่ยวกับการแก้ไขด้วยภาพรวมทั้งหมด การพัฒนาของผลงานเพื่อให้เห็นถึงจินตนาการที่กล่าวถึงสัญลักษณ์ของสิ่งก่อสร้าง ความสัมพันธ์เวลาและวิถีชีวิตมนุษย์ในอดีตของผลงาน



ภาพที่ 27 ผลงานจัดแสดงในนิทรรศการ *Reflection of Nature* วันที่ 1-14 กุมภาพันธ์ 2556
ณ หอนิทรรศการศิลปวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

วิเคราะห์ผลงานสร้างสรรค์ชิ้นที่ 5 วงโค้ง (Arch)



ภาพที่ 28 ผลงานจัดแสดงในนิทรรศการศิลปกรรมร่วมสมัยของคณาจารย์ คณะวิจิตรศิลป์
วันที่ 6 -29 กันยายน 2556 ณ หอนิทรรศการศิลปวัฒนธรรมมหาวิทยาลัยเชียงใหม่

รายละเอียดประติมากรรมชิ้นนี้ได้นำรูปทรงวงโค้งของสิ่งก่อสร้างมานำเสนอ มีส่วนประกอบกระเบื้องดินเผา อิฐ ไม้ โลหะ และปูนซีเมนต์ ผสมรวมกัน ผลงานได้รับการแก้ปัญหาและพัฒนาต่อกรรมวิธีทางเทคนิคของการอัดลิ่มของก้อนอิฐ ไม้ เรียงกันจนอัดแน่น สร้างความรู้สึกละเอียดทางสายตากับรูปทรงวงโค้ง เส้นทแยงของการประกอบไม้สามารถสร้างความรู้สึกถึงการรัดของรูปทรงเป็นอย่างดี ส่วนฐานล่างยกระดับความสูงของรูปทรงวงโค้งด้วยวัสดุปูนซีเมนต์ด้วยรูปทรงสี่เหลี่ยม เสริมความมั่นคงและแข็งแรง เพื่อให้เห็นมุมมองของการประกอบกันของไม้ อิฐ ปูน เรียงกันให้เกิดจินตนาการทางสถาปัตยกรรมที่มีรูปแบบเป็นประติมากรรมเชิงสัญลักษณ์



ภาพที่ 29 กำแพง (THE WALL) พ.ศ. 2557

วิเคราะห์ผลงานสร้างสรรค์ประติมากรรมชิ้นที่ 6: กำแพง (THE WALL)

ผลงานชิ้นนี้ นำเสนอด้วยเทคนิคกรรมวิธีการ 3 วิธีในการสร้างผลงาน

1. กระบวนการสร้างงานดินเผา
2. กระบวนการสร้างงานโลหะ
3. กระบวนการสร้างงานไม้

ประกอบเป็นรูปทรงเรขาคณิตสี่เหลี่ยมผืนผ้า ข้าพเจ้าต้องการนำเสนอเรื่องราวของผนังกำแพงเมืองหรือพื้นผิวในทางสถาปัตยกรรมของก้อนอิฐที่เรียงต่อกัน ผนังของวัสดุโลหะและพื้นผิวของไม้ที่ดูแต่ละชนิดมาประกอบกันด้วยเทคนิคที่มีความเป็นธรรมชาติเฉพาะตัว เช่นไม้ก็จะประกอบกันด้วยกรรมวิธีการเข้าเดือย ดินเผาจากกรรมวิธีการปั้นและการเผาของเครื่องปั้นดินเผา ส่วนงานโลหะประกอบกันด้วยวิธีการเชื่อมไฟฟ้าและการม้วนของแผ่นโลหะ รูปทรงของผลงานชิ้นนี้ จะเห็นถึงการประสานกันของรูปทรงและวัสดุการประกอบบล็อคของคานและเสาเรือนไม้ที่ได้นำมาใช้ต่อจากผลงานทุกครั้งที่ผ่านมา สร้างเนื้อหาความคิดและจินตนาการของสิ่งก่อสร้างทางสถาปัตยกรรมมาประยุกต์ใหม่สร้างจินตนาการผ่านทางผลงานประติมากรรม

รายละเอียดประติมากรรมชิ้นนี้ได้รวมวัสดุ 3 อย่างเข้าด้วยกันมี ไม้ โลหะ และดินเผา ด้วยกรรมวิธีเข้าเต๋อยลือกและพัฒนาสร้างสรรค์ต่อจากผลงานชุดก่อนมา



ภาพที่ 30 ส่วนประกอบของผลงานสร้างสรรค์ประติมากรรม กำแพง (THE WALL)

ผลงานสร้างสรรค์ชิ้นนี้ได้แก้ไขปัญหาประกอบผลงานแยกออกจากกันเป็น 3 ส่วน มีการวางแผนถอดออกด้วยน็อตและสกรู เหตุผลที่ใช้วิธีการนี้ก็เพราะงานค่อนข้างมีน้ำหนักมากต้องวางแผนในการขนย้าย ความผิดพลาดจึงมักเกิดขึ้นเสมอ ความไม่พอดีของข้อต่อมุมของไม้ การหดตัวของวัสดุดินเผาเมื่อวัสดุมีคุณสมบัติที่ต่างกัน นำมาสู่การแก้ไขเพื่อหาความสมบูรณ์และความลงตัวให้มากที่สุด โครงการงานชิ้นนี้จึงยังเป็นการเริ่มต้นค้นหาแนวทางการทำงานใหม่เพื่อเปิดประเด็นมุมมองให้กับผู้ชมรับสื่อของผลงานในการสร้างสรรค์ครั้งต่อไป

ปัญหาที่พบในการสร้างสรรค์

โครงการสร้างสรรค์ผลงานทั้งหมดนี้ได้กล่าวถึงประเด็นความคิดและปัญหาในการแก้ไขในทุกๆ ครั้งของผลงาน รวบรวมคัดเลือกนำผลงานไปแสดงในนิทรรศการไว้เพื่อให้เห็นถึงพัฒนาการทางรูปแบบของความคิดและวิเคราะห์ค้นหาความเป็นไปได้ในการเรียบเรียงข้อมูลเชิงทฤษฎีในที่นี่จะกล่าวชี้แจงถึงปัญหาหลักๆ โดยรวมทั้งหมดที่มีต่อโครงการสร้างสรรค์มาเป็นข้อสำคัญดังนี้

1. ปัญหาเชิงความคิดกับระยะเวลาในการสร้างสรรค์

ข้าพเจ้าได้รวบรวมข้อมูลเนื้อหาเกี่ยวกับประวัติโบราณสถานและถิ่นกำเนิดการสร้างสรรค์ของมนุษย์ วิถีชีวิต ความสัมพันธ์ของเวลา สัญลักษณ์ และสิ่งก่อสร้าง มาเป็นแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ เพื่อให้ผลงานประติมากรรมที่ออกมาตามที่ตั้งใจจำเป็นจะต้องร่างแบบอยู่หลายครั้งเพื่อค้นหาความหมายทางรูปแบบจากจินตนาการที่เกิดขึ้น ผลงานในเบื้องต้นมักไม่ประสบผลเท่าไรนักเพราะต้องคอยปรับปรุงแก้ไขอยู่ตลอด เพื่อหาทางออกที่จะพัฒนาผลงานสร้างสรรค์จากความคิดในสิ่งเดิม ดังนั้น ในช่วงแรกจึงจำเป็นจะต้องเร่งและสรุปผลเพื่อหาคำตอบให้ตรงกับความคิดและจินตนาการให้มากที่สุด

2. ปัญหาเชิงความคิดและกรรมวิธีของเทคนิค

ด้วยเหตุที่มีความสนใจวัสดุเครื่องปั้นดินเผาเป็นทุนเดิมอยู่แล้ว จึงต้องการกรรมวิธีในการสร้างสรรค์สิ่งใหม่ที่มีส่วนเกี่ยวข้องพัฒนาในเรื่องของวัสดุ

เพื่อให้สอดคล้องและสัมพันธ์กับความคิด จึงต้องค้นคว้าทดลองหาเหตุผล ด้วยกระบวนการและกรรมวิธีของการสร้างสรรค์ผลงานด้วยเทคนิคและวัสดุ ต่างๆ เหล่านี้ให้ผสมผสานสอดคล้องกับจินตนาการใหม่ๆ เช่น การนำวัสดุ เครื่องปั้นดินเผามาผสมกับไม้ โลหะ และอิฐ มักจะประสบปัญหา เช่น ความ ไม่สมดุลของวัสดุในแต่ละชนิด การวางแผนในการปฏิบัติงานกับการแก้ไขด้วยความที่แตกต่างของวัสดุ จึงจำเป็นต้องหาข้อสรุปของรูปแบบทางความคิดและ กรรมวิธีของเทคนิคมาเป็นข้อมูลหลักฐานภาคทฤษฎีและทางภาคปฏิบัติในแต่ละครั้งเพื่อบันทึกและสรุปผลที่มีต่อโครงการ

สรุปผลโครงการสร้างสรรค์

โครงการสร้างสรรค์ชุดนี้ได้วิเคราะห์ถึงที่มาของวิถีชีวิตมนุษย์ในอดีตกับ สิ่งแวดล้อม การเปลี่ยนแปลง เจาะจงให้ประเด็นความสำคัญไปที่สถาปัตยกรรม โบราณสถานที่ผ่านมาเวลาของยุคสมัยที่มนุษย์อาศัย รวบรวมเก็บข้อมูล ค้นคว้าหาประเด็นทางความคิดและสุนทรียภาพทางความงามศิลปะมาสร้าง สรรค์เป็นโครงการสร้างสรรค์ เพื่อให้สอดคล้องในเชิงบูรณาการทางวิชาการ ศิลปะร่วมสมัย ใช้หลักการทัศนธาตุมาเป็นผลงานสร้างสรรค์ผ่านกรรมวิธีการ ดำเนินงานและการวางแผนเป็นระยะ มีการค้นคว้าทดลองหาความเป็นไปได้ ทางทฤษฎีและปฏิบัติพร้อมทั้งแก้ไขปัญหาย่างต่อเนื่อง ทำให้กระบวนการ รวบรวมโครงการมีการล่าช้าพร้อมทั้งเกิดประเด็นอื่นๆ เข้ามาจึงทำให้ปรับเปลี่ยนทางความคิดอยู่เสมอ

ผลงานประติมากรรมในแต่ละชิ้นได้รวบรวมหาข้อมูลในการดำเนินงานทุกครั้ง จนบางครั้งขาดการทำงานอย่างต่อเนื่องด้วยระยะเวลาที่ไม่สามารถควบคุมได้ จึงทำให้มีการแทรกซ้อนทางความคิดจนต้องแก้ไขแบบร่างหลายครั้ง และต้องสรุปเพื่อหาความชัดเจนให้มากที่สุด ทำให้ค้นพบว่าผลงานประติมากรรม 3 มิติ ไม่จำเป็นจะต้องคำนึงถึงเรื่องความสวยงามทุกรอบด้านของผลงาน และการแก้ปัญหาทางทัศนธาตุทางศิลปะเข้ามามีบทบาทจนแทบไม่เหลือจินตนาการทางความคิดและความหมายในผลงาน จะเห็นได้ว่าผลงานประติมากรรมเชิงลักษณะเฉพาะตนแล้วจะมีบทบาทที่แสดงออกได้มากกว่าประติมากรรมที่เกี่ยวข้องกับพื้นที่สาธารณะ ประติมากรจะต้องแยกแยะความเข้าใจทางทัศนธาตุเหล่านั้นเพื่อที่จะถ่ายทอดอารมณ์ความรู้สึกกับผลงานที่มีเนื้อหาแนวคิดอย่างไรจึงจะได้ผลต่อผู้ชมที่ได้เข้ามาสัมผัสจินตนาการเหล่านั้น

สำหรับโครงการสร้างสรรค์ทั้งหมดนี้ ข้าพเจ้าคาดหวังไว่ว่าน่าจะเป็นประโยชน์สำหรับผู้สนใจศึกษาทางวิชาการด้านศิลปะที่มีเนื้อหาประวัติศาสตร์ทางสถาปัตยกรรมกรรม วิธีการคิดค้นและสร้างสรรค์ของมนุษย์รวมถึงผลกระทบต่อสิ่งแวดล้อมที่มนุษย์สร้างขึ้น ผู้วิจัยรวบรวมประเด็นความคิดและแรงบันดาลใจเหล่านั้นมาเข้าสู่ผลงานสร้างสรรค์ ที่มีเนื้อหาโครงสร้างหลักของสิ่งก่อสร้างมาเกี่ยวข้อง คือ โครงสร้างของหน้าต่าง โครงสร้างของเสา โครงสร้างจากสิ่งก่อสร้าง และโครงสร้างของผนังกำแพง สร้างจินตนาการผ่านทางทัศนธาตุทางศิลปะเป็นประติมากรรมที่มีโครงการสร้างสรรค์ทางด้านหลักวิชาการศิลปะทั้งภาคทฤษฎีและภาคปฏิบัติ เป็นหลักฐานข้อมูลในการค้นคว้าสู่ผลงานศิลปะที่สร้างสรรค์ขึ้นเป็นกระบวนการ เพื่อเป็นแนวทางและแรงผลักดันสู่ผลงานศิลปะในอนาคตข้างหน้าแก่ผู้สนใจต่อไป

บรรณานุกรม

หนังสือพิมพ์คมชัดลึก, 15 พ.ย. 2554.

หนังสือพิมพ์คมชัดลึก, 8 พ.ค. 2557.

Bondan Molly. *Candi in Central Java Indonesia*. Indonesia: PT Jayakarta Agung Offset, 1982.

Qiao, Yun. *Ancient Chinese architecture*. Hongkong: C&C joint Printing Co.(H.K) Ltd, 1982.

Spawforth, Tony. *The Complete Greek Temples*. Singapore: Craft Print Internation, 2006.

ส่องแสงแลเงาอดีตที่ทอดยาวถึงปัจจุบัน สู่การสร้างสรรคศิลป์ร่วมสมัย*

สุกรี เกษรเกศรา

รองศาสตราจารย์ประจำภาควิชาทัศนศิลป์

คณะจิตรศิลป์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

Jan De Vleeschauwer**

รองศาสตราจารย์ประจำภาควิชาทัศนศิลป์

คณะจิตรศิลป์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

บทคัดย่อ

ศิลปะการแสดงหนังตะลุงเป็นวัฒนธรรมของชุมชนท้องถิ่นภาคใต้ที่สืบทอดมายาวนานหลายยุคหลายสมัย หนังตะลุงทำหน้าที่ทั้งที่เป็นสื่อบันเทิงและถ่ายทอดศีลธรรม จริยธรรม ตลอดจนข่าวสารให้กับประชาชน ปัจจุบันเกิดการเปลี่ยนแปลงไปค่อนข้างมาก เนื่องจากการเปลี่ยนแปลงทางสังคมและ

* บทความนี้เป็นส่วนหนึ่งของวิทยานิพนธ์ดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชาศิลปะและการออกแบบ คณะจิตรศิลป์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ เรื่อง “ส่องแสงแลเงาอดีตที่ทอดยาวถึงปัจจุบันสู่การสร้างสรรคศิลป์ร่วมสมัย” ได้รับทุนสนับสนุนจาก “ทุนมหาวิทยาลัยเชียงใหม่” ประจำปีงบประมาณ 2559 สำหรับค่าธรรมเนียมการศึกษา 2 ภาคการศึกษา

** อาจารย์ที่ปรึกษา

วัฒนธรรม ทำให้หนังตะลุงมีการปรับเปลี่ยนทั้งเนื้อหาและรูปแบบการแสดง ทั้งการนำสื่อ เครื่องมือและเทคโนโลยีใหม่ๆ มาใช้ผสมผสานในการแสดงหนังตะลุงให้ทันสมัยอยู่เสมอ ประกอบกับประชาชนทั้งในภาคใต้และท้องถิ่นอื่นๆ ในประเทศไทยสนใจและเข้าใจศิลปะการแสดงหนังตะลุงน้อยลง

ผลงานสร้างสรรค์ เรื่อง “ส่องแสงแลเงาอดีตที่ทอดยาวถึงปัจจุบันสู่การสร้างสรรคศิลป์ร่วมสมัย” มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาบริบทเกี่ยวกับประวัติความเป็นมา องค์ประกอบ ลักษณะและรูปแบบ ตลอดจนจิตวิญญาณเชื่อและอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรมของศิลปะการแสดงหนังตะลุงของท้องถิ่นภาคใต้ของประเทศไทย ผ่านการวิเคราะห์และสังเคราะห์เพื่อการสร้างสรรคศิลป์ร่วมสมัย (contemporary art) ที่สะท้อนถึงอัตลักษณ์ของหนังตะลุงภาคใต้สำหรับเป็นสื่อเผยแพร่วัฒนธรรมภาคใต้ในพื้นที่อื่น มีลักษณะเป็นงานวิจัยเชิงสร้างสรรค์ศิลป์ (art creative research) ขั้นตอนการศึกษาประกอบด้วย การศึกษาศิลปะการแสดงหนังตะลุงภาคใต้ วิเคราะห์ (analysis) คุณค่าอัตลักษณ์ ตลอดจนองค์ประกอบของการแสดงหนังตะลุง และนำผลที่ได้จากการศึกษาในขั้นตอนแรกมาทำการสังเคราะห์ (synthesis) เพื่อสร้างสรรค์ศิลป์ (creative art)

ผลการศึกษาพบว่าคุณค่าและอัตลักษณ์ของหนังตะลุงภาคใต้ คือ ขนบนิยมหรือลำดับขั้นตอนการแสดงหนังตะลุง เช่น การทักทายโรงหนัง การตั้งเครื่องเบิกโหมโรง ออกลึงหั่วคำ ออกฤาษี ออกรูปฉะออกรูปพระอิศวรทรงโค และออกปราชญ์หน้าบท เป็นต้น และการเล่นเงาจากการเชิดรูปหนัง และองค์ประกอบต่างๆ ในศิลปะการแสดงหนังตะลุง คือ นายหนัง จอหนัง รูปหนัง เรื่องบท

หนัง โรงหนังตะลุง แสงไฟ เครื่องขยายเสียง เครื่องดนตรีแบบดั้งเดิมและสากล ลูกคู่ และสื่อเทคโนโลยีสมัยใหม่ ในการสร้างสรรค์ศิลปะร่วมสมัยได้แรงบันดาลใจจากคุณค่าอัตลักษณ์ของหนังตะลุงภาคใต้ คือ การโหมโรง การออกรูปละ และรูปทรงจากตัวหนัง และองค์ประกอบในการแสดงหนังตะลุง คือ แสงก่อให้เกิดเงา เสียงจากดนตรี การพากษ์ สีสั่นลวดลายจากรูปตัวหนัง และเรื่องบทหนังตะลุง มาเป็นแนวคิดเพื่อการสร้างสรรค์ผลงานรูปทรง 3 มิติ เน้นส่องแสงไฟไปยังผลงานก่อให้เกิดเงา และจัดการกับพื้นที่แสดง แทรกผลงานเข้ากับพื้นที่ที่มีอยู่เดิม เช่น ประตู ช่องลม และกระจก ให้เป็นส่วนหนึ่งของผลงานตามแนวคิดศิลปะจัดวาง นำเสนอในรูปแบบศิลปะจัดวาง (installation art) และวิดีโออาร์ต (video art) จัดวางผลงานโดยรอบผนังและพื้นที่ห้องจัดแสดง จำนวนผลงาน 8 ชุด 10 ชิ้น ด้วยวัสดุสมัยใหม่ แผ่นอะคริลิกใส สีเมจิก ผ้า กระดาษ หลอดไฟ แผ่นพลาสติกใส และร่มผ้าดิบ นำสื่อสมัยใหม่อย่างวิดีโอเครื่องฉายโปรเจคเตอร์มาใช้ตามแนวทางงานวิดีโออาร์ต

คำสำคัญ : ส่องแสงเงา, ศิลปะร่วมสมัย, ศิลปะจัดวาง, วิดีโออาร์ต

Shining Light - Seeing Shadows, Passed on from the Past to the Present, Towards the Creation of Contemporary Art.

Sugree Gasorngatsara

Associate Professor, Department of Visual Arts
Faculty of Fine Arts Chiang Mai University

Jan De Vleeschauwer*

Associate Professor, Department of Visual Arts
Faculty of Fine Arts Chiang Mai University

Abstract

The art of Shadow Play in the South of Thailand is a local cultural performance passed on through many generations. Shadow Play used to be a form of entertainment and conveyed moral and ethical topics along with information to the local people, but

* Advisor

nowadays there have been major alterations due to social and cultural change that affect Shadow Play in terms of content and performing style by applying new media, new tools, and new technologies to make it up-to-date. Local Southern other people in Thailand are showing less interest in Shadow Play. This is the origin for this study and the creation of this artwork.

The thesis entitled “Shining Light – Seeing Shadows, passed on from the Past till the Present, towards the Creation of Contemporary Art”, was completed in fulfilment of the requirements for the Doctorate Studies in Arts and Design, Faculty of Fine Arts, Chiang Mai University.

Configuration, features, and style, along with the beliefs and cultural identities of the local Shadow Play of Southern Thailand: Through analysis and synthesis, a work of Contemporary Art is created to reflect specific features of Southern Shadow Play in order to spread and communicate Southern Culture to other parts of Thailand. This Creative Research aims to study the historical context of Southern Culture.

The value, identity, and configuration of Southern Shadow Play: The results of this study found their final synthesis in the creation

of a contemporary artwork, inspired by the identity and value of traditional Shadow Play. The formal features of the Play, the lighting that causes shadow, the sound and the music, the colours and patterns, the shadow play's stories, etc., were all re-created in a three-dimensional form: lighting was managed in such a way that it spread shadows all over the exhibition area by inserting certain objects such as doors, outlets and mirrors into the original area. This all became part of the presentation of this work of Installation Art and Video Art using both the walls and the exhibition room area. In total, 8 series were created containing 10 pieces, using modern materials such as clear acrylic, magic markers, cloth, paper, bulbs, clear plastic sheets, and raw-cloth umbrellas as well as new and modern media such as video and projectors for the Video Art.

Keywords: Shining Light - Seeing Shadows, Contemporary Art, Installation Art, Video Art

บทนำ

หนังตะลุงเป็นมรดกทางวัฒนธรรมสืบทอดมีประวัติอันยาวนานจนถึงปัจจุบัน เป็นการละเล่นพื้นบ้านที่มีเอกลักษณ์เฉพาะตัว การแสดงเป็นที่นิยมแสดงทั่วไปในพื้นที่ภาคใต้ เป็นการละเล่นที่สะท้อนถึงวิถีชีวิตและวัฒนธรรมของคนภาคใต้ผ่านนายหนังและรูปหนัง เจื้อนไขเดิมของการแสดงหนังตะลุงโดยทั่วไปมีลักษณะบทบาททำหน้าที่ 2 ประการ คือ 1. เน้นเพื่อความบันเทิงให้ความสนุกสนานเพลิดเพลินเป็นหลัก 2. มีเป้าหมายแสดงเพื่อแก้บน ที่คนรับหนังไปแสดงเกิดจากการบนบานสารกล่าวไว้ เมื่อประสบความสำเร็จก็จะรับหนังตะลุงไปแสดง หนังตะลุงเชื่อมโยงกับการเมือง เศรษฐกิจและความเชื่อชีวิตความเป็นอยู่ของคนในชุมชน (พิทยา 2546, 31) นอกเหนือจากนี้ยังมีเจื้อนไขด้านคติความเชื่อที่เกี่ยวกับหนังตะลุงมีหลายประการ โดยเฉพาะเกี่ยวกับคติความเชื่อเรื่องไสยศาสตร์เป็นสิ่งที่เด่นชัดมาก เป็นความเชื่อเกี่ยวกับสิ่งที่มีอำนาจเหนือธรรมชาติ เช่น เรื่องเมตตามหานิยม กระทำพิธีให้คนรัก คนหลง เรื่องการป้องกัน การหาฤกษ์ยาม การถือเคล็ดเพื่อความเป็นสิริมงคล เรื่องคาถาอาคม ทำและแก้คุณไสยต่างๆ (อัศวิน 2556, 4)

ปัจจุบันสังคมโลกเปลี่ยนแปลงอย่างมาก โดยเฉพาะอย่างยิ่งที่เห็นได้ชัดเจนคือด้านความเจริญด้านสื่อเทคโนโลยีต่างๆ ทำให้วิถีชีวิตคนในชนบทเปลี่ยนแปลงจากเดิมไปมาก เพราะมีทางเลือกมากมายที่จะตอบสนองในด้านอรรถประโยชน์แก่สมาชิกชุมชนในท้องถิ่นมากขึ้น ไม่ว่าจะเป็นด้านความรู้ สารระ และบันเทิง จึงส่งผลต่อสถานภาพหนังตะลุงในปัจจุบันที่ลดความนิยมลง ดังนั้น หากให้หนังตะลุงคงดำรงอยู่ต่อไปจึงจำเป็นต้องมีการ

ปรับเปลี่ยนปรับปรุงแก้ไขการแสดงให้ทันกับยุคสมัยปัจจุบันตามความสนใจของผู้คน เพราะหากไม่ปรับเปลี่ยนก็จะกลายเป็นล้าหลังไม่ทันกับการเปลี่ยนแปลงของสังคมโลก (พิทยา 2546, 27) สอดคล้องกับอรรถพร เทพ (2553, 41) ได้กล่าวถึงหนังตะลุงไว้ว่ามีการปรับเปลี่ยนแปลงไปตามสภาพสังคมและเศรษฐกิจ หนังตะลุงจึงต้องเรียนรู้เพื่อปรับตัว ปรับเปลี่ยนการผสมผสาน สร้างสรรค์ และพัฒนาให้สอดคล้องกับบริบทและสังคมยุคปัจจุบันที่เรียกว่ายุคสมัยใหม่ เพราะหากไม่ปรับเปลี่ยนก็จะกลายเป็นล้าหลังไม่ทันกับการเปลี่ยนแปลงของสังคมโลก ขณะเดียวกันก็ต้องรักษาคุณค่าและอัตลักษณ์เดิมไว้

จากปัญหาของหนังตะลุงหรือการละเล่นแบบแสดงเงา (shadow play) ในภาคใต้ปัจจุบันของประเทศไทยลดความนิยมลง ผู้ศึกษามีความเห็นว่าเป็นต้องได้รับการสืบสานและฟื้นฟูเผยแพร่ แต่การที่จะเผยแพร่ด้วยวิธีการและรูปแบบของการแสดงดั้งเดิม คือ การนำหนังตะลุงไปแสดงด้วยวิธีการเดิมๆ คงจะไม่ประสบผลสำเร็จ เพราะโลกสมัยใหม่ คนรุ่นใหม่ คงไม่ยอมรับแล้ว จำเป็นต้องคิดวิธีการและรูปแบบใหม่ที่สอดคล้องเหมาะสมกับโลกสมัยใหม่ ซึ่งการประยุกต์นำเอาแนวคิด รูปแบบ และอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรมที่เกี่ยวกับหนังตะลุงมาสร้างสรรค์งานศิลปะร่วมสมัย น่าจะเป็นวิธีการหนึ่งที่จะช่วยกระตุ้น เรียงร้อย และดึงดูดความสนใจให้คนรุ่นใหม่หันกลับมาให้ความสนใจในคุณค่าและอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรมของการแสดงหนังตะลุงมากขึ้น

จากการศึกษาผลงานศิลปะร่วมสมัยที่เกี่ยวกับหนังตะลุง ที่มีความโดดเด่น และเป็นผลงานศิลปะสมัยใหม่อย่างแท้จริง คือ ผลงานของชูศักดิ์ ศรีขันธ์

ปัจจุบันเป็นอาจารย์ประจำภาควิชาศิลปะไทย คณะจิตรกรรม ประติมากรรม และภาพพิมพ์ มหาวิทยาลัยศิลปากร ที่ได้นำเสนอเนื้อหาสาระปรัชญาหลักคำสอนทางพุทธศาสนา สะท้อนธรรมชาติในเชิงสัญลักษณ์ เช่น รูปทรงพระพุทธรูป ต้นกล้วยพญักษ์ การเกิด แก่ เจ็บ ตาย เป็นต้น นำเสนอแนวคิดเก่าและใหม่เชื่อมโยงระหว่างอนุรักษและการสร้างสรรค์ผ่านรูปทรงตัวหนังสือที่เกิดจากการแกะสลักของศิลปินเอง จากหนังสือตัวว้าวควาย ฟอก ชุบ ย้อม ซิง ตรึง ให้เป็นรูปทรงต่างๆ ในรูปแบบศิลปะจัดวางและสื่อผสม ตามหลักทัศนธาตุทางศิลปะ ปรับเปลี่ยน ยืด ขยายรูปทรง ให้ห้อยลอยอยู่ในพื้นที่ห้องและติดผนัง จากรูปทรงต่อผนังที่แกะสลักขึ้นมาประกอบแสงไฟ สาดส่องพาดทับซ้อนตัวหนังสือทำให้เกิดแสงและเงา (ชูศักดิ์ 2552, 42) เป็นตัวอย่างของการสร้างสรรค์ศิลปะร่วมสมัยที่ดีและน่าสนใจอย่างหนึ่ง (ภาพที่ 1)



ภาพที่ 1

ชูศักดิ์ ศรีขวัญ พ.ศ. 2552 “กล้วยพญักษ์ 2553”
หนังสือตัว วัว ควาย ฟอก ชุบ ย้อม ซิง ตรึง ห้อย
ขนาดแปรเปลี่ยนไปตามพื้นที่
(ที่มา: ชูศักดิ์ 2552, 42)

ผลงานสร้างสรรค์ศิลปะร่วมสมัยในลักษณะใกล้เคียงที่น่าสนใจ คือ ผลงานศิลปะของ กมล ทัศนาญชลี สร้างสรรค์ผลงานศิลปะสื่อผสม (mixed media) โดยได้รับเนื้อหาแรงบันดาลใจจากรูปทรงหนังสือ สร้างสรรค์ตั้งแต่ปี 2523 และประสบความสำเร็จอย่างยิ่ง ด้วยวัสดุไม้ที่เป็นรูปทรงอิสระเหมือนเป็นโครงยึดเกาะอยู่ภายในแทนกรอบจำกัดภายนอก และสร้างชาติผลงานเหมือน

ไม่จับเวลาขีดหนังสือใหญ่ ผลงานถ่ายทอดเป็นนามธรรมและกึ่งนามธรรมที่ผ่านทัศนธาตุทางศิลปะที่แสดงความงามผ่านเส้น สี น้ำหนัก รูปทรง ผ่านวัสดุ ปู่ลอยให้เกิดความเป็นอิสระทั้งทางวิธีการ เนื้อหา และผสมผสานเทคนิคจิตรกรรมและภาพพิมพ์เข้าด้วยกันอย่างกลมกลืน ผลงานศิลปะสื่อผสม (mixed media) ของกมลสร้างสรรค์ประกอบด้วยวัสดุหลากหลาย เช่น ไม้ไผ่ แผ่นไม้ เรซิน แผ่นคอมพิวเตอร์ สีอะคริลิก เป็นต้น (กมล 2538, 76) (ภาพที่ 2)



ภาพที่ 2 กมล ทัดนาญชลี พ.ศ. 2537 “Nang-Yai No. 1”
Mixed Media Acrylic on Canvas and Wood, 84 x 61 cm.
(ที่มา: กมล 2538, 76)

ผู้ศึกษามีเป้าหมายที่จะทำการศึกษาและสร้างสรรค์ศิลปะร่วมสมัยเกี่ยวกับหนังตะลุงภาคใต้ ด้วยการผสมผสานคุณค่าและอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรมของภาคใต้กับภาคเหนือ เพื่อนำเสนอ จัดแสดง และเผยแพร่ในกลุ่มเยาวชนคนรุ่นใหม่ให้หันกลับมาให้ความสนใจและตระหนักในคุณค่าและอัตลักษณ์ทาง

วัฒนธรรมของหนังตะลุงอีกครั้ง การศึกษาค้างนี้จะมีลักษณะเป็นงานวิจัยเชิงสร้างสรรค์ศิลปะร่วมสมัย เป็นการศึกษาระวัติความเป็นมา องค์ประกอบ ลักษณะและรูปแบบ ตลอดจนคติความเชื่อ วิเคราะห์คุณค่า อัตลักษณ์ทางวัฒนธรรม และสภาพปัญหาของหนังตะลุงของท้องถิ่นภาคใต้ของประเทศไทย สังเคราะห์เลือกสรรอัตลักษณ์เกี่ยวกับหนังตะลุงที่โดดเด่นมาเป็นแรงบันดาลใจ ในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะร่วมสมัย (contemporary art) ที่มาจากคุณค่า อัตลักษณ์ด้านขนบนิยมหรือลำดับขั้นตอนก่อนการแสดง คือ ฉากโหมโรงกับ ฉากฉะ และองค์ประกอบในการแสดงหนังตะลุง คือ รูปทรงจากตัวหนัง แสง ก่อให้เกิดเงา เสียงจากดนตรี เสียงจากการพากย์ สีสั่นลวดลายจากรูปตัวหนัง และเรื่องบทหนังตะลุง เน้นส่องแสงไฟไปยังผลงานก่อให้เกิดเงาในตำแหน่ง ทิศทางลักษณะต่างๆ นำเสนอจัดแสดง และเผยแพร่ต่อคนรุ่นใหม่ เพื่อกระตุ้น เรียงร้อยความสนใจ และให้เป็นสื่อปลูกเร้าให้กลับมาเข้าใจในคุณค่าของหนัง ตะลุงอีกครั้ง

วัตถุประสงค์

1. เพื่อศึกษาบริบทเกี่ยวกับประวัติความเป็นมา องค์ประกอบ ลักษณะ และรูปแบบ ตลอดจนคติความเชื่อและอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรมของการแสดง หนังตะลุงของท้องถิ่นภาคใต้ของประเทศไทยจากอดีตถึงปัจจุบัน
2. เพื่อสร้างสรรค์ศิลปะร่วมสมัย (contemporary art) ที่สะท้อนถึงอัตลักษณ์ ของหนังตะลุงภาคใต้ โดยการสังเคราะห์องค์ความรู้ที่เกี่ยวกับหนังตะลุงภาค ใต้ เพื่อเป็นสื่อเผยแพร่วัฒนธรรมภาคใต้ในพื้นที่ภูมิภาคอื่นและเรียงร้อย

ความสนใจ กระตุ้นให้มีความเข้าใจวัฒนธรรมของหนังตะลุงในฐานะตัวแทน
สัญลักษณ์ทางวัฒนธรรมเฉพาะท้องถิ่น

วิธีการศึกษา

การศึกษาค้นคว้านี้มีลักษณะเป็นงานวิจัยเชิงสร้างสรรค์ศิลปะ (art creative research) ขั้นตอนของการศึกษาประกอบด้วย 2 ขั้นตอนหลัก ได้แก่

ขั้นตอนที่ 1 ศึกษาศิลปะการแสดงหนังตะลุงภาคใต้ เป็นการศึกษาศิลปะการแสดงหนังตะลุงภาคใต้และวิเคราะห์ (analysis) คุณค่า อัตลักษณ์ ตลอดจนองค์ประกอบของการแสดงหนังตะลุง

ขั้นตอนที่ 2 สร้างสรรค์ศิลปะร่วมสมัย นำผลที่ได้จากการศึกษาในขั้นตอนแรกมาทำการสังเคราะห์ (synthesis) เลือกสรรอัตลักษณ์ที่โดดเด่นของหนังตะลุงภาคใต้ มาเป็นแรงบันดาลใจและสร้างสรรค์ผลงานศิลปะร่วมสมัย นำเสนอจัดแสดง และเผยแพร่ต่อเยาวชนคนรุ่นใหม่ เพื่อกระตุ้น เรียกร้องความสนใจ และเป็นสื่อปลูกเร้าให้กลับมาเข้าใจในคุณค่าของหนังตะลุงอีกครั้ง

แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการศึกษาในครั้งนี้ ประกอบด้วย

1. ทฤษฎีองค์ประกอบศิลป์

องค์ประกอบศิลป์เป็นสิ่งสำคัญในศิลปะทางด้านทัศนศิลป์ เพราะหากไม่คำนึง

ถึงโครงสร้างในการจัดวางองค์ประกอบศิลป์แล้ว ผลงานนั้นย่อมขาดคุณค่าขาดหลักการ จุดหมายปลายทางของการสร้างงาน ศิลปะทุกประเภทจำเป็นต้องอาศัยหลักการองค์ประกอบศิลป์มาจัดเรียงอย่างเป็นระบบ เช่น รูปทรง (form) พื้นที่ว่าง (space) ขนาด (size) สัดส่วน (proportion) และสี (color) เป็นต้น (มัย 2551, 334)

2. ทฤษฎีแสงและเงา (light and shadow)

หลักการของการเกิดเงา คือ เมื่อแสงตกกระทบวัตถุทึบแสง แสงไม่สามารถผ่านทะลุวัตถุได้ จึงทำให้เกิดเงาของวัตถุนั้น เงา คือ บริเวณมืดหลังวัตถุที่เกิดจากวัตถุที่เป็นตัวกลางทึบแสงมาขวางกั้นทางเดินของแสง แสงที่เราเห็นเป็นสีขาวประกอบด้วยคลื่นแสงของสีหลายๆ สีมารวมกัน เมื่อแสงเดินทางไปกระทบวัตถุหนึ่งๆ คลื่นแสงของสีบางสีถูกวัตถุดูดกลืนไป และสะท้อนคลื่นแสงสีอื่นเข้าสู่ตาเราทำให้เรามองเห็นวัตถุเป็นสีนั้น แสงและเงาเป็นตัวกำหนดระดับของค่าน้ำหนัก ความเข้มของเงาจะขึ้นอยู่กับความเข้มของแสงในที่ที่มีแสงสว่างมาก เงาจะเข้มขึ้นและในที่ที่มีแสงสว่างน้อยเงาจะไม่ชัดเจนในที่ที่ไม่มีแสงสว่างจะไม่มีเงา (ประจักษ์ 2555, ออนไลน์) แสงเป็นเครื่องมือที่ช่วยในการกำหนดขอบเขต นำทาง ทิศทางต่างๆ แสงมักจะเชื่อมสัมพันธ์กับพื้นที่ (place) และเวลา (time) ให้มีความหมายเพื่อสื่อรับรู้เห็นรูปทรง สีของแสง ขนาด ปริมาณ และเงาของวัตถุ ก่อให้เกิดบรรยากาศ ความงาม และความรู้สึก ชนิดของแสงมี 2 ชนิด คือ แสงที่ได้จากธรรมชาติ และแสงที่ประดิษฐ์ขึ้น (บุรินทร์ 2559, 38-39)

3. แนวคิดจิตวิทยาเกี่ยวกับสี

สำหรับในทางศิลปะหรือทัศนศิลป์ มีความสำคัญมาก สีสามารถสื่อสารแสดงถึงอารมณ์ความรู้สึกมีผลต่อจิตใจ สร้างแรงกระตุ้น ดึงดูด ความน่าสนใจ ความคิดของมนุษย์ สร้างประสบการณ์ การรับรู้ จินตนาการ ฯลฯ ผลงานสร้างสรรค์ครั้งนี้ สีสมีส่วนสำคัญยิ่งด้านบทบาทต่อการออกแบบสร้างผลงานศิลปะ โดยการประยุกต์สีที่เกี่ยวกับการแสดงหนังตะลุง (เรื่องบทหนังผสมผสานเนื้อหาของเรื่องเชื่อมโยงระหว่างภาคใต้กับภาคเหนือ) ออกแบบผลงานใช้สีที่สามารถสื่อสารเสริมสร้างถึงอารมณ์ ความรู้สึก สร้างแรงกระตุ้น ดึงดูด และให้เกิดความน่าสนใจ

4. แนวคิดศิลปะจัดวาง (installation art) และวิดีโออาร์ต (video art)

ศิลปะจัดวางเป็นการสร้างสรรค์ผลงานจัดวางกับพื้นที่ที่มีอยู่เดิมให้เป็นส่วนหนึ่งของผลงาน หรือผลงานสามารถเปลี่ยนแปลงไปตามสภาพและขนาดของพื้นที่ เป็นการแก้ปัญหาพื้นที่ขณะสร้างงาน ศิลปินสร้างงานเพิ่มขึ้นมาเพื่อให้สัมพันธ์กับพื้นที่นั้นๆ และผลงานมีการปรับเปลี่ยนได้ตลอด ที่เรียกว่าผลงานเปลี่ยนแปลงไปตามพื้นที่ เพื่อให้สัมพันธ์กับพื้นที่ได้อย่างเหมาะสม (สมพร 2551, 145) และวิดีโออาร์ตมีจุดเด่น คือ จะแปลงวัสดุภาพ เสียง ทางดิจิทัล การบันทึกและจัดเก็บข้อมูลไปพร้อมๆ กัน และปัจจุบันสามารถตัดต่อได้ด้วยคอมพิวเตอร์

ผลการศึกษา

ขั้นตอนที่ 1: ศึกษาศิลปะการแสดงหนังตะลุงภาคใต้

จากการศึกษาพบว่าคุณค่าและอัตลักษณ์ของหนังตะลุงภาคใต้ คือ ขนบนิยมหรือลำดับขั้นตอนการแสดงหนังตะลุงที่สวยงาม ถูกต้องตามแบบแผน มี 16 ขั้นตอน คือ การทักทายโรงหนัง การขึ้นโรง การติดตั้งอุปกรณ์การเล่น การตกแต่ง แเก็บรูปเข้าแผง การตั้งเครื่องเบ็ง โหมโรง ออกลึงหัวคำ ออกถาชี ออกรูปฉะ ออกรูปพระอิศวรทรงโค ออกปรายหน้าบท ออกรูปบอกเรื่องออกรูปบอกเรื่อง เกี่ยวจอก ดำเนินการแสดงตามเรื่องที่น่ามาแสดง ตั้งนามเมือง และบอกเลิก สำหรับองค์ประกอบต่างๆ ในศิลปะการแสดงหนังตะลุง คือ เครื่องดนตรีแบบดั้งเดิม คือ เครื่อง 5 มี โหม่ง 1 ใบ ฉิ่ง 1 คู่ ทับ 2 ใบ กลอง 1 ใบ และปี่ 1 เล่า และปัจจุบันการแสดงหนังตะลุงภาคใต้ได้นำเอาเครื่องดนตรีสมัยใหม่ เช่น กลองชุด กีตาร์ไฟฟ้า คีย์บอร์ด เบสไฟฟ้า กลองทอมบ้า เพื่อความสนุกสนานเพลิดเพลิน มีการนำเพลงลูกทุ่งและเพลงสากลประกอบการแสดง

จอหนังในปัจจุบันมีขนาดใหญ่ขึ้น ใช้แสง สี ไฟระยิบระยับประกอบให้เกิดน่าสนใจมากยิ่งขึ้น โรงหนังปัจจุบันเป็นแบบเคลื่อนที่ไ้ใช้รถหกล้อ ชนิดประกอบสำเร็จรูปเหมาะแก่การเคลื่อนย้าย ติดตั้ง มีการควบคุมแสง สี เสียงด้วยระบบเทคโนโลยีสมัยใหม่ รูปตัวหนัง ใช้หนังสัตว์นำมาแกะฉลุให้เกิดเป็นลวดลายระบายด้วยสีเมจิกโปร่งใสหรือสีหมึกซึม สีหลักที่ใช้ระบายรูปหนัง คือ แดง เหลือง เขียว ม่วง และดำ เฉพาะรูปตัวตลกจะต้องใช้สีดำ เพราะบ่งบอกถึงความ เป็นชาวบ้าน เรื่องบทหนังที่นำมาแสดงหนังตะลุง นิยมเล่นหลายแนว

เป็นทั้งแนวผสมผสานระหว่างอนุรักษแนวโบราณ และแนวสมัยใหม่ นายหนังตะลุงทำหน้าที่พากย์เป็นภาษาท้องถิ่นปักษ์ใต้ ร้องกลอน บรรยาย เจรจา และเชิดรูปหนัง ที่สำคัญ คือ ต้องตลกเก่ง เพราะผู้ชมหนังตะลุงมักชอบบทตลก

แสงไฟ ปัจจุบันนิยมแสงสว่างส่องจากหลอดไฟฟ้า แสงต้องขาวใสสว่างเพียงพอ และหากแสงไฟสว่างไม่เพียงพอหรือแสงขาวไม่เพียงพอสีที่ปรากฏก็จะหมองคล้ำไม่สด ภาพหน้าจอจะมัวๆ เครื่องขยายเสียง ในอดีตมีลำโพงฮอร์นในการขยายเสียง แต่ในปัจจุบันใช้ลำโพงชุด

นักดนตรีหรือลูกคู่เป็นกลุ่มบุคคลที่มีหน้าที่ในการประโคมบรรเลงดนตรีตามที่ตัวเองถนัดในขณะทำการแสดง ประกอบด้วย โหม่ง ฉิ่ง กรับ กลอง และปี่ และสื่อเทคโนโลยีสมัยใหม่ มีการควบคุมแสง สี เสียงด้วยระบบอิเล็กทรอนิกส์ และมีการบันทึกการแสดงสดด้วยระบบเทคโนโลยีที่ทันสมัย

ด้านแสง สี เสียง และเงาในการแสดง พบว่าแสงเกิดจากดวงไฟติดตั้งที่หน้าจอหนัง ส่องแสงผ่านรูปหนังไปยังจอผ้าขาวเป็นฉากรับเงา สีเกิดจากสีรูปหนัง เสียงเกิดจากการประโคมดนตรีและการพากย์ของนายหนังและเงา เงาหนังมีความสำคัญกับหนังตะลุงมาก เนื่องจากหนังตะลุงต้องอาศัยรูปเงาในการแสดงออกสื่อสารสร้างสาระและความบันเทิงให้คนดูที่อยู่หน้าจอได้รับความรู้และความบันเทิง นายหนังต้องรู้จักการเล่นเงาให้เกิดความสวยงาม ศิลปะการใช้เงาก็อยู่ที่นายหนังจะใช้ความสามารถพิเศษในการเล่นเงาให้ได้

สำหรับคติความเชื่อ รูปแบบ สัญลักษณ์ การแสดงหนังตะลุงของภาคใต้ พบว่าหนังตะลุงภาคใต้เล่นเพื่อบวงสรวงบูชาเทพเจ้า แสดงเพื่อแก้บน มีความเชื่อในเรื่องการบนบานศาลกล่าว เชื่อเรื่องความกตัญญู วิทยุญาณของบรรพบุรุษ เรื่องไสยศาสตร์ คาถาอาคม ความเชื่อเกี่ยวกับครุฑมอ เมตตามหานิยม และความปลอดภัยในการเดินทาง ส่วนการเปลี่ยนแปลงของหนังตะลุงภาคใต้ พบว่าการแสดงหนังตะลุงปัจจุบันต้องมีการปรับเปลี่ยนพัฒนาทั้งเนื้อหาและรูปแบบ การแสดงให้สอดคล้องกับวิถีชีวิตของคนที่ย้ายไปในสังคมสมัยใหม่ นำเสนอในรูปแบบใหม่ใช้สื่อ เครื่องมือ เทคโนโลยีใหม่ๆ มาใช้ผสมผสานในการแสดงหนังตะลุงให้ทันสมัยอยู่เสมอ

2. ขั้นตอนที่ 2: สร้างสรรค์ศิลปะร่วมสมัย

เป็นการนำผลที่ได้จากการศึกษาในขั้นตอนแรกมาทำการสังเคราะห์ (synthesis) เลือกสรรอัตลักษณ์ที่โดดเด่นของหนังตะลุงภาคใต้ มาเป็นแรงบันดาลใจและทำการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะร่วมสมัย นำเสนอจัดแสดงและเผยแพร่ต่อคนรุ่นใหม่เพื่อกระตุ้น เรียกร้องความสนใจ และให้เป็นสื่อปลูกเร้าให้กลับมาเข้าใจในคุณค่าของหนังตะลุงอีกครั้ง มีแนวความคิดหลัก (core concept) ในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะร่วมสมัย ดังนี้ ได้รับแรงบันดาลใจที่สังเคราะห์มาจากหนังตะลุงพื้นบ้านท้องถิ่นภาคใต้จากอดีตจนถึงปัจจุบัน คือ จากคุณค่าอัตลักษณ์ด้านขนบนิยมหรือลำดับขั้นตอนก่อนการแสดงคือ ฉากโหมโรงกับฉากละ และองค์ประกอบในการแสดงหนังตะลุง คือรูปทรงจากตัวหนังแสงก่อให้เกิดเงา เสียงจากดนตรี เสียงจากการพากษ์ สีสันลวดลายจากรูปตัวหนัง และเรื่องบทหนังตะลุง มาเป็นแนวคิดเพื่อการสร้างสรรค์ผลงาน

รูปทรง 3 มิติ เน้นส่องแสงไฟไปยังผลงานก่อให้เกิดเงาและจัดการกับพื้นที่แสดง แทรกผลงานเข้ากับพื้นที่ที่มีอยู่เดิม เช่น ช่องประตู ช่องลม และกระจก ให้เป็นส่วนหนึ่งของผลงานตามแนวคิดศิลปะจัดวาง พร้อมนำเสนอข้อมูลจากการบันทึกภาพนิ่งและภาพเคลื่อนไหวจากการสังเกตการแสดงและการสัมภาษณ์ภาคสนามติดต่อประกอบนิทรรศการ นำเสนอผลงานในรูปแบบศิลปะจัดวาง และวิดีโออาร์ต (video art) จัดวางผลงานโดยรอบผนังและพื้นที่ห้องจัดแสดง จำนวนผลงาน 8 ชุด 10 ชิ้น ประกอบด้วยแสง สี เสียง และเงาด้วยวัสดุสมัยใหม่ แผ่นอะคริลิกใส สีเมจิก ผ้า กระดาษ หลอดไฟ ไม้ไผ่ และร่มผ้าดิบ ใช้สื่อเทคโนโลยีสมัยใหม่ที่สอดคล้องกับบรรยากาศการแสดง ผลงาน และนำเสนอสมัยใหม่ อย่างวิดีโอเครื่องฉายโปรเจกเตอร์มาใช้ตามแนวทางวิดีโออาร์ต มีรายละเอียดของผลงาน ดังนี้

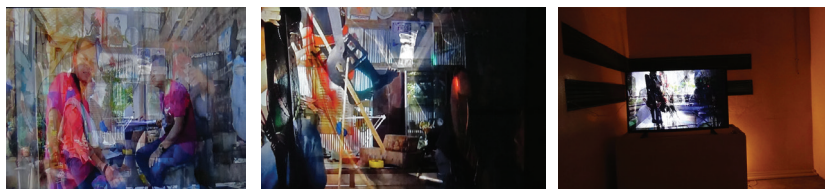
ผลงานสร้างสรรค์ศิลปะร่วมสมัย “ส่องแสงแลเงาอดีตที่ทอดยาวถึงปัจจุบัน” ประกอบด้วยผลงานจำนวน 8 ชุด จำนวนผลงานศิลปะ 10 ชิ้น ได้แก่

ชุดที่ 1: ขนบนิยม

ขนบนิยมหรือลำดับขั้นตอนในการแสดงหนังตะลุงที่ไม่เกี่ยวกับเรื่องจะแสดง แต่คือร่องรอยของลำดับการแสดงแบบดั้งเดิมที่ความสวยงาม ถูกต้องตามแบบแผน และมีคุณค่าควรอนุรักษ์เอาไว้ไม่ให้ผิดเพี้ยนไป ผู้ศึกษามีความสนใจเกิดแรงบันดาลใจที่ได้ก่อให้เกิดแนวความคิดและจินตนาการในการสร้างสรรค์ คัดสรรเลือกนำลักษณะรูปแบบที่ผู้ศึกษาสนใจพิเศษมาประยุกต์สร้างสรรค์เป็นผลงานศิลปะ 2 ชิ้น ได้แก่

ชั้นที่ 1 ฉาก โหมโรง จากศึกษาและสังเกตการณ์การแสดงหนังตะลุง ผู้ศึกษาสนใจในขนบนิยมการโหมโรง โหมโรงเป็นฉากที่แตกต่างจากขนบนิยมอื่นไม่มี คือ เริ่มการแสดงด้วยเสียงการบรรเลงดนตรีสดล้วนๆ พร้อมกัน เพื่อเป็นการเตรียมความพร้อม ตรวจสอบเครื่องเสียง เครื่องดนตรี และอุปกรณ์ต่างๆ ก่อนการแสดง บอกกล่าวให้ผู้คนทราบว่าคืนนี้จะมีการแสดงหนังตะลุง และเพื่อชักชวนเรียกร้องความน่าสนใจ สร้างความตื่นเต้นเร้าใจด้วยเสียงดนตรีอย่างสนุกสนาน

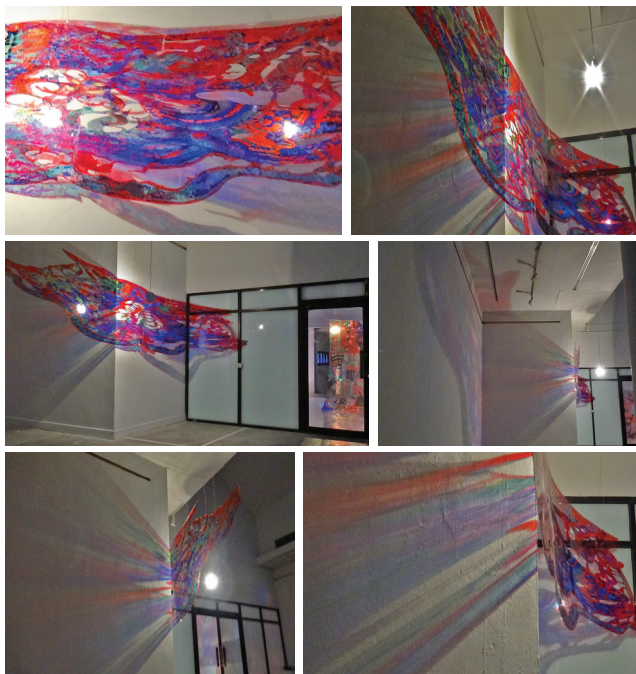
แนวความคิด: ฉาก โหมโรง จากหลักการโหมโรงนำมาประยุกต์ เสมือนบอกกล่าวถึงข้อมูลผู้ชมผลงานศิลปะให้ทราบแหล่งที่มา นำเสนอด้วยภาพข้อมูลเชิงศิลปะ (documentary art) จากการบันทึกภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหวจากการสังเกตการแสดง และจากการสัมภาษณ์ภาคสนาม ตัดต่อทางเทคนิคด้วยคอมพิวเตอร์ให้น่าสนใจประกอบนิทรรศการผ่านจอโทรทัศน์ภายในห้องพื้นที่ประมาณ 2x3 เมตร สร้างสี บรรยากาศภาพ และเสียง (ภาพที่ 3)



ภาพที่ 3 ชุดที่ 1 ชั้นที่ 1 ฉาก “โหมโรง / Prelude”
ฉายภาพผ่านจอโทรทัศน์ภายในห้องพื้นที่ประมาณ 2x3 เมตร

ขั้นที่ 2 ฉาก เงาะ “ฉะ” หมายถึง ขนบนิยมหนึ่งของการแสดงหนังตะลุง คือ การสู้รบระหว่างพระรามกับทศกัณฐ์ แบบไม่มีแพ้ชนะ รูปฉะจะใช้รูปหนังตะลุงปะทะกันและมักเล่นเรื่องรามเกียรติ์ ถึงแม้ขนบนิยมการออกฉะในปัจจุบันเลิกเล่นไปเกือบหมดแล้ว มีคณะเดียวที่ยังคงรักษาเอาไว้คือหนังนครินทร์ชาทอง เพราะยังคงนำเรื่องรามเกียรติ์มาแสดงอยู่ แต่คณะหนังตะลุงอื่นๆ ไม่นิยมนำมาเล่น ฉากนี้เลยเลิกเล่นไปโดยปริยาย ผู้ศึกษายังเห็นว่าเป็นฉากที่น่าสนใจ มีคุณค่าความหมาย สร้างความตื่นเต้นเร้าใจ จึงนำมาเป็นแรงบันดาลใจเกิดแนวความคิดและจินตนาการในการสร้างสรรค์เป็นผลงานศิลปะ

แนวความคิด: ฉาก เงาะ สร้างสรรค์เป็นผลงานศิลปะ จินตนาการจากรูปทรงตัวหนังตะลุง สีสันลวดลายจากรูปตัวหนัง และเงาที่เกิดจากรูปการสู้รบเผชิญหน้ากันจากตัวแทนระหว่างพระรามกับทศกัณฐ์ เปรียบเสมือนสัญลักษณ์ตัวแทนมนุษย์ในสังคมที่มีการต่อสู้ชิงดีชิงเด่นกัน วิธีการและการจัดวางโครงสร้างผลงานในแนวตั้ง เส้นรอบนอกเป็นตัวกำหนดให้ผลงานอยู่ในรูปทรงสี่เหลี่ยมพื้นผ้าแนวยาว สร้างผลงานกำหนดพื้นที่ว่างให้เกิดจากการเจาะช่องว่างผ่านรูปทรงตัวหนังพระรามกับทศกัณฐ์ที่ผสมผสานเข้าด้วยกันด้วยน้ำหนักรีบบนคล้ายรูปหนังตะลุง จัดวางผลงานทาบผนัง ส่องแสงไฟไปยังผลงาน ก่อให้มิติของแสงและเงาที่พาดตกกระทบฉากรับคือกำแพงห้องนิทรรศการในลักษณะยืดขยายไปตามระดับของพื้นที่ ขนาดกว้างผลงาน 110xยาว 450 เซนติเมตร เทคนิควัสดุ ระบายสีเมจิบบนแผ่นอะคริลิกใส วัสดุแผ่นอะคริลิกใสที่นำมาสร้างสรรค์แทนค่ามาจากแผ่นหนังสัตว์ที่นำมาแกะตัวหนังตะลุง (ภาพที่ 4)



ภาพที่ 4 ชุดที่ 1 ชั้นที่ 2 ฉาก “เงาฉะ / Striking Shadow” ขนาด 110x450 ซม.
 สีมะจิกบนระบายบนแผ่นอะคริลิกใส

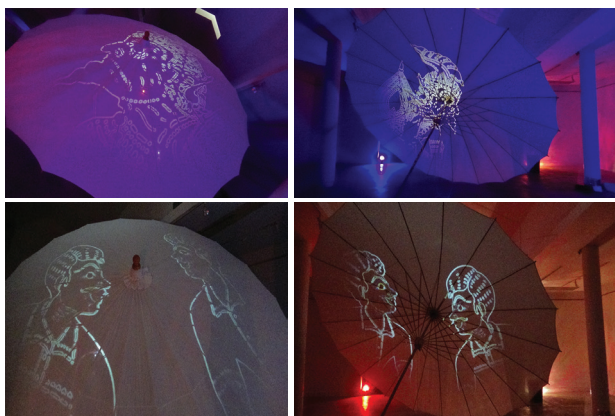
ชุดที่ 2: เขียนเรื่องและบทหนังตะลุงขึ้นใหม่

แนวความคิด: ฉากที่ 1 เรื่อง เงาเตนดินแดนเวียงสุวรรณ เขียนบทหนังเรื่อง ราวสะทอนถึงเหตุการณ์จริงที่เกิดขึ้นในยุคปัจจุบัน เป็นยุคสมัยที่คนไทยเชื่อเรื่องบาปบุญคุณโทษ และกฎแห่งกรรม การนำเสนอเรื่องราวสะทอนให้เห็นคุณค่าทางความสำนึกและความเกรงกลัวต่อบาป บทลงโทษผู้กระทำความผิด รวมทั้งยังโยงใยไปกับเรื่องราวของความรักและความดีของตัวละครต่างๆ

(เรื่องเงาเคนดินแดนเวียงสุวรรณค์) ผ่านตัวละครหนังตะลุง คือ เดช สิงห์ เอื้องฟ้า แดงกวาง ไชโย เท่ง น้อย ปิ่น ให้นายหนังตะลุงอาชีพแสดง (หนังประเสริฐรักษ์วงศ์) เพื่อนำไปสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ โดยย่อเรื่องติดต่อภาพเทคนิคด้านคอมพิวเตอร์ในเชิงศิลปะ การจัดวางโครงสร้างของผลงานใช้พื้นที่กลางห้องนิทรรศการ วิธีการและการจัดวางโครงสร้างผลงาน ติดตั้งร่มผ้าดิบขาวขนาดใหญ่เพื่อเป็นจอฉายภาพแสดงเรื่องราว และผสมผสานกับทางกายภาพของพื้นที่แสดงคือภาคเหนือให้สอดคล้องกับเรื่องบทหนัง เพื่อก่อให้เกิดความหลากหลายมิติและส่งเสริมสนับสนุนระหว่างพื้นที่จัดแสดงกับวัสดุที่นำมาใช้ ฉายภาพผลงานแนววิดีโออาร์ตบนร่มผ้าดิบขาวขนาดเส้นผ่านศูนย์กลาง 500 เซนติเมตร

เรื่องย่อ กล่าวถึงในสังคมยุคปัจจุบันมีบุคคลหลายประเภท มีทั้งหน้าพระหน้ายักษ์ หน้ามาร แต่ที่เห็นส่วนใหญ่ก็มักจะสวมหัวโขนเข้าหากัน บ้างเป็นนักบุญใจบาปในคราบโจรก็หาได้ไม่ยากนักจากมุมใดมุมหนึ่งของนครเชียงใหม่ การสร้างกรรมทำชั่วอย่าหาว่าจะทำได้ตลอดไป สักวันหนึ่งกรรมนั้นจะตกทอดมาถึงเข้าจนได้ มนุษย์มักดูกันที่เปลือกนอก รูปลักษณ์ภายนอก สังขารเป็นสิ่งลวงตา และไม่เพียงเท่านี้ มนุษย์รู้จักแต่ภาพลวงตามิใช่ภาพแห่งความจริง ทุกคนเลือกได้ว่าจะอยู่ภายใต้อำนาจสิ่งชั่วร้ายหรือสิ่งดี และความตายมิใช่สิ่งที่สิ้นสุดหากเป็นจุดเริ่มต้นต่างหากที่จะเป็นการเสวยผลจากการกระทำนั้นในครั้งมีชีวิตอยู่ที่มีผู้ใดหลีกเลี่ยงหนีพ้น การเข้าใจในทุกข์ต้นเหตุแห่งทุกข์ และการดับทุกข์นั้นๆ ซึ่งทุกข์ต่างๆ นั้นย่อมเกิดจากการกระทำของตนเองทั้งสิ้น เช่น ไอ้เดชและไอ้สิงห์ ทั้ง 2 คนต้องมาจบเกมชีวิตอย่างทารุณ คนสร้างกรรมดีทั้งชาติก่อนและชาตินี้ย่อมได้ผลดีเช่นกัน ส่วนเอื้องฟ้า

เมื่อถึงคราวเคราะห์ร้ายก็มีผู้มาพบให้ความช่วยเหลือ ส่วนไชโยถูกปืนของ คนร้ายแต่ก็ยังนำตัวส่งโรงพยาบาลและเข้าห้องฉุกเฉิน ทั้งเอื้องฟ้าและไชโย ต้องนอนพักรักษาตัวอยู่โรงพยาบาล ไชโยจะหายจากอาการต่างๆ เมื่อใดก็ไม่รู้ ส่วนเอื้องฟ้าเข้าใจว่าอีกไม่กี่ชั่วโมงก็คงจะหาย เรื่องสอนคดีธรรมกฎแห่ง กรรม (ประเสริฐ เขียนบท และสุกรี ผู้ร่วมเขียนบท) (ภาพที่ 5)

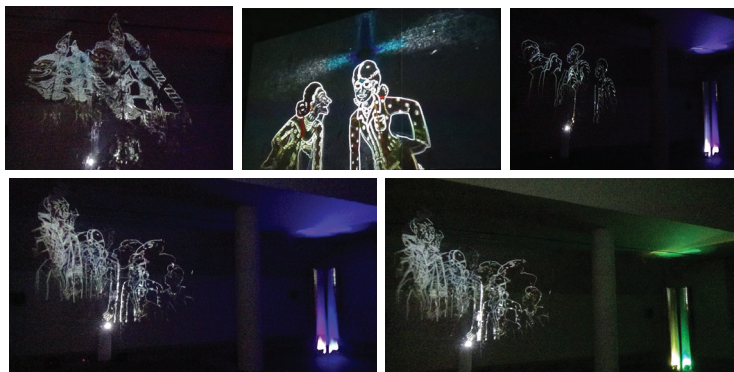


ภาพที่ 5 ชุดที่ 2 ฉากที่ 1 เรื่อง “เงาเดนดินแดนเวียงสวรรค์ / Unwanted Shadow in Heaven”
ขนาดเส้นผ่านศูนย์กลาง 500 ซม. ฉายภาพผลงานแนววิดิโออาร์ตบนร่มผ้าดิบขาว

แนวความคิด: ฉากที่ 2 ชื่อเรื่อง เงาชีวิต เขียนบทหนังขึ้นใหม่เรื่องราว สะท้อนถึงเหตุการณ์จริงที่เกิดขึ้นในยุคปัจจุบัน (เรื่อง เงาชีวิต) นำเสนอสะท้อน ความจริง ความดี ความชั่ว ที่ซ่อนเร้น กลับเป็น “เงา” ผ่านตัวละครรูปหนัง ตะลุง คือ เจ้าเมือง ราชนิ พระเอก นางเอก เท่ง น้อย ปราบ สะหม้อ ขวัญเมือง เศรษฐี ทหาร และขวาน ให้นายหนังตะลุงอาชีพแสดง (หนังเป่ ประสานศิลป์) และนำไปสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ โดยการย่อเรื่องตัดต่อภาพเคลื่อนไหว

เทคนิคด้วยคอมพิวเตอร์ในรูปแบบศิลปะ นำเสนอผลงานเทคนิควัสดุแผ่นอะคริลิกใส แผ่นอะคริลิกใสที่นำมาสร้างสรรค์แทนคำมาจากแผ่นหนังสัตว์ที่นำมาแกะตัวหนังสือลง ฉายภาพจากโปรเจคเตอร์ตามแนวนอน วิดีโออาร์ตบนแผ่นอะคริลิกใสที่จัดวางแขวน ด้วยขนาด กว้าง 224 x ยาว 236 เซนติเมตร ผ่านทะเลลู่ภาพไปปรากฏยังกำแพงห้องนิทรรศการ

เรื่องย่อ เงามจะติดตามมนุษย์ทุกรูปทุกนามไม่ว่างวัน เงามที่จะมองเห็นทั้งความดีและความชั่วของผู้กระทำ เมื่อถึงเวลาเงานั้นก็จะปรากฏตรงหน้า และเงาจะปรากฏเพื่อแสดงผลชั่วหรือดีอยู่ที่ตัวของมนุษย์เท่านั้น บางครั้งเงาอาจจะยืนอยู่ข้างๆ เราแล้วก็ได้ สังขารเป็นสิ่งที่ลวงตาและไม่เที่ยงแท้ มนุษย์รู้จักแต่ภาพลวงตา มิใช่ภาพแห่งความจริง การกระทำที่เรียกว่า “กรรม” เสมือนเงาที่ติดตัวมนุษย์ทุกคน สิ่งที่เห็น และความจริงที่เป็นอาจไม่ใช่สิ่งเดียวกัน ไม่ว่าผู้หญิงหรือหรือผู้ชายย่อมอยู่ภายใต้กฎแห่งกรรมทั้งนั้น หากเราพิจารณาชีวิตให้ดีเราจะรู้จักกรรม ใช้สติ ปัญญา ในการพิจารณาว่าผิดชอบชั่วดีถูกผิดเป็นอย่างไร กฎแห่งกรรมย่อมยุติธรรมกับทุกคนเสมอ ไม่ว่าอะไรจะเกิดขึ้นวันเวลา ยังคงทำหน้าที่เดินทางต่อไปอย่างซื่อตรงและอย่างไม่มีวันสิ้นสุด สุดท้ายชีวิตของมนุษย์เราก็ต้องใช้ชีวิตต่อไปตามกฎแห่งกรรม (ภาพที่ 6)



ภาพที่ 6 ชุดที่ 2 ฉากที่ 2 เรื่อง “เงาชีวิต / Shadow of Life”
แผ่นอะคริลิกใสที่จัดวางแขวน ขนาด กว้าง 224 x ยาว 236 ซม.

ชุดที่ 3: ฉาก ส่องแสงแลเงา (ผลงานฉาก ส่องแสงแลเงา ชุดนี้จัดแสดง นิทรรศการ Pre-Thesis ART Exhibition ณ หอนิทรรศการศิลปวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ ระหว่างวันที่ 14-20 ตุลาคม 2559)

แนวความคิด: ชุดที่ 3 ฉาก ส่องแสงแลเงา

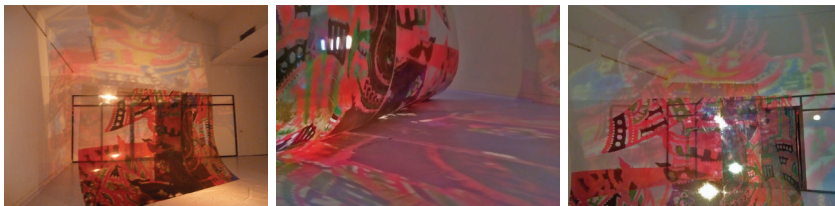
ผลงานได้รับแรงบันดาลใจมาจากสีสันทดลายที่ปรากฏบนรูปหนังตะลุง คือ แดง ส้ม เหลือง ม่วง เขียว ฟ้ำ และดำ ผสมผสานกับการเล่นเงาจากการเชิดรูปหนัง เงาหนึ่งนั้นมีความสำคัญกับหนังตะลุงมาก เนื่องจากหนังตะลุงต้องอาศัยรูปเงาในการสื่อสารสร้างมิติความหมายถึงสาระและความบันเทิง นำเสนอผลงานตามแนวทางศิลปะจัดวาง สร้างสรรค์ผลงานจากสีสันทดลายบนรูปตัวหนังตะลุง วิธีการและการจัดวางโครงสร้างผลงานใช้แสงไฟส่องไปยังผลงานก่อให้เกิดเงาขยายใหญ่พาดไปตามพื้นและผนังห้องนิทรรศการ จัดวางผลงานตาม

จุดย่อยต่างๆ เช่น กระจกห้องน้ำ บานกระจกหน้าต่าง และประกอบแสงเงารอบๆ พื้นที่ ขนาดผลงานปรับเปลี่ยนไปตามพื้นที่ เทคนิควัสดุพิมพ์ภาพด้วยเครื่องพิมพ์บนแผ่นสติกเกอร์ใสแล้วนำไปติดบนแผ่นอะคริลิกใส (ภาพที่ 7-8)



ภาพที่ 7 ชุดที่ 3 ฉาก “ส่องแสงแลเงา / Shining light - Seeing Shadows”

ขนาดปรับเปลี่ยนไปตามพื้นที่พิมพ์ด้วยเครื่องพิมพ์ภาพบนแผ่นสติกเกอร์ใส
แล้วนำไปติดบนแผ่นอะคริลิกใส ติดตั้งส่องแสงให้เกิดเงาบนพื้นและผนัง



ภาพที่ 8 ชุดที่ 3 ฉาก “ส่องแสงแลเงา/ Shining light - Seeing Shadows”

นำเสนอจัดแสดงนิทรรศการเดี่ยว ในรูปแบบสมบูรณ์
ณ หอนิทรรศการศิลปวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
ระหว่างวันที่ 21 พฤษภาคม-5 มิถุนายน 2560

ชุดที่ 4: ฉาก เงามีสันบันเทิง

การแสดงหนังตะลุงปัจจุบันนำเอาแสงไฟหลากสีเข้าไปผสม สลับแสงไปมา สร้างบรรยากาศให้เกิดน่าสนใจ เช่น สร้างบรรยากาศให้เป็นเวลากลางวัน และกลางคืนได้ กลางวันเปิดไฟสว่าง ถึงเวลากลางคืนปิดไฟให้มืด หรือผสมผสานแล้วเอาระบบแสงสีไฟกระพริบเข้ามาเล่น มีส่วนในการสร้างความตื่นตาตื่นใจให้กับคนดู สร้างนวัตกรรมบนโรงและหน้าโรงหนังตะลุงให้ดูทันสมัย เพื่อสร้างความสนุกสนาน สร้างแรงกระตุ้น ดึงดูดความน่าสนใจให้กับผู้ชม ผลงานสร้างสรรค์ชุดนี้ สัมพันธ์สำคัญยิ่งด้านบทบาทต่อการออกแบบสร้างผลงานศิลปะ จินตนาการสีจากบรรยากาศจากการแสดงหนังตะลุง ซึ่งประกอบไปด้วย “สีแดง” เป็นสีแห่งอำนาจแสดงถึงการมีพลัง ให้ความรู้สึกร้าใจ ร้อนแรง สนุกสนาน ตื่นเต้น “สีส้ม” เป็นสีแห่งความเบิกบานและความรื่นเริง “สีเหลือง” ช่วยดึงดูดความน่าสนใจ แสดงความความสุข ความเบิกบาน ความมีชีวิตชีวา สนุกสนาน “สีฟ้าหรือสีน้ำเงิน” เป็นสีที่ให้ความรู้สึกร่มเย็น เป็นอิสระ สมัยใหม่ “สีเขียว” แสดงถึงความเบิกบาน สดชื่น ผ่อนคลาย และ “สีม่วง” แสดงความเชื่อที่ลึกลับทางจิตวิญญาณ เป็นสีที่มีพลังมาจากสีดังกล่าวเมื่อประกอบกันเป็นศิลปะจัดวาง สามารถสื่อสารแสดงถึงกระตุ้น ดึงดูดอารมณ์ความรู้สึก การรับรู้ จินตนาการ ก่อให้เกิดความน่าสนใจ ฯลฯ ต่อจิตใจผู้ชม

แนวความคิด: ชุดที่ 4 ฉาก เงาสีสนับนึ่ง

ผลงานได้รับแรงบันดาลใจ จินตนาการประยุกต์จากสีของบรรยากาศแสง สี การแสดงหนังตะลุง ปัจจุบันนำแสงไฟหลากสีเข้าไปผสม สลับแสงสีไปมาสร้างบรรยากาศให้เกิดน่าสนใจ และลดทลายสีสนที่ปรากฏบนรูปหนังตะลุง คือ แดง ส้ม เหลือง ม่วง เขียว ฟ้ำ และดำ การเล่นเงาจากการเชิดรูปหนังหน้าแสงไฟ วิธีการและการจัดวางโครงสร้างผลงาน สร้างสรรค์ผลงานจากรูปทรงครึ่งวงกลม ที่มาจากรูปทรงโคมลอยทางภาคเหนือ วัสดุอะคริลิกใสใช้สีเมจิระบายเป็น ลดทลายสีสนจากสีรูปหนังตะลุง ส่องแสงไฟให้เกิดเงาบนรูปทรงกลมที่ซิงด้วย แผ่นไวนิลสีขาวและส่องแสงไฟสลับสี ไฟหลอดสีภายในให้เกิดเงาบริเวณรอบๆ รูปทรงวงกลมดังกล่าว ขนาดเส้นผ่านศูนย์กลาง 500 เซนติเมตร (ภาพที่ 9)



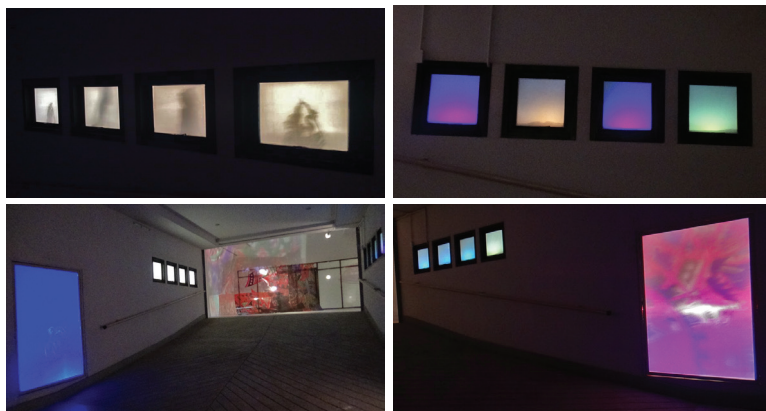
ภาพที่ 9 ชุดที่ 4 ฉาก “เงาสีสนับนึ่ง / Shadow Color Entertainment”
ขนาดผลงานเส้นผ่าศูนย์กลาง 500 ซม. วัสดุผ้าไวนิล ไฟสลับสี และไฟหลอดสี

ชุดที่ 5: ฉาก เงาสีสนที่ขึ้นเรือนภิรมย์

สร้างสรรค์ผลงานการจัดวางให้มีความสัมพันธ์กับพื้นที่ที่มีอยู่เดิมกับสิ่งที่สร้างขึ้นใหม่แทรกผลงานไปกับพื้นที่ ผู้ชมสัมผัสกับผลงานศิลปะจนกระทั่งตนเองเป็นส่วนหนึ่งของผลงาน จัดผลงานให้อยู่ในแบบงานศิลปะผสม คือ พื้นที่

เดิมเสมือนเป็นผลงานอยู่ส่วนหนึ่ง สร้างผลงานมาเพิ่มเติมในพื้นที่ที่มีความสมบูรณ์ตามเนื้อหา รูปแบบ และแนวความคิด

แนวความคิด: ชุดที่ 5 จาก เงามีสันที่ขึ้นรื่นภิรมย์ ผลงานได้รับแรงบันดาลใจมาจากสีสนแห่งลวดลายรูปหนังตะลุง คือ แดง ส้ม เหลือง ม่วง เขียว ฟ้ำ และดำ จากจิตวิทยาสีที่สามารถสื่อสารแสดงถึงอารมณ์ความรู้สึกมีผลต่อจิตใจ สร้างแรงกระตุ้น ดึงดูด ความน่าสนใจ วิธีการและการจัดวางโครงสร้างผลงาน แทรกผลงานเข้ากับพื้นที่ที่มีอยู่เดิมสร้างพื้นที่นั้นให้เป็นส่วนหนึ่งของผลงาน ตามแนวคิดของศิลปะจัดวาง เช่น ช่องประตู ช่องลม กระจก และรวมทั้งนำแสง สี เสียง และสื่อเทคโนโลยีสมัยใหม่เข้ามาร่วมใช้กับผลงาน ขนาดผลงานแปรเปลี่ยนไปตามพื้นที่ เทคนิควัสดุ ผ้า กระจก สติกเกอร์ขาว และไฟ (ภาพที่ 10)



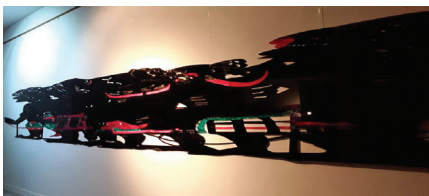
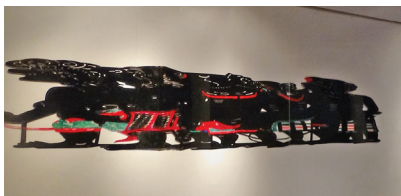
ภาพที่ 10 ชุดที่ 5 จาก “เงามีสันที่ขึ้นรื่นภิรมย์ / The colorful Shadow, Sweet and Pleasant”
ผ้า กระจก สติกเกอร์ขาว ขนาดผลงานแปรเปลี่ยนไปตามพื้นที่

ชุดที่ 6: ฉาก เจาอัตลักษณ์แห่งวัฒนธรรม

รูปหนังตัวตลกเป็นองค์ประกอบหนึ่งที่ใช้ในการแสดงหนังตะลุงและมีความสำคัญมากกว่าตัวอื่นๆ คนดูส่วนใหญ่ชอบดูหนังตะลุงเพราะอยากดูบทตลก การแสดงของตัวตลก ตัวตลกจึงสามารถดึงดูดคนดู มีความผูกพันกับสังคม วัฒนธรรม วิถีชีวิต ของชาวบ้านปักษ์ใต้มายาวนาน ตัวตลกจะพูดภาษาถิ่นได้ การแต่งกายมักเปลี่ยนท่อนบน ตัวตลกคือตัวแทนมนุษย์ชาวบ้านพื้นถิ่นปักษ์ใต้ รูปร่างหน้าตาจะอิงลอกเลียนแบบภาพลักษณ์และบุคลิกมาจากคนจริงในท้องถิ่นแต่จะผิดเพี้ยนไปจากเดิม นายหนังตะลุงและช่างแกะรูปหนังตะลุง สร้างสรรค์จินตนาการขึ้นใหม่ แต่ละตัวมีเสียงพูดหรือสำเนียง โดยเฉพาะ รูปตัวหนังทำมาจากหนังสัตว์ เช่น หนังวัว เสือ หมี หนังสัตว์ที่โดนฟ้าผ่าตาย หรือตายทั้งกลม ทำให้มีความเชื่อเกี่ยวกับความขลัง ความศักดิ์สิทธิ์ เป็นขวัญกำลังใจ มั่นใจแก่นายหนัง (วาที 2551, 55-56)

แนวความคิด: ชุดที่ 6 ฉาก เจาอัตลักษณ์แห่งวัฒนธรรม สนใจรูปทรงของรูปตลกหนังตะลุงที่มีชื่อเสียง เช่น ไอ้เท่ง ไอ้สะหม้อ ไอ้หนูเหน้อย และไอ้ยอดทอง มาเป็นแรงบันดาลใจที่ได้ก่อให้เกิดแนวความคิดและจินตนาการในการสร้างสรรค์ นำเสนอเป็นกลุ่มรูปตัวตลกแสดงถึงรูปร่างหน้าตาที่ผิดเพี้ยนไปจากเดิม เช่น หน้ายาว ผิวดำ หัวล้าน ปากกว้าง ผมหยิก จมูกโต รูปร่างผอมบาง พุงป่อง และนุ่งผ้าถุงลายตาหมากรุก เป็นต้น ลักษณะเหล่านี้ที่ปรากฏในตัวตลกหนังตะลุง เป็นสื่อถึงความเป็นตัวแทนอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรมของคนท้องถิ่นภาคใต้เป็นอย่างดี ผลงานใช้เทคนิควัสดุระบายสีเมจิกและสีหมึกจีนบนแผ่นอะคริลิกใส คำนำน้าหนักจะมีความสม่ำเสมอ น้ำหนักจะอ่อนเข้มในตัว

ของมันเอง แผ่นอะคริลิกใสที่นำมาสร้างสรรค์แทนค่ามาจากแผ่นหนังสือที่นำมาแกะตัวหนังสือ จัดวางผลงานทาบผนัง ด้วยขนาด กว้าง 110 x ยาว 720 เซนติเมตร (ภาพที่ 10)



ภาพที่ 11 ชุดที่ 6 ฉาก “เงาอัตลักษณ์แห่งวัฒนธรรม / Shadow of Culture Identity”
ขนาด กว้าง 110 x ยาว 720 ซม. สีหมึกและสีเมจิกระบายบนแผ่นอะคริลิกใส

แนวความคิด: ชุดที่ 7 ฉาก ท่อแสงแลเงา

ผลงานได้รับแรงบันดาลใจมาจากสีเส้นจากลวดลายรูปหนังตะลุง คือแดง ส้ม เหลือง ม่วง เขียว ฟ้ำ และดำ ผสมผสานจินตนาการจากบรรยากาศ แสง สี การแสดงหนังตะลุงในปัจจุบันที่นำเอาไฟสลับสีมาใช้ในการแสดง มีดวงไฟที่ส่องแสงภายในท่อก่อให้เกิดเงา ท่อสแตนเลสเป็นตัวกำหนดขอบเขตให้เกิดเงาสี จัดวางผลงานรูปทรง 3 มิติ ด้วยขนาด กว้าง 60 x ยาว 240 เซนติเมตร เทคนิควัสดุ ท่อสแตนเลส ติดตั้งไฟสลับสี (ภาพที่ 11)



ภาพที่ 12 ชุดที่ 7 ฉาก “ท่อแสงแลเงา / Tube of Light and Shadow”
ขนาด กว้าง 60 x ยาว 240 ซม. ท่อสแตนเลส และติดตั้งไฟสลับลี

ชุดที่ 8: ฉาก เยาววัฒนธรรม

หนังตะลุงควบคู่ดำรงอยู่กับสังคม ชุมชน ท้องถิ่นภาคใต้ จากอดีตสู่ปัจจุบันมาหลายยุคหลายสมัย หนังตะลุงในอดีตเป็นสื่อที่เคยทำหน้าที่ต่อชุมชนท้องถิ่นหลายประการ ลักษณะพิเศษการเล่นหนังตะลุง ผู้ชมจะเห็นเงาด้านหน้าจอจากนายหนังผู้เชิดตัวหนังเคลื่อนไหวไป เพื่อนำเสนอ จัดแสดง และเผยแพร่ให้คนต่างชาติทราบและเข้าใจถึงวัฒนธรรมของไทยผ่านหนังตะลุง ตระหนักเห็นในคุณค่าและอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรมของหนังตะลุง ผลงานจัดแสดงในนิทรรศการ Pre-Thesis ART Exhibition สร้างสรรค์ร่วมกับสุนทร สุวรรณเหม และ Mr. Ikuo Eiso ผลงานติดตั้งจัดแสดงในงานศิลปะนานาชาติ ครั้งที่ 2 Setouchitriennale 2016 (Exhibition titled "Nanaior+" held at our Satellte MEGHOUSE) ประเทศญี่ปุ่น ระหว่างวันที่ 11-24 กรกฎาคม 2559

แนวความคิด: ชุดที่ 8 ฉาก เงามวัฒนธรรม

ผลงานได้รับแรงบันดาลใจมาจากรูปแบบการแสดงหนังตะลุง แสดงเงาจากการเจิตรูปหนังตะลุง ดวงไฟส่องแสงไปยังรูปทรงผลงานที่เป็นตัวแทนสัญลักษณ์วัฒนธรรมภาคใต้ของประเทศไทย เพื่อเป็นสื่อเผยแพร่วัฒนธรรมภาคใต้ในพื้นที่วัฒนธรรมประเทศญี่ปุ่น ผสมผสานจินตนาการเชื่อมโยงพื้นที่วัฒนธรรมประเทศญี่ปุ่น ณ พื้นที่จัดแสดงผลงานเป็นทะเลแห่งเกาะเมกิ ด้วยสัญลักษณ์ปลาและยักษ์ วิธีการและการจัดวางโครงสร้างผลงานเป็นรูปทรงสี่เหลี่ยม ภาพจะปรากฏทั้งสี่ด้าน ด้วยขนาด กว้าง 180 x ยาว 720 เซนติเมตร เทคนิควัสดุ ผ้า ไม้ไผ่ กระดาษ และไฟ (ภาพที่ 13)



ภาพที่ 13 ชุดที่ 8 ฉาก “เงาวัฒนธรรม / Shadow of Culture” กว้าง 180 x ยาว 720 ซม.

จัดแสดงในงานศิลปะนานาชาติ ครั้งที่ 2 Setouchitriennale 2016 (Exhibition titled "Nanaior+" held at our Satellte MEGIHOUSE) ประเทศญี่ปุ่น



ภาพที่ 14 ชุดที่ 8 ฉาก “เงาวัฒนธรรม / Shadow of Culture”

นำภาพถ่ายมาจัดแสดงในนิทรรศการ “ส่องแสงเงาอดีตที่ทอดยาวถึงปัจจุบันสู่การสร้างสรรคศิลปะร่วมสมัย” ขนาด กว้าง 21 x ยาว 200 ซม.

สรุป

การสร้างสรรคศิลปะร่วมสมัย เป็นการสร้างสรรคศิลปะร่วมสมัยที่ประยุกต์มาจากคุณค่าอัตลักษณ์และองค์ประกอบที่โดดเด่นของหนังตะลุงภาคใต้ คือ ขนบนิยมหรือลำดับขั้นตอน การแสดง คือ ร่องรอยของการแสดงแบบดั้งเดิม ที่ความสวยงาม ถูกต้องตามแบบแผน นำเสนอผลงานศิลปะ เน้นสื่อสารด้วยเงาขาวดำ และเงาสีต่าง ๆ จากแสงไฟส่องรูปทรงผลงานให้เกิดเงา เงาก็จะปรากฏที่มีมิติที่ซ้อนกัน สัจจินตนาการจากบรรยากาศจากการแสดงหนังตะลุง ซึ่งประกอบไปด้วยแดง ส้ม เหลือง ม่วง เขียว ฟ้ำ และดำ และรูปทรงและสีสัน ลวดลายที่มาจากรูปตัวหนังตะลุง สามารถสื่อสารแสดงถึงอารมณ์ความรู้สึก มีผลต่อจิตใจ สร้างแรงกระตุ้น ดึงดูดความน่าสนใจ ด้านเสียง ใช้เสียงพากษ์ของนายหนังที่อัดไว้กับเสียงดนตรีจากการแสดงหนังตะลุงแบบดั้งเดิมเครื่อง 5 ผสมผสานเพิ่มบรรเลงร่วมกับเครื่องดนตรีล้านนา เครื่องดนตรีสากล และเขียนเรื่องบทหนังตะลุงขึ้นใหม่ ใช้สำหรับสร้างสรรคผลงานศิลปะร่วมสมัย นำเสนอให้สอดคล้องสะท้อนถึงเหตุการณ์จริงที่เกิดขึ้นปัจจุบันเหตุบ้านการเมือง อันเกิดจากความดีชั่วด้านมืดของคนในสังคม มีการสอดแทรกคุณธรรมจริยธรรม

ให้ข้อคิด แง่คิดเรื่องคติธรรมกฎแห่งกรรมทำดีได้ดีทำชั่วได้ชั่ว สร้างกรรมดีชั่วทั้งชาติก่อนและชาตินี้ ย่อมได้ผลดีชั่ว และนำเสนอกระบวนการการบันทึกภาพเคลื่อนไหวจากการสัมภาษณ์และสังเกตการณ์ นำเสนอผลงานออกแบบในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะร่วมสมัยจากกรอบแนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง เช่น แนวคิดและทฤษฎีองค์ประกอบศิลปะ แนวคิดจิตวิทยาเกี่ยวกับสี แนวคิดและทฤษฎีศิลปะจัดวาง และวิดีโออาร์ตที่ประกอบขึ้นด้วยแสง สี เสียง และเงา

งานสร้างสรรค์ได้สำเร็จลุล่วงไปด้วยดี ได้รับความช่วยเหลือ สนับสนุน แนะนำจากหลายฝ่าย ผู้ศึกษาขอขอบพระคุณอย่างสูงมา ณ ที่นี้ ประกอบด้วย พ่อและแม่ที่ได้อบรมเลี้ยงดูมาเป็นอย่างดี ครอบครัวญาติพี่น้องที่สนับสนุน ให้กำลังใจ อาจารย์ที่ปรึกษาโครงการวิทยานิพนธ์ คือ รองศาสตราจารย์ Jan De Vleeschauwer ศาสตราจารย์เกียรติคุณสุรพล ดำริห์กุล และรองศาสตราจารย์ ดร.ฉลองเดช คุณานูมาต ที่ให้คำแนะนำ ปรึกษาโครงการวิทยานิพนธ์เป็นอย่างดี ขอขอบคุณ คณะบดีคณะวิจิตรศิลป์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ รองศาสตราจารย์ ดร.วรลัญจ์ บุญยสุรัตน์ รองศาสตราจารย์ ดร.ทิพวรรณ ทั้งมั่งมี รองคณบดีฝ่ายวิชาการ คณะวิจิตรศิลป์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ รองศาสตราจารย์สุนทร สุวรรณเหม และอาจารย์ Ikuo Eiso บุคคลให้ข้อมูลในรายละเอียดเกี่ยวกับหนังตะลุงต่างๆ ท่าน คณะกรรมการพิจารณา “ทุนมหาวิทยาลัยเชียงใหม่” ที่ได้จัดสรรทุนการศึกษาเพื่อค่าธรรมเนียมการศึกษา 2 ภาคการศึกษา และทุกๆ ท่านที่มีส่วนเกี่ยวข้องในการศึกษาและการสร้างสรรค์ศิลปะร่วมสมัยครั้งนี้

บรรณานุกรม

- เกษม ขนากแก้ว, สัมภาษณ์โดย สุกรี เกษรเกศรา, 9 ตุลาคม 2558.
- ชูศักดิ์ ศรีขวัญ. “หนังตะลุง-ธรรมะ.” วิทยานิพนธ์, ศิลปมหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยศิลปากร, 2552.
- บุรินทร์ ธนาวิจิตรกุล. “การรับรู้มิติของแสงเงา และความงามในวิหารวัดต้นเกว่น”. รายงานการวิจัย, มหาวิทยาลัยเชียงใหม่, 2559.
- ประจักษ์ ศรีบรรเทา. “การเกิดเงา.” สืบค้นเมื่อวันที่ 12 ตุลาคม 2560.
<http://krupracharug.blogspot.com/2010/09/blog-post.html>.
- พิทยา บุขรรัตน์. “การแสดงพื้นบ้าน: เปลี่ยนแปลงและความสัมพันธ์กับสังคมและวัฒนธรรมบริเวณทะเลสาบสงขลา กรณีศึกษาหนังตะลุงและโนราห์ช่วงปฏิรูปการปกครองระบอบที่ 5 ถึงปัจจุบัน.” รายงานการวิจัย, สถาบันคตศึกษาสงขลา, 2546.
- มัย ตะดัยะ. *พื้นฐานคนเหมือนในประเทศไทย*. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2551.
- วาที ทรัพย์สิน. “ประวัติตัวตลกหนังตะลุงในท้องถิ่นใต้.” วิทยานิพนธ์, ศิลปมหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตปัตตานี, 2551.
- สมพร รอดบุญ. “ศิลปะในรูปแบบอินสตอลเลชัน (Installation Art) สู่จิตรกรรมแสดงศิลปกรรมแห่งชาติ ครั้งที่ 54,” 2551.

อรรถัย พรหมเทพ. “การเรียนรู้ของผู้แสดงหนังตะลุงเพื่อการดำรงอยู่ของหนัง
ตะลุงในสังคมทันสมัย.” *Princess of Naradhiwas University
Journal* 2, 1 (2553): 41-56.

อัศวิน ศิลปเมธากุล. *การทำรูปหนังตะลุงร่วมสมัย*. ปัตตานี: โรงพิมพ์ปัตตานี
การช่าง, 2556.

การตรวจสอบรูปแบบพระพุทธรูป มีไรพระมัสสุในวรรณกรรมพุทธประวัติ*

ศิริศักดิ์ อภิกคัถ์มนตรี

นิสิตสาขาวิชาพระพุทธศาสนา คณะพุทธศาสตร์

มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย วิทยาเขตเชียงใหม่

พระครูประวิตรวรานุยุต**

สาขาวิชาพระพุทธศาสนา คณะพุทธศาสตร์

มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย วิทยาเขตเชียงใหม่

พระครูพิพิธสุตาทรร***

สาขาวิชาพระพุทธศาสนา คณะพุทธศาสตร์

มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย วิทยาเขตเชียงใหม่

* บทความนี้เป็นส่วนหนึ่งของดัชนีพนธ์เรื่อง “วรรณกรรมพุทธประวัติ: การตีความ พัฒนาการ และคุณค่า” ตามหลักสูตรปริญญาพุทธศาสตรดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชาพระพุทธศาสนา มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย

** อาจารย์ที่ปรึกษาหลัก

*** อาจารย์ที่ปรึกษาร่วม

บทคัดย่อ

บทความนี้มีวัตถุประสงค์ 3 ประการ ได้แก่ 1. เพื่อตีความวรรณกรรมพุทธประวัติ 2. เพื่อวิเคราะห์พัฒนาการของวรรณกรรมพุทธประวัติ และ 3. เพื่อวิเคราะห์คุณค่าของวรรณกรรมพุทธประวัติที่มีต่องานพุทธศิลป์ ใช้แนวคิดวรรณกรรมวิเคราะห์ ได้แก่ 1. แนวคิดที่พิจารณาความสัมพันธ์ระหว่างวรรณกรรมกับองค์ประกอบภายนอก และ 2. แนวคิดที่พิจารณาเฉพาะองค์ประกอบภายในวรรณกรรม เป็นแนวคิดหลักในการวิจัย โดยใช้วรรณกรรมพุทธประวัติ 8 เรื่อง ได้แก่ 1. ลลิตวิสตระ 2. สัมภารวิบาก 3. ชินมหานิทาน 4. ปฐมสมโพธิกถา 5. ประทีปแห่งเอเชีย 6. พุทธประวัติฝ่ายมหายานในทิเบต 7. พุทธประวัติ ฉบับหลักสูตร นักรธรรมและธรรมศึกษาชั้นตรี 8. คือเมฆสีขาวยางก้าวเก่าแก่

ในประเด็นการวิเคราะห์คุณค่าวรรณกรรมพุทธประวัติที่มีต่องานพุทธศิลป์ ผู้วิจัยได้ตรวจสอบรูปแบบพระพุทธรูปมีไโรพระมัสสุในวรรณกรรมพุทธประวัติพบว่าประติมากรรมมีไโรพระมัสสุประดับในซุ้มจรณะนำเจดีย์กู่กุด วัดจามเทวี จังหวัดลำพูน หมายถึง พระพุทธเจ้าตามเรื่องราวที่ปรากฏในวรรณกรรมพุทธประวัติชินมหานิทานและปฐมสมโพธิกถา จำนวนพระพุทธรูปทั้ง 60 องค์รอบองค์เจดีย์กู่กุด หมายถึงพระพุทธเจ้าที่มีจำนวนมากมายในจักรวาล

คำสำคัญ: วรรณกรรม, วรรณกรรมพุทธประวัติ, พระพุทธรูปมีไโรพระมัสสุ

Examination of Buddha Image with Moustache in Buddhist Literature.*

Sirisak Apisakmontree

Student, Faculty of Buddhist Studies, College of Chiang Mai,
Mahachulalongkornrajavidyalaya University, Chiang Mai

Ven. Phrakru Pravitvaranuyut**

Faculty of Buddhist Studies, College of Chiang Mai,
Mahachulalongkornrajavidyalaya University, Chiang Mai

Ven. Phrakru Piphitsutathorn***

Faculty of Buddhist Studies, College of Chiang Mai,
Mahachulalongkornrajavidyalaya University, Chiang Mai

* This article is submitted in partial fulfillment of qualifying the thesis entitled “The Buddha Biographical Literatures: Interpretation, Development and Values.” that based on the Philosophy Doctoral Program of Buddhist Studies of Mahachulalongkornrajavidyalaya University.

** Main Advisor

*** Secondary Advisor

ABSTRACT

This article is submitted in partial fulfilment of the thesis entitled “The Buddha Biographical Literatures: Interpretation, Development and Values,” as part of the Philosophy Doctoral Program of Buddhist Studies of Mahachulalongkornrajavidyalaya University. The objectives of the analysis are as follows: 1. To interpret the literature on the biography of the Buddha, 2. To analyse the development of literature on the biography of the Buddha, 3. To analyse the values of the literature on the biography of the Buddha which has influenced Buddhist art. Eight biographies of the Buddha were used for this study, they were: 1. Lalitavistara, 2. Sambhāravipāka, 3. Chinamahānithān, 4. Pathamasambodhi, 5. The Light of Asia by Edwin Arnold, M.A., 6. Bkash-Hgyur Bstan-Hgyur by W. Woodville Rockhill, 7. Life of Buddha in the Curriculum of Dhamma Studies in Elementary Level, 8. Old Path White Clouds: Walking in the Footsteps of the Buddha by Thich Nhat Hanh. This literary analysis adopts the extrinsic and the intrinsic approaches. Intrinsic approaches are mainly used to analyse the thesis.

The researchers have examined the Buddha’s image in the Buddhist literature. The results show that the moustachioed sculptures decorated at Kukud Pagoda in Cham Devi temple, Lamphun Province,

were those of the Buddha. According to the Chin mha nithan and Pthmsmphotoi ktha literature, there are 60 Buddha statues surrounding the pagoda, which proves that there are numerous Buddhas in the universe.

Keywords: literature, The Buddha Biographical Literature, Buddha image with moustache

บทนำ

พระพุทธเจ้าเป็นพระสมัญญานามที่ใช้เรียกพระศาสดาในพุทธศาสนา ทรงเป็นมหาบุรุษ ได้ตรัสรู้หนทางดับทุกข์อันเป็นมรรคที่จะนำพาผู้คนออกจากวัฏสงสารได้อย่างสิ้นเชิง ทรงเป็นผู้ประพจน์ปฏิบัติชอบ พุทธบริษัทนับถือ พระพุทธองค์เป็นที่พึ่งสูงสุด เหล่าผู้ศรัทธาได้แสดงความเคารพนบถน้อมต่อพระพุทธองค์ในหลายๆ รูปแบบ อาทิ ประพันธ์บทสวดสรรเสริญคุณ สร้างรูปตัวแทน สืบต่อพระธรรมคำสอน ตลอดถึงทรงจำและประพันธ์ชีวิตประวัติ พระพุทธองค์เพื่อบอกเล่าความเป็นมา พุทธกิจ และเหตุการณ์ในสมัยพระพุทธองค์ที่เรียกว่าวรรณกรรมพุทธประวัติ

วรรณกรรมพุทธประวัติเรียบเรียงขึ้นภายหลังพระพุทธเจ้าปรินิพพานแล้ว ปัจจุบันเราพบวรรณกรรมพุทธประวัติในหลายๆ ประเทศ ทั้งฝ่ายมหายาน และเถรวาท แม้จะมีเนื้อหาที่แตกต่างกัน แต่ต่างล้วนเป็นชุมพลสังเขปอันนันทภาพแห่งพระพุทธเจ้าให้ปรากฏเหนือกาลเวลา ทรงพลัง และสร้างแรงบันดาลใจให้เหล่าศิลปินสร้างสรรค์งานพุทธศิลป์ เพื่อประกาศเกียรติคุณและสรรเสริญพระพุทธานุภาพมาเนิ่นนานแต่โบราณกาล

พระพุทธรูปเป็นหนึ่งในงานพุทธศิลป์ที่แม้ศิลปินจะสร้างสรรค์ไว้หลากหลายรูปแบบ ลักษณะ แต่ต่างล้วนสร้างขึ้นตามมหาบุรุษลักษณะหรือมหาบุรุษลักษณะ อันเป็นลักษณะผู้มีบุญญาธิการตามคติพุทธศาสนา มีนัยหมายถึงพระพุทธเจ้า ทว่ามีพระพุทธรูปกลุ่มหนึ่งที่มีลักษณะเพิ่มเติมจากลักษณะมหาบุรุษ คือ การมีไวรพระมัสสุ เช่น พระพุทธรูปประดับในซุ้มเจดีย์กุฎ วัดจามเทวี จังหวัด

ลำพูน เป็นต้น การมีไภพพระมัสสุนี้เป็นเรื่องพิเศษ ทำให้เกิดข้อถกเถียงของนักวิชาการในปัจจุบันเกี่ยวกับประติมากรรมดังกล่าวว่าเป็นพระพุทธรูปเจ้าหรือเป็นพระอรหันต์ หรือรอยขีดเหนือริมฝีปากนั้นสร้างขึ้นเพื่อประโยชน์อย่างอื่น มีหลักฐานในพุทธประวัติตอนใดรับรองว่าไว้หรือไม่ว่าพระพุทธรูปเจ้ามีไภพพระมัสสุหรือพระสงฆ์มีหนวด เป็นคำถามที่ผู้วิจัยสนใจค้นคว้าหาคำตอบ

วัตถุประสงค์การวิจัย

มีวัตถุประสงค์ 3 ประการ คือ เพื่อแสดงให้เห็นและวิเคราะห์การตีความวรรณกรรมพุทธประวัติ เพื่อวิเคราะห์พัฒนาการวรรณกรรมพุทธประวัติ และเพื่อวิเคราะห์คุณค่าวรรณกรรมพุทธประวัติที่มีต่องานพุทธศิลป์ ทว่าในบทความนี้จะได้เสนอเพียงจุดประสงค์ที่ 3 คุณค่าวรรณกรรมพุทธประวัติที่มีต่องานประติมากรรมประดับซุ้มจระนำเจดีย์กู่กุด วัดจามเทวี จังหวัดลำพูน เท่านั้น

วิธีการวิจัย

เป็นการวิจัยเชิงเอกสาร ใช้วรรณกรรมพุทธประวัติที่ได้รับการคัดเลือกแล้วจำนวน 8 เล่ม ได้แก่ สัมภารวิบาก (2505) ชินมหานิทาน (2530) ปฐมสมโพธิกถา (ปรมาณุชิตชินโรส 2540) พุทธประวัติ (วชิรญาณวโรรส 2541ข) ลลิตวิสตระ (2512) พุทธประวัติฝ่ายมหายานในทิเบต (รอกฮิล 2510) ประทีปแห่งทวีปเอเชีย (อาร์โนลด์ 2542) คือ เมฆสีขาวทางก้าวเก่าแก่ (ฮันท์ 2549) แบ่งเป็นวรรณกรรมฝ่ายพุทธศาสนาเถรวาท 4 เล่ม และฝ่ายพุทธศาสนาฝ่ายมหายาน

4 เล่ม เกณฑ์การคัดเลือกครั้งนี้ว่าต้องมีเนื้อหาความเรียงร้อยแก้ว ได้รับการยกย่องว่าเป็นวรรณกรรมชั้นดีในแต่ละสมัย ได้รับการเผยแพร่จากหน่วยงานที่เชื่อถือได้ในปัจจุบัน อาทิ กรมศิลปากร กรมการศาสนา เป็นต้น เป็นที่รู้จักอย่างดีในสังคมไทยปัจจุบัน เป็นที่ยอมรับในวงการวิชาการไทยปัจจุบัน ทั้งหมดเป็นงานปริวรรตที่สมบูรณ์แล้ว ผู้ปริวรรตเป็นบุคคลที่มีผลงานเป็นที่ยอมรับในสังคมไทย และผ่านการตรวจสอบจากพรศิลป์ รัตนชูเดช ผู้เชี่ยวชาญด้านพุทธศาสนา วรรณกรรม และพุทธศิลป์ในล้านนา อาจารย์พิเศษมหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย วิทยาเขตเชียงใหม่ ว่าวรรณกรรมทั้ง 8 เรื่องสามารถนำมาวิเคราะห์ให้ได้คำตอบตามวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้

แนวทางการวิเคราะห์ ผู้วิจัยเลือกใช้แนวทางในการวิจารณ์วรรณกรรมเป็นแนวทางวิเคราะห์ ได้แก่ แนวคิดที่พิจารณาความสัมพันธ์ระหว่างวรรณกรรมกับองค์ประกอบภายนอก (extrinsic approach to the study literature) และแนวคิดที่พิจารณาเฉพาะองค์ประกอบภายในวรรณกรรม (intrinsic approach to the study literature)

ผลการศึกษา

1. วรรณกรรมพุทธประวัติ

1.1 สัมภาษณ์

“สัมภาษณ์” แยกศัพท์เป็นคำว่า “วิปาก” หรือ “วิปาก” หรือ “วิปากา” หมายถึง ผลเกิดเพราะกรรม (วชิรญาณวโรรส 2539ก, 447) กับคำว่า

“สัมภาร” หมายถึง เครื่องเต็มพร้อม เครื่องอุดหนุน เครื่องปรุง อุปกรณ์ รวมหมายถึง การสั่งสมผลของกรรมดีที่ใช้เป็นปัจจัยอุดหนุนให้พระพุทธรูปเจ้าบรรลุลสัมโพธิญาณได้ มีนัยหมายถึงประวัติของพระพุทธรูปเจ้าที่ทรงบำเพ็ญบารมีมาเนิ่นนานหลายกัป ด้วยเหตุนี้ เนื้อหาเกือบครึ่งหนึ่งในสัมภารวิบากจึงกล่าวถึงประวัติการบำเพ็ญบารมีในพระชาติต่างๆ ของพระโพธิสัตว์ ซึ่งเนื้อหาตอนนี้ได้คัดลอกมาจากโสตตัตถกัมมทานิทาน หรือโสภิตกัมมทานิทาน (จุฬพทุทโฆส 2526) ที่แต่งโดยพระภิกษุชาวลังกาฝ่ายมหาวีหารของลังกา

ทั้งนี้มีการอ้างอิงโสตตัตถกัมมทานิทานในไตรภูมิพระร่วง (พ.ศ. 1888) ที่ยังพบในจารึกหลักที่ 2 ของสุโขทัย (พ.ศ. 1884-1904) และจารึกหลักที่ 6 (พ.ศ. 1904) ด้วยเหตุนี้วรรณกรรมสัมภารวิบากที่ได้อิทธิพลจากโสตตัตถกัมมทานิทาน ก็อาจเกิดขึ้นในยุคสมัยใกล้เคียงกับหลักฐานข้างต้น คือ ในปลายพุทธศตวรรษที่ 19 อันเป็นช่วงเวลาที่มีการแต่งวรรณกรรมพุทธศาสนาในล้านนาหลายฉบับ เช่น ปัญญาสชาดก (พ.ศ. 1800-1950) ทันทธาตุนิธาน (แต่งในสมัยพระเจ้าไชยสงคราม พ.ศ. 1854-1868) และสารสังคหะ (พ.ศ. 1842-1858) ทั้งหมดเป็นกลุ่มวรรณกรรมที่มีเนื้อหาเลียนแบบวรรณกรรมลังกาเช่นเดียวกับสัมภารวิบากทั้งสิ้น

1.2 ชินมทานิทาน

คำว่า “ชินมทานิทาน” เกิดจากการรวมกันของคำว่า “ชิน” หรือ “ชินะ” หมายถึงผู้ชนะ (พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน 2556, 381) มีนัยหมาย

ถึงพระพุทธเจ้า เช่น ชินวร ชินเจ้า ชินศรี เป็นต้น ส่วนคำว่า ชินบุตร หรือ ชินอรส ก็แปลว่าบุตรของพระพุทธเจ้า คือ พระสงฆ์สาวก คำว่า “มหา” แปลว่า ใหญ่ (พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน 2556, 884) คำว่า “นิทาน” แปลว่า เรื่องที่เล่าสืบกันมา (พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน 2556, 634) หรือ หมายถึง ที่มา เหตุที่มา (สุภาพรรณ 2526ก, 316) ด้วยเหตุนี้ ชินมหานิทาน จึงแปลว่า ที่มาอันยิ่งใหญ่ของความเป็นพระพุทธเจ้า คือ การสั่งสมบารมีของพระพุทธองค์ เป็นความหมายนัยเดียวกับสัมภารวิบาก ทว่าการสั่งสมบารมีของพระพุทธองค์ในชินมหานิทานได้เล่าเรื่องตั้งแต่ครั้งที่พระพุทธเจ้าโคตมะ เสวยพระชาติเป็นพระโพธิสัตว์ในสมัยของพระพุทธเจ้าที่ปิงกร เป็นครั้งแรกที่ พระโพธิสัตว์ได้รับการพยากรณ์จากพระพุทธเจ้า ไม่ย้อนกลับไปยาวไกลกว่านี้ อย่างที่ปรากฏในสัมภารวิบาก และมีปริมาณเนื้อหาเพียง 1 ใน 4 ของทั้งหมด

คำจารึกทำยววรรณกรรมชินมหานิทาน ฉบับมูลนิธิภูมิพลโลกิขุ ปรากฏ คำว่า “ภาษามลาน” หมายถึง ภาษาเชียงใหม่ หรือภาษาล้านนา ดังว่า “มฺลฺกฺขรา มฺลานภาสาสฺสา ปน ลิกฺขิตา” แปลว่า วรรณกรรมชินมหานิทาน นั้นอัน (ข้าพเจ้า) เขียนแล้วจาก (ต้นฉบับ) ภาษามลานอักษรมูล (โครงการ ปิรวรรตอักษรขอมและอักษรโบราณท้องถิ่น มมป, 37) นอกจากนี้ ยังพบการใช้คำว่ามลานในวรรณกรรมรัตนพิมพวงศ์ แต่งใน พ.ศ. 1996 ปรากฏชื่อเมืองมลาน ผู้ปิรวรรตแปลว่า เมืองเชียงใหม่ (ตำนานพระแก้วมรกตฉบับสมบูรณ์ 2504, 49-55) เช่นเดียวกับในวรรณกรรมสังคีตยวงศ์ วรรณคดีเรื่องแรกใน สมัยรัตนโกสินทร์ แต่งใน พ.ศ. 2332 ให้ความหมายของเมืองมลานว่าเมือง เชียงใหม่เช่นกัน (สมเด็จพระวันรัตน์, 2521, 369) ด้วยเหตุนี้ จึงเป็นไปได้ว่า วรรณกรรมชินมหานิทานแต่งขึ้นที่เชียงใหม่โดยพระสงฆ์ล้านนา

สำหรับการกำหนดอายุสมัยของวรรณกรรมเล่มนี้นั้น อาศัยเนื้อความตอนที่กล่าวถึงการเสด็จออกจากครุฑมารดาของพระโพธิสัตว์ ที่ผู้แต่งได้เปรียบพระองค์ประดุจดั่งบุรุษก้าวลงจากบันได และปรากฏเป็นเหมือนมีพระชนม์ 16 ปี การอุปติในลักษณะเช่นนี้ยังปรากฏในตำนานเมืองเชียงแสนที่แต่งขึ้นในพุทธศตวรรษที่ 21 ด้วย เป็นการเสด็จลงมาอุปติในเมืองเชียงแสนของลวจังกราช ต้นวงศ์กษัตริย์ที่ครองเมืองเชียงแสน เชียงใหม่ ด้วยเหตุนี้ เนื้อความในชินมหานิทานที่กล่าวไว้ดังกล่าว จึงยังต้องเป็นที่รับรู้กันในขณะที่มีการแต่งตำนานเมืองเชียงแสนในราวพุทธศตวรรษที่ 21 และชินมหานิทานก็ต้องแต่งขึ้นก่อนหน้านั้น อาจในราวปลายพุทธศตวรรษที่ 20 เป็นต้นมา

1.3 ปฐมสมโพธิกถา

คำว่า “ปฐม” มีความหมายถึงลำดับแรก เบื้องต้น (พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน 2556, 696) เช่น ปฐมโพธิกาล คือ กาลแรกตรัสรู้ นับตั้งแต่พระพุทธเจ้าตรัสรู้ถึงทรงประดิษฐานพุทธศาสนาในแคว้นมคธ คำว่า “สมโพธิ” คือ การตรัสรู้เป็นพระพุทธเจ้า (พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน 2556, 1168) คำว่า “กถา” หมายถึง คำอธิบายหรือคำกล่าว (พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน 2556, 6) ด้วยเหตุนี้ คำว่า “ปฐมสมโพธิกถา” คือ คำกล่าวถึงเบื้องต้นแห่งการตรัสรู้เป็นพระพุทธเจ้า มีนัยหมายถึงประวัติพระพุทธเจ้าที่เน้นความสำคัญไปที่เหตุการณ์การตรัสรู้ ปฐมสมโพธิกถาเป็นวรรณกรรมที่มีการเผยแพร่ในประเทศไทยมากที่สุดวรรณกรรมหนึ่ง ทั้งในส่วนกลางและท้องถิ่นซึ่งพบทั้งในล้านนาและล้านช้าง เฉพาะในหอจดหมายเหตุแห่งชาติ เก็บรักษาไว้มากถึง 204 ฉบับ (สุภาพรธ 2533ข, 161) ในล้านนา

พบฉบับที่เก่าที่สุดที่วัดโหล่หิน จังหวัดลำปาง จารใน พ.ศ. 2135 ดังนั้น วรรณกรรมปฐมโพธิกาจึงควรมีมาตั้งแต่ต้นพุทธศตวรรษที่ 22 เป็นอย่างช้า ปฐมสมโพธิกาได้พัฒนาอย่างสมบูรณ์ในฉบับของสมเด็จพระมหาสมณเจ้า กรมพระปรมานุชิตชิโนรส พบว่ามีเนื้อหาขยายออกไปอีกถึง 8 บท ทั้งมีความงดงามทางภาษาอย่างมาก เนื้อความและสำนวนบางส่วนได้รับอิทธิพลจาก วรรณกรรมสัมภารวิปาก ชินมหานิทาน และปฐมสมโพธิกาฉบับล้านนา

1.4 พุทธประวัติ ฉบับหลักสูตรนักรธรรม

วรรณกรรมพุทธประวัติเล่มนี้ สมเด็จพระมหาสมณเจ้า กรมพระยาวชิรญาณ วโรรส ทรงพระนิพนธ์ขึ้นก่อน พ.ศ. 2455-2493 หรือในปลายพุทธศตวรรษที่ 25 ทรงบันทึกไว้ในคำนำเมื่อจัดพิมพ์ครั้งที่ 2 ใน พ.ศ. 2457 ว่าตั้งพระทัย รจนาไว้ทั้งหมด 4 เล่ม แต่กระทำสำเร็จเพียง 2 เล่ม คือ ตอนต้นเรื่องและ กลางเรื่อง ส่วนปลายเรื่องนั้นอาศัยพุทธประวัติฉบับสมเด็จพระสังฆราช (สา) วัดราชประดิษฐสถิตมหาสีมาราม มีวัตถุประสงค์เพื่อใช้เป็นแบบเรียน พุทธประวัติของพระสงฆ์ไทย

1.5 ลลิตวิสตระ

คำว่า “ลลิตวิสตระ” แยกเป็นคำว่า “ลลิต” ที่แปลว่าการเล่นสนุกสำราญ หรือการกริยา กับคำว่า “วิสตร” แปลว่า กว้างขวาง พิสดาร ดังนั้น ลลิต วิสตระ จึงแปลว่าพุทธประวัติที่ถูกรจนาไว้อย่างกว้างขวางและพิสดาร เป็น วรรณกรรมพุทธประวัติของนิกายसरรวาทติวาท แต่งขึ้นราวพุทธศตวรรษที่ 5-6 ภายหลังที่มีการสร้างพระพุทธรูปแล้ว เพราะในเนื้อหาได้ระบุถึงอานิสงส์

การบูชาพระเจดีย์และพระพุทธรูป ซึ่งพระพุทธรูปเริ่มมีขึ้นในอินเดียราวพุทธศตวรรษที่ 5 ในราวรัชกาลพระเจ้ากนิษกะที่ 2 แห่งราชวงศ์กุษาณะ และต้องเป็นระยะเวลาก่อนที่จะพระอัสวโฆษแห่งนิกายสรวาสติกวาทจะแต่งวรรณกรรมพุทธจรีตในพุทธศตวรรษที่ 6 ที่ใช้ลลิตวิสตรเป็นเค้าโครงหลัก ดังนั้นลลิตวิสตรจะต้องแต่งขึ้นในช่วงพุทธศตวรรษที่ 5-6

1.6 พุทธประวัติฝ่ายมหายานในทิเบต เรียงตามฉบับของวูดวิลล์ รอกฮิล (W. Woodville Rockhill)

วูดวิลล์ รอกฮิล ชาวตะวันตก ได้เรียบเรียงพุทธประวัติเล่มนี้ ใน พ.ศ. 2426-2427 อาศัยเค้าโครงจากคัมภีร์ทิเบตชื่อ Bkah-Hgyur และ Bstan-Hgyur ที่มีคัมภีร์ทุลวะ (Dulya) หรือพระวินัยของพุทธศาสนาทิเบตเป็นองค์ประกอบสำคัญ นอกจากนั้น ยังใช้คัมภีร์อวทานพยากรณ์สูตรและวรรณกรรมอื่นๆ ในการเรียบเรียงด้วย ส่วนที่พิมพ์เป็นภาษาไทยระบุว่าได้ตัดตอนมาเฉพาะตอนพุทธประวัติเท่านั้น ส่วนตอนที่ว่าด้วยพุทธศาสนาประวัติและพงศาวดารทิเบตไม่ได้แปลไว้

1.7 ประทีปแห่งเอเชีย (The Light of Asia)

ประทีปแห่งเอเชีย หมายถึง แสงสว่างอันรุ่งเรืองของทวีปเอเชีย มีนัยหมายถึงแสงทองของพระพุทธศาสนา คือ ประวัติอันอัศจรรย์และศาสนาอันวิเศษของพระพุทธเจ้า เซอร์เอ็ดวิน อาร์โนลด์ (Sir Edwin Arnold) ได้แต่งประทีปแห่งเอเชียขึ้นใน พ.ศ. 2403 ด้วยการเก็บข้อความจากความทรงจำของพุทธศาสนิกชนชาวอินเดีย ร้อยกรองเป็นบทประพันธ์กาพย์ฉันทในภาษาอังกฤษ เมื่อ พ.ศ. 2426 พิมพ์เผยแพร่ในประเทศอังกฤษ อเมริกา และฝรั่งเศส

ฉบับภาษาฝรั่งเศสเป็นสำนวนร้อยแก้ว ต่อมาเจ้าศักดิ์ประเสริฐ นครจำปาศักดิ์ ได้แปลสำนวนร้อยแก้วเป็นภาษาไทยใน พ.ศ. 2470 และหม่อมเจ้าดารารจรัสศรี เทวกุล ได้ทรงแปลสำนวนร้อยกรองจากภาษาอังกฤษเป็นภาษาไทยใน พ.ศ. 2483 ภายใต้ความประสงค์ของพระอุบาลีคุณูปมาจารย์ (สิริจันทเถระ) เจ้าอาวาสวัดบรมนิวาส

1.8 คือเมฆสีขาวทางก้าวเก่าแก่

คือเมฆสีขาวทางก้าวเก่าแก่ มีนัยหมายถึงการเดินทางรอยเท้าพระพุทธเจ้า แต่งขึ้นตามแนวคิดที่ว่าพระพุทธศาสนาไม่สามารถแยกออกจากสังคมได้ หากควรที่สังคมจะต้องออกไปร่วมทุกข์ร่วมสุขช่วยเหลือผู้ยากไร้ โดยต้องเจริญสมาธิภาวนาควบคู่ไปกับการปฏิบัติทางสังคม เพื่อให้จิตบังเกิดความสงบ มีสติ เปี่ยมด้วยกรุณา และมีปัญญากระจ่างแจ้ง เป็นการสร้างสรรค์สังคมกัลยาณมิตร ดิข นัท ฮันท์ (Thích Nhất Hạnh) ได้เรียบเรียงพุทธประวัติเล่มนี้เป็นภาษาญวน ต่อมา โมบี ได้แปลเป็นภาษาอังกฤษ ในชื่อ Old Path White Cloud: Walking in the Footsteps of the Buddha และรสนา โตสิตระกูล กับ สันติสุข โสภณสิริ แปลเป็นภาษาไทย พ.ศ. 2549 ในชื่อ คือเมฆสีขาวทางก้าวอันเก่าแก่

ตารางที่ 1 รายละเอียดของวรรณกรรมพุทธประวัติที่ใช้ในการวิจัย

วรรณกรรม	ความหมาย	ผู้แต่ง	พุทธศตวรรษที่	เนื้อหาสำคัญ	พัฒนาการ
สัมภารวิบาก	การสั่งสมบารมีของพระพุทธเจ้า	พระสงฆ์ล้านนา	19	1. การสั่งสมบารมี เริ่มตั้งแต่สมัยอุบัติเป็นมาณพหนุ่มแบ่มารดาว่าย่ำยามหาสมุทร เมื่อครั้งที่ไม่มีพระพุทธเจ้าในโลก 2. ประวัติพระพุทธเจ้าโคตมะตั้งแต่ประสูติถึงตรัสรู้	สืบมาจากพุทธศาสนาในลังกา
ชินมหานิทาน	ที่มาอันยิ่งใหญ่ของพระพุทธเจ้า คือ การสั่งสมบารมี	พระสงฆ์ล้านนา	20-21	1. การสั่งสมบารมี เริ่มสมัยพระโพธิสัตว์อุบัติเป็นดาบส ได้รับคำพยากรณ์จากพระพุทธเจ้าที่ปึงกร 2. ประวัติพระพุทธเจ้าโคตมะตั้งแต่ประสูติถึงปรินิพพาน	1. ปรับปรุงจากสัมภารวิบากแต่เอาเฉพาะเรื่องราวตามที่ปรากฏในพระไตรปิฎก 2. ขยายเนื้อหาสารธรรมจากพระไตรปิฎก

ปฐมสมโพธิ กถา	ประวัติการ ตรัสรู้ของ พระพุทธเจ้า	พระสงฆ์ ล้านนา	21	1. การลงมาอุบัติเป็นพระ โพธิสัตว์ของพระพุทธเจ้าโคตมะ 2. เอย่นามพระพุทธเจ้า 24 พระองค์ตามพระวงศ์กับวงศ์ พระมหาสมมติตามอัคคัญญสูตร อย่างย่อ 3. ประวัติพระพุทธเจ้าโคตมะ ตั้งแต่ประสูติถึงตรัสรู้	ปรับปรุงจากสัมภารวิปาก และชินมทานิทาน
ปฐมสมโพธิ กถา	ประวัติการ ตรัสรู้ของ พระพุทธเจ้า	สมเด็จพระ มหา สมณเจ้า กรมพระ ปรมาภิไธย วชิราลงกรณ	พ.ศ. 2387- 2388	1. การลงมาอุบัติเป็นพระ โพธิสัตว์ของพระพุทธเจ้าโคตมะ 2. เอย่นามพระพุทธเจ้า 24 พระองค์ตามพระวงศ์ กับวงศ์ พระมหาสมมติตามอัคคัญญสูตร อย่างย่อ 3. ประวัติพระพุทธเจ้าโคตมะ ตั้งแต่ประสูติถึงปรินิพพาน	1. ปรับปรุงจากสัมภาร วิปากและชินมทานิทานใน ต้นเนื้อหาส่วนต้นใน สัมภารวิปากที่เกี่ยวข้อง กับพระพุทธเจ้าออก และ อาศัยสารธรรมในจินมทา นิทานเป็นพื้น 2. เพิ่มสรรณกรรมด้วย ภาษาทั้งดงาม

พุทธประวัติฉบับนักธรรม	พุทธประวัติ	สมเด็จพระมหาสมณเจ้ากรมพระยาวิชิรญาณวโรรส	พ.ศ. 2455-2493	1. วงศ์กัษณีย์ศากยะทีสึบมาตั้งแต่สมัยพระเจ้าโศกการาช 2. ประวัติพระพุทธเจ้าโคตมะตั้งแต่ประสูติถึงปรินิพพาน	ตีความตามหลักเหตุผลนิยม อย่างเป็นวิทยาศาสตร์
สลิต วิสตรระ	พุทธประวัติอันกว้างขวางและพิสดาร	พระสงฆ์ นิกาย สรวาหติ วาท	5-6	1. ไม่ปรากฏการสั่งสมบารมีในอดีตกาลของพระพุทธเจ้า 2. ประวัติพระพุทธเจ้าโคตมะตั้งแต่ประสูติถึงตรัสรู้	คัมภีร์วินัยในพุทธศาสนา นิกายสรวาหติวาท
พุทธประวัติในทิเบต	พุทธประวัติ	วุดวิล รอกยิล	พ.ศ. 2426-2427	1. วงศ์พระมหาสมมติตามอัคคัณฺญสูตร 2. ประวัติพระพุทธเจ้าโคตมะตั้งแต่ประสูติถึงปรินิพพาน	เรียงเรียงจากคัมภีร์ทิเบต

ประทีปแห่ง อาเซียน	แสงสว่างอัน รุ่งเรืองแห่ง ทวีปเอเชีย	เซอร์เอด วิน อาร์โน ลด์	พ.ศ. 2403	1. ไม่ปรากฏการสั่งสมบารมีใน อดีตกาลของพระพุทธเจ้า 2. ประวัติพระพุทธเจ้าโคตมะ ตั้งแต่ประสูติถึงตรัสรู้	เรียบเรียงจากคำบอกเล่า ของพุทธศาสนิกชนใน อินเดีย
คือเมฆสี ขาวทางก้าว เก่าแก่	การเดินทาง ตามรอยเท้า พระพุทธเจ้า	ดิช นัท ฮันท์	26	1. ไม่ปรากฏการสั่งสมบารมีใน อดีตกาลของพระพุทธเจ้า 2. ประวัติพระพุทธเจ้าโคตมะ ตั้งแต่ประสูติถึงตรัสรู้	1. ได้รับอิทธิพลจากลัทธิวิ สตรระ มหาวัสดู และ พุทธ จริต 2. เน้นหลักเหตุผลนิยม

2. วรรณกรรมพุทธประวัติที่มีอิทธิพลต่อการสร้างสรรค์พระพุทธรูปประดับในซุ้มเจดีย์กุฎ วัดจามเทวี จังหวัดลำพูน

2.1 แหล่งข้อมูลการศึกษา

2.1.1 ความโดดเด่นของรูปแบบเจดีย์กุฎ

เจดีย์กุฎ หมายถึง เจดีย์ประธานของวัดจามเทวี ที่ยอดดวนหรือหักหรือกุดไป ชาวบ้านจึงเรียกเจดีย์กุฎ คำว่ากุนั้นเดิมใช้หมายถึงวิหาร ปัจจุบันใช้หมายถึงเจดีย์ อนุสาวรีย์ กุฏิ หรือที่บรรจุอัฐิ (พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน 2556, 46) และคำว่ากุด หมายถึง ตัด ในคำว่ากุดหัวคือตัดหัว หรือแปลว่าสั้นหรือเหี้ยนเข้าไป เช่น ยอดกุด นิ้วกุด หางกุดดวน เป็นต้น (พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน 2556, 66)

เจดีย์กุฎสร้างราวพุทธศตวรรษที่ 18 สมัยทวารวดี จากศิลาแลง มีรูปแบบทางสถาปัตยกรรมต่างออกไปจากเจดีย์ที่ปรากฏทั่วไปในล้านนา กล่าวคือโดดเด่นด้วยรูปทรงปราสาทยอดที่มีเรือนธาตุซ้อนลดหลั่นกัน 5 ชั้น สอดเข้าหากันเป็นยอดแหลมในผังสี่เหลี่ยมจัตุรัส มุมของชั้นสี่เหลี่ยมแต่ละชั้นประดับด้วยเจดีย์จำลอง ทำหน้าที่ลดความกระด้างของรูปทรง เป็นเส้นนำสายตาพุ่งพาไปสู่ยอดประธานตอนกลางที่หักพังไปนานแล้ว แต่ละชั้นประดับด้วยพระพุทธรูปประทับยืนในซุ้มจระนำ ชั้นละ 12 องค์ รวม 5 ชั้น เป็น 60 องค์

รูปแบบสถาปัตยกรรมในลักษณะนี้ยังปรากฏในล้านนาอีกแห่งหนึ่ง คือ เจดีย์กู่คำ วัดเจดีย์เหลี่ยม เวียงกุมกาม จังหวัดเชียงใหม่ สำหรับคำว่า “คำ” ใน

ความหมายของคนล้านนานั้นหมายถึง “ทอง” ดังนั้น เจดีย์กู่คำ คือ เจดีย์ที่เมลิอมลงไปด้วยสีทอง เจดีย์กู่คำมีประวัติในเอกสารโบราณล้านนาว่าสร้างโดยพระเจ้ามังราย ภายหลังสามารถตีเมืองหริภุญชัยได้ในพุทธศตวรรษที่ 19 ดังปรากฏในชินกาลมาลีปกรณ์ (รัตนปัญญา 2554, 87) ว่า “ต่อจากได้ชัยชนะพระเจ้าญีบาแล้ว พระเจ้ามังรายได้สร้างเจดีย์กู่คำขึ้นในนครนั้น เรียงรายไปด้วยพระพุทธรูป 60 องค์” จำนวนพระพุทธรูปประดับในซุ้มรอบเจดีย์ก็เท่ากับที่ประดับในซุ้มเจดีย์กู่กุด ต่อมาเจดีย์กู่คำได้รับการบูรณะให้เป็นแบบพม่าในพุทธศตวรรษที่ 25 โดยหลวงโยนการวิจิตร (หม่องปันโหย อุปโยคิน) คหบดีชาวมอญสัญชาติพม่าที่เข้ามาค้าขายอยู่ที่เมืองเชียงใหม่ สมัยพระเจ้าอินทวิชยานนท์ได้ก่อพอกฐานเจดีย์องค์เดิมให้มีขนาดใหญ่ ติดตั้งฉัตรใหญ่ ฉัตรเล็ก ก่อซุ้มจะนำประดิษฐานพระพุทธรูปประทับนั่งประจำทิศที่ฐานเจดีย์ทั้ง 4 ด้าน ทำให้พระพุทธรูปประดับเจดีย์เพิ่มเป็น 64 องค์ ทั้งยังได้ปั้นลวดลายปูนปั้นประดับองค์เจดีย์ใหม่ทั้งหมดตามแบบศิลปะพม่า

เจดีย์กู่คำ วัดเจดีย์เหลี่ยมสร้างหลังจากเจดีย์กู่กุด วัดจามเทวี อาศัยเหตุนี้เจดีย์กู่คำจึงได้รับอิทธิพลทางรูปแบบสถาปัตยกรรมจากเจดีย์กู่กุด และเจดีย์กู่กุดนั้นก็มีลักษณะเช่นเดียวกับสถูปมหาปราสาท เมืองโปโลนนารูวะ ประเทศศรีลังกาที่สร้างร่วมสมัยกัน ในสมัยพระเจ้าปรักรักรมพาหุที่ 1 ราวพุทธศตวรรษที่ 17-18 (สุภัทรดิศ 2549, 131) ปัจจุบันคงปรากฏเป็นฐานที่บกอด้วยอิฐตั้งซ้อนกันขึ้นไป 7 ชั้น แต่ละชั้นมีพระพุทธรูป (?) ในซุ้มด้านละ 1 องค์ รวม 4 องค์ ทั้งหมดมี 7 ชั้น จึงมีพระพุทธรูป 28 องค์ อาศัยเหตุนี้จึงเชื่อว่าเจดีย์กู่กุดได้รับอิทธิพลทางรูปแบบศิลปกรรมจากสถูปมหาปราสาท ที่เมืองโปโลนนารูวะ ประเทศศรีลังกา

ด้วยรูปแบบเจดีย์ที่ถ่ายแบบกันมาจึงน่าจะเชื่อได้ว่าผู้คนในเมืองหริภุญชัยในพุทธศตวรรษที่ 17-18 มีความสัมพันธ์ทางศาสนากับลังกาสัมัยพระเจ้าปรีกรมพาหุที่ 1 (พ.ศ. 1697-1730) อันเป็นสมัยแห่งการฟื้นฟูพระพุทธศาสนาในลังกา พระองค์ทรงชำระการพระศาสนาให้บริสุทธิ์ ยังคงละสงฆ์ให้รวมเข้าเป็นหนึ่งเดียว ทรงสถาปนาสมเด็จพระสังฆราชปกครองสงฆ์ทั่วประเทศเป็นครั้งแรก และทำให้ลังกากลายเป็นศูนย์กลางการศึกษาพุทธศาสนาที่สำคัญในเวลาต่อมาอีกหลายร้อยปี



ภาพที่ 1 เจดีย์กู่กุด วัดจามเทวี จังหวัดลำพูน

2.1.2 ไรพระมัสสุกับความพิเศษของพระพุทธรูปในซุ้มจระนำเจดีย์กู่กุด

ประติมากรรมนูนสูงประดับเจดีย์กู่กุดทำจากดินเผา สมัยหริภุญชัย ด้านหลังถูกตัดให้เรียบแบน การใช้วัสดุดินเผาและทำเป็นประติมากรรมนูนสูงในลักษณะนี้คือ อัตลักษณ์หนึ่งของงานศิลปกรรมหริภุญชัย นักวิชาการปัจจุบันได้กำหนดให้ประติมากรรมประดับเจดีย์กู่กุดเป็นรูปแบบมาตรฐานของประติมากรรมหริภุญชัยจากลักษณะพระพักตร์เหลี่ยม ขมวดพระเกศาเป็นก้นหอย แแหลม

และเล็ก ไรพระศกเป็นขอบหนา พระขนงโค้งต่อกันเป็นปีกกา กึ่งกลางของพระขนงต่อตรงลงมาเป็นสันพระนาสิก เปลือกพระเนตรอูม เหลือบต่ำ พระกรรณยาว โค้งเว้าในตอนกลาง พระโอษฐ์หนาเข้ากับพระเนตร หยักเป็นปีกกาแต่วัดปลายพระโอษฐ์ขึ้น ฝีพระโอษฐ์ล่างหนากว่าพระโอษฐ์บน มีขอบทั้งด้านบนและล่าง ครองจีวรห่มคลุมไหล่ทั้งสอง จีวรยาวเกือบถึงข้อพระบาท ปลายจีวรม้วนเข้าแต่งเป็นริ้ว มองเห็นรัดประคดเป็นเส้นขอบชัดเจน พระหัตถ์ขวายกชิดพระอุระ หันฝ่าพระหัตถ์ออก พระหัตถ์ซ้ายแนบพระวรกาย จากการตรวจสอบของช่างอนุรักษ์กรมศิลปากรพบว่าเดิมเป็นพระพุทธรูปที่ยกพระหัตถ์ทั้งสองขึ้น ยื่นออกจากพระวรกาย และหันพระหัตถ์ออก (สันติ 2549, 29)



ภาพที่ 2 พระพุทธรูปประดับในซุ้มจระนำเจดีย์กุฎ วัดจามเทวี จังหวัดลำพูน

ความพิเศษของลักษณะประติมากรรมประดับเจดีย์กุฎ คือ การทำไรพระมัสสุ (หนวด) เป็นเส้นหยักโค้งไปตามริมพระโอษฐ์ด้านบน ปลายวัดขึ้น

มีเพียงเฉพาะประติมากรรมประดับในซุ้มเจดีย์กู่กุดเท่านั้นที่มีไโรพระมัสสุ พระพุทธรูปและพระสาวกอีกจำนวนหนึ่งซึ่งเก็บรักษาในพิพิธภัณฑสถานแห่งชาติ หริภุญไชย ทั้งที่สร้างจากดินเผาและสำริดก็ปรากฏไโรพระมัสสุเช่นกัน เช่น ศีयरประติมากรรมสำริด (เลขทะเบียน 64/18) ขนาดกว้าง 10.5 ซม. สูง 18 ซม. ย้ายมาจากวัดพระธาตุหริภุญชัย ศีयरประติมากรรมดินเผา (เลขทะเบียน 88/18) ขนาดกว้าง 29 ซม. สูง 35 ซม. พิพิธภัณฑที่ได้มาจากวัดมหาวัน อำเภอเมือง จังหวัดลำพูน ศีयरประติมากรรมดินเผา (เลขทะเบียน 100/18) ขนาดกว้าง 18 ซม. สูง 20 ซม. ย้ายมาจากวัดพระธาตุหริภุญชัย และศีयरและองค์ประติมากรรมสำริด (เลขทะเบียน 150/18 และ 151/18) ขนาดกว้าง 25.5 ซม. สูง 39 ซม. ย้ายมาจากวัดพระธาตุหริภุญชัย เป็นต้น

ลักษณะพระพักตร์ประติมากรรมทั้งหมดเป็นแบบเดียวกัน คือ รูปสี่เหลี่ยม ขมวดพระเกศาเป็นขมวดแหลมเล็ก พระเกตุมาลาเป็นกรวยสูง พระขนงเป็นรูปปีกกา มีพระอุณาโลมตอนกลางเหนือพระขนง พระเนตรเหลือบต่ำ พระนาสิกใหญ่ พระโอษฐ์หนามีเส้นขอบ ที่สำคัญคือมีไโรพระมัสสุ พระพุทธรูปสำริด เลขทะเบียน 150/18 ก็มีพื้นด้านหลังแบบเรียบในทำนองเดียวกับประติมากรรมประดับในซุ้มเจดีย์กู่กุด และรูปเคารพอย่างอื่น เช่น ยักษ์ เทวดา ก็มีไโรพระมัสสุเช่นกัน



ภาพที่ 3 เศียรประติมากรรมสำริด ขนาดกว้าง 10.5 ซม. สูง 18 ซม.
ย้ายมาจากวัดพระธาตุหริภุญชัย จัดแสดงในพิพิธภัณฑสถาน
แห่งชาติ หริภุญไชย



ภาพที่ 4 เศียรประติมากรรมดินเผา ขนาดกว้าง 29 ซม. สูง 35 ซม.
ได้มาจากวัดมหาวัน อำเภอเมือง จังหวัดลำพูน จัดแสดงใน
พิพิธภัณฑสถานแห่งชาติ หริภุญไชย



ภาพที่ 5 เศียรประติมากรรมดินเผา ขนาดกว้าง 18 ซม. สูง 20 ซม.
ย้ายมาจากวัดพระธาตุหริภุญชัย จัดแสดงในพิพิธภัณฑสถาน
แห่งชาติ หริภุญไชย



ภาพที่ 6 เศียรและองค์ประติมากรรมสำริด ขนาดกว้าง 25.5 ซม.
สูง 39 ซม. ย้ายมาจากวัดพระธาตุหริภุญชัย จัดแสดงใน
พิพิธภัณฑสถานแห่งชาติ หริภุญไชย

ปกติเมื่อเรานึกถึงลักษณะพระพุทธรูป ย่อมไม่คิดถึงไรพระมัสสุ เพราะในการสร้างพระพุทธรูป ช่างโบราณได้ทำตามลักษณะมหาปฐักลักษณะ หรือลักษณะของพระมหาบุรุษ คือ พระพุทธเจ้า มี 32 ประการ ได้แก่ 1. มีฝ่าพระบาทราบเสมอกัน 2. พื้นพระบาททั้งสองมีจักรปรากฏ 3. ส้นพระบาทยืนยาว 4. พระองคุลียาว 5. พระหัตถ์และพระบาทอ่อนนุ่ม 6. ฝ่าพระหัตถ์และฝ่าพระบาทมีลายดุจรูปดาขาย 7. ข้อพระบาทสูงดุจสังข์คว่ำ 8. พระขงฆ์เรียวดุจแข้งเนื้อทราย 9. เมื่อทรงยืน พระหัตถ์ถึงพระขานู 10. พระคุดหะเร้นอยู่ในฝัก 11. พระฉวีเปล่งปลั่งดุจทอง 12. พระฉวีละเอียดดุจสีไม่ติดพระวรกาย 13. พระโลมาขุมละเส้น 14. พระโลมาชาติปลายอนขึ้นเวียนเป็นทักษิณาวฏ 15. พระวรกายตั้งตรงดุจพระกายพรหม 16. พระมังสะไนที่ 7 ที่ เต็มบริบูรณ์ ได้แก่ หลังพระหัตถ์ทั้งสอง หลังพระบาททั้งสอง จะงอยพระอังกาสทั้งสอง และพระศอก 17. พระวรกายทุกส่วนบริบูรณ์ดุจลำตัวของราชสีห์ 18. พระปฤษฎางค์ราบเรียบเต็มเสมอกัน 19. พระวรกายเป็นปริณทลดุจปริณทลของต้นไทร 20. ลำพระศอกกลมงามเท่ากันตลอด 21. เส้นประสาทรับรสพระกระยาหารดี 22. พระหนุดุจคางราชสีห์ 23. พระทนต์ 40 ซี่ 24. พระทนต์เรียบเสมอกัน 25. พระทนต์เรียบสนิทไม่ห่างกัน 26. พระเขี้ยวแก้วขาวงาม 27. พระชิวหาอ่อนและยาว 28. พระสุรเสียงดุจเสียงพรหม 29. พระเนตรดำสนิท 30. ดวงพระเนตรแจ่มใสดุจตาลูกโคเพิ่งคลอด 31. มีพระอุณาโลมระหว่างพระขนง สีขาวอ่อนเหมือนปุยนุ่น 32. พระเศียรงามบริบูรณ์ดุจประดับด้วยกรอบพระพักตร์

ในมหาปฐิสลักษณ์ทั้ง 32 ประการ ไม่มีข้อใดเกี่ยวกับโรพระมัสสุเลย หรือ แม้แต่ในอนุพยัญชนะ 80 ประการ อันเป็นลักษณะปลีกย่อยหรือข้อขยายของ มหาปฐิสลักษณ์ ก็ไม่ปรากฏว่ามีข้อใดที่เกี่ยวกับโรพระมัสสุเช่นกัน

เมื่อพิจารณาพระพุทธรูปประดับในซุ้มจระนำเจดีย์กุฎ วัดจามเทวี พบ ลักษณะของมหาปฐิสลักษณ์ด้วยกันหลายประการ อาทิ 9. เมื่อทรงยืน พระหัตถ์ถึงพระขาน 15. พระวรกายตั้งตรงดุจพระกายพรหม 16. พระมิ่งสะ ในที่ 7 ที่ เต็มบริบูรณ์ ได้แก่ หลังพระหัตถ์ทั้งสอง หลังพระบาททั้งสอง จะงอยพระอังสาทั้งสอง และพระศอก 17. พระวรกายทุกส่วนบริบูรณ์ดุจลำตัว ท่อนหน้าของราชสีห์ 18. พระปฤษฎางค์ราบเรียบเต็มเสมอกัน 20. ลำพระศอก กลมงามเท่ากันตลอด 31. มีพระอุณาโลมระหว่างพระขนง สีขาวอ่อนเหมือน ปุยนุ่น 32. พระเศียรงามบริบูรณ์ดุจประดับด้วยกรอบพระพักตร์ ทว่า ประติมากรรมนี้ก็มีโรพระมัสสุปรากฏอยู่ โรพระมัสสุนั้นจะสื่อความหมายถึง สิ่งใดจะได้อธิบายในหัวข้อถัดไป

2.2 เรื่องราวในวรรณกรรมที่สนับสนุนการศึกษา

2.2.1 เรื่องราวพระพุทธเจ้ามีโรพระมัสสุปรากฏในวรรณกรรมเล่มใด

จากการสำรวจวรรณกรรมพุทธประวัติ พบว่าปรากฏเรื่องราวเกี่ยวกับพระ มัสสุของพระพุทธเจ้า ในเหตุการณ์ที่พระพุทธองค์ทรงออกมหาภิเนษกรรม ณ โดยทรงตัดพระเมาลีและพระมัสสุด้วยพระขรรค์ ดังที่ปรากฏในชินมหานิทาน (2530, 78) ว่า

“ทรงดำริต่อไปว่าผมของเราไม่สมควรแก่สมณเพศ เราจักเอาพระขรรค์ตัดออกเสีย ครั้นแล้วจึงทรงใช้พระหัตถ์ขวาจับพระขรรค์มั่งคดคมกริบ ทรงใช้พระหัตถ์ซ้ายจับรวบยอดพระเมาฬีแล้วจึงทรงตัดพระเกศาออก ยิ่งเหลือพระเกศายาวประมาณ 2 นิ้ว เวียนจากด้านขวาม้วนอยู่บนพระเศียร ก็เส้นพระเกศาเหล่านั้น มีความยาวเพียง 2 นิ้วเท่านั้นตลอดพระชนม์ชีพแล ส่วนพระมัสสุก็ทำนองเดียวกัน คือทั้งพระเกศาและพระมัสสุจะไม่มีการปลงหรือโกนอีกเลย”

ความในชินมหานิทานข้างต้นนี้ เป็นเช่นเดียวกับที่ปรากฏในปฐมสมโพธิกถา (ปรมาณูชิตชีโนรส 2540, 62) ดังนี้

“ในขณะนั้น รัตนขรรควรุณเป็นทิพย์ก็ตกลงมาจากอากาศ ปรากฏที่เฉพาะพระพักตร์ จึงทรงจับพระขรรค์แก้วด้วยทักษิณหัตถ์ พระหัตถ์ซ้ายทรงจับพระเกศโมฬี ก็ทรงตัดพระเกศด้วยพระขรรค์ให้ฉินทนาการ แลพระเกศาก็ปรากฏยาวประมาณสององคุลี ม้วนกลมเป็นทักษิณาวฏ์ทุกๆ เส้น ทัวทั้งพระอุตมังกคิโรตม์ ตั้งอยู่กำหนดเท่านั้น จนตราบเท่าปรินิพพานจะได้วิวัฒนาการขึ้นมาอีกหาบมิได้ แลพระมัสสุโลมาก็ปรากฏพอควรแก่พระเกศา กิจที่จะปลงจะตัดสับไปอีกในเบื้องหน้านั้นบมิได้มี”

เช่นเดียวกับปฐมสมโพธิกถา ฉบับสมเด็จพระสังฆราชวัดราชประดิษฐ์ (2447, 30) ว่าทรงปลงพระเกศาและพระมัสสุ ดังนี้ “พระมหาบุรุษเจ้าก็ปลงพระสกลเกษและพระมัสสุ ทรงกาสาวพัตร์ ถึงอนาคาริยปฏิบัติผนวชพรตบรรพชา”

ในสัมภารวิบาก (2504, 417) มีเพียงเหตุการณ์การตัดพระเมาฬี ไม่ได้ระบุถึงพระมัสสุ

ส่วนในวรรณกรรมพุทธประวัติฝ่ายมหายาน เรื่องพระมัสสุนี้ไม่พบในลิตวิสตระ ประทีปแห่งเอเชีย แต่พบในพุทธประวัติฝ่ายทิเบต (2510, 29) ที่เรียบเรียงมาจากวรรณกรรมทูลละของทิเบต กล่าวว่า “พระโพธิสัตว์ได้เอาพระขรรค์ตัดพระเกศาออกและโยนขึ้นไปบนอากาศ พระอินทร์จึงนำไปไตรตรึงส์สวรรค์ พรหมณ์และคฤหบดีผู้มีศรัทธา จึงสร้างพระสถูป (จุฬปรติครห) ขึ้น ในที่ที่พระโพธิสัตว์ตัดพระเกศาและพระมัสสุ้นั้น”

ด้วยเหตุนี้ จากวรรณกรรมพุทธประวัติข้างต้น สามารถใช้เป็นหลักฐานในการตั้งข้อสันนิษฐานได้ว่าขณะที่พระพุทธรูปองค์เป็นพระโพธิสัตว์นั้นมีพระมัสสุ เมื่อออกผนวชก็ได้ตัดพระเกศาพร้อมพระมัสสุ้นั้น แต่พระเกศาและพระมัสสุที่ตัดก็คงเหลือไว้ 2 นิ้ว ซึ่งได้แสดงความอัศจรรย์ด้วยการขดม้วนเวียนขวาและไม่ยาวมากไปกว่านี้

การมีพระมัสสุยังหมายถึงภาวะของการเป็นพระโพธิสัตว์ก็ได้ หากว่าไม่ได้ค้นพบเรื่องราวภายหลังการตรัสรู้ในสัปดาหที่ 4 ดังในชินมหานิทาน (2530, 106) ว่า

“เมื่อพระศาสดาพิจารณาพระธรรมอันละเอียดสุขุม ด้วยพระสัพพัญญุตญาณ ซึ่งได้โอกาสแล้วอย่างนี้ พระรัศมีอันมีวรัณยะ 6 คือ สีเขียว สีเหลือง สีแดง สีขาว สีหงสบาท และสีเลื่อมประภัสสรก็เปล่งออกจากพระสรีระ ท้องฟ้าได้เป็นประดุจว่าเจิดด้วยจุนของดอกอัญชัน เหมือนก้านตาลซึ่งมีสีเหมือนแก้วมณีที่ตกไป และเหมือนแผ่นผ้าที่เขาคลี่ตากไว้ด้วยอำนาจแห่งรัศมีสีเขียวซึ่งเปล่งออกจากพระเกศาและพระมัสสุ และจากที่ที่มีสีเขียวแก่งดวงพระเนตร ทิศภาคต่างๆ ก็รุ่งเรืองงดงามเหมือนถูกรดด้วยน้ำทอง”

พุทธประวัติในชินมหานิทานตอนนี้ ย่อมแสดงถึงสถานะที่พระโพธิสัตว์บรรลุนิพพานเป็นพระพุทเจ้าแล้ว

ในสัมภารวิปากได้แสดงรายละเอียดตอนนี้ว่าทรงเนรมิตเรือนแก้ว ประทับพิจารณาธรรม ได้แก่ พระสุตตันตปิฎก พระอภิธรรม และพระมหาปัฏฐาน ในปฐมสมโพธิกล่าวว่าเรือนแก้วนั้นประกอบด้วยพระสัทธรรม ได้แก่ พื้นคือสติปัฏฐาน 4 เสา คือ พระจตุรอิทธิบาท 4 ฝา คือ พระวินัย พริ้ง คือ พระสัมมปปธาน 4 ประดิษฐานบนยอดแลพื้น คือ อัญญสมาบัติ 8 กลอนเบื้องบน คือ พระสุตตันตปิฎก หลังคาคือพระอภิธรรม (การพิจารณาพระไตรปิฎก) และยังระบุว่าขณะพิจารณาธรรม มีรัศมีกระจายออกจากพระวรกาย แต่ไม่ได้กล่าวถึงพระมัสสุ เรื่องข้างต้นไม่ปรากฏในวรรณกรรมพุทธประวัติฝ่ายมหายานแต่อย่างไร

ด้วยเหตุนี้ การมีพระมัสสุของพระพุทเจ้า จึงไม่จำกัดเฉพาะในภาวะพระโพธิสัตว์เท่านั้น ภาวะที่ทรงเป็นพระพุทเจ้าก็มีพระมัสสุเช่นกัน ภายหลังจากนี้ก็ไม่มีการกล่าวถึงพระมัสสุของพระพุทเจ้าในชินมหานิทานหรือวรรณกรรมพุทธประวัติเล่มใดอีกเลย

2.2.2 ภิกษุที่บวชในพระพุทธศาสนามีหมวดหรือไม่ ชินมหานิทาน (2530, 133-134) เล่าถึงการบวชในพระพุทธศาสนาของสหายพระยสะทั้ง 54 รูปไว้ดังนี้ว่า “สหายผู้เป็นคฤหัสถ์ของพระยสะ เป็นบุตรของตระกูลเศรษฐีน้อยใหญ่ ในเมืองพาราณสี 4 คน คือ วิมล 1 สุพาหุ 1 ปุณณชิ 1 ควัมปติ 1 ต่างก็ได้สดับมาว่า ‘เล่ากันว่า ยสกุลบุตรปลงผมและหนวด นุ่งห่มผ้าข้อมน้ำฝาดออกจากเรือน บวชไม่มีเรือน’ ครั้นสดับแล้วสหายทั้ง 4 เหล่านั้น ได้มีความคิด

อย่างนี้ว่า ‘ก็แล พระธรรมวินัยคงไม่ต่ำช้าแน่ การบรรพชาก็ไม่ต่ำช้า ซึ่งยสกุล บุตรปลงผมและหนวด แล้วนุ่งห่มผ้าย้อมผาด ออกจากเรือน บวชไม่มีเรือน’”

การปลงผมและหนวดอาจหมายถึงการตัดที่ยังคงเหลือเส้นผมและหนวดอยู่ เช่นเดียวกับที่พระพุทธเจ้าทรงกระทำก็ได้ หรือหมายถึงการโกนให้ผมและหนวดหมดไปก็ได้ จะตัดหรือโกน ความนี้ได้ปรากฏชัดในปฐมสมโพธิกถา (2540, 146) ว่าการปลงผมคือการโกน เพราะใช้คำว่าอันตรธานไปสิ้น ดังนี้

“ปริพาชกทั้งสองสหาย คือ อุปติสแลโกลิตอันมานั้น เป็นคู่แห่งอัครสาวก แห่งตถาคต ลำดับนั้นก็ตรัสเทศนาโดยสมควรแก่จริตแห่งปริพาชกบรรพชั้ทั้ง ปวง พอจบลงปริพาชกบรรพชั้ทั้ง 250 ซึ่งเป็นบริวารนั้นก็บรรลुพระอรหันต์สิ้น เว้นไว้แต่พระอัครสาวกทั้งสอง จึงเหยียดพระทักษิณหัตถ์ตรัสเรียกว่า เออ ภิกษุโว ขณะนั้นอันว่าเกศาและหนวดก็อันตรธานสิ้น แลไตรจีวรบาตร บริหารอันเป็นทิพย์สำเร็จด้วยบุญฤทธิ์ก็เลื่อนลอยมาจากอากาศ”

หรือในปฐมสมโพธิกถา (2540, 173) อีกตอนหนึ่งว่า “สิ่งดังกล่าวเรียกว่าบรรพชา พระเชษฐาจึงบอกว่าบรรพชานั้นคือปลงเกศาและหนวด นุ่งห่มผ้า กาสาวพัสตร์ มีได้ไสยาบมมหามัญจอาสาณ์ แลเที่ยวบิณฑบาตเลี้ยงชีวิต โดยสมณกิจดังนี้”

ดังนั้น หากอาศัยเนื้อความในวรรณกรรมพุทธประวัติ สามารถสรุปได้ว่า พระพุทธเจ้ามีพระมัสสุ ส่วนพระภิกษุสงฆ์ (พระอรหันต์) ไม่มีหนวด เพราะเมื่อบวชแล้วได้โกนผมและหนวดจนสิ้น

2.3 หลักฐานสนับสนุนทางพุทธศิลป์

ก. พระพุทธรูปมีไโรพระมัสสุยังมีปรากฏในศิลปะสมัยอื่นหรือไม่ ตามหลักฐานทางประวัติศาสตร์พบว่าเมื่อเริ่มมีพระพุทธรูปขึ้นในอินเดียสมัยคันธาระนั้น ช่างก็ได้ทำไโรพระมัสสุไว้เช่นเดียวกับรูปเคารพเทพเจ้าของกรีก ซึ่งผู้ปกครองดินแดนโยนกทางทิศตะวันตกเฉียงเหนือของอินเดียเคารพนับถือมาก่อน นอกจากพระพุทธรูปแล้วภายหลังพระโพธิสัตว์ก็ได้มีไโรพระมัสสุเช่นกัน รูปแบบประติมากรรมมีไโรพระมัสสุจากแคว้นโยนกนั้นได้แพร่ไปทางเอเชียกลาง ถึงจีน เกาหลี และญี่ปุ่น บันดาลให้เกิดพระพุทธรูปและพระโพธิสัตว์มีไโรพระมัสสุขึ้นจำนวนมาก



ภาพที่ 7 เศียรพระพุทธรูปปูนปั้น ทั้งมีไโรพระมัสสุและไม่มีไโรพระมัสสุ ศิลปะทวารวดีตอนปลาย

(ที่มา: Saraya 1999, 122)

อย่างไรก็ตาม มิเพียงพระพุทธรูปศาสนาฝ่ายมหายานที่สร้างพระพุทธรูปหรือพระโพธิสัตว์มีไโรพระมัสสุเท่านั้น พระพุทธรูปในศิลปะทวารวดีตอนปลายก็มีไโรพระมัสสุเช่นกัน อย่างเศียรพระพุทธรูปปูนปั้นที่พบในเจดีย์ละโว้ จังหวัดลพบุรี พบทั้งมีไโรพระมัสสุและไม่มีไโรพระมัสสุ มีอายุราวพุทธศตวรรษที่ 16

เช่นเดียวกับที่เขาลายบัต จังหวัดบุรีรัมย์ ก็เคยพบพระโพธิสัตว์และพระพุทธรูปมีไธพระมัสสุ มีอายุในพุทธศตวรรษที่ 12-14 ไมเคิล ไรท์ (2599, ออนไลน์) สันนิษฐานว่าไธพระมัสสุของพระโพธิสัตว์และพระพุทธรูปที่เขาลายบัต อาจได้รับแรงบันดาลใจโดยตรงจากศิลปะอินเดียสมัยคันธาระ หรือได้รับแรงบันดาลใจผ่านมาทางจีนก็ได้ อย่างไรก็ตาม ประติมากรรมที่พบนี้นี้มีลักษณะเฉพาะแบบท้องถิ่นเช่นกัน

นอกจากนี้ ยังพบเศียรพระพุทธรูปมีไธพระมัสสุ ในพิพิธภัณฑสถานแห่งชาติ พระปฐมเจดีย์ จังหวัดนครปฐม เป็นเศียรพระพุทธรูปปูนปั้นที่ได้จากวัดพระประโทณ อย่างน้อยจำนวน 3 องค์ กำหนดอายุในพุทธศตวรรษที่ 15-16 ศิลปะทวารวดีตอนปลาย (อุษา 2548, 71-75) เศียรพระพุทธรูปพบที่เมืองอุทอง ในพิพิธภัณฑสถานแห่งชาติ อุทอง จังหวัดสุพรรณบุรี และเศียรพระพุทธรูปพบที่แหล่งโบราณคดีบ้านธารปราสาท ในพิพิธภัณฑสถานแห่งชาติ พิมาย จังหวัดนครราชสีมา ก็มีไธพระมัสสุเช่นกัน

แม้จำนวนที่พบจะมีปริมาณน้อยแต่อาศัยหลักฐานข้างต้นทำให้สรุปเป็นข้อสันนิษฐานได้ว่าการมีไธพระมัสสุของพระพุทธรูปมีมาก่อนแล้วในสมัยอินเดียโบราณ ความนิยมทำไธพระมัสสุได้แพร่ไปทางเอเชียกลาง ถึงจีน เกาหลี และญี่ปุ่น ส่วนในศิลปะทวารวดีตอนปลาย ก็พบทั้งพระพุทธรูปมีไธพระมัสสุและไม่มีไธพระมัสสุ ที่ส่งอิทธิพลให้ศิลปะลพบุรีต่อมาถึงทวารวดี ก่อนค่อยๆ เสื่อมความนิยมลงไป

2.4 การตีความ

การตีความหมายประติมากรรมประดับซุ้มจะนำเจดีย์กู่กุดของนักวิชาการในปัจจุบัน พบ 3 ความหมาย คือ หมายถึง พระอิตตพุทธเจ้า พระอรหันต์ และ ไม่มีความเกี่ยวข้องกับพระพุทธเจ้าหรือพระอรหันต์ แต่เป็นเทคนิคเชิงช่างสำหรับการปิดทอง

การตีความของนักวิชาการนั้น อาศัยจำนวนพระพุทธรูป 60 องค์ ที่ประดับรอบองค์เจดีย์เป็นหลักฐานสำคัญในการวิเคราะห์ กลุ่มที่ตีความว่าหมายถึง อิตตพุทธเจ้า อนุมานจากตัวเลข 60 ว่าเป็นตัวเลขที่แสดงถึงพระพุทธเจ้าที่มีจำนวนมากมายับประมาณมิได้ (สันติ 2549, 21) ส่วนกลุ่มที่ตีความว่าเป็นพระอรหันต์ (พิเศษ 2545, 27-39) ตัวเลข 60 หมายถึง จำนวนพระอรหันต์ที่พระพุทธเจ้าให้ไปประกาศธรรมภายหลังการตรัสรู้ ก่อนที่พระพุทธเจ้าจะทรงไปโปรดชฎิลทั้ง 3 และพุทธบิดา ได้แก่ ปัญจวัคคีย์ 5 รูป พระยสะ 1 รูป สหายพระยสะอีก 54 รูป รวมเป็น 60 รูป สันนิษฐานว่าน่าจะเป็นความตั้งใจของช่างที่ปรารถนาจะทำรูปพระอรหันต์ให้ต่างออกไปจากพระพุทธเจ้า ด้วยการเติมไรพระมัสสุ ส่วนพระพุทธรูปแบบหริภุญชัยที่แท้จริง คือ พระพุทธสิหิงค์ ไม่มีไรพระมัสสุ และเป็นประติมากรรมลอยองค์ไม่ใช่นูนสูง ใช้เป็นพระประธานในวิหารวัดจามเทวี ภายหลังมีข้อเสนอเพิ่มเติมตามแนวทางการตีความนี้ต่อไปว่าเหตุที่เจดีย์กู่กุดทำเป็นซุ้มคูหาและแต่ละซุ้มประดิษฐานประติมากรรมเพียง 1 องค์นั้น มีนัยหมายถึงการออกประกาศธรรมของพระอรหันต์ที่แยกไปเส้นทางละ 1 รูป รวม 60 เส้นทางตามพุทธประวัติ

ทว่าเมื่ออาศัยเนื้อความในวรรณกรรมพุทธประวัติชินมหานิทานและ
ปฐมสมโพธิกถาเป็นเครื่องมือในการตีความ ทำให้ผู้วิจัยสันนิษฐานว่า
ประติมากรรมประดับซุ้มจะน่าเจดีย์กู่กุด วัดจามเทวี ที่มีไรพระมัสสุเหนือ
ริมพระโอษฐ์ด้านบน ทั้งได้แสดงลักษณะมหาบุรุษอื่นๆ นั้น ควรเป็น
พระพุทธรูปมากกว่าพระอรหันต์ รูปแบบประติมากรรมในซุ้มที่ยกพระหัตถ์
ขวาชี้พระอุระ หันฝ่าพระหัตถ์ออก พระหัตถ์ซ้ายแนบพระวรกายอย่างใน
ปัจจุบัน หรือยกพระหัตถ์ทั้งสองขึ้น ยื่นออกจากพระวรกาย หันฝ่าพระหัตถ์
ออกอย่างในอดีต ล้วนเป็นการแสดงปางของพระพุทธเจ้าที่พบในศิลปะอินเดีย
ลังกา ทวารวดี และศิลปะในสมัยต่างๆ ของไทย ไม่เคยปรากฏการแสดง
ปางเช่นนี้ในรูปพระสาวก (พระอรหันต์) เลย จำนวนพระพุทธรูปที่รายล้อม
พระเจดีย์รวม 60 องค์ จึงหมายถึงพระพุทธเจ้าจำนวนมากมายที่ปรากฏขึ้นใน
โลก มิได้หมายถึงพระอรหันต์ 60 รูปที่ออกประกาศพระศาสนาชุดแรก ซึ่งใน
วรรณกรรมระบุว่าเมื่อบวชแล้ว พระภิกษุเหล่านั้นได้โกนผมและหนวด

ส่วนการตีความหมายของกลุ่มที่ระบุว่าในตำแหน่งไรพระมัสสุ คือ ร่องที่ทำขึ้น
สำหรับการพกรักเพื่อให้เนื้อรักเกาะติดแน่น ก่อนที่จะปิดทองทับในภายหลัง
นั้น (ศักดิ์ชัย 2556, 46) ตามขั้นตอนปกติของการลงรักปิดทอง ไม่จำเป็นต้อง
มีการทำร่องหรือขีดให้เป็นรอยก่อนลงรักแต่อย่างใด และไม่มีเหตุจำเป็นใดที่
ช่างจะต้องปิดทองให้แน่นเฉพาะบริเวณเหนือริมฝีปากบน

สรุปและอภิปรายผลการศึกษา

ประติมากรรมสมัยทวารวดีที่ประดับในซุ้มจระนำเจดีย์กู่กุด วัดจามเทวี จังหวัดลำพูน ปรากฏไพระมมัสสุ คือ พระพุทธเจ้า มีความเกี่ยวข้องกับศิลปะทวารวดี ที่เขาปลายบัด จังหวัดบุรีรัมย์ อายุในพุทธศตวรรษที่ 12-14 และศิลปะทวารวดีตอนปลายที่ได้รับอิทธิพลศิลปะเขมร ในพุทธศตวรรษที่ 15-16 ได้แก่ เศียรพระพุทธรูปปูนปั้นที่พบในเจดีย์ละโว้ จังหวัดลพบุรี เศียรพระพุทธรูปปูนปั้นที่ได้จากวัดพระประโทน เศียรพระพุทธรูปพบที่เมืองอุทองและเศียรพระพุทธรูปพบที่แหล่งโบราณคดีบ้านธารปราสาท เป็นต้น แม้ภายหลังการสร้างพระพุทธรูปมีไพระมมัสสุจะเสื่อมความนิยมลงไป แต่ยังคงปรากฏร่องรอยเรื่องไพระมมัสสุของพระพุทธเจ้าในวรรณกรรมพุทธประวัติ ได้แก่ ขนิมทานิทานที่แต่งราวปลายพุทธศตวรรษที่ 20 และปฐมสมโพธิกถาที่แต่งราวพุทธศตวรรษที่ 22

บรรณานุกรม

- โครงการปริวรรตอักษรขอมและอักษรโบราณท้องถิ่น. ชินมหานิทาน.
กรุงเทพฯ: มุลินธิภูมิฟโลภิกขุ, ม.ป.ป.
- จันทปรีณธนาถ, พระเจ้าบรมวงศ์เธอ กรมพระ. *ปทานุกรม บาลี ไทย อังกฤษ
สันสกฤต*. กรุงเทพฯ: ศิวพร, 2513.
- จุฬพทุธโธส. *โสภักตถกิมหานิทาน*. กรุงเทพฯ: วัดสุทัศนเทพวราราม, 2526.
- ชินมหานิทาน เล่ม 2. กรุงเทพฯ: กรมศิลปากร, 2530.
- ตำนานพระแก้วมรกตฉบับสมบูรณ์. พระนคร: อักษรบริการ, 2504.
- พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน. กรุงเทพฯ: ราชบัณฑิตยสถาน, 2556.
- พิเศษ เจียจันทรพงษ์. *หาพระหาเจ้า*. กรุงเทพฯ: มติชน, 2545.
- พุทธประวัติ. พิมพ์ครั้งที่ 53. กรุงเทพฯ: มหามกุฏราชวิทยาลัย, 2541.
- รัตนปัญญา, พระ. *ชินกาลมาลีปกรณ์*. กรุงเทพฯ: ศรีปัญญา, 2554.
- ไรท์, ไมเคิล. “ประติมากรรมสำริดจากอีสานใต้.” สืบค้นเมื่อวันที่ 6 กุมภาพันธ์
2560. https://www.matichon.co.th/entertainment/arts-culture/news_47419.
- ลลิตวิสูตร. กรุงเทพฯ: กรมศิลปากร, 2512.

วชิรญาณวโรรส, สมเด็จพระมหาสมณเจ้า กรมพระยา. *สารานุกรมพระพุทธศาสนา*. กรุงเทพฯ: มหามกุฏราชวิทยาลัย, 2539.

วันรัตน์, สมเด็จพระ. *สังคีตวิวงศ์*. กรุงเทพฯ: ศิวพร, 2521.

วิวัฒนาการวรรณคดีบาลีสายพระสุตตันตปิฎกที่แต่งในประเทศไทย. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2533.

รอกฮิล, วุฒิล. *พุทธประวัติฝ่ายมหายานในธิเบต*. กรุงเทพฯ: กรมศิลปากร, 2510.

ปรมานุชิตชิโนรส, สมเด็จพระมหาสมณเจ้า กรมพระ. *ปฐมสมโพธิกถา*. กรุงเทพฯ: กองวรรณกรรมและประวัติศาสตร์ กรมศิลปากร, 2540.

ศักดิ์ชัย สายสิงห์. *ศิลปะล้านนา*. กรุงเทพฯ: มติชน, 2556.

สมเด็จพระสังฆราชวัดราชประดิษฐ์. *ปฐมสมโพธิกถา*. พระนคร: โรงพิมพ์โสภณพิพรรฒธนากร, 2447.

ลัมการวิบาก. กรุงเทพฯ: ส.ธรรมภักดี, 2505.

สันติ เล็กสุขุม. *ศิลปะภาคเหนือ*. กรุงเทพฯ: เมืองโบราณ, 2549.

สุภาพรรณ ณ บางช้าง. *ประวัติวรรณคดีบาลีในอินเดียและลังกา*. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณ์, 2526.

สุภัทรดิศ ดิศกุล, ม.จ. *ประวัติศาสตร์ศิลปะประเทศไทยใกล้เคียง*. กรุงเทพฯ: มติชน, 2549.

อาร์โนลด์, เซอร์ เอควิน. *ประทีปแห่งทวีปเอเชีย*. กรุงเทพฯ: ธรรมสภา, 2542.

อุษา จ้วนเพียรภาค. โบราณวัตถุในพิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติ พระปฐมเจดีย์.

กรุงเทพฯ: กรมศิลปากร, 2548.

ฮันท์, ดิช นัท. คีอเมฆสีขาวทางก้าวเก่าแก่. กรุงเทพฯ: มูลนิธิโกมลคีมทอง, 2549.

Saraya, Dhida. (*SRI*) *DVARAVATI*), Bangkok: Muang Boran, 1999.

หลักเกณฑ์การจัดทำต้นฉบับบทความ เพื่อพิจารณาเผยแพร่ในวารสารวิจิตรศิลป์

วารสารวิจิตรศิลป์ มีกำหนดออกปีละ 2 ฉบับ ฉบับที่ 1 มกราคม – มิถุนายน
และฉบับที่ 2 กรกฎาคม – ธันวาคม

1. ประเภทของเรื่องที่จะตีพิมพ์

1.1 บทความวิจัยทางด้านศิลปกรรมศาสตร์เป็นบทความวิจัยหรือบทความงาน
สร้างสรรค์ทางด้านศิลปกรรม (การวิจัยงานศิลปะ การออกแบบ ประยุกต์ศิลป์
ดนตรี การแสดง สื่อศิลปะและการออกแบบสื่อ ปรัชญาศิลป์ สุนทรียศาสตร์
ประวัติศาสตร์ศิลปะ และโบราณคดี)

1.2 บทความวิชาการหรือบทความงานสร้างสรรค์ทางด้านศิลปกรรมศาสตร์
เป็นบทความที่เสนอองค์ความรู้ แนวคิด วิธีการ และกระบวนการที่เกี่ยวข้อง
กับสาขาวิชาต่างๆ ทางด้านศิลปกรรมศาสตร์ (การวิจัยงานศิลปะ การออกแบบ
ประยุกต์ศิลป์ ดนตรี การแสดง สื่อศิลปะและการออกแบบสื่อ ปรัชญาศิลป์
สุนทรียศาสตร์ ประวัติศาสตร์ศิลปะ และโบราณคดี)

1.3 บทความวิจารณ์หนังสือหรือบทความปริทัศน์

2. รูปแบบการเขียนบทความ

2.1 บทความวิชาการ บทความวิจัย และงานสร้างสรรค์ทางด้านศิลปกรรม
จำนวนหน้า ตั้งแต่ 15 หน้า แต่ไม่เกิน 20 หน้า

2.2 บทความภาษาไทยและภาษาอังกฤษให้ใช้แบบอักษร TH SarabunPSK ขนาด 16 Point

2.3 องค์ประกอบของบทความตาม Template ที่กำหนดให้

2.3.1 บทความวิชาการ ประกอบด้วย

- ชื่อเรื่องภาษาไทยและภาษาอังกฤษ ควรเป็นชื่อเรื่องที่กระชับและได้ใจความ แบบอักษร TH SarabunPSK ตัวหนา ขนาด 18 Point

- ชื่อผู้เขียนบทความ อยู่ถัดมาจากชื่อเรื่อง แบบอักษร TH SarabunPSK ขนาด 16 Point กรณีนักศึกษาระดับบัณฑิตศึกษาที่ประสงค์ขอเสนอบทความเพื่อรับการพิจารณาลงตีพิมพ์ในวารสารวิจัยศิลป มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ ให้ใส่ชื่ออาจารย์ที่ปรึกษาถัดจากชื่อผู้เขียนบทความ และแนบแบบฟอร์มรับรองคุณภาพจากอาจารย์ที่ปรึกษาต้นสังกัด

- บทคัดย่อภาษาไทยและภาษาอังกฤษ ระบุความยาวไม่เกิน 350 คำ (จำนวนคำถือตามการนับจำนวนคำใน Microsoft Word)

- คำสำคัญภาษาไทยและภาษาอังกฤษ จำนวน 3 - 5 คำ

- ภาพประกอบ ความละเอียดภาพประกอบที่ 300 Pixel/High Resolution ขนาดไฟล์ไม่ต่ำกว่า 500 KB

- เชิงอรรถ และบรรณานุกรม

2.3.2 บทความวิจัย อ้างอิงตามเกณฑ์ของบทความวิชาการ ประกอบด้วย

- ชื่อเรื่อง

- ชื่อผู้เขียนบทความ

- บทความภาษาไทยและภาษาอังกฤษ ต้องระบุถึงสำคัญของเรื่อง วัตถุประสงค์ วิธีการศึกษา ผลการศึกษา และบทสรุป ความยาวไม่เกิน 350 คำ
- คำสำคัญภาษาไทยและภาษาอังกฤษ จำนวน 3 - 5 คำ
- เนื้อหาของบทความ ระบุความสำคัญของงานวิจัย วัตถุประสงค์การวิจัย วิธีการวิจัย ผลการศึกษา อภิปรายผลการศึกษา เชิงอรรถ และบรรณานุกรม

3. การเตรียมต้นฉบับ

- (1) ไฟล์บทความ (ตามข้อ 2) นามสกุล .doc หรือ .docx และไฟล์ PDF
- (2) ไฟล์ภาพประกอบ นามสกุล jpg, jpeg หรือ RAW หรือ TIFF ความละเอียด 300 Pixel / High Resolution ขนาดไฟล์ไม่ต่ำกว่า 500 KB
- (3) ไฟล์คำบรรยายภาพตามจำนวนภาพ

4. ช่องทางการติดต่อ

นางสาวสายชล นพพันธุ์ (ผู้ประสานงาน)

คณะวิจิตรศิลป์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

โทรศัพท์ 0-5394-4829 โทรสาร 0-5321-1724

หรือ e-mail: journal_2011@finearts.cmu.ac.th

การส่งต้นฉบับ

กองบรรณาธิการวารสารวิจิตรศิลป์

คณะวิจิตรศิลป์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

Website: <https://www.tci-thaijo.org/index.php/fineartsJournal/author/submit/>

5. การพิจารณาบทความ

5.1 กองบรรณาธิการฝ่ายวิชาการจะทำหน้าที่พิจารณากลับกรองบทความขึ้นต้นและจะแจ้งผลการพิจารณาให้ผู้ส่งบทความทราบภายใน 15 วัน นับตั้งแต่วันที่ได้รับบทความ ทั้งนี้ กองบรรณาธิการฝ่ายประสานงานจะทำหน้าที่ประสานงานกับผู้ส่งบทความในทุกขั้นตอน ซึ่งอาจมีการส่งกลับไปให้ปรับปรุงแก้ไขใหม่ หรือไม่รับบทความหากไม่ได้คุณภาพ หรือไม่ตรงตามหลักเกณฑ์การจัดทำต้นฉบับบทความ

5.2 กองบรรณาธิการฝ่ายประสานงานนำเสนอให้ผู้ทรงคุณวุฒิ (peer review) พิจารณา จากนั้น จึงส่งบทความที่ได้รับการพิจารณาในเบื้องต้นให้กับผู้ทรงคุณวุฒิ (peer review) จำนวน 2 ท่าน เป็นผู้พิจารณาให้ความเห็นชอบในการตีพิมพ์เผยแพร่บทความ โดยใช้เวลาพิจารณาแต่ละบทความประมาณ 1 เดือน ผลการพิจารณาของผู้ทรงคุณวุฒิดังกล่าวถือเป็นสิ้นสุด จากนั้นจึงส่งผลการพิจารณาของผู้ทรงคุณวุฒิให้ผู้ส่งบทความ หากมีการแก้ไขหรือปรับปรุงให้ผู้ส่งบทความแก้ไขและนำส่งกองบรรณาธิการภายในระยะเวลา 1 เดือนนับตั้งแต่วันที่ได้รับผลการพิจารณา

5.3 กองบรรณาธิการฝ่ายประสานงานนำบทความที่ผ่านการพิจารณาและแก้ไขแล้ว เข้าสู่กระบวนการเรียบเรียงพิมพ์และการตีพิมพ์ โดยใช้ระยะเวลาดำเนินการประมาณ 2 - 3 เดือน

5.4 ผู้ส่งบทความจะได้รับ “วารสารวิจิตรศิลป์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่” จำนวน 1 เล่มเป็นการตอบแทน ภายใน 1 เดือน นับตั้งแต่วารสารวิจิตรศิลป์ได้รับการเผยแพร่

6. การอ้างอิง

การอ้างอิงเอกสารในเนื้อเรื่องใช้ระบบนาม-ปี (name-year system) สามารถดาวน์โหลดตัวอย่างการอ้างอิงเอกสารและบรรณานุกรมได้ที่เว็บไซต์วารสารวิจิตรศิลป์ออนไลน์ (ThaiJO)

หรือ <https://www.tci-thaijo.org/index.php/fineartsJournal/>

หมายเหตุ:

1. สามารถดาวน์โหลดหลักเกณฑ์การเขียนและแบบเสนอต้นฉบับบทความได้ที่วารสารวิจิตรศิลป์ออนไลน์ (ThaiJO) ของศูนย์ดัชนีการอ้างอิงวารสารไทย (TCI) เว็บไซต์ <https://www.tci-thaijo.org/index.php/fineartsJournal/>
2. หากการเขียนอ้างอิงและบรรณานุกรมไม่ถูกต้องตามระบบ กองบรรณาธิการอาจจำเป็นต้องส่งกลับไปให้ผู้เขียนแก้ไข

Guideline for Submitting Articles in the Journal of Fine Arts

Fine Art Journal is launched twice a year. The first issue of the year will be for January - June, and the second issue of the year will be for July - December.

1. Types of Published Articles

1.1 Research articles in arts, which can be either research reports or reports on the creations of art-related works (research on art works, designs, applied art works, music, performances, media arts and design, art philosophies, art histories and archaeology);

1.2 Academic articles or articles that concern the creation of art works, which aim to present knowledge, concepts, methods and processes relevant to any subject that is related to art (research on art works, designs, applied art works, music, performances, media arts and design, art philosophies, art histories and archaeology)

1.3 Book critique and annotation.

2. Template of the Article

2.1 Any academic articles, research articles on art work to be submitted should have not less than 15 pages but not more than 20 pages.

2.2 The font used must be 16 point TH SarabunPSK

2.3 The article should consist all of the parts as follows Fine arts Journal's Template;

2.3.1 Academic article

- The name of article should have only the information that is necessary and important, using few words
- The name of author is below the name of article. The font used must be 16 point TH SarabunPSK. Graduate program who want submission a Journal to be publicized in Fine Arts Journal of Chiang Mai University should have the name of advisors and attach a certificate Form
- Abstract both Thai and English language should not be longer than 350 words (the word count is in accordance to the word count system of Microsoft Word program)
- Keywords 3 – 5 words
- The resolutions are 300 Pixels/High Resolution. The file size must not be smaller than 500 KB.

- Footnote and bibliography

2.3.2 Research article all of the parts as follows Academic article.
Details should have

- Name of article

- Academic titles and organization of all authors

- Abstract

- Keywords 3 – 5 words

- Content of article should have significance of the research, objectives, research methodology, results, conclusions, discussion, suggestions, footnote and bibliography.

3. The Preparation of the Article

(1) The article (as stated in item 2) are .doc or .docx file and PDF file

(2) The .jpg, .jpeg or RAW or TIFF file(s) of pictures, the resolution of which is 300 Pixels/ High Resolution, the size of which is not smaller than 500 KB.

(3) The .doc or .docx file of captions of each picture.

4. Contact us

Miss Saichon Noppan

Telephone Number: 0-5394-4829; Fax Number: 0-5321-1724; or

E-mail: journal_2011@finearts.cmu.ac.th

Journal Submitting

The Editorial Team of the Fine Art Journal

The Faculty of Fine Art, Chiang Mai University

Website: <https://www.tci-thaijo.org/index.php/fineartsJournal/author/submit/>

5. The Consideration of the Submitted Article

5.1 The Editorial Team will consider and screen the submitted article and will inform the submitter of the result within 15 days since the day on which it receives the article. The Editorial Team will coordinate with the submitter in each step. The article may has to be amended, the submitter has to amend and re-submit the article. The article will be rejected if it has no quality or it does not meet the criteria.

5.2 The Editorial Team will submitting the article for the peer review by 2 experts who will determine whether the submitted article should be publicized or not. The peer review will take approximately 1 month. The determination of the experts who do the peer review must be held as the ultimate decision. Afterwards, if the article has to be amended or corrected, the submitter has to do as per instruction and re-submit the article within 1 month after it receives the feedback from the peer review committee.

5.3 The Editorial Team will coordinate with all the related agents to put the approved article into the printing and publishing processes, which will take around 2 - 3 months.

5.4 The submitter of the article will receive 1 copy of the “Journal of Fine Arts, Chiang Mai University” within 1 month after the latest issue of the Fine Art Journal is published.

6. Referencing and Bibliography Writing

Instruction for Referencing and Bibliography Writing, can be downloaded from the official website in the Journal of Fine Arts of Thai Journals Online (ThaiJO),

or <https://www.tci-thaijo.org/index.php/fineartsJournal/>

Notation:

1. The Guidelines for Submitting the Article for the Publication in the Fine Art Journal and the Submission Form for the Article to be published in Fine Art Journal, Chiang Mai University, can be downloaded from Thai Journals Online (ThaiJO) of TCI : Thai-Journal Citation Index Centre, or <https://www.tci-thaijo.org/index.php/fineartsJournal/>
2. For the reference and bibliography which do not adhere to the instructions will be returned to the submitter to amend and re-submit again.



<http://www.tci-thaijo.org/index.php/fineartsJournal>

พิมพ์ที่ : โรงพิมพ์เดือนตุลา

โทร. 02-996-7392-4 โทรสาร 02-996-7395

