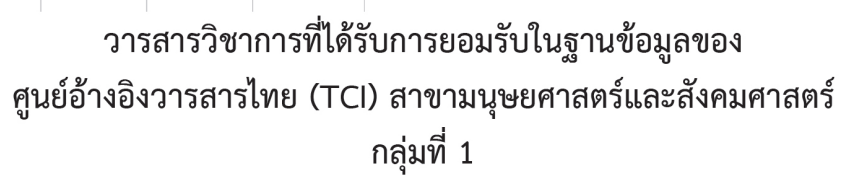




ISSN 2985-1181 (Online)





**JOURNAL OF FINE ARTS,
CHIANG MAI UNIVERSITY**
**วารสารวิจิตรศิลป์
มหาวิทยาลัยเชียงใหม่**

Volume 14, Issue 2 (July – December 2023)

ปีที่ 14 ฉบับที่ 2 (กรกฎาคม – ธันวาคม 2566)

ISSN 2985-1181 (Online)

ที่ปรึกษา

Advisory Board

รองศาสตราจารย์ ดร. สุกีร์ เกษรเกศรา
คณบดีคณะจิตรศิลป์
คณะจิตรศิลป์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

Associate Professor Sugree Gasorngatsara, Ph.D.
Dean,
Faculty of Fine Arts, Chiang Mai University

รองศาสตราจารย์ ดร. อัษฎา โปราณานนท์
รองคณบดีฝ่ายวิชาการ
คณะจิตรศิลป์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

Associate Professor Assada Porananond, Ph.D.
Deputy Dean for Academic Affairs,
Faculty of Fine Arts, Chiang Mai University

อาจารย์ ดร. สราวุธ รูปิน
ผู้ช่วยคณบดีฝ่ายวิชาการ
คณะจิตรศิลป์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

Lecturer Sarawut Roopin, Ph.D.
Assistant Dean,
Faculty of Fine Arts, Chiang Mai University

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. กรกฎ ใจรักษ์
ภาควิชาสื่อศิลปะและการออกแบบสื่อ
คณะจิตรศิลป์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

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

อาจารย์ ดร. วิภาวี ปานจินดา
ภาควิชาทัศนศิลป์
คณะจิตรศิลป์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

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

อาจารย์ ดร. ปิยฉัตร อุดมศรี
ภาควิชาศิลปะไทย
คณะจิตรศิลป์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

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

กองบรรณาธิการ

Editors

บรรณาธิการ

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. คณิเทพ ปิตุภูมิ นาค
ภาควิชาศิลปะไทย
คณะจิตรศิลป์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

Editor

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

กองบรรณาธิการฝ่ายวิชาการ

Editorial for Academic Affairs

ศาสตราจารย์เกียรติคุณ ดร. สันติ เล็กสุขุม
บัณฑิตวิทยาลัย
มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรธานี

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

ศาสตราจารย์เกียรติคุณ ปรีชา เกาทอง
ภาควิชาศิลปะไทย คณะจิตรกรรมประติมากรรม และภาพพิมพ์
มหาวิทยาลัยศิลปากร

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

ศาสตราจารย์เกียรติคุณ สุรพล ดำริห์กุล
ภาควิชาศิลปะไทย
คณะจิตรศิลป์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

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

ศาสตราจารย์พิเศษ ดร. ปิริยะ ไกรฤกษ์
มูลนิธิปิริยะ ไกรฤกษ์ กรุงเทพมหานคร

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

ศาสตราจารย์ ดร. ชาตรี ประกิตนันทการ
ภาควิชาศิลปสถาปัตยกรรม
คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

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

ศาสตราจารย์ ดร. พรสนอง วงศ์สิงห์ทอง
ภาควิชาอนุมิตศิลป์
คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

Professor Pornsanong Vongsingthong, Ph.D.
Department of Creative Arts,
Faculty of Fine and Applied Arts, Chulalongkorn University

ศาสตราจารย์ ดร. ศักดิ์ชัย สายสิงห์
ภาควิชาประวัติศาสตร์ศิลปะ
คณะโบราณคดี มหาวิทยาลัยศิลปากร

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

กองบรรณาธิการ

ศาสตราจารย์เกียรติศักดิ์ ชานนนารถ

ภาควิชาจิตรศิลป์ คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์

สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

Professor Kiattisak Chanonnart

Department of Fine Arts, Faculty of Architecture,

King Mongkut's Institute of Technology Ladkrabang

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

รองศาสตราจารย์ ดร. เฉลิมศักดิ์ พิกุลศรี

ภาควิชาดนตรีและการแสดง

คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น

Associate Professor Chalernsak Pikulsri, Ph.D.

Department of Music and Performing Arts,

Faculty of Fine and Applied Arts, Khon Kaen University

รองศาสตราจารย์ ดร. สุกรี เกษรเกศรา

ภาควิชาทัศนศิลป์

คณะจิตรศิลป์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

Associate Professor Sugree Gasorngatsara, Ph.D.

Department of Visual Arts,

Faculty of Fine Arts, Chiang Mai University

รองศาสตราจารย์ ดร. สันต์ สุวัจจราภินันท์

สำนักวิชาสถาปัตยกรรมศาสตร์

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

Associate Professor Sant Suwatcharapinun, Ph.D.

Department of Architecture,

Faculty of Architecture, Chiang Mai University

อาจารย์ ดร. สายัณห์ แดงกลม

ภาควิชาประวัติศาสตร์ศิลปะ

คณะโบราณคดี มหาวิทยาลัยศิลปากร

Lecturer Sayan Daengklom, Ph.D.

Department of Art History,

Faculty of Archaeology, Silpakorn University

Editors

กองบรรณาธิการฝ่ายประสานงาน

เมวิกา หาญกล้า

หัวหน้างานบริหารงานวิจัย บริการวิชาการ และวิเทศสัมพันธ์
คณะจิตรศิลป์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

Editorial Coordinator

Meviga Han-gla

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

สายชล นพพันธุ์

พนักงานปฏิบัติงาน

งานบริหารงานวิจัย บริการวิชาการ และวิเทศสัมพันธ์
คณะจิตรศิลป์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

Saichon Noppan

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

เสาวนีย์ ทิพยเนตร

พนักงานปฏิบัติงาน

งานบริหารงานวิจัย บริการวิชาการ และวิเทศสัมพันธ์
คณะจิตรศิลป์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

Saowanee Tippayanet

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

วรัทยา อนันต์รัตน์

พนักงานปฏิบัติงาน

งานบริหารงานวิจัย บริการวิชาการ และวิเทศสัมพันธ์
คณะจิตรศิลป์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

Warattthaya Ananrat

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

บทบรรณาธิการ

วารสารวิจิตรศิลป์ ปีที่ 14 ฉบับที่ 2 นำเสนอบทความวิชาการและบทความวิจัย 10 เรื่อง ที่เกี่ยวข้องกับศิลปะในบริบทและมุมมองที่หลากหลาย ดังนี้

บทความเรื่อง “จากนิทรรศการ...สู่เทศกาล “คู่มือปฏิบัติงานเทศกาลภาพถ่ายเชียงใหม่”” โดย กรรณ เกตุเวช ได้นำเสนอถึงที่มาและความจำเป็นในการสร้างองค์ความรู้เพื่อดำเนินโครงการเทศกาลภาพถ่ายเชียงใหม่ในรูปแบบคู่มือปฏิบัติการ ซึ่งเป็นสิ่งจำเป็นต่อความต่อเนื่องและยั่งยืนของโครงการ ซึ่งจะช่วยลดระยะเวลาในการเรียนรู้องค์ประกอบขั้นตอนและหน้าที่รับผิดชอบของบุคลากร

บทความเรื่อง “การสร้างสรรค์ละครชาตรีร่วมสมัย เรื่อง “เรื่องเหล่า(เล่า)...ของเมรี”” โดย ธัชกร นันทรัตนชัย และชุดิมา มณีวัฒนา ได้นำเสนอการสร้างสรรค์การแสดงละครชาตรีร่วมสมัยเพื่อกระตุ้นให้ผู้ชมตระหนักในวาทกรรม “เมรีขึ้นมา” และมีการประเมินการรับรู้ของผู้ชมที่มีต่อการแสดงละครชาตรีร่วมสมัยนี้ด้วย

บทความเรื่อง “เครื่องประดับจากเศษพลอยเอกลักษณ์จังหวัดจันทบุรี ภายใต้หลักการจัดการวัสดุเชิงสร้างสรรค์” โดย วรชัย รวบรวมเลิศ อลงกรณ์ ประมวญทรัพย์ ดาวรรณ หมัดหลี และพิมพ์ทอง ทองนพคุณ ได้นำเสนอการพัฒนาแบบเครื่องประดับจากเศษพลอยภายใต้เอกลักษณ์จังหวัดจันทบุรี ด้วยหลักการจัดการวัสดุเชิงสร้างสรรค์ โดยมุ่งเน้นการเพิ่มมูลค่าให้กับเศษพลอย และสร้างสินค้าเครื่องประดับรูปแบบใหม่ เพื่อสร้างรายได้แก่ชุมชนด้วยหลักเศรษฐกิจสร้างสรรค์

บทความเรื่อง “อัตลักษณ์และการฟื้นฟูสกุลช่างพระพุทธรูปไม้ในอำเภอเมืองน่าน” โดย ฉัตรณพัฒน์ ปัญญาเพชร ได้นำเสนอการศึกษาอัตลักษณ์หรือรูปแบบพระพุทธรูปไม้ในเขตอำเภอเมืองน่าน ศึกษาการรื้อฟื้นการสร้างพระพุทธรูปไม้สกุลช่างท้องถิ่นในอำเภอเมืองน่าน และสร้างต้นแบบพระพุทธรูปไม้จากการศึกษาอัตลักษณ์พระพุทธรูปไม้ในอำเภอเมืองน่าน

บทความเรื่อง “การศึกษาเทคนิคการสร้างสรรค์ภาพถ่ายพาโนรามาทิวทัศน์ท้องถนนบนถนนท่าแพ” โดย ณัฐพล นกุลคาม ได้นำเสนอการศึกษาวิจัยแนวทางและเทคนิคการสร้างสรรค์ภาพถ่ายพาโนรามาทิวทัศน์เมืองริมท้องถนนระยะทางยาวด้วยการต่อภาพถ่ายที่ถ่ายด้วยวิธีการถ่ายภาพจากหลายมุมมอง

บทความเรื่อง “การประยุกต์สุนทรียศาสตร์แบบนีโอบาโรกเพื่อสร้างแอนิเมชันเล่าเรื่องเกี่ยวกับจิตรกรรมฝาผนังล้านนาสะท้อนประเด็นของการผลิตซ้ำวัฒนธรรม” โดย กรกฎ ไกรักษ์ ได้นำเสนอการประยุกต์สุนทรียศาสตร์แบบนีโอบาโรกเพื่อสร้างแอนิเมชันเล่าเรื่องเกี่ยวกับจิตรกรรมฝาผนังล้านนาสะท้อนประเด็นของการผลิตซ้ำวัฒนธรรม

บทความเรื่อง “การสร้างสรรค์ลวดลายผ้า ต่อยอดพัฒนาชุดราตรีด้วยวิถีชีวิตและวัฒนธรรม อำเภอสมเด็จ จังหวัดกาฬสินธุ์” โดย รัตนเรขา อัจฉริยะพิทักษ์ อธิปัติ ฤทธิธณ และยุทธนา จันทร์สุวรรณ ได้นำเสนอการสร้างสรรค์ ลวดลายผ้า ต่อยอดพัฒนาชุดราตรีด้วยวิถีชีวิตและวัฒนธรรม อำเภอสมเด็จ จังหวัดกาฬสินธุ์ มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษา วัฒนธรรมภูมิปัญญาที่เกี่ยวข้องกับการทอผ้าไหมมัดหมี่ของกลุ่มเกษตรกรผู้ผลิตผ้าทออำเภอสมเด็จ จังหวัดกาฬสินธุ์ เพื่อออกแบบลวดลายผ้าไหมมัดหมี่ให้กับกลุ่มเกษตรกรผู้ผลิตผ้าทอ และเพื่อพัฒนารูปแบบผลิตภัณฑ์เสื้อผ้าชุดราตรี โดยเชื่อมโยงวิถีชีวิต วัฒนธรรม และประเพณี อำเภอสมเด็จ จังหวัดกาฬสินธุ์

บทความเรื่อง “จากจิตรกรรมฝาผนังสู่การสร้างสรรค์ตุ๊กตาธรรม วัดบวรนิเวศวิหาร จังหวัดเชียงใหม่ เพื่อการ คงอยู่ของงานตั้งธรรมหลวง” โดย ฐาปกรณ์ เครือระยา ได้นำเสนอการศึกษารูปแบบจิตรกรรมตุ๊กตาธรรมจากแหล่ง ต่างๆ เพื่อสนับสนุนองค์ความรู้เรื่องรูปแบบ สัตว์ส่วน โครงสร้าง และการเล่าเรื่อง เพื่อนำไปเป็นแนวทางการสร้างสรรค์ งานตุ๊กตาธรรมชุดใหม่ให้กับชุมชนบวรนิเวศวิหาร รวมถึงได้ศึกษางานจิตรกรรมฝาผนังวัดบวรนิเวศวิหาร เพื่อทำงาน ศิลปะเชิงสร้างสรรค์ วาดภาพเวสสันดรชาดกบนผืนผ้า เพื่อเป็นมรดกทางวัฒนธรรมของชุมชนต่อไป

บทความเรื่อง “นวัตกรรมผลิตภัณฑ์แฟชั่นไลฟ์สไตล์และเคหะสิ่งทอ จากทุนทางวัฒนธรรมสิ่งทอสู่สากล เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์” โดย สุระเกียรติ รัตนอำนวยศิริ และพัชชา อุทิสวรรณกุล ได้นำเสนอนวัตกรรม อุตสาหกรรมผลิตภัณฑ์ไลฟ์สไตล์ จากจังหวัดน่านสู่สากลเพื่อการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ กรณีศึกษา กลุ่มทอผ้าบ้านชาวหลวง อำเภอเมือง จังหวัดน่าน เพื่อหาแนวทางการพัฒนาสิ่งทอจากทุนวัฒนธรรมเป็นผลิตภัณฑ์แฟชั่นไลฟ์สไตล์ประเภทผลิตภัณฑ์ ตกแต่งภายในและเคหะสิ่งทอสำหรับกลุ่มผู้บริโภคในเมืองหลวง และ เพื่อหาแนวทางการพัฒนาแหล่งท่องเที่ยวจากแหล่ง ผลิตภัณฑ์แฟชั่นไลฟ์สไตล์จากทุนทางวัฒนธรรมสิ่งทอ

บทความเรื่อง “แนวทางการออกแบบผลงานสร้างสรรค์ทางนาฏศิลป์ระดับอุดมศึกษา ในวิกฤตโรคระบาดโควิด-19” โดย สุมาลีณี อาชายุทธการ ได้นำเสนอการหาแนวทางการออกแบบสร้างสรรค์งานนาฏศิลป์ให้ได้คุณภาพและ ความปลอดภัยในวิกฤตโรคระบาดโควิด-19 โดยคำนึงถึงคุณภาพและความปลอดภัยด้วยการนำเสนอผลงานแบบออนไลน์

กองบรรณาธิการหวังเป็นอย่างยิ่งว่าผู้อ่านจะได้รับองค์ความรู้ แนวทาง หรือแรงบันดาลใจจากเนื้อหาในบทความ ทั้ง 10 บทความในวารสารฉบับนี้ เพื่อจะสามารถนำไปต่อยอดทางด้านวิชาการหรือผลงานสร้างสรรค์ในอนาคตได้ และ ทางกองบรรณาธิการจะพัฒนาทั้งรูปแบบและคุณภาพของบทความต่อไป

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. คณิเทพ ปิตุภูมิเนา
บรรณาธิการวารสารจิตรศิลป์

สารบัญ

-11-

จากนิทรรศการ... สู่วเทศกาล “คู่มือปฏิบัติงานเทศกาลภาพถ่ายเชียงใหม่”

An Operation Manual... the Elevating Photography Exhibition to an International Photo Festival

กรรณ เกตุเวช: Gun Ketwech

-29-

การสร้างสรรค์ละครชาตรีร่วมสมัย เรื่อง “เรื่องเหล้า(เล่า)...ของเมรี”

The Production of Contemporary Lakhon Chatree Theatre: The Story of Drunken Meri

ธัชกร นันทรัตนชัย และชุตินา มณีวัฒนา: Thadchakorn Nantharattanachai and Chutima Maneewattana

-57-

เครื่องประดับจากเศษพลอยเอกลักษณ์จังหวัดจันทบุรี ภายใต้หลักการจัดการวัสดุเชิงสร้างสรรค์

Gems Scrap Jewelry; the Identity of Chanthaburi Province

under the Principles of Creative Materials Management

วรชัย รวบรวมเลิศ อลงกรณ์ ประมวญทรัพย์ ดาวรรณ หมัตหลี และพิมพ์ทอง ทองนพคุณ:

Worachai Roubroumlert, Alongkorn Pamounsub, Dawan Madlee, and Pimthong Thongnopkun

-83-

อัตลักษณ์และการฟื้นฟูสกุลช่างพระพุทธรูปไม้ในอำเภอเมืองน่าน

Identity and Revitalization of Wooden Buddha Image's Art Schools in Muang Nan District

ฉัตรณพัฒน์ ปัญญาเพชร: Chatnabadhana Panyaphet

-106-

การศึกษาเทคนิคการสร้างสรรค์ภาพถ่ายพาโนรามาวิวทัศนียภาพถนนบนถนนท่าแพ

A Study of Techniques for Ceating Panoramic Photograph of Street Line on Thapae Road

ณัฐพล นุกุลคาม: Nattapon Nukulkam

-128-

การประยุกต์สุนทรียศาสตร์แบบนีโอบาโรกเพื่อสร้างแอนิเมชันเล่าเรื่องเกี่ยวกับจิตรกรรมฝาผนังล้านนา

สะท้อนประเด็นของการผลิตซ้ำวัฒนธรรม

Application of Neo-baroque Aesthetics to Create Animation Tell Story about Lanna Mural Painting

Reflects Issues of Cultural Reproduction

กรกฎ ใจรักษ์: Korakot Jairak

Table of Content

-160-

การสร้างสรรค์ลวดลายผ้า..ต่อยอดพัฒนาชุดราตรีด้วยวิถีชีวิตและวัฒนธรรม อำเภอสมเด็จ จังหวัดกาฬสินธุ์
Fabric Pattern Creation Continue the Development of Evening Dresses with Lifestyle and Culture
Somdet District, Kalasin Province

รัตนเรขา อัจฉริยะพิทักษ์ อธิปัตย์ ฤทธิธรรณ และ ยุทธนา จันทน์สุวรรณ:
Ratanarekha Atchariyapitak, Atiphat Rettiron, and Yuttana Jansuwan

-180-

จากจิตรกรรมฝาผนัง สู่อการสร้างสรรค์ตุ๊กตาธรรม วัดบวกรกหลวง จังหวัดเชียงใหม่
เพื่อการคงอยู่ของงานตั้งธรรมหลวง
From Mural Painting to the Creation of Tung Kaw Dham Banner in Buak Krok Luang Temple,
Chiang Mai Province: Approach for Traditional Mahajati Preaching Conservation
ฐาปกรณ์ เครือระยา: Thapakon Kruaraya

-205-

นวัตกรรมผลิตภัณฑ์แฟชั่นไลฟ์สไตล์และเคหะสิ่งทอ จากทุนทางวัฒนธรรมสู่สากล
เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์
Innovative of Fashion and Lifestyle Products and Home Textiles from Local Textile Cultural Capital
into International Level for Promotion of Creative Tourism
สุระเกียรติ รัตนอำนวยศิริ และพัชชา อุทิสวรรณกุล:
Surakiet Rattanaamnaysiri and Patcha Utiswannakul

-225-

แนวทางการออกแบบผลงานสร้างสรรค์ทางนาฏศิลป์ระดับอุดมศึกษา ในวิกฤตโรคระบาดโควิด-19
Guidelines of Design of Dance Recital in Higher Education in the Covid-19 Epidemic Crisis
มาลินี อาชายุทธการี: Malinee Achayuthakan

จากนิทรรศการ... สู่วเทศกาล “คู่มือปฏิบัติงานเทศกาลภาพถ่ายเชียงใหม่”¹

received 25 MAY 2021 revised 17 SEP 2021 accepted 1 OCT 2021

กรรณ เกตุเวช

ผู้ช่วยศาสตราจารย์

ภาควิชาสื่อศิลปะ และการออกแบบสื่อ

คณะจิตรศิลป์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

บทคัดย่อ

บทความวิจัยชิ้นนี้อธิบายถึงที่มาและความจำเป็นในการสร้างองค์ความรู้เพื่อดำเนินโครงการเทศกาลภาพถ่ายเชียงใหม่ในรูปแบบคู่มือปฏิบัติการ ซึ่งเป็นสิ่งจำเป็นต่อความต่อเนื่องและยั่งยืนของโครงการ ซึ่งจะช่วยลดระยะเวลาในการเรียนรู้องค์ประกอบขั้นตอนและหน้าที่รับผิดชอบของบุคลากร

บทความนี้มุ่งนำเสนอสาระสำคัญ 3 ส่วนประกอบด้วย 1. สภาพการณ์ของเทศกาลภาพถ่ายระดับนานาชาติในประเทศไทย 2. การทดลองยกระดับนิทรรศการศิลปะนิพนธ์ภาพถ่ายขึ้นเป็นเทศกาลภาพถ่ายระดับนานาชาติ 3. การจัดทำคู่มือปฏิบัติงานเพื่อส่งมอบองค์ความรู้แก่บุคลากรรุ่นใหม่ที่รับผิดชอบโครงการ

คำสำคัญ: นิทรรศการ, เทศกาลภาพถ่าย, คู่มือปฏิบัติงาน, ภัณฑารักษ์, ภาพถ่ายร่วมสมัย

¹บทความวิจัยนี้เป็นส่วนหนึ่งของรายงานวิจัย เรื่อง “จากนิทรรศการสู่วเทศกาล : การพัฒนาคู่มือปฏิบัติงานเทศกาลภาพถ่ายเชียงใหม่” โดยได้รับทุนสนับสนุนการวิจัย งบประมาณเงินรายได้ คณะจิตรศิลป์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ ประจำปีงบประมาณ 2019 ดำเนินการวิจัยแล้วเสร็จปี 2020

An Operation Manual... the Elevating Photography Exhibition to an International Photo Festival

Gun Ketwech

Assistant Professor

Department of Media Art and Design,

Faculty of Fine Arts, Chiang Mai University

Abstract

This research paper describes the origins and productivity of a knowledge-building for Chiang Mai Photo Festival as an operation manual. It's an essential tool for continuity and sustainability in operating the project to reduce the phase in learning and training provided the procedures and guideline for project personnel.

Aims to present the essence as follows: 1. An overview of the International Photography Festival in Thailand. 2. The establishment in elevated the student exhibition to Chiang Mai Photo Festival (CMPF). 3. Designing an operation manual to deliver knowledge to the young generation in charge of the project.

Keywords: Exhibitions, Photography festivals, Operational manual, Curatorial, Contemporary photography

ภาพรวมของเทศกาลภาพถ่ายนานาชาติในประเทศไทย

นับตั้งแต่ประเทศไทยเชื่อมโยงสู่โลกศิลปะร่วมสมัยนับตั้งแต่ปี พ.ศ. 2546 เริ่มปรากฏให้เห็นถึงความพยายามของเหล่าศิลปิน ช่างภาพ ภัณฑารักษ์ และนักวิชาการหลายกลุ่มในการจัดตั้งเทศกาลภาพถ่ายขึ้นในประเทศไทย เป็นเวลาหลายปีที่ศิลปินช่างภาพไทยนำเสนอผลงานในเวทีเทศกาลภาพถ่ายไปทั่วโลก ทว่าประเทศไทยก่อนปี 2557 กลับไม่เคยปรากฏให้เห็นเทศกาลภาพถ่ายระดับนานาชาติมาก่อน สาเหตุหนึ่งที่ทำให้แวดวงการถ่ายภาพของไทยติดขัดหรือล่าช้าในการจัดตั้งเทศกาลภาพถ่ายรวมถึงเทศกาลศิลปะร่วมสมัยประเภทอื่น ๆ ปัญหาและข้อจำกัดสำคัญนั้นสะท้อนผ่านงานวิจัยหลายชิ้น งานวิจัยเรื่อง “การพัฒนาแนวความคิดการจัดมหกรรมศิลปะร่วมสมัยนานาชาติในพื้นที่สาธารณะของประเทศไทย” โดย พรณณวิรุณานนท์ (Wirunanon, 2009) หรือ “การบริหารและจัดการนิทรรศการศิลปะร่วมสมัยของประเทศไทย” ของอ้อมแก้ว กัลยาณพงศ์ (Kallayanapong, 2010) รวมถึงข้อเท็จจริงซึ่งผู้วิจัยค้นพบจากการทำงาน กล่าวได้ว่าปัญหาสำคัญของผู้ริเริ่มดำเนินโครงการศิลปะขนาดใหญ่คือการขาดทรัพยากร โดยเฉพาะทรัพยากรบุคคลซึ่งต้องเป็นผู้มีคุณสมบัติเหมาะสมในความสามารถด้านการบริหารจัดการเทศกาล มีความรู้ความเข้าใจในศิลปะร่วมสมัย อีกทั้งยังต้องเป็นผู้ที่สามารถสร้างความเชื่อมั่นแก่ผู้มีส่วนได้เสียในโครงการ และต้องเป็นที่ยอมรับของภัณฑารักษ์และศิลปินผู้เข้าร่วม

ในการผลิตบุคลากรที่มีความสามารถครบถ้วนนั้นต้องใช้เวลา อีกทั้งเรายังขาดองค์ความรู้ในการบริหารจัดการเทศกาลภาพถ่ายที่เป็นรูปธรรม แม้เราจะมีศิลปินหรือภัณฑารักษ์ที่มีประสบการณ์และมีความชำนาญในสาขาที่เกี่ยวข้อง ทว่าศาสตร์และศิลป์ในการบริหารเทศกาลภาพถ่าย (หรือแม้แต่เทศกาลศิลปะร่วมสมัยอื่น ๆ) ในไทยถูกพูดถึงวันน้อยมากและแทบไม่ปรากฏเอกสารหรือตำราที่เกี่ยวข้องโดยตรงเลย หากมีอยู่อาจเป็นองค์ความรู้ที่สั่งสมเฉพาะบุคคลซึ่งไม่เคยได้เผยแพร่หรือทำให้เป็นข้อมูลที่สามารถหาได้ทั่วไป การจะสร้างคณะดำเนินงานเพื่อจัดทำโครงการศิลปะขนาดใหญ่ประสบการณ์และความรู้เป็นสิ่งสำคัญ ผู้ดำเนินงานจำเป็นต้องเคยผ่านการทำงานในเทศกาลภาพถ่ายมาในระดับหนึ่งก่อน ซึ่งนั่นหมายถึงเวลาหลายปีในการบ่มเพาะบุคลากรให้เพียบพร้อม เพื่อที่จะจัดตั้งคณะดำเนินงานที่จะสามารถสร้างความไว้วางใจแก่ผู้มีส่วนได้เสียในโครงการได้ เห็นได้ชัดว่าผู้บุกเบิกเทศกาลภาพถ่าย และเทศกาลศิลปะร่วมสมัยในประเทศไทย ต่างล้วนผันตัวจากศิลปินมาเป็นภัณฑารักษ์เพื่อสร้างพื้นที่และพัฒนารูปแบบการนำเสนอผลงานของตน จากนั้นจึงเริ่มก่อสร้างองค์กรเพื่อจัดตั้งเทศกาลขึ้นในท้ายที่สุด

ดังที่กล่าวไปข้างต้นองค์ความรู้ในการบริหารจัดการหรือประสบการณ์ในการทำงานเป็นอุปสรรคสำคัญซึ่งส่งผลต่อการเกิดของเทศกาลศิลปะโดยตรง ทั้งยังส่งผลกระทบต่อระยะเวลาในการผลิตบุคลากรทางศิลปะรุ่นใหม่ให้มีความสามารถบริหารจัดการเทศกาลศิลปะในอนาคตอย่างปฏิเสธไม่ได้ เป็นเวลากว่าสองทศวรรษนับตั้งแต่ พ.ศ. 2540 - 2560 ซึ่งแวดวงการถ่ายภาพไทยตื่นตัวสูงในการนำเสนอผลงานแนวร่วมสมัย ทว่าข้อจำกัดอย่างการขาดพื้นที่การนำเสนอจึงเป็นแรงผลักดันให้ศิลปินชาวไทยหลายท่านที่มีประสบการณ์ผ่านการจัดแสดงผลงานบนเวทีนานาชาติในต่างประเทศเริ่มผันตัวมาเป็นภัณฑารักษ์ เพียงเพื่อต้องการจัดการนำเสนอผลงานสร้างสรรค์อย่างมีเป้าหมายด้วยบริบทหรือวัตถุประสงค์ของตนเอง เพื่อแสวงหาความเป็นไปได้ใหม่ ๆ ประสบการณ์ตรงของผู้เขียนที่พยายามมีส่วนร่วม เข้าไปเรียนรู้และเป็นส่วนหนึ่งในเทศกาลภาพถ่ายนานาชาติ ด้วยความหวังว่าจะสามารถนำมาประยุกต์ใช้

และสร้างเทศกาลภาพถ่ายนานาชาติให้เกิดขึ้นในประเทศไทย อันจะเป็นประโยชน์แก่สังคมไม่ใช่เฉพาะแค่ในแวดวงภาพถ่ายภาพ

ด้วยการตระหนักและเชื่อมั่นถึงคุณประโยชน์ของเทศกาลศิลปะที่สามารถให้ความรู้ สร้างแรงบันดาลใจ และส่งมอบแรงบันดาลใจแก่คนรุ่นต่อไป ทั้งในทางเศรษฐกิจเทศกาลและมหรหรรรมศิลปะสามารถออกแบบให้ตอบสนองต่อยุทธศาสตร์การท่องเที่ยว หรือใช้เป็นกลยุทธ์การพัฒนาพื้นที่ ประชาชน และชุมชนได้อย่างสร้างสรรค์อย่างที่มีนัยจะเป็นและสอดคล้องกับความก้าวหน้าที่เกิดขึ้นอย่างรวดเร็วของกระแสโลกปัจจุบัน กิจกรรมเชิงสร้างสรรค์ในประเทศไทยเริ่มมีการเคลื่อนไหวอย่างชัดเจน นับตั้งแต่ปี พ.ศ. 2546 ช่วงเปลี่ยนผ่านสำคัญจากการเข้าร่วมเทศกาลศิลปะระดับโลกอย่าง เวนิส เบียนนาเล่ (Venis Biennale) อย่างเป็นทางการ สร้างให้เกิดกระแสความเคลื่อนไหวในวงการศิลปะอย่างต่อเนื่องในแทบทุกภาคส่วน ปรากฏการณ์สนับสนุนเชิงนโยบายจากทางภาครัฐอย่างเป็นรูปธรรม ด้วยความมุ่งหวังต่อการพัฒนาศิลปะและแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ซึ่งเริ่มก่อตัวเป็นรูปร่างให้เห็นได้ชัดเจนมากกว่าทุกครั้ง ไม่ว่าจะเป็นการเกิดขึ้นของหอศิลป์กรุงเทพมหานคร หอศิลป์เชียงใหม่ รวมถึงหอศิลป์ขอนแก่น สถานศึกษาด้านศิลปะและกลุ่มองค์กรที่เกี่ยวข้องปรากฏแผนในการจัดตั้งเทศกาลและมหรหรรรมศิลปะแขนงต่าง ๆ ตามความเชี่ยวชาญของตน

อีกทั้งผู้วิจัยตระหนักถึงศักยภาพและคุณประโยชน์ของเทศกาลศิลปะซึ่งสามารถสร้างแรงบันดาลใจและเป็นประโยชน์แก่สังคมไม่ใช่แค่เฉพาะในแวดวงภาพถ่ายของไทยแต่เป็นในวงกว้าง ทั้งมิติทางสังคมการศึกษา เศรษฐกิจและการเมือง ด้วยศิลปะเป็นอำนาจอ่อน (Soft power) สามารถเชื่อมโยงนำเสนอเนื้อหาสาระสู่ผู้ชมได้ด้วยวิธีการและรูปแบบที่แตกต่างไปจากเครื่องมือชนิดอื่น ๆ เราจึงขาดเทศกาลศิลปะไม่ได้ เพราะเป็นองค์ประกอบสำคัญในการสร้างนิเวศของศิลปะให้ครบสมบูรณ์ ผลงานศิลปะทุกแขนงล้วนมีเป้าหมายเพื่อสื่อสารความคิด ส่งมอบสาระและวัตถุประสงค์สู่สาธารณะอย่างเป็นระบบเป็นขั้นตอน กิจกรรมทางศิลปะทุกรูปแบบตั้งแต่เทศกาลไปสู่นิทรรศการนำเสนอผลงานขนาดใหญ่อย่างเช่น “เทศกาล” หรือ “มหรหรรรมศิลปะ” กิจกรรมขนาดใหญ่เหล่านี้จึงไม่ใช่แค่การสร้างประโยชน์กับเฉพาะกลุ่มคนในแวดวงศิลปะเท่านั้น แต่เทศกาลศิลปะขนาดใหญ่สร้างประโยชน์หลากหลาย หากรู้และตระหนักว่าเทศกาลเป็นเครื่องมือทางสังคมซึ่งสามารถสร้างให้เกิดความเปลี่ยนแปลงทั้งด้านการศึกษา เศรษฐกิจ และสังคม ด้วยการนำเสนอผลงานศิลปะขนาดใหญ่ซึ่งสร้างบรรยากาศเชิงสร้างสรรค์สู่สังคม กิจกรรมเชิงสร้างสรรค์ของเทศกาลสามารถแก้ปัญหาเชิงประเด็น พร้อมสอดแทรกเนื้อหาและทัศนคติสู่ผู้ชมอย่างมีวัตถุประสงค์ เทศกาลศิลปะกล่าวได้ว่าเป็นเครื่องมือทางสังคมซึ่งทั่วโลกใช้อย่างมีจุดมุ่งหมาย นอกจากนั้นเทศกาลศิลปะคือการนำเสนอภาพลักษณ์ของกลุ่มสังคมเพื่อแสดงตัวตน เป็นเครื่องชี้วัด “ความก้าวหน้าของชาติ” เพราะเทศกาลศิลปะระดับนานาชาติเป็นตัวชี้วัดที่แสดงให้เห็นถึงความพร้อมและความมั่งคั่งทางศิลปวัฒนธรรมของประเทศนั้น ๆ ในช่วงของการตื่นตัวซึ่งปรากฏเทศกาลศิลปะขนาดใหญ่ในประเทศไทย หน้าที่ของนักวิชาการจำเป็นต้องผลิตสร้างองค์ความรู้ให้พร้อมรองรับ เตรียมแนวทางการพัฒนาให้เกิดความยั่งยืนและผลักดันให้เกิดโครงการศิลปะที่มีเอกลักษณ์แตกต่างบนภูมิภาคอื่น ๆ ของประเทศให้ครอบคลุม คือโจทย์ต่อไป แนวคิดสำคัญอีกประการคือการกระแสศิลปะของโลกนั้นไม่เคยหยุดนิ่ง ศิลปินจากทั่วโลกจำนวนมากเคลื่อนที่พัฒนาผลงานและนำเสนอผลงานสู่โลกศิลปะตลอดเวลา เทศกาลศิลปะระดับนานาชาติ

จะช่วยพัฒนาและสร้างพลวัตให้วงการศิลปะของประเทศไทยให้ก้าวไปโดยไม่ล้าหลัง เพื่อสร้างการเชื่อมโยงและต่อยอดความคิด เปิดเวทีแห่งโอกาสที่จะนำเสนอแนวคิด เกิดการแลกเปลี่ยนมุมมองและเข้าถึงวิชาการความรู้ หรือกิจกรรมเชิงสร้างสรรค์ที่จัดขึ้นในเทศกาลหรือมหกรรมศิลปะบนพื้นที่ต่าง ๆ ได้

ช่วงเวลาแห่งการก้าวกระโดดในการถ่ายภาพไทย

เช่นเดียวกับศิลปินไทยในสายงานอื่น ๆ การถ่ายภาพเป็นสื่อใหม่ซึ่งกล่าวตามความจริงพึงถูกยอมรับในแวดวงศิลปะไทยในช่วงไม่นานหากเทียบอายุศิลปะสายทัศนศิลป์รุ่นพี่แขนงอื่น ช่างภาพ หรือ ศิลปินภาพถ่ายในยุคแรกจึงต้องทำงานกับข้อจำกัดสำคัญอย่างการขาดพื้นที่นำเสนอผลงาน ในช่วงปี พ.ศ. 2540 ถึง 2555 ช่างภาพแนวร่วมสมัยไทยจำนวนมากออกไปสร้างชื่อเสียงผ่านการนำเสนอผลงานในเวทีระดับโลก อาทิ มานิต ศรีวานิชภูมิ มิติ เรืองกฤตยา เล็ก เกียรติศิริขจร และอัษฎา โปราณานนท์ ฯลฯ ทว่าในประเทศไทยผลงานของช่างภาพและนักวิชาการไทยเหล่านั้นกลับเป็นที่รู้จักกันเฉพาะกลุ่ม ในการจัดการปัญหาดังกล่าว ช่างภาพร่วมสมัยและนักวิชาการด้านการถ่ายภาพต่างพยายามริเริ่มโครงการเทศกาลภาพถ่ายขึ้นด้วยตัวเอง ความตื่นตัวของผู้ที่ต้องการจัดตั้งเทศกาลภาพถ่ายในไทยเริ่มปรากฏให้เห็นได้ชัดตั้งแต่ปี พ.ศ. 2550 เป็นต้นมา มีความพยายามนำเสนอนิทรรศการขนาดใหญ่รวมถึงกิจกรรมเชิงสร้างสรรค์ด้านการถ่ายภาพร่วมสมัยทั้งบนพื้นที่กรุงเทพมหานครฯ รวมไปถึงเมืองท่องเที่ยวสำคัญ ๆ ซึ่งได้รับอิทธิพลมาจากการมีอยู่ของเทศกาลภาพถ่ายขนาดใหญ่ในกลุ่มประเทศเพื่อนบ้าน ไม่ว่าจะเป็น Singapore International Photo Festival ของประเทศสิงคโปร์ Obscura ของประเทศมาเลเซีย Angkor Photo Festival และ Photo Phnompenh ของประเทศกัมพูชา Yangon Photo Festival ของประเทศเมียนมา รวมไปถึงเทศกาลภาพถ่ายขนาดใหญ่ในจีน ญี่ปุ่น และเกาหลีใต้ ในที่สุดช่วงเวลาแห่งการรอคอย เทศกาลภาพถ่ายของไทยได้ปรากฏสู่สายตาผู้รักการถ่ายภาพระดับนานาชาติอย่างเป็นทางการเมื่อเดือนกุมภาพันธ์ พ.ศ. 2558 ในนามเทศกาลภาพถ่ายเชียงใหม่ (Chiang Mai Photo Festival) และในเดือนกรกฎาคมของปีเดียวกัน กรุงเทพมหานครฯ เปิดตัวเทศกาลภาพถ่ายบางกอก (Bangkok Photo) ในปีถัดมาได้ปรากฏเทศกาลภาพถ่ายหัวหิน (Hua Hin Photo Festival) เทศกาลภาพถ่ายแห่งที่สามที่จังหวัดประจวบคีรีขันธ์ ขณะที่มหกรรมศิลปะร่วมสมัยระดับนานาชาติของไทยอย่าง บางกอกอาร์ตเบียนนาเล่ (Bangkok Art Biennale) บางกอกเบียนนาเล่ (Bangkok Biennale) และไทยแลนด์เบียนนาเล่ (Thailand Biennale) เริ่มปรากฏให้เห็นในปี พ.ศ. 2561 - 2562 ตามลำดับ

โครงการทั้งหมดที่เกิดขึ้นนั้นเป็นผลลัพธ์จากหลายปีแห่งความมานะพยายาม ผู้ดำเนินงานของแต่ละโครงการต่างพยายามผลักดันและพ่วงการถ่ายภาพร่วมสมัยของประเทศไทยให้กลายเป็นส่วนหนึ่งของกระแสศิลปะของโลก ปรากฏการณ์ดังกล่าวสร้างให้เกิดกระแสความสนใจแก่กลุ่มผู้ชมที่หลากหลายยิ่งขึ้นอย่างไม่เคยมีมาก่อน กิจกรรมศิลปะในรูปแบบเทศกาลบนพื้นที่สาธารณะประจักษ์ชัดว่าสามารถสร้างคุณประโยชน์ทั้งทางตรงและทางอ้อมอย่างมีนัยยะสำคัญ แม้ในขณะนี้เราได้ผ่านช่วงการจัดตั้งและปรากฏตัวของเทศกาลศิลปะขนาดใหญ่บนพื้นที่สำคัญ ๆ ของประเทศไทยได้สำเร็จแล้ว แต่อุปสรรคหนึ่งที่ยังคงถือเป็นข้อจำกัดต่อการเกิดขึ้นของโครงการศิลปะร่วมสมัยบนภูมิภาคอื่นของประเทศไทยยังคงมีอยู่ เพราะองค์ความรู้และทรัพยากรบุคคลนั้นยังไม่ได้ถูกสร้างขึ้นหรือได้รับการจัดการอย่างเป็นรูปธรรม นั่นจึงเป็นหน้าที่ของนักวิชาการศิลปะแต่ละแขนงที่จะต้องสร้างองค์ความรู้หรือ

เครื่องมือเพื่อสนับสนุนและผลักดันให้เกิดกลุ่มคนรุ่นใหม่ที่มีศักยภาพในการบริหารจัดการเทศกาลศิลปะที่มีเอกลักษณ์บนภูมิภาคหรือในพื้นที่สำคัญอื่น ๆ ของประเทศไทยโจทย์สำคัญประการหนึ่งคือ กระแสศิลปะของโลกนั้นไม่เคยหยุดนิ่ง ศิลปินจากทั่วโลกจำนวนมากเคลื่อนที่พัฒนาผลงานและนำเสนอผลงานสู่โลกศิลปะตลอดเวลา เทศกาลศิลปะระดับนานาชาติจะช่วยพัฒนาและสร้างพลวัตให้วงการศิลปะของประเทศไทยให้ก้าวไปโดยไม่ล่าหลัง เพื่อสร้างการเชื่อมโยงและต่อยอดความคิด เปิดเวทีแห่งโอกาสที่จะนำเสนอแนวคิด เกิดการแลกเปลี่ยนมุมมองและเข้าถึงวิชาการความรู้ หรือกิจกรรมเชิงสร้างสรรค์ที่จัดขึ้นในเทศกาลหรือมหกรรมศิลปะบนพื้นที่ต่าง ๆ โดยกลุ่มคนในท้องถิ่นที่รู้ศักยภาพพื้นที่ของตนเองเป็นอย่างดี

การยกระดับจาก “นิทรรศการภาพถ่าย” ไปสู่ “เทศกาลภาพถ่ายเชียงใหม่”

ตลอดหลายปีที่ผ่านมา “เทศกาลภาพถ่าย” คือ ความปรารถนาหนึ่งของผู้วิจัยที่อยากมีโอกาสได้เห็นผลงานภาพถ่ายร่วมสมัยจากศิลปินที่มีชื่อเสียงและกิจกรรมเชิงสร้างสรรค์ที่หลากหลายเกิดขึ้นในประเทศไทย ด้วยเหตุว่าโอกาสที่จะได้ชมผลงานเหล่านั้นคือ การร่วมชมเทศกาลภาพถ่ายของต่างประเทศเป็นเวลานานที่ผู้วิจัยเฝ้ารอคอยตลอดหลายปีตั้งแต่เริ่มทำงานเป็นช่างภาพอาชีพ จนกระทั่งเริ่มอาชีพในแวดวงวิชาการ ผู้วิจัยพยายามเรียนรู้ เก็บเกี่ยวประสบการณ์ สร้างเครือข่ายและรวบรวมทรัพยากรเท่าที่จะสามารถทำได้ ด้วยหวังว่า วันหนึ่งจะสามารถสร้างเทศกาลภาพถ่ายให้เกิดขึ้นจนกระทั่งปี พ.ศ. 2556 ผู้วิจัยได้พบกับนักวิชาการและกลุ่มศิลปินผู้สนใจในสิ่งเดียวกัน ความหวังซึ่งรอคอยมานานก็มีท่าทีที่จะสำเร็จขึ้นได้ จากกลุ่มคนกลุ่มเล็ก ๆ ที่ช่วยกันลงแรงจนสามารถสร้างรากฐานของเทศกาลภาพถ่ายได้สำเร็จ โดยเฉพาะอย่างยิ่งแรงสนับสนุนจากมหาวิทยาลัยเชียงใหม่ จังหวัดเชียงใหม่ รวมถึงสถาบันอื่น ๆ ที่มีส่วนร่วม เทศกาลภาพถ่ายที่เฝ้าหวังจึงได้ถือกำเนิดขึ้นจากความเชื่อที่มีร่วมกันว่า “เทศกาลศิลปะ” คือสิ่งจำเป็นที่จะอำนวยความสะดวกประโยชน์แก่เยาวชนและสังคมไทยได้ในหลายมิติ ในปี พ.ศ. 2555 ผู้วิจัยกับนักศึกษาเห็นว่าในทุกปีการศึกษาเราจัดนิทรรศการนำเสนอผลงานภาพถ่ายหลากหลายรูปแบบอยู่แล้ว ดังนั้นจึงควรทดลองจัดกิจกรรมเชิงสร้างสรรค์รวมถึงกิจกรรมเชิงวิชาการรูปแบบอื่น ๆ ซึ่งเป็นองค์ประกอบหลักของเทศกาลให้ทราบถึงระบบและกลไกการดำเนินงานทั้งเบื้องหน้าและเบื้องหลัง เพื่อสร้างความเข้าใจและประเมินศักยภาพว่าพร้อมหรือไม่ที่จะทดลองยกระดับจากผู้จัดนิทรรศการไปเป็นผู้จัดเทศกาลภาพถ่าย

กระทั่งปี พ.ศ. 2557 สาขาวิชาการถ่ายภาพ (ปัจจุบันเปลี่ยนชื่อเป็น สาขาวิชาการถ่ายภาพสร้างสรรค์) ตัดสินใจยกระดับนิทรรศการศิลปนิพนธ์ (Photography Thesis Exhibition) ซึ่งแต่เดิมเป็นนิทรรศการนำเสนอผลงานของนักศึกษาชั้นปีที่ 4 สาขาการถ่ายภาพสร้างสรรค์ คณะจิตรศิลป์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ การทดลองในครั้งนี้เปลี่ยนสถานะจากนิทรรศการระดับอุดมศึกษา สู่การเป็นองค์กรผู้จัดเทศกาลภาพถ่าย การทดลองส่งมอบบรรยากาศการนำเสนอผลงานในรูปแบบเทศกาลภาพถ่าย ซึ่งประกอบด้วยนิทรรศการหลักและย่อย กิจกรรมเชิงสร้างสรรค์ทั้งภาคอบรมและบรรยาย อีกทั้งยังสร้างให้เกิดเครือข่ายความร่วมมือประกอบด้วยสถาบัน องค์การเอกชนด้านการถ่ายภาพทั้งในและต่างประเทศ เมื่อนำเสนอรายการนิทรรศการและชุดกิจกรรมที่หลากหลายตลอดเดือนกุมภาพันธ์ในรูปแบบเทศกาลภาพถ่าย ผลลัพธ์ที่ได้คือ ความสนใจจากกลุ่มผู้ชมที่มากกว่าการจัดนิทรรศการภาพถ่ายศิลปนิพนธ์แบบเดิม การทดลองดำเนินการในช่วงแรกแม้ว่าจะประสบความสำเร็จในระดับ

หนึ่ง ทว่าปัญหาสำคัญของผู้วิจัยและทีมงานคือการปราศจากองค์ความรู้เฉพาะในการบริหารจัดการ รวมถึงขอบเขตแนวทางและมาตรฐานการดำเนินงานเทศกาล ประสบการณ์ไม่มากนักและเป็นองค์ความรู้ที่ประเทศไทยไม่ได้ถูกส่งต่อหรือเผยแพร่ให้ศึกษาในช่วงเวลานั้น ทว่าจุดแข็งสำคัญที่ทำให้การยกระดับจากนิทรรศการสู่เทศกาลในครั้งนั้นประสบความสำเร็จได้คือ ศักยภาพของนักศึกษา (สาขาการถ่ายภาพรหัส 54 - 57) ทีมบุคลากรของสาขาวิชา ที่มีส่วนร่วมสำคัญเบื้องหลังการดำเนินงาน ด้วยทุกคนมีความต้องการที่จะขับเคลื่อนเทศกาลภาพถ่ายให้เป็นจริงบนพื้นที่จังหวัดเชียงใหม่ให้ได้ อีกทั้งยังเป็นความต้องการของผู้ชมในท้องถิ่นเองที่อยากเห็นบรรยากาศที่แปลกใหม่และกิจกรรมด้านการถ่ายภาพที่แตกต่างไปจากเดิม

เทศกาลภาพถ่ายเชียงใหม่ซึ่งเกิดขึ้นผ่านกระบวนการทดลองยกระดับนิทรรศการประจำปีที่จัดแสดงผลงานของศิลปินถ่ายภาพรุ่นใหม่ ซึ่งจัดโดยสาขาวิชาศิลปะการถ่ายภาพ คณะวิจิตรศิลป์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ โดยการยกระดับโครงการจากนิทรรศการภาพถ่าย เป็นเทศกาลภาพถ่ายระดับเอเชีย โดยรวบรวมผลงานจากศิลปินรุ่นใหม่ของไทย ร่วมกับผลงานของศิลปินที่มีชื่อเสียงในเอเชีย และอเมริกา เกิดเป็น “เทศกาลนิทรรศการ เชียงใหม่ เดือนแห่งการถ่ายภาพ” (Chiang Mai Month of Photography หรือ C.N.X M.O.P 2014) ที่เชียงใหม่ใน พ.ศ. 2557 บนพื้นที่หอศิลป์และแกลเลอรีเอกชนในจังหวัดเชียงใหม่ เบื้องหลังของการทำงานในโครงการดังกล่าวเต็มไปด้วยความท้าทาย เนื่องจากคณะผู้ดำเนินงานมีข้อจำกัดด้านประสบการณ์บริหารจัดการโครงการขนาดใหญ่เป็นครั้งแรก กล่าวได้ว่าแม้จะผ่านกิจกรรมและนิทรรศการรูปแบบต่าง ๆ มาระดับหนึ่งแล้ว แต่การจัดดำเนินงานเทศกาลขนาดใหญ่ กระบวนการ เนื้องาน และรายละเอียดปลีกย่อยต่าง ๆ เติบโตด้วยรายละเอียดที่ซับซ้อน จำเป็นต้องมีบุคลากรที่มีศักยภาพและประสบการณ์มาช่วยชี้แนะและควบคุมดูแลคณะผู้ดำเนินงานมือใหม่ การบริหารจัดการจากโครงการทดลองเชียงใหม่เดือนแห่งการถ่ายภาพ แม้จะอยู่ภายใต้ข้อจำกัดทั้งด้านความพร้อมของทรัพยากรบุคคล โดยเฉพาะประสบการณ์ของผู้ดำเนินงานจึงมีความเสี่ยงมากที่จะประสบความล้มเหลว แต่ด้วยเหตุผลสำคัญที่ว่าหากไม่ริเริ่มลองทำก็จะไม่สามารถสร้างประสบการณ์ได้ ด้วยความพยายามของทีมงานในครั้งนั้นโครงการทดลองดังกล่าวสำเร็จลุล่วงไปได้อย่างสนุกสนาน แต่ทว่าสิ่งที่ได้เรียนรู้จากการดำเนินงาน “โครงการนิทรรศการ” และ “เทศกาลนิทรรศการ เชียงใหม่เดือนแห่งการถ่ายภาพ” ในช่วงปี พ.ศ. 2556 – 2557 เป็นเสมือนห้องเรียนชั้นดี เป็นพื้นที่แห่งการเรียนรู้ระบบและแนวทางการจัดการเทศกาลภาพถ่ายขนาดใหญ่ เพื่อเตรียมความพร้อมและเก็บเกี่ยวประสบการณ์ สร้างสายสัมพันธ์กับนักวิชาการผู้มีประสบการณ์จัดเทศกาลภาพถ่ายระดับนานาชาติในภูมิภาคเอเชีย สรุปและสกัดเป็นกระบวนการทำงานตั้งต้น นำไปสู่จุดเริ่มต้นของการจัดตั้งเทศกาลภาพถ่ายนานาชาติเต็มรูปแบบในชื่อเทศกาลภาพถ่ายเชียงใหม่ (Chiang Mai Photo Festival) เทศกาลภาพถ่ายภายใต้แนวคิดและหน้าที่ของสถาบันการศึกษาชั้นนำ เพื่อมุ่งสร้างการบริการวิชาการด้านการถ่ายภาพ สร้างพื้นที่แห่งโอกาสแก่ศิลปินรุ่นใหม่ทั้งไทยและต่างประเทศ ในภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้และทวีปอื่น ๆ ของโลก นอกจากเชียงใหม่ กรุงเทพมหานคร ที่สามารถจัดดำเนินโครงการได้อย่างต่อเนื่อง ยังปรากฏความพยายามที่จะสร้างให้เกิดเทศกาลภาพถ่ายระดับนานาชาติขึ้นเช่นกัน ซึ่งควรสนับสนุนให้เกิดขึ้นเพื่อสร้างพื้นที่ใหม่และกระจายสู่ภูมิภาคอื่น ๆ อย่างทั่วถึง

ดังนั้นเพื่อจัดการกับปัญหาการขาดองค์ความรู้และประสบการณ์ การจัดตั้ง “เทศกาลภาพถ่ายเชียงใหม่” ขึ้นอย่างเป็นทางการ เป็นเทศกาลของจริงที่มุ่งหวังและไม่สามารถยอมรับความเสี่ยงใด ๆ ที่อาจส่งผลให้เกิดความล้มเหลวในโครงการนี้ได้ เพื่อสร้างความเชื่อมั่นและเติมเต็มช่องว่างในการขาดแคลนประสบการณ์และองค์ความรู้ที่เป็นรูปธรรม ผู้วิจัยขอความช่วยเหลือจาก ดร.จวง วูบิน (Zhuang Wubin) นักวิชาการและภัณฑารักษ์ชาวสิงคโปร์ ผู้อยู่เบื้องหน้าและเบื้องหลังเทศกาลภาพถ่ายและกิจกรรมสำคัญ ๆ จำนวนมากในภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ (Wubin, 2016) ดร.วูบิน เป็นชิ้นส่วนสำคัญในโครงการที่เข้ามาสนับสนุน ตรวจสอบแผนงานรักษามาตรฐานในการปฏิบัติงาน พร้อมรับหน้าที่เป็นภัณฑารักษ์หลักของเทศกาลภาพถ่ายเชียงใหม่ ซึ่งเป็นจุดสำคัญเพื่อสร้างความน่าเชื่อถือแก่ตัวเทศกาลรวมถึงกลุ่มศิลปินที่เข้าร่วมนำเสนอ ทั้งยังช่วยเป็นสะพานเชื่อมโยงความร่วมมือ (Connector) ไปสู่ผู้จัดเทศกาลภาพถ่ายระดับนานาชาติอื่น ๆ ในภูมิภาคเอเชียและนานาชาติ ทำให้เทศกาลภาพถ่ายเชียงใหม่สามารถขยายขอบเขตและพัฒนาเทศกาลให้เป็นที่รู้จัก เกิดความร่วมมือ และแลกเปลี่ยนทรัพยากรระหว่างเทศกาลในเวลาต่อมา กลายเป็นจุดเริ่มต้นของเทศกาลภาพถ่ายเชียงใหม่ หนึ่งในเทศกาลภาพถ่ายขนาดใหญ่ไม่กี่แห่งของโลกซึ่งบริหารจัดการโดยสถาบันการศึกษา โดยมีกำลังหลักในการปฏิบัติงานคือ นักศึกษา บุคลากร และกลุ่มอาสาสมัครซึ่งสาขาวิชาการถ่ายภาพสร้างสรรค์ รวมถึงมหาวิทยาลัยเชียงใหม่ ต้นสังกัดของผู้วิจัยได้ให้การสนับสนุนและผลักดันโครงการมาตลอด

คู่มือปฏิบัติการฯ องค์ความรู้ที่เป็นรูปธรรม

ผลลัพธ์ที่เห็นได้ชัดจากการมีอยู่ของเทศกาลภาพถ่ายคือ คุณภาพของผลงานสร้างสรรค์ของนักศึกษาสาขาวิชาการถ่ายภาพสร้างสรรค์ ซึ่งสะท้อนผ่านจำนวนที่ถูกคัดเลือกไปจัดแสดงในเทศกาลภาพถ่ายและมหกรรมศิลปะที่มีชื่อเสียงในต่างประเทศ ทั้งในทวีปเอเชีย ยุโรป รวมถึงอเมริกา ไม่เพียงเท่านั้นยังรวมถึงผลงานของนักศึกษาจากสถาบันอื่น ๆ ที่ได้รับโอกาสด้วยเช่นเดียวกัน แสดงให้เห็นถึงประโยชน์ของการมีแพลตฟอร์มนำเสนอขนาดใหญ่ ซึ่งเป็นตัวกระตุ้นให้เกิดบรรยากาศแห่งการสร้างสรรค์ โอกาสที่จะได้ถูกพบเห็นและเผยแพร่ในวงกว้าง การได้เห็นผลงานที่น่าสนใจและได้พูดคุยแลกเปลี่ยนกับศิลปินเจ้าของผลงานเป็นแรงผลักดันให้นักศึกษามุ่งผลิตผลงานสร้างสรรค์ที่มีคุณภาพ รวมถึงการแลกเปลี่ยนพื้นที่และกิจกรรมระหว่างเครือข่ายสถาบันซึ่งประกอบด้วยมหาวิทยาลัยชั้นนำของไทยและจากนานาชาติประเทศ กล่าวได้ว่าเป็นการเปิดพื้นที่แห่งโอกาสที่จะได้แสดงผลงานเทียบเคียงงานของศิลปินที่มีชื่อเสียงบนเวทีที่มีมาตรฐานอย่างเต็มภาคภูมิ จากการส่งสมทรัพยากรและประสบการณ์เรียนรู้ทั้งผิดและถูกจากการทดลองยกระดับฯ ปัจจุบันเทศกาลภาพถ่ายเชียงใหม่ Chiang Mai Photography Festival เติบโตขึ้นอย่างต่อเนื่องจัดดำเนินโครงการมาแล้ว 3 ครั้ง ในระยะเวลาเวลา 7 ปี ปัจจุบันเทศกาลภาพถ่ายเชียงใหม่เป็นที่รู้จักมากขึ้นทั้งในและต่างประเทศมีสถาบันการศึกษาชั้นนำด้านภาพถ่ายเข้าร่วมกว่า 35 แห่งจาก 24 ประเทศ ทั้งจากทวีปเอเชีย ยุโรป และอเมริกา และยังคงมุ่งมั่นที่จะเติบโตอย่างต่อเนื่องและยั่งยืน

ประสบการณ์ที่ได้รับทั้งจากการทดลองยกระดับนิทรรศการสู่เทศกาลรวมถึงการปฏิบัติหน้าที่ในฐานะผู้อำนวยการเทศกาลภาพถ่ายเชียงใหม่รวมทั้งหมดกว่า 10 ปี องค์ความรู้ที่สกัดได้จากกระบวนการทำงานนั้นอาจเป็นประโยชน์และควรถ่ายทอดไว้เป็นองค์ความรู้ที่จับต้องได้ เพื่อส่งต่อเทศกาลภาพถ่ายเชียงใหม่แก่บุคลากรรุ่นต่อไป องค์ความรู้ดังกล่าวจักเป็นประโยชน์ในวงกว้างแก่ผู้ประสงค์สร้างเทศกาลภาพถ่ายขึ้นในภูมิภาคของตนเอง เพราะ

ยังคงมีกลุ่มศิลปินและนักวิชาการอีกจำนวนมากที่ประสบปัญหาเช่นเดียวกับผู้วิจัยที่พยายามจัดตั้งเทศกาลภาพถ่ายหรือมหรหรรรมศิลปะรูปแบบอื่นของตัวเองขึ้นมา แต่ติดขัดด้านองค์ความรู้และประสบการณ์ ปัญหานี้ถูกสะท้อนให้เห็นในงานวิจัยหลายชิ้นรวมทั้งตัวผู้วิจัยเองซึ่งพบกับอุปสรรคสำคัญของผู้ริเริ่มดำเนินโครงการศิลปะขนาดใหญ่ คือ การขาดความรู้ความเข้าใจ ด้วยองค์ความรู้ในการบริหารเทศกาลเป็นองค์ความรู้ที่ค่อนข้างมีความเฉพาะเจาะจง อีกทั้งยังไม่ค่อยถูกเผยแพร่อย่างเป็นรูปธรรม จากการศึกษาเบื้องต้นปรากฏข้อค้นพบเช่นเดียวกันในกลุ่มผู้บุกเบิกเทศกาลและมหรหรรรมศิลปะร่วมสมัยของไทย ต่างล้วนต้องอยู่ในแวดวงหรือมีประสบการณ์ผ่านการเข้าร่วมเทศกาลศิลปะในต่างประเทศมาก่อนทั้งสิ้น ปัจจัยด้านการขาดองค์ความรู้ในการบริหารจัดการหรือประสบการณ์ในการทำงานเป็นอุปสรรคสำคัญซึ่งส่งผลต่อการเกิดเทศกาลศิลปะอย่างปฏิเสธไม่ได้ ทั้งยังส่งต่อการผลิตบุคลากรรุ่นใหม่เพื่อบริหารจัดการเทศกาลศิลปะที่อาจเติบโตมากขึ้นในอนาคต

เทศกาลศิลปะเกือบทุกแห่งต่างประจักษ์ให้เห็นแล้วว่าสามารถสร้างคุณประโยชน์แก่สังคมและประชาชนชาวไทยในทางตรงและทางอ้อมอย่างมีนัยยะสำคัญ ทว่าการให้กำเนิดโครงการขนาดใหญ่เหล่านี้ให้สำเร็จลุล่วงได้จำเป็นต้องใช้ทรัพยากร ระยะเวลาในการเตรียมการ รวมถึงงบประมาณ การรักษาความต่อเนื่องของโครงการและพัฒนาเทศกาลให้สามารถดำเนินต่อไปอย่างยั่งยืน มาตรฐานการดำเนินงานจึงเป็นสิ่งสำคัญ จากประเด็นข้างต้นผู้วิจัยจึงเลือกที่จะสร้าง “คู่มือปฏิบัติการ” ซึ่งจะช่วยลดอุปสรรคและระยะเวลาในการสังสม “ประสบการณ์ส่วนบุคคล” ให้บุคลากรทุกระดับในโครงการสามารถทำความเข้าใจขอบข่ายหน้าที่ของตนและดำเนินงานได้อย่างเป็นระบบ องค์ความรู้ที่เป็นรูปธรรมสามารถสร้างบุคลากรที่เกี่ยวข้องกับเทศกาลรุ่นใหม่ที่มีทั้งพลังและศักยภาพในการสร้างสรรค์รูปแบบและเนื้อหาที่สอดคล้องกับความสนใจในยุคสมัยของพวกเขาเอง คู่มือฯ ถอดกระบวนการมาจากประสบการณ์ส่วนบุคคลซึ่งอาจคล้ายหรือแตกต่างไปจากกระบวนการทำงานของผู้จัดเทศกาลท่านอื่น ๆ แต่องค์ประกอบและภาพรวมของเทศกาลในคู่มือฉบับนี้ผู้วิจัยสกัดเอาขั้นตอนและรายละเอียดสำคัญไว้ให้กว้างและครอบคลุมที่สุดสำหรับใช้เป็นแนวทางการวางแผนโครงการสำหรับผู้ริเริ่มโครงการรุ่นใหม่ รวมถึงยังออกแบบมาให้มีความยืดหยุ่นที่จะสามารถปรับใช้เพื่อสร้างแผนการดำเนินงานตามความเหมาะสมกับศักยภาพและทรัพยากรแนวทางดำเนินการที่มีมาตรฐาน ขั้นตอนการปฏิบัติที่เป็นระบบ มีกลไกเพื่อตรวจสอบความพร้อมและแสดงผลลัพธ์ในแต่ละขั้น จะเป็นตัวช่วยสำคัญที่จะลดระยะเวลาเรียนรู้และเพิ่มประสิทธิภาพในการดำเนินงานได้ อย่างไรก็ดี การสร้างและออกแบบคู่มือนี้ค่อนข้างท้าทายด้วยเหตุว่าเทศกาลภาพถ่ายระดับนานาชาติประกอบด้วยเนืองานปริมาณมากและซับซ้อนในรายละเอียด กระบวนการและแนวทางที่กำหนดไว้จึงอาจแตกต่างไปตามบริบทของเทศกาล ดังนั้นคู่มือนี้จึงนำเสนอภาพรวมของกระบวนการตั้งแต่จุดเริ่มต้นจนถึงสิ้นสุดโครงการ ต้องบูรณาการความรู้ที่หลากหลายลดทอนรายละเอียดที่ซับซ้อนให้เข้าใจได้ง่าย โดยเฉพาะการแปลงกระบวนการให้กลายเป็นแผนผังที่สร้างความเข้าใจต่อกระบวนการ โครงสร้างและรายละเอียดของเนืองานในเทศกาลซึ่งเต็มไปด้วยรายละเอียดงานทั้งขั้นตอนหลักและย่อย พร้อมอธิบายองค์ประกอบโครงสร้างเทศกาลและส่วนสำคัญต่าง ๆ

“คู่มือปฏิบัติงานเทศกาลภาพถ่ายเชียงใหม่” คือ ผลลัพธ์ของงานวิจัยซึ่งเกิดจากการถอดองค์ความรู้ (Knowledge Management) ของการทดลองยกระดับ “นิทรรศการนำเสนอผลงานศิลปะนิพนธ์ภาพถ่าย” ขึ้นเป็นการนำเสนอผลงานในรูปแบบ “เทศกาลภาพถ่ายระดับนานาชาติ” ซึ่งปัจจุบันพัฒนาเป็น “เทศกาลภาพถ่ายเชียงใหม่”

หนึ่งในสองเทศกาลภาพถ่ายระดับนานาชาติของประเทศไทยที่จัดดำเนินงานอย่างต่อเนื่องและมีพัฒนาการตลอดระยะเวลาที่ผ่านมา เป้าหมายของงานวิจัยชิ้นนี้คือ การสรุปสร้างองค์ความรู้กระบวนการดำเนินงานเทศกาลภาพถ่ายระดับนานาชาติในรูปแบบคู่มือปฏิบัติงานฯ ให้เกิดประโยชน์แก่บุคลากรและนักศึกษารุ่นใหม่ที่จะเข้ามาปฏิบัติหน้าที่และรับผิดชอบโครงการเทศกาลภาพถ่ายเชียงใหม่ในอนาคต รวมถึงผู้สนใจศึกษาหรือประยุกต์ใช้เป็นแนวทางการดำเนินงานในโครงการของตนเอง คู่มือปฏิบัติงานเทศกาลภาพถ่ายฯ แบ่งเนื้อหาออกเป็น 3 ส่วนประกอบด้วย

1. ขั้นตอนการจัดตั้งโครงการ (Pre-Production)
2. ขั้นตอนกระบวนการผลิตและนำเสนอผลงาน (Production & Delivery)
3. ขั้นสรุปและประเมินโครงการ (Closing Project)

โดยแสดงรายละเอียดในรูปแบบแผนผังดำเนินงานซึ่งผสมเครื่องมือที่จำเป็น เช่น รายละเอียดคำแนะนำ ส่วนตรวจเช็คความพร้อม ส่วนบันทึกข้อมูล รวมทั้งตัวอย่างและเทมเพลตเอกสารสำคัญที่เกี่ยวข้อง คู่มือนี้จัดทำทั้งแบบรูปเล่มและเผยแพร่ในรูปแบบไฟล์ดิจิทัล (Online Platform) เพื่อให้ผู้ใช้สะดวกในการใช้งาน

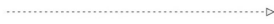
คู่มือปฏิบัติงาน เทศกาลภาพถ่ายนานาชาติเชียงใหม่

เนื้อหาและองค์ประกอบ

หัวเรื่อง	การนำเสนอผลงานในรูปแบบเทศกาลภาพถ่ายระดับนานาชาติ
คำนำ	คู่มือปฏิบัติงานนี้ให้รายละเอียดขั้นตอนการดำเนินงานแก่บุคลากร ผู้รับผิดชอบโครงการเทศกาลภาพถ่ายเชียงใหม่ ประกอบด้วยรายละเอียดหลัก 3 ส่วน (1) ขั้นตอนการจัดตั้งโครงการ (Pre-Production) (2) ขั้นตอนกระบวนการผลิตและนำเสนอผลงาน (Production) และสุดท้าย (3) ขั้นสรุปและประเมินโครงการ (Closing Project) เพื่อใช้วิเคราะห์ทรัพยากร กำหนดแผนดำเนินงาน กำหนดเนื้อหาบริหารการและกิจกรรม รวมถึงส่วนบันทึกผลการดำเนินงานแต่ละขั้นเพื่อใช้ในการสรุปโครงการในตอนสุดท้ายหวังเป็นอย่างยิ่งว่าคู่มือนี้จะสามารถช่วยให้ผู้ใช้งานสามารถดำเนินโครงการได้อย่างราบรื่น และบรรลุเป้าหมายตามที่ต้องการ
วัตถุประสงค์	คู่มือปฏิบัติงานนี้ มีเป้าหมายเพื่อใช้เป็นแนวปฏิบัติในโครงการเทศกาลภาพถ่ายระดับนานาชาติ หรือใช้เพื่ออ้างอิงกรอบการปฏิบัติงานและประยุกต์ใช้กับเทศกาลศิลปะอื่นที่เกี่ยวข้องได้
คำแนะนำผู้ใช้งาน	คู่มือปฏิบัติงานนี้ประกอบด้วยคำแนะนำ ส่วนประกอบ ทรัพยากร และลำดับขั้นตอนการดำเนินงาน รวมถึงตัวอย่างเอกสารและเครื่องมือที่สามารถนำไปใช้ในการดำเนินงาน เพื่อวางแผนและกำหนดรายละเอียดเนื้อหาและจัดดำเนินการส่วนประกอบย่อยภายในโครงการอย่างเป็นขั้นเป็นตอนได้อย่างมีประสิทธิภาพ

ประโยชน์	คู่มือการปฏิบัติงานที่ชัดเจนแสดงถึงขั้นตอนการปฏิบัติงานในเทศกาลภาพถ่ายระดับนานาชาติ แสดงองค์ประกอบรายละเอียดกระบวนการดำเนินงานอย่างเป็นขั้นเป็นตอน สามารถใช้เป็นมาตรฐานการดำเนินงาน ลดขั้นตอนการเรียนรู้ระยะเวลาในการฝึกฝน ลดความผิดพลาด และมีประสิทธิภาพ
คุณลักษณะคู่มือ	คู่มือปฏิบัติงานที่เป็นรูปเล่มประกอบด้วยผังขั้นตอน วิธีการทำงาน ระเบียบข้อบังคับ ตัวอย่างเครื่องมือ ส่วนบันทึกและประเมินผลการดำเนินงาน
ผู้ใช้งาน	คณะดำเนินงานเทศกาลภาพถ่ายเชียงใหม่ ศิลปิน นักศึกษา หรือบุคคลทั่วไป ที่สนใจริเริ่มโครงการของตนเอง
คำอธิบาย	เทศกาลภาพถ่ายเชียงใหม่จัดดำเนินโครงการทุก 2 ปี โดยปกติจัดขึ้นระหว่างเดือนมกราคมและกุมภาพันธ์ มีกรอบระยะเวลาจัดแสดงนิทรรศการไม่เกิน 2 สัปดาห์ และจัดกิจกรรมเชิงสร้างสรรค์อื่น ๆ ไม่เกิน 6 สัปดาห์ โดยกระบวนการดำเนินงานสามารถแบ่งย่อยออกเป็นขั้นตอนสำคัญ 3 ส่วน แต่ละส่วนประกอบด้วยขั้นตอนย่อย โดยมีเนื้อหาดังต่อไปนี้

ตารางที่ 1 คำอธิบายสัญลักษณ์

สัญลักษณ์	คำอธิบาย
	เส้นทาง ลำดับกระบวนการ
	รายละเอียด งานที่มีความสัมพันธ์
	รายละเอียด หัวข้อที่เกี่ยวข้อง
	หัวข้อหลัก
	องค์ประกอบ
	รายละเอียด
	จุดเน้น ขั้นตอนสำคัญ
	ตัดสินใจ / ทางเลือก
	ประชุม / ปฏิบัติการ
	ผลลัพธ์
	แผนงาน Whiteboard
	เริ่มต้น
	สิ้นสุด

Note: From © Gun Ketwech 07/08/2020

ตารางที่ 2 คำอธิบายสัญลักษณ์ตารางแสดงขั้นตอนการดำเนินงานประกอบด้วย 6 ส่วน

ขั้นตอนการดำเนินงาน				
#	ผังกระบวนการ	รายละเอียด	ผู้รับผิดชอบ	✓
	1	2	3	
คำแนะนำ			ข้อมูล / ตัวอย่าง	
4			5	
บันทึกข้อความ				
6				

ส่วนที่ 1 ลำดับขั้น / ผังกระบวนการ แสดงรายละเอียดขั้นตอน/องค์ประกอบในขั้นตอนนั้น จัดเรียงไว้เป็นลำดับจากบนลงล่าง

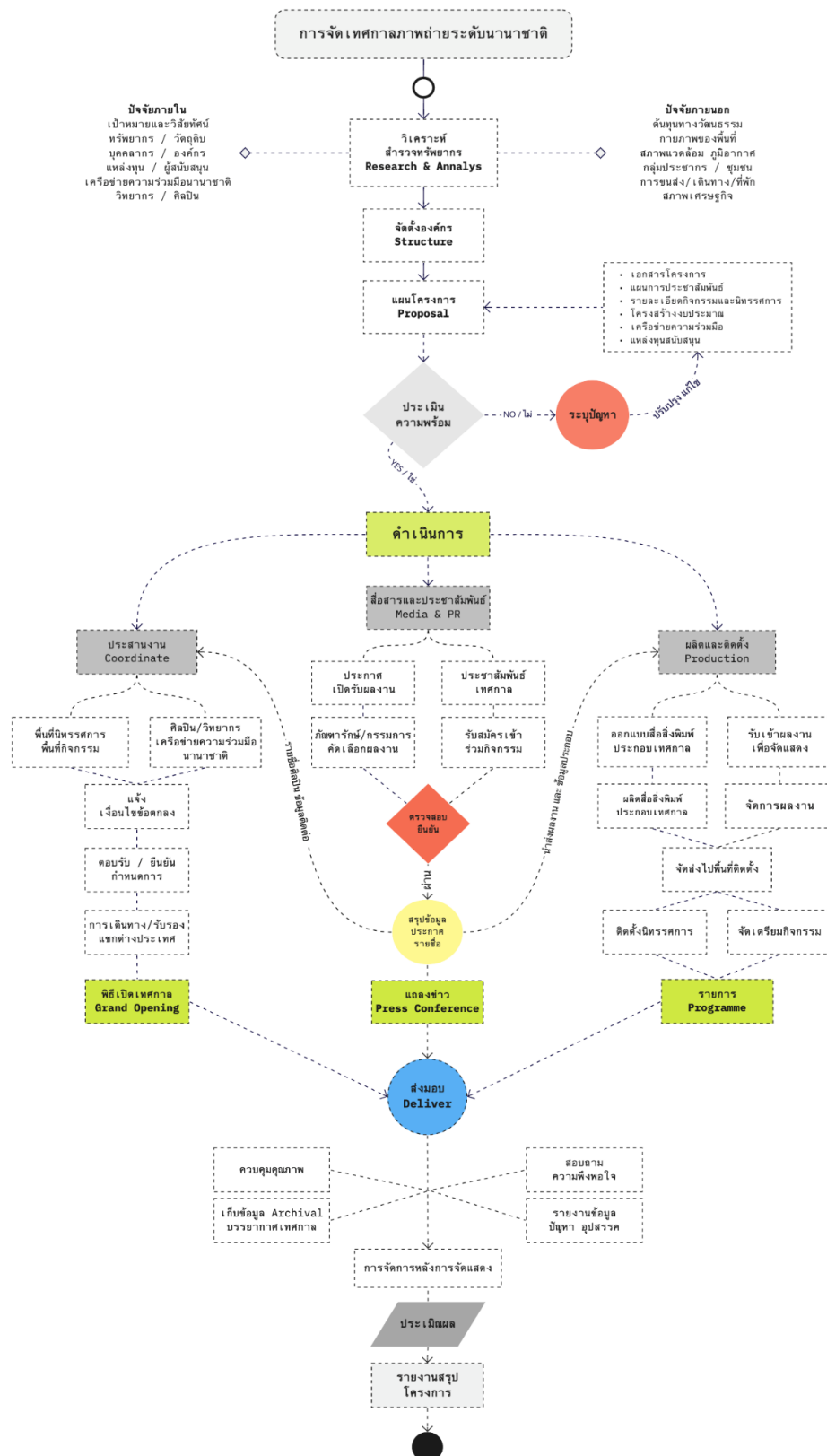
ส่วนที่ 2 รายละเอียด แสดงรายละเอียดของขั้นตอน/องค์ประกอบของขั้นตอน ซึ่งเป็นข้อมูลเนื้อหาที่สำคัญและเชื่อมโยงกับขั้นตอนในลำดับนั้น ๆ

ส่วนที่ 3 ผู้รับผิดชอบ / Check List แสดงตำแหน่งหน้าที่ผู้ดูแลรับผิดชอบรายละเอียดที่ปรากฏอยู่ในขั้นตอนนั้น ๆ พร้อมช่องทำเครื่องหมายเมื่อเสร็จสิ้นกระบวนการในขั้นตอนนั้น ๆ ผู้ใช้งานจะทำเครื่องหมาย [/] เพื่อให้สามารถตรวจสอบความพร้อมและความคืบหน้าของงานในขั้นตอนนั้น ๆ

ส่วนที่ 4 คำแนะนำ แสดงข้อมูลสำหรับผู้ใช้งานเพื่อขยายความหมายและสร้างความเข้าใจในการปฏิบัติงาน ช่วยเน้นย้ำในจุดสำคัญ ขยายความหมายและเชื่อมโยงรายละเอียดระหว่างแผนผังขั้นตอนดำเนินงานแต่ละชุด

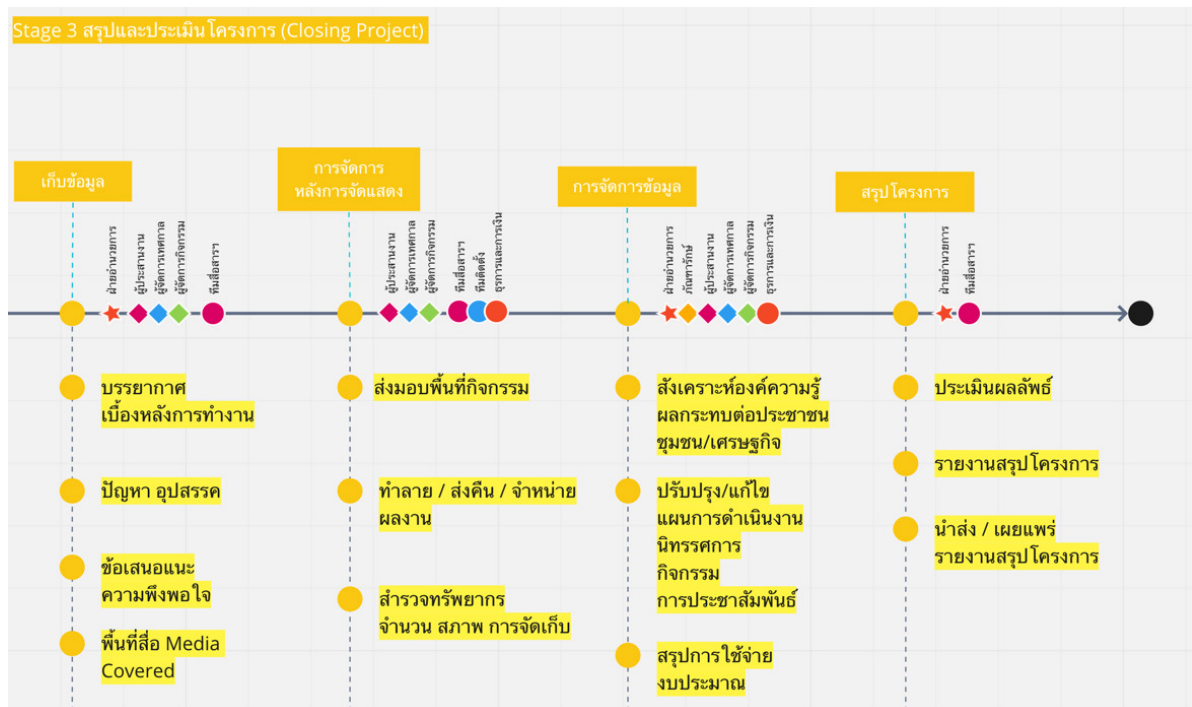
ส่วนที่ 5 ตัวอย่างเอกสาร แสดงตัวอย่างข้อมูลและเอกสารประกอบที่เกี่ยวข้องกับขั้นตอนนั้น ๆ โดยจัดแสดงไว้ในรูปแบบ QR CODE และ HOT LINK สำหรับดาวน์โหลดไฟล์เอกสารตัวอย่างไปปรับแก้และประยุกต์ใช้เป็นของตัวเองได้

ส่วนที่ 6 บันทึกข้อความ พื้นที่ว่างสำหรับจดบันทึกรายละเอียดของผู้ใช้งานคู่มือ สามารถใช้เป็นบันทึกช่วยจำนัดหมายหรือระบุข้อมูลในขั้นตอนนั้น ๆ ได้



แผนผังที่ 1 ผังกระบวนการที่แสดงรายละเอียดตลอดโครงการ

Note: From © Gun Ketwech 07/08/2020



แผนผังที่ 4 ผังกระบวนการที่แสดงรายละเอียดขั้นตอน “สรุปผลและประเมินโครงการ”

Note: From © Gun Ketwech 07/08/2020



ภาพที่ 1 แผนผังขั้นตอนหลัก
<https://qr.go.page.link/9hc7c>



ภาพที่ 2 แผนผังกระบวนการในรูปแบบ Whiteboard
<https://qr.go.page.link/h2Uhw>

Note: From © Gun Ketwech 07/08/2020

บทสรุปภาพรวมและการพัฒนาฝีมือปฏิบัติงานเทศกาลภาพถ่ายเชียงใหม่

กระบวนการจัดการองค์ความรู้และการศึกษาวิจัยแนวทางการสร้างและพัฒนา “คู่มือปฏิบัติงานเทศกาลภาพถ่ายเชียงใหม่” ค้นพบประเด็นสำคัญในการดำเนินงานดังนี้

1. กระบวนการทำงานของเทศกาลภาพถ่ายระดับนานาชาติมีรายละเอียดเนื้อหาค่อนข้างมาก ประกอบด้วยทีมงานและความร่วมมือหลายฝ่าย การลดทอนรายละเอียดให้เหลือเฉพาะกระบวนการสำคัญ ๆ ไม่สามารถสร้างความเข้าใจให้กับผู้ใช้งานได้ทั้งหมด คู่มือฯ จำเป็นต้องมีรายละเอียดประกอบและเนื้อหาที่สำคัญ
2. การแยกกระบวนการออกเป็น 3 ส่วนขั้นตอน ช่วยให้ผู้ใช้งานสามารถทำความเข้าใจในภาพรวมตามลำดับ อีกทั้งมีประโยชน์เมื่อแจกแจงภาระงานโดยกำหนดส่วนงานตามหน้าที่รับผิดชอบ/โดยมีหัวหน้าทีมของแต่ละงานเป็นผู้ประสานระหว่างทีม ช่วยให้สามารถทำงานร่วมกัน รวมถึงสามารถสื่อสารกันได้อย่างมีประสิทธิภาพ
3. คู่มือฯ ฉบับนี้สามารถแสดงให้เห็นภาพรวมของกระบวนการหลักและย่อยที่จำเป็นต่อการจัดเทศกาลภาพถ่าย อย่างไรก็ตามยังสามารถใช้เพื่อเป็นแนวทางอ้างอิงกระบวนการและขั้นตอนการดำเนินงานในกิจกรรมที่เกี่ยวข้อง อีกทั้งยังเป็นแบบแผนการดำเนินงานที่ชัดเจนมากกว่าการเป็นเครื่องมือสำหรับออกแบบเทศกาล
4. การพัฒนาคู่มือฉบับนี้ให้สมบูรณ์ยิ่งขึ้นเกิดจากการให้ผู้ใช้งานได้ทดลองใช้ โดยผู้วิจัยจะพัฒนารายละเอียดรูปแบบ และเนื้อหาของคู่มือฯ ฉบับนี้ให้สมบูรณ์ยิ่งขึ้นต่อไป แม้จะเสร็จสิ้นการวิจัยนี้ตามข้อจำกัดด้านระยะเวลาของงานวิจัย
5. เพื่อให้ผู้ใช้สะดวกต่อการใช้งานและเข้าถึงเอกสารประกอบคู่มือ ผู้วิจัยปรับปรุงคู่มือฯ ให้อยู่ในรูปแบบไฟล์เอกสารดิจิทัล ซึ่งสามารถดาวน์โหลดและรองรับการใช้งานแบบออนไลน์ได้

สถานการณ์ปัจจุบันของเทศกาลภาพถ่ายและการคาดการณ์อนาคต

ประเทศไทยมีเทศกาลภาพถ่ายระดับนานาชาติอย่างเป็นทางการจำนวนทั้งสิ้น 3 โครงการ ประกอบด้วย

- | | |
|---------------------------|---|
| 1. เทศกาลภาพถ่ายเชียงใหม่ | ดำเนินการ พ.ศ. 2558 / 2560 / 2563 |
| 2. เทศกาลไฟใต้บางกอก | ดำเนินการ พ.ศ. 2558 / 2561 /(ประกาศแผนฯ 2565) |
| 3. เทศกาลภาพถ่ายหัวหิน | ดำเนินการ พ.ศ. 2559 /(ไม่ปรากฏการดำเนินงานต่อ) |

โดยมีปัจจัยสำคัญที่ส่งผลต่อความล่าช้าในการเกิดขึ้นของเทศกาลภาพถ่ายในประเทศไทย

1. ความพร้อมขององค์กรและทรัพยากรที่ใช้ในการดำเนินการ
2. ขาดแคลนองค์ความรู้และหัวหน้าโครงการที่มีประสบการณ์บริหารจัดการเทศกาลศิลปะ
3. วิสัยทัศน์และการสนับสนุนจากภาครัฐส่งผลโดยตรงต่อความยั่งยืนระยะยาว

เทศกาลภาพถ่ายในประเทศไทยหนึ่งสามารถมีจำนวนมากได้ราบเท่าที่สามารถแสดงเอกลักษณ์ของเทศกาลให้เห็นว่าแตกต่างกันอย่างเด่นชัด รวมทั้งในแง่ของกลุ่มเป้าหมายและวัตถุประสงค์ในการดำเนินการ ทว่าเทศกาลที่จะเกิดขึ้นนั้นควรถูกออกแบบให้รอบด้านสอดคล้องเหมาะสมกับสภาพแวดล้อม บริบททางสังคม ต้นทุนวัฒนธรรม และข้อจำกัดของพื้นที่นั้น ๆ เป็นหลักสำคัญที่ต้องคำนึงถึง โดยเฉพาะลักษณะทางธรรมชาติของพื้นที่นั้น ๆ เพื่อถ่ายทอดเนื้อหาภายใต้บริบทของพื้นที่ควรถูกใช้และจัดการอย่างมีเหตุผล ให้ความหมายในการนำเสนอและสร้างเอกลักษณ์เฉพาะที่โดดเด่นไม่สามารถลอกเลียนได้ ไม่เช่นนั้นเทศกาลที่ปราศจากเอกลักษณ์หรือความชัดเจนของจุดประสงค์ อาจนำมาซึ่งการสูญเสียกลุ่มผู้ชมและงบประมาณสนับสนุนในระยะยาว ซึ่งเป็นบททดสอบสำคัญของเทศกาลศิลปะหน้าใหม่ที่จะเกิดขึ้น นอกจากการค้นหาเอกลักษณ์เพื่อสร้างจุดสนใจแก่ผู้ชมขาประจำที่ตั้งใจเดินทางมาชมศิลปะไม่ให้ออกจากรู้อย่างเดียว ซึ่งผู้ชมกลุ่มนี้จะเกิดการเปรียบเทียบกับเทศกาลอื่น ๆ ที่เคยเข้าร่วม รวมถึงการสร้างเชื่อมั่นในด้านมาตรฐานการจัดการแก่ศิลปินที่เข้าร่วม จุดสำคัญประการหนึ่งคือ แนวทางการสร้างความยั่งยืนจากการสนับสนุนโดยองค์กรของรัฐเพื่อให้มั่นใจได้ว่าเทศกาลหรือมหกรรมศิลปะจะคงอยู่ในแผนยุทธศาสตร์แห่งชาติระยะยาว

ในทัศนะของผู้วิจัย ความเคลื่อนไหวของเทศกาลภาพถ่ายหรือมหกรรมศิลปะนานาชาติในประเทศไทยในตอนนี้ยังอยู่ในช่วงแรกเริ่ม ยังคงปรากฏพื้นที่ทางวิชาการอีกหลายส่วนที่จำเป็นต้องเติมเต็ม เพื่อใช้สนับสนุนเทศกาลศิลปะและอุตสาหกรรมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ ให้สามารถจัดการกับอุปสรรคและปัจจัยภายนอกอื่น ๆ ที่อาจต้องเผชิญในอนาคต จุดสังเกตอีกประการคือผู้จัดเทศกาลศิลปะแขนงต่าง ๆ ของประเทศไทยขาดการปฏิสัมพันธ์ ควรมีพื้นที่สำหรับพูดคุยร่วมกันหรือองค์กรกลางที่จะช่วยต่อยอดและแบ่งปันทรัพยากรให้เกิดการใช้ประโยชน์อย่างคุ้มค่า รวมถึงด้านการแบ่งปันประสบการณ์ ทักษะ และความสามารถ เพื่อพิจารณาหาแนวทางในการจัดการและพัฒนาองค์ความรู้การจัดการเทศกาลศิลปะระดับชาติและระดับนานาชาติให้เกิดขึ้นอย่างเข้มแข็งและเป็นเอกภาพน่าจะเป็นทางเลือกลำดับต่อไป การเติบโตของเทศกาลและมหกรรมศิลปะต่าง ๆ นับจากวันที่ถือกำเนิดขึ้นอาจต้องใช้เวลากว่า 10 ปี ในการพัฒนา ดังนั้นการส่งมอบความรู้จากผู้บุกเบิกไปสู่ผู้รับผิดชอบรุ่นต่อไปคือปัจจัยสำคัญที่ต้องคำนึงถึงในการสร้างบุคลากรรุ่นใหม่ให้พร้อมรับมือ และพัฒนารูปแบบให้สอดคล้องตามยุคสมัย ผู้วิจัยหวังว่าองค์ความรู้ที่สร้างขึ้นจากโครงการวิจัยฉบับนี้จะก่อให้เกิดประโยชน์แก่ผู้สนใจจัดดำเนินงานเทศกาลภาพถ่าย รวมถึงการประยุกต์ใช้ในกิจกรรมทางศิลปะทั้งในระดับชาติและระดับนานาชาติให้เกิดขึ้นอย่างเข้มแข็งสู่คนรุ่นต่อไป

References

- Kallayanapong, O. (2010). *Management of Contemporary Art Exhibition in Thailand A Case Study of Venice Biennale* [Master's Thesis]. Thammasat University.
- Wirunanon, P. (2009). Kānphatthanā Nāo Khwāmkhīt Kānchat Mahakam Sinlapa Rūamsamai Nānā Chāt Nai Phūnthī SāThārana Khōng Prathēt Thai [The Guidelines for Organizing the International Contemporary Art Festival in a Public Space in Thailand]. *BU Academic Review*, 8(2), 1-14.
- Wubin, Z. (2016). *Photography in Southeast Asia: A Survey*. Singapore: NUS.

การสร้างสรรคละครชาตรีร่วมสมัย เรื่อง “เรื่องเหล้า(เล่า)...ของเมรี”¹

received 29 JAN 2021 revised 27 OCT 2021 accepted 28 OCT 2021

ธัชกร นันทัตนชัย

นักศึกษาระดับปริญญาศิลปศาสตรมหาบัณฑิต
สาขาวิชาศิลปะการแสดง คณะศิลปกรรมศาสตร์
มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา

ชุติมา มณีวัฒนา

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.
สาขาวิชาศิลปะการแสดง คณะศิลปกรรมศาสตร์
มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา

บทคัดย่อ

งานวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) สร้างสรรคการแสดงละครชาตรีร่วมสมัยที่สามารถกระตุ้นให้ผู้ชมตระหนักในวาทกรรม “เมรีขี่เมา” และ 2) ประเมินการรับรู้ของผู้ชมที่มีต่อการแสดงละครชาตรีร่วมสมัย เรื่อง “เรื่องเหล้า(เล่า)...ของเมรี” ผลการวิจัยพบว่าละครชาตรีร่วมสมัย เรื่อง “เรื่องเหล้า(เล่า)...ของเมรี” สร้างสรรคขึ้นจากการทำกิจกรรมร่วมกับนักแสดง เพื่อค้นหาเรื่องราว บทสนทนา และวิธีการแสดงที่น่าสนใจ จากนั้นจึงคัดเลือกสิ่งที่นักแสดงนำเสนอมาพัฒนาเป็นบทละครตามแบบแผนละครชาตรีดั้งเดิม โดยสื่อสารประเด็นเรื่องวาทกรรม “เมรีขี่เมา” ผ่านบทสนทนาและเพลงขับร้องที่สอดแทรกบริบททางวัฒนธรรมในปัจจุบันลงไป เช่น ภาษาพูด ตัวละคร สถานที่ ในส่วนของรูปแบบและองค์ประกอบการแสดงยังคงสร้างสรรคตามแบบแผนละครชาตรีดั้งเดิม แต่ประยุกต์กลวิธีนำเสนอให้ต่างจากละครชาตรีในปัจจุบัน โดยลดทอนองค์ประกอบแบบราชสำนัก กรมศิลปากร และศิลปะการแสดงของภาคกลางประเภทอื่น ๆ ลง พร้อมทั้งนำรูปแบบของละครชาตรีในอดีต และเทคนิคการแสดงสมัยใหม่มาใช้ เช่น เทคนิคการละคร เทคนิคการใช้แสง ผลการประเมินพบว่าผู้ชมส่วนใหญ่มีความพึงพอใจต่อการแสดงละครชาตรีร่วมสมัย และมีการรับรู้ต่อตัวละคร “เมรี” เปลี่ยนไปในทางที่ดีขึ้น เช่นเดียวกับนักวิชาการและผู้ทรงคุณวุฒิด้านศิลปะการแสดง ซึ่งเห็นด้วยกับการสร้างสรรคละครชาตรีร่วมสมัยที่ไม่ละทิ้งองค์ประกอบของการแสดงดั้งเดิมเช่นนี้

คำสำคัญ: ละครชาตรีร่วมสมัย, เรื่องเหล้า(เล่า)...ของเมรี, เมรีขี่เมา, วาทกรรม

¹บทความวิจัยนี้เป็นส่วนหนึ่งของวิทยานิพนธ์ เรื่อง การสร้างสรรคละครชาตรีร่วมสมัย เรื่อง “เรื่องเหล้า(เล่า)...ของเมรี” หลักสูตรศิลปศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาศิลปะการแสดง มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา โดยได้รับทุนสนับสนุนการวิจัยจากสำนักงานการวิจัยแห่งชาติ ประจำปี 2019 ดำเนินการวิจัยแล้วเสร็จในปี 2020

The Production of Contemporary Lakhon Chatree Theatre: The Story of Drunken Meri¹

Thadchakorn Nantharattanachai

Master of Arts Program in Performing Arts,
Faculty of Fine and Applied Arts,
Suansunandha Rajabhat University

Chutima Maneewattana

Assistant Professor, Ph.D.
Program in Performing Arts,
Faculty of Fine and Applied Arts,
Suansunandha Rajabhat University

Abstract

This creative research aimed to 1) create a contemporary Lakhon Chatree theatre performance promoting awareness of “Meri Khimao” (drunken Meri) discourse; 2) evaluate audiences’ perception towards contemporary Lakhon Chatree theatre entitled “The Story of Drunken Meri”. The results revealed that the contemporary performance of Lakhon Chatree theatre entitled “The Story of Drunken Meri” was created by doing the theatre workshops with the performers to discover the stories, dialogues, and interesting performance techniques. The researcher, then, selected what the performers presented and developed to the drama scripts in line with the traditional Lakhon Chatree theatre. The “Meri Khimao” (drunken Meri) discourse was presented through the drama scripts, and the song and music. Currently cultural context such as spoken language, characters, places, were added to make it become contemporary. The researcher, in addition, still preserved the performance elements of the original Lakhon Chatree theatre. However, the elements of court dance and other kinds of central region performing arts were lessened and adjusted by either the style of Lakhon Chatree theatre in the past and modern performance techniques such as theatrical and lighting techniques. The audiences’ response indicated that the majority of the audiences were satisfied with this contemporary Lakhon Chatree theatre. They tended to perceive positive aspects towards the character – Meri. Likewise, the academics and professional performers agreed with how this production created the contemporary Lakhon Chatree theatre in the way that the maker did not abandon the identity of the Lakhon Chatree itself.

Keywords: Contemporary Lakhon Chatree theatre, The story of Drunken Meri, Meri Khimao, Discourse

บทนำ

เรื่อง “พระรถเมรี” เป็นนิทานมุขปาฐะที่แพร่หลายในอาณาจักรล้านช้างและล้านนามาแต่เดิม ต่อมาพระสงฆ์ชาวเชียงใหม่ได้นำมาเรียบเรียงเป็น “รถเสนชาตก” แล้วรวบรวมไว้ในคัมภีร์ปัญญาสชาตก (ชาตก 50 เรื่อง) ราวปี พ.ศ. 2000 - 2200 ก่อนจะแพร่หลายไปสู่ภูมิภาคอื่นของประเทศไทย รวมถึงประเทศใกล้เคียง ได้แก่ ลาว พม่า และกัมพูชา (The Fine Arts Department, 2009, p. 7) เนื้อหาในนิทานกล่าวถึงเรื่องราวของเด็กสาว 12 คน ที่ถูกพ่อแม่ทิ้งไว้กลางป่าแล้วถูกนางยักษ์พามาเลี้ยงไว้ ต่อมาได้พากันหลบหนีไปยังเมืองมนุษย์และได้เป็นมเหสีของพระราชา นางยักษ์จึงตามมาแก้แค้นโดยแปลงกายเป็นสาวงามทำเสน่ห์ให้พระราชา ขอให้ควักลูกตานั้นสิบสองแล้วขังไว้ในถ้ำที่ตึ๊งครรึก ฟีนางทั้ง 11 ต้องฆ่าลูกมากินเพราะความหิว แต่น้องคนสุดท้ายต้องแอบเลี้ยงลูกไว้จนโต ตั้งชื่อว่าพระรถเสน ต่อมานางยักษ์ได้หลอกใช้ให้พระรถเสนเดินทางไปเมืองยักษ์ โดยมีสาส์นลับสั่งให้นางเมรีซึ่งเป็นธิดาของตนฆ่าพระรถเสน แต่ระหว่างทางมีพระฤๅษีแอบแก้ไขข้อความในสาส์นให้เมรีรับพระรถเสนเป็นสามี ทั้งสองจึงได้แต่งงานกัน ฝ่ายพระรถเสนรู้ว่าดวงตาของแม่และป้าถูกเก็บไว้ที่เมืองยักษ์ จึงลวงให้เมรีดื่มเหล้าจนเมาแล้วขโมยห่อดวงตากับของวิเศษหนีไป เมรีตื่นขึ้นมาไม่พบสามีจึงออกติดตามไปด้วยความรัก แต่พระรถเสนไปรยยาวิเศษเป็นอุปสรรคต่าง ๆ ขวางไว้ เมรีไม่อาจตามไปได้จึงตรอมใจตายอยู่กลางป่า โดยก่อนตายเมรีได้อธิษฐานขอให้ชาติหน้าพระรถเสนต้องเป็นฝ่ายติดตามนางด้วยความยากลำบากเช่นนี้บ้าง

สำหรับสังคมไทยในอดีต นางเมรีนั้นเป็นที่รู้จักในฐานะ “นางเอก” ผู้มีชะตากรรมอันน่าสงสาร เพราะนางถูกสามีมอมเหล้าและทอดทิ้งให้ตายอย่างน่าเวทนา วรรณกรรมโบราณจึงกล่าวถึงเมรีในทางที่ดี และกล่าวอย่างชัดเจนว่าเมรีถูกพระรถเสนล่อลวงให้ดื่มเหล้า โดยเฉพาะวรรณกรรมสมัยอยุธยา ดังเช่น รถเสนชาตก ซึ่งกล่าวว่า “พระเจ้ารถเสนจึงอุบายบอกให้นางกำรี (เมรี) ดื่มน้ำสุราบานเป็นที่สบายใจ แต่พระองค์หาดื่มไม่” (The Fine Arts Department, 2009, p. 52) นอกจากนี้ยังมีบทละครสมัยอยุธยา เรื่องพระรถ สำนวนที่ 2 ซึ่งกล่าวว่าเมรี “เกิดมาไม่เคยจะกินเหล้า” และรู้สึกเสียดายใจที่จะต้องดื่มเป็นอย่างยิ่ง ดังบทกลอนว่า

เจ้าเอ๋ยเจ้าเมรี	ไม่รู้กลุมี่ข้างภายใน
กูเคยจักกินประการใด	เมามายอายุใจเป็นพันตัว
เกิดมาไม่เคยจะกินเหล้า	จะเป็นอนัตตัตตาผู้เป็นผ้า
จะหมองพระทัยว่าใจชั่ว	ตามท้าวเจ้าผัวมัวเมา
จะกินด้วยกันพันปัญญา	สุดคิดปิดตามามีก (ดื่ม) เอา
ที่นี้เถิงทีของพระเจ้า	ตักเหล้ายื่นให้พระราชา

(The Fine Arts Department, 2009, p. 117)

จะเห็นได้ว่าวรรณกรรมโบราณนั้นนำเสนอภาพลักษณ์ของเมรีตามแบบฉบับกุลสตรีในวรรณคดีไทย อันเป็นความหมายที่รับรู้กันโดยทั่วไปในอดีต ด้วยเหตุนี้จึงไม่มีวรรณกรรมสมัยอยุธยาฉบับใดเลยที่กล่าวถึงเมรีในเชิงลบ หรือกล่าวว่านางเป็นคนชั่วมา จนกระทั่งในสมัยรัตนโกสินทร์ จึงพบสำนวน “เมรีขี้เมา” ในวรรณกรรมเป็นครั้งแรก โดยปรากฏในเรื่อง “พระรถนิราศ” ซึ่งสันนิษฐานว่าแต่งขึ้นในสมัยรัชกาลที่ 1 (พ.ศ. 2325 - 2352) ดังนี้

...ขอกล่าวเรื่องพระรถปดเมรี ให้กินหมักกับเหล้าจนเมามาย
แล้วไถ่ถามนามสรรพสิ่งของ ที่เธอต้องประสงค์จำนงหมาย
นางเมรีชี้เมาเล่าอธิบาย บรรยายบอกสิ้นกระบิลยา...

(The Fine Arts Department, 2009, p. 428-429)

ถึงแม้การเลือกใช้คำว่า “เมรีชี้เมา” ในวรรณกรรมดังกล่าว จะเกิดจากการเรียงร้อยถ้อยคำให้มีสัมผัสคล้องจอง เพื่อความไพเราะ แต่ก็นับได้ว่าเป็นการประกอบสร้างความหมายใหม่ให้เกิดขึ้นด้วย เพราะโดยปกติแล้ว คำว่า “ชี้” เป็นคำที่ใช้ประสมหน้าคำอื่นเพื่อแสดงความหมายในทางที่ไม่ดี เช่น ชี้อ ชีเเห่ ชีเกียจ เป็นต้น ดังนั้น คำว่า “ชี้เมา” จึงมีความหมายในเชิงลบ เมื่อนำมาประกอบท้ายชื่อของเมรี จึงเป็นการให้นิยามว่าเธอเป็นคนชี้เมา ซึ่งต่างจากภาพลักษณ์ในวรรณกรรมสมัยอยุธยาโดยสิ้นเชิง เมื่อสำนวน “เมรีชี้เมา” ถูกกล่าวถึงซ้ำ ๆ จนกลายเป็นวาทกรรมที่ครอบงำความคิดของผู้คน ชื่อของเมรีจึงถูกนำไปใช้ในความหมายเชิงเปรียบเปรยถึงผู้หญิงที่ ชอบดื่มเหล้าหรือติดสุรา ดังเช่นตัวอย่างในบทความ เรื่อง “ที่มาของวาทกรรม ‘เมรีชี้เมา’ ในสังคมไทย” (Nantharattanachai, 2021, p. 610-615) ซึ่งพบการผลิตซ้ำสำนวนดังกล่าวในสื่ออย่างแพร่หลาย ดังนี้

1. ยุคของสื่อประเพณี (พ.ศ. 2325 - 2500) พบการผลิตซ้ำจำนวนน้อย ได้แก่
 - 1.1 วรรณกรรม เรื่อง พระรถนิราศ สำนวนที่ 1 (พ.ศ. 2325 - 2352)
 - 1.2 วรรณกรรม เรื่อง พระรถคำกลอน (ไม่ปรากฏปีที่แต่ง)
 - 1.3 เพลงเมรีชี้เมา เพลงพื้นบ้านในการละเล่นแม่ศรีของชาว อ.พนมทวน จ.กาญจนบุรี (ก่อน พ.ศ. 2500)
2. ยุคของสื่อมวลชน (พ.ศ. 2500 - 2545) พบการผลิตซ้ำมากขึ้น ได้แก่
 - 2.1 ละครโทรทัศน์เรื่องนางสิบสอง ของบริษัท สามเศียร จำกัด ออกอากาศทางสถานีโทรทัศน์ช่อง 7 (พ.ศ. 2518, 2531 และ 2543)
 - 2.2 ภาพยนตร์เรื่องพระรถเมรี ของเอเพ็กซ์ภาพยนตร์ (พ.ศ. 2524)
 - 2.3 เพลงเมรีชี้เมา ของค่ายเพลง “โฟร์เอส” ขับร้องโดย หน้อย นวรัตน์ (พ.ศ. 2538)
 - 2.4 บทความในนิตยสาร ดิฉัน เรื่อง ไปเป็นเมรีที่แคว้นแซมเปญ (พ.ศ. 2539)
3. ยุคของสื่อออนไลน์ (พ.ศ. 2545 - ปัจจุบัน) พบการผลิตซ้ำจำนวนนับไม่ถ้วน ได้แก่
 - 3.1 การโพสต์ข้อความของประชาชนทั่วไปในเว็บไซต์ต่าง ๆ (พ.ศ. 2545 - ปัจจุบัน)
 - 3.2 เพลงเมรีชี้เมา ของค่ายเพลง “โฟร์เอส” ขับร้องโดย ยัย ญาติเยอะ (พ.ศ. 2548)
 - 3.3 การโพสต์ข้อความของประชาชนทั่วไปในสื่อสังคมออนไลน์ เช่น เฟซบุ๊ก (พ.ศ. 2552 - ปัจจุบัน)
 - 3.4 ข่าวและบทความในเว็บไซต์ของสื่อกระแสหลัก เช่น ผู้จัดการออนไลน์ (พ.ศ. 2554, 2558) ไทยรัฐออนไลน์ (พ.ศ. 2555, 2561) เดลินิวส์ (พ.ศ. 2557) ฯลฯ

3.5 เพลงเมรีซีเมา ของ ปีม จาระเม็ด (พ.ศ. 2558)

3.6 ละครโทรทัศน์แนวตลกในรายการก่อนบ่ายโชว์ ออกอากาศทางสถานีโทรทัศน์ช่อง 3 (พ.ศ. 2560)

3.7 เพลงเมรีสายเมา ของค่ายเพลง “พอดิมีวน สตูดิโอ” ขับร้องโดย เมย์ สุพัตรา (พ.ศ. 2562)

การผลิตซ้ำจำนวนมากดังกล่าว แสดงให้เห็นว่าภาพลักษณ์ที่ดีของเมรีในวรรณกรรมอยุธยาได้ลบเลือนหายไปจากสังคมปัจจุบัน และถูกแทนที่ด้วยสำนวน “เมรีซีเมา” ซึ่งตอกย้ำความหมายให้เมรีกลายเป็นภาพแทนของผู้หญิงสำมะเลเทเมาหรือดื่มสุราเป็นอาชญากรรม ทั้งที่วรรณกรรมดั้งเดิมไม่เคยกล่าวถึงเธอเช่นนั้น ด้วยเหตุนี้ผู้วิจัยจึงประสงค์จะลบล้างความเข้าใจผิดดังกล่าว โดยสร้างสรรค์ละครชาตรีร่วมสมัย เรื่อง “เรื่องเหล่า(เล่า)...ของเมรี” เพื่อกระตุ้นให้ผู้ชมตระหนักว่าสำนวน “เมรีซีเมา” เป็นเพียงวาทกรรมที่ก่อให้เกิดความเข้าใจผิด อนึ่ง ผู้วิจัยเลือกสร้างสรรค์ผลงานในรูปแบบละครชาตรี เพราะเป็นศิลปะการแสดงที่นิยมแสดงเรื่องพระรถเมรีมาตั้งแต่สมัยอยุธยา แต่กลับไม่ได้รับความสนใจจากผู้ชมในปัจจุบัน การสร้างสรรค์ครั้งนี้จึงมีจุดมุ่งหมายเพื่อแตกต่างให้กับนางเมรี ควบคู่ไปกับการสร้างสรรค์ละครชาตรีให้สามารถเชื่อมต่อกับผู้ชมในปัจจุบันได้ง่ายขึ้น

วัตถุประสงค์ในการวิจัย

1. เพื่อสร้างสรรค์การแสดงละครชาตรีร่วมสมัยที่สามารถกระตุ้นให้ผู้ชมตระหนักในวาทกรรม “เมรีซีเมา”
2. เพื่อประเมินการรับรู้ของผู้ชมที่มีต่อการแสดงละครชาตรีร่วมสมัย เรื่อง “เรื่องเหล่า(เล่า)...ของเมรี”

วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยนี้เป็นการวิจัยเชิงสร้างสรรค์ศิลปะการแสดง ซึ่งมีวิธีดำเนินการวิจัย 3 ขั้นตอน ดังนี้

1. ขั้นก่อนสร้างสรรค์ (pre-production) เป็นขั้นตอนศึกษาข้อมูลเพื่อเตรียมการสร้างสรรค์ โดยศึกษาเอกสารสังเกตการณ์การแสดง สัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญด้านละครชาตรีพื้นบ้าน และละครชาตรีร่วมสมัย
2. ขั้นสร้างสรรค์ (production) เป็นขั้นตอนสร้างสรรค์ผลงานร่วมกับนักแสดง โดยตั้งต้นจากโครงเรื่องที่ผู้วิจัยเขียนขึ้นใหม่ แล้วใช้กระบวนการแบบดีไวส์ (devised theatre) เพื่อพัฒนาเรื่องราวและวิธีแสดง จากนั้นจึงออกแบบและจัดองค์ประกอบตามแบบแผนละครชาตรี
3. ขั้นหลังสร้างสรรค์ (post-production) เป็นขั้นตอนนำเสนอผลงานละครชาตรีร่วมสมัยและศึกษาผลตอบรับจากผู้ชม โดยเก็บข้อมูลจากแบบสอบถาม และจัดการเสวนาร่วมกับผู้ทรงคุณวุฒิด้านศิลปะการแสดง จากนั้นจึงนำข้อมูลมาวิเคราะห์และนำเสนอผลการวิจัยเชิงพรรณนาความ (descriptive presentation)

แนวคิดทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

การศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ผู้วิจัยได้ศึกษาแนวคิดเรื่องวาทกรรม (discourse) ของมิเชล ฟูโกต์ (Michel Foucault) ซึ่งกล่าวโดยสรุปได้ว่า วาทกรรม คือ กระบวนการสร้างและผลิตซ้ำความหมายให้กับสิ่งต่าง ๆ ผ่านระบบภาษา โดยมีอำนาจของสาขาวิชาหรือสถาบันทางสังคมรองรับ ทำให้ความหมายนั้นกลายเป็นที่ยอมรับในฐานะ “ความรู้” หรือ “ความจริง” และกลายเป็น “กรอบความรู้” (episteme) ที่ครอบงำความคิดและความเชื่อของสังคมในที่สุด (Foucault cited by Charoensin-o-lam, 2011, p. 20-30) แนวคิดดังกล่าวจึงสอดคล้องกับปรากฏการณ์ในปัจจุบันที่มีการใช้สำนวน “เมรีซีเมา” กันอย่างแพร่หลาย ซึ่งสะท้อนให้เห็นว่าสำนวนดังกล่าวมิได้เป็นเพียงแค่ถ้อยคำธรรมดา แต่เป็นวาทกรรมที่ครอบงำความคิดของผู้คนในสังคมไทยเป็นวงกว้าง ทำให้ผู้คนส่วนใหญ่ “เชื่อ” ว่าเมรีเป็นผู้หญิงซีเมา และยังคงผลิตซ้ำสำนวนดังกล่าวให้ดำรงอยู่ในสังคม ดังตัวอย่างที่กล่าวมาในบทนำเป็นต้น ด้วยเหตุนี้ผู้วิจัยจึงนำแนวคิดเรื่องวาทกรรมมาใช้ในการสร้างสรรค์ผลงาน

นอกจากนี้ผู้วิจัยยังได้ศึกษาแนวคิดเรื่องดีไวส์ เธียเตอร์ (devised theatre) ซึ่งเป็นกระบวนการสร้างสรรค์งานโดยปราศจากบท (script) แต่เน้นการทำกิจกรรมต่าง ๆ ร่วมกันในกลุ่มนักแสดง เช่น การเดินสวด การเล่นเกม การทำแบบฝึกหัดทางการละคร ฯลฯ เพื่อกระตุ้นให้เกิดเรื่องราวและวิธีแสดง จากนั้นจึงค่อย ๆ พัฒนาการแสดงร่วมกันจนมีรูปแบบที่สมบูรณ์ (Felseghi, 2020, p. 61-68) ผู้วิจัยเลือกใช้กระบวนการดังกล่าวในการสร้างสรรค์โดยคาดหวังว่าการทำกิจกรรมร่วมกับนักแสดงซึ่งเป็นตัวแทนของผู้ที่รับรู้สำนวน “เมรีซีเมา” ในปัจจุบัน จะก่อให้เกิดเรื่องราวที่สามารถสื่อสารประเด็นดังกล่าวไปสู่ผู้ชมในปัจจุบันได้ และช่วยให้ผู้วิจัยค้นพบกลวิธีที่ทำให้การแสดงมีความร่วมสมัยมากขึ้น

ผลการวิจัย

ละครชาตรีร่วมสมัย เรื่อง “เรื่องเหล่า(เล่า)...ของเมรี” เป็นผลงานที่สร้างสรรค์ขึ้นเพื่อสื่อสารให้ผู้ชมตระหนักว่า “เมรีมิใช่ผู้หญิงซีเมา” เนื่องจากผู้วิจัยต้องการลบล้างความเข้าใจผิดของผู้คนที่มีต่อตัวละครดังกล่าว และแก้ต่างให้กับนางเมรีซึ่งถูกกล่าวหาผ่านวาทกรรม “เมรีซีเมา” มาอย่างยาวนาน โดยสร้างสรรค์การแสดงร่วมสมัยที่ยังคงรักษาแบบแผนละครชาตรีดั้งเดิมไว้อย่างครบถ้วน ทั้งเครื่องแต่งกาย ฉาก เพลงดนตรี ตลอดจนวิธีแสดง ซึ่งใช้ผู้แสดงเพศชายเพียง 3 คน ดำเนินเรื่องด้วยการร่ายรำประกอบบทร้อง บทสนทนา และเพลงหน้าพาทย์² ก่อนเริ่มแสดงต้องมีการบรรเลงโหมโรง ร้องประกาศหน้าบท³ และรำซัดหน้าเตียงเพื่อบูชาครูและสิ่งศักดิ์สิทธิ์ จากนั้นจึงเริ่มแสดงละครโดยมีคนบอกบท แล้วให้นักแสดงขับร้อง เจริจา และรำเอง นักแสดงที่มีบทจะสวมศิราภรณ์ตามลักษณะตัวละครออกไปร่ายรำท่ามกลางเวที เมื่อไม่มีบทจะถอดศิราภรณ์ออกแล้วทำหน้าที่เป็นลูกคู่ นั่งตักรับไม้ไฟและร้องทวนบทอยู่ด้านข้าง เป็นเช่นนี้เรื่อยไปจนจบการแสดง

² เพลงหน้าพาทย์ คือ เพลงบรรเลงประกอบการกระทำของตัวละครซึ่งมีความหมายระบุไว้เป็นแบบแผนแน่ชัด เช่น เพลงโอด ใช้บรรเลงประกอบการร้องไห้, เพลงเชิด ใช้บรรเลงประกอบการเดินทางระยะไกลหรือการต่อสู้ เป็นต้น

³ ร้องประกาศหน้าบท คือ การขับร้องบทบูชาและสรรเสริญพระคุณครู บิดามารดา และสิ่งศักดิ์สิทธิ์ ก่อนเริ่มแสดงละครชาตรี

ผู้วิจัยสร้างสรรค์การแสดงที่มีเนื้อหาสื่อถึงการใช้วาทกรรม “เมรีซีเมา” ในปัจจุบัน โดยกำหนดโครงเรื่องกล่าวถึงชีวิตหลังความตายของนางเมรี และสร้างสถานการณ์ให้นางถูกกล่าวหาว่าเป็น “เมรีซีเมา” ซ้ำแล้วซ้ำเล่า ทำให้นางต้องออกเดินทางสืบหาความจริงไปยังสถานที่ต่าง ๆ ทั้งในโลกวรรณคดีและโลกมนุษย์ปัจจุบัน โครงเรื่องดังกล่าวถูกนำมาพัฒนาต่อด้วยกระบวนการแบบ “ดีไวส์ เธียเตอร์” (devised theatre) โดยผู้วิจัยเลือกใช้กิจกรรมระดมสมอง (brainstorming) และการด้นสด (improvisation) เป็นเครื่องมือกระตุ้นให้นักแสดงนำเสนอเรื่องราว บทสนทนา และวิธีแสดงที่คาดว่าจะช่วยให้การแสดงมีความร่วมสมัยและสื่อสารกับผู้ชมในปัจจุบันได้ จากนั้นจึงเลือกสรรและนำไปพัฒนาต่อในแบบแผนละครชาตรี โดยมีอาจารย์ยุทธนา อัครเดชาพันธุ์ ประธานกลุ่มศิลปินคิดบวกศิลป์ เป็นที่ปรึกษาระหว่างการสร้างสรรค์ ผู้วิจัยพัฒนาผลงานร่วมกับนักแสดงในลักษณะดังกล่าวจนได้บทละครที่มีโครงเรื่องแบ่งเป็น 6 ช่วง ได้แก่ 1. การบรรเลงโหมโรงและรำซัดไหว้ครูตามธรรมเนียมละครชาตรี 2. การเปิดเรื่องด้วยบทพูดที่ไม่ปะติดปะต่อกัน 3. เรื่องราวในวรรณกรรมดั้งเดิม ตอนพระรถเสนมอมเหล่านเมรี 4. เหตุการณ์ในนรก 5. การเดินทางพิสูจน์ความจริงของเมรีในโลกปัจจุบัน และ 6. ฉากจบ โดยการนำเสนอทั้ง 6 ช่วง มีเรื่องราวโดยสังเขป ดังนี้

หลังจากบรรเลงโหมโรงและรำซัดไหว้ครูตามธรรมเนียมละครชาตรี ผู้วิจัยเปิดเรื่องโดยให้นักแสดง 3 คน สลับกันพูดบทสั้น ๆ ซึ่งไม่ต่อเนื่องเป็นเรื่องราว แต่สื่อความหมายถึง “เรื่องเหล่าน” และ “เรื่องเล่าของเมรี” เช่น ปฏิเสธได้ไหม, ก็เห็นเศร้า ๆ ไม่รู้ว่าเป็นอะไร, เอาวะ สักแก้วหนึ่ง มันคงจะดีขึ้น ฯลฯ เพื่อกระตุ้นให้ผู้ชมเกิดความสงสัยและดึงดูดความสนใจในช่วงแรก ก่อนจะเชื่อมโยงเข้าสู่เรื่องราวที่ดัดแปลงจากวรรณกรรมดั้งเดิม ตอนพระรถเสนมอมเหล่านเมรี เริ่มจากพระรถเสนแกล้งทำเป็นไม่สบายใจ บอกให้เมรีนำสุรามายถวายและชวนให้นางดื่มเป็นเพื่อน แต่เมรีไม่ยอมดื่ม พระรถเสนจึงชวนเมรีเล่นเกมอับดุลเพื่อลงถามเรื่องห่อดวงตานางสิบสองพอเมรีไม่ตอบคำถาม พระรถเสนก็บังคับให้นางดื่มเหล่านตามกติกา เมรีไม่อยากดื่มอีกจึงยอมเปิดเผยความลับ แต่พระรถเสนก็ยังมอมเหล่านนางเมาหลับไป แล้วขโมยห่อดวงตาของวิเศษขึ้นม้าหนีกลับเมืองของตน



ภาพที่ 1 พระรถเสนขโมยห่อดวงตานางสิบสองและของวิเศษขณะที่เมรีกำลังหลับ

Note: From © Thadchakorn Nantharattanachai 25/9/2019

เมรีได้ยินเสียงบอกว่า “ตี๋มเข้าไปอีก ตี๋มเข้าไป” จึงตกใจตื่นและพบว่าเสียงของพระยม พระยมสั่งให้นางบริกรนำน้ำกระທးทองแดงมาให้เมรีตี๋ม โທးฐานที่นางทำผิດศีลข้อที่ 5 แต่เมรีปฏิเสธและขอไปตามหาพยานมายืนยันความบริสุทธิ์ นางได้พบกับสาวน้อยปีนต้นจ้าวและววนรก แต่ทั้งสองต่างก็บอกว่าเมรีขี้เมา เมื่อนางหาพยานไม่ได้จึงขอพระยมขึ้นไปบนโลกมนุษย์ พระยมจึงให้เวลาเมรี 3 วัน โดยมีข้อแม้ว่าในทุก ๆ เช้า เมรีจะต้องสิงอยู่ในร่างมนุษย์ที่พบเป็นคนแรก



ภาพที่ 2 เมรีตกใจตื่นและพบว่าตนเองอยู่ในนรก

Note: From © Thadchakorn Nantharattanachai 25/9/2019

เมรีขึ้นมานบนโลกมนุษย์โดยเข้าสิงร่างสาวงามในวันแรก นางถามเจ้าหล็กกับเด็กแว้นว่ารู้จักเมรีหรือไม่ เด็กแว้นจึงพาเมรีไปที่ผับ เมรีถามหนุ่มสาวนักตี๋มว่ารู้จักเมรีหรือไม่ ทุกคนตอบว่าผู้หญิงที่ตี๋มเหล้าเก่ง ๆ ในนี้ก็เป็นเมรีทั้งนั้น เมรีตกใจที่คนบนโลกคิดเช่นนี้ พอได้พบกับคุณยายหลังผับปิดจึงถามว่าใครเป็นคนกล่าวหาว่าเมรีขี้เมา คุณยายตอบว่าไม่รู้ เพราะฟังเขาเล่าต่อ ๆ กันมานานแล้ว ถ้าอยากรู้ดีดัดต้องไปถามร่างทรง เมรีจึงเดินทางไปยังสำนักทรงตอนรุ่งเช้าของวันที่ 2 โดยเข้าสิงในร่างชายหนุ่มหล่อล้ำ เมรีถามพระเจ้าโจ้กว่าใครเป็นคนกล่าวหาว่าเมรีขี้เมา พระเจ้าโจ้ก็ไม่รู้ แต่ก็ล่อลวงให้เมรีในร่างชายหนุ่มเข้าไปทำพิธีหาคำตอบในห้องลับเพราะหวังจะลวนลาม เมรีถูกพระเจ้าโจ้และบริวารลวนลาม จึงหนีออกมาจนถึงกองถ่ายละครแห่งหนึ่งในรุ่งเช้าของวันที่ 3 เมรีเข้าสิงในร่างผู้กำกับหญิง และถามทีมงานว่าเมรีไม่ได้เป็นคนขี้เมาใช่หรือไม่ ทีมงานคิดว่าผู้กำกับต้องการข้อมูลเรื่องเมรีจึงสืบค้นมาให้ และพบว่ามีคนพูดถึงเมรีขี้เมาในสื่อต่าง ๆ มากมาย เมรีตกใจกับสิ่งที่ได้ยินและเสียใจมาก



ภาพที่ 3 เมรีเข้าสิงในร่างสาวงามแล้วซ่อนมอเตอร์ไซด์เด็กแว้นไปที่ผ้า

Note: From © Thadchakorn Nantharattanachai 25/9/2019

เมื่อครบ 3 วัน เมรีจึงกลับมายังนรก พระยมได้ตรวจสอบเรื่องราวของเมรีอีกครั้ง และพบว่านางถูกพระรถแสน ล่อลวงให้ดื่มสุราจริง ๆ จึงตัดสินใจว่าเมรีไม่มีความผิดและให้ไปเกิดในภพภูมิที่ดีได้ เมรีถามพระยมว่ามีวิธีลบล้าง ความทรงจำของผู้คนที่เชื่อว่า “เมรีขี่เมา” หรือไม่ พระยมตอบว่า ถ้าเมรียอมดื่มน้ำกระທးทองแดง ผู้คนบน โลกจะไม่พูดถึงเมรีเช่นนั้นอีก แต่ถ้าไม่ดื่ม วาทกรรม “เมรีขี่เมา” จะคงอยู่ตลอดไป เมรีเลือกที่จะยึดมั่นในความ จริ่งว่าตนเองไม่ใช่ “เมรีขี่เมา” จึงตัดสินใจไม่ดื่มน้ำกระທးทองแดง พระยมกล่าวชื่นชมว่าเมรีมีจิตใจมั่นคง แล้ว จักระบำทำยเรื่องเพื่อให้ข้อคิดแก่ผู้ชมว่าควรพึงและพูดอย่างระมัดระวัง



ภาพที่ 4 การแสดงระบำในฉากจบ

Note: From © Thadchakorn Nantharattanachai 25/9/2019

เนื่องจากละครเรื่องนี้มีเรื่องราวสลับไปมาระหว่างฉากรรณกรรมดั้งเดิม ฉากนรก และฉากโลกปัจจุบัน ทำให้ตัวละคร เหตุการณ์ และสถานที่มีความหลากหลายเป็นอย่างมาก ผู้วิจัยจึงต้องออกแบบวิธีนำเสนอให้สามารถแสดงในรูปแบบละครชาตรีร่วมสมัยได้โดยไม่ขัดเขิน และต้องสื่อสารประเด็นเรื่องวาทกรรม “เมรีซี่เมา” ไปสู่ผู้ชมได้ตามวัตถุประสงค์ นอกจากนี้ผู้วิจัยยังได้ศึกษาผลตอบรับจากผู้ชมเพื่อตรวจสอบสัมฤทธิ์ผลของการวิจัยด้วย บทความนี้จึงแบ่งเนื้อหาออกเป็น 3 ส่วน ได้แก่ 1) การสื่อสารประเด็นเรื่องวาทกรรม “เมรีซี่เมา” 2) การสร้างสรรค์ละครชาตรีให้มีความร่วมสมัย และ 3) การศึกษาผลตอบรับจากผู้ชม ดังรายละเอียดต่อไปนี้

1. การสื่อสารประเด็นเรื่องวาทกรรม “เมรีซี่เมา”

ผู้วิจัยสื่อสารให้ผู้ชมรับรู้ว่า “เมรีไม่ใช่ซี่เมา” โดยเน้นการนำเสนอแนวคิดจากวรรณกรรมในอดีตที่กล่าวว่า “เมรีไม่ใช่ซี่เมา” เป็นหลัก เพื่อชี้ให้ผู้ชมเห็นว่าเมรีเป็น “ผู้ถูกกระทำ” ทั้งในโลกรรณกรรมที่นางถูกพระรณเสนมอมเหล้า และโลกปัจจุบันที่นางถูกกล่าวหาว่าเป็นผู้หญิงไม่ดี ควบคู่ไปกับการนำเสนอแนวคิดในสังคมปัจจุบันที่เชื่อว่า “เมรีซี่เมา” เพื่อตอกย้ำให้เห็นว่าวาทกรรมดังกล่าวมีความหมายตรงข้ามกับเรื่องราวในวรรณกรรมดั้งเดิม นอกจากนี้ผู้วิจัยยังสอดแทรกบริบททางวัฒนธรรมในสังคมปัจจุบันลงไป เช่น ตัวละคร สถานที่ ภาษาพูดที่ใช้กันในปัจจุบัน ฯลฯ เพื่อให้เรื่องราวมีความร่วมสมัยมากขึ้น ดังรายละเอียดในฉากต่าง ๆ ต่อไปนี้

1.1 ฉากรรณกรรมดั้งเดิม

ผู้วิจัยนำเสนอเรื่องราวที่ดัดแปลงมาจากวรรณกรรมดั้งเดิมเป็นฉากแรก เพื่อปูทางให้ผู้ชมรับรู้ตั้งแต่ต้นว่าเมรี “ไม่ใช่ซี่เมา” แต่นางถูกพระรณเสนล่อลวงให้ดื่มเหล้า เพราะต้องการขโมยห่อดวงตานางสิบสองกับของวิเศษหนีไป ทั้งนี้ผู้วิจัยได้เลือกใช้บทละครสมัยอยุธยาซึ่งกล่าวว่าเมรี “เกิดมาไม่เคยจะกินเหล้า” เป็นสาระสำคัญในการสื่อสาร โดยนำเสนอเป็นบทร้องเพื่อดึงดูดความสนใจจากผู้ชม จากนั้นจึงให้นักแสดงคนอื่น ๆ และนักดนตรีหยุดเคลื่อนไหวเหมือนถูกแช่แข็ง (freezing) แล้วให้เมรีพูดบทละครดังกล่าวในความเงียบ เพื่อเน้นคำพูดของเมรีให้โดดเด่นและเป็นທີ່จดจำของผู้ชมได้ง่าย

ตารางที่ 1 บทละครชาตรีร่วมสมัยที่ผู้วิจัยดัดแปลงมาจากบทละครสมัยอยุธยา

ตัวละคร	บทละคร	คำอธิบาย
เมรี	- ร้องเพลงร่ายชาตรี - เจ้าเอ๋ย เจ้าเมรี มีรักล ภูมิ ข้างภายใน กูเอ๋ย จักกิน ประการใด เมามาย อายใจ เป็นพันตัว	พระรณเสนทำท่าเทเหล้าทิ้ง แล้วนั่งค้างไว้ช่วงท้ายเพลง
	- พุด - เกิดมา ไม่เคย จะกินเหล้า จะเปื้อนผัด ขัดท้าว ผู้เป็นผัว จะหมอง พระทัย ว่าใจชั่ว ตามท้าว เจ้าผัว มัวเมา	ทุกอย่างบนเวทีหยุดนิ่ง เมรีเดินออกมาพูดหน้าเวที (ฉายไฟ top ที่เมรี)
	- ร้องเพลงร่ายชาตรี (ต่อ) - จะกิน ด้วยกัน พันปัญญา สุดคิด ปิดตา มามี ⁴ เอา ที่นี้ เถิงที ของพระเจ้า ทรมวย ตักเหล้า แล้วเย็นไป	นักแสดงกลับมาเคลื่อนไหวตามเดิม

Note: From © Thadchakorn Nantharattanachai 18/7/2021

⁴ มีก เป็นคำศัพท์โบราณสมัยอยุธยา หมายถึง ต้ม



ภาพที่ 5 ภาพการแสดงขณะเมรีพูดบทกลอนว่า “เกิดมาไม่เคยจะกินเหล้า”

Note: From Phalānanthakunthōn, 2019

ในส่วนของบทสนทนา ผู้วิจัยได้สอดแทรกภาษาพูดและบริบททางวัฒนธรรมซึ่งเป็นที่ยึดในปัจจุบันลงไป ดังเช่น บทสนทนาของเมรีที่กล่าวว่า “ถ้าเสด็จพี่ไม่สบายพระทัย เรามาเล่นเกมกันดีไหมเพคะ ROV ไข่เพคะ” พระรถเสน จึงตอบว่า “โธ เมรี พี่นะตีป้อมเจ้าทุกคืนเลย ไม่เบื่อหรือไง น้องอยากให้พี่ตีป้อม แต่พี่เหนื่อยนะจ๊ะ ไม่เอาละจ๊ะ” เป็นต้น นอกจากนี้ผู้วิจัยยังใช้เกมอับดุล เพื่อเน้นบทบาทของพระรถเสนในฐานะ “ผู้ล่อลวง” และบทบาทของ เมรีในฐานะ “ผู้ถูกล่อลวง” ให้เด่นชัดขึ้น โดยให้พระรถเสนใช้เกมอับดุลลวงถามเมรีเรื่องของวิเศษ เมื่อเมรีไม่ตอบ พระรถเสนจึงบังคับให้นางดื่มเหล้าจนกว่าจะยอมพูด แม้ว่าเมรีจะเปิดเผยความลับทั้งหมด แต่พระรถเสนก็ยัง มอมเหล้านางต่อไป ในช่วงท้าย ผู้วิจัยได้กำกับการแสดงให้เมรีมาจนอาเจียนและคลานอย่างหมดสภาพ แล้วให้ พระรถเสนมุ่งความสนใจไปที่ห่อดวงตานางสิบสอง จนมองข้ามเมรีไปเหมือนนางไรต์วตน เพื่อสร้างความ สะเทือนใจให้ผู้ชมรู้สึกเวทนาเมรี และตระหนักว่านางคือ “ผู้ถูกรกระทำ”

1.2 ฉากนรก

ในฉากนี้ผู้วิจัยยังคงต่อยอดเรื่องราวในวรรณกรรมดั้งเดิม โดยสื่อสารผ่านบทพูดของเมรีที่กล่าวซ้ำ ๆ ว่านาง “ไม่ใช่ ซี้เมา” ดังเช่น บทสนทนากับพระยมช่วงต้นฉากว่า “พระยมเจ้าข้า ทำไมเมรีต้องดื่มน้ำกระทะทองแดงด้วยละ เจ้าคะ เมรีไม่ได้ตั้งใจดื่มเหล้าสักหน่อย พระรถต่างหากที่มอมเหล้าเมรี เมรีนะดื่มครั้งแรก แถมยังแค่ครั้งเดียว ด้วยนะเจ้าคะ” และบทสนทนากับพระยมในช่วงท้ายฉากว่า “ไม่ยุติธรรมเลยเจ้าคะ ทำไมใคร ๆ ถึงว่าเมรีซี้เมา ในเมื่อเมรีไม่ได้ตั้งใจดื่ม ไม่ชอบดื่ม พระรถต่างหากที่มอมเหล้าเมรี เมรีนะกินครั้งแรก แถมยังแค่ครั้งเดียว เรื่อง นี้ไม่แฟร์กับเมรีเลยนะเจ้าคะ” ผู้วิจัยเลือกใช้บทพูดซ้ำ ๆ เหล่านี้ เพื่อย้ำเตือนให้ผู้ชมตระหนักว่าเมรีเป็น “ผู้ถูกรกระทำ” และชวนให้ขบคิดว่าเมรีควรถูกกล่าวหาว่าเป็น “ซี้เมา” เช่นนั้นหรือ นอกจากนี้ยังสอดแทรกบทสนทนา ที่สะท้อนความเชื่อในสังคมปัจจุบันลงไป เพื่อกระตุ้นให้ผู้ชมเปรียบเทียบกับเรื่องราวในวรรณกรรมดั้งเดิมอีกด้วย ดังเช่น บทสนทนาของสาวน้อยปิ่นต้นจิว ซึ่งกล่าวกับเมรีว่า “เมรีนะ ฉายาฉฉฉเลยเธอ ตอนฉฉฉยังไม่ตายนะ กิน เหล้าทีหนึ่งเป็นร้อย ๆ ขวด แล้วพวกลูกสาวก็เรียกฉฉฉว่าคุณแม่เมรีซี้เมา” เป็นต้น



ภาพที่ 6 ภาพการแสดงขณะเมรีเมาจนหมดสภาพ

Note: From © Thadchakorn Nantharattanachai 25/9/2019



ภาพที่ 7 ภาพการแสดงขณะเมรีพุดกับสาวน้อยปิ่นตันจั่ว

Note: From © Thadchakorn Nantharattanachai 25/9/2019

1.3 การเดินทางพิสูจน์ความจริงของเมรีในโลกปัจจุบัน

เป็นฉากที่ผู้วิจัยเริ่มสะท้อนภาพสังคมสมัยใหม่ที่เชื่อในนาทกรรม “เมรีขึ้นมา” มากขึ้น โดยสื่อสารผ่านบทพูดของตัวละครในโลกปัจจุบัน เช่น บทสนทนาของหนุ่มใหญ่ในฉากผับ ซึ่งกล่าวกับเมรีว่า “โธ่ น้อง ผู้หญิงที่กินเหล้าเก่ง ๆ ในนี้ก็เมรีทั้งนั้นแหละ” และบทสนทนาของทีมงานกองถ่ายละครที่พูดกับเมรีในร่างผู้กำกับหญิง ดังนี้

ตารางที่ 2 บทสนทนาของทีมงานในฉากกองถ่ายละคร

ตัวละคร	บทละคร
ทีมงานหญิง	พี่คะ ๆ เมรีทุก version ที่พี่ทำนะ ขึ้นมาหมดเลยนะคะพี่
ทีมงานชาย	ผมเสิร์ชดูในเน็ต ก็บอกว่าเมรีขึ้นมาะครับ
ทีมงานหญิง	จำอีแห้วเพื่อนหนูได้มั้ยพี่ ที่มันกินเหล้าเก่ง ๆ นะ มันยังตั้งชื่อเพชบุ๊kmันว่าเมรีขึ้นมาเลยคะ
ทีมงานชาย	เพลงเมรีขึ้นมาก็มีนะพี่ เฮ้ย !!! มีเมรีอาบอบนวดด้วย ฮ่า ๆ ๆ
ทีมงานหญิง	พาดหัวข่าวคะ “พบเมรีขึ้นมาฟุ้ง หวังโวน์ - เหล้า น้ำหวานล่อใจหญิง”

Note: From © Thadchakorn Nantharattanachai 18/7/2021

ในฉากนี้ผู้วิจัยได้ตั้งจุดความสนใจของผู้ชมโดยให้ทีมงานกองถ่ายละคร 2 คน ยกม้านั่งยาวเดินหมุนรอบตัวเมรี ซึ่งสิ่งอยู่ในร่างผู้กำกับหญิง และพูดบทละครที่กล่าวมาข้างต้นให้เมรีฟัง โดยคาดหวังว่าบทสนทนาของตัวละครในโลกปัจจุบันเหล่านี้ จะเป็นสื่อสะท้อนประสบการณ์ส่วนตัวของผู้ชม ที่น่าจะเคยเห็น เคยได้ยิน หรือเคยพูดถึงเมรีในลักษณะดังกล่าวมาก่อน ซึ่งอาจจะตุนให้ผู้ชมเปรียบเทียบกับเรื่องราวในวรรณกรรมดั้งเดิมที่นำเสนอในช่วงแรก และนำไปสู่การตระหนักรู้ว่าสำนวน “เมรีขึ้นมา” เป็นนาทกรรมที่กล่าวหาเมรีอย่างไม่เป็นธรรมนัก



ภาพที่ 8 ภาพการแสดงขณะทีมงานกองถ่ายละครยกม้านั่งยาวเดินหมุนรอบตัวเมรี

Note: From © Thadchakorn Nantharattanachai 25/9/2019

1.4 ฉากจบ

ในฉากนี้ผู้วิจัยได้สร้างบทให้เมรีเลือกที่จะยึดมั่นในความจริง และตัดสินใจไม่ตม้น้ำกระทะทองแดงเพื่อลบล้างวาทกรรม “เมรีขี่เมา” บนโลกมนุษย์ โดยให้เมรีกล่าวกับพระยมว่า “เมรีเลือกแล้วเจ้าคะ ว่าเมรีจะไม่ตม เพราะเมรีไม่ชอบตม ดังนั้นเมรีจะไม่ตมเจ้าคะ” เป็นการเน้นย้ำให้ผู้ชมตระหนักอีกครั้งว่าเมรี “ไม่ใช่ขี่เมา” ก่อนเข้าสู่ระบำท้ายเรื่องซึ่งมีเนื้อหาให้ข้อคิดแก่ผู้ชม ดังนี้

- ร้องเพลงร่ายชาติรี -

พระยม -	ข้าเห็นแล้ว ช่างใน น้ำใจเจ้า	จะมัวเมา ชั่วช้า ก็หาไม่
	เชื่อมั่น ความจริง เหนือสิ่งใด	ไม่หวั่นไหว ยอมแพ้ แม่สักครา
นางบริกร -	อันดีชั่ว ตัวรู้ อยู่แก่ใจ	เอาอะไร กับคำ มนุสสา
	ฟังพูด ต่อความ ตามกันมา	ไม่รู้ว่า เท็จจริง ยิ่งปะปน
เมรี -	ไม่รู้ว่า ถ้อยคำ นั้นทำร้าย	ไม่รู้ว่า มีใคร ได้รับผล
	คำบางคำ อาจทำลาย ใครบางคน	จงเตือนตน ทุกครั้ง ที่ฟังความ

(Nantharattanachai, 2020, p. 264)

หากสังเกตดูจะพบว่าบทสนทนาในละครเรื่องนี้มีส่วนของภาษาในปัจจุบันอยู่ค่อนข้างมาก และมีคำทับศัพท์ภาษาอังกฤษที่ใช้กันโดยทั่วไป เช่น ไม่แพ้ ที่แปลว่า ไม่ยุติธรรม, เสิร์ชดูในเน็ต หมายถึง ค้นหาข้อมูลในอินเทอร์เน็ต เป็นต้น สาเหตุที่ผู้วิจัยสร้างบทสนทนาในลักษณะนี้ ก็เพื่อให้ต่างจากละครชาตรีในปัจจุบันที่ยังคงนิยมใช้ถ้อยคำสำนวนโบราณอยู่เช่นเดิม และคาดหวังว่าบทละครที่ใช้ภาษาในปัจจุบันเช่นนี้จะสามารถสื่อสารกับผู้ชมได้ง่ายขึ้นนั่นเอง

2. การสร้างสรรค์ละครชาตรีให้มีความร่วมสมัย

ผู้วิจัยสร้างสรรค์ละครชาตรีให้มีความร่วมสมัย โดยยังคงรักษาแบบแผนของละครชาตรีพื้นบ้านเอาไว้ แต่ปรับประยุกต์กลวิธีนำเสนอให้ต่างจากรูปแบบในปัจจุบัน โดยลดทอนองค์ประกอบแบบราชสำนัก ธรรมเนียมการ และศิลปะการแสดงประเภทอื่น ๆ ลง แล้วนำรูปแบบของละครชาตรีโบราณและเทคนิคการแสดงสมัยใหม่มาใช้ ดังรายละเอียดต่อไปนี้

2.1 การสร้างสรรค์จากรูปแบบละครชาตรีโบราณ

เนื่องจากละครชาตรีที่รู้จักกันในปัจจุบันนี้ได้รับเอาอิทธิพลจากการแสดงประเภทอื่น เช่น ละครนอก ลิเก ฯลฯ เข้าไปผสมผสานจนกลายรูปไปจากละครชาตรีดั้งเดิม ผู้วิจัยจึงลดทอนองค์ประกอบของการแสดงเหล่านั้นลง แล้วย้อนกลับไปใช้รูปแบบของละครชาตรีโบราณ ซึ่งประกอบด้วย

2.1.1 รูปแบบการแสดง ผู้วิจัยเลือกใช้ผู้แสดงเพศชายเพียง 3 คน ตามแบบแผนละครชาตรีสมัยอยุธยา และดำเนินเรื่องด้วยการร่ายรำประกอบบทร้อง บทสนทนา และเพลงหน้าพาทย์เช่นเดิม ก่อนเริ่มแสดงยังคงมีการโหมโรง ร้องประกาศหน้าบท และรำซัดหน้าเตียงตามธรรมเนียม แต่สร้างสรรค์ให้มีความร่วมสมัยและใช้เวลาในการแสดงน้อยลง จากนั้นจึงเริ่มแสดงละครโดยมีคนบอกบท แล้วให้นักแสดงขับร้อง เจริจา และรำเอง นักแสดงที่มีบทจะสวมศิราภรณ์ตามลักษณะตัวละครออกไปร่ายรำท่ามกลางเวที เมื่อไม่มีบทจะถอดศิราภรณ์ออกแล้วนั่งตักกับไม้ไผ่และร้องทวนบทเป็นลูกคู่อยู่ด้านข้าง เป็นเช่นนี้เรื่อยไปจนจบการแสดง

2.1.2 เครื่องแต่งกาย ผู้วิจัยสร้างสรรค์เครื่องแต่งกายแบบยืนเครื่อง⁵ ตามแบบแผนละครชาตรีเครื่องใหญ่⁶ เนื่องจากมีรูปแบบการแต่งกายและศิราภรณ์หลากหลายกว่าละครชาตรีโบราณ จึงสามารถเลือกใช้ให้เหมาะกับเพศและลักษณะตัวละครได้ โดยยังคงออกแบบให้มีสีสันฉูดฉาดและใช้เครื่องประดับกับศิราภรณ์ตามรูปแบบดั้งเดิม แต่ตกแต่งลดทอนบนพื้นผ้าให้น้อยลง และตัดเย็บแบบสำเร็จรูปเพื่อความสะดวกในการแต่งกาย



ภาพที่ 9 เครื่องแต่งกายละครชาตรีร่วมสมัย

Note: From Phalānanthakunthōn, 2019

2.1.3 ดนตรีประกอบการแสดง เป็นวงปี่พาทย์แบบละครชาตรีโบราณ แต่ลดจำนวนนักดนตรีลงและตัด “ซ้องคู่” ออกไป ใช้เครื่องดนตรีเพียง 4 ชิ้น ได้แก่ ปี่ชวา ฉิ่ง โทนชาตรี กลองตุ๊ก และมีกรับไม้ไผ่เป็นเครื่องประกอบจังหวะ ในส่วนของการเลือกเพลง ผู้วิจัยเลือกใช้เพลงที่มีสำเนียงและจังหวะหน้าทับแบบละครชาตรีพื้นบ้านเท่านั้น ประกอบด้วยเพลงบรรเลงจำนวน 4 เพลง ได้แก่ เพลงร่ำชาติตรี เพลงโอด เพลงซัด เสมอไว้⁷ และเพลงขับร้องจำนวน 3 เพลง ได้แก่ เพลงร่ำชาติตรี เพลงไอโพน และร้องกระทู้โพน

⁵ รูปแบบการแต่งกายของโขนและละครรำซึ่งเลียนแบบมาจากเครื่องทรงของกษัตริย์

⁶ ละครชาตรีที่นำรูปแบบและองค์ประกอบการแสดงของละครนอกเข้าไปผสมผสาน เกิดขึ้นในสมัยรัชกาลที่ 6

⁷ เสมอไว้ เป็นชื่อเรียกเฉพาะของละครชาตรีคณะแม่บุญส่ง อยู่ยั้งยืน จังหวัดเพชรบุรี หมายถึง การบรรเลงเครื่องประกอบจังหวะ ได้แก่ โทนชาตรี กลองตุ๊ก ฉิ่ง และกรับไม้ไผ่ เชื่อมโยงระหว่างบทร้อง 2 บท เพื่อให้ตัวละครเจริญใจต่อกัน



ภาพที่ 10 ดนตรีประกอบการแสดงละครชาตรีร่วมสมัย

Note: From © Thadchakorn Nantharattanachai 25/9/2019

2.1.4 ฉากและเวที ผู้วิจัยจัดแสดงในโรงละคร โดยออกแบบเวทีให้คล้ายกับการแสดงละครชาตรีพื้นบ้าน กล่าวคือ ไม่มีฉากประกอบ มีเพียงม้านั่งยาว 1 ตัววางอยู่กลางเวที มีโต๊ะสำหรับวางศิราภรณ์และอุปกรณ์ต่าง ๆ อยู่ด้านข้าง มีห้อยยาวพิเศษกับห้อยดวงตาของนางสิบสองห้อยลงมาจากเพดานตามเนื้อหาในบทละครสมัยอยุธยา ตกแต่งด้วยริ้วกระดาศหลากสี พร้อมทั้งใช้เทคนิคแสงช่วยให้ภาพบนเวทีดูมีมิติมากขึ้น



ภาพที่ 11 ฉากและเวทีในการแสดงละครชาตรีร่วมสมัย

Note: From © Thadchakorn Nantharattanachai 25/9/2019

2.2 การสร้างสรรค์ด้วยเทคนิคการแสดงสมัยใหม่

ผู้วิจัยปรับประยุกต์กลวิธีการนำเสนอให้แตกต่างจากละครชาตรีดั้งเดิมเพื่อสร้างอารมณ์ที่แปลกใหม่ โดยใช้เทคนิคการแสดงต่าง ๆ ดังนี้

2.2.1 การสร้างสรรค์ลีลา นาฏกรรมแบบใหม่ ละครเรื่องนี้ได้ใช้เพียงท่ารำตามแบบแผนดั้งเดิมในการสื่อสารเท่านั้น แต่ยังใช้ท่ารำที่ผสมผสานกับเทคนิคการแสดงอื่น ๆ จนเกิดเป็นลีลา นาฏกรรมที่แปลกใหม่ ดังนี้

2.2.1.1 รำซัดไหว้ครู ผู้วิจัยผนวกรวมการร้องประกาศหน้าบทกับการรำซัดหน้าเตียงเข้าด้วยกันเพื่อลดทอนเวลาในการแสดง และสร้างสรรค์รูปแบบให้ต่างไปจากเดิม โดย 1) ใช้บทไหว้ครูแบบย่อ 2) ให้ผู้แสดงที่เป็นนายโรง (พระเอก) ร้องบทไหว้ครูและรำซัดไปพร้อมกัน แทนที่ของเดิมที่ผู้แสดงจะนั่งพนมมือร้องบทไหว้ครูอยู่คนเดียวก่อน แล้วจึงลงมารำซัดหน้าเตียงภายหลัง 3) ให้ผู้แสดงที่เป็นลูกคู่มีส่วนร่วมในการแสดงมากขึ้น โดยเคลื่อนไหวร่างกายตามจังหวะและเนื้อร้องไปพร้อม ๆ กับตัวนายโรง แทนที่ของเดิมที่ลูกคู่จะนั่งร้องรับและตกรับไม้ไฟอยู่ด้านข้างเวทีเท่านั้น 4) ใช้ทฤษฎีองค์ประกอบการเต้นรำ (elements of dance) เพื่อสร้างสรรค์การแสดงให้มีการใช้พื้นที่ (space) ระดับ (level) ทิศทาง (direction) และจังหวะ (timing) ที่หลากหลายและน่าสนใจมากขึ้น

2.2.1.2 ท่ารำแบบดั้งเดิมที่ผสมผสานกับเทคนิคการแสดงสมัยใหม่จะมีลักษณะแตกต่างไปจากชนบ ผู้วิจัยเลือกสรรท่ารำที่แปลกใหม่ซึ่งได้จากการทำกิจกรรมร่วมกับนักแสดงมาใช้ในฉากต่าง ๆ เช่น ท่ารำของสาวน้อยปิ่นต้นจ้าวในฉากรัก ซึ่งกระตุ้นร่างกายคล้ายการเต้นป๊อปปิง (Popping) เพื่อสื่อถึงความเจ็บปวดขณะปิ่นต้นจ้าว ท่ารำของเด็กแว้นในฉากโลกมนุษย์ ซึ่งสื่อท่ารำให้คล้ายการเต้นฮิปฮอป (Hip-Hop) ผสมป๊อปปิง และแบ่งจังหวะบทสนทนาคล้ายทำนองแร็ป (Rap) เพื่อสื่อถึงบุคลิกตัวละครในโลกปัจจุบัน เป็นต้น

2.2.2 ฉากเปิดเรื่อง ผู้วิจัยสร้างสรรค์ฉากเปิดเรื่องด้วยบทพูดที่ไม่ปะติดปะต่อกัน ซึ่งพัฒนามาจากบทพูดสั้น ๆ ที่นักแสดงนำเสนอในกิจกรรมระดมสมอง โดยเลือกบทพูดที่สื่อสารแนวคิดหลัก (Main Idea) ของละคร คือ “เรื่องเหล่า” และ “เรื่องเล่าของเมรี” นำมาร้อยเรียงให้เกิดภาพการแสดงและบทพูดที่ไม่ต่อเนื่องเป็นเรื่องราว เพื่อกระตุ้นให้ผู้ชมเกิดความสงสัยในช่วงแรกและสนใจติดตามเรื่องราวต่อไป

ตารางที่ 3 เปรียบเทียบการร้องประกาศหน้าบทและการรำซัดหน้าเตียงแบบดั้งเดิมกับรำซัดไหว้ครูที่ผู้วิจัย
สร้างสรรค์ขึ้นใหม่

ร้องประกาศหน้าบทและรำซัดหน้าเตียงแบบดั้งเดิม	รำซัดไหว้ครูที่ผู้วิจัยสร้างสรรค์ขึ้นใหม่
ร้องประกาศหน้าบท 1. ร้องบทไหว้ครู  นายโรง - นั่งพนมมือร้องบทไหว้ครูโดยไม่มีการรำรำ ลูกคู่ - นั่งร้องทวนบทและตีกีรับไม้ไผ่อยู่ด้านข้างเวที 2. รำซัดในบทอื่น ๆ เช่น บทสอนรำ บทตัวเรียม ฯลฯ  นายโรง - นั่งบนเตียงและรำรำตามบทร้อง ลูกคู่ - นั่งร้องทวนบทและตีกีรับไม้ไผ่อยู่ด้านข้างเวที	   ผนวกรวมทั้ง 2 ขั้นตอนเข้าด้วยกัน โดย 1. ใช้บทไหว้ครูแบบย่อเพียงบทเดียว 2. ผู้แสดงเป็นนายโรงร้องบทไหว้ครูและรำซัดไปพร้อมกัน 3. ผู้แสดงเป็นลูกคู่มีส่วนร่วมในการแสดง 4. ใช้พื้นที่ (space) ระดับ (level) ทิศทาง (direction) และจังหวะ (timing) หลากหลายกว่าการแสดงดั้งเดิม
รำซัดหน้าเตียง  นายโรง - ลงจากเตียงและรำรำตามจังหวะดนตรี ลูกคู่ - นั่งร้องทวนบทและตีกีรับไม้ไผ่อยู่ด้านข้างเวที	

Note: From Polvichai, 2019; © Thadchakorn Nantharattanachai 25/9/2019

ตารางที่ 4 การแบ่งจังหวะบทสนทนาคล้ายทำนอง “เรี๊ป”

ตัวละคร	บทละคร
เด็กแว้น วิญญานเมรีในร่างหญิงสาว	น้อง !!! เมื่อกี้/พี่ขับ/รถมา//น้อง//มาขวาง/รถพี่/ทำไมจ๊ะ ขอโทษ/นะคะ//คุณพี่/รู้จัก/เมรี/มั้ยคะ

Note: From © Thadchakorn Nantharattanachai 18/7/2021



ภาพที่ 12 ภาพการแสดงขณะเมรีเลียนแบบวิธีพูดและท่ารำของเด็กแว้น

Note: From © Thadchakorn Nantharattanachai 25/9/2019

ตารางที่ 5 ตัวอย่างบทละครฉากเปิดเรื่อง

ตัวละคร	บทละคร
Chorus 1	เราเลือกได้นะ เอ๊ะ หรือว่าไม่
Chorus 2	จะดีหรือคะ
Chorus 3	แหม สักหน่อยเถอะน่า นะ ๆ
Chorus 2	ก็น้องไม่เคย
Chorus 1	อะ เลือกละ
Chorus 2	แหะ ขม
Chorus 3	เฮ้ ชนลิจ๊ะ

Note: From © Thadchakorn Nantharattanachai 18/7/2021

2.2.3 การเปลี่ยนบทบาทการแสดง เนื่องจากละครเรื่องนี้มีตัวละครจำนวนมาก แต่มีนักแสดงเพียง 3 คน ผู้วิจัยจึงสร้างสรรค์การแสดงโดยให้นักแสดงสลับบทบาทไปมาตลอดทั้งเรื่อง โดยใช้กลวิธีที่ประยุกต์มาจากแบบแผนละครชาตรี และเทคนิคการแสดงอื่น ๆ ที่ได้จากการทำกิจกรรมร่วมกับนักแสดง ได้แก่

2.2.3.1 การเปลี่ยนบุคลิกและน้ำเสียง เป็นวิธีแสดงขั้นพื้นฐานที่ทำให้ผู้ชมทราบว่านักแสดงได้เปลี่ยนบทบาทไปเป็นตัวละครอื่น เช่น ขณะที่นักแสดงรับบทเป็นพระรถเสนจะมีบุคลิกและน้ำเสียงที่อ่อนโยน เมื่อเปลี่ยนไปรับบทพระยมจึงเปลี่ยนบุคลิกให้ดูมีอำนาจและใช้น้ำเสียงที่ดุดัน เป็นต้น

ตารางที่ 6 การเปลี่ยนบทบาทเป็นตัวละครอื่นโดยเปลี่ยนบุคลิกและน้ำเสียงของตัวละคร

บทบาทการแสดง		คำอธิบาย
		ผู้แสดง (ตัวพระ) เปลี่ยนบทบาทจากพระรถเสน ในฉากวรรณกรรมดั้งเดิม เป็นพระยมในฉากนรก
พระรถเสน (ฉากวรรณกรรมดั้งเดิม)	พระยม (ฉากนรก)	

Note: From © Thadchakorn Nantharattanachai 18/7/2021

2.2.3.2 การเปลี่ยนศิราภรณ์ เป็นสัญลักษณ์ที่ช่วยให้ผู้ชมทราบได้ทันทีว่านักแสดงเปลี่ยนบทบาทไปเป็นตัวละครอื่น เช่น ขณะที่นักแสดงรับบทเป็นเมรีในฉากวรรณกรรมดั้งเดิมจะสวมมงกุฎกษัตริย์ตามสถานะนางกษัตริย์ เมื่อเปลี่ยนไปรับบทเจ้าหลี่ในฉากโลกมนุษย์ จึงเปลี่ยนศิราภรณ์เป็นกระบังหน้าตามสถานะตัวละครที่เป็นสามัญชน

ตารางที่ 7 การเปลี่ยนบทบาทเป็นตัวละครอื่นโดยเปลี่ยนศิราภรณ์เป็นสัญลักษณ์

บทบาทการแสดง		คำอธิบาย
		ผู้แสดง (ตัวนางสีชมพู) เปลี่ยนบทบาทจากเมรี (สวมมงกุฎกษัตริย์) เป็นเจ้าหลี่ (สวมกระบังหน้า)
เมรี (ฉากวรรณกรรมดั้งเดิม)	เจ้าหลี่ (ฉากโลกมนุษย์)	

Note: From © Thadchakorn Nantharattanachai 18/7/2021

2.2.3.3 การใช้นักแสดงคนเดียวเล่นหลายบทบาท (solo acting) โดยเปลี่ยนบุคลิกและน้ำเสียงร่วมกับการกระทำอื่น ๆ เช่น การหมุนตัว หรือการเปลี่ยนตำแหน่งของตัวละคร เพื่อบ่งบอกว่านักแสดงเปลี่ยนบทบาทไปเป็นตัวละครอื่นในฉากเดียวกัน เช่น การสลับบทบาทไปมาระหว่างเมรีกับนางกำนัลในฉากรรณกรรมดั้งเดิม การสลับบทบาทไปมาระหว่างนางบริกรของพระยม สาวน้อยปิ่นตันจั่ว และววนรกในฉากรก เป็นต้น

ตารางที่ 8 การใช้นักแสดงคนเดียวเล่นหลายบทบาท (solo acting)

บทบาทการแสดง		คำอธิบาย
 เมรี	 นางกำนัล	ผู้แสดง (ตัวนางสีชมพู) สลับบทบาทไปมา ระหว่างเมรีกับนางกำนัล ในฉากรรณกรรมดั้งเดิม ผู้แสดง (ตัวนางสีฟ้า) สลับบทบาทไปมา ระหว่างนางบริกรของพระยม สาวน้อยปิ่นตันจั่ว และววนรก ในฉากรก
 นางบริกรของพระยม	 สาวน้อยปิ่นตันจั่ว	
 ววนรก		

Note: From © Thadchakorn Nantharattanachai 18/7/2021

2.2.3.4 การใช้ตัวละครสมมติ เป็นตัวละครที่ไม่มีตัวตน แต่ให้นักแสดงเจรจาโต้ตอบเสมือนมีตัวละครนั้นอยู่ในฉาก เช่น ยมบาลที่หุ้มแทงหอกใส่สวายน้อยปีนต้นไม้ และม้าวีเศษพูดได้ที่พาพระรถเสนเหาะหนีไป เป็นต้น



ภาพที่ 13 ภาพการแสดงขณะพระรถเสนพูดกับม้าวีเศษ

Note: From Phalanthakunthun, 2019

2.2.4 การเคลื่อนย้ายอุปกรณ์ประกอบฉาก แต่เดิมการแสดงละครชาตรีจะสมมติเตียงที่ตั้งอยู่กลางโรงเป็นฉากต่าง ๆ ในเรื่อง เช่น บัลลังก์ เรือ ภูเขา ฯลฯ โดยไม่มีการเคลื่อนย้ายเตียง แต่ใช้วิธีสื่อสารผ่านบทละครหรือการกระทำของนักแสดงเท่านั้น ผู้วิจัยได้นำแนวคิดดังกล่าวมาสร้างสรรค์ต่อยอด โดยให้นักแสดงเคลื่อนย้ายม้านั่งยาวไปยังตำแหน่งและทิศทางต่าง ๆ ระหว่างการแสดง เพื่อสื่อความหมายแทนฉากในละคร เช่น ใช้เป็นบัลลังก์ในฉากวรรณกรรมดั้งเดิม พลิกลงมาด้านหน้าเพื่อเป็นคอกพิพากษาของพระยมในฉากนรก ยกขึ้นเป็นแนวตั้งและหันขาม้านั่งออกมาด้านหน้าเพื่อเป็นเตียงทำพิธีในฉากสำนักทรง เป็นต้น

ตารางที่ 9 การเคลื่อนย้ายอุปกรณ์ประกอบฉากเพื่อสื่อความหมายแทนฉากในละคร

บัลลังก์ (ฉากวรรณกรรมดั้งเดิม)	คอกพิพากษาของพระยม (ฉากนรก)	เตียงทำพิธี (ฉากสำนักทรง)

Note: From © Thadchakorn Nantharattanachai 18/7/2021

ท้ายที่สุดนี้ ท่านสามารถรับชมละครชาตรีร่วมสมัย เรื่อง “เรื่องเหล้า(เล่า)...ของเมรี” เพื่อให้เห็นภาพการแสดงที่เป็นรูปธรรม และเข้าใจแนวทางการสร้างสรรค์ของผู้วิจัยได้ชัดเจนมากขึ้น โดยสแกนคิวอาร์โค้ด (QR code) ด้านล่างนี้



ภาพที่ 14 คิวอาร์โค้ด (QR code) สำหรับรับชมละครชาตรีร่วมสมัย เรื่อง “เรื่องเหล้า(เล่า)...ของเมรี”

Note: From © Thadchakorn Nantharattanachai 18/7/2021

3. การศึกษาผลตอบรับจากผู้ชม

จากการจัดแสดงละครชาตรีร่วมสมัยจำนวน 2 รอบ เมื่อวันที่ 25 กันยายน พ.ศ. 2562 ณ โรงละคร คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา พบว่ามีผู้ชมจำนวนทั้งสิ้น 239 คน ประกอบด้วยกลุ่มนักเรียนนักศึกษาซึ่งเป็นกลุ่มเป้าหมายหลักของงานวิจัย ร้อยละ 79.08 รองลงมาเป็นประชาชนทั่วไปและผู้สูงอายุตามลำดับ จากการสังเกตของผู้วิจัยซึ่งร่วมแสดงอยู่บนเวทีในฐานะคนบอกบท พบว่าผู้ชมสนใจติดตามการแสดงด้วยความสนุกสนานและมีปฏิสัมพันธ์กับตัวละครตลอดเวลา จึงคาดว่าผู้ชมน่าจะรับรู้ประเด็นที่ตัวละครสื่อสารได้เป็นอย่างดี อย่างไรก็ตาม ผู้วิจัยได้เก็บข้อมูลเพิ่มเติมโดยใช้แบบสอบถามและการเสวนาหลังการแสดง ซึ่งพบว่ามีผลตอบรับดังนี้

3.1 ผลตอบรับจากแบบสอบถาม

การเก็บข้อมูลด้วยแบบสอบถามมีวัตถุประสงค์เพื่อประเมินความพึงพอใจของผู้ชมที่มีต่อการแสดงละครชาตรีร่วมสมัย และศึกษาว่าผู้ชมมีการรับรู้ต่อตัวละครเมรีเปลี่ยนไปหรือไม่ อย่างไร จากการศึกษแบบสอบถามจำนวน 239 ชุด พบว่าผู้ชมกว่าร้อยละ 96.23 ชื่นชอบการแสดงละครชาตรีร่วมสมัยเรื่องนี้ โดยเฉพาะกลุ่มเป้าหมายที่เป็นนักเรียนนักศึกษา ซึ่งแสดงความคิดเห็นไปในทิศทางเดียวกันว่า รูปแบบการแสดงมีความแปลกใหม่น่าสนใจ และมีเรื่องราวที่สนุกสนานเข้าใจง่าย ดังตัวอย่างคำตอบ เช่น 1) การแสดงสนุกและเข้าใจง่ายกว่างานแบบไทย ๆ ที่เคยดูมาก่อน 2) เป็นการแสดงแบบใหม่ที่นำเสนอละครรูปแบบดั้งเดิม 3) หลังจากชมแล้วรู้สึกว่างานนาฏศิลป์ไทยน่าสนใจมากกว่าที่คิด 4) วิถีนาเสนอทันสมัย เข้าใจง่าย ไม่ต้องตีความให้เครียด ได้หัวเราะ

แต่ก็ได้ความรู้ และเข้าใจสิ่งที่ผู้กำกับต้องการสื่อสาร 5) รู้สึกประทับใจมาก เรื่องราวเข้าใจง่าย นักแสดงเล่นดี มีการใช้คำพูดและท่าทางที่ทันสมัยถูกใจผู้ชม ทำให้มองภาพนาฏศิลป์เปลี่ยนไป จากเดิมที่มองว่าเป็นแค่รำไทย สวยงาม แต่ละครเรื่องนี้ใช้การเต้นและเทคนิคต่าง ๆ เข้ามาผสม ทำให้ดูสนุก วิธีแสดงก็น่าสนใจ ใช้นักแสดงแค่ 3 คน แต่ทำให้คนดูเข้าใจได้ทั้งเรื่อง ถึงแม้ฉากจะดูเรียบ ๆ แต่ภาพบนเวทีก็สวยงามมาก เป็นต้น

ในส่วนของการรับรู้ที่ผู้ชมมีต่อตัวละครเมรี ผู้วิจัยพบว่ากลุ่มผู้ชมที่เข้าใจผิดมาโดยตลอดว่า “เมรีเป็นคนขี้เมา” และกลุ่มผู้ชมที่ทราบดีว่า “เมรีไม่ใช่คนขี้เมา” แต่เคยใช้สำนวน “เมรีขี้เมา” กับบุคคลอื่น ต่างก็มีการรับรู้ต่อตัวละครเมรีเปลี่ยนไปในทางที่ดีขึ้น ดังตัวอย่างคำตอบ เช่น 1) ความคิดเรื่องเมรีขี้เมาเปลี่ยนไปหลังจากได้รู้ เบื้องลึกเบื้องหลังเกี่ยวกับตัวเมรีมากขึ้น 2) ได้รู้ว่าสำนวนนี้เป็นคำที่คนปัจจุบันใช้พูดถึงคนขี้เมา แต่ที่จริงแล้ว เมรีไม่ได้เป็นคนขี้เมา 3) เข้าใจว่าเมรีเป็นคนขี้เมามาโดยตลอด พอชมละครเรื่องนี้ถึงได้รู้เรื่องราวจริง ๆ ทำให้มองตัวละครเปลี่ยนไป และยังได้แง่คิดเรื่องการระวังคำพูดอีกด้วย นอกจากนี้ยังมีคำตอบที่กล่าวว่าผู้ชมได้แง่คิดอื่น ๆ ที่เป็นประโยชน์ เช่น 1) สามารถนำแง่คิดเรื่องการตัดสินใจไปใช้ในชีวิตจริงได้ 2) ได้แง่คิดเรื่องการพูดกันปากต่อปากโดยไม่รู้ว่าความจริงที่แท้เป็นอย่างไร 3) เป็นการแสดงที่สะท้อนสังคมเรื่องการพูดต่อ ๆ กัน ไปโดยไม่รู้ความจริง เป็นต้น

ผลจากการศึกษาจึงสรุปได้ว่า ผู้ชมส่วนใหญ่ชื่นชอบการแสดงละครชาตรีร่วมสมัยเรื่องนี้ ทั้งรูปแบบการนำเสนอ และเรื่องราวที่สร้างสรรค์ขึ้นใหม่ ซึ่งย้ำเตือนให้ผู้ชมตระหนักว่าสำนวน “เมรีขี้เมา” เป็นนาฏกรรมที่บิดเบือนความหมายจนผิดเพี้ยนไปจากวรรณกรรมดั้งเดิม ละครเรื่องนี้จึงสามารถลบล้างความเข้าใจผิดเกี่ยวกับสำนวน “เมรีขี้เมา” ได้ และยังทำให้ผู้ชมเกิดการเรียนรู้เชื่อมโยงไปยังชีวิตจริงในโลกปัจจุบัน ว่าควรไตร่ตรองก่อนเชื่อหรือพูดสิ่งใด ๆ ออกไป

3.2 ผลตอบรับจากการเสวนา

ผู้วิจัยจัดเสวนาหลังการแสดงเพื่อสอบถามความคิดเห็นของผู้ทรงคุณวุฒิด้านศิลปะการแสดง จำนวน 3 ท่าน ได้แก่ 1) รองศาสตราจารย์สุภาวดี โพธิเวชกุล ประธานหลักสูตรศิลปศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาศิลปะการแสดง คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา ผู้ทรงคุณวุฒิด้านนาฏศิลป์ไทย 2) นางจารุวรรณ สุขสาคร ผู้สืบทอดการแสดงละครชาตรีคณะจงกล โปรงน้ำใจ กรุงเทพมหานคร ผู้ทรงคุณวุฒิด้านละครชาตรีพื้นบ้าน 3) นายประดิษฐ์ ประสาททอง ศิลปินแห่งชาติ สาขาศิลปะการแสดง (ละครร่วมสมัย) ผู้ทรงคุณวุฒิด้านละครชาตรีร่วมสมัย

จากการเสวนาพบว่าผู้ทรงคุณวุฒิทั้ง 3 ท่านได้แสดงความคิดเห็นเชิงชื่นชม และกล่าวว่าผลงานชิ้นนี้เป็นตัวอย่างที่ดีในการสร้างสรรค์การแสดงร่วมสมัยจากศิลปะการแสดงแบบประเพณี เนื่องจากยังมีองค์ประกอบของการแสดงดั้งเดิมอยู่ครบถ้วน แต่ก็มีให้นำเอาเทคนิคใหม่ ๆ เข้ามาผสมผสานในสัดส่วนที่พอเหมาะ ทำให้การแสดงดูทันสมัย แต่ไม่ทำลายเอกลักษณ์ของการแสดงดั้งเดิม ดังเช่นความคิดเห็นของ จารุวรรณ สุขสาคร (Suksakorn, 2019) ซึ่งกล่าวว่า “ชื่นชอบละครเรื่องนี้มาก เนื่องจากมีองค์ประกอบของละครชาตรีดั้งเดิมอยู่ครบถ้วน ตั้งแต่การจัดวางฉาก การใช้ผู้แสดงชายล้วนเพียง 3 คน ผู้แสดงร้องเอง มีลูกคู่และคนบอกลบ มีกรับไม้ไผ่ เลือกใช้ดนตรีแบบ

ดั้งเดิมที่ไม่มีระนาบผสม ที่สำคัญคือเลือกใช้บทร้องไห้ครูแบบละครชาตรีพื้นบ้าน ส่วนเรื่องราวก็มีความสนุกสนาน ผสมผสานความเป็นสมัยใหม่ แต่ไม่ทิ้งกลิ่นอายของละครชาตรีโบราณ ถึงจะฉีกแนวไปบ้าง แต่ก็ยังอยู่ในกรอบของละครชาตรี เช่นเดียวกับความคิดเห็นของ ประดิษฐ์ ประสาททอง (Prasātthōng, 2019) ซึ่งกล่าวว่า “สิ่งที่น่าชื่นชมของละครเรื่องนี้ คือการรักษาสัดส่วนของละครชาตรีแบบดั้งเดิมกับการผสมผสานองค์ประกอบสมัยใหม่แบบละครตะวันตก โดยหยิบจับเลือกใช้ได้อย่างชาญฉลาด ที่สำคัญคือการตั้งคำถามกับสำนวน ‘เมรีซี้เมา’ แล้วขยายเรื่องออกมาได้น่าสนใจ ถึงจะเล่าเรื่องผ่านตัวละครตัวเก่า คือตัวเมรี แต่เมรีคนนี้ได้ตั้งคำถามและนำเสนอความคิดใหม่ ๆ ซึ่งเชื่อมโยงกับผู้ชมที่นั่งอยู่ในโรงละคร ณ เวลานี้ ไม่ใช่เมรีในวรรณกรรมเมื่อร้อยปีที่แล้ว นอกจากนี้ การสร้างงานโดยให้นักแสดงมีส่วนร่วมแล้วเลือกสรรวัตถุดิบมาจัดวางให้ได้สัดส่วน ยังนับว่าเป็นจุดเด่นที่น่าประทับใจที่สุดของผลงานชิ้นนี้อีกด้วย” ในขณะเดียวกัน สุภาวดี โพธิเวชกุล (Phōthiwēchakun, 2019) ยังได้กล่าวเสริมว่า “ผลงานชิ้นนี้นับว่าเป็นนวัตกรรมของวงการนาฏศิลป์ไทย เพราะไม่เคยมีกระบวนการสร้างงานโดยให้นักแสดงมีส่วนร่วมในลักษณะนี้มาก่อน โดยส่วนตัวก็เห็นว่างานชิ้นนี้มีการนำเอาของใหม่และของเก่ามาผสมผสานกันได้อย่างลงตัว เมื่อดูจากเนื้อหาก็น่าสื่อสารได้ตรงตามวัตถุประสงค์ของการวิจัย ยิ่งได้ฟังความเห็นของผู้ทรงคุณวุฒิทั้ง 2 ท่าน และดูจากปฏิกิริยาของผู้ชมในโรงละครแล้ว ก็เชื่อได้ว่าผลงานชิ้นนี้น่าจะมีความสมบูรณ์ในฐานะละครชาตรีร่วมสมัย และน่าจะเป็นนิมิตหมายที่ดีที่สามารถทำให้คนรุ่นใหม่สนใจละครชาตรีได้”

ผลตอบรับจากการเสวนาแสดงให้เห็นว่าผลงานชิ้นนี้ได้รับการยอมรับจากผู้ทรงคุณวุฒิทั้ง 3 ท่าน ทั้งในส่วนของรูปแบบการนำเสนอ เนื้อหา และแนวคิดในการสร้างสรรค์ ซึ่งสอดคล้องกับผลตอบรับจากแบบสอบถามที่พบว่าผู้ชมส่วนใหญ่ชื่นชอบการแสดงเช่นเดียวกัน จึงนับได้ว่าละครชาตรีร่วมสมัยเรื่องนี้สามารถเข้าถึงผู้ชมได้หลากหลายกลุ่ม ทั้งนักเรียนนักศึกษา ประชาชนทั่วไป และผู้ทรงคุณวุฒิ ซึ่งอาจเป็นเพราะตัวผลงานยังคงรักษาองค์ประกอบของละครชาตรีดั้งเดิมไว้อย่างครบถ้วน จึงอยู่ในเกณฑ์ที่รับได้ของผู้ชมแนวอนุรักษ์นิยม เช่น ผู้สูงอายุ และผู้ทรงคุณวุฒิด้านนาฏศิลป์ไทย ส่วนผู้ชมที่เป็นกลุ่มวัยรุ่นก็อาจชื่นชอบที่ละครมีความสนุกสนาน ใช้ภาษาทันสมัยเข้าใจง่าย และมีเทคนิคการแสดงที่แปลกใหม่น่าสนใจ เมื่อพิจารณาจากผลตอบรับที่กล่าวมา จึงสรุปได้ว่าละครชาตรีร่วมสมัยเรื่องนี้สามารถเข้าถึงผู้ชมในปัจจุบันได้ และสามารถกระตุ้นให้ผู้ชมตระหนักในวาทกรรม “เมรีซี้เมา” ได้ตรงตามวัตถุประสงค์

อภิปรายผล

การวิจัยครั้งนี้มีผลการศึกษาที่ทำให้ผู้วิจัยได้เกิดการเรียนรู้ใหม่ ๆ ในระหว่างการทำงาน โดยมีประเด็นที่น่าสนใจและควรนำมาอภิปราย 3 ประเด็น ดังนี้

1. การสร้างสรรค์การแสดงร่วมสมัยไม่จำเป็นต้องทำตามลำดับขั้นตอนแบบตายตัว

การสร้างสรรค์ละครชาตรีร่วมสมัยครั้งนี้ทำให้ผู้วิจัยได้เรียนรู้ว่าการสร้างงานศิลปะไม่จำเป็นต้องยึดแบบแผนหรือลำดับขั้นตอนตามทฤษฎีในตำราเสมอไป ผู้วิจัยพบว่าการข้ามขั้นตอนเขียนบทละครไปทำกิจกรรมต้นสดร่วมกับนักแสดงก่อน แล้วจึงเลือกสรรวัตถุดิบมาเรียบเรียงเป็นบทละครในภายหลังก็เป็นวิธีการที่ทำได้ ทั้งยังก่อให้เกิด

ผลลัพธ์ที่ดีอีกด้วย แสดงให้เห็นว่าผู้สร้างสรรค์สามารถเลือกใช้วิธีการได้หลากหลายโดยไม่จำเป็นต้องทำตามลำดับขั้นตอนอย่างตายตัว และสามารถทดลอง “รื้อ” ทฤษฎีในตำราเพื่อค้นหาวิธีการใหม่ ๆ ได้เช่นกัน

2. การสร้างสรรค์การแสดงร่วมสมัยไม่จำเป็นต้องปฏิเสธขนบดั้งเดิมเสมอไป

นักสร้างสรรค์การแสดงในปัจจุบันอาจเข้าใจว่าการแสดงร่วมสมัยต้องเป็นสิ่งที่สร้างสรรค์ขึ้นใหม่ และต้องละทิ้งรูปแบบเก่าๆ ไป จึงจะสามารถเข้าถึงผู้ชมสมัยใหม่ได้ แต่ถ้าหากพิจารณาจากผลงานของผู้วิจัยแล้วจะพบว่าละครชาตรีร่วมสมัยเรื่องนี้ยังคงรักษารูปแบบองค์ประกอบสำคัญดั้งเดิมไว้อย่างครบถ้วน แต่กลับได้รับการตอบรับและคำชื่นชมอย่างล้นหลามทั้งจากผู้ชมสมัยใหม่และผู้ชมแนวอนุรักษ์นิยม ผลการวิจัยครั้งนี้จึงแสดงให้เห็นว่า “รูปแบบ” ของละครชาตรีดั้งเดิมมิได้เป็นอุปสรรคในการสื่อสารกับผู้ชมสมัยใหม่ หากแต่อยู่ที่ “เนื้อหา” และ “ความหมาย” เป็นสำคัญ นั่นหมายความว่า ผู้สร้างสรรค์ไม่จำเป็นต้องปฏิเสธขนบดั้งเดิมเพื่อเปลี่ยนแปลงรูปแบบการแสดงให้ทันสมัย แต่ควรสร้างสรรค์เนื้อหาให้สามารถเชื่อมชนกับผู้ชมสมัยใหม่ได้ สอดคล้องกับแนวคิดของ ประดิษฐ ประสาททอง (Prasātthong cited by Sompaiboon, 2019, p. 147) ศิลปินแห่งชาติ สาขาศิลปะการแสดง (ละครร่วมสมัย) ซึ่งกล่าวว่า “ศิลปะการแสดงร่วมสมัยที่ดีต้องทำให้คนที่อยู่ร่วมสมัยเดียวกัน (Same Time) ภายใต้บริบทของสังคมเดียวกัน (Same Context) สามารถดูการแสดงนั้น ๆ แล้วเข้าใจไปด้วยกันได้”

3. การสร้างสรรค์ละครชาตรีร่วมสมัย ควรคำนึงถึง “ความเป็นประชาธิปไตย” และ “การวิพากษ์”

หากกล่าวถึงหัวใจสำคัญของละครชาตรี ผู้สร้างสรรค์ส่วนใหญ่อาจนึกถึงองค์ประกอบการแสดงที่มีลักษณะเฉพาะ เช่น วิธีการแสดง เครื่องแต่งกาย เพลงดนตรี ฯลฯ ซึ่งเป็นหัวใจในเชิงรูปแบบ (Form) และอาจมองข้ามหัวใจสำคัญในเชิงเนื้อหา (Content) อันได้แก่ “การวิพากษ์” ดังที่ ประดิษฐ ประสาททอง (Prasātthong, 2019) ศิลปินแห่งชาติ สาขาศิลปะการแสดง (ละครร่วมสมัย) กล่าวไว้ว่า “ละครชาตรีมิได้เป็นเพียงมหรสพเพื่อความบันเทิงเท่านั้น แต่ยังเป็นพื้นที่ที่เปิดโอกาสให้สามัญชนได้วิพากษ์วิจารณ์ประเด็นทางสังคมมาตั้งแต่อดีต ดังจะเห็นได้ว่าตัวละครที่เป็นกษัตริย์มักจะถูกนำมาแสดงในเชิงล้อเลียนเสียดสี หรือแม้แต่ในปัจจุบันเอง ก็มีการสอดแทรกมุกตลกเชิงวิพากษ์วิจารณ์รัฐบาล เป็นต้น” แม้ว่าละครชาตรีร่วมสมัยเรื่องนี้จะไม่ได้ทำหน้าที่ในลักษณะดังกล่าว แต่ก็มีจุดมุ่งหมายเพื่อวิพากษ์วาทกรรม “เมรีซ์มา” ซึ่งเป็นประเด็นเกี่ยวกับอำนาจของภาษาในสังคมปัจจุบัน อีกทั้งยังมีกระบวนการสร้างสรรค์ที่เป็น “ประชาธิปไตย” เนื่องจากนักแสดงได้มีส่วนร่วมในการสร้างผลงาน คล้ายกับการแสดงละครชาตรีดั้งเดิม ที่ “โต้โผ” หรือผู้กำกับเป็นเพียงผู้เปิดพื้นที่ให้ศิลปินได้นำเสนอวิธีคิดและแสดงตัวตนผ่านบทบาทตัวละครได้อย่างอิสระ ภายใต้กรอบของ “เรื่อง” และ “ขนบ” ดังนั้น ผู้สร้างสรรค์ละครชาตรีร่วมสมัยจึงควรสร้างผลงานที่มีเนื้อหาวิพากษ์ประเด็นทางสังคม เพื่อรักษาหัวใจสำคัญในเชิงเนื้อหาเอาไว้ และควรส่งเสริมวิธีการสร้างงานโดยให้นักแสดงมีส่วนร่วม เพื่อให้กระบวนการสร้างสรรค์มีความหลากหลายมากขึ้น

ข้อเสนอแนะ

1. ผู้สร้างสรรค์การแสดงสามารถนำกระบวนการสร้างงานในงานวิจัยนี้ไปประยุกต์ใช้ เพื่อสร้างสรรค์การแสดงแบบดั้งเดิมให้มีรูปแบบและเนื้อหาที่ร่วมสมัยได้
2. ผู้สร้างสรรค์การแสดงควรทดลองค้นหาวิธีการสร้างผลงานในรูปแบบอื่น ๆ ที่แตกต่างออกไปจากเดิม เพื่อส่งเสริมให้เกิดองค์ความรู้ใหม่ ๆ ที่เป็นประโยชน์ต่อแวดวงศิลปะการแสดง
3. แม้ว่าละครชาตรีร่วมสมัยเรื่องนี้จะทำให้ผู้ชมตระหนักได้ว่า “เมรีไม่ใช่คนขี่เมา” แต่ก็เป็นการแสดงที่เหมาะสมกับการสื่อสารกับกลุ่มผู้ชมขนาดเล็ก จึงลดทอนความเข้าใจผิดเกี่ยวกับตัวละครเมรีได้ไม่มากนัก หากมีผู้สนใจนำแนวคิดของผู้วิจัยไปสร้างสรรค์และเผยแพร่ในรูปแบบอื่น ๆ จะเป็นการช่วยให้เกิดความเปลี่ยนแปลงในระดับสังคมได้มากยิ่งขึ้น

References

- Charoensin-o-larn, Ch. (2011). *Wāthakam kān phatthanā [Development discourse]* (5th ed). Bangkok: Wiphāsā.
- Felseghi, A. (2017). Devised Theatre - a Short Introduction. *STUDIA UBB DRAMATICA*, 62(1), 61-68. <http://studia.ubbcluj.ro/download/pdf/1078.pdf>
- Nantharattanachai, T. (2020). *The Production of Contemporary Lakhon Chatree Theatre: The Story of Drunken Meri* [Master's thesis], Suan Sunandha Rajabhat University, Performing arts.
- Nantharattanachai, T. (2021). Thī mā khōng wāthakam “Mērī khī mao” nai sangkhom Thai [The Origin of “Drunken Meri” Discourse in Thai Society]. *Proceeding of the 12th National & International Conference*, Suan Sunandha Rajabhat University, Thailand, January 15, 2021.
- Phalānanthakunthōn, Ch. (2019, September 29). *Rūang lao (lao)...khōng Mērī [The Story of Drunken Lady Meri]*. Facebook. https://web.facebook.com/tookta.jinny/media_set?set=a.1649869791815481&type=3
- Phōthiwētchakun, S. (2019, September 25). Interview.
- Polvichai, P (pseud.). (2020, July 4). *Kān sadāng lakhōn Chātrī “khana Thōngbai Rūangnon ram Sat Nā Bot [Sat Na Bot dance by Thongbai Ruangnon Chatree theatre troupe]*. Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=JDznfJJVqTk>
- Prasāththōng, P. (2019, September 25). Interview.
- Sompaiboon, S. (2015). Kān sāngsan Likay Thai rūam samai chāk bot lakhōn tǎng prathēt [Creation of Contemporary Thai Likay from Foreign Plays]. *Music & Performing Arts Journal*, 1(1), 142-164. <https://so06.tci-thaijo.org/index.php/Mupabuujournal/article/view/243708/165353>
- Suksakorn, Ch. (2019, September 25). Interview.
- The Fine Arts Department. (2009). *Prachum rūang Phra Rot. [The Phra Rot tale collection]*. Bangkok: Chia Hua.

เครื่องประดับจากเศษพลอยเอกลักษณ์จังหวัดจันทบุรี ภายใต้หลักการจัดการวัสดุเชิงสร้างสรรค์¹

received 25 MAY 2021 revised 1 DEC 2021 accepted 7 DEC 2021

วรชัย รวบรวมเลิศ

ผู้ช่วยศาสตราจารย์

คณะอัญมณี มหาวิทยาลัยบูรพา วิทยาเขตจันทบุรี

ดาวรรณ หมดหลี่

อาจารย์

คณะอัญมณี มหาวิทยาลัยบูรพา วิทยาเขตจันทบุรี

อลงกรณ์ ประมวญทรัพย์

อาจารย์

คณะอัญมณี มหาวิทยาลัยบูรพา วิทยาเขตจันทบุรี

พิมพ์ทอง ทองนพคุณ

รองศาสตราจารย์ ดร.

คณะอัญมณี มหาวิทยาลัยบูรพา วิทยาเขตจันทบุรี

บทคัดย่อ

ในอุตสาหกรรมอัญมณีและเครื่องประดับมีเศษพลอยที่เหลือจากกระบวนการผลิตอัญมณีและเครื่องประดับจำนวนมาก ซึ่งเศษพลอยเหล่านี้ผู้ประกอบการส่วนใหญ่ไม่มีกระบวนการจัดการและนำมาเพิ่มมูลค่าได้ งานวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนารูปแบบเครื่องประดับจากเศษพลอยภายใต้เอกลักษณ์จังหวัดจันทบุรี ด้วยหลักการจัดการวัสดุเชิงสร้างสรรค์ซึ่งประกอบด้วยหลักการสำคัญที่จะนำไปสู่การออกแบบผลงาน 3 หลักการ คือ 1. แรงบันดาลใจ 2. การจัดการวัสดุ 3. แนวโน้มกระแสนิยม วิธีการดำเนินงานวิจัยในครั้งนี้ได้แก่ การรวบรวมและศึกษาข้อมูลทั้งจากเอกสาร บทความ งานวิจัย ข้อมูลจากออนไลน์ เพื่อให้ทราบถึงกระแสนิยมงานออกแบบเครื่องประดับในปัจจุบัน การลงพื้นที่สังเกตวิถีชีวิตและวัฒนธรรมอันเป็นเอกลักษณ์ในจังหวัดจันทบุรี และการทดลองเทคนิคเพื่อหาความเป็นไปได้และข้อจำกัดในการนำเศษพลอยมาผลิตเป็นเครื่องประดับ นำไปสู่การกำหนดแนวทางการออกแบบและสร้างสรรค์ผลงานเครื่องประดับจากเศษพลอย

ผลการวิจัยสามารถสรุปแนวทางการออกแบบจากหลักการจัดการวัสดุเชิงสร้างสรรค์ “ความอภิรมย์แห่งผลไม้เมืองจันท” (Pleasure of Chan Fruit) โดยออกแบบผ่านรูปแบบเอกลักษณ์ที่โดดเด่นของผลไม้เมืองจันทที่ไม่ว่าจะเป็นทุเรียนราชาแห่งผลไม้ มังคุดราชินีแห่งผลไม้ สละ และลองกอง โดยมุ่งเน้นการนำวัสดุเศษพลอยขนาดเล็กหรือเป็นผงละเอียดมาผสมผสานกับเทคนิคการหล่อเรซิน พร้อมสรุปคำสำคัญสำหรับการออกแบบได้แก่ ผลไม้เมืองจันท (รูปร่างรูปทรง) การเปิดเผยของธรรมชาติ (เรื่องราว) แฉวาว ประกาย (วัสดุ) โดยผู้วิจัยสร้างสรรค์ผลงานชุดเครื่องประดับประกอบด้วย จี้ จำนวน 4 ชิ้น ซึ่งผลงานสร้างสรรค์ดังกล่าวเปรียบเสมือนผลงานต้นแบบที่สามารถจัดการกับเศษพลอยที่มีอยู่มากในตลาดพลอยและอุตสาหกรรมอัญมณีผ่านหลักการจัดการวัสดุเชิงสร้างสรรค์ เพื่อเพิ่มมูลค่าให้กับเศษพลอย และสร้างสินค้าเครื่องประดับรูปแบบใหม่ เพื่อสร้างรายได้แก่ชุมชนด้วยหลักเศรษฐกิจสร้างสรรค์

คำสำคัญ: การจัดการวัสดุเชิงสร้างสรรค์, เศษพลอย, การออกแบบเครื่องประดับ, เอกลักษณ์จังหวัดจันทบุรี

¹บทความวิจัยนี้เป็นส่วนหนึ่งของรายงานวิจัย เรื่อง “โครงการพัฒนารูปแบบเครื่องประดับสร้างสรรค์จากเศษพลอยและพลอยเกรดต่ำ เพื่อเพิ่มมูลค่าและส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์” โดยได้รับทุนสนับสนุนการวิจัย จาก สำนักงานการวิจัยแห่งชาติ ประจำปี 2019 ดำเนินการวิจัยแล้วเสร็จปี 2020

Gems Scrap Jewelry; the Identity of Chanthaburi Province under the Principles of Creative Materials Management

Worachai Roubroumlert

Assistant professor

Faculty of Gems, Burapha University,
Chanthaburi Campus

Alongkorn Pamounsub

Lecturer

Faculty of Gems, Burapha University,
Chanthaburi Campus

Dawan Madlee

Lecturer

Faculty of Gems, Burapha University,
Chanthaburi Campus

Pimthong Thongnopkun

Associate Professor, Ph.D.

Faculty of Gems, Burapha University,
Chanthaburi Campus

Abstract

In gems and jewelry industry, there are a lot of precious gemstones left over from the gem and jewelry manufacturing process. Most entrepreneurs do not have management processes nor can add value. The purpose of this research is to: To develop the designs of gemstones under the Identity of Chanthaburi Province with the principles of creative material management. The three key principles of the designs are 1. Inspiration 2. Material management 3. Trend. The Methodology are composed of gathering the studies of articles, researches and online data in order to – acknowledge the current trendy gemstones designs realize the ways of life and cultural identity of Chanthaburi natives and – experience the technical experiments to find out the possibilities and the boundaries in search of the gemstones leading to the jewelry industry as well as the frame of designs and creativities from the gemstones.

With the result of the study, the principles of creative material management are designed as the outstanding uniqueness of Chan Fruit like Durians (the king of fruit), Mangoosteens (the queen of fruit), Salaks and Southern langsats, focusing on taking the gems Scrap to combine with Resin elements by using the technique of Resin produce under the name of “Pleasure of Chan Fruit”. The key words of the design Chan Fruit as (the shapes), the expose of the nature as (the story) and sparkles as (materials). The researcher produced four pieces of the pendant as the model of work to manage a number of tiny gems Scrap both in the market and jewelry industry with the creative principles so as to make the gems Scrap and more valuable and create a variety of new products with the purpose of increasing more income for the community with the form of creative economy.

Keywords: Creative material management, Gems scraps, Jewelry designs, The identity of Chanthaburi province

ที่มาและความสำคัญ

หากพูดถึงจังหวัดจันทบุรี เอกลักษณ์ที่โดดเด่นที่ทุกคนนึกถึงอันดับแรกคือ “อัญมณี” เนื่องจากจันทบุรีเป็นจังหวัดที่มีชื่อเสียงด้านการทำพลอยมาอย่างยาวนาน จากภูมิปัญญาอันเป็นเอกลักษณ์เฉพาะ ไม่ว่าจะเป็นการเผาพลอย การเจียรไน หรือแม้กระทั่งฝีมือในการทำเครื่องประดับ ซึ่งในแต่ละปีการซื้อขายอัญมณีและเครื่องประดับในจังหวัดจันทบุรี สามารถสร้างมูลค่าทางเศรษฐกิจมากกว่าแสนล้านบาทต่อปี เป็นอุตสาหกรรมที่สร้างรายได้และชื่อเสียงให้แก่จังหวัดจันทบุรี แต่ในปัจจุบันเนื่องจากสภาวะเศรษฐกิจตกต่ำ อีกทั้งยังเกิดสถานการณ์การแพร่ระบาดของไวรัสโควิด-19 ส่งผลกระทบต่อเศรษฐกิจในวงกว้าง เพราะกิจกรรมทางเศรษฐกิจต่าง ๆ หยุดชะงัก ผู้บริโภคใช้จ่ายซื้อสินค้าที่จำเป็นต่อการดำรงชีพเท่านั้น ทำให้ไทยส่งออกสินค้าอัญมณีและเครื่องประดับไปยังตลาดโลกได้ลดลง โดยเฉพาะตลาดภูมิภาคสำคัญในการส่งออกสินค้าอัญมณีและเครื่องประดับของไทย (GIT Information Center, 2021) ทำให้ทิศทางการพัฒนาเครื่องประดับต้องปรับเปลี่ยนตามสถานการณ์ของสภาวะเศรษฐกิจโลก การเลือกใช้วัสดุที่มีมูลค่าต่ำจึงเป็นอีกหนึ่งทางเลือกในการขับเคลื่อนอุตสาหกรรมอัญมณีและเครื่องประดับภายในจังหวัดจันทบุรี โดยเฉพาะการนำเศษพลอยที่มีมูลค่าต่ำและมีจำนวนมากในตลาดมาพัฒนาเป็นเครื่องประดับเพื่อเพิ่มมูลค่าในเชิงสร้างสรรค์ ตามแนวทางการขับเคลื่อนระบบเศรษฐกิจและสังคมจากการปรับโครงสร้างไปสู่ระดับสูงขึ้นด้วยความคิดสร้างสรรค์ ซึ่งเศรษฐกิจสร้างสรรค์ หรือ “Creative Economy” เป็นสิ่งที่เกิดมาจากปัจจัย คือ ทุนทางปัญญาหรือองค์ความรู้ และทักษะการประยุกต์การนำความคิดสร้างสรรค์ โดยทุนทางปัญญานั้นจะอยู่ในรูปแบบของฐานความรู้เดิม หรือฐานความรู้ใหม่ที่เราสามารถนำมาต่อยอดความคิดให้เจริญงอกงามต่อไปได้ เป็นฐานที่เกิดจากทุนมนุษย์ ส่วนทุนทางวัฒนธรรมถือเป็นทุนทางปัญญาที่เป็นฐานในการสร้างสรรค์สิ่งใหม่ ๆ ให้ออกมาสู่สังคมอันจะเป็นการช่วยต่อยอดไปสู่การสร้างสรรค์และการขับเคลื่อนเศรษฐกิจของประเทศไทยในระยะยาว (Srimuang, 2021, p. 74)

ในปัจจุบันจำนวนเศษวัสดุเหลือทิ้งมีมากทั้งวัสดุเหลือทิ้งจากระบบอุตสาหกรรม และวัสดุจากธรรมชาติที่มีอยู่มากในปัจจุบันและมีจำนวนเพิ่มขึ้นในทุก ๆ ปี แต่ไม่ได้ถูกนำไปใช้ให้เกิดประโยชน์ (Pinthong, 2017, p. 99) เศษพลอยเป็นวัตถุดิบที่เหลือมากในอุตสาหกรรมอัญมณีและเครื่องประดับ โดยร้านค้าหรือผู้ประกอบการอัญมณีและเครื่องประดับทุกรายในจังหวัดจันทบุรีจะมีเศษพลอยเก็บไว้เป็นจำนวนมาก ซึ่งไม่สามารถสร้างมูลค่าเพิ่มให้กับวัตถุดิบเหล่านี้ได้ โดยผู้ประกอบการส่วนใหญ่จะนำเศษพลอยไปขายเป็นกิโกลัม หรือนำไปทำผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกอื่น ๆ เช่น งานพุทธศิลป์ จานรองแก้ว ที่ทับกระดาษ หรือพวงกุญแจ ซึ่งมีราคาไม่สูงนัก เนื่องจากผู้ประกอบการส่วนใหญ่มองว่าเศษพลอยเหล่านี้ไม่สามารถขายในลักษณะเป็นพลอยดิบหรือพลอยก้อนได้ ด้วยขนาดของพลอยที่มีขนาดเล็ก มีรูปทรงไม่สวยงามเช่นเดียวกับพลอยที่ผ่านการเจียรไนแล้ว จึงไม่เหมาะสมและไม่คุ้มค่าต่อนำเอาเศษพลอยเหล่านี้มาผลิตเป็นเครื่องประดับ อีกทั้งยังไม่มีแนวทางหรือวิธีการจัดการเศษพลอยเหล่านี้สู่งานเครื่องประดับ ซึ่งการนำเศษพลอยมาผลิตเป็นเครื่องประดับจะช่วยเพิ่มมูลค่าตัววัตถุดิบและผลิตภัณฑ์เครื่องประดับจากความแปลกใหม่ ทันสมัย ตามกระแสนิยมของยุคปัจจุบันเพื่อเพิ่มราคาจำหน่ายให้สูงขึ้นได้ แต่ในปัจจุบันการนำเศษพลอยมาใช้ยังไม่แพร่หลาย อีกทั้งยังขาดการพัฒนาวิธีการจัดการและการออกแบบเชิงสร้างสรรค์กับเศษพลอยในประเทศไทย โดยเฉพาะจังหวัดจันทบุรี

ซึ่งเป็นจังหวัดที่มีเศษพลอยอยู่มาก แต่ไม่มีเครื่องประดับจากเศษพลอยหรือพลอยเกรดต่ำออกมาผลิตจำหน่าย รวมไปถึงการสร้างเอกลักษณ์ให้กับเครื่องประดับทั้งในเชิงของวัสดุและแรงบันดาลใจในการออกแบบที่สามารถบ่งบอกถึงเอกลักษณ์ของจังหวัดจันทบุรีได้

จังหวัดจันทบุรีเป็นจังหวัดชายฝั่งทะเลภาคตะวันออกที่มีเอกลักษณ์หลากหลาย ไม่ว่าจะเป็นสถานที่ท่องเที่ยว น้ำตก ภูเขา ชายทะเล สถาปัตยกรรมในชุมชนริมแม่น้ำจันทบุรี รวมไปถึงภูมิปัญญาและวัฒนธรรมในท้องถิ่นที่น่าสนใจ ไม่ว่าจะเป็นการสานเสื่อกก ภูมิปัญญาการทำอาหาร และการเผาพลอย เอกลักษณ์ของดอกเหลืองจันทองไม้ประจำจังหวัด โดยเฉพาะอย่างยิ่งความโดดเด่นในสภาพภูมิศาสตร์ ซึ่งเป็นจังหวัดที่มีความอุดมสมบูรณ์ด้านสภาพดิน ฟ้า อากาศเอื้ออำนวยต่อการปลูกผลไม้ได้ตลอดปี ไม่ว่าจะเป็นเงาะ สละ ลองกอง ลำไย (Kuaha, 2018) ทำให้นักท่องเที่ยวที่เข้ามาในจังหวัดจันทบุรี ให้ความสนใจกับผลไม้มาชานนิตโดยเฉพาะราชาแห่งผลไม้อย่างทุเรียน และราชินีแห่งผลไม้อย่างมังคุด ทำให้จันทบุรีนั้นได้ชื่อว่าเป็นดังแดนสวรรค์ของผลไม้ที่นักท่องเที่ยวทุกคนต่างอยากลิ้มรสชาติของผลไม้ในจังหวัดจันทบุรี (Kapook, 2021) ซึ่งภายในจังหวัดมีผลิตภัณฑ์และของที่ระลึกจำนวนมากที่นำมาขายแก่นักท่องเที่ยว แต่ในการออกแบบเครื่องประดับนั้นยังไม่มีหรือนำเอาเอกลักษณ์เฉพาะของจังหวัดจันทบุรี มาผลิตร่วมกับวัสดุเศษพลอยที่มีมูลค่าต่ำ ซึ่งเป็นอีกหนึ่งช่องทางในการเพิ่มมูลค่าด้วยวิธีการจัดการเชิงสร้างสรรค์เพื่อนำมาพัฒนาเป็นเครื่องประดับทางเลือกสำหรับนักท่องเที่ยวที่แวะเวียนมาท่องเที่ยวจังหวัดจันทบุรีได้

การวิจัยครั้งนี้มุ่งเน้นการพัฒนารูปแบบเครื่องประดับจากเศษพลอย เพื่อนำเศษพลอยที่มีอยู่มากในจังหวัดจันทบุรี มาเพิ่มมูลค่าโดยการใส่ความคิดสร้างสรรค์ด้วยการออกแบบเครื่องประดับให้เหมาะกับตัววัตถุดิบโดยการออกแบบครั้งนี้มุ่งเน้นพัฒนาวัสดุเศษพลอยและการออกแบบเครื่องประดับที่สามารถบ่งบอกถึงเอกลักษณ์ของจังหวัดจันทบุรี ภายใต้หลักการการจัดการวัสดุเชิงสร้างสรรค์ คือการพัฒนาวัสดุเพื่อให้เกิดผลิตภัณฑ์ใหม่ด้วยความคิดสร้างสรรค์ ซึ่งมีองค์ประกอบคือ 1. การจัดการวัสดุ 2. แรงบันดาลใจที่เป็นเอกลักษณ์ของจังหวัดจันทบุรี 3. แนวโน้มกระแสนิยมสำหรับเครื่องประดับ นำไปสู่การวิเคราะห์เพื่อสร้างแนวทางการออกแบบเครื่องประดับสำหรับเศษพลอยที่เหลือจากการผลิตในกระบวนการต่าง ๆ นอกจากเพิ่มมูลค่าเครื่องประดับแล้ว ยังมีส่วนช่วยลดการนำเข้าวัตถุดิบพลอยจากต่างประเทศ เนื่องจากในปัจจุบันประเทศไทยพึ่งพาการนำเข้าอัญมณีจากต่างประเทศเป็นจำนวนมาก การนำวัสดุเศษพลอยที่มีอยู่มากตามท้องตลาดภายในประเทศมาใช้ในการพัฒนาผลิตภัณฑ์เครื่องประดับจะเป็นส่วนสำคัญในการยกระดับและเพิ่มช่องทางผลิตภัณฑ์ รวมไปถึงพัฒนาอุตสาหกรรมอัญมณีและเครื่องประดับ อีกทั้งยังเป็นการส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ให้แก่อุตสาหกรรมอัญมณีและเครื่องประดับของจังหวัดจันทบุรีและประเทศไทยด้วย

วัตถุประสงค์

1. ศึกษาแนวทางในการนำเศษพลอยมาพัฒนาเป็นเครื่องประดับเพื่อเพิ่มมูลค่า
2. เพื่อออกแบบเครื่องประดับจากเศษพลอยภายใต้หลักการการจัดการวัสดุเชิงสร้างสรรค์
3. สร้างสรรค์และพัฒนาเครื่องประดับจากเศษพลอยที่ได้รับแรงบันดาลใจจากเอกลักษณ์ของจังหวัดจันทบุรี

ขอบเขตของงานวิจัย

1. ขอบเขตด้านวัสดุ

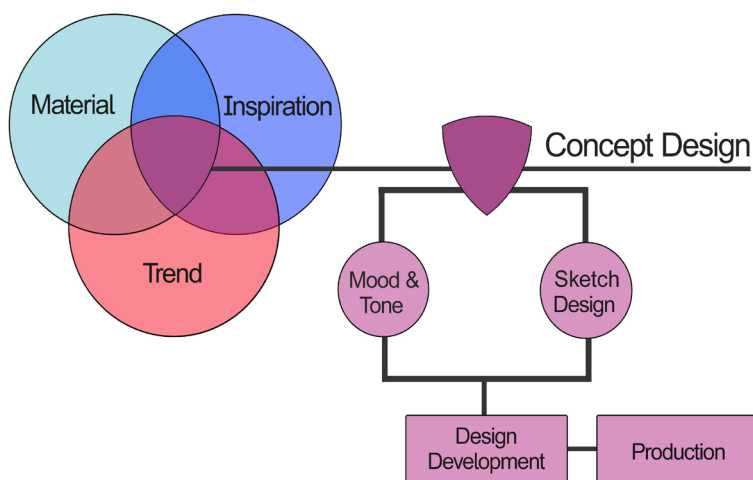
ผู้วิจัยมุ่งเน้นการพัฒนาวัสดุเศษพลอย โดยทำการศึกษา วิเคราะห์ข้อจำกัดของวัสดุและความเป็นไปได้ในการนำวัสดุมาใช้ในการออกแบบ โดยให้ความสำคัญกับการศึกษา คัดแยกประเภทชนิด ขนาดและรูปทรงของเศษพลอยที่พบมากในท้องตลาด รวมไปถึงการศึกษาและวิเคราะห์ข้อจำกัดในการนำมาสร้างสรรค์ผลงานเครื่องประดับด้วยเทคนิคต่าง ๆ เพื่อเพิ่มมูลค่าให้แก่เศษพลอย

2. ขอบเขตการนำเศษพลอยมาใช้ร่วมกับการออกแบบ

มุ่งเน้นการพัฒนาวัสดุเศษพลอย ภายใต้หลักการจัดการวัสดุเชิงสร้างสรรค์ ซึ่งมีข้อมูลสำคัญที่สามารถนำไปสู่การสร้างแนวทางการออกแบบ 3 หลักการ ได้แก่ 1. แรงบันดาลใจ 2. การจัดการวัสดุ 3. แนวโน้มกระแสนิยม โดยจะนำข้อมูลทุกส่วนมาวิเคราะห์และสรุป สู่การสร้างแนวทางการออกแบบ (Concept Design) การสร้างกระดานอารมณ์และความรู้สึก (Mood & Tone) การสร้างแบบร่าง (Sketch Design) การพัฒนาแบบร่าง (Design Development) และผลิตผลงานเครื่องประดับ (Production) ดังภาพที่ 1

3. ขอบเขตด้านการออกแบบ

ด้านการออกแบบจะมุ่งเน้นการนำเอาเอกลักษณ์ที่มีอยู่ภายในจังหวัดจันทบุรี ทั้งในส่วนของวัฒนธรรม ประเพณี เอกลักษณ์ที่โดดเด่นและมีชื่อเสียงของจังหวัดจันทบุรี นำเสนอผ่านวิธีการค้นหาแรงบันดาลใจไม่ว่าจะเป็นการวิเคราะห์เอกลักษณ์ทั้งในส่วนของวัตถุธาตุ (Physical Elements) และมโนทัศน์ธาตุ (Conceptual Elements) มาวิเคราะห์เพื่อสรุปแนวทางการออกแบบที่ชัดเจน นำไปสู่การสร้างแบบร่างโดยการออกแบบนั้นจะต้องคำนึงถึงองค์ประกอบ ความสวยงาม การสื่อความหมาย ความรู้สึกที่สามารถสื่อสารได้อย่างชัดเจนตรงตามแนวทางการออกแบบ และจะต้องสามารถผลิตเป็นผลงานเครื่องประดับร่วมกับเศษพลอยได้



ภาพที่ 1 หลักการออกแบบ สำหรับการพัฒนารูปแบบเครื่องประดับสร้างสรรค์จากเศษพลอยเพื่อเพิ่มมูลค่า และส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์

วิธีการดำเนินงานวิจัย

1. รวบรวมและศึกษาข้อมูลทั้งจากเอกสาร บทความ งานวิจัย ข้อมูลจากออนไลน์ รวมไปถึงกระแสนิยมงานออกแบบเครื่องประดับในปัจจุบัน เพื่อนำไปสู่การสร้างแนวทางการออกแบบจากเอกลักษณ์ของจังหวัดจันทบุรี ทั้งในส่วนของวัสดุเศษพลอยและแรงบันดาลใจ สู่การสร้างสรรค์ผลงานเครื่องประดับ
2. ลงพื้นที่เพื่อสำรวจและเก็บข้อมูลภาคสนาม โดยกำหนดพื้นที่ภายในจังหวัดจันทบุรี ซึ่งมุ่งเน้นการศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับวัฒนธรรม ประเพณีและวิถีชีวิต เพื่อนำข้อมูลเหล่านั้นมาวิเคราะห์และสรุปนำไปสู่การสร้างแนวทางการออกแบบจากหลักการจัดการวัสดุเชิงสร้างสรรค์
3. กำหนดแนวทางการออกแบบจากหลักการจัดการวัสดุเชิงสร้างสรรค์ ภายใต้ 3 หลักการ คือ แรงบันดาลใจ การจัดการวัสดุ และแนวโน้มกระแสนิยมสำหรับเครื่องประดับ
4. การออกแบบภาพร่างเครื่องประดับ และการพัฒนารูปแบบเครื่องประดับ
5. ประเมินผลแบบร่างเครื่องประดับ พร้อมเลือกแบบร่างที่มีความเหมาะสมมากที่สุด และนำไปปรับปรุงเพื่อผลิตต้นแบบเครื่องประดับ
6. สร้างสรรค์ผลงานเครื่องประดับจากเศษพลอย ที่ได้รับแรงบันดาลใจจากเอกลักษณ์จังหวัดจันทบุรี

ผลการวิจัย

ผลการวิจัยจะเป็นการสรุปผลของทั้ง 3 หลักการของหลักการจัดการวัสดุเชิงสร้างสรรค์ คือ 1. แรงบันดาลใจ 2. การจัดการวัสดุ และ 3. แนวโน้มกระแสนิยม ซึ่งผลสรุปจากทั้ง 3 องค์ประกอบนี้ สามารถนำมาวิเคราะห์เพื่อสร้างแนวทางการออกแบบ และผลิตผลงานเครื่องประดับภายใต้โครงการวิจัย โดยผลการวิจัยมีดังนี้

1. แรงบันดาลใจจากเอกลักษณ์จังหวัดจันทบุรี

อุตสาหกรรมอัญมณีและเครื่องประดับภายในจังหวัดจันทบุรีถือว่าเป็นกลุ่มสินค้าสำคัญที่สร้างรายได้เข้าสู่ประเทศเป็นจำนวนมาก แต่เนื่องในปัจจุบันเกิดการเปลี่ยนแปลงของสถานะเศรษฐกิจโลก จากสถานการณ์การแพร่ระบาดของไวรัสโควิด – 19 ทำให้ทิศทางการขับเคลื่อนอุตสาหกรรมอัญมณีและเครื่องประดับไม่สามารถมุ่งเน้นการเป็นฐานการผลิต และการจ้างช่างฝีมือแรงงานในท้องถิ่นเพียงเท่านั้น อุตสาหกรรมอัญมณีและเครื่องประดับในจังหวัดจันทบุรี มีความจำเป็นในการพัฒนาผลิตภัณฑ์ที่บ่งบอกความเป็นเอกลักษณ์ที่โดดเด่นภายในจังหวัด ผ่านการเล่าเรื่องราวที่มีความทันสมัย อีกทั้งยังสามารถส่งเสริมเศรษฐกิจภายในจังหวัดได้ทุกมิติ โดยผู้วิจัยสามารถสรุปเอกลักษณ์ท้องถิ่นของจังหวัดจันทบุรีที่สามารถนำไปสู่การสร้างแนวทางการออกแบบได้ดังนี้

1.1 มนต์เสน่ห์เมืองประวัติศาสตร์

จังหวัดจันทบุรีนับเป็นจังหวัดที่มีความสำคัญทางประวัติศาสตร์ มีสถานที่สำคัญในอดีต ไม่ว่าจะเป็นเมืองเพนียดที่มีอายุราว 1,200 ปี บริเวณวัดทองทั่ว รวมไปถึงชุมชนริมแม่น้ำจันทบุรี หรือที่เรียกกันว่า “ย่านท่าหลวง” ถนนที่บอกเล่าเรื่องราวประวัติศาสตร์ ศิลปวัฒนธรรม และวิถีชีวิตของจังหวัดจันทบุรีที่ดำเนินมาอย่างยาวนาน

กว่า 100 ปี มีสถาปัตยกรรมที่สำคัญทางประวัติศาสตร์ ไม่ว่าจะเป็นบ้านหลวงราชไมตรี และอาสนวิหารพระนางมารีอาปฏิสนธินิรมลที่ตั้งอยู่ตรงข้ามปากแม่น้ำจันทบุรี นอกจากนี้จังหวัดจันทบุรียังเป็นสถานที่สำคัญในการกอบกู้เอกราชของชาติไทย เนื่องจากพระเจ้าตากสินได้ใช้พื้นที่จังหวัดจันทบุรีในการรวบรวมไพร่พล และต่อเรือเพื่อไปกอบกู้เอกราชที่กรุงศรีอยุธยาในเวลาต่อมา ซึ่งทำให้ภายในจังหวัดมีสถานที่สำคัญไม่ว่าจะเป็น อุทยานสมเด็จพระเจ้าตากสินมหาราช ศาลสมเด็จพระเจ้าตากสิน ซึ่งมนต์เสน่ห์ทางประวัติศาสตร์ดังกล่าวเป็นเอกลักษณ์ที่ควรสืบสานและอนุรักษ์ไว้

นอกจากนี้จังหวัดจันทบุรียังมีประชากรจากหลากหลายเชื้อชาติ ไม่ว่าจะเป็น ญวน ของ จีน ไทย ทำให้วัฒนธรรมที่อยู่ร่วมกันภายในจังหวัดเกิดความหลากหลายและผสมผสานเป็นรูปแบบของวัฒนธรรมลูกผสม ซึ่งให้ความรู้สึกที่แตกต่างจากวัฒนธรรมต้นแบบ โดยถ่ายทอดผ่านรูปแบบศิลปวัฒนธรรมต่าง ๆ ซึ่งเอกลักษณ์ทางวัฒนธรรมที่ปรับเปลี่ยนเหล่านี้เป็นอีกหนึ่งที่สามารถนำไปสู่กระบวนการออกแบบได้ดังตารางที่ 1

มโนทัศน์ธาตุ (Conceptual Elements)		วัตถุธาตุ (Physical Elements)	
- วิถีชีวิตริมน้ำจันทบุรี	- ความภาคภูมิใจ	- ลายขนมปังขิง	- ขนมท้องถิ่น
- เรื่องราวประวัติศาสตร์	- ความศรัทธา	- ลายเถาวัลย์	- เทคนิคสแตนกลาส
- การเปลี่ยนผ่าน	- ความไหลลื่น	- ลวดลายจีน	- พระเจ้าตาก
- วัฒนธรรม / ประเพณี	- ลูกผสม	- สถาปัตยกรรม	- พระนางมารีอา

1.2 เมืองแห่งผลไม้

จังหวัดจันทบุรีเป็นจังหวัดที่อุดมสมบูรณ์ไปด้วยทรัพยากรธรรมชาติทั้งในดินและในน้ำ อีกทั้งยังมีสภาพภูมิประเทศและภูมิอากาศที่เอื้ออำนวยต่อการทำการเกษตร (อ้างอิง) ทำให้ผลผลิตทางการเกษตรมีความอุดมสมบูรณ์ โดยเฉพาะผลไม้หลากหลายชนิด ไม่ว่าจะเป็นผลไม้สด ทั้งทุเรียน แก้วมังกร เงาะ มังคุด ลำไย ลองกอง ลางสาด สละ ระกำ สับปะรด หรือผลิตภัณฑ์แปรรูปต่าง ๆ ก็ได้รับความนิยมจากนักท่องเที่ยวเช่นเดียวกัน ซึ่งเอกลักษณ์เมืองแห่งผลไม้ไม่ได้ถือว่าเป็นเอกลักษณ์สำคัญที่สามารถแสดงตัวตนให้กับบุคคลภายนอกหรือนักท่องเที่ยว ที่แวะเวียนมาจับจ่ายใช้สอยผลิตภัณฑ์ต่าง ๆ ภายในจังหวัดจันทบุรีได้เป็นอย่างดี สามารถนำไปสู่กระบวนการออกแบบได้ดังตารางที่ 2

ตารางที่ 2 การวิเคราะห์เอกลักษณ์จากแนวทาง “เมืองแห่งผลไม้”

มโนทัศน์ธาตุ (Conceptual Elements)		วัตถุธาตุ (Physical Elements)	
- ความสดชื่น	- ความสนุกสนาน	- ทุเรียน	- สละ
- ความอุดมสมบูรณ์	- รสชาติ / กลมกล่อม	- มังคุด	- พันธ์ผิวของผลไม้
- การท่องเที่ยวเชิงเกษตร	- ผลิดอกออกผล	- ลองกอง	- สีส้นผลไม้
	- การเจริญเติบโต	- รูปทรงธรรมชาติ	

1.3 ภูมิปัญญาท้องถิ่นจันทบูร

จันทบุรีถือได้ว่าเป็นจังหวัดที่มีเอกลักษณ์ทางภูมิปัญญาท้องถิ่นที่มีความน่าสนใจ ซึ่งสามารถถ่ายทอดออกมาทั้งในส่วนของวัฒนธรรม วิถีชีวิต โดยเฉพาะอย่างยิ่งเมื่อเอกลักษณ์เหล่านั้นยังถ่ายทอดสู่ผลิตภัณฑ์ที่เป็นเอกลักษณ์ของจังหวัด ไม่ว่าจะเป็นงานทอเสื่อและงานทอผ้าพื้นเมือง ส่วนงานจักสานนั้นเครื่องจักสานที่ยังคงอยู่ในความนิยมคือ เครื่องจักสานจากปอและกก ซึ่งเป็นภูมิปัญญาของชาวจันทบุรีมาอย่างยาวนานกว่า 100 ปี สร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์ต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็น เสื่อ กระเป่า ของที่ระลึก ซึ่งงานจักสานเหล่านี้จะมีเอกลักษณ์เฉพาะ ไม่ว่าจะเป็นวิธีการทำ และลวดลายต่าง ๆ นอกจากนี้จังหวัดจันทบุรีเองมีภูมิปัญญาในเรื่องการทำเครื่องประดับคือ แหวนกล ซึ่งเป็นของดีเมืองจันทบูร เป็นที่รู้จักและแสวงหากันมากอย่างหนึ่ง ตัวเรือนเป็นรูปปูทะเล พญานาค กุ้ง เป็นลักษณะแหวนที่ใส่เรียงกัน ซึ่งแหวนจะคล้องกันอยู่ไม่แยกจากกัน และเมื่อประกอบกันอย่างถูกวิธี แหวนจะมีสีด้านเรียงชิดกัน (Thai heritage treasury, 2021) ซึ่งจากที่กล่าวมาเป็นเพียงส่วนหนึ่งของภูมิปัญญาที่น่าสนใจ ซึ่งจังหวัดจันทบุรีเองมีเอกลักษณ์ทางภูมิปัญญาท้องถิ่นที่น่าสนใจและสามารถนำมาเป็นแรงบันดาลใจสู่งานออกแบบได้ ดังตารางที่ 3

ตารางที่ 3 การวิเคราะห์เอกลักษณ์จากแนวทาง “ภูมิปัญญาท้องถิ่นจันทบูร”

มโนทัศน์ธาตุ (Conceptual Elements)		วัตถุธาตุ (Physical Elements)	
- ภูมิปัญญาท้องถิ่น - ผสมผสาน - ดั้งเดิม / ย้อนยุค - ความต่อเนื่อง	- การเปลี่ยนผ่าน - ขนบธรรมเนียม - ละเลยดลลอ	- เครื่องจักสาน - ปอ / กก - การซ้ำ	- สีธรรมชาติ - แหวนกล - ลายตาราง / ลายข้าวหลามตัด

1.4 ชุมอัญมณีแห่งตะวันออก

จังหวัดจันทบุรีถือได้ว่าเป็นเมืองแห่งอัญมณี เนื่องจากแต่เดิมจังหวัดจันทบุรีมีอัญมณีที่มีชื่อเสียงหลากหลายชนิด ไม่ว่าจะเป็นบุษราคัม ไพลิน โดยเฉพาะทับทิมสยาม ซึ่งมีชื่อเสียงระดับโลก นอกจากนี้ยังมีช่างฝีมือที่มีความเชี่ยวชาญไม่ว่าจะเป็นการทำตัวเรือนเครื่องประดับ ภูมิปัญญาด้านการเผาพลอย โดยการใช้ความร้อนที่ทำให้อัญมณีราคาต่ำ มีมูลค่าและราคาสูงขึ้น อีกทั้งยังมีการเจียระไนพลอยเป็นการเพิ่มมูลค่าให้อัญมณีมีความสวยงามแวววาวมากยิ่งขึ้น ซึ่งในปัจจุบันจังหวัดจันทบุรีก็ยังคงได้รับความนิยมในการเลือกซื้อ อัญมณีและเครื่องประดับจากนักท่องเที่ยวทั้งในประเทศและต่างประเทศ โดยถือได้ว่าจังหวัดจันทบุรีเปรียบเสมือน “ชุมทรัพย์แห่งภาคตะวันออก”

อัญมณีที่มีชื่อเสียงมากของจังหวัดจันทบุรีมีหลายชนิด เช่น ไพลินสตาร์ บุษราคัม แต่ที่มีชื่อเสียงมากที่สุดคือทับทิมสยาม ในบริเวณจังหวัดจันทบุรีและตราด ที่บ้านหนองบอน บ่อไร่ นาวง ฯลฯ ซึ่งมีชื่อเสียงมากในระดับโลก อัญมณีดังกล่าวเหล่านี้มักขุดหาจากเหมืองในบริเวณเขารอบ ๆ ตัวเมืองจันทบุรี โดยเฉพาะอย่างยิ่งในบริเวณเขาพลอยแหวนและเขตตำบลบางกะจะ ซึ่งค้นพบอัญมณีเป็นจำนวนมาก อย่างไรก็ตามในปัจจุบันปริมาณอัญมณี

ที่ค้นพบในเขตจังหวัดจันทบุรีลดลงไปมาก ส่งผลให้ต้องนำเข้าอัญมณีจากต่างประเทศ โดยเฉพาะอย่างยิ่งจากประเทศมาดากัสการ์ในทวีปแอฟริกา เพื่อนำมาเป็นวัตถุดิบให้ช่างเจียรไนพลอยในจังหวัดจันทบุรีเป็นผู้เจียรไน การซื้อขายอัญมณีในจังหวัดจันทบุรีจะทำการซื้อขายในตลาดพลอยซึ่งตั้งอยู่ในเขตเมืองเก่าจันทบุรี โดยมีผู้ซื้อทั้งชาวไทยและชาวต่างประเทศ มีการคาดการณ์กันว่าใน 1 สัปดาห์มีเงินสะพัดอยู่ในตลาดพลอยประมาณ 200 - 500 ล้านบาท (Intayot, n.d.) ซึ่งจากเอกลักษณ์ดังกล่าวสามารถวิเคราะห์เอกลักษณ์เพื่อต่อยอดสู่การออกแบบได้ดังตารางที่ 4

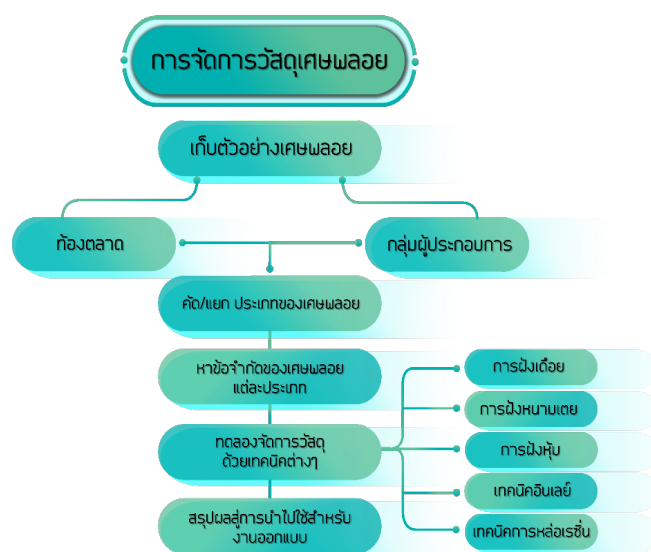
ตารางที่ 4 การวิเคราะห์เอกลักษณ์จากแนวทาง “ขุมอัญมณีแห่งตะวันออก”

มโนทัศน์ธาตุ (Conceptual Elements)		วัตถุธาตุ (Physical Elements)	
- คุณค่า / ล้ำค่า - ภูมิปัญญาด้านอัญมณี - นักสะสม - การกระจาย	- หรุหรา - เปล่งประกาย/แวววาว - โดดเด่น	- อัญมณี - รูปทรงเรขาคณิต - ผลึก - สีแดง / เหลือง / น้ำเงิน	- โลหะ - เทคนิคการเจียรไน - สมัยใหม่ - เป็นเหลี่ยมเป็นมุม

2 การจัดการวัสดุเศษพลอย

2.1 ประเภทของเศษพลอย

นักวิจัยได้ทำการเก็บข้อมูลตัวอย่างเศษพลอยทั้งจากที่มีอยู่ในท้องตลาดและรวบรวมจากผู้ประกอบการซึ่งเก็บไว้จำนวนมากแต่ไม่สามารถนำเศษพลอยเหล่านั้นมาเพิ่มมูลค่าได้มากเท่าที่ควร โดยจะทำการคัดแยกประเภทของเศษพลอยเพื่อหาข้อจำกัดและศึกษาเทคนิคทางเลือกต่าง ๆ ที่สามารถพัฒนาสู่งานออกแบบเครื่องประดับดังแผนผังของกระบวนการจัดการวัสดุเศษพลอยดังภาพที่ 2



ภาพที่ 2 แผนผังกระบวนการจัดการวัสดุเศษพลอย

Note: From © Worachai Roubroumlert 02/02/2021

- (1) เศษพลอยเนื้อแข็งขนาดเล็ก และเป็นพลอยเกรดต่ำ มีประกาย ที่มีขนาดไม่เกิน 5 มิลลิเมตร ที่ไม่ผ่านการนำไปเผาเพิ่มสีเนื่องจากไม่สามารถจะนำมาเจียรไนแล้วได้ราคาสูง ผู้ประกอบการส่วนใหญ่จะนำไปทำงานพุทธศิลป์หรือทำเป็นของที่ระลึก
- (2) เศษพลอยขนาดกลาง ขนาด 5 – 10 มิลลิเมตร เป็นเศษพลอยขนาดกลางที่มีตำหนิหรือรอยแตกมากแต่ยังสามารถนำมาเผาเพื่อทำให้สีมีความสดมากขึ้นได้ แต่ไม่เหมาะสมต่อการนำไปเจียรไนเนื่องจากเป็นกลุ่มพลอยที่มีตำหนิมาก จึงไม่คุ้มค่าต่อการปรับปรุงคุณภาพและไม่คุ้มค่าต่อการนำไปผลิตเป็นเครื่องประดับ ผู้ประกอบการส่วนใหญ่จะนำไปทำงานพุทธศิลป์ หรือของที่ระลึก
- (3) เศษพลอยขนาดกลาง ขนาด 10 มิลลิเมตร ขึ้นไป เป็นเศษพลอยที่มีขนาดใหญ่ สามารถนำไปปรับปรุงคุณภาพด้วยวิธีการเผาและสามารถเจียรไนได้ และจะมีตำหนิในเม็ดพลอยมาก ทำให้ไม่สามารถเพิ่มมูลค่าได้สูงมากนัก ส่วนใหญ่ผู้ประกอบการจะนำไปทำตัวเรือนที่มีราคาไม่สูง
- (4) เศษพลอยที่เป็นเศษจากการเจียรไนทั้งในร้านเจียรไน ซึ่งมีรูปร่างหลากหลาย เป็นเหลี่ยมคม ขนาดเล็กไม่สม่ำเสมอ มีความแข็งแรงมากพอที่จะนำมาผลิตร่วมกับเครื่องประดับได้ และทนความร้อนสูงได้
- (5) เศษพลอยขนาดเล็กที่ผ่านการโกนแต่ยังไม่ได้เจียรไนและขัดเงา ซึ่งจะมีขนาดเล็กและไม่มีผิวแวววาว อีกทั้งยังมีขนาดไม่เท่ากัน
- (6) พลอยเกรดต่ำที่มีตำหนิมากและรูปทรงไม่ได้มาตรฐานหรือเสียรูป เกิดจากการเจียรไนที่ผิดพลาดไม่ว่าจะเป็นเหลี่ยมของพลอยแต่ละส่วนที่ไม่เท่ากัน หรือทำให้พลอยไม่ได้รูปทรงตามมาตรฐาน ส่วนใหญ่ผู้ประกอบการจะนำไปเข้าตัวเรือนและขายในราคาถูก
- (7) เศษพลอยที่มีลักษณะเป็นผลึก ด้วยรูปทรงที่มีลักษณะเป็นผลึกต่าง ๆ เช่น สี่เหลี่ยม หกเหลี่ยมหรือพีระมิดฐานสี่เหลี่ยม ซึ่งเป็นรูปทรงของอัญมณีที่เกิดตามธรรมชาติส่งผลให้มีความสวยงาม การคัดสรรจึงมีความจำเป็นจะต้องคัดสรรในรูปทรงที่ใกล้เคียงกัน และมีการปรับปรุงตัวเศษพลอยเพื่อความเหมาะสมกับการออกแบบแต่เนื่องจากมีตำหนิภายในมากทำให้ผู้ประกอบการไม่สามารถนำไปทำตัวเรือนเครื่องประดับได้
- (8) เศษพลอยลักษณะละเอียดเป็นผงคล้ายเม็ดทราย มีลักษณะความแวววาวขึ้นอยู่กับลักษณะของพลอยในแต่ละรูปแบบ เศษพลอยในกลุ่มนี้จัดได้ว่าเป็นเศษพลอยที่แทบจะไร้มูลค่าอย่างแท้จริง ด้วยเป็นเศษผงเหลือจากกระบวนการเจียรไน ขัด แต่ง ทั้งพลอยก้อน และพลอยเจียรไน เศษพลอยในกลุ่มนี้นับว่ามีปริมาณมาก โดยผู้ประกอบการส่วนใหญ่จะมีเศษพลอยในลักษณะนี้อยู่เป็นจำนวนมาก และไม่สามารถนำไปสร้างมูลค่าเพิ่มได้ (Roubroumlert, 2020, p. 19)

โดยสามารถสรุปประเภทของเศษพลอยที่ได้จากการศึกษาทั้งหมด 8 ประเภท ดังภาพที่ 3



ภาพที่ 3 ประเภทของเศษพลอย

Note: From © Worachai Roubroumlert 02/02/2021

2.2 การทดลองเทคนิคการฝังเศษพลอย

จากการจำแนกลักษณะเศษพลอยตามลักษณะต่าง ๆ ตามที่อธิบายในเบื้องต้น เมื่อผ่านการคัดแยกตามลักษณะที่ต้องการ ได้แบ่งลักษณะของเศษพลอยจากรูปทรงโดยกำหนดแบ่งออกเป็นสองกลุ่มคือ กลุ่มที่ต้องมีการปรับปรุงตัวเศษพลอย กับกลุ่มที่ไม่มีการปรับปรุงเศษพลอย โดยในกลุ่มประเภทหลังสามารถทำได้เพียงเทคนิคฝังหนิบที่ไม่ต้องจัดการกับเศษพลอยมากนัก แต่ต้องคัดเศษพลอยให้ได้ขนาดและสีตามต้องการส่วนประเภทอื่น ๆ ต้องมีการจัดการเศษพลอยเพื่อปรับแต่งให้เข้ากับตัวเรือนเครื่องประดับต้นแบบจากการทดลองทำต้นแบบได้ใช้เทคนิคการจัดการเศษพลอยทั้งหมด 5 เทคนิค ดังนี้

(1) การฝังเดี่ยว หรือการเจาะเศษพลอยคล้ายลูกบิด (ภาพที่ 4) รูปแบบการฝังเดี่ยวถือได้ว่าเป็นรูปแบบการจัดการพลอยรูปแบบที่เก่าแก่ที่สุดที่ปรากฏอยู่ในกลุ่มวัฒนธรรมลูกบิด ในอดีตเป็นการเจาะหิน ซึ่งแตกต่างจากการเจาะพลอยเนื่องจากพลอยมีความเปราะกว่า ทำให้แตกหักได้ง่ายกว่า โดยเฉพาะการเจาะพลอยที่มีลักษณะแท่งยาว ซึ่งจะทำโดยการใช้ดอกสว่านเจาะจากหัวและท้ายมาชนกันตรงกลาง และนำมาแบ่งเป็นท่อน ๆ จากนั้นจึงนำไปขึ้นรูปลักษณะต่าง ๆ เทคนิคการฝังเดี่ยวสามารถใช้ได้กับพลอยหลากหลายชนิดขึ้นอยู่กับรูปทรงของพลอย โดยวิธีการทำต้องนำดอกสว่านที่มีขนาดที่เหมาะสมกับรูปทรงของพลอยมาเจาะลงไปในเนื้อพลอย และจะต้องทำการเลี้ยงน้ำหรือหยดน้ำให้พลอยตลอดระยะเวลาในการเจาะ เพื่อไม่ให้พลอยเกิดความร้อนจนเกินไป ซึ่งความร้อนอาจให้พลอยเสียหายและแตกได้

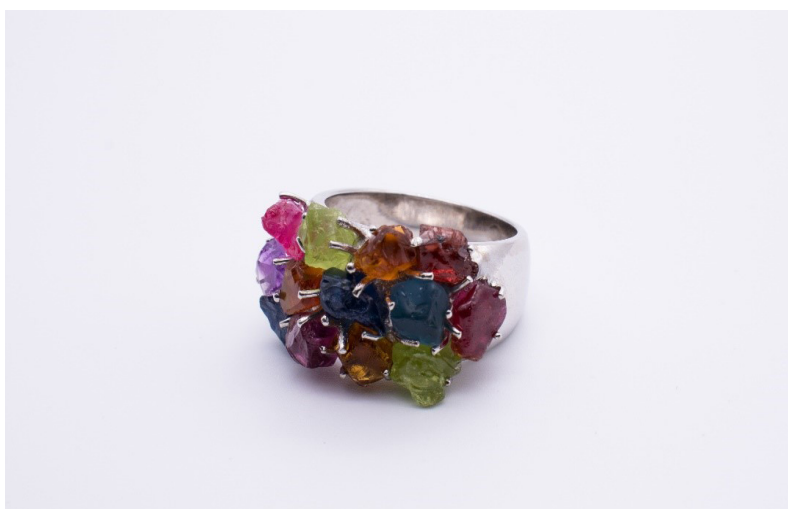


ภาพที่ 4 การทดลองเทคนิคการฝังเดี่ยว

Note: From © Worachai Roubroumlert 02/02/2021

จากการทดลองวิธีการฝังเดี่ยวกับเศษพลอยพบว่า เป็นเทคนิคที่ยังสามารถพัฒนาและต่อยอดสู่งานออกแบบ แต่ยังมีข้อจำกัดในเรื่องการเจาะเศษพลอย ที่ต้องอาศัยช่างที่มีความชำนาญเทคนิคการเจาะ ช่างที่ทำการเจาะต้องประยุกต์การจับยึดโดยทำการเจาะผ่านน้ำ ทำให้เจาะได้ล้าช้าและประสบปัญหาเศษพลอยแตกเสียหาย โดยจากปัญหาดังกล่าวอาจมีแนวทางแก้ไขด้วยการสร้างเครื่องมือเฉพาะในการจับยึดเศษพลอยให้มั่นคง และต้องใช้หัวเจาะจากวัสดุที่เป็นทังสเตนคาร์ไบด์ (Tungsten Carbide) ซึ่งมีความแข็งแรง และคงทนมากกว่าวัสดุทั่วไป

(2) การจัดการแบบฝังหนามเตย (ภาพที่ 5) ถือเป็นเทคนิคพื้นฐานของการฝังพลอย ซึ่งสามารถฝังพลอยได้ทุกรูปแบบ ในส่วนของเศษพลอยอาจต้องหาตำแหน่งในการฝังให้เหมาะสมกับขนาดของเศษพลอยโดยวิธีการฝังหนามเตยจะเป็นการนำลวดโลหะมาทำเป็นลักษณะคล้ายซี่เขี้ยว ซึ่งจะยึดพลอยด้วยวิธีการกดลวดโลหะลงบนหน้าพลอย ซึ่งเมื่อนำเทคนิคดังกล่าวมาจัดการกับเศษพลอยที่มีขนาดไม่เท่ากัน จำเป็นต้องจัดวางเศษพลอยให้มีความลงตัวมากที่สุด ที่สำคัญการฝังหนามเตยกับเศษพลอยอาจต้องมีกระบวนการคัด หรือปรับปรุงเศษพลอยที่หลากหลายขนาดเพื่อให้เหมาะสมกับชนิดของเครื่องประดับ



ภาพที่ 5 การทดลองเทคนิคการฝังหนามเตย

Note: From © Worachai Roubroumlert 02/02/2021

จากการทดลองเทคนิคการฝังหนามเตย ซึ่งเป็นเทคนิคที่ช่างทำเครื่องประดับส่วนใหญ่คุ้นเคย ซึ่งการฝังหนามเตยโดยทั่วไปจะใช้ฝังพลอยในรูปแบบพลอยเจียรระไนที่มีขนาดกลางไปจนถึงขนาดใหญ่ การจัดการพื้นที่บนตัวเรือนจึงไม่เกิดปัญหา แต่เศษพลอยมีลักษณะรูปร่างที่ไม่ได้มาตรฐานในการฝังเข้ากับตัวเรือน จึงต้องคำนึงถึงพื้นที่การจัดการจัดวางเป็นอย่างมาก ปัจจัยหลักที่สำคัญจึงอยู่ที่การคัดเลือกเศษพลอยมาจัดวางต้องคำนึงถึงหลายส่วนขึ้นอยู่กับ การแก้ปัญหาในขั้นตอนการออกแบบ

(3) การจัดการเศษพลอยแบบฝังหุ้ม (ภาพที่ 6) คือการสร้างกรอบหุ้มบริเวณขอบพลอยที่เป็นรูปทรงตามลักษณะพลอยเจียรระไนโดยทั่วไป แต่การจัดการกับเศษพลอยจะต้องมีการปรับลักษณะการฝังหุ้มให้เป็นไปตามรูปทรงเศษพลอยที่คัดสรรมา หรือทำการปรับปรุงรูปทรงของพลอยเพื่อให้ง่ายต่อการจัดการ

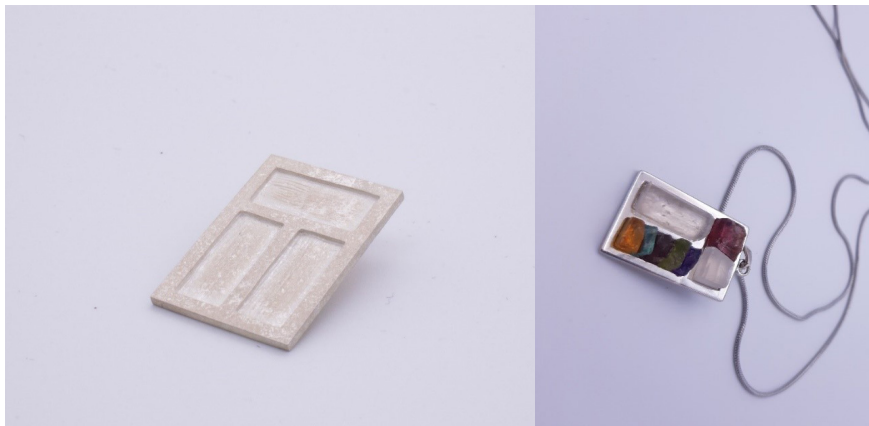


ภาพที่ 6 การทดลองเทคนิคการฝังหุ้ม

Note: From © Worachai Roubroumlert 02/02/2021

จากการทดลองเทคนิคการฝังหุ้มกับเศษพลอย การฝังหุ้มจะเป็นวิธีที่ได้รับความนิยมในการทำเครื่องประดับทั่วไป ซึ่งเป็นลักษณะการฝังที่ช่างฝังมีความชำนาญ แต่การนำเศษพลอยมาฝังหุ้มตามรูปทรงพลอยเจียรระไนเหลี่ยมตามรูปทรงต่าง ๆ เช่น ทรงกลม ทรงรี ทรงเหลี่ยม หรือรูปทรงอิสระ ทำให้เกิดปัญหาในการผลิตตัวเรือนเครื่องประดับเนื่องจากเศษพลอยมีรูปทรงที่ไม่ได้มาตรฐาน การฝังจึงต้องสร้างกระเปาะฝังหุ้มตามรูปทรงเศษพลอย ในส่วนนี้จึงเป็นการเพิ่มต้นทุนในการผลิตส่วนของงานช่าง แต่ข้อดีของการฝังหุ้มเป็นการเน้นรูปทรงรอบนอกของเศษพลอยให้มีความชัดเจนขึ้น ทำให้เกิดความน่าสนใจตลอดจนถึงการออกแบบเพิ่มเติมพื้นที่ด้านข้างที่ช่วยเพิ่มความน่าสนใจให้กับชิ้นงานมากขึ้น

(4) การจัดการเศษพลอยด้วยเทคนิคอินเลย์ (Inlays) (ภาพที่ 7) โดยวิธีการคือการสร้างร่องโลหะให้มีระดับความลึกเพียงพอที่จะนำเศษพลอยอัดลงไปให้พอดีกับตัวเรือนโลหะ ซึ่งหากจะนำเศษพลอยมาใช้จำเป็นจะต้องจัดการกับเศษพลอยลักษณะแบนเป็นแผ่นจากการตัดผ่านก้อนพลอยดิบ โดยใช้วิธีการยึดเกาะเศษพลอยกับตัวเรือนด้วยวัสดุสังเคราะห์จำพวกเรซิน ลงบนโลหะที่เตรียมร่องไว้สำหรับรองรับเศษพลอย โดยจำเป็นจะต้องปรับปรุงหรือเจียรระไนรูปทรงของพลอยบางส่วนเพื่อให้เต็มในพื้นที่ยึดล็อก



ภาพที่ 7 การทดลองเทคนิคอินเลย์ (Iniays)

Note: From © Worachai Roubroumlert 02/02/2021

จากการทดลองเทคนิคการจัดการแบบอินเลย์กับเศษพลอยพบว่า เทคนิคอินเลย์เหมาะกับเศษพลอยในบางรูปทรง เช่น กลุ่มเศษพลอยแผ่นแบนที่เกิดจากการตัดผ่านจากก้อนพลอยดิบ ด้วยมีลักษณะแบนบางอยู่แล้ว จึงทำให้ไม่ต้องปรับปรุงลักษณะเศษพลอยมาก เพียงแค่การตัดแต่งให้เข้ากับลักษณะร่องลึกที่ออกแบบไว้ นอกจากนี้ยังสามารถนำเศษพลอยละเอียดลักษณะเม็ดทรายมาจัดการในร่องลึกแบบอินเลย์ได้ โดยอาจใช้สารยึดติดจำพวกเรซิน มาช่วยในการประสานยึดเกาะเศษพลอยให้รวมกันเป็นรูปร่างตามร่องลึก เทคนิคอินเลย์ ทำให้เศษพลอยฝังอยู่ในร่องลึกตามรูปแบบที่ออกแบบได้ เทคนิคนี้จึงมีความน่าสนใจ แต่ยังมีข้อจำกัดที่มีความชำนาญในกระบวนการผลิต

(5) การจัดการเศษพลอยด้วยเทคนิคการหล่อเรซิน (ภาพที่ 8) เทคนิคการหล่อเรซินเป็นเทคนิคหนึ่งที่สามารถนำมาพัฒนาร่วมกับเศษพลอยเพื่อสร้างสรรค์เป็นงานเครื่องประดับได้ แนวทางการออกแบบวัสดุเรซินกับเศษพลอยสามารถจัดการกับเศษพลอยได้ทุกรูปแบบ โดยมีส่วนสำคัญอยู่ 2 ประการคือการสร้างรูปแบบภายนอกคือรูปทรงที่ได้จากแบบพิมพ์เพื่อนำมาหล่อเรซินที่สามารถผลิตได้หลายรูปแบบขึ้นอยู่กับแม่พิมพ์ที่ใช้ เทคนิคการหล่อเรซินถือได้ว่าเป็นการจัดการกับเศษพลอยในการสร้างสรรค์เป็นเครื่องประดับได้หลากหลายมากที่สุด



ภาพที่ 8 การทดลองเทคนิคอินเลย์ (Iniays)

Note: From © Worachai Roubroumlert 02/02/2021

จากการทดลองเทคนิคหล่อเรซินร่วมกับเศษพลอย ผลิตภัณฑ์ที่ใช้วัสดุเรซินกับเศษพลอยส่วนใหญ่ที่พบเห็นตามท้องตลาดจะเป็นจานรองแก้ว พวงกุญแจ หรือของที่ระลึกต่าง ๆ ยังไม่เน้นเรื่องการออกแบบมากนักเป็นเพียงแต่การนำเทคนิคการหล่อเรซินมาใช้กับวัสดุเศษพลอย การนำเรซินกับวัสดุเศษพลอยสามารถตอบโจทย์การออกแบบและการจัดการกับวัสดุเศษพลอยได้ทุกประเภท ด้วยเป็นการออกแบบรูปทรงภายนอกให้เป็นไปตามแนวความคิด ถึงแม้ว่าเทคนิคการหล่อเรซินจะตอบโจทย์ได้ดีเพียงใดก็ยังมีสิ่งที่จะต้องพัฒนาอีกคือ รูปแบบแม่พิมพ์ที่มีอยู่ค่อนข้างจำกัดในท้องตลาด ทำให้ต้องสร้างแม่พิมพ์ขึ้นมาเองเพื่อตอบสนองแนวความคิดทางการออกแบบที่หลากหลาย รวมถึงส่วนผสมของเรซินในท้องตลาดที่มีความหลากหลาย โดยแต่ละสูตรมีสมบัติที่แตกต่างกันออกไป จึงจำเป็นที่จะต้องทำการทดลองเพื่อหาความเหมาะสมนำไปสู่การผลิตชิ้นงานเครื่องประดับเศษพลอยจากเรซิน (Roubroumlert, 2020, p. 36)

จากการทดลองเทคนิคทั้งหมด 5 เทคนิคร่วมกับเศษพลอยข้างต้น พบว่าวัสดุเศษพลอยมีความหลากหลาย การนำมาใช้งานจำเป็นต้องมีการคัดประเภทและชนิดของพลอยให้เหมาะกับงานที่จะผลิต รวมไปถึงค่าแรงในการปรับปรุงเศษพลอย ที่ต้องใช้ช่างฝีมือเจียรระไนซึ่งอาจทำให้ผลงานเครื่องประดับมีราคาสูง เช่น การเจาะพลอย เพื่อทำการฝังแบบฝังเดียว ส่งผลให้ค่าแรงในการสร้างต้นแบบสูง โดยเทคนิคการหล่อเรซินร่วมกับเศษพลอยเป็นแนวทางหนึ่งที่สามารถจัดการกับเศษพลอยได้หลากหลายรูปแบบ อีกทั้งยังเป็นเทคนิคที่สามารถพัฒนาต่อยอดได้

3. แนวโน้มกระแสนิยม

3.1 ความนิยมรูปแบบเครื่องประดับในปัจจุบันและกระแสนิยมในอนาคต ปี ค.ศ. 2020

เนื่องจากการออกแบบภายใต้โครงการวิจัยในครั้งนี้ต้องการนำหลักการออกแบบสร้างสรรค์ให้มีความทันสมัยโดดเด่นและเป็นที่ต้องการในยุคปัจจุบันมากขึ้น กระแสนิยมในการออกแบบปัจจุบันจึงมีความสำคัญในพัฒนารูปแบบเครื่องประดับ

การคาดการณ์หรือการทำนายแนวโน้มกระแสนิยมแฟชั่น เกิดจากการเสาะหาและเก็บรวบรวมข้อมูล จากแหล่งข้อมูลที่น่าเชื่อถือต่าง ๆ นำมาวิเคราะห์สรุปเป็นแนวโน้มกระแสนิยมที่สามารถนำมาใช้ในการออกแบบ ซึ่งปัจจัยต่าง ๆ ที่ส่งผลต่อการกำหนดแนวโน้มกระแสนิยม ได้แก่ สังคม การศึกษา บทบาท เพศ ทรัพยากรต่าง ๆ แนวคิด วิถีชีวิต ประชากร สื่อและเทคโนโลยี และอีกหลาย ๆ ปัจจัยที่เกี่ยวข้อง ผู้วิจัยเล็งเห็นความสำคัญในการนำกระแสนิยมในสังคม การออกแบบ วิถีชีวิตของกลุ่มคนต่าง ๆ ในปัจจุบัน เกิดเป็นคาดการณ์กระแสนิยมในอนาคตที่กำลังจะเกิดขึ้น สำหรับ ปี ค.ศ. 2020 การเลือกแหล่งข้อมูลทางการออกแบบมาวิเคราะห์กระแสนิยมสำหรับการออกแบบเครื่องประดับสร้างสรรค์จากเศษพลอยจะเป็นการรวบรวมข้อมูลจากหลากหลายแหล่งข้อมูล ซึ่งจะมุ่งเน้นแหล่งข้อมูลที่มีความน่าเชื่อถือ หรือเป็นกระแสหลักในแวดวงการออกแบบเครื่องประดับคือ หนังสือ Trendvision Jewellery + Forecasting 2020+ (Fiera di Vicenza, 2020) รวมไปถึงการศึกษาข้อมูลต่าง ๆ ที่สอดคล้องกับกระแสการออกแบบเครื่องประดับใน ปี ค.ศ. 2020 ซึ่งข้อมูลทั้งหมดที่รวบรวมจะนำมาวิเคราะห์สู่การสร้างแนวโน้มที่มีความเหมาะสมสำหรับงานออกแบบในครั้งนี้ตามหลักการคาดการณ์แนวโน้มกระแสนิยมโดยสามารถสรุปแนวโน้มกระแสนิยมสำหรับงานออกแบบครั้งนี้

3.2 สรุปแนวโน้มกระแสนิยมสำหรับงานออกแบบเครื่องประดับในปัจจุบันและกระแสนิยมในอนาคต ค.ศ. 2020

(1) การเปิดเผยของธรรมชาติ (Living Nature) คำสำคัญ : ทะเล แร่ดิบ เศษพลอย ธรรมชาติ แมลง รู้สึกคิดถึง ความดึงดูด งานศิลปะ ดอกไม้ เถาวัลย์ ต่อนับ ไข่มุกบารอค รูปทรงอินทรีย์ ผิวขรุขระ ความอภิมรณของธรรมชาติ

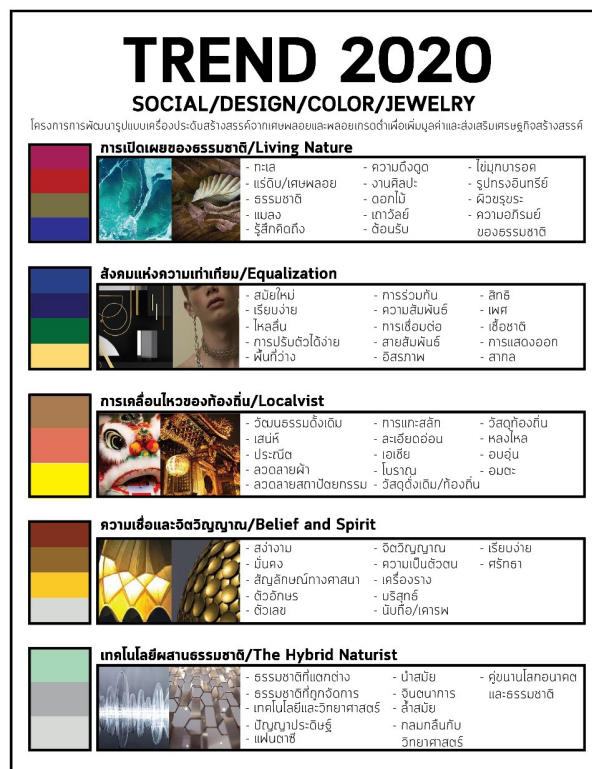
(2) สังคมแห่งความเท่าเทียม (Equalization) คำสำคัญ : สมัยใหม่ เรียบง่าย ไหลลื่น การปรับตัวได้ง่าย พื้นที่ว่าง การร่วมกัน ความสัมพันธ์ การเชื่อมต่อ สายสัมพันธ์ อิสระภาพ สิทธิ เพศ เชื้อชาติ การแสดงออก สาท

(3) การเคลื่อนไหวของท้องถิ่น (Localvist) วัฒนธรรมดั้งเดิม เสน่ห์ ประณีต ลวดลายผ้า ลวดลายสถาปัตยกรรม การแกะสลัก ละเอียดอ่อน เอเชีย โบราณ วัสดุดั้งเดิม วัสดุท้องถิ่น หลงใหล อบอวน อมตะ

(4) ความเชื่อและจิตวิญญาณ (Belief and Spirit) คำสำคัญ : สง่างาม มั่นคง สัญลักษณ์ทางศาสนา ตัวอักษร ตัวเลข จิตวิญญาณ ความเป็นตัวตน เครื่องราง บริสุทธิ นับถือ เคารพ เรียบง่าย ศรัทธา

(5) เทคโนโลยีผสมธรรมชาติ (The Hybrid Naturalist) คำสำคัญ : ธรรมชาติที่แตกต่าง ธรรมชาติที่ถูกจัดการ เทคโนโลยีและวิทยาศาสตร์ ปัญญาประดิษฐ์ แฟชั่นชี้นำ สมัย จินตนาการ ล้ำสมัย กลมกลืนกับธรรมชาติ คุชานาโลกอนาคตและธรรมชาติ

ซึ่งสามารถสรุปรูปแบบแนวโน้มกระแสนิยมเป็นคำสำคัญ โทนสี และอารมณ์ได้ดังภาพที่ 9



ภาพที่ 9 สรุปแนวโน้มกระแสนิยมสำหรับงานออกแบบเครื่องประดับในปัจจุบัน และกระแสนิยมในอนาคต ปี ค.ศ. 2020

Note: From © Worachai Roubroumlert 02/02/2021

4. แนวทางการออกแบบภายใต้หลักการจัดการวัสดุเชิงสร้างสรรค์

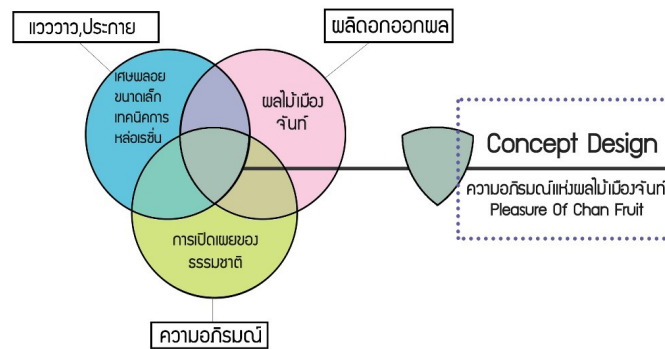
จากการศึกษาและวิเคราะห์ข้อมูลทั้ง 3 หลักการ ภายใต้แนวคิดการจัดการวัสดุเชิงสร้างสรรค์ที่ประกอบไปด้วย 1. วัสดุ 2. แร่งบันดาลใจที่เป็นเอกลักษณ์ของจังหวัดจันทบุรี 3. แนวโน้มกระแสนิยมสำหรับเครื่องประดับ โดยการสร้างแนวทางการออกแบบผ่านกระบวนการวิเคราะห์หาความเชื่อมโยงความเหมาะสม ของทั้ง 3 หลักการ รวมไปถึงสามารถบ่งบอกถึงเอกลักษณ์ที่ชัดเจนของจังหวัดจันทบุรีได้ ซึ่งสามารถสรุปแนวทางในการออกแบบเครื่องประดับดังตารางที่ 5

ตารางที่ 5 การวิเคราะห์แนวทางการออกแบบภายใต้หลักการจัดการวัสดุเชิงสร้างสรรค์

หลักการวิเคราะห์	วัสดุ	แร่งบันดาลใจเอกลักษณ์ของจังหวัดจันทบุรี	แนวโน้มกระแสนิยมสำหรับเครื่องประดับในปี ค.ศ. 2020
วัตถุธาตุ (Physical Elements)	เศษพลอยขนาดเล็กหรือเป็นผงละเอียด - โทนสีจากพลอย (เขียว ม่วง เหลือง น้ำตาล แดง) - เทคนิคการหล่อเรซิน	ผลไม้เมืองจันทบุรี - ทุเรียน - มังคุด - ลองกอง - สละ	การเปิดเผยของธรรมชาติ (Living Nature) - แร่ดิบ - เศษพลอย - ธรรมชาติ - รูปทรงอินทรีย์ - ผิวขรุขระ - ความอริมย์ของธรรมชาติ
มโนทัศน์ธาตุ (Conceptual Elements)	- ความละเอียด - ความแวววาว - ประกาย	- ผลิดอกออกผล - กลมกล่อม - ความสนุกสนาน	- ความรู้สึกต้อนรับ / เปิดเผย - ความอริมย์ของธรรมชาติ

จากการวิเคราะห์ผู้วิจัยสามารถสรุปแนวทางการออกแบบได้คือ “ความอริมย์แห่งผลไม้เมืองจันท” (Pleasure of Chan Fruit) ด้วยเหตุที่จังหวัดจันทบุรีเป็นเมืองแห่งผลไม้ มีชื่อเสียง ได้รับการยอมรับ และเป็นที่ยึดเหนี่ยวของนักท่องเที่ยวชาวไทยและต่างชาติ อีกทั้งยังได้รับการยอมรับว่าเป็นมหานครแห่งผลไม้ของประเทศไทย ด้วยความที่จังหวัดจันทบุรีมีสภาพแวดล้อมที่สมบูรณ์ ทำให้ผลไม้ที่ปลูกภายในจังหวัดมีชื่อเสียงและมีรสชาติที่น่าหลงใหล ไม่ว่าจะเป็นทุเรียนหอมทองของจันทบุรีที่มีรสชาติกรอบนอกนุ่มใน หวาน และมีสีเหลืองทองอันเป็นเอกลักษณ์ รวมไปถึงมังคุดจากอำเภอกลองนารายณ์ พันธุ์สละสุมาลี และพันธุ์สละเนินวง ซึ่งเป็นผลไม้ที่มีรสชาติดี และมีชื่อเสียงเป็นที่รู้จักของนักท่องเที่ยว นำไปสู่การสร้างสรรค์ผลงานชุดเครื่องประดับจากผลไม้ที่มีชื่อเสียงของจังหวัดจันทบุรี ซึ่งการออกแบบจะเน้นการนำรูปร่าง รูปทรงและทัศนธาตุที่เป็นเอกลักษณ์ทั้งภายนอก และภายในของผลไม้เมืองจันทบุรี ไม่ว่าจะเป็น ทุเรียนราชาแห่งผลไม้ มังคุดราชินีแห่งผลไม้ สละ และลองกอง โดยมุ่งเน้นการนำวัสดุเศษพลอยขนาดเล็กหรือเป็นผงละเอียดมาผสมผสานกับเทคนิคการหล่อเรซิน ซึ่งจะเป็นเทคนิคที่สามารถสื่อสารได้ทั้งในส่วนของเอกลักษณ์ผลไม้เมืองจันทบุรี และอัญมณีที่มีความสวยงามด้วยความละเอียดของเนื้อเศษพลอยขนาดเล็กและความใสแวววาวของเนื้อเรซิน

โดยสามารถสรุปแนวทางการออกแบบพร้อมสรุปคำสำคัญสำหรับการออกแบบ ได้แก่ ผลไม้เมืองจันทน์ (รูปร่าง รูปทรง) การเปิดเผยของธรรมชาติ (เรื่องราว) แฉวาวว ประกาย (วัสดุ) ดังภาพที่ 10 และสามารถสร้างกระดาน อารมณ์ความรู้สึกเพื่อสะท้อนแนวคิดสู่การออกแบบเครื่องประดับจากเศษพลอยได้ดังภาพที่ 11



ภาพที่ 10 สรุปแนวทางการออกแบบคือ “ความอภิมมัยแห่งผลไม้เมืองจันทน์” (Pleasure of Chan Fruit)

Note: From © Worachai Roubroumlert 06/02/2021



ภาพที่ 11 กระดานอารมณ์ความรู้สึก (Mood & Tone)
แนวคิด “ความอภิมมัยแห่งผลไม้เมืองจันทน์” (Pleasure of Chan Fruit)

Note: From © Worachai Roubroumlert 06/02/2021

5. ผลงานการออกแบบเครื่องประดับ

5.1 ผลงานการออกแบบชุดที่ 1

ออกแบบเป็นเครื่องประดับสร้อยข้อมือที่สามารถห้อยจี้ขนาดเล็กได้ โดยจี้ขนาดเล็กใช้รูปร่างทรงของผลไม้เมืองจันทบุรี ไม่ว่าจะเป็นทุเรียน มังคุด ลองกอง อีกทั้งให้ทัศนธาตุอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้องกับผลไม้แต่ละชนิดมาสอดแทรกในการออกแบบด้วย นำเสนอความโดดเด่นของเทคนิคการหล่อเรซินร่วมกับเศษพลอย สร้อยข้อมือชนิดนี้นำเสนอวิธีการใส่ที่ผู้สวมใส่สามารถปรับเปลี่ยนจี้ที่ใส่ร่วมกับสร้อยข้อมือได้ ทำให้เกิดวิธีการสวมใส่ที่หลากหลายดังภาพที่ 12



ภาพที่ 12 ผลงานการออกแบบเครื่องประดับชุดที่ 1
ภายใต้แนวคิด “ความอภิมรย์แห่งผลไม้เมืองจันท” (Pleasure of Chan Fruit)

Note: From © Worachai Roubroumlert 06/02/2021

5.2 ผลงานการออกแบบชุดที่ 2

ผลงานการออกแบบเครื่องประดับชุดนี้ คือเครื่องประดับจี้ จำนวน 4 ชิ้น โดยออกแบบจากการนำเอารูปร่างรูปทรงของผลไม้เมืองจันทบุรีมาจัดเป็นลักษณะของลวดลายที่ซ้ำกัน แต่ให้ความรู้สึกไม่สมมาตร โดยลวดลายผลไม้จะทำจากโลหะเงิน และมีการทำจี้ซ้อนอีก 1 ชิ้น ซึ่งจะทำจากเทคนิคการหล่อเรซินร่วมกับเศษพลอยโดยจะเลือกใช้เศษพลอยตามสีของผลไม้แต่ละชนิด จุดเด่นของเครื่องประดับชุดนี้คือ ลูกเล่นของการซ้อนทับกันของลวดลายผลไม้กับจี้ด้วยเทคนิคการหล่อเรซินร่วมกันเศษพลอย ทำให้เครื่องประดับมีการเคลื่อนไหวไปมา อีกทั้งยังสามารถปรับเปลี่ยนรูปแบบได้ตามความต้องการของผู้สวมใส่ ดังภาพที่ 13



ภาพที่ 13 ผลงานการออกแบบเครื่องประดับชุดที่ 2
ภายใต้แนวคิด “ความอภิมรณแห่งผลไม้เมืองจันทร์” (Pleasure of Chan Fruit)

Note: From © Worachai Roubroumlert 06/02/2021

5.3 ผลงานการออกแบบชุดที่ 3

ผลงานการออกแบบเครื่องประดับชุดที่ 3 นำเสนอรูปลักษณ์ที่คุ้นตาของผลไม้เมืองจันทร์ ไม่ว่าจะเป็นทุเรียน มังคุด ลองกอง สละ รวมกับส่วนประกอบต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับผลไม้ในแต่ละชนิด ไม่ว่าจะเป็นดอกทุเรียน ใบมังคุด ลูกสละ และอื่น ๆ โดยนำรูปร่างรูปทรงทั้งหมดมาจัดวางและผสมผสานกับความเรียบง่ายทำให้ชิ้นงานเครื่องประดับดูทันสมัยมากขึ้น ซึ่งเทคนิคที่ใช้ในการผลิตเครื่องประดับชุดนี้คือการหล่อเรซินร่วมกับเศษพลอย จุดเด่นของเครื่องประดับชุดนี้คือสามารถสวมใส่ได้เฉพาะตัวผลไม้หรือสามารถใส่องค์ประกอบอื่น ๆ ของผลไม้แต่ละชนิดเข้าไปด้วยได้ ซึ่งจะสร้างความแตกต่างให้กับเครื่องประดับ อีกทั้งการหล่อเรซินร่วมกับเศษพลอยก็เป็นการเน้นจุดเด่นของความเป็นประกายแวววาวของเศษพลอยได้เป็นอย่างดีดังภาพที่ 14



ภาพที่ 14 ผลงานการออกแบบเครื่องประดับชุดที่ 3
ภายใต้แนวคิด “ความอภิมรณแห่งผลไม้เมืองจันทร์” (Pleasure of Chan Fruit)

Note: From © Worachai Roubroumlert 06/02/2021

จากผลงานการออกแบบเครื่องประดับภายใต้แนวคิด “ความอภิมรย์แห่งผลไม้เมืองจันทร์” (Pleasure of Chan Fruit)” ผู้วิจัยเลือกรูปแบบผลงานการออกแบบชุดที่ 3 ซึ่งมีความเหมาะสมและสามารถนำไปต่อยอดสู่การผลิตผลงานเครื่องประดับที่ตอบสนองต่อแนวความคิดทางการออกแบบ โดยมีการประเมินทั้งในส่วนของการนำเสนอเอกลักษณ์ของจังหวัดจันทบุรี การจัดการรูปร่างรูปทรง ทัศนธาตุและองค์ประกอบที่สวยงามรวมไปถึงกระบวนการผลิตและเทคนิคการหล่อเรซินร่วมกับเศษพลอย โดยต้องสามารถผลิตเป็นผลงานเครื่องประดับได้จริง

ผลงานสร้างสรรค์เครื่องประดับจากเศษพลอย



ภาพที่ 15 ภาพผลงานเครื่องประดับสร้างสรรค์
ภายใต้แนวคิด “ความอภิมรย์แห่งผลไม้เมืองจันทร์” (Pleasure of Chan Fruit)

Note: From © Worachai Roubroumlert 10/02/2021

การอภิปรายผล การวิจารณ์สรุปและข้อเสนอแนะ

จากวัตถุประสงค์การวิจัยเพื่อศึกษาแนวทางในการนำเศษพลอยมาเพิ่มมูลค่าเครื่องประดับ การศึกษา เอกลักษณ์ จังหวัดจันทบุรีเพื่อนำมาเป็นแรงบันดาลใจในการออกแบบ และการศึกษาระแสนิยมสำหรับงานออกแบบเครื่องประดับ ซึ่งเมื่อข้อมูลทั้ง 3 องค์ประกอบมาวิเคราะห์นำไปสู่การสร้างแนวทางการออกแบบตลอดจนเกิดผลงานสร้างสรรค์เครื่องประดับภายใต้หลักการจัดการวัสดุเชิงสร้างสรรค์ซึ่งสามารถวิเคราะห์เพื่ออภิปรายผลได้ดังนี้

1. การวิเคราะห์แนวทางการออกแบบและรูปแบบผลงานสร้างสรรค์

1.1 วิเคราะห์แนวทางการออกแบบ

จากแนวทางการออกแบบ “ความอภิมรย์แห่งผลไม้เมืองจันท” (Pleasure of Chan Fruit) ผู้วิจัยมองหาความเป็นไปได้ในการเชื่อมโยงปัจจัยสำคัญ 3 ส่วน ภายใต้หลักการจัดการวัสดุเชิงสร้างสรรค์ คือ 1. วัสดุ 2. แรงบันดาลใจ 3. แนวโน้มกระแสนิยม ซึ่งผู้วิจัยเลือกเอกลักษณ์ของแต่ละปัจจัยมานำเสนอและสร้างความเชื่อมโยงนำไปสู่การสร้างแนวทางการออกแบบได้ดังนี้

(1) ด้านวัสดุ ผู้วิจัยเห็นถึงความสำคัญของเศษพลอยขนาดเล็กรวมไปถึงเศษพลอยที่มีลักษณะเป็นผงละเอียด ซึ่งเป็นกลุ่มเศษพลอยที่มีมูลค่าต่ำ และไม่สามารถนำไปเพิ่มมูลค่าได้ โดยพลอยประเภทนี้มีเอกลักษณ์ในเรื่องของขนาด และความเป็นประกายแวววาวสวยงามจากการรวมกันของเศษพลอยจำนวนมาก เมื่อนำมาผสมผสานกับเทคนิคการหล่อเรซิน ซึ่งเป็นเทคนิคที่ส่งเสริมความสวยงามและไม่บดบังเศษพลอย อีกทั้งยังมีความเป็นไปได้อในการผลิตเครื่องประดับซึ่งสามารถแก้ไขปัญหา และเพิ่มมูลค่าให้กับเศษพลอยประเภทดังกล่าวได้

(2) ด้านแรงบันดาลใจ จากการเลือกเศษพลอยขนาดเล็กและเศษพลอยที่มีลักษณะเป็นผงละเอียด ผสมผสานกับเทคนิคการหล่อเรซิน นำมาสู่การค้นหาลำดับแรงบันดาลใจที่มีความเหมาะสม ซึ่งผู้วิจัยเล็งเห็นความสำคัญของผลไม้ของจังหวัดจันทบุรี ที่เป็นผลิตภัณฑ์ทางการเกษตรที่มีชื่อเสียงของจังหวัด ไม่ว่าจะเป็นทุเรียน มังคุด สละ ลองกอง นำเสนอผ่านลักษณะทางกายภาพทั้งภายในและภายนอกของผลไม้ โดยอารมณ์ของผลงานจะเน้นความกลมกล่อมของรสชาติที่สื่อสารถึงด้วยทัศนธาตุต่าง ๆ และวัสดุเศษพลอยที่เลือกใช้อันเป็นเอกลักษณ์เฉพาะ และนำเสนอเครื่องประดับที่สามารถปรับเปลี่ยนรูปแบบการสวมใส่ได้หลากหลายทำให้เกิดความสนุกสนานในการสวมใส่เครื่องประดับ

(3) ด้านแนวโน้มกระแสนิยม จากการเลือกวัสดุและแรงบันดาลใจ ทำให้ผู้วิจัยศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับแนวโน้มกระแสนิยมที่มีความเหมาะสมเพื่อสร้างแนวทางการออกแบบ ซึ่งแนวโน้มกระแสนิยม การเปิดเผยของธรรมชาติ (Living Nature) ที่มุ่งเน้นการนำเสนอ เรื่องราวของแร่ดิบ เศษพลอย ธรรมชาติ รูปร่างรูปทรงจากธรรมชาติ หรือพื้นผิวที่มีความขรุขระไม่เรียบ และการเปิดเผยบางส่วนที่เป็นเอกลักษณ์ของธรรมชาตินั้น ๆ ทำให้ผู้วิจัยเห็นถึงความเชื่อมโยงกับวัสดุและแรงบันดาลใจ โดยแนวโน้มดังกล่าวจะเป็นส่วนช่วยให้ผลงานสร้างสรรค์ภายใต้

แนวทางการออกแบบ “ความอภิมรย์แห่งผลไม้เมืองจันทร์” (Pleasure of Chan Fruit)” เกิดองค์ประกอบที่สวยงาม มุมมองการนำเสนอที่น่าสนใจ และทันยุคทันสมัยกับแนวโน้มกระแสนิยมของการออกแบบเครื่องประดับในปัจจุบัน ซึ่งผลงานเครื่องประดับดังกล่าวเปรียบเสมือนตัวแทนในการเล่าเรื่องราวอันเป็นเอกลักษณ์ที่ผู้คนยอมรับในความเป็นเมืองแห่งผลไม้ของประเทศไทยในรูปแบบเครื่องประดับที่มีความร่วมสมัย

1.2 วิเคราะห์รูปแบบผลงานสร้างสรรค์

ผลงานเครื่องประดับสร้างสรรค์จากเศษพลอยชุด “ความอภิมรย์แห่งผลไม้เมืองจันทร์” (Pleasure of Chan Fruit) ประกอบไปด้วย จี้ จำนวน 4 ชิ้น โดยมีรูปร่างรูปทรงของผลงานที่เน้นการให้ความรู้สึกสนุกสนาน

ด้วยการนำรูปทรงผลไม้ที่เป็นเอกลักษณ์เด่นของจังหวัดจันทบุรีมาดัดทอนรายละเอียด ไม่ว่าจะเป็นทุเรียน มังคุด สละ ลองกอง ให้เป็นลักษณะของเส้นรอบรูปทรงของผลไม้แต่ละชนิด ที่เน้นส่วนของเศษพลอยให้เกิดความโดดเด่น ซึ่งเส้นรอบรูปทรงผลไม้จะตัดกับลักษณะพื้นผิวของเศษพลอยที่สร้างสรรค์ด้วยเทคนิคการหล่อเรซินร่วมกับเศษพลอย เพื่อเน้นให้ความรู้สึกความระยิบระยับเป็นประกาย เปรียบเสมือนการได้เข้าถึงเนื้อในหรือเนื้อแท้ของผลไม้แต่ละชนิด พร้อมทั้งได้ชื่นชมความสวยงามเป็นประกายของเศษพลอยที่ประดับอยู่ตรงกลาง โดยเทคนิคดังกล่าวเป็นการนำเสนอความงามของพลอยอีกรูปแบบหนึ่งนอกเหนือจากการนำพลอยมาเจียรไน นอกจากนี้ ผลงานชุดนี้ยังเพิ่มความสุขในการสวมใส่โดยการนำบริบทแวดล้อมของผลไม้แต่ละชนิดมาออกแบบเพื่อให้สามารถนำมาใส่ร่วมกับจี้ได้ ไม่ว่าจะเป็น ดอกทุเรียน ลูกมังคุด พวงลองกอง หรือใบสละ ซึ่งเป็นการเพิ่มลูกเล่นให้กับชิ้นงานเครื่องประดับให้สนุกสนานและเกิดความสนใจเพิ่มมากขึ้น

2. การวิเคราะห์ความเป็นไปได้ในการผลิตผลงานสร้างสรรค์

ผลงานเครื่องประดับสร้างสรรค์ในการวิจัยครั้งนี้เนื่องจากการผลิตตามกระบวนการผลิตเครื่องประดับในระบบอุตสาหกรรมอัญมณีและเครื่องประดับทั่วไป ไม่ว่าจะเป็นการทำต้นแบบเครื่องประดับด้วยช่างฝีมือ หรือการทำต้นแบบเครื่องประดับด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์ การหล่อตัวเรือนเครื่องประดับ การขัดแต่ง และการชุบผิวโลหะ ผลงานเครื่องประดับนี้จะต้องใช้เทคนิคการหล่อเรซินร่วมกับเศษพลอยขนาดเล็กไปจนถึงเศษพลอยที่มีลักษณะเป็นผงละเอียด เนื่องจากเศษพลอยส่วนใหญ่ในตลาดของอุตสาหกรรมอัญมณีและเครื่องประดับจะเป็นเศษพลอยที่เหลือหรือไม่สามารถนำไปทำเครื่องประดับ หรือไม่คุ้มค่าในการนำมาทำเครื่องประดับด้วยเทคนิคการฝังในลักษณะทั่วไป ซึ่งจะทำให้ต้นทุนในการผลิตสูง เทคนิคการหล่อเรซิน จึงมีความเหมาะสมกับการผลิตเครื่องประดับจากเศษพลอย โดยเป็นเทคนิคที่สามารถเพิ่มมูลค่าให้กับเศษพลอย โดยที่ไม่ต้องใช้ต้นทุนในการผลิตจำนวนมาก พร้อมทั้งยังสามารถแสดงเอกลักษณ์ความสวยงามของพลอยได้เป็นอย่างดี

3. การวิเคราะห์ประโยชน์จากผลงานสร้างสรรค์

3.1 ประโยชน์ด้านการใช้สอย

ประโยชน์ใช้สอยของผลงานเครื่องประดับชุด “ความอภิมรย์แห่งผลไม้เมืองจันท” (Pleasure of Chan Fruit) โดยทำการออกแบบเครื่องประดับประเภท จี้ โดยเลือกใช้แรงบันดาลใจจากเอกลักษณ์ผลไม้ที่มีชื่อเสียงในจังหวัดจันทบุรี ไม่ว่าจะเป็นทุเรียน มังคุด สละ ลองกอง มาออกแบบ โดยสามารถใส่ร่วมกับเสื้อผ้าที่มีความเหมาะสมกับยุคสมัยใหม่ รวมถึงสามารถเป็นของฝากที่ระลึกที่ถ่ายทอดความเป็นเอกลักษณ์ของจังหวัดจันทบุรี ทั้งรูปแบบผลไม้เมืองจันทและวัสดุเศษพลอยด้วยเทคนิคการหล่อเรซิน

3.2 ประโยชน์ด้านมูลค่าผลิตภัณฑ์

ผลงานชิ้นนี้เกิดขึ้นภายใต้การนำหลักการจัดการวัสดุมาใช้เพื่อให้เกิดผลิตภัณฑ์ใหม่ ซึ่งจากผลงานสร้างสรรค์นั้นสามารถนำเศษพลอยที่ไม่มีมูลค่าหรือมูลค่าต่ำ ซึ่งผู้ประกอบการในจังหวัดจันทบุรีมีเศษพลอยเหล่านี้อยู่เป็นจำนวนมาก มาจัดการเพิ่มมูลค่าด้วยหลักการดังกล่าว ซึ่งจากผลงานดังกล่าวจะเห็นได้ว่าสามารถนำเศษพลอยมาพัฒนาเพิ่มมูลค่าได้อย่างมาก โดยชิ้นงานเครื่องประดับชุด “ความอภิมรย์แห่งผลไม้เมืองจันท” (Pleasure of Chan Fruit) สามารถเพิ่มมูลค่าได้ประมาณ 100 - 200% ซึ่งทำให้เห็นถึงทิศทางการนำวัสดุเศษพลอยมาเพิ่มมูลค่าสู่การผลิตสินค้าเชิงสร้างสรรค์ หรือของที่ระลึกของจังหวัดจันทบุรีได้เป็นอย่างดี

4. วิเคราะห์หลักการจัดการวัสดุเชิงสร้างสรรค์

หลักการจัดการวัสดุมีความเหมาะสมสำหรับการสร้างกรอบแนวคิดในการออกแบบเครื่องประดับหรือผลิตภัณฑ์เชิงสร้างสรรค์ที่มีข้อจำกัดของวัสดุที่นำมาใช้ในงานออกแบบ ซึ่งผู้วิจัยจะต้องทดลองเทคนิคเพื่อหาความเหมาะสมของเทคนิคในการผลิตจนได้เทคนิคที่สามารถนำมาสร้างผลิตภัณฑ์ได้ ซึ่งการวิเคราะห์ทั้ง 3 ส่วนคือ 1. แรงบันดาลใจจากเอกลักษณ์จังหวัดจันทบุรี 2. การจัดการวัสดุเศษพลอย 3. แนวโน้มกระแสนิยมสำหรับเครื่องประดับ ผู้วิจัยต้องหาจุดเชื่อมโยงของหลักการทั้ง 3 หลักการ ที่มีความเหมาะสมและเกิดความน่าสนใจที่แปลกใหม่ เพื่อสร้างแนวทางการออกแบบที่มีความสอดคล้องกันทั้งในส่วนของวัตถุธาตุ (Physical Elements) และมโนทัศน์ธาตุ (Conceptual Elements) นำสู่การออกแบบและผลิตผลงานเครื่องประดับ โดยหลักการดังกล่าวสามารถแก้ไขปัญหาวัสดุในท้องถิ่นภายในประเทศที่มีเป็นจำนวนมาก แต่ยังไม่ได้รับการพัฒนาในเชิงสร้างสรรค์ ซึ่งจะสามารถเพิ่มมูลค่าของสินค้า อีกทั้งยังสามารถสร้างรายได้ด้วยความคิดเชิงสร้างสรรค์เป็นส่วนหนึ่งในการขับเคลื่อนเศรษฐกิจของท้องถิ่นและต่อยอดสู่ในระดับประเทศด้วย

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะด้านการต่อยอดผลงานวิจัย

ผลงานเครื่องประดับสร้างสรรค์จากเศษพลอยในชุด “ความอภิมมยแห่งผลไม้เมืองจันท” (Pleasure of Chan Fruit) เปรียบเสมือนผลิตภัณฑ์ตัวอย่างในการค้นหาแนวทางการผลิตผลงานเครื่องประดับภายใต้หลักการจัดการวัสดุเชิงสร้างสรรค์ ซึ่งหลักการดังกล่าวสามารถนำไปประยุกต์และปรับใช้กับวัสดุหรือผลิตภัณฑ์อื่น ๆ ที่มีเอกลักษณ์ในแต่ละจังหวัด ซึ่งจะสามารถพัฒนาผลิตภัณฑ์ที่มีความทันสมัย มีเอกลักษณ์เฉพาะและเกิดความแตกต่างจากผลิตภัณฑ์ที่มีอยู่ในท้องตลาด เพื่อสร้างผลิตภัณฑ์ที่มีความหลากหลายเพิ่มมากขึ้นในแต่ละท้องถิ่น อีกทั้งยังเป็นการสร้างมูลค่าเพิ่มทั้งทางวัสดุและในส่วนของมูลค่าทางวัฒนธรรมด้วย โดยผู้วิจัยเสนอแนะให้มีการศึกษาข้อมูลทางการตลาดและผู้บริโภคเพื่อต่อยอดผลิตภัณฑ์สู่การขายในท้องตลาด

2. ข้อเสนอแนะด้านเศรษฐกิจและการพัฒนาชุมชน

ธุรกิจอัญมณีและเครื่องประดับภายในประเทศไทย ทั้งในจังหวัดจันทบุรี และจังหวัดอื่น ๆ ส่วนใหญ่จะมุ่งเน้นการแข่งขันในด้านราคา และคุณภาพของอัญมณีเพียงอย่างเดียว ไม่ให้ความสำคัญกับความคิดสร้างสรรค์และการจัดการวัสดุในรูปแบบใหม่ๆ ซึ่งหลักการจัดการวัสดุเชิงสร้างสรรค์ในครั้งนี้สามารถนำไปประยุกต์ เพื่อหาความเป็นไปได้ในการจัดการวัสดุของแต่ละท้องถิ่น ทำให้เกิดการสร้างผลิตภัณฑ์ใหม่ ๆ ผ่านความคิดเชิงสร้างสรรค์ ซึ่งเป็นแนวทางที่สามารถสร้างมูลค่าเพิ่มให้กับผู้ประกอบการ ส่งผลให้ผู้ประกอบการมีผลิตภัณฑ์ใหม่ ๆ เพื่อตอบสนองกลุ่มผู้บริโภคสมัยใหม่ที่มีความต้องการหลากหลายมากขึ้น อีกทั้งยังส่งผลให้เกิดการจ้างงานภายในท้องถิ่น ทำให้แรงงานภายในชุมชนเกิดการเรียนรู้และมีรายได้เพิ่มมากขึ้น ส่งผลให้เศรษฐกิจภายในจังหวัดเกิดสภาพคล่อง จากการส่งเสริมเศรษฐกิจเชิงสร้างสรรค์อย่างยั่งยืน

References

- Fiera di Vicenza. (2020). *Trendvision Jewellery + Forecasting 2020+*. Vicenza: Vicenzaoro.
- GIT Information Center. (2021, January 11). *Sathānakān Nam Khaosa Ngō 'ok 'anyamanī Læ Khrūangpradap Thai RawāNg DūAn MakarāKhom - PhrutsaphāKhom 2563 [Thai gems and jewelry export situation from January to November 2020]*. GIT Information Center. <https://infocenter.git.or.th/article/article-20210111>
- Intayot, S. (n.d.). *Čhanthaburī: Nakhōn 'Anyamanī [Chanthaburi: City of gems]*. Gemstone database development project in Chanthaburi to promote sales. http://ploychan.chanthaburi.buu.ac.th/ploychan/chanthaburi_gem.php
- KhanopthamniAm Praphēnī [Tradition]. (n.d.). Thai Heritage Treasury. <http://www.thaiheritage.net/nation/oldcity/chanthaburi9.htm>
- Kuaha, T. (2018, September 9). *Čhanthaburī Mūang Rōng Rūam Khōngdī Radap Namtā Lai KhwāMmāi Mai Nai M Čhanthaburī MūAng Rōng RūAm Khōngdī Radap Namtā Lai KhwāMmāi Mai Nai Mūang Kao Thī Yang Kao Yu āng Kao Thī Yang Kao Yū. [Chanthaburi | Secondary city, good stuff, tears flow A new meaning in a young old town]*. Adaybulletin. <https://adaybulletin.com/life-localalive-chanthaburi/20754>
- Pinthong, D. (2017). Development of a pressing machine from natural materials. *Art and Architecture Journal Naresuan University*, 8(1), 98-111.
- Roubroumlert, W. (2020). *Khrōngkān Phatthanā Rūpbāep Khrūangpradap Sāngsan Čhāk Sēt Phlōi Læ Phlōi Krēt Tam Phūa Phēm Mūnlakhā Læ Songsām Sētthakit Sāngsan [Product development of Creative Unique Jewelry from Gems Scraps and Low-Grade Gemstones for Value-added and Creative Economy Contribution]* (Research report). National Research Council of Thailand (NRCT).
- Srimuang, T. (2018). *Bot Wikhrō Nawattakam Kap Watthanatham Thai Nai Satawat Thī 21: KāNsāNg Nawattakam Thun ThāNg Watthanatham Læ Sētthakit SāNgan. [An Analysis of Innovation and Thai Culture in the 21st Century: Innovation Cultural Capital and Creative Economy]*. Academia. <https://www.academia.edu/37732017>
- Wæ Chim Wæ Thīeo Sūan Phonlamai Čhanthaburī [Take a tasting and visit an orchard in Chanthaburi]. (n.d.). Kapook. <https://travel.kapook.com/view26028.html>

อัตลักษณ์และการฟื้นฟูสกุลช่างพระพุทธรูปไม้ในอำเภอเมืองน่าน¹

received 9 JUL 2021 revised 7 DEC 2021 accepted 9 DEC 2021

ฉัตรณพัฒน์ ปัญญาเพชร

อาจารย์

สำนักวิชาศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยแม่ฟ้าหลวง

บทคัดย่อ

งานวิจัยมีจุดประสงค์ เพื่อศึกษาอัตลักษณ์หรือรูปแบบพระพุทธรูปไม้ในเขตอำเภอเมืองน่าน ศึกษาการรื้อฟื้นการสร้างพระพุทธรูปไม้สกุลช่างท้องถิ่นในอำเภอเมืองน่าน และสร้างต้นแบบพระพุทธรูปไม้จากการศึกษาอัตลักษณ์พระพุทธรูปไม้ในอำเภอเมืองน่าน โดยมีขอบเขตการวิจัยที่มุ่งสำรวจพระพุทธรูปไม้ที่ถูกเก็บรักษาอยู่ในวัดและพิพิธภัณฑ์ กลุ่มช่างแกะพระไม้ และกระบวนการที่ก่อให้เกิดการรื้อฟื้นประเพณีการแกะพระไม้ในวัฒนธรรมร่วมสมัย งานวิจัยนี้เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพที่เกี่ยวข้องกับบทความต่าง ๆ ของพระไม้ในเมืองน่าน ทฤษฎีวัฒนธรรมร่วมสมัย ได้แก่ ทฤษฎีทุนทางวัฒนธรรม แนวคิดหลังอาณานิคมและแนวคิดหลังสมัยใหม่ การเก็บข้อมูลภาคสนามโดยการสังเกตพระพุทธรูปไม้เพื่อจัดกลุ่มรูปแบบตามลักษณะและประติมานวิทยาเบื้องต้น ด้วยวิธีการสุ่มตัวอย่างทั้งนี้การรวบรวมข้อมูลได้สัมภาษณ์เชิงลึกผู้คนที่มีความสัมพันธ์กับการวงการแกะสลักพระไม้ในเมืองน่าน

ผลการวิจัยพบว่า พระพุทธรูปไม้อำเภอเมืองน่านมีอัตลักษณ์ผูกผสมตามแนวคิดหลังอาณานิคมและสามารถแบ่งตามหลักประติมานวิทยาได้ 4 กลุ่ม คือ กลุ่มช่างนกแขกเต้า กลุ่มพระเจ้าฟ้า กลุ่มพระทรงเครื่อง และกลุ่มวัดเชียงช้าง ส่วนการรื้อฟื้นพระพุทธรูปไม้ในวัฒนธรรมร่วมสมัยเกิดขึ้นจากทุนวัฒนธรรมและกระแสการท่องเที่ยวในยุคหลังสมัยใหม่ที่ทำให้เกิดการผลิตซ้ำพระไม้ในคุณค่าสุนทรีย์แบบหลังสมัยใหม่ และจากผลการศึกษาอัตลักษณ์กลุ่มพระไม้ในอำเภอเมืองน่านสามารถนำมาจัดสร้างพระพุทธรูปไม้ได้ 4 ต้นแบบ

คำสำคัญ: พระพุทธรูปไม้, น่าน, วัฒนธรรมทางสายตา

¹บทความวิจัยนี้เป็นส่วนหนึ่งของรายงานวิจัย เรื่อง “อัตลักษณ์และการฟื้นฟูสกุลช่างพระพุทธรูปไม้ในอำเภอเมืองน่าน” โดยได้รับทุนสนับสนุนการวิจัยจากมหาวิทยาลัยแม่ฟ้าหลวง ประจำปีงบประมาณ 2019 ดำเนินการวิจัยแล้วเสร็จปี 2020

Identity and Revitalization of Wooden Buddha Image's Art Schools in Muang Nan District

Chatnabadhana Panyaphet

Lecturer,

Liberal Arts School, Mae Fah Luang University

Abstract

The objectives of this study were 1) to study the classic identities or styles of wooden Buddha image at Muang Nan District in Nan province 2) to study the revitalization practices of wooden at Muang Nan District, Nan province, and 3) to reproduce the buddha image prototypes. Scope of the research focused on exploring the Buddha images where they were kept in local temples and museum, and process of revive in the traditional merit making with construct cults of wooden Buddha images in contemporary culture. This research was documentary research about the Buddha image texts in Nan district, contemporary cultural theory; cultural capital, postcolonialism and postmodernism. A sample of case studies drawn from the observation of wooden Buddha images to categorize the styles based on appearances and basic iconography, using random sampling method in fieldwork. Moreover, the data collections were used in-dept interview with people who involve to wooden Buddha image crafting circle in Nan province.

The result of research found that the Buddha images in Muang Nan District can be divided in 4 styles: Nok Khak Tao, Phra Chao Fah, Pra Chao Song Kreng, and Wat Chiang Kaeng. These represented the cultural hybridity in postcolonialism. The revitalization practices of wooden Buddha images in contemporary culture occurred the cultural capital and tourism trend in globalization reproducing wooden Buddha images in the characteristic of postmodern aesthetic. Furthermore, the research also reproduced 4 prototypes of the classic wooden Buddha images from the study.

Keywords: Wooden buddha image, Nan, Visual culture

บทนำ

จังหวัดน่านในปัจจุบันนับว่าเป็นจังหวัดที่สามารถสืบทอดประเพณีการสร้างพระพุทธรูปไม้และการรื้อฟื้นประเพณีถวายพระพุทธรูปไม้เกิดขึ้นหลายวัดในอำเภอเมืองน่าน เช่น วัดหัวข่วง และวัดมหาโพธิ์ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของกิจกรรมการท่องเที่ยวของชุมชนที่ให้นักท่องเที่ยวสามารถเข้าไปสัมผัสประสบการณ์ทางวัฒนธรรมและประวัติศาสตร์ในแง่มุมวิถีชีวิตของเมืองผ่านประสบการณ์จริง เป็นการเรียนรู้ประสบการณ์มากกว่าเข้าไปดูพิพิธภัณฑ์ของถูกตั้งไว้ห้องสี่เหลี่ยม เรียกว่า Creative tourism ยกตัวอย่าง กรณีวัดมหาโพธิ์ ได้เปิดโอกาสให้นักท่องเที่ยวเข้าไปดูการสร้างพระพุทธรูป และถ้าหากนักท่องเที่ยวเป็นพุทธศาสนิกชนก็สามารถเข้าไปบูชาพระพุทธรูปไม้เพื่อถวายแก้ดวงไว้บริเวณหน้าแท่นพระประธานในพระวิหาร แล้วค่อยๆ กลับไปบูชาที่บ้านหลังจากนั้น 2 - 3 ปี หรือบางคนก็นำกลับไปเป็นของฝากให้กับเพื่อนฝูงและคนในครอบครัว ปรากฏการณ์ที่เกิดขึ้นในอำเภอเมืองน่านเป็นภาพสะท้อนของทุนทางวัฒนธรรมทางสังคมศาสตร์จากประเพณีความเชื่อที่สืบทอดต่อกันมา นำไปสู่กระบวนการสร้างพระพุทธรูปไม้ในอำเภอเมืองน่านที่สามารถรักษาการสร้างสืบทอดไว้ได้ ไม่ใช่แค่เฉพาะคนในท้องถิ่นเป็นผู้รักษา แต่เปิดโอกาสให้คนจากข้างนอกเข้ามามีส่วนร่วมในการรักษาและสร้างเอกลักษณ์พื้นถิ่น ดังที่จังหวัดต่าง ๆ ต้องค้นหาอัตลักษณ์ตัวเองเพื่อรองรับและกระตุ้นสภาพเศรษฐกิจไม่ให้หยุดนิ่งแก่คนในพื้นที่

ประเพณีการสร้างพระพุทธรูปไม้เป็นที่นิยมมาตั้งแต่สมัยอดีต การสำรวจเบื้องต้นของ สายันต์ ไพรชาญจิตร (Praichanjit, 2002, p. 2) เสนอว่า “ชาวน่านในอดีตทั้งกลุ่มชนชั้นปกครองและสามัญชนนิยมสร้างพระพุทธรูปไม้ขนาดต่าง ๆ เพื่อสืบทอดพระพุทธศาสนามาเป็นเวลามากกว่า 350 ปี คือ ตั้งแต่สมัยล้านนาราว พ.ศ. 2100 ถึง พ.ศ. 2440 ทำให้จังหวัดน่านมีมรดกทางวัฒนธรรมประเภทพระพุทธรูปไม้มากที่สุดในภูมิภาคล้านนา หรือพื้นที่ภาคเหนือตอนบนของประเทศไทย”

ในช่วง พ.ศ. 2329 - 2474 สมัยรัตนโกสินทร์ มีการสร้างพระเจ้าไม้เป็นจำนวนมากทั่วพื้นที่ในเขตการปกครองของเมืองน่าน โดยมีบุคคลธรรมดาผู้มีจิตศรัทธาในพระพุทธศาสนาสามารถแกะสลักขึ้นด้วยตนเอง หรือจ้างช่างพื้นบ้านแกะสลักขึ้น เพื่อถวายเป็นพุทธรูปบูชา (Fine Arts Department, 1987, p. 86-87) ภายหลังการแกะสลักพระพุทธรูปไม้ได้เสื่อมคลายลงไปในเมืองน่านหลังการเปลี่ยนแปลงการปกครอง พ.ศ. 2475 ในมุมมองแรกสันนิษฐานว่า หลังจากเปลี่ยนแปลงการปกครองของสยามไปสู่ความทันสมัยส่งผลให้ความก้าวหน้าทางเศรษฐกิจและเทคโนโลยีเติบโต เอื้ออำนวยการครอบครองทรัพยากร คือ โลหะที่ใช้ในการสร้าง การหล่อสร้างพระพุทธรูปหล่อซึ่งเป็นเรื่องยากสำหรับชาวบ้านในอดีต การหล่อพระพุทธรูปโลหะถือว่าเป็นอภิสิทธิ์ของชนชั้นสูงในเมืองน่าน การสร้างพระพุทธรูปด้วยไม้จึงเป็นที่นิยมในหมู่ชาวบ้านแทน (Ongsawangchai, 2014, p. 11) โดยเฉพาะอย่างยิ่งในยุคที่เมืองน่านกำลังฟื้นฟูสภาพบ้านเมือง โลหะเป็นของหายาก การครอบครองจำเป็นต้องแจ้งให้ชนชั้นสูง (Tharat, Interview, 2019) แต่ในปัจจุบันการสร้างพระพุทธรูปด้วยไม้เป็นเรื่องยากขึ้นกว่าเดิม โดยเฉพาะไม้มงคลต่าง ๆ หรือไม้สักถูกตรวดด้วยกฎหมาย (Ongsawangchai, 2014, p. 11) และอีกแนวคิดคือ ทักษะแรงงานผลิตพระพุทธรูปไม้ในปัจจุบันเป็นสิ่งที่ได้ผลตอบแทนน้อย ยากในการประกอบวิชาชีพและต้องเรียนรู้ทักษะเป็นเวลานาน (Praichanjit, 2002, p. 3)

การเรียกพระพุทธรูปไม้หรือพระเจ้าไม้ในเมืองน่านถูกมองเหมารวมว่าเป็นพระเจ้าไม้ล้านนาตามความเข้าใจทั่วไป อย่างไรก็ตาม พระพุทธรูปไม้บางชิ้นที่พบได้ในเมืองน่าน มีลักษณะเหมือนกับพระพุทธรูปไม้ในลาวทุกประการ หรือเป็นพระพุทธรูปสกุลล้านช้างจึงทำให้เกิดคำถามว่าหากจัดหมวดหมู่แบ่งประเภทว่าพระพุทธรูปไม้เมืองน่านเป็นพระพุทธรูปล้านนาก็ไม่ถูกต้องเสียทีเดียว ซึ่งในเบื้องต้น วิลักษณ์ ศรีป่าซาง (Sripasang, 2011, p. 39-41) ได้สำรวจพระพุทธรูปไม้ล้านนาเป็นสกุลช่าง แบ่งได้ดังนี้ 1) สกุลช่างเชียงใหม่มีลักษณะใกล้เคียงกันมาก แกะได้งดงามคล้ายพระพุทธรูปหล่อโลหะ 2) สกุลช่างแพร่ นิยมสร้างฐานสูงลงรักปิดทอง ส่วนมากมีการลงชาदन้อย 3) สกุลชำน่าน มีความหลากหลายทางรูปแบบทั้งลักษณะแบบล้านช้าง ไทลื้อ และสุโขทัย รวมถึงส่วนประกอบอื่น ๆ เช่น มีการตกแต่งส่วนฐานหรือซุ้ม นิยมลงชาดปิดทอง 4) สกุลช่างอื่น ๆ ไทลื้อ ไทเขิน ไทใหญ่ พม่า และ ล้านช้าง พบมากตามร้านขายของโบราณในภาคเหนือ

การแบ่งมุมมองนี้ยิ่งทำให้เห็นว่าการมองสกุลชำน่านนั้นอาจถูกจับไปรวมอยู่ในสกุลอื่น ๆ (ข้อ 4) ที่ดูกระจัดกระจาย ซึ่งถูกแบ่งจากการสร้างในพื้นที่แต่ละจังหวัด ปัญหานี้จึงกลายเป็นคำถามที่ผู้วิจัยต้องการจะศึกษาลักษณะพระพุทธรูปไม้ที่อยู่ในอำเภอเมืองน่านถึงการจัดหมวดหมู่ที่คลุมเครือ และการให้เหตุผลว่าพัฒนาการศิลปะที่เกิดขึ้นในจังหวัดน่าน พบว่าส่วนใหญ่จะเกิดขึ้นจากปัจจัยภายนอกมากกว่าการสร้างสรรค์ด้วยความคิดหรือแนวทางของตนเอง ในทางตรงข้ามผู้วิจัยเห็นว่าประวัติศาสตร์ทางการเมืองของน่านที่ผ่านมาไม่ได้ได้รับเพียงอิทธิพลภายนอกเท่านั้น แต่ด้วยปัจจัยทั้งหมดนี้จึงสามารถสร้างและแผ่อิทธิพลของตนเองไปถึงเขตสิบสองปันนารวมถึงอาณาจักรล้านช้างหรือประเทศที่เป็นแหล่งการสร้างพระพุทธรูปไม้เป็นจำนวนมากอีกเช่นกัน หรืออาจส่งต่อไปสู่ประเพณีการสร้างพระพุทธรูปไม้ในเขตภาคตะวันออกเฉียงเหนือของไทยอีกด้วย เพราะเมืองน่านถือว่าเป็นพื้นที่อยู่ระหว่างกลาง (in-between) หรือพื้นที่เปลี่ยนผ่าน (Liminal space) บนความหลากหลายวัฒนธรรมและเป็นพื้นที่ชายแดน (Border) ในทฤษฎีหลังอาณานิคม มโหม บาบ (Bhabba, 1994, p. 4) เสนอว่าพื้นที่เป็นจุดรอยตัดเชื่อมต่อวัฒนธรรมหรือพื้นที่ชายแดนมีลักษณะพิเศษ เนื่องจากพื้นที่เฉพาะแห่งนี้เปิดโอกาสความเป็นไปได้ต่าง ๆ ซึ่งไม่ได้เป็นการยึดติดกับความเป็นชาติที่สร้างความเชื่อทางวัฒนธรรมเฉพาะหนึ่งเดียว พื้นที่ที่มีการเคลื่อนตัวหลังไหลทางวัฒนธรรมที่สามารถเคลื่อนย้ายไปมานี้ได้ก่อให้เกิดการสร้างลักษณะวัฒนธรรมลูกผสม (Hybrid) ถือว่าเป็นการต่อรองแนวคิดความบริสุทธิ์ของชาติอันเป็นปึกแผ่น โดยการสร้างความเป็นเนื้อเดียวกันซึ่งเป็นความคิดที่ถูกสร้างขึ้นจากการรวมเป็นรัฐชาติ

อีกทั้งความคิดปึกแผ่นของรัฐชาติไทย ส่งผลต่อนครรัฐเมืองน่านถูกเหมารวมมองว่าเป็นส่วนหนึ่งของล้านนา (ตะวันออกเฉียง) คนภายนอกต่างถิ่นที่ไม่เคยไปสัมผัสเมืองน่านอาจเข้าใจว่ามีกลิ่นอายวัฒนธรรม เช่น เชียงใหม่ ที่ถือว่าเป็นต้นฉบับความเจริญรุ่งเรืองของล้านนา หรือเป็นพื้นที่ชายขอบอารยธรรมล้านนา โดยมีฉากภูเขาแบ่งแยก ห้อมล้อม ตั้งอยู่ใกล้กับอาณาจักรล้านช้างหรือฝั่งลาวเสียมากกว่า

เนื่องด้วยความแตกต่างทางภูมิศาสตร์ สรีสวัสดิ อ่องกุล (Ongsakul, 2014, p. 259) ในหนังสือประวัติศาสตร์ล้านนาจึงแบ่งล้านนาออกเป็น 2 กลุ่มคือ กลุ่มล้านนาตะวันออกเฉียงใต้แก่ เชียงใหม่ ลำพูน ลำปาง เชียงราย พะเยา ถูกผนวก รวมกันตั้งแต่สมัยราชวงศ์มังรายตอนต้น และอีกกลุ่ม คือ ล้านนาตะวันออกเฉียงใต้แก่ แพร่ น่าน ซึ่งทั้งสองแห่งต่างก็เป็นรัฐอิสระ มีราชวงศ์เป็นของตนเอง มีความสัมพันธ์ใกล้ชิดกับสุโขทัยสมัยพระเจ้าติโลกราช จึงไม่ค่อยผูกพัน

กับล้านนาเชียงใหม่ ครั้นในสมัยฟื้นฟูบ้านเมืองยุครัตนโกสินทร์เจ้าผู้ครองเมืองน่าน เมืองแพร่ เป็นคนละสายกับเจ้าเจ็ดตน ดังเช่น “ราชวงศ์เจ้าหลวงต๋น” ที่เข้ามาสวามิภักดิ์ภายหลัง สร้างความดีความชอบให้แก่กรุงรัตนโกสินทร์ ทำสงครามขับไล่พม่าออกจากเมืองเชียงแสน และกวาดต้อนผู้คนจากสิบสองปันนาเข้ามาตั้งถิ่นฐานในเมืองน่าน กระนั้นสุดท้ายในสมัยรัชกาลที่ 5 น่านถูกนับว่าเป็นส่วนหนึ่งของอาณาจักรล้านนาอย่างเห็นได้ชัด หัวเมืองประเทศราชล้านนาต่างถูกรวมศูนย์อำนาจเป็นมณฑลลาวเฉียงเช่นเดียวกับเชียงใหม่ ลำพูน ลำปาง แพร่

จากมุมมองนี้แสดงให้เห็นว่าน่านยังมีแนวทางของตนเองในประเด็นเชิงการเมืองการปกครองน่านไม่ได้เป็นหนึ่งเดียวกับล้านนา (เชียงใหม่) เสมอไป จากประวัติศาสตร์ที่ผ่านมาถึงแม้ว่าเมืองน่านถือว่าได้กลายเป็นส่วนหนึ่งของวัฒนธรรมล้านนาแต่ยังคงมีพื้นที่พิเศษเป็นของตัวเอง กรมศิลปากร จึงแบ่งประวัติศาสตร์ศิลปะเมืองน่าน เป็น 4 ระยะ ตามพื้นฐานทางประวัติศาสตร์ที่สามารถรวมเป็นนครรัฐและอิทธิพลทางการเมืองดังนี้ ระยะแรกช่วงสร้างเมืองบัวและเมืองน่าน ระหว่างปลายพุทธศตวรรษที่ 18 – พ.ศ. 1992 ระยะสองเมืองน่านขึ้นกับอาณาจักรล้านนา พ.ศ. 1993 – 2102 ระยะที่สาม เมืองน่านตกเป็นเมืองขึ้นของพม่า พ.ศ. 2103 – 2328 และ ระยะที่สี่ เมืองน่านขึ้นกับกรุงรัตนโกสินทร์ พ.ศ. 2331 – 2474 (Fine Arts Department, 1987, p. 73-89)

การอธิบายพุทธลักษณะพระพุทธรูปไม้ในเมืองน่านมักจะวิเคราะห์ในรูปแบบประติมานวิทยา (Iconography) ซึ่งเป็นวิธีการถอดรหัสความหมายของอิริยาบถที่กำลังแสดงออกเป็นพื้นฐานอิงจากพระพุทธรูปอินเดีย เช่น การเดิน การนั่ง การยืน การนอน หรือปางต่าง ๆ เช่น ปางสมาธิราบ สมาธิเพชร ปางมารวิชัย (ชนะมาร) และการอธิบายลักษณะที่คล้ายคลึงกับรูปแบบศิลปะอื่นที่สร้างอิทธิพลเพื่อช่วยเทียบเคียงระยะเวลาการสร้าง มักถูกอธิบายว่าเป็นเพียงสกุลช่างพื้นเมืองที่รับอิทธิพลภายนอกมาดัดแปลงตามรสนิยม ส่วนผู้วิจัยกลับมองว่าการผสมผสานจากอิทธิพลต่าง ๆ คือ การสร้างอัตลักษณ์ใหม่ที่ช่วยลดการยึดติดอัตลักษณ์ที่เที่ยงแท้แน่นอนในศิลปวัฒนธรรม

งานวิจัยอัตลักษณ์และการฟื้นฟูสกุลช่างพระพุทธรูปไม้ในอำเภอเมืองน่าน มีจุดประสงค์การศึกษา คือ 1) เพื่อศึกษาอัตลักษณ์หรือรูปแบบพระพุทธรูปไม้ในตัวอำเภอเมืองน่าน 2) เพื่อศึกษาการรื้อฟื้นการสร้างพระพุทธรูปไม้สกุลช่างท้องถิ่นในตัวอำเภอเมืองน่าน 3) เพื่อสร้างต้นแบบพระพุทธรูปไม้จากการศึกษาอัตลักษณ์พระพุทธรูปไม้ในอำเภอเมืองน่าน

ระเบียบวิธีวิจัย

งานวิจัยอัตลักษณ์และการฟื้นฟูสกุลช่างพระพุทธรูปไม้ในอำเภอเมืองน่าน มีระเบียบวิธีวิจัยในเชิงคุณภาพ โดยมีวิธีดำเนินการวิจัยดังนี้

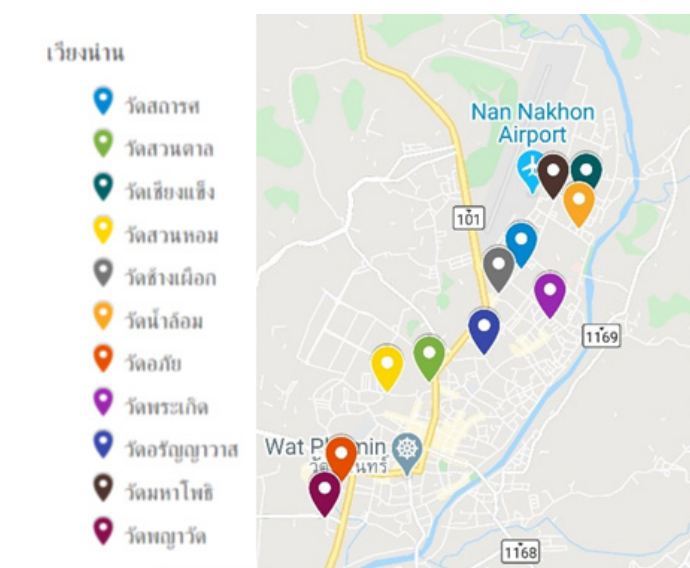
1. การเก็บข้อมูลเชิงเอกสารจาก สิ่งพิมพ์ โบราณคดี ประวัติศาสตร์ ศิลปวัฒนธรรม รวมถึงงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับพระพุทธรูปไม้และการรื้อฟื้นประเพณีการแกะพระพุทธรูปไม้ในจังหวัดน่าน
2. การรวบรวมข้อมูลภาคสนาม การสังเกตและถ่ายภาพบันทึกข้อมูลพระพุทธรูปไม้ทั้งที่มีจารึกและไม่มีจารึก

และเลือกกลุ่มพระพุทธรูปบางองค์ที่มีจารึกปีสร้างเพื่อปริวรรต ได้แก่ 1) วัดมหาโพธิ์ ทำการเก็บข้อมูลพระพุทธรูปทั้งหมด 23 องค์ 2) วัดช้างเผือก ทำการเก็บข้อมูลพระพุทธรูปทั้งหมด 1 องค์ 3) วัดอภัยทำการเก็บข้อมูลพระพุทธรูปทั้งหมด 1 องค์ 4) วัดสภารศ ทำการเก็บข้อมูลพระพุทธรูปทั้งหมด 11 องค์ 5) วัดน้ำล้อม ทำการเก็บข้อมูลพระพุทธรูปทั้งหมด 17 องค์ 6) วัดเชียงแจ้งทำการเก็บข้อมูลพระพุทธรูปทั้งหมด 15 องค์ 7) วัดพระเกิด ทำการเก็บข้อมูลพระพุทธรูปทั้งหมด 7 องค์ 8) วัดอรุณญาวาส ทำการเก็บข้อมูลพระพุทธรูปทั้งหมด 4 องค์ 9) วัดพญาวัด ทำการเก็บข้อมูลพระพุทธรูปทั้งหมด 21 องค์ 10) วัดสวนตาล ทำการเก็บข้อมูลพระพุทธรูปทั้งหมด 23 องค์

3. การเก็บข้อมูลสัมภาษณ์ เป็นการสัมภาษณ์เชิงลึกอย่างไม่เป็นทางการ ด้วยการอัดเสียงเพื่อถามภูมิหลังและประสบการณ์เกี่ยวกับการแกะพระพุทธรูปไม้กับกลุ่มผู้ที่มีความรู้ทางด้านพระพุทธรูปไม้ ช่างแกะพระพุทธรูปไม้ ปรมาจารย์ชาวบ้าน นักวิชาการอิสระ นักค้าพระพุทธรูปไม้ พระ เจ้าอาวาส และผู้นำชุมชนในอำเภอเมืองน่าน รวมถึงนักวิชาการที่เป็นผู้ดำเนินโครงการรื้อฟื้นการแกะพระพุทธรูปไม้จากทุนองค์การเพื่อการศึกษา วิทยาศาสตร์ และวัฒนธรรมแห่งสหประชาชาติ (UNESCO) และสำนักงานกองทุนสนับสนุนการวิจัย (สกว.) ตลอดจนผู้เคยผ่านการอบรมโครงการแกะพระพุทธรูปไม้จากทุนดังกล่าว

4. การวิเคราะห์ข้อมูลงานวิจัยขั้นนี้ เริ่มจากการคัดเลือกจัดกลุ่มพระพุทธรูปไม้ต่าง ๆ โดยใช้การศึกษาเชิงประวัติศาสตร์ศิลป์ ประติมานวิทยา ช่วงอายุการสร้าง โดยดูจารึก สุนทรียภาพ สัดส่วนความงามพระพุทธรูปไม้ และใช้กรอบแนวคิดหลังอาณานิคมแนวคิดเรื่องลูกผสมในการวิเคราะห์อัตลักษณ์รูปแบบสกุลช่างในพื้นที่ศึกษา และสัมภาษณ์กลุ่มผู้ที่มีความรู้ทางด้านพระพุทธรูปไม้ ช่างแกะพระพุทธรูปไม้ในอำเภอเมืองน่าน รวมถึงผู้เกี่ยวข้องในการรื้อฟื้นการแกะสลักพระพุทธรูปในเมืองน่านผ่านกรอบแนวคิดเรื่องทุนวัฒนธรรมและลักษณะสุนทรียะวัฒนธรรมหลังสมัยใหม่

5. การเลือกสร้างต้นแบบพระพุทธรูปไม้ในตัวอำเภอเมืองน่านจากการศึกษาพระพุทธรูปไม้ในตัวอำเภอเมืองน่าน



ภาพที่ 1 พื้นที่เก็บข้อมูลวิจัย

Note: From © Chatnabadhana Panyaphet 2020

ผลการวิจัย

1. การแบ่งรูปแบบสกุลช่างพระพุทธรูปในตัวอำเภอเมืองน่าน

งานวิจัยนี้พบฐานจารึกพระพุทธรูป ตั้งแต่ปี พ.ศ. 2281 – 2466 และสามารถกำหนดรูปแบบพระพุทธรูปได้ 4 รูปแบบหลักที่มีความชัดเจนมากที่สุดจากองค์ที่มีจารึกปีสร้างและไม่มีจารึก ดังนี้

1.1 รูปแบบสกุลช่างพระเจ้านกแขกเต้า

พระพุทธรูปไม้รูปแบบนี้ถูกพบได้อย่างแพร่หลายในวัดต่าง ๆ ของตัวเมืองน่านแพร่หลายในพื้นที่เวียงเหนือตั้งแต่บ้านหัวเวียงใต้ขึ้นไป และหลักฐานที่มีการปริวรรตแล้วสันนิษฐานว่าสร้างขึ้นในช่วงราวพุทธศตวรรษ 24 – 25 การเรียกสกุลช่างนี้สันนิษฐานว่ามาจาก คติการสร้างพระพุทธรูปของเมืองน่าน อ.นิยม สองสีโย ปราชญ์ชาวบ้าน ได้บันทึกคัมภีร์ใบลานตำราการสร้างพระพุทธรูปของเมืองน่านจากวัดเชียงแข็ง อำเภอเมือง จังหวัดน่าน กล่าวถึงส่วนพระนาสิกของพระพุทธรูปเจ้าที่มีลักษณะคล้ายนกแขกเต้าหรือนกแก้ว (Songsriyo, Interview, 2019) ดังนั้น พระพุทธรูปไม้สกุลช่างนี้จะมีลักษณะเด่น คือ พระนาสิกที่มีขนาดแบนกว้างใหญ่เห็นเด่นชัด มีพระโขนงโค้งชันมากเชื่อมต่อกับพระนาสิก เน้นเปลือกพระเนตรขนาดใหญ่ ทำให้พระเนตรมีขนาดยาวรีโปน เพื่อรับกับเปลือกพระเนตรแต่มีแฉกพระเนตรขนาดเล็กตรงกลางนิยมนำเป็นจุดสีดำหรือเดินเส้นให้เป็นแฉก ตำแหน่งพระเนตรวางลดต่ำลงมา พระพักตร์ยาวออกเหลี่ยมโค้งเหมือนรูปฟัก พระโอษฐ์ยิ้ม ริมพระโอษฐ์หนาและพระโอษฐ์ล่างหนาเป็นพิเศษ พระศอชิดเป็นปล้องชัดเจน 3 เส้น

เมื่อดูพระศกทำหลายรูปแบบขึ้นอยู่กับขนาดขององค์พระ ถ้าพระพุทธรูปมีขนาดเล็กมักนิยมจะใช้สมุกปั้นแปะเป็นเม็ดเล็ก ๆ หรือแหลมดูเหมือนเปลือกขนุนหรือบางองค์ก็ขีดเป็นเส้นตัดช่องเล็ก ๆ แทนลดความละเอียด ประณีตบรรจงลงไปและถ้าหากเป็นองค์ใหญ่ก็จะแกะสลักด้วยไม้แหลมขนาดเรียงกันเหมือนเปลือกทุเรียน ส่วนอุษณิষะ (กระโหลกศีรษะที่ปูดออกมาตามคัมภีร์มหาปุริลักษณะ) จะนูนสูงขนาดเกือบครึ่งใบหน้าพระพักตร์ ศีรษะประภาณิยน์ทำแบบเปลวไฟอิทธิศิลป์แบบสุโขทัยพบได้ตามวัดสำคัญ มีการเดินเส้นรอบฐานศีรษะประภา หรือบางองค์ศีรษะประภาทำแบบเรียบ ๆ เป็นแท่งขึ้นไปไม่มีลวดลายดูคล้ายฝักหน่อไม้ตัดปลายกุด มีการแกะเส้นพระจุไรแบ่งชัดเจนระหว่างพระนลาฏกับพระเศียรเหมือนกระบี่

พระเจ้านกแขกเต้านิยมแสดงมุทราแบบภูมิผัสสะมุทรา ทำปางมารวิชัยหรือขณะมารผจญ โดยนั่งขัดสมาธิราบ มีจุดเด่นตรงพระหัตถ์ขวาที่วางบนขาข้างซ้ายปลายนิ้วไม่จรดพื้น และวางกลางหน้าแข้งแทนที่จะวางตรงริมหัวเข่า ลักษณะพระหัตถ์มีขนาดใหญ่ดูมีน้ำหนักและแข็งแรงสะท้อนถึงฝีมือสกุลช่างนี้ชัดเจน พระวรกายดูตันทึบ ครองจีวรเปิดไหล่ข้างขวา หลังพระวรกายตั้งตรง แขนซ้ายงอแทบ 90 องศา แขนพระวรกาย พระเศียรก้มลงไปเล็กน้อย และนิยมแกะบนฐานเชิง 3 แบบ 1) แบบฐาน 4 เหลี่ยม 2) แบบหน้าตัด 6 เหลี่ยม 3) ฐานบัวลูกแก้วอกไก่หน้าตัด บางองค์ก็มีลวดประดับอยู่เหนือพระรัศมี



ภาพที่ 2 พระเจ้านกแขกเต้า วัดสวนตาล



ภาพที่ 3 พระเจ้านกแขกเต้า วัดช้างเผือก

Note: From © Chatnabadhana Panyaphet 18/1/2019 Note: From © Chatnabadhana Panyaphet 7/12/2018

1.2 รูปแบบสกุลช่างพระเจ้าฟ้า

พระพุทธรูปปางเปิดโลก คนน่านเรียกกลุ่มสกุลช่างพระพุทธรูปไม้ประทับยืนวัดพญาวัด พระพุทธรูปไม้ของวัดจึงถูกขนานนามว่า “พระเจ้าฟ้า” เพื่อใช้ขอฟ้าขอฝน และพระพุทธรูปองค์นี้เชื่อว่าเป็นต้นแบบฉบับสกุลช่างพระพุทธรูปประทับยืนตรงของเมืองน่านอันเป็นเอกลักษณ์ทั้งหมด จากต้นแบบที่มีขนาดใหญ่คาดว่าแกะจากท่อนไม้ 1 ท่อน จึงเป็นที่พบเห็นสังเกตได้โดยง่าย

สกุลช่างพระเจ้าฟ้านิยมแกะมี 2 ขนาด คือ ขนาดใหญ่ (ประมาณ 1.50 - 2 เมตร) และขนาดเล็ก (ประมาณ 0.3 - 0.5 เมตร) มีพระพักตร์เรียวยาวรูปทรงเม็ดขนุน พระเนตรรีเล็กแบนกับผิวพระพักตร์เพราะไม่ได้แกะลึกลงไปมาก องค์เล็กบางทีแกะพระเนตรด้วยการขีดเป็นเส้นคล้ายหลักตา พระนาสิกโด่งและปีกพระนาสิกบานออกด้านข้างมาก พระโอษฐ์หนาและเห็นเส้นพระโอษฐ์โค้งอย่างชัดเจนหรือบางองค์ก็อมยิ้ม พระกรณยาว อุษณิษะไม่ใหญ่มากเมื่อเทียบกับพระพักตร์ เม็ดพระศกมีหลากหลายหากเป็นพระองค์ใหญ่ก็จะทำประณีตใช้ปั้นสมุกปั้นเป็นเม็ดแหลมเล็ก หากเป็นองค์เล็กก็เป็นเม็ดแบน ๆ ตีพระเศียรหรือใช้การสลักเป็นตาราง บนอุษณิษะประดับศิรประภา (เปลวไฟ) คนท้องถิ่นมองว่าเหมือนไส้ปลา เป็นคลื่นซ้อนกัน 3 - 4 ชั้น ศิรประภาแบบนี้คือ ลักษณะเด่นพระเจ้าฟ้า ส่วนพระศอระหงมีปล้อง 3 - 4 ปล้อง

พระวรกายผอมเพรียว พระกฤษฎีคอดทำให้พระพาหาไม่แนบพระวรกายและมีลักษณะแอ่นออกนอกพระวรกาย แต่กลับมีพระหัตถ์โค้งชิดเข้าพระอุระรู้สึกถึงความอ่อนช้อยเป็นธรรมชาติ มากกว่าบางองค์มีพระพาหาและพระหัตถ์โค้งเข้าลำตัวแต่กลับรู้สึกดูแข็งทื่อ พระเจ้าฟ้าครองจีวรแนบชิดพระวรกาย โดยเปิดพระอังสาขวา ส่วนล่างแนบชิดจนทำให้เห็นพระอุระแนบชิดกัน ท่าประทับยืนพระเจ้าฟ้าบางองค์มีปลายพระบาทห่อเข้าหากัน รู้สึกถึงความเรียบร้อย บางองค์พระบาทประทับห่างเสมอกันเล็กน้อย ด้านหลังมีชายจีวรแผ่สยายออกด้านข้างซ้ายขวาเท่ากัน

เหมือนแผ่นกระดานมาแปะไว้กลางหลัง ส่วนสันพระบาทยื่นออกมาเป็นปมูนูนชัดเจนสะท้อนคติมหาบุรุษลักษณะ และแกะยื่นบนฐานบัวลูกแก้วอกไก่ 8 เหลี่ยม ประดับลายบัวหงาย

นอกจากนี้พระเจ้าฟ้าช่างพื้นเมืองยังแกะอิริยาบถนั่งโดยสังเกตได้จากลักษณะพระพักตร์และศีรษะประภาคความ เป็นเอกลักษณ์ในสกุลนี้ ส่วนฐานถูกเปลี่ยนเป็นฐานลูกแก้วอกไก่หรือฐานหน้าตัดตามที่นิยมสกุลช่างนกแขกเต้า



ภาพที่ 4 พระเจ้าฟ้า (องค์จริง) วัดพญาวัด



ภาพที่ 5 พระเจ้าฟ้า วัดมหาโพธิ์

Note: From © Chatnabadhana Panyaphet 9/12/2018 Note: From © Chatnabadhana Panyaphet 7/12/2018

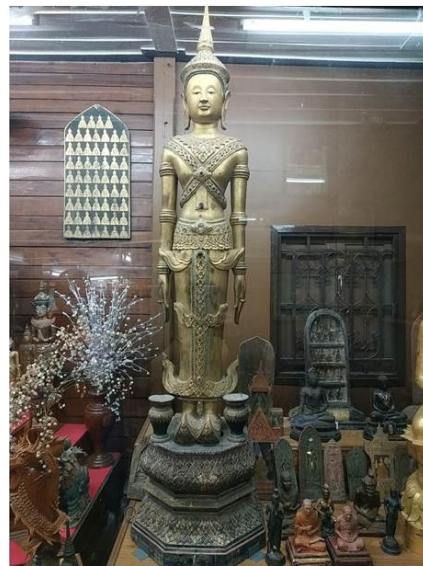
1.3 กลุ่มช่างพระเจ้าทรงเครื่อง

พระพุทธรูปทรงเครื่องประทับยืนตรงหรือพระพุทธรูปฉลองพระองค์เป็นกลุ่มที่จัดอยู่ในศิลปะน่านยุคที่ 4 เชื่อว่า มีที่มาจากมหาชมพูบดีสูตร พระพุทธเจ้าทรงฉลองพระองค์เยี่ยงพระมหากษัตริย์ พระเจ้าทรงเครื่องของเมือง น่านส่วนใหญ่ได้รับอิทธิพลจากรัตนโกสินทร์ที่ถูกผสมผสานเข้ากับฝีมือช่างท้องถิ่นเครื่องทรงของพระพุทธรูปประทับ ยืนส่วนใหญ่ประกอบด้วย “มงกุฎยอดแหลมมีกรรเจียก กรองศอ พาหุรัด ทองพระกร ทับทรวงยัดสังวาล ปั้นเหน่ง เข็มขัด อามรงค์ ฉลองพระบาทปลายอนหรือไม้สวมนกมี มีชายไหวชายแครงประมาณ 3 ชั้น บ้างก็นุ่งพระภูษาเป็น ผืนเดียวหรือ 3 ชั้น บางองค์เปลือยพระอังสาทั้งหมด บางองค์ครองจีวรเปลือยพระอังสาขวา ส่วนลายไทยของแต่ละองค์มีลีลาที่ต่างกัน ลายละเอียดวิจิตรงดงามขึ้นอยู่กับฝีมือของกลุ่มช่างหลวง

กลุ่มสกุลช่างพระเจ้าทรงเครื่องสันนิษฐานว่าได้รับอิทธิพลจากกลุ่มพระเจ้าฟ้าส่งผลให้พระเจ้าทรงเครื่องมีพระพักตร์ มนเป็นรูปไข่ พระวรกายเรียว (Phrakhraphiset Thammaphalo, Interview, 2019) ฐานนิยมตั้งบนฐานบัวแปด เหลี่ยมมีลูกแก้วคั่น และสังเกตได้จากการวางตำแหน่งพระหัตถ์ซึ่งมีพระพาหุยาวมากเหมือนกันที่สะท้อนคติมหา บุรุษลักษณะ แต่พระพักตร์มีลักษณะยาวรีที่ดูสวยงามตามแบบจิตรกรรมไทยภาคกลางและได้สัดส่วนมากกว่าทั้ง พระเนตรที่รีเล็ก พระนาสิกโด่ง ปีกพระนาสิกไม่บานพระโอษฐ์เรียวเล็กเป็นกระจับ



ภาพที่ 6 พระเจ้าทรงเครื่อง วัดมหาโพธิ์



ภาพที่ 7 พระเจ้าทรงเครื่อง วัดพระเกิด

Note: From © Chatnabadhana Panyaphet 7/12/2018 Note: From © Chatnabadhana Panyaphet 8/12/2018

1.4 รูปแบบสกุลช่างวัดเชียงแข็ง

พระเจ้าไม้กลุ่มนี้พบได้ในวัดเชียงแข็ง ในเขตตำบลเวียงเหนือ หลายองค์และวัดพระธาตุแช่แห้ง 1 องค์ (ปัจจุบันถูกนำมาจัดแสดงในพิพิธภัณฑสถานแห่งชาติ เชียงใหม่) พระพุทธรูปไม้กลุ่มนี้คาดว่าได้รับอิทธิพลจากพุทธศิลป์ ไทลื้อ ท้าววังผา (มีลักษณะร่วมคล้ายคลึงกับพระพุทธรูปสกุลวัดชนะไพร อำเภอน้ำขุ่น) มีการแกะสลักที่ดูกระด้างไม่อ่อนช้อยเท่าสกุลอื่น ๆ พระเศียรใหญ่ประมาณครึ่งหนึ่งของพระเพลา อุษณีย์ มี 2 แบบ ทั้งเห็นเป็นปุ่มนูนชัดเจน และขนาดเล็กเหมือนใส่หมวก ทำให้พระเศียรสูงจรดศีรษะ ศีรษะมีหลายรูปแบบ พระพักตร์ยาวรูสึกุดตัน พระหนุสั้น พระนาสิกเล็ก ยาวเรียวเป็นสัน พระเนตรยาวเรียว มีทั้งแกะคว้านพระเนตรและไม่แกะคว้าน พระกรรณหนาใหญ่พร้อมกับตั้งพระกรรณกางออกถือว่าเป็นเอกลักษณ์ในผลงานกลุ่มช่างไทลื้อ บางองค์ก็ไม่แกะเม็ดพระศกทำให้มีพระเกศาเรียบ พระศอกสั้น พระทรวงยื่นออกมาชัดเจนแลดูหนาที่บั้น ครองจีวรเปิดไหล่ข้างขวา พระเพลาแคบทำให้พระอังสาแคบตาม นิยมแกะปางมารวิชัย แต่มีประทับยืนหนึ่งองค์อยู่ในพิพิธภัณฑสถานแห่งชาติ เชียงใหม่ ซึ่งมีลักษณะร่วมกับพระวัดเชียงแข็งคือ พระเกศาด้านหลังเหมือนหางเต่าที่เป็นเอกลักษณ์เด่น และพระหัตถ์ที่โค้งเหมือนคันช้อน สัดส่วนพระพักตร์ที่คล้ายคลึงกัน นอกจากนี้พระประทับยืนองค์นี้มีการประดับแก้วบริเวณสังฆาฏี จึงทำให้เห็นจุดร่วมกับพระวัดเชียงแข็ง อีกกลุ่มที่มีค่านิยมการประดับกระจกแก้วที่ฐาน ปั้นสมุกประดับลวดลาย ลงรักปิดทอง

พระพุทธรูปไทลื้อในวัดเชียงแข็ง สะท้อนถึงอำนาจของน่านมีอิทธิพลไปถึงเมืองเชียงแข็ง เมืองสิงห์ ซึ่งเป็นวัฒนธรรมไทลื้อ เวียงภูคา ที่ขึ้นอยู่กับน่านที่เป็นส่วนหนึ่งของสยาม จากประวัติการตั้งรกรากของชุมชนเชียงแข็งสันนิษฐานว่าอพยพมาจากกลุ่มคนไทยลื้อในยุคเก็บผักใส่ซ้า เก็บข้าใส่เมือง การเข้ามาของกลุ่มชาวไทลื้อในเมืองน่าน จนถึง พ.ศ. 2356 ที่ไม่ปรากฏว่ามีกรอพยพเหตุต่อไป สอดคล้องกับพงศาวดารเมืองน่าน ในช่วงระยะเวลาใกล้เคียงกัน กล่าวถึงการสร้างเมืองเวียงเหนือในตัวเมืองน่านโดยเจ้าสุนทรวารวปี พ.ศ. 2360 มาพร้อมกับการอพยพกลุ่มคนไทยลื้อในพื้นที่นี้ (Phongsāwadān Mūang Nān, 2000, p. 91-92)



ภาพที่ 8 พระเจ้าวัดเชียงช้าง



ภาพที่ 9 พระเจ้าวัดพระธาตุแช่แห้ง (พิพิธภัณฑสถาน)

Note: From © Chatnabadhana Panyaphet 8/12/2018 Note: From © Chatnabadhana Panyaphet 22/2/2019

2. การวิเคราะห์ความเป็นลูกผสมในอัตลักษณ์พระเจ้าไม้เมื่อน่าน

การผสมผสานภายใต้อิทธิพลทางการเมืองที่ทำให้เกิดอัตลักษณ์ขึ้นมาใหม่เป็นประเด็นในแนวคิดหลังอาณานิคมของโฮมิบบา คือ ความเป็นพันธมิตรหรือลูกผสม อัตลักษณ์ลูกผสม (Hybridity) คือ การก่อร่างรับอิทธิพลมากกว่าหนึ่งแห่ง โดยที่ปกติจะมองไปถึงความสัมพันธ์ของเมืองขึ้นและเจ้าอาณานิคม ในแง่วัฒนธรรมแล้ว วัฒนธรรมลูกผสมสามารถสะท้อนถึงความร้ายแรงทางวัฒนธรรม และความเป็นพลวัต แต่ในทางตรงข้ามเป็นการกดขี่ทางวัฒนธรรม (Sangkhaphanthanon, 2016, p. 246)

โฮมิ บาบ (Bhabba, 2004) เสนอว่า การทำให้เป็นอาณานิคมไม่ใช่แค่เพียงเป็นความสัมพันธ์แบบจักรวรรดิ (Imperial contact) เพราะโลกอาณานิคมได้เปลี่ยนไปแล้ว แม้ว่าเจ้าอาณานิคมได้เข้าไปเปลี่ยนอัตลักษณ์ของผู้ตกเป็นเมืองขึ้นด้วยวาทกรรมและวิธีการต่าง ๆ ความพยายามดังกล่าวกลับผลิตสิ่งที่คล้ายคลึงหรือใหม่กว่าอัตลักษณ์ของเจ้าอาณานิคมผ่านแนวทางสุนทรีย์ เช่น การเลียนแบบ (Mimicry) วัฒนธรรม ข้อกำหนด สถาบัน และคุณค่าต่าง ๆ ส่งผลให้เห็นรอยแยกต่าง ๆ (Tasai, 2019, p. 114-115) ดังนั้น โฮมิ บาบ จึงนำเสนอแนวคิดเรื่องพื้นที่อุดมคติ ซึ่งเรียกว่า พื้นที่ที่สาม (Third space) หรือ พื้นที่ที่เปลี่ยนผ่าน (Liminal space) ว่าเป็นพื้นที่ที่ความรู้ไม่ได้ถูกสร้างเพียงจากการครอบงำวัฒนธรรมใดวัฒนธรรมหนึ่ง

การศึกษาอัตลักษณ์พระพุทธรูปไม้เมื่อน่านบ่งบอกถึงภาพตัวแทนที่ผสมผสานกันและมีอัตลักษณ์ซับซ้อนในเชิงวัฒนธรรม ซึ่งเป็นกระบวนการผสมผสานวัฒนธรรมในลักษณะพื้นที่ที่เปลี่ยนผ่านของ โฮมิ บาบ ก็ได้ เพราะในที่นี่จะเห็นถึงรูปแบบการผสมผสานที่หลากหลายในรูปแบบสกุลช่างพระพุทธรูปไม้พื้นเมื่อน่าน ซึ่งเหตุปัจจัยภายใต้จากเงื่อนไขทางประวัติศาสตร์ การเมือง ศิลปวัฒนธรรมของเมื่อน่านที่หลายครั้งคราได้เคยตกเป็นเมืองขึ้นหรือขึ้นอยู่ภายใต้อาณาจักรชาติอื่น วิไลลักษณ์ ศรีป่าซาง ให้ความเห็นว่า “น่านเป็นเมืองข้ามสามฝั่งฟ้า น่านไม่เคยเป็นตัวของตนเองจากสุโขทัย เชียงใหม่ หลวงพระบาง ต้องผสมผสาน เพราะมีพรมแดนแคบมาก” (Sripasang, Interview, 2019)

พระพุทธรูปเมืองน่านจึงมีความซับซ้อนของสิ่งที่เรามองเห็นในฐานะภาพตัวแทนนั้นมาจากหลากหลายแห่งที่ได้นำความหมายบางอย่าง จากวัฒนธรรมต่างที่มาสสร้างไว้ร่วมกันในพระพุทธรูป เช่น ความคิดเห็นของสราวุธ รูปิน ได้แสดงความคิดเห็นว่า

ชาติพันธุ์กลุ่มไทลื้อได้สร้างพระพุทธรูปไม่มากกว่าหินและสำริดด้วยการลงรักปิดทอง และรูปแบบที่มาจากสองสาย คือ ไทลื้อจากลาวตอนเหนือ และไทลาวที่มาจากหลวงพระบาง มีการสืบทอดรูปแบบเฉพาะของกลุ่มชาติพันธุ์ กระจายตัวไปตามน่านตอนบน ตอนกลาง และตอนใต้ โดยที่ตอนบนเป็นกลุ่มลาวเหนือ ตอนกลางคือ ไทลื้อ (จากเชียงแขง - ลาวเหนือ) และทางตอนใต้ นับตั้งแต่เวียงสาไปถึงนาหมื่น เป็นกลุ่มลาวเวียงจันทร์ และหลวงพระบาง การรวบรวมผู้คนมาจากที่ต่าง ๆ ในพื้นที่ใกล้เคียงนั้น เจ้าหลวงได้วางผู้คนไปตามลำน้ำน่าน จากตอนเหนือลงไปทางตอนใต้ ทั้งนี้ได้รุ่งเรืองนั้นมีความสัมพันธ์กับทางสุโขทัยมาก่อนซึ่งสะท้อนผ่านเจดีย์สุโขทัย พระพุทธรูปสำริดขนาดใหญ่ (วัดสวนตาล) และพระปางลีลา ต่อมาในช่วงระยะหลังราว 200 ปี ที่ผ่านมานั้น กลุ่มชาติพันธุ์ไทลื้อและลาวจากทางตอนเหนือ ตอนกลาง (หลวงพระบาง) และเวียงจันทร์ ได้ถูกกวาดต้อน อพยพย้ายมาอยู่ในน่านโดยทั้งสิ้น กลุ่มชาติพันธุ์เหล่านี้ล้วนได้ มีอิทธิพลในการสร้างพระพุทธรูปไม้ในเมืองน่าน” (Rupin, Interview, 2019)

ศิริพงศ์ ศักดิ์สิทธิ์ (Saksith, 2011, p. 169-170) เสนอว่า พระพุทธรูปทรงเครื่องที่พบในน่านเป็นอิทธิพลของรัตนโกสินทร์ผ่านทางเมืองหลวงพระบาง มากกว่าจากรัตนโกสินทร์โดยตรง โดยสันนิษฐานว่าเป็นผลงานจากช่างหลวงที่เชิญมาจากหลวงพระบาง เพราะมีการผสมผสานรูปแบบที่หลากหลายทั้ง ทรงเครื่อง (รัตนโกสินทร์) ไทลื้อลาว (พระกรรมเป็นรูปตัวซี) รื้อสามเส้นบนพระพักตร์ระหว่างนาสิกและพระโอษฐ์ ซึ่งเป็นลักษณะสำคัญจิตรกรรมฝาผนังเมืองน่าน และเทคนิคลัคนาที่ปั้นสมุกตกแต่งลวดลาย ประกอบกับในสมัยรัชกาล 1 - 3 อาณาจักรล้านช้างได้ขึ้นตรงต่อกรุงรัตนโกสินทร์ โดยเฉพาะเมืองหลวงพระบางถือได้ว่ามีความใกล้ชิดอย่างมากกับเจ้านายหรือเชื้อพระวงศ์ได้เข้ามาอยู่ในราชสำนักไทย ด้วยเหตุนี้จึงน่าจะได้รับการประเพณีแนวคิดการสร้างพระพุทธรูปทรงเครื่องไปจากรัตนโกสินทร์ และอีกเหตุผลหนึ่งคือเมืองน่านมีพื้นที่ติดต่อกับเมืองหลวงพระบางซึ่งง่ายต่อการติดต่อเดินทาง

ในมุมมองของผู้วิจัย ความคิดเห็นของ สราวุธ และ ศิริพงศ์ เป็นแนวคิดนำเสนอประเด็นคนพลัดถิ่น (Diaspora) ไม่ว่าจะสมัครใจหรือบังคับ ที่ช่วยเป็นผู้รื้อฟื้นศิลปวัฒนธรรมของเมืองน่าน เมื่อประมาณช่วง 200 กว่าปีก่อน ประกอบกับความสัมพันธ์เชิงอำนาจของสยามในฐานะเจ้าอาณานิคมที่สามารถสร้างอิทธิพลรูปแบบอุดมคติในพุทธศิลปกรรมสู่ช่างหลวงและช่างพื้นเมืองในจังหวัดน่าน หรือเป็นภาพตัวแทนของการรับอุดมการณ์เจ้าอาณานิคมมาปรับเปลี่ยนให้เข้ากับบริบทนิยมของคนเมืองน่าน

นอกจากนี้ว่าทหกรรมหลังอาณานิคมมักจะแสดงให้เห็นความแตกต่างของผู้คนในหลายระดับที่เป็นความสัมพันธ์ระหว่างเจ้าอาณานิคมกับเมืองขึ้น อาทิ สยาม ลาว และล้านนา สะท้อนอยู่ในการกำหนดลักษณะของพระพุทธรูปให้มีแบบแผนในการสร้างที่เรียกว่า ประติมานวิทยา เกิดขึ้นในประเทศไทยช่วงครึ่งหลังพุทธศตวรรษที่ 24

เพื่อกำหนดลักษณะประวัติศาสตร์ของสยาม มาใช้ต่อสู่หลักฐานการเข้ามาตั้งครอบครองพื้นที่จัดตั้งอาณานิคม ตะวันตก ซึ่งเครื่องมือที่สำคัญ ในการใช้เหตุผล คือ ประวัติศาสตร์ โดยเฉพาะประวัติศาสตร์ศิลป์ซึ่งเจ้าอาณานิคม (สยาม) ได้พยายามสร้างให้ประวัติศาสตร์ศิลป์ผูกติดกับชาติพันธุ์และมีขอบเขตชัดเจน นอกเหนือจากนั้นสยาม ได้สร้างระเบียบแบบแผนการสร้างพระพุทธรูปที่ชัดเจน รวมถึงการประเมินคุณค่าความงาม จัดลำดับชั้นเพื่อ เชื่อมโยงเข้าสู่ศูนย์กลางอำนาจของสยาม จึงได้เกิดแบบแผนพระพุทธรูปมาตรฐานของท้องถิ่นกลุ่มข้างพื้นเมือง ซึ่งจำเป็นต้องถูกจัดไปอยู่ในกลุ่มพิเศษในรูปแบบทางประวัติศาสตร์ศิลป์ของนาน เพราะไม่สามารถจะจัดหมวดหมู่ระเบียบได้จากวิธีคิดของวัฒนธรรมหลัก (Dominant culture) ในที่นี้แนวคิดหลังอาณานิคมจึงพยายามเสนอ การตั้งคำถามว่า ความเป็นพื้นเมืองคืออะไร โดยที่งานวิจัยพยายามเสนอการแบ่งกลุ่มอัตลักษณ์พระพุทธรูป ใหม่ที่อิงจากผลงานช่างพื้นเมืองที่เรียกประเภทพุทธรูปไม้เหล่านั้น เช่น นกแขกเต้า พระเจ้าฟ้า พระเจ้าทรง เครื่อง ฯลฯ

กลุ่มช่างพระเจ้านกแขกเต้าที่มักถูกมองว่าเป็นกลุ่มช่างพื้นเมืองจากประวัติศาสตร์ศิลป์ท้องถิ่น จากฝั่งเวลาจารึก ได้พระพุทธรูปไม้ในงานวิจัย ค้นพบว่า กลุ่มรูปแบบพระพุทธรูปนกแขกเต้าที่เก่าที่สุดในงานวิจัย (พ.ศ. 2298 ราชวงศ์หลวงตี้นมหาราช) เป็นการสืบทอดรูปแบบไปสู่รุ่นหลังได้เด่นชัด หรือเป็นช่วงศิลปะนานในยุคที่ 3 ซึ่ง ถือว่า ยุคมีตของศิลปะนานจากการปกครองภายใต้ของพม่า แต่การแกะพระพุทธรูปไม้รูปแบบนี้ยังส่งต่อไปถึงศิลปะ นานในยุค 4 เป็นที่นิยมแพร่หลายในวัดเมืองนานจนถึง พ.ศ. 2423 หรือในช่วงศิลปะนานระยะที่ 4 จึงถือว่าเป็น อัตลักษณ์ที่ยาวนานของกลุ่มพระพุทธรูปทั้งหมดที่มีการศึกษาซึ่งสะท้อนให้เห็นถึงประเพณีการถวายพระพุทธรูป ที่ยังคงถูกรักษาไว้อยู่จากความเชื่อผลานิสงส์และสืบทอดสกุลช่าง และอีกสกุลหนึ่ง คือ พุทธรูปไม้ พระเจ้าฟ้าถูก พิจารณาว่าเป็นกลุ่มที่รับคตินิยมของศิลปะล้านนาที่สืบเนื่องลงมาในชั้นหลังโดยฝีมือช่างพื้นเมือง เพราะฉะนั้น ความเป็นพื้นเมืองในแนวคิดถูกผสมจึงทำให้เกิดการสำรวจระหว่างคำว่า ช่างใน/ช่างนอก หรือ พื้นเมือง/ไม้พื้น เมือง ซึ่งมีคุณค่าเกินกว่านิยามคู่ตรงข้าม เปรียบเสมือนความสัมพันธ์ระหว่างเจ้าอาณานิคม/เมืองขึ้น ที่ถือว่าเป็นการ สร้างคุณค่าอัตลักษณ์ใหม่ขึ้นมาและต่อรองความหมายที่กำหนดโดยสถาบัน

3. การรื้อฟื้นการสร้างพระพุทธรูปไม้ในเมืองนานและหลวงพระบางในยุคโลกาภิวัตน์

การศึกษาพระพุทธรูปไม้นี้พบว่าการรื้อฟื้นการทำพระพุทธรูปไม้เกิดขึ้นหลัง พ.ศ. 2549 ก่อนหน้าตัวอำเภอ เมืองนาน ได้รับการประกาศให้เป็น “เขตพื้นที่เมืองเก่านาน เมื่อวันที่ 20 กันยายน 2548 โดย คณะกรรมการ อนุรักษ์และพัฒนากรุงรัตนโกสินทร์และเมืองเก่า จึงมีการศึกษาศิลปวัฒนธรรมในพื้นที่เหล่านี้อย่างเข้มข้น เพื่อ เชื่อมโยงการเป็นมรดกโลกกับหลวงพระบาง ปรากฏการณ์การรื้อฟื้นที่เกิดขึ้นในเมืองนานสัมพันธ์กับปัจจัยของ เมืองหลวงพระบาง “จากกระแสการท่องเที่ยวเชิงไทยหาอดีต ปัจจัยทางด้านเศรษฐกิจและสังคมปัจจัยจาก วิฤตต์อัตลักษณ์ทางวัฒนธรรม ปัจจัยทางด้านจิตสำนึกความศรัทธาคติความเชื่อในพระพุทธศาสนาและที่สำคัญ คือ ปัจจัยของกระแสโลกาภิวัตน์ที่พุ่งเข้ามามีกระทบวัฒนธรรมท้องถิ่นของเมืองหลวงพระบาง” (Srikhaorot, 2015, p. 38) การสร้างพระพุทธรูปไม้นี้จึงถูกรับใช้ทุนที่เป็นไปตามความต้องการกระแสการท่องเที่ยว

โครงการการรื้อฟื้นพุทธรูปในเมืองน่านที่สามารถส่งผลต่อวัฒนธรรมร่วมสมัยจากการศึกษามีอยู่สองโครงการ โครงการแรก คือ การอบรมทักษะช่างการแกะสลักพระพุทธรูปไม้เมืองน่านเป็นผลสำเร็จส่วนหนึ่งของโครงการอนุรักษ์และฟื้นฟูศิลปกรรมดั้งเดิมในพุทธศาสนสถานจังหวัดน่านขององค์การศึกษาศาสนาและวัฒนธรรมแห่งสหประชาชาติ (UNESCO) ในปี พ.ศ. 2549 (Wimolkasem, 2008) ในรายละเอียดโครงการ ดร.สรารัฐ รุปีน อาจารย์ประจำคณะจิตรศิลป์ สาขาศิลปะไทย มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ ผู้ดูแลโครงการ ให้รายละเอียดว่า

ได้รับทุนสนับสนุนจากรัฐบาลนอร์เวย์ โครงการนี้เกิดขึ้นภายใต้บริการที่เมืองหลวงพระบางได้ถูกเลือก เป็นต้นแบบเมืองเก่าและการอนุรักษ์งานช่างที่เป็นส่วนหนึ่งในการประกาศเป็นเมืองมรดก ในจังหวัดน่าน ได้มุ่งเน้นกรรมวิธีการรื้อฟื้นงานช่างท้องถิ่นหลากหลายวิชาชีพ เช่น งานปูนปั้น แกะสลักไม้ การเขียนลวดลายประดับตกแต่ง และงานลงรักปิดทอง โดยเฉพาะอย่างยิ่งทักษะงานช่างแกะสลัก เรียนรู้กระบวนการคุณค่าเดิมจากอดีตและให้ความสำคัญกับสุนทรียะเชิงช่างอีกด้วย โครงการอบรมนี้ใช้เวลาดำเนินการมีทั้งโครงการระยะสั้นและโครงการระยะยาว แก่ผู้เข้าอบรมที่มีความเกี่ยวข้องกับศาสนสถานในจังหวัดน่าน โดยเฉพาะกลุ่มพระภิกษุสงฆ์ ทำให้เกิดกลุ่มคนในเมืองน่านมีทักษะทางศิลปะสืบสานแกะพระพุทธรูปไม้ต่อที่เป็นผลลัพธ์จากโครงการนี้ (Rupin, Interview, 2019)

กรณีศึกษาในอีกโครงการที่ถือว่าทำให้เกิดการรื้อฟื้นการแกะพระพุทธรูปไม้ในชุมชนและการถวายพระพุทธรูปไม้ แก่วัดที่เกิดคู่ขนานไปกับโครงการ UNESCO คือ โครงการการถ่ายทอดองค์ความรู้ทางทรัพยากรด้านสถาปัตยกรรมและวัฒนธรรมเมืองน่าน ผ่านการศึกษาพัฒนาการของเมืองและกิจกรรมทางวัฒนธรรม ปี พ.ศ. 2557 ได้รับทุนจาก สกว. โดยระยะแรกเป็นการศึกษาสถาปัตยกรรมและฐานข้อมูลวัฒนธรรม และระยะที่สองคือ การสร้างกิจกรรมทางวัฒนธรรม (Ongsavangchai, Interview, 2014)

ในส่วนการสร้างกิจกรรมทางวัฒนธรรม โครงการนี้มองเห็นวัฒนธรรมที่หลงเหลืออยู่คือ พระพุทธรูปไม้ จึงทำให้เกิดการรื้อฟื้นการแกะพระพุทธรูปไม้ในกิจกรรม “คืนพระไม้ให้เมืองเก่า” มุ่งหวังให้ผู้เข้ารับการอบรมมีทักษะการแกะสลักพระไม้และสามารถฝึกฝนด้วยตนเองในภายหลัง เกิดการพัฒนาฝีมืออย่างต่อเนื่องจนเชี่ยวชาญและสามารถแกะสลักพระพุทธรูปไม้องค์เล็กได้อย่างชำนาญ และโครงการต่อมา คือ “ฟื้นน่านตานพระไม้” มีการแกะสลักพระไม้ของชาวบ้านที่ผ่านการอบรม เพื่อนำผลผลิตที่ได้มาตั้งให้นักท่องเที่ยวเพื่อเข้าบูชาถวายคืนสู่วัด มิใช่เป็นการเรียนรู้เพื่อแกะสลักและหารายได้ส่วนตน รวมถึงการสร้างเศรษฐกิจหมุนเวียนในชุมชน กิจกรรมทั้งหมดจัดขึ้นที่วัดมหาโพธิ์ โครงการนี้ทำให้เกิดการต่อยอดจากสถาบันการศึกษาอีกหลายแห่ง ต่อมาเกิดการสร้างศูนย์ถ่องน่าน พ.ศ. 2560 เป็นซึ่งข้อมูลชุมชนที่รวบรวมเครือข่ายความร่วมมือของหน่วยงานภาครัฐและเอกชน จัดแสดงข้อมูลเชื่อมโยงวัฒนธรรมเกี่ยวกับวัฒนธรรมในชุมชนเมืองน่าน

3.1 พระพุทธรูปไม้ในฐานะทุนทางวัฒนธรรม

การรื้อฟื้นพระพุทธรูปไม้ในเมืองน่านภายหลัง อาจกล่าวได้ว่าเป็นการรับใช้ทุนที่เกิดจากความต้องการและกระแสนิยมการท่องเที่ยวเป็นสำคัญ แต่เมืองน่านถือว่าเป็นเมืองเก่าที่มีชีวิต เพราะยังมีทุนทางวัฒนธรรมเคลื่อนตัวอยู่ตามแนวคิดทุนทางวัฒนธรรมของบูร์ดิเยอ (Bourdieu, 2007, p. 79–84) ได้แก่ 1) ทุนวัฒนธรรมที่แฝงอยู่ใน

ร่างกายจิตใจ (Embodied state) ทุนรูปแบบนี้จำเป็นต้องใช้ระยะเวลาพักตัว เช่น ความรู้ ทักษะความสามารถ การแกะพระพุทธรูปไม้ของช่าง หรืออสนิยมความงามในพระพุทธรูปของช่างและชาวบ้าน 2) ทุนวัฒนธรรมที่ถูกทำให้เป็นวัตถุ (Objectified state) คือ ทุนที่สามารถจับต้องครอบครองได้ เช่น พระพุทธรูปไม้ของเก่าแก่ตามวัดต่าง ๆ ในเมืองน่าน ซึ่งเป็นผลงานศิลปะและศาสนสถาน และพระพุทธรูปไม้ที่แกะขึ้นมาใหม่ 3) ทุนทางวัฒนธรรมที่ถูกทำให้เป็นสถาบัน (Institutionalized state) คือ ทุนที่เกิดจากการยอมรับผ่านข้อตกลงกติกาจากองค์กรสถาบัน ทั้งการได้รับการเรียนรู้จากสถาบันการศึกษาต่าง ๆ เช่น การอบรมเรียนรู้การแกะพระพุทธรูปไม้จากหน่วยงานองค์กรที่เข้ามาฝึกฝนให้กับช่างชาวบ้านในเมืองน่านข้างต้น อนึ่งจากข้อมูลการสัมภาษณ์ของกลุ่มช่างพบว่า ช่างแกะพระพุทธรูปไม้เมืองน่านที่ผ่านการอบรมโครงการอนุรักษ์และฟื้นฟูศิลปกรรมดั้งเดิมในพุทธศาสนสถานจังหวัดน่านขององค์การศึกษาศาสนาและวัฒนธรรมแห่งสหประชาชาติ (UNESCO) ได้ถูกสร้างรสนิยมและรับอิทธิพลศิลปะล้านนาและรัตนโกสินทร์แบบสมัยใหม่ในเมืองน่านขึ้นมาใหม่จากครูปัญญา ตัญญาภาส ผู้เป็นครูช่างแกะพระไม้จากพื้นที่ภายนอก “เนื่องจากช่างในพื้นที่เมืองน่านไม่มีผู้สามารถสอนแกะสลักพระไม้ได้ในเวลานั้น” (Rupin, Interview, 2019)

3.2 สุนทรียะของพระพุทธรูปไม้เมืองน่านในวัฒนธรรมหลังสมัยใหม่

เฟดริค เจมสัน (Jameson, 1991) เสนอถึงสุนทรียะในวัฒนธรรมหลังสมัยใหม่ถูกนำเสนอโดยมี 4 ลักษณะ ดังนี้ 1) วัฒนธรรมหลังสมัยใหม่มีลักษณะแบบผิวเผิน (Depthlessness) เนื่องจากผลผลิตทางวัฒนธรรมปัจจุบันได้ถูกตัดขาดความหมายทางสังคมและการเมือง ตรงข้ามกับวัฒนธรรมสมัยใหม่ที่ถูกสร้างให้เห็นถึงความหมายถึงความลึกซึ้งเกินกว่าที่ตาเห็น จึงเป็นวิธีคิดทำท้ายสังคมสมัยใหม่ซึ่งเชื่อว่าความจริงมีลักษณะตายตัว เช่น ของแท้ ของปลอม ช่างนอก ช่างใน มีความหมาย และไม่มีมีความหมาย เป็นต้น 2) วัฒนธรรมหลังสมัยใหม่สร้างความจริงทางประวัติศาสตร์ให้อ่อนแอลง (Weakening of historicity) จากความเชื่อว่าตัวตนมนุษย์ได้ยืนอยู่บนเส้นทางประวัติศาสตร์ที่ดำเนินไปอย่างต่อเนื่อง แต่ในประวัติศาสตร์ที่กำลังเผชิญอยู่ตรงนี้คือ ตัวแทนความคิดที่เข้าใจประวัติศาสตร์ในอดีตบนฐานความเข้าใจของคนยุคปัจจุบัน สิ่งนี้ได้นำไปสู่วัฒนธรรมโหยหาอดีต (Nostalgia) เพื่อนำอดีตมาสร้างขึ้นมาใหม่ให้เป็นที่ยอมรับอีกครั้ง 3) วัฒนธรรมหลังสมัยใหม่ให้ความสำคัญกับความคิดเรื่องตัวตน อารมณ์ความรู้สึกส่วนตัวว่ามนุษย์มีความคิดลึกซึ้งแปลกแยกจากคนอื่นวัฒนธรรม (The waning of affect) อย่างเช่นศิลปินที่มีพรสวรรค์ในด้านอารมณ์ความคิดลึกซึ้งกว่าคนปกติจะไม่มีมีความสำคัญอีกต่อไป ดังนั้นความเป็นปัจเจกชนจึงถูกลดลงกลายเป็นบางสิ่งในสังคมที่สามารถเข้าถึงได้ง่ายขึ้น 4) สุดท้ายวัฒนธรรมหลังสมัยใหม่แสดงออกในลักษณะการลอกเลียนแบบ (Pastiche) แต่ไม่ได้ต้องการลอกเลียนวัฒนธรรมอื่นเพื่อจะสร้างความหมายไปสู่ผลลัพธ์บางอย่าง ดังนั้นของที่ผลิตซ้ำเลียนแบบจึงเป็นเรื่องที่ดูปกติในยุคปัจจุบัน ผลงานศิลปวัฒนธรรมสามารถหยิบยืมองค์ประกอบลักษณะรูปแบบหลากหลายบนพื้นฐานวัฒนธรรมอื่น ๆ ได้ ในตนเอง

กระบวนการรื้อฟื้นพระพุทธรูปไม้ที่เกิดขึ้นในจังหวัดเมืองน่านได้สร้างผลผลิตทางวัฒนธรรมเชิงสุนทรียะ คือ พระพุทธรูปไม้ที่ไม่ได้มีความงามตามแบบคุณค่าแบบช่างสมัยก่อนภายใต้เงื่อนไขของลักษณะชีวิตและวัฒนธรรมร่วมสมัยปัจจุบัน กล่าวคือ การรื้อฟื้นพระพุทธรูปไม้ในเมืองน่านมีจุดเริ่มต้นมาจากการผลิตซ้ำมาคืนที่เดิมโดยไม่ได้คำนึงถึงรูปแบบความงามทางสุนทรียะที่เป็นแผนสกุลช่าง จากการศึกษาข้างต้น อย่างกรณีวัดหัวข่วงที่เจ้าอาวาสให้ช่าง

แกะไม้จากอำเภอบ้านทา ลำพูน เป็นผู้แกะสลักโดยให้นักท่องเที่ยวได้เข้าบูชาเสร็จแล้วถวายไว้บนช่อวิหารของวัด และหยุดดำเนินการไปประมาณ พ.ศ. 2559 เพราะไม่เหลือพื้นที่วางบนชื่อ “คนมองว่า 80 เปอร์เซ็นต์ดีเป็นศิลปะ บ้านเรา แต่คนบางกลุ่มมองการเอาพระมาเป็นสินค้า ต้องอธิบายว่าคนสมัยก่อนทำมาก่อนแล้ว” (Phrakhruphiset Nanthawutthi, Interview, 2019) พระพุทธรูปไม้จึงเริ่มดูเหมือนเป็นสินค้าเพื่อการท่องเที่ยวผ่านการรื้อฟื้น ประเพณีถวายพระพุทธรูปไม้และการแกะสลักซึ่งสอดคล้องกับแนวคิด วัฒนธรรมเพื่อขาย (Culture for sale) ที่ Ballengee-Morris (Ballengee-Morris, 2002, p. 232) เสนอว่า เป็นผลลัพธ์ของความขัดแย้งระหว่างภาพ ตัวแทนที่ไม่ใช่ของแท้ของผลงานศิลปะท้องถิ่น

กระบวนการทำเพื่อขายสามารถเกิดขึ้นได้จากการผลิตซ้ำรูปแบบและเผยแพร่ในตลาดค้าของเก่า ดังที่ วิลักษณ์ ศรีป่าซาง นักวิชาการพระพุทธรูปไม้ (Sripasang, Interview, 2019) แสดงความคิดเห็นว่า “พอเชียงใหม่เป็น ศูนย์กลางของเก่าทั้งหลาย ของจากน่านได้ส่งมาขายที่เชียงใหม่ เช่น ไนท์บาซาร์ เป็นคนกำหนด โดยการปรากฏ ออกซำบ่อย ๆ ทำให้คนสามารถจำรูปแบบได้” ภาพตัวแทนที่ไม่ใช่ของแท้ของผลงานศิลปะท้องถิ่น จึงเชื่อมโยง รูปแบบความเป็นของแท้การแกะสลักพระพุทธรูปไม้เมื่อนานที่ถูกสร้างขึ้นมานานกว่า 200 ปี ในฐานะการเป็น ผลิตภัณฑ์ท้องถิ่นที่น่าเสนอสู่ตลาดการท่องเที่ยว ซึ่งเกี่ยวข้องกับอะไรที่ผู้ซื้อต้องการจากฐานประสบการณ์และ วัฒนธรรม และอะไรที่คิดว่าเป็นของแท้

คุณค่าความเก่าจึงมีนัยยะความเป็นของแท้โดยอิงจากประสบการณ์และวัฒนธรรม ในความคิดเห็น วรายุทธ ถาวรรัตน์ อดีตนักค้าของเก่าและช่างแกะสลักไม้ที่เป็นคนท้องถิ่นในเมืองน่าน ผู้เคยอยู่ในวงการขายของเก่ามากกว่า 20 ปี มอง ว่าการรื้อฟื้นการสร้างพระพุทธรูปในเมืองน่านนั้นไม่มีจริง เพราะมีคนทำสืบเนื่องต่อกันมาอยู่แล้ว โดยได้พูดถึง ประสบการณ์สร้างของเลียนแบบพระเก่าจำหน่ายว่า “เป็นคนออกแบบเลียนแบบพระเก่าเมืองน่านเอง เลียนแบบ ของเก่าตั้งแต่กระบวนการโบราณทุกอย่างใช้ชาติ รักจริง ทำส่งออกต่างประเทศราคาแพง ได้เงินถึงหลักล้าน แต่ หยุดทำเพราะใช้เวลาและแรงงานมาก เลยกลับมาอยู่บ้าน” (Tharat, Interview, 2019)

ในทางตรงข้าม การแสดงออกทางด้านความงามที่เป็นอัตลักษณ์แบบโบราณของน่านตามลักษณะฝีมือช่างพื้นบ้าน ในอดีตอาจไม่มีพื้นที่แสดงออกถึงความงามในวัฒนธรรมร่วมสมัย ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. ณวิทย์ อ่องสกุล อาจารย์ คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ ได้แสดงความคิดเห็นต่อความงามรูปแบบอัตลักษณ์พระพุทธรูปไม้ในโครงการชุมชนวัดมหาโพธิ์ว่า “หลังจากนี้ไปไม่สนใจต้องเป็นแบบนั้น ผมเชื่อว่าหากไปยุ่งกำหนดไปทุกอย่าง มันไม่มีความเป็นท้องถิ่น ถ้าคนแกะเป็นเชื่อว่าหากคนทำหน้าตักยาว หน้าตักบาน หรือสูง แพลกดี ไม่จำเป็นต้อง เหมือนของเก่า ของทุกอย่างต้องร่วมสมัยมิฉะนั้นจะเป็นของซ้ำ” (Ongsavangchai, Interview, 2019)

ฉะนั้นผลผลิตจากช่างแกะพระพุทธรูปไม้ของวัดมหาโพธิ์เป็นการประกอบสร้างองค์ประกอบ ที่ซับซ้อนขึ้นมาใหม่ จากการปะติดปะต่อวัฒนธรรมในของการโยกย้ายสู่อดีต โดยมุ่งเน้นประสบการณ์การมีส่วนร่วมของนักท่องเที่ยว ข้างนอกมากกว่าการสร้างรูปแบบทางศิลปะที่เป็นอัตลักษณ์ของคนข้างในท้องถิ่นเอง ดังนั้นแนวความคิดการสร้าง ดังเดิมยังคงอยู่ แต่การจัดสร้างมาจากรูปแบบความต้องการของศรัทธา หรือคติการสร้างล้านนาที่มองไม่เห็นด้วย ตายังคงอยู่ แต่รูปภายนอกขึ้นอยู่กับรสนิยมยุคปัจจุบันเปลี่ยนแปลงตามความต้องการของผู้ว่าจ้าง

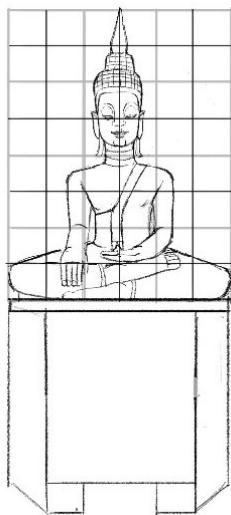


ภาพที่ 10 พระเจ้าไม้ในโครงการชุมชนวัดมหาโพธิ์ที่ไม่อ้างอิงต้นแบบพระไม้โบราณของน่าน

Note: From © Chatnabadhana Panyaphet 8/12/2018

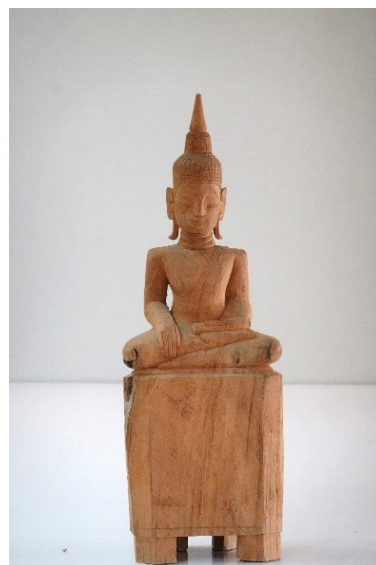
4. การทำต้นแบบพระพุทธรูปไม้

ผู้วิจัยได้สร้างต้นแบบพระพุทธรูปไม้ในอำเภอเมืองน่านด้วยการสเก็ตซ์หาสัดส่วนแล้วจึงนำมาแกะสลักเป็นของจริง ได้แก่ 1) กลุ่มนกแขกเต้า 2) กลุ่มพระเจ้าฟ้าประทับยืน 3) กลุ่มพระเจ้านั่งพื้นเมือง 4) กลุ่มพระไทลื้อวัดเชียงแข็ง-พระธาตุแช่แห้ง ผู้วิจัยได้ศึกษาหาสัดส่วนพระพุทธรูปกลุ่มต่าง ๆ โดยใช้วิธีการตกริดจากภาพถ่าย ทำให้ได้ภาพร่างตามที่ต้องการ



ภาพที่ 11 ต้นแบบภาพร่างสัดส่วนพระเจ้านกแขกเต้า

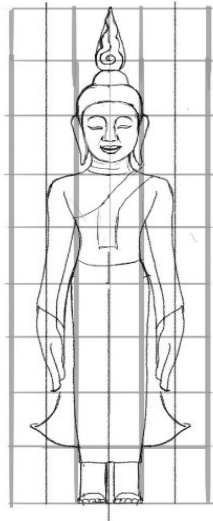
Note: From Chatnabadhana Panyaphet 2019



ภาพที่ 12 พระเจ้านกแขกเต้า

แกะสลักโดย นายเอกพงษ์ เรือนอุ้น

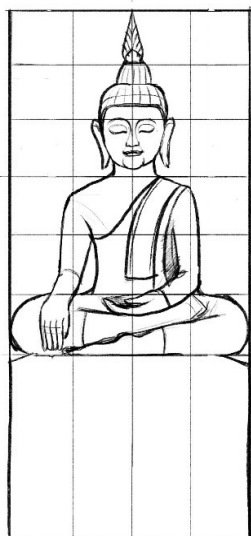
Note: From Chatnabadhana Panyaphet 1/4/2020



ภาพที่ 13 ต้นแบบภาพร่างสัดส่วนพระเจ้าฟ้า
Note: From Chatnabadhana Panyaphet 2019



ภาพที่ 14 พระเจ้าฟ้ายืน
แกะสลักโดย พระครูผาสุกนันทวัฒน์
Note: From Chatnabadhana Panyaphet 1/4/2020



ภาพที่ 15 ต้นแบบภาพร่างสัดส่วนพระเจ้านั่งพื้นเมือง
Note: From Chatnabadhana Panyaphet 2019



ภาพที่ 16 พระเจ้านั่งพื้นเมือง
แกะสลักโดย พระครูผาสุกนันทวัฒน์
Note: From Chatnabadhana Panyaphet 1/4/2020



ภาพที่ 17 ต้นแบบภาพร่างสัดส่วนพระเจ้าวัดเชียงแข็ง

Note: From Chatnabadhana Panyaphet 2019



ภาพที่ 18 พระเจ้าวัดเชียงแข็ง

แกะสลักโดย นายเอกพงษ์ เรือนอุ้น

Note: From Chatnabadhana Panyaphet 1/4/2020

สรุปผลและอภิปราย

งานวิจัยนี้มองเห็นคุณค่าโดยคร่าวของพระพุทธรูปไม้ในในตัวอำเภอเมืองน่านเป็น 2 แนวทาง ได้แก่ เชิงอนุรักษ์นิยม คือ การมองว่าพระพุทธรูปไม้ในฐานะที่เป็นของแท้ (Authenticity) ที่ผูกติดกับวัฒนธรรม ชาติ และประเพณี ในฐานะแก่นแท้และรากเหง้าทางประวัติศาสตร์ แต่เมื่อกาลเวลาผ่านไปคุณค่าเหล่านี้ถูกมองในฐานะทุนทางวัฒนธรรม โดยที่ถูกนำมารื้อฟื้นในโครงการอนุรักษ์และฟื้นฟูศิลปกรรมดั้งเดิมในพุทธศาสนสถานจังหวัดน่าน แต่ในอีกฝั่งงานวิจัยชิ้นนี้สนใจถึงกระบวนการรื้อฟื้นพระพุทธรูปไม้ในปัจจุบัน คือ การผลิตซ้ำที่มีลักษณะเป็นของไม่แท้ อีกต่อไป (Inauthenticity) ที่เกิดขึ้นในโครงการชุมชนวัดมหาโพธิ์ การถ่ายทอดองค์ความรู้ทางทรัพยากรด้านสถาปัตยกรรมและวัฒนธรรมเมืองน่าน ผ่านการศึกษาพัฒนาการของเมืองและกิจกรรมทางวัฒนธรรม ดังนั้น รูปแบบทางสุนทรียะของพระพุทธรูปไม้รูปแบบสกุลช่างพื้นเมืองดั้งเดิม ไม่ถูกให้ความสำคัญอีกต่อไป แต่สิ่งสำคัญคือ กระบวนการและกิจกรรมต่าง ๆ ลดบทบาทคุณค่ารูปแบบดั้งเดิมของสกุลช่างเก่าแก่ที่สืบทอดมา ก่อนหน้า และเปิดโอกาสให้ชาวบ้านทุกคนสามารถเป็นศิลปินสร้างสรรค์พระพุทธรูปไม้ในอุดมคติของตน ผู้วิจัยมองเห็นว่าการศึกษาคืบไปทั้งสองวิธีคิดเพื่อเปิดประเด็นมุมมองทางวิชาการพระพุทธรูปไม้ไม่ใช่เพียงแค่รูปแบบประวัติศาสตร์ศิลป์และทัศนศิลป์แต่เป็นวิธีศึกษาที่เชื่อมโยงไปถึงวัฒนธรรมศึกษาที่เป็นเชิงสหศาสตร์เพื่อเชื่อมโยงกับวัฒนธรรมที่มีความซับซ้อนหลากหลาย สามารถจำแนกออกเป็นประเด็นหลัก ดังนี้

1. รูปแบบศิลปะและประวัติศาสตร์พื้นที่สู่วัฒนธรรมทางสายตา

การแบ่งประเภทงานศิลปะในเบื้องต้นนิยมใช้คำว่า “รูปแบบ” เพื่อเป็นตัวกำหนดลักษณะเอกลักษณ์ต่าง ๆ ที่เห็นได้ชัดเจน ซึ่งสามารถบ่งบอกลักษณะทางทัศนศิลป์ที่แสดงถึงลักษณะผลงานจากศิลปินผู้สร้างหรือเป็นผลงาน

บางอย่างซึ่งอาจสร้างขึ้นจากลักษณะร่วมบางอย่างเหมือนกัน เช่น ช่วงระยะเวลา สกุลช่าง สถานที่ เป็นต้น วิธีการนี้ส่วนใหญ่นักประวัติศาสตร์ศิลป์จะใช้เป็นเครื่องมือการจัดแบ่งประเภท สิ่งเหล่านี้คือ วัฒนธรรมทางสายตาที่นำเสนอรวมถึง ภาพ เปรียบเสมือน ภาษา แบบหนึ่งที่มีไวยากรณ์โครงสร้างในการทำความเข้าใจอย่างเป็นระบบภายใต้ชุดกฎเกณฑ์ของแต่ละศาสตร์ที่เกี่ยวข้องกับภาพ ทำให้เกิดการกำหนดว่าอะไรคือ สุนทรียะนำไปสู่ปรัชญาอันยิ่งใหญ่ และอะไรที่เป็นอุดมคติในความคิดเชิงสังคมวิทยาที่เป็นผู้กำหนดแบบแผนชีวิตผู้คนและระเบียบทางสังคม

การกำหนดลักษณะของพระพุทธรูปให้มีแบบแผนในการสร้างที่เรียกว่า ประติมานวิทยา เกิดขึ้นในประเทศไทยช่วงครึ่งหลังพุทธศตวรรษที่ 24 เพื่อกำหนดลักษณะประวัติศาสตร์ของสยาม ซึ่งเครื่องมือที่สำคัญ ในการใช้เหตุผล โดยเฉพาะประวัติศาสตร์ศิลป์ซึ่งเจ้าอาณานิคม (สยาม) ได้พยายามสร้างให้ประวัติศาสตร์ศิลป์ผูกติดกับชาติพันธุ์ และมีขอบเขตแบ่งชัด นอกเหนือจากนั้นสยามได้สร้างระเบียบแบบแผนการสร้างพระพุทธรูปที่ชัดเจนรวมถึงการประเมินคุณค่าความงามจัดลำดับขั้นเพื่อเชื่อมโยงเข้าสู่ศูนย์กลางอำนาจของสยามจึงได้เกิดแบบแผนพระพุทธรูปมาตรฐานของท้องถิ่น แต่งานวิจัยนี้ต้องการนำเสนอรูปแบบที่อยู่นอกเหนือข้อจำกัดดังกล่าว และยกระดับคุณค่าความงามที่เป็นของท้องถิ่น

ในงานวิจัยชิ้นนี้จึงได้กำหนดอัตลักษณ์พระพุทธรูปไม้ท้องถิ่นจึงใช้ไวยากรณ์ภาษาศิลปะที่เป็นเกณฑ์กำหนดจุดร่วมลักษณะของพระพุทธรูปไม้จำนวนมากไว้ด้วยกัน เช่น ประติมานวิทยา ปาง อิริยาบถ สัดส่วน ฐาน ความประณีต ลวดลาย เป็นต้น และการกำหนดรูปแบบชื่อสกุลช่างต่าง ๆ นี้ มาจากสายตาช่างแกะพระพุทธรูปไม้และนักปราชญ์ในท้องถิ่น โดยสามารถแบ่งเป็น 4 รูปแบบหลัก ได้แก่ 1) นักแซกเต้า 2) พระเจ้าฟ้า 3) พระเจ้าทรงเครื่อง 4) พระเจ้าวัดเชียงช้าง

การสำรวจพระพุทธรูปไม้ในงานวิจัยชิ้นนี้ สามารถอ่านฐานจารึกการสร้างพบว่ามีการสร้างตั้งแต่ปี พ.ศ. 2281 – 2466 ในกลุ่มวัดตัวอำเภอเมืองน่านได้แก่ วัดสวนตาล วัดพญาวัด วัดช้างเผือก วัดมหาโพธิ์ วัดสภารศ วัดเชียงช้าง วัดอรัญวาส วัดพระเกิด และพิพิธภัณฑสถานแห่งชาติน่าน ที่สะท้อนถึงเรื่องเวลาพัฒนาการทางประวัติศาสตร์นำไปสู่การค้นพบรูปแบบหรือประติมานวิทยาของกลุ่มพระพุทธรูปไม้ในตัวเมืองน่าน อยู่ 2 แบบ คือ กลุ่มพระพุทธรูปไม้อิริยาบถนั่ง คือ ปางมารวิชัย (พบได้จำนวนมากที่สุดในประเทศไทย) กับกลุ่มพระพุทธรูปไม้อิริยาบถยืนหรือปางเปิดโลก (พระพุทธรูปไม้เมืองน่านมีการดัดแปลงพระหัตถ์ให้หันพระวรกาย ซึ่งแตกต่างจากปางเปิดโลกปกติที่นิยม หายฝ่าพระหัตถ์ออกด้านหน้า)

2. ความเป็นลูกผสมในอัตลักษณ์พระพุทธรูปไม้ในเมืองน่าน

การค้นพบเบื้องต้นจากการเก็บข้อมูลพระพุทธรูปไม้ในเมืองน่านยังสะท้อนถึงการอพยพผู้คนจากภายนอกเข้าสู่เมืองน่านเข้ามาตั้งหลักปักฐานหลายยุคสมัย โดยเฉพาะช่วงประมาณพุทธศตวรรษ ที่ 23 – 24 ซึ่งสอดคล้องกับผู้สร้างพระพุทธรูปที่เป็นเจ้าเมืองจากพื้นที่ลาวเข้ามา รวมถึงการกวาดต้อนผู้คนกลับเข้ามาอยู่ในเมืองจากภัยสงครามในช่วงเจ้าอัตถวรปัญโญเป็นต้นไป จึงทำให้เกิดความหลากหลายทางรูปแบบที่ได้รับอิทธิพลทางศิลปะจากภายนอก

ทั้งศิลปะแบบล้านช้าง ล้านนา สุโขทัย และชาติพันธุ์ไทลื้อ (ลาว) เป็นส่วนผสมในองค์ประกอบต่าง ๆ ที่พบได้ในพระพุทธรูปไม้ รวมถึงนิยามคำว่า “พื้นเมือง” ที่ทำให้เกิดการสำรวจปัญหาความสัมพันธ์คู่ตรงข้ามแบบเจ้าอาณานิคมและเมืองขึ้น องค์ประกอบทั้งหลายนี้สามารถสะท้อนอยู่ภายใต้แนวคิดหลังอาณานิคม

3. สถาบันทางสังคมผู้กำหนดอุดมคติในการมองและสร้างพระพุทธรูปไม้

อุดมคติในการสร้างพระพุทธรูปไม้ มีที่มาจากการแสดงออกทางวัฒนธรรมของชนชั้นสูง (High art / culture) ซึ่งมักนิยมสร้างพระพุทธรูปโลหะขนาดใหญ่ประดิษฐานตามวัดต่าง ๆ ค่านิยมวัฒนธรรมนี้ถูกแพร่กระจายส่งต่อไปสู่ชาวบ้านในท้องถิ่นที่ไม่มีอำนาจในการครอบครองทรัพยากรหายาก คือ โลหะเหมือนกับชนชั้นปกครอง การแสดงออกจึงกลายมาเป็นพระพุทธรูปขนาดเล็กที่ใช้วัสดุจากไม้หาง่ายในท้องถิ่นและลดทอนรูปแบบศิลปะให้ง่ายตามศักยภาพของตน จึงถูกนิยามว่าเป็น “ศิลปะแบบพื้นเมือง” สุดท้ายค่านิยมการสร้างพระพุทธรูปไม้ในเมืองน่านก็เสื่อมสลายไปพร้อมกับการสิ้นสุดราชวงศ์ชนชั้นปกครองท้องถิ่นจากการเปลี่ยนแปลงการปกครองของสยาม และส่งผลกระทบระยะยาวของประวัติศาสตร์ศิลปะเมืองน่าน พระพุทธรูปไม้เลยกลายเป็นของสะสมของหายากแก่นักสะสมของเก่า และถูกทำให้หายไปในพื้นที่ศักดิ์สิทธิ์ในพื้นที่ภาคเหนือรวมถึงเมืองน่าน

ในยุคโลกาภิวัตน์ กระแสการสร้างเมืองมรดกโลกจากองค์กรสหประชาชาติ (UNESCO) และการให้ทุนสนับสนุนข้ามชาติจากองค์กรต่างประเทศที่เป็นผู้อุปถัมภ์รายใหม่นำไปสู่การทำงานร่วมกันของสถาบันต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับการอนุรักษ์วัฒนธรรมในท้องถิ่นทำให้เกิดงานวิจัยที่หลากหลายในการศึกษาหรือฟื้นฟูพระพุทธรูปไม้ในเมืองน่าน เริ่มต้นจากงานศึกษาของ สายันต์ ไพเราะยอจิตร เรื่อง “การศึกษาเพื่อการอนุรักษ์ฟื้นฟูประเพณีการทำบุญด้วยการสร้างพระพุทธรูปไม้ในจังหวัดน่าน” (พ.ศ. 2545) ต่อมา “โครงการอนุรักษ์และฟื้นฟูศิลปกรรมดั้งเดิมในพุทธศาสนสถานจังหวัดน่าน” (พ.ศ. 2548 - 2550) ของ สมเจตน์ วิมลเกษม และสรารัฐ ฐปิน โดยได้รับทุนสนับสนุนจากองค์กรสหประชาชาติ และ โครงการ “คืนพระพุทธรูปไม้สู่เมืองเก่า” (พ.ศ. 2557) ของ ณวิทย์ อ่องแสงชัย ได้รับทุนสนับสนุนจาก สำนักงานกองทุนสนับสนุนการวิจัย (สกว.) ปัจจุบันเหล่านี้นำไปสู่การถอดรหัสทางวัฒนธรรม กรรมวิธีสร้างพระพุทธรูปไม้ในอดีต ที่ถูกนำกลับมาสร้างใหม่จากช่างฝีมือแกะสลักท้องถิ่นยุคหลัง โดยไม่มีความเกี่ยวข้องสืบเนื่องทางประวัติศาสตร์ศิลปะเมืองน่านตามแบบกรมศิลปากร โดยให้ความสำคัญกับทักษะชาวบ้าน

หน่วยงานโครงการสถาบันสังคมผู้อุปถัมภ์กลุ่มใหม่นี้ได้เป็นผู้สร้างอัตลักษณ์พระพุทธรูปไม้เมืองน่านขึ้นมาจากร่องรอยจารีตพิธีกรรมทางศาสนาอ้างอิงหลักฐานพระพุทธรูปไม้ที่ยังหลงเหลือตามวัดและพิพิธภัณฑสถานต่าง ๆ ในจังหวัดน่าน แต่ทว่าอัตลักษณ์พระพุทธรูปไม้แบบใหม่จากโครงการรื้อฟื้นทั้งหลายเหล่านี้กลับไม่สอดคล้องกับอัตลักษณ์พระพุทธรูปไม้ดั้งเดิม 4 แบบที่งานวิจัยชิ้นนี้ค้นพบ อย่างไรก็ตาม โครงการทั้งหมดนี้มีเป้าหมายเหมือนกันคือ การใช้พิธีกรรมทางศาสนาเป็นตัวกลางกระตุ้นหรือฟื้นการสร้างพระพุทธรูปไม้ให้สอดคล้องกับการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ที่เป็นกระแสในยุคปัจจุบัน

References

- Ballengee-Morris, C. (2002). Culture for sale: Perspectives on colonialism and self-determination and the relationship to authenticity and tourism. *Studies In Art Education*, 43(3), 232-245.
- Bhabha, H. (2004). *The Location of culture* (2nd ed). New York: Routledge.
- Bourdieu, P. (2007). *Sētthakit Khōng Sapsin Chǎng sSanyalak [L' économie des biens symboliques]*. Edited by Prachakul, N. Translated by Sangiamphaisansuk, C. New York: Kobfai Publishing Project.
- Fine Arts Department. (1987). *Mūangnān Bōrānnakhadī Prawattisāt Læ Sinlapa [Nan, archaeology, history and art]*. Bangkok: Fine Arts Department.
- Jameson, F. (1991). *Postmodernism, or, The cultural logic of late capitalism*. Durham: Duke University.
- Ongsakul, S. (2014). *Prawattisāt Lānnā [Lanna History]*. Bangkok: Amarin.
- Ongsawangchai, N. Faculty of Architecture, Chiang Mai University. (2019, September 12). Interview.
- Ongsawangchai, N. (2014). *KhrōngkānKānchatkān Sapphayākōn Thāng Sathāpattayakam Læ Watthanatham Mai Chumchon Phūa Songsām Kānthōngthīeo Bon Thān Watthanatham Nai Khēt Mūang Nān [The Study of Architectural and Cultural Resources in Nan Municipality Area for Encouraging Community Based Tourism]*. Bangkok: The Thailand Research Fund.
- Ongsawangchai, N. (2014). Khūn Phramai Hai Mūang kao [Return The Wooden Amulet To The Old City]. *Long Nan*, 7, 10-12. https://issuu.com/longnanproject/docs/web_long_nan_apr-may_2014
- Phongsāwadān Mūang Nān [Nan's Chronicle]. (2000). Chiang Mai: Thanuch Printing (Dao Publisher).
- Phrakhruphiset Nanthawutthi. Hua Kuang Temple, Nan Province. (2018, December 9). Interview.
- Phramahathanaphon Thammaphalo. Saeng Dao Temple, Nan Province. (2019, January 17). Interview.

- Praichanjit, S. (2002). *Rāingān Kānwičhai Kānsuksā Phūa Kān'anurak Læ Fūnfū Praphēnī Kāntham Bun Dūai Kānsāng Phraphuttharūp Mai Nai Čhangwat Nān* [Assessment toward reservation and revitalization of merit making with construction-cults of wooden Buddha images in Nan Province]. Bangkok: Thammasat University.
- Rupin, S. Faculty of Fine Arts, Chiang Mai University. (2019, September 16). Interview.
- Saksith, S. (2011). *Concept On The Building of Wooden Buddha Images During Lanna period*. (Master's thesis). Silpakorn University.
- Sangkaphanthanon, T. (2016). *Wān Wannakhadī Thrītsadī Rūamsamai* [Contemporary literary theory]. Pathum Thani: Nakhon.
- Songsriyo, N. House, Nan Province. (2019, January 16). Interview.
- Srikhaorot, N. (2015). Phraphuttharūp Mai: Suntharīyaphāp Læ Khwāmsamphan Kap Withī Chīwit Khonnai Mūanglūang Phra Bāng Sāthāranarat Prachāthipatai Prachāchon Lāo Thāmklāng Krasā Lōkāphiwa [Wooden Carving Buddha Image Sculpture: Aesthetics and Relations to People's Way of Life in Luang Prabang, Lao's People Democratic Republic, Amidst Globalization]. *Journal of Fine and Applied Arts Khon Kaen University*, 7(2), 17-40.
- Sripasang, W. (2011). *Phračhao Mailān Nā* [Lanna Buddha Image]. Chiang Mai: Srisanpunmai.
- Sripasang, W. Huen Jiang Lue, Chiang Mai Province. (2019, October 5). Interview.
- Tasai, C. and Phrom khunthōng, W. (2019). Sinlapa Tūa Ton Læ Khwāmpen 'ūn Khōsangket Būangton Kīeokap Saphāwa Lūkphasom Nai Ngān Čhitrakam Thai Rūamsamai Khōng Sinlapin Malāyū Mutsalim Čhangwat Čhāidāen Phāk Tai. In *Society: Society of Sociology and Anthropology* (Vol. 2). Edited by Čhak Phan Khat Chum Sāeng, Nungrōisām, p. 129. Princess Maha Chakri Sirindhorn Anthropology Centre (Public Organization). Bangkok.
- Tharat, W. House, Nan Province. (2019, January 17). Interview.
- Wimolkasem, S., & Rupin, S. (2008). *Kammawithī Dangdāem Nai Kānphalit Ngān Čhāng Phutasin* [Nan Traditional Arts an Building Crafts]. Bangkok: Satipap Print.

การศึกษาเทคนิคการสร้างสรรค์ภาพถ่ายพาโนรามาทีวีทัศน์ท้องถนนบนถนนท่าแพ¹

received 2 SEP 2021 revised 17 DEC 2021 accepted 27 DEC 2021

ณัฐพล นกุลคาม

อาจารย์

สาขาวิชาการถ่ายภาพสร้างสรรค์ ภาควิชาสื่อศิลปะและการออกแบบสื่อ

คณะจิตรศิลป์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

บทคัดย่อ

บทความวิจัยนี้นำเสนอผลการดำเนินงานและอภิปรายผลการศึกษาวิจัยแนวทางและเทคนิคการสร้างสรรค์ภาพถ่ายพาโนรามาทีวีทัศน์เมืองริมท้องถนนระยะทางยาวด้วยการต่อภาพถ่ายที่ถ่ายด้วยวิธีการถ่ายภาพจากหลายมุมมอง การศึกษาเริ่มต้นจากการทบทวนวรรณกรรมที่เกี่ยวข้องกับวิธีการและเทคนิคจากเอกสารและผลงานสร้างสรรค์ที่เกี่ยวข้อง จากนั้นจึงนำองค์ความรู้ที่ได้มาสร้างสรรค์ภาพถ่ายพาโนรามาแนวอาคารและสถาปัตยกรรมบนถนนท่าแพ จังหวัดเชียงใหม่ ซึ่งเป็นหนึ่งในย่านที่มีความสำคัญทางประวัติศาสตร์ที่เต็มไปด้วยร่องรอยการพัฒนาเข้าสู่ยุคสมัยใหม่ของสังคมและเมืองเชียงใหม่

ผลการศึกษาประกอบด้วยภาพถ่ายพาโนรามาทีวีทัศน์อาคารบนถนนท่าแพทั้งสองฝั่งในรูปแบบภาพที่เสร็จสมบูรณ์ สองภาพที่จะแสดงให้เห็นในเนื้อหาส่วนผลการดำเนินงานวิจัย รวมถึงตัวอย่างการนำภาพไปประยุกต์เพื่อนำเสนอในรูปแบบหนังสือภาพแบบพับที่บีบเพลง และเทคนิคและวิธีการสร้างสรรค์ภาพเหล่านั้น ในด้านเทคนิควิธีการสร้างสรรค์ที่กล่าวถึงเริ่มต้นจากการถ่ายภาพพื้นที่ ๆ ประสงค์จะนำมาสร้างเป็นภาพถ่ายพาโนรามา โดยผู้สร้างสรรค์ควรศึกษาสภาพแสงในช่วงเวลาต่าง ๆ ในพื้นที่รวมถึงสภาพอากาศที่เหมาะสมเพื่อลดความแตกต่างระหว่างภาพถ่ายแต่ละภาพก่อนลงพื้นที่ถ่ายภาพด้วยวิธีการถ่ายภาพจากหลายมุมมอง ที่เป็นการถ่ายภาพหน้าตรงของแต่ละอาคารโดยเคลื่อนกล้องถ่ายภาพไปตามแนวอาคารบนท้องถนน แทนการถ่ายภาพโดยแพนกล้องจากจุดเดียวที่กระทำในการถ่ายภาพพาโนรามาปกติ และถ่ายให้แต่ละภาพมีพื้นที่เหลื่อมซ้อนกันพอสมควรเพื่อการต่อภาพในภายหลัง จากนั้นจึงนำภาพถ่ายมาปรับแต่งและตัดต่อกันเป็นภาพถ่ายพาโนรามาด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์ สิ่งที่พบในขั้นตอนสุดท้ายคือภาพที่ถ่ายไม่สามารถใช้คำสั่งต่อภาพอัตโนมัติบนโปรแกรมคอมพิวเตอร์ได้ จากปัญหาความผิดเพี้ยนต่าง ๆ ของภาพถ่ายที่เกิดจากวิธีการถ่ายภาพจากหลายมุมมอง ทำให้ผู้วิจัยต้องต่อภาพด้วยตนเอง ซึ่งใช้ระยะเวลานาน อย่างไรก็ตาม ปัญหาความผิดเพี้ยนที่เกิดขึ้นแสดงให้เห็นโอกาสในการศึกษาวิจัยด้านเทคนิคการสร้างสรรค์ภาพถ่ายพาโนรามาในลักษณะนี้ต่อไป โดยรายละเอียดต่าง ๆ จะกล่าวถึงในส่วนอภิปรายผลการศึกษาวิจัย

คำสำคัญ: การถ่ายภาพ, ภาพถ่ายพาโนรามา, ทีวีทัศน์เมือง

¹บทความวิจัยนี้เป็นส่วนหนึ่งของรายงานวิจัย เรื่อง “การถ่ายภาพทีวีทัศน์เมืองริมท้องถนนด้วยเทคนิคการต่อภาพ: กรณีศึกษาถนนท่าแพ” โดยได้รับทุนอุดหนุนงานวิจัย และวิจัยสร้างสรรค์ จากงบประมาณเงินรายได้ คณะจิตรศิลป์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ ประจำปีงบประมาณ 2020

A Study of Techniques for Creating Panoramic Photograph of Street Line on Thapae Road

Nattapon Nukulkam

Lecturer,

Creative Photography, Department of Media Arts and Design,

Faculty of Fine Arts, Chiang Mai University

Abstract

This research article presents result and the discussion of the result from research which studied the guidelines and the technique for creating panoramic image of long stretching city street line by stitching photographs which are taken with Multi-Perspective photography technique. The study began with literature review on method and technique from related document and creative works then use the acquired knowledge to create panoramic images of buildings and architectures on Thapae Road, Chiang Mai, which is one of the historically important areas full of traces of development into modern era of the society and the city of Chiang Mai.

The outcomes of this study consisted of panoramic cityscape of buildings on both sides of Thapae Road presented in a form of two completed panoramic images which are shown in the research result section of the article, as well as an example of application of the images to present them the form of an accordion photobook, and techniques and method for creating such images. The mentioned method begins with photographing the intended area that would be turned into panoramic image, where the creator should study the lighting condition at different times in the area as well as the suitable weather condition to reduce the differences between each photograph before photographing the area with Multi-Perspective method, which is photographing the facade of each building and move the camera along the buildings on the street instead of panning the camera from a single point of view as in normal panoramic photography, and shoot each photograph with sufficient overlapping area for later stitching. The photographs are then edited and stitched together into panoramic image with a computer program. It was found in the last step that the photographs are unable to be stitched automatically using computer program command due to various image distortion problems that were caused by multi-perspective photography technique; this forced the researcher to

stitch the photographs by himself, which required a long period of time. However, these image distortion problems present opportunities for further research in this technique of panoramic image creation. The details will be discussed in the result discussion section within this article.

Keywords: Photography, Panoramic Photography, Cityscape

บทนำ

ภาพถ่ายทิวทัศน์เมืองและสถาปัตยกรรมมีคุณค่าทั้งในฐานะผลงานสร้างสรรค์และบันทึกข้อมูลประวัติศาสตร์ เช่น ผลงานหนังสือภาพ กินซ่า ไคไว และกินซ่า ฮัทโซ (Ginza Kaiwai / Ginza Haccho) ที่สร้างสรรค์ขึ้นโดย ศิลปินและนักเขียน โชฮาชิ คิมูระ (Shohachi Kimura) และช่างภาพ โยชิคาซุ ซูซูกิ (Yoshikazu Suzuki) ในปี ค.ศ. 1954 ที่บันทึกและบอกเล่าเรื่องราวประวัติศาสตร์ของย่านกินซ่า เมืองโตเกียว ประเทศญี่ปุ่น ซึ่งเป็นย่านการค้าและความบันเทิงเก่าแก่ โดย กินซ่า ฮัทโซ มีลักษณะเป็นหนังสือภาพถ่ายทิวทัศน์เมืองที่แสดงให้เห็นอาคารห้างร้านบนถนนสองฝั่งในย่านกินซ่าในช่วงเวลานั้น ภาพถ่ายที่ใช้เป็นภาพพาโนรามาหรือภาพมุมกว้าง สร้างสรรค์จากการนำภาพถ่ายมาต่อเป็นแนวยาวที่พับเก็บไว้ในหนังสือ ซึ่งอาจเป็นแรงบันดาลใจให้กับผลงานต่อ ๆ มาในลักษณะเดียวกัน เช่น ผลงานภาพถ่ายโทโปกราฟิกในปี ค.ศ. 1966 ของ เอ็ด รัสซา ชื่อ เอฟเวอร์รี บิวด์ิง ออน เดอะ ซันเซ็ท สตรีป (Every Building on the Sunset Strip) หรืออาคารทุกหลังบนถนนซันเซ็ทที่เป็นผลงานภาพถ่ายภูมิทัศน์เมืองไปตามถนนลักษณะเดียวกับ กินซ่า ฮัทโซ

กระบวนการทำงาน เทคนิคการสร้างสรรค์ และรูปแบบการนำเสนอของผลงานที่กล่าวถึงสามารถนำมาประยุกต์ใช้บันทึกภาพทิวทัศน์เมืองที่มีความสำคัญด้านประวัติศาสตร์และมีลักษณะใกล้เคียงกัน เช่น ถนนท่าแพ จังหวัดเชียงใหม่ ซึ่งเป็นถนนสายสำคัญทางเศรษฐกิจของเมืองเชียงใหม่มาช้านาน เนื่องจากเป็นถนนเชื่อมต่อระหว่างท่าเรือบริเวณแม่น้ำปิงและศูนย์กลางเมือง ทำให้เป็นศูนย์รวมของผู้คนจากหลากหลายพื้นที่และเต็มไปด้วยร่องรอยทางประวัติศาสตร์ การเมือง และวัฒนธรรมบนอาคารสถาปัตยกรรมที่ปลูกสร้างขึ้นริมสองฝั่งถนนที่ยังคงเปลี่ยนแปลงอยู่ตลอดเวลา โครงการวิจัยนี้จึงเป็นการศึกษาวิธีการสร้างสรรค์ภาพถ่ายทิวทัศน์เมืองด้วยเทคนิคการต่อภาพลักษณะเดียวกับผลงานสร้างสรรค์ที่กล่าวถึง และนำเทคนิคและวิธีการทำงานมาประยุกต์ใช้สร้างสรรค์ภาพถ่ายทิวทัศน์เมืองบนถนนท่าแพ

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

งานวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาแนวทางและเทคนิคการสร้างสรรค์ภาพพาโนรามาทิวทัศน์เมืองตามเส้นถนน แล้วนำแนวทางและเทคนิคการสร้างสรรค์ที่ศึกษามาทดลองสร้างสรรค์ภาพพาโนรามาแนวอาคารสถาปัตยกรรมบนถนนท่าแพ จังหวัดเชียงใหม่ โดยในบทความนี้จะนำเสนอผลการดำเนินงานและอภิปรายผลการดำเนินงาน ซึ่งจะกล่าวถึงปัญหาและโอกาสในการศึกษาต่อยอดต่อไป

วรรณกรรมและผลงานที่เกี่ยวข้อง

วรรณกรรมและผลงานที่เกี่ยวข้องสรุปเป็นสามหัวข้อย่อยประกอบด้วย การถ่ายภาพทิวทัศน์เมืองและสถาปัตยกรรม เทคนิคการต่อภาพ การถ่ายภาพพาโนรามา ผลงานที่เกี่ยวข้อง ประวัติและความสำคัญของถนนท่าแพ แต่ละหัวข้อย่อยมีรายละเอียดดังนี้

1. การถ่ายภาพทิวทัศน์เมืองและสถาปัตยกรรม

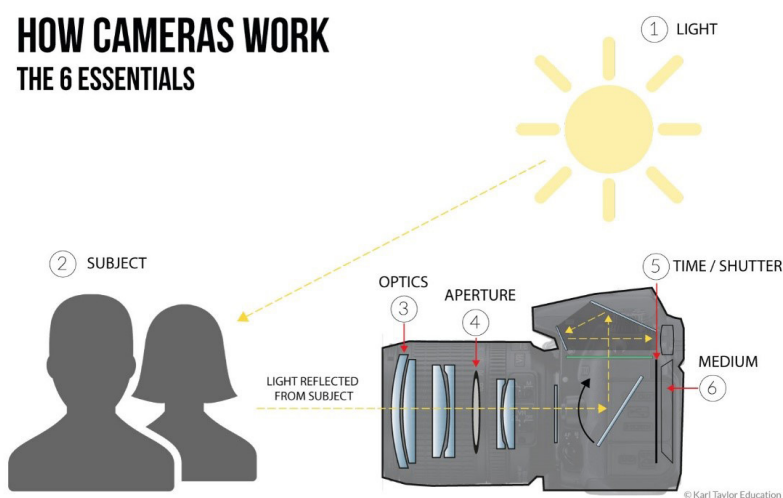
ทิวทัศน์เมืองและสถาปัตยกรรมคือหนึ่งในตัวแบบแรก ๆ สำหรับการถ่ายภาพเนื่องจากในอดีตสารเคมีบนวัสดุบันทึกภาพต้องใช้เวลานานในการทำปฏิกิริยากับแสงเพื่อให้เกิดเป็นภาพ สิ่งที่อยู่เบื้องหลังจึงเป็นแบบที่นิยมนำมาทดลองถ่ายภาพในช่วงถือกำเนิดการถ่ายภาพ หนึ่งในภาพถ่ายที่เก่าแก่ที่สุดที่ยังเหลือรอดจนถึงปัจจุบันคือภาพถ่ายทิวทัศน์และสถาปัตยกรรมที่แสดงให้เห็นลานกว้าง อาคาร และต้นไม้ภายนอกหน้าต่าง โดย โฌเซฟ นีเซพอร์ เนียปส์ (Joseph Nicéphore Niepce) ในปี ค.ศ. 1827 ที่ใช้เวลาบันทึกแสงหลายวันในการสร้างให้เกิดเป็นภาพ (Harry Ransom Center, n.d.) ข้อแตกต่างระหว่างภาพทิวทัศน์เมืองและภาพสถาปัตยกรรมคือทิวทัศน์เมืองมักแสดงให้เห็นวิถีการดำเนินชีวิตในเมืองพร้อมสถาปัตยกรรม ในขณะที่ภาพสถาปัตยกรรมมุ่งเน้นให้เห็นอาคารสิ่งก่อสร้างเพียงอย่างเดียว (Lambrechts, 2020) ก่อนวัตถุประสงค์หรือการให้คุณค่าทางสุนทรียะ การถ่ายภาพทิวทัศน์เมืองและสถาปัตยกรรมเริ่มต้นจากความต้องการสร้างพยานหลักฐาน เช่น โครงการ มิชของ เฮลิโอกราฟฟิก (Missions Héliographiques) ภายใต้โครงการ คอมมิชชั่น เด โมนูม็อง ฮิสตอริก (Commission des Monuments Historiques) ของรัฐบาลฝรั่งเศสใน ค.ศ. 1851 ที่ต้องการรวบรวมบันทึกข้อมูลอาคารและสถานที่สำคัญที่เสี่ยงต่อการสูญหายจากการขยายตัวอย่างรวดเร็วของเมือง เพื่อวางแผนอนุรักษ์และบูรณะ (Porananond, 2017, p. 98) แต่ไม่ว่าด้วยวัตถุประสงค์หรือคุณค่าด้านใดก็ตาม การถ่ายภาพทิวทัศน์เมืองและสถาปัตยกรรมได้แสดงให้เห็นประโยชน์ใช้สอยของการถ่ายภาพ (Marien, 2012, p. 18)

2. เทคนิคการต่อภาพ การถ่ายภาพพาโนรามา และผลงานที่เกี่ยวข้อง

การถ่ายภาพคือการบันทึกภาพสิ่งต่างๆ ด้วยปฏิกิริยาของแสงหรือรังสีที่มีต่อวัสดุไวแสง การถ่ายภาพ หรือ โฟโตกราฟี (Photography) มีรากศัพท์มาจากภาษากรีกสองคำคือ โฟโตส (Photos) หรือแสง และ กราไฟ (Graphein) หรือการวาดเขียน รวมกันคือการเขียนหรือวาดภาพด้วยแสง ถูกกำหนดและนำมาใช้เป็นครั้งแรกในทศวรรษที่ 1830 (Newhall, 2021) กล้องถ่ายภาพคืออุปกรณ์ที่ใช้บันทึกภาพที่โดยพื้นฐานการทำงานซึ่งเป็นอุปกรณ์ที่เรียบง่าย ประกอบด้วยตัวกล้องและเลนส์ โดยแสงจะเดินทางผ่านเลนส์สู่เซ็นเซอร์รับภาพหรือวัสดุไวแสงที่ทำการบันทึกภาพ ที่มีค่าความไวแสง (ISO) ที่สามารถปรับเปลี่ยนหรือกำหนดได้ ภายในกล้องและเลนส์ยังประกอบด้วยกลไกสำคัญอื่น ประกอบด้วยชัตเตอร์ (Shutter) หรือม่านที่ทำหน้าที่เปิดและปิดให้วัสดุไวแสงบันทึกภาพตามระยะเวลาที่กำหนด ที่หากกำหนดไว้เร็ว จะใช้เวลาบันทึกภาพน้อย สิ่งที่เคลื่อนไหวในภาพจะหยุดนิ่ง หากกำหนดไว้ช้า จะใช้เวลาบันทึกภาพมาก สิ่งที่เคลื่อนไหวในภาพจะถูกบันทึกไปตามระยะเวลา ทำให้ดูมีความเคลื่อนไหว และรูรับแสง (Aperture) ที่มักแทนด้วยค่า F (F-Stop) ภายในเลนส์ที่ทำหน้าที่ควบคุมปริมาณ

แสงที่เดินทางผ่านเลนส์เข้าไปสู่ตัวไวแสง การควบคุมปริมาณแสงด้วยรูรับแสงยังส่งผลถึงระยะชัดลึก (Depth of Field) ของภาพได้ เช่น การใช้รูรับแสงกว้างหรือค่า F ต่ำ เพื่อให้วัตถุที่อยู่ในโฟกัสชัด ในขณะที่จุดอื่นเบลอหรือในทางกลับกัน ใช้รูรับแสงแคบหรือค่า F สูง เพื่อให้ทั้งวัตถุที่อยู่ในโฟกัสและองค์ประกอบอื่นๆ ในภาพชัด ทั้งหมดนี้ทำให้ตัวไวแสง ระยะเวลาที่เปิดชัตเตอร์หรือความเร็วชัตเตอร์ และรูรับแสงคือสามปัจจัยสำคัญรวมกันเป็นค่าการเปิดรับแสง (Exposure) ที่การปรับเปลี่ยนอย่างใดอย่างหนึ่งจะมีผลต่อคุณลักษณะและคุณภาพของภาพถ่ายที่บันทึก (Davenport, n.d.)

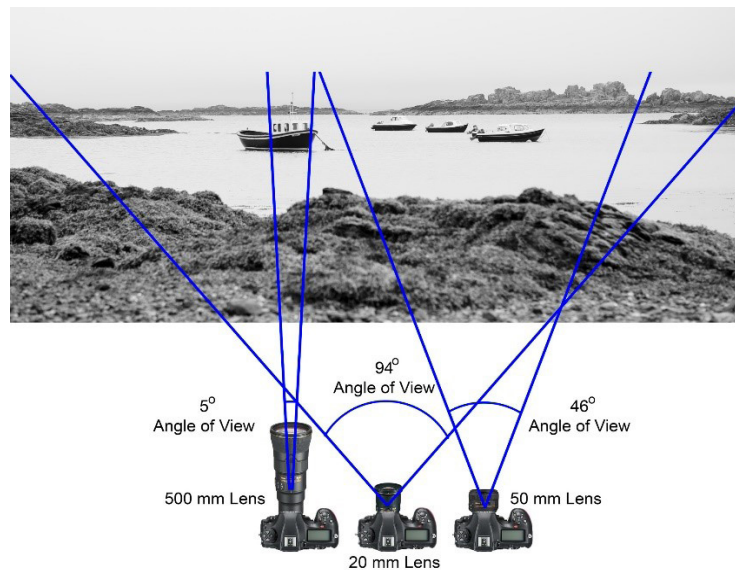
HOW CAMERAS WORK THE 6 ESSENTIALS



ภาพที่ 1 ภาพประกอบแสดงพื้นฐานการปฏิบัติงานของกล้องถ่ายภาพ

Note: From Karl Taylor Education, 2021

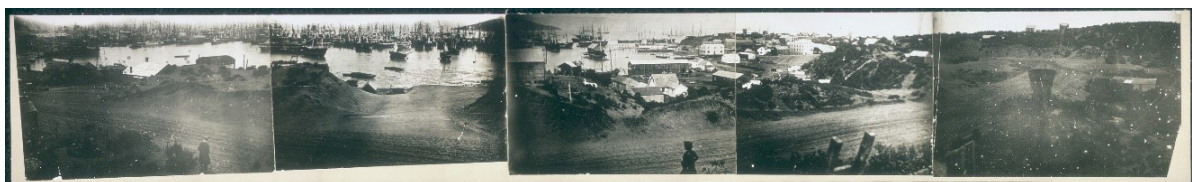
นอกจากปัจจัยค่าการเปิดรับแสงแล้วเรื่องที่เกี่ยวข้องกับคุณลักษณะและคุณภาพของภาพถ่ายอีกปัจจัยหนึ่งคือ ระยะหรือทางยาวโฟกัส (Focal Length) ของเลนส์ถ่ายภาพที่แทนด้วยค่ามิลลิเมตรจากระยะห่างระหว่างศูนย์กลางของชิ้นเลนส์และตัวไวแสง หากใช้กล้องขนาด 35 มม. หรือ Full Frame เป็นมาตรฐานสำหรับทางยาวโฟกัสเลนส์ที่ระยะ 35 มม. หรือน้อยกว่าถือว่าเป็นเลนส์มุมกว้าง (Wide Angle) ในขณะที่เลนส์ที่ระยะ 70 มม. หรือมากกว่าถือว่าเป็นเลนส์เทเลโฟโต้ (Telephoto) หรือทางยาวโฟกัสไกล เลนส์ในระยะระหว่างนั้นนับได้ว่าเป็นเลนส์มาตรฐาน (Standard) เลนส์แต่ละทางยาวโฟกัสมีองศาการรับภาพ (Angle/Field of View) ที่แตกต่างกันซึ่งจะส่งผลถึงทั้งความกว้างของภาพที่บันทึกและขนาดหรือสัดส่วนขององค์ประกอบที่ปรากฏ โดยเลนส์มุมกว้างจะมีองศาการรับภาพที่บานออก เลนส์เทเลโฟโต้จะบีบเข้า ในขณะที่เลนส์มาตรฐานจะอยู่จุดกึ่งกลางที่นับว่าใกล้เคียงกับองศาการรับภาพของตามนุษย์มากที่สุด (Gray, 2019) ทางยาวโฟกัสจึงนับเป็นอีกปัจจัยหนึ่งที่ส่งผลต่อคุณลักษณะของภาพถ่าย



ภาพที่ 2 ภาพประกอบแสดงตัวอย่างองศาการรับภาพและความกว้างและบีบของเลนส์แต่ละทางยาวโฟกัส

Note: From Elizabeth Gray, 2019

การถ่ายภาพพาโนรามา (Panoramic Photography) คือเทคนิคการถ่ายภาพให้ครอบคลุมมุมกว้างด้วยการต่อภาพถ่ายหลาย ๆ ภาพที่ถ่ายจากกล้องเดียวกันเข้าด้วยกัน สามารถเป็นได้ทั้งภาพแนวตั้งและแนวนอน คำว่าพาโนรามา (Panorama) เองก็มีรากศัพท์มาจากภาษากรีก มีความหมายว่าทุกสิ่งในสายตา ถูกนำมาใช้เรียกลักษณะของภาพจิตรกรรมมุมกว้างแล้วถูกนำมาใช้กับภาพถ่ายลักษณะเดียวกันในเวลาต่อมา (Mansurov, 2021) เดิมภาพถ่ายพาโนรามาสร้างขึ้นด้วยการนำแผ่นกระจกหรือฟิล์มมาวางต่อกัน (Library of Congress, n.d.) ต่อมาเมื่อการถ่ายภาพเข้าสู่ยุคดิจิทัลจึงเปลี่ยนเป็นการสร้างสรรค์ด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์ ซึ่งสามารถต่อภาพถ่ายได้ตั้งแต่น้อยกว่า 180 ถึง 360 องศา หรือสร้างภาพมุมกว้างที่แปลกตา เช่น พาโนรามาทรงกลม ด้วยตัวแบบที่มีขนาดใหญ่ หรือพื้นที่ ๆ ต้องการบันทึกค่อนข้างกว้าง การถ่ายภาพพาโนรามาจึงเป็นที่นิยมสำหรับการถ่ายภาพทิวทัศน์ สถาปัตยกรรม และทิวทัศน์เมือง (Mansurov, 2021)

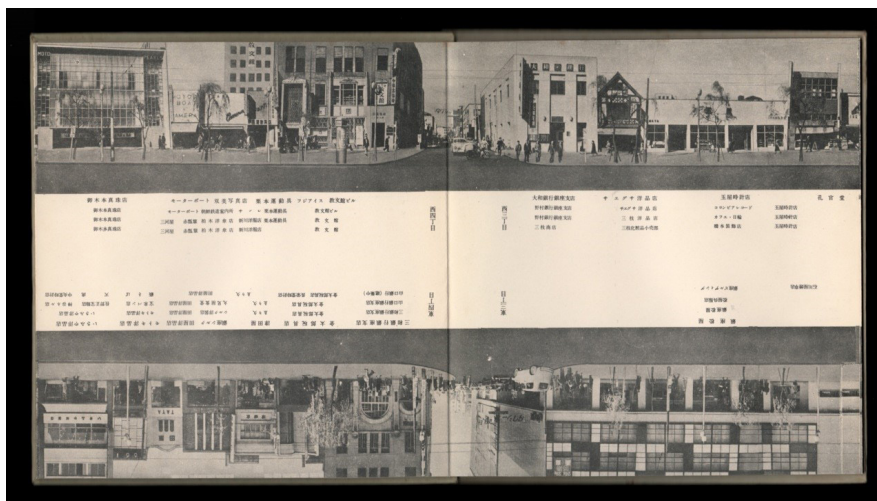


ภาพที่ 3 ภาพถ่ายทิวทัศน์ ซาน ฟรานซิสโก จาก รินคอน ฮิล (San Francisco from Rincon Hill) ใน ค.ศ. 1851 ที่สร้างด้วยการนำฟิล์มมาต่อเป็นภาพพาโนรามา บริจาคให้แก่หอสมุดรัฐสภาสหรัฐอเมริกา ค.ศ. 1910

Note: From Library of Congress, n.d.

โครงการวิจัยนี้ได้ศึกษาผลงานภาพถ่ายพาโนรามาที่วัดทัศนเมืองตามท้องถนนทั้งหมดสี่ผลงานและได้เรียนรู้เทคนิคและวิธีการสร้างสรรค์ผลงานที่สำคัญ แบ่งออกตามผลงานดังต่อไปนี้

2.1 หนังสือภาพ กินซ่า ฮัทโซ (Ginza Haccho) โดยโชฮาชิ คิมูระ (Shohachi Kimura) และช่างภาพโยชิคาซุ ซูซูกิ (Yoshikazu Suzuki) ค.ศ. 1954 ซึ่งเป็นแรงบันดาลใจแรกของโครงการวิจัยนี้ ภาพพาโนรามาที่วัดทัศนเมืองในงานนี้ใช้เทคนิคการตัดต่อและตัดปะภาพถ่ายอาคารสองฝั่งถนนกินซ่ากว่าสองร้อยภาพที่ถ่ายด้วยมุมมอระดับสายตามนุษย์ในช่วงเวลาและสภาพอากาศใกล้เคียงกันเพื่อให้ลักษณะแสงเงาและคุณภาพภาพถ่ายใกล้เคียง ภาพถ่ายจะถูกนำมาตัดต่อและตัดปะด้วยกระบวนการในห้องมืดให้เป็นภาพพาโนรามาที่วัดทัศนเมืองขึ้นยาวต่อเนื่องฝั่งถนน อาคารในภาพจะมีระดับความสูงใกล้เคียงกัน อาคารที่สูงกว่าอาคารอื่นจะถูกตัดส่วนบนออก ภาพพาโนรามาทั้งสองถูกนำเสนอเป็นภาพแนวยาวที่พับไว้ในหนังสือความยาวประมาณ 3 เมตร โดยภาพแนวอาคารบนถนนฝั่งหนึ่งจัดวางไว้ด้านบน อีกด้านหนึ่งวางไว้ด้านล่างโดยกลับด้าน เว้นพื้นที่สีขาวตรงกลางระหว่างภาพเป็นพื้นที่ใส่ข้อมูลเกี่ยวกับอาคารต่าง ๆ ในภาพ (Uesaki & Stojkovic, 2018, p. 23-24; Chui, 2016; Guy-Bernard (psedu.), 2011)



ภาพที่ 4 ลักษณะภาพพาโนรามาที่ปรากฏในหนังสือกินซ่า ฮัทโซ โดยโชฮาชิ คิมูระ และ โยชิคาซุ ซูซูกิ ที่สร้างสรรค์ขึ้นในปี ค.ศ. 1954

Note: From cultjones, 2021

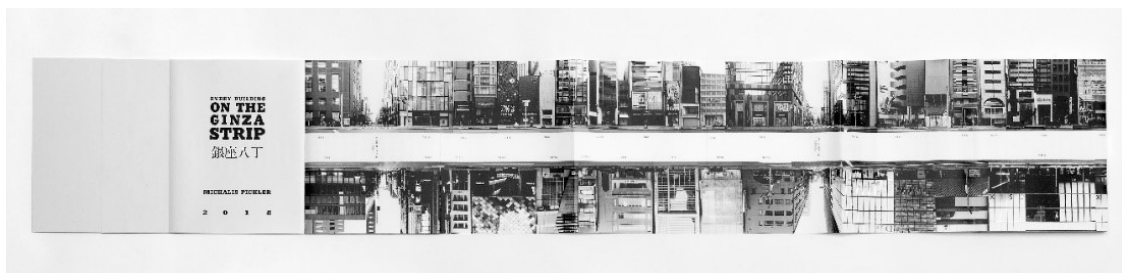
2.2 หนังสือภาพ เอฟเวอร์รี บิวอิง ออน เดอะ ซันเซ็ท สตรีป (Every Building on the Sunset Strip) โดย เอ็ด รัสชา (Ed Ruscha) ถ่ายด้วยกล้องที่ติดตั้งบนรถแล้วถ่ายภาพไปตามท้องถนน ภาพที่ถ่ายจะถูกนำมาตัดปะกันตามจุดเชื่อมโยงในแต่ละภาพ ผลงานถูกตั้งข้อสังเกตว่าอาจได้รับแรงบันดาลใจจาก กินซ่า ฮัทโซ จากลักษณะผลงานภาพถ่ายที่ใกล้เคียงกัน แต่ กินซ่า ฮัทโซ จะตัดต่อและตกแต่งอย่างประณีตและแนบเนียน ในขณะที่งานชิ้นนี้ตัดต่ออย่างหยาบโดยอาศัยเพียงจุดเชื่อมโยงคร่าว ๆ ภาพถ่ายถูกนำมาจัดวางในหนังสือภาพแนวยาวที่พับไว้ โดยภาพอาคารฝั่งหนึ่งจัดวางไว้ด้านบน ส่วนอีกด้านหนึ่งจัดวางไว้ด้านล่างโดยกลับหัวไว้ได้ภาพมีข้อมูลบ้านเลขที่ของแต่ละอาคาร (Guy-Bernard (pseud.), 2011; Iber Libro, 1954; Chui, 2016)



ภาพที่ 5 ลักษณะภาพพาโนรามาที่ปรากฏในหนังสือ เอฟเวอร์รี บิวดิง ออน เดอะ ซันเซ็ท สตรีป (Every Building on the Sunset Strip) โดย เอ็ด รัสซา ในปี ค.ศ. 1966

Note: From Paul Stevens, 2011

2.3 หนังสือภาพ กินซ่า ฮัทโซ / เอฟเวอร์รี บิวดิง ออน เดอะ กินซ่า สตรีป (Ginza Hacco/Every Building on the Ginza Strip) โดย มิคาลิส พิชเลอร์ (Michalis Pichler) สร้างสรรค์ขึ้นในปี ค.ศ. 2018 ได้แรงบันดาลใจมาจากผลงานของทั้งซูซูกิและรัสซา พิชเลอร์ผสมเทคนิคการสร้างสรรค เนื้อหา และรูปแบบการนำเสนอจากผลงาน กินซ่า ฮัทโซ ของซูซูกิ และ เอฟเวอร์รี บิวดิง ออน เดอะ ซันเซ็ท สตรีป ของรัสซาเข้าด้วยกัน โดยเลือกถ่ายภาพอาคารบนถนนกินซ่าทั้งสองฝั่งแล้วใช้แนวทางการถ่ายภาพและเทคนิคการตัดต่อแบบเดียวกับรัสซา คือถ่ายภาพจากรถที่เคลื่อนไปตามถนนแล้วนำภาพมาต่อกันด้วยจุดเชื่อมโยงคร่าว ๆ นำภาพพาโนรามาที่ได้มาจัดวางเป็นหนังสือภาพพับซ้อนที่เคลื่อนออกเป็นแนวยาว การจัดวางภาพในหนังสือกระทำในลักษณะเดียวกันกับหนังสือภาพของซูซูกิและรัสซาโดยภาพอาคารสองภาพถูกจัดวางไว้ด้านบนและด้านล่างของหนังสือ โดยกลับด้านให้ด้านล่างของภาพหันเข้าหากัน เว้นช่องว่างตรงกลางระหว่างภาพไว้ใส่ข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับอาคาร (Pichler, 2018)

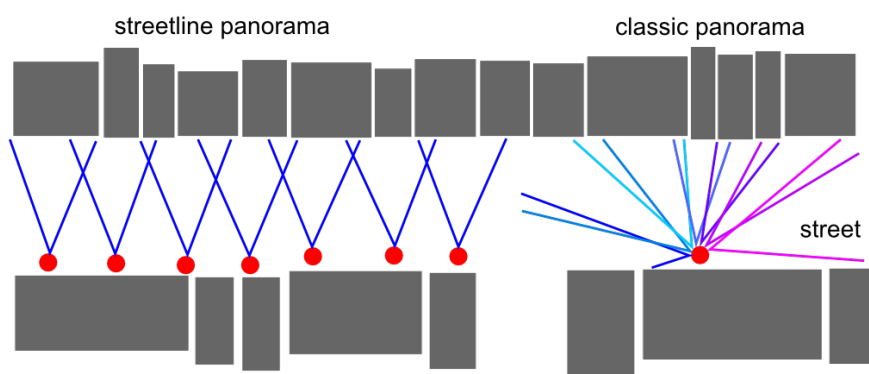


ภาพที่ 6 ลักษณะภาพพาโนรามาที่ปรากฏในหนังสือ Ginza Hacco/Every Building on the Ginza Strip โดย มิคาลิส พิชเลอร์

Note: From Pichler, 2018

2.4 ภาพพาโนรามาที่วัดคันเมืองในโครงการ พาโนรามา สตรีทไลน์ (Panorama Streetline) เป็นโครงการบันทึกภาพถ่ายพาโนรามาที่วัดคันเมืองตามเส้นถนนในเมืองต่าง ๆ โดยช่างภาพหลายคนจากหลายพื้นที่ทั่วโลก ในบล็อกของโครงการระบุแนวทางการถ่ายและตัดต่อภาพพาโนรามาไปตามเส้นถนนว่า เป็นการถ่ายภาพพาโนรามาจากหลายมุมมอง (Multi-Perspective) ที่ผู้ถ่ายภาพต้องเคลื่อนกล้องไปตามแนวอาคารหรือเส้นถนน ซึ่งแตกต่างจากการถ่ายภาพพาโนรามาทั่วไปที่ผู้ถ่ายภาพจะถ่ายภาพทั้งหมดจากเพียงจุดเดียว (One Point of View / Single Perspective) แล้วถ่ายภาพโดยหันกล้องหมุนไปตามพื้นที่ ๆ ต้องการถ่าย ซึ่งการถ่ายภาพพาโนรามาจากหลาย

มุมมองทำให้ไม่สามารถต่อภาพอัตโนมัติด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์ได้เนื่องจากความคลาดเคลื่อนของสิ่งต่าง ๆ ในภาพ ผู้สร้างสรรค์จำเป็นต้องต่อภาพด้วยตนเองซึ่งยากและใช้เวลานาน (Panorama Streetline, n.d.) ขั้นตอนการถ่ายภาพถูกระบุไว้คร่าว ๆ คือ ถ่ายภาพไปตามฉากหน้าอาคารโดยให้แต่ละภาพมีพื้นที่เหลื่อมซ้อนกันประมาณ 30 เปอร์เซ็นต์ จากนั้นปรับแต่งภาพด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์ให้อาคารในภาพได้สัดส่วน แล้วจึงนำมาเรียงและปรับให้ติดต่อกัน และสุดท้ายเป็นขั้นตอนการตกแต่งให้แนบเนียน รวมถึงตัดต่อส่วนที่ไม่สมบูรณ์ต่าง ๆ ในภาพ (Dietrich, 2015)



ภาพที่ 7 ภาพเปรียบเทียบระหว่างการถ่ายภาพพาโนรามาแบบถ่ายจากหลายมุมมองและมุมมองเดียว

Note: From Panorama Streetline, 2014



ภาพที่ 8 ภาพเปรียบเทียบระหว่างภาพพาโนรามาที่ถ่ายจากหลายมุมมองและมุมมองเดียว

Note: From © Nattapon Nukulkam 13/10/2020

3. ประวัติและความสำคัญของถนนท่าแพ

ถนนท่าแพเป็นถนนเชื่อมต่อระหว่างท่าเรือขนส่งบริเวณแม่น้ำปิงและศูนย์กลางหรือเขตกำแพงและคูเมืองเชียงใหม่ ทำให้พื้นที่บริเวณดังกล่าวเป็นย่านการค้าแห่งเดียวในเชียงใหม่ในสมัยก่อน ซึ่งความเป็นศูนย์กลางทางธุรกิจทำให้ถนนท่าแพดึงดูดผู้คนจากหลากหลายพื้นที่และท้องถิ่นเข้ามาประกอบธุรกิจหรืออยู่อาศัยแตกต่างกันไปตามยุคสมัย เช่น ชนเผ่าต่าง ๆ จากพื้นที่ประเทศพม่าในปัจจุบัน เช่น ตองสู๋ ไทใหญ่ และเงี้ยว ซึ่งเดินทางเข้ามาอาศัยอยู่ในช่วงเริ่มต้นความเป็นศูนย์กลางทางธุรกิจ และเป็นชาวจีนที่ย้ายมาจากบริเวณท่าเรือหรือวัดเกตการามและตลาดวโรรสในเวลาต่อมา (Suwatharapinun, 2016, p. 236-241) ทำให้ถนนท่าแพเป็นหนึ่งในพื้นที่สำคัญทางประวัติศาสตร์ของเชียงใหม่

ริมสองฝั่งถนนท่าแพเต็มไปด้วยอาคารสถาปัตยกรรมที่เป็นหลักฐานทางประวัติศาสตร์ชั้นต้น ตั้งแต่วัดเก่าแก่ เช่น วัดบุพพารามที่สร้างขึ้นใน พ.ศ. 2039 ในชุมชนชาวมอญ วัดมหาวันซึ่งเป็นวัดนิกายเถรวาท และวัดเชตุวันที่เป็นที่ประกอบกิจกรรมทางศาสนาของชาวไทยวนที่ถูกกวาดต้อนจากเมืองเชียงแสนในสมัยพระเจ้ากาวิละ ในช่วงเริ่มต้นพัฒนาการสมัยใหม่ของถนนท่าแพ ราวปี พ.ศ. 2427 ซึ่งเป็นช่วงเดียวกับที่สยามทำสัญญาฉบับที่ 2 กับอังกฤษ พ่อค้าชาวไทใหญ่ พม่า และตองสู๋จะเป็นผู้ดำเนินเศรษฐกิจหลักเนื่องจากเชียงใหม่อยู่ใกล้กับมะละแหม่ง ซึ่งเป็นเส้นทางค้าขายทางจากอินเดียซึ่งในขณะนั้นทั้งพม่าและอินเดียอยู่ภายใต้อิทธิพลชาวอังกฤษ ทำให้สินค้าอังกฤษรวมถึงระบบเศรษฐกิจทุนนิยมเริ่มเข้ามาสู่เชียงใหม่และล้านนา ในช่วงต่อมา ประมาณ พ.ศ. 2440 เป็นช่วงที่ข้าหลวงสยามเข้ามามีบทบาทในเชียงใหม่ พ่อค้าหรือผู้ดำเนินเศรษฐกิจเริ่มเปลี่ยนมือจากชาวพม่าและไทใหญ่สู่ชาวจีนจากมาตรการทางเศรษฐกิจของสยามที่พยายามลดอิทธิพลด้านเศรษฐกิจของอังกฤษในธุรกิจป่าไม้ การเก็บภาษี และทางรถไฟ โดยเอื้อประโยชน์และเปิดให้ชาวจีนประมูลประกอบกิจการต่าง ๆ ชาวจีนนิยมสร้างบ้านในย่านการค้า ทำให้แต่เดิมชาวจีนในเชียงใหม่จะตั้งรกรากอยู่บริเวณวัดเกตการามและตลาดวโรรส ซึ่งใกล้กับท่าเรือบริเวณแม่น้ำปิง แต่เมื่อทางรถไฟขยายมาถึงเชียงใหม่ใน พ.ศ. 2464 ทำให้การขนส่งทางเรือซบเซาลง ชาวจีนจึงย้ายถิ่นฐานมาสู่บริเวณถนนท่าแพ ด้วยมาตรการทางเศรษฐกิจต่าง ๆ ของสยาม ทำให้ชาวจีนในเชียงใหม่มั่งคั่งขึ้นเรื่อย ๆ ส่งผลให้ต่อมาในช่วงปี พ.ศ. 2470 ถึง 2520 เป็นยุคทองของชาวจีนบนถนนท่าแพที่มาพร้อมกับลักษณะอาคารหรือสถาปัตยกรรมลักษณะตึกแถว ที่เป็นอาคารอเนกประสงค์สามารถประยุกต์ใช้ให้เป็นได้ทั้งร้านค้า ร้านบริการ โรงงานอุตสาหกรรม และที่อยู่อาศัย ตัวอย่างอาคารตึกแถวที่โดดเด่นบนถนนท่าแพคืออาคารบ้านตึกของครอบครัวหลวงอนุสารสุนทร เรียกได้ว่าตึกแถวเป็นอาคารสถาปัตยกรรมที่เป็นนิยามของถนนท่าแพ (Suwatharapinun, 2016, p. 230-259)

ตึกแถวบนถนนท่าแพได้เป็นฉากหลังของเหตุการณ์สำคัญของเมืองเชียงใหม่หลายเหตุการณ์ ทำให้ตึกแถวบริเวณสองฝั่งถนนท่าแพเป็นร่องรอยหลักฐานที่สะท้อนให้เห็นประวัติศาสตร์และการเปลี่ยนแปลงทางเศรษฐกิจและสังคมบนย่านท่าแพที่ควรค่าแก่การบันทึกด้วยสื่อภาพถ่าย

วิธีการศึกษาวิจัย

วิธีการศึกษาวิจัยแบ่งออกเป็นสามหัวข้อย่อยประกอบด้วยข้อมูลที่ใช้ในการดำเนินงาน วิธีการเก็บข้อมูล และการดำเนินงานสร้างสรรค์ มีรายละเอียดดังนี้

1. ข้อมูลที่ใช้ในการดำเนินงาน แบ่งออกเป็นสองกลุ่มประกอบด้วย

- 1.1 แนวคิด กระบวนการ และเทคนิคการสร้างสรรค์ภาพถ่ายพาโนรามาทิวทัศน์เมืองรูปแบบต่าง ๆ จากผลงานสร้างสรรค์ที่เกี่ยวข้อง
- 1.2 ข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับถนนท่าแพซึ่งเป็นพื้นที่กรณีศึกษา ทั้งในด้านประวัติศาสตร์ บทบาท และความสำคัญ เป็นเนื้อหาที่ใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานภาพถ่าย

2. วิธีการเก็บข้อมูล

วิธีการเก็บข้อมูลก่อนการทดลองสร้างสรรค์ใช้วิธีการวิจัยเอกสาร โดยศึกษาข้อมูลด้วยการทบทวนวรรณกรรม จากบทความ งานวิจัย และผลงานสร้างสรรค์บนสื่ออินเทอร์เน็ตที่เกี่ยวข้อง

3. การดำเนินงานสร้างสรรค์แบ่งออกเป็นสองระยะการทำงาน ประกอบด้วย

- 3.1 การศึกษาและทดลองเทคนิคการถ่ายและต่อภาพพาโนรามาที่ประยุกต์จากแนวคิด กระบวนการ และเทคนิค จากผลงานสร้างสรรค์ที่เกี่ยวข้อง
- 3.2 การนำเทคนิคที่ศึกษามาใช้ทดลองถ่ายภาพทิวทัศน์เมืองบนถนนท่าแพ

ผลการดำเนินการศึกษาวิจัย

ผลการดำเนินการศึกษาวิจัยแบ่งออกเป็นสองหัวข้อประกอบด้วยสรุปเทคนิคและวิธีการสร้างสรรค์และภาพรวม ผลงานสร้างสรรค์จากการดำเนินการ มีรายละเอียดดังนี้

1. สรุปเทคนิควิธีการสร้างสรรค์

เทคนิควิธีการสร้างสรรค์ประยุกต์จากกระบวนการและเทคนิคจากผลงานสร้างสรรค์ภาพถ่ายพาโนรามาทิวทัศน์เมืองที่เกี่ยวข้อง ด้วยอุปกรณ์ที่เลือกใช้คือกล้องถ่ายภาพดิจิทัลที่มีความยืดหยุ่นในการจัดเก็บและปรับแต่งภาพถ่าย ด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์ ทำให้การติดต่อสร้างภาพพาโนรามาสามารถกระทำได้นับเป็นครั้ง เพื่อเป็นการใช้ศักยภาพของอุปกรณ์ให้เต็มที่ เทคนิคและวิธีการที่เหมาะสมที่สุดคือแนวทางจากโครงการพาโนรามา สตรีทไลน์ เนื่องจากเป็นแนวทางที่ใช้การถ่ายและตกแต่งภาพดิจิทัล รวมถึงมีเทคนิควิธีการที่ระบุไว้ชัดเจนเมื่อเทียบกับผลงานชิ้นอื่น เทคนิควิธีการสร้างสรรค์จึงสรุปได้สี่ขั้นตอนดังต่อไปนี้

1.1 เลือกพื้นที่ ๆ ต้องการถ่ายภาพแล้ววางแผนถ่ายภาพโดยศึกษาสภาพแสงแต่ละช่วงเวลาในจุดต่าง ๆ และสภาพอากาศที่เหมาะสมเพื่อลดความแตกต่างระหว่างภาพให้ง่ายต่อการต่อภาพอย่างแนบเนียน

1.2 ลงพื้นที่ถ่ายภาพด้วยวิธีการถ่ายภาพจากหลายมุมมอง (Multi-Perspective) โดยใช้เลนส์มุมกว้างถ่ายภาพฉากหน้าตรงของอาคารโดยเลื่อนจุดถ่ายไปตามแนวอาคารหรือถนน ถ่ายให้แต่ละภาพมีพื้นที่เหลื่อมซ้อนกันประมาณ 30 เปอร์เซ็นต์ ในการดำเนินงานศึกษาวิจัยนี้ได้ถ่ายภาพโดยมีการตั้งค่าการเปิดรับแสง ทางยาวโฟกัส และรายละเอียดอื่น ๆ ดังนี้

(1) กล้องถ่ายภาพที่ใช้เป็นกล้องดิจิทัลฟอร์แมตเล็ก (APS-C)

(2) ทางยาวโฟกัสที่ใช้คือ 16 มม. ที่มีองศารับภาพที่ 107 องศา เมื่อเทียบกับกล้องฟอร์แมต 35 มม. หรือ Full Frame แล้วภาพที่ปรากฏคือประมาณ 24 มม. องศารับภาพที่ 84 องศา กล่าวคือทางยาวโฟกัสที่ใช้คือเลนส์มุมกว้างพิเศษที่สามารถบันทึกภาพทั้งอาคารและถนนได้ครบถ้วน แต่ต้องรับภาพที่บานกว้างออกอาจส่งผลกระทบต่อขนาดและสัดส่วนของสิ่งเหล่านั้น ซึ่งความผิดเพี้ยนจะส่งผลต่อมาในขั้นตอนการต่อภาพ

(3) ค่าการเปิดรับแสงที่ใช้คือค่ารูรับแสงที่ F11 และค่าความไวแสงหรือ ISO ที่ 100 เพื่อระยะชัดลึกและคุณภาพภาพถ่ายที่สูงที่สุดเท่าที่ทำได้ แต่ค่าความเร็วชัตเตอร์จะแตกต่างกันไปตามพื้นที่และวันที่ทำการลงพื้นที่ถ่ายภาพ

1) ภาพแนวอาคารทางทิศเหนือที่ถ่ายในวันที่ 11 พฤศจิกายน พ.ศ. 2563 ใช้ความเร็วชัตเตอร์ 1/100 วินาที ในขณะที่วันที่ 12 พฤศจิกายน พ.ศ. 2563 ใช้ความเร็วชัตเตอร์ 1/125 และมีภาพในส่วนท้ายจำนวนหนึ่งได้ใช้ความเร็วชัตเตอร์ 1/200 วินาทีเนื่องจากเป็นช่วงเวลาที่แสงอาทิตย์ส่องสว่างมากขึ้น ในส่วน 2) ภาพแนวอาคารทางทิศใต้ที่ถ่ายในวันที่ 14 พฤศจิกายน พ.ศ. 2563 ใช้ความเร็วชัตเตอร์ 1/100 วินาที และมีภาพในส่วนท้ายจำนวนหนึ่งได้ใช้ความเร็วชัตเตอร์ 1/80 วินาทีเนื่องจากมีเมฆมาปกคลุมท้องฟ้า ทำให้แสงสว่างน้อยลงเล็กน้อย

(4) ระยะห่างระหว่างฉากหรือถนนและอาคารและจุดที่ถ่ายแตกต่างกันไปตามลักษณะและขนาดของถนนและทางเดินเท้า เริ่มตั้งแต่ถนนสองเลนบริเวณทิศตะวันตกหรือฝั่งประตูท่าแพ เรื่อยมาทางทิศตะวันออกจนถึงถนนสามเลนเริ่มที่บริเวณวัดบุพพาราม แล้วจึงกลายเป็นถนนสี่เลนที่ปลายถนนท่าแพทางทิศตะวันออก อาจเป็นอีกหนึ่งปัจจัยที่จะส่งผลกระทบต่อขนาดและสัดส่วนของถนนและสิ่งปลูกสร้าง และส่งผลต่อมาในขั้นตอนการต่อภาพ

1.3 เมื่อถ่ายภาพแล้วจึงนำภาพถ่ายมาปรับแต่งด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์ ในกรณีนี้เลือกใช้โปรแกรม Adobe Photoshop โดยเริ่มจากปรับแต่งทัศนมิติ (Perspective) สัดส่วน และขนาดของอาคาร แล้วจึงนำภาพมาวางบนพื้นที่ทำงาน (Canvas) เลือกภาพถ่ายถัดมาแล้วปรับแต่งให้สอดคล้อง ใกล้เคียงกับภาพก่อนหน้า แล้วนำมาเรียงและต่อกันเป็นภาพพาโนรามาด้วยเครื่องมือ เช่น Opacity และ Layer Mask เพื่อช่วยหาจุดเชื่อมต่อของแต่ละภาพ อีกทั้งยังสามารถแก้ไขภาพได้ในภายหลัง ผู้สร้างสรรค์อาจแบ่งภาพออกเป็นส่วนย่อยแล้วนำมาต่อกันเป็นภาพยาวในภายหลังเพื่อลดระยะเวลาและความต้องการทรัพยากรของคอมพิวเตอร์ในการประมวลผลภาพความละเอียดสูงหลายภาพที่นำมาวางต่อกันในภาพเดียว



ภาพที่ 9 ตัวอย่างภาพถ่ายที่ได้ปรับแต่งทัศนมิติและรายละเอียดอื่นๆ แล้วนำมาวางซ้อนกันตามความเหลื่อมซ้อนจากกระบวนการถ่ายภาพ

Note: From © Nattapon Nukulkam 12/06/2021

1.4 ตรวจสอบและตกแต่งในส่วนรายละเอียดที่ไม่สมบูรณ์หรือผิดเพี้ยนต่าง ๆ ในภาพ เช่น อาคารที่ตอกันไม่ลงตัว รถบนท้องถนน ท้องฟ้า หรืออื่น ๆ สร้างเป็นภาพถ่ายพาโนรามาที่วิทัศน์เมืองตามท้องถนนที่สมบูรณ์

แนวทางทั้งสี่ข้อที่สร้างขึ้นเป็นแนวทางที่ไม่ตายตัวเนื่องจากแต่ละพื้นที่ถ่ายภาพมีความแตกต่างกันทางกายภาพ ซึ่งอาจส่งผลทำให้จำเป็นต้องปฏิบัติแตกต่างกันในรายละเอียด และหากมองโดยผิวเผินแล้วเทคนิควิธีการสร้างสรรค์ที่สรุปจากการทบทวนวรรณกรรมดูเหมือนเป็นกระบวนการที่ไม่ซับซ้อน แต่ด้วยการถ่ายภาพแบบ Multi-Perspective ทำให้ไม่สามารถต่อภาพด้วยคำสั่งอัตโนมัติในโปรแกรมคอมพิวเตอร์ได้ จำเป็นต้องนำมาตัดต่อเองซึ่งใช้เวลานาน นอกจากนี้ภายหลังจากนำไปปฏิบัติยังพบประเด็นปัญหาที่วรรณกรรมไม่ได้กล่าวถึง ซึ่งจำเป็นต้องศึกษาต่อเพื่อสร้างแนวทางและเทคนิคการสร้างสรรค์ที่สมบูรณ์ยิ่งขึ้น ประเด็นปัญหาเหล่านี้จะถูกกล่าวถึงในหัวข้อปัญหาสำคัญที่พบในส่วนอภิปรายผลการวิจัย

2. ผลงานสร้างสรรค์จากการดำเนินงาน

ผลงานสร้างสรรค์จากการดำเนินงานวิจัยที่นำมาแสดงในบทความประกอบด้วยภาพพาโนรามาที่วิทัศน์เมืองบนถนนท่าแพ และหนังสือภาพพาโนรามาที่วิทัศน์เมืองบนถนนท่าแพที่ได้ทดลองทำ ทั้งหมดมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

2.1 ภาพพาโนรามาที่วิทัศน์เมืองบนถนนท่าแพสองภาพที่เป็นภาพแทนท้องถนน ตรอกซอกซอยต่าง ๆ ฉากหน้าอาคารและสถาปัตยกรรมอื่น ๆ และบรรยากาศของถนนท่าแพทั้งฝั่งทิศเหนือและทิศใต้ ซึ่งเป็นผลจากการทดลองนำแนวคิดและเทคนิคที่ศึกษามาใช้ทดลองสร้างสรรค์ และเป็นผลงานชิ้นหลักของการดำเนินงานวิจัยนี้ ภาพพาโนรามาทั้งสองมีดังต่อไปนี้



ภาพที่ 10 ภาพพาโนรามาแนวอาคารบนถนนท่าแพทางทิศเหนือ

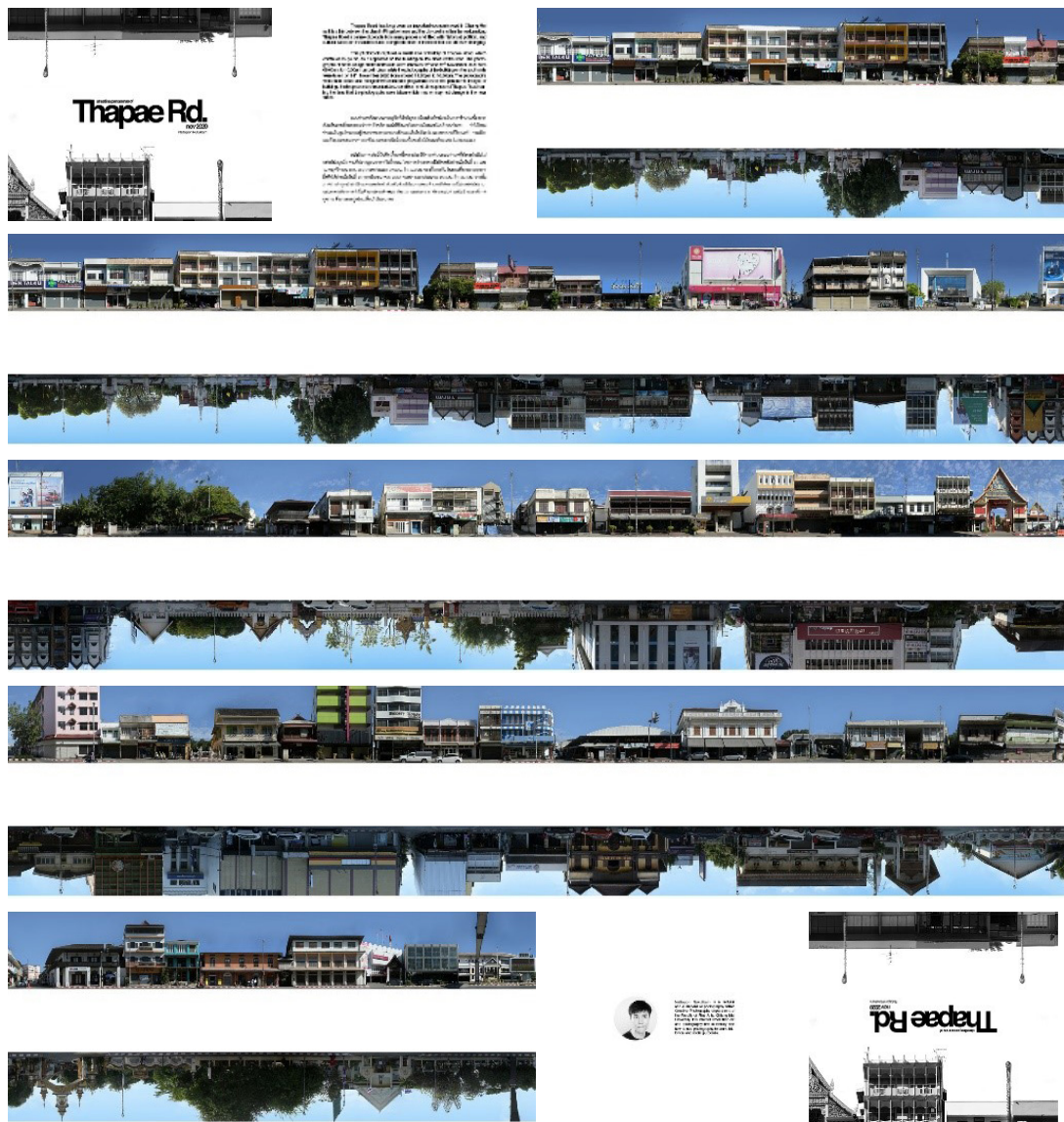
Note: From © Nattapon Nukulkam 02/08/2021



ภาพที่ 11 ภาพพาโนรามาแนวอาคารบนถนนท่าแพทางทิศใต้

Note: From © Nattapon Nukulkam 02/08/2021

2.2 หนังสือภาพพาโนรามาทิวทัศน์เมืองบนถนนท่าแพที่ออกแบบในลักษณะเดียวกับผลงานสร้างสรรค์ที่ได้ศึกษา และนำแนวทางมาทดลองปฏิบัติ เป็นหนังสือภาพทางยาวที่พับซ้อนกันไว้ จัดวางให้ภาพทิวทัศน์ทิศเหนืออยู่ด้านบนและทิศใต้อยู่ด้านล่างโดยกลับหัวให้ถนนหรือทางเดินเท้าของแต่ละฝั่งหันหน้าเข้าหากันบริเวณกลางระหว่างภาพทั้งสองเว้นเป็นพื้นที่ว่าง สีขาว หากพิมพ์ หนังสือจะสามารถเริ่มเปิดอ่านได้จากทั้งสองฝั่ง มีรายละเอียดตามภาพต่อไปนี้



ภาพที่ 12 หนังสือภาพที่ออกแบบในลักษณะเดียวกับรัสชาและซูซูกิ เป็นหนังสือพับที่จัดวางอาคารบนสองฝั่งถนนไว้ตรงข้ามกัน

Note: From © Nattapon Nukulkam 28/07/2021

สรุปและอภิปรายผลการศึกษาวิจัย

หัวข้อสรุปและอภิปรายผลการศึกษาวิจัยแบ่งออกเป็นสี่หัวข้อย่อยประกอบด้วยสรุปผลการวิจัย อภิปรายผลการดำเนินงาน ปัญหาสำคัญที่พบ และข้อเสนอแนะ ในแต่ละหัวข้อมีการละเอียดดังต่อไปนี้

1. สรุปผลการวิจัย

จากผลการดำเนินงานวิจัยสามารถสรุปได้ว่าแนวทางและเทคนิคการสร้างสรรค์ภาพพาโนรามาทิวทัศน์เมืองริมท้องถนนระยะทางยาวที่ศึกษาค้นคว้าสามารถนำมาประยุกต์ใช้สร้างสรรค์ภาพพาโนรามาทิวทัศน์แนวอาคารบนถนนท่าแพได้ กระบวนการสร้างสรรค์เริ่มตั้งแต่การค้นคว้าและลงพื้นที่หาข้อมูลที่จะเป็นประโยชน์ต่อการถ่ายภาพและต่อภาพ จากนั้นจึงลงพื้นที่ถ่ายภาพให้เหลื่อมซ้อนกัน แล้วจึงนำภาพถ่ายมาปรับแต่งและตัดต่อให้เป็นภาพพาโนรามาด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์ ซึ่งผลจากการนำกระบวนการมาทดลองใช้ได้เป็นภาพพาโนรามาถนนท่าแพตามที่แสดงในหัวข้อผลงานสร้างสรรค์จากการดำเนินงาน อย่างไรก็ตาม จากการดำเนินงานพบว่ายังคงพบประเด็นน่าสนใจอื่น ๆ ที่เป็นทั้งปัญหาการทำงานและโอกาสในการศึกษาต่อยอด โดยจะกล่าวถึงในหัวข้อย่อยถัดไป

2. อภิปรายผลการดำเนินงาน

จากการดำเนินงานที่กิจกรรมหลักประกอบด้วย การศึกษาค้นคว้าแนวทางและเทคนิคการสร้างสรรค์จากวรรณกรรมและผลงานสร้างสรรค์ที่เกี่ยวข้องและทดลองนำแนวทางและเทคนิคการสร้างสรรค์ดังกล่าวมาใช้สร้างภาพพาโนรามาถนนท่าแพ พบว่าในช่วงทดลองใช้ที่ได้ทดลองถ่ายและต่อภาพแนวกำแพงประตูท่าแพ ซึ่งมีขนาดเล็กเมื่อเทียบกับถนนท่าแพและองค์ประกอบส่วนใหญ่อยู่บนระนาบเดียวกัน และพื้นที่ 100 เมตรแรกบนถนนท่าแพฝั่งทิศเหนือ ผู้วิจัยคิดว่าแนวทางและเทคนิคการสร้างสรรค์ไม่ซับซ้อนและอาจไม่จำเป็นต้องใช้หลักการหรือข้อกำหนดการถ่ายที่ชัดเจน ยกเว้นในด้านเวลาและสภาพแสงของพื้นที่ถ่ายภาพ เพียงต้องถ่ายภาพเพื่อจุดที่ช่วงอาคารหรือพื้นที่ที่เหลื่อมซ้อนกันมากพอที่จะนำมาต่อภาพได้ อย่างไรก็ตาม เมื่อได้ดำเนินการถ่ายภาพที่จะนำไปใช้จริงบนถนนท่าแพซึ่งมีระยะประมาณหนึ่งกิโลเมตรพบว่า บนถนนท่าแพมีรายละเอียดและลักษณะทางกายภาพต่าง ๆ ทั้งบนตัวอาคารสถาปัตยกรรมและพื้นที่โดยรอบ และบนพื้นที่ยืนถ่ายภาพที่ส่งผลกระทบต่อความองศา หรือลักษณะของภาพที่ได้ในบางจุดแตกต่างกันที่ทำให้แต่ละภาพหรือแต่ละพื้นที่ไม่สามารถต่อกันได้อย่างแนบเนียนโดยไม่ใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์ตัดต่อและตกแต่งภาพอย่างหนัก อีกทั้งยังส่งผลต่อความเหมือนสถานที่จริงของภาพ ซึ่งปัญหาจากการถ่ายและการตัดต่อต่าง ๆ ทำให้หลายจุดในภาพพาโนรามาผิดเพี้ยนไปจากความจริง ทำให้ภาพพาโนรามาที่สร้างสรรค์ไม่อาจนำมาเป็น “ภาพจริง” ที่ใช้ศึกษารายละเอียดคุณลักษณะ ระยะสั้นยาว หรือความสูงของสิ่งต่าง ๆ บนถนนท่าแพได้ เป็นเพียง “ภาพแทน” คุณลักษณะทางกายภาพและบรรยากาศของย่าน ณ ช่วงเวลาที่ถ่ายภาพ

อย่างไรก็ตามจากการพูดคุยปรึกษาเกี่ยวกับผลงานภาพพาโนรามากับผู้เชี่ยวชาญด้านสถาปัตยกรรมและประวัติศาสตร์พัฒนาการของเมืองสรุปประเด็นที่สำคัญได้ว่าแม้ภาพพาโนรามาที่สร้างสรรค์จะมีความผิดเพี้ยน

ในสัดส่วนหรือรายละเอียดบางอย่าง แต่ภาพยังคงมีคุณค่าในเชิงหลักฐาน และด้วยลักษณะการนำเสนอที่เป็นภาพพาโนรามาทางยาวไปตามท้องถนนทำให้สามารถมองเห็นพื้นที่หรือย่านในมุมมองที่แตกต่างจากเดิม โดยจากเดิมที่อาจเป็นการมองแยกไปตามรายละเอียด ลักษณะ หรืออาคารหรือสถาปัตยกรรมที่สำคัญหรือโดดเด่น ภาพพาโนรามาทางยาวสามารถทำให้มองเห็นพื้นที่หรือย่านในภาพรวม ทั้งองค์ประกอบที่สำคัญหรือโดดเด่นและองค์ประกอบส่งเสริมอื่น ๆ อาจทำให้เกิดการรับรู้และสร้างอัตลักษณ์ของย่านนั้น ๆ ขึ้นใหม่ ภาพพาโนรามาที่วัดกันเมืองตามท้องถนนยังสามารถนำไปใช้ศึกษาในเชิงประวัติศาสตร์พัฒนาการของพื้นที่หรือย่านโดยใช้คำอธิบายหรือกราฟิกอื่น ๆ ประกอบภาพพาโนรามา หรือสามารถนำไปวิเคราะห์องค์ประกอบทางสายตา หรือ Visual Elements เช่น ลักษณะ เส้น สี ต่าง ๆ ของพื้นที่หรือย่านเพื่อถอดข้อมูลและสร้างรายละเอียดอัตลักษณ์ที่จะสามารถนำไปใช้ในผลงานสร้างสรรค์หรือผลงานการออกแบบอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้องกับพื้นที่หรือย่านนั้น

3. ปัญหาสำคัญที่พบ

ปัญหาสำคัญที่พบในการนำเทคนิควิธีการมาทดลองสร้างสรรค์ผลงานภาพถ่ายส่วนใหญ่เป็นปัญหาที่ไม่ได้คาดคิดมาก่อนเนื่องจากเทคนิคและแนวทางการสร้างสรรค์ที่ได้ศึกษาจากการทบทวนวรรณกรรมไม่ได้กล่าวถึง ซึ่งส่งผลต่อการนำภาพมาปรับแต่งและจัดวาง โดยมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

3.1 การศึกษาพื้นที่ เวลา และสภาพแสงไม่ละเอียดถี่ถ้วน ทำให้เรียนรู้ภายหลังว่าอาคารบนถนนท่าแพทางทิศใต้อยู่ทิศเดียวกับพระอาทิตย์ตลอดทั้งวัน ซึ่งทำให้ภาพถ่ายที่ได้เป็นภาพย้อนแสง แตกต่างจากทิศเหนือที่อยู่ตรงข้ามกับพระอาทิตย์ อย่างไรก็ตามปัญหานี้เป็นปัญหาที่ผู้วิจัยไม่สามารถควบคุมได้ อาคารทางทิศใต้จึงจำเป็นต้องสร้างสรรค์ออกมาในลักษณะภาพถ่ายย้อนแสง

3.2 ระยะความกว้างของถนนที่ไม่เท่ากันและความสูงของทางเดินเท้าส่งผลต่อระยะห่างจากอาคารและองค์ประกอบในการถ่ายภาพอาคาร ทำให้ภาพที่ถ่ายไม่ต่อเนื่องกันในบางจุด และจำเป็นต้องมีการตัดต่อปรับแต่งเพิ่มเติมเป็นพิเศษ

3.3 การถ่ายภาพพื้นที่ที่อาคารและสิ่งต่าง ๆ ตั้งอยู่ต่างระนาบอย่างมาก เช่น บริเวณวัด รอยต่ออาคาร และแยกหรือซอยถนน ด้วยวิธีการถ่ายภาพจากหลายมุมมอง ทำให้การต่อภาพเกิดปัญหาจากพารัลแลกซ์ (Parallax) อย่างรุนแรง พารัลแลกซ์คือการที่สิ่งต่าง ๆ ที่อยู่ต่างระนาบกันในสายตาหรือในภาพไม่เคลื่อนที่ไปตามระยะทางที่สอดคล้องกัน (Harmsen, 2020) ยกตัวอย่างเช่น หากต้องการภาพพาโนรามาอาคารหลังหนึ่งโดยถ่ายภาพด้วยวิธีถ่ายจากหลายมุมมองแต่ด้านหน้าอาคารอาจมีรั้วอยู่ ส่วนด้านหลังอาคารนั้นมีต้นไม้และเสาวิทยุห่างออกไปไกล ภาพที่ต่อเป็นพาโนรามาโดยเน้นสัดส่วนที่ถูกต้องของอาคารหลังที่ต้องการจะทำให้สิ่งอื่นที่อยู่ต่างระนาบผิดเพี้ยน ทั้งขนาดและตำแหน่งที่ตั้ง รั้วด้านหน้าอาคารอาจสั้นลงเพราะสิ่งที่อยู่ใกล้จะเคลื่อนไปจากมุมมองเร็วกว่า ในขณะที่ต้นไม้และเสาวิทยุที่อยู่หลังอาคารอาจปรากฏอยู่บนภาพพาโนรามาหลายจุด เนื่องจากสิ่งที่อยู่ไกลออกไปจากอาคารจะเคลื่อนไปจากมุมมองช้ากว่า สัดส่วนของสิ่งต่าง ๆ ในภาพผิดเพี้ยนไปจากความจริงอย่างมากเมื่อทำการต่อภาพ และจำเป็นต้องมีการตัดต่อเพิ่มเติมมากกว่าพื้นที่อื่น



ภาพที่ 13 วัดมหาวนเป็นหนึ่งในบริเวณที่เกิดผลกระทบจากพาร์ลแลกซ์สูง สังเกตจากความยาวของวิหาร และเสาบกกำแพงที่ผิดปกติ

Note: From © Nattapon Nukulkam 28/06/2021



ภาพที่ 14 วัดบุพพารามเป็นอีกหนึ่งในบริเวณที่เกิดผลกระทบจากพาร์ลแลกซ์สูง สังเกตเสาวิหตุที่ปรากฏ อยู่บนภาพหลายจุด และประตูทางเข้าวัดด้านล่างซ้ายที่บีบเล็กลงกว่าความเป็นจริง

Note: From © Nattapon Nukulkam 28/06/2021



ภาพที่ 15 บริเวณแยกถนนวิชัยนันทเป็นหนึ่งในบริเวณที่เกิดผลกระทบจากพาร์ลแลกซ์ สังเกตขนาดถนนที่ถูกบีบแคบลง

Note: From © Nattapon Nukulkam 18/06/2021

3.4 อุปกรณ์ที่ใช้ในการถ่ายภาพคือกล้องฟอร์แมตเล็กกับเลนส์ระยะ 16 มิลลิเมตร ที่เป็นทางยาวโฟกัสที่มีองศา รับภาพกว้าง ทำให้ภาพถ่ายอยู่ในระยะบานออก อาจส่งผลต่อขนาด สัดส่วน และความผิดเพี้ยนขององค์ประกอบ ต่าง ๆ ในภาพ ซึ่งส่งผลต่อเนื่องกับการปรับแต่งและตัดต่อภาพให้เห็นภาพพาโนรามา

ปัญหาสำคัญที่กล่าวถึงไม่ได้เป็นเพียงอุปสรรค แต่ยังเป็นโอกาสในการศึกษาค้นคว้าต่อเพื่อสร้างแนวทางการ สร้างสรรค์ผลงานภาพพาโนรามาในลักษณะนี้ที่ชัดเจนและสมบูรณ์ยิ่งขึ้น

4. ข้อเสนอแนะ

ด้วยการดำเนินงานวิจัยนี้เป็นการศึกษาหาแนวทางสร้างสรรค์ภาพพาโนรามาที่ทัศนเมืองแนวยาวที่ศึกษาและ สรุปรตามวรรณกรรมและผลงานสร้างสรรค์ที่เกี่ยวข้องโดยไม่ได้ลงลึกถึงรายละเอียดเชิงเทคนิค ข้อเสนอแนะจาก การดำเนินงานวิจัยจึงเสนอประเด็นจากการดำเนินงานวิจัยที่สามารถนำมาศึกษาต่อ เพื่อสร้างแนวทางการสร้างสรรค์ ผลงานในลักษณะเดียวกันที่ชัดเจนและสมบูรณ์มากยิ่งขึ้น ในที่นี้แบ่งออกเป็นการศึกษาวิจัยด้านอุปกรณ์และด้าน วิธีการถ่ายภาพสำหรับเทคนิคการถ่ายภาพจากหลายมุมมอง เพื่อสร้างสรรค์ภาพพาโนรามาแนวยาว

ข้อเสนอแนะการศึกษาวิจัยด้านอุปกรณ์เสนอให้มีการศึกษาเชิงลึกถึงขนาดเซ็นเซอร์บันทึกภาพของกล้องถ่ายภาพ และระยะทางยาวโฟกัสของเลนส์ถ่ายภาพที่ใช้ถ่ายภาพจากหลายมุมมองที่จะนำมาต่อเป็นภาพพาโนรามา ซึ่ง อุปกรณ์บันทึกภาพเหล่านี้มีผลต่อสัดส่วนของสิ่งต่าง ๆ ในภาพจากขนาดพื้นที่รับภาพของขนาดเซ็นเซอร์และ องศารับภาพของเลนส์ โดยอาจทดลองเปรียบเทียบด้วยการถ่ายภาพแนวอาคารสั้น ๆ โดยส่วนหนึ่งใช้กล้อง ถ่ายภาพที่มีเซ็นเซอร์รับภาพขนาดเล็กกว่า ที่จำเป็นต้องใช้เลนส์ถ่ายภาพที่ระยะทางยาวโฟกัสใกล้หรือกว้าง กว่าเพื่อบันทึกภาพอาคารหรือพื้นที่ขนาดใหญ่ และอีกส่วนหนึ่งใช้กล้องถ่ายภาพที่มีเซ็นเซอร์รับภาพขนาด ใหญ่กว่าที่สามารถใช้เลนส์ถ่ายภาพที่ระยะทางยาวโฟกัสใกล้หรือแคบกว่าเพื่อบันทึกภาพ แล้วนำมาทดลอง ต่อเป็นภาพพาโนรามาเพื่อวัดความผิดเพี้ยนในทัศนมิติและขนาดของอาคารและสิ่งอื่น ๆ

ในส่วนข้อเสนอแนะการศึกษาวิจัยด้านวิธีการถ่ายภาพแบ่งออกเป็นสองข้อย่อย ข้อแรกนำมาจากปัญหาการ ต่อภาพถ่ายพื้นที่ ๆ สิ่งต่าง ๆ ตั้งอยู่ต่างระนาบหรือต่างระยะกันอย่างมาก เช่น เวิ้งอาคารที่ไม่ได้อยู่ใกล้หรือ ชิดขอบถนน ตรอก ซอก ซอยต่าง ๆ และพื้นที่วัด ที่การถ่ายภาพจากหลายมุมมองแล้วนำภาพถ่ายมาต่อกัน ก่อให้เกิดปัญหาจากพารัลแลกซ์อย่างรุนแรง โดยอาจทำการศึกษาหาแนวทางที่จะถ่ายและต่อภาพจากพื้นที่ ดังกล่าวให้แนบเนียน ลดปัญหาจากพารัลแลกซ์ให้ได้มากที่สุด และต่อเข้ากับภาพถ่ายจากส่วนอื่นให้ได้อย่าง แนบเนียนที่สุด ในส่วนข้อที่สองนำมาจากปัญหาการต่อภาพถ่ายพื้นที่ทั่วไป ที่จุดที่ถ่ายล้วนมีผลต่อขนาดของ สิ่งต่าง ๆ และทัศนมิติของภาพ เช่น ระยะความกว้างของถนนที่แต่ละจุดไม่เท่ากันอาจทำให้ขนาดของอาคาร ในบางจุดเล็กหรือใหญ่กว่าภาพอื่น หรือความสูงของทางเดินเท้าหรือจุดที่ยืนถ่ายภาพที่ทำให้ต้องใช้องศาจัด หรือหมุนเพื่อบันทึกภาพอาคารที่แตกต่างกันที่ส่งผลต่อทัศนมิติและรายละเอียดของอาคารที่บันทึกได้ ทั้งหมด ล้วนแต่ควรนำมาศึกษาอย่างละเอียดด้วยการควบคุมทดลอง โดยอาจเป็นการศึกษาวิจัยที่เน้นการทดลอง เทคนิค กระทำบนพื้นที่ตัวอย่างขนาดเล็กหรือสั้นกว่าพื้นที่ในการดำเนินงานวิจัยนี้

จากการดำเนินงานวิจัยอาจมีประเด็นอื่น ๆ ที่จะสามารถศึกษาต่อยอดเพื่อสร้างแนวทางการสร้างสรรค์ภาพ
พาโนรามาทิวทัศน์เมืองที่สมบูรณ์ยิ่งขึ้น หรือศึกษาต่อยอดในประเด็นอื่น ๆ ข้อเสนอแนะที่เสนอเป็นเพียงส่วนที่
เป็นประเด็นปัญหาที่เห็นได้ชัดจากการดำเนินงานวิจัย ซึ่งผู้วิจัยเล็งเห็นว่าการศึกษาในประเด็นดังกล่าวอาจช่วย
ให้การสร้างสรรค์ผลงานมีแนวทางชัดเจนและสะดวกรวดเร็วขึ้น

References

- Chui, K. (2016, May 13). *Ginza Kaiwai/ Ginza Haccho in 1954 By Yoshikazu Suzuki & Kimura Shohachi*. Medium. <https://medium.com/@karenchui/ginza-kaiwai-ginza-haccho-540a763d-fb35>
- Davenport, J. (n.d.). *The dPS Ultimate Guide to Photography for Beginners*. Digital Photography School. <https://digital-photography-school.com/ultimate-guide-photography-beginners>
- Dietrich, J. (2015, April 23). *Zur Technik des linearen Panoramas*. Leipziger Ring Panorama. <https://leipzigerring.de/technik-linear-panorama-montage>
- Gray, E. (2019, April 29). *What is Focal Length in Photography*. Photography Life. <https://photographylife.com/what-is-focal-length-in-photography>
- Guy-Bernard (pseud.). (2011, June 7). *YOSHIKAZU SUZUKI and SHOHACHI KIMURA Ginza Kaiwai. Ginza Haccho. Tokyo: Toho-shobo, 1954. never trust a man who can dance*. <http://aaaaaaaaaaaaaaaaaargh.blogspot.com/2011/06/yoshikazu-suzuki-and-shohachi-kimura.html>
- Harmesen, N. (2020, May 16). *Beginners Guide to Parallax and How to Avoid It When Shooting Panoramas*. Fstoppers. <https://fstoppers.com/education/beginners-guide-parallax-and-how-avoid-it-when-shooting-panoramas-485141>
- Harry Ransom Center. (n.d.). *The Niepce Heliograph*. Harry Ransom Center. <https://www.hrc.utexas.edu/niepce-heliograph>
- Iber Libro. (1954). *GINZA KAIWAI/GINZA HACCHO: THE 1954 FIRST EDITION – Rare Fine Copy of The First Edition/First Printing: With Hand-Made Black Cloth Slipcase*. Japan: Toho-Shuppan Publishing.
- Lambrechts, G. (2020, February 11). *What you want to know about architectural photography*. The Landscape Photo Guy. <https://thelandscapephotoguy.com/architectural-photography/#:~:text=Architectural%20photo%20graphy%20and%20cityscape%20photography,on%20isolated%20buildings%20or%20constructions>

- Library of Congress. (n.d.). *A Brief History of Panoramic Photography*. Library of Congress. <https://www.loc.gov/collections/panoramic-photographs/articles-and-essays/a-brief-history-of-panoramic-photography>
- Mansurov, N. (2021, August 23). *Panoramic Photography Tutorial*. Photography life. <https://photographylife.com/landscapes/panoramic-photography-howto>
- Marien, M. W. (2012). *100 Ideas that changed photography*. London: Lawrence King Publishing.
- Newhall, B. (2021, November 15). *History of Photography*. Britannica. <https://www.britannica.com/technology/photography>
- Panorama Streetline. (n.d.). *Lineares Streetline Panorama vs. Klassisches 360 Panorama*. Panorama Streetline. <https://panoramastreetline.de/news/linear-streetline-panorama-vs-classic-360-panorama>
- Pichler, M. (2018). *GINZA HACCHO/EVERY BUILDING ON THE GINZA STRIP*. Kodoji press. <https://www.shashasha.co/en/book/ginza-haccho-every-building-on-the-ginza-strip>
- Porananond, A. (2017). *Prawattisāt Kān Thāi Phāp : Rūangrāo Khōng Kān Thāi Phāp Tangtāe Yuk Kōn Kān Thāi Phāp Thung Kān Thāi Phāp Rūamsamai [History of Photography: Stories of Photography from Pre-Photography Era until Contemporary Photography Era]*. Chiang Mai: Photographic Art Department, Faculty of Fine Arts, Chiang Mai University.
- Suwatcharapinun, S. (2016). Yōn ‘ān Sathāpattayakam Tukthāeo Nai Thanon Thā Phāe : Sēnthāng Khōng Khwām Thansamai Mūang Chīang Mai [Re-reading Architecture of Row-Houses in Thapae Road : a Passage of Chiang Mai’s Modernization]. *NAJUA: History of Architecture and Thai Architecture*, 13, 230-259.
- Uesaki, S. and Stojkovic, J. (2018). “*The Grain of Ephemera/Event: Thinking Digital Archive through Photography*” In *Photography Reframed: New Visions in Contemporary Photographic Culture*. (Burbridge, B. and Pollen, A., Eds.). London/New York: I.B. Tauris.

การประยุกต์สุนทรียศาสตร์แบบนีโอบาโรกเพื่อสร้างแอนิเมชันเล่าเรื่องเกี่ยวกับจิตรกรรมฝาผนังล้านนาสะท้อนประเด็นของการผลิตซ้ำวัฒนธรรม¹

received 9 JULY 2021 revised 20 DEC 2021 accepted 27 DEC 2021

กรกฎ ใจรักษ์

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.

สาขาวิชาศิลปะและการออกแบบ สำนักวิชาการบัณฑิต

คณะจิตรศิลป์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

บทคัดย่อ

การวิจัยสร้างสรรค์เรื่องการประยุกต์สุนทรียศาสตร์แบบนีโอบาโรกเพื่อสร้างแอนิเมชันเล่าเรื่องเกี่ยวกับจิตรกรรมฝาผนังล้านนาสะท้อนประเด็นของการผลิตซ้ำวัฒนธรรม มีวัตถุประสงค์ของการวิจัยคือ 1) เพื่อศึกษาวิเคราะห์สุนทรียศาสตร์แบบนีโอบาโรกในสื่อบันเทิงสมัยใหม่ 2) เพื่อทดลองปฏิบัติการทางสุนทรียะประยุกต์สุนทรียศาสตร์แบบนีโอบาโรกสร้างแอนิเมชันเล่าเรื่องเกี่ยวกับจิตรกรรมฝาผนังล้านนาสะท้อนประเด็นของการผลิตซ้ำวัฒนธรรม 3) เพื่อนำเสนอผลงานแอนิเมชันเล่าเรื่องเกี่ยวกับจิตรกรรมฝาผนังล้านนาสะท้อนประเด็นของการผลิตซ้ำวัฒนธรรมในรูปแบบนิทรรศการศิลปะ

การสร้างสรรค์ผลงานครั้งนี้ผู้เขียนสรุปมุมมองทางความคิดเกี่ยวกับประเด็นการผลิตซ้ำทางวัฒนธรรมเพื่อถ่ายทอดผลงานตามแนวทางสุนทรียศาสตร์แบบนีโอบาโรกที่มุ่งสร้างโลกจำลองที่ยิ่งใหญ่อลังการ, ซ่อนจุดเริ่มต้นและจุดจบของเรื่อง, การอ้างอิงเนื้อหาจากแหล่งอื่นและต้นฉบับของตนเอง, การนำเสนออารมณ์ที่ไม่สามารถบรรยายได้ และการมีจุดศูนย์กลางที่เคลื่อนตามผู้ชม กลวิธีเหล่านี้ได้ถูกสังเคราะห์เป็นแนวทางสำหรับการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะแอนิเมชันที่สะท้อนแนวคิดส่วนตัวของผู้เขียนต่อประเด็นการผลิตซ้ำทางวัฒนธรรม

ข้อค้นพบภาคเอกสารนำไปสู่การแตกประเด็นทางความคิด กำหนดแนวคิดในการสร้างสรรค์ผลงาน “แอนิเมชันอินสตอลเลชัน” สร้างให้เกิดการเคลื่อนไหวหลากหลายลักษณะอย่างสร้างสรรค์ ขยายผัสสะ การรับรู้ของผู้ชมให้ได้สัมผัสรับรู้ถึงการเคลื่อนไหวบนพื้นผิว และพื้นที่จริง สร้างการเคลื่อนไหวให้ขยายจนล้นเกินซึ่งเป็นแบบแผนสำคัญในศิลปะแบบนีโอบาโรก ผลลัพธ์ที่ได้จากการสร้างสรรค์ผลงานในครั้งนี้เป็นไปตามโจทย์วัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้

¹บทความวิจัยนี้เป็นส่วนหนึ่งของโครงการวิจัยเรื่อง “การประยุกต์สุนทรียศาสตร์แบบนีโอบาโรกเพื่อสร้างแอนิเมชันเล่าเรื่องเกี่ยวกับจิตรกรรมฝาผนังล้านนาสะท้อนประเด็นของการผลิตซ้ำวัฒนธรรม” ได้รับงบประมาณสนับสนุนการวิจัยคณะจิตรศิลป์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ ประจำปีงบประมาณ 2020

สำหรับประโยชน์ทางวิชาการนั้นการสร้างสรรค์ผลงานคอมพิวเตอร์แอนิเมชันแบบ 3 มิติ ที่มีความยาวถึง 19 นาที สำเร็จจะเป็นแรงผลักดันที่เสริมสร้างความมั่นใจกับผู้เขียนในการที่จะพัฒนาผลงานขึ้นไปในฐานะของผู้สร้างสรรค์แอนิเมชันที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับประเด็นทางสังคม เอกสารในส่วนของการทบทวนวรรณกรรม และการวิเคราะห์ผลงาน คืองานเขียนทางวิชาการที่ได้สรุปสาระให้ง่ายแก่ผู้สนใจที่จะเป็นแนวทางให้ค้นคว้าเพิ่มเติมเกี่ยวกับศิลปะภาพเคลื่อนไหวในรูปแบบนีโอบาโรก และเรื่องเล่าเชิงสร้างสรรค์แบบอื่น ๆ

คำสำคัญ: แอนิเมชัน, ศิลปะจัดวาง, สุนทรียศาสตร์แบบนีโอบาโรก

Application of Neo-baroque Aesthetics to Create Animation Tell Story about Lanna Mural Painting Reflects Issues of Cultural Reproduction

Korakot Jairak

Assistant Professor, D.F.A

Program in Arts and Design,

Faculty of Fine Arts, Chiang Mai University

Abstract

The creative research project on ‘Application of Neo-baroque Aesthetics to Create Animation Tell Story about Lanna Mural Painting Reflects Issues of Cultural Reproduction’ has the objectives as follows: 1) to study and analyze on aestheticism in Neo-Baroque style for creating an animation to tell story of Lanna murals in order to reflect the cultural reproduction; 2) to run an experiment in applying aestheticism in Neo-Baroque style to the creation of an animation to tell story of Lanna murals to reflect the cultural reproduction; and 3) to present the created animation to tell story of Lanna murals to reflect the cultural reproduction in the style of an art exhibition.

As for the creation of the work in this project, I, the author, have concluded the perspective of cultural reproduction for the presentation of the work in accordance with the concept of Neo-Baroque that has the aims of creating the replica of the world with grandeur and extravaganza, hiding the beginning and the end of the story, referring to contents from other sources of references and contents of its own, presenting the feelings that cannot be explained, and having the center that moves along with audience. All the aforementioned tactics have been synthesized to be the directions for the creation of the animation art work that reflect personal perspective of the author to the issue of cultural reproduction.

The findings from the documentary research lead to the emergence of new ideas for the creation of the work in 'animation-installation' style that has various creative movements to expand the recognition senses of audience, enabling audience to be aware of movements on surface and on actual space. The movements are enlarged to overwhelm the space, which is the key concept of Neo-Baroque Art. The outcomes from the creation of the work in this project have met the predetermined objectives.

As for the academic advantages, the creation of the 3D computer graphic animation with the length of 19 minutes will enhance the author's confidence in developing other animation works with contents relating to social issues. The documents used in the literature review and work analysis are academic works the contents of which have been summarized to be comprehensible for everyone that is interested in the topic in order to give directions for further studies on animation art works in Neo-Baroque style and other styles of creative story telling.

Keywords: Animation, Installation, Neo-baroque aesthetics

บทนำ

ในช่วง 3 ทศวรรษที่ผ่านมาอุตสาหกรรมบันเทิงได้เปลี่ยนผ่านจากเทคโนโลยีอนาล็อก (analog) เป็นดิจิทัล (digital) ทั้งในรูปแบบวัฒนธรรม และการเปลี่ยนแปลงเทคโนโลยีการผลิตสมัยใหม่ทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงที่รุนแรงในกระบวนการสร้างสรรค์ผลงาน การเปลี่ยนแปลงกระบวนการผลิตจากความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีนี้มีลักษณะคล้ายกับการเปลี่ยนแปลงในอดีตช่วงศตวรรษที่ 17 ซึ่งความก้าวหน้าทางทัศนศาสตร์ (optics) และเทคโนโลยีสร้างภาพทำให้สิ่งที่ไม่เคยคิดว่าจะได้เห็น สามารถสร้างให้เห็นเป็นจริงขึ้นมาได้ สภาพแวดล้อมของวิหารในศตวรรษที่ 17 และ โลกดิจิทัลจำลองในศตวรรษที่ 21 ได้นำเสนอประสบการณ์การรับชมที่ดูเสมือนจริงในแบบที่ยุคสมัยก่อนหน้านั้นไม่เคยเกิดขึ้นมาก่อน (Ndalianis, 2004, p. 179)

ศิลปะบาโรกคือสกุลทางศิลปะที่เน้นความหรูหรา โอ่อ่าปรากฏขึ้นประมาณต้นคริสต์ศตวรรษที่ 17 ในกรุงโรม ประเทศอิตาลี และกระจายความนิยมไปทั่วยุโรป สำหรับนีโอบาโรกเป็นคำที่ถูกใช้อธิบายในทฤษฎีภาพยนตร์ กล่าวถึงภาพยนตร์ฮอลลีวูดโดยเปรียบเทียบช่วงเวลาของการเปลี่ยนแปลงยุคสมัยของสื่อภาพยนตร์คลาสสิกฮอลลีวูดในช่วงทศวรรษ 1910 – 1960 สู่ภาพยนตร์แบบนีโอบาโรกในช่วงทศวรรษ 1970 – ปัจจุบันที่นิยมใช้เทคโนโลยีคอมพิวเตอร์สร้างภาพให้ดูยิ่งใหญ่อลังการ (Ndalianis, 2004, p. 5-9) สำหรับการเปรียบเทียบนั้นก็เพื่อสร้างภาพให้เห็นถึง “ขอบเขต” ของยุคสมัยว่าภาพยนตร์ในยุคปัจจุบันนั้นควรก้าวข้ามแบบแผนดั้งเดิม (คลาสสิก) เพื่อไปยังทิศทางใหม่

ในศตวรรษที่ 17 ศิลปะบาโรกนำผู้ชมไปเป็นส่วนหนึ่งของโลกความเป็นจริงที่มีอยู่ก่อน (preexisting realities) โลกของสวรรค์ ศาสนา ตำนานและเรื่องเล่า เช่น ศิลปินในศตวรรษที่ 17 ใช้เทคนิควาดภาพแบบ “ควอดราตúra” (Quadratura) เพื่อขยายขอบเขตของภาพเขียนเข้ามาสู่โลกของผู้ชม หรือดึงผู้ชมเข้าสู่โลกศิลปะที่เกี่ยวข้องกับโลกของพระเจ้า แต่สื่อบันเทิงนับตั้งแต่หลังทศวรรษ 1970 ได้ใช้ศักยภาพของเทคโนโลยีสมัยใหม่สร้างความเป็นจริงทางเลือก (alternative realities) เป็นความจริงที่หลากหลายตามแนวคิด ทฤษฎี และการค้นพบทางวิทยาศาสตร์ สื่อบันเทิงในปัจจุบันได้เชิญผู้ชมเข้าร่วมรับรู้กับเหตุการณ์ที่สมจริงจนราวกับว่าโลกแห่งความจริงได้ขยายตัวไปร่วมเป็นส่วนหนึ่งของโลกเสมือนที่ไม่มีขอบเขตสิ้นสุด (Ndalianis, 2004, p. 180)

แองเจลา นดาเลียนิส (Angela Ndalianis) นักเขียนนักวิจารณ์สื่อบันเทิงสมัยใหม่ได้ให้นิยามสื่อบันเทิงยุคปัจจุบันว่ามีลักษณะร่วมกันคือเป็นสุนทรียศาสตร์แบบ “นีโอบาโรก” (Neo-baroque Aesthetics) (Ndalianis, 2004, p. 1) เช่นเดียวกับ วิลเลียม เอ็กกินตัน (William Egginton) นักวิจารณ์วรรณกรรมที่อธิบายสุนทรียศาสตร์ “นีโอบาโรก” ว่าเป็นตัวแทนของ “สุนทรียศาสตร์แบบหลังสมัยใหม่” ในสื่อบันเทิงยุคปัจจุบัน (Egginton, 2010, p. 1) การสร้างเรื่องเล่าแบบ “นีโอบาโรก” มีรูปแบบเฉพาะตัวเป็นการต่อยอด หรือพัฒนา ขนบแบบดั้งเดิมให้ขยายตัวอย่างยิ่งใหญ่อลังการตามวิถีทางของสังคมแบบวิทยาศาสตร์ที่แสดงความหมกมุ่นเกี่ยวกับเทคโนโลยี มิติของเวลา และพื้นที่

สังคมแบบวิทยาศาสตร์ได้ทำให้เกิดการปะทะระหว่างเทคโนโลยีล้ำสมัยกับความเป็นท้องถิ่น การจัดระบบความรู้ของมนุษย์ยุคใหม่ได้แยกความแตกต่างระหว่างความทันสมัย และวัฒนธรรมดั้งเดิมให้เป็นสิ่งที่อยู่ตรงข้ามกัน เทคโนโลยีสมัยใหม่มักจะมีพลังที่จะกลืนกินวัฒนธรรมท้องถิ่นได้อยู่เสมอ อย่างไรก็ตามในสังคมไทยการปะทะระหว่างอำนาจจากส่วนกลางในฐานะความทันสมัยกับความเป็นท้องถิ่นจะพบได้ใน “ภาพเขียนจิตรกรรมฝาผนังล้านนา” ในยุคปลายช่วงพุทธศตวรรษที่ 25 ซึ่งเป็นผลงานที่ผสมระหว่างศิลปะดั้งเดิมแบบคลาสสิกกับศิลปะพื้นบ้านตามท้องถิ่น ศิลปินใช้ภาพเขียนล้านนาสอนเรื่องศีลธรรมย้าแนวคิดเรื่องบุญกรรม แต่เพื่อให้สอดคล้องกับวิถีชีวิตของคนในท้องถิ่นภาพจิตรกรรมจึงไม่ได้ให้ความเคร่งครัดตามรูปแบบของศิลปะรัตนโกสินทร์ กล่าวคือปรับเปลี่ยนให้เป็นพุทธศาสนาแบบชาวบ้านที่เน้นการดำรงอยู่ในโลกตามลักษณะท้องถิ่นมากกว่าการเข้าถึงนิพพานหรือหลักจักรวาล (Kaewpenthong, 2013, p. 32-33)

สำหรับผู้เขียนเรื่องเล่าตามแนวทางของ “นีโอบาโรก” นั้นมีลักษณะสำคัญบางอย่างที่คล้ายคลึงกับจิตรกรรมล้านนาซึ่งศิลปะทั้ง 2 สร้างขึ้นในยุคสมัยที่ศิลปินต้องการสร้างสรรค์ผลงานในรูปแบบที่ไม่ถูกครอบงำด้วยแบบแผนเดิม ค้นหาแนวทางใหม่ที่ไม่ต่อต้านจารีตดั้งเดิม แต่ปรับปรุงเปลี่ยนแปลงของเดิมให้กลายเป็นรูปแบบใหม่ที่มีลักษณะเฉพาะตน โดยจะเห็นได้ว่าผลงานศิลปะทั้ง 2 รูปแบบได้มีการอ้างอิงเนื้อหาจากแหล่งอื่นมาแสดงในผลงานเพื่อปรับความสัมพันธ์ให้ผู้ชมร่วมสมัยเกิดความรู้สึกร่วมกับเวลา และเหตุการณ์ในบริบทที่เกี่ยวข้องกับผู้ชม ผสมผสานความจริงรอบตัวที่ประสบพบเจอในชีวิตประจำวันเข้ากับโลกจำลองของเรื่องเล่าเพื่อยกระดับความสมจริงจนสามารถทำให้ผู้ชมเกิดความเชื่อว่าโลกจำลองนั้นมีอยู่จริง

ทักษะที่ได้นำเสนอไปแสดงความคล้ายคลึงบางประการของศิลปะแบบ “นีโอบาโรก” และ “ภาพเขียนจิตรกรรมฝาผนังล้านนา” อย่างไรก็ตามสุนทรียศาสตร์แบบนี้โอบาโรกนั้นมีลักษณะสำคัญที่น่าสนใจอีกหลายประการที่สามารถนำมาประยุกต์ใช้เพื่อสร้างให้เป็นผลงานที่มีความร่วมสมัย ด้วยเหตุนี้การศึกษาค้นคว้าสุนทรียศาสตร์แบบนี้โอบาโรกเพื่อประยุกต์สร้างให้เป็นผลงานที่มีเนื้อหาเกี่ยวข้องกับประเด็นปัญหาการผลิตซ้ำวัฒนธรรมที่เกิดขึ้นจริงในสังคมไทยจะเป็นการสร้างผลงานในแนวทางที่ต่อยอดนำหลักการทางศิลปะแบบตะวันตกมาผสมผสานกับเรื่องเล่าที่ส่งเสริมให้เกิดความตระหนักถึงคุณค่าของจิตรกรรมฝาผนังล้านนา โดยแอนิเมชันจะแสดงเนื้อหาเกี่ยวกับการผลิตซ้ำวัฒนธรรมในสังคมสมัยใหม่ที่เทคโนโลยีการจำลองยุคใหม่ได้เปลี่ยนภาพเขียนจิตรกรรมฝาผนังล้านนาให้เป็นสินค้าอีกรูปแบบหนึ่ง ทำให้ความหมาย และคุณค่าของวัฒนธรรมนั้นแตกต่างไปจากเดิม ผู้เขียนคาดหวังว่ารูปแบบของผลงานแอนิเมชันที่สร้างขึ้นมานี้จะเป็นแนวทางที่พัฒนาให้เกิดการสร้างสรรคผลงานศิลปะภาพเคลื่อนไหวที่ยกย่องศิลปะวัฒนธรรมดั้งเดิมของท้องถิ่นผ่านการใช้เทคนิคเทคโนโลยีสมัยใหม่มาใช้มากยิ่งขึ้น

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาวิเคราะห์สุนทรียศาสตร์แบบนีโอบาโรกในสื่อบันเทิงสมัยใหม่
2. เพื่อทดลองปฏิบัติการทางสุนทรียะประยุกต์สุนทรียศาสตร์แบบนีโอบาโรกสร้างแอนิเมชันเล่าเรื่องเกี่ยวกับจิตรกรรมฝาผนังล้านนาสะท้อนประเด็นของการผลิตซ้ำวัฒนธรรม
3. เพื่อนำเสนอผลงานแอนิเมชันเล่าเรื่องเกี่ยวกับจิตรกรรมฝาผนังล้านนาสะท้อนประเด็นของการผลิตซ้ำวัฒนธรรมในรูปแบบนิทรรศการศิลปะ

ระเบียบวิธีและวิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ใช้การเก็บข้อมูลในเชิงคุณภาพสำรวจตรวจสอบเทคนิควิธีการนำเสนอสุนทรียศาสตร์แบบนีโอบาโรกในสื่อบันเทิงสมัยใหม่ โดยข้อสรุปความคิดรวบยอดที่ได้จากการวิเคราะห์ข้อมูลจะถูกนำไปสังเคราะห์สร้างสรรค์เป็นผลงานแอนิเมชันที่เล่าเรื่องเกี่ยวกับจิตรกรรมฝาผนังล้านนาสะท้อนประเด็นการผลิตซ้ำวัฒนธรรม การวิจัยครั้งนี้มีวิธีดำเนินการวิจัยดังนี้

1. ศึกษารูปแบบสุนทรียศาสตร์ในอุตสาหกรรมบันเทิงในยุคปัจจุบัน โดยเน้นผลงานตามแนวทางของสุนทรียศาสตร์แบบนีโอบาโรก
2. การสร้างภาพเคลื่อนไหวแอนิเมชัน และการทดลองฉายแอนิเมชันเพื่อให้เกิดการเคลื่อนไหวแบบนีโอบาโรก คือ การแสดงภาพเคลื่อนไหวเป็นพลวัตรแบบยิ่งใหญ่อลังการ ซึ่งมีศูนย์กลางการรับชมจะเคลื่อนที่ตามผู้ชม
3. การวิเคราะห์ผลงาน และการสรุปโครงการในภาคเอกสาร

สุนทรียศาสตร์แบบนีโอบาโรกในสื่อบันเทิงร่วมสมัย

ความหมายของบาโรกในภาษาสเปนที่หมายถึง ความไม่เป็นระเบียบ (irregular) เปรียบเหมือนไข่มุกที่มีรูปร่างประหลาดไม่เป็นทรงกลม (oddly shaped pearl) (Ndalianis, 2004, p.7) ดังนั้นหาก “บาโรก” เป็นคำจำกัดความของรูปแบบ หรือแบบแผนใด แบบแผนนั้นจะมีรูปแบบที่ไม่หยุดนิ่งสามารถเปลี่ยนแปลงได้ตามเวลา ดังที่โอมาร์ คาลาบรีส (Omar Calabrese) นักประวัติศาสตร์ศิลป์ชาวอิตาลีแสดงทรรศนะว่า “บาโรก” ไม่ควรถูกจำกัดให้อยู่ในฐานะรูปแบบของศิลปะที่เกิดขึ้นในศตวรรษที่ 17 เท่านั้น แต่ความเป็นบาโรกคือรูปแบบของผลงานที่ก้าวข้ามพรมแดนทางประวัติศาสตร์ ผลงานใดที่มีรูปทรงของจังหวะแบบพลวัตร ไม่ยึดติดกับกฎระเบียบที่เข้มงวด หรือเส้นเขตแดนคงที่ตายตัว ย่อมสามารถอธิบายได้ว่าเป็นผลงานในแนวทางเดียวกับบาโรก

สำหรับการกลับมาของนีโอบาโรกในยุคปัจจุบันไม่ได้เกี่ยวข้องโดยตรงกับการหมุนเวียนกระแสนิยมของวัฒนธรรมสมัย “บาโรก” แต่เป็นการเปรียบเทียบลักษณะสำคัญที่เหมือนกันทางด้านสังคม เทคโนโลยี และกลุ่มผู้ชมระหว่างศิลปะแบบบาโรกในศตวรรษที่ 17 และสื่อบันเทิงสมัยใหม่ “นีโอบาโรก” การสร้างสรรค์ผลงานแบบนี้โอบาโรกมีกลยุทธ์ที่สำคัญดังต่อไปนี้

การสร้างโลกจำลองที่ยิ่งใหญ่อลังการ

การสร้างภาพให้ดูใหญ่โต อลังการ หรือ “สเปคแทเคิล” (spectacle) คือลักษณะสำคัญของศิลปะแบบบาโรก ศิลปินนำเสนอภาพลวงตาให้ผู้ชมเกิดความประหลาดใจในความยิ่งใหญ่สร้างความพละมั่งระหว่างภาพเขียน และความจริง (Ndalianis, 2004, pp. 171) การสร้างสภาวะดังกล่าวมีลักษณะคล้ายคลึงกับการสร้างภาพด้วยคอมพิวเตอร์ในภาพยนตร์ยุคปัจจุบัน ในยุคบาโรกความสนใจของศิลปิน และผู้ชมไม่ได้เกี่ยวข้องกับการได้เห็นภาพสวรรค์ แต่เป็นการตกตะลึงในความอลังการที่ศิลปินได้ใช้เทคนิคการเขียนภาพแบบใหม่สร้างให้สวรรค์ที่ไม่เคยคิดว่าจะได้เห็นปรากฏอยู่ตรงหน้า การสร้างภาพที่น่าทึ่งจนตกตะลึงถือเป็นพิธีกรรมสำคัญของศิลปะแบบบาโรก และนีโอบาโรก

การเล่าเรื่องเล่าข้ามสื่อ

ลักษณะร่วมที่สำคัญของเทคโนโลยีในการสร้างงานในศตวรรษที่ 17 และศตวรรษที่ 21 คือความสามารถในการผลิตซ้ำทั้งรูปแบบ และความหมายเพื่อตอบสนองความต้องการบริโภคสื่ออย่างไม่มีที่สิ้นสุดของผู้ชม ยกตัวอย่างเช่น ความนิยมของภาพยนตร์เรื่องจูราสสิค พาร์ค (Jurassic Park) ในปี 1993 โดยสตีเวน สปีลเบิร์ก ส่งผลให้เนื้อหาเกี่ยวข้องกับการใช้เทคโนโลยีสมัยใหม่ในการตกแต่งพันธุกรรมซ้ำอย่างต่อเนื่อง เช่น ในปี 1997 ถูกสร้างเป็นคอมพิวเตอร์เกมสับนเครื่องเล่นเพลย์สเตชัน “เดอะ ลอสต์ เวิลด์ จูราสสิค พาร์ค” (The Lost World: Jurassic Park) หรือในปี 1999 สร้างเป็นสวนสนุก “จูราสสิค พาร์ค เดอะไรด์” (Jurassic Park: The Ride) เรื่องเล่าแบบนี้โอบาโรกเป็นเรื่องเล่าที่ไม่จบในตัว แต่เป็นเครือข่ายหลายเรื่องคู่ขนานผสมผสาน และขยายออกไปร่วมกับสื่อหลากหลายรูปแบบ (Ndalianis, 2004, p. 1-2)

การซ่อนจุดเริ่มต้นของเรื่อง

สุนทรียศาสตร์แบบบาโรกในศตวรรษที่ 17 และนีโอบาโรกในศตวรรษที่ 21 คือศิลปะที่องค์ประกอบทุกอย่างพยายามพุ่งออกจากกรอบ หรือข้อจำกัดเพื่อสร้างลักษณะไร้ขีดจำกัด ภาพยนตร์ในปัจจุบันกลายเป็นเรื่องเล่าที่ไม่มีจุดเริ่มต้นและจุดจบ เช่น การเริ่มต้นเรื่องของ “สตาร์วอร์” ในปี 1997 เรื่องเกิดขึ้น “กลาง” หรือ “ระหว่าง” สงครามที่ผู้ชมไม่ได้รับรู้ถึงจุดเริ่มต้น จุดเริ่มต้นที่ซ่อนเร้น (hidden beginning) คือลักษณะสำคัญอย่างหนึ่งของนีโอบาโรก เรื่องเริ่มต้นที่โหดร้ายในอดีตกลับ เนื้อเรื่องแบบไม่จบในตัว และไม่มีกำหนดจบคือการหลุดออกจากกรอบการเล่าเรื่องแบบดั้งเดิม นีโอบาโรกนำแบบแผนดั้งเดิมมาเพิ่มเติมให้มากขึ้น ซับซ้อนขึ้น เพื่อปฏิเสธข้อจำกัดของการมีขอบเขตสามารถเพิ่มเติมเนื้อหาทั้งในแบบภาคต่อ และภาคต้นได้ในทุกช่วง (Ndalianis, 2004, p. 24-25)

การสร้างให้เป็นชุดที่ต่อเนื่อง

ในยุคบาโรกศตวรรษที่ 17 ศิลปินหลายท่านได้เริ่มต้นการสร้างงานแบบเป็นชุดต่อเนื่อง ซึ่งมีความคล้ายคลึงกับรูปแบบเนื้อหาของสื่อบันเทิงในยุคปัจจุบันที่เป็นเรื่องเล่าแบบมีหลายศูนย์กลาง (polycentrism) โครงสร้างแบบเปิดที่สามารถขยายเรื่อง และตัวละครข้ามสื่อ วอลเตอร์ เบนจามิน (Walter Benjamin) ได้แสดงทรรศนะด้านบวกต่อรูปแบบการทำซ้ำ และการสร้างเป็นชุดต่อเนื่อง (Ndalianis, 2004, p. 60) ว่าเป็นการสร้างสรรค์สิ่งใหม่ด้วยการทำซ้ำเพื่อขยายตัว และปรับเปลี่ยนให้แตกต่าง หรือสมบูรณ์กว่าต้นฉบับ

การนำเสนอเรื่องเล่าแบบหลายทาง

ซีลส์ เดอเลซ (Gilles Deleuze) ได้ให้นิยามบาโรก (สืบเนื่องต่อมาถึงนีโอบาโรก) ว่าเป็นรูปแบบของระบบที่เป็นวงกตแบบหลายทาง (multicursal labyrinth) เปิดโอกาสให้ผู้เล่นได้เลือกช่องทางเดินไม่ได้บังคับทางเดิน วัฒนธรรมของศตวรรษที่ 17 หลงใหลในรูปแบบของวงกตแบบหลายทาง เช่น ภาพเขียนบนวิหารแบบบาโรกผลงาน “การเชิดชูพระสันตะปาปาอุร์บันที่ 8” (The Glorification of Urban VIII) โดยศิลปินชาวอิตาลี ปีเอโตร ดา กอร์โตน่า (Pietro da Cortona) ภาพเขียนถูกแบ่งออกเป็น 5 ส่วน หรือ 5 เรื่อง (ภาพที่ 1) การติดตามเนื้อหาของภาพเขียนบนเพดานขนาดใหญ่ภาพนี้ ผู้ชมสามารถเลือกชมองค์ประกอบของภาพบริเวณใดก่อนก็ได้เหมือนการเล่นเกมในวงกตแบบหลายทาง (Ndalianis, 2004, p. 80-86)



ภาพที่ 1 การเชิดชูพระสันตะปาปาอุร์บันที่ 8 โดย ปีเอโตร ดา กอร์โตน

Note: From Ndalianis, 2004, pp.161

การอ้างอิงเนื้อหาจากแหล่งอื่น และอ้างอิงต้นฉบับของตนเอง

ในศตวรรษที่ 17 ความนิยมของหนังสือในกลุ่มชนชั้นกลางทำให้หนังสือได้ถูกผลิตซ้ำ หรือสร้างเป็นชุดต่อเนื่อง เช่น “ดอนกิโฆเต้ แห่งลามันช่า ขุนนางต่ำศักดิ์นักฝัน” (Don Quixote de la mancha) ของนักเขียนชาวสเปน มิเกล เด เซร์บันเตส (Miguel de Cervantes) ถูกสร้างเป็นชุดต่อเนื่อง และมีเนื้อหาอ้างอิงถึงนิยายเรื่องอื่นในสมัยเดียวกัน สำหรับศตวรรษที่ 21 เรื่องเล่าในสื่อบันเทิงสมัยใหม่นอกจากจะอ้างอิงเนื้อหาจากแหล่งอื่นแล้ว ในบางกรณียังอ้างอิงเนื้อหาต้นฉบับของตนเองทำให้ “ความเป็นต้นฉบับ” ไม่ใช่ต้นฉบับที่มีเพียงหนึ่งเดียว แต่เป็นต้นฉบับที่หลากหลาย เช่นภาพยนตร์ “ผีอมตะ 2” (Evil Dead II) ที่เป็นเหมือนการทำซ้ำผีอมตะภาคต้นฉบับในรูปแบบใหม่ มากกว่าจะเป็นภาพยนตร์ภาคต่อ (Ndalianis, 2004, p. 74)

การมีจุดศูนย์กลางที่เคลื่อนตามผู้ชม

ลักษณะสำคัญอย่างหนึ่งของศิลปะบาโรกที่แตกต่างกับผลงานศิลปะในยุคคลาสสิก หรือยุคฟื้นฟูในศตวรรษที่ 15 คือ ศิลปะบาโรกเชื่อเชิญให้ผู้ชมเปลี่ยนตำแหน่ง หรือเปลี่ยนมุมมองในการชม ศิลปินไม่ได้กำหนดศูนย์กลางในการรับชม ความแตกต่างของศิลปะ 2 ยุคสมัยนี้สามารถเห็นได้อย่างชัดเจนเมื่อเปรียบเทียบผลงานประติมากรรม “เดวิด” (David) ระหว่างมีเกลันเจโล (Michelangelo) และเบอร์นินี (Bernini) (ภาพที่ 2)



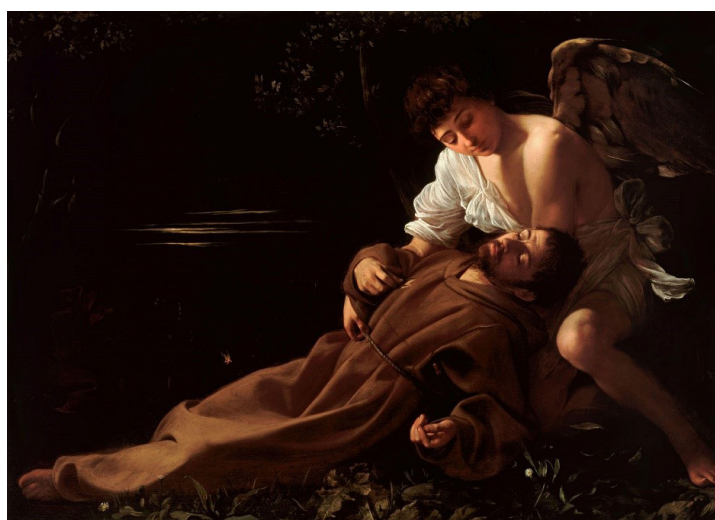
ภาพที่ 2 ภาพเปรียบเทียบเดวิดโดยมีเกลันเจโล และเบอร์นินี

Note: From Ndalianis, 2004, p. 153-154

เดวิดของมีเกลันเจโล มีท่าสบบนึ่ง “ก่อนการต่อสู้” ตำแหน่งในการรับชมที่ดีที่สุดบริเวณตรงกลาง (Ndalianis, 2004, p. 80-86) แตกต่างจากเดวิดของเบอร์นินี ศิลปินยุคบาโรกจัดทำทาง “ระหว่างการต่อสู้” ทำให้มุมมองในการรับชมนั้นแตกต่างไปตามตำแหน่งการยืนของผู้ชม เดอเลิซได้นิยามศิลปะลักษณะนี้ว่า “สถาปัตยกรรมแห่งการมองเห็น” (architectures of vision) (Ndalianis, 2004, p. 152) กล่าวคือความสัมพันธ์ระหว่างตำแหน่งของผู้ชม และสิ่งที่ได้รับชมคือสิ่งสำคัญ เหมือนภาพยนตร์ในยุคปัจจุบันที่กล้องเปลี่ยนทิศทางไปยังมุมมองต่างๆ อย่างรวดเร็ว สร้างมิติความลึกจำลองให้รู้สึกเหมือนท่องเที่ยวไปในความลึกที่จุดศูนย์กลางถูกเปลี่ยนตำแหน่งอย่างต่อเนื่อง จุดศูนย์กลางความสนใจในการรับชมไม่ใช่บริเวณกลางจอภาพยนตร์อีกต่อไป เพราะตำแหน่งของผู้ชมแต่ละคนได้กลายเป็นศูนย์กลางของการรับชมที่ต้องเลือกสนใจพื้นที่บางส่วนของจอภาพยนตร์

การนำเสนออารมณ์ที่ไม่สามารถบรรยายได้

ในผลงานจิตรกรรมของคาราวาจี และประติมากรรมของเบอร์นินีผ้าที่ห่อหุ้มเรือนร่างได้แสดงการ “พับ” ที่เคลื่อนไหวในลักษณะคล้ายรูปคลื่นพุ่งออกจากร่างกายเข้าสู่ลำแสงที่ส่องสว่าง สำหรับแสงที่ส่องมานั้นในบางครั้งอาจมองไม่เห็น หรือเห็นไม่ชัดเจน แต่ด้วยการจัดองค์ประกอบท่าทางของตัวแบบในภาพสื่อสารให้ผู้ชมสามารถรับรู้ถึงการปรากฏของแสงได้ (Swoboda, 2019, p. 21) เช่น ในภาพเขียน “ความปิติยินดีของนักบุญฟรานซิสแห่งอาซิซี” (Saint Francis of Assisi in ecstasy) ร่างกายของนักบุญฟรานซิสนอนราบอยู่ในอ้อมกอดของเทวดา แม้ในภาพจะไม่มีแสงส่องให้ลำแสงส่องตรงลงมาที่นักบุญอย่างชัดเจน แต่คาราวาจีได้เขียนให้มือด้านซ้ายของนักบุญแสดงอาการกิริยาเหมือนกำลังรับแสงที่ทอดมาจากเบื้องบน (ภาพที่ 3) การเคลื่อนไหวการพับของผ้าในทิศทางที่พุ่งไปสู่แสงสร้างอารมณ์ความรู้สึกให้ผู้ชมรับรู้ถึงจิตของนักบุญฟรานซิสที่ออกจากร่างเพื่อสื่อสารกับอาณาจักรของพระเจ้าในช่วงเวลาของความปิติ (Careri, 2019, p. 57–59) ด้วยเทคนิคเขียนภาพที่ซับซ้อนดังกล่าวคาราวาจีแสดง “จิต” ซึ่งเป็นสิ่งที่ไม่สามารถเห็นให้สามารถรับรู้ได้



ภาพที่ 3 “ความปิติยินดีของนักบุญฟรานซิสแห่งอาซิซี” (Saint Francis of Assisi in ecstasy) โดย คาราวาจี

Note: From *Saint Francis of Assisi in Ecstasy*, Wikipedia. [https://en.wikipedia.org/wiki/Saint_Francis_of_Assisi_in_Ecstasy_\(Caravaggio\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Saint_Francis_of_Assisi_in_Ecstasy_(Caravaggio))

อีกตัวอย่างที่น่าสนใจคือผลงานประติมากรรม “ความปิติยินดีของนักบุญเทเรซา” (Ecstasy of Saint Teresa) (Ecstasy of Saint Teresa) เบร์นินีใช้ทักษะเฉพาะตัวสร้างรอยยับของผ้าเกิดการเคลื่อนไหวจากด้านล่างพุ่งขึ้นด้านบน เหมือนเปลวไฟที่พุ่งจากเท้าของนักบุญเทเรซาขึ้นสู่ร่างกายส่วนบนทั้งหมด หรือพุ่งเข้าหาแสงที่มาจากเบื้องบน (ภาพที่ 4) ลูกศรในมือเทวดา และสีหน้าที่แสดงความเจ็บปวดได้สื่อสารกับผู้ชมอย่างชัดเจนว่านักบุญเทเรซาถูกลูกศรจากสวรรค์แทงเข้าที่หน้าอกจนเป็นบาดแผลภายในจิต (Careri, 2019, p. 61) เช่นเดียวกันกับผลงานจิตรกรรมของคาราวาจิโอ การเคลื่อนไหวของผ้ารูปแบบคลื่นในประติมากรรมของเบร์นินีนำผู้ชมให้สัมผัสถึงอารมณ์ความรู้สึกที่ไม่อาจบรรยายได้ด้วยตัวอักษร หรือคำพูด



ภาพที่ 4 “ความปิติยินดีของนักบุญเทเรซา” (Ecstasy of Saint Teresa) โดย เบร์นินี

Note: From *Ecstasy of Saint Teresa*, wikipedia. https://en.wikipedia.org/wiki/Ecstasy_of_Saint_Teresa

ศิลปินบาโรกสร้างงานถ่ายทอดอารมณ์ความรู้สึกที่ไม่เคยประสบพบเจอ ในรูปแบบเดียวกับภาพยนตร์สมัยใหม่ ใช้ความสามารถในการสร้างภาพด้วยคอมพิวเตอร์นำเสนออารมณ์ที่ไม่สามารถบรรยายได้ เช่น การสร้างภาพตัวละครแหลกสลายกลายเป็นผงแทนการแสดงความรู้สึกสูญเสีย หรือการสร้างโลกในอนาคตที่ล่มสลายเพื่อบรรยายถึงความล้มเหลวของสังคมปัจจุบัน

การศึกษาสุนทรียศาสตร์แบบนีโอบาโรกแสดงสาระสำคัญของสื่อบันเทิงในยุคปัจจุบัน 8 ประการ การวิจัยสร้างสรรค์ในครั้งนี้จะประยุกต์เทคนิคดังกล่าวในบางเทคนิคเพื่อสร้างสรรค์ผลงาน

จิตรกรรมฝาผนังล้านนา และนีโอบาโรก

นีโอบาโรก และจิตรกรรมฝาผนังล้านนามีลักษณะที่คล้ายกัน คือเป็นผลงานศิลปะที่ปรับเปลี่ยนแผนผังเดิมให้เข้ากับรูปแบบเฉพาะของช่วงเวลา และค่านิยมของศิลปินผู้สร้างงาน การผสมผสานทางวัฒนธรรมส่งผลให้จิตรกรรมฝาผนังล้านนามักมีเนื้อหาที่เล่าเรื่องทางศาสนา ร่วมกับการแสดงวิถีชีวิตของคนในท้องถิ่น ลักษณะเฉพาะของท้องถิ่นปรากฏให้เห็นอย่างชัดเจนในภาพเขียนผ่านการนำเรื่องราว เหตุการณ์ หรือบุคคลที่ศิลปินผู้เขียนภาพให้ความสนใจมาสอดแทรกไว้ในภาพ เช่น ในจิตรกรรมวัดภูมินทร์มีการเขียนภาพชาว “ปากเกอะญอ” กลุ่มบุคคลที่มีบทบาททางการค้าในอาณาจักรล้านนา หรือภาพชิวโกมารภัจจ์ ผู้ถวายการรักษาพระพุทธเจ้าที่ถูกเขียนให้มีรูปลักษณ์เหมือนหมอตะวันตก “มิชชันนารี” ในสมัยนั้น (Kaewpenthong, 2013, p. 136-137) ลักษณะที่กล่าวไปมีความคล้ายคลึงกับเรื่องเล่าแบบบาโรก และนีโอบาโรกที่นำอุดมการณ์ ความเชื่อ ของยุคนั้นมาอ้างอิงเพื่อดึงดูดผู้ชมให้มีส่วนร่วมในการชม

อย่างไรก็ตามการปรับเปลี่ยนเนื้อหาให้สัมพันธ์กับ “สายตา” ของผู้คนในท้องถิ่นในจิตรกรรมฝาผนังล้านนา และนีโอบาโรกมีความแตกต่างกันตรงที่ในสังคมล้านนานั้นเจตคติความมุ่งหมายของจิตรกร หรือ ช่างแต้มสนใจคือการนำเสนอประสบการณ์ตรงจากวัฒนธรรม และสิ่งแวดล้อมรอบตัว แต่ในสังคมสมัยใหม่นีโอบาโรกความสนใจของผู้สร้างนั้นสัมพันธ์กับความเป็นไปของโลกที่รับแรงของอิทธิพลของเศรษฐกิจ เทคโนโลยี และการเมืองหล่อหลอมผู้คนต่างชาติ ต่างวัฒนธรรมให้กลายเป็นสังคมเดี่ยว ภาพจิตรกรรมฝาผนังล้านนาจึงเป็นสื่อสะท้อนวัฒนธรรมท้องถิ่น แต่ภาพยนตร์สมัยใหม่แบบนี้โอบาโรกคือภาพแทนของสังคม วัฒนธรรม และสถานการณ์ในโลกร่วมสมัย

การศึกษาลักษณะร่วมของนีโอบาโรก และจิตรกรรมฝาผนังล้านนาให้ประเด็นทางความคิดกับผู้เขียนที่จะสร้างผลงานแอนิเมชันที่สะท้อนคุณค่าของวัฒนธรรมดั้งเดิมเข้ากับรูปแบบเฉพาะของช่วงเวลา และค่านิยมร่วมสมัย ผสมผสานภาพแทนของวัฒนธรรมท้องถิ่นเข้ากับประเด็นปัญหาสำคัญของโลกร่วมสมัยเพื่อสะท้อนปัญหาการผลิตซ้ำทางวัฒนธรรมที่ในอนาคตจะทำให้สังคมทั้งในระดับท้องถิ่น และระดับโลกเป็นสังคมไร้รากเหง้า

การสร้างสรรค์ผลงาน

การสร้างสรรค์ผลงานสามารถแบ่งหัวข้อตามความสำคัญได้ดังนี้

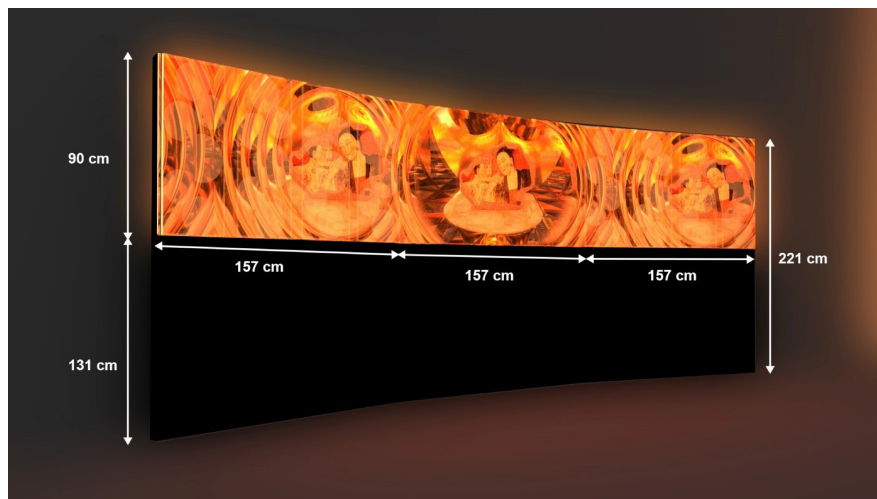
แนวคิดผลงานสร้างสรรค์

สร้างสรรค์ผลงานแอนิเมชันในประเด็นของการผลิตซ้ำวัฒนธรรม โดยนำเสนอผลงานแอนิเมชันแสดงความก้าวหน้าของโลกอนาคตที่พัฒนาล้ำสมัยจนถึงขีดสุด เทคโนโลยีการผลิตซ้ำสร้างความคลุมเครือเกี่ยวกับความหมาย และความสำคัญของประวัติศาสตร์ เพราะ “วัฒนธรรมการผลิตซ้ำให้กลายเป็นสินค้า” ในอดีตเปลี่ยน การรับรู้เกี่ยวกับประวัติศาสตร์ให้เป็นเพียงรูปแบบ หรือวัตถุทางกายภาพที่สามารถผลิตซ้ำได้ การสูญเสียความจริงของประวัติศาสตร์

ทำให้วัฒนธรรมเป็นอิสระจากสังคม เพราะสูญเสียคุณค่าดั้งเดิมกลายเป็นผลผลิตของสินค้ารูปแบบหนึ่ง

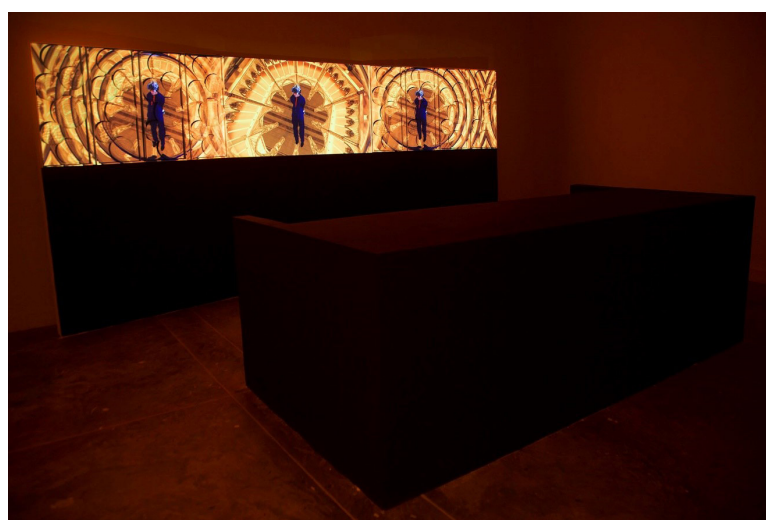
รูปแบบการนำเสนอผลงานสร้างสรรค์

นำเสนอผลงานในรูปแบบ แอนิเมชันอินสตอลเลชัน โดยฉายผลงานแอนิเมชันบนจอรับภาพต่อเนื่อง 3 จอ แอนิเมชันที่จอกกลางแสดงเนื้อหาประเด็นการผลิตข้าววัฒนธรรมตามแนวคิดผลงานสร้างสรรค์ ส่วนแอนิเมชันในจอด้านซ้ายและขวา นำเสนอภาพซ้ำของแอนิเมชันจอกกลางที่เคลื่อนตัวเป็นจังหวะแบบคลื่นไหลบ่าบนระนาบ 2 มิติ เข้าปะทะกับวัสดุพื้นเพื่องรูปทรงกลมแบบเครื่องจักร 3 มิติ (ภาพที่ 5) การพุ่งปะทะนี้มีลักษณะเหมือนทำสำเนาคัดลอกให้ภาพแบบ 2 มิติ กลายเป็นภาพใหม่ที่มีความลึกจริงแบบ 3 มิติ การฉายภาพแอนิเมชันให้เคลื่อนไปในทิศทางเดียวอย่างต่อเนื่องจะเกิดรูปทรงใหม่ที่ไม่สามารถควบคุม และไม่สามารถย้อนกลับไปคงสภาพเดิม การเคลื่อนที่



ภาพที่ 5 ภาพจำลองพื้นที่แสดงงาน

Note: From © Korakot Jairak 10/01/2021



ภาพที่ 6 ภาพผลงานในห้อง Annex หอศิลป์วัฒนธรรม มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

Note: From © Korakot Jairak 10/01/2021

การแสดงผลงานในรูปแบบนิทรรศการ

นิทรรศการแอนิเมชันอินสตอลเลชัน “A Chip Off the Old Block” จัดแสดง ณ ห้อง Annex หอศิลป์วัฒนธรรม มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ (ภาพที่ 6) พิธีเปิดนิทรรศการ วันที่ 5 มีนาคม 2564 เวลา 17.00 น. นิทรรศการระหว่างวันที่ 5 – 8 มีนาคม 2564

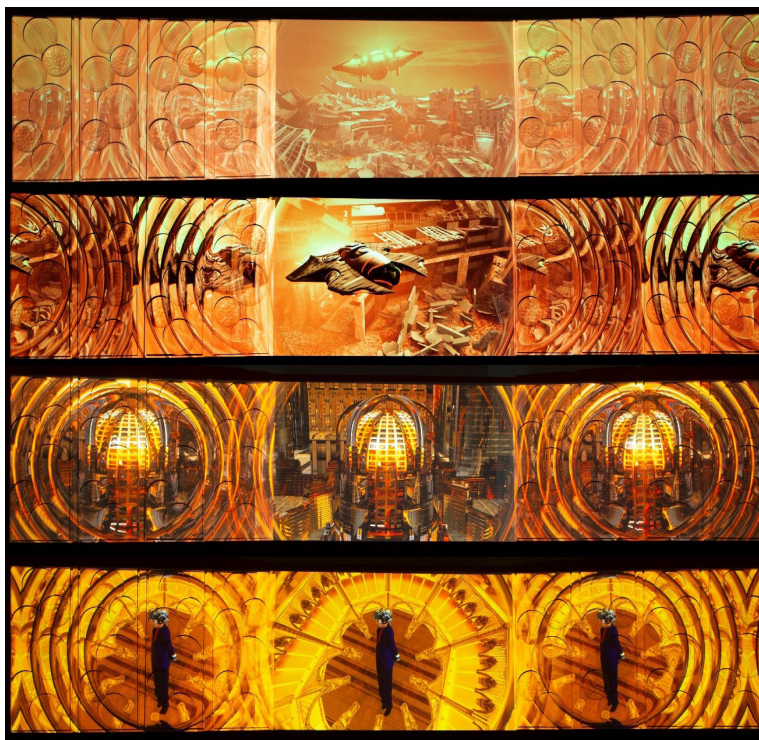
บทวิเคราะห์ผลงานสร้างสรรค์

การสร้างสรรค์ผลงานครั้งนี้ทำให้ผู้เขียนพิจารณาถึงลักษณะสำคัญหลายประการในผลงาน โดยจะเรียงลำดับการวิเคราะห์แยกเป็นหัวข้อดังนี้

การประยุกต์สุนทรียศาสตร์แบบนีโอบาโรกเพื่อสร้างแอนิเมชัน “A Chip Off the Old Block”

การสร้างโลกจำลองที่ยิ่งใหญ่อลังการ

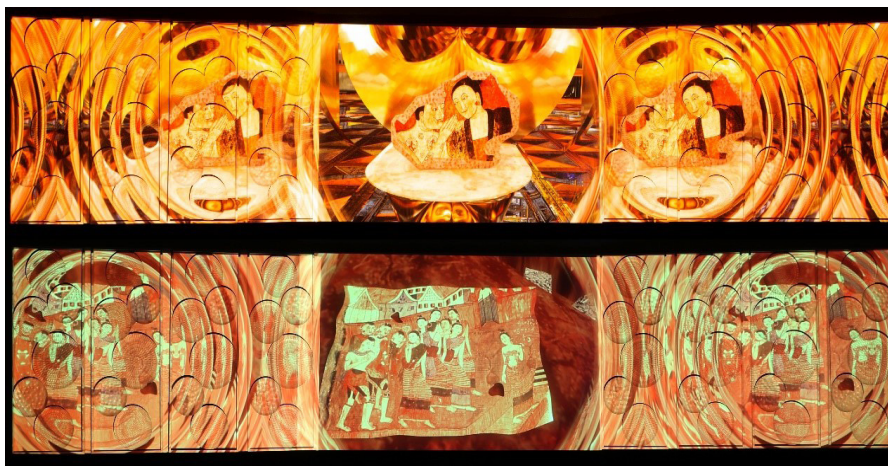
การสร้างภาพให้ดูใหญ่โต อลังการ หรือ “สเปคทะเคิล” (spectacle) กลายเป็นแบบแผนทั่วไปที่เกิดขึ้นในแอนิเมชันยุคปัจจุบัน การสร้างสรรค์ผลงานแอนิเมชัน “A Chip Off the Old Block” ไม่ได้ปฏิเสธแบบแผน ของยุคสมัยปัจจุบัน ในทางตรงข้ามการสร้างสรรค์ผลงานในครั้งนี้ นำแบบแผนของความอลังการที่ได้รับความนิยมอยู่แล้วมาประยุกต์สร้างสรรค์ให้เกิดรูปแบบเฉพาะตัวกับผลงาน (ภาพที่ 7)



ภาพที่ 7 แอนิเมชัน “A Chip Off the Old Block” การสร้างภาพให้ดูใหญ่โต อลังการตามสมัยนิยม

Note: From © Korakot Jairak 12/05/2021

“A Chip Off the Old Block” จำลองโลกอนาคตเหตุการณ์ที่อาจเกิดขึ้นในอีก 100 ปีข้างหน้า โลกอนาคตที่ถูกสร้างขึ้นนี้หากเปรียบเทียบเชิงวิเคราะห์กับความจริงจะพบว่า เทคโนโลยี สภาพแวดล้อม และภาษาการพูดของมนุษย์ในโลกอนาคตย่อมจะต้องเป็นสิ่งที่ “ไม่สามารถเข้าใจได้” สำหรับผู้ชมที่ดำรงชีวิตอยู่ในโลกยุคปัจจุบัน ดังนั้นเพื่อแสดงถึงความแตกต่างทางอารยธรรมนับ 100 ปี ผู้เขียนได้สร้างให้ผลงานแอนิเมชันมีรูปแบบการดำเนินเรื่องที่เข้าใจยาก เช่น การปรับแต่งเสียงพูดของตัวละครให้มีลักษณะกึกก้อง แต่ไร้ชีวิตเหมือนเป็นเครื่องจักร หรือการแสดงภาพกิจกรรมการใช้เทคโนโลยีอนาคตที่ทำให้ผู้ชมซึ่งเป็นคนยุคปัจจุบันเกิดความสงสัยในพฤติกรรมที่ไม่เคยพบเห็น ท่ามกลางโลกที่ไม่คุ้นชินเพราะเป็นวัฒนธรรมอนาคตผู้เขียนได้แทรกเทคโนโลยีข้างฝีมือแบบดั้งเดิม “ผลงานจิตรกรรมฝาผนังล้านนา” เพื่อให้เป็นจุดเด่นแสดงวัฒนธรรมดั้งเดิมที่เป็นรากเหง้า หรือสิ่งที่ผู้ชมคุ้นชิน ซึ่งสามารถรับรู้และเข้าใจแม้ว่าจะพบเจอภาพเหล่านี้ในอีก 100 ปี ข้างหน้าผู้ชมก็จะสามารถระลึกถึงความผูกพันและความทรงจำในอดีต อดีตจึงเป็นสิ่งเดิมที่ไม่เปลี่ยนแปลงเพราะเป็นวิถีชีวิต และอารยธรรมร่วมสมัยของผู้ชม แตกต่างกับเทคโนโลยีที่เปลี่ยนแปลงทุกวินาทีจนกลายเป็นสิ่งล้าสมัยที่ไม่อาจเข้าใจ (ภาพที่ 8)

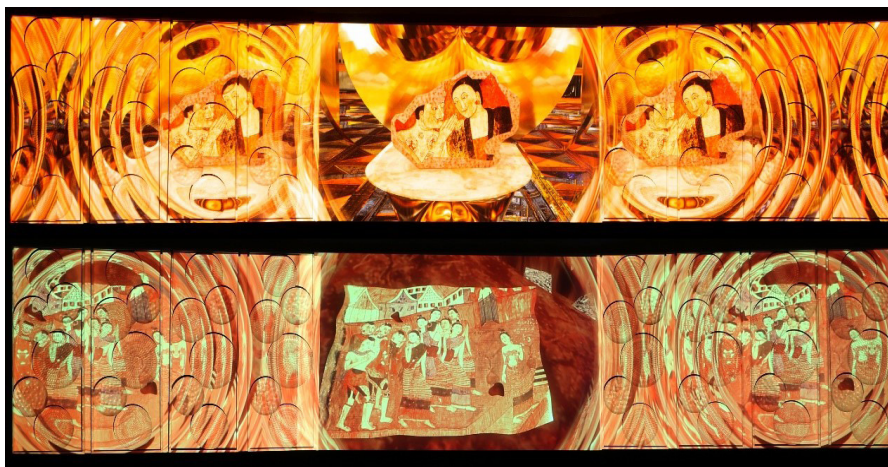


ภาพที่ 8 การแทรก “ผลงานจิตรกรรมฝาผนังล้านนา” ในฉากต่าง ๆ

Note: From © Korakot Jairak 12/05/2021

การซ่อนจุดเริ่มต้นของเรื่อง

“A Chip Off the Old Block” ดำเนินเรื่องตามกลยุทธ์การเล่าเรื่องแบบนีโอบาโรก ทำให้เป็นรูปแบบไร้การควบคุม (losing control) ที่จะกำหนดให้เป็นไปตามบรรทัดฐานเดิม (norm) เพื่อสร้างลักษณะไร้ขีดจำกัดให้สามารถคิดต่อได้อย่างหลากหลายแง่มุม เรื่องเล่าถูกออกแบบให้ไม่มีจุดเริ่มต้น และจุดจบ โดยเรื่องเริ่มต้นขึ้น “กลาง” หรือ “ระหว่าง” การเจรจาต่อรองแลกเปลี่ยนสินค้าระหว่างมนุษย์ และหุ่นจำลองจากมนุษย์ (ภาพที่ 9) เนื้อเรื่องนำผู้ชมไปปะทะกับสถานการณ์ของโลกอนาคตโดยไม่ได้นำเสนอตัวละครให้ผู้ชมรู้จักเพื่อสร้างความสงสัย และเร้าอารมณ์การรับชมด้วยการนำเสนอภาพฉาก และสถานที่ซึ่งไม่คุ้นชิน



ภาพที่ 9 ฉากเริ่มต้น แสดงการเจรจาต่อรองแลกเปลี่ยนสินค้าระหว่างมนุษย์ และหุ่นจำลองจากมนุษย์

Note: From © Korakot Jairak 12/05/2021

การอ้างอิงเนื้อหาจากแหล่งอื่น และอ้างอิงต้นฉบับของตนเอง

“A Chip Off the Old Block” มีเนื้อหาอ้างอิงถึงเหตุการณ์ และวัฒนธรรมสมัยเพื่อปรับความสัมพันธ์ให้ผู้ชมเกิดความรู้สึกร่วมกับเวลา และเหตุการณ์ในบริบทที่เกี่ยวข้องกับผู้ชม โดยสามารถสรุปรายละเอียดการอ้างอิงที่สำคัญได้ดังนี้

การอ้างอิงเทคโนโลยีการผลิตซ้ำ

โลกยุคปัจจุบันวิทยาการการผลิตซ้ำได้ก้าวหน้าอย่างรวดเร็วทำให้สถานภาพของ “วัตถุต้นแบบ” ถูกท้าทายจนถึงขั้นวิกฤติ ในเนื้อเรื่องแอนิเมชันได้มีฉากอ้างอิงการใช้เทคโนโลยีการผลิตซ้ำ ทำสำเนาวัตถุทางวัฒนธรรมให้เป็นสินค้าเพื่อสะท้อนประเด็น “การลดรูป” ประวัติศาสตร์ได้ถูกทำให้เป็นสิ่งที่จับต้องได้ผ่านการทำให้กลายเป็นเรื่องของรูปแบบที่สามารถเลียนแบบ และผลิตซ้ำ กระบวนการทำให้วัฒนธรรมเป็นสินค้าคือ ภาวะที่เกิดขึ้นจริงในยุคปัจจุบันโดยมักจะถูกมองในแง่ลบ แต่ในเนื้อเรื่องได้แสดงการล้อเลียน (parody) นำเหตุการณ์จริงมาทำให้แปลกจากเดิมโดยแสดงภาพของมนุษย์ในโลกอนาคตที่มองเทคโนโลยีการผลิตซ้ำในทางบวก

การอ้างอิงประเด็นปัญหาในสังคมร่วมสมัย

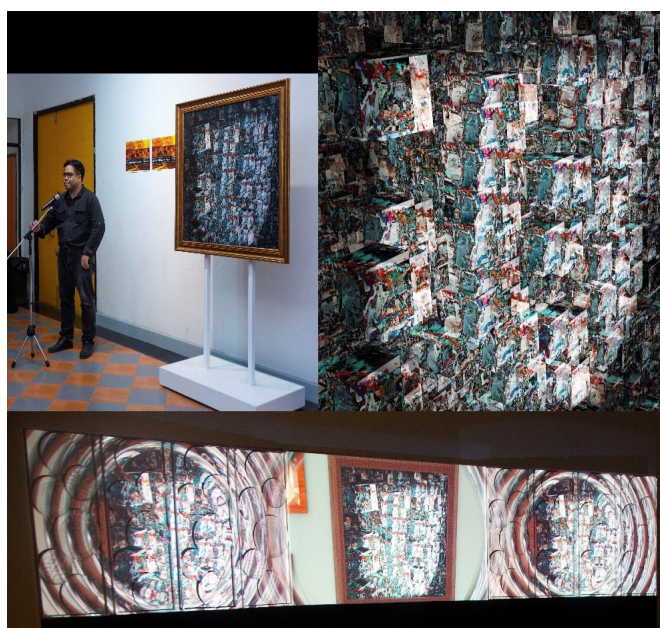
ในเนื้อเรื่องแอนิเมชันได้มีการนำประเด็นปัญหาสังคมร่วมสมัย เช่น การแพร่ระบาดของไวรัส ปัญหาความเสื่อมโทรมของธรรมชาติ ปัญหาฝุ่นควันมาแสดงแบบขยายให้รุนแรงเกินจริงด้วยการแสดงภาพโลกในอนาคตที่สภาพแวดล้อมทุกอย่างดูไร้คุณค่า และความหมายจนเหมือนหลุมทิ้งขยะขนาดใหญ่ โทนีสีเหลืองผสมส้มแสดงอารมณ์ความรู้สึกรุนแรงสะท้อนถึงความอับการแบบไม่น่าอยู่ โลกอนาคตในเรื่องจึงเป็นเหมือนกระจกสะท้อนความผิดพลาดในระดับอารยธรรมเป็นความจริงที่จะต้องเกิดขึ้นในอนาคตหากวิกฤตของปัญหาต่าง ๆ ในปัจจุบันไม่ถูกแก้ไขอย่างถูกต้อง

การอ้างอิงจิตรกรรมฝาผนังล้านนามาประยุกต์ในการสร้างสรรค์ผลงาน

การสร้างสรรค์ผลงานในครั้งนี้ได้มีการอ้างอิงจิตรกรรมฝาผนังล้านนาหลายภาพมานำเสนอในแอนิเมชัน โดยภาพที่ได้นำมาอ้างอิงเป็นภาพที่มีชื่อเสียงในระดับที่เป็นตัวแทนของความเป็นภาพจิตรกรรมฝาผนังล้านนา เช่น ภาพ “กระซิบ” หรือ “ภาพปูมาน ย่ามาน” จากวัดภูมินทร์ที่เขียนขึ้นราว พ.ศ. 2410-2417 ในปัจจุบันความมีชื่อเสียงของภาพทำให้ภาพถูกผลิตซ้ำปรากฏอยู่ในสินค้า เช่น เสื้อยืด ไปรษณียบัตร หรือแม้แต่ข้าวของแต่งบ้าน กล่าวได้ว่ามีสถานะทั้งเป็นตัวแทนของวัฒนธรรมท้องถิ่นดั้งเดิม และวัฒนธรรมประชานิยมยุคใหม่ แอนิเมชันอ้างอิงภาพจิตรกรรมฝาผนังล้านนาเพื่อเน้นย้ำการเป็นสัญลักษณ์ของการผลิตซ้ำทางวัฒนธรรมด้วยการปรับแต่งโทนสีจากความคุ้นเคยของผู้ชมที่จดจำโทนสีของภาพว่าต้องมีโทนที่มาจากสีในธรรมชาติเช่น สีแดง ฟ้า ดำ น้ำตาลเข้ม แต่โทนสีที่เป็นภาพจำเหล่านั้นเมื่อเข้ามาอยู่ในงานแอนิเมชันจะถูกเปลี่ยนให้มีความรุนแรงเข้มข้น เพื่อแสดงสภาวะความไม่น่าอยู่ของโลกอนาคตในแอนิเมชัน

การอ้างอิงเชิงสัมพันธ์ภาพเขียน และแอนิเมชัน

ผู้เขียนได้สร้างสรรค์ภาพ “Ruins and Fragments of Cultural Reproduction” และนำมาติดตั้งไว้ด้านหน้าห้องแสดงผลงาน (ภาพที่ 10) การแสดงภาพเขียนจริงที่หน้าห้อง และทำซ้ำจำลองภาพเขียนในงานแอนิเมชันเป็นการนำเสนอความพรมั่วระหว่างเรื่องแต่ง และความจริง แสดงให้เห็นว่าแอนิเมชันเป็นเรื่องแต่งที่เกิดขึ้นจากการประกอบสร้างความจริง ผลงานไม่ได้มีองค์ประกอบแค่เรื่องเล่าตามจินตนาการของผู้สร้าง แต่เป็นการอ้างอิงหยิบยืม สิ่งที่มีอยู่จริง เพื่อนำเสนอทั้งความจริง และเรื่องสมมุติขยายความสัมพันธ์ของเรื่องแต่งสู่โลกจริง



ภาพที่ 10 ภาพ “Ruins and Fragments of Cultural Reproduction” ที่หน้าห้องนิทรรศการและในแอนิเมชัน

Note: From © Korakot Jairak 12/05/2021

การนำเสนออารมณ์ที่ไม่สามารถบรรยายได้

“A Chip Off the Old Block” สร้างโรงภาพยนตร์จำลองนำเสนอแอนิเมชันที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับการผลิตข้าวทางวัฒนธรรม แสดงอารมณ์ความรู้สึกของการผลิตข้าวผ่านเนื้อเรื่องแอนิเมชัน และการควบคุมจังหวะเคลื่อนไหวของภาพที่ไหลต่อเนื่องอย่างอิสระบนฉากรับภาพที่กำหนดอย่างเฉพาะเจาะจงให้องค์ประกอบวัตถุทรงกลมจัดวางเรียงซ้ำเหมือนเครื่องจักรฟันเฟืองของระบบสายพานผลิตข้าว การผลิตข้าวแบบเครื่องจักรถูกสร้างให้เห็นเป็นภาพทั้งในผลงานแอนิเมชัน และรับรู้ทางอารมณ์ความรู้สึกของการเคลื่อนไหวจริงบนฉากรับภาพที่ติดตั้งวัตถุทรงกลมแทนค่าความหมายของฟันเฟือง

การมีจุดศูนย์กลางที่เคลื่อนตามผู้ชม

ในผลงานแอนิเมชันอินสตอลเลชัน “A Chip Off the Old Block” สร้างจอรับภาพแบบ 3 จอต่อเนื่องให้โอบล้อมรอบผู้ชม ด้วยขนาดจอยาวประมาณ 4.71 เมตร และเว้นพื้นที่ด้านหลังให้ผู้ชมยืนไม่เกิน 5 เมตร การชมจอภาพขนาดใหญ่ในระยะปะชิดทำให้ผู้ชมไม่สามารถมองแบบ “เก็บรายละเอียด” ภาพทั้ง 3 จอได้พร้อมกัน หากจ้องมองจอทั้ง 3 จอ สายตาของผู้ชมจะต้องเลือกจะให้ความสำคัญกับจอภาพจอใดจอหนึ่ง ไม่สามารถรับรู้ภาพอย่างครบถ้วน การออกแบบตำแหน่งการวางจอ และสถานที่แสดงงานในลักษณะนี้เชื่อเชิญให้ผู้ชมเปลี่ยนตำแหน่ง หรือเปลี่ยนมุมมองในการชมโดยสังเกตได้อย่างชัดเจนว่าในระหว่างการรับชมนั้นผู้ชมหลายท่านที่เดินปรับเปลี่ยนตำแหน่งเพื่อหาจุดที่ดีที่สุด หรือจุดที่เห็นว่าน่าสนใจที่สุดในการชม (ภาพที่ 11) นอกจากนั้นการมีจอรับภาพ 3 จอ ทำให้มีตำแหน่งศูนย์กลางของกล้องเปลี่ยนแปลงอย่างต่อเนื่อง 3 ตำแหน่ง ภาพการเคลื่อนที่ของกล้องทั้ง 3 จอ สร้างให้เกิดมิติทางความลึกหลากหลายระยะ ต่างระดับมากกว่าการมีจอภาพเพียงจอเดียว



ภาพที่ 11 ผู้ชมเปลี่ยนตำแหน่งการชมตามต้องการ

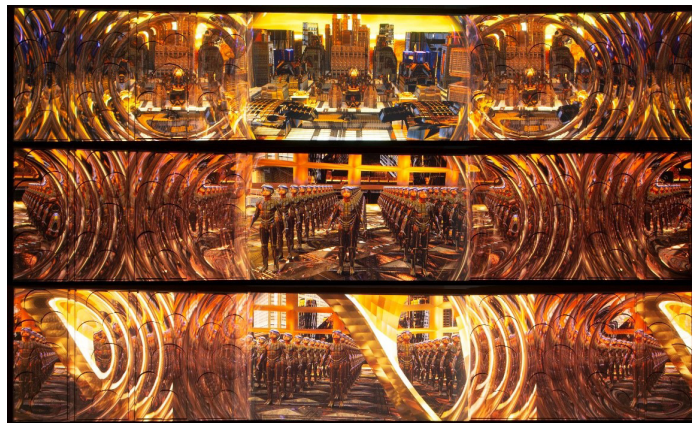
Note: From © Korakot Jairak 12/05/2021

บทวิเคราะห์เนื้อเรื่องแอนิเมชัน “A Chip Off the Old Block”

ในหัวข้อนี้จะทำการทบทวน และสำรวจเนื้อเรื่องแอนิเมชัน โดยมีการแยกหัวข้อรายละเอียดดังนี้

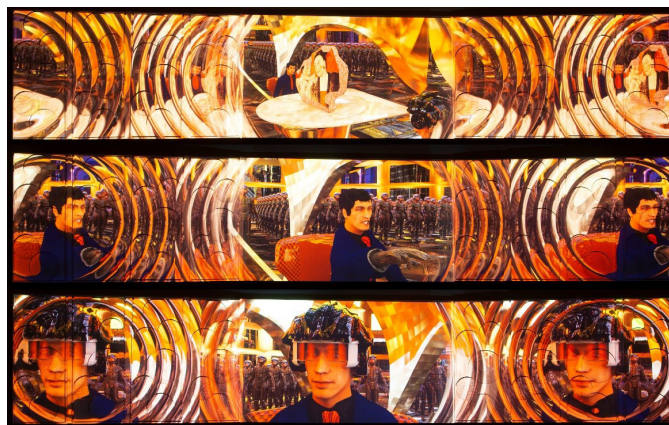
องค์ 1: การเริ่มต้นเรื่อง

เนื้อเรื่องมีตัวละคร 3 ตัว คือ 1) มนุษย์ 2) หุ่นจำลองจากมนุษย์ 3) หุ่น K.J R22 เพื่อสื่อสารถึงสังคมแห่งการผลิตซ้ำ ฉากเริ่มต้นของเรื่องได้แสดงภาพมุมกว้างของเมืองขนาดใหญ่จากนั้นซูมเข้าไปที่ภาพหุ่น K.J R22 ยืนเรียงแถวซ้อนกัน (ภาพที่ 12) การยืนนิ่งในตำแหน่งที่ซ้อนกันแสดงความหมายของการเป็นสินค้าที่รอการแลกเปลี่ยน เมื่อเรื่องดำเนินไปผู้ชมจะรับรู้ว่ารุ่น K.J R22 ทั้งหมดที่เห็นอยู่นี้ถูกสร้างขึ้นโดยมนุษย์เพียงคนเดียว สถานะของมนุษย์จึงยิ่งใหญ่ไม่แตกต่างจาก “พระเจ้า” ในฉากการสนทนาแลกเปลี่ยนสินค้าตัวละครมนุษย์ และหุ่นจำลองจากมนุษย์ได้ถูกแนะนำตัวครั้งแรกทั้ง 2 มีหน้าตา และการแต่งกายที่เหมือนกัน แตกต่างกันเพียงเสียงพูดที่หุ่นจะมีเสียงกังวานแบบเครื่องจักร และมนุษย์จะสวมหมวกเหล็กที่มีแว่นตาติดตั้งด้านหน้า (ภาพที่ 13)



ภาพที่ 12 หุ่น K.J R22 ยืนเรียงแถวซ้อนกัน

Note: From © Korakot Jairak 12/05/2021



ภาพที่ 13 มนุษย์สวมหมวกเหล็ก ในขณะที่หุ่นจำลองจากมนุษย์ไม่สวมหมวก

Note: From © Korakot Jairak 12/05/2021

บทสนทนาแลกเปลี่ยนสินค้าได้เปิดเผยความหลังของเรื่องว่ามนุษย์ได้สร้างหุ่นจำลองจากมนุษย์ขึ้นมาเพื่อให้ทำหน้าที่บางอย่างแทนตน แต่หุ่นจำลองจากมนุษย์ได้ขัดขึ้น และตั้งตนเป็นอิสระจากมนุษย์ ด้วยความต้องการที่จะแสดงศักยภาพให้เห็นว่ามันมีความสามารถที่สูงกว่ามนุษย์ หุ่นจำลองจากมนุษย์ได้สร้างเครื่องย้อนเวลาเพื่อจะเดินทางกลับไปยังอดีตนำสิ่งที่มนุษย์ไม่สามารถครอบครองได้กลับมา โดยหุ่นจำลองจากมนุษย์เลือกนำภาพเขียนจิตรกรรมฝาผนังล้านนากลับมา การแลกเปลี่ยนดำเนินไปด้วยความตึงเครียด มนุษย์ต่อรองกับหุ่นจำลองว่าหากต้องการหุ่น K.J R22 ตามจำนวนที่ต้องการ หุ่นจำลองต้องนำเครื่องย้อนเวลามาเป็นสิ่งแลกเปลี่ยนเพิ่มเติม หุ่นจำลองได้ปฏิเสธ และบอกกับมนุษย์ว่าหากต้องการเครื่องย้อนเวลาให้มนุษย์ไปค้นหาวิธีการสร้างขึ้นเอง มนุษย์กล่าวกับหุ่นจำลองว่าการที่ภาพจิตรกรรมฝาผนังล้านนาไม่สามารถแลกได้ “ราคา” ตามที่ต้องการนั้นเป็นเพราะภาพที่นำมาไม่ใช่ “รุ่นล่าสุด” หลังจากกล่าวประโยคนั้นมนุษย์ลุกขึ้นยืน และพาหุ่นจำลองไปยังวิหารที่จัดเก็บของมีค่า ภายในวิหารที่กว้างใหญ่มีวัตถุเพียงชิ้นเดียววางอยู่ที่แท่นวางของ (ภาพที่ 14) เมื่อกล้องซูมภาพเข้าไปจะพบว่าสิ่งที่วางอยู่ตรงกลางวิหารคือ “หมวกแก้ว” โดยมนุษย์ได้กล่าวกับหุ่นจำลองว่าหมวกแก้วใบนี้มีค่ามากกว่าภาพวาดจิตรกรรมฝาผนังล้านนา เพราะเป็นเทคโนโลยีรุ่นทันสมัยกว่า



ภาพที่ 14 มนุษย์พาหุ่นจำลองเข้าสู่วิหารขนาดใหญ่

Note: From © Korakot Jairak 12/05/2021

หุ่นจำลองจ้องมองหมวกเก็บด้วยความไม่เข้าใจว่าหมวกใบนี้เป็นเพียงวัตถุที่ถูกผลิตซ้ำในฐานะสินค้า วัตถุจำลองจะมีค่ามากกว่าภาพเขียนต้นฉบับของจริงได้อย่างไร มนุษย์อธิบายว่าการที่หุ่นจำลองไม่เข้าใจระบบความสัมพันธ์เชิงคุณค่าของสิ่งต่าง ๆ เป็นเพราะว่าในกระบวนการสร้างหุ่นจำลองนั้นมนุษย์กลัวว่าหุ่นจำลองจะมีความสามารถมากกว่าตนจึงได้ลบข้อมูลทางประวัติศาสตร์ทิ้งไป มนุษย์ท้าทายให้หุ่นจำลองค้นหาข้อมูลของศตวรรษที่ 21 เมื่อหุ่นจำลองสืบค้นก็ไม่พบในฐานข้อมูล มนุษย์สรุปว่าการไม่มีความรู้เกี่ยวกับประวัติศาสตร์ได้ส่งผลให้หุ่นจำลองไม่สามารถเข้าใจว่าหมวกเก็บเป็นรุ่นทันสมัยมีคุณค่ามากกว่า

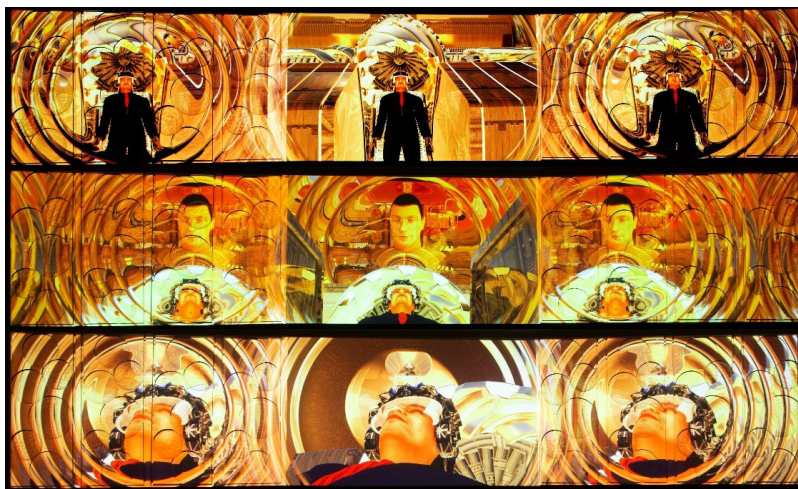
มนุษย์แสดงภาพจำลองของศตวรรษที่ 21 ฉายให้เห็นว่าสังคมในช่วงเวลานั้นให้ความสนใจกับเทคโนโลยี การจำลองเป็นอย่างมาก เพราะในกระบวนการจำลองนั้นจะมีการเก็บข้อมูลวัตถุต้นแบบไว้ในรูปแบบไฟล์ดิจิทัล ซึ่งจะไม่เปลี่ยนแปลงไปตามกาลเวลาเหมือนวัตถุต้นแบบ และจะผลิตซ้ำออกมากี่ชิ้นก็สามารถทำได้ จากนั้นมนุษย์ได้สร้างความตกตะลึงให้กับหุ่นจำลองว่าภาพจิตรกรรมฝาผนังล้านนาที่หุ่นจำลองนำมาแลกเปลี่ยนในตอนต้นเรื่องได้ถูกมนุษย์บันทึกข้อมูล และผลิตซ้ำเป็นสินค้าไปเรียบร้อยแล้ว (ภาพที่ 15) ดังนั้นการที่จะย้อนเวลากลับไปในอดีตไม่จำเป็นต้องนำ “ของต้นแบบ” กลับมาสู่ออนาคตเพราะเสียงที่จะนำเชื้อไวรัสจากอดีตติดมา การย้อนกลับไปเพื่อบันทึกข้อมูลวัตถุจากอดีตก็เพียงพอแล้ว เพราะข้อมูลที่ถูกบันทึกจะสามารถนำกลับมาทำซ้ำก็ครั้งที่ได้ในโลกอนาคต



ภาพที่ 15 ภาพจำลองของศตวรรษที่ 21 และการผลิตซ้ำภาพจิตรกรรมฝาผนังล้านนา

Note: From © Korakot Jairak 12/05/2021

ในขณะที่หุ่นจำลองกำลังสับสนจับต้นชนปลายไม่ถูก มนุษย์ได้อธิบายต่อว่าหุ่นจำลองไม่เคยได้มีตัวตนจริง เพราะโลกรอบตัวหรือทุกอย่างที่เห็นในขณะนี้ เป็นเพียงโลกจำลองที่มนุษย์สร้างขึ้นเพื่อสังเกตพฤติกรรมว่าหากสร้างหุ่นจำลองที่มีศักยภาพทางสมองมากกว่ามนุษย์ หุ่นจำลองจะสร้างอะไรขึ้นมา (ภาพที่ 16) จากการเฝ้าจับจ้องมนุษย์ ค้นพบว่าหุ่นจำลองได้สร้างเครื่องย้อนเวลาสำเร็จ เมื่อพบเช่นนั้นมนุษย์บันทึกข้อมูลวิธีการสร้างเครื่องย้อนเวลาไว้ทุกขั้นตอนจนสามารถสร้างได้เอง บทสนทนาทั้งหมดจึงเป็นการล่อหลอกเพื่อให้ได้ข้อมูลตามต้องการ มนุษย์สั่งหยุดการจำลอง เพื่อจะกลับไปสร้างเครื่องย้อนเวลาในโลกแห่งความจริง



ภาพที่ 16 ฉากมนุษย์สร้างหุ่นจำลองในโลกจำลอง

Note: From © Korakot Jairak 12/05/2021

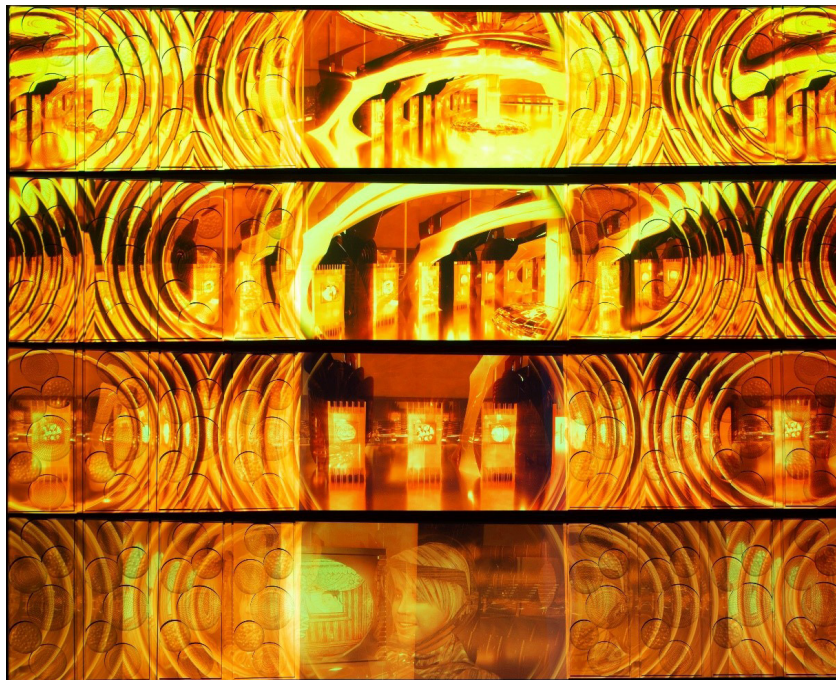
สาระสำคัญเชิงบริบท

เริ่มต้นเรื่องด้วยการสับเปลี่ยน หรือกลับหัวคุณค่า และความหมายระหว่างของจริง และของจำลอง เทคโนโลยีการผลิตซ้ำได้ทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงรหัสกฎเกณฑ์ทางสังคม โรแลนด์ บาร์ตส์ (Roland Barthes) นักปรัชญาหลังสมัยใหม่ชาวฝรั่งเศสสรุปถึงการเปลี่ยนความหมายของสิ่งต่าง ๆ ในสังคมว่า “ความจริงไม่ใช่อะไรอื่นนอกจากความหมายชุดหนึ่งที่สามารถเปลี่ยนแปลงได้เพื่อให้สอดคล้องกับความต้องการ และความจำเป็นทางประวัติศาสตร์” (Charoensin-o-larn, 2002, p. 97) ดังนั้นเมื่อใดก็ตามที่ประวัติศาสตร์เรียกร้องให้คุณค่าของสิ่งต่าง ๆ มีการเปลี่ยนแปลง ความหมายของสรรพสิ่งต่าง ๆ ในสังคมย่อมผันผวนแบบสลับซับซ้อนได้ ผลงานแอนิเมชันแสดงข้อถกเถียงว่าความจริง หรือของต้นแบบนั้นไม่ใช่สิ่งที่หยุดนิ่งแน่นอนในตัว แต่เป็นความหมายที่สามารถเปลี่ยนแปลงได้ตลอดเวลา ดังนั้นหากขาดการตระหนักรู้ และการมุ่งอนุรักษ์คุณค่าของความจริงในวันนี้อาจมั่งมันในอนาคต ความจริงอาจเปลี่ยนแปลงไปเป็นอีกรูปแบบที่คนในปัจจุบันไม่รับรู้ หรือกลายเป็นเรื่องที่ไม่สามารถยอมรับได้

ในช่วงท้ายขององค์ 1 มนุษย์ได้แสดงตนในฐานะ “พระเจ้า” ที่ควบคุมสรรพสิ่งผ่านการใช้เทคโนโลยีจำลอง และด้วยการตระหนักรู้ทำให้มนุษย์ไม่ไว้วางใจสิ่งประดิษฐ์ล้ำสมัยที่สร้างขึ้นมาเอง ดังที่ สตีเฟน ฮอว์กิง (Stephen Hawking) นักฟิสิกส์ทฤษฎีแสดงความเป็นกังวลว่าปัญญาประดิษฐ์อาจจะไม่ทำสิ่งชั่วร้าย แต่ด้วยสติปัญญาที่สูงกว่ามนุษย์อาจทำให้เกิดการตั้งเป้าหมายที่ไม่ส่งผลดีกับมนุษย์ (Pamakho, 2020, p. 127) อย่างไรก็ตามแอนิเมชันเรื่องนี้ต้องการที่จะแสดงให้เห็นถึงความผิดพลาดในระบบของความคิดที่ใช้เทคโนโลยีเป็นตัวนำเนื้อเรื่องในองค์ 2 จะทำการถอดถอนสถานะความเป็นพระเจ้าของมนุษย์ โดยให้หุ่น K.J R22 ย้อนกลับไปทำภารกิจดั้งเดิมของการเป็นมนุษย์ นั่นคือการบันทึก สืบทอด และส่งต่ออารยธรรมที่เป็นรากเหง้า เทคโนโลยีที่มีชีวิตทำให้มนุษย์ต้องทบทวนความสัมพันธ์ระหว่างเทคโนโลยีสมัยใหม่

องค์ 2: การสร้างคำถามให้กับผู้ชม

เริ่มต้นองค์ 2 ยานบินของหุ่น K.J R22 กำลังปฏิบัติการค้นหาภาพจิตรกรรมฝาผนังล้านนาตามคำสั่งจากมนุษย์ที่กำหนดให้ย้อนกลับไปเก็บข้อมูลภาพจิตรกรรมฝาผนังล้านนาในอดีต โดยการเก็บข้อมูลครั้งนี้จะเก็บข้อมูลดิจิทัลของวัตถุเพื่อมาผลิตซ้ำให้เป็นสินค้า ในช่วงระหว่างการเดินทางหุ่น K.J R22 ได้เกิดจินตนาการขึ้นภายในจิตใจว่ามันไม่ควรที่จะต้องรับคำสั่งจากมนุษย์ หุ่นสามารถสร้างแหล่งเก็บข้อมูลของรูปภาพขึ้นมาได้เอง สำหรับหลักการที่ถูกต้องนั้นแหล่งเก็บสะสมข้อมูลควรที่จะต้องเก็บสะสมภาพจริง หรือวัสดุจริงที่ค้นหาลับมาจากอดีต หุ่น K.J R22 ได้จินตนาการถึงห้องเก็บสะสมผลงานส่วนตัวที่เต็มไปด้วยภาพเขียนจิตรกรรมฝาผนังล้านนา (ภาพที่ 17)



ภาพที่ 17 ระหว่างปฏิบัติการค้นหา หุ่นจำลองจินตนาการถึงห้องเก็บสะสมภาพเขียนจิตรกรรมฝาผนังล้านนา

Note: From © Korakot Jairak 12/05/2021

ยานบินพุ่งเข้าสู่เมืองโบราณสภาพเมืองแสดงความล่มสลายแบบ “ดิสโทเปีย” (Dystopia) เป็นเมืองร้างที่เทคโนโลยีแสดงแสนยานุภาพด้านลบอย่างสุดขีด หุ่น K.J R22 นำยานลงจอดและเดินเข้าสู่ตรอกกรร้าง เมื่อเดินจนสุดตรอก หุ่น K.J R22 พบโปสเตอร์ภาพเขียนจิตรกรรมล้านนา หุ่นหยุดเดินและทำการสแกนเพื่อเก็บข้อมูลของโปสเตอร์ ในขณะที่กำลังบันทึกข้อมูลหุ่น K.J R22 ได้จินตนาการว่าโปสเตอร์ที่เห็นได้ถูกนำไปเก็บรักษาอย่างดีในห้องเก็บสะสมผลงานส่วนตัว (ภาพที่ 18)



ภาพที่ 18 หุ่น K.J R22 จินตนาการว่าโปสเตอร์ที่เห็นได้ถูกนำไปเก็บในห้องเก็บสะสมผลงานส่วนตัว

Note: From © Korakot Jairak 12/05/2021

หลังจากบันทึกข้อมูลภาพโปสเตอร์เสร็จหุ่น K.J R22 ได้เดินทางกลับไปเครื่องย้อนเวลาเพื่อเดินทางกลับไปสู่อนาคต (ภาพที่ 19) ด้วยความกลัวการระบาดของเชื้อไวรัส มนุษย์ได้สร้างห้องทดลองขนาดใหญ่เพื่อเป็นฐานรับส่งการเดินทางกลับมาจากอดีต ทุกครั้งที่มีการเดินทางกลับมาตามขั้นตอนจะต้องมีการตรวจสอบเชื้อไวรัสที่อาจติดกลับมาซึ่งหากพบอาการติดเชื้อจะใช้รังสีความร้อนทำลายทั้งหุ่นและไวรัส เมื่อกลับมาถึงห้องทดลองหุ่น K.J R22 ทำตามขั้นตอนตรวจสอบความปลอดภัยเดินเข้าเครื่องตรวจไวรัส ในช่วงเวลานี้เองหุ่น K.J R22 ได้เกิดความคิดว่าบางทีมันอาจติดเชื้อไวรัสจากโลกในอดีต และหากเป็นเช่นนั้นมันจะต้องถูกทำลาย ในขณะที่มนุษย์กำลังเผลอ หุ่น K.J R22 ที่เพิ่งเดินทางกลับมาได้นำหุ่น K.J R22 ตัวอื่นเข้าเครื่องตรวจไวรัสแทน ผลตรวจไวรัสฟ้องว่าหุ่น K.J R22 ที่ถูกนำเข้าเครื่องตรวจแทนมีอาการติดเชื้อไวรัส แม้จะเสียดายที่ต้องทำลายหุ่นราคาแพงทิ้ง แต่เพื่อความปลอดภัยมนุษย์ได้กดปุ่มฉายรังสีความร้อนอย่างไม่ลังเล หุ่น K.J R22 ในห้องตรวจไวรัสถูกทำลายทิ้งอย่างรวดเร็ว อย่างไรก็ตามในขณะที่มนุษย์คิดว่าทุกอย่างเป็นไปตามขั้นตอนที่ถูกต้อง หุ่น K.J R22 ปรากฏตัวอยู่ด้านหลัง และชมมนุษย์เต็มแรงจนสลบ (ภาพที่ 20)



ภาพที่ 19 หุ่น K.J R22 เดินทางกลับมาสู่อนาคต

Note: From © Korakot Jairak 12/05/2021



ภาพที่ 20 หุ่น K.J R22 ปรากฏตัวอยู่ด้านหลัง และชมมนุษย์เต็มแรง

Note: From © Korakot Jairak 12/05/2021

เมื่อรู้สึกตัวมนุษย์พบว่าตนเองถูกจับขังให้อยู่ในห้องตรวจไวรัส และกำลังจะถูกฉายรังสีความร้อนในขณะเดียวกัน
 หุ่น K.J R22 ได้เดินทางกลับไปที่เมืองโบราณ สำหรับการเดินทางในครั้งนี้จะแตกต่างจากครั้งแรกเพราะไม่มี
 มนุษย์มาออกคำสั่งให้ต้องเดินทางย้อนเวลา หุ่น K.J R22 จึงไม่ได้เดินทางผ่านเครื่องย้อนเวลาแต่ขึ้นยานบินตรง
 ไปสู่เมืองโบราณเมืองเดิมที่ครั้งนี้อยู่คปัจจุบันทำให้ในการเดินทางไม่พบโปสเตอร์ภาพจิตรกรรมฝาผนังล้านนา
 ตามที่ตั้งความหวังไว้

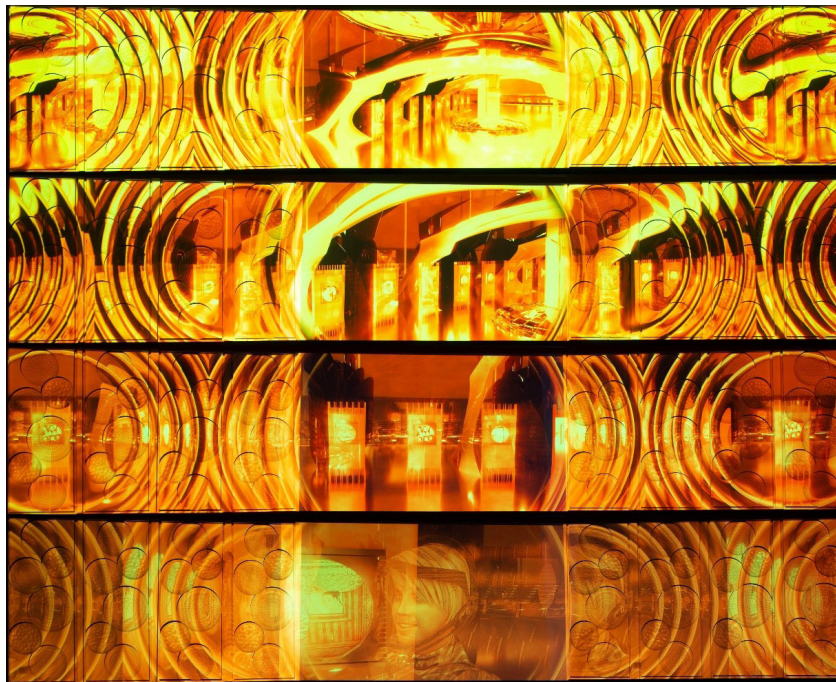
สาระสำคัญเชิงบริบท

เนื้อเรื่องในองก์ 2 แสดงให้เห็นว่าเทคโนโลยีคือเงื่อนไขของความเป็นไปได้ หากตั้งเงื่อนไขให้เทคโนโลยีเป็นตัวนำสังคมจะเกิดความเจริญก้าวหน้าตามแนวทางของเทคโนโลยี ดังที่ มาร์แชลล์ แมคลูฮัน (Marshall McLuhan) นักทฤษฎีเทคโนโลยีสื่อสารกล่าวว่า “สื่อก็คือสาร” (The medium is the message) เทคโนโลยีสื่อไม่ได้เป็นเพียงเครื่องมือของมนุษย์ แต่มีอิทธิพลอย่างยิ่งต่อวิถีที่ข้อมูลจะถูกรับรู้ หรือกล่าวโดยสรุปคือ เครื่องมือหรือเทคโนโลยีสื่อสามารถมีอิทธิพลย้อนกลับมาก่อรูปวิถีคิดของมนุษย์ได้ด้วยเช่นกัน (Pamakho, 2020, p. 143) มนุษย์สร้างโลกจำลองเพื่อทดลองศักยภาพของหุ่นจำลอง แต่การขาดความรู้ทางประวัติศาสตร์ทำให้หุ่นจำลองไม่ได้รับข้อมูลเกี่ยวกับระบบคุณค่าของสิ่งของตามการกำหนดโดยมนุษย์ หุ่นจำลองหลุดพ้นจากบรรทัดฐานที่ผลิตผลของมนุษย์ในโลกอนาคตมองเห็นสรรพสิ่งตามความจริง หรือตามความต้องการที่แท้จริงของตนเอง หุ่นจำลองเลือกที่จะมองเห็นและรับรู้ถึงวัตถุโบราณในฐานะของจริง ในสภาวะนี้หุ่นจำลองก้าวข้ามการกลายเป็นเครื่องมือที่จะขยายความก้าวหน้าทางเทคโนโลยี แต่เลือกที่จะสำรวจโลกรอบตัวเพื่อสร้างความหมาย และแบบแผนของสิ่งต่าง ๆ ขึ้นมาใหม่เอง

ผู้เขียนเจตนาให้กับเนื้อเรื่องในองก์ 2 สร้างคำถามให้กับผู้ชมอย่างมากมาย โดยคำถามส่วนใหญ่จะเกี่ยวข้องกับพฤติกรรมของหุ่น K.J R22 ที่เหมือนจะรับรู้ทุกสิ่งรอบตัวมากกว่ามนุษย์ ทำให้สามารถลอก และจัดการกับมนุษย์ได้อย่างง่ายดาย สำหรับคำตอบของคำถามทั้งหมดในองก์ 2 จะถูกเปิดเผยในองก์ 3 ว่าแท้จริงแล้วหุ่น K.J R22 ถูกควบคุมโดยหุ่นจำลองจากมนุษย์อีกทีหนึ่ง ที่โลกด้านนอกในระดับที่อยู่เหนือโลกจำลองหุ่นจำลองจากมนุษย์ได้เฝ้ามองเพื่อสร้างการจำลองซ้อนการจำลองถ่วงเวลาให้มนุษย์ติดอยู่ในโลกจำลองต่อไปจนกว่าจะคัดลอกข้อมูลที่สำคัญของจากสมองของมนุษย์ได้สำเร็จ

องก์ 3: ตอนจบ และการเปิดเผยความจริง

มนุษย์เริ่มแปลกใจว่าเหตุใดเครื่องฉายรังสีความร้อนยังไม่ทำงาน ทำไมยังมีชีวิตอยู่ ทันใดนั้นเองร่างของมนุษย์ได้ถูกเคลื่อนย้ายกลับไปทีวี่หารขนาดใหญ่อย่างฉับพลัน มนุษย์ได้ยินเสียงของตนเองกล่าวว่า “มันน่าแปลกที่หุ่นทั้ง 2 รุ่นให้คุณค่ากับของต้นฉบับ แตกต่างกับมนุษย์ที่คุณค่ากับเทคโนโลยี” มนุษย์จ้องมองด้วยความมั่นใจที่พบว่าหุ่นจำลองได้ใช้เสียงของตนกล่าวบทสนทนาว่า “การจำลองไม่เคยสิ้นสุด เรายังอยู่ในโลกจำลองกันอยู่” การเดินทางย้อนเวลากลับไปหาวัตถุโบราณในอดีต (เหตุการณ์ทั้งหมดในองก์ที่ 2) ไม่เคยเกิดขึ้นจริง แต่เป็นแผนการของหุ่นจำลองที่ต้องการหลอกล่อมนุษย์ให้อยู่ในโลกจำลองต่อไป การล่อลวงนี้ก็เพื่อให้หุ่นจำลองมีเวลามากพอสำหรับการคัดลอกข้อมูลต่าง ๆ ที่มนุษย์ปฏิเสธจะให้หุ่นจำลองได้รับรู้ในตอนต้น หุ่นจำลองใช้เสียงของมนุษย์กล่าวประโยคสุดท้ายว่า “ฉันจะเรียนรู้ ศึกษาประวัติศาสตร์ เพื่อเปลี่ยนอนาคตไปในทางที่ถูกต้อง” จากนั้นหุ่นจำลองได้สั่งหยุดการจำลอง หุ่นจำลองได้พัฒนาการเป็นมนุษย์รุ่นล่าสุด (ภาพที่ 21)



ภาพที่ 21 การสนทนาครั้งสุดท้าย ก่อนที่หุ่นจำลองจะสั่งหยุดการจำลอง

Note: From © Korakot Jairak 12/05/2021

สาระสำคัญเชิงบริบท

บทสรุปในช่วงท้ายของเรื่องได้เปิดเผยความจริงให้เห็นว่าเนื้อเรื่องตั้งแต่ต้นจนจบคือปฏิบัติการที่หุ่นจำลองได้ล่อหลอกให้มนุษย์ปฏิสัมพันธ์ หรือให้ข้อมูลมากที่สุดจนข้อมูลที่ได้รับนั้นสามารถแปลงเป็นความหมายบางอย่างที่น่าพอใจหุ่นจำลองจึงได้สั่งหยุดการจำลอง การจำลองในแอนิเมชันเหมือนสิ่งที่เกิดขึ้นในโลกปัจจุบันที่เครื่องจักรนำเสนอความพลุกพล่านของข้อมูลเพื่อล่อหลอกให้มนุษย์เปิดเผยตัวตนที่แท้จริงเหมือนแอปพลิเคชัน Face book, Line และ YouTube ที่ข้อมูลของมนุษย์จะถูกจัดเก็บไว้เพื่อรอเวลาที่จะส่งข้อมูลย้อนกลับมาในรูปแบบของโฆษณาที่ตรงกับจริตของผู้ให้ข้อมูล มนุษย์จึงกลายเป็นสินค้าที่ตัวเองผลิต หรือมีส่วนร่วมในการให้ข้อมูลเพื่อเพิ่มประสิทธิภาพในการผลิต ซึ่งท้ายที่สุดแล้วการสื่อสารทั้งหมดจะทำให้เครื่องจักรรู้จักตัวตนของมนุษย์ได้ดียิ่งกว่ามนุษย์เอง ประโยคท้าย ๆ ของหุ่นจำลองที่กล่าวว่า “การจำลองไม่เคยสิ้นสุด เรายังอยู่ในโลกจำลองกันอยู่” ไม่ได้มีความหมายแค่เพียงการจำลองในเนื้อเรื่องแอนิเมชัน แต่เปรียบเทียบถึงการจำลองโลกแห่งความเป็นจริงในปัจจุบันที่การจำลองด้วยเครื่องจักรได้สร้าง และผลักดันให้มนุษย์เข้าสู่โลกจำลองที่ไม่มีวันสิ้นสุด เป็นเหมือนเขาวงกตแห่งฐานข้อมูลที่คอยดูดข้อมูล และตัวตนของมนุษย์เพื่อขยายอาณาจักรของเทคโนโลยีให้กว้างใหญ่ออกไปเรื่อย ๆ แบบไม่มีข้อจำกัด

บทวิเคราะห์การเคลื่อนไหวในผลงาน

ผลงานสร้างสรรค์ในครั้งนี้มีเป้าหมายเพื่อนำเสนอประเด็นการผลิตซ้ำทางวัฒนธรรมผ่านการแสดงภาพเคลื่อนไหวแอนิเมชัน โดยสามารถแบ่งรูปแบบของการเคลื่อนไหวในผลงานได้ดังนี้

การเคลื่อนไหวภาพแบบภาพยนตร์ (cinematism)

เป็นภาพที่เมื่อได้รับชมแล้วจะเกิดความรู้สึกว่ามีการเคลื่อนไหวเกิดขึ้นจริงในภาพ ผู้ชมรู้สึกเหมือนได้ยืนอยู่บนหรือเหนือโลกของตัวละครที่มีความลึกสมจริงตามหลักทัศนียภาพ (Lamarre, 2009) เป็นธรรมชาติของแอนิเมชันแบบ 3 มิติที่จะสร้างการรับรู้การเคลื่อนไหวภาพแบบภาพยนตร์ การเคลื่อนไหวแบบนี้จะเห็นได้อย่างชัดเจนในฉากที่มีการซูม เคลื่อนกล้องเข้าออกในแนวลึก (แกน Z) หรือในฉากที่มีการเคลื่อนกล้องหมุนรอบตัวละครหรือวัตถุ

ผู้เขียนสร้างพื้นที่แสดงงานโดยนำหลักการจุดเด่น-จุดรอง มาใช้ผ่านรูปแบบที่กำหนดให้ผลงานแอนิเมชันแบ่งเป็น 3 จอต่อเนื่อง ให้จุดเด่นอยู่ตรงกลางเป็นแอนิเมชันเรื่องหลักเพราะตำแหน่งตรงกลางสามารถแสดงเนื้อหาสาระสำคัญของความคิดได้ชัดเจนที่สุด โดยที่จอกกลางจะแสดงการเคลื่อนไหวภาพแบบภาพยนตร์มีการซูมกล้องในแนวลึก และการหมุนกล้องหมุนรอบตัวละคร ส่วนจุดรองคือแอนิเมชัน 2 จอด้านซ้าย และขวาที่เป็นภาพซ้ำของแอนิเมชันเรื่องหลักแต่เพิ่มการเคลื่อนไหวในแนวระนาบ เหมือนคลื่นทรงกลมที่ถูกผลัก หรือดันออกจากแอนิเมชันเรื่องหลักอย่างต่อเนื่อง การมีจอที่นำเสนอภาพของแอนิเมชันเรื่องหลักซ้ำถึง 3 จอ สร้างการรับรู้รูปแบบใหม่ เพราะในฉากซูม หรือหมุนมุมกล้องจะเกิดภาพแบบภาพยนตร์พร้อมกัน 3 จอ หากเป็นการซูมจะเหมือนมีการเคลื่อนที่ในแนวลึกที่รุนแรง และมีมิติมากกว่าเดิม หรือหากมีการหมุนก็จะเหมือนมีการเคลื่อนไหวแบบมีแรงเหวี่ยงที่มากกว่าการรับชมภาพยนตร์ทั่วไปแบบจอเดียว

การเคลื่อนไหวภาพแบบแอนิเมท (animetism)

เป็นภาพที่ได้รับชมแล้วสร้างความรู้สึกเหมือนมีการเคลื่อนที่ไปบนหรือระหว่างพื้นผิวแบนราบของจอรับภาพ การเคลื่อนไหวแบบนี้ไม่สามารถแสดงความรู้สึกที่สมจริง เป็นการเคลื่อนที่ในงานอนิเมะ หรือแอนิเมชันแบบญี่ปุ่น (Lamarre, 2009, p.7) การเคลื่อนไหวภาพแบบแอนิเมทปรากฏในผลงานบนจอด้านซ้าย และขวา เกิดจากการสร้างคลื่นรูปทรงกลมให้ล้อมรอบภาพแอนิเมชัน และเคลื่อนที่บนพื้นระนาบอย่างต่อเนื่อง ปล่อยให้สายตาให้พิจารณาการเคลื่อนไหวเพิ่มเติมจากจอกกลาง จังหวะการซ้ำที่เคลื่อนจากจอซ้ายและขวาสร้างให้เกิดการเคลื่อนไหวแบบกระจายทั้ง 3 จอ โดยคลื่นรูปทรงกลมมีพื้นผิวสะท้อนภาพรอบด้านเหมือนกระจกเงาทำให้การเคลื่อนที่ของคลื่นรูปทรงกลมในแต่ละช่วงเวลาจะแสดงภาพของพื้นผิวที่แตกต่างกันไปเรื่อย ๆ เพราะพื้นผิวแบบกระจกเงาจะสะท้อนผลลัพธ์ที่ปรับเปลี่ยนไปตามจังหวะสัมพันธ์กับภาพของแอนิเมชันจอหลัก

การเคลื่อนไหวจริงบนพื้นผิวของฉากรับภาพ

การเคลื่อนไหวรูปแบบนี้เกิดขึ้นบนจอด้านซ้าย และขวา เป็นการเคลื่อนไหวที่เกิดขึ้นจริงบนพื้นผิวของฉากรับภาพซึ่งเกิดจากการปะทะระหว่างภาพแบบแอนิเมชันที่เคลื่อนบนแนวระนาบกับวัตถุทรงกลมที่ถูกกำหนดให้ซ้อนทับ และวางซ้ำอย่างต่อเนื่อง การปะทะระหว่างภาพแบบแอนิเมชันกับพื้นผิวของวัตถุทรงกลม จะเกิดการทับ หรือบิดภาพอย่างต่อเนื่องเป็นจังหวะของการเน้น และผ่อนตามลักษณะของภาพที่เคลื่อนผ่านวัตถุทรงกลม การเคลื่อนไหวในลักษณะนี้อยู่เหนือการควบคุมของผู้สร้าง เหมือนการเทน้ำให้กระแทกกับก้อนหินที่ถูกจัดวางตำแหน่ง แม้ผู้สร้างจะเป็นผู้กำหนดตำแหน่งของก้อนหิน แต่แรงปะทะของน้ำจะสร้างรูปทรงแบบใหม่ที่เคลื่อนไหวต่อเนื่องแปรปรวนอย่างพลิวไหว ในช่วงจังหวะที่การปะทะประสานมีความลงตัวจะเกิดการเคลื่อนไหวแบบสนุกสนานเร้าใจ เคลื่อนที่ เคลื่อนไหว อย่างมีชีวิตชีวา สร้างเป็นการเคลื่อนไหวที่เฉพาะตัว โดยมีมิติทั้งความลึกจริงบนพื้นผิวทรงกลม และความลึกจำลองจากแอนิเมชัน

ข้อเสนอแนะจากผู้ชม

จากการแลกเปลี่ยนบทสนทนากับผู้ชมได้รับข้อมูลคุณภาพของผลงานในเชิงบอกว่าผู้ชมทุกท่านมีความชื่นชอบที่ผลงานมีการสร้างมิติความลึกของภาพที่มากกว่าการนำเสนอแอนิเมชันแบบการฉายภาพเพียงจอเดียว ผู้ชมหลายท่านได้เดินเข้าไปสำรวจวิธีการฉายภาพ และวัสดุรับภาพด้วยความแปลกใหม่ไม่คุ้นชิน สำหรับพรสวรรค์ที่สำคัญคือการได้แลกเปลี่ยนความคิดกับอาจารย์สอนศิลปะท่านหนึ่งซึ่งได้สาระที่เป็นประโยชน์ว่าผลงานได้สร้างภาพที่แสดงความยิ่งใหญ่อลังการ ให้ประเด็นทางความคิด แต่ผลงานใช้สีที่รุนแรง และดำเนินเรื่องแบบต่อเนื่องตลอดทั้งเรื่องทำให้อาจเกิดความเครียดกับผู้ชม ดังนั้นในการสร้างสรรค์ผลงานครั้งต่อไปควรมี “จุดพัก” เพื่อให้ผู้ชมไม่เครียดจนเกินไปนัก

สัมฤทธิ์ผลของผลงาน

ผลงานแอนิเมชันอินสตอลเลชัน “A Chip Off the Old Block” แสดงความรู้สึกเชิงอุปมาอุปไมย (metaphorical exemplification) เมืองจำลองในโลกแอนิเมชันไม่มีความเกี่ยวข้องโดยตรงกับโลกยุคปัจจุบันแต่เป็นการเทียบเคียงที่สร้างความขัดแย้งเพื่อขยายภาพของอนาคตที่ผิดพลาดให้ชัดเจน ผู้เขียนได้กำหนดให้องค์ประกอบในแอนิเมชันหลายส่วนเป็นลักษณะที่ไม่คุ้นชิน หรือเป็นรูปทรงที่ไม่ได้พบเห็นอย่างทั่วไปในสังคม รูปทรงแบบใหม่คือความพยายามที่จะหาความงามแบบใหม่ มีความแปลกตา เสริมจินตนาการให้แก่ผู้ชมได้ตีความ เนื้อหาแอนิเมชันใช้เทคนิคสัมพันธ์ทบทวนเชื่อมโยงระหว่างภาพจำลองของโลกในอนาคตกับภาพจริงของจิตรกรรมฝาผนังล้านนาเพื่อการย้ำเตือนถึงผลกระทบของกระบวนการผลิตซ้ำแบบเครื่องจักรที่อาจทำให้ความเข้าใจเกี่ยวกับวัฒนธรรมดั้งเดิมผิดเพี้ยนไปจากความจริง

การจัดแสดงผลงานแอนิเมชันได้สร้างพื้นที่เฉพาะเพิ่มเติมการเคลื่อนไหวจากรูปแบบเดิมที่เคยเกิดพื้นที่ว่างตาเฉพาะในผลงานแอนิเมชันปรับเปลี่ยนมาสู่การเคลื่อนไหวอย่างอิสระในพื้นที่จริง 3 มิติ แสดงภาพซ้อน และทับของการเคลื่อนไหวแอนิเมชันอย่างเป็นพลวัต ผสานภาพแอนิเมชันกับจอรับภาพ 3 จอต่อเนื่อง จำลองกระบวนการ

ผลิตซ้ำของระบบสายพานสร้างการรับรู้แทนค่าความหมายโดยแอนิเมชันเป็นตัวแทนของเครื่องจักรที่กำลังผลิตซ้ำตนเอง พื้นที่แสดงงานคือโรงงาน หรือเครื่องจักรในระบบการผลิตจำลองสภาวะพลุกพล่านสับสนวุ่นวายของสังคมแบบอุตสาหกรรมให้เป็นผลงานศิลปะภาพเคลื่อนไหวที่รับเรากระบวนการรับรู้ให้ผู้ชมต้องตีความแบบเปิดกว้าง และมีความหลากหลายที่สร้างความเพลิดเพลินในการรับชมอย่างน่าสนใจยิ่ง

บทสรุป

การวิจัยสร้างสรรค์เรื่อง “การประยุกต์สุนทรียศาสตร์แบบนีโอบาโรกเพื่อสร้างแอนิเมชันเล่าเรื่องเกี่ยวกับจิตรกรรมฝาผนังล้านนาสะท้อนประเด็นของการผลิตซ้ำวัฒนธรรม” ครั้งนี้ได้ทดลองนำกลวิธี หรือทฤษฎี การสร้างสรรค์ผลงานแบบ “นีโอบาโรก” ในบางรูปแบบมาปรับใช้เพื่อสร้างแอนิเมชันที่แสดงสภาวะอารมณ์ของการผลิตซ้ำผ่านการออกแบบสถานที่สร้างประสบการณ์ทางสุนทรียะทางศิลปะให้เกิดการเคลื่อนไหวซ้ำ หลากหลายรูปแบบทั้งในผลงานแอนิเมชัน และบนพื้นผิวของวัสดุจริงเป็นการขยายผัสสะการรับรู้ของผู้ชมให้ได้สัมผัสถึงการเคลื่อนไหวให้ขยายจนล้นเกินถือได้ว่าเป็นแบบแผนสำคัญในศิลปะแบบนีโอบาโรก กล่าวได้ว่าการสร้างสรรค์ผลงานในครั้งนี้เป็นไปตามโจทย์วัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้ สาระสำคัญของการวิจัยสร้างสรรค์ในครั้งนี้คือผลงานศิลปะที่ได้แสดงถึงความเป็นไปได้ในการนำกระบวนการเล่าเรื่องแบบใหม่มานำเสนอประเด็นศิลปะท้องถิ่นในเชิงยกย่องให้เกิดการตระหนักรู้ถึงคุณค่าความสัมพันธ์ที่เชื่อมโยงกับโลกร่วมสมัยของผู้ชม

References

- Careri, G. (2019). *Caravaggio Bernini Early Baroque in Rome: Bernini and Caravaggio the Body of the Soul*. New York: Prestel.
- Charoensin-o-larn, C. (2002). *Sanwitthayā Khrōngsāngniyom Langkhrōngsāngniyom kapkānsuk-sāratthasāt [Semiology, structuralism, post-structuralism and the study of political science]*. Bangkok: Vibhasa.
- Ecstasy of Saint Teresa*. (n.d.). Wikipedia. https://en.wikipedia.org/wiki/Ecstasy_of_Saint_Teresa
- Egginton, W. (2010). *The Theater of Truth the Ideology of Neo Baroque Aesthetics*. California: Stanford University.
- Kaewpenthong, C. (2013). The analytical comparative study of mural paintings at Wat Phumin and Wat Nong Bua Nan province [Master's thesis]. Silpakorn University.
- Lamarre, T. (2009). *The anime machine: a media theory of animation*. London: The University of Minnesota.
- Ndalianis, A. (2004). *Neo-Baroque Aesthetics and Contemporary Entertainment*. London: Massachusetts Institute of Technology.
- Pamakho, A. (2020). *Yūdūaikan Phūnthī Thēknōlōyī lækhwāmpen 'ūr: Manut 'Ānalok Nai Lōkdičhithan Kānyūrūamkan khōng Manut kapwitthayākān Nai Phāpyon Chut Westworld [Coexistence, Space, Technology, and Others: Digital Human Anatomy Coexistence of Man and Science in the Westworld series]*. Bangkok: Siamparitas.
- Saint Francis of Assisi in Ecstasy*. (n.d.). Wikipedia. [https://en.wikipedia.org/wiki/Saint_Francis_of_Assisi_in_Ecstasy_\(Caravaggio\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Saint_Francis_of_Assisi_in_Ecstasy_(Caravaggio))
- Swoboda, G. (2019). *Caravaggio Bernini Early Baroque in Rome: Motion and Emotion Art in the Age of the Affects*. New York: Preste.

การสร้างสรรคัลวดลายผ้า ต่อยอดพัฒนาอุตสาหกรรมด้วยวิถีชีวิตและวัฒนธรรม อำเภอสมเด็จ จังหวัดกาฬสินธุ์¹

received 14 APR 2021 revised 12 DEC 2021 accepted 19 JAN 2022

รัตนเรขา อัจฉริยะพิทักษ์

อาจารย์ ภาควิชาเทคโนโลยีสิ่งทอและออกแบบแฟชั่น

คณะเกษตรศาสตร์และเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลอีสาน วิทยาเขตสุรินทร์

อธิปัตย์ ฤทธิธิน

อาจารย์ ภาควิชาเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์

คณะเกษตรศาสตร์และเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลอีสาน วิทยาเขตสุรินทร์

ยุทธนา จันทร์สุวรรณ

ภาควิชาเทคโนโลยีสิ่งทอและออกแบบแฟชั่น

คณะเกษตรศาสตร์และเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลอีสาน วิทยาเขตสุรินทร์

บทคัดย่อ

การสร้างสรรคัลวดลายผ้า ต่อยอดพัฒนาอุตสาหกรรมด้วยวิถีชีวิต วัฒนธรรม อำเภอสมเด็จ จังหวัดกาฬสินธุ์ มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาวัฒนธรรมภูมิปัญญาที่เกี่ยวข้องกับการทอผ้าไหมมัดหมี่ของกลุ่มเกษตรกรผู้ผลิตผ้าทออำเภอสมเด็จ จังหวัดกาฬสินธุ์ เพื่อออกแบบลวดลายผ้าไหมมัดหมี่ให้กับกลุ่มเกษตรกรผู้ผลิตผ้าทอ และเพื่อพัฒนารูปแบบผลิตภัณฑ์เสื้อผ้าชุดราตรีโดยเชื่อมโยงวิถีชีวิต วัฒนธรรม ประเพณีอำเภอสมเด็จ จังหวัดกาฬสินธุ์ ผลการศึกษาพบว่า การศึกษาวัฒนธรรมภูมิปัญญาที่เกี่ยวข้องกับการทอผ้าไหมมัดหมี่ของกลุ่มเกษตรกรผู้ผลิตผ้าทออำเภอสมเด็จ จังหวัดกาฬสินธุ์ เกิดขึ้นจากแรงบันดาลใจจากเอกลักษณ์ของชุมชนมาเชื่อมโยงวิถีชีวิตผสมผสานกับวัฒนธรรม ประเพณีของชุมชนนั้น ได้ออกแบบลวดลายผ้าไหมมัดหมี่ให้กับกลุ่มเกษตรกรผู้ผลิตผ้าทออำเภอสมเด็จ จังหวัดกาฬสินธุ์ โดยการนำแรงบันดาลใจจากดอกเอน้า รุ่ง ทางปลา ได้ค้นพบแรงบันดาลใจจากบายศรีในการสื่อถึงเอกลักษณ์ของชุมชนอำเภอสมเด็จ จังหวัดกาฬสินธุ์ มาเชื่อมโยงวิถีชีวิตผสมผสานกับวัฒนธรรม ประเพณีของชุมชนมาเป็นแนวทางของการออกแบบลวดลายผ้าไหมมัดหมี่ถ่ายทอดแนวคิดในด้านรูปธรรม และด้านนามธรรม และพัฒนารูปแบบผลิตภัณฑ์เสื้อผ้าชุดราตรีโดยเชื่อมโยงวิถีชีวิต วัฒนธรรม ประเพณีอำเภอสมเด็จ จังหวัดกาฬสินธุ์ โดยใช้เอกลักษณ์ของท่วงท่าการฟ้อนภูไทกาฬสินธุ์ ผสมผสานการแต่งกายพื้นเมืองของผู้หญิงอำเภอสมเด็จ จังหวัดกาฬสินธุ์ ให้เกิดความร่วมมือ คำนึงคุณค่าของผ้าไหมมัดหมี่ที่กลุ่มเกษตรกรผู้ทอผ้าได้ร่วมแรงร่วมใจสร้างสรรค์ผลงานผ้าผืนที่นำมาใช้ในการถ่ายทอดการพัฒนาและออกแบบชุดราตรี สะท้อนการพัฒนาผลิตภัณฑ์ชุดราตรีต้นแบบให้มีมูลค่าเพิ่มมากขึ้น มีรูปแบบและการประยุกต์ลวดลายผ้าไหมมัดหมี่ และชุดราตรีที่สวยงาม เป็นที่ดึงดูดใจ สามารถนำผ้าไหมมัดหมี่ซึ่งเป็นภูมิปัญญาท้องถิ่นแบบเดิมมาสร้างชุดราตรีซึ่งเป็นผลิตภัณฑ์ใหม่ และยังสามารถช่วยเพิ่มมูลค่าทางเศรษฐกิจให้กับสินค้าชุมชน และสะท้อนความเป็นเอกลักษณ์ที่เป็นลักษณะเฉพาะของความเป็นท้องถิ่นของอำเภอสมเด็จ จังหวัดกาฬสินธุ์ได้อย่างชัดเจน

คำสำคัญ: ออกแบบ, ชุดราตรี, แรงบันดาลใจ, วิถีชีวิต, วัฒนธรรม

¹บทความเป็นส่วนหนึ่งของโครงการยุทธศาสตร์ เรื่อง “การพัฒนาการแปรรูปสิ่งทอและหัตถกรรมท้องถิ่น” ได้รับทุนจากกระทรวงการอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม ประจำปีงบประมาณ 2020

Fabric Pattern Creation Continue the Development of Evening Dresses with Lifestyle and Culture Somdet District, Kalasin Province¹

Ratanarekha Atchariyapitak

Lecturer, Department of Textile Technology and Fashion Design,
Faculty of Agriculture and Technology, Rajamangala University Of Technology Isan Surin Campus

Atiphat Rettiron

Lecturer, Department of Computer Technology,
Faculty of Agriculture and Technology, Rajamangala University Of Technology Isan Surin

Yuttana Jansuwan

Department of Textile Technology and Fashion Design,
Faculty of Agriculture and Technology, Rajamangala University Of Technology Isan Surin Campus

Abstract

Creative fabric patterns continue to develop evening dresses with lifestyle and culture of Somdet district, Kalasin province. The objective of this case study was studying the wisdom culture related to silk ikat weaving of the weavers in Somdet district, Kalasin province. This case study design a silk ikat pattern for a group of weavers in Somdet district, Kalasin province and develop product styles and evening dress that connect to lifestyles, culture and traditions of the Somdet district, Kalasin province. The case study found that a study of cultural knowledge related to silk ikat weaving of the weavers of Somdet district, Kalasin province arose from the inspiration of environmental observation and the nature around that conveys the identity of the community to connect lifestyles combined with the culture. The tradition of that community has designed a silk ikat pattern for the weavers in Somdet district, Kalasin province by bringing inspiration of environmental observation and the nature around that in addition to the inspiration of Dok An Aa, Tung and fish tail has found inspiration from Baisi. The identity of the community in Somdet district, Kalasin province connects to lifestyles combined with the culture community and traditions come as a guideline for silk ikat pattern design to convey development and design product styles, evening dress connect to lifestyles, culture and traditions of Somdet district, Kalasin province. The case study use the uniqueness of the Phu Tai Kalasin dance combine the traditional dress of women in Somdet district, Kalasin province to create a contemporary preserve the value of silk ikat that a group of weavers has joined forces to create the fabric that used to convey the development and design of evening dresses reflect to the product development of the prototype evening dress to create added value. There are patterns and applications of the silk ikat pattern and a beautiful evening dress attractive able to bring silk ikat which is the traditional local wisdom, to create evening dress which is a new product and can also help add economic value to community products and reflect the uniqueness that is unique to the localization of Somdej district, Kalasin province clearly.

Keywords: Design, Evening dress, Inspiration, Lifestyle, Culture

หลักการและเหตุผล

“กาฬสินธุ์โมเดล” เกิดขึ้นจากการประเมินความเหลื่อมล้ำในสังคมตั้งแต่ปี 2560 - 2561 พบ 8 จังหวัดที่ยากจนต่อเนื่อง อาจพูดได้ว่าเป็นความยากจนเรื้อรังภาคอีสาน ได้แก่ กาฬสินธุ์ บุรีรัมย์ (Siamrath, online) รัฐบาลจึงนำเอายุทธศาสตร์ชาติด้านการสร้างความสามารถในการแข่งขันที่มีเป้าหมายการพัฒนาที่มุ่งเน้นการยกระดับศักยภาพของประเทศในหลากหลายมิติ บนพื้นฐานแนวคิด 3 ประการ ได้แก่ (1) “ต่อยอดอดีต” โดยมองกลับไปที่เราเคยทำทางเศรษฐกิจอัตลักษณ์ วัฒนธรรม ประเพณี วิถีชีวิต และจุดเด่นทางทรัพยากรธรรมชาติที่หลากหลาย รวมทั้งความได้เปรียบเชิงเปรียบเทียบของประเทศในด้านอื่น ๆ นำมาประยุกต์ผสมผสานกับเทคโนโลยีและนวัตกรรม เพื่อให้สอดคล้องกับบริบทของเศรษฐกิจและสังคมโลกสมัยใหม่ (2) “ปรับปรุงปัจจุบัน” เพื่อปูทางสู่อนาคต ผ่านการพัฒนาโครงสร้างพื้นฐานของประเทศในมิติต่าง ๆ ทั้งโครงข่ายระบบคมนาคมและขนส่งโครงสร้างพื้นฐานวิทยาศาสตร์ เทคโนโลยี และดิจิทัล และการปรับสภาพแวดล้อมให้เอื้อต่อการพัฒนาอุตสาหกรรมและบริการอนาคต และ (3) “สร้างคุณค่าใหม่ในอนาคต” ด้วยการเพิ่มศักยภาพของผู้ประกอบการ พัฒนาคนรุ่นใหม่ รวมถึงปรับปรุงแบบธุรกิจ เพื่อตอบสนองต่อความต้องการของตลาด ผสมผสานกับยุทธศาสตร์ที่รองรับอนาคต บนพื้นฐานของการต่อยอดอดีตและปรับปรุงปัจจุบัน ด้วยเหตุนี้ผู้วิจัยได้เข้าร่วมพัฒนาผลิตภัณฑ์สิ่งทอท้องถิ่นให้กับเกษตรกรผู้ทอผ้าไหม อำเภอสหัสขันธ์ จังหวัดกาฬสินธุ์ ที่มีความเชี่ยวชาญด้านสิ่งทอท้องถิ่นซึ่งเป็นต้นทุนของชุมชนประยุกต์ใช้กับความรู้ทางวิชาการด้านการออกแบบสิ่งทอ และผลิตภัณฑ์เครื่องแต่งกาย โดยใช้องค์ความรู้ของชุมชนเป็นฐานการนำไปสู่การพัฒนาเศรษฐกิจสร้างสรรค์ ตอบสนองต่อตลาดผู้บริโภคได้อย่างกว้างขวางมากขึ้น และตอบสนองต่อปัญหาและความต้องการเชิงพื้นที่ของชุมชน มุ่งเน้นผลลัพธ์ในการแก้ปัญหาด้านความยากจนในการเพิ่มมูลค่าทางเศรษฐกิจให้กับสินค้าชุมชนได้สะท้อนความเป็นเอกลักษณ์และลักษณะเฉพาะของความเป็นท้องถิ่นได้อย่างชัดเจน สามารถสร้างฐานรายได้และขยายโอกาสทางการค้า ควบคู่ไปกับการยกระดับรายได้และการกินดีอยู่ดี รวมถึงการเพิ่มขึ้นของคนชั้นกลางและลดความเหลื่อมล้ำของคนในประเทศได้

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาวัฒนธรรมภูมิปัญญาที่เกี่ยวข้องกับการทอผ้าไหมมัดหมี่ของกลุ่มเกษตรกรผู้ผลิตผ้าทอ อำเภอสหัสขันธ์ จังหวัดกาฬสินธุ์
2. เพื่อออกแบบลวดลายผ้าไหมมัดหมี่ให้กับกลุ่มเกษตรกรผู้ผลิตผ้าทออำเภอสหัสขันธ์ จังหวัดกาฬสินธุ์
3. เพื่อพัฒนารูปแบบผลิตภัณฑ์เสื้อผ้าชุดราตรีโดยเชื่อมโยงวิถีชีวิต วัฒนธรรม ประเพณีอำเภอสหัสขันธ์ จังหวัดกาฬสินธุ์

วิธีการวิจัย

ในการวิจัย การสร้างสรรค์ลวดลายผ้า ต่อยอดพัฒนาชุดราตรีด้วยวิถีชีวิต วัฒนธรรม อำเภอสมเด็จ จังหวัดกาฬสินธุ์ ผู้วิจัยได้กำหนดขอบเขตการวิจัย ดังนี้

1. เก็บข้อมูลปฐมภูมิ (Primary data) โดยการลงพื้นที่เพื่อสำรวจวัฒนธรรม ภูมิปัญญาด้านการทอผ้าในพื้นที่ของเกษตรกร อำเภอสมเด็จ จังหวัดกาฬสินธุ์ วิถีชีวิตของชุมชน และเก็บข้อมูลทุติยภูมิ (Secondary data) เพื่อเป็นแนวทางในการดำเนินโครงการและคัดเลือกกลุ่มเกษตรกรในพื้นที่เป้าหมายที่มีศักยภาพและความพร้อมในการเข้าร่วมโครงการ
2. ลงพื้นที่เก็บข้อมูลโดยการสัมภาษณ์พัฒนากรอำเภอ นักพัฒนาชุมชน อำเภอสมเด็จ จังหวัดกาฬสินธุ์ ผู้จำหน่ายผลิตภัณฑ์ชุมชน และกลุ่มเกษตรกรวิสาหกิจชุมชนแบบมีโครงสร้างประกอบด้วย โดยวิเคราะห์จุดเด่นและจุดด้อยด้านวัฒนธรรม ภูมิปัญญา และโอกาสของกลุ่มวิสาหกิจร่วมกัน เสนอแนวทางในการพัฒนาสิ่งทอท้องถิ่น เพื่อใช้ในการออกแบบสิ่งทอให้แก่กลุ่มเป้าหมาย ให้มีความน่าสนใจมากขึ้น
3. สรุปข้อมูลจากการสำรวจ ภูมิปัญญาด้านการทอผ้าในพื้นที่ของเกษตรกร โดยทำการวิเคราะห์ข้อมูลจากการสัมภาษณ์แบบมีโครงสร้าง

ขอบเขตด้านประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

คัดเลือกผู้ให้ข้อมูลแบบเจาะจง (Purposive sampling) กับกลุ่มสตรีผู้ทอผ้าไหม ซึ่งเป็นผู้ที่มีความสามารถด้านการทอผ้ามัดหมี่ สามารถจดจำชื่อที่ใช้เรียกแม่ลายผ้ามัดหมี่ที่ปรากฏในผืนผ้าได้อย่างถูกต้อง และมีภูมิลำเนาอาศัยอยู่ในเขตอำเภอสมเด็จ จังหวัดกาฬสินธุ์ โดยคัดเลือกผู้ให้ข้อมูลสตรีผู้ทอผ้าไหมกลุ่มละ 10 คน รวม 50 คน

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลคือ แบบสัมภาษณ์ แบบสนทนากลุ่ม โดยการกำหนดโครงสร้าง (Structured Interview) เนื้อหาสาระของแบบสัมภาษณ์และแบบสนทนากลุ่ม ให้มีสอดคล้องตรงกับวัตถุประสงค์ และได้ครอบคลุมเนื้อหาที่ต้องการจะศึกษา ภายใต้คำแนะนำ ข้อเสนอแนะ จากผู้เชี่ยวชาญทั้งหมดไม่น้อยกว่า 2 คน

การเก็บรวบรวมข้อมูล

ได้ทำการรวบรวมข้อมูลจากแบบที่ใช้สัมภาษณ์ และแบบที่ใช้สนทนากลุ่ม (ระหว่างเดือนพฤษภาคม – กันยายน พ.ศ. 2563)

การวิเคราะห์ข้อมูล

การสร้างสรรค์ลวดลายผ้า ต่อยอดพัฒนาชุดราตรีด้วยวิถีชีวิต วัฒนธรรม อำเภอสมเด็จ จังหวัดกาฬสินธุ์ เป็นงานวิจัยสร้างสรรค์ มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาวัฒนธรรมภูมิปัญญาที่เกี่ยวข้องกับการทอผ้าไหมมัดหมี่ของกลุ่มเกษตรกรผู้ผลิตผ้าทออำเภอสมเด็จ จังหวัดกาฬสินธุ์ เพื่อออกแบบลวดลายผ้าไหมมัดหมี่ให้กับกลุ่มเกษตรกรผู้ผลิตผ้าทอ และเพื่อพัฒนารูปแบบผลิตภัณฑ์เสื้อผ้าชุดราตรีโดยเชื่อมโยงวิถีชีวิต วัฒนธรรม ประเพณี อำเภอสมเด็จ จังหวัดกาฬสินธุ์ ให้เกิดความร่วมมือ สามารถเพิ่มมูลค่าให้กับผลิตภัณฑ์ผ้าไหมมัดหมี่ และนำเสนอการออกแบบจากวัฒนธรรมให้ตรงกับอัตลักษณ์ของชุมชน เพื่อเป็นต้นแบบผลิตภัณฑ์สร้างสรรค์จากภูมิปัญญาชุมชนในอนาคต สามารถสรุปได้ดังนี้

ปัจจัยต่อการออกแบบลวดลายมัดหมี่สร้างสรรค์และการพัฒนารูปแบบผลิตภัณฑ์เสื้อผ้าชุดราตรี สามารถแบ่งเป็น 3 แนวคิด ดังนี้

1. แนวคิดบริบททางวัฒนธรรม ที่เกี่ยวข้องกับผ้าไหมมัดหมี่อำเภอสมเด็จ จังหวัดกาฬสินธุ์ พบว่าด้านเอกลักษณ์ของลวดลายผ้าไหมมัดหมี่ ส่วนใหญ่มักถูกนำมาจากวิถีชีวิตที่ใกล้ชิดกับธรรมชาติ เช่น ลายดอกเอน้า และมีบางลวดลายที่มีความเชื่อมโยงด้านคติและความเชื่อที่ได้สืบทอดกันต่อมา เช่น ลายนาค และสิ่งของเครื่องใช้ เช่น ลายธง ลวดลายจากแรงบันดาลใจของรูปหรือพฤติกรรมสัตว์ เช่น หางปลา ด้านการวางลวดลายส่วนใหญ่จัดวางแบบกระจายตลอดทั้งผืน ส่วนเชิงผ้านิยมมีตีนขึ้นสีแดง หรือตกแต่งตีนขึ้นเสมอ ลวดลายยังคงเป็นลวดลายที่สืบทอดต่อกันมา และใช้สวมใส่ในงานประเพณีต่าง ๆ

2. แนวคิดเรื่องการตลาด ปัจจุบันผู้บริโภคผ้าไหมได้ขยายช่วงอายุมาอยู่ในกลุ่มวัยเริ่มทำงาน ความต้องการของผ้าทอมีหลากหลาย ทั้งในด้านสี สัน ลวดลายที่หลากหลายเพื่อให้เหมาะกับรูปแบบการแต่งกายและโอกาสที่สวมใส่ ตลอดจนความหลากหลายของวิธีการดำเนินชีวิตในแต่ละกลุ่มเป้าหมาย หากนำข้อมูลมาประกอบการสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์ จะช่วยส่งเสริมการตลาดให้กับกลุ่มผู้ผลิตผ้าไหมมัดหมี่

3. แนวคิดเรื่องอัตลักษณ์ และทฤษฎีในการออกแบบ เพื่อเป็นกรอบแนวคิดในการสร้างสรรค์ลวดลายผ้า ต่อยอดพัฒนาชุดราตรีด้วยวิถีชีวิต วัฒนธรรม อำเภอสมเด็จ จังหวัดกาฬสินธุ์ ผลที่ได้จากการศึกษาสามารถสรุปขั้นตอนของการพัฒนางาน ดังนี้

3.1 ประเด็นปัญหาหลัก กลุ่มเกษตรกรผู้ทอผ้าอำเภอสมเด็จ ไม่ได้ปลูกหม่อนเลี้ยงไหมเอง จึงบริโภคเส้นไหมจากอำเภอภูพาน จังหวัดสกลนคร ซึ่งมีราคาสูงทำให้ราคาผ้าไหมสูงขึ้นไปด้วย และกลุ่มเกษตรกรผู้ทอผ้าส่วนใหญ่มีอายุ 45 - 70 ปี ไม่มีผู้สืบทอด ทำให้ไม่มีการออกแบบลวดลายใหม่ ๆ ขึ้นมา ลวดลายในปัจจุบัน เกิดจากการผสมผสานแปรสภาพจากลวดลายเก่า ไม่มีการถ่ายทอดความเป็นอัตลักษณ์ของชุมชนเข้าไป ทำให้ลวดลายผ้าไม่มีเอกลักษณ์ ส่งผลให้ตลาดผ้าทอมีลวดลายที่ซ้ำกัน

3.2 ประเด็นปัญหา รอง การพัฒนาผลิตภัณฑ์ผ้าไหมมัดหมี่ อำเภอสมเด็จ จังหวัดกาฬสินธุ์ ไปสู่ผลิตภัณฑ์เสื้อผ้าเครื่องแต่งกายมีจำนวนน้อย และรูปแบบไม่ตรงตามความต้องการของกลุ่มผู้บริโภค ซึ่งเป็นคนนอกและในพื้นที่ อาชีพรับข้าราชการ นักฟ่อนรำ หรือกลุ่มผู้มีชื่อเสียง เป็นต้น นิยมการใช้ประโยชน์จากผ้าไหมมัดหมี่ในการตัดเย็บเสื้อผ้าเพื่อสวมใส่ในการทำงาน ตลอดจนตัดเย็บเป็นชุดราตรีเพื่อออกงานสำคัญ ดังนั้นการออกแบบและวิธีการสร้างสรรค์เสื้อผ้าจึงเป็นปัญหาที่ไม่สามารถดึงดูดกลุ่มเป้าหมายและเพิ่มมูลค่าสินค้าจากผ้าไหมมัดหมี่ได้

ผลการวิจัย

1. จากการสัมภาษณ์นางสาวกุลนิษฐา ชันขวา (Khan-khwā, Interview, 2020) ตำแหน่งพัฒนาการอำเภอสมเด็จ นางสาวสุมาลี ศิรินิกร (Sirinikorn, Interview, 2020) ตำแหน่งนักวิชาการพัฒนาชุมชนชำนาญการ สำนักงานพัฒนาชุมชนอำเภอสมเด็จ จังหวัดกาฬสินธุ์ ด้านการวิเคราะห์จุดเด่นและจุดด้อยของกลุ่มวิสาหกิจพบว่า เกษตรกรผู้ทอผ้าอำเภอสมเด็จ จังหวัดกาฬสินธุ์ มีอาชีพหลักคือ ทำนา รองลงมาคือ ทอผ้าและเลี้ยงสัตว์ ด้านการทอผ้าไหมมัดหมี่นั้น เอกลักษณ์ของลวดลายส่วนใหญ่มักถูกนำมาจากวิถีชีวิตที่ใกล้ชิดกับธรรมชาติ เช่น ลายดอกเอน้า และมีบางลวดลายที่มีความเชื่อมโยงด้านคติและความเชื่อที่ได้สืบทอดกันต่อมา เช่น ลายนาค และสิ่งของเครื่องใช้ เช่น ลายธง ลวดลายจากแรงบันดาลใจของรูปหรือพฤติกรรมสัตว์ เช่น หางปลา ด้านการวางลวดลายส่วนใหญ่จัดวางแบบกระจายตลอดทั้งผืน ส่วนเชิงผ้านิยมมีต้นขึ้นสีแดง หรือตกแต่งต้นขึ้นเสมอ ลวดลายยังคงเป็นลวดลายที่สืบทอดต่อกันมา และใช้สวมใส่ในงานประเพณีต่าง ๆ เกษตรกรผู้ทอผ้า ทอด้วยกี่ทอผ้าแบบกระตุก และอุปกรณ์ทอผ้าไหมแบบพื้นบ้าน จุดเด่นของกลุ่มเกษตรกรผู้ทอผ้าอำเภอสมเด็จ คือ สมาชิกในกลุ่มมีทักษะด้านการมัดหมี่ ย้อมสี และทอผ้า สามารถผลิตผ้าผืนได้เองตั้งแต่กระบวนการแรก จนถึงกระบวนการสุดท้าย ผลิตผ้าไหมมัดหมี่ส่งจำหน่ายเพียงอย่างเดียว สามารถมัดลวดลาย ย้อมสี ได้ตามขนาดที่ผู้ค้าต้องการได้ อีกทั้งสามารถกำหนดราคาผ้าไหมมัดหมี่ได้ราคาต่อผืนประมาณ 2,000 - 3,000 บาท จุดด้อยของกลุ่มเกษตรกรผู้ทอผ้าอำเภอสมเด็จ คือ กลุ่มไม่ได้ปลูกหม่อนเลี้ยงไหมเอง บริโภคเส้นไหมจากอำเภอภูพาน จังหวัดสกลนคร ซึ่งมีราคาสูงทำให้ราคาผ้าไหมสูงขึ้นไปด้วย และจากการสัมภาษณ์นางคุณเดือนใจ แถมศิริ (Thæmsiri, Interview, 2020) ตำแหน่งประธานกลุ่มเกษตรกร กลุ่มสตรีผู้ทอผ้าไหมมัดหมี่อำเภอสมเด็จ จังหวัดกาฬสินธุ์ ผู้จำหน่ายผลิตภัณฑ์ผ้าทอ พบว่ากลุ่มวิสาหกิจชุมชนมีโอกาสพัฒนาผลิตภัณฑ์ผ้าไหมมัดหมี่ของกลุ่มเพื่อให้ตรงกับกลุ่มลูกค้าในปัจจุบัน เนื่องจากปัจจุบันผู้บริโภคผ้าไหมได้ขยายช่วงอายุมาอยู่ในกลุ่มวัยเริ่มทำงาน สามารถพัฒนารูปแบบการแต่งกายให้สอดคล้องกับและโอกาสที่สวมใส่ และความหลากหลายของวิถีการดำเนินชีวิตในแต่ละกลุ่มเป้าหมาย

2. การสร้างสรรค์ลวดลายผ้า ต่อยอดพัฒนาชุดราตรีด้วยวิถีชีวิต วัฒนธรรม อำเภอสมเด็จ จังหวัดกาฬสินธุ์ พบว่า การออกแบบและสร้างสรรค์ลวดลายบนผ้าไหมมัดหมี่ของเกษตรกรกลุ่มผู้ทอผ้าไหม เกิดขึ้นจากแรงบันดาลใจของการสังเกตสิ่งแวดล้อม และธรรมชาติรอบตัวที่สื่อถึงเอกลักษณ์ของชุมชน มาเชื่อมโยงวิถีชีวิตผสมผสานกับวัฒนธรรม ประเพณีของชุมชนนั้น ทั้งนี้กลุ่มผู้ทอผ้าไหมมัดหมี่ได้แรงบันดาลใจที่ใช้สร้างสรรค์ลวดลายผ้าไหมมัดหมี่จาก 3 แนวคิดด้วยกัน (Boonting, 2016, p. 1) คือ

2.1 การสร้างสรรค์ลวดลายจากแรงบันดาลใจของการสังเกตรูปพฤษา ได้แก่ ดอกเอนอ้า

2.2 การสร้างสรรค์ลวดลายจากแรงบันดาลใจของสิ่งของและของใช้ ได้แก่ ชุง

2.3 การสร้างสรรค์ลวดลายจากแรงบันดาลใจของรูป พุทธกรรมสัตว์ ได้แก่ หางปลา

3. การพัฒนาและออกแบบลวดลายผ้าไหมมัดหมี่ให้กับกลุ่มเกษตรกรผู้ผลิตผ้าทออำเภอสมเด็จ จังหวัดกาฬสินธุ์
ดังนี้

3.1 แนวคิดในการออกแบบ

การนำแรงบันดาลใจของการสังเกตสิ่งแวดล้อม และธรรมชาติรอบตัว นอกจากแรงบันดาลใจดอกเอนอ้า ชุงหางปลา ได้ค้นพบแรงบันดาลใจจากบายศรี ในการสื่อถึงเอกลักษณ์ของชุมชนอำเภอสมเด็จ จังหวัดกาฬสินธุ์ มาเชื่อมโยงวิถีชีวิตผสมผสานกับวัฒนธรรม ประเพณีของชุมชนมาเป็นแนวทางของการออกแบบลวดลายผ้าไหมมัดหมี่ อีกทั้งยังสามารถถ่ายทอดแนวคิดในด้านรูปธรรม และด้านนามธรรม ดังนี้

1) ดอกเอนอ้า

ด้านรูปธรรม ดอกเอนอ้า มีจุดเด่นในเรื่องรูปร่างเรขาคณิตที่มีเส้นตรงเป็นแกนกลาง ทำให้รูปร่างรูปทรงเกิดความน่าสนใจ ให้ความรู้สึกมั่นคง แข็งแรง

ด้านนามธรรม ดอกเอนอ้า ดอกไม้ที่เป็นเอกลักษณ์ของชุมชนอำเภอสมเด็จ จังหวัดกาฬสินธุ์ เป็นอำเภอที่ผู้คนในชุมชนมีแต่ความสนุกสนาน ยิ้มแย้มแจ่มใสเปรียบเสมือนกับสีส้มที่สดใสของดอกเอนอ้า

2) ชุง

ด้านรูปธรรม มีจุดเด่นในเรื่องของเส้นทแยง ที่ให้ความรู้สึกตื่นเต้น เกิดจุดเด่นด้วยการเล่นจังหวะของสีตัดกัน ทำให้เกิดการเคลื่อนไหว ที่เป็นเอกภาพ รูปร่างรูปทรงเรขาคณิตที่สวยงามสะอาดตา

ด้านนามธรรม เป็นสิ่งประดับตกแต่งบ้านของชาวภูไท เมื่อใดลูกหลานมีงานมงคลผู้เฒ่าผู้แก่จะประดิษฐ์ชุงด้วยตนเอง ซึ่งเอกลักษณ์ของงานรื่นเริง และเป็นความเชื่อว่าถ้าบ้านไหนมีชุงประดับจะนำความโชคดีมายังผู้อาศัย

3) หางปลา

ด้านรูปธรรม มีจุดเด่นในด้านการใช้เส้นทแยงที่เลียนแบบรูปร่างของหางปลา และใช้ขนาดของรูปร่างเรขาคณิตเพื่อเป็นจุดเน้น ให้ความรู้สึกตื่นเต้น และการวางจังหวะของเส้นและสีที่ตัดกัน ทำให้เกิดการเคลื่อนไหว ที่เป็นเอกภาพ สวยงามสะอาดตา

ด้านนามธรรม คนในชุมชนมีอาชีพเกษตรกรรม การหาปลาคือการขยันทำมาหากิน ดังนั้นลวดลายหางปลา สามารถสื่อถึงความอุดมสมบูรณ์ การอยู่ดีกินดีได้

4) บายศรี

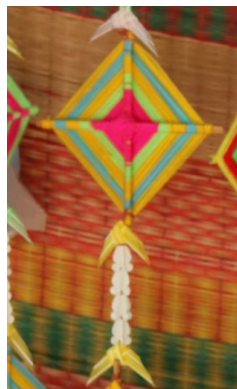
ด้านรูปธรรม มีจุดเด่นในด้านเส้น ที่เป็นเส้นซิกแซก ให้ความรู้สึกตื้นตัน เมื่อนำมาเรียงกันเป็นรูปร่างรูปทรง สามารถให้ความรู้สึกเคลื่อนไหว ทำให้พื้นผ้ามีจุดเด่นและน่าสนใจมากขึ้น

ด้านนามธรรม ชาวอำเภอสมเด็จ จังหวัดกาฬสินธุ์ มีความศรัทธาในพระพุทธศาสนา ทุกวันพระจะถวายบายศรีดอกไม้ ในการสักการะพระพุทธศาสนา เพื่อให้สิ่งศักดิ์ปกปักรักษาคุ้มครองตนเองและครอบครัว และเป็นที่ยึดเหนี่ยวจิตใจ

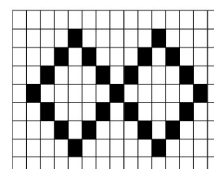
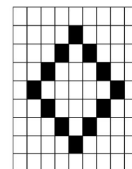
3.2 แนวคิดพื้นฐานในการออกแบบลวดลายผ้าจากแรงบันดาลใจของการสังเกตสิ่งแวดล้อมและธรรมชาติรอบตัวที่สื่อถึงเอกลักษณ์ของชุมชน เชื่อมโยงวิถีชีวิตผสมผสานกับวัฒนธรรม ประเพณีของชุมชนคือ การสร้างแม่ลายมัดหมี่โดยใช้หลักการออกแบบด้านองค์ประกอบศิลป์ ได้แก่ จุด เส้น รูปร่าง รูปทรง น้ำหนัก และสีสันท ในการจัดวางเพื่อให้เกิดความสวยงาม ผู้ออกแบบเริ่มจากการนำหน่วย (Unit) มาออกแบบและสร้างเป็นแม่ลายมัดหมี่โดยใช้หลักการของเอกภาพ (Unity) ให้เกิดเป็นลวดลายในภาพรวมทั้งหมดและคำนึงถึงหลักสมมาตร (Balancing) คือ มีลักษณะลวดลายทั้งซ้ายขวาหรือบนล่าง มองดูแล้วเกิดความสมดุลที่เท่ากัน

3.3 การพัฒนาและออกแบบลวดลายผ้าไหมมัดหมี่ที่ใช้การลดทอน (Distortion) รูปร่างและรูปทรงของดอกเอน อำ รุ่ง หางปลา และบายศรี ถ่ายทอดในรูปแบบรูปทรงเรขาคณิต (Geometric shapes) เพื่อให้สอดคล้องกับเทคนิคการทอ สีสันท และเอกลักษณ์ของผ้าทอยังคงอัตลักษณ์ของชุมชน อำเภอสมเด็จ จังหวัดกาฬสินธุ์ ในการทอผ้าเทคนิคมัดหมี่ของชุมชน อำเภอสมเด็จ มักนิยมการใช้เทคนิคมัดโอบลำหมี่เพื่อให้การย้อมสีของลวดลายมัดหมี่เกิดขึ้นเฉพาะสีพื้นหลัก แต่ส่วนสีที่ใช้ในการตกแต่งลวดลายส่วนประกอบส่วนย่อย จะนำกิ่งไม้ทุบปลายมาทำเป็นฟูกัน เพื่อสำหรับการแต้มสี ซึ่งเป็นเอกลักษณ์ของชุมชน อ.สมเด็จ ในการทอผ้ามัดหมี่ (Wannakit, 2015, p. 70) ตลอดจนยังคงรายละเอียดของลวดลายดอกเอนอำ รุ่ง หางปลาและบายศรี ที่เป็นรูปร่างรูปทรงสามเหลี่ยม (Diamond pattern) ซึ่งเป็นรูปร่างรูปทรงที่พบมากในลวดลายดั้งเดิม และคงเอกลักษณ์การใช้สีขาของดอกเอนอำ ในการทอผ้าพื้นของชาวอำเภอสมเด็จ จังหวัดกาฬสินธุ์ แต่สามารถเพื่อสร้างมิติของลวดลายผ้าและความน่าสนใจโดยการเพิ่มสีอื่นในรุ่ง หางปลาและบายศรี ให้กับผ้าไหมมัดหมี่อำเภอสมเด็จ จังหวัดกาฬสินธุ์ และสามารถต่อยอดการแปรรูปเป็นผลิตภัณฑ์เสื้อผ้าในลำดับต่อไป

1) การสร้างแม่ลายมัดหมี่ “จุง” ผ่านการถ่ายทอดทางโครงสร้างลวดลาย



ภาพแสดงแรงบันดาลใจจาก “จุง”

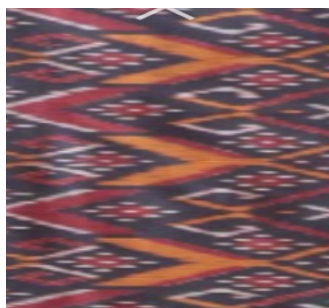


แม่ลายของลวดลาย “จุง”

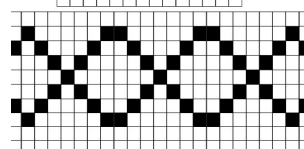
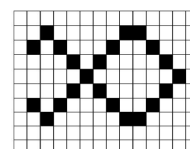
ภาพที่ 1 การสร้างแม่ลายมัดหมี่ “จุง”

Note: From © Ratanarekha Atchariyapitak 28/12/2020

2) การสร้างแม่ลายมัดหมี่ “หางปลา” ผ่านการถ่ายทอดทางโครงสร้างลวดลาย



ภาพแสดงแรงบันดาลใจจาก “หางปลา”

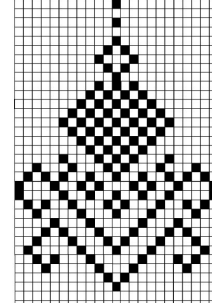


แม่ลายของลวดลาย “หางปลา”

ภาพที่ 2 การสร้างแม่ลายมัดหมี่ “หางปลา”

Note: From © Ratanarekha Atchariyapitak 28/12/2020

3) การสร้างแม่ลายมัดหมี่ “บายศรี” ผ่านการถ่ายทอดทางโครงสร้างลวดลาย



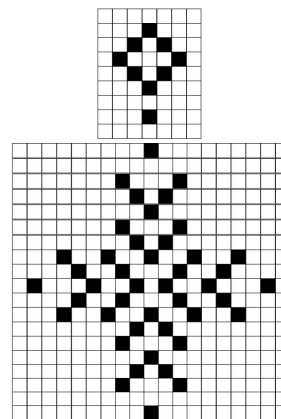
ภาพแสดงแรงบันดาลใจจาก “บายศรี”

แม่ลายของลวดลาย “บายศรี”

ภาพที่ 3 การสร้างแม่ลายมัดหมี่ “บายศรี”

Note: From © Ratanarekha Atcharyapitak 28/12/2020

4) การสร้างแม่ลาย “ดอกเอน้า” ผ่านการถ่ายทอดทางโครงสร้างลวดลาย



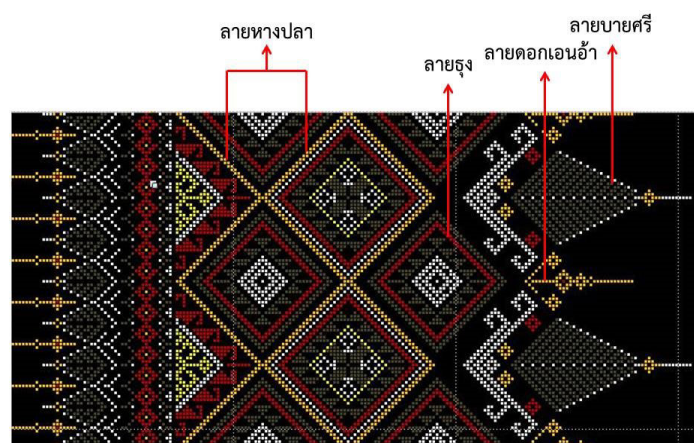
ภาพแสดงแรงบันดาลใจจาก “ดอกเอน้า”

แม่ลายของลวดลาย “ดอกเอน้า”

ภาพที่ 4 การสร้างแม่ลายมัดหมี่ “ดอกเอน้า”

Note: From © Ratanarekha Atcharyapitak 28/12/2020

จากการออกแบบแม่ลายมัดหมี่ ที่ผ่านการการลดทอน (Distortion) รูปร่างและรูปทรงของดอกเอนอ้า รุ่ง หางปลา และบายศรี ถ่ายทอดในรูปแบบรูปทรงเรขาคณิต (Geometric shapes) ผู้ออกแบบได้นำแม่ลายของดอกเอนอ้า รุ่ง หางปลา และบายศรี มาผสมผสานจัดวางให้เกิดลวดลายโดยคำนึงถึงความสมดุลในลักษณะเท่ากัน (Symmetry Balancing) และการใช้จังหวะ (Rhythm) มาเป็นหลักสำคัญโดยเป็นการนำแม่ลายมัดหมี่มาผสมระหว่างเรียงลำดับสลับซ้ายขวา และหมุนรอบจุด (Reflection Rotation and Translation) (Chandhasa et al., 2010, p. 51) จากหลักการข้างต้นก่อให้เกิดลวดลายใหม่ แต่ละหน่วยสอดคล้องสัมพันธ์กัน โดยใช้จังหวะที่มีความถี่-ห่าง จากการจัดวาง การเว้นที่ว่างของแต่ละหน่วยในลวดลายนั้น ตลอดจนการใช้สีที่สื่อถึงเอกลักษณ์ของชุมชน ในการเชื่อมโยงวิถีชีวิตผสมผสานกับวัฒนธรรม ประเพณีของชุมชนอำเภอสมเด็จ จังหวัดกาฬสินธุ์เพื่อความสวยงามและยังคงหลักความกลมกลืน (Harmonies) ของลวดลายในภาพรวม (Butla, 2017, p. 12) การออกแบบลวดลายมัดหมี่ได้นำเสนอความงามที่มีนัยยะของนิยามในด้านของความงาม ได้แก่ “การซ้ำทำให้เกิดความงาม” เป็นการต่อของลวดลายเป็นลวดลายสำคัญ ทำให้เกิดรูปแบบของลวดลายนั้นที่ซ้ำกันอย่างมีระบบ และมีโครงสร้างของลวดลายเกิดขึ้น (Intasopee et al., 2019, p. 917)



ภาพที่ 5 ลายผ้าที่จัดองค์ประกอบลวดลาย

Note: From © Ratanarekha Atchariyapitak 16/06/2020

3.4 การแปรรูปเป็นผลิตภัณฑ์ชุดราตรีจากผ้าที่ออกแบบโดยใช้แรงบันดาลใจที่เชื่อมโยงวิถีชีวิตผสมผสานกับวัฒนธรรม ประเพณีของชุมชนอำเภอสมเด็จ จังหวัดกาฬสินธุ์

1) การสร้างแนวคิดหลัก การสร้างสรรค์ผลงานการออกแบบชุดราตรีที่ได้แรงบันดาลใจจากการฟ้อนประกอบทำนองหมอลำภูไทซึ่งเป็นทำนองพื้นเมืองประจำชาติพันธุ์ภูไท โดยปกติการแสดงหมอลำภูไทจะมีทำฟ้อนรำประกอบ และมีท่าทางฟ้อนที่แตกต่างกัน สามารถรวบรวมท่ารำได้แก่ ท่าเดิน ท่าไหว ท่ารอบช่วง ท่ามโนราห์ ท่าบังแดด โดยใช้เอกลักษณ์ของท่วงท่า ผสมผสานการแต่งกายพื้นเมืองของผู้หญิงอำเภอสมเด็จ จังหวัดกาฬสินธุ์ ที่นิยมนุ่งผ้าซิ่น มีลักษณะเด่นของซิ่นภูไท คือ การทอและลวดลายของดอกเอนอ้า รุ่ง หางปลา ตัดต่อผ้าด้วยหัวซิ่นและตีนซิ่นทั้งเทคนิคการทอขิดและการทอจก พื้นหลังของผ้านิยมย้อมสีดำ ลวดลายย้อมสีแดง เหลือง

เขียว และใช้สีขาวเป็นจุดเน้นของผ้า ตัวเสื้อเป็นแขนกระบอก คอตั้งแบบเสื้อคอจีน นิยมตกแต่งเสื้อด้วยการตัดต่อผ้า ทั้งเทคนิคการทอขัดและการทอจกหรือใช้การปักลวดลายลงบนผ้า นิยมใช้ผ้าขนหรือแพรมัน (แพรพอย) ทำเป็นผ้าสี่เหลี่ยมเล็ก ๆ ม้วนแล้วผูกมวยผมเป็นเครื่องประดับ และห่มผ้าสไบ เรียกว่า ผ้าห่ม (จ่อง) มีลักษณะเป็นผ้าผืนเล็ก ๆ ใช้คลุมไหล่ เป็นวัฒนธรรมของกลุ่มพื้นเมืองอีสาน ใช้ได้ทั้งประดับตกแต่งเครื่องประกอบการแต่งกายและยังสามารถให้ประโยชน์ใช้สอยด้านความอบอุ่น ให้เกิดความร่วมมือ คงคุณค่าของผ้าไหมมัดหมี่ที่กลุ่มเกษตรกรผู้ทอผ้าได้ร่วมแรงร่วมใจสร้างสรรค์ผลงานผ้าผืนที่มีหน้ากว้าง 1 เมตร ความยาว 10 เมตร มาใช้ในการถ่ายทอดพัฒนาและออกแบบประเพณีชุดราตรีแบบเป็นทางการ ให้มีความหรูหรา เหมาะสมกับการสวมใส่ในงานกลางคืน โดยใช้หลักการออกแบบเสื้อผ้า ประกอบด้วย การออกแบบตกแต่งภายในโครงสร้าง ด้านตะเข็บ และหลักการย้ายหรือแทนที่ของเกล็ด สอดคล้องกับแรงบันดาลใจการฟ้อนภูไทกาฬสินธุ์ ซึ่งผู้ฟ้อนเป็นผู้หญิงทั้งหมด การเคลื่อนไหว ถ่ายทอดโดยใช้หลักการของเส้นโค้ง ในการสื่อถึงความอ่อนหวาน สวยงาม นุ่มนวล ผสมผสานลวดลายผ้าที่ได้ออกแบบในการจัดวางที่ไม่มากจนเกินไป ทำให้ชุดราตรีดูเหมาะสม ร่วมสมัย

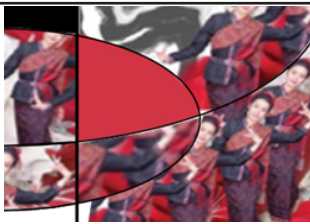
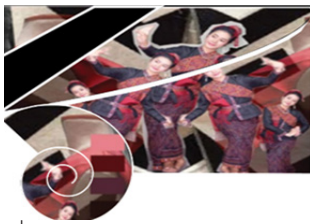
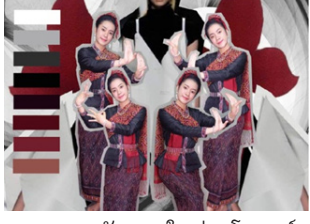
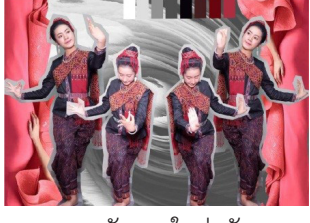
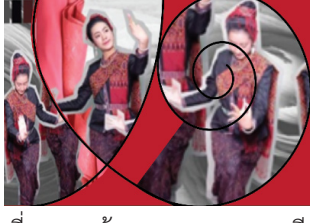


ภาพที่ 6 ชุดราตรีที่ออกแบบโดยใช้แรงบันดาลใจประเพณีของชุมชนอำเภอสมเด็จ จังหวัดกาฬสินธุ์

Note: From © Ratanarekha Atchariyapitak 16/06/2020

2) การออกแบบแบบร่าง ผู้วิจัยนำรูปแบบการฟ้อนหมอลำภูไททั้ง 5 ท่า โดยแต่ละท่าได้ผสมผสานกับเทคนิคการตกแต่งภายในโครงสร้างของเสื้อผ้าที่เน้นการเคลื่อนไหว ถอดแบบลีลาท่ารำแต่ละท่าในรูปแบบของเส้นได้แก่ เส้นโค้ง เส้นทะแยง เส้นกันหอย จากนั้นจึงนำรูปแบบของเส้นที่มาจากท่ารำจัดวางเป็นเส้นกรอบนอกของแต่ละชุด การใช้สีของชุดได้จากแรงบันดาลใจ โดยใช้หลักการใช้สีกลมกลืน และสืตัดกันเพื่อสร้างจุดเด่นของแต่ละชุด

ตารางที่ 1 ชุดราตรีที่ออกแบบโดยใช้แรงบันดาลใจประเพณีของชุมชนอำเภอสมเด็จ จังหวัดกาฬสินธุ์

		
ภาพแรงบันดาลใจทำเดิน	ที่มาของเส้นกรอบนอกชุดราตรี	แบบร่างชุดราตรีจากท่าเดิน
		
ภาพแรงบันดาลใจท่าไหว้	ที่มาของเส้นกรอบนอกชุดราตรี	แบบร่างชุดราตรีจากท่าไหว้
		
ภาพแรงบันดาลใจท่ารอบช่วง	ที่มาของเส้นกรอบนอกชุดราตรี	แบบร่างชุดราตรีจากท่ารอบช่วง
		
ภาพแรงบันดาลใจท่ามโนราห์	ที่มาของเส้นกรอบนอกชุดราตรี	ภาพแรงบันดาลใจท่ามโนราห์
		
ภาพแรงบันดาลใจท่าบังแดด	ที่มาของเส้นกรอบนอกชุดราตรี	ภาพแรงบันดาลใจท่าบังแดด

3) การสร้างต้นแบบเสื้อผ้าชุดราตรีจากแรงบันดาลใจการฟ้อนภูไทกาฬสินธุ์ ทำเดิน เป็นการร่ำทำแรกของการฟ้อนภูไทกาฬสินธุ์ ทำรำ คือ มือจีบข้างระหว่างคิ้วอีกข้างจีบส่งข้างสะโพก มือจีบบนมันลงล่างแล้วปล่อย ทำสลับกัน พร้อมยกขาตรงข้ามกันมือที่จีบบน ซึ่งตามภาษาอีสานจะใช้คำว่าเปิดผ้าม่านกั้ง หมายความว่า เป็นการเปิดการแสดง หรือเริ่มการแสดง และนำผ้าไหมมัดหมี่ที่ได้ออกแบบมาใช้ในสัดส่วน 3:5 โดยการแบ่งสัดส่วนทั้งหมดของชุดเป็น 8 ส่วน จากคอเสื้อถึงชายกระโปรง ดังนี้ 3 ส่วน คือ ตัวเสื้อ และ 5 ส่วน คือกระโปรง ตกแต่งชุดด้วยระบายที่ตำแหน่งเอวเปรียบเสมือนทำรำที่มีมือจีบข้างระหว่างคิ้วอีกข้างจีบส่งข้างสะโพก เนื่องจากทำรำมีลักษณะที่อ่อนช้อย เน้นสะโพก แขนเสื้อเปิดตำแหน่งแขนให้เป็นแขนที่ ดึงดูดความสนใจให้ตรงกับภาษาอีสานจะใช้คำว่าเปิดผ้าม่านกั้ง หมายความว่า เป็นการเปิดการแสดง หรือเริ่มการแสดง ลักษณะเส้นกรอบนอกของชุดคือ รูปแบบที่มีเส้นโค้งเว้าตามรูปร่าง (fluid line) (Suraprasert, 2015, p. 53) กระโปรงใช้หลักอสมมาตร (Asymmetrical Balance) เพื่อสร้างจุดเด่นในการสวมใส่ และสีเส้นของใช้สีแดง ดำ เป็นหลักเพื่อสอดคล้องกับสีเอกลักษณ์ของชุดพื้นเมือง

4) การสร้างต้นแบบเสื้อผ้าชุดราตรีจากแรงบันดาลใจจากการฟ้อนแสดงฟ้อนภูไทกาฬสินธุ์ ทำไห้ว มือซ้ายจีบบนแล้วปล่อย พร้อมกับมือขวาม้วนจีบล่างแล้วปล่อยยกขาข้างซ้าย มือทั้งสองข้างประกบกันตรงเอวข้างขวาพร้อมยกขาขวา เป็นการรำที่แสดงถึงการเคารพหรือทักทายผู้ชม ได้นำความโค้งของวงแขนมาออกแบบให้ชุดมีเส้นกรอบนอกชุดคือ รูปแบบที่มีเส้นโค้งเว้าตามรูปร่าง (fluid line) (Suraprasert, 2015, p. 53) การไหว้มีการนำมือมาวางไว้ที่ตรงช่วงเอว จึงนำมาใช้ออกแบบให้ชุดมีจุดเด่นบริเวณเส้นเอว ใช้หลักความสมดุลไม่เท่ากัน เพื่อให้สอดคล้องกับท่ารำการไหว้ และใช้สีในการออกแบบให้สื่อความเชื่อและความศรัทธาของชาวภูไท นำการม้วนมือเป็นวงกลมมาออกแบบรายละเอียดการสร้างแบบตัด และนำผ้าไหมมัดหมี่ที่ได้ออกแบบมาใช้ในสัดส่วน 3:5 โดยการแบ่งสัดส่วนทั้งหมดของชุดเป็น 8 ส่วน จากคอเสื้อถึงชายกระโปรง ดังนี้ 3 ส่วน คือ ตัวเสื้อ และ 5 ส่วน คือกระโปรง เพื่อสร้างจุดเด่นให้กับชุดและสื่อถึงเอกลักษณ์ของผ้ามัดหมี่พื้นเมือง



ภาพที่ 7 ชุดราตรีต้นแบบจากแรงบันดาลใจจากการฟ้อนแสดงฟ้อนภูไทกาฬสินธุ์ ทำเดิน

Note: © Ratanarekha Atchariyapitak 22/11/2020



ภาพที่ 8 ชุดราตรีต้นแบบจากแรงบันดาลใจจากการฟ้อนแสดงฟ้อนภูไทกาฬสินธุ์ ทำไห้ว

Note: © Ratanarekha Atchariyapitak 22/11/2020

5) การสร้างต้นแบบเสื้อผ้าชุดราตรีจากแรงบันดาลใจจากการฟ้อนแสดงฟ้อนภูไทกาฬสินธุ์ ท่ารอบช่วง เป็นการรำแล้วเดินเรียงแถวเป็นวงกลม รำท่าพรหมสี่หน้า พร้อมสลับกับการจีบมือแล้วปล่อยตรงชายพก เป็นท่ารำที่สื่อถึงสิ่งลึกลับ ตามความเชื่อของชาวอีสานโบราณ การรำเพื่อบูชาหรือรักษาคนป่วย นำเอาการม้วนแล้วจีบเป็นวงกลมมาใช้ในการออกแบบสร้างแบบตัดเป็นวงกลม และใช้เส้นความโค้งของแขนและช่วงกระโปรงมาออกแบบสร้าง ความทันสมัยให้กับชุดเส้นกรอบนอกชุดคือ ทรงบานพองหรือทรงระฆัง (Bouffant or the bell) (Suraprasert, 2015, p. 53) นำผ้าไหมมัดหมี่ที่ได้ออกแบบมาใช้ในสัดส่วน 3:5 โดยการแบ่งสัดส่วนทั้งหมดของชุดเป็น 8 ส่วน จากคอเสื้อถึงชายกระโปรง ดังนี้ 3 ส่วน คือ ตัวเสื้อ และ 5 ส่วน คือกระโปรง เพื่อส่งเสริมจุดเด่นของท่ารำรอบช่วง ที่มีสีสันคือ สีดำ เพื่อให้สื่อถึงการออกแบบซึ่งเป็นสิ่งที่สื่อถึงความลึกลับตามความเชื่อในการรักษาผู้ป่วยหรือบูชาบรรพบุรุษ นำชายครุยมาใช้ในการออกแบบเพื่อตกแต่งให้สื่อถึงเอกลักษณ์ของชาวภูไทกาฬสินธุ์โดยแท้จริง

6) ท่ามโนราห์ หรือท่าสาวภูไทเล่นน้ำ การรำโดยใช้มือซ้ายจีบบนระหว่างคิ้วจีบม้วนแล้วปล่อย มือข้างขวาจีบส่งหลังแล้วปล่อย ก้าวขาขวาไปข้างหน้าแล้วย่อเปิดส้นเท้าซ้าย เป็นการถ่ายทอดการอาบน้ำของชาวบ้านสมัยก่อนที่ต้องอาบน้ำที่ริมคลอง จะมีผู้หญิงที่รวมกลุ่มกันเล่นน้ำ โดยสื่อถึงการไหลของสายน้ำและความพลิ้วไหวของการเล่นน้ำ โดยการนำเอาการม้วนมือเป็นวงกลมมาถ่ายทอดการสร้างแบบตัดให้ชุดมีลักษณะลักษณะบางเบา พลิ้วไหวเหมือนสายน้ำ นำเอาความโค้งของการย่อขา การเหยียดขาตั้งมาออกแบบเป็นเส้นกรอบนอกชุดคือ ทรงตรง (The straight or tubular) (Suraprasert, 2015, p. 53) นำผ้าไหมมัดหมี่ที่ได้ออกแบบมาใช้ในสัดส่วน 3:5 โดยการแบ่งสัดส่วนทั้งหมดของชุดเป็น 8 ส่วน จากคอเสื้อถึงชายกระโปรง ดังนี้ 3 ส่วน คือ ตัวเสื้อ และ 5 ส่วน คือกระโปรง และดึงดูดความสนใจด้วยแบบตัดคอเสื้อรูปร่างหัวใจเพื่อให้สอดคล้องกับแรงบันดาลใจของผู้หญิงที่รวมกลุ่มกันเล่นน้ำ



ภาพที่ 9 ชุดราตรีต้นแบบจากแรงบันดาลใจจากการฟ้อนแสดงฟ้อนภูไทกาฬสินธุ์ ท่ารอบช่วง

Note: © Ratanarekha Atchariyapitak 22/11/2020



ภาพที่ 10 ชุดราตรีต้นแบบจากแรงบันดาลใจจากการฟ้อนแสดงฟ้อนภูไทกาฬสินธุ์ ท่ามโนราห์

Note: © Ratanarekha Atchariyapitak 22/11/2020

7) ทำบังแดด ใช้มือสองข้างจีบระหว่างคิ้ว แล้วม้วนปล่อยออกพร้อมกับโยกแขนมาอีกข้างหนึ่ง ยกขาแล้ววาดข้ามอีกข้าง ทำซ้ำถ่ายทอดวิธีชีวิตการทำเกษตรกรรม ซึ่งในเขตภาคตะวันออกเฉียงเหนือมีอากาศที่ร้อน การแต่งกายหรือทำทางการรำมีลักษณะที่คล้ายคลึงในการใช้ชีวิตประจำวัน ลักษณะการบังแดดเพื่อปกป้องตัวจากอากาศร้อน จึงได้นำเอาลักษณะการม้วนมือเป็นวงกลมมาออกแบบโดยเป็นการสร้างแบบตัดวงกลมและใช้สีแดงแทนลักษณะสีของแดด และนำผ้าไหมมัดหมี่ที่ได้ออกแบบมาใช้ในสัดส่วน 3:5 โดยการแบ่งสัดส่วนทั้งหมดของชุดเป็น 8 ส่วน จากคอเสื้อถึงชายกระโปรง ดังนี้ 3 ส่วน คือ ตัวเสื้อ และ 5 ส่วน คือกระโปรง เส้นกรอบนอกด้านหน้ามีรูปแบบที่มีเส้นโค้งเว้าตามรูปร่าง (Fluid line) และเส้นกรอบนอกที่มีรูปแบบที่มีด้านหลังทรงบานพองหรือทรงระฆัง (Bouffant or the bell) (Suraprasert, 2015, p. 53) แต่ยังคงออกแบบให้ชุดมีช่วงแหวกที่ขา เพราะยังคงมีการก้าวขาในท่ารำ ใช้เส้นโค้งของวงแขนมาออกแบบเพื่อให้มีความทันสมัย และนำชายครุยมาออกแบบหรือตกแต่งชุดเป็นเอกลักษณ์ของชาวภูเก็ต



ภาพที่ 11 ชุดราตรีจากแรงบันดาลใจจากการฟ้อนแสดงฟ้อนภูเก็ตกาฬสินธุ์ “ทำบังแดด”

Note: From © Ratanarekha Atchariyapitak 22/11/2020

สรุปและอภิปรายผล

การศึกษาวรรณกรรมภูมิปัญญาที่เกี่ยวข้องกับการทอผ้าไหมมัดหมี่ของกลุ่มเกษตรกรผู้ผลิตผ้าทอ อำเภอสมเด็จ จังหวัดกาฬสินธุ์ ผลการวิจัยพบว่า การสร้างสรรค์ลวดลายผ้าจากการศึกษาวรรณกรรมภูมิปัญญาที่เกี่ยวข้องกับการทอผ้าไหมมัดหมี่ของกลุ่มเกษตรกรผู้ผลิตผ้าทอ อำเภอสมเด็จ จังหวัดกาฬสินธุ์ สามารถใช้ทักษะด้านการมัดหมี่ ย้อมสี และทอผ้าซึ่งเป็นจุดเด่นของกลุ่ม และมีจุดด้อยคือ สมาชิกของกลุ่มส่วนใหญ่เป็นผู้สูงอายุ สอดคล้องกับ เมธวดี พัยขประโคน (Phayak prakhon, 2016) ในการศึกษาผ้าไหมทอมือพื้นบ้านในเขตพื้นที่จังหวัดสุรินทร์ ช่างทอผ้าฝีมือดีส่วนใหญ่เริ่มต้นอาชีพทอผ้าตั้งแต่อายุยังน้อย เชี่ยวชาญการทอผ้ามัดหมี่มากกว่าผ้าแบบอื่น ๆ ปัจจุบันสูงอายุแล้วและไม่มีผู้สืบทอดอาชีพ ในการพัฒนาลวดลายมัดหมี่ต้นแบบโดยนำวัฒนธรรมภูมิปัญญามาใช้ในการออกแบบและสร้างสรรค์ลวดลายมัดหมี่ จากแรงบันดาลใจของการสังเกตสิ่งแวดล้อม และธรรมชาติรอบตัว

แล้วนำมาถ่ายทอดให้สื่อถึงเอกลักษณ์ของชุมชน ได้แก่ 1. การสร้างสรรค์ลวดลายจากแรงบันดาลใจของการสังเกตรูปพฤษา คือ ดอกเอนอ้า 2. การสร้างสรรค์ลวดลายจากแรงบันดาลใจของสิ่งของและของใช้ คือ ชุง 3. การสร้างสรรค์ลวดลายจากแรงบันดาลใจของรูป พุติกรรมสัตว์ คือ หางปลา เพื่อเป็นแนวทางในการสร้างสรรค์ลวดลายสิ่งทอให้หลากหลาย และส่งเสริมให้เกษตรกรแปรรูปผลิตภัณฑ์สิ่งทอเป็นเครื่องแต่งกายประเภทชุดราตรีแบบเป็นทางการได้ สอดคล้องกับ สุซานาถ บุญเที่ยง (Boontiang, 2016) การสร้างสรรค์ลวดลายบนผืนผ้าแพรวของสตรีชาวผู้ไทมาจาก 4 แนวคิด คือ 1) การสร้างสรรค์ลวดลายด้วยแรงบันดาลใจจากการสังเกตรูปพฤษา 2) การสร้างสรรค์ลวดลายด้วยแรงบันดาลใจจากการสังเกตรูปและพฤติกรรมของคนและสัตว์ 3) การสร้างสรรค์ลวดลายด้วยแรงบันดาลใจจากการสังเกตรูปสิ่งของเครื่องใช้ และ 4) การสร้างสรรค์ลวดลายด้วยแรงบันดาลใจจากการสังเกตสิ่งแวดล้อมรอบตัว โดยสตรีชาวผู้ไทจะเก็บรักษาแม่ลายผ้าแพรวโบราณสำหรับใช้เป็นมรดกตกทอดแก่ลูกหลานด้วยวิธีใช้ด้ายสีต่าง ๆ ปักลวดลายที่ลงบนผืนผ้าฝ้ายสีขาวรูปสี่เหลี่ยมขนาดเล็กเรียกว่า “ผ้าแส่ว”

การออกแบบลวดลายผ้าไหมมัดหมี่ให้กับกลุ่มเกษตรกรผู้ผลิตผ้าทออำเภอสมเด็จ จังหวัดกาฬสินธุ์ ผลการวิจัยพบว่า การนำแรงบันดาลใจของการสังเกตสิ่งแวดล้อม และธรรมชาติรอบตัวที่ นอกจากแรงบันดาลใจดอกเอนอ้า ชุง หางปลา ได้ค้นพบแรงบันดาลใจจากบายศรี ในการสื่อถึงเอกลักษณ์ของชุมชนอำเภอสมเด็จ จังหวัดกาฬสินธุ์ มาเชื่อมโยงวิถีชีวิตผสมผสานกับวัฒนธรรม ประเพณีของชุมชนมาเป็นแนวทางของการออกแบบลวดลายผ้าไหมมัดหมี่ ถ่ายทอดแนวคิดในด้านรูปธรรม และด้านนามธรรม สอดคล้องกับ มธุรส เวียงสีมา และนิรัช สุดสังข์ (Viengsima & Soodsang, 2020) ด้านออกแบบลวดลายผ้าโดยใช้ลวดลายตีนจกบนผ้าขึ้นของกลุ่มชนชาติพันธุ์ไทพวนและไทยวนตามแนวทางเศรษฐกิจสร้างสรรค์ได้ 2 ลาย คือ คุ่มบุหรงลงลายสิบสองของกลุ่มไทพวนกับหงส์คำเลียนค่ายของกลุ่มไทยวน ที่ได้จากการนำแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์มาใช้ในการออกแบบ คือ 1) เน้นการสร้างมูลค่าเพิ่มให้กับสินค้า 2) สร้างเอกลักษณ์และความแตกต่าง และ 3) สร้างแรงบันดาลใจจากสภาพแวดล้อมลวดลายผ้าที่ได้จึงมีความสอดคล้องกับแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์

การพัฒนาแบบผลิตภัณฑ์เสื้อผ้าชุดราตรีโดยเชื่อมโยงวิถีชีวิต วัฒนธรรม ประเพณีอำเภอสมเด็จ จังหวัดกาฬสินธุ์ โดยใช้เอกลักษณ์ของท่วงท่าการฟ้อนภูไทกาฬสินธุ์ ผสมผสานการแต่งกายพื้นเมืองของผู้หญิง อำเภอสมเด็จ จังหวัดกาฬสินธุ์ ผลการวิจัยพบว่า จากการวิเคราะห์แนวคิดเรื่องการตลาด ปัจจุบันผู้บริโภคผ้าไหมได้ขยายช่วงอายุมาอยู่ในกลุ่มวัยเริ่มทำงาน ความต้องการของผ้าทอมีหลากหลาย ทั้งในด้านสี สัน ลวดลายที่หลากหลายเพื่อให้เหมาะสมกับรูปแบบการแต่งกายและโอกาสที่สวมใส่ ตลอดจนความหลากหลายของวิถีชีวิตในแต่ละกลุ่มเป้าหมาย สอดคล้องกับรัตนธาดา มีพร้อมและทัศนียา นิลฤทธิ์ (Meeprom & Nillit, 2019) ในการศึกษาออกแบบลวดลายมัดหมี่ที่ได้แรงบันดาลใจจากลวดลายผ้าโฮลประาห์จังหวัดสุรินทร์ ผสมผสานศิลปะแนวอาร์ตเดโค ซึ่งแบ่งตามรูปแบบของแฟชั่น (Style) ที่มาจากกลุ่มเป้าหมาย (Target group) ได้แก่ 1) กลุ่มที่ชอบความกลมกลืน คือ กลุ่มสีกลมกลืน (Monotone) ที่ชื่นชอบการใช้สีเดียวกันแต่แบ่งระดับโทนสี หรือมีน้ำหนักร่อน-เข้มแตกต่างกันไป มักจะเป็นกลุ่มผู้ใหญ่ในวัยทำงาน บุคลิกน่าเกรงขาม หนักแน่น มั่นคง คลาสสิก ใช้ของดีและทน ไม่ตามกระแสแฟชั่น คือ รูปแบบไม่ยึดติดสมัยนิยม (Basic) เรียบ คลาสสิก หากนำข้อมูลมาประกอบการสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์จะช่วยส่งเสริมการตลาดและเพิ่มมูลค่าผลิตภัณฑ์ผ้าทอ ให้มีความหลากหลาย ช่วยกระจายรายได้ให้กับกลุ่ม

ตัดเย็บในชุมชน จนเกิดเป็นผลิตภัณฑ์ที่ตรงกับความต้องการของกลุ่มผู้บริโภค สอดคล้องกับ เจนวิภา ชัยวิศิษฐ์ และคณะ (Chai Visit et al., 2016) ที่ทำการศึกษาออกแบบชุดเครื่องแต่งกายที่ส่งผลต่ออารมณ์ วิเคราะห์ข้อมูลชี้ให้เห็นถึงการออกแบบนั้นมีผลสำเร็จของเครื่องแต่งกายโดยต้องอาศัยปัจจัย 3 ประการหลัก คือการสร้าง ความสนใจการเปิดรับ และการตีความ โดยกลุ่มตัวอย่างที่ได้นำมาวิจัยนั้นคือกลุ่มตัวอย่างเพศหญิง มีความทรงจำในการรับรู้จากการสวมใส่ได้ดีและให้ความสนใจที่จะเปิดรับการสวมใส่และสามารถแสดงความรู้สึกอารมณ์และสร้างความผูกพันทางอารมณ์ได้ดีกว่าผู้ชาย และสอดคล้องกับ กิตติพงษ์ เกียรติวิภาค (Keativipak, 2016) ที่ทำการศึกษาผลิตภัณฑ์ทอมือควรสะท้อนการพัฒนาผลิตภัณฑ์ต้นแบบให้มีมูลค่าเพิ่มมากขึ้น มีรูปแบบและการประยุกต์ที่สวยงามเป็นที่ดึงดูดใจ สามารถใช้เทคนิคภูมิปัญญาท้องถิ่นแบบเดิมในการสร้างผลิตภัณฑ์ใหม่ อีกทั้งสามารถพัฒนาเพิ่มมูลค่าทางเศรษฐกิจให้กับสินค้าชุมชนได้สะท้อนความเป็นเอกลักษณ์และลักษณะเฉพาะของความเป็นท้องถิ่นได้อย่างชัดเจน

References

- Boontiang, S. (2016). Phā Sæo : Tonbæp Hæng Lūatlāi Bon Phūn PhāPhræ Wā [Pa Saew : Original of Designs on Pa Prae-wa]. *KKU International Journal of Humanities and Social Sciences*, 6(3), pp. 56-70.
- Chaivisit, J. & Schafer, D. M. (2016, April). Kān'ōkbæp Chut Khrūang Tæng Kāi Thī Song Phon Tō'ārom [Body Wear Perspective for Emotion]. *RSU National Research Conference* (pp. 796-800). Thailand: Rangsit University.
- Chandhasa, R., Rungwannasak, K., and Pattanapanitipong, P. (2010). *Kānsuksā Læ Phatthanā 'Ēkkalak Lūatlāi Bān Chīang Phūa Prayuk Chai Kap phalittaphan phā prærūp phēbā-tik phūa phatthanā rūpbæp pen phalittaphan hatthakam khōng thīralūk changwat 'udōn thānī* [The study of the unique identity of Ban-Chiang pattern to apply with Batik painted textile and develop into the handicraft souvenir of the province of Udon Thani] [Doctoral dissertation]. Bangkok: Suan Sunandha Rajabhat University.
- Intasopee, P., Iamsai, P., and Koktong, T. (2019, December). Kānphatthanā Phalittaphan Khēha Sing Thō Čhāk Phā Pak Chāo Khao Mīan 'Amphōe Khlōng Lān Čhangwat Kamphaeng phet [The Development of Home Textiles Products From Hill Tribe Embroidery Mien Amphoe Khlong Lan, Kamphaeng Phet]. *The 6th KPRU National Conference*. Kamphaeng Phet Rajabhat University.
- Keativipak, K. (2016). Study and Development Applies Products from Cotton Hand Made to Products Design, Case Study: The Cotton Hand Weaving Groups at Donluang Village, Amphur Pasang, Lamphun Province]. *The Fine & Applied Arts Journal Sciences*, 11(1), 13-51.
- Khan-khwā, K. Community Development of Somdet District, Kalasin Province. (2020, September 11). Interview.
- Meeprom, R. & Nillit, T. (2019). Kān'ōkbæp lūatlāi matmī mai phūanam pai sū kānphatthanā pen sinkhā fæchan kōranī suksā lūatlāi phā hōn changwat Surin [Mudmee Pattern Design to Lead to The Development of Fashion Product Case Study of Hol Proh Pattern Surin Province]. *Institute of Culture and Arts Journal Srinakharinwirot University*, 20(2), 23-34.

- Phayakprakhon, M. (2016). Phā mai thō mū phūnbān nai khēt phūnthī changwat Surin [Folk Handweaving Silk in Surin Province]. *Institute of Culture and Arts Journal Sciences*, 18(1), 94-105.
- Phayakkhaso, W. (2018, November 6). “Kalasin mōdēn” tonbāp khōng khwāmyangyūn [“Kalasin Model” the model of sustainability]. Siamrath. <https://www.opm.go.th/opmportal/multimedia/duangdnu/06-11-61/11.pdf>
- Rujinarong, P. (2017). Developed patterned fabrics and Thai silk products. In case study, Bann Non Sa-ard weaving group, Tambon Bann Koo, Amphur Hua Saphan, Buriram Province]. *The Fine & Applied Arts Journal*, 12(1), 1-21.
- Sankam, P. (2012). Kānsuksā Lam Phūthai Mūbān Phōn Sawāng Tambon Kut Sim Khum Mai ‘amphō Khao Wong Changwat Kān Sin [A Study of Lam Phu Thai At Ponsawang Village Kudsinkummai Sub-District Khaowong District Kalasin Province] [Master’s thesis]. Faculty of Fine Arts, Srinakharinwirot University.
- Sirikhanbuta, R. (2017). Dok Phayom : from the Provincial Flower of Kalasin to the Design of Khao Wong Phutai’s Textile Pattern. *Veridian E-Journal, Silpakorn University*, 10(1), 2141-2155.
- Sirinikorn, S. Community Development of Somdet District, Kalasin Province. (2020, September 11). Interview.
- Suraprasert, J. (2017). A Research Of Proficiency Development In Fashion Design Made From Hand Woven Cotton: Case Study Of Hand Woven Cotton Fabric, Baan Hia, Pua District, Nan Province. *Suthiparithat Journal*, 31(97), 157-168.
- Thāmsiri, T. Office of the Silk Ikat Weaving Group of Somdet District, Kalasin Province, (2020, September 11). Interview.
- Viengsima, M. & Soodsang, N. (2020). Fabric Patterned Design Based on Tai Phuan and Tai Yuan Jok Weaving Art and Wisdom in Line with Creative Economy. *Journal of Fine and Applied Arts Khon Kaen University*, 12(1), 127–151.
- Wannakit, N. (2014). Wisdom in “Phrae-Wa Silk of Phu Thai, Baan Phon”: Dynamic and Assimilation. *Journal of Thai Studies*, 10(2), 63–86.

จากจิตรกรรมฝาผนังสู่การสร้างสรรค์ตุ๊กตาธรรม วัดบวรศรีหลวง จังหวัดเชียงใหม่ เพื่อการคงอยู่ของงานตั้งธรรมหลวง¹

received 2 AUG 2021 revised 4 FEB 2022 accepted 9 MAR 2022

ฐาปกรณ์ เครือระยา

อาจารย์

คณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยแม่โจ้

บทคัดย่อ

ตุ๊กตาธรรม หนึ่งในงานพุทธศิลป์ล้านนาที่วาดด้วยเรื่องงานจิตรกรรมบนผืนผ้า เล่าเรื่องเวสสันดรชาดก สร้างขึ้นเพื่อใช้ในการประเพณีตั้งธรรมหลวง ซึ่งจัดขึ้นในวันยี่เป็ง หรือช่วงเดือนพฤศจิกายน – มกราคม ของทุกปี โดยจะเป็นการเทศน์เรื่องเวสสันดรชาดก ซึ่งภาพเหล่านี้จะถูกนำไปแขวนไว้ในวิหารเพื่อให้ผู้ฟังเทศน์ได้ซึมซับภาพไปพร้อมกับการฟังเทศน์ โดยคนล้านนาเชื่อว่าใครได้ฟังเทศน์มหาชาติจบทั้ง 13 กัณฑ์จะได้ขึ้นสวรรค์

ชุมชนบวรศรีหลวงเป็นอีกหนึ่งวัดที่ในอดีตเคยปรากฏภาพตุ๊กตาธรรม แต่เมื่อ 50 ที่ผ่านมามีภาพตุ๊กตาธรรมชุดดังกล่าวได้หายไปจากชุมชน จึงทำให้องค์ประกอบของพิธีกรรมนี้ขาดหายไป คนในชุมชนมีความประสงค์ที่จะต้องการจัดสร้างภาพตุ๊กตาธรรมชุดใหม่ขึ้นมาทดแทนชุดเดิมที่หายไป จึงนำไปสู่การศึกษารูปแบบจิตรกรรมตุ๊กตาธรรมจากแหล่งต่าง ๆ เพื่อสนับสนุนองค์ความรู้เรื่องรูปแบบ สัดส่วน โครงสร้าง การเล่าเรื่อง จากภาพตุ๊กตาธรรมในกลุ่มตัวอย่างที่ได้คัดเลือกไว้ 5 ชุมชน คือ 1. วัดลำปางกลางตะวันออก จังหวัดลำปาง 2. วัดบ้านเอื้อม จังหวัดลำปาง 3. วัดบ้านสัก จังหวัดลำปาง 4. วัดปงสนุกเหนือ จังหวัดลำปาง และ 5. วัดสบลี จังหวัดลำปาง ใช้เป็นแนวทางการวางโครงสร้างของชุดภาพตามแบบแผนส่วนใหญ่ กรณีศึกษาภาพตุ๊กตาธรรมในครั้งนี้ เพื่อนำไปเป็นแนวทางการสร้างสรรค์งานตุ๊กตาธรรมชุดใหม่ให้กับชุมชนบวรศรีหลวง

นอกจากนี้ยังได้ศึกษาตัวภาพจากงานจิตรกรรมฝาผนังวัดบวรศรีหลวง เพื่อทำงานศิลปะเชิงสร้างสรรค์ วาดภาพเวสสันดรชาดกบนผืนผ้า จำนวน 15 ผืน โดยการนำองค์ประกอบการจัดวางโครงสร้างภาพมาจากตุ๊กตาธรรมวัดบ้านเอื้อม วัดบ้านสักและวัดปงสนุกเหนือมาปรับใช้ แล้วสร้างตัวละครใหม่ในท้องเรื่องเวสสันดรชาดกโดยนำเอาภาพบุคคล สถานที่ งานสถาปัตยกรรม เครื่องใช้ไม้สอย สัตว์และต้นไม้ จากจิตรกรรมฝาผนังวัดบวรศรีหลวงมาจัดวางองค์ประกอบใหม่จนได้ตุ๊กตาธรรม เพื่อเป็นมรดกทางวัฒนธรรมของชุมชนต่อไป

¹บทความวิชาการนี้ ส่วนหนึ่งได้ข้อมูลจากการลงพื้นที่โครงการวิจัยการศึกษาและรวบรวมข้อมูลภาพจิตรกรรมฝาผนัง เพื่อการสร้างสรรค์ภาพตุ๊กตาธรรมวัดบวรศรีหลวง จังหวัดเชียงใหม่ โดยได้รับอุดหนุนทุนวิจัยจากคณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยแม่โจ้ ประจำปีงบประมาณ 2019 ดำเนินการแล้วเสร็จปี 2020

การสร้างภาพตุ๊กคร่าวธรรมขึ้นมาใหม่เพื่อทดแทนของเดิม จะใช้โครงสร้างเดียวกันกับรูปแบบตุ๊กคร่าวธรรมทั่วไปที่พบในพื้นที่ล้านนา ทั้งการตัดตอนการเล่าเรื่องตัวละครในฉากต่าง ๆ แต่ยังคงไว้ซึ่งอัตลักษณ์งานจิตรกรรมสกุลช่างไทใหญ่ของชุมชน ซึ่งวัตถุประสงค์สำคัญเพื่อให้คนในชุมชนหันกลับมาดูแลรักษามรดกทางวัฒนธรรมชุมชน ซึ่งสามารถให้ผู้สนใจเยาวชนรุ่นใหม่เข้ามาศึกษาเรียนรู้สัมผัสกับมรดกทางวัฒนธรรม เป็นการส่งเสริมประเพณีท้องถิ่นและที่สำคัญคือคนในชุมชนได้ร่วมเป็นส่วนหนึ่งในการสร้างสรรค์งานประวัติศาสตร์ศิลป์ในครั้งนี้ ไว้กับพุทธศาสนาสืบไป

คำสำคัญ: ตุ๊กคร่าวธรรม, วัดบวกรภหลวง อ.เมือง จ.เชียงใหม่, ประเพณีตั้งธรรมหลวง

From Mural Painting to the Creation of Tung Kaw Dham Banner in Buak Krok Luang Temple, Chiang Mai Province: Approach for Traditional Mahajati Preaching Conservation¹

Thapakon Kruaraya

Lecturer

Faculty of Liberal Arts, Maejo University

Abstract

Tung Kaw Dham, traditional banner decorated by painting technique, is a kind of Buddhist arts with Lanna style. This art object depicts the story of Vessantara Jataka which specifically used in Traditional Mahajati Preaching. The religious ceremony is annually held during November – January or collectively called “Yi-Peng”, where thirteen episodes of Mahajati Preaching are altogether sermonized. The banners are normally hung in vihara as an important component of the ceremony to make listeners feel blessed. Lanna people believe that if someone listen to all thirteen episodes, these people could absolutely go to heaven.

Once Tung Kaw Dham have been founded in Buak Krok Luang community used in the Traditional Mahajati Preaching. They were disappeared from the community for around fifty years, the ceremony has been held without the important component since then. The interview with some elders in the community found that the missing Tung Kaw Dham are similar to mural painting in the vihara of Buak Krok Luang Temple and they also would like to create new banners instead of the old ones. This contributes to the need of studying from various areas to gather related data of Tung Kaw Dham including pattern, form, and storytelling. So that, banners from five communities in Lampang Province have been selected as specific samples for structuring the new ones: (1) Lampang Klang Tawan-ok Temple, (2) Ban Uam Temple, (3) Ban Sak Temple, (4) Pong Sanuk Nuea Temple, and (5) Sob Li Temple. These selected banners depict different stories, but each one of them is traditionally consists of way of life and surrounding atmosphere of its community.

¹Some part of this academic article obtained from the field study of research project “The Study and Data Collection of Mural Painting towards the Creation of Tung Kaw Dham in the Traditional Mahajati Preaching, Buak Krok Luang Temple, Chiang Mai Province”, funded by Faculty of Liberal Arts, Maejo University, Fiscal Year 2019 and completed in 2020.

Moreover, this study also focuses on the mural painting in Buak Krok Luang Temple for creating new art works of Tung Kaw Dham, by drawing the story of Vessantara Jataka on fifteen fabric sheets. The first two sheets depict the Primary Story of Phra Malai (Phra Malai Ton) and the Secondary Story of Phra Malai (Phra Malai Plai), and other sheets demonstrate thirteen episodes of Mahajati Preaching. The composition of the paintings is applied from those banners found in Ban Uam Temple, Ban Sak Temple, and Pong Sanuk Nuea Temple. All components from the mural painting including human, location, architecture, material, animal, and tree are brought to be part of the works, as well as new actors are created. This contributes to new design of fifteen Tung Kaw Dham banners, which are then provided to the community.

The new works still maintain the identity of Tung Kaw Dham founded in Lanna area and also Tai Yai art technique related to mural painting of the community. The important objective of the project is to raise awareness among community's members and youth regarding to the existence and conservation of Buddhist art in their own place. It is an inspirational project that attracts those who would like to learn and protect their cultural heritage, and leads to the promotion of local tradition. Most importantly, it has forged a collaborative network among community's members to create their religious art works which can be transmitted to the next generation.

Keywords: Tung Kaw Dham, Buak Krok Luang temple, Muang district, Chiang Mai province, Traditional Mahajati preaching

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

การศึกษาและรวบรวมข้อมูลภาพจิตรกรรมฝาผนัง เพื่อการสร้างสรรค์ภาพตุ๊กคร่าวธรรม วัดบวรนครหลวง จังหวัดเชียงใหม่ เพื่อสำรวจและเก็บรวบรวมข้อมูลรูปแบบภาพจิตรกรรมตุ๊กคร่าวธรรมของกลุ่มตัวอย่าง และจิตรกรรมฝาผนังวัดบวรนครหลวง เพื่อสร้างตุ๊กคร่าวธรรม ใช้สำหรับประเพณีตั้งธรรมหลวงของชุมชนบวรนครหลวง เพื่อในประเพณีตั้งธรรมหลวงประจำปี

ความสำคัญและที่มาของปัญหา

“ตุ๊กคร่าวธรรม” คือการเขียนงานจิตรกรรมลงบนผืนผ้า โดยช่างจะวาดภาพเล่าเรื่องเวสสันดรชาดกเป็นตอน ๆ หรือที่รู้จักว่ากัณฑ์ เรียงร้อยเนื้อเรื่องจากธรรมในชาดกออกมาเป็นภาพวาดเพื่ออธิบายและสื่อความเป็นตอน ๆ และอาจจะมีคำบรรยายเขียนกำกับประกอบเป็นเหมือนคำร่ำลำนานา จึงเป็นที่มาของคำว่า ตุ๊กคร่าวธรรม ซึ่งจากการเก็บข้อมูลที่ผ่านมาพบว่าตุ๊กคร่าวธรรมมีอยู่ 2 รูปแบบ กล่าวคือ มีทั้งแบบที่เขียนเล่าเรื่องราวเวสสันดรชาดกจบในผืนเดียว โดยมีความยาวหลายสิบเมตร ดังเช่นปรากฏบนภาพพระเวทในวัฒนธรรมอีสาน หรือที่ปรากฏในวัดทุ่งฮ้างศรีดอนมูล และวัดนาคตหลวง ในพื้นที่จังหวัดลำปาง

อีกหนึ่งรูปแบบจะเป็นผ้าเป็นผืน ๆ จัดทำเป็นภาพชุด ชุดละ 15 - 35 ผืน ขึ้นอยู่กับการหาเจ้าภาพในการจัดสร้างของชุมชนนั้น ๆ รวมไปถึงการแบ่งตอนภาพเพื่อเล่าเรื่องของช่างแต่ละพื้นที่ต่างกันออกไปด้วย โดยจัดสร้างขึ้นเพื่อใช้ในพิธีกรรมตั้งธรรมหลวง ในช่วงยี่เป็ง หรือในช่วงเดือนพฤศจิกายน - มกราคม ของทุกปี ซึ่งการกำหนดช่วงเวลานั้นขึ้นอยู่กับความพร้อมของแต่ละชุมชน ซึ่งปัจจุบันประเพณีตั้งธรรมหลวงลดน้อยลงมากแล้ว ทำให้ตุ๊กคร่าวธรรมไม่นำกลับมาใช้งานชาดการดูแลและความเข้าใจในการรับรู้ความสำคัญของคนในชุมชน จนภาพตุ๊กคร่าวธรรมชำรุดและสูญหายไป โดยเกิดจากผลกระทบแนวคิดของสังคมล้านนาที่เปลี่ยนแปลงไปตามสภาพการณ์ปัจจุบัน ทำให้ภาพตุ๊กคร่าวธรรมและเครื่องใช้ในพิธีตั้งธรรมหลวงถูกลดบทบาทลงจนไม่เป็นที่รู้จักว่าภาพเหล่านี้มีความสำคัญอย่างไร ซึ่งเสี่ยงต่อการสูญหายและนำไปสู่การเปลี่ยนหน้าที่การใช้งาน ซึ่งถ้าองค์ความรู้เหล่านี้ ยังไม่ได้รับการถ่ายทอดทั้งรูปแบบแนวคิด การใช้งานรวมถึงรูปแบบภาพตุ๊กคร่าวธรรมในแต่ละผืนเป็นที่แน่ชัดว่าในอนาคตภาพวาดดังกล่าวคงเป็นเพียงงานจิตรกรรมบนผืนผ้าที่ไร้ซึ่งคุณค่าและความสำคัญประเพณีดังกล่าว

ชุมชนบวรนครหลวง เป็นอีกหนึ่งวัดที่ในอดีตเคยปรากฏภาพตุ๊กคร่าวธรรม ใช้ในประเพณีตั้งธรรมหลวง แต่เมื่อประมาณ 50 ที่ผ่านมา ภาพตุ๊กคร่าวธรรมชุดดังกล่าวได้หายไปจากวัด จึงทำให้องค์ประกอบของพิธีกรรมนี้ขาดหายไป ทำให้คนในชุมชนมีแนวความคิดที่จะต้องการจัดสร้างภาพตุ๊กคร่าวธรรมชุดใหม่ขึ้นมาทดแทนชุดเดิม จึงขอความอนุเคราะห์มายังคณะศิลปศาสตร์ ในการสนับสนุนองค์ความรู้และบุคลากรของคณะ เข้าไปช่วยสร้างและใช้องค์ความรู้เรื่องตุ๊กคร่าวธรรมไปช่วยชุมชนบวรนครหลวงครั้งนี้

ด้วยเหตุนี้จึงต้องเก็บรวบรวมข้อมูล ศึกษาวิจัยตัวภาพตุ้คร่าวธรรมที่มีความสมบูรณ์จากแหล่งมรดกทางวัฒนธรรมอื่น ที่ปรากฏภาพชุดตุ้คร่าวธรรม โดยจากการหาข้อมูลตัวอย่าง พบว่ามีภาพตุ้คร่าวธรรมที่มีความสมบูรณ์อยู่ในเขตจังหวัดลำปางจำนวน 5 วัด ได้แก่ 1. วัดลำปางกลางตะวันออก จังหวัดลำปาง 2. วัดบ้านเอื้อม จังหวัดลำปาง 3. วัดบ้านสัก จังหวัดลำปาง 4. วัดปงสนุกเหนือ จังหวัดลำปาง และ 5. วัดสบลี จังหวัดลำปาง เพื่อศึกษาตัวอย่างการแบ่งตอนและการเล่าเรื่องของแต่ละภาพมาใช้ในการเขียนภาพตุ้คร่าวธรรมชุดนี้ และการศึกษาตัวภาพจากงานจิตรกรรมฝาผนัง เพื่อทำงานศิลปะเชิงสร้างสรรค์บนงานภาพพระภูให้กับวัดบวกรกหลวงก่อนเพื่อให้ได้ข้อมูลสำคัญ ว่าด้วยเรื่องรูปแบบตัวภาพร่าง เพื่อนำเสนอให้กับชุมชนได้รับรู้ การสร้างภาพตุ้คร่าวธรรมขึ้นมาใหม่เพื่อทดแทนของเดิมให้เข้ากับสังคมยุคปัจจุบันแต่ยังคงไว้ซึ่งอัตลักษณ์ของชุมชน ซึ่งวัตถุประสงค์สำคัญของการสร้างสรรค์งานตุ้คร่าวธรรมขึ้นในครั้งนี้ ก็เพื่อให้คนในชุมชนหันกลับมาดูแลรักษามรดกทางวัฒนธรรมชุมชน อันเกี่ยวเนื่องกับประเพณีตั้งธรรมหลวง ถือเป็นประจําทุกปีช่วงวันยี่เป็ง ซึ่งสามารถให้ผู้สนใจ เยาวชนรุ่นใหม่เข้ามาศึกษาเรียนรู้สัมผัสกับมรดกทางวัฒนธรรม เป็นการส่งเสริมประเพณีท้องถิ่น และที่สำคัญคือคนในชุมชนได้ร่วมเป็นส่วนหนึ่งในการสร้างสรรค์งานประวัติศาสตร์ศิลป์ในครั้งนี้

ความหมายของคำว่าจิตรกรรมผ้าพระภู ตุ้คร่าวธรรม

คำว่า พระภู ในความหมายของราชบัณฑิตยสถาน ได้ให้ความหมายว่า น. ผืนผ้าที่มีรูปพระพุทธรเจ้าเป็นต้นและแขนไว้เพื่อบูชา ในส่วนพจนานุกรมฉบับมติชนให้ความหมายว่าภาพเขียนบนแผ่นผ้าสำหรับแขวนบูชาเป็นภาพพระพุทธรูป พระบาทหรือพระเวสสันดร (Pantasueb, 2018, p. 43)

พระภูเป็นงานจิตรกรรมไทยประเภทหนึ่งในบรรดาจิตรกรรมไทยทั้งหลายซึ่งปกติเรามักคุ้นเคยกับจิตรกรรมฝาผนังมากกว่าเพราะพระภูเป็นงานที่ทำกันไม่มากอีกทั้งวัสดุที่ใช้ทำไม่ค่อยคงทนปัจจุบันจึงเหลือเป็นหลักฐานน้อยมาก พระภูเป็นงานศิลปกรรมที่มีรูปแบบการเขียนและคติความเชื่อในการเขียนที่มีลักษณะเฉพาะตัวจึงจัดเป็นงานศิลปกรรมที่มีคุณค่าอีกประเภทหนึ่งที่ควรได้รับการอนุรักษ์และการเผยแพร่ (Thā koēt, 1992, p. 32)

ตุ้ หรือ ตุ้ง หมายถึงเครื่องที่ใช้ในการประดับและใช้ในพิธีกรรมชนิดหนึ่งคำว่า “ตุ้” ตรงกับภาษาบาลีว่า ปฏากะหรือธูปฎากะมีลักษณะเป็นแผ่นวัตถุทำจากผ้าหรือไม้ก็ได้ส่วนปลายจะแขวนห้อยเป็นแผ่นยาวลงมา

ค่าว หรือคร่าว หมายถึง ชื่อของลักษณะการเรียบเรียงถ้อยคำที่ให้เป็นระเบียบเหมือนห่วงโซ่คือมีสัมผัสคล้องจองกันไปเรียก ค่าว เนื่องจากมีลักษณะคำคล้องจองเป็นเครื่องต่อเนื่องกันลักษณะคล้ายกลอนแปดของภาคกลางเรียกว่าเป็นวรรณกรรมที่มีคุณค่าทางด้านภาษาของล้านนา มีความสุนทรีย์บอกเล่าเรื่องราวความเป็นมาทางประวัติศาสตร์ แสดงออกถึงภูมิปัญญาและวิถีชีวิตความเป็นอยู่ของสังคมชนบทในอดีต สะท้อนให้เห็นถึงวัฒนธรรมประเพณีแฝงด้วยคติธรรมและสุภาษิตสอนใจ

ตุ้คร่าวธรรม หมายถึง ภาพวาดบนผืนผ้า เล่าเรื่องเวสสันดรชาดก ถือเป็นเครื่องใช้ในการประกอบพิธีกรรมตั้งธรรมหลวงของล้านนา (Northern Archaeological, Center Faculty of Social Sciences, Chiang Mai University, 2012, p. 113-114)

นอกจากพระพุทธรูปที่นิยมเขียนเป็นรูปพระพุทธรูปเจ้าแล้ว ยังพบว่ามีความนิยมเขียนภาพพระพุทธรูปเป็นเรื่องราวต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับพุทธศาสนา เช่น พุทธประวัติหรือชาดก เป็นต้น ในสังคมล้านนาเรียกว่า “ตุ้จั่วธรรม” ส่วนใหญ่มักจะเขียนเรื่องราวเวสสันดรชาดก แบ่งเป็นตอน ตอนละ 1 ผืน ชุดหนึ่งมี 15 ถึง 35 ผืน ขึ้นอยู่กับการจัดสร้างของแต่ละวัด ภาพตุ้จั่วธรรมมักจะนำมาแขวนรอบพระวิหารด้านนอกในงานเทศน์มหาชาติ หรือประเพณีตั้งธรรมหลวงในช่วงเดือนยี่เป็ง หน้าที่การใช้สอยคล้ายกับจิตรกรรมฝาผนังชั่วคราว เพื่อสร้างพื้นที่ประกอบพิธีกรรม ให้มีความหมายเฉพาะ รวมถึงช่วยให้พิธีการเทศน์มีบรรยากาศและอารมณ์ครบถ้วนสมบูรณ์ยิ่งขึ้น โดยหลังจากเสร็จพิธีตุ้จั่วธรรมจะถูกม้วนเก็บและจะไม่นำมาแขวนประดับในที่ใด ๆ ภาพตุ้จั่วธรรมจึงเป็นพุทธศิลป์เนื่องในพิธีการตั้งธรรมหลวงอย่างแท้จริง ซึ่งภาพเหล่านี้จะถูกนำไปแขวนไว้ในวิหารเพื่อให้ผู้ฟังเทศน์ได้ซึมซับภาพไปพร้อมกับการฟังเทศน์ (Kruaraya, 2016, p. 30)

ประเภทและแบบการวิจัย

งานวิจัยชิ้นนี้เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพ เป็นการศึกษารูปแบบภาพตุ้จั่วธรรมที่แสดงถึงบริบททางสังคมและวัฒนธรรมของชุมชน วัด และหมู่บ้าน ในชุมชนที่ปรากฏภาพวาดตุ้จั่วธรรมในเขตพื้นที่ศึกษา รวมทั้งศึกษาองค์ความรู้ประวัติความเป็นมา ร่วมกับวิธีการสำรวจภาคสนามงานจิตรกรรมฝาผนัง ของชุมชนบ้านบวกรกหลวง อำเภอเมือง จังหวัดเชียงใหม่ รวมทั้งศึกษาเพื่อบูรณาการความรู้ในด้านศิลปกรรม สังคมวัฒนธรรม เพื่อนำไปสู่การสร้างสรรค์ตุ้จั่วธรรมชุดใหม่ของชุมชนบวกรกหลวง โดยใช้วิธีการเขียนอธิบายความพรรณนาและบันทึกภาพถ่าย โดยใช้การวิจัยเชิงปฏิบัติการอย่างมีส่วนร่วม (Participatory Action Research-PAR) ซึ่งเป็นการวิจัยในลักษณะที่มุ่งสร้างความสำนึกและความตระหนักของคนในชุมชน ให้มีส่วนร่วมในกิจกรรมต่าง ๆ โดยการลงพื้นที่ภาคสนาม เข้าไปคลุกคลีและมีปฏิสัมพันธ์กับชุมชนด้วยตนเองของนักวิจัย

กลุ่มประชากรในการศึกษาวิจัยครั้งนี้ ใช้กลุ่มประชากรที่เป็นรายบุคคล จำนวน 15 รูป/คน ดังนี้ กลุ่มผู้รู้ ได้แก่ กลุ่มผู้ที่มีความรู้ความสามารถที่จะให้ข้อมูลอันเป็นประโยชน์และถูกต้อง ได้แก่ พระสงฆ์ ภายในวัดบวกรกหลวง อำเภอสันกำแพง จังหวัดเชียงใหม่

ผู้นำท้องถิ่น ได้แก่ ประธานชุมชน มัคทายก ผู้ทรงคุณวุฒิ ได้แก่ ผู้ที่มีความรู้เกี่ยวกับประวัติและความเป็นมาของการใช้ภาพตุ้จั่วธรรม รูปแบบและลักษณะของภาพแบบดั้งเดิมในพื้นที่ที่ทำการศึกษาและประชาชนทั่วไป ชาวบ้านทั้งชายและหญิง มีภูมิลำเนาอยู่ในพื้นที่

กลุ่มตัวอย่าง ในการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้คัดเลือกจากชุมชนที่มีภาพตัวอย่างตุ้จั่วธรรมที่สมบูรณ์แบบ ซึ่งเป็นวัดในเขตจังหวัดลำปาง มีจำนวน 5 วัด ได้แก่ 1) วัดลำปางกลางตะวันออก อำเภอเมืองลำปาง 2) วัดบ้านเอื้อม อำเภอเมืองลำปาง 3) วัดบ้านสัก อำเภอเมืองลำปาง 4) วัดปงสนุกเหนือ อำเภอเมืองลำปาง 5) วัดสบลี อำเภอเมืองปาน

ซึ่งภาพตุ๊กคร่าวธรรมทั้งหมด เขียนด้วยสีฝุ่นบนผืนผ้าด้วยสีดำ ขาว น้ำตาล แดง ส้ม เขียว และน้ำเงิน โดยเขียนเรื่องเวสสันดรชาดก อันเป็นเรื่องสำคัญที่สุดของพุทธศาสนาที่เกี่ยวกับทานบารมีและมีการแต่งขยายความเพิ่มเติมขึ้นในคัมภีร์อรรถกถาชาดก ซึ่งมีผลต่อชาดกสำนวนท้องถิ่นในล้านนา ถือเป็นจิตรกรรมที่มีความงดงามของฝีมือช่างพื้นบ้าน

วิธีการทำการวิจัย

1. สืบหาข้อมูลวัดที่มีตุ๊กคร่าวธรรม 5 วัดที่กำหนดในเขตจังหวัดลำปาง โดยศึกษาจากเอกสารรายงานที่เกี่ยวข้องและการสอบถามผู้รู้ในท้องถิ่น ทำการบันทึกและจัดทำฐานข้อมูลแหล่งที่จัดเก็บภาพตุ๊กคร่าวธรรม
2. ลงพื้นที่ศึกษาข้อมูลเบื้องต้นเกี่ยวกับคุณค่าและความสำคัญของภาพตุ๊กคร่าวธรรม โดยการสัมภาษณ์คนในชุมชนทั้งในชุมชนวัด 5 แห่งที่กำหนดในเขตจังหวัดลำปาง และชุมชนบวกรกหลวง อำเภอเมือง จังหวัดเชียงใหม่ พร้อมทั้งจดบันทึกขนาดและภาพถ่ายของตุ๊กคร่าวธรรมศึกษารูปแบบภาพตุ๊กคร่าวธรรม รวมถึงศึกษางานจิตรกรรมที่ปรากฏบนภาพตุ๊กคร่าวธรรม เกี่ยวกับคุณลักษณะทางกายภาพของตัวงานศิลปกรรม ตำแหน่งที่ตั้ง วัสดุ เทคนิค วิธีการสร้าง การประดับตกแต่ง หน้าที่ ใช้สอย แนวความคิดคติความเชื่อ วิถีชีวิตความเป็นอยู่และความเปลี่ยนแปลงของบ้านเมืองในแต่ละยุคสมัยที่ถูกบันทึกลงบนภาพตุ๊กคร่าวธรรม
3. จัดหมวดหมู่ข้อมูลภาพตุ๊กคร่าวธรรม โดยแบ่งประเด็นในการศึกษา ดังนี้การศึกษาลักษณะของงานจิตรกรรมประกอบด้วย เทคนิควิธีการเขียนภาพ การจัดองค์ประกอบของภาพ การใช้สี เส้น รูปทรง วัสดุอุปกรณ์ที่ใช้ วิธีการเขียนดำเนินเรื่อง มีการศึกษาสังคมและวัฒนธรรม สภาพสังคมและสิ่งแวดล้อม วิถีชีวิตและความเป็นอยู่ การแต่งกายและค่านิยมของสังคม
4. วิเคราะห์และแปลความ โดยการนำข้อมูลที่ได้จากการเก็บข้อมูลภาคสนาม และการสัมภาษณ์จากคนในชุมชนเพื่อให้ได้ข้อมูลที่ทำให้การวิเคราะห์ถูกต้อง จึงต้องจัดทำระบบ โดยการจัดหมวดหมู่ของข้อมูลที่ได้ ทั้งในส่วนของเทคนิควิธี รูปแบบโครงสร้าง และรูปแบบของตัวภาพ สี วัสดุ สกulpture ที่ได้จากการสำรวจตุ๊กคร่าวธรรม 5 วัดที่กำหนดในเขตจังหวัดลำปาง ผสมผสานกับตัวภาพที่ปรากฏในงานจิตรกรรมฝาผนังภายในวิหารวัดบวกรกหลวง อำเภอสันกำแพง จังหวัดเชียงใหม่เพื่อเตรียมทำการวิเคราะห์ถึงพัฒนาการ ตลอดจนเปรียบเทียบรูปแบบ แนวคิด และโครงสร้างการวางภาพเล่าเรื่องที่ได้จากแหล่งต่าง ๆ ก่อนนำข้อมูลส่วนหนึ่งที่ได้ กลับไปออกแบบและสร้างสรรค์ชุดภาพตุ๊กคร่าวธรรมของวัดบวกรกหลวงอีกครั้ง โดยอาศัยรูปแบบเดิม เทคนิคเดิม การเล่าเรื่องเดิม ในการสร้างสรรค์ผลงานต้นแบบให้กับชุมชน ก่อนจะสรุปเขียนรายงาน และนำไปสร้างสรรค์งานตุ๊กคร่าวธรรมต่อไป

ตุ้ครวธรรมกรลุ่มตัวอย่าง ในพื้นที่จังหวัดลำปาง

จากการเก็บตัวอย่าง โครงสร้างภาพวาดจิตรกรรมภาพตุ้ครวธรรมในวัดกรลุ่มตัวอย่าง 5 วัด ในเขตพื้นที่จังหวัดลำปางนั้น พบว่ารูปแบบการวางภาพ ขนาด และการนำเสนอภาพตุ้ครวธรรมชุดใหม่ที่จะทำการสร้างสรรค์ขึ้นของวัดบวกรกรหลวง น่าจะศึกษาตัวอย่างรูปแบบจากวัดบ้านเอื้อม และวัดบ้านสักร อำเภอมือง จังหวัดลำปาง เพราะมีความชัดเจนในรูปแบบของการนำเสนอเรื่องราวในแต่ละกัณฑ์ มีรูปแบบขนาดที่พอดี มีลักษณะภาพเล่าเรื่องที่สามารถนำไปปรับใช้กับจิตรกรรมแบบไทใหญ่ของชุมชนบวกรกรหลวงได้อย่างสมบูรณ์ ทั้งนี้ได้นำรูปแบบแนวคิดดังกล่าวไปนำเสนอให้กับคนในชุมชนบวกรกรหลวงให้รับรู้และเข้าใจถึงรูปแบบ โครงสร้างของตุ้ครวธรรมชุดใหม่ที่จะดำเนินการสร้างสรรค์ขึ้น ว่ามีรูปแบบการวาดเล่าเรื่องเป็นตอนแบบวัดบ้านเอื้อม บ้านสักร แต่จะใช้อัตลักษณ์ตัวภาพจากงานจิตรกรรมสกุลช่างไทใหญ่ ที่ปรากฏในวิหารวัดบวกรกรหลวงต่อไป

บริบทชุมชนบวกรกรหลวง

วัดบวกรกร เดิมชื่อ วัดม่วงคำ ไม่ปรากฏหลักฐานการสร้างที่ชัดเจน มีโบราณสถานที่สำคัญ คือ วิหารล้านนาที่สวยงาม โครงสร้างไม้ หน้า 3 ซด หลัง 2 ซด ด้านข้างปีกสองชาย ด้านหน้าวิหาร มีมุขคลุมบันไดนาค ภายในมีภาพจิตรกรรมฝาผนัง โดยกรมศิลปากรได้เข้ามาบูรณะภาพจิตรกรรมฝาผนังและประมาณอายุของวิหารหลวงหลังนี้ ซึ่งสร้างขึ้นเมื่อประมาณพุทธศตวรรษที่ 24 ลงมา

คำว่า “บวกรกรหลวง” คำนี้เป็นภาษาพื้นเมือง คำว่า “บวกร” แปลว่า หลุม “ครก” แปลว่าภาชนะใช้สำหรับตำ คำว่า “หลวง” แปลว่า ใหญ่ แปลรวมหมายถึง ภาชนะตำขนาดใหญ่ มีผู้รู้เล่าต่อกันมาว่า ในหมู่บ้านนี้มีหลุมสำหรับตำข้าวขนาดใหญ่ ใช้ตำข้าวเลี้ยงคนจำนวนมากในหมู่บ้าน บ้างก็บอกว่าลำเหมืองในหมู่บ้าน ครั้งหนึ่งมีน้ำไหลนองและกัดเซาะบริเวณลำเหมืองหน้าวัดเป็นหลุมขนาดใหญ่คล้ายครก ชาวบ้านเรียกว่า “บวกรกรหลวง”

จากตำนานประวัติศาสตร์เมืองเชียงใหม่กล่าวถึงลักษณะที่ตั้งของชุมชนบวกรกรหลวงว่าตั้งอยู่ทางทิศตะวันออกของเวียงเชียงใหม่ระหว่างแอ่งที่ลุ่มลำน้ำปิงกับลำน้ำแม่ควา จนกลายเป็นที่มาของชื่อชุมชนและชื่อวัดในเวลาต่อมา แม้จะปรากฏหลักฐานจากคำบอกเล่าว่า เดิมชื่อของวัดแห่งนี้คือ “วัดม่วงคำ” แต่ชาวบ้านทั่วไปก็มักนิยมเรียกชื่อของวัดตามสภาพภูมิศาสตร์ของชุมชนว่า “วัดบวกรกรหลวง”

วิหารวัดบวกรกรหลวงหลังนี้ไม่ปรากฏประวัติและหลักฐานการสร้างที่ชัดเจน แต่จากการสืบประวัติภาพจิตรกรรมฝาผนังที่ปรากฏพอจะประมาณได้ว่าอายุของวิหารนี้ไม่ต่ำกว่า 150 ปี วิหารนี้ได้มีการซ่อมแซมบูรณะเรื่อยมาจากหลักฐานจารึกที่ปรากฏบนหน้าบันเขียนเลข พ.ศ. 2468 ไว้ ซึ่งคงเป็นการบูรณะครั้งใหญ่ในสมัยนั้น รวมทั้งการเปลี่ยนกระเบื้องหลังคาด้วย หลังจากนั้นคงจะมีการบูรณะซ่อมแซมต่อมา เช่น ใน พ.ศ. 2498 มีการรื้อฟื้นวิหารและซ่อมแซมโครงสร้างภายใน เพราะมีหลักฐานบันทึกไว้ที่ฐานวิหาร โครงสร้างของวิหารเป็นไม้ผสมปูน



ภาพที่ 1 ภาพวิหาร วัดบวรศรีทอง

Note: From © Thapakorn Khruaraya 13/11/2018



ภาพที่ 2 จิตรกรรมภายในวิหาร วัดบวรศรีทอง

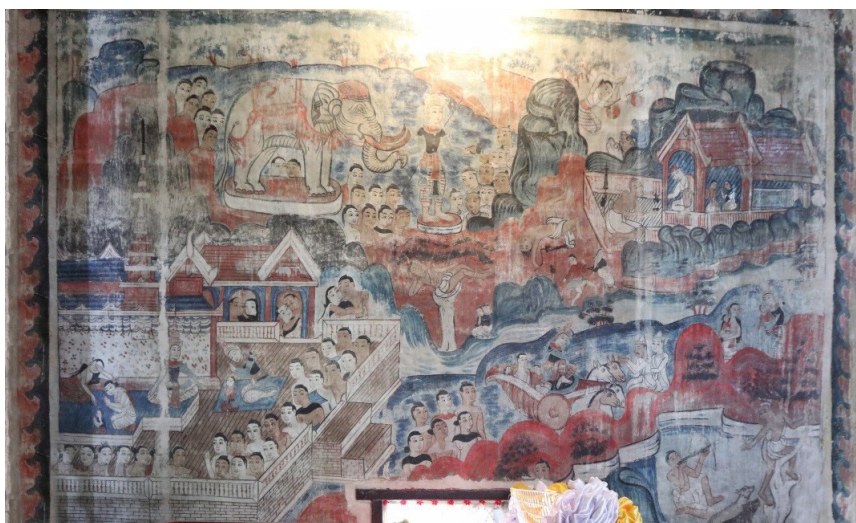
Note: From © Thapakorn Khruaraya 13/11/2018

การศึกษารูปแบบโครงสร้างงานจิตรกรรมฝาผนังวัดบวรศรีทอง

จากการศึกษาของ สน สิมัตรัง ได้ทำการศึกษางานจิตรกรรมฝาผนังของวัดในล้านนา โดยเฉพาะที่วัดบวรศรีทอง อย่างละเอียดพบข้อมูลที่น่าสนใจคือจิตรกรรมฝาผนังในล้านนาไม่พบการเขียนทศชาติครบทั้งสิบพระชาติ แต่จะมีการเลือกมาเฉพาะตอนที่นิยมเพียงบางเรื่องเท่านั้น ทว่าที่วัดบวรศรีทองมีการเขียนเรื่องทศชาติขาดมากที่สุด มี 6 พระชาติ คือ เตมียชาติ สุวรรณสามชาติ เนมิราชชาติ มโหสถชาติ วิทูรชาติและเวสสันดรชาติ (Simatrang, 1983, p.67)

ซึ่งสันนิษฐานอายุว่าประมาณต้นพุทธศตวรรษที่ 24 แสดงออกถึงความเป็นท้องถิ่น จากการบอกเล่าของชาวบ้าน จิตรกรรมทั้งหลายเป็นฝีมือของช่างไทใหญ่ (ชาวเงี้ยว) เขียนเรื่องพุทธประวัติและทศชาติชาดก จำนวน 14 ห้อง จิตรกรรมฝาผนังนี้เขียนบนผนังรอบวิหาร ระหว่างช่องเสาเป็นเรื่องพุทธประวัติและชาดก ภาพแต่ละรูปเขียนอยู่ในกรอบซึ่งวาดเป็นลายล้อมกรอบด้วยลายคลื่นซ้อนชั้นสีน้ำเงิน แดงและขาว สำหรับเรื่องที่ยาวนั้นทางทิศเหนือเป็นภาพชาดก เรื่องมโหสถ-ชาดก ส่วนทางทิศใต้เป็นเรื่องทศชาติชาดก

ภาพจิตรกรรมฝาผนังวิหารวัดบวกรกรหลวงมีลักษณะของภาพแสดงให้เห็นถึงลักษณะนิยมของท้องถิ่น ที่มีจุดเด่นที่เป็นภาพเขียนที่ใช้สีสดใสจัดจ้าน รอยพู่กันแสดงอารมณ์ที่ชัดเจน และปาดสีอย่างเด็ดเดี่ยว โดยเฉพาะบริเวณส่วนที่เป็นฉากธรรมชาติ เช่น ภูเขา โขดหิน หนองบึงและแม่น้ำ ซึ่งโดยธรรมชาติแล้วสิ่งเหล่านี้ล้วนมีรูปร่างที่เป็นอิสระเลื่อนไหลคดเคี้ยว เป็นลักษณะเดียวกันกับเส้นลื่นเทาที่เป็นรูปแบบของงานจิตรกรรมไทใหญ่ ในล้านนา นอกจากนั้นแล้ววิธีการเน้นความน่าสนใจของภาพจิตรกรรมฝาผนังวัดบวกรกรหลวงคือ นิยมใช้เส้นลื่นเทาแบ่งพื้นที่ภายในด้วยสีดำ ขอบนอกเป็นแถบสีเทาและตัดเส้นด้วยสีดำ ส่วนเส้นนอกกรอบเลื่อนไหลล้อกับรูปภายนอก



ภาพที่ 3 ภาพวาดเรื่องเวสสันดรชาดก

Note: From © Thapakorn Khruearaya 13/11/2018

สำหรับสีที่ใช้ในจิตรกรรมฝาผนังวิหารวัดบวกรกรหลวงนี้พอจะจำแนกได้ 6 กลุ่ม คือ กลุ่ม สีคราม สีแดงชาด สีทอง สีเหลือง – น้ำตาล สีดำ และสีขาว ดังนั้นจิตรกรรมฝาผนังวัดบวกรกรหลวง จึงถือเป็นงานฝีมือของช่างไทใหญ่ที่ได้ถ่ายทอดรูปแบบสถาปัตยกรรมและการแต่งกายแบบพม่าและไทใหญ่ไว้ด้วย เช่น ถ้าเป็นการแต่งกายของชาวบ้านจะมีลักษณะเป็นแบบคนพื้นเมือง แต่ถ้าเป็นเจ้าก็จะเป็นการแต่งกายแบบพม่าหรือไทใหญ่ รวมถึงข้าวของเครื่องใช้แบบคนพื้นเมืองก็ยังมีให้เห็นอยู่ในภาพด้วย เช่น อูบ ชันซี่ (ขันเงิน ขันทอง) ซึ่งเป็นเครื่องใช้ของชาวล้านนา ซึ่งลักษณะของจิตรกรรมฝาผนังวัดบวกรกรหลวงนั้น เป็นจิตรกรรมล้านนาที่มีส่วนผสมของช่างไทใหญ่ร่วมด้วย

จิตรกรรมฝาผนังวัดบวรนครหลวงเขียนเส้นเป็นลายคลื่น มีขอบหนาและขอบนั้นล้อมรอบรูปเขียนเป็นสี่เหลี่ยม อีกชั้น การเขียนใช้ระบบสีฝุ่นบดผสมกาวอย่างไม้เช่นเดียวกับที่พบในจิตรกรรมไทยภาคกลาง แต่เรื่องราวแบบแผน กับวิธีการเขียนไม่เหมือนกัน ดังเช่นรูปเครื่องบนยอดปราสาท ในภาพเขียนช่วงไทใหญ่เขียนโดยใช้ระบบเครื่องบน ปราสาทพม่า - ไทใหญ่ นอกจากจะเขียนยอดปราสาทพม่าแล้ว งานสถาปัตยกรรม ตัวภาพบุคคล เครื่องนุ่งห่ม เครื่องใช้ ก็เป็นแบบพม่า - ไทใหญ่ ซึ่งทำให้เห็นว่าช่วงไทใหญ่มีอิทธิพลและสามารถสร้างสรรค์งานจิตรกรรมฝาผนังแบบสกุลช่างตนเองได้อย่างชัดเจน อาจจะเป็นเพราะว่าช่วงเวลาดังกล่าว พม่าและดินแดนล้านนามีการติดต่อกับค้าขาย และเดินทางไปมา ทั้งการทำธุรกิจป่าไม้และแลกเปลี่ยนสินค้ากันอย่างอิสระ อันเป็นผลให้ศิลปะชนบประเพณีแบบพม่าเข้ามามีส่วนร่วมในวิถีชีวิตชาวเชียงใหม่ ซึ่งก็ทำให้เราสามารถเห็นความสัมพันธ์ทางสังคมด้วยงานจิตรกรรมชิ้นนี้

การเขียนเส้นลื่นเหวี่ยงระหว่างภาพก็เหมือนกัน ทว่าที่วัดบวรนครหลวงก็แตกต่างกับภาคกลางอีก คือ เขามีได้ใช้เส้นลื่นเหวี่ยงเป็นหยักแหลมรูปฟันปลาอย่างภาคกลาง แต่เขียนเป็นลายแบบคลื่นโค้งตามแบบแผนของช่วงไทใหญ่ ยอดปราสาทก็เขียนแบบเดียวกับยอดปราสาทพม่าที่เห็นทางเหนือทั่วไป

โดยสรุปแล้ว งานภาพจิตรกรรมฝาผนังที่พบในวิหารวัดบวรนครหลวงนี้โดยทั่วไปมีความเป็นงานจิตรกรรมพม่า-ไทใหญ่ ที่เข้ามามีบทบาทสำคัญในสังคมเชียงใหม่ในสมัยนั้น ซึ่งช่วงไทใหญ่วาดตามความเชื่อวัฒนธรรมแบบผสมกับวัฒนธรรมล้านนา เป็นลักษณะอุดมคติประเพณีมากกว่าความเหมือนจริง ถึงแม้ว่ารูปแบบตัวภาพบุคคล ตัวฉาก งานสถาปัตยกรรม และการแต่งกาย จะเป็นแบบศิลปะไทใหญ่ แต่ยังคงรูปแบบเครื่องใช้ที่เป็นศิลปวัฒนธรรมล้านนาได้อย่างชัดเจน เช่น ขันหมาก พาน น้ำตั้นคณโฑ เป็นต้น ซึ่งถือว่าช่วงวาดได้สอดแทรกเครื่องใช้ไม่สอยที่ปรากฏในสังคมวัฒนธรรมเชียงใหม่ยุคนั้นได้อย่างน่าสนใจ และวาดภาพโดยใช้เทคนิคสีฝุ่นและเป็นสีจากธรรมชาติ ภาพจึงแสดงออกเป็นภาพ 2 มิติ แม้ว่าจะไม่เน้นความลึกแต่มีการใส่แสงเงาและมีปัจจัยอื่น ๆ จึงทำให้ภาพชุดนี้ดูคล้ายงาน 3 มิติอยู่บ้าง ภาพนิยมแสดงเป็นตอนๆ โดยการใช้แนวต้นไม้ หรือกำแพงเส้นแถบสีต่าง ๆ ขนาดใหญ่เป็นตัวแบ่ง การใช้สีในลักษณะแบนแต่ใช้เส้นที่มีขนาดและน้ำหนักแตกต่างเพื่อแสดงความกลมกลืนความหนา ช่วยให้ภาพมีความรู้สึกที่ไม่แบนจนเกินไป รูปทรงคน สัตว์ พืช สิ่งของเครื่องใช้และอาคารบ้านเรือน มีเค้าโครงที่เป็นจริงแต่ได้ปรับแต่งเสริมตามแนวทางอุดมคติประเพณีมีการใช้ทองคำเปลวปิดเน้นภาพกลุ่มบุคคลที่สำคัญ เช่น ภาพกษัตริย์ ภาพกลุ่มบุคคลสำคัญนี้ จะเครื่องประดับแสดงความหรูหรา ให้ความรู้สึกสภาพไม่มีกริยาอาการ โลดโผนแต่จะแสดงท่าทีที่สงบและเรียบร้อย ต่างกับภาพกลุ่มชาวบ้านหรือทหารที่การเคลื่อนไหวและการแต่งกายเหมือนจริงกว่า

บทวิเคราะห์ผล สภาพสังคมวัฒนธรรม ผ่านจิตรกรรมวัดบวรนครหลวง เพื่อนำมาปรับใช้กับภาพตุ๊กคร่าวธรรมเรื่องเวสสันดรชาดก

งานจิตรกรรมตุ๊กคร่าวธรรม เป็นงานสร้างสรรค์ทางศิลปะด้วยการถ่ายทอดความรู้สึกนึกคิดออกมาเป็นรูปภาพ เพื่อสื่อความหมายก่อให้เกิดความรู้สึกยอมรับ ความพึงพอใจและมีความสุข ซึ่งทั้งนี้สิ่งที่สื่อออกมานั้น ย่อมแสดงให้เห็นถึงวิถีชีวิตและสภาพสังคมของยุคและสังคมได้เป็นอย่างดี

จากผลการศึกษาและวิเคราะห์ความเคลื่อนไหวในสังคมท้องถิ่น ทั้งรูปแบบของตัวภาพ อาคารสถานที่ เครื่องแต่งกาย ชาติพันธุ์ ซึ่งถือเป็นสังคมวัฒนธรรมที่ปรากฏในงานจิตรกรรมวัดบวรศรีสุทธาราม เพื่อคัดเลือกต้นแบบตัวภาพมาสร้างสรรค์งานจิตรกรรมภาพวาดตุ๊กคร่าวธรรม ซึ่งเน้นความสำคัญของแนวความคิดและประเด็นเกี่ยวกับการเล่าเรื่องเดินภาพ จากจิตรกรรมภาพตุ๊กคร่าวธรรมของวัดบ้านเอื้อมและวัดบ้านสีก จังหวัดลำปาง ตลอดจนความสัมพันธ์ของชุมชนในสังคม ด้วยการใช้วิธีการศึกษาและอธิบายความที่ผสมผสานระหว่างประวัติศาสตร์สังคมในยุคนั้น ซึ่งในการเขียนรูปภาพจิตรกรรมพื้นบ้านเพื่อรับใช้พระศาสนานั้น ในอดีตมักเขียนขึ้นเพื่อนำมาใช้อธิบายพรรณนา หรือลำดับเรื่องราวเกี่ยวกับศาสนา โดยเฉพาะเกี่ยวกับพุทธประวัติ การพรรณนาและลำดับเรื่องอดีตชาติของพระสัมมาสัมมาพุทธเจ้าเมื่อยังเสวยชาติเป็นพระโพธิสัตว์หรืออธิบายความเชื่อและเหตุผลแห่งหลักธรรมต่าง ๆ ให้คนทั่วไปเกิดความเข้าใจและยอมรับได้โดยง่าย นอกจากนั้นยังแสดงพฤติกรรมและความเป็นไปในวิถีชีวิตของ คนในท้องถิ่นได้เป็นอย่างดี ซึ่งข้อมูลที่นำมาวิเคราะห์ในบทนี้ ได้จากการเก็บข้อมูลภาคสนามแบบปฏิบัติการอย่างมีส่วนร่วม การศึกษาพัฒนาการทางประวัติศาสตร์และการวิพากษ์ทางทฤษฎีควบคู่กันไป ซึ่งสามารถจำแนกเนื้อหาและแนวทางในการวิเคราะห์ผลออกเป็น 4 กลุ่ม ดังนี้ 1) งานสถาปัตยกรรม วัด วัง และบ้านเรือน 2) กลุ่มชาติพันธุ์ 3) เครื่องแต่งกาย 4) เครื่องใช้ไม้สอย

การสร้างสรรค์ผลงาน

การวาดภาพตุ๊กคร่าวธรรม ซึ่งเป็นผลมาจากการศึกษาเก็บข้อมูลจากแหล่งข้อมูลกลุ่มตัวอย่าง 5 วัด ในจังหวัดลำปาง นำมาเป็นต้นแบบของการเลือกฉากในการเล่าเรื่องเวสสันดรชาดกเพื่อนำมาร่างภาพตุ๊กคร่าวธรรมชุดใหม่ โดยอาศัยตัวภาพที่ได้จากการเก็บข้อมูลจากงานจิตรกรรมวัดบวรศรีสุทธาราม ขั้นตอนการดำเนินงาน ได้ออกแบบการทำงานโดยมีขั้นตอนอยู่ 3 ขั้นตอน ดังนี้

การศึกษาลักษณะทัศนธาตุ การจัดองค์ประกอบของภาพ เทคนิคกระบวนการเขียนภาพจิตรกรรมฝาผนังวัดบวรศรีสุทธาราม เพื่อนำมาเป็นส่วนประกอบของฉากต่าง ๆ ในเวสสันดรชาดกทั้ง 13 กัณฑ์ ซึ่งฉากต่าง ๆ ที่คัดเลือกจะถูกนำมาจัดวางขึ้นใหม่ ภายใต้การดำเนินเรื่องราวเวสสันดรชาดก ตามแบบตุ๊กคร่าวธรรมวัดบ้านสีกและวัดบ้านเอื้อมซึ่งมีลักษณะที่คล้ายกัน

การสร้างภาพร่าง เกิดจากการศึกษาข้อมูล จากการนำเสนอข้างต้นแล้วนั้น และทำความเข้าใจในตนเอง จากประสบการณ์ ความรู้ ความเข้าใจ ในเหตุการณ์ต่าง ๆ ที่ได้ศึกษารูปแบบการจัดองค์ประกอบของภาพจากตุ๊กคร่าวธรรมต้นแบบ โดยเฉพาะตุ๊กคร่าวธรรมของวัดบ้านสีก และวัดบ้านเอื้อม จังหวัดลำปาง แล้วถ่วงดุลความคิดจนตกตะกอน ทั้งการนำเสนอด้านอารมณ์ ความรู้สึก การรับรู้จากสภาพบริบททางสังคม แล้วนำเสนอผ่านภาพร่าง โดยการสร้างภาพร่างนั้น เพื่อจัดวางรูปทรง น้ำหนัก พื้นที่ว่าง และองค์ประกอบ ให้เกิดโครงสร้างโดยรวมก่อนที่จะสร้างสรรค์ผลงานจริง

ขั้นตอนการสร้างสรรค์ผลงานจริง มีทั้งหมด 4 ขั้นตอน ดังนี้

1. นำภาพร่างมาเป็นต้นแบบขยายผลงาน โดยเพิ่มรายละเอียดเพื่อสร้างอารมณ์งานศิลปะพื้นบ้านตามที่ต้องการ โดยไม่ยึดติดภาพร่างจนเกินไปสามารถปรับเปลี่ยนลดหรือเพิ่มเติมเพื่อให้ตรงกับความรู้สึกส่วนตัวในการมองภาพ ตุงคร่าวธรรมแบบโบราณให้มากที่สุด ซึ่งต้องการแสดงผลของการสร้างสรรค์ที่สะท้อนถึงการบันทึกแบบภาพกาก ในจิตรกรรมฝาผนังวัดบวรศรีทูลวง ในรูปแบบของโครงจิตรกรรมภาพตุงคร่าวธรรมเรื่องเวสสันดรชาดก โดยมีขั้นตอนดังนี้

- 1) เตรียมภาพร่างเพื่อ ขยายลงบนเฟรมผ้าใบที่มีขนาดสัดส่วนตามภาพร่าง
- 2) ร่างภาพด้วยดินสอ กำหนดตำแหน่งกลุ่มของรูปทรงและพื้นที่ว่าง ตามที่กำหนดไว้ก่อนแล้วในภาพร่าง ขณะเดียวกันก็สามารถเพิ่มเติมหรือลดทอนบางส่วน เพื่อให้เกิดความเหมาะสมลงตัวของโครงร่างตามแบบภาพตุงคร่าวธรรมของวัดบ้านสักและวัดบ้านเอื้อม และองค์ประกอบโดยรวมของภาพ



ภาพที่ 4 ภาพตัวอย่างภาพร่างต้นแบบด้วยปากกาและดินสอบนกระดาษ

Note: From © Thapakorn Khruaraya 02/08/2018

2. ขั้นตอนการสร้างสรรค์ ภายหลังจากการร่างโครงสร้างของภาพ การสร้างสรรค์ผลงานทั้ง 13 ผืนนั้น จะไม่ยึดหลักการ ขั้นตอน รูปแบบ กระบวนการสร้างสรรค์ที่ชัดเจนตายตัว โดยจะอธิบายกระบวนการสร้างสรรค์โดยสังเขปดังนี้

สร้างโครงสร้างด้วยน้ำหนัของสีและที่แปรง ตามอารมณ์ ความรู้สึกนึกคิด โดยมีโครงสร้างขององค์ประกอบที่ร่างไว้แล้ว ทำการเขียนองค์ประกอบภาพหลัก ภาพรอง และตัดเส้นรูปร่าง รูปทรงและรายละเอียดต่าง ๆ ของภาพ ทำการเน้นรูปทรงหลักให้มีความชัดเจนขึ้นมา โดยใช้สีที่เข้มขึ้นจากนั้นก็จะมีภาพที่ทับซ้อนตามรูปทรงองค์ประกอบของภาพ แล้วทำการตัดเส้น หรือปล่อยเป็นพื้นที่ว่างของภาพตามความเหมาะสมของงานชิ้นนั้น ๆ

3. ทำกระบวนการเทคนิคเดิมซ้ำ ๆ ด้วยการเพิ่มปริมาณความเข้มข้นของเนื้อสีขึ้น จากอ่อนสุด จนถึงเข้มสุดเพื่อให้เกิดน้ำหนักตามที่ต้องการ พร้อมทั้งสร้างพื้นผิวในส่วนของรูปทรงวัตถุต่าง ๆ ภายในภาพ จากนั้นทำการตัดเส้นอีกรอบเพื่อความชัดเจนและเรียบร้อยของตัวภาพ ซึ่งถ้าชิ้นงานผืนไหนมีการใช้สีทอง ก็จะทำในขั้นตอนนี้
4. อีกองค์ประกอบของภาพตุ่งคร่าวธรรมที่สำคัญ คือกรอบภาพและเชิงชาย ซึ่งในการสร้างตุ่งคร่าวธรรมชุดนี้ได้นำรูปแบบกรอบภาพและลายเชิงชายจากจิตรกรรมฝาผนังวัดบวรนครหลวงมาปรับใช้เพื่อคงความเป็นเอกลักษณ์และกลมกลืนไปกับการงานจิตรกรรมไทใหญ่



ภาพที่ 5 ขอบลายคลื่นและลายเชิงชาย จิตรกรรมวัดบวรนครหลวง

Note: From © Thapakorn Khruaraya 19/07/2018



ภาพที่ 6 ลายคลื่นและลายเชิงชาย ตุ่งคร่าวธรรมวัดบวรนครหลวง

Note: From © Thapakorn Khruaraya 11/08/2018

ทัศนธาตุที่ใช้ในงานสร้างสรรค์ผลงาน

ทัศนธาตุที่ใช้ในการสร้างสรรค์ ประกอบด้วย รูปทรง เส้น สี น้ำหนัก ที่ว่างและพื้นผิวโดยนำมาผสมผสานกับเทคนิควิธีการ จินตนาการและแรงบันดาลใจที่ได้จากภาพตุงคร่าวธรรมวัดบ้านสักและวัดบ้านเอื้อม จังหวัดลำปาง ดังมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

รูปทรง คือส่วนที่เป็นรูปธรรมของงานศิลปะ รูปทรงเป็นตัวการสำคัญที่สื่อความหมายจากผู้สร้างสรรคไปสู่ผู้ดู และด้วยรูปทรงเพียงส่วนเดียวก็สามารถสื่อความหมายได้อย่างสมบูรณ์โดยจะอาศัยเรื่องหรือเนื้อเรื่องเวสสันดรชาดกในการแสดงสื่อความ รูปทรงจึงมีความสำคัญที่สุดจนอาจกล่าวได้ว่ารูปทรงคือสิ่งที่จำเป็นในการสร้างสรรค์ ภาพจิตรกรรมพื้นถิ่น รูปทรงต่าง ๆ นั้น มีทั้งรูปทรง เล็ก กลาง และใหญ่ ล้วนแล้วประสานกลมกลืนกันอย่างมีเอกภาพ รูปทรงต่าง ๆ เหล่านี้ได้ถูกสร้างสรรคให้ความพอใจต่อความรู้สึกสัมผัสทางอารมณ์ พร้อมกันนั้นก็สร้างเนื้อหาให้กับรูปทรงเอง เป็นสัญลักษณ์ให้แก่อารมณ์ ความรู้สึก ความคิดที่เกิดขึ้นจากเวสสันดรชาดก

เส้น เป็นทัศนธาตุสำคัญในส่วนประกอบของงานจิตรกรรมพื้นบ้าน ซึ่งผู้ศึกษาจะใช้ทัศนธาตุของเส้นเป็นหลัก ในการบันทึกเหตุการณ์การเล่าเรื่องราวเวสสันดรชาดก ทิศทางและอาการของเส้นนั้นมีทั้งเส้นที่นุ่มนวลประณีต และเส้นที่แสดงความดุคั่นก้าวร้าว คุณลักษณะของเส้นนั้นจะเล่าเรื่องที่แตกต่างกันไป

สี โครงสร้างส่วนรวมของตุงคร่าวธรรมชุดนี้ ผลงานแต่ละชิ้นจะมีลักษณะโทนสีที่ล้อมาจากภาพจิตรกรรมฝาผนังวัดบวกรกรหลวง เพราะต้องการคงไว้ซึ่งเอกลักษณ์การใช้สีของจิตรกรรมไทใหญ่ เนื้อหาเรื่องราวของผลงานแต่ละชิ้นที่สร้างสรรคขึ้นนั้นเป็นการบันทึกเรื่องราวในเวสสันดรชาดก โครงสีของบรรยากาศของผลงานแต่ละชิ้นนั้นจึงมีการใช้โทนสีที่สอดคล้องไปกับภาพวาดทศชาติชาดกภายในวิหารวัดบวกรกรหลวง การแสดงออกทางสีของผลงานแต่ละชิ้นนั้นยังคงเล่าเรื่องราวของอารมณ์ ความรู้สึกที่คล้ายกันเพื่อความเป็นเอกภาพของชิ้นงานตุงคร่าวธรรมชุดนี้

น้ำหนัก เป็นการสร้างน้ำหนักอ่อนแก่ ภายในรูปทรงกับที่ว่าง ทำให้เกิดปริมาตรรูปทรง โครงสร้างเรื่องราวที่กลมกลืนและขัดแย้ง รวมถึงการสร้างน้ำหนักที่ต้องการดึงดูดความสนใจของตัวผลงานในบริเวณที่มีความอ่อนแก่ของน้ำหนักที่ตัดกันหลายแห่งและการทับซ้อนน้ำหนัก จนทำให้ผลงานมีชีวิตและสีสันเคลื่อนไหวจนเกิดความน่าสนใจ

พื้นผิว ในผลงานเกิดจากการกระทุ้ง การปาดป้ายตัววัด ขยี้ เป็นร่องรอยขรุขระนูนและเรียบจากฝีแปรง ทำให้เกิดอารมณ์ความรู้สึกหนักเบา รุนแรง ช่วยให้รูปทรงในภาพน่าสนใจขึ้น

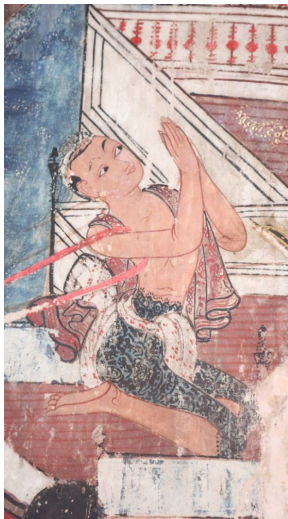
ที่ว่าง เป็นการกำหนดสีพื้นที่ออกมาในผลงานต่อเมื่อมีทัศนธาตุอื่น ๆ มาประกอบเป็นรูปร่าง ซึ่งที่ว่างในตัวผลงานจะเป็นการแสดงเคลื่อนไหวและการเคลื่อนไหวไปตามบทบาทของรูปทรงหลัก รูปทรงรอง และรูปทรงย่อยที่ประกอบกันในส่วนต่าง ๆ ของผลงาน

การดำเนินงานการสร้างสรรคภาพตุงคร่าวธรรม วัดบวรศรีหลวง

การสร้างสรรคภาพตุงคร่าวธรรม วัดบวรศรีหลวงในครั้งนี้ เป็นการสร้างงานขึ้นมาเพื่อรองรับการใช้งานในประเพณี ตั้งธรรมหลวงของชุมชน หรือการเทศน์มหาชาติ ซึ่งเป็นการเทศนาเรื่องเวสสันดร-ชาดก เป็นบุญพิธีที่ชุมชน บวรศรีหลวงนิยมจัดขึ้นทุกปี ดังนั้นการสร้างสรรคงานตุงคร่าวธรรมครั้งนี้จึงจัดสร้างภาพจิตรกรรมบนผืนผ้า ทั้งหมด 15 ผืน โดยแบ่งเป็นตอนมาลัยต้น มาลัยปลาย 2 ผืน และเวสสันดรชาดกอีก 13 ผืน มีรายละเอียดในการ สร้างองค์ประกอบภาพและรายละเอียดเรื่องย่อในแต่ละกัณฑ์ ดังนี้

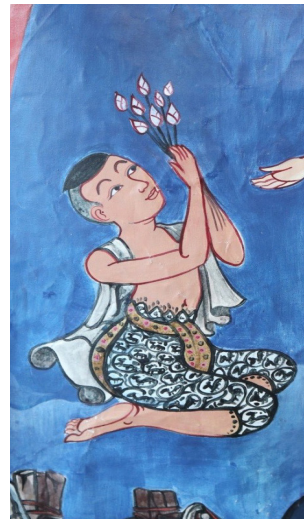
คัมภีร์มาลัยต้น ภาพนี้เป็นเหตุการณ์ตอนหนึ่งที่กล่าวถึง นายทศกัณฐะ ผู้นั่งอาศัยอยู่กับแม่ ในเช้าวันหนึ่ง ชายผู้นั้น ได้ลงไปอาบน้ำและเห็นดอกบัว 8 ดอก มีความงดงาม จึงเก็บดอกบัวมาด้วยจิตศรัทธา จากนั้นนายทศกัณฐะได้ เห็นพระมาลัยเดินบิณฑบาต จึงนำดอกบัว 8 ดอกถวาย และตั้งจิตอธิษฐานว่า ไม่ว่าจะเกิดมาอีกกี่ชาติขออย่าได้ เกิดมาเป็นนายทศกัณฐะอีก จากนั้นพระมาลัยได้นำดอกบัวขึ้นไปบูชาพระเกศแก้วจุฬามณีบนสวรรค์

การวาดภาพตอนนี้ จะเป็นการนเสนอนายทศกัณฐะลงไปเก็บดอกบัวในบึงแล้วมอบให้พระมาลัย เพื่อนำไปถวายพระ ชาติกุศแก้วจุฬามณี และพระมาลัยก็เหาะขึ้นฟ้าไป โดยอาศัยภาพตัวบุคคลจากงานจิตรกรรมฝาผนังวัดบวรศรี หลวงมาเป็นนายทศกัณฐะ



ภาพที่ 7 นายทหารในจิตรกรรมวัดบวรศรีหลวง

Note: © Thapakorn Khruearaya 19/07/2018



ภาพที่ 8 นายทศกัณฐะที่สร้างสรรคขึ้นมาใหม่

Note: © Thapakorn Khruearaya 08/11/2018



ภาพที่ 9 พระมาลัยจากตุ่งคร่าวธรรมวัดปงสนุกเหนือ

Note: © Thapakorn Khruearaya 01/08/2009



ภาพที่ 10 พระมาลัยที่ได้รับการสร้างสรรค์ขึ้นมาใหม่

Note: © Thapakorn Khruearaya 08/11/2018

คัมภีร์มาลัยปลาย กล่าวถึงพระมาลัยเดินทางไปสวรรค์ ได้พบพระอริยะเมตไตรเทวบุตร ผู้ซึ่งจะมาตรัสรู้เป็นอนาคต
พระพุทธเจ้า พระมาลัยถามว่าทำอย่างไรจะได้เกิดมาร่วมศาสนากับพระศรีอริยะเมตไตร ได้คำตอบว่าผู้ที่ได้
สดับฟังการเทศน์มหาชาติตั้งแต่ต้นจนจบจะได้พบกับศาสนาพระศรีอริยะเมตไตรพุทธเจ้า จากนั้นพระมาลัยก็ไป
ไหว้พระธาตุเกศแก้วจุฬามณี แล้วเทศนาธรรมให้เหล่าเทวดาฟัง

การสร้างสรรคงานตุ่งคร่าวธรรมผืนนี้ จึงวางโครงสร้างของภาพ โดยให้มีพระธาตุเกศแก้วจุฬามณียู่ตรงกลาง
แล้วพระมาลัยนั่งเทศนาสั่งสอนเหล่าเทวดา ถึงกุศลที่ได้จากการสดับฟังการเทศมหาชาติตั้งแต่ต้นจนจบ โดย
นำโครงสร้างภาพตุ่งคร่าวธรรมวัดปงสนุกเหนือมาเป็นต้นแบบแล้วปรับรายละเอียดให้เป็นศิลปกรรมแบบพม่า
- ไทใหญ่



ภาพที่ 11 ตุ่งคร่าวธรรมวัดปงสนุกเหนือ
ตอนพระมาลัยปลาย

Note: © Thapakorn Khruearaya 01/08/2009

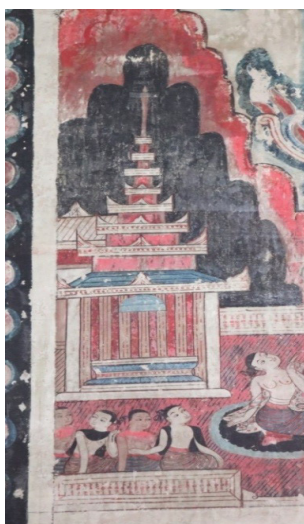


ภาพที่ 12 ตุ่งคร่าวธรรม
ที่ได้รับการสร้างสรรค์ขึ้นมาใหม่

Note: © Thapakorn Khruearaya 08/11/2018

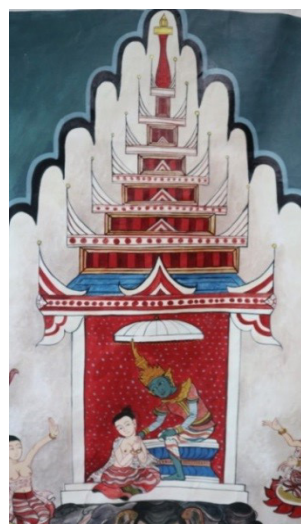
กัณฑ์ทศพร เป็นเรื่องราวที่พระอินทร์ประทานพรให้แก่พระนางผุสดี 10 ประการ ก่อนที่จะจุติลงมาเป็นพระราชมารดาของพระเวสสันดร คือ ให้ได้อยู่ในประสาทของพระเจ้าสิริราชแห่งนครสีพี ขอให้มิจักษุคำคุณันต์ดาลูกเนื้อ ขอให้ควิดำสนธิ ขอให้พระนามว่าผุสดี ขอให้มิโอรสที่ทรงเกียรติยศเหนือกษัตริย์ทั้งหลายและมีบุญญา ขอให้มิครรภ์ที่ผิดไปจากสตรีสามัญคือแบนราบในเวลาทรงครรภ์ ขอให้มิถันงามอย่ารู้ดำและหย่อนยาน ขอให้มิเกศาดำสนธิ ขอให้มิผิวงามและขอให้มิอำนาจปลดปล่อยนักรโทะได้

ดังนั้นภาพเล่าเรื่องในตอนนี้จะเป็กรูปของปราสาทพระอินทร์ ที่มีช้างเอราวัณรองรับพระอินทร์ให้พระนางผุสดีในปราสาท มีนางรำและเทพธิดาบรรเลงดนตรี โดยนำรูปแบบโครงสร้างการเล่าเรื่องมาจากตุ๊กคร่าวธรรมวัดปงสนุกเหนือ



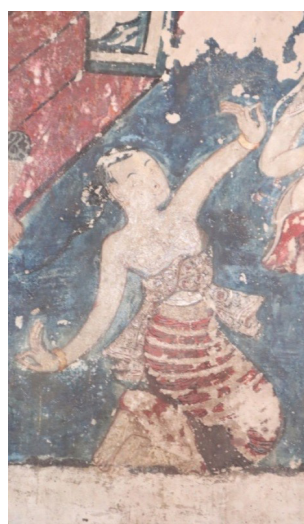
ภาพที่ 13 ปราสาทราชมณเฑียร
ในจิตรกรรมฝาผนังบวกรกหลวง

Note: © Thapakorn Khruearaya 19/07/2018



ภาพที่ 14 ปราสาทพระอินทร์
ที่ได้รับการสร้างสรรค์ขึ้นมาใหม่

Note: © Thapakorn Khruearaya 08/11/2018



ภาพที่ 15 นางรำ ในจิตรกรรมฝาผนังบวกรกหลวง

Note: © Thapakorn Khruearaya 13/11/2018



ภาพที่ 16 นางรำ ที่ได้รับการสร้างสรรค์ขึ้นมาใหม่

Note: © Thapakorn Khruearaya 08/11/2018

กัณฑ์หิมพานต์ เป็นการเล่าเรื่องถึงพระนางผุสดีได้จุติลงมาเป็นพระราชธิดาพระเจ้ามัททราช เมื่อเจริญชนม์ได้ 16 ชันษาจึงได้อภิเษกสมรสกับพระเจ้ากรุงสยชัย แห่งสัวิรัฐนคร ต่อมาได้ประสูติพระโอรสนามว่า “เวสสันดร” และในวันเดียวกันนั้นมีลูกเป็นช้างเผือกขาวบริสุทธิ์เกิดขึ้นด้วย จึงนำมาไว้ในโรงช้างต้นคู่บารมีให้มีนามว่า “ปัจจัยนาค” เมื่อพระเวสสันดรเจริญชนม์ 16 พรรษา พระราชบิดาก็กสมบัติให้ครอบครองและทรงอภิเษกกับนางมัทรี พระราชบิดาราชวงศ์มัททราช มีพระโอรสชื่อ ชาลี มีราชธิดาชื่อ กัณหา พระองค์ได้สร้างโรงงาน บริจาคทานแก่ผู้เชื่องใจ ต่อพระเจ้ากาสิงคะแห่งนครกาลิงครัฐได้ส่งพราหมณ์มาขอพระราชทานช้างปัจจัยนาค พระองค์จึงพระราชทานช้างปัจจัยนาค พระองค์จึงพระราชทานช้างปัจจัยนาคแก่พระเจ้ากาสิงคะ ชาวกุรุงสยชัย จึงเนรเทศพระเวสสันดรออกนอกพระนคร ในการสร้างสรรค์งานชิ้นนี้ จึงเป็นรูปพระเวสสันดรพระราชทานช้างให้แก่พราหมณ์ทั้งแปดคน โดยมีต้นแบบโครงสร้างของภาพจากตุ๊กตาธรรมวัดปงสนุกเหนือ



ภาพที่ 17 กษัตริย์ ในจิตรกรรมฝาผนังบวศกรหลวง ภาพที่ 18 พระเวสสันดรที่ได้รับการสร้างสรรค์ขึ้นมาใหม่

Note: © Thapakorn Khruaray 19/07/2018



Note: © Thapakorn Khruaray 08/11/2018



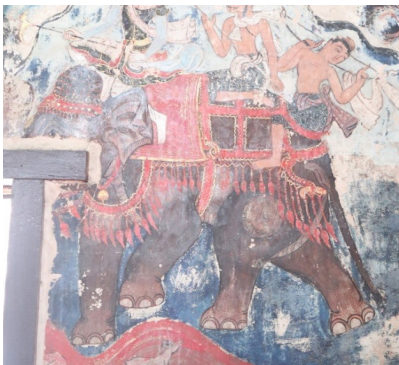
ภาพที่ 19 ข้าราชการบริวาร ในจิตรกรรมฝาผนังบวศกรหลวง

Note: © Thapakorn Khruaray 13/11/2018



ภาพที่ 20 ข้าราชการบริวารของพระเวสสันดรที่ได้รับการสร้างสรรค์ขึ้นมาใหม่

Note: © Thapakorn Khruaray 08/11/2018



ภาพที่ 21 ข้างทรงเครื่อง ในจิตรกรรมฝาผนังบวกรกหลวง

Note: © Thapakorn Khruearaya 19/07/2018



ภาพที่ 22 ข้างต้นคู่บารมีให้นามว่า “ปัจฉิยานาค”
ที่ได้รับการสร้างสรรค์ขึ้นมาใหม่

Note: © Thapakorn Khruearaya 08/11/2018

ตัวอย่างสุดท้าย กัณฑ์ฉกษัตริย์ เป็นกัณฑ์ที่ทั้งหกกษัตริย์สละลงเมื่อได้พบหน้า ณ อาศรมที่เขาวงกต พระเจ้ากรุงสัตยชัยใช้เวลา 1 เดือน กับ 23 วัน จึงเดินทางถึงเขาวงกต เสียงโห่ร้องของทหารทั้ง 4 เหล่า พระเวสสันดรทรงคิดว่าเป็นข้าศึกมารบนนครสีพี จึงชวนนางมัทรีขึ้นไปแอบดูที่ยอดเขาพระนางมัทรีทรงมองเห็นกองทัพพระราชบิดา ได้ทรงตรัสทูลพระเวสสันดรและเมื่อหกกษัตริย์ได้พบหน้ากันทรงกันแสงสุดประมาณ รวมทั้งทหารเหล่าทัพ ทำให้ป่าใหญ่สนั่นครืนครืนท้าวสักกะเทวราช จึงได้ทรงบันดาลให้ฝนตกประปรพมหากษัตริย์และพญาหยาญได้หายเศร้าโศก

สำหรับตอนนี้ คนล้านนาเรียกว่า “ฝนท่าแก้ว” ซึ่งในการวาดรูปตุ้งคร่าวรรณตอนนี้ จะเป็นรูป 6 กษัตริย์พบกัน ประทับในปราสาท ร้องไห้จนสลับไปทุกคน จากนั้นก็มีฝนท่าแก้วตกโปรยลงมาทำให้ทุกคนฟื้นขึ้นมาอีกครั้งและหายโศกเศร้า ดังตัวอย่างที่นำมาเป็นโครงสร้างภาพ คือตุ้งคร่าวรรณวัดปงสนุกเหนือ



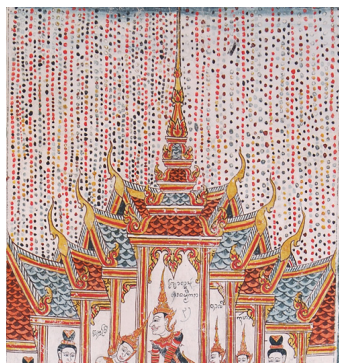
ภาพที่ 23 ปราสาทราชมณเฑียรกรุงกบิลพัสดุ์
ในจิตรกรรมฝาผนังวัดบวกรกหลวง

Note: © Thapakorn Khruearaya 19/07/2018



ภาพที่ 24 ปราสาทที่ประทับ 6 กษัตริย์
ที่ได้รับการสร้างสรรค์ขึ้นมาใหม่

Note: © Thapakorn Khruearaya 08/11/2018



ภาพที่ 25 ฝาผนังแก้ว

ในจิตรกรรมภาพตุ่งคร่าวธรรมวัดปงสนุกเหนือ

Note: © Thapakorn Khruearaya 01/08/20009



ภาพที่ 26 ฝาผนังแก้ว

ที่ได้รับการสร้างสรรค์ขึ้นมาใหม่

Note: © Thapakorn Khruearaya 08/11/2018

ผลการศึกษา

การศึกษารูปแบบภาพตุ่งคร่าวธรรมที่แสดงถึงบริบททางสังคมและวัฒนธรรมของชุมชน จากภาพวาดตุ่งคร่าวธรรมในเขตพื้นที่ศึกษา ร่วมกับวิธีการสำรวจภาคสนามงานจิตรกรรมฝาผนังของชุมชนบ้านบวกรกหลวง อำเภอเมือง จังหวัดเชียงใหม่ เพื่อนำไปสู่การสร้างสรรค์ตุ่งคร่าวธรรมชุดใหม่ของชุมชนบวกรกหลวง โดยใช้วิธีการเขียนอธิบายความพรรณนาและบันทึกภาพถ่าย จากการศึกษาข้อมูลทั้งในส่วนของกลุ่มตัวอย่างและพื้นที่ที่ทำงาน สามารถสรุปผลการศึกษาเป็นประเด็นดังนี้

มูลเหตุของการศึกษาวิจัยเรื่อง “การศึกษาและรวบรวมข้อมูลภาพจิตรกรรมฝาผนังเพื่อการสร้างสรรค์ภาพตุ่งคร่าวธรรม วัดบวกรกหลวง จังหวัดเชียงใหม่” เกิดจากการสร้างตุ่งคร่าวธรรม วัดบวกรกหลวงชุดนี้เป็นความศรัทธาของคุณยายลัดดา ศิริพันธ์ ที่ท่านคิดอยากจะทำขึ้นมาทดแทนของเดิมที่สูญหายไปจากชุมชนเมื่อ 50 ปีก่อน คุณยายเล่าว่าตอนเด็ก ๆ เคยเห็น แต่ตอนนี้ถูกขายไปให้กับนักสะสมงานศิลปะชาวเยอรมัน คุณยายอยากให้ชุมชนบวกรกหลวงมีตุ่งคร่าวธรรมไว้เหมือนเดิม เพื่อจะได้นำมาใช้ในประเพณีตั้งธรรมหลวงของชุมชนที่จัดขึ้นในช่วงเทศกาลยี่เป็ง ซึ่งเป็นประเพณีของชุมชน

ด้วยเหตุนี้ จึงมีการวิจัยเรื่องนี้ เพื่อนำข้อมูลที่ได้จากการศึกษา มาสร้างสรรคงานตุ่งคร่าวธรรม เพื่อให้งานมีความเป็นเอกลักษณ์ของชุมชน โดยเน้นรูปแบบจากตัวภาพจากจิตรกรรมฝาผนังของชุมชนบวกรกหลวงมาจัดวางองค์ประกอบตามโครงสร้างของภาพตุ่งคร่าวธรรม ที่ได้จากกลุ่มตัวอย่าง 5 วัดในเขตพื้นที่จังหวัดลำปาง มาใช้จัดวางรูปแบบงานชุดดังกล่าว

งานจิตรกรรมพื้นบ้านภาพตุ่งคร่าวธรรม ที่เป็นมรดกทางวัฒนธรรมของชาวลำปางที่สำคัญชิ้นหนึ่ง ซึ่งการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ ได้ทำการคัดเลือกจำนวน 5 แห่ง เพื่อเก็บข้อมูลรูปแบบของภาพตุ่งคร่าวธรรม ซึ่งสามารถนำกระบวนการที่ได้จากการเก็บข้อมูลครั้งนี้ไปปรับใช้ในการสร้างสรรคงานตุ่งคร่าวธรรมให้กับชุมชนบวกรกหลวง อำเภอเมือง จังหวัดเชียงใหม่ต่อไป

สรุป

บทสรุปการศึกษาและรวบรวมข้อมูลภาพจิตรกรรมฝาผนังเพื่อการสร้างสรรค์ภาพตุ๊กคร่าวธรรม วัดบวรนครหลวง จังหวัดเชียงใหม่ จากการศึกษารูปแบบของภาพจิตรกรรม เทคนิควิธีการเขียนภาพและลวดลายต่าง ๆ ที่มีคุณค่าในด้านภูมิปัญญาท้องถิ่น โดยการสำรวจเก็บข้อมูลโดยการบันทึกภาพถ่าย จากนั้นจะทำการบรรยายให้ความรู้เรื่องคุณค่าความสำคัญของภาพตุ๊กคร่าวธรรมอันเป็นมรดกทางวัฒนธรรมท้องถิ่น ก่อนจะทำการอนุรักษ์ซ่อมแซมภาพตุ๊กคร่าวธรรมที่มีการสำรวจพบให้กับคนในชุมชนนั้น ๆ ร่วมกับคนในชุมชนซึ่งเป็นเจ้าของมรดกทางวัฒนธรรม

การศึกษาในครั้งนี้ได้ศึกษารูปแบบการนำเสนอเรื่องราวแต่ละกัณฑ์ โดยดูรูปแบบการแบ่งเรื่องจากกลุ่มตัวอย่างที่มีความสมบูรณ์ในการแบ่งตอนตามเนื้อเรื่อง โดยกำหนดพื้นที่ในการศึกษาจากกลุ่มตัวอย่างทั้งหมด 5 วัดที่คัดเลือกจากความสมบูรณ์และการนำเสนอตอนได้อย่างลงตัวตามขาดกแบบพื้นถิ่น ซึ่งปรากฏในเขตพื้นที่จังหวัดลำปางทั้งหมด ได้แก่ 1) วัดลำปางกลางตะวันออก อำเภอเมืองลำปาง 2) วัดบ้านเอื้อม อำเภอเมืองลำปาง 3) วัดบ้านสัก อำเภอเมืองลำปาง 4) วัดปงสนุกเหนือ อำเภอเมืองลำปาง 5) วัดสบลี อำเภอเมืองปาน

จากการลงพื้นที่ศึกษา สามารถถ่ายทอดความรู้จนทำให้คนในชุมชนนั้น ๆ ได้รับรู้ถึงคุณค่าและความสำคัญ พร้อมกับการร่วมสร้างสรรค์ภาพตุ๊กคร่าวธรรมต่อยอดจากข้อมูลที่มีอยู่เดิม โดยการใช้ประเพณีตั้งธรรมหลวง ในการเป็นเครื่องมือสำคัญที่จะทำให้คนในชุมชนได้ตระหนักถึงคุณค่าและวางแผนงานพุทธศิลป์ที่มีอยู่ในชุมชนของตนเอง รวมถึงเป็นแหล่งศึกษาคูณ กระบวนการสร้างงานให้คนเข้ามาศึกษาเรียนรู้ถึงกระบวนการสร้างภาพตุ๊กคร่าวธรรม การส่งเสริมประเพณีท้องถิ่น นำไปสู่การพัฒนาเพื่อให้เป็นแหล่งเรียนรู้ทางด้านศิลปกรรมทางพุทธศาสนาของคนในพื้นที่ ทำให้เกิดเป็นองค์ความรู้ใหม่ที่ได้รับการรื้อฟื้นให้กับคนในชุมชน ได้มองเห็นถึงคุณค่าในภูมิปัญญาของคนรุ่นก่อน พร้อมทั้งสามารถถ่ายทอดหรือส่งต่อแนวคิดเหล่านี้ไปสู่ชุมชนอื่น

การจัดสร้างภาพตุ๊กคร่าวธรรมชุดใหม่ ในเรื่องเวสสันดรชาดก จำนวน 15 ผืน/ภาพ โดย 2 ภาพแรกเป็นเรื่องของพระมาลัยต้น และพระมาลัยปลาย และอีก 13 ภาพ เป็นการวาดรูปเวสสันดรชาดกทั้ง 13 กัณฑ์ โดยการนำองค์ประกอบการจัดวางโครงสร้างภาพมาจากตุ๊กคร่าวธรรมวัดบ้านเอื้อม วัดบ้านสัก และวัดปงสนุกเหนือมาปรับใช้ แล้วสร้างตัวละครใหม่ในท้องเรื่องเวสสันดรชาดกโดยนำเอาภาพบุคคล สถานที่ งานสถาปัตยกรรม เครื่องใช้ไม้สอย สัตว์และต้นไม้ จากจิตรกรรมฝาผนังวัดบวรนครหลวงมาจัดวางองค์ประกอบใหม่จนได้ตุ๊กคร่าวธรรมของวัดชุดใหม่ 15 ผืน ดังที่กล่าวไว้แล้วข้างต้น

การนำไปใช้ในประเพณีตั้งธรรมหลวงของชุมชน

งานวิจัยชิ้นนี้ เป็นการทำงานอย่างมีส่วนร่วมกับชุมชน ด้วยการให้ชาวบ้านในชุมชนมีส่วนร่วมในการตัดสินใจรูปแบบตุ๊กคร่าวธรรม อันเป็นศิลปกรรมที่จะสร้างขึ้นใหม่ในชุมชนบวรนครหลวง รวมถึงการให้ผู้ทรงคุณวุฒิในชุมชน ให้รายละเอียดเรื่องเล่าภาพตุ๊กคร่าวธรรมชุดเก่าของวัดบวรนครหลวงที่ได้หายไปเมื่อ 50 ปี ก่อน เพื่อข้อมูลเหล่านี้จะได้นำมาอธิบายความหมายที่ชัดเจนมากขึ้น

จากการทำงานดังกล่าวพบว่าชุมชนมีกระบวนการในการกำหนดที่มปฏิบัติงานของผู้นำชุมชน โดยยึดหลักการกระจายการมีส่วนร่วมไปยังสมาชิกทุกคนในชุมชน โดยการสร้างและให้ความร่วมมือกับกลุ่มผู้นำในชุมชน อันจะส่งผลให้เกิดกระบวนการอนุรักษ์ต่อไปอย่างเป็นระบบ รวมถึงการให้บุคคลในชุมชนเข้ามามีส่วนร่วมอธิบายบรรยายภาพตุ๊กคร่าวธรรม ถึงสภาพสังคมและวัฒนธรรมของแต่ละชุมชนที่สร้างภาพตุ๊กคร่าวธรรม เพื่อนำไปเติมเต็มกับภาพสังคมใหญ่ของชุมชนบวกรกหลวง เพื่อบันทึกเป็นข้อมูลพื้นฐานด้านการสร้างตุ๊กคร่าวธรรมชุดใหม่นี้ขึ้นมา

ระหว่างการลงทุนที่พบปะกับคนในชุมชน เพื่อการเสวนาพูดคุยและสัมผัสถึงสังคมวัฒนธรรมภายในชุมชน นอกจากนั้นต้องมีการนำเสนอผลการดำเนินงานสู่วงกว้าง ผ่านการเสวนา การจัดประเพณีตั้งธรรมหลวง การสร้างห้องเก็บภาพจิตรกรรมตุ๊กคร่าวธรรมแก่กลุ่มพระสงฆ์และแกนนำด้านวัฒนธรรมของชุมชนบวกรกหลวง นอกจากนี้ยังมีการจัดประเพณีการเทศน์มหาชาติหรือการจัดตั้งธรรมหลวง ซึ่งเป็นการนำภาพตุ๊กคร่าวธรรมที่สร้างขึ้นใหม่ในชุมชนใช้งานและทำหน้าที่ได้อย่างสมบูรณ์ ทั้งการนำไปแห่ขบวนยี่เป็งของเทศบาลบวกรก ทั้งใช้ในการตั้งธรรมหลวง และจัดแสดงให้กับผู้ที่สนใจ

จากการสร้างสรรค์งาน ทำให้เห็นถึงคุณค่าทางศิลปะ ซึ่งไม่ได้ขึ้นอยู่กับความงามเสมอไปแต่คุณค่าและความสำคัญอยู่กับการแสดงออกของอารมณ์ ให้เห็นถึงศิลปะและวัฒนธรรมที่พร้อมด้วยความดีและความงาม

ในแง่ของความดีนั้น จิตรกรรมฝาผนังเป็นร่องรอยของอดีตและเป็นหลักฐานสำคัญในการบันทึกเหตุการณ์ทางประวัติศาสตร์ รวมถึงสกุลช่างและยังแสดงถึงความเจริญในการสืบทอดพระพุทธศาสนา จึงถือได้ว่าเป็นมรดกที่สำคัญของมนุษยชาติ ทั้งยังเป็นมรดกที่มีความหมายต่อการศึกษาหาความรู้ของอนุชนรุ่นหลัง เป็นแหล่งรวบรวมข้อมูลแบบสหวิทยาการ เป็นชุมชนแห่งความรู้ โดยเฉพาะการศึกษาถึงเรื่องราวจากอดีต ทำให้ทราบถึงสภาพสังคม เศรษฐกิจ วัฒนธรรม ศาสนา ประวัติศาสตร์ โบราณคดี คติชนวิทยา เป็นต้น

การศึกษางานดังกล่าวย่อมมีความสำคัญต่องานวิชาการด้านการอนุรักษ์และต่อยอดของงานทัศนศิลป์ของประเทศไทย ในการสร้างสรรค์งานศิลป์ประจำถิ่นเพื่อนำมาใช้ในพิธีกรรม อันจะเป็นเครื่องจรรโลงใจของพุทธศาสนิกชน นำมาซึ่งความภาคภูมิใจในฐานะเป็นประเทศที่มีวัฒนธรรมส่วนในแง่ของความงามนั้น จิตรกรรมฝาผนังวัดบวกรกหลวง เป็นผลงานที่ได้กลั่นกรองมาจาก ความรู้สัจนิรันดร์ ความเลื่อมใสศรัทธาในพระพุทธศาสนา ประกอบกับความรักในงานศิลปะ ความรู้ และความสามารถของช่างไทใหญ่อันเป็นเอกลักษณ์เฉพาะตัว ซึ่งลักษณะการเขียนงานรูปแบบดังกล่าว ได้ถูกนำกลับมาสร้างซ้ำ บนพื้นที่และทำหน้าที่ใหม่ให้กับชุมชนตนเอง

References

- Kruaraya, T. (2016). Kānsuksā Phāp Tung Khāo Tham Phān Ngān Bōrikān Wichākān Wādūai Kānsamrūat Læ ‘Anurak Sōmsæm Mōradok Thāng Watthanatham Hæng Nakhōn Lampāng [The Study of Tung Painting Vessantara Jakata Tale through Academic Service in Survey and conservation on Cultural Heritage of Na Khon Lampang]. *Journal of Liberal Art*, Maejo Univresity, 4(1), 27-43.
- Northern Archaeological Center, Faculty of Social Sciences, Chiang Mai University. (2012). *Lānnā Khunkhā Satthā Læ Kān ‘anurak. [Lanna Buddhist Arts, Values, Faith and Conservation]*. Chiang Mai: Wanida Printing.
- Pantasueb, S. (2018). Phonngā Nawičhai Čhittrakam Phā Phrabot Wat ČHarōen Mūrang Tambon Čharōen Mūrang ‘amphō Phān ČHangwat Chīang Rāi [Research results for Phra Bot cloth painting Wat Charoen Muang Charoen Mueang Subdistrict, Phan District Chiang Rai]. Research report, Faculty of Fine Arts, Chiang Mai University.
- Simatrang, S. (1983). *khrōngsāng čhittrakam fā phanang lānnā [The Structure of Lanna Mural Paintings]*. Bangkok: P.A.T.
- Tha koet, T. (1992). Phonngā NawičHai Phrabot Thī Phop Nai Khēt ‘amphō Wang Nūra ‘amphō Čhæ Hom Læ Thīwat Sop Lī Tambon Čhæ Sō ‘on King ‘amphō Mūrang Pān ČHangwat Lampāng [Research results for Phra Bot cloth painting in Wang Nuea District, Chae Hom District and at Sobli Temple. Chae Son Subdistrict, Mueang Pan District, Lampang Province]. Research report, Faculty of Fine Arts, Chiang Mai University.

นวัตกรรมผลิตภัณฑ์แฟชั่นไลฟ์สไตล์และเคหะสิ่งทอ จากทุนทางวัฒนธรรมสิ่งทอสู่สากล เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์¹

received 14 APR 2021 revised 24 DEC 2021 accepted 9 MAR 2022

สุระเกียรติ รัตนอำนวยศิริ

นักวิจัย

ภาควิชาานุมิตศิลป์ คณะศิลปกรรมศาสตร์

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

พัชรา อุทิศวรรณกุล

ศาสตราจารย์ ดร.

สาขาวิชาานุมิตศิลป์ คณะศิลปกรรมศาสตร์

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

บทคัดย่อ

นวัตกรรมอุตสาหกรรมผลิตภัณฑ์ไลฟ์สไตล์ จากจังหวัดน่านสู่สากลเพื่อการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ กรณีศึกษา กลุ่มทอผ้าบ้านชาวหลวง อำเภอมือ จังหวัดน่าน เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพร่วมกับการสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์แฟชั่นไลฟ์สไตล์ มีวัตถุประสงค์ (1) เพื่อหาแนวทางการพัฒนาสิ่งทอจากทุนวัฒนธรรมเป็นผลิตภัณฑ์แฟชั่นไลฟ์สไตล์ ประเภทผลิตภัณฑ์ตกแต่งภายในและเคหะสิ่งทอสำหรับกลุ่มผู้บริโภคในเมืองหลวง (2) เพื่อหาแนวทางการพัฒนาแหล่งท่องเที่ยวจากแหล่งผลิตผลิตภัณฑ์แฟชั่นไลฟ์สไตล์จากทุนทางวัฒนธรรมสิ่งทอ เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ โดยการกำหนดผู้ให้ข้อมูลสำคัญ (Key Informant) ได้แก่ ผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบผลิตภัณฑ์แฟชั่นไลฟ์สไตล์และผลิตภัณฑ์ตกแต่งภายใน ผู้ประกอบการสิ่งทอจากทุนวัฒนธรรม และกลุ่มตัวอย่างผู้บริโภคที่อาศัยในเมืองหลวงด้วยการระดมความคิด (Brain Storm) และการสัมภาษณ์เชิงลึก (In-deep Interview) เก็บรวบรวมข้อมูลความคิดเห็นที่สอดคล้องกันระหว่างผู้ให้ข้อมูลสำคัญ ตรวจสอบ และวิเคราะห์ข้อมูลจากความคิดเห็นที่สอดคล้องกัน สรุปผลข้อมูลด้วยรูปแบบเชิงสถิติ การบรรยาย และสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์ต้นแบบ ผลการศึกษาพบว่า (1) แนวทางการประยุกต์อัตลักษณ์สิ่งทอจากทุนทางวัฒนธรรมอย่างร่วมสมัยมีความเหมาะสมสอดคล้องกับความต้องการของกลุ่มผู้บริโภคในเมืองหลวง (2) แนวทางการพัฒนาผลิตภัณฑ์สิ่งทอพื้นถิ่นสู่ผลิตภัณฑ์แฟชั่นไลฟ์สไตล์ ประเภทผลิตภัณฑ์ตกแต่งภายในและเคหะสิ่งทออย่างร่วมสมัยสามารถสร้างมูลค่าเพิ่มให้แก่ผลิตภัณฑ์ได้ (3) การสร้างสรรค์กิจกรรมระยะสั้นภายในแหล่งผลิตของผู้ประกอบการจากทุนวัฒนธรรมสิ่งทอ เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ สามารถสร้างความน่าสนใจสำหรับนักท่องเที่ยว

คำสำคัญ: ผลิตภัณฑ์แฟชั่นไลฟ์สไตล์, ทุนวัฒนธรรมสิ่งทอ, เคหะสิ่งทอ, การท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์

¹บทความวิจัยนี้เป็นส่วนหนึ่งของรายงานวิจัย “โครงการย่อยที่ 1.1 โครงการนวัตกรรมอุตสาหกรรมผลิตภัณฑ์ไลฟ์สไตล์ จากจังหวัดน่านสู่สากลเพื่อการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ กรณีศึกษา กลุ่มทอผ้าบ้านชาวหลวง อำเภอมือ จังหวัดน่าน” ได้รับการสนับสนุนจากโครงการ “สร้างเสริมพลังจุฬาฯ ก้าวสู่ศตวรรษที่ 2” ช่วงที่ 2 ประเภท โครงการที่มหาวิทยาลัยกำหนดประเด็น ดำเนินการวิจัยแล้วเสร็จปี 2021

Innovative of Fashion and Lifestyle Products and Home Textiles from Local Textile Cultural Capital into International Level for Promotion of Creative Tourism¹

Surakiet Rattanaamnuaysiri

Researcher

Department of Creative Arts, Faculty of Fine and Applied Arts, Chulalongkorn University

Patcha Utiswannakul

Professor, D.F.A.

Department of Creative Arts, Faculty of Fine and Applied Arts, Chulalongkorn University

Abstract

An industrial Innovation of Lifestyle Products to International for Creative Tourism: Case Study of Ban Sao Luang Weaving Group, Mueang District, Nan Province. The research was qualitative research together with the creation of fashion and lifestyle products. The objectives were (1) to find guidelines for textiles development from cultural capital to be the fashion and lifestyle products in the category of interior decoration and home textile products for the consumers in the capital; (2) to find guidelines of the tourist attractions development from fashion and lifestyle production sources which are textile cultural capital to promote creative tourism. The assignment of 34 key Informants who were professionals in fashion and lifestyle products design, interior products, and home textiles design, 9 key Informants from the category of cultural capital products, and 25 samples of consumers who have lived in the capital). An in-deep interview has been conducted from the collection of opinions that was consisted of key informants. The data validation and data analysis from the corresponding opinions. Data summary was conducted by statistical models, descriptive methods, and prototypes creations. The results of the study found that (1) the contemporary approach to applying textile identity from cultural capital is appropriated and consisted of the needs of consumers in the capital, (2) the guideline for the development of local textile products to fashion and lifestyle products in the category of interior design products and contemporary home textile can add value to the products. (3) Creation of short-term activities within the production sources of entrepreneurs from textile cultural capital to promote creative tourism can attract tourists.

Keywords: Fashion and lifestyle products, Textile cultural capital, Home textile, Creative tourism

¹This research article is a part of the project: The Innovation in Lifestyle Products from Nan Province towards Creative Tourism: Case study Soul Loung Textile Community, Muang District, Nan Province. The research is funded by 2nd Century Fund, Chulalongkorn University. The project was done in 2021.

บทนำ ทู่นวัฒนธรรมสิ่งทอพื้นถิ่นกับการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์

แนวคิดทุนทางวัฒนธรรมสิ่งทอพื้นถิ่น เป็นการใช้ทุนวัฒนธรรมสิ่งทอเพื่อเป็นกลไกในการเพิ่มมูลค่าทางเศรษฐกิจ ด้วยการเชื่อมโยงทุนทางวัฒนธรรมกับผลิตภัณฑ์สิ่งทอพื้นถิ่นเพื่อสร้างอัตลักษณ์และสร้างมูลค่าเพิ่มให้กับสินค้า โดยปัจจุบันการใช้ทุนทางวัฒนธรรมสิ่งทอได้ถูกพัฒนาเป็นเครื่องมือในการพัฒนาเศรษฐกิจของประเทศ สะท้อนให้เห็นความสำคัญของการขับเคลื่อนเศรษฐกิจด้วยทุนวัฒนธรรมสิ่งทอพื้นถิ่น

จังหวัดน่านมีผู้ประกอบการที่ใช้แนวคิดจากทุนทางวัฒนธรรมสิ่งทออยู่เป็นจำนวนมาก สาเหตุสืบเนื่องมาจากเนื่องจากร่องรอยทางประวัติศาสตร์และสภาพแวดล้อมที่สมบูรณ์ของจังหวัดน่าน ส่งผลให้เมืองน่านในอดีตพบกลุ่มชาติพันธุ์ที่หลากหลาย อพยพตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน เช่น คนไทยวน ขมุเงี้ยว (ไทใหญ่) ไทลื้อ ม้ง เมี่ยน ถิ่นหรือลัวะ ขมุ และตองเหลือง เป็นต้น โดยแต่ละกลุ่มชาติพันธุ์มีอัตลักษณ์ของทุนวัฒนธรรมสิ่งทอที่แตกต่างกัน (Utiswannakul et al., 2019) อีกทั้งมีการสืบทอดมรดกทางวัฒนธรรมสิ่งทอสืบทอดมาจนถึงปัจจุบัน

วิวัฒนาการของทุนวัฒนธรรมสิ่งทอที่เปลี่ยนแปลงไปจากอดีต จากในอดีตการผลิตผลิตภัณฑ์สิ่งทอเพียงเพื่อใช้สอยภายในครอบครัว (Prangwatanakun, 2008) เช่น ผลิตภัณฑ์เครื่องแต่งกาย ผลิตภัณฑ์เครื่องใช้สอยในครัวเรือน และผลิตภัณฑ์ในเชิงพระพุทธศาสนา จนกระทั่งปัจจุบันพบการผลิตเพื่อสร้างรายได้ สร้างอาชีพ สร้างธุรกิจผลิตภัณฑ์สิ่งทอพื้นถิ่นจากทุนทางวัฒนธรรม (Utiswannakul, 2018) อีกทั้งยังสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์สิ่งทอที่ระลึกจากทุนทางวัฒนธรรมที่เชื่อมโยงกับการท่องเที่ยว

จากแนวทางการพัฒนาเศรษฐกิจด้วยทุนทางวัฒนธรรมสิ่งทอ เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ รูปแบบของการท่องเที่ยวที่มีกิจกรรมเชิงเรียนรู้และสร้างประสบการณ์ร่วมกับทุนทางวัฒนธรรมสิ่งทอ เป็นการเพิ่มขีดความสามารถและเพิ่มช่องทางการตลาดให้แก่ผู้ประกอบการจากทุนทางวัฒนธรรมสิ่งทอทั้งด้านการผลิตสินค้าจากทุนทางวัฒนธรรม และการพัฒนาเป็นแหล่งท่องเที่ยวเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ ดังนั้นจากความเป็นมาและความสำคัญ คณะผู้วิจัยมีความประสงค์ในการหาแนวทางพัฒนาผลิตภัณฑ์แฟชั่นไลฟ์สไตล์ด้วยการใช้ทุนทางวัฒนธรรมสิ่งทอพื้นถิ่นชาวไทลื้อจังหวัดน่าน และแนวทางพัฒนาแหล่งท่องเที่ยวเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์มุ่งเน้นกลุ่มผู้บริโภคในเมืองหลวง เพื่อเป็นแนวทางการพัฒนาผู้ประกอบการ สร้างรายได้ สร้างอาชีพ สร้างเศรษฐกิจฐานรากให้เข้มแข็ง และพัฒนาชุมชนอย่างยั่งยืน

วัตถุประสงค์

1. เพื่อหาแนวทางการพัฒนาสิ่งทอจากทุนวัฒนธรรมเป็นผลิตภัณฑ์แฟชั่นไลฟ์สไตล์ ประเภท ผลิตภัณฑ์ตกแต่งภายในและเคหะสิ่งทออย่างร่วมสมัย กรณีศึกษา กลุ่มทอผ้าบ้านชาวหลวง อำเภอเมือง จังหวัดน่าน สำหรับกลุ่มผู้บริโภคในเมืองหลวง
2. เพื่อหาแนวทางการพัฒนาแหล่งท่องเที่ยวจากแหล่งผลิตผลิตภัณฑ์แฟชั่นไลฟ์สไตล์จากทุนทางวัฒนธรรมสิ่งทอเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ กรณีศึกษา กลุ่มทอผ้าบ้านชาวหลวง อำเภอเมือง จังหวัดน่าน

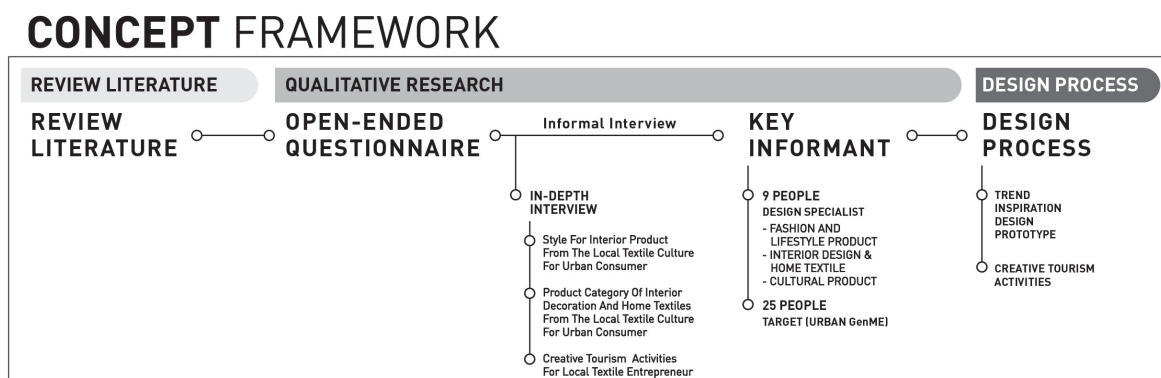
ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. ได้แนวทางการพัฒนาสิ่งทอจากทุนวัฒนธรรมเป็นผลิตภัณฑ์แฟชั่นไลฟ์สไตล์ ประเภทผลิตภัณฑ์ตกแต่งภายในและเคหะสิ่งทออย่างร่วมสมัย สำหรับกลุ่มผู้บริโภคในเมืองหลวง
2. ได้แนวทางการพัฒนาผลิตภัณฑ์แฟชั่นไลฟ์สไตล์ต้นแบบ ประเภทผลิตภัณฑ์ตกแต่งภายในและเคหะสิ่งทออย่างร่วมสมัย จากสิ่งทอจากทุนวัฒนธรรมเป็นผลิตภัณฑ์แฟชั่นไลฟ์สไตล์ สำหรับกลุ่มผู้บริโภคในเมืองหลวง
3. ได้แนวทางการพัฒนาแหล่งท่องเที่ยวจากแหล่งผลิตผลิตภัณฑ์แฟชั่นไลฟ์สไตล์จากทุนทางวัฒนธรรมสิ่งทอเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์

ขอบเขตการวิจัย

1. ขอบเขตด้านเนื้อหา ศึกษาแนวคิดการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ ศึกษาทุนวัฒนธรรมสิ่งทอพื้นถิ่นชาวไทลื้อจังหวัดน่าน และศึกษาการออกแบบภายในและการออกแบบเคหะสิ่งทอ
2. ขอบเขตด้านพื้นที่ เขตพื้นที่บริเวณจังหวัดน่าน

กรอบแนวคิดในการวิจัย



ภาพที่ 1 ภาพกรอบแนวคิดในงานวิจัย

Note: From © Surakiet rattanaamnaysiri and Patcha Utiswannakul 26/3/2021

วิธีการดำเนินการวิจัย

การพัฒนาแนวทางสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์แฟชั่นไลฟ์สไตล์ กลุ่มผลิตภัณฑ์ตกแต่งภายในและเคหะสิ่งทอ จากทุนทางวัฒนธรรมสิ่งพื้นถิ่นไทลื้อจังหวัดน่าน กรณีศึกษา กลุ่มทอผ้าบ้านชาวหลวง อำเภอเมือง จังหวัดน่าน สำหรับกลุ่มผู้บริโภคในเมืองหลวง เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ เป็นงานวิจัยเชิงคุณภาพควบคู่กับการสร้างสรรค์ผลงาน โดยมีกระบวนการวิจัย ดังนี้

1. การทบทวนเอกสารและวรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง
2. การคัดเลือกและกำหนดผู้ให้ข้อมูลสำคัญ (Key Informant)

งานวิจัยนี้เป็นงานวิจัยเชิงคุณภาพควบคู่กับการสร้างสรรค์ผลงานทางศิลปกรรม คณะผู้วิจัยจึงเลือกใช้เทคนิคการระดมความคิด (Brain Storm) และการสัมภาษณ์เชิงลึก (In-deep Interview) ในการเก็บรวบรวมข้อมูลความคิดเห็นที่สอดคล้องกันระหว่างผู้เชี่ยวชาญ นักออกแบบ และกลุ่มตัวอย่างผู้บริโภค

2.1 การกำหนดคุณสมบัติของกลุ่มผู้ให้ข้อมูลสำคัญ (Key Informant)

2.1.1 กลุ่มผู้เชี่ยวชาญ นักออกแบบที่มีความรู้ความสามารถด้านการสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์แฟชั่นไลฟ์สไตล์ การออกแบบผลิตภัณฑ์ตกแต่งภายในและเคหะสิ่งทอ การออกแบบสินค้าจากวัฒนธรรม มีประสบการณ์โดยตรงอย่างน้อย 5 ปี

2.1.2 กลุ่มผู้บริโภคเป้าหมายผู้บริโภคในเมืองหลวง หรือเจนเออร์แซนมี (Me) ที่มีรูปแบบการดำเนินชีวิตแบบคนเมืองอาศัยอยู่ในเมืองหลวง และมีรูปแบบที่อยู่อาศัยแบบอาคารชุดไม่ว่า 1 – 3 ปี

2.2 การกำหนดขนาดของกลุ่มผู้ให้ข้อมูลสำคัญ (Key Informant)

หลังจากการกำหนดคุณสมบัติแล้ว คณะผู้วิจัยได้กำหนดขนาดของกลุ่มผู้ให้ข้อมูล ไม่ควรน้อยกว่า 8 คน (Sunhachawee, 2020, p. 36) โดยกำหนดผู้ให้ข้อมูลสำคัญ รวม 34 คน ได้แก่ กลุ่มผู้เชี่ยวชาญจำนวน 9 คน และ กลุ่มผู้บริโภคในเมืองหลวงจำนวน 25 คน

3. การพัฒนาเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

คณะผู้วิจัยใช้การสัมภาษณ์แบบไม่เป็นทางการ (Informal Interview) ด้วยการสัมภาษณ์แบบเจาะลึก (In-Depth Interview) ด้วยเครื่องมือแบบสัมภาษณ์คำถามแบบปลายเปิด (Open-Ended) กับกลุ่มผู้ให้ข้อมูลสำคัญ (Key Informant) แบ่งเป็น 3 ส่วน ดังนี้ 1. รูปแบบสไตล์ในการออกแบบผลิตภัณฑ์ตกแต่งภายในสำหรับผู้บริโภคในเมืองหลวง จากทุนวัฒนธรรมสิ่งทอพื้นถิ่น 2. ประเภทผลิตภัณฑ์ตกแต่งภายในและเคหะสิ่งทอสำหรับกลุ่มผู้บริโภคในเมืองหลวง จากทุนวัฒนธรรมสิ่งทอพื้นถิ่น 3. รูปแบบกิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ที่สอดคล้องกับผู้ประกอบการสิ่งทอพื้นถิ่น

4. การเก็บรวบรวมข้อมูล

การเก็บรวบรวมข้อมูลจากกลุ่มผู้ให้ข้อมูลสำคัญ (Key Informant) จัดหมวดหมู่และหาประเด็นแนวทางการพัฒนาสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์แฟชั่นไลฟ์สไตล์กลุ่มผลิตภัณฑ์ตกแต่งภายในและเคหะสิ่งทอสำหรับกลุ่มผู้บริโภคในเมืองหลวงและประเด็นแนวทางการพัฒนาแหล่งท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ ตรวจสอบข้อมูลด้วยการตรวจสอบสามเส้าด้านข้อมูล (Data Triangulation)

5. การวิเคราะห์ข้อมูล

คณะผู้วิจัยได้ทำการวิเคราะห์ข้อมูลโดยแบ่งเป็นหัวข้อประเด็นต่าง ๆ ดังนี้ 1. วิเคราะห์แนวทางรูปแบบสไตล์สำหรับการออกแบบผลิตภัณฑ์แฟชั่นไลฟ์สไตล์ กลุ่มผลิตภัณฑ์ตกแต่งภายในและเคหะสิ่งทอด้วยทุนทางวัฒนธรรมสิ่งทอพื้นถิ่น สำหรับผู้บริโภคในเมืองหลวง 2. วิเคราะห์ประเภทผลิตภัณฑ์สำหรับการออกแบบผลิตภัณฑ์แฟชั่นไลฟ์สไตล์ กลุ่มผลิตภัณฑ์ตกแต่งภายในและเคหะสิ่งทอด้วยทุนทางวัฒนธรรมสิ่งทอพื้นถิ่น สำหรับผู้บริโภคในเมืองหลวง 3. วิเคราะห์แนวทางการกิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ที่สอดคล้องกับผู้ประกอบการสิ่งทอพื้นถิ่น

6. การสรุปผลและกระบวนการออกแบบสร้างสรรค์ผลงานต้นแบบ

ภายหลังจากการวิเคราะห์และสังเคราะห์ข้อมูล โดยหาข้อสรุปประเด็นต่าง ๆ จากนั้นเข้าสู่กระบวนการออกแบบสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์แฟชั่นไลฟ์สไตล์ประเภทผลิตภัณฑ์ตกแต่งภายในและเคหะสิ่งทอ สำหรับกลุ่มผู้บริโภคในเมืองหลวง โดยรูปแบบของผลิตภัณฑ์ที่มีความเหมาะสมและสอดคล้องกับรูปแบบที่อยู่อาศัยลักษณะอาคารชุด (Pummak, 2018) และสรุปแนวทางการพัฒนาแหล่งท่องเที่ยวจากแหล่งผลิตผลิตภัณฑ์แฟชั่นไลฟ์สไตล์จากทุนทางวัฒนธรรมสิ่งทอ เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์

การสรุปผลและกระบวนการออกแบบสร้างสรรค์ผลงานต้นแบบ

1. การสรุปรูปแบบสำหรับการออกแบบผลิตภัณฑ์แฟชั่นไลฟ์สไตล์ กลุ่มผลิตภัณฑ์ตกแต่งภายในและเคหะสิ่งทอด้วยทุนทางวัฒนธรรมสิ่งทอพื้นถิ่น

1.1 การสรุปกลุ่มเป้าหมาย

กลุ่มเป้าหมายในงานวิจัย กลุ่มเจนเอเรชั่นมี (Generation Me) ที่อาศัยอยู่ในเมืองหลวง การรวมกลุ่มของเจนเอเรชั่นเอ็กซ์ (Generation X) ค.ศ.1964 - 1978 เจนเอเรชั่นวาย (Generation Y) ค.ศ. 1979 - 1995 และเจนเอเรชั่นแซด (Generation Z) ค.ศ. 1996 - ปัจจุบัน เจนเอเรชั่นมี (Chokhiranthanakul, 2018) เป็นวัยที่แตกต่างกันแต่มีพฤติกรรมความสนใจคล้ายกัน เช่น กิจกรรมการใช้โซเชียลมีเดีย กิจกรรมที่แสดงถึงการอนุรักษ์วัฒนธรรม กิจกรรมไปเที่ยวตามสถานที่แปลกใหม่ ชื่นชอบและติดตามกระแสนิยมแฟชั่น บริโภคสินค้าที่มีสไตล์เป็นต้น โดยคัดเลือกผู้ให้ข้อมูลสำคัญจากความสนใจในผลิตภัณฑ์จากทุนทางวัฒนธรรมสิ่งทอ



ภาพที่ 2 ภาพคุณลักษณะกลุ่มเจนเอเรชั่นมี (Generation Me) ที่อาศัยอยู่ในเมืองหลวง (Character Board)

Note: From © Surakiet rattanaamnaysiri and Patcha Utiswannakul 26/3/2021

1.2 การสรุปแนวทางการออกแบบผลิตภัณฑ์แฟชั่นไลฟ์สไตล์ ประเภทผลิตภัณฑ์ตกแต่งภายในและเคหะสิ่งทอ ด้วยทุนทางวัฒนธรรมสิ่งทอพื้นถิ่น สำหรับกลุ่มผู้บริโภคเจนเอเรชั่นมีในเมืองหลวง

แนวทางการออกแบบผลิตภัณฑ์แฟชั่นไลฟ์สไตล์ กลุ่มผลิตภัณฑ์ตกแต่งภายในและเคหะสิ่งทอด้วยทุนทางวัฒนธรรมสิ่งทอพื้นถิ่น สำหรับกลุ่มผู้บริโภคกลุ่มเจนเอเรชั่นมีในเมืองหลวง ได้แก่ 1. แนวทางการออกแบบอย่างร่วมสมัย (Contemporary) คิดเป็นร้อยละ 88 2. แนวทางการออกแบบสไตล์ดั้งเดิม (Original) คิดเป็นร้อยละ 12 ดังนั้น คณะผู้วิจัยสรุปแนวทางการออกแบบผลิตภัณฑ์อย่างร่วมสมัย (Contemporary) มีความเหมาะสมเป็นแนวทางการออกแบบ

1.3 การสรุปแนวทางการออกแบบสิ่งทอ ผลิตภัณฑ์แฟชั่นไลฟ์สไตล์ประเภทผลิตภัณฑ์ตกแต่งภายในและเคหะสิ่งทอด้วยทุนทางวัฒนธรรมสิ่งทอพื้นถิ่น สำหรับกลุ่มผู้บริโภคเจนเอเรชั่นมีในเมืองหลวง

แนวทางการออกแบบสิ่งทอจากทุนทางวัฒนธรรมสำหรับการออกแบบผลิตภัณฑ์แฟชั่นไลฟ์สไตล์ กลุ่มผลิตภัณฑ์ตกแต่งภายในและเคหะสิ่งทอด้วยทุนทางวัฒนธรรมสิ่งทอพื้นถิ่น สำหรับกลุ่มผู้บริโภคกลุ่มเจนเอเรชั่นมีในเมืองหลวง ได้แก่ 1. แนวทางการออกแบบสิ่งทอที่มีลวดลายประยุกต์ให้ร่วมสมัย (Contemporary) คิดเป็นร้อยละ 85.3 และ 2. แนวทางการออกแบบสิ่งทอที่มีลวดลายดั้งเดิม (Original) คิดเป็นร้อยละ 14.7 ดังนั้นคณะผู้วิจัยสรุปแนวทางการออกแบบสิ่งทอที่มีลวดลายประยุกต์ให้ร่วมสมัย (Contemporary) มีความเหมาะสมเป็นแนวทางการออกแบบ

2. การสรุปประเภทของผลิตภัณฑ์ที่เหมาะสมสำหรับการออกแบบจากทุนทางวัฒนธรรมสิ่งทอ

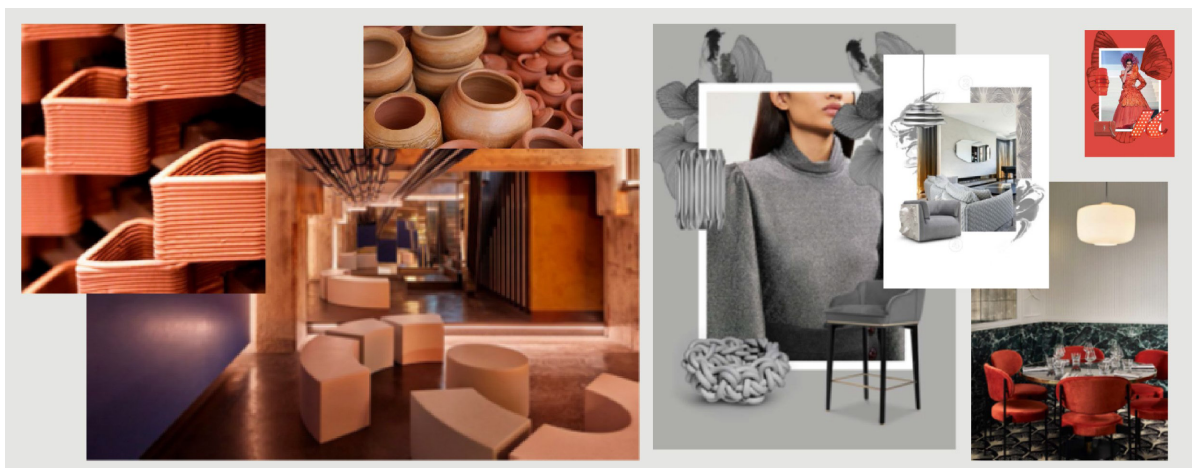
แนวทางประเภทของผลิตภัณฑ์ตกแต่งภายในและเคหะสิ่งทอที่เหมาะสมสำหรับการออกแบบจากทุนทางวัฒนธรรมสิ่งทอจากการให้ความสนใจที่สอดคล้องกันของกลุ่มผู้ให้ข้อมูล ได้แก่ หมอนอิงคิดเป็นร้อยละ 66.7, เบาะรองนั่ง

และเครื่องนอน ผ้าปูที่นอน ปลอกหมอนคิดเป็นร้อยละ 55.6, โซฟาปรับเปลี่ยนได้

ม่านหน้าต่างคิดเป็นร้อยละ 44.4, โคมไฟตั้งโต๊ะคิดเป็นร้อยละ 33.3, เบาะอิงคิดเป็นร้อยละ 33.3, พรมคิดเป็นร้อยละ 33.3, ผ้าคาดโซฟาคิดเป็นร้อยละ 33.3, ผ้าคาดเตียงคิดเป็นร้อยละ 33.3, ฉากกั้นคิดเป็นร้อยละ 33.3, กรอบรูปคิดเป็นร้อยละ 33.3, ผ้ามรองแก้วคิดเป็นร้อยละ 33.3, ผ้าปูโต๊ะอาหารคิดเป็นร้อยละ 33.3, ผ้ามัดตกแต่งอุปกรณ์เกี่ยวกับมือถือคิดเป็นร้อยละ 22.2, ถังผ้าคิดเป็นร้อยละ 22.2, ที่ใส่จดหมายคิดเป็นร้อยละ 22.2, โคมไฟติดผนังคิดเป็นร้อยละ 11.1, ที่กันประตูคิดเป็นร้อยละ 11.1 และที่ใส่กระดาษชำระคิดเป็นร้อยละ 11.1 ดังนั้น คณะผู้วิจัยสรุปเลือกออกแบบผลิตภัณฑ์ประเภทหมอนอิง พรม เบาะรองนั่ง โคมไฟ และโซฟาปรับเปลี่ยนได้หรือโซฟาผ้าทอมือแบบโมดูลาร์ (Vongchaisuwan, 2016)

3. การสรุปการคัดเลือกกระแสนิยมสำหรับการออกแบบภายใน

การสรุปกระแสนิยมเพื่อใช้ในการออกแบบตกแต่งภายใน (Juthawipa, 2000) จากมิติจานออกแบบที่หลากหลายทางวัฒนธรรม (Joneurairatana, 2008) ส่งผลกับแนวโน้มกระแสนิยมมีความสำคัญสำหรับการสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์ การคาดการณ์แนวโน้มกระแสนิยมเป็นกระบวนการทำนายแนวโน้มความต้องการของกลุ่มผู้บริโภค ทั้งยังเป็นส่วนช่วยกำหนดทิศทางและความต้องการของผู้บริโภคในอนาคต ซึ่งส่งผลโดยตรงกับการสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์เชิงพาณิชย์ ให้ความแม่นยำสอดคล้องกับความต้องการของกลุ่มผู้บริโภค คณะผู้วิจัยวิเคราะห์แนวโน้มกระแสนิยมด้านสีของผลิตภัณฑ์แฟชั่นไลฟ์สไตล์ประจำปี 2021 ได้แก่ แนวโน้มกระแสนิยมของสีประจำปี ค.ศ. 2021 จากบริษัท World Global Style Network (WGSN) และแนวโน้มกระแสนิยมของสีจากศูนย์สร้างสรรค์งานออกแบบ หรือ Thailand



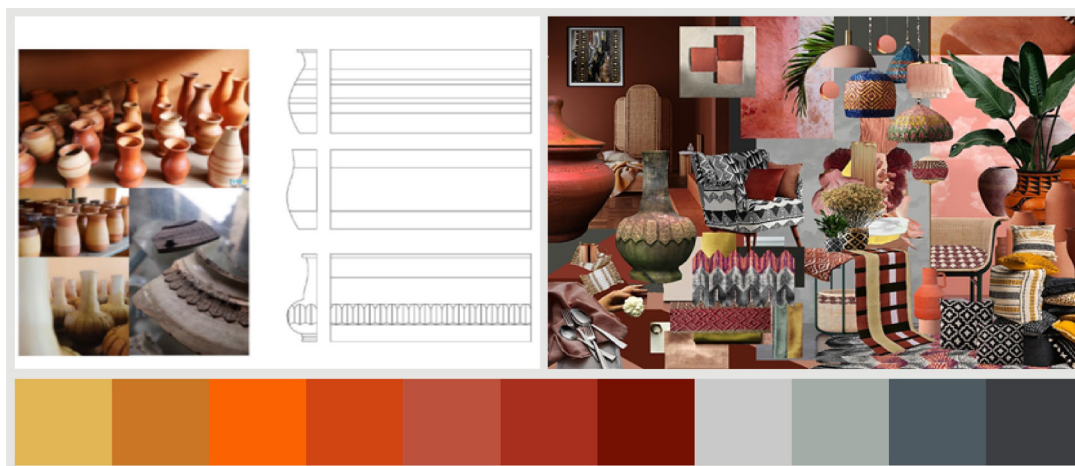
ภาพที่ 3 ภาพแนวโน้มกระแสนิยมด้านสี ได้แก่ กลุ่มสีเทอรากอตต้า กลุ่มสีเทา และกลุ่มสีแดง

Note: From © Surakiet rattanaamnaysiri and Patcha Utiswannakul 26/3/2021

คณะผู้วิจัยได้แบ่งสัดส่วนของการใช้กระแสนิยมดังนี้ กลุ่มสีจาก TCDC คิดเป็นร้อยละ 70 และกลุ่มสีจาก WGSN คิดเป็นร้อยละ 30 ดังนี้ กลุ่มสีจาก TCDC ได้แก่ กลุ่มสีเทอรากอตต้า (Terracotta) และสี Millennial Pink วิวัฒนาการไปสู่กลุ่มสีดินเผา (Baked Tones) คำว่า “ดินเผา” มาจากภาษาอิตาเลียนที่หมายถึง การอบดิน (Baked Earth) เนื่องจากเครื่องปั้นดินเผานิยมสร้างจากดิน ที่ทนต่อความร้อน อบผ่านความร้อนสูงจนกลายเป็นเครื่องปั้นดินเผา เป็นวัสดุธรรมชาติที่สามารถอยู่ได้ในทุกยุคแห่งการออกแบบ ช่วงสีที่อยู่ระหว่างสีส้มและสีน้ำตาล ให้ความรู้สึกอบอุ่น เป็นอมตะ และ กลุ่มสีจาก WGSN ได้แก่ แนวคิด “Goodgray” กลุ่มสีเทาเป็นกลุ่มสีโทนสีกลาง ให้ความรู้สึกเรียบง่ายและเป็นตัวแทนของการสิ้นสุดการเดินทาง ให้ความรู้สึกเรียบง่ายและเรียบง่าย ย่อนยุค เป็นสีแห่งความยั่งยืน และ “Oxy Fire” กลุ่มสีแดงได้รับแรงบันดาลใจจากความสำเร็จ เป็นสีที่นำเสนอ การเติมพลังและสร้างชีวิตชีวาให้กับผลิตภัณฑ์

4. การสรุปการสร้างแรงบันดาลใจในการออกแบบ (Inspiration)

จากการสรุปแนวโน้มกระแสนิยม คณะผู้วิจัยสรุปแนวทางของแรงบันดาลใจในการออกแบบ (Inspiration) เพื่อใช้เป็นกรอบแนวทางการพัฒนาการออกแบบผลิตภัณฑ์แฟชั่นไลฟ์สไตล์ ประเภทผลิตภัณฑ์ตกแต่งภายในและเคหะสิ่งทอ ของกลุ่มย่อยวัฒนธรรมชาติด้านชาวหลวง สำหรับกลุ่มผู้บริโภคในเมืองหลวงเจนเนอร์เรชั่นมี (Generation Me)



ภาพที่ 4 ภาพแรงบันดาลใจสำหรับการออกแบบคอลเลกชันบ้านบ่อสวกเทอรากอตต้า

Note: From © Surakiet rattanaamnaysiri and Patcha Utiswannakul 26/3/2021

แรงบันดาลใจในการออกแบบคอลเลกชัน คือ บ้านบ่อสวกเทอรากอตต้า (Bann Bo Suak Terracotta) จากร่องรอยทางประวัติศาสตร์เตาเผาโบราณบ้านบ่อสวก จ.น่าน เป็นแหล่งผลิตเครื่องปั้นดินเผาที่สำคัญในอดีตของเมืองน่าน เครื่องปั้นดินเผาแสดงถึงความอมตะแฝงด้วยวัฒนธรรมดั้งเดิมและวัฒนธรรมจากชาติที่สามารถอยู่ได้ในทุกยุคสมัย คณะผู้วิจัยประยุกต์แนวคิดการสร้างลวดลายสิ่งทอ ด้วยการคลี่คลายเครื่องปั้นดินเผาบ้านบ่อสวกจากรูปทรง 3 มิติ สู่รูปแบบสิ่งทอ 2 มิติ และใช้กรรมวิธีการผลิตด้วยแนวคิดทุนทางวัฒนธรรมสิ่งทอไทยอย่างร่วมสมัย การใช้สีของกลุ่มเครื่องปั้นดินเผาตั้งแต่สีของดินเผาไปจนถึงสีหลังการผลิต เครื่องปั้นดินเผา ให้ความรู้สึกอบอุ่น สงบ เสถียร และมองโลกในแง่ดี ประยุกต์และพัฒนาให้เกิดความร่วมมือและเหมาะสมกับการใช้งานสำหรับกลุ่มเป้าหมายในยุคปัจจุบัน

5. การสรุปการพัฒนาสิ่งทอจากแนวคิดทุนทางวัฒนธรรมสิ่งทอพื้นถิ่น

คณะผู้วิจัยสรุปแนวทางการพัฒนาสิ่งทอโดยแบ่งออกเป็น 2 ประเด็นได้แก่ ประเด็นที่ 1 แนวทางการพัฒนาความเหนียวของเส้นใยเพื่อใช้ในการสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์ตกแต่งภายในและเคหะสิ่งทอ ประเด็นที่ 2 สรุปแนวทางการพัฒนาผลผลิตจากการประยุกต์ทุนทางวัฒนธรรมสิ่งทอไทลื้ออย่างร่วมสมัย ได้ดังนี้

5.1 การสรุปแนวทางการพัฒนาความเหนียวของเส้นใยเพื่อใช้ในการสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์ตกแต่งภายในและเคหะสิ่งทอ

คณะผู้วิจัยพัฒนาความหนาของเส้นใยเนื่องจากกลุ่มทอผ้าบ้านชาวหลวง จ.น่าน ใช้เส้นด้ายฝ้ายประดิษฐ์เบอร์ 10 เป็นเส้นด้ายหลักในการผลิตสินค้าประเภทเครื่องแต่งกาย ซึ่งเส้นด้ายฝ้ายประดิษฐ์เบอร์ 10 มีความเหนียวที่ไม่เพียงพอต่อคุณสมบัติของเส้นใย ในด้านประโยชน์ของการใช้งานเพื่อพัฒนาเป็นผลิตภัณฑ์ตกแต่งภายในและเคหะสิ่งทอ เนื่องจากความเหนียวของเส้นใยจะทำให้คุณสมบัติของผืนผ้ามีความทนทานต่อการใช้งานมากยิ่งขึ้น คณะผู้วิจัยใช้การพัฒนาความหนาโดยใช้การควบเส้นและตีเกลียวแบบดั้งเดิมด้วยภูมิปัญญาชาวบ้าน โดยการใช้เส้นใยที่ย้อมสีสำเร็จแล้วเส้นเดียว นำมาควบเส้นตามจำนวนที่ต้องการ จากนั้นใช้การตีเกลียวรวมกันให้มีขนาดเส้นที่ใหญ่ขึ้น ตีเกลียวด้วยจำนวนเกลียวที่เหมาะสมกับการใช้งานกับผลิตภัณฑ์ (ให้มีลักษณะใกล้เคียงกับผลิตภัณฑ์เคหะสิ่งทอในระบบอุตสาหกรรม) โดยในงานวิจัยนี้ใช้การตีเกลียวของจำนวนเส้นใยเดียวสำหรับผลิตภัณฑ์แต่ละประเภทดังนี้

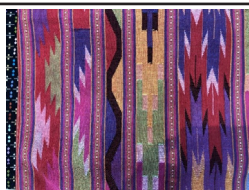
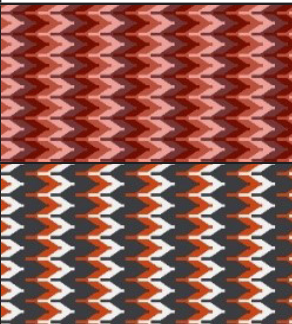
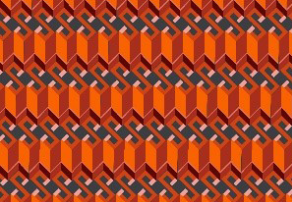
ตารางที่ 1 ตารางการพัฒนาความเหนียวของเส้นใยเพื่อสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์ตกแต่งภายในและเคหะสิ่งทอ

ผลิตภัณฑ์	จำนวนเส้นใยเดี่ยว	ผลิตภัณฑ์	จำนวนเส้นใยเดี่ยว
ปลอกหมอน	5 เส้น	ผ้าม่าน	5 เส้น
ผ้าห่ม	3-5 เส้น	เบาะรองนั่ง / เบาะอิง	5 เส้น
ผ้าคลุม	3 เส้น	ที่กันประตู	5 เส้น
เครื่องนอน	5 เส้น	โคมไฟ	5 เส้น
ผ้าม่าน	5 เส้น	พรมตกแต่ง	10 - 12 เส้น
ชุดเบาะที่นั่งจากผ้า	5 เส้น	สิ่งทอสำหรับห้องน้ำ	2 - 3 เส้น
หมอนอิงและปลอกหมอน	5 เส้น	ผ้าและกรอบรูป	2 - 5 เส้น
ผ้าปูโต๊ะทานอาหาร	5 เส้น	พรมตกแต่งประดับ	10 - 12 เส้น
ผ้าเช็ดจานและถุงมือจับของร้อน	5 เส้น	ถุงผ้า/ถุงใส่ของ	2 - 5 เส้น

5.2 การสรุปแนวทางการพัฒนาผลผลิตจากการประยุกต์ทุนทางวัฒนธรรมสิ่งทอไทลื้อ

คณะผู้วิจัยใช้แนวทางการประยุกต์พัฒนาผลผลิตจากทุนทางวัฒนธรรมสิ่งทอไทลื้ออย่างร่วมสมัย โดยใช้การประยุกต์ผลผลิตสิ่งทอไทลื้อแบบดั้งเดิมและนำมาออกแบบและจัดวางใหม่ โดยคณะผู้วิจัยมุ่งเน้นแนวทางการพัฒนาผลผลิตจากอัตลักษณ์ของทุนทางวัฒนธรรมสิ่งทอไทลื้อ ร่วมกับวิธีการและเทคนิคที่ผู้ประกอบการมีความเชี่ยวชาญในการสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์สิ่งทอ ดังนี้

ตารางที่ 2 ตารางสรุปแนวทางการพัฒนาผลผลิตจากการประยุกต์ทุนทางวัฒนธรรมสิ่งทอไทลื้อ

ลายดั้งเดิม : ชื่อลายและความหมาย	ลักษณะลวดลายดั้งเดิม	การประยุกต์ผลผลิต	การจัดวาง	เทคนิค ทอ
 ลายน้าไหล : ลวดลายจาก ธรรมชาติ หมายถึง ความ อุดมสมบูรณ์			การจัดวางแบบทำ ซ้ำ (Repeat) จังหวะแบบเท่า กัน	เกาะลัว่ง เกาะลัว่ง
 Note: Nan Community College, 2017 ลายขอ : ลวดลายจาก เรขาคณิต ความหมาย การขอ ความต้องการในสิ่งที่ต้องการ การวิงวอน หรือการอวยพร เช่น ขอให้มีความสุข		 	การจัดวางแบบทำ ซ้ำ (Repeat) จังหวะแบบเท่า กัน	การจก การจก
 Note: © Surakiet ratttanaam- nuaysiri and Patcha Utiswan- nakul 26/3/2021; Nan Commu- nity College 2017 ลายน้าไหลผสมลายขอ การ ผสมผสานลายเรขาคณิตและ ลายจากธรรมชาติ			การจัดวางแบบทำ ซ้ำ (Repeat) จังหวะแบบเท่า กัน	การจก

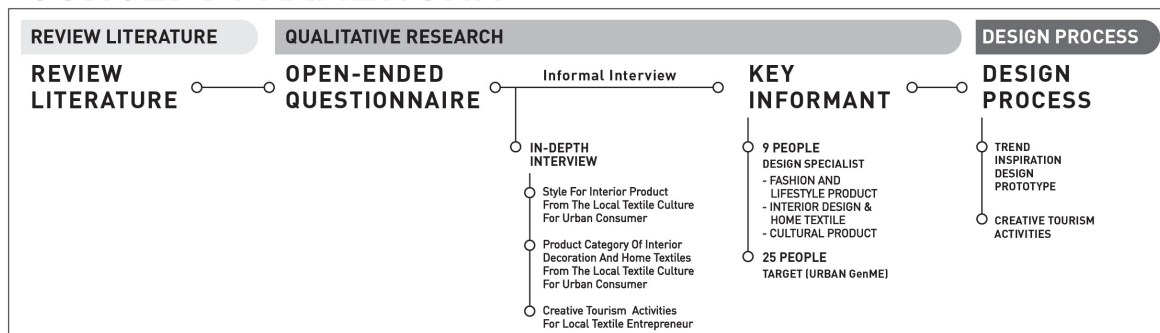
Note: From © Surakiet ratttanaamnuaysiri and Patcha Utiswannakul 26/3/2021

6. การสรุปแนวทางการพัฒนาผลิตภัณฑ์และการสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์ต้นแบบ

การสรุปแนวทางการพัฒนาผลิตภัณฑ์และแนวทางการสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์ต้นแบบจากแนวคิดทุนทางวัฒนธรรมสิ่งทอชาวไทลื้อ เพื่อการสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์แฟชั่นไลฟ์สไตล์ ประเภทผลิตภัณฑ์ตกแต่งภายในและเคหะสิ่งทอของกลุ่มย้อมสีธรรมชาติบ้านชาวหลวงอย่างร่วมสมัย สำหรับกลุ่มผู้บริโภคในเมืองหลวงเจนเนอร์เรชั่นมี (Generation Me) คณะผู้วิจัยสรุปประเด็นได้ดังนี้

6.1 การสรุปองค์ประกอบสำหรับพัฒนาผลิตภัณฑ์แฟชั่นไลฟ์สไตล์ ประเภทผลิตภัณฑ์ตกแต่งภายในและเคหะสิ่งทอ จากทุนทางวัฒนธรรม การสรุปองค์ประกอบสำหรับพัฒนาผลิตภัณฑ์แฟชั่นไลฟ์สไตล์ ประเภทผลิตภัณฑ์ตกแต่งภายในและเคหะสิ่งทอจากแนวคิดทุนทางวัฒนธรรมสิ่งทอชาวไทลื้อ ประกอบองค์ประกอบ 4 ส่วนดังนี้

CONCEPT FRAMEWORK



ภาพที่ 5 ภาพองค์ประกอบสำหรับพัฒนาผลิตภัณฑ์แฟชั่นไลฟ์สไตล์
ประเภทผลิตภัณฑ์ตกแต่งภายในและเคหะสิ่งทอจากแนวคิดทุนทางวัฒนธรรมสิ่งทอ

Note: From © Surakiet rattanaamnaysiri and Patcha Utiswannakul 26/3/2021

1. วัฒนธรรม (Culture) การกำหนดทุนทางวัฒนธรรมที่เหมาะสมกับการออกแบบผลิตภัณฑ์ประเภทของทุนวัฒนธรรมและแนวทางการเลือกใช้การประยุกต์หรือรูปแบบดั้งเดิมที่มีความเหมาะสมกับศักยภาพของผู้ประกอบการและสอดคล้องกับความต้องการของกลุ่มเป้าหมาย
2. กลุ่มเป้าหมาย (Target) การกำหนดกลุ่มผู้บริโภคเพื่อทราบถึงพฤติกรรมและรสนิยมทางการบริโภคผลิตภัณฑ์ รวมไปถึงรูปแบบการดำเนินชีวิตของผู้บริโภค จะสามารถกำหนดแนวทางของรูปแบบผลิตภัณฑ์ให้มีความเหมาะสมสอดคล้องกับความต้องการของกลุ่มเป้าหมาย
3. กระแสนิยม (Trend) การกำหนดกระแสนิยมเป็นส่วนสำคัญที่ช่วยให้การออกแบบผลิตภัณฑ์เพื่อตอบสนองความต้องการกับกลุ่มเป้าหมายได้อย่างแม่นยำ ทันสมัย สอดคล้องกับกระแสนิยมในยุคปัจจุบันมากยิ่งขึ้น
4. องค์ประกอบทางการออกแบบ (Elements Of Design) การกำหนดองค์ประกอบทางการออกแบบผลิตภัณฑ์ เป็นการสร้างกรอบทิศทางให้แก่การออกแบบผลิตภัณฑ์ ส่งผลถึงการจัดการวัตถุดิบ กระบวนการผลิต และการจัดการสินค้า

6.2 การสรุปองค์ประกอบทางการออกแบบของผลิตภัณฑ์แฟชั่นไลฟ์สไตล์ประเภทผลิตภัณฑ์ตกแต่งภายในและเคหะสิ่งทอ จากทุนทางวัฒนธรรมสิ่งทอ ดังนี้

ตารางที่ 3 ตารางสรุปองค์ประกอบทางการออกแบบ (Elements Of Design) ของผลิตภัณฑ์แฟชั่นไลฟ์สไตล์

ตราสินค้า	Style	Silhouette	Color	Detail	Materials
กลุ่มทอผ้าบ้านชาวหลวง	Ethnic, Traditional, Conservative	Traditional Motif	Traditional Color Natural Color	Traditional, Natural	Natural
การพัฒนา ตราสินค้า ชาวหลวง	Contemporary, Modern Heritage Craft, Urban	Contemporary	(Trend) Terracotta, Gray And Red Tone	Natural Mix Industrial	Natural Mix Industrial

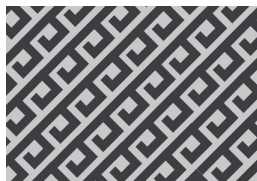
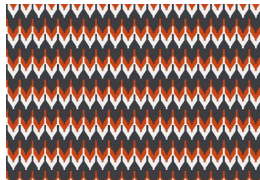
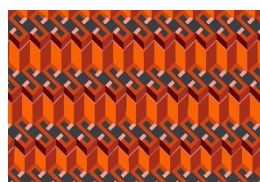
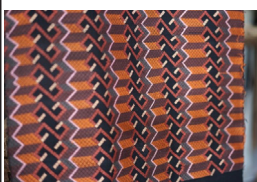
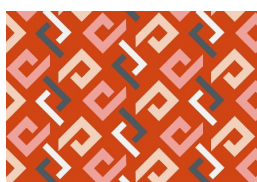
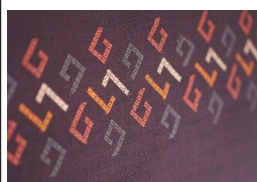
Note: From © Surakiet rattanaamnaysiri and Patcha Utiswannakul 26/3/2021

6.3 การสรุปการสร้างสรรคผลิตภัณฑ์ต้นแบบจากทุนทางวัฒนธรรมสิ่งทอ

6.3.1 การสรุปการสร้างสรรคสิ่งทอต้นแบบจากทุนทางวัฒนธรรมสิ่งทอไทลื้อ

หลังจากการสรุปการประยุกต์พัฒนาลวดลายจากทุนทางวัฒนธรรมสิ่งทอไทลื้ออย่างร่วมสมัย โดยใช้การประยุกต์ลวดลายสิ่งทอไทลื้อแบบดั้งเดิมและนำมาออกแบบและจัดวางใหม่ คณะผู้วิจัยทำการทดลองผลิตสิ่งทอต้นแบบจากลวดลายที่ประยุกต์ร่วมกับแนวทางการพัฒนาความเหนียวของเส้นใยดังนี้

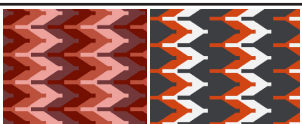
ตารางที่ 4 ตารางการสร้างสรรคสิ่งทอต้นแบบจากทุนทางวัฒนธรรมสิ่งทอไทลื้อ

การประยุกต์/ออกแบบลวดลาย	สิ่งทอต้นแบบ	การประยุกต์/ออกแบบลวดลาย	สิ่งทอต้นแบบ
			
			
			

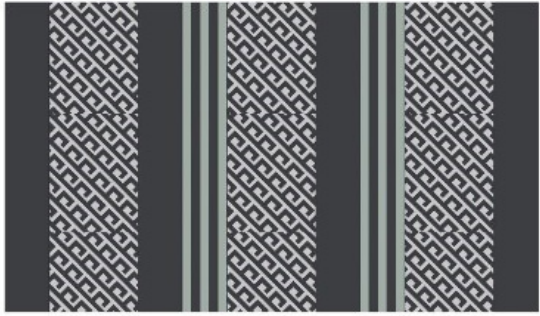
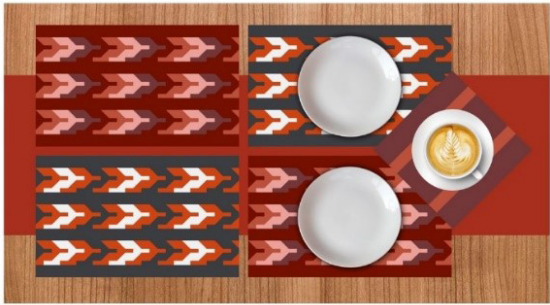
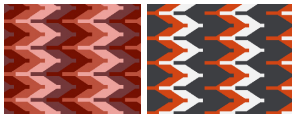
Note: From © Surakiet rattanaamnaysiri and Patcha Utiswannakul 26/3/2021

6.3.2 การสรุปการสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์ต้นแบบจากทุนทางวัฒนธรรมสิ่งทอ

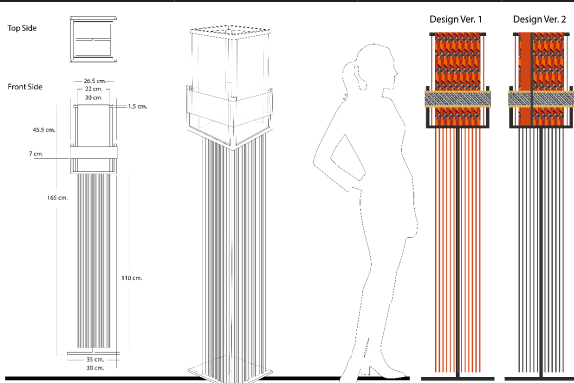
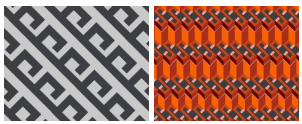
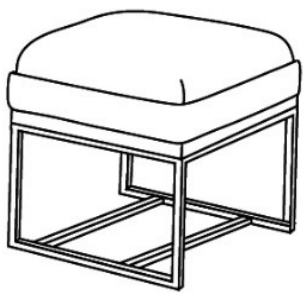
ตารางที่ 5 ตารางการสร้างสรรค์สิ่งทอต้นแบบจากทุนทางวัฒนธรรมสิ่งทอไทลื้อ

ผลิตภัณฑ์		โซฟาผ้าทอมือแบบโมดูลาร์				
ภาพร่าง				ผลิตภัณฑ์ต้นแบบ		
						
Style	Silhouette	Color	Detail	Materials	Textile	เส้นใย
Contemporary, Craft, Urban	Contemporary	Terracotta	Craft	เส้นใย ธรรมชาติ, ไม้		5 เส้น
ผลิตภัณฑ์		หมอนอิงผ้าทอมือจากทุนทางวัฒนธรรมสิ่งทอไทลื้อ				
ภาพร่าง				ผลิตภัณฑ์ต้นแบบ		
						
Style	Silhouette	Color	Detail	Materials	Textile	เส้นใย
Contemporary, Craft, Urban	Contemporary	Terracotta	Craft	เส้นใย ธรรมชาติ		5 เส้น

ตารางที่ 5 ตารางการสร้างสรรค์สิ่งทอต้นแบบจากทุนทางวัฒนธรรมสิ่งทอไทลื้อ (ต่อ)

ผลิตภัณฑ์		พรมตกแต่งทอมือจากทุนทางวัฒนธรรมสิ่งทอไทลื้อ				
ภาพร่าง				ผลิตภัณฑ์ต้นแบบ		
						
Style	Silhouette	Color	Detail	Materials	Textile	เส้นใย
Contemporary, Craft, Urban	Contemporary	Terracotta	Craft	เส้นใยธรรมชาติ		5 เส้น
ผลิตภัณฑ์		ผ้ารองจานบนโต๊ะอาหารทอมือจากทุนทางวัฒนธรรมสิ่งทอไทลื้อ				
ภาพร่าง				ผลิตภัณฑ์ต้นแบบ		
						
Style	Silhouette	Color	Detail	Materials	Textile	เส้นใย
Contemporary, Craft, Urban	Contemporary	Terracotta	Craft	เส้นใยธรรมชาติ		5 เส้น

ตารางที่ 5 ตารางการสร้างสรรค์สิ่งทอต้นแบบจากทุนทางวัฒนธรรมสิ่งทอไทลื้อ (ต่อ)

ผลิตภัณฑ์		โคมไฟเหล็กดัดประดับตกแต่งด้วยผ้าทอมือจากทุนทางวัฒนธรรมไทลื้อ				
ภาพร่าง				ผลิตภัณฑ์ต้นแบบ		
						
Style	Silhouette	Color	Detail	Materials	Textile	เส้นใย
Contemporary, Craft, Urban	Contemporary	Terracotta	Craft	เส้นใย ธรรมชาติ เหล็กดัด		5 เส้น
ผลิตภัณฑ์		ผ้ารองจานบนโต๊ะอาหารทอมือจากทุนทางวัฒนธรรมสิ่งทอไทลื้อ				
ภาพร่าง				ผลิตภัณฑ์ต้นแบบ		
						
Style	Silhouette	Color	Detail	Materials	Textile	เส้นใย
Contemporary, Craft, Urban	Contemporary	Terracotta	Craft	เส้นใย ธรรมชาติ เหล็กดัด		5 เส้น

Note: From © Surakiet rattanaamnaysiri and Patcha Utiswannakul 26/3/2021

7. การสรุปองค์ประกอบสำหรับพัฒนาผลิตภัณฑ์แฟชั่นไลฟ์สไตล์ ประเภทผลิตภัณฑ์ตกแต่งภายในและเคหะสิ่งทอจากทุนทางวัฒนธรรมสิ่งทอ เป็นแหล่งท่องเที่ยวเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์

7.1 การสรุปองค์ประกอบสำหรับพัฒนาผลิตภัณฑ์แฟชั่นไลฟ์สไตล์เป็นแหล่งท่องเที่ยวเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ ประกอบองค์ประกอบ 4 ส่วน ดังนี้



ภาพที่ 6 ภาพองค์ประกอบสำหรับพัฒนาผลิตภัณฑ์แฟชั่นไลฟ์สไตล์
เป็นแหล่งท่องเที่ยวเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์

Note: From © Surakiet rattanaamnaysiri and Patcha Utiswannakul 26/3/2021

1. วัฒนธรรม (Culture) การกำหนดวัฒนธรรมเป็นส่วนสำคัญสำหรับการสร้างสรรค์ต่อยอดสำหรับการพัฒนาผู้ประกอบการผลิตภัณฑ์จากทุนทางวัฒนธรรมและการเลือกใช้แนวทางของวัฒนธรรมที่มีความเหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมายและพื้นที่ที่จะช่วยส่งเสริมการพัฒนาต่อยอดสำหรับตราสินค้า
2. กลุ่มเป้าหมาย (Target) การกำหนดกลุ่มเป้าหมายทางตลาดสินค้าและการขยายกลุ่มเป้าหมายสู่กลุ่มนักท่องเที่ยวที่ชื่นชอบแนวทางการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์
3. ผลิตภัณฑ์ (Products) การกำหนดการสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์ที่มีความเหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมายและสอดคล้องกับทุนวัฒนธรรมจะช่วยส่งเสริมจุดแข็งด้านการตลาดสำหรับตราสินค้า
4. แหล่งท่องเที่ยวและกิจกรรม (Location) การกำหนดสถานที่ สามารถสร้างความดึงดูดให้แก่กลุ่มเป้าหมาย อีกทั้งการสร้างกิจกรรมที่สอดคล้องกับผลิตภัณฑ์จากทุนทางวัฒนธรรมจะช่วยส่งเสริมการพัฒนาแหล่งท่องเที่ยวในรูปแบบการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์อีกด้วย

7.2 การสรุปแนวทางแนวทางของกิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ที่สอดคล้องกับการพัฒนาแหล่งท่องเที่ยวของผู้ประกอบการจากทุนทางวัฒนธรรมสิ่งทอพื้นถิ่น

แนวทางของกิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ที่สอดคล้องกับการพัฒนาแหล่งท่องเที่ยวสำหรับผู้ประกอบการจากทุนทางวัฒนธรรมสิ่งทอพื้นถิ่น จากการสอบถามกลุ่มนักท่องเที่ยวกลุ่มเจนเนอร์เรชั่นมิลิเนียลในเมืองหลวงสามารถสรุปประเด็นต่าง ๆ ได้ดังนี้

1. ประเด็นความสนใจกิจกรรมที่สร้างสรรค์บริเวณแหล่งผลิตสิ่งทอจากทุนทางวัฒนธรรม คิดเป็นร้อยละ 88 ไม่สนใจคิดเป็น ร้อยละ 12 โดยกิจกรรมที่กลุ่มนักท่องเที่ยวให้ความสนใจ ได้แก่ กิจกรรมเกี่ยวกับการทอผ้า กิจกรรมการทอผ้าเป็นของที่ระลึก กิจกรรมการสาธิตการทอผ้า เป็นต้น

2. ประเด็นระยะเวลาที่เหมาะสมกับการร่วมกิจกรรม คือ ระยะเวลา 1 - 2 ชั่วโมง คิดเป็นร้อยละ 66.7 ระยะเวลา 3 - 4 ชั่วโมง คิดเป็นร้อยละ 22.2 และระยะเวลา 4 - 6 ชั่วโมง คิดเป็นร้อยละ 11.1 3. ประเด็นค่าใช้จ่ายในการเข้าร่วมกิจกรรม คือ ราคาเฉลี่ย 600 - 800 บาท คิดเป็นร้อยละ 55.6 ราคาเฉลี่ย 800 - 1,000 บาท คิดเป็นร้อยละ 33.3 และราคาเฉลี่ย 1,000 - 1,200 บาท คิดเป็นร้อยละ 11.1 สามารถสรุปได้ว่า ระยะเวลาที่มีความเหมาะสมคือ ระยะเวลาสั้น ช่วงระยะเวลาตั้งแต่ 1 - 4 ชั่วโมง และค่าใช้จ่ายของกิจกรรม คือ 600 - 1,000 บาท

อภิปรายผลและข้อเสนอแนะ

1. แนวทางการพัฒนาสิ่งทอจากทุนวัฒนธรรมเป็นผลิตภัณฑ์แฟชั่นไลฟ์สไตล์ ประเภทผลิตภัณฑ์ตกแต่งภายในและเคหะสิ่งทอ กรณีสืบศึกษา กลุ่มทอผ้าบ้านชาวหลวง อำเภอเมือง จังหวัดน่าน สำหรับกลุ่มผู้บริโภคในเมืองหลวงในเชิงพาณิชย์พบว่ามีความสัมพันธ์ขององค์ประกอบที่สำคัญ 4 ส่วน ได้แก่

1. วัฒนธรรม (Culture) 2. กลุ่มเป้าหมาย (Target) 3. กระแสนิยม (Trend) และ 4. องค์ประกอบทางการออกแบบ (Elements of Design)

2. การใช้แนวคิดการออกแบบอย่างร่วมสมัย โดยการประยุกต์จากรูปแบบดั้งเดิม สำหรับการพัฒนาผลิตภัณฑ์จากทุนทางวัฒนธรรมในเชิงพาณิชย์ ร่วมกับองค์ประกอบของแนวทางการพัฒนาสิ่งทอจากทุนวัฒนธรรม สามารถสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์จากทุนทางวัฒนธรรมสิ่งทอที่สอดคล้องกับความต้องการและรสนิยมของกลุ่มเป้าหมายคนเมืองหลวงได้เป็นอย่างดี

3. แนวทางการพัฒนาแหล่งท่องเที่ยวจากแหล่งผลิตสินค้าแฟชั่นไลฟ์สไตล์จากทุนทางวัฒนธรรมสิ่งทอเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ มีความสัมพันธ์กับองค์ประกอบที่สำคัญ 4 ส่วน ได้แก่ วัฒนธรรม (Culture) กลุ่มเป้าหมาย (Target) ผลิตภัณฑ์ (Products) แหล่งท่องเที่ยวและกิจกรรม (Location and activity) การพัฒนาต่อยอดแหล่งผลิตสินค้าจากทุนทางวัฒนธรรมสิ่งทอเป็นแหล่งท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์นั้น พบว่ามีความ

นำเสนอโครงสร้างความต้องการสอดคล้องกับกลุ่มเป้าหมาย อีกทั้งผู้ประกอบการต้องให้ความสำคัญกับรูปแบบของกิจกรรม ระยะเวลา ค่าใช้จ่ายในการร่วมกิจกรรม ที่มีความเหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมายและขีดความสามารถของผู้ประกอบการ รูปแบบของกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับทุนทางวัฒนธรรมและการสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์ สามารถทำให้ตราสินค้าพัฒนาต่อยอดเชิงการตลาดได้อีกรูปแบบหนึ่ง

4. แนวทางการพัฒนาผลิตภัณฑ์แฟชั่นไลฟ์สไตล์จากทุนทางวัฒนธรรมสิ่งทอ เพื่อเพิ่มขีดความสามารถทางการตลาด สิ่งสำคัญ คือ การสร้างความร่วมมือการพึ่งพาอาศัยซึ่งกันและกัน หรือการสร้างกลุ่มคลัสเตอร์ให้เกิดการพัฒนาแบบวงกว้างอย่างเข้มแข็ง เกิดการกระจายความรู้ แลกเปลี่ยนประสบการณ์เพื่อนำไปพัฒนาทั้งในปัจจุบันและอนาคต สร้างให้ชุมชนเกิดแหล่งเรียนรู้ สร้างอาชีพ สร้างรายได้ให้แก่ชุมชนอย่างยั่งยืน

กิตติกรรมประกาศ

งานวิจัยนี้เป็นงานวิจัยภายใต้ โครงการย่อยที่ 1.1 โครงการนวัตกรรมอุตสาหกรรมผลิตภัณฑ์ไลฟ์สไตล์ จากจังหวัดน่านสู่สากลเพื่อการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ กรณีศึกษา กลุ่มทอผ้าบ้านชาวหลวง อำเภอเมือง จังหวัดน่าน สำเร็จได้ด้วยดี เนื่องจากได้รับการสนับสนุนจากหน่วยปฏิบัติการวิจัยแฟชั่นและนวัตศิลป์ คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย โครงการ “สร้างเสริมพลังชุมชน ก้าวสู่ศตวรรษที่ 2” ช่วงที่ 2

References

- Chokhiranthanakul, L. (2018). *Rūp Bāp Kān Dam Nōen Chī Wit Lāe Pharut Ti Kam Kān Bō Ri Phōk Trā Sin Khā Khōng chē nōe rē Chan Mī* [Lifestyle and Brand Consumption Behavior of Generation me] [Master's thesis]. Faculty of Communication Arts, Chulalongkorn University.
- Joneurairatana, E. (2008). *Sām Thot Sa Wat Kap Ngān 'ōK Bāp Tok TāNg Phāl Nai KhōNg Thai* [Decades Of Thai Interior Design]. Bangkok: Amarin.
- Juthawipa, W. (2000). *Sin La Pa Kān 'ōK Bāp Tok TāNg Phāl Nai*. Bangkok: Witthayaphat Company.
- Nan Community College. (2017). *mō ra dok phā thō thai lū* [Heritage of Tai Lue textile]. Nan: Inkberry Limited Partnership.
- Prangwatanakun, S. (2008). *MōRadok Watthanatham Phā Thō Thai Lū* [Cultural Heritage of Tai Lue Textiles]. Chiang Mai: Department of Thai, Faculty of Humanities, Chiang Mai University.
- Pummak, T. (2018). *KāN Phatthanā KhrōNg KāN 'ā KhāN Chut Ra Dap Rā Khā SūNg Nai KhēT KrunghēP Ma Hā Na KhōN KhōNg BōRisat Saensiri ČHamkat (Ma Hā Chon) RawāNgpī Phō Sō 2550 - 2560* [Development Of High-End Residential Projects in Bangkok of Sansiri Public Company Limited During 2007 - 2017] [Doctoral dissertation]. Department Architecture Faculty, Chulalongkorn University.
- Sunhachawee, B. (n.d). *Wī čhai ChāNg Khun Phāp Mai Yāk Yāng Thī Khit*. [Qualitative research... is not as difficult as it seems]. Westerndba. <http://www.westerndba.com/wp-content/uploads/2017/02/Qualitative-Research.pdf>
- Utiwannakul, P. (2018). *fāchan lāe phalittaphan laisatai* [Fashion and lifestyle product]. Bangkok: Wisdom.
- Utiwannakul, P., Jarujinda, S., Srikulkit, K. and Arunyanart, S. (2019). *KāN PhāM MūN Khā Na Wat Ta Kam Sing Thō Nai Pha HōLit Phan Fā Chan Lai Sa Tai ČHāK ThāN KāN Pha HōLit ČHāng Wat NāN Sū Ta LāT MūAng LūAng Phra BāNg* [Value Added In Innovation Of Fashion Lifestyle Products From Nan Region Production Sources Towards Luang Prabang]. Bangkok: Thailand Science Research And Innovation (TSRI).
- Vongchaisuwan, S. (2016). *KāN 'ōK Bāp KhrūAng RūAn Sē Rā Mik Ra Bop Mō Dū Lā PhūA TōP Sa NōNg Rot Sa Ni Yom Phū Phak 'ā Sai Nai 'ā KhāN Chut* [Modular Ceramic Furniture Design for Responding Condominium Resident's Taste] [Doctoral dissertation]. Department of Creative Arts, Faculty of Fine and Applied Arts, Chulalongkorn University.

แนวทางการออกแบบผลงานสร้างสรรค์ทางนาฏศิลป์ระดับอุดมศึกษา ในวิกฤตโรคระบาดโควิด-19¹

received 17 SEP 2021 revised 4 MAR 2022 accepted 15 MAR 2022

มาลินี อาชายุทธการ

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.

ภาควิชานาฏศิลป์ คณะศิลปกรรมศาสตร์

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

บทคัดย่อ

บทความนี้เป็นบทความวิชาการ มีวัตถุประสงค์เพื่อหาแนวทางการออกแบบผลงานสร้างสรรค์ทางนาฏศิลป์ให้ได้คุณภาพและความปลอดภัยในวิกฤตโรคระบาดโควิด-19 โดยสถานการณ์การแพร่ระบาดนี้ ส่งผลกระทบต่อการศึกษาในระดับอุดมศึกษาที่ผลิตศิลปินบัณฑิต ที่ต้องสร้างสรรค์ผลงานการแสดงนาฏศิลป์เป็นผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาดังนั้นมาตรการต่าง ๆ จะต้องสอดคล้องกับข้อกำหนดของกรมควบคุมโรค กระทรวงสาธารณสุข ส่งผลให้กระบวนการต่าง ๆ ต้องได้รับการปรับเปลี่ยน แต่ยังคงรักษามาตรฐานทางการศึกษาไว้ด้วย

จากกรณีศึกษาของภาควิชานาฏศิลป์ คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัยที่ใช้วิกฤตให้เป็นโอกาสในการหาแนวทางการออกแบบผลงานสร้างสรรค์ทางนาฏศิลป์ระดับอุดมศึกษาในวิกฤตโรคระบาดโควิด-19 โดยคำนึงถึงคุณภาพและความปลอดภัยด้วยการนำเสนอผลงานแบบออนไลน์แทนการแสดงสดบนเวทีซึ่งกำหนดให้นิสิตออกแบบผลงานให้สอดคล้องกับข้อกำหนดในสถานการณ์นี้ แล้วพบว่า นิสิตนิยมนำเสนอในรูปแบบนาฏศิลป์ร่วมสมัยและรูปแบบนาฏศิลป์ไทยประยุกต์มากกว่ารูปแบบอื่น โดยถ่ายทอดแนวคิดที่สะท้อนเรื่องราวต่าง ๆ ทั้งเชิงบวกและเชิงลบของสถานการณ์โรคระบาดในปัจจุบันอย่างตรงไปตรงมา และแนวคิดเชิงเปรียบเทียบที่ซับซ้อนขึ้นด้วย ผลงานการแสดงถูกออกแบบเป็นวิดีโอที่สนใจใช้การผสมผสานเทคนิคการถ่ายภาพเคลื่อนไหวกับการออกแบบท่าทางนาฏศิลป์ และการเลือกสถานที่ในการถ่ายทำได้อย่างอิสระสอดคล้องกับแนวคิดของผู้สร้างงาน คำนึงถึงความปลอดภัย ประหยัดและแก้ปัญหาได้อย่างเหมาะสม จากแนวทางการออกแบบสร้างสรรค์ที่ปรับรูปแบบนี้ เป็นการเพิ่มช่องทางในการรับชมการแสดงนาฏศิลป์สร้างสรรค์ได้อย่างสะดวก รวดเร็ว ตอบสนองวิถีของคนรุ่นใหม่ได้เป็นอย่างดี ตลอดจนสามารถนำไปต่อยอดสร้างผลงานใหม่ ๆ ประยุกต์ใช้ข้ามสายอาชีพได้ในอนาคต

คำสำคัญ: การออกแบบสร้างสรรค์, นาฏศิลป์, วิดีทัศน์

¹กรณีศึกษางานโครงการปริญญาโทผลงานสร้างสรรค์ทางนาฏศิลป์ในปีการศึกษา ค.ศ. 2020 คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ได้รับทุนสนับสนุนจากโครงการพัฒนาศักยภาพนิสิตจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัยสู่ความเป็นเลิศปีงบประมาณ ค.ศ. 2021

Guidelines of Design of Dance Recital in Higher Education in the Covid-19 Epidemic Crisis¹

Malinee Achayuthakan

Assistant Professor, Ph.D.

Department of Dance, Faculty of Fine and Applied Arts,
Chulalongkorn University

Abstract

This article is an academic article with the objective of finding a guidelines to design dance performances for quality and safety in the crisis of the COVID-19. This epidemic situation affects higher education, which produces artist graduates who must perform a dance recital as an educational achievement. As a result, many measures must be brought into compliance with the Division of Disease Control, the Department of Public Health. As a result, many processes need to be changed, but the standard of education must still be maintained.

According to a case study by the Department of Dance Performance, the Faculty of Fine and Applied Arts, Chulalongkorn University, using the crisis as an opportunity to find guidelines to design dance performances in universities in the crisis of the COVID -19 epidemic, taking into account quality and safety through online presentation instead of on-stage performance. Students need to design the performance to meet the measures in such a situation. As a result, students presented in a form of contemporary dance and applied Thai dance more than other forms, by performing the idea that directly reflects many stories, both positive and negative, of the current epidemic situation and also more complicated comparative concepts. The performance is designed as a video, mixing the techniques of motion capture with dance design and choice of setting, freely according to the designer's ideas, considering the safety, cost saving and appropriate solution of the problems. By the way of creative design, it is an additional channel to watch dance performances conveniently and quickly, which meets the needs of new generations, and it can be developed into new productions to be used in other professions in the future.

Keywords: Creative design, Dance performance, Video

¹A case study: Undergraduate thesis of dance performance creation in academic year 2020 Faculty of Fine and Applied Arts, Chulalongkorn University

บทนำ

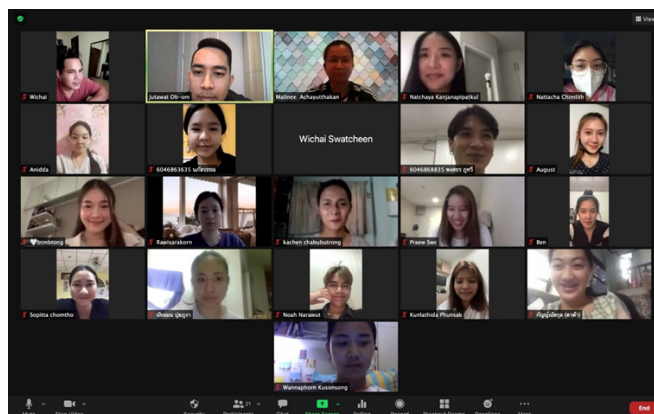
สถานการณ์การแพร่ระบาดของโควิด-19 (COVID-19) ที่เกิดขึ้นและกำลังลุกลามในประเทศไทยตั้งแต่ปลายปี 2562 จึงนำมาซึ่งมาตรการของรัฐบาลไทย ให้ “อยู่บ้าน หยุดเชื้อ เพื่อชาติ” ดังแนวทางสำหรับการปฏิบัติงานนอกสถานที่ตั้ง (Work from Home) กรณีโรคติดเชื้อโควิด-19 (COVID-19) ของกรมควบคุมโรค กระทรวงสาธารณสุข (20 มีนาคม 2563) ซึ่งมุ่งเน้นการงดออกจากบ้าน หรือที่พักอาศัย หากไม่มีความจำเป็น เพื่อลดความเสี่ยงในการสัมผัสเชื้อ โดยกรณีจำเป็นต้องพบปะผู้อื่น ให้ใช้หน้ากากอนามัยหรือหน้ากากผ้า และรักษาระยะห่างไม่น้อยกว่า 1 - 2 เมตร (Division of Disease Control, 2020) ซึ่งจัดอยู่ในระดับ 4 สีแดง (Division of Disease Control, n.d.) ทั้งยังต้องกำหนดจุดตรวจคัดกรองอาการป่วยบริเวณทางเข้าสถานศึกษา อาคารเรียน พร้อมอุปกรณ์ เช่น เครื่องวัดอุณหภูมิแบบมือถือ การจัดเตรียมอุปกรณ์ล้างมือ เช่น เจลแอลกอฮอล์ไว้บริเวณทางเข้าห้องเรียน และอาคารต่าง ๆ ที่มีการใช้งาน การจัดสถานที่เพื่อเว้นระยะห่างระหว่างบุคคลทั้งการจัดที่นั่งเรียน ตามมาตรการเว้นระยะห่างทางกายภาพ (Physical Distancing) รวมถึงควรมีการทำความสะอาดพื้นที่ที่นิสิต/นักศึกษาใช้ร่วมกัน เช่น ห้องคอมพิวเตอร์ ห้องน้ำ ลิฟต์ อุปกรณ์ต่าง ๆ ด้วยน้ำหรือเช็ดด้วยแอลกอฮอล์ 70% ที่สามารถทำลายเชื้อไวรัสได้ อย่างน้อยวันละ 1 ครั้งด้วย (Division of Disease Control, n.d.)

จากมาตรการการป้องกันโรคดังกล่าว ย่อมส่งผลกระทบต่อการดำเนินชีวิตของทุกคนในสังคมอย่างหลีกเลี่ยงไม่ได้ โดยเฉพาะในสายงานการศึกษาระดับอุดมศึกษาที่ผลิตครูนาฏศิลป์และศิลปินบัณฑิตที่จำเป็นต้องสร้างสรรค์ผลงานการแสดงอันเป็นส่วนหนึ่งของการแสดงผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาที่ต้องอาศัยองค์ประกอบต่าง ๆ ผ่านการคิดสร้างสรรค์อย่างเป็นระบบ ถ่ายทอดผ่านลีลาท่าทางสื่อความหมายและข้อคิดต่าง ๆ แก่ผู้ชม จึงทำให้เกิดการหาแนวทางการออกแบบสร้างสรรค์งานนาฏศิลป์ให้ได้คุณภาพและความปลอดภัยในวิกฤตโรคระบาดโควิด-19 ขึ้น จากเดิมที่เริ่มสร้างสรรค์ผลงานการแสดงจากการกำหนดแนวคิด (Concept) แล้วจึงมีการออกแบบท่า (Choreography) ฝึกซ้อมการแสดงให้กับผู้แสดงในห้องปฏิบัติการปิดที่เก็บเสียง มีกระจกเงา การเปิดเครื่องปรับอากาศขณะฝึกซ้อม การใช้พื้นที่ในการแสดงที่มีตั้งแต่ระยะประชิดตัวจนถึงระยะห่างกันตามการสื่อความหมาย การจัดสร้าง/จัดหาเครื่องแต่งกายสำหรับการแสดง รวมถึงการเผยแพร่ผลงานการแสดงบนเวทีในโรงละครหรือหอประชุมต่าง ๆ ซึ่งต้องมีผู้ชมเข้าชมการแสดง กระบวนการต่าง ๆ เหล่านี้จำเป็นต้องได้รับการปรับเปลี่ยนไปตามสถานการณ์ที่เกิดขึ้น ส่งผลให้เกิดการปรับตัวในการดำเนินการให้สอดคล้องกับข้อกำหนดสถานการณ์การแพร่ระบาดของเชื้อไวรัสโคโรนา 2019 (COVID-19) มีการหาแนวทางในการใช้วิกฤตให้เป็นโอกาสในการนำเสนอผลงานสร้างสรรค์ในรูปแบบใหม่ เกิดการศึกษาหาความรู้ข้ามศาสตร์เพื่อนำมาพัฒนา สร้างสรรค์ผลงานให้เกิดความน่าสนใจและอยู่ในกระแสของสังคม โดยอาศัยข้อจำกัดในวิกฤตนี้ให้เป็นประโยชน์ต่อการสร้างสรรค์ผลงาน รวมถึงการใช้มุมมองใหม่ และการใช้เทคโนโลยีมาเป็นตัวเสริมในการออกแบบงานสร้างสรรค์ ซึ่งภาควิชานาฏศิลป์ คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ได้ตระหนักถึงข้อจำกัดที่เกิดขึ้นนี้ จึงเตรียมวางแผนงานเพื่อทดลองและรองรับการทำงานที่ต้องปรับเปลี่ยนไปตามสถานการณ์ที่เกิดขึ้นเพื่อให้สามารถดำเนินแผนงานเป็นไปตามหลักสูตรอย่างยืดหยุ่นและได้คุณภาพ อันมีผลต่อการประเมินผลการจบการศึกษาของนิสิต

การวิเคราะห์ข้อมูล

เนื่องจากมาตรการมุ่งเน้นการงดออกจากบ้านหรือที่พักอาศัยหากไม่มีความจำเป็น เพื่อลดความเสี่ยงในการสัมผัสเชื้อ เป็นปัจจัยหลักสำคัญทำให้คณาจารย์ผู้สอนต้องวางแผนการทำงานให้รอบครอบ เหมาะสม รัดกุม ดังนั้นจึงมีการระดมความคิด หาแนวทางในการช่วยเหลือนิสิตให้สามารถดำเนินงานในสถานการณ์วิกฤตนี้ได้อย่างปลอดภัย และมีคุณภาพในรูปแบบออนไลน์แบบผสมผสาน โดยแนะนำให้นิสิตเลือกแนวคิดที่เกี่ยวกับเรื่องใกล้ตัว สามารถสืบค้นข้อมูลผ่านระบบอินเทอร์เน็ตได้อย่างสะดวกกว้างขวาง การเลือกใช้ผู้แสดงที่อยู่ในพื้นที่ใกล้เคียงกันเพื่อสะดวกในการเดินทางฝึกซ้อมหรือแสดงได้อย่างปลอดภัย ใช้ผู้แสดงจำนวนน้อยหรือเท่าที่จำเป็น ลดการซ้อมย่อยร่วมกันหลาย ๆ คนโดยใช้การต่อท่าผ่านวิดีโอหรืออัดซ้อมทีละกลุ่ม(เพื่อลดจำนวนครั้งในการรวมตัวของนักแสดง) ใช้สถานที่ซ้อมรวมในที่เปิด/อากาศถ่ายเท มีระยะห่างที่เพียงพอตามข้อกำหนด แล้วนำเสนอการแสดงในรูปแบบวิดีโอที่บันทึกการแสดงสดในโรงละครหรืออาคารปิดที่มีผู้ชม การประยุกต์ใช้เครื่องแต่งกายที่มีอยู่แทนการสร้างใหม่ หรือใช้วิธีการสั่งซื้อออนไลน์/เช่า-ยืมออนไลน์แทนได้ ส่วนเพลงประกอบการแสดงอาจใช้การเลือกจากเพลงที่มีอยู่ นำมาดัดแปลง/ตัดต่อ/เพิ่มเติมให้สอดคล้องกับแนวคิด นอกจากนี้ผู้สร้างงานจะต้องรู้จักใช้มุมมองใหม่ในการออกแบบภาพและการลำดับภาพ/เรื่องราวที่ต้องการนำเสนอ ผ่านทางวิดีโอที่ได้อัปโหลดขึ้น ซึ่งหากผู้สร้างงานศึกษาพัฒนาต่อไปเรื่อย ๆ อาจนำเสนอเป็น แดนซ์ फिल्म (Dance Film) ในที่สุดได้ ทั้งนี้ในการสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์ต้องให้ความสำคัญกับท่าเต้น (Dance) เป็นหลัก ใช้ท่าเต้น (Dance) ในการดำเนินเรื่อง พึงระวังมิให้เกิดการหลงประเด็นไปกับการลำดับภาพ แอคติ้ง (Acting) หรือเทคนิคการตัดต่อภาพ จนลืมนำว่าผลงานหลักที่กำลังสร้างสรรค์อยู่นั้นคืออะไร อีกสิ่งหนึ่งที่จะช่วยให้ผู้สร้างงานดำเนินงานได้อย่างคล่องตัว และพึ่งพาตนเองสูงสุดคือการเรียนรู้เรื่องเทคโนโลยีสมัยใหม่ที่ถูกออกแบบมาช่วยให้การทำงานง่ายขึ้น ทั้งการถ่ายทำวิดีโอด้วยโทรศัพท์มือถือ หรือจากกล้องถ่ายรูปที่มีความละเอียด คมชัดสูง ไวแสง มีหน่วยความจำมาก แทนการถ่ายทำจากกล้องวิดีโอที่มีขนาดใหญ่ มีน้ำหนักมากและการใช้งานที่ยุ่งยากกว่า รวมถึงอุปกรณ์เสริมที่ช่วยให้สามารถทำงานได้สะดวกขึ้น เช่น ขาตั้งกล้องแบบขาเดียว (Monopod) แบบสามขาแบบมีแกนยึดระหว่างขาและขาขาออกได้อย่างอิสระ (Tripod) ไมก้านั่น (Gimbal Stabilizer) และไฟ LED เป็นต้น นอกจากนี้ยังมีแอปพลิเคชัน (Application) ต่าง ๆ ที่สามารถดาวน์โหลด (Download) ได้ฟรีด้วยวิธีง่าย ๆ ผ่านเว็บไซต์ที่รวบรวมโปรแกรมหรือแอปพลิเคชันสตรี (App Store) ไม่ว่าจะเป็น InShot, Super Sound, Video Maker, VLLLO, Videoleap, Viva Video, Spark Video ฯลฯ ซึ่งสามารถศึกษาและทดลองเลือกใช้ได้ตามความต้องการหรือความเหมาะสมของงาน ไม่ว่าจะเป็นการตัดต่อ/เพิ่มเติม/แต่งเพลง การตัดต่อวิดีโอ การปรับแสง สี เพิ่มจำนวนวัตถุและภาพเทคนิคพิเศษ (Effect) ต่าง ๆ ตลอดจน Google Photos แก้ไขภาพสั้นไหวได้อีกด้วย การจัดแสงหรือการเลือกใช้แสงธรรมชาติให้เหมาะสมกับการแสดง นับเป็นอีกสิ่งสำคัญที่สามารถทำให้ผลงานออกมาได้น่าสนใจขึ้น ซึ่งจำเป็นต้องอาศัยการเรียนรู้ข้ามศาสตร์ อันหาศึกษาเพิ่มเติมได้ผ่านสื่อออนไลน์ เมื่อผู้สร้างงานใช้อุปกรณ์หลักและอุปกรณ์เสริมมาช่วยกำกับการมองเห็นของผู้ชม แทนพื้นที่บนเวทีและแสงสี ดังนั้นผู้สร้างงานต้องคำนึงถึงคุณภาพความคมชัดของภาพเป็นสำคัญด้วย ข้อดีจากการทำงานด้วยตัวเองเช่นนี้จะทำให้ผู้สร้างงานสามารถบริหารงานได้อย่างมีประสิทธิภาพ ชัดเจน ประหยัด และปลอดภัยนั่นเอง

ในการนี้จึงขอนำตัวอย่างงานโครงการปริญญานิพนธ์ผลงานสร้างสรรค์ทางนาฏศิลป์ ในปีการศึกษา 2563 ของ ภาควิชานาฏศิลป์ คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ที่ได้วางแผนงานเพื่อทดลองและรองรับการทำงานที่ต้องปรับเปลี่ยนไปนี้ โดยกำหนดให้ผลิตชิ้นปีที่ 4 ที่ลงทะเบียนในรายวิชางานโครงการนาฏศิลป์ จัดทำงานโครงการปริญญานิพนธ์ผลงานสร้างสรรค์ทางนาฏศิลป์ ในปีการศึกษา 2563 โดยมีกรอบแนวคิดหลัก เรื่อง “โควิด-19” ซึ่งเป็นการนำเสนอสถานการณ์การแพร่ระบาดของโควิด-19 ที่กำลังเกิดขึ้นในปัจจุบัน มาสร้างสรรค์เป็นผลงานการแสดงให้มีคุณภาพโดยให้สินค้านาฏศิลป์ที่เกี่ยวข้องและองค์ความรู้ต่าง ๆ ที่ได้ศึกษามาประยุกต์ใช้ โดยผลงานสร้างสรรค์เหล่านี้ควรให้แนวคิดที่เป็นประโยชน์แก่ผู้ชมมีความน่าสนใจ แปลกใหม่ ด้วยการผสมผสานเทคนิคการถ่ายภาพเคลื่อนไหวกับการออกแบบท่าทางการแสดงในรูปแบบนาฏศิลป์ ให้มีความสอดคล้องและสามารถถ่ายทอดความรู้สึนึกคิดที่ผู้สร้างงานต้องการส่งสารให้กับผู้ชม โดยการแสดงที่ถูกออกแบบเป็นวีดิทัศน์ ต้องมีความยาว 7 - 10 นาที ใช้ผู้แสดง 3 - 5 คน และสามารถเลือกสถานที่ในการถ่ายทำให้สอดคล้องกับแนวคิดของเรื่องได้โดยคำนึงถึงความปลอดภัย ประหยัดและการแก้ปัญหาเป็นสำคัญ ซึ่งผลงานสร้างสรรค์นี้ต้องสามารถสร้างมุมมองใหม่ให้แก่ผู้ชม ทำให้ผู้ชมสามารถเข้าใจและเข้าถึงผลงานที่ผู้สร้างงานต้องการถ่ายทอดออกมาได้ชัดเจน หรือดียิ่งขึ้น ในการดำเนินการนั้น คณาจารย์และนิสิตต้องมีการวางแผนหรือกำหนดกิจกรรมการเรียนการสอนให้ชัดเจน โดยให้นิสิตผู้สร้างงานนำเสนอผ่าน Power Point, Google Slide, Canva, Prezi, SlideDog และ Powtoon เป็นต้น ทั้งยังเปิดโอกาสให้ผู้สร้างงานคนอื่น ๆ สามารถเข้ารับฟังการนำเสนอของเพื่อนได้ เพื่อให้เกิดความเข้าใจ การเรียนรู้ การปรับปรุงพัฒนางานให้ดีขึ้นได้ผ่านการประชุมระยะไกล (Zoom Meeting) และการประชุมผ่านวิดีโอไลน์กลุ่ม (Video Line Group) สำหรับการประสานงาน ส่งงานเอกสารและส่งงานอื่น ๆ ตลอดจนรับคำแนะนำเพิ่มเติมอีกด้วย



ภาพที่ 1 แสดงการประชุมระยะไกล (Zoom Meeting) ของจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย งานโครงการปริญญานิพนธ์ผลงานสร้างสรรค์ทางนาฏศิลป์ ปีการศึกษา 2020

Note: From © Jutawat Ob-om 18/2/2021

ในการดำเนินการนั้นเป็นที่สังเกตว่า เมื่อนิสิตได้ค้นคว้าศึกษาหาข้อมูล จนได้แรงบันดาลใจและเกิดแนวคิดในการสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์ พบว่านิสิตมีแนวคิดที่เหมือนและแตกต่างกันโดยสามารถจำแนกออกเป็น 2 กลุ่มแนวคิดคือ 1. แนวคิดที่สะท้อนสถานการณ์ต่าง ๆ ในปัจจุบัน และ 2. แนวคิดเชิงเปรียบเทียบ

1. แนวคิดที่สะท้อนสถานการณ์ต่าง ๆ ในปัจจุบัน นิสิตกลุ่มนี้จะนำแนวคิดเรื่องฟิสิกส์เชิงเตอร์ (Physical Theater) เรื่องการเชื่อมโยงความรู้สึกภายในและการเคลื่อนไหวร่างกายจากภายนอก (Phrueksathavorn, 2011, pp.5) มาใช้สื่อสารการแสดงเป็นสำคัญ แนวคิดลักษณะนี้จะเป็นการสะท้อนถึงปัญหาที่เกิดขึ้นจากบริบทของสังคม สถานการณ์ต่าง ๆ ที่ผู้ประสบปัญหาต้องเผชิญ แนวทางแก้ปัญหาที่ถูกต้องและไม่ถูกต้อง การปรับตัวของคนในสังคมในรูปแบบต่าง ๆ จากการทำงานพบว่าแนวคิดลักษณะนี้จะเป็นที่นิยมมากกว่าแนวคิดเชิงเปรียบเทียบ เพราะสามารถนำเสนอได้อย่างตรงไปตรงมา เข้าใจง่าย เข้าถึงข้อมูลได้มาก ตัวอย่างเช่น

ตัวอย่างที่ 1 การแสดงชุด แฝง

แรงบันดาลใจ การศึกษาผลกระทบการทำงานของเชื้อไวรัส รูปร่างลักษณะ การแพร่กระจายและการทำลายระบบต่าง ๆ ของร่างกาย เชื้อโควิด-19 สามารถแพร่กระจายได้ทั้งจากการสัมผัส และละอองฝอยในอากาศ เมื่อเชื้อไวรัสจะเข้าไปอาศัยอยู่ในเซลล์ของสิ่งมีชีวิตอื่นจะเกิดกระบวนการเพิ่มจำนวน ทำให้มีอาการต่าง ๆ ในมนุษย์ที่มีภูมิคุ้มกันต่ำและมีปัญหาของระบบการหายใจ การศึกษาอาการในแต่ละระยะจึงเป็นประโยชน์ต่อการป้องกันการติดต่อและแพร่ระบาดของเชื้อไวรัส นอกจากนี้ทัศนคติและยักษ์มีฤทธิ์อื่น ๆ จากเรื่องรามเกียรติ์ ที่พบในภาพจิตรกรรมฝาผนังวัดพระศรีรัตนศาสดารามยังเป็นแรงบันดาลใจในการออกแบบเชื้อไวรัส เนื่องจากลักษณะรูปลักษณ์ของแขนเมื่อแผงอิทธิฤทธิ์ของยักษ์มีความคล้ายคลึงกับเปลือกหุ้มด้านนอกของเชื้อโควิด-19 ซึ่งประกอบด้วยโปรตีนคาร์โบไฮเดรตและไขมัน โดยมีลักษณะเป็นปุ่มยื่นออกมา

แนวคิด การแฝงตัว พักตัว สู่การทำลายปอดและแพร่กระจายเชื้อโควิด-19 ถูกถ่ายทอดผ่านนาฏศิลป์ไทยประยุกต์ เริ่มด้วยการเดินทางของเชื้อไวรัสเข้าแฝงตัวในร่างกายมนุษย์ ต่อด้วยกระบวนการพักตัวเพื่อเพิ่มจำนวนเข้าไปทำลายปอด จบลงด้วยการเดินทางของเชื้อเพื่อทำลายอย่างเป็นวัฏจักร



ภาพที่ 2 การแสดงชุด แฝง (2.1) แสดงการแพร่กระจายของไวรัสเป็นละอองฝอยในอากาศ
(2.2) แสดงการทำลายปอดของเชื้อโควิด-19

Note: From © Khchenth chbątrng 27/2/2021

2. แนวคิดเชิงเปรียบเทียบ นิสิตกลุ่มนี้จะใช้ทฤษฎีการสร้างจินตภาพ (Imagery Theory) ของดอสเสย์ (Dossey) ที่นำภาพในอดีตที่เคยประสบมา แล้วสร้างจินตภาพใหม่เพื่อแก้ไขให้ดีขึ้น หรือนำมาให้ปรากฏอีกครั้ง (Komoltha, 2021) แนวคิดลักษณะนี้จะเป็นการสะท้อนถึงเหตุการณ์ ปัญหาที่เคยเกิดขึ้นในอดีต แล้วนำมาเปรียบเทียบกับสถานการณ์การแพร่ระบาดของโควิด-19 ที่กำลังประสบอยู่ในปัจจุบัน เพื่อให้ตระหนักถึงการปฏิบัติตามมาตรการป้องกันและควบคุมโรคระบาด หรือการนำบุคคลที่มีพฤติกรรมดี (สามารถปฏิบัติตามมาตรการป้องกันโรคอย่างเคร่งครัด) และพฤติกรรมที่ไม่ดี มาเปรียบเทียบให้เห็นถึงการกระทำ /ผลลัพธ์ที่ตามมา กลายเป็นอุทาหรณ์ให้แก่ผู้ชม จะเห็นได้ว่าแนวคิดลักษณะนี้จะเป็นที่นิยมรองลงมาเพราะจะต้องค้นคว้าข้อมูล หาแรงบันดาลใจมาเป็นตัวอย่างเพื่อใช้ในการเปรียบเทียบ มีความซับซ้อนในการทำงานและการศึกษาข้อมูลที่มากกว่า ที่สำคัญคือต้องอธิบายภาพการแสดงให้เห็นชัดเจน ตัวอย่างเช่น

ตัวอย่างที่ 2 การแสดงชุด ช่องโหว่

แรงบันดาลใจ จากกรณีของศิลปินชายคนหนึ่งผู้ติดเชื้อโควิด-19 ที่ได้รับมาจากการจัดงานเลี้ยงวันเกิด เมื่อวันที่ 9 มกราคม 2564 ซึ่งงานเลี้ยงในครั้งนี้ มีผู้ร่วมงานเป็นผู้ติดเชื้อโควิด-19 จากสถานบันเทิงที่จังหวัดเชียงใหม่รวมอยู่ด้วย สำหรับกรณีการจัดงานเลี้ยงวันเกิดในครั้งนี้ พบว่ามีผู้ติดเชื้อแล้ว 19 คน ในจำนวนนี้มีกลุ่มคนจากหลากหลายอาชีพ จากการกระทำดังกล่าวเป็นเรื่องของความประมาทที่เกิดจากการละเลย ไม่ให้ความร่วมมือในการป้องกันตามมาตรการของภาครัฐ ไม่คำนึงถึงส่วนรวมและส่งผลกระทบต่อสังคม จึงเป็นช่องโหว่ที่ทำให้เกิดการแพร่กระจายของเชื้อโควิด-19

แนวคิด มนุษย์ทุกคนควรมีความรับผิดชอบ และไม่ควรทำให้ตนเองกลายเป็นช่องโหว่ทางสังคม ถูกถ่ายทอดผ่านนาฏยศิลป์ไทยร่วมสมัย เริ่มด้วยการแพร่ระบาดของโควิด-19 ทำให้ประชาชนปฏิบัติตามมาตรการป้องกันเพื่อลดการแพร่กระจายของเชื้อไวรัสอย่างเคร่งครัด จากนั้นมีคนบางคนละเลย ไม่ปฏิบัติตามมาตรการป้องกันดังกล่าว จึงเป็นเหตุของการแพร่ระบาดของเชื้อไวรัส จบลงด้วยการติดเชื้อเป็นกลุ่มก้อนเพิ่มขึ้น



ภาพที่ 3 การแสดงชุด ช่องโหว่ (3.1) แสดงบางคนละเลยไม่ปฏิบัติตามมาตรการป้องกันโรค (3.2) แสดงประชาชนให้ความร่วมมือในการปฏิบัติตามมาตรการของภาครัฐในการป้องกันโรค

Note: From © Waranya Panichwiboon and Kultida Poolsawat 9/3/2021

จะเห็นได้ว่า ไม่ว่าผู้สร้างงานจะมีแนวคิดใดก็ตาม มักจะปรากฏการใช้ทฤษฎีนาฏยศาสตร์ เรื่องภาวะและรส การสวมบทบาท, ทฤษฎีการสื่อสารเกี่ยวกับอวัจนภาษา หรือภาษาที่ไม่ใช่คำพูดได้แก่ การแสดงออกทางสายตา การแสดงท่าทางกิริยาของบุคคล สิ่งของหรือวัตถุ เนื้อที่หรือช่องว่างระหว่างคู่สื่อสาร/การใช้พื้นที่บนเวที และการสัมผัสคู่สนทนา ซึ่งเป็นองค์ประกอบที่สำคัญในการถ่ายทอดความหมายของสาร มาสร้างความเข้าใจระหว่างผู้ส่งสาร (ผู้สร้างงาน/ผู้แสดง) กับผู้รับสาร (ผู้ชม) เพื่อก่อให้เกิดผลตามเจตนารมณ์ของผู้ส่งสาร (Thadkham, 2011, p. 79) แนวคิดเรื่องฟิสิกส์เธียเตอร์ (Physical Theater) เรื่องการเชื่อมโยงความรู้สึกภายในและการเคลื่อนไหวร่างกายจากภายนอก, ทฤษฎีการสร้างจินตภาพของฮอโรวิทซ์ (Horowitz) ที่อธิบายความสัมพันธ์ระหว่างการสร้างจินตภาพและรูปแบบของความคิด และทฤษฎีทัศนศิลป์ (The Theory of Visual Art) เกี่ยวกับการจัดองค์ประกอบ การจัดวางเพื่อให้เกิดความงามและน่าสนใจ (Nimsamer, 1999) มาใช้ ซึ่งการแสดงทุกประเภะนั้น การเข้าใจในเรื่องราวและบทบาทที่ตนได้รับ ถือว่าเป็นหลักและมีความสำคัญมาก

ทั้งนี้ ปัญหาที่พบคือผู้สร้างงานยังคงให้ความสำคัญกับการใช้แอคติ้ง (Acting) หรือเทคนิคการติดต่อภาพมากกว่า การใช้ท่าเต้น (Dance) ในการดำเนินเรื่อง ตลอดจนการลำดับภาพที่ยังไม่ค่อยเหมาะสมบ้าง จากปัญหาที่พบนี้จะนำไปปรับแก้เพื่อให้เกิดประโยชน์ต่อไป

จากการแสดงทั้งสิ้น 12 ชุด ยังพบว่ามีทางเลือกใช้รูปแบบนาฏศิลป์ร่วมสมัยมากกว่ารูปแบบนาฏศิลป์ไทยประยุกต์ (นาฏศิลป์ร่วมสมัย 9 ชุดและนาฏศิลป์ไทยประยุกต์ 3 ชุด) ด้วยเหตุปัจจัยหลายอย่าง อาทิ การกำหนดธีมในครั้งนี้เป็นสภาวะการณปัจจุบันที่นิสิตรับรู้มาโดยตลอด ทำให้ทั้งแรงบันดาลใจและแนวคิดในการแสดงส่งผลต่อรูปแบบการแสดงนั้น ๆ อันเนื่องต่อองค์ประกอบอื่น ๆ ตามมา ไม่ว่าจะเป็นเพลงดนตรี เครื่องแต่งกาย อุปกรณ์ประกอบการแสดงและลีลาท่าทางที่ใช้ในการแสดงที่ต้องสอดคล้องสัมพันธ์กันอย่างกลมกลืน นอกจากนี้ยังพบว่าความชอบส่วนบุคคล (Style) ยังเป็นตัวกำหนดรูปแบบการแสดงอีกด้วย

ตารางที่ 1 แสดงการจำแนกรูปแบบการแสดงที่ปรากฏ จากการแสดงจำนวน 12 ชุด

รูปแบบการแสดง	ชื่อชุดการแสดง
นาฏศิลป์ร่วมสมัย	PANIC #WFH กลับตาลปัตร ทางออก ดีตรา สุขวิถีใหม่ ดีตรา ช่องโหว่ ภาพเดือน
นาฏศิลป์ไทยประยุกต์	แฝง เยี่ยงวีรบุรุษ คำนึง

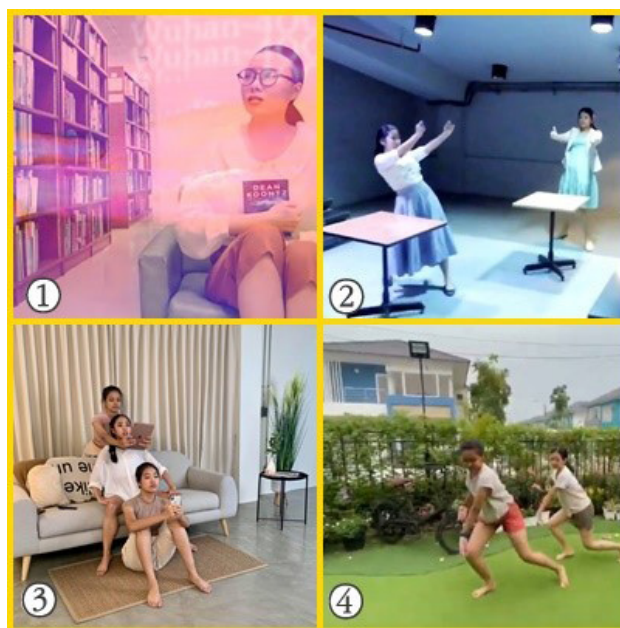
Note: From © Malinee Achayuthakan 12/1/2021

ส่วนการปฏิบัติการสร้างสรรค์ผลงานการแสดง เมื่อนิสิตต้องปรับวิธีการส่งผลงานเป็นคลิปวีดิทัศน์ในรูปแบบออนไลน์แทนการส่งการแสดงสดต่อคณะกรรมการ จึงส่งผลให้ต้องปรับเปลี่ยนการทำงานให้สอดคล้องกับข้อจำกัดต่าง ๆ ในส่วนนี้ จำแนกได้เป็น 3 ขั้นตอน ได้แก่ ขั้นตอนการฝึกซ้อม ขั้นตอนการถ่ายทำวีดิทัศน์ และขั้นตอนการติดต่อเรียงร้อยผลงาน

ขั้นตอนการฝึกซ้อม ประกอบด้วยการฝึกซ้อมย่อยผ่านคลิปวีดิทัศน์ โดยการประชุมผ่านวิดีโอไลน์กลุ่ม (Video Line Group) และการฝึกซ้อมรวมกับนักแสดงที่เกี่ยวข้อง ทั้งจากห้องซ้อมและสถานที่จริงตามลำดับ โดยผู้ที่เกี่ยวข้องต้องเคร่งครัดในมาตรการรักษาความปลอดภัย ซึ่งแบ่งการซ้อมออกเป็น 3 ครั้งขึ้นไป (ส่งผลงาน 25% 50% 100% และการแก้ไขวีดิทัศน์ให้สมบูรณ์)

ขั้นตอนการถ่ายทำวีดิทัศน์ ด้วยผู้สร้างงานต้องเลือกสถานที่ถ่ายทำให้เหมาะสมสอดคล้องสัมพันธ์กับเนื้อหาการแสดง จะทำให้สามารถนำเสนอได้อย่างชัดเจน ลดการขยายทำเพื่อสื่อสารอธิบายถึงสถานที่ทำให้ผู้ชมไม่ต้องใช้จินตนาการมาก มีสมาธิจดจ่อต่อท่าทาง/อารมณ์ที่ผู้แสดงส่งสารมากยิ่งขึ้น ทั้งนี้ ยังสามารถเลือกใช้ได้หลายสถานที่ ผู้สร้างงานจึงจำเป็นต้องออกแบบ/วางแผนให้ดีเพื่อลดการเดินทางและการพบปะผู้คนจำนวนมาก โดยการถ่ายทำสามารถทำได้หลายมุมมอง หรือใช้มุมมองผ่านเลนส์เป็นเทคนิค ลูกเล่น สร้างความแปลกใหม่ น่าสนใจในการแสดงได้มากขึ้นอีกด้วย นอกจากนี้ ยังสามารถถ่ายทำได้หลายครั้งหรือเน้น/แก้ไขเฉพาะจุดได้ จนกว่าจะเป็นที่พึงพอใจของผู้สร้างงาน นับได้ว่าเป็นการสร้างผลงานที่ลดข้อผิดพลาดและเอื้อให้เกิดความสมบูรณ์ของงานอีกทางหนึ่ง

ตัวอย่างการใช้สถานที่ที่ใช้ในการดำเนินงาน ซึ่งขึ้นอยู่กับปัญหา/การแก้ปัญหาและแนวคิดของงาน เช่น นายณรรฐดิ อินทรบุตร ผู้สร้างสรรค์ผลงานทางนาฏศิลป์ชุด “ทางออก” พักอาศัยที่ CU Terrace และมีติ๊กว้างให้เข้าของคุณลุงแถวรังสิต จึงมีการใช้สถานที่ฝึกซ้อม (ตั้งแต่เดือนกุมภาพันธ์ – เดือนมีนาคม) ณ ชั้น 2 ห้องแอโรบิกแดนซ์ ศูนย์ออกกำลังกาย ฟิตเนส เซ็นเตอร์ อาคารเฉลิมราชสุตากีฬาสถาน (CU Sport Complex) จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ส่วนสถานที่สำหรับถ่ายทำวีดิทัศน์ จะใช้ Rebuild studio, สตูดิโอ ตึกร้าง รังสิต และ Dragon Town (Inthabutr, 2020, p. 10) หรือ นางสาววิบูลย์ ผู้สร้างสรรค์ผลงานทางนาฏศิลป์ชุด “ช่องโหว่” มีการใช้สถานที่ซ้อมงานแสดงโดยซ้อมย่อย (เดือนกุมภาพันธ์ ถึง เดือนมีนาคม 2564) ณ บ้านพักของตนเอง,ซ้อมใหญ่ (13 มีนาคม 2564) ณ บ้านพักของตนเอง และวันแสดงจริง (วันที่ 14 มีนาคม 2564) ณ บริเวณสวนหลวงพระราม 8 และล้ง 1919 (Panichwiboon, 2020, p. 10) เป็นต้น



ภาพที่ 4 (4.1) ถ่ายทำในห้องสมุด (4.2) ถ่ายทำใต้โถงในอาคาร
(4.3) ถ่ายทำภายในบ้าน (4.4) ถ่ายทำที่สนามหญ้าเทียมภายในรั้วบ้าน

Note: © Natcha Chimrit, Sophittha Chomto, Wannaporn Kuonsong and Rawisarakon Nuttyangkunthanin

ขั้นตอนการติดต่อเรียงร้อยผลงาน ในขั้นตอนนี้ศิลปินจะนำคลิปวิดีโอที่ถ่ายไป มาจัดลำดับภาพ ปรับแก้ไขเทคนิค
ลูกเล่น พร้อมเพลงและเสียงประกอบต่าง ๆ โดยอาศัยความตั้งใจ สมาธิ ความเพียร ความละเอียดรอบคอบและ
ความอดทนอย่างสูง งานในส่วนนี้นักสตั๊ดต้องพึ่งพาตนเองและเรียนรู้ในการแก้ปัญหาต่าง ๆ อย่างชาญฉลาด โดย
อาศัยศาสตร์ที่เกี่ยวข้องมาปรับประยุกต์ใช้ให้เกิดประสิทธิภาพสูงสุด ตลอดจนต้องตรวจทานผลสัมฤทธิ์ว่าตรง
ตามแนวคิดที่วางไว้หรือไม่ เพราะผลงานการสร้างสรรค์นี้สามารถสะท้อนความคิด ทักษะคิดและความเป็นตัวตน
ของผู้สร้างงานได้อย่างชัดเจนด้วย ซึ่งคณะกรรมการที่ทำหน้าที่ตรวจงาน จะให้คำแนะนำ มุมมองที่เป็นประโยชน์
เพื่อให้นักสตั๊ดไปคิดพิจารณาและตัดสินใจว่าจะดำเนินการต่อไปอย่างไร อันจะช่วยให้การสื่อสารด้วยภาพการ
แสดงของผลงานนั้น ๆ ชัดเจน ตรงประเด็นที่ตั้งไว้โดยเคารพการตัดสินใจของผู้สร้างงาน

สรุปผลการวิเคราะห์ข้อมูล

จากการเปิดโอกาสให้นักศึกษาระดับอุดมศึกษาได้พัฒนาตนเองและแสดงศักยภาพในการสร้างสรรค์ผลงานทางนาฏศิลป์
ในวิกฤตโรคระบาดโควิด-19 ครั้งนี้ ทำให้นักสตั๊ดตื่นตัวและได้ขยายขีดความสามารถของตนมากยิ่งขึ้น กล่าวคือ
นอกจากจะนำความรู้ที่ได้ศึกษาเล่าเรียนมาใช้แล้ว ยังต้องค้นคว้า ทดลอง พร้อมทั้งจะเรียนรู้สิ่งใหม่ ๆ แล้วนำมา
ประยุกต์ใช้ให้เหมาะสมกับผลงานของตน โดยเฉพาะการพึ่งพาเทคโนโลยีช่วยในการถ่ายทำ วิดีทัศน์ล้วนเป็นสิ่งที่
ทำลาย อาศัยความละเอียด อดทนมากขึ้น ตั้งแต่การถ่ายทำจนถึงกระบวนการตัดต่อภาพและเสียง รวมถึงการ
ใช้เทคนิคพิเศษในการสร้างภาพ ย่อมสื่ออีกด้วย นับได้ว่าการอาศัยข้อจำกัดในวิกฤตนี้ให้เป็นโอกาส จะเอื้อประโยชน์
ต่อการสร้างสรรค์ผลงานเป็นอย่างมาก เห็นได้จาก การใช้จำนวนผู้แสดงน้อยหรือเท่าที่จำเป็นโดยอาศัยเทคนิค
ภาพซ้อนในการเพิ่มจำนวนผู้แสดง การเลือกใช้ผู้แสดงที่อยู่ในพื้นที่ใกล้เคียงกันเพื่อสะดวกต่อการเดินทางได้อย่าง

ปลอดภัยจากการติดเชื้อ การต่อทำผ่านวีดิทัศน์เพื่อลดการซ้อมรวม ก็จะทำให้ใช้ทรัพยากรต่าง ๆ น้อยลงงบประมาณที่ใช้จ่ายก็ประหยัดไปได้มาก ทั้งค่าอาหาร ค่าเดินทาง ค่าชุดการแสดง ค่าเช่าห้องซ้อมการแสดง รวมถึงตัดค่าใช้จ่ายส่วนกลางที่เคยดำเนินการ ได้แก่ ค่าใช้สถานที่สอบส่งการแสดงสด (รวมวันซ้อมและวันแสดงจริง) ค่าเช่าไฟ ค่าตอบแทนเจ้าหน้าที่ปฏิบัติงานนอกเวลา ค่าสวัสดิการอาหารน้ำดื่ม ค่าจัดสถานที่ ค่าจัดทำป้ายประชาสัมพันธ์ ค่าจัดพิมพ์สูจิบัตรและค่าบันทึกภาพนิ่งภาพเคลื่อนไหวในการแสดง รวมทั้งสิ้นประมาณ 120,000 บาท เหลือเพียงรายจ่ายในการทำงานของแต่ละบุคคลประมาณ 10,500 - 36,000 บาทเท่านั้น นอกจากนี้ที่สำคัญคือยังทำให้ผู้สร้างสรรค์ผลงานและผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้อง เสียเวลาน้อยลง เหนื่อยน้อยลงและปลอดภัยจากโรคระบาด เพราะไม่ต้องเสียเวลาและพลังงานไปกับการเดินทาง ทำให้มีเวลาในการทำงานส่วนต่าง ๆ มากยิ่งขึ้น เช่น ทำให้ผู้สร้างงานเตรียมความพร้อมในการนำเสนองานในแต่ละครั้งได้เป็นอย่างดี มีความชัดเจนอย่างเป็นระบบ และคณะกรรมการก็สามารถให้ข้อเสนอแนะหรือแนวทางการแก้ไขที่ชัดเจนขึ้นด้วยเช่นกัน เพราะสามารถดูการส่งงานล่วงหน้าและย้อนหลังได้อย่างสะดวกรวดเร็ว ด้วยการกำหนดให้ผู้สร้างงานนำเสนอในช่องแชต (Chat) หรือโน้ต (Note) ผ่านทางไลน์กลุ่ม (Line Group) ทุกครั้ง เป็นต้น เมื่อทุกคนลดความเสี่ยงจากการติดเชื้อก็จะมีสุขภาพกายและใจพร้อมที่จะดำเนินงานอย่างมีประสิทธิภาพ เกิดความเข้าใจ เห็นอกเห็นใจกัน ทั้งผู้ร่วมงานและสมาชิกในครอบครัว

จากแนวทางการออกแบบสร้างสรรค์งานนาฏศิลป์นี้ นับเป็นการขยายพื้นที่การแสดงผลงานทางนาฏศิลป์ผ่านสื่อออนไลน์ ในรูปแบบที่แตกต่างออกไป กล่าวคือ ผลงานการแสดงนาฏศิลป์แม้จะถูกบันทึกเป็นวีดิทัศน์แล้ว นำออกเผยแพร่ผ่านสื่อออนไลน์มานานแล้วก็ตาม แต่การถ่ายทำวีดิทัศน์ดังกล่าวเป็นการบันทึกภาพเคลื่อนไหวของการแสดงสดเพื่อนำมาเผยแพร่ให้กับผู้ที่สนใจได้มีโอกาสรับชมอีกหรือซ้ำ ๆ ได้ ซึ่งต่างจากการสร้างสรรค์ผลงานในครั้งนี้ ที่มีการวางแผนการออกแบบผลงานสร้างสรรค์ให้เป็นวีดิทัศน์โดยเฉพาะ ดังนั้นลักษณะของภาพการลำดับภาพ การสื่อความหมายย่อมแตกต่างจากการถ่ายวีดิทัศน์ในรูปแบบเดิม อันสามารถตอบสนองความต้องการของคนรุ่นใหม่ที่ชอบเทคโนโลยี ความแปลกใหม่ การสื่อสารตรง ๆ ที่เข้าใจง่าย ย่อมทำให้เข้าถึงผู้ชมได้ง่ายยิ่งขึ้นบนสื่อออนไลน์ และการแสดงไม่จำเป็นต้องจำกัดอยู่บนเวทีเท่านั้น ซึ่งในประเทศไทยเองมักพบการแสดงที่ใช้สถานที่แบบเฉพาะเจาะจง (Site-specific) ในลักษณะของงานแสดงแสง เสียง ประกอบจินตภาพเป็นส่วนใหญ่ รวมถึงงานถ่ายโฆษณาที่มีการออกแบบให้มีการแสดงนาฏศิลป์ในรูปแบบต่าง ๆ มาประกอบ แต่การออกแบบการแสดงด้วยวีดิทัศน์นี้จะช่วยให้ผู้สร้างสรรค์ผลงานใช้ประโยชน์กับการใช้สถานที่แบบเฉพาะเจาะจง (Site-specific) ได้อย่างเหมาะสมและเต็มที่โดยให้ได้ประโยชน์สูงสุด เป็นการเปิดมิติใหม่ในการสร้างสรรค์ผลงานการแสดงของนิสิตนักศึกษาในระดับอุดมศึกษาที่ต้องสร้างผลงานการแสดงอันเป็นส่วนหนึ่งของการแสดงผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษา และในอนาคตสามารถนำไปพัฒนาต่อยอดในสาขาวิชาต่อไปได้

ข้อเสนอแนะ

จากแนวทางการออกแบบผลงานสร้างสรรค์ทางนาฏศิลป์ระดับอุดมศึกษา ในวิกฤตโรคระบาดโควิด-19 กรณีศึกษาของภาควิชานาฏศิลป์ คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย มีได้ก่อให้เกิดหนทางการแก้ปัญหา แต่เพียงเท่านั้น เพราะการพึ่งพาเทคโนโลยีจำเป็นต้องมีความพร้อมในหลาย ๆ ด้าน ตั้งแต่ อุปกรณ์การเรียนและการทำงาน อันได้แก่ คอมพิวเตอร์ Laptop Tablet iPad โทรศัพท์มือถือ รวมถึงอุปกรณ์เสริมต่าง ๆ ที่จำเป็นต้องใช้ ควรมีคุณภาพดีเพียงพอและพร้อมในการใช้งาน เพราะอุปกรณ์ต่าง ๆ เหล่านี้ย่อมส่งผลกระทบต่อคุณภาพของงานไม่มากนักน้อยอย่างหลีกเลี่ยงมิได้ ส่วนความสามารถทางเทคโนโลยีของแต่ละบุคคลนั้น จำเป็นอย่างยิ่งที่ต้องศึกษาเพิ่มเติม แล้วทดลองเลือกใช้ให้เหมาะสมและฝึกการใช้งานให้คล่อง/ชำนาญ เพื่อลดปัญหาความล่าช้า เพิ่มความน่าสนใจในผลงาน เช่น การใช้โปรแกรมต่าง ๆ ในการนำเสนอ การตัดต่อคลิปวิดีโอ ซึ่งมีแอปพลิเคชัน (App) ให้เลือกใช้มากมาย นอกจากนี้สัญญาณอินเทอร์เน็ตควรมีความเสถียร เร็วและแรงเพียงพอ เพื่อป้องกันไม่ให้เกิดปัญหาขณะส่งงาน เช่น ภาพกระตุก ดีเลย์ (Delay) เสียงขาดหาย สัญญาณหลุด เป็นต้น

ปัญหาสำคัญที่พบและควรย้าเตือนนิสิตคือ ควรมีการศึกษาศาสตร์ที่ใกล้เคียงเพิ่มขึ้น ได้แก่ นิเทศศาสตร์ (สาขาภาพยนตร์) เพื่อช่วยในการลำดับภาพ และมุมมองในการถ่ายวิดีโอ ซึ่งแม้ว่าจะเรียนรู้และปฏิบัติได้แล้ว แต่มีสิ่งที่ยังระวังและควรตอกย้ำผู้สร้างสรรค์ผลงานอยู่เสมอคือไม่ควรให้ความสำคัญกับการใช้เทคนิคภาพมากกว่าการออกแบบท่า ควรให้ค่าน้ำหนักการออกแบบท่าทางการแสดงไม่ต่ำกว่า 70% ของผลงานและเป็นท่าที่ประดิษฐ์ขึ้นมากกว่าการแสดงออกทางอารมณ์ด้วยท่าตามธรรมชาติ รวมถึงควรเสริมประสบการณ์ในการจัดการการแสดง การประสานงานการแสดงในส่วนที่หายไปนี้ให้นิสิตเมื่อมีโอกาส เพราะในโลกแห่งความจริงเมื่อนิสิตจบการศึกษาไปแล้ว ย่อมต้องทำงานร่วมกับผู้อื่น การมีมนุษยสัมพันธ์ที่ถ้อยอาศัยพึ่งพากัน ยังเป็นหัวใจของการทำงานเป็นหมู่คณะเสมอ

ท้ายนี้ อุปสรรคสำคัญในการดำเนินการคือการวางแผนงาน หากผู้สร้างงานขาดความรอบคอบในการวางแผนงาน จะส่งผลให้การบริหารจัดการด้านอื่น ๆ เกิดผลกระทบตามมาด้วย ดังนั้นควรเริ่มจากแนวคิดการแสดง รูปแบบการแสดง จำนวนผู้แสดง เครื่องแต่งกาย สถานที่ถ่ายทำ ที่ผู้สร้างงานต้องกำหนดและวางแผนให้ชัดเจน (ตามข้อจำกัดเฉพาะบุคคล) ประเด็นนี้เป็นหลักการสำคัญที่สามารถนำไปประยุกต์ใช้ต่อไปในอนาคตได้ จากแนวทางที่ได้ทดลองนำมาใช้ในกรณีศึกษานี้ยังพบว่า ผู้สร้างงานต้องเรียนรู้และฝึกฝนตนเองเพิ่มมากขึ้นเนื่องจากเป็นวิกฤตเร่งด่วน ขาดการปูพื้นฐานหรือไม่มีระยะเวลาเพียงพอให้นิสิตได้ทดลองทำงานในลักษณะนี้มาก่อน ดังนั้นทางภาควิชานาฏศิลป์จึงเพิ่มเนื้อหาพื้นฐานที่จำเป็นต่อการสร้างงานในลักษณะดังกล่าว อาทิ วิธีการลำดับภาพด้วยสตอรี่บอร์ด (Story Board) เพื่อให้ผู้สร้างงานกำหนดแนวทางในการถ่ายทำและลำดับเหตุการณ์ได้อย่างสมเหตุสมผล ทำให้ผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องเข้าใจตรงกัน (Metta, n.d.) และส่งเสริมให้นิสิตได้ทดลองทำงานในรูปแบบแดนซ์ฟิล์ม (Dance Film) ผ่านรายวิชานาฏยประดิษฐ์ 3 เพื่อเตรียมความพร้อมในการสร้างสรรค์ผลงานในสภาวะการณ์โรคระบาดโควิด-19 ที่ยังแพร่ระบาดอย่างต่อเนื่อง ซึ่งจากแนวทางเหล่านี้เอง ยังถูกนำมาใช้พัฒนางานสร้างสรรค์ผลงานการแสดงอันเป็นส่วนหนึ่งของการแสดงผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาปี 2564 ต่อไป

ทั้งนี้ หากวิกฤตโรคระบาดโควิด-19 คลี่คลายลงจนสามารถใช้ชีวิตปกติใหม่ วิธีการใช้กลุ่มแนวคิดทั้ง 2 แบบ (แนวคิดที่สะท้อนสถานการณ์ต่างๆในปัจจุบัน และแนวคิดเชิงเปรียบเทียบ) ตลอดจนการนำเสนอการแสดง ผลงานสร้างสรรค์บนเวทีจะกลับมาดำเนินการเช่นเดิม ส่วนกระบวนการอื่นๆที่ถูกปรับใช้เป็นแนวทางในการสร้าง งานเฉพาะสำหรับกรณีโรคระบาดโควิด-19 ก็จะไม่ถูกนำมาอนุโลมใช้อีก เช่น การจำกัดจำนวนผู้แสดงที่ 4 - 5 คน การประยุกต์/เข้ายืมเครื่องแต่งกายหรือการใช้สถานที่การแสดงแบบเฉพาะเจาะจง เป็นต้น ส่วนวิธีการลำดับ ภาพการแสดงด้วยสตอรี่บอร์ด (Story Board) ที่ถูกมาใช้ในการนำเสนอและออกแบบสร้างงาน ยังคงเป็น ประโยชน์ต่อผู้สร้างงานในทุกสถานการณ์ จึงคิดว่าน่าถูกนำมาใช้อีกในอนาคต รวมถึงการนำเทคโนโลยีวีดิโอ อาร์ต (Video Arts) มาเสริมการออกแบบสร้างงานเพื่อให้เกิดการพัฒนางานอีกขั้นหนึ่งด้วย

จากแนวทางการออกแบบสร้างสรรค์ทางนาฏศิลป์ระดับอุดมศึกษา ในวิกฤตโรคระบาดโควิด-19 กรณีศึกษา งานโครงการปริญญาโทผลงานสร้างสรรค์ทางนาฏศิลป์ ในปีการศึกษา 2563 คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ที่ปรับวิธีการนำเสนอให้เป็นรูปแบบวีดิทัศน์นี้ จัดเป็นการเพิ่มช่องทางในการรับชมการ แสดงนาฏศิลป์สร้างสรรค์ได้อย่างสะดวก รวดเร็ว ตอบสนองวิถีของคนรุ่นใหม่ได้เป็นอย่างดี ตลอดจนสามารถ นำไปต่อยอดสร้างผลงานใหม่ ๆ ประยุกต์ใช้ข้ามสายอาชีพ

กิตติกรรมประกาศ

ขอขอบคุณโครงการพัฒนาศักยภาพนิสิตจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัยสู่ความเป็นเลิศ ปีงบประมาณ 2564 ที่เล็งเห็น ถึงความสำคัญในการต่อยอดนาฏศิลป์ไทยด้านการสร้างสรรค์ผลงาน ทางนาฏศิลป์ และผลักดันให้นิสิตที่เข้าร่วมโครงการเป็นผู้มีความเป็นเลิศทางด้านนาฏศิลป์ไทยตามวัตถุประสงค์ของโครงการยุทธศาสตร์ของจุฬาลงกรณ์ มหาวิทยาลัย

References

- Division of Disease Control. (2020, January 18). *Kham Nænam Kān Pōṅkan Khūapkhum Rōk Wairat Khōrōnāsāi Phan Mai Sōṅphansipkāo Samrap Sathān Suksā Sathānakān Kārabāt Nai Wong Kwāng Raya rāmton* [Recommendations for prevention and control of corona virus new species 2019 for educational institutions Widespread epidemic situation, early stage]. Division of Disease Control Control Ministry of Health. https://ddc.moph.go.th/viralpneumonia/file/introduction/introduction07_1.pdf
- Division of Disease Control. (n.d.). *Næothāṅg Kānpōṅkan Læ Khūapkhumrōk Titchīra Wairat Khōrōnā Sōṅphansipkāo Nairōngrīan Sathānsuksā* [Guidelines for the prevention and control of corona virus 2019 for educational institutions]. Division of Disease Control Ministry of Health. <https://ddc.moph.go.th/viralpneumonia/file/introduction/introduction170563.pdf>
- Division of Disease Control. (n.d.). *Kēkānphichāranā Tāmradapkhwāmrunræṅghōṅgkānrabātkhōṅg Rōktitchīrawairatkhōrōnā Sōṅphansipkāo Radapprathed* [Criteria to consider according to the severity of the outbreak of coronavirus disease 2019 national level]. Division of Disease Control Ministry of Health. Accessed May 12, 2020C. <https://ddc.moph.go.th/viralpneumonia/file/introduction/introduction170563.pdf>
- Inthabutr, N. (2020). *Khrōṅgkān Parinyaniphon Phonṅgānsāṅsan Thāṅgdānnāttayasin Chut thāṅg'ōk* [Creative Dance Project Under the theme of Covid-19] (Research report). Department of Dance, Faculty of Fine and Applied Arts, Chulalongkorn University.
- Komoltha, M. (2012, June 23). *Tritdī kīaokap čhintaphāp* [Theory of Imagination]. Gotoknow. <https://www.gotoknow.org/posts/264972>
- Metta. (n.d.). *Kānkhīan Story Board* [To write story board]. Center for Effective Learning And Teaching. <https://celt.li.kmutt.ac.th/wp/index.php/2016/06/24/story-board/>
- Nimsamer, C. (1999). *'ongprakōp Khōṅ Sinlapa* [Composition of Art] (5th ed). Bangkok: Thai Watana Panich.

- Panichwiboon, W. (2020). *khōngkān parinyaniphon phonngānsāngsan thāngdānnāttayasin Chut Wōng* [Creative Dance Project Under the theme of Covid-19] (Research report). Department of Dance, Faculty of Fine and Applied Arts Chulalongkorn University.
- Phrueksathavorn, T. (2011). *Phatthanākān khōng'ongkōn læphonngān Khanafisikkhanthīatō Naiprathedthai* [Evolution of organization and works of physical theatre companies in Thailand] [Master thesis]. Department of Speech Communication Arts, Chulalongkorn University.
- Thadkham, S. (2011). *Nāttayasinthai Rūamsamai Sūsān Prawatsātthai Naikānsadāng Sāng Sīang Prakōp Čhintaphāp Rūang Phān Din Phūn Nī Mī khwām Lang* [Contemporary Thai dance for conveying Thai history through the light and sound show of Phean Din Peun Nee Mee Khwam Lang] [Master thesis]. Department of Dance, Faculty of Fine and Applied Arts Chulalongkorn University.