



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

Volume 15, Number 1 (January - June 2024)

ปีที่ 15 ฉบับที่ 1 (มกราคม – มิถุนายน 2567)

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 Khanitthep 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
ภาควิชาอนุศิลป์
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 15 ฉบับที่ 1 นำเสนอบทความวิชาการและบทความวิจัย จำนวน 10 เรื่อง ที่เกี่ยวข้องกับศิลปะ ในบริบทและมุมมองที่หลากหลาย ดังนี้

บทความเรื่อง “สุนทรียศาสตร์แบบสสารนิยมกับการรับรู้เชิงพื้นที่: การศึกษาบทประพันธ์นิราศเมืองแกลง” โดย จันทิ เทียงสุรินทร์ และกมล เผ่าสวัสดิ์ ได้นำเรื่องนิราศเมืองแกลงมาวิเคราะห์ตามแนวคิดสสารนิยมที่สำคัญในโลกตะวันตก ซึ่งพบผลลัพธ์ที่น่าสนใจ

บทความเรื่อง “บทบาทของดนตรีกับการขยายพื้นที่ในการแสดงออกทางศิลปะ” โดย อภิรักษ์ เจียรพินิจนันท์ และชัยศ อิชฎีวรพันธุ์ ได้นำเสนอการศึกษาแนวคิดของศิลปินที่มีดนตรีเป็นแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ผลงานระหว่างปลายคริสต์ศตวรรษที่ 19 ถึงต้นคริสต์ศตวรรษที่ 20 โดยวิธีการวิเคราะห์ถึงที่มาของแนวคิดอันสำคัญที่ส่งผลต่อความเปลี่ยนแปลงทั้งทางรูปแบบและวิธีการสร้างสรรค์ของศิลปินในแต่ละยุคสมัยและบริบททางสังคม วัฒนธรรมเฉพาะในแต่ละช่วงเวลา

บทความเรื่อง “รังสรรค์พัสดราภรณ์สะท้อนตัวตนในการแสดงนาฏศิลป์ร่วมสมัย ชุด เสี้ยวสำนึกข้า” โดย บงกช ทิพย์สมุณธา ได้นำเสนอการออกแบบเครื่องแต่งกายสำหรับการแสดงนาฏศิลป์ร่วมสมัย ชุด เสี้ยวสำนึกข้า โดยสร้างเครื่องแต่งกายที่สะท้อนแนวคิดและบุคลิกลักษณะของตัวละคร 3 ตัว คือ สำนึกข้า พระราม และชีวหา ซึ่งมีแนวคิดในการออกแบบเครื่องแต่งกายและการรังสรรค์ผลงานออกมาได้อย่างน่าสนใจ

บทความเรื่อง “ลิเกในยุคดิจิทัล” โดย นิพัทธ์ จงดี และผกามาศ จิราจารุภัทร ได้นำเสนอการศึกษารูปแบบการแสดงลิเกในยุคดิจิทัล และวิเคราะห์ปัจจัยที่ทำให้เกิดลิเกในยุคดิจิทัล โดยการศึกษาสะท้อนให้เห็นประเด็นศิลปะการแสดงและการพัฒนาที่ไม่หยุดยั้งบนโลกแห่งการเปลี่ยนแปลง ซึ่งเป็นรากฐานความมั่นคงทางด้านศิลปะที่อองามเติบโตควบคู่ไปกับโลกในทุกยุคทุกสมัยอันจะนำพาให้เกิดความองกามทางสุนทรียะอย่างยั่งยืนสืบไป

บทความเรื่อง “การสร้างสรรคการแสดงเพื่อการประกวดวงดนตรีลูกทุ่งระดับมัธยมศึกษา” โดย สาธิต เพ็ชรงาม และณฐกรณ รัตนชัยวงศ์ ได้นำเสนอการศึกษาระบวนการและกลวิธีในการสร้างสรรคการแสดง เพื่อการประกวดวงดนตรีลูกทุ่งระดับมัธยมศึกษา ซึ่งมีกระบวนการในการสร้างสรรคการแสดงที่สามารถเป็นแนวทางให้กับผู้ที่สนใจต่อไปได้

บทความเรื่อง “การเรียบเรียงเสียงประสาน บทเพลง พระคุณพระเจ้า (Amazing Grace) สำหรับกีตาร์คลาสสิกและเสียงสังเคราะห์อิเล็กทรอนิกส์” โดย มุทิทา นาคเมือง ได้นำเสนอการค้นคว้าและเรียบเรียงองค์ความรู้จากแหล่งต่าง ๆ รวมถึงแนวทางการจัดวางของเสียงดนตรี การเรียบเรียงเสียงประสาน การเลือกใช้เครื่องดนตรี รูปแบบของบทเพลง การวิเคราะห์โครงสร้างทางดนตรีเพื่อเรียบเรียงบทเพลงสำหรับบันทึกเสียง กระบวนการบันทึกเสียงและอุปกรณ์ที่ใช้บันทึกเสียงกระบวนการรูปแบบการ เผยแพร่ผ่านสื่อซีดี และประวัติองค์กรเสียงสันติ

บทความเรื่อง “การออกแบบหนังสือภาพศิลปกรรมไทยสำหรับเยาวชน” โดย วรรณวิภา สุนด์ตา ได้นำเสนอ การศึกษาการออกแบบหนังสือภาพประกอบประเภทสารคดี และพัฒนาหนังสือต้นแบบซึ่งเสริมการเรียนรู้ด้านประวัติศาสตร์ และภูมิปัญญาไทย จากกระบวนการสร้างงานศิลปกรรมและสถาปัตยกรรมโบราณ โดยผลงานการออกแบบสร้างสรรค์ที่ เชื่อมโยงเนื้อหาและประสบการณ์การเรียนรู้

บทความเรื่อง “การพัฒนาเอกลักษณ์ลวดลายที่ปรากฏบนอาคารชิโนโปรตุกีสเป็นรูปแบบพื้นที่ลงบนผ้าบาติก เป็นผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกในจังหวัดภูเก็ต” โดย โสภณ ศุภวิริยากร ได้นำเสนอการพัฒนาเอกลักษณ์ลวดลายที่ปรากฏบน อาคารชิโนโปรตุกีสนำมาประยุกต์พื้นที่ (สีน้ำบาติกแบบระบาย) ลงบนผ้าบาติกเป็นผลิตภัณฑ์แปรรูป และมีความเป็น เอกลักษณ์ของลวดลายที่ปรากฏบนอาคารชิโนโปรตุกีสได้อย่างเหมาะสม จำนวน 4 ผลิตภัณฑ์

บทความเรื่อง “การสร้างสรรค์อัตลักษณ์ผลิตภัณฑ์แฟชั่นไลฟ์สไตล์อย่างยั่งยืน ด้วยแนวคิดการออกแบบข้าม วัฒนธรรม” โดย สุระเกียรติ รัตนอำนวยศิริ และพัชรา อุทิศวรรณกุล ได้นำเสนอการสร้างสรรค์ผลงานผลิตภัณฑ์แฟชั่น ไลฟ์สไตล์ เพื่อหาแนวทางการพัฒนาอัตลักษณ์ผลิตภัณฑ์แฟชั่นไลฟ์สไตล์อย่างยั่งยืน ด้วยแนวคิดการออกแบบข้ามวัฒนธรรม จากทุนทางวัฒนธรรมสิ่งทอพื้นถิ่นชาวไทลื้อบริเวณจังหวัดน่านสู่ความเป็นสากล

บทความเรื่อง “Doll: การสร้างสรรค์วิดีโอเพอร์ฟอร์แมนซ์จากวรรณกรรมไทยยุคหลังสมัยใหม่” โดย ธนัษพร กิตติก้อง และคณะ ได้นำเสนอสร้างสรรค์การแสดงจากวรรณกรรมเรื่อง “ตุ๊กตา” โดยวินทร์ เลียววาริณ ในรูปแบบวิดีโอ เพอร์ฟอร์แมนซ์ โดยอาศัยกรอบแนวคิดในการสร้างสรรค์ คือ คตินิยมหลังสมัยใหม่ (Postmodern) กระแสสำนึก (Stream of consciousness) และเพอร์ฟอร์แมนซ์ (Performance)

กองบรรณาธิการหวังเป็นอย่างยิ่งว่าผู้อ่านจะได้รับองค์ความรู้ แนวทาง หรือแรงบันดาลใจจากเนื้อหาในบทความ วิชาการทั้ง 10 บทความในวารสารฉบับนี้ เพื่อจะสามารถนำไปต่อยอดทางด้านวิชาการหรือผลงานสร้างสรรค์ในอนาคตได้ และทางกองบรรณาธิการจะพัฒนาทั้งรูปแบบและคุณภาพของบทความต่อไป

สารบัญ

-11-

สุนทรียศาสตร์แบบสสารนิยมกับการรับรู้เชิงพื้นที่: การศึกษาบทประพันธ์นิราศเมืองแกลง

Materialism Aesthetics and Space Perception: A Study of Journey to Muang Klaeng Poem

จันฉั เทียงสุรินทร์ และกมล เผ่าสวัสดิ์: Janat Theingsurin and Kamol Phaosavasdi

-38-

บทบาทของดนตรีกับการขยายพื้นที่ในการแสดงออกทางศิลปะ

Roles of Music in the Expanding Art Expression

อภิรักษ์ เจียรพินิจนันท์ และชัยยศ อิษฏ์วรพันธุ์: Apirak Jianpinidnun and Chaiyosh Isavorapant

-57-

รังสรรค์พัสดราภรณ์สะท้อนตัวตนในการแสดงนาฏศิลป์ร่วมสมัย ชุด เลี้ยวสำนักขา

Costumes Design Reflecting Characters for Contemporary Dance of SAIEO SAMMANAKKA

บงกช ทิพย์สุมนหา: Bongkoch Thipsumonta

-78-

ลิเกในยุคดิจิทัล

Likay in the Digital Age

นิพัทธ์ จงดี และพกามาศ จิรจารุภัทร: Nipat Jongdee and Phakamas Jirajarupat

-101-

การสร้างสรรคการแสดงเพื่อการประกวดวงดนตรีลูกทุ่งระดับมัธยมศึกษา

Show Creation for Middle-school Lukthung Band Competition

สาธิต เพ็ชรงาม และณฐกรณ รัตนชัยวงศ์: Satit Petngam and Nataporn Rattanachaiwong

-123-

การเรียบเรียงเสียงประสาน บทเพลง พระคุณพระเจ้า (Amazing Grace)

สำหรับกีตาร์คลาสสิกและเสียงสังเคราะห์อิเล็กทรอนิกส์

Musical Arranigingment of Amazing Grace for Classical Guitar and Electronic Music

มูทิตา นาคเมือง: Mutita Narkmuang

Table of Content

-151-

การออกแบบหนังสือภาพศิลปกรรมไทยสำหรับเยาวชน

Picture Book in Thai Art Design for Youth

วรรณวิภา สุเนตต์ตา: Vanvipha Suneta

-176-

**การพัฒนาเอกลักษณ์ลวดลายที่ปรากฏบนอาคารชิโนโปรตุกีสเป็นรูปแบบพิมพ์ลงบนผ้าบาติก
เป็นผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกในจังหวัดภูเก็ต**

*Developing a Unique Pattern, the Pattern Displayed on the
Sino-Portuguese Building is a Batik-Painted Pattern as a Souvenir Product in Phuket*

โสภณ ศุภวิริยากร: Sapon Supaviriyakorn

-207-

**การสร้างสรรค์อัตลักษณ์ผลิตภัณฑ์แฟชั่นไลฟ์สไตล์อย่างยั่งยืน
ด้วยแนวคิดการออกแบบข้ามวัฒนธรรม**

*Creating a Sustainable Fashion Lifestyle Product Identity
with a Cross - Cultural Design Concept*

สุระเกียรติ รัตนอำนวยศิริ และพัชชา อุทิสวรรณกุล:

Surakiet Rattanaamnuaysiri and Patcha Utiswannakul

-238-

Doll: การสร้างสรรค์วิดีโอเพอร์ฟอร์แมนซ์จากวรรณกรรมไทยยุคหลังสมัยใหม่

Doll: The Creation of Video Performance from Thai Postmodern Literature

ธนัชพร กิตติก้อง จิดาภา พัดเพ็งและ นันทน์ภัส เวชศาสตร์:

Tanatchaporn Kittikong, Jidapa Padpeng, and Nannapat Wetchasat

สุนทรียศาสตร์แบบสสารนิยมกับการรับรู้เชิงพื้นที่: การศึกษาบทประพันธ์ นิราศเมืองแกลง¹

received 14 SEP 2021 revised 16 MAR 2022 accepted 28 MAR 2022

จันทร เทียงสุรินทร์

อาจารย์

ภาควิชาคณิตศิลป์

คณะศิลปกรรมศาสตร์

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

กมล เผ่าสวัสดิ์

ศาสตราจารย์

คณะศิลปกรรมศาสตร์

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

บทคัดย่อ

ปรัชญาสุนทรียศาสตร์แบบสสารนิยม (materialism) นั้นถือเป็นแนวคิดสำคัญสาขาหนึ่งที่ศิลปินไทยและต่างประเทศนิยมใช้อ้างอิงเมื่อต้องวิเคราะห์ผลงานสร้างสรรค์เชิงพื้นที่ ไม่ว่าจะเป็นงานสถาปัตยกรรม ทัศนศิลป์ งานวรรณศิลป์ และการออกแบบ อย่างไรก็ตามจากการสืบค้นข้อมูลพบว่างานวิชาการของไทยที่วิเคราะห์พื้นที่ผ่านเลนส์สุนทรียศาสตร์แบบสสารนิยมยังมีปริมาณน้อย บทความชิ้นนี้คือความพยายามที่จะทดลองอ่านวรรณกรรมไทยผ่านสายตาของสสารนิยมเพื่อค้นหาคำตอบใหม่ในการสร้างสรรค์พื้นที่ ผลงานที่นำมาเป็นตัวอย่าง (sample) ในบทความนี้คือนิราศเมืองแกลงซึ่งประพันธ์โดยสุนทรภู่ แบ่งย่อยได้เป็น 8 ส่วน ตามลำดับเวลาที่ใช้ในการเดินทาง ก่อนการวิเคราะห์ผู้เขียนได้ทำการทบทวนวรรณกรรมที่เกี่ยวข้องกับงานสร้างสรรค์พื้นที่ตามแนวคิดสสารนิยมที่สำคัญในโลกตะวันตก ได้แก่ สสารนิยมของคาร์ล มาร์กซ วัตถุเล็ก (objet Petit A) ของฌาคส์ ลาก็อง การประกอบสร้าง (assemblage) ของฌีส์ เดอเลซ สสารนิยมใหม่และหลังมนุษย์นิยม ปรัชญาธรรมชาตินิยมของเอเชียตะวันออก ปรัชญาจรวาก (Carvaka) หรือเรียกได้อีกอย่างว่าโลกายติ (Lokayata) ของอินเดียโบราณ รวมถึงปรัชญาชานจ้าย (Shanzhai) โดยบยอง-ซูล ฮัน องค์ความรู้ที่ได้จากการทบทวนวรรณกรรมเหล่านี้มีส่วนช่วยในการสร้างธีม (theme) ในขั้นตอนการวิเคราะห์โครงสร้าง (framework analysis) ผลลัพธ์จากการวิเคราะห์พบว่าพื้นที่แบบสสารนิยมในนิราศเมืองแกลงมีเค้าโครงที่สอดคล้องกับสสารนิยมที่แพร่หลายในโลกศิลปะร่วมสมัยอยู่หลายส่วน อย่างไรก็ตามมากกว่าครึ่งหนึ่งของการรับรู้พื้นที่ในวรรณกรรมชิ้นนี้มีพื้นฐานจากธรรมชาตินิยม องค์ความรู้ที่ได้จากการทดลองนำไปสู่บทสรุปที่ว่าด้วยโอกาสที่จะประยุกต์เอางานสร้างสรรค์พื้นที่เชิงสสารนิยมในวรรณกรรมไทยไปใช้กับงานศิลปะประเภทอื่นต่อไป

คำสำคัญ: สสารนิยม, สุนทรภู่, พื้นที่, นิราศเมืองแกลง, สุนทรียศาสตร์

¹บทความชิ้นนี้ได้รับการสนับสนุนจากหน่วยวิจัยพัฒนาผลิตภัณฑ์หัตถศิลป์ คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

Materialism Aesthetics and Space Perception: A Study of Journey to Muang Klaeng Poem¹

Janat Theingsurin

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

Kamol Phaosavasdi

Professor,
Faculty of Fine and Applied Arts,
Chulalongkorn University

Abstract

Materialism is one of a school of thought that both Thai and international artists refer to when they need to analyze the spaces in their creative works, such as architecture, visual art, Literature, and design. However, research shows that Thailand's academic research related to analysis of space through the lens of materialism aesthetics is scarce. This article is an attempt to experiment in reading Thai literature through the lens of materialism to discover new knowledge in space creation. Journey to Muang Klaeng poem, written by Sunthorn Phu, is a sample used in this article. The poem consists of 8 parts divided by chronological order of the journey. Prior to analysis, there's a literature review including of Karl Marx's materialism, Jacque Lacan's objet petit a, Gilles Deleuze's assemblage, new materialism and posthumanism, East Asian's philosophy of nature, Indian's Carvaka (or so-called Lokayata), and Byung-Chul Han's Shanzhai. Knowledge from literature review was used to generate theme during Framework Analysis method. Results show that materialism spaces in Journey to Muang Klaeng poem share many common characters with materialism in contemporary art world. However, most of the space perceptions by Sunthorn Phu during the journey are based on philosophy of nature. Knowledge from experiment entails conclusion that material aesthetic of spaces found in Thai literature may open possibilities to apply to other art practices.

Keywords: Materialism, Sunthorn Phu, Space, Journey to Muang Klaeng, Aesthetics

¹This article is supported by Craft Product Development Research Unit, Chulalongkorn University.

บทนำ

บทความชิ้นนี้ได้แรงบันดาลใจจากการเรียนในหลักสูตรศิลปกรรมศาสตร์ดุสิตบัณฑิตที่คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ภายใต้วิชาปรัชญาสุนทรียศาสตร์ที่มี ศาสตราจารย์กมล เผ่าสวัสดิ์ เป็นอาจารย์ประจำวิชา และเป็นผู้จุดประกายเรื่องการค้นหาปรัชญาสุนทรียศาสตร์ผ่านวรรณศิลป์ไทย ซึ่งยังมีผู้สนใจอยู่ค่อนข้างน้อย ประกอบกับตัวผู้เขียนเองที่มีความสนใจเรื่องพื้นที่เป็นทุนเดิมจึงเป็นที่มาของบทความชิ้นนี้ อนึ่งบทความชิ้นนี้มีจุดมุ่งหมายอยู่ที่การค้นหาการรับรู้พื้นที่ (perception of space) ผ่านปรัชญาสุนทรียศาสตร์แบบสสารนิยมที่แฝงอยู่ในนิราศเมืองแกลงของสุนทรภู่ บทความนี้ได้กล่าวถึงวรรณทอง หรือ โวหาร หรือคุณค่าในเชิงอักษรศาสตร์แต่อย่างใด

การรับรู้พื้นที่ (Space perception)

นิยามของพื้นที่ในบทความนี้เป็นพื้นที่แบบปรัชญาสุนทรียศาสตร์ โดยจะอาศัยแนวคิดการรับรู้พื้นที่ผ่านทฤษฎีปรากฏการณ์วิทยาของ มัวริส เมอโลต์-ปอนตี (Maurice Merleau-Ponty) (Eidos84, 2011) ได้เผยแพร่ฉบับบันทึกเสียงสัมภาษณ์เมอโลต์-ปอนตีที่เขาได้อธิบายแนวคิดของเขาเอง มีใจความว่า การคิดถึงพื้นที่หรือรูปทรง (form) ด้วยวิธีคิดแบบ กว้าง x ยาว x สูง หรือการใช้เส้นแสดงทัศนียภาพ (perspective) ตามแบบอย่างที่เคยชินยุคก่อนใช้นั้นมีที่มาจากแนวคิดทางวิทยาศาสตร์ที่ต้องการเข้าใจกายภาพของวัตถุต่าง ๆ ในโลก นอกจากนั้นมิติและพื้นที่เชิงกายภาพยังถูกกำหนดให้แสดงออกด้วยเส้นรอบนอก (outline) ส่วนสีเป็นแค่การแต่งแต้มพื้นผิวเท่านั้น เมอโลต์-ปอนตีชี้ให้เห็นว่าพื้นที่เชิงกายภาพเช่นนี้มีปัญหาตรงที่มีข้อจำกัดในการแสดงออกอยู่หลายอย่าง เช่น ไม่สามารถแสดงน้ำหนักของวัตถุในพื้นที่ นอกจากนั้นยังไม่อาจแสดงการกลายสภาพจากของแข็งเป็นของเหลวเมื่อวัตถุได้รับอุณหภูมิที่เปลี่ยนไป ศิลปินเองเมื่อต้องเขียนภาพต้นไม้ในธรรมชาติ การชำเลืองมองต้นไม้แต่ละครั้งก็ไม่เคยเห็นต้นไม้เหมือนเดิม ทั้งนี้เพราะมุมมองของการมองแต่ละครั้งที่ไม่เคยซ้ำที่เดิมหรือวัตถุที่อยู่ประกอบเป็นวิवरอบข้างก็ย่อมเปลี่ยนแปลงไปตลอดเวลา เมอโลต์-ปอนตี ยกย่อง ปอล เซซานน์ ที่บุกเบิกเรื่องการใช้สีแสดงมิติของแอปเปิลที่เขาวาดแทนการใช้เส้น รวมถึงการใช้สีที่ศิลปินชำเลืองเห็นจากหลายมุมมอง (perspective) ในขณะวาดมาประกอบกันจนเป็นได้รูปทรง (form) ของแอปเปิล นักออกแบบ แดก สวานเนส (Dag Svanæs) (Interaction Design Foundation, n.d.) ได้ขยายความนิยามพื้นที่ของเมอโลต์-ปอนตีให้ลึกซึ้งมากขึ้นไปอีก โดยยกตัวอย่างเด็กเล็กที่มักหยิบของใส่ปาก เด็กสามารถเข้าใจรูปทรงของรถเด็กเล่นรวมถึงพื้นที่ (สเปซ) ของวัตถุเหล่านั้นได้ผ่านสัมผัสในปากโดยไม่ต้องพึ่งการมองเห็นเลย จากที่กล่าวมาข้างต้นจะเห็นได้ว่าพื้นที่ที่จะกล่าวถึงในบทความนี้จะมีลักษณะเป็น “พื้นที่” ในเชิง “การรับรู้” ตามแบบปรัชญา มิใช่พื้นที่ในเชิง “กายภาพ” ตามแบบวิทยาศาสตร์

สุนทรียศาสตร์สสารนิยม (Materialism aesthetics)

คำว่า materialism ในภาษาอังกฤษสามารถแปลได้สองอย่างคือ วัตถุนิยมและสสารนิยม แต่เนื่องจาก คำว่า วัตถุนิยมมักจะชวนให้คนจินตนาการไปถึงสินค้าฟุ่มเฟือย เช่น กระเป๋าแบรนด์เนม รถหรู ลายยศเงินทอง ฯลฯ

บทความนี้จึงเลือกใช้คำว่า “สสารนิยม” เพราะเป็นคำที่มีความหมายเชิงวิชาการและไม่ทำให้คนอ่านเกิดอคติเหมือนคำว่าวัตถุนิยมที่คนในสังคมชินกับความหมายเชิงลบไปแล้วโดยไม่รู้ตัว (Kwankla, 2019)

เพื่อให้การวิเคราะห์วรรณกรรมไทยด้วยสุนทรียศาสตร์สสารนิยมเป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพ ผู้เขียนได้ทำการทบทวนวรรณกรรมสุนทรียศาสตร์สสารนิยมในโลก โดยเฉพาะเนื้อหาในส่วนที่มีอิทธิพลกับการสร้างสรรค์งานศิลปะ โดยพยายามค้นคว้าทั้งปรัชญาสุนทรียศาสตร์สสารนิยมแบบตะวันตกและตะวันออก เพื่อให้ครอบคลุมสสารนิยมในหลากหลายมิติให้มากที่สุด

ปรัชญาสุนทรียศาสตร์สสารนิยมในโลกตะวันตก

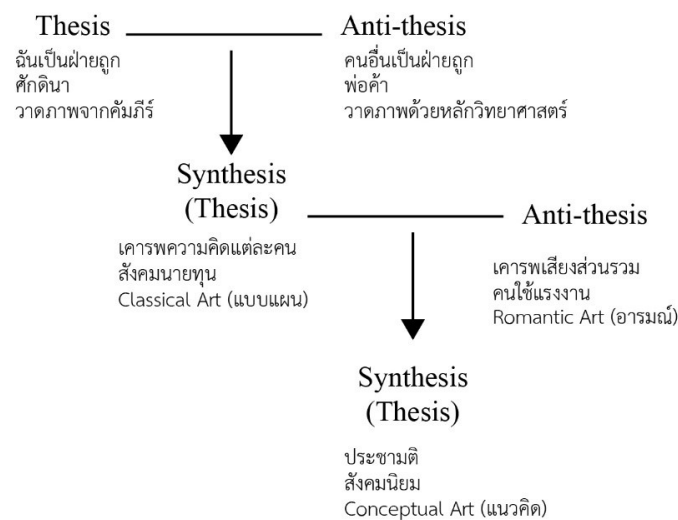
สสารนิยม (materialism) เริ่มมีในโลกมาตั้งแต่ยุคกรีกโบราณ ชาวตะวันตกยกย่องให้สสารนิยมเป็นหนึ่งในปรัชญาตะวันตกสายหลักควบคู่ไปกับจิตนิยม (idealism) และสำนึกนิยม (realism) แม้แนวคิดทั้งสามจะมุ่งค้นหาความจริงแท้ (virtue) เช่นเดียวกัน แต่ก็มีวิธีคิดที่แตกต่างกัน การจะทำความเข้าใจสสารนิยมให้ถ่องแท้จำเป็นต้องเข้าใจความแตกต่างของทั้งสามแนวคิดนี้ก่อน

มีหลักฐานระบุว่านักปรัชญากรีกชื่อว่า เธลีส (Thales) เป็นผู้ริเริ่มแนวคิดสสารนิยมก่อนใคร แต่ผู้พัฒนาแนวคิดของเธลีสจนสมบูรณ์เป็นปรัชญาสำนักสสารนิยมที่ส่งผลถึงปัจจุบันคือดีโมคริตุส (Democritus) ซึ่งมีชีวิตอยู่หลังเธลีสร่วม 400 ปี (Jamieson, 2020; Tripp Circa, 2021) โดยดีโมคริตุสเสนอว่าโลกใบนี้มีเพียงโลกเดียวคือโลกของสสาร (matter) ซึ่งเกิดจากอะตอม (atom) เล็ก ๆ มาประกอบเข้าด้วยกันจนกลายเป็นมนุษย์ พืช สัตว์ หิน อากาศ ฯลฯ ในขณะที่นักปรัชญาสำนักจิตนิยมมองว่าโลกนี้มีสองใบ คือ โลกแห่งผัสสะ (material world) ซึ่งจับต้องได้ กับโลกของแบบ (world of form) ซึ่งเป็นโลกที่อยู่ในห้วงคิดหรือจิต (ideal) ของมนุษย์เท่านั้น (Guyer, 2021; Pecorino, 2006) ตัวอย่างเช่น การรวาดวงกลมในกระดาษซึ่งอาจจะบิดเบี้ยวไปบ้าง แต่มนุษย์ย่อมสามารถจินตนาการได้อยู่ดีว่ารูปวงกลมสมบูรณ์ (ideal form) ควรเป็นเช่นไร วงกลมที่วาดขึ้นจริง (และบิดเบี้ยว) นั้นอยู่ในโลกของผัสสะ ส่วนวงกลมสมบูรณ์อยู่ในโลกของแบบ ส่วนแนวคิดสำนักสุดท้ายคือ สำนึกนิยมนั้นอยู่ตรงกลางระหว่างสสารนิยมกับจิตนิยม โดยสำนึกนิยมกล่าวว่ามนุษย์รับรู้ทั้งสสาร (material / matter) และจิตหรืออุดมคติ (ideal) ไปพร้อม ๆ กันได้ (Ainsworth, 2020) โดยให้เหตุผลว่าสสารถือเป็นสิ่งที่ปรากฏอยู่ในธรรมชาติ แต่กระบวนการที่มนุษย์จะเข้าใจสสารได้ ก็ต้องอาศัยอุดมคติมาเป็นตัวช่วยในการทำความเข้าใจอยู่ดี (Miller, 2019)

อนึ่ง มีสสารนิยมในโลกตะวันตกอีกแนวคิดที่ไม่ได้รวมอยู่ในบทความนี้ นั่นคือวิญญาณนิยม หรือ animism ซึ่งแม้นักวิชาการบางคนจะมองว่าวิญญาณนิยมน่าจะเป็นสสารนิยมได้ (Sonic Acts, 2021; Marenko & Van Allen, 2016) แต่เนื่องจากยังไม่พบงานวิชาการที่เขียนถึงเรื่องนี้อย่างชัดเจนจึงไม่นำวิญญาณนิยมมารวมไว้ในบทความนี้ ดังนั้นเมื่อตัดวิญญาณนิยมออกไปแล้ว สสารนิยมในโลกตะวันตกที่ได้ทำการศึกษาในบทความชิ้นนี้จึงมีรายละเอียดดังนี้

1. สสารนิยมแบบมาร์กซ์หรือ สสารนิยมเชิงประวัติศาสตร์ (Historical materialism)

คาร์ล มาร์กซ์ ได้พัฒนาสสารนิยมในแบบของตนโดยต่อยอดจากวิชาวิธี (dialectic) ของเฮเกิล (Maybee, 2020) ซึ่งเป็นการสร้างข้อสมมติสองข้อที่ตรงข้ามกันขึ้นมา แล้วลองให้สองข้อปะทะกันจนเกิดข้อสรุปที่อยู่ตรงกลาง เช่น ขาวคือข้อตรงข้ามกับดำ เมื่อขาวกับดำมาปะทะกัน ก็จะเกิดทางออกเป็น เทา อย่างไรก็ตามมาร์กซ์ได้เปลี่ยนจากข้อตรงข้ามแบบสิ่งสมมติ (ซึ่งเป็นจิตนิยม) ของเฮเกิล ให้กลายเป็นข้ออันเกิดจากสิ่ง (matter) ที่พบเห็นได้จริงในประวัติศาสตร์เชิงสังคม แนวคิดของมาร์กซ์จึงถูกเรียกว่าสสารนิยมเชิงประวัติศาสตร์ ซึ่งต่อมาช่วยเปิดทางให้สสารนิยมอีกรูปแบบหนึ่งคือสสารนิยมเชิงวัฒนธรรม



ภาพที่ 1 แผนภาพแสดงวิชาวิธีพร้อมตัวอย่างแบบจิตนิยม (เฮเกิล), สสารนิยม (มาร์กซ์) และการสร้างสรรค์งานศิลปะ

Note: From © Janat Thiengsurin 13/08/2021

ผลงานที่แสดงออกถึงสสารนิยมเชิงวัฒนธรรมได้ดีชิ้นหนึ่งคือวรรณกรรมเรื่องแตะไม่ได้ (untouchable) ของ มุลก์ ราช อานันท์ (Mulk Raj Anand) ซึ่งได้นำบริบทวัฒนธรรมการแบ่งชนชั้นวรรณะ (caste) ในอินเดียมาเป็น thesis ในการเล่าเรื่องอย่างแหลมคม นักวิชาการชื่อ ลาล (Lal, 2019) ได้วิเคราะห์กลวิธีการเล่าเรื่องของมุลก์ไว้ว่าเขาได้ทำให้ตัวเอกต้องปะทะกับพื้นที่ปิดกั้น (barrier) เช่น ตลาด บ่อน้ำสาธารณะและโบสถ์ ที่กฎระเบียบของคนแต่ละวรรณะไม่เท่ากัน ความปิดกั้นที่ซ้อนกันหลายชั้น (threshold) และการแก้ไขปัญหาละเลาะของตัวเอกของเรื่องนำไปสู่การคลี่คลายเรื่องในตอนจบ ด้วยลักษณะพิเศษที่ผลงานของมุลก์ มักเล่นกับวัฒนธรรมอยู่เสมอ นี่ทำให้นักวิชาการบางคนจัดให้งานของมุลก์อยู่ในกลุ่มสสารนิยมเชิงวัฒนธรรม (cultural materialism) (Verma, 2008)

2. วัตถุเอเล็ก (Object Petit A)

ฌากส์ ลาก็อง (Jacques Lacan) นักจิตวิเคราะห์ชาวฝรั่งเศสมีชีวิตอยู่ในช่วงต้นศตวรรษที่ 20 เขาเป็นผู้ที่ศึกษา
งานของซิกมันด์ ฟรอยด์อย่างลึกซึ้ง จนค้นพบว่าความรู้สึกนึกคิดของมนุษย์เรานั้นไม่ได้เกิดจากแค่แรงผลักดัน
ทางเพศอย่างเดียวอย่างที่ฟรอยด์เข้าใจ แต่ยังมีพลังอีกชนิดหนึ่งที่บ่งการอยู่เบื้องหลังนั่นคือ แรงปรารถนา หรือ
desire (Kirschner, 2005) ซึ่งไม่ได้เกิดขึ้นมาลอย ๆ ในจินตนาการของมนุษย์ แต่เกิดจากกลไกการทำงานเชิง
ประสาทวิทยาอย่างเป็นระบบ เขาได้เสนอแนวคิดวัตถุเอเล็ก หรือมีชื่อในภาษาฝรั่งเศสว่า ออปเจ เปตี อา
(Objet Petit A) โดย A เป็นตัวย่อจากคำว่า Autre ในภาษาฝรั่งเศส ซึ่งแปลเป็นภาษาอังกฤษได้ว่า other หรือ
ความเป็นอื่น ลาก็องกล่าวไว้ว่าทุกครั้งที่มีมนุษย์รับรู้ถึงวัตถุชนิดหนึ่ง กลไกทางจิตของมนุษย์จะสร้างการรับรู้วัตถุ
“อื่น” อีกชนิดเคียงคู่กันด้วยเสมอ เช่น เมื่อเรามีรับรู้ถึงตัวตนของ “ภรรยา” ในหัวของสามีก็จะเกิดความคิดแบบ
แฟนตาซีเรื่อง “ซู” ขึ้นมาในใจโดยอัตโนมัติ (Grubernitsch, 2021) ทั้ง ๆ ที่ในชีวิตจริงสามีอาจจะไม่ได้มีซูเลย
ก็ได้ นักวิชาการด้านเกมส์บางท่านเรียก Objet Petit A ของลาก็องว่าความแฟนตาซีในแบบของนักสสารนิยม
(Voorhees, 2016)

สลาวอย ชิเชก (Slavoj Žižek) นักปรัชญาร่วมสมัยชื่อดังในศตวรรษที่ 21 ได้ยกตัวอย่างว่า วัตถุเอเล็ก ของลาก็อง
ก็เหมือนกับเกมส์โปเกมอน โก (Pokemon Go) (Grubernitsch, 2021) เมื่อผู้เล่นเปิดกล้องหลังของมือถือแล้ว
ส่องไปบนพื้นที่บางแห่ง จะปรากฏตัวละครจากเรื่องโปเกมอนซ้อนอยู่บนวิวจริงเบื้องหลัง ผ่านเทคโนโลยีความจริง
เสริม (augmented reality) ซึ่งต่อไปนี้จะเรียกว่า AR ตัวละครนั้นเป็นสิ่งที่คนปรารถนาแต่ไม่มีวันเข้าถึงได้จริง
อาจมีผู้โต้แย้งว่าตัวละคร AR นั้นน่าจะเป็นจิตนิยมมากกว่าสสารนิยม เพราะตัวละคร AR จับต้องไม่ได้จึงไม่น่า
ถือเป็นสสาร ในประเด็นนี้ผู้เขียนเห็นว่าตัวละครนั้นเกิดจากทฤษฎีเชิงวัตถุ (object-oriented ontology)
กล่าวคือตัวละครเกิดจากชุดคำสั่ง (coding) หลาย ๆ ชุดมาจัดวาง (orientation) เข้าด้วยกัน (คำสั่งแต่ละชุด
เปรียบเหมือนวัตถุ หรือ object แต่ละชิ้น) เช่น ชุดคำสั่งรูปทรง ชุดคำสั่งสี ชุดคำสั่งอาวุธ ดังนั้นตัวละคร
โปเกมอน AR จึงควรมีสถานะเป็นสสารนิยมไม่ใช่จิตนิยม เพราะเป็นผลพวงจาก “วัตถุ” (object) หรือ “สสาร”
(matter) ไม่ใช่ “อุดมคติ” (ideal)

โรลลินส์ (Rollins, 2021) นักเขียนชาวไอร์แลนด์ได้ให้ทรรศนะที่น่าสนใจว่า Objet Petit A จะเกิดขึ้นเมื่อมนุษย์
ประสบปัญหาในการเผชิญกับการรับรู้บางสิ่งที่ซับซ้อนเกินกว่ามนุษย์จะลดทอนมันลงมาให้จับต้องเป็น “สิ่ง”
หรือ “วัตถุ” ที่สามารถเข้าใจในชีวิตจริงได้ (non-reducible to material reality) โดยโรลลินส์ได้ยกตัวอย่าง
ที่เข้าใจได้ง่ายคือ การพยายามอธิบายการนับขั้นของคนยุโรปที่เริ่มจากชั้นพื้นดินเป็นชั้นที่ศูนย์ เมื่อกลดลิตขึ้น
ชั้นถัดไปจึงเป็นชั้นที่หนึ่ง การทำความเข้าใจวิธีคิดเรื่องขั้นที่ศูนย์ ต้องอาศัยวัตถุเอเล็ก (Objet Petit A) มาช่วย
อย่างไรก็ตามโรลลินส์ยังกล่าวด้วยว่าในเรื่องที่ซับซ้อนกว่านี้เช่นการทำความเข้าใจกลไกของธรรมชาติ มนุษย์จะ
ยอมรับว่ากลไกเหล่านั้นมีอยู่จริง แต่ก็ประสบความยากลำบากในการหาคำอธิบาย “สิ่ง” นั้น มนุษย์บางคนก็
เรียกสิ่งนี้แบบเหมารวมว่าเป็นจิตวิญญาณ (Spiritual) แต่บางคนก็นำเอาบุคลาธิษฐาน (anthropomorphize)

มาช่วยในการทำความเข้าใจ (ผู้เขียนขอยกตัวอย่างในที่นี้ เช่น นางไม้คือตัวแทนของป่า หรือ ประธานกรรมการบริหาร (CEO) คือตัวแทนของแบรนด์สินค้า เป็นต้น) อย่างไรก็ตามบุคลาธิษฐานของ *Objet Petit A* นั้น เกิดจากวัตถุ (matter) จริง (เช่น ป่าจริง แบรินด์จริง) ซึ่งต่างจากบุคลาธิษฐานในแบบตำนานเทพ นางฟ้า หรือตัวละครในนิทาน ที่เกิดจากจินตนาการของมนุษย์อย่างเดียว ไม่ได้มีวัตถุจริงมารองรับแต่อย่างใด

โพลิทาคิส (Politakis, 2022) ได้ขยายความบุคลาธิษฐาน (anthropomorphize) ในเชิงการออกแบบพื้นที่เชิงสถาปัตยกรรมไว้อย่างน่าสนใจว่าสถาปัตยกรรมเปรียบเสมือนหุ่นยนต์ตัวหนึ่ง ในปัจจุบันมนุษย์สามารถมองว่าหุ่นยนต์มีชีวิตจิตใจเหมือนมนุษย์จริงได้ทั้งที่หุ่นยนต์เป็นเพียงการประกอบสร้างของโลก ดังนั้นมนุษย์ก็ย่อมสามารถรับรู้ว่ามีสถาปัตยกรรมมีชีวิตจิตใจเหมือนมนุษย์ได้เช่นกัน ยิ่งในปัจจุบันมีระบบอัตโนมัติหลายอย่างในอาคาร ก็ยิ่งทำให้การยอมรับว่าสถาปัตยกรรมมีชีวิตจิตใจของตนเองได้ง่ายยิ่งขึ้น

3. การประกอบสร้าง (Assemblage)

แนวคิดการประกอบสร้าง (ภาษาอังกฤษใช้คำว่า assemblage ในขณะที่ต้นฉบับภาษาฝรั่งเศสของเดอเลิซใช้คำว่า agencement หรืออาจมอง) ปรากฏขึ้นครั้งแรกในหนังสือชื่อว่า *A thousand Plateaus* ในปี 1980 ซึ่งเขียนร่วมกันโดยนักปรัชญา ฌีลส์ เดอเลิซ (Gilles Deleuze) และนักจิตวิเคราะห์ เฟลิกซ์ กาทารี (Felix Guattari) หลังจากนั้นแม้ทั้งสองจะไม่ได้ทำงานร่วมกันแล้ว แต่เดอเลิซได้พัฒนาแนวคิดนี้ต่ออีกในหนังสือเล่มต่อ ๆ มาของเขา กระบวนการหาความจริงของเดอเลิซได้รับอิทธิพลจากเดวิด ฮูม (นักปรัชญาในศตวรรษที่ 18) เป็นอย่างมากโดยเฉพาะ *Relations of Ideas*² และ *Matter of Fact*³ (Deleuze, 1994) แนวคิดการประกอบสร้างแสดงถึงสภาวะที่ความจริง (virtue) หนึ่งสามารถเป็นตัวกลางหรือตัวเหนี่ยวนำ (agent) ให้เกิดสิ่งอื่น ๆ ตามมาได้อย่างไม่รู้จบ แนวคิดนี้ได้รับการนำไปต่อยอดอย่างชัดเจนในยุคดิจิทัล โดยเฉพาะในงานประเภท เจเนอเรทีฟอาร์ต (generative art) ที่เครื่องจักร (เช่น คอมพิวเตอร์ หรือ AI) สามารถสร้างสรรค์งานศิลปะสามารถใช้ชุดคำสั่งเพียงชุดเดียวแต่กลับสามารถสร้างชิ้นงานที่ไม่ซ้ำกันเลยได้ไม่รู้จบ ผ่านการจัดเรียงชุดคำสั่งเหล่านั้นสลับไปสลับมาด้วย “ความน่าจะเป็น” เชิงคณิตศาสตร์ เพื่อให้เข้าใจการประกอบสร้างของเดอเลิซยิ่งขึ้น ผู้เขียนขอยกตัวอย่างการประกอบสร้างเพียงสองชิ้น ดังนี้

ตัวอย่างแรกได้มาจากหนังสือ *Cinema 2* ที่เขียนโดยเดอเลิซเอง เขาได้ยกตัวอย่างเรื่องการประกอบสร้าง (assemblage) ผ่านภาพยนตร์เรื่อง ปลายฤดูใบไม้ผลิ หรือ *Late Spring* (Banshun: 1949) ซึ่งกำกับโดยผู้กำกับชาวญี่ปุ่น ยาสูจิโร โอสุ (Ozu Yasujiro) ที่มีฉากแจกันอันโด่งดัง อันเป็นฉากที่นางเอกนอนในห้องนอนคู่กับพ่อเป็นคืนสุดท้ายก่อนพิธีแต่งงานในวันรุ่งขึ้น โอสุได้ตั้งกล้องถ่ายแจกันหน้าผนังแบบนิ่ง ๆ ค้างไว้หลายสิบวินาที มีเงาของใบไม้ทาบลงบนผนังและไหลไปมาเล็กน้อย (Nerdwriter1, 2021; Deleuze, 1997) โดยธรรมชาติของคนแล้ว เมื่อคนเห็นภาพใบไม้ไหลก็จะรู้เวลาที่เวลาผ่านไป แต่การที่โอสุแช่กล้องจนคนดูเห็นใบไม้ไหลไปมาหลายต่อหลายรอบ คนดูจึงเริ่มสับสนว่าตกลงเวลาเดินหน้าไปหรือไม่ หรือทั้งหมดคือการวนซ้ำไปมาของอดีตและปัจจุบัน

² ตัวอย่าง *Relations of Ideas* เช่น $1+1=2$ เลขสองที่เกิดขึ้นเป็นผลพวงมาจากการรวมกันของ Idea สองตัวคือ เลขหนึ่ง กับ เลขหนึ่ง

³ ตัวอย่าง *Matter of Fact* เช่น หากเราอยู่ในห้องแล้วได้ยินเสียงฝนตก ท้าร้อง มองไปบนท้องฟ้านอกหน้าต่างก็ดูมืดครึ้ม มนุษย์ก็สามารถปะติดปะต่อเรื่องได้เองว่าฝนต้องกำลังตกอยู่บนบ้านอย่างแน่นอน โดยที่ยังไม่จำเป็นต้องชะเงว่หัวออกไปนอกหน้าต่างเสียด้วยซ้ำ

ในสถานการณ์นี้ทั้งเวลาและพื้นที่ล้วนพับซ้อน (fold) เข้าหากัน ธรรมชาติของภาพยนตร์ที่เป็นการเคลื่อนที่ของเฟรมต่อกันไปเรื่อย ๆ ทำให้มนุษย์ที่ชมภาพยนตร์ยังคงอยู่ในห้วงของ fold ที่ลึกขึ้นไปเรื่อย ๆ การล้อเล่นกับธรรมชาติของคนที่ชอบความปะติดปะต่อ (assemblage) เรื่องราวในใจคือเทคนิคที่โดดเด่นของโอสุ

ตัวอย่างที่สองได้มาจากบทความของ มาร์โค จ็อบส์ (Jobst, 2016) คือ ผู้นำการประกอบสร้างของเดอเลิซมาใช้ในการวิเคราะห์งานสร้างสรรค์ เขาได้นำบทประพันธ์เรื่อง The Waves ของเวอร์จิเนีย วูล์ฟ (Virginia Woolf) มาศึกษาถึงกลวิธีการสร้างพื้นที่ในวรรณกรรม มีตัวอย่างเนื้อความตอนหนึ่งคือ

“...A plate was like a white lake. A knife looked like a dagger of ice. Suddenly tumblers revealed themselves upheld by streaks of light. Tables and chairs rose to the surface as if they had been sunk under water and rose... A jar was so green that the eye seemed sucked up through a funnel by its intensity and stuck to it like a limpet. Then shapes took on mass and edge. Here was the boss of a chair, here the bulk of a cupboard. And as the light increased, flocks of shadow were driven before it and conglomerated and hung in many-pleated folds in the background.” (Jobst, 2016)

จ็อบส์ได้วิเคราะห์ว่าจากบทประพันธ์ดังกล่าว Woolf ได้แสดงถึงสเปซที่มีความลื่นไหล (fluidity) ของวัตถุต่าง ๆ ที่ส่งผลกระทบต่อกันและกัน (affect) นอกจากสิ่งที่ Jobst ได้วิเคราะห์ไว้ ผู้เขียนเห็นว่า Woolf พยายามเชื่อมเฟอร์นิเจอร์เข้ากับห้องด้วยการใช้คำว่าโต๊ะและเก้าอี้ได้ลอยขึ้นมาบนผิวน้ำกับก่อนหน้านี้มันจมอยู่ใต้พื้น จินตนาการของผู้อ่านจึงไม่มองโต๊ะเก้าอี้เป็นสิ่งที่แยกขาดจากพื้นห้องอีกต่อไป เก้าอี้กลายเป็นโทนแดง ส่วนเหยือกสีเขียวจะมีสีเขียวปรากฏขึ้นได้ก็ต้องอาศัยแสงน้ำตาจากหน้าต่างที่ส่องเข้ามาในห้องแบบติดๆ ดับๆ ตามจังหวะกระพือของผ้าม่าน การเปรียบเปรยวัตถุสองสิ่งที่แตกต่างกันให้กลายเป็นของที่คล้ายกันเช่น จานที่กลายเป็นทะเลสาบสีขาวยกกับส้อมที่กลายเป็นกริชน้ำแข็ง เมื่อทั้งคู่กลายเป็นของขาวและใสจึงดูเหมือนทั้งคู่จะมีความเชื่อมโยงกันเกิดขึ้นโดยอัตโนมัติ คำบรรยายในงานเขียนของ Woolf แม้ไม่ได้เขียนอธิบายว่าของทุกอย่างในห้องเชื่อมโยงกันอย่างไรเปิดเผย แต่กลวิธีเขียนของเธอทำให้คนอ่านจับเอาสิ่งที่กระจายกันอยู่นี้มาเชื่อมต่อกันในหัวตัวเอง คล้ายลักษณะ assemblage ที่ Deleuze ได้กล่าวเอาไว้ ความเข้าใจถึงความลื่นไหลของวัตถุต่าง ๆ ทั้งในงานของโอสุและวูล์ฟจะกลายเป็นเครื่องมือสำคัญที่จะช่วยวิเคราะห์ผลงานของสุนทรภู่ต่อไป

4. สสารนิยมใหม่ (New materialism)

นักวิชาการสมัยใหม่พยายามแยกสสารนิยมแบบดั้งเดิมของกรีกออกจากสสารนิยมใหม่ที่เกิดขึ้นภายใต้ผลกระทบจากแนวคิดหลังมนุษย์นิยม (posthumanism) เพื่อไม่ให้เกิดความสับสน (Sanzo, 2021) แม้ว่าแก่นแท้ของ

สสารนิยมใหม่จะไม่ต่างกับสสารนิยมเก่า (นั่นคือ ยังเชื่อในเรื่องว่าความจริง (virtue) อยู่ที่วัตถุหรือสสาร ไม่ได้ อยู่ในอุดมคติ) แต่ด้วยอิทธิพลของเดอเลซตั้งแต่กลางศตวรรษที่ 20 ทำให้สสารนิยมใหม่มองวัตถุหรือสสารในแบบที่เลื่อนไหล (flux) และมีสถานะเป็นผู้กระทำ (act) ได้พอ ๆ กับมนุษย์ ผิดกับนักคิดสสารนิยมเก่าที่มักมองว่าวัตถุหรือสสารคือสิ่งเฉื่อยชา (passive) รอคอยให้มนุษย์เข้ามาเป็นผู้กระทำ ปัจจัยที่น่าจะทำให้สสารนิยมใหม่ได้รับความนิยมมากขึ้นในปัจจุบันเป็นเพราะภัยธรรมชาติที่ทวีความรุนแรงมากขึ้นเรื่อย ๆ จนส่งผลกระทบต่อคนทั้งโลก ประกอบกับเทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ (AI) ที่ก้าวล้ำจนสามารถขจัดความกลัวว่ามนุษย์จะหายไปเสียแล้ว ดังนั้นมนุษย์ (human) จึงเริ่มตระหนักว่าตนเองไม่ได้เป็นศูนย์กลางของโลกอีกต่อไป สิ่งที่ไม่ใช่มนุษย์ (nonhuman) ไม่ว่าจะเป็น เป็นธรรมชาติ ปัญญาประดิษฐ์ (AI) ก็สามารถที่จะส่งผลกระทบต่อ human และ nonhuman ได้รุนแรงไม่แพ้มนุษย์หรืออาจจะมากกว่าน้ำมือมนุษย์ด้วยซ้ำ

ตัวอย่างงานสร้างสรรค์ตามสสารนิยมใหม่ที่นำเสนอใจมีหลายชิ้น ไม่ว่าจะเป็นงานออกแบบของ Neri Oxman จากสถาบัน MIT ที่ปล่อยให้ตัวหมอนสร้างใหม่ในพื้นที่ที่เธอกำหนดขึ้นอย่างคร่าว ๆ ผลงานที่เกิดขึ้นคือใยไหมได้ผูกติดกันเป็นผืนใหญ่จนสามารถเรียกได้ว่าเป็นพาวเวอร์ไลน์ในรูปทรงที่มนุษย์เองก็คิดไม่ถึง ในกรณีนี้ตัวหมอน (ซึ่งเป็นมนุษย์ หรือ nonhuman) เองก็สามารถมีบทบาทเป็น “นักออกแบบ” ไม่ต่างกับมนุษย์เลยทีเดียว ผลงานที่ควรกล่าวถึงในเชิงวรรณศิลป์ คือ The Drought ของบัลลาร์ด (J.G. Ballard) ซึ่งเฮาส์มานน์ (Hausmann, 2022) ได้ทำการศึกษาในวิทยานิพนธ์ระดับปริญญาเอกของเขา พบว่า Ballard ใช้สภาพแวดล้อมที่แห้งแล้งในฐานะการผลิตสร้างพื้นที่ (production of space) ตามแนวคิดขององรี เลอเฟฟวร์ (Henri Lefebvre) สภาพแวดล้อมทางธรรมชาติที่แห้งแล้งจนเป็นตัวกำหนดทุกชีวิตในนิยายของบัลลาร์ดสอดคล้องกับแนวคิดหลังมนุษย์นิยมเป็นอย่างดี

ปรัชญาสุนทรียศาสตร์สสารนิยมในโลกตะวันออก

สสารนิยมอีกสายหนึ่งที่สำคัญของโลกคือ สสารนิยมในโลกตะวันออก ซึ่งมีอยู่อารยธรรมสำคัญอยู่ที่อินเดียและจีน อย่างไรก็ตามผู้เขียนพบว่าการศึกษาสสารนิยมในโลกตะวันออกหรือเอเชียค่อนข้างยากลำบากกว่าโลกตะวันตก ทั้งนี้เพราะสิ่งที่เรียกว่าปรัชญาและสุนทรียศาสตร์แบบบริสุทธินั้นเป็นวิธีค้นหาความจริงแบบยุโรป ปรัชญาของเอเชียมักผสมกับจริยธรรม จารัตสังคม และศาสนา ปรัชญาสสารนิยมในโลกตะวันออกที่ได้ทำการศึกษาในบทความนี้ได้แก่

1. ปรัชญาธรรมชาตินิยม (Philosophy of nature)

ปรัชญาธรรมชาตินิยม (philosophy of nature) ถือกำเนิดขึ้นในจีน มีหลักฐานในหนังสือ Nature across cultures (Tucker, 2003, p. 161) ว่าธรรมชาตินิยมได้ถ่ายทอดจากจีนสู่ญี่ปุ่นผ่านอาณาจักรแพ็กเจของเกาหลี

เมื่อกลางศตวรรษที่ 6 (Tucker 2003) ธรรมชาตินิยมปรากฏอยู่ในปรัชญาเต๋าและเซน (ซึ่งเกิดจากพุทธรวมกับเต๋าอีกทีหนึ่ง) ที่ส่งเสริมการใช้ชีวิตให้กลมกลืนกับธรรมชาติ อย่างไรก็ตามนักวิชาการตะวันตกบางคนให้นิยามธรรมชาตินิยมว่าเป็นสสารนิยมแบบอินทรีย์ หรือ organic materialism (Bala, 2020) เพราะเห็นว่าสสารนิยมที่สยบยอมอยู่ใต้ธรรมชาติแบบเอเชียคือความล้มเหลว เพราะไม่ได้นำไปสู่เทคโนโลยีสมัยใหม่เหมือนสสารนิยมแบบตะวันตกที่มุ่งเอาชนะธรรมชาติจนประสบความสำเร็จดังเช่นทุกวันนี้ แม้ว่าธรรมชาตินิยมของตะวันออกจะถูกกีดกันจากวิทยาศาสตร์สมัยใหม่แบบตะวันตก แต่ธรรมชาตินิยมกลับสามารถหาช่องว่างที่จะเชื่อมต่อกับปรัชญาสุนทรียศาสตร์สมัยใหม่ได้สำเร็จ ส่วนหนึ่งต้องยกความดีความชอบให้กับกลุ่มนักคิดญี่ปุ่นที่ชื่อว่าสำนักเกียวโต (Kyoto school) ในศตวรรษที่ 20 ที่พยายามเชื่อมโยงปรัชญาธรรมชาตินิยมเข้ากับประสบการณ์นิยมของไฮเดกเกอร์ (ซึ่งกำลังได้รับความนิยมมากในยุโรปในสมัยนั้น) แม้ผลงานของสำนักเกียวโตจะมีลักษณะชาตินิยมญี่ปุ่นอยู่ค่อนข้างสูง (Carter, 2019) แต่ก็ถือว่าเป็นความพยายามที่ช่วยเปิดทางให้ปรัชญาสุนทรียศาสตร์จากโลกตะวันออกได้มีที่ยืนในวงวิชาการตะวันตกมากยิ่งขึ้น

ธรรมชาตินิยมแบบตะวันออกมีผลต่อการตีความพื้นที่ในงานศิลปะร่วมสมัยและสถาปัตยกรรมร่วมสมัยหลายชิ้น ตัวอย่างที่น่าสนใจชิ้นหนึ่งคือ สถาปนิกอาราตะ อิโซซากิ (Arata Isozaki) เจ้าของรางวัลพริตซ์เกอร์ (Pritzker) ในปี 2019 เคยวิเคราะห์ปราสาทคัทสึระ (Katsura imperial villa) ซึ่งเป็นสถาปัตยกรรมที่สร้างในศตวรรษที่ 17 เอาไว้ว่าแนวการวางระเบียบริมสระน้ำของพระราชวังคัทสึระมีความแปลกประหลาดทั้งเชิงฉากและวางตัวแบบพอสมควร เพราะใช้การอ้างอิงจากตำแหน่ง “ดวงจันทร์ที่สะท้อนน้ำ” การวางตัวของห้องริมสระเบี่ยงทุกห้องจะต้องได้วิวดวงจันทร์สะท้อนน้ำที่สวยงามไม่มีอะไรมาบดบัง (Harvard GSD, 2021) สิ่งนี้ต่างจากสถาปัตยกรรมตะวันตกที่มักคำนึงถึง “มนุษย์” เป็นศูนย์กลาง อีกตัวอย่างหนึ่งคือการที่หลี่ตัน (Li Dan, n.d.) นักศึกษาปริญญาโทชาวจีน ณ มหาวิทยาลัยคิวชู ประเทศญี่ปุ่น ที่ทำวิทยานิพนธ์เรื่องความลึก หรือ 奥 (Oku โอะคุ ในภาษาญี่ปุ่น) ของงานสถาปัตยกรรมและจัดสวนผ่านการตีความจิตรกรรมและบทกลอน ฝีมือของ Wang Wei (王維 อ่านว่า หวัง เหว่ย กวีในสมัยราชวงศ์ถัง) ความว่า “I walk unto where waters end—And sit down to watch when clouds arise”⁴ ความลึกของโลกตะวันออกนั้นเป็นความพราเลือนของขอบเขตท้องฟ้าและแม่น้ำ ยิ่งพราเลือนมากเท่าใดคนยิ่งดื่มด่ำมากเท่านั้นและก็จะทำให้เกิดความรู้สึกลึกมากขึ้นด้วย ในขณะที่ความลึกของโลกตะวันตกคือทัศนียภาพและจุดอันตราย (perspective and vanish point) ที่ต้องการความชัดเจนเรื่องระยะทางเป็นสำคัญ

ธรรมชาตินิยมนั้นมักกล่าวถึงการดื่มด่ำ (immerse) ในธรรมชาติ รวมถึงการมองว่ามนุษย์เป็นเพียงส่วนกระจัดย่อยในธรรมชาติ หากผู้ควบคุมธรรมชาติไม่ แนวคิดธรรมชาตินิยมจึงสามารถไปด้วยกันได้ดีกับกระแสหลังมนุษย์นิยม (posthumanism) ที่กำลังได้รับความนิยมในวงการวิชาการปัจจุบัน

⁴ เนื้อความในต้นฉบับคือ 行到水穷处，坐看云起时

2. ปรัชญาจารวาก (Carvaka philosophy)

จารวาก⁵ (Charvaka / Carvaka) มีอีกชื่อว่าโลกายัตี (Lokayata) ในบรรดาสำนึกคิดในอินเดียทั้งหมด จารวากถือสสารนิยมเพียงกลุ่มเดียวในอินเดีย ส่วนสำนักคิดอื่นล้วนเป็นจิตนิยมทั้งสิ้น ไม่ว่าจะเป็น พุทธ พราหมณ์-ฮินดู เชน เป็นต้น รามกฤษณะ ภัตตาจารย์ (Ramkrishna Bhattacharya) ผู้สนใจศึกษาเรื่องจารวากกล่าวว่า มีหลักฐานหลายชิ้นที่ชี้ให้เห็นว่ากษัตริย์หลายองค์ในอินเดียสมัยโบราณนิยมจารวาก เพราะสสารนิยมตอบสนองเรื่องการปกครองในเชิงชีวิตประจำวันได้ดี หลักฐานที่แสดงว่าจารวากเป็นแนวคิดสำคัญในอินเดียยังปรากฏในวรรณคดีรามายณะ⁶ และมหาภารตะของอินเดียที่ล้วนกล่าวถึงจารวาก (Bhattacharya, 2011) แม้ว่าจารวากจะมีหลักฐานว่าปรากฏในวัฒนธรรมอินเดียมาช้านาน แต่ด้วยความที่ถูกกดทับทั้งจาก ฮินดู พุทธ และเชน ทำให้งานสร้างสรรค์ผ่านแนวทางของจารวากไม่มีบันทึกปรากฏชัดเจน จากการค้นคว้าของผู้เขียน จารวากมีความเชื่อมโยงกับ มุลก ราชา อานันท์ นักเขียนร่วมสมัยชาวอินเดียน่าจะประทับใจกับแนวคิดแบบนี้พอสมควร จนถึงกับนำไปตั้งชื่อมูลนิธิของตนว่า Lokayata Mulk Raj Anand Centre แต่เนื่องจากผลงานของมุลกได้ถูกศึกษาผ่านสสารนิยมแบบมาร์กซิสต์ไปแล้ว จึงอาจจะอนุโลมว่างานของมุลกเป็นตัวแทนทั้งของจารวากและมาร์กซิสต์

3. ปรัชญาซานจ้าย (Shanzhai philosophy)

บยอง-ชูล ฮัน หรือ Byung-Chul Han (Han 2017) นักปรัชญาสวิส-เยอรมันเชื้อสายเกาหลี ได้เขียนหนังสือชื่อ Shanzhai: Deconstruction of Chinese (山寨; shānzài ; อ่านว่าซานจ้าย) Byung-Chul Han ได้วิเคราะห์ปรัชญาความคิดของคนเอเชียตะวันออกไกลว่าทำไมจึงสามารถยอมรับผลิตภัณฑ์ที่คนตะวันตกมองว่าเป็นคนลอกเลียนแบบ (copy) หรือของปลอม (forgery) ได้โดยง่าย เขาได้ยกตัวอย่างที่น่าสนใจเป็นต้นว่า แบรินด์มือถือของจีนในระยะแรกล้วนก็อปี้รูปแบบมือถือของชาติตะวันตก แต่คนในจีนก็นิยมใช้กันมาก จนในปัจจุบัน แบรินด์สัญชาติจีนหลายแห่งสามารถผลิตมือถือที่คุณภาพสูงกว่าแบรินด์ตะวันตกด้วยซ้ำ ตัวอย่างถัดไป วัดอิสระของญี่ปุ่นที่มีประเพณีรื้อทิ้งแล้วสร้างใหม่ทุก ๆ 20 ปี แต่ไม่ว่าจะรื้อทิ้งสร้างใหม่กี่รอบ คนก็ยังคงศรัทธาในวัดไม่เปลี่ยนแปลง จากตัวอย่างที่ได้กล่าวมานี้ คนเอเชียตะวันออกนั้นไม่เคยรู้สึกว่ตนเองก็อปี้ แต่รู้สึกว่ตนเองนั้นกำลังฉวยประโยชน์ (appropriation) จากสิ่งที่มีอยู่ก่อน อันที่จริงคำว่าฉวยประโยชน์นี้ก็ยังคงเป็นคำที่ถกเถียงกันในสังคมว่าเป็นสิ่งที่ดีหรือไม่ดี อย่างไรก็ตาม บยอง-ชูล ฮัน (Han, 2021) มีแนวโน้มที่มองเรื่องการฉวยประโยชน์ว่าเป็นสิ่งดี เห็นได้จากข้อความในทวิตเตอร์ของเขาที่กล่าวว่ามีแค่คนโง่กับพระเจ้าเท่านั้นที่ไม่เคยฉวยประโยชน์ ฮันเชื่อว่าการเรียนรู้จากสิ่งอื่นที่มีอยู่ก่อนหน้าคือความจำเป็นของมนุษย์ในอันที่จะพัฒนาสิ่งต่าง ๆ ให้ดีกว่าเดิม อย่างไรก็ตาม การฉวยประโยชน์นี้ไม่จำเป็นต้องเป็นการก็อปี้ให้เหมือนต้นฉบับเสมอไป บางครั้งผู้ลงมือกลับจงใจประกาศให้ผู้อื่นด้วยซ้ำไปว่าตนกำลังฉวยเอาสิ่งใดมาใช้อยู่ก็เป็นได้

⁵ วรรณกรรมที่อธิบายแนวคิดของจารวากชิ้นหนึ่งที่น่าสนใจคือ คำสอนของจารวากเรื่องการตั้งคำถามว่าไฟคือต้นเหตุแห่งความจริงหรือไม่ ถ้าหากเราเห็นบ้านมีควันพุ่งออกทางหน้าต่างก็ไม่ได้หมายความว่าบ้านต้องเกิดไฟไหม้เสมอไป เพราะคนในบ้านอาจจะทำความสะอาดหรือทำการบางอย่างที่ทำให้เกิดควันก็เป็นได้ (Mark, 2020) ผู้เขียนมองว่าวิธีเข้าถึงความจริงของจารวากคล้ายวิธีการค้นหาความจริงเชิงสสารนิยมด้วยกลวิธี Matters of Facts ของ David Hume เป็นอย่างมาก ต่างกันเพียงสมมุติฐานว่าหากเราอยู่ในบ้านแล้วได้ยินเสียงฝนก็อาจจะยังไม่แน่ใจว่าฝนตกจริง จำเป็นต้องเปิดหน้าต่างออกไปดูก่อนว่าฝนตกจริงหรือไม่

⁶ รามายณะกล่าวถึงบทสนทนาระหว่างนักบวชจารวากกับพระราม เมื่อตอนพระรามตั้งใจจะสละราชสมบัติแล้วเดินทางเข้าป่า ฤๅษีจารวากชื่อ Jabali ซึ่งมีตำแหน่งเป็นที่ปรึกษาของกรุงโยธยาได้เข้ามาโน้มน้าวพระรามแต่พระรามปฏิเสธ บทสนทนานี้เป็นการโต้แย้งกันของสสารนิยม (Jabali) และอุดมคตินิยม (พระราม) ที่สำคัญในวรรณกรรมอินเดีย อย่างไรก็ตามรามเกียรติ์ฉบับของไทยได้ตัดบทสนทนานี้ระหว่างพระรามและ Jabali ออกไป

หากมองจากบริบทของคนไทยในยุคปัจจุบัน การฉวยประโยชน์ปรากฏตัวอยู่ทั่วไป ไม่ว่าจะเป็น ห้างสรรพสินค้า เครื่องเฮอร์มินัล 21 ที่นำสะพานโกลเดนเกตของอเมริกาหรือหอไอเฟลของฝรั่งเศสมาเป็นส่วนตกแต่งของตน ซึ่งเป็นการฉวยโอกาสจากสถาปัตยกรรมในต่างประเทศ หรืออีกตัวอย่างหนึ่งคือการที่สร้างมณฑปจำลองของไทยแลนด์พาวีเลียนเมื่อต้องออกงานเวิลด์เอ็กซ์โปที่เซี่ยงไฮ้ในปี 2010 ซึ่งเป็นการฉวยโอกาสจากวัฒนธรรมเก่าแก่ในชาติตนเอง เป็นต้น

สรุปการทบทวนวรรณกรรม

จากการทบทวนวรรณกรรมทั้งจากปรัชญาสารนิยมในโลกตะวันตกและตะวันออก ทำให้ได้แก่นสาระ หรือ Theme ที่น่าสนใจ 6 ประการดังนี้

1. สารนิยมเชิงวัฒนธรรม (cultural materialism) ซึ่งเกิดจากปรัชญาแบบมาร์กซิสม์
2. บุคลาธิษฐาน (anthropomorphize) ซึ่งเกิดจากวัตถุเอเล็ก (objet Petit A) ของลาเก็อง
3. การประกอบสร้าง (assemblage) ซึ่งเกิดจากแนวคิดของเดอเลซ
4. หลังมนุษย์นิยม (posthumanism) อันเป็นผลพวงมาจากสารนิยมใหม่
5. ธรรมชาตินิยม (philosophy of nature) ซึ่งแพร่หลายในเอเชียตะวันออก
6. การฉวยโอกาส (appropriation) ซึ่งเกิดจากแนวคิดขานจ่ายของบยอง-ชุล ฮัน

สมมติฐาน

ศิลปินไทยในอดีตน่าจะมีประสบการณ์การรับรู้พื้นที่ผ่านสุนทรียศาสตร์สารนิยมมาช้านานแล้ว เพียงแต่ยังไม่มีการศึกษาทางด้านนี้มากเพียงพอ

ตัวอย่างในการศึกษา: นิราศเมืองแกลง

บทความนี้ได้นำนิราศเมืองแกลงของสุนทรภู่มาทำการศึกษา โดยอ้างอิงจากหนังสือ ประชุมกลอนนิราศต่าง ๆ ภาคที่ 1 ซึ่งรวบรวมโดยพระยาวิจิตรวงศ์วุฒิไกร จัดพิมพ์โดยโรงพิมพ์โสภณพิพรรฒธนากร ในปี พ.ศ. 2565 (Sunthorn Phu, 1922) โดยมีเป้าหมายเพื่อค้นหว่าบทประพันธ์ชิ้นนี้ได้แสดงออกถึงการรับรู้เชิงพื้นที่ (perception of space) ตามปรัชญาสุนทรียศาสตร์แบบสารนิยมมากน้อยเพียงใด นิราศเมืองแกลงเป็นกลอนแปด แต่งขึ้นในปี 2349 (ปลายรัชกาลที่ 1) เนื้อหากล่าวถึงที่ตัวสุนทรภู่ที่ต้องจำใจเดินทางออกจากราชธานีเพื่อไปเมืองแกลงด้วยเหตุที่มี “นาย” สั่งมา สาเหตุที่เลือกบทประพันธ์ชิ้นนี้มาทำการศึกษาเป็นเพราะมีการกล่าวถึงสภาพแวดล้อมรอบตัวตลอดทั้งเรื่องจึงน่าจะเหมาะกับการค้นหาสุนทรียศาสตร์เชิงพื้นที่เป็นอย่างดี นอกจากนั้นยังเป็นวรรณกรรมที่เขียนขึ้นในสมัยที่อารยธรรมจากตะวันตกยังไม่เข้ามาในไทยมากนัก จึงน่าจะแสดงให้เห็นปรัชญาของศิลปินไทยที่มีเอกลักษณ์เฉพาะตัวได้อย่างชัดเจน เนื้อหาของนิราศเมืองแกลงสามารถแบ่งพอสังเขปได้เป็น 8 ตอน ได้แก่

1. ออกเรือจากราชธานีถึงสำเพ็ง
2. ดาวคะนองถึงสำโรง
3. ทับนางถึงบ้านบ่อ
4. บ้านระกาด (หรือบ้านระกาศในปัจจุบัน) ถึงบางวัว
5. บ้านบางมังกง (หรือบางปะกงในปัจจุบัน) ถึงห้วยโป่ง
6. ห้วยพรวัวถึงเมืองแกลง
7. พักอาศัยที่เมืองแกลง
8. ล้มป่วยที่เมืองแกลง

ขั้นตอนการวิเคราะห์

กระบวนการวิเคราะห์มีทั้งในเชิงปริมาณและในเชิงคุณภาพ โดยในเชิงปริมาณได้ใช้วิธีการวิเคราะห์แบบโครงสร้างหรือ framework analysis ซึ่งใช้ในการวิจัยเชิงคุณภาพ นิราศเมืองแกลงทั้ง 8 ส่วน มาไขว้กับธีม (theme) ของปรัชญาสุนทรียศาสตร์สารนิยม ซึ่งเมื่อทำการสรุปในหัวข้อ 3.3 แล้วมีทั้งหมด 6 ธีมด้วยกัน เนื้อหาของนิราศเมืองแกลงในส่วนที่แสดงถึง “การรับรู้พื้นที่” ของสุนทรภู์ได้ถูกศึกษาและโค้ด (code) คำสำคัญ ก่อนจะนำมาใส่ในตารางวิเคราะห์ดังกล่าว สำหรับการวิเคราะห์ในเชิงคุณภาพนั้นผู้เขียนได้ทำการหยิบเอาเนื้อความกลอนแปดของสุนทรภู์มาวิเคราะห์เชิงอุปนัย (analytic induction) โดยพิจารณาจากบริบท (context) ประกอบกับข้อมูล (data) ของเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นที่ได้พรรณนาเอาไว้ แล้วนำมาเทียบเคียงกับปรัชญาสารนิยมอีกครั้งหนึ่ง

ผลการวิเคราะห์วรรณกรรมนิราศเมืองแกลงเพื่อค้นหาการรับรู้พื้นที่ผ่านปรัชญาสุนทรียศาสตร์สารนิยม

ตารางที่ 1 ตารางการวิเคราะห์แบบโครงสร้างเพื่อค้นหาสุนทรียศาสตร์แบบสารนิยมในนิราศเมืองแกลง

เนื้อหาทั้ง 8 ตอน	การรับรู้พื้นที่แบบต่าง ๆ					
	Theme 1: สารนิยมเชิงวัฒนธรรม Cultural Materialism	Theme 2: บุคลาธิษฐาน Anthropo-morphize	Theme 3: ประกอบสร้าง Assemblage	Theme 4: หลังมนุษย์นิยม Posthumanism	Theme 5: ธรรมชาตินิยม Philosophy of Nature	Theme 6: การฉวยโอกาส (จากบริบทรอบตัว) Appropriation
1.ออกเรือจากราชธานีถึงสำเพ็ง	-	-	-	-	-	-
2.ดาวคะนองถึงสำโรง	-	-	รับรู้ลักษณะพื้นที่ของทุ่งหญ้าผ่านความเคลื่อนไหวต่อเนื่อง: ลมระวีวปลิวพญาคาระยวบระเนนนาบพลิวพลิกกระดิกหน ⁷	-	- รับรู้ผ่านการมองเห็นได้แก่ เดือนคล้อย, ศศิธรอ่อนอับพายัพพร, ดาวเดือนดับเด่นดวงพระสุริยไส, ตะวันฉาย - รับรู้ผ่านผิวหนัง: ลมระวีวปลิวพญาคาระยวบ	เล่นกับชื่อวัดดอกไม้กับกลิ่นกายของนางอันเป็นที่รัก, เล่นกับชื่อสถานที่: บางฝั่งฝั่งรัง-รังร้าง-ร้างนาง

⁷ หากมองตามวิธีคิด Matter of Facts ญาคาแต่ละต้น คือ สาร หรือ Matter ที่สร้างผลกระทบต่อญาคาต้นอื่น ๆ ในเชิงทิศทางการเคลื่อนไหวที่ดูพลิวไหว ตัวสุนทรภู์เองเมื่อได้เห็นภาพญาคาที่พลิวในช่วงขณะหนึ่งก็ยอม Transcend ไปสู่การสร้างขอบเขตของทุ่งหญ้าได้ระดับหนึ่ง แต่ทว่าเนื่องจากลมยังพัดตลอดเวลา การสร้างผลกระทบระหว่างญาคาแต่ละต้นนี้เป็นไปอย่างต่อเนื่องและไม่รู้จบ การ Transcend ไปสู่ขอบเขตของทุ่งหญ้าจึงแปรเปลี่ยนไปเรื่อย ๆ

ตารางที่ 1 ตารางการวิเคราะห์แบบโครงสร้างเพื่อค้นหาสุนทรียศาสตร์แบบสสารนิยมในนิราศเมืองแกลง (ต่อ)

เนื้อหาทั้ง 8 ตอน	การรับรู้พื้นที่แบบต่าง ๆ					
	Theme 1: สสารนิยมเชิงวัฒนธรรม Cultural Materialism	Theme 2: บุคลาธิษฐาน Anthropo-morphize	Theme 3: ประกอบสร้าง Assemblage	Theme 4: หลังมนุษย์นิยม Posthumanism	Theme 5: ธรรมชาตินิยม Philosophy of Nature	Theme 6: การฉวยโอกาส (จากบริบทรอบตัว) Appropriation
3. ทับนางถึงบ้านบ่อ	-นางขาวนาก็ไม่น่าจะขึ้นใจ คราบซีโคคร่ำคร่าดังทาดราม - อันนางในนัคราถึงหาซู้ดี กว่านางทั้งนี้สักสองสาม	-	-	-	- รับรู้ผ่านเสียง: เสียงเรไรไพร, และเสียงนก - รับรู้ผ่านการมองเห็น: จันทร์กระจ่าง - รับรู้ผ่านสัมผัสทางผิวหนัง: ลมปลิวที่ปลายแฝกและลมโชย	เล่นกับชื่อสถานที่: ทับนาง-ทับขาวนา
4. บ้านระกาด ถึงบางวัว	-	บุคลาธิษฐาน: ผีสาสิงนางตะเคียนคนอง	รับรู้ถึงความอันตรายรอบข้างผ่านการ Transcend ไปสู่ข้อสรุป: คลองแคบและไม้ครึ้มทำให้ต้องระวังเสีย ⁸	-	- รับรู้ผ่านการมองเห็น: ลำภูพรายลายพร้อยหึ่งห้อยจับ, พฤษภาไหว, ฟ้าขาวขอบไพร, ดาวเดือนเลื่อนลับเมฆเป็นหมอกกล สूरย่นเยิ้มฟ้าพนาไลย ... เป็นพงไพรผ่องนกวิศบิณ - รับรู้ผ่านผิวหนัง: ยะเยือกเย็น	เล่นกับชื่อสถานที่: ถึงบางสมัคเหมือนพิริกสมัคมาด
5. บ้านบางมั่งกถึงห้วยโป่ง	งามตามประสาพนาเวศ ไม่นวลเนตรเหมือนหนึ่งในไอสวรรค์	-	-	-	- รับรู้ผ่านกลิ่น: กุหลิบเฝ้าจากบ้านตากปลาริมน้ำ - รับรู้ผ่านการมองเห็น: ลำภูเอน, ป่าแซมแลเห็นอยู่ริ้วริ้ว, มืดในเมฆานภาพางค์ เมฆมัวลมแดง, ลำภูเอน, ดาวเดือนลงเลื่อนลัด อร่ามรดสุริยาเวหาเหลือ, พฤษภาสูงยุ่งยางส้างลอย - รับรู้ผ่านเสียง: นกร้องกลางป่า, สดเจียบ - รับรู้ผ่านผิวหนัง: เย็นระรื่น, พระพายมาชายเซย, ฟันทรายละเอียด - รับรู้ผ่านกลิ่น: ดอกพยอมหอม, หอมบุปผา	เล่นกับชื่อสถานที่: ถึงบางไผ่ไม่เห็นไผ่เป็นไพรชู้

⁸ หากมองตามวิธีคิดแบบ Matter of Facts แล้วคลองแคบและไม้ครึ้มคือเหตุที่ทำให้สุนทรภู์ Transcend ไปสู่การมีอยู่ของเสีย

ตารางที่ 1 ตารางการวิเคราะห์แบบโครงสร้างเพื่อค้นหาสุนทรียศาสตร์แบบสสารนิยมในนิราศเมืองแกลง (ต่อ)

เนื้อหาทั้ง 8 ตอน	การรับรู้พื้นที่แบบต่าง ๆ					
	Theme 1: สสารนิยมเชิง วัฒนธรรม Cultural Materialism	Theme 2: บุคลาธิษฐาน Anthropo- morphize	Theme 3: ประกอบสร้าง Assemblage	Theme 4: หลังมนุษย์นิยม Posthumanism	Theme 5: ธรรมชาตินิยม Philosophy of Nature	Theme 6: การฉวยโอกาส (จาก บริบทรอบตัว) Appropriation
6.ห้วยพร้าว ถึงเมืองแกลง	-	-	-	-	- รับรู้ผ่านกลิ่น: กลิ่นน้ำจากบ้านตากปลาริมน้ำ - รับรู้ผ่านการมองเห็นและผิวหนังไปพร้อม ๆ กัน: ร่มระรื่นรูกษา, ต้นรังร่มร่มขึ้นระรื่นเย็น - รับรู้ผ่านการมองเห็น: ครึ้นครึกพฤกษาลดาพวงไม่เห็นดวงสุริยาเวลาไร - รับรู้ผ่านเสียง: ป่าส่งจัด - รับรู้ผ่านกลิ่น: ดอกพยอมหอม, หอมบุปผา	-
7.พักอาศัย ที่เมืองแกลง	-	-	-	-	- รับรู้ผ่านผิวหนัง: ลมเย็นเย็น - รับรู้ผ่านเสียง: เสียงลิงค่างที่กลางดง, วิเวกวงวันเวศวังเวงใจ, จักระจันหวั่นแว่วแจ้วแจ้วเสียง	-
8.เจ็บป่วยที่ เมืองแกลง	-	-	-	รับรู้พื้นที่ผ่านฤดูฝนเดือนเก่าที่มีแต่ฝนพราและน้ำไหล	-	-

เป็นที่น่าสังเกตว่าส่วนที่ 1 และ 8 ไม่พบการรับรู้พื้นที่แบบใดเลย ผู้เขียนสันนิษฐานว่าส่วนที่ 1 นั้นเป็นการเกริ่นนำ (introduction) เสียส่วนใหญ่ ยังไม่ได้ออกเดินทางจริง ๆ เนื้อหาส่วนใหญ่จึงเป็นการกล่าวถึงที่มาที่ไปและความรู้สึกเศร้าใจของตนที่ต้องออกเดินทาง ในขณะที่ส่วนที่ 8 นั้นเป็นช่วงที่ต้องล้มป่วย จึงเป็นการพรรณนาถึงอาการเจ็บป่วยทางร่างกายและจิตใจของตนมากกว่า อีกทั้งต้องพักรักษาตัวจนไม่ได้เดินทางไปพบเห็นพื้นที่แบบอื่นจึงไม่เกิดแรงบันดาลใจในเชิงการรับรู้พื้นที่

หลังจากที่ได้วิเคราะห์โครงสร้าง (framework analysis) นิราศเมืองแกลงของสุนทรภู่แล้ว ผู้เขียนได้ทำการตีความอย่างละเอียดต่ออิม (theme) ในแต่ละส่วนอีกครั้งหนึ่งผ่านการอธิบายและตีความไปพร้อม ๆ กัน ทั้งนี้เพื่อให้เกิดความเข้าใจที่ลึกซึ้งมากขึ้น แต่เนื่องจากนิราศเมืองแกลงมีความยาวมาก ผู้เขียนจึงคัดเลือกมาเฉพาะส่วนที่เห็นว่ามีที่น่าสนใจในเชิงการรับรู้พื้นที่อย่างชัดเจนที่สุด

1

ระวังตัวกลัวตตะเคียนขวาง	เปนเยี่ยงอย่างผู้เฒ่าเล่าสนอง
ว่าผีสาวสิงนางตะเคียนคนอง	ใครถูกต้องแตกตายลงหลายลำ
พอบอกกันยังมีทันจะขาดปาก	เห็นเรือจากแจวตรงหลงถล่ำ
กระทบผางตองนางตะเคียนดำ	ก็โคลงคว่ำล่มลงในคงคา
พวกเรือพี่สีกนชนสยอง	ก็เลยล่องหลีกทางไปข้างขวา
พันระวางนางรูกขายา	ต่างระอาเห็นฤทธิ์ประสิทธิ์จริง
ขอนางไม้ไพรพฤษักเทพารักษ์	ขอฝากภักคินีน้อยแม่น้องหญิง
ใครสามารถหาชายจะหมายชิง	ให้ตายกลิ้งลงเหมือนตอที่ดำเรือ

(Sunthorn Phu, 1922, p. 8)

เนื้อหาตัวอย่างที่ 1 เริ่มต้นด้วยบุคลาธิษฐาน (anthropomorphize) นางตะเคียนที่สิงอยู่ในตตะเคียนกลางน้ำคอยทำร้ายเรือที่ผ่านไปมา การจินตนาการตตะเคียนมีนางตะเคียนอาศัยอยู่นั้น ไม่ต่างอะไรกับการที่ผู้เล่นเกมส์ไปเกมอนโกเห็นตัวละครไปเกมอนปรากฏอยู่ในจอ ผู้เขียนสันนิษฐานว่าในอดีตที่คนไทยยังไม่ชินกับการรับรู้พื้นที่แบบวิทยาศาสตร์แบบกว้าง x ยาว x สูง หรือทัศนียภาพ (perspective) การรับรู้สภาวะของแม่น้ำที่มีตอไม้อยู่ตรงกลางจึงถูกรับรู้ในรูปแบบบุคลาธิษฐาน “นางตะเคียน”

นิราศในเนื้อหาตัวอย่างที่ 1 ยังได้บรรยายถึงเหตุการณ์ที่เรือในขบวนของสุนทรภู่ลำหนึ่งชนตตะเคียนจนล่มลงไป มีความนัยแสดงถึงนางตะเคียนที่แสดงอิทธิฤทธิ์ แม้จะฟังดูแฟนตาซีแต่แท้ที่จริงแล้วคือการทำความเข้าใจความเปลี่ยนแปลงของวัตถุในพื้นที่ในแบบฉบับของคอนโบราณ ที่พยายามอธิบายปรากฏการณ์ที่เรือในแม่น้ำชนตอไม้ ผ่านการใช้ร่างกายและอิทธิฤทธิ์ของนางตะเคียนมาอธิบาย หลังจากเรือได้ล่มไปแล้วลำหนึ่ง สุนทรภู่อยังได้ “เล่น” กับประเด็นนางตะเคียนต่อไปอีก โดยการสมมติให้ตตะเคียนไปลงโทษชายอื่นที่จะมาจีบผู้หญิงที่ตนหมายปองไว้ ซึ่งยังอยู่ที่เมืองหลวงไม่ได้ตามมาด้วย (จากการสืบค้นเพิ่มเติมเข้าใจว่าหมายถึงหญิงชาววังชื่อแม่จัน) สังเกตได้ว่าสุนทรภู่พรา้งเพื่อถึงแม่จันตลอดเวลา ชมวิว ชมวัด ก็สามารถวก (hook) กลับมาที่แม่จันได้เสมอ

เมื่ออ่านมาถึงตรงนี้แล้วนำความคิดของลาท็องซ์เข้ามาวิเคราะห์ก็อาจอนุมานได้ว่าทุกครั้งที่สุนทรภู่เห็นสภาพบ้านเรือนหรือผู้คนนอกเมืองกรุง สุนทรภู่มิมีภาพแวบขึ้นมาในหัวเป็นแม่จันเสมอ ๆ หากมองเดิน ๆ อาจคิดได้ว่าแม่จันคือวัตถุแห่งความปรารถนา (object of desire) หรือ objet Petit A ของสุนทรภู่ ในประเด็นนี้ผู้เขียนมองว่าหากพิจารณาสภาวะทางจิตใจของสุนทรภู่ขณะที่เขียนนิราศเมืองแกลงแล้ว สุนทรภู่มิได้ไปเมืองแกลงด้วยความต้องการของตัวเองแต่ถูก “นาย” ส่งให้ไป สุนทรภู่มิมีพื้นเพเป็นชาววังคนหนึ่งน่าจะชอบความสะดวกสบายและสังคมในเมืองกรุงเป็นอย่างมาก จึงรู้สึกหดหู่ทุกครั้งเมื่อเห็นชาวบ้านหรือป่าข้างทางที่น่ากลัว ผู้เขียนเห็นว่าสุนทรภู่อาจจะไม่ได้คิดถึงตัวแม่จันจริง ๆ มากอย่างที่ทุกคนคิด แม่จันอาจเป็นเพียงบุคลาธิษฐาน หรือ anthropomorphic แทนเมืองกรุงที่สุนทรภู่ต้องจากมาเท่านั้นเอง ผู้เขียนเห็นว่าทุกครั้งที่สุนทรภู่เห็นพื้นที่ป่าเขาหรือด้อยวัฒนธรรมในชนบท ก็จะมีหวนระลึกและอาลัยอาวรณ์พื้นที่นำสมัยและสวยงามแบบเมืองกรุงเสมอ สุนทรภู่อาจจะไม่ได้คิดถึงแม่จันในฐานะบุคคลที่ตนรักอย่างเดียวเท่านั้น แม่จันอาจเป็นทั้งคนรักและเป็นทั้งมาศคอตของเมืองกรุงในเวลาเดียวกัน

2

เมฆแอร่มแย้มแยกแหวกตวัน	ก็ชวนกันอำลาเขาคลาไคล
เขม่นเนินเดินตรงเข้าดงตึก	ดูซึ่งซีกมิได้เห็นพระสุริยไส
เสียงฟ้าร้องก้องลั่นสนั่นไพร	ไม่ไหวไหวเหลียวหลังระวังคอย
สัจดเจียบเยียบเย็นยะเยือกอก	น้ำค้างตกหยดเหาะลงเฝาะผอย
พฤกษาสูงยุงยางสล้างลอย	ดูชดช้อยขึ้นชุ่มชุ่มใบ
ถึงปากช่องหนองชะงั่วเข้าแผ้วถาง	แม่น้ำค้ำอรัญคาได้อาไศรย
เป็นที่ลุ่มชุมชังคงคาไล	วังเวงใจรีบเดินไม่เมินเลย
หนทางรื่นพื้นทรายลเอียดอ่อน	ในดงดอนดอกพะยอมหอมระเหย
หายระหวยด้วยพระพายมาชายเซย	ชเง้งแยงแห่งนทศนามา
ถึงบางไผ่ไม่เห็นไผ่เปนไพรชู้	แสนสัจดเจียบในไพรพฤกษา
ต้องข้ามธารผ่านดินเนินวนา	อรัญวาท้างวังในกลางดง
ถึงพลงค้อคอเขาเปนโขดเขิน	ต้องขึ้นเนินภูผาป่าระหง

(Sunthorn Phu, 1922, p. 21)

จากการวิเคราะห์ในเนื้อหาในตัวอย่างที่ 2 พบว่าสุนทรภู่บรรยายลักษณะของพื้นที่ด้วยการใช้สื่อที่มองไม่เห็น แต่มีความเคลื่อนไหว ได้แก่ ลม กลิ่น และเสียง ซึ่งล้วนลอยลอยอยู่ในอากาศ แสดงให้เห็นถึงฝีมือของสุนทรภู่ในการอธิบายลักษณะของพื้นที่ที่แสดงได้ถึงความเปลี่ยนแปลงของทิศทางลมและอุณหภูมิ หากสุนทรภู่บรรยายพื้นที่นี้ด้วยวิธีคิดแบบวิทยาศาสตร์ (เช่น กว้าง ยาว สูง) ก็ย่อมไม่สามารถอธิบายถึงความเปลี่ยนแปลงที่ว่ามันได้ สิ่งนี้สอดคล้องกับปรัชญาการรับรู้พื้นที่ของเมอโลต์-ปอนตี ซึ่งเน้นว่าการรับรู้พื้นที่ไม่จำเป็นต้องรับรู้ด้วยความตื้นลึกที่มองเห็นได้เสมอไป นอกจากนั้นผู้เขียนยังสังเกตด้วยว่าในคำว่า “สัจด” ของสุนทรภู่เป็นทั้งความเจียบและความนิ่งของลม หากจินตนาการตามความคิดของสุนทรภู่ สเปซหรือพื้นที่ปกติสมควรจะต้องมีความเคลื่อนไหวเปลี่ยนแปลงอยู่ตลอดเวลา เมื่อใดที่ความเปลี่ยนแปลงนี้หยุดนิ่งลงย่อมเป็นสัญญาณถึงความไม่ดีบางอย่าง

นอกจากเรื่องลมหรือกลิ่นหอมแล้ว สุนทรภูยังได้ใช้องค์ประกอบธรรมชาติอื่น ๆ อีกหลายอย่างในการพรรณนาถึงพื้นที่รอบตัว เช่น ความสด เย็นเยือก ไม้ไหว เมื่อนำมาประกอบกันเข้าใจว่าสุนทรภูประเมินสถานการณ์ว่าพื้นที่ในบริเวณนี้ไม่น่าไว้วางใจเท่าไรนัก สุนทรภูจึง “วังเวงใจรีบเดินไม่เมินเลย” การประกอบ (assemblage) ข้อเท็จจริงต่าง ๆ รอบตัวจนนำไปสู่ข้อสรุปเช่นนี้ สอดคล้องกับกระบวนการ matters of facts ของเดวิด ฮูม และจาร์วาลซึ่งเป็นวิธีการเข้าถึงความจริงแบบสสารนิยมชนิดหนึ่ง เป็นที่น่าสังเกตว่าในขณะที่ยุโรปและญี่ปุ่นมักจะรับรู้ขอบเขตของพื้นที่ด้วยการมองเห็น (visual) เช่น Solid-Void Oku (ความลึก奥) นักวิชาการหลายคนตั้งข้อสังเกตว่าวัฒนธรรมตะวันตกนั้นหมกมุ่น (obsess) กับการมองเห็นสูงมาก สุนทรียศาสตร์จึงมักแสดงออกด้วยทัศนวัตถุเสียหมด การแบ่งแยก (discrete) สเปนหนึ่งออกอีกสเปนหนึ่งจึงมักใช้สิ่งที่เห็นได้ด้วยตาเป็นสำคัญ เช่น กำแพง ทางเดิน ฯลฯ แต่สำหรับสุนทรภูแล้ว ผัสสะจากหู ผิวหนัง และจมูกน่าจะเป็นสิ่งที่ทำหน้าที่แบ่งแยกพื้นที่หนึ่งออกจากอีกพื้นที่หนึ่งได้อย่างชัดเจนมากกว่า พื้นที่ที่เย็น พื้นที่ที่เงียบ หรือแม้แต่พื้นที่ที่มีกลิ่นหอม แม้ไม่มีผนังหรือกำแพงกั้นแต่สุนทรภูก็สามารถรับรู้ถึงความเป็นพื้นที่ได้อย่างน่าสนใจ

3

ถึงด้านทางกลางคลองข้างฝั่งซ้าย

ตวันสายแสงส่องต้องพฤษภา

ออกสุดบ้านถึงทวารอรัญญา

เพนทุ่งคาแฝกแซมขึ้นแกมกัน

ลมระริ้วปลิวพญาคาระยาบ

ระเนนนาบพลิวพลิกกระดิกหัน

คูโล่งลิวทิวรุกขเรียงรัน

เพนเขตรคันขอบป่าพนาโลย

(Sunthorn Phu, 1922, p. 4)

เนื้อหาตัวอย่างที่ 3 นับเป็นการรับรู้ขอบเขตพื้นที่ในธรรมชาติที่เป็นการ “รับรู้ทางสายตา” ที่ชัดเจนที่สุดครั้งหนึ่งของสุนทรภู เพราะได้บรรยายถึงสายลมที่พัดบนทุ่งหญ้าคาจนหญ้าปลิวไปมา ทุ่งหญ้านี้ น่าจะกว้างใหญ่พอสมควร แต่อย่างไรก็ตามพื้นที่ที่อยู่ต่อจากทุ่งหญ้าก็คือแนวป่าซึ่งเปรียบเสมือนเส้นรอบนอกของทุ่งหญ้าไปโดยปริยาย หากให้คนไทยปัจจุบันบรรยายถึงการรับรู้พื้นที่ทุ่งหญ้าและแนวป่าเช่นนี้ ผู้เขียนเชื่อว่าหลายคนคงเริ่มต้นด้วยการคาดคะเนความกว้างยาวของพื้นที่ทุ่งหญ้า ซึ่งอาจคิดเป็นกิโลเมตร หรือ กี่ไร่ จิตรกรในปัจจุบันอาจจะรับรู้พื้นที่นี้ในรูปแบบการหารูปร่าง (shape) ของทุ่งหญ้าว่าเป็นสี่เหลี่ยมคางหมู หรือวงรี เป็นต้น ทั้งการคำนวณเป็นหน่วยวัดหรือการหารูปร่างเรขาคณิตเช่นนี้ต่างเป็นผลพวงของการศึกษาปัจจุบันที่มองพื้นที่เป็นเรื่องกายภาพทางวิทยาศาสตร์ทั้งสิ้น เป็นที่น่าสนใจว่าสุนทรภูไม่ได้รับรู้ทุ่งหญ้าด้วยวิธีการทางวิทยาศาสตร์เช่นนี้ แต่ใช้รับรู้ผ่าน “ความเคลื่อนไหว” ของต้นหญ้าแทน การขยับตัวไปตามลมกลายเป็นเครื่องมือในการสร้างความเป็นพื้นที่ได้อีกทางหนึ่ง ลักษณะนี้สอดคล้องกับแนวคิดการรับรู้พื้นที่ของเมอโลต์-ปอนตีที่กล่าวว่าการรับรู้พื้นที่ใดพื้นที่หนึ่งของมนุษย์นั้นแท้จริงแล้วไม่ได้มีลักษณะหยุดนิ่ง สามารถเปลี่ยนไปได้ตลอดเวลา ทุกครั้งที่สุนทรภูเงยหน้ามองทุ่งหญ้า ภาพของหญ้านั้นก็จะเปลี่ยนไปทุกครั้ง นอกจากประเด็นเรื่องภาพทุ่งหญ้าที่เคลื่อนไหวเปลี่ยนแปลงได้ตลอดเวลาแล้ว ผู้เขียนยังสังเกตด้วยว่านับเป็นอีกครั้งหนึ่งที่กระแสมได้ช่วยให้การรับรู้พื้นที่ของสุนทรภูปรากฏชัดขึ้น เพียงแต่ครั้งนี้ไม่ใช่การที่กระแสมมากระทบผิวหนัง แต่เป็นกระแสมที่ไปกระทบวัตถุอื่น (ทุ่งหญ้ายกกับแนวป่า) จนสามารถสร้างความเคลื่อนไหวแบบต่าง ๆ (ทุ่งหญ้าเคลื่อนที่ไปมาในขณะที่แนวต้นไม้

ของป่าหุคอยู่กัที่) ผู้เขียนเห็นว่าลักษณะการไหวของทุ่งหญ้าในบทกวีของสุนทรภู่ที่น่าจะเปรียบเทียบกับฉากใบไผ่ไหวบนผนังในภาพยนตร์ของโอสุ เพราะทั้งสองล้วนเป็นการกล่าวถึงวัตถุเพียงหนึ่งชิ้น แต่มีลักษณะเคลื่อนไหวอยู่กับที่จนเกิดการเปลี่ยนปริมาตร (volume) อย่างไม่สิ้นสุด ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดการประกอบสร้าง (assemblage) ของ ฌีส์ เดอเลซ อย่างชัดเจน ปริมาตรของพื้นที่ทุ่งหญ้าที่ลมพัดไหวของสุนทรภู่คือการที่หญ้าแต่ละต้นได้รับแรงลมจนพัดเอนไปมา มวลของหญ้าแต่ละต้นก็ส่งผลต่อการไหวเอนของหญ้าต้นข้าง ๆ เมื่อผลลัพธ์นี้แผ่ขยายไปมากก็ทำให้มวลรวม หรือ ปริมาตรรวม ของทั้งท้องทุ่งหญ้าเกิดความเปลี่ยนแปลงอย่างต่อเนื่องไม่รู้จบ

4

ถึงบางว้าวเห็นแต่ศาลตระหง่านง้า

ล่องน้ำค้างย้อยเปนฝอยฝน

ดาวเดือนดับลับเมฆเปนหมอกมล

สุริยนเยียมฟ้าพนาไลย

พอเรือออกนอกชวากปากตะครอง

ค่อยลอยล่องตามลำแม่น้ำไหล

ดูกว้างขวางว่างเว้งวิเวกใจ

เปนพงไพรผุ่นกวิหคบิน

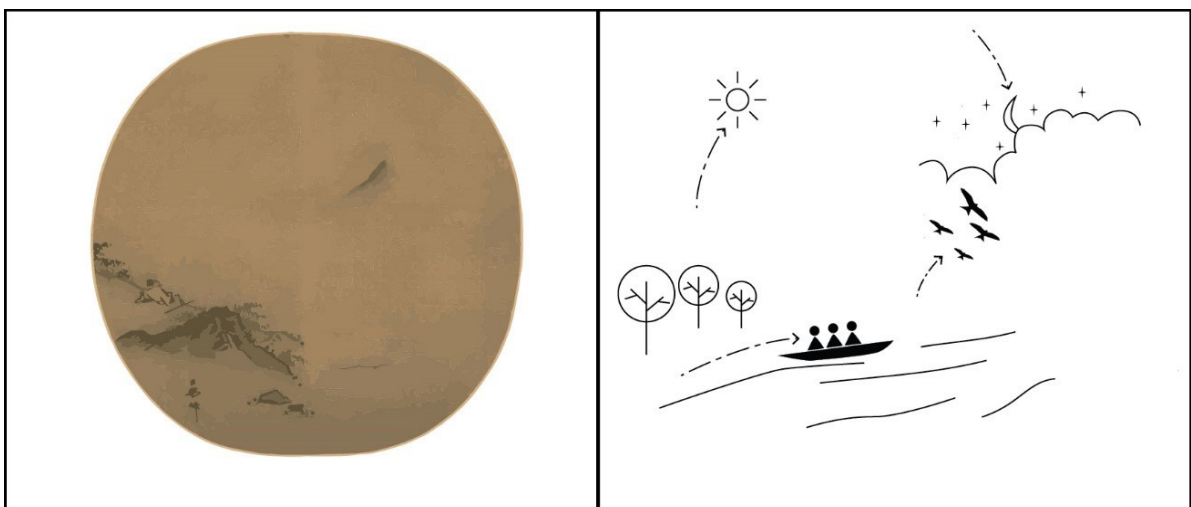
(Sunthorn Phu, 1922, p. 10)

เนื้อหาตัวอย่างที่ 4 กล่าวถึงจังหวะที่พระจันทร์กำลังตกดิน ดาวกำลังจางหายไปจากท้องฟ้า และในขณะเดียวกันพระอาทิตย์ก็กำลังขึ้น แต่พระจันทร์ในเนื้อหานี้ไม่ได้ตกดินแบบธรรมดา แต่เป็นการเคลื่อนที่ลับหายไปในกลุ่มเมฆหมอก (ลับเมฆเปนหมอกมล) นับเป็นสุนทรีย์ของสุนทรภู่ที่ชื่นชมความงามของธรรมชาติขณะเปลี่ยนผ่านช่วงเวลากลางคืนเป็นรุ่งสาง ความพร่าเลือน (blur) และการเปลี่ยนผ่านที่ปริมาณ (volume) ของแสงอาทิตย์ค่อย ๆ เพิ่มขึ้น ตัวอย่างนี้นับเป็นอีกครั้งหนึ่งที่สุนทรภู่ใช้ทัศนธาตุ (visual elements) ในการบรรยายถึงลักษณะพื้นที่ที่ตนกำลังประสบอยู่

หากวิเคราะห์ตามแนวคิดแบบธรรมชาตินิยมของจีน อารมณ์สุนทรีย์ของสุนทรภู่ที่กำลังดื่มด่ำกับพื้นที่รอบตัวที่ธรรมชาติกำลังพร่าเลือนและกำลังเปลี่ยนแปลงคล้ายกับบทกวีของหวังเหว่ยที่กล่าวถึงการเดินทางไปสู่ปลายทางแม่น้ำแล้วนั่งมองเมฆที่กำลังลอยขึ้น อย่างไรก็ตามด้วยขนบของศิลปินจีนที่ผู้เขียนบทกวีกับจิตรกรมักเป็นคนเดียวกัน ทำให้ผลงานของหวังเหว่ยมีทั้งคำบรรยายและภาพ จึงง่ายต่อการนำไปอ้างอิงต่อในโลกของทัศนศิลป์และสถาปัตยกรรมเมื่อต้องการกล่าวถึงพื้นที่หรือสเปซในแบบตะวันออก ในขณะที่ผลงานของสุนทรภู่เหลือปรากฏเพียงงานเขียน ไม่มีจิตรกรรม จึงขาดเครื่องมือช่วยในการสร้างภาพ (visualized) ให้ปรากฏแก่ผู้ศึกษางานรุ่นหลัง หากวิเคราะห์ให้ลึกลงไปอีกจะพบว่า การรับรู้พื้นที่ของสุนทรภู่ในเนื้อหาตัวอย่างที่ 4 นี้มีลักษณะดื่มด่ำ (immersive) สูงมาก เพราะต้องอาศัยความเข้าใจพื้นที่แบบทรงกลม 360 ไม่ใช่ความเข้าใจพื้นที่ผ่านการวาดในกระดาษที่มีลักษณะแบนเป็นสองมิติ ต้องไม่ลืมว่าโดยธรรมชาติของสายตามนุษย์นั้นจะสามารถมองสิ่งต่าง ๆ ได้ทีละด้าน เช่น มองไปทางตะวันออกหรือตะวันตก แต่การจะทำความเข้าใจบรรยากาศของพื้นที่ที่สุนทรภู่กำลังอธิบายได้นั้นจำเป็นต้องคิดถึงทิศตะวันตก (ที่พระจันทร์กำลังลับฟ้า) ไปพร้อม ๆ กับทิศตะวันออก (ที่พระอาทิตย์กำลังขึ้น) อีกทั้งยังต้องคิดถึงความเปลี่ยนแปลงเลื่อนไหลของปริมาณแสงที่ค่อย ๆ เพิ่มขึ้น ตำแหน่งของเรือที่ค่อย ๆ ไหลไปตามแม่น้ำ รวมถึงผุ่นนกที่บินผ่านมา ซึ่งอาจจะปรากฏขึ้นจากทิศใด ๆ ก็ได้รอบตัวของสุนทรภู่ แม้ว่าทั้งผลงานของหวังเหว่ยและสุนทรภู่จะมีจุดที่คล้ายกันตรงที่กล่าวถึงความพร่าเลือนของธรรมชาติรอบตัวที่

โอบล้อมตัวศิลปินเอาไว้ แต่ก็มี ความแตกต่างกันอย่างเห็นได้ชัดอย่างน้อยหนึ่งประการคือ ขณะที่สุนทรภู่บรรยายถึง ความเปลี่ยนแปลงของธรรมชาติ ตัวของสุนทรภู่ซึ่งอยู่ในเรือได้เคลื่อนที่ไปด้วย ขณะที่หวั่งเหว่ยนั้นไม่ได้เคลื่อนที่ (เพราะกำลังนั่งอยู่) ความดื่มด่ำกับธรรมชาติของหวั่งเหว่ยคือการนั่งเฉย (passive) เพื่อปล่อยให้ตนเองสลายกลายเป็นส่วนหนึ่งของธรรมชาติ ขณะที่การดื่มด่ำกับธรรมชาติของสุนทรภู่มิได้เป็นลักษณะเป็นผู้ลงมือกระทำ (active) มากกว่า เรือที่สุนทรภู่บังคับให้ไหลไปในแม่น้ำนั้น ไม่ได้ขัดแย้งอะไรกับวิถีของธรรมชาติ ไม่ว่าจะเป็นการขึ้นและลงของพระจันทร์และพระอาทิตย์ ผุ่่นกบิน แสงที่เปลี่ยนไป สำหรับสุนทรภู่แล้ว มนุษย์ไม่จำเป็นต้องหยุดนิ่งเพื่อชื่นชมธรรมชาติ มนุษย์ที่ปฏิบัติภารกิจของตนในชีวิตประจำวัน (เช่น พายเรือ) ก็เป็นส่วนหนึ่งของธรรมชาติได้เช่นกัน

นอกจากลักษณะนั่งเฉยและลงมือ (passive / active) ที่แตกต่างกันแล้ว ผู้เขียนยังพบว่า ตำแหน่งการมองหรือ view point ของสุนทรภู่และหวั่งเหว่ยยังแตกต่างกันอีกด้วย ในขณะที่หวั่งเหว่ยหยุดอยู่กับที่เพื่อมองธรรมชาติ ออกไปรอบตัวจึงมีตำแหน่งการมองจากจุดเดียว แต่สุนทรภู่มักต้องเคลื่อนที่ตลอดเวลา (เพราะอยู่บนเรือที่กำลังไหลไปตามแม่น้ำ) ซึ่งนับว่าเป็นเรื่องที่ยากมากที่จะถ่ายทอดปรัชญาสุนทรียศาสตร์เชิงพื้นที่ผ่านสถานการณ์อย่าง สุนทรภู่ อาจมีผู้โต้แย้งว่าศิลปินอิมเพรสชันนิสม์อย่าง ปอล เซซานน์ได้เคยประสบความสำเร็จในการถ่ายทอดมุมมองจากหลายจุดเช่นนี้แล้ว แต่ผู้เขียนมองว่ามุมมองของเซซานน์ยังไม่มีพลวัตสูงมากนัก เพราะความเปลี่ยนแปลงจากการเงยหน้ามองหุ่นนิ่งหรือทิวทัศน์ก่อนป้ายพู่กันน่าจะยังไม่เท่าความเปลี่ยนแปลงของสุนทรภู่ที่เมื่อเงยหน้าแต่ละครั้งเรือก็พาห่างจากจุดเดิมไปไกลแล้ว สำหรับผู้เขียนแล้วการรับรู้พื้นที่ของธรรมชาติที่กำลังเปลี่ยนแปลงไปในขณะที่ตนเองก็เคลื่อนที่ไปด้วยนับว่าเป็นเรื่องที่น่าสนใจศึกษาเพิ่มเติมเป็นอย่างยิ่ง อย่างไรก็ตามจะเห็นว่าทั้งหวั่งเหว่ย เซซานน์ และสุนทรภู่ต่างก็รับรู้พื้นที่โดยเป็นอิสระจากโลกทัศน์ กว้าง ยาว สูง แบบวิทยาศาสตร์ทั้งสิ้น



ภาพที่ 2 แผนภาพเปรียบเทียบจิตรกรรมประกอบบทกวีของหวั่งเหว่ยกับภาพประกอบที่สร้างขึ้นจากเนื้อหาบางตอนในนิราศเมืองแกลงงานศิลปะ

ภาพถ่าย Note: From Clevelandart.org, 2022

ภาพขวา Note: From © Janat Thiengsurin 16/03/2022

นอกจากกลอนที่ยกมาทั้ง 4 ส่วน ยังมีเนื้อหาที่น่าสนใจที่อาจจะกระจายอยู่ในเนื้อหาส่วนต่าง ๆ ของนิราศเมืองแกลง ซึ่งเมื่อรวบรวมเข้าด้วยกันแล้วก็พบลักษณะทางสารนิยมน่าสนใจเช่นกัน ได้แก่

ผู้เขียนพบว่าสุนทรภู่รับรู้พื้นที่ด้วยวิธีคิดแบบสารนิยมเชิงวัฒนธรรม โดยสุนทรภู่อะลุถึงความเป็นพื้นที่แบบบ้านนอกผ่านวิถีชีวิต (lifestyle) ของผู้หญิงชาวบ้าน สังเกตได้จากหลายครั้งที่สุนทรภู่อ้างถึงสาวชาวบ้านอย่างไม่ลืมหูลืมตา ไม่ว่าจะเป็น นางช้วนาก็ไม่น่าจะชื่นใจ คราบซีไคร่คร่ำคร่าดงทาดราม (ต้นฉบับเขียนว่า ไค ไม่มี “ล”), ดูรูปร่างนางบรรดาแม่ค้าเคียง เห็นเกลี้ยงเกลี้ยงกลิ้งกลิ้งเป่นอย่างกลาง, พาที่อ้อเออเสียงเหอนหนอ แลชีไศลใส่ตาบเปนคราบคอ ฯลฯ ทั้งนี้เพื่อเปรียบเทียบว่าผู้หญิงชาวบ้านช่างเนื้อตัวสกปรก พุดจากก็ไม่ไพเราะเหมือนสาวชาววังที่ตนคุ้นเคยในเมืองกรุง หากไม่มีวัฒนธรรมชาวบ้านเหล่านี้ สุนทรภู่อีกอาจจะไม่ได้รู้สึกตัวว่าตนเองกำลังตกอยู่ในพื้นที่บ้านนอก ซึ่งเป็นข้อตรงข้ามกับเมืองกรุงที่ตนเองจากมา ในขณะที่ Mulk Raj Anand ใช้เครื่องมือทางวัฒนธรรมอย่างสถาปัตยกรรม หรือบ่อน้ำ เป็นเครื่องมือในการสร้างการรับรู้ถึงความเป็นพื้นที่แบบสารนิยมเชิงวัฒนธรรม สุนทรภู่อิงวัฒนธรรมชาวบ้านของผู้หญิงเป็นเครื่องมือแทน อย่างไรก็ตามเป็นที่แน่นอนว่าสุนทรภู่มิได้มีแนวคิดที่ต่อสู้เพื่อลดความแตกต่างทางชนชั้นเหมือนคาร์ล มาร์กซ์แต่อย่างใด สุนทรภู่อิงใช้บริบททางวัฒนธรรมของสตรีเป็นเครื่องมือช่วยในการเดินเรื่องเท่านั้น เห็นได้ชัดว่าการตกอยู่ในวงล้อมของผู้หญิงชาวบ้าน (ชั้นต่ำ) คือสภาวะที่สุนทรภู่อับไม่ได้และอยากจะกลับไปหาชีวิตในวัง (ชั้นสูง) แม้ในแง่กระบวนการอาจจะพอเรียกได้ว่าสารนิยมเชิงวัฒนธรรม (ซึ่งพัฒนามาจากสารนิยมเชิงประวัติศาสตร์) แต่ในแง่เป้าหมายแล้ววิธีคิดของสุนทรภู่นั้นเรียกว่าสวนทางกับคาร์ล มาร์กซ์เลยทีเดียว

แม้ว่านิราศเมืองแกลงจะมีบทที่บรรยายถึงธรรมชาติอยู่หลายส่วนด้วย แต่น้ำเสียงของสุนทรภู่อิงมีต่อธรรมชาติรอบตัวนั้นก็ไม่แน่ว่าจะเป็นแง่บวกเสมอไป สาเหตุหนึ่งน่าจะมาจากบริบทธรรมชาติการเดินทางในแม่น้ำของสุนทรภู่อิงที่จัดว่าทั้งอันตรายและยากลำบาก ไม่ว่าจะเป็นการเล่นเรือในคลองแคบต้องระวังไม่ให้เรือชิดฝั่งเกินไปเพราะอาจจะมีเสื่อในป่า จระเข้ในแม่น้ำที่เจอหลายครั้งตลอดการเดินทาง ต่อมาในกลางน้ำที่อาจชนเรือแตก ยุงที่ชุกชุมตลอดจนคลื่นในแม่น้ำที่อาจพัดให้เรือคว่ำหรือออกนอกเส้นทางจนออกทะเลไปได้ อย่างไรก็ตามผู้เขียนพบว่าสุนทรภู่อ่อนช้อยจะกล่าวถึง “ลมและกลิ่นหอม” ในธรรมชาติด้วยน้ำเสียงที่อ่อนช้อยเป็นกลางหรืออ่อนโยนในเชิงบวก เช่น ในดงดอนดอกพยอมหอมระเหยหายระหวยด้วยพระพายมาชายเซย, ยามพระพายชายเซยรำเพยพาหอมบุผารื่นรื่นชื่นอารมณ์, ลมเย็นเย็นอยากดูหมุ่มมัจฉา, ลมระริ้วปลิวหล้าคาระยาบ ระเนนนาบพลั่วพลิกกระดิกหัน ดูโล่งลั่วทิวรุกขเรียงรัน เปนเขตรคันขอบป่าพนาไลย, ไหนจะต้องลองน้ำค่างโปรย เมื่อลมโชยขึ้นนวลจะชวนเซย, หอมบุผาสาโรชมารื่นรื่น เป็นต้น สังเกตได้ว่าสายลมพัดเป็นองค์ประกอบสำคัญในการแสดงถึงอารมณ์เชิงบวกของสุนทรภู่อิง โดยเฉพาะอย่างยิ่งสายลมที่มีกลิ่นหอมของดอกไม้เจือมาด้วยน่าจะจะเป็นสิ่งที่สุนทรภู่อิงพึงพอใจและอยากดื่มด่ำ (immerse) กับธรรมชาติในลักษณะนี้มากที่สุด สิ่งนี้นับว่าต่างจากธรรมเนียมของจีนในแง่ที่ว่าธรรมเนียมของจีนใช้สัมผัสทางตาเป็นหลัก เช่น ขอบฟ้าที่หลอมรวมกับขอบน้ำ หรือภูเขาที่หลอมรวมกับก้อนเมฆ ในขณะที่สุนทรภู่อิงสัมผัสทางผิวหนังและการดมกลิ่น เช่น ลมระริ้ว ลมเย็น หอมโชย

อย่างที่กล่าวไปแล้วว่าธรรมชาติของสุนทรภู่มิทั้งแบ่งแวกและแ่งลบ ธรรมชาติที่รุนแรงอย่างเช่น ฝนเดือนเก้าที่ตกพรำตลอดเวลา หากมองตามกรอบการผลิตสร้างทางพื้นที่ (production of space) ของเลอแพนแวร์ ซึ่งศึกษาโดยเฮาส์มานน์ (Hausmann, 2022) ก็น่าจะถือได้ว่ามีลักษณะของหลังมนุษย์นิยมแฝงอยู่เช่นกัน เพราะสภาพแวดล้อมที่ฝนตกพรำนั้นถือเป็น “ผู้กระทำ” และเป็น “ศูนย์กลาง” ที่ส่งผลกระทบต่อมนุษย์ที่เกี่ยวข้องทุกคนในเรื่อง สุนทรภู์รับรู้ถึงการมีอยู่ของพื้นที่อันเกิดจากสภาพฝนพรำที่ทำให้คนทุกคนในเมืองแกลง (รวมถึงตัวสุนทรภู์ด้วย) ต้องจำยอมถูกกักขังอยู่แต่ในบ้าน ฝนที่พรำตลอดเวลานี้ได้กระทบจิตใจผ่านความรู้สึกเหงา อีกทั้งยังกระทบต่อร่างกายผ่านความเจ็บป่วยที่ทำให้สุนทรภู์ต้องนอนจมเจียนตายในเวลาต่อมาอีกด้วย เป็นที่น่าเสียดายว่าสุนทรภู์ไม่ได้ขยายความบทบาทของฝนเดือนเก้าให้มากกว่านี้

การวิเคราะห์ในส่วนสุดท้ายจะใช้แนวคิดขานจ้าย (Shanzhai) มาอ่านงานของสุนทรภู์ เป็นที่ทราบกันอยู่แล้ว Shanzhai คือปรัชญาสุนทรียศาสตร์ที่ไม่ต้องการความเป็นต้นฉบับ (original) เช่น การทำซ้ำสิ่งที่มีอยู่แล้ว (imitate) หรือการฉวยโอกาสจากสิ่งที่มีอยู่แล้ว (appropriation) จากการศึกษาจิตรกรรมเมืองแกลง ผู้เขียนพบว่าสุนทรภู์ได้ทำการ appropriate ชื่อสถานที่มา “เล่น” ในบทกลอนหลายครั้ง การเอาของ original มาเล่นนี้ก็เหมือนสเปิร์ตของขานจ้ายแบบหนึ่งเช่นกัน ตัวอย่างเช่น ถึงทับนางวางเวงฤดูไทยวับ เห็นแต่ทับขวานอยู่อย่างไสรย (เอาชื่อ “ทับนาง” มาเล่นกับ “ทับขวาน”) ถึงบางผิ้งผิ้งรังก็รังร้าง (เล่นกับคำว่าผิ้ง) ถึงบางสมัค (ต้นฉบับเขียนว่า “สมัค” ไม่มี “ร”) เหมือนพี่รักสมัคมาด (เล่นกับคำว่าสมัค) ถึงบางไผ่ไม่เห็นไผ่แป้นไพรชฎ (เล่นกับคำว่าไผ่) ถึงสามปลื้มพินี้รำปล้าแต่ทุกข์ สุดจะปลุกใจปลื้มให้ลืมห้าง (เล่นกับคำว่าปลื้มสลับคำทุกข์ซึ่งมีความหมายตรงข้าม) เป็นต้น จากตัวอย่างที่ยกมานี้สุนทรภู์หยิบฉวยเอาชื่อสถานที่มาเล่นอย่างสนุกสนาน บางครั้งก็ล้อเลียนชื่อสถานที่นั้น บางครั้งก็บิด (twist) ให้เข้ากับเรื่องส่วนตัวของตนเอง สิ่งที่สุนทรภู์ทำคือมองชื่อเหล่านั้นเป็นวัตถุ (object) หากเจอสิ่งใดถูกใจใช้ประโยชน์ในนิราศได้ ก็ฉวยนำมาใช้ทันที

ข้อสรุป อภิปรายและข้อเสนอแนะ

การรับรู้พื้นที่แบบสสารนิยมที่ปรากฏอย่างชัดเจนในนิราศเมืองแกลงของสุนทรภู์ คือ บุคลาธิษฐาน (anthropomorphism), สสารนิยมเชิงวัฒนธรรม (cultural materialism), การประกอบสร้าง (assemblage), ธรรมชาตินิยม (philosophy of nature) และขานจ้าย (Shanzhai) นอกจากนั้นยังมีการรับรู้พื้นที่แบบสสารนิยมตามแนวทางหลังมนุษย์นิยม (posthumanism) อีกด้วย แต่เป็นที่น่าสนใจว่าแนวทางสุดท้ายนี้มีข้อมูลไม่มากนัก

ในบรรดาวิธีคิดสสารนิยมทั้งหมดที่ได้ทดลองนำไปวิเคราะห์ผลงานของสุนทรภู์ ผู้เขียนพบว่าสุนทรภู์ได้ให้ตัวอย่างของการใช้ธรรมชาตินิยมอย่างหลากหลายและมีเอกลักษณ์เฉพาะตัว ในขณะที่คนทั่วไปมักจะรับรู้พื้นที่ผ่านผัสสะทางสายตาและอ้างอิงวิธีคิดแบบวิทยาศาสตร์ เช่น พื้นที่รูปทรงสี่เหลี่ยมจัตุรัส กว้างกี่เมตร ยาวกี่เมตร แต่สุนทรภู์ใช้ผัสสะหลากหลายชนิดมากในการรับรู้พื้นที่ ตั้งแต่ผัสสะทางผิวหนัง ที่รับรู้ถึงความเย็นเยือก ผัสสะทางการดมกลิ่น ที่รับรู้กลิ่นหอมของดอกไม้หรือกลิ่นเหม็นของพื้นที่ตากปลา รวมไปถึงการรับรู้พื้นที่ในแบบ 360 องศา (รับรู้ทิศรอบตัวทุกทิศในเวลาเดียวกัน) องค์ความรู้ที่ได้จากการเรียนรู้ผัสสะที่หลากหลายของสุนทรภู์คือการเพิ่มโอกาสให้กับตนเองที่จะดื่มด่ำ (immerse) ไปกับธรรมชาติมากขึ้น เป็นการช่วยเปิดประตูสู่การตีความหรือ

การสร้างสรรคพื้นที่แบบธรรมชาตินิยมอย่างหนึ่ง ผู้เขียนเห็นว่านักออกแบบตกแต่งภายใน หรือ สถาปนิกหลายคนของไทยในปัจจุบันหลายคนก็ได้ใช้แนวคิดสสารนิยมแบบธรรมชาตินิยมนี้ในการออกแบบอยู่แล้ว บางท่านอาจจะได้รับแรงบันดาลใจจากผลงานของสถาปนิกหรือศิลปินต่างประเทศ บางท่านอาจจะเกิดจากปรีชาญาณของตนเอง แต่หากมีการศึกษาผลงานของสุนทรภู่ให้ลึกซึ้ง ก็ย่อมจะเป็นอีกหนึ่งทางเลือกสำหรับการพัฒนาต่อยอดให้เกิดแง่มุมที่มีเอกลักษณ์เฉพาะตัวของไทยมากยิ่งขึ้น จนอาจจะกลายเป็นทุนทางวัฒนธรรมแบบใหม่ที่สามารถนำเสนอสู่ตลาดโลกได้ ไม่ต่างอะไรกับการศึกษาสุนทรียศาสตร์ในกลอนและจิตรกรรมของหวัง เหว่ยซิงได้กลายเป็นแรงบันดาลใจให้สถาปนิกหลายต่อหลายท่าน ยิ่งไปกว่านั้นธรรมชาตินิยมยังสอดคล้องกับแนวคิดหลังมนุษย์นิยม (posthumanism) ที่กำลังเป็นที่นิยมในโลกอีกด้วย

แนวคิดการประกอบสร้าง (assemblage) สสารนิยมเชิงวัฒนธรรม (cultural materialism) และบุคลาธิษฐาน (anthropomorphize) เป็นอีกสามแนวคิดที่แม้จะสามารถพบได้ในนิราศเมืองแกลงแต่ผู้เขียนมีความเห็นว่ายังมีข้อติดขัดเมื่อต้องการนำไปประยุกต์ใช้กับการทำงานสร้างสรรค์ในยุคปัจจุบัน แนวคิดการประกอบสร้างนั้นพบเพียงครั้งเดียวคือ พงษ์ภูคาที่พลั่วไหว จึงถือว่ามีข้อมูลน้อยไป ส่วนสสารนิยมเชิงวัฒนธรรมแม้จะพบได้หลายครั้งเมื่อสุนทรภู่สัมผัสวัฒนธรรมชาวบ้าน (ซึ่งสุนทรภู่ไม่ใคร่จะชอบเท่าใดนัก) โลกทัศน์วัฒนธรรมแบบชนชั้นสูง (elite) ของสุนทรภู่ไม่น่าจะเหมาะกับการออกแบบในยุคปัจจุบันที่ต้องการแสวงหาสันติวิธีที่ต้องการลดความเหลื่อมล้ำของสังคมมากกว่าการแยกชนชั้น (stratification) ตามทฤษฎีของสุนทรภู่ ส่วนแนวคิดสุดท้ายนั้นคือ บุคลาธิษฐานก็พบเพียงครั้งเดียวเช่นกันคือ ตอตะเคียนที่เสมือนว่ามีนางตะเคียนสิงอยู่ การศึกษาค้นคว้าผลงานของสุนทรภู่เพิ่มเติมอาจจะช่วยให้เห็นวิธีคิดของสุนทรภู่ผ่านแนวคิดทั้งสามเพิ่มมากขึ้นจนถึงระดับที่นำไปปรับใช้ได้

ในส่วนแนวคิดแบบขานจ่าย รวมถึงการฉวยประโยชน์ (appropriation) นั้น ผู้เขียนเห็นว่าแม้การค้นพบวิธีคิดแบบนี้ในงานของสุนทรภู่แม้จะเป็นหลักฐานถึงสสารนิยมในเชิงประจักษ์ที่ดี แต่ไม่น่าจะช่วยสร้างแรงกระเพื่อม (impact) ให้กับการทำงานสร้างสรรค์เชิงพื้นที่ของไทยมากเท่าใดนัก เพราะการสร้างสรรคจากการฉวยประโยชน์เป็นสิ่งที่แพร่หลายในสังคมไทยพอสมควรอยู่แล้ว เห็นได้จากการสร้างสถานที่ท่องเที่ยวในไทยโดยใช้การตกแต่งแบบถนนในญี่ปุ่น (ฉวยเอาวัฒนธรรมของชาติอื่นมาใช้) การนำเจดีย์ไทยมาประดับบนหลังคาอาคารกระจกแบบโมเดิร์น (ฉวยเอามรดกทางวัฒนธรรมของตนเองมาใช้) การใช้มาสคอตรูปตัวมดขององค์กรที่ตั้งอยู่ในเขตบางมด (ฉวยเอาเรื่องราวในท้องถิ่นที่องค์กรตนเองตั้งอยู่มาใช้) เป็นต้น

สายฝนกับภูมิประเทศร้อนชื้นของไทยจะเป็นสิ่งที่เข้ากันได้ดี สภาพเมืองและตึกรามบ้านช่องสมัยใหม่อาจทำให้คนปัจจุบันรับรู้พลังของสายฝนที่เป็นผู้กระทำ (act) ต่อมนุษย์น้อยลง การสร้างสรรค์พื้นที่เชิงสถาปัตยกรรมของคนไทยในปัจจุบันจึงมีแนวโน้มที่จะพยายามลดแรงกระทำจากสายฝนที่จะมาสู่มนุษย์ผ่านทางความพยายามหลายอย่าง ได้แก่ สร้างหลังคาด้วยเมทัลชีทรีดน้ำเพื่อป้องกันการรั่วซึม การใช้แผ่นยาง (membrane) เพื่อกันซึม เทคโนโลยีการรักษาระดับความชื้น เป็นต้น นอกจากนั้นคนไทยยังมักมีภูมิปัญญาเกี่ยวกับเทคโนโลยีการสร้างฝนเทียมที่มนุษย์สามารถควบคุมได้ว่าพื้นที่ใดจะเกิดฝนตกได้บ้าง ผู้เขียนเสนอว่าหากคนไทยได้ลองปล่อยให้สายฝนเป็นผู้กระทำหรือเป็นผู้กำหนดชะตากรรมของผู้คนเหมือนในสมัยก่อนบ้าง ก็อาจจะทำให้เกิดงานออกแบบสถาปัตยกรรมหรืองาน

สร้างสรรค์เชิงพื้นที่อีกหลายชนิดที่มีสุนทรียศาสตร์อันเกิดจากปรากฏการณ์ของสายฝนที่ตกลงมา ที่สำคัญที่สุดคือการถอดรื้อความคิดที่ว่ามนุษย์เป็นศูนย์กลางของทุกสรรพสิ่งนี้ คือรากฐานสำคัญที่สุดของแนวคิดหลังมนุษย์นิยมที่กำลังทวีความสำคัญขึ้นในโลกด้วย เพราะมนุษย์ได้ตระหนักแล้วว่ามนุษย์เองต่างหากคือตัวการก่อให้เกิดภัยพิบัติต่อโลก อย่างไรก็ตามอาจมีผู้แย้งได้ว่า สายฝนอันเฉอะแฉะและคาดเดาไม่ได้มันไม่ใช่สิ่งที่เหมาะสมกับโลกยุคสมัยใหม่ที่ต้องการความสะดวกรวดเร็ว ตลอดจนการผลิตอันมีประสิทธิภาพสามารถคำนวณทางคณิตศาสตร์ได้ ผู้เขียนยอมรับว่าในเชิงอุตสาหกรรมแล้วสายฝนน่าจะเป็นอุปสรรคขัดขวางกระบวนการผลิตทั้งในอุตสาหกรรม การเกษตร อุตสาหกรรมท่องเที่ยว และอุตสาหกรรมการผลิต แต่ผู้เขียนก็เล็งเห็นว่าแนวคิดหลังมนุษย์นิยมนี้เป็นทางออกที่ดีในอันที่มนุษย์จะอยู่ร่วมกับธรรมชาติ หากคนไทยมีสุนทรียศาสตร์เกี่ยวกับสายฝนที่สอดคล้องกับการอนุรักษ์ธรรมชาติก็น่าจะเป็นแนวทางการใช้ชีวิตที่น่าสนใจได้อีกทางหนึ่ง

ในความคิดของคนไทยทั่วไป เมื่อกล่าวถึงพื้นที่แบบไทยก็มักนึกไปถึงการวางผังแบบภูมิจักรวาล เขาพระสุเมรุหรือลวดลายประดับประดา ซึ่งล้วนเป็นสุนทรียศาสตร์เชิงจิตนิยมอันเนื่องมาจากแนวคิดพุทธ-พราหมณ์-ฮินดูทั้งสิ้น จากการศึกษาผลงานของสุนทรภู่ทำให้พบว่า นอกจากแนวคิดจิตนิยมแล้ว คนไทยเองก็มีรากเหง้าวัฒนธรรมการรับรู้ความงามของพื้นที่ผ่านสุนทรียศาสตร์แบบสสารนิยมมาอย่างยาวนานเช่นกัน องค์ประกอบของการสร้างสรรค์พื้นที่ในนิราศเมืองแกลง ได้แก่ สายลม สายฝน ความสด ความครึ้ม และร่มเงา น่าจะเป็นตัวอย่างที่ดีสำหรับผู้สร้างสรรค์งานศิลปะท่านอื่น ๆ จะนำไปต่อยอดให้เกิดเป็นผลงานสร้างสรรค์ตามแนวทางของตนเองต่อไป

References

- Ainsworth, T. (2020, Mar 25). *Form Vs. Matter*. The Stanford Encyclopedia of Philosophy. <https://plato.stanford.edu/entries/form-matter/>
- Bala, A. (2020). Chinese Organic Materialism and Modern Science Studies: Rethinking Joseph Needham's Legacy. *Cultures of Science*, 3(1), 62-74. <https://dx.doi.org/10.1177/2096608320911316>
- Bhattacharya, R. (2011). *Studies on the Carvaka/Lokayata*. London: Anthem Press.
- Carter, R. & McCarthy, E. (2019, November 27). *Watsuji Tetsurō*. The Stanford Encyclopedia of Philosophy. <https://plato.stanford.edu/entries/watsuji-tetsuro/>
- Deleuze, G. (1994). *Difference and Repetition*. New York: Columbia University Press.
- Deleuze, G. (1997). *Cinema 2: The Time Image*. Minneapolis: University of Minnesota.
- Eidos84. (2011). *Merleau-Ponty - Exploration of the Perceived World: Space (English Subtitles)*. Youtube. https://www.youtube.com/watch?v=UMy_m1-BRJg&t=40s
- Grubernitsch, director. (2020). *Slavoj Žižek on Lacan – Objet Petit a Explained Using Pokémon Go*. Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=b5Spuc1I7RO>
- Guyer, P. & Horstmann, R. P. (2021, Februar 5). *Idealism*. The Stanford Encyclopedia of Philosophy. <https://plato.stanford.edu/entries/idealism/>
- Han, B. C. (2017). *Shanzhai: Deconstruction in Chinese*. Boston, Massachusetts: The MIT Press.
- Han, B. C. [Twitter Post]. (2021, July 2). 9.27 AM. https://twitter.com/Byung_ChulHan/status/1410787174879006727
- Harvard GSD. (2013). *Arata Isozaki*. Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=FK3tdABZ5CU>
- Hausmann, M. (2016). *Concrete Reality: The Posthuman Landscapes of J.G. Ballard* [PhD dissertation], Chapman University. https://digitalcommons.chapman.edu/english_theses/3/

- Interaction Design Foundation. (n.d.). *Principles of Interaction Design derived from Merleau-Ponty*. Interaction Design Foundation. <https://www.interaction-design.org/literature/book/the-encyclopedia-of-human-computer-interaction-2nd-ed/philosophy-of-interaction>
- Jamieson, J. & Smart, C. (2020, July 28). *Materialism*. Britannica. <https://www.britannica.com/topic/materialism-philosophy>
- Jobst, M. (2016). Writing Sensation: Deleuze, Literature, Architecture and Virginia Woolf's the Waves. *The Journal of Architecture*, 21(1), 55-67. <https://dx.doi.org/10.1080/13602365.2016.1140671>
- Kirshner, L. (2005). Rethinking Desire: The Objet Petit a in Lacanian Theory. *Journal of the American Psychoanalytic Association*, 53(1), 83-102. <https://dx.doi.org/10.1177/00030651050530010901>
- Lal, S. (2019). Thresholds of Caste and Nation: Mulk Raj Anand's Spatial Aesthetics in Untouchable. *Journal of Postcolonial Writing*, 55(1), 34-47. <https://dx.doi.org/10.1080/17449855.2018.1485592>
- Li Dan. (n.d). *The Concept of "Oku" in Japanese and Chinese Traditional Paintings, Gardens and Architecture: A Comparative Study*. <https://www.hues.kyushu-u.ac.jp/~2022renewal-backups/education/student/pdf/2009/2HE08084E.pdf>
- Marenko, B. & Van Allen, P. (2016). Animistic Design: How to Reimagine Digital Interaction between the Human and the Nonhuman. *Digital Creativity*, 27(1), 52-70. <https://dx.doi.org/10.1080/14626268.2016.1145127>
- Mark, J. J. (2020, June 17). *Charvaka*. World History Encyclopedia. <https://www.worldhistory.org/Charvaka/>
- Maybee, J. E. (2020, October 2). *Hegel's Dialectics*. The Stanford Encyclopedia of Philosophy. <https://plato.stanford.edu/entries/hegel-dialectics/>
- Miller, A. (2019, December 13). *Realism*. The Stanford Encyclopedia of Philosophy. <https://plato.stanford.edu/archives/win2019/entries/realism/>

- Nerdwriter1. (2020). *Why Did Ozu Cut to a Vase?* [Video]. Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=TcfZCCm4elo>
- Politakis, C. (2014). *The Human Body Matter: Notes on the Persistence of Anthropomorphism in Architecture*. Conference proceedings: What's the Matter? Materiality and Materialism at the Age of Computation. 328-335. https://www.researchgate.net/publication/270273112_The_Human_Body_Matter_Notes_on_the_Persistence_of_Anthropomorphism_in_Architecture
- Rollins, P. (2020, July 15). *The Object That Doesn't Exist*. Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=no-n0E41wqA>
- Sanzo, K. (2018, April 25). *New Materialism(s)*. Critical Posthumanism. <https://criticalposthumanism.net/new-materialisms/>
- Sonic Acts. (2016, February 27). *Louis Henderson: 'Animism Is the Only Sensible Version of Materialism'*. Vimeo. <https://vimeo.com/158145401>
- Sunthorn Phu. (1922). *Prachum kl̄on nirāt t̄ang t̄ang phāk thī nung : Sunthorn Phu sī rīrang [A collection of travelling poems, part I: Sunthorn Phu's four travelling poems]*. ed. Phraya wichit wong wutthi krai Krung Thēp Mahā Nakhōn . Bangkok: Sophon Printers. <https://www.car.chula.ac.th/display7.php?bib=b1292922>
- Tripp, T. (n.d.). *An Outline of Philosophy Materialism versus Idealism*. Marxists. <https://www.marxists.org/history/australia/1970/philosophy2.htm>
- Tucker, J. A. (2003). *Japanese Views of Nature and the Environment*. edited by Helaine Selin. In *Nature across Cultures: Views of Nature and the Environment in Non-Western Cultures*, 161-183.
- Verma, K.D. (2008). The Metaphors of Untouchable and Coolie in Mulk Raj Anand's Novels *Untouchable* and *Coolie* and His Sense of Social Justice. *Asiatic*, 2(1), 32-46. <https://doi.org/10.31436/asiatic.v2i1.362>
- Voorhees, G. (2016). Materialist Fantasies: The voice of objet petit a in digital games. *Journal of Gaming & Virtual Worlds*, 8(3), 247-264. DOI: 10.1386/jgvw.8.3.247_1

บทบาทของดนตรีกับการขยายพื้นที่ในการแสดงออกทางศิลปะ

received 8 MAR 2022 revised 15 JUN 2022 accepted 27 JUN 2022

อภิรักษ์ เจียรพินิจนันท์

นักศึกษาปริญญาตรีบัณฑิต

ภาควิชาทฤษฎีศิลป์

คณะจิตรกรรม ประติมากรรมและภาพพิมพ์

มหาวิทยาลัยศิลปากร

ชัยยศ อิชฎีวรพันธุ์

ศาสตราจารย์ ดร.

ภาควิชาทฤษฎีศิลป์

คณะจิตรกรรม ประติมากรรมและภาพพิมพ์

มหาวิทยาลัยศิลปากร

บทคัดย่อ

ความเชื่อมโยงของดนตรีกับการแสดงออกทางศิลปะคือดอกผลจากการเกิดขึ้นของศิลปะสมัยใหม่และได้กลายเป็นรากฐานสำคัญของศิลปะร่วมสมัยในปัจจุบัน บทความนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาแนวคิดของศิลปินที่มีดนตรีเป็นแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ผลงานระหว่างปลายคริสต์ศตวรรษที่ 19 ถึงต้นคริสต์ศตวรรษที่ 20 โดยวิธีการวิเคราะห์ถึงที่มาของแนวคิดอันสำคัญที่ส่งผลต่อความเปลี่ยนแปลงทั้งทางรูปแบบและวิธีการสร้างสรรค์ของศิลปินในแต่ละยุคสมัยและบริบททางสังคม วัฒนธรรมเฉพาะในแต่ละช่วงเวลาผลการศึกษาพบว่า 1) ก่อนปีคริสต์ศักราช 1900 ศิลปินเริ่มต้นด้วยการแลกเปลี่ยน ตอบโต้แนวคิดและแรงบันดาลใจซึ่งกันและกันระหว่างดนตรีและศิลปะผ่านผลงานจิตรกรรมที่เกี่ยวข้องกับธรรมชาติและสิ่งแวดล้อมรอบตัวโดยศิลปินกลุ่มอิมเพรสชันนิสต์และโพสอิมเพรสชันนิสต์ 2) ต่อมาดนตรีได้กลายมาเป็นส่วนสำคัญกับการกำเนิดของศิลปะนามธรรม จากแนวคิดที่เชื่อว่าดนตรีนั้นมุ่งแสดงความเป็นนามธรรมของธรรมชาติ และดนตรีคือความเป็นนามธรรมโดยธรรมชาติในตัวเอง และเสียงดนตรีเองนั้นไม่เคยที่จะอธิบายโลกภายนอก แต่เป็นการแสดงออกของความรู้สึกภายในจิตวิญญาณ ซึ่งแนวคิดนี้พบได้ในผลงานของคานดินสกีและอาร์โนลด์ เชินแบร์ก 3) จนกระทั่งผลจากการเปลี่ยนแปลงทางเศรษฐกิจ สังคม และการเมืองในคริสต์ศตวรรษที่ 20 เป็นส่วนหนึ่งที่ทำให้ดนตรีและศิลปะเริ่มเคลื่อนไหวเข้าหาสังคมมากขึ้น เมื่อลุดวิก รุชโซโล และศิลปินกลุ่มฟิวเจอริสม์ จงใจใช้เสียงดนตรีแบบใหม่และสื่อหลากหลายประเภทเพื่อสื่อสารแนวคิดสู่มวลชน ดนตรีและศิลปะสร้างแรงบันดาลใจแก่กันและกันมานับทศวรรษ จนในปัจจุบันเสียงและบทเพลงต่าง ๆ ในงานศิลปะไม่ได้ถูกนำเสนอผ่านรูปทรงเส้น สี น้ำหนัก และแสงเงาอีกต่อไป เสียงทุกเสียงต่างมีความหมายในตัวเอง การประพันธ์ดนตรีจึงไม่ได้เป็นเพียงเพื่อความไพเราะ เช่นเดียวกับศิลปะที่ไม่ได้เป็นแค่การนำเสนอความงามเพียงอย่างเดียว ทั้งดนตรีและศิลปะต่างอุดมไปด้วยภาวะทางอารมณ์ความรู้สึก เนื้อหา เรื่องราวที่เกี่ยวข้องกับสังคม และที่แน่นอนที่สุดคือการสะท้อนความคิดออกมาในผลงาน

คำสำคัญ: ดนตรี, ทักษะศิลป์, ศิลปะเสียง, พื้นที่การแสดงออก

Roles of Music in the Expanding Art Expression

Apirak Jianpinidnun

Doctor of Philosophy Candidate,

Art Theory Department,

Faculty of Painting Sculpture and Graphic Arts,

Silpakorn University

Chaiyosh Isavorapant

Professor, Ph.D.

Art Theory Department,

Faculty of Painting Sculpture and Graphic Arts,

Silpakorn University

Abstract

Connection between music and art expression is the fruit of modern art which has developed to the critical foundation of contemporary art at present. This study aims to survey concepts of artists whose work were inspired by music between the late 19th century and the early 20th century. The ideas influencing changes in forms and techniques of the artists in each era as well as its specific social and cultural contexts are analysed. The result suggests that, first, before the 1900s, artists began to exchange and communicate their ideas and inspiration in music and art through scenes in nature and surrounding atmosphere by impressionist and post – impressionist painters. Second, music became a crucial element to spawn abstract art on the basis that music aims to express abstraction in nature therefore music is abstraction in its very nature and music sound never reveals the outside world but express the feeling inside the soul, which are found in the concepts of Wassily Kandinsky and Arnold Schönberg. Third, economical, social and political changes in the 20th century took a crucial part to bring music and art closer to the society, when Luigi Russolo together with his fellow futurist artists intend to use new music sound and various mediums to communicate with the public. Music and art motivated each other for decades until now, when sounds and music are not expressed via spaces, lines, colours, values, lights and shades any more. Every sound has its particular meaning, so to compose music as well as to create art do not solely serve beautification. Instead, both contain volume of emotions, stories about society and, certainly, reflection of ideas.

Keywords: Music, Visual arts, Sound art, Art expression

บทนำ: จิตรกรรมบริสุทธิ์

ความเชื่อมโยงของดนตรีกับพื้นที่แสดงออกในงานศิลปะคือดอกผลจากการเกิดขึ้นจากศิลปะสมัยใหม่ การโต้ตอบของศิลปินที่มีต่อการเปลี่ยนแปลงของโลกสมัยใหม่ทั้งทางด้านวิทยาศาสตร์ เทคโนโลยี เศรษฐกิจ การเมือง และสังคมทำให้หน้าที่ของผลงานศิลปะไม่ได้เป็นเพียงการเลียนแบบสิ่งที่ตาเห็นอีกต่อไป การแสดงออกดังกล่าวเริ่มต้นบนพื้นที่लग 2 มิติในงานจิตรกรรม (pictorial space) ด้วยการใช้อำนาจประกอบพื้นฐานในการวาดภาพ ซึ่งได้แก่ เส้น สี และรูปทรงมาเรียบเรียงบนพื้นระนาบของผืนผ้าใบโดยศิลปิน ซึ่งเป็นวิธีการเดียวกันกับการประพันธ์ดนตรี กีโยม อพอลลิแนร์ (Guillaume Apollinaire, 1880 - 1918) นักทฤษฎีและกวีได้กล่าวถึง “จิตรกรรมบริสุทธิ์” (la peinture pure) ไว้ในปีคริสต์ศักราช 1913 ว่า

“ความเหมือนไม่มีความสำคัญอีกต่อไป จิตรกรอุทิศทุกสิ่งเพื่อเข้าถึงความจริงที่อยู่เหนือธรรมชาติที่เขาเชื่อว่ามีอยู่จริง แม้ว่าจะยังหาไม่พบก็ตาม... ด้วยเหตุนี้เราจึงย่างเข้าสู่ศิลปะในรูปแบบใหม่ ภาพเขียนมีบทบาทจุดตั้งดนตรีที่เราต่างยอมรับว่าหาใช้วรรณคดีไม่ ต่อจากนี้เราจะได้พบกับจิตรกรรมบริสุทธิ์จุดตั้งความบริสุทธิ์ของงานประพันธ์ดนตรี” (Marzona, 2009, p. 9)

บทความนี้ได้ทำการสำรวจจุดเริ่มต้นของวิธีการแปลค่าโครงสร้างทางดนตรีไปเป็นผลงานทัศนศิลป์ วิเคราะห์ผลงาน ศึกษาถึงแนวคิด และจุดเชื่อมโยงระหว่างศาสตร์ทั้งสอง ซึ่งแสดงถึงความสัมพันธ์ที่แนบแน่นและลึกซึ้งระหว่างกันของเสียงดนตรีในงานศิลปะ รวมถึงความเป็นศิลปะในเสียงดนตรีอันเป็นแรงบันดาลใจแก่ศิลปินทัศนศิลป์ในศิลปะตะวันตกกระแสหนึ่งที่มีความสำคัญอย่างยิ่ง โดยมีจุดมุ่งหมายเพื่อหาคำตอบของคำถามที่ว่า เสียงและบทเพลงจะสามารถนำมาใช้เป็นส่วนหนึ่งในการแสดงออกทางศิลปะบนพื้นที่อื่นนอกเหนือไปจากพื้นระนาบของผลงานจิตรกรรม เพื่อถ่ายทอดและนำเสนอความคิดในฐานะของสื่อศิลปะ (medium of art) เช่นเดียวกับเส้นดินสอ หมึก สีฝุ่น สีน้ำ สีน้ำมัน หินอ่อน โลหะสำริด ฯลฯ ได้หรือไม่ และถูกนำมาใช้ในทางปฏิบัติอย่างไร โดยศึกษาจากบทบาทของดนตรีที่ปรากฏในแนวคิดและผลงานของศิลปินตะวันตกกระแสหนึ่งในช่วงก่อนปีคริสต์ศักราช 1900 และต้นคริสต์ศตวรรษที่ 20 ตามลำดับ

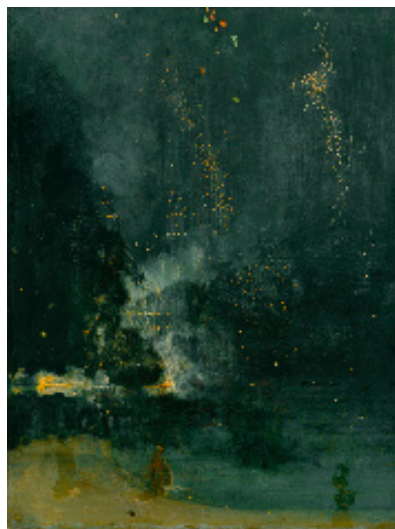
อดีตอันต่อเนื่อง : ดนตรีในงานศิลปะก่อนปีคริสต์ศักราช 1900

เจมส์ แอบบอตต์ แม็คนิล วิสต์เลอร์ (James Abbott McNeill Whistler, 1834-1903)

ปอล โกแวง (Paul Gauguin, 1848-1903)

โคลด เดอบุสซี (Claude Debussy, 1862-1918)

หนังสือที่กล่าวถึงความเชื่อมโยงของดนตรีและศิลปะอย่างชัดเจนเป็นครั้งแรกในประเทศไทย คือหนังสือ แนะนำ ศิลปะสากล โดย น. ณ ปากน้ำ (Nō Na Pāknām, 1968) หนังสือเป็นการรวบรวมงานเขียนบทความเชิง ประวัติศาสตร์ศิลป์เกี่ยวกับกลุ่มลัทธิทางศิลปะและประวัติศิลปินคนสำคัญ ไปจนถึงเรื่องความเข้าใจในศิลปะ และสุนทรียศาสตร์ในรูปแบบของบทความขนาดสั้น ใช้ภาษาที่เข้าใจง่ายเหมือนการเล่าเรื่อง ซึ่งสามารถสร้างความเข้าใจแก่ผู้อ่านได้อย่างชัดเจน ในบทนำของหนังสือกล่าวถึงเสียงลม เสียงน้ำไหล เสียงนกร้อง ที่เกิดขึ้น เป็นจังหวะต่าง ๆ สอดสลับสัมพันธ์กันไปในธรรมชาติในขณะที่เรานั่งอยู่ริมลำธาร เสียงเหล่านี้คือดนตรีธรรมชาติ ที่มีความงามสมบูรณ์ด้วยสัจจะตามกฎเกณฑ์ในการรับรู้ความงามของธรรมชาติที่ตามองเห็น แต่เสียงต่าง ๆ ในธรรมชาติ เหล่านี้เป็นดนตรีที่ไม่มีความคงที่ เกิดขึ้นและดับดับไปตามกาลเวลา จนกระทั่งมนุษย์ได้ประดิษฐ์เครื่องดนตรี ขึ้น มีการประพันธ์และบันทึกความงามของเสียงไว้เช่นเดียวกับจิตรกรรมที่เคยทำหน้าที่บันทึกความงามธรรมชาติ ไว้ในภาพเขียน ธรรมชาติจึงเป็นจุดเชื่อมโยงระหว่างศาสตร์ทั้งสองนี้ กวี นักเขียน และศิลปินกลุ่มอิมเพรสชันนิสม์ (impressionism) อย่าง อีมิล โซล่า (Emile Zola, 1840 - 1902) ได้ให้คำนิยามของศิลปะว่าเป็น “ธรรมชาติ ที่ถูกมองโดยผ่านอารมณ์และความรู้สึก” (H. Snowden Ward, 1978, p. 13) และ “ความจริง” ในธรรมชาติ คือพื้นฐานของศาสตร์ทั้งสอง เช่นเดียวกับฟิสิกส์ที่ทำการศึกษาด้านธรรมชาติในทางวิทยาศาสตร์ อันเป็นเรื่องของการสืบสวนเข้าไปหาธรรมชาติของความจริงเช่นเดียวกัน ศิลปิน คีตกวี และนักฟิสิกส์ต่างมีความปรารถนาที่จะ ค้นหาชิ้นส่วนที่ประสานกันอย่างแนบแน่นของ “ความจริง” อันเป็นพื้นฐานที่มีร่วมกัน



ภาพที่ 1 James Abbott McNeill Whistler. Nocturne in Black and Gold, the Falling Rocket, 1875.
Oil on panel. 23 3/4 x 18 3/8 inches (60.3 x 46.7 cm)

Note: From Detroit Institute of Arts, 2020

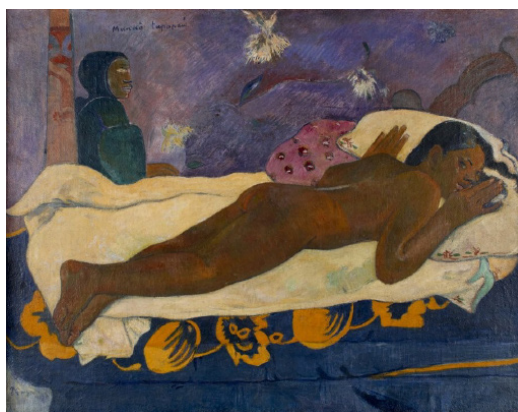
การโต้ตอบซึ่งกันและกันของดนตรีและจิตรกรรมกับธรรมชาติพบได้ในบทเพลงนอคเทิร์น (Nocturnes) (Phan charoēn, 2021, p. 253) ของโคลด เดอบุสซี ที่ประพันธ์ขึ้นในปีคริสต์ศักราช 1899 บทประพันธ์ชิ้นนี้ประกอบด้วย 3 ท่อน (movement) (Phan charoēn, 2021, p. 240) โดยได้แรงบันดาลใจมาจากภาพเขียน Nocturne in Black and Gold (The Falling Rocket) ในปีคริสต์ศักราช 1875 ของจิตรกรอิมเพรสชันนิสม์ (impressionism) เจมส์ แอบบอตต์ แม็คนิล วิสต์เลอร์ จิตรกรเชื้อสายอเมริกันที่ใช้ชีวิตการทำงานในอังกฤษและฝรั่งเศส

น. ณ ปากน้ำ (No Na Paknam, 1968, p. 392-393) ให้ความเห็นว่าเสียงในเพลง นอคเทิร์น (Nocturnes) ได้สร้างความรู้สึกและบรรยากาศที่แปลกใหม่ให้เกิดขึ้น ต่างกับดนตรีในศตวรรษก่อน แม้ว่าเพลงของริชาร์ด วากเนอร์ (Richard Wagner, 1813 - 1883) จะเป็นดนตรียุคโรแมนติก (romantic music) ซึ่งมีบรรยากาศและสีสันที่ตรึงใจผู้ฟัง แต่เพลงของเดอบุสซีกลับมีบรรยากาศยิ่งไปกว่านั้น เพราะได้นำเอาระบบเสียงที่แปลกใหม่เข้ามาใช้เพื่อสร้างบรรยากาศให้มีชีวิตชีวมากขึ้น เสียงต่าง ๆ เหล่านี้แท้จริงแล้วเป็นการจำลองเสียงของสิ่งที่มีอยู่ในธรรมชาติ แต่เนื่องจากแบบแผนของดนตรีในยุคนั้นยังติดแน่นอยู่กับทฤษฎีแบบคลาสสิกจึงยังไม่มีนักประพันธ์คนใดนำความคิดนี้มาใช้ เมื่อเดอบุสซีนำเสียงธรรมชาติจำลองเหล่านั้นมาผสมกับดนตรีอันเต็มไปด้วยเรื่องราวในจินตนาการจึงเกิดความรู้สึกมีชีวิตชีวาในบทเพลงมากยิ่งขึ้น นี่คือจุดเริ่มต้นของดนตรีอิมเพรสชันนิสม์ (impressionism) เพลงที่ไม่มีรูปทรงเด่นชัด แต่มุ่งเน้นความประทับใจและเร้าอารมณ์อย่างรุนแรงเช่นเดียวกับภาพเขียนอิมเพรสชันนิสม์ (impressionism) ในยุคแรก ของ โมเนต์ (Oscar-Claude Monet, 1840 - 1926) เรอนัวร์ (Pierre-Auguste Renoir, 1841 - 1919) ซิสลีย์ (Alfred Sisley, 1839 - 1899) เดอการ์ (Edgar Degas, 1834 - 1917) และวิสต์เลอร์

ภาพจิตรกรรมที่มีหัวเรื่องเกี่ยวกับกิจกรรมทางดนตรีสามารถพบเห็นได้อย่างต่อเนื่องมาตั้งแต่อดีต เช่น ภาพเทวดานักดนตรีในเทพปกรณัมโดยจิตรกรออสโซ ฟิโอเร็นติโน (Rosso Fiorentino, 1494 - 1540) ภาพการเล่นดนตรีในชีวิตประจำวันของบุคคลสามัญในผลงานหลายชิ้นของโยฮันเนส เฟอร์เมอร์ (Johannes Vermeer, 1632-1675) หรือภาพนักดนตรีในโรงแสดงบัลเลต์ของเดอการ์ เป็นต้น ทว่าแนวคิดเกี่ยวกับดนตรีในงานจิตรกรรมที่เป็นมากกว่าภาพกิจกรรมทางดนตรีของบุคคลที่ถูกนำเสนอไว้บนผืนผ้าใบนั้นได้เริ่มปรากฏขึ้นอย่างชัดเจนในผลงานของวิสต์เลอร์ ชื่อผลงานของเขาล้วนเป็นชื่อที่หยิบยืมมาจากเรื่องราวทางดนตรี เช่น นอคเทิร์น (บทเพลงหรือดนตรีสำหรับยามค่ำคืน) Arrangement (การเรียบเรียง) (Phan charoēn, 2021, p. 19) Harmony (การประสานเสียง) (Phan charoēn, 2021, p. 163) ในภาพวาดสะพานที่ชื่อ Nocturne in Blue and Gold และภาพมารดาของเขาที่ชื่อ The Arrangement in Gray and Black No.1 ได้แสดงให้เห็นว่าเขาได้ให้ความสำคัญกับสี น้ำหนักของสี และเส้นต่าง ๆ องค์ประกอบการจัดวาง รวมถึงความสัมพันธ์ซึ่งกันและกันของพื้นที่มากกว่าเรื่องราวหรือเนื้อหาที่ปรากฏในภาพ อาจเป็นไปได้ว่าวิสต์เลอร์ตั้งใจให้ผู้ชมงานได้เห็นถึงความขนานกันระหว่างผลงานจิตรกรรมกับการประพันธ์ดนตรี และความสัมพันธ์ที่แนบแน่นและลึกซึ้งระหว่างดนตรีกับงานทัศนศิลป์ (Whitford, 1993, p. 88-120)

หลังจากนั้นเป็นต้นมาก็มีศิลปินจำนวนมากที่นำศัพท์ทางดนตรีมาใช้กับชื่อภาพ หรือพาตึงถึงดนตรีในทางใดทางหนึ่ง ดังเช่นโอดิลอง เรอดอง (Odilon Redon, 1840 - 1916) ศิลปินชาวฝรั่งเศสในลัทธิสัญลักษณ์นิยม ซึ่งเรียกตัวเองว่าจิตรกรนักประสาณเสียง หรือในผลงาน The Scream ของเอ็ดเวิร์ด มุงค์ (Edvard Munch, 1863-1944) ได้ถ่ายทอดการสะท้อนของเสียงที่โหยหวนเป็นจังหวะด้วยแถบสีแดงและเหลือง แสดงให้เห็นถึงความสัมพันธ์ของตาและหู ศิลปินมอริซ เซอราท์ (George Seurat, 1859 - 1891) ก็ได้ให้ความสนใจในเรื่องดนตรีและความสัมพันธ์ที่แนบแน่นของดนตรีกับงานจิตรกรรมเช่นกัน เช่น การรับรู้ที่เชื่อมต่อกันระหว่างสีเจ็ดสีของสเปกตรัมกับโน้ตเจ็ดตัวในช่วงคู่แปด (octave) (Phan charoēn, 2021, p. 258) และการค้นหาคุณสมบัติต่างๆ ด้านอารมณ์ของเส้นและสีที่สัมพันธ์กับความงามของดนตรี ในขณะที่ปอล โกแกง (Paul Gauguin, 1848 - 1903) มิได้ใช้เส้นและสีเพื่อบอกเล่าเรื่องราวบางอย่างเท่านั้น แต่ยังใช้เพื่อการแสดงความคิดและความรู้สึกของเขาออกมาในผลงาน ดังจะเห็นได้จากภาพ Manaò Tupapau (spirit of death watching) ซึ่งโกแกงได้แบ่งผลงานเป็นสองส่วน คือ ส่วนของเนื้อหาสาระของภาพในเรื่องของความกลัว กับส่วนของดนตรีในเส้นที่เป็นคลื่นกับการประสานกลมกลืนกันของสี โกแกงได้อธิบายภาพนี้ด้วยศัพท์ทางด้านดนตรี และอ้างอิงถึงเรื่องของการเรียบเรียงสี (colour orchestration) แนวคิดของโกแกงเกี่ยวกับงานจิตรกรรมได้ถูกอธิบายผ่านบทความที่เขาเขียนขึ้นระหว่างปีคริสต์ศักราช 1884 ถึง 1885 และได้ตีพิมพ์ครั้งแรกในปีคริสต์ศักราช 1910 ในชื่อ Synthetic Note โดยเปรียบเทียบอ้างอิงถึงงานวรรณกรรมและดนตรีกับผลงานจิตรกรรม รวมถึงเรื่องของสีและตัวโน้ต ว่า

“สีเขียวที่อยู่ติดกันกับสีแดงไม่ได้ทำให้มองเห็นเป็นสีน้ำตาลแดงเหมือนกับการผสมสีทั้งสองเข้าด้วยกัน แต่ได้สร้างความชัดเจนขึ้นในน้ำหนักของสีทั้งสอง และถัดจากสีแดงก็คือสีเหลือง คุณจะได้ตัวโน้ตสามตัวที่ช่วยให้เกิดความสมบูรณ์ระหว่างกันและกัน และช่วยเพิ่มความเข้มของสีเขียวให้มากยิ่งขึ้น” (Marla Prather, 1989, p. 60)



ภาพที่ 2 Paul Gauguin. Manaò tupapau (Spirit of the Dead Watching), 1892. oil on jute mounted on canvas. 28 3/4 x 36 3/8 inches (73.02 x 92.39 cm)

Note: From Albright-Knox Art Gallery, 2020

ทั้งหมดนี้แสดงให้เห็นว่าแนวคิดและวิธีการสร้างสรรค์ผลงานของศิลปินในช่วงก่อนคริสต์ศตวรรษที่ 20 ได้รับความเชื่อมโยงระหว่างดนตรีและศิลปะแล้ว ศิลปินกลุ่มอิมเพรสชันนิสม์ และโพสอิมเพรสชันนิสม์ (post-impressionism) เริ่มแลกเปลี่ยน ตอบโต้แนวคิด และแรงบันดาลใจซึ่งกันและกันระหว่างดนตรีและศิลปะ ผ่านผลงานจิตรกรรมที่เกี่ยวข้องกับธรรมชาติและสิ่งแวดล้อมรอบตัวโดยนำแรงบันดาลใจจากดนตรีมาใช้ในทางอัตวิสัย (subjectivity) ซึ่งเกี่ยวข้องกับอารมณ์ ความรู้สึก และความคิดเห็นส่วนบุคคลที่มีต่อภาวะทางดนตรี โดยถ่ายทอดผ่านสื่อศิลปะประเภทจิตรกรรมเป็นหลัก ด้วยเส้น สี น้ำหนัก และแสงเงาที่ไม่ยึดติดกับภาพประทับใจที่ตาเห็นอีกต่อไป

ทว่าดนตรียังคงแยกตัวไปจากสื่อทางจิตรศิลป์อื่น ๆ อย่างชัดเจน ไม่ต่างจากการแยกประเภทของสื่อศิลปะตะวันตกแบบเดิมในอดีต อันได้แก่ จิตรกรรม ประติมากรรม สถาปัตยกรรม ดนตรี และบทกวี ส่วนปฏิบัติการทางพื้นที่ของศิลปะที่ได้แรงบันดาลใจจากดนตรีนั้นเกิดขึ้นจากมโนภาพและยังคงอยู่ในพื้นที่ลวงของภาพวาดแบบสองมิติ อย่างไรก็ตามมิติทางความคิดเกี่ยวกับดนตรีในฐานะสื่อศิลปะจะได้รับการพัฒนาต่ออย่างชัดเจนในศตวรรษต่อมา

ดนตรีแห่งจิตรกรรม : ดนตรีในงานศิลปะต้นคริสต์ศตวรรษที่ 20

วาซีลี คานดินสกี (Wassily Wassilyevich Kandinsky, 1866 - 1944)

อาร์โนลด์ เชินแบร์ก (Arnold Schönberg, 1874 - 1951)

ต้นคริสต์ศตวรรษที่ 20 จิตรกรรมได้ละทิ้งหน้าที่ของการเลียนแบบธรรมชาติแบบเหมือนจริงดังตาเห็นไว้ให้กลองถ่ายภาพแล้ว กล้องถ่ายภาพทำหน้าที่บันทึกภาพเหตุการณ์และบุคคลสำคัญ รวมถึงข้อมูลทางภาพและจดหมายเหตุของการสร้างสรรค์ของศิลปิน กักเก็บช่วงเวลาชั่วขณะอันงดงามของอดีตไว้บนภาพถ่าย จิตรกรรมเริ่มทำหน้าที่ค้นหาความจริงจากจิตวิญญาณของธรรมชาติด้วยการควบคุมรูปทรงเพื่อสร้างปริมาตรและทัศนมิติ ใช้ทิศทางของเส้นที่อิสระเพื่อสร้างความเคลื่อนไหวของสีและอารมณ์ รวมถึงการเรียบเรียงระนาบสีเพื่อสร้างความหมายแฝงและบรรยากาศ ทัศนธาตุที่เรียบง่ายแต่ผันแปรได้หลากหลายที่สุดอย่างเส้น สี และรูปทรงเปิดทางให้ศิลปินหัวก้าวหน้าในศตวรรษต่อมาได้สัมผัสกับโลกแห่งนามธรรมที่ซ่อนเร้นอยู่ในธรรมชาติ ดนตรีได้ทำหน้าที่เป็นตัวเชื่อมหนึ่งของวิธีการเหล่านี้

ศิลปินและนักทฤษฎีศิลป์ชาวรัสเซีย ผู้พำนักอยู่ในเมืองมิวนิค ประเทศเยอรมัน วาซีลี คานดินสกี เป็นศิลปินคนแรกๆ ที่เริ่มตั้งคำถามถึงความบริสุทธิ์ของศิลปะว่า ความบริสุทธิ์นั้นจะมีมากขึ้นได้หรือไม่หากทิ้งประเด็นของหัวเรื่องไปและอาศัยเพียงผลกระทบจากสีและรูปทรงเท่านั้น ในเมื่อสิ่งสำคัญในศิลปะไม่ใช่การเลียนแบบธรรมชาติ แต่เป็นการถ่ายทอดอารมณ์ความรู้สึกผ่านตัวเลือกของเส้น สี และรูปทรง เช่นเดียวกับดนตรีที่มีความไพเราะได้โดยปราศจากกลุ่มคำต่าง ๆ เป็นดนตรีภาพอันบริสุทธิ์ เป็นดนตรีแห่งสี คานดินสกีตั้งใจที่จะสร้างโลกใหม่ผ่านศิลปะอันบริสุทธิ์นี้ ในหนังสือ Concerning the Spiritual in Art (1912) คานดินสกีเน้นเรื่องผลกระทบทางจิตวิทยาของสีบริสุทธิ์โดยเทียบเคียงกับเสียงดนตรี เช่น วิธีที่สีแดงสามารถส่งผลต่อเราเหมือนเสียงของทรัมเป็ต การทดลองดนตรีสีของคานดินสกีถือเป็นจุดเริ่มต้นอย่างเป็นทางการของสิ่งที่รู้จักกันในฐานะ “ศิลปะนามธรรม”

อดีตนักศึกษาด้านกฎหมายและเศรษฐศาสตร์ ผู้ประทับใจในดนตรีของวากเนอร์และภาพกองฟางของโมนี และเป็นหนึ่งในผู้ก่อตั้งกลุ่ม คนขี่ม้าสีน้ำเงิน (Der Blaue Reiter) ซึ่งเป็นรากฐานสำคัญของลัทธิเอ็กซ์เพรสชันนิสม์ผู้นี้ ได้ตีพิมพ์หนังสือ Concerning the Spiritual in Art เป็นครั้งแรกในช่วงปลายปีคริสต์ศักราช 1911 ซึ่งเป็นที่รู้จักอย่างกว้างขวางในหมู่นักอ่าน เพราะถูกตีพิมพ์ซ้ำอีกถึงสองครั้งในเวลาไม่ถึงหนึ่งปีและถูกแปลเป็นภาษาอังกฤษอย่างรวดเร็ว ทำให้ผลงานของคานดินสกีถูกกล่าวถึงไปทั่วยุโรปรวมถึงรัสเซียประเทศบ้านเกิดของคานดินสกี ในบทเกริ่นนำหนังสือโดยไมเคิล แซดเลอร์ (Michael T. H. Sadler) ผู้แปลหนังสือเป็นภาษาอังกฤษเป็นครั้งแรก ในปีคริสต์ศักราช 1914 ได้กล่าวถึงการวิเคราะห์สีและผลของสีที่มีต่อผู้ชมผลงานของคานดินสกีว่า สีไม่ได้เป็นมูลฐานที่แท้จริงในงานศิลปะของคานดินสกี เพราะว่าถ้าเป็นอย่างนั้นแล้ว การใช้ความช่วยเหลือจากเครื่องมือและวิธีการเก็บข้อมูลทางวิทยาศาสตร์ก็จะสามารถอธิบายถึงความรู้สึกของผู้ชมที่มีต่อสีในภาพของคานดินสกีได้อย่างถูกต้องแม่นยำได้ ทว่าในความเป็นจริงแล้ววิธีการเหล่านั้นไม่มีทางทำได้เลย ในทางกลับกันหนังสือเล่มนี้ได้ อธิบายส่วนอื่นนอกจากสีที่สำคัญอย่างยิ่งในการทำความเข้าใจแนวคิดเรื่องการไม่แสดงออกซึ่งวัตถุใด ๆ (non-objective) หรือการไม่แสดงถึงรูปลักษณะใด ๆ (non-figurative) ที่กำลังก่อตัวขึ้นเป็นครั้งแรกในงานศิลปะ



ภาพที่ 3 Wassily Kandinsky. Improvisation XIV, 1910. Oil on canvas. 74 x 125.5 cm

Note: From Centre Pompidou, 2020

แนวคิดของคานดินสกีในหนังสือถูกนำเสนอโดยแบ่งเป็นสองภาค ภาคแรกเรียกว่า เกี่ยวกับสุนทรียศาสตร์ทั่วไป (about general aesthetic) กล่าวถึงการปฏิบัติทางจิตวิญญาณในงานจิตรกรรมที่ปลดปล่อยให้ศิลปินสามารถแสดงภายใน (inner lives) ด้วยภาพที่ไม่นำเสนอวัตถุใด ๆ (non-material) และด้วยความเป็นนามธรรม เช่นเดียวกับนักดนตรีที่ไม่จำเป็นต้องพึ่งพาโลกแห่งวัตถุใด ๆ ในการประพันธ์ดนตรี ในภาคที่สองชื่อ เกี่ยวกับจิตรกรรม (about painting) คานดินสกีอธิบายถึงจิตวิทยาของสี ภาษาแห่งรูปทรงและสี ทฤษฎี ภาระหน้าที่ต่าง ๆ ของศิลปิน รวมถึงบทสรุปที่อธิบายภาพประกอบในหนังสือซึ่งอ้างอิงตามทฤษฎีของเขา เน้นอนว่าในหนังสือมีการกล่าวถึงนักประพันธ์อย่างลุดวิก ฟาน เบโทเฟน (Ludwig van Beethoven, 1770 - 1827) ริชาร์ด วากเนอร์ โคลด เดอบุสซี และอาร์โนลด์ เชินแบร์ก แต่เนื้อหาสาระสำคัญเป็นการกล่าวถึงอิทธิพลของดนตรีที่มีต่อจิตรกรรมในทางจิตวิญญาณ

ดนตรีถูกอ้างอิงถึงเป็นครั้งแรกในหน้าที่สองของหนังสือ ในบทนำของภาคที่เกี่ยวกับสุนทรียศาสตร์ทั่วไป โดย คานดินสกี กล่าวว่า

“ศิลปะที่แท้จริงจะเติมเต็มความประสงค์แห่งตนและหล่อเลี้ยงจิตวิญญาณ... ความสอดคล้อง (harmony) หรือแม้แต่ความขัดแย้ง (contrast) ของสภาวะอารมณ์ ไม่ควรเกิดขึ้นโดยผิวเผินอย่างไร้ค่า อันที่จริงแล้วความรู้สึกภายในที่แสดงออกผ่านรูปแบบของรูปทรงทางธรรมชาติในภาพนั้นสามารถเกิดขึ้นต่อผู้ชมได้อย่างลึกซึ้งและบริสุทธิ์ ผลงานศิลปะเช่นนี้จะปกป้องจิตวิญญาณจากความหยาบ เทียบ (tuning-key) ความรู้สึกนั้นไปสู่ระดับที่เหมาะสม เช่นเดียวกับการตั้งสายของเครื่องดนตรี” (Kandinsky, 2015, p. 2)

สำหรับคำว่า “ความรู้สึกภายใน” ในที่นี้ คานดินสกีใช้คำว่า *stimmung* ซึ่งเป็นคำที่แทบจะแปลไม่ได้ ใกล้เคียงกับสภาวะอารมณ์ที่มีต่อบางสิ่ง (sentiment) และใกล้เคียง กับความรู้สึก (feeling) ดังเช่นที่เกิดขึ้นในภาพทิวทัศน์ยามพลบค่ำหลาย ๆ ชิ้นของฌอง-แบปติสต์-คามิลล์ โคโรต์ (Jean-Baptiste-Camille Corot, 1796 – 1875) ซึ่งเต็มไปด้วย *stimmung* ที่งดงาม คานดินสกีใช้คำนี้เพื่อหมายความถึง เนื้อแท้แห่งจิตวิญญาณของธรรมชาติ (essential spirit of nature) นั่นเอง (Kandinsky, 2015, p. 2)

ภาคสอง ภาคเกี่ยวกับจิตรกรรม ในบท การทำงานทางจิตวิทยาของสี (the psychological working of colour) มีการอธิบายถึง เสียงของสี (the sound of colours) อันสืบเนื่องจากทฤษฎีและปฏิบัติการต่าง ๆ ที่อุทิศให้แก่คำถามเกี่ยวกับการคู่ขนานกันของสี เสียง และตัวโน้ตต่าง ๆ เช่นการทดลองของฟราว อันโควสกี (Frau A. Sacharjin-Unkowsky) ในการอธิบายเสียงจากสีและสีจากเสียงในธรรมชาติ ที่สีสามารถได้ยินและเสียงสามารถมองเห็นได้ รวมถึงตารางสีจากทฤษฎีของอเล็กซานเดอร์ สครียาบิน (Alexander Scriabin, 1872 - 1915) นักประพันธ์ดนตรีชาวรัสเซีย พร้อมกับข้อสรุปที่ว่า

“พื้นที่แห่งจิตใจ (psychic sphere) คือทฤษฎีการเชื่อมโยงทางความรู้ (theory of association) ระหว่างปรัชญาและจิตวิทยา กล่าวคือ สีคือพลังที่ส่งอิทธิพลต่อจิตวิญญาณโดยตรง สีคือลิ้มเปียโน ตาคือค้อนเคาะสาย จิตคือเปียโนที่มีสายมากมาย ศิลปินคือมือที่กำลังเล่น ทำการสัมผัสกับลิ้มเดียวหรือมากกว่านั้น เพื่อสร้างแรงสั่นสะเทือนไปยังจิต” (Kandinsky, 2015, p. 25)

บท ภาษาของรูปทรงและสี (language of form and colour) เน้นย้ำความสำคัญของสีซึ่งมีผลต่อจิตใจด้วยการอ้างอิงคำพูดของแฟร์ดีนันด์-วิกตอร์-เออแดน เดอลาครัว (Ferdinand-Victor-Eugène Delacroix, 1798 - 1863) ที่ว่า “ทุกคนต่างรู้ว่า สีเหลือง สีส้ม และสีแดงบ่งบอกนัยยะทางความคิดเกี่ยวกับความรื่นเริงและความสมบูรณ์” โดยการทำงานของสีและรูปทรงในองค์ประกอบศิลป์อันบริสุทธิ์ (pure artistic composition) ซึ่งประกอบด้วย 1) องค์ประกอบของภาพทั้งหมด กับ 2) การสรรค์สร้างของรูปทรงอันหลากหลาย ที่ดำรงอยู่ด้วยความสัมพันธ์แบบต่าง ๆ ตามแต่ละรูปทรงจะพ้องมีต่อกัน ประกอบไปด้วยองค์ประกอบขนาดเล็กแบบต่าง ๆ ซึ่งอาจเป็นปฏิปักษ์

(antagonistic) ต่อกัน แต่ก็ก่อให้เกิดการสอดประสานกลมกลืนกันในองค์รวม องค์ประกอบขนาดเล็กเหล่านี้ต่างก็มีการแยกย่อยของความหมายภายใน (inner meaning) ในแบบต่าง ๆ ของตนเอง คานดินสกีท้าทายขนบด้วยการยกตัวอย่างอันชัดเจนขององค์ประกอบแบบนี้ไว้อย่างกล้าหาญ เพื่อแสดงให้เห็นถึงความเหมือนที่แตกต่างของงานจิตรกรรมชิ้นครูสองชิ้นในเชิงอรรถไว้ดังนี้

“ตัวอย่างที่ดีคือภาพ Bathing Women ของปอล เซซาน (Paul Cézanne, 1839 - 1906) ซึ่งสร้างขึ้นจากรูปทรงสามเหลี่ยม อันเป็นโครงสร้างตามหลักปฏิบัติแบบโบราณที่กำลังถูกละเลย เนื่องจากการนำมาใช้ที่ต้องอยู่ในหลักการแบบสถาบันนั้นได้ทำให้โครงสร้างนี้ไร้ซึ่งชีวิต แต่เซซานได้มอบชีวิตใหม่ให้แก่มันอีกครั้ง เขาไม่ได้ใช้มันเพื่อสร้างความกลมกลืนให้กับกลุ่มรูปทรงในผลงาน แต่ใช้เพื่อจุดมุ่งหมายทางศิลปะอันบริสุทธิ์ เขาบิดเบือนรูปทรงมนุษย์ด้วยเหตุผลอันสมควรอย่างลงตัว ไม่เฉพาะแค่ว่ารูปทรงทั้งหมดนั้นจะต้องเป็นไปตามเส้นกรอบของรูปทรงสามเหลี่ยมเท่านั้น แต่แต่ละส่วนของแขนจะต้องค่อย ๆ แคบลงจากด้านล่างสู่ด้านบน ในขณะที่ภาพ Holy Family ของราฟาเอล (Raphael, 1483 - 1520) คือตัวอย่างขององค์ประกอบแบบสามเหลี่ยมที่ถูกใช้เพียงเพื่อสร้างความกลมกลืนให้กับกลุ่มรูปทรง และไร้ซึ่งแรงกระตุ้นอันลึกลับใด ๆ” (Kandinsky, 2015, p. 31)

การจัดวางองค์ประกอบในผลงานที่มีโครงสร้างซับซ้อน คานดินสกีมักใช้ชื่อผลงานว่า การประพันธ์ (composition) ส่วนผลงานที่แสดงออกอย่างฉับพลันโดยสัญชาตญาณจะใช้ชื่อผลงานว่า การด้นสด (improvisation) เป็นการนำคำศัพท์ทางดนตรีมาใช้เพื่อขยายขอบเขตของงานจิตรกรรมซึ่งเป็นวิธีการเดียวกับวิสต์เลอร์ และเพื่อแสดงออกถึงความเป็นดนตรีภาพอันบริสุทธิ์

หนังสือเล่มนี้คือบทพิสูจน์ทั้งในทางทฤษฎีและในทางปฏิบัติที่ชี้ให้เห็นว่า ดนตรีเป็นส่วนสำคัญกับการกำเนิดของศิลปะนามธรรม ดนตรีแสดงความเป็นนามธรรมของธรรมชาติ และดนตรีคือความเป็นนามธรรมโดยธรรมชาติ ในตัวเอง “เสียงดนตรี (music sound) ไม่เคยที่จะอธิบายโลกภายนอก แต่เป็นการแสดงออกของความรู้สึกภายในจิตวิญญาณของศิลปินเอง” (Kandinsky, 2015, p. 19) แม้จะเป็นผลงานทางทฤษฎีศิลปะที่มีความซับซ้อนด้วยการมองผ่านมุมมองทางดนตรีซึ่งไม่สามารถมองเห็นและจับต้องได้ แต่อย่างไรก็ตามหนังสือเล่มนี้ได้กลายมาเป็นเสาหลักทางความคิดของศิลปะนามธรรมในทางทฤษฎีที่สำคัญอีกเล่มหนึ่งในเวลาต่อมา

อีกประเด็นสำคัญที่นับเป็นความก้าวหน้าทางศิลปะที่คานดินสกีได้บุกเบิกไว้คือ การสร้างพื้นที่เปิดสำหรับการตีความของผู้ชม ย้อนกลับไปในปีคริสต์ศักราช 1903 คานดินสกีแสดงออกถึงความเชื่อมโยงกันของพื้นที่ทางความคิดกับพื้นที่ลวงของจิตรกรรมอย่างชัดเจนในผลงานช่วงแรกชื่อ คนขี่ม้าสีน้ำเงิน (der blaue reiter) สีน้ำเงินของเขา คือสีแห่งพลังความเชื่อทางจิตวิญญาณ คนขี่ม้ากับผ้าคลุมสีน้ำเงินควมัวไปด้วยความเร็วที่มีเพียงคานดินสกีคนเดียวที่จะทราบได้ มุ่งหน้าสู่ทุ่งหญ้าบนเนินเขา เป็นอิสระภาพอันบริสุทธิ์แห่งธรรมชาติ แต่เมื่อคุณภาพโดยละเอียดแล้วจะพบว่าเหมือนมีบุคคลอีกคนอยู่ในภาพ คนขี่ม้าดูคล้ายจะอุ้มเด็กคนหนึ่งไว้ แต่ก็อาจเป็นเพียงแค่เงาของคนขี่ม้าผู้โดดเดี่ยว ผู้ใจทะยานออกจากเมืองใหญ่ออกไปสู่ธรรมชาติ การสร้างความไม่เชื่อมโยงในภาพอย่างจงใจนี้

ได้เปิดโอกาสให้ผู้ชมได้มีส่วนร่วมในการสร้างสรรค์ผลงานด้วยตนเองในเชิงจิตวิทยา จนกลายเป็นวิธีการหนึ่งที่เขาใช้มาอย่างต่อเนื่อง และได้พัฒนาไปจนถึงจุดสูงสุดในผลงานนามธรรมระหว่างปีคริสต์ศักราช 1911 ถึง 1914 ณ ช่วงเวลาที่หนังสือ Concerning the Spiritual in Art ได้ถูกเขียนขึ้น

ขณะเดียวกันในแวดวงทางดนตรี แนวคิดเกี่ยวกับความเป็นนามธรรมของธรรมชาติที่ถ่ายทอดผ่านดนตรี และความเป็นนามธรรมโดยธรรมชาติของดนตรีได้ปรากฏขึ้นอย่างชัดเจนเป็นครั้งแรกในผลงานดนตรีของอาร์โนลด์ เชินแบร์กนักประพันธ์ดนตรีและจิตรกรกลุ่มเอ็กเพรสชันนิสม์ (expressionism) ชาวออสเตรีย ซึ่งเป็นอีกหนึ่งตัวอย่างสำคัญที่สามารถขยายความถึงภาวะนามธรรมนี้ได้ แนวคิดเรื่องดนตรีกับพื้นที่ทางสังคมได้ถูกนำมาใช้อย่างชัดเจนเป็นครั้งแรกผ่านความรู้ปร่างและไร้ท่วงทำนอง (atonal) (Phan charoẽn, 2021, p. 21) เป็นการนำมาใช้เพื่ออธิบายสภาวะคุกรุ่นในสังคมก่อนสงครามโลก ซึ่งสามารถอธิบายความเป็นจริงได้ยิ่งกว่าความเป็นจริง และเป็นอีกครั้งที่ความแปลก (unusual) แตกต่าง (different) และไม่คุ้นชิน (unfamiliar) ถูกปฏิเสธจากสังคม นี่คือการก่อร่างของดนตรีที่มุ่งปฏิเสธสถานะอันคับแคบของความบันเทิงเฉพาะชนชั้น สู่การยืนยันตัวตนในฐานะศิลปะวิทยาการที่ต้องการความรู้ความสามารถเฉพาะทาง

ในบทความของ อติภ ภัทรเดชไพศาล เรื่อง อาร์โนลด์ เชินแบร์ก กับการรับรู้ดนตรีตะวันตกในฐานะ serious music ในนิตยสารสารคดี ฉบับวันที่ 25 เดือนมีนาคม ปีพุทธศักราช 2558 (Pattaradachpaisal, 2020) เขียนไว้ว่า เหตุการณ์เริ่มต้นด้วยความวุ่นวายในการแสดงสดครั้งสำคัญของประวัติศาสตร์ดนตรีสมัยใหม่ ที่ภายหลังถูกเรียกว่า Skandalkonzert หรือ scandal concert ในเดือนมีนาคม ปีคริสต์ศักราช 1913 ณ กรุงเวียนนา อันเป็นปฏิกริยาต่อต้านของกลุ่มผู้อุปถัมภ์ชนชั้นกลาง เพื่อปกป้องวัฒนธรรมของตนจากกลุ่มศิลปินที่ให้ความสำคัญกับดนตรีในฐานะปฏิบัติการการทดลองเชิงวิชาการ นำไปสู่การจัดตั้งสมาคมแสดงดนตรีส่วนบุคคล (Verein für musikalische Privataufführungen) ของเชินแบร์กที่ทั้งความแปลกแยกในการแสดงออกและเชื้อชาติของสมาชิกในกลุ่มโดยเฉพาะอย่างยิ่งกับผู้ที่เป็ชาวยิวอย่างเชินแบร์กได้กลายมาเป็นสาเหตุให้พรรคนาซีออกประกาศให้ผลงานของนักแต่งเพลงกลุ่มนี้เป็นดนตรีเสื่อมทราม (degenerate music) และนำไปสู่การลี้ภัยไปยังสหรัฐอเมริกาของเชินแบร์กในปีคริสต์ศักราช 1933



ภาพที่ 4 ภาพล้อเลียน Skandalkonzert ใน Die Zeit ฉบับวันที่ 6 เมษายน ปีคริสต์ศักราช 1913

Note: From C.G., 2020

ทัศนธาตุสำคัญที่เชื่อมโยงกันจนก่อให้เกิดความเป็นนามธรรมทั้งในโลกศิลปะและดนตรีของคานดินสกี และ เซินแบร์ก คือ สีในอุปรากร Die glückliche Hand (1919 - 1913) ของเซินแบร์กมีการออกแบบระดับของแสงสี (colour-crescendo) บนเวที โดยในภาพร่างเบื้องต้น เซินแบร์กระบุอย่างชัดเจนถึงการเปลี่ยนแปลงของสีว่าจะเป็นอย่างไรมาก่อนในดนตรีแต่ละห้อง ณ ช่วงเวลานั้น ๆ โดยเชื่อมโยงกับฉากการหายตัวไปของตัวละครบนเวที พายุแห่งสี (storm of colours) ใน Die glückliche Hand นี้ นับได้ว่าเป็นนวัตกรรมการสร้างสรรค์ทางศิลปะการดนตรีอย่างแท้จริง สอดคล้องไปกับบทละครทดลองทางความคิดเกี่ยวกับองค์ประกอบศิลป์บนเวที ทั้งการเคลื่อนไหว แสง สี และเสียงร้อง

ส่วนการแสดงดนตรีของคานดินสกีเรื่อง Yellow Sound (Der Gelb Klang) ในปีคริสต์ศักราช 1912 เป็นพัฒนาการเชิงปฏิบัติการจากแนวคิดทางทฤษฎีใน Concerning the Spiritual in Art ไปสู่การเชื่อมโยงศาสตร์การละคร ดนตรี และศิลปะเข้าไว้ด้วยกัน เสียงร้อง (sound of human voice) ในผลงานถูกใช้อย่างบริสุทธิ์เพื่อเจตจำนงแห่งตนเอง ปราศจากการถูกทำให้เกิดความคลุมเครือด้วยคำพูดหรือความหมายของคำศัพท์ต่าง ๆ เพื่อสื่อไปถึงความรู้สึกภายในของผู้ชมโดยตรง ส่วนชื่อผลงาน Yellow Sound นั้นคือนัยยะอันเปิดเผยถึงภาวะซินเนสทีเซีย (synesthesia) ปรากฏการณ์การรับรู้ข้ามผัสสะ เสียงและสี การได้ยินและการมองเห็น การเห็นสีผ่านการได้ยินหรือกลับด้านกัน ซึ่งความสอดคล้องกัน การตอบโต้กัน และการขนานกันระหว่างตาและหู หรือระหว่างจิตรกรรมกับดนตรีนี้ เกิดขึ้นท่ามกลางการทดลองทางสรีรวิทยา จิตวิทยา ฟิสิกส์ และศิลปะมาอย่างต่อเนื่องนับร้อยปี การทำให้ข้อมูลจากประสาทรับความรู้สึกของอวัยวะที่ทำหน้าที่รับสัมผัสต่าง ๆ ทำงานโดยพร้อมกันในสมองนั้น จะนำไปสู่ภาวะปลื้มปิตอย่างสูงสุดต่อประสบการณ์ทางจักรวาลและศาสนาในขณะที่มนุษย์ยังมีสติ ร่วมศตวรรษแล้วที่ประสบการณ์เหล่านี้อยู่ภายใต้อิทธิพลของพืชเฉพาะทาง สิ่งมีชีวิต การทำสมาธิ การบำเพ็ญตบะ และพิธีกรรม (Weibel, 2019, p. 104) ในศตวรรษที่ 20 การสร้างสรรค์ทางศิลปะที่เกี่ยวข้องกับความการสอดประสานกันของเสียงและสีจึงนับเป็นหนึ่งในความท้าทายอย่างยิ่งที่จะทำให้ประสบการณ์ภายนอกอย่างงานศิลปะซึ่งผู้ชมแต่ละคนต่างมีความเป็นปัจเจกในการรับรู้ สามารถก่อให้เกิดผลต่อความรู้สึกภายในได้เช่นเดียวกันกับในอดีต

ผลงานของคานดินสกีและเซินแบร์กได้ทำให้ดนตรีกลายมาเป็นส่วนสำคัญกับการก่อกำเนิดศิลปะนามธรรม จากแนวคิดที่เชื่อว่าดนตรีนั้นมุ่งแสดงความเป็นนามธรรมของธรรมชาติ และดนตรีคือความเป็นนามธรรมโดยธรรมชาติ ในตัวเอง และเสียงดนตรีนั้นไม่เคยที่จะอธิบายโลกภายนอกแต่เป็นการแสดงออกของความรู้สึกภายในจิตวิญญาณ รวมถึงแนวคิดทางดนตรีอันเข้มข้น (intense) ประกอบกับความมุ่งมั่น กล้าที่จะทดลองใช้พื้นที่บนเวทีดนตรีเพื่อการแสดงออก ทั้งหมดนี้เป็นไปเพื่อการสื่อสารความคิดสู่สาธารณชนผ่านงานแสดงศิลปะ ที่ผลงานจะไม่เป็นเพียงภาพระนาบสองมิติบนผาผนังสีขาวอีกต่อไป



ภาพที่ 5 Wassily Kandinsky. Impression III (Concert). 1911. Oil on canvas.
30.5 × 39.4 in. (77.5 × 100.0 cm)

Note: From Museum of Modern Art, 2020A

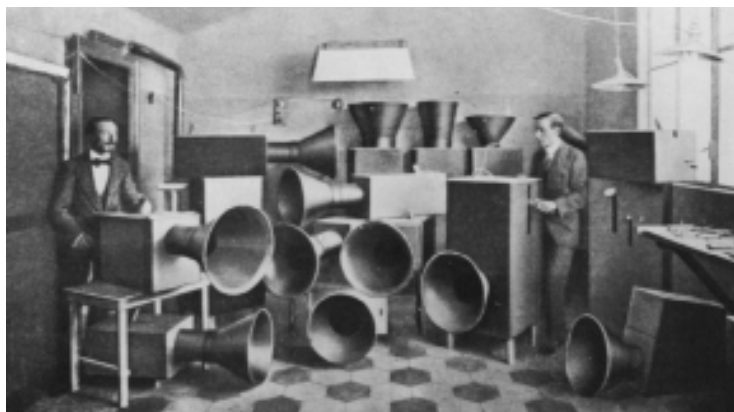
เสียงรบกวน (noise) ดนตรีของสังคมสมัยใหม่ :

ดนตรีในงานศิลปะต้นคริสต์ศตวรรษที่ 20

ลุยจิ รุซโซโล (Luigi Russolo, 1885 - 1947) และศิลปินกลุ่มฟิวเจอริสม์ (futurism)

แนวความคิดการใช้เสียงร้องของคานดินสกีใน Yellow Sound มีความคล้ายคลึงกับแนวคิดของลุยจิ รุซโซโล การประกาศเจตนารมณ์ Art of Noise ในปีคริสต์ศักราช 1913 ที่มุ่งสร้างความเป็นไปได้ให้กับ “เสียงทุกเสียงจากปากของมนุษย์ ที่นอกเหนือไปจากการพูดและการร้องเพลง ล้วนสามารถเป็นองค์ประกอบสำคัญของดนตรีแห่งอนาคต (music of the future)” (Vergo, 2010, p. 150)

ความไร้ซึ่งความหมายของเสียงมนุษย์ที่เปล่งออกมามีความหมายโดยตรงกับภาวะอารมณ์ของจิตวิญญาณโดยพื้นฐาน เช่นเดียวกันกับพิธีกรรมโบราณในยุคบรรพกาล ก่อนที่เครื่องดนตรีจะถือกำเนิด ก่อนที่บทสวดจะถูกแต่งขึ้น แนวคิดนี้แตกต่างอย่างสิ้นเชิงกับผลงานจิตรกรรมของรุซโซโล ชื่อ Music ในปีคริสต์ศักราช 1911 ที่แสนชัดเจนตั้งแต่ชื่อผลงาน ภาพนักดนตรีที่ปรากฏ แอบสไล่น้ำหนักตามแนวโค้งสีน้ำเงิน มือของนักดนตรีบนลิ้มเปียโน (หรือออร์แกนก็ตาม) ที่ถูกเขียนซ้ำ เป็นไปตามแนวทางของจิตรกรรมแบบฟิวเจอริสม์รวมถึงภาพหน้าบุคคล (ผู้ฟัง) สีแดง เขียว และเหลืองที่ห่อหุ้มนักดนตรี เทียบไม่ได้เลยกับแนวคิดอันเข้มข้นเกี่ยวกับชีวิตสมัยใหม่ เครื่องจักร เสียงรบกวน และความวุ่นวายของเมืองใหญ่แบบฟิวเจอริสม์ที่ได้พอกพูนความสมบูรณ์ทางดนตรีให้กับรุซโซโล นำไปสู่การวิจัยเกี่ยวกับประสิทธิภาพของพื้นที่ที่มีต่อเสียง ต่อเนื่องไปถึงการสร้างเครื่องดนตรีที่เรียกว่า intonarumori (noise intoners) ร่วมกับเพื่อนศิลปิน อุโก เปียตติ (Ugo Piatti, 1888 - 1953) ผู้เขียนแบบ intonarumori รวมถึงประกาศเจตนารมณ์ Art of Noise ของรุซโซโลในปีคริสต์ศักราช 1913



ภาพที่ 6 ภาพ Luigi Russolo และ Ugo Piatti กับประติมากรรมเสียง Intonarumori ในปีคริสต์ศักราช 1913

Note: From Obelisk Art History, 2020

นับตั้งแต่ปีคริสต์ศักราช 1909 เป็นต้นมา ศิลปินกลุ่มฟิวเจอริสม์ได้เริ่มใช้สื่อประเภทต่าง ๆ ทดลองกับความเป็นไปได้ใหม่ ๆ เพื่อการประกาศเจตนารมณ์ของกลุ่ม เห็นได้ชัดจากการใช้สื่อสิ่งพิมพ์อย่างหนังสือพิมพ์เป็นพื้นที่ในการเผยแพร่ความคิดและอุดมการณ์ไปสู่สาธารณชนอย่างจริงจังโดยฟิลิปโป ทอมมาโซ มารีเนตติ (Filippo Tommaso Emilio Marinetti, 1876 - 1944) นักเขียนและกวี ผู้นำของกลุ่ม นอกจากนั้นในปีคริสต์ศักราช 1914 ยังมีการตีพิมพ์วารสารของกลุ่ม โดยหน้าปกเป็นกวีเสียง “ZANG TUMB TUMB” โดยมารีเนตติไปจนถึงการใช้พื้นที่สาธารณะอย่างโรงละคร และศาลาประชาคมเป็นศูนย์กลางในการดำเนินกิจกรรมของกลุ่ม จากการศึกษาชิ้นสำคัญของไมเคิล เคอร์บี้ (Michael Kirby) เรื่อง Futurist Performance ชี้ให้เห็นว่า

“บทบาทสำคัญอยู่ที่การแสดงที่มีชื่อเสียงในทางลบอย่าง serate ที่ถูกใช้เพื่อการโฆษณาชวนเชื่อให้กับแนวคิดของฟิวเจอริสม์ ในทางวรรณกรรมแล้ว serate หมายถึง “เวลาตอนเย็น” หรือ “เหตุการณ์” หรือ “ปรากฏการณ์ที่ไม่ได้ตั้งใจ” (happening) ซึ่งให้คำจำกัดความการแสดงที่มีลักษณะแบบอนาธิปไตยของกลุ่มได้เป็นอย่างดี การแสดงมักจะประกอบด้วย การอ่าน กวี การประกาศเจตนารมณ์” (Vergo, 2010, p. 255-256)

ซึ่งตามมาด้วยการสับสนประมาท จาบบ้าง การปะทะกันระหว่างผู้ชมและศิลปิน จนสุดท้าย serate มักจบด้วยการระงับเหตุโดยตำรวจ (Vergo, 2010, p. 256) ภาพการ์ตูนโดยบ็อคซิโอนิ (Umberto Boccioni, 1882 - 1916) ในปีคริสต์ศักราช 1911 ได้บันทึกภาพบรรยากาศของ serate ที่มีทั้งกลุ่มนักดนตรีเครื่องเป่าทองเหลือง เครื่องเคาะ และเครื่องสายบรรเลงไปพร้อมกับการร่ายบทกวีของมารีเนตติ ด้านหลังเป็นงานจิตรกรรมแบบฟิวเจอริสม์ พื้นที่การจัดแสดงที่มุ่งออกจากพิพิธภัณฑสถานและแกลลอรี่ศิลปะนี้มุ่งนำเสนอ “ผัสสะการรับรู้อันเป็นพลวัติ” (the dynamic sensation) ตามเจตนารมณ์ของกลุ่ม แม้ว่าตอนสุดท้ายงานจิตรกรรมจะกลายเป็นโล่กำบังข้าวของของผู้ชมขว้างปาขึ้นมามากจนบดบังภาพก็ตาม



ภาพที่ 7 Umberto Boccioni. Una serata futurista, 1911.

Note: From Milano città stato, 2020

ผลจากการเปลี่ยนแปลงทางเศรษฐกิจ สังคม และการเมืองไปสู่โลกอุตสาหกรรมสมัยใหม่ในคริสต์ศตวรรษที่ 20 เป็นส่วนหนึ่งที่ทำให้ดนตรีและศิลปะเริ่มเคลื่อนไหวตัวเข้าหาสังคมมากขึ้น ทั้งหมดนี้นับเป็นครั้งแรกที่ลุยจิ รุซโซโล และศิลปินกลุ่มฟิวเจอริสม์ตั้งใจใช้เสียงดนตรีแบบใหม่และสื่อหลากหลายประเภทเพื่อสื่อสารและนำเสนอแนวคิดไปสู่มวลชนด้วยวิธีการทุกอย่างที่เป็นไปได้มากกว่าตัวชิ้นงานศิลปะเอง พื้นที่ของการปฏิบัติการจึงกลายเป็นพื้นที่ทางสังคมมากกว่าจะเป็นเพียงสตูดิโอของศิลปินอย่างเช่นในอดีต ความมุ่งหวังของฟิวเจอริสม์ก็คือการโอบกอดเอาทุกแง่มุมของชีวิตและศิลปะเข้าไว้ด้วยกัน ไม่เพียงแค่บทกวี จิตรกรรม ประติมากรรม แต่เป็นทุก ๆ อย่าง ตั้งแต่ แฟชั่นการแต่งกาย ภาพถ่าย ภาพยนตร์ รวมถึงบทเพลง



ภาพที่ 8 Filippo Tommaso Marinetti. Zang Tumb Tumb: Adrianopoli Ottobre 1912: Parole in Libertà, 1914.

Book with letterpress. 8 1/16 x 5 5/16 in. (20.4 x 13.5 cm)

Note: From Museum of Modern Art, 2020B

บทสรุป

ผลการศึกษาที่กล่าวมาข้างต้นได้ชี้ให้เห็นว่า ความเชื่อมโยงของดนตรีกับการแสดงออกทางศิลปะในผลงานศิลปะตะวันตกกระแสหนึ่งในช่วงคริสต์วรรษที่ 20 เริ่มต้นจากการแสดงออกถึงความพิถีพิถันในการนำเสนอแนวคิดทางดนตรีที่สามารถแปลความถอดรูปดนตรีที่มีความเฉพาะเจาะจงออกมาด้วยภาษาทางจิตรกรรมได้ทั้งทางทฤษฎีบทและในทางปฏิบัติผ่านผลงานจิตรกรรม ต่อมาการให้ความสำคัญต่อพื้นที่จริงเริ่มปรากฏชัดเจนในช่วงต้นคริสต์ศตวรรษที่ 20 ในผลงานของคานดินสกีที่พัฒนาแนวคิดทางทฤษฎีใน Concerning the Spiritual in Art ไปสู่การปฏิบัติ จากการทำงานบนพื้นที่ลงสองมิติในงานจิตรกรรม คานดินสกีเริ่มเชื่อมโยงศาสตร์การละคร ดนตรี และศิลปะเข้าด้วยกัน

ในขณะเดียวกัน การใช้ดนตรีในฐานะเครื่องมือสื่อสารความคิดเช่นเดียวกับสื่อศิลปะประเภทอื่น ๆ ก็ได้เริ่มปรากฏอย่างเป็นรูปธรรมด้วยรูปแบบอันเป็นขบถต่อขนบเดิมในผลงานของซินแบร์ก โดยใช้พื้นที่ในการแสดงทั้งในโรงอุปรากรสาธารณะและสมาคมส่วนบุคคล แม้ผลงานจะไม่ได้รับการยอมรับเพราะความแตกต่างทางความคิดในช่วงเวลานั้นก็ตาม แต่ก็ได้กลายมาเป็นโครงสร้างสำคัญของแวดวงดนตรีทดลองทางวิชาการในสมัยต่อมา

อีกปรากฏการณ์สำคัญทางดนตรีและศิลปะก็คือกิจกรรมของกลุ่มฟิวเจอริสม์ และผลงานของลุยจิ รุซโซโล การทำงานร่วมกันของกลุ่มศิลปินถ่ายทอดภาพความเปลี่ยนแปลงในสังคมอุตสาหกรรมสมัยใหม่ด้วยประติมากรรมเสียงขนาดใหญ่ นำเสนอข้อโต้แย้งเกี่ยวกับการได้ยินเสียง และความคุ้นชินที่มีต่อพลังงาน ความเร็ว และเสียงในสังคมเมืองแบบอุตสาหกรรม มุ่งนำเสนออุดมการณ์ทางความคิดทั้งด้านศิลปะ สังคม และการเมืองผ่านบทกวี จิตรกรรม ประติมากรรม แฟชั่นการแต่งกาย ภาพถ่าย ภาพยนตร์ และบทเพลงไปสู่สาธารณะชนอย่างจริงจัง แนวคิดนี้นำไปสู่การสร้างเครื่องดนตรีแบบใหม่ของลุยจิ รุซโซโลเพื่อเข้าไปแทนที่วงออร์เคสตราที่มีข้อจำกัดทางท่วงทำนอง ผ่านเสียงรบกวน ซึ่งได้กลายมาเป็นรากฐานทางความคิดของงานศิลปะเสียง (Sound Art) ในปัจจุบัน

ตารางที่ 1 แสดงผลสรุปแนวคิดและวิธีการแสดงออกของศิลปินที่เกี่ยวข้องโดยมีจิตรกรรมและดนตรีเป็นจุดร่วม

ช่วงเวลา	ศิลปินหรือกลุ่มความเคลื่อนไหวทางศิลปะ	แนวคิด	การแสดงออกหรือวิธีการนำเสนอ
ก่อนปีคริสต์ศักราช 1900	เจมส์ แอบบอตต์ แมคนิล วิสตร์เลอร์ ปอล โกแกง และโคลด เดอบูซซี	แลกเปลี่ยน ตอบโต้แนวคิดและ แรงบันดาลใจซึ่งกันและกัน ระหว่างดนตรีและศิลปะ เพื่อนำ เสนอความจริงที่มากกว่าสิ่งที่ ตามองเห็น	จิตรกรรม ทศนาตาทงศิลปะและ องค์ประกอบศิลปะบนพื้นที่ระนาบ สองมิติ
ต้นคริสต์ศตวรรษที่ 20	วาซีลี คานดินสกี และอาร์โนลด์ เชินแบร์ก	ดนตรีเป็นส่วนสำคัญกับการ กำเนิดศิลปะนามธรรม เพราะ เสียงดนตรีนั้นแสดงความเป็น นามธรรมของธรรมชาติ	จิตรกรรม ทศนาตาทงศิลปะ องค์ประกอบศิลปะบนพื้นที่ระนาบ สองมิติแสงสี และการแสดงดนตรี สดในพื้นที่จริง
ต้นคริสต์ศตวรรษที่ 20	ลุยจี รูซโซโล่ และศิลปินกลุ่มฟิวเจอริสม์	ดนตรีและศิลปะเคลื่อนไหวตัวเข้าหา สังคม เพื่อตั้งข้อสังเกตกับความ เปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นในสังคม	จิตรกรรม ดนตรี เสียงรบกวน ประกาศเจตนารมณ์ และสื่อหลากหลาย ประเภทเพื่อสื่อสารแนวคิด สู่มวลชนในพื้นที่สาธารณะของ สังคมเมืองสมัยใหม่

ดนตรีและศิลปะสร้างแรงบันดาลใจแก่กันและกันมานานับทศวรรษ ณ ตอนนี้นักดนตรีในงานศิลปะได้ขยับตัวออกจาก
รูปแบบทางศิลปะตามขนบเดิมไปแล้ว เสียงและบทเพลงต่าง ๆ ไม่ได้ถูกนำเสนอผ่านรูปทรง เส้น สี น้ำหนัก และ
แสงเงาอีกต่อไป เสียงทุกเสียงต่างมีความหมายในตัวเอง การประพันธ์ดนตรีไม่ได้เป็นเพียงเพื่อความไพเราะอีก
ต่อไป เช่นเดียวกับศิลปะที่ไม่ได้เป็นแค่การนำเสนอความงามเพียงอย่างเดียว ทั้งดนตรีและศิลปะอุดมไปด้วยภาวะ
ทางอารมณ์ความรู้สึก เนื้อหา เรื่องราวที่เกี่ยวข้องกับสังคม และที่แน่นอนที่สุดคือการสะท้อนความคิดออกมา
ในผลงาน ทั้งหมดเกิดขึ้นเพื่อความก้าวหน้า เพื่อต่อสู้กับแบบแผนดั้งเดิมที่เหล่าศิลปินมองว่าเป็นเครื่องพันธนาการ
ทั้งทางความคิดและการปฏิบัติ แม้ว่าพัฒนาการขององค์ความรู้ทั้งหมดย่อมต้องเรียนรู้และก่อตัวขึ้นมาจากอดีต
ก็ตาม

References

- Albright-Knox Art Gallery. (n.d.). *Manaò tupapaú (Spirit of the Dead Watching)* [Photo]. Buffalo akg art museum. <https://www.albrightknox.org/artworks/19651-manaò-tupapaú-spirit-dead-watching>
- Centre Pompidou. (n.d.). *Improvisation XIV* [picture]. Centre pompidou. <https://www.centrepompidou.fr/en/ressources/oeuvre/cKxzXqo>
- C.G. (n.d.). *The Skandalkonzert of 1913, or the most Viennese fight of all time* [picture]. secretvienna. <https://secretvienna.org/the-skandalkonzert-of-1913-or-the-most-viennese-fight-of-all-time/>
- Detroit Institute of Arts. (n.d.). *Nocturne in Black and Gold, the Falling Rocket* [picture]. Dia. <https://www.dia.org/art/collection/object/nocturne-black-and-gold-falling-rocket-64931>
- Kandinsky, W. (2015). *Concerning the Spiritual in Art*. Translated by Michael T. H. Sadleir. New York, NY: Dover Publications.
- Marzona, D. (2009). *Conceptual Art*. Translated by Tatsajun, A. Bangkok: Chiang Mai Fine Arts.
- Milano città stato. (2019, February 26). *La prima SERATA FUTURISTA a Milano fu un caos pazzesco* [picture]. Milanocittastato. <https://www.milanocittastato.it/featured/la-serata-futurista-milano-fu-un-caos-pazzesco/>
- Museum of Modern Art. (n.d.). *Inventing Abstraction, 1910–1925: Impression III (Concert)* [picture]. Moma. <https://www.moma.org/interactives/exhibitions/2012/inventingabstraction/?work=3>
- Museum of Modern Art. (n.d.). *Zang Tumb Tumb: Adrianopoli Ottobre 1912: Parole in Libertà* [picture]. https://www.moma.org/collection/works/31450?artist_id=3771&page=1&sov_referrer=artist
- Nō Na Pāknam. (1968). *Sinlapatawantok Nænamsinlapasākon [Introduction to Western Art]*. Bangkok: Odien Store.

- Obelisk Art History. (2016, March 24). *Luigi Russolo, Ugo Piatti and the Intonarumori* [picture]. Arthistoryproject. <https://arthistoryproject.com/artists/luigi-russolo/luigi-russolo-ugo-piatti-and-the-intonarumori/>
- Pattaradachpaisal, A. (2015, March 25). *Arnold Schoenberg kap kān rap rū dontrī tawantok nait haña serious music [Arnold Schoenberg and perception on Western Music as Serious Music]*. Sarakadee Magazine. <https://www.sarakadee.com/2015/03/25/schoenberg/>
- Phan čharœñ, N. (2021). *Photčhanānukrom Sap Duriyāngkhasin*. Bangkok: Thanapress.
- Prather, M. & Stuckey, F. C. (1989). *Gauguin a Retrospective*. New York, NY: Park Lane.
- Vergo, P. (2010). *The Music of Painting: Music, Modernism and the Visual Arts from the Romantics to John Cage*. China: Phaidon Press.
- Ward, H. S. (1978). *Pictorial Photography in Britain 1900 – 1920" exhibition catalogue*. London: Arts Council of Great Britain in association with The Royal Photographic Society.
- Weibel, P. (2019). *Sound as A Medium of Art. "Sound Art Sound as A Medium of Art" exhibition catalogue*. Karlsruhe: ZKM Center for Art and Media Karlsruhe.
- Whitford, F. (1993). *Understanding Abstract Art*. Translated by Tangnamo, S. Chiang Mai: Chiang Mai University.

รังสรรค์พัสดราภรณ์สะท้อนตัวตนในการแสดงนาฏศิลป์ร่วมสมัย ชุด เลี้ยวสามนักขา

received 3 SEP 2021 revised 6 MAR 2022 accepted 17 MAR 2022

บงกช ทิพย์สมณา

อาจารย์

สาขาวิชานาฏศิลป์

คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์

มหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม

บทคัดย่อ

รังสรรค์พัสดราภรณ์สะท้อนตัวตนเป็นการออกแบบเครื่องแต่งกายสำหรับการแสดงนาฏศิลป์ร่วมสมัย ชุด เลี้ยวสามนักขา มีวัตถุประสงค์เพื่อสร้างเครื่องแต่งกายที่สะท้อนแนวคิดและบุคลิกลักษณะของตัวละคร 3 ตัว คือ สามนักขา พระราม และชิวหา มีขั้นตอนการดำเนินงาน 4 ขั้นตอน ได้แก่ 1) ศึกษาและรวบรวมข้อมูล จากหนังสือ เอกสาร สื่ออิเล็กทรอนิกส์ที่เกี่ยวข้องและการสัมภาษณ์ 2) วิเคราะห์บุคลิกลักษณะของตัวละคร 3) ออกแบบและสร้างสรรค์เครื่องแต่งกายนาฏศิลป์ร่วมสมัยชุด เลี้ยวสามนักขา 4) นำเสนอผลงานสร้างสรรค์ โดยมีผู้ทรงคุณวุฒิมาเป็นกรรมการในการประเมินคุณภาพผลงาน โดยผลการดำเนินงานมีแนวคิดในการออกแบบเครื่องแต่งกายนางสามนักขาจากบทพระราชนิพนธ์เรื่อง รามเกียรติ์ของพระบาทสมเด็จพระพุทธยอดฟ้าจุฬาโลกมหาราช และดัดแปลงเครื่องแต่งกายมาเป็นแบบร่วมสมัย เพื่อให้นักแสดงสามารถเคลื่อนไหวร่างกายได้สะดวก รวมไปถึงเครื่องแต่งกายของพระรามและชิวหาที่ออกแบบให้มีความต่างไปจากเครื่องแต่งกายแบบละครไทย โดยการใช้สีเป็นสัญลักษณ์ในการสื่อความหมาย โดยเครื่องแต่งกายพระรามจะใช้สีขาวเพื่อสื่อถึงความดี และเป็นตอนพระรามกำลังออกบวช ส่วนตัวละครชิวหาออกแบบเครื่องแต่งกายเป็นสีดำ สื่อให้เห็นถึงความเศร้าโศก เสียใจและความสูญเสียที่ชิวหาถูกทศกัณฐ์สังหาร

คำสำคัญ: รังสรรค์พัสดราภรณ์สะท้อนตัวตน, นาฏศิลป์ร่วมสมัย, เลี้ยวสามนักขา

Costumes Design Reflecting Characters for Contemporary Dance of SAIEO SAMMANAKKA

Bongkoch Thipsumonta

Lecturer,
Thai Classical Dance,
Faculty of Humanities and Social Sciences,
Nakhon Pathom Rajabhat University

Abstract

Costumes design reflecting characters is a design for contemporary dance of SAIEO SAMMANAKKA. The objective is to create costumes that reflect the concepts and personalities of three characters namely Sammanakka, Rama and Chewha. The four main operation procedures consist of 1) studying and collecting data from books, documents, related electronic medias and interviews, 2) analyzing the personalities of those three characters, 3) designing costumes for contemporary dance of SAIEO SAMMANAKKA, and 4) presenting the costume designs to the experts who evaluate the quality of works. Furthermore, the idea is to create Sammanakka's costume from the story of Ramakian written by King Rama I and adapt the old-styled costume into a contemporary one in order that the performers can move freely. Likewise, Rama and Chewha's costumes are differently designed by using colors as symbols used to convey the meaning. Thus, white is used to design Rama's costume representing a good person while black is used for Chewha's representing sorrow from being killed by Ravana.

Keywords: Costumes design that reflects characters, Contemporary dance, SAIEO SAMMANAKKA

บทนำ

ศิลปะการแสดงเป็นสิ่งที่อยู่คู่กับมนุษย์มานานแสนนานไม่ว่าจะเป็นชาติใดในโลก เมื่อมนุษย์มีการพัฒนามากยิ่งขึ้น ทำให้ศิลปะวิทยาการต่าง ๆ พัฒนาตามไปด้วย การสร้างสรรค์ผลงานการแสดงในรูปแบบใหม่จึงถือเป็นผลงานที่สร้างความจรรโลงใจให้กับสังคมในปัจจุบันได้เป็นอย่างดี อีกทั้งยังไม่จำกัดอยู่แต่ในกรอบเดิมเท่านั้น แต่อาจเป็นการแสดงที่ผ่านกระบวนการคิดของผู้สร้างสรรค์ผลงานจนเกิดเป็นผลงานชิ้นใหม่ที่มีความน่าสนใจ สามารถสะท้อนแนวคิดและสร้างแรงบันดาลใจทางด้านศิลปะการแสดงให้กับผู้ชมผลงานได้เป็นอย่างดี โดยการสร้างสรรค์ผลงานการแสดงในแต่ละชุด จะประกอบไปด้วยองค์ประกอบการแสดงที่หลากหลายเพื่อทำให้การแสดงมีความสมบูรณ์มากยิ่งขึ้น อาทิ ท่ารำ ท่าเต้น ดนตรี ฉาก แสง สี เสียง และเครื่องแต่งกาย สำหรับการแสดงนาฏศิลป์ร่วมสมัยชุด เลี้ยวสามนกขา เป็นผลงานร่วมของอาจารย์บงกช ทิพย์สุมณฑา และอาจารย์ณฤศร์ อาชวานนธ์ อาจารย์ประจำสาขาวิชานาฏศิลป์ คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม โดยผู้เขียนได้รับหน้าที่การออกแบบเครื่องแต่งกายให้สอดคล้องกับแนวคิดที่วางไว้ร่วมกัน รวมถึงความเหมาะสมกับรูปแบบของการแสดงนาฏศิลป์ร่วมสมัย ดังที่ สุนันทา เกตุเหล็ก (Ketlek, 2018, p. 80) ได้กล่าวถึงการออกแบบเครื่องแต่งกายไว้ว่า การออกแบบเครื่องแต่งกายเป็นองค์ประกอบที่สำคัญในการแสดงที่บอกเล่าเรื่องราวและความเป็นมา ซึ่งมีผลต่อการรับรู้และการรับชมการแสดงของผู้ชม โดยผู้สร้างสรรค์ผลงานเริ่มจากการศึกษาวิเคราะห์ข้อมูลที่สนใจนำมาออกแบบ สร้างเป็นภาพร่างจนถึงการสร้างเครื่องแต่งกายสำหรับการแสดงที่ทำให้ผู้ชมได้รับสุนทรีรสจากการชมการแสดงที่มีเครื่องแต่งกายที่สวยงาม สะท้อนอัตลักษณ์ของตัวละครต่าง ๆ ในการแสดง อีกทั้งยังทำให้การแสดงมีความสมบูรณ์และความน่าสนใจมากยิ่งขึ้น

ในการรังสรรค์พัสดราภรณ์ที่สะท้อนตัวตนในการแสดงนาฏศิลป์ร่วมสมัย ชุด เลี้ยวสามนกขานี้ เป็นการออกแบบเครื่องแต่งกายให้ตัวละคร 3 ตัว คือ 1. นางสาวนกขา 2. พระราม 3. ชิวหา ซึ่งเป็นตัวละครในวรรณคดีไทย เรื่อง รามเกียรติ์ตอน ทศกัณฐ์สังหารชิวหาและตอนนางสาวนกขาพบพระราม โดยการแสดงชุดนี้ได้นำไปแสดงในงานนำเสนอผลงานสร้างสรรค์ทางด้านศิลปกรรมระดับชาติ “มหกรรมวัฒนธรรมท้องถิ่น ร่วมสมัย” ครั้งที่ 2 เมื่อวันที่ 27 พฤศจิกายน พ.ศ. 2563 ณ ลานวัฒนธรรม คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์ในพระบรมราชูปถัมภ์ จังหวัดปทุมธานี โดยมีคณะกรรมการผู้ทรงคุณวุฒิทางด้านนาฏศิลป์ร่วมสมัยและนาฏศิลป์ไทยเป็นผู้ให้คะแนนและประเมินผลงาน โดยการออกแบบเครื่องแต่งกายตัวละครทั้ง 3 ตัว ถือเป็นโจทย์ที่สำคัญของผู้สร้างสรรค์ผลงาน เนื่องจากเป็นตัวละครในวรรณคดีไทย ส่วนใหญ่มักพบในการแสดงโขน เรื่อง รามเกียรติ์ ซึ่งเป็นการแสดงในรูปแบบนาฏศิลป์ไทย และปรากฏว่ามีจัดการแสดงสร้างสรรค์เป็นผลงานนาฏศิลป์ร่วมสมัยไม่มากนัก คณะผู้สร้างสรรค์จึงมีวัตถุประสงค์ในการสร้างสรรค์การแสดงนาฏศิลป์ร่วมสมัย ชุด เลี้ยวสามนกขา ซึ่งต้องออกแบบและสร้างสรรค์เครื่องแต่งกายประกอบการแสดง ให้มีความสวยงามเหมาะสมกับการแสดงรูปแบบร่วมสมัยและสามารถนำไปใช้ได้จริงโดยนิยามคำว่า “สะท้อนตัวตน” ในการออกแบบครั้งนี้คือ การสะท้อนบุคลิกลักษณะและสัญลักษณ์ของตัวละครทั้ง 3 ตัวแสดงผ่านออกมาทางเครื่องแต่งกายด้วย

วัตถุประสงค์

เพื่อออกแบบและสร้างสรรค์เครื่องแต่งกายนาฏศิลป์ร่วมสมัยชุด เสี้ยวสำนึกขาที่สามารถสะท้อนบุคลิกลักษณะของตัวละคร

วิธีการศึกษา

ผู้สร้างสรรค์มีความสนใจในการออกแบบเครื่องแต่งกายของนักแสดงให้มีความแปลกใหม่และสวยงามเป็นรูปแบบผสมผสานระหว่างนาฏศิลป์ไทยและตะวันตก โดยมีแนวคิดในการออกแบบเครื่องแต่งกายเพื่อตีความตัวละครไทยให้เป็นรูปแบบร่วมสมัยที่มีเครื่องแต่งกายที่แปลกใหม่ไปจากเครื่องแต่งกายแบบนาฏศิลป์ไทยดั้งเดิม ส่งเสริมให้นักแสดงสามารถเคลื่อนไหวร่างกายได้สะดวกเหมาะสมกับท่ารำ ท่าเต้นที่ใช้ในการแสดง อีกทั้งยังสามารถสะท้อนอัตลักษณ์ของตัวละครแต่ละตัวผ่านทางเครื่องแต่งกายได้ ทำให้ผู้ชมทราบว่าตัวละครตัวนี้คือใคร และเพิ่มเทคนิคการเปลี่ยนเครื่องแต่งกาย บนเวทีให้มีความน่าสนใจ โดยมีขั้นตอนการดำเนินงานแบ่งเป็น 4 ส่วน ดังนี้

1. ศึกษาและรวบรวมข้อมูลจากหนังสือ ตำรา เอกสาร งานวิชาการที่เกี่ยวข้องสื่ออิเล็กทรอนิกส์ต่าง ๆ และการสัมภาษณ์
2. วิเคราะห์บุคลิกลักษณะของตัวละคร
3. ออกแบบและสร้างสรรค์เครื่องแต่งกายนาฏศิลป์ร่วมสมัยชุด เสี้ยวสำนึกขา
4. นำเสนอผลงานสร้างสรรค์ทางด้านศิลปกรรมระดับชาติ “มหกรรมวัฒนธรรมท้องถิ่นร่วมสมัย” ครั้งที่ 2 โดยมีผู้ทรงคุณวุฒิทางด้านนาฏศิลป์ร่วมสมัยและนาฏศิลป์ไทยมาเป็นกรรมการในการประเมินคุณภาพผลงาน

บททวนวรรณกรรม

จากหนังสือบทละครเรื่องรามเกียรติ์ ที่พระราชนิพนธ์ในพระบาทสมเด็จพระพุทธยอดฟ้าจุฬาโลกมหาราช เล่ม 1 ได้กล่าวถึงรามเกียรติ์ไว้ว่า รามเกียรติ์ เป็นวรรณคดีไทยที่สำคัญ มีต้นกำเนิดมาจากมหากาพย์รามายณะของอินเดีย ที่แต่งขึ้นโดยฤๅษี वाल्मीकि โดยมีพ่อค้าชาวอินเดียได้นำอารยธรรมและศาสนาเข้ามาเผยแพร่ในภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ ทำให้รามายณะเป็นที่รู้จักและกระจายไปทั่วภูมิภาค โดยแต่ละประเทศได้ปรับเปลี่ยนเนื้อหาให้สอดคล้องกับวัฒนธรรมของประเทศตนเอง จนกลายเป็นวรรณคดีประจำชาติ เมื่อรามายณะเผยแพร่เข้าสู่ประเทศไทย กวีจึงร้อยเรียงเรื่องราวจากสำนวนที่แพร่หลายและกลายมาเป็นวรรณคดีเรื่องรามเกียรติ์ของไทยที่มีอยู่หลายสำนวน โดยบทละครเรื่องรามเกียรติ์ของรัชกาลที่ 1 โปรดฯ ให้นักปราชญ์ราชบัณฑิตช่วยกันแต่งขึ้น และบางตอนทรงพระราชนิพนธ์เอง มีความยาว 114 สมุดไทย พระราชนิพนธ์เสร็จสิ้นเมื่อปี พ.ศ. 2340 มีจุดมุ่งหมายในการพระราชนิพนธ์เพื่อให้รามเกียรติ์ภาคภาษาไทยจบอย่างบริบูรณ์ เนื่องจากที่มีอยู่เดิมมีเพียงเรื่องเล่าและบันทึกไว้เพียงบางตอน อีกทั้งยังเป็นการปลุกใจประชาชนเกิดความกล้าหาญหลังจากเสียกรุงศรีอยุธยาครั้งที่ 2 เพื่อให้เห็นถึงธรรมย่อมชนะอธรรม และยกย่องคุณธรรมบางประการ เช่น ความซื่อสัตย์ ความกตัญญู เป็นต้น (King Buddha Yot Fa Chulalok the Great (Rama I), 2015, p. 5-7)

เรื่องย่อรวมเกียรติตอน ทศกัณฐ์สังหารชีวหา

ทศกัณฐ์ผู้ครองกรุงลงกา มีชายาคือนางมณโฑพร้อมทั้งนางสนมอีกประมาณหนึ่งหมื่นหกพันคน วันหนึ่งทศกัณฐ์ต้องการออกไปประพาสป่า จึงมีรับสั่งให้ชีวหาสามีของนางสำนักขาเฝ้าเมืองแทนเป็นเวลา 7 วัน ชิวหาคอยออกตรวจตราและเฝ้าเมืองเป็นอย่างดีและไม่ยอมนอน จนถึงคืนวันที่เจ็ด ชิวหาไม่สามารถทนต่อความง่วงได้จึงเผลอหลับใหลให้สูงใหญ่เท่าบรมพรหมมา แลปลิ้นอันมทิมาปิดกรุงลงกาไว้และหลับไป เมื่อทศกัณฐ์กลับมาถึงกรุงลงกา เห็นอากาศมืดมิดและไม่สามารถหาทางเข้าเมืองได้จึงคิดว่ามีข้าศึกมาโจมตี ด้วยความโกรธทศกัณฐ์จึงขว้างจักรออกไปทำให้จักรนั้นตัดลิ้นชีวหาขาดและทำให้ชีวหาต้องสิ้นชีวิตในทันที เมื่อทศกัณฐ์เห็นชีวหาน้องเขยของตนสิ้นชีวิตก็เกิดความเสียใจเป็นอย่างมาก นางสำนักขาเมื่อทราบข่าวว่าสามีของตนถูกทศกัณฐ์สังหารก็โกรธแค้น ทศกัณฐ์เสียใจในความผิดพลาดและแสดงความจริงใจว่าไม่ได้ตั้งใจสังหารน้องเขยของตนเอง แต่เพราะผลกรรมบันดาล จึงทำให้เป็นเช่นนี้ เมื่อนางสำนักขาเห็นว่าพี่ชายไม่ได้มีเจตนา จึงทำให้นางสำนักขาบรรเทาความเศร้าโศกลงได้บ้าง

เมื่อการปลงศพสามีเสร็จสิ้นนางสำนักขาเศร้าเสียใจเป็นอย่างมาก จึงได้ลาทศกัณฐ์เข้าไปเที่ยวป่าเพื่อคลายความเศร้า เมื่อนางสำนักขาเดินทางมาถึงแม่น้ำโคทวาริได้เห็นพระรามที่กำลังอาบน้ำอยู่ในสระ จึงเกิดตกหลุมรักขึ้นมาในทันที นางสำนักขาจึงแปลงกายเป็นสาวงามเพื่อเข้าไปเกี้ยวพาราสีพระรามจนทำให้พระรามโกรธและประณามนางสำนักขาว่าเป็นหญิงแพศยาทรลักษณ์สิ้นความอดสู นางสำนักขาไม่โกรธเคืองและยิ่งทำให้ร้อนรุ่มในหัวใจมากยิ่งขึ้น นางสำนักขาได้ติดตามพระรามไปยังอาศรม และเห็นนางสีดาผู้มีรูปงาม จึงคิดจะสังหารนางสีดาแล้วจับพระรามมาเป็นสามีของตน นางสำนักขาจึงแปลงกายเป็นยักษ์แล้ววิ่งไล่ทุบตีนางสีดา พระรามเห็นจึงโกรธมากและใช้ศรไล่หวดนางสำนักขาจนล้มลง พระลักษณ์เข้ามาช่วยโดยเหยียบอกและใช้พระขรรค์ตัดมือ เท้า หู จมูก ปาก นางสำนักขาเกิดความเจ็บปวดและรีบหนีออกไปหาพญายักษ์ พี่ชายของตนในทันที ซึ่งในตอนนี้เป็นจุดเริ่มต้นของการสู้รบกันของฝ่ายพระรามและทศกัณฐ์ ในเวลาต่อมา (Thongnoi, 2019, p. 148-151)

บทละครในตอนนี้ทำให้คณะผู้สร้างสรรคนำมาเป็นแนวทางในการออกแบบและสร้างสรรค์การแสดงนาฏศิลป์ร่วมสมัยชุด เลี้ยวสำนักขา โดยมุ่งเน้นไปที่การถ่ายทอดอารมณ์ความรู้สึกเศร้า คิดถึงของนาง สำนักขาที่มีต่อชีวหาสามีผู้เป็นที่รัก และอาการตกหลุมรักแบบกระตั้นพันที่มีต่อพระราม สภาวะอารมณ์ที่แปรปรวนของนางสำนักขาจึงเป็นส่วนที่ผู้สร้างสรรคนำมาสร้างสรรค์เป็นผลงานการแสดง โดยกระบวนการสร้างสรรค์ผลงานมีองค์ประกอบสำคัญที่นำไปใช้เป็นข้อมูลเบื้องต้นในการออกแบบเครื่องแต่งกายสำหรับการแสดง ดังต่อไปนี้

องค์ประกอบของการแสดง

แนวคิดของการแสดง

แนวคิดของการแสดงชุดนี้มาจากจุดเปลี่ยนของอารมณ์นางสาวนันทา โดยผู้สร้างสรรค์ต้องการนำเสนอส่วนของอารมณ์ที่แปรปรวนไปมาอย่างกระตือรือร้นของนางสาวนันทา ที่กำลังโศกเศร้าเสียใจที่เสียสามีที่ตนรักไปและในขณะที่เดียวกันเมื่อพบพระรามก็เกิดอารมณ์รักใคร่พระรามเป็นอย่างมาก สภาวะอารมณ์สลับสนของนางสาวนันทาในตอนนี้นี้จึงกลายมาเป็นชื่อชุดการแสดง “เสี้ยวสาวนันทา” ถือเป็นสภาวะที่น่าสนใจของอารมณ์ที่ผู้สร้างสรรค์ได้เลือกมาถ่ายทอดผ่านการแสดงในรูปแบบการแสดงนาฏศิลป์ร่วมสมัย เพื่อนำเสนอห้วงอารมณ์ของตัวละครในอีกแง่มุมหนึ่งของบทประพันธ์

การออกแบบเพลงและดนตรี

การออกแบบเพลงและดนตรีประกอบการแสดงนาฏศิลป์ร่วมสมัยชุด เสี้ยวสาวนันทา เป็นการออกแบบโดยค่ายสตูดิโอตัน (studio don) โดยใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์ที่มีดนตรีและทำนองเพลงเป็นการผสมผสานระหว่างเครื่องดนตรีไทยและเครื่องดนตรีตะวันตก และใช้เสียงสังเคราะห์ (synthesizer) เข้ามาช่วยในการประพันธ์เพลงที่เรียกว่า (digital audio workstation) เพื่อสร้างเสียงในการสื่อสารอารมณ์ความรู้สึกของตัวละคร โดยผู้สร้างสรรค์ได้นำเสนอแนวคิดของการแสดงให้กับผู้ประพันธ์เพลงเพื่อเป็นแนวทางในการออกแบบความยาวทั้งสิ้น 5 นาที แบ่งช่วงการแสดงออกเป็น 3 ช่วง ดังนี้ ช่วงที่ 1 นางสาวนันทาเศร้าโศกเสียใจที่เสียสามีที่ตนรักไป (เวลา 1 นาที) ช่วงที่ 2 ตกหลุมรักพระราม (เวลา 1.30 นาที) ช่วงที่ 3 ช่วงอารมณ์แปรปรวนของนางสาวนันทา (เวลา 2.30 น.)

การคัดเลือกผู้แสดง

การคัดเลือกผู้แสดงต้องเป็นผู้ที่มีความรู้ความสามารถทางด้านนาฏศิลป์ไทยและนาฏศิลป์ตะวันตก เนื่องจากการแสดงเป็นรูปแบบร่วมสมัยที่มีทั้งท่ารำไทยและท่าเต้นแบบตะวันตกอยู่ในการแสดง ผู้แสดงจึงต้องสามารถถ่ายทอดอารมณ์ความรู้สึกของตัวละครผ่านท่าทางการแสดงได้เป็นอย่างดี ผู้แสดงต้องมีความแข็งแรง และความคล่องตัวในการแสดง เนื่องจากท่าทางที่ใช้จะมีท่าวิ่ง ท่ากระโดด ท่าขึ้นลอย ท่าม้วนตัว และท่าอื่น ๆ ที่ต้องใช้พลังในการแสดงมาก โดยใช้ผู้แสดงทั้งหมด 3 คน แบ่งเป็น ชาย 2 คน หญิง 1 คน

การออกแบบท่ารำ

การออกแบบท่ารำที่ใช้ในการแสดง ผู้สร้างสรรค์มีแนวคิดในการถ่ายทอดอารมณ์ ความรู้สึกของตัวละครในวรรณคดีไทยออกมาผ่านการแสดง โดยใช้ทักษะบอดี้คอนแทคิมโพรไวเซชัน (body contact improvisation) ผสมผสานกับนาฏศิลป์ไทยในบางช่วง ซึ่งการนำทักษะบอดี้คอนแทคิมโพรไวเซชัน (body contact improvisation) มาใช้ในการแสดงสามารถถ่ายทอดอารมณ์ความรู้สึกและจินตนาการของนักแสดงที่ต้องการสื่อสารออกมาให้ผู้ชมเข้าใจเรื่องราวในการแสดงได้มากที่สุด

แนวคิดกับการเคลื่อนไหวร่างกายอย่างมีปฏิสัมพันธ์แบบคันสด ดังที่ราพงษ์ จรัสศรี ได้ให้ข้อเสนอแนะไว้ว่า “สตีฟ แพกซ์ตัน (steve paxton) ถือเป็นบิดาแห่งการเคลื่อนไหวลีลาโดยใช้ปฏิสัมพันธ์ระหว่างร่างกายในแบบคันสด (body contact improvisation) เป็นการเต้นรำที่ใช้การถ่ายเทน้ำหนัก ความสัมพันธ์ของร่างกายกับแรงโน้มถ่วงของโลก” (Katekeaw, 2020, p. 101)

Body contact improvisation คือการติดต่อ เชื่อมต่อ การพูดคุยผ่านการสัมผัสของร่างกาย และในการสัมผัสของร่างกายนั้น จะพูดไปถึงน้ำหนัก ผู้แสดงจะต้องนำความคิดอารมณ์ดีเป็นภาพ แล้วใช้ลมหายใจเคลื่อนไหวมวลสารของร่างกาย สังเกตได้น้ำหนักในการขยับตัว ลมหายใจของคนเราจะสะท้อนมาจากความคิด คำที่ว่าสายตาไม่โกหก ร่างกายไม่โกหก เวลาเราเหม่อ ภาพจะฟุ้ง เส้นเบลอลอย เวลาโกรธ ลมหายใจจะสั้นและหนักหน่วง การเคลื่อนไหวร่างกายจะมีความกระแทกกระทุ้ง พอนักแสดงหนึ่งคนคิดอย่างนี้ ไปเจอนักแสดงอีกคนคิดอีกแบบ ตอบสนองมาอีกแบบด้วยน้ำหนักของอารมณ์ผ่านร่างกาย เมื่อร่างกายทั้งสองสัมผัสกันขึ้นการถ่ายโอนความคิดความรู้สึกด้วยมวลสารของร่างกายที่สัมผัสกันคราวนี้การเคลื่อนไหว (movement) มันถูกนำพาไปได้หมด ไม่ว่าจะป๊อปปี้ ยกลอย กลิ้ง ลื่นไถล (Trī chan, 2021, Interview) ดังตัวอย่างภาพต่อไปนี้



ภาพที่ 1 การแสดงนาฏศิลป์ร่วมสมัย ชุดเสี้ยวสำนึกขา (ช่วงที่ 1-3) เรียงตามลำดับภาพจากซ้ายไปขวา

Note: From © Bongkoch Thipsumonta 27/11/2020

จากองค์ประกอบข้างต้นที่กล่าวมาที่ผู้สร้างสรรค์ได้นำแนวคิดของการแสดงมาเป็นแนวทางในการออกแบบเพลงแบ่งเป็น 3 ช่วง โดยถ่ายทอดเรื่องราวและอารมณ์ของตัวละครผ่านทางเสียงดนตรี ได้แก่ ช่วงที่ 1 เป็นตอนที่นางสาวรู้สึกเศร้าโศกเสียใจที่เสียสามีที่ตนรักไป ดนตรีจะมีความช้า สื่อให้เห็นถึงอารมณ์เศร้า เพื่อและคิดถึงสามีที่จากไป เมื่อเข้าสู่ช่วงที่ 2 ดนตรีจะเร็วขึ้นมีจังหวะปานกลาง เนื่องจากเป็นตอนที่นางสาวได้พบพระรามเป็นครั้งแรกจึงเกิดอาการตกหลุมรักพระรามเข้าอย่างกระตือรือร้น ดนตรีจะสื่อให้เห็นถึงอารมณ์ตกหลุมรักของนางสาวจนไปถึงการเปล่งกายเป็นหญิงสาวสวยเพื่อเข้าไปเกี่ยวพาราสีพระราม และช่วงที่ 3 ดนตรีจะมีจังหวะเร็วมาก เนื่องจากการสื่อถึงช่วงอารมณ์แปรปรวนที่เกิดขึ้นภายในตัวนางสาวที่อีกใจหนึ่งก็คิดถึงสามีและอีกใจหนึ่งก็ต้องการพระรามมาเป็นสามี นอกจากนี้ท่าทางที่ใช้ในการแสดงจะเป็นท่าที่มีความรวดเร็ว มีการยกกลิ้ง ลื่นไถล โดยใช้ทักษะบอดี้คอนแทคอิมโพรไวเซชัน (body contact improvisation) ในการสื่อสารให้ผู้ชมเข้าถึงอารมณ์ของตัวละครได้มากขึ้น จนนำไปสู่การออกแบบเครื่องแต่งกายของตัวละครนางสาว พระราม และชีวหา ให้เป็นแบบผสมผสานระหว่างนาฏศิลป์ไทยและนาฏศิลป์ตะวันตก ให้นักแสดงเคลื่อนไหวร่างกายได้อย่างคล่องตัว อีกทั้งยังสะท้อนอัตลักษณ์ของตัวละครทั้ง 3 ตัวออกมาผ่านทางเครื่องแต่งกายด้วย

การออกแบบเครื่องแต่งกาย

การออกแบบเครื่องแต่งกายนอกจากจะสะท้อนแนวคิดของการแสดงแล้ว ยังต้องคำนึงถึงความคล่องตัวในการแสดงด้วย โดยการออกแบบและสร้างสรรค์เครื่องแต่งกายชุด เสี้ยวสำนึกขา มีขั้นตอนในการดำเนินงานดังนี้ 1. ศึกษาหาข้อมูลจากหนังสือ ตำรา เอกสาร สื่ออิเล็กทรอนิกส์ที่เกี่ยวข้องและการสัมภาษณ์ 2. นำข้อมูลที่ได้มาวิเคราะห์บุคลิกลักษณะตัวละคร 3. ออกแบบและสร้างสรรค์เครื่องแต่งกาย ซึ่งการออกแบบชุดนางสำนึกขาในครั้งนี้ 1 เป็นการออกแบบขึ้นเพื่อจัดทำสู่จิตรประกอบการแสดง โดยการออกแบบเครื่องแต่งกายครั้งนี้จะอ้างอิงตามบทพระราชนิพนธ์เรื่อง รามเกียรติ์ของพระบาทสมเด็จพระพุทธยอดฟ้าจุฬาโลกมหาราช ในตอนที่กล่าวถึง นางสำนึกขาที่กำลังแต่งกายเพื่อไปเที่ยวป่าให้คลายความเศร้าโศกจากการคิดถึงสามี มีบทประพันธ์ดังนี้

จึงสรรเสริญทรงสุคนธ์หอมหวาน	ผัดพัคตรนวลละอองส่องฉาย
แล้วทรงโขมพัสตร์ฉลุลาย	กระหนกกลายรูปกิ้งกิ้งรำ
ทรงสไบตาดทองกรองริม	สอดสีทับทิมงามขำ
สะอึงแก้วแกมบุษราคัม	ประจายามเนาวรัตน์จรัสพลอย
ทองกรดาบทับประดับถัน	สังวาลย์แสงระยับดังหิ่งห้อย
ทรงมงกุฎแก้วกระหนกลอย	กรรเจียกเพชรพร้อยพราวตา
แต่งองค์เอี่ยมโฉมประโลมจิต	งอนจรีตให้เหมือนเมขลา
เยื้องกรายสอดสายนัยนา	กลียาออกจากเวียงชัยฯ

(King Buddha Yot Fa Chulalok the Great (Rama I), 2015, p. 598)

การออกแบบเครื่องแต่งกายนางสำนึกขาในครั้งนี้ 1

เป็นการทดลองออกแบบเพียงนางสำนึกขาตัวเดียว เพื่อจัดทำสู่จิตรประกอบการแสดง โดยได้ออกแบบเครื่องแต่งกายตามบทประพันธ์ข้างต้น และตัดเครื่องประดับที่เป็นอุปสรรคต่อการแสดงบางชิ้นออก เช่น มงกุฎ เพื่อให้นักแสดงสามารถเคลื่อนไหวได้สะดวก โดยบทประพันธ์ได้กล่าวถึงลักษณะการแต่งกายของนางสำนึกขาที่มีรูปแบบแบบนาฏศิลป์ไทย จึงทำให้การออกแบบเครื่องแต่งกายในครั้งนี้ 1 เป็นแบบนาฏศิลป์ไทย โดยเลือกผ้านุ่ง ผ้าสไบ ลักษณะของสีเครื่องแต่งกายที่ใช้ รวมไปถึงเครื่องประดับต่าง ๆ จะดูตามบทประพันธ์เป็นหลัก และปรับประยุกต์บางส่วนเพื่อให้มีความสวยงามและเหมาะสมกับการแสดง โดยผู้สร้างสรรค์ได้ออกแบบให้นางสำนึกขา นุ่งผ้าถุงโขมพัสตร์ลายกระหนกสีแดงเลือดหมูสลับกับสีม่วงให้เข้ากับสีผ้าสไบ ห่มสไบตาดทองสองชายสอดสไบสีแดงทับทิม โดยผู้สร้างสรรค์ได้ออกแบบให้ห่มผ้าสไบสองชายตามเครื่องแต่งกายนางยักษ์แบบนาฏศิลป์ไทย ประดับด้วยสะอึงที่ร้อยจากลูกปัดสีขาวสลับกับสีเหลืองตามบทประพันธ์ ใส่สร้อยคอ กำไลข้อมือ ต่างหู ที่มีสีทองสลับกับสีแดงเพื่อให้เข้ากับสีเครื่องแต่งกาย ทรงผมดัดลอนเก็บผมด้านหน้า ใส่กรรเจียกเพชรประดับดอกไม้ทั้งสองข้างอย่างสวยงาม ดังภาพแบบร่างและภาพเครื่องแต่งกายต่อไปนี้



ภาพที่ 2 แบบชุดนางสามนักราชออกแบบครั้งที่ 1

Note: From © Bongkoch Thipsumonta 15/10/2020



ภาพที่ 3 เครื่องแต่งกายนางสามนักราชออกแบบครั้งที่ 1

Note: From © Bongkoch Thipsumonta 15/10/2020

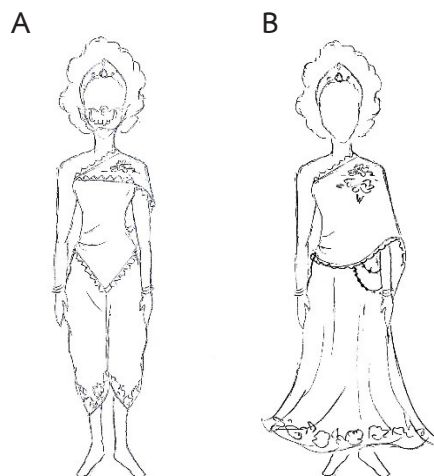
การออกแบบเครื่องแต่งกายนอกจากความสวยงามแล้ว ยังต้องคำนึงถึงความคล่องตัวในการแสดงของนักแสดงด้วย เนื่องจากชุดที่ออกแบบครั้งที่ 1 นักแสดงไม่สามารถเคลื่อนไหวร่างกายได้อย่างคล่องตัวเพราะผ้าถุงมีความแคบและผ้าสไบมีขนาดยาวเกินไป เครื่องประดับที่ใช้มีจำนวนหลายชิ้นและมีความหนักทำให้เป็นอุปสรรคต่อการแสดงและอาจเป็นอันตรายต่อนักแสดงได้ เนื่องจากท่าเต้นที่ใช้มีท่าตีสองขา ท่าม้วนหน้า ท่าขึ้นลอย เป็นต้น ผู้สร้างสรรค์จึงได้ออกแบบและสร้างสรรค์เครื่องแต่งกายชิ้นใหม่ให้เป็นแบบร่วมสมัย คือ รูปแบบนาฏศิลป์ไทยผสมนาฏศิลป์ตะวันตก ให้มีความคล่องตัวในการแสดงมากขึ้น โดยได้ออกแบบเครื่อง แต่งกายของนักแสดงทั้ง 3 คน ประกอบด้วย 1. นางสามนักราช 2. พระราม 3. ชิวหา

การออกแบบเครื่องแต่งกายนางสำนักรั้งที่ 2

จากการสรุปปัญหาที่เกิดขึ้นจากการออกแบบครั้งแรก ผู้สร้างสรรค์ผลงานเกิดแนวคิดในการออกแบบเครื่องแต่งกายให้มีความแตกต่างไปจากเดิม และเพิ่มเทคนิคการเปลี่ยนชุดระหว่างแสดงให้มีความน่าสนใจมากขึ้น จากการนำโจงกระเบนเปลี่ยนมาเป็นกระโปรงได้ในขณะที่นักแสดงยังแสดงอยู่บนเวที เนื่องจากนางสำนักรั้งเป็นยักษ์และต้องแปลงกายเป็นหญิงสาวสวยเพื่อไปเกี่ยวพาราสีพระราม ผู้สร้างสรรค์ผลงานจึงได้ออกแบบชุดให้สามารถเปลี่ยนเป็น 2 ชุด ได้ในเวลาเดียวกัน โดย

ช่วงที่ 1 การแสดงจะสื่อให้เห็นถึงนางสำนักรั้งที่กำลังเศร้าโศกเสียใจที่เสียสามีที่ตนรักไป ผู้สร้างสรรค์ได้ออกแบบชุดนางสำนักรั้งขณะเป็นยักษ์ โดยให้นางสำนักรั้งห่มผ้าสไบสีแดงทับทิมพาดไหล่ซ้ายแล้วนำชายผ้ามาพันไว้บริเวณลำตัว ยึดติดชายผ้าสไบด้วยตีนตุ๊กแกสีแดงด้วยกัน ชุดกระโปรงสีแดงเลือดนกตัดสำเร็จชายพลั่ว ให้มีความยาวเกือบถึงข้อเท้า ติดตีนตุ๊กแกไว้บริเวณชายกระโปรงข้างหน้าด้านใน แล้วรวบชายผ้าด้านหน้ามัดเก็บไว้เป็นโจงกระเบน ติดชายผ้าด้านหลังบริเวณขอบกระโปรงด้วยตีนตุ๊กแกสีแดง เลือดนก ความยาวตีนตุ๊กแกประมาณ 2 นิ้วครึ่ง และเนื่องจากนางสำนักรั้งเป็นยักษ์ที่มีบรรดาศักดิ์ เป็นน้องคนสุดท้องของทศกัณฐ์ มีกายสีเขียวหนึ่งพักตร์ ปากแสดะ ตาโพล่ง สองกร สวมกระบังหน้า มีรูปร่างน่าเกลียด “สยายผมมียางถึงชายพก” แต่สามารถใช้เวทมนตร์เนรมิตกายให้งดงามได้ (Puttipong, n.d., p. 74) ผู้สร้างสรรค์จึงให้นักแสดงสวมหน้ากากยักษ์สีเขียวครึ่งหน้าตั้งแต่จมูกลงไปถึงคาง เพื่อให้ผู้ชมทราบว่าตัวละครตัวนี้คือนางสำนักรั้ง และเนื่องจากนางสำนักรั้งเป็นยักษ์ที่มีผมหยิก ผู้สร้างสรรค์จึงออกแบบให้นักแสดงสวมวิกผมหยิกทรงแอฟโร (afro) สีดำเพื่อให้ทรงผมมีความแปลกใหม่และนักแสดงมีความโดดเด่นมากขึ้น สวมกระบังหน้าเพชรสีแดงให้เข้ากับสีของเครื่องแต่งกาย เมื่อแปลงกายเป็นหญิงสาวก็จะให้นักแสดงถอดหน้ากากออกเพื่อเผยให้เห็นใบหน้าที่สวยงาม

ช่วงที่ 2 เป็นการแสดงตอนนางสำนักรั้งตกหลุมรักพระราม และนางสำนักรั้งได้แปลงกายเป็นหญิงสาวสวยโดยการแสดงช่วงนี้ใช้เทคนิคการเปลี่ยนเครื่องแต่งกายเข้ามาช่วยในการแสดง ระหว่างที่นางสำนักรั้งกำลังหมุนตัวอย่างรวดเร็วเพื่อแปลงกาย ผู้สร้างสรรค์ให้นักแสดงแกะตีนตุ๊กแกที่อยู่ด้านหลังผ้านุ่งออกเพื่อเปลี่ยนจากโจงกระเบนมาเป็นกระโปรง และแกะตีนตุ๊กแกที่ชายผ้าสไบที่พันลำตัวให้เปลี่ยนมาเป็นผ้าสไบยาว พร้อมทั้งถอดหน้ากากยักษ์ออกในลีลาท่าทางการแสดง เพื่อเปลี่ยนเป็นหญิงสาวที่สวยงาม ดังภาพร่างต่อไปนี้



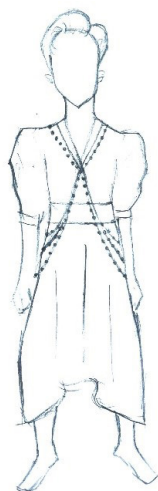
ภาพที่ 4 แบบชุดนางสำนักรา ชุดที่ 1 ตอนเป็นยักษ์ (A) และชุดที่ 2 ตอนแปลงกายเป็นหญิงสาว (B)

Note: From © Bongkoch Thipsumonta 4/11/2020

การออกแบบเครื่องแต่งกายนางสำนักรานอกจากจะสะท้อนตัวตนความเป็นยักษ์ของตัวละครแล้ว ยังส่งเสริมให้การแสดงสามารถสื่อสารเรื่องราวออกมาให้ผู้ชมได้เข้าใจและเห็นภาพในการแสดงชัดเจนมากขึ้น นอกจากนี้การออกแบบเครื่องแต่งกาย สี เครื่องประดับ อุปกรณ์ประกอบการแสดง ยังต้องคำนึงถึงการออกแบบชุดทั้งสองชุดให้เหมาะสมกับบทบาทของตัวละครและมีความต่อเนื่องกันสามารถเปลี่ยนจากชุดหนึ่งไปอีกชุดหนึ่งได้ อีกทั้งยังต้องคำนึงถึงความคล่องตัวในการแสดงของนักแสดงด้วย เนื่องจากท่าทางที่ใช้ในการแสดงเป็นท่าที่มีความโลดโผนค่อนข้างมาก จึงทำให้ผู้สร้างสรรค์ต้องตัดเครื่องประดับที่เป็นอุปสรรคต่อการแสดงบางชิ้นออก เช่น สร้อยคอ กำไลข้อมือทอง ที่มีความหนักและอาจเป็นอันตรายต่อนักแสดง ดังนั้นผู้สร้างสรรค์จึงใช้กำไลข้อมือลูกปัดคริสตัลสีขาวและสีเหลืองที่มีน้ำหนักเบาแทนกำไลข้อมือทอง

การออกแบบเครื่องแต่งกายพระราม

ผู้สร้างสรรค์ผลงานมีแนวคิดในการออกแบบเครื่องแต่งกายพระรามให้เป็นแบบตะวันตก เนื่องจากต้องการออกแบบเครื่องแต่งกายให้มีความแตกต่างไปจากเครื่องแต่งกายตัวละครไทยและเพื่อให้สอดคล้องกับรูปแบบการแสดงที่เป็นแบบนาฏศิลป์ร่วมสมัย จึงออกแบบเสื้อเป็นเสื้อสีขาวคอวีแขนพองเพื่อเสริมบริเวณบ่าและช่วงแขนของพระรามให้มีความกว้างขึ้นและเสริมให้พระรามมีความสง่างาม นุ่งกางเกงขาจัมสีขาว ซึ่งในตอนที่ได้แสดงเป็นตอนพระรามกำลังออกบวช ผู้สร้างสรรค์จึงออกแบบชุดให้เป็นสีขาวเพื่อสื่อให้เห็นถึงสัญลักษณ์ของความดี มีเครื่องประดับคือ 1. สังกวาล์ยสีทองจำนวน 2 เส้น 2. สังกวาล์ยลูกปัดคริสตัลร้อยสลับสีขาวกับสีเขียวจำนวน 4 เส้น ใส่คาดไขว้กันบริเวณลำตัว 3. สะอั้งประดับบริเวณสะโพกทั้งสองข้าง ข้างละ 4 เส้น ร้อยด้วยคริสตัลสีขาวสลับกับสีเขียว โดยเครื่องประดับสีเขียวที่ใช้ในเครื่องแต่งกายจะยึดสีตามแบบเครื่องแต่งกายละครไทย เพื่อบ่งบอกให้ทราบว่านักแสดงคนนี้เป็นพระราม ดังภาพต่อไปนี้



ภาพที่ 5 แบบชุดพระราม

Note: From © Bongkoch Thipsumonta 4/11/2020

การออกแบบเครื่องแต่งกายชีวหา

ผู้สร้างสรรค์ผลงานได้ศึกษาบุคลิกลักษณะของตัวละคร ที่กล่าวถึงชีวหาไว้ว่า ชิวหาเป็นยักษ์ที่มีฤทธิ์เดช เป็นบุตรของมารีศกับนางเจษฎา มีอนุชาร่วมมารดาสององค์ คือ นนยวิก และวายุเวก เป็นน้องเขยของทศกัณฐ์และเป็นสามีของนางสำนักรา มีกายสีหงชาด หนึ่งพักตร์ ปากส่าย ตาจระเข้ มีสองกร ทรงมงกุฎน้ำเต้ากลม มีอาวุธประจำกายคือ กระบอง (Puttipong, n.d., p. 110) โดยผู้สร้างสรรค์ผลงานได้ออกแบบชุดให้มีความคล้ายทหารนักรบร่างกายกำยำที่ต้องคอยปกป้องบ้านเมืองแทนทศกัณฐ์เจ้าเมืองลงกา โดยให้ตัวละครชีวหาสวมเสื้อคอเต่า แขนยาวสีดำ นุ่งกางเกงขาจัมสีดำ โดยสีดำผู้สร้างสรรค์ผลงานต้องการสื่อให้เห็นถึงสัญลักษณ์ของความเศร้าโศก ความสูญเสียของตัวละครชีวหา ผู้เฝ้าเมืองให้พี่เขยด้วยความจงรักภักดี แต่กลับถูกพี่เขยตนเองสังหารจนสิ้นชีวิต เป็นการออกแบบเครื่องแต่งกายให้สอดคล้องกับรูปแบบของการแสดงที่เป็นแบบร่วมสมัย ทำให้นักแสดงสามารถเคลื่อนไหวร่างกายได้สะดวก โดยการเลือกนำเสื้อคอเต่าที่มีเนื้อผ้ายืดหยุ่นและใส่สบายมาประยุกต์ใช้ในการแสดง เสริมให้เครื่องแต่งกายมีความร่วมสมัยมากขึ้น มีเครื่องประดับคือ 1. บานักรบสีทองทำจากตัวรีดติดเสื้อสำเร็จนำมาเย็บติดบริเวณบ่า 2. สร้อยแผงกร้อยด้วยลูกปัดคริสตัลสีขาวสลับกับสีหงชาด 3. สะอั้งประดับสะโพกร้อยด้วยลูกปัดคริสตัลสีขาวสลับกับสีหงชาด โดยสีหงชาดนี้เป็นสัญลักษณ์ที่สื่อให้คนดูทราบว่าตัวละครตัวนี้คือชีวหา 4. หน้ากากยักษ์ปิดครึ่งหน้าตั้งแต่จมูกลงมาถึงคาง ดังภาพร่างต่อไปนี้



ภาพที่ 6 แบบชุดชีวหา

Note: From © Bongkoch Thipsumonta 4/11/2020



ภาพที่ 7 เครื่องแต่งกายนางสำนักราที่ใช้นแสดงจริงชุดที่ 1

Note: From © Bongkoch Thipsumonta 27/11/2020

รายละเอียดเครื่องแต่งกายนางสำนักราชุดที่ 1

1. กระบังหน้าเพชรสีแดง ทำมาจากสร้อยคอสำเร็จแล้วนำมายึดติดกับปะเก็นที่ใช้ทำเครื่องประดับที่มีความหนา ระดับกลาง
2. วิคผมหยิกทรงแอฟโร (afro) โดยคุณจินตนา สายทอง ได้กล่าวถึงลักษณะของนางสำนักราไว้ว่า “ลักษณะรูปร่างของนางศุรพนขาบรรยายไว้ในบทละครดึกดำบรรพ์ว่าเป็นนางยักษ์ ที่รูปร่างอ้วนใหญ่ ผมแดงหยิก

แห่งกรอบ เสียงแหบแห้ง หน้าตาอัปลักษณ์ (Saithongkham, 2015, p. 26) ผู้สร้างสรรค์จึงต้องการสร้างความแปลกใหม่และความโดดเด่นให้กับทรงผมของนางสาวนักศึกษา จึงเลือกเป็นทรงผมหยิกสั้นที่แตกต่างไปจากทรงผมแบบนาฏศิลป์ไทย ให้อุบัติลักษณะของตัวละครมีความเป็นร่วมสมัยมากยิ่งขึ้น

3. หน้ากากยักษ์ครึ่งหน้าสีเขียว เป็นการวาดแบบลายหน้าโขนยักษ์ของไทยลงบนกระดาษโคม โดยวาดลายหน้ายักษ์ตั้งแต่จมูกลงมาถึงคางแล้วยึดติดโคมด้วยกาวลงบนหน้ากากอนามัยชนิดผ้าสีดำ

4. ดอกไม้ประดับหน้าอก เป็นดอกกุหลาบลายเดียวกับชายกระโปรง นำมาติดบริเวณหน้าอกด้านซ้ายเพื่อให้ผ้าสไบมีความสวยงามมากขึ้น

5. ผ้าสไบพนัก ขนาดความยาว 3 เมตร กว้าง 50 เซนติเมตร ลักษณะการพันผ้าสไบจะพันแบบนาฏศิลป์ไทย โดยพาดชายสไบไปบนไหล่ซ้ายให้ชายผ้ายาวลงมาด้านหลังครึ่งน่อง แล้วนำผ้าอีกด้านหนึ่งพันลำตัวให้สุดผืนแล้วเย็บให้แน่น เมื่อเย็บเสร็จแล้วให้นำชายสไบยาวครึ่งน่องพันลำตัวจากด้านขวาไปด้านซ้ายจนสุดผืนแล้วติดตีนตุ๊กแกที่เย็บไว้บริเวณชายผ้าสไบเพื่อยึดผ้าสไบไม่ให้เคลื่อนตัว

6. กำไลข้อมือลูกปัดคริสตัลร้อยสลับสีขาวกับสีเหลือง

7. โจงกระเบน ใช้ผ้ากำมะหยี่สีแดงเลือดนกตัดเป็นกระโปรงสำเร็จขายบาน (ดังภาพเครื่องแต่งกายชุดที่ 2) แล้วตกแต่งด้วยลายดอกกุหลาบปักสำเร็จนำมาเย็บติดบริเวณรอบชายกระโปรง โดยการนุ่งโจงกระเบนจะรวบชายผ้าจากด้านหน้าไปด้านหลัง ยัดชายผ้าเข้าไปด้านในและยึดชายกระโปรงให้แน่นด้วยตีนตุ๊กแก เมื่อตัวด้ายผ้าขึ้นไปเก็บไว้ด้านหลังแล้วจะเห็นลายดอกกุหลาบที่เรียงเป็นเส้นสวยงาม



ภาพที่ 8 เครื่องแต่งกายนางสาวนักศึกษาที่ใช้วันแสดงจริงชุดที่ 2

Note: From © Bongkoch Thipsumonta 27/11/2020

รายละเอียดเครื่องแต่งกายนางสำนึกฯเพิ่มเติมจากชุดที่ 1

1. ผ้าสไบนางสำนึกฯ ชายผ้าสไบยาวครึ่งน่อง ประดับขอบผ้าสไบทั้งผืนด้วยลูกไม้สำเร็จประดับมุก
2. สะอึ่งลูกปัดคริสตัลร้อยสลับสีขาวกับสีเหลืองจำนวน 2 เส้น
3. กระโปรงผ้ากำมะหยี่สีแดงเลือดนกตัดสำเร็จ ขนาดเอว 26 นิ้ว ความยาวกรอมเท้าขนาด 36 นิ้ว ตัดให้ชายกระโปรงบานเพื่อความคล่องตัวของนักแสดง โดยมีความกว้างของชายกระโปรงคือ 127 นิ้ว ประดับชายกระโปรงด้วยลายดอกกุหลาบปักสำเร็จ



ภาพที่ 9 เครื่องแต่งกายพระรามที่ใช้ในวันแสดงจริง

Note: From © Bongkoch Thipsumonta 27/11/2020

รายละเอียดเครื่องแต่งกายพระราม

1. เสื้อสีขาวแขนพองตัดเป็นทรงคอวี ตัวเสื้อใช้ผ้าดัชเชสสีขาว และแขนเสื้อใช้ผ้าอออกแนดสีขาว
2. เข็มขัดหนังสีทองใช้ผ้าหนังนำมาเย็บเป็นผืน ขนาดยาว 40 นิ้ว กว้าง 4 นิ้ว
3. สักวาลย์สีทอง 2 เส้น และสักวาลย์ลูกปัดคริสตัลสีขาวสลับสีเขียว 4 เส้น ใส่ในลักษณะไขว่กันและเย็บติดไว้กับตัวเสื้อ
4. สะอึ่งลูกปัดคริสตัลสีขาวสลับกับสีเขียวประดับบริเวณสะโพกทั้งสองข้าง จำนวน 4 เส้น
5. กางเกงสำเร็จขาจัมสีขาว เป๋ายาว ความยาวชายกางเกงถึงข้อเท้า



ภาพที่ 10 เครื่องแต่งกายชีวหาที่ใช้ในวันแสดงจริง

Note: From © Bongkoch Thipsumonta 27/11/2020

รายละเอียดเครื่องแต่งกายชีวหา

1. หน้ากากยักษ์ครึ่งหน้า เป็นการวาดแบบลายหน้าโขนยักษ์ของไทยลงบนกระดาษโฟม โดยวาดลายหน้ายักษ์ตั้งแต่จมูกลงมาถึงคางแล้วยึดติดด้วยกาวลงบนหน้ากากอนามัยชนิดผ้าสีดำ
2. เครื่องประดับบ่า ประยุกต์จากตัวรัดติดเสื้อสีทองลายสำเร็จ มีลวดลายแบบยุโรป จึงนำมาทำเป็นเครื่องประดับบ่าและเย็บติดกับเสื้อคอเต่า
3. สร้อยแขวงร้อยด้วยคริสตัลสีขาวสลับกับสีหงชาด จำนวน 4 เส้น
4. เสื้อคอเต่าแขนยาวสีดำ เป็นเสื้อสำเร็จที่มีความยืดหยุ่นและใส่สบาย
5. เข็มขัดหนังสีดำใช้ผ้าหนังนำมาเย็บเป็นผืนขนาดยาว 40 นิ้ว กว้าง 4 นิ้ว
6. สะอึ่งลูกปัดคริสตัลสีขาวสลับกับสีหงชาด ประดับบริเวณสะโพกข้างขวา
7. กางเกงสำเร็จขำมสีดำ เป๋ายาว ความยาวชายกางเกงถึงข้อเท้า



ภาพที่ 11 นักแสดงนางสามนักศึกษาและนักแสดงชีวหา

Note: From © Bongkoch Thipsumonta 27/11/2020



ภาพที่ 12 นักแสดงนางสามนักศึกษาและนักแสดงพระราม

Note: From © Bongkoch Thipsumonta 27/11/2020



ภาพที่ 13 นักแสดงชุดเสี้ยวสามนักศึกษาและผู้สร้างสรรค์เครื่องแต่งกาย

Note: From © Bongkoch Thipsumonta 27/11/2020



ภาพที่ 14 นักแสดงชุดเสี้ยวสามนักศึกษาและผู้สร้างสรรค์ผลงานริมขวา ณฤกษ์ อาชวานนท์ (ผู้ออกแบบท่าทาง) และริมซ้าย บงกช ทิพย์สมมณฑา (ผู้ออกแบบเครื่องแต่งกาย)

Note: From © Bongkoch Thipsumonta 27/11/2020

การอภิปรายผล

การออกแบบเครื่องแต่งกายนาฏศิลป์ร่วมสมัยชุด เสี้ยวสำนึกขา เป็นการออกแบบเครื่องแต่งกายตัวละคร ในวรรณคดีไทยเรื่อง รามเกียรติ์ ตอนทศกัณฐ์สังหารชีวหาและตอนนางสำนึกขาพบพระราม โดยออกแบบเครื่องแต่งกายตัวละคร นางสำนึกขา พระราม และชีวหา ในรูปแบบร่วมสมัย ซึ่งการออกแบบเครื่องแต่งกาย นอกจากความสวยงามแล้ว ยังต้องสะท้อนบุคลิกลักษณะของตัวละครออกมาผ่านทางเครื่องแต่งกาย เพื่อให้ผู้ชม เข้าใจเรื่องราวที่ผู้สร้างสรรค์ต้องการจะสื่อสารผ่านทาง การแสดง ดังที่สุนันทา เกตุเหล็ก (Ketlek, 2018, p. 80) ได้กล่าวไว้ว่า การออกแบบเครื่องแต่งกายเป็นองค์ประกอบที่สำคัญในการแสดงที่บอกเล่าเรื่องราวและความเป็นมา ซึ่งมีผลต่อการรับรู้และการรับชมการแสดงของผู้ชม โดยการออกแบบเครื่องแต่งกายชุดเสี้ยวสำนึกขา ผู้สร้างสรรค์ ได้ริเริ่มการออกแบบเครื่องแต่งกายนางสำนึกขามาจากบทพระราชนิพนธ์เรื่อง รามเกียรติ์ของพระบาทสมเด็จพระพุทธยอดฟ้าจุฬาโลกมหาราช และดัดแปลงเครื่องแต่งกายมาเป็นแบบร่วมสมัย เพื่อให้นักแสดงสามารถ เคลื่อนไหวร่างกายได้สะดวกยิ่งขึ้น โดยการออกแบบเครื่องแต่งกายนางสำนึกขาแบ่งเป็น 2 ชุด ที่อยู่ในชุดเดียวกัน แต่จะใช้เทคนิคการเปลี่ยนเครื่องแต่งกายบนเวทีเข้ามาช่วยในการแสดง

ผู้สร้างสรรค์ได้ออกแบบเครื่องแต่งกายนางสำนึกขาออกไปในโทนสีแดงทับทิมตามบทพระราชนิพนธ์ใน รัชกาลที่ 1 ออกแบบให้ชุดทั้งสองมีลักษณะที่แตกต่างกันเพื่อให้คนดูเห็นการเปลี่ยนแปลงที่เปลี่ยนเครื่องแต่ง กายทั้งสองชุดได้อย่างชัดเจน โดยตอนเป็นยักษ์ให้หญิงโจกระเบน เพื่อเสริมบุคลิคนางสำนึกขาให้มีร่างกายใหญ่ โตสมกับบทบาทของตัวละครที่มีร่างกายและหน้าตาอัปลักษณ์ เมื่อแปลงกายเป็นหญิงสาวสวยจึงเปลี่ยนเครื่อง แต่งกายด้านบนเป็นผ้าสไบแบบของไทย แต่ด้านล่างเป็นกระโปรงที่มีความพลิ้วไหว แสดงให้เห็นถึงการผสมผสาน ระหว่างความเป็นไทยและตะวันตกได้เป็นอย่างดี นอกจากนี้เครื่องแต่งกายของพระรามและชีวหาจะมีการออกแบบ โดยใช้สีเป็นสัญลักษณ์ในการสื่อสารให้คนดูทราบว่าตัวละครตัวนี้คือใคร โดยออกแบบเครื่องแต่งกายให้ต่างไปจาก เครื่องแต่งกายแบบละครไทย โดยพระรามแต่งกายสีขาวเนื่องจากเป็นตอนที่พระรามกำลังออกบวชและสื่อ ให้เห็นถึงความดีของพระราม จึงเลือกใช้ชุดสีขาวในการสื่อความหมาย พร้อมทั้งสวมเครื่องประดับสีเขียวโดย ยึดสีตามแบบเครื่องแต่งกายของละครไทย เพื่อบ่งบอกให้ทราบว่านักแสดงคนนี้เป็นพระราม และชีวหาออกแบบ เครื่องแต่งกายเป็นสีดำ เพื่อสื่อให้เห็นถึงความเศร้า ความสูญเสียจากการถูกทศกัณฐ์สังหาร จึงเลือกใช้ชุดสีดำ ในการสื่อความหมาย พร้อมทั้งสวมหน้ากากยักษ์ครึ่งหน้าและใช้เครื่องประดับสีหงาเพื่อบ่งบอกให้ทราบว่า ตัวละครตัวนี้เป็นชีวหา

นอกจากนี้ผู้สร้างสรรค์ยังนำเทคนิคการเปลี่ยนเครื่องแต่งกายบนเวที ซึ่งเป็นเทคนิคเดิมที่เคยมีอยู่แล้วมา ประยุกต์ใช้ เพื่อส่งเสริมให้การแสดงมีความโดดเด่นมากขึ้น นั่นคือตอนนางสำนึกขาแปลงกายจากนางยักษ์ไป เป็นหญิงสาวสวยเพื่อเกี่ยวพาราสีพระราม ซึ่งถือเป็นตอนสำคัญในการแสดงชุดนี้ โดยการออกแบบชุดแรกไปสู่ ชุดที่สอง ต้องคำนึงถึงความต่อเนื่องกันของทั้งสองชุด ความรวดเร็วในการเปลี่ยนชุด ให้มีจุดเกาะชุดน้อยที่สุด โดยชุดนางสำนึกขามีจุดในการเกาะชุดอยู่ 3 ส่วน คือ 1. เปลี่ยนโจกระเบนนางสำนึกขาให้เป็นกระโปรงโดย เกาะตีนตุ๊กแกบริเวณขอบเอวด้านหลัง 2. เปลี่ยนผ้าพันอกมาเป็นผ้าสไบยาวโดยเกาะตีนตุ๊กแกจากชายผ้าสไบที่ พันข้างลำตัว 3. เปลี่ยนหน้ากากยักษ์มาเป็นหน้าจริงของนักแสดง โดยนักแสดงจะใช้ท่าทางการหมุนตัวเร็วเพื่อ

เปลี่ยนชุดและไม่ให้ผู้ชมจับได้ว่านักแสดงกำลังจะเปลี่ยนเครื่องแต่งกาย นอกจากนี้การออกแบบเครื่องแต่งกายในการแสดงนาฏศิลป์ร่วมสมัยผู้สร้างสรรค์ยังสามารถออกแบบเครื่องแต่งกายให้มีความทันสมัยโดยไม่ยึดติดกับกรอบเดิม เช่น ทรงผมของนางสำนึกษา ที่ผู้สร้างสรรค์ออกแบบให้นักแสดงสวมวิกผมหยิกทรงแอฟโร (afro) เพื่อให้ตัวละครมีความโดดเด่นมากขึ้นและแตกต่างไปจากทรงผมของตัวละครในละครไทย หรือการนำตัวรีดติดเสื้อสีทองลายยุโรปมาประยุกต์ใช้เป็นเครื่องประดับบ่าให้ตัวละครชีวา และการนำสร้อยคอสำเร็จมาทำกระบังหน้าของนางสำนึกษาโดยนำมายึดติดกับปะเก็นสำหรับทำเครื่องประดับ เพื่อให้ได้เครื่องประดับที่สวยงามตามความต้องการ ทั้งนี้การออกแบบเครื่องแต่งกายในการแสดงที่มีรูปแบบการเต้นเป็นหลัก ต้องคำนึงถึงความคล่องตัวในการแสดงของผู้แสดงเป็นอย่างมาก การเลือกใช้เครื่องประดับต่าง ๆ ให้มีความเหมาะสมใช้วัสดุที่มีน้ำหนักเบา ส่งเสริมให้การแสดงมีความสวยงามและนักแสดงสามารถถ่ายทอดเรื่องราวออกไปให้ผู้ชมเข้าใจและเกิดสุนทรีย์จากการชมการแสดงได้อย่างเต็มประสิทธิภาพ

ข้อเสนอแนะ

การออกแบบเครื่องแต่งกายที่มีการเต้นเป็นหลักนอกจากความสวยงามของเครื่องแต่งกายแล้วยังต้องคำนึงถึงความคล่องตัวในการแสดงของนักแสดง การเลือกใช้วัสดุในการทำเครื่องประดับควรมีน้ำหนักเบาเพื่อป้องกันอันตรายและเพื่อส่งเสริมให้นักแสดงสามารถถ่ายทอดเรื่องราวในการแสดงออกมาได้อย่างสวยงามและเต็มประสิทธิภาพ

References

- Katekeaw, A. (2020). Kānsāng San Nāttaya Sin Čhāk Sanyalak ‘ōm Nai Khwām Chūa Khōng Sātsanā Phrām - Hindū [The Creation of a dance from the Aum symbol in Brahminism-Hinduism]. *Institute of Culture and Arts Journal*, 21(2), 94 - 110.
- Ketlek, S. (2018). *Kānsāng San Ngān Nāttasin Thai Chāeng ‘anurak: Chui Chai Dhonburi [The Creativity of conservative Thai Dance: Chui Chai Dhonburi]*. Research report, Dhonburi Rajabhat University.
- King Buddha Yot Fa Chulalok the Great (Rama I). (2015). *Bot Lakhōn Rūang Rāmmakīan [Starlight, Promatic of Rammakien]*. Bangkok: Saengdao.
- Puttipong, P. (n.d.). *Yak Nai Rāmmakīan Chut Phrom Phong Læ ‘asūnla Phong Hāeng Krung Longkā [The giant of Lanka, Rammakien literature]*. Nonthaburi: Pimthong.
- Saithongkham, J. (2015). ZXkrabūan thā ram nāng plāēng nai kān sadāēng rūang Rāmmakīan: Chui Chāi Sūrapana khā [The Dance Movements of a Female Character in Disguise: Ramakien Performance: Chui Chai Surapana Kha]. *Research and Development Journal*, 7(3), 21-31.
- Thongnoi, P. (2019). *Rāmmakīan Roīkæō Prakōp Kham Klōn Phrarātchaniphon Nai Ratchakān Thī Nung [Rammakien literature poem Writing by The king Rama I]*. Nonthaburi: Sipanya Chamkat.
- Trī chan, A. Bangkok. (2021, April 25). Interview.

ลิเกในยุคดิจิทัล¹

received 12 JAN 2022 revised 7 MAY 2022 accepted 17 MAY 2022

นิพัทธ์ จงดี

สาขาวิชาศิลปะการแสดง

คณะศิลปกรรมศาสตร์

มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา

ผกามาศ จิรจารุภัทร

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.

สาขาวิชาศิลปะการแสดง คณะศิลปกรรมศาสตร์

มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษารูปแบบการแสดงลิเกในยุคดิจิทัล และเพื่อวิเคราะห์ปัจจัยที่ทำให้เกิดลิเกในยุคดิจิทัล โดยศึกษาจากเอกสารตำรางานวิจัย การเก็บรวบรวมข้อมูลภาคสนามจากการสัมภาษณ์นักวิชาการด้านการแสดงลิเก และศิลปินลิเกมืออาชีพพร้อมทั้งศิลปินลิเกร่วมสมัย การสังเกตการณ์แบบมีส่วนร่วม โดยผู้วิจัยได้มีโอกาสเข้าไปร่วมแสดงลิเกกับคณะที่จัดการแสดงในรูปแบบออนไลน์ และการสังเกตการณ์แบบไม่มีส่วนร่วม โดยการรับชมการแสดงลิเกออนไลน์ผ่านสื่อสังคมออนไลน์ที่เผยแพร่ผลงานการแสดงลิเก

ผลการศึกษาพบว่ายุคดิจิทัลเป็นยุคที่ผู้คนให้ความสนใจและพึ่งพาเทคโนโลยี เพื่อช่วยอำนวยความสะดวกในการดำเนินชีวิตประจำวันทางด้านการปฏิบัติงาน แม้กระทั่งการรับความบันเทิงจากสื่อสังคมออนไลน์ จึงทำให้เราสามารถพบเห็นศิลปะการแสดงปรากฏอย่างแพร่หลายในยุคปัจจุบัน หนึ่งในนั้นคือการแสดงลิเกลิเกในยุคดิจิทัลจึงได้รับความนิยมทั้งศิลปินและผู้ชมปรากฏอย่างแพร่หลายได้ในช่วง ปี พ.ศ. 2560 – 2564 ลิเกในยุคดิจิทัลแบ่งออกเป็น 3 ประเภท คือ 1) ลิเกงานปดวิก 2) ลิเกงานปลีก 3) ลิเกงานร่วมสมัย โดยรูปแบบการแสดงลิเกในยุคดิจิทัลประกอบด้วย 2 รูปแบบ ได้แก่ แบบมีผู้ชมในสถานที่จัดการแสดง และแบบไม่มีผู้ชมในสถานที่จัดการแสดงแต่เผยแพร่ผ่านแอปพลิเคชันบนสื่อสังคมออนไลน์ ซึ่งปัจจัยที่ทำให้เกิดลิเกในยุคดิจิทัลสามารถแบ่งได้เป็น 3 ปัจจัย ดังนี้ 1) กระแสสังคมที่ผู้คนให้ความสนใจสื่อสังคมออนไลน์มากยิ่งขึ้น 2) สถานการณ์บ้านเมืองที่ประเทศไทยกำลังประสบปัญหาเกี่ยวกับสถานการณ์ของเชื้อไวรัสโควิด-19 3) ค่านิยมของคนดูลิเกในปัจจุบัน ปัจจัยดังกล่าวมาข้างต้นเป็นเหตุ ทำให้ศิลปินลิเกต้องปรับตัวเพื่อให้สามารถทำการแสดงสร้างรายได้ให้กับตนเอง พร้อมทั้งครอบครัวให้อยู่รอดในยุคดิจิทัลต่อไป การศึกษานี้จะช่วยให้เห็นประเด็นศิลปะการแสดงและการพัฒนาที่ไม่หยุดยั้งบนโลกแห่งการเปลี่ยนแปลง ซึ่งเป็นรากฐานความมั่นคงทางด้านศิลปะที่องกามเติบโตควบคู่ไปกับโลกในทุกยุคทุกสมัยอันจะนำไปให้เกิดความงอกงามทางสุนทรียะอย่างยั่งยืนสืบไป

คำสำคัญ: ลิเก, ยุคดิจิทัล, รูปแบบการแสดง, การปรับตัว

¹บทความวิจัยฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของวิทยานิพนธ์เรื่อง “ลิเกในยุคดิจิทัล” ระดับบัณฑิตศึกษา สาขาศิลปะการแสดง

Likay in the Digital Age¹

Nipat Jongdee

Department of Performing Arts,
Faculty of Fine and Applied Art,
Suan Sunandha Rajabhat University

Phakamas Jirajarupat

Assistant professor, Ph.D.
Department of Performing Arts,
Faculty of Fine and Applied Art,
Suan Sunandha Rajabhat University

Abstract

The objectives of this research were to study Likay performance style in the digital age and to analyze the factors that originate Likay in the digital age. The research was conducted based on research textbooks, field data collection, interviews with professional Likay academics, professional Likay artists and contemporary Likay artists, and participant and non-participatory observations. The researcher had the opportunities to do participant observation by performing Likay online with the Likay troupe. Additionally, the non-participatory observation was arranged by viewing Likay performances online through social media applications.

The major findings revealed that the digital age is an era where people pay attention to and rely on technology to facilitate their daily lives, both operational and entertained by social media. This allows us to see the performing arts widely appear in the present era, one of which is the Likay performance. In the digital age, Likay is popular for both artists and audiences to appear widely during 2017-2021. In the digital age, there are three types of Likay: 1) Nightly Likay performance in an open-air place 2) Occasionally Likay performance 3) Contemporary Likay performance. In the digital age, there were two Likay performance forms: 1) Likay On-site with the audiences and 2) Likay Online presenting via social media platforms. The emerging of Likay performance in the digital age was based on three factors: 1) social trends that people pay more attention to social media, 2) situation in the country — Thailand faces problems of Covid 19, and 3) the changing of Likay audience's core value. All aforementioned factors cause Likay performers to adapt themselves and the shows for surviving and earning the living in the digital era. The findings of this research could reflect the issue of performing arts and its continuous development in a changing world, which is the foundation of artistic stability that grows with the world in every era that will lead to sustainable growth of aesthetic work.

Keywords: Likay, Age of digital, Show style, Adaptation

¹This research paper is part of the thesis entitled "Likay in the Digital Age". Graduate level Major Performing Arts, Faculty of Fine and Applied Art, Suan sunandha rajabhat University

บทนำ

“ลิเก” เป็นศิลปะการแสดงพื้นบ้านของไทยที่มีหลักฐานปรากฏแน่ชัดในสมัยรัชกาลที่ 5 งานพระเมรุของสมเด็จพระนางเจ้าสุทนต์ทกมารีรัตน์ โดยมีการแสดงนั่งล้อมวงร้องเพลงประกอบการตีรำมะนา เข้ากับจังหวะเพลงร้องเรียกว่า “ปันทน” ซึ่งต่อมากการแสดงนี้แบ่งออกเป็นสองแขนงเรียกว่า “ละกุเยา” ได้เป็นต้นแบบของการแสดงลำตัด และ “ฮันดาเลาะ” ได้เป็นต้นแบบของการดำเนินเรื่อง (Wirunrak, 2011, p. 108-112) การแสดงลิเกจึงมีรากฐานมาจากฮันดาเลาะ ลิเกเป็นศิลปะการแสดงที่ไม่มีรูปแบบที่ตายตัวจึงได้มีการปรับเปลี่ยนรูปแบบการแสดงเรื่อยมาตั้งแต่ลิเกทรงเครื่องในสมัยพระยาเพชรปानी ลิเกลูกบทในสมัยสงครามโลกครั้งที่สอง บ้านเมืองเกิดเศรษฐกิจข้าวยากหมากแพง ลิเกจึงต้องปรับเครื่องแต่งกายลง ลิเกเพชรหลังจากสงครามสงบลง บ้านเมืองเริ่มมีเศรษฐกิจดีขึ้น ลิเกเริ่มนำเพชรพร้อมคริสตัลมาประดับบนเครื่องแต่งกาย (Rojanasuksomboon, 2016, p. 11-13)

ลิเกได้พัฒนาองค์ประกอบการแสดงทั้งเวทีฉาก ไฟ และแสงสีเสียง จากในอดีตลิเกทำการแสดงตามเวทีวัด จัดเตรียมไว้ให้หรือแสดงกับพื้นบ้านเจ้าภาพ แสงไฟที่ใช้ในการแสดงได้จากแสงของตะเกียงเจ้าพายุที่แขวนเพื่อให้แสงสว่างจากเสาทั้งสองข้างของเวที จนได้มีการพัฒนาเป็นเวทีการแสดงลิเกแบบชั่วคราว สามารถปลูก สร้าง รื้อถอนได้ในเวลาไม่กี่ชั่วโมง ซึ่งลักษณะเวทีมีแบบหลังคาเพิงแหงน เวทีลอยฟ้า และเวทีคอนกรีต ประดับไฟพร้อมเครื่องขยายเสียงที่มีความทันสมัยใหญ่โตตระการตาเทียบเทียมการแสดงชนิดอื่นในปัจจุบัน (Bunturug, 2021, Interview) เพื่อเอาใจบรรดาผู้ชมแฟนคลับในแต่ละยุคสมัยที่ผ่านมา กลุ่มผู้แสดงลิเกสามารถแบ่งได้ 2 กลุ่ม ดังนี้ กลุ่มศิลปินลิเกมืออาชีพ และกลุ่มศิลปินลิเกมือสมัครเล่นในยุคปัจจุบัน

“ยุคดิจิทัล” (digital era) เป็นยุคที่มนุษย์พึ่งพาเทคโนโลยีและนวัตกรรมที่แปลกใหม่ เพื่ออำนวยความสะดวกให้ผู้คนในปัจจุบันตั้งแต่ ค.ศ. 1984 เป็นต้นมา สื่อสังคมออนไลน์ (social media) เป็นสื่อที่ใช้ในการติดต่อสื่อสารโดยผ่านเครื่องมือกลาง เช่น สมาร์ทโฟน แท็บเล็ต คอมพิวเตอร์ ฯลฯ ทำให้ผู้คนสามารถเข้าถึงการใช้งานได้ง่ายตลอดจนเป็นที่นิยมใช้งานในชีวิตประจำวัน (Thanomsriuthai, 2021, p. 53) กลุ่มผู้คนในปัจจุบันจึงให้ความนิยมในการใช้งานสื่อสังคมออนไลน์เป็นจำนวนมากแทบจะทุกเพศทุกวัย และส่งผลทำให้พฤติกรรมของผู้คนในยุคดิจิทัลปัจจุบันนั้นเปลี่ยนไปในด้านการเป็นอยู่ การสืบค้นข้อมูลเพื่อใช้ในการศึกษาปฏิบัติงานและการเสพข่าวสารหรือรับความบันเทิง จากเดิมผู้คนต้องรับชมการแสดงตามสถานที่จัดการแสดงจริง แต่ในปัจจุบันสามารถค้นหาการแสดงที่ต้องการแล้วรับชมได้ในทันทีผ่านสื่อออนไลน์ เช่น ยูทูบ (YouTube) ได้อย่างเป็นอิสระอย่างมาก พร้อมทั้งตัวเลือกหลากหลายและมีเนื้อหาในลักษณะคล้ายกัน หรือเฟซบุ๊ก (Facebook) ที่มีฟังก์ชันสามารถสร้างช่องทางส่วนตัวโดยการโพสต์ รูปภาพ วิดีโอ หรือถ่ายทอดสดกิจกรรมที่ทำในขณะนั้นให้เพื่อนสามารถรับรู้กิจกรรมนั้นไปพร้อมกันได้ ซึ่งทำให้การติดต่อสื่อสารหรือติดตามกิจกรรมของบุคคลที่รู้จักได้ง่ายมากยิ่งขึ้น

เมื่อยุคสมัยมีการพัฒนาเปลี่ยนแปลง ลิเกจึงพยายามปรับตัวให้เข้ากับยุคสมัยนั้น ๆ ได้ ช่วงแรกของยุคดิจิทัลที่เกิดวิฤกษ์กระจายเสียงขึ้นมาในปี พ.ศ. 2471 ลิเกคณะสุชิน เทวผะลิน ได้ออกอากาศเป็นคณะแรกซึ่งลักษณะการแสดงลิเกวิทยุมีสองวิธี คือ จัดการแสดงในห้องส่ง และจากการแสดงแบบออกตัวผู้แสดง (Nattakarnjanadid

& Nuanyai, 2021, p. 12) ต่อมาเมื่อเกิดโทรทัศน์ขึ้น ลิเกคณะสุรางรัตนออกอากาศเป็นครั้งแรกใน ปี พ.ศ. 2506 และโด่งดังที่สุดในยุคนั้นเป็นคณะสมศักดิ์ ภัคดี ซึ่งการแสดงลิเกโทรทัศน์มีการจัดฉาก 3 มิติ เสมือนจริงตามท้องเรื่องที่แสดง (Praipiboonakit, 1998, p. 40-41) และต่อมามีการบันทึกการแสดงลิเกแล้วจัดจำหน่ายโดยผู้ประกอบการด้านสื่อในลักษณะของแผ่นซีดี และแผ่นดีวีดีประมาณ พ.ศ. 2544 (Rojanasuksomboon, 2016, p. 38) ซึ่งจะเห็นถึงพัฒนาการของศิลปะการแสดงลิเกตามช่วงเวลาดังกล่าว ช่วงแรกของยุคดิจิทัลที่ลิเกได้ปรับเปลี่ยนการแสดงพัฒนาอย่างต่อเนื่องจนถึงปัจจุบัน

เมื่อสื่อสังคมออนไลน์เป็นที่นิยมของผู้คนในปัจจุบัน ลิเกจึงใช้สื่อเป็นพื้นที่ในการเผยแพร่การแสดง พร้อมนำอุปกรณ์ทางเทคโนโลยีที่มาปรับใช้กับการแสดงลิเก แล้วสามารถขยายพื้นที่ไปสู่ผู้ชมได้เป็นวงกว้างมากขึ้น ทำให้รูปแบบการแสดงลิเกในยุคดิจิทัลปรับการนำเสนอที่ต่างไปจากเดิม ศิลปินลิเกในปัจจุบันก็ต้องปรับตัวเรียนรู้วิธีการแสดงผ่านสื่อในขณะเดียวกัน ผู้วิจัยเห็นถึงความสำคัญของการศึกษาลิเกในยุคดิจิทัล เพื่อศึกษารูปแบบการแสดง วิธีการแสดงลักษณะพิเศษที่เกิดขึ้นกับการแสดงลิเกในยุคดิจิทัล นำมาวิเคราะห์ถึงปัจจัยที่ทำให้การแสดงลิเกแบบเดิมต้องปรับตัวกลายมาเป็นลิเกในยุคดิจิทัล นับว่าเป็นสิ่งใหม่ที่เกิดขึ้นจึงได้มีการจดบันทึกไว้เป็นลายลักษณ์อักษรช่วงเวลาดังกล่าว บทความฉบับนี้ผู้อ่านจะสามารถเห็นคุณค่าของงานศิลปะที่สะท้อนความเป็นอัตลักษณ์ของการแสดงลิเก ศิลปินต้องปรับตัวไปตามยุคสมัยเพื่อรักษาภูมิปัญญาของบรรพบุรุษสร้างไว้ให้คงอยู่สืบไป

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษารูปแบบการแสดงลิเกในยุคดิจิทัล
2. เพื่อวิเคราะห์ปัจจัยที่ทำให้เกิดลิเกในยุคดิจิทัล

ขอบเขตของบทความ

1. งานวิจัยฉบับนี้มีขอบเขตด้านเนื้อหา รูปแบบการแสดงลิเกในยุคดิจิทัล โดยศึกษาจากการแสดงลิเกของศิลปินมืออาชีพและมือสมัครเล่นที่ปรากฏบนสื่อสังคมออนไลน์ เช่น เฟซบุ๊ก (Facebook) และยูทูบ (YouTube) เป็นต้น นอกจากนี้ผู้วิจัยยังศึกษาถึงปัจจัยในด้านสังคมและวัฒนธรรมที่มีผลต่อการแสดงลิเกในยุคดิจิทัลโดยเนื้อหาดังกล่าวจะเป็นการศึกษาตั้งแต่ พ.ศ. 2560 – 2564
2. งานวิจัยฉบับนี้ขอบเขตด้านพื้นที่ โดยศึกษาการแสดงลิเกในยุคดิจิทัลจากคณะลิเกที่ทำการแสดงในรูปแบบของการถ่ายทอดสดที่ปรากฏบนสื่อสังคมออนไลน์ทางเฟซบุ๊ก (Facebook) และยูทูบ (YouTube) พร้อมทั้งจากกลุ่มศิลปินลิเกมือสมัครเล่นที่สร้างสรรค์การแสดงเฉพาะกิจผ่านสื่อสังคมออนไลน์ทาง เฟซบุ๊ก (Facebook) และยูทูบ (YouTube)

นิยามศัพท์เฉพาะ

ลิเกในยุคดิจิทัล หมายถึง การแสดงลิเกในปัจจุบันของศิลปินมืออาชีพ และศิลปินมือสมัครเล่น ได้มีการปรับเปลี่ยนพื้นที่การแสดงลิเก จากการแสดงสดหน้าเวทีในสถานที่จริงเป็นการแสดงผ่านพื้นที่เสมือนจริงบนสื่อสังคมออนไลน์ซึ่งลักษณะขั้นตอนของการแสดงยังคงเดิมตามขนบจารีตของการแสดงลิเก เพียงแต่อาจมีการปรับเปลี่ยนเทคนิควิธีการแสดงของคณะหรือเฉพาะตัวของศิลปินลิเก ให้มีความเหมาะสมกับบริบทพื้นที่การแสดงนั้นมากยิ่งขึ้นในยุคดิจิทัล

วิธีการดำเนินการวิจัย

การวิจัยเรื่องลิเกในยุคดิจิทัลเป็นงานวิจัยเชิงคุณภาพ (qualitative research) มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษารูปแบบการแสดงลิเกในยุคดิจิทัล รวมถึงช่องทางการแสดงลักษณะการแสดงในแต่ละรูปแบบ เพื่อมาวิเคราะห์หาปัจจัยที่ทำให้เกิดลิเกในยุคดิจิทัล โดยใช้วิธีดำเนินการวิจัยในการศึกษา ดังนี้

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่างในวิจัยเรื่องลิเกในยุคดิจิทัลนี้ ผู้วิจัยได้กำหนดหลักเกณฑ์ในการเลือกกลุ่มผู้ให้ข้อมูลหลักซึ่งสามารถแบ่งออกเป็น 2 กลุ่มดังต่อไปนี้

1.1 นักวิชาการทางด้านการแสดงลิเก เป็นผู้มีความรู้ความเชี่ยวชาญและมีชื่อเสียงเป็นที่รู้จักในแวดวงวิชาการด้านศิลปะการแสดงแขนงลิเก ดังนี้ 1) ศาสตราจารย์กิตติคุณ ดร.สุรพล วิรุฬห์รักษ์ 2) รองศาสตราจารย์ ดร.อนุกุล โจรนสุขสมบูรณ์ และ 3) ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สุกัญญา สมไพบูลย์

1.2 ศิลปินลิเก เป็นผู้ที่มีความรู้ความสามารถ ทักษะในการแสดงลิเก และมีผลงานการแสดงเผยแพร่สู่สายตาสาธารณชนทั่วไป ซึ่งผู้วิจัยแบ่งศิลปินลิเกเป็น 2 กลุ่ม คือ

1.2.1 กลุ่มศิลปินลิเกมืออาชีพ โดยคัดเลือกจากบุคคลที่มีตำแหน่งเป็นหัวหน้า คณะลิเกมีปายคณะ และทีมงานผู้แสดงประจำคณะของตนเอง มีประสบการณ์ด้านการแสดงลิเกมาแล้วไม่น้อยกว่า 15 ปี มีผลงานการแสดงลิเกในรูปแบบการเผยแพร่ผ่านสื่อสังคมออนไลน์ ได้แก่ Facebook และ YouTube ไม่น้อยกว่า 3 ปี ซึ่งในแต่ละช่องทางต้องมีผลงานการแสดงลิเกของตนเองไม่น้อยกว่า 100 ชิ้นงาน และคณะที่มียอดวิวในการรับชมผ่านช่องทางนั้น ๆ โดยต้องมีผู้ชมมากกว่า 300 คนขึ้นไปในการแสดงแต่ละครั้ง ซึ่งมีรายชื่อดังนี้ 1) นายศรธรรม อนกลาง เจ้าของคณะลิเก ศรธรรม น้ำเพชร 2) นายอดิเทพ พุดทรัพย์ เจ้าของคณะลิเก อดิเทพ ฟ้ารุ่ง และ 3) นายอมเรศ เพชรแท้ เจ้าของคณะลิเกน้องนาย เคียงฟ้า สีพิน้อง

1.2.2 กลุ่มศิลปินลิเกมือสมัครเล่น เป็นศิลปินที่นำเสนอศิลปะการแสดงในรูปแบบลิเกร่วมสมัย โดยนำเสนอลิเกด้วยเรื่องราวหรือประเด็นต่าง ๆ ทำให้ผู้ชมเข้าใจและรับรู้ในสิ่งที่ผู้แสดงต้องการสื่อสารโดยใช้รูปแบบการแสดงลิเกเป็นตัวดำเนินการนำเสนอ และปรับให้มีความน่าสนใจสามารถรับชมได้ทุกวัย เกณฑ์การคัดเลือกต้องเป็น

บุคคลมีผลงานการแสดงลิเกร่วมสมัยสู่สายตาสาธารณชนหรือในสื่อสังคมออนไลน์ ซึ่งผู้แสดงอาจจะเป็นศิลปินลิเกมืออาชีพ หรือศิลปินลิเกมือสมัครเล่นก็ได้ เพราะในบางโอกาสการแสดงกลุ่มนี้จะมีการเชิญศิลปินลิเกมืออาชีพเข้าร่วมแสดงด้วย แต่ต้องมีผลงานการแสดงในลักษณะของรูปแบบลิเกร่วมสมัยไม่น้อยกว่า 4 ครั้งขึ้นไป ซึ่งมีรายนามดังนี้ 1) นายประดิษฐ์ ประสาททอง 2) นายบุญสืบ พันธุ์ประเสริฐ 3) นางสาวธิดิทัศน์ ชูชิต และ 4) นายชลิต ชาติทอง

2. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ผู้วิจัยได้ออกแบบนำเครื่องมือในการวิจัย เพื่อใช้ในการดำเนินการศึกษาค้นคว้าได้แก่ แบบสัมภาษณ์ (interview) แบบสังเกตการณ์ (observation) และอุปกรณ์ทางเทคโนโลยีเพื่อจัดเก็บข้อมูล

3. การเก็บรวบรวมข้อมูล ผู้วิจัยได้มีการเก็บรวบรวมข้อมูลดังนี้ 1) ศึกษาข้อมูลจากเอกสารตำรา 2) ศึกษาข้อมูลจากฐานข้อมูลอิเล็กทรอนิกส์ 3) ศึกษาข้อมูลจากการสังเกตการณ์ ทั้งมีส่วนร่วมและไม่มีส่วนร่วม 4) ศึกษาข้อมูลจากการสัมภาษณ์ ทั้งแบบเป็นทางการและไม่เป็นทางการ 5) ตรวจสอบความถูกต้องของข้อมูล ลักษณะสามเส้า คือ ด้านข้อมูล ด้านผู้วิจัย และด้านทฤษฎี

4. การวิเคราะห์ข้อมูล ผู้วิจัยดำเนินการวิเคราะห์ตามวัตถุประสงค์ของการวิจัยโดยนำข้อมูลที่รวบรวมเอกสารข้อมูลที่ได้ศึกษาภาคสนามจากการสัมภาษณ์ผู้ให้ข้อมูลหลัก การสังเกตการณ์แบบมีส่วนร่วม และการสังเกตการณ์แบบไม่มีส่วนร่วมในการแสดงลิเกของคณะต่าง ๆ มาทำการวิเคราะห์ข้อมูล ด้ความ รวบรวม จัดนำเสนอข้อมูล ในลักษณะเขียนพรรณนาเชิงวิเคราะห์ (content analysis)

ผลการวิจัย

งานวิจัยเรื่อง ลิเกในยุคดิจิทัล เป็นงานวิจัยเชิงคุณภาพที่มุ่งเน้นศึกษาและวิเคราะห์รูปแบบการแสดงลิเกในยุคดิจิทัล โดยศึกษาผ่านมุมมองการจัดการแสดงบนเวที การเตรียมความพร้อมก่อนการแสดง และการปรับตัวของเหล่าศิลปินลิเกในยุคดิจิทัลที่ปรากฏในสื่อสังคมออนไลน์ ตลอดจนกลวิธีการวางแผนปฏิบัติงานของคณะลิเกในยุคที่โลกมีการเปลี่ยนแปลงและพัฒนาในด้านเทคโนโลยีอย่างรวดเร็ว เพื่อนำไปสู่การอภิปรายผลการวิจัยของงานวิจัยฉบับนี้ ผู้วิจัยจำแนกเนื้อหาในการวิเคราะห์ออกเป็นประเด็น ดังนี้

1. รูปแบบการแสดงลิเกในยุคดิจิทัล

การแสดงลิเกในยุคปัจจุบัน เราอาจจะไม่ได้รับชมการแสดงลิเกด้านหน้าเวทีตามสถานที่จัดงาน การแสดงเพียงอย่างเดียวอีกต่อไป แต่จะสามารถพบเจอการแสดงลิเกที่ปรากฏในสื่อสังคมออนไลน์ (social media) ซึ่งรูปแบบที่ปรากฏจะเป็นในลักษณะของภาพถ่ายศิลปินขณะที่กำลังทำการแสดงลิเกหรือดำเนินกิจกรรมประจำวัน วิดีโอภาพเคลื่อนไหวการแสดง และการถ่ายทอดการแสดงสดหรือ “Live สด” บนแอปพลิเคชันในปัจจุบัน จึงทำให้บุคคลทั่วไปหรือกลุ่มผู้ชมแฟนคลับเรียกการแสดงลิเกในยุคดิจิทัลนี้ว่า “ลิเกออนไลน์” ผู้วิจัยแบ่งการแสดงลิเกในยุคดิจิทัลได้ 3 ประเภท คือ

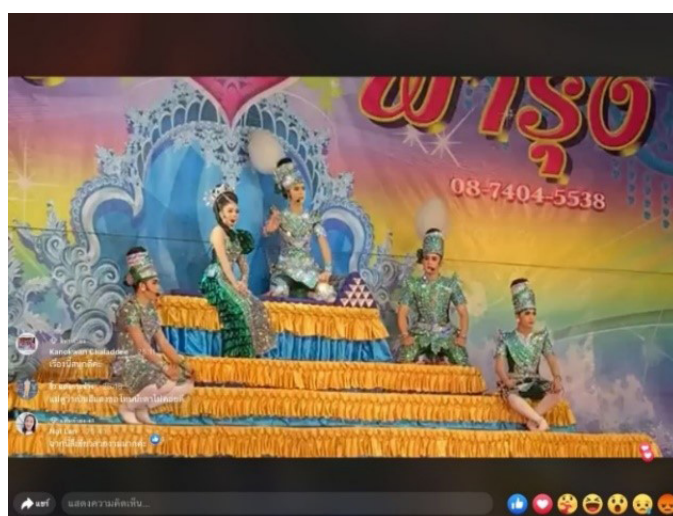
1.1 ลิเกงานปดวิก คือ งานที่ไม่มีเจ้าภาพว่าจ้างทำการแสดง แต่ศิลปินจะหาพื้นที่ทำการแสดงเองซึ่งจะแสดง ณ สถานที่นั้นเป็นเวลาแรมเดือนพร้อมกับเก็บบัตรค่าเข้าชมการแสดงลิเก และขายพวงมาลัยช่วงจัดรายการร้องเพลง ขั้นตอนของการแสดงลิเกงานปดวิกเริ่มจากการโหมโรง รำถวายมือ ออกแขกแสดงดำเนินเรื่อง และจัดรายการร้องเพลงขายพวงมาลัย แต่เนื่องจากบางพื้นที่ศิลปินลิเกปดวิกทำการแสดงในสถานที่นั้นเป็นเวลานาน ผู้ชมส่วนใหญ่จะเป็นกลุ่มเดิมประจำอาจทำให้ไม่มีทุนทรัพย์ที่มากพอ จะสนับสนุนศิลปินได้ทุกคำคืน จึงทำให้ลิเกต้องหาวิธีการแสดงที่สามารถเพิ่มกลุ่มคนดูให้ได้มากขึ้นเพื่อที่จะสร้างรายได้เพิ่มให้คณะลิเกอยู่รอด จึงนำสื่อออนไลน์เข้ามาช่วยเผยแพร่การแสดงจึงได้ชื่อว่า “ลิเกออนไลน์” เกิดขึ้นในช่วงปี พ.ศ. 2561 เมื่อแอปพลิเคชันเฟซบุ๊ก (application Facebook) สามารถถ่ายทอดสดได้ ลิเกคณะเกรบั้งพิต ปัญญาภรณ์ เป็นคณะแรกที่นำวิธีการถ่ายทอดสดเข้ามาใช้กับการแสดงลิเกโดยใช้ไมค์เซลที่ติดโทรศัพท์มือถือ แล้วถ่ายทอดสดในเฟซบุ๊ก (Facebook) ในขณะทำการแสดงช่วงร้องเพลงขายพวงมาลัย จึงทำให้ลิเกคณะอื่นพากันปฏิบัติตามในลักษณะเดียวกัน จากการศึกษาลิเกในยุคดิจิทัลรูปแบบงานปดวิก ผู้วิจัยพบว่าศิลปินลิเกมีวิธีการนำเสนออยู่สองลักษณะ คือ 1) การถ่ายทอดสดการแสดงแบบดำเนินเรื่องแล้วต่อยัจัดรายการร้องเพลง 2) การถ่ายทอดสดเฉพาะช่วงจัดรายการร้องเพลงอย่างเดียว จึงทำให้คณะลิเกมีผู้ชมเพิ่มขึ้นเป็นสองทาง ทั้งในสถานที่เวทีการแสดงและผู้ชมที่รับชมการแสดงผ่านแอปพลิเคชันเฟซบุ๊ก (application Facebook) โดยคณะลิเกจะสามารถมีรายได้เพิ่มจากการขายพวงมาลัยผู้ชมที่ชมผ่านการถ่ายทอดสดสามารถสั่งซื้อโดยการแสดงความคิดเห็นแจ้งความประสงค์ จะมอบพวงมาลัยกับศิลปินท่านไหน...จำนวนกี่พวง... ในระหว่างที่ศิลปินกำลังไลฟ์ในขณะนั้น จึงเรียกว่า “พวงมาลัยออนไลน์” ดังภาพต่อไปนี้



ภาพที่ 1 การถ่ายทอดสดการแสดงลิเกในยุคดิจิทัลในรูปแบบงานปดวิก

Note: From © Nipat Jongdee 24/04/2021

1.2 ลิเกงานปลีก คือ งานที่มีเจ้าภาพว่าจ้างทำการแสดง โดยการตกลงราคาว่าจ้างหาคณะลิเกไปทำการแสดงในแต่ละงาน ซึ่งราคาว่าจ้างในปัจจุบันโดยประมาณ 35,000 – 130,000 บาท/คืน โดยขึ้นอยู่กับความนิยมของลิเกคณะนั้น ๆ ระยะเวลาแต่ละงานเป็นหลัก และความพึงพอใจในราคาระหว่างศิลปินหัวหน้าคณะกับเจ้าภาพผู้จัดหา ขั้นตอนของการแสดงลิเกงานปลีกเริ่มจากการโหมโรง รำถวายมือ หรือโชว์ที่คณะจัดเตรียมออกแขก และแสดงดำเนินเรื่อง ซึ่งในขณะที่ทำการแสดงตามงานต่าง ๆ ลิเกบางคณะทำการถ่ายทอดสดการแสดงในงานนั้นไปด้วย เพื่อให้ผู้ชมที่ไม่ได้อยู่ในสถานที่จัดการแสดงสามารถรับชมการแสดงได้ในแอปพลิเคชันเฟซบุ๊ก (application Facebook) และยังเป็นลิเกคณะที่มีชื่อเสียงมักมีกลุ่มแฟนคลับบันทึกการแสดงลิเกและนำไปเผยแพร่ในสื่อออนไลน์ต่าง ๆ ดังภาพต่อไปนี้



ภาพที่ 2 การถ่ายทอดสดการแสดงลิเกในยุคดิจิทัลในรูปแบบงานปลีก

Note: From © Nipat Jongdee 24/04/2021

1.3 ลิเกงานร่วมสมัย คือ งานการแสดงลิเกจากศิลปินอีกกลุ่มหนึ่งคือศิลปินลิเกมือสมัครเล่นที่มีใจรักในศิลปะการแสดงแขนงลิเก ผู้สร้างสรรค์ผลงานทั้งในการอนุรักษ์หรือประยุกต์ตามบริบททางสังคมขณะนั้น จึงเกิดลิเกการเมือง ลิเกรณรงค์ในประเด็นต่าง ๆ กลุ่มคนผู้ที่ให้ความสนใจในการแสดงลิเกร่วมสมัยมีทั้งศิลปินนักแสดงมืออาชีพและนักศึกษาในระดับอุดมศึกษาที่มีความสนใจผลิตผลงานแนวลิเกร่วมสมัย (Somphaiboon, 2000, p. 88) ซึ่งการแสดงลิเกร่วมสมัยมีลักษณะที่ต่างจากลิเกมืออาชีพทั่วไปคือกลุ่มผู้ชมเป็นคนละกลุ่มกับลิเกมืออาชีพ งานที่จัดแสดงลิเกร่วมสมัยเป็นงานเฉพาะกิจ เนื้อหาของเรื่องที่ทำการแสดงจะสอดคล้องกับงานนั้น หรือมีประเด็นของการสื่อสารกับผู้ชมการแสดงอย่างชัดเจน และการแสดงจะจบตามระยะเวลาที่กำหนด ในปัจจุบันจะพบผลงานการแสดงลิเกร่วมสมัยที่ยังคงมีผลงานการแสดงออกมาให้ได้ชมกัน โดยส่วนใหญ่จะเป็นผลงานคณะละคร อนาคตา ของคุณประดิษฐ์ ประสาททอง ศิลปินศิลปาธร ขั้นตอนของการแสดงลิเกร่วมสมัยเริ่มจากการโหมโรง รำถวายมือ (บางกรณี) ออกแขก และแสดงดำเนินเรื่อง ซึ่งขั้นตอนของการแสดงจะเป็นลักษณะเดียวกับศิลปินมืออาชีพ เพียงแต่รายละเอียดในขั้นตอนแต่ละช่วงอาจกระชับเวลากว่า เนื่องจากลิเกร่วมสมัยมีเวลาในการแสดงกำหนดอย่างชัดเจน และการแสดงส่วนใหญ่เป็นการแสดงสดในสถานที่จัดงาน มักมีการบันทึกวิดีโอนำมาเผยแพร่

ในสื่อออนไลน์บนแอปพลิเคชันยูทูป (application YouTube) เพื่อให้ผู้ที่สนใจสามารถรับชมการแสดงลิเกร่วมสมัยได้ ดังภาพต่อไปนี้



ภาพที่ 3 การบันทึกการแสดงลิเกในยุคดิจิทัลในรูปแบบงานร่วมสมัย

Note: From © Nipat Jongdee 12/12/2021

การแสดงลิเกในยุคดิจิทัลทั้งสามประเภทข้างต้น อาจจะมีลำดับขั้นตอนของการแสดงเหมือนกันหรือต่างกัน ขึ้นอยู่กับวิธีการแสดงของลิเกแต่ละคณะในบางขั้นตอนที่ต่างกันออกไปบ้าง ลิเกในยุคดิจิทัลปรากฏการแสดงในสื่อสังคมออนไลน์บนแอปพลิเคชันหลากหลายในปัจจุบัน จากการศึกษาผู้วิจัยยังพบว่าศิลปินลิเกในยุคดิจิทัลพึ่งพาสื่อสังคมออนไลน์ สำหรับการประชาสัมพันธ์เผยแพร่ผลงานการแสดงลิเก ในลักษณะของส่วนตัวศิลปินเอง และทีมงานคณะลิเกผ่านแอปพลิเคชันในสื่อสังคมออนไลน์ ดังนี้

1. อินสตาแกรม (Instagram) เป็นหนึ่งช่องทางที่ศิลปินลิเกนิยมใช้เป็นช่องทางส่วนตัวทั่วไป เกี่ยวกับการใช้ชีวิตประจำวัน มีโพสตรูปภาพหรือวิดีโอการแสดงลิเกของศิลปินปรากฏบ้างแต่เป็นส่วนน้อย ส่วนใหญ่เป็นการแสดงของศิลปินดารารหรือคณะที่มีชื่อเสียง ซึ่งบรรดาแฟนคลับมักใช้ช่องทางนี้ ในการประชาสัมพันธ์เผยแพร่ผลงานการแสดงของศิลปินหรือคณะที่ชื่นชอบ เป็นกลุ่มแฟนคลับลิเกที่เป็นวัยรุ่นหรือวัยกลางคนที่ใช้งานผ่านช่องทางนี้
2. ยูทูป (YouTube) เป็นช่องทางหนึ่งที่ปรากฏการแสดงลิเกทั้งประเภทของศิลปินมืออาชีพและศิลปินมือสมัครเล่น ในรูปแบบของการบันทึกวิดีโอใน 4 ลักษณะดังนี้ 1) วิดีโอจากการแสดงลิเกงานปลีก 2) วิดีโอบันทึกจากบริษัทผู้ประกอบการด้านสื่อ 3) วิดีโอการแสดงของศิลปินมือสมัครเล่น 4) วิดีโอจากการไลฟ์สดการแสดงผ่านเฟซบุ๊ก (Facebook) ผู้เผยแพร่เป็นทั้งศิลปินลิเกโดยตรง แฟนคลับลิเก หรือบริษัทผู้ประกอบการด้านสื่อ โดยสร้างช่อง (channel) บนแอปพลิเคชันยูทูป (application YouTube) จากนั้นอัปโหลดวิดีโอลงบนช่องของตัวเอง ลักษณะวิดีโอมีทั้งคลิปยาวเต็มเรื่อง 3 - 4 ชั่วโมง คลิปวิดีโอเต็มเรื่องแต่ตัดเป็นตอนหรือ EP. ตั้งแต่ต้นจนจบการแสดง และคลิปวิดีโอเฉพาะบางฉากบางตอนของการแสดงเฉพาะศิลปิน เป็นต้น

3) เฟซบุ๊ก (Facebook) เป็นแอปพลิเคชันหนึ่งที่บรรดาศิลปินลิเก และผู้ชมนิยมใช้งานมากที่สุดในยุคดิจิทัล ผู้วิจัยคิดว่าน่าจะเป็นช่องทางที่เข้าถึงง่ายและได้รับความนิยมจากผู้คนทุกเพศทุกวัย ผสมกับการใช้งานมีหลากหลายฟังก์ชันให้บริการ เช่น เฟซบุ๊กส่วนตัว (Facebook profile) ของศิลปิน เฟซบุ๊กเพจ (Facebook page) ในรูปแบบคณะ และเฟซบุ๊กกลุ่ม (Facebook groups) สำหรับคนที่ชื่นชอบการแสดงลิเก โดยศิลปินตลอดทั้งผู้ชมที่ใช้งานแอปพลิเคชันมักโพสต์รูปภาพหรือวิดีโอการแสดงลิเก เพื่อประชาสัมพันธ์แต่ละงานหรือกิจวัตรประจำวัน ซึ่งทำให้ผู้ชมหรือแฟนคลับสามารถติดตามทักทายพูดคุยกับศิลปินได้ ตลอดจนฟังก์ชันการถ่ายทอดสดการแสดงลิเกทำให้เพื่อนในเฟซบุ๊ก (Facebook) สามารถรับชมการแสดงได้ไปพร้อมกับผู้ชม ณ สถานที่จัดการแสดงไปพร้อมกันในปัจจุบัน

จากการศึกษาผู้วิจัยพบว่าลิเกในยุคดิจิทัลใช้งานผ่านแอปพลิเคชันเหล่านี้ในการนำเสนอการแสดง แต่บางคณะอาจจะไม่ได้ใช้หมดทั้งสามแอปพลิเคชันที่กล่าวมา แต่อย่างน้อยการแสดงลิเกในแบบออนไลน์จะพบใน 1 - 2 แอปพลิเคชันโดยเฉพาะการแสดงผ่านสื่อสังคมออนไลน์ในแอปพลิเคชันเฟซบุ๊ก (application Facebook) ดังปรากฏรูปแบบการแสดงที่หลากหลายลักษณะของศิลปินลิเกแต่ละคณะ ซึ่งมีวิธีการแสดงที่เป็นเอกลักษณ์เฉพาะของคณะตนเอง หรือขึ้นอยู่กับสถานการณ์ปัจจุบันในขณะนั้นที่กำลังเผชิญ ซึ่งอาจปรับเปลี่ยนการแสดงได้ตลอดเวลาตามสถานการณ์บ้านเมืองปัจจุบัน

สถานการณ์การแพร่ระบาดของเชื้อไวรัสโควิด-19 ตั้งแต่วันที่ 25 มีนาคม 2563 ซึ่งรัฐบาลประกาศ พรก. ฉุกเฉิน ทำให้งานการแสดงลิเกถูกเจ้าภาพผู้จัดงานต่างยกเลิกหรือเลื่อนออกไปอย่างไม่มีกำหนด ส่งผลกระทบให้กับศิลปินลิเกเป็นอย่างมาก บางคนต้องเปลี่ยนอาชีพเพื่อสร้างรายได้เลี้ยงตนเองและครอบครัว หรือบางคนก็ยังคงทำการแสดงลิเกแต่จัดการแสดงในรูปแบบถ่ายทอดสดการแสดงภายในที่พักอาศัย โดยที่ผู้ชมจะรับชมผ่านสื่อออนไลน์ 100% การแพร่ระบาดในรอบแรกศิลปินลิเกแสดงโดยจัดรายการร้องเพลงขายพวงมาลัยออนไลน์อย่างเดียว มักใช้คนในครอบครัวเท่านั้น ต่อมาเมื่อมีการเรียนรู้วิธีการป้องกันปฏิบัติตามคำแนะนำจากกระทรวงสาธารณสุข ในรอบที่สอง คณะลิเกจึงสามารถจัดการแสดงแบบดำเนินเรื่องรวมศิลปินในทีมงานมากขึ้น ผ่านการไลฟ์สดการแสดงบนแอปพลิเคชันเฟซบุ๊ก (application Facebook) และสร้างรายได้จากการขายพวงมาลัยออนไลน์ให้กับผู้ที่เข้ามาชมการแสดงลิเกผ่านสื่อ



ภาพที่ 4 การไลฟ์สดการแสดงลิเก ช่วงโควิด-19 (จากการปรับตัวของคณะลิเกช่วงโควิดระลอกที่ 1 เมื่อวันที่ 25 มีนาคม 2563 และระลอกที่ 2 เมื่อวันที่ 17 ธันวาคม 2563)

Note: From © Nipat Jongdee 15/07/2021

2. ลักษณะของการจัดการแสดงลิเกออนไลน์ คณะลิเกมีวิธีการจัดการแสดงอยู่สองวิธี ดังนี้

2.1 จัดการแสดงในแอปพลิเคชันผ่านโทรศัพท์สมาร์ทโฟน โดยการตั้งโทรศัพท์ไว้กับขาตั้งกล้องไว้มุมใดมุมหนึ่งของเวทีแล้วเข้าแอปพลิเคชันเฟซบุ๊ก (application Facebook) กดถ่ายทอดสดบนโทรศัพท์สมาร์ทโฟนแล้วดำเนินการแสดงตามขั้นตอน

2.2 จัดการแสดงในแอปพลิเคชันผ่านกล้องดิจิทัลเชื่อมต่อกับคอมพิวเตอร์ โดยการเชื่อมต่อภาพกล้องและเสียงจากแท่นควบคุม นำมารวมเพื่อแสดงผลที่เครื่องคอมพิวเตอร์โดยผ่านโปรแกรม “OBS Studio” ซึ่งวิธีนี้คณะลิเกสามารถแทรกหรือออกแบบหน้าจอ โดยการแทรกโลโก้หรือเลขบัญชีธนาคารให้แสดงภาพปรากฏขณะไลฟ์สด แต่จะมีขั้นตอนในการจัดเตรียมที่ซับซ้อนกว่าขั้นตอนแรก หากคณะลิเกที่ต้องการให้ภาพและเสียงออกมาอย่างมีประสิทธิภาพจะนิยมใช้วิธีดังกล่าว ซึ่งก็ต้องมีการลงทุนของอุปกรณ์ทางเทคโนโลยีดิจิทัลที่เพิ่มขึ้นมาแต่จะเป็นภาระหน้าที่ของหัวหน้าคณะในการดูแลทั้งหมด จึงทำให้คณะลิเกที่ไม่มีทุนทรัพย์เพียงพอต่อการลงทุนหรือแฟนคลับที่เป็นผู้สนับสนุนมักจัดการแสดงโดยใช้โทรศัพท์สมาร์ทโฟนเป็นส่วนใหญ่



ภาพที่ 5 การจัดการแสดงลิเกออนไลน์ผ่านโทรศัพท์ และกล้องดิจิทัลเชื่อมต่อกับคอมพิวเตอร์

Note: From © Nipat Jongdee 30/05/2021

3. วิธีการจัดการแสดงลิเกในยุคดิจิทัล

การแสดงลิเกออนไลน์แบบไม่มีผู้ชมในสถานที่จัดการแสดงในปัจจุบัน จากการสัมภาษณ์ศิลปินลิเกและการสังเกตการณ์แบบมีส่วนร่วมและไม่มีส่วนร่วม ผู้วิจัยสามารถสรุปขั้นตอนการจัดการแสดงลิเก ในยุคดิจิทัลได้ 3 ขั้นตอน ได้แก่

1. ขั้นตอนเตรียมตัวก่อนการแสดง 2. ขั้นตอนเริ่มการแสดง 3. ขั้นตอนการสร้างปฏิสัมพันธ์กับผู้ชม ดังอธิบายได้ต่อไปนี้

3.1 เตรียมตัวก่อนเริ่มการแสดง เป็นขั้นตอนแรกที่ศิลปินลิเกต้องปฏิบัติเตรียมความพร้อมเพื่อให้การแสดงนั้นสำเร็จลุล่วงไปได้ดี ดังจะสามารถอธิบายได้ต่อไปนี้

3.1.1 การจัดหาศิลปินลิเก คณะลิเกในปัจจุบันมีวิธีการจัดหาตัวศิลปินอยู่ 2 ลักษณะ ดังต่อไปนี้ 1) หาศิลปินลิเกประจำคณะ เมื่อคณะลิเกมีงานครั้งใด ลิเกคณะนั้นจะใช้ศิลปินกลุ่มเดิมทำการแสดงเสมอทุกโอกาสการแสดง หรือเรียกว่า “ลิเกทีม” เช่น คณะศรธรรม น้ำเพชร คณะอดิเทพ ฟาร์ม คณะน้องนาย เคียงฟ้า สี่พี่น้อง และคณะพนมเพชรบรรเทิงฯ 2) หาศิลปินลิเกไม่ประจำคณะ เมื่อคณะลิเกมีงานครั้งหนึ่งครั้งใดจะมีเพียงป้ายคณะแล้วหาศิลปินที่รู้จักสนิทที่เคยร่วมแสดงด้วยกันหรือศิลปินที่เคยเห็นผลงานการแสดงผ่านสื่อออนไลน์ มารวมตัวให้เพียงพอต่อการแสดงแต่ละครั้งหรือเรียกว่า “ลิเกผสมโรง” โดยที่อาจจะไม่ใช่ศิลปินท่านเดิมประจำทุกงานที่คณะลิเกมีการแสดง เช่น คณะบินเดี่ยว ลูกหัวดอน คณะลักยิ้ม เสมาเพชร และคณะต้อย โปเต้า

3.1.2 การจัดเตรียมสถานที่ทำการแสดง สถานที่การแสดงลิเกในแบบออนไลน์ปัจจุบันอาจไม่ใช่สถานที่วัดหรือบ้านเจ้าภาพว่าจ้างเสมอไป แต่เป็นวิกภายในที่พักอาศัยของศิลปินลิเก สถานที่เฉพาะ ซึ่งไม่ได้ปลูกสร้างเวทีที่เป็นมาตรฐานอย่างการแสดงลิเกงานว่าจ้างทั่วไป แต่ให้มีพื้นที่เพียงพอสำหรับศิลปินออกแสดงแล้วกล้องสามารถเก็บภาพได้ทั้งหมด โดยส่วนใหญ่จะขึ้นฉากหลังอาจเป็นไว้นิลชื่อคณะรูปศิลปิน หรือผ้าที่มีความมันวาวสะท้อนแสงไฟนำมาเป็นฉากหลัง พร้อมทั้งประดับไฟเครื่องขยายเสียงเล็กน้อยพอประมาณให้สามารถทำการแสดงได้

ซึ่งการจัดเตรียมสถานที่ในการแสดงนั้น ศิลปินมักจะช่วยกันจัดเตรียมและเดินทางมาถึงก่อนที่จะเริ่มการแสดง ประมาณ 3 - 4 ชั่วโมง แล้วดูแลความเรียบร้อย ทั้งระบบไฟเครื่องขยายเสียงสำหรับการแสดง เมื่อเสร็จแล้ว จึงกลับดูแลความเรียบร้อยของตนเองให้พร้อมสำหรับการแสดงต่อไป

3.1.3 การเตรียมเรื่องที่ใช้แสดง โดยปกติคณะลิเกที่แสดงในงานทั่วไปจะแสดงเรื่องที่ตามใจเจ้าภาพหรือบริบทสถานที่นั้นเป็นหลัก เช่น ถ้าแสดงที่ชนบทมักแสดงเรื่องชาวบ้าน เนื้อหาเกี่ยวอย่างพระคุณแม่मारศาสนา หรือสถานที่ในเมือง มักแสดงเรื่องราวในวังทำศึกสงคราม อย่างศึกรักสองแผ่นดิน บัลลังก์เลือด เป็นต้น (Bunturug, 2021, Interview) แต่การแสดงลิเกออนไลน์คำนึงถึงจำนวนผู้แสดงในแต่ละคืนเพียงพอต่อตัวละครของเรื่องหรือไม่หรือกระแสนิยมจากผู้ชมแฟนคลับอยากให้คณะลิเกทำการแสดงเรื่องอะไรโดยการติดต่อโดยตรงกับศิลปินหรือคณะลิเก เมื่อได้เรื่องที่แสดงแล้วหัวหน้าคณะจะวางตัวละครและให้เรื่องกับศิลปินเป็นรายบุคคล โดยการเล่าบุคลิกลักษณะภูมิหลังของตัวละคร พร้อมกับสถานการณ์ที่ตัวละครต้องพบเจอในเรื่อง โดยเล่าเป็นโครงเรื่องคร่าว ๆ ให้กับศิลปินทราบ จากนั้นศิลปินต้องทำความเข้าใจด้วยตนเองแล้วจึงออกแสดง

3.1.4 การเตรียมความพร้อมของศิลปิน เมื่อหัวหน้าคณะหรือผู้กำกับเล่าเรื่องให้ศิลปินลิเกทราบแล้วถึงบทบาทหน้าที่ของตัวละครแต่ละตัว ศิลปินต้องเตรียมความพร้อมในส่วนของการทำความเข้าใจ เรื่องฉากหรือหน้าพาทย์ นักร้องที่ต้องเจอในฉากเดียวกัน ในส่วนของกลอนรานิกลิงหรือเพลงไทยเดิมที่จะร้องหรือทำรำที่ต้องรำในลักษณะเดียวกัน เพื่อให้ผลงานการแสดงเรียบร้อยหรือแสดง “เล่นลงกัน” ไม่ผิดพลาด ซึ่งลิเกศิลปินประจำหรือลิเกทีมจะมีการซ้อมการแสดงในแต่ละเรื่องก่อนที่จะออกทำการแสดง เช่น ลิเกคณะศรธรรม น้ำเพชร เป็นต้น

3.2 เริ่มการแสดง การแสดงลิเกออนไลน์ศิลปินยังคงขั้นตอนลำดับการแสดงไว้ปกติแต่เพียงมีการปรับให้เข้ากับบริบทแวดล้อมการแสดงที่เปลี่ยนไปจากเดิม จากการศึกษาผู้วิจัยพบว่า ลิเกในยุคดิจิทัลปรับวิธีการในแต่ละขั้นตอนดังต่อไปนี้

3.2.1 การโหมโรง เป็นขั้นตอนแรกของการแสดงเพื่อระลึกถึงครูบาอาจารย์และเป็นสัญญาณบอกกับผู้ชมว่าการแสดงลิเกกำลังจะเริ่มขึ้น การโหมโรงลิเกโดยส่วนใหญ่จัดแสดงในเวลากลางคืนจึงมักใช้ชุดเพลงโหมโรงเย็น ลักษณะของการโหมโรงที่พบมี 3 ลักษณะคือ 1) โหมโรงโดยการบรรเลงดนตรีสด วงดนตรีปี่พาทย์จะบรรเลงตามปกติ 2) โหมโรงโดยการเปิดจากการบันทึก คณะลิเกเปิดเพลงจากเสียงที่บันทึกไว้แล้ว 3) การโหมโรงที่ได้ใช้การบรรเลงดนตรีไทย จะพบต่อเมื่อคณะลิเกแสดงเฉพาะจัดรายการร้องเพลง

3.2.2 การรำถวายมือ เป็นพิธีกรรมตามความเชื่อที่สืบทอดต่อกันมาถือว่าเคารพต่อสิ่งศักดิ์สิทธิ์เจ้าที่เจ้าทางที่ประดิษฐานในสถานที่นั้น โดยมักจะนิยมรำถวายในคืนแรกที่เปิดทำการแสดง

3.2.3 การออกแขก เป็นสัญญาณของการแสดงที่กำลังจะเริ่มขึ้น เพลงที่ร้องจะขึ้นด้วย “เฮ ฮัดซ่า ลิเกคณะ..... แสดงแล้วจ้า” จากนั้นต่อยด้วยเพลงไทยสำเนียงแขกหรือเพลงลูกทุ่งก็แล้วแต่ความถนัดของแต่ละคณะ ซึ่งการออกแขกมีสองลักษณะคือออกแขกหลังเวที (ไม่ปรากฏตัว) และออกแขกพร้อมหน้าเวที วิธีการออกแขกมีทั้ง

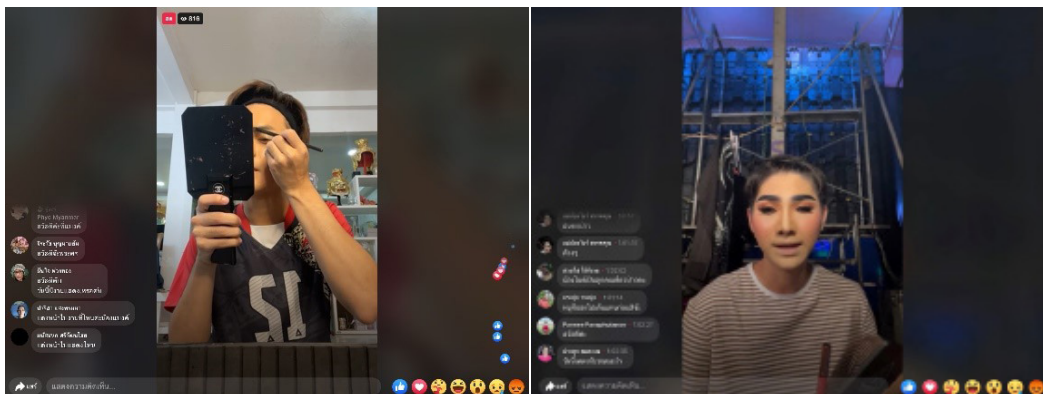
ออกแขกศิลปินร้องเองปกติสามารถพบได้ทั่วไป และเปิดจากเสียงบันทึกการออกแขกไว้ก่อนหน้าอย่างเช่น ลิเกคณะเคียงฟ้า สีพิน้อง

3.2.4 การออกตัวแสดง เมื่อจบการออกแขกเป็นที่เรียบร้อยปีพาทย์ทำเพลงเสมอในช่วงท้ายเพลงรัว ศิลปินเริ่มออกมาปรากฏตัวหน้าฉากให้ผู้ชมเห็นโดยจะให้ศิลปินที่แสดงเป็นตัวโง่งออกเป็นตัวแรก เพื่อเชื่อกันว่าการแสดงจะได้มีความคึกคัก สนุกสนาน และน่าสนใจ โดยการออกตัวแสดงดำเนินเรื่องมีรายละเอียดของการแสดงที่ปรากฏดังต่อไปนี้ 1) การร้อง ลิเกยังคงใช้การร้องราตรีเกลิงเป็นหลักผสมกับเพลงไทยเดิมและเพลงลูกทุ่งแต่จะผ่านการเลือกสรรเนื้อหาให้เข้ากับเนื้อเรื่องที่แสดง 2) การรำ ลิเกใช้การรำประกอบการตีบท ตามคำร้องโดยใช้แม่ทำนานาฏศิลป์ไทยง่าย ๆ แล้วส่วนใหญ่จะเป็นทำรำในลักษณะกำแบบเป็นหลักหรืออาจมีการคิดสร้างสรรค์ชุดระบำประกอบฉากแทรกในการแสดงเนื้อเรื่อง 3) ทางเล่น คือ วิธีการเล่น เทคนิคการเล่น และเกร็ดการเล่น ซึ่งจะขึ้นรูปแบบเฉพาะเพื่อให้เกิดความแตกต่างความแปลกใหม่สำหรับการแสดงเสมอผนวกกับไหวพริบปฏิภาณซึ่งมีทางเล่นของบุคคล และทางเล่นของแต่ละพื้นที่ 4) การแสดงสีหน้าอารมณ์ เนื่องจากลิเกเป็นการแสดงชนิดหนึ่งที่ต้องถ่ายทอดอารมณ์ออกมาผ่านสีหน้าแวตาของผู้แสดง แต่ในปัจจุบันการแสดงลิเกออนไลน์มีอุปกรณ์ทางเทคโนโลยีเพิ่มขึ้น จึงยิ่งทำให้ศิลปินลิเกต้องถ่ายทอดออกมาให้ชัดเจนซึ่งสีหน้าอารมณ์แบ่งออกได้ 9 ลักษณะของความรัก ความคับแค้นใจ ความตลก ความเกลียดความกลัว ความกลัว ความโศกเศร้า ความอหังการใจ และความสงบ นอกจากลักษณะการออกตัวผู้แสดงทั้ง 5 ประเด็นดังกล่าวแล้ว การแสดงลิเกจะสามารถสร้างสีสันให้กับผู้ชมตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน แม้รูปแบบของการแสดงลิเกจะเปลี่ยนไปแต่ยังคงเป็นเสน่ห์ที่โดดเด่นนั่นคือการสร้างปฏิสัมพันธ์

3.3 การสร้างปฏิสัมพันธ์กับผู้ชม การแสดงลิเกในยุคดิจิทัลปัจจุบัน ถึงแม้ศิลปินกับผู้ชมอาจจะไม่ได้อยู่ในสถานที่เดียวกัน แต่ยังสามารถสร้างปฏิสัมพันธ์ด้วยกันได้แล้วน่าจะดีกว่าการแสดงลิเกแบบสดในสถานที่จัดการแสดงด้วยซ้ำ เนื่องจากศิลปินกับผู้ชมสามารถพูดคุยได้ตลอดทั้งเวลาขณะการแสดงหรือขณะเตรียมตัวก่อนการแสดงจากการศึกษาทำให้ผู้วิจัยพบว่าการสร้างปฏิสัมพันธ์กับผู้ชมของลิเกในยุคดิจิทัลมี 2 วิธี ดังต่อไปนี้

3.3.1 ปฏิสัมพันธ์พูดคุยกับผู้ชมโดยศิลปินลิเกเอง เป็นการพูดคุยระหว่างศิลปินกับผู้ชมโดยตรงด้วยปฏิภาณความสามารถของศิลปินแต่ละท่านซึ่งอาจมีวิธีการเฉพาะตัวที่ต่างกันออกไป จากการสังเกตการณ์ผู้วิจัยจึงแบ่งเป็น 3 ช่วงดังต่อไปนี้

1) ในช่วงก่อนการแสดง จะพบได้จากศิลปินลิเกใช้เวลาว่างของตนเองพบเจอพูดคุยกับแฟนคลับลิเก อาจเป็นช่วงระหว่างเดินทางไปสถานที่ทำการแสดงและระหว่างการแต่งหน้าเตรียมตัวแสดง โดยการไลฟ์สดพูดคุยกับผู้ชม แฟนคลับของตนเองที่เข้ามาชมไลฟ์สดขณะนั้น ซึ่งศิลปินที่ทำการแสดงสดมักกล่าวทักทายผู้ที่เข้ามาชม และเมื่อมีการแสดงความคิดเห็น (comment) ศิลปินจะตอบคำถามผู้ชมที่พิมพ์เข้ามา ยกตัวอย่างเช่น “สวัสดีครับวันนี้มีงานแสดงที่ไหนครับ (comment)” พระเอกศรธรรมตอบกลับขณะไลฟ์สด “สวัสดีครับพี่ขวัญใจ วันนี้แบงค์แต่งหน้ากำลังไปปาร์ตี้ไฟ ที่วัดในอยุธยาครับสวัสดีทุกท่านที่เข้ามา สวัสดีพี่จิระวัช บุญมาแย้ม ด้วยครับสบายดีนะครับไม่เจอกันนานเลย”



ภาพที่ 6 การไลฟ์สดพูดคุยกับแฟนคลับขณะศิลปินกำลังแต่งตัว

Note: From © Nipat Jongdee 27/05/2021

2) ในช่วงเริ่มการแสดง เป็นการพูดคุยขณะที่ศิลปินแสดงดำเนินเรื่องแต่อาจมีข้อจำกัดอยู่บ้าง เนื่องจากศิลปินกับผู้ชมไม่ได้อยู่ในสถานที่เดียวกันทำให้ศิลปินไม่สามารถเห็นปฏิกิริยาของผู้ชมอย่างงานการแสดงปกติทั่วไป แต่ศิลปินก็ไม่ทิ้งปฏิสัมพันธ์กับผู้ชม โดยพยายามสร้างในขณะทำการแสดงใช้วิธีพูดคุยสื่อสารกับผู้ชมโดยตรง ซึ่งศิลปินพูดคุยขณะแสดงดำเนินเรื่องแต่ไม่ใช้การพูดกับตัวละครในเรื่องด้วยกัน และพูดคุยสื่อสารกับผู้ชมโดยอ้อมส่วนใหญ่เป็นการแซวเข้าแหยะระหว่างศิลปินกับผู้ชม โดยการพูดกับตัวละครด้วยกันแต่เมื่อสื่อสารออกมาแล้วศิลปินหมายถึงผู้ชมโดยตรง หรือแม้แต่การเล่นหน้าเล่นตาให้กับกล้อง ซึ่งผู้แสดงใช้ในการหยอกล้อขณะที่ทำการแสดงดำเนินเรื่องเพื่อให้เหมือนกับการหยอกล้อระหว่างศิลปินกับผู้ชมหน้าเวทีจริง ๆ

3) ในช่วงรายการร้องเพลง จะเป็นช่วงที่ศิลปินกับผู้ชมสามารถมีปฏิสัมพันธ์ได้ง่ายมากเนื่องจากในขณะที่ศิลปินลิเกจัดรายการร้องเพลงสามารถถือโทรศัพท์ส่วนตัวอ่านข้อคิดเห็น (comment) ที่ผู้ชมแสดงความคิดเห็นพูดคุยตอบกลับในลักษณะวาจาผ่านไลฟ์สดได้ทันที หรือผู้ชมขอเพลงกับศิลปินที่ชื่นชอบได้ รวมถึงพูดคุยโต้ตอบได้อย่างอิสระกว่าการแสดงขณะดำเนินเรื่อง จึงทำให้ศิลปินบางคนจะนิยมจัดการแสดงเฉพาะรายการเพลงอย่างเดียวในกรณีที่ทำการแสดงลิเกในรูปแบบออนไลน์

3.3.2 การมีผู้บรรยายเป็นสื่อกลางระหว่างการแสดงกับผู้ชม (moderator) ซึ่งการแสดงลิเกปกติผู้บรรยายเป็นกลไกสำคัญในการแสดงลิเกที่แนะนำศิลปินหรือตัวละคร ตลอดจนสถานการณ์สถานที่ระหว่างการแสดงเพื่อให้ผู้ชมได้เข้าใจเนื้อเรื่องที่แสดงมากขึ้น ซึ่งการแสดงลิเกในยุคดิจิทัล ปัจจุบันผู้บรรยายยังคงทำหน้าที่เดิมพร้อมกันเป็นผู้ประชาสัมพันธ์เชียร์ศิลปินให้เป็นที่รู้จักของผู้ชมในสื่อออนไลน์ให้ช่วยสนับสนุนการแสดงลิเกเพื่อเป็นขวัญกำลังใจให้กับศิลปินที่ทำการแสดง

การแสดงลิเกมือสมัครเล่น (ลิเกร่วมสมัย) เป็นในลักษณะเดียวกันกับการแสดงของลิเกมืออาชีพแต่มีความแตกต่างเล็กน้อยในบางขั้นตอน เพราะเนื่องจากกลุ่มผู้ชมเป็นคนละกลุ่มกับลิเกมืออาชีพ ผู้วิจัยจึงขออธิบายในส่วนที่ต่างดังนี้

1. เตรียมตัวก่อนเริ่มการแสดง ลิเกร่วมสมัยจะมีการกำหนดรูปแบบ (content) ในการนำเสนอ แต่ละงานที่แสดงให้สอดคล้องกับงาน พร้อมทั้งออกแบบเรื่องและจัดทำทการแสดงเพื่อให้สามารถสื่อสารประเด็นที่ต้องการนำเสนอได้ครบยังสามารถควบคุมเวลาในการแสดงได้ และการฝึกซ้อมการแสดงลิเกร่วมสมัยมีการซ้อมก่อนขึ้นแสดงแต่การซ้อมขึ้นอยู่กับงานที่ต้องการเป็นลีเกมากน้อยขนาดไหน ซึ่งสามารถปรับความเข้มข้นของการฝึกซ้อมหรือปล่อยให้ศิลปินสามารถแสดงออกได้อย่างอิสระ เป็นต้น

2. เริ่มการแสดง การแสดงลิเกร่วมสมัยใช้ขั้นตอนเดียวกันกับการแสดงของลิเกมืออาชีพตั้งแต่ไหมโรง รำถวายมือ ออกแขก และปล่อยตัวศิลปินสู่หน้าเวที ซึ่งการแสดงทุกอย่างจะเหมือนกันกับที่ซ้อม และจะสิ้นสุดการแสดงตามเวลาที่กำหนดตกลงไว้โดยที่ผู้ชมจะต้องได้รับสารที่ศิลปินถ่ายทอดออกไปอย่างครบถ้วน แต่จะไม่มีการจัดรายการร้องเพลงเพื่อขายพวงมาลัย

3. การสร้างปฏิสัมพันธ์กับผู้ชม การแสดงลิเกร่วมสมัยมีการสร้างปฏิสัมพันธ์กับผู้ชมที่ต่างจากการแสดงลิเกมืออาชีพ ซึ่งใช้วิธีพูดคุยกับผู้ชมโดยตรง หรือการที่ศิลปินเปิดโอกาสให้ผู้ชมได้มีส่วนร่วมในการแสดง เช่น การให้ผู้ชมมีส่วนร่วมคิดคำที่ใส่ในบทกลอนที่ศิลปินร้อง

4. การบริหารจัดการของคณะลิเกในยุคดิจิทัล

ลิเก เป็นหนึ่งอาชีพที่ศิลปินลิเกสามารถสร้างรายได้เพื่อเลี้ยงตนเองและครอบครัว จากการว่าจ้างหรือปิดวิกจัดการแสดง แต่เมื่อลิเกปรับรูปแบบการแสดงในลักษณะออนไลน์ ซึ่งผู้ชมกับศิลปินไม่ได้อยู่ในสถานที่เดียวกัน จึงทำให้ศิลปินต้องเรียนรู้หาวิธีการบริหารจัดการที่ต่างจากปกติ จากการศึกษาผู้วิจัยพบว่าการสร้างรายได้ของลิเกในยุคดิจิทัลมี 2 ลักษณะต่อไปนี้

4.1 วิธีรับการสนับสนุนในแบบบัญชีกลางของคณะและศิลปินโดยตรง เมื่อคณะลิเกจัดการแสดง

ในรูปแบบการไลฟ์สดทางเฟซบุ๊ก (Facebook) จะเปิดช่องทางที่สามารถให้ผู้ชมสามารถโอนเงินสนับสนุนคณะลิเก โดยการโอนเงินเข้าบัญชีธนาคารของหัวหน้าคณะลิเกหรือเรียกว่า “บัญชีกลางคณะ” เพื่อเป็นทุนค่าใช้จ่ายของคณะ พร้อมทั้งค่าตอบแทนบุคลากรเบื้องหลังที่มีใช้ศิลปินลิเก ได้แก่ นักดนตรี ทีมระบบไฟแสงเสียง และเบื้องหลังอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้อง ส่วนศิลปินลิเกจะได้รับการสนับสนุนโดยตรงจากผู้ชมที่เป็นแฟนคลับหรือชื่นชอบการแสดงคณะลิเกจะประชาสัมพันธ์ โดยนำรูปพร้อมเลขบัญชีธนาคารของศิลปินทุกคนในคณะโพสต์แจ้งไว้เพื่อให้ผู้ชมที่มีความประสงค์มอบเงินรางวัลให้ศิลปินแต่ละท่านได้โดยตรง ซึ่งคณะลิเกไม่หักเป็นค่าใช้จ่ายในการแสดงทั้งสิ้น แต่เพียงให้ช่วยสนับสนุนผ่านบัญชีส่วนกลางไปด้วยควบคู่กัน

ข้อดีของวิธีการดังกล่าวทำให้ลิเกสามารถแสดงได้ยาวโดยไม่ต้องหยุดรับพวงมาลัยระหว่างทำการแสดง จึงไม่ขัดอรรถรสในการรับชมของผู้ชมขณะนั้น แต่วิธีนี้อาจจะได้รับความนิยมน้อยมีเพียงสองคณะที่ใช้ คือ ลิเกคณะศรธรรม น้ำเพชร และลิเกคณะอดิเทพ ฟ้ารุ่ง ทั้งสองคณะเป็นที่ได้รับความนิยมอย่างมากในปัจจุบันศิลปินทุกคน

มักมีผู้ชมแฟนคลับประจำตัวของตนเองและพร้อมที่จะสนับสนุน ทั้งสองช่องทาง จึงทำให้ทั้งสองคณะสามารถเปิดรับการสนับสนุนดังวิธีดังกล่าวได้

4.2 วิธีรับการสนับสนุนในแบบการขายพวงมาลัยออนไลน์และรางวัลออนไลน์ เมื่อคณะลิเกจัดการแสดงลิเกในรูปแบบออนไลน์ ศิลปินลิเกกับผู้ชมไม่ได้อยู่ในสถานที่เดียวกัน ลิเกจึงขายพวงมาลัยให้กับผู้ชมเพื่อมอบเป็นขวัญกำลังใจให้กับศิลปินในลักษณะออนไลน์ซึ่งผู้ชมจะแสดงความคิดเห็น (comment) แจ้งความประสงค์ได้ตลอดการแสดงทั้งขณะดำเนินเรื่องและจัดรายการเพลง โดยพิมพ์บอกชื่อศิลปินพร้อมทั้งจำนวนพวงมาลัยในราคา 20 - 30 บาท/พวง หรือจำนวนเงินสดตามความต้องการ ซึ่งทางคณะลิเกจะมีผู้เฝ้าดูความคิดเห็น (comment) แล้วดำเนินการตามคำสั่งของผู้ชมที่แสดงความประสงค์เข้ามาขณะที่จัดการแสดง จากนั้นผู้ชมโอนเงินผ่านบัญชีธนาคารของคณะลิเกที่ปรากฏหน้าไลฟ์หรือปักหมุดอยู่ในช่องแสดงความคิดเห็น (comment) จึงเรียกว่า “พวงมาลัยออนไลน์หรือรางวัลออนไลน์”

เงินที่ได้จากการขายพวงมาลัยออนไลน์ส่วนหนึ่งจะถูกนำไปเป็นค่าบริหารจัดการภายในคณะ โดยศิลปินจะได้ 10 บาท หัวหน้าคณะได้ 10 บาท เพื่อเป็นค่าตอบแทนนักดนตรีและทีมงานเบื้องหลังการแสดง ตลอดจนค่าใช้จ่ายน้ำไฟที่ใช้ระหว่างจัดการแสดง แต่ในส่วนของรางวัลออนไลน์ศิลปินลิเกได้เต็มจำนวนโดยถือว่าเป็นส่วนที่นอกเหนือจากการขายพวงมาลัย

4.3 ภารกิจหน้าที่บุคลากรเบื้องหลังการบริหารจัดการ เนื่องจากการแสดงลิเกในรูปแบบออนไลน์เป็นวิธีที่ต่างไปจากเดิม จึงทำให้หน้าที่ของศิลปินลิเกเพิ่มขึ้นไม่แต่เพียงการแสดงหน้าเวที อย่างเดียวแต่ต้องสามารถบริหารจัดการอำนวยความสะดวกให้กับผู้ชมการแสดงผ่านสื่อได้ในทันที จากการสังเกตการณ์ผู้วิจัยจึงเห็นหน้าที่ของบุคลากรอยู่ 3 ลักษณะ ต่อไปนี้

4.3.1 ฝ่ายดูแลระบบ (Admin) เป็นผู้ดูแลการแสดงความคิดเห็น (comment) จากผู้ชมที่แจ้งความประสงค์จะมอบพวงมาลัยให้กับลิเก ซึ่งจะยืนยันโดยการกด like หรือ reaction ที่ข้อความของผู้ชมปรากฏขึ้นมาในขณะนั้น แล้วจะมีผู้คอยจดบันทึกจำนวนการสั่งซื้อพวงมาลัยพร้อมทั้งจำนวนพวงมาลัยที่ศิลปินได้รับแต่ละคนเป็นหลักเพื่อตรวจสอบเมื่อสิ้นสุดการแสดง

4.3.2 ฝ่ายจัดเตรียมและเดินพวงมาลัย เป็นคนเบื้องหลังผู้นับพวงมาลัยตามจำนวนผู้ชมสั่งซื้อ ส่วนใหญ่มักจัดชุดประมาณ 5 - 10 พวง เพื่อง่ายในการนับและรวดเร็ว จากนั้นเป็นผู้นำไปมอบให้กับศิลปินที่ผู้ชมระบุมาโดยการเดินไปด้านข้างเวทีส่งให้หรือคล้องคอศิลปินพร้อมกับแจ้งชื่อเจ้าของพวงมาลัยให้ศิลปินได้ทราบเพื่อศิลปินจะได้กล่าวขอบพระคุณผู้ชมท่านนั้นต่อไป

4.3.3 ฝ่ายนับพวงมาลัยจากศิลปิน เมื่อศิลปินลงจากเวทีจะรับพวงมาลัยทั้งหมดจากศิลปินพร้อมนับจำนวนแล้วจดบันทึกไว้ ในกรณีที่ศิลปินเวียนขึ้นร้องหลายรอบก็บวกเพิ่มไปเรื่อยๆจนกว่าจะจบการแสดง แล้วรวมยอดพวงมาลัยทั้งหมดที่ศิลปินแต่ละท่านได้รับ แล้วคิดเป็นค่าตอบแทนให้กับศิลปินต่อไป



ภาพที่ 7 หน้าที่ฝ่ายผู้ดูแลระบบพวงมาลัย และฝ่ายจัดเตรียมพวงมาลัย

Note: From © Nipat Jongdee 26/06/2021

จากหน้าที่ดังกล่าวข้างต้น เป็นลักษณะที่ปรากฏขึ้นจากการแสดงลิเกในยุคดิจิทัล โดยบางคณะที่มีบุคลากรมากพอสามารถแบ่งหน้าที่ได้ชัดเจนเป็นระเบียบรวดเร็วต่อการให้บริการผู้ชม แต่ลิเกบางคณะที่มีบุคลากรอย่างจำกัด ศิลปินเองต้องสามารถปฏิบัติหน้าที่ดังกล่าวได้ครบ ทั้งการแสดงและการบริหารจัดการเบื้องหลังโดยสับเปลี่ยนหน้าที่กันระหว่างการแสดงที่เกิดขึ้น จากที่กล่าวมาข้างต้นคือผลของการศึกษารูปแบบการแสดงลิเกในยุคดิจิทัลแล้วเกิดข้อสงสัยทำไมลิเกแสดงในลักษณะดังกล่าวจึงพบปัจจัยที่ส่งผลให้เกิดลิเกในยุคดิจิทัลดังนี้

5. ปัจจัยที่ทำให้เกิดลิเกในยุคดิจิทัล

ลิเกเป็นศิลปะการแสดงของประชาชนหรือในลักษณะของนาฏยพาทย์ จึงทำให้ลิเกต้องพัฒนาการแสดงหรือปรับเปลี่ยนรูปแบบวิธีการแสดงอยู่เสมอ จากการศึกษารูปแบบการแสดงลิเกในยุคดิจิทัลดังกล่าวข้างต้นสะท้อนให้เห็นว่าศิลปินลิเกไม่เคยหยุดนิ่ง เมื่อยุคดิจิทัลนำพาให้เทคโนโลยีมีความเจริญก้าวหน้าอย่างรวดเร็วเข้ามา ลิเกจึงนำเทคโนโลยีเหล่านั้นมาเป็นตัวเสริมเพื่อช่วยให้การแสดงลิเกมีความทันสมัยและน่าสนใจมากยิ่งขึ้น แต่กว่าที่ลิเกมีการพัฒนารูปแบบการแสดงอย่างในปัจจุบัน เกิดจากปัจจัยที่ทำให้ลิเกต้องปรับเปลี่ยนดังนี้

5.1 กระแสสังคมที่มนุษย์นิยมใช้สื่อสังคมออนไลน์ในชีวิตประจำวัน เข้าถึงได้ง่ายสำหรับคน ทุกเพศทุกวัย ลิเกจึงใช้สื่อออนไลน์เป็นหนึ่งช่องทางในการสร้างตัวตนให้เป็นที่รู้จักวงกว้างมากขึ้น โดยการโพสต์รูปภาพ วิดีโอผลงานการแสดงลิเกของศิลปินหรือคณะสู่สายตาสาธารณชน หรือใช้เป็นช่องทางเผยแพร่การแสดงสดหรือไลฟ์สด เพื่อให้ผู้ชมที่ไม่สะดวกในการเดินทางมารับชมการแสดง ณ สถานที่จัดการแสดงสามารถรับชมไปพร้อมกับผู้ชมในสถานที่นั้นได้ จึงทำให้ลิเกสามารถเข้าถึงผู้ชมได้เพิ่มขึ้นอีกหนึ่งช่องทางทำให้ลิเกต้องเรียนรู้วิธีการใช้งานมากยิ่งขึ้นแล้วเชื่อว่าศิลปินทุกคนใช้งาน สื่อออนไลน์มากกว่า 90% ในปัจจุบัน

5.2 สถานการณ์บ้านเมืองในปัจจุบัน การขาดสภาพคล่องทางเศรษฐกิจงานว่าจ้างลดน้อยลง ลิเกต้องขยายเวลาการปิดวิกทำการแสดงยาวขึ้นทำให้ผู้ชมในพื้นที่ไม่มีทุนทรัพย์มากพอที่จะสนับสนุนศิลปินทุกค่ำคืนจึงจัดการ

แสดงออนไลน์ควบคู่กันไปเป็นการเพิ่มช่องทางสร้างรายได้โดยขายพวงมาลัยออนไลน์ และปัญหาโรคระบาดเชื้อไวรัสโควิด - 19 ทำให้คณะลิเกได้รับผลกระทบจากงานแสดงที่เจ้าภาพยกเลิกหรือเลื่อนออกไปอย่างไม่กำหนด จึงต้องปรับเปลี่ยนวิธีการแสดงจากปกติที่มีทั้งผู้ชมในสถานที่พร้อมกับผู้ชมผ่านสื่อสังคมออนไลน์เป็นการแสดงในรูปแบบออนไลน์ 100% ซึ่งศิลปินแทบทุกคนพยายามศึกษาเรียนรู้วิธีการแสดงในรูปแบบออนไลน์อย่างจริงจัง พร้อมแข่งขันการนำเสนอให้เกิดความดึงดูดน่าสนใจในแต่ละคณะ

5.3 ค่านิยมของผู้ชมลิเกในปัจจุบัน ผู้ชมจะมีอิทธิพลเป็นอย่างมากสำหรับการแสดงลิเก สิ่งใดที่แปลกใหม่หรือผู้ชมให้ความสนใจในขณะนั้น ลิเกสามารถสรรหามาแสดงแทรกในการแสดงครั้งนั้นได้เสมอ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สุกัญญา สมไพบูลย์ กล่าวว่า “ถ้าอยากรู้รสนิยมของสังคม อยากรู้ว่าคนไทยในปัจจุบันชอบอะไรไปดูลิเก ลิเกเปลี่ยนนั้นแสดงว่าสังคมกำลังเปลี่ยนซึ่งลิเกเป็นศิลปะการแสดง ที่จะสะท้อนและเอาอกเอาใจคนดูที่สุดแล้ว” ซึ่งความนิยมของผู้ชมในปัจจุบันนั้นเปลี่ยนไปทุกวันจึงทำให้ศิลปินต้องพึงระลึกเสมอว่าคืนนี้จะแสดงอะไรที่ทำให้ผู้ชมชอบติดอกติดใจในผลงานการแสดง (Sompiboon, 2021, Interview) จากคำสัมภาษณ์สะท้อนให้เห็นว่าการที่ศิลปินตามใจผู้ชมมีผลต่อการอยู่รอดของการแสดงลิเก ถ้าไม่มีผู้ชมจนหมดความนิยมไป ลิเกก็ตาย

จากปัจจัยดังกล่าวข้างต้น เป็นปัจจัยหลักในการกระตุ้นทำให้ศิลปินลิเกต้องเกิดการเรียนรู้ปรับตัวเพื่อจะสามารถอยู่รอดได้ในปัจจุบัน เนื่องจากลิเกเป็นศิลปะที่ไม่มีเงินเดือนหรือการแสดงที่รัฐไม่ได้ให้การสนับสนุน หรือไม่ได้รับอย่างทั่วถึง จึงทำให้การแสดงลิเกไม่หยุดพัฒนาการแสดงให้มีความใหม่ทันสมัยอยู่เสมอ ซึ่งจากปัจจัยดังกล่าวสามารถสะท้อนให้เห็นถึงการปรับตัวของลิเกในยุคดิจิทัลปัจจุบัน ดังจะสอดคล้องกับแนวคิดการปรับตัว (adaptation) ของดาร์วิน ที่กล่าวว่า “การให้บุคคลเกิดความสมดุลในตัวเอง และจากการมีปฏิสัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อมภายนอก เมื่อต้องเจอแรงกดดันต่าง ๆ ทางกายภาพ จิตใจ สังคม ซึ่งต้องปรับตัวให้เข้ากับสิ่งแวดล้อม และปรับสิ่งแวดล้อมให้เหมาะสมกับความต้องการของแต่ละคน” (Cohen, 2016, p. 23-24) เช่นเดียวกับลิเกเมื่อบริบทโดยรอบ ของยุคดิจิทัลปัจจุบันนั้นเปลี่ยนไป คือ สถานการณ์บ้านเมือง กระแสสังคม ค่านิยมของผู้ชม เป็นปัจจัยหลักที่ส่งผลกระทบจนเป็นแรงกดดันให้ศิลปินลิเกต้องคิดที่จะปรับเปลี่ยนรูปแบบการแสดงหรือวิธีการนำเสนอลิเกให้ยังคงเป็นที่น่าสนใจทันต่อยุคสมัยที่เปลี่ยนแปลง พร้อมทั้งยังรักษาวิธีการเอาอกเอาใจผู้ชมแฟนคลับเป็นสำคัญ จึงเป็นเหตุผลที่ทำให้การแสดงลิเกยังดำรงคงอยู่รอด และไม่เลือนหายไปในยุคดิจิทัลที่มีความรวดเร็วในเรื่องของเทคโนโลยีและการสื่อสาร ก็เพราะเหตุว่าลิเกยังเป็นศิลปะการแสดงของประชาชน ผู้คนยังคงจำเป็นต้องเข้าถึงได้ง่ายสามารถสั่งได้ตั้งใจต้องการของผู้ชมอยู่เสมอตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน ดังที่สมเด็จพระเจ้าบรมวงศ์เธอกรมพระยาดำรงราชานุภาพ กล่าวว่า “รู้จักจับความนิยมของคนดูจะดีไม่ได้เพราะกิจของการเล่นยี่เกก็เพื่อหาค่าดู เล่นอย่างใดจะได้เงินมากก็ต้องเล่นอย่างนั้น”(Wirunrak, 2010, p. 114) ถึงแม้ยุคสมัยจะเปลี่ยนไปลิเกจะต้องปรับตัวตามกาลเวลา แต่หัวใจของการแสดงลิเกก็คือการเอาใจคนดูเพื่อให้ได้รับการสนับสนุนจากผู้ชมการแสดงไม่เปลี่ยนไป

สรุปและอภิปรายผล

ศิลปะในยุคดิจิทัล สามารถแบ่งได้ 3 ประเภท คือ การแสดงศิลปะงานปติวิจิ การแสดงศิลปะงานว่าจ้าง และการแสดงศิลปะร่วมสมัย เมื่อโลกมีการพัฒนาทางด้านเทคโนโลยีจึงนำสิ่งเหล่านั้นมาปรับใช้กับการแสดงซึ่งศิลปะทั้งสามประเภทจะปรากฏผลงานการแสดงในลักษณะรูปภาพ การบันทึกวิดีโอ และการถ่ายทอดสดตามสื่อสังคมออนไลน์ในปัจจุบัน ทั้งอินสตาแกรม (Instagram), ยูทูบ (YouTube) และเฟซบุ๊ก (Facebook) เป็นการเพิ่มช่องทางในการเผยแพร่การแสดงให้เป็นที่รู้จักมากยิ่งขึ้น โดยจัดการแสดงสองช่องทาง ทั้งออนไลน์ (on-site) และออนไลน์ (online) ควบคู่กันไปแล้วในเมื่อเกิดวิกฤตการณ์โรคระบาดเชื้อไวรัสโควิด – 19 ซึ่งทำให้เกิดผลกระทบกับศิลปินก็เลยต้องปรับวิธีการจัดการแสดงศิลปะในรูปแบบออนไลน์ 100% ซึ่งจัดการแสดงศิลปะออนไลน์ 2 วิธีคือ จัดการแสดงในแอปพลิเคชันผ่านโทรศัพท์สมาร์ทโฟน และจัดการแสดงในแอปพลิเคชันผ่านกล้องดิจิทัลเชื่อมต่อกับคอมพิวเตอร์

วิธีการจัดการแสดงศิลปะในยุคดิจิทัลสามารถแบ่งออกเป็น 3 ขั้นตอน คือ 1. เตรียมตัวก่อนการแสดงเริ่มจากการจัดหาศิลปินศิลปะ การจัดหาเตรียมสถานที่ทำการแสดง การเตรียมเรื่องที่ใช้ในการแสดง และการเตรียมความพร้อมของศิลปิน 2. เริ่มการแสดง เริ่มจากการโหมโรง การรำถวายมือ การออกแขก การออกตัวแสดง 3. การสร้างปฏิสัมพันธ์กับผู้ชม 1) ปฏิสัมพันธ์กับผู้ชมโดยศิลปินศิลปะเอง ในช่วงของการเตรียมตัวก่อนการแสดงช่วงเริ่มการแสดง และช่วงรายการร้องเพลง 2) การมีผู้บรรยายเป็นสื่อกลางระหว่างการแสดงกับผู้ชมทั้ง 3 ขั้นตอนดังกล่าวจะพบในการแสดงศิลปะในยุคดิจิทัลทุกคน แต่รายละเอียดวิธีการของแต่ละคนจะแตกต่างกันไปตามแต่ความพร้อม ความสามารถ และไหวพริบปฏิภาณของศิลปินแต่ละท่านที่จะสร้างความสนุกสนานของผลงานการแสดงศิลปะที่แตกต่างแล้วน่าสนใจมากยิ่งขึ้น ส่วนการแสดงศิลปะร่วมสมัยมีวิธีการจัดการแสดงในลักษณะขั้นตอนเดียวกัน แตกต่างกันอย่างเห็นได้ชัดคือช่วงของการเตรียมตัวเนื่องจากศิลปะร่วมสมัยต้องมีการเตรียมเรื่องที่ใช้แสดงให้มีความสอดคล้องกับงานที่จัดแสดง การแสดงในแต่ละครั้งมีการฝึกซ้อม และจะต้องจบภายในระยะเวลาที่กำหนด และงานส่วนใหญ่เป็นงานการแสดงเฉพาะกิจมีการบันทึกวิดีโอการแสดงแล้วนำเผยแพร่ ในสื่อออนไลน์ต่อไป

เมื่อศิลปะในยุคดิจิทัลปัจจุบัน ส่วนใหญ่มีการจัดการแสดงในรูปแบบออนไลน์ซึ่งกำลังเป็นที่นิยมอย่างมาก จึงทำให้คณะศิลปะต้องมีการบริหารจัดการของคณะศิลปะที่เพิ่มขึ้น ในเรื่องของวิธีการสร้างรายได้จากการจัดการแสดงศิลปะของแต่ละคณะมีทั้ง 1. วิธีรับการสนับสนุนในแบบบัญชีกลางของคณะและศิลปินโดยตรง 2. วิธีรับการสนับสนุนในรูปแบบการขายพวงมาลัยออนไลน์และรางวัลออนไลน์ จึงทำให้เกิดภารกิจหน้าที่บุคลากรเบื้องหลังเพิ่มขึ้นมาเพื่ออำนวยความสะดวกให้กับผู้ชมที่รับชมการแสดงผ่านช่องทางออนไลน์จะมีฝ่ายดูแลระบบ ฝ่ายจัดเตรียมและเดินพวงมาลัย และฝ่ายนับพวงมาลัยจากศิลปิน

ปัจจัยที่ทำให้เกิดการแสดงศิลปะในยุคดิจิทัล คือ กระแสสังคมที่ผู้คนนิยมสื่อออนไลน์มากยิ่งขึ้น ค่านิยมของคนดูศิลปะในปัจจุบันนั้นเปลี่ยนไปศิลปะพยายามเอาใจผู้ชมเสมอมา และสถานการณ์บ้านเมือง ทั้งขาดสภาพคล่องทางเศรษฐกิจและโรคระบาดไวรัสโควิด-19 ทำให้ศิลปินต้องเรียนรู้ปรับตัวเพื่อความอยู่รอด

จากการปรับตัวของบรรดาศิลปินศิลปะในยุคดิจิทัล จึงก่อให้เกิดผลดีทั้งตัวศิลปินกับผู้ชมที่สามารถรับชมได้ทุกที่

ทุกเวลา ภาพการแสดงที่ชัดเจน เลือกชมได้หลายคณะในเวลาเดียวกัน และยังสร้างปฏิสัมพันธ์ได้ง่ายกว่าการแสดงงานปกติ ส่วนผลเสียไม่สามารถพบเจอศิลปินตัวจริงได้ ขาดบรรยากาศของสถานที่ชมการแสดงลิเก และปฏิสัมพันธ์ของผู้ชมด้วยกันขณะรับชมการแสดง และการปรับตัวจากปัจจัยดังกล่าวนำไปสู่การเปลี่ยนแปลงของรูปแบบการแสดงใหม่ที่ไม่เคยเกิดขึ้นมาก่อนในอดีต ดังนั้นจากการศึกษาสะท้อนให้เห็นปรากฏการณ์ที่เกิดขึ้นจากการแสดงลิเกในยุคดิจิทัล คือ การขยายฐานผู้ชมและจำนวนผู้ชมได้มากขึ้นซึ่งมีทั้งผู้ชมในประเทศและต่างประเทศสามารถรับชมได้ การสร้างโอกาสในการรับชมลิเกไม่จำกัดสถานที่แล้วเวลา ศิลปินลิเกเกิดการเรียนรู้การนำอุปกรณ์ทางเทคโนโลยีมาปรับใช้ในการแสดงทำให้ศิลปินเก่งมากยิ่งขึ้น และการสนับสนุนพวงมาลัยรางวัลในรูปแบบออนไลน์ดังผลการวิจัยที่ได้นำเสนอไป ผู้วิจัยได้ทำการสังเคราะห์ผลการวิจัยต่อเนื่อง เพื่อนำไปสู่การอภิปรายผลพบประเด็นดังนี้

- 1) ศิลปะเป็นศาสตร์แห่งสุนทรียะที่มีชีวิต ที่ผูกพันกับวิถีการเปลี่ยนแปลงของโลกและมนุษย์ ซึ่งผลของการวิจัยสะท้อนให้เห็นว่า “ลิเก” สามารถเคลื่อนไปกับโลกในทุกสถานการณ์ที่เกิดขึ้นพร้อมนำความเจริญรุ่งเรืองมาปรับใช้ในการแสดง ทำให้ศิลปินลิเกต่างต้องเรียนรู้ปรับตัวไปกับโลกที่เปลี่ยนแปลง เพื่อให้ตนสามารถดำรงชีพในฐานะศิลปินแล้วยังทำให้ลิเกในฐานะงานศิลปะยังคงมีลมหายใจต่อไป
- 2) ยุคดิจิทัลสามารถสร้างโอกาสแล้วผลิตศิลปะการแสดงในมิติใหม่จนกลายเป็นนวัตกรรมทางการแสดง (art innovation) ซึ่งเป็นนวัตกรรมเชิงระบบ เช่น การซื้อขายพวงมาลัยออนไลน์ การเรียนรู้วิธีการใช้งานอุปกรณ์เทคโนโลยีซึ่งนวัตกรรมทางการแสดงนี้เกิดขึ้นจากฝีมือของศิลปินลิเกเอง จากการปฏิบัติทดลองผิดลองถูกไปเรื่อย ๆ จนพบวิธีการที่ดีแล้วสามารถนำเสนอการแสดงของตนเองได้อย่างน่าสนใจจนกลายเป็นนวัตกรรมในงานศิลปะขึ้นมา
- 3) การผสมผสานองค์ความรู้ใหม่กับองค์ความรู้แบบดั้งเดิมที่ยังรักษาคุณค่ามรดกทางวัฒนธรรมได้เป็นอย่างดีจากการศึกษาลิเกในยุคดิจิทัลสะท้อนให้เห็นการผสมผสานความรู้ ทางเทคโนโลยีสารสนเทศเข้ามาใช้กับลิเกที่ยังรักษาขนบจารีตปฏิบัติตามขั้นตอนไว้แบบดั้งเดิม จนกลายเป็นรูปแบบการนำเสนอใหม่ที่ได้รับความนิยมแพร่หลาย พร้อมยังนำพาผู้ชมกลุ่มเก่าก้าวเข้ามารับชมในวิถีใหม่ที่ต่างจากเดิม และขณะเดียวกันผู้ชมกลุ่มใหม่สามารถเข้ามาเรียนรู้วัฒนธรรมอันดี แก่นแท้ของความเป็นลิเกที่บรรพบุรุษสร้างไว้แล้วสืบทอดต่อกันมาจนถึงปัจจุบัน

ในอนาคตข้างหน้าถ้าสถานการณ์เปลี่ยนกลับไปดีขึ้น ผู้วิจัยเชื่อว่าลิเกจะกลับไปทำการแสดงพบกับผู้ชมแบบเดิม แต่การแสดงในรูปแบบออนไลน์ก็จะไม่หายไปแถมยังเป็นตัวช่วยเสริมการแสดงให้เป็นที่รู้จักของผู้ชมมากยิ่งขึ้น และถ้าลิเกต้องเปลี่ยนจริง ๆ ก็คงต้องมีปัจจัยทั้งสามที่ส่งผลกระทบต่อการแสดงลิเก และลิเกก็จะปรับตัวให้สามารถอยู่คู่กับโลกแห่งการเปลี่ยนแปลงได้ทุกยุคทุกสมัยสืบไป

ข้อเสนอแนะ

- 1) ควรมีการศึกษาผลกระทบของบรรดาศิลปินลิเกในยุคดิจิทัลที่อยู่ในกลุ่มของศิลปินอาวุโสหรือไม่มีแฟนคลับสนับสนุนในการดำเนินชีวิตในยุคปัจจุบัน
- 2) ควรมีการศึกษารูปแบบการแสดงศิลปะการแสดงพื้นบ้านในยุคดิจิทัลแขนงอื่น

References

Bunturong, A. (2021, November 9). Interview.

Bunturong, P. (2021, November 8). Interview.

Cohen, Elena P. (2016). *Sāmphræṅ Wan Wān Sū Wan Nī : Kān Plīanplæṅ Læ Kān Prap Tūa Thāṁklāṅ Khwāmpen Muāṅ [Sam Phraeng from Yesterday to Today: Change and Adaptation in the Middle of the City]*. Research Report, Department of Anthropology, Faculty of Archeology, Silpakorn University.

Nattakarnjanadid, K. and Nuanyai, P. (2021). Like[~]Witthayu Sēnā[~]Changwat Phra Nakhōn Sī ‘Ayut-thayā : Khwām Banthōṅ Thī Lūa Phīang Khwām Song Čham [Thai Traditional Radio Dramatic Performance, Sena District, Phranakhon Si Ayutthaya Province: The Entertainment Leaving Only a Memory]. *Journal of Ayutthaya Studies Institute (JAS)*, 13(2), 7-26.

Praipiboonakit, N. (1998). *Likē [Likay]*. Bangkok: S.T.P. World Media Company Limited.

Rojanasuksomboon, A. (2016). *Like[~] Kān Sadæṅ Læ Kān Fukhat [Likay: Acting and training]*. Bangkok: Printing House of Chulalongkorn University.

Somphailoon, S. (2000). *Sanyaniyom Nai Sūsaṅ Kān Sadæṅ “Like[~]” Yuk Lōkāphiwat [Semiotics of Likay in globalized age]* [Master’s thesis], Department of Speech Communication and Performing Art, Faculty of Communication Arts, Chulalongkorn University.

Sompiboon, S. (2021, August 28). Interview.

Thanomsriuthai, P. (2021). Kānchai Lak Pratyā Sēthakit Phōphīang Kap Sangkhom Yuk Dičhithan [Applying the sufficiency economy philosophy to the digital age society]. *Journal of MCV Haripunchai Review*, 5(1), 53 – 64.

Wirunrak, S. (2011). *Naṭtasin Ratchakān Thī[~]Ha[~] [Rama V’s Dramatic Arts]*. Bangkok: Office for the Promotion of Welfare and Welfare for Teachers and Educational Personnel of Thailand Ladprao.

การสร้างสรรคการแสดงเพื่อการประกวดวงดนตรีลูกทุ่งระดับมัธยมศึกษา¹

received 19 JAN 2022 revised 4 MAR 2022 accepted 23 MAY 2022

สาธิต เพ็ชรงาม

นักศึกษาระดับปริญญาโท

สาขาวิชาศิลปะการแสดง

คณะศิลปกรรมศาสตร์

มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา

ณัฐภรณ์ รัตนชัยวงศ์

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.

สาขาวิชาศิลปะการแสดง

คณะศิลปกรรมศาสตร์

มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา

บทคัดย่อ

ปัจจุบันการประกวดวงดนตรีลูกทุ่งระดับมัธยมศึกษาในระดับประเทศได้พัฒนาจนกลายเป็นศิลปะการแสดงที่ประกอบด้วยกรร้อง การเต้น การออกแบบองค์ประกอบการแสดงและการนำเสนอที่มีเรื่องราว ทำให้โรงเรียนอาศัยผู้สร้างสรรคการแสดงซึ่งเป็นบุคลากรภายนอกโรงเรียนเข้ามาสร้างสรรคการแสดงเพื่อการประกวดงานวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษากระบวนการ และกลวิธีในการสร้างสรรคการแสดงเพื่อการประกวดวงดนตรีลูกทุ่งระดับมัธยมศึกษา โดยศึกษาจากผู้สร้างสรรคการแสดงให้กับโรงเรียนที่ชนะเลิศการแข่งขันวงดนตรีลูกทุ่งงานศิลปหัตถกรรมนักเรียนปีการศึกษา 2560-2562 เก็บข้อมูลจากเอกสาร วิดีทัศน์การแสดง การสังเกตและการสัมภาษณ์แบบกึ่งโครงสร้าง

ผลการศึกษาพบว่า กระบวนการดำเนินงานในการสร้างสรรคการแสดงมีขั้นตอน ได้แก่ 1) การวางแผนและดำเนินงานร่วมกับบุคลากรภายในสถานศึกษา 2) การคัดเลือกนักกรร้องนำ 3) การคัดเลือกเพลงที่ใช้ในการประกวด 4) การกำหนดแนวคิดหลักของการแสดง 5) การสร้างสรรคทำนองดนตรีประกอบการแสดง 6) ออกแบบและผลิตองค์ประกอบการแสดง 7) การซ้อมใหญ่และปรับปรุงแก้ไขการแสดง 8) การแข่งขันรอบคัดเลือก 9) การพัฒนาการแสดงสำหรับรอบถัดไป ขั้นตอนดังกล่าวสามารถเป็นแนวทางให้กับผู้สนใจนำไปใช้ในการสร้างสรรคการแสดงเพื่อความบันเทิงหรือเพื่อการประกวดต่อไป นอกจากนี้ยังมีกลวิธีในการสร้างสรรคการแสดง ที่เป็นความสามารถเฉพาะด้าน หรือการพลิกเพลงประยุกต์ปรับใช้ คติวิเคราะห์เพื่อนำสิ่งต่าง ๆ มาใช้ประกอบการแสดง เป็นปัจจัยที่ทำให้การสร้างสรรคการแสดงประสบความสำเร็จในการประกวด

คำสำคัญ: การสร้างสรรค, ผู้สร้างสรรค, การประกวดวงดนตรีลูกทุ่ง, งานศิลปหัตถกรรมนักเรียน

¹บทความวิจัยฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของวิทยานิพนธ์เรื่อง “การสร้างสรรคการแสดงเพื่อการประกวดวงดนตรีลูกทุ่งระดับมัธยมศึกษา” สาขาวิชาศิลปะการแสดง คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา

Show Creation for Middle-school Lukthung Band Competition¹

Satit Petngam

Master’s candidate
Department of Performing Art,
Faculty of fine and Applied Art,
Susan Sunandha Rajabhat University

Nataporn Rattanachaiwong

Assistant professor, Ph.D.
Department of Performing Arts,
Faculty of fine and Applied Art,
Susan Sunandha Rajabhat University

Abstract

The National Secondary School Lukthung Band Competition has evolved into a performance art form that includes singing, dancing, creating performance compositions, and presenting a story. As a result, the school relies on outside performers to develop performances for the competition. The objective of this study was to investigate the process of and strategies for creating performances for the Secondary School Lukthung Band Contest by studying from the performance creators for the wining schools of Thai Folk Arts and Crafts Competition in the academic year 2017-2019. Data were collected from the relevant documents, performance video, observations, and semi-structured interviews.

The results of this study indicated that the process of creating performances consisted of: 1) planning and working with internal personnel; 2) selecting the lead singer; 3) selecting the songs used in the contest; 4) defining the main concept of the performance; 5) creating musical compositions for the performance; 6) designing and producing performance compositions; 7) rehearsal and performance improvements; 8) qualifying competition; and 9) performance development for the next round. The foresaid steps could be applied as the guidelines for interested parties in creating the performance for entertainment or for a contest. In addition, strategies for creating performances that are specific ability or adaptation, analytical thinking skills were presented used in performances. These were key success factors for the competition.

Keywords: Creations, Creator, Lukthung band competition, Students’ art and craft fair

¹This study is a part of thesis; Show creation for middle-school lukthung band competition. Department of Performing Art, Faculty of fine and Applied Art, Susan Sunandha Rajabhat University.

บทนำ

การประกวดวงดนตรีลูกทุ่งระดับมัธยมศึกษาพัฒนาไปตามยุคตามสมัยที่เปลี่ยนแปลงไปจากเดิมที่มีการนำเสนอ การแสดงเพียงแค่นักร้อง นักดนตรี และนักเต้นประกอบเพลง ในการแข่งขันรายการชิงช้าสวรรค์คอนเทสต์ ปีที่ 2 พ.ศ. 2549 ได้เริ่มมีการปรับเปลี่ยนวิธีการนำเสนอ ที่แสดงให้เห็นถึงการสร้างมาตรฐานการแข่งขันที่ เปลี่ยนแปลงไปจากเดิม มีการนำเสนอรูปแบบการแสดงที่มีความหลากหลายมากยิ่งขึ้น เช่น การนำแนวคิด เรื่องราวต่าง ๆ มาใช้ประกอบการแสดง มีฉาก อุปกรณ์ประกอบการแสดง รูปแบบการแปรแถวที่หลากหลาย เพื่อนำมาใช้ในการนำเสนอให้มีความสัมพันธ์สอดคล้องกับการแสดง ในส่วนของดนตรีพบว่าการสร้างสรรค์ ทำนองเพลงขึ้นมาใหม่ในบางช่วงของบทเพลงต้นฉบับเพื่อให้สอดคล้องกับรูปแบบแนวคิดหลักของการแสดง และเอื้อต่อการสร้างสรรค์ท่าทางประกอบการแสดง (Junngam, 2012, p. 4)

วงดนตรีลูกทุ่งในสถานศึกษาโดยส่วนใหญ่จะมีครูผู้มีความรู้ความสามารถทางดนตรีเป็นผู้ทำหน้าที่ควบคุม วงดนตรี แต่การประกวดวงดนตรีลูกทุ่งระดับมัธยมศึกษาจะต้องประกอบไปด้วย นักร้อง นักดนตรี และนักเต้น ประกอบเพลง ด้วยสาเหตุนี้จึงทำให้การสร้างสรรค์การแสดงยังขาดบุคลากรที่มีความรู้ความสามารถในการ สร้างสรรค์การแสดงเพื่อการประกวด ทำให้ขาดความสมบูรณ์ในแง่ของการนำเสนอบทเพลงลูกทุ่งตามมาตรฐาน ของการประกวดในปัจจุบัน โรงเรียนที่ประสบความสำเร็จจากการแข่งขันวงดนตรีลูกทุ่ง ส่วนหนึ่งมาจาก ผู้ควบคุมวงมีการวางแผน กำหนดขอบเขตและเป้าหมายในการบริหารและการจัดการ มีส่วนในการตัดสินใจ มอบหมายงานให้แก่แต่ละฝ่าย อีกปัจจัยสำคัญพบว่าการติดต่อว่าจ้างผู้มีความรู้ผู้เชี่ยวชาญจากภายนอกเข้ามา ออกแบบแนวคิดและสร้างสรรค์การแสดงเพื่อการประกวด จึงทำให้เกิดเป็นอาชีพในรูปแบบกลุ่มบริษัท และศิลปิน อิสระที่รับออกแบบสร้างสรรค์การแสดงประกอบวงดนตรีลูกทุ่งในสถานศึกษา (Vannatham, 2014, p. 4)

กลุ่มบุคคลที่รับออกแบบสร้างสรรค์การแสดงให้กับวงดนตรีลูกทุ่ง มีรูปแบบการทำงานที่หลากหลายทั้งใน แบบรายบุคคล กลุ่มบุคคล และบริษัท ซึ่งทั้งหมดนี้ผู้วิจัยขอเรียกว่า “ผู้สร้างสรรค์การแสดง” เพื่อการแข่งขัน วงดนตรีลูกทุ่งให้กับสถานศึกษาระดับมัธยมศึกษา ผู้สร้างสรรค์การแสดงมีบทบาทสำคัญเป็นอย่างมากต่อ ความสำเร็จในการแข่งขัน เพราะเป็นผู้วางรูปแบบการแสดงประกอบวงดนตรีลูกทุ่ง และกำกับการแสดงของ วงดนตรีลูกทุ่ง อีกทั้งยังมีส่วนร่วมในการวางรูปแบบการทำงานร่วมกับฝ่ายต่าง ๆ เช่น การทำงานร่วมกับ นักร้อง มีการวิเคราะห์ความสามารถเรื่องเสียงของนักร้องที่จะสามารถเลือกบทเพลงให้ตรงกับน้ำเสียง และ แนวเพลงที่นักร้องสามารถร้องได้ การทำงานร่วมกับนักดนตรี ในการวางจังหวะแนวดนตรีให้มีความสัมพันธ์ กับการสร้างสรรค์การแสดง การทำงานร่วมกับผู้ทำฉากประกอบการแสดง ต้องมีการวางแผนการนำเสนอให้ เป็นเส้นเรื่องเดียวกัน ฉากประกอบการแสดงจะต้องเป็นองค์ประกอบที่เข้ามาเสริมให้การแสดงดูสมบูรณ์มาก ยิ่งขึ้น การทำงานร่วมกับเสื้อผ้า การแต่งหน้าและทรงผม เพื่อให้การแสดงนั้นมีองค์ประกอบที่สมบูรณ์ ผู้สร้างสรรค์ต้องเลือกเครื่องแต่งกายให้เข้ากับรูปแบบที่ต้องการนำเสนอให้มีความสัมพันธ์กัน รวมไปถึงการ วิเคราะห์เรื่องสีของชุด รูปแบบและรูปทรงของชุด ใส่แล้วต้องสามารถสื่อความหมาย และเคลื่อนไหวร่างกาย ได้อย่างสวยงาม รวมไปถึงการดูแลฝึกซ้อมการแสดงประกอบวงดนตรีลูกทุ่ง และองค์ประกอบโดยรวมทั้งหมด

ตัวอย่างโรงเรียนที่มีการทำงานร่วมกับผู้สร้างสรรค์การแสดงซึ่งเป็นบุคลากรนอกสถานศึกษา ได้แก่ โรงเรียนจ่านกร้อง จังหวัดพิษณุโลก ผู้ที่ออกแบบโชว์และสร้างสรรค์การแสดง ตลอดจนลีลาท่าทางประกอบการแสดง ได้แก่ คุณณภัทร เนียมเครือ (ครูโบลิ่ง) แนวการเต้นจะผสมผสานการใช้มือแบบนาฏศิลป์ไทยกับการใช้ขาและร่างกายเป็นแบบสากล ทำให้ได้รับรางวัลชนะเลิศการแข่งขันวงดนตรีลูกทุ่ง แชมป์ออฟเดอะแชมป์รวม 3 สมัย จากรายการชิงช้าสวรรค์คอนเทสต์ โรงเรียนเมืองคง จังหวัดนครราชสีมา ผู้ออกแบบโชว์และสร้างสรรค์การแสดง ได้แก่ คุณสมมาตร กุลโธสง มีการใช้พื้นฐานของบัลเลต์ในการเคลื่อนไหวร่างกาย และมีการใช้ท่าทางนาฏศิลป์ไทยผสมผสานในเพลงที่ดนตรีมีรูปแบบลักษณะเพลงไทย หรือแสดงท่าทางตามความหมายเนื้อหาของเพลง ทำให้ได้รับรางวัลชนะเลิศการแข่งขันวงดนตรีลูกทุ่งแชมป์ออฟเดอะแชมป์ ในปีที่ 8 จากรายการชิงช้าสวรรค์คอนเทสต์ โรงเรียนเทพมิตรศึกษา จังหวัดสุราษฎร์ธานี ผู้ออกแบบโชว์และสร้างสรรค์การแสดง ได้แก่ คุณพิพัฒน์ วิเชียรทัศน์ ร้านไอยรา กรุงเทพฯ คิดและออกแบบกำกับการแสดง ทั้งด้านนักร้อง ดนตรี และนักเต้นประกอบเพลง จึงทำให้ได้รับรางวัลชนะเลิศจากรายการแข่งขันมากมาย ยกตัวอย่างรายการแข่งขันงานศิลปหัตถกรรมนักเรียนระดับประเทศ ในปี พ.ศ. 2558 และปี พ.ศ. 2560 และรายการชิงช้าสวรรค์คอนเทสต์ ในปี พ.ศ. 2559 ผู้วิจัยพบว่าหนึ่งปัจจัยสำคัญที่ทำให้วงดนตรีลูกทุ่งประสบความสำเร็จได้นั้นนอกเหนือจากบุคลากรภายในสถานศึกษาแล้ว ยังมีกลุ่มผู้สร้างสรรค์การแสดงเหล่านี้ที่มีส่วนสำคัญที่นำพาวงดนตรีลูกทุ่งสู่ความสำเร็จ

ผู้สร้างสรรค์การแสดงที่ได้กล่าวไปข้างต้น มักมิได้ถูกกล่าวถึงหรือมีการรับรู้ของบุคคลทั่วไป เนื่องจากผลงานที่ปรากฏดังกล่าวเป็นผลงานของโรงเรียน และผู้สร้างสรรค์การแสดงเป็นกลุ่มบุคคลภายนอกสถานศึกษาจึงมิได้มีการยกย่องและถูกกล่าวถึง รวมไปถึงงานวิจัยที่ศึกษาเกี่ยวกับวงดนตรีลูกทุ่งในสถานศึกษาส่วนใหญ่แล้วมุ่งแต่ศึกษาปัจจัยภายในโรงเรียนที่ทำให้เกิดความสำเร็จของวงดนตรีลูกทุ่ง ยกตัวอย่างงานวิจัยของ (Vannatham, 2014, p. 214-235) ได้ศึกษาเส้นทางสู่ความเป็นเลิศของวงดนตรีลูกทุ่งมัธยมศึกษาในประเทศไทย พบว่าผู้บริหารและผู้ปฏิบัติการมีการทำงานที่เป็นระบบส่งเสริมซึ่งกันและกัน วางแผน กำหนดเป้าหมายชัดเจน ตรวจสอบได้ ด้วยเหตุผลนี้จึงทำให้ผู้สร้างสรรค์การแสดงมิได้รับการกล่าวถึง ทั้งที่เป็นบุคคลที่อยู่เบื้องหลังและเป็นปัจจัยสำคัญที่นำพาวงดนตรีลูกทุ่งสู่ความสำเร็จ อีกทั้งผู้ว่าจ้างหรือโรงเรียนมักจะมีคามคาดหวังกับผลลัพธ์และความสำเร็จที่จะได้รับรางวัลชนะเลิศ ทำให้ผู้สร้างสรรค์การแสดงประกอบวงดนตรีลูกทุ่งนั้น ต้องมีการพัฒนาทักษะ กระบวนการคิด และสั่งสมประสบการณ์ อีกทั้งยังต้องมีการใช้ความคิดสร้างสรรค์ และมีองค์ความรู้เกี่ยวกับศิลปะการแสดง เพื่อให้มีความพร้อมที่จะปรับเปลี่ยน มีการประยุกต์ หรือผสมผสานองค์ประกอบต่าง ๆ เพื่อสร้างความแปลกใหม่ให้กับผลงาน และมีความร่วมสมัยอยู่เสมอ ในการสร้างสรรค์การแสดงประกอบเพลงลูกทุ่งในแต่ละครั้ง เพราะสิ่งเหล่านี้จะส่งผลถึงความต่อเนื่องของอาชีพนี้ต่อไปได้ สถานศึกษาจะจ้างต่อเนื่องในปีการแข่งขันครั้งต่อไปหรือไม่ ก็ขึ้นอยู่กับผลงานที่ประสบความสำเร็จที่ปรากฏออกมา และได้รับคำชื่นชมของวงการการประกวดวงดนตรีลูกทุ่งที่ส่งผลให้มีชื่อเสียง และเป็นที่ต้องการของแต่ละวงดนตรีลูกทุ่งแต่ละสถานศึกษา จึงทำให้ผู้ว่าจ้างหรือโรงเรียน เล็งเห็นถึงความสามารถและเป็นการตัดสินใจของผู้ว่าจ้างในการพิจารณาว่าจ้างในครั้งถัดไป

ผู้วิจัยจึงสนใจที่จะศึกษากระบวนการ และกลวิธีในการสร้างสรรค์การแสดงเพื่อการประกวดวงดนตรีลูกทุ่งระดับมัธยมศึกษา เชื่อว่าจะเป็นข้อมูลให้ผู้สนใจและผู้เกี่ยวข้องสามารถนำไปประยุกต์ใช้ในการสร้างงานได้ รวมไปถึงสถานศึกษาที่ต้องการส่งเข้าประกวดวงดนตรีลูกทุ่ง แต่ไม่ได้มีงบประมาณมากพอในการว่าจ้างบุคคลภายนอกสถานศึกษาเข้ามามีส่วนร่วมในการสร้างสรรค์การแสดง และกลุ่มบุคคลที่อยากทำเป็นอาชีพดังกล่าวสามารถนำเทคนิคและกระบวนการในการสร้างสรรค์วงดนตรีลูกทุ่งจากงานวิจัยนี้ไปประยุกต์ปรับใช้เพื่อเป็นแนวทางที่จะนำพาวงดนตรีลูกทุ่งสู่ความสำเร็จต่อไปได้

วัตถุประสงค์

ศึกษากระบวนการ กลวิธีในการสร้างสรรค์การแสดงเพื่อการประกวดวงดนตรีลูกทุ่งระดับมัธยมศึกษา

ขอบเขตของการวิจัย

ศึกษาผู้สร้างสรรค์การแสดงที่สร้างสรรค์การแสดงให้กับโรงเรียนที่ชนะเลิศการประกวดแข่งขันวงดนตรีลูกทุ่งประเภททีม ก ในการแข่งขันวงดนตรีลูกทุ่งงานศิลปหัตถกรรมนักเรียนครั้งที่ 67 - 69 ปีการศึกษา 2560 - 2562

วิธีการดำเนินการวิจัย

การวิจัยเรื่องการสร้างสรรค์การแสดงเพื่อการประกวดวงดนตรีลูกทุ่งระดับมัธยมศึกษาเป็นงานวิจัยเชิงคุณภาพ (qualitative research) มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษากระบวนการ กลวิธี ในการสร้างสรรค์การแสดงเพื่อการประกวดวงดนตรีลูกทุ่งระดับมัธยมศึกษา โดยมีวิธีการดำเนินการวิจัย ดังต่อไปนี้

1. ผู้ให้ข้อมูลงานวิจัย

ผู้สร้างสรรค์การแสดงให้โรงเรียนที่ได้รับรางวัลชนะเลิศจากการประกวดวงดนตรีลูกทุ่งระดับมัธยมศึกษา งานศิลปหัตถกรรมนักเรียน ระหว่างปี 2560 – 2562 ดังนี้

- 1.1 นายพิพัฒน์ วิเชียรทัศน์ ผู้สร้างสรรค์การแสดงประกอบวงดนตรีลูกทุ่ง บริษัท ไอยรา
- 1.2 นายคชาชาติ ศรีสุริยวงศ์ ผู้ออกแบบเสื้อผ้าประกอบการแสดงวงดนตรีลูกทุ่ง บริษัท ไอยรา
- 1.3 นายสมมาตร กุลโธสง นักร้องแบบทำเต็นประกอบวงดนตรีลูกทุ่ง
- 1.4 นายรพีพัฒน์ คงคำ ครูผู้ควบคุมวงดนตรีลูกทุ่งโรงเรียนเทพมิตรศึกษา
- 1.5 นายสมฤกษ์ อุ่นจันทร์ ครูผู้ควบคุมวงดนตรีลูกทุ่งโรงเรียนเตรียมอุดมศึกษาพัฒนาการนนทบุรี
- 1.6 นายณัฐวัฒน์ เทพสันทัต ผู้ออกแบบดนตรี โรงเรียนเตรียมอุดมศึกษาพัฒนาการนนทบุรี
- 1.7 นายเยี่ยมยุทธ ฉายสง่า ผู้ออกแบบดนตรี โรงเรียนเทพมิตรศึกษา
- 1.8 นายชลธิ์ ธารทอง ครูผู้เชี่ยวชาญทางด้านนักประพันธ์บทเพลงลูกทุ่ง
- 1.9 นายชุตติเดช ทองอยู่ ครูผู้เชี่ยวชาญทางด้านนักออกแบบทำเต็น

2. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ผู้วิจัยได้ออกแบบนำเครื่องมือในการวิจัยเพื่อใช้ในการดำเนินการศึกษาค้นคว้าได้แก่ แบบสังเกต (observation) แบบสัมภาษณ์ (interview) และอุปกรณ์ทางเทคโนโลยีเพื่อใช้ในการจัดเก็บข้อมูล

3. การเก็บรวบรวมข้อมูล ผู้วิจัยมีการเก็บรวบรวมข้อมูลดังนี้ 1) ผู้วิจัยสืบค้นจากหนังสือ ตำรา เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องเพื่อนำมาใช้ประกอบการดำเนินการวิจัย 2) ศึกษาข้อมูลจากฐานข้อมูลอิเล็กทรอนิกส์ 3) การสังเกต ผู้วิจัยใช้การสังเกตโดยการชมวิดิทัศน์การประกวดแข่งขันวงดนตรีลูกทุ่งในระดับมัธยมศึกษาประเภทสาย ก ประจำปีการศึกษา 2560 - 2562 ที่ได้รับรางวัลชนะเลิศจำนวน 2 โรงเรียน ได้แก่ โรงเรียนเทพมิตรศึกษา และโรงเรียนเตรียมอุดมศึกษาพัฒนาการนนทบุรี 4) การสัมภาษณ์แบบกึ่งโครงสร้าง 5) ตรวจสอบความถูกต้องของข้อมูลลักษณะสามเส้า คือ ด้านข้อมูล, ด้านผู้วิจัย, ด้านทฤษฎี

4. การวิเคราะห์ข้อมูล ผู้วิจัยนำข้อมูลที่ได้จากการศึกษา เอกสาร แนวคิด ทฤษฎี งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง และแหล่งข้อมูลที่ได้จากการลงภาคสนามประกอบด้วย การสังเกต และการสัมภาษณ์ มาวิเคราะห์ข้อมูลโดยผ่านการเรียบเรียงผลการวิเคราะห์ข้อมูลตามความมุ่งหมายที่ผู้วิจัยได้กำหนดไว้ใช้การนำเสนอในลักษณะเชิงพรรณนาวิเคราะห์ (descriptive analysis) โดยมีทฤษฎี ได้แก่ ทฤษฎีกระบวนการสร้างสรรค์ ทฤษฎีการเคลื่อนไหว

ผลการวิจัย

เพลงลูกทุ่งได้มีการแพร่กระจายเข้าสู่ระบบการเรียนการสอนในสถานศึกษา จากกิจกรรมการร้องเล่นกันโดยทั่วไป นำไปสู่การก่อตั้งวงดนตรีลูกทุ่งในสถานศึกษาทั้งระดับมัธยมศึกษาและระดับอุดมศึกษา ซึ่งในช่วงแรกสถานศึกษามักจัดเป็นเพียงกิจกรรมเสริมหลักสูตรเพื่อสนองตามความต้องการ ความถนัดและความสามารถของผู้เรียน อาจจัดเป็นเพียงกลุ่มหรือชุมนุมเล็ก ๆ แสดงภายในและภายนอกสถานศึกษา นับเป็นจุดเริ่มต้นในการก่อตั้งและพัฒนาเพื่อเข้าร่วมกิจกรรมทางดนตรีอยู่เนื่อง ๆ และกิจกรรมหนึ่งที่ทำให้วงดนตรีลูกทุ่งในสถานศึกษามีการพัฒนาการอย่างก้าวกระโดด คือการประกวดวงดนตรี ซึ่งเป็นการจุดประกายให้ผู้เข้าร่วมการประกวดได้แสดงออกถึงความสามารถทางด้านดนตรี ด้านการขับร้อง และด้านการเต้น อีกทั้งแสดงให้เห็นถึงคุณค่า การสืบสานอนุรักษ์เพลงลูกทุ่งที่เป็นวัฒนธรรมของชาติอีกแขนงหนึ่ง

วงดนตรีลูกทุ่งมีบทบาทมากขึ้นในสถาบันการศึกษา มีการจัดกิจกรรมการประกวดวงดนตรีลูกทุ่งเกิดขึ้นจำนวนหลายรายการทั้งในส่วนกลางและภาคเอกชนที่มุ่งเน้นให้เยาวชนหันมาสนใจและซาบซึ้งถึงศิลปะทางด้านดนตรี จุดเริ่มต้นของรายการประกวดวงดนตรีลูกทุ่งที่เป็นที่รู้จักและได้รับความนิยม คือรายการประกวดวงดนตรีเยาวชนมาฮา ลูกทุ่งคอนเทสต์ เริ่มมีครั้งแรกในปี พ.ศ. 2544 เป็นการประกวดแข่งขันและมีการถ่ายทอดออกอากาศทางโทรทัศน์ ถือได้ว่ารายการประกวดวงดนตรีเยาวชนมาฮา ลูกทุ่งคอนเทสต์ เป็นจุดเริ่มต้นของการประกวดวงดนตรีลูกทุ่งและเป็นที่รู้จักอย่างแพร่หลาย และจัดการประกวดต่อเนื่องทุกปีจนถึงครั้งที่ 11 ในปี พ.ศ. 2556 เป็นครั้งสุดท้าย และต่อมาในปี พ.ศ. 2548 บริษัทเวิร์คพอยท์ เอ็นเทอร์เทนเมนท์ จำกัด (มหาชน) ได้ผลิตรายการชิงช้าสวรรค์คอนเทสต์ เป็นรายการวาไรตี้จัดการประกวดวงดนตรีลูกทุ่งในระดับมัธยมศึกษาที่มีวัตถุประสงค์มุ่งเน้นให้เยาวชนสนใจ และได้แสดงออกทางความคิด รายการชิงช้าสวรรค์คอนเทสต์ นับว่า

เป็นรายการที่ทำให้สถานศึกษาในระดับมัธยมศึกษาหลายแห่งให้ความสนใจเป็นจำนวนมาก แต่ละสถานศึกษาต้องการเข้าร่วมแข่งขันเพื่อชิงถ้วยรางวัลพระราชทานจาก สมเด็จพระเทพรัตนสุตาฯ จึงปรากฏรูปแบบการแข่งขันของแต่ละสถานศึกษาที่ต่างไปจากเดิม เริ่มมีการกำหนดเรื่องราวการสร้างสรรค์การแสดงประกอบบทเพลง การนำรูปแบบการแสดงนาฏศิลป์ไทยและนาฏศิลป์สากลมาประยุกต์ปรับใช้ การกำหนดแนวคิดหลักในการสร้างสรรค์การแสดง เป็นต้น โดยมีการพัฒนาอย่างต่อเนื่องและมีแนวโน้มว่าจะมีการพัฒนาต่อไป จึงทำให้เกิดความแตกต่างจากการแข่งขันวงดนตรีลูกทุ่งที่ผ่านมา

รายการที่ยังมีการจัดการประกวดวงดนตรีลูกทุ่งในทุก ๆ ปีการศึกษา คืองานมหกรรมศิลปหัตถกรรมนักเรียน เป็นเวทีที่ให้นักเรียนได้แสดงออกถึงความรู้ความสามารถ ผลสำเร็จของการจัดการเรียนการสอนของครูผู้สอน นำเผยแพร่ผลงานด้านการจัดการศึกษาสู่สายตาสาธารณชน การประกวดวงดนตรีลูกทุ่งจัดอยู่ในกลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ สาระดนตรี การประกวดแข่งขันจะแบ่งเป็น 2 ประเภท ได้แก่ ประเภท ก และ ประเภท ข โดยโรงเรียนที่จะส่งเข้าประกวดแข่งขันประเภท ทีม ก ทั่วไป จะไม่จำกัดคุณสมบัติ ส่วนการแข่งขันประเภททีม ข มือใหม่ มีคุณสมบัติที่ไม่เคยรับรางวัลระดับชาติ นับได้ว่ารายการการแข่งขันงานศิลปหัตถกรรมยังคงมีการจัดอย่างต่อเนื่องในทุกปีการศึกษาเรื่อยมา

โรงเรียนที่มีการก่อตั้งวงดนตรีลูกทุ่งและมีการส่งเข้าประกวดตามรายการต่าง ๆ สะท้อนให้เห็นว่าสถานศึกษาเล็งเห็นถึงความจำเป็นในการสร้างพื้นที่สร้างสรรค์ เพื่อเป็นการพัฒนาผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 ได้แสดงความสามารถตามความถนัดของนักเรียน จึงมีการดำเนินการทำงานวางแผนร่วมกันระหว่างบุคลากรภายในสถานศึกษาและบุคลากรภายนอกที่เข้ามามีส่วนร่วมในการสร้างสรรค์การแสดง เพื่อพัฒนางวงดนตรีลูกทุ่งให้มีศักยภาพเหมาะสมกับการประกวดวงดนตรีลูกทุ่งในปัจจุบัน

ผู้วิจัยจะขอนำเสนอกระบวนการและกลวิธีในการสร้างสรรค์การแสดงเพื่อการประกวดวงดนตรีลูกทุ่งซึ่งในแต่ละขั้นตอนการทำงานของสร้างสรรค์การแสดง จะขอนำเสนอกลวิธีในการสร้างสรรค์การแสดงสอดแทรกเข้าไปเพื่อแสดงให้เห็นถึงวิธีการที่ทำให้การประกวดแข่งขันวงดนตรีลูกทุ่งประสบความสำเร็จ ผู้วิจัยขอแบ่งการสร้างสรรค์การแสดงออกเป็นขั้นตอนได้ดังนี้

ขั้นตอนที่ 1 การวางแผนและดำเนินงานร่วมกับบุคลากรภายในสถานศึกษา

การจัดสรรงบประมาณโครงการประจำปี ของสถานศึกษาที่ต้องมีการวางแผนดำเนินการจัดทำโครงการเพื่อส่งเสริมศักยภาพให้กับผู้เรียนได้พัฒนาทักษะความสามารถและความสนใจของนักเรียน ตามวัตถุประสงค์ของสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน ซึ่งเป็นหน่วยงานหลักในการจัดการศึกษาขั้นพื้นฐานสำหรับเด็กและเยาวชนให้เป็นผู้พร้อมด้วยคุณลักษณะที่พึงประสงค์ สอดคล้องตามเจตนารมณ์ของพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติได้กำหนดจัดงานศิลปหัตถกรรมนักเรียนอย่างต่อเนื่อง การจัดงานศิลปหัตถกรรมของนักเรียนเป็นเวทีที่ให้นักเรียนได้แสดงออกถึงความรู้ ความสามารถ ผลสำเร็จของการจัดการศึกษาของครูผู้สอน และการเผยแพร่ผลงานด้านการจัดการศึกษาสู่สายตาสาธารณชน ด้วยเหตุนี้สถานศึกษาจึงมีการกำหนดจัดตั้ง

งบประมาณโครงการประจำปีขึ้นตามแต่ละกลุ่มสาระการเรียนรู้ต่าง ๆ ของภายในสถานศึกษา เพื่ออำนวยความสะดวกให้นักเรียนได้แสดงออกตามความสามารถ ความถนัด จินตนาการและประสบการณ์ที่มีเพื่อเข้าร่วมการประกวดแข่งขันในด้านต่าง ๆ ของงานศิลปหัตถกรรมนักเรียน ผู้วิจัยขอยกตัวอย่างโครงการการประกวดแข่งขันวงดนตรีลูกทุ่งในงานศิลปหัตถกรรมนักเรียน จัดทำขึ้นเพื่อพัฒนาให้นักเรียนมีทักษะและศักยภาพในการเข้าร่วมประกวดแข่งขันวงดนตรีลูกทุ่ง โดยมีการเชิญผู้มีความรู้ความสามารถเฉพาะทางมาให้ความรู้และช่วยพัฒนาทักษะในแต่ละด้านให้มีประสิทธิภาพในการประกวดแข่งขันวงดนตรีลูกทุ่ง เพราะโดยส่วนมากสถานศึกษาที่จะส่งเข้าประกวดแข่งขันวงดนตรีลูกทุ่งนั้น จะมีครูที่มีความรู้ความสามารถทางด้านดนตรีเป็นครูผู้ควบคุมวง แต่การประกวดแข่งขันวงดนตรีลูกทุ่งมีหลายส่วนหลายองค์ประกอบรวมกัน จึงทำให้ไม่สามารถพัฒนานักเรียนได้ในทุก ๆ องค์ประกอบของการแสดง จึงมีการดำเนินการติดต่อว่าจ้างบุคลากรภายนอกเข้ามามีส่วนร่วมในการดำเนินการวางแผน กำหนดข้อตกลงร่วมกันในเรื่องของการออกแบบสร้างสรรค์การแสดง แนวคิด กระบวนการทำงาน เพื่อหาข้อสรุปและแนวทางในการพัฒนางานวงดนตรีลูกทุ่งให้ประสบความสำเร็จในการประกวดแข่งขันงานศิลปหัตถกรรม ผู้สร้างสรรค์การแสดงจะเข้ามามีส่วนร่วมในการกำหนดแนวคิดหลักของการแสดง และการพัฒนาองค์ประกอบของการแสดงให้กับสถานศึกษาที่ต้องการส่งเข้าประกวดวงดนตรีลูกทุ่ง โดยแบ่งขอบเขตการทำงานร่วมกันระหว่างผู้สร้างสรรค์แสดงกับบุคลากรภายในสถานศึกษา ว่าต้องการให้ผู้สร้างสรรค์การแสดงดำเนินการในส่วนใดบ้าง รวมไปถึงมีการตกลงเรื่องสัญญาว่าจ้าง งบประมาณค่าใช้จ่ายในการสร้างสรรค์การแสดง ระยะเวลาในการดำเนินงาน เป็นต้น การทำสัญญาว่าจ้างกำหนดได้โดยการแบ่งออกเป็น 2 แบบดังนี้ แบบที่ 1 การทำสัญญาแบบมีหลักฐานเอกสาร ผู้สร้างสรรค์การแสดงจะทำใบเสนอราคาตามเกณฑ์ระเบียบงานพัสดุของสถานศึกษา โดยกำหนดเป็นวงเงินที่ระบุแน่ชัดในการสร้างสร้งงานในแต่ละครั้งเพื่อนำมาใช้ในการเบิกจ่ายงบประมาณที่กำหนดไว้ แบบที่ 2 การทำสัญญาแบบไม่มีหลักฐานเอกสาร เป็นเพียงการพูดคุยตกลงกันเท่านั้น เพราะการทำงานสามารถปรับเปลี่ยนรูปแบบได้อยู่เสมอจึงทำให้การกำหนดราคาเป็นสิ่งที่ทำได้ไม่แน่นอน เนื่องจากการคิดงานในแต่ละครั้งอาจมีการเปลี่ยนแปลงได้ตลอดเวลา

กลวิธีในการเจรจาเพื่อให้ได้ผลประโยชน์ในการทำงานร่วมกันระหว่างผู้สร้างสรรค์กับบุคลากรภายในสถานศึกษา ในส่วนของขั้นตอนการติดต่อการวางแผนและดำเนินงานร่วมกับบุคลากรภายในสถานศึกษา ผู้สร้างสรรค์การแสดงจะต้องมีการเตรียมความพร้อมในเรื่องของการนำเสนอแนวคิด (concept) เพื่อเป็นการบอกแนวทางเบื้องต้นให้เห็นถึงขอบเขตของการดำเนินงานเพื่อให้สถานศึกษามองเห็นภาพการทำงานของทีมงานผู้สร้างสรรค์การแสดง รวมไปถึงการมีประสบการณ์ทำงานทางด้านการสร้างสรรค์การแสดงเพื่อการประกวดวงดนตรีลูกทุ่งให้กับสถานศึกษาอื่น ๆ ที่ประสบความสำเร็จมาแล้ว ก็เป็นตัวช่วยในการตัดสินใจของสถานศึกษาที่จะดำเนินการติดต่อว่าจ้างให้เข้ามามีส่วนร่วมในการดำเนินงานร่วมกับบุคลากรภายในสถานศึกษา เพื่อพัฒนาให้วงดนตรีลูกทุ่งประสบความสำเร็จ และปัจจัยสำคัญอีกประการหนึ่งคือ การมีจรรยาบรรณต่อการสร้างสรรค์การแสดง ก็เป็นตัวกำหนดของการติดต่อว่าจ้างในครั้งถัดไป การรับงานจ้างในแต่ละครั้งต้องมีความซื่อสัตย์ ไม่ควรรับงานจ้างวงดนตรีในสถานศึกษาซ้อนกันในการแข่งขันสถานที่เดียวกัน เพราะอาจจะนำมาถึงการทำงานได้ไม่เต็มศักยภาพให้กับวงดนตรีลูกทุ่งในสถานศึกษาที่รับผิดชอบดูแลอยู่ ยกตัวอย่าง เช่น ในรายการประกวดแข่งขันวงดนตรีลูกทุ่งสถานที่เดียวกัน ผู้สร้างสรรค์การแสดงรับจ้างสร้างสรรค์การแสดงให้กับทั้ง 2 โรงเรียน

พร้อมกัน เพื่อมาแข่งในรายการการแข่งขันเดียวกัน จะทำให้เกิดการเปรียบเทียบกันระหว่าง 2 โรงเรียนที่รับผิดชอบซ้อนกัน เนื่องจากในวันแข่งขันผู้ออกแบบสร้างสรรค์การแสดงไม่สามารถเข้าไปควบคุมดูแลได้ทั้ง 2 โรงเรียนในเวลาพร้อมกันได้ หรือถึงแม้ว่าจะมีทีมงานเข้าไปช่วยดูแลแทนก็ตาม แต่ก็นำมาซึ่งความสำเร็จที่ต่างกัน และทำให้โรงเรียนที่รับผิดชอบโรงเรียนใดโรงเรียนหนึ่งขาดผู้ควบคุมในส่วนของการเตรียมความพร้อมในองค์ประกอบต่าง ๆ ก่อนขึ้นแสดงบนเวทีการแข่งขันได้ (Wichianthat, 2021, Interview)

ขั้นตอนที่ 2 การคัดเลือกนักร้องนำ

ขั้นตอนการคัดเลือกนักร้องนำ จะเป็นขั้นตอนต่อมาที่แสดงให้เห็นถึงความสำคัญของการประกวดแข่งขันวงดนตรีลูกทุ่ง เนื่องจากการคัดเลือกนักร้องนำ นับว่าเป็นปัจจัยสำคัญอีกประการหนึ่งที่มีส่วนนำพาวงดนตรีลูกทุ่งให้ประสบความสำเร็จ เพราะการคัดเลือกนักร้องก็เปรียบเสมือนกับการเลือกแม่ทัพที่ดีเพื่อเป็นผู้นำในการแข่งขัน การคัดเลือกนักร้องจะต้องคำนึงถึงคุณสมบัติ ทักษะ และความสามารถของแต่ละบุคคล เพราะวิธีการร้อง การเอื้อน น้ำเสียง บุคลิกท่าทาง ล้วนมีความแตกต่างกันออกไปตามแต่ละตัวบุคคล ผู้สร้างสรรค์จะดำเนินการสำรวจจากพื้นฐานของนักเรียนที่มีความสามารถในด้านการขับร้องเพลงลูกทุ่ง ตามแต่ละสถานศึกษานั้น ๆ อาจพบว่าบางกรณีทางสถานศึกษาอาจมีตัวเลือกนักเรียนที่มีความสามารถในการร้องเพลงลูกทุ่งได้หลายบุคคล เช่น นักเรียนชาย และนักเรียนหญิง ผู้สร้างสรรค์จะพิจารณาเพื่อให้เกิดความเหมาะสมกับการแข่งขันในแต่ละรอบการแข่งขัน

วิธีการคัดเลือกนักร้องเป็นรายบุคคล โดยให้นักเรียนไปเตรียมตัวคัดเลือกบทเพลงลูกทุ่งที่ตนเองถนัด ทั้งเพลงช้าและเพลงเร็ว อาจเป็นบทเพลงลูกทุ่งของศิลปินที่ได้รับการยกย่องและมีชื่อเสียงทางด้านการขับร้องบทเพลงลูกทุ่ง และนำกลับมาร้องให้กับผู้สร้างสรรค์การแสดงได้รับฟัง เพื่อต้องการดูทักษะและศักยภาพของนักเรียนที่มีพิจารณาจากร่องเสียงให้ตรงกับแนวของบทเพลงลูกทุ่ง และศิลปินต้นฉบับ เมื่อคัดเลือกนักเรียนที่มีความสามารถเป็นนักร้องนำให้กับวงดนตรีลูกทุ่งได้แล้ว ขั้นตอนต่อไปผู้สร้างสรรค์การแสดงจะคัดเลือกบทเพลงที่จะนำไปใช้ในการสร้างสรรค์การแสดงเพื่อการประกวดวงดนตรีลูกทุ่งและสามารถนำไปใช้กำหนดเป็นแนวความคิดหลักของการแสดง (Unchan, 2021, Interview)

กลวิธีที่ผู้สร้างสรรค์การแสดงเลือกนำมาใช้ในการคัดเลือกนักร้องนำ และทำให้สามารถตัดสินใจเลือกนักร้องนำได้นอกจากการพิจารณาจากเสียงร้อง คือพิจารณาจากความสามารถและทักษะทางการแสดง (character) โดยคัดเลือกจากความเป็นตัวตน ลักษณะนิสัย บุคลิกท่าทางเฉพาะของนักเรียนที่จะสามารถรับหน้าที่เป็นนักร้องนำของวงดนตรีลูกทุ่ง ยกตัวอย่างบุคลิกท่าทางการสื่อสารทางอารมณ์ทางการแสดงได้แก่ อารมณ์เศร้า โกรธ อาฆาตแค้น มีความรัก หรือบุคลิกท่าทางตามบทบาทที่ได้รับ เช่น นักร้องคาเฟ่ ทหาร พระเอก นางเอก ตัวร้าย ตัวละครในวรรณคดี เป็นต้น วิธีการนี้จะปัจจัยสำคัญที่ทำให้สามารถนำมาใช้เป็นตัวละครหลักเพื่อทำหน้าที่ในการถ่ายทอดเรื่องราวประกอบการแสดงของบทเพลงลูกทุ่งที่ผู้สร้างสรรค์การแสดงได้มีการกำหนดแนวคิดของการแสดงไว้ กลวิธีนี้จะสามารถช่วยดึงดูดผู้ชมและคณะกรรมการให้เกิดอารมณ์ความรู้สึกคล้อยตามไปกับการแสดงประกอบวงดนตรีลูกทุ่ง เนื่องจากนักร้องนำจะทำหน้าที่ในการสื่อสารอารมณ์และความรู้สึกได้เป็นอย่างดี เปรียบเสมือนการดำเนินเรื่องราวเป็นฉากเป็นตอนคล้ายละคร โดยมีนักร้องเป็นนักแสดงนำรับหน้าที่ในการร้องและการถ่ายทอดอารมณ์ความรู้สึกของบทเพลงด้วย

ขั้นตอนที่ 3 การคัดเลือกเพลงที่ใช้ในการประกวด

การคัดเลือกบทเพลงควรคัดเลือกให้มีความเหมาะสมกับผู้แสดง บุคลิก ลักษณะน้ำเสียงของนักร้อง เนื้อหาของบทเพลง ท่วงทำนองเพลง และดนตรี ที่สามารถนำมาถ่ายทอดดำเนินเรื่องราวประกอบการแสดงได้ เช่น บทเพลงเกี่ยวกับความรักของหนุ่มสาว บทเพลงสะท้อนถึงวิถีชีวิต บทเพลงที่ถ่ายทอดเรื่องราวสังคมในอดีตหรือเหตุการณ์ในยุคปัจจุบัน และบทเพลงที่มีการกล่าวถึงสถาบันพระมหากษัตริย์ เป็นต้น ทั้งนี้บทเพลงดังกล่าวควรเป็นบทเพลงที่ได้รับความนิยม เพื่อเป็นแรงเสริมให้ผู้ชมและคณะกรรมการสามารถเข้าใจและทำให้การแสดงเกิดความน่าสนใจมากยิ่งขึ้น (ThanThong, 2021, Interview)

แนวคิดในการคัดเลือกบทเพลงที่นำมาใช้ในการประกวดแข่งขัน มีแนวคิดที่มุ่งเน้นการเลือกบทเพลงตามความถนัดของนักร้องเป็นหลักและดูบุคลิกภาพ (personality) ของนักร้องว่ามีลักษณะท่าทาง นิสัย อากัปกริยา เป็นอย่างไร เพราะในด้านการออกแบบการแสดง นักร้องจะรับหน้าที่เป็นตัวละครที่จะสามารถดำเนินเรื่องราวประกอบการแสดงได้ ฉะนั้นการดูความสามารถทางด้านการแสดงของนักร้องจึงเป็นส่วนสำคัญในการเลือกบทเพลง ที่จะนำมาใช้ในการสร้างสรรค์การแสดง ยกตัวอย่าง บุคลิกท่าทางของนักร้องที่เหมาะสมกับการรับบทเป็นนางเอกของนักร้องฝ่ายหญิง แนวบทเพลงก็จะต้องมีความไพเราะ อ่อนหวาน เช่นบทเพลง คอยพี่ที่บ้านแพน เพลงรักบ้านทุ่ง บุพเพสันนิวาส และบุคลิกท่าทางที่รับบทเป็นพระเอกของฝ่ายนักร้องชาย บทเพลงที่มีความสัมพันธ์ได้แก่ มนต์รักลูกทุ่ง ล่องเรือหารัก รักแม่หม้าย มนต์รักแม่กลอง แม่คำตาคม น้องนางบ้านนา เป็นต้น ส่วนนักร้องที่มีบุคลิกที่จะรับบทสวณักร้องคาเฟ่ แนวบทเพลงที่นำมาใช้ประกอบการแสดงได้แก่ พาร์ตเนอร์ เบอร์ห้า น้ำตาทางเครื่อง ดาวเรืองดาวโรย มือถือไม้ค้ำไฟส่องหน้า เป็นต้น

กลวิธีในการเลือกบทเพลงที่ใช้ในการประกวดแข่งขันวงดนตรีลูกทุ่ง ผู้สร้างสรรค์การแสดงจะเลือกบทเพลงที่ได้รับความนิยม และเป็นบทเพลงที่วงดนตรีลูกทุ่งนิยมนำมาใช้ในการประกวดแข่งขัน เพราะจะทำให้ผู้ชมและคณะกรรมการสามารถทราบถึงเนื้อหาใจความของบทเพลง ทำให้ผู้ชมและคณะกรรมการสามารถคาดเดาและอยากติดตามรับชมว่าจะมีการสอดแทรกการแสดงใดลงไปในบทเพลงที่นำมาใช้ในการประกวดแข่งขัน

การจับคู่ระหว่างเพลงช้ากับเพลงเร็วที่จะนำมาใช้ในการแข่งขันนั้นเป็นสิ่งที่ผู้สร้างสรรค์การแสดงจะต้องทำความเข้าใจและหาจุดเชื่อมระหว่างเพลงช้ากับเพลงเร็ว โดยผู้สร้างสรรค์การแสดงจะใช้วิธีการสร้างเรื่องราวจากจุดเริ่มต้นจนถึงจุดจบของการแสดงโดยมีเพลงลูกทุ่งทั้งเพลงช้าและเพลงเร็วเป็นตัวดำเนินเรื่องราว ให้มีเนื้อหาใจความของการแสดงเป็นเส้นเรื่องเดียวกัน การแสดงจะแสดงแบบต่อเนื่องไม่มีจุดพักของการแสดง เพราะการใช้กลวิธีนี้จะสามารถทำให้ผู้ชมและคณะกรรมการสามารถรับชมการแสดงได้อย่างต่อเนื่องและมีความราบรื่นสามารถทำให้ผู้ชมและคณะกรรมการชมการแสดงได้ตั้งแต่ต้นจนจบการแสดง และทำให้เกิดความรู้สึกคล้อยตามไปกับการแสดง และสามารถเข้าถึงบทบาทของการแสดงที่ถูกถ่ายทอดผ่านบทเพลงลูกทุ่งที่น่าเสนอ

จากการศึกษาพบว่าการใช้กลวิธีในการแสดงเรื่องราวประกอบบทเพลงโดยมีการแสดงต่อเนื่องทั้งเพลงช้าและเพลงเร็ว มักจะนำพาวงดนตรีลูกทุ่งประสบความสำเร็จ มากกว่าการแสดงที่แสดงแบบลักษณะแยกบทเพลง

เช่น การร้องบทเพลงซ้ำจบ 1 บทเพลง แล้วหยุดหลังจากนั้นจึงเริ่มการแสดงบทเพลงเร็วต่อ ทำให้การแสดงเกิดความไม่ต่อเนื่อง ไม่น่าสนใจ ยากที่จะทำให้ผู้ชมและคณะกรรมการอยากที่จะติดตามและให้ความสนใจในการแสดง เมื่อเปรียบเทียบกับการแสดงที่มีการนำเสนอเรื่องราวเป็นเส้นเรื่องเดียวกันทั้งบทเพลงช้าและบทเพลงเร็ว ด้วยเหตุนี้กลวิธีในการคัดเลือกบทเพลงจึงมีความสำคัญที่จะนำมาเป็นตัวกำหนดแนวคิดหลักของการแสดงเพื่อทำให้ผู้สร้างสรรค์การแสดงสามารถนำไปต่อยอดเป็นการแสดงที่ต้องการถ่ายทอดสื่อสารความหมายอารมณ์ความรู้สึกผ่านบทเพลงลูกทุ่งที่นำเสนอ ส่งถึงผู้ชมและคณะกรรมการตัดสินการประกวดได้

ขั้นตอนที่ 4 การกำหนดแนวคิดหลักของการแสดง

ขั้นตอนของการกำหนดแนวคิดหลักเป็นขั้นตอนที่สำคัญของการสร้างสรรค์การแสดงเพราะในขั้นตอนนี้จะนำไปสู่การกำหนดเป็นแนวคิดของการสร้างสรรค์ในองค์ประกอบอื่น ๆ ของการสร้างสรรค์การแสดงประกอบวงดนตรีลูกทุ่งต่อไปได้ โดยผู้สร้างสรรค์การแสดงจะต้องมีการใช้วิธีการคิดตีโจทย์จากบทเพลงที่ได้คัดเลือกมาแล้วเพื่อหาใจความสำคัญของบทเพลงถอดความหมายออกมาเป็นรูปแบบของการแสดงแบ่งได้เป็น 3 ช่วงหลักของการแสดงได้แก่ ช่วงที่ 1 ช่วงของการเปิดโชว์เพื่อนำเสนอบอกเรื่องราวของการแสดง ช่วงที่ 2 ช่วงของการดำเนินเรื่องราวที่แสดงให้เห็นถึงใจความของเนื้อเรื่องที่นำมาเสนอ และช่วงที่ 3 เป็นช่วงที่บอกเล่าถึงบทสรุปของการแสดงให้กับผู้ชมและคณะกรรมการได้รับชมและเข้าใจถึงการแสดงทั้งหมด ยกตัวอย่างการกำหนดแนวคิดหลักของการแสดง โรงเรียนเตรียมอุดมศึกษาพัฒนาการนนทบุรี ผู้สร้างสรรค์การแสดงได้คัดเลือกบทเพลงลูกทุ่ง ได้แก่ บทเพลงช้าเพลงความรักเหมือนยาขม และบทเพลงเร็วเพลงอ้ออ้อมหล่อยัง ผู้สร้างสรรค์การแสดงกำหนดแนวคิดหลักของการแสดงโดยการนำเสนอเรื่องราวผ่านวรรณคดีไทย เรื่องพระอภัยมณี เป็นแนวคิดหลักในการดำเนินเรื่องราวประกอบการแสดง

กลวิธีในการกำหนดแนวคิดหลักของการแสดง ผู้สร้างสรรค์จะต้องประเมินจากความสามารถและทักษะของผู้แสดง รวมไปถึงจุดแข็งจุดอ่อนของวงดนตรี เพื่อจะทำให้การประกวดแข่งขันวงดนตรีลูกทุ่งของแต่ละรอบนั้นออกมาสมบูรณ์มากที่สุด จากการประเมินความสามารถและทักษะของวงดนตรีลูกทุ่งของโรงเรียนเตรียมอุดมศึกษาพัฒนาการนนทบุรี พบว่ามีจุดอ่อนอยู่ที่นักเต้นประกอบเพลง และมีจุดเด่นในเรื่องของนักดนตรีเนื่องจากบุคลากรภายในสถานศึกษาที่ทำหน้าที่ดูแลควบคุมวงดนตรีลูกทุ่งมักจะเป็นครูที่มีความรู้ความสามารถเชี่ยวชาญทางด้านดนตรี จึงยังขาดองค์ความรู้ในเรื่องของการออกแบบท่าเต้น ส่งผลให้นักเรียนยังขาดบุคลากรที่ความรู้ความเชี่ยวชาญในการพัฒนาทักษะเรื่องของการเต้น ผู้สร้างสรรค์จึงใช้กลวิธีในการนำเสนอเพื่อซ่อนความเป็นจุดอ่อนของวงดนตรีและนำเสนอความเป็นจุดเด่น จึงใช้วิธีการนำเสนอบทเพลงเร็วเป็นเพลงแรกเพื่อเป็นการเปิดการแสดงให้ผู้ชมและคณะกรรมการเกิดความสนใจ และนำเสนอแนวคิดหลัก คือการหยิบยกเรื่องราววรรณคดีไทย เช่น เรื่องพระอภัยมณีซึ่งเป็นวรรณกรรมที่ผู้สร้างสรรค์คำนึงมาแล้วว่าเป็นเรื่องราวที่ผู้ชมและคณะกรรมการพอมีความรู้พื้นฐานจากการเรียนในหนังสือตำราเรียน นำมาใช้ในการนำเสนอเรื่องราวประกอบบทเพลง สาเหตุที่ต้องนำเสนอบทเพลงเร็วเป็นอันดับแรกเพราะบทเพลงเร็วสามารถใช้แนวคิดการนำเสนอตัวละครเสริมที่สามารถทำหน้าที่ในการดำเนินเรื่องราวได้ และทำให้สามารถช่วยลดทอนของการเต้นประกอบเพลงในช่วงแรกได้ เพื่อซ่อนการนำเสนอความเป็นจุดอ่อนของวงดนตรีได้ในบางช่วงของการแสดง

และให้นักแสดงถืออุปกรณ์ประกอบการแสดงเพื่อช่วยลดทอนการเคลื่อนไหวร่างกายของผู้เต้นลงได้ และเน้นเรื่องของการเข้าซุ่ม การรวมกลุ่ม การหยุดนิ่ง และการสลับเข้าออกนอกเวทีในบางช่วง เพื่อให้นักเต้นได้มีจุดพักและลดความพร้อมเพรียงกับจำนวนนักแสดงในการเต้นรวมกันได้ และจึงปิดการแสดงด้วยการนำเสนอบทเพลงซ้ำ เนื่องจากบทเพลงซ้ำผู้สร้างสรรค์กำหนดให้ใช้ตัวละครเสริมดำเนินเรื่องเพื่อถ่ายทอดการแสดงเป็นหลักจึงทำให้นักเต้นประกอบเพลงทำหน้าที่แค่เป็นส่วนประกอบรองลงมา และทำให้ผู้ชมและคณะกรรมการมีจุดสนใจมุ่งไปที่นักแสดงเป็นจุดหลักของการแสดงเพื่ออำพรางความเป็นจุดด้อยของการเต้นได้

ขั้นตอนที่ 5 การสร้างสรรค์ทำนองดนตรีประกอบการแสดง

ขั้นตอนของการสร้างสรรค์ทำนองดนตรีประกอบการแสดง ในขั้นตอนนี้จะเป็นขั้นตอนที่ทำให้องค์ประกอบของการสร้างสรรค์ดนตรีประกอบการแสดงนั้นมีความแปลกใหม่ตามจินตนาการของผู้สร้างสรรค์การแสดง เพราะในส่วนของขั้นตอนนี้จะมีการทำงานร่วมกันระหว่างผู้สร้างสรรค์การแสดงกับครูดนตรีที่เป็นบุคลากรภายในสถานศึกษา ผู้สร้างสรรค์จะประสานงานกับครูดนตรีเพื่อให้ทำทำนองเพลงขึ้นมาใหม่ โดยผู้สร้างสรรค์การแสดงจะอธิบายถึงแนวคิดหลัก รูปแบบของการแสดง และลำดับช่วงของการแสดงอย่างละเอียดให้กับครูดนตรีฟังเพื่อให้เกิดความเข้าใจในความต้องการของผู้สร้างสรรค์การแสดง และทำให้การแสดงและดนตรีเป็นไปในทิศทางเดียวกัน ดังนั้นจึงมีการพูดคุยเจรจาถึงความต้องการของทั้งสองฝ่าย หลังจากนั้นครูดนตรีเมื่อตกลงทำความเข้าใจร่วมกันแล้วก็จะนำไปวิเคราะห์เพื่อหาทำนองเพลงที่มีความเหมาะสม อาจมีการคิดหาจังหวะทำนอง เครื่องดนตรีที่มีความหลากหลายของเสียงดนตรี นำมาใช้ให้มีความเหมาะสมกับบทเพลงเพื่อทำให้นักฟังเพลงทุกชิ้นมีความน่าสนใจและมีความแปลกใหม่ต่างจากบทเพลงต้นฉบับ เมื่อครูดนตรีได้ทำนองเพลงที่สร้างสรรค์เสร็จเรียบร้อยแล้วก็จะนำไปให้นักเรียนที่เป็นนักดนตรีของวงดนตรีลูกทุ่งได้ฝึกฝน และทำการบันทึกเป็นเสียงทำนอง (demo) เพื่อส่งต่อไปให้กับผู้สร้างสรรค์การแสดงได้นำมาใช้ในการฝึกซ้อมในส่วนของการแสดงและนักเต้นประกอบเพลงต่อไป (Chaisanga, 2021, Interview)

กลวิธีของการทำงานร่วมกันระหว่างผู้สร้างสรรค์การแสดงกับครูดนตรีที่เป็นบุคลากรภายในสถานศึกษานับเป็นวิธีที่ทำให้เกิดผลประโยชน์ร่วมกันมากที่สุด เพราะครูดนตรีสามารถที่จะใส่แนวความคิดของตนเองลงไปในขั้นตอนนี้ เพื่อทำให้ทำนองดนตรีประกอบการแสดงนั้นมีความหลากหลายตามแนวคิดที่ผู้สร้างสรรค์กำหนดไว้ ถือเป็นขั้นตอนที่ทำให้มีการทำงานร่วมกัน สามารถสร้างปฏิสัมพันธ์อันดี และนำไปสู่การทำงานร่วมกันได้อย่างราบรื่น และส่งผลทำให้ผู้สร้างสรรค์การแสดงสามารถที่จะนำทำนองดนตรีไปใช้ในการออกแบบสร้างสรรค์การแสดงให้มีความเหมาะสมกับบทเพลงลูกทุ่ง หากกรณีที่ครูดนตรีทำทำนองเพลงยังไม่สอดคล้องกับแนวความคิดของผู้สร้างสรรค์การแสดง ก็จะมีการปรับปรุงแก้ไขในขั้นตอนนี้จนกว่าจะเกิดเป็นที่พึงพอใจทั้งสองฝ่าย เมื่อเสร็จสิ้นในขั้นตอนนี้ก็จะสามารถนำไปสู่ขั้นตอนในการสร้างสรรค์การแสดงต่อไปได้

ขั้นตอนที่ 6 ออกแบบและผลิตองค์ประกอบการแสดง

ในส่วนของขั้นตอนการสร้างสรรค์การแสดงประกอบวงดนตรีลูกทุ่งจะประกอบไปด้วยองค์ประกอบอยู่หลายส่วน ซึ่งในแต่ละส่วนจะมีวิธีการดำเนินงานที่แตกต่างกันออกไปแต่จะดำเนินงานไปพร้อม ๆ กัน เพื่อให้เกิดความสมบูรณ์ก่อนวันซ้อมใหญ่ ผู้วิจัยขอแบ่งวิธีการนำเสนอการออกแบบและผลิตองค์ประกอบของการแสดง ดังนี้

1. ขั้นตอนการฝึกฝนพัฒนาทักษะการแสดง

การฝึกซ้อมและพัฒนาทักษะให้กับผู้แสดงถือว่าเป็นปัจจัยสำคัญที่ควรมีการฝึกปฏิบัติเพราะจะทำให้ผู้แสดงมีทักษะเพิ่มเติมเพื่อนำไปใช้ในการสร้างสรรค์การแสดงต่อไปได้ เนื่องจากผู้แสดงยังเป็นเพียงนักเรียนระดับเยาวชน อาจจะยังไม่มีประสบการณ์ทางการแสดงหรืออาจจะไม่มีพื้นฐานทางการแสดง จึงทำให้ขั้นตอนนี้มีความสำคัญที่จะช่วยเพิ่มพูนทักษะทางการแสดงให้กับผู้แสดงได้ ผู้วิจัยขอแบ่งขั้นตอนการฝึกซ้อมและพัฒนาทักษะการแสดงออกเป็น 3 ส่วนได้แก่

1.1 การฝึกฝนพัฒนาทักษะทางด้านการร้องเพลง

ผู้สร้างสรรค์การแสดงจะมีวิธีการฝึกฝนนักร้องให้มีทักษะในด้านการร้องเพลงลูกทุ่งเพื่อการประกวดโดยแบ่งออกเป็นขั้นตอนดังนี้

1.1.1 การทำความเข้าใจกับบทเพลง นักร้องจะต้องทำความเข้าใจเรื่องความหมายของบทเพลง ทำนอง จังหวะ และอารมณ์เพลงโดยให้เริ่มจากการฝึกฟังเพลงจากนักร้องต้นฉบับทุกคำทุกพยางค์ แล้วให้ลองสังเกตจดหมายใจของบทเพลง

1.1.2 การฝึกร้องเพลงเบื้องต้น ให้นักร้องวอร์มเสียง และลองร้องตามธรรมชาติของเสียง แล้วจึงลองขยับปรับ คีย์ สูงขึ้น หรือต่ำลง ให้มีความเหมาะสมกับเสียงของนักร้อง

1.1.3 การพัฒนาทักษะประกอบกับการใช้ระบบโปรแกรมสำเร็จ ได้แก่ การฝึกร้องเพลงกับคาราโอเกะ เป็นการช่วยทำให้นักร้องได้ฝึกการร้องประกอบเข้ากับทำนองและจังหวะของเพลง เพื่อให้เกิดความชำนาญและความแม่นยำของเนื้อร้อง และทำนองเพลง การแบ่งวรรคตามช่วงทำนองของเพลง เพราะในบางบทเพลงจะมีการแบ่งช่วงทำนองของการร้อง เพื่อเป็นการฝึกแบ่งจังหวะการหายใจของนักร้อง

1.1.4 การมีส่วนร่วมกับการแสดง นักร้องจะต้องมีอารมณ์ร่วมกับความรู้สึกของบทเพลง และการใช้ลีลาท่าทาง ประกอบกับการแสดง ตามที่ผู้สร้างสรรค์การแสดงกำหนด เพราะจะทำให้การแสดงมีความสมบูรณ์มากยิ่งขึ้น เนื่องจากนักร้องเป็นผู้ถ่ายทอดอารมณ์ความรู้สึก เพื่อสื่อสารผ่านบทเพลงไปยังผู้ชมการแสดงและคณะกรรมการ

1.1.5 การฝึกซ้อมร่วมกับนักดนตรี จะสามารถช่วยทำให้นักร้องเกิดความชำนาญและคุ้นเคยกับจังหวะ และทำนองเพลงดนตรีสด

1.1.6 การสังเกตจุดบกพร่องเพื่อนำไปปรับปรุงแก้ไข จุดไหนที่ยังไม่มีความชัดเจน ไม่ถูกต้อง ก็จะทำให้คำแนะนำเพิ่มเติม หรือมีการเชิญผู้เชี่ยวชาญทางด้านการร้องเพลงภายนอก เช่น นักร้องมืออาชีพ หรือรุ่นพี่ศิษย์เก่า เพื่อปรับแก้ไขให้คำแนะนำ และเพิ่มเติมเทคนิคให้กับนักร้อง

1.2 การฝึกฝนพัฒนาทักษะทางด้านดนตรี

ในขั้นตอนนี้จะเป็นการกล่าวถึงการฝึกซ้อมดนตรีเพื่อการประกวดวงดนตรีลูกทุ่ง นักดนตรีในวงดนตรีลูกทุ่งของโรงเรียนส่วนใหญ่แล้วจะมาจากการคัดเลือกนักเรียนที่มีความสนใจและสามารถพิเศษทางด้านดนตรี และก่อตั้งเป็นกิจกรรมชุมนุมดนตรีขึ้นภายในโรงเรียนเพื่อพัฒนาทักษะของนักเรียนให้มีความสามารถทางดนตรี และต่อยอดไปจนถึงการเข้าร่วมประกวดในกิจกรรมต่าง ๆ รวมไปถึงกิจกรรมการประกวดวงดนตรีลูกทุ่ง การเข้าร่วมกิจกรรมประกวดวงดนตรีลูกทุ่งในงานศิลปหัตถกรรมนักเรียนนั้น ครูผู้ฝึกซ้อมดนตรีจะให้นักเรียนฝึกซ้อมโดยใช้ช่วงเวลาหลังจากหมดกิจกรรมการเรียนการสอนของแต่ละวัน โดยแบ่งขั้นตอนการฝึกซ้อมดนตรี ดังนี้

1.2.1 การประชุมนัดหมายเพื่อชี้แจงรายละเอียดและข้อตกลงร่วมกันระหว่างครูผู้ฝึกซ้อมและนักเรียน ในการฝึกซ้อมดนตรีส่วนใหญ่พบว่าวงดนตรีลูกทุ่งแต่ละโรงเรียนจะใช้ช่วงเวลาหลังจากหมดกิจกรรมการเรียนการสอนเป็นการฝึกซ้อมดนตรีเพื่อพัฒนาทักษะทางด้านดนตรีโดยจะไม่ทำให้นักเรียนเสียผลประโยชน์ทางการเรียนในช่วงเวลาที่มีกิจกรรมการเรียนการสอนตามปกติ และยังสามารถฝึกให้นักเรียนรู้จักการใช้เวลาว่างให้เกิดประโยชน์ตามความสนใจและความถนัดของนักเรียนได้

1.2.2 การมอบหมายแจกแจงการฝึกหัดตามโน้ตเพลงแต่ละชนิดของเครื่องดนตรี พร้อมทั้งอธิบายรูปแบบแนวคิดของการแสดง ลำดับช่วงของการแสดงตั้งแต่เริ่มต้นจนถึงจบการแสดง เพื่อให้นักเรียนสามารถเข้าใจถึงอารมณ์และความรู้สึกที่จะนำมาใช้ในการถ่ายทอดผ่านเครื่องดนตรีแต่ละชนิดที่เล่น

1.2.3 การแบ่งการฝึกซ้อมแยกตามกลุ่มเครื่องดนตรีแต่ละชนิดตามโน้ตเพลงที่ได้รับ ฝึกปฏิบัติด้วยตนเองเพื่อให้เกิดความคุ้นชินและสามารถจดจำทำนองเพลงได้

1.2.4 การรวมวงเพื่อให้นักเรียนที่เล่นเครื่องดนตรีแต่ละชนิดได้ลองฝึกซ้อมเพื่อให้เกิดการประสานเสียงของเครื่องดนตรีแต่ละชนิดโดยมีครูผู้ฝึกซ้อมเป็นผู้ควบคุมดูแล และคอยให้คำชี้แนะปรับปรุงแก้ไขเพื่อให้จังหวะและทำนอง เสียงเพลง เป็นไปตามรูปแบบที่กำหนดไว้

1.2.5 การฝึกนักดนตรีร่วมกับนักร้องในขั้นตอนนี้จะมีการดำเนินการฝึกซ้อมร่วมกับนักร้อง โดยให้นักร้องได้ลองร้องเพลงตามจังหวะและทำนองของดนตรี เพื่อให้เกิดความคุ้นชินและสามารถร้องได้ตรงตามจังหวะและทำนองของดนตรีที่มีการสร้างสรรค์ทำนองเพลงขึ้นมาใหม่

1.2.6 การเตรียมตัวเพื่อฝึกซ้อมในวันซ้อมใหญ่ ในขั้นตอนนี้จะมีการฝึกซ้อมและปรับปรุงแก้ไขจนเกิดความสมบูรณ์ในเรื่องของระดับเสียงเครื่องดนตรีแต่ละชนิด การถ่ายทอดอารมณ์ความรู้สึกผ่านการเล่นเครื่องดนตรีฝึกฝนและพัฒนาทักษะของนักเรียนจนมีศักยภาพที่จะสามารถไปเข้าร่วมประกวดวงดนตรีลูกทุ่งต่อไปได้

1.3 การฝึกฝนพัฒนาทักษะทางด้านการเต้นประกอบเพลง

ขั้นตอนของการฝึกซ้อมนักเต้นประกอบเพลงให้มีทักษะในการเคลื่อนไหวร่างกายตามรูปแบบแนวคิดที่กำหนด มีวิธีการดำเนินงานดังนี้

1.3.1 ผู้สร้างสรรค์การแสดงจะบอกเล่าเรื่องราวของแนวคิดหลักที่นำมาใช้ในการแสดงให้ผู้แสดงทราบ เพื่อทำความเข้าใจถึงอารมณ์ความรู้สึกที่จะนำมาใช้ในการถ่ายทอดผ่านลีลาการเคลื่อนไหวของร่างกายประกอบเพลง

1.3.2 ประเมินทักษะของผู้แสดงเพื่อให้ทราบถึงพื้นฐานในการแสดงของผู้แสดง ว่ามีพื้นฐานมากน้อยเพียงใด หรือไม่มีพื้นฐานทางการแสดงเลย ผู้สร้างสรรค์จะได้นำมาวิเคราะห์เพื่อทำการที่จะสามารถเสริมเพิ่มเติมทักษะทางการแสดงให้กับผู้แสดงได้

1.3.3 การเตรียมความพร้อมของร่างกายก่อนทำการฝึกซ้อมในขั้นตอนนี้จะเป็นการปฏิบัติก่อนเริ่มมีการฝึกซ้อม เพราะในกรณีที่มีความจำเป็นจะต้องใช้ท่าที่มีการต่อตัว ท่าฉีกขา ท่าตีลังกา เป็นต้น อาจมีการใช้ความยืดหยุ่นของกล้ามเนื้อมากเกินไปหากไม่มีการเตรียมความพร้อมของร่างกายก็จะทำให้เกิดอาการบาดเจ็บได้

1.3.4 การพัฒนาทักษะการแสดง เริ่มจากการฝึกซ้อมพื้นฐานของการเต้น โดยให้ผู้แสดงฝึกการนับจังหวะ เริ่มจากเพลงช้า ๆ นับให้ครบ 1-8 ให้ตรงจังหวะ แล้วจึงฝึกเพลงเร็ว เพราะการฝึกนับจังหวะจะช่วยให้ผู้แสดงสามารถเคลื่อนไหวร่างกายได้ตรงตามจังหวะของเพลง ฝึกความพร้อมเพรียงและความสวยงามในการเต้น โดยเริ่มจากการฝึกวาดแขนให้ครบจังหวะเน้นทุกส่วนของร่างกายให้มีความสมดุลและได้สัดส่วน เช่น เท้า แขน และขา จะทำให้ผู้แสดงสามารถจัดระเบียบร่างกายได้สวยงาม การฝึกทักษะท่าทางพิเศษในการเคลื่อนไหวร่างกาย เช่น ท่าโยมนาสติก ท่าต่อตัว ท่าฉีกขา ท่าตีลังกา เป็นต้น ในการฝึกปฏิบัติจะต้องระมัดระวังในเรื่องของความถูกต้องของท่าทาง และความปลอดภัยของผู้แสดง ผู้สร้างสรรค์การแสดงควรศึกษาหาความรู้ให้ถูกต้องตามหลักของการฝึกปฏิบัติ เพื่อป้องกันอันตรายที่จะเกิดขึ้นต่อผู้แสดง หากฝึกปฏิบัติได้จะทำให้นักแสดงมีทักษะในการเต้นเพื่อสามารถนำมาใช้ประกอบการแสดงได้อย่างสวยงามและดูแปลกใหม่มากยิ่งขึ้น

1.3.5 การสร้างสรรค์ท่าทางประกอบเพลง ผู้สร้างสรรค์จะต้องคำนึงถึงแนวคิดหลักของการแสดงเพื่อจะได้นำไปใช้ในการออกแบบท่าทางให้มีความสัมพันธ์สอดคล้องกับบทเพลง และสามารถถ่ายทอดลีลาการเคลื่อนไหวไปยังผู้แสดงได้

1.3.6 การเก็บรายละเอียดของลีลาท่าทางของผู้แสดง ในขั้นตอนนี้ผู้สร้างสรรค์จะต้องหมั่นฝึกซ้อมให้ผู้แสดงเกิดความแม่นยำในเรื่องของท่าเต้นและจังหวะ หากพบว่ามีจุดใดผิดพลาดก็จะดำเนินการแก้ไขทั้งรายบุคคลและระบบกลุ่ม ผู้สร้างสรรค์จะต้องดูแลควบคุมอย่างพิถีพิถัน (Kunthaisong, 2021, Interview)

2. ขั้นตอนการผลิตองค์ประกอบอื่น ๆ

ในส่วน of ขั้นตอนนี้มีองค์ประกอบหลายส่วนที่มีการดำเนินงานไปพร้อม ๆ กันในการสร้างสรรค์การแสดง ผู้วิจัยขอเสนอการผลิตองค์ประกอบอื่น ๆ ที่ใช้ในการแสดง แบ่งออกเป็น 2 ส่วนได้แก่ ฉากและอุปกรณ์ประกอบการแสดง เสื้อผ้าเครื่องแต่งกาย

ฉากและอุปกรณ์ประกอบการแสดง ถูกดำเนินการจัดทำไปพร้อมกับการสร้างสรรค์การแสดงเพราะฉากและอุปกรณ์ประกอบการแสดงเป็นองค์ประกอบสำคัญที่ทำให้การแสดงเกิดความสวยงามตามรูปแบบแนวคิดหลักของการแสดง การดำเนินงานจัดทำฉากและอุปกรณ์ประกอบการแสดง ผู้สร้างสรรค์มีการติดต่อประสานงานกับผู้ที่มีความรู้ความเชี่ยวชาญที่สามารถออกแบบและสร้างสรรค์ให้ตรงกับแนวคิดที่กำหนดไว้เพื่อให้มีความสัมพันธ์สอดคล้องกับการแสดง บุคคลนั้นอาจมาจากบุคลากรภายในสถานศึกษา หรือนักเรียนภายในสถานศึกษาเพื่อช่วยสร้างสรรค์ฉากและอุปกรณ์ประกอบการแสดง ทั้งนี้ยังสามารถช่วยในการประหยัดงบประมาณได้ และสามารถนำไปใช้ในการฝึกซ้อมการแสดงในวันซ้อมใหญ่เพื่อให้นักแสดงเกิดความเคยชิน หากต้องมีการสลับสับเปลี่ยนตำแหน่งของการแสดง

กลวิธีในการใช้ฉากประกอบการแสดงให้เกิดผลประโยชน์สูงสุดและไม่ผิดเกณฑ์กติกาการแข่งขันที่มีการระบุข้อยกเว้นของการแข่งขันว่า “ไม่อนุญาตให้ใช้ฉากทุกชนิดในการแข่งขัน ฉาก หมายถึง อุปกรณ์ทุกชนิดที่วางอยู่บนพื้นเวทีตลอดเพลง” ด้วยข้อกำหนดนี้จึงทำให้ผู้สร้างสรรค์การแสดงใช้กลวิธีในการนำฉากมาเป็นส่วนหนึ่งของการแสดงโดยมีการเลื่อนฉากในทุก ๆ ช่วงของการแสดง โดยให้นักเต้นประกอบเพลงทำการเปลี่ยนตำแหน่งสลับเข้าออก เพื่อไม่ให้ฉากวางอยู่กับที่ตลอดเวลา และยังทำให้การแสดงเกิดความน่าสนใจอยู่ตลอดเวลา การใช้กลวิธีนี้จึงเป็นการทำผิดกติกาการประกวดแข่งขัน

เสื้อผ้าเครื่องแต่งกาย การดำเนินการจัดทำเสื้อผ้าและเครื่องแต่งกายจะเริ่มจัดทำขึ้นเมื่อมีการกำหนดแนวคิดหลักของการแสดงเสร็จสิ้นแล้ว ผู้สร้างสรรค์เสื้อผ้าเครื่องแต่งกายจะได้นำแนวคิดหลักมาวิเคราะห์ตีโจทย์เพื่อนำมาใช้ในการสร้างสรรค์เสื้อผ้าประกอบการแสดง ทั้งในส่วน of นักดนตรี นักร้อง และนักเต้นประกอบเพลง ผู้สร้างสรรค์เสื้อผ้าเครื่องแต่งกายจะต้องออกแบบสร้างสรรค์ให้มีความสัมพันธ์กัน และจะต้องดำเนินการจัดทำขึ้นให้แล้วเสร็จก่อนวันซ้อมใหญ่เพื่อให้นักแสดงนำมาใช้ในวันฝึกซ้อมใหญ่ เนื่องจากผู้สร้างสรรค์ต้องการมองเห็นถึงภาพรวมของทั้งวงดนตรี เพื่อให้เกิดความเรียบร้อยและมีความสมบูรณ์มากที่สุด เพราะเสื้อผ้าเครื่องแต่งกายนับเป็นปัจจัยสำคัญที่ทำให้การแสดงเกิดความสวยงาม แต่ในขณะเดียวกันเสื้อผ้านี้ก็สามารถทำให้เกิดปัญหาและข้อบกพร่องที่พบเจอบ่อยที่สุด อาจเกิดมาจากปัญหา เช่น เสื้อผ้าอาจจะไม่พอดีเหมาะสมกับผู้แสดง เสื้อผ้าเป็นอุปสรรคต่อการเคลื่อนไหวร่างกาย หรือในบางครั้งการแสดงที่ต้องมีการเปลี่ยนชุดในการแสดง ก็ต้องนำมาให้ผู้แสดงใช้ฝึกซ้อมสวมใส่ให้เกิดความเคยชิน ดังนั้นเพื่อให้เกิดความเรียบร้อยและป้องกันการเกิดปัญหาในวันแสดงจริง เสื้อผ้าจึงควรนำมาใช้ในการฝึกซ้อมในวันซ้อมใหญ่ เพื่อที่จะได้รู้ถึงปัญหาและอุปสรรคที่เกิดขึ้นและสามารถนำมาปรับปรุงแก้ไขให้เสร็จทันก่อนวันประกวดแข่งขันวันจริง (Sisuriyawong, 2021, Interview)

ขั้นตอนที่ 7 ขั้นตอนการซ้อมใหญ่และปรับปรุงแก้ไขการแสดง

การฝึกซ้อมใหญ่เป็นขั้นตอนที่ถือว่ามีความสำคัญเป็นอย่างมากของการสร้างสรรค์การแสดง เพราะจะมีองค์ประกอบของการแสดงในแต่ละด้านที่ผ่านกระบวนการฝึกซ้อมในแต่ละส่วนมาแล้ว เช่น นักร้อง นักดนตรี นักเต้นประกอบเพลง นักแสดงเสริมประกอบการแสดง และพิธีกรประจำวงดนตรี นอกจากนี้ยังรวมไปถึงการทำงานในเรื่องของ ฉากและอุปกรณ์ประกอบการแสดง เสื้อผ้าเครื่องแต่งกาย ที่มีการดำเนินงานจัดทำขึ้นไปพร้อม ๆ กัน เพื่อให้ดำเนินการเสร็จสิ้นในวันและเวลาที่กำหนดก่อนวันทำการแข่งขันอย่างน้อยล่วงหน้าเป็นเวลา 3-4 วัน ผู้สร้างสรรค์การแสดงจะกำหนดวันฝึกซ้อมใหญ่เพื่อเป็นการสำรวจตรวจสอบของแต่ละส่วนของการทำงานในแต่ละองค์ประกอบการแสดงทั้งหมด และจะถือว่าวันซ้อมใหญ่เป็นการจำลองสถานการณ์การแข่งขันในวันแข่งขันจริง โดยจะเริ่มทำการแสดงตั้งแต่เริ่มต้นจนจบการแสดง แสดงให้เสมือนวันจริงมากที่สุด บอกลำดับคิวการแสดงให้ผู้แสดงได้ทราบ ในส่วนของขั้นตอนนี้ จะนำองค์ประกอบฉากและอุปกรณ์ประกอบการแสดง มาให้นักแสดงได้ลองฝึกซ้อม กำหนดตำแหน่งจุดวางของฉากและอุปกรณ์ประกอบการแสดงให้ผู้แสดงได้ทราบและทำความเข้าใจ ตามตำแหน่งที่ผู้สร้างสรรค์กำหนดเพื่อไม่ให้เกิดข้อผิดพลาดระหว่างทำการแสดง รวมไปถึงเสื้อผ้าเครื่องแต่งกายจะต้องนำมาให้ผู้แสดงได้ลองสวมใส่จริง เพื่อจะได้ทราบถึงปัญหาว่าเป็นอุปสรรคต่อผู้แสดงหรือไม่ หากพบว่ามีข้อบกพร่องจะได้รับดำเนินการแก้ไขเพื่อให้ทันก่อนการแข่งขันในวันจริง

กลวิธีในการกำหนดวันฝึกซ้อมใหญ่ เป็นปัจจัยที่สำคัญเป็นอย่างยิ่งที่ควรมีการกำหนดขึ้น เพราะจะทำให้ผู้แสดงเกิดความเคยชินและมีประสบการณ์ในการแสดงเพื่อทำให้ผู้แสดงเกิดความมั่นใจและสามารถจดจำได้อย่างแม่นยำเพื่อลดความผิดพลาดที่จะเกิดขึ้นในการแข่งขันวันจริง นอกจากนี้ควรที่จะกำหนดวันซ้อมใหญ่ล่วงหน้าก่อน 2-3 วัน สาเหตุที่ต้องกำหนดวันล่วงหน้าเพราะจะทำให้นักแสดงได้มีเวลาพักผ่อนอย่างเต็มที่ก่อนการแข่งขันในวันจริง เพื่อทำให้ผู้แสดงมีแรงที่จะแสดงให้กับผู้ชมและคณะกรรมการได้รับชมด้วยความเต็มที่ของนักแสดง ผู้สร้างสรรค์การแสดงและครูบุคลากรภายในสถานศึกษาที่มีส่วนเกี่ยวข้องในการควบคุมดูแลวงดนตรีลูกทุ่ง จะดำเนินการกำกับดูแลการฝึกซ้อมในวันซ้อมใหญ่ทั้งหมดเพราะในบางกรณีอาจมีการปรับเปลี่ยนรูปแบบของการแสดงในบางช่วงบางตอนของการแสดงได้ จะได้ทำความเข้าใจถึงข้อบกพร่องตรงกัน อาจจะต้องมีการปรับทำนองดนตรีเล็กน้อยเพื่อให้เกิดความลงตัวขององค์รวมในการแสดงประกอบวงดนตรีลูกทุ่ง

ขั้นตอนที่ 8 การแข่งขันรอบคัดเลือก

ผู้สร้างสรรค์การแสดงในวันประกวดแข่งขัน จะมีหน้าที่ควบคุมการทำงานในแต่ละองค์ประกอบของการแสดง ผู้วิจัยจะอธิบายเป็นลำดับขั้นตอนในการทำงานดังต่อไปนี้

8.1 การจัดเตรียมฉากและอุปกรณ์ประกอบการแสดงให้มีความพร้อม ตรวจสอบเช็คความเรียบร้อยความสมบูรณ์ รวมไปถึงจำนวนอุปกรณ์ที่จะนำมาใช้ในการแสดงต้องตรวจสอบให้ครบถ้วนสมบูรณ์ หากมีอุปกรณ์บางส่วนชำรุดระหว่างการนำมาใช้ในการแข่งขัน ก็จะต้องดำเนินการซ่อมแซมให้ทันก่อนเวลาทำการแสดง

8.2 การนำผู้แสดงทั้งหมดลองฝึกซ้อมบทเวทีที่ใช้ในการประกวดแข่งขันเวทีจริง โดยทำการกำหนดจุดและตำแหน่งของนักแสดง เพื่อจะให้นักแสดงเกิดความคุ้นชินกับเวที เพราะเวทีอาจจะเป็นอุปสรรคต่อการแสดงได้ เช่น ในกรณีที่รูปแบบและขนาดของเวทีมีความแตกต่างกับสถานที่ที่เคยฝึกซ้อมมาก็จะทำให้นักแสดงเกิดความสับสนในบางจุดบางตำแหน่งได้ หากพบว่าจะต้องมีการปรับแก้ไขผู้สร้างสรรค์ก็จะดำเนินการแก้ไขและบอกให้นักแสดงเกิดความเข้าใจในทันที เพื่อลดปัญหาและอุปสรรคที่จะเกิดขึ้นระหว่างการทำการแสดง

8.3 ผู้สร้างสรรค์การแสดงจะควบคุมดูแลการทำงานของแต่ละฝ่ายในเรื่องของการแต่งกาย การแต่งหน้าและท่ามของนักแสดง ในทุก ๆ ส่วนจะต้องมีความสัมพันธ์กับแนวของความคิดที่มีการกำหนดไว้

8.4 การเตรียมความพร้อมของร่างกายก่อนขึ้นเวทีจริง ในขั้นตอนนี้ อาจมีการฝึกซ้อมกันเพื่อเป็นการทบทวนความจำของผู้แสดงรวมถึงเป็นการวอร์มร่างกายให้มีความยืดหยุ่นก่อนทำการแสดง การแบ่งซ้อมของแต่ละส่วน ส่วนนักร้องก็จะมีวอร์มเสียง ส่วนนักดนตรีก็จะมีวอร์มเสียงของเครื่องดนตรี และนักเต้นประกอบเพลงก็จะมีวอร์มเต้นประมาณ 1 - 2 รอบ เพื่อตรวจสอบว่ามีส่วนใดที่จะเป็นอุปสรรคต่อการแสดง เช่น ในส่วนของเครื่องแต่งกายจะต้องลองซ้อมท่าทางการเคลื่อนไหวดูว่าเป็นอุปสรรคหรือปัญหาเกี่ยวกับการเคลื่อนไหวร่างกายหรือไม่ ตรวจสอบในเรื่องของความติดแน่นกับร่างกายในส่วนองประดับที่สวมใส่

กลวิธีในการสร้างขวัญและกำลังใจให้กับผู้แสดง นับว่าเป็นจิตวิทยาที่ผู้สร้างสรรค์การแสดงจะนำมาใช้เพื่อให้นักแสดงมีขวัญและกำลังใจ เช่น การนำนักเรียนกราบไหว้สิ่งศักดิ์สิทธิ์ที่มีความเชื่อนับถือ เพื่อขอพรให้ประสบความสำเร็จทางการแสดง ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับความเชื่อส่วนบุคคลหรือผู้สร้างสรรค์การแสดงจะใช้วิธีการพูดเพื่อให้นักเรียนมีกำลังใจและเชื่อมั่นในการแสดงของตนเอง ทำให้ผู้แสดงเกิดความเชื่อมั่นในตนเองเพื่อลดความตื่นเต้นและความประหม่าลงได้

ขั้นตอนที่ 9 การพัฒนาการแสดงสำหรับรอบถัดไป

การสร้างสรรค์การแสดงเพื่อการประกวดวงดนตรีลูกทุ่งในงานศิลปหัตถกรรมนักเรียน มีเกณฑ์การคัดเลือกตัวแทนแต่ละระดับระบุว่า วงดนตรีลูกทุ่งแต่ละโรงเรียนจะต้องมีการประกวดแข่งขันเพื่อคัดเลือกเป็นตัวแทนในระดับเขตพื้นที่การศึกษา และทำการแข่งขันต่อเพื่อคัดเลือกเป็นตัวแทนระดับภาค เพื่อหาทีมที่จะเป็นตัวแทนระดับภาคเข้าแข่งขันต่อในระดับชาติ ซึ่งในทุกกรอบการแข่งขันจะต้องได้คะแนนระดับเหรียญทองลำดับที่ 1 คะแนนร้อยละ 80 ขึ้นไป ในแต่ละรอบของการประกวดแข่งขันวงดนตรีลูกทุ่ง นับเป็นปัจจัยสำคัญที่ทำให้ผู้สร้างสรรค์การแสดงจะต้องหากระบวนการและกลวิธีเพื่อนำพาวงดนตรีลูกทุ่งสู่ความสำเร็จ หากพบว่าในรอบระดับเขตพื้นที่การศึกษาไม่มีทีมผู้แข่งขันใดส่งเข้าประกวด ผู้สร้างสรรค์การแสดงก็ยังคงต้องสร้างมาตรฐานของการแสดงเพื่อให้ผ่านเกณฑ์การแข่งขัน เพื่อผ่านเข้ารอบเป็นตัวแทนแข่งขันในรอบต่อ ๆ ไป เมื่อผ่านเข้ารอบแล้วก็ขึ้นอยู่กับทางสถานศึกษาจะกำหนดว่าจะให้ผู้สร้างสรรค์การแสดงรับผิดชอบการแข่งขันระดับต่อไปหรือไม่ เพราะบางกรณีอาจจะมีข้อจำกัดในเรื่องของงบประมาณ เรื่องของระยะเวลาในการแข่งขันแต่ละรอบ พร้อมทั้งต้องประเมินขีดความสามารถของนักเรียนที่จะสามารถปรับเปลี่ยนการแสดงได้ ยกตัวอย่างการนำการแสดง

ชุดเดิมมาใช้ในการแข่งขันในรอบถัดไป ได้แก่ โรงเรียนเตรียมอุดมศึกษาพัฒนาการนนทบุรี ในปีการศึกษา 2562 ที่ใช้การแสดงชุดเดิมตั้งแต่ในรอบระดับเขตพื้นที่การศึกษาจนถึงรอบระดับชาติ กรณีนี้ทั้งบุคลากรภายในสถานศึกษาและผู้สร้างสรรค์การแสดงมีการวิเคราะห์แล้วว่าการแสดงมีองค์ประกอบที่มีความสมบูรณ์ของการแสดงอยู่แล้ว จึงมั่นใจและตัดสินใจที่จะไม่เปลี่ยนการแสดง ผลปรากฏว่าสามารถประสบผลสำเร็จได้เช่นกัน แต่ในบางกรณีก็มีสถานศึกษาที่จะต้องมีการปรับเปลี่ยนการแสดงทุกใน ๆ รอบของการแข่งขัน ยกตัวอย่าง โรงเรียนเทพมิตรศึกษา จังหวัดสุราษฎร์ธานี ในปีการศึกษา 2560 มีการปรับเปลี่ยนการแสดงในทุกรอบการแข่งขัน เช่น ในรอบเขตพื้นที่การศึกษาใช้บทเพลงน้ำตานองเพ็ญ และ เพลงหล่อไม่บริสุทธิ์ ในรอบการแข่งขันระดับภูมิภาค (ภาคใต้) ใช้บทเพลงหงส์ฟ้า และ เพลงนางเสือดาว ส่วนรอบการแข่งขันรอบระดับชาติ ใช้บทเพลงหัวใจศกัณฐ์ และ เพลงนางเสือดาว จากการปรับเปลี่ยนรูปแบบการแสดงในการแข่งขันแต่ละรอบนั้น พบว่าผู้สร้างสรรค์การแสดงได้ทำการประเมินศักยภาพของผู้แสดงแล้วว่ามีความสามารถปรับเปลี่ยนการแสดงได้ พร้อมทั้งสถานศึกษามีงบประมาณในการสร้างสรรค์งาน จึงส่งผลให้ได้รับรางวัลชนะเลิศระดับชาติ

ผู้สร้างสรรค์การแสดงใช้กลวิธีในการวิเคราะห์ที่ทีมผู้เข้าประกวดในรอบการแข่งขันเดียวกัน โดยการประเมินจุดเด่นจุดด้อยของทีมผู้เข้าแข่งขันที่เป็นคู่แข่งในแต่ละทีม นำมาวิเคราะห์ว่ามีจำนวนกี่ทีมที่ส่งเข้าประกวด และในแต่ละทีมมีแนวความคิดในการนำเสนออย่างไร และการวิเคราะห์คณะกรรมการตัดสินการประกวดวงดนตรีลูกทุ่งในขั้นตอนนี้เป็นปัจจัยสำคัญที่ทำให้การประกวดแข่งขันวงดนตรีลูกทุ่งนั้นประสบความสำเร็จได้ เนื่องจากคณะกรรมการแต่ละบุคคลมีแนวความชอบความถนัดที่แตกต่างกันออกไป ฉะนั้นการวิเคราะห์ว่าคณะกรรมการว่าบุคคลใดมีแนวความชอบบทเพลงหรือการแสดงรูปแบบใด ก็จะเป็นตัวช่วยให้ผู้สร้างสรรค์การแสดงนำมาปรับใช้ในการสร้างสรรค์การแสดงได้ และกลวิธีในการปรับเปลี่ยนการแสดงในทุก ๆ รอบการแข่งขันจะส่งผลให้ทีมผู้เข้าประกวดสถานศึกษาอื่น ๆ ไม่สามารถคาดเดาได้ว่าจะนำเสนอในรูปแบบใด นอกจากนี้ยังส่งผลให้ทั้งผู้ชมและคณะกรรมการสามารถเกิดความสนใจและอยากติดตามการแสดงในแต่ละรอบการแข่งขันได้

สรุปและอภิปรายผล

การประกวดวงดนตรีลูกทุ่งในปัจจุบันมีการพัฒนาไปจากการร้อง การเล่นดนตรี และการเต้นประกอบเพลง หากดูจากผลการแข่งขันโรงเรียนที่ชนะเลิศ จะพบว่าองค์ประกอบในการสร้างสรรค์การแสดงในแต่ละขั้นตอนมีการกำหนดรูปแบบแนวความคิด กระบวนการ และกลวิธีที่นำมาใช้ในการสร้างสรรค์การแสดง ผู้วิจัยพบว่าการสร้างสรรค์การแสดงที่จะนำพาวงดนตรีลูกทุ่งประสบความสำเร็จประกอบด้วยดังนี้

1. การกำหนดแนวคิดหลักของการแสดง ควรมีการกำหนดจัดทำขึ้นเป็นลำดับแรกเพื่อนำแนวคิดหลักของการแสดงไปใช้ในการสร้างสรรค์องค์ประกอบอื่น ๆ ที่มีส่วนเกี่ยวข้องกับการสร้างสรรค์การแสดง
2. การศึกษาผลงานของคู่แข่งชั้นการแข่งขันการประกวดวงดนตรีลูกทุ่ง เพื่อนำมาประยุกต์ปรับใช้ให้การแสดงเกิดความแตกต่าง

3. การจัดลำดับขั้นตอนการดำเนินงานที่เป็นระบบ เพราะการสร้างสรรค์การแสดงประกอบวงดนตรีลูกทุ่งจะต้องอาศัยการดำเนินงานหลายฝ่าย ฉะนั้นควรมีการบริหารจัดการการดำเนินงานให้เป็นไปตามระบบที่กำหนดไว้

บทบาทของผู้สร้างสรรค์การแสดง ถือว่ามีบทบาทเป็นส่วนสำคัญในการปฏิบัติหน้าที่รับผิดชอบ และมีส่วนร่วมในการทำงานร่วมกับบุคลากรภายในสถานศึกษาเพราะในแต่ละกระบวนการ และกลวิธีในการสร้างสรรค์การแสดงจะต้องอาศัยผู้ที่มีประสบการณ์เพื่อเป็นผู้กำหนดแนวคิดหลักของการแสดง และมีวิธีการเลือกนำกลวิธีต่าง ๆ มาปรับใช้ให้เหมาะสมกับการแสดงเพื่อนำไปสู่ความสำเร็จ

ชนิดา จันทรงาม (Junngam, 2012) กล่าวไว้ในวิจัยเรื่อง นาฏศิลป์ไทยที่ปรากฏในการแสดงประกอบนักร้องของวงดนตรีลูกทุ่ง ผลการวิจัยพบว่าการแสดงประกอบนักร้องของวงดนตรีลูกทุ่งในสถานศึกษาส่งผลกระทบต่อนาฏศิลป์ไทยในการอนุรักษ์วัฒนธรรม ซึ่งการแสดงประกอบนักร้องไม่มีรูปแบบที่ตายตัว การนำนาฏศิลป์ไทยมาประกอบการแสดงเป็นเพียงการเลียนแบบนาฏศิลป์ไทยเท่านั้น ทั้งเครื่องแต่งกายที่นำเครื่องแต่งกายแบบนาฏศิลป์ไทยมาประยุกต์ รวมถึงอุปกรณ์ประกอบการแสดง โดยเฉพาะท่ารำที่ใช้ทำนาฏยศัพท์มาประกอบจากผลการวิจัยข้างต้นผู้วิจัยเห็นด้วยในแง่ของการนำมาประยุกต์ปรับใช้การแสดงประกอบวงดนตรีลูกทุ่ง เมื่อการประกวดแข่งขันวงดนตรีลูกทุ่งถูกเผยแพร่และได้รับความนิยมในสถานศึกษา และมีการจัดประกวดแข่งขันวงดนตรีลูกทุ่งอย่างต่อเนื่อง ถือว่าเป็นโอกาสที่การจัดการประกวดวงดนตรีลูกทุ่งจะเป็นสื่อสร้างความสนใจแก่เยาวชน รวมไปถึงบุคลากรและนักเรียนมีส่วนร่วมในการบริหารจัดการในแต่ละส่วน ทำให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้และสามารถปลูกฝังให้เยาวชนได้ตระหนักถึงการอนุรักษ์บทเพลงลูกทุ่ง รวมไปถึงการนำรูปแบบการแสดงนาฏศิลป์ไทยมาประยุกต์ปรับใช้ในการแสดงประกอบวงดนตรีลูกทุ่งมิใช่เป็นเพียงนำมาใช้เพื่อเลียนแบบนาฏศิลป์ไทยเท่านั้น แต่ผู้สร้างสรรค์การแสดงเลือกนำมาใช้เพราะต้องการสื่อสารทางการแสดงในแง่ของการอนุรักษ์ศิลปะวัฒนธรรมของชาติที่แสดงออกถึงความมีเอกลักษณ์ จึงนำรูปแบบของนาฏศิลป์ไทยมาประยุกต์ปรับใช้กับการแสดงประกอบเพลงลูกทุ่ง เพื่อสะท้อนให้รู้ว่านาฏศิลป์ไทยสามารถนำมาปรับใช้กับการแสดงในรูปแบบอื่น ๆ ได้แต่จะต้องมีการศึกษาหาความรู้ก่อนนำมาประยุกต์ปรับใช้ ผู้วิจัยเล็งเห็นว่าการแสดงประกอบวงดนตรีลูกทุ่งเปรียบเสมือนสื่อการเรียนการสอนที่สามารถทำให้นักเรียนมีความรู้ความเข้าใจถึงองค์ประกอบของการแสดงผ่านวงดนตรีลูกทุ่ง และเห็นคุณค่าของการนำนาฏศิลป์ไทยมาปรับใช้เพื่อเกิดประโยชน์กับการแสดงได้มากยิ่งขึ้น

ข้อเสนอแนะ

1. งานวิจัยชิ้นนี้ใช้กลุ่มประชากร คือ ผู้ที่ได้รับรางวัลชนะเลิศ 2 รายการขึ้นไปงานศิลปหัตถกรรมนักเรียน และศึกษากลุ่มตัวอย่างเพียงกลุ่มบริษัทไอยรา ผู้วิจัยเห็นว่าการวิจัยในอนาคตอาจศึกษาการประกวดรายการการประกวดแข่งขันเวทีอื่น ๆ ซึ่งอาจทำให้เห็นภาพที่กว้างขึ้นของทิศทางการสร้างสรรค์การแสดงเพื่อการประกวดวงดนตรีลูกทุ่งของไทย
2. ในช่วงระยะเวลาการศึกษารวบรวมข้อมูลการทำวิจัยชิ้นนี้ อยู่ในช่วงการแพร่ระบาดของเชื้อไวรัสโควิด-19 หรือ Coronavirus ทำให้ผู้วิจัยเก็บข้อมูลวิจัยได้ไม่เต็มความสามารถ ด้วยเหตุนี้ผู้วิจัยจึงมีข้อเสนอแนะหากมีโอกาสพัฒนาต่อยอดงานวิจัยเล่มนี้ เสนอแนะให้มีการลงพื้นที่เก็บข้อมูลการวิจัยแบบมีส่วนร่วม จะสามารถตอบวัตถุประสงค์ได้ชัดเจนตรงประเด็นเนื้อหาสาระในด้านการศึกษาระบบการ และกลวิธีในการสร้างสรรค์การแสดงเพื่อการประกวด

References

Chaisanga, Y. (2021, December 25). Interview.

Junngam, C. (2012). *Nāttaya sin Thai thī prākot nai kān sadæ̃ng prakōp nak rōngkhō ngūang dontrī* [Thai dance that apperars in the complementary show of the singer of the singer of country music band] [Master's Thesis]. Faculty of Fine and Applies Arts, Chulalongkorn University.

Kunthaisong, S. (2021, June 28). Interview.

Sisuriyawong, K. (2021, June 9). Interview.

Thanthong, S. (2021, June 2). Interview.

Unchan, S. (2021, June 3). Interview.

Vannatham, N. (2014). *Sēnthāng sū khwaāmpen læ̃t khōng wong dontrī lukthung matthayommasuksā nai prathēt Thai* [The Way to be Excellence of Secondary School Luk Thung Band in Thailand] [Ph.D. diss.]. Faculty of Fine and Applies Arts, Mahasarakham University.

Wichianthat, P. (2021, June 20). Interview.

การเรียบเรียงเสียงประสาน บทเพลง พระคุณพระเจ้า (Amazing Grace) สำหรับกีตาร์คลาสสิกและเสียงสังเคราะห์อิเล็กทรอนิกส์

received 16 NOV 2021 revised 10 MAR 2022 accepted 30 MAR 2022

มูทิตา นาคเมือง

อาจารย์

สาขาดนตรีศึกษา

คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์

มหาวิทยาลัยราชภัฏกำแพงเพชร

บทคัดย่อ

การเรียบเรียงเสียงประสานบทเพลง พระคุณพระเจ้า (Amazing Grace) สำหรับกีตาร์คลาสสิกและเสียงสังเคราะห์อิเล็กทรอนิกส์นี้เป็นส่วนหนึ่งของกระบวนการสร้างสรรค์ ค้นคว้า เรียบเรียง บรรเลง ตลอดจน บันทึกเสียง และนำบทเพลงมาเผยแพร่ผ่านสื่อวัสดุอิเล็กทรอนิกส์ประเภทแผ่นซีดีขององค์กรเสียงสันติ (Voice of Peace) โดยบทเพลงพระคุณพระเจ้าได้ถูกบรรจุอยู่ในอัลบั้มเพลงบรรเลงชุด Voice of Instrumental Music เผยแพร่ครั้งแรกเมื่อราวปี พุทธศักราช 2560 องค์กรเสียงสันติเป็นองค์กรคริสเตียน เป็นสมาชิกของสหกิจคริสเตียนแห่งประเทศไทย ทำหน้าที่ผลิตสื่อ อาทิ รายการวิทยุ โทรทัศน์ วัสดุทัศน ผลิตเพลง ดนตรี เพื่อเผยแพร่คำสอนทางด้านคุณธรรม จริยธรรม ในศาสนาคริสต์ มีเป้าหมายเพื่อบริการหน่วยงาน องค์กร ทั้งที่เป็นคริสตจักร องค์กรคริสเตียนรวมไปถึงหน่วยงานทั่วไป พร้อมทั้งให้การสนับสนุนการดำเนินงานแก่ภาครัฐและภาคเอกชน เพื่อมุ่งเน้นการพัฒนาคุณภาพชีวิตของประชาชนทั่วไป

ทางคณะผู้สร้างสรรค์มีความตั้งใจนำความรู้ ความสามารถ และความหลงใหลในศาสตร์ของวิชาดนตรีมาผสมผสานกับหลักความเชื่อและศรัทธาทางคริสต์ศาสนา ทั้งนี้ บทเพลง พระคุณพระเจ้า (Amazing Grace) นับว่าเป็นอีกหนึ่งบทเพลงที่ได้รับความนิยมในหมู่คริสต์ชนทั่วโลก ทั้งยังมีการเรียบเรียงใหม่หลากหลายฉบับในหลากหลายภูมิภาคทั่วโลก เป็นอีกบทเพลงหนึ่งที่ลึกซึ้ง กินใจ และช่วยเยียวยาความรู้สึกของผู้ฟังที่ตั้งอยู่บนศรัทธาและความเชื่อได้เป็นอย่างดี แม้ว่าจะมีการเรียบเรียงในหลากหลายรูปแบบแต่ในฉบับที่ผู้เรียบเรียงได้สร้างสรรค์ขึ้นนี้ ผู้เรียบเรียงเสียงประสานได้พยายามสร้างสรรค์อัตลักษณ์เฉพาะสำหรับดนตรีบรรเลง ในรูปแบบการบรรเลงประกอบบรรยากาศ (Furniture Music หรือ Ambient Music) และเพื่อเสริมอัตลักษณ์และสร้างความแตกต่างให้กับชิ้นงานสำหรับเผยแพร่ลงแผ่นซีดีในอัลบั้มเพลงบรรเลงชุด Voice of Instrumental Music โดย องค์กรเสียงสันติ (Voice of Peace) ในครั้งนี้

ในบทความงานสร้างสรรค์นี้ผู้เขียนได้บรรยายถึงการค้นคว้า และเรียบเรียงองค์ความรู้จากแหล่งต่าง ๆ โดยครอบคลุมถึงการค้นคว้าประวัติผู้ประพันธ์และประวัติบทเพลง แนวทางการจัดวางของเสียงดนตรี การเรียบเรียงเสียงประสาน การเลือกใช้เครื่องดนตรี รูปแบบของบทเพลง การวิเคราะห์โครงสร้างทางดนตรีเพื่อเรียบเรียงบทเพลงสำหรับบันทึกเสียง กระบวนการบันทึกเสียงและอุปกรณ์ที่ใช้บันทึกเสียง กระบวนการรูปแบบการเผยแพร่ผ่านสื่อซีดี และประวัติองค์กรเสียงสันติ

คำสำคัญ: พระคุณพระเจ้า, กีตาร์คลาสสิก, เสียงอิเล็กทรอนิกส์, เสียงสันติ

Musical Arranigment of Amazing Grace for Classical Guitar and Electronic Music

Mutita Narkmuang

Lecturer,
Music Education,
Faculty of Humanities and Social Sciences,
Kamphaeng Phet Rajabhat University

Abstract

The arrangement of Amazing Grace for classical guitar and electronic sound was a part of creativity, arranging, performing, researching, and recording to provide to publish as CDs by Voice of Peace foundation which a part of the album “Voice of Instrumental Music” released around 2017. Voice of Peace is a member of The Evangelical Fellowship of Thailand. The aims are to dedicate, to broadcast the Gospel message throughout Thailand and its neighboring countries; and to produce Bible teaching programs that will establish, encourage and strengthen believers in their faith from those very modest beginnings and support broadcasting on a single station for both public and private sectors.

Guitarist and Sound Engineer of the arrangement and recording of Amazing Grace in this version aims to bring the knowledge and capability in music combined with believed and faith in Christianity to create another version of this renowned hymn which based on furniture music or ambient music and try to create another identity of the piece of music for the album Voice of Instrumental Music which produced by Voice of Peace foundation.

This article provides history, biography of the composer, compositional process, orchestration, structure of the piece, and also the production process of the piece for publish on the Voice of Peace CDs album “Voice of Instrumental Music”.

Keywords: Amazing grace, Classical guitar, Electronic music, Voice of peace

การเรียบเรียงเสียงประสานบทเพลง พระคุณพระเจ้า (Amazing Grace) สำหรับกีตาร์คลาสสิกและเสียงสังเคราะห์อิเล็กทรอนิกส์นี้เป็นส่วนหนึ่งของ กระบวนการสร้างสรรค์ คั่นคว่า เรียบเรียง บรรเลง ตลอดจนบันทึกเสียง และนำบทเพลงมาเผยแพร่ผ่านสื่อวัสดุอิเล็กทรอนิกส์ประเภทแผ่นซีดีขององค์กรเสียงสันติ (Voice of Peace) โดยบทเพลงพระคุณพระเจ้าได้ถูกบรรจุอยู่ในอัลบั้มเพลงบรรเลงชุด Voice of Instrumental Music เป็นบทเพลงลำดับที่ 4 จากทั้งหมด 16 บทเพลง เผยแพร่ครั้งแรกเมื่อราวปี พุทธศักราช 2560 องค์กรเสียงสันติเป็นองค์กรคริสเตียน เป็นสมาชิกของสหกิจคริสเตียนแห่งประเทศไทย ทำหน้าที่ผลิตสื่อต่าง ๆ อาทิ รายการวิทยุ โทรทัศน์ วัสดุทัศน ผลิตเพลง ดนตรี เพื่อเผยแพร่คำสอนทางด้านคุณธรรม จริยธรรม ในศาสนาคริสต์ มีเป้าหมายเพื่อบริการหน่วยงานองค์กรต่าง ๆ ทั้งที่เป็นคริสตจักร องค์กรคริสเตียน รวมไปถึงหน่วยงานทั่วไป พร้อมทั้งให้การสนับสนุนการดำเนินงานแก่ภาครัฐและภาคเอกชนต่าง ๆ เพื่อมุ่งเน้นการพัฒนาคุณภาพชีวิตของประชาชนทั่วไป

ในบทความงานสร้างสรรค์นี้ผู้สร้างสรรค์ได้เขียนบรรยาย คั่นคว่า และเรียบเรียงองค์ความรู้จากแหล่งต่าง ๆ โดยครอบคลุมถึงการคั่นคว่าประวัติผู้ประพันธ์และประวัติบทเพลง การเลือกใช้เครื่องดนตรี รูปแบบของบทเพลง การวิเคราะห์โครงสร้างทางดนตรีเพื่อเรียบเรียงบทเพลงสำหรับบันทึกเสียง กระบวนการบันทึกเสียงและอุปกรณ์ที่ใช้บันทึกเสียง กระบวนการรูปแบบการเผยแพร่ผ่านสื่อซีดี และประวัติองค์กรเสียงสันติ

กระบวนการสร้างสรรค์ คั่นคว่า เรียบเรียง บรรเลง ตลอดจน บันทึกเสียง บทเพลงพระคุณเจ้ามีขั้นตอนดังต่อไปนี้

1. คณะผู้สร้างสรรค์ได้คัดเลือกบทเพลงที่ตนเองความสนใจ และมีทางเป็นไปได้ในการสร้างสรรค์ให้เป็นบทเพลงบรรเลงเพื่อการผ่อนคลายตามเจตจำนงแรกของการจัดทำอัลบั้มเพลงบรรเลงนี้ บทเพลงมีท่วงทำนองเหมาะสมกับเครื่องดนตรีที่ตนเองเชี่ยวชาญในการบรรเลง โดยในบทความนี้จะกล่าวถึงบทเพลงพระคุณพระเจ้า บทเพลงมีที่มาจากบทกวีที่มีเนื้อหาที่กินใจ และ ช่วยปลอบประโลมจิตใจ บนพื้นฐานความเชื่อในคริสต์ศาสนา และบทเพลงยังมีท่วงทำนองที่ไพเราะสอดคล้องกับเครื่องดนตรีที่คณะผู้สร้างสรรค์เลือกเรียบเรียง

2. คั่นคว่าประวัติบทเพลง และองค์ประกอบของบทเพลง เพื่อความเข้าใจในบทเพลง คั่นพบว่าประวัติเพลงนี้มีความน่าสนใจ เริ่มจากบทกวีที่แต่งประสพการณ์ตรง ศรีทธา และความเจ็บช้ำจากผู้ประพันธ์ จอห์น นิวตัน (John Newton : 1725 - 1807) และด้านทำนองอันเป็นองค์ประกอบสำคัญของฉบับเผยแพร่ทางซีดีอัลบั้มเพลงบรรเลงชุด Voice of Instrumental Music นี้ มาจากทำนองนิวบริเตน (New Britain) โดย วิลเลียม วอล์กเกอร์ (William Walker: 1809 - 1875) นับว่าเป็นเพลงสวดอีกบทเพลงที่ได้รับความนิยม จึงเป็นความคาดหวังหนึ่งของคณะผู้สร้างสรรค์ที่ผู้ฟังจะคุ้นชินกับทำนองพร้อมทั้งได้ฟังการเรียบเรียงใหม่ที่คณะผู้สร้างสรรค์ได้ทำขึ้น โดยขั้นตอนการศึกษาประวัติเพลงและการวิเคราะห์องค์ประกอบของบทเพลงทำให้ผู้สร้างสรรค์สามารถถ่ายทอดได้บทเพลงได้อย่างซาบซึ้งและเข้าใจถึงเจตจำนงแรกของผู้ประพันธ์เพลง

3. เรียบเรียงบทเพลงดังกล่าวให้สามารถบรรเลงให้เป็นลักษณะบทเพลงบรรเลงเพื่อการผ่อนคลาย เลือกคีตเพลงที่เหมาะสม รวมถึงการแบ่งวรรคตอน หรือการเพิ่มส่วนนำของบทเพลง รวมถึงเลือกเสียงสังเคราะห์ที่เหมาะสมสำหรับบทเพลง

4. ผีกล่อมบทเพลงจนชำนาญ และบันทึกเสียง โดยสถานที่บันทึกเสียงของบทเพลงพระคุณพระเจ้านี้ คือ ห้องบันทึกเสียงขององค์กรเสียงสันติ

5. เพิ่มเสียงสังเคราะห์ในส่วนของท่าน้องเพลงผนวกกับเสียงของกีตาร์คลาสสิก และจัดการเสียงและผสมเสียง (Mix and Mastering) ให้มีคุณภาพเสียงที่สมบูรณ์แบบ เพื่อรวบรวมบทเพลงพระคุณพระเจ้านี้เป็นส่วนหนึ่งในเผยแพร่ลงแผ่นซีดี โดยในบทความนี้จะกล่าวถึงบทเพลงพระคุณพระเจ้า (Amazing Grace) หรือในบางฉบับเรียกชื่อบทเพลงในภาษาไทยว่า พระคุณพระเจ้านั้นแสนชื่นใจ โดยเรียบเรียงสำหรับกีตาร์คลาสสิกเป็นหลัก เพราะเป็นเครื่องมือเอก (Major instrument) ของผู้บรรเลง และเลือกแทรกท่าน้องหลักส่วนหนึ่งของบทเพลงเป็นเสียงสังเคราะห์หรืออิเล็กทรอนิกส์เพื่อเพิ่มมิติทางเสียงและเป็นจุดเด่นของบทเพลง

ในบทความงานสร้างสรรค์นี้ผู้เขียนได้บรรยายครอบคลุมถึงหัวข้อ ดังต่อไปนี้คือ

- 1) การค้นคว้าประวัติผู้ประพันธ์และประวัติบทเพลงพระคุณพระเจ้า (Amazing Grace)
- 2) แนวทางการจัดวางของเสียงดนตรีในบทเพลงพระคุณพระเจ้า (Amazing Grace)
- 3) การเรียบเรียงเสียงประสาน การเลือกใช้เครื่องดนตรี โครงสร้าง และส่วนที่น่าสนใจในบทเพลง
- 4) กระบวนการบันทึกเสียงและอุปกรณ์ที่ใช้บันทึกเสียง กระบวนการรูปแบบการเผยแพร่ผ่านสื่อซีดี
- 5) ประวัติองค์กรเสียงสันติ

ประวัติผู้ประพันธ์และประวัติบทเพลงพระคุณพระเจ้า (Amazing Grace)

บทวิเคราะห์เพลงที่ดีควรเริ่มต้นด้วยการบรรยายภาพรวมโดยทั่วไปที่เกี่ยวข้องกับเพลง ได้แก่ ประวัติเพลงและภาพรวมภายนอก (Punchaen, 2020, p. 2) โดยบทเพลงพระคุณพระเจ้า (Amazing Grace) เป็นบทเพลงสวดทางศาสนาคริสต์ (Hymn) โดยมีที่มาจากบทกวีของ จอห์น นิวตัน (John Newton : 1725 - 1807) ศิษยาภิบาลนิกายแองกลิคัน (Anglicanism) หรือ นิกายอังกฤษ (Church of England) โดยศิษยาภิบาลในนิกายโปรเตสแตนต์นั้นไม่ใช้นักบวช แต่เป็นฆราวาสที่ได้รับการสถาปนาจากคริสตจักรให้เป็นผู้ดูแลรับใช้พระเจ้า

ศิษยาภิบาลเป็นผู้ที่ได้รับการทรงเรียกจากพระเจ้าเพื่ออุทิศตนรับใช้พระองค์ในคริสตจักรและรับใช้ชุมชน ศิษยาภิบาลคือผู้ที่ตอบสนองการทรงเรียกของพระเยซูคริสต์ ให้นำชุมชนคนที่เชื่อและไว้วางใจในพระองค์ให้มีเป้าหมายสูงสุดในชีวิตที่จะสานต่อพระราชกิจแห่งการกอบกู้ พลิกฟื้น และการทรงสร้างใหม่ของพระองค์ ให้ไปสู่การปกป้องคุ้มครองของพระเจ้า ในแผ่นดินของพระองค์ (Saethuang, 2014)

นิวตันผู้เคยเป็นนักเดินเรือและพ่อค้าทาสชาวอังกฤษ ในยุคที่แรงงานทาสยังเป็นสิ่งถูกกฎหมาย เขาได้เขียนบทกวีบทนี้ขึ้นในปี คริสต์ศักราช 1772 ได้ห้องหลังคาที่เขามักจะเขียนบทเทศนาของเขาเองเป็นประจำทุกสัปดาห์ โดยเขาได้อ้างถึงคำกล่าวที่ว่า “God’s unmerited favor to lost souls” หรือ ลูกของพระเจ้าที่จิตวิญญาณหลงหายและไม่สมควรได้รับความโปรดปราน

โดยหากอ้างอิงจากช่วงชีวิตในวัยรุ่นของนิวตันเขาได้เดินเรือขนย้ายแรงงานทาสจากทวีปแอฟริกา ไปยังดินแดนใหม่อย่างสหรัฐอเมริกา รวมถึง อังกฤษ และฝรั่งเศส นิวตันทำอาชีพพ่อค้าแรงงานทาสสืบทอดอาชีพนี้จากพ่อของเขา โดยในหลาย ๆ ครั้งเขาได้กระทำการเหยียดหยามต่อแรงงานทาสแอฟริกันเหล่านั้น เช่น โยนทิ้งลงทะเล หากน้ำหนักเกินพิกัดที่เรือจะรับน้ำหนักได้ เป็นต้น จนมีเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นคือเมื่อครั้งที่นิวตันเดินเรือค้าแรงงานทาส ได้เกิดเหตุการณ์พายุฝนโหมกระหน่ำอย่างรุนแรง จนทำให้เรืออัปปาง แรงงานทาสกว่าหมื่นคนบนเรือต้องเสียชีวิต มีแต่เขาที่รอดชีวิตมาได้ ระหว่างที่รอนแรมอยู่กลางทะเล เขาได้อธิษฐานอ้อนวอนต่อพระเจ้าผู้เป็นเจ้าของฟ้า เพื่อหนุนใจ เสริมกำลังใจความกล้าให้เขาเผชิญหน้ากับความกลัว และความโหดร้ายของธรรมชาติอย่างเพียงลำพัง และขอให้เขามีชีวิตรอดจนถึงฝั่งแผ่นดิน จากเหตุการณ์นี้ทำให้นิวตันเลิกทำอาชีพพ่อค้าแรงงานทาส เขาเกิดความซาบซึ้งและการเปลี่ยนแปลงอันลึกซึ้งในจิตใจจนมีศรัทธาแรงกล้าในศาสนาคริสต์ จนกระทั่งนิวตันศึกษาภาษากรีกและฮีบรูเพิ่มเติม และจนถึงช่วงเวลาที่เขาตัดสินใจที่จะมอบชีวิตเพื่อพระเจ้าด้วยการเป็นศิษยาภิบาล โดยร้องขอให้อาร์คบิชอปแห่งยอร์กแต่งตั้งเขาแต่ก็ได้รับการปฏิเสธ เหตุผลเพราะเขาไม่ได้เรียนด้านพระคัมภีร์มาโดยตรงตั้งแต่ต้น แต่นิวตันเองยังยืนยันว่าเขาจะต้องได้รับการแต่งตั้งเป็นศิษยาภิบาลให้ได้ เขาจึงหันไปศึกษาพระคัมภีร์ด้วยตนเอง พร้อมเขียนหนังสือเผยแพร่พระวจนะของพระเจ้าผู้เป็นเจ้าของฟ้าและได้รับความนิยมนับอย่าง มาก นอกจากนี้นิวตันได้รับเชิญให้ไปบรรยายในสถานที่ต่าง ๆ อีกด้วย หลังจากนั้นเขาก็ได้รับการแต่งตั้งให้เป็นศิษยาภิบาลหลังจากพยายามอยู่นาน โดยบิชอปแห่งลินคอล์น และเขาได้รับหน้าที่ให้ไปดูแลคริสตจักรเล็ก ๆ แห่งหนึ่งที่เมืองโอเนย์ (Olney) โดยโบสถ์ของนิวตัน กลายเป็นที่รองรับคนมากมาย เขาไม่ได้เทศนาแค่ที่เมืองโอเนย์เท่านั้น แต่ได้รับเชิญไปเทศน์ทั่วประเทศในปีคริสต์ศักราช 1767 กวีชื่อดัง วิลเลียม คาวเปอร์ (William Cowper: 1731-1800) กวีและนักเขียนเพลงสวดทางคริสต์ศาสนา ได้ย้ายมาอยู่ที่เมืองโอเนย์และเขาทั้งสองกลายเป็นเพื่อนสนิทกัน

“บทกวี ‘Amazing Grace’ ที่นิวตันประพันธ์ (ตีพิมพ์ครั้งแรกเมื่อปี 1779) มีทั้งสิ้น 6 บท กาลเวลาผ่านไปอีกหลายสิบปี นักแต่งเพลงชาวอเมริกันนาม วิลเลียม วอล์กเกอร์ ได้นำทำนองของเพลง ‘New Britain’ สันนิษฐานกันว่าเป็นทำนองเพลงร้องของบรรดาทาสผิวดำทางตอนใต้ของอเมริกา มาใส่ในบทกวี ‘Amazing Grace’ ที่จอห์น นิวตัน แต่ง (และแต่งคำร้องเพิ่มอีก 1 บท เป็น 7 บท) ผลงาน ‘Amazing Grace’ เวอร์ชันใหม่ได้รับการตีพิมพ์ในปี 1847 และโด่งดังทางฝั่งอเมริกามาจนถึงเกาะอังกฤษ”

(Brahmasubha, 2017)

เจมส์ จี บาสเกอร์ (James G. Basker : 1952 - ปัจจุบัน) นักประวัติศาสตร์และอาจารย์ ณ Barnard College, Columbia University มีความคิดเห็นว่าเหตุใดเพลงและเนื้อเพลงของเพลงนี้จึงมีเสน่ห์ช่วยปลอบประโลมในช่วงเวลาที่มนุษย์ต้องทนทุกข์ทรมาน “พวกเขาร้องขอได้โดยไม่มีข้อจำกัด” เขากล่าว “ไม่มีเงื่อนไขที่เฉพาะเจาะจง ไม่มีศรัทธาทางศาสนาที่เฉพาะเจาะจง ไม่มีบริบททางวัฒนธรรมที่เฉพาะเจาะจง” มันเป็นเรื่องที่เกี่ยวข้องกับสิ่งที่มนุษย์รู้สึกหรือรับรู้เหมือนกัน อ้างอิงถึง “บาดแผลในจิตใจ” และ “สิ่งที่โหยหา” โดยรวมคือการสื่อถึงความเป็นมนุษย์ เราสามารถจินตนาการและโหยหาความสุขและสันติ เพื่อการบรรเทาทุกข์จากความเศร้าและความทุกข์ยากที่ต้องเผชิญในการใช้ชีวิตในโลกนี้ (Basker, 2005, p. 1660-1810)

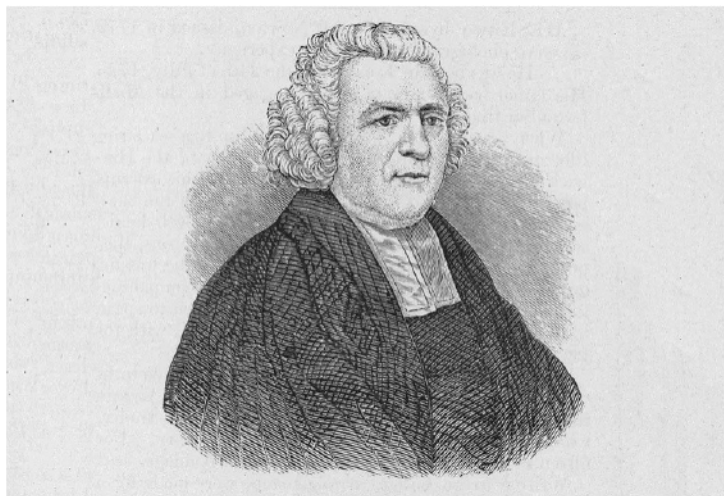
ในด้านของทำนอง (Melody) ของบทเพลงพระคุณพระเจ้า (Amazing Grace) สตีฟ เทอร์เนอร์ (Steve Turner: 1949 - ปัจจุบัน) ผู้เขียนหนังสือชื่อ Amazing Grace : The Story of America's Most Beloved Song (Turner, 2009) ได้อ้างอิงไว้ว่า บทเพลงพระคุณพระเจ้า (Amazing Grace) เป็นบทเพลงที่ได้เผยแพร่ครั้งแรกในช่วงวันปีใหม่ปีคริสต์ศักราช 1773 เดิมทีไม่ได้มีทำนองแบบที่เราได้ยินกันในปัจจุบัน จุดเริ่มต้นเป็นเพียงบทกวีหรือบทกลอนที่นิวตันได้เริ่มเขียนขึ้นเท่านั้น โดยในช่วงศตวรรษที่ 19 มีการใช้ทำนองอันหลากหลายกับบทกลอนชุดนี้ ขึ้นอยู่กับผู้ที่นำไปบรรเลงจะออกแบบให้เป็น แต่ทำนองที่เป็นที่นิยมจนถึงปัจจุบันเป็นทำนองนิวบริเตน (New Britain) โดย วิลเลียม วอล์กเกอร์ (William Walker: 1809 - 1875) นักประพันธ์เพลงและผู้เชี่ยวชาญด้านการขับร้องชาวอเมริกันผู้เป็นที่นับถือในคริสตศาสนิกายแบปติสต์ (Baptist) ณ โบสถ์เวลส์แบปติสต์ (The Welsh Baptist Church) นำมาใช้เป็นคนแรก และได้ตีพิมพ์ในหนังสือรวมบทสวด กว่า 335 บทภายใต้ชื่อ The Southern Harmony and Musical Companion ในปีคริสต์ศักราช 1835 โดยหนังสือเพลงสวดดังกล่าวได้รับความนิยมเป็นอย่างมากในช่วงศตวรรษที่ 19 และได้นำไปใช้ประกอบการเรียนขับร้องตามโรงเรียน แลบริธนูอร์ทแคโรไลนาและรัฐเซาท์แคโรไลนา (North and South Carolina) รัฐจอร์เจีย (Georgia) และอีสต์เทนเนสซี (Eastern Tennessee) ในประเทศสหรัฐอเมริกา (Walker, 1847)

บทเพลงพระคุณพระเจ้า (Amazing Grace) ยังปรากฏในนิยายที่ชื่อว่า กระท่อมน้อยของลุงทอม (Uncle Tom's Cabin) เขียนโดย แฮเรียต บีเชอร์ สโตว์ (Harriet Beecher Stowe: 1811-1896) โดยนับว่าเป็นหนังสือขายดีเป็นลำดับที่ 2 รองจากคัมภีร์ไบเบิล มีอิทธิพลกับทัศนคติที่มีต่อชาวแอฟริกัน-อเมริกัน และผู้มีส่วนร่วมรณรงค์ให้เลิกทาส โดยนับว่าเป็นส่วนหนึ่งที่ได้รับคามนิยมจากกลุ่มผู้สนับสนุนกลุ่มรณรงค์ให้เลิกทาส อันสะท้อนถึงสัญลักษณ์ของการกดขี่ข่มเหงในลักษณะของแรงงานทาสนั้นเป็นสิ่งที่ไม่ถูกต้อง แม้แต่อับราฮัม ลินคอล์น (Abraham Lincoln : 1809-1865) ประธานาธิบดีลำดับที่ 16 ของประเทศสหรัฐอเมริกาเมื่อมีโอกาสได้พบกับสโตว์ ยังถึงกับกล่าวว่า “เธอนี่เอง สตรีร่างเล็กบอบบางผู้เป็นส่วนหนึ่งของมหาสงครามนี้” (So this is the little lady who made this big war) นอกจากนี้ความทุกข์ทรมานของผู้คนในเหตุการณ์สงครามกลางเมืองอเมริกา (American civil war) เป็นสงครามกลางเมืองที่เกิดขึ้นในประเทศสหรัฐอเมริกา หรือ สงครามเลิกทาสของอเมริกา กินระยะเวลายาวนานถึงสี่ปีระหว่างปีคริสต์ศักราช 1861 ถึง 1865 เริ่มมาจากการปฏิวัติในหลายรัฐทางตอนใต้ของสหรัฐอเมริกา สาเหตุมาจากลักษณะทางเศรษฐกิจและการปกครองที่แตกต่างกันโดยสิ้นเชิงระหว่างรัฐในทางตอนเหนือและรัฐทางตอนใต้ของประเทศสหรัฐอเมริกา

ความขัดแย้งทางการเมืองในสหรัฐอเมริกาในช่วงสงครามเลิกทาส เริ่มต้นขึ้นด้วยประเด็นของการค้าทาส เพราะนักการเมืองในรัฐฝั่งเหนือมีแนวคิดยกเลิกระบบทาส แต่กลับกันรัฐทางตอนใต้พึ่งพารายได้ด้านเศรษฐกิจด้วยเกษตรกรรมและใช้แรงงานจากระบบทาสโดยตรง เมื่อ อับราฮัม ลินคอล์น ได้รับเลือกตั้งในปี ค.ศ. 1860 มีนโยบายขจัดระบบแรงงานทาส จึงทำให้รัฐทางตอนใต้กว่า 7 รัฐรวมตัวกันประกาศปกครองตนเองเป็นรัฐใหม่ อับราฮัม ลินคอล์น และรัฐในตอนเหนือปฏิเสธที่จะรับรองรัฐทางตอนใต้เป็นรัฐใหม่ สงครามจึงเริ่มต้นขึ้นในช่วงปีคริสต์ศักราช 1861 เมื่อรัฐทางตอนใต้ที่รวมตัวกันประกาศเป็นประเทศใหม่เริ่มใช้อาวุธยิงต่อสู้และยึดท่าเรือ นำมาสู่การต่อสู้ยาวนานที่สูญเสียชีวิตประชากรไปราวหกแสนคน จนกระทั่งสงครามจบลงด้วยการ

ยอมแพ้ของฝั่งรัฐทางตอนใต้ที่ยอมล้มเลิกระบบทาส จะเห็นได้ว่าประเทศสหรัฐอเมริกาจะกอบกู้สถานการณ์การรวมประเทศเป็นหนึ่งเดียว และการยุติระบบแรงงานทาสนั้นต้องแลกมาด้วยความสูญเสียจำนวนมาก เป็นสงครามที่ก่อความเสียหายมากที่สุดครั้งหนึ่งในประวัติศาสตร์นับตั้งแต่สงครามโปเลียนไปจนถึงช่วงเวลา ก่อนสงครามโลกครั้งที่หนึ่ง (Investerest, 2021)

จากเหตุการณ์ภาวะสงครามที่กระทบจิตใจผู้คนในเหตุการณ์สงครามกลางเมืองอเมริกานี้ ทำให้บทเพลงพระคุณพระเจ้าเป็นหนึ่งในบทเพลงที่ช่วยเยียวยาจิตใจที่ได้รับความนิยมมากขึ้นในช่วงเวลานั้นเป็นต้นมา



ภาพที่ 1 จอห์น นิวตัน (John Newton : 1725-1807)

Note: From Fairchild, 2020

แนวทางการจัดวางของเสียงดนตรีในบทเพลงพระคุณพระเจ้า (Amazing Grace)

การออกแบบการจัดวางเสียงของบทเพลงนี้ แม้เครื่องดนตรีที่เลือกใช้จะเป็นเครื่องดนตรีกีตาร์คลาสสิกเป็นหลัก และรวมถึงเสียงสังเคราะห์ก็ตาม แต่แนวคิดในการจัดวางเสียงให้ปราศจากเนื้อร้องนั้นมีแนวคิดอ้างอิงถึงดนตรีประกอบบรรยากาศ (Furniture Music หรือ Ambient Music) คำว่า ambient แปลว่า ล้อมรอบ (Surrounding) หรือ สภาพแวดล้อม (Environment) โดยในความหมายทางดนตรี คือ ดนตรีที่ทำให้ผู้ฟังผ่อนคลายและสร้างบรรยากาศในลักษณะผ่อนคลาย ทั้งนี้ ปิยกุล ภูศรี ได้ให้คำนิยามไว้ว่า

“ดนตรีแอมเบียนต์ทั่วไปมักเป็นเสียงสังเคราะห์จากซินธิไซเซอร์ หรือเสียงเครื่องดนตรีอะคูสติค เช่น เปียโน เครื่องสาย หรือ เครื่องเป่า ที่วางอยู่บนทำนองเนิบช้า เป็นเสียงซ้ำ ๆ ที่บ่อยครั้งมักจะมีเสียงจากธรรมชาติ เช่น เสียงหยดน้ำกระทบผิวน้ำ เสียงใบไม้กระทบกัน เสียงลมพัดผ่านช่องเขา ฯลฯ มาผสมผสานกันจนออกมาเป็นเสียงดนตรีที่โดดเด่นในเรื่องบรรยากาศของเสียง โดยเฉพาะบรรยากาศของความสงบทางจิตใจ ที่เกิดขึ้นผ่านประสาทสัมผัสทางเสียง”

(Phusri, 2018)

เชื่อกันว่า เอริก ซาตี (Erik Satie : 1866-1935) นักประพันธ์เพลง และนักเปียโนชาวฝรั่งเศส ได้เริ่มประพันธ์ผลงานเพลงในลักษณะของบทเพลงเพื่อประกอบบรรยากาศในช่วงยุคต้นศตวรรษที่ 20 หรือราวปีคริสต์ศักราช 1917 โดยซาตีได้เรียกแนวเพลงนี้เป็นภาษาฝรั่งเศสว่า “musique d’ameublement” อันหมายถึง Furniture music หรือดนตรีเพื่อประกอบบรรยากาศ หรือนดนตรีที่ทำให้อยู่กับปัจจุบันขณะ (be invisible for a moment) โดยพยายามสร้างสรรค์ตามแนวคิดปรัชญาศิลปะแบบศิลปะเชิงแนวคิด (Conceptual Art) (Shave, 2016) โดยเชื่อกันว่าเขาได้พยายามออกแบบให้บทประพันธ์ที่เขาแต่งขึ้นเป็นดนตรีประกอบเพื่อการฟังประกอบกับกิจกรรมทั่วไปในชีวิตประจำวัน เช่น การรับประทานอาหารในร้านอาหาร หรือ การเดินเลือกซื้อสินค้าในห้างสรรพสินค้า โดยผู้ฟังไม่จำเป็นต้องจดจ่อกับการฟังเพลงเพียงอย่างเดียวในลักษณะวัฒนธรรมการฟังเพลงคลาสสิกตะวันตกแบบดั้งเดิมในยุคก่อนหน้านี้ที่ผู้ฟังจะต้องตั้งใจฟังอย่างเงียบๆ ตั้งใจฟังนักดนตรีบรรเลง ไม่ส่งเสียงรบกวน หรือพูดคุยกัน หรือแม้แต่การต้องปรบมือให้ถูกต้องตามท่อนเพลงที่นักดนตรีกำลังบรรเลง เช่น ถ้าบทเพลงโซนาตา (Sonata) บทหนึ่งหากมีทั้งหมดสามท่อน ผู้ฟังจะต้องปรบมือให้กับนักแสดงในท่อนสุดท้ายเท่านั้น เป็นต้น

นอกจากซาตี แล้วยังมีนักประพันธ์เพลงที่ชื่อว่า ไบรอัน อีโน (Brian Eno: 1948-ปัจจุบัน) นักประพันธ์เพลงชาวอังกฤษที่ได้ประพันธ์เพลงที่ชื่อว่า แอมเบียนท์ 1 : ดนตรีสำหรับท่าอากาศยาน (Ambient 1: Music for Airports) โดย John T. Lysaker ได้กล่าวถึงในหนังสือ Brian Eno’s Ambient 1: Music for Airports (Lysaker, 2018) ไว้ว่าบทเพลงนี้ได้แบบอย่างตามลักษณะงานของซาตี รวมถึงนักดนตรีกลุ่มมินิมอลลิสต์ท่านอื่น ๆ เช่น จอห์น เคจ (John Cage: 1912-1992) ลา มอนเต ยัง (La Monte Young: 1935-ปัจจุบัน) และ สตีฟ ไรช์ Steve Reich : 1936- ปัจจุบัน) เป็นต้น และเป็นอัลบั้มเพื่อประกอบบรรยากาศในลักษณะที่ผู้ฟังไม่จำเป็นต้องตั้งใจฟังงานในบทประพันธ์นี้

อีโนได้รับแรงบันดาลใจในการประพันธ์ลักษณะนี้ขณะที่เขากำลังอยู่ที่สนามบินและได้ยืมบทเพลงของบริษัท มูซาค (Muzak Inc.) บทเพลงนี้เขาตั้งใจให้แตกต่างกับแนวคิดของบทเพลงของบริษัทมูซาคซึ่งเป็นบริษัทขายสัญญาณบทเพลงอันเป็นที่นิยมในสมัยนั้น โดยบริษัทมูซาคได้ก่อตั้งในประเทศสหรัฐอเมริการาวปีคริสต์ศักราช 1930 (Herron, 2020) โดย พลตรี จอร์จ โอเวน สควิเออร์ (George Owen Squier: 1865 - 1934) มีที่มาจากการส่งสัญญาณเสียงตามสายและการส่งสัญญาณสื่อสารทางทหารในช่วงสงครามโลกครั้งที่ 2 เป็นบริษัทที่จัดทำเพลงที่ในลักษณะ Background Music โดยออกแบบเป็นดนตรีที่เปิดเพื่อประกอบบรรยากาศตามสถานที่ เช่น ร้านอาหาร ห้างสรรพสินค้า โดยเฉพาะในโรงงานอุตสาหกรรมที่บริษัทมูซาคตั้งใจออกแบบโปรแกรมที่ชื่อว่าสติมูลัส โพรเกรสชัน (Stimulus Progression) โดยมีการตั้งโปรแกรม เช่น การเล่นให้ช้าลงก่อนที่จะเลิกทำงาน หรือเร่งจังหวะให้เร็วขึ้นในขณะที่กำลังทำงาน รวมถึงจัดการเปิดเพลงเป็นเวลา 15 นาที และพัก 15 นาที โดยอ้างว่าการเปิดและหยุดสลับกันจะไม่ทำให้คนงานเหนื่อยหน่าย มีความสุขจากการฟังเพลง เป็นต้น โดยโปรแกรมหดดังกล่าวได้อ้างว่าเพื่อให้คนงานฟังระหว่างทำงานเพื่อให้คนงานมีความสุขในการทำงาน รวมถึงส่งเสริมสมาธิและประสิทธิภาพในการผลิตสินค้าอุปโภคบริโภค และ ผลิตภัณฑ์ต่าง ๆ ให้ได้ตามความต้องการที่มีมากมายในช่วงสงครามโลกครั้งที่ 2 โปรแกรมดังกล่าวนี้มีผลวิจัยอ้างว่าผลผลิตของการทำงานมีประสิทธิภาพเพิ่มขึ้นราวร้อยละ 9.1 (Phattharadetphaisan, 2019)

นอกจากนี้ดนตรีบรรเลงในลิฟท์ อันเป็นที่มาของแนวเพลงที่ชื่อว่า Elevator Music อีกเช่นกัน คือดนตรีที่เปิดคลอระหว่างการใช้งานลิฟท์ในสมัยนั้นที่เครื่องมือนี้เพิ่งได้รับการพัฒนาให้ใช้งานในตึกสูงระฟ้าตามแนวทางของกองทุนนิยมในเมืองที่พัฒนาเทคโนโลยี และการปรับเปลี่ยนวิถีชีวิตให้ทันสมัย ผู้คนในสมัยนั้นอาจไม่คุ้นชินกับการใช้งานลิฟท์และทำให้เกิดอาการหวาดกลัวหรือเครียดขึ้นได้ระหว่างการใช้งานลิฟท์ ทั้งนี้การเปิดเพลงบรรเลงระหว่างการใช้ลิฟท์ยังมีการใช้งานมาจนถึงปัจจุบันอีกด้วย

นอกจากนี้บทเพลงพระคุณพระเจ้าในฉบับนี้ ยังมีการต่อยอดไปยังแนวทางดนตรีที่เรียกว่า Easy Listening เป็นส่วนต่อยอดจากดนตรีประกอบบรรยากาศ โดยแนวทาง Easy Listening นี้ คือนำเพลงคลาสสิกที่มีโครงสร้างที่ซับซ้อนหรือบทเพลงพื้นบ้านดั้งเดิมมาลดความซับซ้อนลงและเรียบเรียงใหม่ทำให้ฟังง่ายขึ้น ใช้องค์ประกอบดนตรีที่น้อยลง และนำไปเปิดประกอบบรรยากาศได้ และเพื่อให้สอดคล้องกับวัตถุประสงค์การจัดทำซีดีตามส่วนหนึ่งของถ้อยแถลงที่ว่า “เพื่อเป็นบทเพลงที่สร้างแรงบันดาลใจและช่วยให้รู้สึกผ่อนคลาย โดยหวังใจว่าผู้ที่ฟังจะเกิดสันติสุขและความชื่นชมยินดีจะเกิดขึ้นในจิตใจ” (Narkmuang et al. n.d., CD-ROM) ในอีกแง่หนึ่งสามารถตีความได้ว่า ดนตรีประกอบบรรยากาศ เป็นดนตรีที่ช่วยเสริมสร้างบรรยากาศในการใช้ชีวิตประจำวันนั่นเอง

อัลบั้มเพลงบรรเลงชุด Voice of Instrumental Music มีการแบ่งหน้าที่นักดนตรีและผู้เรียบเรียงทั้งหมด 5 ท่าน คือ โอปอล์ ตันตยานุสรณ์ นักเล่นเปียโน พรณภัส ไชยสถาน นักเล่นไวโอลิน ศิริประภา นามภา นักไวโอลิน วิศรุศย์ ถวิลโนนักเล่นเชลโล และมูทิตา นาคเมือง นักเล่นกีตาร์คลาสสิก โดยมี โปซ์ เมศิยาตล ควบคุมการบันทึกเสียงและเรียบเรียงบทเพลง

สำหรับบทเพลงพระคุณพระเจ้า (Amazing Grace) ในอัลบั้มเพลงบรรเลงชุด Voice of Instrumental Music ฉบับที่ได้เผยแพร่ในรูปแบบซีดีขององค์กรเสียงสันตินี้ ผู้สร้างสรรค์ได้เลือกเรียบเรียงเสียงประสานขึ้นโดยใช้เสียงของกีตาร์คลาสสิกทั้งหมดสองส่วนคือ กีตาร์ที่เป็นทำนองหลัก (Melody) และกีตาร์ที่ทำหน้าที่เล่นประกอบ (Accompaniment) ใช้ผู้เล่นคนเดียวกัน และเพิ่มมิติมากขึ้นโดยใช้เสียงสังเคราะห์ที่เลียนแบบเสียงเครื่องเป่าลมไม้เพิ่มเข้ามาในตอนี่ 3 จากทั้งหมด 5 ท่อน เพื่อให้เกิดจุดเด่นและแตกต่างในส่วนกึ่งกลางของบทเพลง คล้ายจุด Golden Section ของบทเพลง ใช้ปลั๊กอิน Native Instruments ในหมวด Virtual Instrument โดยเหตุผลที่เลือกเสียงของกีตาร์คลาสสิกเพราะให้สำเนียงที่นุ่มนวล และฟังสบาย โดยเลือกใช้กีตาร์คลาสสิกซึ่งมีองค์ประกอบเป็นสายกีตาร์ที่เรียกว่าสายเอ็นหรือสายไนลอน ให้คุณลักษณะทางเสียงที่นุ่มนวล หัมตำมีลักษณะของเสียงที่แตกต่างจากกีตาร์ไฟฟ้าและกีตาร์โปร่งสายเหล็ก เมื่อนำมาผสมผสานกับเสียงสังเคราะห์ที่พยายามเลียนแบบเครื่องลมไม้ จึงทำให้เกิดมิติและมีรูปแบบที่แตกต่างจากฉบับอื่น ๆ โดยยึดแนวคิดเกี่ยวกับดนตรีประกอบบรรยากาศ (Furniture music หรือ Ambient music) และเพื่อเสริมอัตลักษณ์ให้กับชิ้นงานสำหรับเผยแพร่ลงซีดีในครั้งนี้

แนวทางการจัดวางเสียงเครื่องดนตรี มีการใช้กีตาร์คลาสสิกในด้าน เสียงประสาน (Chord) ในทุกท่อนของบทเพลง โดยมีการเปลี่ยนเสียงทำนองหลัก (Melody) จาก กีตาร์คลาสสิก เป็น เสียงสังเคราะห์เลียนแบบเครื่องลมไม้ บริเวณท่อนที่ 3 ในช่วงเสียงคู่ 8 (Octave) ที่แตกต่างระหว่างห้องที่ 5-11 ทำนองเป็นเสียงต่ำแตกต่างจากห้องที่ 12-20 ที่ออกแบบให้เป็นเสียงที่สูงขึ้น ปรากฏเพื่อเป็น Golden Section ของบทเพลง

ตารางที่ 1 ตารางอธิบายโครงสร้างของบทเพลงและแนวทางการจัดวางเสียงเครื่องดนตรี

Introduction	ท่อนที่ 1	ท่อนที่ 2	ท่อนที่ 3	ท่อนที่ 4	ท่อนที่ 5
ห้องที่ 1 - 4	ห้องที่ 5 - 20	ซ้ำ ห้องที่ 5 - 20	ห้องที่ 5 - 20	ซ้ำ ห้องที่ 5 - 20	ซ้ำ ห้องที่ 5 - 20
-กีตาร์คลาสสิก เล่นเสียง ประสาน (Chord)	-กีตาร์คลาสสิก เล่นเสียง ประสาน (Chord)	-กีตาร์คลาสสิก เล่นเสียง ประสาน (Chord)	-กีตาร์คลาสสิก เล่นเสียง ประสาน (Chord)	-กีตาร์คลาสสิก เล่นเสียง ประสาน (Chord)	-กีตาร์คลาสสิก เล่นเสียง ประสาน (Chord)
-กีตาร์คลาสสิก เล่นทำนองหลัก (Melody)	-กีตาร์คลาสสิก เล่นทำนองหลัก (Melody)	-กีตาร์คลาสสิก เล่นทำนองหลัก (Melody)	-เสียงสังเคราะห์ เลียนแบบเครื่อง ลมไม้เล่นทำนอง หลัก (Melody) ใช้ช่วงเสียง (Oc- tave) ที่แตกต่าง ระหว่างห้องที่ 5-11 ทำนองเป็น เสียงต่ำแตกต่าง จากห้องที่12-20 ที่ออกแบบให้ เป็นเสียงที่สูงขึ้น ปรากฏเพื่อเป็น จุดเด่นของ บทเพลงคล้าย เป็นจุดกึ่งกลาง หรือ สั ด ส่วน ทองคำ (Golden Section) ของ บทเพลง	-กีตาร์คลาสสิก เล่นทำนองหลัก (Melody)	-กีตาร์คลาสสิก เล่นทำนองหลัก (Melody)

Note: From © Mutita Narkmuang 10/09/2021

การเรียบเรียงเสียงประสาน การเลือกใช้เครื่องดนตรี โครงสร้าง และส่วนที่น่าสนใจในบทเพลง

บทเพลงพระคุณพระเจ้าในฉบับที่มีการเผยแพร่ลงซีดีขององค์การเสียงสันติ ฉบับนี้ มีลักษณะเนื้อดนตรี (Texture) หรือแนวทางการสอดประสานในรูปแบบดนตรีประสานแนว หรือ โฮโมโฟนี (Homophony หรือ Homophonic Texture) โดยกำหนดให้ทำนองหลักเป็นแนวสำคัญมากที่สุด ในขณะที่แนวอื่นเป็นเพียงแนวประสานแต่บทบาทในบทเพลงก็ไม่ได้ด้อยไปกว่าทำนองหลักแต่อย่างใด โดยมีลักษณะทำนองและแนวบรรเลงประกอบ (Melody and Accompaniment) บทเพลงท่อนเดียวอ้างอิงจากบทเพลงต้นฉบับมีลักษณะสังคีตลักษณะสองตอนแบบย้อนกลับ (Rounded Binary Form) มีการใช้เคเดนซ์เปิด (Half Cadence) ในการแบ่งท่อน เป็นเคเดนซ์ที่มีน้ำหนักเบาให้เสียงที่ค้างเป็นสัญลักษณ์สื่อถึงการดำเนินไปยังท่อนต่อไปของบทเพลงในที่นี้คือจากท่อน A ไปท่อน B นั่นเอง

พบฮาล์ฟเคเดนซ์ (Half Cadence) หรือ เคเดนซ์เปิด โดย ฮาล์ฟเคเดนซ์ หรือ เคเดนซ์เปิดนี้เป็นระบบการเรียกชื่อเคเดนซ์ของอเมริกัน มีความหมายเช่นเดียวกับ Imperfect Cadence ในระบบการเรียกชื่อเคเดนซ์ของอังกฤษ เป็นเคเดนซ์ที่จบด้วยคอร์ดโดมิแนนท์ (V) บางทีเรียก Half Close หรือ Semi-cadence (Punchaoren, 2011, p. 158) ในบทเพลงนี้พบเคเดนซ์เปิดที่ห้องที่ 10 - 12 คือจากคอร์ด C มาที่ G และ เกลาคอร์ด (Resolve) มาที่ห้องที่ 12 ด้วยคอร์ด G7 และเข้าสู่ท่อนใหม่ที่ห้องที่ 13 เพื่อไปสู่ท่อนถัดไป

นอกจากนี้ยังพบเพลเกิลเคเดนซ์ (Plagal Cadence) หรือ เคเดนซ์กึ่งปิด หรือ เคเดนซ์อาเมน (Amen Cadence) นิยมใช้ตอนจบเพลงโบสถ์เป็นเคเดนซ์ที่เริ่มด้วยคอร์ดซับโดมิแนนท์ และจบด้วยคอร์ดโทนิค โดยใช้ตัวย่อ PLC (Punchaoren, 2011, p. 289) โดยในบทเพลงนี้ปรากฏที่ห้องที่ 19 - 20 คือจากคอร์ด F จบด้วยคอร์ด C อธิบายตามภาพและตารางดังต่อไปนี้

พระคุณพระเจ้า (Amazing Grace)

The musical score for 'Amazing Grace' is presented in 3/4 time. It includes an Introduction (measures 1-4) and two main sections, A and B. The chords are labeled above the staff, and the cadences are labeled below the staff. The score is divided into measures, with some measures grouped together.

Introduction ห้องที่ 1-4

Chords: C, G, G7, C, F, C

ท่อน A

Chords: C

เคเดนซ์กึ่งปิด (Plagal Cadence)

ทำนองห้องที่ 5-10 ในท่อน A มีลักษณะคล้ายกับห้องที่ 13-18 ของท่อน B

ท่อน B

Chords: C7, F, C, C, C

เคเดนซ์เปิด (Half Cadence)

ห้องที่ 14 ของท่อน B มีลักษณะคล้ายกับทำนองห้องที่ 6 ในท่อน A แต่เพิ่มความยาวของโน้ต E อีกครึ่งจังหวะ

เคเดนซ์กึ่งปิด (Plagal Cadence)

1. 2. 3. 4. 5.

ภาพที่ 2 อธิบายโครงสร้างของบทเพลง (Form) จุดพักเพลง (Cadence)

Note: From © Mutita Narkmuang 10/03/2022

ตารางที่ 2 ทางเดินคอร์ด (Chord Progression) ในบันไดเสียงซีเมเจอร์ (C Major Scale) และจุดพักบทเพลง (Cadence)

Introduction ห้องที่ 1-4					ท่อน A ห้องที่ 5 - 12					
ห้องที่	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
โรมัน	I	V V7	I IV	I	I	I7	IV	I	I	I
คอร์ด	C	G G7	C F	C	C	C7	F	C	C	C
ท่อน B ห้องที่ 13 - 20										
ห้องที่	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
โรมัน	V	V7	I	I7	IV	I	I	V V7	I IV	I
คอร์ด	G	G7	C	C7	F	C	C	G G7	C F	C
เคเดนซ์เปิด (Half Cadence) ห้องที่ 10 ถึง 12 ก่อนจะเข้าท่อน B ที่ห้องที่ 13					เคเดนซ์กึ่งปิด (Plagal Cadence) จังหวะที่ 3 ของห้องที่ 19 และห้องที่ 20					

Note: From © Mutita Narkmuang 10/03/2022

จากการวิเคราะห์ทางเดินคอร์ด (Chord Progression) ในบันไดเสียงซีเมเจอร์ (C Major Scale) ของบทเพลง คอร์ดที่ปรากฏในบทเพลง มีทั้งหมดสามคอร์ดด้วยกัน คือ คอร์ดโทนิค (Tonic) สัญลักษณ์เลขโรมัน คือ I คอร์ด ซับโดมิแนนท์ (Subdominant) สัญลักษณ์เลขโรมัน คือ IV และ คอร์ดโดมิแนนท์ (Dominant) สัญลักษณ์เลขโรมัน คือ V มีการเพิ่มโน้ตลำดับที่เจ็ดในสเกลในบางจุดเพื่อเพิ่มสีสันให้กับคอร์ดรวมถึงเพิ่มความรู้สึกส่งทำนองไปข้างหน้าโดยใช้ Leading Note หรือ โน้ตตัวที่เจ็ดนี้เป็นตัวนำ (Newton, 2015)

ทางเดินคอร์ดดังกล่าวได้จากการเปรียบเทียบการเลือกใช้คีย์ของเพลงจากสองแหล่งหลักคือ โน้ตเพลงไทยนมัสการ ฉบับ 80 ปี สภาคริสตจักรในประเทศไทย ค.ศ.2014 (Thai Worship Song Arrangement Committee, 2014, p. 138) เรียบเรียงโดย ภาราดา โรจนสุพจน์ เลือกใช้คีย์ จีเมเจอร์ (G major) และฉบับภาษาอังกฤษ เรียบเรียง โดยเอ็ดวิน โอเทลโล เอ็กเซล (Edwin Othello Excell:1851-1921) (Newton, 2015) เลือกใช้คีย์เอฟเมเจอร์ (F Major) โดยในฉบับที่เผยแพร่สำหรับซีดีอัลบั้มเพลงบรรเลงชุด Voice of Instrumental Music ขององค์การ เสียงสันตินี้เลือกใช้คีย์ซีเมเจอร์ (C Major) และเพิ่มช่วงนำ (Introduction) จำนวน 4 ห้องก่อนเข้าท่อน A เพื่อเพิ่มอัตลักษณ์และให้แตกต่างจากทั้งสองฉบับข้างต้น

A

138 พระคุณพระเจ้านั้นแสนชื่นใจ
โธ 3:24-25, ตีตัส 3:5, เอเฟซัส 2:6-8 การสำนึกผิดและการสารภาพ

G B⁷ C G A⁷ D D⁷

1. พระคุณ พระเจ้า นั้น แสน ชื่น ใจ ช่วย ได้ คน ชั่ว อย่าง ดัน
2. พระคุณ สอน ให้ ยำ เกรง พระ องค์ ทำ ลาย ความกลัว หมด ไป
3. หากความ ชั่ว ร้าย ปี ฑา ล้อม ลวง ความ ทาง ที่ ดัน ผ่าน ไป
4. พระเจ้า สัวย ญา ประทาน สิ่ง ดี พระ คำ ให้ มี ความหวัง
5. เมื่อ ถึง เว ลา อัน สิ้น สมปรารถนา กา ยา คง มาน ส ลาย

เมื่อ อัน หลง ทาง ทรง ตาม กลับ มา คา บอก แด่ อัน เห็นพ้อง
คุณ คำ ล้ำ เกศ ประเสริฐ ยิ่ง ชง ใน วัน อัน เชื่อ วาง ใจ
พระคุณ ช่วย ให้ ปกอดภัย หวัง ปวง พระ นำ ถึง บ้าน หัน ไค
พระองค์ คั้น ทรง ค ลอด ชี วิ โปรด ให้ ได้ มี คำ สั่ง
ยัง มี สัน ติ สุข ใจ ชื่น บาน เก ษม ส่า ร่าย ไม่ วาย อา เมฆ

AMAZING GRACE
John Newton, 1725-1807
8.6.8.6. Early American Melody
Harmonized by Parade Rajanasuphot, 2013

B

Amazing Grace! PRAISE TO GOD 32

F C⁷ Dm Bb F

1 A - mar - ing grace! how sweet the sound that
2 'Twas grace that taught my heart to fear, and
3 The Lord has prom - ised good to me, his
4 Through man - y dan - gers, and snares, I
5 When we've been there ten thou - sand years, I bright

saw a wretch like me! I once was lost, but
grace my fears re - lieved; how pre - cious did that
word my hope se - cure; he will my shield and
have al - read - y come; 'tis grace that brought me to
shin - ing as the sun, we've no less days to

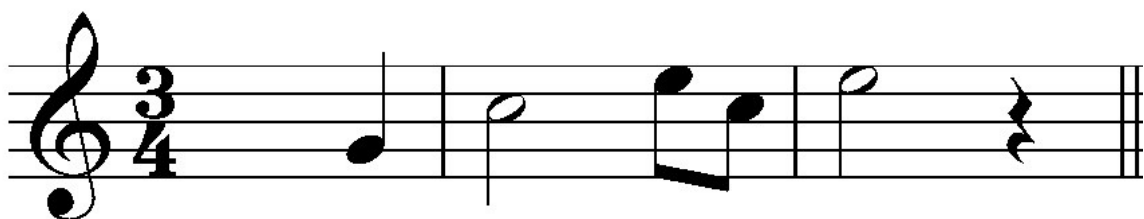
now am found, was blind but now I see.
grace ap - pear be the hour I first be - lieved.
por - tion be as long as life en - dures.
safe thus far, and grace will lead me home.
sing God's praise than when we'd first be - gun.

WORDS: John Newton (1725-1807), stb 2 vs. 5, A Collection of Sacred Ballads, 1790
MUSIC: Columbia Harmony, 1829, arr. Edwin O. Excell (1851-1921)

ภาพที่ 3 การเปรียบเทียบคีย์ของบทเพลงจากการเรียบเรียงโดย ภาราดา โรจนสุพจน์ (A) และฉบับเรียบเรียงโดยเอ็ดวิน โอเทลโล เอ็กเซล (Edwin Othello Excell:1851-1921) (B)

Note: From © Mutita Narkmuang 11/02/2022

โมทีฟ หรือ หน่วยทำนองเอก (Motif หรือ Motive) คือความคิดหลักด้านทำนองหรือจังหวะที่เป็นวัตถุดิบในการสร้างบทเพลงให้เป็นอันหนึ่งอันเดียวกันทั้งเพลงเป็นส่วนย่อยที่สุดของทำนองหรือจังหวะ (Puncharoen, 2011, p. 238) พบโมทีฟหลักของเพลงเป็นจุดเริ่มต้นของท่อนย่อยในบทเพลง คือ โน้ต G,C,E,C และ E บริเวณห้องที่ 4-6, 8-10, 16-18 โดยทำนองโมทีฟนี้เป็นไปตามตัวอย่างภาพต่อไปนี้



ภาพที่ 4 ตัวอย่างโมทีฟที่พบในบทเพลง

Note: From © Mutita Narkmuang 10/03/2022



ภาพที่ 5 แสดงตัวอย่างการปรับทำนองในห้องที่ 9 จังหวะที่ 3

Note: From © Mutita Narkmuang 09/02/2022

ในตอน B การเลือกใช้ทำนองในฉบับนี้ ได้มีความแตกต่างจากโน้ตต้นฉบับเล็กน้อย ในห้องที่ 12-16 เพื่อให้เกิดอัตลักษณ์ที่แตกต่างจากโน้ตฉบับเดิมและฉบับอื่น ๆ โดยจังหวะที่ 3 ในห้องที่ 12 เลือกใช้โน้ต D เพิ่มเป็นแม่จังหวะและตามด้วยโน้ต E จากทำนองเดิม ทำให้เกิดเป็นโน้ตเชบิต 1 ชั้น (Eighth Note) และ ห้องที่ 14 ของตอน มีการเพิ่มความยาวของโน้ต E เพิ่มอีกครั้งจังหวะ ทำให้โน้ตมีลักษณะการเอื้อนเล็กน้อยคล้ายการขับร้อง (Cantabile) และทำให้แตกต่างจากตอน A เล็กน้อย รวมถึงแตกต่างจากโน้ตต้นฉบับที่นำมาเปรียบเทียบ



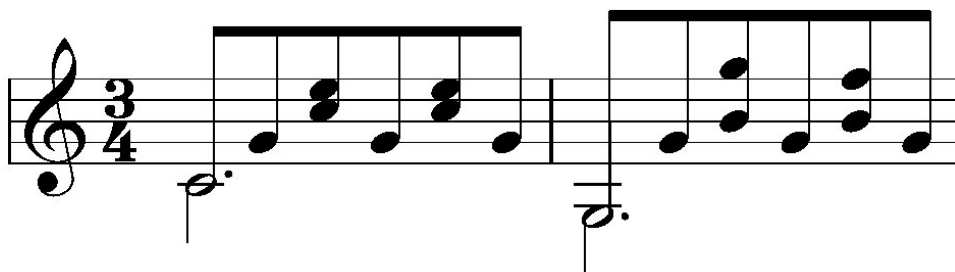
ภาพที่ 6 ภาพทำนองหลักห้องที่ 13-16 จากฉบับเรียบเรียงโดยเอ็ดวิน โอเทลโล เอ็กเซล (A) และฉบับเรียบเรียงเพื่อซีดี Voice of Instrumental Music (B)

Note: From © Mutita Narkmuang 09/02/2022

จากการวิเคราะห์ด้านการใช้บันไดเสียงของบทเพลงพระคุณพระเจ้า (Amazing Grace) นั้น ในโน้ตต้นฉบับและฉบับในอัลบั้มเพลงบรรเลงชุด Voice of Instrumental Music ใช้บันไดเสียงเพนตาโทนิค หรือบันไดเสียงห้าเสียง (Pentatonic Scale) คำว่า Penta มาจากภาษากรีก แปลว่า ห้า เป็นบันไดเสียงที่ประกอบด้วยโน้ต 5 ตัว ในระดับเสียงต่างกัน มีโครงสร้างที่ประกอบด้วยขั้นคู่เต็มเสียง 2 คู่ ตามด้วยคู่ 3 ไมเนอร์ 1 คู่ ขั้นคู่เต็มเสียงอีก 1 คู่ และจบด้วยคู่ 3 ไมเนอร์ อีก 1 คู่ ตัวอย่างในบันไดเสียง C เพนตาโทนิค เป็นบันไดเสียงสำคัญที่พบในดนตรีเอเชีย (Puncharoen, 2011, p. 278) ประกอบด้วยโน้ตที่มักประกอบในเพลงสมัยนิยมโดยทั่วไป โดยการที่บันไดเสียงเพนตาโทนิค ไม่มีโน้ตครึ่งเสียง (Half Step) ส่งผลให้แตกต่างจาก บันไดเสียงเมเจอร์ (Major Scale) และ บันไดเสียงไมเนอร์ (Minor Scale)

รูปแบบ (Pattern) การใช้มือขวาสำหรับกีตาร์

สำหรับการ บรรเลงคอร์ดหรือเล่น Arpeggio หรือ Broken chord ของมือขวาเป็นไปตามลำดับภาพต่อไปนี้ โดยตัวอย่างคือคอร์ด C ใช้นิ้วโป้งมือขวา (p) ดัดที่สายที่ 5 ที่มือซ้ายกำลงัดโน้ต C จากนั้น ดัดสายเปล่าสายที่ 3 คือโน้ตตัว G ด้วยนิ้วชี้มือขวา (i) จากนั้นใช้นิ้วกลาง (m) และนิ้วนางมือขวา (a) ดัดที่สายที่ 2 ที่กำลงัดโน้ต C และดัดสายเปล่าสายที่ 1 คือโน้ต E ให้ดีดพร้อมกัน วนเป็นรูปแบบนี้ตลอดทั้งเพลง ทำให้เกิดการเน้นจังหวะที่กลุ่มโน้ตตำแหน่งที่จังหวะที่ 2 และ 3 มีลักษณะเป็นขั้นคู่ จึงทำให้เกิดการเน้นที่จังหวะหนัก (Strong Beat) ไปโดยปริยาย



ภาพที่ 7 การเล่นกีตาร์สำหรับมือขวาคือ p / i /ma/ i หรือนิ้วโป้ง- ชี้ - กลางและนางพร้อมกัน และกลับไปนิ้วชี้

Note: From © Mutita Narkmuang 05/02/2022

พระคุณพระเจ้า (Amazing Grace)

C G G⁷ C F C C

6 C⁷ F C C C

11 G G⁷ C C⁷ F C

17 C G G⁷ C F C C

1. 2. 3. 4. 5.

ภาพที่ 8 โน้ตเพลง พระคุณพระเจ้า (Amazing Grace)

Note: From © Mutita Narkmuang 10/03/2022

การบันทึกเสียงบทเพลง พระคุณพระเจ้า (Amazing Grace)

การบันทึกเสียง หมายถึง บางอย่างที่เราสามารถได้ยินได้ หรือสิ่งที่เกี่ยวเนื่องกับกิจกรรมการบันทึกเสียงเช่นการแสดงทางดนตรี หรือ ภาพยนตร์ เป็นต้น การบันทึกเสียง หมายถึงการบันทึกสถานการณ์หรือเหตุการณ์หรือกิจกรรมที่เกิดขึ้นให้เป็นหลักฐานทางเสียงไว้นั่นเอง

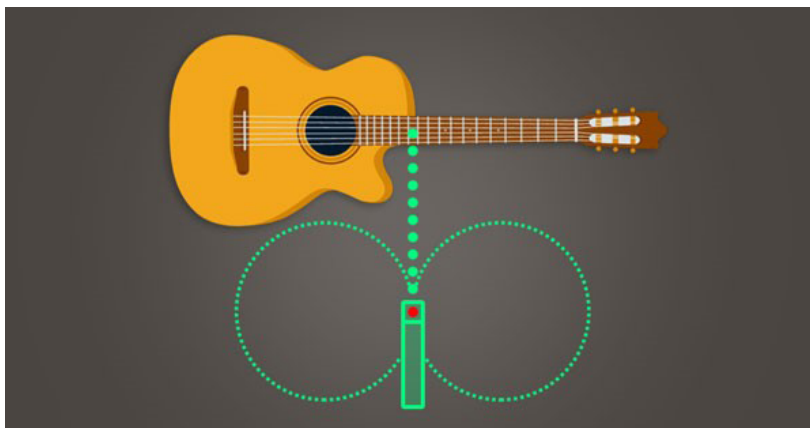
หลักการของการบันทึกเสียงให้ได้เสียงที่ดีที่สุด สมจริง และเหมาะสมต่อการบันทึกเสียงได้ดีที่สุดนั้น เริ่มจากการจัดวางตำแหน่งของไมโครโฟน (Miking) โดยจำเป็นต้องคำนึงถึงเรื่องรูปแบบการรับเสียงของไมโครโฟน (Polar Patterns) หรือสามารถเรียกได้ว่า Directional Characteristics และ คุณลักษณะเฉพาะของเสียงของไมโครโฟนแต่ละประเภท เพื่อสามารถระบุได้เบื้องต้นว่า ไมโครโฟนตัวไหนเหมาะสมที่จะวางในตำแหน่งใดของกีตาร์คลาสสิกที่นำมาบันทึกเสียงในบทเพลงนี้ เพื่อให้ไมโครโฟนเกิดประสิทธิภาพสูงสุดในการรับเสียงและสะท้อนเสียงที่ดีที่สุดตามศักยภาพของไมโครโฟนแต่ละประเภท

ในกรณีบทเพลงฉบับนี้ ทางคณะผู้สร้างสรรค์ได้บันทึกเสียงกีตาร์คลาสสิกแยกเป็น 2 ส่วนคือ กีตาร์ที่เป็นทำนองหลัก (Melody) และกีตาร์ที่ทำหน้าที่เล่นประกอบ (Accompaniment) ใช้ผู้เล่นคนเดียวกัน ในด้านเสียงสังเคราะห์อิเล็กทรอนิกส์ที่เลียนเสียงเครื่องเป่าที่ใช้ในบทเพลง ในท่อนที่ 3 เสียงสังเคราะห์เลียนแบบเครื่องลมไม้ เล่นทำนองหลัก (Melody) ใช้ช่วงเสียง (Octave) ที่แตกต่างระหว่างท่อน A และ ทำนองเป็นเสียงต่ำแตกต่างจากท่อน B ที่ออกแบบให้เป็นเสียงที่สูงขึ้น ปรากฏเพื่อเป็น Golden Section ของบทเพลง นั้น เลือกใช้ปลั๊กอิน Virtual Studio Technology (VST) - Native Instrument ให้เสียงที่เที่ยงตรง ทั้งนี้การอัดกีตาร์คลาสสิกใช้ไมโครโฟนทั้งหมด 3 ตัวด้วยกัน โดยตัวแรกคือ AKG: C414, รูปแบบการรับเสียงของไมโครโฟน (Polar Pattern) แบบ Cardioid (ตำแหน่งรับเสียงด้านหน้าของไมโครโฟน) เป็นไมโครโฟนตัวหลักจะวางบริเวณตำแหน่งช่องเสียง หรือ โพรงเสียง (Sound Hole) เอียงมาทางแผงนิ้ว (Fingerboard) ของกีตาร์คลาสสิกที่นำมาใช้ในการบันทึกเสียง โดยวางไมโครโฟนในลักษณะมุมเอียง 20 องศาโดยประมาณ เพื่อลดการรับเสียงในย่านต่ำหรือ Lo Mid Frequency (250 - 500 Hz) เพราะถ้าเกิดความถี่เสียงย่านนี้มากเกินไป อาจจะทำให้เกิดลักษณะเสียงที่ขุ่นมัวในความถี่ต่ำ (Muddy) ได้ (Mesiyadol, interview)



ภาพที่ 9 ตัวอย่างการวางไมโครโฟนแบบ Cardioid บริเวณ Fingerboard ของกีตาร์

Note: From Senior, 2020



ภาพที่ 10 แผนภูมิภาพการวางไมค์โครโฟนแบบ Cardioid บริเวณ Fingerboard ของกีตาร์

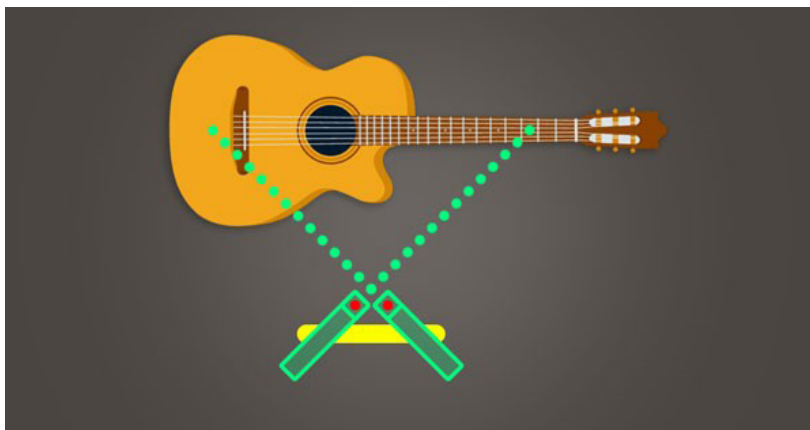
Note: From Hoffman, 2018

ไมโครโฟนตัวที่ 2 และไมโครโฟนตัวที่ 3 ใช้ไมโครโฟนยี่ห้อเดียวกัน นั่นคือ Sennheiser e915 โดยไมโครโฟนทั้งสองตัวนี้ใช้เป็นคู่ วางในลักษณะรูปทรง Stereo XY ห่างจากกีตาร์คลาสสิกประมาณ 1 เมตร โดยวางตำแหน่งกึ่งกลางของตัวกีตาร์คลาสสิก การวางในลักษณะ XY นี้ จะสามารถรับเสียงในระบบเสียงสเตอริโอ (Stereo) ทำให้เสียงกีตาร์คลาสสิกมีลักษณะที่กว้างมากขึ้น มีแนวโน้มที่สามารถจำลองลักษณะของห้อง Reverberation ได้ในบางกรณี เพื่อเสียงที่ออกมาให้ความรู้สึกเหมือนบรรเลงในห้องแสดงจริงแบบสเตอริโอ เสียงไม่แข็งกระด้าง มีมิติไม่แห้ง แบน หรือกระจุกอยู่ตรงตำแหน่งเดียว (Mesiyadol, interview)



ภาพที่ 11 ตัวอย่างการวางไมค์คู่ (XY Setup) บริเวณ sound hole ของกีตาร์

Note: From Wessling, n.d.



ภาพที่ 12 แผนภูมิภาพการวางไมโครโฟนแบบไมค์คู่ (XY Setup) บริเวณ sound hole ของกีตาร์

Note: From Hoffman, 2018

ทั้งนี้การบันทึกเสียงด้วยไมโครโฟนที่มากกว่าสองตัวขึ้นไป จะต้องคำนึงถึงเรื่องที่สำคัญที่สุดคือ Phasing Cancellation หรือ การหักล้างของความถี่เสียง ทำให้ความถี่ใดความถี่หนึ่ง หรือหลาย ๆ ความถี่ขาดหายไป ทำให้เกิดลักษณะเสียงบี้หรือแบน หรือความถี่บางคลื่นหายไป โดยเฉพาะความถี่ย่านต่ำตั้งแต่ Lo freq. จนถึง Sub freq. จะสามารถสังเกตได้อย่างชัดเจน นอกจากนี้สิ่งที่ต้องระมัดระวังคือ Phasing Cancellation เป็นสิ่งที่ทำให้ความอุ่นของเสียง (Warmness) และความหนาของเสียง (Definition) หายไป เมื่อบันทึกเสียงเสร็จสิ้นไปแล้ว หากเกิดกรณีนี้จะไม่สามารถแก้ไขในขั้นตอนของการตัดต่อและการผสมเสียง (Editing and Mixing) ได้

การแก้ไขปัญหา Phasing Cancellation สามารถทำได้หลายวิธี เช่น การวางไมโครโฟน แบบ 3:1 การใช้เทคนิคการวางไมโครโฟนหลากหลายรูปแบบ ตามแต่กรณี ตัวอย่างเช่น XY, Mid Side, AB, ORTF, Blumlein, Decca tree และ Binaural ดังนั้นการวางไมโครโฟน (Miking) จึงมีผลต่อคุณภาพเสียงเป็นอย่างมาก ดังนั้นจำเป็นต้องดูความเหมาะสมของ การจัดวางไมโครโฟนต่อเครื่องดนตรีแต่ละประเภทเป็นกรณีไป โดยในกรณีของบทเพลงพระคุณเจ้านี้เลือกการวางไมค์คู่ (XY Setup) เหตุเพราะในบทเพลงเลือกใช้เครื่องอะคูสติค (Acoustic) อย่างกีตาร์คลาสสิกซึ่งเป็นเครื่องดนตรีที่มีเสียงเป็นธรรมชาติ ไม่มีเครื่องขยายเสียง จึงจำเป็นต้องออกแบบการวางไมโครโฟนที่ได้เสียงที่มีคุณภาพและหลีกเลี่ยงเสียงที่บี้และแบนรวมถึงความหนาและอุ่นของเสียงจะไม่หายไประหว่างการบันทึกเสียง

ส่วนสำคัญอีกประการหนึ่งของการบันทึกเสียงคือ เครื่องดนตรีและนักดนตรี การเลือกสรรเครื่องดนตรีที่มีมาตรฐานการผลิต และมีคุณภาพเสียงดีเป็นผลอย่างยิ่งต่อเสียงที่เราบันทึก เพราะหากเราใช้เครื่องดนตรีที่มีมาตรฐานต่ำ เช่น ไม้ตีที่ไม่มีคุณภาพ หรือสายที่ไม่ได้มาตรฐาน เช่น ขั้วสนิม หรือเก่าเกินไป เสียงของเครื่องดนตรีที่ถูกบันทึกจะทำให้ขาดความชัดเจนของคุณลักษณะเฉพาะตัวที่เป็นเอกลักษณ์ (Characteristic) อาจะถึงขั้นเสียงเพี้ยนในบางโน้ต และทำให้งานในขั้นตอนการผสมเสียง (Mixing) ยากและใช้เวลานานขึ้นไม่มากนักน้อย (Mesiyadol, interview)

โปรแกรมบันทึกเสียงสำหรับบทเพลงนี้ คือ โปรทูลส์ (Pro Tools) ผลิตโดยบริษัท เอวิดเทคโนโลยี (Avid Technology) ผลิตโปรแกรมด้านงานมัลติมีเดียอันหลากหลาย สำหรับระบบปฏิบัติการไมโครซอฟต์วินโดวส์ (Microsoft Windows) และแมคโอเอส (macOS) (Avid, n.d.) โดยโปรทูลส์เป็นรูปแบบของ Digital Audio Workstation (DAW) โปรแกรมตัดต่อเสียงหรือโปรแกรมทำงานเพลง ที่เป็นโปรแกรมมาตรฐานที่ห้องบันทึกเสียงมืออาชีพ (Professional Studio) เลือกใช้มากที่สุด เน้นการใช้งานทางด้านการบันทึกเสียง การจัดการเสียง และการผสมเสียง (Recording, Editing และ Mixing) ที่ให้ประสบการณ์เดียวกันกับการใช้งานอุปกรณ์ห้องบันทึกเสียง (Studio Equipment) ที่ผู้ใช้งานโปรแกรมสามารถที่จะควบคุมได้ในทุกระบวนการทำงานพร้อมรองรับการบันทึกทั้งเสียงร้องและเสียงดนตรี ไปจนถึงการปรับแต่งแก้ไขสัญญาณเสียง รวมไปถึงกระบวนการมิกซ์และมาสเตอร์ริงเสียง (Mix and Mastering) (Proschoolacademy, 2022) เหตุผลที่ผู้สร้างสรรค์เลือกใช้โปรทูลส์เพราะเป็นโปรแกรมบันทึกเสียงที่มีคุณภาพ เป็นที่ยอมรับในอุตสาหกรรมดนตรี ออกแบบเพื่อเอื้ออำนวยสำหรับวิธีการทำงานห้องบันทึกเสียงมืออาชีพ และมีแบบอย่างจากการใช้ในการผสมเสียงให้กับภาพยนตร์ในสตูดิโอระดับสากล เช่น Hollywood เพื่อทำให้ได้ผลงานเพลงที่มีคุณภาพเสียงคุณภาพสำหรับการเผยแพร่สู่สาธารณะชน นอกจากนี้ใช้ออดิโอ ซอฟต์แวร์ (Audio Software) ชื่อ ไอโซโทป (iZotope) ในการมิกซ์และมาสเตอร์ริงเสียง (Mix and Mastering) และใช้ Onboard Plug In ในบทเพลงนี้ เนื่องจากมีเทคโนโลยีการลดเสียงรบกวน สามารถคงคุณภาพเสียงได้ดีไม่เพี้ยน และใช้งานได้สะดวก (Mesiyadol, interview)

อีกองค์ประกอบหนึ่งที่มีส่วนสำคัญในการบันทึกเสียงดนตรี คือ นักดนตรีที่เป็นผู้แสดงหรือเล่นในการบันทึกเสียง ต้องฝึกซ้อมก่อนและทำความเข้าใจบทเพลงที่จะเล่นได้อย่างลึกซึ้ง โดยศึกษาเทคนิคในการบรรเลงจนชำนาญ รวมถึงบริบททางด้านประวัติศาสตร์ของบทเพลงเพื่อให้เข้าใจบทเพลงที่กำลังบรรเลงได้อย่างลึกซึ้งท่วงแท้งรวมถึงรักษาคุณแล่งกายให้แข็งแรงไม่ให้เจ็บป่วยเพื่อสมรรถภาพของการบรรเลงดนตรีที่คล่องแคล่ว โดยนักดนตรีที่เข้าห้องบันทึกเสียงจำเป็นต้องมีความชำนาญในเพลงนั้น ๆ มากพอสมควร โดยฝึกซ้อมอย่างคล่องแคล่วมาก่อนการบันทึกเสียง เพื่อความต่อเนื่องของการบรรเลงบทเพลง และความราบรื่นของอารมณ์ในการบรรเลงบทเพลง ไม่หยุดเล่นบ่อยครั้งในระหว่างบันทึกเสียง เพราะการเล่นผิดพลาดบ่อยในจำนวนรอบที่มากเกินไปในห้องอัดเสียง อาจทำให้เกิดการใช้กระบวนการการบันทึกเสียงที่ใช้เวลานานเกินไป จะทำให้เกิดอาการล้า เบื่อหน่าย ท้อถอย รวมถึงทำให้อารมณ์ในการเล่นแข็งกระด้าง ไม่เป็นธรรมชาติ และไม่เข้าถึงในอารมณ์ของบทเพลงที่กำลังบรรเลง

กระบวนการเผยแพร่ผ่านสื่อซีดี และประวัติองค์กรเสียงสันติ

องค์กรเสียงสันติ เป็นองค์กรที่เกี่ยวข้องกับคริสต์ศาสนา เป็นสมาชิกขององค์การสหกิจคริสเตียนแห่งประเทศไทย โดยองค์การสหกิจคริสเตียนแห่งประเทศไทย ชื่อย่อภาษาไทยคือ “สคท.” มีชื่อย่อภาษาอังกฤษว่า “The Evangelical Fellowship of Thailand” ใช้ชื่อย่อว่า “E.F.T” ก่อตั้งเมื่อปีคริสต์ศักราช 1969 และได้รับการรับรองจากกรมการศาสนา กระทรวงศึกษาธิการ (กระทรวงวัฒนธรรมในปัจจุบัน) ให้เป็นองค์กรใหญ่ทางศาสนาคริสต์อันดับที่ 3 ในประเทศไทย เมื่อวันที่ 19 มิถุนายน คริสต์ศักราช 1969 (พุทธศักราช 2512) เป็นรองจาก สมาคมคาทอลิก และสภาคริสตจักรแห่งประเทศไทย โดยแกนนำคือ ศาสนาจารย์สุข พงษ์น้อย และศาสนาจารย์ท่านอื่น ๆ พร้อม

กับมิชชันนารีจำนวนหนึ่ง เพื่อให้บรรดาคริสเตียนนิกายโปรเตสแตนต์ร่วมมือกันเพื่อเสริมสร้าง สามัคคีธรรม และช่วยเหลือซึ่งกันและกัน มีคติพจน์ คือ “พันธกิจเป็นหลัก ความรักเป็นฐาน บริการเป็นเลิศ” มีวัตถุประสงค์หลัก คือ 1) เพื่อส่งเสริมการประสานงานและความร่วมมือกัน 2) ส่งเสริมการเผยแพร่ข่าวประเสริฐของพระเยซูคริสต์ 3) ส่งเสริมการเจริญฝ่ายจิตวิญญาณของคริสเตียน 4) ส่งเสริมการผลิตและการใช้สื่อสารมวลชนของคริสเตียน 5) ส่งเสริมการสังคมสงเคราะห์และสาธารณประโยชน์ โดยสำนักงานปัจจุบันตั้งอยู่ที่ 54 ซอยรามคำแหง 22 ถนนรามคำแหง แขวงหัวหมาก เขตบางกะปิ กรุงเทพมหานคร (The Evangelical Fellowship of Thailand, n.d.)

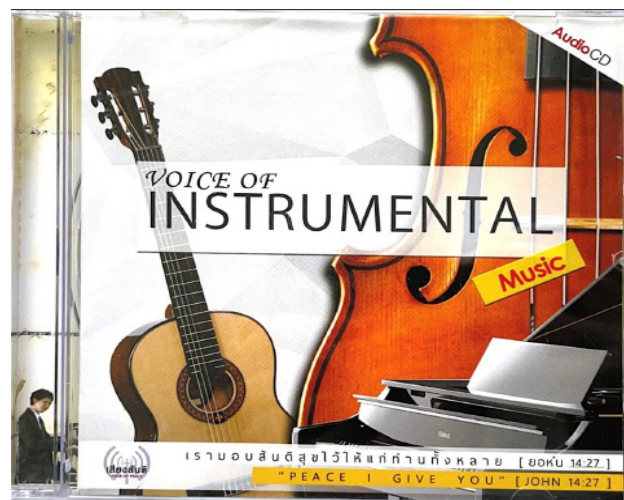
องค์กรเสียงสันติ ทำหน้าที่ผลิตสื่อ อาทิ รายการวิทยุ โทรทัศน์ วิทยุทัศน์ ผลิตเพลง ดนตรี คำสอนทางด้านคุณธรรม จริยธรรม มีเป้าหมายเพื่อบริการหน่วยงาน องค์กรทั้งที่เป็นคริสตจักร องค์กรคริสเตียน และหน่วยงานทั่วไป รวมถึงให้การสนับสนุนการดำเนินงานแก่ภาครัฐและภาคเอกชน เพื่อมุ่งเน้นการพัฒนาคุณภาพชีวิตของประชาชนทั่วไป โดยเฉพาะ ประชาชนที่ด้อยโอกาสในด้านการศึกษาและชีวิตความเป็นอยู่ โดยจะหนุนใจและสนับสนุน ส่งเสริมการเจริญเติบโต ด้านชีวิตและจิตวิญญาณ อีกทั้งยังช่วยส่งเสริมและสนับสนุนความเป็นธรรมในสังคม องค์กรเสียงสันติ มีแนวคิดหนึ่งที่ว่า “ความสุขมีแก่ผู้ที่สร้างสันติ” องค์กรเสียงสันติเปรียบเสมือนเป็นพยานเรื่อง การทรงนำของพระเจ้า มีพันธกิจที่มีเป้าหมายให้ผู้คนได้มีประสบการณ์ถึงสันติสุขภายในจิตวิญญาณ ผ่านบทเพลง และ ข้อพระคัมภีร์ ดังในข้อความในพระคัมภีร์จาก ยอห์น 14: 27 ว่า “เรามอบสันติสุขไว้กับพวกท่าน สันติสุขของเราที่ให้กับท่านนั้น เราไม่ได้ให้อย่างที่โลกให้ อย่าให้ใจของท่านเป็นทุกข์ อย่างกลัวเลย”

บทเพลง พระคุณพระเจ้า (Amazing Grace) สำหรับกีตาร์คลาสสิกและเสียงอิเล็กทรอนิกส์นี้เป็นส่วนหนึ่งของ บทเพลงที่เผยแพร่ผ่านสื่อซีดีของเสียงสันติ (Voice of Peace) เป็นบทเพลงลำดับที่ 4 จากทั้งหมด 16 บทเพลงด้วยกัน ในอัลบั้มเพลงบรรเลงชุด Voice of Instrumental Music ตรงถ้อยแถลงบริเวณปกหลังของซีดี ได้ระบุไว้ว่า

“เพื่อเป็นบทเพลงที่สร้างแรงบันดาลใจและช่วยให้รู้สึกผ่อนคลาย โดยหวังใจว่าผู้ที่ฟังจะเกิดสันติสุขและความชื่นชมยินดีจะเกิดขึ้นในจิตใจ นอกจากนี้ยังช่วยให้ผู้ฟังได้มีเวลาเป็นส่วนตัวกับพระเจ้า และช่วยเตือนให้ติดสนิทใกล้ชิดกับพระองค์ตลอดวัน โดยเสียงสันติไม่ได้เป็นผู้ถือลิขสิทธิ์ของดนตรี หรือเพลงบรรเลงนี้ ลิขสิทธิ์ ยังคงเป็นของผู้แต่ง การผลิตเพลงบรรเลงนี้ขึ้นมาใหม่ ไม่ได้ตั้งใจละเมิดลิขสิทธิ์ แต่มีวัตถุประสงค์เพื่อให้ผู้ฟังยกย่องสรรเสริญพระเจ้าผ่านเสียงดนตรี และเพื่อให้ผู้ฟังได้ใช้เพลงบรรเลงนี้เป็นเครื่องมือช่วยในการพักผ่อน” (Narkmuang et al., n.d., CD-ROM)

คณะผู้จัดทำซีดี Voice of Instrumental Music ร่วมมือกับ องค์กรเสียงสันติ เพื่อสร้างสรรค์ผลงานเพลงที่เป็นส่วนหนึ่งของงานสร้างสรรค์เพื่อเป็นอีกหนึ่งในผลงานบทเพลงบรรเลงเพื่อความผ่อนคลายที่สะท้อนถึงมรดกทางความเชื่อและศรัทธาในพระผู้เป็นเจ้า โดยผลงานขององค์กรเสียงสันติเป็นอีกองค์กรหนึ่งที่มีจุดมุ่งหมายในการ

สะท้อนความรักของพระเจ้าเป็นเจ้าที่มีต่อประชาคมโลกทุกคน ผนวกกับความศรัทธาในคำสอนจากพระคัมภีร์ ด้วยการผลิตสื่อคุณภาพ เช่น บทเพลง รายการวิทยุ โทรทัศน์ วิดีทัศน์ เพื่อพันธกิจการเผยแผร์ศาสนาคริสต์ รวมถึงเพื่อสาธารณประโยชน์อื่น ๆ ให้แก่ชุมชน และสังคม เพื่อสันติสุขที่สามารถสื่อสารผ่านสื่อที่ผลิตขึ้น เพื่อปลูกฝังความดีงาม จริยธรรมในจิตใจแต่เพื่อนมนุษย์ด้วยกัน โดยจะเห็นได้จากตัวอย่างการผลิตซีดีชุดนี้ที่มีจุดมุ่งหมายแรกคือผลิตบทเพลงที่ทำให้ผู้ฟังผ่อนคลาย ผ่านความร่วมมือจากกลุ่มนักร้องที่มีศรัทธาและความสนใจในสิ่งเดียวกัน สร้างสรรค์บทเพลงเพื่อให้ผู้ฟังเกิดความสันติสุขในจิตใจ ผ่านบทเพลงจากข้อพระคัมภีร์ รวมถึงบทเพลงร้องสรรเสริญพระเจ้า



ภาพที่ 13 หน้าปก ซีดี อัลบั้มเพลงบรรเลงชุด Voice of Instrumental Music

Note: From © Mutita Narkmuang 04/03/2022



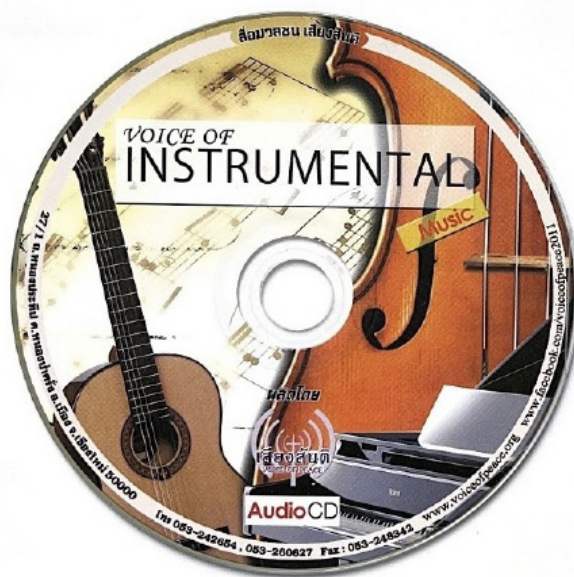
ภาพที่ 14 ปกหลังซีดี อัลบั้มเพลงบรรเลงชุด Voice of Instrumental Music

Note: From © Mutita Narkmuang 04/03/2022



ภาพที่ 15 ปกด้านใน อัลบั้มเพลงบรรเลงชุด Voice of Instrumental Music

Note: From © Mutita Narkmuang 04/03/2022



ภาพที่ 16 แผ่นซีดี อัลบั้มเพลงบรรเลงชุด Voice of Instrumental Music

Note: From © Mutita Narkmuang 10/01/2022

ทางคณะผู้สร้างสรรค์บทเพลง พระคุณพระเจ้า (Amazing Grace) สำหรับกีตาร์คลาสสิกและเสียงอิเล็กทรอนิกส์ มีความตั้งใจนำความรู้ ความสามารถ และความหลงใหลในศาสตร์ของวิชาดนตรีมาผสมผสานกับหลักความเชื่อ และศรัทธาทางคริสต์ศาสนา ทั้งนี้บทเพลง พระคุณพระเจ้า (Amazing Grace) นับว่าเป็นอีกหนึ่งบทเพลงที่ได้รับความนิยมในหมู่มวลคริสตชนทั่วโลก ทั้งยังมีการเรียบเรียงใหม่หลากหลายฉบับในหลากหลายภูมิภาคทั่วโลก เป็นอีกบทเพลงหนึ่งที่ลึกซึ้ง กินใจ และช่วยเยียวยาความรู้สึกของผู้ฟังที่ตั้งอยู่บนศรัทธาและความเชื่อได้เป็นอย่างดี แม้ว่าจะมีการเรียบเรียงในหลากหลายรูปแบบแต่ในฉบับที่ผู้เรียบเรียงได้สร้างสรรค์ขึ้นนี้ ผู้เรียบเรียงเสียงประสาน ได้พยายามสร้างสรรค์อัตลักษณ์เฉพาะสำหรับดนตรีบรรเลงในรูปแบบการบรรเลงประกอบบรรยากาศ (Furniture Music หรือ Ambient Music) พร้อมทั้งเรียบเรียงบทเพลงนี้ขึ้นมาใหม่โดยใช้กีตาร์คลาสสิกเล่นเสียงประสาน (Chord) ในทุกท่อน ทว่า การเลือกใช้ทำนองหลัก (Melody) ไม่ใช่เสียงของกีตาร์คลาสสิกทุกท่อนแต่ปรากฏเสียงสังเคราะห์อิเล็กทรอนิกส์ในท่อนที่ 3 ของบทเพลงโดยทำนองเป็นเสียงที่สูงขึ้นหนึ่งช่วงเสียง (Octave) ปรากฏเพื่อเป็นจุดเด่นและแตกต่างจากท่อนอื่น ๆ เป็นจุดเด่นของบทเพลงเป็นกึ่งกลางจุดสมมาตรของบทเพลง คล้ายสัดส่วนทองคำ (Golden Section) ของบทเพลง เพื่อเสริมอัตลักษณ์ให้กับชิ้นงานสำหรับเผยแพร่ลงแผ่นซีดีในอัลบั้มเพลงบรรเลงชุด Voice of Instrumental Music โดย องค์กรเสียงสันติ (Voice of Peace) ในครั้งนี้

References

- Admin Pete. (2021, November 2). *Hā hētpphon lak thī thamhai khon tham phlēng lūrak chai Pro Tools [5 reasons why musician choose ProTools]*. Tong Apollo. <https://www.tong-apollo.com/post/5-%E0%B9%80%E0%B8%AB%E0%B8%95%E0%B8%B8%E0%B8%9C%E0%B8%A5-%E0%B8%97%E0%B8%B5%E0%B9%88%E0%B8%84%E0%B8%99%E0%B9%80%E0%B8%A5%E0%B8%B7%E0%B8%AD%E0%B8%81%E0%B9%83%E0%B8%8A%E0%B9%89-pro-tools>
- Avid. (n.d.). *Avid Knowledge Base Computer Optimization Guides – Mac and Windows*. Avid. https://avid.secure.force.com/pkb/articles/en_US/Troubleshooting/en367983?
- Basker, J. G. (2005). *Amazing Grace: An Anthology of Poems About Slavery (1st ed)*. Connecticut: Yale University Press, 1660-1810.
- Brahmasubha, K. (2017, May 22). *Amazing Grace Læ Sōraphanya Thūangthamnōng Hāng Satthā [‘Amazing Grace’ and ‘Soraphanya’ melodies of faith]*. The Momentum. <https://themomentum.co/amazing-grace/>
- Fairchild, M. (2020, May 15). *Biography of John Newton, Author of Amazing Grace*. Slave Trader Turned Evangelical Preacher. <https://www.learnreligions.com/biography-of-john-newton-author-of-amazing-grace-4843896>
- Herron, I. (2020, September 7). *Erik Satie and Furniture Music What Is the Relation?* Youth Time. <https://youth-time.eu/erik-satie-and-furniture-music-what-is-the-relation/>
- Hoffman, C. (2018, December 9). *The Ultimate Guide to Recording Acoustic Guitar*. Black Ghost Audio. <https://www.blackghostaudio.com/blog/the-ultimate-guide-to-recording-acoustic-guitar>
- Investerest. (2021, July 18). *Sarup Songkhram Lœk Thāt Khōng ‘Amērikā [Summary of America’s War on Slavery]*. Investertest. <https://www.investerest.co/society/the-american-civil-war/>

- Lysaker, J.T. (2018, December 20). *Brian Eno's Ambient 1: Music for Airports*. Oxford university press. <https://oxford.universitypressscholarship.com/view/10.1093/oso/9780190497293.001.0001/oso-9780190497293>
- Mesiyadol, P. Lecturer, College of Music, Payap University. (2021, November 20). Interview.
- Narkmuang, M., Tantayanusorn, O., ..., and Voice of Peace. (n.d.). Voice of Instrumental. CD-ROM. Chiang Mai: Voice of Peace.
- Newton, J. (2015). 32. Amazing Grace! Hymnary. <https://hymnary.org/hymn/HOP2015/32>
- Phattharadetphaisan, A. (2019, February 16). *Muzak: dontrī sakotčhit hæŋg lōk thunniyom [The hypnotic music of the capitalist society]*. Matichon. https://www.matichonweekly.com/special-report/article_169236
- Photchanānukrom Chabaprāitchabanthittayasathān 2554 [The Royal Institute Dictionary, 2011]. (n.d.). <https://dictionary.orst.go.th/>
- Phusri, P. (2018, November 9). *Ambient Næō Dontrī Phūa Sāmsāng Banyākāt Nai Kānchai Chīwit [Ambient music to enhance the atmosphere of life]*. Fungjaizine. <https://www.fungjaizine.com/article/guru/ambient-music>
- PSW Staff. (2019, March 27). *In The Studio: Stereo Microphone Techniques*. Prosoundweb. <https://www.prosoundweb.com/in-the-studio-stereo-microphone-techniques/>
- Puncharoen, N. (2011). *Photchanānukrom Sapduriyāngkhasin [Music Dictionary]*. Bangkok: Ket Karat Publishing House.
- Puncharoen, N. (2020). *Sangkhītlak Læ Kān Wikhrō [Form and Analysis]*. Bangkok: The Chulalongkorn University Press.
- Saethuang, P. (2014, October 16). *Sityāphibān Khīr Khrai ? Khrai Khīr Sityāphibān ? [Who is the pastor? Who is the pastor?]*. Prasit Emmaus. http://prasitemmaus.blogspot.com/2014/10/blog-post_55.html

- Senior, M. (2020, August). *Troubleshooting Acoustic Guitar Recordings | Podcast*. Soundonsound. <https://www.soundonsound.com/techniques/troubleshooting-acoustic-guitar-recordings-podcast>
- Shave, N. (2016, June 25). *Erik Satie: Prepare yourself* The guardian. <https://www.theguardian.com/music/2016/jun/25/erik-satie-vexations-furniture-music/>
- Thai Worship Song Arrangement Committee: Church of the Christ in Thailand. (2014). *Phlēng Thaina Matkān*. Chiangmai: Christian Study of Church of the Christ in Thailand.
- The Evangelical Fellowship of Thailand. (n.d.). *Prawat Khwāmpenmā [History of the organization]*. The Evangelical Fellowship of Thailand. <https://eft.or.th/history/>
- Turner, S. & Collins, J. (2009). *Amazing Grace: The Story of America's Most Beloved Song*. Harper Collins e-books.
- Voice of Peace. (n.d.). *Prawat Sīang Santi [History of Voice of Peace]*. Voice of Peace. https://www.voiceofpeace.org/main/?page_id=2642
- Walker, W. (1847). *The Southern Harmony, and Musical Companion: Containing a choice collection of tunes, hymns, psalms, odes, and anthems selected from the most eminent authors in the United States: Together with nearly one hundred new tunes*. E.W. MILLER, RANSTEAD PLACE. <https://www.loc.gov/item/2012562428/>
- Wessling, D. (n.d.). *An Intro to Recording Acoustic Guitar Recording Advice | Acoustic Guitars, Gear Tips, Recording Acoustic Guitar*. Soundpure. <https://www.soundpure.com/a/expert-advice/recording/recording-acoustic-guitar-intro/>

การออกแบบหนังสือภาพศิลปกรรมไทยสำหรับเยาวชน¹

received 5 JAN 2022 revised 28 MAR 2022 accepted 2 JUN 2022

วรรณวิภา สุนต์ตา

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.

ภาควิชาออกแบบเครื่องประดับ

คณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

บทคัดย่อ

หนังสือภาพศิลปกรรมไทยสำหรับเยาวชนจัดทำขึ้นโดยมีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาการออกแบบหนังสือภาพประกอบประเภทสารคดี และพัฒนาหนังสือต้นแบบซึ่งเสริมการเรียนรู้ด้านประวัติศาสตร์และภูมิปัญญาไทย จากกระบวนการสร้างงานศิลปกรรมและสถาปัตยกรรมโบราณ โดยผสมผสานการออกแบบสร้างสรรค์ที่เชื่อมโยงเนื้อหาและประสบการณ์การเรียนรู้ โดยวิธีการดำเนินงานวิจัยแบ่งออกเป็น 1) การทบทวนวรรณกรรม ได้แก่ หนังสือเรียนพื้นฐานรายวิชาประวัติศาสตร์ระดับประถมและมัธยมศึกษา สารานุกรมไทยสำหรับเยาวชนฯ หนังสือสารคดีสำหรับเยาวชนภาษาไทยและภาษาอังกฤษ และข้อมูลด้านการออกแบบหนังสือเด็ก 2) การเก็บข้อมูลภาคสนาม สํารวจงานศิลปกรรมที่จัดแสดงในพิพิธภัณฑ์ แหล่งการเรียนรู้ และโบราณสถานสำคัญ 3) การวิเคราะห์คัดเลือกข้อมูลเพื่อเรียบเรียงเนื้อหา และกำหนดกลุ่มผู้อ่านช่วงวัยเรียนระดับประถมศึกษาตอนปลายถึงมัธยมศึกษาตอนต้นช่วงอายุระหว่าง 6 - 12 ปี และ 12 - 14 ปี โดยเสริมเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับวิธีการสืบค้นทางประวัติศาสตร์ประวัติศาสตร์ชาติไทย และภูมิปัญญาท้องถิ่น 4) การออกแบบสร้างสรรค์

ผลการศึกษาสามารถสรุปการออกแบบหนังสือต้นแบบจำนวน 4 เล่ม ได้แก่ 1) ปราสาทหินในดินแดนไทย 2) สังคโลกสุโขทัย 3) พระพิมพ์ศรีวิชัย และ 4) เครื่องประดับแบบไทย โดยมีแนวทางการออกแบบจากการวิเคราะห์อัตลักษณ์และทัศนธาตุของงานศิลปกรรมเพื่อสื่อสารเรื่องราวรูปร่างรูปทรง สร้างให้เกิดการจดจำจินตภาพจากการเรียนรู้เรื่องการสร้างสรรค์งานศิลปกรรมโบราณ ถ่ายทอดสาระสำคัญด้วยรูปทรงและงานประดับ และออกแบบโทนีสีเพื่อสะท้อนธรรมชาติของวัสดุ อันเป็นวิธีการถ่ายทอดความรู้ที่สอดคล้องกับข้อมูลด้านประวัติศาสตร์

¹บทความวิจัยนี้เป็นส่วนหนึ่งของรายงานวิจัย เรื่อง “การออกแบบหนังสือภาพศิลปกรรมไทยสำหรับเยาวชน” โดยได้รับทุนสนับสนุนการวิจัยจากกองทุนวิจัยสร้างสรรค์ คณะมัณฑนศิลป์ ประจำปี ค.ศ. 2020 ดำเนินการวิจัยแล้วเสร็จปี ค.ศ. 2021

ศิลปะ นอกจากนี้การออกแบบกิจกรรมเสริมการเรียนรู้ภายในเล่มยังเป็นการตั้งคำถามและทดลองหาคำตอบได้ด้วยตนเอง ได้แก่ สำนวนวิธีการสร้างปราสาทหินในสมัยโบราณ ทดลองสวมใส่เครื่องประดับที่สัมพันธ์กับร่างกายเพื่อความเข้าใจเรื่องขนาดและสัดส่วน เข้าใจกระบวนการผลิตสังคโลกและเตาสังคโลกที่เป็นเอกลักษณ์ของชาวสุโขทัย และเรียนรู้การสร้างพระพิมพ์จากคติความเชื่อทางศาสนา ต้นแบบหนังสือสารคดีสำหรับเยาวชนนี้ยังสามารถนำไปพัฒนาและออกแบบสื่อการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับผู้เรียนในหัวข้อต่างๆเพิ่มเติม และอาจขยายผลไปสู่กลุ่มผู้อ่านเพื่อสอบถามด้านความเข้าใจและความสนใจ ซึ่งจะสามารถนำมาปรับสู่นี้อาหาและการออกแบบเพิ่มเติมได้ในอนาคต

คำสำคัญ: หนังสือสารคดีสำหรับเยาวชน, ปราสาทหิน, สังคโลก, เครื่องประดับไทย, พระพิมพ์

Picture Book in Thai Art Design for Youth¹

Vanvipha Suneta

Assistant Professor, Ph.D.

Department of Jewelry Design,

Faculty of Decorative Art, Silpakorn University

Abstract

The purpose of “Picture Book in Thai Art Design for Youth” is to summarize the results of a study on the design of nonfiction book illustrations in historical content and Thai wisdom for young readers. Research methodology is as followed 1) collected information from literature reviews of history textbooks for primary and secondary school students, Thai Encyclopedia for Youth, nonfiction books for youth in Thai and English, and information on children’s book design. 2) A field survey, including documents of fine arts exhibited in various national museums and significant ancient sites. 3) Creates the content and determines the readers: upper elementary to middle school, aged 6-12 years old and 12-14 years old. 4) Design Process.

The results are summarized in 4 prototype books; 1) Stone Sanctuaries in Thailand, 2) Sangkhalok Sukhothai, 3) Sriwichai Amulet, and 4) Thai jewelry, which is related to historical study methods, Thai national history, and local wisdom. The design approach from the analysis of identity and visual elements of artifacts to communicate shape and form. The content also focus on creation of ancient works of art to create an imaginary memory which forms and decoration are explore. Selection of color scheme reflects the nature of sandstone, clay, ceramic, and gems stones, which is a learning method that corresponds to the information on art history.

¹This article is a part of research entitled “The Picture Books in Thai Art Design for Youth.” Which is a funding support from Faculty of Decorative Art for the budget year 2020 and finished in 2021.

In addition, the learning activities insert in the book encourage children to ask questions and find answers with their own experience. Readers will learn how to build stone temples and explore paper accessories to understand the size and proportion. The unique manufacturing process of Sangkhalok and the kilns of Sukhothai as well as amulets from religious beliefs illustrate. The nonfiction book for young readers created in this project can develop learning materials for students in many topics. Moreover, further study can be collected from a group of readers to create other content and design in the future.

Keywords: Nonfiction books for youth, Stone sanctuaries, Sangkhalok, Thai jewelry, Amulets

บทนำ

การเรียนรู้ประวัติศาสตร์และงานศิลปกรรมสำคัญของชาติเป็นส่วนหนึ่งของการเรียนรู้ที่สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐานได้ระบุไว้เพื่อกระตุ้นให้ผู้เรียนมีความเข้าใจในสาระสำคัญเกี่ยวกับมนุษย์ในทุกด้าน (Bureau of Academic Affairs and Educational Standard, 2012) เน้นความเป็นมาของท้องถิ่นซึ่งนำไปสู่การก่อเกิดประเทศชาติ และถ่ายทอดไปสู่ผู้เรียนและชุมชนด้วยกระบวนการเรียนรู้ที่สัมพันธ์กับธรรมชาติของผู้เรียนสามารถเข้าถึงได้ด้วยวิธีการทางประวัติศาสตร์ และเปิดโอกาสให้เกิดการศึกษาจากแหล่งเรียนรู้ในพื้นที่ โดยเฉพาะการเรียนรู้ในระดับประถมศึกษาซึ่งเป็นจุดเริ่มต้นให้เยาวชนสนใจและสร้างความเข้าใจในศิลปวัฒนธรรมไทย

จากแนวคิดการพัฒนาการเรียนรู้ในสาขาประวัติศาสตร์ดังกล่าว จึงเป็นที่มาของการสร้างสรรค์หนังสือภาพประกอบซึ่งมุ่งเน้นการสร้างความเข้าใจสาระทางประวัติศาสตร์ สร้างการรับรู้ทางความงามและความหมายของงานศิลปกรรมไทยได้อย่างเพลิดเพลิน ด้วยกิจกรรมเสริมความเข้าใจในกระบวนการสร้างสรรค์ผลงานศิลปกรรมที่มีมาในอดีต โดยเฉพาะการพัฒนาการอ่านควบคู่ไปกับการเรียนรู้จากภาพประกอบและการประดิษฐ์ด้วยมี้ออันเป็นทักษะสำคัญที่ควรส่งเสริมสำหรับเยาวชนในวัยเรียน

ผลงานหนังสือต้นแบบนี้จึงมีแนวคิดในการสร้างความเชื่อมโยงเนื้อหาทางประวัติศาสตร์และงานศิลปกรรมสำคัญอันเป็นเอกลักษณ์ประจำภูมิภาคต่าง ๆ เป็นการนำความรู้ด้านการศึกษาประวัติศาสตร์ศิลปะมาถ่ายทอดด้วยการออกแบบสร้างสรรค์ เพื่อสร้างต้นแบบหนังสือภาพประกอบที่ผสมผสานหลักการออกแบบ เสริมการเรียนรู้และสร้างจินตนาการให้ผู้อ่าน อันนำไปสู่การตระหนักถึงคุณค่าของภูมิปัญญาไทย

วัตถุประสงค์

สร้างสรรค์ต้นแบบหนังสือภาพประกอบประเภทหนังสือสารคดีสำหรับเยาวชน ซึ่งเรียบเรียงความรู้ด้านประวัติศาสตร์ศิลปะที่ผสมผสานหลักการออกแบบสร้างสรรค์ เพื่อถ่ายทอดความรู้จากกระบวนการสร้างงานศิลปกรรมและสถาปัตยกรรมไทยโบราณด้วยภาพเล่าเรื่อง พร้อมแทรกกิจกรรมเสริมการเรียนรู้ที่เชื่อมโยงกับงานศิลปกรรมไทยด้วยวิธีการทางศิลปะพื้นฐาน

ขั้นตอนการดำเนินงาน

กำหนดกรอบการศึกษาและกลุ่มเป้าหมาย

- 1) สืบหาข้อมูลทางประวัติศาสตร์และงานศิลปกรรมสำคัญที่ปรากฏในภูมิภาคต่าง ๆ ของประเทศไทย กำหนดขอบเขตการศึกษา ระดับการเรียนรู้ สรุปวิเคราะห์และนำเสนอเป็นเรื่องราวที่สัมพันธ์กับการเรียนรู้
- 2) ศึกษาแนวทางการจัดการศึกษาหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พ.ศ. 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม สาระประวัติศาสตร์และการประยุกต์ใช้วิธีการทางประวัติศาสตร์จากตัวอย่าง

ที่เกี่ยวข้อง ศึกษาเนื้อหาจากสารานุกรมไทยสำหรับเยาวชนฯ เพื่อวิเคราะห์และกำหนดกลุ่มเป้าหมายของการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับประเด็นการศึกษา

3) ศึกษาหลักการออกแบบหนังสือสำหรับเด็ก การจัดระดับกลุ่มผู้อ่าน และการวิเคราะห์ความสนใจในกลุ่มผู้อ่านแต่ละช่วงวัย

4) ศึกษาหลักการออกแบบ ความรู้เรื่องสีและการจัดองค์ประกอบศิลป์ วิเคราะห์ตัวอย่างสื่อการเรียนรู้ทางประวัติศาสตร์และศิลปะ ตลอดจนกิจกรรมส่งเสริมการเรียนรู้ เพื่อสรุปแนวทางการออกแบบสร้างสรรค์ที่เหมาะสมกับการผลิตสื่อสิ่งพิมพ์

กำหนดเครื่องมือในการวิจัย สร้างเกณฑ์ในการวิเคราะห์และคัดเลือกข้อมูล โดยนำความเห็นจากผู้ทรงคุณวุฒิ 3 ท่าน ด้านการอนุรักษ์สถาปัตยกรรม การออกแบบนิเทศศิลป์ และทัศนศิลป์ มาปรับปรุงในการดำเนินงาน คัดเลือกข้อมูลและกลุ่มตัวอย่างแบบไม่ใช้ความน่าจะเป็น โดยกำหนดเป้าหมายคือ การเรียนรู้ลักษณะทางกายภาพของงานศิลปกรรมและสถาปัตยกรรมจากรูปร่างรูปทรง และเข้าใจคุณค่าทางความงามของลวดลายและสีสันทัน และกำหนดเกณฑ์ในการวิเคราะห์ 1) ด้านพื้นที่ ได้แก่ ข้อมูลด้านภูมิศาสตร์ที่ตั้งซึ่งสัมพันธ์กับการตั้งถิ่นฐานผู้คนในอดีตและการเดินทางตามเส้นทางการค้าโบราณ 2) ด้านเนื้อหา ได้แก่ ความรู้ด้านสถาปัตยกรรมในภูมิภาค งานประณีตศิลป์ที่มีคุณค่า ภูมิปัญญา และความงามละเอียดอ่อนของงานหัตถศิลป์เป็นเอกลักษณ์ 3) ความสอดคล้องกับการเรียนรู้ในแบบเรียนพื้นฐานและสารานุกรมไทยสำหรับเยาวชนฯ

การวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อนำไปสู่การออกแบบสร้างสรรค์

1) ศึกษาเอกสารและทฤษฎีการออกแบบที่เกี่ยวข้อง

2) การสำรวจภาคสนาม ได้แก่ การสำรวจพิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติในภูมิภาคต่าง ๆ โบราณสถาน เช่น ปราสาทหินพิมาย ปราสาทพนมรุ้ง ปราสาทศรีขรภูมิ วัดราชบูรณะ จังหวัดพระนครศรีอยุธยา วัดพระบรมธาตุไชยา จังหวัดสุราษฎร์ธานี แหล่งการเรียนรู้การทำพระพิมพ์ จังหวัดกำแพงเพชร และศูนย์อนุรักษ์สังคโลก จังหวัดสุโขทัย และประมวลจากประสบการณ์ในการสอนและทัศนศึกษาของผู้วิจัย โดยการสังเกตและคัดเลือกเนื้อหาที่เหมาะสมในการถ่ายทอดแก่ผู้เรียน และจากประเด็นคำถามที่ได้จากการอภิปรายในด้านการก่อสร้าง กรรมวิธีการผลิต การสร้างสรรค์งานศิลปกรรมและเครื่องประดับในอดีต

บททบทวนวรรณกรรม

ด้านประวัติศาสตร์และสารานุกรมไทยสำหรับเยาวชนฯ จากการศึกษาทบทวนวรรณกรรมและเอกสารที่เกี่ยวข้องพบว่า พิศนภะ พิศนุพงษ์ และคณะ (Phitnuphong et al. 2020A; 2020B) จัดทำ หนังสือเรียนพื้นฐานรายวิชาประวัติศาสตร์ ระดับประถมศึกษา 4 – 6 สรุปโครงสร้างเนื้อหาได้ดังนี้ 1) รู้จักยุคสมัยทาง

ประวัติศาสตร์ไทย การแบ่งยุคสมัย การอ่านวันเวลาแบบไทย 2) เรียนรู้เรื่องอาณาจักร บุคคลสำคัญ และ ภูมิปัญญาของชนชาติ สอดแทรกเรื่องการท่องเที่ยวเชิงอนุรักษ์ การให้คุณค่ากับภูมิปัญญาไทยและภูมิปัญญาท้องถิ่น 3) การพัฒนาทักษะการอ่าน การเรียนรู้จากภาพประกอบ การตั้งคำถามและหาคำตอบด้วยวิธีการทางประวัติศาสตร์

มาลินี ประเสริฐธรรม และคณะ จัดทำ หนังสือเรียนพื้นฐานรายวิชาประวัติศาสตร์ ระดับมัธยมศึกษา 1 - 3 (Praserittham & Kulsaengchareoun, 2021) สรุปโครงสร้างเนื้อหาได้ดังนี้ 1) เข้าใจความสัมพันธ์ของเวลา และยุคสมัยทางประวัติศาสตร์ไทยและการเปรียบเทียบกับยุคสมัยประวัติศาสตร์สากล 2) เรียนรู้เรื่องการตั้งถิ่นฐาน อาณาจักร บุคคลสำคัญ ภูมิปัญญา และพัฒนาการทางสังคม กลุ่มคน และพัฒนาการทางเศรษฐกิจที่เกี่ยวข้อง สามารถอธิบายประเด็นสำคัญทางประวัติศาสตร์ผ่านการใช้อ้างอิงและวิธีการทางประวัติศาสตร์ ทั้งการศึกษาผลงานวิชาการ และการสำรวจทางโบราณคดี นอกจากนี้ยังให้ข้อมูลที่กว้างขวางครอบคลุม การศึกษาประวัติศาสตร์ทั้งในวัฒนธรรมไทย วัฒนธรรมท้องถิ่น และความสัมพันธ์กับนานาชาติ 3) เรียนรู้โดยการตั้งประเด็นคำถาม การตอบคำถามอย่างมีเหตุผล การนำเสนอด้วยแผนภาพ การสรุปผลการค้นคว้า ประเมินผลและนำเสนอความรู้ที่ได้จากการค้นคว้า

มูลนิธิสารานุกรมไทยสำหรับเยาวชนฯ จัดทำสารานุกรมไทยสำหรับเยาวชนฯ (Thai Junior Encyclopedia Foundation, n.d.) โดยแบ่งระดับการเรียนรู้ออกเป็น 3 ระดับ คือ ระดับเด็กเล็ก (ต่ำกว่า 12 ปี) ระดับเด็กกลาง (อายุ 12 - 14 ปี) และระดับเด็กโต (อายุ 14 ปีขึ้นไป) รวมทั้งบุคคลทั่วไป พบว่ามีการลำดับความซับซ้อนของเนื้อหาตามการเรียนรู้ ตัวอย่างเช่น เนื้อหาในเล่ม 30 ปราสาทขอมในประเทศไทย แบ่งเนื้อหาตามกลุ่มผู้อ่านดังนี้ ระดับเด็กเล็ก บอกความแตกต่างของปราสาทขอมและปราสาทแบบไทยได้ รู้จักศาสนาฮินดูและศาสนาพุทธมหายานและการสร้างรูปเคารพสำคัญตามความเชื่อ ระดับเด็กกลาง เรียนรู้แนวคิดและคติในการสร้างปราสาทขอมในภาคตะวันออกเฉียงเหนือ รู้จักองค์ประกอบสำคัญของปราสาท การแบ่งส่วนฐาน ส่วนเรือนธาตุ และส่วนยอด แผนผัง องค์ประกอบสถาปัตยกรรม วัสดุ และการใช้สอย ระดับเด็กโต รู้จักกษัตริย์ผู้สร้างและยุคสมัยทางประวัติศาสตร์ของศิลปะขอมในประเทศไทยที่สัมพันธ์กับเมืองพระนครในประเทศกัมพูชา

ด้านการออกแบบหนังสือภาพประกอบ จากการศึกษาผลงานของแพทริเซีย เกย์ส (Geis, P) จัดทำหนังสือ Meet the Artist! Leonardo Da Vinci (Geis, 2018) พบว่าจุดเด่นของเนื้อหาคือการเล่าเรื่องด้วยวิธีการพัฒนาทักษะของศิลปินเลโอนาโด ดา วินชี จากการฝึกฝนในโรงปฏิบัติงานของศิลปินชั้นครู บันทึกความรู้และสิ่งที่สังเกตทุกอย่างในสมุด อันนำไปสู่การพัฒนาและทดลองจนสามารถสร้างผลงานยิ่งใหญ่โดยสอดแทรกคำสำคัญที่เกี่ยวข้องกับทฤษฎีศิลปะ เช่น การสร้างความกลมกลืนของสีและแสงเงาอย่างเป็นธรรมชาติ (Sfumatto) และเทคนิคการสร้างภาพลวงตา (Trompe-l'oeil) การออกแบบยังส่งเสริมการเรียนรู้เรื่องขนาดและสัดส่วนสำหรับผู้อ่านด้วยภาพป๊อปอัพ (Pop Up) 3 มิติของประติมากรรมขนาดใหญ่ หรือการจำลองบรรยากาศของพื้นที่ภายในโรงอาหารซึ่งมีงานจิตรกรรมฝาผนังตกแต่งอยู่ด้านบน นอกจากนี้ภายในเล่มยังมีกิจกรรมเสริมเน้นการสร้างสรรค์ด้วยการทำหุ่นจำลอง 3 มิติจากกระดาษ เป็นการฝึกฝนทักษะด้วยการเล่นและสร้างเมืองโบราณตามจินตนาการของผู้อ่าน

จรรยาบรรณ เทพศรีเมือง จัดทำหนังสือ การออกแบบหนังสือเด็ก (Thepsrimuang, 2017, p. 53-55) สามารถสรุปประเด็นการออกแบบที่เกี่ยวข้องกับประเภทของหนังสือ การแบ่งกลุ่มผู้อ่าน และความสนใจในแต่ละช่วงวัย โดยเฉพาะหนังสือสารคดีสำหรับเด็กต้องมีข้อมูลที่ถูกต้องตามความเป็นจริงเหมาะกับการอ่านเพื่อเสริมเนื้อหาการเรียนหรือเสริมความรู้และประสบการณ์ในด้านต่าง ๆ การเขียนเนื้อหาให้มีการวางโครงสร้างตามลำดับ ประกอบด้วยความคิดรวบยอดหรือสาระสำคัญของเรื่อง ซึ่งแตกออกเป็นความคิดย่อยที่มีรายละเอียดเกี่ยวกับหัวข้อนั้นที่ผู้เขียนต้องการสื่อสาร

เกริก ยूनพันธ์ จัดทำหนังสือ การออกแบบและเขียนภาพประกอบสำหรับเด็ก (Yoonpan, 2000, p. 28) กล่าวถึงงานออกแบบภาพประกอบและการใช้สีที่สวยงามในหนังสือเด็กเป็นการสื่อความหมายทางอารมณ์ร่วมกับการอ่านเนื้อหา ภาพประกอบที่มีรายละเอียดสวยงามยังเป็นการปลูกฝังรสนิยมทางศิลปะให้กับเด็กด้วยด้านทฤษฎีทางศิลปะและแนวคิดด้านการออกแบบ พบว่าการศึกษาของ สุชาติ เถาทอง จัดทำหนังสือ วิธีคิดทางศิลปะและออกแบบขั้นสูง คติวิเคราะห์ สังเคราะห์ บูรณาการความรู้ใหม่ (Thaothong, 2019, p. 46-47) สามารถสรุปการสร้างแนวความคิดในการออกแบบ อันประกอบด้วยแก่นและแนวความคิดย่อยที่สามารถเชื่อมโยงความเป็นนามธรรมและรูปธรรมเข้าด้วยกัน และสื่อสารผ่านภาษาพูด ตัวอักษร ภาพ กลิ่น หรือเสียงในการออกแบบการแปลค่าทางนามธรรมมักใช้การสื่อด้วยรูป ซึ่งมีความหมายแฝงอยู่ตามประสบการณ์ของมนุษย์ โดยมีแนวคิด (Concept) หรือโมโนภาพเป็นพื้นฐานและจินตภาพ (Visual Image) หรือภาพลักษณ์เป็นตัวกำหนดลักษณะเฉพาะของสิ่งต่าง ๆ การสร้างงานออกแบบหรือรูปทรงทางศิลปะจึงเป็นการพิจารณารวมเข้าด้วยกันของแนวคิดและจินตภาพจนเกิดเป็นความคิดใหม่ในการออกแบบ

ผลการวิจัยจากงานวิจัยสร้างสรรค์

ข้อมูลด้านประวัติศาสตร์ศิลปะและการถ่ายทอดเนื้อหา

1. ขอบเขตด้านพื้นที่ คัดเลือกข้อมูลด้านภูมิศาสตร์ที่ตั้งซึ่งสัมพันธ์กับการตั้งถิ่นฐานผู้คนในอดีต และปัจจัยทางธรรมชาติที่ส่งเสริมให้เกิดการสร้างงานศิลปะและสถาปัตยกรรม สะท้อนความคิดและความเชื่อของกลุ่มคนในแต่ละท้องถิ่นผ่านการรับและแลกเปลี่ยนทางวัฒนธรรมในแต่ละยุคสมัย โดยเฉพาะในช่วงการรับวัฒนธรรมเขมรในภาคตะวันออกเฉียงเหนือ และอารยธรรมอินเดียโบราณจากเส้นทางการค้าในคาบสมุทรภาคใต้

2. ขอบเขตด้านเนื้อหา จากการสำรวจเนื้อหาทางประวัติศาสตร์ ภูมิปัญญาและการสร้างงานศิลปกรรม สามารถจัดกลุ่มข้อมูลที่มีความสำคัญและความโดดเด่นของงานศิลปกรรมและสถาปัตยกรรม ดังนี้

(1) ความรู้ด้านสถาปัตยกรรมในภูมิภาค

(2) ความรู้ด้านงานประณีตศิลป์ที่มีคุณค่า ภูมิปัญญา และความงามละเอียดอ่อนของงานหัตถศิลป์ตลอดจนอุปกรณ์สิ่งของที่ใช้ในชีวิตประจำวัน

(3) ความรู้ด้านงานศิลปกรรมสำคัญในท้องถิ่น ความงามและความหมายอันศักดิ์สิทธิ์ของการสร้างรูปเคารพ โดยแบ่งลำดับการเล่าเรื่องและตั้งคำถามในประเด็นทางศิลปะ เพื่อนำเสนอความคิดรวบยอดเกี่ยวกับงานศิลปกรรมไทย ดังนี้

- ความหมายของงานศิลปกรรมและสถาปัตยกรรม การอธิบายรูปแบบ ความหมาย และความเชื่อที่เป็นพื้นฐานของการสร้างสรรค์
- ยุคสมัยทางประวัติศาสตร์
- พื้นที่ ภูมิประเทศ การตั้งถิ่นฐาน ผู้สร้างและผู้สถาปนา บุคคลสำคัญในท้องถิ่น
- รายละเอียดเฉพาะ คำสำคัญ
- การให้ข้อมูลเพิ่มเติมเพื่อการสืบค้น การท่องเที่ยว และการอนุรักษ์

องค์ประกอบของหนังสือและการกำหนดกลุ่มเป้าหมาย

1. ประเภทหนังสือ การถ่ายทอดเนื้อหาด้านศิลปวัฒนธรรม โบราณสถาน และภูมิปัญญาของชนชาติ พบว่าหนังสือประเภทสารคดีสำหรับเด็กมีความเหมาะสมในการถ่ายทอดข้อมูล เนื่องจากสารคดีเป็นการให้ความรู้เป็นข้อมูลจริงและมีความถูกต้อง (Thepsrimuang, 2017, p. 46) โดยมีส่วนเชื่อมโยงกับเนื้อหาในบทเรียนจากหนังสือเรียนพื้นฐานรายวิชาประวัติศาสตร์ระดับประถมศึกษาและมัธยมศึกษาตอนต้น สามารถขยายประเด็นการศึกษาเพื่อสร้างความเข้าใจจากสิ่งที่อยู่รอบตัวและเพิ่มประสบการณ์ในการเรียนรู้
2. ผู้อ่าน การกำหนดช่วงวัยของผู้อ่านพิจารณาจากข้อมูลงานวิจัยที่เกี่ยวข้องในด้านการสำรวจความสนใจในเนื้อหา ความชื่นชอบและประสบการณ์ส่วนบุคคลของเด็กในแต่ละช่วงวัย (Wiryaphongphanit, 2002, p. 82-87) โดยกำหนดเป็นกลุ่มวัยเรียนระหว่างช่วงอายุตั้งแต่ 6 - 12 ปี และช่วงอายุ 12 - 14 ปี หรือก่อนวัยรุ่น (Department of Children and Youth, 2018) ซึ่งทั้งกลุ่มเด็กชายและเด็กหญิงเริ่มสนใจในสิ่งรอบตัว ธรรมชาติ สิ่งประดิษฐ์ และเรื่องราวเกี่ยวกับชีวประวัติและประวัติศาสตร์ สามารถใช้เวลาในการอ่านและมีสมาธิจดจ่อได้มากขึ้น
3. กำหนดหัวข้อ หัวข้อสำคัญของหนังสือเป็นการถ่ายทอดเนื้อหาเสริมบทเรียนที่ได้จากการวิเคราะห์แบบเรียนพื้นฐานรายวิชาประวัติศาสตร์ ระดับประถมศึกษาปีที่ 4-6 ระดับมัธยมศึกษาปีที่ 1-3 และสารานุกรมไทยสำหรับเยาวชนฯ (Thai Junior Encyclopedia Foundation, n.d.) ประกอบด้วยเนื้อหาความรู้ด้านศิลปวัฒนธรรม โบราณสถาน บุคคลสำคัญ ภูมิปัญญาและเอกลักษณ์ที่สร้างสรรค์ในท้องถิ่น โดยมีเกณฑ์ในการคัดเลือกตามขอบเขตด้านพื้นที่และด้านเนื้อหา
4. วางโครงสร้างและวัตถุประสงค์ การวางโครงเรื่องใช้วิธีการเล่าเรื่องที่ผสมผสาน คือ 1) แบบบรรยาย เป็นการเล่าเรื่องเพื่อให้ผู้อ่านทราบว่าเป็นเรื่องอะไร มีข้อมูลอย่างไร และ 2) แบบอธิบายความ เพื่อแสดงรายละเอียดการเปรียบเทียบ และอธิบายขั้นตอนการทำงานหรือการสร้างสรรค์ โครงสร้างหนังสือประกอบด้วย สารสำคัญ หมายถึงแนวคิดรวบยอดของหนังสือ และแนวคิดย่อยที่ประกอบกันเข้าเป็นเนื้อหาของสารคดี (Thepsrimuang, 2017, p. 53)

การออกแบบสร้างสรรค์

แนวทางการออกแบบสร้างสรรค์หนังสือต้นแบบ ประกอบด้วย

1. การวิเคราะห์อัตลักษณ์และทัศนธาตุของงานศิลปกรรม เพื่อการออกแบบและสื่อสารเรื่องราวรูปร่างรูปทรง (Form) งานประดับ (Ornament) และโทสี เน้นการสร้างความเข้าใจเนื้อหาด้วยภาพลายเส้นและภาพถ่ายที่แสดงข้อมูลตามความเป็นจริง

ภาพลายเส้นที่ได้จากการวิเคราะห์งานศิลปกรรมยังช่วยให้เกิดการจดจำจินตภาพ (Visual Image) ของสถาปัตยกรรมและโบราณวัตถุต่าง ๆ และสร้างความเข้าใจในรูปทรงและลวดลายอันมีลักษณะเฉพาะ ประกอบด้วย 1) การอธิบายเนื้อหาด้วยภาพลายเส้น ภาพตัด แผนที่ 2) นำลวดลายและภาพลายเส้นมาใช้ในการออกแบบหน้าปกและจัดองค์ประกอบภายในเล่ม 3) ใช้ลวดลายเป็นส่วนหนึ่งของการสร้างกิจกรรมเสริมการเรียนรู้ เช่น การเขียนภาพตามลายเส้น การระบายสี การติดสติ๊กเกอร์

2. ออกแบบกลุ่มสีเพื่อแสดงความหมายของวัสดุตามธรรมชาติ การศึกษาของนักวิชาการพบว่าสีมีผลต่อการรับรู้ โดยเฉพาะในการออกแบบที่ต้องการสร้างความเรียบง่ายหรือลดทอนให้เห็นสาระสำคัญ สีจึงมีส่วนสำคัญในการอ้างอิงความจำและประสบการณ์ของผู้รับรู้ (Punnoptham, 2016, p. 65) ลักษณะดังกล่าวสามารถนำมาประยุกต์ใช้กับการกำหนดกลุ่มสีโดยการคัดเลือกโทสีที่สัมพันธ์กับภาพลักษณ์ของโบราณสถานและโบราณวัตถุ ตลอดจนวัสดุตามธรรมชาติเพื่อเสริมประสบการณ์ของผู้อ่าน

นอกจากนี้ สียังเป็นสื่อในการเรียนรู้ที่เหมาะสม สามารถสื่อความหมายและความรู้สึกกับเด็ก (Yoonpun, 2000, p. 24-35) การเลือกใช้โทสีนอกจากจะเทียบเคียงกับสีของวัสดุ เช่น สีของหินทราย ดิน สีของน้ำเคลือบสังคโลก หรือสีอัญมณีแล้ว การเลือกคู่สีที่นำมาประกอบในลักษณะของสีตรงข้าม ยังช่วยเพิ่มชีวิตชีวาให้กับภาพประกอบกระตุ้นความสนใจเพื่อสื่อสารกับผู้อ่านได้ดียิ่งขึ้น โดยเฉพาะการสร้างจุดเด่นให้กับการออกแบบหน้าปก

3. ออกแบบกิจกรรมเสริมการเรียนรู้โดยเชื่อมโยงกับเนื้อหาด้านการสำรวจ การท่องเที่ยว และการอนุรักษ์ โดยผสมผสานทักษะการสร้างสรรค์ทางศิลปะสำหรับเด็ก เช่น การประดิษฐ์หุ่นจำลองกระดาษ การวาดภาพระบายสี การติดสติ๊กเกอร์ การปั้นและกดพิมพ์ด้วยดิน

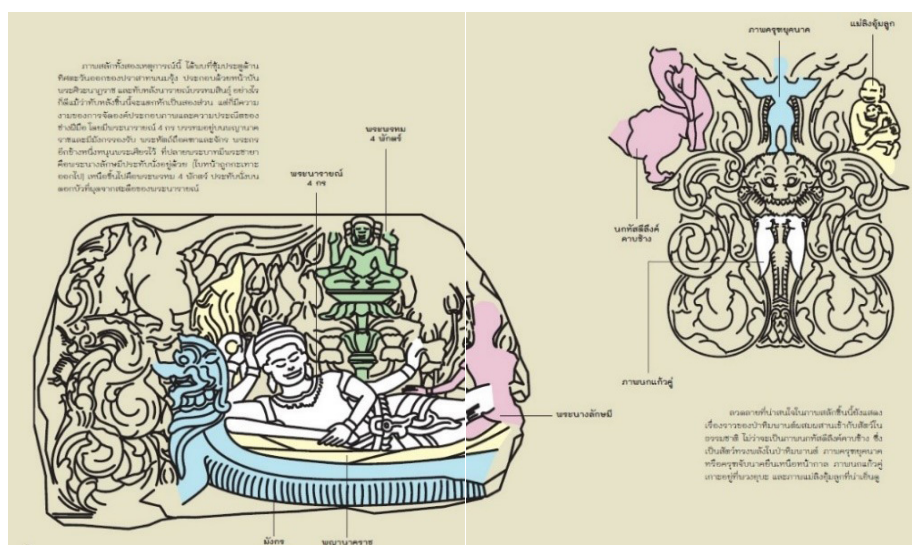
สรุปผลการวิจัย

เรื่องที่ 1 ปราสาทหินในดินแดนไทย

สาระสำคัญ คือ เรียนรู้ความเป็นมาของปราสาทหินที่สร้างขึ้นในดินแดนไทย องค์ประกอบและการสร้างปราสาท โดยสรุปเนื้อหาการเรียนรู้ 3 ประการ คือ 1) พัฒนาการของการตั้งถิ่นฐานและอาณาจักร 2) บุคคลสำคัญในท้องถิ่น 3) ภูมิปัญญาของชนชาติ (Thai Junior Encyclopedia Foundation, n.d.) ลำดับเนื้อหาด้วยการอธิบายภาพกว้างของพื้นที่ ความสัมพันธ์ทางด้านภูมิศาสตร์ การตั้งถิ่นฐานและการรับอิทธิพลวัฒนธรรมเขมรของผู้คนในภาคตะวันออกเฉียงเหนืออันนำไปสู่การสร้างเมืองและปราสาทตามคติความเชื่อ โดยเฉพาะช่วงพุทธศตวรรษที่ 17 - 18 ซึ่งปรากฏพระนามของกษัตริย์เขมรในราชวงศ์มหัทธิธรปุระ (Fine Arts Department, 2000, p. 115) บุคคลสำคัญในประวัติศาสตร์ท้องถิ่น และความสัมพันธ์กับอารยธรรมเขมรในประเทศกัมพูชา

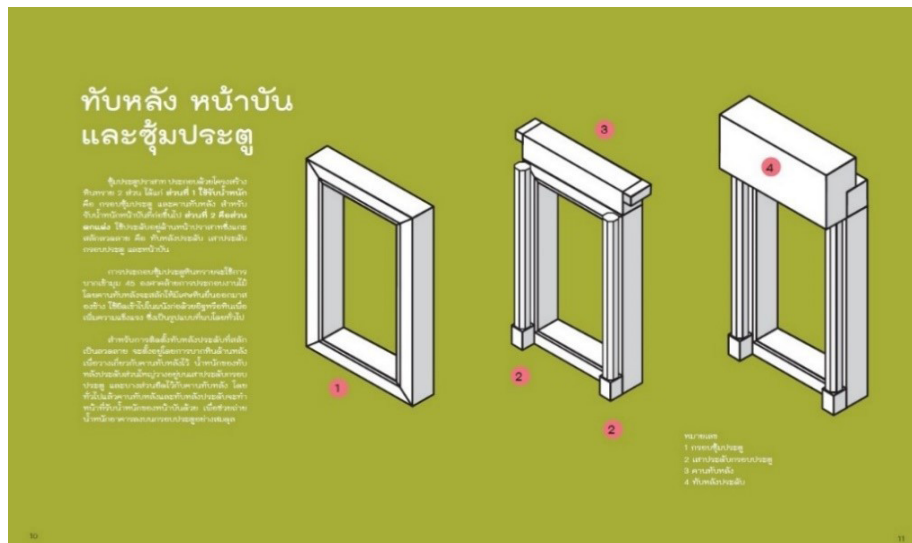
สถาปัตยกรรมจำนวนมากที่ปรากฏในภาคตะวันออกเฉียงเหนือในช่วงเวลานี้ ได้แก่ ปราสาทก่ออิฐและปราสาทหิน มีลักษณะทางโครงสร้างที่น่าสนใจอันเป็นอิทธิพลทางวัฒนธรรมที่รับอิทธิพลมาจากศูนย์กลางที่เมืองพระนครในประเทศกัมพูชา โดยอาศัยวัสดุจากธรรมชาติของหินทราย ศิลาแลง และอิฐ สร้างให้เกิดความสมดุลในโครงสร้างและความสวยงามของงานประดับตกแต่งจากการสลักหิน ลักษณะรูปทรงปราสาทและงานประดับยังเป็นการสื่อความหมายของการเคารพบูชาทั้งในคติทางศาสนาฮินดูและศาสนาพุทธมหายาน

ลำดับต่อมาเป็นการอธิบายในรายละเอียดของการสร้างปราสาทและองค์ประกอบสถาปัตยกรรม โดยมีต้นแบบจากปราสาทหินพิมายและปราสาทพนมรุ้ง และให้ความสำคัญกับรายละเอียดของภาพสลักซึ่งสัมพันธ์กับความเชื่อทางศาสนา เช่น ทับหลังนารายณ์บรรทมสินธุ์จากปราสาทพนมรุ้ง



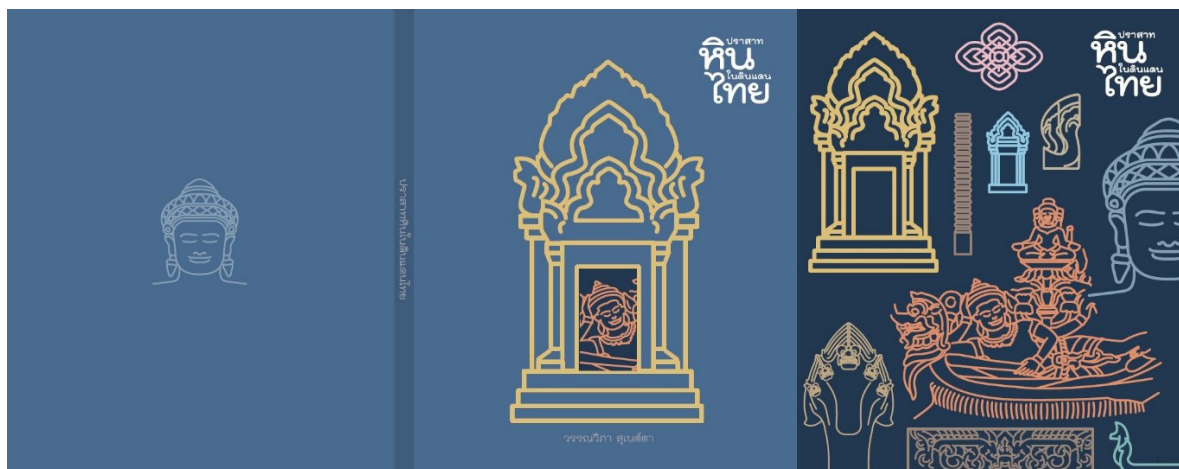
ภาพที่ 1 ภาพลายเส้นอธิบายลวดลายทับหลังนารายณ์บรรทมสินธุ์

Note: From © Vanvipha Suneta 09/12/2021



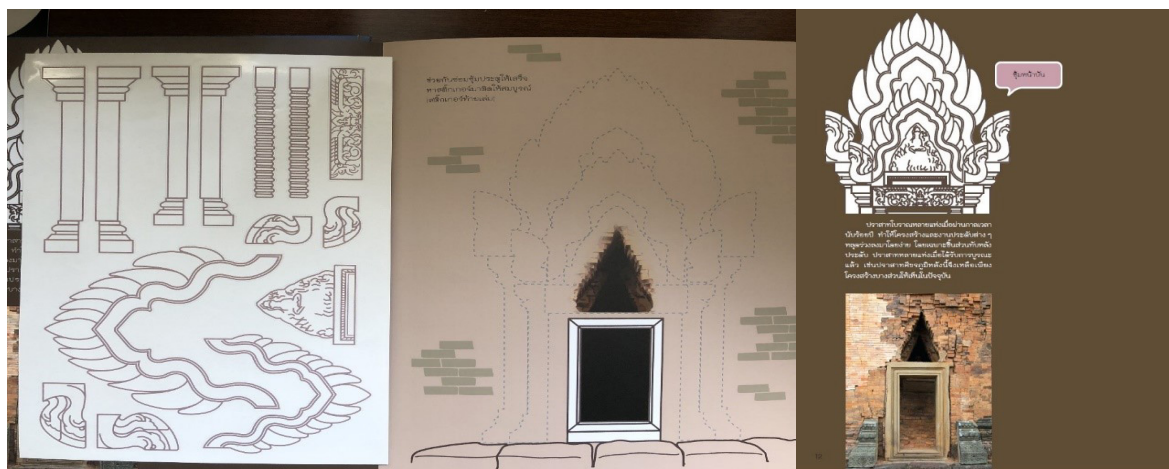
ภาพที่ 2 ภาพลายเส้นอธิบายการประกอบทับหลังและซุ้มประตู

Note: From © Vanvipha Suneta 09/12/2021



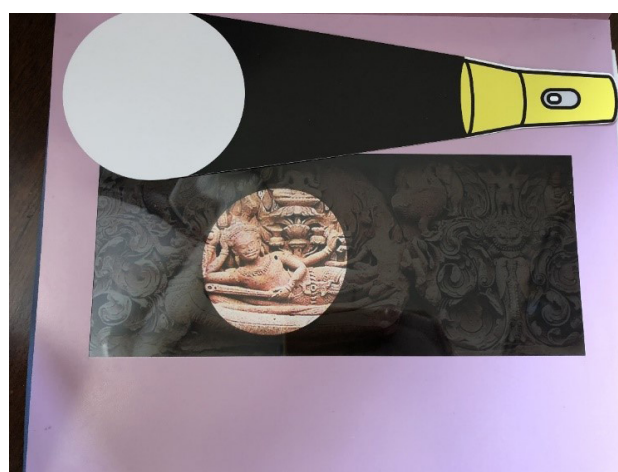
ภาพที่ 3 หน้าปกและปกใน ขนาด 23x 29.5 ซม.

Note: From © Vanvipha Suneta 09/12/2021



ภาพที่ 4 กิจกรรมเรียนรู้องค์ประกอบซุ้มประตูปราสาท

Note: From © Vanvipha Suneta 09/12/2021



ภาพที่ 5 กิจกรรมสำรวจลวดลายทับหลังด้วยไฟฉายกระดาก

Note: From © Vanvipha Suneta 09/12/2021

ออกแบบกิจกรรมเสริมการเรียนรู้ให้สอดคล้องกับการสำรวจโบราณสถานและการท่องเที่ยวเชิงอนุรักษ์ ได้แก่

- 1) สร้างความเข้าใจองค์ประกอบสถาปัตยกรรมด้วยวิธีการก่อสร้างสมัยโบราณ เลือกใช้สติ๊กเกอร์ รูปองค์ประกอบของปราสาท ได้แก่ เสา หน้าบัน และทับหลัง เรียนรู้รูปทรงของซุ้มประตูปราสาท
- 2) สังเกตเรื่องลวดลายประดับซึ่งสร้างขึ้นตามคติความเชื่อในศาสนาฮินดู ได้แก่ นารายณ์บรรทมสินธุ์และศิวะนาฏราช โดยใช้เทคนิคของการให้แสงส่องสว่างด้วยไฟฉายคล้ายกิจกรรมการสำรวจ พิมพ์ลวดลายทับหลังลงบนแผ่นใสเพื่อแสดงรายละเอียดของภาพสลัก และไฟฉายกระดากสอดเข้าไปด้านหลังแผ่นใสเพื่อจำลองการฉายไฟ

สำหรับการวิเคราะห์เลือกกลุ่มสี พิจารณาจากโทนสีของวัสดุ ได้แก่ โทนสีน้ำตาลส้ม-ชมพูอ่อนของหินทรายปราสาทพนมรุ้ง และโทนสีเทาของหินทรายปราสาทหินพิมาย เลือกใช้สีคู่ตรงข้ามเพื่อสร้างจุดเด่นให้หน้าปก โดยใช้ภาพถ่ายลายเส้น รูปด้านหน้า (Façade) ซุ้มประตูปราสาทโทนสีเหลือง-ส้ม บนพื้นหลังสีน้ำเงิน เจาะหน้าปกบริเวณช่องประตูปราสาทให้มองเห็นภาพถ่ายลายเส้นที่หน้าปกใน เพื่อจำลองการประดิษฐ์ฐานเทวรูปที่ปราสาทและแสดงความเป็น 3 มิติของรูปทรง



ภาพที่ 6 โทนสีวัสดุประเภทหินทราย

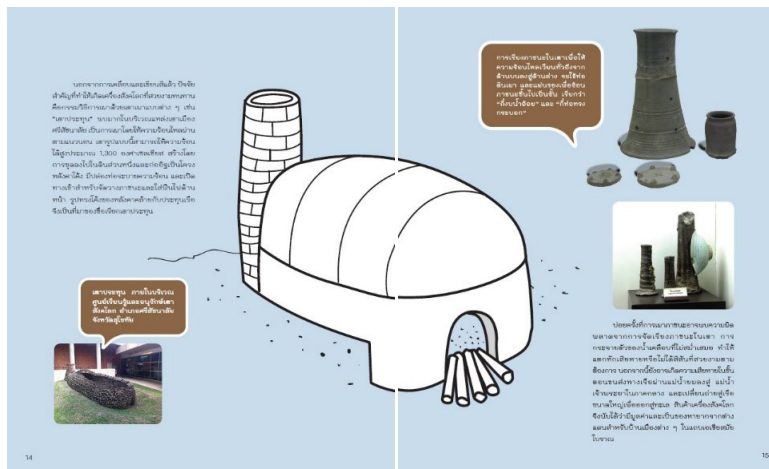
Note: From © Vanvipha Suneta 09/12/2021

เรื่องที่ 2 สังคโลกสุโขทัย

สาระสำคัญคือการสร้างความเข้าใจภูมิปัญญาของชาวสุโขทัย ในการผลิตเครื่องสังคโลกซึ่งสร้างสรรค์ขึ้นจากวัสดุในท้องถิ่น โดยลำดับเนื้อหาตามแนวทางการเรียนรู้ 2 ประการคือ 1) พัฒนาการของการตั้งถิ่นฐานและอาณาจักร 2) ภูมิปัญญาของชนชาติ (Phitnuphong et al., 2020A, p. 51) เสริมด้วยข้อมูลด้านรูปแบบและลวดลายของสังคโลก กระบวนการผลิตและแหล่งเตาสังคโลก ความสำคัญของอาณาจักรสุโขทัยและความเจริญรุ่งเรืองจากการค้าสังคโลกในอดีต

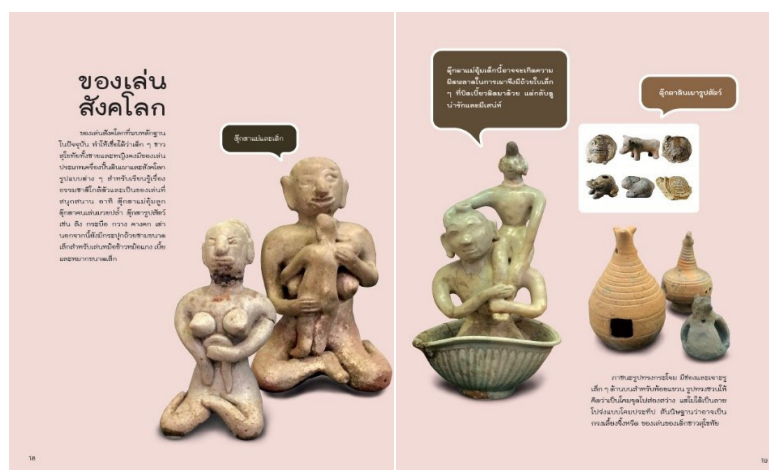
เครื่องสังคโลกสุโขทัยผลิตได้จากวัสดุที่หาได้จากแม่น้ำยมและท้องไร่ท้องนา จากดินโคลนนำมาปั้นขึ้นรูปเป็นภาชนะและประติมากรรมต่าง ๆ นำไปเผาให้เนื้อดินแกร่ง จากนั้นจึงนำไปตกแต่งด้วยการเขียนสีที่ได้จากแร่เหล็กและจุ่มน้ำเคลือบซึ่งมาจากการผสมแร่ธาตุต่าง ๆ ในธรรมชาติให้เกิดเป็นสีสันทตามที่ต้องการ น้ำเคลือบประกอบด้วยแร่หินฟันม้า ชี้เถ้าจากถ่านไม้ และดินเหนียวท้องถิ่น โดยองค์ประกอบทั้งสามในสัดส่วนที่ต่างกันเมื่อผ่านความร้อนและปฏิกิริยาของก๊าซออกซิเจนในอากาศ จากการเผาฟืนในเตาเผาจะทำให้เกิดสีบนภาชนะที่ต่างกัน

นอกจากนี้การอธิบายรายละเอียดขั้นตอนการผลิต เตาสังคโลก และองค์ประกอบของน้ำเคลือบยังช่วยให้เกิดความเข้าใจในคุณค่าและภูมิปัญญาในการสร้างความงามเป็นเอกลักษณ์ และเรียนรู้ความหลากหลายของสังคโลกที่ใช้ในชีวิตประจำวันของคนในอดีต โดยเฉพาะของเล่นสังคโลกที่พบในแหล่งเตาโบราณและพิพิธภัณฑ์ เพื่อเชื่อมโยงประสบการณ์ของผู้อ่านเกี่ยวกับของใช้และของเล่นในชีวิตประจำวัน



ภาพที่ 7 ภาพประกอบเตาสังคโลก

Note: From © Vanvipha Suneta 09/12/2021



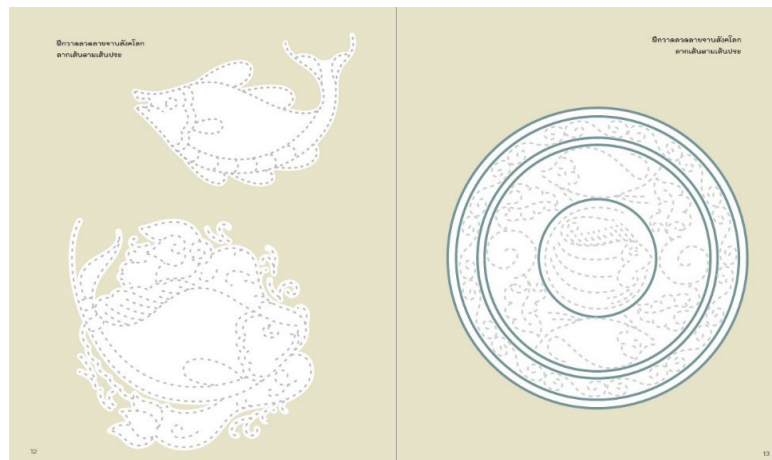
ภาพที่ 8 ภาพประกอบของเล่นสังคโลก

Note: From © Vanvipha Suneta 09/12/2021

กิจกรรมเสริมการเรียนรู้สัมพันธ์กับเนื้อหาด้านการอนุรักษ์และเรียนรู้ภูมิปัญญาของคนไทยสมัยโบราณ โดยสื่อประเด็นสำคัญ คือ

1) เรียนรู้กระบวนการสร้างเครื่องสังคโลก จากการเขียนภาพลายเส้นตามแบบลวดลายสมัยสุโขทัยและเลือกประกอบสติ๊กเกอร์ลวดลายลงบนจานสังคโลก

2) เข้าใจเรื่องรูปร่างรูปทรงภาชนะสมัยโบราณ โครงสร้างเตาเผา การผลิตสังคโลก และรูปทรงธรรมชาติของสัตว์ต่าง ๆ ในจินตนาการของชาวสุโขทัย



ภาพที่ 9 กิจกรรมเขียนภาพลายเส้นลวดลายขามสังคโลก

Note: From © Vanvipha Suneta 09/12/2021



ภาพที่ 10 หน้าปกและปกใน ขนาด 23x 29.5 ซม.

Note: From © Vanvipha Suneta 09/12/2021



ภาพที่ 11 โทนสีเทียบจากวัสดุน้ำเคลือบสังคโลก

Note: From © Vanvipha Suneta 09/12/2021

นอกจากนี้การออกแบบกลุ่มสียังได้แรงบันดาลใจจากสีน้ำเคลือบสังคโลกสุโขทัยคือ สีโทนเขียว-ฟ้า-เทา เช่น สีเขียวไข่กา (Celadon) สีขาว สีน้ำตาลอ่อน และสีเทาดำ นำมาสร้างสรรค์เป็นโทนสีที่หลากหลายและเพิ่มกลุ่มสีที่มีค่าน้ำหนักอ่อน-แก่ ภาพปกใช้โทนสีเขียวสังคโลกเป็นพื้นหลัง และภาพลายเส้นโทนสีอ่อน เช่น สีขาว สีครีม สีเทาแสดงลวดลายขามสังคโลก เลือกใช้รูปวงกลมเพื่อสื่อถึงรูปร่างของภาชนะ และเจาะหน้าปกเป็นรูปวงกลมตามรูปร่างของจานเพื่อมองเห็นลายปลา อันเป็นเอกลักษณ์ของเครื่องสังคโลกสุโขทัย

เรื่องที่ 3 พระพิมพ์ศรีวิชัย

สาระสำคัญคือการให้ความรู้เกี่ยวกับพระพิมพ์และประติมากรรมที่พบในภาคใต้จากเนื้อหาการเรียนรู้ 3 ประการ คือ 1) พัฒนาการของการตั้งถิ่นฐานและอาณาจักร 2) คติความเชื่อ 3) คุณค่าความงามอันเกิดจากภูมิปัญญา โดยการอธิบายพื้นฐานความรู้เกี่ยวกับวัฒนธรรมศาสนาจากอินเดียที่เผยแพร่เข้าสู่คาบสมุทรมลายูได้ตามเส้นทางการค้าโบราณ ซึ่งนำพาความเชื่อในการสร้างรูปเคารพและพระพิมพ์มายังชุมชนต่าง ๆ ตามหลักฐานโบราณสถานและประติมากรรมจำนวนมากที่ถูกค้นพบตั้งแต่ราวพุทธศตวรรษที่ 8 เรื่อยมา (Wongthet, 2000, p. 34) และเชื่อมโยงไปสู่การสร้างพระพิมพ์เพื่อการสืบต่อศาสนาและการอุทิศบุญกุศล

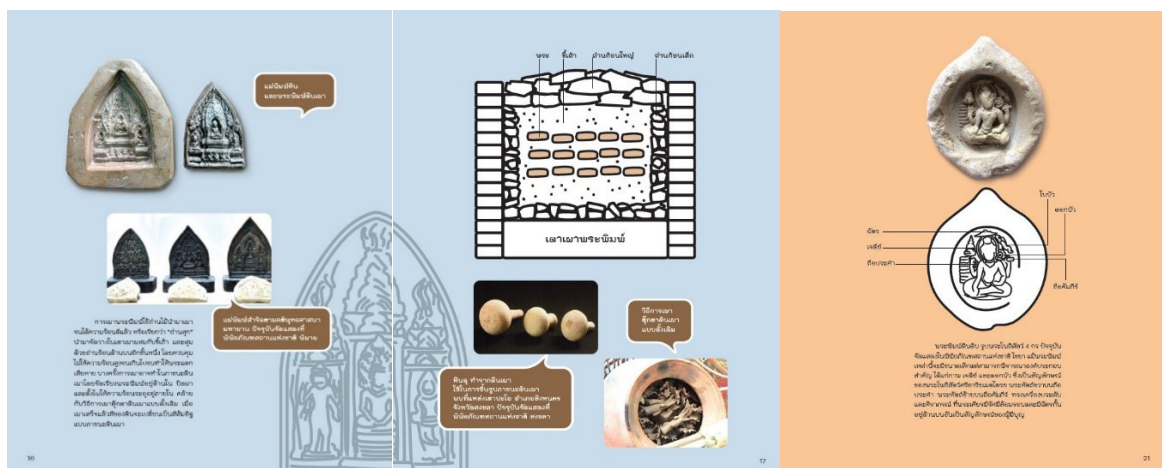
เนื้อหาส่วนต่อมาเป็นการอธิบายกระบวนการสร้างพระพิมพ์ตามความเชื่อทางพุทธศาสนา ขั้นตอนการทำพระพิมพ์อาจมีกรรมวิธีที่แตกต่างกันไปในแต่ละพื้นที่ โดยเฉพาะพระพิมพ์ที่พบมากในคาบสมุทรมลายู ในวัฒนธรรมศรีวิชัยซึ่งนับถือพุทธศาสนามหายาน พบการสร้างรูปพระโพธิสัตว์และพระพิมพ์ที่มีเอกลักษณ์เฉพาะ เรียกว่า “พระพิมพ์ดินดิบ” หมายถึงการสร้างพระพิมพ์โดยไม่ผ่านกระบวนการเผา แต่ปล่อยให้เนื้อดินแห้งคงรูป พระพิมพ์แบบนี้ส่วนใหญ่เป็นรูปพระโพธิสัตว์และมีร่องรอยของการกดประทับพิมพ์ลงบนก้อนดินอย่างเป็นธรรมชาติอันเป็นเอกลักษณ์ของพระพิมพ์แบบศรีวิชัย

กิจกรรมเสริมการเรียนรู้ออกแบบให้สัมพันธ์กับเนื้อหาด้านการอนุรักษ์ และการเรียนรู้ภูมิปัญญาของคนไทยสมัยโบราณ ได้แก่ การจำลองกระบวนการสร้างพระพิมพ์จากการทดลองกดพิมพ์ประทับด้วยดินปั้น และเรียนรู้เรื่องรูปร่างรูปทรงของศิราภรณ์และเครื่องประดับที่ปรากฏในประติมากรรมและรูปเคารพ



ภาพที่ 12 แผนที่แหล่งอารยธรรมในคาบสมุทรภาคใต้

Note: From © Vanvipha Suneta 09/12/2021



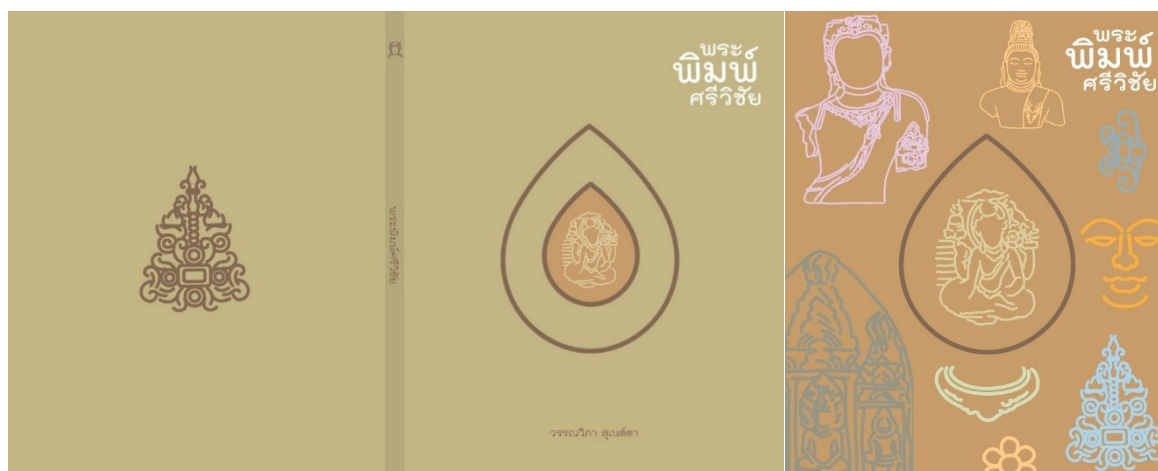
ภาพที่ 13 ภาพประกอบการสร้างพระพิมพ์ และพระพิมพ์ดินดิบ

Note: From © Vanvipha Suneta 09/12/2021



ภาพที่ 14 กิจกรรมการกดพิมพ์ด้วยแม่พิมพ์ซิลิโคน

Note: From © Vanvipha Suneta 09/12/2021



ภาพที่ 15 หน้าปกและปกใน ขนาด 23x 29.5 ซม.

Note: From © Vanvipha Suneta 09/12/2021

สำหรับการเลือกกลุ่มสี (Earth Tone) ได้แรงบันดาลใจจากการเทียบเคียงกับโบราณวัตถุและพระพิมพ์ที่พบในคาบสมุทรมหาคาใต้ ภาพปกใช้โทนสีเนื้อและสีครีมในโทนเข้มกว่าเป็นพื้นหลัง ใช้ภาพลายเส้นโทนสีอ่อน เช่น สีขาว สีครีม และสีเทาแสดงลวดลาย หน้าปกแสดงภาพลายเส้นรูปพระพิมพ์ เจาะหน้าปกเป็นรูปหยดน้ำคล้ายกับรูปทรงของพระพิมพ์เพื่อมองเห็นภาพลายเส้นที่หน้าปกใน

เรื่องที่ 4 เครื่องประดับแบบไทย

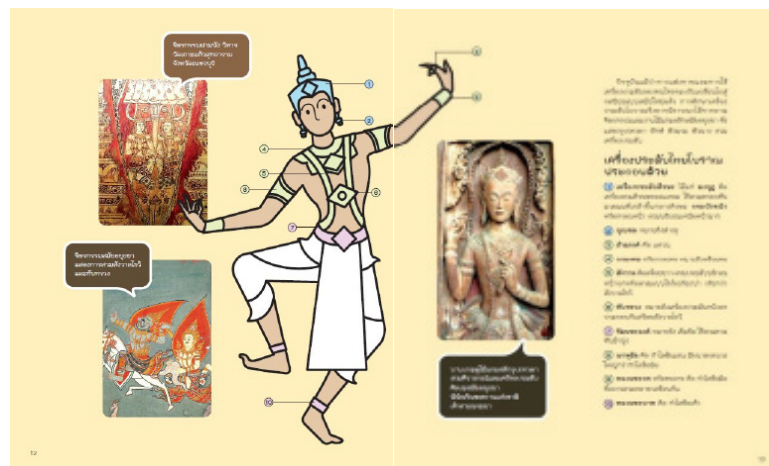
สาระสำคัญคือการเรียนรู้เรื่องเครื่องประดับไทย จากหลักฐานเครื่องประดับทองคำที่พบในกรุปรางค์วัดราชบูรณะ จังหวัดพระนครศรีอยุธยา ตามเนื้อหาการเรียนรู้ 2 ประการคือ 1) พัฒนาการของการตั้งถิ่นฐานและอาณาจักร 2) คุณค่าความงามของภูมิปัญญาไทย (Phitnuphong et al., 2020B) โดยลำดับเนื้อเรื่องจากพื้นฐานความรู้เกี่ยวกับอาณาจักรอยุธยา การสร้างวัดราชบูรณะและการบรรจุสิ่งมีค่าในกรุปรางค์ในรัชกาลสมเด็จพระบรมราชาธิราชที่ 2 (เจ้าสามพระยา) ราวพ.ศ.1969 (Fine Arts Department, 2016, p. 172) คติความเชื่อในการสร้างรูปเคารพ พระพิมพ์ และวัตถุมงคลเป็นมงคลเพื่อการอุทิศบุญกุศลและสืบต่อพุทธศาสนา

เนื้อหาหลักเป็นการอธิบายความสำคัญของเครื่องประดับจากกรุปรางค์วัดราชบูรณะ ซึ่งทำขึ้นจากทองคำ ถือเป็นงานประณีตศิลป์ชั้นสูงสำหรับพระมหากษัตริย์และชนชั้นสูงในสมัยอยุธยา ตกแต่งโดยการฝังหุ้มอัญมณีประเภทเพชร พลอย ไข่มุก และหินสี ประดับด้วยลวดลายสลักฉลุและลายเม็ดยุโรปอย่างประณีต ลักษณะที่โดดเด่นคือเทคนิคการชักลวดให้เส้นทองมีขนาดเล็กและบางเป็นพิเศษถึงเป็นลวดลายและขึ้นรูปเป็นศิราภรณ์หรือเครื่องประดับศีรษะสตรี ซึ่งพบเพียงชิ้นเดียวในชุดเครื่องทองจากกรุปรางค์วัดราชบูรณะ เป็นอีกตัวอย่างหนึ่งที่แสดงถึงความพิเศษของเทคนิคงานช่างทองสมัยอยุธยา

ลำดับต่อมาจึงเข้าสู่เนื้อหาการสร้างเครื่องประดับ รู้จักรูปแบบและประเภทของเครื่องประดับไทยจากภาพจิตรกรรม และประติมากรรมสมัยอยุธยา วิธีการผลิตเครื่องประดับทองคำตามแบบโบราณ และอัญมณีที่ใช้ในเครื่องประดับ เน้นเรื่องสัดส่วนเครื่องประดับจากการดูภาพประกอบและการทดลองสวมใส่เครื่องประดับกระดาด ซึ่ง เป็นหนึ่งใน กิจกรรมการเรียนรู้เรื่องลวดลายและรูปทรงเครื่องประดับ โดยสื่อประเด็นสำคัญ คือ

1) รู้จักรูปร่างรูปทรงของเครื่องประดับไทย จากการทดลองสร้างเครื่องประดับกระดาดภายในเล่ม เช่น กำไลข้อมือ กำไลต้นแขน และสังวาล โดยตัดตามรอยปรุและนำมาต่อกันเป็นเครื่องประดับสำหรับสวมใส่ เพื่อสร้างความ เชื่อมโยงกับประสบการณ์ของผู้อ่านในด้านขนาดและสัดส่วน

2) เรียนรู้เรื่องสีของอัญมณีที่ปรากฏในเครื่องประดับโบราณ การสร้างสีสันบนเครื่องประดับด้วยการระบายสีตาม ตัวอย่างภาพเครื่องประดับจริง และการใช้สติกเกอร์ลวดลายตกแต่งเพิ่มเติมตามจินตนาการ



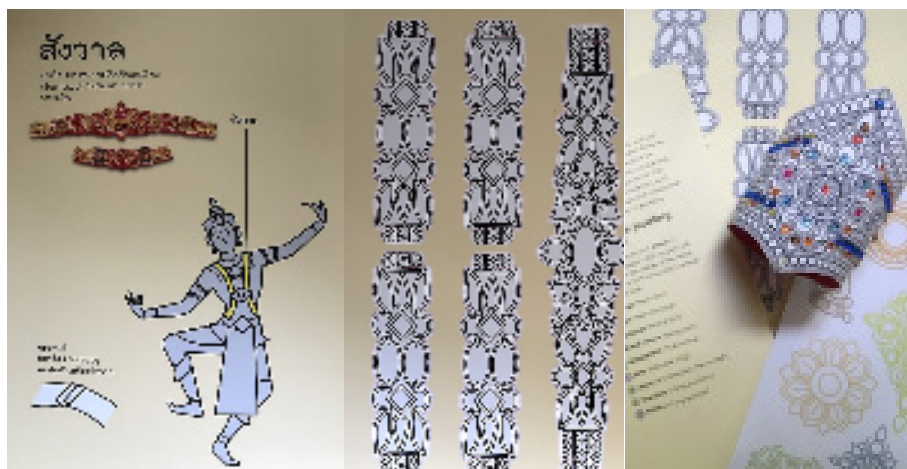
ภาพที่ 16 ตัวอย่างภาพลายเส้นเรื่องเครื่องประดับ

Note: From © Vanvipha Suneta 09/12/2021



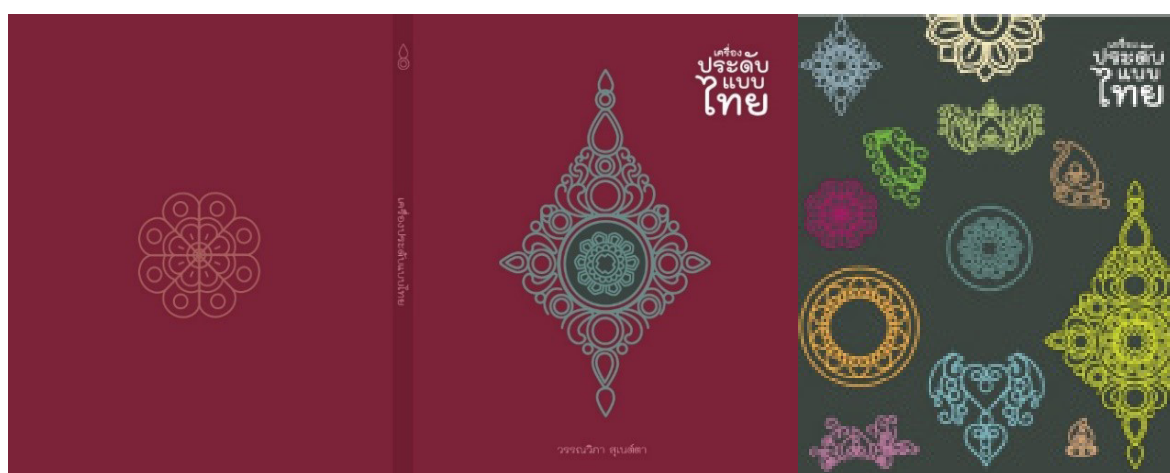
ภาพที่ 17 ตัวอย่างภาพลายเส้นการขึ้นรูปเครื่องประดับ

Note: From © Vanvipha Suneta 09/12/2021



ภาพที่ 18 ตัวอย่างกิจกรรมเรียนรู้เรื่องเครื่องประดับ

Note: From © Vanvipha Suneta 09/12/2021



ภาพที่ 19 หน้าปกและปกใน ขนาด 23x 29.5 ซม.

Note: From © Vanvipha Suneta 09/12/2021



ภาพที่ 20 หน้าปกและปกใน ขนาด 23x 29.5 ซม.

Note: From © Vanvipha Suneta 09/12/2021

นอกจากนี้ยังเลือกใช้กลุ่มสีที่เทียบเคียงกับสีอัญมณี (Jewel Tone) เช่น สีแดงทับทิม เขียวมรกต น้ำเงินไพลิน และใช้โทนสีคู่ตรงข้ามร่วมกับสีโทนอ่อนสำหรับการออกแบบหนังสือ ภาพปกใช้โทนสีแดงและเขียวเข้มเป็นพื้นหลัง ใช้ภาพลายเส้นโทนสีอ่อนเช่นสีขาว สีครีม สีชมพู และสีเทาอ่อน แสดงลวดลายที่ปรากฏในเครื่องประดับในกรุงราชบุรี โดยนำลวดลายที่มีความโดดเด่น คือลายรูปสี่เหลี่ยมข้าวหลามตัด ซึ่งปรากฏในงานเครื่องประดับหลายชิ้นเป็นลายหน้าปก เจาะหน้าปกเป็นรูปร่างกลมเพื่อมองเห็นภาพลายเส้นที่หน้าปกใน

อภิปรายผลการวิจัย

ด้านการถ่ายทอดความรู้

1) นำเสนอเนื้อหาด้านประวัติศาสตร์ศิลปะไทยซึ่งเสริมความรู้จากบทเรียนในหนังสือเรียนพื้นฐานรายวิชาประวัติศาสตร์และสารานุกรมไทยสำหรับเยาวชนฯ โดยคัดเลือกเนื้อหาที่สามารถสร้างประสบการณ์การเรียนรู้ร่วมกับการออกแบบกิจกรรมภายในเล่ม ประกอบด้วยสาระด้านประวัติศาสตร์ ศิลปกรรม และภูมิปัญญาท้องถิ่นในภูมิภาคต่าง ๆ

2) เรียบเรียงเนื้อหาโดยกำหนดแก่นของเรื่อง (Theme) เพื่อสื่อถึงสำคัญของงานศิลปกรรมและสถาปัตยกรรมจากกระบวนการสร้างสรรค์งานศิลปกรรมโบราณอันเป็นลักษณะเฉพาะของการเล่าเรื่อง การลำดับเนื้อหาและวางโครงสร้างเป็นไปตามหลักการออกแบบหนังสือสารคดีสำหรับเยาวชน โดยกำหนดกลุ่มผู้อ่านในระดับวัยเรียนช่วงประถมศึกษาตอนปลายและมัธยมศึกษาตอนต้น หรือ ระหว่างช่วงอายุตั้งแต่ 6 - 12 ปี และช่วงอายุ 12 - 14 ปี วางโครงเรื่องโดยการให้ข้อมูลในภาพรวมเพื่อนำไปสู่ข้อมูลที่สำคัญ แยกเป็นความคิดรวบยอดในประเด็นต่าง ๆ และรายละเอียดของเนื้อหาที่นำมาอธิบายและสนับสนุนความคิดที่ต้องการสื่อสารแก่ผู้อ่าน

3) การถ่ายทอดความรู้ด้วยกิจกรรมเสริมในเล่ม เน้นทักษะการประดิษฐ์และการสร้างงานศิลปะพื้นฐานที่สามารถทดลองทำได้ด้วยตนเอง เป็นการปลูกฝังเรื่องการตั้งคำถามและทดลองปฏิบัติเพื่อหาคำตอบตามวิธีการทางประวัติศาสตร์ ตัวอย่างเช่น ปราสาทหินสร้างขึ้นได้อย่างไร เครื่องประดับโบราณสวมใส่อย่างไร สังคโลกผลิตขึ้นได้อย่างไร และพระพิมพ์สร้างขึ้นด้วยวิธีการใด

ด้านการออกแบบ

1) จากการวิเคราะห์อัตลักษณ์และทัศนธาตุ พบว่าการสร้างความเรียบง่ายเพื่อสื่อสารกับผู้อ่านเป็นสิ่งสำคัญ โดยเฉพาะการถ่ายทอดเนื้อหาด้านศิลปกรรมที่มีความซับซ้อน สอดคล้องกับหลักการรับรู้ด้วยภาพ (Visual Perception) (Thaothong, 2019, p. 6-7) การออกแบบภาพประกอบจึงใช้ทั้งภาพถ่ายจริงและภาพลายเส้น โดยคงสาระหลักเรื่องรูปทรง (Form) และ องค์ประกอบหรือรายละเอียด (Ornament) เพื่อเสริมสร้างการจดจำจินตภาพ (Visual Image) อันเป็นวิธีการสร้างความเข้าใจงานศิลปกรรมและสถาปัตยกรรมโบราณ

2) การสร้างหรือประกอบขึ้นของรูปร่างรูปทรง เป็นกระบวนการสร้างสรรค์งานศิลปกรรมโบราณที่ผู้วิจัยนำมาอธิบายร่วมกับการออกแบบภาพประกอบ ตัวอย่างเช่น การอธิบายลักษณะทางสถาปัตยกรรมและโครงสร้างเพื่อให้เห็นภาพสามมิติของอาคาร หรือการแสดงความสัดส่วน (Proportion) ของวัตถุนั้นร่างกายมนุษย์ ซึ่งเป็นวิธีการที่สามารถพัฒนาในการถ่ายทอดความรู้เรื่องงานศิลปกรรมไทย

3) การออกแบบเพื่อสื่อถึงสมบัติของวัสดุในเชิงกายภาพและการรับรู้เรื่องสี โดยคัดเลือกจากโทนสีของวัสดุตามธรรมชาติ เช่น หินทราย สังกะสี โลหะ ดิน และอัญมณี มาผสมผสานกับคู่สีรองในกลุ่มสีตรงข้าม สร้างจุดเด่นให้กับ การออกแบบหน้าปกหนังสือ และใช้กลุ่มสีโทนอ่อนที่หลากหลาย ลดค่าน้ำหนักของสีให้มีความสว่างเพื่อทำให้ การออกแบบภายในเล่มกลมกลืนกัน

4) การจัดองค์ประกอบและรูปเล่ม กำหนดให้หนังสือมีขนาดใหญ่กว่าปกติน้อยคือ 23×29.5 ซม. เพื่อความเหมาะสมกับการอ่านและการเรียนรู้กิจกรรมภายในเล่ม มีพื้นที่เว้นว่างในแต่ละหน้าให้ดูสบายตา จัดวางภาพประกอบ ภาพลายเส้นและแผนที่ โดยคำนึงถึงภาพรวมของหน้าคู่ (Spread) ให้เกิดความต่อเนื่องในหน้าซ้ายและหน้าขวา นอกจากนี้ยังเลือกความหนาของกระดาษที่เหมาะสมในการเปิดอ่านและดูภาพประกอบได้อย่างชัดเจนด้วยตนเอง

ข้อเสนอแนะ

1) การออกแบบหนังสือภาพประกอบสำหรับเยาวชนซึ่งจัดทำขึ้นเป็นต้นแบบในโครงการวิจัยนี้ สามารถขยายผลการดำเนินงานโดยการนำไปเผยแพร่สู่กลุ่มผู้อ่าน คุณครู หรือผู้ปกครอง เพื่อสำรวจความเข้าใจและประเมินความพึงพอใจในโอกาสต่อไป

2) การศึกษาที่ได้จากการจัดทำหนังสือสารคดีสำหรับกลุ่มเด็กวัยเรียน สามารถปรับใช้กับการออกแบบสื่อการเรียนรู้ประเภทอื่น ๆ เพิ่มเติมตามความเหมาะสมของเนื้อหาและประโยชน์ในการใช้งาน

References

- Bureau of Academic Affairs and Educational Standard. (2008). *Sāra kānrīanrū kēn klāng klum sāra kānrīanrū sangkhommasuksā sātsanā lāe watthanatham tān laksūt kēn klāng kānsuksā naphuñ thān Phutthasakkarāt sōngphanhāṇīhāsip* 'et [The Core Curriculum of Basic Education B.E. 2551: Core learning content of Social Studies, Religion and Culture]. Obec. http://academic.obec.go.th/images/document/1559639583_d_1.pdf
- Department of Children and Youth. (2019). *Rāingān kānphatthanā dek lāe yaowachon pračham pī sōngphanhāṇīhoksip* [Child and Youth Development Report 2019]. Department of Children and Youth. https://dcy.go.th/webnew/upload/download/file_th_20212201151946_1.pdf
- Fine Arts Department. (2000). *Prāsāt Phanomrung* [Prasat Phnom Rung]. Bangkok: A.P. Graphic Design and Printing. 115.
- Fine Arts Department. (2016). *Thanimphimphāphōn* (2nd ed.). Bangkok: Rungsilp. 172.
- Geis, P. (2018). *Meet the Artist! Leonado Da Vinci*. New York: Princeton Architectural.
- Phitnuphong, P., Phakaphot, R., Tosakul, M. & Phutanadi, A. (2020A). *Nangsū rīan rāiwichā phūnthān prawattisāt Thai chan prathomsuksā pī thī sī* [Basic Course books Thai history Grade 4] (9th ed.). Bangkok: Sokosoko Printing House Latphrao.
- Phitnuphong, P., Phakaphot, R., Tosakul, M. & Phutanadi, A. (2020B). *Nangsū rīan rāiwichā phūnthān prawattisāt Thai chan prathomsuksā pī thī 5* [Basic Course books Thai history Grade 5] (7th ed.). Bangkok: Sokosoko Printing House Latphrao.
- Praserittham, M. & Kulsaengchareoun, M. (2021). *Nangsū rīan rāiwichā phūnthān prawattisāt chan matthayommasuksā pī thī 3* [Basic History Text Book for Middle School Grade 3]. Bangkok: Quality Academic Publishers (NRCT).
- Punnoptham, C. (2016). *'Attalak nai ngān 'ōk bāp bot phichāranā-phuā ngān 'ōk bāp sāngsan* [Identity in Creative Design]. Bangkok: Phimsuai.

- Thai Junior Encyclopedia Foundation. (n.d.). *Sārañukrom Thai samrap yaowachon [Thai Junior Encyclopedia]*. Saranukromthai. <https://www.saranukromthai.or.th/sub/book/book.php?book=30&chap=3&page=chap3.htm>
- Thaothong, S. (2019). *Withī khīt thaṅg sinlapa læ ‘ōk bæp khan suṅg khīt wikhrō sangkhrō būranākān khwāmruṁ mai [Advanced Artistic and Design Thinking]*. Chonburi: Bangsaen Printing.
- Thepsrimuang, C. (2017). *Kāntham nangsiṁ dek [Making Children’s Books]*. Udonthani: Ratphatudornthani University Press.
- Wiryaphongphanit, S. (2002). *4 theknik kān khīan chāṅg sāṅgsan khōṅ 4 nak khīan wannakam yaowachon khōṅ Thai [4 Creative Writing Techniques of 4 Thai literary Writers]*. Bangkok: Thanakson.
- Wongthet, S. (2000). *Sī Wichai nai Sayām [Siwichai in Siam]*. Bangkok: Matichon. 34.
- Yoonpun, K. (2000). *Kān ‘ōkbæp læ khīan phāpprakōp nangsiṁ samrap dek [Children’s Books Design and Illustration]* (2nd ed.). Bangkok: Suwiriyaarn.

การพัฒนาเอกลักษณ์ลวดลายที่ปรากฏบนอาคารชิโนโปรตุกีสเป็นรูปแบบ พื้นท์ลงบนผ้าบาติกเป็นผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกในจังหวัดภูเก็ต

received 17 MAY 2021 revised 6 JUN 2022 accepted 7 JUN 2022

โสภณ ศุภวิริยากร

รองศาสตราจารย์

คณะวิทยาศาสตร์

มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตภูเก็ต

บทคัดย่อ

การศึกษาวิจัยมีวัตถุประสงค์เพื่อการพัฒนาเอกลักษณ์ลวดลายที่ปรากฏบนอาคารชิโนโปรตุกีสนำมาประยุกต์พื้นท์ (สีน้ำบาติกแบบระบาย) ลงบนผ้าบาติกเป็นผลิตภัณฑ์แปรรูป และมีความเป็นเอกลักษณ์ของลวดลายที่ปรากฏบนอาคารชิโนโปรตุกีสได้อย่างเหมาะสม จำนวน 4 ผลิตภัณฑ์ เพื่อประเมินความพึงพอใจจากผลิตภัณฑ์ผ้าแปรรูปโดยเก็บข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่างแบบสอบถาม จำนวน 100 คน แล้วประเมินจากช่างเขียนลายผ้าบาติกที่มีประสบการณ์มากกว่า 10 ปี จำนวน 3 ท่าน เพื่อประเมินการออกแบบลวดลาย (sketch design) ต้นแบบที่ปรากฏบนอาคารชิโนโปรตุกีสที่สื่อถึงความเป็นเอกลักษณ์และการสร้างต้นแบบโดยประเมินจากผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบลายผ้าบาติก พบว่า ลวดลายกลุ่มลายหัวเสาลายกลีบดอกไม้และใบพืช กลุ่มลายรัศมีโค้งวงกลมและกลุ่มลายสี่เหลี่ยมประกอบพญากุญแจ ทั้ง 3 ลาย ข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่างชอบมากที่สุดทั้ง 3 ลาย ผู้วิจัยนำมาออกแบบใหม่เป็นลายร่วมสมัยมาประยุกต์เป็นลายอันหนึ่งอันเดียวกัน (ร่วมสมัย) เป็นรูปแบบผลิตภัณฑ์ 4 ลวดลาย และในแต่ละลายประกอบด้วยผลิตภัณฑ์ 4 ผลิตภัณฑ์ ได้แก่ กระเป๋าผ้าผ้าม่านหน้าต่าง ปลอกหมอน และผ้าปูที่นอน แล้วนำไปช่างผลิตผ้าบาติกประเมินผลจากงาน sketch design สืบจากผู้วิจัยออกแบบขึ้นมาใหม่ ช่างบาติกประเมินพบว่าลวดลายที่มีค่าเฉลี่ยมากที่สุด คือ ลวดลายชิโนโปรตุกีสลายที่ 3 ($\bar{X}=4.62$, $S.D.=0.4976$) รองลงมาคือ ลายที่ 2 ($\bar{X}=4.24$, $S.D.=0.6249$) ส่วนผลการวิเคราะห์การออกแบบและสร้างต้นแบบแปรรูปผลิตภัณฑ์โดยผู้เชี่ยวชาญประเมิน พบว่า ผลิตภัณฑ์ประเภทผ้าผ้าม่านหน้าต่าง ปลอกหมอน และผ้าปูที่นอน มีระดับความพึงพอใจเท่ากัน ($\bar{X}=5.00$, $S.D.=0.00$) นั่นคือ ลวดลายชิโนโปรตุกีส (ร่วมสมัย) มีความเหมาะสมเป็นเอกลักษณ์และสวยงามเมื่อมาอยู่บนผลิตภัณฑ์ผ้าบาติกเป็นของที่ระลึกในจังหวัดภูเก็ต ผลจากการศึกษาวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยคาดว่าจะประโยชน์ในเชิงวิชาการต่อนักศึกษา ผู้สนใจและบุคลากรในชุมชนด้านอาชีพการทำผ้าบาติกในภูเก็ตต่อไป

คำสำคัญ: การศึกษาและพัฒนา, เอกลักษณ์, ลวดลายที่ปรากฏบนอาคารชิโนโปรตุกีส, ผ้าบาติก, ของที่ระลึก

Developing a Unique Pattern, the Pattern Displayed on the Sino-Portuguese Building is a Batik-Painted Pattern as a Souvenir Product in Phuket

Sopon Supaviriyakorn

Associate Professor,

Faculty of International Studies,

Prince of Songkla University, Phuket Campus

Abstract

The objective of this research was to develop a unique pattern that appeared on the Sino-Portuguese building and applied to paint on batik cloth as a processed product. To design and develop fabric products painted on batik cloth and there are 4 products that are suitable for the uniqueness of the patterns that appear on the Sino-Portuguese building to assess the satisfaction of the processed fabric products by collecting data from a sample of questionnaires of 100 people and evaluating by 3 technicians. To assess the design of the sketch design, the prototypes displayed on the Sino-Portuguese building that convey the uniqueness and the prototyping by expert assessment. Found that the columnar pattern, flower petal and plant leaf pattern. The group of hemispherical halo and rectangular motifs consisted of the 3 flora, the data from the sample group liked the most of the 3 patterns. The 4 patterns and the melt consisted of 4 products: bags, window curtains, pillowcases and bed linens. Then bring the batik fabric to evaluate the results of the work, Skecth Design, the color of the researcher designed a new Batik estimates found that the pattern with the highest average was the 3rd Sino-Portuguese pattern ($\bar{X}$ = 4.62, S.D.=0.4976), followed by the second pattern ($\bar{X}$ = 4.24, S.D.=0.6249). The results of analysis of product design and prototyping by experts assessed that the products of window curtains, pillowcases and bed linens. There is the same level of satisfaction ($\bar{X}$ = 5.00, S.D.=0.00), that is, the Sino-Portuguese (contemporary) pattern is appropriate, unique and beautiful when placed on a batik product as a souvenir in Phuket Province. The results of this research, the researcher expects further academic benefits to students, interested parties and personnel in the batik-making career community in Phuket.

Keywords: Education and development, Identity, Patterns on the sino-portuguese building, Batik, Souvenirs

ความสำคัญและที่มาของปัญหา

อาคารชิโนโปรตุกีส เป็นสถาปัตยกรรมที่มีความงามเป็นแหล่งประวัติศาสตร์ยุคสมัยใหม่รวมถึงวิถีชีวิตวัฒนธรรมของคนในสมัยนั้น ดังนั้น “อาคารชิโนโปรตุกีส” (Sino-Portuguese) เริ่มขึ้นในแหลมมลายูในยุคสมัยแห่งจักรวรรดินิยมของตะวันตก เมื่อประมาณปี พ.ศ. 2054 ชาวโปรตุเกสได้เข้ามาเผยแพร่ สร้างบ้านเรือนที่พักอาศัยโดยออกแบบสถาปัตยกรรมตามความรู้และประสบการณ์ ทำให้ผลงานสถาปัตยกรรมเหล่านั้นมีรูปแบบแนวตะวันตก ในขณะเดียวกันได้มีช่างจีนนำแบบแปลนของบ้านเรือนไปดำเนินการก่อสร้างใหม่ประกอบกับความเชื่อที่สืบทอดมาจากบริบททางสังคมของชาวจีน ทำให้ผลงานก่อสร้างอาคารบ้านเรือนเปลี่ยนไปจากแบบแปลนที่ชาวโปรตุเกสได้วางไว้โดยชาวจีนได้ตกแต่งลวดลายสัญลักษณ์รวมถึงลักษณะรูปแบบบางส่วนของตัวเองอาคารตามคติความเชื่อของจีนเกิดการผสมผสานกันระหว่างสถาปัตยกรรมโปรตุเกสและจีนเป็นเอกลักษณ์เฉพาะตัวขึ้นท่ามกลางของกลุ่ม 3 เชื้อชาติ ได้แก่ ชาวโปรตุเกส ชาวจีน และชาวมาเลเซีย ในดินแดนแหลมมลายู ต่อมาเมื่อชาวดัตช์และชาวอังกฤษเข้ามามีอิทธิพลในดินแดนแถบนี้ก็ได้ปรับปรุงรูปแบบของอาคารดังกล่าว โดยดัดแปลง และสอดแทรกรูปแบบรวมไปถึงลวดลายต่าง ๆ เพิ่มเติมลงไปในงานก่อสร้างตามแบบสถาปัตยกรรมสไตล์ชิโนโปรตุกีส

สถาปัตยกรรมชิโนโปรตุกีสนี้จึงทำให้ชาวจีนจากแหลมมลายู ได้แก่ เกาะสิงคโปร์ เกาะปีนัง ชอบแสวงหาโชคลาภประกอบกับเป็นพ่อค้า เป็นผู้นำทางการค้าที่สำคัญมาค้าขาย และขยายมาสู่เกาะภูเก็ต แต่เดิมภูเก็ตเป็นแหล่งผลิตแร่ดีบุกแหล่งใหญ่ ดังนั้นพ่อค้าได้เข้ามาทำธุรกิจการค้าในเกาะภูเก็ตจำนวนมาก ความสัมพันธ์กับชาวจีนในปีนังและสิงคโปร์ ทำให้พ่อค้าชาวจีนที่ผสมผสานกับความเป็นตะวันตกค่อนข้างมาก ทั้งด้านการดำรงชีวิต วิธีการสร้างพลังอำนาจทางสังคม เศรษฐกิจ ค้าขายซึ่งกันและกัน จึงเกิดการสร้างบ้านเรือนผสมผสานพร้อมกับวัฒนธรรมตะวันตกจากปีนังเข้ามา เลียนแบบอาคารตะวันตก ออกแบบอาคารชิโนโปรตุกีสกลมกลืนได้ดี

ในรัชกาลที่ 5 สถาปัตยกรรมชิโนโปรตุกีสจากปีนังสู่ภูเก็ตนั้น มีบุคคลสำคัญในการพัฒนาเมืองภูเก็ตเจริญทุกด้าน เช่น ด้านการวางผังเมืองภูเก็ตใหม่ คือ พระยารัษฎานุประดิษฐ์มหิศรภักดี (คอซิมบี้ ณ ระนอง) ถือว่าเป็นผู้นำที่พัฒนาเมืองภูเก็ตใหม่ในสมัยนั้น ลักษณะตัวอาคารชิโนโปรตุกีสส่วนใหญ่มักจะอยู่ถนนรัชฎา ถนนพังงา ถนนเยาวราช ถนนกระบี่ ถนนดีบุก ถนนกลาง และถนนเทพกระษัตรี จัดว่าเป็นย่านเมืองเก่าภูเก็ต

สำหรับลวดลายสถาปัตยกรรมชิโนโปรตุกีสมีลักษณะเด่นและเป็นเอกลักษณ์ คือ การตกแต่งด้านหน้าของอาคารเป็นลวดลายต่าง ๆ เช่น ตามผนัง ชุ่มประตูด้านต่าง ระเบียง เสา หรือหน้าจั่ว รูปแบบเอกลักษณ์ลวดลายตกแต่งอาคารชิโนโปรตุกีสมีความสำคัญต่อผู้พบเห็นทั้งชาวไทยและชาวต่างชาติสะท้อนให้เห็นถึงวิถีชีวิตของคนในสังคมภูเก็ตได้ดี ดังนั้น ความสำคัญของรูปแบบลวดลายตกแต่งบนอาคารชิโนโปรตุกีส ซึ่งสามารถจัดรูปแบบออกได้ดังนี้ คือ (Tepsing & Wattanasin, 2002) ลวดลายหน้าอาคาร ประกอบด้วยอาคารชั้นบน ได้แก่

ลวดลายตกแต่งเสาอิงแบ่งช่องคูหา ลวดลายตกแต่งเสาอิงแบ่งช่องหน้าต่าง ลวดลายตกแต่งบริเวณเหนือหน้าต่าง ลวดลายตกแต่งบริเวณใต้หน้าต่าง ลวดลายตกแต่งช่องแสงหัวหน้าต่าง ลวดลายตกแต่งหินหลักยอดโค้ง ลวดลายตกแต่งเพดานกันสาด ลวดลายตกแต่งระเบียง ลวดลายตกแต่งระเบียงหลังคา ลวดลายตกแต่งหน้าจั่ว อาคารชั้นล่าง ได้แก่ ลวดลายตกแต่งเสาข้างด้านหน้า ลวดลายตกแต่งช่องแสงเหนือหน้าต่าง ลวดลายตกแต่งช่องแสงหัวหน้าต่าง ลวดลายตกแต่งช่องแสงตีนหน้าต่าง ลวดลายตกแต่งบานประตู ลวดลายตกแต่งพื้นที่เหนือช่องโค้งทางเข้า

จากลวดลายตกแต่งที่ปรากฏบนอาคารชิโนโปรตุกีสเป็นเรื่องที่น่าสนใจ และปัจจุบันภูเก็ตมีความเจริญรุ่งเรืองทางการท่องเที่ยวที่เกี่ยวประกอบกับคนในพื้นที่ภูเก็ตได้สร้างสรรค์งานศิลปะในรูปแบบหัตถกรรมเพื่อรองรับนักท่องเที่ยว และผู้มาเยือน ดังเช่น งานประเพณีของที่ระลึก ประเพณีผ้าบาติกที่เป็นผ้าชนิดหนึ่งที่มีกระบวนการผลิตด้วยมือ ถือเป็นอาชีพธุรกิจอย่างหนึ่งของชุมชนฝั่งอันดามัน ที่ทำรายได้ให้แก่จังหวัด ส่วนรูปแบบลักษณะเด่นของลวดลายของผ้าบาติกที่แสดงความเป็นเอกลักษณ์นั้น พบว่า จังหวัดภูเก็ตนิยมเขียนลวดลายแหลมพรหมเทพ ลวดลายอาคารชิโนโปรตุกีส จังหวัดพังงานิยมเขียนลวดลายเขาตะปู ลวดลายเขาช้าง และจังหวัดกระบี่นิยมเขียนลวดลายดอกกล้วยไม้ ประเพณีพันธรรองเท้าณารี ลวดลายนกแก้วแล้ว ลวดลายเขาขนาบน้ำ เป็นลวดลายที่มีจุดเด่น มีเอกลักษณ์เฉพาะของแต่ละจังหวัดที่ปรากฏลงบนผืนผ้าบาติกโดยเฉพาะลวดลายบนเสื้อผ้าที่สวมใส่ (Supaviriyakorn, 2012, p. 199)

จากที่กล่าวมาข้างต้นจะเห็นได้ว่าจังหวัดภูเก็ตเป็นจังหวัดที่มีความสำคัญด้านการท่องเที่ยวมีการผลิตสินค้าด้านผ้าบาติกและมีชื่อเสียง จัดได้ว่าเป็นจังหวัดที่มีจุดเริ่มต้นการเขียนผ้าบาติกแบบระบายหรือเพ้นท์ ขยายสู่จังหวัดใกล้เคียงในฝั่งอันดามัน และถือว่าเป็นงานหัตถกรรมโดดเด่นของจังหวัดภูเก็ตเป็นงานฝีมือที่ตอบสนองวิถีชีวิตของคนภูเก็ตและคนทั่วไปได้ดี (Sujakha, 2000, p. 147; Kuldarnongswiwat, 2000, p. 2) การพัฒนาผลิตภัณฑ์ผ้าบาติกก็ยังคงมีการพัฒนาต่อไป ผู้วิจัยพบว่าผลิตภัณฑ์ผ้าบาติกส่วนใหญ่จะคงเน้นการผลิตผ้าบาติกประเภทเสื้อผ้าสวมใส่ แต่ยังไม่มียุติภัณฑ์อื่น ๆ ในรูปแบบประเภทของใช้ของที่ระลึก เครื่องประดับตกแต่งที่มีลวดลายสะท้อนเอกลักษณ์ความเป็นจังหวัดภูเก็ตหรือลักษณะลวดลายจากสถาปัตยกรรมสไตล์ชิโนโปรตุกีส

ดังนั้นผู้วิจัยได้เล็งเห็นความสำคัญของลวดลายที่ปรากฏบนอาคารชิโนโปรตุกีส นำมาประยุกต์ใช้ในการออกแบบลวดลายผ้าแปรรูปพันธรรองเท้าให้มีความสวยงาม ประกอบกับผู้วิจัยได้เคยศึกษาวิจัยเรื่องรูปแบบลวดลายผ้าบาติกในกลุ่มจังหวัดอันดามัน เพื่อที่จะนำมาต่อยอดในประเด็นของลวดลายที่มีเอกลักษณ์เฉพาะตัวของจังหวัดภูเก็ต โดยเฉพาะลวดลายที่ปรากฏบนอาคารชิโนโปรตุกีส และสามารถนำไปใช้แปรรูปเป็นผลิตภัณฑ์จากผ้าบาติกเพื่อเป็นการนำเสนอแนวทางการพัฒนางานหัตถกรรมผ้าบาติกของจังหวัดภูเก็ต และเป็นการส่งเสริมสินค้าผ้าบาติกของชุมชนท้องถิ่น ยกย่องฐานะความเป็นอยู่ของคนในชุมชนให้ดีขึ้น เพื่อเป็นการพัฒนารูปแบบลวดลายเอกลักษณ์ของอาคารชิโนโปรตุกีสในส่วนลวดลายที่ปรากฏของตัวอาคารนำมาออกแบบประยุกต์พื้นที่ลงบนผลิตภัณฑ์ผ้าบาติกเป็นของที่ระลึก

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อศึกษาลวดลายที่มีความเป็นเอกลักษณ์ของสถาปัตยกรรมชิโนโปรตุกีสจังหวัดภูเก็ตและนำไปพัฒนาเป็นลวดลายผ้าบาติก (ผ้าพื้นท์)
2. เพื่อพัฒนาผลิตภัณฑ์ที่เกิดจากการออกแบบผ้าและลวดลายผ้าบาติก (พื้นท์) ที่สะท้อนเอกลักษณ์ลวดลายชิโนโปรตุกีส
3. เพื่อสร้างแนวทางการพัฒนาผลิตภัณฑ์ให้แก่กลุ่มประกอบการผ้าบาติก

ขอบเขตของการวิจัย

ขอบเขตด้านเนื้อหา

ผู้วิจัยวิเคราะห์เอกลักษณ์และศึกษาลวดลายที่ปรากฏบนอาคารชิโนโปรตุกีส นำมาประยุกต์ใช้กับผลิตภัณฑ์พื้นท์ลงบนผ้าบาติก โดยใช้เทคนิคการเขียนเทียนและระบายสีลงบนผ้าบาติกเพื่อใช้เป็นของที่ระลึกต้นแบบในการผลิตต้นแบบของงานวิจัยครั้งนี้เป็นกระบวนการสร้างสรรค์พัฒนาลวดลายที่เกิดจากลวดลายตัวอาคารสถาปัตยกรรมชิโนโปรตุกีสของจังหวัดภูเก็ตซึ่งเป็นลวดลายภายนอกของอาคารชั้นบนนำมาพัฒนาไปตามกระบวนการสร้างสรรค์เทคนิคงานบาติกเพื่อให้เกิดรูปแบบลวดลายลงบนผ้าบาติกเป็นของที่ระลึกและนำมาสร้างเป็นต้นแบบชิ้นงานจริง ได้แก่ กระเป๋า ผ้ามาหน้าต่าง ปลอกหมอน ผ้าปูที่นอน เป็นต้น เพื่อให้เกิดผลิตภัณฑ์ลวดลายที่สะท้อนเอกลักษณ์ความเป็นชิโนโปรตุกีส ดังนั้นต้นแบบดังกล่าวเป็นแนวทางในการพัฒนาผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกขายผลต่อผู้ใช้และผู้ประกอบการต่อไป นอกจากนี้ผู้วิจัยได้ยึดกรอบแนวคิดตามแผนผังที่ 1 ดังนี้

นอกจากนี้ผู้วิจัยได้ศึกษาขอบเขตด้านเนื้อหาการพัฒนาผลิตภัณฑ์ของที่ระลึก รูปแบบผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกซึ่งสามารถแบ่งได้ (Silrattana, 1988) ดังนี้

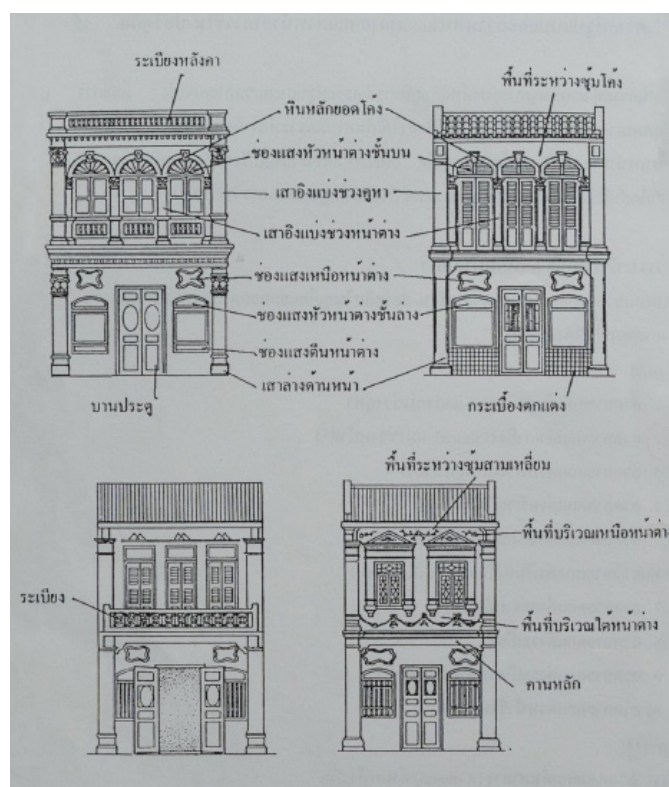
กรอบแนวคิดในการวิจัย



แผนผังที่ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัย

Note: From © Sapon Supaviriyakorn 25/3/2018

จากกรอบแนวคิดผู้วิจัยได้ศึกษาลวดลายเอกลักษณ์ชั้นบนของอาคารชิโนโปรตุกีส รูปแบบลวดลายหน้าอาคาร (Tepsing & Wattanasin, 2002) ได้แก่ ลวดลายอาคารชั้นบน ของ ลวดลายตกแต่งเสาอิงแบ่งช่วงหน้าต่าง (กลุ่ม ลวดลายกลีบดอกไม้และใบพืช) ลวดลายตกแต่งช่องแสงหัวหน้าต่าง (กลุ่ม ลวดลายรัศมีในโค้งครึ่งวงกลม) และ ลวดลายตกแต่งหินหลักยอดโค้ง (กลุ่ม ลวดลายแบบสี่เหลี่ยมประกอบพุกษา) สำหรับเอกลักษณ์ลวดลายที่ปรากฏบนอาคารชิโนโปรตุกีส เป็นรูปแบบลวดลายตกแต่งหน้าอาคารชิโนโปรตุกีสในภูเก็ตแยกออกตามส่วนประกอบต่าง ๆ ของด้านหน้าอาคาร 2 ส่วน คือ 1. ส่วนชั้นบน มีชื่อเรียกต่าง ๆ ดังนี้ 1.1) ลวดลายตกแต่งเสาอิงแบ่งช่วงคูหา 1.2) ลวดลายตกแต่งเสาอิงแบ่งช่วงหน้าต่าง 1.3) ลวดลายตกแต่งบริเวณเหนือหน้าต่าง 1.4) ลวดลายตกแต่งบริเวณใต้หน้าต่าง 1.5) ลวดลายตกแต่งช่องแสงหัวหน้าต่าง 1.6) ลวดลายตกแต่งหินหลักยอดโค้ง 1.7) ลวดลายตกแต่งเพดานกันสาด 1.8) ลวดลายตกแต่งระเบียง 1.9) ลวดลายตกแต่งระเบียงหลังคา 1.10) ลวดลายตกแต่งหน้าจั่วหลังคา 2. ส่วนชั้นล่าง มีชื่อเรียกต่าง ๆ ดังนี้ 2.1) ลวดลายตกแต่งเสาข้างด้านหน้า 2.2) ลวดลายตกแต่งช่องแสงเหนือหน้าต่าง 2.3) ลวดลายตกแต่งช่องแสงหัวหน้าต่าง 2.4) ลวดลายตกแต่งช่องแสงหัวหน้าต่าง 2.5) ลวดลายตกแต่งบานประตู 2.6) ลวดลายตกแต่งพื้นที่เหนือช่องโค้งทางเข้า



ภาพที่ 1 ภาพแสดงส่วนต่าง ๆ ที่ใช้ตกแต่งลวดลาย

Note: From Tepsing & Wattanasin, 2002, p. 294

- การจัดการตามวัตถุประสงค์ในการสร้าง
- การจัดการตามวัสดุและเทคนิควิธีสร้าง
- การจัดการตามรูปลักษณะที่ปรากฏ
- การจัดการตามคุณค่าแห่งการนำไปใช้ และยังยึดกรอบแนวคิดเนื้อหาการผลิตผ้าบาติกและการออกแบบลวดลายผ้า (Rojanaudomsat, 1993)
- การวางแผนการออกแบบลายผ้าบาติก
- เทคนิคการผลิตผ้าบาติก
- กระบวนการผลิต
- ทฤษฎีสีที่ใช้ในงานบาติก (Supaviriyakorn, 2008)
- ทฤษฎีสีของโคบายาชิ (Kobayashi, 1998)

ขอบเขตด้านการออกแบบและพัฒนา

ผู้วิจัยได้ออกแบบและพัฒนาผลิตภัณฑ์เพ้นท์บนผ้าบาติก จำนวน 4 ผลิตภัณฑ์ ให้มีความเหมาะสมกับเอกลักษณ์ลวดลายตกแต่งหัวเสา ลวดลายตกแต่งเหนือหน้าต่างชั้นบน ของอาคารชิโนโปรตุกีส และ ประเมินผลิตภัณฑ์ผ้าเพ้นท์บาติก ที่มีต่อผลิตภัณฑ์หัตถกรรมผ้าที่ออกแบบและพัฒนา นำไปเป็นผลิตภัณฑ์ของที่ระลึก จำนวน 4 ผลิตภัณฑ์

ขอบเขตด้านพื้นที่

สำหรับด้านพื้นที่ผู้วิจัยได้กำหนดพื้นที่เขตอำเภอเมือง จังหวัดภูเก็ต ส่วนด้านประชากรและกลุ่มตัวอย่างนั้นใช้กลุ่มตัวอย่างที่เป็นตัวแทนในการวิจัยครั้งนี้ จำนวน 100 คน เพื่อให้ได้มาซึ่งความเป็นเอกลักษณ์ลวดลายที่ปรากฏบนอาคารชิโนโปรตุกีสนำมาประยุกต์ใช้กับผลิตภัณฑ์เพ้นท์ลงบนผ้าบาติกเป็นของที่ระลึกได้เหมาะสม โดยวิธีแบบเจาะจง ดังนี้ ผู้ที่ใช้ผ้าบาติกทั่วไปในอำเภอเมืองจังหวัดภูเก็ตและอำเภอเมืองกะทู้ จำนวน 50 คน และผู้ที่ใช้ผ้าบาติกในสถาบันของรัฐในจังหวัดภูเก็ตและอำเภอเมืองกะทู้ จำนวน 50 คน หลังจากนั้นผู้วิจัยได้ออกแบบและพัฒนาจากผู้ให้ข้อมูล จาก 100 คน ประเมินลวดลายที่ปรากฏบนอาคารชิโนโปรตุกีสที่สื่อถึงความเป็นเอกลักษณ์ โดยให้ช่างผลิตภัณฑ์ผ้าบาติกโดยวิธีแบบเจาะจง จำนวน 3 ท่าน ที่มีประสบการณ์ 10 ปี ประเมินในกรอบเนื้อหา ด้าน ความเหมาะสมของลวดลายและการใช้สอย ด้านความสวยงาม ด้านความเป็นเอกลักษณ์ และด้านอื่น ๆ (ข้อเสนอแนะ) นอกจากนี้ผู้วิจัยออกแบบและพัฒนาประยุกต์ลวดลายที่ปรากฏบนอาคารชิโนโปรตุกีสที่สื่อถึงความเป็นเอกลักษณ์โดยสร้างต้นแบบลงบนผ้าบาติกเป็นผลิตภัณฑ์ให้ผู้เชี่ยวชาญประเมินใช้วิธีแบบเจาะจง (ผู้ทรงคุณวุฒิ) ที่มีความรู้ด้านการออกแบบประเมิน จำนวน 3 ท่าน (ความคิดเห็น) การประเมินในกรอบเนื้อหา ด้านความเหมาะสมของลวดลายและการใช้สอย ด้านความสวยงาม และด้านความเป็นเอกลักษณ์

การดำเนินการวิจัย

ผู้วิจัยได้ศึกษาโดยมีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อศึกษาลวดลายที่มีความเป็นเอกลักษณ์ของสถาปัตยกรรมชิโนโปรตุกีส จังหวัดภูเก็ตและนำไปพัฒนาเป็นลวดลายผ้าบาติก (ผ้าเพ้นท์) 2) เพื่อพัฒนาผลิตภัณฑ์ที่เกิดจากการออกแบบผ้าและลวดลายผ้าบาติก (เพ้นท์) ที่สะท้อนเอกลักษณ์ลวดลายชิโนโปรตุกีส 3) เพื่อสร้างแนวทางการพัฒนาผลิตภัณฑ์ให้แก่กลุ่มประกอบการผ้าบาติก ผู้วิจัยได้ศึกษาจากข้อมูลกลุ่มตัวอย่าง 100 คน ที่เป็นตัวแทนของประชากรที่ให้ข้อมูล เพื่อให้ได้มาซึ่งรูปแบบ ลวดลายเอกลักษณ์ที่ปรากฏบนอาคารชิโนโปรตุกีส โดยการเลือกกลุ่มตัวอย่างวิธีแบบเจาะจง (Purposive sampling) ที่เป็นตัวแทนของประชากรของจังหวัดภูเก็ต ได้แก่ ผู้ที่ใช้ผ้าบาติกทั่วไปในอำเภอเมืองจังหวัดภูเก็ตและอำเภอเมืองกะทู้ จำนวน 50 คน ผู้ที่ใช้ผ้าบาติกในสถาบันของรัฐในจังหวัดภูเก็ตและอำเภอเมืองกะทู้ จำนวน 50 คน โดยสอบถามความคิดเห็นเกี่ยวกับลวดลายอาคารชั้นบนของอาคารชิโนโปรตุกีส จากนั้นผู้วิจัยได้นำลวดลายจากความคิดเห็นกลุ่มตัวอย่างมาออกแบบลวดลายชิโนโปรตุกีสที่สื่อถึงความเป็นเอกลักษณ์เป็นผลิตภัณฑ์ผ้าบาติก แบบร่างแล้วให้ช่างเขียนบาติกประเมินเพื่อให้ได้ผลิตภัณฑ์มาจำนวน 4 รูปแบบ ของผลิตภัณฑ์ แล้วผู้วิจัยได้นำแบบร่างผลิตภัณฑ์มาสร้างต้นแบบลวดลายลงบนผ้าบาติกจริง เพื่อให้ผู้ทรงคุณวุฒิประเมินผลงานผลิตภัณฑ์ผ้าบาติกที่ได้สร้างสรรค์ต่อไป หลังจากนั้นนำผลมาวิเคราะห์ข้อมูลและสรุปผลโดยมีวิธีดำเนินการวิจัยตามขั้นตอน ดังนี้

ขั้นตอนที่ 1 ศึกษาข้อมูลลวดลายเอกลักษณ์ชั้นบนของอาคารชิโนโปรตุกีสความต้องการของผู้ใช้เกี่ยวกับลวดลายและผลิตภัณฑ์ผ้าบาติกประยุกต์ใช้เป็นของที่ระลึกในจังหวัดภูเก็ต

ขั้นตอนที่ 2 การเก็บข้อมูล ข้อมูลเกี่ยวกับลวดลายอาคารชิโนโปรตุกีส ตามกรอบแนวคิดของลวดลายชั้นบนของอาคารชิโนโปรตุกีส เช่น ลวดลายตกแต่งเสาอิงแบ่งช่วงหน้าต่าง (ในประตึ้น ลวดลายกลีบดอกไม้และใบพืช) ลวดลายตกแต่งช่องแสงหัวหน้าต่าง (ในประตึ้น ลายรัศมีในโค้งครึ่งวงกลม) ลวดลายตกแต่งหินหลักยอดโค้ง (ในประตึ้น ลายแบบสี่เหลี่ยมประกอบพญากษ) จากกลุ่มตัวอย่าง 100 คน และเก็บข้อมูลจากความคิดเห็นเกี่ยวกับลวดลายที่ปรากฏบนอาคารชิโนโปรตุกีสที่สื่อถึงความเป็นเอกลักษณ์ จากการประเมินโดยช่างผลิตภัณฑ์ผ้าบาติกในจังหวัดภูเก็ต และประเมินต้นแบบลวดลายผลิตภัณฑ์ผ้าบาติกที่สื่อถึงเอกลักษณ์ชิโนโปรตุกีส จำนวน 4 ผลิตภัณฑ์จากผู้ทรงคุณวุฒิ

ขั้นตอนที่ 3 การพัฒนาและออกแบบร่าง (Sketch Design) ต้นแบบผลิตภัณฑ์ผ้าบาติกที่สื่อถึงเอกลักษณ์ชิโนโปรตุกีส จำนวน 4 ผลิตภัณฑ์

ขั้นตอนที่ 4 การวิเคราะห์ข้อมูล จากกลุ่มตัวอย่าง 100 คน ช่างผลิตผ้าบาติก และผู้ทรงคุณวุฒิหรือผู้เชี่ยวชาญ จากความคิดเห็นในการประเมินที่เกี่ยวข้องกับการมีส่วนร่วมสำหรับการประเมินการออกแบบร่าง (Sketch Design) และต้นแบบผลิตภัณฑ์ผ้าบาติกที่สื่อถึงเอกลักษณ์ชิโนโปรตุกีสในจังหวัดภูเก็ต

ขั้นตอนที่ 5 ประเมินผลและอภิปรายผล สรุปผลเพื่ออภิปรายแนวทางรูปแบบผลิตภัณฑ์การพัฒนาเอกลักษณ์ ลวดลายที่ปรากฏบนอาคารชิโนโปรตุกีสเป็นรูปแบบเพ้นท์ลงบนผ้าบาติกเป็นผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกในจังหวัด ภูเก็ต

การเก็บข้อมูล

การเก็บข้อมูลวิจัย ผู้วิจัยได้ใช้เครื่องมือและการรวบรวมข้อมูลในการวิจัยครั้งนี้เพื่อให้ได้งานวิจัยได้ตาม วัตถุประสงค์ ดังนั้น เครื่องมือที่ใช้เริ่มจากการศึกษาข้อมูลจากเอกสารและผู้รู้ในการสร้างแบบสอบถามปลาย ปิดและปลายเปิด ซึ่งได้มาข้อมูลความคิดเห็นเกี่ยวกับเอกลักษณ์ลวดลายที่ปรากฏบนอาคารชิโนโปรตุกีส นำมาประยุกต์ใช้กับผลิตภัณฑ์เพ้นท์ลงบนผ้าบาติกเป็นของที่ระลึก และข้อเสนอแนะ นำแบบสอบถามที่ได้ ออกแบบและสร้างมาทดลองกับกลุ่มทดลอง จำนวน 30 คน ก่อนนำชุดแบบสอบถามมาปรับปรุงแก้ไขเพื่อให้ แบบสอบถามสมบูรณ์ยิ่งขึ้นก่อนนำไปใช้กับตัวอย่างจริง (100 คน) ดังนั้นเครื่องมือที่ใช้ ประกอบด้วย

1. แบบสอบถามความคิดเห็นเกี่ยวกับเอกลักษณ์ลวดลายที่ปรากฏบนอาคารชิโนโปรตุกีสนำมาประยุกต์ใช้กับ ผลิตภัณฑ์เพ้นท์ลงบนผ้าบาติกเป็นของที่ระลึกได้เหมาะสม จำนวน 100 คน โดย แบบสอบถาม เกี่ยวกับลวดลาย อาคารชิโนโปรตุกีส ตามกรอบแนวคิดของลวดลายชั้นบนของอาคารชิโนโปรตุกีส ได้แก่ ลวดลายตกแต่งเสาอิง

แบ่งช่วงหน้าต่าง (ในประเด็น ลวดลายกลีบดอกไม้และใบพืช) ลวดลายตกแต่งช่องแสงหัวหน้าต่าง (ในประเด็น ลายรัศมีในโค้งครึ่งวงกลม) และลวดลายตกแต่งหินหลักยอดโค้ง (ในประเด็น ลายแบบสี่เหลี่ยมประกอบพูกษา) เครื่องมือที่ใช้แบบประเมินค่า (Rating Scale) แบบมาตรวัดของลิเคิร์ต (Likert Scale)

2. ต้นแบบร่างผลิตภัณฑ์ มาประยุกต์ใช้และออกแบบ (Sketch Design ต้นแบบ) จำนวน 4 แบบ (ผลิตภัณฑ์ เช่น กระเป๋าใส่เอกสาร ผ้า màn หน้าต่าง ปอดกหมอน ผ้าปูที่นอน) ให้สอดคล้องกับความคิดเห็นของผู้ตอบ แบบสอบถามจากกลุ่มตัวอย่าง 100 คน โดย Sketch Design ต้นแบบ ให้ช่างผลิตภัณฑ์ผ้าบาติกในจังหวัด ภูเก็ต จำนวน 3 ท่าน ประเมินรูปแบบ Sketch Design ที่ผู้วิจัยออกแบบ เครื่องมือที่ใช้แบบสอบถามความคิดเห็นแบบประเมินค่า (Rating Scale)

3. ต้นแบบลายบนผ้าบาติกจริง นำรูปแบบ Sketch Design ต้นแบบ จำนวน 4 แบบ และสร้างต้นแบบลงบนผ้าบาติกเป็นผลิตภัณฑ์ (ลวดลายที่ปรากฏบนอาคารชิโนโปรตุกีส) และให้ผู้ทรงคุณวุฒิประเมิน (แบบเจาะจง) ผลิตภัณฑ์ต้นแบบจริงจำนวน 3 ท่าน โดยใช้แบบความคิดเห็นลวดลายผ้าบาติกเป็นผลิตภัณฑ์แปรรูปประเภทกระเป๋าใส่เอกสาร ผ้า màn หน้าต่าง ปกหมอน และผ้าปูที่นอน โดยให้ผู้ทรงคุณวุฒิประเมินตามแบบประเมินค่า (Rating Scale) ของลิเคิร์ท (Likert Scale) ซึ่งประเมินแบบผลิตภัณฑ์ต้นแบบผ้าบาติกที่สร้างขึ้นตามระดับความคิดเห็น 5 อันดับ ประกอบด้วย ระดับ 5 แปลความว่า ผลิตภัณฑ์ประเภทนั้น มีระดับมากที่สุด ระดับ 4 มีระดับมาก ระดับ 3 มีระดับปานกลาง ระดับ 2 มีระดับน้อย และระดับ 1 มีระดับน้อยที่สุด จากความคิดเห็นของผู้ทรงคุณวุฒิทั้ง 3 ท่าน แล้วหลังจากนั้นนำผลประเมินหาค่าเฉลี่ยของคะแนนตามระดับความคิดเห็นของผู้ประเมินแปลความคะแนนเฉลี่ยโดยยึดเกณฑ์ ดังนี้ ระดับความคิดเห็นของคะแนนค่าเฉลี่ยช่วง 4.21 – 5.00 หมายความว่ามากที่สุด ดังนั้นระดับความคิดเห็นอยู่ระดับมากที่สุด ช่วง 3.41 – 4.20 หมายความว่ามาก ดังนั้นระดับความคิดเห็นอยู่ระดับมาก ช่วง 2.61 – 3.40 หมายความว่าปานกลาง ดังนั้นระดับความคิดเห็นอยู่ระดับปานกลาง ช่วง 1.81 – 2.60 หมายความว่าน้อย ดังนั้นระดับความคิดเห็นอยู่ระดับน้อย และค่าเฉลี่ยช่วง 1.00 – 1.80 หมายความว่าน้อยที่สุด ดังนั้นระดับความคิดเห็นอยู่ระดับน้อยที่สุด นอกจากนี้ผู้วิจัยยังใช้เครื่องมือค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย (MEAN) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD) นำมาใช้ในการแปลผลจากความคิดเห็นของกลุ่มตัวอย่าง

ในส่วนการเก็บรวบรวมข้อมูล ผู้วิจัยได้ เก็บข้อมูลดังนี้ 1) จากภาคสนามโดยการสำรวจและเก็บข้อมูลเบื้องต้นจากรูปแบบลวดลายชั้นบนของอาคารชิโนโปรตุกีสประกอบกับข้อมูลเอกสาร โดยวิธีไปถ่ายภาพลวดลายอาคารชิโนโปรตุกีสย่านเมืองเก่าภูเก็ตเพื่อเตรียมการสร้างเครื่องมือในการวิจัย 2) เก็บข้อมูลจากแบบสอบถามถามกลุ่มตัวอย่างจำนวน 100 คน เพื่อให้ได้มาซึ่งข้อมูลความคิดเห็นเกี่ยวกับลวดลายชั้นบนของอาคารชิโนโปรตุกีสจากความต้องการของผู้ตอบแบบสอบถามในความต้องการผลิตภัณฑ์แปรรูปเป็นของที่ระลึกและออกแบบให้สอดคล้องความเหมาะสมประยุกต์เป็นของที่ระลึกผ้าบาติก 3) เก็บข้อมูลจากการออกแบบลวดลายชั้นบนของอาคารชิโนโปรตุกีสแล้วผู้วิจัยได้ออกแบบร่าง (Sketch Design) ชิ้นงานให้เหมาะสม สวยงาม สอดคล้องความคิดเห็นจากผู้ตอบแบบสอบถามโดยใช้แบบประเมินจากช่างบาติกประเมิน 3 ท่าน ประเมินด้านความเหมาะสมของลาย ด้านความสวยงาม และ 4) เก็บข้อมูลจากการสร้างต้นแบบจริงงานผลิตภัณฑ์ลวดลายชั้นบนของอาคารชิโนโปรตุกีสแปรรูปเป็นของที่ระลึกบนผ้าบาติก เพื่อให้ผู้ทรงคุณวุฒิ 3 ท่าน ประเมินด้านการนำไปใช้สอย ด้านความสวยงามเหมาะสม

การวิเคราะห์ข้อมูล

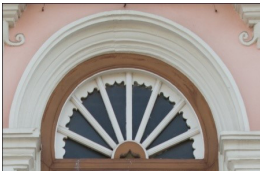
การวิเคราะห์ข้อมูลนั้น วิเคราะห์จากข้อมูลด้านเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง สถานที่จริง (บันทึกภาพ) วิเคราะห์จากผลของความคิดเห็นจากกลุ่มตัวอย่างที่ได้เพื่อนำมาซึ่งลวดลายชั้นบนอาคารชิโนโปรตุกีสนำมาประยุกต์ออกแบบผลิตภัณฑ์ผ้าบาติกเป็นของที่ระลึกในจังหวัดภูเก็ต และนอกจากนี้ได้วิเคราะห์ข้อมูลจากแบบประเมินจากช่างผลิตผ้าบาติกในจังหวัดภูเก็ตที่มีประสบการณ์ด้านอาชีพบาติกไม่น้อยกว่า 10 ปี และวิเคราะห์ข้อมูลจากผู้ทรงคุณวุฒิหรือผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบประเมินต้นแบบผลิตภัณฑ์ลวดลายบนอาคารชิโนโปรตุกีสพัฒนาผลิตภัณฑ์ผ้าบาติกเป็นของที่ระลึกของจังหวัดภูเก็ต และสรุปอภิปรายผลเป็นความเรียง

ผลการวิจัย

ผู้วิจัยได้ศึกษาค้นคว้าข้อมูลเกี่ยวกับเอกสารหนังสือ ตำรา งานวิจัย และลงพื้นที่จริง สัมภาษณ์และศึกษาวิเคราะห์เก็บข้อมูลโดยวิธีบันทึกภาพ และจัดบันทึกข้อมูลที่ได้ มาวิเคราะห์สร้างแบบสอบถาม เพื่อที่จะได้ลวดลายความต้องการของผู้ใช้เกี่ยวกับลวดลายชิโนโปรตุกีสลงบนผลิตภัณฑ์ผ้าบาติกเป็นของที่ระลึก จากกลุ่มตัวอย่าง 100 คน ผลการวิจัย มีดังนี้

1. การศึกษาข้อมูลลวดลายเอกลักษณ์ชั้นบนของอาคารชิโนโปรตุกีสความต้องการของผู้ใช้เกี่ยวกับลวดลายและผลิตภัณฑ์ผ้าบาติกประยุกต์ใช้เป็นของที่ระลึกในจังหวัดภูเก็ต พบว่า ลวดลายต่าง ๆ โดยการสอบถามเกี่ยวกับลวดลายของอาคารชิโนโปรตุกีส ในจังหวัดภูเก็ต ปรากฏว่า คนส่วนใหญ่เคยเห็นหรือรู้จักลวดลายอาคารชั้นบนของอาคารชิโนโปรตุกีสในจังหวัดภูเก็ตมากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 90.9 และเมื่อพิจารณาลวดลายตกแต่งเสาอิงแบ่งช่วงหน้าต่าง (ในประตึ้นหัวเสาลายกลีบดอกไม้อหรือใบพืช) ของอาคารชิโนโปรตุกีส คนส่วนใหญ่ชอบลาย B คิดเป็นร้อยละ 41.8 รองลงมาลาย A (ร้อยละ 39.8) และลาย C (ร้อยละ 18.4) ตามลำดับ และเมื่อพิจารณาลวดลายตกแต่งช่องแสงหัวหน้าต่าง (ในประตึ้นลายรัศมีในโค้งครึ่งวงกลม) คนส่วนใหญ่ชอบลาย E คิดเป็นร้อยละ 46.5 รองลงมาลาย D (ร้อยละ 38.4) และ ลาย F (ร้อยละ 15.2) ตามลำดับ ส่วนลวดลายที่ตกแต่งหินหลักยอดโค้ง (ในประตึ้นลายแบบสี่เหลี่ยมประกอบพุกษา) คนส่วนใหญ่ชอบลาย H คิดเป็นร้อยละ 47.5 รองลงมาลาย G (ร้อยละ 46.5) และลาย I (ร้อยละ 6.1) ตามลำดับ ดังแสดงในตารางที่ 1

ตารางที่ 1 แสดงลวดลายอาคารชั้นบนของอาคารชิโนโปรตุกีส ในจังหวัดภูเก็ต ของผู้ตอบแบบสอบถามจำแนกตามรายชื่อ

1. ท่านเคยเห็นหรือรู้จักลวดลายอาคารชั้นบนของอาคารชิโนโปรตุกีสในจังหวัดภูเก็ตหรือไม่		จำนวน	ร้อยละ
เคยเห็นหรือรู้จัก		90	90.9
ไม่เคยเห็นหรือไม่รู้จัก		9	9.1
2. ลวดลายตกแต่งเสาอิงแบ่งช่วงหน้าต่าง (ในประเด็น หัวเสาลายกลีบดอกไม้และใบพืช) ของอาคารชิโนโปรตุกีส ท่านคิดว่าลวดลายใดที่สวยงามและเหมาะสมที่สุดในการพื้นที่ผ้าบาติก		จำนวน	ร้อยละ
	ภาพถ่าย หัวเสาลายกลีบดอกไม้และใบพืชลาย A	39	39.8
	ภาพถ่าย หัวเสาลายกลีบดอกไม้และใบพืชลาย B	41	41.8
	ภาพถ่าย หัวเสาลายกลีบดอกไม้และใบพืชลาย C	18	18.4
3.ลวดลายตกแต่งช่องแสงหัวหน้าต่าง (ในประเด็น ลายรัศมีในโค้งครึ่งวงกลม) ของอาคารชิโนโปรตุกีส ท่านคิดว่าลวดลายใดที่สวยงามและเหมาะสมที่สุดในการพื้นที่ผ้าบาติก		จำนวน	ร้อยละ
	ภาพถ่ายลายรัศมีในโค้งครึ่งวงกลมลาย D	38	38.4
	ภาพถ่ายลายรัศมีในโค้งครึ่งวงกลมลาย E	46	46.5
	ภาพถ่ายลายรัศมีในโค้งครึ่งวงกลมลาย F	15	15.2

ตารางที่ 1 แสดงลวดลายอาคารชั้นบนของอาคารชิโนโปรตุกีส ในจังหวัดภูเก็ต ของผู้ตอบแบบสอบถามจำแนกตามรายชื่อ (ต่อ)

4. ลวดลายตกแต่งหินหลักยอดโค้ง (ในประตุน ลายแบบสี่เหลี่ยมประกอบพญากษัตริย์) ของอาคารชิโนโปรตุกีส ท่านคิดว่าลวดลายใดที่สวยงามและเหมาะสมที่สุดในการพื้นที่ผ้าบาติก	จำนวน	ร้อยละ
 ภาพถ่ายลายแบบสี่เหลี่ยมประกอบพญากษัตริย์ G	46	46.5
 ภาพถ่ายลายแบบสี่เหลี่ยมประกอบพญากษัตริย์ H	47	47.5
 ภาพถ่ายลายแบบสี่เหลี่ยมประกอบพญากษัตริย์ I	6	6.1
Total	99	100.0

Note: From © Sopon Supaviriyakorn 25/3/2018

เมื่อพิจารณาเห็นได้ว่าเมื่อนำรูปแบบลวดลายอาคารชั้นบนของอาคารชิโนโปรตุกีส มาประยุกต์ใช้เป็นรูปแบบพื้นที่บนผ้าบาติก เพื่อนำมาเป็นของที่ระลึก คนส่วนใหญ่มองว่า มีความเหมาะสม คิดเป็นร้อยละ 94.9 และถ้านำมาออกแบบบนผืนผ้า คนส่วนใหญ่มองว่า ควรจะทำลวดลายให้เต็มผืนผ้า คิดเป็นร้อยละ 36.7 ดังแสดงในตารางที่ 2

ตารางที่ 2 แสดงการนำลวดลายอาคารชั้นบนของอาคารชิโนโปรตุกีสมาประยุกต์ใช้เป็นรูปแบบพื้นท์ลงบนผ้าบาติกเป็นผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกจำแนกตามรายชื่อ

1. ถ้านำลวดลายอาคารชั้นบนของอาคารชิโนโปรตุกีสในจังหวัดภูเก็ต มาประยุกต์ใช้เป็นรูปแบบพื้นท์ลงบนผ้าบาติกเป็นผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกในจังหวัดภูเก็ต ท่านคิดว่าเหมาะสมหรือไม่	จำนวน	ร้อยละ
เหมาะสม	93	94.9
ไม่เหมาะสม	5	5.1
2. นำลวดลายอาคารชั้นบนของอาคารชิโนโปรตุกีสในจังหวัดภูเก็ต มาออกแบบ (ประยุกต์) เป็นต้นแบบลงบนผ้าพื้นท์บาติก ท่านต้องการลักษณะอย่างไร	จำนวน	ร้อยละ
ลวดลายเต็มผืนผ้า	36	36.7
ลวดลายบริเวณชายผ้า	30	30.6
ลวดลายตรงกลางผ้า	31	31.6
อื่น ๆ	1	1.0
Total	98	100.0

Note: From © Sopon Supaviriyakorn 25/3/2018

เมื่อนำลวดลายต่าง ๆ มาผลิตเป็นผลิตภัณฑ์ผ้าบาติก เพื่อเป็นของที่ระลึกจังหวัดภูเก็ต ผลการวิเคราะห์ พบว่าคนส่วนใหญ่ต้องการผลิตภัณฑ์จากผ้าบาติกประเภทกระเป๋าผ้าใส่เอกสาร มากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 59.3 รองลงมา ต้องการผลิตภัณฑ์บาติกในรูปผ้าผ้าม่านหน้าต่าง (ร้อยละ 32.2) ชุดผ้าปูที่นอน เช่น ผ้าปูที่นอน ปลอกหมอน ปลอกหมอนข้าง (ร้อยละ 14.6) และชุดเฟอร์นิเจอร์ เช่น เก้าอี้ โซฟา (ร้อยละ 8.8) ตามลำดับ ดังแสดงในตารางที่ 3

ตารางที่ 3 แสดงการนำลวดลายต่าง ๆ มาผลิตเป็นผลิตภัณฑ์ผ้าบาติกเป็นของที่ระลึก

ประเด็น	มากที่สุด		น้อย		ปานกลาง		น้อยที่สุด		ค่าเฉลี่ย mean	SD
	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ		
ผ้าผ้าม่านหน้าต่าง	28	32.2	32	36.8	13	14.9	13	14.9	2.1494	1.05134
ประเภทชุดเฟอร์นิเจอร์ เช่น เก้าอี้ โซฟา	7	8.8	20	25.0	41	51.3	41	51.3	2.7250	1.82638
ประเภทชุดผ้าปูที่นอน เช่น ผ้าปูที่นอน ปลอกหมอน ปลอกหมอนข้าง	12	14.6	14	17.1	20	24.4	36	43.9	2.9756	1.09967
ประเภทกระเป๋าผ้าใส่เอกสาร	51	59.3	13	15.1	5	5.8	17	19.8	1.8605	1.19964

Note: From © Sopon Supaviriyakorn 25/3/2018

จากการสอบถามเกี่ยวกับสีสันทันและขนาดลวดลาย ที่นำมาผลิตเป็นผลิตภัณฑ์ผ้าบาติกของที่ระลึกจังหวัดภูเก็ต พบว่าคนส่วนใหญ่ต้องการสีที่กลมกลืนมากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 44.3 รองลงมาเป็นสีหลากหลายสี (25.8) ตั้งแต่ 2 สี (ร้อยละ 15.5) และสีเดียว (ต่างน้ำหนัก) (ร้อยละ 13.4) ตามลำดับ ส่วนขนาดลวดลายที่คนส่วนใหญ่ชอบมากที่สุด คือ ลายขนาดกลาง คิดเป็นร้อยละ 74.2 ลายขนาดเล็ก (ร้อยละ 18.6) และลายขนาดใหญ่ (ร้อยละ 5.2) ตามลำดับ ดังแสดงในตารางที่ 4

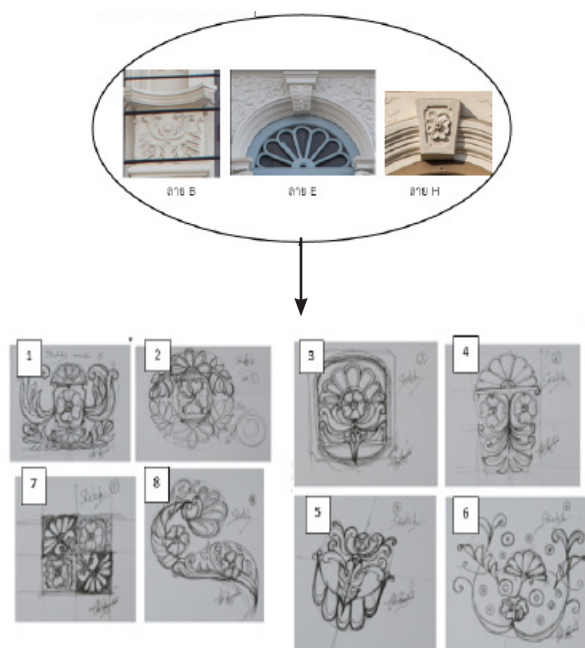
ตารางที่ 4 แสดงสีสันทันและลวดลายของผลิตภัณฑ์ผ้าบาติกของที่ระลึกจังหวัดภูเก็ต

เมื่อนำมาผลิตเป็นผลิตภัณฑ์ผ้าบาติกของที่ระลึกจังหวัดภูเก็ต ท่านมีความต้องการสีสันทันแบบใด	จำนวน	ร้อยละ
สีเดียว (ต่างน้ำหนัก)	13	13.4
ตั้งแต่ 2 สี	15	15.5
สีกลมกลืน	43	44.3
สีหลากหลาย	25	25.8
อื่น ๆ	1	1.0
ผลิตภัณฑ์ผ้าบาติกของที่ระลึกจังหวัดภูเก็ต ท่านมีความต้องการขนาดลายที่เหมาะสมแบบใด	จำนวน	ร้อยละ
ลายขนาดเล็ก	18	18.6
ลายขนาดกลาง	72	74.2
ลายขนาดใหญ่	5	5.2
อื่น ๆ	2	2.1
Total	97	100.0

Note: From © Sopon Supaviriyakorn 25/3/2018

2. ผลการวิเคราะห์ความคิดเห็นเกี่ยวกับประเมินการออกแบบลวดลายที่ปรากฏบนอาคารชิโนโปรตุกีสที่สื่อถึงความเป็นเอกลักษณ์ จากช่างผลิตผ้าบาติกในจังหวัดภูเก็ตแบบเจาะจง จำนวน 3 ท่าน (การพัฒนาและการออกแบบ)

จากผลการศึกษาข้อมูลลวดลาย (ดังตารางที่ 1 - 4) พบว่าลวดลายกลุ่มลายหัวเสาลายกลีบดอกไม้และใบพืช (ลาย B ร้อยละ 41.8) กลุ่มลายรัศมีโค้งครึ่งวงกลม (ลาย E ร้อยละ 46.5) และกลุ่มลายสี่เหลี่ยมประกอบพูกษา (ลาย H ร้อยละ 47.5) ผู้ให้ข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่างชอบมากที่สุด ดังนั้นผู้วิจัยได้นำลวดทั้ง 3 (ลาย B ลาย E ลาย H) ขึ้นบนของอาคารชิโนโปรตุกีสนำมาออกแบบประยุกต์ผสมผสานให้กลมกลืนเป็นลวดลายใหม่ตัดทอนรูปร่างรูปทรงของลายใหม่เพื่อให้เหมาะสมในการเพ้นท์ลงบนผ้าบาติกเป็นผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกสอดคล้องกับความคิดเห็นของกลุ่มตัวอย่าง 100 คน โดยการออกแบบร่างแบบ (Sketch Design) ใหม่ ที่ได้จากลาย B E H มาผสมผสานใหม่ได้ 8 ลาย ดังภาพ 1 - 8



ภาพที่ 2 การ Sketch แบบใหม่ ได้ ลาย 1-ลาย 8 จากภาพต้นแบบลาย B, E และ H

Note: From © Sopon Supaviriyakorn 19/4/2019

หลังจากนั้นผู้วิจัยได้คัดเลือกลายที่เห็นว่าเหมาะสม (ลาย 1-4) มาขยายแบบและแบบ Sketch Design สี ระบาย สีอีกครั้งเป็นผลิตภัณฑ์ 4 แบบลงบนผลิตภัณฑ์กระเป๋าสีเอกสาร ผลิตภัณฑ์ผ้า màn หน้าต่าง ผลิตภัณฑ์ปลอกหมอน และผลิตภัณฑ์ผ้าปูที่นอน พบว่า ลวดลายซิโนโปรตุกีส (ร่วมสมัย) ลายที่ 3 มีค่าเฉลี่ยมากที่สุด ($\bar{X}=4.62$, $s.d.=0.4976$) รองลงมาคือ ลายที่ 2 ($\bar{X}=4.24$, $s.d.=0.6249$) และลายที่ 4 ($\bar{X}=4.19$, $s.d.=0.6016$) ตามลำดับ ดังตารางที่ 5

ตารางที่ 5 แสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับการประเมินการออกแบบลวดลายซิโนโปรตุกีส (ร่วมสมัย) จาก Sketch Design สี จากช่างผลิตผ้าบาติกในจังหวัดภูเก็ต 3 ท่าน

ผู้แสดงความ ความเห็น	ลายที่ 1		ลายที่ 2		ลายที่ 3		ลายที่ 4	
	$\bar{X}$	S.D	$\bar{X}$	S.D	$\bar{X}$	S.D	$\bar{X}$	S.D
คนที่ 1	2.86	0.8997	4.29	0.4880	4.29	0.4880	4.00	0.5774
คนที่ 2	4.14	0.3780	4.57	0.5345	5.00	0.0000	4.57	0.5345
คนที่ 3	3.57	0.5345	3.86	0.6901	4.57	0.5345	4.00	0.5774
เฉลี่ย	3.52	0.8136	4.24	0.6249	4.62	0.4976	4.19	0.6016

Note: From © Sopon Supaviriyakorn 25/3/2018

ลวดลาย (ร่างต้นแบบ) ซิโนโปรตุกีส ลายที่ 1-4 ลงบนกระเป๋า ผ้าม่านหน้าต่าง ผ้าปลอกหมอน และ ผ้าปูที่นอน ผู้วิจัยได้ให้ช่างเขียนผ้าบาติกประเมินภาพร่างต้นแบบสี ดังภาพลายที่ 1 – ลายที่ 4

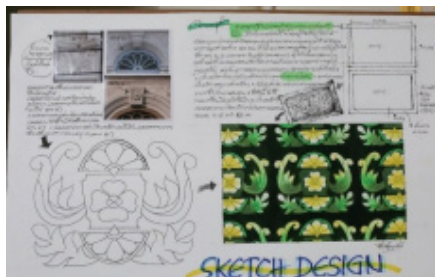
ลายที่ 1



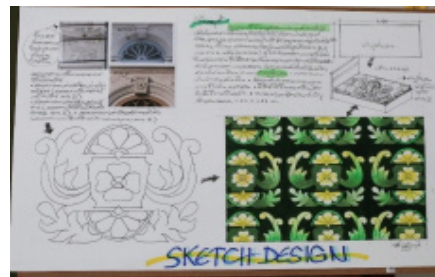
ภาพที่ 3 แบบร่างกระเป๋า



ภาพที่ 4 แบบร่างผ้าม่านหน้าต่าง



ภาพที่ 5 แบบร่างปลอกหมอน



ภาพที่ 6 แบบร่างผ้าปูที่นอน

Note: From © Sapon Supaviriyakorn 18/10/2019

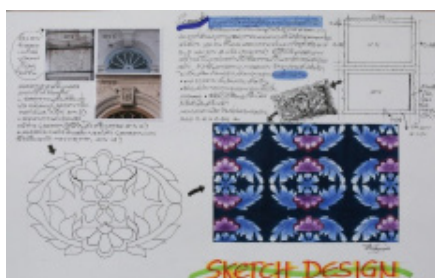
ลายที่ 2



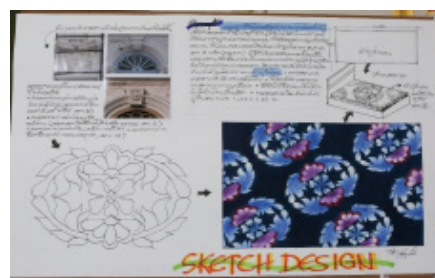
ภาพที่ 7 แบบร่างกระเป๋า



ภาพที่ 8 แบบร่างผ้าม่านหน้าต่าง



ภาพที่ 9 แบบร่างปลอกหมอน



ภาพที่ 10 แบบร่างผ้าปูที่นอน

Note: From © Sapon Supaviriyakorn 18/10/2019

ลายที่ 3



ภาพที่ 11 แบบร่างกระเป๋า



ภาพที่ 12 แบบร่างผ้าผ่านหน้าต่าง



ภาพที่ 13 แบบร่างปลอกหมอน



ภาพที่ 14 แบบร่างผ้าปูที่นอน

Note: From © Sapon Supaviriyakorn 18/10/2019

ลายที่ 4



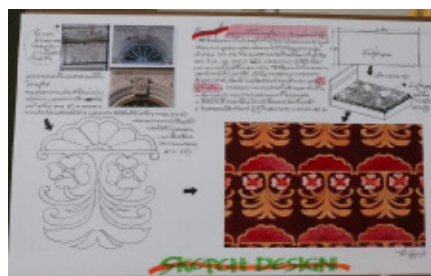
ภาพที่ 15 แบบร่างกระเป๋า



ภาพที่ 16 แบบร่างผ้าผ่านหน้าต่าง



ภาพที่ 17 แบบร่างปลอกหมอน



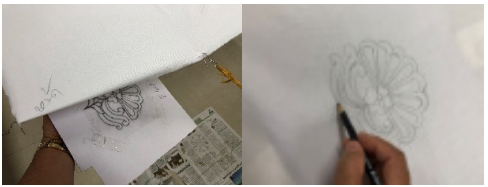
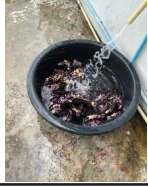
ภาพที่ 18 แบบร่างผ้าปูที่นอน

Note: From © Sapon Supaviriyakorn 18/10/2019

3. ผลการวิเคราะห์ความคิดเห็นเกี่ยวกับการประเมินต้นแบบลวดลายเอกลักษณ์ที่ปรากฏบนอาคารชิโนโปรตุกีส จากผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบลายผ้าบาติก โดยวิธีแบบเจาะจง 3 ท่าน (รูปแบบผลิตภัณฑ์ที่สร้างต้นแบบจริงลงบนผ้าบาติก)

ผลจากการประเมินการออกแบบลวดลายชิโนโปรตุกีส (ร่วมสมัย) จาก Sketch Design จากช่างออกแบบเขียนผ้าบาติกจำนวน 3 ท่าน แล้ว ผลพบว่าลายที่ 3 มีความเหมาะสมมากที่สุด ($\bar{X}=4.62$, $s.d.=0.4976$) ดังตารางที่ 5 ผู้วิจัยได้นำลวดลายที่ 3 (ภาพ Sketch Design ที่ 11-14) นำมาสร้างต้นแบบลงบนผ้าบาติกตามกระบวนการสร้างสรรค์งานบาติก ให้ผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 ท่าน ประเมิน ต้นแบบผลิตภัณฑ์ ทั้ง 4 ประเภท ได้แก่ กระเป๋าม่านหน้าต่าง ปลอกหมอน และผ้าปูที่นอน ผู้วิจัยผลิตต้นแบบ ดังตารางที่ 6

ตารางที่ 6 แสดงขั้นตอนการเขียนลายบนผ้าบาติกเพื่อทำเป็นต้นแบบผลิตภัณฑ์ (ลวดลายชิโนโปรตุกีสร่วมสมัย)

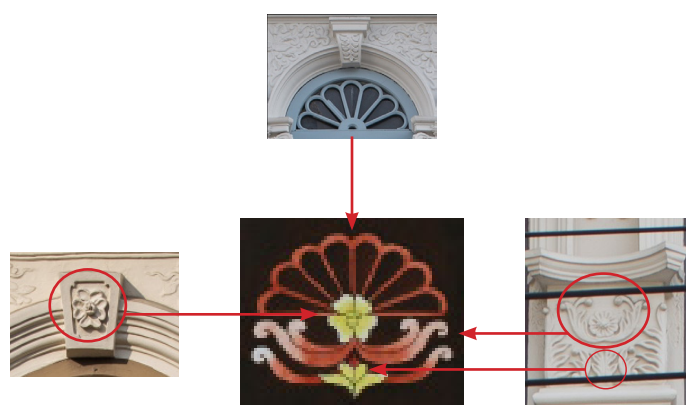
ขั้นตอน	ภาพประกอบ
1.เขียนแบบลายขยายเท่าของจริงลงบนกระดาษแข็งหรือกระดาษลอกลายแล้วลอกลงบนผ้า	
2. ชีงผ้าบนกรอบไม้หรือเฟรมไม้ หลังจากนั้นนำแบบวางใต้ผ้าและร่างด้วยดินสอ 6 B แล้วจึงเขียนเทียนลงบนผ้าตามลายที่ร่างไว้ด้วยดินสอ 6 B	
3. ระบายสีลงบนลวดลาย (สีกลมกลืน) เช่น โทนสีน้ำตาล	
4. เมื่อสีแห้งสนิทพ่นน้ำยาเคลือบ (กันสีตก) โขเทียมซิลิเกตโดยวิธีระบายหรือแช่ผ้าลงในถังน้ำยาเคลือบ และทิ้งไว้ 8 – 12 ชั่วโมง	
5. หลังจากนั้นนำผ้าไปซักน้ำเปล่าเพื่อต้องการให้น้ำยาเคลือบออกให้หมด	

ตารางที่ 6 แสดงขั้นตอนการเขียนลายบนผ้าบาติกเพื่อทำเป็นต้นแบบผลิตภัณฑ์ (ลวดลายชิโนโปรตุกีสร่วมสมัย) (ต่อ)

ขั้นตอน	ภาพประกอบ
6. แล้วนำไปต้มน้ำเดือด 100 องศา เพื่อขจัดเทียนออกให้หมด (ควรใส่น้ำยาขจัดเทียนลงไปให้น้ำเดือดพอประมาณ หรือเติมผงซักฟอกก็ได้)	
7. นำมาซักน้ำสะอาด (เหมือนซักผ้าทั่วไป) แล้วนำไปผึ่งแดด ลม เมื่อแห้งจึงนำมาแปรรูปเป็นผลิตภัณฑ์ (4 ผลิตภัณฑ์ ได้แก่ กระเป๋าใส่เอกสาร ผ้า màn หน้าต่าง ปлокหมอน และผ้าปูที่นอน)	

Note: From © Sapon Supaviriyakorn 25/10/2019

ผลการออกแบบต้นแบบลวดลายชิโนโปรตุกีส (ร่วมสมัย) ลายที่ 3 ลงบนผ้าบาติกเป็นผลิตภัณฑ์แปรรูป 4 ผลิตภัณฑ์ ได้แก่ ผลิตภัณฑ์บาติกประเภทกระเป๋าใส่เอกสาร ผ้า màn ปлокหมอน และผ้าปูที่นอน ผู้วิจัยผลิตจริงประกอบต้นแบบที่สมบูรณ์ ดังภาพที่ 17



ภาพที่ 17 ที่มาลวดลายชิโนโปรตุกีส (ร่วมสมัย) ลายที่ 3 ได้พัฒนาใหม่

Note: From © Sapon Supaviriyakorn 27/10/2019



ภาพที่ 18 ต้นแบบกระเป๋าใส่เอกสาร

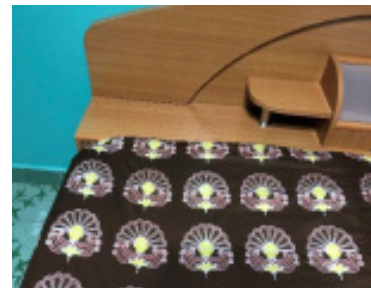


ภาพที่ 19 แบบผ้าผ้าม่านหน้าต่าง

Note: From © Sapon Supaviriyakorn 27/10/2019



ภาพที่ 20 ต้นแบบปลอกหมอน



ภาพที่ 21 ต้นแบบผ้าปูที่นอน

Note: From © Sapon Supaviriyakorn 27/10/2019

ดังนั้นผลการวิเคราะห์ความคิดเห็นเกี่ยวกับการประเมินต้นแบบลวดลายเอกลักษณ์ที่ปรากฏขึ้นบนอาคารชิโนโปรตุกีส จากผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบลายผ้าบาติก โดยวิธีแบบเจาะจง 3 ท่าน (รูปแบบผลิตภัณฑ์ที่สร้างต้นแบบจริงลงบนผ้าบาติก) พบว่า ผลิตภัณฑ์ประเภทผ้าผ้าม่านหน้าต่าง ปลอกหมอน และผ้าปูที่นอน มีระดับความพึงพอใจเท่ากัน ($\bar{X}=5.00$, $sd=0.00$) นั่นคือ ลวดลายชิโนโปรตุกีส (ร่วมสมัย) มีความเหมาะสมเป็นเอกลักษณ์และสวยงามเมื่อมาอยู่บนผลิตภัณฑ์ผ้าบาติกเป็นของที่ระลึกในจังหวัดภูเก็ต ดังตารางที่ 7

ตารางที่ 7 แสดงความคิดเห็นการประเมินต้นแบบผลิตภัณฑ์ผ้าบาติกลดลายเอกลักษณ์ที่ปรากฏบนอาคารบน ซิโนโปรตุกีส (ร่วมสมัย) ลายที่ 3 ประเภทกระเป๋า ผ้าผ่านหน้าต่าง ปลอกหมอน และผ้าปูที่นอนจากผู้เชี่ยวชาญ ด้านการออกแบบลายผ้าบาติก 3 ท่าน

ประเด็น	N	ผลิตภัณฑ์ กระเป๋า		ผลิตภัณฑ์ประเภท ผ้าผ่านหน้าต่าง		ผลิตภัณฑ์ ปลอกหมอน		ผลิตภัณฑ์ประเภท ผ้าปูที่นอน	
		$\bar{X}$	S.D	$\bar{X}$	S.D	$\bar{X}$	S.D	$\bar{X}$	S.D
ด้านการนำไปใช้ประโยชน์ใช้สอย									
ความสะดวกในการใช้งาน	3	5.00	0.00	5.00	0.00	5.00	0.00	5.00	0.00
ความเหมาะสมของผู้ใช้งาน	3	5.00	0.00	5.0	0.00	5.00	0.00	5.00	0.00
ความปลอดภัยในการใช้งาน	3	5.00	0.00	5.00	0.00	5.00	0.00	5.00	0.00
การดูแล รักษา	3	5.00	0.00	5.00	0.00	5.00	0.00	5.00	0.00
ความทนทาน	3	5.00	0.00	5.00	0.00	5.00	0.00	5.00	0.00
ความสวยงาม / เอกลักษณ์									
ความเหมาะสมของลวดลาย	3	4.33	0.58	5.00	0.00	5.00	0.00	5.00	0.00
ความมีเอกลักษณ์ของลวดลาย	3	5.00	0.00	5.00	0.00	5.00	0.00	5.00	0.00
สีสันทสวยงามและเหมาะสม	3	5.00	0.00	5.00	0.00	5.00	0.00	5.00	0.00
เส้นเทียนมีความสวยงาม	3	5.00	0.00	5.00	0.00	5.00	0.00	5.00	0.00
ขนาดลวดลายมีความเหมาะสม	3	4.33	0.58	5.00	0.00	5.00	0.00	5.00	0.00
ผลิตภัณฑ์แปรรูปมีคุณค่า	3	4.66	0.58	5.00	0.00	5.00	0.00	5.00	0.00
รวม		4.85	0.36	5.00	0.00	5.00	0.00	5.00	0.00

สรุปผลการวิจัย

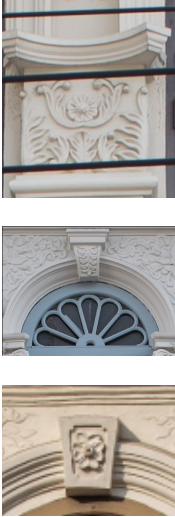
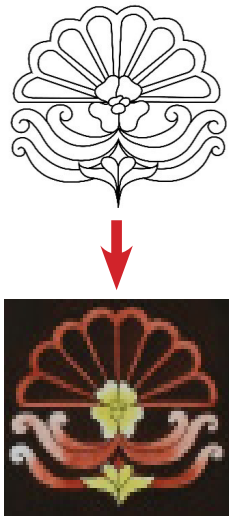
คนส่วนใหญ่เคยเห็นหรือรู้จักลวดลายอาคารชั้นบนของอาคารชิโนโปรตุกีสในจังหวัดภูเก็ตมาก (ร้อยละ 90.9) และเมื่อพิจารณาลวดลายตกแต่งเสาอิงแบ่งช่วงหน้าต่าง (ในประเด็นหัวเสาลายกลีบดอกไม้หรือใบพืช) ของอาคารชิโนโปรตุกีส คนส่วนใหญ่ชอบลาย B (ร้อยละ 41.8) ลาย A (ร้อยละ 39.8) และลาย C (ร้อยละ 18.4) สำหรับลวดลายตกแต่งช่องแสงหัวหน้าต่าง (ในประเด็นลายรัศมีในโค้งครึ่งวงกลม) คนส่วนใหญ่ชอบลาย E (ร้อยละ 46.5) รองลงมาลาย D (ร้อยละ 38.4) และ ลาย F (ร้อยละ 15.2) ส่วนลวดลายที่ตกแต่งหินหลักยอดโค้ง (ในประเด็นลายแบบสี่เหลี่ยมประกอบพุกษา) คนส่วนใหญ่ชอบลาย H (ร้อยละ 47.5) รองลงมาลาย G (ร้อยละ 46.5) และลาย I (ร้อยละ 6.1) สำหรับประเด็นที่ผู้ให้ข้อมูลจากแบบสอบถามเกี่ยวกับการนำรูปแบบลวดลายอาคารชั้นบนชิโนโปรตุกีสมาผลิตเป็นผลิตภัณฑ์ผ้าบาติกเพื่อเป็นของที่ระลึกจังหวัดภูเก็ต ผลการวิเคราะห์พบว่าคนส่วนใหญ่ต้องการผลิตภัณฑ์จากผ้าบาติกประเภทกระเป๋าผ้าใส่เอกสาร มากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 59.3 รองลงมา ต้องการผลิตภัณฑ์บาติกในรูปผ้าผืนหน้าต่าง (ร้อยละ 32.2) ชุดผ้าปูที่นอน เช่น ผ้าปูที่นอน ปลอกหมอน ปลอกหมอนข้าง (ร้อยละ 14.6) และชุดเฟอร์นิเจอร์ เช่น เก้าอี้โซฟา (ร้อยละ 8.8) ส่วนในประเด็นของสีสันทันและขนาดของลายผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่ ต้องการสีที่กลมกลืนมากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 44.3 รองลงมาเป็นสีหลากหลาย (25.8) ตั้งแต่ 2 สี (ร้อยละ 15.5) และสีเดียว (ต่างน้ำหนักร) (ร้อยละ 13.4) ตามลำดับ ส่วนขนาดลวดลายที่คนส่วนใหญ่ชอบมากที่สุด คือ ลายขนาดกลาง คิดเป็นร้อยละ 74.2 ลายขนาดเล็ก (ร้อยละ 18.6) และลายขนาดใหญ่ (ร้อยละ 5.2)

ตารางที่ 8 ต้นแบบภาพถ่ายลวดลายชั้นบนของอาคารชิโนโปรตุกีส

ต้นแบบภาพถ่ายลวดลายชั้นบนของอาคารชิโนโปรตุกีส		
ลวดลายตกแต่งเสาอิงแบ่งช่วงหน้าต่าง (กลุ่มลวดลายกลีบดอกไม้และใบพืช)	ลวดลายตกแต่งช่องแสงหัวหน้าต่าง (กลุ่มลวดลายรัศมีในโค้งครึ่งวงกลม)	ลวดลายตกแต่งหินหลักยอดโค้ง (กลุ่มลวดลายสี่เหลี่ยมประกอบพุกษา)
 ลาย B ร้อยละ 41.8	 ลาย E ร้อยละ 46.5	 ลาย H ร้อยละ 47.5

Note: From © Sapon Supaviriyakorn 25/10/2019

ตารางที่ 9 การออกแบบและการพัฒนาลวดลายใหม่ (ร่วมสมัย)

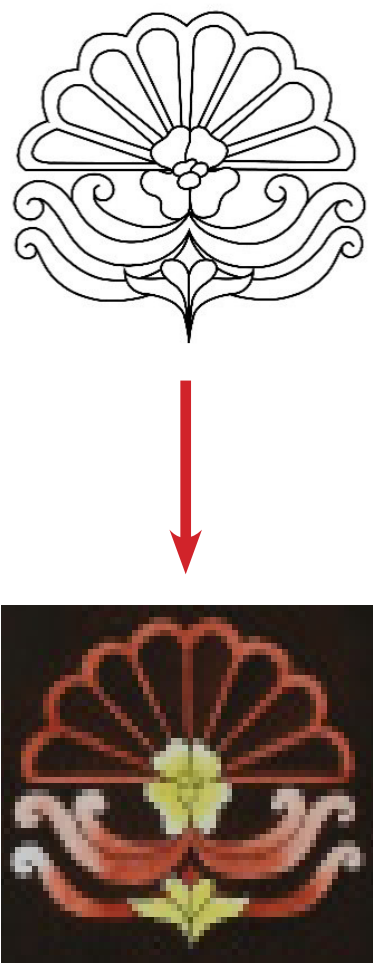
การออกแบบและการพัฒนาลวดลายใหม่ (ร่วมสมัย)	
ต้นแบบจากภาพถ่ายชิ้นบนอาคารชิโนโปรตุกีส	พัฒนาลวดลายใหม่ (ชิโนโปรตุกีสร่วมสมัย)
 นำลายทั้ง 3 กลุ่ม มาออกแบบผสมผสานให้เป็นเพียงลายเดียวเป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน โดยตัดทอนรูปแบบใหม่	 ลายที่ 3

Note: From © Sapon Supaviriyakorn 25/10/2019

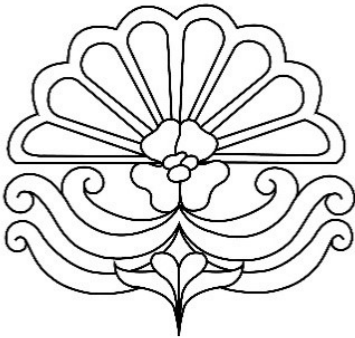
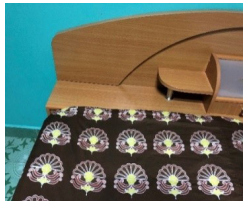
การออกแบบลวดลายที่ปรากฏบนอาคารชิโนโปรตุกีสที่สื่อถึงความเป็นเอกลักษณ์ ความคิดเห็น จากช่างผลิตผ้าบาติกในจังหวัดภูเก็ต โดยออกแบบใหม่ คือ 1) ลวดลายกลุ่มลายหัวเสาลายกลีบดอกไม้และใบพืช 2) กลุ่มลายรัศมีโค้งครึ่งวงกลม และ 3) กลุ่มลายสี่เหลี่ยมประกอบพญากษัตริย์ ทั้ง 3 ลาย ผู้ให้ข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่างชอบมากที่สุด เมื่อพิจารณาจะเห็นว่าลายชิโนโปรตุกีส ลายที่ 3 ลวดลายที่มีค่าเฉลี่ยมากที่สุด คือ ลวดลายชิโนโปรตุกีส ลายที่ 3 ($\bar{X}=4.62$, $s.d.=0.4976$) รองลงมาคือ ลายที่ 2 ($\bar{X}=4.24$, $s.d.=0.6249$) และลายที่ 4 ($\bar{X}=4.19$, $s.d.=0.6016$) ช่างให้ความคิดเห็นว่ามีความเหมาะสม

สำหรับความคิดเห็นเกี่ยวกับการประเมินต้นแบบลวดลายเอกลักษณ์ที่ปรากฏบนอาคารบนชิโนโปรตุกีสจากผู้เชี่ยวชาญสรุปว่าลวดลายชิโนโปรตุกีส ลายที่ 3 (ร่วมสมัย) มีความเหมาะสมที่จะนำไปเป็นต้นแบบในการผลิตผลิตภัณฑ์ผ้าบาติก 4 ประเภท ได้แก่ กระเป๋าใส่เอกสาร ผ้า màn หน้าต่าง ปลอกหมอน และผ้าปูที่นอน ซึ่งผู้วิจัยได้ผลิตต้นแบบตามวัตถุประสงค์ของงานวิจัย หลังจากนั้นให้ผู้เชี่ยวชาญประเมินต้นแบบชิ้นงานจริงสรุปได้ว่าผลิตภัณฑ์ประเภทผ้า màn หน้าต่าง ปลอกหมอน และผ้าปูที่นอน มีระดับความพึงพอใจเท่ากัน นั่นคือ ลวดลายชิโนโปรตุกีส (ร่วมสมัย) มีความเหมาะสมเป็นเอกลักษณ์และสวยงามเมื่อมาอยู่บนผลิตภัณฑ์ผ้าบาติกเป็นของที่ระลึกของจังหวัดภูเก็ต

ตารางที่ 10 ลวดลายและผลิตภัณฑ์ต้นแบบชิโนโปรตุกีส (ร่วมสมัย) ลงบนผ้าบาติก

ลวดลายและผลิตภัณฑ์ต้นแบบชิโนโปรตุกีส (ร่วมสมัย) ลงบนผ้าบาติก	
ลวดลายชิโนโปรตุกีสลายใหม่ (ร่วมสมัย) ลายที่ 3	ลวดลายต้นแบบและผลิตภัณฑ์ผ้าบาติก
	กระเป๋าใส่เอกสาร  การวางลายเป็นลักษณะเต็มผืน การวางลายแบบซ้ำแน่นอน สีสนักกลมกลืนเลือกใช้สีน้ำตาลเป็นหลัก ขนาด 0.38 X 0.40 X 0.10 ม. (สูง X กว้าง X ลึก) สายสะพาย 0.30 ม. (ยาว 30 ซม.)
	ผ้าม่านหน้าต่าง  การวางลายเป็นลักษณะเต็มผืน การวางลายแบบซ้ำแน่นอน สีสนักกลมกลืนเลือกใช้สีน้ำตาลเป็นหลัก ขนาด 1.58 X 1.80 ม. (ขนาดของหน้าต่าง แต่ผ้าม่านบาติกต้องใช้ผ้า 2 เท่าอย่างน้อย) ด้านบนมีเจาะห่วงพลาสติก พร้อมท่อพลาสติกสำหรับแขวน

ตารางที่ 10 ลวดลายและผลิตภัณฑ์ต้นแบบชิโนโปรตุเกส (ร่วมสมัย) ลงบนผ้าบาติก (ต่อ)

ลวดลายและผลิตภัณฑ์ต้นแบบชิโนโปรตุเกส (ร่วมสมัย) ลงบนผ้าบาติก	
ลวดลายชิโนโปรตุเกสลายใหม่ (ร่วมสมัย) ลายที่ 3	ลวดลายต้นแบบและผลิตภัณฑ์ผ้าบาติก
 	ปลอกหมอน  การวางลายเป็นลักษณะเต็มผืน การวางลายแบบซ้ำแนวเฉียง สีสนักกลมกลืนเลือกใช้สีน้ำตาลเป็นหลัก ขนาด 0.45 X 0.70 ม. (กว้าง X ยาว) รอบๆ ปลอกหมอนทั้งสี่ด้าน ตกแต่งเย็บแบบจีบระบาย กว้าง 0.08 ม. และตกแต่งช่องใส่หมอนด้วยซิป
	ผ้าปูที่นอน  การวางลายเป็นลักษณะเต็มผืน การวางลายแบบซ้ำแนวนอน สีสนักกลมกลืนเลือกใช้สีน้ำตาลเป็นหลัก ขนาด 1.22 X 1.88 ม. (กว้าง X ยาว) ใช้เตียง 3 X 6 ฟุต

Note: From © Sapon Supaviriyakorn 25/10/2019

อภิปรายผล

สำหรับประเด็นที่นำลวดลายอาคารชั้นบนของอาคารชิโนโปรตุกีส มาประยุกต์ใช้เป็นรูปแบบพื้นทึบบนผ้าบาติก เพื่อนำมาเป็นของที่ระลึก พบว่า คนส่วนใหญ่มองว่า มีความเหมาะสมมาก และถ้านำมาออกแบบบนผืนผ้า คนส่วนใหญ่มองว่า ควรจะทำลวดลายให้เต็มพื้นผ้า นั้นสอดคล้องกับ นันทา โรจนอดุมศาสตร์ (Rojanaudomsat, 1993, p. 77-78) ได้กล่าวว่า การกำหนดขนาดของผ้าบาติกบนผลิตภัณฑ์สำเร็จรูปตามท้องตลาด มี 3 รูปแบบ คือ ขนาดของผ้าพันคอ ผ้าบาติกเคหะสิ่งทอ และขนาดของผ้าชิ้น เมื่อพิจารณาจะเห็นว่าลวดลายควรจะวางลายบนผ้านั้น ผู้ตอบแบบสอบถามต้องการให้ขนาดลายของผลิตภัณฑ์เป็นลายที่เต็มผืนของผ้า

ส่วนการนำรูปแบบลวดลายอาคารชั้นบนชิโนโปรตุกีสมาผลิตเป็นผลิตภัณฑ์ผ้าบาติกเพื่อเป็นของที่ระลึก จังหวัดภูเก็ตคนส่วนใหญ่ต้องการผลิตภัณฑ์จากผ้าบาติกประเภทกระเป๋าใส่เอกสาร มากที่สุด รองลงมา ผ้าม่าน หน้าต่าง ชุดผ้าปูที่นอน เช่น ผ้าปูที่นอน ปลอกหมอน ปลอกหมอนข้าง และชุดเฟอร์นิเจอร์ เช่น แก้วไอโซฟลา ซึ่งสอดคล้องกับ ประเสริฐ ศีลรัตน์ (Silrattana, 1988, p. 27) กล่าวว่า รูปแบบผลิตภัณฑ์ของที่ระลึก ซึ่งสามารถจัดแบ่งได้ 4 รูปแบบผลิตภัณฑ์ของที่ระลึก ได้แก่ 1) การจัดการตามวัตถุประสงค์ในการสร้าง 2) การจัดการตามวัสดุและเทคนิควิธีสร้าง 3) การจัดการตามรูปลักษณะที่ปรากฏ 4) การจัดการตามคุณค่าแห่งการนำไปใช้ ดังนั้น ผลจากแบบสอบถามของกลุ่มตัวอย่างดังกล่าว ที่ต้องการผลิตเป็นผลิตภัณฑ์นั้น ซึ่งสอดคล้องตามข้อ 4) การจัดการตามคุณค่าแห่งการนำไปใช้ เป็นการผลิตที่ไปใช้ที่สำคัญ เช่น ของที่ระลึกประเภทบริโภคของที่ระลึกประเภทใช้สอย ของที่ระลึกประเภทตกแต่ง ของที่ระลึกประเภทวัตถุทางศิลปะ เป็นต้น สรุปได้ว่าผลิตภัณฑ์กระเป๋าใส่เอกสาร ผ้าม่านหน้าต่าง ปลอกหมอน และผ้าปูที่นอน เป็นของที่ระลึกประเภทใช้สอยในชีวิตประจำวัน

ส่วนในประเด็นของสีและขนาดของลายผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่ ต้องการสีที่กลมกลืนมากที่สุด รองลงมา เป็นสีหลากหลาย ตั้งแต่ 2 สี และสีเดียว (ต่างน้ำหนัก) ตามลำดับ เมื่อพิจารณาในด้านของสีในการผลิตผลิตภัณฑ์เป็นของที่ระลึกนั้นผู้ตอบแบบสอบถามต้องการสีกลมกลืน โดย โสภณ ศุภวิริยากร (Supaviriyakorn, 2008, p. 34) กล่าวว่า โครงสีของสีกลมกลืนเป็นการวางโครงสร้างที่สำคัญที่สุดในการออกแบบและภาพให้เกิดความสวยงามได้ คือ สีที่มีความสัมพันธ์ที่ดีต่อกันและมีความกลมกลืนซึ่งกันและกันในแม่สีวรรณะร้อนหรือสีที่มีความใกล้เคียงกัน เช่นเดียวกับทฤษฎีสีของชิเกโนบุ โคบายาชิ (Kobayashi, 1998) ได้อธิบายไว้ว่ากลุ่มสีสื่อความหมายด้านอารมณ์ความรู้สึกจำนวน 180 คำ ทำการกำหนดตำแหน่งสีเฉพาะของสีที่ปรากฏในวัตถุที่ต้องการหาโดยนำมาเชื่อมโยงชุดสีตามทฤษฎีสีแม่สีวรรณะ เช่น กลุ่มสีน้ำตาล ที่ให้ความรู้สึกเข้มแข็ง ธรรมชาติ และความลงตัว นอกจากนี้ยังสอดคล้องกับงานวิจัยของ ใจภักดิ์ บุรพเจตนา (Burapajatana, 2016, p. 146) ได้ทำการวิจัยเรื่อง การพัฒนาผลิตภัณฑ์สิ่งทอประเภทของที่ระลึกของชุมชนบ้านหาดเสี้ยว จังหวัดสุโขทัย พบว่าการพัฒนาผลิตภัณฑ์ คือ การออกแบบลายประยุกต์จากโครงสร้างลายดั้งเดิมโดยลดรายละเอียดของลายและใช้ กลุ่มสีใหม่ให้มีความกลมกลืนเหมาะสม ได้แก่ หมอนอิงรูปสามเหลี่ยมและสี่เหลี่ยม กระเป๋ารูปสามเหลี่ยมและห้าเหลี่ยม และกล่องผ้าอเนกประสงค์ เป็นต้น ลายผ้าส่วนใหญ่มีลายเป็นลักษณะขนาดกลาง เหมาะสมในการผลิตของที่ระลึก ได้แก่

กระเป๋าสีเอกสาร ผ้าผ่านหน้าต่าง ปลอกหมอน และผ้าปูที่นอน ซึ่งสอดคล้องคำกล่าวของดุขฎฐิสุนทรารชุน (Sontararachon, 1988, p. 58) ได้กล่าวว่า การวางแผนการออกแบบผ้าบาติกนั้นเป็นส่วนสำคัญยิ่งที่จะทำให้ ลวดลายผ้าบาติกมีความสวยงามและลงตัวกับผ้าให้น่าสนใจยิ่งขึ้นซึ่งองค์ประกอบในส่วนนี้

การประเมินผลจากงาน Sketch Design สี จากผู้วิจัยออกแบบขึ้นมาใหม่ (ลายร่วมสมัย) ลายชิโนโปรตุกีส ลายที่ 3 (ร่วมสมัย) จากความคิดเห็นของช่างบาติกที่ชอบมากที่สุด คือ ลวดลายชิโนโปรตุกีสลายที่ 3 รองลงมา คือ ลายที่ 2 และลายที่ 4 นั้นแสดงให้เห็นว่าช่างบาติก (ผู้เชี่ยวชาญ) ได้ให้ความคิดเห็นว่า ลวดลายที่เหมาะสม กับผลิตภัณฑ์ทั้ง 4 และเมื่อออกแบบ Sketch Design สี มาแล้วมีความเหมาะสม คือ ลวดลายที่ 3 เมื่อพิจารณาจะเห็นได้ว่า ลายที่ 3 ช่างผลิตผ้าบาติก ชอบมากที่สุด เนื่องจากลายที่ผู้วิจัยออกแบบได้นำลวดลาย หัวเสาลายกลีบดอกไม้และใบพืช ลายรัศมีโค้งครึ่งวงกลม และลายสี่เหลี่ยมประกอบพวงกุษา มาพัฒนาตัดทอน รูปร่าง รูปทรงเป็นรูปแบบใหม่ มาเป็นอันหนึ่งอันเดียวตามหลักการออกแบบและการสร้างลายผ้าบาติก โดยนำ หลักการออกแบบของดุขฎฐิสุนทรารชุน (Sontararachon, 1988, p. 64) ในเรื่องของการออกแบบลายในลักษณะ ซ้ำ กล่าวคือการออกแบบโดยวิธีซ้ำเป็นการใช้เส้นอย่างเดียวกันหรือใช้แม่ลายอย่างเดียวกันแล้วจัด องค์ประกอบให้มีระยะวางเนื้อที่ ช่องไฟได้ระเบียบได้จังหวะ จึงทำให้ผลิตภัณฑ์ที่ออกแบบ Sketch Design สี เป็นลายซ้ำทั้งผืนของผลิตภัณฑ์ ลายที่ 3 ที่สื่อถึงความเป็นเอกลักษณ์ของลวดลายชิโนโปรตุกีสแบบร่วมสมัย ได้แก่ กระเป๋า ผ้าผ่านหน้าต่าง ปลอกหมอน และผ้าปูที่นอน มากที่สุด

การประเมินต้นแบบลวดลายเอกลักษณ์ที่ปรากฏบนอาคารบนชิโนโปรตุกีสจากผู้เชี่ยวชาญ ผลิตภัณฑ์ประเภท ผ้าผ่านหน้าต่าง ปลอกหมอน และผ้าปูที่นอน มีระดับความพึงพอใจเท่ากัน นั่นคือ ลวดลายชิโนโปรตุกีส (ร่วม สมัย) มีความเหมาะสมเป็นเอกลักษณ์และสวยงามเมื่อมาอยู่บนผลิตภัณฑ์ผ้าบาติกเป็นของที่ระลึกของจังหวัด ภูเก็ต เมื่อพิจารณาจะเห็นได้ว่าผลิตภัณฑ์ดังกล่าวตามผู้เชี่ยวชาญได้ประเมินลวดลายชิโนโปรตุกีส (ร่วมสมัย) ลายที่ 3 เป็นลวดลายที่มีความเหมาะสมในการผลิตเป็นต้นแบบชิ้นงานจริงแปรเป็นรูปผลิตภัณฑ์เป็นของที่ระลึก ลงบนผ้าบาติก ไม่ว่าเรื่องของการนำไปใช้ เช่น ความสะดวกในการใช้งาน ความเหมาะสมของผู้ใช้ ความปลอดภัย การดูแลรักษา และความทนทานของชิ้นงานต้นแบบ มีความเหมาะสมมาก ส่วนด้านความสวยงามและความเป็น เอกลักษณ์ของความเป็นภูเก็ตนั้นลวดลายมีความสวยงาม เหมาะสมสื่อได้ชัดเจนรวมทั้งขนาด สีเส้นของลวดลาย มีความเหมาะสมมาก ทั้งเรื่องของเส้นเทียนหรือลายมีความสวยงามเช่นกัน

ข้อเสนอแนะการวิจัย

1. ควรส่งเสริมหรือพัฒนารูปแบบลวดลายชินโพรตุกิร่วมสมัยเป็นผลิตภัณฑ์ผ้าบาติกประเภทอื่น ๆ ให้มีความหลากหลายมากขึ้น
2. ลวดลายชินโพรตุกิร่วมสมัยในด้านสีสันทัน ควรพิจารณาให้เหมาะสมกับผลิตภัณฑ์กับสภาพแวดล้อมของการตกแต่ง และประโยชน์ใช้สอยร่วมกัน
3. ผลงานของผู้วิจัยด้านลวดลายชินโพรตุกิร่วมสมัยควรร่วมมือกับผู้ประกอบการในการเผยแพร่เพื่อคงความเอกลักษณ์งานบาติกในจังหวัดภูเก็ตต่อไป
4. หน่วยงานของรัฐ และเอกชน ควรส่งเสริมสนับสนุนงานวิจัยด้านการพัฒนารูปแบบลวดลายชินโพรตุกิร่วมสมัยเป็นผลิตภัณฑ์ ร่วมกันเผยแพร่ และต่อยอดในชุมชน ท้องถิ่นให้แพร่หลาย

ข้อเสนอแนะต่อชุมชน

ควรนำลวดลายเอกลักษณ์ที่ได้จากการวิจัยครั้งนี้ ไปต่อยอดโดยเสนอในรูปแบบโครงการอบรมถ่ายทอดให้ผู้ประกอบการแก่ชุมชน หรือเสนอผลงานจากการวิจัยการพัฒนาลวดลายชินโพรตุกิร่วมสมัยแก่ผู้ผลิตงาน เช่น บริษัทสิ่งทอ มาเป็นผู้สนับสนุนหรือขายลิขสิทธิ์ ในการดำเนินการต่อยอด

References

- Burapajatana, J. (2016). Kānphatthanā Phalittaphan Sing Thō Praphēt Khōng Thīralūk Khōng Chumchon Bān Hāt Līeo Čhangwat Sukhōthai [Development of Souvenir Textile Products of Ban Had Seao,Sukhothai]. *Journal of Art architecture Naresuan University*, 7(1), 146.
- Kobayashi, S. (1998). *khanlǎlit [Colorist]*. Japan: Kodansha International Ltd.
- Kuldarnongwiwat, T. (2000). *Prapheī Læ Laksana Rūpbæp Lūatlaī Bon Phalittaphanbātik Thī Phūsū Læ Theknik Čhængphañit Nai Kāntham Phā Bātik Nai Čhangwat Phuket [Types and characteristic of ornament batik products and commercial techniques that custom made in batik making in Phuket Province]*. Research Report. Phuket: Phuket Rajabhat Institute.
- Rojanaudomsat, N. (1993). *Kāntham Phā Bātik [Making batik cloth]*. Bangkok: O.S. Printing House.
- Sujakha, S. (2000). *Phuā Khwaīmkhaočhai Phæñdin Phu Ket [To understand the land of Phuket]*. Bangkok: Documentary.
- Supaviriyakorn, S. (2008). *Kānsāng San Ngān Bātik [Batik creative Art]*. Phuket: Faculty of Technology and Environment.
- Supaviriyakorn, S. (2012). Rūpbæp Lūatlaī Phā Bātik Nai Klum Čhangwat ‘andāman [Designs on Batik Cloth in Andaman Provinces]. *Songkhla Nakarin Journal Social Science and Humanities*, 18(4), 187-210.
- Sontararachon, D. (1988). *Kaŋ ‘ōkbæp Lāl Phim Pha [Fabric print design]*. Bangkok: O.S. Printing House.
- Silrattana, P. (1988). *Khōng Thīralūk [Souvenir]*. Bangkok: O.S. Printing House.
- Tepsing, P. & Wattanasin, W. (2002). *Lūatlaī toktæng Naī ‘aKhān Chinō Prōtkiī Nai Čhangwat Phuket [Decorative Ornament on Facade of Sino-Portuguese Building in Phuket Province]*. Research report. Songkhla: Prince of Songkla University.

การสร้างสรรค์อัตลักษณ์ผลิตภัณฑ์แฟชั่นไลฟ์สไตล์อย่างยั่งยืน ด้วยแนวคิดการออกแบบข้ามวัฒนธรรม¹

received 18 FEB 2022 revised 17 JUN 2022 accepted 23 JUN 2022

สุระเกียรติ รัตนอำนวยศิริ

นิสิตระดับปริญญาศิลปกรรมศาสตรดุษฎีบัณฑิต

ภาควิชาานฤมิตศิลป์

คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

พัชรา อุทิศวรรณกุล

ศาสตราจารย์ ดร.

ภาควิชาานฤมิตศิลป์

คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

บทคัดย่อ

การวิจัยนี้เป็นการวิจัยแบบผสมผสาน โดยการวิจัยเชิงปริมาณและเชิงคุณภาพร่วมกัน ควบคู่กับการสร้างสรรค์ผลงานผลิตภัณฑ์แฟชั่นไลฟ์สไตล์ วัตถุประสงค์เพื่อหาแนวทางการพัฒนาอัตลักษณ์ผลิตภัณฑ์แฟชั่นไลฟ์สไตล์อย่างยั่งยืน ด้วยแนวคิดการออกแบบข้ามวัฒนธรรมจากทุนทางวัฒนธรรมสิ่งทอพื้นถิ่นชาวไทลื้อบริเวณจังหวัดน่านสู่ความเป็นสากล วิธีการดำเนินการวิจัย 1) การเก็บข้อมูลเชิงคุณภาพจากการสัมภาษณ์จากกลุ่มผู้เชี่ยวชาญด้วยเทคนิคเดลฟาย (Delphi Technique) เพื่อรวบรวมความคิดเห็นอันเป็นฉันทมติ เกี่ยวกับการเลือกใช้สินค้าแฟชั่น ผลิตภัณฑ์แฟชั่นที่เป็นมิตรต่อสิ่งแวดล้อม และผลิตภัณฑ์แฟชั่นจากทุนทางวัฒนธรรมสิ่งทอ จากนั้นนำผลที่ได้วิเคราะห์ข้อมูลอีกครั้งด้วยเทคนิคเปเปอร์ดอลล์ดาด้าเซต (Paper Doll Data Set) เพื่อหาลำดับประกอบทางการสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์แฟชั่นที่สอดคล้องกับกลุ่มผู้บริโภค 2) การเก็บข้อมูลเชิงปริมาณด้วยแบบสอบถามออนไลน์กับกลุ่มประชากรคนเมืองเจนเนอเรชั่นวาย (Gen Y) อายุ 22 - 42 ปี ที่อาศัยอยู่ในบริเวณจังหวัดกรุงเทพมหานครของประเทศไทย จำนวน 200 คน จากนั้นวิเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับผู้บริโภค ได้แก่ ด้านข้อมูลทั่วไปของผู้บริโภค ด้านวิถีการดำเนินชีวิต ด้านพฤติกรรมการเลือกใช้สินค้าแฟชั่น ด้านพฤติกรรมการเลือกใช้ผลิตภัณฑ์แฟชั่นที่เป็นมิตรต่อสิ่งแวดล้อม และด้านพฤติกรรมการเลือกใช้ผลิตภัณฑ์แฟชั่นจากทุนทางวัฒนธรรมสิ่งทอ จากการวิเคราะห์ข้อมูลและสรุปผลพบว่าแนวทางการพัฒนาอัตลักษณ์ผลิตภัณฑ์แฟชั่นไลฟ์สไตล์อย่างยั่งยืน ด้วยแนวคิดการออกแบบข้ามวัฒนธรรมจากทุนทางวัฒนธรรมสิ่งทอพื้นถิ่นสู่ความเป็นสากล ประกอบด้วย 5 องค์ประกอบ ได้แก่ 1) นวัตกรรมสิ่งทอ (Textile Innovation) 2) ระดับนวัตกรรมการออกแบบเพื่อความยั่งยืน (Levels Of Design Innovation For Sustainability) 3) กลุ่มเป้าหมาย (Target) ได้แก่ 3.1) กลุ่มผู้นำแฟชั่นกับทุนวัฒนธรรมสิ่งทอแบบภาคใต้ต่อสิ่งแวดล้อม 3.2) กลุ่มผู้นิยมกระแสแฟชั่นกับทุนวัฒนธรรมแบบใส่ใจสิ่งแวดล้อม 3.3) กลุ่มผู้นิยมแฟชั่นเรียบง่ายกับทุนวัฒนธรรมสิ่งทอแบบใส่ใจสิ่งแวดล้อม 4) วัฒนธรรม (Culture) และ 5) แนวโน้มกระแสนิยม (Trend)

คำสำคัญ: แฟชั่นไลฟ์สไตล์, การออกแบบข้ามวัฒนธรรม, ทุนวัฒนธรรมสิ่งทอพื้นถิ่นชาวไทลื้อ

¹บทความวิจัยนี้เป็นส่วนหนึ่งของงานวิจัยระดับปริญญาศิลปกรรมศาสตรดุษฎีบัณฑิต เรื่อง "นวัตกรรมการเพิ่มมูลค่าทางเศรษฐกิจจากสิ่งไร้มูลค่าทางการเกษตรสู่การสร้างสรรค์ อัตลักษณ์ผลิตภัณฑ์แฟชั่นไลฟ์สไตล์ด้วยแนวคิดการออกแบบข้ามวัฒนธรรม" คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

Creating a Sustainable Fashion Lifestyle Product Identity with a Cross - Cultural Design Concept¹

Surakiet Rattanaamnuaysiri

D.F.A. Candidate,

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

Patcha Utiswannahakul

Professor, D.F.A.

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

Abstract

This research used a mixed approach including qualitative, quantitative and fashion lifestyle product design. The objective of the research is to find the sustainable fashion lifestyle product identity development guideline with cross cultural design concept using Thai-Lue cultural textile capital in Nan province towards international market. The research process consisted of 1) collecting qualitative data on fashion product consumption, environmental-friendly fashion products, and culturally relevant fashion products from experts with Delphi technique. The data is analyzed using the paper doll data set technique to obtain the most suitable fashion design elements for the target consumers. 2) Quantitative data collection using an online questionnaire on the 200 generation Y population in Bangkok city, aged 22-42 years. The data is then analysed in terms of general consumption, lifestyle, fashion product consumption, eco-friendly fashion product consumption, culture-related fashion products. The study found that a sustainable fashion lifestyle product identity with a cross-cultural design concept for the international market includes 5 components: 1) textile innovation, 2) sustainable design innovation level, 3) target groups: fashion leader with strong environmental concern and cultural textile, fashion follower with environmental concerned and cultural textile, minimal fashion with environmental concerned and cultural textile, 4) culture, and 5) trend.

Keywords: Fashion and lifestyle product, Cross - culture design, Tai Lue cultural textile capital

¹This article is a part of doctoral thesis entitled " The Innovation In Economic Value - Added From Agricultural Leftovers To Creation Of Lifestyle Fashion Product Brand Identity Using Cross Cultural Design Concept" Faculty of Fine and Applied Arts, Chulalongkorn University.

บทนำ

ประเทศไทยขับเคลื่อนเศรษฐกิจด้วยอุตสาหกรรมการท่องเที่ยวเป็นสำคัญ แหล่งท่องเที่ยวล้วนสร้างรายได้ให้แก่ชุมชน ชุมชนสามารถสร้างอาชีพและสร้างรายได้จากการประกอบการที่เชื่อมโยงกับแหล่งท่องเที่ยวจากพฤติกรรมของนักท่องเที่ยวที่เดินทางใช้บริการในแหล่งท่องเที่ยว มีโอกาสเลือกซื้อสินค้าที่ระลึกโดยจัดอยู่ในกลุ่มสินค้าแฟชั่นไลฟ์สไตล์ เช่น เสื้อผ้า เครื่องประดับ สินค้าประเภทงานฝีมือหัตถกรรม เครื่องหนังหรือสินค้าตกแต่งบ้าน เป็นต้น เพื่อกลับไปยังภูมิภาคของตนเอง (Tiprean, 2016) โดยสินค้าเหล่านี้นิยมใช้ทุนทางวัฒนธรรมเป็นส่วนหนึ่งในงานออกแบบผลิตภัณฑ์ ก่อให้เกิดโอกาสสร้างธุรกิจอุตสาหกรรมแฟชั่นไลฟ์สไตล์จากทุนทางวัฒนธรรม สิ่งทอพื้นถิ่นเพื่อเป็นการสร้างรายได้ให้แก่คนชุมชน อีกทั้งยังสามารถเป็นจุดดึงดูดให้นักท่องเที่ยวอีกด้วย แต่เนื่องจากสถานการณ์การแพร่ระบาดของเชื้อโควิด - 19 (ประมาณปี พ.ศ. 2563 - 2565) ส่งผลกระทบต่อเศรษฐกิจอย่างรุนแรงต่อภาคอุตสาหกรรมการท่องเที่ยว และอาชีพที่เกี่ยวข้องทั้งทางตรงและทางอ้อม โดยจากผลกระทบของการแพร่ระบาดก่อให้เกิดความตระหนักถึงการพึ่งพาอุตสาหกรรมการท่องเที่ยวเกินความจำเป็น ส่งผลให้แนวทางการดำเนินการในอนาคตของอุตสาหกรรมการท่องเที่ยวจึงจำเป็นต้องคำนึงถึงความยั่งยืน (Aroonkriengkrai, 2020)

ภาพรวมของทิศทางการพัฒนาของประเทศไทยมุ่งเป้าหมายสู่การพัฒนาอย่างยั่งยืน ภายใต้แผนยุทธศาสตร์ชาติ 20 ปี (พ.ศ. 2561 - 2580) คือ ประเทศไทยมีความมั่นคง มั่งคั่ง ยั่งยืน เป็นประเทศที่พัฒนาแล้ว ด้วยการพัฒนาตามหลักเศรษฐกิจพอเพียง ด้านความยั่งยืนในยุทธศาสตร์ชาติ หมายถึง การพัฒนาที่สามารถสร้างความเจริญทั้งด้านรายได้และด้านคุณภาพชีวิตอย่างต่อเนื่อง เป็นการเจริญเติบโตทางเศรษฐกิจที่อยู่บนหลักการ การใช้การรักษาและฟื้นฟูฐานทรัพยากรธรรมชาติ การผลิตและการบริโภคเป็นมิตรกับสิ่งแวดล้อมสอดคล้องกับเป้าหมายการพัฒนาที่ยั่งยืนของสหประชาชาติ (Sustainable Development Goals:SDGs) (NeSDC, n.d., p. 4-5) โดยบริเวณแหล่งท่องเที่ยวของประเทศไทย จังหวัดน่านได้รับเลือกเป็น 1 ใน 6 พื้นที่สำหรับการกำหนดให้เป็นพื้นที่พิเศษเพื่อการพัฒนาการท่องเที่ยวอย่างยั่งยืน (Noithammaraj, n.d.) และพื้นที่เทศบาลเมืองน่านได้รับการรับรองให้เป็นแหล่งท่องเที่ยวยั่งยืนระดับโลก (Sustainable Destinations Top 100) โดย กลุ่ม Green Destinations Foundation และกลุ่มส่งเสริมการท่องเที่ยวระดับโลก (International Tourism Borse)

จังหวัดน่านเป็นจังหวัดที่มีความสมบูรณ์ทั้งทางด้านธรรมชาติและด้านวัฒนธรรม มีลักษณะทางภูมิศาสตร์ที่มีความเป็นธรรมชาติ และมีประวัติศาสตร์อันยาวนาน จากการพบหลักฐานทางโบราณคดีที่พิสูจน์ว่าเมืองน่านเคยเป็นชุมชนโบราณในอดีต เป็นเมืองที่มีหลายชนเผ่าอาศัยอยู่ ส่งผลให้เมืองน่านมีความหลากหลายทางชาติพันธุ์ที่สืบทอดจากอดีตมาจนถึงปัจจุบัน เช่น ไทลื้อ ม้ง เมี่ยน ลี้น หรือลัวะ ขมุ เป็นต้น กลุ่มชาติพันธุ์ที่หลากหลายในจังหวัดน่าน นำมาซึ่งการผลิตสิ่งทอเพื่อใช้ในการดำเนินชีวิตที่มีลวดลายที่มีความแตกต่างกัน (Utiswannakul et al., 2019) จังหวัดน่านมีชาวไทลื้ออาศัยอยู่จำนวน 6 อำเภอ ได้แก่ อำเภอท่าวังผา อำเภอปัว อำเภอเชียงกลาง อำเภอทุ่งช้าง อำเภอสันติสุข และอำเภอสองแคว ชาวไทลื้อในอดีตจนถึงปัจจุบันมีการสืบสานวัฒนธรรมและสืบทอดมรดกภูมิปัญญางานหัตถกรรมสิ่งทอพื้นถิ่น ที่เป็นอัตลักษณ์แสดงออกถึงวัฒนธรรม คติชน ความเชื่อ และวิถีชีวิต มีลวดลาย และเทคนิคที่สะท้อนอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรมสืบทอดมาจนถึงปัจจุบัน สิ่งทอพื้นถิ่นของ

ชาวไทลื้อในจังหวัดน่าน กลายเป็นทุนทางวัฒนธรรมสิ่งทอที่มีอัตลักษณ์เฉพาะ ทุนวัฒนธรรมในความหมายเชิงมิติทางเศรษฐศาสตร์ หมายถึง ทุนทางวัฒนธรรมที่ใช้เป็นปัจจัยในการผลิตสินค้าหรือการบริการ ถือว่าวัฒนธรรมนั้นเป็นต้นทุนในอีกรูปแบบหนึ่ง (Pinkaeo, 2011, p. 33) อีกทั้งในปัจจุบันมีการใช้แนวคิดจากทุนทางวัฒนธรรมสิ่งทอไทลื้อสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์สิ่งทอเพื่อการพาณิชย์ให้นักท่องเที่ยว สร้างธุรกิจผลิตภัณฑ์สิ่งทอพื้นถิ่นจากทุนทางวัฒนธรรม (Utiswannakul, 2018) เป็นการใช้ทุนทางวัฒนธรรมในการสร้างอาชีพ สร้างรายได้และสร้างชื่อเสียงให้กับจังหวัดน่าน

แนวคิดทฤษฎีการออกแบบข้ามวัฒนธรรม (Cross Cultural Design) แนวคิดทฤษฎีที่กล่าวถึงความสัมพันธ์กันระหว่างระดับขั้นทางวัฒนธรรมและระดับขั้นของการออกแบบ (Lin, 2007, p. 46) กล่าวคือ 1) ระดับทางวัฒนธรรมระดับชั้นนอก (Outer Level) เป็นวัฒนธรรมที่สัมผัสได้ เกี่ยวข้องกับเรื่องของลักษณะทางกายภาพ เกี่ยวข้องกับงานออกแบบ (Design Features) ระดับชั้นการมอง (Visceral Level) เช่น คุณสมบัติที่มองเห็นได้ในลักษณะทางกายภาพ หรือวัสดุของวัตถุ สร้างให้เกิดความรู้สึกดึงดูดและเกิดความน่าสนใจ 2) ระดับทางวัฒนธรรมระดับชั้นกลาง (Mid Level) เป็นวัฒนธรรมที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรม เกี่ยวข้องกับงานออกแบบ (Design Features) ระดับชั้นด้านพฤติกรรมหรือการใช้งาน (Behavioral Level) เช่น คุณสมบัติด้านประโยชน์ใช้สอย ประสิทธิภาพและประสิทธิผลของการใช้งาน 3) ระดับทางวัฒนธรรมระดับชั้นใน (Inner Level) เป็นวัฒนธรรมที่สัมผัสไม่ได้เกี่ยวข้องกับเรื่องราวความเชื่อ อารมณ์ และคุณค่าทางจิตใจ เกี่ยวข้องกับงานออกแบบ (Design Features) ระดับชั้นที่สะท้อนผ่านการออกแบบ (Reflective Level) จากความรู้ความเข้าใจ และการไตร่ตรอง สะท้อนอารมณ์และความหมายของผลิตภัณฑ์ การศึกษาแนวคิดการออกแบบข้ามวัฒนธรรมนี้เป็นแนวทางสำหรับการสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์ที่สอดคล้องกับระดับขั้นของทุนวัฒนธรรมที่สามารถสะท้อนถึงความต้องการของผู้บริโภคได้

นวัตกรรมสิ่งทอจากสิ่งไร้มูลค่าทางการเกษตร เป็นการพัฒนาสิ่งทออย่างยั่งยืน ซึ่งถือได้ว่าเป็นวัตถุดิบหลักสำหรับการผลิตสินค้าแฟชั่น สำหรับการสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์แฟชั่นอย่างยั่งยืนจากแนวคิดเศรษฐกิจหมุนเวียน (Circular Economy) ที่มุ่งเน้นการใช้ทรัพยากรให้คุ้มค่ายาวนาน หมุนเวียนการใช้ทรัพยากรเพื่อให้เกิดประสิทธิภาพสูงสุด เป็นบทบาทสำคัญในการบรรลุเป้าหมายการของการพัฒนาอย่างยั่งยืน แนวคิดทฤษฎีการออกแบบผลิตภัณฑ์แฟชั่นอย่างยั่งยืนประกอบด้วย 5 มิติ (Kozlowski et al., 2019) ได้แก่ มิติด้านสภาพแวดล้อม มิติด้านสังคม มิติด้านเศรษฐกิจ มิติด้านความงามทางสุนทรียศาสตร์ และมิติด้านวัฒนธรรม ก่อให้เกิดระดับของนวัตกรรมผลิตภัณฑ์อย่างยั่งยืน 3 ระดับ ได้แก่ 1) นวัตกรรมแฟชั่นที่ยั่งยืนระดับการปรับปรุง (Improvement) 2) นวัตกรรมแฟชั่นที่ยั่งยืนระดับทดลอง (Challenge) 3) นวัตกรรมแฟชั่นที่ยั่งยืนระดับการเปลี่ยนแปลง (Transformative) โดยแสดงความสอดคล้องกันระหว่างระดับนวัตกรรมการออกแบบเพื่อความยั่งยืนและมิติของแฟชั่นอย่างยั่งยืนที่สอดคล้องกับพฤติกรรมผู้บริโภคผลิตภัณฑ์ที่เป็นมิตรกับสิ่งแวดล้อม โดยการจำแนกประเภทกลุ่มผู้บริโภคผลิตภัณฑ์ที่เป็นมิตรต่อสิ่งแวดล้อม ด้วยพฤติกรรมที่เอื้อต่อการอนุรักษ์สิ่งแวดล้อม จากการศึกษาพบว่าสามารถแบ่งกลุ่มผู้บริโภคออกเป็น 5 กลุ่ม (Banyte et al., 2010, p. 377 อ้างถึงใน Ottman And Reilly, 1998) ได้ดังนี้ 1) กลุ่ม Loyal Green Consumers 2) กลุ่ม Less Devoted

Green Consumers 3) กลุ่ม Consumers Devoting Towards Green 4) กลุ่ม Conservative Consumers Unwilling To Change และ 5) กลุ่ม Consumers Completely Unwilling To Change

การสร้างสรรคผลิตภัณฑ์แฟชั่นไลฟ์สไตล์ (Fashion Lifestyle) เป็นการสร้างตราสินค้าแฟชั่นโดยใช้หลักทฤษฎีกลยุทธ์ทางการตลาดตามรูปแบบการดำเนินชีวิต (Lifestyle Marketing) (Utiswannakul et al., 2019) ที่ผลิตภัณฑ์ไม่ใช่เพียงเครื่องแต่งกายแต่ยังรวมถึงสินค้าที่เกี่ยวข้องเชื่อมโยงกับวิถีชีวิตของผู้บริโภคและเชื่อมโยงกับลักษณะตัวตนของผู้บริโภค (Arunyanart, 2015) ที่มีลักษณะพฤติกรรมกรรมการบริโภคสินค้าแฟชั่นไลฟ์สไตล์ที่มีความแตกต่างกัน และการยอมรับสินค้าแฟชั่นของผู้บริโภคถูกพัฒนาขึ้นจากทฤษฎีการรับและแพร่กระจายนวัตกรรม (Theory Of The Adoption And Diffusion Of Innovations) ของ Rogers And Shoemaker (1971) (Kaewthong, 2017, p. 9 อ้างถึงใน Sproles, 1974) โดยอธิบายถึงการยอมรับแฟชั่นและแรงจูงใจของบุคคล เป็นรูปแบบของกระบวนการการแพร่กระจายทางสังคมที่รูปแบบใหม่ จากการยอมรับของผู้บริโภคหลังจากมีการแนะนำในเชิงพาณิชย์ ส่งผลให้เกิดกลุ่มผู้บริโภคที่มีการยอมรับในการบริโภคสินค้าแฟชั่นที่มีความแตกต่างกัน โดยสามารถแบ่งกลุ่มการยอมรับในการบริโภคสินค้าแฟชั่น (Fashion Adoption Consumer Type) 5 กลุ่ม (Cornell University, n.d.) ได้แก่ 1) กลุ่ม Fashion Innovator กลุ่มผู้นำแฟชั่น 2) กลุ่ม Opinion Leader กลุ่มนำสมัย 3) กลุ่ม Masses กลุ่มทันสมัย 4) กลุ่ม Late Adopters กลุ่มตามสมัย 5) กลุ่ม Laggards กลุ่มล่าสมัย โดยกลุ่มการยอมรับในการบริโภคสินค้าแฟชั่นทั้ง 5 กลุ่มนี้นำมาซึ่งการยอมรับรูปแบบของผลิตภัณฑ์แฟชั่นที่มีความแตกต่างกัน

จากความสำคัญดังกล่าว ผู้วิจัยมีวัตถุประสงค์ในการหาแนวทางในการสร้างนวัตกรรมสิ่งทอการเพิ่มมูลค่าทางเศรษฐกิจจากสิ่งไร้มูลค่าทางการเกษตรสู่การสร้างสรรคอัตลักษณ์ผลิตภัณฑ์แฟชั่นไลฟ์สไตล์อย่างยั่งยืนด้วยแนวคิดการออกแบบข้ามวัฒนธรรม เพื่อส่งเสริมการพัฒนาธุรกิจผลิตภัณฑ์แฟชั่นไลฟ์สไตล์อย่างยั่งยืนที่ผสมผสานกับแนวคิดทุนทางวัฒนธรรมสิ่งทอ ที่ตอบสนองกับความต้องการของผู้บริโภคอย่างสากล เพื่อส่งเสริมและพัฒนาประเทศอย่างยั่งยืน

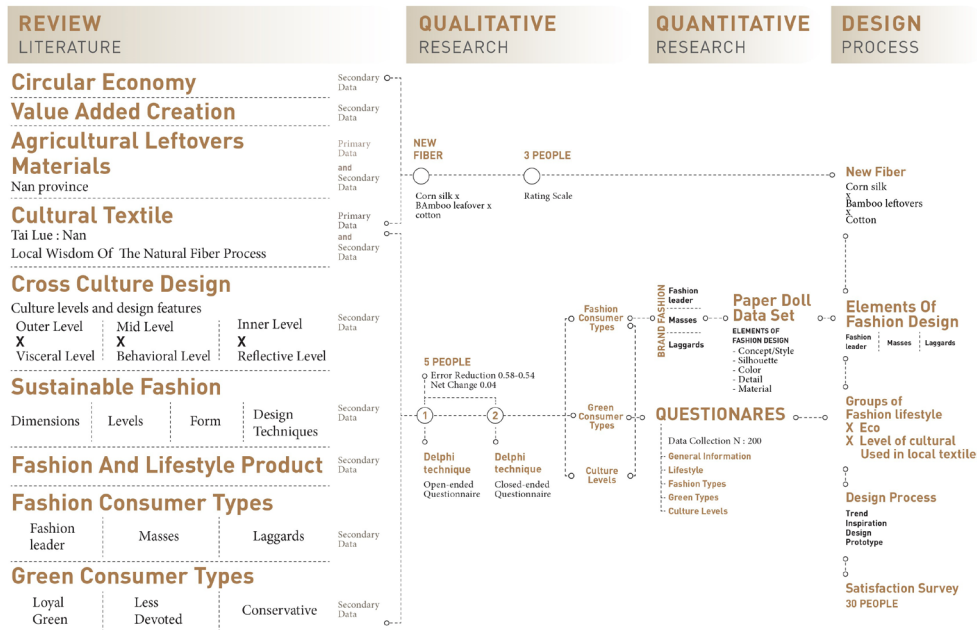
วัตถุประสงค์

เพื่อหาแนวทางการพัฒนาอัตลักษณ์ผลิตภัณฑ์แฟชั่นไลฟ์สไตล์อย่างยั่งยืน ด้วยแนวคิดการออกแบบข้ามวัฒนธรรมจากทุนทางวัฒนธรรมสิ่งทอพื้นถิ่นชาวไทลื้อบริเวณจังหวัดน่านสู่ความเป็นสากล

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

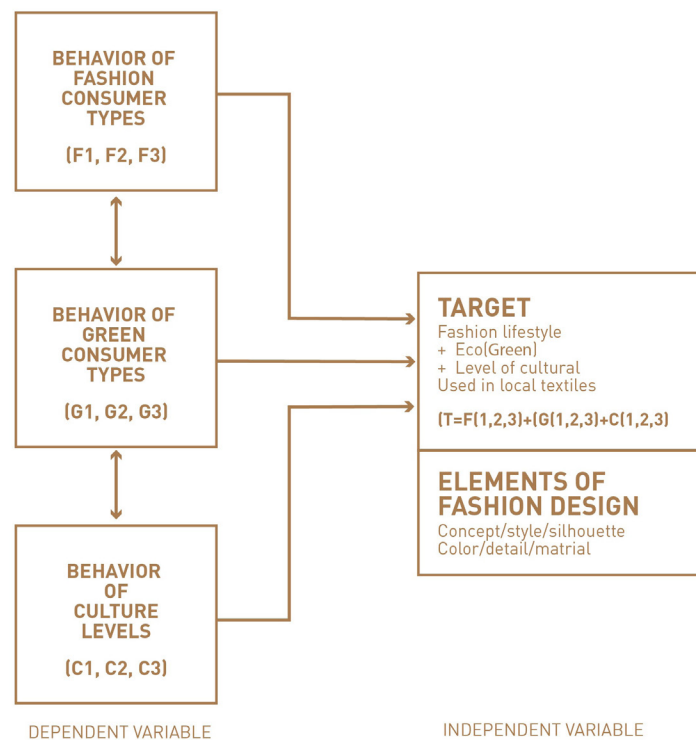
ได้แนวทางแนวทางการพัฒนาอัตลักษณ์ผลิตภัณฑ์แฟชั่นไลฟ์สไตล์อย่างยั่งยืน ด้วยแนวคิดการออกแบบข้ามวัฒนธรรมจากทุนทางวัฒนธรรมสิ่งทอพื้นถิ่นชาวไทลื้อบริเวณจังหวัดน่านสู่ความเป็นสากล

CONCEPT FRAMEWORK



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดในงานวิจัย

Note: From © Surakiet ratttanaamnaysiri 9/2/2022



ภาพที่ 2 กรอบแนวคิดของงานวิจัยที่แสดงความสัมพันธ์ระหว่างตัวแปร

Note: From © Surakiet ratttanaamnaysiri 9/2/2022

วิธีการดำเนินการวิจัย

การวิจัยนี้เป็นการวิจัยแบบผสมผสาน โดยการวิจัยเชิงปริมาณและเชิงคุณภาพร่วมกัน ควบคู่กับการสร้างสรรค์ผลงานผลิตภัณฑ์แฟชั่นไลฟ์สไตล์ มีวิธีการดำเนินการวิจัยดังนี้

ขั้นตอนที่ 1 ศึกษาแนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัย ได้แก่ นวัตกรรมเศรษฐกิจหมุนเวียนและการเพิ่มมูลค่า ได้แก่ แนวคิดเศรษฐกิจหมุนเวียน (Circular Economy) แนวคิดที่เกี่ยวข้องกับการเพิ่มมูลค่า (Value Added) การสร้างมูลค่าเพิ่ม (Value Added Creation) ข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับสิ่งไร้ค่าทางการเกษตรบริเวณจังหวัดน่าน แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับนวัตกรรมสิ่งทอจากวัสดุธรรมชาติ และกระบวนการพัฒนาสิ่งทอจากนวัตกรรมสิ่งทอ การเพิ่มมูลค่าทางเศรษฐกิจจากสิ่งไร้มูลค่าทางการเกษตร แนวคิดทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับทุนวัฒนธรรมสิ่งทอพื้นถิ่นไทลื้อ จังหวัดน่าน แนวคิดการออกแบบข้ามวัฒนธรรม (Cross Culture) เกี่ยวกับความสัมพันธ์ของการออกแบบข้ามวัฒนธรรมกับผลิตภัณฑ์ทางวัฒนธรรม ศึกษาแนวคิดทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบผลิตภัณฑ์อย่างยั่งยืน โดยศึกษาเกี่ยวกับแนวคิด รูปแบบ ระดับของนวัตกรรมแฟชั่นอย่างยั่งยืน และเทคนิคการออกแบบอย่างยั่งยืน ศึกษาการสร้างตราสินค้าแฟชั่นไลฟ์สไตล์ พฤติกรรมการเลือกซื้อสินค้าแฟชั่น และศึกษาพฤติกรรมผู้บริโภคผลิตภัณฑ์ที่เป็นมิตรต่อสิ่งแวดล้อม

ขั้นตอนที่ 2 การเก็บข้อมูลเชิงคุณภาพจากกลุ่มผู้เชี่ยวชาญ ได้แก่ ผู้มีความรู้ และประสบการณ์ด้านการออกแบบผลิตภัณฑ์แฟชั่นไลฟ์สไตล์ ด้านการออกแบบผลิตภัณฑ์ทางวัฒนธรรม และด้านการออกแบบผลิตภัณฑ์ที่เป็นมิตรกับสิ่งแวดล้อม จำนวน 5 ท่าน ด้วยเทคนิคเดลฟาย (Delphi Technique) เพื่อหาความคิดเห็นที่เป็นฉันทามติ โดยใช้การเก็บข้อมูลด้วยแบบสอบถามออนไลน์ 2 ครั้ง ดังนี้ การเก็บข้อมูลกลุ่มผู้เชี่ยวชาญครั้งที่ 1 ด้วยแบบสอบถามออนไลน์ปลายเปิด เกี่ยวกับประเด็นคำถาม 3 ส่วน ได้แก่ 1) แนวทางการเลือกใช้ผลิตภัณฑ์แฟชั่นไลฟ์สไตล์ 2) แนวทางการเลือกใช้ผลิตภัณฑ์แฟชั่นที่เป็นมิตรกับสิ่งแวดล้อม 3) แนวทางการเลือกใช้ผลิตภัณฑ์จากทุนทางวัฒนธรรมสิ่งทอ จากนั้นผู้วิจัยสังเคราะห์เนื้อหา และสร้างแบบสอบถามออนไลน์ปลายปิดแบบมาตราประมาณค่า (Rating Scale) เพื่อทำการเก็บข้อมูลจากกลุ่มผู้เชี่ยวชาญครั้งที่ 2 เกี่ยวกับประเด็นคำถาม 3 ส่วน ได้แก่ 1) แนวทางการเลือกใช้ผลิตภัณฑ์แฟชั่นไลฟ์สไตล์ ตราสินค้าแฟชั่น และสไตล์ที่เหมาะสม 2) แนวทางการเลือกใช้ผลิตภัณฑ์แฟชั่นที่เป็นมิตรกับสิ่งแวดล้อมที่เหมาะสม 3) แนวทางการเลือกใช้ผลิตภัณฑ์จากทุนทางวัฒนธรรมสิ่งทอที่เหมาะสม การเก็บข้อมูลเชิงคุณภาพจากกลุ่มผู้เชี่ยวชาญ เพื่อให้ได้แนวทางพฤติกรรมกรรมการเลือกใช้ตราสินค้าแฟชั่นไลฟ์สไตล์ที่สอดคล้องกับพฤติกรรมกรรมการเลือกใช้ผลิตภัณฑ์แฟชั่น พฤติกรรมกรรมการเลือกใช้ผลิตภัณฑ์ที่เป็นมิตรกับสิ่งแวดล้อม และพฤติกรรมกรรมการเลือกใช้ผลิตภัณฑ์จากทุนทางวัฒนธรรมสิ่งทอ จากนั้นนำผลที่ได้เข้าสู่กระบวนการวิเคราะห์บุคลิกภาพการแต่งกายของผู้บริโภค ด้วยเทคนิคเปเปอร์ดอลล์ด้าเซต (Paper Doll Data Set) วิเคราะห์ และสรุปแนวทางการออกแบบผลิตภัณฑ์แฟชั่น 5 ด้าน ได้แก่ 1) แนวคิด หรือสไตล์ 2) โครงสร้าง 3) สี 4) รายละเอียดการตกแต่ง และ 5) วัสดุและพื้นผิว

ขั้นตอนที่ 3 การเก็บข้อมูลเชิงปริมาณกับกลุ่มประชากรตัวอย่างในงานวิจัย คือ กลุ่มประชากรคนเมืองเจนเนอเรชั่นวาย (Gen Y) อายุ 22 - 42 ปี ที่อาศัยอยู่ในบริเวณจังหวัดกรุงเทพฯ ของประเทศไทยไม่ต่ำกว่า 5 ปี จำนวน 200 คน โดยมีประเด็นคำถาม 5 ส่วนได้แก่ 1) ข้อมูลทั่วไปของผู้บริโภค 2) ข้อมูลด้านรูปแบบการดำเนินชีวิต 3) ข้อมูลพฤติกรรมของการบริโภคผลิตภัณฑ์แฟชั่น 4) ข้อมูลพฤติกรรมการบริโภคผลิตภัณฑ์สีเขียว 5) ข้อมูลพฤติกรรมการบริโภค ผู้วิจัยหาคุณภาพของเครื่องมือ (IOC) ตรวจสอบความเที่ยงตรงของเนื้อหา (Content Validity) กับผู้เชี่ยวชาญ 5 ท่าน พบว่าแบบสอบถามทั้งฉบับมีค่าความสอดคล้องระหว่าง 0.60 - 1.00 หรือคิดเป็นร้อยละ 60 ขึ้นไป ซึ่งหมายถึงคำถามตรงวัตถุประสงค์ของการวิจัย สามารถนำไปใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลได้ จากนั้นนำแบบสอบถามไปทดลองใช้ (Try Out) กับกลุ่มตัวอย่างประชากรผู้บริโภคกลุ่มเป้าหมาย (Pilot Test) จำนวน 30 คน พบว่าผลการตรวจหาความเชื่อมั่นโดยหาค่าสัมประสิทธิ์แอลฟา (Cronbach's Alpha Coefficient) ที่ค่าระดับความเชื่อมั่นของแบบสอบถาม (Kanjanawasee, 2001) มีค่าเท่ากับ 0.7 ขึ้นไป ถือได้ว่าอยู่ในระดับพอใช้ หมายถึง แบบสอบถามมีความน่าเชื่อถือ และสามารถนำไปศึกษากับกลุ่มตัวอย่างได้ จากนั้นทำการวิเคราะห์และนำเสนอข้อมูล โดยการแจกแจงความถี่ค่าร้อยละ ด้วยการหาค่าเฉลี่ยเลขคณิตและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน นำเสนอในรูปแบบแผนภูมิภาพหรือตารางพร้อมทั้งคำอธิบายในประเด็นต่าง ๆ ตามที่ผู้วิจัยได้กำหนดไว้ โดยมีเกณฑ์ในการวิเคราะห์ข้อมูลจากการใช้ค่าเฉลี่ยเลขคณิตดังนี้ เกณฑ์ค่าเฉลี่ย 4.51 - 5.00 อยู่ในระดับมากที่สุด, เกณฑ์ค่าเฉลี่ย 3.51 - 4.50 อยู่ในระดับมาก, เกณฑ์ค่าเฉลี่ย 2.51 - 3.50 อยู่ในระดับปานกลาง, เกณฑ์ค่าเฉลี่ย 1.51 - 2.50 อยู่ในระดับน้อย, เกณฑ์ค่าเฉลี่ย 1.00 - 1.50 อยู่ในระดับน้อยที่สุด

4. การพัฒนาผลงานสร้างสรรค์ต้นแบบจากงานวิจัย โดยผู้วิจัยสรุปผลการวิเคราะห์ และนำเสนอร่างแบบผลิตภัณฑ์แฟชั่น ร่วมกับการศึกษาวิเคราะห์แนวโน้มกระแสนิยมทางแฟชั่นฤดูกาลสปริงซัมเมอร์ประจำปี 2022 และแรงบันดาลใจในการออกแบบเพื่อสร้างสรรค์แนวทางของผลิตภัณฑ์แฟชั่นไฟล์สไต์ลจากงานวิจัย 5. การสรุปอภิปรายผลและข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

การวิเคราะห์ข้อมูล

1. การวิเคราะห์ข้อมูลจากผู้เชี่ยวชาญด้วยเทคนิคเดลฟาย (Delphi Technique) ผู้วิจัยวิเคราะห์ข้อมูลได้ดังนี้
 - 1.1 การวิเคราะห์ข้อมูลจากผู้เชี่ยวชาญครั้งที่ 1 พบว่า ผู้เชี่ยวชาญได้ให้ความคิดเห็นเกี่ยวกับพฤติกรรมการบริโภคสินค้าแฟชั่น โดยจำแนกผ่านตราสินค้าแฟชั่น คำจำกัดความของกลุ่มผู้บริโภคสินค้าแฟชั่น โดยแบ่งได้ 3 กลุ่ม ได้แก่ กลุ่มผู้นำกระแสแฟชั่น (Fashion Leader) ผู้นิยมกระแสแฟชั่น (Mass Fashion) และกลุ่มผู้ไม่สนใจแฟชั่น (Laggard Fashion) โดยผู้วิจัยสังเคราะห์ข้อมูลและนำไปสร้างเป็นแบบสอบถามเพื่อหาความคิดเห็นที่สอดคล้องกันของผู้เชี่ยวชาญในลำดับต่อไป
 - 1.2 การวิเคราะห์ข้อมูลจากผู้เชี่ยวชาญครั้งที่ 2 ผู้วิจัยใช้เกณฑ์การคัดเลือกข้อมูลเพื่อนำมาใช้ในการวิจัย โดยคัดเลือกข้อมูลที่มีเกณฑ์ค่าเฉลี่ย 4.51 - 5.00 อยู่ในระดับมากที่สุด เพื่อนำมาใช้ในการวิเคราะห์และสรุปข้อมูล เพื่อให้ได้ข้อมูลนำไปใช้ในลำดับต่อไป โดยสามารถแบ่งการวิเคราะห์ข้อมูลได้ดังนี้

1.2.1 ความเหมาะสมของตราสินค้าแฟชั่นกับผู้บริโภคกลุ่มผู้นำกระแสแฟชั่น พบว่า ตราสินค้า Balenciaga เกณฑ์ค่าเฉลี่ย 5 อยู่ในระดับมากที่สุด (SD = 0), ตราสินค้า Givenchy เกณฑ์ค่าเฉลี่ย 4.8 อยู่ในระดับมากที่สุด (SD = 0.45) และ ตราสินค้า Louis Vuitton เกณฑ์ค่าเฉลี่ย 4.8 อยู่ในระดับมากที่สุด (SD = 0.45), ความเหมาะสมของคำจำกัดความของกลุ่มนี้ พบว่า Fashion Icon เกณฑ์ค่าเฉลี่ย 4.8 อยู่ในระดับมากที่สุด (SD = 0.45), Outstanding เกณฑ์ค่าเฉลี่ย 4.8 อยู่ในระดับมากที่สุด (SD = 0.45)

1.2.2 ความเหมาะสมของตราสินค้าแฟชั่นกับผู้บริโภคกลุ่มผู้นิยมกระแสแฟชั่น พบว่า ตราสินค้า Zara เกณฑ์ค่าเฉลี่ย 5 อยู่ในระดับมากที่สุด (SD = 0), ตราสินค้า H&M เกณฑ์ค่าเฉลี่ย 4.8 อยู่ในระดับมากที่สุด (SD = 0.45), ความเหมาะสมของคำจำกัดความของกลุ่มนี้ พบว่า Trendy เกณฑ์ค่าเฉลี่ย 5 อยู่ในระดับมากที่สุด (SD = 0), Mass Production เกณฑ์ค่าเฉลี่ย 4.8 อยู่ในระดับมากที่สุด (SD = 0.45), Chic เกณฑ์ค่าเฉลี่ย 4.6 อยู่ในระดับมากที่สุด (SD = 0.55), Modern เกณฑ์ค่าเฉลี่ย 4.6 อยู่ในระดับมากที่สุด (SD = 0.55)

1.2.3 ความเหมาะสมของตราสินค้าแฟชั่นกับผู้บริโภคกลุ่มผู้ไม่สนใจแฟชั่น พบว่า ตราสินค้า Muji เกณฑ์ค่าเฉลี่ย 4.8 อยู่ในระดับมากที่สุด (SD = 0.45), ตราสินค้า Uniqlo เกณฑ์ค่าเฉลี่ย 4.6 อยู่ในระดับมากที่สุด (SD = 0.55), ความเหมาะสมของคำจำกัดความของกลุ่มนี้ พบว่า Basic เกณฑ์ค่าเฉลี่ย 5 อยู่ในระดับมากที่สุด (SD = 0), Simple เกณฑ์ค่าเฉลี่ย 4.8 อยู่ในระดับมากที่สุด (SD = 0.45), Timeless เกณฑ์ค่าเฉลี่ย 4.6 อยู่ในระดับมากที่สุด (SD = 0.89)

1.2.4 ความเหมาะสมของการแบ่งกลุ่มพฤติกรรมการใช้สินค้าที่เป็นมิตรกับสิ่งแวดล้อม พบว่า ผู้เชี่ยวชาญมีความเห็นสอดคล้องกัน โดยแบ่งเป็น 3 กลุ่ม ได้แก่ ผู้รักดีต่อสิ่งแวดล้อม (Loyal Green), ผู้เอาใจใส่สิ่งแวดล้อม (Less Devoted Green) และผู้เฉยเมยกับปัญหาสิ่งแวดล้อม (Unwilling To Green) โดย เกณฑ์ค่าเฉลี่ย 5 อยู่ในระดับมากที่สุด (SD = 0)

1.2.5 ความเหมาะสมของการแบ่งกลุ่มพฤติกรรมแนวทางการเลือกซื้อสินค้าจากทุนทางวัฒนธรรมสิ่งทอ พบว่า ผู้เชี่ยวชาญมีความเห็นสอดคล้องกัน โดยแบ่งเป็น 3 กลุ่ม ได้แก่ ระดับชั้นนอก (Outer Level), ระดับชั้นกลาง (Mid Level) และระดับชั้นใน (Inner Level) โดย เกณฑ์ค่าเฉลี่ย 5 อยู่ในระดับมากที่สุด (SD = 0)

1.2.6 แนวทางความเหมาะสมของลวดลายจากทุนทางวัฒนธรรมสิ่งทอกับสินค้าแฟชั่นไลฟ์สไตล์กับกลุ่มเป้าหมายในงานวิจัย พบว่าแนวทางการประยุกต์ลวดลายมีเกณฑ์ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.8 อยู่ในระดับมากที่สุด (SD = 0.45) และ แนวทางลวดลายดั้งเดิมมีเกณฑ์ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.2 อยู่ในระดับปานกลาง (SD = 1.1)

1.2.7 แนวทางความเหมาะสมของการประยุกต์ลวดลายจากทุนทางวัฒนธรรมสิ่งทอท้องถิ่นจังหวัดน่าน กับการสร้างสรรค์สินค้าแฟชั่นไลฟ์สไตล์สำหรับกลุ่มเป้าหมายในงานวิจัย พบว่า 1) การประยุกต์ลวดลายเรขาคณิตมีเกณฑ์ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.8 อยู่ในระดับมากที่สุด (SD = 0.45) 2) การประยุกต์ลวดลายพรรณพฤกษาและธรรมชาติมีเกณฑ์ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.4 อยู่ในระดับมากที่สุด (SD = 0.89) 3) การประยุกต์ลวดลายรูปสัตว์มีเกณฑ์ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.8 อยู่ในระดับมากที่สุด (SD = 1.30) 4) การประยุกต์ลวดลายสำหรับพิธีกรรมทางศาสนามีเกณฑ์ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 2.8 อยู่ในระดับปานกลาง (SD = 1.10)

2. การวิเคราะห์ข้อมูลจากกลุ่มผู้เชี่ยวชาญ ด้วยรวบรวมข้อมูล และภาพถ่าย จากนั้นทำการวิเคราะห์บุคลิกภาพ การแต่งกายด้วยเทคนิค เปเปอร์ดอลล์ด้าเซต (Paper Doll Data Set) เพื่อวิเคราะห์หาความสอดคล้องกัน ของข้อมูล เพื่อรวบรวมผลวิเคราะห์และหาองค์ประกอบทางการออกแบบแฟชั่น เช่น แนวคิด, รูปแบบหรือสไตล์ โครงร่างเงา สี รายละเอียดตกแต่ง และวัสดุและพื้นผิวสามกลุ่มพฤติกรรมผู้บริโภคสินค้าแฟชั่น ซึ่งได้แก่ 1) การ วิเคราะห์ข้อมูลด้านการออกแบบผลิตภัณฑ์แฟชั่นของกลุ่มผู้นำกระแสแฟชั่น (Fashion Leader) 2) กลุ่มผู้นิยม กระแสแฟชั่น (Mass Fashion) และ 3) กลุ่มผู้ไม่สนใจแฟชั่น (Laggard Fashion) ได้ดังตารางต่อไปนี้

ตารางที่ 1 ตารางสรุปการวิเคราะห์เปรียบเทียบข้อมูลด้านการออกแบบแฟชั่นของกลุ่มผู้นำกระแสแฟชั่น (Fashion Leader) กลุ่มผู้นิยมกระแสแฟชั่น (Mass Fashion) และกลุ่มผู้ไม่สนใจแฟชั่น (Laggard Fashion)

องค์ประกอบทาง การออกแบบแฟชั่น	ระดับพฤติกรรมผู้บริโภคสินค้าแฟชั่น		
	กลุ่มผู้นำกระแสแฟชั่น (Fashion Leader)	กลุ่มผู้นิยมกระแสแฟชั่น (Mass Fashion)	กลุ่มผู้ไม่สนใจแฟชั่น (Laggard Fashion)
ด้านแนวคิด หรือสไตล์ Concept/Style	Luxury, Unique, Powerful	Modern, Trendy, Stylish	Basic, Simple, Comfort- able
ด้านโครงร่างเงา Silhouette	A Line, H Line, I Line, V Line, X Line Y Line, Cocoon Shape, Oversize Shape	A Line, H Line, I Line, X Line, Y Line, Slim Fit, Regular Fit	A Line, I Line, Basic Fit, Loose Fit
ด้านสี Color	กลุ่มสีโทนมืด (Muddy Colors), กลุ่มสีโทนดำ (Black Monochrome), กลุ่มสีสดใส (Vivid Tone)	กลุ่มสีสดใส (Vivid Tone) และกลุ่มสีกลาง (Muddy Colors)	กลุ่มสีธรรมชาติ (Earth Tone)
ด้านรายละเอียด ตกแต่ง Detail	การระบาย (Folds), การพลิท (Pleat), การตัดต่อ (Cut And Paste), การปัก (Embroidery)	การระบาย (Folds), การ พลิท (Pleat), การผูก (Wrap)	การระบาย (Folds)
ด้านวัสดุและพื้นผิว Material	ผ้าคอตตอน (Cotton), ผ้าซาติน (Satin), ฝ้ายวูล (Wool), ฝ้ายีนส์ (Denim), หนัง (Leather), ผ้าลูกไม้ (Lace), ผ้าเมทัลลิก (Metallic), ผ้ากำมะหยี่ (Velvet), ผ้าชีฟอง (Chiffon), ผ้าโปร่ง (Transparent)	ผ้าคอตตอน (Cotton), ผ้า ชีฟอง (Chiffon), ผ้าโปร่ง (Transparent), ผ้ายืด (Jersey), ผ้าเมทัลลิก (Metallic), ฝ้ายีนส์ (Denim)	ผ้าคอตตอน (Cotton), ผ้า ถัก (Knit), ผ้ายืด (Jersey), ฝ้ายีนส์ (Denim)

Note: From © Surakiet ratttanaamnaysiri 9/2/2022

3. การวิเคราะห์ข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่างประชากรในงานวิจัย ผู้วิจัยแบ่งผลของการวิเคราะห์ข้อมูลจากแบบสอบถาม และสังเคราะห์ข้อมูลลักษณะของกลุ่มผู้บริโภคผลิตภัณฑ์แฟชั่นอย่างยั่งยืนจากทุนทางวัฒนธรรมสิ่งทอของไทย โดยแบ่งการวิเคราะห์ข้อมูลได้ดังนี้

3.1 การวิเคราะห์ข้อมูลทั่วไปของผู้บริโภค 3.1.1) เพศหญิงคิดเป็นร้อยละ 65.5, เพศชายคิดเป็นร้อยละ 30, ไม่ระบุเพศคิดเป็นร้อยละ 4.5 3.1.2) ช่วงอายุ 22 - 40 ปี คิดเป็นร้อยละ 100 3.1.3) ด้านอาชีพ พบว่าอาชีพ พนักงานบริษัทคิดเป็นร้อยละ 49 อาชีพอิสระคิดเป็นร้อยละ 17.5, เจ้าของธุรกิจส่วนตัวคิดเป็นร้อยละ 17, อาชีพอื่น ๆ คิดเป็นร้อยละ 16.5 3.1.4) ระดับการศึกษาสูงสุด พบว่าการศึกษาระดับปริญญาตรีคิดเป็นร้อยละ 51.5, สูงกว่าปริญญาตรีคิดเป็นร้อยละ 46 และต่ำกว่าปริญญาตรี คิดเป็นร้อยละ 2.5 3.1.5) รายได้เฉลี่ยต่อเดือน พบว่ารายได้เฉลี่ย 30,001 - 50,000 บาท คิดเป็นร้อยละ 39, รายได้เฉลี่ย 50,001 - 100,000 บาท คิดเป็นร้อยละ 26, รายได้เฉลี่ย 10,001 - 30,000 บาท คิดเป็นร้อยละ 24.5, รายได้เฉลี่ยมากกว่า 100,000 บาท คิดเป็นร้อยละ 5.5 และรายได้เฉลี่ยไม่เกิน 10,000 บาท คิดเป็นร้อยละ 5 3.1.6) ถิ่นที่อยู่อาศัยในปัจจุบัน พบว่าอาศัยบริเวณ กรุงเทพมหานครและปริมณฑลคิดเป็นร้อยละ 100

3.2 การสรุปการวิเคราะห์ลักษณะของพฤติกรรมการเลือกซื้อผลิตภัณฑ์แฟชั่นไลฟ์สไตล์อย่างยั่งยืนจากทุนทางวัฒนธรรมสิ่งทอของไทย ผู้วิจัยทำการวิเคราะห์ข้อมูลของกลุ่มผู้บริโภคผลิตภัณฑ์แฟชั่นอย่างยั่งยืนจากทุนทางวัฒนธรรมสิ่งทอของไทย โดยจากข้อมูลสามารถแบ่งกลุ่มผู้บริโภคได้ 3 กลุ่ม ตามลักษณะของพฤติกรรมการเลือกซื้อผลิตภัณฑ์แฟชั่น ได้แก่ กลุ่มผู้นำกระแสแฟชั่น (Fashion Leader), กลุ่มผู้นิยมกระแสแฟชั่น (Mass Fashion) และกลุ่มผู้ไม่สนใจแฟชั่น (Laggard Fashion) ที่สัมพันธ์กับพฤติกรรมการเลือกซื้อผลิตภัณฑ์แฟชั่นที่เป็นมิตรกับสิ่งแวดล้อม ได้แก่ ผู้รักดีต่อสิ่งแวดล้อม (Loyal Green), ผู้เอาใจใส่สิ่งแวดล้อม (Less Devoted Green), ผู้เฉยเมยกับปัญหาสิ่งแวดล้อม (Unwilling To Green) ที่สัมพันธ์กับระดับความสนใจผลิตภัณฑ์จากทุนทางวัฒนธรรมสิ่งทอ โดยผู้วิจัยได้ทำการสรุปข้อมูลและกำหนดแนวทางของลักษณะของพฤติกรรมการเลือกซื้อผลิตภัณฑ์แฟชั่นไลฟ์สไตล์อย่างยั่งยืนจากทุนทางวัฒนธรรมสิ่งทอ 3 กลุ่ม ได้แก่ 1) กลุ่มผู้นำแฟชั่นกับทุนวัฒนธรรมสิ่งทอแบบรักดีต่อสิ่งแวดล้อม 2) กลุ่มผู้นิยมกระแสแฟชั่นกับทุนวัฒนธรรมแบบใส่ใจสิ่งแวดล้อม 3) กลุ่มผู้นิยมแฟชั่นเรียบง่าย กับทุนวัฒนธรรมสิ่งทอแบบใส่ใจสิ่งแวดล้อม โดยมีรายละเอียดการวิเคราะห์ข้อมูลดังต่อไปนี้

3.2.1 กลุ่มผู้นำแฟชั่นกับทุนวัฒนธรรมสิ่งทอแบบรักดีต่อสิ่งแวดล้อม (The Fashion Leader - Cultural Textile Heritag With Royalty To The Environment)

กลุ่มผู้นำแฟชั่น กับ ทุนวัฒนธรรมสิ่งทอแบบภาคใต้ต่อสิ่งแวดล้อม



ภาพที่ 3 ภาพ Moodboard ลักษณะกลุ่มผู้นำแฟชั่นกับทุนวัฒนธรรมสิ่งทอแบบภาคใต้ต่อสิ่งแวดล้อม

Note: From © Surakiet rattanaamnaysiri 9/2/2022

กลุ่มผู้นำแฟชั่นกับทุนวัฒนธรรมสิ่งทอแบบภาคใต้ต่อสิ่งแวดล้อม คือ กลุ่มผู้บริโภคที่ต้องการความโดดเด่นทางแฟชั่นแบบผู้นำแฟชั่น เป็นกลุ่มที่มีความน่าสนใจ มีเอกลักษณ์ สามารถยอมรับนวัตกรรมใหม่โดยง่าย ส่งผลให้กลุ่มผู้บริโภคกลุ่มนี้ มีความเป็นผู้ภาคใต้ต่อสิ่งแวดล้อมมากที่สุดใน 3 กลุ่ม คิดเป็นร้อยละ 34.37 มีความเชื่อและตระหนักปัญหาสิ่งแวดล้อมอย่างสูง พยายามซื้อสินค้าที่เป็นมิตรกับสิ่งแวดล้อม มีความชื่นชอบวัฒนธรรมในระดับชั้นนอก (Outer Level) ในระดับมากที่สุด คือ เน้นความสวยงาม มีความสนใจในลวดลายประยุกต์ร่วมสมัยคิดเป็นร้อยละ 65.63 และความชื่นชอบลวดลายสิ่งทอจากทุนทางวัฒนธรรมแบบประยุกต์ร่วมสมัยในระดับมากที่สุด ได้แก่ ลวดลายเรขาคณิต ลวดลายพฤกษา ลวดลายสัตว์ ลวดลายที่ชื่นชอบในระดับปานกลาง ได้แก่ ลวดลายสำหรับพิธีทางศาสนา

ไลฟ์สไตล์ของกลุ่มนี้มีการพฤติกรรมชอบเดินทางท่องเที่ยว กิจกรรมที่นิยมในระดับมากที่สุด ได้แก่ กิจกรรมเกี่ยวกับทะเล และกิจกรรมสายคาเฟ่ กิจกรรมที่นิยมระดับปานกลาง ได้แก่ กิจกรรมเกี่ยวกับเส้นทางศึกษาธรรมชาติ กิจกรรมเชิงศาสนา กิจกรรมเชิงวัฒนธรรม กิจกรรมเลือกซื้อของที่ระลึก กิจกรรมเชิงประวัติศาสตร์ กิจกรรมเชิงอนุรักษ์สิ่งแวดล้อม และกิจกรรมเกี่ยวกับการท่องเที่ยวสถานบันเทิงยามดึก กิจกรรมที่นิยมระดับน้อย ได้แก่ กิจกรรมท่องเที่ยวเชิงกีฬา

ภาพรวมของการเลือกซื้อสินค้าแฟชั่นไลฟ์สไตล์ของกลุ่มผู้บริโภคกลุ่มนี้มีการซื้อสูงที่สุดใน 3 กลุ่ม มีความถี่ในการเลือกซื้อสินค้าบ่อยที่สุดใน 3 กลุ่ม สินค้าแฟชั่นไลฟ์สไตล์ที่นิยมชื่นชอบมากที่สุด ได้แก่ กลุ่มสินค้าเครื่องแต่งกาย ค่าเฉลี่ย 4.18 (SD = 0.9), กลุ่มสินค้าเครื่องประดับค่าเฉลี่ย 3.67 (SD = 1.17), กลุ่มสินค้าเกี่ยวกับความงาม (Cosmetic) ค่าเฉลี่ย 3.56 (SD = 1.27) และ สินค้าแฟชั่นไลฟ์สไตล์ที่นิยมชื่นชอบปานกลาง ได้แก่ กลุ่มสินค้าเกี่ยวกับเทคโนโลยีค่าเฉลี่ย 2.99 (SD = 1.15) กลุ่มสินค้าตกแต่งบ้านค่าเฉลี่ย 2.96 (SD = 1.34), กลุ่มสินค้า

เกี่ยวกับการท่องเที่ยวเฉลี่ย 2.92 (SD = 1.16) และกลุ่มสินค้าเคหะสิ่งทอเฉลี่ย 2.57 (SD = 1.27) ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการเลือกซื้อสินค้าแฟชั่นที่เป็นมิตรต่อสิ่งแวดล้อมจากทุนวัฒนธรรมสิ่งทอ ได้แก่ ความสวยงามของสินค้า ค่าเฉลี่ย 4.69 (SD = 0.61) อยู่ในระดับมากที่สุด รูปแบบทันสมัย ค่าเฉลี่ย 4.55 (SD = 0.79) อยู่ในระดับมากที่สุด ลวดลายร่วมสมัย ค่าเฉลี่ย 4.50 (SD = 0.77) อยู่ในระดับมากที่สุดความเหมาะสมของราคา ค่าเฉลี่ย 4.57 (SD = 0.68) อยู่ในระดับมากที่สุด การผลิตที่เป็นมิตรต่อสิ่งแวดล้อม ค่าเฉลี่ย 4.13 (SD = 0.92) อยู่ในระดับมาก วัตถุดิบที่มาจากธรรมชาติบริเวณชุมชน ค่าเฉลี่ย 4.10 (SD = 0.96) อยู่ในระดับมาก การใช้วัฒนธรรมจากชุมชน ค่าเฉลี่ย 3.96 (SD = 0.97) อยู่ในระดับมาก

ด้านการออกแบบผลิตภัณฑ์แฟชั่น 1) แนวคิดหรือสไตล์ (Concept/Style) ได้แก่ Luxury, Unique, Powerful, Fashion Icon และ Outstanding 2) โครงร่างเงา (Silhouette) ได้แก่ A Line, H Line, I Line, V Line, X Line Y Line, Cocoon Shape และ Oversize Shape 3) ด้านสี (Color) ได้แก่ กลุ่มสีโทนกลาง (Muddy Colors), กลุ่มสีโทนดำ (Black Monochrome) และกลุ่มสีสดใส (Vivid Tone) 4) ด้านรายละเอียดตกแต่ง (Detail) การระบาย (Folds) การพลีท (Pleat) การตัดต่อ (Cut And Paste) และการปัก (Embroidery) 5) ด้านวัสดุและพื้นผิว (Material) พบการเลือกใช้วัสดุที่หลากหลาย ได้แก่ ผ้าคอตตอน (Cotton) ผ้าซาติน (Satin) ผ้าวูล (Wool) ผ้ายีนส์ (Denim) หนัง (Leather) ผ้าลูกไม้ (Lace) ผ้าเมทัลลิก (Metallic) ผ้ากำมะหยี่ (Velvet) ผ้าชีฟอง (Chiffon) และผ้าโปร่ง (Transparent)

3.2.2 กลุ่มผู้นิยมกระแสแฟชั่นกับทุนวัฒนธรรมแบบใส่ใจสิ่งแวดล้อม (The Fashion Follower - Cultural Textile Heritage With Environmental Concern)

กลุ่มผู้นิยมกระแสแฟชั่น กับ ทุนวัฒนธรรมสิ่งทอแบบใส่ใจสิ่งแวดล้อม



ภาพที่ 4 ภาพ Moodboard ลักษณะกลุ่มผู้นิยมกระแสแฟชั่นกับทุนวัฒนธรรมแบบใส่ใจสิ่งแวดล้อม

Note: From © Surakiet rattanaamnuaesiri 9/2/2022

กลุ่มผู้นิยมกระแสปะพันธ์กับทุนวัฒนธรรมแบบใส่ใจสิ่งแวดล้อม คือ กลุ่มผู้บริโภคสินค้าแฟชั่นไลฟ์สไตล์ตามสมัยนิยม เป็นกลุ่มที่มีขนาดใหญ่ ชื่นชอบและบริโภคผลิตภัณฑ์แฟชั่นตามสมัยนิยม แต่ไม่ต้องการเป็นผู้นำทางแฟชั่น กลุ่มนี้มีความกังวลต่อปัญหาสิ่งแวดล้อมเช่นกันแต่ก็ไม่ได้เปลี่ยนแปลงวิถีการดำรงชีวิตเพื่อการอนุรักษ์สิ่งแวดล้อมมากนัก กลุ่มนี้ร้อยละ 68.06 มีการเลือกซื้อผลิตภัณฑ์แฟชั่นที่เป็นมิตรกับสิ่งแวดล้อม การเลือกซื้อสินค้าที่เป็นมิตรต่อสิ่งแวดล้อมก็ต่อเมื่อสินค้าเหล่านี้มีราคาไม่แตกต่างจากสินค้าทั่วไปในท้องตลาด มีความชื่นชอบวัฒนธรรมในระดับชั้นนอก (Outer Level) ระดับทางวัฒนธรรมชั้นกลาง (Mid Level) และ ระดับชั้นใน (Inner Level) อยู่ในระดับมาก มีความสนใจในลวดลายประยุกต์ร่วมสมัยคิดเป็นร้อยละ 83.33 ความชื่นชอบลวดลายสิ่งทอจากทุนทางวัฒนธรรมแบบประยุกต์ร่วมสมัยในระดับมาก ได้แก่ ลวดลายเรขาคณิต ลวดลายพฤกษา ลวดลายสัตว์ ลวดลายที่ชื่นชอบในระดับปานกลาง ได้แก่ ลวดลายสำหรับพิธีทางศาสนา

ไลฟ์สไตล์ของกลุ่มนี้มีการพฤติกรรมชอบเดินทางท่องเที่ยวระดับปานกลางเมื่อเปรียบเทียบกับ 3 กลุ่ม กิจกรรมที่นิยมในระดับมาก ได้แก่ กิจกรรมเกี่ยวกับทะเล และกิจกรรมสายคาเฟ่ ระดับปานกลาง ได้แก่ กิจกรรมเกี่ยวกับเส้นทางศึกษาธรรมชาติ กิจกรรมเชิงศาสนา กิจกรรมเชิงวัฒนธรรม กิจกรรมเลือกซื้อของฝาก กิจกรรมเชิงประวัติศาสตร์ กิจกรรมเชิงอนุรักษ์สิ่งแวดล้อม และกิจกรรมเกี่ยวกับการท่องเที่ยวสถานบันเทิงยามดึก ระดับน้อย ได้แก่ กิจกรรมท่องเที่ยวเชิงกีฬา

ภาพรวมของการเลือกซื้อสินค้าแฟชั่นไลฟ์สไตล์ของกลุ่มผู้บริโภคกลุ่มนี้มีกำลังซื้อปานกลาง มีความถี่ในการเลือกซื้อสินค้าปานกลาง สินค้าแฟชั่นไลฟ์สไตล์ที่นิยมชื่นชอบในระดับมาก ได้แก่ กลุ่มสินค้าเครื่องแต่งกาย ค่าเฉลี่ย 4.16 (SD = 0.91), กลุ่มสินค้าเครื่องประดับค่าเฉลี่ย 3.67 (SD = 1.16), กลุ่มสินค้าเกี่ยวกับความงาม (Cosmetic) ค่าเฉลี่ย 3.55 (SD = 1.27) และ สินค้าแฟชั่นไลฟ์สไตล์ที่นิยมชื่นชอบในระดับปานกลาง ได้แก่ กลุ่มสินค้าเกี่ยวกับเทคโนโลยีค่าเฉลี่ย 3.01 (SD = 1.14), กลุ่มสินค้าตกแต่งบ้านค่าเฉลี่ย 2.94 (SD = 1.34), กลุ่มสินค้าเกี่ยวกับการท่องเที่ยวค่าเฉลี่ย 2.94 (SD = 1.16) และกลุ่มสินค้าเคหะสิ่งทอค่าเฉลี่ย 2.54 (SD = 1.27) ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการเลือกซื้อสินค้าแฟชั่นที่เป็นมิตรต่อสิ่งแวดล้อมจากทุนวัฒนธรรมสิ่งทอ ได้แก่ ความสวยงามของสินค้า ค่าเฉลี่ย 4.68 (SD = 0.61) อยู่ในระดับมากที่สุด, รูปแบบทันสมัย ค่าเฉลี่ย 4.53 (SD = 0.79) อยู่ในระดับมากที่สุด, ความเหมาะสมของราคา ค่าเฉลี่ย 4.56 (SD = 0.69) อยู่ในระดับมากที่สุด, การผลิตที่เป็นมิตรต่อสิ่งแวดล้อมค่าเฉลี่ย 4.13 (SD = 0.92) อยู่ในระดับมาก, วัตถุดิบที่มาจากรธรรมชาติ, จากชุมชน ค่าเฉลี่ย 4.08 (SD = 0.97) อยู่ในระดับมาก, การใช้วัฒนธรรมจากชุมชน ค่าเฉลี่ย 3.94 (SD = 0.97) อยู่ในระดับมาก

ด้านการออกแบบผลิตภัณฑ์แฟชั่น 1) แนวคิดหรือสไตล์ (Concept/Style) ได้แก่ Modern, Trendy, Stylish 2) โครงร่างเงา (Silhouette) ได้แก่ A Line, H Line, I Line, X Line, Y Line, Slim Fit, Regular Fit 3) ด้านสี (Color) ได้แก่ กลุ่มสีโทนมืด (Muddy Colors) และกลุ่มสีสดใส (Vivid Tone) 4) ด้านรายละเอียดตกแต่ง (Detail) การระบาย (Folds) การพลิ้ว (Pleat) และการผูก (Wrap) 5) ด้านวัสดุและพื้นผิว (Material) ได้แก่ ผ้าคอตตอน (Cotton) ผ้าชีฟอง (Chiffon) ผ้าโปร่ง (Transparent) ผ้ายัด (Jersey) ผ้าเมทัลลิก (Metallic) และผ้ายีนส์ (Denim)

3.2.3 กลุ่มผู้นิยมแฟชั่นเรียบง่าย กับ ทุณวัฒนธรรมสิ่งทอแบบใส่ใจสิ่งแวดล้อม (The Basic Fashion User - Cultural Textile Heritage With Environmental Concern)

กลุ่มผู้นิยมแฟชั่นเรียบง่าย กับ ทุณวัฒนธรรมสิ่งทอแบบใส่ใจสิ่งแวดล้อม



ภาพที่ 5 ภาพ Moodboard ลักษณะกลุ่มผู้นิยมแฟชั่นเรียบง่ายกับทุณวัฒนธรรมสิ่งทอแบบใส่ใจสิ่งแวดล้อม

Note: From © Surakiet rattanaamnaysiri 9/2/2022

กลุ่มผู้นิยมแฟชั่นเรียบง่ายกับทุณวัฒนธรรมสิ่งทอแบบใส่ใจสิ่งแวดล้อม คือ กลุ่มผู้บริโภคที่มีการบริโภคสินค้าแฟชั่นเพียงรูปแบบพื้นฐาน ให้ความสนใจเรื่องกระแสนิยมต่ำ หรือ อาจจะต้องรอให้กระแสนิยมเป็นส่วนหนึ่งของคนส่วนใหญ่จึงจะแต่งกายตามกระแสนิมนั้น กลุ่มนี้มีความกังวลต่อปัญหาสิ่งแวดล้อมเช่นกัน แต่ก็ไม่ได้เปลี่ยนแปลงวิถีการดำรงชีวิตเพื่อการอนุรักษ์สิ่งแวดล้อมมากนัก กลุ่มนี้ร้อยละ 69.05 มีการเลือกซื้อผลิตภัณฑ์แฟชั่นที่เป็นมิตรกับสิ่งแวดล้อม การเลือกซื้อสินค้าที่เป็นมิตรต่อสิ่งแวดล้อมก็ต่อเมื่อสินค้าเหล่านั้นมีราคาไม่แตกต่างจากสินค้าทั่วไปในท้องตลาด มีความชื่นชอบวัฒนธรรมในระดับชั้นนอก (Outer Level) , ระดับทางวัฒนธรรมชั้นกลาง (Mid Level) และระดับชั้นใน (Inner Level) อยู่ในระดับมาก มีความสนใจในลวดลายประยุกต์ร่วมสมัยคิดเป็นร้อยละ 72.45 และชื่นชอบลวดลายสิ่งทอจากทุนทางวัฒนธรรมแบบประยุกต์ร่วมสมัยในระดับมาก ได้แก่ ลวดลายเรขาคณิต ลวดลายพฤษภ ลวดลายสัตว์ ลวดลายที่ชื่นชอบในระดับปานกลาง ได้แก่ ลวดลายสำหรับพิธีทางศาสนา

ไลฟ์สไตล์ของกลุ่มนี้มีการพฤติกรรมชอบเดินทางท่องเที่ยวบ่อย กิจกรรมที่นิยมในระดับมาก ได้แก่ กิจกรรมเกี่ยวกับทะเล และกิจกรรมสายคาเฟ่ ระดับปานกลาง ได้แก่ กิจกรรมเกี่ยวกับเส้นทางศึกษาธรรมชาติ กิจกรรมเชิงศาสนา กิจกรรมเชิงวัฒนธรรม กิจกรรมเลือกซื้อของฝาก กิจกรรมเชิงประวัติศาสตร์ กิจกรรมเชิงอนุรักษ์สิ่งแวดล้อม และกิจกรรมเกี่ยวกับการท่องเที่ยวสถานบันเทิงยามดึก ระดับน้อย ได้แก่ กิจกรรมท่องเที่ยวเชิงกีฬา

ภาพรวมของการเลือกซื้อสินค้าแฟชั่นไลฟ์สไตล์ของกลุ่มผู้บริโภคกลุ่มนี้มีกำลังซื้อน้อยสุด มีความถี่ในการเลือกซื้อสินค้าปานกลาง สินค้าแฟชั่นไลฟ์สไตล์ที่นิยมชื่นชอบมากที่สุด ได้แก่ กลุ่มสินค้าเครื่องแต่งกายค่าเฉลี่ย 4.17 (SD = 0.90), กลุ่มสินค้าเครื่องประดับค่าเฉลี่ย 3.69 (SD = 1.15) กลุ่มสินค้าเกี่ยวกับความงาม (Cosmetic) ค่าเฉลี่ย 3.56 (SD = 1.26) และ สินค้าแฟชั่นไลฟ์สไตล์ที่นิยมชื่นชอบปานกลาง ได้แก่ กลุ่มสินค้าเกี่ยวกับเทคโนโลยีค่าเฉลี่ย 3.02 (SD = 1.13), กลุ่มสินค้าตกแต่งบ้านค่าเฉลี่ย 2.97 (SD = 1.32) กลุ่มสินค้าเกี่ยวกับการท่องเที่ยวค่าเฉลี่ย 2.95 (SD = 1.15) และกลุ่มสินค้าเคหะสิ่งทอค่าเฉลี่ย 2.58 (SD = 1.27) ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการเลือกซื้อสินค้าแฟชั่นที่เป็นมิตรต่อสิ่งแวดล้อมจากทุนวัฒนธรรมสิ่งทอ ได้แก่ ความสวยงามของสินค้า ค่าเฉลี่ย 4.69 (SD = 0.61) อยู่ในระดับมากที่สุด รูปแบบทันสมัย ค่าเฉลี่ย 4.54 (SD = 0.79) อยู่ในระดับมากที่สุด, ความเหมาะสมของราคา ค่าเฉลี่ย 4.56 (SD = 0.68) อยู่ในระดับมากที่สุด, การผลิตที่เป็นมิตรต่อสิ่งแวดล้อม ค่าเฉลี่ย 4.15 (SD = 0.96) อยู่ในระดับมาก วัตถุดิบที่มาจากธรรมชาติชุมชน ค่าเฉลี่ย 4.10 (SD = 0.96) อยู่ในระดับมาก การใช้วัฒนธรรมจากชุมชน ค่าเฉลี่ย 3.95 (SD = 0.97) อยู่ในระดับมาก

ด้านการออกแบบผลิตภัณฑ์แฟชั่น 1) แนวคิดหรือสไตล์ (Concept/Style) ได้แก่ Basic, Simple, Comfortable 2) โครงร่างเงา (Silhouette) ได้แก่ A Line, I Line, Basic Fit, Loose Fit 3) ด้านสี (Color) ได้แก่ กลุ่มสีธรรมชาติ (Earth Tone) 4) ด้านรายละเอียดตกแต่ง (Detail) การระบาย (Folds) 5) ด้านวัสดุและพื้นผิว (Material) ได้แก่ ฝ้ายคอตตอน (Cotton) ฝ้ายถัก (Knit) ฝ้ายยืด (Jersey) และผ้ายีนส์ (Denim)

4. การสรุปการวิเคราะห์ข้อมูลด้านการออกแบบแฟชั่นสำหรับแนวทางการออกแบบผลิตภัณฑ์แฟชั่นไลฟ์สไตล์อย่างยั่งยืนด้วยแนวคิดการออกแบบข้ามวัฒนธรรม จากการเก็บข้อมูลจากกลุ่มผู้เชี่ยวชาญ, การวิเคราะห์บุคลิกภาพการแต่งกายด้วยเทคนิคเปเปอร์ดอลล์ด้าเซต (Paper Doll Data Set) และ การเก็บรวบรวมข้อมูลจากแบบสอบถามกลุ่มตัวอย่างประชากรในงานวิจัย ผู้วิจัยสรุปการวิเคราะห์เพื่อหาแนวทางในการสร้างสรรค์นวัตกรรมการเพิ่มมูลค่าทางเศรษฐกิจจากสิ่งไร้ค่าทางการเกษตรสู่การสร้างสรรค์อัตลักษณ์ผลิตภัณฑ์แฟชั่นไลฟ์สไตล์ด้วยแนวคิดการออกแบบข้ามวัฒนธรรมได้ดังตารางนี้

ตารางที่ 2 ตารางการสรุปการวิเคราะห์ข้อมูลด้านองค์ประกอบทางการออกแบบแฟชั่น จากพฤติกรรมการเลือกซื้อสินค้าแฟชั่น ร่วมกับแนวทางการออกแบบผลิตภัณฑ์แฟชั่นไฟล์สไตล์อย่างยั่งยืนด้วยแนวคิดการออกแบบข้ามวัฒนธรรม

กลุ่มเป้าหมายในงานวิจัย : กลุ่มประชากรคนเมืองเจนเนอเรชั่นวาย (Gen Y) อายุ 22 - 42 ปี เพศ ชายและหญิง ที่อาศัยอยู่ในบริเวณกรุงเทพและปริมณฑลไม่ต่ำกว่า 5 ปี จำนวน 200 คน			
องค์ประกอบทางการออกแบบแฟชั่น	กลุ่มผู้นำแฟชั่นกับทุนวัฒนธรรมสิ่งทอแบบภักดีต่อสิ่งแวดล้อม	กลุ่มผู้นิยมกระแสแฟชั่นกับทุนวัฒนธรรมแบบใส่ใจสิ่งแวดล้อม	กลุ่มผู้นิยมแฟชั่นเรียบง่ายกับ ทุนวัฒนธรรมสิ่งทอแบบใส่ใจสิ่งแวดล้อม
ด้านแนวคิด หรือสไตล์ Concept/Style	Luxury, Unique, Powerful	Modern, Trendy, Stylish	Basic, Simple, Comfortable
ด้านโครงร่างเงา Silhouette	A Line, H Line, I Line, V Line, X Line Y Line, Cocoon Shape, Oversize Shape	A Line, H Line, I Line, X Line, Y Line, Slim Fit, Regular Fit	A Line, I Line, Basic Fit, Loose Fit
ด้านสี Color	กลุ่มสีโทนมลาง (Muddy Colors), กลุ่มสีโทนดำ (Black Monochrome), กลุ่มสีสดใส (Vivid Tone)	กลุ่มสีสดใส (Vivid Tone) และ กลุ่มสีกลาง (Muddy Colors)	กลุ่มสีธรรมชาติ (Earth Tone)
ด้านรายละเอียดตกแต่ง Detail	การระบาย (Folds), การพลีท (Pleat), การตัดต่อ (Cut And Paste), การปัก (Embroidery)	การระบาย (Folds), การพลีท (Pleat), การผูก (Wrap)	การระบาย (Folds)
ด้านวัสดุและพื้นผิว Material	ผ้าคอตตอน (Cotton), ผ้าซาติน (Satin), ผ้าวูล (Wool), ผ้ายีนส์ (Denim), หนัง (Leather), ผ้าลูกไม้ (Lace), ผ้าเมทัลลิก (Metallic), ผ้ากำมะหยี่ (Velvet), ผ้าชีฟอง (Chiffon), ผ้าโปร่ง (Transparent)	ผ้าคอตตอน (Cotton) ,ผ้าชีฟอง (Chiffon), ผ้าโปร่ง (Transparent), ผ้ายี่ด (Jersey), ผ้าเมทัลลิก (Metallic), ผ้ายีนส์ (Denim)	ผ้าคอตตอน (Cotton), ผ้าถัก (Knit), ผ้ายี่ด (Jersey), ผ้ายีนส์ (Denim)

ตารางที่ 2 ตารางการสรุปการวิเคราะห์ข้อมูลด้านองค์ประกอบทางการออกแบบแฟชั่น จากพฤติกรรมการเลือกซื้อสินค้าแฟชั่น ร่วมกับแนวทางการออกแบบผลิตภัณฑ์แฟชั่นไลฟ์สไตล์อย่างยั่งยืนด้วยแนวคิดการออกแบบข้ามวัฒนธรรม (ต่อ)

แนวทางการเลือกใช้ผลิตภัณฑ์ที่เป็นมิตรกับสิ่งแวดล้อม			
กลุ่มผู้รักดีต่อสิ่งแวดล้อม (Loyal Green)	ร้อยละ 34.37	ร้อยละ 12.50	ร้อยละ 12.24
กลุ่มผู้เอาใจใส่สิ่งแวดล้อม (Less Devoted Green)	ร้อยละ 53.13	ร้อยละ 56.94	ร้อยละ 59.18
กลุ่มผู้เฉยเมยกับปัญหาสิ่งแวดล้อม (Unwilling To Green)	ร้อยละ 12.50	ร้อยละ 30.56	ร้อยละ 28.57
เคยซื้อผลิตภัณฑ์แฟชั่นที่เป็นมิตรกับสิ่งแวดล้อม	ร้อยละ 90.63	ร้อยละ 68.06	ร้อยละ 69.58
ความสนใจด้านรูปแบบของสิ่งทอจากทุนทางวัฒนธรรม			
สนใจลวดลายสิ่งทอจากทุนทางวัฒนธรรมแบบประยุกต์ร่วมสมัย	ร้อยละ 65.63	ร้อยละ 83.33	ร้อยละ 72.45
สนใจลวดลายสิ่งทอจากทุนทางวัฒนธรรมแบบดั้งเดิม	ร้อยละ 34.38	ร้อยละ 16.67	ร้อยละ 27.55
ระดับการเลือกใช้สินค้าแฟชั่นจากทุนวัฒนธรรมสิ่งทอของกลุ่มผู้นำกระแสแฟชั่น			
ระดับทางวัฒนธรรมชั้นนอก (Outer Level)	ระดับมากที่สุด	ระดับมาก	ระดับมาก
ระดับทางวัฒนธรรมชั้นกลาง (Mid Level)	ระดับมาก	ระดับมาก	ระดับมาก
ระดับชั้นใน (Inner Level)	ระดับมาก	ระดับมาก	ระดับมาก
การประยุกต์ลวดลายจากทุนทางวัฒนธรรมสิ่งทอเป็นสินค้าแฟชั่นไลฟ์สไตล์			
ลวดลายเรขาคณิต	ระดับมาก	ระดับมาก	ระดับมาก
ลวดลายพฤกษา	ระดับมาก	ระดับมาก	ระดับมาก
ลวดลายสัตว์	ระดับมาก	ระดับมาก	ระดับมาก
ลวดลายสำหรับพิธีทางศาสนา	ระดับปานกลาง	ระดับปานกลาง	ระดับปานกลาง

Note: From © Surakiet rattanaamnaysiri 9/2/2022

กระบวนการออกแบบสร้างสรรค์ผลงานต้นแบบ

จากงานวิจัยเรื่องนวัตกรรมการเพิ่มมูลค่าทางเศรษฐกิจจากสิ่งไร้ค่าทางการเกษตรสู่การสร้างสรรค์อัตลักษณ์ผลิตภัณฑ์แฟชั่นไลฟ์สไตล์ ด้วยแนวคิดการออกแบบข้ามวัฒนธรรม เพื่อหาแนวทางในการสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์ไลฟ์สไตล์ต้นแบบจากงานวิจัย โดยผู้วิจัยแบ่งกระบวนการสร้างสรรค์ผลงานได้แก่ 1) การพัฒนานวัตกรรมสิ่งทอการเพิ่มมูลค่าทางเศรษฐกิจจากสิ่งไร้มูลค่าทางการเกษตร 2) แนวโน้มกระแสนิยม (Trend) 3) แรงบันดาลใจในการออกแบบ 4) การพัฒนาผลงานสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์แฟชั่นไลฟ์สไตล์ 5) การออกแบบร่างผลงานสร้างสรรค์คอลเลกชันต้นแบบ มีรายละเอียดดังนี้

1. การพัฒนานวัตกรรมสิ่งทอการเพิ่มมูลค่าทางเศรษฐกิจจากสิ่งไร้มูลค่าทางการเกษตร สำหรับงานวิจัยนี้ ผู้วิจัยศึกษาวิธีการผลิตเส้นด้ายแบบภูมิปัญญาของชาวไทลื้อ ร่วมกับการศึกษาสิ่งไร้มูลค่าทางการเกษตรที่สามารถนำมาพัฒนาต่อยอดในการสร้างสรรค์เป็นอัตลักษณ์สิ่งทออย่างยั่งยืน ผู้วิจัยพัฒนาสิ่งทอจากสิ่งไร้มูลค่าทางการเกษตรของพืชทั้ง 2 ชนิด ได้แก่ ไหมข้าวโพด และเศษไผ่ ในบริเวณพื้นที่จังหวัดน่าน เข้าสู่กระบวนการพัฒนาผลิตเป็นเส้นด้ายแบบผสมร่วมกับฝ้ายด้วยกรรมวิธีภูมิปัญญา จากนั้นเข้าสู่กระบวนการย้อมและทอ ผลิตเป็นผืนผ้าที่มาจากวัสดุจากธรรมชาติตามแนวคิดเศรษฐกิจหมุนเวียน (Circular economy) เพื่อใช้ในการสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์แฟชั่นไลฟ์สไตล์อย่างยั่งยืนในลำดับต่อไป

2. แนวโน้มกระแสนิยม (Trend) ผู้วิจัยรวบรวมข้อมูลการวิเคราะห์แนวโน้มกระแสนิยม (Trend) สำหรับกำหนดแนวทางในการออกแบบผลิตภัณฑ์แฟชั่นไลฟ์สไตล์อย่างสากล เพื่อตอบสนองความต้องการของกลุ่มเป้าหมาย โดยศึกษารวบรวมข้อมูลและวิเคราะห์แนวโน้มกระแสนิยมจากบริษัท World Global Style Network (Wgsn) แนวโน้มกระแสนิยมแฟชั่นฤดูการสปริงซัมเมอร์ ปี ค.ศ. 2022 (S/S2022) ชื่อ Trend Resourceful โดยมีคำสำคัญ (Keyword) ได้แก่ Carefree Comfort, Relaxed Rustic, Soft Romantic ชื่อ Trend Resourceful กล่าวถึง แนวโน้มกระแสนิยมของการสร้างสรรค์อย่างความยั่งยืน เป็นหัวใจหลัก การวิเคราะห์ความสัมพันธ์ของสิ่งของที่เข้ากับกระบวนการผลิตอย่างรอบคอบ และมีรากฐานมาจากการเตรียมเข้าสู่การปฏิบัติตามความยั่งยืนและงานฝีมือ โดยอ้างอิงแนวคิดของ วิลเลียม มอร์ริส นักออกแบบและนักเขียนยุควิกตอเรียน สิ่งสำคัญคือ ความสบาย คล่องตัว การใช้วัสดุรีไซเคิล และโทนสีได้รับแรงบันดาลใจจากสีย้อมธรรมชาติ สามารถสวมใส่ได้หลากหลายรูปร่าง และระบบปิด (Closed - Loop) โดยมีผลิตภัณฑ์ที่จำเป็นในกระแสนิยม (A Must Item) เช่น The Classic Shirt, The Boho Blouse, Bubble - Hem Volume Top, The Soft Midi - Skirt, Comfort And Roomy Trouser, Flares, The Boxer Short, The Wrap Dress, The Vacay Dress, The Minimal Midi Dress, The Shirt Dress เป็นต้น



ภาพที่ 6 ภาพ Moodboard แนวโน้มกระแสนิยม ชื่อ Trend Resourceful

Note: From WGSN, 2021

3. แรงบันดาลใจ (Inspiration) แรงบันดาลใจของ คอลเลกชั่น เวิร์ธ - เดอะ - เวสต์ (Worth The Waste) เกิดจาก แนวคิดของงานวิจัยที่มุ่งเน้นการการนำนวัตกรรมและแนวคิดความยั่งยืนที่สามารถสร้างประโยชน์ได้จริงจากงานวิจัยนวัตกรรมที่เกี่ยวข้องกับการเพิ่มมูลค่าจากสิ่งไร้มูลค่าทางการเกษตร ร่วมกับแนวโน้มกระแสนิยมสปริงซัมเมอร์ 2022 ผู้วิจัยได้แรงบันดาลใจจาก วิถีชีวิตของเกษตรกรในสมัย 1800S ยุควิกตอเรีย (1800S Victorian Farm) จากแรงบันดาลใจเครื่องแต่งกายของเกษตรกรที่มีลักษณะเรียบง่ายและธรรมดา ผู้วิจัยทำการประยุกต์การออกแบบให้ร่วมสมัยตามแนวโน้มกระแสนิยม เพื่อให้เกิดความทันสมัย และสร้างมูลค่าให้แก่ผลิตภัณฑ์ และสอดคล้องกับคำตอบในงานวิจัยเกี่ยวกับความต้องการผลิตภัณฑ์แฟชั่นของกลุ่มเป้าหมายในงานวิจัย โดยมีรายละเอียดดังนี้ 1) แนวคิด หรือนิยามแนวคิด (Keyword) ได้แก่ : Trendy Eco, Street Vacay, Contemporary Culture 2) โครงสร้างผลิตภัณฑ์แฟชั่น (Silhouette / A Must Item) ได้แก่ โครงสร้าง A Line, H Line, I Line, X Line, Y Line, Slim Fit, Regular Fit และ A Must Item ได้แก่ Boho Blouse, Day - To - Evening Blouse, Bubble - Hem Volume Top, Pattern - Play Trapeze Top, Soft Midi - Skirt, Comfort And Roomy Trouser, Flares, The Lightweight Blazer, Wrap Dress, Nightie Dress, Vacay Dress และ Shirt Dress 3) กลุ่มโทนสี (Color) สีดิบของเส้นใยและการย้อมสีธรรมชาติจากพืชพื้นถิ่นจังหวัดน่าน ได้แก่ กลุ่มสีโทนกลาง (Muddy Colors) Dark Tan, Japanese Indigo, Medium Carmine, Fawn, Silver Pink และ Eggshell, Dark Charcoal และกลุ่มสีสดใส (Vivid Tone) ได้แก่ Bitter Lemon 4) รายละเอียด (Detail) ได้แก่ Folds, Wrapped, Cut - Out, Puff Sleeve, Volume Sleeves, Tiered, Pull - On, Trapeze Shape 5) การทอ (Weaving) จากแนวคิดทุนทางวัฒนธรรมสิ่งทอไหมลือบริเวณจังหวัดน่าน ได้แก่ เทคนิคเกาส์ (Tapestry Weave) , เทคนิคมัดก้าน (Weft Ikat) , เทคนิคปั่นโก (Twisted Yarn) 6) วัสดุและพื้นผิว (Material) ได้แก่ ผ้าจาก นวัตกรรมเพิ่มมูลค่าทางเศรษฐกิจจากสิ่งไร้มูลค่าทางการเกษตร ได้แก่ ไผ่และข้าวโพด



ภาพที่ 7 ภาพ Moodboard แรงบันดาลใจในการออกแบบคอลเลคชั่น เวิร์ - เดอะ - เวสต์ (Worth The Waste)

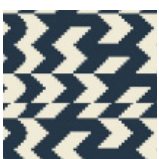
Note: From WGSN, 2021

4. การพัฒนาผลงานสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์แฟชั่นไลฟ์สไตล์ ผู้วิจัยใช้แนวทางการประยุกต์พัฒนาลวดลายจากทุนทางวัฒนธรรมสิ่งทอไทยอย่างร่วมสมัย โดยเน้นการประยุกต์ลวดลายสิ่งทอไทยในรูปแบบเรขาคณิตด้วยการใช้เทคนิคการทอจากทุนทางวัฒนธรรมสิ่งทอไทยได้ดังนี้

ตารางที่ 3 ตารางการพัฒนาลวดลายสิ่งทอจากทุนทางวัฒนธรรมสิ่งทอไทยจังหวัดน่าน

ชนิดของลวดลาย	ผลงานออกแบบ	ลวดลายดั้งเดิม	ความหมายของลวดลาย	กลุ่มสี	เทคนิคการทอ
ลวดลายเรขาคณิต		 ลายน้ำไหล	อุดมสมบูรณ์ของธรรมชาติ	Eggshell, Dark Tan, Medium Carmine	เทคนิคเกาะลัว่งหรือ มัดก่าน
ลวดลายเรขาคณิต		 ลายขอ ³	อุดมสมบูรณ์ของธรรมชาติ	Eggshell, Silver Pink, Fawn, Dark Tan, Japanese Indigo	เทคนิคการขีด
ลวดลายเรขาคณิต		 ลายป้อ่งจากลายป้อ่งก่าน ³		Eggshell, Dark Tan, Japanese Indigo	เทคนิคการทอปกติ

ตารางที่ 3 ตารางการพัฒนาลวดลายสิ่งทอจากทุนทางวัฒนธรรมสิ่งทอไทลื้อจังหวัดน่าน (ต่อ)

ชนิดของลวดลาย	ผลงานออกแบบ	ลวดลายดั้งเดิม	ความหมายของลวดลาย	กลุ่มสี	เทคนิคการทอ
ลวดลายเรขาคณิต		 	อุดมสมบูรณ์ของธรรมชาติ	Eggshell, Silver Pink, Dark Tan, Medium Carmine, Dark Charcoal	เทคนิคการทอปกติ ผสมการทอแบบเกาะลัว่ง
ลวดลายเรขาคณิต			อุดมสมบูรณ์ของธรรมชาติ	Eggshell, Silver Pink, Fawn, Dark Tan, Dark Charcoal	เทคนิคเกาะลัว่งหรือมัดก่าน
ลวดลายเรขาคณิต			อุดมสมบูรณ์ของธรรมชาติ	Eggshell, Japanese Indigo	เทคนิคเกาะลัว่งหรือมัดก่าน
ลวดลายเรขาคณิต			การขอให้สมปรารถนา	Eggshell, Dark Charcoal	เทคนิคการขีด

Note: From © Surakiet rattanaamnaysiri 9/2/2022

^aNote: From Nan Community, College, 2017

5. การออกแบบร่างผลงานสร้างสรรค์คอลเลกชันต้นแบบ ผู้วิจัยได้พัฒนาแบบร่างผลิตภัณฑ์แฟชั่นไลฟ์สไตล์ต้นแบบจากงานวิจัย โดยพัฒนาแบบร่างผลิตภัณฑ์แฟชั่นไลฟ์สไตล์จากผลการสรุปการวิเคราะห์ข้อมูลด้านการออกแบบแฟชั่นสำหรับแนวทางการออกแบบผลิตภัณฑ์แฟชั่นไลฟ์สไตล์อย่างยั่งยืนด้วยแนวคิดการออกแบบข้ามวัฒนธรรมจากงานวิจัย 3 กลุ่มเป้าหมาย ดังนี้

5.1) กลุ่มผู้นำแฟชั่นกับทุนวัฒนธรรมสิ่งทอแบบภาคีต่อสิ่งแวดล้อม (The Fashion Leader - Cultural Textile Heritage With Royalty To The Environment) คือ กลุ่มผู้บริโภคที่ต้องการความโดดเด่นทางแฟชั่นแบบผู้นำแฟชั่น เป็นกลุ่มที่มีความน่าสนใจ มีความชื่นชอบวัฒนธรรมในระดับชั้นนอก (Outer Level) ในระดับมากที่สุด ชื่นชอบลวดลายสิ่งทอจากทุนทางวัฒนธรรมแบบประยุกต์ร่วมสมัยในระดับมาก ได้แก่ ลวดลายเรขาคณิตด้านการออกแบบผลิตภัณฑ์แฟชั่น 1) แนวคิดหรือสไตล์ (Concept/Style) ได้แก่ Luxury, Unique, Powerful,

Fashion Icon และ Outstanding 2) โครงร่างเงา (Silhouette) ได้แก่ A Line, H Line, I Line, V Line, X Line Y Line, Cocoon Shape และ Oversize Shape 3) ด้านสี (Color) ได้แก่ กลุ่มสีโทนกลาง (Muddy Colors) กลุ่มสีโทนดำ (Black Monochrome) และกลุ่มสีสดใส (Vivid Tone) 4) ด้านรายละเอียดตกแต่ง (Detail) การระบาย (Folds) การพลีท (Pleat) การตัดต่อ (Cut And Paste) และ การปัก (Embroidery) 5) ด้านวัสดุและพื้นผิว (Material) นวัตกรรมสิ่งทอที่เป็นมิตรต่อสิ่งแวดล้อม



ภาพที่ 8 ภาพผลงานการออกแบบผลิตภัณฑ์แฟชั่นกลุ่มผู้นำแฟชั่นกับทุนวัฒนธรรมสิ่งทอแบบรักดีต่อสิ่งแวดล้อม

Note: From WGSN, 2021

5.2) กลุ่มผู้นิยมกระแสแฟชั่นกับทุนวัฒนธรรมแบบใส่ใจสิ่งแวดล้อม (The Fashion Follower - Cultural Textile Heritage With Environmental Concern) กลุ่มผู้บริโภคสินค้าแฟชั่นไลฟ์สไตล์ตามสมัยนิยม เป็นกลุ่มที่มีขนาดใหญ่ ชื่นชอบและบริโภคผลิตภัณฑ์แฟชั่นตามสมัยนิยม แต่ไม่ต้องการเป็นผู้นำทางแฟชั่น กลุ่มนี้มีความกังวลต่อปัญหาสิ่งแวดล้อมเช่นกันแต่ก็ไม่ได้เปลี่ยนแปลงวิถีการดำรงชีวิตเพื่อการอนุรักษ์สิ่งแวดล้อมมากนัก มีความชื่นชอบวัฒนธรรมในระดับชั้นนอก (Outer Level) อยู่ในระดับมาก มีความชื่นชอบลวดลายสิ่งทอจากทุนทางวัฒนธรรมแบบประยุกต์ร่วมสมัยในระดับมาก ได้แก่ ลวดลายเรขาคณิต ด้านการออกแบบผลิตภัณฑ์แฟชั่น 1) แนวคิดหรือสไตล์ (Concept/Style) ได้แก่ Modern, Trendy และ Stylish 2) โครงร่างเงา (Silhouette) ได้แก่ A Line, H Line, I Line, X Line, Y Line, Slim Fit, Regular Fit 3) ด้านสี (Color) ได้แก่ กลุ่มสีโทนกลาง (Muddy Colors) และกลุ่มสีสดใส (Vivid Tone) 4) ด้านรายละเอียดตกแต่ง (Detail) การระบาย (Folds) การพลีท (Pleat) และการผูก (Wrap) 5) ด้านวัสดุและพื้นผิว (Material) นวัตกรรมสิ่งทอที่เป็นมิตรต่อสิ่งแวดล้อม



ภาพที่ 9 ภาพผลงานการออกแบบผลิตภัณฑ์แฟชั่น กลุ่มผู้นิยมกระแสปะพันธ์กับทุนวัฒนธรรมแบบใส่ใจสิ่งแวดล้อม

Note: From © Surakiet rattanaamnaysiri 9/2/2022

5.3) กลุ่มผู้นิยมแฟชั่นเรียบง่ายกับทุนวัฒนธรรมสิ่งทอแบบใส่ใจสิ่งแวดล้อม (The Basic Fashion User - Cultural Textile Heritage With Environmental Concern) กลุ่มผู้บริโภคที่มีการบริโภคสินค้าแฟชั่นเพียงรูปแบบพื้นฐาน ให้ความสนใจเรื่องกระแสนิยมต่ำ หรือ อาจจะต้องรอให้กระแสนิยมเป็นส่วนหนึ่งของคนส่วนใหญ่จึงจะแต่งกายตามกระแสนิมนั้น กลุ่มนี้มีความกังวลต่อปัญหาสิ่งแวดล้อมเช่นกัน แต่ก็ไม่ได้เปลี่ยนแปลงวิธีการดำรงชีวิตเพื่อการอนุรักษ์สิ่งแวดล้อมมากนัก มีความชื่นชอบวัฒนธรรมในระดับชั้นนอก (Outer Level) อยู่ในระดับมาก มีความชื่นชอบลวดลายสิ่งทอจากทุนทางวัฒนธรรมแบบประยุกต์ร่วมสมัยในระดับมาก ได้แก่ ลวดลายเรขาคณิต ด้านการออกแบบผลิตภัณฑ์แฟชั่น 1) แนวคิดหรือสไตล์ (Concept/Style) ได้แก่ Basic, Simple, Comfortable 2) โครงร่างเงา (Silhouette) ได้แก่ A Line, I Line, Basic Fit, Loose Fit 3) ด้านสี (Color) ได้แก่ กลุ่มสีธรรมชาติ (Earth Tone) 4) ด้านรายละเอียดตกแต่ง (Detail) การระบาย (Folds) 5) ด้านวัสดุและพื้นผิว (Material) นวัตกรรมสิ่งทอที่เป็นมิตรต่อสิ่งแวดล้อม



ภาพที่ 10 ภาพผลงานการออกแบบผลิตภัณฑ์แฟชั่น กลุ่มผู้นิยมแฟชั่นเรียบง่าย
กับทุนวัฒนธรรมสิ่งทอแบบใส่ใจสิ่งแวดล้อม

Note: From © Surakiet rattanaamnuausiri 9/2/2022

การสรุปผล

จากการศึกษาข้อมูล การเก็บข้อมูล และการวิเคราะห์ข้อมูล ผู้วิจัยพบว่า สามารถสรุปองค์ประกอบหลักสำหรับหาแนวทางการพัฒนาอัตลักษณ์ผลิตภัณฑ์แฟชั่นไลฟ์สไตล์อย่างยั่งยืน ด้วยแนวคิดการออกแบบข้ามวัฒนธรรมจากทุนทางวัฒนธรรมสิ่งทอพื้นถิ่นชาวไทลื้อบริเวณจังหวัดน่านสู่ความเป็นสากล โดยมีองค์ประกอบหลัก 5 องค์ประกอบได้แก่ 1) นวัตกรรมสิ่งทอ (Textile Innovation) 2) ระดับนวัตกรรมการออกแบบเพื่อความยั่งยืน (Levels Of Design Innovation For Sustainability) 3) กลุ่มเป้าหมาย (Target) ได้แก่ 3.1) กลุ่มผู้นำแฟชั่นกับทุนวัฒนธรรมสิ่งทอแบบรักดีต่อสิ่งแวดล้อม 3.2) กลุ่มผู้นิยมกระแสแฟชั่นกับทุนวัฒนธรรมแบบใส่ใจสิ่งแวดล้อม 3.3) กลุ่มผู้นิยมแฟชั่นเรียบง่ายกับทุนวัฒนธรรมสิ่งทอแบบใส่ใจสิ่งแวดล้อม 4) วัฒนธรรม (Culture) และ 5) แนวโน้มกระแสนิยม (Trend) ดังนี้



ภาพที่ 11 ภาพองค์ประกอบสำหรับการสร้างสรรค์นวัตกรรมการเพิ่มมูลค่าทางเศรษฐกิจจากสิ่งไร้ค่าทางการเกษตรสู่การสร้างสรรค์อัตลักษณ์ผลิตภัณฑ์แฟชั่นไลฟ์สไตล์ด้วยแนวคิดการออกแบบข้ามวัฒนธรรม

Note: From © Surakiet rattanaamnaysiri 14/2/2022

1. นวัตกรรมสิ่งทอ (Textile Innovation) นวัตกรรมสิ่งทอเป็นองค์ประกอบหลักที่ใช้ในการสร้างสรรค์อัตลักษณ์ของผลิตภัณฑ์ สำหรับงานวิจัยนี้ใช้แนวทางของนวัตกรรมสิ่งทอการเพิ่มมูลค่าทางเศรษฐกิจจากสิ่งไร้มูลค่าทางการเกษตร ผู้วิจัยศึกษาแนวคิดเศรษฐกิจหมุนเวียน (Circular Economy) เพื่อเป็นแนวทางในการสร้างสรรค์อัตลักษณ์ของผลิตภัณฑ์แฟชั่นไลฟ์สไตล์ด้วยการเพิ่มมูลค่าจากสิ่งไร้มูลค่าจากวัสดุชีวภาพ (Biological) ทางทางการเกษตรบริเวณพื้นที่จังหวัดน่าน ได้แก่ ฝั่และข้าวโพด เพื่อใช้นวัตกรรมสิ่งทอเป็นการสร้างสรรค์อัตลักษณ์ผลิตภัณฑ์แฟชั่นไลฟ์สไตล์และพัฒนาคุณสมบัติของสิ่งทอเพื่อประยุกต์เข้ากับการใช้วัฒนธรรมของบริเวณพื้นที่ เพื่อสร้างสรรค์อัตลักษณ์ผลิตภัณฑ์แฟชั่นไลฟ์สไตล์ที่สอดคล้องกับกลุ่มเป้าหมาย

2. ระดับนวัตกรรมการออกแบบเพื่อความยั่งยืน (Levels of Design Innovation for Sustainability) ส่วนสำคัญที่ใช้ในการกำหนดแนวทางการสร้างสรรค์ตราสินค้าแฟชั่นไลฟ์สไตล์อย่างยั่งยืน เพื่อแสดงให้เห็นถึงมิติของตราสินค้าแฟชั่นอย่างยั่งยืนที่สอดคล้องกับความต้องการของกลุ่มเป้าหมาย เนื่องจากกลุ่มเป้าหมายที่มีพฤติกรรมบริโภคผลิตภัณฑ์ที่เป็นมิตรกับสิ่งแวดล้อมในระดับที่แตกต่างกัน ตั้งแต่การพิจารณาวัฏจักรความยั่งยืนในระดับผลิตภัณฑ์ จนกระทั่งพิจารณาถึงในระดับระบบการผลิตซึ่งจะส่งผลโดยตรงกับการแนวทางการออกแบบผลิตภัณฑ์อย่างยั่งยืน อีกทั้งการกำหนดมิติของนวัตกรรมการออกแบบเพื่อความยั่งยืนยังส่งผลถึงแนวคิดทั้งวงจรชีวิตของผลิตภัณฑ์ ทำให้สามารถผลิตผลิตภัณฑ์ที่สอดคล้องกับกลุ่มเป้าหมายได้

3. กลุ่มเป้าหมาย (Target) การกำหนดกลุ่มเป้าหมายผู้บริโภค สำหรับแนวทางการสร้างสรรค์นวัตกรรมการเพิ่มมูลค่าทางเศรษฐกิจจากสิ่งไร้ค่าทางการเกษตรสู่การสร้างสรรค์อัตลักษณ์ผลิตภัณฑ์แฟชั่นไลฟ์สไตล์ด้วยแนวคิดการออกแบบข้ามวัฒนธรรม เป็นการกำหนดกลุ่มเป้าหมาย เพื่อวางกรอบแนวคิดวิธีการออกแบบผลิตภัณฑ์แฟชั่น

จากทุนทางวัฒนธรรมสิ่งทอย่างยั่งยืน เพื่อให้สามารถสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์ที่สอดคล้องกับความต้องการของตลาดกลุ่มเป้าหมาย การศึกษาพฤติกรรมทางเลือกซื้อสินค้าแฟชั่นไลฟ์สไตล์จากทุนทางวัฒนธรรมสิ่งทอย่างยั่งยืน เพื่อใช้เป็นแนวทางกำหนดรูปแบบของสินค้าที่ตอบสนองกับวิถีชีวิตของกลุ่มเป้าหมาย โดยผู้วิจัยได้สรุปผลและ กำหนดกลุ่มเป้าหมายในงานวิจัย 3 กลุ่ม ได้แก่ 1. กลุ่มผู้นำแฟชั่นกับ ทุนวัฒนธรรมสิ่งทอแบบรักดีต่อสิ่งแวดล้อม 2. กลุ่มผู้นิยมกระแสแฟชั่นกับทุนวัฒนธรรมแบบใส่ใจสิ่งแวดล้อม และ 3. กลุ่มผู้นิยมแฟชั่นเรียบง่ายกับทุนวัฒนธรรมสิ่งทอแบบใส่ใจสิ่งแวดล้อม

4. วัฒนธรรม (Culture) องค์ประกอบทางด้านทุนทางวัฒนธรรมสิ่งทอ มีความสำคัญในการออกแบบผลิตภัณฑ์แฟชั่นไลฟ์สไตล์ เพราะสามารถสร้างสรรค์อัตลักษณ์ผลิตภัณฑ์แฟชั่นไลฟ์สไตล์ โดยแบ่งออกเป็น 2 ส่วน ได้แก่

4.1 ทุนวัฒนธรรมสิ่งทอ (Textile Culture) สำหรับงานวิจัยนี้ กำหนดกรณีศึกษาทุนทางวัฒนธรรมสิ่งทอไทลื้อบริเวณจังหวัดน่าน เนื่องจากพื้นที่จังหวัดน่านมีแนวทางการพัฒนาสอดคล้องกับงานวิจัยด้านความยั่งยืน ผู้วิจัยศึกษาข้อมูลและวิเคราะห์ทุนทางวัฒนธรรมสิ่งทอไทลื้อบริเวณจังหวัดน่าน เพื่อหาแนวทางที่สามารถใช้ในการสร้างสรรค์อัตลักษณ์สิ่งทอของผลิตภัณฑ์แฟชั่นไลฟ์สไตล์ที่สอดคล้องกับกลุ่มเป้าหมาย

4.2 แนวคิดการออกแบบข้ามวัฒนธรรม (Cross Culture Design) การศึกษาแนวคิดการออกแบบข้ามวัฒนธรรมเพื่อใช้ในการวิเคราะห์ระดับของวัฒนธรรมโดยพิจารณาร่วมกับระดับขั้นของการออกแบบ โดยงานวิจัยนี้ กรณีศึกษาทุนทางวัฒนธรรมสิ่งทอไทลื้อจังหวัดน่าน ผู้วิจัยวิเคราะห์และจำแนกระดับของการใช้วัฒนธรรม เป็น 3 แนวทาง เพื่อเป็นแนวทางในการสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์แฟชั่นไลฟ์สไตล์จากทุนทางวัฒนธรรมที่สอดคล้องกับความต้องการของกลุ่มเป้าหมาย

5. แนวโน้มกระแสนิยม (Trend) เป็นองค์ประกอบของการออกแบบผลิตภัณฑ์แฟชั่นไลฟ์สไตล์ที่มีความสำคัญเป็นแนวทางการพัฒนาผลิตภัณฑ์สู่ความเป็นสากล แนวโน้มกระแสนิยมเป็นการทำนายทิศทางของพฤติกรรมทางเลือกซื้อผลิตภัณฑ์แฟชั่นไลฟ์สไตล์ของกลุ่มเป้าหมายในอนาคต แนวโน้มกระแสนิยมจึงเป็นกลยุทธ์สำคัญในการสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์ให้ตรงตามความต้องการของกลุ่มเป้าหมาย

อภิปรายผล

1. แนวทางการสร้างสรรค์นวัตกรรมการเพิ่มมูลค่าทางเศรษฐกิจจากสิ่งไร้ค่าทางการเกษตรสู่การสร้างสรรค์อัตลักษณ์ผลิตภัณฑ์แฟชั่นไลฟ์สไตล์ด้วยแนวคิดการออกแบบข้ามวัฒนธรรม เป็นการศึกษาวิจัยเชิงปริมาณและเชิงคุณภาพ โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อหาแนวทางการสร้างสรรค์นวัตกรรมสิ่งทอเพื่อเพิ่มมูลค่าทางเศรษฐกิจจากสิ่งไร้มูลค่าทางการเกษตร และหาแนวทางที่เหมาะสมสำหรับการพัฒนาอัตลักษณ์ผลิตภัณฑ์แฟชั่นไลฟ์สไตล์ด้วยแนวคิดการออกแบบแบบข้ามวัฒนธรรมทั้งนี้ผลจากงานวิจัยสามารถนำมาใช้เพื่อประยุกต์ให้เกิดประโยชน์ในเชิงพาณิชย์และการพัฒนาเศรษฐกิจอย่างยั่งยืน ได้ดังนี้ แนวทางการสร้างสรรค์ตราสินค้าด้วยนวัตกรรมสิ่งทอจากสิ่งไร้มูลค่าทางการเกษตร สู่ผลิตภัณฑ์แฟชั่นไลฟ์สไตล์อย่างยั่งยืนจากทุนทางวัฒนธรรมสิ่งทอย่างสากล

มีหลักองค์ประกอบสำคัญ 5 ส่วน ได้แก่ 1) นวัตกรรมสิ่งทอ 2) ระดับนวัตกรรมการออกแบบเพื่อความยั่งยืน 3) กลุ่มเป้าหมาย (Target) 4) วัฒนธรรม (Culture) และ 5) แนวโน้มกระแสนิยม (Trend) โดยมีรายละเอียดดังนี้ 1) นวัตกรรมสิ่งทอ (Textile Innovation) จากการเพิ่มมูลค่าจากวัสดุชีวภาพ (Biological) ที่ไร้มูลค่าทางการเกษตร เพื่อใช้เป็นวัตถุดิบหลักของการสร้างสรรค์อัตลักษณ์ผลิตภัณฑ์แฟชั่นไลฟ์สไตล์จากทุนทางวัฒนธรรมอย่างยั่งยืน ทั้งนี้การศึกษาและการเก็บข้อมูลในแต่ละพื้นที่ย่อมมีความแตกต่างกันไปตามลักษณะของการประกอบอาชีพเกษตรกรรม ซึ่งนำมาให้เกิดอัตลักษณ์ของนวัตกรรมสิ่งทอ (Textile Innovation) ที่มีความแตกต่างกัน 2) ระดับนวัตกรรมการออกแบบเพื่อความยั่งยืน (Levels of Design Innovation for Sustainability) เป็นการกำหนดมิติของตราสินค้าแฟชั่นอย่างยั่งยืนที่สอดคล้องกับความต้องการของกลุ่มเป้าหมาย ซึ่งการกำหนดนี้จะส่งผลถึงแนวความคิดการผลิตสินค้าทั้งวงจรชีวิตของผลิตภัณฑ์ ให้สอดคล้อง สัมพันธ์ และตรงกับเป้าหมายการพัฒนาอย่างยั่งยืนทั้งของสหประชาชาติ 3) กลุ่มเป้าหมาย (Target) การกำหนดกลุ่มเป้าหมายผู้บริโภค เพื่อให้สามารถทราบลักษณะรูปแบบการดำเนินชีวิต รสนิยม ความชื่นชอบ และกิจกรรมต่าง ๆ เพื่อการวางกรอบที่เหมาะสมสำหรับการกำหนดรูปแบบ และการออกแบบผลิตภัณฑ์แฟชั่นไลฟ์สไตล์จากทุนทางวัฒนธรรมสิ่งทออย่างยั่งยืน 4) วัฒนธรรม (Culture) ทุนทางวัฒนธรรมที่จับต้องได้ (Tangible Culture) และ ทุนทางวัฒนธรรมที่จับต้องไม่ได้ (In - Tangible Culture) องค์ประกอบด้านวัฒนธรรมนี้ สามารถสร้างสรรค์อัตลักษณ์ที่ส่งผลกับลักษณะหรือรูปแบบของการออกแบบสิ่งทอที่เหมาะสมกับความต้องการของกลุ่มเป้าหมาย 5) แนวโน้มกระแสนิยม (Trend) องค์ประกอบที่เป็นแนวทางการพัฒนาผลิตภัณฑ์แฟชั่นไลฟ์สไตล์สู่ความเป็นสากล เป็นกลยุทธ์สำคัญที่ช่วยสร้างกรอบในการพัฒนาผลิตภัณฑ์แฟชั่นไลฟ์สไตล์ที่สอดคล้องกับความต้องการของกลุ่มเป้าหมายของแต่ละยุคสมัย

2. แนวทางในการประยุกต์ใช้ทุนทางวัฒนธรรมสิ่งทอในการออกแบบผลิตภัณฑ์แฟชั่นไลฟ์สไตล์การออกแบบผลิตภัณฑ์แฟชั่นไลฟ์สไตล์จากทุนทางวัฒนธรรมสิ่งทอเป็นการออกแบบผลิตภัณฑ์เชิงพาณิชย์ที่ผลิตภัณฑ์มีรูปแบบต้องตอบสนองกับความต้องการของผู้บริโภคเป็นหลัก ซึ่งองค์ประกอบของการสร้างสรรค์ทุนวัฒนธรรมสิ่งทอจะสอดคล้องกับความต้องการระดับขั้นทางวัฒนธรรมของกลุ่มเป้าหมาย การคำนึงถึงระดับขั้นทางวัฒนธรรมจะส่งผลให้รูปแบบของผลิตภัณฑ์สิ่งทอมีความเหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมาย (Arunyanar 2015)

3. การวิจัยนี้เป็นการวิจัยที่มุ่งเน้นการสร้างสรรค์นวัตกรรมการเพิ่มมูลค่าจากสิ่งไร้มูลค่าทางการเกษตรด้วยแนวความคิดการออกแบบข้ามวัฒนธรรมสู่สากล โดยจากงานวิจัยนี้ผู้วิจัยมุ่งเน้นการพัฒนาผลิตภัณฑ์ทั้งหมดภายในบริเวณพื้นที่จังหวัดน่าน ได้แก่ การเลือกสิ่งไร้มูลค่าทางการเกษตร การผลิตสิ่งทอด้วยภูมิปัญญาจากทุนทางวัฒนธรรมสิ่งทอไทลื้อ บริเวณจังหวัดน่าน การย้อมสีธรรมชาติจากพืชพื้นถิ่นบริเวณจังหวัดน่านด้วยภูมิปัญญาการพัฒนาลวดลายจากทุนทางวัฒนธรรมสิ่งทอ และแนวทางการสร้างกลยุทธ์การพัฒนาผลิตภัณฑ์ใหม่บนตลาดเดิม (Product Development) เพื่อเป็นแนวทางสำหรับการสร้างสรรค์อัตลักษณ์ผลิตภัณฑ์แฟชั่นไลฟ์สไตล์สำหรับผู้ประกอบการสิ่งทอจากทุนทางวัฒนธรรม โดยกรอบแนวคิดของการศึกษาวิจัยนี้ ผู้ประกอบสิ่งทอจากทุนทางวัฒนธรรมสามารถนำไปประยุกต์เป็นแนวทางของการพัฒนาตราสินค้าได้

ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

1. สำหรับการวิจัยเพื่อพัฒนาตราสินค้าแฟชั่นไลฟ์สไตล์ให้เหมาะสมและสอดคล้องกับความต้องการทางระดับชั้นทางวัฒนธรรมของกลุ่มเป้าหมาย จำเป็นต้องมีการศึกษากลุ่มเป้าหมายในช่วงอายุอื่นเพื่อให้ได้แนวทางของการสร้างสรรค์ตราสินค้ากับแนวคิดการออกแบบข้ามวัฒนธรรมที่เหมาะสมกัน
2. แนวทางของการพัฒนานวัตกรรมสิ่งทอจากการเพิ่มมูลค่าทางเศรษฐกิจจากสิ่งไร้ค่าทางการเกษตรสู่การสร้างสรรค์อัตลักษณ์ผลิตภัณฑ์แฟชั่นไลฟ์สไตล์ด้วยแนวคิดการออกแบบข้ามวัฒนธรรมในเชิงอุตสาหกรรม จำเป็นที่ต้องมีแนวทางการพัฒนาเพิ่มเติมในส่วนของการเครื่องจักรที่ใช้สำหรับการดัดเส้นใยเพื่อการลดขั้นตอน ร่นระยะเวลา สร้างความสะดวกสบาย อีกทั้งแนวทางการพัฒนาเครื่องจักรนี้ ข้อเสนอแนะเพิ่มเติมควรตอบสนองกับอายุ (ผู้สูงอายุ) เพื่อสร้างอาชีพให้แก่ผู้สูงอายุ และความสามารถของผู้ประกอบการสิ่งทอจากทุนทางวัฒนธรรม เพื่อเป็นการสร้างอาชีพและรายได้ให้แก่ชุมชนอีกช่องทางหนึ่ง

References

- Aroonkriengkrai, P. (2020, July 1). *Anākhōt Khōng Kānthōngthēo Yuṭrongnai Naiyuk Khoṽit Sipkao [Future of Travel]*. Creative Thailand. https://www.creativethailand.org/article-read?article_id=32496
- Arunyanart, S. (2015). *Nawattakam TrāSinkhā FāChan Laisatai Thun Watthanatham Krung ThēP Mahā NakhōN Samrap PhūBōRiphōK ČHēNnāRēChan ‘eChīA [Innovation of Fashion Lifestyle Brand: Bangkok Cultural Capital for Generation Asia]* [Ph.d. diss.]. Faculty of Fine and Applied Arts, Chulalongkorn University.
- Banyte, J., Brazioniene, L. & Gadeikiene, A. (2010). Investigation Of Green Consumer Profile : A Case Of Lithuanian Market Of Eco - Friendly Food Products. *Economics And Management*, 15, 374-385.
- Cornell University. (n.d.). *Basic, Fashion, And Fad Products*. <https://courses.cit.cornell.edu/cuttingedge/lifeCycle/03.htm>
- Kaewthong, S. (2017). *PatčHai Thī Song Phon Tō KhwaMtangčHai Sū Sinkhā FāChan Phuā KhwaMyangyuN [Factors Influencing Consumers’ Intention to Purchase Sustainable Fashion]* [Master’s thesis], Faculty of Humanities and Social Science, Burapha University.
- Kanjanawasee, S. (2001). *Thit Sa Dī Kānthotsōp Bāp Dang DoeM [Classical test theory]* (4 ed.), Bangkok: Chulalongkorn University.
- Kozłowski, A., Michal B., & Cory S. (2019). Tools for Sustainable Fashion Design: An Analysis of Their Fitness For Purpose. *Sustainability*, 11(13), 1-19. <https://www.mdpi.com/2071-1050/11/13/3581/pdf>
- Lin, R. T. (2007). Transforming Taiwan Aboriginal Cultural Features Into Modern Product Design: A Case Study Of A Cross - Cultural Product Design Model. *International Journal Of Design*, 1(2), 45-53. <http://www.ijdesign.org/index.php/IJDesign/article/view/46/26>
- Nan Community College. (2017). *Mō Ra Dok Phā Thō Thai Lū [Heritage of Tai Lue Textile]*. Nan: Inkberry Limited Partnership.

NeSDc (Office Of The National Economic And Social Development Council). (n.d.). *Yutthasaṭ Chaṭ Yīsip pī phō sō 2561 thung 2580 [National Strategy 2018-2037]*. <https://drive.google.com/file/d/1XSBMp8OCsauJqECOB-XZLB91-cRrNsEV/view>

Noithammaraj, P. (n.d.). *NāOthāNg KāN SongsoēM KaNthōNgthīEo ThīYangyuN [Guidelines for promoting sustainable tourism]*. DASTA Academy. <https://www.thaiscp.net/upload/download/20190520152330149.pdf>

Pinkaeo, K. (2011). SēTthakit SaNgsan Thun Watthanatham Læ ‘oKaT ThaNg Thurakit [Creative Economy. Cultural Capital and Business Opportunity]. *The Executive Journal*, 31(1), 32-37.

Tiprean, J. (2016). *Phruttkam KaN Suṭ KhōNg FāK KhoNg NakthōNgthīEo ChāO ČHīN BæP ‘itsara Nai KheT Krung TheP MahaNakhōN [Studying The Purchase Of Souvenirs In Bangkok By Free In Dependent From China]* [Master’s thesis], Faculty of Commerce and Accountancy, Thammasat University. http://ethesisarchive.library.tu.ac.th/thesis/2016/TU_2016_5802031244_5213_4101.pdf

Utiswannakul, P. (2018). *FæČhan Læ Phalittaphan Laisatai [Fashion and Lifestyle Product]*. Bangkok: WISDom.

Utiswannakul, P., Jarujinda, S., Srikulkit, K. & Arunyanart, S. (2019). *KāN PhoeM MuN Khā Na Wat Ta Kam Sing Thō Nai Pha Hōlit Phan FæČhan Lai Sa Tai Čhāk ThāN KāN Pha Hōlit Čhang Wat NāN SuTa LāT Muāng Luāng 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).

Doll: การสร้างสรรค์วิดีโอเพอร์ฟอร์แมนซ์จากวรรณกรรมไทยยุคหลังสมัยใหม่¹

received 6 APR 2022 revised 11 AUG 2022 accepted 23 AUG 2022

ธนัชพร กิตติก้อง

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.

สาขาวิชาการแสดง

คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น

นันทน์ภัส เวชศาสตร์

นักศึกษาระดับปริญญาตรี

สาขาศิลปะการแสดง

คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น

จิตาภา พัดเพ็ง

นักศึกษาระดับปริญญาตรี

สาขาศิลปะการแสดง

คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น

บทคัดย่อ

บทความวิจัยสร้างสรรค์เรื่อง Doll: การสร้างสรรค์วิดีโอเพอร์ฟอร์แมนซ์จากวรรณกรรมไทยยุคหลังสมัยใหม่ มีวัตถุประสงค์เพื่อสร้างสรรค์การแสดงจากวรรณกรรมเรื่อง “ตุ๊กตา” โดยวินทร์ เลียววาริณ ในรูปแบบวิดีโอเพอร์ฟอร์แมนซ์โดยอาศัยกรอบแนวคิดในการสร้างสรรค์ คือ คตินิยมหลังสมัยใหม่ (Postmodern) กระแสสำนึก (Stream of consciousness) และเพอร์ฟอร์แมนซ์ (Performance) มีระเบียบวิธีวิจัยในรูปแบบปฏิบัติการ (Practice as research) ประกอบไปด้วยกระบวนการสร้างสรรค์ 6 ขั้นตอน ได้แก่ (1) การวิเคราะห์วรรณกรรม เพื่อค้นหาแนวทางการสร้างสรรค์การแสดง (2) การทดลองถ่ายทำเพื่อค้นหาแนวทางการสร้างสรรค์ผลงาน (3) การวิเคราะห์องค์ประกอบเชิงสัญลักษณ์อื่น ๆ (4) การเลือกสรร การตัดต่อภาพและวิดีโอ (5) การพัฒนาผลงานก่อนนำเสนอสู่สาธารณะ และ (6) การจัดแสดงผลงาน

ผลการดำเนินงานวิจัยพบว่าการสร้างสรรค์ผลงานการแสดงที่สะท้อนกระแสสำนึกนั้นจำเป็นอย่างยิ่งที่ผู้สร้างสรรค์ต้องเข้าใจลักษณะและความรู้สึกของตัวละคร ร่วมกับการตีความวรรณกรรมในมุมมองของผู้สร้างสรรค์ เพื่อนำไปสู่การกำหนดโจทย์และแนวทางในการสร้างสรรค์การแสดง ในขณะที่วิธีการทำงานของนักแสดงกับโจทย์จะต้องอาศัยทักษะการแสดงที่หลากหลาย ความคิดสร้างสรรค์ ความกล้าทดลอง และความยืดหยุ่นในการแสดง ที่จะนำไปสู่การสร้างสัญลักษณ์ใหม่ ๆ ทางการแสดง รวมถึงความเข้าใจในด้านเทคนิคการถ่ายทำและตัดต่อ เพื่อที่จะนำเสนอ “กระแสสำนึกของตัวละคร” ที่สะท้อนถึงการรับรู้ของเด็กผู้หญิงได้ผ่านวิดีโอเพอร์ฟอร์แมนซ์

คำสำคัญ: การแสดง, คตินิยมสมัยใหม่, วิดีโอเพอร์ฟอร์แมนซ์, วิจัยการแสดง, วินทร์ เลียววาริณ

Doll: The Creation of Video Performance from Thai Postmodern Literature¹

Tanatchaporn Kittikong

Assistant Professor, Dr.
Performing Arts Program,
Faculty of Fine and Applied Arts,
Khon Kaen University

Nannapat Wetchasat

Undergraduate student
Performing Arts Program, Faculty of Fine and
Applied Arts, Khon Kaen University

Jidapa Padpeng

Undergraduate student
Performing Arts Program, Faculty of Fine and
Applied Arts, Khon Kaen University

Abstract

This article ‘Doll: The Creation of Video Performance from Thai Postmodern Literature’ is a creative research that aims to create as video performance from Thai Postmodern Literature “Tukkata” by Win Lyovarin. Its conceptual frameworks of creative process include postmodernism, stream of consciousness and performance. Its methodology is practice as research that consists of 6 steps, those are: (1) analyzing literature in finding approaches to performance; (2) experimenting with performance and filming in finding approaches to performance video; (3) analyzing symbol and signs; (4) selecting and editing performance footages; (5) developing the works; and (6) presenting the video performance to public. The results of the research suggest that to create the performance that reflects the stream of consciousness and to determine approach to performance creation needs the understanding of the character’s characteristics and feelings as well as the interpretations of the creators. In creative process, performer must be able to use different performing skills, employ her creativity, be brave in exploration as well as be flexible with approaches in performing. These qualities will allow new creation of performance that led to new symbols in performing. Finally, the understanding of filming and editing techniques will help to simulate what the stream of consciousness of the character’s perception would look like and could be presented as video performance.

Keywords: Performance, Postmodernism, Video performance, Performance research, Win Lyovarin

บทนำ

กลุ่มผู้วิจัยเป็นอาจารย์และนักศึกษาระดับปริญญาตรีในฐานะผู้สร้างสรรค์ผลงานมีความสนใจและประทับใจวรรณกรรมเรื่อง “ตุ๊กตา” จากหนังสือ “สิ่งมีชีวิตที่เรียกว่าคน” ประพันธ์โดย วินทร์ เลียววาริณ ซึ่งวรรณกรรมเรื่องนี้มีความแปลกใหม่ในการนำเสนอเรื่องราวโดยสะท้อนผ่านกระแสสำนึกของตัวละคร และคำถาม “ทำไม” ในการดำเนินเรื่องราว เช่น

“...ทำไมเครื่องบินร่อนลง ทำไมเราต้องรอกะเป๋า ทำไมเราต้องผ่านอีกหลายประตู ทำไมมีคนมาตรวจเรา ทำไมผู้คนที่นี่หน้าตาไม่เหมือนกับที่เราจากมา ทำไมเรามาที่นี่ ทำไมมีผู้คนมากมายเหลือเกิน...” (Lyovarin, 1999, p. 236)

ภายใต้คำถามเหล่านี้สื่อถึงเรื่องราวที่เกิดขึ้นกับเด็กผู้หญิงอายุ 16 ปี ซึ่งมีรูปลักษณ์ที่สวยงามแต่เธอเป็นเด็กพิเศษที่มีพัฒนาการด้านสมองผิดปกติ เนื่องจากขาดออกซิเจนตั้งแต่กำเนิด จึงทำให้เธอถูกล่วงละเมิดทางเพศจากคนขับรถ คนยาม และจิตแพทย์ จนเธอตั้งครภ์ถึง 3 ครั้ง สุดท้ายแม่ของเด็กผู้หญิงได้ตัดสินใจพาเธอไปทำแท้งพร้อมกับผ่าตัดเอามดลูกออกเพื่อตัดปัญหา ตัวละครมีภาวะความเจ็บป่วยที่แสดงออกถึงความบกพร่องในการเข้าใจต่อโลกรอบตัวที่ไม่สอดคล้องกับวัย มีความเดียวสาในการรับรู้และตัดสินใจว่าสิ่งที่เกิดขึ้นนั้นดีหรือไม่ดีต่อตนเองนั้น จากการกระทำที่ทำให้เธอรู้สึกดีหรือรู้สึกเจ็บปวดมากกว่าเจตนา เรื่องราวจึงนี้สะท้อนถึงปัญหาเชิงจริยธรรมของสังคมผ่านมุมมองของตัวละครเด็กผู้หญิงไร้เดียงสา “ตุ๊กตา” จึงเป็นสัญลักษณ์แทนเด็กผู้หญิงคนหนึ่งที่ถูกรักษา ควบคุม และจัดการ (Boonhok, 2020, p. 180) เด็กผู้หญิงจึงเป็นเครื่องมือในการตั้งคำถามสำคัญเชิงจริยธรรมกับสังคมถึงต้นตอที่สำคัญของปัญหามากกว่าวิธีการแก้ไขปัญหา ซึ่งเป็นประเด็นหรือสาระสำคัญที่เป็นจุดแข็งของวรรณกรรม

วินทร์ เลียววาริณ นำเสนอเรื่องราวของเด็กผู้หญิงผ่านกระแสสำนึก (Stream of consciousness) ซึ่งเป็นความคิดหรือ สิ่งที่ซ่อนอยู่ภายในจิตใจของตัวละคร กระแสสำนึกเป็นการทำงานของกระบวนการทางความคิดที่มีการเปลี่ยนแปลงอยู่ตลอดเวลา เป็นสภาวะอารมณ์ ความรู้สึก และการรับรู้ที่เป็นอิสระและเกิดขึ้นอย่างต่อเนื่อง (Wanicharphichart, 1995, p. 3) และกลายเป็นเอกลักษณ์ของวรรณกรรมเรื่องตุ๊กตาที่มีความสลับไปมา ไม่ปะติดปะต่อ ซึ่งสอดคล้องกับคตินิยมหลังสมัยใหม่ (Postmodern) เป็นการหักล้างและโจมตีบทประพันธ์ที่มีโครงสร้างการเล่าเรื่องเป็นเส้นตรง แต่ผู้อ่านก็ยังสามารถปะติดปะต่อเรื่องราวได้และเข้าใจสิ่งที่เกิดขึ้น รวมถึงอารมณ์ความรู้สึกของตัวละครได้ ดังนั้น ผู้สร้างสรรค์จึงต้องการนำเสนอสิ่งที่อยู่ภายในจิตใจของตัวละคร ทั้งความคิด อารมณ์ และความรู้สึก ผ่านการสร้างสรรค์การแสดงที่สะท้อนให้เห็นถึงกระแสสำนึกผ่านมุมมองการตีความของผู้สร้างสรรค์

การสร้างสรรค์การแสดงในครั้งนี้จะเชื่อมโยงกับแนวคิดดุษฎีนิพนธ์สมัยใหม่ ที่เปิดโอกาสให้ “ผู้สร้างสรรค์” และ “ผู้ชม” รับรู้และตีความได้อย่างหลากหลายตามแต่ประสบการณ์ของแต่ละบุคคล ถ่ายทอดเรื่องราวโดยไม่เป็นไปตามโครงสร้างการดำเนินเรื่อง (Plot) ใช้วิธีการสลับไปมา ไม่ปะติดปะต่อ (Kittikong, 2020, p. 51) เพื่อให้เข้ากับการถ่ายทอดกระแสน้ำของเด็กผู้หญิง การแสดงของนักแสดงเน้นไปที่การใช้ร่างกายและการแสดงออกในกิจกรรมต่าง ๆ เพื่อสื่อสารถึงสิ่งที่อยู่ภายในจิตใจตัวละคร ผู้สร้างสรรค์จะนำเสนอการแสดงในรูปแบบวิดีโอเพอร์ฟอร์แมนซ์ (Video Performance) ซึ่งมีรูปแบบของสื่อทางศิลปะที่ปรากฏภาพและเสียงหลอมรวมเข้าไว้ด้วยกัน โดยอาศัยเทคนิคการตัดต่อ เพื่อขยายลักษณะของกระแสน้ำด้วยวิธีการสลับภาพไปมา การแยก และการทำซ้ำ ดังนั้นวัตถุประสงค์ของการสร้างสรรค์การแสดงเรื่อง “Doll” จึงเป็นการค้นหากลวิธีการสร้างสรรค์การแสดงในรูปแบบวิดีโอเพอร์ฟอร์แมนซ์ที่สะท้อนถึงกระแสน้ำของตัวละครจากวรรณกรรมเรื่อง “ตุ๊กตา”

วัตถุประสงค์การวิจัย

เพื่อสร้างสรรค์ผลงานการแสดงเรื่อง “ตุ๊กตา” โดย วินทร์ เลียววาริณ ในรูปแบบวิดีโอเพอร์ฟอร์แมนซ์

ระเบียบวิธีวิจัย

โครงการวิจัยนี้เป็นโครงการวิจัยทางศิลปกรรม และถือว่าเป็นวิจัยการแสดง (Performance Research) กลุ่มผู้วิจัยใช้ระเบียบวิธีวิจัยในรูปแบบปฏิบัติการ (Practice as Research) หมายถึง การใช้การแสดงและกระบวนการสร้างสรรค์เป็นวิธีการดำเนินงานวิจัย เพื่อค้นหารูปแบบและองค์ความรู้เกี่ยวกับเทคนิคกลวิธีการสร้างสรรค์ผลงาน (Hadley, 2013, p. 4 cited in kittikong, 2020, p. 187-188) ผ่านรูปแบบวิดีโอเพอร์ฟอร์แมนซ์ โดยมีการประเมินผลและขั้นตอนการดำเนินงาน แบ่งออกเป็น 6 ขั้นตอน ได้แก่

- (1) การวิเคราะห์วรรณกรรมเพื่อค้นหาแนวทางการสร้างสรรค์การแสดง
- (2) การทดลองถ่ายทำเพื่อค้นหาแนวทางการสร้างสรรค์ผลงาน
- (3) การวิเคราะห์องค์ประกอบเชิงสัญลักษณ์อื่น ๆ
- (4) การเลือกสรร การตัดต่อภาพและวิดีโอ
- (5) การพัฒนาผลงานก่อนนำเสนอสู่สาธารณะ
- (6) การจัดแสดงผลงานในรูปแบบออนไลน์

การเก็บและบันทึกข้อมูลของโครงการวิจัยนี้ ประกอบไปด้วย การเขียนและจดบันทึกของผู้วิจัยการสังเกตการณ์ในกระบวนการสร้างสรรค์ ข้อมูลจากการสะท้อนผลประสบการณ์ของผู้สร้างสรรค์ และการเก็บข้อมูลจากผู้ชมผ่านแบบสอบถาม โดยผู้วิจัยกลุ่มนักศึกษาทำหน้าที่เป็นผู้สร้างสรรค์การแสดง ตัดต่อการแสดง และบริหารจัดการกระบวนการสร้างสรรค์ และผู้วิจัยที่เป็นอาจารย์ทำหน้าที่เป็นผู้กำกับการแสดงและเป็นผู้ช่วยถอดองค์ความรู้จากกระบวนการสร้างสรรค์แสดง

กรอบแนวคิดในการสร้างสรรค์

1. วรรณกรรมเรื่อง ตึกตา สัญญะ และกระแสสำนึก (Stream of consciousness)

วรรณกรรม เรื่อง “ตึกตา” โดย วินทร์ เลียววาริณ อยู่ในหนังสือช่อการะเกด “สิ่งมีชีวิตที่เรียกว่าคน” ตีพิมพ์ครั้งแรกเมื่อปี พ.ศ. 2541 ได้รับรางวัลช่อการะเกดยอดเยี่ยม ปี 2541 ซึ่งถือเป็นวรรณกรรมไทยยุคหลังสมัยใหม่ มีจุดเด่นคือ ใช้คำถามเป็นสื่อกระตุ้นความคิดของผู้อ่าน สื่อสารเรื่องราวผ่านกระแสสำนึกของเด็กผู้หญิง และค่อย ๆ เผยถึงเรื่องราวที่หนักหน่วง ผ่านการเล่าเรื่องเกี่ยวกับเด็กหญิงคนหนึ่งที่กำลังเป็นเหยื่อของครอบครัวโดยไม่รู้ตัว (Somkong, n.d.)

เรื่องราวนี้สะท้อนถึงปัญหาสังคมผ่านมุมมองของตัวละครเด็กผู้หญิงไร้เดียงสา “ตึกตา” จึงเป็นสัญลักษณ์แทนเด็กผู้หญิงคนหนึ่งที่ถูกระงับ ควบคุม และจัดการ (Boonhok, 2020, p. 180) โดยไม่ได้ถูกคำนึงถึงความรู้สึก ไม่ว่าจะเป็นผู้ชายที่ล่วงละเมิดเธอ หรือแม่แต่แม่และหมอที่คอยควบคุมจัดการปัญหาที่เกิดขึ้น เด็กผู้หญิงจึงเป็นเครื่องมือในการตั้งคำถามสำคัญกับสังคม ถึงต้นตอที่สำคัญของปัญหามากกว่าวิธีการแก้ไขปัญหา

การนำเสนอเรื่องราวผ่านกระแสสำนึกของเด็กผู้หญิงนั้นเป็นกลวิธีสำคัญอย่างหนึ่งที่สอดคล้องกับคตินิยมหลังสมัยใหม่ กระแสสำนึก (Stream of consciousness) เป็นการเปรียบเทียบกับลักษณะทางความคิดและความรู้สึกภายในตัวมนุษย์ที่ไหลไปเรื่อย ๆ ดังกระแสน้ำ เป็นกระบวนการทางความคิดที่มีการเปลี่ยนแปลงอย่างต่อเนื่องและตลอดเวลา เป็นสภาวะของอารมณ์ความรู้สึกและการรับรู้ที่เป็นอิสระ และอาจเกิดขึ้นซ้ำ ๆ ได้ (Wanicharphichart, 1995, p. 3) ซึ่งการนำเสนอดังกล่าวนี้นี้สะท้อนถึงสิ่งที่ซ่อนเร้นอยู่ในจิตใจของตัวละครที่ภายนอกอาจถูกมองว่าไร้ความคิดหรือไร้ความรู้สึก การรับรู้ถึงกระแสสำนึกของตัวละครเด็กผู้หญิงผู้เป็นเหยื่อของสังคมที่มองผลร้ายที่เกิดขึ้นกับตนเป็นเหตุการณ์ที่ดี ในขณะที่มองผลดีที่เกิดขึ้นกับตนนั้นเป็นเหตุการณ์ที่ร้ายกาจ จึงเป็นการตอบโต้ถึงความไม่เป็นมนุษย์ในรูปแบบที่สะท้อนกลับถึงผู้อ่านถึงเหตุของปัญหาที่แท้จริงและวิธีการจัดการปัญหาของสังคม

2. เพอร์ฟอร์แมนซ์ (Performance)

คตินิยมหลังสมัยใหม่นั้นมีอิทธิพลที่เกี่ยวข้องและเชื่อมโยงกับแนวคิดของเพอร์ฟอร์แมนซ์ เนื่องจากเพอร์ฟอร์แมนซ์ในมิติของศิลปะ มีหลักคิดที่เกี่ยวข้องกับการตั้งคำถาม เป็นการสร้างสรรค์ผลงานที่เปิดโอกาสในการตีความในหลากหลายมิติ กระตุ้นการสร้างประสบการณ์การรับรู้ให้กับผู้ชมมากกว่าสื่อสารข้อคิดที่เกิดขึ้นในเรื่องราว (Kittikong, 2020, p. 158) ดังนั้นการสร้างสรรค์ผลงานการแสดงจากวรรณกรรมเรื่องตึกตา ในฐานะคิดของเพอร์ฟอร์แมนซ์ จึงสอดคล้องกับแนวทางของกลวิธีการประพันธ์แบบกระแสสำนึกของนักเขียน ซึ่งจะเน้นให้ผู้อ่านหรือผู้ชมรู้สึกและตกตะกอนทางความคิดแทนการนำเสนอแก่นความคิดหรือเรื่องราวอย่างสมบูรณ์

วิธีการสร้างสรรค์ผลงานจึงเน้นไปที่การสร้างการแสดงในรูปแบบที่จะช่วยกระตุ้นให้ผู้ชมได้รู้สึกก่อนที่จะทำการตีความและให้ความหมาย จึงเน้นการสร้างสรรค์การแสดงไปที่การทำงานกับร่างกาย (Body) การเคลื่อนไหว (Movement) และการกระทำ (Action) ของนักแสดง โดยลดความสำคัญของการนำเสนอตัวละครหรือเรื่องราวลง เน้นสื่อสารอารมณ์ ความรู้สึก ผ่านสัญญาณต่าง ๆ เช่น การแสดงออกทางร่างกายของนักแสดง หรือการเคลื่อนไหวร่างกายที่เกิดขึ้น เสื้อผ้าที่นักแสดงสวมใส่ รวมทั้งสัญญาณที่เป็นองค์ประกอบอื่น ๆ เช่น ภาพ ฉาก แสง เสียง และเทคนิคต่าง ๆ ที่นอกเหนือจากนักแสดง (Kowzan, 1988 cited in kittikong, 2020, p. 30) พร้อมกับมุมมองหรือการตีความของนักแสดงในฐานะผู้สร้างสรรค์

3. วิดีโอเพอร์ฟอร์แมนซ์ (Video Performance)

การสร้างสรรค์การแสดงในรูปแบบวิดีโอเพอร์ฟอร์แมนซ์ ได้รับแรงบันดาลใจจากรูปแบบการทำงานของวิดีโออาร์ต (Video art) เป็นรูปแบบทางศิลปะที่ยืดหยุ่นในแง่ภาพและเสียงที่หลอมรวมกัน ไม่จำเป็นต้องมีกรอบแบบแผนหรือกฎเกณฑ์ ซึ่งมีเทคนิควิธีการสร้างสรรค์ที่ไม่จำกัด สามารถเล่าเรื่องราวในลักษณะโครงสร้างการเล่าเรื่องที่ไม่เรียงลำดับเหตุการณ์และไม่สอดคล้องกับโครงสร้าง (Plot) (Somkong, n.d.) สามารถหลอมรวมองค์ประกอบต่าง ๆ ในภาพ เสียงประกอบ ร่วมกับการแสดงของนักแสดง (MoMA, n.d.) วิดีโออาร์ตจึงเป็นสื่อที่เปิดโอกาสให้ผู้สร้างสรรค์ได้ทดลองและสร้างสรรค์ตามความต้องการ และไม่จำกัดประสบการณ์ของผู้ชม ซึ่งผู้สร้างสรรค์จะนำมาใช้เป็นรูปแบบของการนำเสนอการแสดงครั้งนี้ จึงเรียกผลงานครั้งนี้ว่า วิดีโอเพอร์ฟอร์แมนซ์ การสร้างสรรค์ผลงานการแสดงผ่านวิดีโอ จึงมีความเหมาะสมอย่างยิ่งกับวรรณกรรมเรื่องตุ๊กตา และการแสดงที่ใช้ฐานคิดคตินิยมหลังสมัยใหม่

กระบวนการสร้างสรรค์

กระบวนการสร้างสรรค์ “Doll” มีทั้งหมด 6 ขั้นตอน เพื่อค้นหาวิธีการสร้างสรรค์การแสดงในรูปแบบวิดีโอเพอร์ฟอร์แมนซ์ ดังนี้

ขั้นตอนที่ 1 การวิเคราะห์วรรณกรรมเพื่อค้นหาแนวทางการสร้างสรรค์ผลงาน

การแสดงเรื่อง “Doll” ได้รับแรงบันดาลใจจากวรรณกรรมเรื่อง “ตุ๊กตา” โดยกลวิธีการประพันธ์มีลักษณะการเล่าเรื่องที่ไม่เรียงลำดับเหตุการณ์ ผู้สร้างสรรค์จึงทำการวิเคราะห์กระแสสำนึกจากวรรณกรรม เพื่อเข้าใจเรื่องราวและค้นหาแนวทางการสร้างสรรค์ผลงาน ดังต่อไปนี้

1.1 การวิเคราะห์คำถามและคำตอบจากตัวบท

เนื่องจากตัวบทเป็นการใช้คำถาม คำตอบ และการสะท้อนระลึกถึงเกี่ยวกับตนเอง ของเด็กผู้หญิงในการเล่าเรื่องราวทั้งหมด ผู้สร้างสรรค์ จึงเริ่มต้นด้วยการแยกประเภท คำถามและคำตอบจากตัวบทออกมาเป็น 4 ลักษณะ ได้แก่

- (1) คำถามที่ตัวละครถามตนเอง เช่น “ทำไมฉันมาปรากฏกายที่นี่”
- (2) คำถามต่อคนอื่น เช่น “ทำไมแม่ไม่บอกว่าจะพาฉันไปไหน”
- (3) คำตอบของตนเอง เช่น “กอดกันเพื่อจากกันหรือกอดกันที่ได้พบกัน”
- (4) การสะท้อนระลึกถึงเกี่ยวกับตนเอง เช่น “ทำไมแม่ต้องลากฉันออกจากบ้านตั้งแต่กลางดึกทั้งที่ฉันกำลังฝันถึงตุ๊กตาตัวโปรด”

ผู้สร้างสรรค์พบว่า ลักษณะของคำถาม คำตอบ และการสะท้อนระลึกถึงเกี่ยวกับตนเองนั้น สามารถแสดงให้เห็นถึงลักษณะของเด็กผู้หญิงที่ตรงไปตรงมาไม่ซับซ้อน ไร้เดียงสา มองโลกในแง่ดี ต้องการความรัก ขอบควดูแลและจินตนาการ

1.2. การวิเคราะห์บุคคลและเหตุการณ์

ผู้สร้างสรรค์ทำการรวบรวมเหตุการณ์ที่ได้จากตัวบท โดยพบว่าเหตุการณ์ที่ปรากฏอยู่ในกระแสสำนึกนั้นมักเกี่ยวข้องกับกับบุคคลต่าง ๆ และสถานที่

- บุคคลที่ตัวละครได้อ้างถึงโดยตรง ประกอบไปด้วย แม่ ป้าอุไร จิตแพทย์ ยาม คนขับรถ หมอ และพยาบาล เช่น “ทำไม แม่ ต้องลากฉันออกจากบ้านตั้งแต่กลางดึกทั้งที่ฉันกำลังฝันถึงตุ๊กตาตัวโปรด” “ทำไม ป้าอุไร บอกแม่ว่าน่าจะพาฉันไปพบ จิตแพทย์ หน่อย” “ทำไมยามคนนั้นไม่มาอีกแล้ว” “ทำไมเมื่อฉันไม่บอกแม่ยังเดาถูกกว่าเป็นคนขับรถ” “ไอ้หมอเฮงซวยเป็นคนขายข้าวหนังสือพิมพ์” “ผู้หญิงพวกนั้นเป็นนางพยาบาลใช่ไหม”

- บุคคลที่ตัวละครได้อ้างถึงโดยอ้อม ประกอบไปด้วย คนใช้ หมอทำแท้งเถื่อน พยาบาลทำแท้งเถื่อน แอร์โฮสเตส เช่น “พวกเขาหมายถึงใคร ฉันหรือ?” “ทำไมผู้ชายชุดขาวสั่งให้ฉันนอนบนเตียง” “ผู้หญิงคนนั้นหมายความว่ายังไง” “พวกเขายี้มทำไม ฉันแต่งตัวตลกหรือ”

- สถานที่ที่ตัวละครได้อ้างถึงทั้งโดยตรงและโดยอ้อม ประกอบไปด้วย สนามบิน - “ทำไมไม่มีผู้คนมากมายเหลือเกิน” เครื่องบิน - “ทำไมในเครื่องบินจึงมีเก้าอี้มากมายเช่นนี้” และโรงพยาบาล - “ทำไมพวกเขาต้องใช้สายอะไรรัดที่แขนฉัน”

หลังจากการแยกเหตุการณ์ต่าง ๆ ผู้สร้างสรรค์สามารถเรียงลำดับเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นกับตัวละครเด็กผู้หญิงได้อย่างชัดเจนยิ่งขึ้น สามารถเข้าใจได้ว่าแต่ละเหตุการณ์เกิดขึ้นสถานที่ใดและมีบุคคลใดบ้างที่เกี่ยวข้อง รวมไปถึงเหตุการณ์ที่ส่งผลต่อสิ่งที่เกิดขึ้นกับตัวละครที่เป็นประโยชน์แก่การทำงานของนักแสดง

1.3 การวิเคราะห์สภาวะความรู้สึกของตัวละครสำหรับการแสดง

ผู้สร้างสรรค์จำแนกสภาวะอารมณ์และความรู้สึกของตัวละคร โดยอาศัยลักษณะวิธีคิดของตัวละครเด็กผู้หญิง (ขั้นตอนที่ 1.1) เหตุการณ์และบุคคล (ขั้นตอนที่ 1.2) ในการตีความตัวละครในแต่ละประโยค ซึ่งพบว่า ตัวละครมีสภาวะทางอารมณ์และความรู้สึกทั้งหมด 8 สภาวะ ดังนี้ต่อไปนี้

ตารางที่ 1 ตารางการวิเคราะห์สภาวะความรู้สึกของตัวละครสำหรับการแสดง

สภาวะอารมณ์	ตัวบท	การวิเคราะห์
(1) ตื่นเต้น	ทำไมไม่มีผู้คนมากมายเหลือเกิน ทำไมคนเราต้องเดินทาง ทำไมหลายใบหน้าเศร้าจัง ทำไมมีคนร้องไห้ ทำไมมีคนกอดกัน [...] (Lyovarin, 1999, p. 231)	ตัวละครกำลังพบเจอสถานการณ์แปลกใหม่ มีความพยายามทำความเข้าใจสถานการณ์ที่กำลังเกิดขึ้นตรงหน้า และกระตือรือร้นในการหาคำตอบ
(2) ดีใจ	ทำไมฉันรู้สึกลอยขึ้น นี่ฉันกำลังบินใช่ไหม เอ๊ะ! เป็นไปได้จริง ๆ หรือที่ฉันบินได้ [...] (Lyovarin, 1999, 232)	ตัวละครกำลังอยู่ในห้วงของความฝันดี จินตนาการเกิดความรู้สึกดีใจ ไม่ได้อยู่กับโลกของความเป็นจริง และกำลังจินตนาการว่าตนเองนั้นกำลังบินได้ตามที่ต้องการ
(3) สนุก	เขาเอาอะไรใส่ไปในตัวฉันนะ ทำไมฉันไม่เคยคิดมาก่อนว่าเล่นแต่งตัวตุ๊กตาแบบนี้ก็สนุกดีเหมือนกัน [...] (Lyovarin, 1999, p. 233)	ตัวละครกำลังมีความสุขใส่ไร้เดียงสาและสนุก บอกความรู้สึกอย่างตรงไปตรงมาว่าเธอกำลังสนุกกับเหตุการณ์ที่เกิดขึ้น
(4) สงสัย	ทำไมมีใบหน้าแปลก ๆ มากมายที่นี่ ทำไมตึกขนาดนี้ยังมีคนเดินพลุกพล่าน ทำไมแต่ละคนต้องถือกระเป๋าเดินทางคนละใบสองใบ [...] (Lyovarin, 1999, p. 231)	ตัวละครกำลังสงสัย พยายามที่จะหาคำตอบ ต้องการทำความเข้าใจกับสถานการณ์ที่ตนเองกำลังพบเจอ และเกิดความรู้สึกอยากรู้ อยากทำความเข้าใจ
(5) เศร้า	ทำไมแม่ตบหน้าฉัน ฉันทำอะไรผิดหรือ ทำไมไม่มีใครบอกฉันมาก่อน [...] (Lyovarin, 1999, p. 233)	ตัวละครกำลังตกอยู่ในสภาวะความเศร้า ถูกแม่ของตนทำร้าย แต่เธอไม่สามารถทำความเข้าใจเหตุผลกับเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นได้ว่าเพราะอะไรแม่จึงตบเธอ
(6) ไม่มั่นใจ	ทำไมพวกเขาจึงยิ้ม ฉันแต่งตัวน่าตลกหรือ พวกเขาอิจฉาที่ฉันสวยใช่ไหม [...] (Lyovarin, 1999, p. 237)	ตัวละครกำลังอยู่ในสภาวะไม่มั่นใจ เหตุการณ์สะท้อนให้เห็นอย่างชัดเจน เกิดจากพยายาบลมเธอและยิ้มให้ แต่เธอคิดว่าตนเองแต่งตัวตลก เธอมีความไม่มั่นใจในตัวเอง และรู้สึกกลัว
(7) เหงา	ทำไมยามคนนั้นไม่มาอีกแล้ว ทำไมฉันจำหน้าเขาไม่ได้ชัดเจนแล้ว ทำไมฉันจำได้แต่ตุ๊กตาที่เขาให้เล่น [...] (Lyovarin, 1999, p. 234)	ตัวละครกำลังมีความรู้สึกเหงา คิดถึง เธอคิดถึงยาม และยังบอกอีกว่ายามเป็นคนใจดีเล่นเป็นเพื่อนในตอนที่เธอเหงา เธอมีความรู้สึกเหงา คิดถึง โหยหา

เมื่อแยกสภาวะทางอารมณ์ความรู้สึกข้างต้นนั้น ทำให้ผู้สร้างสรรค์เข้าใจอารมณ์ความรู้สึกในทุกแง่มุมของตัวละครมากขึ้น ส่งผลต่อการวางแผนการถ่ายทำ และได้นำไปสู่การกำหนดยุทธศาสตร์ที่ชัดเจนเป็น 3 ช่วงสำคัญ ดังนี้

ช่วงที่ 1 เศร้า สงสัย ที่เกิดจาก “แม่”

ช่วงที่ 2 ตื่นเต้น ดีใจ สนุก ที่เกิดจาก “ผู้ชาย”

ช่วงที่ 3 เจ็บปวด เหนงา ไม่มั่นใจ ที่เกิดจาก “ตัวเอง”

ซึ่งทั้ง 3 ช่วง เป็นสภาวะหลักของตัวละครที่เกิดขึ้นในเรื่องราวทั้งหมด เริ่มจากเรื่องราวของแม่ ต่อด้วยผู้ชายที่เข้ามาข่มขืน และท้ายที่สุดเธอจึงเกิดคำถามทั้งหมดที่ไม่สามารถหาคำตอบได้

1.4 การวิเคราะห์องค์ประกอบอื่น ๆ จากตัวบท

ผู้สร้างสรรค์ทำการเลือกและวิเคราะห์ความหมายของสัญลักษณ์ที่ได้จากตัวบท เช่น ตุ๊กตา ลูกอมหวานเย็น ขนมมด เครื่องบิน รุ้งกินน้ำ ก้อนเมฆ กระเป๋าเดินทาง มดที่ตอมน้ำตาล และต่างหูเพชร โดยอาศัยการตีความของผู้สร้างสรรค์ซึ่งสอดคล้องกับสภาวะความบกพร่องในการรับรู้ของเด็กผู้หญิงและความหมายจากเรื่องราว ตัวอย่างเช่น ตุ๊กตา ที่มีความหมายเชิงวรรณกรรม คือ เด็กผู้หญิงที่ไม่มีทางสู้ และไร้เดียงสา ผู้สร้างสรรค์ตีความ ตุ๊กตาว่า เป็นเด็กผู้หญิงที่รับรู้และตัดสินใจรอบตัวบนฐานของการกระทำที่กระตุ้นให้เกิดความรู้สึก (เช่นเดียวกับการเล่นตุ๊กตาที่เป็นการสร้างการกระทำของตุ๊กตา) โดยนำไปใช้ในผลงานคือ ตัวละครมีความตื่นตัวในการกระทำหรือรับรู้ผ่านการกระทำต่าง ๆ หรือภาพต่าง ๆ เป็นต้น

ขั้นตอนที่ 2 การทดลองถ่ายทำผลงานการแสดง

การแยกสภาวะทางอารมณ์ความรู้สึกของเด็กผู้หญิงทั้งหมด 8 สภาวะ นำมาสู่ การทำงานของนักแสดง การถ่ายทำ การสร้างภาพสัญลักษณ์ ดังนี้

2.1 การแสดง นักแสดงใช้วิธีการสร้างสรรค์การแสดงดังต่อไปนี้

- นักแสดงทำงานกับสภาวะทั้ง 8 ผ่านการรับรู้และประสบการณ์ส่วนตัว เพื่อแสดงออกถึงสภาวะเหล่านั้น โดยการถ่ายทอดสภาวะอารมณ์ที่ไต่ระดับ จากการพยายามกดความรู้สึกเอาไว้ที่พยายามจะไม่แสดงออกถึงความเศร้าหรือเสียใจไต่ระดับไปจนถึงการปลดปล่อยความรู้สึกทั้งหมดออกมา และไต่ระดับไปจนถึงความว่างเปล่าทางอารมณ์ และจากความว่างเปล่าทางอารมณ์ไปจนถึงการมีความสุขที่สุด

- นักแสดงใช้ทักษะการแสดงเพื่อถ่ายทอดสภาวะอารมณ์ความรู้สึก ผ่านการกระทำต่าง ๆ เช่น การแสดงร่วมกับสัญลักษณ์จากวรรณกรรม เช่น ตุ๊กตา-นักแสดงอุ้มตุ๊กตา ลูกอม-นักแสดงกินลูกอม กระเป๋าเดินทาง-นักแสดงลากกระเป๋าเดินทาง เครื่องชั่งน้ำหนัก-นักแสดงนอนทับเครื่องชั่งน้ำหนัก เป็นต้น

- นักแสดงใช้ทักษะการเคลื่อนไหวร่างกาย เพื่อสร้างสัญลักษณ์ทางอารมณ์หรือความรู้สึก เช่น การใช้ร่างกายในลักษณะบิด งอ ขด เกร็ง เพื่อถ่ายทอดสภาวะอารมณ์ความรู้สึกที่หนักหน่วงของตัวละครเด็กผู้หญิง เป็นต้น
- นักแสดงใช้สัญลักษณ์และการด้นในการแสดงที่สะท้อนกระแสน้ำของตัวละครเด็กผู้หญิง

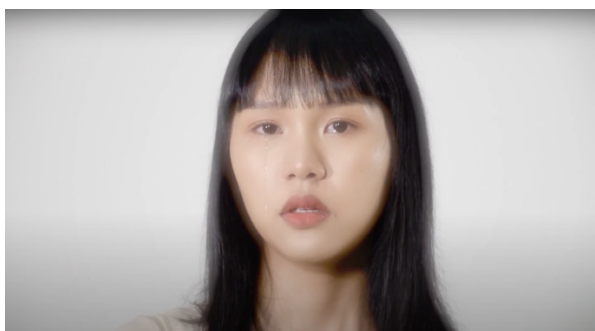
2.2 การถ่ายทำ

เทคนิคการถ่ายทำและการตัดต่อมุ่งนำเสนอกระแสน้ำของตัวละคร ผู้สร้างสรรค์เลือกใช้ภาพซ้ำ ภาพนิ่ง ภาพซ้อน เพื่อกระตุ้นความรู้สึกของผู้ชม และสื่อสารถึงสภาวะความรู้สึกของตัวละคร โดยมีแนวทางสร้างสรรค์ 3 ช่วง เป็นหลักในการถ่ายทำและตัดต่อ ดังนี้

2.2.1 เศร้า สงสัย → สภาวะที่เกิดจาก “แม่”

ช่วงที่ 1 สภาวะของตัวละครเด็กผู้หญิงที่ตั้งคำถามกับแม่ ต่อเหตุการณ์ทั้งหมดที่เกี่ยวข้องกับเรื่องของแม่ที่เธอไม่สามารถทำความเข้าใจได้ ทำให้เธอรู้สึกสงสัย และเศร้า เป็นส่วนใหญ่ โดยวิธีการถ่ายทำมีดังนี้

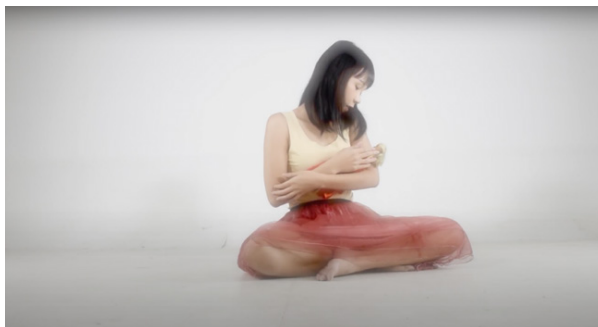
(1) การถ่ายหน้าตรงของนักแสดง: ถ่ายทอดสภาวะสงสัย อยากรู้ ตั้งคำถาม ทำความเข้าใจ ถูกควบคุม รู้สึกอึดอัด เศร้า โดยที่นักแสดงเข้าถึงสภาวะอารมณ์การระลึกถึงความรู้สึกที่มีต่อแม่



ภาพที่ 1 นักแสดงถ่ายทอดความเศร้า

Note: From © Jidapa padpeng 21/10/2021

(2) การถ่ายเต็มตัว: การเคลื่อนไหวร่างกาย โดยการแสดงท่าทางเหมือนกับกำลังบีบคั้น คลาน นั่ง นอน กลิ้ง และ เดิน นักแสดงทำท่าทางลักษณะเดียวกันกับตุ๊กตาและเล่นกับตุ๊กตาในลักษณะเหมือนการอุ้มลูก



ภาพที่ 2 นักแสดงอุ้มตุ๊กตาในลักษณะของการอุ้มลูก

Note: From © Jidapa padpeng 21/10/2021

(3) การถ่ายมุมสูง หรือ มุมแปลก ๆ กับเครื่องชั่งน้ำหนัก : การถ่ายทำมุมสูงให้เห็นการชั่งน้ำหนักแบบปกติ และการถ่ายทำมุมแปลก ๆ โดยการใช้หัว ขา มือ และลำตัว ในการชั่งน้ำหนักที่มีความผิดปกติจากคนทั่วไป



ภาพที่ 3 นักแสดงใช้หัวชั่งน้ำหนัก

Note: From © Jidapa padpeng 21/10/2021

(4) การถ่ายจับการเคลื่อนไหวในการเล่นกับกระเป๋าเดินทาง : นักแสดงเข้าไปเล่นในกระเป๋าเดินทางและเคลื่อนไหวตัวไปในลักษณะของการถูกลาก แสดงให้เห็นการถูกควบคุมจากผู้เป็นแม่



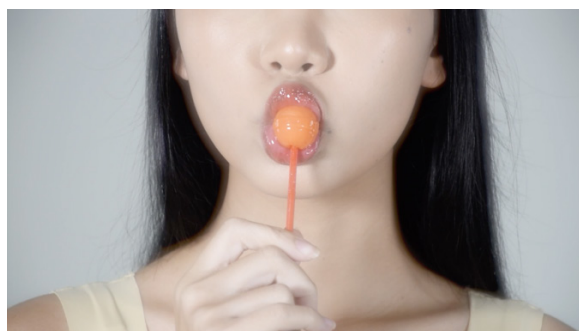
ภาพที่ 4 นักแสดงนั่งอยู่บนกระเป๋าเดินทางในลักษณะนั่งรอใครบางคน

Note: From © Jidapa padpeng 21/10/2021

2.2.2 ตื่นเต้น ดีใจ สนุก → สภาวะที่เกิดจาก “ผู้ชาย”

ช่วงที่ 2 นี้เป็นสภาวะของการที่ตัวละครเด็กผู้หญิงถูกข่มขืน แต่เธอเข้าใจว่าสิ่งที่เธอได้ถูกกระทำคือการได้รับความรัก ความอบอุ่น และการเล่นแต่งตัวตุ๊กตา ด้วยความไร้เดียงสา ทำให้เธอรู้สึกตื่นเต้น ดีใจ และสนุกเป็นส่วนใหญ่ โดยวิธีการถ่ายทำมีดังนี้

(1) การถ่ายหน้าตรงของนักแสดง: ถ่ายทอดสภาวะตื่นเต้น ผันดี จินตนาการ สดใส ดีใจ สนุก โดยนักแสดงถ่ายทอดความสุขในขณะที่กินอมยิ้มและนั่งเฉยขณะกินอมยิ้ม รวมถึงการถ่ายเฉพาะปากของนักแสดงระหว่างกินอมยิ้ม



ภาพที่ 5 นักแสดงกินอมยิ้ม

Note: From © Jidapa padpeng 21/10/2021

(2) การถ่ายเต็มตัวเป็นเคลื่อนไหวร่างกาย โดยการกระโดด วิ่งเล่นอย่างสนุกสนาน นักแสดงเล่น กับตุ๊กตาในลักษณะท่าทางที่สะท้อนถึงเหตุการณ์ที่เธอถูกล่วงละเมิดทางเพศ



ภาพที่ 6 นักแสดงเล่นกับตุ๊กตาในลักษณะเหมือนการล่วงละเมิดทางเพศ

Note: From © Jidapa padpeng 21/10/2021

(3) การถ่ายมุมสูง การนั่ง มีความสุข สดใส และจินตนาการ



ภาพที่ 7 นักแสดงนั่งจินตนาการอย่างมีความสุข

Note: From © Jidapa padpeng 11/11/2021

(4) การถ่ายตามการเคลื่อนไหวและอารมณ์ของนักแสดงที่ถ่ายทอดสภาวะตื่นเต้น ฝันดี จินตนาการ สดใส ดีใจ สนุก รวมไปถึงสภาวะความรู้สึกขณะที่กำลังถูกล่วงละเมิดทางเพศ



ภาพที่ 8 นักแสดงนอนจินตนาการอย่างมีความสุข

Note: From © Jidapa padpeng 11/11/2021

(5) การถ่ายหน้าของนักแสดงขณะโดนราดด้วยคาราเมลซึ่งเป็นสัญลักษณ์ของลูกอมและอมยิ้มที่ละลายกลายเป็นน้ำตาล และการถ่ายคาราเมลที่ไหลตามมือและขา แสดงถึงภาพของน้ำตาลที่กำลังเคลือบร่างของเด็กผู้หญิงไว้ให้กลายเป็นเพียงขนมหวานของผู้ชาย เป็นต้น



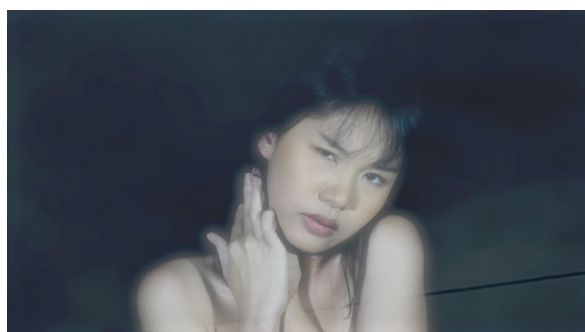
ภาพที่ 9 นักแสดงถูกคาราเมลราดที่หัว

Note: From © Jidapa padpeng 11/11/2021

2.2.3 เจ็บปวด เหนง ไม่มั่นใจ —> สภาวะที่เกิดจาก “ตัวเอง”

ช่วงที่ 3 นี้เป็นการนำเสนอสภาวะของตัวละครที่เกิดความเจ็บปวดจากเหตุการณ์ทุกอย่างที่เกิดขึ้น ความทรงจำกับความรู้สึกสับสนภายในจิตใจ อึดอัดกับความคิดทุกอย่างที่อย่างที่ถาโถมเข้ามา คำถามที่เธอไม่สามารถทำความเข้าใจได้แม้แต่แต่น้อย ทำให้เธอเกิดสภาวะ เจ็บปวดทางร่างกายและจิตใจรู้สึกทรมาน เหนง คิดถึง โหยหา ไม่มั่นใจ และกลัว เป็นส่วนใหญ่ ซึ่งใช้พื้นที่หรือพื้นหลังสีดำในการถ่ายทำเพื่อเน้นการนำพาสภาวะที่หนักหน่วงให้สมบูรณ์มากยิ่งขึ้น โดยการถ่ายทำ มีดังนี้

(1) การถ่ายหน้าตรงของนักแสดง: ถ่ายทอดสภาวะเจ็บปวดทางร่างกายและจิตใจ ความรู้สึกทรมาน เหนง คิดถึง โหยหา ไม่มั่นใจ และกลัว



ภาพที่ 10 นักแสดงถ่ายทอดความทรมาน

Note: From © Jidapa padpeng 26/11/2021

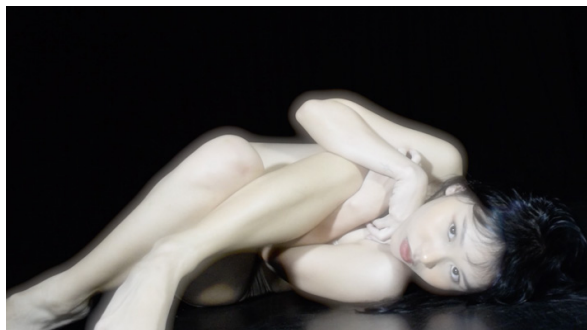
(2) การถ่ายทำแต่ละส่วนของร่างกาย: มือ เท้า แผ่นหลัง และเต็มตัว การถ่ายทำที่เน้นการใช้ร่างกายของนักแสดงให้เห็นผิวหนังในสัดส่วนต่าง ๆ ของร่างกาย ถ่ายทำให้ได้ภาพที่มีลักษณะเปิดเผยเนื้อหนัง เปลือยร่างกาย เพื่อแสดงให้เห็นว่าตัวละครเด็กผู้หญิงก็คือมนุษย์คนหนึ่ง



ภาพที่ 11 มือและขาของนักแสดง

Note: From © Jidapa padpeng 26/11/2021

(3) การถ่ายเต็มตัว: การเคลื่อนไหวร่างกาย โดยนักแสดงที่ถ่ายทอดสภาวะเจ็บปวดทางร่างกายและจิตใจ ความรู้สึกทรมาน เหนงา คิดถึง โหยหา ไม่มั่นใจ และกลัว การถ่ายตามการเคลื่อนไหวและอารมณ์ของนักแสดงที่ถ่ายทอดความเหงา คิดถึง โหยหา ไม่มั่นใจ และกลัว



ภาพที่ 12 ร่างกายของนักแสดงที่ถ่ายทอดความเจ็บปวด

Note: From © Jidapa padpeng 26/11/2021

2.3 การสร้างภาพจากสัญลักษณ์

การสร้างสัญลักษณ์จากการตีความของผู้สร้างสรรค์มาสู่การสร้างภาพสัญลักษณ์ในการแสดง เพื่อนำเสนอสภาวะความรู้สึกในกระแสน้ำของเด็ผู้หญิงที่สมบูรณ์มากขึ้น มีดังต่อไปนี้

- ตุ๊กตา เคลื่อนไหวแบบ Stop motion - ตุ๊กตามีชีวิตขึ้นด้วยการเคลื่อนที่ เพื่อสื่อสารเปรียบเทียบว่าตัวละครเด็กผู้หญิงเหมือนกับตุ๊กตา

- ลูกอมที่ถูกกัด แบบ Stop motion - เปรียบเสมือนความสดใสของตัวละครเด็กผู้หญิงที่ค่อย ๆ หายไป ด้วยฝีมือของบุคคลรอบตัวเธอ
- การามเมลราบนตัวของนักแสดง - การามเมลที่เป็นตัวแทนความหวาน ทำงานกับร่างกายนักแสดง เป็นสัญลักษณ์ถึงร่างกายของตัวละครที่เปรียบเสมือนขนมหวาน
- การามเมลไหลลงมาจากนักแสดง - เปรียบเสมือนกับการทำแท้งหรือเลือดที่ไหลลงมา การใช้การามเมลหรือของหวานแทนเลือดเพื่อต้องการสร้างความขัดแย้งจากภาพที่เห็นและการรับรู้ของผู้ชม ทำให้เกิดความรู้สึกสะเทือนทางอารมณ์มากกว่าการใช้เลือดจริง
- ตุ๊กตางมอยู่ในการามเมล - เปรียบเสมือนกับเด็กผู้หญิงที่ยืนอยู่ภายใต้สิ่งอันตรายที่เกิดขึ้นกับเธอ หรือแสดงให้เห็นการถูกกดขี่ข่มเหงอย่างไม่มีทางสู้ หรือไม่รู้ว่านั้นคือความอันตราย
- ไอศกรีมที่ละลายและหยดลงบนลูกอม - แสดงออกถึงการล่วงละเมิดทางเพศ และลูกอมคือความสดใสของเด็กผู้หญิงที่ถูกแปดเปื้อน
- ไอศกรีมที่กำลังละลาย - เปรียบเสมือนความสดใสของตัวละครเด็กผู้หญิงที่ค่อย ๆ หายไป
- เครื่องชั่งน้ำหนัก - เป็นสัญลักษณ์ของการวัด ประเมินค่าของมนุษย์ รวมถึงแสดงน้ำหนักของเด็กผู้หญิงที่มีการลดลงเรื่อย ๆ ตรงตามตัวบท
- เครื่องชั่งน้ำหนักที่ Error - ผลแสดงหน้าจอ error ของเครื่องชั่งน้ำหนัก แทนความพิเศษของตัวละครเด็กผู้หญิง
- กระเป๋าเดินทาง - ตัวละครเปรียบเสมือนกับกระเป๋าเดินทาง ไม่ว่าใครที่หนักก็ซุกจุกเธอไปที่ไหนก็ได้แม้ว่าเธอต้องการหรือไม่

ขั้นตอนที่ 3 การติดต่อและเลือกสรรภาพวิดีโอเพื่อนำเสนอ

เนื่องจากนักแสดงเป็นผู้ติดต่อผลงานด้วยตนเอง จึงได้ใช้ความรู้สึกและการระลึกถึงการทำงานกับตัวละครในช่วงการถ่ายทำ รวมถึงสัญชาตญาณและการค้น เข้ามาช่วยเป็นแนวทางในการติดต่อและวางภาพ เพื่อมุ่งนำเสนอกระแสน้ำของตัวละคร อีกทั้ง ความเข้าใจสภาวะอารมณ์ความรู้สึกของตัวละครเด็กผู้หญิง ทำให้นักแสดงมองเห็นลักษณะของกระแสน้ำของตัวละครที่น่าจะเกิดขึ้น ทำให้วิธีการติดต่อสะท้อนลักษณะและวิถีคิดของนักแสดงแบบตัวละคร ผู้สร้างสรรค์ตั้งใจนำเสนอความรู้สึกโดยเลือกใช้ภาพซ้ำ ภาพนิ่ง ภาพซ้อนในวิธีการนำเสนอภาพในลักษณะที่ไม่เรียงลำดับเหตุการณ์ ใช้เทคนิคการตัดสลับเร็วและซ้ำ เพื่อสะท้อนถึงลักษณะของกระแสน้ำจริงที่มีความไม่ปะติดปะต่อ ซ้ำไปมา ไม่ดำเนินเรื่องแบบเป็นเส้นตรง

ขั้นตอนที่ 4 การพัฒนาผลงานก่อนออกสู่สาธารณะ

ผู้สร้างสรรค์ได้เลือกประโยคจากบทวรรณกรรมที่สื่อสารกับการตีความของผู้สร้างสรรค์ ให้แต่ละช่วงมีความชัดเจนขึ้น เป็นการท้าทายการรับรู้ของผู้ชม ดังนี้

ตารางที่ 2 ประโยคที่เลือกใช้จากวรรณกรรมเพื่อสื่อสารถึงโจทย์การแสดง

ช่วงที่	สถานะที่เกิดจาก	ประโยคจากบทวรรณกรรม
1	“แม่”	“ฉันเป็นคนสวยไม่ใช่หรือแม่”
2	“ผู้ชาย”	“ทำไมฉันรู้สึกดีใจเมื่อเขาบอกว่าผิวฉันมันเหมือนผิวตุ๊กตา”
3	“ตัวเอง”	“คนอื่นเขาถามมากอย่างฉันไหม”

ผู้สร้างสรรค์ยังได้กำหนดแนวทางของการออกแบบเสียงประกอบการแสดง ให้กับทีมออกแบบเสียง ดังนี้

ช่วงที่ 1 ความต้องการความรักความอบอุ่นจากผู้เป็นแม่

ช่วงที่ 2 ความสดใสไร้เดียงสาของตัวละคร

ช่วงที่ 3 ความทรมานอัดอัดภายในใจ

การจัดแสดงผลงาน

ผลงานเรื่อง “Doll” ได้จัดแสดงผลงานในรูปแบบออนไลน์ในงานเทศกาลละครนานาชาติมรดกใหม่ ระหว่างวันที่ 24-30 ธันวาคม 2564 โดยฉายในวันที่ 25 ธันวาคม 2564 ในเวลา 15:00 น. และเปิดให้ผู้ชมสามารถรับชมย้อนหลังได้ถึงวันที่ 16 มกราคม 2565



ภาพที่ 13 โปสเตอร์ประชาสัมพันธ์ผลงานเรื่อง “Doll” ในเทศกาลละครนานาชาติมรดกใหม่

Note: From © Jidapa padpeng and Nannapat Wetchasat 26/12/2021



ภาพที่ 14 โปสเตอร์ประชาสัมพันธ์เทศกาลละครนานาชาติงานมรดกใหม่

Note: From © moradokmai international theatre festival 17/12/2021

ภายในงานเทศกาลละครนานาชาติงานมรดกใหม่ ผู้สร้างสรรค์ได้มีการเข้าร่วมการเสวนากับผู้เชี่ยวชาญในสาขาศิลปะการละครหลายท่าน ซึ่งได้รับการวิพากษ์ผลงานโดยสรุปเป็นประเด็นหลักได้ว่า รูปแบบผลงานยังขาดความกระชับและใช้เวลานานทำให้ผู้ชมมีความลำบากในการติดตามเนื้อเรื่อง ภาพเล่าเรื่องได้ชัดเจนดีโดยไม่ต้องพึ่งเนื้อหา การแสดงเน้นการเคลื่อนไหวมากเกินไปโดยกระตุ้นให้ผู้ชมรับรู้แบบซ้ำ ๆ ถึงแม้ภาพจะสวย แต่ก็ทำให้เรื่องดำเนินไปเรื่อย ๆ ซ้ำ ๆ และไม่เคลื่อนไปข้างหน้า การตัดต่อภาพดูดี ตัวผลงานมีศักยภาพที่น่าจะพัฒนาต่อได้ ในขณะที่ผลสำรวจจากผู้ตอบแบบสอบถาม จำนวน 43 คน แสดงให้เห็นว่า ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่สามารถรับรู้ถึงตัวงานผ่าน การแสดง เทคนิคการตัดต่อ ภาพและเสียง ได้อย่างลึกซึ้งและเข้าใจในตัวงานถึง 79.1 % และมีความพึงพอใจในตัวผลงานมากกว่า 98.8%

การได้รับคำแนะนำและความคิดเห็นจากผู้ชมนั้นทำให้ ผู้สร้างสรรค์ได้สะท้อนถึงเจตจำนงหลักของผลงานที่ต้องการจะนำเสนอกระแสน้ำของตัวละครเด็กผู้หญิงที่มีความพิเศษเป็นหลัก ผู้สร้างสรรค์จึงได้ลดความสำคัญของการนำเสนอเรื่องลงไป แล้วไปเน้นที่การสร้างภาพจากการเคลื่อนไหว การวางภาพซ้ำ ๆ ใช้เวลา ใช้ภาพเข้ามาแทรก เพื่อสะท้อนให้เห็นสภาวะอารมณ์และความรู้สึกที่เป็นกระแสน้ำของตัวละคร และเพื่อสื่อสารถึงความผิดปกติทางความคิดที่มีความซ้ำซ้อนและซับซ้อนในความคิดวุ่นที่ผิดปกติไป จึงอาจทำให้ภาพนั้นมีความดำเนินไปเรื่อย ๆ และซ้ำ ๆ ทำให้ผู้ชมยากต่อการติดตามได้

สรุปผลการวิจัย

กระบวนการสร้างสรรค์ “Doll” ในฐานะของการวิจัยสร้างสรรค์ ในรูปแบบปฏิบัติการทางการแสดงผู้สร้างสรรค์ได้ทำหน้าที่นักแสดง กำกับสร้างสรรค์การแสดง และตัดต่อเลือกสรรวางภาพ โดยอาศัยความเข้าใจเกี่ยวกับกระแสน้ำจากการวรรณกรรมเรื่อง “ตุ๊กตา” โดย วินทร์ เลียววาริณ เพื่อถ่ายทอดผ่านการแสดง ในรูปแบบวิดีโอเพอร์ฟอร์แมนซ์

การวิเคราะห์วรรณกรรมยุคหลังสมัยใหม่เรื่อง “ตุ๊กตา” เพื่อค้นหาแนวทางการสร้างสรรค์ผลงานนั้นแตกต่างจากการวิเคราะห์บทละครอย่างชัดเจน โดยตัววรรณกรรมนำเสนอผ่านกระแสสำนึกที่ไม่ได้บ่งบอกเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นอย่างชัดเจน และไม่ได้อธิบายถึงตัวละครในมุมมองของบุคคลที่ 3 ดังนั้นการวิเคราะห์กระแสสำนึกจึงจะต้องนำไปสู่ความเข้าใจที่ประกอบไปด้วยการตีความลักษณะตัวละคร เหตุการณ์ และสภาวะอารมณ์ ความรู้สึกของตัวละคร จากนั้นผู้สร้างสรรค์ควรจะต้องกำหนดโจทย์หรือแนวทางการสร้างสรรค์ได้อาศัยการกำหนดโจทย์ในการนำเสนอแบ่งออกเป็น 3 ช่วง ได้แก่ แม่ ผู้ชาย และตนเอง ที่ได้จากความคิด ความรู้สึกที่เกิดขึ้นซ้ำ ๆ ในกระแสสำนึกของเด็กผู้หญิงเป็นหลัก

นักแสดงทำงานกับโจทย์การสร้างสรรค์ด้วยการถ่ายทอดสภาวะอารมณ์ที่กำหนดไว้ ผ่านการแสดงออกทางสีหน้า ร่ายกาย การเคลื่อนไหว และการกระทำ อีกทั้งนักแสดงยังต้องมีทักษะการค้นคว้า มีความกล้าที่จะทดลองในสิ่งใหม่ ๆ มีความยืดหยุ่นในการแสดง มีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ พร้อมเรียนรู้ทักษะใหม่ ๆ มีไหวพริบแก้ไขสถานการณ์เฉพาะหน้าได้ดี และเชื่อมั่นในสัญชาตญาณของตนเอง เพื่อสร้างสรรค์การแสดงสำหรับการบันทึกวิดีโอเพอร์ฟอร์แมนซ์ ในครั้งนี้นักแสดงยังทำหน้าที่ตัดต่อวิดีโอด้วยตนเองโดยพยายามสื่อสารและถ่ายทอดลักษณะของกระแสสำนึกของเด็กผู้หญิงผ่านความทรงจำจากประสบการณ์ส่วนตนที่ได้แสดงและสวมบทบาทของตัวละคร ซึ่งพบว่าการตัดต่อที่สะท้อนลักษณะของกระแสสำนึกนั้นเป็นสิ่งที่ยากต่อควบคุมด้านการสื่อสารเรื่องราว แต่ค่อนข้างง่ายต่อการสร้างและแสดงออกถึงความรู้สึกที่สลับซับซ้อนไปมา ดังนั้นเทคนิคของการใช้ภาพวิดีโอ เช่น ภาพกว้าง ภาพมุมสูง ถ่ายเต็มตัว ถ่ายหน้าตรง ฯลฯ จึงส่งผลต่อการสื่อสารความรู้สึกของตัวละครเป็นหลัก

วิดีโอเพอร์ฟอร์แมนซ์เรื่อง “Doll” นำเสนอภาพเด็กผู้หญิงและภาพที่เกิดขึ้นในการรับรู้ของเด็กผู้หญิงที่ปรากฏอย่างต่อเนื่อง ซ้ำไปมา ซ้อน สลับ มีการแทรกภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหวที่ไม่ปะติดปะต่อเป็นเรื่องราว มีเสียงประกอบ แต่ไม่มีเสียงตัวละคร โดยนำเสนอกระแสความคิดที่ผิดปกติ แปลก และแตกต่างจากคนทั่วไป สะท้อนให้เห็นถึงลักษณะของเด็กผู้หญิงที่มีลักษณะท่าทางเหมือน ตุ๊กตา เป็นสัญลักษณ์ที่ถูกกระทำ ควบคุม และจัดการโดยนักแสดง ภาพที่เกิดขึ้นจึงเป็นเครื่องมือในการตั้งคำถามสำคัญเกี่ยวกับความรู้สึกและความเป็นมนุษย์

อภิปรายผล

ผู้สร้างสรรค์ได้เรียนรู้ถึงวิธีการสร้างสรรค์การแสดงที่มีความแตกต่างจากการแสดงละครเวที โดยมุ่งนำเสนอสภาวะความรู้สึกในลักษณะของกระแสสำนึกของตัวละครที่ทำทนายการรับรู้และวิธีการถ่ายทอดของนักแสดงเป็นอย่างมาก และเนื่องจากการทำงานครั้งนี้อาศัยแนวคิดเป็นตัวขับเคลื่อนหลักทำให้ผู้สร้างสรรค์ต้องพยายามค้นหาสาระสำคัญหรือประเด็นต่าง ๆ จากวรรณกรรมที่สามารถเชื่อมโยงเข้ากับประสบการณ์ส่วนตนของผู้สร้างสรรค์ในฐานะนักแสดงได้ เกิดกระบวนการการเลือกเฟ้นและการตัดสินใจที่จะสื่อสารความหมาย เรื่องราว หรือ ความรู้สึก ในภาพต่าง ๆ ที่จะต้องสร้างสรรค์ขึ้นใหม่ ซึ่งเป็นการทำงานที่มากกว่าการเป็นนักแสดงละครเวที อย่างไรก็ตาม ผู้สร้างสรรค์พบว่า ข้อควรพัฒนาจากการทำงานครั้งนี้ คือ การให้ความสำคัญกับประเด็นในผลงาน ผ่านกระบวนการการเลือกเฟ้น สร้างสรรค์ และสื่อสารความหมาย เรื่องราว และความรู้สึก ผ่านภาพ

และควรพิจารณาให้น้ำหนักที่เหมาะสมกับภาพเชิงสัญลักษณ์และความหมาย ภาพที่สะท้อนเรื่องราว และภาพที่สะท้อนความรู้สึก โดยสอดคล้องกับจุดมุ่งหมายและประเด็นของงาน

การสร้างสรรคการแสดงในรูปแบบวิดีโอเพอร์ฟอร์แมนซ์เรื่อง “Doll” จากวรรณกรรมยุคหลังสมัยใหม่เรื่อง ตุ๊กตาพบว่า สิ่งที่สำคัญในการสร้างสรรค์ผลงานวิดีโอเพอร์ฟอร์แมนซ์ คือ การที่ผู้สร้างสรรค์จะต้องสามารถกำหนดโจทย์หรือแนวทางการสร้างสรรค์ร่วมกับการค้นหาวิธีการนำเสนอที่สอดคล้องและชัดเจน หมั่นทบทวนกรอบแนวคิด และควรที่จะต้องค้นหาแนวทางผ่านการทดลองทำและทดลองปฏิบัติ ผู้สร้างสรรค์จะต้องพร้อมที่จะเรียนรู้และยืดหยุ่นกับตนเอง ในขณะที่การสร้างสรรค์ผลงานการแสดงที่สะท้อนกระแสสำนึกนั้น จำเป็นอย่างยิ่งที่ผู้สร้างสรรค์ต้องเข้าใจลักษณะและความรู้สึกของตัวละคร ร่วมกับการตีความวรรณกรรมในมุมมองของผู้สร้างสรรค์ รวมถึงความเข้าใจในด้านเทคนิคการถ่ายทำและตัดต่อเพื่อที่จะนำเสนอ “กระแสสำนึกของตัวละคร” ที่สะท้อนผ่านวิดีโอเพอร์ฟอร์แมนซ์ได้



<https://kku.world/tu9ln>

วิดีโอเพอร์ฟอร์แมนซ์ เรื่อง Doll

หรือ เข้าชมผลงานได้ที่ <https://vimeo.com/showcase/10638956>

กิตติกรรมประกาศ

ผู้สร้างสรรค์ขอขอบพระคุณทุนจากกองทุนสนับสนุนการวิจัย คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น คณาจารย์และนักศึกษาสาขาการแสดง เทศกาลนานาชาติมรดกใหม่ ทีมงานเบื้องหลังทุกฝ่าย อาจารย์สุริย์ จุฬากาญจน์ ที่ให้การเอื้อเฟื้อสถานที่ในการถ่ายทำ และอาจารย์สร้อยรัตน์ แสงชัย ที่ปรึกษาการสร้างสรรคดนตรีประกอบวิดีโอเพอร์ฟอร์แมนซ์

References

- Boonhok, S. (2020). Dek Khū Phā Khāo: Khwāmsamphan Rawāng Tuālahkhōn Dek Kap Sangkhom Thī Nam Sanoē Phān Rūangsan Rāngwan Sīrai [Child is a White Cloth (?): Relationships between Children Characters and Social Issues Represented in S.E.A. Write's Short Stories]. *Vannavidas*, 20(2), 173-201.
- Kittikong, T. (2020). *Kaṇ Sadæṅg / PERFORMANCE : Khwāmruṁ Būrangton Kīeokap Phæ Fōmā* [PERFORMANCE : Basic Understanding of Performance]. Khon Kaen: Khon Kaen University.
- Lyovarin, W. (1999). *Sing Mee Chee-Wit Têe Rīiak Wāa Kon* [A Living Thing Called Human] (13rd ed). Bangkok, p. 113.
- MoMA. (n.d.). *Sà-Daeng Sām-Ràp Glōng* [Performance into Art]. Moma. https://hmong.in.th/wiki/Video_artist
- Somkong, T. (n.d.). *The Great Fine Art* [Pioneer in Video Art]. Fine Art Magazine. <http://www.fineart-magazine.com/pioneer-in-video-art/>
- Wanicharphichart, R. (1995). *Kānsuksā Prīaphthāp Nawaniyāi Næō Krasæ Samnuk Khōng Woečhinā Wūp Læ Winlām Foknoē* [A Comparatives Study of the Stream-of-Consciousness Novelsof Virginia Woolf and Walliam Faulkner]. Bangkok: Thai Digital Collection.