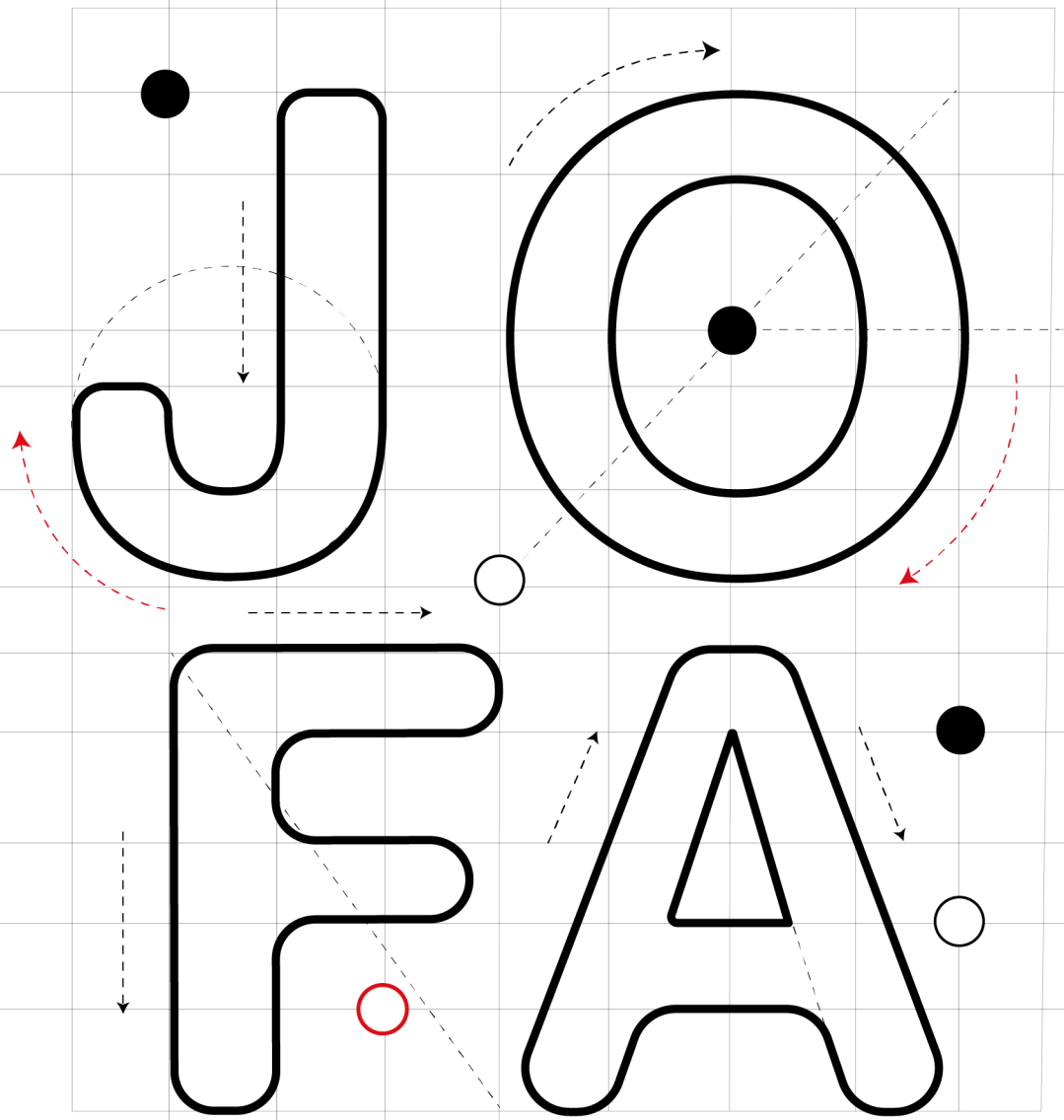
JOFA
JOURNAL OF FINE ARTS
วารสารวิจิตรศิลป์

ปีที่ 12 ฉบับที่ 2 กรกฎาคม – ธันวาคม 2564
ISSN: 1906-0572 (print) E-ISSN: 2651-1428 (online)



วารสารวิชาการที่ได้รับการยอมรับในฐานข้อมูลของ
ศูนย์อ้างอิงวารสารไทย (TCI)
สาขามนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์
กลุ่มที่ 1

ที่ปรึกษา

Advisory Board

รองศาสตราจารย์ อัศวิณีย์ หวานจริง
คณบดีคณะวิจิตรศิลป์
คณะวิจิตรศิลป์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

Associate Professor Asawinee Wanjing
Dean, Faculty of Fine Arts
Chiang Mai University, Chiang Mai

รองศาสตราจารย์ ดร. รงคกร 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

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ธัชชัย หงษ์แพง
ผู้ช่วยคณบดี
คณะวิจิตรศิลป์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

Assistant Professor Thatchai Hongphaeng
Assistant Dean, Faculty of Fine Arts
Chiang Mai University, Chiang Mai

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. กรกฎ ใจรักษ์
หัวหน้าภาควิชาสื่อศิลปะและการออกแบบสื่อ
คณะวิจิตรศิลป์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

Assistant Professor Korakot Jairak, D.F.A.
Head of Department of Media Arts and Design
Faculty of Fine Arts, Chiang Mai University, Chiang Mai

อาจารย์ ดร. วิภาวี ปานจินดา
ภาควิชาทัศนศิลป์
คณะวิจิตรศิลป์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

Lecturer Wipawee Panjinda, Ph.D.
Department of Visual Arts
Faculty of Fine Arts, Chiang Mai University, Chiang Mai

อาจารย์ ดร. ปิยฉัตร อุดมศรี
ภาควิชาศิลปะไทย
คณะวิจิตรศิลป์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

Lecturer Piyachat Udomsri, Ph.D.
Department of Thai Art
Faculty of Fine Arts, Chiang Mai University, Chiang Mai

กองบรรณาธิการ

Editors

บรรณาธิการ

Editor

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. คณิเทพ ปิตุภูมินาค
ภาควิชาศิลปะไทย
คณะวิจิตรศิลป์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

Assistant Professor Khanithep Pitupumank, Ph.D.
Department of Thai Art
Faculty of Fine Arts, Chiang Mai University, Chiang Mai

กองบรรณาธิการฝ่ายวิชาการ

Editorial for Academic Affairs

ศาสตราจารย์เกียรติคุณ ดร. สันติ เล็กสุขุม
บัณฑิตวิทยาลัย
มหาวิทยาลัยราชภัฏ อุดรธานี

Emeritus Professor Santi Leksukhum, Ph.D.
Graduate Studies, Udon Thani Rajabhat University,
Udon Thani

ศาสตราจารย์เกียรติคุณ ปรีชา เถาทอง
ภาควิชาศิลปไทย คณะจิตรกรรมประติมากรรม และภาพพิมพ์
มหาวิทยาลัยศิลปากร

Emeritus Professor Preecha Thaothong
Department of Thai Art, Faculty of Painting Sculpture
and Graphic Arts, Silpakorn University, Bangkok

ศาสตราจารย์เกียรติคุณ สุรพล ดำริห์กุล
ภาควิชาศิลปะไทย
คณะวิจิตรศิลป์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

Emeritus Professor Surapol Damrikul
Department of Thai Art
Faculty of Fine Arts, Chiang Mai University, Chiang Mai

ศาสตราจารย์พิเศษ ดร. พิริยะ ไกรฤกษ์
มูลนิธิพิริยะ ไกรฤกษ์ กรุงเทพมหานคร

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

ศาสตราจารย์ ดร. ชาตรี ประกิตนนทการ
ภาควิชาศิลปสถาปัตยกรรม
คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

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

ศาสตราจารย์ ดร. พรสนอง วงศ์สิงห์ทอง
ภาควิชานฤมิตศิลป์
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

กองบรรณาธิการ

ศาสตราจารย์ เกียรติศักดิ์ ชานนนารถ ภาควิชาวิจิตรศิลป์ คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง	**Professor Kiettisak Chanonnart** Department of Fine Arts, Faculty of Architecture King Mongkut's Institute of Technology Ladkrabang, Bangkok
รองศาสตราจารย์ ดร. กฤษณา หงษ์อุเทน ภาควิชาทฤษฎีศิลป์ คณะจิตรกรรมประติมากรรมและภาพพิมพ์ 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 Chalermsak Pikulsri, Ph.D.** Department of Music and Performing Arts Faculty of Fine and Applied Arts Khon Kaen University, Khon Kaen
รองศาสตราจารย์ ดร. สุกรี เกษรเกศรา ภาควิชาทัศนศิลป์ คณะวิจิตรศิลป์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่	**Associate Professor Sugree Gasorngatsara, Ph.D.** Department of Visual Arts Faculty of Fine Arts, Chiang Mai University, Chiang Mai
รองศาสตราจารย์ ดร. สันต์ สุวัจฉราภินันท์ สำนักวิชาสถาปัตยกรรมศาสตร์ คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่	**Associate Professor Sant Suwatcharapinun, Ph.D.** Department of Architecture Faculty of Architecture, Chiang Mai University, Chiang Mai
อาจารย์ ดร. สายัณห์ แดงกลม ภาควิชาประวัติศาสตร์ศิลปะ คณะโบราณคดี มหาวิทยาลัยศิลปากร	**Sayan Daengklom, Ph.D.** Lecturer, Department of Art History Faculty of Archaeology, Silpakorn University, Bangkok

Editors

กองบรรณาธิการฝ่ายประสานงาน

เมวิกา หาญกล้า
หัวหน้างานบริหารงานวิจัย บริการวิชาการ และวิเทศสัมพันธ์
คณะวิจิตรศิลป์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

สายชล นพพันธุ์
พนักงานปฏิบัติงาน
งานบริหารงานวิจัย บริการวิชาการ และวิเทศสัมพันธ์
คณะวิจิตรศิลป์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

เสาวนีย์ ทิพยเนตร
พนักงานปฏิบัติงาน
งานบริหารงานวิจัย บริการวิชาการ และวิเทศสัมพันธ์
คณะวิจิตรศิลป์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

สายธาร มาณะศรี
พนักงานปฏิบัติงาน
งานบริหารงานวิจัย บริการวิชาการ และวิเทศสัมพันธ์
คณะวิจิตรศิลป์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

Editorial Coordinator

Meviga Han-gla
Head of Research Administration, Academic Services
and International Relations Section
Faculty of Fine Arts, Chiang Mai University, Chiang Mai

Saichon Noppan
Officer of Research Administration, Academic Services
and International Relations Section
Faculty of Fine Arts, Chiang Mai University, Chiang Mai

Saowanee Tippayanet
Officer of Research Administration, Academic Services
and International Relations Section
Faculty of Fine Arts, Chiang Mai University, Chiang Mai

Saithan Manasri
Officer of Research Administration, Academic Services
and International Relations Section
Faculty of Fine Arts, Chiang Mai University, Chiang Mai

ผู้ทรงคุณวุฒิพิจารณาบทความประจำฉบับ

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
ศาสตราจารย์ ดร. ศักดิ์ชัย สายสิงห์ ภาควิชาประวัติศาสตร์ศิลปะ คณะโบราณคดี มหาวิทยาลัยศิลปากร	**Professor Sakchai Saisingha, Ph.D.** Department of Art History, Faculty of Archaeology, Silpakorn University
ศาสตราจารย์ กมล เผ่าสวัสดิ์ คณะสังคมวิทยาและมานุษยวิทยา มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ ท่าพระจันทร์	**Professor Samerchai Poolsuwan, Ph.D.** Faculty of Sociology and Anthropology, Thammasat University, Bangkok
ศาสตราจารย์ ญาณวิทย์ กุญแจทอง คณะจิตรกรรม ประติมากรรม และภาพพิมพ์ มหาวิทยาลัยศิลปากร	**Professor Yanawit Kunchaethong** Faculty of Painting Sculpture and Graphic Arts, Silpakorn University, Bangkok
รองศาสตราจารย์ คนธาภรณ์ เมียร์แมน หัวหน้าภาควิชาศิลปะไทย คณะวิจิตรศิลป์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่	**Associate Professor khontaporn meerman** Head of Department of Thai Art, Faculty of Fine Arts, Chiang Mai University, Chiang Mai
รองศาสตราจารย์ จักรพันธ์ วิลาสินีกุล ภาควิชาประติมากรรม คณะจิตรกรรม ประติมากรรม และภาพพิมพ์ มหาวิทยาลัยศิลปากร	**Associate Professor Jakkapan Wilasineekul** Department of Sculpture, Faculty of Painting Sculpture and Graphic Arts, Silpakorn University
รองศาสตราจารย์ ปกิต บุญสุทธิ์ ภาควิชาทัศนศิลป์ คณะวิจิตรศิลป์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่	**Associate Professor Pakit Bunsut** Department of Visual Art, Faculty of Fine Arts, Chiang Mai University, Chiang Mai
รองศาสตราจารย์ ปิยะแสง จันทรวงศ์ไพศาล ภาควิชาทฤษฎีศิลป์ คณะจิตรกรรม ประติมากรรม และภาพพิมพ์ มหาวิทยาลัยศิลปากร	**Associate Professor Piyasaeng Chantarawongpaisarn** Department of Art Theory, Faculty of Painting Sculpture and Graphic Arts, Silpakorn University, Bangkok
รองศาสตราจารย์ ไพจิตร อิ่งศิริวัฒน์ คณะศิลปกรรมและสถาปัตยกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลล้านนา	**Associate Professor Paijit Ingsiriwat** Faculty of Art And Architecture, Rajamangala University of Technology Lanna, Chiang Mai

Peer-Reviewer

รองศาสตราจารย์สุธี คุณาวิชยานนท์ ภาควิชาทฤษฎีศิลป์ คณะจิตรกรรม ประติมากรรมและภาพพิมพ์ มหาวิทยาลัยศิลปากร	**Associate Professor Sutee Hunavichayanont** Department of Art Theory, Faculty of Painting Sculpture and Graphic Arts, Silpakorn University
รองศาสตราจารย์ อารยะ ศรีกัลยาณบุตร ภาควิชานฤมิตศิลป์ คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย	**Associate Professor Araya Srikanlayanabuth** Creative Arts Department, Faculty of Fine and Applied Arts, Chulalongkorn University, Bangkok
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. กรกฎ ใจรักษ์ หัวหน้าภาควิชาสื่อศิลปะและการออกแบบสื่อ คณะวิจิตรศิลป์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่	**Assistant Professor Korakot Jairak, D.F.A.** Head of Department of Media Arts and Design, Faculty of Fine Arts, Chiang Mai University, Chiang Mai
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ภัทริน ลิมปรุ่งพัฒนกิจ ภาควิชาศิลปะไทย คณะวิจิตรศิลป์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่	**Associate Professor Pattarin Limparoonpattanakit** Department of Thai Art, Faculty of Fine Arts, Chiang Mai University, Chiang Mai
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ วีระพันธ์ จันทร์หอม ภาควิชาสื่อศิลปะและการออกแบบสื่อ คณะวิจิตรศิลป์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่	**Assistant professor Weeraphan Chanhom** Department of Media Arts and Design, Faculty of Fine Arts, Chiang Mai University, Chiang Mai
อาจารย์ ดร. นภ คงดี หลักสูตรแอนนิเมชันและวิชวลเอฟเฟกต์ วิทยาลัยศิลปะ สื่อ และเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยเชียงใหม่	**Lecturer Nop Kongdee, Ph.D.** College of Arts, Media and Technology, Chiang Mai University, Chiang Mai
อาจารย์คำรณ คุณะดิลก ข้าราชการบำนาญ	**Lecturer Kamron Gunatilaka** Retired government official

บทบรรณาธิการ

วารสารวิจิตรศิลป์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ ฉบับที่ 2 ของปีที่ 12 วารสารฉบับส่งท้ายปี พ.ศ. 2564 ประกอบด้วย 8 บทความ พศุตม์ กรรณรัตนสูตร “ศิลปะสร้างสรรค์จากวัสดุเหลือใช้ประเภทโลหะ อย่างมีส่วนร่วมของเยาวชนอาสาสมัคร เพื่อกระตุ้นสร้างสำนึกรักสิ่งแวดล้อม” งานวิจัยเชิงสร้างสรรค์อย่างมีส่วนร่วม ที่นำวัสดุเหลือใช้มาเป็นวัสดุตั้งต้นและนำไปต่อยอดสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ โดยเน้นกระบวนการมีส่วนร่วมของเยาวชนอาสาและผู้ชม

“จินตนาการจากนิทานพื้นบ้านชาติพันธุ์ม้ง” ของ ปิยฉัตร อุดมศรี การสร้างสรรค์งานศิลปะสื่อผสมอย่างมีส่วนร่วมของเยาวชนในชุมชน โดยได้แรงบันดาลใจจากการศึกษานิทานพื้นบ้านชาติพันธุ์ม้ง

ผลงานการออกแบบลวดลายเรขศิลป์ของ ศรัณยพัชร์ จิตพิไล ในบทความเรื่อง “การออกแบบลวดลายเรขศิลป์บนเสื้อยืดสินค้าที่ระลึก ที่สะท้อนอัตลักษณ์ แหล่งท่องเที่ยวภูป่าเปาะ ชุมชนท้องถิ่นบ้านผาหวาย อำเภอหนองหิน จังหวัดเลย” นำเสนอผลงานจากการศึกษาอัตลักษณ์ของแหล่งท่องเที่ยวบ้านผาหวาย อำเภอหนองหิน จังหวัดเลย พร้อมถ่ายทอดผลงานการออกแบบและพัฒนาลวดลายเรขศิลป์ในรูปแบบของของฝากของที่ระลึกในชุมชน

บทความ “โบว์ลิ่งในสวน” ของ อุดม ฉิมภักดี การสร้างผลงานศิลปะการมีส่วนร่วมถ่ายทอดผ่านการวิจัยสร้างสรรค์ศิลปะเชิงปฏิสัมพันธ์ หรือสุนทรียศาสตร์เกี่ยวเนื่องในรูปแบบของเกมกีฬา ที่กฎกติกาการละเล่นถูกกำหนดร่วมกันระหว่างผู้วิจัยสร้างสรรค์และผู้เข้าชมผลงาน

ผลงานภาพยนตร์เชิงสารคดีในบทความ “การสร้างสรรค์ภาพยนตร์เชิงสารคดีเพื่อสร้างองค์ความรู้ จิตสำนึกในการอนุรักษ์ทรัพยากรป่าเขาซับแกงไก่ อำเภอลำสนธิ จังหวัดลพบุรี” ของ อรุณี เจริญทรัพย์ ได้นำเสนอเรื่องราวสื่อมัลติมีเดียจำนวน 10 ตอน เพื่อสร้างความเข้าใจในการศึกษาความหลากหลายทางธรรมชาติ องค์ความรู้เกี่ยวกับทรัพยากรท้องถิ่น รวมทั้งสร้างความรักและหวงแหวนทรัพยากรธรรมชาติ

ผลงานศิลปะเครื่องปั้นดินเผาที่ได้รับแรงบันดาลใจในการออกแบบจากลักษณะของแสงและเงาที่เกิดจากธรรมชาติ ในบทความ เรื่อง “การออกแบบโคมไฟที่มีแรงบันดาลใจจากแสงและเงา” ของ กฤตยชญ์ คำมิ่ง ที่นำเสนอแนวคิดกระบวนการสร้างสรรค์ และผลงานโคมไฟแบบร่วมสมัยที่คำนึงถึงความสวยงามและประโยชน์ใช้สอย

“ศิลปะพิกเซลเพื่อนำเสนออัตลักษณ์ของชุมชนพุทธบูชา จังหวัดพิษณุโลก” บทความของ สรรเสริญ เหรียญทอง ได้ศึกษาข้อมูลสถานที่และสร้างสรรค์ผลงานศิลปะพิกเซลเพื่อนำเสนออัตลักษณ์ของชุมชนพุทธบูชาผ่านหลากหลายมุมมองได้อย่างน่าสนใจ และ

กฤษณา หงส์อุเทน ได้นำเสนอข้อเท็จจริงเกี่ยวกับอิทธิปาฏิหาริย์แห่งสัจจะวาจาของครูบาศรีวิชัยเกี่ยวกับการประดิษฐานรูปหล่อครูบาศรีวิชัยที่จังหวัดเชียงใหม่ ในบทความ เรื่อง “อนุสาวรีย์ครูบาศรีวิชัย ณ เชิงดอยสุเทพ จังหวัดเชียงใหม่: ปิดตำนานปาฏิหาริย์แห่งอมตะวาจาครูบาศรีวิชัย”

งานเขียนเชิงวิชาการทั้ง 8 เรื่อง นำเสนอองค์ความรู้และกระบวนการทางศิลปะที่เชื่อมโยงเข้ากับชุมชนหวังว่าผู้อ่านจะได้รับองค์ความรู้ ความคิด และแนวทางสร้างสรรค์อันเป็นประโยชน์จากทั้ง 8 บทความที่รวบรวมไว้อย่างหลากหลายภายในวารสารวิจิตรศิลป์ฉบับนี้

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. คณิเทพ ปิตุภูมินาค
บรรณาธิการวารสารวิจิตรศิลป์

สารบัญ

-12-

ศิลปะสร้างสรรค์จากวัสดุเหลือใช้ประเภทโลหะ อย่างมีส่วนร่วมของเยาวชนอาสาสมัคร เพื่อกระตุ้นสร้างสำนึกรักสิ่งแวดล้อม

The Creation of Art from Metal Waste with Participation of Young Volunteer in order to Raise Environmental Awareness

พศุตม์ กรรณรัตนสูตร: Pasutt Kanrattanasutra

-52-

จินตนาการจากนิทานพื้นบ้านชาติพันธุ์ม้ง

Imagination from The Hmong Folk tales

ปิยฉัตร อุดมศรี: Piyachat Udomsri

-88-

การออกแบบลวดลายเรขศิลป์บนเสื้อยืดสินค้าที่ระลึก ที่สะท้อนอัตลักษณ์ แหล่งท่องเที่ยวภูป่าเปาะ ชุมชนท้องถิ่นบ้านผาหวาย อำเภอหนองหิน จังหวัดเลย

Graphic Design On Souvenir T-shirts that Reflect the Identities of Phupapoh in Phawhai Local Community, Nong Hin District, Loei Province

ศรัณยพัชร์ จิตพิไล: Saranyaphach Jitpilai

-111-

โบว์ลิ่งในสวน

Bowling in the garden

อุดม ฉิมภักดี: Udom Chimpukdee

Table of Content

-140-

การสร้างสรรค์ภาพยนตร์เชิงสารคดีเพื่อสร้างองค์ความรู้
จิตสำนึกในการอนุรักษ์ทรัพยากรป่าเขาซับแกงไก่ อำเภอลำสนธิ จังหวัดลพบุรี

Creating a documentary film for building a body of knowledge on developing awareness in conserving natural resources at Khao Sab Kaeng Kai Forest, Lam Sonthi District, Lop Buri Province

อรุณี เจริญทรัพย์: Arunee Charoensup

-166-

การออกแบบโคมไฟที่มีแรงบันดาลใจจากแสงและเงา

Lamp Design Inspired by Light and Shadow

กฤตยชญ์ คำมิ่ง: Kridtayot Comeming

-194-

ศิลปะพิกเซลเพื่อนำเสนออัตลักษณ์ของชุมชนพุทธบูชา จังหวัดพิษณุโลก

Pixel Art for Representation the Identity of Buddhabhudha Community, Phitsanulok

สรรเสริญ เหรียญทอง: Sansern Rianthong

-223-

อนุสาวรีย์ครูบาศรีวิชัย ณ เชิงดอยสุเทพ จังหวัดเชียงใหม่:
ปิดตำนานปาฏิหาริย์แห่งอมตะวาจาครูบาศรีวิชัย

Khruba Srivichai Monument at the Foothill Doi Suthep Chiang Mai: The Closure of the Legend of Miracles Surrounding The Monk's Holy Proclamation

กฤษณา หงษ์อุเทน: Krisana Honguten

-257-

หลักเกณฑ์การจัดทำต้นฉบับบทความเพื่อพิจารณาเผยแพร่ในวารสารวิจิตรศิลป์

Criteria for Article for the Publication on Journal of Fine Arts.

ศิลปะสร้างสรรค์จากวัสดุเหลือใช้ประเภทโลหะ อย่างมีส่วนร่วมของเยาวชนอาสาสมัคร เพื่อกระตุ้นสร้างสำนึกรักสิ่งแวดล้อม[1]

received 7 JAN 2020 **revised** 19 MAY 2020 **accepted** 21 MAY 2020

พศุตม์ กรรณรัตนสูตร
นักศึกษาหลักสูตรศิลปดุษฎีบัณฑิต
ภาควิชาสื่อศิลปะและการออกแบบสื่อ
คณะวิจิตรศิลป์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

ดร. ทิพวรรณ ทั่งมั่งมี (อาจารย์ที่ปรึกษา)
รองศาสตราจารย์ประจำสาขาวิชาศิลปะและการออกแบบ
ภาควิชาสื่อศิลปะและการออกแบบสื่อ
คณะวิจิตรศิลป์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

บทคัดย่อ

การวิจัยเชิงสร้างสรรค์ศิลปะสร้างสรรค์จากวัสดุเหลือใช้ อย่างมีส่วนร่วมของเยาวชนอาสาสมัคร เพื่อกระตุ้นสร้างสำนึกรักสิ่งแวดล้อม มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ศึกษาบริบทที่เกี่ยวกับวัสดุเหลือใช้จากโรงงานอุตสาหกรรม สถานประกอบการและร้านค้า ตลอดจนปัญหาด้านสิ่งแวดล้อมที่เกี่ยวข้องกับวัสดุเหลือใช้ในเขตนิคมอุตสาหกรรมลาดกระบัง กรุงเทพมหานคร 2) สร้างสรรค์ศิลปะร่วมสมัย โดยการสังเคราะห์องค์ความรู้เกี่ยวกับวัสดุเหลือใช้ประเภทโลหะในเขตนิคมอุตสาหกรรมลาดกระบัง กรุงเทพมหานคร นำมาเป็นแรงบันดาลใจ และแนวทางในการสร้างสรรค์ศิลปะร่วมสมัย เพื่อให้เป็นสื่อทางสุนทรียภาพให้ตระหนักถึงปัญหาและสำนึกรักสิ่งแวดล้อม 3) สร้างสรรค์ผลงานศิลปะจากอาสาสมัครหรือชุมชน ในการมีส่วนร่วมทั้งในรูปแบบของผลงานต้นแบบและได้รับองค์ความรู้เกี่ยวกับวัสดุเหลือใช้ ในการศึกษาวิจัยในครั้งนี้ ได้รับสาระ นัยยะ มุมมอง แนวคิด แนวทางจากศิลปิน นักออกแบบ กับกระบวนการศึกษาทั้งทางเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง โดยมีการอ้างอิงอย่างเชื่อมโยงกัน เช่น Conceptual art เน้นที่ความคิด ทำให้กิจกรรมหรือความคิดต่าง ๆ มีความเป็นไปได้ที่จะเป็นศิลปะ Relational art เกี่ยวข้องกับความสัมพันธ์ระหว่าง “เวลา” ซึ่งเป็นการทำลายระหว่างเส้นแบ่งของชีวิตและศิลปะ โดยเน้นกระบวนการให้ผู้ดูมีส่วนร่วมในกิจกรรมที่จัดขึ้นกับการปรับเปลี่ยนพื้นที่จากพื้นที่ทางศิลปะเป็นพื้นที่ที่ปลอดภัย สนทนาแลกเปลี่ยนความคิดเห็น VDO Documentary art เป็นวิดีโอที่บันทึกเหตุการณ์จริงหรือแสดงให้เห็นสภาพทางสังคมอย่างสร้างสรรค์หรือเรียกว่าการปฏิบัติที่เป็นการสร้างสรรค์ในสิ่งที่เป็นจริง เป็นกระบวนการที่แสดงออกโดยภาพเคลื่อนไหว และด้วยกระบวนการที่ต้องสื่อสารถึงความเป็นจริงผ่านกิจกรรมในการสร้างสรรค์ Activities art กิจกรรมที่ใช้ศิลปะเป็นตัวเชื่อมโยง เน้นให้ความสำคัญต่อขณะกำลังปฏิบัติมากกว่าผลที่ได้รับ ตอบสนองต่อความต้องการการมีส่วนร่วมกับสังคม หรือชุมชน ในโครงการนี้ได้ทำการสำรวจ

[1] บทความนี้เป็นส่วนหนึ่งของดุษฎีนิพนธ์ สาขาวิชาศิลปะและการออกแบบ คณะวิจิตรศิลป์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ เรื่อง “ศิลปะสร้างสรรค์จากวัสดุเหลือใช้ประเภทโลหะ อย่างมีส่วนร่วมของเยาวชน อาสาสมัคร เพื่อกระตุ้นสร้างสำนึกรักสิ่งแวดล้อม” ได้รับการสนับสนุนการวิจัยภายใต้แผนงานเสริมสร้างศักยภาพและพัฒนานักวิจัยรุ่นใหม่ตามทิศทางยุทธศาสตร์การวิจัยและนวัตกรรม ประเภทบัณฑิตศึกษา จากสำนักงานคณะกรรมการวิจัยแห่งชาติ (วช.) ประจำปี 2019

และต้องการสร้างนวัตกรรมวัสดุและการสร้างระบบที่ยั่งยืนใหม่ จึงมีความสนใจวัสดุเหลือใช้ โดยเลือกกระป๋องเครื่องดื่มสำเร็จรูปนำมาหลอมใหม่อีกครั้ง จากสิ่งที่ไร้ค่าเปลี่ยนไปเป็นอะลูมิเนียมเหลววัสดุตั้งต้นชั้นดีที่สามารถนำไปต่อยอดสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ ผ่านกิจกรรมการแลกเปลี่ยนทางศิลปะกับอาสาสมัครหรือชุมชน

คำสำคัญ: รีไซเคิล, ศิลปะร่วมสมัย, วัสดุเหลือใช้, กิจกรรมศิลปะ

The Creation of Art from Metal Waste with Participation of Young Volunteer in order to Raise Environmental Awareness[1]

Pasutt Kanrattanasutra
Ph.D. Candidate,
Department of Media Arts and Design,
Faculty of Fine Arts, Chiang Mai University

Tipawan Thungmhungmee, Ph.D. (Advisor)
Associate Professor,
Department of Media Arts and Design,
Faculty of Fine Arts, Chiang Mai University

Abstract

The creation of art from metal waste with participation of young volunteers in order to raise environmental awareness aims to: 1) study the context of waste materials from industries, establishments, and shops, as well as environmental issues related to waste materials at the Ladkrabang Industrial Estate, Bangkok; 2) create contemporary art by synthesizing the knowledge of metal waste at the Ladkrabang Industrial Estate, Bangkok that entails inspiration and way to produce contemporary art to be aesthetic medium to raise awareness of the environmental problem; 3) give an opportunity for volunteer or community to participate in establishing a masterpiece and gain knowledge of the waste material. This research project contains the substances, perspectives, and concepts of the artists and designers regardless of the document-based research related to Conceptual art. This art makes activity and thought of relational art pertaining to the relationship between the "time," which destroys the dividing lines of life and art. It emphasizes the process of viewers' participation in the activity and the modification of space from the artistic to safe space and VDO documentary art which is a video recording real events or demonstrating a creative social environment known as a creative practice in the real thing. This practice displays through animation and the process of communicating reality via creative activities. The activity linking with art emphasizes the performing process more than the result, responds to the desire of social or community

[1] This article is part of a thesis for Doctor of Fine Arts Program in Arts and Design, Faculty of Fine Arts, Chiang Mai University. Title is "The Creation of Art from Metal Waste with Participation of Young Volunteer in order to Raise Environmental Awareness". Received research support under the plan to build capacity and develop new researchers according to the direction of research and innovation strategies. Graduate type From the National Research Council of Thailand (NRCT), 2019

involvement. This project (that explores and aims to create innovative materials and new sustainable systems) pays attention to waste materials of beverage cans re-melted from the worthless to the liquid aluminum. Its fine materials can be further applied to create artwork through an artistic exchange of volunteers or the community.

Keywords: Recycle, Contemporary art, Waste material, Activity art

บทนำ

ในช่วงหลายทศวรรษที่ผ่านมาจนถึงปัจจุบัน ประเทศไทยนับได้ว่าประสบความสำเร็จในการพัฒนาประเทศเป็นอย่างมาก ดังจะเห็นได้จากอัตราเจริญเติบโตทางเศรษฐกิจเฉลี่ยที่สูงขึ้นร้อยละ 8 ต่อปี หรือร้อยละ 12 ต่อปี การเจริญเติบโตดังกล่าวเป็นผลมาจากที่ประเทศไทยได้พัฒนาจากภาคเกษตรกรรมมาสู่ภาคอุตสาหกรรม การพัฒนาสู่ภาคอุตสาหกรรมแม้ว่าจะส่งผลดีต่อระบบเศรษฐกิจ ระดับความเป็นอยู่ของประชาชนส่วนใหญ่ แต่ในขณะเดียวกันธุรกิจภาคอุตสาหกรรมก็เป็นแหล่งปัญหาหลักของความเสื่อมโทรมและความสูญเสียของทรัพยากรธรรมชาติเช่นกัน โดยในปัจจุบันประเทศไทยมีโรงงานอุตสาหกรรมและธุรกิจที่เกี่ยวข้องกับอุตสาหกรรมประมาณ 120,000 โรงงาน ในจำนวนนี้เป็นโรงงานขนาดใหญ่และขนาดกลาง ที่มีระบบการจัดการสิ่งแวดล้อมที่ได้รับการรับรองเป็นอุตสาหกรรมสีเขียวทั้งสิ้นประมาณ 26,000 ราย โดยการควบคุมของกระทรวงอุตสาหกรรม และอีกจำนวนมากที่เป็นสถานประกอบการขนาดเล็ก และขนาดกลาง (SME – Small and Medium Enterprises) ที่ไม่มีการจัดการสิ่งแวดล้อมที่เป็นระบบ ซึ่งก่อให้เกิดปัญหามลพิษต่อสิ่งแวดล้อมอย่างมากในปัจจุบัน และมีส่วนอย่างมากที่ทำให้เกิดวัสดุเหลือใช้หรือวัสดุเหลือทิ้งหลังจากกระบวนการทางอุตสาหกรรม (Green Industry Promotion and Development Office 2017, 67)

การวิเคราะห์วัตถุดิบของโรงงานแต่ละประเภท เป็นแนวทางหนึ่งของการแก้ปัญหาด้านสิ่งแวดล้อม เนื่องจากปริมาณของวัสดุเหลือใช้ในโรงงานอุตสาหกรรมมีปริมาณมากขึ้นทุกปีแต่ยังไม่มีการจัดการที่ดีพอ ประเทศไทยแร่บางชนิดไม่สามารถผลิตได้แล้วในปัจจุบัน เช่น แร่ดีบุก หรือบางชนิดมีการนำเข้าในปริมาณสูง และมีมูลค่าในการนำเข้าหลายหมื่นล้านบาทต่อปี เช่น ทองแดง อะลูมิเนียม สังกะสี เป็นต้น ร้านรับซื้อของเก่า โรงงานรีไซเคิลวัสดุเหลือใช้หรือขยะจากภาคอุตสาหกรรม ปัจจุบันมีองค์กรธุรกิจเข้าไปจัดการค่อนข้างน้อย เนื่องจากต้องใช้เทคโนโลยีระดับสูง ส่วนภาคที่อยู่อาศัยซึ่งมีผู้ประกอบธุรกิจรับซื้อเศษวัสดุเหลือใช้จากที่อยู่อาศัยเป็นจำนวนมาก หรือที่เรียกกันว่า ร้านรับซื้อของเก่า ก็ยังต้องการการจัดการที่ถูกวิธี ขณะที่ต่างประเทศจะมีโรงงานรีไซเคิลที่นำของเสียจากโรงงานต่าง ๆ มารวมกันแล้วใช้เทคโนโลยีผลิตออกมาเป็นวัตถุดิบที่พร้อมกลับเข้าสู่กระบวนการผลิตของโรงงานอีกครั้ง เป็นการสร้างคุณค่าของวัสดุเหลือทิ้งและมูลค่าของขยะ (Pollution Control Department 2005, 122)

จากการศึกษาของกรมส่งเสริมคุณภาพสิ่งแวดล้อม พบว่าการแก้ไขปัญหาขยะหรือเศษวัสดุเหลือใช้ที่เกิดขึ้นโดยการใช้หลัก 3R คือ Reuse Recycle และ Reduce พร้อมทั้งมีการเก็บข้อมูลพบว่ากว่าร้อยละ 88 ของขยะจากที่อยู่อาศัย มีศักยภาพในการนำกลับมาใช้ประโยชน์ได้ดี ซึ่งแบ่งออกเป็นสองส่วน คือ การส่งเข้าสู่กระบวนการรีไซเคิลประมาณร้อยละ 42 และส่วนที่สามารถนำมาย่อยสลายได้ประมาณร้อยละ 46 ปัจจุบันมีการนำมาใช้ประโยชน์ทั้งสองแนวทางเพียงร้อยละ 18 เท่านั้น ซึ่งนับเป็นการสูญเสียโอกาสของประเทศ แต่หากมีศูนย์กลางที่ทำหน้าที่รวบรวมก็จะช่วยให้เกิดการบำบัดกำจัดหรือการนำกลับไปใช้ใหม่ได้อย่างถูกวิธีและสะดวกมากยิ่งขึ้น (Pollution Control Department 2008, 251) อย่างไรก็ตาม การจัดการวัสดุเหลือใช้ทั้งจากภาคอุตสาหกรรมหรือที่อยู่อาศัยยังต้องอาศัยความร่วมมือจากประชาชนทุกคนจากจำนวนประชากรที่เพิ่มมากขึ้นอย่างต่อเนื่อง

ในขณะที่ทรัพยากรธรรมชาติที่มีปริมาณลดลง การนำทรัพยากรที่มีอยู่อย่างจำกัดไปใช้ให้เกิดประโยชน์สูงสุด เป็นอีกเรื่องที่ควรให้ความสำคัญ เรื่องการจัดการกับวัสดุเหลือใช้จึงเป็นเรื่องที่ต้องสร้างจิตสำนึกและความรับผิดชอบให้กับทุกคน เพราะในแต่ละวันการบริโภคอุปโภคก็มีส่วนสร้างขยะหรือเศษวัสดุเหลือใช้ ปัจจุบันบ้านเมืองพัฒนาไปอย่างรวดเร็วมาก ถูกเปลี่ยนแปลงไปด้วยการกระทำของมนุษย์ เช่น ปัญหาโลกร้อนขึ้น เพราะมนุษย์ใช้ทรัพยากรอย่างสิ้นเปลืองโดยไม่คำนึงถึงว่าทรัพยากรจะหมด หรือสูญหายไปจากโลกนี้ การจัดสรรกับเศษวัสดุเหลือใช้ต่าง ๆ จึงเป็นอีกวิธีการหนึ่งที่จะช่วยแก้ปัญหาสิ่งแวดล้อม

งานวิจัยของผู้ศึกษาในครั้งนี้ ได้เล็งเห็นปัญหาของสิ่งแวดล้อมที่เกี่ยวข้องกับวัสดุเหลือใช้ที่มีอยู่ในเขตพื้นที่นิคมอุตสาหกรรมลาดกระบัง กรุงเทพมหานคร ซึ่งเป็นเหมือนพื้นที่ตัวแทนศูนย์กลางของภาคอุตสาหกรรมชุมชนเมือง สังคม โดยต้องการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมการใช้ทรัพยากรของคนในชุมชนจากสิ่งบริโภคในชีวิตประจำวันสามารถใช้ให้มีคุณค่ามากกว่าพฤติกรรมเดิม ๆ เช่น กระป๋องบรรจุเครื่องดื่ม สามารถนำมารีไซเคิลได้ ในฐานะที่คนในชุมชนซึ่งเป็นส่วนย่อยที่สุดของสังคม จึงถือเป็นกลไกหลักในการอนุรักษ์โลก ซึ่งหากตั้งใจปฏิบัติอย่างจริงจังก็จะสามารถลดปริมาณการใช้ทรัพยากรและลดปัญหาขยะลงได้มาก ขยะหรือวัสดุเหลือใช้เหล่านี้จะสร้างคุณค่ามูลค่าและความสำคัญที่สามารถนำกลับมาใช้ให้เกิดประโยชน์ได้ การถ่ายทอดองค์ความรู้เกี่ยวกับวัสดุเหลือใช้เกิดความเข้าใจและร่วมเป็นส่วนหนึ่งในการลดปัญหาด้านสิ่งแวดล้อม อีกทั้งผู้ศึกษาสนใจที่จะทำการวิจัยเชิงสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ โดยทำการศึกษาเรื่องราว สังเคราะห์ เลือกสรร เพื่อวิเคราะห์คุณค่าและความสำคัญของวัสดุเหลือใช้ที่เหมาะสมกับการถูกนำมาสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ รวมทั้งกระบวนการสร้างสรรค์ยังเป็นการสร้างนวัตกรรมกับการผลิตผลงานศิลปะนำมาเป็นแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะร่วมสมัย เพื่อให้เป็นสื่อปลุกเร้าในการตระหนักและกระตุ้นสร้างสำนึกรักสิ่งแวดล้อมต่อไป

วัตถุประสงค์ของการศึกษา

1. เพื่อศึกษาบริบทที่เกี่ยวกับวัสดุเหลือใช้จากโรงงานอุตสาหกรรม สถานประกอบการ และร้านค้า ตลอดจนปัญหาด้านสิ่งแวดล้อมที่เกี่ยวข้องกับวัสดุเหลือใช้ในเขตนิคมอุตสาหกรรมลาดกระบัง กรุงเทพมหานคร

2. เพื่อการสร้างสรรค์ศิลปะร่วมสมัยอย่างมีส่วนร่วมของเยาวชนอาสาสมัคร โดยการสังเคราะห์องค์ความรู้เกี่ยวกับวัสดุเหลือใช้ประเภทโลหะในเขตนิคมอุตสาหกรรมลาดกระบัง กรุงเทพมหานคร นำมาเป็นแรงบันดาลใจและแนวทางในการสร้างสรรค์ศิลปะร่วมสมัย เพื่อให้เป็นสื่อทางสุนทรียภาพให้ตระหนักถึงปัญหาและสำนึกรักสิ่งแวดล้อม

การศึกษาเอกสารที่เกี่ยวข้องและกรอบแนวคิดการวิจัย

แนวคิดเกี่ยวกับการมีส่วนร่วม (Participation)

การมีส่วนร่วมมีความสำคัญต่อการบริหารจัดการกิจการใด ๆ ให้ประสบความสำเร็จการพัฒนาในยุคที่ผ่านมาเป็นการพัฒนาที่เน้นหนักในด้านเศรษฐกิจ อุตสาหกรรม วิทยาศาสตร์ เทคโนโลยี ทำให้การนำทรัพยากรธรรมชาติมาใช้เพื่อผลประโยชน์ทางการผลิตทางธุรกิจจนเกินขอบเขต ทำให้ทรัพยากรลดน้อยเสื่อมโทรมลงอย่างรวดเร็ว การมีส่วนร่วมเป็นวิธีที่จะระดมประชาชนให้มีบทบาทในการพัฒนาได้ดีที่สุด นักวิชาการจำนวนมากได้อธิบายความหมายของคำว่าการมีส่วนร่วมไว้มากมาย โดยมีรายละเอียดแตกต่างกัน

ความหมายของการมีส่วนร่วม โคเฮนและอัฟฮอฟ (Cohen & Uphoff 1981) กล่าวถึง การมีส่วนร่วมโดยทั่วไปในขั้นตอนการตัดสินใจไม่ได้หมายความว่าจะเป็นการตัดสินใจได้เพียงอย่างเดียว การตัดสินใจต้องใช้ควบคู่ไปกับขั้นตอนการปฏิบัติการ การตัดสินใจยังเกี่ยวข้องกับประชาชนในเรื่องผลประโยชน์และการประเมินผลในกิจกรรมการพัฒนา จะเห็นว่าการตัดสินใจเกี่ยวข้องเกือบโดยตรงกับการปฏิบัติ แต่ก็เกี่ยวข้องกับผลประโยชน์และการประเมินผลด้วย โดยที่ผลประโยชน์เป็นผลมาจากขั้นตอนการตัดสินใจแล้วทั้งสิ้น นอกจากนี้ก็ยังมีผลสะท้อนกลับจากการประเมินผล และการปฏิบัติการกลับไปสู่การตัดสินใจอีกด้วย โดยมีแนวความคิดว่าการมีส่วนร่วมมี 4 ขั้นตอน คือ 1) การมีส่วนร่วมในการตัดสินใจ 2) การมีส่วนร่วมในการปฏิบัติการ 3) การมีส่วนร่วมในการรับผลประโยชน์ 4) การมีส่วนร่วมในการประเมินผล ทุกขั้นตอน 1 - 4 มีความสัมพันธ์ซึ่งกันและกัน โดยมุ่งเน้นการมีส่วนร่วมที่ขั้นตอนการตัดสินใจเป็นประการสำคัญ ซึ่งในแนวทางการมีส่วนร่วมนั้นมุ่งให้ประชาชนเป็นผู้คิดค้นปัญหา เป็นผู้ที่มีบทบาทในทุก ๆ เรื่อง ไม่ใช่ว่ากำหนดให้ประชาชนปฏิบัติเรื่องใดเรื่องหนึ่ง ทุกอย่างต้องเป็นเรื่องของประชาชนที่คิด

เสริมศักดิ์ วิศาลาภรณ์ (Wisalaporn 1994, 187) ได้อธิบายถึงการมีส่วนร่วมว่า วิธีการหนึ่งในการรวมพลังความคิดสติปัญญาก็คือ การมีส่วนร่วม การให้บุคคลมีส่วนร่วมในองค์กรนั้น บุคคลจะต้องมีส่วนเกี่ยวข้อง (Involvement) ในการดำเนินการปฏิบัติภารกิจต่าง ๆ เป็นผลให้บุคคลนั้นมีความผูกพัน (Commitment) ต่อกิจกรรมและองค์กรในที่สุด

ปรัชญา เวสารัชช์ (Waysarath 1995, 8) กล่าวว่าการมีส่วนร่วมของประชาชน หมายถึง กระบวนการซึ่งประชาชนเข้าเกี่ยวข้องในขั้นตอนต่าง ๆ ของกิจกรรมของส่วนรวมซึ่งมีวัตถุประสงค์ในการพัฒนาชนบท โดยในการเข้ามาเกี่ยวข้องนี้ ผู้เข้าร่วมได้ใช้ความพยายามและเสียสละทรัพยากรบางอย่าง เช่น ความคิดเห็น วัตถุ แรงกาย เวลา เป็นต้น

ศิลปะเชิงสัมพันธ์ (Relational Art)

สุนทรียศาสตร์เกี่ยวเนื่องหรือสุนทรียศาสตร์เชิงสัมพันธ์ เป็นแนวคิดการแสดงออกของศิลปินหัวก้าวหน้าในช่วงทศวรรษที่ 1990 จนถึงปัจจุบัน ทฤษฎีสุนทรียศาสตร์เชิงสัมพันธ์มาจากความคิดของ นิโคลา บูริโย (Nicolas Bourriaud) ภัณฑารักษ์ และนักวิจารณ์ชาวฝรั่งเศส (Bourriaud 2002, 13) ซึ่งถูกเขียนขึ้นครั้งแรกในปี ค.ศ. 1995 ภายในสูจิบัตรนิทรรศการ Traffic ที่ถูกจัดแสดงขึ้นที่พิพิธภัณฑ์ร่วมสมัย CAPC ต่อมาได้ถูกพัฒนาขึ้นอีกครั้งในปี ค.ศ. 1998 จากการรวบรวมบทความ และผลงานศิลปินในแนวทางดังกล่าวที่กำลังเคลื่อนไหว เป็นหนังสือของตนเองในชื่อว่า Esthetique Relationnelle ถือเป็นกระแสศิลปะในยุคหลังสมัยใหม่ ศิลปินที่ทำงานสร้างสรรค์ศิลปะในแนวทางนี้มุ่งเน้นให้เห็นความสัมพันธ์ระหว่างศิลปะและสังคม รวมถึงผู้คนที่เข้ามามีส่วนร่วม ถือว่าเป็นการขยายขอบเขตของศิลปะให้ก้าวพ้นจากห้องแสดงงานทั่วไป ไปสู่การจัดวางที่มีความสัมพันธ์กับพื้นที่ โดยเปิดโอกาสให้ผู้ชมเป็นส่วนหนึ่งของผลงาน สามารถโต้ตอบ ปฏิสัมพันธ์ได้ไม่ว่าทางผัสสะต่าง ๆ เป็นการแลกเปลี่ยนประสบการณ์ร่วมกัน เพื่อพัฒนาประสบการณ์ทางสุนทรียะไม่ใช่แค่การมองเห็นเพียงอย่างเดียว เพราะไม่อาจสร้างความสนใจ ความสงสัยที่มากพอจะกระตุ้นจินตนาการความใคร่รู้ อยากเห็นของผู้ชมผลงานได้ ศิลปินจึงใช้เงื่อนไขที่เกิดจากการประสานสัมพันธ์ระหว่างวัตถุ เวลา และพื้นที่ภายในกรอบสถานการณ์เฉพาะที่เรียกว่าอาณาบริเวณเชิงปฏิสัมพันธ์ โดยมีแนวความคิดที่มีเนื้อหาจากสภาพสิ่งรอบตัวที่ศิลปินได้แรงบันดาลใจหรือกระทบมา เช่น วัฒนธรรม สังคม หรือชีวิตประจำวัน โดยใช้ลักษณะการมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้ชมกับผลงานศิลปะสร้างประสบการณ์ใหม่ ๆ แลกเปลี่ยนกันและกัน นำไปสู่เจตจำนงหรือจุดประสงค์ที่แท้จริงที่ศิลปินต้องการสื่อสาร (Akkabootara 2005, 269)

ศิลปะเชิงแนวคิด หรือมโนทัศนศิลป์ (Conceptual art)

ศิลปะเชิงแนวคิด มโนทัศนศิลป์ หรือศิลปะแนวคอนเซ็ปชวล (Conceptual art) ศิลปินจะเน้นทำงานสร้างสรรค์เชิงความคิดเป็นหลักผ่านการสร้างกิจกรรมหรือสะท้อนความคิดต่าง ๆ สร้างความเป็นไปได้ที่จะเป็นศิลปะ ไม่จำกัดรูปแบบการสร้างสรรค์ ไม่ยึดติดรูปแบบขนบนิยม เช่น จิตรกรรมหรือประติมากรรม งานศิลปะร่วมสมัยในปัจจุบันสามารถแสดงออกได้กว้างขวางมาก เกิดแนวคิด แสดงออกไอเดีย เทคนิคใหม่ ๆ ศิลปะประเภทนี้เป็นกระแสเคลื่อนไหวทางศิลปะที่ให้ความสำคัญกับความคิดเป็นหลักมากกว่าสุนทรียะและความงามหรือแม้แต่ลักษณะรูปแบบ องค์ประกอบทางสายตาของงานศิลปะ เป็นความหลากหลายทางศิลปะที่ศิลปินมองว่าความคิดที่จะถ่ายทอดแปลงสารนั้น เป็นสิ่งสำคัญที่สุดและไม่ฟุ่มเฟือย ไม่รุงรัง ศิลปินละทิ้งความงาม ความสุนทรียะ ทักษะฝีมือ การแสดงออกทางอารมณ์และมูลค่าทางการตลาดที่ไม่ใช่เป็นสิ่งที่ไม่จำเป็นอีกต่อไป ด้วยเหตุนี้จึงทำให้คนส่วนใหญ่อาจมองว่าศิลปะแนวคอนเซ็ปชวล (Conceptual art) ไม่ใช่ศิลปะ บางครั้งผู้ชมงานเกิดความฉงนว่านี่คือศิลปะหรือไม่ การละทิ้งศิลปวัตถุ (Art Object) เช่น ประติมากรรมและภาพจิตรกรรม ทำให้เกิดข้อโต้เถียงระหว่างศิลปิน คนดู และนักวิจารณ์ ศิลปะแนวคอนเซ็ปชวล (Conceptual art) เริ่มต้นในช่วงกลางทศวรรษ 1960 จนถึงช่วงกลางคริสต์ทศวรรษ 1970 โดยเฉพาะอย่างยิ่งในอเมริกา ยุโรป และแผ่ขยายมาถึงเอเชีย ศิลปินประเภทนี้มักทำงานในหลากหลายรูปแบบ ไม่ว่าจะเป็นศิลปะจัดวาง การแสดงสด แฮ็พเพ็นนิง (Happening) บอดี้อาร์ต (Body Art) แลนด์อาร์ต (Land Art) วิดีโอ ภาพถ่าย ภาพเคลื่อนไหว หรือแม้กระทั่งสื่อสิ่งพิมพ์ต่าง ๆ เช่น จดหมาย โปสการ์ด ใบปลิว โปสเตอร์ เป็นต้น

แม้ว่าศิลปะตะวันตกในช่วงปลายคริสต์ทศวรรษ 1970 จะมีการฟื้นฟูจิตรกรรมและประติมากรรม ที่ดูเหมือนว่าจะต่างไปจากศิลปะแนวคอนเซ็ปชวล (Conceptual art) แต่มีการส่งต่อและซึมซับกันมา ทั้งวิธีการเล่าเรื่อง ประเด็นเรื่องการเมือง ภาพลักษณ์จากประวัติศาสตร์ศิลปะและวัฒนธรรมป๊อป (Pop Culture) คำว่า นีโอ-คอนเซ็ปชวลลิสต์ (Neo-Conceptualist) ศิลปะแนวคอนเซ็ปชวล (Conceptual art) มักจะถูกใช้เพื่อโยงเข้ากับงานแนวศิลปะจัดวาง (Installation art) และงานที่ไม่เป็นแบบจารีตเก่า ศิลปะมีการพัฒนากระบวนการ เทคนิค และแนวคิดอย่างต่อเนื่อง แนวทางการสร้างสรรค์ถูกพัฒนารูปแบบให้ตอบโจทย์ความทันสมัยของสังคม เทคโนโลยีที่เปลี่ยนแปลงไปอย่างรวดเร็ว ปัจจัยทางความเจริญต่าง ๆ นั้น มีผลต่อการพัฒนารูปแบบของงานศิลปะทั้งสิ้น มาถึงตอนนี้สังคมที่เรียกว่ายุคโพสต์โมเดิร์น (Postmodern) ยุคที่จินตนาการสร้างสรรค์ไร้ขอบเขต การเสพงานศิลปะจึงมีทั้งแบบเข้าถึงได้ง่ายและยากปะปนกันไป การแสดงออกเป็นแบบรื้อถอนขนบจารีตแบบเก่า เน้นความคิดนอกกรอบ ออกนอกระเบียบโครงสร้างหรือความเคยชินเดิม ๆ ศิลปะเน้นการมีส่วนร่วมของผู้ชม ไม่ใช่แค่แสดงผลงานในแกลเลอรี่หรือพิพิธภัณฑ์ศิลปะ แต่ผู้ชมและชุมชนมีส่วนร่วมมากขึ้น แม้แต่แสดงงานในพื้นที่สาธารณะ ตามพื้นที่ร้างหรือตามข้างถนน เป็นต้น เป็นการปฏิเสธการต่อรองอำนาจจากสังคมหรือนายทุน สรุปได้ว่าศิลปะแนวคอนเซ็ปชวล (Conceptual art) คือ ศิลปะที่เน้นกรอบความคิด (Concept) หรือความคิดที่เกี่ยวกับงานมีความสำคัญกว่าความงามและวัสดุที่ใช้ (Marzona 2009, 23)

แนวคิดศิลปะจัดวาง (Installation art)

ศิลปะแนวจัดวางหรือศิลปะติดตั้ง (Installation art) เป็นการสร้างสรรค์ที่เป็นการจัดวางผลงานกับพื้นที่ที่มีอยู่เดิมให้เป็นส่วนหนึ่งของผลงานหรือสร้างความเปลี่ยนแปลง โดยใช้บริบทของพื้นที่ ปัญหาของพื้นที่ สภาพและขนาดของพื้นที่นั้น ๆ เป็นโจทย์หนึ่งของการสร้างผลงาน ศิลปินจะสร้างผลงานโดยสัมพันธ์กับพื้นที่และสามารถมีความเปลี่ยนแปลงได้ตลอดเวลา ที่เรียกว่าผลงานเปลี่ยนแปลงไปตามพื้นที่ เพื่อให้สัมพันธ์กับพื้นที่ได้อย่างเหมาะสม (Rodboon 2008, 145)

ศิลปิน นักออกแบบ และผลงานศิลปะที่เกี่ยวข้อง

Studio Swine

Azusa Murakami และ Alexander Groves เป็นผู้ก่อตั้ง Studio Swine เป็นสหวิทยาการของสำรวจและออกแบบด้วยนวัตกรรมวัสดุและการสร้างระบบที่ยั่งยืนใหม่ สร้างความงามที่เป็นตัวแทนของการเปลี่ยนแปลงที่ยิ่งใหญ่ในด้านของการออกแบบแฟชั่นและสถาปัตยกรรม ทั้งคู่ริเริ่มโครงการ “Can City” คือแนวคิดที่ต้องการกระตุ้นจิตสำนึกการจัดการขยะที่เกลื่อนเมืองเซาเปาโล ประเทศบราซิลกว่าร้อยละ 80 ที่เกิดจากผู้อยู่อาศัยกว่า 20 ล้านครัวเรือนสร้างขยะปริมาณมาก ภาครัฐมีการจัดการขยะที่ล้มเหลว มีคนเก็บขยะ เช่น ขวดพลาสติก กระป๋องน้ำอัดลม แก้ว กระดาษ ฯลฯ นำไปขายต่อสร้างรายได้ Azusa Murakami และ Alexander Groves ได้คิดค้นเครื่องหลอมโลหะขนาดเล็กติดตั้งอยู่บนรถเข็น โดยใช้เชื้อเพลิงจากน้ำมันพืชที่ผ่านการใช้งานแล้วมาหลอมกระป๋องน้ำอัดลมที่เก็บได้ตามกองขยะ เปลี่ยนขยะที่ไร้ค่าเป็นอะลูมิเนียมเหลวต่อยอดเป็นผลิตภัณฑ์ต่าง ๆ ทดลอง

ทำการออกแบบเก้าอี้ที่ผลิตจากอะลูมิเนียมเหลว โดยหยิบเอาสิ่งของรอบตัว เช่น ใช้ทรายจากพื้นที่ก่อสร้างอาคาร ใบไม้ เศษอิฐบล็อก กระป๋องนม เครื่องจักรสานที่เก็บได้จากข้างทางมาสร้างเป็นแม่พิมพ์ในการหล่อเก้าอี้ สำหรับนั่งสร้างสรรค์งานออกแบบผลิตภัณฑ์ที่แปลกตาจากสิ่งที่เคยสัมผัส เพื่อสะท้อนให้ทุกคนเห็นคุณค่าจากขยะใกล้ตัวที่สามารถสร้างมูลค่าได้ พร้อมทั้งเปิดโอกาสให้นักสร้างสรรค์ทุกท่านทดลองสรรค์สร้างผลงานผ่านกระบวนการหล่ออะลูมิเนียมที่สามารถทำได้ง่ายและรวดเร็ว จะเห็นได้ว่าแนวคิดของการออกแบบอย่างยั่งยืนไม่ได้เป็นหน้าที่ของทางภาครัฐหรือเอกชนเพียงฝ่ายเดียว แต่ทุกคนในฐานะของประชาชนสามารถเป็นส่วนหนึ่งในการขับเคลื่อนแนวคิดผ่านงานสร้างสรรค์ที่สะท้อนให้เห็นถึงแนวทางในการรักษาสิ่งแวดล้อมเพื่อชุมชนและสังคมที่ทุกคนอาศัยอยู่ทุกคนก็สามารถขับเคลื่อนโลกใบนี้ให้น่าอยู่ยิ่งขึ้น (Ambrose 2014, 121)



ภาพที่ 1 เครื่องมือและงานทดลองออกแบบเก้าอี้ที่ผลิตจากอะลูมิเนียมกระป๋อง
(source: Studio swine 2019, online)

กลุ่มศิลปิน Superflex

กลุ่มศิลปิน Superflex ก่อตั้งเมื่อปี ค.ศ. 1993 โดยศิลปินชาวเดนมาร์ก Jakob Fenger, Rasmus Nielsen และ Bjørnstjerne Christiansen ศิลปินกลุ่มนี้มีชื่อเสียงในด้านการวิเคราะห์ วิพากษ์โครงสร้างทางเศรษฐกิจและสังคม ผลงานที่นำเสนอส่วนใหญ่จะประกอบไปด้วยการติดตั้งจอภาพยนตร์ขนาดใหญ่ เป็นลักษณะศิลปะจัดวาง (Installation art) มีการทำแผนงานสร้างสรรค์แบบโครงการระยะยาวที่เน้นการสร้างกระบวนการทำงาน การลงหาข้อมูลภาคสนาม การสัมภาษณ์และการมีส่วนร่วมของคนชุมชน เป็นต้น ซึ่งที่กล่าวมาทั้งหมดศิลปินกลุ่มนี้เรียกกระบวนการทำงานนี้ว่า “เครื่องมือ” ผู้ชมผลงานจะพบว่าผลงานของกลุ่มศิลปิน Superflex ใช้เครื่องมือต่าง ๆ เหล่านี้ที่ได้รับการออกแบบมาเพื่อส่งผลกระทบหรือมีอิทธิพลต่อบริบททางสังคมและเศรษฐกิจ อีกทั้ง ในการแสดงผลงานยังเชื้อเชิญผู้ชมร่วมเป็นส่วนหนึ่งกับผลงาน กลุ่มศิลปิน Superflex มักนิยมใช้โครงการศิลปะของพวกเขาเพื่อเป็นข้อเสนอที่เชิญชวนให้ผู้คนในสังคม ชุมชน ผู้คนที่เสียผลประโยชน์ต่อระบบสังคมบริโภคการเมือง เศรษฐกิจในการเข้าร่วมและสื่อสาร ศิลปินจะพัฒนารูปแบบ วิธีคิดในลักษณะผลงานเชิงทดลองโดยถ่ายทอด “เครื่องมือ” ให้กับผู้คนในชุมชน ผลงานโครงการของศิลปินกลุ่มนี้ที่ผ่านมา เช่น โครงการ

Supergas ศิลปินได้ตรวจสอบวิธีการผลิตพลังงานทดแทนและการผลิตสินค้าโภคภัณฑ์ในบราซิล ไทย และยุโรป ศิลปินได้เปิดเผยและตั้งคำถามโครงสร้างทางเศรษฐกิจที่มีอยู่ โครงการ Supergas กลุ่มศิลปิน Superflex ได้ร่วมมือกับวิศวกรชาวเดนมาร์กและแอฟริกาในการสร้างระบบก๊าซชีวภาพที่เรียบง่าย โรงงานก๊าซชีวภาพสีส้มผลิตก๊าซชีวภาพที่สามารถใช้ปรุงอาหารและให้แสงสว่าง โดยใช้วัสดุอินทรีย์ เช่น อุจจาระสัตว์และคน ในโครงการ Supergas ศิลปินมองว่าผลงานของเขาเป็นเครื่องมือที่เหมือนคำเชิญให้คนในชุมชนมาร่วมเป็นส่วนหนึ่งของโครงการ เพื่อการเรียกร้องสิทธิและผลประโยชน์ของตนเองเป็นคำเชิญที่เรียกร้องให้มีส่วนร่วม สร้างความต่อเนื่องและต่อรองระบบทุนนิยมได้ต่อไป

เครื่องมือนี้เชิญชวนให้ผู้คนทำอะไรบางอย่าง เพื่อเริ่มใช้งานเครื่องมือมีกรอบและรูปร่างในสถานการณ์ทางสังคมและท้องถิ่นเฉพาะและสร้างความหมายของพวกเขาออกจากบริบทเฉพาะนี้ ผ่านเครื่องมือที่ใช้ตรวจสอบกระบวนการสื่อสารที่มีอำนาจความเป็นเจ้าของพื้นที่ การยืนยัน การกดขี่กำไร และการสูญเสียของภูมิประเทศเป็นที่เห็นได้ชัด บุคคลหรือกลุ่มบุคคลต่าง ๆ เข้าร่วมด้วยความสนใจส่วนบุคคลและเฉพาะเจาะจงที่แข็งแกร่ง การใช้เครื่องมือนี้สะท้อนถึงความขัดแย้งและข้อโต้แย้งของผู้ใช้และความมุ่งมั่นของพวกเขาในวาทกรรมทางเศรษฐกิจวัฒนธรรมและการเมือง ศิลปะจะใช้การแทรกแซงทางวัฒนธรรมที่เป็นรูปธรรมที่เป็นสื่อกลางระหว่างความสนใจที่แตกต่างกันหรืออย่างน้อยทำให้พวกเขามองเห็นได้ ในเครื่องมือและพยายามที่จะสร้างเงื่อนไขสำหรับการผลิตวิธีการใหม่ ๆ ในการคิดการแสดงการพูดและการจินตนาการ (Lauritsen 2014, 59)



ภาพที่ 2 “Super Gas” Installation at Musac, Spain
(source: Superflex 2019, online)

ฤกษ์ฤทธิ์ ตีระวนิช (Rirkrit Tiravanija)

ฤกษ์ฤทธิ์เริ่มเข้าสู่วงการศิลปะยุโรปและอเมริกา เมื่อปี ค.ศ. 1989 เป็นต้นมา โดยแสดงผลงานกลุ่มและเดี่ยวหลายครั้งในแนวทางใหม่ ศิลปะแนวคอนเซ็ปชวล (Conceptual art) และศิลปะจัดวาง (Installation art) ที่ใช้กระบวนการทางความคิดผสมผสานศิลปะหลากหลายเทคนิควิธี ฤกษ์ฤทธิ์มักปล่อยให้ผู้ชมมีส่วนร่วมในการสร้างความหมายและตีความศิลปะด้วยตนเองซึ่งเป็นลักษณะงานแบบศิลปะเชิงสัมพันธ์ (Relational art) ที่ไม่ได้เน้นความสำคัญของตัวศิลปิน จะหลีกเลี่ยงความเป็นจุดสนใจ สิ่งที่สำคัญที่สุดของศิลปะเชิงสัมพันธ์ (Relational art) คือ ช่วงเวลาหรือ Moment ทุกสิ่งมีความเกี่ยวเนื่องสัมพันธ์ซึ่งกันและกันและกำลังดำเนินไป ศิลปินต้องการที่จะปฏิเสธบางสิ่งที่เกิดขึ้นมา ปฏิเสธสิ่งที่เคยเรียนรู้มาเพื่อที่จะก้าวต่อไปข้างหน้า แสดงสภาวะทางสังคมและบทบาทของศิลปินต่อชุมชน สร้างความแตกต่างจากบริบทของพื้นที่แสดงงานให้สอดคล้องกับสถานการณ์ที่ศิลปินกำหนดและนำเสนอ ฤกษ์ฤทธิ์ทำงานลักษณะ Relational art จนถึงปัจจุบัน ทำให้ได้รับความสนใจและสร้างชื่อเสียงให้เขาเป็นอย่างมาก

ผลงานในช่วงต้น ๆ ของฤกษ์ฤทธิ์ค่อนข้างจะมีลักษณะของงานประติมากรรมในแบบ “Objective” มากกว่าจะเป็นแนวทางของศิลปะแนวคอนเซ็ปชวล (Conceptual art) และได้เคยสร้างผลงานศิลปะแนวคอนเซ็ปชวล (Conceptual art) ชุดอื่นที่ไม่เกี่ยวข้องกับการทำอาหารนำเสนอต่อผู้คนมาก่อนแล้ว แต่ยังไม่ประสบความสำเร็จจนสร้างให้เกิดความแตกตื่นในวงการศิลปะขึ้นมา จวบจนเมื่อฤกษ์ฤทธิ์ได้เลือกหยิบเอาส่วนหนึ่งของประสบการณ์ในชีวิตประจำวันรวมถึงความทรงจำเก่าก่อนของตัวเองมาผสมผสานร่วมกัน แล้วนำเสนอในรูปของผลผลิตทางศิลปะ โดยผลงานชุดที่สร้างชื่อเสียงให้กับฤกษ์ฤทธิ์จนเกิดการยอมรับในวงกว้าง กระทั่งเป็นที่รู้จักของชุมชนศิลปะในตะวันตกและอเมริกายุคปัจจุบัน จนกลายเป็นคลื่นลูกใหม่ที่โดดเด่นนั้น คือผลงานศิลปะแนวคอนเซ็ปชวล (Conceptual art) ชุด ผัดไทย ในปี ค.ศ. 1990 เป็นการนำเอาลักษณะเฉพาะบางอย่างของความเป็นไทยไปนำเสนอ เขาลงมือปรุงผัดไทยเองในแกลเลอรี่ศิลปะที่นิวยอร์ก ซึ่งปรับเปลี่ยนพื้นที่ทางศิลปะให้เป็นครัวและโรงอาหาร เพื่อทำอาหารจัดเลี้ยงแขกผู้มาร่วมงานที่จะไม่ได้เห็นศิลปะวัตถุใด ๆ นอกจากได้ร่วมกินผัดไทย พูดคุยและพบปะสังสรรค์กับศิลปินและแขกคนอื่น ๆ ที่มาร่วมงาน

โดยลักษณะเด่นของผลงานฤกษ์ฤทธิ์ คือ เป็นนิทรรศการเชิงความคิด ที่สร้างขึ้นมาสำหรับช่วงระยะเวลาหนึ่งและมีการสร้างปฏิสัมพันธ์ระหว่างคนดู งานที่เป็นเชิงแนวคิดของเขา จึงถือเป็นการขบถในแง่ของของการฉีกกฎความเป็นธรรมเนียม วิถีปฏิบัติในพื้นที่ของพิพิธภัณฑ์และหอศิลป์ ขณะเดียวกันเป็นการทำลายกรอบแนวคิดทางสุนทรียศาสตร์แบบเดิม ๆ โดยปล่อยให้ผู้ชมงานศิลปะได้เสพสุนทรียะที่ได้จากการเป็นส่วนหนึ่งของผลงานในฐานะผู้ดูและผู้ชม กล่าวคือ ผัดไทยเป็นงานศิลปะที่ต้องดูด้วยตา รับฟังด้วยหู สูดดมด้วยจมูก สัมผัสจับต้องด้วยกายสัมผัส งานศิลปะของฤกษ์ฤทธิ์ยังสามารถนำมาบริโภคเป็นอาหารได้อย่างน่าสนใจ

ฤกษ์ฤทธิ์ เป็นศิลปินร่วมสมัยชาวไทย ที่ได้ชื่อว่าเป็นหนึ่งในแกนนำคนสำคัญของศิลปะแขนงใหม่ที่เรียกว่า สุนทรียศาสตร์เกี่ยวเนื่อง (Relational Aesthetics) เป็นศิลปินที่เริ่มทำงานศิลปะที่เน้นถึงกระบวนการให้คนดูมีส่วนร่วมในกิจกรรมที่จัดขึ้น ผลงานที่จัดแต่งปรุงใหม่ของฤกษ์ฤทธิ์ได้ลบล้างมิติเก่า ๆ ของขอบเขตที่เป็นส่วนตัวและสาธารณะ โดยงานยุคแรกที่สร้างชื่อเสียงให้แก่เขาอย่างมากจะเกี่ยวข้องกับการนำเอาลักษณะเฉพาะบางอย่างของไทยไปนำเสนอ (Butler et al. 2016, 89) รวมทั้งมักมีแนวคิดแสดงให้เห็นว่ายังมีทางเลือกอื่นนอกเหนือไปจากระบบทุนนิยม โดยการแลกเปลี่ยนของขวัญและการอยู่ร่วมกันของชุมชน ผ่านบรรยากาศความเป็นกันเองที่สลัดหลุดจากความเป็นเจ้าของสถานที่ที่โดดเดี่ยวในชุมชนส่วนตัวและงานศิลปะแต่เพียงผู้เดียว



ภาพที่ 3 ชื่อภาพ Untitled 1990 (Pad Thai), NY
(source: Tiravanija 2019, online)



ภาพที่ 4 ชื่อภาพ Untitled 1990 (Pad Thai), NY
(source: Tiravanija 2019, online)

วิธีดำเนินการศึกษา

1. การศึกษาเพื่อสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ โดยการเก็บรวบรวมข้อมูล ภาคเอกสาร บทความ งานวิจัย และข้อมูลที่เกี่ยวข้อง รวมทั้งข้อมูลภาคสนาม ได้แก่ การเก็บข้อมูลจากการจัดกิจกรรมศิลปะกับเยาวชนอาสาสมัคร เพื่อสร้างสรรค์ศิลปะร่วมสมัยอย่างมีส่วนร่วมของเยาวชนอาสาสมัคร โดยการสังเคราะห์องค์ความรู้เกี่ยวกับวัสดุเหลือใช้ประเภทโลหะในเขตนิคมอุตสาหกรรมลาดกระบัง กรุงเทพมหานคร นำมาเป็นแรงบันดาลใจและแนวทางในการสร้างสรรค์ศิลปะร่วมสมัย เพื่อให้เป็นสื่อทางสุนทรียภาพให้ตระหนักถึงปัญหาและสำนึกรักสิ่งแวดล้อม

2. การศึกษาทดลองปฏิบัติงานสร้างสรรค์ด้านเทคนิค วิธีการ ที่สอดคล้องและตรงตามแนวคิดสร้างสรรค์

3. วิเคราะห์การสร้างสรรค์ผลงานของศิลปิน นักออกแบบ ด้านแนวคิด กระบวนการสร้างสรรค์ เทคนิควิธีการ การนำเสนอ นำมาเปรียบเทียบด้านกายภาพเพื่อหาความแตกต่างเพื่อนำมาวิเคราะห์จนเกิดผลลัพธ์ที่เป็นองค์ความรู้ใหม่ตามแนวทางการสร้างสรรค์

4. สร้างสรรค์ผลงานที่มีเอกลักษณ์เฉพาะตน

5. สรุปและประเมินผลการศึกษา ด้วยรูปแบบนิทรรศการศิลปะ ที่นำเสนอต่อสาธารณชน รวมทั้งการเผยแพร่

แนวคิดในการสร้างสรรค์ “ศิลปะสร้างสรรค์จากวัสดุเหลือใช้ อย่างมีส่วนร่วมของเยาวชน อาสาสมัคร เพื่อกระตุ้นสร้างสำนึกรักสิ่งแวดล้อม”

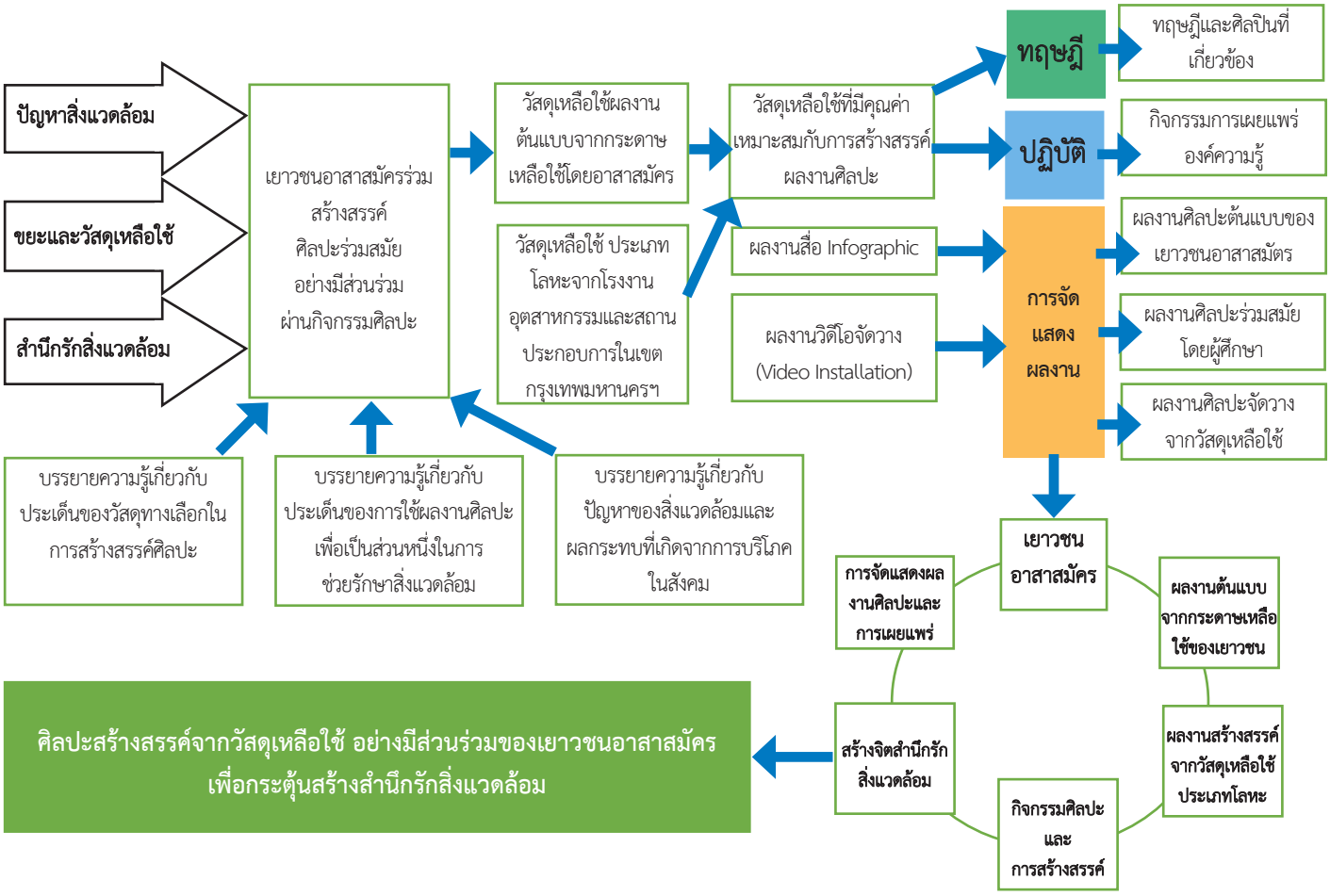
เป็นการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะผ่านรูปแบบกิจกรรมทางศิลปะ โดยสร้างสรรค์ผลงานต้นแบบจากเยาวชนอาสาสมัคร เป็นการสร้างปฏิสัมพันธ์กันระหว่างศิลปินและเยาวชนอาสาสมัคร ให้เกิดการแลกเปลี่ยนองค์ความรู้สร้างคุณค่าของวัสดุและเกิดค่านิยมในเรื่องเกี่ยวกับวัสดุเหลือใช้ต่อเยาวชนอาสาสมัคร ชุมชน สังคม การปลูกฝังทัศนคติในเรื่องการให้คุณค่า ตระหนักในการใช้วัสดุในชีวิตประจำวันหรือของใกล้ตัว เพื่อไม่ให้เกิดเป็นขยะอย่างรวดเร็วไร้ค่า ให้ความสำคัญต่อสิ่งแวดล้อม ลดการก่อขยะจากวัสดุเหลือใช้ให้ช้าลง ด้วยการใช้ซ้ำ แปรรูปเป็นการสร้างนวัตกรรมวัสดุและการสร้างระบบใหม่ที่ยั่งยืน โดยการตั้งคำถามถึงคุณค่าของวัสดุเหลือใช้กับคุณค่าของความเป็นมนุษย์ สิ่งมีชีวิต และนิเวศสิ่งแวดล้อม วัตถุประสงค์เพื่อให้สังคมตระหนักถึงคุณค่าและประโยชน์ของเหลือใช้ที่สามารถนำกลับมาใช้ได้ใหม่เป็นส่วนหนึ่งของเศรษฐกิจแบบหมุนเวียนที่จะใช้ทรัพยากรอย่างมีประสิทธิภาพสูงสุดและลดการสูญเสียทรัพยากรโดยเปล่าประโยชน์ ในประเด็นเกี่ยวกับสิ่งแวดล้อมโดยนำเสนอผลงานศิลปะผ่านวัสดุเหลือใช้ต่าง ๆ มาใช้ในการสร้างสรรค์จากจินตนาการเป็นผลงานทดลองของเยาวชนอาสาสมัครและศิลปิน ซึ่งถือว่าเป็นประเด็นสำคัญต่อวงการศิลปะและสาธารณชนทั่วไปในการรับรู้ถึงศิลปะที่เกี่ยวข้องกับสิ่งแวดล้อม ทั้งยังเป็นการกระตุ้นให้สาธารณชนเกิดการตระหนักรู้เกี่ยวกับภาวะเร่งด่วนของการเปลี่ยนแปลงทางสังคม การเกิดขึ้นของสิ่งปฏิกูลที่มีต่อสภาวะแวดล้อมและธรรมชาติ ผู้ศึกษามีความสนใจเสน่ห์ของการถูกจำกัด ควบคุม ยอมรับ แลกเปลี่ยนประสบการณ์ การสร้างบริบทใหม่ เกิดมุมมองและมิติของการมีส่วนร่วม ศิลปินเปลี่ยนสถานะไม่ใช่แค่เป็นผู้สร้างสรรค์และแสดงงานของตนเท่านั้น แต่สร้างสรรค์งานร่วมกับเยาวชนอาสาสมัคร โดยให้ความรู้ และสร้างทัศนคติ จิตสำนึกที่ดีจากการใช้ประโยชน์จากสิ่งของเหลือใช้เป็นส่วนหนึ่งของการรักษานิเวศสิ่งแวดล้อม

ตารางกิจกรรมต่าง ๆ

รายการ	ลักษณะของกิจกรรม	ผลที่ได้รับ	วิธีการนำเสนอ
1	จัดการบรรยายความรู้เกี่ยวกับปัญหาของสิ่งแวดล้อม ผลกระทบที่เกิดจากการบริโภคในสังคมและเรื่องรีไซเคิล วัสดุเหลือใช้ วัสดุทางเลือก	สร้างความเข้าใจเกี่ยวกับปัญหาและผลกระทบที่เกิดจากการบริโภคให้ความรู้เรื่องรีไซเคิล วัสดุเหลือใช้ วัสดุทางเลือก	บรรยายประกอบสไลด์ ให้แก่เยาวชนอาสาสมัครโดยบรรยายเกี่ยวกับปัญหาสิ่งแวดล้อม การให้ความรู้เรื่องการปลูกจิตสำนึกการรณรงค์ และการมีส่วนร่วม
2	จัดการบรรยายความรู้เกี่ยวกับประเด็นของการใช้ผลงานศิลปะ เพื่อเป็นส่วนหนึ่งในการช่วยรักษาสิ่งแวดล้อม	เกิดความตระหนักเรื่องสิ่งแวดล้อมมากขึ้น	บรรยายประกอบสไลด์ แก่เยาวชนอาสาสมัคร โดยบรรยายให้เห็นถึงประโยชน์จากการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ ที่จะเป็นส่วนหนึ่งในการจัดการทางสิ่งแวดล้อม

ตารางกิจกรรมต่าง ๆ (ต่อ)

รายการ	ลักษณะของกิจกรรม	ผลที่ได้รับ	วิธีการนำเสนอ
3	จัดการบรรยายความรู้เกี่ยวกับประเด็นของวัสดุทางเลือกในการสร้างสรรค์ศิลปะ	การมีส่วนร่วมของเยาวชนอาสาสมัครในกิจกรรมทางศิลปะ การสร้างสรรค์ผลงานต้นแบบจากกระดาษเหลือใช้ เพื่อใช้เป็นต้นแบบงานหล่อผลงานด้วยอะลูมิเนียมกระป๋อง	บรรยายประกอบสไลด์แก่อาสาสมัคร และกิจกรรมทางศิลปะ ในการสร้างสรรค์ผลงานต้นแบบจากกระดาษเหลือใช้ ตลอดจนวัสดุทางเลือกอื่น ๆ
4	จัดทำสื่อ Infographic เพื่อสร้างความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับประเด็นเรื่องนิเวศสิ่งแวดล้อม	เป็นสื่อที่สร้างความเข้าใจเรื่องรีไซเคิล ปัญหาสิ่งแวดล้อมกับบุคคลทั่วไปได้ง่ายขึ้น	ใช้สื่อ Infographic ประกอบการบรรยายและใช้ในการจัดแสดงนิทรรศการ
5	จัดทำผลงานวิดีโอจัดวาง (Video Installation) ศิลปะจัดวาง (Installation art) เพื่อสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ	ศิลปะจัดวาง และสื่อวีดิทัศน์เพื่อสร้างความเข้าใจในงานสร้างสรรค์	บันทึกภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหวของอาสาสมัคร กิจกรรมศิลปะ และงานสร้างสรรค์อื่น ๆ
6	จัดพิมพ์เอกสารรายงานผลงานวิจัยเผยแพร่ เช่น รายงานผลการวิจัยฉบับเต็มและบทความเพื่อนำเสนอผลงานวิจัยในเอกสารวิชาการที่เกี่ยวข้อง	สำหรับเผยแพร่สู่สาธารณชน	ค้นคว้าข้อมูลและทำงานวิจัย
7	จัดนิทรรศการแสดงนิทรรศการศิลปะร่วมสมัย EVO – MW - II : The Experimental Object by Volunteers - Metal Waste – II วัตถุประสงค์ และข้อมูลงานวิจัยและผลการวิจัย ทางสื่อสิ่งพิมพ์ ณ หอศิลปวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ เพื่อเผยแพร่แก่ประชาชนทั่วไป	แสดงผลงานศิลปะที่ได้จากของเหลือใช้ประเภทโลหะ	รวบรวมผลงานวิจัยเชิงสร้างสรรค์ทั้งงานวิจัยและงานสร้างสรรค์เพื่อใช้จัดแสดงนิทรรศการฯ



แผนผังที่ 1 กรอบแนวคิดการวิจัย

(© Pasutt Kanrattanasutra 16/07/2017)



ภาพที่ 5 ภาพกิจกรรมศิลปะ การมีส่วนร่วมของเยาวชนอาสาสมัครในการทำต้นแบบผลงานสร้างสรรค์จากกระดาษเหลือใช้
(© Pasutt Kanrattanasutra 20/05/2017)



ภาพที่ 5 ภาพกิจกรรมศิลปะ การมีส่วนร่วมของเยาวชนอาสาสมัครในการทำต้นแบบผลงานสร้างสรรค์จากกระดาษเหลือใช้ (ต่อ)
(© Pasutt Kanrattanasutra 20/05/2017)

การลงพื้นที่และได้ข้อมูลภาคสนาม โดยเลือกตัวอย่าง (Sample) พื้นที่ที่ทำการศึกษาวัสดุเหลือใช้ จากโรงงานอุตสาหกรรมและร้านค้าประกอบการต่าง ๆ ในกรุงเทพมหานคร ทำการจัดระเบียบข้อมูลและวิเคราะห์ให้ทราบองค์ประกอบของวัสดุเหลือใช้ ด้วยการจำแนกแหล่งที่มาและเรื่องราวที่เกี่ยวข้อง รวมทั้งจำแนกประเภท รูปร่าง รูปทรง ขนาด สีสัน ฯลฯ และคุณค่าที่เหมาะสมกับการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะร่วมสมัย



ภาพที่ 6 วัสดุเหลือใช้ประเภทต่างๆ จากการลงภาคสนาม เพื่อเก็บข้อมูล และนำมาแจกแจง วิเคราะห์คุณค่าที่เหมาะสมสำหรับการสร้างสรรค์ศิลปะร่วมสมัย
(© Pasutt Kanrattanasutra 11/01/2017)

พื้นที่ศึกษาครั้งนี้ เนื่องจากกรุงเทพฯ มีพื้นที่ใหญ่กว้างขวาง ไม่สามารถศึกษาทั้งพื้นที่ได้ทั้งหมด จึงทำการเลือกศึกษาพื้นที่ หรือเป็นตัวแทนพื้นที่ โดยเลือกจากพื้นที่ ๆ มีความเป็นชุมชนหนาแน่น มีกิจกรรมการใช้วัสดุเหลือใช้มากตามชุมชนเมือง คือ นิคมอุตสาหกรรมลาดกระบังเป็นตัวแทนศึกษาพื้นที่ของกรุงเทพฯ

วัสดุเหลือใช้ หมายถึง วัสดุต่าง ๆ ที่เหลือจากการอุปโภค บริโภคในชีวิตประจำวัน ซึ่งมีหลายชนิดประเภท สิ่งของหรือเครื่องใช้ที่ผ่านการใช้งานแล้ว หมดอายุการใช้งานหรือวัสดุอุปกรณ์ที่เหลือจากความต้องการและไม่เป็นที่ต้องการใช้อีกต่อไป เช่น ขวดแก้ว ขวดพลาสติก กระป๋องอะลูมิเนียม กระดาษประเภทต่าง ๆ เศษยาง เศษไม้ ซากบรรจุภัณฑ์ หรือเศษวัสดุธรรมชาติที่ไม่ใช้แล้ว และต้องไม่เป็นวัสดุที่เป็นอันตราย

จากการสำรวจพื้นที่และคัดเลือกวัสดุเหลือใช้ จากโรงงานอุตสาหกรรมและสถานประกอบการต่าง ๆ ในเขตนิคมอุตสาหกรรมลาดกระบังกรุงเทพมหานคร โดยภาพรวมมีวัสดุเหลือใช้ที่มีความเหมือน และแตกต่างกันของแต่ละสถานประกอบการ จึงใช้การสุ่มตัวอย่างจากสถานประกอบการ จำนวน 5 แห่ง คือ

1) บริษัท นานาสตีล จำกัด

2) บริษัท อุตสาหกรรมโลหะ มหานคร (2010) จำกัด

3) โรงงาน VIROGREEN (THAILAND)

4) บริษัท สถานีรีไซเคิล วงษ์พาณิชย์สุวรรณภูมิ จำกัด

5) บริษัท กุลธรเคอร์บี้ จำกัด (มหาชน) จำกัด

จากการเลือกวัสดุเหลือใช้ที่คาดว่าเหมาะสมสำหรับการสร้างสรรค์ศิลปะที่เก็บรวบรวมข้อมูล โดยมีลักษณะรูปทรง ขนาด สีของวัสดุเหลือใช้ของแต่ละสถานประกอบการแล้วนั้น พบว่า ปริมาณของเหลือใช้ส่วนใหญ่มาจากของที่เกิดจากการใช้บริโภคในชีวิตประจำวันที่มีจำนวนมากในแต่ละวัน ได้แก่ ประเภทกระดาษ แก้ว โลหะ พลาสติกจากการสำรวจพบวัสดุเหลือใช้ต่าง ๆ ที่พบเห็นในแต่ละที่ มีของที่ซ้ำ ๆ หรือคล้ายกันจำนวนมากอาจมีสิ่งที่แตกต่างไปบ้าง แต่ล้วนอยู่ในขอบข่ายของการจัดประเภทของวัสดุเหลือใช้ดังกล่าว ผู้ศึกษาจึงได้กำหนดจำนวนของ 15 ชิ้น จากผู้ประกอบการโรงงานอุตสาหกรรม เพื่อเป็นการสุ่มตัวอย่าง นำมาวิเคราะห์คุณค่าที่เหมาะสมกับการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะร่วมสมัยและจากการเก็บข้อมูลตัวอย่างแล้วเสร็จ ผู้ศึกษาเห็นว่าวัสดุเหลือใช้ ประเภทเศษโลหะ คือ กระป๋องเครื่องดื่มซึ่งเป็นวัสดุอะลูมิเนียม มีความน่าสนใจอย่างมาก ด้วยเหตุผลคือ อะลูมิเนียมกระป๋อง เป็นอะลูมิเนียมเกรดต่ำ ประเทศไทยไม่มีแร่อะลูมิเนียม ในแต่ละปีจึงมีการนำเข้าแร่อะลูมิเนียมจากต่างประเทศจำนวนหลายล้านตัน และนำเข้าแร่อะลูมิเนียมมากสุดของเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ ถ้าสามารถนำมาจัดการใหม่ด้วยวิธีการรีไซเคิลที่ไม่ใช่กระบวนการแบบอุตสาหกรรม จะเป็นการเก็บข้อมูลวิจัยเชิงสร้างสรรค์วัสดุเหลือใช้ของวัสดุทางเลือกชนิดนี้อย่างเป็นระบบ เป็นการสร้างนวัตกรรมการสร้างสรรค์ใหม่เหมาะสมกับการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะร่วมสมัยในงานของผู้ศึกษาได้

การสร้างสรรค์ศิลปะร่วมสมัยด้วยการสังเคราะห์องค์ความรู้จากผลของการศึกษาเกี่ยวกับวัสดุเหลือใช้โดยการลงพื้นที่และได้ข้อมูลภาคสนาม โดยเลือกตัวอย่างที่ได้กล่าวไปก่อนหน้านี้แล้ว พื้นที่ที่ทำการศึกษาวัสดุเหลือใช้จากโรงงานอุตสาหกรรม และสถานประกอบการต่าง ๆ ในเขตนิคมอุตสาหกรรมลาดกระบัง กรุงเทพมหานคร จำนวน 5 แห่ง และการทำกิจกรรมศิลปะกับเยาวชนและอาสาสมัคร “ต้นแบบ: งานทดลองจากสิ่งของเหลือใช้” ณ หอศิลปวัฒนธรรมแห่งกรุงเทพมหานคร จำนวน 2 ครั้ง รูปแบบกิจกรรมศิลปะ เป็นกิจกรรมที่เปิดโอกาสให้เยาวชนอาสาสมัคร มีส่วนร่วมในการแสดงออกถ่ายทอดความคิดสร้างสรรค์ จินตนาการ อารมณ์ความรู้สึก ใช้ประสาทสัมผัสในการรับรู้ สื่อสารผ่านสื่อ วัสดุที่ทางผู้ศึกษาได้จัดเตรียมไว้ให้ โดยใช้หัวข้อบริบทของพื้นที่เป็นโจทย์แก่เยาวชน อาสาสมัคร ผู้เข้าอบรมในกิจกรรมศิลปะ อีกทั้งมีการเปิดรับบริจาคกระป๋องเครื่องดื่ม เพื่อจะนำมาใช้ในการสร้างผลงานจริง ทั้งนี้ผลงานสร้างสรรค์ต้นแบบจากวัสดุเหลือใช้ของเยาวชนอาสาสมัครจะถูกนำเป็นแบบในการหล่อด้วยอะลูมิเนียมกระป๋องในกระบวนการสร้างสรรค์ต่อไป การใช้วัสดุเหลือทิ้งจึงเป็นการสร้างคุณค่าของวัสดุเหลือใช้ การมีปฏิสัมพันธ์การมีส่วนร่วมของเยาวชน อาสาสมัครและการส่งต่อความรู้ จิตสำนึกเรื่องรีไซเคิล รวมทั้งแนวคิดอนุรักษ์สิ่งแวดล้อม



ภาพที่ 7 ผลงาน Polar Bear (The Experimental Object by Artist # Aluminum Cans), 2019
49 x 49 x 50 cm., Casting Aluminum Cans และ ผลงาน Iceberg, 2019, DVD, Color and Sound 3 mins.
(© Pasutt Kanrattanasutra 6/03/2019)

ผลงาน Polar Bear และผลงาน Iceberg เป็นผลงานที่มีความเชื่อมโยงกันและกัน โดย Polar Bear เป็นผลงานประติมากรรมรูปหัวหมีขาวขั้วโลก เป็นตัวแทนของหมีขาวตัวสุดท้ายที่เกิดจากการล่าของมนุษย์แบบทางอ้อมจากการที่มนุษย์ทำลายสิ่งแวดล้อมทุกขณะ ไม่ใช่การล่าหมีขาวแบบตัดหัวเพื่อแขวนเป็นสิ่งประดับผนัง แต่เป็นหมีขาวที่ตายลงอย่างช้า ๆ เพราะขาดแคลนอาหารและที่อาศัย จากการที่น้ำแข็งขั้วโลกละลายจะเป็นประเด็นเนื้อหาสัมพันธ์กันกับงานวิดีโอชื่อ Iceberg ที่แสดงการเย็นตัวของก้อนน้ำแข็งและละลายลงไปในที่สุด เป็นการจำลองสถานการณ์โดยวัตถุในชีวิตประจำวัน (Everyday object) ในที่นี้คือตู้เย็นเก่าที่มีระบบน้ำแข็งเกาะและระบบละลายน้ำแข็ง เสียงในงานวิดีโอเป็นเสียงจากตู้เย็นที่แผดเสียงร้องเร่งเครื่องเพื่อทำความเย็นและในทางเดียวกันก็มีเสียงสั่นดังขึ้นเมื่อระบบทำการละลายน้ำแข็ง ทุก ๆ ความร้อนที่มนุษย์ปลดปล่อยให้แก่โลกก็ย่อมส่งผลกระทบเป็นลูกโซ่ ก้อนน้ำแข็งที่ขั้วโลกและหมีขาวจะไม่เป็นเรื่องไกลตัวหรือพื้นที่ห่างไกลอีกต่อไป



ภาพที่ 8 ผลงานภาพถ่าย (Photograph) จำนวน 1 ชุด ภาพอาสาสมัคร ภาพการทำ workshop ภาพขั้นตอนการสร้างสรรค์ผลงานทดลองจากวัสดุเหลือใช้ ประเภทโลหะ (อะลูมิเนียมกระป๋อง)
(© Pasutt Kanrattanasutra 6/03/2019)



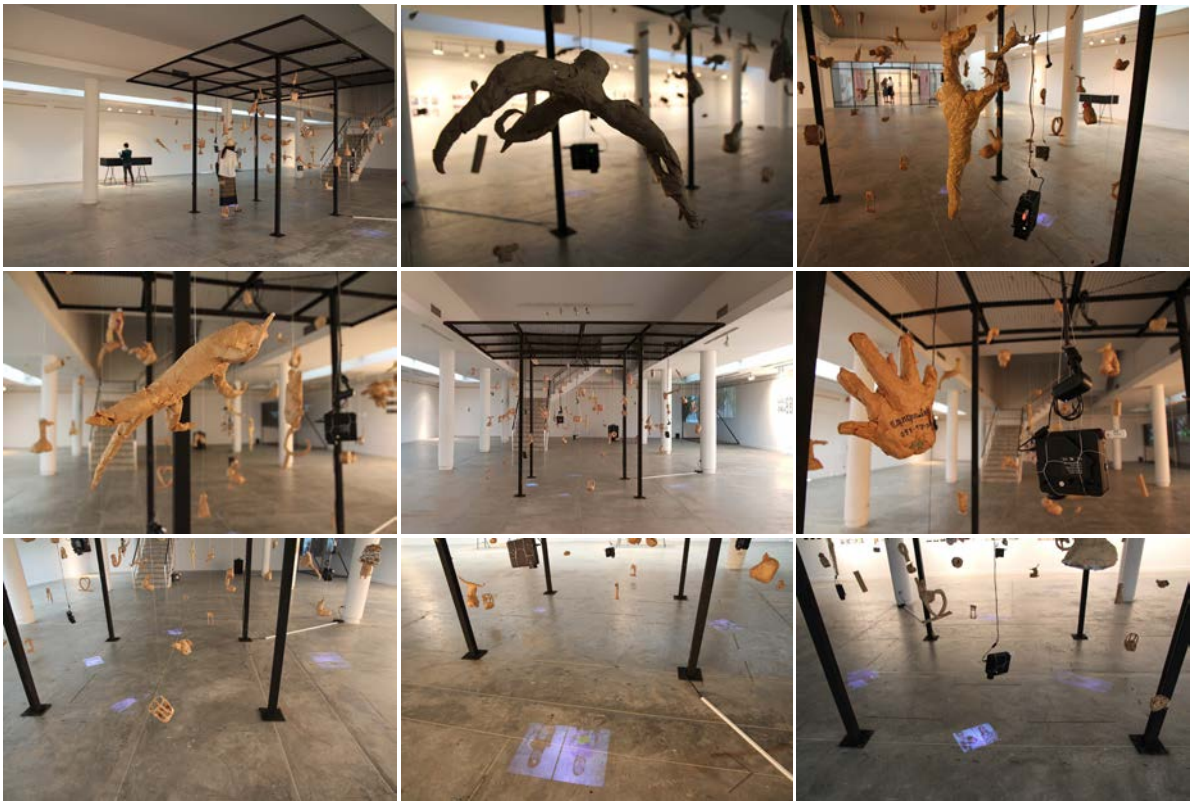
ภาพที่ 9 ผลงาน Grappling-Iron, 2019
(© Pasutt Kanrattanasutra 6/03/2019)

เป็นการจำลองเครื่องมือที่ใช้เกี่ยวกระป๋องของเด็กเก็บขยะ เป็นการสร้างเครื่องมืออย่างง่าย ๆ ไร้ราคา จากเศษเหล็กเส้นเก่า ๆ เพื่อใช้เป็นเครื่องมือในการยังชีพ ผลงานชิ้นนี้ติดตั้งตรงข้ามกับงานวิดีโอกึ่งสารคดี “เด็กเก็บขยะ” ในตอนหนึ่งของวิดีโอ เด็กเก็บขยะผู้หญิงได้ใช้เครื่องมือชนิดนี้เพื่อเก็บกระป๋องที่อยู่ในคูน้ำ



ภาพที่ 10 Waste Collector, 2019, DVD, Color and Sound on Metal Scrap Screen, 13 mins.
(© Pasutt Kanrattanasutra 6/03/2019)

ภาพผลงานวิดีโอเชิงทดลองกึ่งสารคดีที่แสดงชีวิตเด็กเก็บขยะ ที่ผู้ศึกษาติดตามใน 1 วัน เป็นภาพขณะเด็กเก็บขยะไปกับคุณตาเพื่อเก็บของเหลือทิ้ง สะสมให้มากพอเพื่อแลกเปลี่ยนเป็นเงินสำหรับเลี้ยงชีพคนในครอบครัว และเป็นเงินสำหรับได้ไปเรียนหนังสือที่โรงเรียน แสงจากโปรเจคเตอร์ที่ลอดผ่านช่อง Scrap ไม่สามารถมองเป็นภาพได้ชัดเจนในระยะใกล้ ต้องมองจากระยะการเห็นที่เหมาะสม เป็นการฉายภาพจากแผ่น Scrap ที่ทำหน้าที่เป็นฉากรับภาพมีช่องว่างที่เกิดจากการหลงเหลือจากการผลิตของภาคอุตสาหกรรม แสงที่ลอดผ่านปรากฏภาพจากส่วนที่หายไปแสดงบนฉากรับอีกชั้นหนึ่งด้านหลัง แสดงสิ่งที่เหลืออยู่กับสิ่งที่หายไปหรือแสดงความเป็นสิ่งมีประโยชน์กับสิ่งไร้ประโยชน์ เกิดคุณค่า และไม่เกิดคุณค่า แสดงสองสิ่งที่เป็นคู่ขนาน ความกตัญญู มีคุณธรรมขัดแย้งกับสิ่งที่สังคมมองเห็น ผู้ศึกษาต้องการสร้างคำถามต่อคุณค่าความเป็นมนุษย์กับคุณค่าของวัตถุ การมี - การไม่มี ความมีค่า - ความไร้ค่า ไร้ราคา ฯลฯ



ภาพที่ 11 ผลงาน The experimental object by volunteers # Prototype Paper works and Interviews (© Pasutt Kanrattanasutra 6/03/2019)

เป็นผลงานที่มีผลงานต้นแบบจากกระดาษเหลือใช้ที่สร้างสรรค์โดยเยาวชนอาสาสมัคร โดยรูปแบบผลงานการติดตั้งเป็นลักษณะการห้อยแขวนผลงานต้นแบบจากกระดาษเหลือใช้และเครื่องฉายภาพ (Mini Projector) ภาพที่ฉายลงบนพื้นจะเป็นภาพเคลื่อนไหว มีการฉายทั้งหมด 4 เครื่อง จะเป็นบทสัมภาษณ์ ทัศนคติ ความคิดเห็นของเยาวชนอาสาสมัครที่มีต่อเรื่องสิ่งแวดล้อม การทำกิจกรรมทางศิลปะ รวมถึงการมีส่วนร่วมในการสร้างสรรค์ผลงานต้นแบบจากวัสดุเหลือใช้ เป็นการแสดงให้เห็นถึงสาระสำคัญของการมีส่วนร่วม ปฏิสัมพันธ์ซึ่งกันและกันผ่านกิจกรรมศิลปะของผู้ศึกษา ทั้งนี้ ผู้ชมผลงานสามารถเดินเข้าสู่โครงสร้างของผลงาน ร่วมพิจารณาผลงานต้นแบบจากวัสดุเหลือใช้ที่สร้างสรรค์โดยเยาวชนอาสาสมัครในแต่ละชิ้น ทั้งยังรับชมภาพเคลื่อนไหวและฟังเสียงจากเครื่องฉายทั้ง 4 เครื่องที่เปิดพร้อมกันเหมือนเป็นการร่วมวงสนทนา



ภาพที่ 12 ชุดผลงาน The Experimental Object by Volunteers # Aluminum Cans
(© Pasutt Kanrattanasutra 6/03/2019)

เป็นผลงานที่หล่อด้วยอะลูมิเนียมกระป๋อง จากผลงานต้นแบบกระดาษของเยาวชนอาสาสมัครที่ร่วมกิจกรรมศิลปะ เป็นลักษณะผลงานเชิงทดลองที่ทำร่วมกันระหว่างเยาวชนอาสาสมัครและผู้ศึกษาวิจัย ผลงานสร้างสรรค์แสดงแนวคิดเกิดจากความคิด การแสดงออก การรับรู้ ทัศนคติของเยาวชนอาสาสมัคร ผ่านหัวข้อโจทย์ที่ผู้ศึกษาตั้งให้ในขณะทำกิจกรรมศิลปะเชื่อมบริบทของพื้นที่ บริบทของเรื่องราว แรงบันดาลใจของผู้เข้ารับการอบรม ทั้งนี้ ได้ถูกบันทึกในรูปแบบสอบถาม การพรรณนา และแลกเปลี่ยนทัศนคติ ทั้งภาพนิ่งและภาพเคลื่อนไหวอีกทางหนึ่งด้วย



ภาพที่ 13 ชุดผลงาน Infographic เพื่อเป็นสื่อกลาง สร้างความเข้าใจกับผู้ชมผลงาน
(© Pasutt Kanrattanasutra 6/03/2019)

การสร้างสรรค์ การพัฒนา การสร้างกระบวนการใหม่ สิ่งค้นพบใหม่หรือองค์ความรู้ใหม่ของงานวิจัยครั้งนี้

สิ่งค้นพบใหม่หรือองค์ความรู้ใหม่ด้านวัสดุทางเลือก ในผลงานการสร้างสรรค์เชิงทดลองที่หล่อจากวัสดุเหลือใช้ประเภทโลหะ อะลูมิเนียมกระป๋อง ในช่วงระยะแรกของกระบวนการหล่อผลงานยังไม่สามารถหล่อผลงานที่มีขนาดใหญ่และสมบูรณ์ได้ ผู้ศึกษาได้ทำการหล่อผลงานขนาดเล็กที่เป็นผลงานเชิงทดลองที่สร้างขึ้นด้วยวัสดุเหลือใช้ต่าง ๆ เช่น กระดาษ เป็นต้น นำมาฝังในแม่พิมพ์ทรายและเทอะลูมิเนียมกระป๋องที่หลอมแล้วลงไป แต่พบว่าผลงานยังไม่มีความสมบูรณ์ทั้งรูปทรงและพื้นผิว จากนั้นจึงทำการพัฒนาขั้นตอนการสร้างสรรค์ด้วยการนำผลงานต้นแบบจากกระดาษเหลือใช้ผลงานสร้างสรรค์โดยเยาวชนอาสาสมัครทำการถอดพิมพ์

ทำแม่พิมพ์ บุขี้ผึ้ง เข้าสายฉนวน เผาพิมพ์ดิบเพื่อสำรอกขี้ผึ้ง และหลอมอะลูมิเนียมกระป๋อง เทน้ำอะลูมิเนียมกระป๋องที่หลอมแล้วเข้าเบ้าแม่พิมพ์ (ขั้นตอนเหมือนการหล่อทองเหลือง) โดยภาพรวมผลงานออกมาเป็นที่ค่อนข้างน่าพอใจ กล่าวคือ สามารถทำผลงานให้สมบูรณ์มากขึ้นทั้งขนาดผลงานที่ใหญ่ขึ้น รูปทรงที่สมบูรณ์ชัดเจนขึ้น พื้นผิวหยาบหรือละเอียดตามที่ต้องการมากขึ้น ขนาดผลงานโดยประมาณไม่เกิน 30 เซนติเมตร จากนั้นจึงทดลองสร้างชิ้นงานของผู้ศึกษาเอง ชื่อผลงาน Polar Bear ผลงานมีขนาดใหญ่เท่าหัวจริงของหมีขาว เริ่มกระบวนการจากการปั้นรูปทรงจากดินเหนียว ถอดพิมพ์ ทำแม่พิมพ์ หล่อขี้ผึ้ง หลอม และหล่อเทอะลูมิเนียมกระป๋อง ผลงานที่ได้มีความสมบูรณ์ทั้งขนาด รูปทรง พื้นผิว และสีของวัสดุคือสีเงินที่ได้จากอะลูมิเนียมกระป๋องตามต้องการ กล่าวคือมีการปรับแก้ไข ทั้งเรื่องของการสร้างรูปทรง ขนาด พื้นผิวของผลงาน การค้นพบหรือองค์ความรู้ใหม่ด้านวัสดุทางเลือกนี้คือการค้นหาวิธีและพัฒนาการหล่อผลงานด้วยวัสดุเหลือใช้ จากอะลูมิเนียมกระป๋องให้เกิดเป็นผลงานศิลปะที่สร้างคุณค่าและมูลค่าเพิ่มของวัสดุ โดยส่วนสำคัญคือสัดส่วนปริมาณของอะลูมิเนียมกระป๋องที่เป็นอะลูมิเนียมชั้นเลวกับอะลูมิเนียมแท้ชั้นดีที่ใช้เพื่อการหลอมและหล่อตัวผลงานสร้างสรรค์ในขั้นตอนสุดท้าย จึงสามารถสรรค์สร้างผลงานให้เกิดความสมบูรณ์ขึ้นได้ เป็นการใช้วัสดุทางเลือกในการทดแทนวัสดุโลหะชนิดอื่นด้วยการกลับมาใช้ใหม่อีกครั้ง (Recycle) เป็นการลดปริมาณขยะหรือเป็นวัสดุเหลือทิ้งจากการใช้อะลูมิเนียมที่ต้องนำเข้าจำนวนมากและนำเข้าสู่กระบวนการหลอมด้วยระบบอุตสาหกรรมอีกครั้ง แต่ผู้ศึกษานำอะลูมิเนียมจากกระป๋องเครื่องดื่มมาใช้ในการกระบวนการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะเพื่อเป็นประโยชน์ต่องานด้านทัศนศิลป์ แต่ที่สำคัญกว่าการค้นพบใหม่ด้านการหล่อผลงานสร้างสรรค์ด้วยวัสดุเหลือใช้ ประเภทโลหะอะลูมิเนียมกระป๋องในงานวิจัยเชิงสร้างสรรค์ในครั้งนี้ คือ กระบวนการสร้างสรรค์ แนวคิด และการแสดงออกของเยาวชนอาสาสมัคร ซึ่งถือว่าเป็นกลวิธีการนำเสนอที่แตกต่างจากศิลปินท่านอื่น ๆ และเป็นหัวใจหลักที่นำไปสู่การค้นพบหรือองค์ความรู้ใหม่ ๆ ของงานวิจัยเชิงสร้างสรรค์นี้ กล่าวคือ กระบวนการจัดการ วางแผนการจัดสร้างกิจกรรมศิลปะของผู้ศึกษากับเยาวชนอาสาสมัครในการมีส่วนร่วมของการรับรู้ทางศิลปะ การสร้างสรรค์ผลงานจากวัสดุเหลือใช้ วัสดุทางเลือกสร้างสรรค์ศิลปะร่วมสมัยผลงานต้นแบบจากกระดาษเหลือใช้ โดยการสังเคราะห์องค์ความรู้เกี่ยวกับวัสดุเหลือใช้ประเภทโลหะในเขตนิคมอุตสาหกรรมลาดกระบังกรุงเทพมหานคร นำมาเป็นแรงบันดาลใจและแนวทางในการสร้างสรรค์ศิลปะร่วมสมัย เพื่อให้เป็นสื่อทางสุนทรียภาพ การสร้างทัศนคติตระหนักในปัญหาและรักษานิเวศสิ่งแวดล้อม งานวิจัยเชิงสร้างสรรค์นี้เป็นการเน้นที่ความคิด (Conceptual art) ผู้ศึกษาเปลี่ยนบทบาทสร้างผู้สร้างสรรค์ผลงานศิลปะ เป็นผู้ให้ความรู้แบ่งปันองค์ความรู้ทางศิลปะและเรื่องสิ่งแวดล้อม Givers Gain ผู้ให้คือผู้ได้รับเมื่อมีการส่งต่อก็ได้รับการแลกเปลี่ยนซึ่งกันและกัน เป็นการสร้างองค์ความรู้ใหม่ ต่อยอดการสร้างสรรค์ทำให้กิจกรรมหรือความคิดต่าง ๆ มีความเป็นไปได้ที่จะเป็นศิลปะสร้างความเกี่ยวข้องกับความสัมพันธ์ (Relational art) ระหว่างเวลาขณะกิจกรรมศิลปะ (Time) ซึ่งเป็นการทำลายระหว่างเส้นแบ่งของชีวิตและศิลปะ โดยเน้นกระบวนการให้ผู้ดูมีส่วนร่วมในกิจกรรมที่จัดขึ้นกับการปรับเปลี่ยนพื้นที่จากพื้นที่ทางศิลปะ มีบทสัมภาษณ์สนทนาแลกเปลี่ยนความคิดเห็น (VDO Documentary Art) ซึ่งเป็นวิดีโอที่บันทึกเหตุการณ์จริงหรือแสดงให้เห็นสภาพทางสังคมอย่างสร้างสรรค์หรือเรียกว่า การปฏิบัติที่เป็นการสร้างสรรค์ในสิ่งที่เป็นจริง เป็นกระบวนการที่แสดงออกโดยภาพเคลื่อนไหวและด้วยกระบวนการที่ต้องการสื่อสารถึงความเป็นจริงผ่านกิจกรรมในการสร้างสรรค์ (Activities art) กิจกรรมที่ใช้ศิลปะเป็นตัวเชื่อมโยงมุ่งเน้นให้ความสำคัญต่อขณะกำลังปฏิบัติมากกว่าผลที่ได้รับ ตอบสนองต่อความต้องการการมีส่วนร่วมกับเยาวชนอาสาสมัคร อีกทั้งผลงานที่ได้สร้างสรรค์จากงานวิจัยเชิงสร้างสรรค์นี้ยังได้รับการยอมรับต่อ

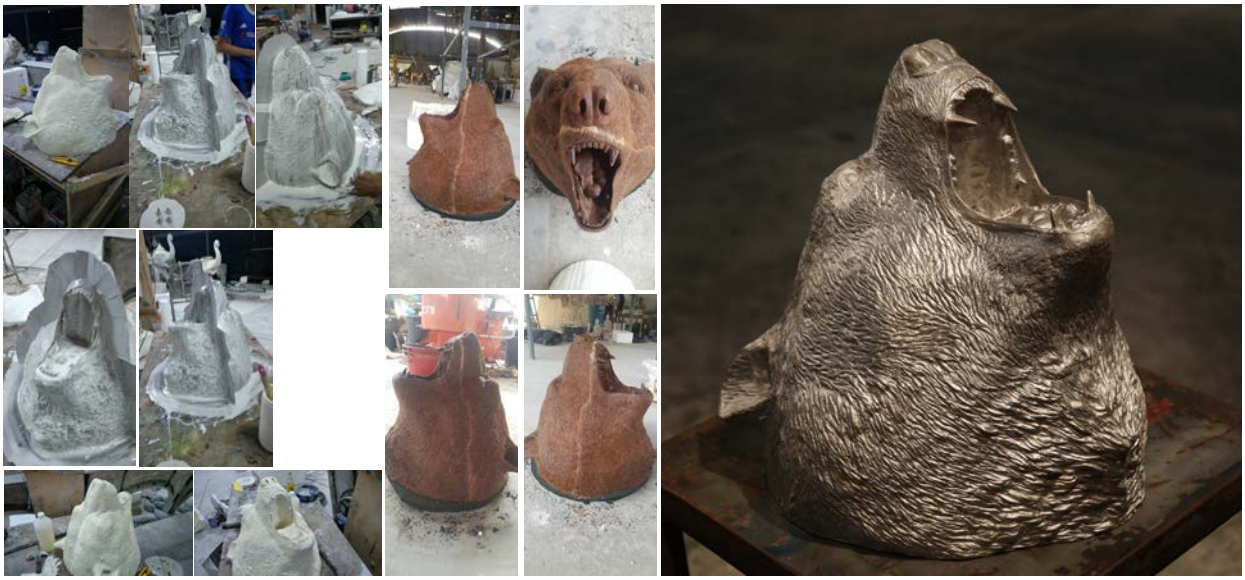
สาธารณชนในวงกว้างทั้งวงการศิลปะและออกแบบ โดยได้รับเชิญจัดแสดงเป็นส่วนหนึ่งของ “นิทรรศการผู้บุกเบิกศิลปะวิดีโอจากประเทศไทย ประเทศสโลวีเนียและประเทศนอร์เวย์ ตั้งแต่ปี 1980” ณ หอศิลปวัฒนธรรมแห่งกรุงเทพมหานคร (BACC) ชั้น 8 กรุงเทพฯ และได้รับคัดเลือกเข้าร่วมจัดแสดงและนำเสนอผลงาน ในนิทรรศการ Debut ครั้งที่ 18 x INNOVATION MATCHING: Let’s Craft คราฟต์อย่างสร้างสรรค์ ณ ศูนย์สร้างสรรค์งานออกแบบ (TCDC) กรุงเทพฯ



ภาพที่ 14 ผลงานทดลองในระยะแรก หล่อด้วยวัสดุเหลือใช้จากอะลูมิเนียมกระป๋อง ผลงานยังขาดความสมบูรณ์ที่รูปทรงขนาด เทคนิค พื้นผิว
(© Pasutt Kanrattanasutra 14/04/2017)



ภาพที่ 15 ผลงานทดลองในระยะต่อมา หล่อด้วยวัสดุเหลือใช้จากอะลูมิเนียมกระป๋อง ผลงานมีขนาดที่ใหญ่ขึ้น รูปทรงพื้นผิวดีขึ้น แต่ยังมีข้อจำกัดในการทำให้ผลงานสมบูรณ์
(© Pasutt Kanrattanasutra 05/08/2017)



ภาพที่ 16 ผลงาน Polar Bear (The Experimental Object by Artist # Aluminum Cans), 2019
ที่พัฒนากระบวนการหล่อผลงานด้วยวัสดุเหลือใช้จากอะลูมิเนียมกระป๋อง สร้างความสมบูรณ์ที่รูปทรง ขนาด เทคนิค พื้นผิว
(© Pasutt Kanrattanasutra 26/12/2018)



Fine Art Magazine
Art news magazine of Thailand

Navigation

Published on June 16th, 2019 | by anaras

Pioneer in Video Art

วิดีโออาร์ต (Video art) ถือเป็นหนึ่งในรูปแบบการสร้างสรรค์ทางศิลปะที่ได้รับความนิยมมากขึ้นเรื่อยๆ ในปัจจุบัน บนหน้าจอสี่เหลี่ยมผืนผ้าสองมิติ เทคนิคการถ่ายทำและตัดต่อสามารถทำให้อะไรๆ ที่เราไม่คิดว่าจะเกิดขึ้นต่อหน้า กลับกลายมาเป็นภาพความจริงที่เห็นได้ด้วยตา วิดีโออาร์ตจึงเป็นสื่อที่มีความพิเศษเฉพาะตัวมากกว่าศิลปะแบบอื่นๆ ในแง่ที่ว่ามันสามารถสร้างพื้นที่พิเศษที่อาจคล้อยตามหรือขัดแย้งไปจากหลักเหตุผลก็ได้

Pioneer in Video Art from Thailand, Slovenia, Norway Since 1980 เป็นนิทรรศการที่รวบรวมผลงานวิดีโออาร์ตของศิลปินทั้งไทยและต่างชาติหลายสิบชุด เพื่อถ่ายทอดความสัมพันธ์อันยาวนานระหว่างประเทศไทยกับประเทศในภูมิภาคยุโรปและสแกนดิเนเวีย ผ่านผลงานวิดีโออาร์ตรูปแบบต่างๆ นิทรรศการนี้เกิดขึ้นจากความร่วมมือระหว่างศิลปินจากประเทศสโลวีเนียและนอร์เวย์ กับตัวแทนศิลปินไทยจากคณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง และมหาวิทยาลัยอื่นๆ ซึ่งภายหลังจากการจัดแสดงในประเทศไทย นิทรรศการนี้จะถูกนำไปจัดแสดงที่ประเทศสโลวีเนียและนอร์เวย์ต่อไป

นิทรรศการจะแบ่งการจัดแสดงออกเป็นสองส่วน ส่วนแรกคืองานวิดีโออาร์ตแบบจอเดียวหลายสิบเรื่อง เนื้อหาแตกต่างกันไป ผู้ชมสามารถเลือกเดินไปหยิบหูฟังมาสวมและรับชมได้ตามอัธยาศัย และส่วนที่สองเป็นงานวิดีโอจัดวาง ซึ่งดูจะเป็นส่วนที่ค่อนข้างน่าสนใจมากกว่า เพราะเต็มไปด้วยผลงานที่มีความหลากหลายทั้งในแง่ของสื่อ เทคนิค และเนื้อหา

พสุตม์กรรณเรัตนสูตร, Polar Bear and Iceberg, 2019
Color, sound, video installation

เริ่มต้นที่ผลงานชุดเล็กๆ 'Polar Bear and Iceberg' ของ **พสุตม์ กรรณเรัตนสูตร** บนหน้าจอฉายภาพการละลายน้ำแข็งที่เกาะกันแน่นในช่องแช่แข็งของตู้เย็นเก่า ใกล้ๆ กันมีหัวหมีขั้วโลกหนึ่งตัวเอาไว้ อนุมานได้อย่างแน่ชัดว่ามันต้องเกี่ยวกับปัญหาสิ่งแวดล้อมแน่นอน น้ำแข็งในช่องแช่แข็งของตู้เย็นเป็นสัญลักษณ์ของน้ำแข็งก้อนใหญ่กว่ามากบริเวณขั้วโลกเหนือที่กำลังสลายตัวไปเรื่อยๆ จากสภาวะโลกร้อน และผู้ที่ได้รับผลกระทบโดยตรงจากปัญหานี้ไม่ใช่มนุษย์ แต่เป็นหมีขาวที่มีถิ่นฟำนักหลักบนก้อนน้ำแข็งขั้วโลกต่างหาก

ภาพที่ 17 ผลงาน Polar Bear (The Experimental Object by Artist # Aluminum Cans), 2019
ผลงานถูกนำไปจัดแสดงในนิทรรศการ “นิทรรศการผู้บุกเบิกศิลปะวิดีโอจากประเทศไทย ประเทศสโลวีเนีย และประเทศนอร์เวย์ ตั้งแต่ปี 1980” ณ หอศิลปวัฒนธรรมแห่งกรุงเทพมหานคร (BACC) ชั้น 8 กรุงเทพฯ
(source: Anaras 2020, online)



ภาพที่ 18 ผลงานเชิงทดลองที่หล่อด้วยวัสดุเหลือใช้จากอะลูมิเนียมกระป๋อง ที่ได้ทำร่วมกับเยาวชน อาสาสมัคร ผ่านกิจกรรมศิลปะ ได้เข้าร่วมและจัดแสดงที่ Debut ครั้งที่ 18 x INNOVATION MATCHING: Let's Craft คราฟต์อย่างสร้างสรรค์ (source: Panaram 2020, online)

List of Works

List of Works	Works
Polar Bear (The Experimental Object by Artist # Aluminum Cans), 2019 49 x 49 x 50 cm., Casting Aluminum Cans	

List of Works (ต่อ)

List of Works	Works
Iceberg, 2019, DVD Pal, Color and Sound. 3 mins.	
Waste Collector, 2019, DVD Pal, Color and Sound on Metal Scrap Screen, 13 mins.	
The Experimental Object by Volunteers # Aluminum Cans 2018, Dimension Variable, Casting Aluminum Cans.	

List of Works (ต่อ)

List of Works	Works
The experimental object by volunteers # Prototype Paper works and Interviews, Dimension variable	
Photograph of Art Activities and Workshops, Dimension Variable	
Grappling-Iron, 2019 length 120 cm. Steel and Can	

(© Pasutt Kanrattanasutra 06/03/2019)

ในฐานะส่วนหนึ่งของประชากรโลก ฐานะปัจเจกบุคคลสร้างประโยชน์แก่สังคม และสิ่งแวดล้อม

ผู้ศึกษาสนใจการพัฒนาคน โดยเริ่มจากการสร้างจิตสำนึกให้กับเยาวชน ด้วยการสร้างสรรค์ผ่านกิจกรรมทางศิลปะ ลงมือปฏิบัติจริง เป็นการช่วยปรับเปลี่ยนพฤติกรรมให้เยาวชนรู้จักใช้ รู้จักคิด รู้จักรักษาสิ่งแวดล้อมเพื่อความยั่งยืนในวันข้างหน้า วิธีการนี้เป็นวิธีการที่ดีที่สุดวิธีหนึ่ง เนื่องจากเป็นการสร้างจิตสำนึกจากต้นน้ำ การนำองค์ความรู้ความสำเร็จที่เกิดขึ้นไปเผยแพร่และขยายผล ถือเป็นขั้นตอนที่ค่อนข้างสำคัญ ขั้นตอนหนึ่งของกระบวนการดำเนินงานโครงการ เพราะเป็นการแบ่งปันแลกเปลี่ยนประสบการณ์ที่เกิดขึ้นซึ่งกันและกัน

จากรายงานสถานการณ์มลพิษของประเทศไทย ปี พ.ศ. 2560 ปริมาณขยะมูลฝอย (หมายถึง ขยะทั่วไปที่เกิดจากการอุปโภค บริโภค กิจกรรมทั้งหลายของมนุษย์ ไม่ว่าจะเป็นบ้านเรือน ชุมชน ตลาด ร้านค้า และโรงงาน) ในปี พ.ศ. 2560 เกิดขึ้นประมาณ 27 ล้านตัน เพิ่มขึ้นร้อยละ 1.15 เนื่องจากจำนวนประชากรที่เพิ่มขึ้น การขยายตัวของเมือง การปรับเปลี่ยนวิถีชีวิตความเป็นอยู่ไปเป็นชุมชนเมืองในหลายพื้นที่ พฤติกรรมการบริโภคของประชาชน และการเติบโตของการท่องเที่ยว ปัญหาอื่นนอกจากการเพิ่มขึ้นของปริมาณขยะ คือ ประสิทธิภาพในการกำจัดขยะ ยังมีขยะมูลฝอยอีก 7.17 ล้านตัน (ร้อยละ 26) ถูกกำจัดอย่างไม่ถูกต้อง เช่น การเทกองหรือเผากลางแจ้ง ลักลอบทิ้งในพื้นที่สาธารณประโยชน์ ลักลอบทิ้งลงสู่แหล่งน้ำ ประเทศไทยยังไม่สามารถปลูกฝังจิตสำนึกการทิ้งขยะให้เป็นที่เป็นทางและจัดระบบให้ประชาชนคัดแยกขยะเพื่อทิ้งได้อย่างจริงจัง ต่างจากญี่ปุ่นหรือไต้หวันที่การแยกขยะเป็นเรื่องพื้นฐานของการใช้ชีวิตในสังคมและมีระบบทิ้งขยะแยกประเภทตามวันเวลาที่กำหนดชัดเจน นอกจากนี้องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่นกว่าร้อยละ 44 หรือ 2,607 แห่งของไทย ยังไม่มีระบบการเก็บรวบรวมขยะมูลฝอยไปกำจัด ประชาชนยังต้องกำจัดขยะเองในพื้นที่ของตน ระบบการกำจัดขยะของไทย มีปัญหาทั้งต้นทาง คือ ผู้ทิ้งและปลายทาง คือ ระบบกำจัดขยะไม่มีการคัดแยกขยะในครัวเรือนหรือทิ้งขยะลงถังไม่ถูกประเภท

ภาวะโลกร้อนทำให้อุณหภูมิของโลกสูงขึ้น จึงส่งผลกระทบต่อสิ่งมีชีวิตต่าง ๆ ที่จำเป็นจะต้องปรับตัวเพื่อเอาตัวรอดจากสภาพแวดล้อมที่เปลี่ยนไป บางสายพันธุ์ที่ไม่สามารถปรับตัวได้ก็มีโอกาสที่จะสูญพันธุ์ไปจากโลกนี้ ยกตัวอย่างสัตว์โลกที่กำลังได้รับความเดือดร้อนจากภาวะโลกร้อนโดยตรงในตอนนี้ก็คือ สัตว์ที่อาศัยอยู่บริเวณน้ำแข็งขั้วโลก เช่น หมีขั้วโลก เป็นต้น สำหรับมนุษย์ผู้ซึ่งเป็นตัวการสำคัญที่ทำให้เกิดภาวะโลกร้อนนั้นก็ย่อมได้รับผลกระทบด้วยเช่นกัน

ผลการวิจัย

องค์ประกอบทางเนื้อหา (Composition of Content)

ความสนใจส่วนตัวของผู้เข้าร่วมกิจกรรมผ่านกิจกรรมทางศิลปะ การมีส่วนร่วมของเยาวชนอาสาสมัคร การทดลองทำต้นแบบจากกระดาษเหลือใช้ เพื่อเป็นสื่อถึงการนำกลับมาใช้ใหม่ (Recycle) ประเด็นด้านสิ่งแวดล้อม โดยผู้ศึกษาให้โจทย์ถึงบริบทของสถานที่ที่ทำกิจกรรมศิลปะนั้น ๆ หรือความสนใจประเด็นส่วนตัวของผู้เข้าร่วมกิจกรรม จนถึงขั้นตอนการหล่อด้วยอะลูมิเนียมกระป๋องเป็นการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะร่วมสมัยผ่านรูปแบบ

กิจกรรมทางศิลปะ โดยสร้างสรรค์ผลงานต้นแบบจากเยาวชนอาสาสมัครเป็นการสร้างปฏิสัมพันธ์กันระหว่างศิลปินและเยาวชนอาสาสมัคร ให้เกิดการแลกเปลี่ยนองค์ความรู้ สร้างคุณค่าของวัสดุและเกิดค่านิยมในเรื่องเกี่ยวกับวัสดุเหลือใช้ต่อเยาวชน ชุมชน สังคม การปลูกฝังทัศนคติในเรื่องการให้คุณค่า ตระหนักในการใช้วัสดุในชีวิตประจำวันหรือของใกล้ตัว เพื่อไม่ให้เกิดเป็นขยะอย่างรวดเร็ว ไร้ค่า ให้ความสำคัญต่อสิ่งแวดล้อม ลดการก่อให้เป็นขยะจากวัสดุเหลือใช้ให้ช้าลงด้วยการใช้ซ้ำ แปรรูป เป็นการสร้างนวัตกรรมวัสดุและการสร้างระบบที่ยั่งยืนใหม่ อีกทั้งเป็นการตั้งคำถามถึงคุณค่าของวัสดุเหลือใช้กับคุณค่าของความเป็นมนุษย์ สิ่งมีชีวิต และนิเวศสิ่งแวดล้อม

อภิปรายผลการวิจัย

วัสดุเหลือใช้ที่ใช้ในการสร้างสรรค์ มีความหลากหลาย แตกต่างกัน เช่น เศษกระดาษ เศษโลหะ เป็นต้น มีการใช้กระบวนการและวิธีในการจัดการ การสร้างสรรค์แตกต่างกัน ยากง่าย ซับซ้อนไม่เหมือนกัน ผู้ศึกษาได้ทำการทดลองสร้างต้นแบบด้วยวัสดุเหลือใช้ จากวัสดุประเภทกระดาษ เพื่อหาความเรียบง่าย ขั้นตอนไม่ยุ่งยาก ไม่ซับซ้อน เพื่อจะนำไปเป็นแบบถ่ายทอดองค์ความรู้สู่เยาวชนอาสาสมัครผ่านกิจกรรมทางศิลปะ รวมทั้งให้ความรู้ ความเข้าใจเรื่องรีไซเคิล กระตุ้นให้เกิดความเข้าใจปัญหาทางสังคม และสร้างจิตสำนึกที่ดีจากการใช้ประโยชน์จากสิ่งของเหลือใช้ ในการทดลองทำต้นแบบจากกระดาษเหลือใช้ ถือเป็นวิธีการที่ดี วัสดุหาง่าย มีขั้นตอนการสร้างสรรค์และใช้เวลาเพื่อจะให้เยาวชนอาสาสมัครสร้างสรรค์ต้นแบบไม่กินเวลามากนัก โดยใช้เวลาประมาณ 1 ชั่วโมง 30 นาที จึงเหมาะสมกับการสร้างสรรค์ต้นแบบของเยาวชนอาสาสมัคร จากนั้นจะนำไปทำแม่พิมพ์และหล่อจากอะลูมิเนียมกระป๋องในขั้นตอนสุดท้าย งานวิจัยเชิงสร้างสรรค์ศิลปะร่วมสมัยนี้ผู้ศึกษาได้ทำการสังเคราะห์องค์ความรู้เกี่ยวกับวัสดุเหลือใช้ที่ได้รับจากการเก็บข้อมูลภาคสนามมาเป็นแรงบันดาลใจและสร้างสรรค์ผลงานเชิงทดลองจากวัสดุเหลือใช้ โดยผลงานสร้างสรรค์ของเยาวชนอาสาสมัครและผู้ศึกษา เพื่อให้เป็นสื่อทางสุนทรียภาพให้ตระหนักถึงปัญหาและสำนึกรักสิ่งแวดล้อม นำเสนอผลงานสร้างสรรค์ในรูปแบบศิลปะแนวจัดวาง (Installation art) ผลงานมีลักษณะเป็น 3 มิติ ขนาดผันแปรเปลี่ยนแปลงได้ จำนวน 1 ชุด ผลงานภาพถ่าย จำนวน 1 ชุด ผลงานวิดีโอจัดวาง (VDO Installation) จำนวน 1 ชุด งานสื่อ Infographic จำนวน 1 ชุด ผลงานศิลปะร่วมสมัย โดยผู้ศึกษาจากวัสดุเหลือใช้ประเภทโลหะ จำนวน 1 ชุด ผลงานศิลปะต้นแบบโดยเยาวชนอาสาสมัคร จากวัสดุเหลือใช้ จำนวน 200 ชิ้น

สรุป

การวิจัยเชิงสร้างสรรค์ศิลปะสร้างสรรค์จากวัสดุเหลือใช้ อย่างมีส่วนร่วมของเยาวชนอาสาสมัคร เพื่อกระตุ้นสร้างสำนึกรักสิ่งแวดล้อม ผู้ศึกษาคิดว่าการมีส่วนร่วมของเยาวชนอาสาสมัครที่เป็นเหมือนต้นน้ำผ่านกิจกรรมศิลปะที่ผู้ศึกษาเป็นผู้จัดทำ สามารถปลูกฝังทัศนคติ ความคิด สร้างจิตสำนึกที่ดีต่อสังคมและนิเวศสิ่งแวดล้อมได้ การมีส่วนร่วมของเยาวชนอาสาสมัครเหล่านี้จะเป็นกำลังสำคัญที่จะสร้างแรงกระเพื่อมเป็นพลังที่เข้มแข็งยิ่งใหญ่ต่อไปในปัจจุบันและอนาคต เยาวชนอาสาสมัครเหล่านี้จะเติบโตจะผลักดันร่วมสร้างสิ่งดีมีประโยชน์ ความเจริญ

งอกงามต่อสังคม สร้างและอนุรักษ์ พัฒนาระบบนิเวศสิ่งแวดล้อมที่ดี ทั้งส่งเสริมสร้างแนวร่วมกับบุคคลอื่น ๆ ในครอบครัวและคนในสังคมวงกว้าง ส่งต่อเข้าร่วมสร้างสังคมน่าอยู่ ปัญหาสิ่งแวดล้อมและระบบนิเวศไม่ใช่สิ่งไกลตัวทุกคนในสังคมอีกต่อไป หากแต่การจุดประกายเพียงเล็กน้อยจากงานวิจัยเชิงสร้างสรรค์ของผู้ศึกษาจะสามารถสร้างแรงบันดาลใจแก่ผู้สนใจได้ ก็ถือว่าบรรลุวัตถุประสงค์ที่ผู้ศึกษาปรารถนาและตามวัตถุประสงค์ที่ต้องการ อีกทั้งการวิจัยเชิงสร้างสรรค์นี้เป็นการบันทึกและทำการวิจัยเรื่องวัสดุเหลือใช้ประเภทโลหะ โดยเฉพาะอะลูมิเนียมกระป๋องที่นำมาใช้ในการสร้างสรรค์ที่ยังไม่มีผู้ใดเก็บข้อมูลหรือรวบรวมในเชิงวิจัยอย่างเป็นระบบมาก่อนด้านงานทัศนศิลป์ในประเทศไทย จึงเป็นการรวบรวม เก็บข้อมูลเรื่องรีไซเคิลอย่างเป็นรูปธรรมต่อการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะประเภทนี้ แม้ว่าการสร้างสรรค์ผลงานจากวัสดุเหลือใช้เป็นการสร้างผลงานเชิงรูปธรรมในงานวิจัยเชิงสร้างสรรค์ แต่กล่าวโดยรวมว่าผลสำเร็จไม่ได้อยู่ที่ความสมบูรณ์ ความงามของผลงานศิลปะที่ถูกสร้างสรรค์นั้น (Art object) หากแต่เกิดขึ้นจากการมีส่วนร่วมอย่างสร้างสรรค์ของเยาวชนอาสาสมัครการสร้างปฏิสัมพันธ์ผ่านผลงานศิลปะ แสดงทัศนะของตนในประเด็นเรื่องสิ่งแวดล้อมผ่านผลงานสร้างสรรค์ปลูกจิตสำนึก มีทัศนคติที่ดี สร้างสำนึกรักสิ่งแวดล้อมอันเป็นส่วนหนึ่งของงานวิจัยที่สำคัญในครั้งนี้

ข้อเสนอแนะ

1. จากการศึกษาวิจัยในครั้งนี้ ผู้ศึกษาไม่สามารถเก็บข้อมูลได้อย่างละเอียดครบถ้วน เนื่องจากมีระยะเวลาในการวิจัยที่จำกัด แนวทางในอนาคตจึงอาจจะต้องเก็บข้อมูลในเชิงลึกมากกว่านี้ เพื่อเป็นประโยชน์ในการวิเคราะห์ข้อมูลในประเด็นต่าง ๆ

2. ผู้ศึกษาพบว่าโครงการวิจัยนี้ มีจุดที่ควรพัฒนาและนำไปเป็นแนวทางการปรับปรุงในอนาคต เช่น การประชาสัมพันธ์หรือให้ความรู้ความเข้าใจการมีส่วนร่วมแก่ผู้เข้าอบรมผู้เข้าร่วมกิจกรรม และอาสาสมัครเยาวชนเพื่อให้การมีส่วนร่วม และบรรลุตามเป้าหมายของผู้ศึกษา ทั้งควรมีการต่อยอดกิจกรรม สร้างความคิดริเริ่มสร้างความยั่งยืนในโครงการต่อไป

3. ชนิดและประเภทของวัสดุทางเลือกอื่น ๆ เพื่อการสร้างสรรค์ เป็นเรื่องที่น่าสนใจเป็นอย่างมาก อาจจะเป็นประเด็นในการวิจัยในอนาคต

4. การจดบันทึกทุกกิจกรรมหรือการทดลองทุกครั้ง เมื่อมาจดภายหลังอาจลืมรายละเอียดสิ่งที่เกิดขึ้น ซึ่งอาจเกิดแง่มุมที่เป็นประโยชน์ต่อการวิจัยในปัจจุบันและอนาคต

5. การศึกษาวิจัยในครั้งนี้ ผู้ศึกษาได้รับความรู้ความเข้าใจและแนวทางในการจัดการโครงการผ่านกิจกรรมทางศิลปะ ซึ่งเป็นประโยชน์ในการนำไปต่อยอด และพัฒนาจัดทำโครงการกิจกรรมทางศิลปะต่อไปในอนาคต

กิตติกรรมประกาศ

การวิจัยเชิงสร้างสรรค์ศิลปะสร้างสรรค์จากวัสดุเหลือใช้อย่างมีส่วนร่วมของเยาวชนอาสาสมัคร เพื่อกระตุ้นสร้างสำนึกรักสิ่งแวดล้อม ได้รับความช่วยเหลือสนับสนุนแนะนำจากหลายฝ่ายเป็นอย่างดี ผู้ศึกษาขอขอบพระคุณเป็นอย่างสูงมา ณ ที่นี้ ประกอบไปด้วยพ่อแม่พี่น้องครอบครัวกรรณรัตนสูตร ครอบครัวอินสม เด็กชายดาวิน กรรณรัตนสูตร คุณศิริลักษณ์ คุณพนิชกิจ ที่คอยสนับสนุนทั้งกำลังใจ กำลังทรัพย์ ตลอดจนอาจารย์ที่ปรึกษาโครงการวิทยานิพนธ์ คือ รองศาสตราจารย์ ดร. ทิพวรรณ ทั่งมั่งมี รองศาสตราจารย์ ดร. ฉลองเดช คูภานุมาต และศาสตราจารย์เกียรติคุณ สุรพล ดำริห์กุล ที่ให้คำแนะนำปรึกษาโครงการวิทยานิพนธ์เป็นอย่างดียิ่ง ขอขอบคุณการสนับสนุนการวิจัยภายใต้แผนงานเสริมสร้างศักยภาพและพัฒนานักวิจัยรุ่นใหม่ตามทิศทางยุทธศาสตร์การวิจัยและนวัตกรรม ประเภทบัณฑิตศึกษา จากสำนักงานคณะกรรมการวิจัยแห่งชาติ (วช.) ประจำปี 2562

References

Akkabootara, W. *Sāra Sangkhēp Khǭng Sinlapa Lang Samai Mai. Nai Khao Nǭk - ‘ǭk Nai Rūam Bot Samphāt Læ Botkhwām Sinlapa Rūamsamai (2003 - 2005).* [Summary of Postmodern in Khao Nork Ork Nai Collection of Interviews and Art Articles Contemporary (2003 - 2005)]. edited by Akkabootara, W. Bangkok: Icon Printing, 2005.

Ambrose, G. *Design Genius: The Ways and Workings of Creative Thinkers.* New York: Fairchild Books, 2014.

Anaras. “Pioneer in Video Art.” Fine Art Magazine. Accessed May 06, 2020. http://www.fin-eart-magazine.com/pioneer-in-video-art.

Bourriaud, N. *Relational Aesthetics.* France: Les Presses Du Ríeel, 2002.

Butler. *Curatorial Dream: Critics Imagine Exhibitions.* Montreal; Kingston; London; Chicago: McGill-Queen’s University, 2016.

Green Industry Promotion and Development Office. *Khrōngkān ‘Utsāhakam Sīkhīeo Khūmū ‘Utsāhakam Sīkhīeo Samrap Phūprakǭpkān.* [Green Industry Project Green industry guide for entrepreneurs]. 8th ed. Bangkok: Department of Industrial Works, 2017.

Lauritsen, R. *Superflex: An Artist with 6 Legs: 253 Works, 20 Years, 8 Curators, 1 Exhibition.* New York: Pernille Albrethsen, 2014.

Panaram, A. “Pasutt Kanrattanasutra Sinlapin Nak ‘ǭK Bæp Pen Krabūankān Phūa Sūrsān Rūang Singwætlǭm. [Pasutt Kanrattanasutra An artist-designer is a process to communicate environmental issues].” TCDC. Accessed May 06, 2020. https://hr.tcdc.or.th/en/Articles/Detail/Artventist.

Pollution Control Department. *Næothāng Læ Khǭkamnot Būrangton Kānlot Læ Chai Prayōt Khaya Mūnfǭi.* [PCD: Guidelines and Code of Practice for Waste Minimization]. 2nd ed. Bangkok: Pollution Control Department, 2005.

_____. *Khūmūr Nǣothāng Kān Lot Khat Yǣk Læ Chai Prayōt Khaya Mūnfǭi Samrap ʻāsāsamak Phithak Sapphayākǫ̣n Thammachāt Læ Singwǣtlǭm Mūbān.* [A Guidelines for Reducing, Separating and Using Solid Waste for the Volunteers to Protect the Natural Resources and Environment of the Village]. Bangkok: Ministry of Natural Resources and Environment, 2008.

Rodboon, S. *Sinlapa Nai Rūpbǣp ʻIn Satǫ̣nlēchan Nai Sūčhibat Nithatsakān Kān Prakūat Sinlapakam Hǣng Chāt Khrang Thī 54.* [Art in the style of Installation in Exhibition Catalog of the 54th National Art Exhibition]. Bangkok: Siam Tongkij Company Limited, 2008.

Studio swine. "Studio swine." Studio Swine. Accessed April 8, 2019. https://www.studioswine.com.

Superflex. "Installation at Musac, Spain." Superflex. Accessed May 12, 2019. https://superflex.net/tools/supergas_installation.

Tiravanija, R. "Rirkrit Tiravanija – Conceptualist & Anti-Object Artist." Onarto. Accessed June 6, 2019. https://onarto.com/rirkrit-tiravanija-conceptualist-anti-object-artist.

Waysarath, P. *Rāingān Kānwičhai Rūang Kānmī Sūanrūam Khǭng Prachāchon Nai Kitčhakam Phūra Phatthanā Chonnabot.* [Research Report on Public Participation in Activities for Rural Development]. Bangkok: Thai Khadi Research Institute, Thammasat University, 1995.

Wisalaporn, S. "Nūai Thī čhet Panhā læ Nǣonōm Kīeokap Kānmī Sūanrūam Khǭng Prachāchon. [Unit 7 Problems and trends in public participation in educational administration]." In *Seminar on Issues and Trends in Educational Administration*. Nonthaburi: Department of Education, Sukhothai Thammathirat Open University, 1994.

จินตนาการจากนิทานพื้นบ้านชาติพันธุ์ม้ง[1]

received 25 JAN 2020 **revised** 5 JUN 2020 **accepted** 12 JUN 2020

ปิยฉัตร อุดมศรี
นักศึกษาหลักสูตรศิลปดุษฎีบัณฑิต
ภาควิชาสื่อศิลปะและการออกแบบสื่อ
คณะวิจิตรศิลป์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

ดร. ทิพวรรณ ทั่งมั่งมี (อาจารย์ที่ปรึกษา)
รองศาสตราจารย์ประจำสาขาวิชาศิลปะและการออกแบบ
ภาควิชาสื่อศิลปะและการออกแบบสื่อ
คณะวิจิตรศิลป์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

บทคัดย่อ

นิทานพื้นบ้านชาติพันธุ์ม้งถือเป็นมรดกทางวัฒนธรรมอย่างหนึ่งที่สามารถเรียนรู้โลกทัศน์จินตนาการความคิด ทัศนคติของชาวม้งที่สืบทอดคำสอนและความเชื่อ สืบต่อกันมาสู่รุ่นต่อรุ่น เมื่อเกิดการเปลี่ยนแปลงเรื่องการอพยพหาพื้นที่ทำกิน เรื่องการเกิดโรคระบาด เรื่องการศึกษา และเรื่องการค้าขาย ทำให้ชาวม้งคนรุ่นใหม่หลงลืมมรดกทางวัฒนธรรม การที่กลับไปทบทวนนิทานพื้นบ้านของชาวม้ง จึงเท่ากับการรื้อฟื้นความหมายของความทรงจำเหล่านั้นให้มีชีวิตเชื่อมโยงใกล้ชิดกับผู้คนในยุคปัจจุบัน เพื่อชาวม้งคนรุ่นใหม่เหล่านี้จะได้เกิดความภาคภูมิใจในภูมิปัญญา และเล็งเห็นคุณค่าการสำนึกอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรมนั้นไว้เพื่อคนรุ่นหลังต่อไป การศึกษาครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาบริบทเกี่ยวกับประวัติความเป็นมา สังคมและวัฒนธรรมของชุมชนชาวม้ง รวมทั้งแนวความคิดและภูมิปัญญาในด้านต่าง ๆ ตลอดจนศึกษานิทานพื้นบ้านชาติพันธุ์ม้ง ในชุมชนชาวม้งที่หมู่บ้านแม่สาใหม่และหมู่บ้านแม่สาน้อย ตำบลโป่งแยง อำเภอแม่ริม จังหวัดเชียงใหม่ ทำการวิเคราะห์สังเคราะห์เพื่อการสร้างสรรค์ศิลปะสื่อผสมอย่างมีส่วนร่วมของเยาวชนในชุมชน โดยมีแรงบันดาลใจจากจินตนาการเรื่องเล่าหรือนิทานพื้นบ้านชาวม้ง เพื่อกระตุ้นสร้างสำนึกอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรมของชาวม้ง มีลักษณะงานวิจัยเชิงสร้างสรรค์ศิลปะ ใช้วิธีการศึกษาในรูปแบบสหวิทยาการ นำเสนอผลการศึกษาในรูปแบบพรรณนาและเสนอผลงานการสร้างสรรค์ศิลปะ

[1] บทความวิจัยนี้เป็นส่วนหนึ่งของดุษฎีนิพนธ์ เรื่อง “นิทานพื้นบ้านชาติพันธุ์ม้ง : จินตนาการจากเรื่องเล่าสู่งานศิลปะสื่อผสมอย่างมีส่วนร่วมกับเยาวชนชุมชนม้งในจังหวัดเชียงใหม่” สาขาวิชาศิลปะและการออกแบบ คณะวิจิตรศิลป์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ โดยได้รับทุนสนับสนุนการวิจัย จากทุนอุดหนุนการวิจัยระดับบัณฑิตศึกษาจากสำนักงานคณะกรรมการวิจัยแห่งชาติ (วช.) ประจำปีงบประมาณ 2019 ดำเนินการวิจัยแล้วเสร็จปี 2020 และได้รับทุนสนับสนุนการวิจัย จากกองทุนส่งเสริมการศึกษาการสร้างสรรค์มูลนิธิรัฐบุรุษ พลเอกเปรม ติณสูลานนท์ ประจำปี 2018

ผลการศึกษาพบว่า ผู้ศึกษาพบข้อมูลของนิทานพื้นบ้านชาติพันธุ์ม้งของหมู่บ้านแม่สาใหม่และหมู่บ้านแม่สาน้อย ตำบลโป่งแยง อำเภอแม่ริม จังหวัดเชียงใหม่ จำนวน 9 เรื่อง แล้วทำการเลือกสรรนิทานพื้นบ้านชาติพันธุ์ม้งจากเยาวชนชุมชนม้งเป็นผู้เลือก โดยใช้หลักมนุษย์เป็นศูนย์กลาง นำมาจัดกลุ่มความสัมพันธ์ของนิทานพื้นบ้านชาติพันธุ์ม้งได้ แบ่งได้ 3 ประการดังนี้ ความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับมนุษย์ ความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับธรรมชาติ ความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับสิ่งเหนือธรรมชาติ จึงเลือกสรรนิทานพื้นบ้านชาติพันธุ์ม้งได้ 3 เรื่อง (จากนิทานพื้นบ้านชาติพันธุ์ม้ง 9 เรื่อง) เพื่อนำมาสู่กระบวนการการลงพื้นที่ทำกิจกรรมศิลปะร่วมกับเยาวชนชุมชนม้ง หมู่บ้านแม่สาใหม่และหมู่บ้านแม่สาน้อย ตำบลโป่งแยง อำเภอแม่ริม จังหวัดเชียงใหม่ จากผลของกิจกรรมผู้ศึกษาทำการสังเคราะห์ลายเส้นของเยาวชนชุมชนม้งผนวกกับจินตนาการของผู้ศึกษา ออกมาเป็นผลงานศิลปะสื่อผสมอย่างมีส่วนร่วมกับเยาวชนชุมชนม้ง โดยสร้างสรรค์จากเทคนิควัสดุธรรมชาติที่อยู่ในวิถีชีวิตชุมชนม้ง นำเสนอในรูปแบบนิทรรศการศิลปะสื่อผสม ที่มีการจัดวางศิลปะให้เยาวชนชุมชนม้งและผู้สนใจในงานศิลปะ สามารถมีส่วนร่วมกับผลงานสร้างสรรค์ที่จัดแสดงขึ้นในครั้งนี้

คำสำคัญ: ชาวม้ง, นิทานพื้นบ้าน, ศิลปะสื่อผสม, อย่างมีส่วนร่วม

Imagination from The Hmong Folk tales[1]

Piyachat Udomsri
Ph.D. Candidate,
Department of Media Arts and Design,
Faculty of Fine Arts, Chiang Mai University

Tippawan Thungmhungmee, Ph.D. (Advisor)
Associate Professor,
Department of Media Arts and Design,
Faculty of Fine Arts, Chiang Mai University

Abstract

Hmong ethnic folk tales are considered as one of the cultural heritages that can learn the imagination, ideas, attitude of the Hmong people who have inherited teachings and beliefs from generation to generation. The changes in migration to find arable land, outbreak, education, and trading, caused the new generation Hmong people forget the cultural heritage. Reviewing the Hmong folk tales is like resurrecting the meaning of those memories to live closely with the people in modern times so that they will be proud of their knowledge and appreciate the value of cultural identity for future generations. The purpose of this study is to study the context of history, society, and culture of the Hmong community, including concepts and wisdom in various fields as well as studying the Hmong folk tales in the Hmong community at Mae Sa Mai village and Mae Sa Noi village, Pong Yaeng subdistrict, Mae Rim district, Chiang Mai province. Perform synthetic analysis for the creation of mixed media arts with the participation of youth in the community. Inspired by imagination, stories or folk tales of the Hmong people to stimulate the awareness of the cultural identity of the Hmong people, with the Art Creative Research style, using Interdisciplinary research and presenting the results of the study in descriptive form and presenting the art creation work.

[1] This research article is part of the dissertation entitled “Hmong Ethnic Folk Tales: Imagination from Stories towards Mixed Media Art with Participation from Youngsters from Hmong Communities in Chiang Mai Province” Department of Media Arts and Design Faculty of Fine Arts, Chiang Mai University. By receiving research funding From the fund for graduate research from the National Research Council of Thailand for the fiscal year 2019. The research was completed in 2020. And receiving research funding from Creative Arts Education Fund Statesman General Prem Tinsulanonda Foundation year 2018.

The study found that The 9 folktales of the Hmong folktales of Mae Sa Mai and Mae Sa Noi villages, Pong Yaeng Subdistrict, Mae Rim District, Chiang Mai Province. Then selected Hmong folktales stories from the Hmong community youth to choose by using human principles as the centre. The group of relations between the Hmong folktales is divided into 3 groups as follows: The relationship between humans and humans, The relationship between humans and nature, The relationship between humans and the supernatural. Therefore select 3 Hmong folk tales (from 9 Hmong folk tales) To bring the process of visiting the art activity area with the Hmong youth Mae Sa Mai Village and Mae Sa Noi Village, Pong Yaeng Subdistrict, Mae Rim District, Chiang Mai Province. As a result of the activities, the students synthesized the lines of the Hmong youth together with the imagination of the students. Turned out to be a mixed media art participation with Hmong youth by creating techniques from natural materials in Hmong lifestyle. Presented in the form of a mixed media art exhibition Which is installation art for the Hmong youth and those interested in art. Can participate in the creative work that is displayed at this time.

Keywords: Hmong people, Folk tales, Mixed Media Arts, Participatory

ชาวม้ง (Hmong)

“ม้ง” มักจะถูกใช้อย่างสับสนกับ “แม้ว” หรือ “เหมียว” โดยคำว่า “ม้ง” นั้นแปลว่า ต้นข้าวอ่อน หน่อ และวัชพืชกับที่นา ซึ่งหมายถึงลูกของแผ่นดินและชนพื้นเมืองที่แต่เดิมทำนาเป็นหลัก “ม้ง” เป็นชื่อกลุ่มคนที่อาศัยอยู่ทางตะวันตกเฉียงใต้ของจีน ภาคเหนือของพม่า ลาว เวียดนาม ไทย และในประเทศตะวันตก สำหรับในประเทศไทยชาวม้งเข้ามาตั้งถิ่นฐานในระหว่าง พ.ศ. 2390 - 2420 (Leepreecha 2005, 10) โดยกระจายตัวออกไปยังจังหวัดต่าง ๆ ที่มีลักษณะเป็นเทือกเขาสลับซับซ้อน ดังเช่นลักษณะภูมิศาสตร์พื้นที่ในจังหวัดเชียงใหม่ ชาวม้งในจังหวัดเชียงใหม่มีประชากรอยู่จำนวน 34,741 คน โดยชาวม้งกระจายตัวสร้างที่อยู่อาศัยมากที่สุดที่อำเภอแม่ริม จำนวน 8,186 คน (Tribal Development Center in Chiang Mai 2015) รองลงมาคือ อำเภอแม่แจ่ม อำเภอเมืองเชียงใหม่ อำเภอแม่วาง และอำเภอฮอด ตามลำดับ และมีประชากรชาติพันธุ์บนพื้นที่สูงของประเทศไทยจำนวนมากเป็นลำดับที่ 3 รองจากกะเหรี่ยง และมูเซอ ชาวม้งมีการแบ่งกลุ่มย่อยเป็น 2 กลุ่มคือ ม้งขาว (ม้งเด๊อ) และม้งลาย (ม้งจั๊วหรือม้งเหล่ง) โดยจำแนกจากสำเนียงภาษาพูดที่แตกต่างกัน และจำแนกตามการแต่งกาย แต่ในปัจจุบันนี้การจำแนกตามการแต่งกายสังเกตค่อนข้างยากขึ้น เพราะวัฒนธรรมการแต่งกายได้ถูกหยิบยืมส่งถึงกันเป็นพลวัตแล้ว



ภาพที่ 1 กลุ่มชาวม้งในงานเทศกาลปีใหม่ม้ง ปี พ.ศ. 2559
(© Piyachat Udomsri 12/01/2015)

ชาวม้ง : การย้ายถิ่นเข้าสู่ดินแดนล้านนา

ประสิทธิ์ ลีปรีชา และอะภัย วาณิชประดิษฐ์ (Leepreecha and Whanitpradit 2007, 26) ได้กล่าวไว้ว่า มีหลักแนวคิดอย่างน้อย 3 หลักแนวคิด ที่กล่าวถึงความเป็นมาของชาวม้งคือ มีถิ่นกำเนิดทางตอนเหนือของจีน บ้างก็กล่าวว่า ชาวม้งมีถิ่นกำเนิดจากดินแดนมองโกเลียในประเทศจีน ส่วนอีกแนวคิดกล่าวว่าชาวม้งอพยพมาจากชายฝั่งทะเลทางด้านตะวันออกของประเทศจีนเข้าสู่พื้นที่ราบลุ่มของแม่น้ำเหลือง และแม่น้ำแยงซี ส่วนการอพยพเข้ามายังดินแดนล้านนาชาวม้งรุ่นแรกน่าจะเกิดขึ้นระหว่างปี พ.ศ. 2390 – 2420 ซึ่งยุคนั้นล้านนายังไม่ได้เป็นส่วนหนึ่งของสยาม) บรรพบุรุษของชาวม้งเข้ามาสู่ดินแดนล้านนา ปัจจุบันคือภาคเหนือของประเทศไทย และตั้งถิ่นฐานอยู่บนภูเขา โดยเข้ามาใน 3 เส้นทาง จากการข้ามแม่น้ำโขงเป็นเส้นทางหลัก เพื่อที่จะเข้าจังหวัดน่าน ยาวจนถึงจังหวัดพะเยา จังหวัดแพร่ จังหวัดเพชรบูรณ์ ไปไกลถึงจังหวัดตาก ส่วนเส้นทางที่สองได้ข้ามแม่น้ำโขงเข้ามาทางอำเภอเชียงของ อำเภอเชียงแสน จังหวัดเชียงราย ยาวจนถึงจังหวัดเชียงใหม่ และในเส้นทางที่สามชาวม้งจำนวนหนึ่งเข้ามาทางสามเหลี่ยมทองคำ แล้วไปตั้งถิ่นฐานในอำเภอแม่ฟ้าหลวง จังหวัดเชียงราย

เหตุผลหลักที่ชาวม้งย้ายถิ่นมาตั้งถิ่นฐานยังภาคเหนือของประเทศไทย มีอยู่ 2 ประการ คือ การเข้ามาหาพื้นที่ทำกินที่มีสภาพดิน สภาพทรัพยากรธรรมชาติ สภาพภูมิอากาศเหมาะสมกับการปลูกฝิ่น ซึ่งเป็นอาชีพที่ติดตัวมาแต่เดิม และอีกประการคือ การย้ายถิ่นเพราะโรคไข้ทรพิษ อีสุกอีใส และมาลาเรียที่รุนแรงระบาดนั่นเอง

ส่วนการกำเนิดหมู่บ้านแม่สาใหม่ เดิมชื่อ หมู่บ้านแม่สา ซึ่งเป็นพื้นที่วิจัยในครั้งนี้ ก็เกิดจากเหตุผลหลัก 2 ประการเช่นกัน นับตั้งแต่ประมาณปี พ.ศ. 2480 – 2508 การหาพื้นที่มีเหตุผลมาจากการปลูกฝิ่นทำมาหากินและมาจากการหนีโรคระบาด หนึ่งในเหตุผลหลักนี้เป็นเหตุการณ์ที่ทำให้เกิดการขัดแย้งในเรื่องผลประโยชน์ขึ้น ทำให้รัฐบาลส่งตำรวจตระเวนชายแดน และทหารเข้ากวาดล้างพื้นที่ทำกิน จนชาวบ้านต้องอพยพย้ายถิ่นไปตั้งบ้านเรือนที่ดอยสุเทพ ปัจจุบันคือบ้านม้งดอยปุย อพยพได้เพียงไม่กี่ปีผู้นำชาวบ้านก็ย้ายกลับมายังบริเวณใกล้เคียงหมู่บ้านแม่สาใหม่ เพราะด้วยพื้นที่ทำกินไม่เพียงพอ และฝิ่นถูกประกาศให้เป็นของผิดกฎหมายในปี พ.ศ. 2502 ซึ่งการอพยพย้ายกลับมายังพื้นที่ใกล้เคียงเดิมในครั้งนี้ ผู้นำเล็งเห็นถึงทรัพยากรธรรมชาติที่เหมาะสมว่าหมู่บ้านแม่สาใหม่มีลุ่มน้ำห้วยแม่สาเหลืออยู่มากและหมู่บ้านมีพื้นที่ใกล้กับตัวเมืองอำเภอแม่ริม ดังนั้น ในปี พ.ศ. 2508 ผู้นำหมู่บ้านจึงมีชื่อเรียกหมู่บ้านอย่างเป็นทางการว่า “หมู่บ้านแม่สาใหม่” เมื่อหลังคาเรือนขยายใหญ่ขึ้นหลังปี พ.ศ. 2535 พื้นที่หมู่บ้านแม่สาใหม่จึงแบ่งหมู่บ้านออกมาเพิ่มโดยให้ชื่อว่า “หมู่บ้านแม่สาน้อย” ซึ่งตั้งอยู่บริเวณพื้นที่เดียวกัน

ชาวม้ง : วัฒนธรรม ประเพณี

แม้ว่าปัจจุบันดิจิทัลได้เข้ามาเป็นส่วนหนึ่งของชีวิตแล้วนั้น แต่ถึงอย่างไรก็ตามชาวม้งส่วนใหญ่ก็ยังคงยึดมั่นในวัฒนธรรม ประเพณี และความเชื่อของเผ่าอย่างเหนียวแน่น วัฒนธรรมและประเพณีของชาวม้งมีเอกลักษณ์เฉพาะที่โดดเด่น โดยสามารถแยกออกเป็นสองระดับด้วยกันคือ พิธีกรรมและประเพณีสำหรับตัวบุคคล กับพิธีกรรมและประเพณีในรอบปี ซึ่งเป็นระดับครัวเรือนและชุมชน ในส่วนนี้จะขอยกตัวอย่างพิธีแต่งงานและประเพณีการละเล่นในเทศกาลปีใหม่ เพราะผู้วิจัยสามารถเข้าไปมีส่วนร่วมเพื่อสังเกตการณ์ได้

พิธีแต่งงานกล่าวคือ ตามธรรมเนียมปฏิบัติแล้ว การแต่งงานของชาวม้งมีสองแบบหลัก ๆ คือ การแต่งงานแบบสู่ขอกับการแต่งงานแบบหนีตามกัน สาระสำคัญของพิธีแต่งงานของม้งนั้น นอกจากจะเป็นการเชื่อมประสานระหว่างญาติทั้งสองฝ่ายแล้ว ยังเป็นขั้นตอนการบอกกล่าวแก่สิ่งศักดิ์สิทธิ์ของทั้งสองบ้าน คือการที่ตัวเจ้าสาวถูกตัดขาดความความสัมพันธ์กับผีเรือนของฝ่ายพ่อแม่ตน แล้วไปอยู่ภายใต้การคุ้มครองของผีเรือนของฝ่ายชาย (Leepreecha and Whanitpradit 2007, 100 - 101)

ประเพณีการละเล่นในเทศกาลปีใหม่กล่าวคือ งานเทศกาลปีใหม่เป็นงานเฉลิมฉลองครั้งใหญ่ในรอบปี หลังจากชาวม้งต่างเหน็ดเหนื่อยกับการงานจนเสร็จสิ้นฤดูเก็บเกี่ยวกัน ด้วยเหตุนี้ชาวม้งจึงมักแต่งกายด้วยชุดประจำเผ่าของตนเองที่ตัดเย็บประดับประดาสวยงามอันถือเป็นการประชันฝีมือของผู้ตัดเย็บ และแสดงถึงฐานะทางเศรษฐกิจของครอบครัวไปในตัวด้วย อย่างไรก็ตาม ชาวม้งได้ปรับประเพณีและการละเล่นในเทศกาลปีใหม่ในช่วงหลายปีที่ผ่านมาโดยมีกิจกรรมใหม่ ๆ เพิ่มขึ้น และการรื้อฟื้นกิจกรรมในวิถีชีวิตประจำวันขึ้นมาเป็นเกมกีฬาพื้นบ้าน เช่น การประกวดธิดาม้ง การร้องและเต้นรำด้วยเพลงสมัยนิยม การแข่งขันยิงหน้าไม้ การแข่งขันฟัดข้าว การแข่งรถล้อเลื่อนไม้ การแข่งขันตีลูกข่าง และการโยนลูกช่วง เป็นต้น ทั้งนี้เพื่อเป็นการอนุรักษ์วิถีชีวิตในอดีตและเพื่อดึงดูดนักท่องเที่ยวเข้าชุมชนบ้านม้งอีกด้วย (Leepreecha and Whanitpradit 2007, 120 - 121)

ชาวม้ง : การเปลี่ยนแปลงทางสังคม

ประสิทธิ์ ลีปรีชา (Leepreecha 2000, 15 - 25) ได้ชี้ให้เห็นถึงการเปลี่ยนแปลงวิถีชีวิตของชาวม้งที่เป็นไปอย่างรวดเร็ว นับตั้งแต่ปี พ.ศ. 2510 เป็นต้นมา เริ่มแรกจะเป็นยุคการผลิตเพื่อพึ่งตนเอง มีการปลูกฝิ่น ปลูกพืช เลี้ยงสัตว์ เพื่อบริโภคและค้าขาย สำหรับเสื้อผ้านั้นได้จากการทอผ้าใยกัญชงเป็นหลัก ส่วนการติดต่อสัมพันธ์กับคนภายนอกชุมชนและกลุ่มชาติพันธุ์อื่นนั้นมีน้อยมาก ต่อมาในปี พ.ศ. 2512 มีพระราชดำริของพระบาทสมเด็จ-พระเจ้าอยู่หัวให้จัดตั้งโครงการหลวงขึ้น ส่งเสริมการปลูกพืชเชิงพาณิชย์เพื่อทดแทนการปลูกฝิ่นของคนบนดอย และสร้างโรงเรียนขึ้นในหมู่บ้าน เยาวชนบางส่วนก็ได้เรียนและเรียนต่อในระดับที่สูงขึ้น ทั้งยังได้ลงมาเรียนต่อยังโรงเรียนพื้นที่ราบในตัวเมืองเชียงใหม่และกรุงเทพฯ เยาวชนกลุ่มนี้จึงเป็นผู้บุกเบิกให้รุ่นน้องก้าวตามเข้ามาปักหลักทำงานและค้าขายอยู่ในเมืองเชียงใหม่ ในช่วงปี พ.ศ. 2520 - 2530 งานหัตถกรรมผ้าสามารถสร้างรายได้ที่ดีมากให้กับชาวม้ง หลังจากนั้นชาวม้งจึงออกจากหมู่บ้านเข้าสู่เมืองเชียงใหม่มากขึ้น เพื่อมาเรียนหนังสือและค้าขายเป็นหลัก

เมื่อมองย้อนกลับไปถึงช่วงการตั้งโรงเรียนให้การศึกษาในหมู่บ้าน โดยมีเป้าหมายหลักคือสร้างจิตสำนึกให้ชาวม้งรักแผ่นดิน ให้ชาวม้งสามารถอ่านเขียนภาษาไทยเพื่อสื่อสารกับเจ้าหน้าที่ของรัฐที่จะเข้าไปพัฒนาหมู่บ้านของตนได้ และเปิดโลกทัศน์ให้ชาวม้งปรับตัวเข้าสู่สังคมพื้นราบ เพื่อคุณภาพชีวิตที่ดีขึ้น ถึงอย่างไรก็ตาม

ประสิทธิ์ ลีปรีชา และอะภัย วาณิชประดิษฐ์ (Leepreecha and Whanitpradit 2007, 1) ได้กล่าวในบทนำว่า การที่ระบบการศึกษาในโรงเรียนกลายเป็นกลไกอย่างหนึ่งของรัฐ ได้ส่งผลกระทบต่อการเปลี่ยนแปลงทางสังคมและวัฒนธรรมของกลุ่มชาติพันธุ์ต่าง ๆ อย่างเห็นได้ชัด กล่าวคือชาวบ้านเริ่มประสบปัญหาการสูญเสียระบบภูมิปัญญาของกลุ่มชาติพันธุ์ไป โดยถูกละเลยและเริ่มสูญหายอย่างชัดเจน ชาวบ้านผู้รู้ ผู้อาวุโส รวมไปถึงเยาวชนที่เข้ามาสู่สถาบันการศึกษาในเมือง เริ่มกลับมาตั้งคำถามเกี่ยวกับความเป็นตัวตนของตนเองท่ามกลางสังคมใหญ่ในเมือง



ภาพที่ 2 กลุ่มชาวม้งในพื้นราบ
(© Piyachat Udomsri 23/10/2015)

ชาวม้ง : ความเป็นตัวตนของตนเอง

ชาวม้งรักความเป็นอิสระ มีความขยันขันแข็ง เห็นคุณค่าในเรื่องความเสมอภาคและศักดิ์ศรีของการมีชีวิตแบบเรียบง่าย ชาวม้งเป็นชนเผ่าที่ฝักใฝ่การศึกษา และได้รับประโยชน์จากการพัฒนาสมัยใหม่ อีกทั้งยังมีภูมิปัญญาที่เป็นเอกลักษณ์ไม่เหมือนชาติพันธุ์ใดในพื้นที่สูง เมื่อมองย้อนกลับไปถึงการอพยพเพื่อหาพื้นทำกินบนดอยสูงในเขตภาคเหนือของประเทศไทย วิถีชีวิตของชาวม้งในขณะนั้นเต็มไปด้วยเรื่องโรคระบาด และเรื่องความขัดแย้งที่เกิดจากการปลูกฝิ่นทำมาหากิน แต่ทว่าเรื่องของจินตนาการในภูมิปัญญานั้นถือว่าชาวม้งยังคงรักษาคุณค่าได้อย่างเข้มแข็ง พอเมื่อการศึกษาของภาครัฐบาลเข้ามาสู่หมู่บ้านชาวม้ง ชาวม้งเยาวชนมีความรู้เพิ่มขึ้นทันสมัยขึ้น มีการติดต่อสื่อสารกับบุคคลภายนอกหมู่บ้านและบุคคลในพื้นที่ราบ ทำให้ชาวม้งคนรุ่นใหม่เปลี่ยนแปลงวิถีชีวิต โดยให้ตัวตนของตนเองถูกกลืนไปอยู่ท่ามกลางสังคมเมืองใหญ่ จนหลงลืมความเป็นตัวตนของตนเองเดิมที่อยู่บนดอยสูง แต่มีสิ่งหนึ่งที่เป็นโลกทัศน์ของชาวม้งที่พอหลงเหลือให้ศึกษาวิถีชีวิตแบบดั้งเดิมของตนได้ก็คือการค้นหานิทานพื้นบ้านของชาวม้งนั้นเอง

ชาวม้ง : นิทานพื้นบ้าน

นิทานพื้นบ้าน นิทานพื้นเมือง และนิทานชาวบ้านตามคติชนวิทยา หมายถึง เรื่องเล่าที่สืบทอดต่อกันมา ถือเป็นมรดกทางวัฒนธรรมอย่างหนึ่ง โดยความหมายเฉพาะเจาะจงถึงเรื่องเล่าประเภทหนึ่งเท่านั้น การเล่าด้วยปากเปล่าจะใช้ถ้อยคำธรรมดา และเป็นการเล่าจากความจำสืบต่อกันมาเป็นเวลาช้านาน โดยไม่ทราบว่าใครคือผู้แต่ง (Nimmanhaemin 2000, 6 - 7) ฉะนั้นนิทานพื้นบ้านชาวม้ง จึงเป็นเบื้องหลังของการศึกษาวัฒนธรรมอย่างหนึ่งที่สามารถเรียนรู้โลกทัศน์ของชาวม้งได้ เพราะนิทานพื้นบ้านชาวม้งเกิดมาจากจินตนาการความคิด ทัศนคติของกลุ่มคนในสังคมนั้น ๆ ที่สืบทอดคำสอนและความเชื่อ สืบต่อกันมาสู่รุ่นต่อรุ่น การที่กลับไปทบทวนนิทานพื้นบ้านของชาวม้ง จึงเท่ากับการรื้อฟื้นความหมายของความทรงจำเหล่านั้นให้มีชีวิตเชื่อมโยงใกล้ชิดกับผู้คนในยุคปัจจุบัน เพื่อชาวม้งคนรุ่นใหม่เหล่านี้จะได้เกิดความภาคภูมิใจในภูมิปัญญา และเล็งเห็นคุณค่าการอนุรักษ์อัตลักษณ์ทางวัฒนธรรมนั้นไว้เพื่อคนรุ่นหลังต่อไป



ภาพที่ 3 ผู้เฒ่าชาวม้งเล่านิทานพื้นบ้านให้เยาวชนชาวม้งฟัง
(© Piyachat Udomsri 14/07/2017)

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาบริบทเกี่ยวกับประวัติความเป็นมา สังคมและวัฒนธรรมของชุมชนชาวม้ง รวมทั้งแนวความคิดและภูมิปัญญาในด้านต่าง ๆ ของชาวม้งในจังหวัดเชียงใหม่

2. เพื่อศึกษานิทานพื้นบ้านหรือเรื่องเล่าของชาติพันธุ์ม้ง ในชุมชนชาวม้งที่หมู่บ้านแม่สาใหม่และหมู่บ้านแม่สาน้อย ตำบลโป่งแยง อำเภอแม่ริม จังหวัดเชียงใหม่

3. เพื่อสร้างสรรค์ผลงานศิลปะสื่อผสมอย่างมีส่วนร่วมของเยาวชนในชุมชน โดยสื่อผ่านจินตนาการเรื่องเล่าหรือนิทานพื้นบ้านชาวม้ง เพื่อกระตุ้นสร้างสำนึกอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรมของชาวม้ง

ผลงานสร้างสรรค์ของศิลปินที่เกี่ยวข้อง

ดุษฎีนิพนธ์หัวข้อ “นิทานพื้นบ้านชาติพันธุ์ม้งจินตนาการจากเรื่องเล่าสู่งานศิลปะสื่อผสมอย่างมีส่วนร่วมกับเยาวชนชุมชนม้งในจังหวัดเชียงใหม่” ศึกษาเอกสารและวิทยานิพนธ์ที่เกี่ยวข้องกับสาขามนุษยศาสตร์ สังคมศาสตร์ และศิลปะ โดยมุ่งศึกษาหาข้อมูลเรื่องชาติพันธุ์ม้งเป็นหลักส่วนชาติพันธุ์อื่น ๆ เป็นส่วนประกอบ เพื่อจะได้มองเห็นวัฒนธรรมและประเพณีที่เกิดการเปลี่ยนแปลงขึ้นในวงกว้าง โดยนำข้อมูลที่หลากหลายมาเชื่อมโยงให้เห็นถึงปัญหาได้อย่างชัดเจน ในส่วนผลงานสร้างสรรค์ของศิลปินที่เกี่ยวข้อง ผู้ศึกษาได้แบ่งเนื้อหาเป็น 3 ส่วน คือ ผลงานศิลปะจากชนเผ่า ผลงานศิลปะอย่างมีส่วนร่วมกับชุมชน และผลงานสื่อผสม โดยมีเนื้อหาดังต่อไปนี้

1. ปาเสา/Phasao Lao และทีวซง/Tcheu Siong (Singapore Biennale 2016, 35) ได้กล่าวไว้ว่า ศิลปินทั้งสองคนเป็นคู่สามีและภรรยาชาวม้ง อาศัยอยู่ที่หลวงพระบาง ประเทศลาว เขาทั้งสองสร้างงานศิลปะจากสิ่งทอ ที่มีแนวคิดจากการเคลื่อนไหวการย้ายถิ่น เสนอเป็นภาพแทนสัญลักษณ์ ประวัติศาสตร์ของเผ่าม้ง และศิลปะของเขายังนำเสนออัตลักษณ์ที่มาจากวิญญาณในความฝันของภรรยา ผลงานศิลปะของเขาทั้งสองจะมีลักษณะที่เป็นขอบสีดำแสดงลวดลายสัญลักษณ์ของวิญญาณ และรูปร่างที่แตกต่างกันของบรรพบุรุษ โดยผู้นำจะใช้สีแดงสื่อถึงความแข็งแรงและกล้าหาญ จากการวิเคราะห์แนวคิดงานศิลปินปาเสาและศิลปินทีวซง ผู้ศึกษาได้รับแรงบันดาลใจมาจากแนวคิดที่นำเสนอด้วยเรื่องของชาวเขาเผ่าม้ง เพื่อสื่อถึงประวัติศาสตร์และความฝันของตนผ่านอัตลักษณ์และตัวอักษรของเผ่าตน สะท้อนสิ่งที่ศิลปินคิดออกมาในรูปแบบสื่อผสม ผ้า และการปักด้วยด้าย



ภาพที่ 4 “History, 2013–2015” ศิลปิน Phasao Lao ณ นิทรรศการ Singapore Biennale 2016
(© Piyachat Udomsri 31/10/2016)



ภาพที่ 5 “Spirit of sky and Earth 3&4, 2016” ศิลปิน Tcheu Siong ณ นิทรรศการ Singapore Biennale 2016 (© Piyachat Udomsri 31/10/2016)

2. เฮียบ เหงียน/Hiep Nguyen (Nguyen 2018) เป็นผู้ก่อตั้งและผู้อำนวยการของ Circle Painting เขาเป็นศิลปินที่มีประสบการณ์ในการทำศิลปะและสอนหนังสือมากกว่า 20 ปี ทั้งนี้ เขายังเป็นวิทยากรบรรยายในมหาวิทยาลัยแห่งชาติและพิพิธภัณฑ์ในประเทศและต่างประเทศ เขามุ่งมั่นที่จะพัฒนาโครงการ โดยเชิญชวนให้ทุกคนสร้างชุมชนขนาดใหญ่ที่ศิลปะมีส่วนนำทาง เชื่อมจิตวิญญาณของชุมชน ซึ่งคำขวัญของเขาในการก่อตั้ง Circle Painting คือ “Art for All, All for Art” ตั้งแต่ปี 2007 เขาและทีมงานได้เดินทางไปในประเทศและต่างประเทศ เช่น สิงคโปร์ ฮ่องกง เวียดนาม รวมถึงไทย โดยการนำศิลปะที่น่าสนใจนี้ไปให้กับผู้ที่ไม่เห็นตัวเองเป็น “ศิลปิน” และเปลี่ยนให้พวกเขาเห็นว่าตัวเองมีความคิดสร้างสรรค์และสามารถเป็นศิลปินได้ เขาและทีมงานได้เปลี่ยนกำแพงและผืนผ้าที่ว่างเปล่านับร้อยมาสร้างศิลปะโดยให้ผู้เข้าร่วม ร่วมกันสร้างอย่างสนุกสนานภายใต้การสร้างสรรค์พื้นฐานรูปร่างวงกลม ซึ่งเป็นการทำงานร่วมกันกับประชาชนที่ไม่เหมือนใคร ผู้ศึกษาจึงได้รับแรงบันดาลใจจากแนวคิดการนำศิลปะมาเป็นส่วนเชื่อมโยงประชาชนให้สร้างศิลปะร่วมกัน ไม่เพียงเท่านั้นกลุ่มประชาชนยังได้รับประสบการณ์ชีวิตแบบใหม่ โดยได้สร้างสรรค์ผลงานศิลปะของตนขึ้นมาอีกด้วย



ภาพที่ 6 การฝึกอบรมครูและกิจกรรมชุมชนที่ Vista Academy
(source: Nguyen 2018, online)



ภาพที่ 7 ภาพวาดที่สร้างขึ้นโดยอาสาสมัครนักศึกษา SEALNet ในประเทศไทย
(source: Nguyen 2018, online)

3. มิชช่า ข่าน/Misha Kahn (Kahn 2018) ศิลปินและนักออกแบบชาวอเมริกา เขานำขยะรีไซเคิลผสานกับวัสดุชั้นสูง ใช้ทราย จาน พาเลทไม้ และสระน้ำ เพื่อเลียนแบบความตึงเครียดระหว่างผืนดินกับทะเล จำลองชายหาด Rockaway ที่เต็มไปด้วยขยะบนพื้นที่ใหม่ ทัศนียภาพ “ภูมิทัศน์” เป็นการเตือนวัฒนธรรมผู้บริโภคและผลกระทบร้ายแรงต่อสิ่งแวดล้อม เขาดึงแรงบันดาลใจจากการที่ธรรมชาติถูกเปลี่ยนด้วยวัตถุที่มนุษย์โยนทิ้งลงบนชายหาด โดยนำวัสดุเหล่านั้นมาสร้างสรรค์ อย่างเช่น กลุ่มของกระเป๋า เศษของขวดที่แตกสลาย ด้วยความเชื่อมโยงอย่างชัดเจนกับแนวคิดเรื่องการแก้แค้นของธรรมชาติ เพื่อกระตุ้นเตือนผู้มาชมผลงาน จากการวิเคราะห์ผลงานของมิชช่า ข่าน ผู้ศึกษาได้รับแรงบันดาลใจการสร้างสรรค์จากเทคนิคที่นำสื่อวัสดุในท้องถิ่นนั้น ๆ มาสร้างสรรค์เป็นผลงานสื่อผสมจัดวาง เพื่อสะท้อนแนวความคิดให้ผู้ชมได้สัมผัสประสบการณ์อย่างใกล้ชิด



ภาพที่ 8 ผลงาน “Midden Heap” installation art ศิลปิน Misha Kahn
(source: Kahn 2018, online)

4. ฤกษ์ฤทธิ์ ตีระวนิช/Rirkrit Tiravanija เป็นศิลปินชาวไทยที่เติบโตในต่างประเทศ เขาทำงานศิลปะร่วมสมัย โดยเป็นแกนนำสำคัญของศิลปะแนวใหม่ที่เน้นถึงกระบวนการที่ให้คนดูมีส่วนร่วมกับผลงาน ผลงานศิลปะของเขาผสมผสานศิลปะหลายเทคนิค เพื่อสร้างความหมายและเพื่อให้เกิดการตีความที่ไม่เน้นความสำคัญอยู่ที่ศิลปิน สิ่งที่สำคัญที่สุดคือ ช่วงเวลาที่ทุกสิ่งทุกอย่างสัมพันธ์กันดำเนินอย่างต่อเนื่อง ฤกษ์ฤทธิ์ แสดงสภาวะทางสังคมและบทบาทของศิลปินต่อชุมชน เปลี่ยนบรรยากาศในสถานที่สร้างงานให้เหมาะสมกับสถานการณ์ของหัวข้อที่เขาต้องการนำเสนอ ผลงานที่สร้างชื่อเสียงและถูกยอมรับในวงกว้าง ก็คือผลงาน Conceptual Art ชุด “ผัดไทย” ในปี พ.ศ. 2533 (Siripattananuntakul 2012, 4) กล่าวคือ การนำเอกลักษณ์ของประเทศไทยไปนำเสนอในพื้นที่ใหม่อีกฝั่งซีกโลกที่มีวัฒนธรรมแตกต่างกัน ผู้ศึกษาจึงได้รับแรงบันดาลใจทางความคิดที่เขาสนใจการสร้างศิลปะอย่างมีส่วนร่วมกับสังคมหรือชุมชน แล้วนำผลงานสร้างสรรค์นั้นมาเผยแพร่สู่ผู้คนที่สนใจในพื้นที่ใหม่

วิธีดำเนินการวิจัย

มีลักษณะเป็นการวิจัยเชิงสร้างสรรค์ศิลปะ (Art Creative Research) เพื่อการศึกษาบริบทเกี่ยวกับประวัติความเป็นมา สังคมและวัฒนธรรมของชุมชนม้ง รวมทั้งแนวความคิดและภูมิปัญญาในด้านต่าง ๆ ของชาวม้งในจังหวัดเชียงใหม่ ตลอดจนศึกษานิทานพื้นบ้านหรือเรื่องเล่าของชาติพันธุ์ม้งในชุมชนชาวม้งที่หมู่บ้านแม่สาใหม่และหมู่บ้านแม่สาน้อย ตำบลโป่งแยง อำเภอแม่ริม จังหวัดเชียงใหม่ เพื่อสร้างสรรค์ผลงานศิลปะสื่อผสมอย่างมีส่วนร่วมกับเยาวชนชุมชนม้ง โดยสื่อผ่านจินตนาการเรื่องเล่าหรือนิทานพื้นบ้านชาติพันธุ์ม้ง เพื่อกระตุ้นสร้างสำนึกอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรมของชาวม้ง โดยใช้วิธีการศึกษาในรูปแบบ สหวิทยาการ (Interdisciplinary Research) โดยนำเสนอผลการศึกษาในรูปแบบพรรณนาและเสนอผลงานสร้างสรรค์ศิลปะ

เป็นการศึกษาทั้งภาคเอกสารและภาคสนามในบริบทที่เกี่ยวกับนิทานพื้นบ้านของกลุ่มชาติพันธุ์ม้ง หมู่บ้านแม่สาใหม่และหมู่บ้านแม่สาน้อย ตำบลโป่งแยง อำเภอแม่ริม จังหวัดเชียงใหม่ ใช้วิธีการสำรวจทางกายภาพเป็นการบันทึกข้อมูลนิทานพื้นบ้านชาวม้ง รวมทั้งองค์ประกอบของสิ่งแวดล้อมที่เกี่ยวข้อง โดยการบันทึกข้อมูลด้วยแบบบันทึกข้อมูล (Field Records) ภาพนิ่ง รวมไปถึงใช้วิธีการสังเกตการณ์อย่างมีส่วนร่วมเป็นการสังเกตและพิจารณาองค์ประกอบของนิทานพื้นบ้านที่ปรากฏในหมู่บ้านชาติพันธุ์ม้งในจังหวัดเชียงใหม่ โดยใช้แบบบันทึกการสังเกตแบบมีโครงสร้าง (Structure Observation) เป็นแบบสัมภาษณ์กลุ่มตัวอย่างโดยใช้การสัมภาษณ์รายบุคคลด้วยการสัมภาษณ์เชิงลึก (In-depth-interview) โดยกำหนดหัวข้อในการสัมภาษณ์ตามวัตถุประสงค์ในการศึกษา เป็นคำถามปลายเปิดแบ่งออกเป็นประเด็นคำถามที่เกี่ยวข้องกับนิทานพื้นบ้านของชาติพันธุ์ม้งที่ปรากฏในจังหวัดเชียงใหม่ แบ่งเป็น 2 ส่วนดังต่อไปนี้ ส่วนที่ 1 ประวัติความเป็นมา บริบท วิถีชีวิต และสังคมของชาติพันธุ์ม้งในจังหวัดเชียงใหม่ และส่วนที่ 2 นิทานพื้นบ้านของชาติพันธุ์ม้งจังหวัดเชียงใหม่รวมทั้งใช้วิธีการการสนทนากลุ่ม เป็นการเก็บรวบรวมข้อมูลจากการสนทนาของผู้ให้ความรู้ในหมู่บ้านชาติพันธุ์ม้งแต่ละแห่ง ซึ่งประกอบไปด้วยประชาชน กลุ่มผู้รู้ในท้องถิ่น ปราชญ์ชาวบ้านผู้อาวุโสที่มีความรู้เกี่ยวกับนิทานพื้นบ้าน วิถีชีวิตและวัฒนธรรมชาติพันธุ์ม้ง รวมทั้งกลุ่มศิลปิน ช่างฝีมือ ภายในชุมชนท้องถิ่นชาติพันธุ์ม้ง ซึ่งจะเป็นกลุ่มตัวอย่าง (Sample) ที่คัดเลือกด้วยวิธีการสุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง (Purposive Sampling) ในประเด็นการสนทนาเกี่ยวกับวิถีชีวิต วัฒนธรรม และนิทานพื้นบ้านของชาติพันธุ์ม้ง

เมื่อทำการเก็บข้อมูลภาคเอกสารและภาคสนามในบริบทเกี่ยวกับประวัติความเป็นมา สังคม และวัฒนธรรมของชุมชนชาวม้ง รวมทั้งแนวความคิดและภูมิปัญญาในด้านต่าง ๆ ของชาวม้งในจังหวัดเชียงใหม่รวมไปถึงการศึกษานิทานพื้นบ้านหรือเรื่องเล่าของชาติพันธุ์ม้ง ในชุมชนชาวม้งที่หมู่บ้านแม่สาใหม่และหมู่บ้านแม่สาน้อย ตำบลโป่งแยง อำเภอแม่ริม จังหวัดเชียงใหม่ แล้วขั้นตอนต่อไปคือการวิเคราะห์ในประเด็นที่เกี่ยวกับบริบทของนิทานพื้นบ้านชาติพันธุ์ม้ง ที่ผู้ศึกษาได้ข้อมูลของนิทานพื้นบ้านชาติพันธุ์ม้งมาจำนวน 9 เรื่อง คือ เรื่องที่ 1 “นายจื้อหน่งบร้ากับนางเหม่าก้าวจู่” เรื่องที่ 2 “มีผู้ชายและมีผู้หญิง” เรื่องที่ 3 “ก้อนหิน 6 ก้อน กับคนชรา 2 คน” เรื่องที่ 4 “ลูกกำพร้ากับพวกลิง” เรื่องที่ 5 “ทำไมม้งไม่มีตัวหนังสือใช้” เรื่องที่ 6 “เหตุที่ม้งปลูกข้าวและข้าวโพด” เรื่องที่ 7 “ทำไมคนไม่สามารถมองเห็นผี” เรื่องที่ 8 “นกฮูกที่อยู่บนดอย” และเรื่องที่ 9 “พ่อครัวตาย

มานอนกับเมียและลูก” โดยผู้ที่ให้ข้อมูลหรือผู้เล่านิทานพื้นบ้านชาติพันธุ์ม้งเป็นผู้ชาย 6 คน อายุระหว่าง 38 - 66 ปี และเป็นผู้หญิง 2 คน อายุระหว่าง 40 - 54 ปี ซึ่งสามารถกล่าวได้ว่าผู้ที่ให้ข้อมูลนิทานพื้นบ้านชาติพันธุ์ม้งจะเป็นผู้ชายมากกว่าผู้หญิง และอายุของผู้ให้ข้อมูลอยู่ระหว่าง 38 - 66 ปี และผู้ศึกษาสามารถจำแนกนิทานพื้นบ้านชาติพันธุ์ม้ง หมู่บ้านแม่สาใหม่และหมู่บ้านแม่สาน้อย ตำบลโป่งแยง อำเภอแม่ริม จังหวัดเชียงใหม่ ได้ 5 ประเภท คือ นิทานชีวิต (Novella) พบนิทานพื้นบ้านชาติพันธุ์ม้งทั้งหมด 1 เรื่อง คือ เรื่อง “นายจื้อหน่งบร้ากับนางเหม่าก้าวจู่” นิทานประจำถิ่นหรือนิยายประจำถิ่น (Local tradition, Local legend and Migratory Legend) พบนิทานพื้นบ้านชาติพันธุ์ม้ง 3 เรื่อง คือ เรื่อง “มีผู้ชายและมีผู้หญิง” เรื่อง “ก้อนหิน 6 ก้อน กับคนชรา 2 คน” และเรื่อง “ลูกกำพร้ากับพวกลิง” นิทานอธิบายเหตุ (Explanatory) พบนิทานพื้นบ้านชาติพันธุ์ม้งทั้งหมด 3 เรื่องคือ เรื่อง “ทำไมม้งไม่มีตัวหนังสือใช้” เรื่อง “เหตุที่ม้งปลูกข้าวและข้าวโพด” และเรื่อง “ทำไมคนไม่สามารถมองเห็นผี” ตำนานปรัมปรา (Myth) พบนิทานพื้นบ้านชาติพันธุ์ม้งทั้งหมด 1 เรื่อง คือ เรื่อง “นกฮูกที่อยู่บนดอย” และนิทานเรื่องผี (Ghost Stories) พบนิทานพื้นบ้านชาติพันธุ์ม้งทั้งหมด 1 เรื่อง คือ เรื่อง “พ่อครัวตายมานอนกับเมียและลูก”

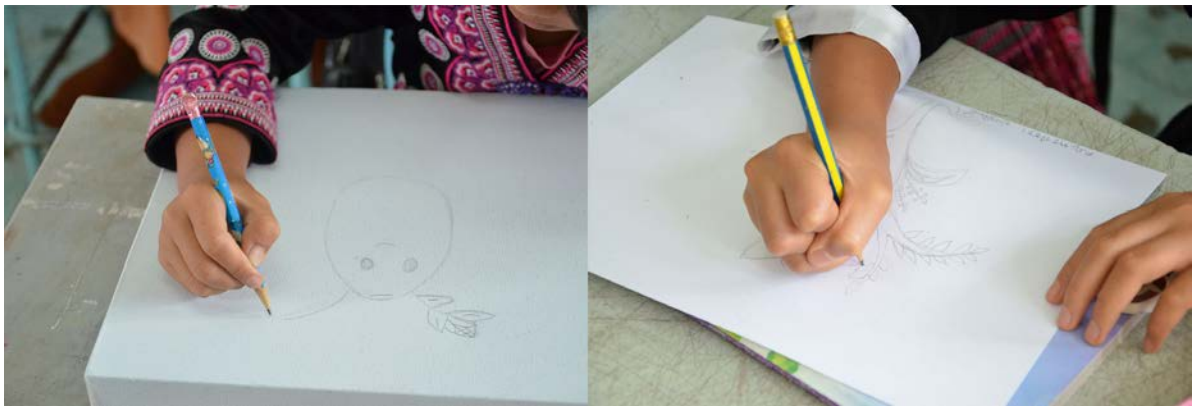
จากข้อมูลนิทานพื้นบ้านชาติพันธุ์ม้ง หมู่บ้านแม่สาใหม่และแม่สาน้อย สามารถมองเห็นสภาพความเป็นอยู่ของชาวม้งและโลกทัศน์ของชาวม้ง ผ่านภูมิปัญญาทางมรดกวัฒนธรรมประเภทนิทานพื้นบ้านที่ทำให้ผู้ศึกษาสามารถศึกษาเบื้องหลังของโลกทัศน์ของชาวม้งที่สะท้อนออกมาได้อย่างเข้าใจ ซึ่งสามารถวิเคราะห์โลกทัศน์ของชาติพันธุ์ม้งที่ปรากฏในนิทาน จากการกล่าวถึงความสัมพันธ์ที่มนุษย์เป็นศูนย์กลาง ได้ 3 ประเภทดังนี้ คือ (1) ความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับมนุษย์ (Man and Man) คือ นิทานพื้นบ้านชาติพันธุ์ม้ง เรื่อง “มีผู้ชายและมีผู้หญิง” เรื่อง “นายจื้อหน่งบร้ากับนางเหม่าก้าวจู่” เรื่อง “ทำไมม้งไม่มีตัวหนังสือใช้” (2) ความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับธรรมชาติ (Man and Nature) คือ นิทานพื้นบ้านชาติพันธุ์ม้ง เรื่อง “ก้อนหิน 6 ก้อนกับคนชรา 2 คน” เรื่อง “นกฮูกที่อยู่บนดอย” เรื่อง “เหตุที่ม้งปลูกข้าวและข้าวโพด” เรื่อง “ลูกกำพร้ากับพวกลิง” (3) ความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับสิ่งเหนือธรรมชาติ (Man and Supernatural) นิทานพื้นบ้านชาติพันธุ์ม้ง เรื่อง “ทำไมคนไม่สามารถมองเห็นผี” เรื่อง “พ่อครัวตายมานอนกับเมียและลูก” เพื่อนำนิทานพื้นบ้านชาติพันธุ์ม้งทั้ง 3 ประเภทนี้ลงพื้นที่ภาคสนาม โดยให้เยาวชนชาวม้งเป็นผู้เลือกสรรนิทานพื้นบ้านของตนเองที่อยากฟังผ่านการเล่านิทานพื้นบ้านจากผู้เฒ่าชาวม้งชื่อลุง “คัดซู่” โดยส่วนนี้เป็นกิจกรรมศิลปะอย่างมีส่วนร่วมกับเยาวชนชุมชนม้งครั้งที่ 1 ณ โรงเรียนเจ้าพ่อหลวงอุปถัมภ์ 7 ตำบลโป่งแยง อำเภอแม่ริม จังหวักเชียงใหม่ ดังภาพที่ 9 ถึง ภาพที่ 16



ภาพที่ 9 กิจกรรมศิลปะอย่างมีส่วนร่วมกับเยาวชนชุมชนม้ง ครั้งที่ 1
ผู้ศึกษาแนะนำผู้เล่านิทานพื้นบ้านชาวม้งชื่อลุง “คัดซู่” (© Piyachat Udomsri 13/07/2017)



ภาพที่ 10 เยาวชนชาวม้งกำลังฟังนิทานพื้นบ้านของตนอย่างสนใจ
(© Piyachat Udomsri 13/07/2017)



ภาพที่ 11 ลายเส้นของเยาวชนจากจินตนาการที่ได้ฟังนิทานพื้นบ้านของตน
(© Piyachat Udomsri 13/07/2017)



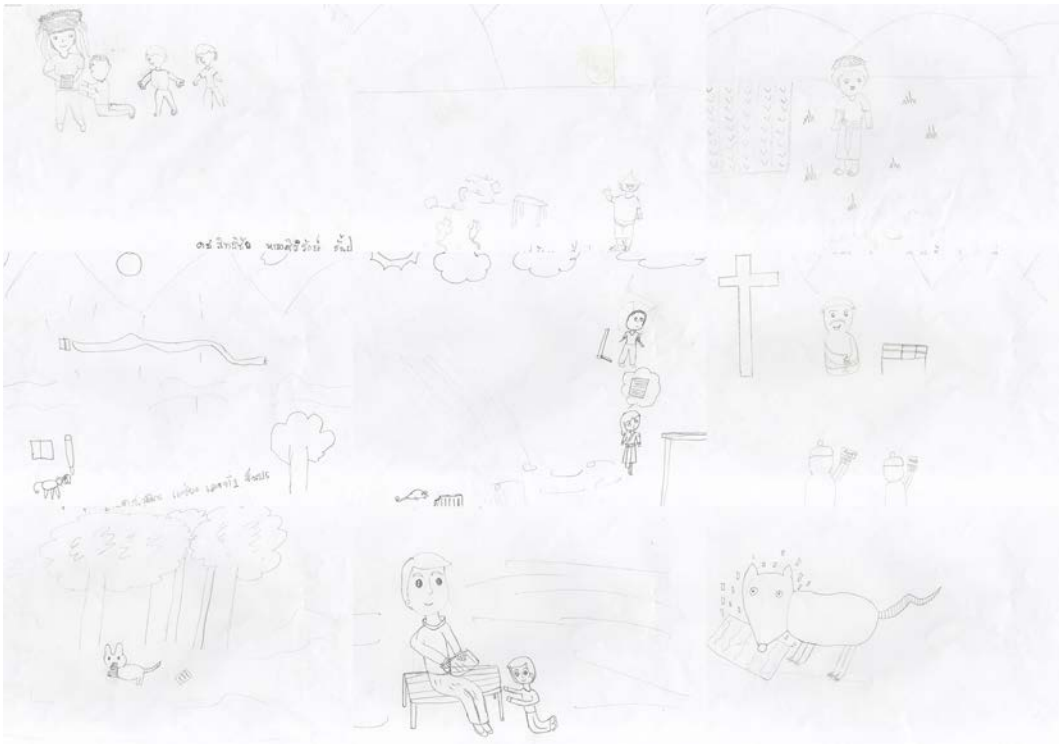
ภาพที่ 12 เยาวชนชาวม้งกำลังสร้างสรรค์ศิลปะจากจินตนาการจากการฟังนิทานพื้นบ้านของตน
(© Piyachat Udomsri 13/07/2017)



ภาพที่ 13 ผู้ศึกษากับเยาวชนชาวม้งถ่ายภาพรวมในกิจกรรมศิลปะอย่างมีส่วนร่วมกับเยาวชนชุมชนม้ง ครั้งที่ 1
(© Piyachat Udomsri 13/07/2017)



ภาพที่ 14 ลายเส้นของเยาวชนชาวม้งจากการฟังนิทานพื้นบ้านของตน เรื่อง เหตุที่ม้งปลูกข้าวและข้าวโพด
(© Piyachat Udomsri 13/07/2017)



ภาพที่ 15 ลายเส้นของเยาวชนชาวม้งจากการฟังนิทานพื้นบ้านของตน เรื่อง ทำไมม้งไม่มีตัวหนังสือใช้
(© Piyachat Udomsri 13/07/2017)



ภาพที่ 16 ลายเส้นของเยาวชนชาวม้งจากการฟังนิทานพื้นบ้านของตน เรื่อง ทำไมคนไม่สามารถมองเห็นผี (© Piyachat Udomsri 13/07/2017)

ผลจากการลงพื้นที่ทำกิจกรรมศิลปะอย่างมีส่วนร่วมกับเยาวชนชุมชนม้ง ครั้งที่ 1 เยาวชนชาวม้งเลือกสรรนิทานพื้นบ้านของตนเอง มา 3 เรื่อง (จากนิทานพื้นบ้านชาติพันธุ์ม้ง 9 เรื่อง) โดยได้นิทานพื้นบ้านดังนี้ (1) เรื่อง “เหตุที่ม้งปลูกข้าวและข้าวโพด” (vim lis cas hmoob thiaj cog npleej thiab pob kwg) (2) เรื่อง “ทำไมม้งไม่มีตัวหนังสือใช้” (ua cas hmoob tsis muaj npe ntawv) (3) เรื่อง “ทำไมคนไม่สามารถมองเห็นผี” (ua cas hmoob tib neeg tsis pom dab) และผลของกิจกรรมในครั้งนี้ ผู้ศึกษายังได้ผลงานภาพร่างต้นแบบของเยาวชนชาวม้งเทคนิคสีอะคริลิคบนเฟรมผ้าใบ ซึ่งเป็นวิธีการศึกษากระบวนการที่สำคัญ เพื่อจะได้นำนิทานพื้นบ้านชาติพันธุ์ทั้ง 3 เรื่องที่เลือกสรรมาแล้วนั้น เป็นแรงบันดาลใจนำมาสู่กิจกรรมศิลปะอย่างมีส่วนร่วมกับเยาวชนชุมชนม้ง ครั้งที่ 2 ณ จุดชมวิวหมู่บ้านแม่สาใหม่และแม่สาน้อย ตำบลโป่งแยง อำเภอแม่ริม จังหวัดเชียงใหม่ เพื่อจะได้ผลงานสร้างสรรค์ศิลปะสื่อผสมที่ผู้ศึกษาสร้างสรรค์ร่วมกับเยาวชนชาวม้งมาจัดนิทรรศการเพื่อเผยแพร่ไปยังชุมชนในตัวเมืองจังหวัดเชียงใหม่ต่อไป

แนวความคิดผลงานสร้างสรรค์ของผู้ศึกษา

ผู้ศึกษาได้รับแรงบันดาลใจจากนิทานพื้นบ้านชาติพันธุ์ม้ง นิทานพื้นบ้านชาติพันธุ์ม้งเป็นเบื้องหลังวิถีชีวิต วัฒนธรรมประเพณี รวมไปถึงภูมิปัญญาชาวบ้านที่เป็นเอกลักษณ์เฉพาะอันทรงคุณค่าแก่การอนุรักษ์วัฒนธรรมเพื่อคนรุ่นหลังต่อไป การที่กลับไปทบทวนนิทานพื้นบ้าน จึงเท่ากับการรื้อฟื้นความทรงจำให้มีชีวิตเชื่อมโยงใกล้ชิดกับผู้คนในยุคปัจจุบัน

ผลการวิจัย

ผลจากการลงพื้นที่ทำกิจกรรมศิลปะอย่างมีส่วนร่วมกับเยาวชนชุมชนม้ง ครั้งที่ 1 โดยเยาวชนชาวม้งเลือกสรรนิทานพื้นบ้านของตนเอง มา 3 เรื่อง จากนิทานพื้นบ้าน 9 เรื่อง ทำให้ผู้ศึกษาได้นำลายเส้นจากจินตนาการของเยาวชนผนวกกับจินตนาการของผู้ศึกษา นำมาสังเคราะห์ให้เกิดผลงานภาพร่างศิลปะสื่อผสมทั้ง 3 ชุดผลงานสร้างสรรค์ เพื่อจะได้ผลิตโครงสร้าง 3 มิติ แล้วเข้าพื้นที่ไปทำกิจกรรมศิลปะอย่างมีส่วนร่วมกับเยาวชนชาวม้งครั้งที่ 2 โดยจัดกิจกรรมขึ้น ณ จุดชมวิวของหมู่บ้านแม่สาใหม่และหมู่บ้านแม่สาน้อย ตำบลโป่งแยง อำเภอแม่ริม จังหวัด เชียงใหม่ ซึ่งผู้เฒ่าชาวม้งที่มีส่วนร่วมในครั้งนี้ คือ ลุงช่อ เป็นชาวม้งผู้ใหญ่ที่นำต้นข้าวโพดแห้งจากสวนของตน มาให้เยาวชนชุมชนม้ง ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 – 6 ได้รับชมต้นข้าวโพดจริง โดยกิจกรรมครั้งนี้ เยาวชนจะได้สร้างสรรค์ศิลปะสื่อผสมที่ผู้ศึกษานำวัสดุธรรมชาติในพื้นถิ่นของชุมชนม้งมาให้เยาวชนสร้างสรรค์ลงบนโครงสร้างไม้ไผ่ 3 มิติที่เกิดจากการสังเคราะห์รูปทรง ดังภาพที่ 17 ถึง ภาพที่ 22



ภาพที่ 17 ผู้ศึกษาทำโครงสร้าง 3 มิติร่วมกับชาวม้ง สำหรับกิจกรรมศิลปะอย่างมีส่วนร่วมกับเยาวชนชุมชนม้ง ครั้งที่ 2
(© Piyachat Udomsri 15/03/2018)



ภาพที่ 18 กิจกรรมศิลปะอย่างมีส่วนร่วมกับเยาวชนชุมชนม้ง ครั้งที่ 2 ณ จุดชมวิว
หมู่บ้านแม่สาใหม่และแม่สาน้อย ตำบลโป่งแยง อำเภอแม่ริม จังหวัดเชียงใหม่
(© Piyachat Udomsri 24/03/2018)



ภาพที่ 19 ลุงช่อ ชาวม้งกำลังแนะนำต้นข้าวโพด
(© Piyachat Udomsri 24/03/2018)



ภาพที่ 20 ผู้ศึกษาร่วมกับเยาวชนชาวม้งสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ
(© Piyachat Udomsri 24/03/2018)



ภาพที่ 21 บางส่วนของผลงานศิลปะสื่อผสม ในกิจกรรมศิลปะอย่างมีส่วนร่วมกับเยาวชนชุมชนม้ง ครั้งที่ 2
(© Piyachat Udomsri 25/03/2018)



ภาพที่ 22 ถ่ายภาพรวมหลังจากเสร็จสิ้นกิจกรรมศิลปะอย่างมีส่วนร่วมกับเยาวชนชุมชนม้ง ครั้งที่ 2
(© Piyachat Udomsri 25/03/2018)

ผลของกิจกรรมศิลปะอย่างมีส่วนร่วมกับเยาวชนชาวม้ง ครั้งที่ 2 จะได้ผลงานศิลปะสื่อผสมของผู้ศึกษาที่เยาวชนชุมชนม้งชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 – 6 มีส่วนร่วม โดยกิจกรรมในครั้งนี้ มีปรากฏการณ์ที่เกิดขึ้นระหว่างช่วงกิจกรรม ก็คือ เยาวชนชุมชนม้งที่ศึกษาในชั้นเรียนอื่น ๆ และศึกษาในโรงเรียนอื่น ๆ ที่เป็นเยาวชนอาศัยในหมู่บ้านแห่งนี้ สนใจเข้าร่วมกิจกรรมศิลปะในครั้งนี้อีกด้วย โดยผลงานศิลปะสื่อผสมที่สร้างสรรค์สำเร็จแล้วนั้นจะนำไปแสดงนิทรรศการ “IMAGINE FROM THE HMONG’S FABLE” ครั้งที่ 1 จัดแสดงที่ศูนย์ศิลปะบ้านตึก จังหวัดเชียงใหม่ และ “IMAGINE FROM THE HMONG’S FABLE” ครั้งที่ 2 จัดแสดงที่หอศิลปวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ จังหวัดเชียงใหม่ ต่อไป

การนำเสนอผลงานสร้างสรรค์

การนำเสนอผลงานสร้างสรรค์ในครั้งนี้มีรูปแบบของผลงานสร้างสรรค์ในลักษณะศิลปะสื่อผสม รูปแบบศิลปะการจัดวางที่ผู้ชมงานสามารถมีส่วนร่วมกับผลงานสร้างสรรค์ โดยแบ่งผลงานสร้างสรรค์ออกเป็น 2 ส่วน ดังนี้ (ส่วนที่ 1) ผลงานสร้างสรรค์ชุดที่ 1 ชุดผลงานภาพร่างต้นแบบของเยาวชนชาวม้งเทคนิคสีอะคริลิคบนเฟรมผ้าใบ และ (ส่วนที่ 2) ผลงานสร้างสรรค์ชุดที่ 2 ชุดที่ 3 และชุดที่ 4 ชุดผลงานสร้างสรรค์ของผู้ศึกษาที่เยาวชนชุมชนม้งมีส่วนร่วม ดังอธิบายรายละเอียดผลงานสร้างสรรค์ต่อไปนี้

อธิบายละเอียดผลงานสร้างสรรค์ (ส่วนที่ 1) ผลงานสร้างสรรค์ชุดที่ 1 ชุดผลงานภาพร่างต้นแบบของเยาวชนชาวม้งเทคนิคสีอะคริลิคบนเฟรมผ้าใบ

ผลงานภาพร่างลายเส้นต้นแบบของเยาวชนชาวม้งเทคนิคสีอะคริลิคบนเฟรมผ้าใบ เป็นผลที่ได้จากกิจกรรมศิลปะอย่างมีส่วนร่วมกับเยาวชนชุมชนม้ง ครั้งที่ 1 ณ โรงเรียนเจ้าพ่อหลวงอุปถัมภ์ 7 ตำบลโป่งแยง อำเภอแม่ริม จังหวัดเชียงใหม่ (ภาพที่ 9 ถึง ภาพที่ 16) จากการวิเคราะห์นิทานพื้นบ้านชาติพันธุ์ม้ง ตามความสัมพันธ์ที่มนุษย์เป็นศูนย์กลาง แบ่งได้ 3 กลุ่ม คือ กลุ่มความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับมนุษย์ กลุ่มความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับธรรมชาติ และกลุ่มความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับสิ่งเหนือธรรมชาติ ซึ่งผู้ศึกษาได้ให้เยาวชนชาวม้งเป็นผู้เลือกสรรนิทานพื้นบ้านของตนที่อยากฟังของแต่ละกลุ่มความสัมพันธ์ จึงได้มาซึ่งนิทานพื้นบ้านทั้งหมด 3 เรื่อง คือ (1) เรื่อง “เหตุใดม้งถึงปลูกข้าวและข้าวโพด” (2) เรื่อง “ทำไมม้งไม่มีตัวหนังสือใช้” และ (3) เรื่อง “ทำไมคนถึงไม่เห็นผี” โดยการจัดแสดงนิทรรศการ เพื่อผู้ชมผลงานจะได้รับชมผลงานต้นแบบทางความคิดของผลงานศิลปะสื่อผสมของผู้ศึกษา และผู้ชมผลงานจะได้รับชมจินตนาการของเยาวชนชุมชนม้งที่อาศัยอยู่บนภูเขา โดยกระบวนการสร้างสรรค์ประกอบไปด้วย การติดตั้งเฟรมผ้าใบจำนวน 55 ผลงานพร้อมกับไฟนิทรรศการสีส้ม และจอโทรทัศน์นำเสนอวิดีโอของกิจกรรมศิลปะอย่างมีส่วนร่วมกับเยาวชนชุมชนม้งที่จัดกิจกรรมขึ้นบนดอยในหมู่บ้านแม่สาใหม่และแม่สาน้อย ตำบลโป่งแยง อำเภอแม่ริม จังหวัดเชียงใหม่ ภายในห้องนิทรรศการบนผนังขนาด กว้าง 24 เมตร x ยาว 3 เมตร เพื่อผู้ชมผลงานจะได้เข้าใจถึงขั้นตอนกระบวนสร้างสรรค์ของผู้ศึกษา



ภาพที่ 23 ผลงาน (ส่วนที่ 1) ชุดที่ 1 ผลงานภาพร่างต้นแบบของเยาวชนชาวม้งเทคนิคสีอะคริลิคบนเฟรมผ้าใบ กว้าง 30 เซนติเมตร x ยาว 30 เซนติเมตร เทคนิคสีอะคริลิค จำนวน 55 ชิ้นงาน
(© Piyachat Udomsri 18/06/2019)

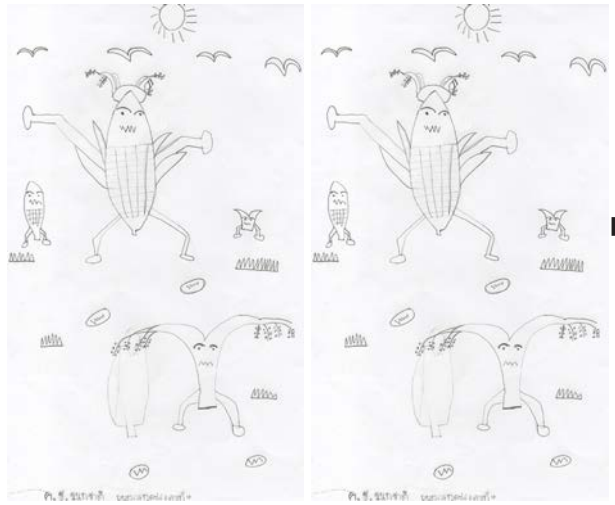
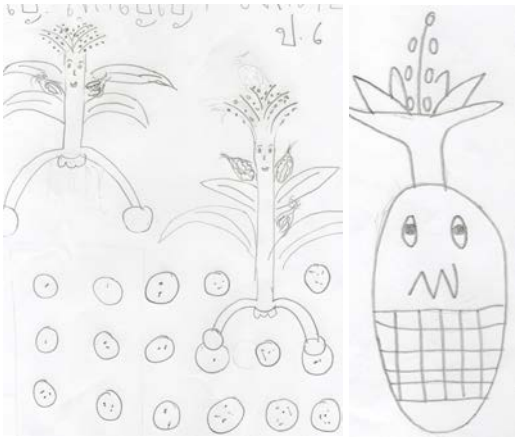


ภาพที่ 24 เยาวชนชุมชนม้งเจ้าของผลงานศิลปะมาชมผลงานศิลปะของตนเอง ณ หอศิลปวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ (© Piyachat Udomsri 18/06/2019)

อธิบายรายละเอียดผลงานสร้างสรรค์ (ส่วนที่ 2) ผลงานสร้างสรรค์ชุดที่ 2 ชุดที่ 3 และชุดที่ 4 ชุดผลงานสร้างสรรค์ของผู้ศึกษาที่เยาวชนชุมชนม้งมีส่วนร่วม

(ส่วนที่ 2) ผลงานสร้างสรรค์ชุดที่ 2 ชื่อผลงาน “อุดมสมบูรณ์”/Fertile แรงบันดาลใจจากนิทานพื้นบ้านชาวม้ง เรื่อง “เหตุใดม้งถึงปลูกข้าวและข้าวโพด”/ vim lis cas hmoob thiaj cog npleej thiab pob kws อ่านว่า วี๋ ลี จา ม้ง เที้ยจ จอ เป้ร เที้ยบ เปาะ กือ โดยนำนิทานพื้นบ้านชาวม้งมาจากการที่เยาวชนชาวม้งเป็นผู้เลือกสรรจากความสัมพันธ์ที่มนุษย์เป็นศูนย์กลาง โดยผลงาน (ส่วนที่ 2) ชุดที่ 2 นี้เป็นกลุ่มความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับธรรมชาติและเป็นผลงานศิลปะสื่อผสมที่เกิดจากกิจกรรมศิลปะอย่างมีส่วนร่วมกับเยาวชนชุมชนม้งครั้งที่ 2 (ภาพที่ 20 - 22) ซึ่งเป็นผลงานศิลปะที่สังเคราะห์จากผลงานภาพร่างลายเส้นต้นแบบของเยาวชนชาวม้ง โรงเรียนเจ้าพ่อหลวงอุปถัมภ์ 7 ในกิจกรรมศิลปะอย่างมีส่วนร่วมกับเยาวชนชุมชนม้งครั้งที่ 1 (ภาพที่ 14) โดยผู้ศึกษานำลายเส้นที่เกิดจากจินตนาการของเยาวชนชาวม้งที่มีแรงบันดาลใจจากนิทานพื้นบ้านม้ง เรื่อง “เหตุใดม้งถึงปลูกข้าวและข้าวโพด” มาสังเคราะห์ผนวกกับจินตนาการของผู้ศึกษา ออกมาเป็นผลงานในชุดนี้ ซึ่งเป็นผลงานศิลปะสื่อผสม ลักษณะ 3 มิติ มีรูปแบบการจัดวางบนพื้น เทคนิคจากวัสดุธรรมชาติ สามารถผันแปรตามขนาดของสถานที่ โดยจัดแสดงเต็มพื้นที่บนพื้นห้องนิทรรศการ ในนิทรรศการยังประกอบไปด้วย จอโทรทัศน์ที่นำเสนอวิดีโอของกิจกรรมศิลปะอย่างมีส่วนร่วมกับเยาวชนชุมชนม้ง ครั้งที่ 1 และครั้งที่ 2 ที่จัดกิจกรรมขึ้นบนดอยในหมู่บ้านม้ง เพื่อผู้ชมผลงานจะได้ทราบถึงขั้นตอนกระบวนสร้างสรรค์ก่อนจะมาเป็นผลงานสร้างสรรค์ (ส่วนที่ 2) ผลงานสร้างสรรค์ชุดที่ 2 นี้

ตารางที่ 1 ขั้นตอนการพัฒนานำมาสู่งานสร้างสรรค์ (ส่วนที่ 2) ผลงานสร้างสรรค์ชุดที่ 2

ลายเส้นต้นแบบของเยาวชนชุมชนม้ง	โครงสร้าง 3 มิติจากลายเส้นต้นแบบ
	 
	

(© Piyachat Udomsri 19/06/2019)



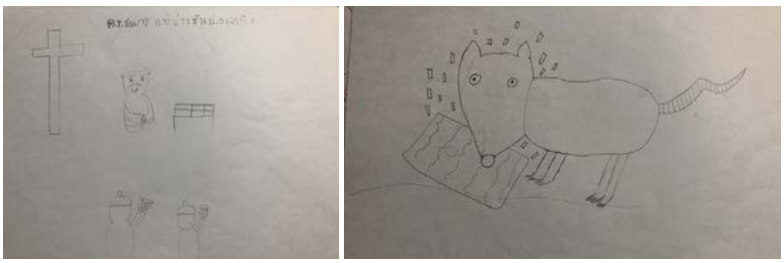
ภาพที่ 25 ผลงานสร้างสรรค์ (ส่วนที่ 2) ชุดที่ 2 ชื่อผลงาน “อุดมสมบูรณ์” ผลงานศิลปะสื่อผสมที่เยาวชนชาวม้ง มีส่วนร่วม ขนาดผันแปร เทคนิควัสดุธรรมชาติ ติดตั้ง ณ หอศิลปวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
(© Piyachat Udomsri 19/06/2019)



ภาพที่ 26 รายละเอียดของผลงานสร้างสรรค์ (ส่วนที่ 2) ชุดที่ 2 ชื่อผลงาน“อุดมสมบูรณ์” ขนาดผันแปร เทคนิควัสดุธรรมชาติ ติดตั้ง ณ หอศิลปวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
(© Piyachat Udomsri 19/06/2019)

(ส่วนที่ 2) ผลงานสร้างสรรค์ชุดที่ 3 ชื่อผลงาน “แจมอแจ้ ๆ” / Jear morjear แรงบันดาลใจจากนิทานพื้นบ้านชาวม้งเรื่อง “ทำไมม้งไม่มีตัวหนังสือใช้”/ ua cas hmoob tsis muaj npe ntawv อ่านว่า อัว จัง ม้งจี มั้ว เบ เด้อ โดยนิทานพื้นบ้านชาติพันธุ์ม้งเรื่องนี้ มาจากการวิเคราะห์แยกแยะตามเรื่องความสัมพันธ์ที่มนุษย์เป็นศูนย์กลาง โดยเป็นกลุ่มความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับมนุษย์ ซึ่งผลงานสร้างสรรค์ (ส่วนที่ 2) ผลงานสร้างสรรค์ชุดที่ 3 นี้ เป็นผลงานศิลปะสื่อผสมที่สังเคราะห์จากผลงานลายเส้นต้นแบบของเยาวชนชาวม้ง โรงเรียนเจ้าพ่อหลวงอุปถัมภ์ 7 ในกิจกรรมศิลปะอย่างมีส่วนร่วมกับเยาวชนชุมชนม้งครั้งที่ 1 (ภาพที่ 15) โดยผู้ศึกษานำลายเส้นที่เกิดจากจินตนาการของเยาวชนชาวม้งที่มีแรงบันดาลใจจากนิทานพื้นบ้านชาวม้งเรื่อง “ทำไมม้งไม่มีตัวหนังสือใช้” มาสังเคราะห์ผนวกกับจินตนาการของผู้ศึกษาออกมาเป็นผลงานในชุดนี้ ซึ่งเป็นผลงานศิลปะสื่อผสมลักษณะ 3 มิติ รูปแบบจัดวางบนพื้น ผันแปรตามสถานที่ โดยมีการจัดวางผลงานศิลปะสื่อผสม 3 มิติ ขนาดแตกต่างกัน 4 ชิ้น และจัดวางล้อไม้ขนาดต่าง ๆ ไว้บนพื้นที่มีลายล้อเป็นขี้เลื่อย โดยรูปแบบของผลงานมาจากการคลี่คลายจากตัวหนู ซึ่งตามนิทานของชาวม้ง หนูเป็นสัตว์ที่กินสมุดบันทึกอักษรม้งเข้าไป โดยในงานชุดนี้จะมีรายละเอียดภาพวิถีชีวิตบนชิ้นงานประติมากรรมทั้ง 4 ชิ้น และมีการประกอบล้อไม้เพื่อให้งานเกิดการเคลื่อนไหวได้จริง ทำให้รู้สึกถึงการเคลื่อนไหวของชิ้นงาน ซึ่งแรงบันดาลใจส่วนหนึ่งมาจากการละเล่นสามล้อของชาวม้ง ส่วนรายละเอียดของชิ้นงานประกอบสร้างด้วยวัสดุจากธรรมชาติ ขี้เลื่อยผสมสีฝุ่น ขุยมะพร้าว ข้าวเปลือกแกลบดำ เปลือกข้าวโพด กระจกสี และล้อไม้ เพื่อให้เกิดบรรยากาศของหมู่บ้านม้งขึ้นจึงได้เพิ่มส่วนของไฟประดับโดยแทนค่าถึงดวงดาวบนท้องฟ้าตอนกลางคืนในหมู่บ้านม้งที่สวยงามเอาไว้ในชิ้นงาน

ตารางที่ 2 ขั้นตอนการพัฒนานำมาสู่งานสร้างสรรค์ (ส่วนที่ 2) ผลงานสร้างสรรค์ชุดที่ 3

ลายเส้นต้นแบบของเยาวชนชุมชนม้ง	โครงสร้าง 3 มิติจากลายเส้นต้นแบบ
	
	

(© Piyachat Udomsri 19/06/2019)



ภาพที่ 27 ผลงานสร้างสรรค์ (ส่วนที่ 2) ชุดที่ 3 ชื่อผลงาน “แจมอแจ้ ๆ” ผลงานศิลปะสื่อผสม ขนาดผันแปร เทคนิควัสดุธรรมชาติและหลอดไฟ ติดตั้ง ณ หอศิลปวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ (© Piyachat Udomsri 19/06/2019)



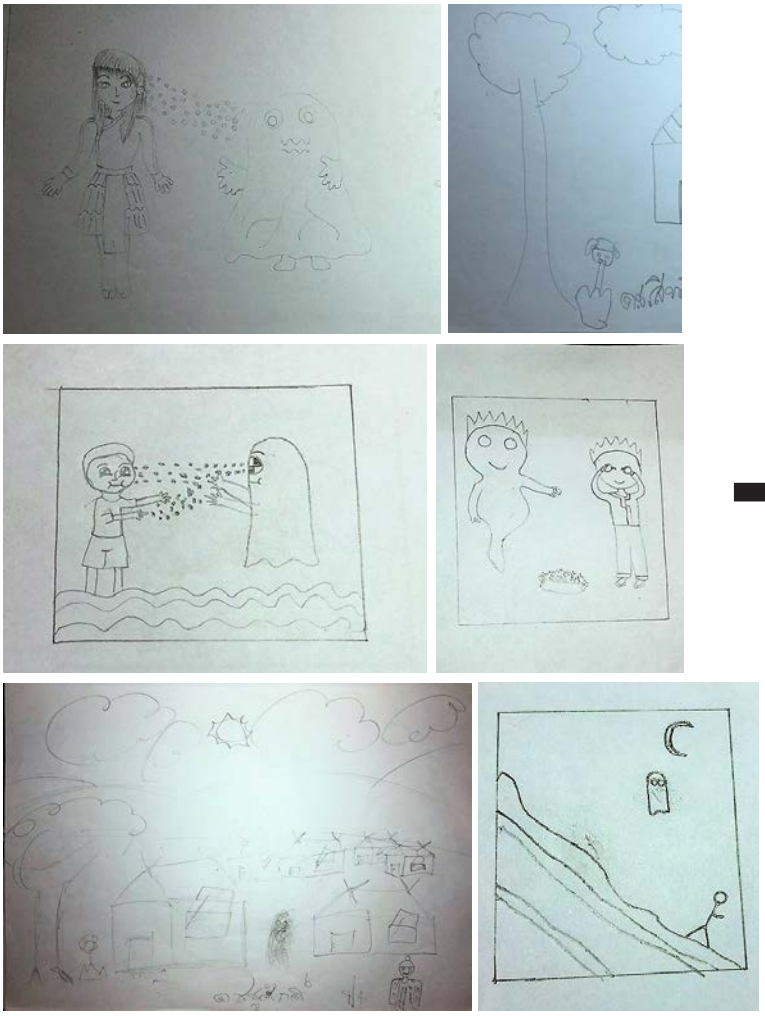
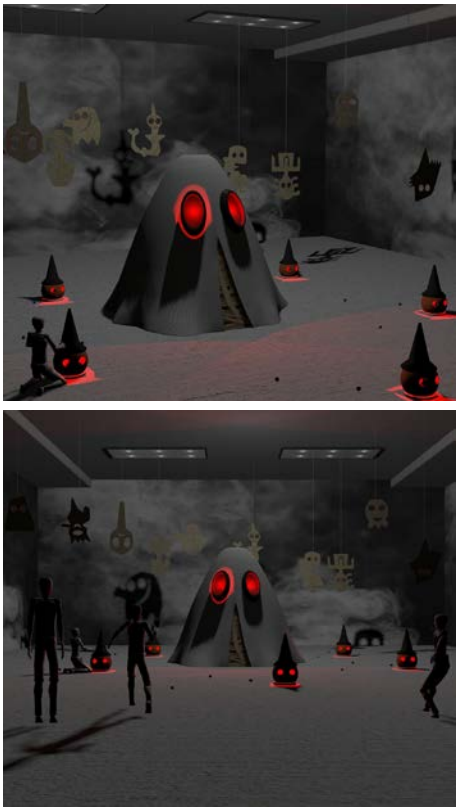
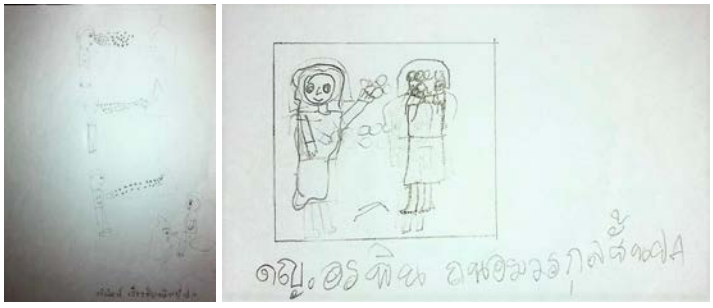
ภาพที่ 28 รายละเอียดระยะใกล้ของผลงานสร้างสรรค์ “แจมอแจ้ ๆ” (© Piyachat Udomsri 19/06/2019)



ภาพที่ 29 ผู้ชมงานมีส่วนร่วมกับผลงานสร้างสรรค์ชุด “แจมอแจ้ ๆ”
(© Piyachat Udomsri 19/06/2019)

(ส่วนที่ 2) ผลงานสร้างสรรค์ชุดที่ 4 “ข้า คือ คัดซู่” / I am CUTSU แรงบันดาลใจจากนิทานพื้นบ้านชาติพันธุ์ม้ง เรื่อง “ทำไมคนถึงไม่สามารถมองเห็นผี” / ua cas hmoob tib neeg tsis pom dab อ่านว่า อัว จัง ติ เน็ง จี เป๋อะ ด๊าบ โดยนิทานพื้นบ้านเรื่องนี้ วิเคราะห์แยกแยะจากเรื่องความสัมพันธ์ที่มนุษย์เป็นศูนย์กลาง โดยผลงานสร้างสรรค์ (ส่วนที่ 2) ผลงานสร้างสรรค์ชุดที่ 4 นี้ เป็นกลุ่มความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับสิ่งเหนือธรรมชาติที่สังเคราะห์จากผลงานภาพร่างลายเส้นต้นแบบของเยาวชนชาวม้ง โรงเรียนเจ้าพ่อหลวงอุปถัมภ์ 7 ในกิจกรรมศิลปะอย่างมีส่วนร่วมกับเยาวชนชุมชนม้งครั้งที่ 1 (ภาพที่ 16) โดยผู้ศึกษานำลายเส้นที่เกิดจากจินตนาการของเยาวชนชุมชนม้งที่มีแรงบันดาลใจจากนิทานพื้นบ้านชาติพันธุ์ม้ง เรื่อง “ทำไมคนถึงไม่สามารถมองเห็นผี” มาสังเคราะห์ผนวกกับจินตนาการของผู้ศึกษาออกมาเป็นผลงานในชุดนี้ซึ่งเป็นผลงานศิลปะสื่อผสมลักษณะ 3 มิติ รูปแบบจัดวางบนพื้นที่เป็นศิลปะสื่อผสม 3 มิติ ตั้งบนพื้น 6 ชิ้น และศิลปะสื่อผสม 3 มิติ ลอยตัว 21 ชิ้น โดยรูปแบบของผลงานมาจากลายเส้นรูปผีที่เกิดจากจินตนาการของเยาวชนชาวม้งที่ได้ฟังนิทานพื้นบ้านของตน ในผลงานสร้างสรรค์ชุดนี้ ผู้ชมผลงานสามารถมีส่วนร่วมกับผลงาน (ภาพที่ 31 และภาพที่ 32) คือ การโยนลูกบอลเข้าไปที่ตาของศิลปะสื่อผสม 3 มิติ ผีตัวใหญ่ที่มีเสียงการเล่านิทานของชาวม้งอยู่ในลำตัวนั้น เพราะด้วยเนื้อหาของนิทานเรื่องนี้ที่ว่าผีแกล้งคน ฉะนั้นจึงเป็นการเล่นกลับไปกลับมา ให้คนแกล้งผีบ้างตามผลงานลายเส้นของเยาวชนชาวม้งที่ได้จินตนาการขึ้น ส่วนการประกอบสร้างของชิ้นงานมาจากวัสดุธรรมชาติ และวัสดุสังเคราะห์ ประกอบด้วย ขี้เลื่อยผสมสีฝุ่น เปลือกข้าวโพด ข้าวเปลือก แกลบดำ ขุยมะพร้าว ฟางข้าว ไฟสี ลำโพงเสียง และลูกบอลผ้า ส่วนการจัดแสงในพื้นที่จะจัดแสงให้มีความสว่างลดลงเพื่อสร้างบรรยากาศให้เหมาะสมกับเรื่องราวในนิทาน

ตารางที่ 3 ขั้นตอนการพัฒนานำมาสู่งานสร้างสรรค์ (ส่วนที่ 2) ผลงานสร้างสรรค์ชุดที่ 4

ลายเส้นต้นแบบของเยาวชนชุมชนม้ง	โครงสร้าง 3 มิติจากลายเส้นต้นแบบ
	
	

(© Piyachat Udomsri 19/06/2019)



ภาพที่ 30 ผลงานสร้างสรรค์ (ส่วนที่ 2) ชุดที่ 4 ชื่อผลงาน “ข้า คือ คัดซู่” ผลงานศิลปะสื่อผสม ขนาดผันแปร เทคนิควัสดุธรรมชาติ เสียง แสง ติดตั้ง ณ หอศิลปวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ (© Piyachat Udomsri 21/06/2019)



ภาพที่ 31 ผลงาน “ข้า คือ คัดซู่” ผู้ชมงานมีส่วนร่วมกับผลงาน โดยสามารถโยนลูกบอลผ้าเข้าดวงตาผลงาน (© Piyachat Udomsri 21/06/2019)



ภาพที่ 32 ผู้ชมงานสามารถมีส่วนร่วมกับผลงานสร้างสรรค์ชุด “ข้า คือ คัดซู่”
(© Piyachat Udomsri 21/06/2019)

สรุปและอภิปรายผลการวิจัย

จากวัตถุประสงค์การวิจัยทำให้ผู้ศึกษาได้รับรู้ถึงประวัติความเป็นมา สังคมและวัฒนธรรมของชุมชนชาวม้ง รวมทั้งแนวความคิดและภูมิปัญญาในด้านต่าง ๆ ของชาวม้งในจังหวัดเชียงใหม่ที่เกิดการเปลี่ยนแปลงวิถีชีวิตไปตามบริบทของยุคสมัยในปัจจุบันมีการติดต่อสื่อสารหยิบยืมข้ามสายวัฒนธรรมเกิดขึ้นอย่างรวดเร็ว โดยการวิจัยในครั้งนี้มีบทบาทสำรวจและเก็บข้อมูลนิทานพื้นบ้านชาติพันธุ์ม้ง ในชุมชนม้งหมู่บ้านแม่สาใหม่และหมู่บ้านแม่สาน้อย ตำบลโป่งแยง อำเภอแม่ริม จังหวัดเชียงใหม่ ซึ่งนิทานพื้นบ้านชาติพันธุ์ม้งเป็นมรดกวัฒนธรรมอย่างหนึ่งที่ผู้ศึกษาสามารถกลับไปทบทวนถึงภูมิหลังโลกทัศน์ของชาวม้งที่ถ่ายทอดโดยการเล่าส่งต่อกันมาสู่รุ่นต่อรุ่น ผู้ศึกษาจึงได้นำนิทานพื้นบ้านชาติพันธุ์ม้งมาสร้างสรรค์เป็นผลงานศิลปะสื่อผสมอย่างมีส่วนร่วมกับเยาวชนชุมชนม้ง เพื่อกระตุ้นสร้างสำนึกอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรมของชาติพันธุ์ม้ง

ผลการวิจัยพบว่า นิทานพื้นบ้านชาติพันธุ์ม้งทั้งหมด 9 เรื่อง สามารถหาข้อมูลได้จากผู้สูงวัยของหมู่บ้านมีอายุระหว่าง 38 - 66 ปี ผู้เล่านิทานพื้นบ้านส่วนใหญ่เป็นผู้ชายมากกว่าผู้หญิง และผู้ศึกษาสามารถวิเคราะห์แยกแยะนิทานพื้นบ้านชาติพันธุ์ม้งจากความสัมพันธ์ที่มนุษย์เป็นศูนย์กลาง คือ ความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับมนุษย์ ความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับธรรมชาติ และความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับสิ่งเหนือธรรมชาติ

จึงทำให้เกิดชุดงานสร้างสรรค์ของผู้ศึกษาใน (ส่วนที่ 2) ผลงานสร้างสรรค์ชุดที่ 2 ชุดที่ 3 และชุดที่ 4 โดยการจัดแสดงนิทรรศการในครั้งนี้ ผู้ชมผลงานและเยาวชนชาวม้งสามารถมีส่วนร่วมกับผลงานสร้างสรรค์ (ส่วนที่ 2) ชุดที่ 4 “ข้า คือคัดซู่” ได้ ซึ่งทำให้ผลงานสร้างสรรค์ในครั้งนี้ตรงตามวัตถุประสงค์ของการวิจัยที่ผู้ศึกษาได้กำหนดไว้ และเพื่อการกระตุ้นสร้างสำนึกอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรมของชาวม้ง อีกทั้ง ในกระบวนการทำงานวิจัยครั้งนี้ได้ค้นพบประสบการณ์ในการใช้ชีวิตประจำวันของชาวม้งหมู่บ้านแม่สาใหม่และหมู่บ้านแม่สาน้อย ที่ผู้ศึกษาได้รับข้อมูลโดยตรงจากการเฝ้าสังเกตการณ์เพื่อนำมาเป็นส่วนหนึ่งของแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ผลงาน และค้นพบการเกิดของปรากฏการณ์ที่แสดงออกโดยไม่มีการเตรียมล่วงหน้าในกิจกรรมที่ผู้ศึกษาสร้างสรรค์ร่วมกับเยาวชนชาวม้ง ทั้งนี้อาจเป็นเพราะว่าศิลปะเป็นสื่อกลางในการเชื่อมโยงคนในพื้นที่ร่วมกันอย่างมีอิสรภาพ เสมอภาค เท่าเทียมกัน เพื่อให้เกิดกระบวนการเรียนรู้บางอย่างที่คนในพื้นที่นั้น ๆ สนใจในเรื่องของการพัฒนาในด้านความรู้สึกนึกคิด

โดยสอดคล้องกับบทความของ อานันท์ กาญจนพันธุ์ (Kanchanaphan 2010) “เกี่ยวกับชนเผ่าเรื่องความเป็นชาติพันธุ์ (Ethnicity)” ที่กล่าวว่า ความหลากหลายทางชาติพันธุ์ในพหุสังคม ปัจจุบันนั้นนักวิชาการหันมาให้ความสนใจในเรื่องของความเสมอภาคของแต่ละกลุ่มชาติพันธุ์ที่มีความแตกต่างกันทางวัฒนธรรม หากไม่มีความพยายามเอาเปรียบกัน บางสังคมกลับพบการผสมผสานกันทางวัฒนธรรมได้อย่างดี แม้ว่าจะคงความแตกต่างแต่ละชาติพันธุ์ไว้ก็ไม่ได้ก่อให้เกิดความขัดแย้งเสมอไป ทั้งนี้เพราะว่าสังคมนั้น ๆ ได้เคารพสิทธิของความแตกต่างทางชาติพันธุ์อย่างเท่าเทียมกัน ที่จริงแล้วสังคมหนึ่งสามารถเคารพความแตกต่างในทางวัฒนธรรม ความรู้ และความเชื่อได้หลากหลาย สังคมเรียกการเคารพในความแตกต่างหลากหลายนี้ว่า “พหุสังคม” ซึ่งมักจะเกิดขึ้นได้เมื่อสังคมนั้นได้พัฒนาความเป็นประชาธิปไตยมากขึ้น

References

Kahn, M. "Midden Heap Exhibition." Friedmanbenda. Accessed January 5, 2018. http://www.friedmanbenda.com/exhibitions/upcoming/misha-kahn-midden-heap.

Kanchanaphan, A. *Nǣo Khwāmkhit Phūnthān Thāng Sangkhom Læ Watthanatham*. [Basic concepts of society and culture]. 3rd ed. Chiang Mai: Faculty of Social Sciences, Chiang Mai University, 2010.

Leepreecha, P. *Kānkhā Khām Phromdæn Kap 'Attalak Mong.* [Cross-border trade with the Hmong identity]. Chiang Mai: Chiang Mai University, 2005.

Leepreecha, P. and Whanitpradit, A. "Ongkhwāmrū Thǭngthin Mong Chumchon Mæ Sā Mai. [Local knowledge of the Hmong Mae Sa Mai community]." In *Academic documents, ethnic studies and development Educational series and ethnicities* 6. Chiang Mai: Social Research Institute, Chiang Mai University, 2007.

Nguyen, H. "What-We-Do." Circle painting. Accessed February 19, 2018. https://www.circle-painting.org.

Nimmanhaemin, P. *Nithān Phūnbān Suksā.* [Folklore Studies]. Bangkok: Faculty of Arts, Chulalongkorn University, 2000.

Singapore Biennale. *An Atlas of Mirrors*. Singapore: Allegro, 2016.

Siripattananuntakul, W. "Sinlapin Sinlapa Watthanatham: Kānphalit Sǭ Kap Kān kō 'Intœ. [Artist Art and Culture: Reproduction and Go Inter]." *Veridian E-Journal*, *Silpakorn University* 5, no. 3 (September/December 2012).

Tribal Development Center in Chiang Mai. *Thamnīap Chumchon Bon Phūnthī Sūng Čhangwat Chīang Mai Phǭ.Sǭ. 2558.* [Chiang Mai Highland Community House 2015]. Chiang Mai: Department of Social Development and Welfare Ministry of Social Development and Human Security, 2015.

กิตติกรรมประกาศ

ขอขอบพระคุณ รองศาสตราจารย์ ดร. ทิพวรรณ ทั่งมั่งมี อาจารย์ที่ปรึกษาหลัก ศาสตราจารย์เกียรติคุณ สุรพล ดำริห์กุล และรองศาสตราจารย์ ดร. ฉลองเดช คูภานุมาต อาจารย์ที่ปรึกษารอง ที่มอบความรู้และให้ความคิดเห็นแก่ดุษฎีนิพนธ์ในครั้งนี้ บทความนี้ขอขอบพระคุณทุนอุดหนุดการวิจัยระดับบัณฑิตศึกษาจากสำนักงานคณะกรรมการวิจัยแห่งชาติ (วช.) ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2562 และขอขอบพระคุณทุนสนับสนุนการวิจัยจากกองทุนส่งเสริมการศึกษาการสร้างสรรค์มูลนิธิรัฐบุรุษ พลเอกเปรม ติณสูลานนท์ ประจำปี พ.ศ. 2561 รวมไปถึงต้องขอขอบพระคุณชาวม้งทุกท่าน และโรงเรียนเจ้าพ่อหลวงอุปถัมภ์ 7 หมู่บ้านแม่สาใหม่ และแม่สาน้อยตำบลโป่งแยง อำเภอแม่ริม จังหวัดเชียงใหม่ เป็นอย่างยิ่งที่มอบความรู้ และมอบความร่วมมือให้กับผู้วิจัยในการศึกษาครั้งนี้

การออกแบบลวดลายเรขศิลป์บนเสื้อยืดสินค้าที่ระลึก ที่สะท้อนอัตลักษณ์แหล่งท่องเที่ยวภูป่าเปาะ ชุมชนท้องถิ่นบ้านผาหวาย อำเภอหนองหิน จังหวัดเลย

received 29 APR 2020 **revised** 20 AUG 2020 **accepted** 25 AUG 2020

ศรัณยพัชร์ จิตพิไล
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ประจำสาขาวิชาดิจิตอลอาร์ต
คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์
มหาวิทยาลัยราชภัฏเลย

บทคัดย่อ

การออกแบบลวดลายเรขศิลป์บนเสื้อยืดสินค้าที่ระลึก ที่สะท้อนอัตลักษณ์แหล่งท่องเที่ยวภูป่าเปาะ ชุมชนท้องถิ่นบ้านผาหวาย อำเภอหนองหิน จังหวัดเลย นั้นมีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อศึกษาอัตลักษณ์ของแหล่งท่องเที่ยวบ้านผาหวาย อำเภอหนองหิน จังหวัดเลย 2) เพื่อออกแบบและพัฒนาลวดลายเรขศิลป์บนเสื้อยืดที่สะท้อนอัตลักษณ์ของแหล่งท่องเที่ยวภูป่าเปาะ ชุมชนบ้านผาหวาย อำเภอหนองหิน จังหวัดเลย ใช้เป็นของฝากและของที่ระลึกในชุมชน 3) เพื่อศึกษาความพึงพอใจต่อลวดลายเรขศิลป์บนเสื้อยืดสินค้าที่ระลึกที่สะท้อนอัตลักษณ์แหล่งท่องเที่ยวภูป่าเปาะ ชุมชนท้องถิ่นบ้านผาหวาย อำเภอหนองหิน จังหวัดเลย โดยกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยมี 2 กลุ่ม คือ 1) กลุ่มที่ให้ความรู้ด้านวิชาการ ซึ่งจะถูกนำมารวบรวมเป็นข้อมูลในการออกแบบลวดลายเรขศิลป์บนเสื้อยืดสินค้าที่ระลึกที่สะท้อนอัตลักษณ์ของแหล่งท่องเที่ยวภูป่าเปาะ ชุมชนบ้านผาหวาย อำเภอหนองหิน จังหวัดเลย โดยกลุ่มตัวอย่างที่ได้มา โดยวิธีการเจาะจง จำนวน 10 คน คือ นักวิชาการ จำนวน 3 คน ผู้นำชุมชน จำนวน 1 คน ชาวบ้าน จำนวน 3 คน และผู้จำหน่ายสินค้าพื้นเมือง จำนวน 3 คน 2) กลุ่มตัวอย่างได้จากการเลือกแบบบังเอิญ (Accidental Sampling) จากนักท่องเที่ยว จำนวน 100 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่การสัมภาษณ์แบบไม่เป็นทางการ (Interview form) แบบสอบถาม (Questionnaire form)

ผลการวิจัยพบว่า อัตลักษณ์ของแหล่งท่องเที่ยวภูป่าเปาะมีดังนี้ ชิงช้าไม้ ภูหอ ทะเลหมอก ทุ่งบัวตอง ศาลาพักระหว่างจุดชมวิว ภูป่าเปาะ และรถอีแต๊ก การออกแบบลวดลายเรขศิลป์บนเสื้อยืดสินค้าที่ระลึกที่สะท้อนอัตลักษณ์แหล่งท่องเที่ยวภูป่าเปาะ พบว่า ตามทัศนคติของผู้เชี่ยวชาญหรือนักวิชาการ ผู้นำชุมชน ชาวบ้านและผู้จำหน่ายสินค้า มีความคิดเห็นโดยรวมเกี่ยวกับความเป็นอัตลักษณ์แหล่งท่องเที่ยวภูป่าเปาะ

อยู่ในระดับมาก ส่วนความพึงพอใจของนักท่องเที่ยวพบว่า มีความพึงพอใจโดยรวม อยู่ในระดับมากที่สุด สำหรับรูปแบบลวดลายเรขศิลป์บนเสื้อยืด ที่ความนิยมมากที่สุดคือ รูปแบบที่ 9 ดังนั้น การออกแบบลวดลายเรขศิลป์บนเสื้อยืดเพื่อเป็นของที่ระลึกของชุมชนนั้นต้องออกแบบให้มีอัตลักษณ์ มีความน่าสนใจ ลวดลาย และสีสันสวยงาม ใส่ได้หลายโอกาสและสินค้ามีคุณภาพ ส่งผลให้ผลงานเป็นที่สนใจจากผู้บริโภค

คำสำคัญ: การออกแบบลวดลายเรขศิลป์, เสื้อยืด, อัตลักษณ์แหล่งท่องเที่ยวภูป่าเปาะ, สินค้าที่ระลึก

Graphic Design On Souvenir T-shirts that Reflect the Identities of Phupapoh in Phawhai Local Community, Nong Hin District, Loei Province

Saranyaphach Jitpilai
Assistant Professor Digital art department,
Faculty of Humanities and Socail Sciences,
Loei Rajabhat University

Abstract

Graphic Designing that Reflect the Identities of Phupapoh in Phawhai community, Nong Hin District, Loey province. This study aimed to (1) study the identities of Phupapoh in Phawhai community, Nong Hin District, Loey province, (2) create and develop graphic design on T-Shirts that reflect the identities of Phupapoh in Phawhai community, Nong Hin District, Loey province and (3) survey satisfaction levels of the graphic designs on the T-shirts. The study used two groups of people to collect the data. The first group was a group of ten from purposive sampling, which can provide academic knowledge comprising of three academicians, one leader of the community, three villagers, and three souvenir shopkeepers. The second group was 100 tourists from accidental sampling. Tools that were employed in this research were interview form, assessment form and questionnaire form. The research found that identities of Phupapoh were wooden swings, a Phuhoh mountain, Sea of mist, a field of tree marigold or Maxican sunflower, resting pavilions along the scenic route, the Phapoh mountain itself and E-Tak carriages. According to the survey from the first group, high satisfaction was shown towards the identical graphic design on the T-shirts that were sold as a souvenir. Survey results from the 100 tourists showed that their gratifications toward the graphic designs on the T-shirts were extremely high, and the number nine graphic art was the most popular. Therefore, creating graphic designs on T-shirts as a souvenir should be interesting by embedding the identities of the tourist place on them as well as the quality, and the T-shirts can be worn at any occasion. These aspects were concerned by the consumers.

Keywords: Graphic design, T-shirts, Phuphapoh’s identities, souvenir

ที่มาและความสำคัญ

ในปัจจุบันสถานที่ท่องเที่ยวในประเทศไทยมีหลากหลายและกระจายไปทั่วในทุก ๆ จังหวัด และภาครัฐมีนโยบายให้ประชาชนคนไทยท่องเที่ยวในประเทศให้มากขึ้น จนในปัจจุบันสามารถพัฒนาเป็นอุตสาหกรรมด้านการท่องเที่ยวของประเทศ ซึ่งนำไปสู่โอกาสในการสร้างรายได้ให้กับประชาชน ชุมชนของภาคนั้น ๆ ในประเทศ และผลิตภัณฑ์สินค้าพื้นเมืองก็เป็นอีกอย่างที่สร้างรายได้ให้กับชุมชนท้องถิ่นในจังหวัดต่าง ๆ ในแต่ละภาคของประเทศไทย โดยจะมีลักษณะของผลิตภัณฑ์สินค้า ของที่ระลึกที่แตกต่างกันไปของแต่ละชุมชน ในแต่ละภาค เนื่องจากมีทรัพยากร ความเป็นอยู่ที่แตกต่างกันไป ตามสภาพของภูมิศาสตร์ของแต่ละชุมชน ดังนั้นในแต่ละพื้นที่จะมียุทธศาสตร์ในการผลิต พัฒนา และปรับปรุงผลิตภัณฑ์สินค้าพื้นเมือง หรือของที่ระลึกสำหรับนักท่องเที่ยวได้เลือกซื้อไปเป็นของฝาก ของที่ระลึก โดยที่ผลิตภัณฑ์สินค้าพื้นเมืองหรือของที่ระลึกนั้น ต้องมีคุณค่าและประสิทธิภาพควบคู่กันไป (Pranchong and Kanyapai 2013, 1) และรายได้ที่มาจากการขายสินค้าของที่ระลึกและของฝากให้กับนักท่องเที่ยวนั้น ถือเป็นรายได้อย่างหนึ่งในธุรกิจการท่องเที่ยวของชุมชนหรือในพื้นที่นั้น ๆ และจังหวัดเลยก็เป็นจังหวัดหนึ่งในภาคตะวันออกเฉียงเหนือตอนบนที่มีชายแดนริมฝั่งแม่น้ำโขงและเป็นเมืองท่องเที่ยวที่สำคัญแห่งหนึ่งของประเทศไทย เนื่องจากมีสภาพภูมิประเทศที่งดงาม มีทิวเขาสูงใหญ่และมีป่าไม้ที่อุดมไปด้วยพืชพรรณ สัตว์ป่านานาชนิด และมีประเพณีวัฒนธรรมที่โดดเด่นเป็นเอกลักษณ์ของตัวเอง และมีแหล่งท่องเที่ยวเชิงประวัติศาสตร์ที่สำคัญและสวยงาม ได้แก่ พิพิธภัณฑ์ผีตาโขน พระธาตุศรีสองรัก พระธาตุสัจจะ ชุมชนบ้านไม้เก่าเชียงคาน และมีกิจกรรมหรือประเพณีวัฒนธรรมบางอย่างไม่สามารถพบเจอได้ในท้องที่อื่น ๆ เช่น ประเพณีบุญหลวงและการละเล่นผีตาโขน ประเพณีผีขนน้ำ นอกจากนี้ยังมีวัดสำคัญที่ประชาชนนิยมมาทำบุญ เช่น วัดป่าเนรมิตวิปัสสนา วัดศรีสุทธาวาส และวัดโพนชัย ในจังหวัดเลยยังมีสถานที่ท่องเที่ยวเชิงนิเวศที่สำคัญซึ่งเป็นที่รู้จักแพร่หลายและมีนักท่องเที่ยวนิยมเดินทางมาสัมผัสบรรยากาศในฤดูหนาวบนยอดเขาสูง ไม้ดอกเมืองหนาวนานาชนิด เช่น ภูกระดึง ภูเรือ ภูหลวง สวนหินผางาม และแก่งคุดคู้ เป็นต้น (Loei Provincial Office 2017, 29) โดยมีธรรมชาติที่มีความสวยงามทำให้มีนักท่องเที่ยวเข้ามาเยี่ยมในแต่ละปีมีปริมาณที่เพิ่มมากขึ้นในทุก ๆ ปี และจากสถิติพบว่า นักท่องเที่ยวส่วนใหญ่มีการเลือกซื้อของฝากของที่ระลึกประเภทผลิตภัณฑ์ชุมชนโดยเฉพาะเสื้อยืดที่พิมพ์ลายเฉพาะของแหล่งท่องเที่ยวแห่งนั้น ๆ เป็นจำนวนมาก

หมู่บ้านผาหวาย เป็นหมู่บ้านหนึ่งในอำเภอหนองหิน จังหวัดเลย ที่มีการจัดการด้านการท่องเที่ยวในเชิงอนุรักษ์ธรรมชาติ เพราะมีสภาพพื้นที่ที่อุดมสมบูรณ์ไปด้วยแหล่งน้ำ ทรัพยากรธรรมชาติ ป่าไม้ ต้นน้ำลำธาร และภูเขาหินปูน จัดเป็นแหล่งท่องเที่ยวเชิงนิเวศที่สมบูรณ์อีกแห่ง เนื่องจากมีลักษณะทางธรรมชาติที่สวยงาม เหมาะสำหรับการศึกษาธรรมชาติและมีสภาพอากาศที่เย็นสบาย ในฤดูร้อนนั้นอากาศก็ไม่ร้อนจัดและในฤดูหนาวอากาศค่อนข้างจะหนาวถึงเย็นจัด ทำให้นักท่องเที่ยวต้องการเข้ามาสัมผัสในคุณค่าและความงามของธรรมชาติ และเกิดความประทับใจสำหรับนักท่องเที่ยว ทำให้ต้องเดินทางกลับเข้ามาท่องเที่ยวอีกในหลาย ๆ ครั้ง และจากการศึกษาพบว่า ในหมู่บ้านผาหวายมีแหล่งท่องเที่ยวเชิงธรรมชาติ คือ “ภูป่าเปาะ” ซึ่งเป็นภูเขาที่มีความสูงถึง 900 เมตร สามารถมองเห็นได้ทิวทัศน์รอบตัวแบบพาโนรามา 360 องศา ความสูงของภูเขาทำให้สามารถมองเห็นวิวทิวทัศน์อันสวยงามและมองเห็นภูเขาต่าง ๆ ในบริเวณที่ใกล้เคียงได้ด้วยตาเปล่าและเพื่อนำมาสู่การสร้างเป็นจุดขายสำหรับ

ส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงธรรมชาติในชุมชนสภาพของพื้นที่นั้นมีความงดงามตามธรรมชาติและบางส่วนก็ถูกปรับปรุงโดยชาวบ้าน เพื่อใช้ดึงดูดให้นักท่องเที่ยวเดินทางเข้ามาเที่ยว แต่อย่างไรก็ตาม จากการศึกษาพบว่าในหมู่บ้านผาหวายนั้นยังขาดสินค้าของที่ระลึกจากชุมชน เพราะที่มีวางจำหน่ายนั้นมีเพียงกระปุกออมสินไม้ไผ่ เสื้อถัก ซึ่งเป็นผลิตภัณฑ์สินค้าที่มาจากพื้นที่อื่น ๆ หรือในอำเภอที่ใกล้เคียง โดยไม่มีผลิตภัณฑ์สินค้าหรือของที่ระลึกของฝากที่มีอัตลักษณ์เป็นของชุมชน จากข้อมูลดังกล่าวและจากการลงพื้นที่เก็บข้อมูลในเบื้องต้นก็พบว่า ผลิตภัณฑ์สินค้าหรือของที่ระลึก ของฝากที่นำมาวางจำหน่ายนั้น เป็นสินค้าที่นำมาจากที่อื่นและยังขาดความเป็นอัตลักษณ์ของชุมชน และเพื่อสนองนโยบายภาครัฐที่ต้องการให้ประชาชนคนไทยท่องเที่ยวในประเทศให้มากขึ้น ซึ่งนำไปสู่โอกาสในการสร้างรายได้ให้กับประชาชนและผลิตภัณฑ์สินค้าพื้นเมืองก็เป็นอีกอย่างที่สร้างรายได้ให้กับชุมชนท้องถิ่น โดยจะมีลักษณะของผลิตภัณฑ์สินค้า ของที่ระลึกที่แตกต่างกันไปของแต่ละชุมชนในแต่ละภาค เนื่องจากมีทรัพยากร ความเป็นอยู่ที่แตกต่างกันไป ตามสภาพของภูมิศาสตร์ของแต่ละชุมชนและเสื้อยืดพิมพ์ลวดลายถือว่าเป็นสินค้าที่ได้รับความนิยมอันดับต้น ๆ เพราะเสื้อยืดเหมาะกับอากาศบ้านเรา และให้ความรู้สึกเท่สามารถใส่ได้ไม่จำกัดเพศวัย เพราะนักท่องเที่ยวมีทุกกลุ่มอายุ ไม่ว่าจะเด็ก วัยรุ่น หรือผู้ใหญ่สามารถใส่ได้กับเครื่องนุ่งห่มที่หลากหลาย และด้วยราคาเสื้อยืดเป็นสินค้าที่ไม่แพงจนเกินไป ใช้ประโยชน์ได้จึงเป็นที่นิยมของนักท่องเที่ยว (Kotler 2003) ปรมาจารย์ด้านการตลาดสมัยใหม่ได้ให้แนวคิดที่ท้าทายแนวความคิดทางการตลาดต่าง ๆ ที่ผ่านมา คือการให้ความสำคัญกับลูกค้า โดยเน้นการตอบสนองความพึงพอใจ ด้วยการสร้างผลิตภัณฑ์ให้เหมาะสมกับลูกค้า แนวคิดการตลาดขึ้นอยู่กับปัจจัย 4 ประการ คือ ตลาดเป้าหมาย (Target Market) ความต้องการของลูกค้า (Customer Needs) การผสมผสานทางการตลาด (Integrated) และกำไรที่ได้จากความพึงพอใจของลูกค้า (Profitability) แนวคิดการตลาดมุ่งภายนอกสู่ภายในเริ่มต้นโดยการกำหนดเป้าหมายที่ชัดเจน ศึกษาความต้องการของลูกค้า ทำกิจกรรมที่มีอิทธิพลต่อลูกค้าและกำไรจากการสนองความพึงพอใจของลูกค้า โดยในทางการตลาดถือว่าเป็นการออกแบบผลิตภัณฑ์ใหม่ เป็นปัจจัยหนึ่งในกระบวนการวางแผนกลยุทธ์ทางการตลาดที่มีความสำคัญต่อการขยายตลาดสินค้า เป็นการสนองประโยชน์ใช้สอยใหม่ความต้องการใหม่ หรือสร้างตลาดกลุ่มเป้าหมายใหม่ให้เกิดอย่างต่อเนื่อง ซึ่งกลยุทธ์ในการตลาดเป้าหมาย คือ นักท่องเที่ยว ผสมผสานทางการตลาดและคืนกำไรให้ลูกค้า มีส่วนลดให้นักท่องเที่ยวเมื่อนักท่องเที่ยวเช็คอินสถานที่ท่องเที่ยว หรือซื้อครบทั้ง 10 แบบจะมีของที่ระลึกให้เพื่อกระตุ้นการซื้อขายสร้างรายได้ให้กับชุมชนท้องถิ่น

ดังนั้น ผู้วิจัยจึงสนใจที่จะออกแบบและพัฒนาลวดลายเรขศิลป์ลงบนเสื้อยืด เพื่อใช้เป็นผลิตภัณฑ์สินค้าหรือของที่ระลึก ของฝาก โดยใช้อัตลักษณ์ของแหล่งท่องเที่ยวในชุมชนของบ้านผาหวาย อำเภอหนองหิน จังหวัดเลย นั้นคือ “ภูป่าเปาะ” เพื่อนำมาออกแบบและพัฒนาลวดลายเรขศิลป์ลงบนเสื้อยืดให้มีอัตลักษณ์ มีความสวยงามความน่าสนใจและสามารถสร้างความประทับใจต่อผลิตภัณฑ์สินค้าหรือของที่ระลึก ของฝาก สำหรับนักท่องเที่ยวได้เป็นอย่างมากและเป็นการเพิ่มรายได้ให้ชุมชนต่อไป

วัตถุประสงค์ของการทำวิจัย

1. เพื่อศึกษาอัตลักษณ์ของแหล่งท่องเที่ยวบ้านผาหวาย อำเภอหนองหิน จังหวัดเลย

2. เพื่อออกแบบและพัฒนาลวดลายเรขศิลป์บนเสื้อยืดที่สะท้อนอัตลักษณ์ของแหล่งท่องเที่ยวภูป่าเปาะ ชุมชนบ้านผาหวาย อำเภอหนองหิน จังหวัดเลย ใช้เป็นของฝากและของที่ระลึกในชุมชน

3. เพื่อศึกษาความพึงพอใจต่อลวดลายเรขศิลป์บนเสื้อยืดสินค้าที่ระลึกที่สะท้อนอัตลักษณ์แหล่งท่องเที่ยวภูป่าเปาะ ชุมชนท้องถิ่นบ้านผาหวาย อำเภอหนองหิน จังหวัดเลย

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. ชุมชนได้กระบวนการเรียนรู้เกี่ยวกับขั้นตอนการออกแบบลวดลายเสื้อยืด

2. ชุมชนได้ต้นแบบลวดลายเสื้อยืดที่สะท้อนถึงอัตลักษณ์แหล่งท่องเที่ยวของชุมชนบ้านผาหวาย อำเภอหนองหิน จังหวัดเลย และสามารถนำมาใช้เป็นของฝากและของที่ระลึกของชุมชนท้องถิ่นได้

ขอบเขตของการวิจัย

ด้านเนื้อหา

ผู้วิจัยใช้อัตลักษณ์ของภูป่าเปาะ ที่เป็นแหล่งท่องเที่ยวของบ้านผาหวาย อำเภอหนองหิน จังหวัดเลย มาใช้ในการออกแบบลวดลายเสื้อยืด

ด้านพื้นที่การวิจัย

เขตบ้านผาหวาย อำเภอหนองหิน จังหวัดเลย

ด้านกลุ่มประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่าง มี 2 กลุ่ม ดังนี้

1. กลุ่มตัวอย่างที่ได้จากวิธีการเจาะจง เพื่อศึกษาอัตลักษณ์และเพื่อออกแบบ ลวดลายเรขศิลป์บนเสื้อยืดสินค้าที่ระลึก ที่สะท้อนอัตลักษณ์ของแหล่งท่องเที่ยวภูป่าเปาะ ชุมชนบ้านผาหวาย อำเภอหนองหิน จังหวัดเลย ตามวัตถุประสงค์ข้อที่ 1 และ 2 จำนวน 10 คน คือ นักวิชาการ จำนวน 3 คน ผู้นำชุมชน จำนวน 1 คน ชาวบ้าน จำนวน 3 คน และผู้จำหน่ายสินค้าพื้นเมือง จำนวน 3 คน

2. กลุ่มตัวอย่างได้จากการเลือกแบบบังเอิญ (Accidental Sampling) เพื่อศึกษาความพึงพอใจตามวัตถุประสงค์ข้อที่ 3 จากนักท่องเที่ยว จำนวน 100 คน

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ แบบสัมภาษณ์แบบไม่เป็นทางการ (Interview form) แบบสอบถาม (Questionnaire form) โดยแยกรายละเอียดเครื่องมือในการวิจัย ดังนี้

1. แบบสัมภาษณ์แบบไม่เป็นทางการ (Interview form) คือ เป็นการสัมภาษณ์ที่ผู้สัมภาษณ์เตรียมแต่จุดมุ่งหมายไว้และใช้วิธีการสนทนาซักถามแลกเปลี่ยนความคิดเห็น โดยผู้สัมภาษณ์ต้องพยายามให้ผู้ถูกสัมภาษณ์รู้สึกว่ามีบรรยากาศที่เป็นกันเองและอาจมีการป้อนคำถามนำบ้างเพื่อได้คำตอบตามวัตถุประสงค์ของงานวิจัย

2. แบบสอบถาม (Questionnaire form) คือ แบบสอบถามความพึงพอใจในสินค้าประเภทเสื้อยืดสินค้าที่ระลึกที่สะท้อนอัตลักษณ์ชุมชนท้องถิ่นบ้านผาหวาย อำเภอหนองหิน จังหวัดเลย แบ่งออกเป็น 2 ตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 ลักษณะทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม

ตอนที่ 2 ความพึงพอใจของผู้ตอบแบบสอบถามที่มีต่อรูปแบบของสินค้าประเภทเสื้อยืดสินค้าที่ระลึก ที่สะท้อนอัตลักษณ์ชุมชนท้องถิ่นบ้านผาหวาย อำเภอหนองหิน จังหวัดเลย

ตอนที่ 3 ข้อมูลอื่น

การเก็บรวบรวมข้อมูล

การวิจัยครั้งนี้ เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพและปริมาณ การออกแบบลวดลายเรขศิลป์บนเสื้อยืดสินค้าที่ระลึกที่สะท้อนอัตลักษณ์แหล่งท่องเที่ยวภูป่าเปาะ ชุมชนท้องถิ่นบ้านผาหวาย อำเภอหนองหิน จังหวัดเลย ซึ่งผู้วิจัยได้ดำเนินการรวบรวมข้อมูล ดังนี้

1. ข้อมูลเกี่ยวกับบริบท อัตลักษณ์ และวิถีชีวิตของคนชุมชนท้องถิ่น บ้านผาหวาย อำเภอหนองหิน จังหวัดเลย ได้ลงพื้นที่เก็บข้อมูลจากการสัมภาษณ์นักวิชาการ ผู้นำชุมชน ชาวบ้าน และผู้จำหน่ายสินค้าพื้นเมือง

2. ข้อมูลจากแบบประเมินของนักวิชาการ ผู้นำชุมชน ชาวบ้าน และผู้จำหน่ายสินค้าพื้นเมืองต่อการออกแบบและพัฒนาลวดลายบนเสื้อยืดที่สะท้อนอัตลักษณ์ของแหล่งท่องเที่ยวภูป่าเปาะ ชุมชนบ้านผาหวาย อำเภอหนองหิน จังหวัดเลย เพื่อออกแบบและพัฒนาลวดลายเรขศิลป์อย่างเหมาะสม

3. ข้อมูลจากแบบสอบถามนักท่องเที่ยวต่อความพึงพอใจเสื้อยืดที่สะท้อนอัตลักษณ์ของแหล่งท่องเที่ยวภูป่าเปาะ ชุมชนบ้านผาหวาย อำเภอหนองหิน จังหวัดเลย เพื่อออกแบบและพัฒนาลวดลายเรขศิลป์อย่างเหมาะสมต่อไป

การจัดกระทำกับข้อมูลและวิเคราะห์ข้อมูล

ข้อมูลที่ได้จากการประเมิน ผู้วิจัยได้นำมาดำเนินการดังนี้

ข้อมูลที่ได้จากการใช้เครื่องมือนำมาวิเคราะห์ตามวัตถุประสงค์ โดยใช้กลุ่มตัวอย่างที่กำหนดไว้และทำการวิเคราะห์หาค่าเฉลี่ยของข้อมูลเพื่อทำการสรุปหาค่าเฉลี่ย และนำภาพรวมของแต่ละด้านในรูปของตาราง และแปรผลด้วยการบรรยาย

เกณฑ์ในการพิจารณาค่าเฉลี่ย

ผู้วิจัยใช้เกณฑ์ในการพิจารณาค่าเฉลี่ยของระดับความต้องการและระดับความพึงพอใจรวมถึงระดับความคิดเห็นจากแบบสอบถาม โดยใช้คุณสมบัติแบบต่อเนื่องของคะแนนไว้ในแนวเทียบผลการวิเคราะห์ค่าเฉลี่ย ซึ่งพิจารณาตามเกณฑ์การประเมิน โดยแบ่งออกเป็น 5 ระดับ ดังนี้

4.51 – 5.00 หมายถึง พึงพอใจมากที่สุด

3.51 – 4.50 หมายถึง พึงพอใจมาก

2.51 – 3.50 หมายถึง พึงพอใจปานกลาง

1.51 – 2.50 หมายถึง พึงพอใจน้อย

1.00 – 1.50 หมายถึง พึงพอใจน้อยที่สุด

สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

1. หาค่าเฉลี่ย (Mean)

2. หาค่าร้อยละ (Percent)

3. ค่าความถี่ (Frequency)

4. ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation)

การดำเนินการวิจัย

1. ขั้นการเตรียมการวิจัยประกอบด้วยการศึกษาสภาพปัญหา การสร้างเครื่องมือ โดยดำเนินการด้วยการประชุมปรึกษาหารือ เพื่อวางแผนการดำเนินการออกแบบเครื่องมือ เพื่อใช้ในการเก็บข้อมูลและกำหนดประเด็นกลุ่มตัวอย่างในการเก็บข้อมูล

2. ขั้นเก็บข้อมูล ดำเนินการลงพื้นที่ในการเก็บข้อมูลจากกลุ่มเป้าหมาย ซึ่งได้แก่ ผู้เชี่ยวชาญหรือนักวิชาการ ผู้นำชุมชน ชาวบ้าน และผู้จำหน่ายสินค้าพื้นเมือง

3. ขั้นวิเคราะห์ข้อมูลของอัตลักษณ์ชุมชนท้องถิ่นบ้านผาหวาย อำเภอหนองหิน จังหวัดเลย จากการเก็บข้อมูลจากกลุ่มเป้าหมาย

4. ศึกษาแนวโน้มทางการตลาดจากเอกสารที่เกี่ยวข้อง

5. ศึกษาความต้องการของนักท่องเที่ยว

6. นำข้อมูลที่ได้จากการลงพื้นที่เก็บข้อมูล การศึกษาแนวโน้มทางการตลาด และผลจากการวิเคราะห์ความต้องการของนักท่องเที่ยวในการออกแบบลวดลายเรขศิลป์บนเสื้อยืดสินค้าที่ระลึกที่สะท้อนอัตลักษณ์ แหล่งท่องเที่ยวภูป่าเปาะ ชุมชนท้องถิ่นบ้านผาหวาย อำเภอหนองหิน จังหวัดเลย

7. ขั้นตอนวางแผนการออกแบบ (Design Process)

การจัดการออกแบบ (Design Management) รวบรวมข้อมูลจากส่วนที่เกี่ยวข้อง เพื่อส่งข้อมูลพื้นฐานต่าง ๆ ไปใช้ในการสังเคราะห์เพื่อหารูปแบบในการออกแบบลวดลายเรขศิลป์บนเสื้อยืดสินค้าที่ระลึก การสร้างแนวคิดการออกแบบเกิดจากความต้องการของลูกค้า (Customer Requirements) การออกแบบรายละเอียด (Detail Design) ในขั้นตอนนี้จะเป็นการจัดเตรียมรูปแบบ ขนาด หรือคุณสมบัติต่าง ๆ ที่แบ่งออกมา โดยต้องกำหนดวัตถุดิบ ประเมินปัญหาการผลิต ประเมินต้นทุน และข้อมูลการผลิตทั้งหมด เพื่อประกอบการพิจารณาในขั้นต่อไป โดยแสดงในรูปแบบเอกสารการผลิตผลิตภัณฑ์ เพื่อตอบสนองความต้องการของลูกค้าให้มากที่สุด

8. ขั้นตอนเตรียมการผลิต (Preproduction) นำข้อมูลที่รวบรวมมาดำเนินการสังเคราะห์ หารูปแบบที่เหมาะสมด้วยการสร้างแบบร่าง (Sketch Design) ที่จะนำมาใช้ในการออกแบบ ด้วยการร่างภาพแบบหยาบ ๆ โดยกำหนดขนาด รูปร่าง สัดส่วน และโครงร่างที่แท้จริง

9. ขั้นการประเมินโดยผู้เชี่ยวชาญหรือนักวิชาการ ผู้นำชุมชน ชาวบ้านผู้จำหน่ายสินค้าพื้นเมือง เพื่อหาข้อบกพร่องและแนะนำแบบร่าง (Sketch Design)

10. ขั้นตอนการผลิต (Production) นำแบบร่างที่ได้มาผลิตด้วยกระบวนการทางคอมพิวเตอร์เพื่อสร้างเป็นงานต้นแบบ

11. ขั้นตอนการประเมินของผู้เชี่ยวชาญหรือนักวิชาการ ผู้นำชุมชน ชาวบ้าน และผู้จำหน่ายสินค้าพื้นเมืองต่อการออกแบบลวดลายเรขศิลป์บนเสื้อยืดสินค้าที่ระลึกที่สะท้อนอัตลักษณ์แหล่งท่องเที่ยวภูป่าเปาะ ชุมชนท้องถิ่นบ้านผาหวาย อำเภอหนองหิน จังหวัดเลย

12. ขั้นการประเมินความพึงพอใจที่มีต่องานต้นแบบลวดลายเรขศิลป์บนสินค้า ที่ระลึกประเภทเสื้อยืดที่สะท้อนอัตลักษณ์ชุมชนท้องถิ่นบ้านผาหวาย อำเภอหนองหิน จังหวัดเลย โดยนักท่องเที่ยวที่เข้าเที่ยวภูป่าเปาะ บ้านผาหวาย อำเภอหนองหิน จังหวัดเลย

13. ขั้นสรุปผลและเขียนรายงาน

14. ขั้นการนำเสนอผลงาน

สรุปผลการวิจัย

ในงานวิจัย การออกแบบลวดลายเรขศิลป์บนเสื้อยืดสินค้าที่ระลึก ที่สะท้อนอัตลักษณ์แหล่งท่องเที่ยวภูป่าเปาะ ชุมชนท้องถิ่นบ้านผาหวาย อำเภอหนองหิน จังหวัดเลย ในครั้งนี้ผู้ทำวิจัยได้เก็บรวบรวมข้อมูลและวิเคราะห์ข้อมูลโดยดำเนินการสอดคล้องบรรลุวัตถุประสงค์ ดังต่อไปนี้

1. ผู้วิจัยได้ศึกษา สำรวจ รวบรวม และวิเคราะห์ข้อมูลตามความต้องการของทุกภาคส่วน โดยวิธีการสัมภาษณ์แบบไม่เป็นทางการ (Interview) ในขอบเขตกว้าง ๆ เกี่ยวกับประวัติความเป็นมาภูมิปัญญาชาวบ้าน เศรษฐกิจ สังคมทรัพยากรธรรมชาติ ศิลปวัฒนธรรม วิถีการดำเนินชีวิต และสิ่งแวดล้อม เพื่อเป็นแนวทางในการหาอัตลักษณ์ที่เกี่ยวกับอัตลักษณ์ของแหล่งท่องเที่ยวภูป่าเปาะ ซึ่งได้แก่ ผู้เชี่ยวชาญหรือนักวิชาการวัฒนธรรมท้องถิ่น จำนวน 3 คน ผู้นำชุมชน จำนวน 1 คน ชาวบ้านจำนวน 3 คน และผู้จำหน่ายสินค้าพื้นเมือง จำนวน 3 คน ที่ผู้จำหน่ายสินค้าของที่ระลึกในจุดบริการท่องเที่ยวภูป่าเปาะ บ้านผาหวาย อำเภอหนองหิน จังหวัดเลย เพื่อได้ข้อมูลบริบทของบ้านผาหวาย อำเภอหนองหิน จังหวัดเลย นำมาวิเคราะห์และสรุปผลเพื่อออกแบบและพัฒนาลวดลายที่เป็นอัตลักษณ์ของภูป่าเปาะบนเสื้อยืดที่จะนำมาเป็นสินค้าของฝาก ของที่ระลึกของชุมชนบ้านผาหวาย อำเภอหนองหิน จังหวัดเลย โดยเลือกลักษณะที่เป็นภาพแทนความเป็นอัตลักษณ์ของภูป่าเปาะ ดังนี้

1) “ชิงช้าไม้” ในจุดชมวิวที่ 2 ซึ่งเป็นไฮไลท์อีกที่สำหรับถ่ายรูปเป็นที่ระลึก

2) “ภูหอ” เป็นภูเขาสูงปลายยอดตัดราบบนภู ซึ่งจะมีลักษณะคล้ายกับภูเขาไฟฟูจิที่ประเทศญี่ปุ่น จึงเรียกกันว่า “ฟูจิเมืองเลย”

3) “ทะเลหมอก” จะเป็นบรรยากาศในช่วงเช้า ๆ ที่สามารถมองเห็นก้อนเมฆมวลหมอกสีขาวจำนวนมากที่ลอยอยู่ในระดับต่ำกว่าเมฆ ทำให้มองดูคล้ายทะเลจึงเป็นที่มาของคำว่าทะเลหมอก

4) “ทุ่งบัวตอง” เป็นทุ่งที่มีดอกบัวตองซึ่งเป็นดอกไม้สีเหลืองขึ้นเป็นจำนวนมากอยู่บนภูเขาสูง เห็นวิวทิวทัศน์รอบ ๆ ทุ่งบัวตองเป็นภูเขาสลับซับซ้อนสวยงามมาก

5) “ศาลาพักระหว่างจุดชมวิว” ในเส้นทางขึ้นภูป่าเปาะจะมีจุดชมวิวที่แตกต่างกันออกไป

6) ภูป่าเปาะ นั้นมาจากภูเขาที่มีป่าไผ่เปาะ ไผ่เปาะเป็นไผ่ชนิดหนึ่งที่ขึ้นได้ทั่วไปตามภูเขายังสามารถพบได้ทุก ๆ อำเภอของจังหวัดเลย ลักษณะของไผ่เปาะนั้น เป็นไผ่ที่เปาะแตกหักง่ายและนี่คือที่มาของคำว่าภูป่าเปาะ

7) “รถอีแต๊ก” ที่นั่งนั้นถูกดัดแปลงมาจากรถไถนา ซึ่งสามารถบรรทุกคนได้ 5 – 7 คนต่อรอบ โดยรถจะพาเดินทางผ่านทางลาดชันสลับกันไป ระหว่างสองข้างทางจะได้ชมวิวทิวทัศน์ของภูเขา ต้นไม้ ดอกไม้ และธรรมชาติที่อุดมสมบูรณ์

2. ผลการวิเคราะห์ข้อมูลของผู้เชี่ยวชาญหรือนักวิชาการวัฒนธรรมท้องถิ่น จำนวน 3 คน ผู้นำชุมชน จำนวน 1 คน ชาวบ้าน จำนวน 3 คน และผู้จำหน่ายสินค้าพื้นเมือง จำนวน 3 คน ตามวัตถุประสงค์ข้อที่ 1 ผู้วิจัยได้นำมาจัดลวดลายได้ 10 ลวดลาย ดังนี้



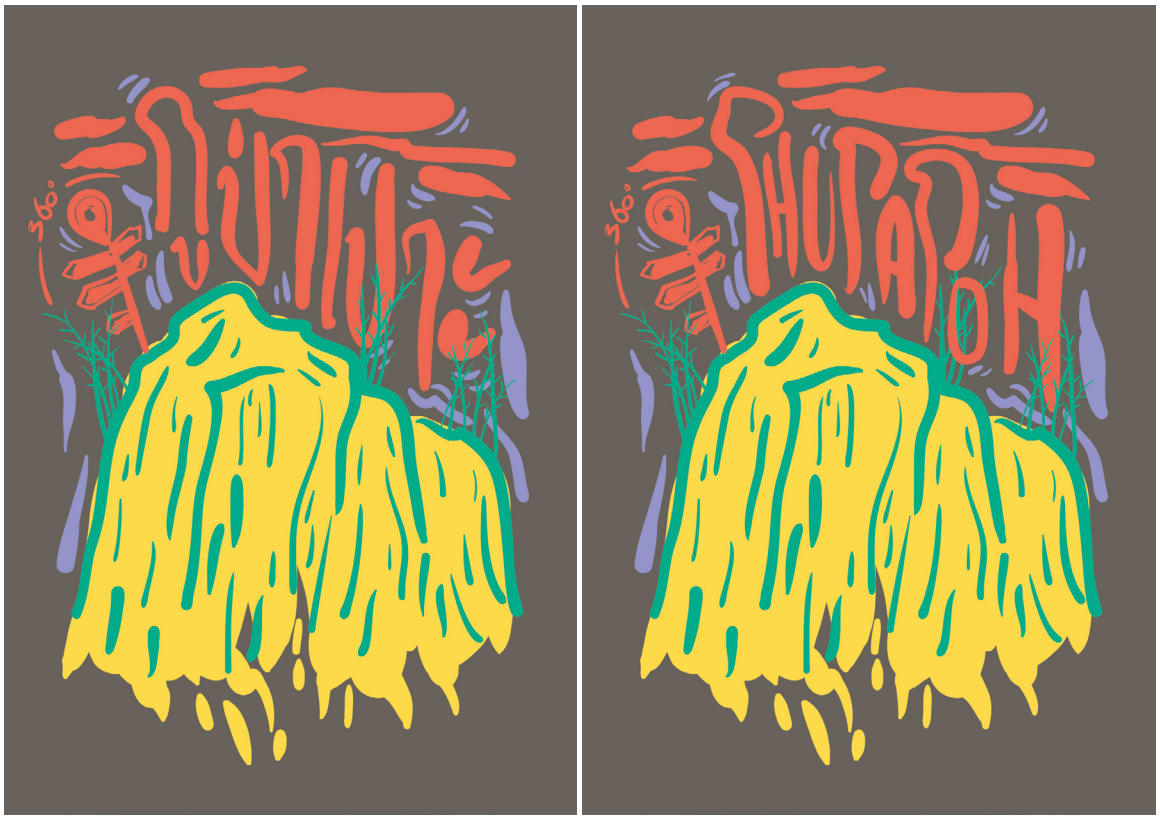
รูปแบบที่ 1 ลวดลายเรขศิลป์บนเสื้อยืดสินค้าที่ระลึก ที่สะท้อนอัตลักษณ์แหล่งท่องเที่ยว
ภูป่าเปาะ ชุมชนท้องถิ่นบ้านผาหวาย อำเภอหนองหิน จังหวัดเลย
(© Saranyaphach Jitpilai 03/06/2019)



รูปแบบที่ 2 ลวดลายเรขศิลป์บนเสื้อยืดสินค้าที่ระลึก ที่สะท้อนอัตลักษณ์แหล่งท่องเที่ยวภูป่าเปาะ ชุมชนท้องถิ่นบ้านผาหวาย อำเภอหนองหิน จังหวัดเลย
(© Saranyaphach Jitpilai 03/06/2019)



รูปแบบที่ 3 ลวดลายเรขศิลป์บนเสื้อยืดสินค้าที่ระลึก ที่สะท้อนอัตลักษณ์แหล่งท่องเที่ยวภูป่าเปาะ ชุมชนท้องถิ่นบ้านผาหวาย อำเภอหนองหิน จังหวัดเลย
(© Saranyaphach Jitpilai 03/06/2019)



รูปแบบที่ 4 ลวดลายเรขศิลป์บนเสื้อยืดสินค้าที่ระลึก ที่สะท้อนอัตลักษณ์แหล่งท่องเที่ยว
ภูป่าเปาะ ชุมชนท้องถิ่นบ้านผาหวาย อำเภอหนองหิน จังหวัดเลย
(© Saranyaphach Jitpilai 03/06/2019)



รูปแบบที่ 5 ลวดลายเรขศิลป์บนเสื้อยืดสินค้าที่ระลึก ที่สะท้อนอัตลักษณ์แหล่งท่องเที่ยว
ภูป่าเปาะ ชุมชนท้องถิ่นบ้านผาหวาย อำเภอหนองหิน จังหวัดเลย
(© Saranyaphach Jitpilai 03/06/2019)



รูปแบบที่ 6 ลวดลายเรขศิลป์บนเสื้อยืดสินค้าที่ระลึก ที่สะท้อนอัตลักษณ์แหล่งท่องเที่ยว ภูป่าเปาะ ชุมชนท้องถิ่นบ้านผาหวาย อำเภอหนองหิน จังหวัดเลย (© Saranyaphach Jitpilai 03/06/2019)



รูปแบบที่ 7 ลวดลายเรขศิลป์บนเสื้อยืดสินค้าที่ระลึก ที่สะท้อนอัตลักษณ์แหล่งท่องเที่ยว ภูป่าเปาะ ชุมชนท้องถิ่นบ้านผาหวาย อำเภอหนองหิน จังหวัดเลย (© Saranyaphach Jitpilai 03/06/2019)



รูปแบบที่ 8 ลวดลายเรขศิลป์บนเสื้อยืดสินค้าที่ระลึก ที่สะท้อนอัตลักษณ์แหล่งท่องเที่ยว
ภูป่าเปาะ ชุมชนท้องถิ่นบ้านผาหวาย อำเภอหนองหิน จังหวัดเลย
(© Saranyaphach Jitpilai 03/06/2019)



รูปแบบที่ 9 ลวดลายเรขศิลป์บนเสื้อยืดสินค้าที่ระลึก ที่สะท้อนอัตลักษณ์แหล่งท่องเที่ยว
ภูป่าเปาะ ชุมชนท้องถิ่นบ้านผาหวาย อำเภอหนองหิน จังหวัดเลย
(© Saranyaphach Jitpilai 03/06/2019)



รูปแบบที่ 10 ลวดลายเรขศิลป์บนเสื้อยืดสินค้าที่ระลึก ที่สะท้อนอัตลักษณ์แหล่งท่องเที่ยวภูป่าเปาะ ชุมชนท้องถิ่นบ้านผาหวาย อำเภอหนองหิน จังหวัดเลย
(© Saranyaphach Jitpilai 03/06/2019)

3. ผลการวิเคราะห์ข้อมูล แบบสอบถามเพื่อศึกษาความพึงพอใจต่อลวดลายเรขศิลป์บนเสื้อยืดสินค้าที่ระลึก ที่สะท้อนอัตลักษณ์แหล่งท่องเที่ยวภูป่าเปาะ ชุมชนท้องถิ่นบ้านผาหวาย อำเภอหนองหิน จังหวัดเลย เกี่ยวกับสถานภาพของผู้ตอบแบบสอบถามและความคิดเห็นทั่วไปเกี่ยวกับสินค้าประเภทเสื้อยืดสินค้าที่ระลึก ที่สะท้อนอัตลักษณ์แหล่งท่องเที่ยวภูป่าเปาะ ชุมชนท้องถิ่นบ้านผาหวาย อำเภอหนองหิน จังหวัดเลย แบ่งออกเป็น 3 ตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 สถานภาพทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถามจำนวน 100 คน พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่เป็นเพศหญิง ร้อยละ 58 และเพศชาย ร้อยละ 42 ส่วนใหญ่ มีช่วงอายุ 31 - 35 ปีขึ้นไป ร้อยละ 31 รองลงมา 21 - 25 ปี ร้อยละ 23 และ 41 ปีขึ้นไป ร้อยละ 15 โดยส่วนใหญ่นั้นมีสถานภาพโสด ร้อยละ 53 และสมรส ร้อยละ 47 ระดับการศึกษาต่ำกว่าปริญญาตรี ร้อยละ 48 รองลงมาปริญญาตรี ร้อยละ 46 ปริญญาโท ร้อยละ 6 พนักงานรัฐวิสาหกิจ ร้อยละ 23 รองลงมาพนักงานบริษัท ร้อยละ 22 และแม่บ้าน/พ่อบ้าน ร้อยละ 18 รายได้เฉลี่ยต่อเดือน 10,001 - 20,000 บาท ร้อยละ 22 รองลงมา 20,001 - 30,000 บาท ร้อยละ 20 และ 30,001 บาท ขึ้นไป ร้อยละ 18 ตามลำดับ

ตอนที่ 2 ความพึงพอใจของผู้ตอบแบบสอบถามที่มีต่อรูปแบบของสินค้าประเภทเสื้อยืดสินค้าที่ระลึก ที่สะท้อนอัตลักษณ์แหล่งท่องเที่ยวภูป่าเปาะ ชุมชนท้องถิ่นบ้านผาหวาย อำเภอหนองหิน จังหวัดเลย พบว่า ความพึงพอใจของนักท่องเที่ยวที่มีต่อลวดลายเรขศิลป์บนเสื้อยืดสินค้าที่ระลึก ที่สะท้อนอัตลักษณ์แหล่งท่องเที่ยวภูป่าเปาะ ชุมชนท้องถิ่นบ้านผาหวาย อำเภอหนองหิน จังหวัดเลย มีความพึงพอใจโดยรวม อยู่ในระดับ มากที่สุด ($\bar{x}$ = 4.52) โดยรายข้อที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด คือ รูปแบบเหมาะสมและสอดคล้องกับสังคมปัจจุบัน อยู่ในระดับ มากที่สุด ($\bar{x}$ = 4.54) รองลงมามี 2 ข้อ คือ ลายเส้นสนุกสนานสีสันทันสมัยและคุณภาพของสินค้า อยู่ในระดับ มากที่สุด ($\bar{x}$ = 4.53) และลำดับที่ 3 มี 3 ข้อ คือ รูปแบบสวยงาม สีสันสวยงาม น่าสวมใส่ และมีความเหมาะสมกับการเป็นสินค้าที่ระลึก อยู่ในระดับ มากที่สุด ($\bar{x}$ = 4.52)

ตอนที่ 3 ข้อมูลอื่น ๆ ค่าความถี่ของความนิยมลวดลายเรขศิลป์บนเสื้อยืดสินค้าที่ระลึก ที่สะท้อนอัตลักษณ์แหล่งท่องเที่ยวภูป่าเปาะ ชุมชนท้องถิ่นบ้านผาหวาย อำเภอหนองหิน จังหวัดเลย

รายการ	ความถี่
 **รูปแบบที่ 1**	8
 **รูปแบบที่ 2**	6

รายการ	ความถี่
 รูปแบบที่ 3	10
 รูปแบบที่ 4	7
 รูปแบบที่ 5	12

รายการ	ความถี่
 รูปแบบที่ 6	11
 รูปแบบที่ 7	13
 รูปแบบที่ 8	12

รายการ	ความถี่
 **รูปแบบที่ 9**	14
 **รูปแบบที่ 10**	7

(© Saranyaphach Jitpilai 03/06/2019)

พบว่า กลุ่มตัวอย่างมีความนิยมลวดลายเรขศิลป์บนเสื้อยืดสินค้าที่ระลึก ที่สะท้อนอัตลักษณ์แหล่งท่องเที่ยวภูป่าเปาะ ชุมชนท้องถิ่นบ้านผาหวาย อำเภอหนองหิน จังหวัดเลย รูปแบบที่ 9 มากที่สุด คือ จำนวน 14 คน (ความถี่ 14) รองลงมา รูปแบบที่ 7 จำนวน 13 คน (ความถี่ 13) รูปแบบที่ 5 และรูปแบบที่ 8 จำนวน 12 คน (ความถี่ 12) รูปแบบที่ 6 จำนวน 11 คน (ความถี่ 11) รูปแบบที่ 3 จำนวน 10 คน (ความถี่ 10) รูปแบบที่ 1 จำนวน 8 คน (ความถี่ 8) รูปแบบที่ 4 และรูปแบบที่ 10 จำนวน 7 คน (ความถี่ 7) และรูปแบบที่ 2 จำนวน 6 คน (ความถี่ 6)

จากข้อมูลจะเห็นได้ว่ารูปแบบที่ 9 ได้รับความนิยมมากที่สุดเหมาะที่จะให้ชุมชนนำไปผลิตเสื้อยืดสินค้าที่ระลึกเพื่อขาย แต่มีข้อสังเกตว่าควรที่จะผลิตลวดลายรูปแบบอื่น ๆ ด้วยเพื่อให้นักท่องเที่ยวจะได้มีตัวเลือกที่หลากหลายในการเลือกซื้อเสื้อ แต่ผลิตในจำนวนที่แตกต่างกันออกไปตามความนิยม คือ รูปแบบที่ได้รับความนิยมมากก็ผลิตมากตามสัดส่วน รูปแบบที่ได้รับความนิยมน้อยก็ผลิตให้น้อยลง

อภิปราย

จากการศึกษาเรื่อง การออกแบบลวดลายเรขศิลป์บนเสื้อยืดสินค้าที่ระลึกที่สะท้อนอัตลักษณ์แหล่งท่องเที่ยวภูป่าเปาะ ชุมชนท้องถิ่นบ้านผาหวาย อำเภอหนองหิน จังหวัดเลย ผู้ทำวิจัยได้ดำเนินการที่สอดคล้องบรรลุวัตถุประสงค์ โดยเก็บรวบรวมและวิเคราะห์ข้อมูลที่เป็นแนวทางในการหาอัตลักษณ์ ผลการวิจัยเรื่อง การออกแบบลวดลายเรขศิลป์บนเสื้อยืดสินค้าที่ระลึก ที่สะท้อนอัตลักษณ์แหล่งท่องเที่ยวภูป่าเปาะ ชุมชนท้องถิ่นบ้านผาหวาย อำเภอหนองหิน จังหวัดเลย เป็นการวิจัยร่วมกับชุมชนโดยเกิดจากความร่วมมือของหลายภาคส่วน โดยแบ่งเป็นประเด็นการอภิปรายออกเป็น 3 ประเด็น ดังนี้

1. อัตลักษณ์ของบ้านผาหวาย อำเภอหนองหิน จังหวัดเลย คำว่า “อัตลักษณ์” ไม่มีบันทึกไว้ในพจนานุกรม แต่มีตำราหลายเล่มให้ความหมายคำว่า “อัตลักษณ์” ไว้ว่าลักษณะเฉพาะตัวของสิ่งใดสิ่งหนึ่ง สถานที่ใด สถานที่หนึ่งซึ่งเป็นตัวบ่งชี้ของลักษณะเฉพาะของตัวบุคล สังคม ชุมชน หรือประเทศนั้น ๆ เช่น เชื้อชาติ ภาษา วัฒนธรรมท้องถิ่น และศาสนา ฯลฯ ซึ่งมีคุณลักษณะที่ไม่ทั่วไปหรือสากลกับสังคมอื่น ๆ กล่าวคือลักษณะที่ไม่เหมือนกับของคนอื่น ๆ ผู้วิจัยได้ศึกษาบริบทของบ้านผาหวาย อำเภอหนองหิน จังหวัดเลย ได้ข้อสรุปเกี่ยวกับอัตลักษณ์ คือ ชิงช้าไม้ ภูหอ ทะเลหมอก ทุ่งบัวตอง ศาลาพักระหว่างจุดชมวิวภูป่าเปาะ และรถอีแต๊กสอดคล้องกับผลการศึกษาของ ยุรฉัตร บุญสนิท (Bunsanit 2003, 65) กล่าวว่าอัตลักษณ์คือ ลักษณะเฉพาะ ลักษณะพิเศษที่สามารถบ่งบอกตัวตนของสิ่งนั้นหรือบุคคลนั้น

2. จากการออกแบบและพัฒนาลวดลายเรขศิลป์บนเสื้อยืดที่สะท้อนอัตลักษณ์ของแหล่งท่องเที่ยวภูป่าเปาะ ชุมชนบ้านผาหวาย อำเภอหนองหิน จังหวัดเลย ได้ลวดลายที่ผ่านกระบวนการเก็บข้อมูลทางการวิจัยอย่างเป็นระบบชัดเจน และได้ลวดลายต้นแบบ จำนวน 10 ลาย 20 แบบ โดยออกแบบลวดลายเรขศิลป์เป็นแบบภาษาไทยและแบบภาษาอังกฤษ เพื่อใช้เป็นของฝากและของที่ระลึกในชุมชน การวิจัยเรื่องนี้นอกจากจะเป็นการต่อยอดองค์ความรู้ด้านการพิมพ์ซิลค์สกรีนที่สามารถสร้างคุณค่าและพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ในการออกแบบลายพิมพ์สกรีนบนเสื้อยืดแล้ว ยังเป็นการสนับสนุนการท่องเที่ยวมากขึ้นอีกด้วย ฉะนั้นการออกแบบลวดลายที่มีความเป็นอัตลักษณ์เฉพาะตนจะสามารถแสดงให้เห็นถึงความมีคุณค่าเพิ่มขึ้น ส่งผลให้ผลงานมีความน่าสนใจจากผู้บริโภคมากขึ้นด้วยการออกแบบของที่ระลึกตามเทศกาลต่าง ๆ จะทำให้เพิ่มความคล่องของสภาพเศรษฐกิจภายในชุมชน และยังสามารถสร้างความทรงจำให้กับนักท่องเที่ยว หากเสื้อยืดมีลักษณะที่เหมาะสมและคุณภาพดี จะเป็นปัจจัยที่ช่วยดึงดูดกลุ่มลูกค้าที่นิยมใช้สินค้าทำมือได้มากขึ้น การรักษาระดับความประณีตของชิ้นงาน เป็นหนึ่งในปัจจัยที่ช่วยสร้างความประทับใจให้กับลูกค้า อีกทั้งยังช่วยเพิ่มโอกาสในการกลับมาซื้อซ้ำของลูกค้าในอนาคตอีกด้วย สอดคล้องกับผลการศึกษาของ ประเสริฐ ศีลรัตนา (Sinrattana 1995, 28)

ได้ให้ความหมายของ ของที่ระลึก (Souvenirs) ไว้ว่า เป็นสิ่งของที่เกิดจากการที่มนุษย์นั้นได้สร้างขึ้นหรือนำมาใช้จากการที่คบหากัน ทำให้เกิดความผูกพันกันโดยมีการบันทึกเรื่องราว เหตุการณ์ บุคคล ตลอดจนสิ่งต่าง ๆ ที่ได้รับสัมผัสรับรู้ในลักษณะของความทรงจำและเมื่อเวลาผ่านไป ความทรงจำในสิ่งที่ได้สัมพันธ์อาจเกิดความลืมเลือนไป ดังนั้นมนุษย์จึงพยายามหาวิธีกระตุ้นความทรงจำในเรื่องราวที่ได้เกี่ยวข้อง โดยการออกแบบสร้างสรรค์สื่อหรือสิ่งใด ๆ เพื่อใช้กระตุ้นจูงใจให้เกิดการระลึกถึงเรื่องราวที่เกี่ยวข้องอยู่เสมอ ๆ นั่นเอง

3. จากผลการวิจัยพบว่า ความพึงพอใจของนักท่องเที่ยวต่อเสื้อยืดสินค้าที่ระลึกที่สะท้อนอัตลักษณ์แหล่งท่องเที่ยวภูป่าเปาะ ชุมชนท้องถิ่นบ้านผาหวายอำเภอหนองหิน จังหวัดเลย นั้น นักท่องเที่ยวมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด จากการตอบแบบสอบถามความพึงพอใจที่เป็นเช่นนั้น น่าจะเกิดจากเสื้อมีรูปแบบและสีสันสวยงาม เหมาะสมกับกาลเทศะ ใส่ได้หลายโอกาส เข้ากับสังคมปัจจุบัน ออกแบบลวดลายลักษณะที่มีดุลยภาพที่สวยงาม เข้าใจง่ายและไม่ซับซ้อน และสินค้ามีคุณภาพที่ดีสอดคล้องกับผลการศึกษาของ ทำนอง จันทิมา (Chanthima 1999, 2) ได้ให้ความหมายของการออกแบบไว้ว่า การออกแบบนั้นคือการใช้กระบวนทางด้านความคิดในการเลือกใช้วัสดุ เพื่อสร้างสรรค์ผลงานศิลปะให้เหมาะสำหรับการใช้สอยตามความต้องการของมนุษย์ทั้งในด้านประโยชน์และความงาม ในรูปร่างลักษณะศิลปะที่มีความสวยงาม และได้ให้คำจำกัดความในการออกแบบว่า คือ การรวบรวมข้อมูลพื้นฐานทางศิลปะทั้งหลายเข้าด้วยกัน โดยการเลือกหรือการจัด ไม่ว่าจะจัดด้วยวัสดุอะไร ผู้ออกแบบนั้นจะต้องนำเอาสิ่งนั้น ๆ ไปใช้ได้อย่างลงตัว ไม่ว่าจะเป็นรูปร่าง รูปทรง สี ช่องว่าง ความงามของพื้นผิว เพราะสิ่งเหล่านี้มีความจำเป็นที่ต้องผ่านกระบวนการออกแบบ ตามขั้นตอนการทำงาน และสอดคล้องกับผลการศึกษาของ ปนัดดา ยอดระบำ (Yodrabum 2001, 6) กล่าวว่า ความพึงพอใจ หมายถึง ความรู้สึกที่ดี ที่ชอบ ที่พอใจ หรือประทับใจของบุคคลต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่งที่ได้รับ โดยสิ่งนั้นสามารถตอบสนองต่อความต้องการทั้งด้านร่างกายและจิตใจ ซึ่งบุคคลมีความต้องการหลายสิ่งหลายอย่าง และมีความต้องการหลายระดับ ซึ่งหากได้รับการตอบสนองก็จะก่อให้เกิดความพึงพอใจ

ข้อเสนอแนะ

1. ควรมีการจดสิทธิบัตรของสินค้าและสร้างตราสินค้า (แบรนด์) เพื่อเป็นการเพิ่มมูลค่าหลังจากที่ยกระดับคุณภาพสินค้าทั้งทางด้านการออกแบบและมาตรฐานการผลิตแล้ว โดยการสร้างตราสินค้าจะเป็นเครื่องมือที่ช่วยทำให้ลูกค้าระลึกถึงลักษณะเฉพาะที่โดดเด่นและคุณภาพของสินค้าได้โดยง่าย รวมถึงเป็นประโยชน์สำหรับการทำประชาสัมพันธ์ เพราะจะช่วยให้ลูกค้าจดจำสินค้าได้และยังง่ายต่อการติดตามของลูกค้า ในกรณีที่ลูกค้าต้องการที่จะซื้อในครั้งต่อไป การออกแบบลายพิมพ์สกรีนบนเสื้อยืดที่ระลึกที่ผู้วิจัยได้ทำการออกแบบและพัฒนาขึ้นนี้สามารถใช้เทคโนโลยีทางการพิมพ์ ซึ่งปัจจุบันมีเครื่องพิมพ์เสื้อยืดที่ควบคุมและสั่งพิมพ์ภาพด้วยระบบคอมพิวเตอร์ ซึ่งปัจจุบันมีราคาที่ไม่สูงนักและใช้เวลาไม่มากก็สามารถได้เสื้อที่มีลายพิมพ์ตามต้องการ

2. ควรมีรูปแบบของที่ระลึกอัตลักษณ์แหล่งท่องเที่ยวภูป่าเปาะ ชุมชนท้องถิ่นบ้านผาหวาย อำเภอหนองหิน จังหวัดเลย ที่หลากหลายเพื่อเป็นทางเลือกแก่ผู้สนใจเพื่อนำไปต่อยอดการใช้งาน

References

Bunsanit, Y. “Laksana Khwāmsamphan Khǭng Wannakam Kap Sangkhom. [Characteristics of Literature and Society].” In *Literature Development*. Nonthaburi: Sukhothai Thammathirat University, 2003.

Chanthima, T. *Kān ‘ǭkbǣp*. [Design]. 3rd ed. Bangkok: Thai WattanaPanit, 1999.

Kotler, P. *Marketing Management*. 11th ed. Upper Saddle River, NJ: Prentice–Hall, 2003.

Loei Provincial Office. *Rāingān Pračham Pī 2560 Čhangwat Lǣi.* [Annual Report 2017 Loei Province]. Loei: Strategic Development Information Group, 2017.

Pranchong, B. and Kanpai, T. *Kān ‘ǭKbǣp Lāi Phimsakrīn Bon Sūa Yūt Thīralūk Phūa Songsǣm Sētthakit Sāngsan Nai ČHangwat ČHanthaburī.* [Screen Printing on Souvenir T-shirt Design for Promoting Creative Economy in Chanthaburi Province]. Chanthaburi: Faculty of Humanities and Social Sciences, Rampaipani Rajabhat University, 2013.

Sinrattana, P. *Khǭng Thīralūk.* [Souvenir]. Bangkok: Odeon Store Publishing, 1995.

Yodrabum, P. *Khwāmphưngphǭčhai Nai WichāKān Sǭn Ngān Kasēt Khǭng Nakrīan Chan Prathomsưksā Pī Thī 6 Khǭng Rōngrīan Nai Sangkat Samnakngān Kān Prathomsưksā Čhangwat Trang.* [Satisfaction in agricultural teaching of students. Grade 6 of schools under the Office of Trang Primary Education]. Master’s thesis, King Mongkut’s Institute of Technology Ladkrabang, 2001.

โบว์ลิ่งในสวน

received 17 OCT 2019 **revised** 20 AUG 2020 **accepted** 25 AUG 2020

อุดม ฉิมภักดี
รองศาสตราจารย์สาขาวิชาประติมากรรม
ภาควิชาทัศนศิลป์
คณะวิจิตรศิลป์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

บทคัดย่อ

โบว์ลิ่งในสวน (Bowling in the garden) เป็นผลงานการวิจัยสร้างสรรค์ศิลปะเชิงปฏิสัมพันธ์ (Relational Art) หรือสุนทรียศาสตร์เกี่ยวเนื่อง (Relational Aesthetics) ที่ได้นำกระบวนการสร้างขึ้นใหม่ในการละเล่นที่ไม่กำหนดกฎเกณฑ์ดังเช่นกีฬา แต่กฎเกณฑ์ถูกกำหนดร่วมกันระหว่างผู้วิจัยสร้างสรรค์และผู้เข้าชมผลงานในแต่ละกลุ่ม เพื่อให้เกิดประสบการณ์ (Experiences) ความสนุกสนาน (Joyfulness) และมิตรภาพ (Cordiality) ความสัมพันธ์กันของผู้คนในสังคมปัจจุบันที่เปลี่ยนแปลงมากขึ้น เนื่องจากใช้เวลาส่วนใหญ่อยู่กับเทคโนโลยีและสื่อออนไลน์ กิจกรรมการใช้ชีวิตในที่โล่งแจ้งมักไม่เป็นที่นิยมของคนในยุคปัจจุบัน กิจกรรมที่ใช้ลูกโบว์ลิ่งเป็นสื่อกลางของการสร้างมิตรภาพและความสัมพันธ์มีรูปแบบเรียบง่าย กติกาไม่ซับซ้อนโดยกลุ่มผู้มีส่วนร่วมสามารถกำหนดกติกาขึ้นมาเอง เป้าหมายของการเข้าร่วมกิจกรรมของผู้มีส่วนร่วมงานศิลปะตลอดจนกติกาที่แปรผันไปตามกลุ่มผู้ร่วมกิจกรรมจะเป็นส่วนหนึ่งของผลงานตามเจตจำนงของการมีส่วนร่วมในงานศิลปะสร้างสรรค์

การสร้างผลงานศิลปะการมีส่วนร่วม (Interactive art) ผู้วิจัยสร้างสรรค์ได้สร้างผลงานผสมผสานกับการมีส่วนร่วมของผู้ชมกับผลงาน ผู้ชมสามารถเข้ามามีส่วนร่วมในผลงานของผู้วิจัยโดยสามารถเข้ามามีปฏิสัมพันธ์กันโดยมีโบว์ลิ่งในสวนเป็นสื่อเชื่อม เพื่อให้เกิดประเด็นของการสนทนากันซึ่งส่งผลต่อสุขภาพจิต สุขภาพกาย มีความแข็งแรง และผ่อนคลายจากความเหนื่อยล้าจากงานประจำหรือกิจการงานหลักในชีวิตประจำวัน

ในโลกของการข้ามศาสตร์ระหว่างศิลปะและการกีฬา คือ การหลอมรวมละลายพรมแดนของสองศาสตร์ที่แตกต่างกันในบริบทของการนำมาใช้ในสังคม ก่อให้เกิดประโยชน์ภาพรวมเรื่องความเอื้อเฟื้อเผื่อแผ่มีเมตตากรุณา รู้รักสามัคคีกันของคนที่ได้เข้าร่วมกิจกรรมที่ถูกจัดขึ้น และผู้ชมที่มีความสนใจเข้าร่วมในงานกิจกรรมที่ถูกจัดขึ้นของศิลปะร่วมสมัยแขนงใหม่ที่เรียกว่า สุนทรียศาสตร์เกี่ยวเนื่อง (Relational Aesthetics) หรือสุนทรียศาสตร์เชิงปฏิสัมพันธ์ (Relational Art)

ความงดงามของความรู้สึกของผู้เข้าร่วมกิจกรรมโบว์ลิ่งในสวน (Bowling in the garden) ได้ทิ้งร่องรอยของความรู้สึกบนใบหน้าและอากัปกิริยา โดยคนที่มาร่วมกิจกรรมจะต้อง “สร้างความหมาย” และ “ตีความ” ศิลปะด้วยตัวของเขาเอง

คำสำคัญ: โบว์ลิ่งในสวน, ศิลปะการมีส่วนร่วม, สุนทรียศาสตร์เกี่ยวเนื่อง, สุนทรียศาสตร์เชิงปฏิสัมพันธ์

Bowling in the garden

Udom Chimpukdee
Associate Professor, Division of Sculpture
Department of Visual Art,
Faculty of Fine Arts, Chiang Mai University

Abstract

Bowling in the garden is the result of research on creating interactive art or Relational art/ Relational Aesthetics that has brought a new process into games that do not have a set of pre-defined rules such as in sports. The rules are defined jointly between the creative researcher and the visitors of the work in each group for the experiences, joyfulness, and cordiality. The Relationship of people in today's society is changing because of technology in this digital era, with people spending most of the time with electronic gadgets, being engaged with online presence, primarily online media. Hence, outdoor activities are becoming increasingly uncommon in today's society. The bowling ball is a simple activity used as a medium to forge friendship and relationship. The rules are not complicated and most of the participants can come up with their own rules. The goal is to encourage participation. The arbitrary rules that vary according to the group of participants are part of the work in accordance with the objective of participation in creative art.

The Creative researcher creates the work together with the participants of the interactive art. The visitors are able to participate in the work through the interaction with the bowling and garden as medium. This creates a conversation which contributes to a healthy mind, body and relieve participants from fatigue accumulated from routine work or main work in daily life.

The Merging point between two different sciences in the context of application in society is the intersecting world between the arts and sports. This results in an overall benefit of

generosity, compassion, and love for unity among the participants in the organized activities and the audience that is interested in participating in the activities of the new branch of contemporary art called “related aesthetics or interacting aesthetics”.

The Beauty of the work is seen in the joy of the participants in the ‘Bowling in the garden’ found on their facial expressions and through the gestures in which the participants must “create meaning” and “interpret” the art by him/herself. The artwork is experienced and the meaning is acquired at the end of the participation in the activity.

Keywords: Bowling in the garden, Interactive Art, Relational Aesthetics, Relational Art

ความสำคัญของการสร้างสรรค์

ในสังคมปัจจุบันที่ประชากรโลกเพิ่มขึ้นอย่างรวดเร็วจากจำนวนห้าพันล้านคนเป็นเจ็ดพันล้านคน ในปัจจุบันปัญหาต่าง ๆ ก็มี เช่น ปัญหาสุขภาพอนามัยของประชาชนที่มีผลต่อสังคม สุขภาพอ่อนแอที่เกิดจากขาดการออกกำลังกายอย่างสม่ำเสมอ ความเครียดจากการทำงาน เศรษฐกิจที่บีบรัด มลพิษทางสภาพแวดล้อม ทั้งอุทกภัย วาตภัย อัคคีภัย ภัยแล้ง และยาเสพติด ฯลฯ กิจกรรมของมนุษย์ยุคนี้จัดว่าเป็นยุคเทคโนโลยีอินเทอร์เน็ตก้าวหน้ากว่ายุคไหน ๆ โลกเสมือนจริงที่มีกิจกรรมหลายอย่างผ่านสังคมออนไลน์ คนในยุคนี้จึงขาดการเสวนาพูดคุยแบบตัวต่อตัวมากขึ้นอย่างเห็นได้ชัดเจน ปัญหาการสื่อสารและทักษะการปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่นโดยตรงจึงส่งผลต่อทั้งสุขภาพกายและสุขภาพจิต ฉะนั้น ผลงานศิลปกรรมการมีส่วนร่วมชุดนี้จึงมีลักษณะการผสมผสานการออกกำลังกายเพื่อสุขภาพ การได้เล่นอยู่ในบรรยากาศที่มีอากาศบริสุทธิ์ของธรรมชาติ มีการพูดคุยระหว่างการละเล่นที่เต็มไปด้วยมิตรภาพของศิลปะและเกมกีฬาผสมผสานกับการมีส่วนร่วมของศิลปะแขนงใหม่ที่เรียกว่า “สุนทรียศาสตร์เกี่ยวเนื่องหรือสุนทรียศาสตร์เชิงปฏิสัมพันธ์”

แนวความคิดของการสร้างสรรค์

มิตรภาพและความสัมพันธ์กันของผู้คนในสังคมปัจจุบันเริ่มเปลี่ยนแปลงมากขึ้น เนื่องจากใช้เวลาส่วนใหญ่อยู่กับเทคโนโลยีและสื่อออนไลน์ กิจกรรมการใช้ชีวิตในที่โล่งแจ้งมักไม่เป็นที่นิยมของคนในยุคปัจจุบัน

กิจกรรมที่ใช้ลูกโบว์ลิ่งเป็นสื่อกลางของการสร้างมิตรภาพและความสัมพันธ์มีรูปแบบเรียบง่าย กติกาไม่ซับซ้อน โดยกลุ่มผู้มีส่วนร่วมสามารถกำหนดกติกาขึ้นมาเอง เป้าหมายของการเข้าร่วมกิจกรรมของผู้มีส่วนร่วมงานศิลปะตลอดจนกติกาที่แปรผันไปตามกลุ่มผู้ร่วมกิจกรรมจะเป็นส่วนหนึ่งของผลงานตามเจตจำนงของการมีส่วนร่วมในงานศิลปะสร้างสรรค์

เป้าหมายของการสร้างสรรค์

1. เพื่อทำการค้นคว้าจากเกมกีฬาบางชนิดและศิลปะร่วมสมัยแขนงใหม่ที่เรียกว่า สุนทรียศาสตร์เกี่ยวเนื่องหรือสุนทรียศาสตร์เชิงปฏิสัมพันธ์ (Relational art) ที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับการสร้างจิตสำนึกของคนในสังคมที่มีต่อสุขภาพกายและจิตใจที่แข็งแรงสมบูรณ์

2. เพื่อสร้างงานศิลปะร่วมสมัยสุนทรียศาสตร์เกี่ยวเนื่องในสภาพแวดล้อมที่มีความเป็นธรรมชาติ

3. เพื่อศึกษากระบวนการการมีส่วนร่วมในการสร้างกิจกรรมที่สร้างมิตรภาพของผู้ร่วมกิจกรรม

4. เพื่อทดลองใช้พื้นที่ว่างและมุมมองใหม่ในงานศิลปะร่วมสมัย

ขอบเขตของการสร้างสรรค์

การสร้างสรรค์ผลงานศิลปะการมีส่วนร่วม (Interactive art) ผู้วิจัยสร้างสรรค์ได้สร้างผลงานผสมผสานกับการมีส่วนร่วมของผู้ชมกับผลงาน ผู้ชมสามารถเข้ามามีส่วนร่วมในผลงานของข้าพเจ้าโดยสามารถเข้ามาเล่นเกมสร้างสรรค์เพื่อให้สุขภาพกายมีความแข็งแรงสุขภาพจิตมีสมาธิและผ่อนคลาย

ในโลกของศิลปะการข้ามศาสตร์ระหว่างการกีฬาและศิลปะ คือ การหลอมรวมละลายพรมแดนของสองศาสตร์ที่ก่อให้เกิดประโยชน์ในภาพรวมต่อชุมชนและผู้ชมที่มีความสนใจเข้าร่วมในงานกิจกรรมที่ถูกจัดขึ้นของศิลปะแขนงใหม่ที่เรียกว่า “สุนทรียศาสตร์เกี่ยวเนื่องหรือสุนทรียศาสตร์เชิงปฏิสัมพันธ์” (Relational art)

ผลสำเร็จที่คาดว่าจะได้รับในโครงการ

1. เกิดผลงานแนวสุนทรียศาสตร์เกี่ยวเนื่องหรือสุนทรียศาสตร์เชิงปฏิสัมพันธ์ ที่มีเป้าหมายสร้างจิตสำนึกของผู้คนในสังคมเกี่ยวกับสุขภาพกายและสุขภาพจิต

2. นำผลงานศิลปะเกี่ยวเนื่องหรือสุนทรียศาสตร์เชิงปฏิสัมพันธ์ (Relational art) ที่ได้จากโครงงานและเผยแพร่สู่สาธารณชนโดยการเชิญผู้ดูมาเล่นและมีส่วนร่วมในผลงาน

3. นำองค์ความรู้ที่ได้เป็นแนวทางในการสร้างกิจกรรมที่สร้างมิตรภาพของผู้คนในสังคมในปัจจุบัน

4. ก่อให้เกิดองค์ความรู้ใหม่ของงานสร้างสรรค์ศิลปะร่วมสมัย

งานศิลปะร่วมสมัยที่ให้แรงบันดาลใจ

โบว์ลิ่งในสวน (Bowling in the garden) เป็นการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะแนว “สุนทรียศาสตร์เกี่ยวเนื่องหรือสุนทรียศาสตร์เชิงปฏิสัมพันธ์” (Relational Aesthetics) และศิลปะการมีส่วนร่วม (Interactive art) ที่เน้นกิจกรรมและการมีส่วนร่วมของผู้มาชมผลงาน แรงบันดาลใจจากการเห็นวัสดุที่ร้านขายของเก่า ย่านอำเภอหางดง จังหวัดเชียงใหม่และเกิดกระบวนการทดลอง โดยนำวัสดุมาทดลองขีดเขียน กลิ้งลงบนพื้นหญ้าที่มะกอกอาร์ตสเปซ (Makok Art Space) ลูกโบว์ลิ่งกลม ๆ ต้องกลิ้งไปตามแรงเหวี่ยงของกำลังแขน การกำหนดระยะใกล้ไกลขึ้นอยู่ที่น้ำหนักของลูกโบว์ลิ่งและแรงเหวี่ยงออกไปตามแรงของข้าพเจ้า การทำซ้ำ ๆ โยนไปโยนมาแล้วกำหนดทิศทางการกลิ้งไหลไปตามพื้นหญ้าที่มีระดับความราบเรียบที่แตกต่างกัน ทำให้ลูกโบว์ลิ่งมีทิศทางซึ่งยากต่อการควบคุม หลังจากนั้นลองสร้างวงกลมบนพื้นหญ้าด้วยปูนขาวสามวง สามขนาด ให้เป็นเป้าของลูกโบว์ลิ่ง

สุนทรียศาสตร์เกี่ยวเนื่อง (Relational Aesthetics)

ฤกษ์ฤทธิ์ ตีระวนิช เป็นศิลปินไทยแนวคอนเซ็ปชวล (Conceptual) ที่สร้างชื่อเสียงได้ในเวทีระดับโลก เขาเป็นคนไทยคนแรกที่ได้รับรางวัล Hugo Boss Prize ของพิพิธภัณฑ์กุกเกนไฮล์ม (Guggenheim Museum) เมื่อปี ค.ศ. 2004 งานศิลปะของเขามักจะเกี่ยวข้องกับ “เวลา” ซึ่งเป็นการทำลายเส้นแบ่งระหว่างชีวิตและศิลปะ โดยเน้นกระบวนการให้คนดูมีส่วนร่วมในกิจกรรมที่จัดขึ้น วงการศิลปะเรียกงานของเขาว่าเป็น “สุนทรียศาสตร์เกี่ยวเนื่องหรือสุนทรียศาสตร์เชิงปฏิสัมพันธ์” (Relational Aesthetics) เป็นลัทธิศิลปะแขนงใหม่ (The new “ism”) เช่นเดียวกับลัทธิศิลปะต่าง ๆ ที่มีมาก่อนหน้า เช่น ลัทธิอิมเพรสชั่นนิสม์ ฯลฯ (Mullikamas 2018)

ฤกษ์ฤทธิ์ ตีระวนิช (Mullikamas 2018) ได้ขยายความหมาย “Relational art” ว่าเกิดการปะติดปะต่อมาจากเรื่องของ Conceptual art (ศิลปะแนวความคิด) โดยเป็นเรื่องที่เกี่ยวกับความสัมพันธ์ระหว่าง “ศิลปะ” และ “คนที่มาดูงานศิลปะ” เป็นความสัมพันธ์ระหว่างคนดูกับคนดูในพื้นที่ของศิลปะที่ได้ถูกกำหนดขึ้น ในประเด็นที่ว่าเวลาที่เราดูงานศิลปะ เรากำลังใช้เวลาอยู่กับพื้นที่ซึ่งเราไม่ได้อยู่คนเดียว มันเหมือนเป็นกิจกรรมระหว่างศิลปินและผู้ชมที่มาอยู่รวมกันในพื้นที่ ๆ หนึ่ง ซึ่งก็หมายความถึงชีวิตที่อยู่รอบ ๆ งานศิลปะนั่นเอง เป็นเรื่องของสื่อและความสัมพันธ์กันระหว่างมนุษย์ คนที่อยู่ในงานก็คือส่วนหนึ่งของงาน เป็นตัวงานที่ร่วมจัดแสดงอยู่ด้วยกัน

ฤกษ์ฤทธิ์ ตีระวนิช (Mullikamas 2018) กล่าวว่า Relational Art คือ ช่วงเวลา หรือ Moment ที่ทุกสิ่งทุกอย่างเกี่ยวข้องสัมพันธ์กันและกำลังดำเนินไป มันไม่ใช่เรื่องใหม่ที่เข้าใจยากหรอก มันเป็นอะไรที่ธรรมดาและธรรมชาติมาก ๆ ยิ่งสำหรับเมืองไทยด้วยแล้วมันยิ่งง่าย เพราะเป็นสิ่งที่เรากินเราอยู่และใช้ชีวิตกับมันทุกวัน คนไทยเราอยู่ร่วมกัน ทำอะไรร่วมกัน เป็นเพื่อน เป็นพี่ เป็นน้อง มันอยู่ในเชื้อสายในจิตวิญญาณของเรา เราไม่ต้องพยายามเข้าใจมันก็ได้ ประเด็นสำคัญอยู่ที่เราต้องสร้างความหมายให้กับตัวเราเอง เพราะถึงศิลปินจะมีจุดมุ่งหมายหรือมีประเด็นอะไรที่ได้คิดไว้หมดแล้ว แต่สิ่งสำคัญที่สุดก็คือ คนที่มาดูงานจะต้อง “สร้างความหมาย” และ “ตีความ” ศิลปะด้วยตัวของเขาเอง

Relational Art เกิดจากกิจกรรมที่ถูกกำหนดขึ้นในช่วงเวลาหนึ่งโดยศิลปินให้ผู้ดูงานศิลปะเข้ามามีส่วนร่วมและมีปฏิสัมพันธ์โดยมีเป้าหมายในการสร้างจิตสำนึกต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่ง และถอดรหัสความรู้สึกด้วยตนเอง

ศิลปะการมีส่วนร่วม (Interactive Art)

สมพร รอดบุญ (Rodbun 2018) กล่าวว่า ศิลปะกับปฏิสัมพันธ์จากผู้ดูงาน มีปรากฏในยุโรปช่วงคริสต์ศตวรรษที่ 20 ประจักษ์ได้ในผลงานของ มาร์แซล ดูว์ช็อง (Marcel Duchamp) ที่มีชื่อว่า “Rotary Glass Plates” เป็นงานที่ผลิตขึ้นในช่วงศตวรรษของปี ค.ศ. 1920 ซึ่งผู้ดูงานจะต้องมีส่วนร่วมในการทำให้งานเกิดการเคลื่อนไหว ในช่วงระหว่างปี ค.ศ. 1960 และ 1970 ศิลปะ Interactive art เป็นศิลปะที่สลายขอบเขตของพื้นที่และเวลาระหว่างศิลปิน งานศิลปะ และผู้ดูศิลปะในแนวนี้ หากปราศจากปฏิสัมพันธ์ของผู้ดูก็จะเป็นเพียงงานติดตั้งไว้เพื่อแสดงและให้ชมเท่านั้น

ศิลปะการมีส่วนร่วม (Interactive Art) เป็นการจงใจของศิลปินที่จะให้ผู้ดูงานเป็นส่วนหนึ่งในผลงาน ผู้ดูมีความเป็นอิสระในการกระทำหรือสร้างสรรค์สิ่งใหม่ ๆ บนพื้นฐานการวางกติกาเบื้องต้นของศิลปินผู้สร้างผลงาน

ผลงานของศิลปิน ฤกษ์ฤทธิ์ ตีระวนิช



ภาพที่ 1 Rirkrit Tiravanija, Cooking and Drawing Event, Installation, Dimension variable, at Art Basel, 2011, Miami, America (source: Boonpipattanapong 2018, online)

ผลงานของศิลปิน Marcel Duchamp



ภาพที่ 2 Marcel Duchamp, Rotary Glass Plates (Precision Optics) 1920, Painted glass, iron, electric moter and mixed media, 165.7 x 157.5 x 96.5 cm
(source: Yale University Art Gallery 2018, online)

วิธีดำเนินการสร้างสรรค์

โบว์ลิ่งในสวน (Bowling in the garden) เป็นงานวิจัยศิลปะสร้างสรรค์ให้คนดูมีส่วนร่วมในงาน “การสร้างความหมาย” และ “การตีความ” ศิลปะด้วยตัวเองเป็น Relational art ที่ไม่ได้เน้นความสำคัญของชิ้นงานเป็นเป้าหมายหลัก แต่เน้นกระบวนการการมีส่วนร่วมของผู้ชม

การเล่นโบว์ลิ่งในสวน เป็นศิลปะการมีส่วนร่วม (Interactive Art) ที่มีกระบวนการแบบยืดหยุ่นตามแต่ผู้เล่นจะมีข้อตกลงร่วมกัน ผู้วิจัยพยายามจะหลีกเลี่ยงจุดสนใจหรือการวางเป้าหมายของการเล่นในการตัดสินแบบแพ้ชนะ แต่จะเน้นให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมโบว์ลิ่งในสวนได้สร้างจินตนาการร่วมกันเพื่อให้เกิดความสนุกสนานเพลิดเพลินร่วมกัน

ผู้วิจัยสร้างสรรค์ต้องการที่จะปฏิเสธสิ่งที่เคยเรียนรู้มาในรูปแบบและกติกาแบบเกมกีฬาโบว์ลิ่งที่ต้องใช้พื้นที่เฉพาะ รองเท้าที่ใส่ในการเล่น เป็นต้น และมีการนำการเล่นเปตองที่มีประวัติศาสตร์อันยาวนาน อาทิ ชาวโรมันได้ใช้การเล่นกีฬาประเภทนี้เป็นเครื่องทดสอบกำลังข้อมือและกำลังกายของผู้ชายมาผสมผสานให้เกิดความท้าทายในกลุ่มผู้เล่น

สิ่งที่สำคัญที่สุดของ Relational Art คือ ช่วงเวลา หรือ Moment ที่ทุกสิ่งทุกอย่างเกี่ยวข้องสัมพันธ์กันและกำลังดำเนินผ่านกระบวนการเรียนรู้ระหว่างบุคคล มิตรภาพระหว่างบุคคล การมีปฏิสัมพันธ์ผ่านกิจกรรมสร้างสรรค์ร่วมกัน โดยเกิดความเพลิดเพลินสนุกสนานนำไปสู่การพัฒนาสุขภาพกายและสุขภาพจิตที่ดีขึ้นต่อไปในอนาคต

ผู้วิจัยสร้างสรรค์ได้เลือกใช้พื้นที่ของ มะกอกอาร์ตสเปซ (Makok Art Space) ในการสร้างสรรค์ผลงาน พื้นที่มีลักษณะแวดล้อมด้วยธรรมชาติ มีอากาศบริสุทธิ์ที่ช่วยเติมเต็มบรรยากาศของการเสริมสร้างมิตรภาพที่เกิดระหว่างการเข้าร่วมกิจกรรมสร้างสรรค์

ระยะเวลาการทำการวิจัยสร้างสรรค์ : 12 เดือน (1 ตุลาคม 2560 – 30 กันยายน 2561)

แผนการดำเนินงานตลอดโครงการ

ตารางที่ 1 แผนดำเนินการสร้างสรรค์

กิจกรรม	เดือนที่											
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
1. ศึกษาค้นคว้าข้อมูล แรงบันดาลใจจากผลงานของศิลปิน	◄	►										
2. วิเคราะห์ข้อมูลเพื่อนำไปสังเคราะห์เป็นภาพแบบร่าง 2 มิติ		◄	─	►								
3. กำหนดรูปแบบในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ ผลงานศิลปะการมีส่วนร่วม (Interactive Art) และศิลปะสุนทรียศาสตร์เกี่ยวเนื่อง (Relational Aesthetics)			◄	─	─	►						
4. นำเสนอรูปแบบการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ ผลงานศิลปะการมีส่วนร่วม (Interactive Art) และศิลปะสุนทรียศาสตร์เกี่ยวเนื่อง (Relational Aesthetics)				◄	─	─	►					
5. เก็บข้อมูลและบรรยากาศการเข้ามามีส่วนร่วมในกิจกรรมของผู้ชม						◄	─	─	─	►		
6. สรุปเรียบเรียงเนื้อหาข้อมูลเป็นสูจิบัตร											◄	►

วัสดุอุปกรณ์ในงานวิจัยสร้างสรรค์

1. ลูกโบว์ลิ่งมือสอง ขนาดน้ำหนักและสีแตกต่างกัน

2. ปูนขาว

3. ไม้ไผ่

4. เหล็กขนาดต่าง ๆ สกรู ดอกสว่าน

5. แผ่นไม้สักทำตัวหนังสือ

6. กระดาษ ดินสอ เกรยอง ชาโคล

7. วัสดุอื่น ๆ

มะกอกอาร์ตสเปซ (Makok Art Space) ตั้งอยู่ที่บ้านท่าไม้ลุงใต้ ตำบลน้ำแพร่ อำเภอหางดง จังหวัดเชียงใหม่ เป็นพื้นที่สตูดิโอศิลปะที่แวดล้อมด้วยธรรมชาติ มีต้นไม้พื้นถิ่นเดิมที่เจริญเติบโตอยู่ได้เองตามธรรมชาติ เช่น ต้นสัก ต้นมะกอกป่า ต้นแคป่า ต้นทองกวาว ต้นคูน ต้นลิ้นฟ้า ต้นไม้กุกไม้กอก ต้นสะเดา ต้นโมกหลวง ฯลฯ มีการปรับพื้นที่และนำไม้ยืนต้น ไม้ผลไม้ดอก และพืชผักสวนครัวหลากหลายชนิดเข้ามาปลูก



ภาพที่ 3 สวนและพื้นที่ลานสนามของมะกอกอาร์ตสเปซ (Makok Art Space)
(© Udom Chimpukdee 21/02/2018)

นอกเหนือจากพันธุ์ไม้ต่าง ๆ แล้วก็ยังมีประติมากรรมประเภทต่าง ๆ ตกแต่งในสวน เช่น งานแกะสลักไม้ งานประกอบไม้ งานแกะสลักหิน งานปูนซีเมนต์ งานหล่อบรอนซ์ งานเชื่อมโลหะ งานศิลปะผสม และงานเซรามิค ที่ติดตั้งในบริเวณสตูดิโอต่าง ๆ และในสวนของ มะกอกอาร์ตสเปซ (Makok Art Space) ที่ให้ผู้ที่เข้ามาร่วมกิจกรรมได้เพลิดเพลินกับบรรยากาศสภาพแวดล้อมที่มีการปรับปรุงเปลี่ยนแปลงในมิติของผลงานศิลปะร่วมสมัย

การสร้างพื้นที่สนามโบว์ลิ่งในสวน

การสร้างสนามโบว์ลิ่งในสวนบนพื้นสนามหญ้าที่ตัดเรียบและจะโรยปูนขาวเป็นรูปวงกลมจำนวนสามวง การโรยปูนขาวนั้นเพื่อให้ลูกโบว์ลิ่งสามารถกลิ้งผ่านหรือหยุดในวงกลมได้โดยไม่สะดุดเส้นและเปลี่ยนทิศทาง โดยมีวัสดุที่ใช้ ได้แก่ ปูนขาว เชือก ขวดพลาสติก และเหล็กเส้น โดยมีขั้นตอนดังนี้ กำหนดจุดที่จะสร้างวงกลม นำขวดพลาสติกมาตัดส่วนของก้นขวดเพื่อใส่ปูนขาว นำเชือกมาผูกที่คอขวดและเหล็กเส้นเชื่อมกันเพื่อสร้างรัศมีของวงกลมขนาดเล็ก ขนาดกลาง และขนาดใหญ่ จากนั้นโรยปูนขาวเพื่อสร้างวงกลมดังภาพที่ 4



ภาพที่ 4 ผู้วิจัยสร้างสรรค์กำหนดจุดเป้าหมายโดยโรยปูนขาว
(© Udom Chimpukdee 14/12/2017)

กิจกรรมการสร้างสรรค์โบว์ลิ่งในสวน (Bowling in the garden)

การกำหนดกติกาการเล่นโบว์ลิ่งในสวน ผู้วิจัยได้วางแผนให้ผู้เข้าชมงานมามีส่วนร่วมในผลงาน โดยกำหนดกติการ่วมกันในแต่ละครั้ง โดยไม่สนใจกฎกติกาเดิมของเกมโบว์ลิ่งหรือเกมเปตอง แต่ในสถานการณ์การเล่นจริงผู้เล่นมักเพลิดเพลินกับการสนทนาเรื่องราวต่าง ๆ เช่น การจัดสวน การปลูกต้นไม้ การใช้วัสดุในการสร้างสรรค์พื้นที่ การสร้างพื้นที่ทำงานศิลปะ ตลอดจนการทำงานศิลปะในแง่มุมอื่น ๆ ซึ่งก่อให้เกิดมิตรภาพที่ดีต่อกัน

กลุ่มผู้เล่นบางกลุ่มมีการแบ่งทีมโดยใช้สีของลูกโบว์ลิ่ง โทนร้อนและโทนเย็น บางกลุ่มก็มีการท้าทายด้วยคะแนนแพ้ชนะเพื่อให้เกิดความสนุกสนาน มีการหยอกล้อด้วยคำพูดบ้าง ท่าทางบ้างจนเป็นที่ครื้นเครงในหมู่ผู้เล่น



ภาพที่ 5 อาจารย์ เจ้าหน้าที่จากมหาวิทยาลัยยูนนาน สาธารณรัฐประชาชนจีน และรองศาสตราจารย์ยุพา มหามาตร (© Udom Chimpukdee 01/03/2018)

อาจารย์และนักศึกษาจาก มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตปัตตานี มาเยี่ยมเยือนและร่วมเล่นผลงานโบว์ลิ่งในสวน (Bowling in the garden) โดยโยนให้ลูกโบว์ลิ่งกลิ้งไปข้างหน้าสู่เป้าหมายที่ถูกกำหนดไว้เป็นรูปวงกลม ลุ้น คิด โยนแก่น และหัวเราะกับผลงานของตนเอง ไม่ใช่เกมการแข่งขันเพื่อที่จะชนะหรือแพ้ เป็นการสนทนาเรื่องอื่น ๆ ถามสารทุกข์สุขดิบ จบเกมก็ช่วยกันเก็บลูกโบว์ลิ่งแล้วเดินชมสวน ดูผลงานประติมากรรมในสวนเพิ่มความรื่นรมย์ เติมเต็มกับมิตรภาพที่เกิดขึ้นระหว่างบุคคลที่มาร่วมในผลงานโบว์ลิ่งในสวน (ภาพที่ 6)



ภาพที่ 6 ผู้ช่วยศาสตราจารย์เจะอับดุลเลาะ เจ๊ะสอเหาะ มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตปัตตานี และลูกศิษย์ กำลังเล็งเป้าหมายการโยน
(© Udom Chimpukdee 13/03/2018)

“เล่นอย่างไรครับ” บางครั้งผู้วิจัยถูกตั้งคำถามจากผู้สนใจเข้าร่วมในผลงาน การชี้แจงการเล่นเบื้องต้นก็มีส่วนทำให้ผู้เล่นรู้สึกผ่อนคลายและไม่กังวลต่อการเล่น เช่น การจับลูก หาตำแหน่งยืนที่พอเหมาะ โยนลูกโบว์ลิ่งออกไปทีละคน เป็นต้น การโยนลูกโบว์ลิ่งแรงเกินไป เบาไป ก็มีผลต่อการกลิ้งออกนอกวงกลม สร้างเสียงหัวเราะเป็นที่สนุกสนาน

“ฉันไม่เคยเล่นโบว์ลิ่งที่มีอิสระและสนุกแบบนี้ อุปกรณ์มีแค่ลูกโบว์ลิ่งหรือ” อีกหนึ่งคำถามจากผู้เข้าร่วมกิจกรรม

Bostjan Potokar คณบดีจาก Nova Gorica University ประเทศสโลวีเนีย และนักศึกษาปริญญาโท หลักสูตรทัศนศิลป์ คณะวิจิตรศิลป์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ ร่วมเล่นโบว์ลิ่งในสวนกันอย่างสนุกสนาน (ภาพที่ 7)



ภาพที่ 7 Bostjan Potokar และนักศึกษาปริญญาโท หลักสูตรทัศนศิลป์ คณะวิจิตรศิลป์ มหาวิยาลัยเชียงใหม่ การโยนโบว์ลิ่งออกไปด้วยท่าทางเฉพาะตน
(© Udom Chimpukdee 01/03/2018)

Natalie Limwatana เพื่อนบ้านชาวอังกฤษมาพร้อมกับเพื่อนชาวอเมริกัน ร่วมเล่นโบว์ลิ่งในสวนอย่างสนุกสนาน ท่าโยน ไม่มีการกำหนดกติกา แต่ละคนค้นหาท่าทาง แนวทางการเล่น การโยนลูกโบว์ลิ่งเฉพาะตน สร้างเสียงหัวเราะจากท่าทางของเพื่อน ๆ ความสนุกตอนขณะกำลังเล่นสะท้อนอารมณ์สุนทรียะออกมา คือ หัวใจของการสื่อสาร ผ่านท่าทางขณะเล่นโบว์ลิ่งในสวน (ภาพที่ 8)

Natalie Limwatana ได้เล่าความรู้สึกหลังจากที่ได้เล่นโบว์ลิ่งในสวน (Bowling in the garden) ดังข้อความนี้ *“We thought it was really fun to play giant version of a game we played in school with very small glass beads called marbles!. So, I felt like a mini person playing with normal size marbles. It was hard to control and unpredictable, I like that because it means we had no way to predict the outcome. And if one person was very good, they still could not consistently win. It is also similar to the French game petanque, so you could use this rules if you want to play in teams. Each team had 9 balls. And one small ball which is the target. You try to get close to the small ball, or move theirs other teams balls away.”* (Limwatana 2018, Interview)



ภาพที่ 8 Natalie Limwatana และเพื่อนกับลีลาการโยนโบว์ลิ่ง
(© Udom Chimpukdee 01/03/2018)

Burhan Hadzialjevic ศิลปินชาวโครเอเชียและเพื่อนชาวสันกำแพงเชียงใหม่มาร่วมเล่นโบว์ลิ่งในสวน (ภาพที่ 9)



ภาพที่ 9 Burhan Hadzialjevic ลีลาการโยนโบว์ลิ่งของชาวโครเอเชีย
(© Udom Chimpukdee 01/03/2018)

Jei Park ศิลปินชาวเกาหลีใต้และ Emma Ramírez Conde ชาวสเปน มาร่วมเล่นโบว์ลิ่งในสวน เป็นช่วงฤดูร้อนที่อากาศแห้งแดดจ้า ต้นไม้ต้นหญ้าเฉารอฝนอยู่ ไม้ไผ่ถูกออกแบบไว้วางลูกโบว์ลิ่งให้ผู้เล่นหยิบจับ เลือกสี น้ำหนักให้พอเหมาะมือ เพราะลูกโบว์ลิ่งแต่ละลูกน้ำหนักแตกต่างกัน ขนาดของรูที่สอดนิ้วเข้าไปจับก็แตกต่างกัน การโยนไปข้างหน้าจึงต้องคำนวณน้ำหนักของลูกโบว์ลิ่งก่อนโยนออกไปจากมือ (ภาพที่ 10)

Emma Ramirez Conde ชาวสเปน เล่าความรู้สึกหลังจากเข้าร่วมเล่นโบว์ลิ่งในสวนดังนี้

“Actually, I have very sweet memories of that afternoon with all of you!. The bowling was part of it! For me, it was like coming back to childhood and playing with my friends at the garden. Actually, I never did before in a garden. The warm sun, the grass, the dogs around, all the happiness in the air.... just great! I love the colours of the bowling. You are such a great couple, very generous to spend the afternoon talking and laughing with us! I will recommend anyone a visit to see all the art around and you too. I would love to come back!” (Conde 2018, Interview)



ภาพที่ 10 Jei Park ศิลปินชาวเกาหลีใต้และ Emma Ramírez Conde
กับบรรยากาศความเป็นกันเองในระหว่างโยนลูกโบว์ลิ่ง
(© Udom Chimpukdee 13/03/2018)

รองศาสตราจารย์ ดร. สุกรี เกษรเกศรา ผู้ช่วยศาสตราจารย์โฆษิต จันทรทิพย์ และนักศึกษาคณะวิจิตรศิลป์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ มาร่วมเล่นโบว์ลิ่งในสวน (Bowling in the garden) สร้างความสัมพันธ์และมิตรภาพระหว่างอาจารย์กับนักศึกษา (ภาพที่ 11)

หลังจากการได้เข้าร่วมเล่นโบว์ลิ่งในสวน รองศาสตราจารย์ ดร. สุกรี เกษรเกศรา ได้แสดงทัศนะไว้ดังนี้

“ความน่าสนใจในผลงานเป็นผลงานที่นำหลักการของการเล่นโบว์ลิ่ง มาออกแบบในการสร้างสรรค์ โดยดัดแปลงใหม่ ไม่มีข้อจำกัด การนำโบว์ลิ่งที่คละสี หลาย ๆ สีมาวางรวมกัน ให้ผู้เล่นเลือกเล่นตามใจชอบ โยนไปตำแหน่งระดับวงกลม เป็นการท้าทายความแม่นยำกับสมาธิในการโยน สร้างความรู้สึกทางมิติความคิด ความรู้สึกที่ต้องใช้สมาธิ และอีกมิติเกิดความสนุกสนานในการโยนและทางความรู้สึกจากสีสัน ลูกโบว์ลิ่งที่ผู้โยนจับอยู่มาจากจิตวิทยาของสีที่สื่อถึงความรู้สึกได้ดี” (Gasorngatsara 2018, Interview)

รองศาสตราจารย์ ดร. สุกรี เกษรเกศรา ได้ให้ข้อเสนอแนะว่า

1. อาจมีการออกแบบตำแหน่ง ระยะห่างของตำแหน่งที่จะโยนสู่ตำแหน่งที่ลูกโบว์ลิ่งตกมากกว่านี้ น่าจะสร้างความท้าทายมากขึ้น

2. เพิ่มจำนวนลูกโบว์ลิ่งให้มากขึ้นและนำมาจัดวางตำแหน่งแต่ละลูก แต่ละสีอยู่ในตำแหน่งที่จัดวางไว้เสมือนชั้นวางทางศิลปะอาจจะเพิ่มความน่าสนใจขึ้น”

ผู้ช่วยศาสตราจารย์โฆษิต จันทรทิพย์ ได้แสดงทัศนะไว้ดังนี้

“เล่นให้เป็นศิลปะและทำศิลปะให้เล่น ครั้งหนึ่งเมื่อ “การเล่น” ถูกนำมาเป็นกระบวนการหนึ่งของการเปิดประเด็นทางศิลปะ หรือสร้างสรรค์ความคิดใหม่ ๆ ให้บังเกิดขึ้น ศิลปินต้อง “เล่น” กับกระบวนทางศิลปะ ทำให้สนุก ไม่ต้องขบคิดประเด็นอะไรมากมาย ศิลปะเกิดขึ้นจากความสนุกนึกคิดของศิลปิน หรือเล่น (แบบไม่ใส่ใจในเป้าหมายใด ๆ เอาเพียงแค่ความสนุก) กับกระบวนการทดลอง วิธีการ วัสดุ และองค์ประกอบศิลปะ และศิลปินอาจไม่ต้องสนใจหรือให้ความสำคัญต่อการนำเสนอประเด็นทางสังคม ประเด็นวิพากษ์วิจารณ์ แต่เมื่อวิเคราะห์ดูให้ดีแล้ว ความจริงกลับไม่เป็นเช่นนั้น ศิลปินต่างหากที่ใช้กระบวนการทางศิลปะที่เรียกว่า “เล่น” เพื่อสร้างข้อกำหนด มีการวางแผน สร้างกลไกในการจัดการ โดยมุ่งเป้าประสงค์ให้ผู้ดูได้เกิดการตระหนักคิดในประเด็นที่ศิลปินได้กำหนดเอาไว้ ศิลปินอาจนำกระบวนการสร้างปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้ดูด้วยกันเอง และ/หรือ กับผลงานศิลปะ บางครั้งกลไกการ “เล่น” จึงเป็นเพียงกลไกในการสร้างทิศทางการเข้าถึงประเด็นทางความคิดที่ศิลปินได้กำหนดขึ้นมา เพื่อก่อให้เกิดคำถาม ข้อคิด การวิพากษ์วิจารณ์ ประเด็นที่ว่าการ “เล่น” ของศิลปินจึงไม่ได้หมายความถึงเฉพาะ การละเล่น (Play) หรือ การเล่น (Playing) หรือแม้แต่คำว่า “เกม (Game)”” (Juntaratip 2018, Interview)

เล่นให้เป็นศิลปะ คำว่า “เล่น” จึงเป็นกระบวนการทางความคิดที่ศิลปินต้องแกล้งตัวเองให้ “เล่น” กับกระบวนการต่าง ๆ ในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ กระบวนการที่ว่านี้ มันหมายความรวมถึงกระบวนการทางความคิด

กระบวนการการทดลองทางสุนทรียศาสตร์ กระบวนการฝึกฝนทางทักษะและเทคนิควิธีการ กระบวนการทดลองทางวัสดุ “เล่น” ในที่นี้จึงหมายความไปในทิศทางของการทดลอง (Experiment) เพื่อให้เกิดประสบการณ์ (Experiences) การเล่นของศิลปินจึงเป็นการเล่นที่มีเป้าหมายสำคัญ เป็นการเล่นเพื่อสั่งสมบ่มเพาะประสบการณ์ เป็นการเล่นที่ไม่ใช่เพื่อความสนุกแต่เพียงอย่างเดียว แต่ความสนุกมีอยู่ในบริบทพื้นฐานของการเล่น เพื่อนำไปสู่การมีอิสระจากกฎเกณฑ์ ระเบียบวิธี กระบวนการเล่นแบบนี้จึงมีความสำคัญไม่น้อยเลยทีเดียว

การทำศิลปะให้เล่น “เล่น” ในที่นี้เป็นเพียงกระบวนการทางสุนทรียศาสตร์หรือกลวิธีที่จะทำให้ผู้ชมเดินเข้าหาจุดมุ่งหมายของประเด็นทางความคิด มันเป็นเจตจำนงที่ชัดเจนของผู้สร้างสรรค์ผลงาน ประเภทของผลงานศิลปะที่สร้างกลไกการทำงานในลักษณะนี้ มักถูกเรียกว่าเป็นผลงานในแนวทางของทฤษฎีสุนทรียศาสตร์เชิงปฏิสัมพันธ์ (Relational aesthetics) งานประเภทนี้มักมุ่งเป้าหมายสำคัญไปในเรื่องการเข้าไปมีส่วนร่วม (Participation) หรือเข้าไปสร้างปฏิสัมพันธ์ (Interactive) กับตัวชิ้นงานศิลปะ (Art Objects) เพื่อเปลี่ยนค่าความหมายของแนวความคิดหลักของผลงาน (Concept) ที่ศิลปินเป็นผู้วางไว้เพื่อเป็นพื้นฐานหลัก เพื่อจะหาค่าความเป็นไปได้อันใหม่ ผู้ดูจึงเป็นส่วนสำคัญหลักมากกว่าการพิจารณาเพียงแค่รูปทรงความงามของวัตถุทางศิลปะ

งานศิลปะประเภทนี้จึงมักจะถูกตั้งคำถามอยู่บ่อยครั้งว่า ศิลปินกำลังกำหนดกรอบความคิด โดยให้ผู้ชมผลงานเดินเข้าไปในกลไกทางความคิดที่กำหนดเอาไว้อย่างแข็งขันหรือศิลปินปล่อยให้กระบวนการทางความคิดของผู้ดูเดินทางไปกับการร่วมสร้างปฏิสัมพันธ์กับผลงานอย่างเป็นอิสระ เพราะผลลัพธ์ที่เกิดขึ้นคือ ความงามที่จะเป็นประสบการณ์ใหม่ที่เกิดขึ้นจากปัจเจกบุคคล และอีกคำถามที่น่าจะถกเถียงกันมากก็คือ หากศิลปินมีความสามารถในการกำหนดและควบคุมความสัมพันธ์หรือการปฏิสัมพันธ์ต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นได้ทั้งหมดเสียแล้ว สุนทรียศาสตร์เชิงปฏิสัมพันธ์นั้นจะเกิดขึ้นได้อย่างไร การที่ศิลปินสามารถล่วงรู้ผลลัพธ์แล้วสร้างกระบวนการทางศิลปะเพื่อผลลัพธ์เหล่านั้น กระบวนการ “เล่น” ในลักษณะนี้ก็อาจจะไม่สามารถสร้างประเด็นขบคิดในทิศทางที่อิสระได้ คำถามเหล่านี้คงต้องย้อนกลับมาที่ต้นเหตุคือ เจตจำนงของศิลปิน



ภาพที่ 11 ท่าทางการโยนลูกโบว์ลิ่งของรองศาสตราจารย์ ดร. สุกรี เกษรเกศรา
และนักศึกษาจากคณะวิจิตรศิลป์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
(© Udom Chimpukdee 14/02/2018)

อาจารย์ ดร. ประจักษ์ สุปันตี คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น และกลุ่มเพื่อนมาร่วมเล่นโบว์ลิ่งในสวน สร้างความสัมพันธ์และมิตรภาพระหว่างกลุ่มเพื่อน (ภาพที่ 12 - 13)



ภาพที่ 12 อาจารย์ ดร. ประจักษ์ สุปันตี มหาวิทยาลัยขอนแก่นและเพื่อนกับลีลาท่าทางการโยนลูกโบว์ลิ่ง
(© Udom Chimpukdee 15/12/2018)



ภาพที่ 13 ศิลปินจากเชียงราย คุณศุภพงศ์ เหล่าธีรศิริ กับจังหวะปล่อยลูกโบว์ลิ่งออกจากมือ
(© Udom Chimpukdee 15/12/2018)

วิเคราะห์ผลงานการสร้างสรรค์

การวิจัยสร้างสรรค์โบว์ลิ่งในสวน มีวัตถุประสงค์เพื่อทำการค้นคว้าเกมกีฬาบางชนิดและศิลปะเชิงปฏิสัมพันธ์ที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับการสร้างจิตสำนึกของคนในสังคมที่มีต่อสุขภาพกายและจิตใจที่แข็งแรงสมบูรณ์ สร้างงานทางทัศนศิลป์ในสภาพแวดล้อมที่มีความเป็นธรรมชาติ สร้างกระบวนการการมีส่วนร่วม กติกาการเล่นของกิจกรรมและทดลองใช้พื้นที่ว่างและมุมมองใหม่ในงานศิลปะ

การวิจัยสร้างสรรค์ครั้งนี้ได้เลือกใช้พื้นที่ศิลปะ Makok Art Space ที่มีลักษณะเป็นสวน โดยมีลานกว้างของสวนอยู่ตรงกลางและพื้นที่สร้างผลงานศิลปะ (Art Studio) อยู่รายรอบสนาม อีกสี่ถึงห้าหลังเป็นสตูดิโอที่นำยุ้งข้าวเก่าทางเหนือมาสรรสร้างใหม่ปรับตกแต่งให้เหมาะกับการสร้างเป็นพื้นที่ทำงานขนาดย่อมและเป็นที่พักในชั้นที่สองของพื้นที่

สภาพโดยรอบมีการปลูกไม้ผล ไม้ดอก ไม้ประดับ และพืชผักสวนครัวพื้นบ้านนานาชนิด โดยเป็นผักที่ไม่ใช้สารเคมีและปลูกง่าย เช่น ดอกชมจันทร์ ผักไชยยา (คะน้าแมกซิกัน) ผักหวานบ้าน วอเตอร์เครส จิงจูไฉ่ ต้นตะไคร้ ต้นมะกรูด ต้นใบเตยหอม พริกขี้หนู พริกไทย ต้นมะกอกซาอุ และต้นมะกอกป่า ซึ่งเป็นผักกินใบได้หรือไม้ไผ่กิมซุงใช้กินหน่ออ่อน ต้นกล้วยสารพัดประโยชน์เชิญชวนให้แขกที่มาเยี่ยมเยือนในพื้นที่นิทรรศการได้ชิมและลิ้มลองตามฤดูกาล นอกเหนือจากเป็นการปลูกไว้รับประทานแล้ว ส่วนที่มีการเพาะขยายพันธุ์ไว้สำหรับแจกจ่ายผู้มาเยือนคนละต้นสองต้น แล้วแต่ความสนใจของผู้มาเยือน กิจกรรมสนทนาระหว่างทานของว่าง จิบชากาแฟหรือทานมื้อเที่ยงกันหลังหรือก่อนการเล่นโบว์ลิ่งในสวน ล้วนแต่เป็นกิจกรรมลื่นไหลไปตามสภาวการณ์ของแขกผู้มาเยือนการสนทนามิตรภาพระหว่างกันคือเนื้อหาผูกพัน จินตนาการในพื้นที่สวนเขียวขจีดอกไม้เบ่งบานตามฤดูกาลรอคอยแขกผู้มาเยือน

บทวิเคราะห์ผลงานศิลปะการใช้พื้นที่ในสวน

มะกอกอาร์ตสเปซ (Makok Art Space) ตั้งอยู่ที่บ้านท่าไม้ลุงใต้ ตำบลน้ำแพร่ อำเภอหางดง จังหวัดเชียงใหม่ห่างจากตัวเมืองเชียงใหม่ประมาณ 19 กิโลเมตร เป็นพื้นที่เงียบสงบและใกล้ชิดกับธรรมชาติโดยรอบ ซึ่งสมบูรณ์เหมาะแก่การพักผ่อนหรือมีกิจกรรมสร้างสรรค์งานศิลปะ

ผลงานโบว์ลิ่งในสวนได้ให้ความสำคัญกับบรรยากาศในสวนที่มีผลงานประติมากรรมประดับตกแต่งอยู่ซึ่งเป็นผลงานในอดีตของผู้วิจัยที่ถูกนำมาติดตั้งถาวรในบริเวณสวนทั้งในอาคารและนอกอาคารมีบรรยากาศของสวนศิลปะเป็นตัวจูงใจผู้คนให้เข้ามาชื่นชมผลงาน ส่วนที่เป็นสนามหญ้า มีความกว้างโดยประมาณ 60 เมตร ยาวประมาณ 90 เมตร อยู่ในศูนย์กลางของพื้นที่มีต้นไม้สูงใหญ่ไล่ไปถึงต้นไม้พุ่มทรงเตี้ยประดับและพืชผักอยู่รอบสวน

การใช้พื้นที่ของผู้เข้าร่วมกิจกรรมโบว์ลิ่งในสวน มีด้วยกันสองกลุ่ม คือ กลุ่มที่มีการนัดหมายกันล่วงหน้าและกลุ่มที่ไม่ได้นัดหมาย เป็นกลุ่มนักท่องเที่ยวที่ผ่านมาทั้งชาวไทยและชาวต่างประเทศ โดยสนใจพื้นที่และบรรยากาศของ Makok Art Space พื้นที่และบรรยากาศของ Makok Art Space ที่แวดล้อมไปด้วยธรรมชาติและผลงานประติมากรรมเป็นปัจจัยหนึ่งของการสร้างมิตรภาพ กิจกรรมทางศิลปะในพื้นของสนามหญ้าโดยมีฤดูกาลเป็นปัจจัยเสริมสร้างความแตกต่าง เช่น ช่วงฤดูร้อนอากาศจะแห้งแล้งแต่มีไม้ดอกออกสีแต่งแต้มบรรยากาศ ส่วนฤดูฝนที่ต้นไม้เขียวขจีอุดมสมบูรณ์มากเพราะมีน้ำมาก ส่วนฤดูหนาวอากาศเย็นเป็นช่วงที่เหมาะสมมากที่สุดที่ผู้ร่วมกิจกรรมจะชอบบรรยากาศของ Makok Art Space

โบว์ลิ่ง (Bowling) เป็นกีฬากลางแจ้งที่มีประวัติศาสตร์จากชาติตะวันตก ที่เริ่มจากพิธีกรรมทางศาสนาและมีการพัฒนาอย่างต่อเนื่องเป็นลำดับ ส่วนกีฬาเปตองเป็นกีฬาประเภทที่ใช้เป็นเครื่องทดสอบกำลังข้อมือและกำลังกายของผู้ชายในสมัยโรมัน ผู้วิจัยสร้างสรรค์เลือกลูกโบว์ลิ่งที่มีสีสันหลากหลาย สะดุดตา ประกอบกับน้ำหนักที่แตกต่างกัน ผู้เล่นจะไม่ทราบล่วงหน้าของน้ำหนักแต่ละลูก ในขณะเดียวกันได้นำหลักพื้นฐานการเล่นเปตองเบื้องต้นมาโดยไม่สนใจกฎกติกาเดิมของเกมโบว์ลิ่งหรือเกมเปตอง



ภาพที่ 14 สีสันสดใสของลูกโบว์ลิ่ง ขนาดเท่ากันแต่น้ำหนักต่างกันถูกโยนมายังเป้าหมายวงกลมสีขาว
(© Udom Chimpukdee 15/12/2018)

บทวิเคราะห์การใช้วัสดุ

ลูกโบว์ลิ่งทำมาจากพลาสติกผสมสีและผงหินทำให้มีน้ำหนัก ดังภาพที่ 15 ลูกโบว์ลิ่งที่มีสีสันหลากสี เมื่อนำมาโยนรวมกันก่อให้เกิดความงามของสีวัสดุ ลูกโบว์ลิ่งที่มีขนาดใหญ่เมื่อวางรวมกันจะก่อให้เกิดพลังของการมองเห็นน้ำหนักของลูกโบว์ลิ่งเป็นปัจจัยหลักของการใช้แรงในการโยนไปสู่เป้าหมายวงกลม

คนส่วนใหญ่ในสังคมยังไม่เคยสัมผัสเกมโบว์ลิ่งที่อยู่ในอาคารซึ่งเข้าถึงยากและมีค่าใช้จ่ายที่สูง การนำโบว์ลิ่งกลับมาสู่ความเป็นธรรมดาสามัญอยู่กลางแจ้งอยู่ในสวนจึงเป็นแนวทางผสมผสานกิจกรรมทางศิลปะแนวใหม่ให้ผู้มามีส่วนร่วมได้สนุกสนาน



ภาพที่ 15 ลักษณะภายในของลูกโบว์ลิ่งหลังการผ่า ทำจากพลาสติกผสมสีและผงหิน
(source: Petmaya 2018, online)

สังคมในเมืองใหญ่มีปัญหาการจราจรติดขัด คนอยู่กันอย่างแออัด ขาดความเอื้อเฟื้อเผื่อแผ่ต่อกัน ผู้คนถูกดึงเวลาที่จะพูดคุยสื่อสารกันไป ใช้เวลาส่วนใหญ่กับสื่อออนไลน์ต่าง ๆ กิจกรรมการสื่อสารของคนในสังคมอยู่ในโลกเสมือนการรวมกลุ่มในการทำกิจกรรมเชื่อมสัมพันธ์ก็มีข้อจำกัด การเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นเป็นผลกระทบต่อเนื่องมาจากระบบทุนนิยมหรือโลกาภิวัตน์

ผู้วิจัยสร้างสรรค์จึงมีเจตจำนงในการสร้างกิจกรรมทางศิลปะการมีส่วนร่วมและเป็น Relation Art โดยผู้ดูหรือผู้ร่วมกิจกรรมมีความเป็นอิสระในการกระทำหรือสร้างสรรค์สิ่งใหม่ ๆ บนพื้นฐานการวางกติกาเบื้องต้นของผู้วิจัยสร้างสรรค์

รูปแบบงานโบว์ลิ่งในสวน เป็นการสร้างผลงานศิลปะการมีส่วนร่วมที่ดึงคนมาเจอกัน จัดกิจกรรมร่วมกัน ใช้เวลาร่วมกันเพื่อให้เกิดประโยชน์ทั้งสุขภาพกายและสุขภาพใจ



ภาพที่ 16 ถ่ายภาพหมู่ร่วมกันหลังจบเกม สร้างมิตรภาพระหว่างผู้เล่น
(© Udom Chimpukdee 01/03/2018)

บทวิเคราะห์ผลงานศิลปะสุนทรียศาสตร์เกี่ยวเนื่อง (Relational Aesthetics) และศิลปะเชิงปฏิสัมพันธ์ (Relational Art)

บริบทสังคมไทยพื้นฐาน เริ่มต้นเป็นสังคมเกษตรกรรมที่ทุกคนอาศัยอยู่รวมกันเป็นชุมชน มีการช่วยเหลือเกื้อกูลกัน แบ่งปันกัน มีขนบธรรมเนียมประเพณี การละเล่นพื้นบ้านที่เอื้อต่อการสร้างสัมพันธ์ที่ดีต่อกัน จนมีการพัฒนาเศรษฐกิจเจริญก้าวหน้า หน่วยของครอบครัวที่เริ่มเล็กลงเรื่อย ๆ เทคโนโลยีมีการพัฒนารวดเร็วแบบก้าวกระโดด คนในสังคมเรียนรู้ตามสภาพแวดล้อมที่เปลี่ยนแปลงไปสู่สังคมของชุมชนเสมือน

ชุมชนเสมือนเป็นสังคมรูปแบบหนึ่งที่มีความสัมพันธ์ต่อกัน โดยการใช้เครื่องมือการสื่อสารเพื่อสร้างเครือข่ายสังคมที่ไม่มีข้อจำกัดทางภูมิประเทศ เขตแดน หรือระยะทาง ซึ่งเป็นผลมาจากเทคโนโลยีที่เกี่ยวข้องกับคอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ต ทำให้ผู้คนในสังคมลดการสื่อสารสัมพันธ์ตัวต่อตัวน้อยลง ส่งผลต่อสุขภาพกายสุขภาพจิตของแต่ละบุคคลในสังคมปัจจุบัน

โบว์ลิ่งในสวนเป็นศิลปะสุนทรียศาสตร์เชิงปฏิสัมพันธ์ โดยผู้วิจัยสร้างสรรค์มีเจตจำนงให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมโบว์ลิ่งในสวนได้สัมผัสกับความงดงามของมิตรภาพ ความสนุกสนาน บทสนทนาที่เต็มเปี่ยมไปด้วยมิตรภาพ ณ เวลาหนึ่ง ระหว่างผู้ร่วมกิจกรรมด้วยกัน สิ่งเหล่านี้อาจจะจับต้องหรือมองด้วยตาไม่ได้ แต่การใช้จิตใจเพื่อสัมผัสสิ่งเหล่านี้ได้ และผู้วิจัยสร้างสรรค์ได้เก็บบันทึกภาพที่สื่อถึงความงดงามของความรู้สึกของผู้เข้าร่วม

กิจกรรมโบว์ลิ่งในสวน (Bowling in the garden) ที่ทิ้งร่องรอยของความรู้สึกบนใบหน้าและอากัปกิริยา โดยคนที่มาร่วมกิจกรรมจะต้อง “สร้างความหมาย” และ “ตีความ” ศิลปะด้วยตัวของเขาเอง



ภาพที่ 17 อารมณ์หัวเราะสนุกสนานหลังจากโยนลูกโบว์ลิ่งได้ดั่งใจหวัง
(© Udom Chimpukdee 14/02/2018)



ภาพที่ 18 ช่วยกันเก็บลูกโบว์ลิ่ง จิตสำนึกของผู้เข้าร่วมหลังจบเกมการเล่น
(© Udom Chimpukdee 15/12/2018)

การนำเสนอผลงานสู่สาธารณชนในงานเทศกาลดนตรี ศิลปะและแคมป์ปิ้ง Jai Thep Festival 2019 ณ Lanna Rock Garden อำเภอสะเมิง จังหวัดเชียงใหม่ ซึ่งเป็นเทศกาลรื่นเริงของคนรักดนตรีและศิลปะโดยเปิดพื้นที่แสดงผลงานให้กับศิลปินที่มีผลงานเป็นเอกลักษณ์ทั้งศิลปินไทยและนานาชาติ (ภาพที่ 19 - 20)



ภาพที่ 19 บรรยากาศงานเทศกาลดนตรี ศิลปะ และแคมป์ปิ้ง Jai Thep Festival 2019
(© Udom Chimpukdee 2/2/2019)



ภาพที่ 20 ผู้ร่วมกิจกรรม โบว์ลิ่งในสวนในงานเทศกาลดนตรี ศิลปะ และแคมป์ปิ้ง Jai Thep Festival 2019
(© Udom Chimpukdee 2/2/2019)

สรุป

การวิจัยสร้างสรรค์โบว์ลิ่งในสวน (Bowling in the garden) มีวัตถุประสงค์ในการค้นคว้าผลงานศิลปะเชิงปฏิสัมพันธ์ (Relational Art) หรือสุนทรียศาสตร์เกี่ยวเนื่อง (Relational Aesthetics) กระบวนการการมีส่วนร่วม กติกาการเล่นของกิจกรรมที่เกิดจากผู้เข้าร่วมกิจกรรมจากเกมกีฬาบางชนิด ได้แก่ กีฬาโบว์ลิ่งและเปตอง โดยมีเนื้อหาเกี่ยวกับการสร้างจิตสำนึกของคนในสังคมที่มีต่อสุขภาพกายและจิตใจที่แข็งแรงสมบูรณ์ ในสภาพแวดล้อมที่มีความเป็นธรรมชาติและทดลองใช้พื้นที่ว่างและมุมมองใหม่ในงานศิลปะร่วมสมัย

การทดลองหาองค์ความรู้ในทางศิลปะโดยมีสภาพแวดล้อม (Environment) สังคม (Social) จิตใจ (Mind) สุขภาพ (Healthy) ที่มีความผูกพันเรียงร้อยกระบวนการผู้คนในสังคมเข้าด้วยกัน

โดยเริ่มจากระบบนิเวศสภาพแวดล้อมของธรรมชาติที่เป็นที่อยู่อาศัย สถานที่งานที่มีบรรยากาศผ่อนคลาย ไม่มีมลภาวะที่เกิดจากเสียงกลิ่นท่อไอเสียและขยะ มีอากาศสะอาดบริสุทธิ์ ห่างไกลจากตัวเมืองใหญ่ สิ่งเหล่านี้เป็นองค์ประกอบที่สำคัญมากเช่นเดียวกับผักต้นไม้ ใบหญ้า ที่ถูกรังสรรค์ด้วยการปลูก ตกแต่งดูแลเอาใจใส่จนเจริญงอกงามในระเวลาไม่น้อยกว่า 7 ปี มีร่มเงา ออกยอด ออกดอก และออกผล เป็นผลผลิตที่ใช้มาปรุงอาหารรับประทานอยู่สม่ำเสมอ

สังคม (Social) ที่อยู่อาศัยหรือกลุ่มเพื่อนที่มาเยี่ยมหรือมาชมผลงานช่วงมีกิจกรรมและไม่มีกิจกรรมทั้งในประเทศและต่างประเทศเกิดมิตรภาพต่อกันผ่านกิจกรรมงานศิลปะที่จัดขึ้น การสนทนา ดื่มชากาแฟ หรือทานอาหารว่างหรือมื้อเย็น เพื่อต้อนรับแขกบ้านแขกเมืองหรือผู้สัญจรผ่านไปมาแบบนักท่องเที่ยวก็มีการต้อนรับตามความเหมาะสมและเวลาที่มีอยู่ของแขกและเจ้าของบ้าน

จิตใจ (Mind) เป็นส่วนนามธรรมที่จับต้องได้และไม่ได้ ขึ้นอยู่กับประสบการณ์ในการฝึกฝนการได้เป็นผู้ให้ในการต้อนรับผู้มาเยือนโดยเฉพาะคนที่เราไม่เคยรู้จักมาก่อน เช่น นักท่องเที่ยว ถือเป็นประสบการณ์น่าจดจำส่วนเพื่อนสนิทมิตรสหายที่ไปมาหาสู่กันอยู่แล้ว ถือเป็นความผูกพันที่แน่นแฟ้นยิ่งขึ้น การเรียนรู้จุดต่างของวัฒนธรรมเรียนรู้จุดร่วมแห่งความเป็นมนุษยชาติ การเสมอภาคให้เกิดขึ้นในจิตใจภายใน

สุขภาพ (Healthy) ร่างกายแข็งแรงสมบูรณ์ไม่มีโรคภัยมาเบียดเบียนถือเป็นความสุขที่มีผลต่อจิตใจที่ต้องพึ่งพาอาศัยกันและกัน ผลงานศิลปะชุดนี้เป็นการหากลวิธีทางเลือกให้คนขยับร่างกายด้วยการเดิน ก้ม ทอยลูกโบว์ลิ่งซึ่งช่วยยืดเส้นยืดสายน้ำหนักของลูกโบว์ลิ่งมีผลต่อกล้ามเนื้อช่วยให้แข็งแรงขึ้น โดยต้องจับทั้งมือซ้ายและขวาเพื่อความสมดุลแห่งสรีรศาสตร์ การละเล่นงานศิลปะชุดนี้ก็เป็นการขยับร่างกายมีพร้อมบทสนทนาระหว่างกันท่ามกลางธรรมชาติที่สดชื่นแสงแดดอบอุ่นของสถานที่ Makok Art Space

ความหมายของวัสดุโบว์ลิ่ง (Bowling) ถูกสร้างขึ้นเพื่อประโยชน์ใช้สอย พื้นที่ในสวนของ Makok Art Space ถูกเปลี่ยนเป็นลานกิจกรรมเพื่อทดลองในการสร้างผลงานศิลปะเกี่ยวเนื่องหรือสุนทรียศาสตร์เชิงปฏิสัมพันธ์ (Relational Art หรือ Relational Aesthetics)

ผู้วิจัยสร้างสรรค์ได้นำมารวมเข้ากับกระบวนการสร้างขึ้นใหม่ ในการละเล่นที่ไม่กำหนดกฎเกณฑ์ดังเช่นกีฬา แต่กฎเกณฑ์ถูกกำหนดร่วมกันระหว่างผู้วิจัยสร้างสรรค์และผู้เข้าชมผลงานในแต่ละกลุ่ม เพื่อให้เกิดประสบการณ์ (Experiences) ความสนุกสนาน (Joyfulness) และมิตรภาพ (Cordiality) ซึ่งเป็นความงดงามของความรู้สึกของผู้เข้าร่วมกิจกรรมโบว์ลิ่งในสวน (Bowling in the garden) ที่ทิ้งร่องรอยของความรู้สึกบนใบหน้าและอากัปกิริยา โดยคนที่มาร่วมกิจกรรมจะต้อง “สร้างความหมาย” และ “ตีความ” ศิลปะด้วยตัวของเขาเอง

ปัญหาและอุปสรรคในการวิจัยสร้างสรรค์โบว์ลิ่งในสวน

ผลงานจากการวิจัยสร้างสรรค์โบว์ลิ่งในสวน มีการใช้พื้นที่สนามหญ้ากลางแจ้ง ที่มีฤดูกาลแปรเปลี่ยนอยู่ตลอดเวลา โดยเฉพาะฤดูแล้งมีอากาศร้อนในช่วงตอนเที่ยงและบ่ายเป็นอุปสรรคในการเล่นลูกโบว์ลิ่งสนามหญ้า และสวนค่อนข้างจะขาดแคลนน้ำทำให้ดูแห้งแล้งเหี่ยวเฉาและสนามหญ้ามีฝุ่น ประกอบกับมีการเผาป่าเผาหญ้าในบริเวณใกล้เคียง ผลจากไฟป่าทำให้มีมลภาวะทางอากาศ ส่วนฤดูฝนต้นหญ้าก็มีการเจริญเติบโตอย่างรวดเร็วจนเป็นอุปสรรคต่อการสร้างสนามด้วยเช่นกัน ทำให้ปูนขาวที่โรยเป็นวงกลมเป้าหมายละลายไปกับพื้นสนาม

การมีส่วนร่วมของชาวบ้านท้องถิ่นในงานโบว์ลิ่งในสวนยังเข้ามามีส่วนร่วมน้อย เพราะอาจจะไม่เข้าใจ สื่อภาษาอังกฤษ หรือมีความกังวล กลัวในความไม่รู้ของตนเองจึงไม่กล้าเข้ามาเล่นเกมโบว์ลิ่งในสวน

ปัญหาของน้ำหนักลูกโบว์ลิ่งที่แตกต่างกันและรูจับที่มีขนาดไม่เหมาะมือ เช่น เล็กจนเกินไปในบางลูก ต้องคอยทดสอบเลือกก่อนเล่นทุกครั้งตามขนาดของมือของผู้เข้าร่วมเล่นเกมโบว์ลิ่งในสวน

หมายเหตุ **สามารถชมวิดีโอโบว์ลิ่งในสวนเพิ่มเติมได้ที่**

https://goo.gl/xyqOrt

https://goo.gl/1Wmq2H

References

Boonpipattanapong, P. “Sinlapa Thī Khun Dǣk Dai: Prawattisāt Khō̜ng ʻĀhān Nai Thāna Ngān Sinlapa. [Eatable Artwork: History of Food as Art].” The matter. Accessed August 22, 2018. https://thematter.co/thinkers/art-you-can-eat/37406.

Conde, R. E. Interview by Chimpukdee, U., Makok Art Space, March 13, 2018.

Gasorngatsara, S. Interview by Chimpukdee, U., Makok Art Space, February 14, 2018.

Juntaratip, K. Interview by Chimpukdee, U., Makok Art Space, February 14, 2018.

Limwatana, N. Interview by Chimpukdee, U., Makok Art Space, March 1, 2018.

Mullikamas, P. “Sinlapa Læ Suntharīyasāt Kīaonūrang Khō̜ng Khon Rūamsamai. [Arts and Relational Aesthetics of Contemporary people].” TCDC. Accessed March 8, 2018. https://bit.ly/2PImG5X.

Petmaya. “ Phā Phisūt Mī ʻArai Yū KhāNg Nai Lūk Bōling?. [Open it up, what is inside a bowling?].” Petmaya. Accessed March 8, 2018. https://bit.ly/2ST4QPy.

Rodbun, S. *Sinlapa Kap Pati Samphan Khō̜ng Phū Dū.* [Art and Interaction of the viewer]. The 57th National Exhibition of Art (exhibition catalog 2017), Silpakorn University. Accessed March 8, 2018. https://bit.ly/2CdNHKI.

Yale University Art Gallery. “Modern And Contemporary Art.” Yale University Art Gallery. Accessed August 22, 2018. https://artgallery.yale.edu/collections/objects/43792.

การสร้างสรรค์ภาพยนตร์เชิงสารคดีเพื่อสร้างองค์ความรู้ จิตสำนึกในการอนุรักษ์ทรัพยากรป่าเขาซับแกงไก่ อำเภอลำสนธิ จังหวัดลพบุรี

received 5 MAY 2020 **revised** 9 JUN 2020 **accepted** 11 SEP 2020

อรุณี เจริญทรัพย์
อาจารย์ประจำสาขาวิชาศิลปกรรม
(ศิลปะและการออกแบบ)
คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์
มหาวิทยาลัยราชภัฏเทพสตรี

ชีวาพร คชฤทธิ์
ผู้ช่วยนักวิจัย

บทคัดย่อ

การศึกษาครั้งที่มีวัตถุประสงค์ เพื่อรวบรวมองค์ความรู้การสร้างสรรค์ภาพยนตร์เชิงสารคดี เพื่อสร้างองค์ความรู้ จิตสำนึกในการอนุรักษ์ ทรัพยากรป่าเขาซับแกงไก่ อำเภอลำสนธิ จังหวัดลพบุรี และสร้างสื่อมัลติมีเดียนำเสนอเรื่องราวสื่อมัลติมีเดีย จำนวน 10 ตอน โดยนำเสนอเนื้อหาสาระด้วยภาพของเหตุการณ์ซึ่งเกี่ยวข้องประกอบกับข้อเท็จจริงในการบรรยาย เพื่อถ่ายทอดความรู้และความบันเทิงโดยการให้เพลงและเสียงประกอบที่ตื่นตาตื่นใจ เพลิดเพลิน น่าติดตามภาพ แต่ละภาพ (Shot) แต่ละฉาก (Scene) เพื่อให้ดูแล้วราบรื่น โดยใช้เทคนิคการสร้างภาพยนตร์จากผลการประเมินความพึงพอใจ โดยกลุ่มเยาวชนและผู้เชี่ยวชาญอยู่ในเกณฑ์ที่ดีมาก อีกทั้ง ผู้ศึกษาได้สังเกตพฤติกรรมของกลุ่มเป้าหมายในขณะรับชมผลงานทำให้ทราบว่าการสร้างสื่อมัลติมีเดียครั้งนี้อยู่ในเกณฑ์ดี สามารถดึงดูดความสนใจของกลุ่มเป้าหมาย และสร้างความเข้าใจ ในการศึกษาความหลากหลายทางธรรมชาติ องค์ความรู้เกี่ยวกับทรัพยากรท้องถิ่น รวมทั้งสร้างความรักและหวงแหนพื้นป่าเขาซับแกงไก่แห่งนี้อย่างมีประสิทธิภาพเพื่อการอนุรักษ์พื้นป่าแห่งนี้อย่างยั่งยืนตลอดไป

คำสำคัญ: ภาพยนตร์เชิงสารคดี, องค์ความรู้, ป่าเขาซับแกงไก่

Creating a documentary film for building a body of Knowledge on developing awareness in conservingnatural Resources at Khao Sab Kaeng Kai Forest, Lam Sonthi district, Lop buri province

Arunee Charoensup
Lecturer, Program in Bachelor of Fine and Applied Arts (Art and Design),
Faculty of Humanities and Social Science,
Thepsatri Rajabhat University

Cheewaporn Kotcharit
Research Assistant

Abstract

The purposes of this study were to: 1) collect bodies of knowledge on creating documentary films in order to develop awareness in conserving natural resources at Khao Sab Kaeng Kai Forest, Lam Sonthi District, Lop Buri Province; and 2) present 10 episodes depicting events and facts on Khao Sap Kaeng Kai Forest – an attempt to pass on knowledge in the form of edutainment using songs and sounds to capture viewers' attention. Each shot and scene flows smoothly by using film-making techniques. The film was rated at a very high level by youths and experts. The researcher's observance of the focus group while watching the film revealed that this edutainment multimedia was able to capture the attention of the focus group, and was able to develop their understanding in the study of natural diversity and local resources. They also learned to love and treasure the Khao Sap Kaeng Kai Forest. Hopefully, there will be sustainable conservation of the forest.

Keywords: Documentary Film, Body of Knowledge, Khao Sap Kaeng Kai Forest

1. บทนำ

ทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อมมีความสำคัญต่อสิ่งมีชีวิต โดยมีระบบนิเวศที่เกื้อกูลพึ่งพากันและกัน แต่ในปัจจุบันทรัพยากรธรรมชาติถูกนำมาใช้เพิ่มมากขึ้นจนเกินขอบเขตที่ธรรมชาติจะรักษาสมดุลไว้ได้ มนุษย์จึงจำต้องเผชิญกับปัญหาในการขาดแคลนทรัพยากร และมีชีวิตอยู่ท่ามกลางสภาวะวิกฤติทางสิ่งแวดล้อม ซึ่งจะเห็นได้ชัดเจนจากภาวะโลกร้อนทำให้เกิดภัยพิบัติที่รุนแรงขึ้นในทุกมุมโลก ในอดีตนั้นป่าไม้เป็นเสมือนห้างสรรพสินค้าของชาวบ้าน ทั้งนี้ก็เพราะป่าไม้ที่มีความหลากหลายทางธรรมชาติเป็นแหล่งทรัพยากรที่สำคัญ ไม่ว่าจะเป็นการใช้เพื่อที่อยู่อาศัย อาหาร และยารักษาโรค ดังนั้น การสร้างจิตสำนึกของผู้คนให้เกิดความตระหนักถึงการรักษาทรัพยากรธรรมชาติ จึงเป็นอีกวิธีการหนึ่งที่จะช่วยให้ทรัพยากรธรรมชาติของประเทศยังคงอยู่เพื่อคนรุ่นต่อไปได้ใช้ประโยชน์อย่างยั่งยืน โดยตัวอย่างหนึ่งของการอนุรักษ์ธรรมชาติที่ได้ผลอย่างชัดเจน คือ ป่าเขาซับแกงไก่ อำเภอลำสนธิ จังหวัดลพบุรี เป็นผืนป่าตัวอย่างที่พระอาจารย์ปริญญา สุปริญโญ พระนักอนุรักษ์ธรรมชาติ ซึ่งได้รับรางวัลโลกสีเขียว ในอดีตเป็นข้าราชการกระทรวงเกษตรและสหกรณ์ ได้นำความรู้และประสบการณ์ในการทำงานมาผสมผสานกับพุทธศาสนามาร่วมกับชาวบ้านในพื้นที่ เพื่ออนุรักษ์ผืนป่าแห่งนี้ ซึ่งเป็นเขตป่าสงวนแห่งชาติ ในพื้นป่าชัยบาดาลและป่าท่าฤทธิ์-ลำทองหลาง-ลำพญากลาง จังหวัดลพบุรี เป็นป่าต้นน้ำของเขื่อนป่าสักชลสิทธิ์ที่มีความอุดมสมบูรณ์ของพันธุ์ไม้หายาก เช่น จันทน์หนู สายพันธุ์ไม้ในสกุลจันทน์ผา ที่เกิดบนเขาหินปูน จากการศึกษาพบว่า พันธุ์ไม้ชนิดนี้ที่มีอยู่เฉพาะในอำเภอมวกเหล็ก จังหวัดสระบุรี และอำเภอเขาน้อย จังหวัดลพบุรี แห่งเดียวในประเทศไทย และยังพบสัตว์ป่าที่ใกล้สูญพันธุ์ อย่างเลียงผาและหมีควาย ในอดีตป่าเขาซับแกงไก่ เกิดความเสื่อมโทรมมากขึ้น ทำให้สภาพป่าแห้งแล้งและสัตว์ป่าย้ายถิ่นฐาน จนเมื่อ 10 ปี ที่ผ่านมาพระอาจารย์ปริญญา สุปริญโญ และชุมชนเขาซับแกงไก่ จึงร่วมกันฟื้นฟูระบบนิเวศในพื้นที่ขึ้น โดยได้นำหลักการเศรษฐกิจพอเพียง หลักคำสอนในพุทธศาสนา วัฒนธรรมประเพณีของท้องถิ่น ภูมิปัญญาที่สั่งสมกันมา ซึ่งรวมถึงวิถีความเชื่อดั้งเดิมของชุมชนเข้ามาผสมผสานกันอย่างลงตัว เป็นการสร้างจิตสำนึกที่ให้เกิดกับตัวบุคคลและชุมชนขึ้น จนชุมชนร่วมมือร่วมใจกันในการอนุรักษ์ผืนป่าเขาซับแกงไก่ และกลับมาเป็นป่าที่อุดมสมบูรณ์ขึ้นอีกครั้ง ทำให้ชุมชนได้ใช้ประโยชน์ในผืนป่าแห่งนี้อย่างยั่งยืน

จากการศึกษาพบว่า สื่อภาพยนตร์ส่งผลต่อพฤติกรรมของกลุ่มเยาวชนในปัจจุบันเป็นอย่างมาก ส่งผลให้เกิดวัฒนธรรมการเลียนแบบในกลุ่มเยาวชนทางด้านพฤติกรรม ภาษา และความรู้สึกนึกคิด เนื่องจากเยาวชนนั้นอยู่ในวัยที่ต้องการเรียนรู้และสนใจในสิ่งเร้า โดยทั่วไปสื่อภาพยนตร์ยังมุ่งเน้นเพื่อความบันเทิงเป็นส่วนใหญ่ แต่สิ่งที่ยังขาดแคลนในสื่อภาพยนตร์คือ การสอดแทรกเนื้อหาที่ปลูกฝังด้านคุณธรรม จริยธรรม และจิตสำนึกที่มีทรัพยากรธรรมชาติ ในการศึกษาครั้งนี้จึงนำแนวคิดการอนุรักษ์ป่าของพระอาจารย์ปริญญา สุปริญโญ ที่ทำให้ชุมชนมีส่วนรวมในการฟื้นฟูป่า มาสร้างสรรค์ภาพยนตร์เชิงสารคดีและระบบสารสนเทศ เพื่อสร้างองค์ความรู้ จิตสำนึก เพื่อให้เยาวชนเกิดความรู้ความเข้าใจ มีความตระหนักในความสำคัญของป่าและเข้ามามีส่วนร่วมในการอนุรักษ์ ด้วยการถ่ายทอดประสบการณ์ที่เกิดขึ้นจริงในป่าเขาซับแกงไก่ ด้วยวิธีการผลิตภาพยนตร์สอดแทรกเนื้อหาเชิงสารคดีแก่เยาวชน

2. วัตถุประสงค์ของการวิจัย

2.1 ศึกษารวบรวมข้อมูลด้านทรัพยากร นิเวศวิทยา และความหลากหลายทางชีวภาพในพื้นที่ป่าเขาซับแกงไก่

2.2 เพื่อสร้างสรรค์ภาพยนตร์เชิงสารคดีในการอนุรักษ์ป่าเขาซับแกงไก่ อำเภอลำสนธิ จังหวัดลพบุรี

3. ขอบเขตของการวิจัย

ผู้วิจัยได้กำหนดขอบเขตในการทำการวิจัยเรื่อง “การสร้างสรรค์ภาพยนตร์เชิงสารคดี เพื่อสร้างองค์ความรู้ จิตสำนึกในการอนุรักษ์ทรัพยากรป่าเขาซับแกงไก่ อำเภอลำสนธิ จังหวัดลพบุรี” โดยมุ่งศึกษาการสร้างสรรค์ภาพยนตร์เชิงสารคดี โดยมีรายละเอียดดังนี้

การสร้างสรรค์ภาพยนตร์จัดทำโดยแยกเรื่องตามประเด็นเนื้อหาที่มีภาษาพูดในภาพยนตร์เป็นภาษาไทย และ Subtitle เป็นภาษาอังกฤษ จำนวน 10 ตอน โดยแต่ละตอนมีความยาวของภาพยนตร์เป็นเวลา 3 นาที มีกรอบเนื้อเรื่องดังนี้

3.1 แนะนำให้รู้จักป่าเขาซับแกงไก่ อำเภอลำสนธิ ในภาพรวมทางด้านภูมิประเทศและที่ตั้ง

3.2 ความหลากหลายทางชีวภาพของป่าเขาซับแกงไก่

3.3 ความสำคัญของป่าเขาซับแกงไก่ อำเภอลำสนธิ จังหวัดลพบุรี

3.4 อธิบายถึงลักษณะทางกายภาพของป่าเขาซับแกงไก่ อำเภอลำสนธิ จังหวัดลพบุรี ในเชิงการท่องเที่ยว

3.5 แนะนำพรรณไม้ป่าเขาซับแกงไก่ อำเภอลำสนธิ จังหวัดลพบุรี

3.6 เรียนรู้เรื่องนก

3.7 แนะนำสมุนไพรและพืชผักกินได้ในป่าเขาซับแกงไก่ อำเภอลำสนธิ จังหวัดลพบุรี

3.8 แนะนำการท่องเที่ยวเชิงนิเวศในพื้นที่ป่าเขาซับแกงไก่ อำเภอลำสนธิ จังหวัดลพบุรี

3.9 การสร้างจิตสำนึกในการอนุรักษ์ในป่าเขาซับแกงไก่ อำเภอลำสนธิ จังหวัดลพบุรี

3.10 พื้นป่ากับธรรมะ

4. ประโยชน์ที่ได้รับ

4.1 ได้รายงานการวิจัยที่บอกถึงความพึงพอใจของนักท่องเที่ยวต่อการนำภาพยนตร์เชิงสารคดีมาเป็นสื่อประชาสัมพันธ์เพื่อการท่องเที่ยว

4.2 ได้ผลงานการสร้างสรรค์ภาพยนตร์เชิงสารคดี ที่เป็นสื่อประชาสัมพันธ์การท่องเที่ยวจังหวัดลพบุรี

4.3 ได้ช่วยสร้างสรรค์ให้สังคมท้องถิ่นเกิดความรักในสมบัติของชาติ

4.4 ได้ช่วยนำเสนอผลงานวิจัยที่เกี่ยวข้องในด้านมิติต่าง ๆ ที่ได้วิจัย และนำองค์ความรู้ที่ได้มาเป็นข้อมูลประชาสัมพันธ์ ให้ความรู้แก่นักท่องเที่ยวและคนในท้องถิ่น

4.5 จังหวัดอื่น ๆ สามารถนำไปเป็นต้นแบบการประชาสัมพันธ์เพื่อการท่องเที่ยวของตนเองได้

4.6 หน่วยงานราชการ เอกชน ได้รับประโยชน์จากผลงานการสร้างสรรค์นี้อย่างมากมาย เช่น การท่องเที่ยวแห่งประเทศไทย จังหวัด อำเภอ ท้องถิ่น และตำบลต่าง ๆ ที่สนใจ ยังสามารถนำผลการสร้างสรรค์ไปจัดกิจกรรมต่าง ๆ ได้

4.7 สถาบันหรือหน่วยงานที่เกี่ยวกับวงการภาพยนตร์เชิงสารคดี เช่น ผู้สร้างภาพยนตร์ ผู้ผลิตสื่อ ผู้บริโภคสื่อต่างสามารถนำผลการวิจัยไปใช้เพื่อการพัฒนาให้เกิดประโยชน์ได้

5. เอกสารที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัย

แนวคิดที่เกี่ยวข้องกับพื้นที่ที่ศึกษา

เขาซับแกงไก่ เขตป่าสงวนแห่งชาติป่าไชยบาดาล ซึ่งมีระดับความสูงของยอดเขา 693 เมตร มีสภาพทั่วไปเป็นเขาหินปูน มีพื้นที่เป็นภูเขาประมาณ 1,975 ไร่ เป็นที่ราบเชิงเขา 325 ไร่ ที่ดินของวัดป่าชุมชนมีจำนวน 15 ไร่ โดยสำนักงานการปฏิรูปที่ดินเพื่อเกษตรกรรมเป็นผู้ออกใบอนุญาต (สปก.4-31) ให้ใช้ที่ดิน เพื่อสร้างวัดได้ ลักษณะพื้นที่เป็นป่าเบญจพรรณที่มีความหลากหลายทางชีวภาพ ประกอบไปด้วยป่าที่อุดมสมบูรณ์มีตาน้ำซับธรรมชาติที่มีน้ำตลอดปี มีพืชสมุนไพรมากกว่า 300 ชนิด มีสัตว์ป่าจำนวนมาก เช่น เลียงผา หมีควาย ค่าง (กะบุด/ลิง) เม่น สุนัขจิ้งจอก หมูป่า ลิงลม ชะมด กระต่ายป่า ไก่ป่า ฯลฯ มีนกนานาชนิดมากกว่า 150 ชนิด ผีเสื้อสวยงามหลายชนิด และพันธุ์ไม้หายากหลายชนิด ได้แก่ จันทน์ผา จันทน์แดง จันทน์หนู ปรงเขา และกล้วยไม้ป่า

แนวคิดที่เกี่ยวข้องกับรายการสารคดี

มาลี บุญศิริพันธ์ (Boonsiripan 1985, 75) กล่าวถึงเนื้อหาที่เขียนในรูปแบบรายการสารคดี ควรมุ่งให้ข้อมูลเกี่ยวกับข้อเท็จจริงที่เกิดขึ้นหรือสถานการณ์ที่เป็นอยู่ กำลังเป็นที่สนใจของประชาชน ข้อมูลที่เสนอนำมาจากความเป็นจริงอ้างอิงได้ โดยผู้เขียนจะพินิจพิจารณากลั่นกรองข้อมูลที่ต้องมานำเสนอให้ประชาชนทราบโดยไม่พยายามแสดงความคิดเห็นที่เป็นอารมณ์ส่วนตัวลงไป แต่จะให้ความกระจ่างในสิ่งที่ยังคลุมเครือ หรือยังไม่เป็นที่ทราบกันอย่างถูกต้อง ดังนั้น ผู้เขียนสารคดีจะไม่พยายามโน้มน้าวผู้อ่าน แต่มุ่งให้ข่าวสารความรู้ที่เป็นสาระและความเพลิดเพลินแก่ผู้อ่าน ความเพลิดเพลินที่เกิดขึ้นจากอรรถรสของภาษา และการเรียบเรียงเนื้อหาให้น่าอ่านมากกว่าเกิดจากอารมณ์ และความคิดเห็นของผู้เขียนต้องมีลีลาในการเดินเรื่องที่น่าติดตาม

วิจิตร ภักดีรัตน์ (Phakdirat 1990, 21 – 25) ได้ให้ความหมายรูปแบบรายการสารคดี (Documentary Programme) ไว้ว่า เป็นรายการวิทยุโทรทัศน์ที่เสนอเรื่องใดเรื่องหนึ่ง (One Topic) แต่มีหลายรูปแบบในรายการเดียวกัน อาจเสนอเนื้อหาสาระด้วยภาพและเสียงบรรยายตลอดรายการโดยมีพิธีกรหรือไม่มีพิธีกรก็ได้ จุดประสงค์ของรายการสารคดีเพื่อเสนอเรื่องที่ต้องการรายละเอียดเจาะลึกในเรื่องใดเรื่องหนึ่ง เพื่อให้ผู้ชมติดตามชมรายการโดยไม่เบื่อจึงนำรูปแบบหลาย ๆ รูปแบบมารวมไว้ในรายการเดียวกันก็ได้ แต่รูปแบบนั้นต้องมุ่งเสนอในเรื่องเดียวกัน มี 2 ประเภท คือ สารคดีเต็มรูป และกึ่งสารคดีพูดคนเดียว คือ รูปแบบสารคดีเต็มรูป (Documentary) จะดำเนินเรื่องด้วยภาพตลอด อาจมีการถามความคิดเห็นของผู้เกี่ยวข้องในเรื่องนั้นไม่เกินครั้งละ 1 นาที อาจจะเสนอคนเดียวได้หลายครั้ง และรายการเดียวอาจมีผู้ให้ความคิดเห็นหลายคน แต่รายการส่วนใหญ่จะเสนอภาพที่เป็นกระบวนการ หรือเรื่องราวตามธรรมชาติไม่มีผู้ดำเนินรายการ หรือ Host อีกรูปแบบหนึ่งคือ รูปแบบสารคดีกึ่งพูดคนเดียว (Semi - Documentary) เป็นรายการวิทยุโทรทัศน์ที่มีผู้ดำเนินรายการทำหน้าที่เดินเรื่องพูดคุยกับผู้ชม และให้เสียงบรรยายตลอดรายการ โดยมีผู้ดำเนินรายการปรากฏตัวตอนต้น ตอนกลางเท่าที่จำเป็น และตอนสรุปรายการ นอกนั้นเป็นภาพแสดงเรื่องราวหรือกระบวนการตามธรรมชาติ อาจมีตัวแทนสัมภาษณ์ ผู้เกี่ยวข้องเข้ามาแทรก เพื่อส่งเสริมความคิดเห็นได้ ผู้ดำเนินรายการอาจพูดในสตูดิโอหรือพูดในสถานที่ถ่ายทำ เช่น ภาพยนตร์เกี่ยวกับธรรมชาติก็ไปพูดในป่าบริเวณที่มีสัตว์ประเภทนั้นอาศัยอยู่ เป็นต้น

ชนินทร์ ชมะโชติ และดวงพร ทรัพย์ลักษณ์ (Chamachot and Suplak 2006, 9 - 11) ได้กล่าวถึงลักษณะของรายการสารคดีว่า รายการสารคดีที่ดีต้องมีองค์ประกอบดังนี้ สารคดีที่น่าสนใจต้องมีเพียงเรื่องเดียว แต่อาจมีหลายประเด็นได้ บทสารคดีควรมีเอกภาพตามจุดมุ่งหมายไม่เปะปะ ภาพและเนื้อหาสัมพันธ์กัน เนื้อหาควรมีความหลากหลายเป็นที่น่าสนใจของสังคม การผลิตรายการโทรทัศน์ต้องมีคุณภาพเท่านั้นถึงยืนหยัดอยู่ สารคดีเช่นกัน ต้องผลิตรายการอย่างมีคุณภาพและครอบคลุม โดย 1) เรื่องที่นำเสนอต้องมีความนิยม 2) การเขียนบทสารคดีบอกเล่าเรื่องราวและเกร็ดน่าสนใจ 3) เทคนิคการผลิตและการถ่ายทำ 4) การถ่ายภาพ 5) การบันทึกเสียง 6) การลำดับภาพ 7) การลงเสียงบรรยาย และ 8) การทำดนตรีประกอบ

ชญานุช วีรสาร (Veerasarn 2017) ได้ศึกษาเรื่อง การผลิตภาพยนตร์สารคดีด้วยการเล่าเรื่องด้วยภาพ พบว่า ภาพยนตร์สารคดีสั้นเรื่อง HISTREE เป็นการผลิตที่เน้นการเล่าเรื่องด้วยภาพ มีแก่นเรื่องคือ ความผูกพันของชายคนหนึ่งกับต้นไม้ของเขา โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาแนวคิดและเทคนิคการผลิตภาพยนตร์สารคดีที่เล่าเรื่อง

ด้วยภาพโดยปราศจากเสียงบรรยาย จากการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญด้านกระบวนการผลิตภาพยนตร์ 3 คนพบว่าต่างให้ความเห็นสอดคล้องกันว่าภาพเพียงอย่างเดียว สามารถเล่าเรื่องได้ แต่ควรเป็นภาพที่มีความหมายลำดับภาพชัดเจน และมีโครงเรื่องในการถ่ายทำ ส่วนผู้ชมที่ตอบแบบสอบถามหลังจากได้รับชมภาพยนตร์เรื่องนี้แล้ว พบว่า การไม่มีเสียงบรรยายในเรื่องไม่เป็นอุปสรรคต่อการทำความเข้าใจเนื้อหา เนื่องจากภาพบ่งบอกเรื่องราวทั้งหมดแล้ว

Micheal Renov (Renov 1993, 2 - 3) ได้ให้ข้อคิดเห็นเรื่องคุณลักษณะของงานสารคดี ในแง่ที่มีความเกี่ยวพันกับคุณลักษณะจินตคดีไว้ว่า งานสารคดีนั้นประกอบไปด้วยคุณลักษณะจินตคดีในหลายประการ เช่น โครงสร้างของตัวละคร (การจำแนกตัวละครออกเป็นพระเอก หรืออัจฉริยะ) การเล่าเรื่อง (การสร้างความประหลาดใจ หรือข้อฉงนสงสัย) การใช้ดนตรีประกอบเพื่อสร้างแรงกระตุ้นทางอารมณ์ การใช้คุณลักษณะทางการละคร (เช่น จุดวิกฤตของเรื่อง) การใช้มุมกล้องต่าง ๆ เช่น มุมสูง-ต่ำ มุมระยะใกล้มาก มุมกว้าง เพื่อใช้ในการสร้างหรือเร้าอารมณ์ รวมไปถึงการตัดต่อภาพเพื่อยืดหรือย่นระยะเวลาให้ได้ภาพตามจังหวะที่ต้องการ

นนทวรรณ ดิษฐแย้ม (Dittayam 1997) ได้ศึกษาเรื่อง การวิเคราะห์เทคนิคการสร้างความหมายในรายการความรู้ขนาดสั้นทางโทรทัศน์ พบว่า รูปแบบการนำเสนอของรายการดังกล่าวมีอยู่ 4 ประเภท ได้แก่ รูปแบบการบรรยาย รูปแบบการพูดคุยโดยตรง รูปแบบการสัมภาษณ์ และรูปแบบละคร โดยในส่วนของรูปแบบละครนั้นมีทั้งการใช้ละคร ทั้งรายการ การใช้ละครเพื่อเปิดเรื่อง และการใช้ละครเพื่อเป็นตัวเดินเรื่อง งานวิจัยชิ้นนี้ช่วยให้เห็นถึงการใช้รูปแบบละครในสารคดี และใช้เป็นแนวทางในการเปรียบเทียบในการศึกษา

ธนพร กฤชไมตรี (Kritmaitree 1997) ได้ศึกษาเรื่อง องค์ประกอบที่มีผลต่อการรับชมรายการโทรทัศน์ประเภทสารคดี ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาเขตกรุงเทพมหานครในปี 2540 จำนวน 400 ตัวอย่าง โดยวิธีการสุ่มตัวอย่างแบบง่าย ใช้แบบสอบถามในการรวบรวมข้อมูลพบว่า อายุมีความสัมพันธ์กับการเลือกชมรายการสารคดีโทรทัศน์จำแนกตามรูปแบบรายการ มีความสัมพันธ์กับการเลือกชมรายการสารคดีโทรทัศน์จำแนกตามเวลาที่ออกอากาศและความยาวรายการ ผลการเรียนมีความสัมพันธ์กับการเลือกชมรายการสารคดีโทรทัศน์จำแนกตามรูปแบบรายการและเวลาที่ออกอากาศ ส่วนอิทธิพลจากครอบครัวไม่มีความสัมพันธ์กับการเลือกรับชมรายการโทรทัศน์ประเภทสารคดีแต่อย่างใด

Arthur Asa Berger (Berger 1990) ได้ทำการสรุปคำนิยามของสารคดีไว้ ดังนี้

1. สารคดีคือเรื่องจริง ซึ่งตรงกันข้ามกับเรื่องแต่งและมีประโยชน์ในกรณีที่เรื่องราวนั้นมีส่วนที่เกี่ยวข้องกับเรื่องจริง โดยเฉพาะเมื่อพิจารณาสารคดีลูกผสมในยุคหลัง เช่น สารคดีเชิงละคร

2. สารคดีคือการตีความเหตุการณ์จริงอย่างสร้างสรรค์ การตีความ เป็นวัตถุวิสัยและอัตวิสัยของผู้ผลิตสารคดีแต่ละคนด้วย

3. สารคดีคือประวัติศาสตร์อันมีลักษณะเป็นปัจจุบัน เนื่องจากมีความสัมพันธ์กับวิถีการดำรงชีวิตมนุษย์ ความต้องการของมนุษย์ และวิธีที่มนุษย์จะนำมาเพื่อสิ่งนั้น ซึ่งเป็นนิยามของนักสร้างภาพยนตร์สารคดีชาวฝรั่งเศส Jean Rouch แสดงให้เห็นว่า สารคดีมักจะกล่าวถึงเพียงเป้าหมายหลักของมนุษย์เท่านั้น แต่ไม่ได้กล่าวถึงวิธีการที่มนุษย์จะได้มาอย่างชัดเจน

4. สารคดีเกี่ยวข้องกับทุกวิธีการ การบันทึกความจริงทุกรูปแบบมาจากสหพันธ์นักสร้างภาพยนตร์สารคดีโลก ในปี ค.ศ. 1948 ซึ่งให้ความเห็นว่า ในวิธีการที่จะบันทึกความจริงลงบนแถบเซลลูลอยด์นั้น ต้องมีการตีความความจริง โดยการถ่ายความจริงหรือสร้างความจริงขึ้นด้วยความซื่อสัตย์และยุติธรรม รวมถึงการใช้วิธีดึงดูดใจทั้งด้านเหตุผลและอารมณ์ เพื่อจุดมุ่งหมายในการกระตุ้นความต้องการกระหายใคร่รู้ และขยายความรู้และความเข้าใจ ด้วยการนำเสนอปัญหาและการแก้ปัญหาอย่างถูกต้องในมิติของความสัมพันธ์ระหว่างเศรษฐกิจ วัฒนธรรม และมานุษยวิทยา

5. สารคดีคือรายงานการวิจัยที่ถูกสร้างขึ้นจากการใช้ภาพและเสียง แสดงให้เห็นว่า สารคดีนั้นอยู่บนพื้นฐานของการวิจัย ซึ่งเป็นวิธีเดียวเท่านั้นที่จะนำเสนอสิ่งที่ค้นพบ แต่ข้อแตกต่างของงานสารคดีนั้นก็คือ สารคดีจะอยู่ในรูปแบบของบทบรรยายมากกว่าในรูปแบบของบทความขนาดยาว

สุกัญญา คงเทพ (Kongthep 1997) ได้แบ่งวิธีการดำเนินเรื่องของรายการสารคดีออกเป็น 2 รูปแบบ ดังนี้

1. สารคดีเต็มรูป ดำเนินเรื่องด้วยภาพ เสียง หรือเรื่องราวเกี่ยวกับธรรมชาติดำรงชีวิตของคนและสัตว์ รายการส่วนใหญ่จะดำเนินเรื่องเสนอภาพเป็นการเล่าเหตุการณ์ โดยไม่มีผู้ดำเนินรายการหรือเป็นช่วงชั้น ไม่เกินครั้งละ 1 นาที

2. สารคดีกึ่งพูดคนเดียว เป็นรายการโทรทัศน์ที่ผู้ดำเนินรายการทำหน้าที่ดำเนินเรื่องพูดคุยกับผู้ชม และให้เสียงบรรยายตลอดรายการ เป็นตัวแทนสัมภาษณ์ไปสถานที่ถ่ายทำจริง เช่น สารคดีเกี่ยวกับธรรมชาติ ผู้ดำเนินรายการต้องดำเนินการในป่าเพื่อความสมจริงของเนื้อหา

แนวคิดที่เกี่ยวข้องกับการใช้อวัจนภาษาที่ใช้ในภาพยนตร์

เยาวนันท์ เชฏฐรัตน์ (Chettharat 1991) ได้กล่าวถึงความหมายของภาพยนตร์ และการใช้อวัจนภาษาในภาพยนตร์ไว้ ดังนี้

“ภาพยนตร์ ตรงกับภาษาอังกฤษว่า Motion Picture หรือ Cinema หรือ Cinematograph หรือ CINE ตรงกับภาษาอังกฤษอเมริกันว่า Movie ซึ่งภาพยนตร์เป็นสื่อที่มุ่งเสนอเนื้อหาสาระความรู้ความบันเทิงแก่ผู้ชมจำนวนมากในเวลาเดียวกัน แม้ผู้ชมจะมีข้อกำจัดด้านทักษะการสื่อสารไม่สามารถอ่านออกเขียนได้ ก็สามารถดูได้รู้เรื่อง เมื่อมาผนวกกับเทคนิค ภาพ แสง สี เสียง ผู้ชมไม่จำเป็นต้องสร้างจินตนาการในการรับรู้ด้วยตนเอง จึงเชื่อกันว่าทั้งภาพยนตร์มีอิทธิพลครอบงำจิตใจหรือมีอำนาจชักจูงใจมวลชนอย่างมากและง่ายดาย อวัจนภาษาที่ใช้ ได้แก่ ภาพ การเคลื่อนไหว แสง สี ดนตรี เสียงประกอบ และความเงียบ” (Chettharat 1991)

1. แสง (Light)

1.1 ความเข้มของแสง แบ่งเป็น 2 ระดับ ได้แก่ 1) High Key คือการให้แสงที่ให้ความสว่างแก่บุคคล และสิ่งที่อยู่ในฉากสว่างทั้งหมด ทำให้เกิดเงาน้อย รู้สึกถึงความร่าเริง ตื่นเต้น และสนุกสนาน 2) Low Key คือ การให้แสงเฉพาะที่ เน้นบางส่วนของฉากให้มีความสว่าง ส่วนที่เหลือของฉากจะเป็นเงาเข้ม รู้สึกถึงความอ้างว้าง เศร้า และน่ากลัว

1.2 ทิศทางของแสง สามารถทำได้หลายลักษณะ ได้แก่ 1) แสงพื้น (Base Light) เป็นการให้แสงสว่างจากดวงไฟ และโคมไฟหลายดวงในห้อง ส่งเพื่อให้กล้องสามารถทำงานได้ ซึ่งจะสว่างกว่าห้องธรรมดา 2) แสงหลัก (Key Light) เป็นการให้แสงครั้งแรกแก่ฉาก โดยให้แสงตรงเกิดเงาคมชัดที่ด้านหน้าของบุคคลหรือสิ่งที่ถ่ายห่างจากด้านข้างของกล้อง 30 - 40 องศา เน้นให้เห็นรูปร่าง มิติความลึกของบุคคล หรือสิ่งที่ถ่าย 3) แสงเติม (Fill Light) เป็นการให้แสงพร่า เพื่อลบเงา ซึ่งเกิดจากการให้แสงหลัก โดยใช้ดวงไฟหรือโคมไฟวางตำแหน่งด้านข้างกล้องตรงข้ามกับแสงหลัก 4) แสงพื้นหลังหรือแสงฉาก (Background or Set Light) เป็นการให้แสงสว่างที่เน้นฉากหรือพื้นหลัง 5) แสงข้าง (Side Light) เป็นการให้แสงด้านข้างวัตถุที่ถ่าย 90 องศา ทางด้านข้างของบุคคลหรือสิ่งที่ถ่ายเพิ่มเติมแสง เน้นให้เห็นสิ่งที่ถ่ายเด่นขึ้น โดยเฉพาะร่างกาย (ยกเว้นใบหน้า) 7) แสงเติมด้านข้างและด้านหลัง (Kicker or Side Back Light) เป็นการให้แสงระหว่างด้านข้างและด้านหลังสิ่งที่ถ่าย โดยใช้ดวงไฟเน้นส่วนศีรษะและผมให้เด่นขึ้น ช่วยสร้างภาพให้น่าดูหรือน่าชมยิ่งขึ้น 8) แสงจากกล้อง (Camera Light or Inkydinky Light) เป็นการให้แสงโดยใช้ดวงไฟ ซึ่งมีกำลังสว่าง 75 - 100 วัตต์ ติดบนกล้องเพื่อเติมแสงเมื่อจำเป็น

1.3 คุณลักษณะของแสง เกิดจากดวงไฟหรือโคมไฟ ซึ่งให้แสงแตกต่างกัน คือ ดวงไฟจะให้แสงเข้ม แสงตรงสร้างเงาเข้มแก่บุคคลหรือสิ่งที่ถ่าย ส่วนโคมไฟจะให้ลำแสงอ่อน แพร่กระจาย ทำให้บุคคลหรือสิ่งที่ถ่ายดูนุ่มนวล ไม่กระด้าง

2. สี (Color) เป็นสิ่งที่สามารถเปลี่ยนฐานะในการสื่อภาษา แสะสามารถบอกสิ่งต่าง ๆ รอบตัวเรา โดยมีอิทธิพลต่อจิตใจและความรู้สึกของเราด้วย เช่น โทนสีเทา หรือภาพขาว - ดำ จะกระตุ้นอารมณ์ความรู้สึกของผู้ชมให้นึกถึงภาพของความหลัง จริงจังกับเรื่องราวในอดีต ส่งผลให้ชีวิตนั้นดูจริงจัง ลึกลับ และน่าสะพรึงกลัว โดยมากผู้สร้างจึงมักเลี่ยงมาใช้สีน้ำตาลอ่อน หรือที่เรียกว่าซีเปีย เพื่อกระตุ้นความรู้สึกของผู้ชมให้นึกถึงภาพของความหลัง การเลือกใช้สีจะมีความหมายที่แตกต่างกันออกไป ได้แก่ 1) แดง เป็นสีที่ให้ความรู้สึกอบอุ่น เพิ่มพลัง กระตุ้นลมหายใจ และแรงดันโลหิต มักใช้เป็นสีแห่งเลือด อันตราย ไฟ ความเร่าร้อน ความหยาบคาย ความตื่นเต้น และความแข็งแกร่ง 2) เหลือง เป็นสีสว่าง เปล่งปลั่งแทนแสงอาทิตย์ในทิศตะวันออก มักใช้โน้มน้าวใจให้ผู้ชมมีความสุขและผจญภัย หรือเป็นสีแทนความหลาดกลัว 3) น้ำเงิน เป็นสีบอกเวลากลางคืน ปลอดภัย ลดความเครียด ซึ่งเป็นสีแห่งความจงรักภักดี เป็นสีที่แทนความรู้สึกนึกคิดได้ดีที่สุด 4) เขียว เป็นสีเย็น แทนใบไม้ผลิ ป่า ความคงทนต่อการเปลี่ยนแปลง แต่ในทางเดียวกันก็เป็นสีแห่งความริษยา อมโรค ไม่แข็งแรง และขาดประสบการณ์ 5) ม่วง เป็นสีผสมระหว่างสีแดงซึ่งเป็นสีร้อนและสีน้ำเงินซึ่งเป็นสีเย็น จึงบ่งบอกถึงความมีเสน่ห์อย่างลึกลับ 6) ดำ เป็นสีแห่งความตาย ความโศกเศร้า ความหมดหวัง และการกระทำที่ซ่อนเงื่อน 7) ขาว เป็นสีแทนความบอบบาง บริสุทธิ์ เยือกเย็น สงบ สะอาด และสง่างาม

3. เสียง (Sound)

3.1 ดนตรี (Music) ถือว่าเป็นอวัจนภาษาที่มีอิทธิพลต่ออารมณ์ ความรู้สึกนึกคิด และจินตนาการของผู้ฟังทั้งภาพยนตร์ ซึ่งสามารถสื่อทั้งภาพและเสียงในเวลาเดียวกัน จึงใช้ดนตรีเพิ่มความหมายแก่ภาพและเสียงพูดหรือวัจนภาษาอื่น ๆ ได้แก่ 1) ใช้ดนตรีให้สอดคล้องกับเนื้อหาหลักของเรื่องหรือรายการ 2) ใช้ดนตรีให้ความรู้สึกเกี่ยวกับสถานการณ์ของเรื่อง 3) ใช้ดนตรีสร้างหรือเสริมจังหวะและเคลื่อนไหวของภาพ 4) ใช้ดนตรีบ่งบอกคุณลักษณะของผู้แสดงแต่ละคน 5) ใช้ดนตรีทำนายให้ผู้ชมทราบล่วงหน้าว่าอะไรกำลังจะเกิดขึ้น 6) ใช้ดนตรีส่งเสริมศิลปะการแสดง 7) ใช้ดนตรีสร้างอารมณ์ ตรึงอารมณ์ และเปลี่ยนอารมณ์ของผู้ชมขณะชม

3.2 เสียงประกอบ (Sound Effect) เป็นเสียงที่ไม่ใช่ถ้อยคำนำเอามาประกอบภาพ เพื่อเพิ่มเติมรายละเอียดและความสมจริงสมจังของเรื่องราวแก่ผู้ชม ทำให้ผู้ชมคล้อยตามและเชื่อถือภาพที่ได้เห็น ดังนั้น การใช้เสียงประกอบเพื่อสร้างความสมจริงจึงมีหลายลักษณะ ได้แก่ 1) ใช้ระบุหรือเสริมความสมจริงของฉากหรือสถานที่ 2) ใช้ดำเนินเรื่องราวเหตุการณ์ตามท้องเรื่อง 3) ใช้บอกเวลา 4) ใช้เสริมอารมณ์ตามบท เป็นการใช้เสียงกระตุ้นอารมณ์ผู้ชมให้คล้อยตามภาพที่เห็น และ 5) ใช้ประกอบฉาก ในกรณีที่ไม่ประสงค์ใช้เสียงประกอบ เน้นความสมจริงของฉากหรือสถานที่ดำเนินเรื่อง บอกเวลา หรือเสริมอารมณ์ตามบท

3.3 ความเงียบ (Silence) การนำความเงียบมาใช้ ส่วนมากใช้เฉพาะเมื่อต้องการสะกดอารมณ์ หรือปลุกเร้าใจผู้ชมให้จดจ่ออยู่กับภาพที่ปรากฏบนจอ และมักใช้เฉพาะกับภาพที่ให้อารมณ์ตึงเครียด น่าประหวั่นพรั่นพรึง และตกอยู่ในภยันตราย ความเงียบจะช่วยสะกดอารมณ์ผู้ชมให้หยุดอยู่ชั่วขณะ (Surasit 1998)

6. วิธีการวิจัย

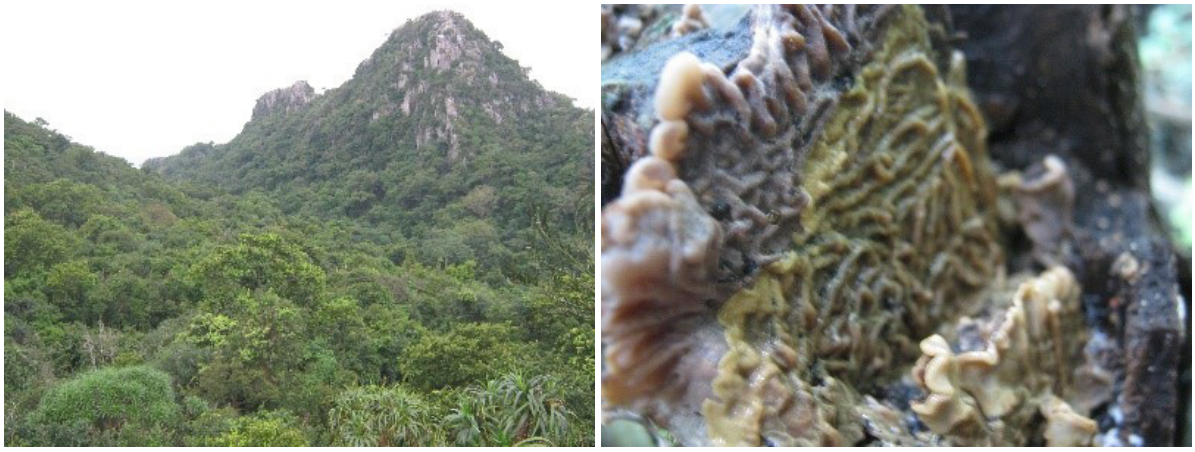
6.1 การเก็บรวบรวมข้อมูล

6.1.1 การศึกษาข้อมูลในเรื่องป่าเขาซับแกงไก่ ใช้วิธีเก็บรวบรวมข้อมูลแบบทุติยภูมิ (Secondary Data) เป็นข้อมูลที่ผ่านการสำรวจแล้ว ผู้ศึกษาทำการค้นคว้าจากงานวิจัยเอกสารทางวิชาการ สิ่งพิมพ์ ข้อมูลจากแผ่นพับ ใบปลิว หนังสือแนะนำท่องเที่ยว นิตยสาร วารสาร และสื่อภาพเคลื่อนไหวต่าง ๆ เช่น วิดีโอ ซีดีรอม โฆษณาการท่องเที่ยวทางทีวี และเทปบันทึกรายการโทรทัศน์

6.1.2 การศึกษาข้อมูลในเรื่องการรับรู้ใช้วิธีเก็บรวบรวมข้อมูลแบบทุติยภูมิ (Secondary Data) เป็นข้อมูลที่ผ่านการสำรวจและจัดเก็บในรูปแบบเอกสารรายงานวิจัย

6.1.3 การเลือกกลุ่มเป้าหมายในการประเมิน กลุ่มเป้าหมายที่มาท่องเที่ยวจังหวัดลพบุรีและป่าเขาซับแกงไก่ที่มีอายุระหว่าง 15 - 70 ปี จำนวน 100 คน

6.1.4 การศึกษาข้อมูลในเรื่องการสร้างภาพยนตร์เชิงสารคดีใช้วิธีเก็บรวบรวมข้อมูลทุติยภูมิ (Secondary Data) เป็นข้อมูลที่ผ่านการสำรวจ จัดเก็บในรูปแบบสิ่งพิมพ์และจัดเก็บในรูปแบบเว็บไซต์



ภาพที่ 1 ภาพการเก็บข้อมูลด้านนิเวศวิทยา
ความหลากหลายทางชีวภาพในพื้นที่ป่าเขาซับแกงไก่เพื่อนำเสนอ
(© Arunee Charoensup and Cheewaporn Kotcharit 19/01/2013)

6.2 การสร้างสรรค์ภาพยนตร์เชิงสารคดี

6.2.1 ศึกษาหลักการที่เกี่ยวข้องกับการสร้างภาพยนตร์เชิงสารคดี ภาพยนตร์ประเภทต่าง ๆ ทฤษฎีที่ใช้ในการสร้างภาพยนตร์เพื่อใช้เป็นหลักการพื้นฐานการสื่อสารสากล เป็นการใช้หลักการต่าง ๆ สร้างสรรค์ผลงานให้ตรงกับเนื้อหากับสิ่งที่ต้องการถ่ายทอด

6.2.2 เขียนโครงเรื่องภาพยนตร์ โดยกำหนดสื่อภาพยนตร์ ความยาว 3 นาที จำนวน 10 ตอน

6.2.3 เขียนภาพร่างโครงเรื่อง (Story board) กำหนดฉาก มุมกล้อง แสง เสียง บทสนทนา

6.2.4 สร้างฉาก แสง การแสดง ในกระบวนการถ่ายทำภาพยนตร์เชิงสารคดี

6.2.5 นำภาพที่ได้ทำตกแต่งเรียบเรียง ตัดต่อ และใส่เสียงประกอบเป็นภาษาไทย และ subtitle เป็นภาษาอังกฤษ โดยผลิตด้วยโปรแกรม Adobe Photoshop, Adobe illustrator, Adobe Premiere Pro, Adobe Audition, Adobe after Effects, DVD Encoder, Macromedia Flash และ Stop Motion Pro 4.0

6.2.6 จัดเก็บภาพยนตร์ในรูปแบบ DVD ระบบ HD โดยผลิตด้วยโปรแกรม Nero Express



ภาพที่ 2 การถ่ายทำภาพยนตร์เชิงสารคดี ในพื้นที่ป่าเขาซับแกงไก่
(© Arunee Charoensup and Cheewaporn Kotcharit 19/01/2013)

6.3 ขั้นตอนการประเมิน

เก็บข้อมูลจากการประเมินภาพยนตร์เชิงสารคดีที่สร้างสรรค์ขึ้น โดยใช้แบบประเมินที่มีประเด็นการประเมิน 5 ด้าน ประกอบด้วย เนื้อหาและการดำเนินเรื่อง รูปแบบการนำเสนอ ภาพ ภาษา และเสียงประกอบ เป็นแบบสอบถามมาตราส่วนประเมินค่า (Rating Scale) 5 ระดับ ดังนี้

5	หมายถึง	เกณฑ์ระดับมากที่สุด
4	หมายถึง	เกณฑ์ระดับมาก
3	หมายถึง	เกณฑ์ระดับปานกลาง
2	หมายถึง	เกณฑ์ระดับน้อย
1	หมายถึง	เกณฑ์ระดับน้อยที่สุด

แสดงผลการประเมินเป็นค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย และอัตราส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน แบ่งกลุ่มเป้าหมาย 2 กลุ่ม ดังนี้ กลุ่มที่ 1 ประเมินโดยกลุ่มนักท่องเที่ยวที่มาท่องเที่ยวจังหวัดลพบุรี และเขตป่าเขาซับแกงไก่ที่มีอายุระหว่าง 15 - 70 ปี

กลุ่มที่ 2 ประเมินโดยผู้เชี่ยวชาญ แบบประเมินผลความพึงพอใจ แบ่งเป็นด้านเนื้อหา และด้านเทคนิคการสร้างผลงาน

7. ผลการวิจัย

การสร้างสรรค์ภาพยนตร์เชิงสารคดี เพื่อสร้างองค์ความรู้ จิตสำนึกในการอนุรักษ์ ทรัพยากรป่าเขาซับแกงไก่ อำเภอลำสนธิ จังหวัดลพบุรี โดยการนำเสนอเรื่องราวที่มีความคิดสร้างสรรค์จรรโลงใจต่อผู้ชม สามารถจดจำเรื่องราวได้ง่าย นำเสนอเรื่องราวเพื่อเยาวชนอยู่ในวัยที่เหมาะสม และง่ายต่อการปลูกฝังให้รับรู้และเข้าใจ อนุรักษ์ปกป้องผืนป่าในเขตป่าเขาซับแกงไก่ได้เป็นอย่างดี ซึ่งแนวคิดการถ่ายทอดเหล่านี้ยังสอดคล้องกับการรับรู้ประสาทสัมผัสทางตา มีความสัมพันธ์อย่างมากต่อการกระตุ้นเร้าการเรียนรู้ โดยผ่านประสบการณ์มุมมอง ความต้องการของผู้สร้างที่จะนำเสนอเนื้อหาสู่กลุ่มเป้าหมาย การเล่าเรื่องโดยผ่านเรื่องราว ที่อาศัยงานกราฟิกที่มีอิทธิพลสามารถดึงดูดความสนใจของเยาวชนสื่อมัลติมีเดียมีจำนวน 10 ตอน และความยาวภาพยนตร์ใช้เวลา 3 นาที จบภายในตอน แต่ละตอนมีชื่อดังนี้

ตอนที่ 1 UNSEEN ..โรงละครใต้พิภพ แห่งขุนเขาป่าซับแกงไก่

มีเนื้อหาเกี่ยวกับเรื่องโพรงถ้ำธรรมชาติในพื้นดินที่เกิดมานับพัน ๆ ปี โดยมีหินงอกหินย้อยรูปร่างประหลาดคล้ายกับผ้าม่านที่มีความพริ้วไหวเป็นชั้น ๆ หินหัวช้าง หินทรงเจดีย์ หินรูปฉลามอ้าปาก หินตาหินยาย หินรูปพระปรางค์ และหินรูปพระพุธรูปปางสมาธิ ที่มีความเป็นประกายคล้ายกับเพชร ซึ่งห้ามไปสัมผัสเด็ดขาด เพราะจะทำให้ “หินเป็น” เป็น “หินตาย” เพราะหินจะงอกหรือจะย้อยมาจนกลายเป็นแท่งหินปูนสูงหลายสิบเมตร จะต้องใช้เวลานับล้านปี ซึ่งเน้นให้เกิดจิตสำนึกในเรื่องของการอนุรักษ์ธรรมชาติให้คงอยู่



ภาพที่ 3 ภาพหินงอก หินย้อย ภายในขุนเขาป่าซับแกงไก่
(© Arunee Charoensup and Cheewaporn Kotcharit 25/01/2013)

ตอนที่ 2 นกบนเส้นทางศึกษาธรรมชาติ....ป่าเขาซับแกงไก่

มีเนื้อหาเกี่ยวกับเรื่องนกประจำถิ่นและย้ายถิ่น ซึ่งเป็นนกหายากในพื้นที่ประเทศไทย เช่น นกจู๋เต้นเขาหินปูน นกแซงแซวหางบ่วง นกปรอดเหลืองหัวจุก นกปรอดสีน้ำตาล นกปรอดหน้านวล นกจับแมลงคอน้ำตาลแดง นกโพระดก นกกางเขนดง และนกชนิดอื่น ๆ รวมกันกว่า 100 ชนิด ซึ่งเน้นให้เกิดจิตสำนึกในเรื่องของการรักษาความสมดุลในระบบนิเวศบนผืนป่าอนุรักษ์ธรรมชาติให้คงอยู่ และความเกื้อกูลต่อกันระหว่างมนุษย์และธรรมชาติ



ภาพที่ 4 ภาพกิจกรรมดูนก เขาป่าซับแกงไก่
(© Arunee Charoensup and Cheewaporn Kotcharit 02/03/2013)

ตอนที่ 3 สมุนไพร...ตัวยาแห่งการรักษา ภูมิปัญญาแห่งป่าเขาซับแกงไก่

มีเนื้อหาเกี่ยวกับเรื่องสมุนไพรที่พบในเขตป่าเขาซับแกงไก่ที่มีสมุนไพรอยู่เป็นจำนวนมาก และมีความหลากหลาย เช่น ทองพันชั่ง ขันทองพยาบาท ยอป่า โทงเทง ขมิ้นชัน พริกไทย กระเจี๊ยบ กระวาน เร่ว และมะขามเปียก ซึ่งสมุนไพรเหล่านี้ ตลาดต่างประเทศยังต้องการอีกเป็นจำนวนมาก เพราะสมุนไพรเหล่านี้ให้คุณประโยชน์ทางยา อาหาร เครื่องสำอาง และยังส่งเสริมพืชเศรษฐกิจ ซึ่งเน้นให้เกิดจิตสำนึกในเรื่องของการอนุรักษ์ยาสมุนไพรไทยให้คงอยู่



ภาพที่ 5 ภาพการออกพื้นที่ในการสำรวจพืชสมุนไพร
(© Arunee Charoensup and Cheewaporn Kotcharit 11/03/2013)

ตอนที่ 4 งานวิจัยกับการสร้างองค์ความรู้จิตสำนึกในการอนุรักษ์ทรัพยากรป่าเขาซับแกงไก่ อำเภอลำสนธิ จังหวัดลพบุรี

มีเนื้อหาเกี่ยวกับเรื่องการปลูกพืชที่มีความสำคัญกับการดำรงอยู่ของระบบนิเวศในผืนป่าเขาซับแกงไก่ ซึ่งเน้นให้เกิดจิตสำนึกในเรื่องของการร่วมมือกันระหว่างผู้นำและชุมชนในพื้นที่ ในการฟื้นฟูพื้นป่าไม้ ต้นน้ำลำธารธรรมชาติ ไม่ให้ถูกทำลาย รวมถึงแหล่งที่อยู่อาศัยของสัตว์ป่าจำนวนมาก อาทิ เลียงผา หมีควาย หมีขอ ค่าง เม่น หมูป่า ลิง กระรอก ชะมด กระต่ายป่า ไก่ป่า ผีเสื้อ และนก อีกจำนวนกว่า 150 ชนิด



ภาพที่ 6 ภาพการออกพื้นที่ในการสำรวจป่าเขาซับแกงไก่ ในการทำวิจัย
(© Arunee Charoensup and Cheewaporn Kotcharit 29/01/2013)

ตอนที่ 5 ป่าซับแกงไก่..คุณค่าแห่งผืนป่า จิตสำนึกของชุมชน แห่งการอนุรักษ์

มีเนื้อหาเกี่ยวกับเรื่องการเห็นคุณค่าของผืนป่าเขาซับแกงไก่ ซึ่งเน้นให้เกิดจิตสำนึกในเรื่องของการสร้างจิตสำนึกในการอนุรักษ์ธรรมชาติของคนชุมชน โดยนำหลักธรรมมาใช้พัฒนาคนและชุมชน สามารถฟื้นฟูความอุดมสมบูรณ์ของดิน น้ำ และป่ากลับคืนมาได้โดยเร็ว ด้วยการจัดวางองค์ประกอบของสรรพสิ่งในธรรมชาติเพื่อฟื้นฟูระบบนิเวศให้กลับคืนมา



ภาพที่ 7 ภาพพื้นที่ในการสำรวจป่าเขาซับแกงไก่ ในการทำวิจัย
(© Arunee Charoensup and Cheewaporn Kotcharit 23/09/2013)

ตอนที่ 6 เส้นทางศึกษาธรรมชาติ..ป่าเขาซับแกงไก่ แหล่งเรียนรู้นอกห้องเรียนที่น่าจดจำ

มีเนื้อหาเกี่ยวกับเรื่องผืนป่าเขาซับแกงไก่ ที่จัดเป็นห้องสมุดทางธรรมชาติที่มีทรัพยากรธรรมชาติที่กำลังฟื้นตัวอย่างสมบูรณ์ เพราะเส้นทางการเดินป่าจะเห็นได้ถึงป่าเบญจพรรณนานาชนิดและการดำรงชีวิตของสัตว์ป่า โดยมีสมุนไพรหลากหลายชนิดล้อมรอบผืนป่าอยู่ ทั้งนี้ยังมีผาหินซ้อนจุดชมวิวที่เกิดจากการกัดกร่อนธรรมชาติ ซึ่งเน้นให้เกิดจิตสำนึกในเรื่องของการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ซึ่งกันและกัน ระหว่างธรรมชาติและมนุษย์ เพราะธรรมชาติมีอะไรให้ศึกษาเรียนรู้อีกมากมาย



ภาพที่ 8 ภาพการสำรวจป่าเขาซับแกงไก่
(© Arunee Charoensup and Cheewaporn Kotcharit 16/10/2013)

ตอนที่ 7 สมุนไพรกินได้...ภูมิปัญญาริมรั้วของชุมชนป่าเขาซับแกงไก่

มีเนื้อหาเกี่ยวกับภูมิปัญญาการใช้สมุนไพรทางธรรมชาติในพื้นที่ป่าเขาซับแกงไก่รักษาโรค ซึ่งเน้นให้เกิดจิตสำนึกในเรื่องของการใช้สมุนไพรในการรักษาและป้องกันโรค เพื่อให้พืชสมุนไพรจะยังคงความสำคัญในวิถีไทยต่อไป



ตอนที่ 9 ภาพสมุนไพรกินได้ ป่าเขาซับแกงไก่
(© Arunee Charoensup and Cheewaporn Kotcharit 14/03/2013)

ตอนที่ 8 พระอาจารย์ปริญญา แห่งวัดป่าชุมชน สู่แนวคิดนวัตกรรมและภูมิปัญญา ในการฟื้นฟูระบบนิเวศลุ่มน้ำ

มีเนื้อหาเกี่ยวกับเรื่องแนวคิดในการฟื้นฟูระบบนิเวศลุ่มน้ำ โดยใช้ปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียงมาใช้ในการฟื้นฟูป่าต้นน้ำลำธาร เพื่อฟื้นฟูระบบนิเวศทางธรรมชาติให้กลับคืนมาของพระอาจารย์ปริญญา สุปริญโญ ซึ่งเน้นให้เกิดจิตสำนึกในเรื่องของการฟื้นฟูระบบนิเวศลุ่มน้ำ



ภาพที่ 10 การพัฒนาและการฟื้นฟูป่า เขาซับแกงไก่
(© Arunee Charoensup and Cheewaporn Kotcharit 25/07/2013)

ตอนที่ 9 วิสาหกิจชุมชนกับการพัฒนาอย่างยั่งยืน

มีเนื้อหาเกี่ยวกับเรื่องการให้ชุมชนมีส่วนร่วมกับบุคคลภายนอกพื้นที่ป่าเขาซับแกงไก่จัดการทรัพยากรในท้องถิ่นของตัวเอง โดยยกรูปแบบการจัดการป่าชุมชนของชุมชนต่าง ๆ ที่ประสบความสำเร็จมาถอดบทเรียน ซึ่งจะเห็นถึงเงื่อนไขและข้อจำกัดตามภูมิหลังทางวัฒนธรรมว่ารูปแบบในการจัดการ ประสบปัญหาและอุปสรรคอย่างไร ซึ่งเน้นให้เกิดจิตสำนึกในเรื่องของการพัฒนาอาชีพและสร้างวิสาหกิจชุมชน เพื่อคนในชุมชน โดยคนในชุมชนใช้ทรัพยากรในชุมชนและผลประโยชน์เกิดขึ้นกับคนในชุมชน



ภาพที่ 11 ภาพชุมชนที่เข้าร่วมวิสาหกิจชุมชน ป่าเขาซับแกงไก่
(© Arunee Charoensup and Cheewaporn Kotcharit 28/05/2013)

ตอนที่ 10 เยาวชนรักษ์ป่า พลังสร้างสรรค์ บนเส้นทางแห่งการพัฒนาพื้นป่าอย่างยั่งยืน

มีเนื้อหาเกี่ยวกับเรื่องการปลูกฝังให้เยาวชนเรียนรู้นอกห้องเรียน โดยเริ่มต้นอย่างมีประสิทธิภาพและกำลังก้าวไปด้วยแรงผลักดันจากความคิดที่ว่า “เยาวชนรู้จักรักธรรมชาติ รักท้องถิ่นที่อยู่อาศัย ตระหนักถึงการเป็นเจ้าบ้านที่ดี และเล็งเห็นการทำประโยชน์ต่อส่วนรวม” ซึ่งเน้นให้เกิดจิตสำนึกในเรื่องของการร่วมปลูกฝังทัศนคติให้เยาวชนได้เห็นคุณค่าในการดูแลรักษา หวงแหนในธรรมชาติ และร่วมอนุรักษ์สิ่งแวดล้อม เพื่อวันข้างหน้าจะได้มีทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อมที่ดีให้คงอยู่ตลอดไป เพื่อให้ผืนป่าเขาซับแกงไก่คงอยู่อย่างยั่งยืน



ภาพที่ 12 ภาพเยาวชนรักษ์ป่า การสำรวจป่าเขาซับแกงไก่
(© Arunee Charoensup and Cheewaporn Kotcharit 10/10/2013)

ผลการประเมินภาพยนตร์เชิงสารคดี

การประเมินภาพยนตร์เชิงสารคดี เพื่อสร้างองค์ความรู้ จิตสำนึกในการอนุรักษ์ ทรัพยากรป่าเขาซับแกงไก่ อำเภอลำสนธิ จังหวัดลพบุรี ที่ผู้วิจัยได้สร้างสรรค์ขึ้น จำนวน 10 ตอน ประเมินจากความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 5 ท่าน และกลุ่มเป้าหมายที่มาท่องเที่ยวจังหวัดลพบุรีและเขตป่าเขาซับแกงไก่ จำนวน 100 คน โดยประเมินคุณภาพของภาพยนตร์ในองค์ประกอบต่าง ๆ 5 ด้าน ได้แก่ เนื้อหาและการดำเนินเรื่อง รูปแบบการนำเสนอภาพ ภาษา และเสียงประกอบ ได้ผลการประเมินนำเสนอ ดังตารางที่ 1

ตารางที่ 1 สรุปผลการประเมินภาพยนตร์เชิงสารคดีจากผู้เชี่ยวชาญ

อันดับที่	ชื่อตอน	ระดับความพึงพอใจ					$\overline{X}$	S.D.	แปลผล
		5	4	3	2	1			
1	ตอนที่ 5 ป่าซับแกงไก่ คุณค่าแห่งผืนป่า จิตสำนึกของชุมชนแห่งการอนุรักษ์	13%	60%	24%	3%	0%	4.46	0.50	มาก
2	ตอนที่ 1 UNSEEN โรงละครใต้พิภพ แห่งขุนเขาป่าซับแกงไก่	13%	59%	25%	3%	0%	4.40	0.49	มาก
3	ตอนที่ 6 เส้นทางศึกษาธรรมชาติป่าเขาซับแกงไก่ เรียนแหล่งเรียนรู้นอกห้องเรียนที่น่าจดจำ	13%	59%	24%	4%	0%	4.38	0.49	มาก
4	ตอนที่ 3 สมุนไพร ตัวยาแห่งการรักษา ภูมิปัญญาแห่งป่าเขาซับแกงไก่	13%	58%	25%	4%	0%	4.33	0.52	มาก
5	ตอนที่ 2 นกบนเส้นทางศึกษาธรรมชาติ ป่าเขาซับแกงไก่	13%	57%	25%	5%	0%	4.28	0.52	มาก
6	ตอนที่ 7 สมุนไพรกินได้ ภูมิปัญญาริมรั้วของชุมชนป่าเขาซับแกงไก่	13%	57%	25%	5%	0%	4.27	0.49	มาก
7	ตอนที่ 8 พระอาจารย์ปริญญาแห่งวัดป่าชุมชน สู่แนวคิดนวัตกรรมและภูมิปัญญาในการฟื้นฟูระบบนิเวศลุ่มน้ำ	14%	56%	25%	5%	0%	4.22	0.51	มาก
8	ตอนที่ 9 วิสาหกิจชุมชนกับการพัฒนาอย่างยั่งยืน	14%	56%	24%	6%	0%	4.20	0.45	มาก

ตารางที่ 1 สรุปผลการประเมินภาพยนตร์เชิงสารคดีจากผู้เชี่ยวชาญ (ต่อ)

อันดับที่	ชื่อตอน	ระดับความพึงพอใจ					$\overline{X}$	S.D.	แปลผล
		5	4	3	2	1			
9	ตอนที่ 4 งานวิจัยกับการสร้างองค์ความรู้จิตสำนึกในการอนุรักษ์ทรัพยากรป่าเขาซับแกงไก่ อำเภอลำสนธิ จังหวัดลพบุรี	15%	54%	26%	5%	0%	4.17	0.48	มาก
10	ตอนที่ 10 เยาวชนรักษ์ป่า พลังสร้างสรรค์ บนเส้นทางแห่งการพัฒนาพื้นป่าอย่างยั่งยืน	16%	52%	27%	5%	0%	4.12	0.52	มาก

จากการประเมินของผู้เชี่ยวชาญ พบว่าการสร้างสรรค์ภาพยนตร์เชิงสารคดี เพื่อสร้างองค์ความรู้ จิตสำนึกในการอนุรักษ์ทรัพยากรป่าเขาซับแกงไก่ อำเภอลำสนธิ จังหวัดลพบุรี โดยผู้เชี่ยวชาญ มีผลการประเมินอยู่ในระดับมากทั้ง 10 ตอน ตอนที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด 3 อันดับแรก คือคือ ตอนที่ 5 ป่าซับแกงไก่..คุณค่าแห่งผืนป่าจิตสำนึกของชุมชนแห่งการอนุรักษ์ ($\overline{X}$ = 4.46) ตอนที่ 1 UNSEEN ..โรงละครใต้พิภพแห่งขุนเขาป่าซับแกงไก่ ($\overline{X}$ = 4.40) และตอนที่ 6 เส้นทางศึกษาธรรมชาติ..ป่าเขาซับแกงไก่ แหล่งเรียนรู้นอกห้องเรียนที่น่าจดจำ ($\overline{X}$ = 4.38) ส่วนตอนที่มีค่าเฉลี่ยต่ำสุดคือ ตอนที่ 10 “เยาวชนรักษ์ป่า พลังสร้างสรรค์ บนเส้นทางแห่งการพัฒนาพื้นป่าอย่างยั่งยืน” ($\overline{X}$ = 4.12)

ผลการประเมินภาพยนตร์เชิงสารคดี โดยนักท่องเที่ยว

การประเมินภาพยนตร์เชิงสารคดีเพื่อสร้างองค์ความรู้ จิตสำนึกในการอนุรักษ์ ทรัพยากรป่าเขาซับแกงไก่ อำเภอลำสนธิ จังหวัดลพบุรี โดยกลุ่มเป้าหมายที่มาท่องเที่ยวจังหวัดลพบุรีและป่าเขาซับแกงไก่ จำนวน 100 คน นำเสนอผลการประเมินภาพยนตร์แต่ละตอน และสรุปภาพรวมดังตารางที่ 2

ตารางที่ 2 สรุปผลการประเมินภาพยนตร์เชิงสารคดีจากนักท่องเที่ยว

อันดับที่	ชื่อตอน	ระดับความพึงพอใจ					$\overline{X}$	S.D.	แปลผล
		5	4	3	2	1			
1	ตอนที่ 5 ป่าซับแกงไก่ คุณค่าแห่งผืนป่า จิตสำนึกของชุมชนแห่งการอนุรักษ์	13%	59%	25%	3%	0%	4.40	0.69	มาก
2	ตอนที่ 1 UNSEEN โรงละครใต้พิภพ แห่งขุนเขาป่าซับแกงไก่	13%	59%	24%	4%	0%	4.37	0.70	มาก

ตารางที่ 2 สรุปผลการประเมินภาพยนตร์เชิงสารคดีจากนักท่องเที่ยว (ต่อ)

อันดับที่	ชื่อตอน	ระดับความพึงพอใจ					$\overline{X}$	S.D.	แปลผล
		5	4	3	2	1			
3	ตอนที่ 6 เส้นทางศึกษาธรรมชาติ ป่าเขาชับแกงไก่ แหล่งเรียนรู้นอกห้องเรียนที่น่าจดจำ	13%	58%	25%	4%	0%	4.34	0.71	มาก
4	ตอนที่ 3 สมุนไพร ตัวยาแห่งการรักษา ภูมิปัญญาแห่งป่าเขาชับแกงไก่	13%	58%	24%	5%	0%	4.32	0.70	มาก
5	ตอนที่ 2 นกบนเส้นทางศึกษาธรรมชาติ ป่าเขาชับแกงไก่	13%	58%	23%	6%	0%	4.30	0.70	มาก
6	ตอนที่ 7 สมุนไพรกินได้ ภูมิปัญญา ริมรั้วของชุมชนป่าเขาชับแกงไก่	13%	57%	25%	5%	0%	4.29	0.71	มาก
7	ตอนที่ 8 พระอาจารย์ปริญญาแห่งวัดป่าชุมชน สู่แนวคิดนวัตกรรมและภูมิปัญญาในการฟื้นฟูระบบนิเวศลุ่มน้ำ	13%	57%	25%	5%	0%	4.27	0.69	มาก
8	ตอนที่ 9 วิสาหกิจชุมชนกับการพัฒนาอย่างยั่งยืน	13%	57%	24%	6%	0%	4.25	0.71	มาก
9	ตอนที่ 4 งานวิจัยกับการสร้างองค์ความรู้จิตสำนึกในการอนุรักษ์ทรัพยากรป่าเขาชับแกงไก่ อำเภอลำสนธิ จังหวัดลพบุรี	14%	56%	24%	6%	0%	4.23	0.71	มาก
10	ตอนที่ 10 เยาวชนรักษ์ป่า พลังสร้างสรรค์ บนเส้นทางแห่งการพัฒนาพื้นป่าอย่างยั่งยืน	14%	56%	23%	7%	0%	4.22	0.71	มาก

จากตารางที่ 2 พบว่า ผลการประเมินภาพยนตร์เชิงสารคดีเพื่อสร้างองค์ความรู้ จิตสำนึกในการอนุรักษ์ทรัพยากรป่าเขาชับแกงไก่ อำเภอลำสนธิ จังหวัดลพบุรี โดยนักท่องเที่ยวมีผลการประเมินอยู่ในระดับมาก ทั้ง 10 ตอน ซึ่งแสดงให้เห็นว่าภาพยนตร์เชิงสารคดีที่สร้างขึ้นทุกตอนมีคุณภาพอยู่ในระดับมาก โดยตอนที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด 3 อันดับแรก คือ ตอนที่ 5 ป่าชับแกงไก่..คุณค่าแห่งผืนป่า จิตสำนึกของชุมชนแห่งการอนุรักษ์ ($\overline{X}$ = 4.40) ตอนที่ 1 UNSEEN ..โรงละครใต้พิภพแห่งขุนเขาป่าชับแกงไก่ ($\overline{X}$ = 4.37) และตอนที่ 6 เส้นทางศึกษาธรรมชาติ..

ป่าเขาซับแกงไก่ แหล่งเรียนรู้นอกห้องเรียนที่น่าจดจำ ($\overline{X}$ = 4.34) ส่วนตอนที่มีค่าเฉลี่ยต่ำสุดคือ ตอนที่ 10 “เยาวชนรักษ์ป่า พลังสร้างสรรค์ บนเส้นทางแห่งการพัฒนาพื้นป่าอย่างยั่งยืน” ($\overline{X}$ = 4.22) สอดคล้องกับผลการประเมินการสร้างสรรค์ภาพยนตร์เชิงสารคดี เพื่อสร้างองค์ความรู้ จิตสำนึกในการอนุรักษ์ทรัพยากรป่าเขาซับแกงไก่อำเภอลำสนธิ จังหวัดลพบุรี โดยผู้เชี่ยวชาญ มีผลการประเมินอยู่ในระดับมากทั้ง 10 ตอนเช่นกัน ผลการประเมินมีค่าเฉลี่ยสูงสุด 3 อันดับแรกเช่นเดียวกับผลการประเมินโดยนักท่องเที่ยว

ทั้งนี้ ผู้วิจัยได้เผยแพร่ภาพยนตร์เชิงสารคดีที่ได้สร้างสรรค์ขึ้นทั้งหมด 10 ตอน ผ่านทาง Social Media ดังนี้

ตอนที่ 1 UNSEEN โรงละครใต้พิภพ แห่งขุนเขาป่าซับแกงไก่

https://www.youtube.com/watch?v=AUKM4ZXfOwQ&list=PLxOyJ0l-Vs3bA73CthuiLX8ftsaN-LE-hj&index=2

ตอนที่ 2 นกบนเส้นทางศึกษาธรรมชาติ ป่าเขาซับแกงไก่

https://www.youtube.com/watch?v=O5ylOftaUFY&list=PLxOyJ0l-Vs3bA73CthuiLX8ftsaN-LEh-j&index=5

ตอนที่ 3 สมุนไพร ตัวยาแห่งการรักษา ภูมิปัญญาแห่งป่าเขาซับแกงไก่

https://www.youtube.com/watch?v=aMmGKiOG41k&list=PLxOyJ0l-Vs3bA73CthuiLX8ftsaN-LEh-j&index=4

ตอนที่ 4 งานวิจัยกับการสร้างองค์ความรู้จิตสำนึกในการอนุรักษ์ทรัพยากรป่าเขาซับแกงไก่ อำเภอลำสนธิ จังหวัดลพบุรี

https://www.youtube.com/watch?v=xvpnOU7VlwM&list=PLxOyJ0l-Vs3bA73CthuiLX8ftsaN-LE-hj&index=8

ตอนที่ 5 ป่าซับแกงไก่คุณค่าแห่งผืนป่า จิตสำนึกของชุมชนแห่งการอนุรักษ์

https://www.youtube.com/watch?v=pw2WuBmPAJs&list=PLxOyJ0l-Vs3bA73CthuiLX8ftsaN-LE-hj&index=2&t=34s

ตอนที่ 6 เส้นทางศึกษาธรรมชาติ ป่าเขาซับแกงไก่ แหล่งเรียนรู้นอกห้องเรียนที่น่าจดจำ

https://www.youtube.com/watch?v=aXf07cwuORM&list=PLxOyJ0l-Vs3bA73CthuiLX8ftsaN-LEhj&index=3

ตอนที่ 7 สมุนไพรกินได้ ภูมิปัญญาริมรั้วของชุมชนป่าเขาซับแกงไก่

https://www.youtube.com/watch?v=t1vYliRDgvg&list=PLxOyJ0l-Vs3bA73CthuiLX8ftsaN-LEhj&index=7

ตอนที่ 8 พระอาจารย์ปริญญา แห่งวัดป่าชุมชน สู่แนวคิดนวัตกรรมและภูมิปัญญา ในการฟื้นฟูระบบนิเวศลุ่มน้ำ

https://www.youtube.com/watch?v=Z40hr7kYBVc&list=PLxOyJ0l-Vs3bA73CthuiLX8ftsaN-LEhj&index=6

ตอนที่ 9 วิสาหกิจชุมชนกับการพัฒนาอย่างยั่งยืน

https://www.youtube.com/watch?v=uiHVT_BAC-0&list=PLxOyJ0l-Vs3bA73CthuiLX8ftsaN-LEhj&index=9

ตอนที่ 10 เยาวชนรักษ์ป่า พลังสร้างสรรค์ บนเส้นทางแห่งการพัฒนาพื้นป่าอย่างยั่งยืน

https://www.youtube.com/watch?v=AavrshGoAz8&list=PLxOyJ0l-Vs3bA73CthuiLX8ftsaN-LEhj&index=10&pbjreload=101

8. อภิปรายผลการวิจัย

การสร้างสรรค์ภาพยนตร์เชิงสารคดี เพื่อสร้างองค์ความรู้ จิตสำนึกในการอนุรักษ์ ทรัพยากรป่าเขาซับแกงไก่ อำเภอลำสนธิ จังหวัดลพบุรี ได้สร้างแยกเรื่องตามประเด็น เนื้อหา มีทั้งหมด 10 ตอน แต่ละตอนมีความยาวของภาพยนตร์ 3 นาที มีเนื้อเรื่องเกี่ยวกับแนะนำให้รู้จักพื้นที่ลักษณะทางกายภาพและชีวภาพ พรรณไม้ สมุนไพรและพืชผักกิน ความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับสิ่งแวดล้อม แพทย์พื้นบ้านกับสมุนไพรแห่งขุนเขา ชี้ให้เห็นความสำคัญของความหลากหลายทางชีวภาพ ในป่าเขาซับแกงไก่ อำเภอลำสนธิ จังหวัดลพบุรี ภาษาที่ใช้บรรยายในภาพยนตร์เป็นภาษาไทย การสร้างภาพยนตร์สารคดีในครั้งนี้อยู่ในระดับเกณฑ์ดี ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของชญานุช วีรสาร (Veerasarn 2017, 19 - 30) และฉวีวรรณ เก่งกั่ว (Kengkua 1997) ที่แสดงถึงระดับการเรียนรู้ที่เพิ่มมากขึ้นภายหลังจากการรับชมหรือเรียนรู้จากสื่อภาพยนตร์ นอกจากนี้ภาพยนตร์องค์ความรู้ดังกล่าวสามารถ

ดึงดูดความสนใจของกลุ่มเป้าหมายและสร้างความเข้าใจ ในการศึกษาความหลากหลายทางธรรมชาติ องค์ความรู้เกี่ยวกับทรัพยากรท้องถิ่น รวมทั้งสร้างความรัก หวงแหน และความร่วมมือระหว่างชุมชนเพื่อรักษาผืนป่าเขาซับแกงไก่แห่งนี้ให้คงอยู่อย่างยั่งยืนตลอดไป

9. สรุปผลการวิจัย

ในสร้างภาพยนตร์เชิงสารคดี เพื่อสร้างองค์ความรู้จิตสำนึก ในการอนุรักษ์ ทรัพยากรป่าเขาซับแกงไก่ อำเภอลำสนธิ จังหวัดลพบุรี สร้างสรรค์ผลงานที่มีประสิทธิภาพ ในขั้นตอนการศึกษาเริ่มจากการรวบรวมเอกสารและปรึกษาผู้เชี่ยวชาญเพื่อกำหนดจุดประสงค์และเป้าหมายที่ชัดเจนของการสร้างสรรค์ภาพยนตร์เชิงสารคดี เพื่อสร้างองค์ความรู้ จิตสำนึก ในการอนุรักษ์ทรัพยากรป่าเขาซับแกงไก่ อำเภอลำสนธิ จังหวัดลพบุรี เพื่อสร้างความเข้าใจ รัก และหวงแหนป่าเขาซับแกงไก่แก่เยาวชนอย่างมีประสิทธิภาพ จากนั้นจึงดำเนินการเก็บรวบรวมองค์ความรู้ทั้งหมดที่เกี่ยวข้องเพื่อเขียนโครงเรื่องที่มีเนื้อหาครอบคลุมจุดประสงค์และเป้าหมายที่ตั้งไว้ นำมาเขียนบทภาพยนตร์โดยนำเสนอเนื้อหาสาระอย่างลึกซึ้ง ตามความเป็นจริงของสิ่งหนึ่งสิ่งใด ซึ่งสามารถมีหลักฐานอ้างอิงได้ เนื้อหาสาระเหล่านั้น นำเสนอด้วยภาพของเหตุการณ์ซึ่งเกี่ยวข้องกับสิ่งนั้น ๆ ประกอบกับข้อเท็จจริงในการบรรยายในส่วนของเสียงนั้น เป็นการนำเสนอเรื่องราวเฉพาะเรื่องใดเรื่องหนึ่ง โดยมีการนำเสนอในรูปแบบเดียวหรือหลายรูปแบบผสมผสานกันไป เป็นการเสนอเรื่องราวที่มีเอกภาพและความหลากหลาย โดยภาพยนตร์เชิงสารคดีที่เน้นในการให้ความรู้ ในสัดส่วนของความบันเทิงจะออกมาในรูปแบบของศิลปะ การนำเสนอองค์ประกอบ การถ่ายทำ การตัดต่อ และการให้เพลงและเสียงประกอบ ซึ่งทั้งหมดนี้เป็นความบันเทิงที่มีคุณภาพ ผู้ชมชมแล้วติดตา ตื่นใจ เพลิดเพลิน น่าติดตามภาพ แต่ละภาพ (Shot) แต่ละฉาก (Scene) ดูแล้วราบรื่นและใช้เทคนิคภาพยนตร์เข้ามาแทรกในสื่อมัลติมีเดีย เข้ามาแทรกในรายการ รวมทั้งรวบรวมเอาข้อมูลหรือเหตุการณ์ต่าง ๆ มานำเสนอต่อผู้ชม เป็นการให้ความรู้นำเสนอเรื่องราวของเหตุการณ์อย่างเจาะลึกอย่างมีศิลปะ จากนั้นทำการบันทึกในรูปแบบ DVD ซึ่งการดำเนินการสร้างสรรค์ภาพยนตร์เชิงสารคดี ลุล่วงด้วยดี ตามที่ได้กำหนดในแผนงานการศึกษาค้นคว้าในครั้งนี้ และสามารถนำภาพยนตร์เชิงสารคดีที่ได้สร้างสรรค์ขึ้น ดำเนินขั้นตอนการประเมินผลความพึงพอใจ โดยมีผลการประเมินความพึงพอใจจากกลุ่มเยาวชน และผู้เชี่ยวชาญอยู่ในเกณฑ์ที่ดีมาก ซึ่งจากการประเมินผู้ศึกษาได้สังเกตพฤติกรรมของกลุ่มเป้าหมายในขณะรับชมผลงาน ทำให้ทราบว่าภาพยนตร์เชิงสารคดีในครั้งนี้อยู่ในเกณฑ์ดีสามารถดึงดูดความสนใจของกลุ่มเป้าหมาย และสร้างความเข้าใจในการศึกษาความหลากหลายทางธรรมชาติองค์ความรู้เกี่ยวกับทรัพยากรท้องถิ่น รวมทั้งสร้างความรักและหวงแหนในพื้นที่ป่าเขาซับแกงไก่แห่งนี้อย่างมีประสิทธิภาพ และมีความเหมาะสมกับกลุ่มเยาวชนและนักท่องเที่ยวเพื่อการอนุรักษ์พื้นป่าแห่งนี้อย่างยั่งยืนตลอดไป

10. ข้อเสนอแนะ

ควรที่จะมีการสร้างสรรค์ภาพยนตร์เชิงสารคดี องค์ความรู้ความหลากหลายทางชีวภาพในป่าหรือเขตรักษาพันธุ์สัตว์ให้มากขึ้น ไม่ว่าจะเป็นการสร้างผลงาน 2D หรือ 3D เพราะเป็นการสร้างองค์ความรู้ ความเข้าในเรื่องทางทรัพยากรธรรมชาติ ที่นำเสนอด้วยภาพ วิเคราะห์เนื้อหาเพื่อสร้างสรรค์ ในรูปแบบของสื่อสารคดี เพื่อให้เยาวชนเข้าใจเรื่องราวทรัพยากรธรรมชาติในพื้นป่าของตน เพื่ออนุรักษ์พื้นทรัพยากรธรรมชาติอย่างยั่งยืน

References

Berger Asa, A. *Scripts: Writing for Radio and Television.* USA: SAGE Publications, 1990.

Boonsiripan, M. *Kānkhīan Sākdī Samrap Sư̄ Singphim.* [Writing a documentary for print media]. Bangkok: Chulalongkorn University Press, 1985.

Chamachot, C. and Suplak, D. *ĒKkasān Kānsǭn Chutwichā Kānphalit Rāikānthōrathat Khansūng*. [Documentary program production in advanced program production]. Nonthaburi: Sukhothai Thammathirat University, 2006.

Chettharat, Y. *Prawatsāt Phāpyon.* [Movie history]. Bangkok: Rung Saeng Publication, 1991.

Dittayam, N. "Kānwikhrọ Thēknik Kānsāngkhwāmmāl Nai Rālkān Khwāmrū Khanātsan Thāng ThōRathat. [Analysis of techniques for creating meaning in short television programs]." Master's thesis, Chulalongkorn University, 1997.

Kengkua, C. "Phonkānrīanrū Khǭng Nakrīan Chanmatthayomsuksā Pīthī Nưng Čhangwat trang Čhāk Rāikān Thēpthōrathat Rūpbǣpsākdī Dōichai Phūmpanyāthǭngthin prakǭp Rūang Thǭngthinkhǭng. [Learning achievement of the 1st Mathayomsuksa students in Trang Province from a documentary film using local wisdom entitled local]." Master's Thesis, Kasetsart University, 1997.

Kongthep, S. "Kānsuksā Rūpbǣp Kānnamsanœ̄ Rālkānsākdī Thāngthōrathat Bǣptemrūp Kapbǣpkưngsākdī Kưngphūtkhondīao Thīmīphontǭ Kānnampaichai Khǭng Nakrīan Chanmatthayomsuksā Tǭnplāl. [A study of presentation format of documentary program television full pattern and semi-documentary which effect to the application of high school students]." Master's Thesis, Kasetsart University, 1997.

Kritmaitree, T. "'Ongprakǭp Thī Mī Phon Tǭ Kānlūak Rap Chom Rālkān Thōrathat Praphēt Sārakhadī Khǭng Nakrīan Matthayommasuksā Nai Krung Thēp Mahā Nakhǭn. [Elements influence on choosing to watch documentary television programs of the secondary school students in Bangkok]." Master's Thesis, Kasetsart University, 1997.

Phakdirat, W. *Kān čhat Rālkān Witthayu Thōrathat ʻĒkkasān Kānsǭn Chutwicha Nūai Thī 5 - 10 Nonthaburī.* [Radio and television broadcasting, Teaching documents for subject units 5 – 10]. Nonthaburi: Sukhothai Thammathirat University, 1990.

Renov, M. *Theorizing Documentary.* New York; London: Routledge, 1993.

Surasit, P. *Kānkhīan Sāngsan Chœng Wānsānsāt.* [Creative writing in journalism]. Bangkok: Saeng Dao Publishing House, 1998.

Veerasarn, C. "Kānphalit Phāpphayon Sārakhadī Dūai Kān ʻOng Dūai Phāp. [Documentary Film Production by Visual Storytelling]." *Silpakorn University Journal* 37, no. 2 (2017): 19 – 30.

การออกแบบโคมไฟที่มีแรงบันดาลใจจากแสงและเงา

received 18 MAY 2020 **revised** 29 SEP 2020 **accepted** 22 OCT 2020

กฤตยชญ์ คำมิ่ง
อาจารย์ประจำสาขาวิชาทัศนศิลป์
คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์
มหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์ ในพระบรมราชูปถัมภ์

บทคัดย่อ

การออกแบบโคมไฟที่มีแรงบันดาลใจจากแสงและเงามีวัตถุประสงค์เพื่อการออกแบบโคมไฟที่แสดงออกถึงแนวคิดในการพัฒนารูปทรงโดยนำลักษณะของแสงและเงามาใช้ในการออกแบบสร้างสรรค์โคมไฟที่มีรูปทรงเป็นเอกลักษณ์เฉพาะสอดคล้องกับการใช้งาน ซึ่งเครื่องมือในการเก็บข้อมูลสำหรับงานสร้างสรรค์นี้เลือกใช้แบบบันทึกและแบบสังเกตการณ์ เพื่อรวบรวมข้อมูลเป็นแนวทางในการออกแบบ ประชากรที่ใช้ในงานวิจัยสร้างสรรค์ครั้งนี้ คือ ลักษณะเฉพาะของรูปทรงแสงและเงาที่เกิดขึ้นในธรรมชาติส่วนกลุ่มตัวอย่างเป็นการเลือกตัวอย่างของแสงและเงาโดยวิธีการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling) ซึ่งเลือกตัวอย่างรูปทรงของแสงและเงาที่เกิดจากใบไม้และรูปทรงของแสงและเงาที่เกิดจากกิ่งไม้ เนื่องจากเป็นรูปทรงที่เกิดจากธรรมชาติและพบเห็นเป็นประจำ ส่วนกระบวนการสร้างโคมไฟเลือกใช้เนื้อดินพอร์ทสเลนในการขึ้นรูปโดยวิธีการหล่อน้ำดิน (Slip Casting) และนำไปเผาที่อุณหภูมิ 1,250 องศาเซลเซียส ผลของงานสร้างสรรค์ พบว่า 1) สามารถออกแบบและพัฒนาโคมไฟที่มีแรงบันดาลใจจากแสงและเงา โดยผ่านกระบวนการออกแบบและพัฒนา 2) สามารถทำให้ผู้ที่เข้าชมผลงานเกิดความประทับใจในลักษณะแสงและเงาที่เกิดจากการสร้างสรรค์ 3) สามารถสร้างสรรค์รูปแบบของโคมไฟที่สื่อตรงตามแนวคิดและนำมาขยายจริงตามแบบ จำนวน 3 ชิ้น

คำสำคัญ: โคมไฟ, เครื่องปั้นดินเผา, แสงและเงา

Lamp Design Inspired by Light and Shadow

Kridtayot Comeming
Lecturer in Visual Arts,
Faculty of Humanities and Social Sciences,
Valaya Alongkorn Rajabhat University under the Royal under Patronage

Abstract

The lamp design inspiration inspired by shadow and light is aimed to design lamps exposing concept of form development by applying shadow and light for design and then create lamps with unique forms associated with usage. The data collection tools of this creative work that used the measure work and the observation to approach the design. The population of this work is defined as characteristics of light and shadow are derived from nature. The sample group selected of samples of light and shadow by using purposive sampling. This work selected the shapes of light and shadow from the leaves and branches because it has been occurred to naturally and regularly. The process of building the lamps used porcelain clay and forming them by slip casting and then gloss firing is made at 1,250 degrees Celsius. The studies indicate that: 1) able to design and develop lamps inspired by light and shadow; 2) able to make audience impressive in light and shadow from lamps; 3) able to create lamps reflecting concept and subsequently produce three prototypes.

Keywords: Lamp, Pottery, Light and shadow

ความสำคัญและที่มาของปัญหา

อุตสาหกรรมเซรามิกเป็นอุตสาหกรรมที่มีความหลากหลายของผู้ประกอบการ และความหลากหลายของเทคโนโลยีที่ใช้ในการผลิต ตั้งแต่เทคโนโลยีระดับชาวบ้านไปจนถึงเทคโนโลยีระดับสูง จากข้อมูลตัวเลขส่งออกนำเข้าสินค้าเซรามิกจากกลุ่มเซรามิก สภาอุตสาหกรรมแห่งประเทศไทย ระบุว่า สถิติการส่งออกผลิตภัณฑ์เซรามิก ปี พ.ศ. 2560 มีมูลค่าส่งออกรวม 26,720 ล้านบาท ปี พ.ศ. 2561 มีมูลค่าส่งออก 27,234 ล้านบาท และถ้าเปรียบเทียบมูลค่าส่งออกรวมช่วงเดือน มกราคม - สิงหาคม ปี พ.ศ. 2561 มีมูลค่ารวม 18,341.91 ล้านบาท เปรียบเทียบกับช่วงเดียวกันปี พ.ศ. 2562 มูลค่ารวมอยู่ที่ 18,746.84 ล้านบาท ส่วนสถิติการนำเข้าปี พ.ศ. 2560 มีมูลค่าการนำเข้าที่ 24,824 ล้านบาท ปี พ.ศ. 2561 มีมูลค่า 23,938 ล้านบาท และในช่วงเดือน มกราคม - สิงหาคม พ.ศ. 2561 มีมูลค่ารวม 15,538.93 ล้านบาท เปรียบเทียบกับช่วงเดียวกันปี พ.ศ. 2562 มูลค่ารวมอยู่ที่ 14,329.75 ล้านบาท ถ้าเปรียบเทียบกับการส่งออกรวมอุตสาหกรรมเซรามิกในอดีตที่มีมูลค่าสูงกว่า 30,000 ล้านบาทต่อปี (Thansettakij 2019, online)

ปัจจุบันการตกแต่งประดับอาคารบ้านเรือนมีความจำเป็นอย่างมาก เพื่อเป็นการเพิ่มความสวยงามให้กับที่พักอาศัย โคมไฟก็เป็นอีกสิ่งหนึ่งที่ช่วยในการเพิ่มความสวยงามได้เป็นอย่างดี อีกทั้งโคมไฟยังช่วยในการสร้างบรรยากาศในเวลาเปิดไฟและสร้างความงามของโคมไฟที่เกิดจากรูปทรงในเวลาปิด เมื่อแสงสว่างจากธรรมชาติหมดลง เราก็ต้องการความสว่างจากโคมไฟ จึงทำให้โคมไฟเป็นที่ต้องการอย่างแพร่หลายจำเป็นที่จะต้องมีการออกแบบและพัฒนารูปแบบให้มีความน่าสนใจและสวยงาม เพื่อตอบสนองต่อความต้องการของลูกค้า โคมไฟไม่ใช่เพียงแค่ให้แสงสว่างเท่านั้น แต่ยังเป็นเครื่องบ่งบอกถึงรสนิยมของผู้เป็นเจ้าของ ซึ่งในปัจจุบันผู้คนมากมายต่างต้องการใกล้ชิดกับธรรมชาติ จึงทำให้ผู้วิจัยเกิดแรงบันดาลใจในการออกแบบโคมไฟมีแนวคิดมาจากธรรมชาติ

การเกิดเงาของวัตถุเนื่องจากแสงที่ตกกระทบกับวัตถุทึบแสง โดยแสงไม่สามารถทะลุผ่านวัตถุ จึงทำให้เกิดเงาของวัตถุบนฉากทางด้านที่แสงไม่ได้ตกกระทบ เช่น ต้นไม้ ใบไม้ เป็นวัตถุทึบแสง ดังนั้น เมื่อต้นไม้ปลูกตรงกลางแดดก็จะเกิดเงาบนพื้นเพราะต้นไม้เป็นตัวกั้นทางเดินของแสง ทำให้แสงไม่สามารถส่องไปถึงพื้นได้ เงาจึงเป็นบริเวณที่แสงไม่สามารถส่องไปถึงได้ ซึ่งเงาที่เกิดขึ้นจะมีลักษณะ 2 รูปแบบ คือ รูปแบบที่ 1 เงามืด คือ บริเวณที่แสงไม่สามารถส่องถึงได้ และรูปแบบที่ 2 คือ เงามัว คือ บริเวณที่แสงสามารถส่องไปถึงได้บ้าง ผู้สร้างสรรค์จึงเกิดแรงบันดาลใจที่จะสร้างสรรค์ผลงานโคมไฟโดยการใช้หลักการเรื่องแสงและเงามาใช้ในการออกแบบ

ดังนั้น การออกแบบโคมไฟที่มีแรงบันดาลใจจากแสงและเงาในครั้งนี้ ผู้สร้างสรรค์มีวัตถุประสงค์เพื่อออกแบบโคมไฟให้มีลักษณะของรูปทรงที่เรียบง่ายโดยมีแรงบันดาลใจจากแสงและเงา การออกแบบจะคำนึงถึงความสวยงามและประโยชน์ใช้สอย ซึ่งจะเป็นทางเลือกสำหรับผู้ที่ชื่นชอบ รูปแบบโคมไฟแบบร่วมสมัย (Contemporary Style) มีสีสันที่เรียบง่าย เช่น สีขาว สีครีม ที่เป็นลักษณะของสีที่ได้รับความนิยมในการตกแต่งอาคารบ้านเรือนตามรสนิยมของผู้ใช้งาน

วัตถุประสงค์ของการสร้างสรรค์

1. เพื่อสร้างสรรค์โคมไฟที่สื่อแนวคิดในการพัฒนารูปทรงที่เกิดจากมิติของแสงและเงามาเป็นแรงบันดาลใจในการออกแบบ

2. เพื่อสร้างองค์ความรู้ในการสร้างสรรค์โคมไฟที่เกิดจากมิติของแสงและเงา

สมมติฐานของการสร้างสรรค์

ได้ผลิตภัณฑ์โคมไฟที่มีรูปทรงร่วมสมัย (Contemporary Style) เพื่อใช้ในการประดับตกแต่งภายในอาคารบ้านเรือนที่มีการเน้นรูปแบบ สีสัน ที่เรียบง่ายมีความเป็นธรรมชาติ สามารถนำไปใช้งานได้อย่างเหมาะสม เพิ่มความงามทางสุนทรียภาพให้กับผู้ที่พบเห็น ได้ผลงานศิลปะเครื่องปั้นดินเผาที่มีคุณค่าตรงตามแนวคิดหลักและวัตถุประสงค์ที่วางไว้ อีกทั้งยังสามารถเผยแพร่แนวความคิดและจัดแสดงผลงานด้านศิลปะเครื่องปั้นดินเผาได้

ทฤษฎีที่ใช้ในการสร้างสรรค์

ทฤษฎีที่ใช้ในการสร้างสรรค์ตามหลักองค์ประกอบศิลป์ ประกอบด้วย เอกภาพ ดุลยภาพ จังหวะ และสัดส่วนของผลิตภัณฑ์ (Nimsamer 2001, 170) มีดังนี้

1. เอกภาพ คือ การเป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน ความกลมกลืน ที่เกิดจากความสัมพันธ์เชื่อมโยงของสัดส่วนต่าง ๆ โดยการเลือกผลิตภัณฑ์ทรงกลมและนำช่องที่มีลักษณะซ้ำกันมาติดให้มีความประสานกลมกลืน

2. ดุลยภาพ คือ ลักษณะของผลิตภัณฑ์ที่มีเส้นแกนที่แบ่งชิ้นงานทั้งสองข้างที่มีลักษณะเท่ากัน ไม่มีส่วนหนึ่งส่วนใดที่มากกว่ากัน

3. จังหวะ คือ การซ้ำของทัศนธาตุในงานทัศนศิลป์ โดยการนำช่องแสงมาติดภายใต้รูปทรงวงรี ซึ่งมีระยะความห่างเท่ากันและความสูงต่ำเท่ากัน แสดงถึงผลิตภัณฑ์ที่มีเอกภาพกลมกลืนซึ่งกันและกัน

4. สัดส่วนของที่ว่างที่มีระยะห่างระหว่างรูปทรงที่เท่ากัน ความสัมพันธ์ระหว่างรูปทรงดังกล่าวจะเป็นไปตามกฎของเอกภาพ

ขอบเขตของการสร้างสรรค์ผลงาน

เพื่อให้โครงการสร้างสรรค์ผลงานบรรลุจุดประสงค์ที่ตั้งไว้ ผู้สร้างสรรค์ได้วางขอบเขตของการสร้างสรรค์ ดังนี้

1. ขอบเขตการสร้างสรรค์ผลงานด้านเนื้อหา

1.1 ศึกษาแนวคิดในการออกแบบโคมไฟ สำหรับตกแต่งที่มีลักษณะแบบร่วมสมัย

1.2 ศึกษาลักษณะแสงและเงาที่เกิดเป็นรูปร่างรูปทรงที่อิสระในรูปแบบต่าง ๆ เพื่อนำมาเป็นแรงบันดาลใจในการออกแบบผลิตภัณฑ์โคมไฟ

2. ขอบเขตการสร้างสรรค์ผลงานด้านการออกแบบ

2.1 โคมไฟตั้งโต๊ะขนาดเล็ก สูง 24 เซนติเมตร กว้าง 22 เซนติเมตร

2.2 โคมไฟตั้งโต๊ะขนาดกลาง สูง 28 เซนติเมตร กว้าง 26 เซนติเมตร

2.3 โคมไฟตั้งโต๊ะขนาดใหญ่ สูง 35 เซนติเมตร กว้าง 30 เซนติเมตร

3. ขอบเขตการสร้างสรรค์ผลงานด้านวัตถุดิบและกรรมวิธีในการผลิต

3.1 เนื้อดินที่ใช้เป็นเนื้อดินพอร์สเลน (Porcelain Bodies) เป็นเนื้อดินสำเร็จรูปของ บริษัท คอมพาวด์เคลย์ จำกัด (Compound Clay Company Limited) (CPC 2020, online) โดยเนื้อดินมีความพิเศษ คือ ความโปร่งแสง เนื้อดินเป็นสีขาว สามารถนำมาขึ้นรูปด้วยวิธีการหล่อน้ำดิน (Slip Casting) ซึ่งเหมาะสำหรับนำมาผลิตโคมไฟ โดยมีอัตราส่วนผสมของวัตถุดิบที่สำคัญ ได้แก่ ดินขาว (Kaolin Clay) ร้อยละ 50 ควอทซ์ (Quartz) ร้อยละ 25 และหินฟันม้า (Feldspar) ร้อยละ 25 โดยดินขาว (Kaolin Clay) มีคุณสมบัติที่ทนไฟเนื้อดินหลังเผาจะมีสีขาว ช่วยลดการหดตัวของเนื้อดิน ควอทซ์หรือซิลิกา (Quartz) มีคุณสมบัติโดยทำหน้าที่เป็นโครงสร้างของเนื้อดิน เพิ่มความแข็งแรงและความโปร่งแสงให้กับเนื้อดิน ส่วนหินฟันม้า (Feldspar) ทำหน้าที่ในการหลอมละลาย (Flux) ช่วยลดอุณหภูมิในการเผา และเพิ่มความมันวาวให้กับเคลือบและเนื้อดิน โดยใช้อุณหภูมิในการเผาผลิตภัณฑ์ที่อุณหภูมิประมาณ 1,250 องศาเซลเซียส (Ingsiriwat 1998, 191)

3.2 เทคนิคที่ใช้สร้างสรรค์ผลงาน ใช้วิธีการขึ้นรูปด้วยวิธีการหล่อกลวง (Drain Casting) คือ การหล่อที่ใช้น้ำดินเทลงไปในพิมพ์ปูนปลาสเตอร์รอจนได้ความหนาตามที่ต้องการของผลิตภัณฑ์แล้วเทน้ำดินออกจากพิมพ์ปูนปลาสเตอร์ การเทน้ำดินออกจะต้องค่อย ๆ เท และคว่ำไว้จนน้ำดินไหลออกจากพิมพ์หมดและทิ้งไว้จนตัวดินที่เกาะที่ผนังปูนปลาสเตอร์หลุดออกมาจึงแกะผลิตภัณฑ์ออกจากพิมพ์ปูนปลาสเตอร์ ทำการตกแต่ง และต่อประสานชิ้นส่วนอื่น ๆ เข้าด้วยกัน (Phromphruk 1980, 42 - 43)

3.3 ประเภทของโคมไฟที่นำมาสร้างสรรค์ ผู้สร้างสรรค์ได้ศึกษาลักษณะของโคมไฟซึ่งมีหลายประเภท ประกอบด้วย ไฟเพดาน ดาวน์ไลท์ (Down Light) โคมไฟระย้า (Chandelier) ไฟเฉพาะจุด ไฟสปอตไลท์ (Spot Light) โคมไฟผนัง (Wall Light) โคมไฟตั้งโต๊ะ (Table Lamps) และโคมไฟตั้งพื้น (Floor Lamps) ทั้งนี้ผู้สร้างสรรค์เลือกออกแบบโคมไฟตั้งโต๊ะ (Table Lamps) ที่ให้แสงที่นุ่มนวล และกระจายแสงในมุมแคบ ๆ เพื่อสร้างบรรยากาศในมุมที่มืดของบ้าน หรือมุมที่ต้องการความสว่างเฉพาะจุดตามมุมนั่งเล่น ซึ่งตรงนี้จะขึ้นอยู่กับความพอใจในเรื่องดีไซน์ที่สามารถเข้ากับบ้านมากกว่าแสงสว่างในการใช้งาน (Vadinidecor 2020, online)

เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บข้อมูล

การเก็บรวบรวมข้อมูลภาคเอกสารและข้อมูลภาคสนามที่เกี่ยวข้อง เพื่อเป็นพื้นฐานของการออกแบบผลงาน มีดังนี้

1. การเก็บข้อมูลด้านเอกสาร ได้แก่

1.1 เอกสารที่เกี่ยวข้องในการออกแบบและหลักการเกิดของแสงและเงาที่จะนำมาใช้ในการออกแบบ

1.2 เอกสารที่เกี่ยวกับทฤษฎีทางเครื่องเคลือบดินเผา ได้แก่ เทคนิคในการขึ้นรูปด้วยวิธีการหล่อ การเชื่อมประสาน เป็นต้น

1.3 เอกสารที่เกี่ยวกับโคมไฟในรูปแบบต่าง ๆ

1.4 เอกสารและข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับองค์ประกอบทางด้านศิลปะ

2. การเก็บข้อมูลภาคสนาม

เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บข้อมูลภาคสนามที่เกี่ยวกับลักษณะของแสงและเงา ในครั้งนี้มี 2 ชนิด คือ

2.1 แบบบันทึก (Measure Work) การสำรวจพื้นที่จริง หรือการถ่ายภาพลักษณะของแสงและเงาและองค์ประกอบที่เกิดขึ้น เพื่อนำมาเป็นข้อมูลในการออกแบบ

2.2 การสังเกตการณ์ (Observation) องค์ประกอบต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นระหว่างแสงและเงาที่ปรากฏขึ้น

3. การวิเคราะห์ข้อมูล นำข้อมูลต่าง ๆ ที่รวบรวมมาทำการวิเคราะห์เพื่อนำมาเป็นแนวคิดในการสร้างสรรค์ผลงาน

4. ขั้นตอนการออกแบบและการพัฒนารูปแบบ

4.1 ขั้นตอนการร่างรูปแบบ 2 มิติ เพื่อหารูปแบบของผลิตภัณฑ์ที่เหมาะสม

4.1.1 แบบร่าง 2 มิติ ลักษณะของช่องที่ทำให้เกิดแสง

4.1.2 แบบร่าง 2 มิติ ลักษณะรูปทรงส่วนฐานของโคมไฟ

4.2 ขั้นตอนการผลิตผลงาน

4.2.1 ขั้นตอนการเขียนแบบและการขยายแบบ

4.2.2 ขั้นตอนการสร้างต้นแบบ

4.2.3 ขั้นตอนการสร้างพิมพ์ใช้งาน

4.2.4 ขั้นตอนการขึ้นรูปชิ้นงาน

4.2.5 ขั้นตอนการตกแต่งชิ้นงาน

5. ขั้นตอนการสรุปผลการสร้างสรรค์และการอภิปรายผล คือ ประมวลข้อมูลที่ศึกษาได้ตามขั้นตอนทั้งหมด เพื่อรวบรวมข้อมูลเป็นเอกสารสำหรับนำเสนอและจัดแสดงผลงาน

รูปแบบของการสร้างสรรค์ผลงาน

การวิจัยเชิงสร้างสรรค์ศิลปะ (Art Creative Research) ได้มีขั้นตอนในการดำเนินการวิจัยออกได้เป็น 2 ส่วน คือ

ส่วนที่ 1 ทำการศึกษารูปแบบของแสงและเงาที่เกิดขึ้นในธรรมชาติ เพื่อให้ทราบถึงลักษณะเฉพาะทางกายภาพ รูปแบบ และเอกลักษณ์ นำมาเป็นข้อมูลในการออกแบบและพัฒนาผลิตภัณฑ์

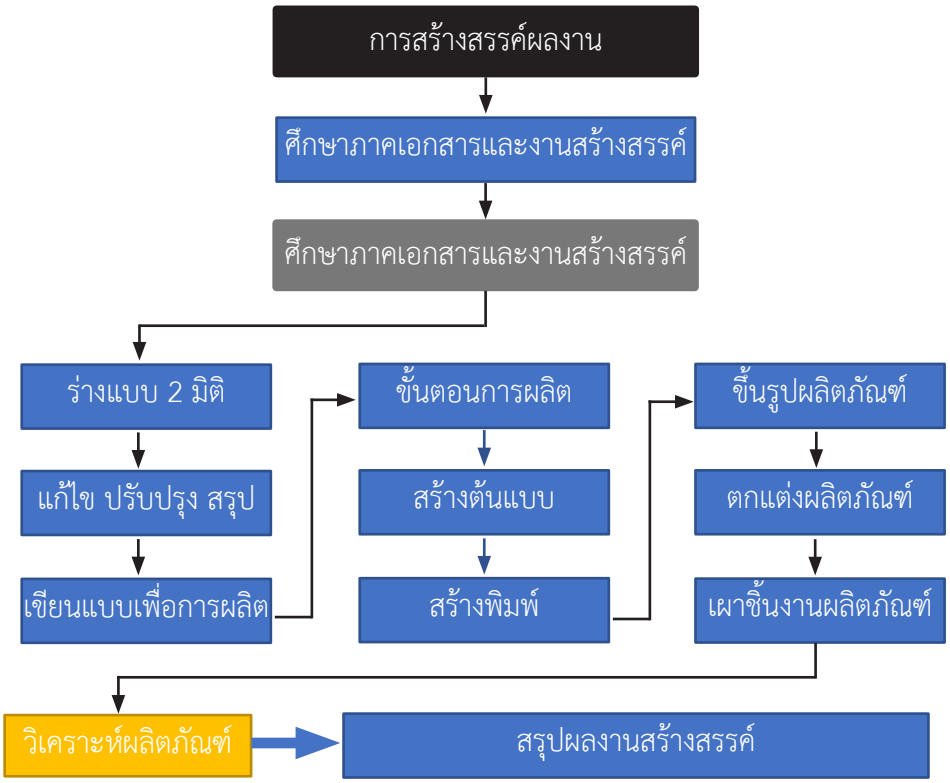
ส่วนที่ 2 เป็นการสร้างสรรค์งานศิลปะ โดยการนำองค์ความรู้ที่ได้จากการศึกษาในส่วนที่ 1 มาเป็นแรงบันดาลใจและแนวทางในการสร้างสรรค์ เพื่อเป็นผลิตภัณฑ์ที่เกิดประโยชน์ต่อการใช้งาน

การออกแบบการวิจัยสร้างสรรค์

1. ประชากร (Population) ในการวิจัยสร้างสรรค์ครั้งนี้ คือ ลักษณะและรูปทรงของแสงและเงาที่เกิดขึ้นในธรรมชาติ โดยการวิเคราะห์และรวบรวมข้อมูลจากภาคสนาม

2. กลุ่มตัวอย่าง (Sample) ในการวิจัยสร้างสรรค์ครั้งนี้ คือ การเลือกกลุ่มตัวอย่างของแสงและเงา ใช้วิธีการเลือกแบบเจาะจง ได้แก่ รูปแบบของเงาที่เกิดจากใบไม้ และรูปแบบของเงาที่เกิดจากกิ่งไม้ เนื่องจากเป็นรูปทรงที่มีความเฉพาะ เกิดจากธรรมชาติโดยตรงและสามารถพบเห็นเป็นประจำ จึงนำมาเป็นแนวทางในการออกแบบสร้างสรรค์ผลงาน

สรุปวิธีการดำเนินการสร้างสรรค์ผลงาน การออกแบบโคมไฟจากแสงและเงา



แผนภาพที่ 1 ขั้นตอนการสร้างสรรค์ผลงาน
(© Kridtayot Comeming 3/5/2021)

แนวคิดในการสร้างสรรค์ผลงาน

การออกแบบโคมไฟที่มีแนวคิดจากการเกิดของแสงและเงา มีวัตถุประสงค์เพื่อออกแบบโคมไฟที่แสดงออกถึงแนวคิดในการพัฒนารูปทรง โดยการนำลักษณะของการเกิดแสงและเงาที่เกิดขึ้นจากธรรมชาติมาใช้ในการออกแบบรูปทรงของช่องของแสง เพื่อให้แสงที่ออกมาเกิดเป็นมิติ แสง และเงาที่นำมาใช้ในการออกแบบผู้สร้างสรรค์ออกแบบผลงานในรูปแบบใหม่สำหรับเป็นทางเลือกให้กับผู้ที่สนใจ

ขั้นตอนการออกแบบโคมไฟ

การออกแบบโดยการกำหนดแนวคิดจากการรวบรวมข้อมูลทั้งหมดมาทำการวิเคราะห์รูปทรงของแสงและเงาในลักษณะต่าง ๆ เพื่อใช้ในการออกแบบและพัฒนารูปทรงของโคมไฟ โดยกรรมวิธีการผลิตในรูปแบบระบบอุตสาหกรรมเครื่องปั้นดินเผา โดยสามารถวิเคราะห์และร่างภาพ 2 มิติ มี 2 รูปแบบ ดังต่อไปนี้

1. แบบร่าง 2 มิติ ลักษณะของช่องแสง

2. แบบร่าง 2 มิติ ลักษณะรูปทรงส่วนฐานที่ประกอบกับช่องแสง

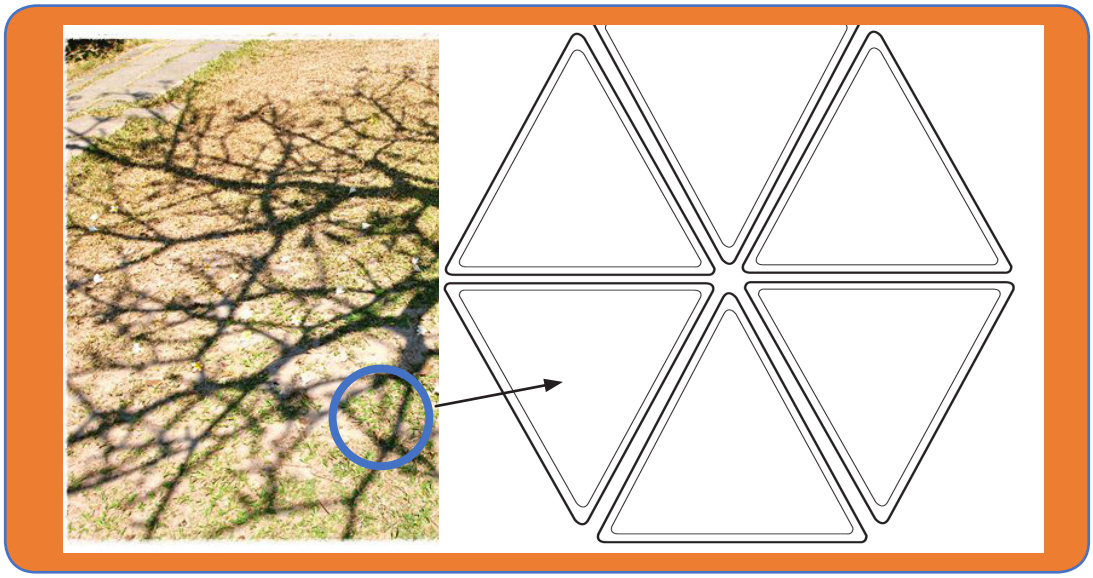


ภาพที่ 1 แสงและเงาที่เกิดจากใบไม้
(source: Eternity Heat 2019; Glin Doy 2019, online)

ช่องแสงรูปทรงเรขาคณิต

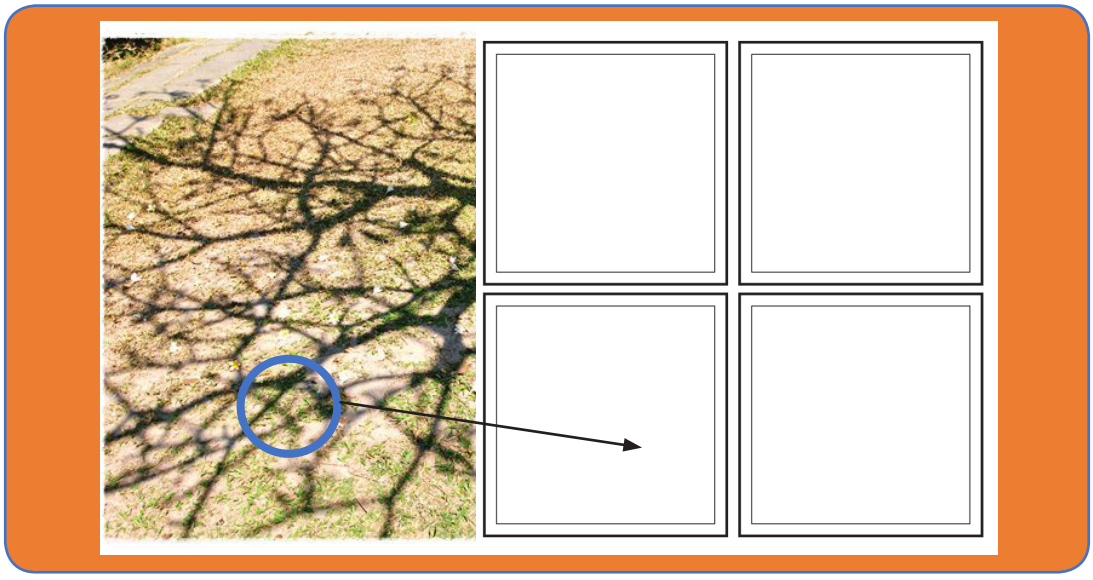
แบบร่าง 2 มิติ ลักษณะรูปทรงช่องแสงแบบเรขาคณิตเป็นรูปร่างที่มีโครงสร้างแน่นอน ซึ่งผู้สร้างสรรค์ได้จากการสังเกตแสงและเงาที่เกิดขึ้นในธรรมชาติและนำมาสร้างสรรค์ เพื่อให้ได้รูปทรงที่มีความเหมาะสม สวยงาม ลักษณะรูปทรงสามารถพบเห็นในชีวิตประจำวัน เช่น รูปทรงสามเหลี่ยมด้านเท่า รูปทรงสี่เหลี่ยม รูปทรงหกเหลี่ยม และรูปทรงกลม มีดังนี้

แบบที่ 1 ช่องแสงสามเหลี่ยม เป็นลักษณะของรูปทรงสามเหลี่ยมด้านเท่า ได้รูปทรงจากการสังเกตช่องแสงที่เกิดจากกิ่งไม้นำมาจัดองค์ประกอบเพื่อหารูปทรงที่มีความเหมาะสมในการทำโคมไฟ โดยต้องคำนึงถึงความกลมกลืนระหว่างรูปทรงฐานและรูปทรงของช่องแสงเป็นส่วนสำคัญ



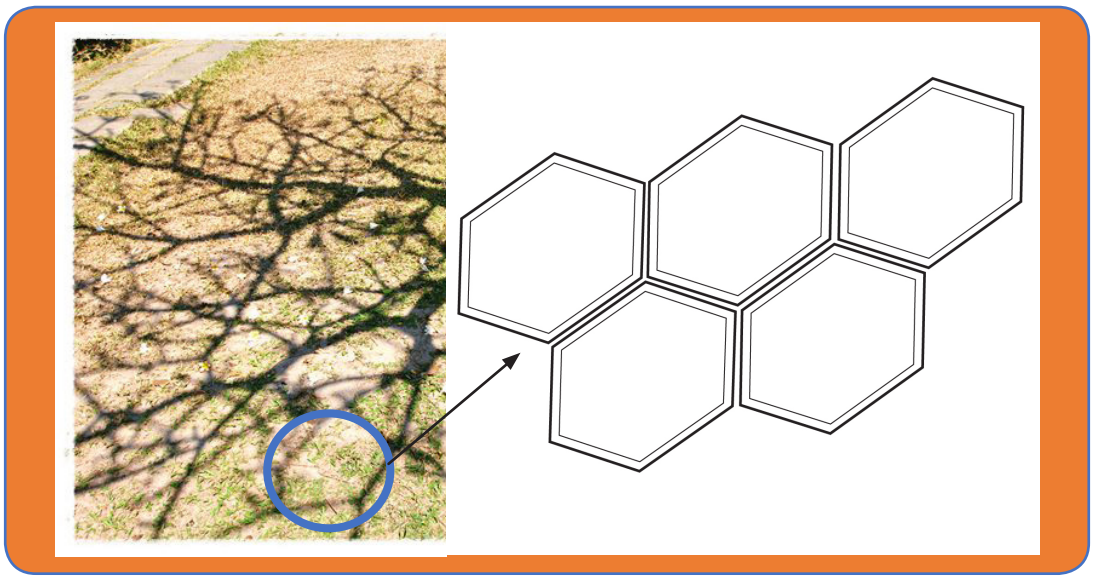
ภาพที่ 2 ช่องแสงสามเหลี่ยม แบบที่ 1
(source: Glin Doy 2019, online)

แบบที่ 2 ช่องแสงสี่เหลี่ยม เป็นลักษณะของรูปทรงสี่เหลี่ยมผืนผ้า จากการสังเกตช่องแสงที่จะนำมาใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานจะเป็นรูปทรงแบบสี่เหลี่ยมผืนผ้า ได้มาจากการนำเอาช่องแสงที่เกิดจากกิ่งของต้นไม้นำมาตัดทอนและเพิ่มเติมบางส่วนเพื่อให้เกิดรูปทรงที่สมบูรณ์ ซึ่งรูปทรงสี่เหลี่ยมผืนผ้าดังกล่าวจะทำให้เกิดความรู้สึกแข็งแรง มีกรอบชัดเจน แต่ยังขาดความเคลื่อนไหวของเส้น



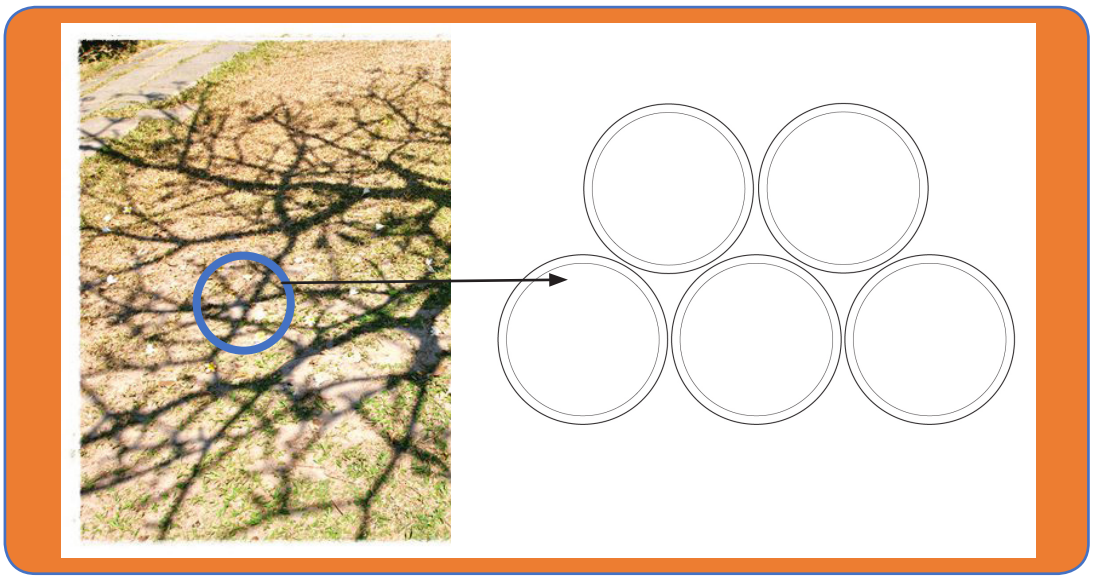
ภาพที่ 3 ช่องแสงสี่เหลี่ยม แบบที่ 2
(source: Glin Doy 2019, online)

แบบที่ 3 ช่องแสงหกเหลี่ยม เป็นลักษณะของรูปทรงหกเหลี่ยม ซึ่งได้แนวคิดมาจากเงาที่เกิดจากกิ่งไม้กระทบลงพื้นนำมาดัดแปลง แต่งเติม และตัดทอนบางส่วนออก เพื่อให้เกิดรูปทรงที่สมบูรณ์ ซึ่งรูปทรงหกเหลี่ยมดังกล่าวสามารถทำให้เกิดต่อเนื่องของลวดลายได้ดีและมีความสม่ำเสมอ



ภาพที่ 4 ช่องแสงหกเหลี่ยม แบบที่ 3
(source: Glin Doy 2019, online)

แบบที่ 4 ช่องแสงวงกลม เป็นลักษณะของรูปทรงแบบทรงกลม ได้แนวความคิดมาจากเงาของกิ่งไม้นำมาตัดทอนและเพิ่มเติม ซึ่งลักษณะของรูปทรงกลมนี้จะทำให้ชิ้นงานมีความเรียบร้อย แต่ข้อเสีย คือ รูปทรงไม่มีความน่าสนใจ ซึ่งถ้าจินตนาการลักษณะของแสงที่ออกมาจะไม่เกิดมิติระหว่างแสงและเงา

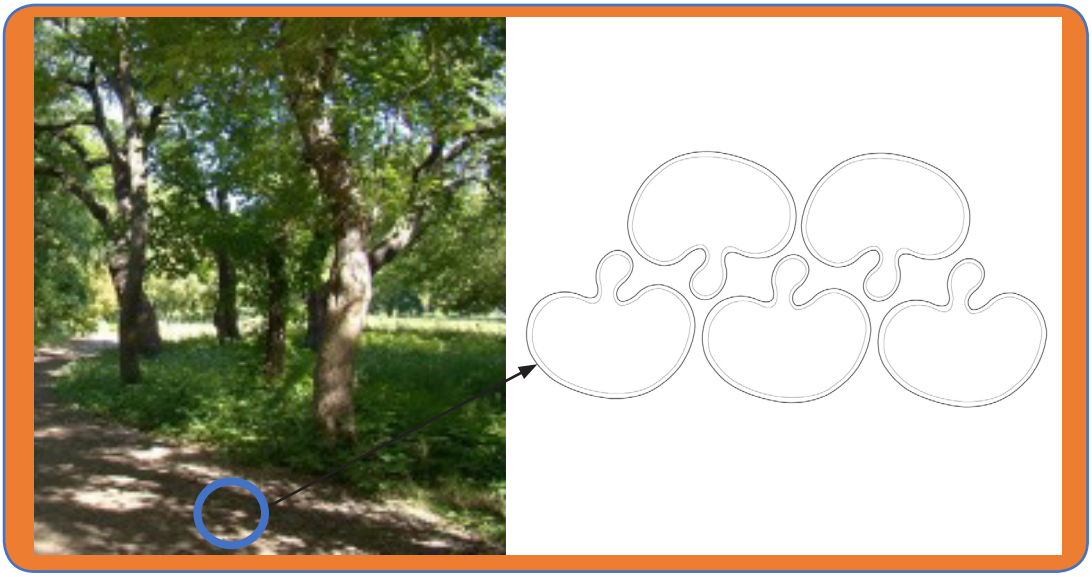


ภาพที่ 5 ช่องแสงวงกลม แบบที่ 4
(source: Glin Doy 2019, online)

ช่องแสงรูปทรงอิสระ

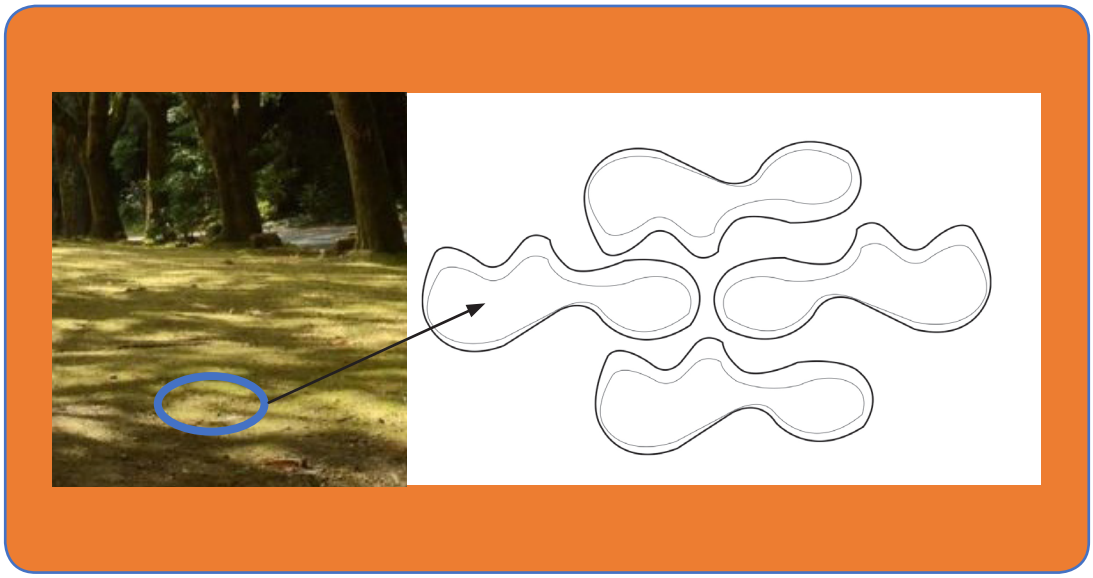
แบบร่าง 2 มิติ ของลักษณะรูปทรงช่องแสงแบบอิสระ เป็นรูปทรงที่ไม่มีโครงสร้างที่แน่นอน เปลี่ยนแปลงไปตามการเคลื่อนไหวของธรรมชาติ นำมาสร้างสรรค์ ดัดแปลง และเพิ่มเติมเพื่อให้ได้รูปทรงที่มีความเหมาะสม สวยงาม ซึ่งลักษณะของรูปทรงช่องแสงแบบอิสระ มีดังนี้

แบบที่ 1 ช่องแสงรูปทรงช่องอิสระ แบบที่ 1 เป็นแบบร่างของช่องแสงที่มีลักษณะด้านหนึ่งเล็กและอีกด้านหนึ่งใหญ่ ซึ่งได้มาจากเงาของกิ่งไม้ที่ตกกระทบบนพื้นหญ้า นำมาเพิ่มเติมและตัดทอน ซึ่งรูปแบบดังกล่าวนี้มีความเป็นอิสระ แต่ข้อเสีย คือ การจัดเรียงรูปทรงที่ยาก และลักษณะของช่องว่างที่ห่างกันมากเกินไป รูปทรงขาดความสมดุลกัน ทำให้การกำหนดทิศทางของแสงยาก



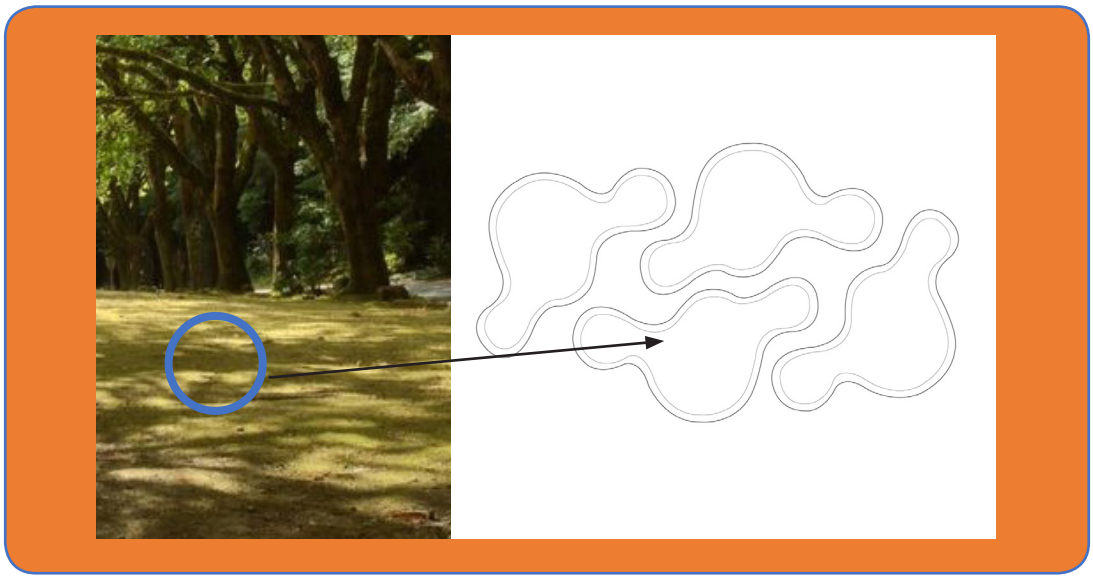
ภาพที่ 6 ช่องแสงรูปทรงช่องอิสระ แบบที่ 1
(source: Pxhere 2019, online)

แบบที่ 2 ช่องแสงรูปทรงช่องอิสระ แบบที่ 2 ซึ่งลักษณะของช่องแสงได้มาจากแสงที่ตกกระทบพื้นโดยนำมาตัดทอนคล้ายกล้ามปู คือ มีลักษณะของแฉกสองข้าง ซึ่งรูปแบบดังกล่าวนี้มีความเป็นอิสระ รูปทรงมีความเคลื่อนไหว แต่ข้อเสีย คือ รูปทรงนำมาจัดองค์ประกอบของแสงและเงาค่อนข้างยาก และเมื่อนำมาจัดวางลักษณะของงานขาดความลงตัว



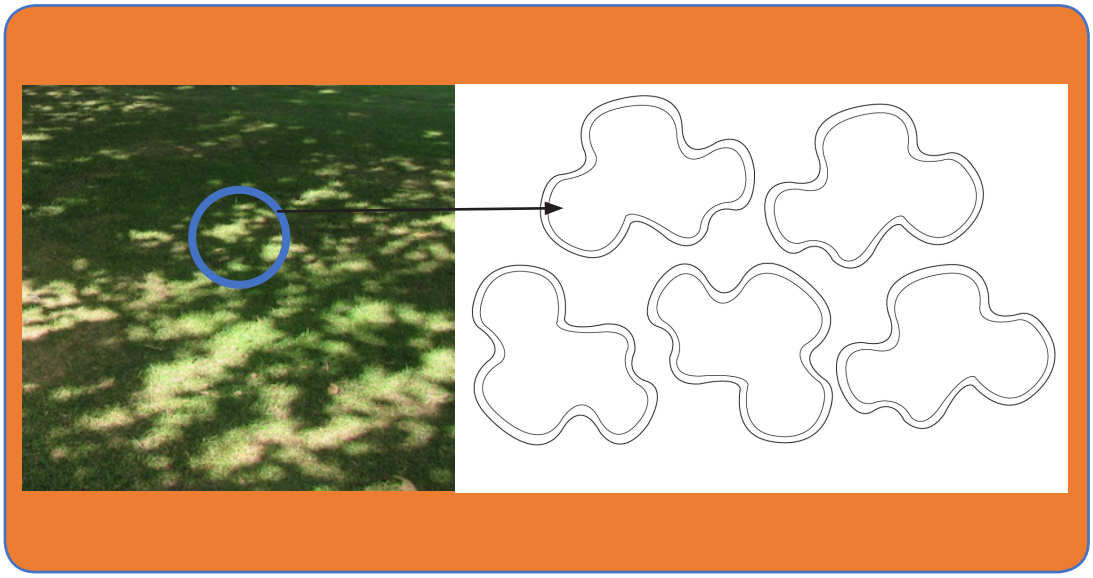
ภาพที่ 7 ช่องแสงรูปทรงช่องอิสระ แบบที่ 2
(source: Aerielle 2019, online)

แบบที่ 3 ช่องแสงรูปทรงช่องอิสระ แบบที่ 3 เป็นลักษณะของช่องแสงที่เกิดจากเงาของใบไม้ นำมาลดทอนสัดส่วนตามหลักสุนทรียภาพด้วยการร่างแบบด้านหนึ่งมีความใหญ่และอีกด้านหนึ่งเล็ก ซึ่งรูปทรงดังกล่าวมีความเป็นอิสระ รูปทรงมีความเคลื่อนไหว เมื่อนำมาจัดเรียงชิ้นงานจะมีความลงตัวทั้งทางด้านช่องว่างและสัดส่วนของงาน ทั้งนี้ ขึ้นอยู่กับลักษณะของการออกแบบฐานของโคมไฟซึ่งต้องมีความสัมพันธ์กับช่องแสง



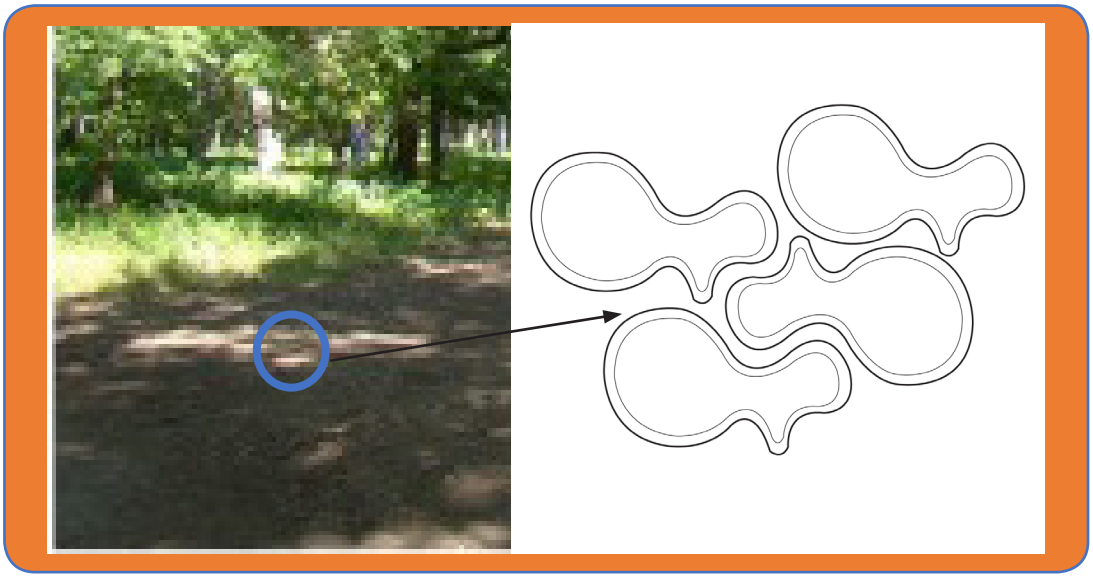
ภาพที่ 8 ช่องแสงรูปทรงช่องอิสระ แบบที่ 3
(source: Aerielle 2019, online)

แบบที่ 4 ช่องแสงรูปทรงอิสระ แบบที่ 4 เป็นแบบร่างที่มีลักษณะของช่องแสงที่ทุกส่วนมีส่วนโค้งรอบ ๆ รูปทรงโดยการนำเงาจากใบไม้มาตัดทอน เพิ่มเติมรายละเอียด ซึ่งรูปทรงมีความเป็นอิสระเคลื่อนไหว และโค้งงอ ข้อดีของรูปทรงนี้ คือ สามารถนำมาจัดเรียงได้ง่าย ช่องว่างของชิ้นงานจะมีความสม่ำเสมอ ไม่ห่างจนเกินไป



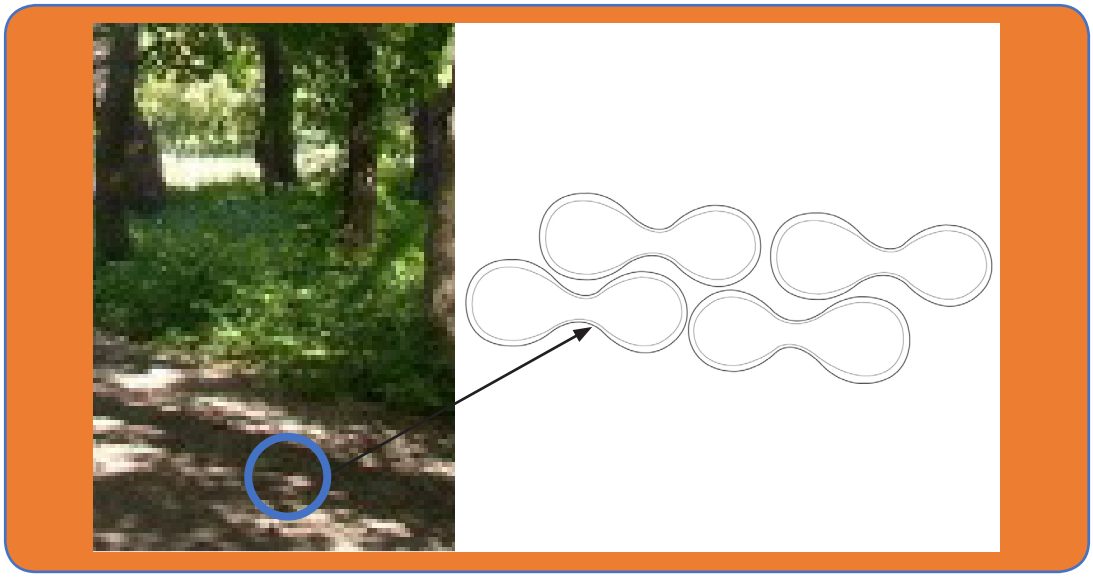
ภาพที่ 9 ช่องแสงรูปทรงช่องอิสระ แบบที่ 4
(source: Eternity Heart 2019, online)

แบบที่ 5 ช่องแสงรูปทรงอิสระ แบบที่ 5 เป็นแบบร่างที่มีลักษณะของช่องแสงโดยมีขนาดแบบด้านหนึ่งใหญ่อีกด้านหนึ่งเล็ก ด้านเล็กและจะมีส่วนที่ยื่นออกมา ซึ่งรูปทรงมีความเป็นอิสระ มีความน่าสนใจ แต่เมื่อนำมาจัดองค์ประกอบ พบว่า รูปทรงขาดความสมดุล ขนาดที่แตกต่างกันทำให้ยากต่อการจัดวางรูปทรงบนฐานของโคมไฟ



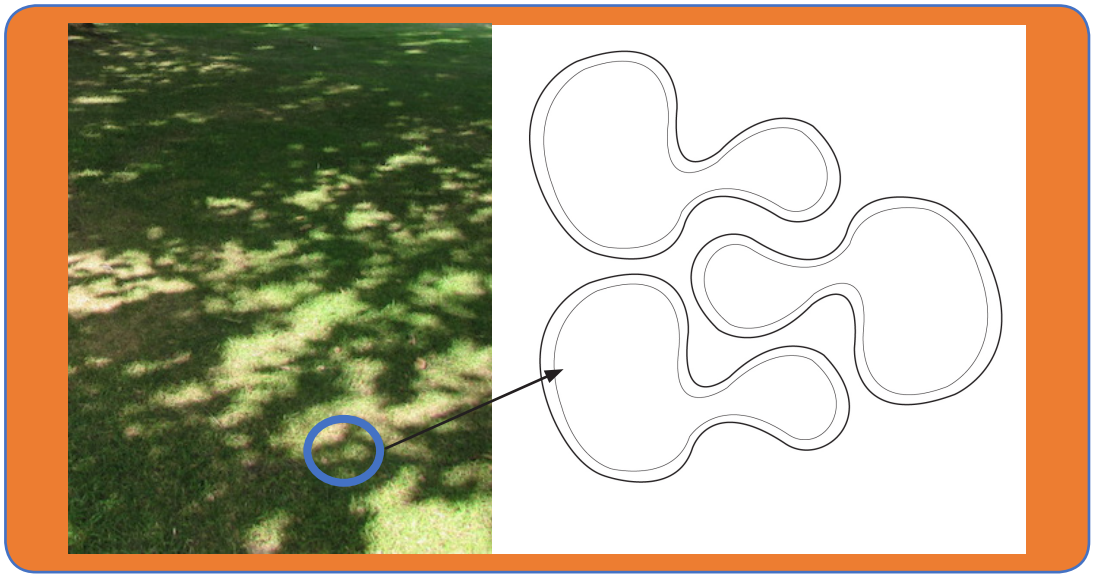
ภาพที่ 10 ช่องแสงรูปทรงช่องอิสระ แบบที่ 5
(source: Yazbeck 2019, online)

แบบที่ 6 ช่องแสงรูปทรงอิสระ แบบที่ 6 เป็นลักษณะของช่องแสงที่ได้แรงบันดาลใจมาจากเงาของใบไม้ที่ตกกระทบพื้น นำมาตัดทอนและดัดแปลงบางส่วนออกเพื่อให้เกิดเป็นรูปทรงวงกลมสองวงเชื่อมต่อกัน ซึ่งรูปทรงดังกล่าวนี้มีความเป็นอิสระ รู้สึกถึงการเคลื่อนไหวเมื่อนำมาจัดเรียงเข้าด้วยกัน



ภาพที่ 11 ช่องแสงรูปทรงช่องอิสระ แบบที่ 6
(source: Yazbeck 2019, online)

แบบที่ 7 ช่องแสงรูปทรงอิสระ แบบที่ 7 เป็นแบบร่างที่มีลักษณะเล็ก ใหญ่ไม่เท่ากัน ซึ่งนำมาลดทอนและเพิ่มเติมรูปทรงให้มีความเป็นอิสระแต่ลักษณะของรูปทรงขาดความงามตามหลักสุนทรียภาพ และเมื่อนำมาจัดองค์ประกอบพบว่า รูปทรงไม่มีความสมดุลกัน ขนาดที่ต่างกันทำให้ชิ้นงานไม่มีความน่าสนใจ



ภาพที่ 12 ช่องแสงรูปทรงช่องอิสระ แบบที่ 7
(source: Eternity Heart 2019, online)

จากแบบร่างช่องแสงรูปทรงเรขาคณิต แบบที่ 1 – 4 และแบบร่างช่องแสงรูปทรงอิสระ แบบที่ 1 – 7 แสดงให้เห็นถึงลักษณะของการออกแบบและพัฒนารูปทรงของช่องแสงที่จะนำมาประกอบกับฐานของรูปทรงโคมไฟ ซึ่งผู้สร้างสรรค์เลือกรูปแบบที่จะมาใช้ในการสร้างสรรค์ผลงาน คือ รูปทรงอิสระแบบที่ 4 ซึ่งลักษณะของรูปทรงมีความเหมาะสมกลมกลืน ความห่างของช่องว่าง รวมถึงความสวยงามทางสุนทรียภาพของรูปทรง โดยที่ลักษณะของช่องแสงจะมีส่วนเว้าส่วนโค้ง ซึ่งจะทำให้แสงที่ออกจากโคมไฟมีความเป็นมิติ ลักษณะของแสงแสดงออกถึงความอ่อนเข้มที่ชัดเจน และสามารถนำไปผลิตตามกระบวนการเครื่องปั้นดินเผาได้อย่างเหมาะสม

ส่วนฐานที่ประกอบกับช่องแสง

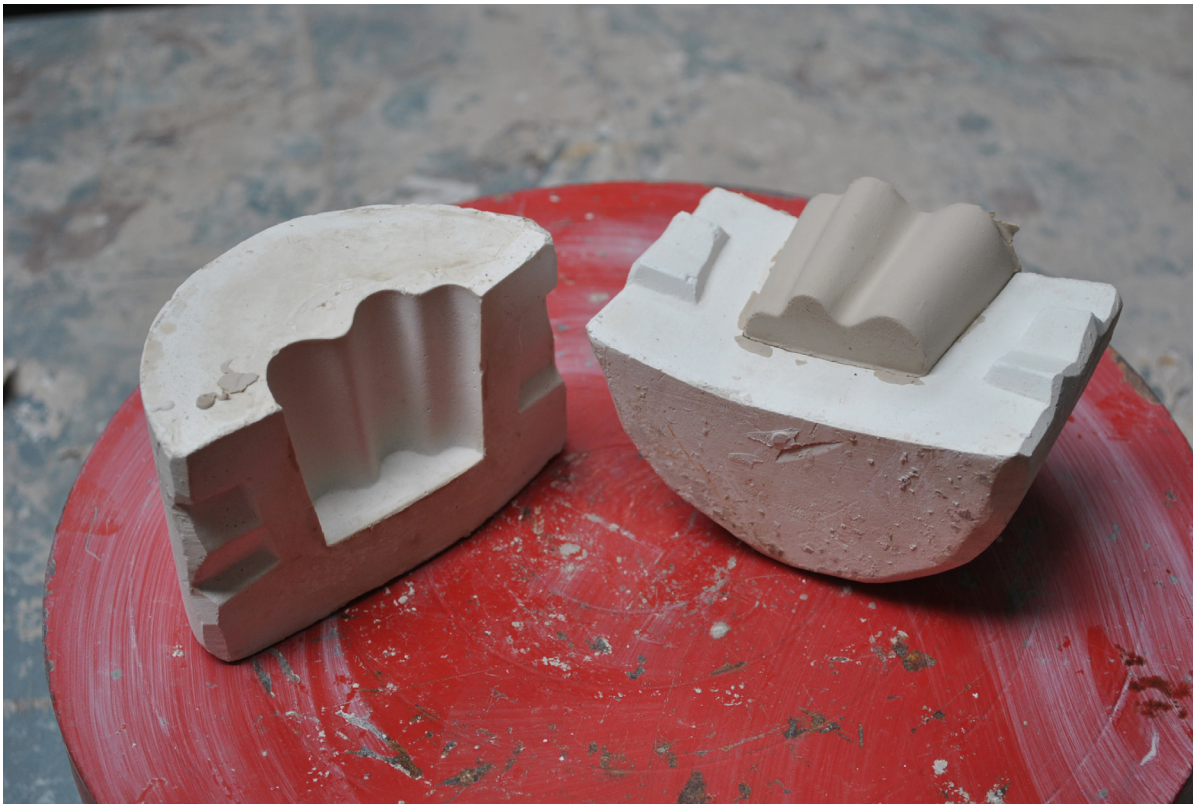
การออกแบบแบบร่าง 2 มิติ ส่วนฐานของโคมไฟจะใช้ในลักษณะของรูปทรงเรขาคณิตเป็นรูปแบบมีโครงสร้างที่แน่นอน ซึ่งผู้สร้างสรรค์จะออกแบบลักษณะของการจัดวางช่องแสงในรูปแบบต่าง ๆ เพื่อหาความเหมาะสมของรูปทรง ทั้งนี้ ในการออกแบบส่วนฐานของโคมไฟจะต้องคำนึงถึงการจัดวางช่องแสงและการจัดองค์ประกอบของรูปทรงที่ดี เพื่อนำไปสู่กระบวนการผลิต

ลักษณะของการติดช่องแสง

สำหรับงานสร้างสรรค์ในครั้งนี้ ผู้สร้างสรรค์มีวิธีในการประกอบชิ้นงานเป็นผลิตภัณฑ์โคมไฟ ดังนี้



ภาพที่ 13 การหล่อช่องแสง
(© Kridtayot Comeming 10/10/2020)



ภาพที่ 14 การแกะช่องแสงออกจากพิมพ์
(© Kridtayot Comeming 10/10/2020)



ภาพที่ 15 การตกแต่งช่องแสง
(© Kridtayot Comeming 10/10/2020)



ภาพที่ 16 การเจาะฐานช่องแสง
(© Kridtayot Comeming 10/10/2020)



ภาพที่ 17 การทาน้ำดินก่อนติดกับรูปทรงหลัก
(© Kridtayot Comeming 10/10/2020)

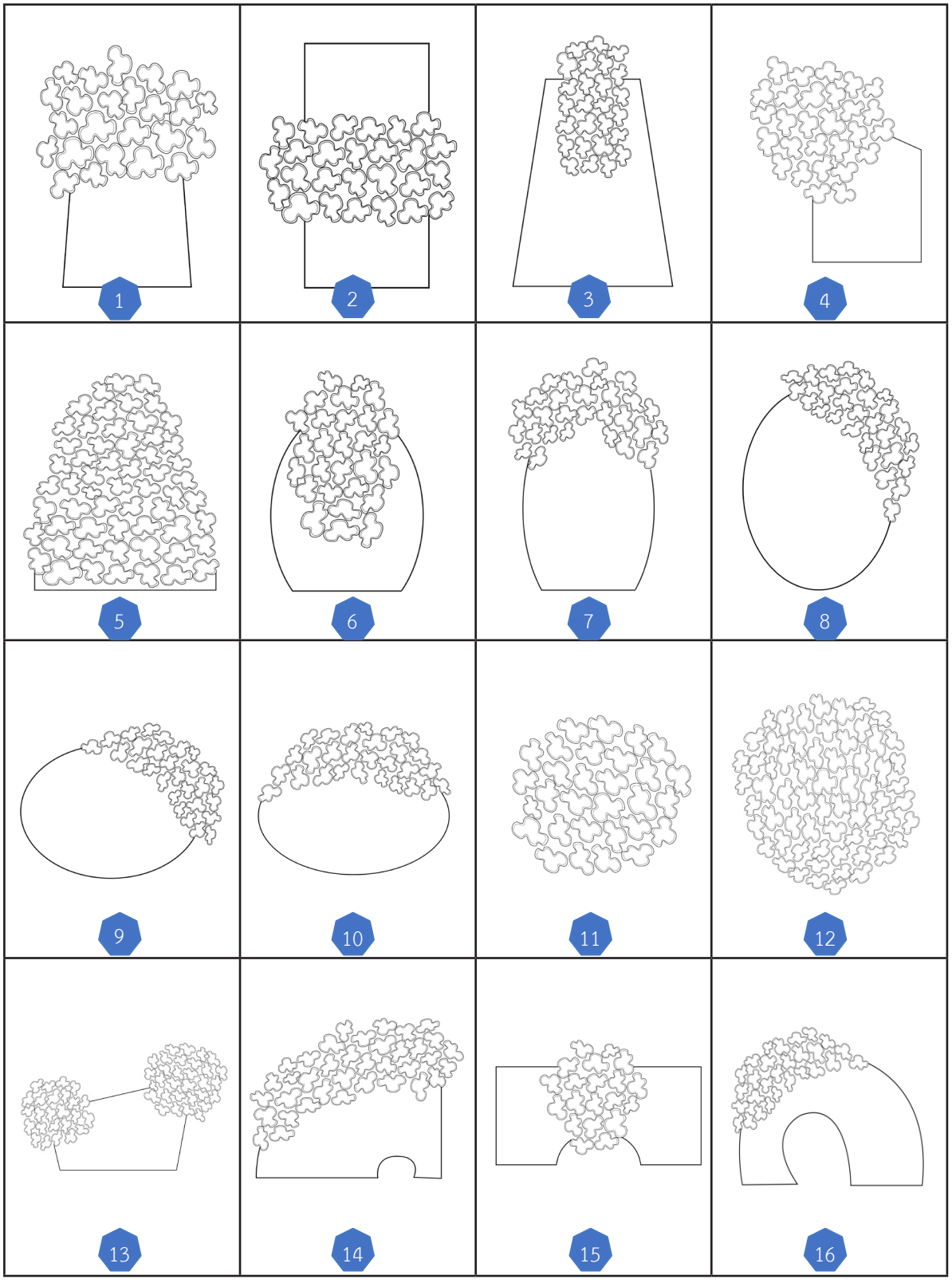


ภาพที่ 18 วิธีการติดกับรูปทรงหลัก
(© Kridtayot Comeming 10/10/2020)

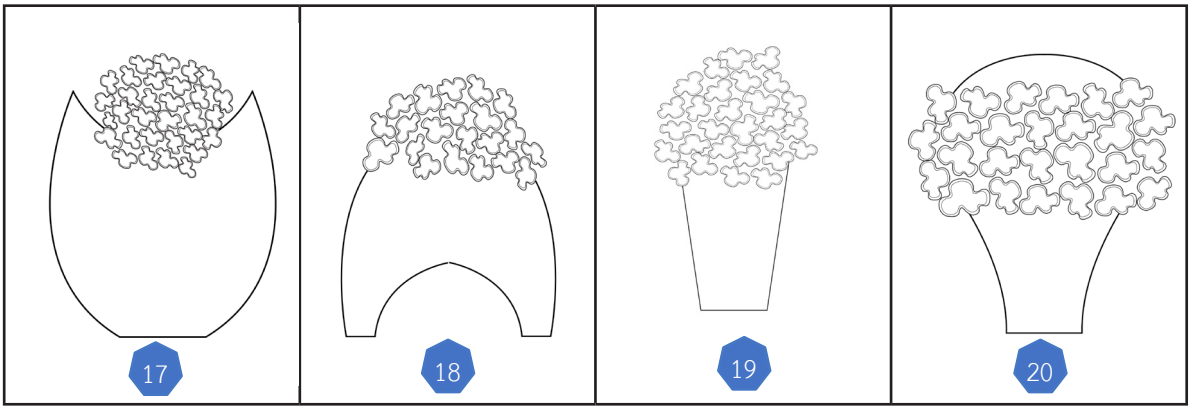


ภาพที่ 19 การเจาะช่องแสง
(© Kridtayot Comeming 10/10/2020)

ตารางที่ 1 ลักษณะแบบร่างของฐานของโคมไฟ



ตารางที่ 1 ลักษณะแบบร่างของฐานของโคมไฟ (ต่อ)



(© Kridtayot Comeming 09/09/2019)

No. 1 แบบร่าง 2 มิติ ลักษณะรูปทรงส่วนฐานของโคมไฟ แบบที่ 1 เป็นการออกแบบโดยใช้ฐานในลักษณะรูปทรงกรวย นำช่องแสงมาติดบริเวณด้านบน ฐานด้านล่างจะทึบส่วนบริเวณด้านบนจะให้แสงรอดออกมาก

No. 2 แบบร่าง 2 มิติ ลักษณะรูปทรงส่วนฐานของโคมไฟ แบบที่ 2 เป็นการออกแบบโดยใช้ฐานในลักษณะรูปทรงกระบอกทรงสูง นำช่องแสงมาติดบริเวณตรงกลางของรูปทรงโดยรอบ ส่วนด้านบนจะเป็นลักษณะของทรงกระบอกพื้นผิวเรียบ

No. 3 แบบร่าง 2 มิติ ลักษณะรูปทรงส่วนฐานของโคมไฟ แบบที่ 3 เป็นการออกแบบโดยใช้ฐานในลักษณะรูปทรงกรวยทรงสูง นำช่องแสงมาติดบริเวณตรงกลางด้านบนของฐานโคมไฟ โดยการติดประมาณครึ่งหนึ่งของฐานส่วนอื่น ๆ เรียบ

No. 4 แบบร่าง 2 มิติ ลักษณะรูปทรงส่วนฐานของโคมไฟ แบบที่ 4 เป็นการออกแบบโดยใช้ฐานในลักษณะรูปทรงกระบอกด้านบนเป็นมุมแหลม นำช่องแสงมาติดบริเวณส่วนที่เป็นมุมแหลมด้านบนของฐานโคมไฟ โดยการติดให้เป็นทรงกลมโดยรอบ

No. 5 แบบร่าง 2 มิติ ลักษณะรูปทรงส่วนฐานของโคมไฟ แบบที่ 5 เป็นการออกแบบโดยใช้ฐานในลักษณะรูปทรงกรวยทรงสูง นำช่องแสงมาติดให้ทั่วของฐานโคมไฟ โดยการติดจะเว้นระยะห่างของช่องไฟให้เท่ากัน

No. 6 แบบร่าง 2 มิติ ลักษณะรูปทรงส่วนฐานของโคมไฟ แบบที่ 6 เป็นการออกแบบโดยใช้ฐานในลักษณะรูปทรงแบบครึ่งวงรี นำช่องแสงมาติดบริเวณตรงกลางของฐาน โดยการติดจะเว้นระยะห่างของช่องไฟเท่า ๆ กัน และลักษณะของช่องแสงจะมีลักษณะเล็กใหญ่ไม่เท่ากัน เพื่อให้เกิดมิติในเวลาที่เปิดไฟ

No. 7 แบบร่าง 2 มิติ ลักษณะรูปทรงส่วนฐานของโคมไฟ แบบที่ 7 เป็นการออกแบบโดยใช้ฐานในลักษณะรูปทรงครึ่งวงรีแนวตั้ง ติดช่องแสงไว้ด้านบน การติดต้องคำนึงถึงระยะห่างของช่องไฟและความสมดุลของชิ้นงาน ซึ่งลักษณะของช่องแสงจะมีลักษณะเล็กใหญ่ไม่เท่ากัน การติดช่องแสงตรงกลางเพื่อสร้างความสมดุลให้กับชิ้นงาน

No. 8 แบบร่าง 2 มิติ ลักษณะรูปทรงส่วนฐานของโคมไฟ แบบที่ 8 เป็นการออกแบบโดยใช้ฐานในลักษณะรูปทรงวงรีติดช่องแสงบริเวณด้านขวาของฐานโคมไฟ การติดต้องคำนึงถึงระยะห่างของช่องไฟ และลักษณะของช่องแสงจะมีลักษณะเล็กใหญ่ไม่เท่ากัน เพื่อให้เกิดมิติในเวลาที่เปิดไฟ

No. 9 แบบร่าง 2 มิติ ลักษณะรูปทรงส่วนฐานของโคมไฟ แบบที่ 9 เป็นการออกแบบโดยใช้ฐานในลักษณะรูปทรงวงรีแนวนอน นำช่องแสงมาติดบริเวณด้านขวาของฐาน การติดต้องคำนึงถึงระยะห่างของช่องไฟและความสมดุลของชิ้นงาน ซึ่งลักษณะของช่องแสงจะมีลักษณะเล็กใหญ่ไม่เท่ากัน เพื่อให้เกิดมิติในเวลาที่เปิดไฟ

No. 10 แบบร่าง 2 มิติ ลักษณะรูปทรงส่วนฐานของโคมไฟ แบบที่ 10 เป็นการออกแบบโดยใช้ฐานในลักษณะรูปทรงวงรีแนวนอนติดช่องแสงตรงกลาง การติดต้องคำนึงถึงระยะห่างของช่องไฟและความสมดุลของชิ้นงาน ซึ่งลักษณะของช่องแสงจะมีลักษณะเล็กใหญ่ไม่เท่ากัน การติดช่องแสงตรงกลางเพื่อสร้างความสมดุลให้กับชิ้นงาน

No. 11 แบบร่าง 2 มิติ ลักษณะรูปทรงส่วนฐานของโคมไฟ แบบที่ 11 เป็นการออกแบบโดยใช้ฐานในลักษณะรูปทรงกลมติดช่องแสงทั่วทั้งใบ ลักษณะของการติดช่องแสงจะมีขนาดเล็กใหญ่ไม่เท่ากัน เพื่อการสร้างมิติของแสง การติดต้องเว้นระยะห่างของช่องแสงเท่า ๆ กัน

No. 12 แบบร่าง 2 มิติ ลักษณะรูปทรงส่วนฐานของโคมไฟ แบบที่ 12 เป็นการออกแบบโดยใช้ฐานในลักษณะรูปทรงวงรีติดช่องแสงทั่วทั้งใบ การติดช่องแสงจะมีขนาดเล็กใหญ่ไม่เท่ากันเพื่อการสร้างมิติของแสงและเงา การติดต้องเว้นระยะห่างของช่องแสงเท่า ๆ กัน

No. 13 แบบร่าง 2 มิติ ลักษณะรูปทรงส่วนฐานของโคมไฟ แบบที่ 13 เป็นการออกแบบโดยใช้ฐานในลักษณะรูปทรงสี่เหลี่ยมมุมแหลม นำช่องแสงมาติดบริเวณส่วนมุมด้านบนของฐานให้ทั่ว โดยการติดจะเว้นระยะห่างของช่องไฟให้เท่ากัน

No. 14 แบบร่าง 2 มิติ ลักษณะรูปทรงส่วนฐานของโคมไฟ แบบที่ 14 เป็นการออกแบบโดยใช้ฐานในลักษณะรูปทรงสามเหลี่ยมขอบด้านบนมน นำช่องแสงมาติดบริเวณส่วนมุมบนไล่ลงมาด้านล่าง โดยการติดจะเว้นระยะห่างของช่องไฟให้เท่ากันและลักษณะของช่องแสงจะมีลักษณะเล็กใหญ่ไม่เท่ากัน

No. 15 แบบร่าง 2 มิติ ลักษณะรูปทรงส่วนฐานของโคมไฟ แบบที่ 15 เป็นการออกแบบโดยใช้ฐานในลักษณะรูปทรงสี่เหลี่ยมเจาะส่วนฐานโค้ง นำช่องแสงมาติดบริเวณตรงกลาง โดยการติดจะเว้นระยะห่างของช่องไฟเท่า ๆ กันและลักษณะของช่องแสงจะมีลักษณะเล็กใหญ่ไม่เท่ากัน

No. 16 แบบร่าง 2 มิติ ลักษณะรูปทรงส่วนฐานของโคมไฟ แบบที่ 16 เป็นการออกแบบโดยใช้ฐานในลักษณะรูปทรงแบบครึ่งวงกลมเจาะส่วนฐานโค้ง นำช่องแสงมาติดบริเวณด้านซ้าย โดยการติดจะเว้นระยะห่างของช่องไฟเท่า ๆ กัน และลักษณะของช่องแสงจะมีลักษณะเล็กใหญ่ไม่เท่ากัน เพื่อให้เกิดมิติในเวลาที่เปิดไฟ

No. 17 แบบร่าง 2 มิติ ลักษณะรูปทรงส่วนฐานของโคมไฟ แบบที่ 17 เป็นการออกแบบโดยใช้ฐานในลักษณะรูปทรงวงรีด้านบนโค้ง ติดช่องแสงไว้ด้านบนลักษณะของช่องแสงจะมีลักษณะเล็กใหญ่ไม่เท่ากัน การติดต้องติดให้สมดุลกับชิ้นงาน

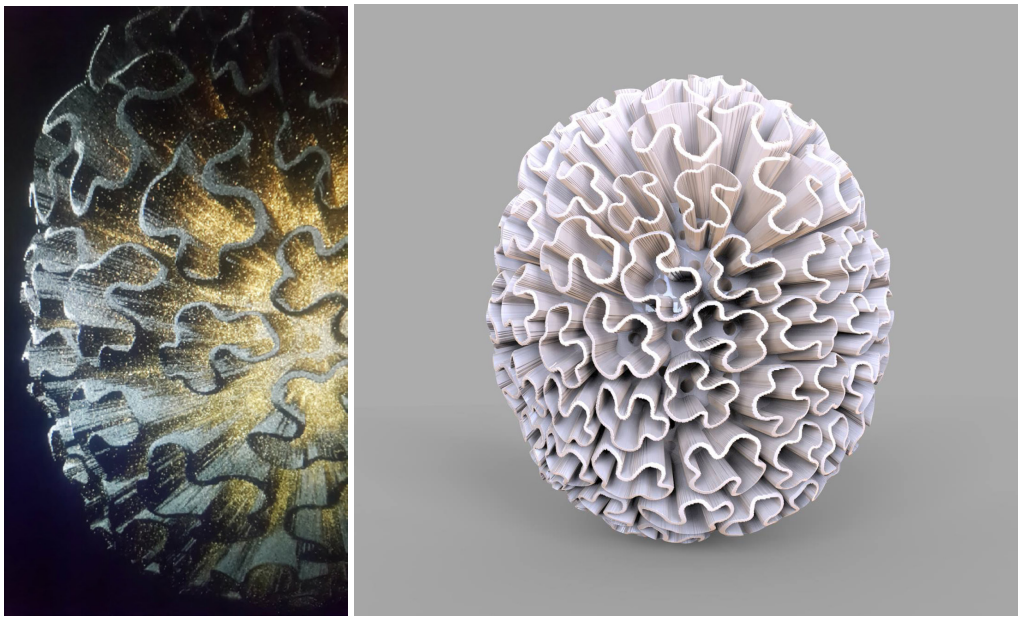
No. 18 แบบร่าง 2 มิติ ลักษณะรูปทรงส่วนฐานของโคมไฟ แบบที่ 18 เป็นการออกแบบโดยใช้ฐานในลักษณะรูปทรงแบบครึ่งวงรีฐานโค้ง ติดช่องแสงไว้ด้านบนเป็นกลุ่ม การติดช่องแสงต้องคำนึงถึงระยะห่างของช่องแสง รวมทั้งความสมดุลของชิ้นงาน ซึ่งลักษณะของช่องแสงจะมีลักษณะเล็กใหญ่ไม่เท่ากัน

No. 19 แบบร่าง 2 มิติ ลักษณะรูปทรงส่วนฐานของโคมไฟ แบบที่ 19 เป็นการออกแบบโดยใช้ฐานในลักษณะรูปทรงกรวยฐานแคบ นำช่องแสงมาติดบริเวณส่วนบนของฐานโคมไฟ โดยการติดให้เป็นทรงกลมโดยรอบ

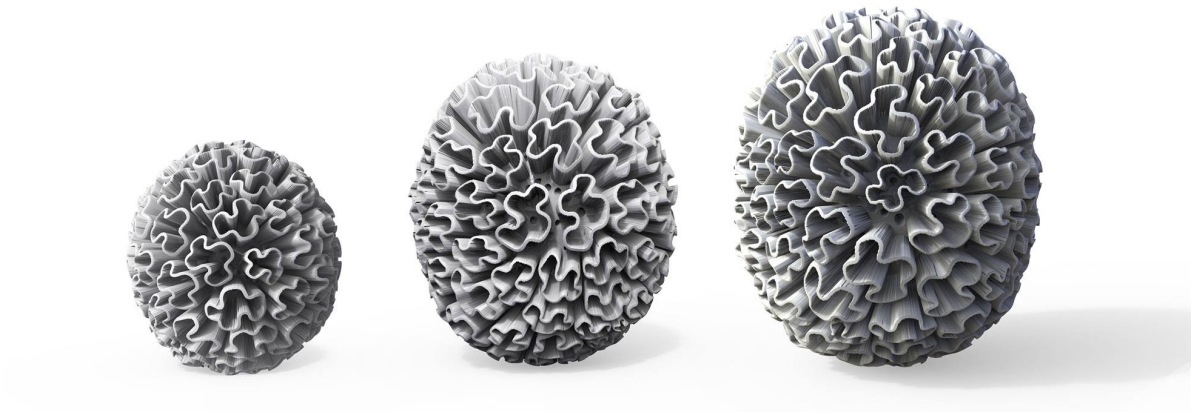
No. 20 แบบร่าง 2 มิติ ลักษณะรูปทรงส่วนฐานของโคมไฟ แบบที่ 20 เป็นการออกแบบโดยใช้ฐานในลักษณะรูปหยดน้ำฐานกว้าง ติดช่องแสงไว้ตรงบริเวณด้านบนของฐาน ลักษณะการติดช่องแสงโดยรอบชิ้นงาน การติดต้องติดให้สมดุลกับชิ้นงาน

จากภาพร่างรูปทรงส่วนฐานของโคมไฟที่ 1 - 20 แสดงถึงลักษณะของการพัฒนาส่วนฐานและการประกอบช่องแสงของโคมไฟในลักษณะต่าง ๆ รวมถึงการจัดวางองค์ประกอบของโครงสร้างโคมไฟและช่องแสงให้ประสานสัมพันธ์กลมกลืนกัน พร้อมทั้งสามารถนำไปผลิตตามกระบวนการเครื่องปั้นดินเผาได้อย่างเหมาะสม

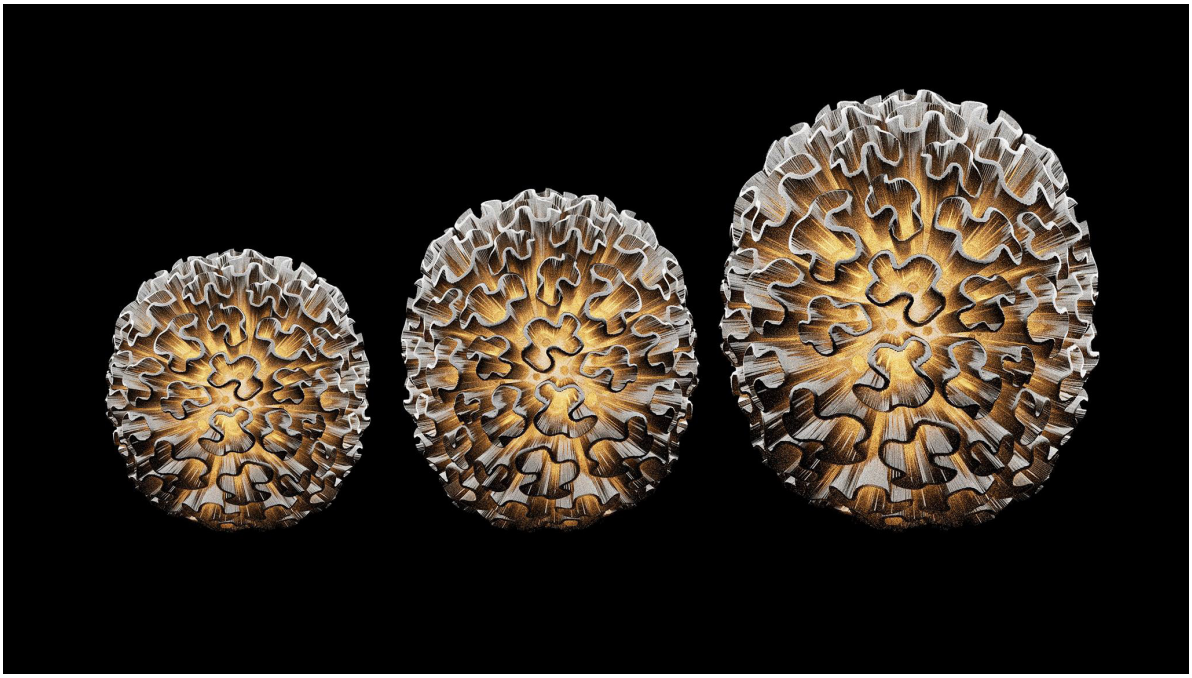
สรุป การออกแบบรูปทรงช่องแสงและการออกแบบส่วนฐานของโคมไฟ ผู้สร้างสรรค์ได้เลือกรูปทรงช่องแสงอิสระแบบที่ 4 และเลือกรูปทรงส่วนฐานของโคมไฟในแบบร่างที่ 11 - 12 ซึ่งเป็นลักษณะของรูปทรงกลมและรูปทรงรี มีการติดช่องแสงทั่วทั้งใบเพื่อให้ช่องแสงกระจายตัวและเกิดมิติของแสงและเงาได้อย่างทั่วถึง ซึ่งรูปแบบที่เลือกมีความสมดุล และสามารถผลิตได้ตามกระบวนการเครื่องปั้นดินเผา



ภาพที่ 20 แบบร่างโคมไฟ 3 มิติ
(© Kridtayot Comeming 09/09/2019)



ภาพที่ 21 ขนาดของโคมไฟ 3 มิติ
(© Kridtayot Comeming 09/09/2019)



ภาพที่ 22 การทดสอบใส้ไฟ
(© Kridtayot Comeming 09/09/19)



ภาพที่ 23 ชิ้นงานสำเร็จ แบบที่ 1
(© Kridtayot Comeming 09/10/2019)



ภาพที่ 24 ชิ้นงานสำเร็จ แบบที่ 2
(© Kridtayot Comeming 09/10/2019)



ภาพที่ 25 ชิ้นงานสำเร็จ แบบที่ 3
(© Kridtayot Comeming 09/10/2019)

สรุปผลการสร้างสรรค์

ผลการสร้างสรรค์ พบว่า การออกแบบบรรลุตามจุดประสงค์ที่ตั้งไว้ คือ ได้รูปแบบของโคมไฟที่มีแรงบันดาลใจจากแสงและเงา สามารถออกแบบและผลิตผลิตภัณฑ์โคมไฟตามกระบวนการทางด้านเครื่องปั้นดินเผาได้ โดยสามารถออกแบบโคมไฟได้ จำนวน 3 รูปแบบ ประกอบด้วย โคมไฟตั้งโต๊ะขนาดเล็ก โคมไฟตั้งโต๊ะขนาดกลาง และโคมไฟตั้งโต๊ะขนาดใหญ่ โดยใช้วิธีการขึ้นรูปด้วยการหล่อน้ำดิน (Slip Casting) ใช้เนื้อดินพอร์สเลน (Porcelain) ของบริษัท คอมพาวด์เคลย์ จำกัด เนื้อดินมีการหดตัวหลังเผา ร้อยละ 18 เผาดิบ (Biscuit Firing) ที่อุณหภูมิ 850 องศาเซลเซียส เผาเคลือบ (Gloss Firing) ที่อุณหภูมิ 1,250 องศาเซลเซียส บรรยากาศการเผาแบบรีดักชัน (Reduction Firing) เคลือบที่นำมาใช้เป็นเคลือบสำเร็จรูปของบริษัท คอมพาวด์เคลย์ จำกัด หลังเผาจะมีความใสและมีความมันวาว

ข้อเสนอแนะ

ในการออกแบบสร้างสรรค์โคมไฟมีแรงบันดาลใจจากแสงและเงา ผู้สร้างสรรค์ได้มีแนวคิดในการพัฒนารูปทรงเพื่อการออกแบบในโอกาสต่อไป ดังนี้

1. การออกแบบสร้างสรรค์ผลงานสามารถหารูปแบบต่าง ๆ มาใช้ในการออกแบบได้ โดยมีกระบวนการตามที่ผู้สร้างสรรค์ได้กล่าวมาข้างต้น

2. สามารถประยุกต์ หรือเลือกใช้วัสดุอื่น ๆ มาเป็นสื่อผสมร่วมในผลงานสร้างสรรค์ได้

3. สามารถประยุกต์ ใช้วัตถุดิบเนื้อดินประเภทอื่น ๆ ได้

4. สามารถหาเคลือบที่มีลักษณะต่าง ๆ มาใช้ในการเคลือบชิ้นงานได้ เพื่อเพิ่มความแปลกใหม่ให้กับชิ้นงาน

ปัญหาในการสร้างสรรค์ผลงาน

การสร้างสรรค์ผลงานปัญหาที่เกิดขึ้นในระหว่างขั้นตอนในการปฏิบัติงาน โดยสามารถแบ่งออกได้ ดังนี้

1. ปัญหาเกิดจากรอยร้าวตรงรอยต่อระหว่างช่องให้แสง เงา และโครงสร้างโคมไฟ ทำให้ชิ้นงานไม่สมบูรณ์เท่าที่ควร

2. การติดช่องให้แสงและเงาจะต้องมีระยะห่างที่สม่ำเสมอ

3. การเคลือบชิ้นงานที่มีความหนา - บาง ไม่เท่ากัน

4. การหล่อช่องให้แสงและเงามีความหนามากเกินไปจึงไม่มีความสม่ำเสมอ

แนวทางการแก้ปัญหา

แนวทางการแก้ปัญหาในการสร้างสรรค์วิจัย สามารถแบ่งแนวทางในการแก้ปัญหา ดังนี้

1. ควรตรวจสอบช่องที่ให้แสง เงา และโครงสร้างโคมไฟให้มีเนื้อดินที่หมาด ๆ หรือความแข็งของเนื้อดินที่ใกล้เคียงกัน และต้องเชื่อมประสานด้วยน้ำดินชนิดเดียวกับเนื้อดินที่ใช้ในการขึ้นรูป

2. ควรมีการกำหนดระยะห่าง ก่อนการติดช่องให้แสงทุกครั้งเพื่อความสวยงาม และความสมบูรณ์ของโคมไฟ

3. ควรใช้วิธีการชุบเคลือบชิ้นงานมากกว่าการพ่นเคลือบ เพราะด้วยลักษณะของรูปทรงที่มีช่องว่างมากทำให้การพ่นเคลือบอาจไม่ทั่วถึง จึงจำเป็นต้องมีการแก้ไขปัญหาด้วยการชุบเคลือบแทน

References

Aerielle. “Trees in Northern California.” Pinterest. Accessed March 30, 2019. https://in.pinterest.com/pin/79587118388198894/.

CPC. “Compound Clay Company Limited.” Compoundclay. Accessed September 28, 2020. https://compoundclay.net/th/home-2.

Eternity Heart. “Sakṭlǣn Nai Khwām Song Čham. [Scotland in Memory]. ” Pantip. Accessed March 25, 2019. https://pantip.com/topic/32604020.

Glin Doy. “Ngao Tonmai. [Tree Shade].” Bloggang. Accessed March 27, 2019. https://www.bloggang.com/mainblog.php?id=glindoy&month=05-06-2011&group=8&gblog=365.

Ingsiriwat, P. *Nūa Din Sērāmik*. [Ceramic Body]. Bangkok: Odeon Store, 1998.

Nimsamer, C. *‘Ongprakṓp Kh�̣ong Sinlapa.* [Art Composition]. Bangkok: Thai Wattana Panich, 2001.

Phromphruk, T. *Khrūangpandinphao Būangton.* [Introduction to Ceramic]. Bangkok: Phranakorn Teachers’ College, Bang Khen, 1980.

Pxhere. “Tree.” Pxhere. Accessed March 29, 2019. https://pxhere.com/th/photo/1119953.

Thansettakij. “Čhap Chīpphačhṓn Sērāmikthai Hālčhai Rūairin. [Take the pulse of Thai ceramics, breathe rich].” Thansettakij. Accessed March 26, 2019. https://www.thansettakij.com/content/columnist/413052.

Vadinidecor. “Vadinlinghtinganddecor.” Vadinidecor. Accessed September 28, 2020. https://vadinidecor.com/contact-us/.

Yazbeck, G. “Pin.it.” Pinterest. Accessed March 29, 2019. https://www.pinterest.com/pin/362258363775944520/.

ศิลปะพิกเซลเพื่อนำเสนออัตลักษณ์ของชุมชนพุทธบูชา จังหวัดพิษณุโลก[1]

received 03 JUL 2020 **revised** 30 OCT 2020 **accepted** 05 NOV 2020

สรรเสริญ เหรียญทอง
อาจารย์ประจำสาขาวิชานิเทศศาสตร์ ภาควิชานิเทศศาสตร์
คณะบริหารธุรกิจ เศรษฐศาสตร์และการสื่อสาร
มหาวิทยาลัยนเรศวร

บทคัดย่อ

งานวิจัยสร้างสรรค์นี้มีจุดประสงค์เพื่อศึกษาอัตลักษณ์ของชุมชนพุทธบูชา จังหวัดพิษณุโลก แล้วนำข้อมูลนั้นมาใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะพิกเซลเพื่อนำเสนออัตลักษณ์ของชุมชน วิธีการวิจัยเริ่มจากการลงสำรวจพื้นที่เพื่อเก็บข้อมูล แล้วนำมาวิเคราะห์ข้อมูลหาอัตลักษณ์ของชุมชน จากนั้นนำสิ่งที่ค้นพบมาใช้เป็นแนวทางในการสร้างสรรค์ผลงาน โดยกระบวนการสร้างสรรค์เริ่มจากการกำหนดแนวความคิด การกำหนดขอบเขตงาน การสร้างภาพต้นแบบ การนำเสนอผลงาน จากนั้นนำเอาผลงานที่ได้ไปประเมินโดยผู้คนในชุมชนและผู้ทรงคุณวุฒิ แล้วเผยแพร่ผลงานผ่านสื่อดิจิทัล

ผลจากการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้สร้างสรรค์ผลงานศิลปะพิกเซล จำนวน 7 มุมมอง ได้แก่ 1. มุมมองจากด้านบน 2. มุมมองจากบนลงล่าง 3. มุมมองไดเมตริก 45 องศา 4. มุมมองด้านข้าง 5. มุมมองออบลิค 6. มุมมองไอโซเมตริก และ 7. มุมมองทัศนียภาพจริง ซึ่งผลงานแต่ละชิ้นล้วนมีลักษณะเฉพาะของศิลปะพิกเซล ได้แก่ การใช้จุดพิกเซล การจำกัดจำนวนสีใช้ การจัดเรียงตามแนวตาราง และการจัดเรียงอย่างละเอียดและจงใจ นอกจากนั้นยังสะท้อนอัตลักษณ์อันโดดเด่นของชุมชนพุทธบูชา จังหวัดพิษณุโลก ได้แก่ อัตลักษณ์ด้านพื้นที่ อัตลักษณ์ด้านวิถีชีวิต และอัตลักษณ์ด้านประวัติศาสตร์

คำสำคัญ: ศิลปะพิกเซล, สื่อดิจิทัล, อัตลักษณ์ชุมชน, ชุมชนพุทธบูชา, พิษณุโลก

[1] บทความวิจัยนี้เป็นส่วนหนึ่งของรายงานวิจัย เรื่อง “ศิลปะพิกเซลเพื่อนำเสนออัตลักษณ์ของชุมชนพุทธบูชา จังหวัดพิษณุโลก” โดยได้รับทุนสนับสนุนการวิจัย จากคณะบริหารธุรกิจ เศรษฐศาสตร์และการสื่อสาร มหาวิทยาลัยนเรศวร ประจำปี 2018 ดำเนินการวิจัยแล้วเสร็จปี 2020

Pixel Art for Representation the Identity of Buddhabhudha Community, Phitsanulok[1]

Sansern Rianthong
Lecturer, Department of Communication,
Faculty of Business, Economics and Communications,
Naresuan University

Abstract

The objective of this creative research is to study the identity of the Buddhabhudha community, Phitsanulok, and to use that information to create pixel art presenting the identity of the community. Research methods began with surveying the area for collecting data. From then, use the findings as a guideline for creating works. Beginning with conceptualisation, job scoping, creating a prototype image, creating a presentation image, and then taking the resulting work assessed by locals and experts and distributed via digital media.

The results of this research are seven views of pixel art images such as top, top-down, 45° dimetric, side scroller, Isometric, oblique and true perspective. All of them have characteristics of pixel Art which are using the dot, limited colour palettes, grid arrangement, and deliberately arrangement. They represent the three distinctive identities of the Buddhabhudha Community, Phitsanulok. such as area Identity, lifestyle identity, and historical identity.

Keywords: Pixel Art, Digital Media, Community dentity, Buddhabhudha Community, Phitsanulok

[1] This research paper is part of a research paper entitled “Pixel Art for Presenting the Identity of the Buddhabucha Community, Phitsanulok” by receiving research funding from the Faculty of Business Administration Economics and Communication, Naresuan University Year 2018 and Completed the research in 2020.

บทนำ

ชุมชนพุทธบูชา จังหวัดพิษณุโลก เป็นพื้นที่เก่าแก่ตั้งอยู่บริเวณริมแม่น้ำน่าน ในอดีตเคยเป็นศูนย์กลางความเจริญของจังหวัด เป็นที่ตั้งของสถานที่ราชการ ตลาด ร้านค้า ร้านอาหาร โรงแรม โรงภาพยนตร์ โรงยาฝิ่น โรงเรียน และท่าเรือ โดยเฉพาะท่าเรือของชุมชนนั้นเป็นจุดที่ผู้คนใช้สัญจรเดินทาง ขนส่งผู้คน ติดต่อค้าขาย แลกเปลี่ยนสินค้า และจอดพักเรือสินค้า จนต่อมาได้พัฒนากลายเป็นชุมชนเรือนแพและถูกใช้เป็นสัญลักษณ์อย่างหนึ่งของจังหวัดพิษณุโลก ดังคำขวัญประจำจังหวัดวรรคหนึ่งที่ว่า “สองฝั่งน่านล้วนเรือนแพ” ชุมชนเรือนแพพิษณุโลกเป็นชุมชนโบราณ ปรากฏในภาพถ่ายในรัชสมัยพระบาทสมเด็จพระจุลจอมเกล้าเจ้าอยู่หัว รัชกาลที่ 5 คราวเสด็จประพาสเมืองพิษณุโลก ช่วงปี พ.ศ. 2444 (Local Information Center, Research Office, Pibulsongkram Rajabhat Institute 1998, 164 - 165)

หลังเกิดเหตุไฟไหม้ใหญ่ในเมืองพิษณุโลกเมื่อปี พ.ศ. 2500 ได้สร้างความเสียหายให้กับเมืองพิษณุโลกอย่างมาก เมื่อมีการบูรณะเมือง ศูนย์ราชการจึงถูกย้ายออกไปจากย่านการค้า ศูนย์กลางการค้าขายขยายไปจากบริเวณแม่น้ำน่านไปยังบริเวณสถานีรถไฟ อาคารที่สร้างขึ้นในที่ดินของทางราชการถูกกำหนดให้มีรูปทรงเป็นอาคารคอนกรีต ด้วยเหตุนี้อาคารบ้านเรือนในตัวเมืองพิษณุโลกจึงเปลี่ยนจากห้องแถวไม้มุงหลังคาสังกะสี กลายมาเป็นอาคารตึกสมัยใหม่ (Stapananwatana 1999, 179) ย่านการค้าตลาดใต้ในพื้นที่ชุมชนพุทธบูชา ที่เคยเป็นชุมชนใจกลางเมือง จึงได้เปลี่ยนไปเป็นชุมชนเล็ก ๆ ในเมืองพิษณุโลกแทน

เมื่อรัฐบาลมีนโยบายกระตุ้นให้เกิดการกระจายความเจริญและกระจายรายได้สู่ท้องถิ่น ภายใต้แผนยุทธศาสตร์ชาติระยะ 20 ปี (พ.ศ. 2560 - 2579) การท่องเที่ยวแห่งประเทศไทยจึงทำการต่อยอดการสร้างรายได้ด้วยวิถีไทยผ่านแนวคิด “เปิดมุมมองใหม่ให้กับชีวิตจากการสัมผัสเสน่ห์วิถีไทยเฉพาะถิ่น (Unique Local Thai Experience)” เพื่อให้นักท่องเที่ยวได้รับประสบการณ์ที่ทรงคุณค่า (Value for Experience) ผ่านการนำเสนอเรื่องราวความเป็นไทยในแง่มุมต่าง ๆ ที่คนไทยอาจมองข้าม ให้กลายเป็นประสบการณ์อันทรงคุณค่าน่าจดจำ ให้เกิดความเข้าใจความรักและความภาคภูมิใจในประเทศไทย รวมถึงสร้างประสบการณ์ท่องเที่ยวที่ไม่เหมือนที่ไหนในโลก (Tourism Authority of Thailand 2020, 1)

การนำเสนออัตลักษณ์ความเป็นท้องถิ่นผ่านศิลปะพิกเซลในประเทศไทย พบเห็นได้ไม่บ่อยนัก พ.ศ. 2543 วิชญ์ พิมพ์กาญจนพงศ์ และทีมงาน ได้สร้างสรรค์มิวสิควิดีโอ เพลงขอบอก ของวง The Photo Sticker Machine (WorkpointOfficial 2020, Online) โดยสร้างตัวละครและฉากแบบศิลปะพิกเซลที่สะท้อนความเป็นไทย เช่น วัด พระภิกษุ ห้องแถว เสาไฟฟ้า รถตุ๊กตุ๊ก รถซาเล้งขนของ สุนัขจรจัด ฯลฯ นำมาประกอบเป็นภาพเคลื่อนไหวด้วยโปรแกรม Flash แล้วดำเนินเรื่องแบบวิดีโอเกมเล่นตามบทบาท หรือ RPG (Role-playing game) เนื้อหาในมิวสิควิดีโอเป็นเรื่องราวของผู้หญิงสูงวัยเดินทางด้วยรถตุ๊กตุ๊กไปตามสถานบันเทิงชื่อดังในสมัยนั้น เพื่อสั่งสอนและให้คำแนะนำวัยรุ่นที่มาเที่ยวเตร่ ในปี พ.ศ. 2558 กลุ่มศิลปินพิกเซล EBOY ได้สร้างสรรค์และจัดแสดงผลงานศิลปะพิกเซล ชุด “Bangkok Escape” ในงานเปิดตัวศูนย์การค้าเซ็นทรัลเฟสติวัล อีสต์วิลล์ ของบริษัท เซ็นทรัลพัฒนา จำกัด (มหาชน) โดยนำเสนอภาพศิลปะพิกเซลของห้างสรรพสินค้าและบริเวณโดยรอบ

ผ่านภาพพาโนรามาขนาดใหญ่ เพื่อสะท้อนให้เห็นถึงบุคลิกที่โดดเด่นของชีวิตในเมืองใหญ่ของประเทศไทย รายละเอียดของภาพแสดงให้เห็นว่า ชาวเมืองยังคงสามารถผ่อนคลายสัมผัสกับธรรมชาติและอยู่ท่ามกลางความโกลาหลของพื้นที่ในเมือง สอดคล้องกับแนวคิด “Bangkok Escape” ของศูนย์การค้า ที่ต้องการเป็นสถานที่สำหรับหลีกหนีความวุ่นวายของคนเมือง ตอบสนองศิลปะแห่งแฟชั่น และการใช้ชีวิตตั้งแต่เช้าจรดค่ำ (Marketingoops 2020, Online)

ศิลปะพิกเซลให้ความรู้สึกย้อนยุค จึงช่วยตอบสนองความโหยหาอดีตของคนในปัจจุบัน ให้หวนนึกถึงประสบการณ์และความคุ้นเคยในยุคสมัยที่ผ่านมา (Rianthong 2020, 100) เสน่ห์ของงานศิลปะพิกเซล คือการสร้างสรรค์ภาพด้วยองค์ประกอบที่น้อยที่สุด ภาพเสมือนจริงจะถูกตัดทอนให้มีลักษณะเป็นจุดเรียงต่อกันตามแนวตาราง โดยที่ผู้ชมยังสามารถจินตนาการหรือคาดเดาได้ว่าภาพที่ออกมานั้นเป็นสิ่งใดกัน (Rianthong 2020, 115) ผู้วิจัยจึงเลือกนำเสนออัตลักษณ์ของชุมชนพุทธบูชา เพื่อสะท้อนถึงวิถีชีวิตของผู้คน ลักษณะอาคารสถานที่ สภาพแวดล้อม และประวัติศาสตร์ของชุมชน ผ่านผลงานศิลปะพิกเซลมุมมองต่าง ๆ โดยมุ่งจะสร้างมูลค่าเชิงสังคม สร้างความตระหนักรู้และความสนใจแก่ผู้คนในชุมชน นักท่องเที่ยว และผู้สนใจ ให้เกิดความเข้าใจประวัติศาสตร์ เพื่อจะก่อเกิดความรัก ความหวงแหน และสำนึกรักชุมชน อันจะเป็นรากฐานในการสร้างสรรค์สิ่งดีงามหรือการรักษาความดีงามต่าง ๆ ให้ชุมชน สังคม และประเทศชาติ

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. ศึกษาข้อมูลสถานที่ในชุมชนพุทธบูชา จังหวัดพิษณุโลก เพื่อใช้นำเสนออัตลักษณ์ของชุมชน

2. สร้างสรรค์ผลงานศิลปะพิกเซลเพื่อนำเสนออัตลักษณ์ของชุมชนพุทธบูชา จังหวัดพิษณุโลก

วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยแบบสร้างสรรค์เพื่อนำเสนออัตลักษณ์ของชุมชนพุทธบูชา จังหวัดพิษณุโลก ด้วยศิลปะพิกเซล โดยมุ่งเน้นไปที่การสื่อสารกับผู้สนใจ ด้วยการนำเสนอเรื่องราว วิถีชีวิต ความเป็นอยู่ และกิจกรรมของผู้คนในสถานที่สำคัญต่าง ๆ อันเป็นอัตลักษณ์ของชุมชนพุทธบูชา ผ่านมุมมองแบบศิลปะพิกเซล 7 มุมมอง ซึ่งผู้วิจัยได้สื่อความคิดและวิธีการสร้างสรรค์อย่างเป็นระบบ โดยมีเนื้อหาและขั้นตอนในการศึกษาดังนี้ (1) การศึกษาข้อมูลภาคเอกสารและการทบทวนวรรณกรรม (2) การศึกษาข้อมูลภาคสนาม (3) การวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อหาอัตลักษณ์ของชุมชนพุทธบูชา จังหวัดพิษณุโลก (4) การสร้างสรรค์ผลงาน (5) การเผยแพร่ผลงาน และ (6) การประเมินผลงานสร้างสรรค์

1. การศึกษาข้อมูลภาคเอกสารและการทบทวนวรรณกรรม

1. ศิลปะพิกเซลเป็นศิลปะการจัดเรียงจุดตามแนวตารางเพื่อทำให้เกิดเป็นภาพที่มีจำนวนสีจำกัด ศิลปะพิกเซลเดิมทีนั้นมีลักษณะเป็นภาพความละเอียดต่ำที่ถูกสร้างด้วยซอฟต์แวร์คอมพิวเตอร์ ต่อมาได้กลายเป็นรูปแบบกราฟิกในวิดีโอเกมเก่า ซึ่งมีเอกลักษณ์เฉพาะเป็นที่นิยมมาจนถึงปัจจุบัน ยุคสมัยของงานศิลปะพิกเซล ประกอบไปด้วยศิลปะพิกเซลแบบย้อนยุค (Retro Pixel Art) ที่เชื่อมโยงไปกับกราฟิกในวิดีโอเกมยุคแรกไปจนถึงวิดีโอเกมในยุค 16-บิต และศิลปะพิกเซลแบบสมัยใหม่ (Modern Pixel Art) ที่กราฟิกมีสีสันและรายละเอียดของกราฟิกที่มากขึ้น โดยอาจเกิดจากผสมผสานงานคอมพิวเตอร์กราฟิกแบบสองมิติหรือสามมิติและงานศิลปะพิกเซลเข้าด้วยกัน ศิลปะพิกเซลสามารถนำเสนอได้หลายรูปแบบ เช่น ศิลปะพิกเซลแบบดิจิทัล (Digital Pixel Art) ที่มีลักษณะเป็นไฟล์ดิจิทัลที่ถูกสร้างสรรค์ จัดเก็บ และนำเสนอผ่านสื่อดิจิทัล และศิลปะพิกเซลแบบจับต้องได้ (Physical Pixel Art) ที่เป็นการนำศิลปะแบบดิจิทัลมาพิมพ์หรือสร้างใหม่ด้วยวัตถุที่จับต้องได้ ศิลปะพิกเซลมีบุคลิกเป็นมิตร สามารถเข้าถึงกลุ่มคนได้ทุกวัย มีความใกล้ชิดกับวัฒนธรรมท้องถิ่นทั่วทุกมุมโลก เนื่องจากมีเทคนิคการสร้างสรรค์ที่เชื่อมโยงกับศิลปะหลากหลายรูปแบบ สามารถนำมาประยุกต์ใช้ได้ทั้งงานออกแบบลวดลายผ้า งานหัตถกรรม งานตกแต่ง งานช่าง งานสถาปัตยกรรม งานภาพประกอบ งานออกแบบกราฟิก งานออกแบบสื่อโต้ตอบ งานสื่อดิจิทัล เป็นต้น ในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะพิกเซลสามารถทำได้มี 2 ขั้นตอน ได้แก่ ขั้นตอนการสร้างภาพต้นแบบ (Design) ซึ่งสามารถทำได้บนสื่อใดก็ได้ที่มีลักษณะเป็นตาราง และขั้นตอนการนำเสนอ (Presentation) ซึ่งสามารถทำได้ทั้งบนสื่อดิจิทัลและบนสื่อที่จับต้องได้ การสร้างสรรค์ผลงานศิลปะพิกเซลในแต่ละขั้นตอนต้องมีลักษณะเฉพาะของศิลปะพิกเซล 4 ประการ ได้แก่ การใช้จุดพิกเซลหรือวัตถุที่มีขนาดเท่ากัน การจำกัดจำนวนสีที่ใช้ การจัดเรียงตามแนวตาราง และการจัดเรียงอย่างละเอียดและจงใจ หากขาดลักษณะเฉพาะข้อใดข้อหนึ่งไป ผลงานที่ได้อาจเป็นเพียงภาพที่มีลักษณะเป็นพิกเซล (Pixelated images) ที่ไม่มีรายละเอียดคมชัด หรือภาพแบบโอเอะคาคิ (Oekaki) ที่ถูกวาดแบบหยาบ ๆ ไม่ได้ใส่ใจในการวางจุด ซึ่งทั้งหมดที่กล่าวมานั้น ไม่ใช่งานศิลปะพิกเซล (Rianthong 2020, 113)

2. พิกเซล หรือ จุดภาพ เป็นองค์ประกอบหนึ่งของไฟล์ภาพบิตแมป (Bitmap) ซึ่งมีลักษณะเป็นการจัดเรียงพิกเซลหรือจุดภาพเป็นแถวแนวตั้งและแนวนอนแบบสองมิติ โดยภาพบิตแมปสามารถสร้างสรรค์ได้ 3 วิธี ได้แก่ การสร้างด้วยโปรแกรมวาดภาพคอมพิวเตอร์ การแปลงภาพแอนะล็อกให้เป็นไฟล์ภาพดิจิทัล เช่น การสแกนภาพถ่ายให้เป็นไฟล์ดิจิทัล และการใช้กล้องดิจิทัลบันทึกภาพแล้วถ่ายทอดสู่คอมพิวเตอร์ (Burg 2009, 61) พิกเซลสามารถแบ่งออกได้ 3 ประเภท ตามลักษณะการใช้งาน ดังนี้ 1) Logical Pixel เป็นพิกเซลในภาพบิทแมปที่ถูกบันทึกในรูปแบบของไฟล์ภาพ 2) Rendered Pixel หมายถึง พิกเซลที่เกิดจากการขยายสัดส่วน Logical Pixel ให้ใหญ่หรือเล็กลงเพื่อใช้แสดงผลบนหน้าจอคอมพิวเตอร์ และ 3) Physical Pixel พิกเซล หรือจุดภาพ หรือจุดของแสงบนหน้าจอแสดงผล (Burg 2009, 62) ซึ่งโดยปกติแล้ว Rendered Pixel มักมีขนาดเท่ากันกับ Physical Pixel แต่ก็ไม่ใช่กับทุกอุปกรณ์ (Mathis 2021, Online) ในบางอุปกรณ์ที่มีการแสดงผลต่ำ Rendered Pixel จะถูกลดสัดส่วนและความละเอียดลงเพื่อให้สามารถแสดงผลได้พอดีกับหน้าจอ

3. กรณีศึกษา ผลงานศิลปะพิกเซล ชุด Pixorama โดยกลุ่มศิลปิน EBOY จากประเทศเยอรมัน ผลงานชุดนี้เป็นการสร้างสรรค์ภาพทัศนียภาพแบบศิลปะพิกเซลจากสถานที่ในจินตนาการและเมืองที่มีอยู่จริง เช่น เบอร์ลิน เวนิส ลอนดอน โตเกียว นิวยอร์ก ปารีส และกรุงเทพ เป็นต้น แรงบันดาลใจของผลงาน ชุด Pixorama มาจากผลงานการเขียนจิตรกรรมภูมิทัศน์ที่นำเสนอชีวิตประจำวันของชาวบ้านและเกษตรกร ของ ปีเตอร์ เบรอเคิล (Pieter Bruegel) (The Verge 2020, Online) แนวคิดในการสร้างสรรค์ผลงาน ชุด Pixorama คือ การนำ Modular หรือวัตถุที่ทำเตรียมไว้มาประกอบเป็นผลงานชิ้นใหม่ โดยนำเสนอผ่านมุมมองไอโซเมตริก (Isometric) เป็นส่วนใหญ่ ภาพรวมของผลงานชุดนี้มีการใช้สีที่สว่างสดใสดูสนุกสนาน เน้นนำเสนอเรื่องราวความหลายหลายของผู้คนในเมืองผสมกับตัวละครเหนือจริง เช่น สัตว์ประหลาด หุ่นยนต์ และมนุษย์ต่างดาว ผลงานชุดนี้เหมาะกับการสร้างการรับรู้ให้กับผู้ชมรู้สึกถึงความตื่นตาตื่นใจในผลงาน อย่างไรก็ตาม รูปแบบของผลงานชุดนี้กล่าวอาจไม่เหมาะสมสำหรับการให้ข้อมูล เนื่องจากสภาพแวดล้อม วัตถุ สิ่งของ และอาคารบ้านเรือนมักถูกตัดทอนย่นย่อปรับเปลี่ยนสัดส่วนจนทำให้รายละเอียดบางอย่างในพื้นที่อาจถูกละเลยหรือตัดทอนออกไป

4. กรณีศึกษา ผลงานภาพทิวทัศน์และงานสถาปัตยกรรมแบบศิลปะพิกเซล โดย Arvey Yudi Sebastian หรือ Archipics ศิลปินพิกเซลจากประเทศอินโดนิเซีย ผลงานส่วนใหญ่นำเสนอภาพทิวทัศน์ อาคารบ้านเรือน และงานสถาปัตยกรรมที่มีชื่อเสียงของเมืองต่าง ๆ ในยุโรป เช่น อาคารและตึกเก่าแก่ เมืองเอดินบะระ อาคารริมฝั่งแม่น้ำ กรุงสต็อกโฮล์ม ปราสาทบูดา กรุงบูดาเปสต์ พระราชวังหลวงแห่งกรุงบรัสเซลส์ เป็นต้น ผลงานภาพสถาปัตยกรรมศิลปะพิกเซลของ Archipics มักใช้สีโทนร้อน สีน้ำตาล สีส้ม ทำให้ภาพดูอบอุ่น มีการนำเสนอผลงานด้วยมุมมองด้านข้าง (Side scroller) และมีการใช้เทคนิคการรวมจุดสี (Dithering) จำนวนมาก ทำให้ภาพดูมีรายละเอียดประณีตละลานตา

5. กรณีศึกษา ผลงานภาพศิลปะพิกเซล โดย Octavi Navarro หรือ Pixelshuh ศิลปินพิกเซลจากประเทศสเปน ผลงานของ Pixelshuh ได้แนวคิดในการสร้างสรรค์มาจากวิดีโอเกมเก่าแนวผจญภัย (Abduzeedo 2020, Online) มักใช้สีโทนมืดและนำเสนอในมุมมองด้านข้าง (Side scroller) ผลงานที่ทำมักเป็นภาพโครงสร้างตัวอาคารที่ถูกตัดผ่าครึ่งจนเห็นผู้คนทำกิจกรรมหรือเผชิญเหตุการณ์ต่าง ๆ อยู่ภายในโครงสร้างนั้น ทำให้ผลงานโดยรวมดูเหมือนภาพประกอบในหนังสือมากกว่าเป็นฉากในวิดีโอเกม

2. การศึกษาข้อมูลภาคสนาม

ผู้วิจัยได้รวบรวมข้อมูลในพื้นที่ เพื่อค้นหาข้อมูลเกี่ยวกับอาคารพาณิชย์ ร้านค้าแผงลอย ที่พักอาศัย สภาพแวดล้อม รวมถึงเรื่องราว วิถีชีวิต ความเป็นอยู่ และกิจกรรมของผู้คนในเขตพื้นที่ชุมชนพุทธบูชา โดยผู้วิจัยดำเนินการด้วยการสำรวจภาคสนาม การสังเกตแบบไม่มีส่วนร่วม การสังเกตแบบมีส่วนร่วม และการสัมภาษณ์แบบไม่เป็นทางการ

3. การวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อหาอัตลักษณ์ของชุมชนพุทธบูชา จังหวัดพิษณุโลก

ผู้วิจัยได้นำข้อมูลภาคเอกสารและภาคสนามมาจำแนกและวิเคราะห์ ทำให้พบว่าแต่ละพื้นที่ในชุมชนมีเรื่องราวลักษณะการใช้งานในพื้นที่ และรูปแบบวิถีชีวิตของผู้คนแบบเฉพาะตัวที่แตกต่างกับชุมชนอื่น ๆ โดยแบ่งออกเป็น 3 ด้าน ได้แก่ ด้านพื้นที่ ด้านวิถีชีวิต และด้านประวัติศาสตร์ จากนั้นผู้วิจัยได้นำเอาพื้นที่ลักษณะอันโดดเด่นของชุมชนพุทธบูชามาเปรียบเทียบพื้นที่ต่าง ๆ ในเขตชุมชนพุทธบูชา เพื่อนำไปใช้สรุปผลหาอัตลักษณ์ของชุมชนพุทธบูชา จังหวัดพิษณุโลก

ตารางที่ 1 การเปรียบเทียบอัตลักษณ์ความโดดเด่นของแต่ละพื้นที่ในชุมชน

รายชื่อพื้นที่	ลักษณะโดดเด่น		
	ด้านพื้นที่	**ด้านวิถีชีวิต**	**ด้านประวัติศาสตร์**
ถนนอาทิตย์วงศ์	• พื้นที่หน่วยงานราชการ	• การค้าขาย ศูนย์หนังสือสิทรา ร้านชัยยงค์ • อาหารการกิน ร้านลูกชิ้นพิษณุโลกรามำ่	
ถนนนเรศวร	• พื้นที่ธุรกิจและการค้าขาย • พื้นที่สาธารณะและลานจัดกิจกรรม	• การค้าขาย เครื่องเขียนและสังฆภัณฑ์ • กิจกรรมในชุมชน งานแสดงประจำปี งานพิธี งานราชพิธี บริเวณสวนกลางเมือง • การสัญจรเดินทาง	• อาคารพาณิชย์เก่าแก่ • ร้านค้าเก่าแก่ ร้านเสบียงบุญ ร้านพิษณุโลกศึกษาภัณฑ์ ร้านแดนกระจ่าง ร้านห้องฟิล์มเมไล
ถนนพุทธบูชา ซอย 1	• พื้นที่ตลาดและแหล่งอาหารการกิน	• อาหารการกิน ร้านเบิ้มก๋วยเตี๋ยวเรือ ร้านติ่มราดหน้า ร้านหมูสะเต๊ะ ร้านก๋วยเตี๋ยวธงลูกชิ้นเนื้อวัว ร้านอาหารประชานิยมร้านอาหารปักนั้ง	• อาคารพาณิชย์เก่าแก่ • ร้านอาหารเก่าแก่ ร้านอาหารประชานิยม ร้านอาหารปักนั้ง
ถนนพญาลิไท	• พื้นที่ธุรกิจและการค้าขาย • พื้นที่ตลาดและแหล่งอาหารการกิน • พื้นที่จุดสนใจ	• อาหารการกิน ตลาดเจริญผล ร้านฉีซุ่นลี่ต้มเลือดหมู • การค้าขาย ร้านอาเซียอา ร้านงี่หลี ห้องภาพธานินทร์โฟโต้ รัตนสุวรรณการพิมพ์ (หนังสือพิมพ์เผ่าไทย) • การสัญจรเดินทาง	• อาคารพาณิชย์เก่าแก่ • ร้านเก่าแก่ ร้านอาเซียอา ร้านงี่หลี ห้องภาพธานินทร์โฟโต้ รัตนสุวรรณการพิมพ์ (หนังสือพิมพ์เผ่าไทย) ร้านฉีซุ่นลี่ต้มเลือดหมู • สิ่งปลูกสร้างสำคัญ หอนาฬิกาเมืองพิษณุโลก

ตารางที่ 1 การเปรียบเทียบอัตลักษณ์ความโดดเด่นของแต่ละพื้นที่ในชุมชน (ต่อ)

รายชื่อพื้นที่	ลักษณะโดดเด่น		
	ด้านพื้นที่	ด้านวิถีชีวิต	ด้านประวัติศาสตร์
ซอย พระยาจักรี	• พื้นที่ธุรกิจและการค้าขาย • พื้นที่ตลาดและแหล่งอาหารการกิน	• อาหารการกิน ร้านซุ่นฮะฮวด • การค้าขาย ร้านเอี่ยวเฮง ร้านตั้งเซ่งเซ้ง ร้านเม้าเจริญ ร้านทองเจริญ (กิมเฮงไถ่) ร้านหุ่นซุ่นหลี ร้านตั้งเซี๊ยะฮะ	• อาคารพาณิชย์เก่าแก่ • ร้านค้าเก่าแก่ ร้านเอี่ยวเฮง ร้านตั้งเซ่งเซ้ง ร้านเม้าเจริญ ร้านทองเจริญ (กิมเฮงไถ่) ร้านหุ่นซุ่นหลี ร้านตั้งเซี๊ยะฮะ
ถนนสุรสีห์	• พื้นที่ธุรกิจและการค้าขาย • พื้นที่ศาสนสถาน • พื้นที่จุดสนใจ	• การค้าขาย • อาหารการกิน ข้าวต้มแปะเตียง • ความศรัทธา ศาลเจ้าพ่อเสือและศาลเจ้าปุนเถ่ากงม่า • การบริการ รถสามล้อถีบ	• อาคารพาณิชย์เก่าแก่ อาศรมศาลา • ร้านอาหารเก่าแก่ ข้าวต้มแปะเตียง • ศาสนสถาน ศาลเจ้าพ่อเสือและศาลเจ้าปุนเถ่ากงม่า • สิ่งปลูกสร้าง โรงงิ้ว
ถนนคนรักสุขภาพ	• พื้นที่ธุรกิจและการค้าขาย • พื้นที่หน่วยงานราชการ • พื้นที่ออกกำลังกายและพักผ่อน	• การค้าขาย • การบริการ แผงร้านนวดตัว-นวดฝ่าเท้า • การออกกำลังกาย พบปะสังสรรค์ บริเวณสวนชมน่าน • การสัญจรเดินทาง	• พื้นที่เก่าแก่ริมแม่น้ำน่าน
ถนนพุทธบูชา	• พื้นที่ธุรกิจและการค้าขาย • พื้นที่ตลาดและแหล่งอาหารการกิน • พื้นที่ศาสนสถาน • พื้นที่จุดสนใจ	• การค้าขาย สังฆภัณฑ์ และอุปกรณ์เครื่องใช้ในครัวเรือน แผงพระเครื่อง • การบริการ โต๊ะรับซ้อมเย็บปะกระเป๋าเสื้อผ้า • อาหารการกิน ตลาดใต้ • ความศรัทธา ศาลพระพรหม ตลาดไนท์บาซาร์ • การสัญจรเดินทาง	• อาคารพาณิชย์เก่าแก่ • ร้านค้าเก่าแก่ ร้านเสบียงบุญ ร้านงิ่หลี ร้านจิ้นฮวด นายเฮง ขายผ้าไตร (เจ๊เหมาะ) ร้านสกุลไทย ร้านเจี่ยเชียงกี่ ร้านเม้าเจริญ • ตลาดเก่าแก่ • พื้นที่ริมแม่น้ำน่าน
ซอยตลาดใต้	• พื้นที่ธุรกิจและการค้าขาย • พื้นที่ตลาดและแหล่งอาหารการกิน	• การค้าขาย ตลาดใต้ • อาหารการกิน ตลาดใต้	• อาคารพาณิชย์เก่าแก่ • ตลาดเก่าแก่ ตลาดใต้ • ร้านค้าเก่าแก่ ร้านตั้งเซี๊ยะฮะ ร้านขายยาโนรา ร้านโอ้วเป้งหลี

ตารางที่ 1 การเปรียบเทียบอัตลักษณ์ความโดดเด่นของแต่ละพื้นที่ในชุมชน (ต่อ)

รายชื่อพื้นที่	ลักษณะโดดเด่น		
	ด้านพื้นที่	ด้านวิถีชีวิต	ด้านประวัติศาสตร์
ถนนบรมไตรโลกนาถฝั่งตลาดใต้	• พื้นที่ธุรกิจและการค้าขาย • พื้นที่ศาสนสถาน • พื้นที่จุดสนใจ	• การค้าขาย • อาหารการกิน ร้านโชคอำนวย • การสัญจรเดินทาง • ความศรัทธา ศาลเจ้าแม่ทับทิม • การสัญจรเดินทาง	• การค้าขาย • อาหารการกิน ร้านโชคอำนวย • การสัญจรเดินทาง • ความศรัทธา ศาลเจ้าแม่ทับทิม • การสัญจรเดินทาง
ถนนบรมไตรโลกนาถฝั่งสถานีตำรวจ	• พื้นที่ธุรกิจและการค้าขาย • พื้นที่หน่วยงานราชการ • พื้นที่สาธารณะและลานจัดกิจกรรม • พื้นที่ศาสนสถาน	• การค้าขาย • ความศรัทธา ศาลพ่อปู่ดำ • กิจกรรมในชุมชน งานแสดงประจำปี งานพิธี งานราชพิธี บริเวณสวนกลางเมือง • การสัญจรเดินทาง • การติดต่อราชการ	• ศาสนสถาน ศาลพ่อปู่ดำ

4. การสร้างสรรค์ผลงาน

ผู้วิจัยได้กำหนดขั้นตอนการสร้างสรรค์ออกเป็น 4 ขั้นตอน ได้แก่ 1. การกำหนดแนวความคิด 2. การกำหนดขอบเขตงาน 3. การสร้างภาพต้นแบบ และ 4. การนำเสนอ

1. การกำหนดแนวความคิด จากการศึกษาข้อมูลทำให้ผู้วิจัยเห็นแนวทางในการนำเสนอผลงาน โดยต้องการที่จะสร้างสรรค์ผลงานศิลปะพิกเซลเพื่อนำเสนออัตลักษณ์ของชุมชนพุทธบูชา จังหวัดพิษณุโลก ผ่านแนวคิด “Pixelnulok” ซึ่งเกิดจากการรวมคำว่า Pixel และ Pitsanulok เข้าด้วยกัน โดยต้องการนำเสนอภาพของชุมชนผ่านมุมมองจำลองจากวิดีโอเกมที่มีกราฟิกแบบพิกเซล เพื่อให้ผู้ชมได้มองเห็นชุมชนพุทธบูชา จังหวัดพิษณุโลกในมุมมองที่แตกต่างและหลากหลาย โดยใช้ Pixel ซึ่งเป็นจุดเล็ก ๆ มาเรียงต่อกันให้เกิดเป็นภาพขนาดใหญ่ เสมือนชุมชนที่เกิดจากคนมารวมกัน มีปฏิสัมพันธ์ต่อกัน ก่อเกิดเป็นวัฒนธรรมความผูกพัน

2. ผู้วิจัยได้กำหนดขอบเขตการทำงาน โดยการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะพิกเซลเพื่อนำเสนออัตลักษณ์ของชุมชนพุทธบูชา จังหวัดพิษณุโลก ออกมาในรูปแบบสื่อดิจิทัล จำนวน 7 มุมมอง ได้แก่ มุมมองจากด้านบน (Top) มุมมองจากบนลงล่าง (Top down) มุมมองไดเมตริก 45 องศา (45° Dimetric) มุมมองด้านข้าง (Side scroller) มุมมองไอโซเมตริก (Isometric) มุมมองออบลิค (Oblique) และมุมมองทัศนียภาพจริง (True Perspective) โดยกำหนดให้หนึ่งมุมมองต่อหนึ่งพื้นที่ในชุมชน แต่เนื่องจากแต่ละพื้นที่ของชุมชนพุทธบูชามีลักษณะโดดเด่น

จำนวนมาก จึงต้องทำการเลือกพื้นที่ที่เหมาะสมที่สุด โดยการทำตารางเปรียบเทียบคุณค่าทางประวัติศาสตร์และวิถีชีวิต แล้วพิจารณาเลือกพื้นที่ที่น่าสนใจที่สุดในการผลิตผลงาน

จากการคัดเลือกอัตลักษณ์ความโดดเด่นของแต่ละพื้นที่ จากตารางที่ 1 ได้ผลลัพธ์ดังนี้

(1) ผลงานชิ้นที่หนึ่ง ศิลปะพิกเซลมุมมองจากด้านบน (Top) ผู้วิจัยได้ทำการเลือกพื้นที่ทั้งหมดของชุมชนในการนำเสนอ เพื่อให้ผู้ชมได้เห็นพื้นที่และความสัมพันธ์ทางกายภาพทั้งหมดของชุมชน

(2) ผลงานชิ้นที่สอง ศิลปะพิกเซลมุมมองจากบนลงล่าง (Top down) ผู้วิจัยได้เลือกนำเสนอพื้นที่บริเวณถนนคนรักสุขภาพ เพราะเป็นพื้นที่ออกกำลังกายและพักผ่อนเพียงจุดเดียวของชุมชน

(3) ผลงานชิ้นที่สาม ศิลปะพิกเซลมุมมองไดเมตริก 45 องศา (45° Dimetric) ผู้วิจัยได้เลือกนำเสนอพื้นที่บริเวณถนนบรมไตรโลกนาถ ฝั่งสถานีตำรวจ และถนนนเรศวร เพราะมีสวนกลางเมืองพิษณุโลก ซึ่งเป็นพื้นที่สาธารณะและลานจัดกิจกรรมสำคัญในเมืองพิษณุโลก นอกจากนั้นยังเป็นที่ตั้งของสถานีตำรวจเมืองภูธรพิษณุโลก ซึ่งเป็นพื้นที่หน่วยงานราชการขนาดใหญ่ในชุมชน ผู้วิจัยเลือกที่จะไม่นำเสนออัตลักษณ์ด้านประวัติศาสตร์ เช่น ศาลพ่อปู่ดำ ศาสนสถานโบราณประจำพื้นที่ เนื่องจากภาพของพื้นที่สาธารณะและลานจัดกิจกรรม และพื้นที่หน่วยงานราชการมีความชัดเจนมากกว่า

(4) ผลงานชิ้นที่สี่ ศิลปะพิกเซลมุมมองด้านข้าง (Side scroller) ผู้วิจัยได้เลือกนำเสนอพื้นที่บริเวณถนนพุทธบูชา เนื่องจากเป็นพื้นที่ธุรกิจและการค้าขาย มีประวัติยาวนาน มีอาคารพาณิชย์เก่าแก่น่าสนใจ นอกจากนั้นยังเป็นพื้นที่ตลาดและแหล่งอาหารการกิน และพื้นที่จุดสนใจอีกด้วย เมื่อเปรียบเทียบกับบริเวณอื่น ๆ เช่น พื้นที่ธุรกิจและการค้าขาย บริเวณถนนบรมไตรโลกนาถ ที่แม้จะดูมีความคึกคักทางการค้ามากกว่า แต่ตัวอาคารนั้นเป็นแบบทันสมัย ไม่สามารถสื่อสารเรื่องราวในชุมชนได้ดีเท่าอาคารพาณิชย์บริเวณถนนพุทธบูชา

(5) ผลงานชิ้นที่ห้า ศิลปะพิกเซลมุมมองออบลิค (Oblique) ผู้วิจัยได้เลือกนำเสนอพื้นที่บริเวณซอยตลาดใต้ซึ่งเป็นพื้นที่ตลาดและแหล่งอาหารการกินสำคัญของชุมชน

(6) ผลงานชิ้นที่หก ศิลปะพิกเซลมุมมองไอโซเมตริก (Isometric) ผู้วิจัยได้เลือกนำเสนอพื้นที่บริเวณวงเวียนหอนาฬิกาซึ่งเป็นพื้นที่จุดสนใจ นอกจากนั้นยังเป็นพื้นที่ธุรกิจและการค้าขาย พื้นที่ตลาดและแหล่งอาหารการกินของชุมชน

(7) ผลงานชิ้นที่เจ็ด ศิลปะพิกเซลมุมมองทัศนียภาพจริง (True Perspective) ผู้วิจัยได้เลือกนำเสนอศาลเจ้าแม่ทับทิมบริเวณถนนบรมไตรโลกนาถ ฝั่งตลาดใต้ซึ่งเป็นพื้นที่ศาสนสถานสำคัญในชุมชนที่มีอายุหลายสิบปี

3. การสร้างภาพต้นแบบ ผู้วิจัยได้แบ่งขั้นตอนการสร้างสรรค์ศิลปะพิกเซลต้นแบบ ออกเป็น 4 ขั้นตอน ได้แก่ (1) การกำหนดขนาดชิ้นงาน (2) การกำหนดจำนวนสีที่ใช้ (3) การวาดจุดพิกเซล และ (4) การปรับแต่งรายละเอียด

4. การนำเสนอผลงานศิลปะพิกเซล เป็นการนำภาพศิลปะพิกเซลต้นแบบที่สร้างไว้ มาปรับขนาดหรือผลิตต่อด้วยเครื่องมือประเภทต่าง ๆ เพื่อแสดงผลบนสื่อที่กำหนดไว้ ซึ่งผลลัพธ์ที่ออกมาจะมีความหลากหลายแตกต่างกันตามข้อจำกัดของสื่อที่นำเสนอ ได้แก่ (1) ทำผลงานศิลปะพิกเซลบางชิ้นออกมาเป็นภาพเคลื่อนไหว และ (2) ปรับขนาดชิ้นงานให้ใหญ่ขึ้น

5. การนำเสนอผลงาน

ผู้วิจัยได้นำเสนอผลงานผ่านสื่อดิจิทัลผ่าน เฟซบุ๊กเพจ zoodstudio และเว็บไซต์ www.behance.com/zood-dooz พร้อมทำการรวบรวมและเก็บสถิติผลตอบรับจากผู้ชม

6. การประเมินผลงานสร้างสรรค์

เพื่อให้ทราบถึงข้อบกพร่อง ปัญหา และแนวทางในการพัฒนาผลงาน ผู้วิจัยได้สอบถามและสัมภาษณ์โดยตรงกับผู้คนในชุมชน จำนวน 75 คน เพื่อประเมินความชัดเจนของผลงานในการสื่อสารถึงสถานที่ในชุมชนและความเหมาะสมในการนำผลงานไปพัฒนาต่อในอนาคต รวมถึงสอบถามผู้ทรงคุณวุฒิในสาขาที่เกี่ยวข้อง จำนวน 3 คน เพื่อประเมินความเหมาะสมของผลงานด้านการสร้างสรรค์และความเหมาะสมในการนำผลงานไปพัฒนาต่อในอนาคต

เครื่องมือที่ใช้ในงานวิจัย

1. เครื่องมือสำหรับใช้ในการเก็บข้อมูลภาพนิ่งและภาพเคลื่อนไหว ได้แก่ กล้องถ่ายภาพดิจิทัล

2. เครื่องมือสำหรับใช้สร้างสรรค์งานศิลปะพิกเซล ได้แก่ ซอฟต์แวร์คอมพิวเตอร์กราฟิก Adobe Photoshop และ Aseprite

3. เครื่องมือประเมินผลงานสร้างสรรค์ ได้แก่ แบบแสดงความคิดเห็นของผู้คนในชุมชนและผู้ทรงคุณวุฒิที่มีต่อผลงานศิลปะพิกเซลเพื่อนำเสนออัตลักษณ์ของชุมชนพุทธบูชา จังหวัดพิษณุโลก

ขอบเขตของงานวิจัย

1. ขอบเขตทางด้านพื้นที่

การศึกษาวิจัยครั้งนี้เป็นการศึกษาอัตลักษณ์ของชุมชนพุทธบูชา จังหวัดพิษณุโลก ซึ่งประกอบไปด้วยสิ่งปลูกสร้าง อาคารบ้านเรือน อาคารพาณิชย์ สวนสาธารณะ ผู้คน และกิจกรรม ในบริเวณพื้นที่ชุมชนพุทธบูชา ได้แก่ ถนนอาทิตย์วงศ์ ถนนนเรศวร ถนนพุทธบูชา 1 ถนนพญาลิไท ซอยพระยาจักรี ถนนสุรสีห์ ถนนคนรักสุขภาพ ถนนพุทธบูชา ซอยตลาดใต้ และถนนบรมไตรโลกนาถ

2. ขอบเขตทางสร้างสรรค์ผลงาน

การสร้างสรรค์ผลงานศิลปะพิกเซลเพื่อนำเสนออัตลักษณ์ของชุมชนพุทธบูชา จังหวัดพิษณุโลก จะจัดทำออกมาในรูปแบบสื่อดิจิทัล จำนวน 7 มุมมอง ได้แก่ มุมมองจากด้านบน (Top) มุมมองจากบนลงล่าง (Top down) มุมมองไดเมตริก 45 องศา (45° Dimetric) มุมมองด้านข้าง (Side scroller) มุมมองออบลิค (Oblique) มุมมองไอโซเมตริก (Isometric) และมุมมองทัศนียภาพจริง (True Perspective)

ผลการศึกษาและการสร้างสรรค์

1. อัตลักษณ์ของชุมชนพุทธบูชา

จากการวิเคราะห์ข้อมูลภาคเอกสารและภาคสนาม ทำให้พบว่าแต่ละพื้นที่ในชุมชนมีเรื่องราว ลักษณะการใช้งานในพื้นที่ และรูปแบบกิจกรรมในชุมชนแตกต่างกัน โดยแบ่งออกเป็น 3 ด้าน ได้แก่ อัตลักษณ์ด้านพื้นที่ อัตลักษณ์ด้านวิถีชีวิต และอัตลักษณ์ด้านประวัติศาสตร์

1. อัตลักษณ์ด้านพื้นที่ ชุมชนพุทธบูชาในปัจจุบันประกอบด้วยพื้นที่ 7 รูปแบบ ตามลักษณะของกิจกรรมการใช้งานของผู้คนในชุมชน ได้แก่

(1) พื้นที่ธุรกิจและการค้าขาย ได้แก่ อาคารพาณิชย์บนถนนบรมไตรโลกนาถ อาคารพาณิชย์บนถนนพุทธบูชา ตลาดไนท์บาซาร์

(2) พื้นที่ตลาดและแหล่งอาหารการกิน ได้แก่ ตลาดเทศบาล 1 หรือตลาดใต้ ตลาดไนท์บาซาร์ และตลาดเจริญผล

(3) พื้นที่หน่วยงานราชการ ได้แก่ ชุมสายโทรศัพท์พิษณุโลก และสถานีตำรวจภูธรเมืองพิษณุโลก

(4) พื้นที่ออกกำลังกายและพักผ่อน ได้แก่ บริเวณสวนชมน่าน

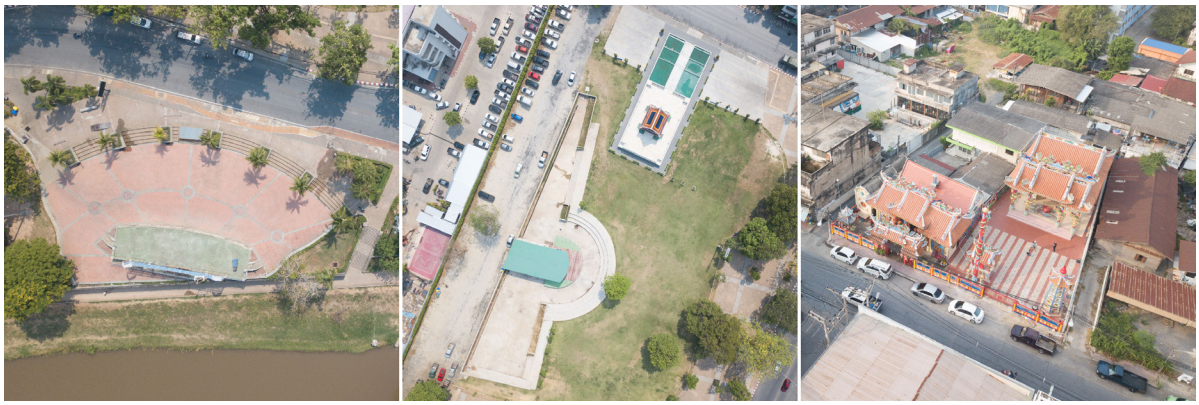
(5) พื้นที่สาธารณะและลานจัดกิจกรรม ได้แก่ สวนกลางเมืองพิษณุโลก

(6) พื้นที่ศาสนสถาน ได้แก่ ศาลเจ้าแม่ทับทิม ศาลเจ้าปุนเถ่ากงม่า ศาลเจ้าพ่อเสือ ศาลพระพรหม ตลาดไนท์บาซาร์ และศาลพ่อปู่ดำ

(7) พื้นที่จุดสนใจ ได้แก่ วงเวียนหอนาฬิกาเมืองพิษณุโลก และภาพเขียนรูปใบหน้าหญิงสาวปริศนา ที่จัดแสดงอยู่ที่ร้านเสรียนต์ (เดิม)



ภาพที่ 1 อาคารพาณิชย์บนถนนพุทธบูชา ตลาดเทศบาล 1 และสถานีตำรวจภูธรเมืองพิษณุโลก
(© Sansern Rianthong 01/05/2020)



ภาพที่ 2 เวทีการแสดงบริเวณสวนชมน่าน สวนกลางเมืองพิษณุโลก และศาลเจ้าปุนเถ่ากงม่า
(© Sansern Rianthong 01/05/2020)

2. อัตลักษณ์ด้านวิถีชีวิต ชุมชนพุทธบูชาในปัจจุบันเป็นพื้นที่ที่เต็มไปด้วยความหลากหลายของวัฒนธรรม ความเชื่อ และรูปแบบวิถีชีวิตของผู้คนที่หลากหลาย ได้แก่

(1) ด้านการค้าและบริการ ในอดีตพื้นที่บริเวณนี้เคยเป็นศูนย์กลางทางการค้าของเมือง มีการประกอบธุรกิจการค้ามายาวนานจนถึงปัจจุบัน สินค้าที่โดดเด่น เช่น สังฆภัณฑ์ และอุปกรณ์เครื่องใช้ในครัวเรือน มีการตั้งโต๊ะเปิดบริการรับซ่อมเย็บปะกระเป๋าเสื้อผ้าบริเวณตลาดใต้ มีบริการนวดฝ่าเท้า นวดตัวแผนไทย บริเวณสวนชมน่าน

(2) ด้านอาหารการกิน ในชุมชนมีร้านอาหารมีชื่อและร้านอาหารเก่าแก่หลายร้าน เช่น ร้านอาหารประชานิยม ร้านอาหารปักนั้ง และร้านโชคอำนวย ช่วงเวลาเช้าสามารถซื้ออาหารสด อาหารปรุงสุกได้ที่ตลาดใต้ ในขณะช่วงเวลาเย็นถึงค่ำสามารถหาซื้อหรือนั่งรับประทานอาหารได้ที่ตลาดเจริญผลและตลาดไนท์บาซาร์

(3) ด้านการออกกำลังกายและกิจกรรมสันทนาการ ในช่วงเวลาเช้าตรู่และเย็น ผู้คนทั้งในและนอกชุมชนเดินทางมาออกกำลังกาย เดิน วิ่ง และนั่งพักผ่อนที่บริเวณสวนชมน่านและลานกลางเมือง

(4) ด้านการจัดกิจกรรม ในช่วงเทศกาลหรือมีงานกิจกรรมพิเศษผู้คนก็จะหลั่งไหลมาชมการแสดงและจับจ่ายซื้อของร้านค้าบริเวณสวนกลางเมือง

(5) การติดต่อราชการ ชุมชนพุทธบูชาเป็นที่ตั้งของสถานที่ราชการหลายหน่วยงานตั้งแต่อดีต เช่น สถานีตำรวจภูธรเมืองพิษณุโลก ทำให้คนในชุมชนมีความใกล้ชิดกับสถานที่ข้าราชการมาโดยตลอด

(6) ด้านความศรัทธา เมื่อต้องการที่พึ่งทางใจ คนในชุมชนมักเข้าไปบูชาหรือสักการะสิ่งศักดิ์สิทธิ์ในชุมชน เช่น ศาลเจ้าแม่ทับทิม ศาลเจ้าปุนเถ่ากงม่า ศาลเจ้าพ่อเสือ ศาลพระพรหม ตลาดไนท์บาซาร์ และศาลปู่ดำ นอกจากนั้นยังมีการจัดเทศกาลประจำปีในชุมชน เช่น เทศกาลตรุษจีน เทศกาลโคมไฟง่วนเซียว เป็นต้น

(7) ด้านการสัญจรเดินทาง ถนนที่ตัดผ่านพื้นที่ชุมชนพุทธบูชายังเป็นเส้นทางสายสำคัญของเมืองพิษณุโลกที่ผู้คนใช้ในการสัญจรเดินทางไปมาหาสู่กัน ความหลากหลายเหล่านี้ทำให้ชุมชนพุทธบูชามีความเคลื่อนไหวอยู่เสมอ เป็นเสน่ห์ที่น่าหลงไหลน่ามาเยี่ยมชม

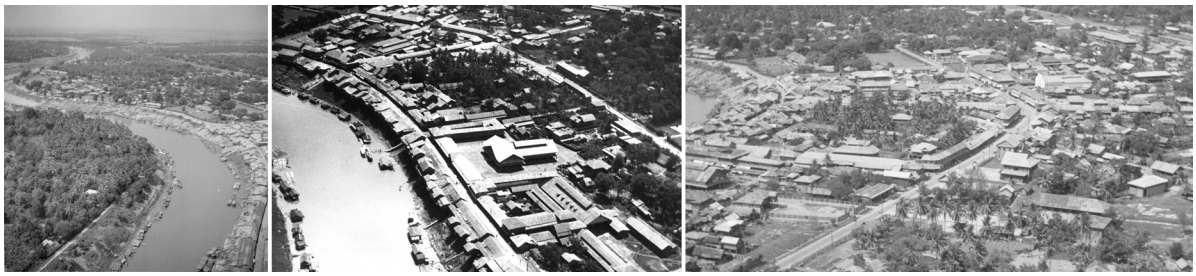


ภาพที่ 3 วิถีชีวิตของผู้คนในชุมชนพุทธบูชา
(© Sansern Rianthong 01/05/2020)

3. อัตลักษณ์ด้านประวัติศาสตร์ “ชุมชนพุทธบูชา” เป็นชุมชนย่อยถูกจัดตั้งโดยเทศบาลนครพิษณุโลก เมื่อปี พ.ศ. 2556 ตามแผนยุทธศาสตร์การพัฒนาเทศบาลนครพิษณุโลก (พ.ศ. 2557 - 2566) ให้แต่ละชุมชนได้รับรู้ข่าวสารและเข้าร่วมการดำเนินกิจกรรมกับเทศบาลนครพิษณุโลกอย่างต่อเนื่อง (Phitsanulok Municipality 2013) พื้นที่ชุมชนพุทธบูชาในอดีตเป็นชุมชนริมน้ำขนาดใหญ่ มีเรือนแพจำนวนมาก ขนานไปกับแม่น้ำชุมชน

เรือนแพพิษณุโลกเป็นชุมชนโบราณ ปรากฏในภาพถ่ายในรัชสมัยพระบาทสมเด็จพระจุลจอมเกล้าเจ้าอยู่หัว รัชกาลที่ 5 คราวเสด็จประพาสเมืองพิษณุโลก ช่วงปี พ.ศ. 2444 ต่อมาถูกใช้เป็นสัญลักษณ์อย่างหนึ่งของจังหวัดพิษณุโลก ดังคำขวัญประจำจังหวัดวรรคหนึ่งที่ว่า “สองฝั่งน่านล้วนเรือนแพ” อย่างไรก็ตาม ในอดีตนั้นไม่ได้มีการเรียกชื่อพื้นที่นี้ว่า ชุมชนพุทธบูชา แต่เรียกชื่อพื้นที่ต่าง ๆ ตามย่านแหล่งที่ตั้งอาคาร ห้างร้าน ตลาดสด และสถานที่สำคัญ เช่น ตลาดใต้ โรงภาพยนตร์เจริญผล โรงภาพยนต์กิติกร หอนาฬิกา ศาลพ่อปู่ดำ ศาลเจ้าปุนเถ่ากงม่า ศาลเจ้าแม่ทับทิม เป็นต้น โดยเฉพาะย่านตลาดใต้ ผู้คนคุ้นชินกับชื่อนี้มานาน เนื่องจากเป็นศูนย์กลางการค้าของเมืองในอดีตต่อมาเกิดเหตุไฟไหม้ใหญ่ในเมืองพิษณุโลก ในปี พ.ศ. 2500 ทำให้อาคารบ้านเรือนในพื้นที่ชุมชน ซึ่งเดิมเป็นห้องแถวไม้ถูกเผาทำลายได้รับความเสียหายอย่างมาก เมื่อมีการบูรณะเมือง ศูนย์กลางการค้าของเมืองเปลี่ยนไปอยู่บริเวณสถานีรถไฟ ย่านการค้าในพื้นที่ชุมชนพุทธบูชา ที่เคยเป็นชุมชนใจกลางเมือง จึงได้เปลี่ยนไปเป็นชุมชนเล็ก ๆ ในเมืองพิษณุโลกแทน

4 5 6



ภาพที่ 4 พื้นที่ชุมชนพุทธบูชา ช่วงปี ค.ศ. 1952 ถ่ายโดย Robert Larimore Pendleton
(Source: University of Wisconsin 2020A, Online)

ภาพที่ 5 พื้นที่ชุมชนพุทธบูชา ช่วงปี ค.ศ. 1952 ถ่ายโดย Robert Larimore Pendleton
(Source: University of Wisconsin 2020B, Online)

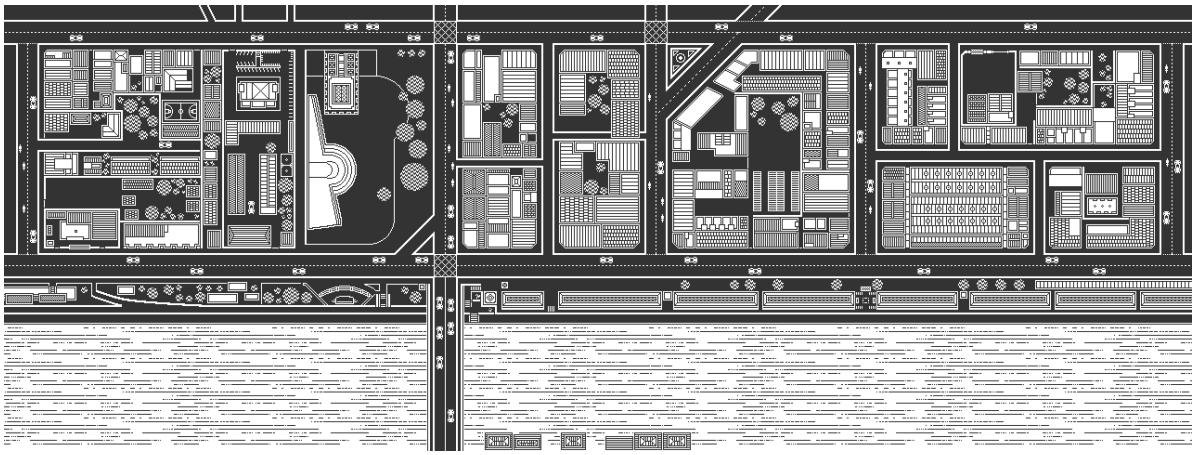
ภาพที่ 6 พื้นที่ชุมชนพุทธบูชา ช่วงปี ค.ศ. 1952 ถ่ายโดย Robert Larimore Pendleton
(Source: University of Wisconsin 2020C, Online)

2. ผลงานสร้างสรรค์ศิลปะพิกเซล

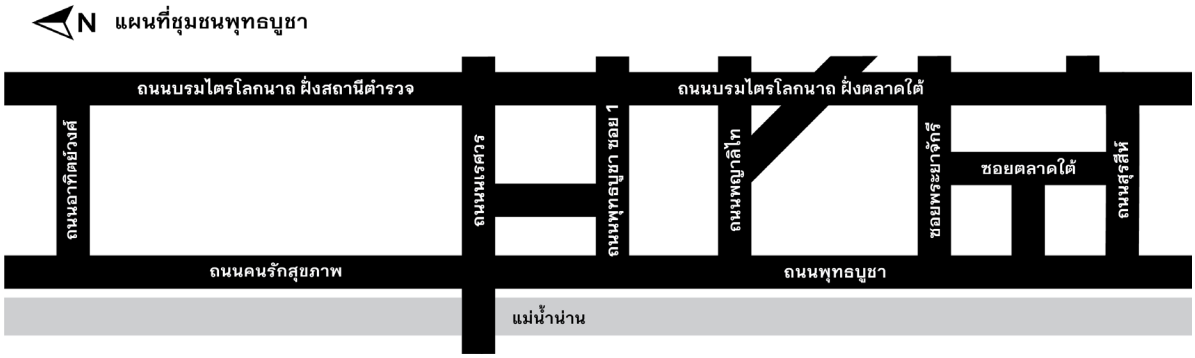
1. ผลงานชิ้นที่หนึ่ง ศิลปะพิกเซลมุมมองจากด้านบน (Top)

ผู้วิจัยได้ทำการเลือกนำเสนอพื้นที่ทั้งหมดของชุมชน เพื่อให้เห็นพื้นที่และความสัมพันธ์ทางกายภาพทั้งหมดของชุมชน โดยนำเสนออัตลักษณ์ของชุมชน 3 ด้าน ได้แก่ (1) อัตลักษณ์ด้านพื้นที่ ผู้วิจัยสื่อสารด้วยมุมมองด้านบนของชุมชน เพื่อให้เห็นพื้นที่ธุรกิจและการค้าขาย พื้นที่ตลาดและแหล่งอาหารการกิน พื้นที่หน่วยงานราชการ พื้นที่ออกกำลังกายและพักผ่อน พื้นที่สาธารณะและลานจัดกิจกรรม พื้นที่ศาสนสถาน และพื้นที่จุดสนใจ (2) อัตลักษณ์ด้านวิถีชีวิต ผู้วิจัยสื่อสารด้วยการเคลื่อนไหวของวัตถุ เช่น ยานพาหนะ ต้นไม้ เพื่อแสดงการสัญจรเดินทางภายในชุมชน และ (3) อัตลักษณ์ด้านประวัติศาสตร์ ผู้วิจัยสื่อสารด้วยภาพชุมชนเรือนแพริมฝั่งแม่น้ำน่าน

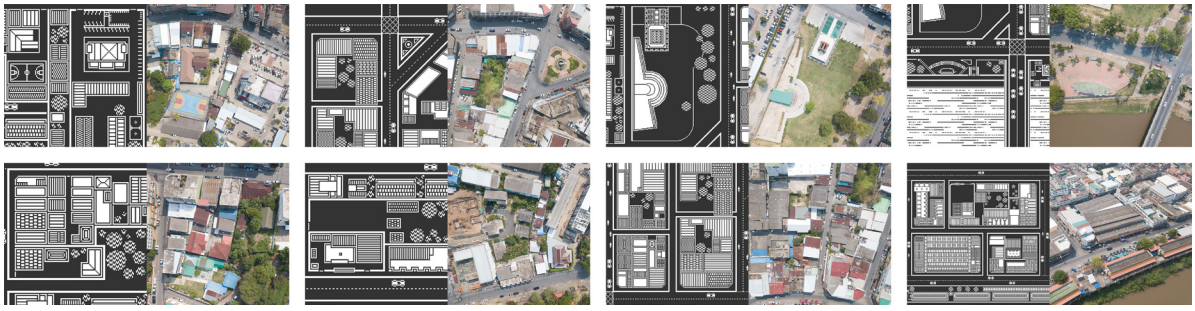
ที่ค่อย ๆ หายไป กลายเป็นชุมชนพุทธบูชาในปัจจุบัน ผลงานชิ้นนี้ผู้วิจัยได้กำหนดชิ้นงาน ภาพต้นแบบขนาด 1280 x 480 พิกเซล ซึ่งเกิดจากภาพขนาด 320 × 240 พิกเซล (ขนาดหน้าจอโทรทัศน์แบบความละเอียดต่ำ) เรียงต่อกัน มีการใช้สี 2 สี สีขาวและสีดำ แบบกราฟิกวิดีโอเกม 1-บิต นำเสนอในรูปแบบภาพนิ่งและ Gif Animation



ภาพที่ 7 ศิลปะพิกเซลมุมมองจากด้านบน (Top) ที่แสดงถึงชุมชนพุทธบูชาในปัจจุบัน
(© Sansern Rianthong 20/05/2020)



ภาพที่ 8 แผนที่ชุมชนพุทธบูชาแบบตัดทอนรายละเอียด
(© Sansern Rianthong 27/04/2020)



ภาพที่ 9 ภาพเปรียบเทียบศิลปะพิกเซลมุมมองจากด้านบน (Top) กับสถานที่จริง
(© Sansern Rianthong 01/05/2020)

2. ผลงานชิ้นที่สอง ศิลปะพิกเซลมุมมองจากบนลงล่าง (Top down)

ผู้วิจัยได้เลือกนำเสนอพื้นที่บริเวณถนนคนรักสุขภาพ เพราะเป็นพื้นที่ออกกำลังกายและพักผ่อนเพียงจุดเดียวของชุมชน โดยนำเสนออัตลักษณ์ของชุมชน 2 ด้าน ได้แก่ (1) อัตลักษณ์ด้านพื้นที่ ผู้วิจัยสื่อสารนำเสนอผ่านภาพมุมมองจากบนลงล่างของลานการแสดง ร้านนวดตัว-นวดฝ่าเท้า สวนชมน่าน พื้นที่บริเวณถนนคนรักสุขภาพ เพื่อให้เห็นพื้นที่ธุรกิจและการค้าขาย พื้นที่ออกกำลังกายและพักผ่อน และ (2) อัตลักษณ์ด้านวิถีชีวิตผู้วิจัยสื่อสารด้วยการนำเสนอผ่านภาพผู้คนกำลังทำกิจกรรมต่าง ๆ เช่น ค้าขาย ให้บริการร้านนวดตัว-นวดฝ่าเท้าการออกกำลังกาย พบปะสังสรรค์ และการสัญจรเดินทางด้วยรถยนต์ ผลงานชิ้นนี้ผู้วิจัยได้กำหนดชิ้นงานภาพต้นแบบ ให้มีความละเอียด 1120 x 288 พิกเซล ซึ่งเกิดจากภาพขนาด 160 x 144 พิกเซล (ขนาดแสดงผลของเครื่องเล่น Game Boy Classic) เรียงต่อกัน มีการใช้สี 4 สี แบบกราฟิก 2-บิต



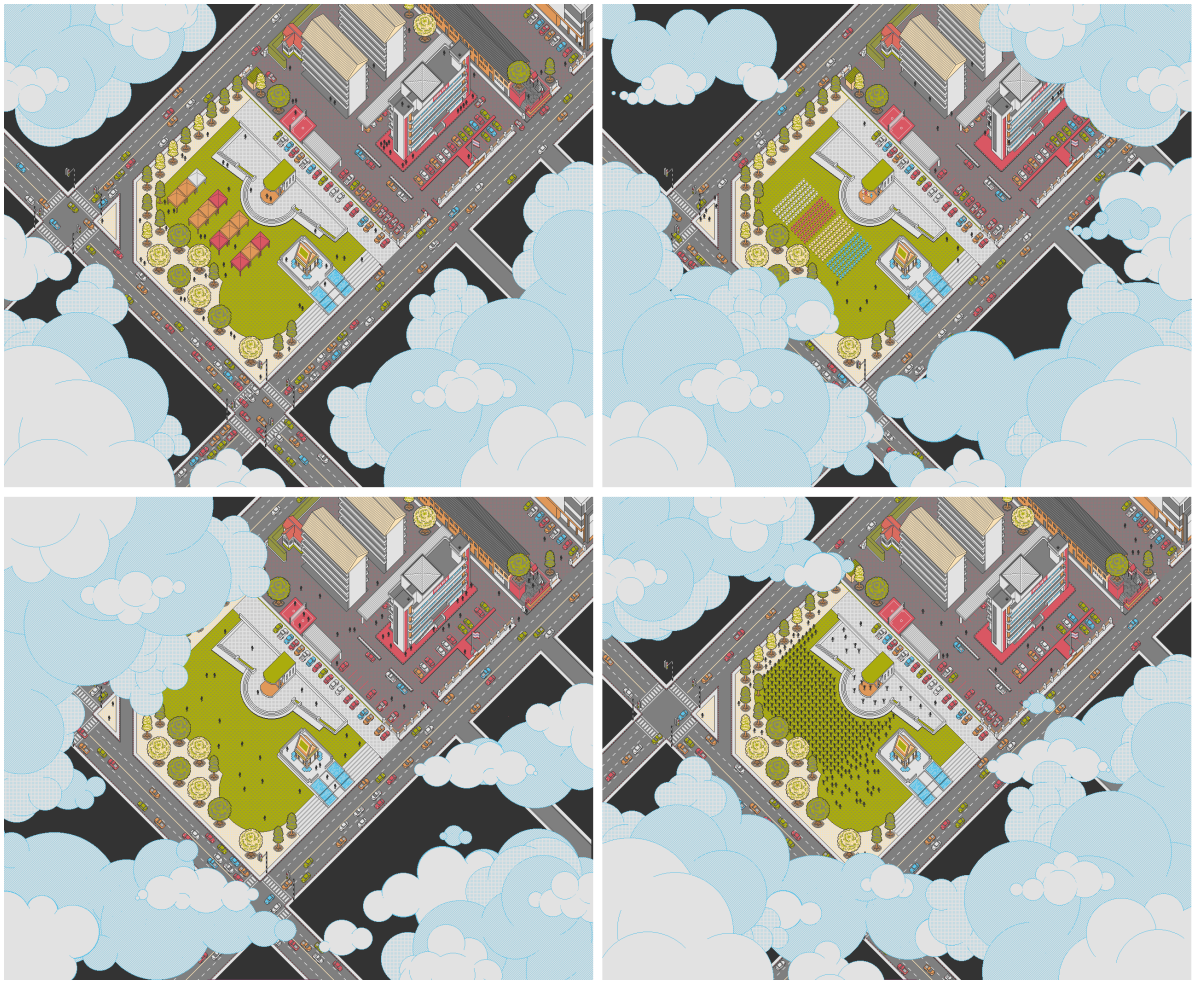
ภาพที่ 10 ศิลปะพิกเซลมุมมองจากบนลงล่าง (Top down)
(© Sansern Rianthong 20/05/2020)



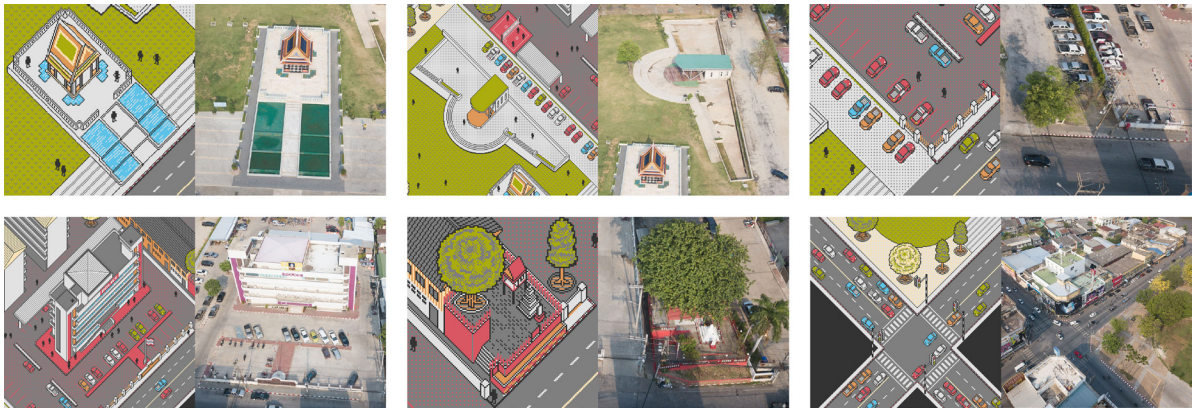
ภาพที่ 11 ภาพเปรียบเทียบศิลปะพิกเซลมุมมองจากบนลงล่าง (Top down) กับสถานที่จริง
(© Sansern Rianthong 01/05/2020)

3. ผลงานชิ้นที่สาม ศิลปะพิกเซลมุมมองไดเมตริก 45 องศา (45° Dimetric)

ผู้วิจัยได้เลือกนำเสนอพื้นที่บริเวณถนนนเรศวร และถนนบรมไตรโลกนาถฝั่งสถานีตำรวจ โดยนำเสนออัตลักษณ์ของชุมชน 2 ด้าน ได้แก่ (1) อัตลักษณ์ด้านพื้นที่ ผู้วิจัยสื่อสารด้วยมุมมองไดเมตริก 45 องศา ของสวนกลางเมือง สถานีตำรวจ และศาลพ่อปู่ดำ เพื่อให้เห็นพื้นที่หน่วยงานราชการ พื้นที่สาธารณะ ลานจัดกิจกรรม และพื้นที่ศาสนสถาน และ (2) อัตลักษณ์ด้านวิถีชีวิต ผู้วิจัยสื่อสารด้วยภาพผู้คนกำลังทำกิจกรรมต่าง ๆ เช่น กิจกรรมตามความเชื่อบริเวณศาลพ่อปู่ดำ กิจกรรมในชุมชนบริเวณสวนกลางเมือง และติดต่อราชการ บริเวณสถานีตำรวจ ผลงานชิ้นนี้ผู้วิจัยได้กำหนดชิ้นงานภาพต้นแบบ ให้มีความละเอียด 1280 x 1050 พิกเซล ซึ่งเกิดจากภาพขนาด 320 x 210 พิกเซล (ขนาดแสดงผลของเครื่องเล่นเกม Atari 2600) เรียงต่อกัน มีการใช้สี 8 สี แบบกราฟิกวิดีโอเกม 3-บิต และนำเสนอในรูปแบบภาพนิ่งและ Gif Animation



ภาพที่ 12 ศิลปะพิกเซลมุมมองไดเมตริก 45 องศา (45° Dimetric)
(© Sansern Rianthong 20/05/2020)



ภาพที่ 13 ภาพเปรียบเทียบศิลปะพิกเซลมุมมองไดเมตริก 45 องศา กับสถานที่จริง
(© Sansern Rianthong 01/05/2020)

4. ผลงานชิ้นที่สี่ ศิลปะพิกเซลมุมมองด้านข้าง (Side scroller)

ผู้วิจัยได้เลือกนำเสนอพื้นที่บริเวณถนนพุทธบูชา โดยนำเสนออัตลักษณ์ของชุมชน 3 ด้าน ได้แก่ (1) อัตลักษณ์ด้านพื้นที่ ผู้วิจัยสื่อสารด้วยมุมมองด้านข้างของห้างร้าน อาคารพาณิชย์เก่าแก่ และตลาดสดถนนพุทธบูชา เพื่อให้เห็นพื้นที่ธุรกิจและการค้าขาย พื้นที่ตลาดและแหล่งอาหารการกิน และพื้นที่จุดสนใจ (2) อัตลักษณ์ด้านวิถีชีวิต ผู้วิจัยสื่อสารด้วยภาพผู้คนกำลังทำกิจกรรมต่าง ๆ เช่น การค้าขาย และการสัญจรเดินทาง และ (3) อัตลักษณ์ด้านประวัติศาสตร์ ผู้วิจัยสื่อสารด้วยภาพศิลปะพิกเซลอาคารพาณิชย์และร้านค้าเก่าแก่ในชุมชน ผลงานชิ้นนี้ผู้วิจัยได้กำหนดชิ้นงานภาพต้นแบบ ให้มีความละเอียด 3200 x 2200 พิกเซล มีการใช้สี 16 สี แบบกราฟิกวิดีโอเกม 4-บิต นำเสนอในรูปแบบภาพนิ่งและ Gif Animation



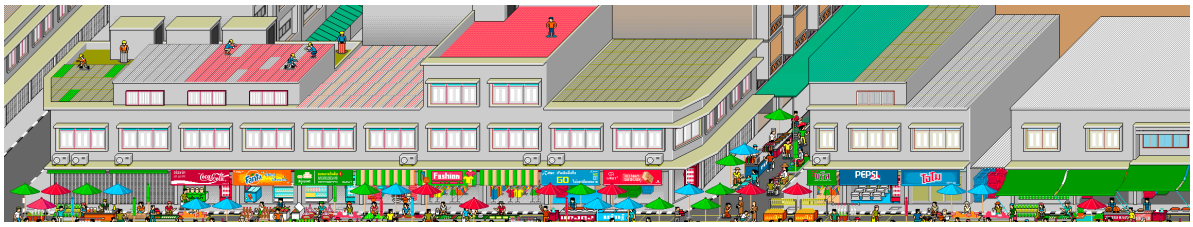
ภาพที่ 14 ศิลปะพิกเซลมุมมองด้านข้าง (Side scroller)
(© Sansern Rianthong 20/05/2020)



รูป 15 ภาพเปรียบเทียบศิลปะพิกเซลมุมมองด้านข้าง (Side scroller) กับสถานที่จริง
(© Sansern Rianthong 01/05/2020)

5. ผลงานชิ้นที่ห้า ศิลปะพิกเซลมุมมองออบลิค (Oblique)

ผู้วิจัยได้เลือกนำเสนอพื้นที่บริเวณซอยตลาดใต้ซึ่งเป็นพื้นที่ตลาดและแหล่งอาหารการกินสำคัญของชุมชน โดยนำเสนออัตลักษณ์ของชุมชน 2 ด้าน ได้แก่ (1) อัตลักษณ์ด้านพื้นที่ ผู้วิจัยสื่อสารด้วยมุมมองออบลิคบริเวณซอยตลาดใต้ ซึ่งเป็นตลาดสดขนาดใหญ่ เพื่อแสดงถึงพื้นที่ธุรกิจและการค้าขาย พื้นที่ตลาดและแหล่งอาหารการกิน และ (2) อัตลักษณ์ด้านวิถีชีวิต ผู้วิจัยสื่อสารด้วยภาพผู้คนกำลังทำกิจกรรมในพื้นที่ เช่น การค้าขาย อาหารการกิน ผลงานชิ้นนี้ผู้วิจัยได้กำหนดชิ้นงานภาพต้นแบบ ให้มีความละเอียด 2304 x 480 พิกเซล ซึ่งเกิดจากภาพขนาด 256 x 240 พิกเซล ขนาดแสดงผลของเครื่องเล่นเกม แบบวิดีโอเกม NES หรือ Famicom มาเรียงต่อกัน มีการใช้สี 32 สี แบบกราฟิกวิดีโอเกม 5-บิต และนำเสนอในรูปแบบของภาพนิ่ง ความละเอียด 2304 x 480 พิกเซล



ภาพที่ 16 ศิลปะพิกเซลมุมมองออบลิค (Oblique)
(© Sansern Rianthong 20/05/2020



ภาพที่ 17 ภาพเปรียบเทียบศิลปะพิกเซลมุมมองออบลิค (Oblique) กับสถานที่จริง
(© Sansern Rianthong 01/05/2020)

6. ผลงานชิ้นที่หก ศิลปะพิกเซลมุมมองไอโซเมตริก (Isometric)

ผู้วิจัยได้เลือกนำเสนอพื้นที่บริเวณวงเวียนหอนาฬิกา โดยนำเสนออัตลักษณ์ของชุมชน 2 ด้าน ได้แก่ (1) อัตลักษณ์ด้านพื้นที่ ผู้วิจัยสื่อสารด้วยมุมมองไอโซเมตริกของพื้นที่บริเวณวงเวียนหอนาฬิกาและตลาดเจริญผล เพื่อให้เห็นพื้นที่ธุรกิจและการค้าขาย พื้นที่ตลาดและแหล่งอาหารการกิน และพื้นที่จุดสนใจ และ (2) อัตลักษณ์ด้านวิถีชีวิต ผู้วิจัยสื่อสารด้วยภาพผู้คนกำลังทำกิจกรรมต่าง ๆ เช่น การค้าขาย การสัญจรเดินทาง ผลงานชิ้นนี้ผู้วิจัยได้กำหนดชิ้นงานภาพต้นแบบ ให้มีความละเอียด 1792 x 960 พิกเซล ซึ่งเกิดจากภาพขนาด 256 × 240 พิกเซล (ขนาดแสดงผลของเครื่องเล่นเกม NES หรือ Famicom) มีการใช้สี 64 สี แบบกราฟิกวิดีโอเกม 6-บิต และนำเสนอในรูปแบบของภาพนิ่ง ความละเอียด 1792 x 960 พิกเซล



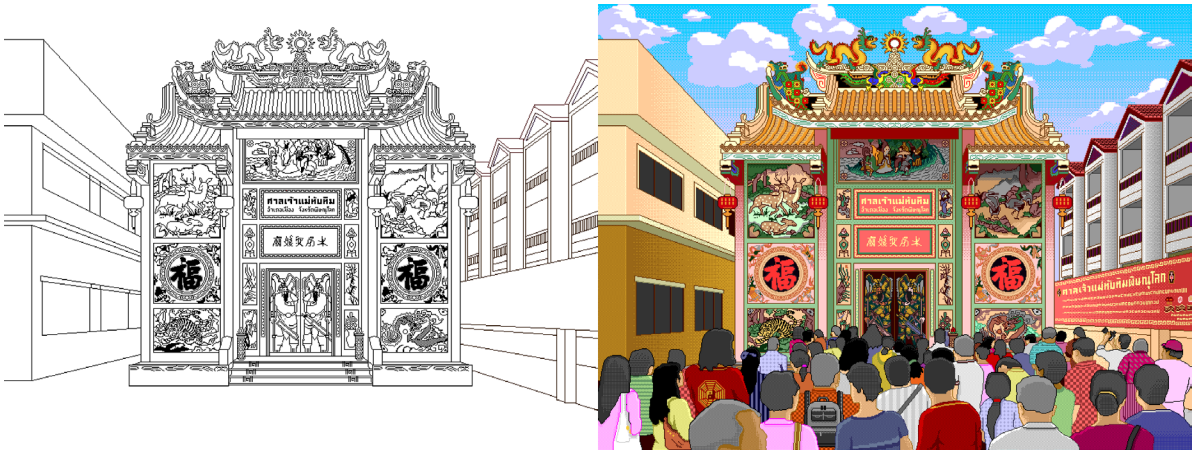
ภาพที่ 18 ศิลปะพิกเซลมุมมองไอโซเมตริก (Isometric)
(© Sansern Rianthong 20/05/2020)



ภาพที่ 19 ภาพเปรียบเทียบศิลปะพิกเซลมุมมองไอโซเมตริก (Isometric) กับสถานที่จริง
(© Sansern Rianthong 01/05/2020)

7. ผลงานชิ้นที่เจ็ด ศิลปะพิกเซลมุมมองทัศนียภาพจริง (True Perspective)

ผู้วิจัยได้เลือกนำเสนอศาลเจ้าแม่ทับทิมบริเวณถนนบรมไตรโลกนาถ ฝั่งตลาดใต้ ซึ่งเป็นพื้นที่ศาสนสถานสำคัญในชุมชน โดยนำเสนออัตลักษณ์ของชุมชน 3 ด้าน ได้แก่ (1) อัตลักษณ์ด้านพื้นที่ ผู้วิจัยสื่อสารด้วยมุมมองทัศนียภาพจริงของศาลเจ้าแม่ทับทิม เพื่อแสดงถึงพื้นที่ศาสนสถาน (2) อัตลักษณ์ด้านวิถีชีวิต ผู้วิจัยสื่อสารด้วยภาพผู้คนกำลังทำกิจกรรมตามความเชื่อทางศาสนา และ (3) อัตลักษณ์ด้านประวัติศาสตร์ ผู้วิจัยสื่อสารด้วยภาพศาลเจ้าแม่ทับทิม ซึ่งก่อตั้งมานานแล้ว ผลงานชิ้นนี้ผู้วิจัยได้กำหนดชิ้นงานภาพต้นแบบ ให้มีความละเอียด 800 x 600 พิกเซล มีการใช้สี 128 สี แบบกราฟิกวิดีโอเกม 7-บิต นำเสนอในรูปแบบภาพนิ่งและ Gif Animation



ภาพที่ 20 ศิลปะพิกเซลมุมมองทัศนียภาพจริง (True Perspective)
(© Sansern Rianthong 20/05/2020)



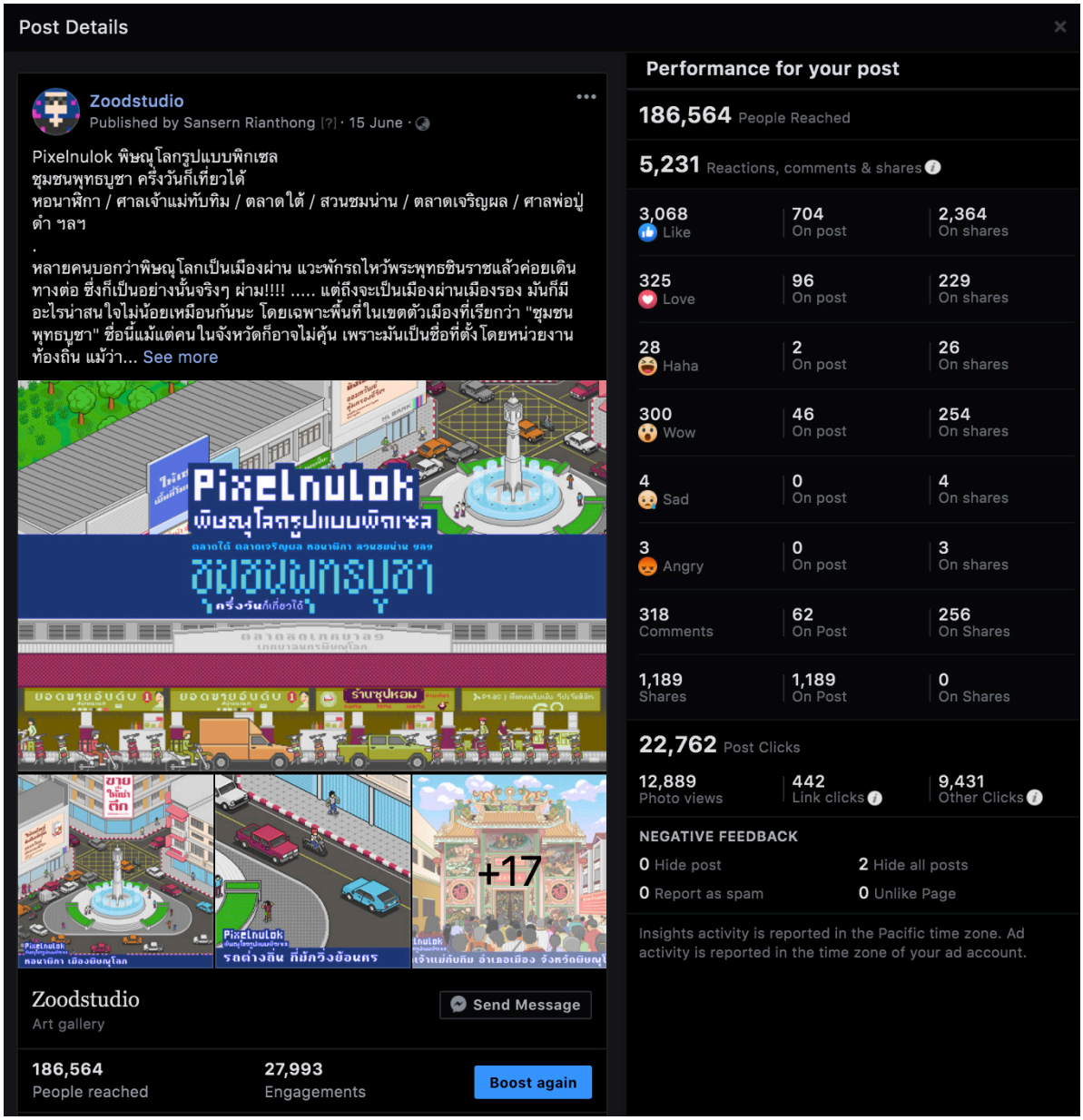
ภาพที่ 21 ภาพเปรียบเทียบศิลปะพิกเซลมุมมองทัศนียภาพจริง (True Perspective) กับสถานที่จริง
(© Sansern Rianthong 01/05/2020)

ผลงานสร้างสรรค์จำนวนทั้ง 7 ชิ้นงาน เป็นศิลปะพิกเซลที่นำเสนอสภาพแวดล้อมจริงในพื้นที่ชุมชนพุทธบูชา จังหวัดพิษณุโลก แม้ว่าแต่ละชิ้นงานมีการลดทอนความละเอียดและจำนวนสีของภาพตามข้อจำกัดแบบศิลปะพิกเซล แต่ผลลัพธ์ที่ออกมายังสามารถคงลักษณะเฉพาะของวัตถุ สิ่งปลูกสร้าง อาคารสถานที่ และภาพวิถีชีวิตของผู้คนในชุมชนได้อย่างครบถ้วน เมื่อเปรียบเทียบผลงานสร้างสรรค์ชุดนี้กับผลงานของศิลปินท่านอื่นที่ใกล้เคียงกัน พบว่าภาพรวมของงานชุดนี้ทำออกมาตามแนวทางของวิดีโอเกมเก่า ส่วนมากมีการใช้สีที่สดใส ซึ่งแตกต่างจากผลงานของ Pixelshuh ที่มักใช้สีโทนมืด ผลงานชุดนี้แม้มีการจัดองค์ประกอบภาพมุมมองระยะไกล (Long shot) และนำเสนอเรื่องราววิถีชีวิตของผู้คน สอดคล้องกับผลงานของกลุ่มศิลปิน EBOY แต่ก็ไม่มีการใส่รายละเอียดของตัวละครและยานยนต์ที่ดูเหนือจริงแบบกลุ่มศิลปินดังกล่าว นอกจากนั้นผลงานที่สร้างสรรค์มีการนำเสนอด้วยมุมมองที่หลากหลายกว่าผลงานของ Archipics ซึ่งมีเพียงมุมมองด้านข้างและมุมมองทัศนียภาพจริง

4. การเผยแพร่ผลงาน

ผู้วิจัยได้ทำการนำเสนอผลงานผ่านช่องทางเว็บไซต์ www.behance.com/zooddooz และแพลตฟอร์ม Facebook Page ชื่อ Zoodstudio ซึ่งผู้วิจัยได้นำเอาผลงานศิลปะพิกเซลมานำเสนอในรูปแบบ Facebook album หรือ Collection images post เพื่อประชาสัมพันธ์การท่องเที่ยวในชุมชน โดยทำการเผยแพร่เมื่อวันที่ 15 มิถุนายน 2563

จากการเก็บข้อมูลเมื่อวันที่ 4 สิงหาคม 2563 ในหน้าโพสหลัก มีผู้ Share ผลงาน จำนวน 1,186 ครั้ง มีผู้กด Emotion ตอบสนองทั้งหมด 824 คน แบ่งเป็น Like จำนวน 681 คน กด Love จำนวน 94 คน กด Wow จำนวน 46 คน กด Care จำนวน 3 คน และมีผู้เข้าถึงผลงานทุกผลงานรวมจำนวนทั้งหมด 186,564 คน โดยผู้แสดงความคิดเห็นส่วนใหญ่แสดงความคิดเห็นไปในแนวทางเดียวกัน คือเชื้อเชิญเพื่อนฝูงให้มาท่องเที่ยวที่จังหวัดพิษณุโลก มีการพูดถึงร้านค้า ร้านอาหาร และสถานที่สำคัญในพื้นที่ด้วยความภาคภูมิใจ รวมถึงมีการแท็กชื่อเพื่อนให้เข้ามาดูเนื้อหาที่นำเสนอ



รูป 22 Collection image post ใน Facebook Page
https://www.facebook.com/zoodstudio/posts/3357638874260838
(© Sansern Rianthong 04/08/2020)

5. ผลการประเมินผลงานสร้างสรรค์

ผลการประเมินผลงานโดยผู้เชี่ยวชาญและผู้ทรงคุณวุฒิในสาขาที่เกี่ยวข้อง จำนวน 3 ท่าน พบว่าอยู่ในระดับมากที่สุด โดยมีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 4.530 ด้านความงามตามลักษณะเฉพาะของศิลปะพิกเซล หัวข้อความละเอียดเรียบร้อยของการจัดเรียงจุด มีความเหมาะสมมากที่สุด ค่าเฉลี่ย 5 ด้านการสื่อสารอัตลักษณ์ชุมชนพุทธบูชา จังหวัดพิษณุโลก หัวข้อความชัดเจนและเหมาะสมในการสื่อสารอัตลักษณ์ ด้านวิถีชีวิต มีความเหมาะสมมาก ค่าเฉลี่ย 4.282 ด้านคุณค่าของผลงานในการนำไปใช้ประโยชน์ด้านต่าง ๆ หัวข้อความเหมาะสมของงาน ถ้านำไปพัฒนาเป็นสื่อโต้ตอบ และหัวข้อการนำไปพัฒนาเป็นผลิตภัณฑ์ มีความเหมาะสมมากที่สุด ค่าเฉลี่ย 5.000

ตารางที่ 2 ผลการประเมินผลงานโดยผู้เชี่ยวชาญและผู้ทรงคุณวุฒิในสาขาที่เกี่ยวข้อง

รายการประเมิน	$\overline{X}$	**ความเหมาะสม**
1. ด้านความงามตามลักษณะเฉพาะของศิลปะพิกเซล		
1.1 ความเหมาะสมของการจำลองภาพคนและสิ่งมีชีวิตจริง	4.137	มาก
1.2 ความเหมาะสมของการจำลองภาพยานพาหนะจริง	4.840	มากที่สุด
1.3 ความเหมาะสมของการจำลองภาพอาคาร สถานที่จริง	4.745	มากที่สุด
1.4 ความเหมาะสมของการจำลองภาพสภาพแวดล้อมจริง	4.651	มากที่สุด
1.5 ความเหมาะสมของการใช้สีที่มีจำนวนจำกัด	4.688	มากที่สุด
1.6 ความเหมาะสมของขนาดชิ้นงานในการแสดงผล	4.847	มากที่สุด
1.7 ความเหมาะสมของมุมมองในการนำเสนอ	4.849	มากที่สุด
1.8 ความละเอียดเรียบร้อยของการจัดเรียงจุด	5.000	มากที่สุด
2. ด้านการสื่อสารอัตลักษณ์ชุมชนพุทธบูชา จังหวัดพิษณุโลก		
2.1 ความชัดเจนและเหมาะสมในการสื่อสารอัตลักษณ์ด้านประวัติศาสตร์	4.275	มาก
2.2 ความชัดเจนและเหมาะสมในการสื่อสารอัตลักษณ์ด้านวิถีชีวิต	4.282	มาก
2.3 ความชัดเจนและเหมาะสมในการสื่อสารอัตลักษณ์ด้านพื้นที่	3.996	มาก
3. ด้านคุณค่าของผลงานในการนำไปใช้ประโยชน์ด้านต่าง ๆ		
3.1 ความเหมาะสมของงาน ถ้านำไปพัฒนาเป็นสื่อประชาสัมพันธ์การท่องเที่ยว	3.330	มาก
3.2 ความเหมาะสมของงาน ถ้านำไปพัฒนาเป็นผลิตภัณฑ์	5.000	มากที่สุด
3.3 ความเหมาะสมของงาน ถ้านำไปพัฒนาเป็นสื่อการเรียนการสอน	4.330	มาก
3.4 ความเหมาะสมของงาน ถ้านำไปพัฒนาเป็นสื่อโต้ตอบ เช่น วิดีโอเกม	5.000	มากที่สุด
คะแนนเฉลี่ยทั้งหมด	4.530	มากที่สุด

ผลการประเมินผลงานจากผู้คนในชุมชน 75 ท่าน (N = 75 คน) สรุปผลได้ดังนี้ ผู้คนในพื้นที่ชุมชนพุทธบูชา มีความเห็นว่า ผลงานศิลปะพิกเซลมีความเหมาะสมในระดับมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 4.660 ผลงานที่มีความชัดเจนในการสื่อสารถึงพื้นที่มากที่สุด คือ ผลงานชิ้นที่ 7 พื้นที่ศาลเจ้าแม่ทับทิม มีความเหมาะสมมากที่สุด ค่าเฉลี่ย 4.850 ด้านคุณค่าของผลงานในการนำไปใช้ประโยชน์ด้านต่าง ๆ ที่มีความเหมาะสมมากที่สุด คือ การนำไปพัฒนาเป็นสื่อประชาสัมพันธ์การท่องเที่ยว มีค่าเฉลี่ย 4.660

ตารางที่ 3 ผลการประเมินผลงานจากผู้คนในชุมชน

รายการประเมิน	$\overline{X}$	**ความเหมาะสม**
1. ความชัดเจนในการสื่อสารถึงพื้นที่		
1.1 ผลงานชิ้นที่ 1 ความชัดเจนในการสื่อสารถึงพื้นที่ชุมชนพุทธบูชา	4.560	มากที่สุด
1.2 ผลงานชิ้นที่ 2 ความชัดเจนในการสื่อสารถึงพื้นที่ถนนคนรักสุขภาพ สวนชมน่าน	4.680	มากที่สุด
1.3 ผลงานชิ้นที่ 3 ความชัดเจนในการสื่อสารถึงพื้นที่ลานกลางเมือง / สถานีตำรวจภูธรเมืองพิษณุโลก / ศาลพ่อปู่ดำ	4.690	มากที่สุด
1.4 ผลงานชิ้นที่ 4 ความชัดเจนในการสื่อสารถึงพื้นที่อาคารพาณิชย์ ถนนพุทธบูชา / ตลาดเทศบาล 1 หรือ ตลาดกิติกร หรือ ตลาดใต้	4.620	มากที่สุด
1.5 ผลงานชิ้นที่ 5 ความชัดเจนในการสื่อสารถึงพื้นที่ซอยตลาดใต้	4.730	มากที่สุด
1.6 ผลงานชิ้นที่ 6 ความชัดเจนในการสื่อสารถึงพื้นที่วงเวียนหอนาฬิกา / ตลาดเจริญผล	4.730	มากที่สุด
1.7 ผลงานชิ้นที่ 7 ความชัดเจนในการสื่อสารถึงพื้นที่ศาลเจ้าแม่ทับทิม	4.850	มากที่สุด
2. ด้านคุณค่าของผลงานในการนำไปใช้ประโยชน์ด้านต่าง ๆ		
2.1 ความเหมาะสมของงาน ถ้านำไปพัฒนาเป็นสื่อประชาสัมพันธ์การท่องเที่ยว	4.660	มากที่สุด
2.2 ความเหมาะสมของงาน ถ้านำไปพัฒนาเป็นผลิตภัณฑ์	4.640	มากที่สุด
2.3 ความเหมาะสมของงาน ถ้านำไปพัฒนาเป็นสื่อการเรียนการสอน	4.630	มากที่สุด
2.4 ความเหมาะสมของงาน ถ้านำไปพัฒนาเป็นสื่อโต้ตอบ เช่น วิดีโอเกม	4.490	มาก
รวม	4.660	มากที่สุด

จากการประเมินผลงานโดยผู้ทรงคุณวุฒิและผู้คนในพื้นที่ พบว่า มีความสอดคล้องกันในด้านความเหมาะสมของงาน โดยกลุ่มผู้ประเมินทั้งสองกลุ่มต่างมีความเห็นว่า ผลงานที่ทำออกมามีความเหมาะสมระดับดีมาก แต่ด้านความเหมาะสมในการนำไปใช้ประโยชน์ด้านต่าง ๆ นั้น กลุ่มผู้ประเมินทั้งสองกลุ่มมีมุมมองที่แตกต่างกัน โดยกลุ่มผู้ทรงคุณวุฒิเห็นว่าผลงานงานศิลปะพิกเซลเหมาะสมนำไปพัฒนาเป็นสื่อโต้ตอบมากที่สุด ในขณะที่กลุ่มผู้คนในชุมชนเห็นว่าเหมาะสมนำไปพัฒนาเป็นสื่อประชาสัมพันธ์การท่องเที่ยวมากที่สุด

สรุปผลการวิจัย

ผลงานศิลปะพิกเซลเพื่อนำเสนออัตลักษณ์ชุมชนพุทธบูชา จังหวัดพิษณุโลก ใช้กระบวนการสร้างสรรค์ เริ่มจากการศึกษาค้นคว้าข้อมูล เก็บรายละเอียดสำคัญที่บ่งชี้ถึงความเป็นพื้นที่ แล้วนำมาวิเคราะห์ข้อมูลหาอัตลักษณ์ของชุมชน จากนั้นนำมาสร้างสรรค์เป็นศิลปะพิกเซลด้วยการกำหนดแนวความคิด การกำหนดขอบเขตงาน การสร้างภาพต้นแบบ และการนำเสนอผลงาน จนได้ผลงานศิลปะพิกเซลที่สะท้อนอัตลักษณ์ของแต่ละพื้นที่ในชุมชน พื้นที่ละ 1 มุมมอง รวมทั้งหมด 7 มุมมอง ได้แก่ 1. มุมมองจากด้านบน นำเสนอพื้นที่ทั้งหมดของชุมชน 2. มุมมองจากบนลงล่าง นำเสนอพื้นที่บริเวณถนนคนรักสุขภาพ 3. มุมมองไดเมตริก 45 องศา นำเสนอพื้นที่บริเวณถนนนเรศวร และถนนบรมไตรโลกนาถฝั่งสถานีตำรวจ 4. มุมมองด้านข้าง นำเสนอพื้นที่บริเวณถนนพุทธบูชา 5. มุมมองออบลิค นำเสนอพื้นที่บริเวณซอยตลาดใต้ 6. มุมมองไอโซเมตริก พื้นที่บริเวณวงเวียนหอนาฬิกา และ 7. มุมมองทัศนียภาพจริง นำเสนอศาลเจ้าแม่ทับทิมบริเวณถนนบรมไตรโลกนาถ ฝั่งตลาดใต้ ซึ่งผลงานทั้งหมดได้สะท้อนอัตลักษณ์อันโดดเด่นของชุมชนพุทธบูชา จังหวัดพิษณุโลก ได้แก่ อัตลักษณ์ด้านพื้นที่ อัตลักษณ์ด้านวิถีชีวิต และอัตลักษณ์ด้านประวัติศาสตร์ โดยภาพรวมของผลงานชุดนี้มีการใช้สีที่สดใสตามแนวทางของวิดีโอเกมเก่า มีการนำลักษณะเด่นของวัตถุ สิ่งปลูกสร้าง สถานที่ ร้านค้า และพฤติกรรมของผู้คนมาใช้ในงานเพื่อนำเสนอเรื่องราวและวิถีชีวิตของผู้คนในชุมชน นอกจากนั้นผลงานแต่ละชิ้นล้วนมีลักษณะเฉพาะของศิลปะพิกเซล ได้แก่ การใช้จุดพิกเซล การจำกัดจำนวนสีใช้ การจัดเรียงตามแนวตาราง และการจัดเรียงอย่างละเอียดและจงใจ

References

Abduzeedo. "Amazing Pixel Art by Pixel, Huh." Abduzeedo. Accessed January 1, 2020. https://abduzeedo.com/amazing-pixel-art-pixel-huh.

Burg, J. *The Science of Digital Media.* Upper Saddle River, NJ: Pearson Education, 2009.

Local Information Center, Research Office, Pibulsongkram Rajabhat Institute. Worain, S. *Khrōngkān Pramœ̄n Sathānaphāp ʻOngkhwāmrū̄ Čhangwat Phitsanulōk.* [Phitsanulok Province Knowledge Status Assessment Project]. Phitsanulok: Local Information Center, Research Office, Pibulsongkram Rajabhat Institute, 1998.

Marketingoops. "Sīphī ʻEn Phœ̄i Chōm Sensan Fēttiwan ʻītwin Khǭnsep "Bangkok Escape". [CPN unveils Central Festival East Ville concept "Bangkok Escape"]." Marketingoops. Accessed January 1, 2020. https://www.marketingoops.com/pr-news/central-festival-eastville.

Mathis, L. "Screen Components: What's a Pixel?." Appway Community. Accessed May 13, 2021. https://community.appway.com/screen/kb/article/screen-components-what-s-a-pixel-1482810924135.

Pendleton, R. L. "Phitsanulok province (Thailand), aerial view of the Nan river." UWM Libraries Digital Collections. Accessed January 1, 2020A. https://collections.lib.uwm.edu/digital/collection/agsphoto/id/761/rec/8.

_____. "Phitsanulok province (Thailand), aerial view of the Nan river." UWM Libraries Digital Collections. Accessed January 1, 2020B. https://collections.lib.uwm.edu/digital/collection/agsphoto/id/1099/rec/12.

_____. "Phitsanulok province (Thailand), aerial view of the Nan river." UWM Libraries Digital Collections. Accessed January 1, 2020C. https://collections.lib.uwm.edu/digital/collection/agsphoto/id/797/rec/11.

Phitsanulok Municipality. *Phœ̄nyutthasāt Kānphatthanā Thētsabān Nakhǭn Phitsanulōk (Phǭ.Sǭ. 2557 – 2566).* [Strategic plan for Phitsanulok municipality development A.D. 2014 - 2022]. Phitsanulok: Phitsanulok Municipality Office, 2013.

Rianthong, S. “Sinlapa Phik Sēn Nai Ngān Sāngsan Dān Sinlapa Læ Kān‘ǭkbæp. [Pixel Art in Creative Arts and Design].” *Art and Architecture Journal Naresuan University* 11, no. 1 (January/June 2020): 100 - 115.

Stapananwatana, J. *Prawattisāt Sangkhom Mūang Phitsanulōk Phǭ.Sǭ. 2475 – 2503.* [The social history of Pitsanulok A.D.1932 - 1960]. Pitsanulok: Faculty of Humanities Naresuan University, 1999.

The Verge. “EBOY and the perfection of pixels.” Youtube. Accessed January 1, 2020. https://www.youtube.com/watch?v=c1F6EsGGa4U.

Tourism Authority of Thailand. “Sarup Phǣn Patibatkān Songsœ̄m Kānthǭngthīeo Prachām Pī 2562. [Summary of the 2019 Tourism Promotion Action Plan].” Tourism Authority of Thailand. Accessed January 1, 2020. https://www.tat.or.th/th/about-tat/market-plan.

Workpoint Official. “Thai thē Sipčhet Makarākhom Hāsippǣt (Wityā Sāt). [Thai Tae Jan 17, 2015 (Wityā Sāt)].” Youtube. Accessed January 1, 2020. https://www.youtube.com/watch?v=qa-OIqkJwV-A.

อนุสาวรีย์ครูบาศรีวิชัย ณ เชิงดอยสุเทพ จังหวัดเชียงใหม่: ปิดตำนานปาฏิหาริย์แห่งอมตะวาจาครูบาศรีวิชัย

received 10 AUG 2020 **revised** 11 NOV 2020 **accepted** 24 NOV 2020

ดร. กฤษณา หงษ์อุเทน
รองศาสตราจารย์ประจำคณะจิตรกรรม
ประติมากรรมและภาพพิมพ์
มหาวิทยาลัยศิลปากร

บทคัดย่อ

อนุสาวรีย์ครูบาศรีวิชัย ที่ประดิษฐาน ณ เชิงดอยสุเทพ จังหวัดเชียงใหม่ ถึงแม้จะสร้างขึ้นจากงบประมาณของจังหวัด แต่ก็ผูกพันอย่างแน่นแฟ้นกับพลังศรัทธาอันยิ่งใหญ่ของมหาชนชาวลานนาที่มีต่อพระอริยสงฆ์ที่พวกเขาขนานนามว่า “นักบุญแห่งลานนาไทย” การศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับชีวประวัติของครูบาศรีวิชัย พระนักพัฒนาผู้ทรงอิทธิพลแห่งยุค ทำให้สามารถประจักษ์แจ้งถึงบุญบารมีอันมากล้นที่มาจากพลังศรัทธาต่อตัวท่านของมหาชนชาวลานนา ซึ่งทำให้การบำเพ็ญสาธารณประโยชน์จำนวนมากมายเหลือคณานับของครูบาศรีวิชัยสำเร็จเสร็จสิ้นทุกโครงการ โดยปราศจากอุปสรรคขัดขวาง นอกจากนั้นการศึกษาประวัติการสร้างอนุสาวรีย์ครูบาศรีวิชัย ที่ยืดเยื้อยาวนานถึง 7 ปี ก็ทำให้สามารถสรุปได้ว่า รูปหล่อสำริดครูบาศรีวิชัยสร้างขึ้นระหว่างปี พ.ศ. 2499 - 2501 ออกแบบและปั้นส่วนศีรษะโดย ศาสตราจารย์ศิลป์ พีระศรี และเขียน ยิ้มศิริ เป็นผู้ปั้นองค์พระ ที่สำคัญจากหลักฐานเอกสารทำให้พบหลักฐานเชิงประจักษ์ที่สำคัญ ซึ่งสามารถหักล้างเรื่องราวเกี่ยวกับอิทธิปาฏิหาริย์แห่งสัจจะวาจาที่ครูบาศรีวิชัยได้เคยลั่นไว้ว่า “ตราบใดที่แม่น้ำปิงไม่ไหลย้อนขึ้นเหนือจะไม่ขอเหยียบย่างเข้าแผ่นดินเมืองเชียงใหม่อีก” ตำนานเกี่ยวกับอมตะวาจาของครูบาศรีวิชัยนี้ถูกนำไปผูกโยงกับวันเปิดเขื่อนภูมิพล โดยเล่าลือกันว่า วันที่ 17 พฤษภาคม พ.ศ. 2507 ซึ่งเป็นวันทำรัฐพิธีเปิดเขื่อนภูมิพล เมื่อกระแสน้ำปิงไหลบ่าย้อนกลับขึ้นเหนือจนนองท่วมท้นเต็มเขื่อนภูมิพลถึงเขตอำเภอฮอด การประดิษฐานรูปหล่อครูบาศรีวิชัยที่จังหวัดเชียงใหม่จึงสำเร็จได้ในวันนั้น แต่หลักฐานเอกสารชี้ชัดว่า รูปหล่อของครูบาศรีวิชัยได้ถูกอัญเชิญขึ้นประดิษฐานบนแท่นฐาน ณ เชิงดอยสุเทพ ในวันที่ 8 มิถุนายน พ.ศ. 2506 ข้อเท็จจริงนี้จึงถือเป็นการปิดฉากตำนานที่เล่าขานถึงปาฏิหาริย์แห่งสัจจะวาจาอันเป็นอมตะของครูบาศรีวิชัยไปโดยปริยาย

คำสำคัญ: อนุสาวรีย์ไทย, ประวัติศาสตร์ศิลปะสมัยใหม่ไทย, ชีวประวัติครูบาศรีวิชัย

Khruba Srivichai Monument at the Foothill Doi Suthep Chiang Mai: The Closure of the Legend of Miracles Surrounding The Monk's Holy Proclamation

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

Abstract

Although the Kruba Srivichai Monument, located at the foothill Doi Suthep Chiang Mai, was constructed with funds from the Chiang Mai provincial budget, it was closely tied to the great faith and reverence of the Lanna people towards the holy monk who was called the "Saint of the Lanna Thai". The study of the biography of Pra Kruba Srivichai, the great developer and most influential monk of the era, has revealed the immense faith and respect of the Lanna people towards him, which explains why all of his countless public construction and renovation works were easily completed without any hindrances. Additionally, the study of the history of the Kruba Srivichai monument construction, which took seven years to be completed, ha enabled us to conclude that the Kruba Srivichai bronze statue was built during 1956 -1958. Moreover, the Kruba Srivichai Monument was found to have been designed and the head of the statue sculpted by Professor Silpa Bhirasri whereas the body had been sculpted by Khien Yimsiri. Most importantly, documentary evidence has shown the important empirical evidence that could refute the myths of the miracles nvolving the monk's holy proclamation that "As long as the River Ping does not flow back north, I shall not step on the land of Chiang Mai again". The legend about the holy proclamation was somehow linked to the inauguration of Bhumibol Dam through the irrational claim involving the return of the Kruba to Chiang Mai and the official opening of the dam. Specifically, it was rumored that on May 17, 1964 which marked the state opening of Bhumibol dam, the River Ping had overflown the dam and flown up to the north as far as the Hod District of Chiang Mai, thus enabling the bronze statue to be successfully erected in Chiang Mai on the same day. According to the documentary evidence, however, the

statue of Kruba Srivichai was established at the foothill Doi Suthep on June 8, 1963. This finding is a fact that can be considered as the closure of the previously mentioned legend of the miracles surrounding the holy proclamation.

Keywords: Thai Monument, History of Modern Thai Art, Biography of Kruba Srivichai

ครูบาศรีวิชัย หรือ พระสีวิไชย (ภาพที่ 1) พระมหาเถระผู้ได้รับความเลื่อมใสศรัทธาอย่างยิ่งจากมหาชนทั่วทั้งจังหวัดทางภาคเหนือหรือมณฑลพายัพในอดีต ถึงแม้ท่านจะมรณภาพไปนานกว่า 80 ปีแล้ว พลังศรัทธาของสาธุชนทั้งหลายที่มีต่อท่านก็ยังมั่นคงไม่เปลี่ยนแปลงเหมือนดังเช่นเมื่อครั้งท่านยังมีชีวิตอยู่ หลังจากครูบาศรีวิชัยมรณภาพได้ประมาณ 17 ปี จังหวัดเชียงใหม่ได้เริ่มโครงการจัดสร้างอนุสาวรีย์เพื่อน้อมระลึกถึงพระคุณของพระอริยสงฆ์ ผู้สร้างคุณูปการอันยิ่งใหญ่ให้แก่จังหวัดเชียงใหม่ท่านนี้ไม่ว่าจะเป็นการบูรณปฏิสังขรณ์วัดสำคัญและเก่าแก่คู่บ้านคู่เมือง เช่น วัดพระสิงห์และวัดสวนดอก หรือการสร้างถนนขึ้นวัดพระธาตุดอยสุเทพด้วยพลังแห่งศรัทธาของมหาชนโดยไม่ต้องอาศัยงบประมาณแผ่นดินจากทางภาครัฐเลย รูปหล่อสำริดครูบาศรีวิชัยได้ถูกอัญเชิญไปประดิษฐานบนแท่นฐาน ณ เชิงดอยสุเทพ เมื่อวันที่ 8 มิถุนายน พ.ศ. 2506 พร้อมกับมีงานฉลองสมโภช 3 วัน 3 คืน ระหว่างวันที่ 8 - 11 มิถุนายน ที่สำคัญยังถือเป็นการเฉลิมฉลองวันบรรจบครบรอบ 85 ปี ชาตกาลครูบาศรีวิชัย “ตนบุญแห่งลานนาไทย” ซึ่งตรงกับวันที่ 11 มิถุนายน พ.ศ. 2506 อีกด้วย



ภาพที่ 1 ครูบาศรีวิชัย (พ.ศ. 2421 - 2482)
(source: Dhammajak 2020, online)

ประวัติครูบาศรีวิชัย

ครูบาศรีวิชัย เกิดเมื่อวันอังคารที่ 11 มิถุนายน พ.ศ. 2421 ที่บ้านปาง ตำบลแม่ตืน (ปัจจุบันเปลี่ยนชื่อเป็น ตำบลศรีวิชัย เพื่อเป็นเกียรติแก่ครูบาศรีวิชัย) อำเภอลี้ จังหวัดลำพูน เป็นบุตรของนายควายและนางอุสา เล่ากันว่าขณะที่มารดาคลอดครูบาศรีวิชัย อากาศแปรปรวนมีพายุฝนฟ้าคะนอง เสียงฟ้าร้องฟ้าผ่าดังสนั่น บิดาจึงตั้งชื่อท่านไว้ 2 ชื่อ คือ “อ้ายฟ้าฮ้อง” เพราะเวลาท่านเกิดฝนตกหนักและฟ้าคะนอง อีกชื่อหนึ่งคือ “อินทเฟือน” หมายถึง “เสียงดังสนั่นถึงพระอินทร์” เพราะวันนั้นนอกจากอากาศจะแปรปรวนและมีพายุฝนฟ้าคะนองแล้วยังมีแผ่นดินไหวอีกด้วย (Sri Prakard 1962) ด้วยอุปนิสัยใฝ่ใจทางธรรม “อินตาเฟือน” จึงฝากตัวเป็นศิษย์ครูบาขัติ เจ้าอาวาสวัดบ้านปาง และเมื่อปี พ.ศ. 2422 ขณะอายุได้ 18 ปี จึงบรรพชาเป็นสามเณร สามปีต่อมาได้อุปสมบทที่วัดบ้านโฮ่งหลวง อำเภอบ้านโฮ่ง จังหวัดลำพูน ได้รับฉายาว่า “ศิริวิชโยภิกขุ” มีนามบัญญัติว่า “พระศรีวิชัย” ระหว่างปี พ.ศ. 2442 - 2444 ได้เดินทางไปศึกษาวิปัสสนากรรมฐานและเวทย์มนต์อาคมขลังต่าง ๆ จากครูบาอุปละ แห่งวัดดอยแต ตำบลท่าทุ่งแผง อำเภอแม่ทา จังหวัดลำพูน จากนั้นก็กลับมาวัดบ้านปางเมื่อต้นปี พ.ศ. 2444 หลังจากครูบาขัติมรณภาพประมาณปี พ.ศ. 2446 พระศรีวิชัยจึงได้ดำรงตำแหน่งเจ้าอาวาสวัดบ้านปางต่อ ระหว่างปี พ.ศ. 2444 - 2449 พระศรีวิชัยได้ออกธุดงค์จาริกเผยแพร่พระธรรมคำสั่งสอนของพระพุทธเจ้าแก่ชาวป่าชาวเขาที่นับถือผีสาง รวมทั้งชาวบ้านในชนบทและชาวเมืองเรื่อยไปในเขตอำเภอบ้านโฮ่ง อำเภอแม่ทา และอำเภอป่าซาง ด้วยเหตุนี้ พระศรีวิชัยจึงเป็นที่รู้จักและเลื่อมใสศรัทธาของชาวจังหวัดลำพูนยิ่งนัก ดังจะเห็นได้อย่างชัดเจน เมื่อปี พ.ศ. 2447 ถึงแม้ขณะนั้นท่านจะมีอายุเพียง 26 ปี และบวชมาเพียง 8 พรรษาเท่านั้น ครั้นท่านคิดสร้างวัดบ้านปางใหม่บนยอดเขาด้านทิศตะวันออกเฉียงใต้ ซึ่งห่างจากวัดเดิมประมาณ 2 กิโลเมตร อันเป็นสถานที่เงียบสงบ เหมาะสำหรับปลีกวิเวกเพื่อปฏิบัติวิปัสสนากรรมฐาน บรรดาสานุศิษย์ชาวบ้านทั้งในเมืองและหมู่บ้าน ชาวเขา หรือสาธุชนที่เคารพศรัทธาในตัวท่าน ต่างหลั่งไหลมาช่วยกันสร้างวัดอย่างล้นหลาม ทำให้วัดของท่านสร้างเสร็จอย่างรวดเร็วภายในปีนั้นเอง พระศรีวิชัยได้ตั้งชื่อวัดใหม่ของท่านว่า “วัดศรีดอนชัยทรายมูลบุญเรือน” (Dharma gateway 2018A; 2018B)

ครูบาศรีวิชัยเป็นพระสงฆ์ที่มีความประพฤติปฏิบัติเคร่งครัด สมถะ ถือสันโดษ และมีศีลาจารวัตรที่งดงามน่านับถือด้วยเหตุนี้ ชาวบ้านจึงเคารพและเลื่อมใสศรัทธาท่านมาก ไม่ว่าใครก็อยากให้ท่านเป็นพระอุปัชฌาย์หรือบวชให้ตามจารีตที่ถือปฏิบัติมาแต่ดั้งเดิมของลานนา ครูบาศรีวิชัยสามารถทำหน้าที่เป็นพระอุปัชฌาย์ได้ แต่ในปี พ.ศ. 2446 ได้มีการออกพระราชบัญญัติลักษณะปกครองคณะสงฆ์ ร.ศ. 121 (พ.ศ. 2445) เพื่อให้สังฆมณฑลทั่วราชอาณาจักรอยู่ภายใต้ระเบียบเดียวกันตามที่สมเด็จพระมหาสมณเจ้า กรมพระยาชิรญาณวโรรสสมเด็จพระสังฆราช ทรงกราบบังคมทูลแนะนำพระบาทสมเด็จพระจุลจอมเกล้าเจ้าอยู่หัว พระราชบัญญัติดังกล่าวได้กำหนดไว้อย่างชัดเจนว่า “พระอุปัชฌาย์ที่จะบวชกุลบุตรได้ต้องได้รับการแต่งตั้งตามระเบียบการปกครองของสงฆ์จากส่วนกลางเท่านั้น” โดยเจ้าคณะแต่ละแขวงจะทำหน้าที่เป็นผู้คัดเลือกรายชื่อผู้สมควรเป็นพระอุปัชฌาย์เพื่อเสนอต่อเจ้าคณะผู้ใหญ่ในกรุงเทพฯ ให้ดำเนินการแต่งตั้งต่อไป ดังนั้น เมื่อครูบาศรีวิชัยยังคงยึดถือธรรมเนียมปฏิบัติตามจารีตดั้งเดิมของลานนาในการทำหน้าที่พระอุปัชฌาย์โดยยังไม่ได้รับการแต่งตั้งจากส่วนกลางจึงไปขัดกับพระราชบัญญัติดังกล่าวและขัดแย้งกับคณะสงฆ์ทั้งระบบ เริ่มตั้งแต่เจ้าคณะแขวงลี้

เจ้าคณะจังหวัดลำพูน เจ้าคณะมณฑลพายัพ เจ้าคณะใหญ่หนเหนือ ฯลฯ และเป็นเหตุให้ครูบาศรีวิชัยต้องอธิกรณ์ โดยถูกกล่าวหาว่าล่วงเกินอำนาจ กระด้างกระเดื่อง ขัดคำสั่งของเจ้าคณะแขวงลี้ เพราะตั้งตนเป็นพระอุปัชฌาย์เองโดยไม่ได้รับอนุญาตจากเจ้าคณะแขวงลี้ จึงถือได้ว่าเป็นพระอุปัชฌาย์เถื่อน (Dharma gateway 2018A; 2018B)

ระหว่างปี พ.ศ. 2451 - 2479 ครูบาศรีวิชัยถูกจับกุมด้วยข้อหาต้องอธิกรณ์ถึง 3 ครั้ง แต่การที่มีผู้เลื่อมใสศรัทธาในตัวท่านมากทั้งในจังหวัดลำพูนและจังหวัดเชียงใหม่ การจับกุมและการกักขังท่านจึงกลายเป็นประเด็นทางการเมือง ซึ่งนำไปสู่การถูกเพ่งเล็งและกล่าวหาว่าท่านซ่องสุมคฤหัสถ์และนักบวช อวดอ้างอิทธิฤทธิ์ให้คนเลื่อมใสศรัทธา จนฝ่ายปกครองหวาดระแวงว่าท่านอาจประพฤติตัวเป็นผีบุญต่อต้านอำนาจรัฐ การจับกุมหรือกักขังท่านแต่ละครั้งก่อให้เกิดการรวมตัวของประชาชนนับร้อยนับพันที่เคารพศรัทธาในตัวท่าน มหาชนต่างหลั่งไหลกันมาให้กำลังใจท่านอย่างไม่ขาดสาย จนฝ่ายปกครองเกรงว่าจะไม่สามารถควบคุมฝูงชนได้ และสถานการณ์อาจบานปลายจนกลายเป็นการจลาจลต่อต้านภาครัฐได้ วิธีการแก้ไขปัญหาง่าย ๆ ของฝ่ายปกครองเพื่อหลีกเลี่ยงอันตรายที่จะเกิดขึ้นจากกระแสต่อต้านของฝูงชนก็คือ การปัดความรับผิดชอบให้พ้นตัวโดยการส่งตัวครูบาศรีวิชัยต่อไปยังหน่วยงานที่รับผิดชอบตามลำดับชั้นที่สูงขึ้นเรื่อย ๆ ด้วยเหตุนี้ ต้นเดือนกุมภาพันธ์ พ.ศ. 2463 เมื่อครูบาศรีวิชัยเดินทางมาถึงเมืองลำพูนพร้อมการติดตามของภิกษุสามเณรและชาวบ้านกว่า 3,000 คน เพื่อรับการสอบสวนตามคำสั่งเจ้าคณะเมืองลำพูนและเจ้าเมืองลำพูน ฝ่ายปกครองเมืองลำพูนเกรงว่า หากกักขังตัวครูบาศรีวิชัยไว้ต่อไป เหตุการณ์อาจลุกลามใหญ่โต จึงส่งตัวท่านไปให้เจ้าคณะมณฑลที่นครเชียงใหม่สอบสวน เมื่อครูบาศรีวิชัยไปถึงเชียงใหม่ ก็มีผู้คนจำนวนมากมายมารอรับท่าน ก้มกราบทำความเคารพท่านทั้งสองฝากฝั่งถนนตลอดทางที่รถวิ่งผ่าน ระหว่างที่ครูบาศรีวิชัยถูกกักขังไว้ตามยถากรรมในศาลาบาตร วัดป่ากล้วย (วัดศรีดอนไชย) นครเชียงใหม่ ความศรัทธาของผู้คนที่มีต่อครูบาศรีวิชัยกลับยิ่งทวีมากขึ้น สาธุชนได้หลั่งไหลไปกราบไหว้บูชาท่านอย่างเนืองแน่น สุดท้ายเจ้าคณะเมืองเชียงใหม่ เจ้าคณะมณฑลพายัพ อุปราชมณฑลพายัพ และเจ้านครเชียงใหม่จึงปรึกษาหารือกัน และตกลงแก้ไขปัญหานี้ด้วยการรวบรวมความผิดทั้งเก่าและใหม่ตั้งแต่ปี พ.ศ. 2451 - 2463 มาตั้งข้อกล่าวหา 8 ข้อสำหรับเป็นข้ออ้างในการส่งตัวครูบาศรีวิชัยให้ไปรับการไต่สวนพิจารณาความผิดจากสมเด็จพระสังฆราชที่กรุงเทพมหานคร (Dharma gateway 2018A; 2018B)

หลังจากถูกกักตัวอยู่ที่เชียงใหม่นาน 3 เดือนกว่า ครูบาศรีวิชัยจึงถูกส่งตัวไปกรุงเทพฯ เมื่อวันที่ 18 พฤษภาคม พ.ศ. 2463 การมารับการไต่สวนข้ออธิกรณ์ของครูบาศรีวิชัย พระสงฆ์ที่ไม่มีสมณศักดิ์จากวัดเล็ก ๆ จังหวัดเล็ก ๆ ในมณฑลพายัพที่ห่างไกล กลายเป็นข่าวหน้าหนึ่งของหนังสือพิมพ์บางกอกไทม์ทั้งฉบับภาษาไทยและอังกฤษ ต้นเดือนมิถุนายน สมเด็จพระสังฆราชทรงประกาศแต่งตั้งพระวรวงศ์เธอ กรมหมื่นชินวรสิริวัฒน์ สมเด็จเจ้าคณะใหญ่หนกลาง เป็นประธานกรรมการไต่สวนข้อกล่าวหาทั้ง 8 ร่วมกับคณะกรรมการอีก 2 องค์คือ พระญาณวรา-ภรณ์และพระธรรมไตรโลกาจารย์ พร้อมกับทรงมีรับสั่งกำชับให้คณะกรรมการพิจารณาไต่สวนข้ออธิกรณ์ของครูบาศรีวิชัยอย่างละเอียดรอบคอบและเที่ยงธรรมที่สุด ผลการไต่สวนสรุปว่า ครูบาศรีวิชัยหามีความผิดอันใดไม่ วันที่ 14 กรกฎาคม พ.ศ. 2463 สมเด็จพระสังฆราชโปรดเกล้าฯ ให้ครูบาศรีวิชัยเข้าเฝ้าเป็นการส่วนพระองค์

จากนั้นทรงมีพระเมตตาพระราชทานเงิน 60 บาท ซึ่งเป็นจำนวนเงินไม่น้อยในสมัยนั้น เพื่อใช้เป็นค่าใช้จ่ายสำหรับเดินทางกลับบ้านที่ลำพูน ครูบาศรีวิชัยเดินทางกลับถึงบ้านเกิด เมื่อวันที่ 23 กรกฎาคม พ.ศ. 2463 [1] (Dharma gateway 2018B)

ตั้งแต่กลับมาจากกรุงเทพฯ ในครั้งนั้นเป็นต้นมา ครูบาศรีวิชัยได้ร่วมกับศรัทธาสาธุชนบูรณปฏิสังขรณ์วัดวาอารามทั่วมณฑลพายัพ ส่วนใหญ่ท่านจะถูกขอร้องจากชาวบ้านให้ไปช่วยบูรณะซ่อมแซมวัดประจำเมืองของตนเอง เนื่องจากไม่ว่าท่านจะเดินทางไปบูรณะวัด ณ ที่ใด เหล่าสาธุชนที่เคารพศรัทธาท่านก็จะเดินทางไปช่วยทั้งกำลังกาย กำลังทรัพย์ และกำลังความสามารถอย่างล้นหลาม ทำให้งานนั้น ๆ สำเร็จเสร็จสิ้นลงอย่างงดงามและรวดเร็ว ประมาณกันว่า ครูบาศรีวิชัยบูรณะวัดต่าง ๆ ถึง 108 วัด อาทิ วัดพระธาตุหริบุญชัย ลำพูน ซึ่งได้รับความเสียหายอย่างหนักจากพายุใหญ่ตั้งแต่ปี พ.ศ. 2458 (พ.ศ. 2463) พระเจดีย์เก่าแก่คู่เมืองฮอด ที่วัดพระธาตุดอยเกิ้ง อำเภอฮอด จังหวัดเชียงใหม่ (พ.ศ. 2464) สร้างวิหารพระเจ้าตนหลวง วัดศรีโคมดำ จังหวัดพะเยา (พ.ศ. 2465) บูรณะพระธาตุดอยตุง จังหวัดเชียงราย และพระธาตุช่อแฮ จังหวัดแพร่ (พ.ศ. 2466) บูรณะวัดพระสิงห์ จังหวัดเชียงใหม่ (พ.ศ. 2467) บูรณะวัดพระพุทธบาทตากผ้า อำเภอป่าซาง จังหวัดลำพูน (พ.ศ. 2473) และบูรณะวัดสวนดอก จังหวัดเชียงใหม่ (พ.ศ. 2474) เป็นต้น (Chiang Mai Province Office Site 2020)

การบูรณะซ่อมแซมวัด โดยเฉพาะเจดีย์และโบสถ์วิหารของครูบาศรีวิชัย ถึงแม้จะเป็นความประสงค์ดีโดยมีจุดมุ่งหมายเพื่อทำนุบำรุงพระพุทธศาสนาผ่านการซ่อมแซมและปรับปรุงอาคารทางพุทธศาสนาหรือโบราณสถาน ซึ่งมีสภาพชำรุดทรุดโทรมหรือเสียหายหักพังให้กลับคืนสู่สภาพสมบูรณ์ดีดังเดิม อาจขัดกับหลักการอนุรักษ์โบราณสถานสมัยใหม่ เพราะหากซ่อมแซมโดยไม่คำนึงถึงการรักษารูปทรงและรูปแบบทางสถาปัตยกรรม รวมทั้งรายละเอียดตกแต่งดั้งเดิมที่เป็นเอกลักษณ์ของโบราณสถานแห่งนั้น อาจเป็นการทำลายหลักฐาน

[1] พระราชดำริเกี่ยวกับครูบาศรีวิชัยของสมเด็จพระมหาสมณเจ้า กรมพระยาวชิรญาณวโรรส สมเด็จพระสังฆราช ในพระราชหัตถเลขาของพระองค์ถึงพระวรวงศ์เธอ กรมหมื่นชินวรสิริวัฒน์ หลังจากโปรดเกล้าฯ ให้ครูบาศรีวิชัยเข้าเฝ้าเป็นการส่วนพระองค์ก่อนเดินทางกลับบ้านเกิด เผยให้เห็นพระเมตตาของพระองค์ที่ทรงมีต่อ “พระบ้านนอก” จากวัดเล็ก ๆ ในมณฑลที่ห่างไกลอย่างชัดเจน ดังความต่อไปนี้

“วันนี้ฉันได้พบตัวพระศรีวิชัยแล้ว ได้ไต่สวนเห็นว่า เป็นพระที่อ่อนโยน ไม่ใช่ผู้ถือกระด้าง ไม่ใช่เจ้าเล่ห์ ไม่ค่อยรู้ธรรมวินัย แต่มีสมณสัญญาพอจะประพฤติให้เป็นพระอยู่ได้อย่างพระที่ห่างเหินจากสมาคม การที่ตั้งตัวเป็นพระอุปัชฌาย์เองนั้น ด้วยไม่รู้ความหมาย ไม่รู้หมายประกาศ ทำตามธรรมเนียม... ถูกเอาตัวมาลงโทษกักขังไว้ เกือบไม่รู้ว่า เพราะความผิดอะไร พระอย่างนี้ต้องการอธิบายให้รู้จักผิดชอบ ดีกว่าจะลงโทษ... เธอจงส่งพระศรีวิชัยกลับขึ้นไปก่อนพรรษา จงบอกให้ผู้ครองนครลำพูนช่วยเป็นธุระให้ได้กลับไปอยู่วัดบ้านปาง หรือวัดอื่นที่พระศรีวิชัยต้องการพอใจ แต่ต้องเป็นหัววัดเอง (หมายถึง เจ้าอาวาส) หรือมีพระอื่นเป็นหัววัดโดยจริงจัง อย่าปล่อยให้เที่ยวเตร่อยู่รูปเดียว แต่ขอให้รู้จักอ่อนน้อมต่อคณะสงฆ์จังหวัดนั้น ค่าส่งพระศรีวิชัยกลับไปจงแจ้งต่อพระญาณวราภรณ์ให้จ่ายเป็นส่วนตัวของฉัน”

ทางประวัติศาสตร์ศิลปะที่สำคัญของท้องถิ่นลานนาและของประเทศได้ ความกังวลดังกล่าวปรากฏในตอนหนึ่งของหนังสือกราบทูลสมเด็จฯ เจ้าฟ้ากรมพระยานริศรานุวัดติวงศ์ของสมเด็จฯ กรมพระยาดำรงราชานุภาพ ลงวันที่ 16 กันยายน พ.ศ. 2480 ความว่า

"...เมื่อสักสี่ห้าวันนี้ มีฝรั่งที่อยู่เชียงใหม่และคุ้นเคยชอบพอกับหม่อมฉันมาแต่ก่อนคนหนึ่ง ผ่านมาทางนี้ (หมายถึง เกาะปีนัง) แวะมาหาหม่อมฉัน เมื่อสนทนากันถึงโบราณสถานในมณฑลพายัพ ด้วยแกเป็นคนชอบโบราณคดีเหมือนกันกับหม่อมฉัน แกบอกว่าพระศรีวิชัยกำลังจะปฏิสังขรณ์วัดเจดีย์เจ็ดยอดที่เมืองเชียงใหม่ หม่อมฉันได้ยินก็ตกใจ ด้วยเคยทราบอยู่แก่ใจว่าพระศรีวิชัยชอบทำการปฏิสังขรณ์ แต่ปฏิสังขรณ์ที่ไหนเป็นอดแก้ของเดิมไม่ได้ ใครห้ามก็ไม่ฟังได้ทำของโบราณนั้นเสียรูปโฉมมาหลายแห่งแล้ว จะนิ่งเสียก็สงสาร (สงสาร ในที่นี้น่าจะหมายความว่า เป็นห่วงว่าศิลปะโบราณจะเสียหาย) จึงมีจดหมายเป็นส่วนตัวไปถึงหลวงบริบาลบุรีภัณฑ์ฉบับหนึ่ง..." (Prince Naris and Prince Damrong 1961B, 243)

เนื้อหาในลายพระหัตถ์ของสมเด็จฯ กรมพระยาดำรงราชานุภาพถึงหลวงบริบาลบุรีภัณฑ์ (ป่วน อินทุวง พ.ศ. 2440 - 2529) ซึ่งขณะนั้นรับราชการในตำแหน่งหัวหน้ากองพิพิธภัณฑ์และโบราณวัตถุ กรมศิลปากร (ต่อมา ดำรงตำแหน่งคณบดีคนแรกของคณะโบราณคดี มหาวิทยาลัยศิลปากร ระหว่าง พ.ศ. 2498 - 2504) เผยให้เห็นความห่วงกังวลของพระองค์ที่เกรงว่าหลักฐานสำคัญทางประวัติศาสตร์สถาปัตยกรรมของไทยจะเสียหายหรือถูกบิดเบือนจากการปฏิสังขรณ์โบราณสถานด้วยความรู้เท่าไม่ถึงการณ์ โดยมิได้มุ่งหมายจะกล่าวโทษหรือโจมตีการทำงานของครูบาศรีวิชัยแต่อย่างใด แต่เป็นเพราะความรักในมรดกทางศิลปวัฒนธรรมของชาติโดยแท้ ซึ่งจะขอคัดข้อความบางส่วนจากลายพระหัตถ์ฉบับนี้ ลงวันที่ 12 กันยายน พ.ศ. 2480 มาให้อ่านเพื่อเป็นประจักษ์พยานเกี่ยวกับหลักคิด ความรอบรู้ และพระปรีชาสามารถทางด้านโบราณคดีของสมเด็จฯ กรมพระยาดำรงราชานุภาพ ดังนี้

"หลวงบริบาลฯ ยังคงจำได้ เมื่อไปมณฑลพายัพกับฉันครั้ง 1 ได้เห็นวัดโบราณเป็นวัดสำคัญ ที่เมืองลำพูน 2 วัด นอกจากวัดพระมหาธาตุหริภุญชัย เรียกวัดพระยืน 1 วัด... เอาอย่าง "วัดอานันท" ที่เมืองพุกามมาสร้างอีกวัด 1 เป็นวัดร้างชาวลำพูนเขาเรียกว่า "วัดกู่กุด" (ถ้าเรียกตามภาษาไทยใต้ตรงกับว่า "วัดเจดีย์ด้วน")... เห็นชัดว่าเป็นวัดชาวละโว้สร้างครั้งสมัยนางจามเทวี จึงได้สั่งให้เปลี่ยนนามวัดกู่กุดเรียกว่าวัดจามเทวี และให้ดูแลรักษาเป็นโบราณวัตถุที่สำคัญอันหนึ่งแต่นั้นมา

ฉันได้ยินไม่ช้ามานัก เมื่อปล่อยพระศรีวิชัยกลับไปมณฑลพายัพครั้งหลัง (พฤษภาคม พ.ศ. 2479) ว่าเจ้าหลวงเมืองลำพูนนิมนต์พระศรีวิชัยให้ไปอยู่วัดจามเทวี ฉันก็รู้สึกยินดี โดยนัยหนึ่งที่วัดจามเทวีจะได้รับความทำนุบำรุงพ้นจากเป็นวัดร้าง แต่อีกนัยหนึ่งก็ยังเกิดวิตกขึ้น ด้วยเกรงพระศรีวิชัยจะไปซ่อมแปลงพระเจดีย์ละโว้ให้ผิดรูปและลักษณะของเดิม เหมือนอย่างไปซ่อมพระเจดีย์วัดสวนดอกที่เมืองเชียงใหม่ แต่ไม่ได้ยินว่ามีการซ่อมแซมวัดจามเทวีอย่างไรก็นิ่งอยู่

แต่เมื่อสองสามวันนี้ มีฝรั่งคนหนึ่งซึ่งอยู่เมืองเชียงใหม่... เขาบอกว่าพระศรีวิชัยกำลังจะปฏิสังขรณ์วัดเจดีย์เจ็ดยอดที่เมืองเชียงใหม่ ฉันได้ยินก็ตกใจ ด้วยวัดเจดีย์เจ็ดยอดที่เมืองเชียงใหม่กับวัดพระยืนที่เมืองลำพูนเป็นหลักฐานสำหรับพิสูจน์พงศาวดารเกี่ยวข้องกับเมืองพุกาม และวัดจามเทวีเป็นหลักฐานสำหรับพิสูจน์ พงศาวดารการเกี่ยวข้องกับเมืองละโว้ ถ้าแปลงรูปหรือลักษณะผิดไปเสียกับของเดิม ก็สิ้นหลักสอบพงศาวดารทั้ง 3 แห่ง

วัดที่เป็นหลักพงศาวดารในมณฑลพายัพ ฉันอยากให้รักษาไว้ตามลักษณะอย่างเดิม เป็นแต่ป้องกันอย่าให้ชำรุดหักพัง เช่นที่วัดจามเทวีนั้นก็มีแต่พระเจดีย์กับแนวพื้นวิหารของเดิมอยู่เท่านั้น ถ้ากั้นรั้วหรือทำกำแพงแก้วล้อมพระเจดีย์กับวิหารของเดิม ไว้เป็นส่วนหนึ่ง นอกเขตกำแพงแก้วออกมายอมให้พระศรีวิชัยจะสร้างโบสถ์วิหารการเปรียญและกุฏิริถานได้ตามใจก็จะดีหนักหนา วัดพระยืนนั้นเขารักษาดีอยู่แล้ว พระศรีวิชัยเห็นจะไม่ซ่อมแซมแต่ที่วัดเจดีย์เจ็ดยอดเมืองเชียงใหม่นั้นสำคัญมาก ต้องป้องกันเสียให้ทัน...

ท่านศรีวิชัยนั้นมีคุณมากในการปฏิสังขรณ์ เสียแต่แกอดแก้แบบของเดิมไม่ได้ ถ้าเป็นของใหม่หรือของสามัญก็ไม่พอเป็นไร แต่ถ้าแก้ของที่เป็นหลักพงศาวดาร ก็เหมือนทำให้เกิดฉิบหาย ต้องห้ามให้อยู่ แต่ห้ามโดยอัธยาศัยอย่าให้ถึงวิวาทกันจึงจะดี" (Prince Naris and Prince Damrong 1961B, 244 - 246)

ผลงานชิ้นสำคัญที่ทำให้ครูบาศรีวิชัยโด่งดังเป็นที่รู้จักทั่วทั้งประเทศคือ การสร้างถนนขึ้นวัดพระธาตุดอยสุเทพ จังหวัดเชียงใหม่ ที่มีศรัทธาสาธุชนมาร่วมสร้างถนนวันละไม่ต่ำกว่า 5,000 คน (ภาพที่ 2) พลตรีเจ้าแก้วนวรัฐ เจ้าครองนครเชียงใหม่ ขุดจอบเป็นปฐมฤกษ์เมื่อวันที่ 9 พฤศจิกายน พ.ศ. 2477 เวลา 10.00 น. ณ เชิงดอยสุเทพด้านห้วยแก้ว ใช้เวลาสร้างถนนเพียง 5 เดือน กับ 22 วัน จึงแล้วเสร็จ เป็นระยะทาง 11 กิโลเมตรกับอีก 530 เมตร วันที่ 30 เมษายน พ.ศ. 2478 เจ้าแก้วนวรัฐเปิดถนนขึ้นดอยสุเทพด้วยการประทับนั่งรถยนต์ขึ้นดอยสุเทพเป็นปฐมฤกษ์ ผลงานชิ้นเอกที่สำคัญมากที่สุดอีกชิ้นหนึ่งของครูบาศรีวิชัย คือ การรวบรวมพระไตรปิฎกฉบับอักษรลานนา ที่ถูกทอดทิ้งกระจัดกระจายอยู่ตามวัดต่าง ๆ ทั่วทางภาคเหนือ มาจัดหมวดหมู่แยกเป็นพระธรรมขันธ์ ทำการสังคายนา แล้วให้ช่างจารลงบนใบลานใหม่เพื่อเป็นการสืบอายุบวรพระพุทธศาสนาจำนวนทั้งสิ้น 5,408 ผูก ใช้เวลานานถึง 2 ปี (ระหว่าง พ.ศ. 2469 - 2471) สิ้นค่าใช้จ่ายทั้งหมดเป็นเงิน 4,232 รูปี (หรือประมาณ 3,385 บาท สมัยนั้น 1 รูปี มีค่าเท่ากับ 80 สตางค์) ผลงานเพื่อสาธารณประโยชน์ชิ้นสุดท้ายของท่านคือ การสร้างสะพานศรีวิชัยเชื่อมระหว่างจังหวัดลำพูนและเชียงใหม่ ซึ่งเริ่มก่อสร้างเมื่อปี พ.ศ. 2481 แต่เสร็จหลังจากครูบาศรีวิชัยได้มรณภาพแล้ว (Dharma gateway 2018A)



ภาพที่ 2 ครูบาศรีวิชัย บรรดาศิษยานุศิษย์และสาธุชนชาวลานนาที่เลื่อมใสศรัทธา มาร่วมกันสร้างถนนขึ้นดอยสุเทพ
(source: Art & culture magazine 2020, online)

อย่างไรก็ตาม ความสำเร็จอย่างงดงามและสมบูรณ์แบบจากการสร้างถนนขึ้นดอยสุเทพ ซึ่งครูบาศรีวิชัยเปรียบว่าเหมือนกับอริยมรรคกลับกลายเป็นปฐมเหตุให้ท่านต้องอธิกรณ์ครั้งสำคัญ จนต้องถูกคณะสงฆ์ของนครเชียงใหม่ส่งตัวเข้ารับการอบรมและสอบสวนที่กรุงเทพมหานครอีกเป็นครั้งที่สอง ด้วยข้อหาบวชพระโดยพลการ เพราะท่านไม่ได้รับการแต่งตั้งให้เป็นพระอุปัชฌาย์ รวมทั้งข้อกล่าวหาว่าท่านออกใบสุทธิแก่พระที่ท่านบวชให้ทั้งที่ท่านไม่ได้เป็นเจ้าอาวาสวัดใดวัดหนึ่ง ระหว่างนั้นยังเกิดเหตุวัดต่าง ๆ ในจังหวัดเชียงใหม่และจังหวัดใกล้เคียงถึง 60 วัด ขอลาออกจากการปกครองของคณะสงฆ์ของจังหวัดนั้น ๆ เพื่อขอมาขึ้นกับครูบาศรีวิชัยในฐานะ “เจ้าหมวดอุโบสถ” ตามจารีตดั้งเดิมของสงฆ์ล้านนา ครูบาศรีวิชัยถูกส่งตัวเข้ากรุงเทพมหานครเมื่อปลายเดือนตุลาคม พ.ศ. 2478 ตามคำสั่งของมหาเถรสมาคม ประชาชนนับหมื่นพากันไปส่งท่านที่สถานีรถไฟ สถานการณ์ในเชียงใหม่หลังจากครูบาศรีวิชัยจากไปแล้วคงจะระส่ำระสายไม่ใช่น้อยจนกระทั่งพระยาอนุบาลพายัพกิจ (ปุ่น อาสนจินดา พ.ศ. 2430 - 2511) ผู้ว่าราชการจังหวัดเชียงใหม่ ถึงกับต้องออกแถลงการณ์ชี้แจงข้อเท็จจริงเกี่ยวกับการส่งตัวครูบาศรีวิชัยไปกรุงเทพฯ เพื่อสยบข่าวลือที่อาจทำให้เมืองเชียงใหม่ลุกเป็นไฟได้ ครูบาศรีวิชัยถูกนำตัวไปอบรมและสอบสวนที่กรุงเทพฯ ครั้งนี้นานถึง 6 เดือน 17 วัน จึงได้รับอนุญาตให้กลับลำพูนได้ โดยให้พ้นจากข้อกล่าวหาทั้งหมด ท่านเดินทางกลับถึงบ้านเกิด เมื่อวันที่ 18 พฤษภาคม พ.ศ. 2479 (Dharma gateway 2018B)

ก่อนหน้าที่ครูบาศรีวิชัยจะกลับลำพูน หลวงศรีประกาศ (ฉันท์ วิชยาภัย พ.ศ. 2428 - 2512) ผู้แทนราษฎรจังหวัดเชียงใหม่ในขณะนั้น ได้ไปคารวะท่านที่วัดเบญจมบพิตร และขอนิมนต์ให้ท่านกลับไปจำพรรษาที่จังหวัดเชียงใหม่เพื่อช่วยงานสร้างสะพานข้ามห้วยแก้วทางขึ้นสู่ดอยสุเทพ ซึ่งขณะนั้นเป็นสะพานไม้ และหากจะเปลี่ยนเป็นสะพานคอนกรีตก็ต้องใช้เงินถึงประมาณ 6,000 บาท ซึ่งเป็นเงินจำนวนไม่น้อยในเวลานั้น แต่ครูบาศรีวิชัยได้ยืนยันหนักแน่นเป็นสัจวาจากับหลวงศรีประกาศว่า **ตราบใดที่แม่น้ำปิงไม่ไหลย้อนขึ้นเหนือจะไม่ขอเหยียบย่างเข้าแผ่นดินเมืองเชียงใหม่อีก** สาเหตุที่ทำให้ท่านลั่นวาจาเช่นนี้ อาจเนื่องมาจากเมื่อครั้งท่านถูกกล่าวหาว่าต้องอธิกรณ์ครั้งที่ 3 ครูบาศรีวิชัยได้ติดต่อขอให้เจ้าหลวงแก้วนวรัฐและหลวงศรีประกาศช่วยเข้าชี้แจงเหตุผลกับเจ้าคณะเชียงใหม่ แต่กลับไม่มีใครออกมาแสดงตนเพื่อช่วยแก้ข้อกล่าวหาให้กับท่าน จนท่านถูกควบคุมตัวไปสอบสวนที่กรุงเทพฯ ทั้ง ๆ ที่เจ้าหลวงแก้วนวรัฐเป็นผู้ขอนิมนต์ให้ท่านมาช่วยบูรณะวัดหลายแห่งในเชียงใหม่ส่วนหลวงศรีประกาศท่านก็ช่วยรับเป็นประธานโครงการสร้างถนนขึ้นดอยสุเทพจนงานสำเร็จลุล่วงไปได้อย่างดียิ่ง ครูบาศรีวิชัยได้รักษาสัจจะวาจานี้ของท่านจวบจนวาระสุดท้ายแห่งชีวิต ครูบาศรีวิชัยมรณภาพเมื่อวันที่ 21 กุมภาพันธ์ พ.ศ. 2482 ที่วัดบ้านปาง อำเภอลี้ จังหวัดลำพูน สิริอายุได้ 60 ปี หลังจากตั้งศพไว้ที่วัดบ้านปาง 1 ปี จึงได้เคลื่อนศพมาตั้งไว้ ณ วัดจามเทวี อำเภอเมือง จังหวัดลำพูน และได้รับพระราชทานเพลิงศพ เมื่อวันที่ 21 มีนาคม พ.ศ. 2489 (ภาพที่ 3) (Dharma gateway 2018B; Wikipedia 2018)



ภาพที่ 3 ขบวนแห่ศพครูบาเจ้าศรีวิชัยตามแบบประเพณีล้านนาไทย
เพื่อไปประกอบพิธีพระราชทานเพลิงศพที่วัดจามเทวี จังหวัดลำพูน เมื่อวันที่ 21 มีนาคม พ.ศ. 2489
(source: Khambunreang 2020, online)

ครูบาศรีวิชัยนอกจากจะเป็นพระอริยสงฆ์ที่เคร่งครัดในพระธรรมวินัยและมีศีลาจารวัตรที่งดงามแล้ว ยังเป็นพระนักพัฒนาผู้บำเพ็ญสาธารณประโยชน์ด้วยการบูรณปฏิสังขรณ์ศาสนสถานที่ทรุดโทรมปรักหักพังให้กลับมามั่นคงแข็งแรงและงดงามอีกครั้ง รวมทั้งการสร้างถนนและสะพานเพื่อประโยชน์ด้านการคมนาคมของสาธารณชน ผลงานทั้งหมดเพื่อสาธารณประโยชน์สำเร็จเสร็จสิ้นได้ด้วยบุญบารมีของท่าน อันมาจากพลังศรัทธาของมหาชน โดยไม่ต้องอาศัยงบประมาณจากภาครัฐเลย ด้วยเหตุนี้ ท่านจึงเป็นตัวอย่างของพระนักพัฒนาที่ยิ่งใหญ่ที่สุดของประเทศไทย บุญญาบารมีของครูบาศรีวิชัยเป็นที่ประจักษ์แก่สายตาของมหาชนทั่วถิ่นลานนาและทั่วทั้งประเทศ ดังปรากฏในรายงานของ พระยาสุริยานุวัตร (เกิด บุนนาค พ.ศ. 2405 - 2479) ที่มีมาถึงพระยามโนปกรณ์-นิติธาดา ประธานคณะกรรมการราษฎร เมื่อครั้งดำรงตำแหน่งรัฐมนตรีกระทรวงต่างประเทศ และได้รับการแต่งตั้งให้เป็นตัวแทนของรัฐบาลไปเจรจากับเจ้านายฝ่ายเหนือเรื่องการเปลี่ยนแปลงการปกครองเมื่อปี พ.ศ. 2476 ความว่า

“คนสำคัญที่มีอำนาจยิ่งใหญ่กว่าเจ้านายทั้งสิ้นในเมืองเชียงใหม่นั้น มีเถรรูปหนึ่งชื่อตุ๊เจ้าศรีวิไชย (“ตุ๊เจ้า” ภาษาเหนือ หมายถึง พระ พระภิกษุ) เปนเจ้าคณะวัดสิงห์ เชื้อกะเหรี่ยง ตำบลบ้านปาง แขวงเมืองนครลำปาง ซึ่งคนนับถือทั้งเมือง ตลอดจนถึงเชียงตุง จะว่าอะไรหรือจะปรารถนาอะไรคงสำเร็จทั้งสิ้น เถรองค์นี้ถือพุทธสาสนาเคร่งครัดมาก มีฉันอาหารวันละมื้อ และไม่ฉันอาหารเนื้อสัตว์ เปนต้น มีสัทธาในทางปฏิสังขรณ์วัดยิ่งกว่าทางอื่น ได้ซ่อมแซมวิหารและพระเจดีย์ที่สลักหักพังมามากแห่งแล้ว ถึงตัวจะไม่มีเงินทองเลย เมื่อตกลงทำการบุญที่ไหนแห่งใด ราษฎรไทย ลาว เงี้ยว พม่า คงจะนำเงินมาถวายเข้าด้วย ส่งเสบียงอาหารและช่วยออกแรง ออกเครื่องใช้ก่อสร้างให้โดยไม่คิดค่าจ้าง แม้แต่ฝรั่งในเมืองเชียงใหม่ที่เปนมิจฉาธิถิก็ยังพลอยเลื่อมไสช่วยเหลือด้วย...

เวลานี้ตุ๊เจ้าศรีวิไชยกำลังปฏิสังขรณ์วัดสวนดอกอยู่ ข้าพเจ้าได้ไปดูก็เว้นที่จะชมอภินิหารของเธอไม่ได้ สร้างวิหารยาวใหญ่เพียงที่ได้ทำมาถึงเพียงนี้ ยังไม่ทันถึง 10 เดือนก็เกือบจะสำเร็จแล้ว ยังแต่จะปิดทอง ประดับกระจกที่ลวดลายตามเสาและผนัง ตุ๊เจ้าศรีวิไชยบอกว่า ชาวบ้านเรี่ยไรเงินไปให้ไม่ถึงหกหมื่นบาทเศษ แต่วิหารขนาดใหญ่เพียงที่ทำมาได้นี้ ถ้าเปนในกรุงเทพฯ คงจะสิ้นเงินกว่าสองแสนบาทแล้ว ชาวบ้านหญิงชายอุส่าห์ขนอิฐไปส่งคนละเก้าแผ่นสิบแผ่น ยังมีหญิงสาวแก่ขนทราย หาบ หรือกระเดียดกระจาดไปส่งต่อเนื่องกันเสมอ ยังมีพวกขนเข้าและเสบียงอาหารไปช่วยเลี้ยงคนทำงานอีกเปนอันมาก ดูไปก็น่าเลื่อมไสได้จริง ” (National Achieves of Thailand n.d.D.)

สมเด็จฯ เจ้าฟ้ากรมพระยานริศรานุวัดติวงศ์ทรงมีพระวินิจฉัยเกี่ยวกับ “อภินิหาร” หรือบุญบารมีของครูบาศรีวิชัย ที่นำมาสู่พลังศรัทธาของมหาชนไว้ในหนังสือกราบทูลสมเด็จฯ กรมพระยาดำรงราชานุภาพ ลงวันที่ 12 ธันวาคม พ.ศ. 2479 ดังนี้

“ในการปฏิสังขรณ์ ตรัสอ้างถึงพระศรีวิชัย จะขอทูลแยกธาตุพระศรีวิชัยถวาย ท่านเป็นผู้มีอภินิหารที่คนนับถือมาก ท่านตระหนักในอภินิหารอันนั้นของท่าน จึงคิดใช้อภินิหารให้เป็นชื่อเสียงกว้างขวางออกไปอีก โดยวิธีร้องขอเอาเงินคนละเล็กคนละน้อย รวบรวมเข้าให้เจ๊กทำสิ่งในพระศาสนาซึ่งโทรมแล้วให้คืนใช้ประโยชน์ได้ ความจำนงมีเพียงเท่านั้นเอง... ที่จริงงานซ่อมแซมนั้นเป็นงานที่ทำยากยิ่งนัก ต้องเสียเงินเสียแรงเสียเวลามากกว่าทำใหม่ทั้งผลที่ทำได้ก็เห็นเป็นเล็กน้อย จึงไม่มีคนพอใจจะทำ เกล้ากระหม่อมเคยถูกมาหนักต่อหนักแล้ว...” (Prince Naris and Prince Damrong 1961A, 70 - 71)

นอกจากผลงานด้านบำเพ็ญสาธารณประโยชน์แล้ว ครูบาศรีวิชัยยังนับเป็นพระธรรมจาริกองค์แรกแห่งลานนาไทย เนื่องจากสมัยก่อนที่ท่านจะต้องอธิกรณ์ มักชอบออกธุดงค์เพื่อไปจาริกเผยแพร่พระธรรมคำสั่งสอนของพระพุทธเจ้าแก่ชาวบ้านชาวป่าชาวเขาที่นับถือผีให้กลับใจมานับถือพุทธศาสนาเป็นจำนวนมาก ศีลาจารวัตรที่งดงามน่าเคารพเลื่อมใส ความสมถะ ความถือสันโดษ อีกทั้งการบำเพ็ญสาธารณประโยชน์คือความยิ่งใหญ่ของครูบาศรีวิชัย ซึ่งก่อให้เกิดพลังศรัทธาของมหาชน จนทำให้ท่านได้รับการขนานนามว่า **“ตนบุญแห่งลานนาไทย”**

อนุสาวรีย์ครูบาศรีวิชัย ณ เชิงดอยสุเทพ



ภาพที่ 4 ศิลป์ พีระศรี อนุสาวรีย์ครูบาศรีวิชัย ณ เชิงดอยสุเทพ จังหวัดเชียงใหม่ สร้างระหว่าง พ.ศ. 2499 - 2501 สำริดรมดำ สูงราว 180 ซม. ภาพถ่ายประมาณ พ.ศ. 2535
(source: Silpakorn University 1992, 44)

อนุสาวรีย์ครูบาศรีวิชัย ที่ประดิษฐานบริเวณทางขึ้นพระธาตุดอยสุเทพด้านน้ำตกห้วยแก้ว (ภาพที่ 4) นอกจากจะเป็นสถานที่แห่งหนึ่งที่ชาวเชียงใหม่แวะเวียนมาสักการบูชาอยู่ไม่ได้ขาดแล้ว ยังนับเป็นสถานที่สำคัญ ซึ่งบรรดาสาธุชนทุกคนที่ตั้งใจจะขึ้นไปสักการะพระธาตุดอยสุเทพ จะต้องแวะมานมัสการเพื่อความเป็นสวัสดิมงคลก่อนเสมอ จากหลักฐานเอกสารที่เป็นจดหมายราชการ ซึ่งผู้ว่าราชการจังหวัดเชียงใหม่และหลวงศรีประกาศติดต่อ

กับอธิบดีกรมศิลปากรและศาสตราจารย์ศิลป์ พีระศรี รวมทั้งภาพถ่าย พิมพ์เขียวแบบแท่นฐานอนุสาวรีย์ครูบาศรีวิชัย และเอกสารอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้อง ทำให้สามารถสรุปประวัติและระยะเวลาการสร้างอนุสาวรีย์ รวมทั้งชื่อศิลปินผู้ออกแบบและปั้นหล่อรูปครูบาศรีวิชัยได้อย่างถูกต้องชัดเจน ดังนี้

ราวปลายปี พ.ศ. 2499 ทางจังหวัดเชียงใหม่ ได้เริ่มโครงการจัดสร้างอนุสาวรีย์ครูบาศรีวิชัย เพื่อเชิดชูเกียรติและแสดงความกตัญญูกตเวทิตาต่อครูบาศรีวิชัย ผู้สร้างคุณูปการอันยิ่งใหญ่ให้แก่จังหวัดเชียงใหม่ ไม่ว่าจะเป็นการบูรณปฏิสังขรณ์วัดสำคัญและเก่าแก่คู่บ้านคู่เมือง เช่น วัดพระสิงห์และวัดสวนดอก และที่สำคัญที่สุดคือการสร้างถนนขึ้นวัดพระธาตุดอยสุเทพ ซึ่งสำเร็จได้ด้วยพลังแห่งศรัทธาของมหาชนทั่วทั้งมณฑลพายัพที่มีต่อตัวครูบาศรีวิชัย ในการนี้ นายประเสริฐ กาญจนดุล (Chiang Mai Province Office Site 2020) ผู้ว่าราชการจังหวัดเชียงใหม่ขณะนั้น เป็นผู้ติดต่อว่าจ้างกรมศิลปากรให้ออกแบบสร้างอนุสาวรีย์ครูบาศรีวิชัยในรูปแบบเหมือนจริง ราวต้นเดือนธันวาคม พ.ศ. 2499 ทางกรมศิลปากรได้เริ่มลงมือดำเนินการออกแบบปั้นรูปครูบาศรีวิชัยทันที ในขั้นตอนแรก ประติมากรต้องศึกษาหาข้อมูลคร่าว ๆ เกี่ยวกับรูปร่างหน้าตา บุคลิกลักษณะ ประวัติชีวิต และผลงานอันโดดเด่นหรือวีรกรรมอันมีค่าควรแก่การยกย่องเชิดชูของครูบาศรีวิชัยก่อน จากนั้นจึงคิดหาแนวทางในการสร้างงานให้ตรงตามความต้องการของผู้ว่าจ้าง โดยทั่วไป ศิลปินจะเป็นผู้เสนอแบบร่างหลาย ๆ แบบพร้อมอธิบายแนวคิดของแต่ละแบบให้ผู้ว่าจ้างพิจารณาคัดเลือกจนกว่าจะพึงพอใจ เมื่อได้แบบร่างที่ตรงใจผู้ว่าจ้างแล้วขั้นตอนต่อไปคือการศึกษาค้นคว้าหาข้อมูลในรายละเอียดเกี่ยวกับการนำเสนองาน ขั้นตอนนี้ศิลปินต้องใช้ทั้งความคิด จินตนาการ และแรงบันดาลใจอย่างสูง

ระหว่างเดือนพฤศจิกายน – ธันวาคม พ.ศ. 2499 เป็นช่วงที่ศาสตราจารย์ศิลป์ พีระศรี ออกแบบรูปครูบาศรีวิชัยเป็นแบบร่างสามมิติเล็ก ๆ 3 แบบ จากนั้นจึงถ่ายภาพส่งไปให้คณะกรรมการพิจารณาเลือกก่อน รวมทั้งตกลงเรื่องขนาดรูปหล่อและเสนอราคาค่าจ้างปั้นหล่อรูปด้วย จากบันทึกข้อความของศาสตราจารย์ศิลป์ พีระศรี ถึง หัวหน้ากองหัตถศิลป์ ลงวันที่ 28 พฤศจิกายน พ.ศ. 2499 และหนังสือของศาสตราจารย์ศิลป์ พีระศรี ถึง เจ้าน้อยประพันธ์ ลงวันที่ 28 ธันวาคม พ.ศ. 2499 ทำให้ทราบว่า ศาสตราจารย์ศิลป์ พีระศรี ได้ส่งรูปถ่ายแบบร่างสามมิติรูปครูบาศรีวิชัย 3 แบบไปให้คณะกรรมการลงความเห็นว่าต้องการแบบใด และถ้าต้องการเปลี่ยนแปลงหรือมีความเห็นอย่างไรก็ขอให้แจ้งมาได้ นอกจากนั้นยังแนะนำว่า ควรลดขนาดรูปหล่อจากที่ได้ตกลงกันไว้ก่อนหน้านี้จาก 2.10 เมตร เป็น 1.80 หรือ 1.85 เมตร เพื่อให้ดูเท่ากับคนจริงเมื่ออยู่กลางแจ้ง สำหรับค่าจ้างปั้นหล่อรูปครูบาศรีวิชัยทางกรมศิลปากรคิดราคา 35,000 บาท แต่หากทางจังหวัดสามารถจัดหาทองแดงที่ไม่ใช่ทองร่ำย่อยประมาณ 500 กิโลกรัม มาให้ได้ ก็จะลดราคาให้ 6,000 บาท นอกจากนั้นยังขอเบิกเงินสำหรับดำเนินงานล่วงหน้าก่อน 15,000 บาท ส่วนการปั้นหล่อรูปครูบาศรีวิชัย ศาสตราจารย์ศิลป์ พีระศรี ได้มอบหมายให้ เขียน ยิ้มศิริ ศิษย์เอกคนหนึ่งของท่าน เป็นผู้รับผิดชอบ (National Achieves of Thailand n.d.B.) สันนิษฐานว่าน่าจะเป็นเพราะประติมากรผู้นี้เคยฝากชื่อเสียงไว้กับการปั้นพระรูปสมเด็จพระพุทธโฆษาจารย์ (เจริญ ญาณวโร พ.ศ. 2415 - 2494) อดีตเจ้าอาวาสวัดเทพศิรินทราวาส ซึ่งปัจจุบันประดิษฐานในพระอุโบสถ วัดเทพศิรินทราวาส (ภาพที่ 5)



ภาพที่ 5 เขียน ยิ้มศิริ พระรูปสมเด็จพระพุทธโฆษาจารย์ (เจริญ ญาณวโร) เจ้าอาวาสวัดเทพศิรินทราวาส สำริดกะไหล่ทอง ประดิษฐานในพระอุโบสถ วัดเทพศิรินทราวาส
(© Krisana Honguten 5/11/2017)



ภาพที่ 6 ครูบาศรีวิชัย ณ พระธาตุจอมทอง ครั้งบูรณะวัดพระเจ้าตนหลวง (วัดศรีโคมคำ) จังหวัดพะเยา พ.ศ. 2466 อายุ 45 ปี
(source: Gangbeauty 2020, online)

การปั้นรูปเหมือนครูบาศรีวิชัยดูเผิน ๆ เหมือนกับจะไม่มีปัญหายุ่งยากซับซ้อนอะไร เพราะท่านเป็นบุคคลที่มีตัวตนจริง ๆ และเพิ่งจะมรณภาพไปได้เพียงประมาณ 17 ปีเท่านั้น ไม่ใช่วีรบุรุษในตำนานหรือบุคคลในประวัติศาสตร์ที่ไม่มีผู้ใดเคยเห็นหน้าค่าตามาก่อน นอกจากนั้นยังมีภาพถ่ายคุณภาพดีของท่าน ทั้งภาพครึ่งตัวและภาพเต็มตัวจำนวนมากมาย (ภาพที่ 1 และ 6) อีกทั้งยังมีคนที่เคยเห็นและสนิทสนมใกล้ชิดกับท่านเมื่อครั้งยังมีชีวิตอยู่ซึ่งพอจะให้ข้อมูลเกี่ยวกับรูปร่างหน้าตาและบุคลิกลักษณะของท่านได้อีกเป็นจำนวนไม่น้อย แต่สำหรับการปั้นรูปประติมากรรม ซึ่งเป็นงานสามมิติและเห็นได้รอบด้านนั้น ภาพถ่ายหน้าตรงอย่างเดียวยังไม่เพียงพอที่จะทำให้ช่างสามารถปั้นใบหน้ารูปประติมากรรมให้ดูเหมือนจริงได้ ด้วยเหตุนี้ เมื่อศาสตราจารย์ศิลป์ พีระศรีทราบจากลูกศิษย์ของท่านว่า นายอินตา ศิริงาม ชาวเชียงใหม่ [2] (National Achieves of Thailand n.d.C; Kanokpongchai 1989, 100, 102) ซึ่งเคยเรียนที่เพาะช่าง เคยปั้นรูปเหมือนครูบาศรีวิชัยจากตัวจริง เมื่อครั้งที่ท่านต้องอธิกรณ์ครั้งสำคัญจนถูกคณะสงฆ์ของนครเชียงใหม่ส่งตัวเข้ารับการอบรมและสอบสวนที่กรุงเทพมหานครเป็นครั้งที่สองและต้องมาพำนักอยู่ที่วัดเบญจมบพิตรนานถึง 6 เดือน 17 วัน ดังนั้น ตั้งแต่ช่วงปลายเดือนตุลาคม พ.ศ. 2478 จนถึงกลางเดือนพฤษภาคม พ.ศ. 2479 ศาสตราจารย์ศิลป์ พีระศรี จึงพยายามหาทางติดต่อกับนายอินตา เพราะท่านทราบมาว่านายอินตามีภาพถ่ายทุกด้านของครูบาศรีวิชัยจึงน่าจะต้องการขอยืมภาพถ่ายมาประกอบการปั้นใบหน้าด้านข้างของครูบาศรีวิชัย แต่น่าเสียดายที่ขณะนั้นไม่มีผู้ใดทั้งที่เชียงใหม่และกรุงเทพฯทราบที่อยู่ของนายอินตา สุดท้ายจึงต้องอาศัยภาพถ่ายด้านข้างและด้านหน้าของรูปหล่อครูบาศรีวิชัยที่นายอินตาปั้นและประดิษฐานอยู่ในวัดพระธาตุดอยสุเทพ ซึ่งถูกปิดทองเต็มไปหมด มาใช้ประกอบการปั้นแทน

[2] นายอินตา ศิริงาม ชาวเชียงใหม่ ผู้นี้น่าจะเป็นช่างที่มีฝีมือดีทั้งการวาดภาพและการปั้นรูป เพราะเคยชนะเลิศการประกวดภาพเขียน รางวัลที่ 1 และการประกวดรูปปั้น รางวัลที่ 2 จาก “การประกวดประณีตศิลปกรรม” ครั้งแรก พ.ศ. 2480 ในงานฉลองรัฐธรรมนูญ ณ พระราชอุทยานวังสราญรมย์ ไพฑูรย์ เมืองสมบูรณ์ (พ.ศ. 2465 - 2542) ศิลปินแห่งชาติ สาขาทัศนศิลป์ (ประติมากรรม) พุทธศักราช 2529 ประติมากรเอกท่านหนึ่งของไทย ได้เล่าถึงความประทับใจและผลงานศิลปะที่ได้รางวัลและจัดแสดงในงานฉลองรัฐธรรมนูญปี พ.ศ. 2480 - 2481 ของนายอินตาไว้อย่างน่าสนใจ ดังนี้

“อย่างตอนที่ผมยังเรียนอยู่เพาะช่างนั้น มีการประกวดศิลปกรรมงานฉลองรัฐธรรมนูญอย่างคนที่ผมว่าเก่ง ชื่ออินตา เป็นคนเชียงใหม่ คนนี้ส่งงานปั้นรูปเทิดรัฐธรรมนูญ เป็นรูปชาวนา ดินเหนียว สูงเท่าคนจริง ๆ แล้วรูปนั่งก็มี เป็นแบบทอดอ้อย 6 ท่อน ให้กับช้าง ช้างก็คือประเทศไทย แล้วอ้อย 6 ท่อนก็คือหลัก 6 ประการของคณะราษฎร์ ดูเหมือนภาพนี้จะได้รับรางวัลเหมือนกัน... (รางวัลที่ 2)

...มีงานภาพเขียน ก็นายอินตาอีกนั่นแหละที่ชนะที่ 1 ภาพนี้มีขนาดใหญ่มาก ซึ่งสมัยนั้นใครเขียนภาพใหญ่ขนาดนี้ถือว่าเก่ง คือสูง 3 เมตร กว้าง 2 เมตร เป็นรูปพระจันทร์เต็มดวง ในดวงจันทร์นั้นมีรูปรัฐธรรมนูญแล้วก็มีเทวดาอุ้มสมประเทศไทยขึ้นไปหาดวงจันทร์นั้น คือเขาเขียนในลักษณะเบลอ ๆ (Blur) ใช้สีฟ้า สีชมพู เรียกว่าใช้สีไม่เลว เพราะสมัยนั้นยังไม่มีหนังสือศิลปะมาจากต่างประเทศเข้ามาเหมือนสมัยนี้ เพียงแต่ดูว่างานของใครดี ก็เอามาดู เอามาเป็นแบบอย่างกัน... งานพวกนี้แหละครับที่ผมเอาเป็นครูด้วยโดยเฉพาะอิทธิพลการใช้สีฟ้าของนายอินตานั้นผมก็เอาอย่างมาดูเหมือนใคร ๆ ก็เอาอย่างกันทั้งนั้น”

จากจดหมายของศาสตราจารย์ศิลป์ พีระศรี ถึง คุณตรี ซึ่งไม่ทราบว่าคือใคร แต่น่าจะเป็นผู้มีภูมิลำเนาอยู่ที่จังหวัดเชียงใหม่ ลงวันที่ 28 ธันวาคม พ.ศ. 2499 และหนังสือของนายประเสริฐ กาญจนดุล ผู้ว่าราชการจังหวัดเชียงใหม่ ถึง ศาสตราจารย์ศิลป์ พีระศรี ลงวันที่ 9 กุมภาพันธ์ และ 4 มีนาคม พ.ศ. 2500 ทำให้ทราบว่าวันที่ 25 มกราคม พ.ศ. 2500 ศาสตราจารย์ศิลป์ พีระศรี ได้ส่งภาพถ่ายแบบร่างสามมิติรูปครูบาศรีวิชัยอีก 2 แบบไปให้ผู้ว่าราชการจังหวัดเชียงใหม่ ซึ่งแสดงว่าแบบร่าง 3 แบบแรกยังไม่ผ่านความเห็นชอบ จึงได้ส่งแบบร่างใหม่อีก 2 แบบไปให้คณะกรรมการพิจารณาอีกครั้ง และแบบร่างอนุสาวรีย์ครูบาศรีวิชัยก็น่าจะผ่านการอนุมัติในช่วงปลายเดือนมกราคมนี้เอง เพราะวันที่ 2 กุมภาพันธ์ พ.ศ. 2500 นายประเสริฐ กาญจนดุล ผู้ว่าราชการจังหวัดเชียงใหม่ได้มีหนังสือแจ้งมายัง นายธนิต อยู่โพธิ์ อธิบดีกรมศิลปากร ว่าได้ส่งดราฟท์ธนาคารกสิกรไทย ลงวันที่ 1 กุมภาพันธ์ พ.ศ. 2500 จำนวน 15,000 บาท เป็นค่าดำเนินการปั้นหล่ออนุสาวรีย์ครูบาศรีวิชัยงวดแรกมาให้แล้วตามที่กรมศิลปากรมีหนังสือขอเบิกค่าใช้จ่ายมาเมื่อวันที่ 1 ธันวาคม พ.ศ. 2499 ในช่วงเดือนกุมภาพันธ์ นายประเสริฐ กาญจนดุล ได้เดินทางไปราชการที่กรุงเทพฯ และได้แวะไปพบกับศาสตราจารย์ศิลป์ พีระศรี ที่กรมศิลปากร ซึ่งนับเป็นโอกาสอันดีที่เจ้าของโครงการและผู้ว่าจ้างได้มีโอกาสแลกเปลี่ยนความคิดเห็น พูดคุยถึงความก้าวหน้าของงาน และปัญหาอุปสรรคต่าง ๆ ในการทำงาน ด้วยเหตุนี้ หลังจากกลับไปถึงเชียงใหม่ นายประเสริฐ กาญจนดุล จึงได้เป็นธุระในการสืบค้นหาที่อยู่ของนายอินตา ศิริงาม เป็นเวลานานนับเดือน แต่ก็ไม่พบ จึงได้จัดส่งภาพถ่ายด้านข้างและด้านหน้ารูปหล่อครูบาศรีวิชัยที่นายอินตาปั้นและประดิษฐานอยู่ในวัดพระธาตุดอยสุเทพ จำนวน 3 ภาพ มาให้ศาสตราจารย์ศิลป์ พีระศรี เพื่อประกอบการปั้น รูปถ่ายดังกล่าวน่าจะช่วย ศาสตราจารย์ศิลป์ พีระศรี ให้สามารถปั้นใบหน้ารูปครูบาศรีวิชัยต่อได้ในระดับหนึ่ง การปั้นดินรูปครูบาศรีวิชัยน่าจะแล้วเสร็จประมาณกลางเดือนเมษายน (National Achieves of Thailand n.d.B.)

เนื้อหาในหนังสือราชการที่ออกจากกรมศิลปากรของศาสตราจารย์ศิลป์ พีระศรี ถึง นายประเสริฐ กาญจนดุล ลงวันที่ 25 เมษายน พ.ศ. 2500 [3] นับเป็นหลักฐานสำคัญที่ชี้ชัดว่า หลังจากแบบร่างรูปครูบาศรีวิชัย (ภาพที่ 7) ซึ่งขณะนี้ถูกเก็บรักษาไว้ที่หอประติมากรรมต้นแบบ ผ่านการอนุมัติแล้ว ได้มีการดำเนินงานปั้นดินรูปต้นแบบต่อจนแล้วเสร็จอย่างรวดเร็ว จากนั้น ศาสตราจารย์ศิลป์ พีระศรี จึงได้ถ่ายภาพรูปปั้นต้นแบบหลายด้านจากหลายมุมมองเพื่อส่งไปให้คณะกรรมการพิจารณาว่าพอใจหรือไม่ และต้องการจะให้แก้ไขอะไรอีกบ้าง ดังปรากฏข้อความในหนังสือฉบับนี้ว่า

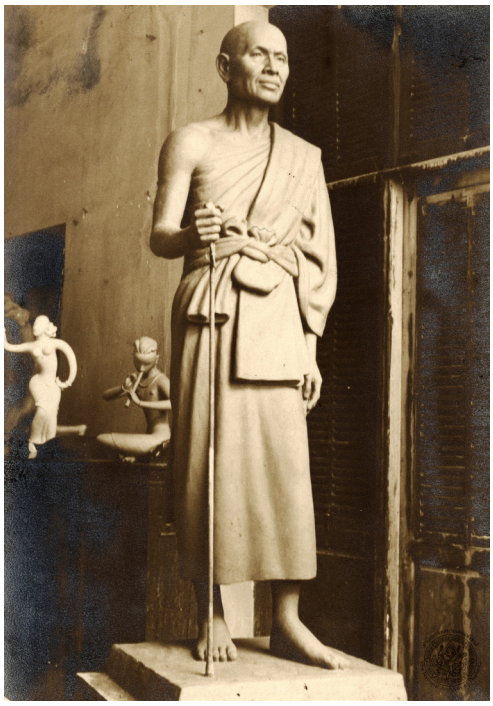
“ข้าพเจ้าได้ส่งรูปถ่ายรูปปั้นของพระครูบาศรีวิชัย ซึ่งได้ปั้นเสร็จเรียบร้อยแล้วมาให้ดูรวม 4 รูป เพื่อให้คณะกรรมการตรวจดูว่า จะต้องแก้ไขประการใดอีกหรือไม่ หากคณะกรรมการเห็นชอบแล้ว กรุณาแจ้งให้ทราบด้วย เพื่อจะได้จัดการหล่อทองแดงต่อไป” (National Achieves of Thailand n.d.B.)

[3] นามสกุล “กาญจนดุล” ของนายประเสริฐ ในหนังสือฉบับนี้พิมพ์เป็น “กาญจนดุลย์” แต่ที่ถูกต้องเขียนแบบไม่มี “ย์” ส่วนชื่อของศาสตราจารย์ศิลป์ พีระศรี ในหนังสือฉบับนี้พิมพ์เป็น “ศิลป” แบบไม่มีการันต์



ภาพที่ 7 ศิลป์ พีระศรี แบบร่างรูปครูบาศรีวิชัย ราว พ.ศ. 2499 ปูนปลาสเตอร์
หอประติมากรรมต้นแบบ กรมศิลปากร กรุงเทพฯ
(source: Silpakorn University 1992, 66)

ต่อมา นายประเสริฐ กาญจนดุล ได้มีหนังสือตอบกลับไปยังกรมศิลปากรหรือศาสตราจารย์ศิลป์ พีระศรี ลงวันที่ 18 พฤษภาคม พ.ศ. 2500 ความว่า “รูปด้านหน้ายังไม่เหมือนดี ให้แก้ไขให้เหมือนรูปถ่ายมากที่สุด นอกนั้นใช้ได้แล้ว” (National Achieves of Thailand n.d.B.) หลังจากนั้นทางกรมศิลปากรคงต้องทำการการแก้ไขส่วนใบหน้าของรูปปั้นต้นแบบให้เหมือนกับภาพถ่ายครูบาศรีวิชัย ซึ่งใช้ดูเป็นแบบให้มากที่สุด ต่อมา เมื่อวันที่ 17 มิถุนายน พ.ศ. 2500 ศาสตราจารย์ศิลป์ พีระศรี ได้ส่งรูปถ่ายใบหน้ารูปปั้นต้นแบบครูบาศรีวิชัยไปให้คณะกรรมการพิจารณาอีกครั้ง (ภาพที่ 8) หลังจากนั้น เมื่อวันที่ 19 กรกฎาคม นายประเสริฐ กาญจนดุล ได้มีหนังสือตอบกลับมาว่า คณะกรรมการได้พิจารณาและมีมติเห็นชอบรูปปั้นต้นแบบครูบาศรีวิชัยแล้ว (National Achieves of Thailand n.d.B.)



ภาพที่ 8 ศิลป์ พีระศรี ภาพถ่ายต้นแบบอนุสาวรีย์พระศรีวิชัย ราว พ.ศ. 2500
(source: National Achieves of Thailand n.d.B.)

โดยทั่วไป หลังจากงานต้นแบบได้รับการอนุมัติจากผู้ว่าจ้างแล้ว กระบวนการการหล่อรูปปั้นก็สามารถเริ่มได้ทันที สำหรับงานหล่อสำริดขนาดเท่ารูปครูบาศรีวิชัยน่าจะใช้เวลาอย่างน้อยที่สุดประมาณ 6 เดือน ก็สามารถส่งมอบงานได้ ด้วยเหตุนี้จึงสันนิษฐานว่า รูปหล่อสำริดครูบาศรีวิชัยน่าจะเสร็จสมบูรณ์ราวกลางปี พ.ศ. 2501 แต่กลับเกิดเหตุพลิกผันอันไม่คาดฝันทำให้การส่งมอบงานนี้ต้องรอไปอีกนานถึง 6 ปี นั่นคือ ตั้งแต่เดือนสิงหาคม พ.ศ. 2501 เป็นต้นมาจนถึงเดือนมกราคม พ.ศ. 2506 ทางจังหวัดเชียงใหม่ไม่ได้มีหนังสือติดต่อกับกรมศิลปากรเกี่ยวกับเรื่องอนุสาวรีย์ครูบาศรีวิชัยอีกเลย ถึงแม้ว่าอธิบดีกรมศิลปากร นายธนิต อยู่โพธิ์ จะส่งหนังสือ 4 ฉบับถึงผู้ว่าราชการจังหวัดเชียงใหม่ ลงวันที่ 13 มีนาคม 15 พฤษภาคม 4 กันยายน และ 15 ตุลาคม พ.ศ. 2501 โดยฉบับแรกเป็นการขอให้ทางจังหวัดเชียงใหม่ส่งเนื้อทองแดง 500 กิโลกรัมเพื่อใช้ในการหล่อรูปครูบาศรีวิชัย และให้ส่งเงินค่าดำเนินการงวดที่ 2 จำนวน 14,000 บาท มาให้กรมศิลปากรโดยด่วน ส่วนหนังสืออีก 3 ฉบับเป็นจดหมายเตือนและทวงถามทางจังหวัดเชียงใหม่เกี่ยวกับเรื่องนี้ (National Achieves of Thailand n.d.B.) แต่น่าแปลกที่ทางจังหวัดเชียงใหม่กลับนิ่งเฉย ไม่ยอมตอบหนังสือกลับมายังกรมศิลปากรเลย ซึ่งนับเป็นการผิดวิสัยของหน่วยงานราชการใหญ่ระดับประเทศ

แต่แล้ว เมื่อวันที่ 12 กุมภาพันธ์ พ.ศ. 2506 พันตำรวจเอกนิรันดร ชัยนาม (Chiang Mai Province Office Site 2020) ผู้ว่าราชการจังหวัดเชียงใหม่ขณะนั้น ได้ส่งหนังสือถึงอธิบดีกรมศิลปากร นายธนิต อยู่โพธิ์ เรื่อง “ขอรับอนุสาวรีย์พระศรีวิชัยของจังหวัดเชียงใหม่” โดยอ้างถึงค่าใช้จ่ายในการจัดสร้างล่วงหน้าที่ได้ส่งมาให้แล้วเมื่อปี พ.ศ. 2500 พร้อมทั้งแจ้งว่าได้ส่งค่าใช้จ่ายคงค้างอีก 14,000 บาทเป็นดราฟท์ธนาคารกรุงศรีอยุธยามาให้แล้วด้วย ส่วนทองแดงอีก 500 กิโลกรัมจะจัดส่งมาทางรถยนต์ขนส่งในภายหลัง นอกจากนี้ยังแจ้งอีกว่า

ได้มอบหมายให้หลวงศรีประกาศ [4] (Metheebhokpong and Lertsomporn 2008, 24 - 26) เป็นผู้รับมอบอนุสาวรีย์ ข้อความในหนังสือฉบับนี้ทำให้สันนิษฐานได้ว่า ระหว่างกรมศิลปากรและทางจังหวัดเชียงใหม่น่าจะมีการติดต่อเจรจาพูดคุยกันมาแล้วก่อนหน้านี้เกี่ยวกับเรื่องอนุสาวรีย์ครูบาศรีวิชัยที่ทางจังหวัดเชียงใหม่ได้สั่งทำไว้เมื่อ 5 ปีก่อน แต่ได้ยุติการติดต่อไปกลางคัน เมื่อตกลงกันได้แล้วผู้ว่าราชการจังหวัดเชียงใหม่ถึงได้ทำหนังสือมาถึงอธิบดีกรมศิลปากรเพื่อขอรับรูปหล่อครูบาศรีวิชัยโดยขอให้ยังให้คงข้อตกลงเดิมที่ทำไว้เมื่อครั้งก่อน

หนังสือของผู้ว่าราชการจังหวัดเชียงใหม่ถึงอธิบดีกรมศิลปากร ลงวันที่ 12 กุมภาพันธ์ พ.ศ. 2506 จดหมายของหลวงศรีประกาศถึงอธิบดีกรมศิลปากร ลงวันที่ 12 และ 22 กุมภาพันธ์ และ 10 มีนาคม พ.ศ. 2506 รวมทั้งหนังสือของอธิบดีกรมศิลปากร ถึง ผู้ว่าราชการจังหวัดเชียงใหม่ ลงวันที่ 24 เมษายน พ.ศ. 2506 นับเป็นหลักฐานสำคัญที่แสดงให้เห็นอย่างชัดเจนว่า ขณะนั้นรูปหล่อครูบาศรีวิชัยเสร็จสมบูรณ์และพร้อมส่งมอบแล้ว ข้อสรุปนี้ได้มาจากการพิจารณาเหตุผลทางเทคนิคประกอบกับข้อเท็จจริงจากเอกสารราชการดังกล่าวข้างต้น นั่นคือ เมื่อวันที่ 12 กุมภาพันธ์ พ.ศ. 2506 ผู้ว่าราชการจังหวัดเชียงใหม่ได้ส่งหนังสือแจ้งมายังอธิบดีกรมศิลปากรว่าต้องการ “ขอรับอนุสาวรีย์พระศรีวิชัยของจังหวัดเชียงใหม่” โดยได้มอบหมายให้หลวงศรีประกาศเป็นผู้ลงนามรับมอบอนุสาวรีย์ ในวันเดียวกันนี้ หลวงศรีประกาศได้ส่งบันทึกข้อความแจ้งมายังอธิบดีกรมศิลปากรว่า ตนเองป่วย ยังไม่หายดี จึงได้มอบหมายให้ นายมูตีราม นายห้างสะโตร์ [5] (Thai news 2020) ซึ่งลงมาทำธุระที่กรุงเทพฯ พอดี เป็นผู้ลงนามรับมอบรูปหล่อครูบาศรีวิชัยแทนตน ต่อมา วันที่ 10 มีนาคม หลวงศรีประกาศได้ส่งจดหมายแจ้งมายังอธิบดีกรมศิลปากรอีกว่า ขออนุญาตให้ นายแพทย์อุทัย สนธินันทน์ [6] (Thai news 2020) มาถ่ายรูปหล่อครูบาศรีวิชัยเพื่อนำไปใช้แกะบล็อกพิมพ์ประกาศแจ้งข่าวให้ชาวเชียงใหม่ทราบทั่วกันเกี่ยวกับการสร้างอนุสาวรีย์ครูบาศรีวิชัย **เนื้อหาในเอกสารหลายฉบับดังกล่าวข้างต้นเป็นหลักฐานสำคัญที่ยืนยันชัดเจนว่า รูปหล่อครูบาศรีวิชัยเสร็จสมบูรณ์พร้อมส่งมอบให้กับทางจังหวัดเชียงใหม่แล้ว** เพราะในหนังสือของผู้ว่าราชการจังหวัดเชียงใหม่และจดหมายของหลวงศรีประกาศถึงอธิบดีกรมศิลปากรในเดือนกุมภาพันธ์ พ.ศ. 2506 ก็กล่าวถึงเรื่อง “การรับมอบอนุสาวรีย์” อีกทั้งการส่ง นายแพทย์อุทัย สนธินันทน์ ไปถ่ายรูปหล่อครูบาศรีวิชัยเพื่อนำไปใช้สำหรับแกะบล็อกพิมพ์ประกาศข่าวก็ยิ่งเป็นการเน้นย้ำให้เห็นว่า รูปหล่อสำริดหล่อครูบาศรีวิชัยเสร็จแล้วอย่างแน่นอน และไม่มีทางเป็นไปตามข้อสรุปของ ดร. เพ็ญสุภา สุขคตะ ที่ว่า

[4] หลวงศรีประกาศ (ฉันท์ วิชยาภัย พ.ศ. 2428 - 2512) ดำรงตำแหน่งนายกเทศมนตรีนครเชียงใหม่ ช่วงปี พ.ศ. 2479 - 2483 และ พ.ศ. 2492 - 2496 ส่วนช่วงปี พ.ศ. 2483 - 2487 มีรายชื่อเป็นนายกเทศมนตรีสลับกับ ร.อ. หลวงสำเริงณรงค์ และพระศรีวรานุรักษ์ (ศรี บุญเฉลียว)

[5] นายโมตีราม กาน่า (พ.ศ. 2448 - 2521) ชาวอินเดีย ต่อมาเปลี่ยนชื่อเป็น นายมนตรี โกศลาภิรมย์ เจ้าของกิจการ “เชียงใหม่สโตร์” ร้านขายผ้าใหญ่และมีชื่อเสียงในจังหวัดเชียงใหม่สมัยก่อน นายมนตรีนับเป็นคหบดีผู้มีคุณูปการด้านการบำเพ็ญสาธารณประโยชน์ต่อจังหวัดเชียงใหม่มากที่สุดผู้หนึ่ง เช่น การร่วมบริจาคทรัพย์และจัดหาทุนสร้างทางขึ้นดอยสุเทพ การก่อสร้างพุทธสถาน จังหวัดเชียงใหม่ และการสร้างสะพานจันทร์สมอนุสรณ์ข้ามแม่น้ำปิงระหว่างชุมชนวัดเกตุกับบ้านช้างม่อย เป็นต้น

[6] นายแพทย์อุทัย สนธินันทน์ เป็นชาวกรุงเทพฯ โดยกำเนิด หลังจบการศึกษาจากคณะแพทยศาสตร์ ได้รับราชการเป็นแพทย์ประจำที่สุขศาลา จังหวัดเชียงใหม่ (ปัจจุบันคือโรงพยาบาลเทศบาลนครเชียงใหม่) ต่อมาได้รับตำแหน่งหัวหน้าหน่วยควบคุมมาลาเรียภาคเหนือ และสุดท้ายย้ายไปรับตำแหน่งผู้อำนวยการกองมาลาเรียที่กรุงเทพฯ นายแพทย์อุทัยรักการถ่ายภาพมากจนสามารถพัฒนาฝีมือกลายเป็นช่างภาพมืออาชีพ เขาเป็นหนึ่งในกลุ่มผู้ร่วมทุนก่อตั้ง หนังสือพิมพ์คนเมือง หนังสือพิมพ์รายวันฉบับแรกของเชียงใหม่

“งานหล่ออนุสาวรีย์หยุดชะงักไปนานหลายปีกระทั่งมาถึงยุค พันตำรวจเอกนิรันดร ชัยนาม ดำรงตำแหน่งผู้ว่าราชการจังหวัดเชียงใหม่... จึงมอบหมายให้หลวงศรีประกาศ... เป็นผู้ติดตามความคืบหน้าและประสานงานกับกรมศิลปากรอย่างเป็นทางการในช่วงต้นปี พ.ศ. 2506... คราวนี้ อธิบดีกรมศิลปากร ได้มอบหมายให้อาจารย์เขียน ยิ้มศิริ... เป็นผู้รับผิดชอบหล่อปั้นรูปเหมือนส่วนที่เหลือของครูบาเจ้าศรีวิชัย... เดือนกุมภาพันธ์ 2506 ในระหว่างที่มีการหล่ออนุสาวรีย์ครูบาเจ้าศรีวิชัยสำหรับประดิษฐานที่เชิงดอยสุเทพนั้น นอกจากหลวงศรีประกาศแล้ว ยังมีผู้ที่อาสาเป็นธุระคอยเดินทางลงมาตรวจแบบอนุสาวรีย์ว่าเหมือนหรือไม่เหมือนกับตัวจริงของครูบาเจ้าศรีวิชัยอยู่เนือง ๆ ที่โรงหล่อกองหัตถศิลป์ กรมศิลปากร...” (Lamphun People Association 2018, 351)

ข้อเท็จจริงที่เกี่ยวข้องกับกระบวนการทางเทคนิคและระยะเวลาในการหล่อสำริดเป็นอีกหนึ่งหลักฐานสำคัญที่สนับสนุนข้อสันนิษฐานที่ว่า รูปหล่อครูบาศรีวิชัยน่าจะสร้างเสร็จสมบูรณ์แล้วประมาณกลางปี พ.ศ. 2501 เพราะงานหล่อสำริดขนาดเท่ารูปครูบาศรีวิชัยต้องใช้เวลาอย่างน้อยประมาณ 6 เดือน จึงจะสามารถหล่อเสร็จ และส่งมอบงานได้ ดังนั้น หากเริ่มนับเวลาตั้งแต่วันที่ 12 กุมภาพันธ์ พ.ศ. 2506 ซึ่งผู้ว่าราชการจังหวัดเชียงใหม่ได้ส่งหนังสือถึงอธิบดีกรมศิลปากรเพื่อขอรับรูปหล่อครูบาศรีวิชัย จนถึงวันที่ 19 เมษายน ซึ่งกรมศิลปากรได้จัดส่งรูปหล่อของครูบาศรีวิชัยไปเชียงใหม่กับองค์การ รสพ. (องค์การรับส่งสินค้าและพัสดุภัณฑ์) ในนามของหลวงศรีประกาศเป็นผู้รับ (National Achieves of Thailand n.d.B.) **รวมระยะเวลาทั้งสิ้นเพียง 2 เดือน จึงไม่มีทางเป็นไปได้ที่ เขียน ยิ้มศิริ จะสามารถปั้นและหล่อรูปครูบาศรีวิชัยได้เสร็จทันเวลา**

หลักฐานสำคัญอีกชุดหนึ่ง ซึ่งสนับสนุนข้อสันนิษฐานที่ว่า รูปหล่อครูบาศรีวิชัยน่าจะเสร็จสมบูรณ์แล้วเมื่อประมาณกลางปี พ.ศ. 2501 คือ บันทึกข้อความของหัวหน้าแผนกคลัง กรมศิลปากร ลงวันที่ 10 มีนาคม พ.ศ. 2501 ซึ่งแจ้งไปยังหัวหน้ากองหัตถศิลป์ว่า ศาสตราจารย์ศิลป์ พีระศรี ได้รวบรวมใบสำคัญค่าใช้จ่ายทั้งค่าสิ่งของและค่าแรงรวม 44 ฉบับ เป็นเงิน 8,603 บาทมาให้ โดยจ่ายจากเงินทดรองจ่าย ซึ่งได้ยืมไปจากแผนกคลัง **“เป็นค่าปั้นและหล่อรูปพระศรีวิชัย”** นอกจากนั้นยังมีบันทึกข้อความของหัวหน้ากองหัตถศิลป์ ลงวันที่ 31 มีนาคม พ.ศ. 2501 ซึ่งแจ้งไปยังหัวหน้าแผนกคลังว่า ได้ส่งใบสำคัญหักใช้เงินยืม [7] เป็นค่าสิ่งของและค่าแรงในการปั้นหล่อรวม 53 ฉบับ เป็นเงิน 15,005.50 บาท มาให้พร้อมกันนี้แล้ว เมื่อนำเอกสารการเงิน 2 ฉบับดังกล่าวข้างต้นมาตรวจสอบและเปรียบเทียบกับ “บัญชีค่าใช้จ่ายในการปั้นหล่อรูปพระศรีวิชัย ของจังหวัดเชียงใหม่” ของกรมศิลปากร แล้วนำมาพิจารณาประกอบข้อเท็จจริงที่เกี่ยวข้องกับกระบวนการทางเทคนิคและระยะเวลาในการหล่อสำริด ทำให้สามารถสรุปได้ว่า หลังจากนายประเสริฐ กาญจนดุล ส่งหนังสือลงวันที่ 19 กรกฎาคม พ.ศ. 2500 แจ้งมายังศาสตราจารย์ศิลป์ พีระศรี ว่าคณะกรรมการได้พิจารณาและมีมติเห็นชอบรูปปั้นต้นแบบครูบาศรีวิชัยแล้ว ทางกรมศิลปากรก็น่าจะเริ่มกระบวนการหล่อปูนปลาสเตอร์จากต้นแบบที่เป็นดินทันที เพราะหากช้าไปก็จะทำให้รูปปั้นดินแห้งและแตกเสียหายได้ จากนั้นจึงเตรียมการสำหรับการหล่อสำริดต่อไป รายการค่าใช้จ่ายระหว่างวันที่ 10 กุมภาพันธ์ – 29 มีนาคม พ.ศ. 2501 รายการที่ 1 - 9 ซึ่งเป็นค่าทราย 4 คิว ทองเหลืองสีแดง 300 กิโลกรัม ค่าแรงกรองขี้วัว ดัดเหล็ก เข้าดิน ขึ้นทนรูปหุ่น และเททอง รวมเป็นเงินทั้งสิ้น 15,005.50 บาท โดยเฉพาะ

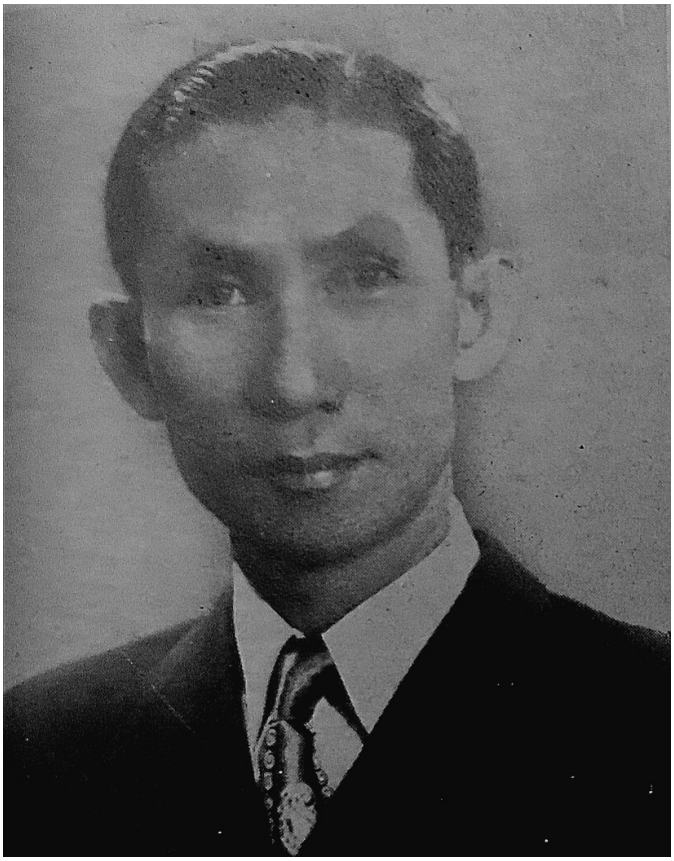
[7] “เงินยืม” นี้ ที่จริงคือเงินนำฝากค่าดำเนินการปั้นหล่อรูปครูบาศรีวิชัยงวดแรก จำนวน 15,000 บาท ที่ทางจังหวัดเชียงใหม่ได้ส่งดราฟต์มาให้กรมศิลปากรเมื่อวันที่ 2 กุมภาพันธ์ พ.ศ. 2500

ค่าทองเหลืองสีแดง 300 กิโลกรัมและค่าเททอง ชี้ชัดว่าได้มีการหล่อสำริดรูปครูบาศรีวิชัยแล้ว ส่วนรายการค่าใช้จ่ายระหว่าง วันที่ 13 มีนาคม – 19 เมษายน พ.ศ. 2506 รายการที่ 10 - 17 ซึ่งเป็นค่าซื้อเหล็กสกัด ค่าแรงแต่งทองหล่อฐานและไม้เท้า และรมดำ (National Achieves of Thailand n.d.B.) น่าจะเป็นวิธีการปรับปรุงบัญชีเพื่อสรุปยอดรายรับรายจ่ายในการดำเนินงานเพื่อนำเงินคงเหลือจากค่าจ้างปั้นหล่อรูปครูบาศรีวิชัยงวดที่ 2 ส่งเป็นรายได้ของกองหัตถศิลป์ เนื่องจากทางจังหวัดเชียงใหม่ติดค้างเงินงวดที่ 2 จำนวน 14,000 บาท มาตั้งแต่ปี พ.ศ. 2501 และเพิ่งจะส่งเงินมาให้กรมศิลปากรเมื่อเดือนกุมภาพันธ์ พ.ศ. 2506 ประกอบกับการที่กรมศิลปากรได้จัดส่งรูปหล่อครูบาศรีวิชัยไปให้ทางจังหวัดเชียงใหม่ เมื่อวันที่ 19 เมษายน พ.ศ. 2506 ดังนั้นช่วงระยะเวลา 36 วัน คือ ระหว่างวันที่ 13 มีนาคม – 19 เมษายน จึงไม่ใช่เวลาในการแต่งทอง รมดำ และหล่อฐานและไม้เท้าของรูปหล่อครูบาศรีวิชัยอย่างแน่นอน เพราะโดยทั่วไป หลังจากมีการทุบพิมพ์เอารูปหล่อออกจากแบบแล้ว ก็จะต้องเริ่มกระบวนการแต่งทองและรมดำต่อเนื่องไปจนกระทั่งงานเสร็จสมบูรณ์ ด้วยเหตุนี้ จึงสามารถสรุปได้ว่า **งานแต่งทอง รมดำ หล่อฐานและไม้เท้าของรูปหล่อ เป็นงานที่ทำเสร็จแล้วตั้งแต่กลางปี พ.ศ. 2501 แต่เพิ่งมาแจ้งลงรายการในบัญชี ปี พ.ศ. 2506 ดังนั้น รูปหล่อสำริดครูบาศรีวิชัยจึงน่าจะสร้างเสร็จสมบูรณ์แล้วตั้งแต่ราวกลางปี พ.ศ. 2501** สำหรับทองแดง 500 กิโลกรัม ที่ทางจังหวัดเชียงใหม่ติดค้างกรมศิลปากรไว้นานถึง 5 ปี และหลวงศรีประกาศเพิ่งจะจัดส่งมาให้กรมศิลปากรโดยองค์การ รสพ. เมื่อวันที่ 23 กุมภาพันธ์ พ.ศ. 2506 นั้น (National Achievesof Thailand n.d.B.) ไม่ได้ถูกนำไปใช้ในการหล่อรูปครูบาศรีวิชัยอย่างแน่นอน เพราะระยะเวลาเพียงแค่เดือนกว่า (คือ ตั้งแต่ปลายเดือนกุมภาพันธ์ที่มีการจัดส่งทองแดงมาให้กรมศิลปากรจนถึงวันที่ 19 เมษายน ซึ่งกรมศิลปากรได้จัดส่งรูปหล่อครูบาศรีวิชัยไปเชียงใหม่) ไม่เพียงพอกับการหล่อรูปครูบาศรีวิชัยให้เสร็จได้ เนื่องจากกระบวนการหล่อต้องใช้เวลาอย่างน้อย 6 เดือน ดังนั้น ทองแดงนี้จึงเป็นการส่งมาใช้หนี้ตามข้อตกลงที่ทำกันไว้เมื่อ 5 ปีก่อนระหว่างทางจังหวัดเชียงใหม่กับกรมศิลปากร

ข้อสรุปดังกล่าวข้างต้นนำไปสู่การสันนิษฐานต่อไปอีกว่า การที่กรมศิลปากรตัดสินใจหล่อสำริดรูปครูบาศรีวิชัยจนเสร็จในปี พ.ศ. 2501 ก็เพราะมีเงินงวดแรกสำหรับเป็นค่าใช้จ่ายในการซื้อวัสดุอุปกรณ์และค่าจ้างช่างหล่อรูป อย่างไรก็ตาม เงินจำนวน 15,000 บาทก็ไม่เพียงพอสำหรับงานแต่งรูปหล่อ แต่เนื่องจากกรมศิลปากรเป็นหน่วยงานราชการ อีกทั้ง ไม่มีใครคาดคิดว่าทางจังหวัดเชียงใหม่จะทำผิดสัญญาว่าจ้าง ศาสตราจารย์ศิลป์ พีระศรีจึงน่าจะขอยืมเงินรายได้ของกองหัตถศิลป์จากแผนกคลังมาเป็นเงินทดรองจ่ายสำหรับค่าจ้างช่างก็เป็นได้ เมื่อคำนวณค่าใช้จ่ายระหว่างวันที่ 13 มีนาคม – 19 เมษายน พ.ศ. 2506 รายการที่ 10 - 17 จาก “บัญชีค่าใช้จ่ายในการปั้นหล่อรูปพระศรีวิชัย ของจังหวัดเชียงใหม่” ของกรมศิลปากรจะพบว่าทางกองหัตถศิลป์ยังต้องใช้เงินอีกประมาณ 7,315 บาท เพื่อดำเนินการสร้างรูปครูบาศรีวิชัยให้เสร็จสมบูรณ์

ข้อสันนิษฐานดังกล่าวข้างต้นนำไปสู่คำถามที่เป็นประเด็นน่าสงสัยต่อไปอีกว่า เหตุใดทางจังหวัดเชียงใหม่จึงได้ทำผิดสัญญาว่าจ้างโดยการนิ่งเฉยไม่ยอมตอบหนังสือทวงถามของกรมศิลปากร ซึ่งขอให้ส่งเงินงวดที่ 2 จำนวน 14,000 บาท และทองแดง 500 กิโลกรัม มาให้กรมศิลปากรเพื่อดำเนินงานต่อ ถึงแม้ว่านายประเสริฐ กาญจนดุล ซึ่งเป็นผู้มาติดต่อว่าจ้างให้กรมศิลปากรออกแบบปั้นหล่ออนุสาวรีย์ครูบาศรีวิชัย จะพ้นวาระผู้ว่าราชการจังหวัดเชียงใหม่ไปแล้ว เมื่อวันที่ 12 มิถุนายน พ.ศ. 2501 ก็ตาม แต่โครงการสร้างอนุสาวรีย์

ครูบาศรีวิชัยก็เป็นโครงการของจังหวัดเชียงใหม่ โดยทั่วไปทางจังหวัดเชียงใหม่โดยผู้ว่าราชการจังหวัดคนใหม่ก็ควรจะดำเนินโครงการนี้ต่อให้เสร็จสิ้นสมบูรณ์ ไม่ใช่ทำนิ่งเฉย ไม่ยอมส่งหนังสือชี้แจงเหตุผล อีกทั้งไม่ยอมตอบหนังสือเตือนและทวงถามของกรมศิลปากร ที่สำคัญยังปล่อยเรื่องทิ้งค้างคาไว้นานถึง 5 ปี ประเด็นน่าสงสัยอีกประการหนึ่งคือหลวงศรีประกาศ ซึ่งเป็นคนเคยรู้จัก นับถือศรัทธา และใกล้ชิดกับครูบาศรีวิชัยมานานตั้งแต่เมื่อครั้งร่วมมือกันสร้างถนนขึ้นดอยสุเทพ อีกทั้งยังเคยดำรงตำแหน่งนายกเทศมนตรีนครเชียงใหม่ถึง 6 สมัย (ระหว่าง พ.ศ. 2479 - 2496 ยกเว้น พ.ศ. 2486) ควรจะเป็นผู้ริเริ่มและผลักดันโครงการจัดสร้างอนุสาวรีย์ครูบาศรีวิชัยในช่วงเวลาที่ดำรงตำแหน่งนายกเทศมนตรีนครเชียงใหม่ แต่กลับกลายเป็นว่าโครงการนี้เกิดขึ้นโดยการผลักดันของ **นายประเสริฐ กาญจนดุล** (ภาพที่ 9) ผู้ว่าราชการจังหวัดเชียงใหม่ ซึ่งถึงแม้จะไม่ใช่ชาวเชียงใหม่โดยกำเนิด แต่ก็เป็นนักปกครองที่มีวิสัยทัศน์กว้างไกล ดังจะเห็นได้จากผลงานในปี พ.ศ. 2483 เมื่อครั้งรับราชการเป็นนายอำเภอหาดใหญ่ได้ร่วมมือกับนายนวล บุญสนอง ศึกษาธิการอำเภอหาดใหญ่ จัดตั้งโรงเรียนประชาบาล ตำบลคอหงส์ 3 (ปัจจุบันคือ โรงเรียนเทศบาล 1 เอ็งเสียงสามัคคี) ต่อมา ในปี พ.ศ. 2491 เมื่อครั้งดำรงตำแหน่งผู้ว่าราชการจังหวัดยะลา ระหว่าง พ.ศ. 2490 - 2494) ได้ยกฐานะสุขศาลาเทศบาลเมืองยะลาให้เป็นโรงพยาบาลประจำจังหวัดยะลาและเมื่อครั้งดำรงตำแหน่งผู้ว่าราชการจังหวัดเชียงใหม่ก็ได้ให้ความร่วมมือช่วยเหลือหน่วยงานต่าง ๆ ทั้งภาครัฐและเอกชน และคนท้องถิ่นในกิจการทั้งใหญ่น้อย เช่น การก่อตั้งพุทธสถานเชียงใหม่ (พ.ศ. 2501) และการสนับสนุนมิสเตอร์ฮาโรลด์ เมสัน ยัง (Harold Mason Young) สร้างสวนสัตว์เชียงใหม่ (พ.ศ. 2498) เป็นต้น ส่วน**หลวงศรีประกาศดูเหมือนจะไม่มีส่วนเกี่ยวข้องและผลักดันโครงการจัดสร้างอนุสาวรีย์ครูบาศรีวิชัยมาตั้งแต่ต้น** โดยพิจารณาจากเอกสารที่ติดต่อเรื่องอนุสาวรีย์ครูบาศรีวิชัยระหว่างจังหวัดเชียงใหม่กับกรมศิลปากรช่วงปี พ.ศ. 2499 – 2500 ไม่ปรากฏชื่อของหลวงศรีประกาศเลย จนกระทั่งมาในปี พ.ศ. 2506 จึงปรากฏชื่อของหลวงศรีประกาศในเอกสารที่ติดต่อประสานงานกับกรมศิลปากรเรื่องอนุสาวรีย์ครูบาศรีวิชัย



ภาพที่ 9 นายประเสริฐ กาญจนดุล ผู้ว่าราชการจังหวัดเชียงใหม่คนที่ 13
(ระหว่าง 1 กรกฎาคม พ.ศ. 2495 – 12 มิถุนายน 2501)
(source: Konlannanews 2020, online)



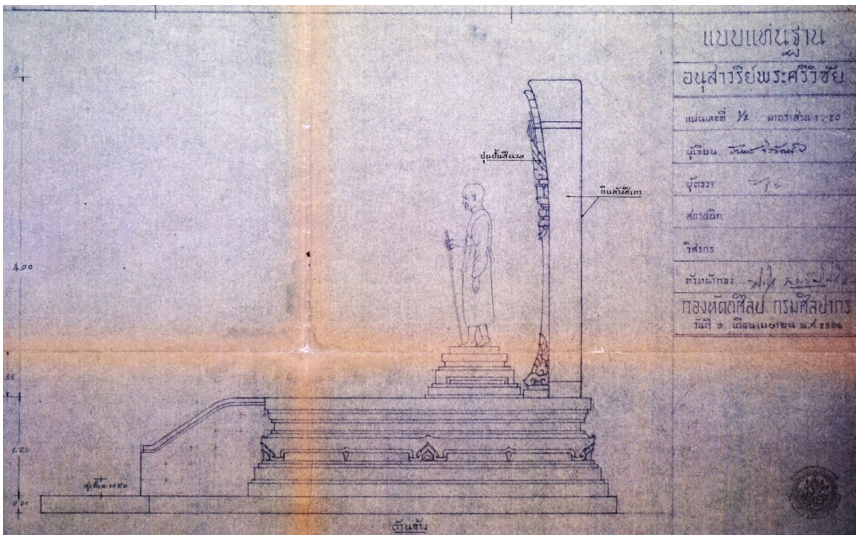
ภาพที่ 10 ภาพถ่ายสถานที่จะจัดการสร้างอนุสาวรีย์ครูบาศรีวิชัย ณ บริเวณสามแยกทางขึ้นดอยสุเทพที่ห้วยแก้ว ปี พ.ศ. 2506
(source: National Achieves of Thailand n.d.B.)

ระหว่างเดือนกุมภาพันธ์ถึงเมษายน พ.ศ. 2506 พันตำรวจเอกนิรันดร ชัยนาม ได้ส่งหนังสือและโทรเลขหลายฉบับถึงนายธนิต อยู่โพธิ์ โดยวันที่ 12 กุมภาพันธ์ ผู้ว่าราชการจังหวัดเชียงใหม่ได้ติดต่อขอให้กรมศิลปากรออกแบบฐานอนุสาวรีย์ให้สวยงามและเหมาะสมกับรูปหล่อครูบาศรีวิชัย ต่อมา เมื่อวันที่ 4 มีนาคม ทางจังหวัดเชียงใหม่ได้ส่งภาพถ่ายและแผนผังแสดงบริเวณที่จะจัดสร้างอนุสาวรีย์ ณ บริเวณสามแยกทางขึ้นดอยสุเทพที่ห้วยแก้ว (ภาพที่ 10) มาให้กรมศิลปากรเพื่อใช้ประกอบการออกแบบแท่นฐาน วันที่ 12 เมษายน ผู้ว่าราชการจังหวัดเชียงใหม่ได้ส่งหนังสือแจ้งมายังอธิบดีกรมศิลปากรว่า ตั้งใจจะยกรูปครูบาศรีวิชัยขึ้นประดิษฐานบนแท่นฐานอนุสาวรีย์ในวันที่ 11 มิถุนายน ซึ่งตรงกับวันเกิดของครูบาศรีวิชัย วันที่ 9 เมษายน กรมศิลปากรทำแบบพิมพ์เขียวเสร็จและส่งไปให้ทางจังหวัดเชียงใหม่พิจารณา จากนั้นเมื่อวันที่ 24 เมษายน ผู้ว่าราชการจังหวัดเชียงใหม่ได้แจ้งให้อธิบดีกรมศิลปากรทราบว่า เห็นชอบแบบแท่นฐานอนุสาวรีย์ตามที่กรมศิลปากรเสนอไป สำหรับแท่นฐานอนุสาวรีย์ที่กรมศิลปากรออกแบบนี้ สันนิษฐานว่า น่าจะออกแบบตามแบบร่างของศาสตราจารย์ศิลป์ พีระศรี ที่เคยส่งไปให้ นายประเสริฐ กาญจนดุล ผู้ว่าราชการจังหวัดเชียงใหม่ขณะนั้นพิจารณา เมื่อวันที่ 25 มกราคม พ.ศ. 2500 (National Achieves of Thailand n.d.B.) เพราะมีลักษณะคล้ายกับแบบร่างแท่นฐานอนุสาวรีย์สุนทรภู่ (ภาพที่ 11)

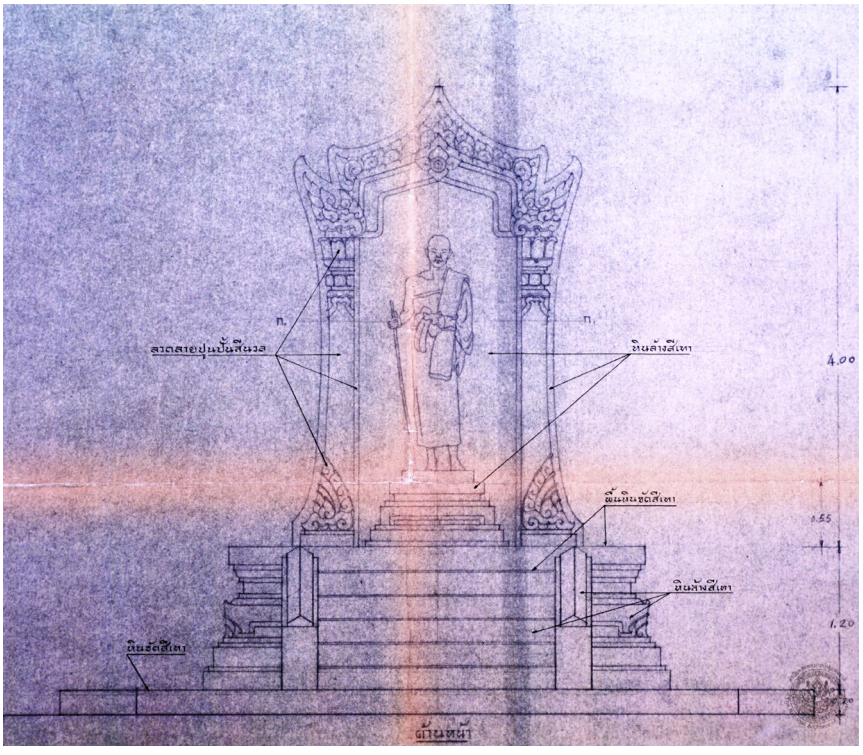


ภาพที่ 11 ศิลป์ พีระศรี แบบร่างอนุสาวรีย์สุนทรภู่ (ไม่ได้สร้าง) ราว พ.ศ. 2502 ปูนปลาสเตอร์
หอประติมากรรมต้นแบบ กรมศิลปากร กรุงเทพฯ
(source: Silpakorn University 1992, 72)

ซึ่งปัจจุบันเก็บรักษาไว้ในหอประติมากรรมต้นแบบ แท่นฐานอนุสาวรีย์ครูบาศรีวิชัยแบ่งออกเป็นสองตอน (ภาพที่ 12 และ 13) ตอนบนเป็นแท่นสี่เหลี่ยมจัตุรัสเตี้ย ๆ แบบเรียบ ๆ รองรับรูปหล่อครูบาศรีวิชัย ซุ้มผนังด้านหลังประดับด้วยลวดลายปูนปั้นแบบไทยประยุกต์สีนวล เพื่อเน้นรูปประติมากรรมด้านหน้าให้เด่นชัดตอนล่างเป็นแท่นฐานเท้าสิงห์รูปสี่เหลี่ยมผืนผ้ายกพื้นสูงประมาณ 1.40 เมตร เพื่อรองรับแท่นรูปหล่อครูบาศรีวิชัยและซุ้มผนังด้านหลัง มีบันไดทางขึ้นลงด้านหน้าองค์พระ โครงสร้างแท่นฐานอนุสาวรีย์เป็นคอนกรีตเสริมเหล็ก ผนังก่ออิฐถือปูน ผิวของผนังซุ้ม แท่นรองรับองค์พระ แท่นฐานเท้าสิงห์ พลสิงห์ และลูกตั้งบันไดทำด้วยหินล้างสีเทาลวดลายบนผนังซุ้มเป็นปูนปั้นสีนวล ส่วนพื้นของฐาน ขั้นบันได และบาทวิถีโดยรอบทำด้วยหินขัดสีเทา



ภาพที่ 12 แบบพิมพ์เขียวแท่นฐานอนุสาวรีย์ครูบาศรีวิชัย (รายละเอียด)
(source: National Achieves of Thailand n.d.B.)



ภาพที่ 13 แบบพิมพ์เขียวแท่นฐานอนุสาวรีย์ครูบาศรีวิชัย (รายละเอียด)
(source: National Achieves of Thailand n.d.B.)

เมื่อพิจารณาแบบร่างรูปครูบาศรีวิชัย (ภาพที่ 7) ซึ่งปัจจุบันเก็บรักษาไว้ในหอประติมากรรมต้นแบบ จะพบว่างานออกแบบและงานจริงไม่ค่อยแตกต่างกันเท่าใดนัก แบบร่างนี้จึงน่าจะเป็นแบบสุดท้ายที่คณะกรรมการยอมรับก่อนที่กรมศิลปากรจะดำเนินการปั้นหล่อในขั้นตอนต่อไป ที่น่าสนใจคือการที่ ศาสตราจารย์ศิลป์ พีระศรี ออกแบบรูปครูบาศรีวิชัยในท่ายืน ไม่ได้อยู่ในท่านั่งขัดสมาธิตามแบบแผนของการสร้างรูปพระอริยสงฆ์เพื่อเป็นอนุสรณ์ ซึ่งมักจะนำไปประดิษฐานไว้ในพระอุโบสถวัดที่ท่านเคยเป็นเจ้าอาวาสอยู่ เช่น พระรูปสมเด็จพระสังฆราช พระเจ้าวรวงศ์เธอ กรมหลวงชินวรศิริวัฒน์ ขนาดเท่าพระองค์จริง โดย นายสาย ปฏิมาประกร ซึ่งได้จัดให้มีการปั้นหล่อพระรูป 2 องค์ โดยองค์หนึ่งนำไปประดิษฐานไว้ในซุ้มคูหาพระเจดีย์ วัดราชบพิธสถิตมหาสีมาราม ส่วนอีกองค์หนึ่งนำไปประดิษฐานไว้ในพระอุโบสถ วัดมะขามใต้ (วัดชินวรารามวรวิหาร) จังหวัดปทุมธานี ซึ่งเป็นวัดที่สมเด็จพระสังฆราชพระองค์นี้ได้ทรงปฏิสังขรณ์ หรือ พระรูปหล่อสำริดกะไหล่ทองของสมเด็จพระพุทธโฆษาจารย์ (เจริญ ญาณวโร) เจ้าอาวาสวัดเทพศิรินทราวาส (ภาพที่ 5) ประดิษฐานในพระอุโบสถวัดเทพศิรินทราวาส โดย เขียนยิ้มศิริ หรือ รูปหล่อสำริดกะไหล่ทองของพระครูมงคลเทพมุนี (หลวงพ่อสด) ประดิษฐานในพระอุโบสถวัดปากน้ำ ภาษีเจริญ เป็นต้น **การเปรียบเทียบนี้เผยให้เห็นจุดมุ่งหมายในการสร้างรูปเหมือนครูบาศรีวิชัย ที่ต่างไปจากการสร้างรูปพระอริยสงฆ์เพื่อเป็นอนุสรณ์ตามแบบฉบับดั้งเดิมที่นิยมกันโดยทั่วไป คือ สร้างขึ้นเพื่อตั้งเป็นรูปเคารพในโบสถ์วิหาร แต่รูปเหมือนครูบาศรีวิชัยหล่อสำริดรมดำขนาดเท่าคนจริงนี้ ถูกออกแบบเพื่อตั้งไว้ในที่โล่งแจ้ง ในรูปแบบอนุสาวรีย์ เพื่อยกย่องเชิดชูเกียรติและรำลึกถึงคุณความดีของครูบาศรีวิชัยที่ได้สร้างคุณูปการอันยิ่งใหญ่ต่อสังคมลานนาไทย**



ภาพที่ 14 ครูบาศรีวิชัย ถ่าย ณ พระธาตุจอมทอง
ครั้งบูรณะวัดพระเจ้าตนหลวง (วัดศรีโคมคำ) จังหวัดพะเยา พ.ศ. 2466 อายุ 45 ปี
(source: Pantip 2020, online)

รูปหล่อครูบาศรีวิชัยสร้างในรูปแบบเหมือนจริงตามธรรมชาติ ซึ่งประติมากรต้องปั้นโดยอาศัยภาพถ่ายของครูบาศรีวิชัย ที่มีผู้ถ่ายไว้มากมายทั้งแบบเต็มตัว ครึ่งตัว หรือเฉพาะใบหน้า นอกจากนั้นอาจต้องใช้แบบที่เป็นคนจริง ซึ่งมีรูปร่างและขนาดสูงต่ำละม้ายคล้ายคลึงกับตัวครูบาศรีวิชัยเพื่อประกอบการปั้น รูปครูบาศรีวิชัยครองผ้าตามธรรมเนียมของวัดดอยแต ที่ท่านเคยไปเรียนวิปัสสนากรรมฐาน คือ กุมผ้าแบบรัดอก แขวนลูกประคำ และมือขวาถือไม้เท้า (ภาพที่ 4) ซึ่งเป็นกิ่งไม้ตามธรรมชาติ แขนซ้ายทิ้งแนบกับลำตัว อยู่ในท่ากำลังย่างก้าวไปข้างหน้าไม่สวมรองเท้าแบบพระสงฆ์ที่เคร่งพระธรรมวินัย ใบหน้าเงยขึ้นเล็กน้อย ดวงตาที่มองตรงไปข้างหน้าฉายแววมุ่งมั่นเคร่งขรึม และเอาจริงเอาจัง การนำเสนอรูปครูบาศรีวิชัยในลักษณะนี้สะท้อนบุคลิกภาพที่สมถะเคร่งพระธรรมวินัย และรักสันโดษของพระนักพัฒนา รวมทั้งจิตวิญญาณของพระธรรมจาริก ผู้ออกธุดงค์เดินทางไปตามถิ่นทุรกันดารเพื่อเผยแพร่พระธรรมคำสั่งสอนของพระพุทธเจ้าแก่ชาวบ้าน ชาวป่า ชาวเขา และชาวนาที่น่าสนใจคือ ศาสตราจารย์ศิลป์ พีระศรี จงใจละเว้นการแสดงเครื่องอัฐบริขารเต็มรูปแบบตามธรรมเนียมของวัดดอยแต อันได้แก่ พัดใบตาลและบาตรพร้อมสายโยงสำหรับใช้สะพาย (ภาพที่ 14) เพื่อจะได้ไม่ดูรกรุงรังและแย่งความสนใจไปจากรูปประติมากรรม ที่สำคัญองค์ประกอบที่มากเกินไปจะส่งผลให้รูปครูบาศรีวิชัยขาดความสง่างามไปด้วย ประติมากรรมรูปครูบาศรีวิชัยออกแบบไว้สำหรับตั้งในที่โล่งแจ้งบนแท่นฐานที่ไม่สูงมากนักถึงแม้จะมีซุ้มอยู่ด้านหลัง แต่ก็ไม่ได้ตั้งอยู่ในซุ้ม (ภาพที่ 12 และ 13) แต่เดิมผนังด้านในซุ้ม แท่นรองรับองค์พระ แท่นฐานเท้าสิงห์ พลสิงห์ และลูกตั้งบันได ซึ่งทำด้วยหินล้างสีเทา นอกจากจะช่วยสร้างมิติที่ซ้อนทับและลดหลั่นกันของรูปทรงอย่างสวยงามแล้ว สีเทาของหินล้างยังช่วยขับลวดลายปูนปั้นแบบไทยประยุกต์สีนวลให้กระจ่างงดงามราวกับประกายแสงสุกสกาวล้อมรอบรูปครูบาศรีวิชัยให้ดูโดดเด่นอยู่เบื้องหน้าสาธุชนที่เดินขึ้นบันไดด้านหน้าเข้ามายังลานประทักษิณ เพื่อทรุดกายลงก้มกราบคารวะ “ตนบุญแห่งลานนาไทย” ของพวกเขา แต่น่าเสียดาย การขาดความรู้เรื่องศิลปะ และสุนทรียศาสตร์ของผู้คน ทำให้ปัจจุบันรูปอนุสาวรีย์ครูบาศรีวิชัยถูกปิดทองเลอะเทอะจนดูผิดรูป มีการทาสีแดงผนังด้านในซุ้ม ส่วนกรอบและลวดลายซุ้มทาด้วยสีทอง ไม่เพียงเท่านั้นยังมีการปักกลดอันใหญ่ไว้ด้านหลังรูปประติมากรรมอีก องค์ประกอบที่รกรุงรังและสีสันที่ฉูดฉาดเหมือนฉากลิเกนี้ (ภาพที่ 15) ทำให้อนุสาวรีย์ครูบาศรีวิชัยหมดสิ้นความสง่างามและด้อยคุณค่าทางศิลปะลงอย่างน่าใจหาย [8] (Klamsom 1989)

[8] การที่คนไทยคุ้นชินกับรูปหล่อหรือรูปปั้นพระพุทธรูป พระมหาเถระ หรือเทวรูป จึงทำให้คนไทยมองอนุสาวรีย์ที่เป็นรูปเหมือนหรือรูปเหมือนจำลองเป็นรูปเคารพด้วย ด้วยเหตุนี้จึงไม่น่าประหลาดใจ ที่อนุสาวรีย์ไทยหลายแห่งได้กลายเป็นศูนย์รวมทางจิตวิญญาณของผู้คนในท้องถิ่นที่ตั้งอนุสาวรีย์และทั่วทั้งประเทศเช่นเดียวกับอนุสาวรีย์ท้าวสุรนารี หรือแม้กระทั่งพระบรมรูปทรงม้าและอนุสาวรีย์พระเจ้าตากสินมหาราช แนวคิดในการสร้างอนุสาวรีย์มาจากวัฒนธรรมตะวันตก ซึ่งยอมรับกันว่า อนุสาวรีย์คือผลงานศิลปะด้วยเช่นกัน ดังนั้นจึงเป็นการยากที่จะให้ศิลปินทำใจยอมรับได้ เมื่อเห็นผลงานที่ตนเองออกแบบ แต่งผิว รมดำ เสร็จสิ้นสมบูรณ์ดีแล้ว ต้องมาถูกทองคำเปลวปิดพื้นผิวและรูปทรงจนดูบวมผิดรูป ดังตอนหนึ่งจากบทสัมภาษณ์ พิมาน มูลประมุข ศิลปินแห่งชาติ สาขาทัศนศิลป์ (ประติมากรรม) เมื่ออาจารย์ประยูร อุลุชาฎะ (น. ณ ปากน้ำ) ศิลปินแห่งชาติ สาขาทัศนศิลป์ (จิตรกรรม) ได้กล่าวถึงรูปหล่อพระมงคลเทพมุนี หรือ หลวงพ่อสด วัดปากน้ำ ภาษีเจริญ ซึ่งพิมานเป็นผู้ออกแบบปั้นว่า ถ่ายรูปไม่ได้ เพราะคนปิดทองเปรอะจนรูปทรงดูบวมไปหมด พิมานจึงกล่าวว่า เราเท่านั้นที่เสียใจ ว่าทำไมเขาทำอย่างนี้ แต่เราก็ไม่รู้ว่าจะไปแก้ไขอย่างไร ความเชื่อถือกับการรักษาศิลปะ เราเท่านั้นที่รู้ว่าควรเก็บรักษาอย่างไร แต่ท่านที่ไปปิดทองท่านไม่รู้ ท่านทำด้วยความศรัทธา ความเคารพ มันไปคนละแบบ

อนุสาวรีย์ครูบาศรีวิชัย ณ เชิงดอยสุเทพนี้นับเป็นผลงานประติมากรรมรูปเหมือนชิ้นเอก อีกชิ้นหนึ่งของศาสตราจารย์ศิลป์ พีระศรี ที่เผยให้เห็นฝีมือทางเชิงช่างอันเยี่ยมยอดในการปั้นรูปครูบาศรีวิชัยได้อย่างเหมือนจริงตามธรรมชาติ ไม่เพียงเท่านั้นประติมากรยังสามารถถ่ายทอดบุคลิกภาพอันเข้มแข็ง เด็ดเดี่ยว มุ่งมั่น และเอาจริงเอาจังของ “นักบุญแห่งลานนาไทย” ออกมาได้อย่างมีชีวิตชีวาและเต็มไปด้วยพลังแห่งชีวิตอีกด้วย ผลงานชิ้นนี้ศาสตราจารย์ศิลป์เป็นผู้ออกแบบและน่าจะปั้นเฉพาะส่วนศีรษะ ส่วนอาจารย์เขียน ยิ้มศิริ ได้รับมอบหมายให้ปั้นองค์พระ [9] (National Achieves of Thailand n.d.B.)



ภาพที่ 15 อนุสาวรีย์ครูบาศรีวิชัย ณ เชิงดอยสุเทพ จังหวัดเชียงใหม่
(source: Edtguide 2020, online)

[9] โดยทั่วไป เมื่อกรมศิลปากรรับงานอนุสาวรีย์มาทำ ศาสตราจารย์ศิลป์ พีระศรี จะเป็นผู้ออกแบบและปั้นส่วนใบหน้าของรูปปั้น ส่วนอื่นนอกเหนือจากนั้น ท่านมักจะมอบหมายให้ลูกศิษย์คนใดคนหนึ่งเป็นผู้ปั้น ในกรณีนี้จากหลักฐานเอกสารที่พบ ศาสตราจารย์ศิลป์ พีระศรี ได้เขียนไว้ในบันทึกข้อความอย่างชัดเจนว่า ให้อาจารย์เขียน ยิ้มศิริ เป็นผู้ปั้น

การศึกษาค้นคว้าประวัติการสร้างอนุสาวรีย์ครูบาศรีวิชัย ที่ยืดเยื้อยาวนานถึง 7 ปี อย่างละเอียด ทำให้สามารถสรุปได้ว่า **รูปหล่อครูบาศรีวิชัย ที่มีความสูงประมาณ 180 เซนติเมตร หรือขนาดเท่าคนจริง หล่อด้วยสำริดรมดำ ออกแบบและปั้นส่วนศีรษะโดยศาสตราจารย์ศิลป์ พีระศรี ส่วนองค์พระปั้นโดยอาจารย์เขียน ยิ้มศิริ สร้างขึ้นระหว่าง ปี พ.ศ. 2499 - 2501** โครงการสร้างอนุสาวรีย์ครูบาศรีวิชัยริเริ่มขึ้นโดยจังหวัดเชียงใหม่ ในสมัยของผู้ว่าราชการจังหวัด นายประเสริฐ กาญจนดุล และเสร็จสิ้นในสมัยของ พันตำรวจเอกนิรันดร ชัยนาม สิ้นค่าใช้จ่ายเป็นเงิน 59,000 บาท (ค่าหล่อรูปครูบาศรีวิชัย 29,000 บาท ค่าก่อสร้างแท่นฐาน 30,000 บาท)[10] (Sukkhata 2020) **การศึกษาค้นคว้าข้อมูลประวัติการสร้างอนุสาวรีย์ครูบาศรีวิชัยอย่างละเอียดยังทำให้ได้พบหลักฐานเชิงประจักษ์ที่สำคัญ ซึ่งสามารถนำมาหักล้างเรื่องราวเกี่ยวกับอิทธิปาฏิหาริย์แห่งสัจจะวาจาของครูบาศรีวิชัย ซึ่งมีผู้ผูกเรื่องเล่าอ้างต่อ ๆ กันมาอย่างผิด ๆ ทั้งในอดีตและปัจจุบันว่า วันที่มีการอัญเชิญรูปหล่อสำริดครูบาศรีวิชัยไปประดิษฐานบนแท่นฐาน ณ เชิงดอยสุเทพ คือ วันที่ 17 พฤษภาคม พ.ศ. 2507** ซึ่งตรงกับวันที่พระบาทสมเด็จพระบรมชนกาธิเบศร มหาภูมิพลอดุลยเดชมหาราช บรมนาถบพิตร พระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัวรัชกาลที่ 9 และสมเด็จพระนางเจ้าสิริกิติ์ พระบรมราชินีนาถ พระบรมราชชนนีพันปีหลวง เสด็จพระราชดำเนินไปทรงประกอบรัฐพิธีเปิดเขื่อนยันฮี (ต่อมา พระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัวรัชกาลที่ 9 ทรงพระราชทานนามใหม่ว่า เขื่อนภูมิพล) ที่อำเภอสามเงา จังหวัดตาก เพื่อลากโยงเรื่องราวต่อไปว่า วันนั้น “กระแสน้ำปิงได้ไหลบ่าหวนย้อนกลับคืนขึ้นเหนือจนนองท่วมท้นเต็มเขื่อนภูมิพลถึงเขตอำเภอฮอด....” จึงเป็นการล้างอาถรรพ์สัจจะวาจาของ “ตนบุญแห่งลานนาไทย”

[10] เพ็ญสุภา สุขคตะ ได้อ้างถึงบันทึกความทรงจำของหลวงศรีประกาศ นายกเทศมนตรีนครเชียงใหม่ 6 สมัยและผู้แทนราษฎรจังหวัดเชียงใหม่อีกหลายสมัย ซึ่งกล่าวถึงการก่อสร้างอนุสาวรีย์ครูบาศรีวิชัย ณ เชิงดอยสุเทพไว้ในหนังสือที่ระลึกงานเปิดอาคาร “พุทธสถานเชียงใหม่” ประมาณว่า หลังจากหลวงศรีประกาศได้เชิญชวนชาวเชียงใหม่บริจาคเงินสำหรับสร้างอนุสาวรีย์ครูบาศรีวิชัยเพื่อเป็นการแสดงความกตัญญูกตเวทิตาต่อผู้สร้างทางขึ้นพระธาตุดอยสุเทพแล้ว จึงได้เดินทางลงมายังกรุงเทพฯ เพื่อติดต่อขอให้กรมศิลปากรออกแบบสร้างอนุสาวรีย์ แต่หลวงศรีประกาศกลับต้องพบกับความประหลาดใจ เมื่อเจ้าหน้าที่กรมศิลปากรบอกว่า มีผู้มาสั่งทำรูปเหมือนครูบาศรีวิชัยไว้นานหลายปีแล้วในราคา 50,000 บาท งานเสร็จแล้ว เงินก็ชำระแล้ว แต่ยังไม่มีผู้ใดมาติดต่อขอรับงาน แม้หลวงศรีประกาศจะเจรจาต่อรองขอซื้อรูปเหมือนครูบาศรีวิชัยรูปนี้กลับไป แต่กรมศิลปากรไม่ยินยอม และยืนยันว่าต้องรอให้ผู้สั่งทำมารับเองเท่านั้น หลวงศรีประกาศจึงกลับเชียงใหม่ไปด้วยความผิดหวัง หลังจากนั้นอีกประมาณ 1 - 2 ปี คือ ในปี พ.ศ. 2507 หลวงศรีประกาศจึงสามารถเจรจาขอซื้อรูปหล่อครูบาศรีวิชัยจากกรมศิลปากรได้สำเร็จในราคา 50,000 บาท

และทำให้สามารถเคลื่อนรูปหล่อครูบาศรีวิชัยไปประดิษฐานบนแผ่นดินเชียงใหม่ได้สำเร็จ [11] (Dharma gateway 2018B) **แต่ในข้อเท็จจริงตาม เอกสารหลักฐานนั้น รูปหล่อของครูบาศรีวิชัยได้ถูกอัญเชิญขึ้นประดิษฐานบนแท่นฐาน ณ เชิงดอยสุเทพ เมื่อวันที่ 8 มิถุนายน พ.ศ. 2506** พร้อมกับมีงานฉลองสมโภชอนุสาวรีย์ 3 วัน 3 คืน ระหว่างวันที่ 8 - 11 มิถุนายน พ.ศ. 2506 และยังถือว่าเป็นการเฉลิมฉลองวันบรรจบครบรอบ 85 ปีชาตกาล ครูบาศรีวิชัย ซึ่งตรงกับวันที่ 11 มิถุนายน พ.ศ. 2506 อีกด้วย **การนำข้อเท็จจริงนี้มาเปิดเผยแก่สาธารณชน จึงถือเป็นการปิดฉากตำนานที่เล่าขานถึงปาฏิหาริย์แห่งสัจจะวาจาอันเป็นอมตะของครูบาศรีวิชัย ที่กล่าวไว้ว่า "ตราบใดที่แม่น้ำปิงไม่ไหลย้อนขึ้นเหนือ จะไม่ขอเหยียบย่างเข้าแผ่นดินเมืองเชียงใหม่อีก"**

อย่างไรก็ตาม สิ่งที่สาธุชนทั้งหลาย ผู้เคารพ และเลื่อมใสศรัทธาในครูบาศรีวิชัยพึงจะตระหนักไว้ก็คือ **ความยิ่งใหญ่ของครูบาศรีวิชัยหาได้อยู่ที่เรื่องราวปาฏิหาริย์แห่งสัจจะวาจาของท่านไม่ แต่อยู่ที่ความเป็นตัวตนของท่านนั่นคือ ความเป็นพระอริยสงฆ์ ผู้ประพฤติปฏิบัติเคร่งครัดในพระธรรมวินัย สมถะ ถือสันโดษ และมีศีลาจารวัตรอันงดงามน่านับถือ รวมทั้งความเป็นพระนักพัฒนาผู้บำเพ็ญสาธารณประโยชน์นานัปการ** อันได้แก่ การบูรณปฏิสังขรณ์ศาสนสถานที่ทรุดโทรมปรักหักพังให้กลับมามั่นคงแข็งแรงและงดงามอีกครั้งอีกทั้ง การสร้างถนนและสะพานเพื่อประโยชน์ด้านการคมนาคมของสาธารณชน **ทั้งหมดนี้คือความยิ่งใหญ่ที่แท้จริงของครูบาศรีวิชัย พระอริยสงฆ์ ผู้ได้รับสมญานามว่า "ตนบุญแห่งลานนาไทย"**

[11] เพ็ญสุภา สุขคตะ ได้กล่าวไว้ในบทความของเธอว่า หลวงศรีประกาศได้เล่าถึงเรื่องอัศจรรย์ในวันที่รูปหล่อครูบาศรีวิชัยมาถึงสถานีรถไฟเชียงใหม่ แต่ไม่สามารถนำลงจากรถไฟได้ จนถึงกับต้องจุดธูปอัญเชิญ และขอขมาต่อดวงวิญญาณของครูบาศรีวิชัย กระทั่งในที่สุดก็สามารถเคลื่อนย้ายรูปประติมากรรมไปติดตั้งตรงบริเวณลานหน้าวัดศรีโสดา เชิงดอยสุเทพ เพื่อทำพิธีเปิดได้สำเร็จ หลวงศรีประกาศกล่าวว่าวันนั้นเป็นวันที่ 17 พฤษภาคม พ.ศ. 2507 ซึ่งเป็นวันเดียวกับที่มีการทำพิธีเปิดเขื่อนภูมิพล และเป็นวันที่ "กระแสน้ำปิงได้ไหลบ่าหวนย้อนกลับคืนขึ้นเหนือจนนองท่วมท้นเต็มเขื่อนภูมิพลถึงเขตอำเภอฮอด...." ซึ่งตรงกับสัจจะวาจาที่ครูบาศรีวิชัยได้ลั่นไว้ว่า "ตราบใดที่แม่น้ำปิงไม่ไหลย้อนขึ้นเหนือ จะไม่ขอเหยียบย่างเข้าแผ่นดินเมืองเชียงใหม่อีก" นั่นคือ ถึงแม้จะเป็นเพียงรูปประติมากรรมที่ไร้วิญญาณ แต่ครูบาศรีวิชัยก็ยังคงรักษาสัจจะวาจาที่ให้ไว้จนกระทั่งแม่น้ำปิงไหลเอ่อขึ้นท่วมท้นถึงอำเภอฮอด ท่านจึงยอมกลับไปเหยียบแผ่นดินเชียงใหม่อีกครั้ง

References

Art & culture magazine. “Kao Phrutsačhikāyon Phǭ.Sǭ. 2477 Khrū Bā Wichai Khrū Bāt Rī Wichai Nang Nak Nai Kānsāng Thanon Khun Dǭi Su Thēp. [November 9, 1934, Kruba Sriwichai “sit hard” in building a road up “Doi Suthep”].” Line today. Accessed July 24, 2020. https://today.line.me/th/article/9+พฤศจิกายน+2477+ครูบาศรีวิชัย+“นั่งหนัก”+ในการสร้างถนนขึ้น+“ดอยสุเทพ”-Y2KB1j.

Chiang Mai Province Office Site. “Rāi Nām Phū Damrong Tamnæng Phū Wā Rātchakān Čhang-wat Chīang Mai. [Name list of governors of Chiang Mai].” Chiang Mai Province Office Site. Accessed April 30, 2020. http://www.chiangmai.go.th/newweb/data/governor_list.php.

Dharma gateway. “Prawat Khrū Bā Sī Wi Chai. [History of Kruba Srivichai].” Dharma gateway. Accessed July 26, 2018A. http://www.dharma-gateway.com/monk/monk_biography/kb-srivichai/kb-srivichai-hist-01.htm.

_____. “Prawat Khrū Bā Sī Wichai Dōi Phrakhrūbunyāphinan (Bun Chū čhanthasiri). [History of Kruba Srivichai by Phra Kru Boonyaphinan (Boonchu Chantasiri)].” Dharma gateway. Accessed July 26, 2018B. http://www.dharma-gateway.com/monk/monk_biography/kb-srivichai/kb-srivichai-hist-07-01.htm.

Dhammajak. “22417 Pramūan Phāp Khrū Bāt Rī Wichai Nakbun ‘amata Hæng Thai. [Collected pictures of “Kruba Srivijaya”, the immortal saint of Lanna Thai].” Dhammajak. Accessed July 24, 2020. http://www.dhammajak.net/forums/viewtopic.php?f=38&t=22417.

Edtguide. “‘Anusāwarī Khrū Bā Čhao Sīwichai. [Khru Ba Siwichai Monument].” Edtguide. Accessed July 24, 2020. https://www2.edtguide.com/index.php/www/travel/449607/Kruba-Srivichai-Monument.

Gangbeauty. “Pœt Kham Thamnāl Khrū Bāt Rī Wichai Mūa Rǭi Pī Thī Læo Tǭn Nī Pen ČHing Thuk YāNg!. [Open the prophecy “Kruba Sriwichai” a hundred years ago Now that’s true everything!].” Gangbeauty. Accessed July 24, 2020. https://www.gangbeauty.com/topic/103697.

Kanokpongchai, S. “Yīsip Kham Thām Kap ‘Ākhān Phaithūn Mūang Sombūn Pratimākṇ Chan Yīam Pī Phṇ.Sṇ. 2496.” [Twenty Questions with Master Paitoon Muang Somboon, the excellent sculptor, 1953]. In *Pǣt Kru Sinlapin (Uncover the Artist Cache)*, edited by Lūa Samai, K. Bangkok: Muang Boran Press, 1989: 96 – 112.

Khambunreang, J. “Khabūan Hǣ Sop Khrū Bā Čhao Sīwichai. [Kruba Chao Srivichai funeral procession].” Chiang Mai news. Accessed July 24, 2020. https://www.chiangmainews.co.th/page/archives/774985.

Klamsom, P. “Phimān Mūn Pramuk prayūn ‘Uluchada Sṇng Sinlapin ‘Ākhān Kap Sit Khui Kan Mūa Klāng Phṇ.Sṇ. 2532.” [Phimān Mūn Pramuk Prayūn ‘Uluchada two artists, teachers and students talked about in the middle of 1989]. In *Pǣt Kru Sinlapin (Uncover the Artist Cache)*. edited by Krit Lūa Samai. Bangkok: Muang Boran Press, 1989: 212 – 231.

Konlannanews. “Mittœ̄hārōn Mēsan Yang Phū Bukbœ̄k Sūan Sat Chīang Mai. [Mr. Harold Mason Young, Pioneer of “Chiang Mai Zoo”].” Konlannanews. Accessed July 24, 2020. http://www.konlannanews.com/archives/13059.

Lamphun People Association. *Khrū Bā Čhao Sīwichai: Siri Chīwaprawat Wattrapatibat Lak Tham Khamsṇn Læ Mongkhon Bāramī.* [Kruba Chao Srivichai: biography, practice, principles, teachings and auspicious charisma]. Vol. 1. Bangkok: P.P.K., 2018.

Luang Sri Prakard. *Prawat Thāng Khun Dṇi Su Thēp.* [History of the road to Doi Suthep]. Chiang Mai: Sanguan Press, 1962.

Metheebhokpong, R. and Lertsomporn, V. *Nakkānmūang Thin Čhangwat Chīang Mai.* [Local politician Chiang Mai Province]. Bangkok: King Prajadhipok’s Institute, 2008.

National Achieves of Thailand. *Document of Fine Arts Department, Ministry of Education Sṇ Thṇ. 0701.23.2/12 Rūang Ngān Chalṇng Ratthammanūn.* [No. 0701.23.2/12 Constitution Celebration]. n.d.A.

_____. *Document of Fine Arts Department, Ministry of Education Sṇ Thṇ. 2.2.3.1/11 Rūang Kānčhat Sāng ‘Anusāwarī Khrūbāsīwichai Phūa Nam Pai Praditsathān Na Bṇriwēn Sēnthāng Khun Sū Dṇisuthēp Čhangwat Chīang Mai (28 Phrutsačhikāyon 2499 – 29 Phrutsačhikāyon 2506).* [No. 2.2.3.1/11 Construction of the Kruba Srivichai Monument to enshrine the path up to Doi Suthep, Chiang Mai (November 28, 1956 – November 29, 1963)]. n.d.B.

_____. *Document of Fine Arts Department, Ministry of Education Sǭ Thǭ. 0701.23.2/16 Rūrang Ngān Chalǭng Ratthammanūn.* [No. 0701.23.2/16 Constitution Celebration]. n.d.C.

_____. *The Secretariat of the Cabinet Sǭ Rǭ. 0201.8/20 Rūrang Phrayāsuriyānuwat Sanœ̄ Khwāmhen Rūrang Tāng Tāng Tāng Kīeokap Sētthakit Kānkhlang (Phǭ.Sǭ. 2475 – 2479).* [No. 0201.8/20 Subject-matter : Phraya Suriyanuwat offers opinions on the economy B.E. 1932 – 1936]. n.d.D.

Pantip. "k'u.@bar.ac.th Khrū Bā Samai Mai Thī Krasǣ Kamlang Tœ̄ptō Khưn. [k'u.@Bar.ac.th A modern teacher whose current is growing]." Pantip. Accessed July 24, 2020. https://pantip.com/topic/39240003.

Prince Naris and Prince Damrong. *Sān Somdet.* [San Somdet]. Vol. 10. Bangkok: Kurusapa Business Organization, 1961A.

_____. *Sān Somdet*. [San Somdet]. Vol. 11. Bangkok: Kurusapa Business Organization, 1961B.

Silpakorn University. *Sūčhibat Nithatsakān Chœ̄tchū Kīat Sāttrāčhān Sin Phīrasī.* [Certificate of Honor Professor Silpa Bhirasri] Bangkok: Silpakorn University, 1992.

Sukkhata, P. "Pritsanā Bōrānnakhadī : Sǭ Sin Phīrasī 'Anusāwarī Khrū Bā Čhao Sīwichai Kap Kān Lāng'Āthan 'Amata Wāčhā ?. [Archaeological puzzle: "Prof. Silpa Bhirasri""Kruba Chao Srivichai Monument" and the Amata Waja purge the mystery?]."Matichon weekly. Accessed July 15, 2020. https://www.matichonweekly.com/column/article_7637.

Thai news. "Yān Thanon Chāngmǭi (59). [Chang Moi Road (59)]." Thai news. Accessed July 4, 2020. https://www.thainews70.com/ซัะปีะ-เรื่องเก่า/ย่านถนนช้างม่อย๕๙/.

Wikipedia. "Khrū Bā Sī Wi Chai. [Kruba Srivichai]." Wikipedia the Free Encyclopedia. Accessed 26 July, 2018. https://th.m.wikipedia.org/wiki/ครูบาศรีวิชัย.

หลักเกณฑ์การจัดทำต้นฉบับบทความเพื่อพิจารณาเผยแพร่ในวารสารวิจิตรศิลป์

วารสารวิจิตรศิลป์ (Journal of Fine Arts - JOFA) คณะวิจิตรศิลป์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

กำหนดออกปีละ 2 ฉบับ ฉบับละ 8 บทความ

ฉบับที่ 1 มกราคม - มิถุนายน และ ฉบับที่ 2 กรกฎาคม - ธันวาคม

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

1. ประเภทของบทความที่เผยแพร่

1.1 บทความวิจัย บทความวิชาการ หรือบทความงานสร้างสรรค์ ที่นำเสนอองค์ความรู้ แนวคิด ทฤษฎี วิธีการ การวิจัย หรือกระบวนการอันเกี่ยวข้องกับสาขาวิชาด้านศิลปกรรมศาสตร์ เช่น ทัศนศิลป์ การออกแบบ ประยุกต์ศิลป์ ดนตรี การแสดง สื่อศิลปะ การออกแบบสื่อ ศิลปะการถ่ายภาพ ปรัชญาศิลป์ สุนทรียศาสตร์ ประวัติศาสตร์ศิลป์ หรือโบราณคดี

1.2 บทความวิจารณ์หนังสือ (book review) หรือบทความปริทัศน์ (review article) ที่เกี่ยวข้องกับสาขาวิชาด้านศิลปกรรมศาสตร์เช่นที่ปรากฏในข้อ 1.1

ทั้งนี้ บทความควรเป็นงานเขียนวิชาการที่มีการกำหนดประเด็นซึ่งต้องการอธิบายหรือวิเคราะห์อย่างชัดเจนตามหลักวิชาการ หรือมีการสำรวจวรรณกรรมเพื่อสนับสนุน จนสามารถสรุปผลการวิเคราะห์ในประเด็นนั้นได้ อาจเป็นการนำความรู้จากแหล่งต่างๆ มาประมวลร้อยเรียงเพื่อวิเคราะห์อย่างเป็นระบบ และผู้เขียนได้แสดงทัศนะทางวิชาการของตนไว้อย่างชัดเจน

2. การเตรียมต้นฉบับบทความ

2.1 แบบอักษร ต้นฉบับบทความทั้งภาษาอังกฤษและภาษาไทย ให้ใช้ขนาดกระดาษ A4 แบบอักษร TH Sarabun New ขนาด 16 point และขนาด 14 point สำหรับเชิงอรรถอธิบาย สำหรับตัวเลขให้ใช้เลขอารบิกทุกกรณี

2.2 ไฟล์บทความ ให้ใช้ไฟล์ นามสกุล .docx

2.3 ไฟล์ภาพประกอบ ให้ใช้ไฟล์ภาพประกอบ นามสกุล .jpg, jpeg, RAW หรือ TIFF ความละเอียด 300 pixel/ high resolution ขึ้นไป ขนาดไฟล์ไม่ต่ำกว่า 500 KB พร้อมกำหนดเลขลำดับภาพให้ตรงกับเลขลำดับภาพในเนื้อหา

3. องค์ประกอบของต้นฉบับบทความ

องค์ประกอบของบทความเรียงตามลำดับ ดังนี้ 3.1 ชื่อบทความ ผู้เขียนบทความ บทคัดย่อ และ คำสำคัญ 3.2 เนื้อหา การอ้างอิง และภาพประกอบ 3.3 บรรณานุกรมและกิตติกรรมประกาศ

3.1 ชื่อบทความ ผู้เขียนบทความ บทคัดย่อ และคำสำคัญ

3.1.1 ชื่อบทความ ทั้งภาษาอังกฤษและภาษาไทย แยกตามบทคัดย่อภาษาอังกฤษและภาษาไทย ชื่อบทความควรกระชับ ได้ใจความ หากประสงค์จะคงชื่อเดิมของรายงานวิจัยที่มีขนาดความยาว ให้ใส่ไว้ในเชิงอรรถอธิบายหน้าเดียวกับชื่อบทความทั้งภาษาอังกฤษและภาษาไทย

3.2.2 ผู้เขียนบทความ ต้องระบุชื่อ-นามสกุล ตำแหน่งวิชาการ และหน่วยงานหรือสถานศึกษาของผู้เขียนบทความทั้งภาษาอังกฤษและภาษาไทย แยกตามบทคัดย่อภาษาอังกฤษและภาษาไทย กรณีเป็นผลงานภาคนิพนธ์ระดับบัณฑิตศึกษา ให้ใส่ชื่อ-นามสกุล ตำแหน่งวิชาการ และหน่วยงานของอาจารย์ที่ปรึกษาถัดจากชื่อผู้เขียนบทความ

3.2.3 บทคัดย่อ ทั้งภาษาอังกฤษและภาษาไทย ความยาวตั้งแต่ 350 คำแต่ไม่เกิน 500 คำ (การนับจำนวนคำถือตาม Microsoft Word version 2013 ขึ้นไปเป็นสำคัญ)

3.2.4 คำสำคัญ (keyword) ทั้งภาษาอังกฤษและภาษาไทย แยกตามบทคัดย่อภาษาอังกฤษและภาษาไทย จำนวนตั้งแต่ 3 คำ แต่ไม่เกินกว่า 5 คำ

3.2 เนื้อหา การอ้างอิง และภาพประกอบ

3.2.1 จำนวนคำ บทความต้องมีจำนวนคำเฉพาะในส่วนของเนื้อหา (ไม่รวมจำนวนคำในบทคัดย่อทั้งภาษาไทยและภาษาอังกฤษ) ไม่ต่ำกว่า 5,000 คำ แต่ไม่เกินกว่า 10,000 คำ (การนับจำนวนคำถือตาม Microsoft Word version 2013 ขึ้นไปเป็นสำคัญ) ไม่รับบทความที่มีลักษณะเป็นรายงานการประชุมวิชาการ (proceeding) ที่มีเนื้อหาสรุปย่อผลการวิจัยหรือภาคนิพนธ์ในระดับบัณฑิตศึกษา ซึ่งไม่ได้เพิ่มเติมหรือขยายความจากเนื้อหาสาระเดิมให้สมบูรณ์สอดคล้องมาตรฐานของบทความวิชาการ

3.2.2 การอ้างอิง ประกอบด้วย 1) การอ้างอิงแบบแทรกในเนื้อหาหรือระบบนาม-ปี ตามหลักเกณฑ์ Turabian (ดูรายละเอียดใน **คู่มือวารสารวิจิตรศิลป์ http://bit.ly/2VK4AEV**) 2) กรณีมีเชิงอรรถอธิบายให้ใช้การอ้างอิงแบบเชิงอรรถที่เรียงตามลำดับหมายเลขไว้ท้ายหน้ากระดาษ หากมีการอ้างอิงการอธิบายด้วยให้ใช้การอ้างอิงแบบแทรกในเนื้อหาหรือระบบนาม-ปี ตามที่วารสารกำหนด

3.2.3 ข้อมูลประเภทภาพประกอบ แผนผัง แผนที่ แผนภาพ ฯลฯ ให้แทรกระหว่างเนื้อหาและอยู่หน้าเดียวกับเนื้อหาที่อ้างอิงถึง ทั้งนี้ ควรคำนึงถึงความง่ายเมื่ออ่านบทความ (readability) พร้อมระบุข้อมูลสำคัญที่เกี่ยวข้อง ได้แก่ เลขลำดับ คำอธิบาย และที่มา ด้วยการลงรายการอ้างอิงแบบแทรกในเนื้อหาหรือระบบนาม-ปี ให้ชัดเจน

กรณีผู้เขียนเป็นผู้ทรงลิขสิทธิ์ให้ลงรายการเพื่อแสดงความเป็นผู้ทรงลิขสิทธิ์ด้วย ดังนี้ (© ชื่อ-นามสกุล ภาษาอังกฤษ วัน/เดือน/ค.ศ. ที่ผลิต)

ตัวอย่าง (© Pitchaya Soomjinda 08/08/2018)

ทั้งนี้ ผู้เขียนควรเป็นผู้ทรงลิขสิทธิ์ในข้อมูลเหล่านี้ไม่น้อยกว่าร้อยละ 50 ของข้อมูลทั้งหมดที่เผยแพร่ในบทความ

3.3 บรรณานุกรมและกิตติกรรมประกาศ

3.3.1 บรรณานุกรม ใช้หลักเกณฑ์ตาม Turabian
(ดูรายละเอียดใน **คู่มือวารสารวิจิตรศิลป์ http://bit.ly/2VK4AEV**)

3.3.2 กิตติกรรมประกาศ (ถ้ามี) ให้ลำดับต่อจากบรรณานุกรม และมีจำนวนคำไม่เกิน 150 คำ (การนับจำนวนคำถือตาม Microsoft Word version 2013 ขึ้นไปเป็นสำคัญ)

3.4 บทความวิจารณ์หนังสือหรือบทความปริทัศน์

3.4.1 ชื่อบทความ กรณีเป็นบทความวิจารณ์หนังสือ ให้ขึ้นต้นว่าบทวิจารณ์หนังสือ ตามด้วยชื่อหนังสือ และ

ชื่อ-นามสกุล ผู้เขียนหนังสือ ทั้งภาษาอังกฤษและภาษาไทย กรณีเป็นบทความปริทัศน์ ให้ขึ้นต้นว่าบทความปริทัศน์ ตามด้วยชื่อบทความ และชื่อ-นามสกุลผู้เขียนบทความ ทั้งภาษาอังกฤษและภาษาไทย ยกเว้นชื่อหนังสือหรือบทความภาษาอังกฤษไม่จำเป็นต้องใส่ชื่อภาษาไทย

3.4.2 ผู้เขียนบทความ ให้ระบุชื่อ-นามสกุล ตำแหน่งวิชาการ และหน่วยงานหรือสถานศึกษาของผู้เขียนบทความ ทั้งภาษาอังกฤษและภาษาไทย

3.4.3 ชื่อหนังสือหรือบทความ ให้ใช้ในรูปของบรรณานุกรมและเป็นภาษาอังกฤษทั้งหมดตามหลักเกณฑ์ที่วารสารกำหนดสำหรับหนังสือให้วงเล็บท้ายบรรณานุกรม ระบุหมายเลข ISBN ของหนังสือ และบทความให้วงเล็บท้ายบรรณานุกรม ระบุ Hyperlink หรือลง QR code ที่สามารถเชื่อมต่อกับบทความดังกล่าวได้โดยตรง (ถ้ามี)

4. การส่งต้นฉบับบทความและการติดต่อ

4.1 การส่งต้นฉบับบทความ

ผู้เขียนต้องส่งต้นฉบับบทความพร้อมกับแบบนำส่งบทความผ่านระบบวารสารวิจิตรศิลป์ออนไลน์ (ThaiJO) ของศูนย์ดัชนีการอ้างอิงวารสารไทย (TCI) กรณีผลงานภาคนิพนธ์ของนักศึกษาหรือนิสิตระดับบัณฑิตศึกษาให้แนบแบบรับรองคุณภาพบทความจากอาจารย์ที่ปรึกษาด้วย ทั้งนี้ ให้ถือวันที่ผู้เขียนส่งบทความเป็นวันรับบทความ (received)

https://www.tci-thaijo.org/index.php/fineartsJournal/submission/wizard

4.2 การติดต่อ

เลขานุการบรรณาธิการวารสารวิจิตรศิลป์
กองบรรณาธิการวารสารวิจิตรศิลป์
คณะวิจิตรศิลป์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
239 ถ.ห้วยแก้ว ต.สุเทพ อ.เมือง จ.เชียงใหม่ 50200
โทรศัพท์ 0-5394-4829 โทรสาร 0-5321-1724
E-mail: journal_2011@finearts.cmu.ac.th

5. การพิจารณา การประเมิน และการเผยแพร่บทความ

5.1 การตอบรับหรือปฏิเสธบทความ

กองบรรณาธิการฝ่ายวิชาการพิจารณากลั่นกรองบทความขั้นต้น ตรวจการคัดลอกบทความ (plagiarsm) ด้วยโปรแกรม Turnitin และแจ้งผลการพิจารณาตอบรับหรือปฏิเสธบทความให้ผู้ส่งบทความทราบภายใน 15 วัน นับตั้งแต่วันที่ได้รับบทความหากบทความมีรูปแบบหรือองค์ประกอบไม่ตรงตามหลักเกณฑ์การจัดทำต้นฉบับบทความที่วารสารกำหนด ฝ่ายประสานงานของวารสารจะส่งต้นฉบับบทความให้ปรับปรุงแก้ไขใหม่ (revised) ภายใน 15 วันโดยฝ่ายประสานงานจะทำหน้าที่ประสานงานกับผู้ส่งบทความในทุกขั้นตอน

ต้นฉบับบทความอาจได้รับการปฏิเสธหากไม่ได้คุณภาพ ไม่ตรงกับประเภทของบทความที่จะตีพิมพ์ มีอัตราการซ้ำซ้อนสูงเกินร้อยละ 25 เมื่อตรวจด้วยโปรแกรม Turnitin หรือผู้เขียนบทความปฏิเสธไม่แก้ไขให้ตรงกับหลักเกณฑ์ที่วารสารกำหนดและส่งกลับคืนมาภายในเวลาที่กำหนดข้างต้น

5.2 การประเมินบทความ

ฝ่ายประสานงานนำต้นฉบับบทความที่ผ่านการพิจารณาจากกองบรรณาธิการฝ่ายวิชาการแล้ว เสนอให้ผู้ประเมินพิจารณาบทความ (peer-reviewer) จำนวน 2 ท่าน ซึ่งกองบรรณาธิการฝ่ายวิชาการเป็นผู้เลือกจากผู้เชี่ยวชาญหรือเกี่ยวข้องกับสาขาวิชาที่สอดคล้องกับเนื้อหาบทความ เป็นผู้พิจารณาให้ความเห็นชอบ การเผยแพร่บทความภายใต้เกณฑ์ประเมินบทความที่วารสารกำหนด โดยเก็บข้อมูลทั้งหมดเป็นความลับและ ไม่เปิดเผย ชื่อ-นามสกุล รวมถึงหน่วยงานที่สังกัดทั้งของผู้เขียนและผู้ประเมินบทความ (double-blinded) จนกว่าต้นฉบับบทความจะได้รับการเผยแพร่ ใช้เวลาพิจารณาแต่ละบทความประมาณ 1 เดือน

5.3 ผลการประเมินบทความ

บทความที่ผ่านการประเมินจากผู้ประเมินบทความ ต้องได้รับผลการประเมินในระดับดี ดีมาก หรือดีเด่น ตามความเห็นของผู้ประเมินบทความทั้ง 2 ท่าน หากได้รับการพิจารณาว่าไม่ผ่านการประเมินจากผู้ประเมินทั้ง 2 ท่าน ถือว่าบทความดังกล่าวไม่ผ่านการประเมิน

สำหรับบทความที่ไม่ผ่านการประเมินจากผู้ประเมิน 1 ท่าน จากจำนวนทั้งหมด 2 ท่าน จะได้รับการประเมินจากผู้ประเมินท่านที่ 3 หากไม่ผ่านการประเมินอีกครั้งจึงถือว่าบทความดังกล่าวไม่ผ่านการประเมิน

ผลการพิจารณาของผู้ประเมินบทความถือเป็นสิ้นสุดและเคร่งครัด โดยไม่มีการทบทวนบทความที่ไม่ผ่านการประเมินทบทวนระดับผลการประเมินอีกครั้ง หรือเปลี่ยนแปลงผู้ประเมินบทความใหม่ไม่ว่ากรณีใด

5.4 การแจ้งผลการประเมินบทความ

ฝ่ายประสานงานของวารสารจะส่งผลการประเมินของผู้ประเมินทุกท่าน ให้ผู้ส่งบทความทราบภายใน 7 วัน นับตั้งแต่ได้รับผลการประเมินจากผู้ประเมินท่านสุดท้าย หากมีข้อเสนอแนะหรือข้อแก้ไขปรับปรุงจาก ผู้ประเมิน ให้ผู้ส่งบทความแก้ไขปรับปรุงแล้วนำส่งต้นฉบับบทความให้ฝ่ายประสานงานของวารสารภายใน 1 เดือน นับตั้งแต่วันที่ฝ่ายประสานงานแจ้งผลการพิจารณาให้ทราบ หากผู้ส่งบทความไม่เห็นด้วยกับข้อเสนอแนะหรือข้อแก้ไขปรับปรุงของผู้ประเมินให้ทำหนังสือเป็นลายลักษณ์อักษรชี้แจงรายละเอียดให้กองบรรณาธิการฝ่ายวิชาการพิจารณา

5.5 การตอบรับการเผยแพร่บทความ

บทความที่ผ่านการแก้ไขปรับปรุงตามข้อเสนอแนะของผู้ประเมิน จะได้รับการพิจารณาอีกครั้งจากกองบรรณาธิการฝ่ายวิชาการ แต่เป็นการพิจารณาเฉพาะรูปแบบของบทความ การใช้ภาษา และการพิสูจน์อักษร โดยคำนึงถึงความง่ายต่อการอ่านบทความ (readability) จากนั้นฝ่ายประสานงานจะแจ้งข้อเสนอของกองบรรณาธิการให้ผู้ส่งบทความแก้ไขปรับปรุง เมื่อการแก้ไขปรับปรุงเสร็จสมบูรณ์แล้ว ให้ถือวันที่บรรณาธิการให้ความเห็นชอบแก้ไขบทความครั้งสุดท้ายเป็นวันแก้ไขบทความ (revised) และให้ถือวันที่บรรณาธิการมีหนังสือเป็นลายลักษณ์อักษรแจ้งการเผยแพร่บทความ เป็นวันตอบรับการตีพิมพ์บทความ (accepted)

5.6 การเผยแพร่บทความ

บทความที่ได้รับหนังสือตอบรับการเผยแพร่จากบรรณาธิการวารสารแล้ว จะได้รับการเผยแพร่ผ่านระบบวารสารวิจิตรศิลป์ออนไลน์ (ThaiJO) ของศูนย์ดัชนีการอ้างอิงวารสารไทย (TCI) ภายใน 30 วันนับแต่วันออกหนังสือตอบรับการเผยแพร่ การเผยแพร่ให้เรียงลำดับก่อนหลังตามวันที่บรรณาธิการวารสารมีหนังสือแจ้งการตีพิมพ์ให้ผู้ส่งบทความทราบตามข้อ 5.5 ทั้งนี้ ลำดับการเผยแพร่ให้เป็นไปอย่างเคร่งครัด โดยไม่มีการเปลี่ยนแปลงหรือทบทวนไม่ว่ากรณีใด

จริยธรรมการเผยแพร่บทความในวารสารวิจิตรศิลป์

วารสารวิจิตรศิลป์เป็นสื่อกลางในการเผยแพร่ผลงานวิจัย งานสร้างสรรค์ ข้อค้นพบหรือประเด็นใหม่ทางวิชาการด้านศิลปกรรมศาสตร์ ระหว่างนักวิจัย นักวิชาการ ศิลปิน นิสิต นักศึกษา ตลอดจนบุคคลทั่วไปที่สนใจ เพื่อให้การเผยแพร่งานวิชาการของวารสารเป็นไปอย่างถูกต้อง มีคุณภาพ โปร่งใส สามารถตรวจสอบได้ตามหลักธรรมภิบาล เป็นหลักประกันคุณภาพผลงานวิชาการที่เผยแพร่ออกสู่สาธารณชนได้อย่างแท้จริง สอดคล้องกับมาตรฐานวิชาการในระดับนานาชาติ

ปรารภเหตุข้างต้น กองบรรณาธิการวารสารวิจิตรศิลป์จึงได้กำหนดแนวทาง วิธีปฏิบัติที่ดี รวมถึงจริยธรรมของการเผยแพร่ผลงานวิชาการไว้สำหรับการดำเนินงานของวารสารและผู้เกี่ยวข้อง กำหนดบทบาทหน้าที่สำหรับบุคคล 3 กลุ่ม ที่อยู่ในวงจรปกติและหลักเกณฑ์ของการเผยแพร่วารสาร ได้แก่ ผู้เขียนบทความ (author) บรรณาธิการวารสาร (editor) และผู้ประเมินบทความ (peer-reviewer) ได้ศึกษา ทำความเข้าใจ และปฏิบัติตามข้อกำหนดดังกล่าว ดังนี้

บทบาทและหน้าที่ของผู้เขียนบทความ

1. ผู้เขียนบทความต้องรับรองว่าผลงานที่เผยแพร่เป็นผลงานใหม่และไม่เคยตีพิมพ์เผยแพร่ที่ใดมาก่อน

2. ผู้เขียนบทความต้องเขียนบทความให้ถูกต้องตามองค์ประกอบ รูปแบบ และหลักเกณฑ์ที่วารสารกำหนด

3. ผู้เขียนบทความต้องอ้างอิงผลงานของผู้อื่นถ้ามีการนำผลงานเหล่านั้นมาใช้ในบทความของตนเองผ่านการอ้างอิงและบรรณานุกรมทุกครั้งเพื่อแสดงหลักฐานการค้นคว้า

4. ผู้เขียนบทความต้องรายงานข้อเท็จจริงที่เกิดขึ้นจากการทำวิจัยหรือการค้นคว้าทางวิชาการ ด้วยความซื่อสัตย์ทางวิชาการ ไม่บิดเบือนข้อมูล หรือให้ข้อมูลเท็จ ไม่คำนึงถึงผลประโยชน์ทางวิชาการจนละเลยหรือละเมิดสิทธิส่วนบุคคลหรือสิทธิมนุษยชน

5. ผู้เขียนบทความต้องไม่นำผลงานของตนเองในเรื่องเดียวกัน ไปเผยแพร่ในวารสารวิชาการมากกว่าหนึ่งฉบับ รวมถึงไม่คัดลอกข้อความใดจากผลงานเดิมของตน โดยไม่อ้างอิงผลงานเดิมตามหลักวิชาการในลักษณะที่ทำให้เข้าใจได้ว่าเป็นผลงานใหม่

6. ผู้เขียนบทความต้องระบุแหล่งทุนที่สนับสนุนการวิจัยในบทความ

7. ผู้เขียนบทความที่มีชื่อปรากฏในบทความทุกคน ต้องมีส่วนในการวิจัย ค้นคว้า และเขียนบทความร่วมกันจริง

8. ผู้เขียนบทความต้องแจ้งผลประโยชน์ทับซ้อนที่มีในบทความให้กองบรรณาธิการทราบ ตั้งแต่เริ่มส่งต้นฉบับบทความ

9. ผู้เขียนบทความต้องยื่นหลักฐานแสดงการอนุญาตจากคณะกรรมการจริยธรรมการวิจัยของสถาบันที่ดำเนินการหรือหน่วยงานอื่นที่เกี่ยวข้อง หากบทความมีการใช้ข้อมูลจากการทำวิจัยในคนหรือสัตว์

10. ผู้เขียนบทความต้องไม่แทรกแซงกระบวนการพิจารณาบทความ การประเมินบทความ และการดำเนินงานของวารสารไม่ว่าทางหนึ่งทางใด

11. วารสารที่ไม่ผ่านการพิจารณาจากผู้ประเมินให้เป็นอันตกไป ไม่สามารถนำมาประเมินใหม่หรือนำเสนอใหม่ได้อีกครั้งไม่ว่ากรณีใด ถึงแม้ว่าจะมีการแก้ไขปรับปรุงตามข้อเสนอของผู้ประเมินแล้วก็ตาม

บทบาทและหน้าที่ของบรรณาธิการ

1. บรรณาธิการมีหน้าที่พิจารณากลั่นกรองคุณภาพของบทความเพื่อเผยแพร่ในวารสารที่รับผิดชอบ

2. บรรณาธิการมีหน้าที่เผยแพร่บทความในวารสารให้เป็นไปตามรูปแบบ องค์ประกอบ และหลักเกณฑ์ที่วารสารกำหนด

3. บรรณาธิการต้องไม่เปิดเผยข้อมูลของผู้เขียนบทความและผู้ประเมินบทความ ให้แก่บุคคลอื่นที่ไม่เกี่ยวข้องในช่วงระยะเวลาของการประเมินบทความ

4. บรรณาธิการต้องไม่เผยแพร่บทความที่เคยตีพิมพ์เผยแพร่แล้ว

5. บรรณาธิการต้องลำดับการเผยแพร่บทความให้เป็นไปตามหลักเกณฑ์ที่กำหนดไว้อย่างเคร่งครัด

6. บรรณาธิการต้องไม่เผยแพร่บทความของตนเองในวารสารที่รับผิดชอบขณะเป็นบรรณาธิการ

7. บรรณาธิการต้องไม่มีผลประโยชน์ทับซ้อนกับผู้เขียนบทความ ผู้ประเมิน และผู้บริหาร

8. บรรณาธิการต้องมีหน้าที่กำกับดูแลไม่ให้เกิดการแทรกแซงกระบวนการพิจารณาบทความ การประเมินบทความ และการดำเนินงานของวารสารไม่ว่าทางหนึ่งทางใด

บทบาทและหน้าที่ของผู้ประเมินบทความ

1. ผู้ประเมินบทความมีหน้าที่รักษาความลับและไม่เปิดเผยข้อมูลบางส่วนหรือทั้งหมดของบทความ

2. ผู้ประเมินบทความต้องแจ้งให้บรรณาธิการวารสารทราบและปฏิเสธการประเมินบทความ หากพบว่ามีผลประโยชน์ทับซ้อนกับผู้เขียนบทความที่ตนเป็นผู้ประเมิน เช่น เป็นผู้ร่วมโครงการที่ปรึกษา หรือเหตุผลอื่นที่ไม่อาจให้ข้อคิดเห็นหรือข้อเสนอแนะอย่างอิสระได้

3. ผู้ประเมินบทความควรประเมินบทความในสาขาวิชาหรือเรื่องที่ตนเชี่ยวชาญ พิจาณาจากความสำคัญของเนื้อหาในบทความที่มีต่อสาขาวิชาหรือเรื่องที่ตนเป็นผู้ประเมิน รวมถึงคุณภาพของการวิเคราะห์และความเข้มข้นของผลงาน

4. ผู้ประเมินบทความต้องประเมินบทความตามหลักเกณฑ์ที่วารสารกำหนดภายใต้หลักวิชาการ ปราศจากอคติ ประเมินบทความตามข้อเท็จจริง ไม่จงใจเบี่ยงเบนผลการประเมิน และไม่ถือความคิดเห็นส่วนตนที่ไม่มีข้อมูลมารองรับอย่างเพียงพอ เป็นเกณฑ์ในการตัดสินผลการประเมินบทความ

5. ผู้ประเมินบทความต้องประเมินและวิจารณ์เนื้อหาเชิงวิชาการและให้ข้อคิดเห็นเชิงวิชาการที่เป็นประโยชน์ต่อผู้เขียนบทความในเชิงรายละเอียด เพื่อการปรับปรุงแก้ไขบทความ โดยคำนึงถึงความก้าวหน้าทางวิชาการเป็นสำคัญ

6. ผู้ประเมินบทความต้องระบุผลงานวิจัยหรือผลงานวิชาการสำคัญที่สอดคล้องกับเนื้อหาของบทความที่ประเมิน แต่ผู้เขียนบทความไม่ได้อ้างถึงเข้าไปในการประเมินบทความ หากมีส่วนใดส่วนหนึ่งหรือทั้งหมดของบทความที่เหมือนหรือมีลักษณะซ้ำซ้อนกับผลงานชิ้นอื่นที่เคยมีผู้ศึกษาไว้แล้ว ต้องแจ้งให้บรรณาธิการทราบ

7. ผู้ประเมินบทความต้องไม่แทรกแซงกระบวนการพิจารณาบทความ การประเมินบทความ และการดำเนินงานของวารสารไม่ว่าทางหนึ่งทางใด

Criteria for Article for the Publication on Journal of Fine Arts

Journal of Fine Arts (JOFA), Faculty of Fine Arts, Chiang Mai University

For 2 Issues per Year, 8 Articles per Issue

Issue 1 January - June and Issue 2 July - December

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

1. Categories of Publicized Articles

1.1 Research Articles, Academic Articles or Articles on Creative Work Project that present bodies of knowledge, concepts, theories, methodologies, research works or processes that are related to subjects of liberal arts such as visual art, designing, applied art, music, performance art, art media, media designing, photographic art, philosophic art, aestheticism, art histories or archaeology

1.2 Book Reviews or Article Reviews that are related to subject of liberal arts as mentioned in Item 1.1

Each article should have specific agendum that need clears description or analysis in accordance with academic principles, or should be supported with literature review that enables the conclusion of the analysis on such an agendum, which might be the collection and processing of knowledge from various sources , which allow systematic analysis. In addition, the author should clearly express his/her academic opinion clearly.

2. Preparation of Article

2.1 Font Style: The article, in both Thai and English languages, must be composed on A4 paper, with TH Sarabun New Font in the size of 16 point. Footnotes should be written with the same font in the size of 14 point. In all cases, all the numbers used must be written with Arabic Numbers.

2.2 Article File: Each File should be a '.docx' file.

2.3 Image Files: All image files should be '.jpg', 'jpeg', 'RAW' or 'TIFF' files with the resolution of 300 pixels or higher. The size of each file should not be inferior to 500 KB. The number that shows the order of each image must concur with the number mentioned in the contents.

3. Compositions of Article

Compositions of an article must be in the following order: 3.1 Title, Author, Abstract and Keywords; 3.2 Contents, References and Images; and 3.3 Bibliography and Acknowledgment.

3.1 Title, Author, Abstract and Keywords

3.1.1 Title should be written in Thai and English languages, separated for Thai and English language abstracts. A title should be concise and comprehensible. If the long title of the original research report is used, such a title should be shown as a descriptive footnote on the same page of the English and Thai title.

3.2.2 Author should indicate first name - family name, academic title and work unit or academic institute of the author, written in Thai and English languages, separated for Thai and English language abstracts. In case of an individual study written by a student in the graduate level, the first name - family name, academic title and worn unit of the advisor should be indicated after the name of the author.

3.2.3 Abstract must have Thai and English versions with at least 350 but no more than 500 words (based on the Word Count function of Microsoft Word version 2013 or any newer version).

3.2.4 Keywords should be in Thai and English languages, separated for Thai and English language abstracts. There should be at least 3 and no more than 5 keywords.

3.2 Contents, References and Images

3.2.1 Number of Words for each article, for the content only (not including number of words in Thai and English language abstract), there should be no less than 5,000 words and no more than 10,000 words (based on the Word Count function of Microsoft Word version 2013 or any newer version). An article that is the proceeding of an academic conference with the content that is the conclusion and summary of the findings from a research work or individual study in the graduate level, which has no addition or extension from the original content to be complete and concurrent to the standards for an academic article, is not accepted.

3.2.2 References include 1) in-text references in the name-year system in Turabian style (see also **JOFA's Handbook http://bit.ly/2VK4AEV**), and 2) footnotes in the orders of the numbers at the bottom of each page; if a footnote has a reference, the reference is in the form of an in-text reference or the one in the name-year system.

3.2.3 Images, Charts, Maps, Graphics and so on should be inserted in the context. Each image must be in the same page of the part of the content that refers to it with the consideration of readability, with the related data such as number of order, description and source clearly shown in the same system as the in-text reference, or name-year system.

In case where the author of an article owns a copyright of data, the copyright ownership must be shown as follows: '© first name-family name in English language Date/Month/A.D. of the creation of the data).

For example, (© Pitchaya Soomjinda 08/08/2018).

The author should be the owner of the copyright of at least 50 percent of all of such data in the publicized article.

3.3 Bibliography and Acknowledgment

3.3.1 Bibliography should be written in accordance with Turabian style: (see also **JOFA's Handbook http://bit.ly/2VK4AEV**).

3.3.2 Acknowledgment (if any) must follow the Bibliography and contain no more than 150 words (based on the Word Count function of Microsoft Word version 2013 or any newer version).

3.4 Book Review or Article Review

3.4.1 Title of a Book Review should begin with "Book Review of" phrase, followed by the title of the book and first name - family name of the author of the reviewed book in Thai and English language. In case of an article review, the title should begin with "Review of Article of" phrase, followed by the title of the article and first name - family name of the author of the article in both Thai and English languages. If the title of the reviewed book or article is in English language, it is unnecessary to add Thai title.

3.4.2 Author of the Article's first name - family name, and academic title and work unit or academic institute must be indicated in both Thai and English languages.

3.4.3 Title of Book or Article is to be in the form of bibliography and in English language in accordance with all the requirements set by the Journal. If it is referring to a book or article in Thai language, the Thai title should be romanized in accordance with the rules set by the Royal Institute of Thailand; and the name of the references in the bibliography should be translated into English language.

As for a book, put parentheses at the end of the reference. In the parentheses, identify ISBN number of the book. As for an article, put parentheses at the end of the reference, in the parentheses, add Hyperlink or QR Code that leads to the article directly (if any).

4. Submission of Article and Contact

4.1 Submission of Article

The Author should submit the genuine copy of the Article, attached with the Article Submission Form, through Thai Journals Online (Thai JO) System of Thai-journal Citation Index (TCI) Center. As for a thesis of individual study of a graduate level student, the article should submitted together with the Quality Assurance Form from the advisor. It is agreed that the day on which the Author submits the article is the day of the receipt of the article.

https://www.tci-thaijo.org/index.php/finearts Journal/submission/wizard

4.2 Contact

Secretary of Fine Art Journal
Publication Department, Journal of Fine Arts
Faculty of Fine Arts, Chiang Mai University
239 Huai Kaeo Road, Suthep Sub-district, Mueang District, Chiang Mai Province 50200
Telephone Number: +66-5394-4829; Fax Number: +66-5321-1724
E-mail: journal_2011@finearts.cmu.ac.th

5. Consideration, Evaluation and Publication of the Article

5.1 Acceptance or Denial for Article

The Academic Unit of the Publication Department will initially consider and screen the submitted articles, check the plagiarism with the Turnitin software and report the outcome to accept or deny each article to each author within 15 days from the day on which the article is received. If an article has pattern or compositions that do not meet the requirements.

The Journal's Coordinator will return the article to the author and the author has to submit the revised article within 15 days. The Coordination Unit will coordinate with the author in step by step.

The article with the quality that does not meet the requirements or does not fit in any category of the publicized articles or over 25% similarity index detected by Turnitin software, or is not revised to meet the requirements of the Journal will be denied and given back to the author within the given period of time.

5.2 Evaluation of Article

The Coordination Unit will present the article accepted by the Academic Unit of the Publication Department to 2 peer reviewers, who are experts or people related to the contents of the article, chosen by the Academic Unit of the Publication Department, for approval for the publication of the article in accordance with the evaluation criteria set by the Journal. All the information, the author's and the reviewing peers' first names - family names, and work units are kept secret (double-blinded) until the article is publicized. The period of time spent on the consideration on each article is 1 month.

5.3 Result from Article Consideration

Each article that passes the evaluation by peer viewers must be evaluated to be in the Good, Very Good or Excellent Levels. If the article is evaluated by the two viewers to fail the evaluation, it is granted that that article dries not meet the evaluation for the criteria.

As for an article that is evaluated not to pass the evaluation by 1 from the 2 peers will be evaluated by the third peer and if the article is still evaluated not to pass the evaluation, it is granted not to pass the evaluation.

The result from the evaluation by the peer viewers is deemed ultimate and strictly binding. An article that does not pass the evaluation will not be reviewed again by either same reviewers or new ones in any case.

5.4 Notification of the Result from Article Evaluation

The Coordination Unit of the Journal will send the result of the evaluation by each of all the reviewers to the author of the article within 7 days from the day on which the unit receives the result from the evaluation by the last reviewer. If there is any suggestion or recommendation for improvement from reviewers, the author of the article should revise the article and submit the revised article within 1 month from the day on which the Coordination Unit notifies the result from the evaluation. Disagreeing with the suggestions or advice on improvement by the reviewers, the author should submit a letter to give detailed explanation to the Academic Unit of the Publication Department for consideration.

5.5 Acceptance of Article

An article that has been revised in accordance with the suggestions by the reviewers will be considered again by the Academic Unit of the Publication Department. However, this consideration focuses only on the pattern, language and proofreading on the basis of readability. Afterward, the Coordination Unit will inform the author of the article to make adjustments in accordance with the instructions from the Publication Department. After the adjustments, it is granted that the day on which the editor approve the final version of the article is the article revision day and the day on which the Publication Department literally notifies the day of the publication of the article is regarded as the day on which the article is accepted.

5.6 Article Publication

An article that is literally accepted by the Publication Department of the Journal will be publicized through Thai Journals Online (Thai JO) System of Thai-journal Citation Index (TCI) within 30 days from the day of the issuance of the letter of the article acceptance. The publication of articles must be in the order of the days on which the Editor-in-Chief of the Journal literally informs the authors of the publication as in Item 5.5. The order of publication is fixed and robust and subjects to no change or review in any case.

Ethics for the Publication of Articles in Journal of Fine Arts

Journal of Fine Arts is the medium that publicizes research works, relative works, discoveries or new academic issues in the field of arts by researchers, academics, artists, students and people who are interested in the subject in order to ensure that the publication of academic works by the Journal is accurate, with quality, transparent and accountable in accordance with the principle of good governance, which can truly guarantee the quality of the academic works that are publicized, in accordance with international academic standards.

Based on the aforementioned rationale, the Publicatikon Department of the Journal of Fine Arts sets the code of conducts, good practices and ethics for the publication of academic works for the operations by the Journals and all the related parties which are the responsibilities for 3 groups of people, namely, authors of articles, editors of the Journal and peer reviewers, to study on, understand and follow, as follows.

Roles and Responsibilities of Article Author

1. Each author has to confirm that each of their publicized works is new and has never been published or publicized anywhere else before.

2. Each author has to compose his/her articles accurately in accordance with the compositions, pattern and criteria set by the Journal.

3. Each author has to refer to others' works in case where such works are used in his/her article, through the references and bibliography in order to show the evidence of the research and study efforts.

4. Each author must report all the facts that happen from the research or academic study with academic integrity without corrupting the data or giving false data and without the overwhelming focus on academic advantages until causing ignorance or violation to individuals' personal rights or human rights.

5. Each author must not publicize articles with the same title in more than 1 academic journal nor should each author plagiarize any statement from any of his/her former works without referring to the former work in accordance with the academic principle until there is the misleading that it is a new work.

6. Each author must indicate sources of fund for his/her research project in his/her article.

7. Each of all the authors of an article, whose names are shown in the article, must truly take parts in researching, studying and composing the article.

8. Since the beginning of the submission of his/her article, each author has to inform the Publication Department of any conflict of interests.

9. Each author must submit the evidence to prove the permission from the Research Ethical Committee of the institute that conducts the operation or any other related work unit in case where the article relies on information from the research works on human beings or animals.

10. Each author must not interfere or intervene in the process of article consideration or evaluation or any execution by the Journal in any way.

11. Any article that does not pass the evaluation by peer reviewers should be denied and cannot be evaluated again or presented again in any case although is has been adjusted in accordance with the suggestions from reviewers.

Roles and Responsibilities of Editor

1. Each editor has to screen the articles to assure the quality of articles to be publicized in the Journal that he/she is in-charge of.

2. Each editor has the publicize articles in the Journal in accordance with the pattern, compositions and criteria set by the Journal.

3. Each editor must not disclose data of authors and reviewers of articles to any other irrelevant individual during the periods of article evaluation.

4. Each editor must not publicize any article that has been publicized before.

5. Each editor must set the order of the publication of articles with strict adherence to the predetermined criteria.

6. Each editor must not publicize his/her own article in the Journal that he/she is in-charge of while being the editor.

7. Each editor must not have any conflict of interest with any author, reviewer or administrator.

8. Each editor must supervise and manage to ensure that there is no intervention to the process of article consideration or evaluation or any execution by the Journal in any way.

Roles and Responsibilities of Article Reviewer

1. Each reviewer is responsible for keeping the entire information of an article or any part there of secret without being disclosed.

2. Each reviewer must inform the editor of the Journal and deny to evaluate an article if finding out that he/she has any conflict of interest with the author of the article that he/she will evaluate, such as a case where he/she is the advisor of the project or a case of any other cause that disables him/her from giving suggestions or advice in the free manner.

3. Each reviewer should evaluate an article in the field or subject that he/she has expertise, considering the significance of the contents of the article that he/she reviews, as well as the quality of the analysis and the depth of the work.

4. Each reviewer should evaluate each article in accordance with the criteria set by the Journal under academic principles, and without bias; and should evaluate each article on the bases of facts without intention to deviate the result from the evaluation and without using personal assumption that is not sufficiently supported by data as a criterion for the evaluation for any article.

5. Each reviewer must evaluate and critique contents in the academic manner and give academic opinions that are useful for the author of an article in details in order to facilitate the adjustment of the article, with the main focus on academic advancement.

6. Evaluating an article, each reviewer must indicate any key research work or academic work that is concurrent with the contents of the article he/she reviews but the author of the article does not refer to. If the entire article or any part thereof is similar to or can be assumed to plagiarize any other work, the reviewer must notify the editor immediately.

7. Each reviewer must not interfere or intervene in the process of article consideration or evaluation or any execution by the Journal in any way.

ทัศนะและข้อคิดเห็นในวารสารแต่ละฉบับเป็นของผู้เขียนบทความแต่ละท่าน มิใช่เป็นความคิดเห็นของกองบรรณาธิการวารสารวิจิตรศิลป์หรือคณะวิจิตรศิลป์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ กองบรรณาธิการวารสารวิจิตรศิลป์หรือคณะวิจิตรศิลป์ ไม่จำเป็นต้องเห็นด้วยกับความคิดเห็นดังกล่าวเสมอไป

Statements of fact and opinion are made on the responsibility of the authors alone and do not represent the views of the editors or the Faculty of Fine Arts, Chiang Mai University. In any case, the editors and the Faculty of Fine Arts reserve the right to either agree or disagree with those facts and opinions.

ดาวน์โหลด **คู่มือวารสารวิจิตรศิลป์** เพื่อดูรายละเอียดเพิ่มเติมเกี่ยวกับกับการจัดทำฉบับ template รูปแบบการอ้างอิงและบรรณานุกรมตามหลักเกณฑ์ Turabian และแบบประเมินต้นฉบับวารสารได้ที่

http://bit.ly/2VK4AEV

Download JOFA's Handbook for more details about template for manuscript preparation, Turabian citation guide, and manuscript evaluation form

JO FA JOURNAL OF FINE ARTS วารสารวิจิตรศิลป์