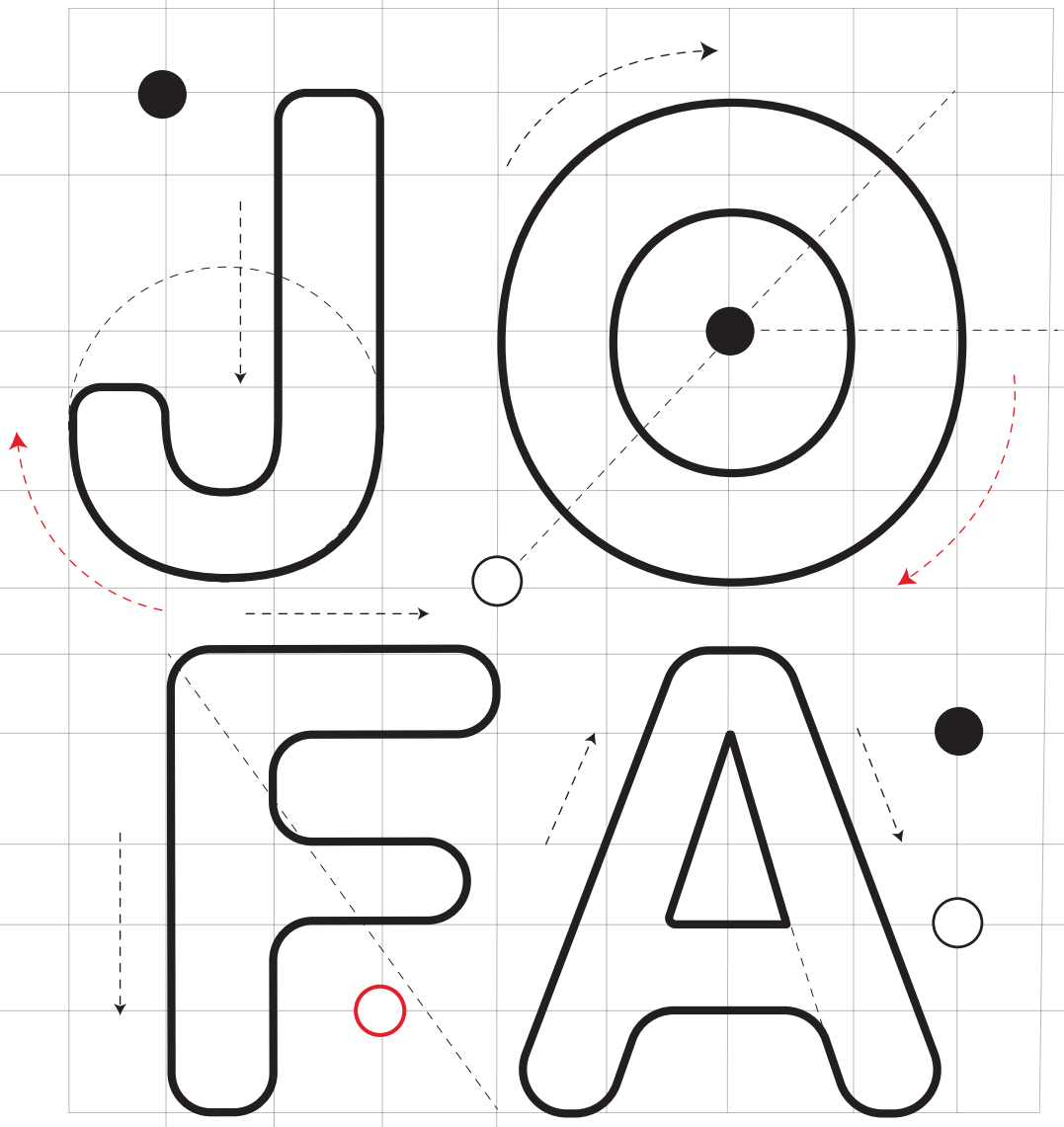
JOFA
JOURNAL OF FINE ARTS, CHIANG MAI UNIVERSITY
วารสารวิจิตรศิลป์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
ปีที่ 17 ฉบับที่ 1 มกราคม – มิถุนายน 2569
ISSN 2985-1181 (Online)



วารสารวิชาการที่ได้รับการยอมรับในฐานข้อมูลของ
ศูนย์อ้างอิงวารสารไทย (TCI) สาขามนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์
กลุ่มที่ 1

JOURNAL OF FINE ARTS, CHIANG MAI UNIVERSITY

วารสารวิจิตรศิลป์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

Volume 17, Number 1 (January - June 2026)

ปีที่ 17 ฉบับที่ 1 (มกราคม – มิถุนายน 2569)

ISSN 2985-1181 (Online)

ที่ปรึกษา

Advisory Board

รองศาสตราจารย์ ดร. สุกรี เกษรเกศรา
คณบดีคณะวิจิตรศิลป์
คณะวิจิตรศิลป์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

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

อาจารย์ ดร. สราวุธ รูปิน
รองคณบดีฝ่ายวิจัย บริการวิชาการและนวัตกรรม
คณะวิจิตรศิลป์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

Lecturer Sarawut Roopin, Ph.D.
Associate Dean for Research, Academic Services and Innovation,
Faculty of Fine Arts, Chiang Mai University

รองศาสตราจารย์ ดร. กรกฎ ใจรักษ์
สำนักวิชาการบัณฑิตและสหวิทยาการศึกษา
คณะวิจิตรศิลป์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

Associate Professor Korakot Jairak, D.F.A.
School of Graduate Studies and Interdisciplinary Studies,
Faculty of Fine Arts, Chiang Mai University

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. ปิยฉัตร อุดมศรี
ภาควิชาศิลปะไทย
คณะวิจิตรศิลป์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

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

อาจารย์ ดร. วิภาวี ปานจินดา
ภาควิชาทัศนศิลป์
คณะวิจิตรศิลป์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

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

ISSN 2985-1181 (Online)

กองบรรณาธิการ

Editors

บรรณาธิการ

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. ปรัชญา คัมภิรานนท์
ภาควิชาสื่อศิลปะและการออกแบบสื่อ
คณะวิจิตรศิลป์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

Editor

Assistant Professor Prachya Compiranont, D.F.A.
Department of Media Arts and Design,
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

ศาสตราจารย์เกียรติคุณปรีชา เถาทอง
ภาควิชาศิลปไทย คณะจิตรกรรมประติมากรรม และภาพพิมพ์
มหาวิทยาลัยศิลปากร

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

ศาสตราจารย์เกียรติคุณสุรพล ดำริห์กุล
ภาควิชาศิลปะไทย
คณะวิจิตรศิลป์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

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

ศาสตราจารย์พิเศษ ดร. พิริยะ ไกรฤกษ์
มูลนิธิพิริยะ ไกรฤกษ์ กรุงเทพมหานคร

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

ศาสตราจารย์ ดร. ชาตรี ประกิตนนทการ
ภาควิชาศิลปสถาปัตยกรรม
คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

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

ศาสตราจารย์ ดร. พรสนอง วงศ์สิงห์ทอง
ภาควิชานฤมิตศิลป์
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 ภาควิชาวิจิตรศิลป์ คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง	**Professor Kiettisak Chanonnart** Department of Fine Arts, Faculty of Architecture, King Mongkut's Institute of Technology Ladkrabang
ศาสตราจารย์ ดร. กฤษณา หงษ์อุเทน ภาควิชาทฤษฎีศิลป์ คณะจิตรกรรมประติมากรรมและภาพพิมพ์ มหาวิทยาลัยศิลปากร	**Professor Krisana Honguten, Ph.D.** Department of Art Theory, Faculty of Painting Sculpture and Graphic Arts, Silpakorn University
ศาสตราจารย์ ดร. เฉลิมศักดิ์ พิกุลศรี ภาควิชาดนตรีและการแสดง คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น	**Professor Chalermsak Pikulsri, Ph.D.** Department of Music and Performing Arts, Faculty of Fine and Applied Arts, Khon Kaen University
รองศาสตราจารย์ ดร. สุกรี เกษรเกศรา ภาควิชาทัศนศิลป์ คณะวิจิตรศิลป์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่	**Associate Professor Sugree Gasorngatsara, Ph.D.** Department of Visual Arts, Faculty of Fine Arts, Chiang Mai University
รองศาสตราจารย์ ดร. สันต์ สุวัจฉราภินันท์ 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
คณะวิจิตรศิลป์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

สายชล นพพันธุ์
นักบริหารงานวิจัย
งานบริหารงานวิจัย บริการวิชาการ และวิเทศสัมพันธ์
คณะวิจิตรศิลป์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

เสาวนีย์ ทิพยเนตร
นักบริหารงานทั่วไป
งานบริหารงานวิจัย บริการวิชาการ และวิเทศสัมพันธ์
คณะวิจิตรศิลป์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

ชนัฐกานต์ เพชรสีโชติ
นักบริหารงานทั่วไป
งานบริหารงานวิจัย บริการวิชาการ และวิเทศสัมพันธ์
คณะวิจิตรศิลป์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

Editorial Coordinator

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

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

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

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

บทบรรณาธิการ

ศิลปะและวัฒนธรรมมีความหมายกว้างไกลทั้งแนวราบและแนวลึก วารสารวิจิตรศิลป์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ ปีที่ 17 ฉบับที่ 1 สะท้อนความหลากหลายอันเป็นคุณค่าหลักของความหมายดังกล่าว ผ่านบทความวิจัยและบทความสร้างสรรค์จำนวน 12 เรื่องที่ผ่านการพิจารณาคุณภาพจากผู้ทรงคุณวุฒิในระบบ Double-Blind Peer Review ครอบคลุมองค์ความรู้หลากหลายสาขา อาทิ จิตวิทยา สิ่งแวดล้อม เศรษฐกิจสร้างสรรค์ เทคโนโลยี ศาสนา และประวัติศาสตร์ มีรายละเอียดดังนี้

ด้านทัศนศิลป์และผลงานสร้างสรรค์

บทความเรื่อง ภูมิทัศน์ใจ: ศิลปะจัดวางเพื่อการรับรู้ถึงสภาวะความผ่อนคลาย โดย ปารย์ อิรนพไพบูลย์ และ กรกฎ ใจรักษ์ นำเสนอ ผลงานสร้างสรรค์ในรูปแบบศิลปะจัดวางที่แสดงประสบการณ์เชิงบวก เพื่อให้ผู้ชมได้รับรู้ถึงสภาวะแห่งความผ่อนคลายผ่านการเฝ้ามองการเปลี่ยนแปลงของพื้นที่ การรับรู้ภาพและเสียง และการขยับร่างกายทาบซ้อนกับภาพเคลื่อนไหว

บทความเรื่อง ศิลปะภาพพิมพ์จากกระดาษใช้ซ้ำ โดย จตุพร เกิดพิบูลย์ ที่มองเห็นความสิ้นเปลืองของการใช้กระดาษในกระบวนการสร้างสรรค์ภาพพิมพ์ จึงนำเสนอ ผลงานศิลปะภาพพิมพ์จากการใช้กระดาษซ้ำ เพื่อสร้างคุณค่าและเพิ่มมูลค่าใหม่ให้กระดาษที่ใช้แล้ว ด้วยเทคนิคภาพพิมพ์วัสดุปะติด และเผยพร่ภายใต้แนวคิดรักษ์โลก

บทความเรื่อง “กลิ่น” ในฐานะสื่อศิลปะ: กรณีศึกษากลิ่นกับวัฒนธรรมและการสร้างพื้นที่ในงานศิลปะจัดวางของมณเฑียร บุญมา และ เออร์เนสโต เนโต โดย ธนิษฐา นันทาพจน์, พิษณุ ศุภนิมิตร และชัยยศ อิษฎ์วรพันธุ์ นำเสนอ การศึกษาเกี่ยวกับงานศิลปะร่วมสมัยของศิลปินที่ใช้ “กลิ่น” เพื่อสร้างพื้นที่ทางความรู้สึกในลักษณะศิลปะจัดวาง โดยพบลักษณะร่วมคือการอาศัยเอกลักษณ์เฉพาะจากวัสดุที่มีความหมาย มีกลิ่นอายของความทรงจำร่วมในวัฒนธรรม ต่างถูกหยิบยกมาสร้างสรรค์ผ่านมุมมองของศิลปิน

บทความเรื่อง การวิจัยสร้างสรรค์ศิลปะในเชิงทดลอง ประเด็นศึกษาสภาพแวดล้อมทางกายภาพในพุทธศาสนสถานที่สะท้อนความเป็นพื้นที่สัปปายะ โดย วรรณฉัตร ลิขิตมานนท์ นำเสนอ การสร้างสรรค์ศิลปะในเชิงทดลอง 2 ชุด ได้แก่ ผลงานภาพเคลื่อนไหว และ ผลงานสื่อผสม เพื่อสร้างประสบการณ์ใหม่ในการเรียนรู้ และสื่อสารเรื่องราวความสงบของพุทธศาสนสถานที่สะท้อนความเป็น “พื้นที่สัปปายะ” แบบร่วมสมัย

บทความเรื่อง การวิเคราะห์การใช้วัตถุในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะร่วมสมัยของ มาร์ติน ครีด และ ชเว จอง ฮวา โดย ศุภพงศ์ เหล่าธีรศิริ และกิตสิรินทร์ กิติสกล นำเสนอ การวิเคราะห์การใช้วัตถุในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะร่วมสมัยของ มาร์ติน ครีด และ ชเว จอง ฮวา ผ่านแนวคิดและทฤษฎีต่าง ๆ ได้แก่ วัตถุภาวะ ภววิทยาวัตถุ การกำลังจะเกิด / การกำลังจะเป็น และมรณกรรมของผู้ประพันธ์

บทความเรื่อง การสร้างสรรค์ผลงานศิลปะจัดวาง “กาลตกผลึก”: ภาพของเวลาในการผลิตเกลือสินเธาว์โบราณ โดย พิสณฑ์ สุวรรณภักดี นำเสนอ ผลงานสร้างสรรค์ศิลปะในรูปแบบของศิลปะจัดวางในลักษณะสื่อผสม ด้วยการใช้ภาพเคลื่อนไหวและวัตถุศิลปะนำมาสร้างความหมายต่อกันในพื้นที่ เพื่อให้ผู้ชมรับรู้ถึงการเปลี่ยนแปลง ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของแนวคิดเวลาแบบอัตวิสัย

ด้านประวัติศาสตร์ วัฒนธรรม และการออกแบบ

บทความเรื่อง การสร้างสรรค์อัตลักษณ์ตราสินค้าแฟชั่น ด้วยแนวคิดการออกแบบหมุนเวียน เพื่อส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ กรณีศึกษา ทุนวัฒนธรรมสิ่งทอกลุ่มชาติพันธุ์ญัฮกุร อำเภอเทพสถิต จังหวัดชัยภูมิ โดย สุระเกียรติ รัตนอำนวยศิริ นำเสนอแนวทางการสร้างนวัตกรรมอัตลักษณ์ตราสินค้าแฟชั่นจากทุนทางวัฒนธรรมสิ่งทอด้วยแนวคิดการออกแบบหมุนเวียน ประกอบด้วย การสร้างสรรค์อัตลักษณ์ตราสินค้า การออกแบบหมุนเวียน ทุนวัฒนธรรมสิ่งทอ กลุ่มผู้บริโภคแฟชั่นยั่งยืน จากทุนทางวัฒนธรรม นวัตกรรมของผลิตภัณฑ์ และ แนวโน้มกระแสนิยม

บทความเรื่อง การสร้างสรรค์ภาพดิจิทัลอาร์ตจากตำนานศึกนาคปะทะมกรในมิติวัฒนธรรมล้านนาร่วมสมัย โดย ธนวิชญ นิลวรรณ และ ตระกูลพันธ์ พัชรเมธา นำเสนอ ผลงานสร้างสรรค์ในรูปแบบงานปั้นดิจิทัลอาร์ตถ่ายทอดลงบนสิ่งพิมพ์ จนผู้ชมเกิดการตั้งคำถามจากชุดความรู้ความเข้าใจในการวิวัฒน์ของเรื่องราวตำนานศึกนาคปะทะมกรของล้านนาทั้งในแง่รูปลักษณ์ และความหมายแบบร่วมสมัย

บทความเรื่อง จิตรกรรมวัดเสม็ด: แนวคิด รูปแบบและค่านิยม ที่สัมพันธ์กับการเปลี่ยนแปลงของยุคสมัย โดย ภูวษา เรืองชีวิน นำเสนอ การศึกษาวิเคราะห์งานจิตรกรรม พบว่า โครงสร้างงานจิตรกรรมฝาผนังวัดเสม็ดแตกต่างไปจากแบบแผนประเพณีเดิม มีนัยยะของการเปลี่ยนผ่านจากยุคดั้งเดิมสู่การแสดงออกทางความคิดสู่สังคมสยามยุคใหม่

บทความเรื่อง สัญลักษณ์ของสวรรค์ผ่านมุมมองศิลปะตะวันตกและตะวันออก โดย เกรียงไกร กงกะนันทน์, พิษณุ ศุภนิมิตร, ชัยยศ อิษฎ์วรพันธุ์ และสุขุมาล นิธิภัทรอนันต์ นำเสนอ มุมมอง การตีความเกี่ยวกับสวรรค์ และการหลุดพ้นจากความทุกข์ในรูปแบบที่แตกต่างกัน ด้วยการวิเคราะห์เชิงลึกเกี่ยวกับการตีความเรื่องสวรรค์และการหลุดพ้นในมุมมองของศิลปะ ผ่านการใช้สัญลักษณ์และวัฒนธรรมที่หลากหลายของศิลปินแต่ละท่าน

ด้านนาฏศิลป์และดุริยางคศิลป์

บทความเรื่อง การออกแบบสัญญะที่ปรากฏในการแสดงสร้างสรรค์ชุด กาดเมืองผี โดย ตวงพร มีทรัพย์ นำเสนอการสร้างสรรค์ผลงานนาฏยศิลป์ในรูปแบบล้านนาร่วมสมัยด้วยการกำหนดสัญญะ ได้แก่ การออกแบบเครื่องแต่งกายและการออกแบบลีลาท่าทาง ให้สามารถสื่อความหมายแบบมีนัยยะต่าง ๆ เพื่อให้ผู้ชมสามารถจินตนาการความหมายตามการแสดงได้

บทความเรื่อง การสำรวจความต้องการจำเป็นต่อการใช้แบบฝึกหัดเสริมทักษะด้านเทคนิคไวโอลินระดับกลางในประเทศไทย โดย กิตติคุณ ตรีคูณวัฒนา และวิชฎาลัมพก์ เหล่าวานิช นำเสนอ ผลการสำรวจความต้องการจำเป็นในการใช้แบบฝึกหัดเสริมทักษะด้านเทคนิคไวโอลินระดับกลางในประเทศไทย โดยกลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่เห็นด้วยถึงความจำเป็น และเสนอแนวทางการนำทำนองเพลงพื้นบ้านไทยทั้ง 4 ภูมิภาคมาปรับใช้ร่วมกับเทคนิคไวโอลิน

บทความในฉบับนี้สะท้อนให้เห็นแนวโน้มของศิลปะร่วมสมัยในการสร้างประสบการณ์เชิงพื้นที่ผ่านงานศิลปะจัดวาง และการประยุกต์มรดกทางศิลปะวัฒนธรรมผ่านมุมมองร่วมสมัย นี่คือการเชื่อมโยงทั้งพื้นที่และเวลา เป็นหนึ่งในความงดงามของความหลากหลาย และยังมีอีกมากที่รอการสำรวจ

ขอขอบพระคุณผู้เขียนทุกท่านที่มอบความไว้วางใจส่งผลงานคุณภาพมายังวารสารวิจิตรศิลป์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ ขอบคุณผู้ทรงคุณวุฒิที่กรุณาสละเวลาประเมินบทความ และขอบคุณกองบรรณาธิการทุกท่านที่ร่วมพัฒนาวารสารให้อยู่ในมาตรฐาน TCI กลุ่มที่ 1 อย่างต่อเนื่อง ขอเชิญชวนนักวิจัย นักวิชาการ ศิลปิน และนักศึกษาที่สนใจร่วมส่งบทความในฉบับต่อไป

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. ปรัชญา คัมภิรานนท์
บรรณาธิการวารสารวิจิตรศิลป์

สารบัญ

-13-

ภูมิทัศน์ใจ: ศิลปะจัดวางเพื่อการรับรู้ถึงสภาวะความผ่อนคลาย

Soulscape: Installation Art for Awareness of Inner Relief

ปารย์ อิรนพไพบูลย์ และกรกฎ ใจรักษ์: Parn Iranoppaiboon and Korakot Jairak

-48-

ศิลปะภาพพิมพ์จากกระดาษใช้ซ้ำ

Printmaking from Reuse Paper

จตุพร เกิดพิบูลย์: Jatuporn Kerdpiboon

-78-

“กลิ่น” ในฐานะสื่อศิลปะ: กรณีศึกษากลิ่นกับวัฒนธรรมและการสร้างพื้นที่ในงานศิลปะจัดวาง ของมณเฑียร บุญมา และ เออร์เนสโต เนโต

The Use of ‘Scent’ as an Artistic Medium: A Case Study on Scent, Culture and Spatial Creation in the Installations of Montien Boonma and Ernesto Neto

ธนิษฐา นันทาพจน์ พิษณุ ศุภนิมิตร และชัยยศ อิษฎ์วรพันธุ์:
Thanistha Nunthapojn, Pishnu Supanimit and Chaiyosh Isavorapant

-126-

การสร้างสรรค์อัตลักษณ์ตราสินค้าแฟชั่น ด้วยแนวคิดการออกแบบหมุนเวียน เพื่อส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ กรณีศึกษา ทุนวัฒนธรรมสิ่งทอกลุ่มชาติพันธุ์ญัฮกุร อำเภอเทพสถิต จังหวัดชัยภูมิ

The Creation of Fashion Corporate Identity by Using Circular Design Concepts to Promote A Creative Economy Case Study: Textile Cultural Capital of Nyah-Kur Ethnic Group Thepsatit District, Chaiyaphum Province

สุระเกียรติ รัตนอำนวยศิริ: Surakiet Ratana-Amnuaysiri

Table of Content

-167-

การสร้างสรรค์ภาพดิจิทัลอาร์ทจากตำนานศึกนาคปะทะมกรในมิติวัฒนธรรมล้านนาร่วมสมัย

Digital Art Creation from The Legendary Battle of Naga Versus Makara within the Lanna Contemporary Dimension

ธนวิชญ นิลวรรณ และ ตระกูลพันธ์ พัชรเมธา:

Tanawitch Ninlawan and Tragoonphan Patcharametha

-194-

การออกแบบสัญญะที่ปรากฏในการแสดงสร้างสรรค์ชุด กาดเมืองผี

The Symbolic Design Appeared in 'Kad Muang Phi' Creative Performance

ตวงพร มีทรัพย์: Tuangporn Meesup

-216-

การวิจัยสร้างสรรค์ศิลปะในเชิงทดลอง ประเด็นศึกษาสภาพแวดล้อมทางกายภาพในพุทธศาสนสถานที่สะท้อนความเป็นพื้นที่สัปปายะ

The Experimental Research in Creative Arts, Issues in The Study of Physical Environment in Buddhist Places That Reflect The Area of Sappaya

วรรณุฉัตร ลิขิตมานนท์: Wannuchad Likitmarnon

-248-

จิตรกรรมวัดเสม็ด: แนวคิด รูปแบบและค่านิยม ที่สัมพันธ์กับการเปลี่ยนแปลงของยุคสมัย

Wat Samed's Mural Painting: Concepts, Feature and Values Relating to The Changing of The Era

ภูวษา เรืองชีวิน: Puvasa Ruangchewin

สารบัญ

-271-

สัญลักษณ์ของสวรรค์ผ่านมุมมองศิลปะตะวันตกและตะวันออก

Symbols of Heaven through Perspectives of Western and Eastern Arts

เกรียงไกร กงกะนันทน์ พิษณุ ศุภนิมิตร ชัยยศ อิษฎ์วรพันธุ์ และสุขุมาล นิธิภัทรอนันต์:

Kriangkrai Kongkhanun, Pishnu Supanimit,

Chaiyosh Isavorapant and Sukumala Nithipattaraahnan

-300-

การวิเคราะห์การใช้วัตถุในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะร่วมสมัย

ของ มาร์ติน ครีด และ ชเว จอง ฮวา

An Analysis of the Use of Objects in the Contemporary Artistic Creations

of Martin Creed and Choi Jeong Hwa

ศุภพงศ์ เหล่าธีรศิริ และกิตสิรินทร์ กิติสกล:

Supapong Laodheerasiri and Kitsirin Kitisakon

-326-

การสำรวจความต้องการจำเป็นต่อการใช้แบบฝึกหัดเสริมทักษะ

ด้านเทคนิคไวโอลินระดับกลางในประเทศไทย

A Survey on the Needs for Intermediate-Level

Violin Technique Supplementary Exercises in Thailand

กิตติคุณ ตรีคูณวัฒนา และวิชฎาลัมพก์ เหล่าวานิช:

Kittikhun Trikhunwattana and Vitchatalum Laovanich

-350-

การสร้างสรรค์ผลงานศิลปะจัดวาง “กาลตกผลึก”: ภาพของเวลาในการผลิตเกลือสินเธาว์โบราณ

The Installation Art “The Crystallization of Time”:

The Visualization of Time in The Production of Ancient Rock Salt

พิสณฑ์ สุวรรณภักดี: Pison Suwanpakdee

ภูมิทัศน์ใจ: ศิลปะจัดวางเพื่อการรับรู้ถึงสภาวะความผ่อนคลาย[1]

received 21 NOV 2023 **revised** 12 FEB 2024 **accepted** 20 FEB 2024

ปารย์ อิรนพไพบูลย์
นักศึกษาระดับปริญญาเอก
สาขาศิลปะและการออกแบบ
คณะวิจิตรศิลป์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

กรกฎ ใจรักษ์
ผู้ช่วยศาสตราจารย์
สาขาศิลปะและการออกแบบ
คณะวิจิตรศิลป์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

บทคัดย่อ

พื้นที่แห่งประสบการณ์ ‘ภูมิทัศน์ใจ’ ผลงานสร้างสรรค์ภายใต้ดุษฎีนิพนธ์เรื่อง ‘ภูมิทัศน์ใจ: ศิลปะจัดวางเพื่อการรับรู้ถึงสภาวะความผ่อนคลาย’ นำเสนอประเด็นการรับรู้ถึงสภาวะดังกล่าวที่สามารถเป็นหนทางก่อเกิดความสงบสุขภายในจิตใจ มีวัตถุประสงค์เพื่อทดลองปฏิบัติการทางศิลปะในประเด็นการรับรู้ถึงสภาวะผ่อนคลาย และเพื่อสร้างสรรค์ศิลปะจัดวางแสดงประสบการณ์เชิงบวกที่ผู้ชมสามารถร่วมรับรู้ถึงสภาวะแห่งความผ่อนคลาย

การศึกษาสาระเกี่ยวกับหนทางคลายทุกข์และบริบทที่เกี่ยวข้องนำไปสู่การพัฒนาหาความเป็นไปได้เพื่อสังเคราะห์กลวิธีสร้างสรรค์ปฏิบัติการทดลองทางศิลปะที่แสดงออกถึงพื้นที่แห่งประสบการณ์ ‘ภูมิทัศน์ใจ’ ผ่านแนวความคิดในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะพื้นที่แห่งประสบการณ์เชิงบวก ประเด็นความผ่อนคลาย เพื่อให้เป็นพื้นที่นำเสนอสาระของการพิจารณาชีวิตอันเต็มไปด้วยการเปลี่ยนแปลงและนำมาสร้างพลังใจให้คลายทุกข์ผ่านภาพเคลื่อนไหวที่คัดสรรองค์ประกอบภาพทางธรรมชาติกับเสียง สังเคราะห์สู่กลวิธีทางศิลปะที่มุ่งเน้นการสร้างช่วงเวลา สถานที่ให้เกิดการเชื่อมโยงกับผู้ร่วมรับชม

การนำเสนอศิลปะจัดวางนี้สร้างประสบการณ์สุนทรียภาพหลายประการล้วนส่งเสริมให้เกิดความเบิกบานและเกิดพลังใจ ผู้ชมรับรู้ถึงบรรยากาศความผ่อนคลายผ่านการเฝ้ามองการเปลี่ยนแปลงภายในพื้นที่ซึ่งแปรผันตามการเปลี่ยนแปลงของแสงภายนอก เพลิดเพลินกับการรับรู้แสงสีประสานภาพเคลื่อนไหวพร้อมรับฟังเสียง และได้ขยับร่างกายทาบซ้อนกับภาพเคลื่อนไหวสร้างมิติความงามของการเชื่อมโยงกัน ทั้งหมดนี้สะท้อนถึงสัมฤทธิผลของผลงานสร้างสรรค์ที่ส่งประสบการณ์รับรู้ถึงสภาวะแห่งความผ่อนคลายและผู้ชมร่วมรับรู้ได้ตลอดช่วงเวลาที่อยู่ในพื้นที่แห่งประสบการณ์ ‘ภูมิทัศน์ใจ’

คำสำคัญ: สภาวะความผ่อนคลาย, ภูมิทัศน์ใจ, ศิลปะจัดวาง

[1]บทความนี้เป็นส่วนหนึ่งของดุษฎีนิพนธ์ เรื่อง ‘ภูมิทัศน์ใจ: ศิลปะจัดวางเพื่อการรับรู้ถึงสภาวะความผ่อนคลาย’ สาขาวิชาศิลปะและการออกแบบ คณะวิจิตรศิลป์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

Soulscape: Installation Art for Awareness of Inner Relief[2]

Parn Iranoppaiboon
Ph.D. student in Arts and Design Program
Faculty of Fine Arts, Chiang Mai University

Korakot Jairak
Assistant Professor,
Program in Arts and Design,
Faculty of Fine Arts, Chiang Mai University

Abstract

The experiential space 'Soulscape' is created as part of the PhD Dissertation 'Soulscape: Installation Art for Awareness of Inner Relief' to explore one's awareness of inner relief, which can be a path toward achieving inner peace. The aims are to experiment with art practice on the issue of inner relief awareness and to create installation art that presents positive experiences, allowing the audience to sense inner relief.

In-depth research led to analyzing and synthesizing creative strategies to produce an experimental art practice that embodied the experiential space of 'Soulscape.' The concept is to create a space of positive experience that provides a sense of inner relief by allowing moments of contemplation about the constant changes of life and finding strength to alleviate suffering using moving images that incorporate natural visual elements and sounds to create an immersive experience for the audience to connect with.

[2]This article is a part of PhD Dissertation, Soulscape: Installation Art for Awareness of Inner Relief, in Arts and Design Program, Faculty of Fine Arts, Chiang Mai University.

Once presented, the installation art generated various aesthetic experiences that were emotionally positive and uplifting. The audiences felt a sense of relief by observing the changes inside the exhibition space, which varied depending on the daylight outside, and enjoying the sight of moving images and the accompanying sounds, while some audiences appreciated the beautiful interaction of the overlapping movements between their bodies and the moving images. All these data reflect the success of the installation art in delivering experiences that allow one to become aware of inner relief, as the audiences had throughout their time in the immersive space of 'Soulscape.'

Keywords: Inner Relief, Soulscape, Installation Art

บทนำ

การดำเนินชีวิตประจำวันที่พบความทุกข์จากการสูญเสียความมั่นคงทางใจในหลายสถานการณ์ ได้สร้างบาดแผลทางจิตใจอย่างต่อเนื่องซ้ำแล้วซ้ำเล่า สภาพจิตใจที่ย่ำแย่ส่งผลสู่ความทุกข์ใจ ทั้งหมดนี้ล้วนเป็นความรู้สึกที่ ‘ไม่ดีต่อใจ’ และยังบั่นทอนกำลังใจในการดำเนินชีวิตเป็นอย่างมาก ด้วยภาวะความรู้สึกนี้จึงเห็นว่ากระบวนการไว้ทุกข์และบำบัดทุกข์มีความจำเป็นต่อผู้เศร้าโศก เมื่อทำให้จิตสงบลง ความทุกข์ก็จะคลายและจางลงจนในที่สุดก็จะวางทุกข์นั้นได้ เข้าใจชีวิตได้มากขึ้น เกิดความรู้สึก ‘ดีต่อใจ’ จากความสงบสุขภายในซึ่งสร้างการเติบโตภายในจิตใจและก่อเกิดความเบิกบานตื่นรู้ ความเข้าใจที่เกิดขึ้นนั้นจึงมิเพียงแต่สนองต่อความต้องการทางปัญญา ทว่าเพื่อประโยชน์ในการตั้งหลักยึดเหนี่ยวกับการดำเนินชีวิตอย่างเรียบง่าย พร้อมที่จะเผชิญหน้ากับความทุกข์ด้วยการครองจิตใจอันเป็นสุข ซึ่งเป็นแนวทางสำหรับประพฤติปฏิบัติในชีวิตจริงที่ไม่รุ่มร้อนภายใน

ผู้เขียนเกิดประเด็นคิดว่าประสบการณ์ที่เกิดขึ้นภายในจิตใจเฉพาะบุคคลเป็นเรื่องน่าสนใจ อีกทั้งเมื่อพิจารณาประสบการณ์ทางศาสนากับประสบการณ์สุนทรียะทางศิลปะก็พบแง่มุมที่สอดคล้องกัน ทั้งความเบิกบานภายในจิตใจ อารมณ์ทางสุนทรียะ และความหมายทางศาสนา อาจสร้างความดื่มด่ำเพลินใจ มอบพลังใจให้ผู้คนหลุดพ้นจากความทุกข์หรือความกังวลใจในเรื่องชีวิตประจำวันได้

จากประเด็นทั้งหมดที่กล่าวมาได้ส่งแรงบันดาลใจต่อการค้นหาวิถีทางพัฒนาจิตใจผ่านกระบวนการทางศิลปะ แสวงหาหนทางที่จะสร้างสรรค์ผลงานด้วยการถ่ายทอดเนื้อหาของเรื่องภายใต้ประสบการณ์เชิงบวกในงานศิลปะ นำแนวทางการสร้างสรรค์ศิลปะมาช่วยให้เกิดการผ่อนคลายความทุกข์แก่ผู้คนที่เผชิญสภาพสังคมที่เคร่งเครียดผ่านผลงานศิลปะ ‘ภูมิทัศน์ใจ’

วัตถุประสงค์

1. เพื่อทดลองปฏิบัติการทางศิลปะในประเด็นการรับรู้ถึงสภาวะแห่งความผ่อนคลาย
2. เพื่อสร้างสรรค์ศิลปะจัดวางแสดงประสบการณ์เชิงบวกที่ผู้ชมสามารถร่วมรับรู้ถึงสภาวะแห่งความผ่อนคลาย

ทบทวนวรรณกรรมและงานศิลปะที่เกี่ยวข้อง

การสร้างสรรค์ผลงานชุด ‘ภูมิทัศน์ใจ: ศิลปะจัดวางเพื่อการรับรู้ถึงสภาวะความผ่อนคลาย’ ได้ศึกษาข้อมูลผ่านภาคเอกสาร โดยค้นคว้าและวิเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับหนทางคลายทุกข์และบริบทที่เกี่ยวข้อง ประกอบด้วยหลักคิดเกี่ยวกับเรื่องต่าง ๆ ได้แก่ 1) สภาวะความสงบของจิต 2) การบำบัดความทุกข์ และ 3) ผลงานสร้างสรรค์และพื้นที่สร้างประสบการณ์เชิงบวก ทั้งหมดนี้เพื่อนำไปสังเคราะห์เป็นแนวความคิดและดำเนินการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะที่เน้นให้เกิดความคิดและการรับรู้ความรู้สึกผ่อนคลาย ด้วยสาระที่เชื่อมโยงระหว่างผลงานกับพื้นที่ที่สร้างประสบการณ์เชิงบวกให้กับผู้ชมร่วมกัน

สภาวะความสงบของจิต

การศึกษาหลักคิดเกี่ยวกับจิตวิทยาเชิงบวก ความสุข สุขภาวะ และปรัชญาชีวิตวัฒนธรรมตะวันออกและตะวันตก เพื่อเป็นต้นทางในการทำความเข้าใจความผาสุกของชีวิต ซึ่งเป็นมิติแห่งความสุขภายใต้ภาวะจิตที่เบิกบานอันสัมพันธ์กับสภาวะความสงบของจิต

1) จิตวิทยาเชิงบวก สุขภาวะภายใต้สภาวะความสงบของจิต

จิตวิทยาเชิงบวกให้ความสำคัญกับคุณลักษณะด้านบวกของมนุษย์ สร้างเสริมความแข็งแกร่งเพื่อการปกป้องรักษาและแก้ไขข้อบกพร่อง ถือเป็นองค์ประกอบสำคัญที่ส่งอิทธิพลต่อสุขภาพกาย สุขภาพจิตและพฤติกรรมที่พึงประสงค์นำไปสู่การพัฒนาทฤษฎีสุขภาวะซึ่งมีเป้าหมายในการเพิ่มพูนระดับความสุขและสุขภาวะของชีวิต หลักคิดทางปรัชญาที่ส่งอิทธิพลต่อ ‘สุขภาวะ’ แตกต่างกัน 2 มุมมอง ได้แก่ มุมมองแบบเฮโดนิก (Hedonic Perspectives) ให้ความสำคัญกับปัจจุบันหรืออนาคตอันใกล้ ให้ชีวิตรับรู้ พิจารณาความสมดุลทางอารมณ์ประจำวันและบำรุงรักษาความพึงพอใจในชีวิตและสภาพแวดล้อม และมุมมองแบบยูไดโมนิก (Eudaimonic Perspectives) เป็นสภาวะที่เหนือห้วงแห่งความเบิกบานสำราญใจชั่วครู่ ก่อเกิดความเจริญงอกงามเติบโตทางจิตวิญญาณ ตระหนักรู้ถึงตัวตนที่แท้จริง (Choochom, 2016, 1-7) ดังนั้นการศึกษาหลักคิดเกี่ยวกับจิตวิทยาเชิงบวก ความสุขและสุขภาวะทำให้สนใจในการนำหลักคิดเกี่ยวกับมิติและมุมมองแห่งความสุขไปประยุกต์ใช้ต่อการสร้างสรรค์กลวิธีสร้างประสบการณ์ความสุขได้

2) ปรัชญาชีวิตวัฒนธรรมตะวันออกและตะวันตก

การศึกษาปรัชญาชีวิตได้คัดสรรแนวคิดที่สามารถเลือกนำมาปรับใช้เพื่อการดำรงชีวิตอย่างมีความสุข หลักคิดตามปรัชญาเซน อิคิไก (Ikigai) ที่ต้องการให้มนุษย์ชื่นชมความงามของสิ่งรอบตัว ผ่านการพิจารณาห้วงเวลาในชีวิตแบบ อิจิโกะ - อิจิเอะ (Ichigo - Ichie) ที่ให้ความสำคัญกับทุกเสี้ยววินาที พิจารณาและกระทำทุกอย่างในชีวิตด้วยความตั้งใจอย่างเต็มความสามารถ และการทำความเข้าใจยอมรับในความจริงแท้ของธรรมชาติที่มีเกิด - ดับด้วยแนวคิด วะบิ - ซะบิ (Wabi-Sabi) ที่มีมุมมองเรื่องการตระหนักถึงความงามตามร่องรอยของการเปลี่ยนแปลงจึงทำให้ยอมรับสิ่งต่างๆในแบบที่เป็นอย่างเข้าใจ (Iamchun, 2020) จากนั้นผู้เขียนได้ศึกษาเพิ่มเติมเกี่ยวกับ ฮุกกะ (Hygge) ซึ่งเป็นปรัชญาชีวิตสร้างสภาพแวดล้อมความสุขผ่านบรรยากาศ (Boonyatud, 2021) ให้ความสำคัญกับความสมดุลความสุขภายใน ผ่านการสร้างบรรยากาศความสบายซึ่งส่งผลต่อความผ่อนคลายของร่างกาย จิตใจ และความอบอุ่นใจจากการอยู่ใกล้ชิดกับคนใกล้ตัวที่ร่วมสร้าง ‘ความผาสุก’ ให้กัน ผ่านประสบการณ์การเฝ้ามองการเคลื่อนไหวอย่างช้า ๆ การรับรู้การเปลี่ยนแปลงอย่างค่อยเป็นค่อยไปของสรรพสิ่งและสีสันธรรมชาติ



ภาพที่ 1 บรรยากาศฮุกกะ
(ซ้าย) Note: From Bonnin Studio: Country Living, 2018
(ขวา) Note: From International People's College, 2022

การศึกษาหลักคิดข้างต้นส่งเสริมความสำคัญเรื่องห้วงอารมณ์สบายใจ การอยู่ท่ามกลางธรรมชาติที่ดื่มด่ำกับการสังเกตการเปลี่ยนแปลงอย่างช้า ๆ คือการรับรู้ถึงความงามที่ไม่สมบูรณ์แบบ ทำให้เกิดแนวคิดเกี่ยวกับการสร้างความสบายใจผ่านประสบการณ์ความเรียบง่าย ซึ่งสามารถนำไปพัฒนาต่อในกระบวนการสร้างสรรค์ศิลปะที่จะส่งประสบการณ์ก่อเกิดความรู้สึกอันเป็นสุขต่อไป

<u>การบำบัดความทุกข์</u>

การศึกษาเนื้อหาสาระเกี่ยวกับหนทางการบำบัดความทุกข์และดูแลสุขภาพจิตด้วยกลวิธีทางการบำบัดจิตทางความคิดและพฤติกรรม (CBT) เสียงประสานกาย - ใจและกลวิธี ASMR ที่ช่วยสร้างสมดุลชีวิตและจิตใจ ตลอดจนบริบทที่เกี่ยวข้องกับสุนทรียภาพแห่งการเยียวยาจากธรรมชาติด้วยหลักคิด เมฆาบำบัด (Cloud Therapy)

1) การบำบัดจิตทางความคิดและพฤติกรรม (CBT)

การบำบัดทางความคิดและพฤติกรรม (CBT) จัดเป็นวิธีจิตบำบัดที่มีหลักการวางแผนขั้นตอนที่ชัดเจน จึงทำให้ผู้เข้ารับการบำบัดมีอาการดีขึ้นโดยใช้ระยะเวลาสั้น เป็นการรักษาที่มุ่งเน้นการวิเคราะห์และประเมินปัญหาที่เผชิญอยู่ สร้างความเข้าใจถึงความเชื่อมโยงระหว่างความคิด อารมณ์ และพฤติกรรม ระยะเวลาการบำบัดที่ดำเนินไปเรื่อย ๆ จะทำให้คนไข้เริ่มทันความคิดตนเองมากยิ่งขึ้น (Kongsuwan, 2019) หากปรับเปลี่ยนความคิดได้ อารมณ์ และพฤติกรรมก็สามารถเปลี่ยนไปในทางที่ดีขึ้นได้ สามารถนำไปประยุกต์ใช้เป็นแนวทางรับมือความทุกข์จากการดำรงชีวิต ทั้งที่เป็นแบบระยะสั้นคือเกิดการผ่อนคลาย ณ ช่วงเวลาบำบัด ระยะกลางคือช่วงเวลาพัฒนาจิตใจ และระยะยาวคือการพัฒนาทักษะการจัดการปัญหาของตนเองให้ได้ดียิ่งขึ้น ดังนั้นจึงเกิดแรงบันดาลใจในการนำหลักการ CBT สู่แนวทางประยุกต์กระบวนการบำบัดเชื่อมโยงกับการใช้สื่อเทคโนโลยี ตรวจทานความเชื่อมโยงระหว่างความคิด อารมณ์ พฤติกรรมและร่างกายที่มีความสัมพันธ์กันผ่านการสร้างสรรค์ปฏิบัติการทางศิลปะที่ผู้ชมสามารถเข้ามามีส่วนร่วมได้

2) เสียงประสานกาย - ใจ

การฟังเสียงเพื่อเยียวยาบำบัดจิตใจบรรเทาความเจ็บปวดของร่างกาย ลดระดับความเครียดและเสริมสร้างสุขภาพจิต สามารถช่วยสร้างการเชื่อมต่อกายและจิตใจเข้าด้วยกันได้ รูปแบบเสียงที่คาดว่าอาจสามารถช่วยเยียวยาได้หลายรูปแบบ ทั้งเสียงจากธรรมชาติที่ส่งผลดีต่อสุขภาพกาย - จิตใจ การพัฒนาอารมณ์ กระตุ้นความสามารถในการเรียนรู้และบรรเทาความรู้สึกเจ็บปวดได้ หรือเสียงสังเคราะห์ที่มนุษย์สร้างขึ้นซึ่งอาจสัมพันธ์กับอาการตอบสนองต่อประสาทรับความรู้สึกอัตโนมัติ (ASMR) ซึ่งเป็นปรากฏการณ์ที่ประสาทรับรู้ตอบสนองต่อสิ่งเร้า เมื่อได้ยิน มองเห็น หรือสัมผัส ส่งให้เกิดความรู้สึกผ่อนคลาย บำบัดความเครียดให้ลดลง ลักษณะของเสียงที่ช่วยเยียวยาและบำบัดจิตใจมีหลายลักษณะแตกต่างกันไป อาจนุ่มนวล เบาสบาย ก้องกังวาน หรือโทนเสียงที่หลากหลาย (Barratt & Davis, 2015) การใช้หลักคิด ASMR ร่วมกับสื่อต่าง ๆ อาจนำไปสู่การสร้างสมาธิ สร้างความสงบภายนอกซึ่งอาจส่งสู่ความสงบภายใน ประสบการณ์การรับฟังเสียงอาจมอบบรรยากาศผ่อนคลาย สร้างสมดุลให้ชีวิตและจิตใจ มอบสภาพแวดล้อมที่ช่วยฟื้นฟูร่างกายและจิตใจ บรรเทาผลกระทบด้านสุขภาพที่อาจเกิดจากความตึงเครียดทางอารมณ์

3) เมฆาบำบัด: การโอบล้อมจากธรรมชาติ

การสังเกตปรากฏการณ์ธรรมชาติรอบตัวทำให้การรับรู้ความงดงามนำไปสู่การเชื่อมโยงสิ่งต่าง ๆ เข้าด้วยกันได้ แนวคิดเกี่ยวกับ ‘เมฆาบำบัด’ (Cloud Therapy) คือเมฆสามารถช่วยบำบัดความทุกข์ เยียวยาจิตใจมนุษย์ได้จากการเฝ้าสังเกตท้องฟ้าที่สะท้อนสุนทรียภาพแห่งชีวิต เมื่อมองกลุ่มไอน้ำลอยตัวล่องไปทั่วโลกมานานนับพันปี ท่ามกลางท้องฟ้ายิ่งใหญ่ การแปรรูปเปลี่ยนร่างไปหลากหลายได้มอบสุนทรียะทางความงามและสร้างการตระหนักว่าตัวตนมนุษย์และความทุกข์เป็นสิ่งชั่วคราว มิใช่ความเป็นอนันต์ (Tanaboonsombat, 2011) ดังนั้น ท่ามกลางฉากสงบเรียบง่ายที่แสดงการเปลี่ยนแปลงของท้องฟ้า เมฆและจักรวาลได้มอบช่วงเวลาการเชื่อมต่อกับธรรมชาติ สร้างโอกาสการรับรู้ความงาม ความหวัง และการโอบรับอิสรภาพนำไปสู่ความเข้าใจและยอมรับความสำคัญของความสงบภายใน

การพิจารณาท้องฟ้าในรูปลักษณ์ต่าง ๆ จึงส่งประเด็นคิดเกี่ยวกับสุนทรียภาพที่สามารถนำไปเชื่อมโยงได้กับความสงบสุขภายในจิตใจ ตั้งแต่รูปลักษณ์ของท้องฟ้าสีครามปราศจากกลุ่มเมฆที่ส่งความรู้สึกนิ่งสงบ เมื่อกลุ่มเมฆกระจายตัว เคลื่อนที่หรือสลายตัวไปได้ส่งความหมายถึงอิสรภาพ การเรียงตัวทับซ้อนกันของกลุ่มเมฆสามารถสร้างความเพลิดเพลินต่อจินตนาการ ตลอดจนการรับรู้ความงามจากมิติการทับซ้อนของเมฆแต่ละชั้นที่เกิดจากแสงอาทิตย์ส่องกระทบ เมื่อการเปลี่ยนผ่านของช่วงเวลาสร้างให้ท้องฟ้าแปรเปลี่ยนสี ปรากฏสีสันแปลกตาตามสภาพแสง สร้างการรับรู้การสิ้นสุดของช่วงเวลาเดิมที่ผ่านไปสู่รอยต่อของช่วงเวลาใหม่ กระตุ้นการตระหนักถึงความธรรมดาตามธรรมชาติที่เกิดขึ้นและผ่านไปอย่างเรียบง่าย เมื่อดวงจันทร์ลักษณะต่าง ๆ หมุนเวียนมาส่องแสงนวลยามค่ำคืนได้มอบช่วงเวลาแห่งความสงบ บรรยากาศร่มเย็นและกระตุ้นการผ่อนคลายยามพักผ่อน แม้บางครั้งปรากฏการณ์ธรรมชาติส่งผลให้รูปลักษณ์ท้องฟ้าแปลกไป ทว่าถือเป็นความเป็นไปเองตามธรรมชาติล้วนเกิดขึ้นเพียงชั่วคราวแล้วสลายไป ทั้งการปรากฏแสงสี รูปทรงก้อนเมฆที่แปลกตาไปจนถึงการเกิดเหตุมรสุม

ที่นำพาลม ฝนและ สายฟ้าปรากฏร่วมกัน การพิจารณาลักษณะการเปลี่ยนแปลงของท้องฟ้าเหล่านี้จึงนำไปสู่การกระตุ้นให้ตระหนักถึงคุณค่าแห่งชีวิตผ่านการรับรู้สุนทรียะตามธรรมชาติ

การศึกษาเมฆาบำบัดทำให้เกิดข้อค้นพบว่าการชมเมฆและท้องฟ้าสามารถช่วยเยียวยาจิตใจ ซึ่งตรงกับแนวคิดหลักของงานวิจัยนี้ที่ต้องการจะสร้างพื้นที่เพื่อการบำบัดจิตใจของผู้ชมให้เกิดประสบการณ์เชิงบวก ส่งแรงบันดาลใจต่อการนำโครงสีท้องฟ้า รูปทรงเมฆที่เป็นอิสระ ไม่ชัดเจน การเคลื่อนตัวของเมฆ การแปรเปลี่ยนไปได้หลายสถานะ ตลอดจนปรากฏการณ์พิเศษอื่น ๆ พัฒนาต่อเพื่อมาเป็นส่วนหนึ่งในการนำเสนอผลงานสร้างสรรค์ต่อไป โดยคาดว่า ทั้งการนำเสนอรูปภาพและองค์ประกอบบนท้องฟ้าข้างต้นจะร่วมกันสร้างความหมายส่งความสงบสุขภายในจิตใจ

ผลงานสร้างสรรค์และพื้นที่สร้างประสบการณ์เชิงบวก

การมีส่วนร่วมของผู้ชมเป็นประเด็นสำคัญต่อการสื่อสาระผ่านผลงานศิลปะในโครงการวิจัยนี้ให้บรรลุวัตถุประสงค์เพื่อส่งประสบการณ์การรับรู้และประกอบสร้างคุณค่าทางสุนทรียะขึ้นมาได้ การสร้างบริบทต่าง ๆ ที่แปรเปลี่ยนผู้เข้าชมงานศิลปะให้กลายเป็นส่วนหนึ่งของสถานการณ์ทางศิลปะจึงถือเป็นปัจจัยในการเชื่อมความสัมพันธ์ในเรื่องเวลาและสถานที่สู่การประกอบสร้างความหมายทางศิลปะ (Chayachroen et al, 2021) ดังนั้น การศึกษาผลงานสร้างสรรค์และพื้นที่สร้างประสบการณ์เชิงบวกจึงได้จัดแบ่งกลุ่มปฏิบัติการศิลปะที่ส่งการรับรู้ทางสุนทรียะในแต่ละประเด็น เพื่อเป็นกรณีศึกษาและวิเคราะห์ทั้งหมด 2 กลุ่ม โดยใช้คำสำคัญสื่อถึงลักษณะร่วมที่เชื่อมโยงกัน คือ กลุ่มที่ 1 มีคำสำคัญเกี่ยวกับการมีส่วนร่วม ประสบการณ์ดื่มด่ำและศิลปะเชิงจัดวาง (Keywords: Relative, Immersive, Installation Art) และกลุ่มที่ 2 มีคำสำคัญเกี่ยวกับการแปรเปลี่ยนรูปลักษณ์และการคลี่คลาย (Keywords: Transformative, Dynamic)

<u>กลุ่มที่ 1: กลุ่มปฏิบัติการศิลปะที่มีลักษณะสร้างการโอบล้อมผู้ชมผ่านประสาทสัมผัสการรับรู้หลากมิติประสานสัมพันธ์กันร่วมกับการติดตั้งที่มีลักษณะเฉพาะ เพื่อสัมผัสสุนทรียภาพและสร้างประสบการณ์ภายใน</u>

1) เซเลส บูร์ซิเอร์-มูเจอโน (Céleste Boursier-Mougenot)

เซเลส บูร์ซิเอร์-มูเจอโน (b. 1961, Nice) ศิลปินสร้างสรรค์ผลงานส่งประสบการณ์การรับรู้แบบหลากหลายประสาทสัมผัสและเชิญชวนให้รู้สึกเป็นส่วนหนึ่งกับสภาพแวดล้อมที่แปรเปลี่ยนตลอดเวลา (Paula Cooper Gallery, 2021) รูปแบบผลงาน ‘คลีนาเมน’ (Clinamen, 2013 -) มีความน่าสนใจเกี่ยวกับการเชื่อมโยงประสาทสัมผัสการรับรู้หลากมิติต่อผู้ชมในการสัมผัสสุนทรียภาพทางความงาม นำเสนอผ่านรูปลักษณ์ที่เรียบง่ายด้วยสระน้ำวงกลมสีฟ้าขนาดใหญ่ ชามกระเบื้องสีขาวกว่าร้อยใบลอยอยู่เหนือน้ำตามกระแสที่พัดใต้น้ำเคลื่อนตัวไปอย่างแผ่วเบา ชนกันเหมือนเครื่องดนตรีประเภทเครื่องเคาะจังหวะ (Percussion) สร้างเสียงก้องกังวาน แสดงความสัมพันธ์ระหว่างการรับรู้ด้านภาพและเสียง ส่งบรรยากาศที่ผ่อนคลายและเบิกบาน (Delany, 2013)



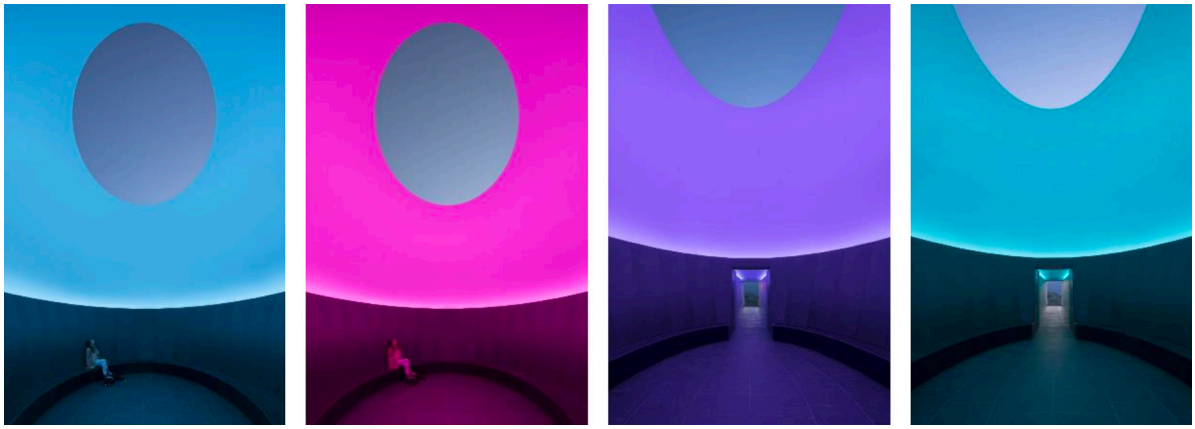
ภาพที่ 2 Céleste Boursier-Mougenot. Clinamen, 2013
Note: From The National Gallery of Victoria (NGV), 2013

ประสบการณ์ชมผลงาน ‘คลีนาเมน’ เป็นการจ้องมองผลงานศิลปะเชิงจัดวางลักษณะการจัดสภาพแวดล้อมที่เรียบง่ายในพื้นที่โล่ง สังเกตการเคลื่อนไหวที่เชื่องช้าของชามกระเบื้องสีขาวที่ล่องลอยบนแอ่งน้ำสีฟ้ารูปร่างวงกลม รับฟังเสียงก้องกังวานและความไม่ชัดเจนในองค์ประกอบทางดนตรีที่ไม่มีจุดเริ่มต้นหรือจุดสิ้นสุด การเผชิญประสบการณ์ทางประสาทสัมผัสที่หลากหลายเหล่านี้ล้วนสามารถส่งผลทำให้จิตใจสงบ สร้างสภาวะที่สงบสุขพร้อมกันกับการสำรวจย้อนกลับเข้าสู่ภายในตนเอง สร้างการระลึกถึงวัฏจักรและนิรันดร ผลงานเชิญชวนให้รู้สึกเป็นส่วนหนึ่งกับสภาพแวดล้อมที่เปลี่ยนตลอดเวลาจึงเป็นโอกาสเข้าสู่ห้วงเวลาพิจารณาถึงการร่วมเป็นส่วนหนึ่งกับความเปลี่ยนแปลงไม่รู้จบและได้เผยสุนทรียะของชีวิตผ่านการเชื่อมโยงตนกับโลกอีกด้วย ดังนั้น การสร้างประสบการณ์ผ่านการจัดสภาพแวดล้อมที่เรียบง่าย สร้างภาพการเคลื่อนไหวที่เชื่องช้าสัมพันธ์กับเสียงก้องกังวานและองค์ประกอบทางดนตรีไม่ชัดเจน น่าจะเป็นแนวทางและรูปแบบการนำเสนอที่จะนำไปประยุกต์สู่การพัฒนากลวิธีนำเสนอและกระบวนการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ ‘ภูมิทัศน์ใจ’ ต่อไป

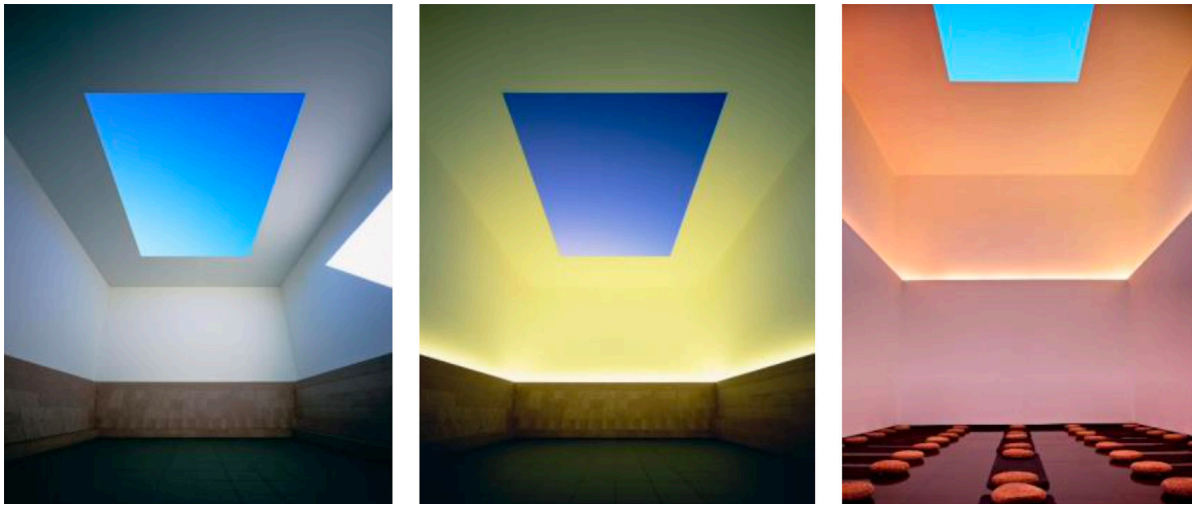
2) เจมส์ เทอร์เรล (James Turrell)

เจมส์ เทอร์เรล (b. 1943, LA) สร้างสรรค์ผลงานชุด ‘สกายสเปซ’ (Skyspaces) เป็นห้องชมท้องฟ้าที่ออกแบบมาเพื่อสร้างภาพลวงตา กระตุ้นให้ผู้ชมรู้สึกว่าท้องฟ้ากว้างได้เคลื่อนตัวมาอยู่ใกล้ ศิลปินสร้างการมองท้องฟ้าผ่านรูรับแสงที่เจาะช่องบนหลังคารูปร่างวงกลม วงรี หรือสี่เหลี่ยม ภายในพื้นที่มีม้านั่งวางชิดติดผนังห้อง เชื้อเชิญให้ผู้ชมได้นั่งลงและเอียงศีรษะขึ้นมองทิวทัศน์ท้องฟ้าผ่านช่องบนเพดานเพื่อซึมซับการเคลื่อนไหวช้า ๆ ของก้อนเมฆและการเปลี่ยนแปลงอื่น ๆ บนท้องฟ้า หรือบางครั้งมีการจัดวางเบาะรองนั่งสำหรับการเอนกายชมงานอย่างเป็นสัดส่วนเฉพาะคน (Skyspace Lech, 2014)

ศิลปินได้ติดตั้งไฟแอลอีดีภายในพื้นที่ส่วนต่าง ๆ หลอดไฟเหล่านี้สามารถเปลี่ยนสีเพื่อสร้างประสบการณ์และบรรยากาศของการรับชมท้องฟ้าที่เปลี่ยนไป การรับชมท้องฟ้าร่วมกับแสงธรรมชาติและแสงประดิษฐ์ได้ส่งให้เกิดประสบการณ์ตรงที่ผู้ชมได้ซึมซับและรับรู้จากมุมมองเฉพาะตน ผู้ชมจึงสามารถตีความประสบการณ์และความหมายในการรับชมด้วยตนเองได้ (Turrell, 2022) ผลงานสร้างสรรค์ของเทอร์เรลให้ความสำคัญกับมุมมองของผู้ชม สนใจประสบการณ์การรับรู้ที่เกิดขึ้นเฉพาะบุคคลที่ต่างกัน แม้ศิลปินเป็นผู้คัดสรรองค์ประกอบแสงจากหลอดไฟประกอบกับการจัดการพื้นที่ในส่วนต่าง ๆ ทว่าการผสานรวมกันระหว่างปัจจัยที่ควบคุมได้เหล่านี้กับท้องฟ้าซึ่งเป็นปัจจัยที่ไม่สามารถควบคุมได้ พื้นที่ผลงานสร้างประสบการณ์การรับรู้ผลงานที่แตกต่างทุกครั้งที่ผู้ชมได้เข้ามารับชมผลงาน ผลงานศิลปะเกี่ยวกับแสง ท้องฟ้าและพื้นที่โดยเจมส์ เทอร์เรล นำเสนอช่วงเวลาให้ผู้ชมได้ดื่มด่ำกับความงาม กระตุ้นให้ผู้ชมเกิดความรู้สึกสงบภายใน เกิดการผ่อนคลายและสร้างประสบการณ์ทางความคิดเฉพาะตน ดังนั้นเมื่อผู้ชมได้เข้ามาในพื้นที่ผลงาน เกิดการเชื่อมโยงกับพื้นที่ รู้สึกได้ถึงการมีอยู่ของตนเอง จึงถือเป็นคุณค่าของประสบการณ์ซึ่งพื้นที่ได้มอบให้ กระตุ้นให้ผู้ชมรับรู้การเปลี่ยนแปลง มอบช่วงเวลาดื่มด่ำประสบการณ์เพื่อรับรู้การเชื่อมต่อความสัมพันธ์ระหว่างคนกับธรรมชาติ เกิดการผ่อนคลายและย้อนสู่การพิจารณาความคิดของตนเอง



ภาพที่ 3 James Turrell. Skyspace, 1970 -
Note: From Skyspace Lech, 2014

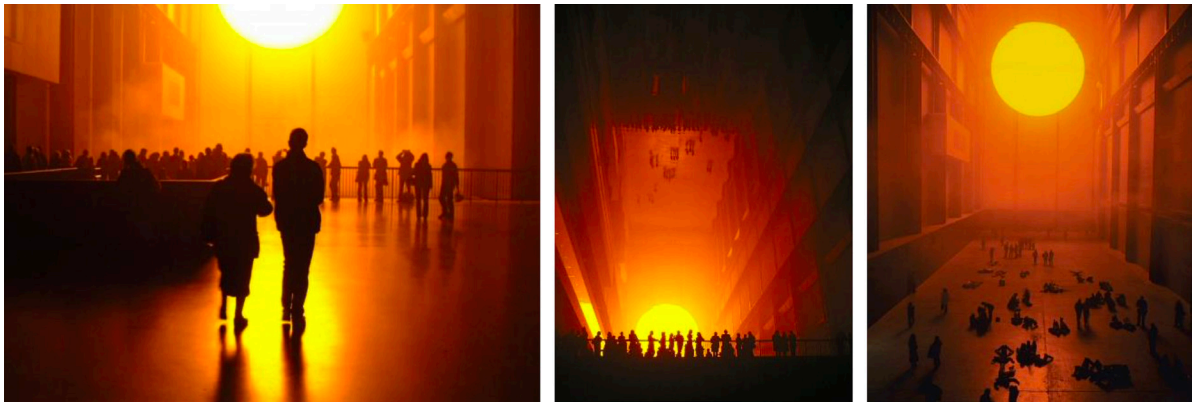


ภาพที่ 4 (ซ้าย-กลาง) James Turrell. Skyspaces: Blue Planet Sky, 2004
Note: From James Turrell, 2004
(ขวา) James Turrell. Skyspaces : Gathered Sky, 2012
Note: From James Turrell, 2012

การศึกษาผลงานสร้างสรรค์ที่สร้างประสบการณ์การรับรู้แสงโดยเจมส์ เทอร์เรล ส่งความสนใจในลักษณะการสร้างพื้นที่โอบล้อมผู้ชมด้วยโครงสร้างทางกายภาพรูปทรงเหลี่ยมเรียบง่าย โล่ง การจัดการที่นั่งเพื่อเชื้อเชิญให้ผู้ชมใช้ช่วงเวลาในการชมงานอย่างผ่อนคลาย การติดตั้งหลอดไฟเพื่อสร้างระนาบแสงในพื้นที่ การจัดการรูปแบบการผสานแสงจากหลอดไฟและการปรับเปลี่ยนแสงสี เพื่อเป็นองค์ประกอบเสริมในการสร้างบรรยากาศสภาพแวดล้อม มอบประสบการณ์การรับชมผลงานที่กระตุ้นให้ผู้ชมเกิดความรู้สึกสงบภายในและการผ่อนคลาย

3) โอลาฟัว อีเลียสสัน (Olafur Eliasson)

โอลาฟัว อีเลียสสัน (b. 1967 -) สร้างสรรค์ผลงานเกี่ยวกับการจำลองสภาพแวดล้อมหรือปรากฏการณ์ทางธรรมชาติผ่านกระบวนการทางเทคโนโลยีที่ขับเน้นถึงความน่ามหัศจรรย์ที่แฝงอยู่ในปรากฏการณ์ธรรมดาสามัญรอบตัว ในผลงาน The Weather Project จัดแสดงภายในพื้นที่โถงอาคารแสดงงานเทอร์ไบน์ (Turbine Hall) ขนาด 1,000 ตารางเมตร ณ หอศิลป์เทตโมเดิร์น (Tate Modern) กรุงลอนดอน สหราชอาณาจักร ศิลปินสร้างสภาพแวดล้อมจำลองของห้วงเวลาขณะพระอาทิตย์กำลังตกดิน ด้วยการใช้โคมไฟครึ่งวงกลมที่ทำจากหลอดไฟจำนวน 200 ดวง ปิดทับด้วยแผ่นโปร่งแสง โคมไฟครึ่งวงกลมนี้จะทำมุมสะท้อนกับแผ่นอะลูมิเนียมบุกระจกเงาที่ติดบนเพดานจนกลายเป็นดวงไฟทรงกลมรูปดวงอาทิตย์จำลองขนาดใหญ่ เปล่งแสงประกายสีส้มท่ามกลางม่านหมอกเทียมที่ดูคล้ายเมฆปกคลุมทั่วห้องแสดงงาน (Boonpipattanapong, 2022)



ภาพที่ 5 Olafur Eliasson. The Weather Project, 2003
Note: From Studio Olafur Eliasson, 2003

อีเลียสสันได้สร้างพื้นที่ผลงานที่เชื้อเชิญผู้ชมให้เข้ามาสัมผัสกับความรู้สึกอบอุ่นที่โอบล้อมอยู่ภายใต้บรรยากาศที่ผ่อนคลาย ในขณะที่ ‘แสงสีส้ม’ ให้ความส่องสว่างสื่อถึงความรู้สึกถึงความอบอุ่นนั้น การมี ‘หมอก’ ร่วมอยู่ในพื้นที่ผลงานส่งให้เกิดความพร่ามัวซึ่งส่งเสริมจินตนาการถึงบรรยากาศกึ่งจริงกึ่งฝัน ชะลอความเร่งรีบ นำผู้ชมสู่พื้นที่แห่งช่วงเวลาผ่อนคลายและดื่มด่ำกับเหตุการณ์ตรงหน้า

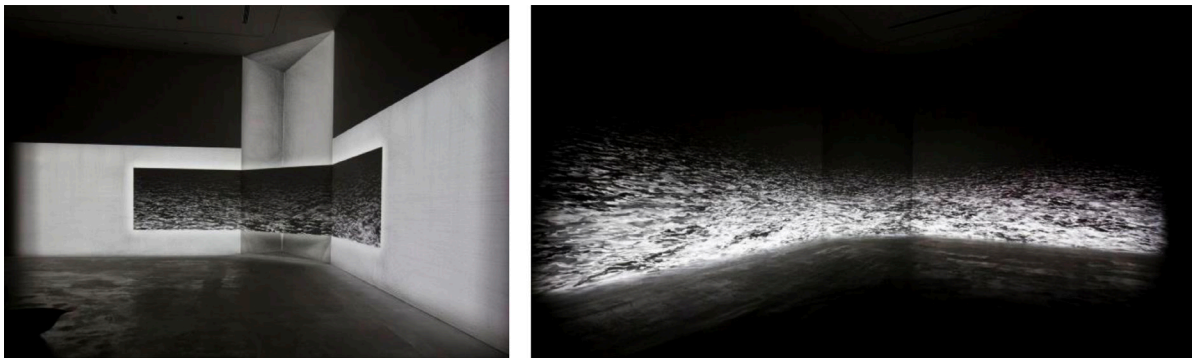
ผู้ชมเกิดการตอบสนองต่อการชมผลงานที่ต่างกันออกไป ตั้งแต่การแหงนมองดวงอาทิตย์จำลอง การนอนมองดวงอาทิตย์หรือเฝ้ามองเงาของตนเองที่สะท้อนจากเพดานจนดูเหมือนจุดเล็ก ๆ (Boonpipattanapong, 2022) เห็นได้ว่าการนำดวงอาทิตย์จากพื้นที่กลางแจ้งเข้ามานำเสนอในพื้นที่ร่มส่งให้ผลงานชิ้นนี้ได้กระตุ้นให้ผู้คนหันกลับมาเชื่อมต่อกับโลกรอบตัวและหวนระลึกถึงความงามอันน่าอัศจรรย์ของปรากฏการณ์ธรรมชาติที่ได้ประสบทุกวันแต่มองข้ามไปเพราะความคุ้นชิน

จากการศึกษาเนื้อหาสาระผลงานสร้างสรรค์ของโอลาฟัว อีเลียสสัน ผู้เขียนเกิดความสนใจในกลวิธีการสร้างสรรค์พื้นที่ที่ศิลปินเลือกนำเสนอธรรมชาติผ่านผลงานศิลปะที่สร้างพื้นที่เพื่อการรับรู้ใหม่ สร้างบรรยากาศโอบล้อมผู้ชม ส่งเสริมให้เกิดการมีส่วนร่วมผ่านการจัดแสง กลไกและองค์ประกอบต่าง ๆ มอบประสบการณ์ที่สนับสนุนให้เกิดการรับรู้และการมีส่วนร่วมอย่างมีชีวิตชีวา และกระตุ้นการทบทวนความรู้สึกภายใน

4) ทาบาอิโมะ (Tabaimo)

ทาบาอิโมะ หรือ อายาโกะ ทาบาตะ (Ayako Tabata) (b. 1975, Hyogo) เป็นศิลปินสื่อใหม่ (New Media) ผลงานของทาบาอิโมะมีความโดดเด่นในเรื่องการติดตั้งวิดีโอ (Video Installation) ที่กระตุ้นความคิดและสร้างความรู้สึกดื่มด่ำกับสภาพแวดล้อมที่เปลี่ยนแปลงตลอดเวลา ศิลปินสร้างสรรค์ผลงานที่มีลักษณะการโอบล้อมด้วยการฉายวิดีโอบนหลายระนาบ (Multi-screen Video) ส่งเสริมประสบการณ์แบบมีส่วนร่วมและท้าทายการรับรู้ของผู้ชม ศิลปินต้องการนำเสนอทางเลือกใหม่เพื่อกระตุ้นให้ผู้ชมมีส่วนร่วมขณะเดินผ่านผลงานการติดตั้งวิดีโอ

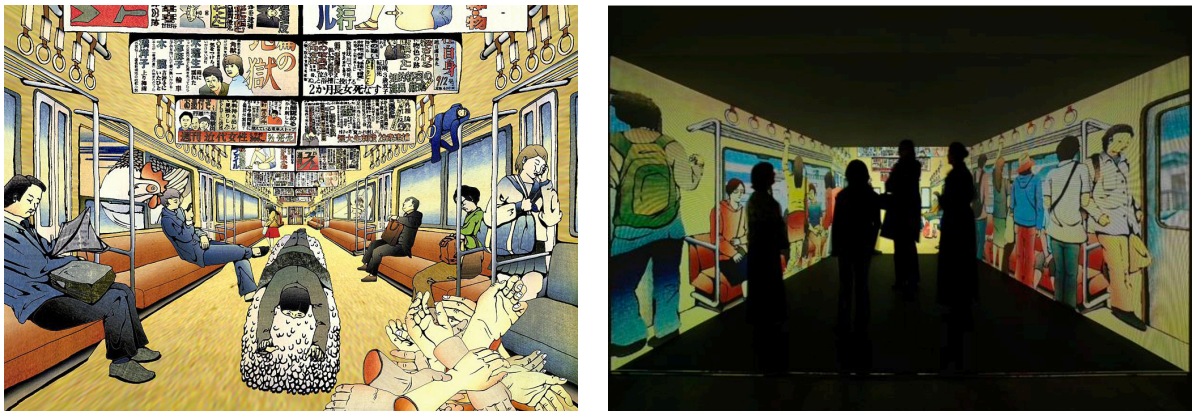
โดยออกแบบโครงสร้างฉากรับภาพที่ล้อมรอบและฉายภาพเคลื่อนไหวรอบด้าน ทั้งด้านหน้า ด้านหลัง ด้านบน ศีรษะและบางครั้งฉายลงบนพื้น สร้างการดื่มด่ำกับภาพที่เปลี่ยนแปลงไปพร้อมกับการมีส่วนร่วมเติมเต็มชีวิตให้พื้นที่ (Sorin, 2014) การสร้างฉากรับภาพเคลื่อนไหวด้วยระนาบแบนราบหลายระนาบต่อกันด้วยองศามุมต่าง ๆ ได้ช่วยสร้างมุมมองที่มีมิติความลึกขึ้นมา ภาพเคลื่อนไหวที่ฉายลงไปมีรายละเอียดที่เคลื่อน ขยับ และปรากฏอย่างฉับพลัน เมื่อผู้ชมให้ความสนใจรายละเอียดภาพเคลื่อนไหว ทั้งจังหวะการปรากฏและการหายไปนี้ได้ทำให้ขอบเขตของภาพคือโครงสร้างฉากรับภาพมีความสำคัญน้อยลง ส่งให้ภาพที่แสดงผลบนหลายระนาบมีแนวโน้มที่จะเชื่อมรวมกันเป็นภาพบนพื้นที่ขนาดใหญ่พื้นที่เดียว



ภาพที่ 6 Tabaimo. Tozen, 2014
Note: From James Cohan, 2014

ผลงานภาพวาดและกลวิธีการติดตั้งวิดีโอของทาบาอิโมะมุ่งเน้นการนำเสนอเรื่องความธรรมดาประจำวันผ่านการเล่าเรื่องโดยใช้แอนิเมชันเชิงทดลอง วิดีโอ ภาพยนตร์ เกม และเทคโนโลยีเชิงโต้ตอบ ผลงาน Japanese Commuter Train ในปี ค.ศ. 2001 เป็นการติดตั้งแบบเหลี่ยมที่เลียนแบบการตกแต่งภายในของรถไฟโดยสารทั่วไป ภาพเคลื่อนไหวนำเสนอสถานการณ์ธรรมดา การเฝ้ามองผู้โดยสารที่เข้ามาภายในรถไฟและจากไป สังเกตสภาพแวดล้อมสองข้างทางนอกรถไฟผ่านหน้าต่าง (Sorin, 2014) ศิลปินนำเสนอลักษณะรูปภาพที่แบนราบ ไม่มีมิติความลึก และไม่มีจุดดึงดูดสายตาที่แน่นอน ผลงานสร้างจินตนาการถึงสถานการณ์เสมือนว่าอยู่บนรถไฟที่กำลังเคลื่อนที่และแล่นผ่านรางอื่น ศิลปินสร้างความรู้สึกของการเคลื่อนไหวแบบสัมพัทธ์ กล่าวคือผลงานได้กระตุ้นให้ผู้ชมเกิดความรู้สึกว่าการเคลื่อนไหวของตนสัมพันธ์กับการเคลื่อนไหวของสิ่งต่าง ๆ ในโลกรอบตัว ผ่านการรับรู้การเคลื่อนไหวภาพทิวทัศน์ภายนอกที่แทรกผ่านหน้าต่างรถไฟ (Lamarre, 2009, 103 - 109) กลวิธีการนำเสนอข้างต้นทำให้ผู้ชมไม่มีความรู้สึกถึงการแบ่งแยกระหว่างภายในและภายนอก ผ่านสถานการณ์สมมติที่สะท้อนถึงสถานการณ์ธรรมดาของโลก ส่งผลให้การมีส่วนร่วมในพื้นที่ผลงานได้ส่งสุนทรียภาพที่สะท้อนถึงการเชื่อมต่อระหว่างผลงานวิดีโอกับผู้ชมในหลายลักษณะ ทั้งการเปลี่ยนแปลงทางกายภาพของผู้ชมที่แปรสภาพปรากฏลักษณะเงาดำท่ามกลางภาพวิดีโอสีสันสดใสลักษณะแบนราบไม่มีมิติเชิงลึก ประกอบกับการเคลื่อนที่ตามธรรมดาของผู้ชมเมื่อเข้ามาในพื้นที่ผลงานนั้นถูกแวดล้อมด้วยภาพวิดีโอที่มีการขยับแบบแอนิเมชัน การเคลื่อนไหวที่ต่างกันนี้ยังช่วยสนับสนุนและเติมเต็มเรื่องราวที่ศิลปินต้องการนำเสนอในประเด็นเกี่ยวกับความเหนือจินตนาการในสังคมอีกด้วย การศึกษาการนำเสนอผลงานศิลปะผ่านกลวิธีวิดีโออินสตอลเลชันโดยทาบาอิโมะสร้างความสนใจ

ในการนำเสนอผลงานการฉายภาพเคลื่อนไหวต่อเนื่องบนฉากรับภาพหลายระนาบต่อกันซึ่งจะช่วยสร้างมุมหักเหที่เกิดมุมมองต่อมิติความลึก และสร้างขอบเขตพื้นที่ที่นำไปสู่การโอบล้อมผู้ชม กระตุ้นให้สัมผัสประสบการณ์การรับรู้การเปลี่ยนแปลงในรายละเอียดภาพเคลื่อนไหว

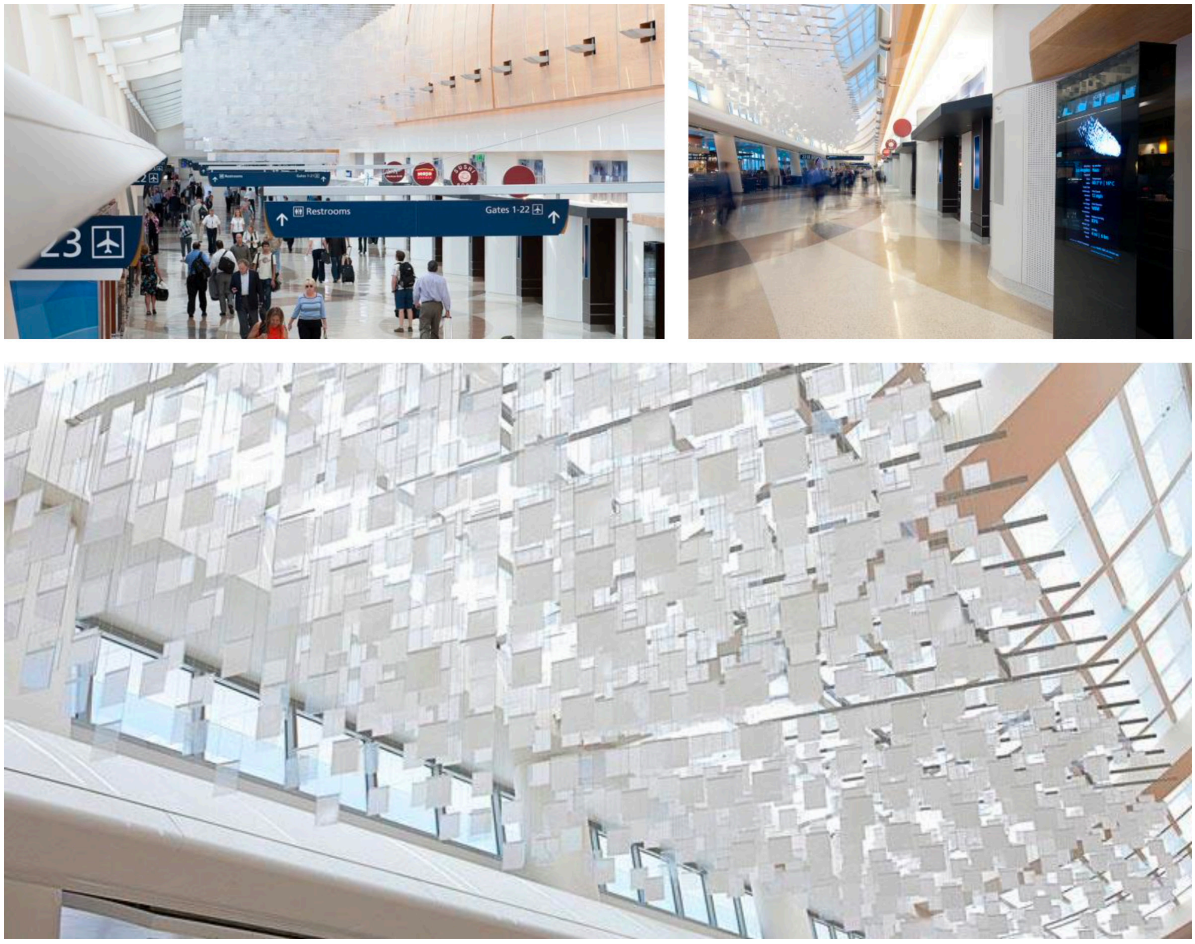


ภาพที่ 7 Tabaimo. Japanese Commuter Train, 2001
Note: From Art21, 2007

<u>กลุ่มที่ 2: ผลงานสร้างสรรค์ที่มีการสร้างรูปแบบในการบันทึกภาวะคลี่คลาย แปลงสถานะจากข้อมูล ตลอดจนสสารที่จับต้องไม่ได้สู่ความเป็นรูปธรรม</u>

1) โครงการศิลปะสาธารณะ eCLOUD

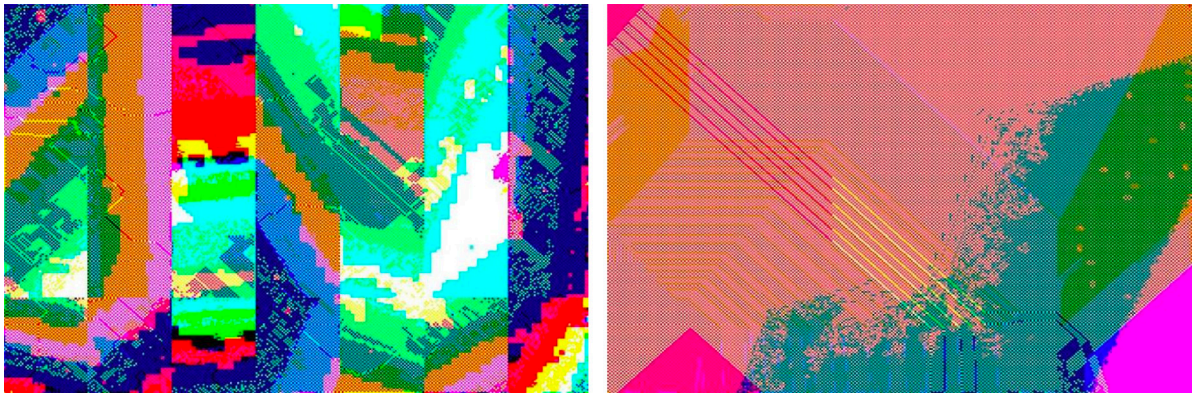
โครงการศิลปะสาธารณะ eCLOUD ติดตั้งที่สนามบินนานาชาติซานโฮเซ รัฐแคลิฟอร์เนีย โครงการนี้มีแนวคิดในการทำให้ข้อมูลสภาพอากาศสะท้อนอารมณ์ เชื่อมโยงพลวัตสภาพอากาศกับงานศิลปะ ส่งให้เกิดการสร้างสรรค์ประติมากรรมแขวนห้อยที่มีการเปลี่ยนแปลงตลอดเวลา (Dynamic Sculpture) แสดงภาพเคลื่อนไหวจากข้อมูลสภาพอากาศที่เกิดขึ้นจริงเวลานั้น พร้อมทั้งติดตั้งจอแสดงผลแบบไดนามิก (Dynamic Display) บริเวณด้านข้างทางเดิน แสดงข้อมูลทั้งสภาพอากาศระหว่างประเทศ รวมถึงแสดงให้เห็นว่าขณะนั้น eCLOUD กำลังแสดงภาพก้อนเมฆเมืองใด (Minner, 2011) ประติมากรรมเมฆจำลองจัดเรียงพิกเซลแต่ละหน่วยที่ประกอบด้วยวัสดุซึ่งแสดงผลโปร่งใส โปร่งแสงและทึบแสงได้ จึงเกิดลวดลายที่เปลี่ยนทุกช่วงเวลาตามสภาพอากาศ สร้างสื่อดิจิทัลเพื่อสร้างประสบการณ์เชิงพื้นที่ (Media Architecture, 2010) การศึกษาโครงการศิลปะ eCLOUD ทำให้สนใจถึงการเชื่อมโยงศิลปะและเทคโนโลยีเพื่อนำเสนอผ่านประติมากรรมติดตั้งในพื้นที่ การคลี่คลายลักษณะรูปทรงของก้อนเมฆจริงสู่ประติมากรรมแขวนห้อยก้อนเมฆจำลองจากพิกเซลรูปทรงสี่เหลี่ยม สร้างสุนทรียะที่เกิดจากการซ้อนทับระหว่างพิกเซลโปร่งใส โปร่งแสงและทึบแสง กับแผงพิกเซลหน่วยอื่นและสภาพบรรยากาศโดยรอบ



ภาพที่ 8 eCLOUD, 2010
Note: From Media Architecture, 2010

2) ดิมิทรี โมโรซอฟ (Dmitry Morozov)

ดิมิทรี โมโรซอฟ (b. 1986 -) สร้างสรรค์ผลงาน Digioxide เพื่อสร้างจิตสำนึกและกระตุ้นความตระหนักรู้ของสาธารณชนเกี่ยวกับมลภาวะต่อสิ่งแวดล้อม ศิลปินสร้างอุปกรณ์ไร้สายแบบพกพา แปลงข้อมูลมลพิษที่ไม่สามารถมองเห็นได้ด้วยตาเปล่าสู่งานศิลปะที่จับต้องได้ อุปกรณ์นี้ติดตั้งเครื่องพิมพ์ขนาดเล็กไว้ภายใน เพื่อพิมพ์ภาพกราฟิกลักษณะนามธรรมสีสันต่าง ๆ ภาพที่ปรากฏมีลักษณะการแตกตัวของพิกเซลคล้ายภาพที่เกิดจากความผิดพลาดทางเทคโนโลยี (Glitch Art) (Stinson, 2014) ผลงานภาพกราฟิกที่เกิดขึ้นในแต่ละครั้งแสดง ‘ภาพรวม’ (Snapshot) ความเข้มข้นของฝุ่นและก๊าซที่เป็นอันตรายโดยรอบ (Heard, 2014) ผลงานนี้จึงถือเป็นรูปแบบการบันทึกช่วงเวลาให้เกิดผลลัพธ์ที่สะท้อนถึงสภาพบรรยากาศแวดล้อมที่เปลี่ยนแปลงตลอดเวลา การศึกษาผลงาน Digioxide โดยโมโรซอฟจึงได้ส่งความสนใจในเรื่องการแปลงข้อมูลสู่การสร้างสรรค์ภาพกราฟิกในลักษณะนามธรรม การเชื่อมโยงภาพกราฟิกที่มีลักษณะแตกพิกเซล การนำภาพดิจิทัลซึ่งเป็นผลลัพธ์ที่แสดง ‘ภาพรวม’ ของข้อมูล ณ ช่วงเวลาหนึ่งที่เคยเกิดขึ้น



ภาพที่ 9 Dmitry Morozov. Digioxide, 2014
Note: From Vtol, 2014

จากการวิเคราะห์ผ่านกรณีศึกษาผลงานสร้างสรรค์และพื้นที่สร้างประสบการณ์เชิงบวกพบว่า แม้สื่อที่แต่ละศิลปินที่ได้เลือกใช้ในการนำเสนอผลงานมีความแตกต่างกัน ทว่าศิลปินได้สร้างสรรค์ผลงานโดยหลอมรวมเทคโนโลยีเข้ากับแนวความคิดและกระบวนการทางศิลปะนำเสนอประสบการณ์การรับรู้จากเสียง แสงและสี มอบสุนทรียะผ่านเงาสะท้อนและแสงตกกระทบที่เปลี่ยนไปตลอดเวลา การสร้างหนทางใหม่ในการมองภูมิทัศน์ที่คุ้นตาผ่านการแปลงข้อมูล การสร้างสรรค์ภาพกราฟิกลักษณะนามธรรม ถือเป็นการเปลี่ยนสถานะที่สร้างให้เกิดความตระหนักรู้และกระตุ้นให้พิจารณาถึงความไม่จีรังของชีวิต ความเปลี่ยนแปลง ร่วงโรย เป็นความธรรมดาและเป็นความจริงแท้ชี้ให้พิจารณาถึงความเรียบง่าย ความเป็นไปของธรรมชาติที่เป็นความงามอีกรูปแบบหนึ่งของชีวิต

สรุปผลการศึกษาภาคเอกสาร

การศึกษาภาคเอกสารทำให้ได้เชื่อมโยงสาระและหลักคิดเป็นหนทางสู่การสังเคราะห์แนวทางสร้างสรรค์ศิลปะและพื้นที่ที่สร้างประสบการณ์กับผู้ชมร่วมกันว่า การสร้างความสบายใจผ่านประสบการณ์ความเรียบง่ายอาจสัมพันธ์กับห้วงเวลาพิจารณาสุนทรียภาพแห่งชีวิต ดังนั้นพื้นที่แห่งประสบการณ์เชิงบวกที่มีลักษณะของการเปิดโอกาสให้ผู้ชมสามารถเผชิญประสบการณ์ประสาทสัมผัสที่หลากหลายซึ่งเกี่ยวข้องกับธรรมชาติ ทั้งภาพ เสียงและการสัมผัสที่อ่อนโยน อาจส่งผลให้เกิดช่วงเวลาที่จิตใจผ่อนคลายทางหนึ่ง อีกทั้งผลงานศิลปะที่เชื้อเชิญให้มีส่วนร่วมผ่านกลวิธีทางศิลปะที่จะเชื้อเชิญให้สะท้อนความคิดหรือความรู้สึกออกมา เป็นกลไกที่ช่วยกระตุ้นให้เกิดความสบายใจ สดใสและเบิกบาน ลดความเสี่ยงต่อภาวะซึมเศร้าและความวิตกกังวล นอกจากนี้การเพลิดเพลินไปกับงานศิลปะด้วยการมีส่วนร่วมกับผู้คนรอบตัวจะสร้างแรงบันดาลใจให้แก่กัน ถือเป็นช่วงเวลาที่สร้างพลังใจส่งผลต่อความเข้มแข็งภายในจิตใจ ทั้งนี้ เทคโนโลยีมีศักยภาพให้ประโยชน์ต่อการคัดสรรมาประกอบสร้างเป็นสิ่งเร้าภายนอก ทำให้เชื่อมโยงสู่การเกิดประสบการณ์ภายในที่เหมาะสมต่อการบำบัดทั้งทางกาย - ใจ

ข้อสรุปข้างต้นนำไปสู่การคัดสรรองค์ประกอบที่มีความเป็นไปได้เพื่อการพัฒนาสู่กลวิธีส่งความหมายร่วมกับการส่งประสบการณ์แห่งสุนทรียะในกระบวนการสร้างสรรค์ อาทิ องค์ประกอบทางธรรมชาติ เสียง และแสงสีจากหลอดไฟ โดยลักษณะทางสุนทรียะผ่านการมีส่วนร่วมของผู้ชมและการนำเสนอผลงานด้วยกลวิธีทางเทคโนโลยีจะเป็นประเด็นของการสร้างรูปแบบแนวทางที่แตกต่างในการบันทึกภาวะคลี่คลาย แปลงสถานะจากข้อมูล หรือสสารที่จับต้องไม่ได้สู่ความเป็นรูปธรรม ตลอดจนมุ่งเน้นที่จะสร้างการโอบล้อมผู้ชมผ่านประสาทสัมผัสการรับรู้หลากมิติส่งเสริมความรู้สึกผ่อนคลาย

แนวความคิดในการสร้างสรรค์

สร้างสรรค์ผลงานศิลปะพื้นที่แห่งประสบการณ์เชิงบวก ประเด็นความผ่อนคลาย เพื่อให้เป็นพื้นที่นำเสนอสาระของการพิจารณาชีวิตอันเต็มไปด้วยการเปลี่ยนแปลงและนำมาสร้างพลังใจให้คลายทุกข์ผ่านภาพเคลื่อนไหว โดยคัดสรรองค์ประกอบภาพทางธรรมชาติประกอบกับเสียง สังเคราะห์สู่กลวิธีทางศิลปะ มุ่งเน้นการสร้างช่วงเวลาให้เกิดการเชื่อมโยงกับผู้ร่วมรับชม

รูปแบบและวิธีการนำเสนอ

การนำเสนอพื้นที่แห่งประสบการณ์ภูมิทัศน์ใจได้คำนึงถึงการสร้างสรรค์พื้นที่ที่สัมพันธ์กับกลวิธีการสร้างการมีส่วนร่วมซึ่งต้องการให้ผู้ชมเกิดการรับรู้ประสบการณ์สุนทรียะที่หลากหลาย ดังนั้นผู้เขียนวางแผนกำหนดให้พื้นที่แห่งประสบการณ์ภูมิทัศน์ใจจำเป็นต้องเป็นพื้นที่ขนาดใหญ่ที่ประกอบไปด้วยพื้นที่หน่วยย่อยนำเสนอเนื้อหาและเรื่องราวสะท้อนช่วงเวลาแห่งการเปลี่ยนแปลง ผ่านภาพเคลื่อนไหวเรื่องต่าง ๆ ประกอบกับการสร้างสภาวะและบรรยากาศภายในพื้นที่ที่แตกต่างกัน

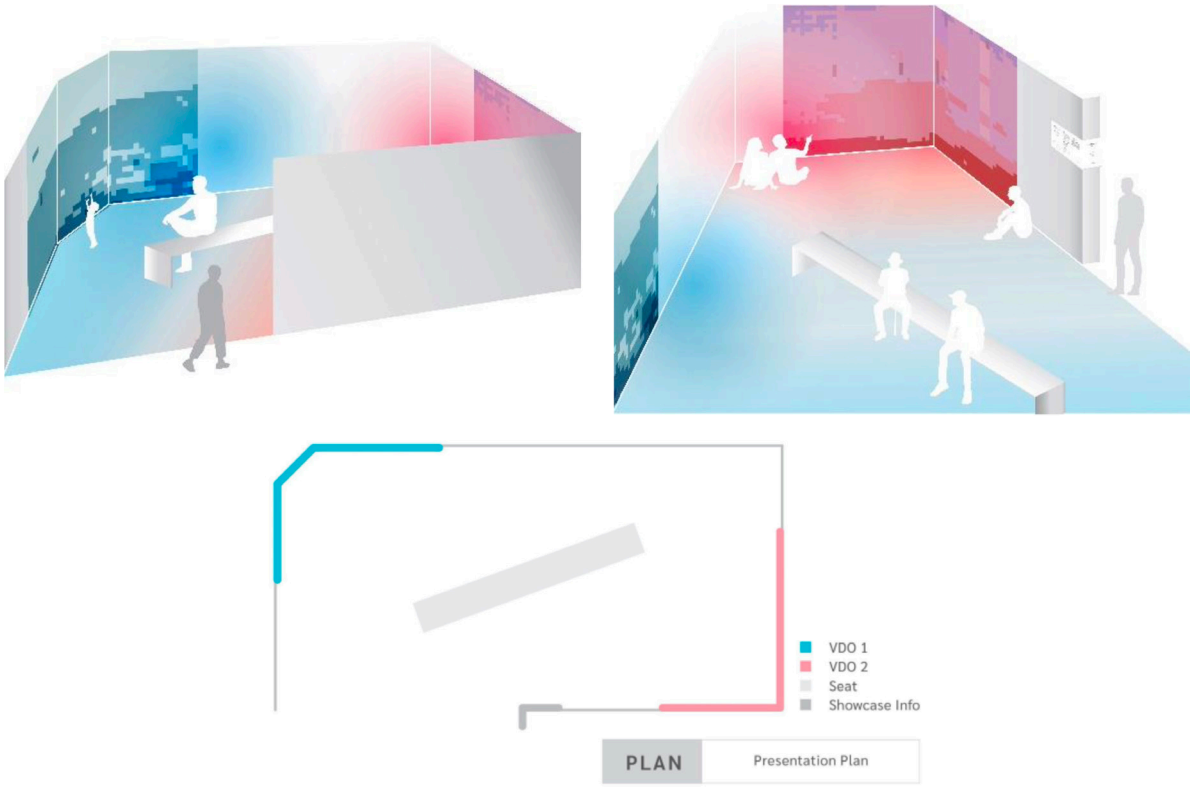
ผลงานสร้างสรรค์ ‘ภูมิทัศน์ใจ’ นำเสนอเป็นพื้นที่ที่สร้างประสบการณ์กับผู้ชมในรูปลักษณ์ของพื้นที่รูปทรงเหลี่ยมเรขาคณิต มีขนาดปรับเปลี่ยนตามพื้นที่ สร้างสภาวะและบรรยากาศภายในพื้นที่ด้วยการสร้างระนาบแสงสีจากหลอดไฟ นำเสนอร่วมกับการฉายผลงานวิดีโอศิลปะลงบนผนังและวัสดุโปร่งแสง การสร้างสรรค์ภาพเคลื่อนไหวให้ความสนใจกับภาพองค์ประกอบทางธรรมชาติ เช่น ท้องฟ้า ก้อนเมฆ ฯลฯ ผ่านการจัดการด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์กราฟิกให้เป็นภาพเคลื่อนไหวแบบช้า ๆ โดยมีแนวทางการสร้างสรรค์วิดีโอศิลปะที่ประกอบด้วยเนื้อหาและเรื่องราวเกี่ยวกับการสะท้อนช่วงเวลาแห่งการเปลี่ยนแปลงทั้งหมด 4 เรื่อง ดังนี้

1) Dawn สะท้อนช่วงเวลาแห่งการเปลี่ยนผ่านจากความมืดสู่ความสว่าง การเริ่มต้นวันใหม่ การเผชิญหน้ากับความหวัง
2) Daydream สะท้อนช่วงเวลาการเฝ้าสังเกตการเปลี่ยนแปลง รับรู้ความคิด การสร้างภาพขึ้นในจิตใจ
3) Twilight สะท้อนช่วงรอยต่อของเวลาจากกลางวันสู่กลางคืนอันนิ่งสงบ
4) Night Time สะท้อนช่วงเวลาการเปลี่ยนแปลงอันเงียบสงบภายใต้ความมืดมิด

ผลงานทดลอง Soulscape #0

การสร้างสรรค์และนำเสนอผลงานทดลองภายใต้ชื่อ Soulscape #0 เป็นส่วนหนึ่งเพื่อให้เกิดความเข้าใจในกระบวนการสร้างสรรค์มากยิ่งขึ้นและพัฒนากลวิธีการนำเสนอก่อนสร้างผลงาน ‘ภูมิทัศน์ใจ’ ต่อไป โดยวางแผนสร้างสรรค์ผลงานทดลองบางส่วนด้วยการสร้างวิดีโอเรื่องที่ 1) Dawn และ 2) Daydream ร่วมกับการทดลองจัดการพื้นที่และการติดตั้งโสตทัศนูปกรณ์ ภายในพื้นที่ขนาด 690 x 360 ซม. ณ ห้องแสดงงานศิลปะ คณะวิจิตรศิลป์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ วันอังคารที่ 18 ตุลาคม พ.ศ. 2565 เวลา 10.00 - 15.00 น.

การสร้างสรรค์ปฏิบัติการทดลองทางศิลปะในครั้งนี้ ได้กำหนดการฉายวิดีโอศิลปะบนผนังต่อเนื่องเข้ามุมในพื้นที่เดียวกัน 2 จุด คือบริเวณฉากรับภาพมุมฉากและมุมป้านที่อยู่ตรงข้ามกัน สอดคล้องกับความต้องการสร้างสรรค์ภาพเคลื่อนไหวฉายในพื้นที่จำนวน 2 เรื่อง เพื่อสังเกตผลการนำเสนอ



ภาพที่ 10 ภาพร่างมุมมองการนำเสนอผลงานและผังการนำเสนอผลงาน Soulscape #0
Note: From © Parn Iranoppaiboon 10/10/2022

วิดีโอศิลปะทั้ง 2 เรื่อง นำเสนอภาพองค์ประกอบทางธรรมชาติ เช่น ท้องฟ้า ก้อนเมฆ ดวงอาทิตย์ ฯลฯ ที่มีลักษณะภาพและรูปแบบการเคลื่อนไหวที่สร้างสรรค์ขึ้นจากโปรแกรมคอมพิวเตอร์กราฟิก โดยลดทอนรายละเอียดภาพจริงตามธรรมชาติที่ผู้เขียนเฝ้าสังเกตท้องฟ้า สู่ภาพศิลปะพิกเซล หรือ พิกเซลอาร์ท (Pixel Art) กำหนดให้ทั้ง 2 เรื่องนำเสนอเรื่องราวและองค์ประกอบภาพเคลื่อนไหวอย่างช้า ๆ ที่มีโครงสีต่างกัน

1) ผลงานวิดีโอศิลปะเรื่อง ‘Daydream : 20220908’ นำเสนอรูปลักษณ์ของท้องฟ้าสีคราม ตั้งแต่ช่วงเวลาที่ท้องฟ้าปราศจากกลุ่มเมฆ การเคลื่อนตัวของละอองไอน้ำ การรวมตัวของกลุ่มเมฆ ตลอดจนช่วงเวลาที่กลุ่มเมฆกระจายตัวเคลื่อนที่หรือสลายตัวไป ซึ่งล้วนส่งประเด็นคิดเกี่ยวกับสุนทรียภาพที่เชื่อมโยงกับความสงบสุขภายในจิตใจ การเคลื่อนไหวที่เชื่องช้าบนท้องฟ้ากว้างส่งความรู้สึกนิ่งสงบและส่งความหมายถึงอิสรภาพ



ภาพที่ 11 Daydream : 20220908, 2022, Digital Video, Still image
Note: From © Parn Iranoppaiboon 10/10/2022

2) ผลงานวิดีโอศิลปะเรื่อง ‘Dawn : 20220916’ นำเสนอรูปลักษณ์ของท้องฟ้าในช่วงเวลาท้องฟ้าแปรเปลี่ยนสี ปรากฏการประสานสีบนท้องฟ้า การเปลี่ยนผ่านของช่วงเวลาเดิมสู่รอยต่อของช่วงเวลาใหม่ที่นำไปสู่การกระตุ้นการตระหนักถึงความธรรมดาตามธรรมชาติที่เกิดขึ้นและผ่านไปอย่างเรียบง่าย



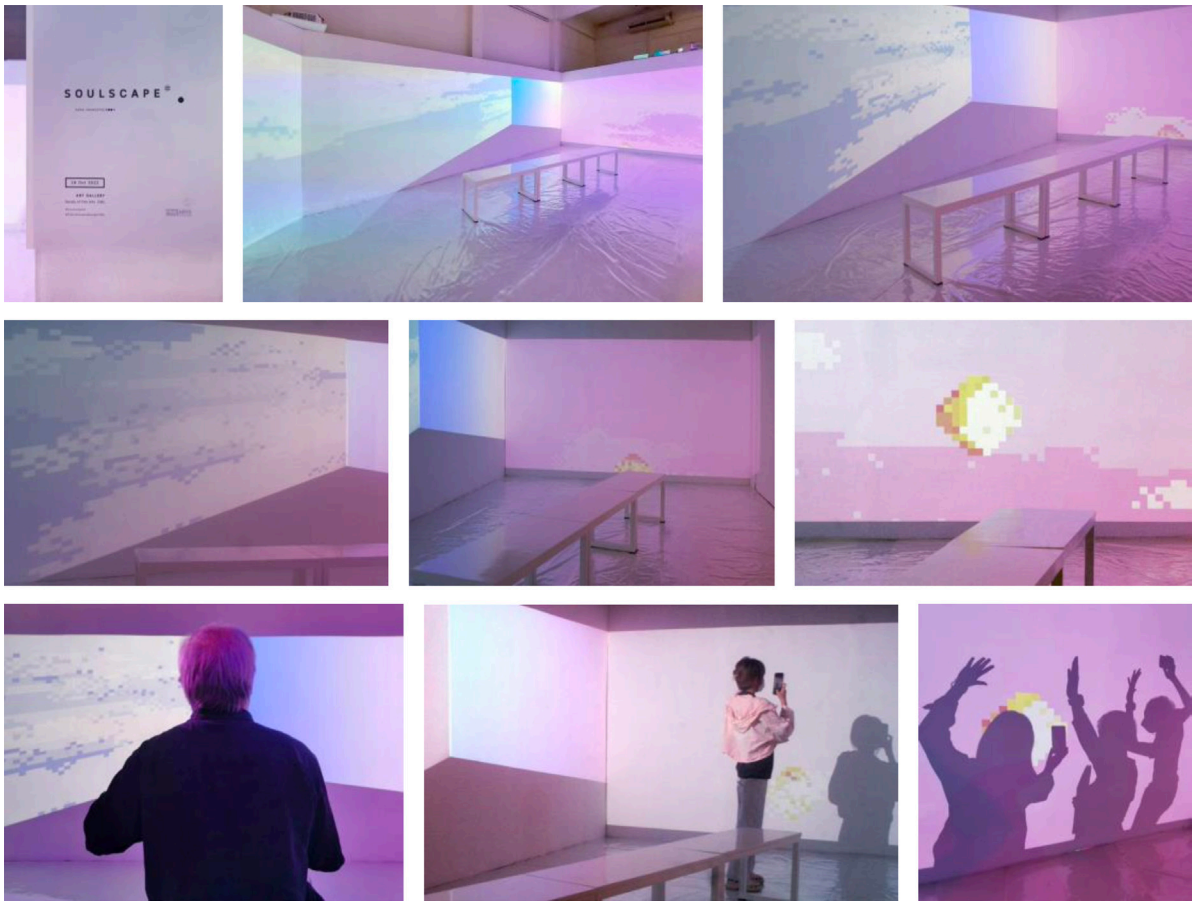
ภาพที่ 12 Dawn : 20220916, 2022, Digital Video, Still image
Note: From © Parn Iranoppaiboon 10/10/2022

จากการกำหนดแนวทางการสร้างสรรค์พื้นที่แห่งประสบการณ์ ‘ภูมิทัศน์ใจ’ ให้มีการจัดการพื้นและผนังบางส่วนสร้างให้เกิดคุณลักษณะส่งสุนทรียภาพปรากฏร่วมในพื้นที่ เพื่อกระตุ้นการรับรู้และสร้างให้ผู้ชมเกิดพฤติกรรมที่นำไปสู่สภาวะความผ่อนคลาย ประกอบกับความสนใจต่อการนำวัสดุสะท้อนมาใช้เป็นส่วนหนึ่งในการสร้างสรรค์เพื่อให้คุณลักษณะการสะท้อนช่วยสร้างสุนทรียภาพทางความงาม เชื่อมโยงผลงานทั้งการฉายภาพเคลื่อนไหวระนาบแสงสีและพื้นที่ อีกทั้งใช้คุณสมบัติการสะท้อนเพื่อประโยชน์ในการกระตุ้นการรับรู้ และสร้างให้ผู้ชมเกิดความรู้สึกดื่มด่ำกับผลงานที่มีลักษณะการโอบล้อมผู้ชม ทำให้ต้องการทดลองเปรียบเทียบลักษณะการสะท้อนเงาของวัสดุที่ต่างกัน 3 วัสดุ คือ 1) สติกเกอร์กระจกสีเงิน 2) พลาสติกโปร่งแสงผิวเรียบมัน 3) พลาสติกโปร่งใสผิวเรียบมัน

เมื่อนำวัสดุสะท้อนเงามาเปรียบเทียบกัน ทำให้พบรูปลักษณ์ของการสะท้อนจากแผ่นพลาสติกโปร่งใสผิวเรียบมันเป็นมิติที่น่าสนใจ และการซ้อนทับกับวัสดุอื่นช่วยสร้างความหลากหลายได้ ทำให้สามารถนำไปสร้างการสะท้อนร่วมกับวัสดุอื่นในพื้นที่ เพื่อสะท้อนเงาภาพเคลื่อนไหวและระนาบแสงสี จึงกำหนดให้ในปฏิบัติการทดลองทางศิลปะครั้งนี้ นำแผ่นพลาสติกโปร่งใสผิวเรียบมันมาร่วมเป็นส่วนหนึ่งในการนำเสนอ



ภาพที่ 13 วัสดุสะท้อนเงา: สติกเกอร์กระจกสีเงิน พลาสติกโปร่งแสงผิวเรียบมัน พลาสติกโปร่งใสผิวเรียบมัน
Note: From © Parn Iranoppaiboon 10/10/2022



ภาพที่ 14 ผลงานและผู้ชมในพื้นที่ผลงาน Soulscape #0
Note: From © Parn Iranoppaiboon 18/10/2022

การสร้างสรรค์ปฏิบัติการทดลองทางศิลปะ Soulscape #0 ส่งให้เกิดประสบการณ์การจัดการพื้นที่การนำเสนอผลงานในหลายแง่มุมที่เป็นประโยชน์ต่อการพัฒนาผลงานในอนาคต สรุปการวิเคราะห์ดังนี้

- การสร้างฉากรับภาพใน 2 ลักษณะเปรียบเทียบกัน ทั้งฉากรับภาพรูปทรงเหลี่ยมแบบมุมฉากและมุมป้าน ช่วยให้เกิดมุมมองที่หลากหลาย แตกต่างกันในพื้นที่ การทดลองครั้งนี้จึงเป็นประโยชน์ต่อการสร้างพื้นที่รูปเหลี่ยมมุมเรขาคณิตลักษณะต่าง ๆ เพื่อส่งเสริมการนำเสนอผลงานและกระตุ้นประสบการณ์การรับรู้ของผู้ชม

- ประเด็นคิดเรื่องประสบการณ์ที่ผู้ชมจะได้รับจากการสร้างการโอบล้อมผู้ชมผ่านพื้นที่เปิด - พื้นที่ปิด คาดว่าพื้นที่ปิดสามารถสร้างการโอบล้อมทางกายภาพที่กระตุ้นให้เกิดการรับรู้ถึงสภาวะความผ่อนคลาย ในขณะที่การจัดการพื้นที่เปิดมอบการรับชมผลงานทั้งระยะใกล้และระยะไกล ส่งเสริมการมองภาพรวมได้ดียิ่งขึ้น ซึ่งระยะการรับชมผลงานอาจส่งผลต่อความรู้สึกผ่อนคลาย ไม่อึดอัดขณะรับชมผลงานในพื้นที่ นำไปสู่แนวทางการทดลองจัดการพื้นที่ในครั้งต่อไป สร้างพื้นที่นำเสนอสองลักษณะเปรียบเทียบกัน สร้างให้เกิดระยะในการรับชมผลงานที่ส่งผลต่อประสบการณ์รับรู้ของผู้ชม

- ประสบการณ์ในการจัดการเครื่องฉายภาพ (Projector) รวมไปถึงอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์อื่น ๆ ทำให้ได้เรียนรู้ทั้งเรื่องระยะในการติดตั้ง ข้อจำกัดในการตั้งค่าโสตทัศนูปกรณ์ และรูปลักษณ์ที่ปรากฏร่วมอยู่ในพื้นที่ ส่งประโยชน์ต่อการวางแผนการดำเนินการและการพัฒนาผลงานในอนาคตเป็นอย่างสูง เพื่อส่งเสริมการนำเสนอพื้นที่ผลงานศิลปะจัดวางด้วยกลวิธีทางเทคโนโลยีได้ตรงความต้องการมากยิ่งขึ้น

- การทดลองฉายแสงสีจากหลอดไฟบนฉากรับภาพร่วมกับภาพเคลื่อนไหว เพื่อสังเกตลักษณะการฉายประสานที่ส่งอิทธิพลต่อบรรยากาศในพื้นที่ ทำให้พบคุณลักษณะที่การประสานแสงสามารถช่วยสนับสนุนภาพเคลื่อนไหวที่ฉายอยู่ในพื้นที่ ทั้งช่วยส่งสุนทรียภาพต่อการสร้างภาพรวมบรรยากาศที่ชัดเจน สร้างให้เกิดชุดโครงสีของแสงในบรรยากาศ รวมไปถึงการสร้างสุนทรียะแก่บรรยากาศด้วยแสงที่ฟุ้งกระจายและตกกระทบสิ่งต่าง ๆ ในพื้นที่ จึงเกิดประเด็นคิดต่อการพัฒนาแนวทางฉายประสานแสงสีจากหลอดไฟร่วมกับภาพเคลื่อนไหวบนฉากรับภาพในพื้นที่ขนาดใหญ่ยิ่งขึ้น มีความมืด - สว่างต่างจากเดิม และกำหนดโครงสีของแสงให้สอดคล้องสัมพันธ์กับโครงสีภาพวิดีโอศิลปะ

- การนำเสนอวิดีโอศิลปะที่มีภาพลักษณะกราฟิก พิกเซลสี่เหลี่ยม โครงสีสดใส และมีการเคลื่อนไหวที่เชื่องช้าฉายบนผนังต่อเนื่องกัน สร้างให้พื้นที่นี้โอบล้อมผู้ชมด้วยความแปลกตาจากความไม่สมจริง พื้นที่นี้จึงเปรียบเสมือนดินแดนที่อาจกระตุ้นผู้ชมสู่การรับชมท้องฟ้าแห่งจินตนาการ กระตุ้นให้เกิดช่วงเวลาปลอบประโลมผู้ชมสู่ช่วงเวลาการรับรู้สภาวะแห่งความผ่อนคลาย

- การมีส่วนร่วมของผู้ชมภายในพื้นที่ผลงานทดลองทั้งการนั่ง ยืน เดิน รวมไปถึงกริยาท่าทางต่าง ๆ ได้สร้างให้เกิดภาพเงาทาบซ้อนกับจอภาพ ส่งความสนใจต่อผู้ชมให้เกิดการบันทึกภาพนิ่งและภาพเคลื่อนไหว ทั้งหมดส่งให้เกิดประเด็นคิดต่อกลวิธีการพัฒนาผลงานเพื่อสร้างการรับรู้ประสบการณ์สุนทรียะต่อไป

สรุปผลงานทดลอง Soulscape #0

การสร้างสรรค์ผลงานทดลอง Soulscape #0 ได้นำเสนอภูมิทัศน์ที่คุ้นตาในรูปแบบใหม่ด้วยกลวิธีทางศิลปะสร้างสรรค์พื้นที่สร้างประสบการณ์ผ่านศิลปะจัดวางที่มีการฉายภาพเคลื่อนไหว วิดีโอศิลปะ นำองค์ประกอบตามธรรมชาติของท้องฟ้าในช่วงเวลากลางวันและบรรยากาศท้องฟ้ายามรุ่งสางมาเป็นต้นทางสร้างให้เกิดการโอบล้อมผู้ชม กระตุ้นให้เกิดจินตนาการร่วมรับรู้ประสบการณ์สุนทรียะที่นำไปสู่การเกิดสภาวะความผ่อนคลาย

องค์ประกอบและสภาวการณ์ภายในพื้นที่ผลงานทดลองส่งให้เกิดประเด็นคิดต่อการพัฒนากลวิธีการนำเสนอต่อไป ทั้งการนำเสนอวิดีโอศิลปะที่มีภาพลักษณะกราฟิกพิกเซลสี่เหลี่ยม โครงสีสดใส และมีการเคลื่อนไหวที่เชื่องช้า ฉายบนผนังฉากรับภาพที่มีเหลี่ยมมุมองศาต่างกันที่ช่วยให้เกิดมุมมองหลากหลาย ประกอบการใช้เสียงที่ก้องกังวานแผ่วเบาโอบล้อมผู้ชมผ่านพื้นที่เปิด - พื้นที่ปิด มอบการรับชมผลงานทั้งระยะใกล้และระยะไกล สร้างภาพรวมบรรยากาศด้วยการใช้ประโยชน์จากคุณลักษณะของการประสานแสงสีที่ร่วมส่งสุนทรียะ กระตุ้นประสบการณ์การมีส่วนร่วมพิจารณาผลงานให้เกิดการรับรู้ถึงสภาวะความผ่อนคลาย ตั้งแต่การสำรวจพื้นที่การเฝ้ามองท้องฟ้า ตลอดจนการขยับร่างกายผู้ชมที่สร้างให้เกิดภาพเงาทาบซ้อนผลงานภายในพื้นที่

ผลงานสร้างสรรค์ ‘ภูมิทัศน์ใจ’

การนำเสนอผลงานสร้างสรรค์ พื้นที่ปฏิบัติการทดลองทางศิลปะที่ส่งประสบการณ์เชิงบวกนำไปสู่สภาวะแห่งความผ่อนคลาย กำหนดจัดแสดงผลงานในรูปแบบนิทรรศการศิลปะภายใต้ชื่อ ‘อินโทร โซลสเคป’ (Intro SOULSCAPE) ณ ศูนย์ศิลปะบ้านตึก จ.เชียงใหม่ วันอังคารที่ 7 - วันเสาร์ที่ 18 มีนาคม พ.ศ. 2566 เวลา 13.00 - 19.00 น.

การจัดการพื้นที่การนำเสนอปฏิบัติการทดลองทางศิลปะครั้งนี้ คำนึงถึง

- การนำเสนอพื้นที่แห่งประสบการณ์ ‘ภูมิทัศน์ใจ’ ในพื้นที่ที่มีความมืด - สว่างต่างกัน เพื่อสังเกตปัจจัยที่ส่งผลต่อการกระตุ้นการรับรู้ และสร้างให้ผู้ชมเกิดพฤติกรรมที่นำไปสู่สภาวะความผ่อนคลาย

- การจัดการการฉายประสานระหว่างระนาบแสงสีจากหลอดไฟ ภาพเคลื่อนไหว ร่วมกับการควบคุมแสงธรรมชาติที่ส่องเข้ามาในพื้นที่แสดงงานที่ส่งอิทธิพลต่อคุณลักษณะของการประสานแสงในบรรยากาศพื้นที่

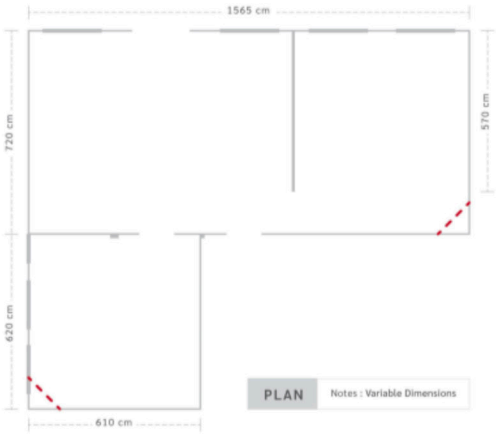
- การจัดการเครื่องฉายภาพ (Projector) รวมไปถึงอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์อื่น ๆ ทั้งระยะในการติดตั้งการเชื่อมต่อและการตั้งค่าโสตทัศนูปกรณ์ รวมถึงรูปลักษณ์ที่ปรากฏร่วมอยู่ในพื้นที่ให้เรียบร้อยดียิ่งขึ้น

กระบวนการสร้างสรรค์ผลงาน ‘ภูมิทัศน์ใจ’

1) การศึกษาและวิเคราะห์พื้นที่การจัดแสดง

ศูนย์ศิลปะบ้านตึกเป็นอาคารเก่า ตั้งอยู่บริเวณถนนท่าแพซึ่งเป็นย่านการค้าและแหล่งท่องเที่ยวสำคัญแห่งหนึ่งกลางเมืองในจังหวัดเชียงใหม่ การเข้ามาสำรวจในพื้นที่อาคารทำให้พบความน่าสนใจของพื้นที่ซึ่งส่งความสงบภายในห้องจัดแสดงนิทรรศการต่างกับพื้นที่พลุกพล่านภายนอกอาคารได้ เนื่องจากภายในห้องนิทรรศการมีผนังด้านที่ติดถนนใหญ่เป็นช่องกระจกใสขนาดใหญ่ ผู้คนที่สัญจรภายนอกสามารถมองเห็นพื้นที่ด้านใน และในทางกลับกันผู้คนจากด้านในพื้นที่จะสามารถเห็นความพลุกพล่านภายนอกอาคารได้ด้วย ช่องกระจกใสนี้ยังทำให้มีแสงธรรมชาติทอดผ่านซึ่งแสงธรรมชาติที่เปลี่ยนแปลงตลอดระยะเวลาการแสดงผลงานในแต่ละวันได้สร้างบรรยากาศที่ส่งอิทธิพลต่อการรับรู้ผลงานที่แตกต่างตามแต่ละช่วงเวลา อีกทั้งพื้นที่นี้ถูกแบ่งออกเป็น 3 พื้นที่ย่อยในสัดส่วนที่สอดคล้องเหมาะสมต่อการนำเสนอผลงานวิดีโอศิลปะ 3 เรื่อง คือ 1) Daydream 2) Twilight บริเวณด้านหน้า และ 3) Night Time ภายในห้องด้านในอาคาร ดังนั้นพื้นที่อาคารศูนย์ศิลปะบ้านตึกมีโครงสร้างซึ่งมีเอกลักษณ์ที่สอดคล้องกับความต้องการของการนำเสนอผลงานสร้างสรรค์ ‘ภูมิทัศน์ใจ’ เป็นอย่างยิ่ง





ภาพที่ 15 พื้นที่จัดแสดงนิทรรศการศิลปะ Intro SOULSCAPE ณ ศูนย์ศิลปะบ้านตึก จ.เชียงใหม่
Note: From © Parn Iranoppaiboon 06/03/2023



ภาพที่ 16 ภาพร่างมุมมองการนำเสนอผลงานและผังการนำเสนอผลงานภายในพื้นที่นิทรรศการ
Note: From © Parn Iranoppaiboon 06/03/2023

2) ผลงานวิดีโอศิลปะในนิทรรศการ *อินโทร โซลสเคป (Intro SOULSCAPE)*

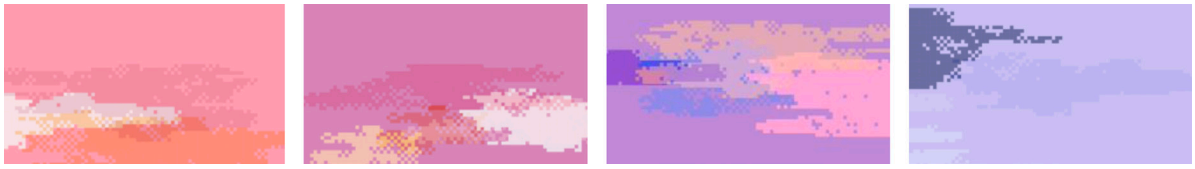
วิดีโอเรื่องที่ 1 Daydream : 20230101
Video installation / Digital video, Running time : 5 min. 30 sec. loop



ภาพที่ 17 Still images from Daydream : 20230101, 2023
Note: From © Parn Iranoppaiboon 06/03/2023

วิดีโอเรื่องที่ 2 Twilight : 20230128

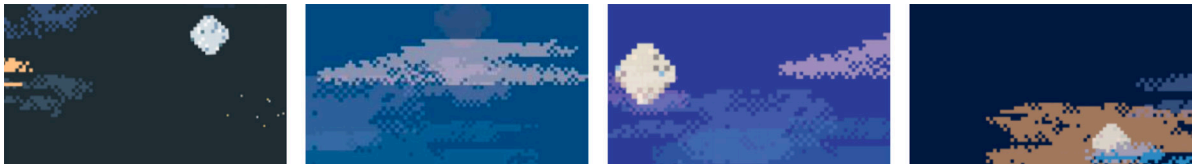
Video installation / Digital video, Running time : 10 min. 30 sec. loop



ภาพที่ 18 Still images from Twilight : 20230128, 2023
Note: From © Parn Iranoppaiboon 06/03/2023

วิดีโอเรื่องที่ 3 Night Time : 20230107

Video installation / Digital video, Running time : 7 min. 30 sec. loop

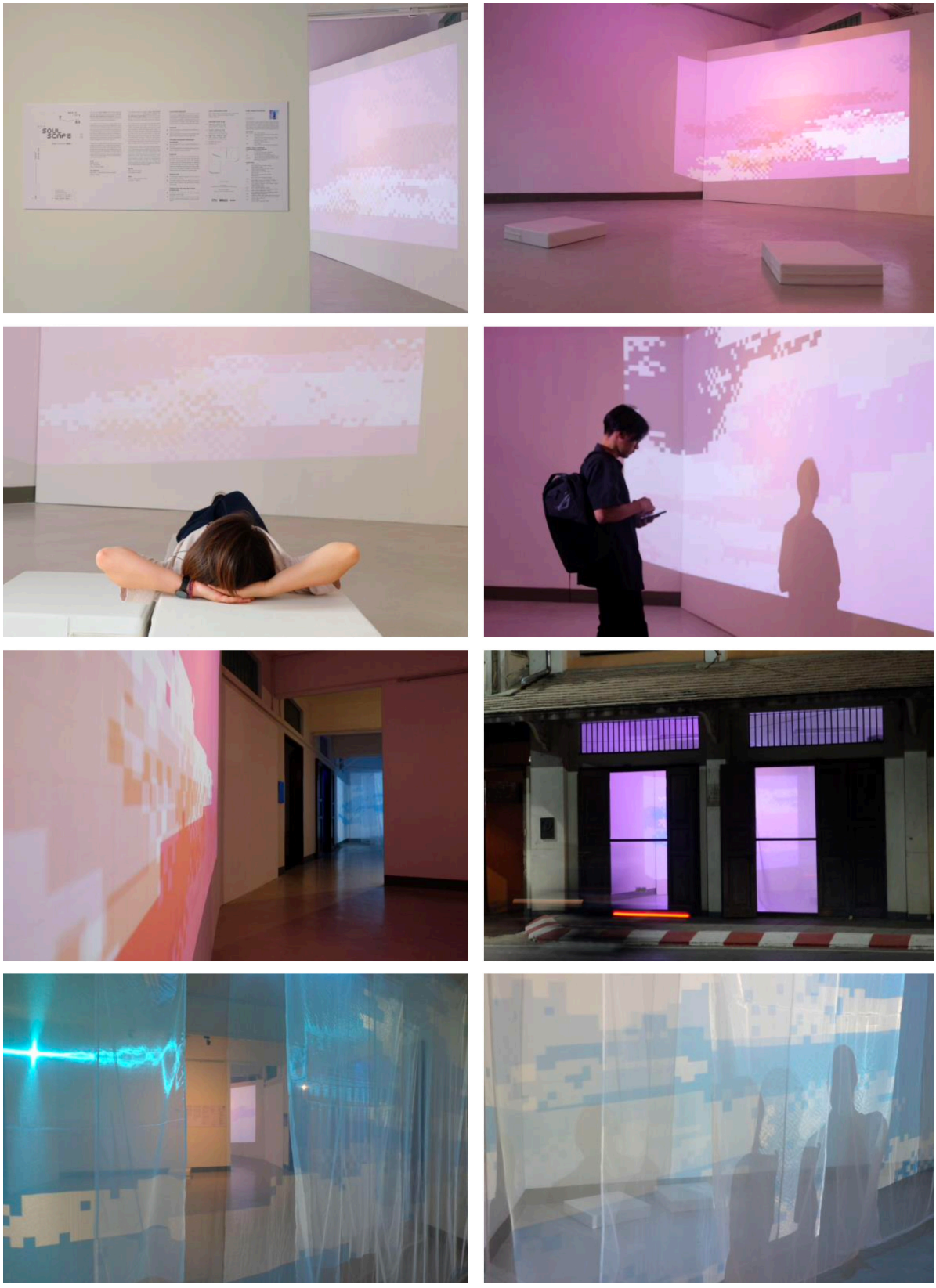


ภาพที่ 19 Still images from Night Time : 20230107, 2023
Note: From © Parn Iranoppaiboon 06/03/2023

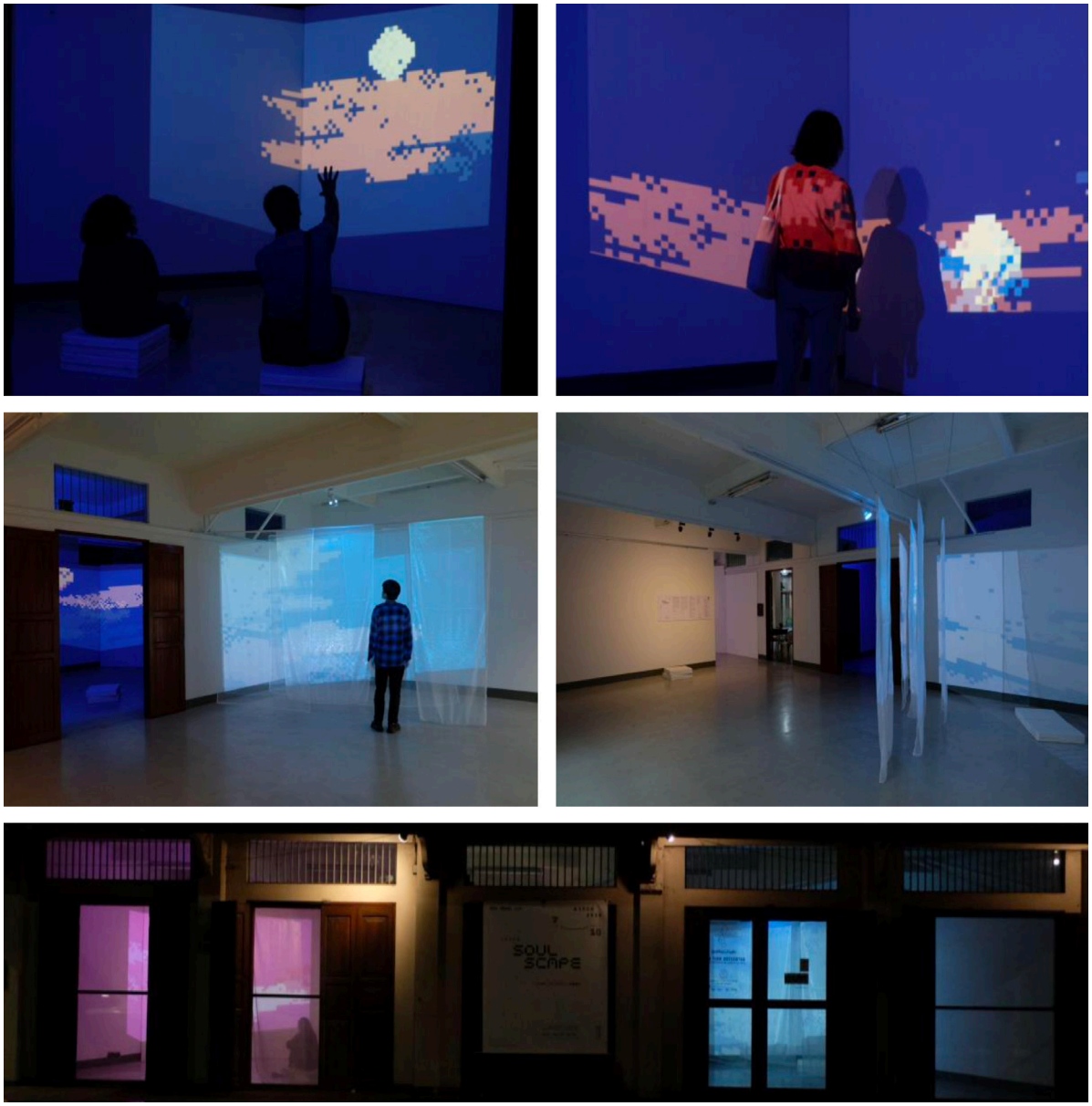
3) ขั้นตอนการติดตั้งผลงานในพื้นที่นิทรรศการและผลงานสำเร็จ



ภาพที่ 20 การติดตั้งผลงานศิลปะในพื้นที่นิทรรศการ อินโทร โซลสเคป (Intro SOULSCAPE)
Note: From © Parn Iranoppaiboon 06/03/2023



ภาพที่ 21 ผลงานและผู้ชมในพื้นที่ผลงานนิทรรศการ อินโทร โซลสเคป (Intro SOULSCAPE) (1)
Note: From © Parn Iranoppaiboon 07-18/03/2023



ภาพที่ 22 ผลงานและผู้ชมในพื้นที่ผลงานนิทรรศการ อินโทร โซลสเคป (Intro SOULSCAPE) (2)
Note: From © Parn Iranoppaiboon 07-18/03/2023

การวิเคราะห์ผลงาน

<u>สุนทรียภาพภายในพื้นที่ผลงานสร้างสรรค์ ‘ภูมิทัศน์ใจ’</u>

ผลงานวิดีโอศิลปะที่สร้างสรรค์ภาพเคลื่อนไหวโดยถ่ายทอดห้วงเวลาของท้องฟ้าในแต่ละช่วงเวลาตามที่ได้กำหนดไว้ในรูปแบบการนำเสนอโครงงานวิจัยนี้ โดยการนำลักษณะท้องฟ้าที่ผู้เขียนได้ศึกษาตามช่วงเวลาต่าง ๆ มาสร้างสรรค์ผ่านโปรแกรมคอมพิวเตอร์กราฟิกประกอบร่วมกัน การคัดสรรและจำแนกโครงสีจากบรรยากาศท้องฟ้าในแต่ละ

ช่วงเวลาเพื่อกำหนดโครงสีและค่าน้ำหนักชุดสี ประกอบกับการสร้างสรรค์องค์ประกอบบนท้องฟ้า เช่น เมฆ เงาเมฆ ดวงอาทิตย์ ดวงจันทร์ ฯลฯ ในรูปลักษณ์ภาพกราฟิกพิกเซลที่ลดทอนรายละเอียด ลดมิติแสงเงาสู่ความเรียบง่าย แปรสภาพให้ภาพบรรยากาศเหล่านี้ต่างจากสภาพความเป็นจริงของโลก รวมถึงการกำหนดให้ภาพเคลื่อนไหวนี้มีการเปลี่ยนแปลงอย่างเชื่องช้าประกอบกับเสียงกระดิ่งลมกังวานอย่างแผ่วเบา ไม่มีจังหวะที่แน่นอน ทั้งความแปลกตาของรูปลักษณ์ท้องฟ้าช่วงเวลาต่าง ๆ ที่ลดทอนมิติภาพ การเคลื่อนไหวที่เชื่องช้า ร่วมกับเสียงที่กังวานอย่างแผ่วเบาได้สร้างความงามที่ส่งเสริมประสบการณ์ทางสุนทรียะ ส่งความผ่อนคลายจากการเฝ้าดูภาพเคลื่อนไหว กระตุ้นให้ระลึกถึงการเปลี่ยนแปลงที่ไม่รู้จบ และมอบช่วงเวลาเชื่อมต่อระหว่างคนกับธรรมชาติ

การจัดการการฉายประสานระหว่างระนาบแสงสีจากหลอดไฟ ภาพเคลื่อนไหว ร่วมกับการควบคุมแสงธรรมชาติที่ส่องเข้ามาในพื้นที่แสดงงานส่งอิทธิพลต่อคุณลักษณะของการประสานแสงในบรรยากาศพื้นที่ ทั้งนี้ แสงธรรมชาติจากภายนอกอาคารได้ส่งอิทธิพลต่อการเปลี่ยนแปลงบรรยากาศของพื้นที่ผลงาน ซึ่งได้สร้างลักษณะการประสานแสงที่เปลี่ยนแปลงอย่างช้า ๆ ตลอดวันทุกวัน อีกทั้งการฉายแสงสีจากหลอดไฟบนฉากรับภาพร่วมกับภาพเคลื่อนไหวได้ช่วยส่งสุนทรียภาพต่อการสร้างภาพรวมบรรยากาศที่ชัดเจน สร้างให้เกิดชุดโครงสีของแสงในบรรยากาศอย่างหลากหลาย รวมไปถึงการสร้างสุนทรียะแก่บรรยากาศด้วยแสงที่ฟุ้งกระจายและตกกระทบสิ่งต่าง ๆ ในพื้นที่ให้เชื่อมโยงเข้าด้วยกัน

การสร้างมิติการซ้อนทับหลากหลายรูปแบบที่ปรากฏภายในพื้นที่ผลงานยังเป็นอีกปัจจัยในการสร้างประสบการณ์ทางสุนทรียะ ทั้งในวิดีโอศิลปะที่มีภาพกราฟิกพิกเซลสีสันต่าง ๆ ที่มีความเข้ม - อ่อนต่างเคลื่อนทาบซ้อนกัน การใช้ผ้าโปร่งหลายชั้นร่วมเป็นฉากรับภาพ การประสานแสงสีจากหลอดไฟ ตลอดจนการประสานแสงเงาจากภายนอกทาบซ้อนกับผลงาน หรือการทาบซ้อนระหว่างผู้ชมและผลงาน ทั้งหมดนี้ล้วนส่งสุนทรียภาพให้เกิดการรับรู้ถึงความสัมพันธ์ระหว่างผลงาน ธรรมชาติและผู้คน สร้างให้เกิดรูปแบบผลงานที่นำเสนอ ‘องค์รวม’ (Holistic) ที่คัดสรรส่วนสำคัญมาคลี่คลายและขยายผลส่งตรงสู่การรับรู้

<u>พื้นที่แห่งประสบการณ์ ‘ภูมิทัศน์ใจ’ มอบความผ่อนคลายสู่สังคม</u>

การรับรู้ความผ่อนคลายภายในพื้นที่ใจกลางเมือง ถือเป็นสาระประโยชน์ของผลงานที่ส่งสู่สังคม ผ่านการกระตุ้นให้เกิดการมีส่วนร่วมในพื้นที่ ทั้งจากการประชาสัมพันธ์ออนไลน์ และป้ายประชาสัมพันธ์ขนาดใหญ่ที่ถูกติดไว้บริเวณหน้าอาคาร ซึ่งผู้ชมบางส่วนได้สังเกตเห็นผลงานผ่านผนังกระจกบานใหญ่ด้านหน้าก่อนเดินเข้ามาภายในพื้นที่นิทรรศการ เมื่อผู้ชมเข้ามาในพื้นที่ที่มีการจัดการให้เรียบโล่ง ผลงานภาพเคลื่อนไหวบนจอภาพขนาดใหญ่ที่สามารถมองได้ตั้งแต่ระยะไกลและคุณภาพเสียงที่ประสานในพื้นที่จะโอบล้อมและส่งประสบการณ์รับรู้ต่อผู้ชม

ผู้ชมได้รับรู้ถึงบรรยากาศความผ่อนคลายผ่านการเฝ้ามองการเปลี่ยนแปลงภายในพื้นที่ซึ่งแปรผันตามการเปลี่ยนแปลงของแสงภายนอก เนื่องจากการนำเสนอพื้นที่แห่งประสบการณ์ ‘ภูมิทัศน์ใจ’ ในพื้นที่ที่มีความมืด - สว่างต่างกัน คือพื้นที่บริเวณที่ได้รับแสงธรรมชาติผ่านผนังกระจกบานใหญ่ด้านหน้าและพื้นที่ภายในห้องด้านในอาคาร ส่งให้สามารถสังเกตพฤติกรรมผู้ชมที่นำไปสู่สภาวะความผ่อนคลายต่างกันตามไปด้วย อาทิ พฤติกรรม

การเดินชมรอบผลงานอย่างช้า ๆ การขยับร่างกายทาบซ้อนกับภาพเคลื่อนไหวที่สร้างมิติความงามของการเชื่อมโยงกันและสร้างบทสนทนากับผู้ชมท่านอื่น การผ่อนคลายอิริยาบถบนเบาะนั่งเคลื่อนย้ายได้ที่จัดไว้บนพื้น ทั้งการนั่งพิจารณาผลงาน การนอนรับชมภาพและฟังเสียงภายในพื้นที่ผลงาน เมื่อผู้ชมใช้เวลาในพื้นที่ผลงานนานยิ่งขึ้นจะเริ่มเกิดความเพลิดเพลินกับการรับรู้แสงสีประสานภาพเคลื่อนไหว เกิดการบันทึกภาพผลงานและการบันทึกภาพร่วมกับผลงาน ซึ่งพฤติกรรมของผู้ชมที่มีส่วนร่วมในพื้นที่ผลงานเหล่านี้ล้วนมีระยะเวลานานกว่าที่ผู้เขียนคาดการณ์ไว้

การเคลื่อนไหวของผู้ชมในพื้นที่จึงถือเป็นส่วนสำคัญอีกประเด็นหนึ่งที่นอกจากเป็นการแสดงออกถึงการรับรู้ถึงสภาวะความผ่อนคลายภายในพื้นที่ผลงานแล้ว ยังสามารถตีความได้ว่าพฤติกรรมของผู้ชมที่สามารถสังเกตได้จากการแสดงออกภายนอกสัมพันธ์กับสภาวะความสงบสุขภายในจากประสบการณ์เชิงบวกที่ผลงานมอบให้ อีกทั้งช่วงเวลาที่ผู้ชมมีส่วนร่วมเชื่อมโยงกับผลงานนี้ ส่งให้เกิดการเชื่อมโยงกับผู้ชมท่านอื่นอีกด้วย

<u>การรับและการส่งค่าความหมายใหม่ต่อการพัฒนาผลงานสร้างสรรค์ ‘ภูมิทัศน์ใจ’</u>

การวิเคราะห์ประเด็นต่างๆจากการทบทวนวรรณกรรมและงานศิลปะที่เกี่ยวข้อง ส่งอิทธิพลสู่การสังเคราะห์และพัฒนาสู่กลวิธีการสร้างสรรค์ผลงาน ‘ภูมิทัศน์ใจ’ ได้ดังนี้

1) การศึกษาสภาวะความสงบของจิต นำไปสู่การพัฒนากระบวนการและกลวิธีสร้างสรรค์ผลงานด้วยการประยุกต์หลักคิดเกี่ยวกับจิตวิทยาเชิงบวกที่สอดคล้องกับปรัชญาชีวิตวัฒนธรรมตะวันออกและตะวันตก สู่การประกอบสร้างประสบการณ์ปรับสมดุลทางอารมณ์ สร้างการเจริญเติบโตภายใน และส่งความสงบสุขภายในจิตใจ ผ่านการสร้างขั้นตอนการเฝ้าสังเกตท้องฟ้า พิจารณาความงามที่สัมพันธ์กับชีวิต แล้วนำไปสร้างสรรค์และนำเสนอผลงานที่กระตุ้นให้ใช้ห้วงเวลาพิจารณาความงามจากการเปลี่ยนแปลงตามธรรมชาติ อีกทั้งพัฒนาสู่การสร้างบรรยากาศการมีส่วนร่วม เพื่อเชื่อมโยงตนเองกับธรรมชาติรอบตัว

2) การศึกษาเกี่ยวกับการบำบัดความทุกข์ เพื่อการสร้างช่วงเวลาผ่อนคลาย พัฒนาสมดุลทางอารมณ์จากการประยุกต์กลวิธีการบำบัดจิตทางความคิดและพฤติกรรม ร่วมกับการใช้เสียงประสานกาย - ใจและเมฆาบำบัด สู่การสร้างบรรยากาศผ่อนคลาย มอบสภาพแวดล้อมที่ช่วยฟื้นฟูร่างกายและจิตใจ ด้วยการนำเสนอวิดีโอศิลปะแสดงห้วงเวลาของท้องฟ้าในแต่ละช่วงเวลา สร้างสรรค์ภาพเคลื่อนไหวด้วยภาพก้อนเมฆแปรรูปเปลี่ยนร่างหลากหลายเคลื่อนตัวอย่างช้า ๆ สร้างให้เกิดความงามจากมิติทับซ้อนของเมฆแต่ละชั้น กระตุ้นความเพลิดเพลินต่อจินตนาการ รวมถึงการแปรเปลี่ยนสีของท้องฟ้าในแต่ละช่วงเวลาอย่างเรียบง่าย ร่วมกับการใช้เสียงกังวานแผ่วเบาประกอบร่วมในพื้นที่ ส่งเสริมประสบการณ์ทางสุนทรียะ

3) การศึกษา วิเคราะห์ สังเคราะห์รูปแบบผลงานสร้างสรรค์สู่การสร้างกลวิธีการนำเสนอพื้นที่แห่งประสบการณ์เชิงบวก สร้างหนทางใหม่ในการมองภูมิทัศน์ที่คุ้นตา นำเสนอผลงานในรูปแบบองค์รวม (Holistic) ที่คัดสรรส่วนสำคัญมาคลี่คลายและขยายผลส่งตรงสู่การรับรู้โอบล้อมผู้ชมในบรรยากาศพื้นที่เรียบโล่งด้วยการฉายภาพเคลื่อนไหว

แบบหลายจอในพื้นที่เดียวกัน ในวิดีโอศิลปะประกอบด้วยส่วนประกอบก้อนเมฆเหลี่ยมพิกเซล ท้องฟ้าโครงสีสดใส การเคลื่อนไหวที่เชื่องช้า ร่วมกับเสียงกังวานแผ่วเบา สร้างมิติทับซ้อนจากภาพพิกเซลเหลี่ยม การฉายบนผ้าโปร่งหลายชั้น

4) การศึกษา วิเคราะห์ สังเคราะห์รูปแบบผลงานสร้างสรรค์สู่การสร้างกลวิธีส่งเสริมประสบการณ์รับรู้สุนทรียะด้วยการแปรเปลี่ยนผู้ชมให้กลายเป็นส่วนหนึ่งของสถานการณ์ทางศิลปะ สู่การประกอบสร้างความหมายใหม่ ซึ่งการฉายภาพเคลื่อนไหวขนาดใหญ่จะส่งผลให้เกิดเงาทาบซ้อนระหว่างผู้ชมและผลงาน เติมเต็มพื้นที่ด้วยการฉายระนาบแสงสีประสานกัน เกิดแสงตกกระทบ ฟุ้งกระจายและเชื่อมโยงสิ่งต่าง ๆ ในพื้นที่เข้าด้วยกัน ตลอดจนเชื้อเชิญให้ผู้ชมเอนกายดื่มด่ำความผ่อนคลายภายในพื้นที่ผลงานอย่างอิสระ

<u>ทัศนวิจารณ์ของผู้ชม</u>

การนำเสนอผลงานสร้างสรรค์พื้นที่แห่งประสบการณ์ ‘ภูมิทัศน์ใจ’ ในรูปแบบนิทรรศการได้ใช้เครื่องมือเก็บข้อมูลคือแบบสังเกตและแบบสัมภาษณ์ผู้ชมตลอดระยะเวลาจัดแสดงผลงาน จำนวนอย่างละ 32 ชุดประกอบกันเพื่อให้ได้ข้อมูลที่ครอบคลุมและสมบูรณ์ตรงกับข้อเท็จจริง แบบสังเกตแบ่งออกเป็น 2 ส่วนคือ

1) ระยะเวลาการรับชมผลงาน และ 2) พฤติกรรมผู้ชมที่เกิดขึ้นระหว่างรับชมผลงาน

ส่วนแบบสัมภาษณ์ได้แบ่งออกเป็น 3 คำถามคือ 1) มุมมองผู้ชมที่มีต่อความผ่อนคลาย 2) การร่วมรับรู้ถึงความรู้สึกผ่อนคลายผ่านผลงาน และ 3) การร่วมรับรู้ถึงประสบการณ์เชิงบวกภายในพื้นที่ผลงานศิลปะจัดวาง

การเก็บข้อมูลผลสะท้อนจากผู้ชม ผ่านเครื่องมือวิจัยคือแบบสังเกตเบื้องต้นและแบบสัมภาษณ์ผู้เข้าร่วมการวิจัยในฐานะผู้ชมนิทรรศการเพื่อนำมาวิเคราะห์และพัฒนาผลงาน พบว่าผู้ชมกว่าร้อยละ 90 รู้สึกได้ถึงบรรยากาศความผ่อนคลายภายในพื้นที่ผลงาน ซึ่งมีลักษณะทางกายภาพของพื้นที่ไม่อึดอัดคับแคบ บรรยากาศการรับชมงานไม่รีบเร่ง ไม่กดดัน ใช้เวลาได้อย่างอิสระ มีส่วนร่วมกับพื้นที่และผลงานได้ นั่งและเอนนอน เบาะนั่งพื้นเคลื่อนย้ายได้สะดวก ผู้ชมเพลิดเพลินไปกับการพิจารณาภาพเคลื่อนไหวที่เป็นท้องฟ้าช่วงเวลาต่าง ๆ ที่มีลักษณะกราฟิกพิกเซลโครงสีชัดเจน พร้อมรับฟังเสียงกระดิ่งลมกังวานแผ่วเบาที่ไม่มีจังหวะแน่นอน ซึ่งร่วมสร้างการรับรู้ถึงความงาม ความธรรมดาจากการเปลี่ยนแปลงตามธรรมชาติ ทำให้รู้สึกเบิกบานและเกิดพลังใจ

<u>สัมฤทธิผลของผลงาน</u>

1) การสร้างสรรค์ปฏิบัติการทดลองทางศิลปะภายในพื้นที่นิทรรศการ ‘อินโทร โซลสเคป’ (Intro SOULSCAPE) ได้ให้ประสบการณ์การจัดการพื้นที่การนำเสนอผลงานในหลายแง่มุมที่เป็นประโยชน์ต่อการพัฒนาผลงานทั้งแนวทางการดำเนินงาน การพัฒนารูปแบบการนำเสนอผลงาน และกลวิธีการนำเสนอผลงานศิลปะที่แสดงออกถึงพื้นที่แห่งประสบการณ์ ‘ภูมิทัศน์ใจ’ สร้างการรับรู้ที่นำไปสู่สภาวะแห่งความผ่อนคลาย

2) การนำเสนอพื้นที่ผลงานสร้างสรรค์ ‘ภูมิทัศน์ใจ’ ได้สร้างประสบการณ์พิจารณาสุนทรียภาพที่ส่งความเบิกบานสู่การบ่มเพาะพลังใจ และมอบประสบการณ์ผู้ชมร่วมรับรู้สภาวะความผ่อนคลายได้ตลอดช่วงเวลาที่ผู้ชมมีส่วนร่วมในพื้นที่

สรุป

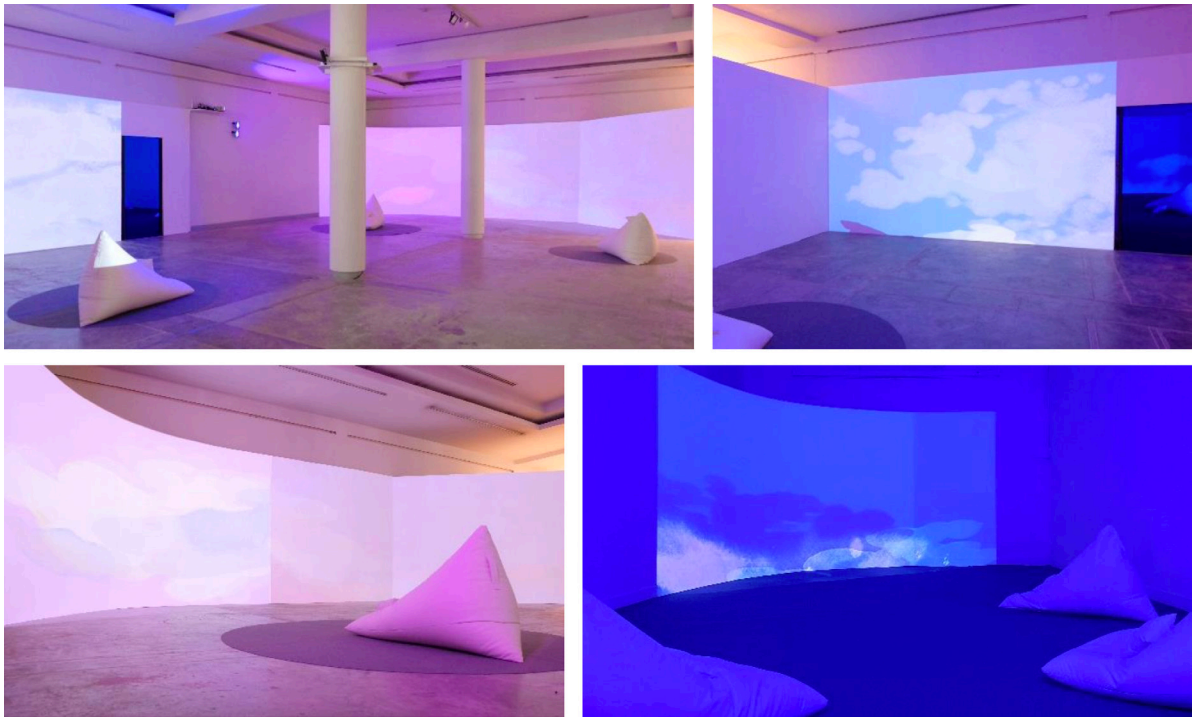
การสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ ‘ภูมิทัศน์ใจ’ ได้นำเสนอพื้นที่แห่งประสบการณ์เชิงบวกในประเด็นการรับรู้สภาวะความผ่อนคลายและมุ่งหวังให้ผู้ชมสามารถร่วมรับรู้ถึงสภาวะดังกล่าวได้ กลวิธีการนำเสนอผลงานศิลปะในพื้นที่นิทรรศการจึงเป็นการสร้างประสบการณ์ทางสุนทรียะซึ่งเป็นอีกหนทางหนึ่งในแนวทางการใช้ศิลปะมอบความผ่อนคลายสู่สังคม และสะท้อนให้เห็นถึงสัมฤทธิผลของโครงการวิจัยตอบวัตถุประสงค์ได้อย่างครบถ้วนดังนี้

1) การวิเคราะห์สังเคราะห์รูปแบบผลงานสร้างสรรค์ได้นำไปสู่การสร้างกลวิธีการนำเสนอพื้นที่แห่งประสบการณ์เชิงบวก เป็นการสร้างหนทางใหม่ในการมองภูมิทัศน์ที่คุ้นตาในรูปแบบ ‘องค์รวม’ (Holistic) ที่คัดสรรส่วนสำคัญมาคลี่คลายและขยายผลส่งตรงสู่การรับรู้ โอบล้อมผู้ชมในบรรยากาศพื้นที่เรียบโล่งด้วยการฉายภาพเคลื่อนไหวแบบหลายจอในพื้นที่เดียวกัน ในวิดีโอศิลปะประกอบด้วยส่วนประกอบก้อนเมฆเหลี่ยมพิกเซล ท้องฟ้าโครงสีสดใส การเคลื่อนไหวที่เชื่องช้า ร่วมกับเสียงกังวานแผ่วเบา สร้างมิติทับซ้อนจากภาพพิกเซลเหลี่ยม การฉายบนผนังเหลี่ยมมุมป้านและผ้าโปร่งหลายชั้น ประสานแสงสีจากหลอดไฟและแสงจากสภาพแวดล้อม

2) การนำเสนอผลงานศิลปะ ‘ภูมิทัศน์ใจ’ ได้สร้างประสบการณ์พิจารณาสุนทรียภาพที่ส่งความเบิกบานสู่การบ่มเพาะพลังใจ และมอบประสบการณ์ผู้ชมร่วมรับรู้สภาวะความผ่อนคลายได้ตลอดช่วงเวลาที่ผู้ชมมีส่วนร่วมในพื้นที่ ตั้งแต่การก้าวเข้ามาในพื้นที่ รับรู้ภาพรวมของบรรยากาศ พิจารณาส่วนรายละเอียด เดินสำรวจผลงานเอนกายรับชมผลงาน ขยับร่างกายทาบซ้อนกับผลงาน บันทึกภาพเงาที่ทาบซ้อนกับผลงานภาพเคลื่อนไหว ตลอดจนการสร้างบทสนทนากับผู้อื่นภายในพื้นที่

ข้อค้นพบใหม่

ภายหลังจากการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ ‘ภูมิทัศน์ใจ’ ผู้เขียนต้องการพัฒนากลวิธีการนำเสนอผลงานทดลองต่อไปในพื้นที่ขนาดใหญ่ยิ่งขึ้น กลุ่มผู้ชมจำนวนมากขึ้น จึงกำหนดจัดแสดงนิทรรศการศิลปะ ‘โซลสเคป’ (SOULSCAPE) ณ หอศิลปวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ วันอังคารที่ 18 - วันเสาร์ที่ 29 กรกฎาคม พ.ศ. 2566 เวลา 10.00 - 17.00 น. การจัดการพื้นที่ขนาดใหญ่ทำให้ผู้เขียนเกิดประเด็นคิดในการปรับกลวิธีสร้างภาพเคลื่อนไหวให้มีลักษณะที่ต่างไปเพื่อสังเกตผลเปรียบเทียบกัน ด้วยการสร้างภาพก้อนเมฆผ่านเทคนิคการวาดหมึกจีนที่มีความทึบเข้มอ่อนหลายน้ำหนัก และมีลักษณะพริ้วไหวคล้ายเมฆมากยิ่งขึ้น แล้วนำมาจัดการต่อด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์ จากนั้นนำไปฉายบนผนังที่มีทั้งมุมเหลี่ยมและผนังโค้งร่วมกับการสร้างระนาบแสงสีจากหลอดไฟซึ่งเป็นองค์ประกอบเดิมประสานเสียงกระดิ่ง เสียงลมแผ่วเบาร่วมกับเสียงอื่นที่คัดสรรมาใช้ร่วมกัน



ภาพที่ 23 ผลงานศิลปะ ‘ภูมิทัศน์ใจ’ ในพื้นที่นิทรรศการ โซลสเคป (SOULSCAPE)
Note: From © Parn Iranoppaiboon 19/07/2023

ผลการสร้างสรรค์ปฏิบัติการทดลองทั้งหมดนี้เป็นเครื่องพิสูจน์ขั้นต้นต่อเจตนารมณ์การสร้างกลวิธีนำเสนอผลงานศิลปะจัดวางได้โอบล้อมผู้ชมส่งประสบการณ์รับรู้ความผ่อนคลายได้ดียิ่ง การพัฒนากลวิธีการนำเสนอครั้งนี้เกิดรูปลักษณ์ใหม่ต่อพื้นที่แห่งประสบการณ์ ‘ภูมิทัศน์ใจ’ เป็นข้อค้นพบใหม่ในกลวิธีการพัฒนาผลงานที่สามารถสร้างให้ผลงานศิลปะ ‘ภูมิทัศน์ใจ’ สามารถปรับเปลี่ยนรูปลักษณ์ได้ตามความเหมาะสมของพื้นที่

References

Barratt, E. L. & Davis, N. J. (2015). Autonomous sensory meridian response (ASMR): a flow-like mental state. *PeerJ 3:e851.* https://doi.org/10.7717/peerj.851.

Boonpipattanapong, P. (2022, January 14). Nakpatibatkān thāngsangkhom Phūsāng khwām plīan-plǣng Dūai prākotkān sinlapa Olafur Eliasson [Social practitioner, change maker with the art phenomenon: Olafur Eliasson]. *Matichon.* https://www.matichonweekly.com/column/article_506156.

Boonyatud, S. (2021, March 26). Hukaka (Hygge)/ pradchaya khwāmsuk chabap dēnmāk 'kāntām-hā khwāmrūnrom naichīwit Prachamwan/sinlapa hǣng khwāmrūsuk phǭnkhlāi nai čhit-winyān [Hygge/Danish philosophy of happiness 'Finding happiness in daily life/the art of feeling relaxed in the soul']. *Siamrath.* https://siamrath.co.th/n/230529.

Céleste Boursier-Mougenot. (2015, August 21). *Paula Cooper Gallery.* https://www.paulacooper gallery.com/artists/celeste-boursier-mougenot.

Chayachroen, S., Thotong, S., & Sruaysuwan, P. (2021). Kānwikhrǫ thatsanasin khǭng Rirkrit Tīravanija Sutee Khunāwichayānon læ Sākrin Khrūāǭn Phāitai bǭribot sunsīyasātchœ̄ng-samphan [Analysis of Visual Art of Rirkrit Tiravanija, Sutee Kunavichayanont and Sakarin Krue-on under Relational Aesthetic Context]. *Journal of Fine Arts Research and Applied Arts,* 8(1), 81-120.

Choochom, O. (2016). Khrōngsāng khǭng khwāmsuk læ sukphāwa nai čhitwitthayā chœ̄ngbuāk [The structure of happiness and well-being in positive psychology]. *Journal of Psychology Kasem Bundit University,* 6(2), 1-7.

Davie, A. (2014). *Tabaimo. Tozen, 2014* [Photo]. James Cohan. https://www.jamescohan.com/artists/tabaimo.

Delany, M. (2013). *Céleste Boursier-Mougenot: Clinamen.* The National Gallery of Victoria (NGV). https://www.ngv.vic.gov.au/essay/celeste-boursier-mougenot-clinamen.

_____. (2013). *Clinamen* [Photo]. The National Gallery of Victoria (NGV). https://www.ngv.vic.gov.au/essay/celeste-boursier-mougenot-clinamen.

Dunkley, A. & Leith, M. (2003, October 16). *The Weather Project* [Photo]. Studio Olafur Eliasson. https://olafureliasson.net/exhibition/the-weather-project-2003.

eCLOUD | San Jose International Airport. (2010). *Media Architecture.* https://awards.mediaarchitecture.org/mab/project/243.

Gries, P. (2007). *Tabaimo. Japanese Commuter Train, 2001* [Photo]. Art21. https://art21.org/gallery/tabaimo-artwork-survey-2000s.

Heard, S. (2014, June 30). *The Digioxide Sniffs Out Pollution and Turns It Into Art.* Concrete Playground. https://concreteplayground.com/auckland/arts-entertainment/art/the-digioxide-sniffs-out-pollution-and-turns-it-into-art.

Holzherr, F. (2014). *James Turrell* [Picture]. Skyspace Lech. https://www.skyspacelech.com/about/james-turell/?lang=en.

Iamchun, P. (2020, October 12). *Hā Nǣokhit pradchaya chīwit thī thamhai čhairao pensukmākkhun [5 concepts, life philosophies that make our hearts happier].* BrandThink. https://www.brandthink.me/content/5-แนวคิด-ปรัชญาชีวิตที่ท.

International People's College. (2022). *Event: The Danish Hygge - bonfire by the International People's college lake - folk high school in Denmark* [Photo]. https://ipc.dk/about/ipc-community/international-peoples-college-alumni-global-community/reunion-weekend/the-danish-hygge-bonfire-by-the-international-peoples-college-lake-folk-high-school-in-denmark.

James Turrell. (2014, August 18). *Skyspace Lech.* https://www.skyspace-lech.com/about/james-turell.

Kongsuwan, S. (2019, August 15). *Īk thāng lūak panhā sukphāpčhit: CBT Kān bambat dūai khwāmkhit læ phruttikam kap Asst. Dr. Natthorn Pittayaratsathian [Another option for mental health problems: CBT, cognitive behavioral therapy with Asst. Dr. Natthorn Pittayaratsathian].* The 101. World. https://www.the101.world/cognitive-behavior-therapy.

Lamarre, T. (2009). *The Anime machine: A Media theory of animation.* Minnesota: University of Minnesota Press.

Matthews, L. (2018, December 5). *What is hygge? Everything you need to know about the Danish lifestyle trend* [Photo]. Bonnin Studio: Country Living. https://www.countryliving.com/life/a41187/what-is-hygge-things-to-know-about-the-danish-lifestyle-trend.

Media Architecture. (2010). *eCLOUD | San Jose International Airport* [Photo]. https://awards.mediaarchitecture.org/mab/project/243.

Minner, K. (2011, January 4). *eCloud sculpture at San Jose international airport* [Video]. ArchDaily. https://www.archdaily.com/100888/video-ecloud-sculpture-at-san-jose-international-airport.

Morozov, D. (2014, July 5). *Digioxide* [Photo]. Vtol. https://vtol.cc/digioxide.

Sorin, D. (2014, August 3). *Tabaimo, Mekurumeku.* Art Limited. https://www.artlimited.net/agenda/tabaimo-mekurumeku-video-museum-contemporary-art-sydney/en/7582540.

Stinson, L. (2014, July 24). *A Wacky Device that Turns Polluted Air into Glitch Art.* WIRED. https://www.wired.com/2014/07/a-clever-device-that-turns-polluted-air-into-art.

Tanaboonsombat, B. (2011, August 17). *Rūnrom chommek Khwāmsuk čhāk fākfa thī khrai kǭ sampas dai [Pleasantly watching the clouds, happiness from the sky that anyone can feel].* Sarakadee Magazine. https://www.sarakadee.com/2011/08/17/ชมเมฆ.

Turrell, J. (2004). *Blue Planet Sky* [Photo]. James Turrell. https://jamesturrell.com/work/date/

_____. (2012). *Gathered Sky* [Photo]. James Turrell. https://jamesturrell.com/work/gatheredsky

_____. (2014). *Skyspace, 1970* – [Photo]. Skyspace Lech. https://www.skyspace-lech.com/about/james-turell.

_____. (2022). *James Turrell.* James Turrell. https://jamesturrell.com/about/introduction.

ศิลปะภาพพิมพ์จากกระดาษใช้ซ้ำ

received 20 DEC 2023 **revised** 1 APR 2024 **accepted** 29 APR 2024

จตุพร เกิดพิบูลย์
อาจารย์ ดร.
ภาควิชาศิลปะและการออกแบบ
คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ ศิลปะและการออกแบบ
มหาวิทยาลัยนเรศวร

บทคัดย่อ

การสร้างสรรค์ศิลปะภาพพิมพ์จากกระดาษใช้ซ้ำ มีวัตถุประสงค์ดังต่อไปนี้ 1) เพื่อศึกษาวิธีการทำกระดาษ และทำกระดาษใช้ซ้ำสำหรับสร้างสรรค์ศิลปะภาพพิมพ์ 2) เพื่อสร้างสรรค์ศิลปะภาพพิมพ์จากกระดาษใช้ซ้ำ และ 3) เพื่อเผยแพร่ผลงานสร้างสรรค์ศิลปะภาพพิมพ์จากกระดาษใช้ซ้ำ โดยมีวิธีดำเนินงานวิจัยดังนี้ 1) ศึกษาข้อมูลภาคเอกสารที่เกี่ยวข้องกับวิธีการทำกระดาษ 2) สังเคราะห์ข้อมูล นำมากำหนดกรอบแนวทางการสร้างสรรค์ผลงาน 3) การวิเคราะห์ผลงาน และการนำเสนอเผยแพร่ผลงาน และ 4) สรุปและอภิปรายผล

ผลการศึกษาในวัตถุประสงค์ข้อที่หนึ่ง พบว่า กระดาษทำมาจากเยื่อไม้ที่นำไปต้มจนเปื่อยยุ่ยและเป็นวัสดุสิ้นเปลือง เนื่องจากส่วนมากมีการใช้งานเพียงแค่ครั้งเดียว ควรมีการนำกระดาษกลับมาใช้ซ้ำอีกในรูปแบบต่าง ๆ จึงนำมาสู่วัตถุประสงค์ข้อที่สอง โดยการกำหนดแนวคิดและกระบวนการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะภาพพิมพ์จากกระดาษใช้ซ้ำ เพื่อสร้างคุณค่าและเพิ่มมูลค่าใหม่ให้กระดาษที่ใช้แล้ว ในการสร้างสรรค์ผลงานมีขอบเขตดังนี้ 1) ด้านเนื้อหา คือนำเสนอเรื่องราวการดำเนินชีวิตของตนเองในสังคมปัจจุบันที่มีจังหวะในการใช้ชีวิตของตน เพื่อการอยู่ร่วมกันในสังคมได้อย่างมีความสุข และ 2) ด้านรูปทรง เป็นรูปทรงกึ่งนามธรรม มีลักษณะตัดทอนให้เป็นโครงสร้างหลักที่เรียบง่ายและไม่ซับซ้อนผ่านวิธีเทคนิคเป็นศิลปะภาพพิมพ์ โดยใช้เทคนิคภาพพิมพ์วัสดุปะติด ด้านการเผยแพร่ผลงานสร้างสรรค์ภายใต้แนวคิดรักษ์โลก ผ่านนิทรรศการแสดงผลงานบอกเล่าเรื่องราวความรัก Love Story: บอกรักให้โลกรู้ ในวันที่ 1 กุมภาพันธ์ - 31 มีนาคม พ.ศ. 2566 ณ หอศิลป์มหาวิทยาลัยนเรศวร อาคารวิสุทธิกษัตริย์ ชั้น 2 ทำให้ผลงานได้เผยแพร่สู่สาธารณะแก่ผู้ที่สนใจทุกท่าน

คำสำคัญ: ศิลปะภาพพิมพ์, กระดาษ, การใช้ซ้ำ

Printmaking from Reuse Paper

Jatuporn Kerdpiboon
Lecture Ph.D.
Department of Art and Design
Faculty of Architecture, Art, and Design
Naresuan University

Abstract

The Creation of Printmaking from reuse paper has objectives are as follows 1) To study the process of making paper to make reused paper for creation print making. 2) To create printmaking from reuse paper. And 3) To publish creative works of printmaking from reused paper. The research method is as follows start from 1) Study relevant documents then synthetic information brings to determine creative framework. 2) Analyze work and presentation. 3) publication of work. And 4) Summary and discussion of results.

The study results in the first objective found paper is produced from wood pulp that has been boiled until it becomes soft and fibrous, and it is considered a consumable material because it is typically used only once, therefore paper should be reused in various forms. Thus, lead to the second objective, it defines the concept and process for creating printmaking from reuse paper to create worth and new value to reuse paper. Scope of creation in the content that present story about 1) The living in society of myself that is a rhythm of life to have a happy in society together. And 2) The form in artwork is a semi-abstract form that has reduced form and makes it a simple structure. Technique process is a printmaking by using collagraph printing technique. The publication of creative works under concept preserves the world through the telling love story art exhibition: Tell the world your love. It is from February 1st to March 31st, 2023, at Naresuan University, Art gallery, Wisutkasat Building, 2nd floor that make the work publicly available to all interested people.

Keywords: Printmaking, Paper, Reuse

บทนำ

วิถีชีวิตของผู้คนในสังคมปัจจุบันมีการเปลี่ยนแปลงที่แตกต่างไปจากการใช้ชีวิตของผู้คนในสังคมอดีตเป็นอย่างมาก จากการพัฒนาของเทคโนโลยีและนวัตกรรมที่หลากหลายได้นำความเจริญและความสะดวกสบายมาสู่การดำเนินชีวิต และสืบเนื่องจากการเกิดโรคระบาดโควิด-19 ที่มีการระบาดต่อเนื่องครอบคลุมพื้นที่ทั้งในประเทศและต่างประเทศ ส่งผลให้วิถีชีวิตผู้คนส่วนใหญ่จึงต้องมีการปรับตัว เช่น การทำงานที่บ้าน การเรียนออนไลน์ และการประชุมหรือการจัดงานนิทรรศการในรูปแบบออนไลน์ เป็นต้น การติดต่อสื่อสารผ่านแอปพลิเคชั่นต่าง ๆ ในโซเชียลมีเดียที่มีช่องทางการติดต่อมากมาย ส่งผลให้ผู้คนที่แม้จะไม่ได้เดินทางออกจากบ้าน แต่ยังสามารถดำเนินชีวิตได้เป็นปกติ เช่น การสั่งอาหารหรือสั่งซื้อสินค้าออนไลน์ ซึ่งเป็นเป็นเรื่องปกติในสังคมปัจจุบัน ผลที่ตามมาคือการสั่งซื้อสินค้าที่ต้องการได้อย่างสะดวกสบาย มีสินค้าให้เลือกหลากหลาย สามารถเปรียบเทียบราคาและปริมาณสินค้าได้โดยที่ไม่ต้องเสียเวลาเดินทางไปยังแหล่งจำหน่ายสินค้าโดยตรง และเมื่อสั่งสินค้าเรียบร้อยแล้วจึงมีการนำส่งสินค้าโดยการบรรจุมาในกล่องลังกระดาษนำส่ง ส่งผลให้กล่องลังกระดาษที่เหลือจากการใช้งานเป็นจำนวนมาก รวมไปถึงกระดาษที่มาจากกล่องบรรจุภัณฑ์หรือแผ่นกระดาษที่ผ่านการใช้มาแล้ว เช่น ใบเสร็จรับเงิน ใบรายการสินค้า ใบแจ้งหนี้ กระดาษสมุดต่าง ๆ ที่มีการเขียนจดบันทึกมาแล้ว หรือกระดาษเอกสารในสำนักงานที่ไม่ได้ใช้แล้ว เป็นต้น ซึ่งกระดาษบางชนิดสามารถนำมาใช้ซ้ำได้ (Reuse) แต่บางชนิดต้องผ่านการจัดการรีไซเคิล (Recycle) เพื่อลดการผลิต (Reduce) ลดปริมาณขยะและช่วยลดภาวะโลกร้อนได้อีกทางหนึ่ง

ดังนั้น การวิจัยการสร้างสรรค์ศิลปะภาพพิมพ์จากกระดาษใช้ซ้ำการทดลองและพัฒนาจากกระดาษเหลือใช้ที่มีจำนวนมากจึงเป็นการทดลองและพัฒนาโดยนำกระดาษที่เหลือใช้ในชีวิตประจำวัน ได้แก่ กระดาษเอกสารต่าง ๆ ใบเสร็จรับเงิน และกล่องลังสำหรับใช้บรรจุสินค้าออนไลน์ ในวงจรของการผลิตกล่องลังกระดาษเหล่านี้สามารถนำไปรีไซเคิลเพื่อผลิตกล่องลังใหม่ขึ้นมาได้ ในด้านการสร้างสรรค์ศิลปะภาพพิมพ์ เป็นการสร้างคุณค่าใหม่ให้กับกระดาษเหลือใช้เหล่านี้ ให้เกิดสุนทรียภาพทางด้านทัศนศิลป์ โดยการนำกระดาษกลับมาใช้ซ้ำเพื่อให้เกิดประโยชน์สูงสุด ทดลองและพัฒนาสร้างสรรค์ศิลปะภาพพิมพ์จากกระดาษใช้ซ้ำ โดยนำมาสร้างเป็นแม่พิมพ์ และการรีไซเคิลกระดาษด้วยกระบวนการทำมือ ให้ได้กระดาษที่มีรูปลักษณ์ใหม่ขึ้นมาเป็นกระดาษทำมือ (Handmade Paper) และทดลองใช้ในการพิมพ์ผลงาน ใช้วิธีเทคนิคภาพพิมพ์วัสดุปะติด (Collagraph Printmaking) เป็นการใช้แนวคิดทฤษฎีการรื้อสร้าง (Deconstruction) โดยการคลี่คลายโครงสร้างของกระดาษที่นำมาใช้ซ้ำ ด้วยวิธีการสร้างแม่พิมพ์ด้วยการตัดและปะกระดาษ (Collagraph) ให้เป็นรูปทรงกึ่งนามธรรมที่มีลักษณะการตัดทอน แสดงเนื้อหาเรื่องราวการใช้ชีวิตในสังคมปัจจุบันตนเอง และทดลองพิมพ์ลงบนกระดาษรีไซเคิลทำมือ การสร้างสรรค์ศิลปะภาพพิมพ์จากกระดาษใช้ซ้ำ เป็นการวิจัยเพื่อประโยชน์ทางด้านทัศนศิลป์ที่ได้สร้างสรรค์งานทัศนศิลป์ต้นแบบที่มีลักษณะเฉพาะตน และประโยชน์ทางสังคมที่ช่วยลดค่าใช้จ่ายในการซื้อวัสดุสร้างแม่พิมพ์หรือการผลิตกระดาษใหม่ ลดการใช้ทรัพยากรธรรมชาติ คือเยื่อไม้และต้นไม้ที่เหลือน้อยลงไปในปัจจุบัน รวมถึงเป็นทางเลือกหนึ่งในการลดมลพิษจากการทำลายกระดาษ และช่วยรักษ์โลก ตอบสนองการใช้พลังงานและสิ่งแวดล้อมคาร์บอนต่ำ

วัตถุประสงค์

1. เพื่อศึกษาวิธีการทำกระดาษและทำกระดาษใช้ซ้ำสำหรับสร้างสรรค์ศิลปะภาพพิมพ์
2. เพื่อสร้างสรรค์ศิลปะภาพพิมพ์จากกระดาษใช้ซ้ำ
3. เพื่อเผยแพร่ผลงานสร้างสรรค์ศิลปะภาพพิมพ์จากกระดาษใช้ซ้ำ

ขอบเขตงานวิจัย

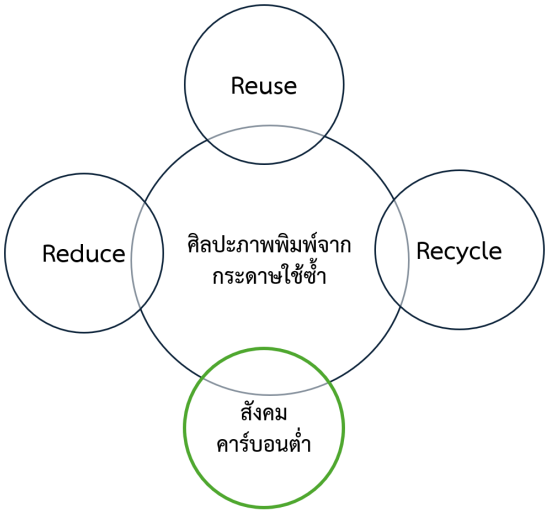
สร้างสรรค์ศิลปะภาพพิมพ์จากกระดาษใช้ซ้ำ ในรูปแบบ 2 มิติ สีขาว - ดำ

ขอบเขตการสร้างสรรค์

ขอบเขตด้านเนื้อหา: นำเสนอเรื่องราวเกี่ยวกับการดำเนินชีวิตในสังคมปัจจุบันของตนเอง
ขอบเขตด้านรูปทรง: รูปทรงศิลปะกึ่งนามธรรม (Semi-Abstract) มีลักษณะตัดทอนเป็นโครงสร้างหลักเรียบง่าย ไม่ซับซ้อน
เทคนิค: ศิลปะภาพพิมพ์ เทคนิคภาพพิมพ์วัสดุปะติด (Collagraph)
สื่อวัสดุ: กระดาษใช้ซ้ำ

กรอบแนวคิด

เนื่องจากปัจจุบันมีกระดาษที่เหลือใช้แล้วนำมาทิ้งเป็นจำนวนมาก ผู้วิจัยจึงมีแนวคิดนำกระดาษเหล่านี้มาใช้ให้เกิดประโยชน์มากขึ้นในการสร้างสรรค์ศิลปะภาพพิมพ์จากกระดาษใช้ซ้ำ เพื่อสร้างคุณค่าและมูลค่าใหม่ รวมถึงเป็นการลดใช้พลังงาน เนื่องจากการสร้างสรรค์ศิลปะภาพพิมพ์มีความเกี่ยวข้องกับการใช้กระดาษเป็นอย่างมาก ทั้งในด้านการสร้างแม่พิมพ์และการพิมพ์ผลงานที่ต้องเกี่ยวข้องกับกระดาษทั้งสิ้น ดังนั้นการสร้างสรรค์ศิลปะภาพพิมพ์ด้วยกระดาษที่ใช้ซ้ำจึงเป็นการสนับสนุนการสร้างสังคมคาร์บอนต่ำ ได้แก่ ลดการใช้กระดาษและลดการใช้พลังงานที่มากเกินจำเป็น (Reduce) นำกระดาษกลับมาใช้ซ้ำให้มากที่สุด (Reuse) และนำกล่องกระดาษมาแปรรูปใหม่เป็นกระดาษสำหรับใช้พิมพ์ผลงานศิลปะภาพพิมพ์ (Recycle)



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิด
Note: From © Jatuporn Kerdpiboon 17/10/2023

วิธีดำเนินงานวิจัย

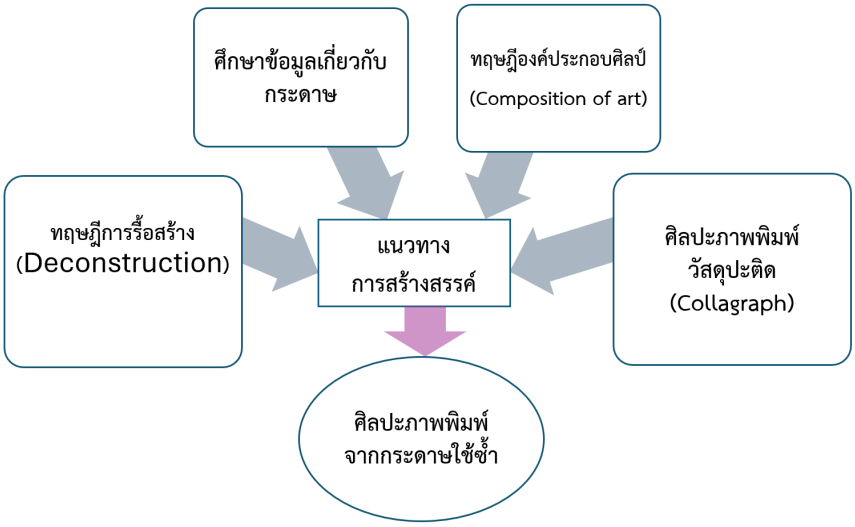
งานวิจัยศิลปะภาพพิมพ์จากกระดาษใช้ซ้ำ เป็นการวิจัยและพัฒนา (Research & Development) ในกระบวนการวิจัยและการสร้างสรรค์ศิลปะภาพพิมพ์จากกระดาษใช้ซ้ำ มีวิธีดำเนินการวิจัย ดังต่อไปนี้

1. ศึกษาวิธีการทำกระดาษ
2. ศึกษาข้อมูลทฤษฎีองค์ประกอบศิลป์
3. ศึกษาข้อมูลทฤษฎีการรื้อสร้าง (Deconstruction)
4. ศึกษาการสร้างสรรค์ศิลปะภาพพิมพ์วัสดุปะติด (Collagraph)
5. ศึกษางานวิจัยและงานศิลปะที่เกี่ยวข้อง
6. สังเคราะห์ข้อมูลที่ศึกษา
7. กำหนดแนวทางการสร้างสรรค์
8. พัฒนาและสร้างสรรค์ศิลปะภาพพิมพ์จากกระดาษใช้ซ้ำ
9. วิเคราะห์ผลสัมฤทธิ์ศิลปะภาพพิมพ์จากกระดาษใช้ซ้ำ
10. เผยแพร่ผลงานสร้างสรรค์ศิลปะภาพพิมพ์จากกระดาษใช้ซ้ำ

แนวทางการวิจัยและการสร้างสรรค์ ศิลปะภาพพิมพ์จากกระดาษใช้ซ้ำ เป็นการวิจัยและพัฒนาโดยใช้แนวคิดทฤษฎีการรื้อสร้าง (Deconstruction) ด้วยการฉีก ตัด กระดาษ ได้แก่ กระดาษลัง กล่องพัสดุต่าง ๆ กล่องสินค้า รวมไปถึงกระดาษเอกสารต่าง ๆ ที่เหลือทิ้งแล้ว เป็นการรื้อโครงสร้างของกระดาษเพื่อนำมาใช้ซ้ำ นำมาประกอบร่างสร้างรูปแบบใหม่โดยใช้เทคนิคภาพพิมพ์วัสดุปะติด (Collagraph) สร้างสรรค์ผลงาน ในรูปแบบกึ่งนามธรรม (Semi-Abstract) กระดาษที่เหลือทิ้งจะเป็นสื่อนำมาใช้ซ้ำในการสร้างสรรค์ศิลปะภาพพิมพ์ เพื่อสร้างคุณค่าทางงานทัศนศิลป์ให้มีสุนทรียภาพ โดยมีกระบวนการสร้างสรรค์ตามขั้นตอนดังต่อไปนี้

1. แนวคิดในการสร้างสรรค์
2. รวบรวมข้อมูลเกี่ยวกับการสร้างสรรค์
3. วิเคราะห์และสังเคราะห์ข้อมูลที่เกี่ยวกับการสร้างสรรค์
4. สร้างสรรค์ผลงาน
5. วิเคราะห์ผลงาน
6. สรุปผลและอภิปรายผล

กรอบแนวทางการสร้างสรรค์



ภาพที่ 2 กรอบแนวทางการสร้างสรรค์
Note: From © Jatuporn Kerdpiboon 17/10/2023

การศึกษาข้อมูลภาคเอกสาร

<u>กระดาษ</u>

การผลิตกระดาษต้องมีการตัดต้นไม้นำเยื่อไม้มาใช้ในการผลิตจึงนับเป็นวัสดุสิ้นเปลือง หากสามารถนำกระดาษกลับมาใช้ซ้ำย่อมเป็นการลดการตัดไม้ทำลายธรรมชาติ ลดการใช้เชื้อเพลิงในการผลิต และยังช่วยเพิ่มคุณค่าให้กับกระดาษด้วย ซึ่งในสังคมปัจจุบันมนุษย์มีกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับกระดาษทุกวัน เช่น การจดบันทึก การเรียน การทำงาน การค้าขาย รวมถึงการบรรจุสินค้าจัดส่งไปสถานที่ต่าง ๆ ทั่วโลก จึงสามารถกล่าวได้ว่า กระดาษมีส่วนร่วมในกิจกรรมต่าง ๆ ของการใช้ชีวิตประจำวัน สำหรับในด้านการสร้างสรรค์ศิลปะ งานทัศนศิลป์เป็นหนึ่งในศาสตร์ที่ต้องข้องเกี่ยวกับการใช้กระดาษเป็นอย่างมาก เพื่อใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะให้มีสุนทรียภาพ

ประเทศจีนเป็นอีกประเทศหนึ่งที่ให้กำเนิดกระดาษขึ้นในโลกเมื่อปี ค.ศ. 105 ซึ่งวิธีการทำกระดาษครั้งแรกมาจากตาข่ายจับปลา เปลือกไม้ เศษผ้าและปอ (Karesad, n.d., p. 5) เมื่อประมาณ 2,000 ปีก่อน โดยการต้มและทุบให้เปื่อยนำมารวมกับน้ำทำเป็นเยื่อกระดาษ (Pulp) แล้วทำให้แห้งบนตะแกรง (Jareunpru, 2012, p. 17) กระดาษนับเป็นสิ่งประดิษฐ์อันทรงคุณค่าของมนุษยชาติที่ชาวจีนในสมัยฮั่นได้คิดค้นขึ้นเป็นชนชาติแรกของโลก ต่อมากระดาษได้แพร่หลายผ่านการค้าขายของพ่อค้าชาวอาหรับและชาวยุโรปอย่างยาวนานจนกลายเป็นปัจจัยสำคัญของชีวิตอย่างหนึ่งในปัจจุบัน (Soonphongsri, 2016, p. 62)

ทางด้านตะวันตกในยุคแรกเริ่ม ชาวอียิปต์โบราณได้คิดค้นกระดาษที่ทำขึ้นจากเยื่อของต้นปาปิรัส (Papyrus) ซึ่งเป็นต้นอ้อชนิดหนึ่งที่ขึ้นบริเวณแม่น้ำไนล์ เมื่อนำมาลอกเปลือกออกเป็นแผ่นบาง ๆ แล้วแช่น้ำ จากนั้นวางซ้อนกันเป็นแผ่นและอัดให้แห้ง จึงจะได้เป็นกระดาษปาปิรัสที่เป็นสินค้าสำคัญในสมัยอียิปต์โบราณ หลังจากที่โรมันได้รับชัยชนะในช่วง 30 ปีก่อนคริสต์ศักราช กระดาษได้ถูกใช้สำหรับบันทึกเรื่องราวที่สำคัญของ Graeco - Roman เป็นเวลาเกือบ 1,000 ปี (Karesad, n.d., p. 61) ซึ่งหากต้องเขียนข้อความในปริมาณมาก จะนำเยื่อปาปิรัสมาต่อกันให้มีความยาวออกทางด้านข้าง และเก็บเป็นม้วนหนังสือ (Singyabhut, 2023, p. 42)

กระดาษที่ทำขึ้นแผ่นแรกในประเทศอเมริกา ปี ค.ศ. 1690 โดยทำขึ้นด้วยวัสดุรีไซเคิล เช่น ฝ้ายและเศษผ้าลินิน แต่ในช่วงศตวรรษที่ 19 เศษผ้าเข้าสู่ภาวะขาดแคลน จึงต้องมีวัสดุใหม่เพื่อมาทำเป็นกระดาษ ตั้งแต่นั้นเป็นต้นมาใยของไม้จึงกลายมาเป็นวัสดุหลัก ผลที่ตามมาคือป่าไม้ถูกทำลายและเกิดมลพิษทางน้ำขึ้น เนื่องจากกระบวนการผลิตกระดาษ (Karesad, n.d., p. 52)

<u>หลักการทำกระดาษ</u>

หลักการทำกระดาษคือ การทำเส้นใยเซลลูโลสให้เป็นแผ่นหนาสม่ำเสมอ ลักษณะภายนอกที่ปรากฏเป็นแผ่นเรียบและมีสีที่เหมาะสม ดังนั้นเซลลูโลสเส้นใยจึงเป็นมูลฐานของกระดาษทุกชนิด วัตถุดิบในกระบวนการนี้เดิมทีใช้ลินิน แต่เมื่อความต้องการกระดาษมีมาก ส่งผลให้ลินินมีปริมาณไม่เพียงพอ จึงได้มีการคิดค้นเพื่อใช้พืชชนิดอื่นเป็นวัตถุดิบแทน จนกระทั่งเมื่อประมาณปี ค.ศ. 1879 ได้มีการใช้ไม้เป็นวัตถุดิบเพื่อนำมาผลิตกระดาษ รวมถึงสน ปอแก้ว ปอกระเจา ปอสา ปอมนิลา หญ้าขจรจบ หญ้าขน ไผ่เพ็ก ฟางข้าว ต้นข้าวฟ่าง ต้นข้าวโพด เศษฝ้าย ชานอ้อย เศษปอ ต้นกระเจี๊ยบแดง ต้นหม่อน ใบสับปะรด และผักตบชวา เป็นต้น (Nakhon Phanom National Library, 2020)

<u>การผลิตกระดาษรีไซเคิลมีขั้นตอนดังต่อไปนี้</u>

1. คัดเลือกกระดาษและคัดแยกสิ่งแปลกปลอม ได้แก่ ลูกแม็กซ์ ลวดหนีบกระดาษ หรือพลาสติกใส

2. ฉีกกระดาษเป็นชิ้นเล็ก ๆ

3. แช่กระดาษในน้ำเปล่า โดยเทน้ำลงในภาชนะที่มีกระดาษให้ท่วม แช่ทิ้งไว้อย่างน้อย 30 - 45 นาที หากต้องการให้กระดาษมีสีขาวขึ้นให้ใส่น้ำส้มสายชูกลั่นขาว ½ ถ้วยตวง

4. เมื่อกระดาษนุ่มลง จึงนำไปทำเยื่อกระดาษ โดยวิธีการทำเยื่อกระดาษสามารถทำได้ 2 วิธี คือ ใช้เครื่องปั่นหรือตำด้วยครกกับสาก จนได้เยื่อกระดาษลักษณะเหลวข้น

5. นำเยื่อกระดาษใส่อ่างน้ำแล้วกระจายเยื่อให้ทั่วอ่าง วิธีทำแผ่นกระดาษสามารถทำได้ 2 วิธี คือ 1) นำแม่พิมพ์ตะแกรงมุ้งลวดลงไปในอ่างแล้วช้อนเยื่อกระดาษขึ้นมา ร่อนเยื่อกระดาษให้กระจายเป็นแผ่นเรียบบนแม่พิมพ์มุ้งลวด หรือ 2) ใช้ช้อนตักเยื่อกระดาษขึ้นมาแล้วนำมาเกลี่ยลงบนแม่พิมพ์ตะแกรงมุ้งลวดให้เรียบและสม่ำเสมอทั่วทั้งแผ่น

6. ใช้ผ้าขาวบางหรือผ้าขนหนูกำจัดน้ำส่วนเกิน โดยวางปิดทับแผ่นกระดาษ และใช้ฟองน้ำกดซับรีดน้ำส่วนเกินออก จะได้กระดาษบางลงและเรียบเนียนมากขึ้น

7. ลอกกระดาษออกจากแม่พิมพ์โดยไม่ให้กระดาษขาด แล้วตากทิ้งไว้ให้แห้งสนิท ใช้เวลาประมาณ 2 - 3 วัน หรือใช้เครื่องเป่าผมเป่าให้แห้ง จึงได้กระดาษรีไซเคิลทำมือ

<u>ศิลปะภาพพิมพ์</u>

ศิลปะภาพพิมพ์เป็นงานทัศนศิลป์ประเภทหนึ่งที่ต้องสร้างแม่พิมพ์ขึ้นมาก่อนกดพิมพ์ประทับลงบนพื้นรองรับเพื่อสร้างผลงานภาพพิมพ์ ซึ่งสามารถพิมพ์ผลงานได้หลายครั้งและจำนวนผลงานนั้นขึ้นอยู่กับความต้องการ ความพึงพอใจ และข้อตกลงต่าง ๆ ของศิลปินผู้กำหนด วัสดุที่นำมาสร้างแม่พิมพ์ในปัจจุบันมีหลากหลาย เช่น แผ่นสังกะสี แผ่นทองแดง แผ่นไม้ แผ่นอลูมิเนียม แผ่นพลาสติก รวมถึงอะคริลิก ซึ่งวัสดุเหล่านี้มีราคาค่อนข้างสูง ในการวิจัยสร้างสรรค์ศิลปะภาพพิมพ์จากกระดาษใช้ซ้ำครั้งนี้จึงมีแนวคิดในการนำกระดาษที่เป็นวัสดุเหลือทิ้งและมีจำนวนอยู่ค่อนข้างมากมาใช้ซ้ำเพื่อเป็นการลดการผลิต โดยนำกระดาษมาใช้ซ้ำในการสร้างสรรค์แม่พิมพ์วัสดุปะติด เป็นสื่อในการออกแบบรูปทรง เนื้อหา และเรื่องราวที่สอดคล้องกับแรงบันดาลใจ และจัดวางองค์ประกอบศิลป์ให้มีสุนทรียภาพและเอกภาพในผลงานทัศนศิลป์

ศิลปะภาพพิมพ์ หรือการพิมพ์ภาพ (Printmaking) คือการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะทางด้านการพิมพ์ ซึ่งมีความเชื่อว่า ผลงานศิลปะอันแท้จริงต้องเป็นผลงานที่ศิลปินภาพพิมพ์ดำเนินการสร้างแม่พิมพ์และผลิตผลงานทั้งหมด เริ่มตั้งแต่ออกแบบจากความคิดซึ่งได้รับแรงบันดาลใจ ขั้นตอนการแสวงหาเทคนิควิธีการต่าง ๆ จนสำเร็จเป็นภาพพิมพ์ โดยมีจุดประสงค์เพื่อสร้างคุณค่าทางศิลปะ (Watthanasin, 2011, p. 2) ชลูด นิ่มเสมอ (Nimsamer, 2010, p. 370) ได้กล่าวว่า คอลโลกราฟ (Collograph) คือภาพพิมพ์ที่พิมพ์จากวัสดุที่มีลักษณะผิวต่าง ๆ ทากาวติดเข้ากับแผ่นแม่พิมพ์ เป็นการทำแม่พิมพ์ด้วยวิธีคอลลาจ แม่พิมพ์นี้พิมพ์ได้ทั้งแบบรีลีฟ (Relief) และแบบอินตากิลโอ (Intaglio)

เมื่อสร้างแม่พิมพ์เสร็จเรียบร้อยแล้ว ให้ฉาบผิวหน้าแผ่นแม่พิมพ์ให้แน่นหนาแข็งแรง อาจใช้วิธีทาด้วยพู่กัน หรือวิธีฉีดเป็นฝอยละออง ทั้งนี้ วัสดุฉาบผิวหน้าแผ่นแม่พิมพ์ที่ดีคือพลาสติก เนื่องจากคุณสมบัติเหนียวแน่น และไม่ละลายไปกับน้ำมันล้างสีที่ใช้ทำความสะอาดหมึกพิมพ์บนแผ่นแม่พิมพ์ด้วย (Chu-Arun, 2000, p. 87-88) ดังนั้นก่อนพิมพ์ภาพพิมพ์จึงควรทาแลกเกอร์ (Lacquer) เคลือบผิวหน้าแม่พิมพ์ก่อน เพื่อรักษาแม่พิมพ์ให้มีความแข็งแรงและทนทานมากขึ้น

ทฤษฎีการรื้อสร้าง (Deconstruction)

ฌาคส์ เดอร์ริดา (J. Derrida, 1930 - 2004) นักปรัชญา นักสุนทรียศาสตร์และนักภาษาศาสตร์ชาวฝรั่งเศส มีผลงานเด่นคือ การรื้อสร้าง (Deconstruction) ซึ่งเป็นวิธีการใหม่ในลัทธิโครงสร้างนิยม (Soonphongsri, 2016, p. 204) นักคิดชาวฝรั่งเศส ได้กล่าวถึงทฤษฎีการรื้อสร้างว่า เป็นการพิจารณานอกเหนือจากสิ่งที่ตัวบทความหรือวรรณกรรมนำเสนอ และพยายามค้นหาสิ่งที่ซ่อนอยู่ภายในตัวบท รวมถึงพยายามเน้นสิ่งที่ตัวบทไม่ได้นำเสนอมากกว่าสิ่งที่ปรากฏ แนวคิดรื้อสร้างส่งผลให้เกิดการเคลื่อนไหว การปรับเปลี่ยน การรื้อโครงสร้างเดิม หรือการรื้อตัวบทวรรณกรรมที่มีข้อมูลชุดความคิดเดิมอยู่ เพื่อแสดงให้เห็นถึงช่องว่างหรือแนวคิดที่มีอยู่อีกแง่มุมหนึ่งหรือเป็นชุดข้อมูลที่ไม่ได้เปิดเผย เพื่อสร้างความคิดใหม่ รูปทรงใหม่ หรือชุดความรู้ใหม่

การรื้อสร้างเป็นวิธีใหม่ในลัทธิโครงสร้างนิยม เป็นการนำตัวบทมาแยกหรือแบ่งเป็นส่วนย่อย (Decompose) โดยให้ตั้งคำถามเกี่ยวกับความหมายโดยใช้ภาษาเป็นเครื่องมือเชื่อมกับความคิด ผลที่ได้คือความหมายและลักษณะของตัวบทไม่มีความชัดเจน ความจริงและความหมายไม่มีความแน่นอน และสามารถเปลี่ยนแปลงได้ตามกาลเวลา (Soonphongsri, 2012, p. 186)

แนวคิดทฤษฎีการรื้อสร้าง (Deconstruction) ในทางศิลปะจึงเป็นแนวคิดของการรื้อและคลี่คลายรูปร่างหรือโครงสร้างออกมาพิจารณาเพื่อสร้างใหม่และปรับตำแหน่งหรือโครงสร้างเดิมออกมาเป็นรูปทรงใหม่หรือความหมายใหม่ ซึ่งมีความสวยงามสมบูรณ์ในการปรับรื้อโครงสร้างนั้น ๆ จากมุมมองใหม่ในงานออกแบบผ่านการทบทวนวรรณกรรมและการตั้งสมมติฐาน ทั้งนี้ ในทางสถาปัตยกรรมและการออกแบบนั้น เป็นการปรับเพื่อไม่ให้มีความซ้ำซ้อนหรือเอื้อประโยชน์ในการใช้สอยให้มากขึ้น และในทางศิลปกรรมนั้นเป็นการค้นหาแรงบันดาลใจและความคิดสร้างสรรค์เพื่อสร้างรูปทรงใหม่หรือรูปลักษณ์ใหม่ที่มีความเฉพาะตน

ในการสร้างสรรค์ศิลปกรรม รูปแบบกึ่งเหมือนจริงกับความรู้สึก (Semi-Abstract) หรือลักษณะที่ลดและตัดทอนเป็นการเปลี่ยนแปลงรูปทรง หรือบิดเบือนให้ผิดไปจากข้อเท็จจริงบ้าง เช่น การเติมเข้าไป (Addition) และการลดตัดทอน (Distortion) สามารถมองเห็นและสร้างความเข้าใจรูปทรงที่เปลี่ยนแปลงได้ง่าย ลักษณะเช่นนี้จะมีเฉพาะโครงสร้างเด่น ๆ ที่สำคัญของรูปทรงตามความรู้สึกและความเข้าใจของผู้สร้าง (Bup-Pha, 2014, p. 10)

ผลการวิจัย

<u>วัตถุประสงค์ข้อที่ 1 เพื่อศึกษาวิธีการทำกระดาษและทำกระดาษรีไซเคิลทำมือสำหรับสร้างสรรค์ศิลปะภาพพิมพ์</u>

จากการศึกษา พบว่าหลักการทำกระดาษมีการนำเยื่อไม้หรือเส้นใยพืชมาทุบแล้วนำไปต้มน้ำจนได้เยื่อกระดาษ แล้วนำมาเกลี่ยบนตะแกรงแล้วตากให้แห้ง จึงสามารถลอกออกมาเป็นแผ่นกระดาษ กระดาษสีขาวที่เหลือใช้แล้วสามารถนำมาทำเป็นกระดาษสีน้ำตาลหรือกล่องลังกระดาษได้

การใช้แนวคิดทฤษฎีรื้อสร้างสำหรับกระดาษใช้ซ้ำสามารถทำเยื่อกระดาษรีไซเคิล (Recycle Pulp) ได้ โดยนำกระดาษที่ผ่านการใช้งานมาแล้วนำมาเข้ากระบวนการผลิตกระดาษทำมือผ่านการรื้อโครงสร้างของกระดาษ โดยนำกระดาษมาฉีกเป็นชิ้นเล็กๆ แล้วแช่ในน้ำ 1 คืน ให้เปื่อยยุ่ย นำมาปั่นหรือตำแล้วนำมาเกลี่ยบนตะแกรง ใช้ผ้าขาวบางคลุมทับให้ทั่วแล้วใช้ฟองน้ำกดซับน้ำออกให้ได้มากที่สุด แล้วลอกออกจากตะแกรงนำไปตากให้แห้ง จะได้กระดาษรีไซเคิลทำมือที่เส้นใยกระดาษที่สั้นไม่สมบูรณ์ ส่งผลให้กระดาษขาดง่าย วิธีแก้ไขคือ ใช้เส้นใยพืช เช่น ฟางข้าว ชานอ้อย ต้นหญ้า หรือผักตบชวา เป็นต้น หรือนำเศษผ้าเก่า ปั่นผสมเข้าไปด้วย หรือจะใช้เฉพาะการฉีกกระดาษอย่างหยาบ ๆ เท่านั้น ไม่ต้องใช้การปั่นหรือการตำ จะช่วยให้คงเส้นใยเดิมของกระดาษไว้ได้ ส่งผลให้กระดาษทำมือมีความเหนียวทนทานขึ้น และสามารถนำไปพิมพ์ผลงานศิลปะภาพพิมพ์ได้ดีพอใช้ สามารถสร้างรูปแบบงานเฉพาะตนได้ดี เนื่องจากกระดาษรีไซเคิลทำมือมีจุดเด่นและเสน่ห์อยู่ที่พื้นผิวลักษณะหยาบ ไม่เรียบเนียน เมื่อนำมาใช้พิมพ์ผลงานที่สร้างแม่พิมพ์จากกระดาษใช้ซ้ำด้วยแล้ว จะเพิ่มผิวสัมผัสในงานได้ จึงทำให้มีลักษณะเป็นต้นแบบของผลงานสร้างสรรค์ และเป็นการใช้กระดาษอย่างคุ้มค่าและเกิดประโยชน์สูงสุดได้



ภาพที่ 3 การทำเยื่อกระดาษจากกระดาษเหลือทิ้ง
Note: From © Jatuporn Kerdpiboon 18/10/2023



ภาพที่ 4 การนำเยื่อกระดาษมาทำแผ่นกระดาษรีไซเคิลทำมือ
Note: From © Jatuporn Kerdpiboon 18/10/2023



ภาพที่ 5 แผ่นกระดาษรีไซเคิลทำมือ
Note: From © Jatuporn Kerdpiboon 26/10/2023

ชนิดของกระดาษที่ได้ทดลองนำมาทำกระดาษรีไซเคิลทำมือในครั้งนี้ พบว่า

1) กระดาษถ่ายเอกสารขนาด A4 ที่ผ่านการใช้งานแล้ว นำมาจัดการตามขั้นตอนเพื่อให้ได้เยื่อกระดาษ การแช่น้ำทำให้มีความนุ่มมากขึ้น สามารถควบคุมความหนาและเกลี่ยเยื่อบนตะแกรงได้ดี

2) กระดาษใบเสร็จหรือกระดาษความร้อน (Thermal Paper) ที่ได้รับมาจากการซื้อสินค้าตามร้านสะดวกซื้อ สามารถนำมาใช้ผสมร่วมกันในขั้นตอนทำเยื่อกระดาษได้ดี

3) กระดาษเคมี (Carbonless Paper) หรือที่นิยมเรียกว่า กระดาษก๊อปปี้ เป็นกระดาษใบเสร็จหรือใบกำกับภาษี มีสีฟ้าอ่อน สีชมพูอ่อน หรือสีเหลืองอ่อน เมื่อนำมาแช่น้ำให้เปื่อยยุ่ย ผสมกับเยื่อกระดาษถ่ายสำเนาได้ ซึ่งหากใช้กระดาษสีฟ้าอ่อนหรือสีเหลืองอ่อนเป็นจำนวนมากกว่า สีของกระดาษรีไซเคิลทำมือจะเป็นไปตามสีของกระดาษที่นำมาใช้ซ้ำ

4) กล่องกระดาษลังสีน้ำตาลสามารถนำมาใช้ทำเยื่อกระดาษรีไซเคิลทำมือได้ดีเช่นกัน เมื่อแช่น้ำจะได้เยื่อกระดาษที่นุ่มและเปื่อยยุ่ยดี แต่สีที่ได้จะเป็นสีน้ำตาลเข้มขึ้นกว่าสีภายนอกเดิมของกล่องลังกระดาษ เนื่องจากเนื้อในกล่องจะเป็นกระดาษลังที่มีสีน้ำตาลเข้ม

5) เศษกระดาษร้อยปอนด์ หรือกระดาษฟราเบียโนที่เหลือทิ้งได้ทดลองนำมาตัดหรือฉีกแล้วแช่น้ำ 1 คืน พบว่ากระดาษทั้งสองชนิดมีความนุ่มอมน้ำได้ดี แต่ยังคงรูปร่างของชิ้นส่วนกระดาษที่ตัดหรือฉีกไว้ดังเดิม ไม่เปื่อยยุ่ยมากพอให้กลายเป็นเยื่อกระดาษที่นำมาเกลี่ยลงบนตะแกรงได้ อีกทั้งการเกลี่ยชิ้นส่วนกระดาษนั้นไม่สามารถเชื่อมต่อประกอบเป็นแผ่นกระดาษรีไซเคิลทำมือได้ ซึ่งอาจต้องใช้เครื่องปั่นเยื่อกระดาษร่วมด้วย

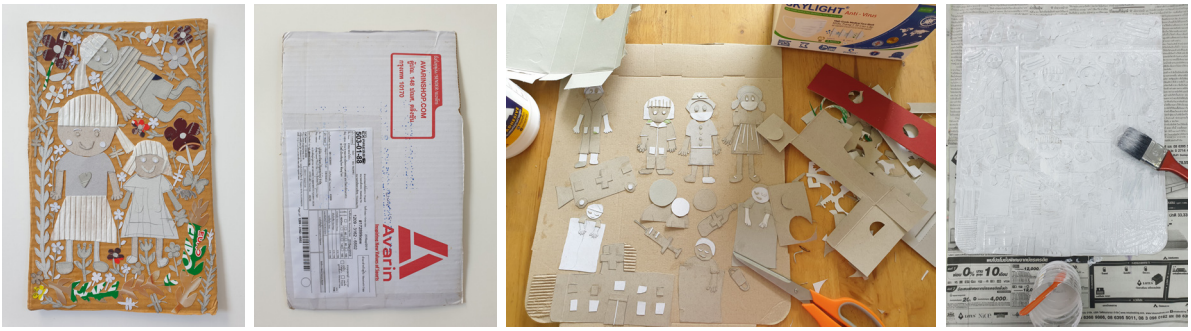
<u>วัตถุประสงค์ข้อที่ 2 เพื่อสร้างสรรค์ศิลปะภาพพิมพ์จากกระดาษใช้ซ้ำ</u>

ในการสร้างสรรค์ได้กำหนดมาจากกรอบแนวทางการสร้างสรรค์ โดยการใช้แนวคิดทฤษฎีการรื้อโครงสร้าง เพื่อนำมาสร้างเนื้อหาเรื่องราวใหม่ในผลงาน ผ่านการนำกล่องกระดาษลังมาใช้ซ้ำด้วยการรื้อตัดปะกระดาษแล้วจัดวางองค์ประกอบใหม่ แสดงอีกคุณค่าของวัตถุคือประโยชน์ของกระดาษเหลือทิ้งให้เป็นรูปธรรม และแสดงออกถึงเนื้อหาเรื่องราวเกี่ยวกับการดำเนินชีวิตในสังคมปัจจุบันของตนเอง เป็นการนำเสนอส่วนนามธรรมคือความหมายคุณค่าของชีวิตในปัจจุบันที่แยกออกมาอีกบริบทหนึ่ง

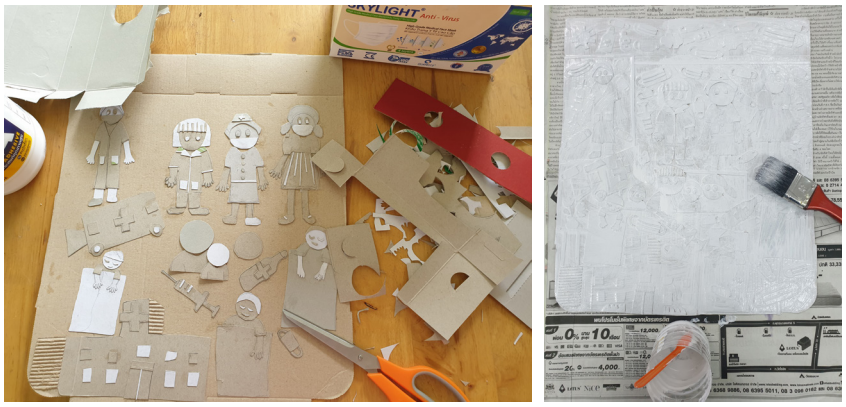
<u>ศิลปะภาพพิมพ์จากกระดาษใช้ซ้ำ แบ่งระยะการสร้างสรรค์ออกเป็น 3 ระยะ ดังนี้</u>

ระยะที่ 1 การสร้างสรรค์แม่พิมพ์จากกระดาษใช้ซ้ำ พิมพ์ลงบนกระดาษฟาเบียโน

เริ่มจากการใช้แนวคิดการรื้อโครงสร้างด้วยการรื้อตัดกระดาษกล่องลังที่เหลือทิ้งออกเป็นชิ้นส่วนรูปทรงที่ต้องการตามจินตนาการ นำมาทากาวปะติดวัสดุกระดาษลงบนแผ่นกระดาษแม่พิมพ์ที่รองรับ สร้างรูปทรงใหม่ลักษณะตัดทอนให้เป็นโครงสร้างรวมแบบเรียบง่าย ไม่ซับซ้อน ใช้เทคนิคภาพพิมพ์วัสดุปะติดสร้างแม่พิมพ์ และเคลือบแม่พิมพ์ให้แข็งแรงด้วยการทาสีน้ำพลาสติกสีขาวทับในขั้นตอนการพิมพ์ และใช้วิธีการพิมพ์แบบร่องลึกผสมกับการพิมพ์แบบผิวนูน ใช้หมึกพิมพ์ออฟเซ็ทสีดำสำหรับงานภาพพิมพ์ (Offset Printing Ink ยี่ห้อ Best Ink) โดยเริ่มจากขั้นตอนของการพิมพ์ร่องลึก ใช้เกรียงตีหมึกพิมพ์ให้รู้สึกเนียนนุ่ม แล้วใช้นิ้วโป้งอุดหมึกพิมพ์วนให้ทั่วทั้งแม่พิมพ์ แล้วใช้เศษผ้าเช็ดหมึกออก จากนั้นตามด้วยใช้กระดาษปรู๊ฟหรือกระดาษลอกลายเช็ดหมึกออกจนเหลือหมึกติดมากับกระดาษน้อยที่สุด จากนั้นกลิ้งลูกกลิ้งที่มีหมึกพิมพ์สีดำ ฉาบให้ทั่วผิวหน้าแม่พิมพ์ แล้วนำแม่พิมพ์เข้าแท่นพิมพ์ พิมพ์ลงบนกระดาษฟาเบียโน จึงได้ผลงานภาพพิมพ์ดังภาพที่ 8



ภาพที่ 6 การสร้างสรรค์แม่พิมพ์วัสดุปะติดด้วยกระดาษใช้ซ้ำ และการทาเคลือบแม่พิมพ์
Note: From © Jatuporn Kerdpiboon 18/10/2023



ภาพที่ 7 การอุดหมึกลงแม่พิมพ์แล้วเช็ดออก และใช้ลูกกลิ้งกลิ้งหมึกฉาบแม่พิมพ์
Note: From © Jatuporn Kerdpiboon 18/10/2023



ภาพที่ 8 การพิมพ์ผลงานลงบนกระดาษฟาเบียโน
Note: From © Jatuporn Kerdpiboon 18/10/2023

ผลงานการสร้างสรรค์ศิลปะภาพพิมพ์จากกระดาษใช้ซ้ำ (บนกระดาษฟาเบียโน)



ภาพที่ 9 วิถีชีวิตใหม่ (New Normal)
Note: From © Jatuporn Kerdpiboon 18/10/2023

วิเคราะห์ผลงาน

ชื่อผลงาน: วิถีชีวิตใหม่ (New Normal)
เทคนิค: ภาพพิมพ์วัสดุปะติด
ขนาด: 23 x 25 ซม.

เนื้อหา: เรื่องราวของการใช้ชีวิตในสังคมปัจจุบันที่แวดล้อมไปด้วยหน้ากากอนามัย แสดงให้เห็นการใช้ชีวิตที่ทุกคนต้องปรับตัวในการสวมหน้ากากอนามัยเพื่อป้องกันเชื้อโรคระบาดโควิด-19 เนื่องจากในช่วงแรกของการระบาดของโรคโควิด-19 นั้นยังไม่มียารักษาและวัคซีนป้องกัน ส่งผลให้การรักษาพยาบาลมีความยากลำบาก และบุคลากรทางการแพทย์ต้องทำงานอย่างหนัก การสวมหน้ากากอนามัยจึงเป็นสิ่งที่ปกป้องตนเองในขั้นแรกได้ดีที่สุด และยังเป็นการแสดงความรับผิดชอบต่อตนเองและสังคมอีกด้วย

รูปทรง: รูปทรงที่มีลักษณะตัดทอน มีลักษณะของโครงสร้างรูปทรงเรขาคณิตอย่างง่าย ใช้การตัดปะกระดาษเหลือทิ้งมาใช้ซ้ำด้วยการจัดวางองค์ประกอบสร้างรูปทรงใหม่ ทากาวปะติดเพื่อสร้างระดับระนาบของรูปทรงให้มีลักษณะนูนต่ำ เพื่อสร้างแม่พิมพ์ผิวนูน ใช้เส้นตรงที่ให้ความรู้สึกแข็งแรง มั่นคง และจริงจัง เป็นเส้นโครงสร้าง (Structural Line) ของการแบ่งช่องการจัดวางองค์ประกอบในภาพ สีใช้น้ำหนักขาว เทา และดำ ให้ความรู้สึกประสานกันของน้ำหนักและสร้างความแตกต่างกันระหว่างพื้นหลังและตัวรูปทรง เพื่อเน้นรูปทรงโดยให้มีน้ำหนักเข้ม และรอบ ๆ รูปทรงสีดำจะให้สีขาวเพื่อคัดน้ำหนักรูปทรงให้เด่นขึ้น พื้นผิวในภาพบริเวณพื้นหลังสร้างขึ้นจากพื้นผิวของกล่องลังกระดาษ ใช้การซ้ำของรูปทรงหน้ากากอนามัยกระจายรอบภาพเพื่อเน้นเรื่องราว ใช้วิธีพิมพ์ผิวนูนผสมกับวิธีพิมพ์ร่องลึก เทคนิคภาพพิมพ์วัสดุปะติด



ภาพที่ 10 Daughters and Me
Note: From © Jatuporn Kerdpiboon 18/10/2023

<u>วิเคราะห์ผลงาน</u>

ชื่อผลงาน: Daughters and Me
เทคนิค: ภาพพิมพ์วัสดุปะติด
ขนาด: 20 x 23 ซม.

เนื้อหา: เรื่องราวของแม่และลูกสาวสามคน ใบหน้าแสดงอารมณ์ที่มีความสุขเมื่อได้อยู่ด้วยกันในที่สงบ โดยหลีกหนีจากสังคมภายนอกที่วุ่นวายและเคร่งเครียด การเดินเล่นที่รายล้อมด้วยดอกไม้ ใบไม้ และการชมธรรมชาติที่สวยงาม บริเวณที่พักคือเนื้อหาในภาพที่แสดงความรัก ความอบอุ่นและความสุข

รูปทรง: รูปทรงเกิดจากการตัดปะกระดาษให้เกิดเป็นรูปทรงใหม่ สร้างระนาบให้รูปทรงมีลักษณะนูนต่ำ เพื่อรองรับเทคนิคภาพพิมพ์ผิวนูน ใช้การตัดกระดาษเป็นโครงสร้างของรูปทรงที่มีลักษณะการตัดทอนที่มีลักษณะของรูปทรงอินทรียรูป ได้แก่ คน พืช ดอกไม้ และใบไม้ ใช้เส้นโค้งประสานสร้างทิศทางของกิ่งใบไม้รายล้อมรอบรูปทรงคนทั้งสามคน ให้ความรู้สึกอ่อนหวานและคัดรูปทรงคนทั้งสามให้เด่น ใช้จังหวะและการซ้ำที่เท่ากันของขนาดรูปทรงใบไม้ให้มีความต่อเนื่องเพื่อสร้างความเคลื่อนไหว รวมถึงการซ้ำของเส้นตรงที่ลวดลายกระโปรง เสื้อ และทรงผม ช่วยสร้างจังหวะและความเคลื่อนไหวด้วย สีใช้น้ำหนักขาว เทา ดำ เพื่อให้มีความประสานต่อเนื่องกันของน้ำหนักในภาพ พื้นผิวในภาพเกิดจากพื้นผิวของกล่องลังกระดาษที่นำมาใช้เป็นแผ่นแม่พิมพ์ ซึ่งพื้นผิวของพื้นหลังในภาพมีความประสานกลมกลืนเป็นอย่างดีกับทัศนธาตุต่าง ๆ ในภาพ ได้แก่ เส้น ที่ว่าง น้ำหนัก รูปทรง ในด้านสัดส่วนของรูปทรงคนที่แสดงแทนแม่จะมีขนาดและสัดส่วนที่ใหญ่กว่ารูปทรงของลูกสาวทั้งสองคือพี่สาวกับน้องสาวที่ขนาดลดหลั่นกันลงไป ใช้วิธีพิมพ์ผิวนูนผสมกับวิธีพิมพ์ร่องลึก เทคนิคภาพพิมพ์วัสดุปะติด



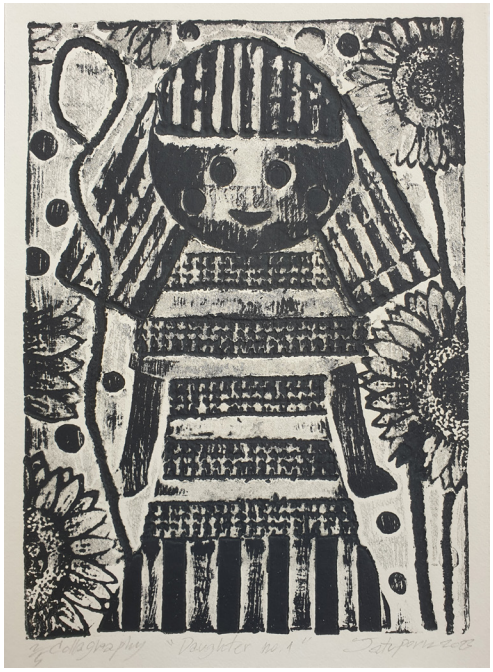
ภาพที่ 11 Sister
Note: From © Jatuporn Kerdpiboon 18/10/2023

การวิเคราะห์ผลงาน

ชื่อผลงาน: Sister
เทคนิค: ภาพพิมพ์วัสดุปะติด
ขนาด: 20 x 25 ซม.

เนื้อหา: เรื่องราวของเด็กผู้หญิงสองคนที่เป็นพี่สาวกับน้องสาว มีใบหน้าแสดงอารมณ์ของความสุข ความสดใส และร่าเริงท่ามกลางดอกทานตะวันดอกใหญ่ พากันและกันไปเดินเล่นหลังกลับจากโรงเรียน ผ่อนคลายความเหนื่อยล้าโดยการชมธรรมชาติ

รูปทรง: ลักษณะการตัดทอน ใช้เส้นโค้งสร้างรูปทรงเด็กผู้หญิงและดอกไม้ให้ความรู้สึกอ่อนหวาน รวมถึงใช้เส้นโค้งที่มีทิศทางลอยขึ้นด้านบนให้ความรู้สึกไม่นิ่ง มีความเคลื่อนไหว พื้นผิวใช้ลักษณะพื้นผิวจากวัสดุจริงคือกล่องลังกระดาษและบริเวณรูปทรงดอกทานตะวันเป็นพื้นผิวของแผ่นดอลลี่ที่รองขนม ใช้ระนาบสีดำเพื่อพลังและสร้างน้ำหนักดำจัดที่รูปทรงหลักคือรูปทรงเด็กผู้หญิงสองคนยืนอยู่กึ่งกลางภาพ เป็นจุดเด่นด้วยตำแหน่งกลางภาพและเป็นเด่นด้วยน้ำหนักของสีดำสุดในภาพ ใช้การวางองค์ประกอบดุลยภาพแบบอสมมาตร (Asymmetry) ผสมผสานกับดุลยภาพแบบสมมาตร (Symmetry) โดยรอบจุดเด่นมีการจัดวางดอกทานตะวันไว้ด้านบนและล่างของภาพในแนวทแยงมุมกัน แต่มีขนาดที่ต่างกัน และวางเส้นโค้งสองเส้นทางด้านซ้ายและขวาของภาพ ให้เหลื่อมกันเล็กน้อยเพื่อสร้างความน่าสนใจและมีชีวิตชีวา ใช้วิธีพิมพ์ผิวนูนผสมกับวิธีพิมพ์ร่องลึก เทคนิคภาพพิมพ์วัสดุปะติด



ภาพที่ 12 Eldest Daughter
Note: From © Jatuporn Kerdpiboon 18/10/2023

การวิเคราะห์ผลงาน

ชื่อผลงาน: Eldest Daughters
เทคนิค: ภาพพิมพ์วัสดุปะติด
ขนาด: 20 x 25 ซม.

เนื้อหา: เด็กผู้หญิงที่ใบหน้ามีรอยยิ้มและดวงตากลมโต โดยเด็กผู้หญิงในภาพเสมือนเป็นตัวแทนลูกสาวคนโตของผู้วิจัย มีนิสัยร่าเริงและแจ่มใสเมื่ออยู่ที่บ้าน แต่เมื่อไปโรงเรียนจะเป็นคนนิ่งเฉย มีระเบียบและเรียบร้อย

รูปทรง: รูปทรงเด็กผู้หญิงที่มีลักษณะเรียบง่ายและตัดทอน ใช้การตัดปะกระดาษสร้างรูปทรงใหม่ที่มีพื้นฐานจากรูปทรงเรขาคณิตผสมผสานกับรูปทรงอินทรียรูป ใช้จังหวะที่ต่อเนื่องและการซ้ำกันของเส้น ของระนาบและพื้นผิวที่มีการซ้ำต่อเนื่องกัน เพื่อดึงดูดสายตา สร้างความน่าสนใจที่รูปทรงเด็กผู้หญิงซึ่งเป็นรูปทรงหลักให้เป็นเด่น รูปทรงเด่นรายล้อมด้วยรูปทรงดอกไม้และรูปทรงกลมเล็ก ๆ เพื่อสร้างความมีชีวิตชีวา และใช้เส้นโค้งทั้งด้านซ้ายและขวาที่มีลักษณะพุ่งขึ้น ให้ความเคลื่อนไหว ใช้การวางองค์ประกอบดุลยภาพแบบอสมมาตร (Asymmetry) ผสมผสานกับดุลยภาพแบบสมมาตร (Symmetry) โดยรูปทรงเด็กผู้หญิงตรงกลางภาพจะแบ่งที่ว่างด้านซ้ายและขวาในภาพให้เท่ากัน แต่จัดวางรายละเอียดของรูปทรงรองที่เป็นดอกทานตะวันให้ไม่เท่ากัน เพื่อให้มีความสนุกสนานไม่จำเจ จัดวางองค์ประกอบไม่ซับซ้อน ให้ดูสบายตาและเข้าใจง่าย ใช้สีขาว เทา และดำ เพื่อสร้างน้ำหนักและคัดจุดเด่นในภาพ ลักษณะพื้นผิวจริงของกระดาษลังที่นำมาใช้สามารถสร้างรายละเอียดและความเป็นเด่นบริเวณชุดกระโปรงและผมเด็กผู้หญิงได้ ใช้วิธีพิมพ์ผิวนูนผสมกับวิธีพิมพ์ร่องลึก เทคนิคภาพพิมพ์วัสดุปะติด

จากการนำกล่องลังกระดาษที่เหลือทิ้งกลับมาใช้ซ้ำด้วยการตัดปะสร้างแม่พิมพ์ด้วยเทคนิคภาพพิมพ์วัสดุปะติด แล้วพิมพ์ลงบนกระดาษฟราเบียโน จะได้ผลงานสร้างสรรค์ที่เกิดจากแม่พิมพ์กระดาษใช้ซ้ำ ซึ่งเป็นการประหยัดและเพิ่มคุณค่าให้กระดาษเหลือทิ้ง ช่วยลดค่าใช้จ่ายในการซื้อวัสดุสิ้นเปลืองเพื่อสร้างแม่พิมพ์หรือการผลิตกระดาษใหม่ ลดการใช้ทรัพยากรธรรมชาติ ทั้งนี้ เพื่อให้ครอบคลุมกระบวนการสร้างสรรค์ศิลปะภาพพิมพ์ที่ต้องสร้างแม่พิมพ์ขึ้นมาก่อนแล้วพิมพ์ลงบนกระดาษ ดังนั้นนอกเหนือจากการสร้างแม่พิมพ์ด้วยกระดาษใช้ซ้ำ ในวัตถุประสงค์ข้อที่ 1 แล้ว จึงได้ทดลองทำกระดาษรีไซเคิลทำมือเพื่อทดลองพิมพ์ผลงานตามขั้นตอนดังนี้

ระยะที่ 2 การสร้างสรรค์แม่พิมพ์จากกระดาษใช้ซ้ำ พิมพ์ลงบนกระดาษรีไซเคิลทำมือ (Recycle Handmade Paper)



ภาพที่ 13 การสร้างสรรค์แม่พิมพ์วัสดุปะติดด้วยกระดาษใช้ซ้ำ
Note: From © Jatuporn Kerdpiboon 04/11/2023



ภาพที่ 14 การพิมพ์ผลงานลงบนกระดาษรีไซเคิลทำมือ
Note: From © Jatuporn Kerdpiboon 04/11/2023



ภาพที่ 15 แม่พิมพ์วัสดุปะติดและผลงานภาพพิมพ์
Note: From © Jatuporn Kerdpiboon 04/11/2023



ภาพที่ 16 A Girl with Nature
Note: From © Jatuporn Kerdpiboon 04/11/2023

<u>วิเคราะห์ผลงาน</u>

ชื่อผลงาน: A Girl with Nature
เทคนิค: ภาพพิมพ์วัสดุปะติด
ขนาด: เส้นผ่านศูนย์กลาง 21 ซม.

เนื้อหา: เรื่องราวของเด็กผู้หญิงตัวเล็กคนหนึ่งที่เป็นตัวแทนลูกสาวคนเล็กของผู้วิจัย มีความชื่นชอบธรรมชาติ ในช่วงเวลาเย็นมักจะออกมาเดินเล่นใกล้ ๆ ที่พักเพื่อชมดอกไม้ ใบไม้ ผีเสื้อ และแมลงต่าง ๆ อย่างมีความสุข เป็นกิจกรรมที่มีความเรียบง่าย

รูปทรง: ในภาพเป็นรูปทรงลักษณะการตัดทอน รูปทรงเด็กผู้หญิงมีความเรียบง่าย ที่ไม่เน้นรายละเอียด ใช้เส้นโครงสร้างหลักสร้างรูปร่างที่มีน้ำหนักทึบดำสนิท สร้างระนาบสีดำเรียบเพื่อเป็นจุดเด่นและดึงดูดสายตาด้วยสีดำจัดที่ตัดกับสีขาวของพื้นหลัง รูปทรงเด็กผู้หญิงวางอยู่กึ่งกลางภาพเพื่อให้เป็นจุดเด่น ใช้เส้นโค้งเป็นส่วนใหญ่ในภาพเพื่อสร้างความรู้สึกนุ่มนวล อ่อนหวาน และสร้างความเคลื่อนไหวด้วยการสร้างทิศทาง และจังหวะของเส้นโค้งให้ประสานกันพร้อมกับมีลักษณะพุ่งขึ้นสู่ด้านบน เป็นกลุ่มเส้นโค้งที่ล้อมรอบรูปทรงหลักคือเด็กผู้หญิง การประสานกันของกลุ่มเส้นโค้งเพื่อสร้างเอกภาพในภาพ พื้นผิวใช้ลักษณะพื้นผิวจากวัสดุจริงคือกล่องลังกระดาษ ให้พื้นผิวลักษณะตารางเล็กๆ กระจายโดยทั่วในที่ว่างของด้านบนภาพแทนท้องฟ้า พื้นหลังสีขาวในภาพแสดงพื้นผิวจริงที่หยาบของกระดาษรีไซเคิลทำมือ สีขาวตัดกัน ขัดแย้งกับสีดำของรูปทรงต่าง ๆ ในภาพ สร้างระยะใกล้ - ไกล ใช้การวางองค์ประกอบดุลยภาพแบบสมมาตร (Symmetry) ที่ไม่ซับซ้อน ดูเรียบง่าย เพื่อแสดงเนื้อหาชัดเจนและเข้าใจง่าย ใช้วิธีภาพพิมพ์ผิวนูน เทคนิคภาพพิมพ์วัสดุปะติด



ภาพที่ 17 Daughters and Mom in the Garden
Note: From © Jatuporn Kerdpiboon 04/11/2023

<u>วิเคราะห์ผลงาน</u>

ชื่อผลงาน: Daughters and Mom in the Garden
เทคนิค: ภาพพิมพ์วัสดุปะติด
ขนาด: เส้นผ่านศูนย์กลาง 21 ซม.

เนื้อหา: เรื่องราวความรักของลูกสาวสองคนและแม่ ความสวยงามที่อยู่ในสวนท่ามกลางธรรมชาติ แสดงอารมณ์มีความสุข และมีความอบอุ่น

รูปทรง: รูปทรงกลุ่มคนแทนลูกสาวและแม่ มีลักษณะตัดทอนให้เหลือเฉพาะโครงสร้างหลัก ใช้เส้นรอบนอกของรูปทรงกลุ่มคนสร้างเป็นระนาบสีดำ ที่มีพื้นที่ค่อนข้างใหญ่เพื่อให้เป็นจุดเด่นในภาพ ตัดกับพื้นหลังสีขาวที่มีพื้นผิวหยาบของกระดาษรีไซเคิลทำมือ ด้านขวาของรูปทรงเด่นรายล้อมด้วยรูปทรงกิ่งไม้ ใบไม้ที่มีจังหวะของการซ้ำที่ประสานกันเพื่อสร้างความเคลื่อนไหว ไม่นิ่ง ทำให้ดูมีชีวิตชีวา ด้านซ้ายในภาพเป็นการซ้ำของรูปทรงผีเสื้อ ลดหลั่นขนาดให้แตกต่างกัน และสร้างทิศทางให้ผีเสื้อมีลักษณะบินขึ้นสู่ด้านบน ใช้ลักษณะเส้นสั้น ๆ โดยรอบให้ความเคลื่อนไหว ในภาพแสดงอารมณ์ของความสุข ความมีชีวิตที่อยู่ท่ามกลางธรรมชาติรอบตัว



ภาพที่ 18 บ้าน
Note: From © Jatuporn Kerdpiboon 04/11/2023

<u>วิเคราะห์ผลงาน</u>

ชื่อผลงาน: บ้าน
เทคนิค: ภาพพิมพ์วัสดุปะติด
ขนาด: เส้นผ่านศูนย์กลาง 21 ซม.

เนื้อหา: เป็นเรื่องราวของแม่และลูกสาว 2 คนที่อยู่ร่วมกันในบ้านหลังเล็ก เสมือนเป็นโครงสร้างตัวแทนสัญลักษณ์สิ่งก่อสร้างที่มั่นคง แข็งแรง และช่วยปกป้อง ให้เกิดความรู้สึกอบอุ่นและปลอดภัยจากสิ่งภายนอก

รูปทรง: เป็นรูปทรงลักษณะการตัดทอน รูปทรงโครงสร้างบ้านมีความเรียบง่ายเป็นรูปทรงเรขาคณิต ใช้เส้นตรงในแนวตั้งเพื่อสร้างความรู้สึกแข็งแรง หนักแน่นและมั่นคง กลุ่มรูปทรงคนสามแม่ลูกใช้เส้นโค้งสร้างระนาบสีดำเรียบเพื่อเป็นจุดเด่นและดึงดูดสายตาด้วยสีดำจัดที่ตัดกับสีขาวของพื้นหลัง พื้นผิวใช้ลักษณะพื้นผิวจากวัสดุจริงคือกล่องลังกระดาษ สร้างความขัดแย้งที่พื้นผิวลักษณะขรุขระไม่เรียบ ให้ความรู้สึกเคลื่อนไหว แต่มีความหนักแน่นแข็งแรง ขัดแย้งกับพื้นทึบตันของระนาบสีดำที่บริเวณรูปทรงเด่นสามแม่ลูก และรูปทรงบ้านที่มีความนิ่งเรียบใช้การวางองค์ประกอบดุลยภาพแบบสมมาตร (Symmetry) ที่ไม่ซับซ้อน ดูเรียบง่าย เพื่อแสดงเนื้อหาชัดเจนและเข้าใจง่าย ใช้วิธีภาพพิมพ์ผิวนูน เทคนิคภาพพิมพ์วัสดุปะติด

จากการทดลองพิมพ์ผลงานศิลปะภาพพิมพ์ที่พิมพ์ลงบนกระดาษรีไซเคิลทำมือ โดยใช้วิธีภาพพิมพ์ผิวนูน เทคนิคภาพพิมพ์วัสดุปะติด พบว่ากระดาษรีไซเคิลทำมือสามารถดูดซับหมึกพิมพ์ได้ดี แต่เมื่อค่อยๆ ดึงผลงานออกจากแม่พิมพ์ พบว่าจะมีส่วนที่กระดาษขาดบ้างเล็กน้อย อาจขึ้นอยู่กับน้ำหนักที่ใช้กดแท่นพิมพ์ที่หนักเกินไป และอาจเกิดจากหมึกพิมพ์ที่ใช้มีความหนืดมากเกินไปด้วย จึงจำเป็นต้องตีเนื้อหมึกพิมพ์ให้ค่อนข้างเหลว และปรับแรงกดของแท่นพิมพ์ให้สมดุลกัน และไม่ควรฉีดพรมน้ำเพื่อให้กระดาษชื้น เนื่องจากส่งผลให้กระดาษขาดง่าย

ระยะที่ 3 การปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ศิลปะภาพพิมพ์จากกระดาษใช้ซ้ำ ระหว่างการพิมพ์ลงบนกระดาษฟาเบียโนกับการพิมพ์ลงบนกระดาษรีไซเคิลทำมือจากการใช้งานจริง

ตารางที่ 1 การเปรียบเทียบคุณสมบัติของกระดาษฟาเบียโนและกระดาษรีไซเคิลทำมือ

คุณสมบัติของกระดาษ	กระดาษฟาเบียโน	กระดาษรีไซเคิลทำมือ
การดูดซับหมึกพิมพ์	ดีมาก	ดี
ความเหนียวทนทาน	ดีมาก	พอใช้
ลักษณะพื้นผิว	เรียบ	หยาบ
ลักษณะสี	ขาว	ขาวอมเทาหรืออมฟ้า สีจะขึ้นอยู่กับกระดาษเหลือทิ้งที่นำมารีไซเคิล

Note: From © Jatuporn Kerdpiboon 04/11/2023



ภาพที่ 19 (ซ้าย) ผลงานที่พิมพ์ลงบนกระดาษฟราเบียโน
(ขวา) ผลงานที่พิมพ์ลงบนกระดาษรีไซเคิลทำมือ
Note: From © Jatuporn Kerdpiboon 04/11/2023

การเปรียบเทียบคุณสมบัติของกระดาษฟาเบียโนและกระดาษรีไซเคิลทำมือจากการใช้งานจริงโดยใช้แม่พิมพ์วัสดุปะติดที่สร้างจากกระดาษใช้ซ้ำแม่พิมพ์เดียวกัน พบว่า

1) การทดลองพิมพ์ลงบนกระดาษฟาเบียโนแบบชื้น กระดาษมีความเหนียวทนทาน ลักษณะผิวเรียบ ดูดซับหมึกพิมพ์ได้ดีมาก และสามารถเก็บรายละเอียดของพื้นผิวจากแม่พิมพ์ได้ดีมาก

2) การทดลองพิมพ์ลงบนกระดาษรีไซเคิลทำมือ กระดาษมีความเหนียวทนทานพอใช้ ก่อนพิมพ์ไม่ควรทำให้กระดาษชื้น เนื่องจากกระดาษจะขาดง่าย ควรใช้วิธีพิมพ์ด้วยกระดาษแบบแห้ง เนื่องจากมีการดูดซับหมึกและเก็บรายละเอียดของพื้นผิวจากแม่พิมพ์ได้ดี

งานวิจัยครั้งนี้ต้องการแสดงให้เห็นถึงกระบวนการของการนำกระดาษเหลือทิ้งแล้วกลับมาใช้ซ้ำให้เกิดประโยชน์สูงสุดในทางศิลปะด้วยแนวความคิดโดยการนำกล่องลังกระดาษสีน้ำตาลและกระดาษใช้แล้วมาใช้ซ้ำ ร่วมกับการใช้กรอบการสร้างสรรค์ของทฤษฎีการรื้อสร้างในแง่ของการจัดวางองค์ประกอบใหม่เพื่อให้เกิดการสร้างสรรค์และแง่ของการนำเสนอเนื้อหาการใช้ชีวิตของตนเองในสังคม แยกตัวบทของเนื้อหาออกจากโครงสร้าง โดยรวมเนื้อหาจะเป็นไปในด้านบวก จรรโลงจิตใจ ผ่านนงานภาพพิมพ์ด้วยการนำกระดาษใช้แล้วมาทำเป็นกระดาษรีไซเคิลทำมือสำหรับพิมพ์ผลงาน เป็นการแสดงให้เห็นวิธีการ ขั้นตอนของการแปรเปลี่ยนโครงสร้าง รูปลักษณ์เดิมของกระดาษ เป็นรูปทรงใหม่ผ่านกระบวนการสร้างสรรค์ ทั้งนี้ เนื้อหาเรื่องราวที่แสดงออกในผลงานเป็นไปตามผู้สร้างสรรค์กำหนดไว้ในขอบเขตงานสร้างสรรค์

การสร้างสรรค์ศิลปะภาพพิมพ์จากกระดาษใช้ซ้ำ จากวัตถุประสงค์ข้อที่ 3 เผยแพร่ผลงานศิลปะภาพพิมพ์จากกระดาษใช้ซ้ำ

การเผยแพร่ผลงานได้รับการคัดเลือกให้เข้าร่วมแสดงงานนิทรรศการแสดงผลงานบอกเล่าเรื่องราวความรัก Love Story: บอกรักให้โลกรู้ ในวันที่ 1 กุมภาพันธ์ ถึง 31 มีนาคม 2566 ณ หอศิลป์มหาวิทยาลัยนเรศวร อาคารวิสุทธิกษัตริย์ ชั้น 2 โดยผลงานได้นำเสนอแนวคิดรักษ์โลกด้วยการนำกระดาษที่เหลือทิ้งจากกล่องลังกระดาษใช้แล้ว กระดาษใบเสร็จ และสำเนาเอกสารต่าง ๆ ที่ใช้แล้ว เป็นต้น กระดาษเหล่านี้ได้ถูกนำกลับมาใช้ซ้ำด้วยการสร้างรูปลักษณ์ขึ้นใหม่ผ่านการรื้อโครงสร้างเดิมแล้วสร้างสรรค์เป็นผลงานศิลปะภาพพิมพ์จากกระดาษใช้ซ้ำ ทำให้ผลงานได้เผยแพร่สู่สาธารณะแก่ผู้สนใจทุกท่าน ทั้งนี้ยังได้เผยแพร่ทางช่องทางออนไลน์ ทางเพจของกองส่งเสริมศิลปวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยนเรศวร และหอศิลป์มหาวิทยาลัยนเรศวร ดังลิงก์ต่อไปนี้

https://www.facebook.com/photo/?fbid=640336041428934&set=pcb.640337184762153

https://www.facebook.com/photo/?fbid=570665155083571&set=pcb.570673738416046

https://www.facebook.com/photo/?fbid=650904040372134&set=pcb.650904987038706



ภาพที่ 20 ภาพการเข้าร่วมแสดงนิทรรศการผลงานบอกเล่าเรื่องราวความรัก
Note: From © Jatuporn Kerdpiboon 18/10/2023



ภาพที่ 21 ภาพการเข้าร่วมแสดงนิทรรศการผลงานบอกเล่าเรื่องราวความรัก
Note: From © กองส่งเสริมศิลปวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยนเรศวร

สรุปผล

งานวิจัยศิลปะภาพพิมพ์จากกระดาษใช้ซ้ำ จากการศึกษาวิธีการทำกระดาษพบว่า กระดาษทำมาจากเยื่อไม้ และจากพืชที่มีเส้นใย หลักการทำกระดาษจะนำเยื่อไม้หรือเส้นใยพืชมาทุบแล้วนำไปต้มน้ำจนได้เยื่อกระดาษ นำมาเกลี่ยบนตะแกรงแล้วตากให้แห้ง จึงจะลอกออกมาเป็นแผ่นกระดาษ การสร้างสรรค์ศิลปะภาพพิมพ์จากกระดาษใช้ซ้ำ จากการทดลองนำกระดาษที่เหลือทิ้งแล้วนำกลับมาใช้ซ้ำ ด้วยการใช้แนวคิดของการรื้อสร้าง (Deconstruction) สร้างแม่พิมพ์โดยใช้วิธีเทคนิคภาพพิมพ์วัสดุปะติด (Collagraph) ใช้การรื้อโครงสร้างของกระดาษจากกล่องลังใช้แล้วมาตัดแล้วปะกระดาษเพื่อสร้างรูปทรงขึ้นมาใหม่ตามเนื้อหาเรื่องราวที่ต้องการแสดงออก ใช้วิธีการพิมพ์แบบร่องลึก (Intaglio Process) ผสมกับการพิมพ์แบบผิวนูน (Relief Process) ในระยะแรกได้พิมพ์ลงบนกระดาษฟราเบียโดนที่มีความชื้น พบว่าสามารถเก็บรายละเอียดของรูปทรง น้ำหนักและพื้นผิวจากแม่พิมพ์ได้ดีมาก ในระยะที่สองได้ทดลองพิมพ์ลงบนกระดาษรีไซเคิลทำมือ พบว่าสามารถพิมพ์ได้ดีในแบบวิธีการพิมพ์ผิวนูน สามารถเก็บรายละเอียดของรูปทรงและน้ำหนักได้ดีพอใช้

ในส่วนวิธีการพิมพ์แบบร่องลึก ส่งผลให้กระดาษรีไซเคิลทำมือขาดง่าย เนื่องจากต้องทำให้กระดาษมีความชื้นก่อนนำไปพิมพ์และต้องใช้แรงกดมากขึ้น กระดาษจึงขาดง่าย เนื่องจากกระดาษไม่มีความเหนียวและความทนทานเท่าที่ควร อาจใช้วิธีเพิ่มเส้นใยยาวของพืชในขั้นตอนการทำเยื่อกระดาษ เช่นเยื่อจากฟางข้าว ชานอ้อย ต้นหญ้า หรือผักตบชวา เป็นต้น เพื่อเพิ่มความเหนียวทนทานมากขึ้นได้ ดังนั้นสำหรับในการสร้างสรรค์ผลงานภาพพิมพ์ครั้งนี้ควรใช้วิธีการพิมพ์แบบผิวนูนและใช้กระดาษรีไซเคิลทำมือแบบแห้งหรือไม่ต้องทำให้ชื้น จึงจะสามารถพิมพ์ผลงานได้ดี

งานวิจัยยังพบคุณสมบัติของกระดาษรีไซเคิลทำมือสามารถสร้างรูปแบบเฉพาะตนให้กับผลงานได้ดีมาก เนื่องจากมีพื้นผิวหยาบที่มีเอกลักษณ์เฉพาะตน ช่วยเสริมทำให้ผลงานมีความสวยงาม จุดเด่น และมีความเป็นต้นแบบมากยิ่งขึ้น ทั้งนี้ ลักษณะพื้นผิวขรุขระและความหยาบนูน ซึ่งเป็นธรรมชาติของกระดาษรีไซเคิลทำมือที่กระจายอย่างสม่ำเสมอทั่วทั้งแผ่นกระดาษได้ให้ความรู้สึกสุนทรียรสหรือเสริมคุณลักษณะผลงานเพิ่มขึ้น ทั้งด้านการมองเห็น (Visual Texture) และการสัมผัส (Tactile Texture) เป็นพื้นผิวจริงที่เกิดขึ้นจริงเชิงกายภาพ (Physical or Actual Texture) ผิวขรุขระและผิวหยาบนูนที่ผสานกับสีดำของหมึกพิมพ์ และรูปทรงทัศธาตุในงาน ช่วยกระตุ้นให้ผลงานมีมิติ มีความไม่นิ่ง รู้สึกน่าค้นหา ปลุกการรับรู้ ไปสู่ความคิดและจินตนาการ เป็นความรู้สึกสุนทรียภาพที่เกิดจากคุณค่าของพื้นผิว (Surface Qualities)

ศิลปะภาพพิมพ์จากกระดาษใช้ซ้ำ ได้ดำเนินงานสร้างสรรค์ตามกระบวนการวิจัย มีที่มาเกิดขึ้นจากการนำกล่องลังกระดาษใช้แล้ว ใบเสร็จ รวมไปถึงกระดาษเอกสารต่าง ๆ ใช้แล้วนำกลับมาใช้ซ้ำ สร้างเป็นแม่พิมพ์และทำเป็นกระดาษรีไซเคิลทำมือเพื่อพิมพ์ผลงานเป็นการสร้างคุณค่าและมูลค่าให้เกิดประโยชน์สูงสุดของวัสดุกระดาษที่ผลิตมาจากเยื่อไม้ เพื่อลดการผลิต ตอบสนองการใช้พลังงานและสิ่งแวดล้อมคาร์บอนต่ำ และช่วยกระตุ้นให้เห็นคุณค่าของวัสดุกระดาษมากยิ่งขึ้นด้วย

อภิปรายผล

จากวัตถุประสงค์ข้อที่ 1 ศึกษาวิธีการทำกระดาษ เพื่อทำกระดาษใช้ซ้ำสำหรับสร้างสรรค์ศิลปะภาพพิมพ์ พบว่า กระดาษทำมาจากเยื่อไม้ และพืชที่มีเส้นใยนำมาทำเยื่อกระดาษเพื่อผลิตกระดาษ โดยกระดาษที่เหลือทิ้งแล้ว สามารถนำกลับมาผ่านกระบวนการรีไซเคิลเพื่อทำกระดาษขึ้นมาใช้งานใหม่ได้ โดยสอดคล้องกับน้ำผึ้ง ใจอินผล ในงานวิจัยการพัฒนาและสร้างสรรค์บรรจุภัณฑ์ด้วยวิธีเปเปอร์มาเช่ กล่าวว่ากระดาษหมายถึงวัตถุแผ่นบาง ๆ ที่ทำมาจากใยเปลือกไม้ ฟาง เศษผ้า และอาจมีส่วนผสมอย่างอื่นเพื่อช่วยให้คุณสมบัติของกระดาษดีขึ้น และพบว่าการรีไซเคิลกระดาษ คือกระบวนการนำกระดาษเก่าที่ผ่านการใช้งานแล้วมาผ่านกระบวนการกระจายเส้นใยและทำความสะอาดเยื่อกระดาษ เพื่อนำเยื่อกระดาษที่ได้มาผลิตเป็นเยื่อกระดาษใหม่อีกครั้ง โดยเยื่อกระดาษที่ผลิตได้จากกระดาษที่ผ่านการใช้งานแล้วนี้จะเรียกว่าเยื่อหมุนเวียนทำใหม่หรือเยื่อรีไซเคิล (Secondary Pulp or Recycled Pulp) (Jaiinpon, 2017, p. 12)

จากวัตถุประสงค์ข้อที่ 2 สร้างสรรค์ศิลปะภาพพิมพ์จากกระดาษใช้ซ้ำ พบว่ากระดาษที่เหลือทิ้ง ทั้งที่เป็นกระดาษจากกล่องลังและกระดาษเอกสารต่าง ๆ สามารถนำมาเข้าสู่กระบวนการตามแนวคิดรื้อสร้าง โดยนำมาปรับเปลี่ยนโครงสร้างและรูปร่างเพื่อสร้างสรรค์ให้เป็นแม่พิมพ์วัสดุปะติด (Collagraph) และนำมาทำกระดาษรีไซเคิลทำมือเพื่อใช้พิมพ์ผลงานจากแม่พิมพ์วัสดุปะติดด้วยวิธีพิมพ์ผิวนูน ได้ผลงานภาพพิมพ์วัสดุปะติดที่มีลักษณะเฉพาะของกระดาษทำมือพื้นผิวหยาบ ก่อให้เกิดผลงานศิลปะภาพพิมพ์ที่มีรูปแบบเฉพาะตน มีเสน่ห์ และสวยงาม เป็นการใช้กระดาษให้เกิดประโยชน์สูงสุดพร้อมสร้างคุณค่า รวมไปถึงสร้างมูลค่าใหม่ให้กับกระดาษที่นำมาใช้ซ้ำ สอดคล้องกับสนั่น ตั้งสถิต และสมพงษ์ น้อยสระแมว ในงานวิจัยการผลิตวัสดุก่อสร้างจากกระดาษใช้แล้ว 2 หน้า เพื่อลดการใช้วัสดุก่อสร้าง ผลการวิจัยพบว่า เศษกระดาษที่ใช้แล้ว 2 หน้า สามารถนำมาใช้ทดแทนวัสดุก่อสร้างภายในอาคาร เนื่องจากมีคุณสมบัติที่เหมาะสม ซึ่งขึ้นกับระยะเวลาในการขึ้นรูปชิ้นงาน แสดงให้เห็นว่าแนวทางในการนำเอาเศษกระดาษมาใช้ซ้ำ เพื่อก่อให้เกิดมูลค่ามากขึ้น มีความเป็นไปได้ในการสร้างรายได้ให้กับชุมชนและอุตสาหกรรม (Tangsathit & Noysamaew, 2018, p. 18) และยังสอดคล้องกับกนกวรรณ แก่นจักร์ ในงานวิจัยเรื่อง บุปผชาติ: ศิลปะสื่อผสมจากกระดาษรีไซเคิล มีวัตถุประสงค์เพื่อทดลองเทคนิคกระบวนการในการทำกระดาษเหลือใช้และสร้างสรรค์ผลงานศิลปะสื่อผสมจากกระดาษรีไซเคิล สะท้อนแง่มุมความงามของดอกไม้ ผ่านเทคนิคการทำกระดาษรีไซเคิล ผสมผสานเทคนิคการเย็บกระดาษ การปั้น พับ ตัด ฉีก การขึ้นรูป การม้วน การย้อมสี และการใช้สีอย่างกลมกลืนผสานจินตนาการ เป็นรูปแบบงานศิลปะสื่อผสมสะท้อนมุมมองของดอกไม้เฉพาะบุคคล (Kanjan, 2017, p. 62)

จากวัตถุประสงค์ข้อที่ 3 เผยแพร่ผลงานสร้างสรรค์ศิลปะภาพพิมพ์จากกระดาษใช้ซ้ำ ผลงานสร้างสรรค์ได้เข้าร่วมแสดงนิทรรศการแสดงผลงานบอกเล่าเรื่องราวความรัก Love Story: บอกรักให้โลกรู้ ในวันที่ 1 กุมภาพันธ์ ถึง 31 มีนาคม 2566 ณ หอศิลป์มหาวิทยาลัยนเรศวร อาคารวิสุทธิกษัตริย์ ชั้น 2 ภายใต้การเสนอแนวคิดรักษ์โลกโดยการนำกระดาษกลับมาใช้ซ้ำ ลดต้นทุนการผลิต และสร้างสรรค์ผลงานศิลปะให้ผลงานได้เผยแพร่สู่สาธารณะแก่ผู้สนใจทุกท่าน เพื่อให้ทราบถึงวิธีการใช้กระดาษให้เกิดประโยชน์สูงสุดอย่างหนึ่ง แสดงให้เห็นว่ากระดาษที่เหลือทิ้งแล้วสามารถนำกลับมาสร้างคุณค่าใหม่ โดยใช้เป็นสื่อวัสดุในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะได้ ทั้งนี้ ยังได้เผยแพร่ผลงานทางช่องทางออนไลน์ ทางเพจของกองส่งเสริมศิลปวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยนเรศวร

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

นักเรียน นิสิต ศิลปิน นักออกแบบ ผู้ประกอบการ และประชาชนทั่วไปที่สนใจการพัฒนากระดาษที่ใช้แล้ว สามารถนำกลับมาใช้ซ้ำในการสร้างสรรค์งานทัศนศิลป์ สามารถนำมาสร้างคุณค่าและมูลค่าด้านความงามทางศิลปกรรมและทางประโยชน์ใช้สอยได้ ลดปริมาณขยะที่เกิดจากกระดาษ รวมทั้งทำให้เห็นคุณค่าและรู้จักการใช้ประโยชน์จากวัสดุกระดาษที่เหลือทิ้งแล้ว ให้กลับมาใช้ซ้ำจนเกิดประโยชน์สูงสุด

References

Bup-pha, Ch. (2014). *Sinlapaphāpphim Nūn [Reliefs Printing]*. Loei: Loei Rajabhat University.

Chu-Arun, A. (2000). *Khwāmrū kīeokap Sinlapa Phāpphim [Knowledge About Graphic Arts].* Bangkok: O. S. Printing House.

Jaiinpon, N. (2017). *Kār phạt'hnālæa s̄r̂āngs̄rrkh̀ brrcu ṗhạṇṯh̀ â̂wy pepexr̀ mā chè [Development and Creating Packaging by Paper Mache Technique]* [Master's thesis]. Rajamankala University of Technology Phra Nakhon.

Jareunpru, M. (2012). *Longmū̄ Tham Samut [Make a notebook].* Nonthaburi: Amarin Book Center.

Kanjan, K. (2017). *Bupp̄hchāti: s̩ī̀lpa sụ̀x p̄hs̄m cāk kradās̄' rīs̩ikheil [Hezbollah is mixed media art from recycled paper]* [Master's Thesis]. Burapha University.

Karesad, S. (n.d.). *Pratimākam kradāt [Paper Sculpture].* Bangkok: Phet Karate Studio.

_____. (n.d.). *Ngān fīmū̄ čhāk kradāt tham mū̄ [Crafts from Handmade Paper].* Bangkok: Phet Karate Studio.

Nimsamer, C. (2010). *Ongprakṓp khṓng sinlapa [Composition of Art].* Bangkok: Amarin Printing And Publishing.

Singyabhut, S. (2023). *Prawattisāt Sinlapa Tawantok C̄hbạb s̄mbūrṇ' [History of Western Art Complete version].* Bangkok: Watsilp.

Soonphongsri, K. (2012). *S̄unthrīyṣās̄tr̀: H̄lạk prạchyā s̩ī̀lpa thvs̄'ḍī thạs̱n s̩ilṕ s̩ilp wicārṇ' [Aesthetics].* Bangkok: Chulalongkorn University Press.

_____. (2016). *S̄unthrīyṣās̄tr̀: H̄lạk prạchyā s̩ī̀lpa thvs̄'ḍī thạs̱n s̩ilṕ s̩ilp wicārṇ' [Aesthetics].* Bangkok: Chulalongkorn University Press.

_____. (2016). *Prawattisāt sinlapa Čhīn [History of Chinese art].* Bangkok: Chulalongkorn University Press.

Tangsathit, S. & Noysamaew, S. (2018). *Kār p̄hlit wạs̄du k̀xsārr̂āng cāk kradā chî læ̂w 2 h̄n̂ā pheụ̈̀x ld kār chî wạs̄du k̀xsārr̂āng [Wastepaper Production from 2 Pages Reused Paper for Reduction Usage of Construction Materials]* [Research Report]. Suranaree University of Technology.

Tamnān Kradāt [Paper Legend]. (2020). *Nakhon Phanom National Library.* https://www.finearts.go.th/nakhonphanomlibrary/view/12437.

Watthanasin, S. (2011). *Phāpphim Bū̀rangton Samrap Khrū Sinlapa [Basic Printmaking for Art Teacher]*. Bangkok: Chulalongkorn University Press.

“กลิ่น” ในฐานะสื่อศิลปะ: กรณีศึกษากลิ่นกับวัฒนธรรมและการสร้างพื้นที่ในงานศิลปะจัดวาง ของมณเฑียร บุญมา และ เออร์เนสโต เนโต[1]

received 30 JAN 2024 **revised** 6 APR 2024 **accepted** 29 APR 2024

ธนิษฐา นันทาพจน์
นักศึกษาปรัชญาดุษฎีบัณฑิต
สาขาทัศนศิลป์
คณะจิตรกรรม ประติมากรรมและภาพพิมพ์
มหาวิทยาลัยศิลปากร

ชัยยศ อิษฎ์วรพันธุ์
ศาสตราจารย์ ดร.
ภาควิชาทฤษฎีศิลป์
คณะจิตรกรรม ประติมากรรมและภาพพิมพ์
มหาวิทยาลัยศิลปากร

พิษณุ ศุภนิมิตร
ศาสตราจารย์เกียรติคุณ
ภาควิชาภาพพิมพ์
คณะจิตรกรรม ประติมากรรมและภาพพิมพ์
มหาวิทยาลัยศิลปากร

บทคัดย่อ

เมื่อ “กลิ่น” ถูกนำมาใช้เป็นสื่อในการทำงานศิลปะ ศิลปินใช้กลิ่นแสดงประเด็นความคิดอย่างไรและถ่ายทอดเป็นผลงานสร้างสรรค์ในลักษณะใดได้บ้าง ข้อสงสัยนี้นำไปสู่การค้นคว้าหาข้อมูลที่มีจุดมุ่งหมายเพื่อศึกษาเกี่ยวกับงานศิลปะร่วมสมัยของศิลปินที่ใช้ “กลิ่น” มาเป็นสื่อเพื่อสร้างพื้นที่ทางความรู้สึกในลักษณะศิลปะจัดวาง ได้แก่ มณเฑียร บุญมา และ เออร์เนสโต เนโต โดยพิจารณาจากวัสดุหรือวัตถุที่ทำให้เกิดกลิ่น ที่มากับความหมายของกลิ่นในพื้นที่บรรยากาศแวดล้อม การติดตั้งนำเสนอเพื่อสร้างประสบการณ์การรับรู้ให้กับผู้ดูมากกว่างานศิลปะในลักษณะทั่วไป ผลจากการศึกษาพบว่าศิลปินนำกลิ่นมาเป็นสื่อในการสร้างสรรค์โดยมีประเด็นที่มา ดังนี้ 1) กลิ่นจากความทรงจำในแบบปัจเจกบุคคลของศิลปิน 2) กลิ่นเฉพาะจากวัฒนธรรม ประเพณีพิธีกรรม ความเชื่อที่เป็นประสบการณ์รับกลิ่นแบบร่วมของศิลปินและผู้ชม และ 3) ความเป็นสากลของกลิ่น ในมิติที่สะท้อนถึงการมีปฏิสัมพันธ์ การรับรู้ร่วมกันถึงบรรยากาศหรือสถานการณ์ ผ่านการสูดดมผ่านลมหายใจในรูปแบบของงานสร้างสรรค์ ถึงแม้ว่าศิลปินทั้ง 2 จะมีความแตกต่างทางวัฒนธรรม เชื้อชาติ และศาสนา แต่ได้แสดงให้เห็นลักษณะร่วมที่เกี่ยวกับการนำ “กลิ่น” มาเป็นสื่อทางศิลปะ โดยอาศัยเอกลักษณ์เฉพาะจากวัสดุที่มีความหมาย มีกลิ่นอายของความทรงจำร่วมในวัฒนธรรม ที่ถูกหยิบยกมาสร้างสรรค์ผ่านมุมมองของความเป็นศิลปิน

คำสำคัญ: กลิ่นกับพื้นที่ในงานศิลปะจัดวาง, วัฒนธรรม, มณเฑียร บุญมา, เออร์เนสโต เนโต

[1]บทความนี้เป็นส่วนหนึ่งของวิทยานิพนธ์ระดับปริญญาเอก เรื่อง “นัยอนุภาคในความรักและความทรงจำ” สาขาทัศนศิลป์ คณะจิตรกรรม ประติมากรรมและภาพพิมพ์ มหาวิทยาลัยศิลปากร ได้รับการสนับสนุนการวิจัยแผนงานพัฒนาบัณฑิตศึกษา จากสำนักงานการวิจัยแห่งชาติ ประจำปีงบประมาณ 2567

The Use of 'Scent' as an Artistic Medium: A Case Study on Scent, Culture and Spatial Creation in the Installations of Montien Boonma and Ernesto Neto[2]

Thanistha Nunthapojn
Doctorate Student in Visual Arts,
Faculty of Painting Sculpture
and Graphic Arts,
Silpakorn University

Pishnu Supanimit
Professor Emeritus
Department of Graphic Arts,
Faculty of Painting Sculpture
and Graphic Arts,
Silpakorn University

Chaiyosh Isavorapant
Professor Ph.D.
Department of Art Theory,
Faculty of Painting Sculpture
and Graphic Arts,
Silpakorn University

Abstract

The use of "scent" as a medium in art raises the question of how artists incorporate scent into their creative process, shaping and expressing concepts in multifaceted ways. This study explores the contemporary oeuvres of artists who harness scent as a medium to sculpt evocative spatial narratives, particularly within the realm of installation art, exemplified by the works of Montien Boonma and Ernesto Neto. The study focuses on the materials or objects emitting scent, exploring the origin and significance of olfaction within its environmental context. Additionally, it investigates how scent-infused installations can more profoundly impact viewers than other art forms. The research reveals that artists use scent as a medium to explore various subjects: 1) Scents derived from the individual memories of the artist. 2) Culturally infused scents stemming from shared traditions, rituals, and beliefs between artist and spectator. And 3) Universal olfactory aspects reflecting reciprocal interactions of the atmosphere or situation, as experienced through inhaling scents within artistic creations.

[2]This article is part of a doctoral thesis on "Meaning of Particle in Terms of Love and Memory" Visual Arts, Faculty of Painting Sculpture and Graphic Arts, Silpakorn University. This article was supported by National Research Council of Thailand (NRCT) Fiscal Year 2024.

Despite potential cultural, ethnic and religious disparities, both Boonma and Neto leverage scent as an artistic conduit, harnessing the identity of materials imbued with collective cultural memories and creating works that provide insights from the artist's perspective.

Keywords: Scent in Installation Art, Culture, Montien Boonma, Ernesto Neto

บทนำ

การทำความเข้าใจมนุษย์และสังคมจำต้องศึกษาผ่านมิติวัฒนธรรมที่หลากหลาย ทั้งวิถีชีวิต ความเชื่อ ศาสนา และภูมิปัญญา เพื่อเปรียบเทียบความแตกต่างและคล้ายคลึงของอารยธรรมทั่วโลก เซอร์เอดเวิร์ด บี. ไทเลอร์ (Sir Edward B. Tylor) นักมานุษยวิทยาคนแรกที่ให้นิยามระบุว่า วัฒนธรรมคือผลรวมของระบบความรู้ ความเชื่อ ศิลปะ และจริยธรรมที่มนุษย์ได้รับจากการเป็นสมาชิกของสังคม แม้ภายหลังจะมีการตีความที่แตกต่างออกไปกว่า 100 ความหมาย แต่ส่วนใหญ่มักเน้นที่ค่านิยมและระบบทางความเชื่อ (Santasombat, 1994, p. 4 - 11) ซึ่งเป็นบรรทัดฐานในการดำเนินชีวิต วัฒนธรรมส่งผลให้มนุษย์ประเมินระดับอารยธรรมและความเจริญผ่านการรับรู้เชิงความรู้สึก โดยเฉพาะในงานศิลปะซึ่งเป็นองค์ประกอบของวัฒนธรรมที่สะท้อนคุณค่าตามบริบทสังคม บางครั้งความเจริญทางวัฒนธรรมถูกนำไปอุปมาเชื่อมโยงกับประสาทสัมผัสการรับกลิ่นที่ไม่สามารถจับต้องได้ ดังปรากฏในกระแสสังคมไทยอย่างวลี “หอมกลิ่นความเจริญ” ซึ่งสะท้อนข้อสังเกตว่าพัฒนาการทางสังคมถูกผูกโยงกับ “กลิ่น” ได้อย่างไร โดยเฉพาะเมื่อคุณสมบัติของกลิ่นถูกนำมาใช้เป็นสื่อกลางในการถ่ายทอดมุมมองทางความคิดของศิลปินผ่านงานศิลปะร่วมสมัย

กลิ่นกับวัฒนธรรม

“กลิ่น” คืออนุภาคทางประวัติศาสตร์ที่ผูกพันกับวิถีชีวิตมนุษย์มาอย่างยาวนาน การรับรู้กลิ่นเปรียบเสมือนสัญชาตญาณการเอาตัวรอดและตัวกระตุ้นอารมณ์ความรู้สึก ที่มาของกลิ่นในวัฒนธรรมเกิดจากกิจกรรมพื้นฐาน เช่น การปรุงอาหาร พิธีกรรม การบำบัดรักษา หรือการระวังภัย อย่างไรก็ตาม หลักฐานทางประวัติศาสตร์และวรรณกรรมสะท้อนว่า สภาพสังคมเมืองในอารยธรรมโบราณมักคละคลุ้งด้วย “กลิ่นเหม็น” จากสุขอนามัยที่ไม่ดีนัก ผู้เชี่ยวชาญชาวอเมริกันด้านพฤติกรรมศาสตร์ มานุษยวิทยา และโบราณคดี บรูซ โบเวอร์ (Bruce Bower) ระบุในบทความเรื่อง Ancient ‘smellscapes’ are wafting out of artifacts and old texts ซึ่งกล่าวถึงกลิ่นกับสภาพสังคมเมืองของอียิปต์และโรมจากบันทึกโบราณว่า ชาวอียิปต์ต้องเผชิญกับกลิ่นที่ปะปนกันระหว่างกลิ่นไม่พึงประสงค์จากเหงื่อและความเจ็บป่วย กับกลิ่นหอมจากอาหาร เครื่องหอม และพืชพรรณ ท่ามกลางอากาศร้อนทำให้ความต้องการน้ำมันหอมระเหยเพื่อกลบกลิ่นกายมีสูงมาก เช่นเดียวกับในโรมโบราณที่มีกลิ่นของเสีย ขยะ ซากสัตว์ ควันไฟ และเครื่องหอม (Bower, 2022) ข้อมูลนี้แสดงให้เห็นว่ากลิ่นเป็นเครื่องมือจำแนกสภาพแวดล้อมและสถานะทางสังคมมาทุกยุคสมัย ทำให้นักประวัติศาสตร์เปรียบว่ากลิ่นเหม็นเหล่านั้นอาจคือกลิ่นของอารยธรรม จนเกิดการคิดค้นวิธีรักษากลิ่นและปรุงกลิ่นขึ้น โดยมีอียิปต์เป็นชนชาติแรกที่นำกลิ่นหอมมาใช้ในด้านความงาม การทำน้ำมันหอมระเหย อโรม่า ดังภาพที่ 1 การจุดธูปหอมสักการะเทพยดา รวมถึงการอาบศพเพื่อทำมัมมี่ ฯลฯ ภูมิปัญญานี้แพร่กระจายไปยังเมโสโปเตเมีย กรีก และโรมัน ผ่านการค้าและสงคราม ขณะที่ฝั่งเอเชียอย่างจีนกับอินเดียรู้จักการใช้เครื่องหอมและสมุนไพรเพื่อบำบัดรักษาในเวลาไล่เลี่ยกัน ส่วนไทยนั้นได้รับอิทธิพลมาจากทั้งสองอารยธรรม กล่าวได้ว่ากลิ่นทำหน้าที่เป็นสะพานเชื่อมมรดกทางวัฒนธรรมและมวลมนุษย์เข้าด้วยกัน ผ่านการสกัดและแปรเปลี่ยนวัตถุในวิถีชีวิตให้เป็นสื่อกระตุ้นเร้าความพึงพอใจ สร้างบรรยากาศการเยียวยาด้วยกลิ่นหอมที่มีการประยุกต์พัฒนาและตกทอดกันมาจากอดีตสู่ปัจจุบัน

กลิ่นถูกนำมาใช้สื่อแทนความดีงามและความเจริญที่เป็นเอกลักษณ์เฉพาะกลุ่ม ในวัฒนธรรมไทยกลิ่นปรากฏทั้งในรูปคำพังเพย เช่น “ปากไม่สิ้น กลิ่นน้ำนม” “กลิ่นของชัยชนะช่างหอมหวาน” หรือการพรรณนาความรู้สึกดังตัวอย่างจากนิราศภูเขาทองของสุนทรภู่ ที่เปรียบกลิ่นสุคนธ์กับวาสนาและความอาลัยต่อรัชกาลที่ 2 (Fine Arts Department, 1975, p. 22) มีใจความว่า

“...เคยหมอบใกล้ได้กลิ่นสุคนธ์ตลบ ละอองอบรสรื่นชื่นนาสา
สิ้นแผ่นดินสิ้นรสสุคนธา วาสนาเราก็สิ้นเหมือนกลิ่นสุคนธ์ฯ”

เช่นเดียวกับวรรณกรรมเก่าแก่อย่าง โรเมโอและจูเลียต (Romeo and Juliet) ของวิลเลี่ยม เชคสเปียร์ (William Shakespeare) ฉบับพระราชนิพนธ์แปลในรัชกาลที่ 6 ซึ่งมีการใช้กลิ่นหอมของกุหลาบเป็นสื่อสะท้อนถึงคุณค่าภายในที่อยู่เหนือนามสมมติ (Vajiravudh, 1976, p. 49; Hillegass, 1965, p. 34) ดังนี้

“What’s in a name? that which we call a rose
By any other name would smell as sweet;”

“นามนั้นสำคัญไฉน? ที่เราเรียกกุหลาบนั้น
แม้เรียกว่าอย่างอื่นก็หอมรื่นอยู่เหมือนกัน;”

ในมิติของวัสดุและวัตถุ กลิ่นสมุนไพร ดอกไม้ อาหาร หรือเครื่องหอม ล้วนมีเอกลักษณ์ที่ถูกกำหนดโดยสภาพภูมิอากาศและบริบททางธรรมชาติท้องถิ่น เป็นความหลากหลายทางวัฒนธรรมที่ยึดโยงกับวิถีชีวิตของผู้คนแต่ละภูมิภาค เมื่อพิจารณาความสัมพันธ์ระหว่างกลิ่นกับวัฒนธรรม จะพบว่าทั้งสองส่วนดำรงอยู่คู่กันผ่านการให้ความหมายทั้งเชิงรูปธรรมและนามธรรม โดยคนในวัฒนธรรมเดียวกันจะรับรู้และตีความกลิ่นไปในทิศทางเดียวกันผ่านสัญญะกับค่านิยมร่วม ความรู้สึกถึง “กลิ่นอาย” นี้เองที่หลอมรวมมนุษย์ให้เกิดความเป็นกลุ่มก้อนและพวกพ้อง สัมพันธภาพดังกล่าวยังทำหน้าที่เป็นกลไกสร้างบรรทัดฐานและความมั่นคงทางสังคม ซึ่งเป็นภาพสะท้อนของความเจริญก้าวหน้าและวิถีแห่งอารยะที่แสดงออกผ่านความดีความงามในมิติต่าง ๆ



ภาพที่ 1 The Making of Lily Perfume
Note: From Institute of Philosophy of the Academy of Sciences, 2022



ภาพที่ 2 กลิ่นในชีวิตประจำวันที่เชื่อมโยงกับวัฒนธรรม
กลิ่นธูปจากการไหว้พระ กลิ่นดอกไม้ในพิธีทำบุญ
กลิ่นวัตถุดิบในอาหารเปอรานากัน
กลิ่นกำยานกับเครื่องเทศอินเดียในเทศกาลดิวาลี ที่ถนนพาหุรัด
Note: From © Thanistha Nunthapojn 22/01/2023

เมื่อพิจารณาความสัมพันธ์ระหว่าง “กลิ่นกับวัฒนธรรม” พบว่าทั้งสองส่วนคือสิ่งที่อยู่คู่กัน ซึ่งสามารถสัมผัสได้ทางความรู้สึก ผ่านการตีความกับการให้ความหมายทั้งในเชิงรูปธรรมและนามธรรม โดยคนในกลุ่มวัฒนธรรมร่วมหรือวัฒนธรรมเดียวกันสามารถเข้าใจรับรู้ไปในทิศทางตรงกัน โดยมีสัญลักษณ์นัยยะทางค่านิยม ความเชื่อผูกโยงหลอมรวมสัมพันธภาพรูปแบบดังกล่าวไว้ ด้วยเหตุนี้จึงทำให้มนุษย์รู้สึกถึงความเป็นกลุ่มก้อน พวกพ้องและหนึ่งเดียวผ่านการซึมซับ การรับเอากลิ่นอายของวัฒนธรรมที่สร้างโครงข่าย กลไก กฎระเบียบ และความปลอดภัยให้กับผู้คนในสังคม ซึ่งเป็นบรรทัดฐานที่เป็นเสมือนภาพสะท้อนของความเจริญก้าวหน้า การมีอารยะแสดงถึงภาพรวมของความดีและความงามในมิติต่าง ๆ

กลิ่นกับงานศิลปะ

กลิ่นและงานศิลปะมีจุดร่วมกันในการสร้างอารมณ์ความรู้สึก กระตุ้นจินตนาการ และเร้าความสนใจของผู้สัมผัส ในบางกรณีกลิ่นอาจแฝงอยู่ในวัสดุโดยความจงใจหรือไม่ก็ตาม เพื่อใช้เป็นสื่อกลางในการสื่อสาร แรงบันดาลใจจากฆานสัมผัส (Nose - Contact) หรือการพรรณนาถึงกลิ่นในงานศิลปะทั้งแบบดั้งเดิมและร่วมสมัย สามารถแบ่งออกเป็น 2 หัวข้อได้ ดังนี้

กลิ่นกับประวัติศาสตร์ศิลปะ: จิตรกรรมวานิทัส (Vanitas Paintings) ในทศวรรษที่ 16 - 17

จิตรกรรมหุ่นนิ่งประเภทวานิทัส (Vanitas Still - Life) เป็นภาพวาดเชิงสัญลักษณ์ (Symbolism Still - Life) ที่ได้รับความนิยมในกลุ่มจิตรกรชาวดัตช์ เพื่อสะท้อนความชั่วคราวในธรรมชาติ ผ่านการจัดวางสิ่งของในชีวิตประจำวันที่มีความหมายแฝงถึงกาลเวลา สังขาร ความตาย และความสุขทางโลก เช่น นาฬิกาทราย กะโหลก เทียน ฟองสบู่ อาหาร เครื่องดนตรี หรือดอกไม้ เป็นต้น คำว่า “วานิทัส” หมายถึง “อนิจจัง” ในภาษาลาติน สอดคล้องกับคำสอนในคัมภีร์ปัญญาจารย์ (Book of Ecclesiastes) ที่ว่า “อนิจจังแห่งอนิจจัง อนิจจังแห่งอนิจจัง ทุกสิ่งเป็นอนิจจัง” (Vanity of vanities, saith the Preacher, vanity of vanities; all is vanity) และแนวคิดแบบเมเมนโต โมรี (Memento Mori) แปลความได้ว่า “จำไว้ว่าคุณต้องตาย” (Suteerangkul, 2023) จิตรกรรมประเภทนี้รุ่งเรืองในยุคทองของเนเธอร์แลนด์ (Dutch Golden Age) ซึ่งเป็นช่วงที่เศรษฐกิจ การศึกษา ศาสนา ปรัชญา และวิทยาศาสตร์ก้าวหน้า จนเกิดค่านิยมการสะสมงานศิลปะในหมู่พ่อค้าชนชั้นกลางผู้มั่งคั่ง

“กลิ่น” กับ “ภาพวานิทัส” มีความเชื่อมโยงกันผ่านแนวคิดเรื่องสัจธรรมและความไม่จีรังที่เกิดแก่ทุกสรรพสิ่ง เช่นเดียวกับการมีอยู่ของกลิ่นที่เกิดขึ้นเพียงชั่วขณะ จึงถูกนำไปพรรณนาเปรียบเทียบกับวัตถุเชิงสัญลักษณ์ เพื่อตระหนักถึงความเปราะบางของชีวิตตามคติคริสต์ศาสนา โดยสามารถจำแนกสัญลักษณ์กับคุณลักษณะของกลิ่นได้ดังนี้

1.1 ความเป็นอยู่ทางโลก (Earthly Existence) ได้แก่ หนังสือ บันทึก เอกสารความรู้ต่าง ๆ อุปกรณ์จากศาสตร์แต่ละแขนง เช่น วิทยาศาสตร์ การแพทย์ ภูมิศาสตร์ ดาราศาสตร์ ฯลฯ สมบัติของมีค่า เครื่องประดับและของสะสม เช่น เปลือกหอย เงินทอง โลหะมันวาว กระจก ผ้าไหม ผ้ากำมะหยี่ รวมไปถึงทาส อาวุธ ชุดเกราะ เครื่องดนตรี อาหาร เครื่องดื่ม กล้องยาสูบ หุ่นปูนปั้น และเกม เช่น ไพ่ หมากรุก ทอยลูกเต๋า เป็นต้น

1.2 ความไม่ยั่งยืนของชีวิตและความตาย (Transient Life and Death) ได้แก่ กะโหลกมนุษย์ กระดูกมนุษย์หรือสัตว์ ตะเกียงน้ำมัน เทียน และธูป (ที่ดับไปแล้ว/ที่กำลังมอดดับ) ควัน ฟองสบู่ ดอกไม้สด/เหี่ยว นาฬิกาหนอน แมลง และภาชนะแก้ว เป็นต้น

1.3 การฟื้นคืนพระชนม์ (Resurrection) ได้แก่ ข้าวสาลี ใบกระวาน ไอวี วอลนัท เหล้าองุ่นหรือไวน์ (โลหิตของพระคริสต์) ฝักข้าวโพด และผีเสื้อ เป็นต้น (Esaak, 2019)

นอกจากการตีความข้างต้น วัตถุสัญลักษณ์บางประการยังมีนัยแฝงซับซ้อนสะท้อนมิติสภาพสังคม ค่านิยมร่วมสมัย ช่วงเวลาและฤดูกาลผ่านวัตถุที่มีความหมายเฉพาะตัว โดยพิจารณาได้จากกรณีศึกษาผลงานจิตรกรคนสำคัญ ได้แก่

1) ยาโคบ เดอ กายน์ ที่ 2 (Jacob de Gheyn II, 1565-1629) จิตรกรและช่างแกะสลักชาวดัตช์ ผู้สร้างสรรค์ภาพหุ่นนิ่งวานิทัสที่เก่าแก่ที่สุดของเนเธอร์แลนด์ ในผลงาน Vanitas Still Life (1603) ศิลปินถ่ายทอดสัจธรรมแห่งชีวิตผ่านรูปทรงฟองสบู่ขนาดใหญ่ลอยอยู่เหนือกะโหลกศีรษะกับเหรียญตรา ดอกทิวลิปที่ถูกตัด ภาชนะรมควัน กงล้อทรมาน (Torture Wheel) และอุปกรณ์สร้างเสียงเตือนของผู้ป่วยโรคเรื้อน (Leper's Rattle) สะท้อนเป็นเงาอยู่บนฟองสบู่ ซึ่งสื่อถึงความเปราะบางของมนุษย์และความเจ็บป่วย ส่วนเงินตราเปรียบได้กับความมั่งมีทางโลกอันไม่เที่ยงแท้ บริเวณซุ้มโค้งจารึกอักษรลาติน 'HVMANA VANA' (อนิจจังของมนุษย์) โดยมีนักปรัชญาชาวกรีกเดโมคริตุส (Democritus) และเฮราคลิตุส (Heraclitus) ที่กำลังหัวเราะและร้องไห้ให้โศกนาฏกรรมชีวิต (Grootenboer, 2005, p. 137 - 144; Suteerangkul, 2023)



ภาพที่ 3 Jacob de Gheyn II, Vanitas Still Life, 1603
Note: From The Metropolitan Museum of Art, 2023

2) เดวิด เบลลี (David Bailly, 1584 - 1657) จิตรกรชาวดัตช์เชี่ยวชาญการวาดภาพเหมือนบุคคลและหุ่นนิ่ง ผลงานที่โดดเด่นคือ Vanitas Still Life with African Servant (1650) สะท้อนภาพลักษณ์ความมั่งคั่งของพ่อค้าชนชั้นกลางศตวรรษที่ 17 ผ่านภาพวาดคนรับใช้ชาวแอฟริกันกับวัตถุที่แสดงถึงความฟุ่มเฟือย ศิลปินใช้สัญญะกระตุ้นประสาทสัมผัสเพื่อสื่อถึงความสุขทางโลก เช่น เครื่องดนตรี (พิณ รีคอร์เดอร์ และซิทเทิร์น) กล้องยาสูบสื่อถึงการลิ้มรสและรับกลิ่น รวมถึงจานสี พู่กัน งานศิลปะ หนังสือ ตัวอักษรผัสสะทางรูปและความรู้ นอกจากนี้ยังมีสำรับไพ่กับลูกเต๋าเป็นตัวแทนของความเพลิดเพลินที่ไร้แก่นสาร ทาสหนุ่มสวมโซ่ทองสื่อถึงสมบัติและความภักดี ในขณะที่สัญลักษณ์แห่งความตายและความเปราะบางถูกนำเสนอผ่านรูปปั้นเด็กที่วางตรงข้ามกับกะโหลก ทิวลิปดอกไม้ราคาแพงและดอกฟริทิลลาเรีย (Fritillaria) ที่มักส่งกลิ่นหอมฉุนรุนแรงเมื่อใกล้ร่วงโรย สื่อถึงกลิ่นอายของความตายที่คืบคลานเข้ามา องค์ประกอบ อาทิ นาฬิกาทรายกับเงาสะท้อนของศิลปิน นาฬิกาพก ฟองสบู่ เทียนไข ปลายเชือกที่ไหม้ไฟ และภาพวาดบุคคลกำลังชี้นิ้วไปยังกะโหลก (Johnson, 1998; Suteerangkul, 2023) ทั้งหมดคือความหรูหรา กิเลส ความไร้สาระทางโลกที่ไม่อาจหลีกพ้นความเป็นอนิจจัง



ภาพที่ 4 David Bailly, Vanitas Still Life with African Servant, 1650
Note: From Museum of Art, Cornell University, 2023

3) อับราฮัม มิญญอง (Abraham Mignon, 1640 - 1679) จิตรกรเยอรมัน ถนัดการเขียนภาพจิตรกรรมวานิทัส ธรรมชาติและหุ่นนิ่งมื้ออาหาร ผลงาน Still Life with Rotting Fruit and Nuts on A Stone Ledge (1670) ศิลปินถ่ายทอดสัจธรรมผ่านความเหี่ยวเฉาเน่าสลายของผลไม้นานาชนิด ที่ครั้งหนึ่งเคยมีกลิ่นและรสชาติหอมหวาน การเกาะกินชอนไชของหนอน แมลง หอยทาก รวมถึงเห็ดรา สื่อแทนอายุขัยชีวิตที่แสนสั้น เมื่อพิจารณาความหมายโดยรวมของภาพ การจัดวางผลไม้และพืชต่างชนิดรวมกันไว้มากมายสื่อได้ถึงความอุดมสมบูรณ์ ในทางกลับกัน หากมีมากเกินพอดีอาจกลายเป็นความฟุ่มเฟือย ผลไม้เน่าสื่อถึงสังขาร ความร่วงโรยและความตาย แต่ได้ให้กำเนิดชีวิต การจินตนาการถึงรสสัมผัสและกลิ่นของผลไม้ในภาพจึงเปรียบเหมือนการรับรู้รสชาติของชีวิตที่หลากหลาย



ภาพที่ 5 Abraham Mignon, Still life with rotting fruit and nuts on a stone ledge, 1670
Note: From The Fitzwilliam Museum, 2022

ประสบการณ์ผู้วิจัยกับการชมผลงาน Still Life with Books and Manuscripts and A Skull (1663) ของ เอ็ดวาร์ต คอลเลียร์ (Edwaert Collier, 1642 - 1708) จิตรกรชาวดัตช์ ณ The National Museum of Western Art กรุงโตเกียว แสดงให้เห็นถึงการใช้สัญลักษณ์กระตุ้นจินตนาการผ่านผัสสะต่าง ๆ ได้แก่ กระดูก กะโหลก ควันจากตะเกียงน้ำมันที่ใกล้ดับ นาฬิกา แจกันแก้วที่วางในลักษณะหมิ่นเหม่ คือสัญญะของความถดถอยและความตาย เครื่องดนตรี หม้อหมึก ซองปากกา แว่นตา ปูมดาราศาสตร์ หนังสือ (ที่อ่านไม่ได้) พร้อมข้อความสำคัญที่ศิลปินจงใจสื่อสารกับผู้ชม (National Museum of Western Art, 2018, p. 90) ดังนี้

"Examine me, O Lord, and prove me; try my reins and my heart.
For thy lovingkindness is before mine eyes: and I have walked in thy truth.
I have not sat with vain persons, neither will I go in with dissemblers.
I have hated the congregation of evil doers: and will not sit with the wicked."

ข้อความดังกล่าวเป็นวรรคหนึ่งในไบเบิล สื่อถึงความไม่จีรังของชีวิตและความสุขชั่วคราวทางโลก วิทยาการหรือความรู้ไม่อาจนำติดตัวไปได้เมื่อถึงคราวตาย ศิลปินอาศัยสัญญะจากเถาไม้เลื้อยเป็นตัวแทนแห่งชัยชนะของสัจธรรมที่อยู่เหนือชีวิตและสังขาร



ภาพที่ 6 Edwaert Collier, Still Life with Books and Manuscripts and a Skull, 1663
Note: From © Thanistha Nunthapojn 21/12/2023

การวิเคราะห์บทบาทของกลิ่นผ่านจิตรกรรมวานิทัส สะท้อนให้เห็นว่า "กลิ่น" ในมิตินามธรรมและการรับรู้จริง ทำหน้าที่กระตุ้นจิตสำนึกให้ตระหนักถึงหลักธรรม ความถูกต้อง โดยเป็นสื่อกลางเชื่อมโยงศรัทธาและความเชื่อในศาสนาผ่านภาพเขียน นอกจากนี้ ยังทำหน้าที่บันทึกบริบททางวัฒนธรรมและค่านิยมทางสังคมในยุคนั้น แม้มีจุดเริ่มต้นจากเนเธอร์แลนด์ แต่แนวคิดนี้ได้สร้างแรงบันดาลใจส่งอิทธิพลต่อศิลปินและนักทำงานศิลปะไปทั่วยุโรป

กลิ่นกับงานศิลปะร่วมสมัย

จินตนาการจากการรับรู้กลิ่นช่วยให้มนุษย์สร้างมโนทัศน์ในใจและถ่ายทอดออกมาสู่โลกความจริง ศิลปินร่วมสมัยจึงนำลักษณะพิเศษของกลิ่นที่เป็นอนุภาคเคมีในอากาศมาเป็นสื่อในการสร้างสรรค์ โดยศิลปินคนแรกที่ถูกกล่าวถึง คือ มาร์แซล ดูช็อง (Marcel Duchamp, 1887 - 1986) ศิลปินหัวก้าวหน้าที่สร้างความเคลื่อนไหวให้กับวงการศิลปะสมัยใหม่ (Modern Art) ดูช็องมักวิพากษ์ผลงานของศิลปินร่วมสมัยว่าเป็น “Retinal Art” หรือศิลปะที่ตอบสนองเพียงการมองเห็นเพื่อความพึงพอใจทางสายตา เขาจึงมุ่งสร้างศิลปะที่กระตุ้นประสาทสัมผัสในมิติอื่น ผลงานเกี่ยวกับกลิ่นชิ้นแรก ๆ คือ Belle Haleine: Eau de Voilette (Beautiful Breath: Veil Water, 1921) ซึ่งได้รับความร่วมมือจากศิลปินคนสำคัญอย่าง แมน เรย์ (Man Ray) ในการถ่ายภาพดูช็องที่แต่งกายเป็นสตรีภายใต้นามแฝง “โรส เซลาวี” (Rose Sélavy) เพื่อนำมาพิมพ์ลงบนฉลากขวดน้ำหอมดัดแปลง ถือเป็นการใช้กลิ่นและสัญญะของน้ำหอมตามแนวคิดลัทธิดาดา (Dadaism) แทรกซึมไปในสังคมผ่านผลิตภัณฑ์น้ำหอมที่ศิลปินจงใจทำขึ้น (Naumann, 2009) นอกจากนี้ ดูช็องยังเป็นผู้ออกแบบนิทรรศการครั้งประวัติศาสตร์ Exposition international du Surréalisme ในปี ค.ศ. 1938 ณ Galerie Beaux - Arts กรุงปารีส ซึ่งถือเป็นการจัดแสดงศิลปะที่นำ “กลิ่น” มาสร้างประสบการณ์ร่วมแก่ผู้ชม โดยนิทรรศการนี้รวบรวมผลงานของศิลปินกว่า 60 คนจาก 14 ประเทศ ท่ามกลางบรรยากาศภายในห้องที่ถูกทาด้วยสีดำ มีใบไม้แห้ง หนังสือพิมพ์ยับยู่ยี่ เขม่าและฝุ่นดินกระจายอยู่บนพื้น เพดานห้องถูกแขวนห้อยด้วยกระสอบถ่านหินกว่า 1,200 กระสอบ พื้นที่จัดแสดงถูกทำให้อบอวลไปด้วยกลิ่นคั่วกาแฟสดบราซิล (Osman, 2013; Taylor, 2009) สร้างประสบการณ์ที่แปลกใหม่และพลิกโฉมวิธีการรับชมงานศิลปะ

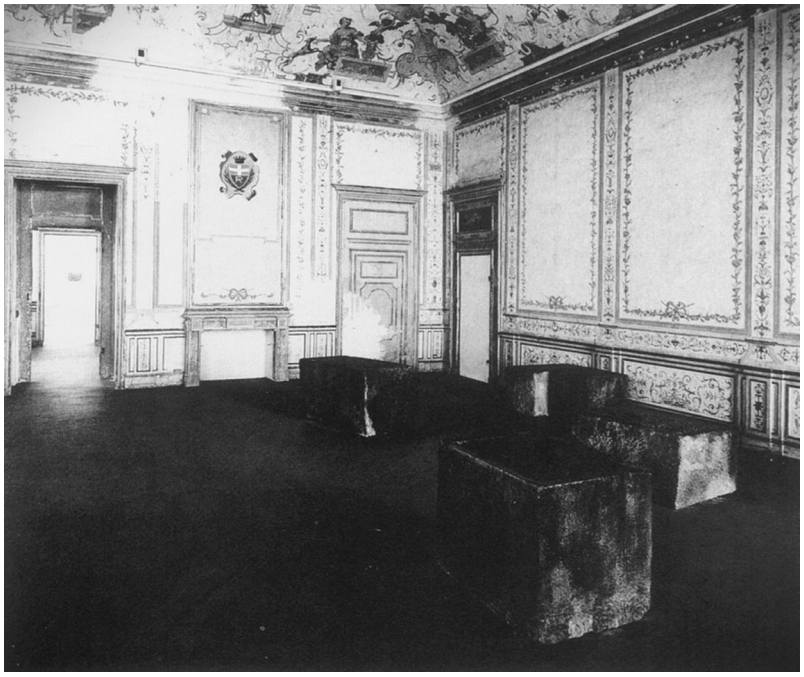
ผลงานเกี่ยวกับกลิ่นของ โจเซฟ บอยส์ (Joseph Beuys, 1921 - 1986) ได้รับการกล่าวถึงอย่างมากในช่วงท้ายของชีวิต คือ Olivestone (1984) จัดแสดงครั้งแรกที่ Castello di Rivoli เมืองตูริน ประเทศอิตาลี ศิลปินนำอ่างหินทรายเก่าแก่จากคริสต์ศตวรรษที่ 18 จำนวน 5 ใบ ซึ่งเคยใช้ในอุตสาหกรรมกลั่นน้ำมันมะกอก มาบรรจุหินชนิดเดียวกันที่สลักขึ้นใหม่มีขนาดเล็กกว่าอ่างหินเดิมเพียงด้านละ 1 เซนติเมตร โดยการนำตัวอย่างไปเปรียบเทียบทางธรณีวิทยาเพื่อหาเหมืองที่มีหินลักษณะเดียวกัน ก่อนเทน้ำมันมะกอกบริสุทธิ์ 200 ลิตร จนท่วมผิวหิน (Sotheby’s, 2023) กลิ่นน้ำมันมะกอกอบอวลทั่วห้องจัดแสดง ดึงดูดผู้ชมเข้าไปเป็นส่วนหนึ่งของผลงานผ่านภาพสะท้อนบนพื้นผิวที่มันเงาและโปร่งใส โดยให้นัยยะจากกรรมวิธีการกลั่นกรอง ตกตะกอน ระหว่างหินเก่าหินใหม่ และน้ำมัน ทำหน้าที่บอกเล่าประวัติศาสตร์ ช่วงเวลาที่เชื่อมโยงวิถีชีวิตของผู้คนทั้งในอดีตและปัจจุบันผ่านการใช้สอยบริโภคน้ำมันมะกอก ผนวกกับความทรงจำส่วนบุคคลของศิลปินที่เคยบาดเจ็บจากเหตุเครื่องบินตกในสงครามโลกครั้งที่สอง จนได้รับความช่วยเหลือจากชาวตาตาร์ (Tatars) ด้วยการพอกไขมันแล้วพันผ้าสักหลาดเพื่อรักษาอุณหภูมิร่างกาย ประสบการณ์ที่ฝังใจส่งผลให้วัสดุไขถูกนำมาเป็นสัญญะในงานศิลปะ เช่น ก้อนไขมัน จาระบี ขี้ผึ้ง ช็อกโกแลต และน้ำมันมะกอก ฯลฯ (Agostinelli, 2019; Makovec, 2020; Osman, 2013) โดยใช้ประกอบกับวัสดุอื่น ๆ เพื่อเป็นสื่อในงานศิลปะที่มีกลิ่น กลิ่นซึ่งมีลักษณะเฉพาะในความทรงจำของศิลปิน



ภาพที่ 7 Belle Haleine: Eau de Voilette (Beautiful Breath: Veil Water)
Note: From Toutfait, 2009



ภาพที่ 8 The Central grotto with a view toward the rug surréaliste, exposition internationale du surréalisme, galerie beaux – Arts, Paris, 1938
Note: From Marcel Duchamp: Étant donnés, 2009



ภาพที่ 9 Joseph Beuys, Olivestone, Stone and oil, 1989
Note: From Brief Encounters: A Physicist Meets Contemporary Art, Research Gate, 2013



ภาพที่ 10 Joseph Beuys, Olivestone, 1984. [Video]
Original Video Recordings by Buby Durini, 1984.
Note: From YouTube, 2019

เอ็ดวาร์ด คีนฮอลซ์ (Edward Kienholz, 1927 - 1994) สร้างผลงานศิลปะจัดวางขนาดเท่าจริง ชื่อ The Beanery (1965) ศิลปินจงใจจำลองบรรยากาศบาร์ย่านเวสต์ฮอลลีวูด ลอสแองเจลิส จำลองผัสสะจากสถานที่จริงอย่างละเอียด รวมไปถึงกลิ่นและเสียงของที่แห่งนั้น ได้แก่ กลิ่นเบียร์ บุหรี่ ลูกเหม็น และปัสสาวะ ฯลฯ ในภาพที่ 12 การแสดงครั้งแรกศิลปินใช้ปัสสาวะจริง ก่อนเปลี่ยนเป็นแอมโมเนียเมื่อจัดแสดงในพิพิธภัณฑ์ เสียงเพลง เสียงแก้วกระทบกัน และเสียงสนทนาที่สับสนจนจับใจความไม่ได้จากเสียงที่บันทึกไว้ (Zürcher, 2012) ศิลปินนำเอาความจริงกับความเหนือจริงมาเชื่อมโยงกัน โดยใช้การตัดต่อ การต่อประกอบวัตถุ เช่น ศีรษะของลูกค้าในบาร์มีหน้าปัดเป็นนาฬิกาที่หยุดนิ่งที่เวลา 10.10 น. เว้นเพียงแต่เจ้าของร้านที่มีใบหน้า การนำข้อความ ข่าวจากหนังสือพิมพ์เกี่ยวกับสงครามความรุนแรงของผู้คนที่กระทำต่อกันสมัยนั้น มาจัดวางติดตั้งกระจายอยู่ตามจุดต่าง ๆ ให้ผลงานทำหน้าที่เป็นสิ่งเตือนใจผู้ชมตระหนักถึงความสำคัญของเวลาที่ล่วงเลยไปทุกขณะ การเพิกเฉยต่อเวลาหรือแม้แต่เหตุการณ์เลวร้ายรอบตัว ความเพลิดเพลินกับความสุขชั่วคราวทำให้หลงลืมว่าชีวิตมีเวลาที่จำกัดและแสนสั้น (Arsenovic, 2018; Van Den Elshout, 2016; Osman, 2013) The Beanery (1965) จัดแสดงครั้งแรกที่ลานจอดรถของบาร์ Barney’s Beanery ในเดือนตุลาคม ปี 1965 ปัจจุบันติดตั้งถาวรที่ Stedelijk Museum และได้รับการบูรณะในปี 2012 (Stedelijk Museum Amsterdam, 2012)



ภาพที่ 11 The Beanery, 1965
Note: From Stedelijk Museum restaureert, 2012

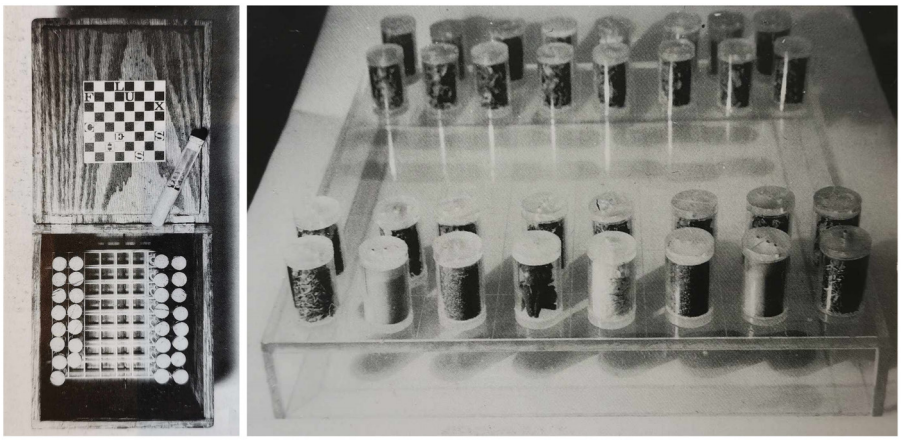


ภาพที่ 12 Kienholz gave this jar to the Stedelijk Museum for inspiration
Note: From Stedelijk Museum restaureert, 2012

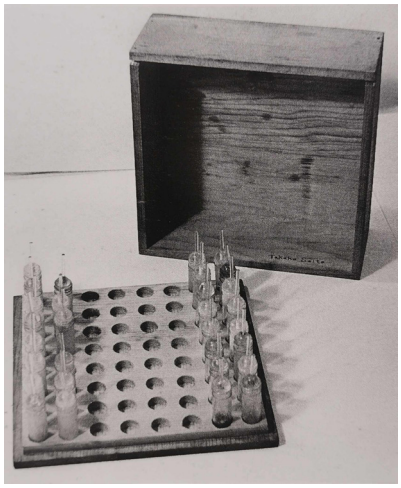
ศิลปินหญิงคนแรก ๆ ที่นำคุณสมบัติของกลิ่นมาเป็นสื่อในงานศิลปะ โดยเชื่อมโยงเกมหมากรุกเข้ากับกลิ่นเครื่องเทศ สมุนไพรหรือของเหลวที่มีกลิ่นหอม ได้แก่ ทาคาโกะ ไซโตะ (Takako Saito, 1929 - 2025) ในผลงาน Spice Chess และ Smell Chess, Liquids (1965) โดยดัดแปลงชุดหมากรุกแต่ละชุดให้สามารถแยกแยะได้ด้วยกลิ่นเท่านั้น เช่น เบี้ยขาว - อบเชย เรือขาว - จันทน์เทศ อัศวินขาว - ขิง ราชินีขาว - โป๊ยกั๊ก บิชอปดำ - ยี่หร่า ราชินีดำ - พริกป่นดำ และราชาดำ - มหาหิงคุ์ เป็นต้น ผู้เล่นแต่ละฝ่ายต้องจดจำกลิ่นผ่านการดมเพื่อระบุตัวหมากชนิดต่าง ๆ ไซโตะผูกโยงหมากรุกเข้ากับประวัติศาสตร์สงคราม การเมือง ชนชั้น และขอบเขตความเคลื่อนไหวของคนในสังคม ผ่านเกมกระดานกับงานศิลปะที่เชื่อมความหมายแฝงความนัย โดยมีที่มาจากกลิ่นเครื่องเทศสมุนไพรซึ่งครั้งหนึ่งเคยเป็นของมีราคาหายาก ศิลปินอุปมาหมากรุกที่เป็นเพียงเกมกระดานให้กลายเป็นสัญญะทางศิลปะ ซึ่งผู้ชมสามารถเข้าถึงและทำความเข้าใจได้ง่ายผ่านกฎกติกาการเล่น (Ames, 2009; Osman, 2013) นอกจากนี้ ศิลปินยังต่อยอดแนวคิดดังกล่าวสู่การสร้างสรรค์หมากรุกจากวัสดุที่มีนัยเฉพาะอื่น ๆ อาทิ Fluxchess, Grinder Chess, Jewel Chess, Nut & Bolt Chess, Sound Chess และ Weight Chess เป็นต้น (Hendricks, 1998, p. 454 - 461)

จูดี ชิคาโก (Judy Chicago, 1939) ศิลปินหญิงที่มีแนวทางเรียกร้องสิทธิสตรี นำเสนองานศิลปะที่ใช้กลิ่นเลือดประจำเดือนมาสะท้อนเรื่องราวความเป็นผู้หญิง เพศหญิง กับประเด็นเสียดสีสังคม ในผลงาน Menstruation Bathroom (1972) โดยใช้ห้องน้ำเป็นพื้นที่จัดแสดง ถ่ายทอดกิจวัตรการปฏิบัติตัวช่วงระหว่างมีรอบเดือนของผู้หญิง เพื่อประชดประชันความคิดคนบางกลุ่มที่มองว่าการมีประจำเดือนเป็นสิ่งน่ารังเกียจและสกปรก ซึ่งแท้จริงกลไกดังกล่าวคือกระบวนการทางร่างกายที่แสดงความพร้อมสู่การเจริญพันธุ์ตามธรรมชาติ จึงไม่สมควรถูกนำมาวิพากษ์วิจารณ์ด้วยทัศนคติเชิงลบ ศิลปินนำผลิตภัณฑ์สุขอนามัยและผ้าอนามัยจัดวางบนชั้น บนชักโครกและแขวนตากภายในห้องน้ำ ถังขยะตรงมุมห้องเต็มไปด้วยผ้าอนามัยที่ถูกทิ้งจนล้น โดยผู้ชมไม่สามารถเข้าไปภายในห้องน้ำได้ เพียงชมผลงานผ่านม่านผ้าก๊อซบางตรงประตูทางเข้า ชิคาโกนำเรื่องราวที่ผู้หญิงต้องเผชิญในชีวิตส่วนตัวมาถ่ายทอดสู่สาธารณะ เพื่อตั้งคำถามและเรียกร้องสิทธิความเท่าเทียม นอกจากนี้ ศิลปินให้แง่คิดที่มีต่องานชิ้นนี้

ว่า “However we feel about our own menstruation is how we feel about seeing its image in front of us” (Delaney et al., 1998, p. 276; Kappel, 2023) Menstruation Bathroom เป็นส่วนหนึ่งใน นิทรรศการ WOMENHOUSE จัดขึ้นระหว่างวันที่ 30 มกราคม - 28 กุมภาพันธ์ ค.ศ. 1972 ย่านฮอลลีวูด ลอสแอนเจลิส โดยกลุ่มศิลปินหญิงแนวคิดสตรีนิยม ซึ่งมี จูดี ชิคาโก และ มิเรียม ชาปิโร (Miriam Schapiro, 1923 - 2015) เป็นผู้ก่อตั้ง (Filipovic, 2018, p. 109 - 120)



ภาพที่ 13 Takako Saito, Spice Chess, 1965
Note: From Fluxus codex, 1988



ภาพที่ 14 Takako Saito, Smell Chess, Liquids, 1965
Note: From Fluxus codex, 1988



ภาพที่ 15 Judy Chicago, Female Study: Judy Chicago's Menstruation Bathroom, 1972
Note: From Bagtazo, 2019

จากการสำรวจแรงบันดาลใจศิลปินร่วมสมัยที่ใช้กลิ่นเป็นสื่อ พบว่ามีที่มาจากประสบการณ์ส่วนบุคคล วัฒนธรรม และวิถีชีวิต เริ่มที่ มาร์แซล ดูช็อง ต้องการสร้างผลงานเพื่อตอบสนองต่อประสาทสัมผัสส่วนอื่นนอกเหนือจากการมองด้วยสายตา จนเป็นที่มาของการพัฒนารูปแบบการนำเสนอที่แปลกใหม่ให้กับศิลปินและผู้ชมนิทรรศการศิลปะในเวลานั้น ความสนใจในคุณลักษณะของวัสดุไขที่กลายเป็นวัสดุสำคัญในงานศิลปะของ โจเซฟ บอยส์ กลิ่นน้ำมันมะกอกบอกเล่าถึงวัฒนธรรมอาหาร การบริโภค และความผูกพันที่มีมาอย่างยาวนานระหว่างผู้คนกับพืชในยุโรปตอนใต้ เอ็ดวาร์ด คีนฮอลซ์ ใช้กลิ่นเป็นตัวกระตุ้นความทรงจำ สร้างแคปซูลเวลาเพื่อบันทึกเรื่องราวกับยุคสมัย ผ่านการจำลองสถานการณ์และพื้นที่ ทาคาโกะ ไซโตะ นำเรื่องราวทางประวัติศาสตร์สงคราม การเมือง และสังคม มาเชื่อมโยงกับผัสสะการรับกลิ่นของเครื่องเทศสมุนไพรในรูปแบบเกมหมากรุก จูดี ชิคาโก สื่อสารถึงความเหลื่อมล้ำไม่เท่าเทียมระหว่างเพศในสังคม โดยอาศัยวัสดุและเทคนิควิธีซึ่งมีแต่ศิลปินหญิงเท่านั้นที่สามารถสร้างสรรค์ผลงานดังกล่าวได้ นอกจากนี้ ยังมีศิลปินที่บูรณาการกลิ่นเข้ากับงานศิลปะ อาทิ มาริโอ เมิร์ซ (Mario Merz, 1925 - 2003) ดีเตอร์ รอธ (Dieter Roth, 1930 - 1998) วอลเตอร์ เดอ มาเรีย (Walter De Maria, 1935 - 2013) เอ็ดเวิร์ด รัสชา (Edward Ruscha, 1937) โวล์ฟกัง ไลบ์ (Wolfgang Laib, 1950) มีคยัง ชิน (Meekyoung Shin, 1967) และ ปีเตอร์ เดอ คูเปเร (Peter de Cupere, 1970) เป็นต้น

<u>"กลิ่น" ในฐานะสื่อศิลปะ: กรณีศึกษากลิ่นกับวัฒนธรรมและการสร้างพื้นที่ในงานศิลปะจัดวาง</u>

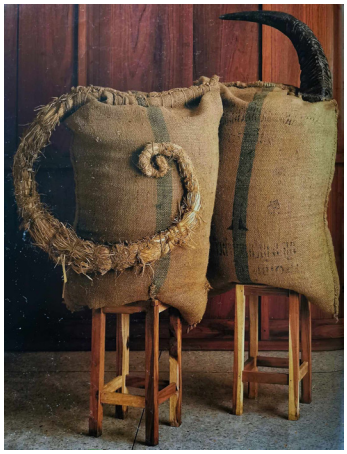
ศิลปินถ่ายทอดความคิดสู่ผลงานผ่านกระบวนการที่เชื่อมโยงประสบการณ์ชีวิตและแรงบันดาลใจ เข้ากับการสื่อสารผ่านวัสดุและผัสสะทั้งห้า โดยเฉพาะการรับกลิ่นซึ่งแฝงความหมายเชิงสัญลักษณ์และนัยยะส่วนตัว ผลงานมักปรากฏในรูปแบบศิลปะจัดวาง (Installation Art) ที่เปลี่ยนผู้ชมให้เป็นส่วนหนึ่งของพื้นที่ทางศิลปะผ่านการตีความอันหลากหลาย การศึกษาแนวทางศิลปินกรณีศึกษาที่ใช้ "กลิ่นและพื้นที่" เป็นสื่อหลัก สามารถวิเคราะห์การสร้างสรรค์ เพื่อทำความเข้าใจว่ามิติทางผัสสะสามารถแปรเปลี่ยนความคิดนามธรรมให้กลายเป็นรูปธรรมได้อย่างไร ดังนี้

1. มณเฑียร บุญมา (Montien Boonma, 1953 - 2000)

มณเฑียร บุญมา ศิลปินร่วมสมัยไทยผู้ให้ความสำคัญกับการคัดสรรวัสดุและวัตถุทางศิลปะเพื่อถ่ายทอดเรื่องราวและวิถีแบบไทย โดยมีรากฐานความเข้าใจในบริบทสังคม ประเพณี วัฒนธรรม และพุทธปรัชญา มณเฑียรสนใจในศิลปะแบบอาร์ตีกา โพเวรา (Arte Povera) และศิลปะเชิงแนวคิด (Conceptual Art) ซึ่งเน้นกระบวนการตีความและการให้ความหมายใหม่แก่คุณค่าของวัสดุ ศิลปินหยิบยกวัสดุใกล้ตัวมาจัดวางเป็นสัญลักษณ์สะท้อนสภาพชีวิตของผู้คน อาทิ ฟาง ขี้เถ้า กระสอบข้าว รวงข้าว ปูนซีเมนต์ เครื่องปั้นดินเผา ดินเหนียว เครื่องมือการเกษตร (จอบ เสียม คราด เคียว ฯลฯ) สุ่มไก่ เหล็ก ลังไม้ ลังกระดาษ ถ้วยชาม เขาควาย หนังวัวและควาย เป็นต้น เช่น ผลงานเรื่องราวจากท้องทุ่ง (Story from the Farm, 1989) นอกจากสื่อวัสดุเชิงรูปธรรมแล้ว มณเฑียรยังขยายขอบเขตการรับรู้ไปสู่มิติของผัสสะการได้ยินและการรับกลิ่น โดยผสานเสียงสวดมนต์ เสียงระฆัง และการใช้สมุนไพรไทยเป็นวัตถุดิบสร้างกลิ่น (Office of Contemporary Art and Culture Ministry of Culture, 2005, p. 34) ดังนี้

> “ผมต้องการทำอะไรจากวัสดุพื้นบ้าน ผมเป็นคนไม่มีเงิน หรือผมมีเงินสิบบาท
> ผมก็สามารถทำงานศิลปะได้...เรามีอะไรเราก็ทำอย่างนั้นไป...ได้เห็นงานจากต่างประเทศมาเยอะ
> ได้รับรู้ว่างานศิลปะก็เกิดมาจากสภาพชีวิตของเขา...คือมันให้ความคิดที่ว่า
> หากสภาพแวดล้อมเราเป็นยังไง เราก็ควรใช้สื่ออะไรที่มันเป็นแบบเชื้อชาติของเรา”

จุดเริ่มต้นการนำ “กลิ่น” มาเป็นสื่อเพื่อแสดงถึงลักษณะความเป็นไทยของ มณเฑียร บุญมา โดย ผู้ช่วยศาสตราจารย์ธัชชัย หงษ์แพง กล่าวว่า เล่าย้อนไปสมัยเป็นนักศึกษาที่มีโอกาสได้ช่วยงานอาจารย์ว่า กลิ่นจากเครื่องปั้นดินเผาบ้านเหมืองกุง จังหวัดเชียงใหม่ กลิ่นไหม้ของแกลบ ฟาง ฟืน และขี้เถ้าที่แทรกซึมอยู่ในเนื้อดินผ่านการเผาอบภาชนะ คือกลิ่นที่สร้างแรงบันดาลใจและแสดงถึงความเป็นไทยผ่านทัศนะของศิลปิน (Hongphaenn, personal communication, December 4, 2023) จากกลิ่นดั้งเดิมของวัสดุในวิถีชีวิตถูกพัฒนาไปสู่การใช้สมุนไพรในผลงานบ้านดินสอพอง (House of Mind, 1995) ศิลปินนำผงสมุนไพรมาทาเคลือบปอดที่หล่อด้วยโลหะหลายสิบอันและโรยใส่ภายในตัวบ้าน มีต้นแบบจากการทำบ้านแบบไทยและเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ ซึ่งต้องเข้าใจสภาพภูมิอากาศ การถ่ายเทกับทิศทางลม รวมไปถึงความเชื่อเรื่องผีบ้านผีเรือนกับกลิ่นเครื่องเทศสมุนไพรที่ให้ความรู้สึกถึงพื้นที่แห่งความสงบและศักดิ์สิทธิ์ เช่น โบสถ์ วัดวาอาราม หรือศาสนาสถานซึ่งมีความสำคัญทางความเชื่อ



ภาพที่ 16 สองทุย (A Pair of Water Buffalo)
Note: From Office of Contemporary Art and Culture Ministry of Culture, 2005



ภาพที่ 17 กลุ่มของรูปปฐมฐาน (Group of Primary From)
Note: From Office of Contemporary Art and Culture Ministry of Culture, 2005



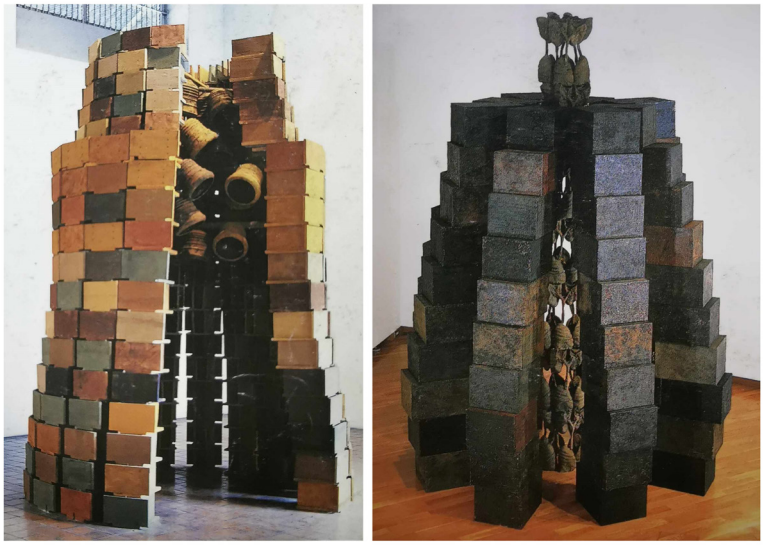
ภาพที่ 18 บ้านดินสอพอง (House of Mind)
Note: From Office of Contemporary Art and Culture Ministry of Culture, 2005

ความแยบยลของการใช้กลิ่นปรากฏเด่นชัดในผลงานชุด อโรคยาศาลา (Arokhayasala, 1995 - 1996) โดยศิลปินได้อธิบายถึงผลงานไว้ (Poshyananda, 1995, p. 5) ดังนี้

> “ข้าพเจ้าได้รับแรงบันดาลใจในการสร้างผลงานชุดนี้ จากแนวความคิดในการสร้าง “กู่” หรือที่เรียกว่า ปราสาท “อโรคยาศาล” ของขอม โดยสร้างเพื่อเป็นเหมือนโรงพยาบาล ใช้รักษาผู้คนที่เจ็บป่วยด้วยสมุนไพร และขณะเดียวกันได้มีรูปเทพต่าง ๆ ที่ผู้คนได้มาเพื่อสวดภาวนา อธิษฐานขอพรต่าง ๆ “อโรคยาศาล” นี้ทำหน้าที่รักษาผู้คนโบราณทั้งส่วนที่เป็นร่างกายและจิตใจด้วยในเวลาเดียวกัน
> ซึ่งข้าพเจ้าปรารถนาที่จะให้ผลงานติดตั้งของข้าพเจ้าครั้งนี้มีสภาพคล้ายดั่ง “อโรคยาศาล” ที่ผู้ชมได้มาบำบัด ชะล้าง ระงับสภาวะของจิตใจของผู้คน ให้เข้าสู่สภาวะที่เป็นธรรมชาติที่สงบผ่อนคลายและมีสมาธิมากขึ้น มีบรรยากาศคล้ายโบสถ์ วิหาร หรือโรงพยาบาลแห่งสติสมาธิ พื้นที่ว่าง ขอบเขต เสียง วัตถุ และกลิ่น ในสภาวะแวดล้อมของผลงานชุดนี้ คือปัจจัยสำคัญที่ข้าพเจ้าใช้กระตุ้นเร้าสภาวะสัมผัสของผู้ชมเพื่อเข้าสู่ “อโรคยาศาล” แห่งนี้”



ภาพที่ 19 ผลงานในชุด อโรคยาศาล (1)
Note: From Asia Society, 2003



ภาพที่ 20 ผลงานในชุด อโรคยาศาล (2)
(ซ้าย) Temple of Mind: Sala for the Mind
(ขวา) Temple of Mind: Nature's Breath
Note: From Office of Contemporary Art and Culture Ministry of Culture, 2005

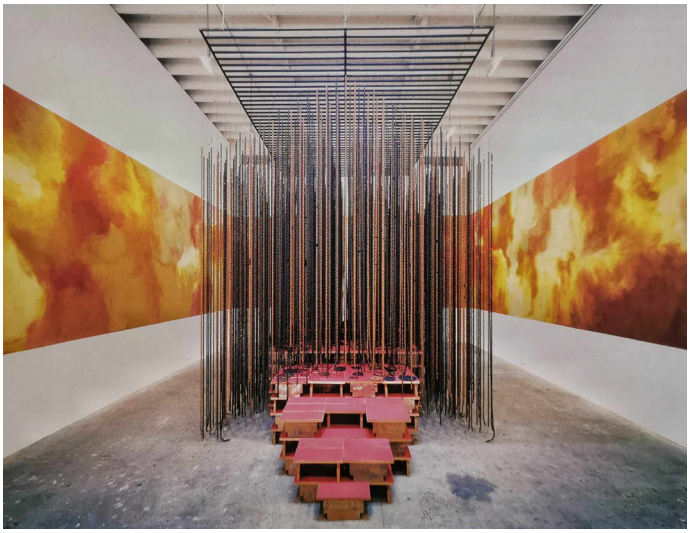
ดังนิยามที่ว่า "ศิลปะคือชีวิต" นอกเหนือจากความสนใจในบริบทสังคมและพุทธปรัชญาแล้ว ประสบการณ์ความสูญเสียบุคคลอันเป็นที่รักในครอบครัว (การล้มป่วยจนเสียชีวิตของภรรยา ในปี ค.ศ. 1994 และบิดาของภรรยาในปีต่อมา) คือแรงผลักดันสำคัญที่ส่งผลต่อการสร้างสรรค์ของมณเฑียร โดยอาศัยคติธรรมหลักปฏิบัติในพุทธศาสนาช่วยเยียวยาและปลอบประโลมความรู้สึก (Office of Contemporary Art and Culture Ministry of Culture, 2005, p. 11 - 12) ศิลปินใช้กลิ่นสมุนไพรผสานกับความเข้าใจในสัญญะรูปทรงที่สะท้อนผ่านผลงาน Body Temple (1995) ในภาพที่ 21 โดยนำกล่องไม้ที่มีสัณฐานคล้ายโลงศพทาเคลือบสมุนไพรจัดวางซ้อนกันคล้ายสถูป การแสดงครั้งสุดท้ายบรรจุเครื่องอัฐบริขารเครื่องสักการะไว้ภายใน ได้แก่ บาตรพระ จีวร สายสินจน์ และธูปเทียน พร้อมนิมนต์พระสงฆ์มาสวดทำพิธีก่อนเผาจนมอดไหม้ แปรสภาพความทุกข์ให้สลายไปกับเปลวไฟ ผลงาน บ้านแห่งความหวัง (House of Hope, 1997) ที่รูปทรงของบ้านถูกประกอบจากการแขวนห้อยด้วยยาลูกกลอนที่ร้อยเป็นเส้นคล้ายลูกประคำ เมื่อมองจากระยะไกลจะเห็นโครงสร้างรูปทรงของบ้านมีลักษณะโปร่งและเบาบาง แม้วัสดุสื่อถึงการเยียวยารักษาแต่ขณะเดียวกันกลับสะท้อนความไม่มั่นคง ผุพังและการเสื่อมสลายจากตัววัสดุ (ต่อมาถูกเปลี่ยนเป็นลูกปัดไม้) นอกจากนี้ผงสมุนไพรหลากชนิด ยังถูกนำมาทาเคลือบและติดตั้งบนผนังในลักษณะงานจิตรกรรมจากสีธรรมชาติที่ส่งกลิ่นฟุ้งกระจายทั่วบริเวณพื้นที่จัดแสดง (Office of Contemporary Art and Culture Ministry of Culture, 2005, p. 102 - 146)

ในปี ค.ศ. 1996 - 2000 มณเฑียรมีอาการป่วยด้วยโรคเนื้องอกในสมองและมะเร็งปอด จนร่างกายซีกหนึ่งเป็นอัมพฤกษ์ แต่ยังคงไม่ย่อท้อต่ออุปสรรคทางสังขาร งานศิลปะจากสมุนไพรกับการใช้กลิ่นยังคงถูกสร้างสรรค์อย่างต่อเนื่อง เช่น ผลงาน Breathing House (1996 – 1997) ดังภาพที่ 23 Zodiac House (1998) ดังภาพที่ 24

และ Melting Void: Molds for the Mind (1999) ดังภาพที่ 25 เป็นต้น จนวาระสุดท้าย มณเฑียรเสียชีวิตในวันที่ 17 สิงหาคม ค.ศ. 2000 ที่โรงพยาบาลศิริราช เถ้าอัฐิถูกนำไปลอยอังคารในแม่น้ำเจ้าพระยาตามความเชื่อและศรัทธาเช่นเดียวกับเมื่อยังมีชีวิต (Office of Contemporary Art and Culture Ministry of Culture, 2005, p. 150)



ภาพที่ 21 ผลงานในชุด อโรคยาศาล (3)
Note: From Office of Contemporary Art and Culture Ministry of Culture, 2005



ภาพที่ 22 บ้านแห่งความหวัง (House of Hope)
Note: From Art & Today, 2008



ภาพที่ 23 Breathing House, 1996 – 1997
Note: From Hatenablog, 2023

ตัวอย่างสมุนไพรที่ศิลปินใช้ในผลงาน ได้แก่ ชุมเห็ดเทศ ชุมเห็ดจีน สมอไทย พริกไทยป่า เหงือกปลาหมอ มะขามป้อม ดีปลี ตะไคร้หอม และเจตมูลเพลิงแดง โดยเขียนระบุในภาพร่าง Breathing House (1966) ที่ใช้เกรยองบนกระดาษขนาด 57 x 77 ซม. งานสะสมของ Museum of Contemporary Art ในกรุงโตเกียว ประเทศญี่ปุ่น (Office of Contemporary Art and Culture Ministry of Culture, 2005, p. 110 - 111)



ภาพที่ 24 Zodiac House, 1998
Note: From Liverpool Biennial, 1999



ภาพที่ 25 Melting Void: Molds for the Mind, 1999
Note: From Office of Contemporary Art and Culture Ministry of Culture, 2005

มณเฑียร บุญมา ยังคงอยู่ในความทรงจำกับความรู้สึกของใครหลายคน และการได้สัมภาษณ์ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ สมพร รอดบุญ ถึงการทำงานกับการใช้กลิ่นสมุนไพรในช่วงเวลานั้นของศิลปินว่า มณเฑียรให้ความสนใจในเรื่อง “อโรคยาศาล” ซึ่งเป็นเหตุมาจากความเจ็บป่วยของสมาชิกในครอบครัว โดยการรักษาทางแพทย์สมัยใหม่ควบคู่กับการเยียวยาจิตใจผ่านความเชื่อทางศาสนา อโรคยาศาลสถานที่บำบัดรักษาโรคทางขอมในสมัยโบราณ เชื่อกันว่าหากเข้าไปยังสถานที่นี้แล้วอาการป่วยต่าง ๆ จะทุเลาลง เนื่องจากพื้นที่ทางสถาปัตยกรรมที่เรียกว่า Confined Space เช่น สถูปเจดีย์หรือเทวลัยมีส่วนช่วยในการทำจิตใจให้สงบ ขณะที่กลิ่นหอมในพื้นที่ปิดช่วยเรื่องการบำบัดรักษา การทำสมาธิในสภาวะนี้จึงส่งผลดีต่อทั้งร่างกายและใจ

ผลงานของศิลปินที่ใช้กลิ่นในเวลานั้น อาทิ บ้านดินสอพอง หรือ อโรคยาศาล เน้นการมีส่วนร่วมของผู้ชม (Interactive) กลิ่นและสีจากสมุนไพรกับการสูดดมถูกพัฒนาไปสู่ศิลปะจัดวาง (Installation) หรือ Installation Active เช่น Body Temple เมื่อจัดแสดงเสร็จจึงทำการเผา ผลงาน ศาลาแห่งจิต (Sala of Mind, 1995) หรือ เสียงแห่งดอกบัว (Lotus Sound, 1992) ที่มีการตัดต่อเสียงพระสวด เสียงระฆัง รวมไปถึงการสร้างหรือจำลองพื้นที่ทำสมาธิควบคู่กับการเยียวยาทางใจ เช่น ผลงานบ้านแห่งความหวังที่นำแท่นไม้มาจัดวางเป็นฐานสี่เหลี่ยมคล้ายเชิงตะกอน หรือการนำยาลูกกลอนมาร้อยห้อยในลักษณะลอยตัวเป็นรูปทรงของบ้าน การจำกัดพื้นที่เพื่อควบคุมกลิ่นและเสียง หรือการสร้างผลงานที่ไม่มีเสียงแต่กลับเหมือนมีเสียงในความรู้สึก เรียกว่า Spiritual Installation เช่น ผลงาน Room (1994) คือการสร้างงานในพื้นที่แปลกใหม่เป็นพื้นที่สาธารณะ งานมีลักษณะเป็นระแนงไม้ ให้ชาวต่างชาติได้เข้าไปทำสมาธินึกถึงจิตของตนเอง โดยใช้ผ้าดำพิมพ์เครื่องหมาย ? และ ! ซึ่งเป็นสัญลักษณ์ที่มีเสียง กล่าวได้ว่า ความเชื่อทางใจมีความสัมพันธ์ต่อความคิดต่อความรู้สึกทางกาย คือประเด็นสำคัญในการสร้างงานศิลปะของมณเฑียร บุญมา โดยอาศัยกระบวนการคิด วัฒนธรรม ศาสนา หลอมรวมเรื่องราวทางความเชื่อที่หลากหลาย เกี่ยวโยงทั้งพุทธ ผี ขอม ไทย จีน อีสาน ภูมิปัญญาชาวบ้าน และศาสตร์ความรู้โบราณกับวิทยาศาสตร์สมัยใหม่ (Rodboon, personal communication, December 1, 2023) จากคำบอกเล่าของครู/อาจารย์ ภัณฑารักษ์ ผู้มีส่วนในการสนับสนุนศิลปินสู่การแสดงงานศิลปะในเวทีระดับนานาชาติ ด้วยการให้คำแนะนำ การประสานงานกับหอศิลป์และแกลเลอรี่ในต่างแดน

สรุป “กลิ่น” กับวัฒนธรรมเฉพาะในงานของ มณเฑียร บุญมา

1. วัสดุ/วัตถุ ที่ให้ “กลิ่น” ได้แก่

1.1 ยาหรือพืชสมุนไพรไทย เช่น ดีปลี ตะไคร้หอม มะขามป้อม สมอไทย พริกไทยป่า เหงือกปลาหมอ ฯลฯ ด้วยการนำสมุนไพรมาแปรรูป เพื่อให้เหมาะกับการสร้างสรรค์และติดตั้งผลงาน สามารถแบ่งการใช้งานได้ 3 ลักษณะ ดังนี้

- สมุนไพรชนิดผง บดให้เป็นผงแล้วนำไปผสมน้ำกับกาวเพื่อทาหรือระบาย
- สมุนไพรชนิดเม็ด ยาลูกกลอน นำมาร้อยห้อยให้เป็นเส้นคล้ายสายสร้อยประคำ
- ชิ้นส่วนสมุนไพรตากแห้ง ใช้ชิ้นส่วนพืชสมุนไพรที่ถูกตัดหรือสับนำไปตากแห้ง แล้วมาบรรจุในผลงาน

1.2 กลิ่นจากวัตถุทางศาสนา เช่น ธูปและเทียน ผ่านการจุดไฟหรือการเผาตามรูปแบบการใช้สอย

2. “กลิ่น” กับความทรงจำแบบส่วนตัวและส่วนรวม มีรายละเอียดดังนี้

2.1 ความทรงจำแบบส่วนตัว กลิ่นกับสีจากสมุนไพรและวัตถุในศาสนาสร้างความรู้สึกผ่อนคลาย สร้างสมาธิกับความสงบให้แก่ศิลปิน ช่วยเรื่องการเยียวยารักษาร่างกายทั้งภายในและภายนอก

2.2 ความทรงจำแบบส่วนรวม ศิลปินใช้ “กลิ่นเป็นสื่อทางศิลปะ” ผ่านความสนใจในพุทธปรัชญา การทำสมาธิ การบำบัดรักษาเยียวยากายและใจ โดยอาศัยรูปแบบประเพณีพิธีกรรมและการหลอมรวมเรื่องราวทางวัฒนธรรมที่หลากหลายซึ่งมีความสัมพันธ์กันทางความเชื่อ รวมไปถึงการนำภูมิปัญญาชาวบ้าน ศาสตร์ความรู้โบราณ และหลักทางวิทยาศาสตร์ มาผนวกร่วมกับความคิดและวิธีการสร้างงานศิลปะที่มีกลิ่นในวัฒนธรรมเฉพาะอย่างไทย ซึ่งเป็นประสบการณ์การรับรู้แบบส่วนรวม

3. “กลิ่น” กับการสร้างพื้นที่ทางศิลปะ

ศิลปินให้ความสนใจต่อพื้นที่ภายนอกและภายใน โดยอาศัยกลิ่นเพื่อสร้างพื้นที่ จำกัด จำลอง ขยาย ปิดและเปิดพื้นที่ ด้วยการใช้รูปทรงซึ่งมีที่มาจากวัฒนธรรม ความเชื่อ เพื่อสร้างบรรยากาศที่เงียบสงบ จนกลายเป็นประเด็นหนึ่งของการสร้างสรรค์ การมีสติ การทำสมาธิ การสัมผัสกับสภาวะแวดล้อมผ่านการสูดดมเสมือนเป็นการนำกลิ่นและส่วนหนึ่งของพื้นที่เข้าสู่ร่างกาย ขณะที่กำลังตั้งสติทำสมาธิกำหนดลมหายใจเข้าและออก จึงเหมือนเป็นการเชื่อมโยงความคิดของศิลปินกับผลงานศิลปะไปสู่ผู้ชมผ่านการดมกลิ่น

การคัดสรรวัสดุของมณเฑียรนับเป็นต้นแบบสำคัญ นับเป็นต้นแบบสำคัญให้แก่ศิลปินและนักศึกษาศิลปะความสามารถในการถ่ายทอดความคิดช่วยให้ผู้ชมเข้าถึงการตีความงานศิลปะที่ดูไกลตัวให้เข้าใจง่ายขึ้น ผ่านสื่อทางวัฒนธรรมพิธีกรรม ความเชื่อในศาสนา และสัจธรรมชีวิตซึ่งเป็นประสบการณ์ร่วม โดยใช้กลิ่นกระตุ้นความทรงจำและสภาวะตื่นรู้ ขณะเดียวกัน “กลิ่น” ยังแทนความไม่จีรังที่ศิลปินแฝงไว้ให้ผู้ชมได้ตระหนักถึงเรื่องดังกล่าวในภายหลัง

2. เออร์เนสโต เนโต (Ernesto Neto, 1964) ศิลปินชาวบราซิล

เออร์เนสโต เนโต ศิลปินชาวรีโอ เดอ จาเนโร มีชื่อเสียงจากการสร้างสรรค์ประติมากรรมนุ่มนิ่ม (Soft Sculpture) และศิลปะจัดวางที่เน้นปฏิสัมพันธ์ (Interactive Installation) ผ่านวัสดุโปร่งใส เมล็ดพืช และสมุนไพร เพื่อเชื่อมโยงผัสสะทางกายเข้ากับความรู้สึกภายในและบริบทแวดล้อม เนโตบูรณาการศาสตร์อันหลากหลาย ทั้งประวัติศาสตร์ ชาติพันธุ์ ดนตรี ความเชื่อ ระบบนิเวศ และฟิสิกส์ควอนตัม โดยให้ความสำคัญกับความสัมพันธ์ระหว่างโมเลกุลและจิตวิญญาณ ดังทัศนะที่ได้แสดงไว้ในกิจกรรม “Corpo e vida / Body is life” ณ มหาวิทยาลัยศิลปากร เมื่อวันที่ 23 พฤศจิกายน ค.ศ. 2023 ว่า “การที่เราตั้งคำถามกับอะไรบางอย่างมา ก็จะไปปรับเปลี่ยนอะไรบางอย่างแล้ว ไม่มีความรู้ในสิ่งที่เราจะรู้แน่นอนได้ จิตวิญญาณมันไม่ได้อยู่กับวัตถุ แต่มันอยู่ระหว่างเรากับวัตถุ” สะท้อนถึงความรู้อันไม่สิ้นสุดและการปรับเปลี่ยนตามการตั้งคำถามของผู้ที่เข้าไปสัมผัส ซึ่งเป็นการเปลี่ยนพื้นที่ศิลปะให้กลายเป็นพื้นที่แห่งการเชื่อมโยงประสบการณ์ภายในเข้ากับวัสดุและสภาพแวดล้อม

การเข้าร่วมกิจกรรมทำให้ทราบว่างานของเนโต มีรากฐานจากความเชื่อเรื่องจิตวิญญาณและภูมิปัญญาชนเผ่าโบราณที่ใช้สมุนไพรเยียวยาชีวิต ซึ่งเป็นศาสตร์ที่มีมาก่อนวิทยาศาสตร์และการล่าอาณานิคมของโปรตุเกสกับการเข้ามาของชาวยุโรป ที่เข้ามาแสวงหาผลประโยชน์จากความอุดมสมบูรณ์ของพื้นที่ จากทรัพยากรธรรมชาติ เช่น น้ำตาล แรงงานทาส ทอง เพชร และเครื่องเทศ ส่งผลให้ความรู้เดิมเหล่านี้กลายเป็นเรื่องล้าหลังผ่านการยึดครองทรัพยากรและคริสต์ศาสนา การล้มล้างความเชื่อดั้งเดิมเพื่อแทนที่ด้วยความคิดแบบยุโรปจึงกลายเป็นแรงบันดาลใจสำคัญที่ศิลปินนำมาสะท้อนผ่านกระบวนการทางศิลปะเพื่อรื้อฟื้นคุณค่าของธรรมชาติและภูมิปัญญาดั้งเดิมอีกครั้ง



ภาพที่ 26 Paff, 1997
Note: From Artnet Worldwide Corporation, 2008



ภาพที่ 27 Piff, Paff, Puff...Puff, Poff, Puff, Piff... Piff, Paff, 1997
Note: From Bonakdar Gallery, 1997

เออร์เนสโต เนโต เริ่มต้นใช้กลิ่นเครื่องเทศจากวัฒนธรรมบราซิลเป็นสื่อนำจินตนาการก่อนการมองเห็น โดยแปลเปลี่ยนความเข้มข้นของกลิ่นเป็นภาพและน้ำหนักเสียงที่มีผลต่อรูปทรงประติมากรรม โดยเลือกใช้ผ้าโพลิเอไมด์ (Polyamide) ซึ่งมีความโปร่งเพื่อสะท้อนถึงอุดมการณ์ทางการเมืองที่ต้องการความโปร่งใส (ศิลปินให้เหตุผลว่าตนเองเกิดในยุคสมัยที่บราซิลเกิดรัฐประหารปี ค.ศ. 1964 - 1985 ช่วงเวลานั้นทำให้รู้สึกว่าทุกสิ่งทุกอย่างควรมีความโปร่งใส โดยพัฒนาผลงานจากการบรรจุลูกตะกั่วก่อนมาใช้เครื่องเทศ) ผลงาน Paff (1997) ผลงาน Piff, Paff, Puff...Puff, Poff, Puff, Piff... Piff, Paff (1997) และ ผลงาน Paff Puff and the Eternal Infinite (1998) มีที่มาจากการใช้เสียงของคำเลียนแบบเสียงในธรรมชาติ เรียกว่า โอโนมาโทเพีย (Onomatopoeic) เครื่องเทศในผลงานถูกศิลปินนำมาผสมจัดเรียงตามลำดับความเข้มข้นของกลิ่น เช่น การวางขมิ้นไว้ชั้นล่าง ยี่หร่าตรงกลาง และกานพลูด้านบน มีลักษณะคล้ายกับการปรุงกลิ่นหรือปรุงเครื่องหอม



ภาพที่ 28 Paff Puff and the Eternal Infinite, 1998
Note: From Flickr, 2015

ศิลปินสื่อสารผ่านศิลปะโดยใช้ “กลิ่น” เป็นข้อความทางผัสสะที่มองไม่เห็น แต่เมื่อโมเลกุลเครื่องเทศฟุ้งกระจายและถูกสูดดมเข้าสู่ร่างกาย จึงเกิดการสัมผัสโดยตรงระหว่างร่างกายภายในกับผลงานภายนอกเสมือนการรับข้อมูลผ่านผัสสะอย่างลึกซึ้ง สำหรับเนโต การใช้เครื่องเทศไม่ใช่การเลือกตามเจตจำนงของศิลปินเพียงฝ่ายเดียว แต่เป็นความสัมพันธ์ที่เครื่องเทศเหล่านั้น “เลือก” ให้เขานำมาสร้างสรรค์เป็นงานศิลปะ (Neto, personal communication, November 26, 2023)

การนำวัสดุพื้นถิ่นและกลิ่นในวัฒนธรรมบราซิลเข้ากับแนวคิดชีวรูป (Biomorphic) สะท้อนถึงเซลล์สิ่งมีชีวิตและโครงสร้างธรรมชาติ โดยใช้รูปทรงหยดน้ำ (Drop - shaped) บรรจุเครื่องเทศเพื่อสื่อถึงแรงโน้มถ่วงที่เป็นพลังจากธรรมชาติ เปรียบได้กับพลังของเทพเจ้าซึ่งเป็นพลังทางจิตวิญญาณ นำไปสู่การสร้างสรรค์ร่วมกับชนพื้นเมืองฮูนิคูอิน (Huni Kuin) ผ่านพิธีกรรมอายาวัสกา (Ayahuasca) ศาสตร์แห่งการเยียวยาจากป่าแอมะซอนที่เป็นแรงบันดาลใจให้การพัฒนาผลงาน เพื่อเชื่อมโยงมนุษย์เข้ากับวิถีธรรมชาติและสภาวะภายใน (Sathitwarathorn et al., 2019: p. 213 - 216)

ชาวฮูนิคูอิน มีความเชื่อว่า งูโบอาเป็นผู้ถ่ายทอดวิชาความรู้ ทักษะการใช้ชีวิตอยู่กับป่า การปรุงยาจากพืชสมุนไพร การสร้างสัญลักษณ์ลวดลายคีเน่ (Kene) รวมไปถึงบทสวดที่ใช้ในพิธีกรรมการบริโภคอายาวัสกาจากตำนานงูโบอาขาวกับนักรบชาวฮูนิคูอิน ได้บอกเล่าถึงพิธีกรรมอายาวัสกา หรือ นิคิแป (Nixi Pae) ว่าเป็นพิธีที่ประกอบขึ้นเพื่อรักษาผู้คนในชุมชนจากอาการป่วยทั้งทางกายและทางใจ โดยมีหมอผีผู้นำทางจิตวิญญาณที่รู้จักกันในนามชาแมนหรือ ปาเจ (Shaman / Pajé) เป็นผู้นำประกอบพิธี คำว่า “Ayahuasca” มีรากศัพท์มาจากภาษาเกชัว (Quechua) โดย Aya หมายถึง จิตหรือวิญญาณ และ Waska หมายถึง เถาไม้เลื้อย ดังนั้น Ayahuasca จึงมีความหมายว่า เถาวัลย์แห่งวิญญาณ (Liana of Spirits) ซึ่งเกิดจากการเอาเถา Banisteriopsis Caapi มาต้มผสมกับใบของ

ต้น Psychotria Viridis ที่ผลทางวิทยาศาสตร์พบว่าพืชทั้งสองชนิดมีฤทธิ์ทำให้เกิดประสาทหลอนเชิงบวก ก่อนนำมาดื่มไปพร้อมกับการสวด ฮูนิ เมกะ (Huni Meke) โดยก่อนเริ่มพิธีชาวฮูนิคูอินจะสูด Rapé ซึ่งเป็นยานัตถุ์ชนิดหนึ่งจากกล้องสูบไม้ไผ่ Tepi ที่ต้องอาศัยผู้สูบสองคนพร้อมกัน สลับเป็นผู้รับกับผู้ให้ เป็นผู้สูบกับผู้เป่า การสูดยานัตถุ์ด้วยวิธีดังกล่าวชาวฮูนิคูอินเชื่อว่าคือการสูดดมเพื่อปลดปล่อยอารมณ์ความรู้สึก ร่างกาย และจิตวิญญาณ ถือเป็นความยินยอมให้เกิดการเยียวยารักษาและเป็นการเชื่อมโยงกันผ่านลมหายใจอีกด้วย โดยเฉพาะผู้นำประกอบพิธีที่สูดดมยาชนิดนี้เพื่อเชื่อมต่อจิตกับโลกและจักรวาล (Sathitwarathorn et al., 2019, p. 207 - 209)



ภาพที่ 29 ลวดลายเรขาคณิตที่ปรากฏอยู่ในชีวิตประจำวันของชาวฮูนิคูอินหรือคีเน่ (Kene)
Note: From YouTube, 2016



ภาพที่ 30 การต้มเถา Banisteriopsis Caapi และใบ Psychotria Viridis
เพื่อปรุงยาสมุนไพรที่ใช้ในการประกอบพิธีอายาวัสกา
Note: From ABC News, 2016



ภาพที่ 31 การสูบ Rapé ด้วยการสูดดมของชาวพื้นเมืองฮูนิคูอิน
Note: From Ayahuasca, 2018

กล่าวได้ว่า การดื่มอายาวัสกาเป็นการเปิดประสบการณ์การรับรู้แบบพหุประสาทสัมผัส ผ่านสารกระตุ้นจากพืชในธรรมชาติ แปลกลิ่น แปลงเสียงเพลงหรือทำนองบทสวดให้เป็นภาพนิมิต จากการเพ่งมองลายคีเน่ การสูบยานัตถุ์ การดื่มและดมกลิ่นของพืชสมุนไพรไปพร้อมกับเปล่งเสียงขับร้องตามจังหวะ นับว่าเป็นส่วนสำคัญของการสร้างบรรยากาศสร้างพลังให้แก่พิธีกรรม โดยมีความเชื่อในเรื่องจิตวิญญาณ ความผูกพันระหว่างลูกหลานกับบรรพบุรุษ เป็นสายสัมพันธ์ที่สร้างความเข้มแข็งให้กับชุมชนตามวิถีดั้งเดิมของป่าแอมะซอน

ตั้งแต่ปี ค.ศ. 2013 เออร์เนสโต เนโต กับตัวแทนชนพื้นเมืองฮูนิคูอินได้เริ่มบูรณาการวิถีแบบฮูนิคูอิน ทั้งภูมิปัญญาสมุนไพร ลวดลายคีเน่ และบทสวดอายาวัสกา มาสร้างสรรค์เป็นศิลปะจัดวางและศิลปะแสดงสดที่มุ่งเน้น “พื้นที่แห่งการเยียวยา” ผลงานชุดสำคัญประกอบด้วย Aru Kuxipa/Sacred Secret (2015) ณ กรุงเวียนนา ที่จำลองพื้นที่ศักดิ์สิทธิ์ในป่าผ่านผลงาน NixiForestKupiXawa ซึ่งคูปิซาวา (Cupizawa) คือป่าซึ่งเป็นสถานที่ประกอบพิธีกรรมศักดิ์สิทธิ์ของชาวฮูนิคูอิน ผลงาน Rui Ni/Voices of the Forest (2016) ณ เดนมาร์ก และ ผลงาน Um Sagrado Lugar/A Sacred Place (2017) ในเทศกาล Venice Biennale ครั้งที่ 57 เป็นต้น



ภาพที่ 32 NixiForestKupiXawa, 2015
Note: From Retail Design Blog, 2015



ภาพที่ 33 ชาวพื้นเมืองฮูนิคูอินและผู้ชมงานที่เดินทางมาร่วมนิทรรศการศิลปะ Aru Kuxipa
Note: From Spiriterritory, 2020



ภาพที่ 34 Rui Ni / Voices of the Forest, 2016
Note: From Tanya Bonakdar Gallery, 2022



ภาพที่ 35 (ซ้าย) Um Sagrado Lugar
(ขวา) A Sacred Place
Note: From Viva Arte Viva, 2019

จากงานศิลปะและนิทรรศการที่กล่าวมา จะเห็นได้ว่าศิลปินทำการปรับเปลี่ยนบรรยากาศและพื้นที่ โดยส่งเสริมให้ผู้ชมได้ใช้ประสบการณ์ผ่านพหุสัมผัสสะเพื่อรับชมผลงานศิลปะ ตั้งแต่การมองเห็น สัมผัส ฟัง ไปจนถึงรับกลิ่นเสมือนเป็นการสูดดมเอาส่วนหนึ่งของงานศิลปะเข้าไปในร่างกาย ทำให้ผู้ชมกับผลงานได้กลายเป็นส่วนหนึ่งของกันและกัน ซึ่งผลงานเหล่านี้ทำหน้าที่เป็นสื่อกลางทางจิตวิญญาณจากผืนป่าแอมะซอนสู่พื้นที่ศิลปะร่วมสมัยในระดับสากล

<u>สรุป “กลิ่น” กับวัฒนธรรมเฉพาะในงานของ เออร์เนสโต เนโต</u>

ศิลปินนำกลิ่นของเครื่องเทศและสมุนไพรในวัฒนธรรมชาวบราซิลกับชนพื้นเมืองฮูนิคูอินมาสร้างความเชื่อมโยงความสัมพันธ์ต่อสิ่งต่าง ๆ โดยใช้รูปทรงที่ให้จินตนาการถึงเนื้อเยื่อหรือโครงสร้างจากเซลล์สิ่งมีชีวิต ที่พักพิงซึ่งอิงจากรูปทรงนามธรรมในธรรมชาติ ร่างกายอวัยวะกับจิตวิญญาณ ด้วยการอาศัยภูมิหลังทางประวัติศาสตร์ หลักการทางวิทยาศาสตร์ โมเลกุลของกลิ่น แรงโน้มถ่วงซึ่งเป็นพลังแห่งธรรมชาติเพื่อเตือนให้มนุษย์ระลึกถึงการดำรงอยู่ด้วยการสัมผัสถึงน้ำหนักจากร่างกาย ผ่านการสร้างภูมิทัศน์การถักทอโครงข่ายของเส้นใย ให้เกิดเป็นพื้นที่ เป็นบรรยากาศที่สร้างบริบทแวดล้อมสถานแห่งการเยียวยา การทำสมาธิ กับการมีปฏิสัมพันธ์โต้ตอบกันระหว่างมนุษย์และงานศิลปะ

1. วัสดุ / วัตถุ ที่ให้ “กลิ่น” ได้แก่ เครื่องเทศในวัฒนธรรมการบริโภคของชาวอเมริกาใต้ เช่น ขมิ้น อบเชย กานพลู พริกไทยดำ ผงกะหรี่ ยี่หร่า ขิง ชาด ปาปริก้า ลาเวนเดอร์ และคาโมมายล์ เป็นต้น ตลอดจนพืชสมุนไพรในวัฒนธรรมเฉพาะของชาวฮูนิคูอิน ศิลปินนำผงเครื่องเทศหรือสมุนไพรอบแห้งมาบรรจุในผลงาน ตรงบริเวณที่เป็นเชือกถักรวมไปถึงผ้าโปร่งบางซึ่งมีรูปทรงคล้ายกับหยดน้ำ เป็นถุงสำหรับใส่วัสดุให้กลิ่นเพื่อการกระจายกลิ่น

2. “กลิ่น” กับความทรงจำแบบส่วนตัวและส่วนรวม

- ความทรงจำแบบส่วนตัว ในทัศนะของศิลปิน กลิ่นเป็นความรู้สึกโดยธรรมชาติที่สามารถสัมผัสได้ เป็นตัวกระตุ้นความทรงจำและจินตนาการ กลิ่นเครื่องเทศที่มาจากวิถีชีวิตความเป็นอยู่บอกเล่าถึงวัฒนธรรม ซึ่งสามารถชักนำเราไปสู่การเข้าถึงภวังค์ การรับรู้ถึงอารมณ์ความรู้สึก ความทรงจำในอดีต และความฟุ้งฝัน นอกจากนี้ ยังมีคุณสมบัติมีพลังในการดึงดูดให้เข้าใกล้และมีพลังในการขับไล่ได้ด้วยเช่นกัน (Langhammer, 2018)

- ความทรงจำแบบส่วนรวม ศิลปินใช้กลิ่นเพื่อบอกเล่าภูมิหลังประวัติศาสตร์ การล่าอาณานิคมที่สร้างความเปลี่ยนแปลงให้กับชีวิตความเป็นอยู่ของผู้คนโดยเฉพาะชนเผ่าพื้นเมือง ค่านิยมในชุมชนกับสังคมเมืองที่มีต่อวัฒนธรรมการบริโภคเครื่องเทศสมุนไพร รวมไปถึงการใช้ประโยชน์จากการดื่มและดมกลิ่นพืชสมุนไพรในวิถีชีวิตของชาวฮูนิคูอิน ดังนั้นกลิ่นจึงทำหน้าที่เป็นเสมือนตัวเชื่อมลมหายใจ เชื่อมความคิด การรับรู้ถึงมุมมองความต่างทางวัฒนธรรมความเชื่อ การสูดดมกลิ่น สูดลมหายใจคือการที่ทุกคนใช้อากาศและใช้ชีวิตอยู่ร่วมกัน

3. “กลิ่น” กับการสร้างพื้นที่ทางศิลปะ

สำหรับศิลปิน พื้นที่และร่างกายมีความสัมพันธ์กันอย่างลึกซึ้ง เมื่อร่างกายเคลื่อนไหวและปฏิสัมพันธ์กับสภาพแวดล้อม จะเกิดแรงกระเพื่อมที่ตอบโต้กับพื้นที่โดยตรง ความคิดนี้ถูกถ่ายทอดผ่านรูปทรงชีวรูปจากธรรมชาติ เพื่อสร้างบรรยากาศแห่งความสงบและการทำสมาธิ ท่ามกลางวิถีชีวิตที่เร่งรีบ ผลงานของเนโตเปิดโอกาสให้ผู้ชมกลับมาสัมผัสตัวตนผ่านลมหายใจและการสูดดมกลิ่นเครื่องเทศสมุนไพรเพื่อการเยียวยา ปฏิสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับผลงานที่มีกลิ่นเป็นองค์ประกอบพื้นฐานนี้ จึงเป็นการสร้างประสบการณ์ร่วมและเปิดมิติใหม่ในการทำความเข้าใจงานศิลปะผ่านผัสสะอย่างเป็นรูปธรรม

งานของเนโตมุ่งเน้นการปฏิสัมพันธ์เพื่อให้ผู้ชมก้าวข้ามขอบเขตการชมศิลปะแบบเดิมสู่การเป็นส่วนหนึ่งของผลงานผ่านศิลปะจัดวางเชิงกิจกรรม จากการวิจัยผ่านการสัมภาษณ์และวิเคราะห์ผลงานในเทศกาล ไทยแลนด์ เบียนนาเล่ เชียงราย ณ อุทยานศิลปวัฒนธรรมแม่ฟ้าหลวงในภาพที่ 36 พบว่าศิลปินสร้างความเชื่อมโยงระหว่างผู้คนและผลงานผ่านผัสสะแวดล้อม โดยให้ความสำคัญกับประสบการณ์ร่วมมากกว่าบริบททางวัฒนธรรมเพียงอย่างเดียว เนื่องจากเนโตเชื่อว่าศิลปะคือภาษาสากลที่เปิดกว้างซึ่งสามารถตีความได้ในหลายมิติ



ภาพที่ 36 Ernesto Neto, Chantdance, 2023
Note: From © Thanistha Nunthapojn 13/12/2023

ตารางที่ 1 สรุปการวิเคราะห์เปรียบเทียบ “กลิ่น” กับวัฒนธรรมเฉพาะที่พบในผลงานของ 2 ศิลปิน

ประเด็นเปรียบเทียบ	มณเฑียร บุญมา (ศิลปินชาวไทย)	เออร์เนสโต เนโต (ศิลปินชาวบราซิล)
1) วัสดุ/วัตถุที่ให้กลิ่น	- ยาหรือพืชสมุนไพรไทย ที่ถูกแปรรูปให้เหมาะกับการใช้งาน ได้แก่ ชนิดผง ชนิดเม็ด และชิ้นส่วนตากแห้ง เช่น สมอไทย ตะไคร้หอม เหงือกปลาหมอ ดีปลี พริกไทย ป่า และมะขามป้อม ฯลฯ - วัตถุทางศาสนา เช่น ธูปหรือเทียน ฯลฯ	- เครื่องเทศ/เครื่องปรุง กับสมุนไพรของชาวอเมริกาใต้ เช่น ผงกะหรี่ อบเชย ขิง ปาปริก้า ยี่หร่า ชาด กานพลู คาโมมายล์ ลาเวนเดอร์ ขมิ้น และพริกไทยดำ เป็นต้น - พืชสมุนไพรเฉพาะของชาวฮูนิคูอิน
2) กลิ่นกับความทรงจำ	- ความทรงจำแบบส่วนตัว กลิ่นและสีของสมุนไพรกับวัตถุในศาสนา สร้างสมาธิและความผ่อนคลาย ให้ความสงบแก่ศิลปิน ช่วยในเรื่องการรักษาเยียวยาร่างกายทั้งภายในและภายนอก - ความทรงจำแบบส่วนรวม กลิ่นจากความเชื่อ ประเพณี พิธีกรรม ในพุทธศาสนา เป็นประสบการณ์การรับรู้ร่วมกันระหว่างศิลปินและผู้ชม	- ความทรงจำแบบส่วนตัว กลิ่นคือ โมเลกุล เป็นตัวกระตุ้นความทรงจำกระตุ้นจินตนาการ กลิ่นเครื่องเทศสมุนไพรคือตัวแทนของวิถีชีวิตและวัฒนธรรม - ความทรงจำแบบส่วนรวม กลิ่นเครื่องเทศคือภูมิหลังประวัติศาสตร์การล่าอาณานิคม กลิ่นอธิบายถึงสภาพสังคมความเป็นอยู่ระหว่างคนเมืองกับชนพื้นเมืองผ่านการบริโภค การใช้ประโยชน์จากพืชสมุนไพร
3) กลิ่นกับการสร้างพื้นที่ทางศิลปะ	ศิลปินใช้กลิ่นเพื่อสร้างพื้นที่ จำกัด จำลอง ขยาย ปิดและเปิดพื้นที่ เพื่อสร้างบรรยากาศที่ให้ความรู้สึกเงียบสงบ สู่การทำสมาธิ และสัมผัสกับสภาวะแวดล้อมผ่านการหายใจ การสูดกลิ่นที่นำส่วนหนึ่งของพื้นที่ภาย นอกเข้าสู่ร่างกายภายใน	ศิลปินใช้กลิ่นเป็นสื่อเชื่อมให้เห็นถึงความสัมพันธ์ที่มีระหว่างร่างกาย งานศิลปะและพื้นที่ทางศิลปะ ผ่านการสร้างสรรค์ที่สร้างพื้นที่แห่งการเยียวยา ซึ่งซ้อนทับอยู่กับพื้นที่แห่งความเป็นจริง โดยอาศัยการสูดดม การหายใจเป็นนัยยะวิธีเพื่อเข้าถึงการชมงานศิลปะ

Note: From © Thanistha Nunthapojn 25/12/2023

นอกเหนือจากมณเฑียร บุญมา และ เออร์เนสโต เนโต แล้ว ยังพบว่า โรแบร์โต ควอกิ (Roberto Cuoghi, 1973) ศิลปินชาวอิตาลีที่ใช้ “กลิ่น” และการให้ “ความรู้สึกถึงกลิ่น” มาเป็นสื่อในงานศิลปะ โดยให้ความสนใจกับกลิ่นที่ไม่พึงประสงค์ กลิ่นที่เกิดจากการย่อยสลายเติบโตของแบคทีเรียกับเชื้อรา ซึ่งมีประเด็นการทำงานเกี่ยวข้องกับประวัติศาสตร์ ตำนาน การเปลี่ยนแปลงของเวลา ความทรงจำ อัตลักษณ์ กายภาพ วัฒนธรรม และความเสื่อมสลาย รวมไปถึงความตายกับการเกิดใหม่ แนวคิดจากการปฏิบัติงานของศิลปิน มีรูปแบบคล้ายกับการทดลองวิจัย มีลำดับความคิดที่ซับซ้อนเชิงสัญลักษณ์ ผ่านการปฏิบัติงานด้วยการแสดงสดและวิธีการที่หลากหลาย เช่น วาดเส้น จิตรกรรม ประติมากรรม แอนิเมชั่น เสียง และเซรามิค ฯลฯ สำหรับควอกิการทำงานศิลปะไม่มีเทคนิคหรือกระบวนการที่ตายตัว

ผลงานของโรแบร์โต ควอกิ ถ่ายทอดกลิ่นเหม็นจากความเน่าเปื่อยกับการย่อยสลาย ได้แก่ ผลงาน Ether en Flocons (2016 - 2018) ประกอบด้วยนกจำนวน 10 ตัวที่หล่อจากวุ้นและเจลาตินจากหมู ซึ่งนกแต่ละตัวถอดแบบด้วยแม่พิมพ์เดียวกัน โดยมีต้นแบบจากนก Red Breasted ที่ตายแล้ว จากนั้นศิลปินจึงปล่อยให้ผลงานค่อย ๆ เปลี่ยนสภาพไปตามธรรมชาติช่วงระยะหนึ่ง ก่อนจะหยุดกระบวนการนี้ด้วยเทคนิคการทำแห้งแบบแช่เยือกแข็ง (Lyophilization) เพื่อเปลี่ยนวุ้นเจลาตินให้กลายเป็นงานประติมากรรม แล้วเก็บรักษาไว้ในเครื่องสุญญากาศจนกว่าจะถึงเวลาจัดแสดง (Hauser & Wirth, 2019) ซึ่งเทคนิควิธีการดังกล่าวถูกนำไปปรับใช้กับผลงาน Putiferio (2016) ใน Project Space ของมูลนิธิ DESTE ณ โรงฆ่าสัตว์เก่าบนเกาะไฮดรา ประเทศกรีซ โดยคำว่า Putiferio ในภาษาอิตาลี แปลว่า ความโกลาหลวุ่นวาย ในภาษาละติน แปลว่า กลิ่นเหม็นหรือเน่าเปื่อย ศิลปินใช้ตำนานปูยักษ์คาร์ซินัส (Carcinus) กับไฮดรามาเป็นแรงบันดาลใจในการสร้างงานผ่านรูปทรงกับชิ้นส่วนของปูเซรามิคจำนวน 100 ตัว ที่ใช้เทคนิคการเผาแบบโบราณกับวัสดุในท้องถิ่น เช่น มูลลา ทองแดง ผลไม้เน่า กาแฟ ขี้เลื่อย และเกลือชนิดต่าง ๆ ในเตาเผาที่ศิลปินทำขึ้นใหม่โดยเฉพาะ ร่วมกับการทำสีด้วยวิธีพิเศษจากยีสต์หมัก โปรตีน นม น้ำตาล แป้ง และอาหารนก แล้วปล่อยให้ผลงานเกิดกลิ่นเหม็นจากการเน่าเสียตลอดสามวันก่อนเริ่มการแสดงสดในช่วงปรากฏการณ์ Strawberry Moon (DESTE Foundation for Contemporary Art, 2016 ; Galerie Chantal Crousel, 2019) เช่นเดียวกับ ผลงาน Imitazione di Cristo (Imitation of Christ, 2017) ใน Venice Biennale 2017 ศาลาอิตาลีถูกเปลี่ยนเป็นโรงงานหล่อรูปเคารพจากวุ้นกับเจลาตินสาหร่าย กระบวนการที่ปล่อยให้ราและแบคทีเรียเติบโตก่อนการแช่เยือกแข็ง ส่งผลให้รูปทรงบิดเบี้ยวหงิกงอดูคล้ายซากศพ พร้อมทั้งสร้างประสบการณ์ทางผัสสะผ่านกลิ่นเหม็นคละคลุ้งของการย่อยสลายที่ทำปฏิกิริยากับความชื้นในอากาศ



ภาพที่ 37 Roberto Cuoghi, Ether en Flocons, 2016 - 2018
Note: From Hauserwirth, 2019



ภาพที่ 38 รายละเอียดผลงานของ Roberto Cuoghi, Ether en Flocons, 2017
Note: From Ilmondomagico, 2017



ภาพที่ 39 Roberto Cuoghi, Putiferio, 2016
Note: From Crousel, n.d.



ภาพที่ 40 Imitazione di Cristo
Note: From © Chaiyosh Isavorapant 15/08/2017



ภาพที่ 41 Imitazione di Cristo
Note: From © Chaiyosh Isavorapant 15/08/2017

งานของ โรแบร์โต ควอกิ ที่ใช้ “กลิ่นเหม็น” ช่วยขยายภาพศิลปะจัดวางเชิงพื้นที่ให้ชัดเจนและแตกต่างจากกลิ่นหอมในงานของ มณเฑียร บุญมา และ เออร์เนสโต เนโต อย่างไรก็ตาม งานของควอกิพิสูจน์ให้เห็นว่าไม่ว่าผัสสะทางกลิ่นจะ “หอม” หรือ “เหม็น” ต่างก็เป็นสื่อกลางที่ผสานเทคโนโลยีสมัยใหม่เข้ากับวัฒนธรรมและความเชื่อดั้งเดิมได้อย่างลึกซึ้ง

วิเคราะห์งานสร้างสรรค์ กลิ่นกับวัฒนธรรมและการสร้างพื้นที่ในงานศิลปะจัดวางของศิลปิน

การศึกษาศักยภาพของกลิ่นในฐานะสื่อทางวัฒนธรรมและการสร้างพื้นที่ผ่านงานศิลปะจัดวางของ มณเฑียร บุญมา และ เออร์เนสโต เนโต สะท้อนให้เห็นว่าการใช้เครื่องเทศสมุนไพรที่มีความหมายเฉพาะในวัฒนธรรมตะวันออกและตะวันตก สามารถอธิบายสรุปได้ ดังนี้

มณเฑียร บุญมา (ศิลปินชาวไทย เกิดในปี ค.ศ. 1953 - 2000)

เนื้อหา: สะท้อนสภาพสังคม ปัญหาสิ่งแวดล้อม และวิกฤตเศรษฐกิจ ผสานความสนใจในพุทธปรัชญา การทำสมาธิ และการเยียวยาร่างกายจิตใจจากประสบการณ์สูญเสียบุคคลในครอบครัว โดยอาศัยรูปแบบประเพณีพิธีกรรมที่หลอมรวมความเชื่อทางวัฒนธรรมอันหลากหลาย ตลอดจนภูมิปัญญาชาวบ้านและศาสตร์โบราณมาประยุกต์ร่วมกับหลักการทางวิทยาศาสตร์

วัสดุที่ให้กลิ่น: สมุนไพรชนิดผงและชนิดเม็ด รวมถึงชิ้นส่วนพืชสมุนไพรมีกลิ่นที่หอม

ความหมายของกลิ่น: วัฒนธรรมไทย ศาสนา ความศักดิ์สิทธิ์ การบำบัดรักษาเยียวยา ความไม่จีจัง และเสื่อมสลาย

ลักษณะผลงาน: Drawing 2D, Sculpture, Installation, Installation Active และ Interactive Art

รูปแบบ/สี: สีจากวัสดุ เช่น สมุนไพร ชาด ดิน และสีของวัตถุจริงที่นำมาติดตั้งในผลงาน

เออร์เนสโต เนโต (ศิลปินชาวบราซิล เกิดในปี ค.ศ. 1964)

เนื้อหา: สร้างความเชื่อมโยงผ่านรูปทรงที่สะท้อนจินตภาพทางธรรมชาติและโครงสร้างทางชีวภาพ เช่น ร่างกาย อวัยวะ ดักแด้ ต้นไม้ ฯลฯ เพื่อสร้างพื้นที่พักพิงเชิงชีวรูป โดยใช้เครื่องเทศและสมุนไพรผสานหลักวิทยาศาสตร์เรื่องโมเลกุลกลิ่นและแรงโน้มถ่วง ศิลปินสร้างภูมิทัศน์ด้วยการถักทอจนเกิดเป็นบรรยากาศพื้นที่ที่เอื้อต่อการเยียวยาและการทำสมาธิ พร้อมกระตุ้นให้เกิดปฏิสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับงานศิลปะผ่านพหุสัมผัส

วัสดุที่ให้กลิ่น: เครื่องเทศในวัฒนธรรมของอเมริกาใต้ที่มีกลิ่นหอม เช่น ลาเวนเดอร์ พริกไทยดำ กานพลู ขมิ้น อบเชย ผงกะหรี่ ยี่หร่า ขิง ชาด ปาปริก้า และคาโมมายล์ และพืชสมุนไพรในวัฒนธรรมเฉพาะของชาวฮูนิคูอิน

ความหมายของกลิ่น: โมเลกุลขนาดเล็กที่มองไม่เห็น สื่อหรือข้อความ การเยียวยารักษา อากาศหรือกลิ่นคือการเชื่อมต่อสัมพันธ์กันของผู้คนผ่านทางลมหายใจ กลิ่นคือวัฒนธรรม

ลักษณะผลงาน: Sculpture, Installation large - scale, Installation Active, Interactive Art และ Performance

รูปแบบ/สี: สีจากวัสดุในธรรมชาติของเครื่องเทศ สมุนไพร สีสันจากเชือกถักหลากสีและผ้าโปร่ง Polyamide เช่น ขาว ดำ แดง เหลือง และน้ำตาล เป็นต้น

สรุป

จากการศึกษาพบว่า ศิลปินทั้งสองคนบูรณาการ “กลิ่น” เข้ากับวัสดุที่สัมพันธ์กับวิถีชีวิต วัฒนธรรม และความเชื่อ เพื่อแปรสภาพงานศิลปะร่วมสมัยให้กลายเป็นพื้นที่แห่งประสบการณ์ผ่านผัสสะ โดยสามารถสรุปประเด็นสำคัญได้ ดังนี้

1) กลิ่นจากความทรงจำแบบปัจเจกบุคคล ศิลปินแปรเปลี่ยนประสบการณ์ตรงจากชีวิต ประจำวันให้เป็นประเด็นทางศิลปะ โดยใช้กลิ่นเป็นเชื่อมโยงความรู้สึกและจินตภาพส่วนตัว เช่น มณเฑียร บุญมา ใช้กลิ่นสมุนไพรและวัตถุทางศาสนาเพื่อสร้างสภาวะแห่งสมาธิและการเยียวยา ขณะที่เออร์เนสโต เนโต สัมผัสถึงคุณลักษณะของกลิ่นฉุนจากเครื่องเทศในวัฒนธรรมบราซิลมาเชื่อมโยงกับความถี่หรือโทนเสียง

2) กลิ่นเฉพาะจากวัฒนธรรม กลิ่นทำหน้าที่เป็นสัญญะทางวัฒนธรรมที่เชื่อมโยงมนุษย์เข้าเป็นกลุ่มก้อนผ่านประสบการณ์ร่วมทางตรงและทางอ้อม ผู้ชมที่มีพื้นฐานทางสังคม วัฒนธรรม หรือความเชื่อที่สอดคล้องกับศิลปินจะสามารถเข้าถึงนัยสำคัญและอารมณ์ความรู้สึกในผลงานได้ลึกซึ้งกว่า ดังกรณีของผู้เขียนที่สามารถตีความและซึมซับสาระในผลงานของมณเฑียร บุญมา ได้แจ่มชัดผ่านบริบทของพุทธศาสนาและสังคมไทย ได้มากกว่าผลงานของเออร์เนสโต เนโต

3) ความเป็นสากลของกลิ่น ทำหน้าที่เชื่อมโยงผู้ชมผ่าน “ลมหายใจ” ก่อให้เกิดการรับรู้ร่วมกันต่อบรรยากาศและสถานการณ์ที่ศิลปินจำลองขึ้น ประสบการณ์นี้เชื่อมโยงความทรงจำส่วนบุคคลและรากฐานวัฒนธรรมเข้าด้วยกัน โดยมีกลิ่นเป็นตัวกระตุ้นจินตนาการและอารมณ์ความรู้สึก กลิ่นจึงมีความหมายซ้อนทับทั้งเชิงรูปธรรมของวัสดุและนามธรรมของการอุปมาอุปไมยที่ก้าวข้ามขีดจำกัดด้านภาษา ด้วยเหตุนี้ ศิลปินจึงหยิบยกกลิ่นมาเป็นสื่อกลางที่สร้างสุนทรียภาพและสร้างปฏิสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับงานศิลปะ

ท้ายที่สุดเมื่อ “กลิ่น” เปลี่ยนจากประสาทสัมผัสพื้นฐานสู่การเป็นสื่อทางศิลปะ สะท้อนให้เห็นว่าศิลปินไม่ได้คิดค้นหรือสร้างการรับรู้ขึ้นใหม่ แต่เป็นการทำความเข้าใจธรรมชาติของมนุษย์ผ่านผัสสะทางกายภาพ ซึ่งแต่เดิมเป็นกลไกการเอาตัวรอดของสิ่งมีชีวิต อาจกล่าวโดยสรุปได้ว่า การสูดดมที่เป็นเพียงสัญชาตญาณการเอาตัวรอดได้ถูกยกระดับมาเป็นเครื่องมือ เป็นสื่อทางศิลป์ที่ใช้สร้างการรับรู้สุนทรียะในปัจจุบัน

References

Agostinelli, M. (2019, January 4). *OLIVESTONE - Joseph Beuys* [Video]. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=rHDSoNXpq6A.

Ames, Y. A. (2009). Games: The Art of Making, Bending, and Breaking Rules. *Fylkingen's Net Journal.* https://www.hz-journal.org/n13/ames.html.

Artnet Worldwide Corporation. (2018, April 7). *Paff, 1997* [Photo]. https://www.artnet.com/artists/ernesto-neto/paff-turmeric-nh6zrrdeGFrV6tsHwDJ4ag2.

Arsenovic, J. (2018, April 3). *Edward Kienholz – The Beanery: A story about time.* Love, Hate, and What I Ate. https://www.lovehateandwhatiate.com/edward-kienholz-the-beanery.

Aru Kuxipa | Sacred Secret Exhibition. (2015, July 28). *NixiForestKupiXawa, 2015* [Photo]. Retail Design Blog. https://retaildesignblog.net/2015/07/28/aru-kuxipa-sacred-secret-exhibition-by-ernesto-neto-the-huni-kuin-tribe-at-tba21-vienna-austria.

Asia Society. (2003). *Montien Boonma, Arokhayasala* [Photo]. Asia Society. https://sites.asiasociety.org/arts/boonma/nature/b0.html.

Ayahuasca. (2018, November 29). *What is Rapé* [Photo]. https://www.ayahuasca.com/amazon/indigenous-worlds/what-is-rape.

Bagtazo, C., (2019, August 20). *Female Study: Judy Chicago's Menstruation Bathroom* [Photo]. Bagtazo. https://www.bagtazocollection.com/blog/menstruationbathroom.

Beckstein, A. (2016). *Kene Huni Kuin* [Video]. YouTube. https://www.youtube.com/watch? v=MCT-GtVsO2tQ

Bequest, D.M. M. (1991). *Abraham Mignon, Still life with rotting fruit and nuts on a stone ledge, 1670* [Paint]. Feast & Fast: The Art of Food in Europe, 1500 – 1800 The Fitzwilliam Museum, Cambridge. https://feast-and-fast.fitzmuseum.cam.ac.uk/labels/fruit-rotting-ledge.

Boonma, M. (1998). *Zodiac House* [Photo]. Liverpool Biennial. https://www.biennial.com/artists/mon tien-boonma.

Bower, B. (2022, May 4). *Ancient 'smellscapes' are wafting out of artifacts and old texts.* Science News. https://www.sciencenews.org/article/ancient-smell-odor-artifacts-texts-egypt-archaeology#:~:text=Roman%20cities%20generally%20smelled%20of,Smell%20and%20he%20Ancient%20Senses.

Décamps, C. (2022, July 28). *The Making of Lily Perfume* [Photo]. Raido Prague International. https://english.radio.cz/science-project-reviving-ancient-perfumes-8757218.

Delaney, J., Lupton J. M., & Toth, E. (1998). *The Curse: A Cultural History of Menstruation.* Illinois: University of Illinois Press.

Deste Foundation for Contemporary Art. (2016, May 16). *ROBERTO CUOGHI: PUTIFERIO.* https://deste.gr/hydra/putiferio.

Elshout, W., V., D. (2016, August 19). *Edward Kienholz and the Beanery.* FTN-blog. https://ftn-blog.com/2016/08/19/edward-kienholz-and-the-beanery.

Esaak, S. (2019, October 17). *Vanitas Painting, Why Artists Paint Skulls in a Still Life*. ThoughtCo. https://www.thoughtco.com/vanitas-painting-definition-183179#:~:text=In%20some%20paintings%2C%20the%20idea,very%20tidy%2C%20still%20life%20art.

Filipovic, E (2018). *The Artist as Curator: An Anthology.* Köln: Walther König.

Fine Arts Department. (1975). *Prachum Nirāt Sunthǭn Phū [Nirat Sunthorn Phu].* Bangkok: Prachan Press.

Galerie Chantal Crousel. (2019) *Roberto Cuoghi*. https://www.crousel.com/media/uploads/artists/Gabriel-Orozco/press/RC_SelectedPress_2019_web_1.pdf.

_____. (n.d.). *Roberto Cuoghi, Putiferio, 2016* [Photo]. https://www.crousel.com/en/exhibition/roberto-cuoghi-putiferio-deste-foundation-slaughterhouse-hydra-hydra-2016.

Grootenboer, H. (2005). *The Rhetoric of Perspective: Realism and Illusionism in Seventeenth-Century Dutch Still - Life Painting.* London: The University of Chicago Press.

_____. (2005). *Jacob de Gheyn II, Vanitas Still Life, 1603 [Paint]. The Rhetoric of Perspective: Realism and Illusionism in Seventeenth -Century Dutch Still - Life Painting.* London: The University of Chicago Press.

Haupt & Binder. (2019, March 8). *Um Sagrado Lugar* [Photo]. Viva Arte Viva. https://universes.art/en/venice-biennale/2017/viva-arte-viva/photos-arsenale-2/ernesto-neto-huni-kuin.

Hauser & Wirth. (2019, February 20). *Hauser & Wirth Announces Worldwide Representation of Italian Artist Roberto Cuoghi.* Hauserwirth. https://www.hauserwirth.com/news/23767-hauser-wirth-announces-worldwide-representation-italian-artist-roberto-cuoghi.

Heartney, E. (2008). *Bân hæ̀ng khwām hāwạng [House of Hope]* [Photo]. Art & Today. New York: Phaidon Press Inc.

Hendricks, J. (1988). *Spice Chess* [Photo]. Fluxus codex. New York: Harry N. Abrams, Inc.

_____. (1988). *Smell Chess, Liquids* [Photo]. Fluxus codex. New York: Harry N. Abrams, Inc.

Herbert, F., J. (1998). *David Bailly, Vanitas* [Paint]. Johnson Museum of Art. https://museum.cornell.edu/collections/search-result/artwork/?artwork-id=33685&ctx=YTo1OntzOjk6ImRhdGVTdGFydCI7czo3OiIyMDAwIEJDIjtzOjc6ImRhdGVFbmQiO3M6NDoiMjAyMyI7czoxMjoiY3VycmVudC1wYWdlIjtpOjE7czo0OiJ0eXBlIjtzOjc6ImtleXdvcmQiO3M6Nzoia2V5d29yZCI7czoyMDoiRGF2aWQgQmFpbGx5IHZhbml0YXMiO30.

Hillegass, C. K. (1965). *Complete study guide Romeo & Juliet.* Lincoln: Cliff's Notes Incorporated.

Kappel, J., V. (2023, June 15). *From Image to Smell, The Role of the Olfactory Sense in Contemporary Art Experience.* Stedelijk Studies. https://stedelijkstudies.com/from-image-to-smell-essay-jonas-van-kappel/#av_section_2.

Kunsten Museum of Modern Art Aalborg, Denmark. (2022, January 28). *Rui Ni / Voices of the Forest, 2016* [Photo]. Tanya Bonakdar Gallery. https://www.tanyabonakdargallery.com/exhibitions/219-ernesto-neto-rui-ni-voices-of-the-kunsten-museum-of-modern-art-aalborg-denmark.

Langhammer, F. (2018, July 1). *Collectors Agenda, In the Studio: Ernesto Neto.* Maxhetzler. https://www.maxhetzler.com/application/files/7216/7992/2303.070118_Collectors_Agenda_final.pdf.

Levy - Leblond, J-M. (2013, May 4). *Joseph Beuys, Olivestone, stone and oil, 1989* [Photo]. Brief Encounters: A Physicist Meets Contemporary Art, Research Gate. https://www.researchgate.net/figure/Joseph-Beuys-Olivestone-stone-and-oil-1989-Installation-photograp hed-in-the-Castello_fig8_271804192.

Makovec. (2020, April 8). *Olivestone: il profumo del sacro*. Makovec it. https://www.makovec.it/olivestone-il-profumo-del-sacro.

Meistere, U. (2020, May 12). *Aru Kuxipa Event* [Photo]. Spiriterritory. https://spiriterritory.com/conversations/interviews/25139-from_homo_sapiens_to_homo_solidarius.

Moure, G. (1988). *Marcel Duchamp, Belle Haleine: Eau de Voilette (Beautiful Breath: Veil Water), 1921* [Photo]. Marcel Duchamp. London: Thames and Hudson.

Naumann, F. M. (2009, October 1). *Belle Haleine: Eau de Voilette [Beautiful Breath: Veil Water], 1921*. Toutfait. https://www.toutfait.com/belle-haleine-eau-de-voilette-beautiful-breath-veil-water-1921.

National Museum of Western Art, Atsushi, F., & Asuka, N. (2018). *Masterpieces of the National Museum of Western Art, Tokyo.* Tokyo: The Western Art Foundation.

Osman, A. (2013). *Historical Overview of Olfactory Art in the 20th Century* [Research Article]. Zurich University of the Arts.

Office of Contemporary Art and Culture Ministry of Culture. (2005). *Arokhayasala* [Photo]. 51st International Art Exhibition, La Biennale di Venezia 2005: Thai Artists at the Convento San Francesco della Vigna, Venice, Italy, Asia Art Archive. https://aaa.org.hk/en/collections/search/library/51st-international-art-exhibition-la-biennale-di-venezia-2005-thai-artists-at-the-convento-san-francesco-della-vigna-venice-italy.

_____. (2005). *B̂ānd̄insx̄ phxng [House of Mind]* [Photo]. 51st International Art Exhibition, La Biennale di Venezia 2005: Thai Artists at the Convento San Francesco della Vigna, Venice, Italy, Asia Art Archive. https://aaa.org.hk/en/collections/search/library/51st-international-art-exhibition-la-biennale-di-venezia-2005-thai-artists-at-the-convento-san-francesco-della-vigna-venice-italy.

_____. (2005). *Klùm kh̄xng rūp pṭh̄m ṭh̄ān [Group of Primary From]* [Photo]. 51st International Art Exhibition, La Biennale di Venezia 2005: Thai Artists at the Convento San Francesco della Vigna, Venice, Italy, Asia Art Archive. https://aaa.org.hk/en/collections/search/library/51st-international-art-exhibition-la-biennale-di-venezia-2005-thai-artists-at-the-convento-san-francesco-della-vigna-venice-italy.

_____. (2005). *Melting Void: Molds for the Mind, 1999* [Photo]. 51st International Art Exhibition, La Biennale di Venezia 2005: Thai Artists at the Convento San Francesco della Vigna, Venice, Italy, Asia Art Archive. https://aaa.org.hk/en/collections/search/library/51st-international-art-exhibition-la-biennale-di-venezia-2005-thai-artists-at-the-convento-san-francesco-della-vigna-venice-italy.

_____. (2005). *S̄xng thuy [A Pair of Water Buffalo]* [Photo]. 51st International Art Exhibition, La Biennale di Venezia 2005: Thai Artists at the Convento San Francesco della Vigna, Venice, Italy, Asia Art Archive. https://aaa.org.hk/en/collections/search/library/51st-international-art-exhibition-la-biennale-di-venezia-2005-thai-artists-at-the-convento-san-francesco-della-vigna-venice-italy.

_____. (2005). *T̄ay k̀xn dạb: Kārk lạb mā kh̄xng mn̲t̲heīyr buy mā [A Retrospective Exhibition Death Before Dying: The Return of Montien Boonma].* Asia Art Archive. https://cdn.aaa.org.hk/_source/gridthiya-gaweewong-archive-files/gg00296.pdf.

_____. (2005). *Temple of Mind: Nature's Breath* [Photo]. 51st International Art Exhibition, La Biennale di Venezia 2005: Thai Artists at the Convento San Francesco della Vigna, Venice, Italy, Asia Art Archive. https://aaa.org.hk/en/collections/search/library/51st-international-art-exhibition-la-biennale-di-venezia-2005-thai-artists-at-the-convento-san-francesco-della-vigna-venice-italy.

_____. (2005). *Temple of Mind: Sala for the Mind* [Photo]. 51st International Art Exhibition, La Biennale di Venezia 2005: Thai Artists at the Convento San Francesco della Vigna, Venice, Italy, Asia Art Archive. https://aaa.org.hk/en/collections/search/library/51st-international-art-exhibition-la-biennale-di-venezia-2005-thai-artists-at-the-convento-san-francesco-della-vigna-venice-italy.

Polo, M., M. (2023). *Breathing House, 1996 - 1997* [Photo]. Hatenablog, https://mmpolo.hatenadiary.com/entry/ 2023/05/05/214909.

Poshyananda, A. (1995). *Thai phikrit [Thai Tensions].* Asia Art Archive. https://aaa.org.hk/en/collections/search/library/thai-tensions.

Prosser, C. (2016, September 28). *What is hallucinogen Ayahuasca?* [Photo]. ABC News. https://www.abc.net.au/news/2016-09-28/what-is-hallucinogen-ayahuasca/7442714

Rondinella, I. (2019, March 8). *A Sacred Place* [Photo]. Viva Arte Viva. https://universes.art/en/venice-biennale/2017/viva-arte-viva/photos-arsenale-2/ernesto-neto-huni-kuin-2.

Santasombat, S. (1994). *Manut Kap Watthanatham [Humans and Culture].* Bangkok: Thammasat University Press.

Sathitwarathorn, N., Supanimit, P., Ko-udomvit, T., & Isavorapant., C. (2019). Cāk khwām hĕn khxng chn phụ̂n meụ̄xng hụ̄ ni khū̄ xin sū̀ phl ngān s̄ilpa khxng kes̄tr kr nes̄ to neto [From the Huni Kuin Rite to the Ernesto Neto' s Creative of Arts]. *Journal of the faculty of Arts, Silpakorn University.* 41(2), 203 – 224.

Semerad, A. (2015). *Paff Puff and the Eternal Infinite, 1998* [Photo]. Flickr. https://www.flickr.com/photos/kulturredaktion_at/22310269815/in/album-72157682286989493.

Sofia, A., (2019, February 20). *Roberto Cuoghi, Ether en Flocons, 2016 - 2018* [Photo]. Hauserwirth. https://www.hauserwirth.com/news/23767-hauser-wirth-announces-worldwide-representation-italian-artist-roberto-cuoghi/

_____. (2017, May 3). *Roberto Cuoghi, Ether en Flocons, 2017* [Photo]. Ilmondomagico. http://www.ilmondomagico2017.it/en/artisti/roberto-cuoghi.

Stedelijk Museum Amsterdam. (2012, September 11). *The Beanery van Edward Kienholz: Sporen in de tijd Restauratie van een icon* [Video]. Youtube. https://www.youtube.com/watch?v=ObyQAcEqi4o.

Suteerangkul, P. (2023). *Laksana Nai Ngān Čhittrakam Wā Ni That [The Symbolism in Vanitas Painting]* [Research Report]. Silpakorn University.

Taylor, M. R. (2009). *Marcel Duchamp: Étant donnés.* New Haven: Yale University Press.

_____. (2009). *The central grotto with a view toward the Rug Surréaliste, Exposition Internationale du Surréalisme, Galerie Beaux – Arts, Paris, 1938* [Photo]. Marcel Duchamp: Étant donnés. New Haven: Yale University Press.

Vajiravudh, P. R. (1976). *Rō mē ‘ō Læ Čhū līa tṓ. [Romeo and Juliet].* Bangkok: Teachers Council of Thailand Printing House Ladprao.

Verbeek, C. (2020, June 10). *Smelling Time? – On Scent as a Vanitas Symbol in Art.* Futurist Scents. https://futuristscents.com/2020/06/10/smelling-time-on-scent-as-a-vanitas-symbol-in-art.

Zürcher, S. (2012, June 22). *Stedelijk Museum restaureert ‘The Beanery’ van Kienholz* [Photo]. Stedelijk Museum. https://sophiazurcher.nl/wp-content/uploads/2015/05/2012-06-22-Stedelijk-Museum-restaureert-The-Beanery-van-Kienholz-Kunstbeeld.pdf.

_____. (2012, June 22). *Kienholz gave this jar to the Stedelijk Museum for inspiration* [Photo]. Stedelijk Museum. https://sophiazurcher.nl/wp-content/uploads/2015/05/2012-06-22-Stedelijk-Museum-restaureert-The-Beanery-van-Kienholz-Kunstbeeld.pdf.

การสร้างสรรค์อัตลักษณ์ตราสินค้าแฟชั่น ด้วยแนวคิดการออกแบบหมุนเวียน เพื่อส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ กรณีศึกษา ทุนวัฒนธรรมสิ่งทอกลุ่มชาติพันธุ์ญัฮกุร อำเภอเทพสถิต จังหวัดชัยภูมิ[1]

received 3 JAN 2024 **revised** 13 APR 2024 **accepted** 21 MAY 2024

สุระเกียรติ รัตนอำนวยศิริ
อาจารย์ ดร.
สาขาวิชาการถ่ายภาพสร้างสรรค์
ภาควิชาสื่อศิลปะ และการออกแบบสื่อ
คณะวิจิตรศิลป์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

บทคัดย่อ

การวิจัยเชิงคุณภาพ ร่วมกับการสร้างสรรค์ทางศิลปกรรม เพื่อหาแนวทางการสร้างนวัตกรรมอัตลักษณ์ตราสินค้าแฟชั่นจากทุนทางวัฒนธรรมสิ่งทอด้วยแนวคิดการออกแบบหมุนเวียน กรณีศึกษา ทุนวัฒนธรรมสิ่งทอ กลุ่มชาติพันธุ์ญัฮกุร อำเภอเทพสถิต จังหวัดชัยภูมิ มีขั้นตอนดังนี้ 1) ศึกษาทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง 2) เก็บข้อมูลภาคสนามจากผู้ให้ข้อมูลหลักแบบประวัติศาสตร์บอกเล่ากึ่งโครงสร้างแบบเจาะลึก ด้วยวิธีการเลือกแบบเฉพาะเจาะจง กับผู้เชี่ยวชาญทุนวัฒนธรรมสิ่งทอกลุ่มชาติพันธุ์ญัฮกุร จำนวน 2 คน 3) เก็บข้อมูลจากกลุ่มผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบด้วยแบบสอบถามปลายปิดแบบมีโครงสร้าง จำนวน 5 คน 2 ครั้ง 4) วิเคราะห์ข้อมูล 5) สร้างสรรค์ผลงานต้นแบบ 6) ประเมินความพึงพอใจ สรุปข้อมูลจากการศึกษา พบว่า (1) องค์ประกอบของการสร้างนวัตกรรมอัตลักษณ์ตราสินค้าแฟชั่นจากทุนทางวัฒนธรรมสิ่งทอ ด้วยแนวคิดการออกแบบหมุนเวียน ประกอบด้วย การสร้างสรรค์อัตลักษณ์ตราสินค้า การออกแบบหมุนเวียน ทุนวัฒนธรรมสิ่งทอ กลุ่มผู้บริโภคแฟชั่นยั่งยืนจากทุนทางวัฒนธรรม นวัตกรรมของผลิตภัณฑ์ และ แนวโน้มกระแสนิยม (2) แนวทางการสร้างสรรค์ฯ ประกอบด้วย (2.1) บุคลิกภาพตราสินค้า ได้แก่ จินตนาการ ร่วมสมัย และมุ่งมั่น (2.2) หลักการออกแบบหมุนเวียน แบบการหมุนเวียนวัสดุและผลิตภัณฑ์ (2.3) กลยุทธ์การออกแบบหมุนเวียน ได้แก่ ซีโร่เวสท์ รียูส อัพไซเคิล และดีไซน์ ฟอร์ ลอนเจฟวิตี้ (2.4) แนวทางการออกแบบเครื่องหมายการค้าแบบเลตเตอร์ มาร์คส์ (2.5) ระบบตัวอักษร ได้แก่ รูปแบบอักษรภาษาอังกฤษแบบไม่มีเชิง รูปแบบอักษรภาษาไทยแบบไม่มีหัวกลม (2.6) การกำหนดระบบสีเอกลักษณ์จากเครื่องแต่งกายประเพณี และ (2.7) แนวทางการพัฒนาลวดลายสิ่งทอแบบร่วมสมัย ด้วยการผสมผสานระหว่างลายดั้งเดิมและลายประยุกต์

คำสำคัญ: การออกแบบอัตลักษณ์, การออกแบบหมุนเวียน, กลุ่มชาติพันธุ์ญัฮกุร, การออกแบบแฟชั่นอย่างยั่งยืน

[1]บทความวิจัยนี้เป็นส่วนหนึ่งของโครงการ “นวัตกรรมการสร้างสรรค์อัตลักษณ์ตราสินค้าผลิตภัณฑ์แฟชั่นไลฟ์สไตล์ ด้วยแนวคิดการออกแบบหมุนเวียนเพื่อส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ กรณีศึกษา ทุนวัฒนธรรมสิ่งทอกลุ่มชาติพันธุ์ญัฮกุร อำเภอเทพสถิต จังหวัดชัยภูมิ” โดยได้รับการ สนับสนุนโดยมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี กองทุนวิจัยพระจอมเกล้าธนบุรี ปีงบประมาณ 2023 (รอบ 2) ดำเนินการวิจัยแล้วเสร็จปี 2024

The Creation of Fashion Corporate Identity by Using Circular Design Concepts to Promote A Creative Economy Case Study: Textile Cultural Capital of Nyah-Kur Ethnic Group Thepsatit District Chaiyaphum Provincet[2]

Surakiet Ratana-Amnuaysiri

Ph.D. Lecturer

Creative Photography,

Department of Media Arts and Design,

Faculty of Fine Arts, Chiang Mai University

Abstract

This research is qualitative research combined with artistic creation. To create fashion brand identities (FBI) by circular design concept, Case study: textile cultural capital of NYAH-KUR ethnic group Thepsatit District Chaiyaphum province. The methods are described as follows: 1) Study-related theories, and 2) Data storage by key informants in an in-depth semi-structured oral history. Purposive Selection with experts in the textile culture capital NYAH-KUR ethnic group, 2 people, 3) Data collection from a group of design experts (brand identity design, fashion design, product design from cultural capital. using a closed-ended, structured questionnaire with the Delphi technique, 5 people, 2 sessions. 4) Data analysis to build a design strategy. 5) Prototype product creation, and 6) Verify data satisfaction from studying and summarizing, which found (1) Elements of the creation of FBI from textile cultural capital by using circular design concept consists of brand corporate identity creation, circular design principles, textile cultural capital, sustainable fashion consumer groups from cultural capital and product innovation and trends. (2) Guidelines for creation FBI from textile cultural capital by circular design concept consisting of (2.1) Brand personality: imaginative,

[2]This research article is part of a research report. “Innovation in fashion lifestyle corporate identity creation by using circular design concept to promote creative economy case study: textile cultural capital of NYAH-KUR ethnic group Thepsatit district Chaiyaphum province”. This project is funded by King Mongkut’s University of Technology Thonburi (KMUTT) 2023. Research will be completed in 2024.

contemporary and spiritual, (2.2) Design and material circulation and products, (2.3) Circular design strategy: Zero West, Reuse, Upcycle and Design for Longevity, (2.4) Guidelines for designing trademarks: letter marks, (2.5) Font system: San Serif, (2.6) Defining a color signature from traditional costume. And (2.7) Development of contemporary textile patterns with a combination of traditional patterns and applied patterns.

Keywords: Corporate Identity, Circular Design, Nyah-Kur Ethnic Group, Sustainable Fashion

บทนำ

ภูมิศาสตร์ของจังหวัดชัยภูมินั้นมีสวยงามและอุดมสมบูรณ์ ก่อให้เกิดแหล่งท่องเที่ยวเชิงนิเวศที่มีความโดดเด่น ช่วยส่งเสริมธุรกิจชุมชนที่เชื่อมโยงกับแหล่งท่องเที่ยว อีกทั้งมีนโยบายสนับสนุนการสร้างมูลค่าเพิ่มจากกิจกรรมและสินค้าคุณภาพจากท้องถิ่น การพัฒนาอัตลักษณ์ท้องถิ่น การพัฒนาสินค้าและการออกแบบบรรจุภัณฑ์ (NSTDA, 2021) ด้วยลักษณะทางภูมิศาสตร์ประกอบกับทุนทางวัฒนธรรมสิ่งทอของกลุ่มชาติพันธุ์ญัฮกุรที่มีจุดเด่น ส่งผลให้เกิดโอกาสสำหรับการพัฒนาธุรกิจผลิตภัณฑ์แฟชั่นอย่างยั่งยืน จากทุนทางวัฒนธรรมสิ่งทอ เพื่อส่งเสริมเศรษกิจสร้างสรรค์ของจังหวัดชัยภูมิ

แนวทางการยกระดับผลิตภัณฑ์หัตถศิลป์จากทุนทางวัฒนธรรมสิ่งทออย่างยั่งยืน เพื่อส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (Creative Economy) โดยการพัฒนาเศรษฐกิจบนพื้นฐานการสร้างและใช้องค์ความรู้ ความคิดสร้างสรรค์ และทรัพย์สินทางปัญญาที่เชื่อมโยงกับพื้นฐานทางวัฒนธรรม การสั่งสมความรู้ของสังคม เทคโนโลยี และนวัตกรรมในการผลิตสินค้าและบริการใหม่ เพื่อสร้างมูลค่าเพิ่มทางเศรษฐกิจ (NXPO, 2021) เพื่อสร้างความโดดเด่นให้กับผลิตภัณฑ์สร้างสรรค์ (Creative Product)

แนวคิดการออกแบบหมุนเวียน (Circular Design) กล่าวคือ แนวคิดการสร้างผลิตภัณฑ์ และวัสดุในลักษณะที่ลดการใช้ทรัพยากรหลักให้เหลือน้อยที่สุด (Fifield & Medkova, 2016) มีหลักการหลัก 3 ประการ ได้แก่ 1) การกำจัดของเสีย และมลพิษ (Eliminate) 2) การหมุนเวียนวัสดุ และผลิตภัณฑ์ (Circulate) และ 3) การฟื้นฟูธรรมชาติ (Regenerate) (Publishing, E.M.A.F., & Foundation, Ellen Macarthur, 2022) แนวทางการออกแบบนี้สอดคล้องกับแนวคิดเศรษฐกิจหมุนเวียน (Circular Economy) แนวคิดการดำเนินธุรกิจที่มุ่งเน้นการใช้ทรัพยากรให้คุ้มค่า และยาวนานที่สุด บูรณาการผสมผสานหลักการด้านเศรษฐกิจ สังคมและสิ่งแวดล้อมเข้าด้วยกัน (Rattanaamnuaysiri, 2021)

การสร้างสรรค์อัตลักษณ์ตราสินค้าผลิตภัณฑ์แฟชั่นอย่างยั่งยืน ด้วยแนวคิดการออกแบบหมุนเวียน เป็นโอกาสสำหรับแนวทางการเพิ่มคุณค่าและมูลค่าผลิตภัณฑ์แฟชั่นพื้นถิ่น เพื่อสร้างจุดเด่น และยกระดับผลิตภัณฑ์ชุมชน สร้างแนวทางสำหรับผู้ประกอบการเพื่อลดผลกระทบจากปัญหาสิ่งแวดล้อมที่มีต่อการดำเนินธุรกิจ สร้างสมดุลทางการพัฒนาเศรษฐกิจที่ยังคงไว้ซึ่งวัฒนธรรม และสิ่งแวดล้อม นำไปสู่การยกระดับคุณภาพชีวิตของคนในชุมชน และยกระดับการพัฒนาเศรษฐกิจสร้างสรรค์อย่างยั่งยืน

<u>กลุ่มชาติพันธุ์ญัฮกุร</u>

การตั้งถิ่นฐานของกลุ่มชาติพันธุ์ในประเทศไทยย่อมเกิดการสะสมบ่มสร้างวัฒนธรรม เพื่อพัฒนารูปแบบวิถีชีวิตการอยู่ร่วมกับธรรมชาติ และความสัมพันธ์ทางสังคม โดยแต่ละกลุ่มชาติพันธุ์ นิยมสร้างสรรค์อัตลักษณ์เฉพาะของตนเอง โดยแสดงออกผ่านรูปแบบสัญลักษณ์ทางวัฒนธรรม ที่ปรากฏในรูปแบบวัฒนธรรมที่จับต้องได้ (Tangible Cultural) และวัฒนธรรมที่จับต้องไม่ได้ (Intangible Cultural)

กลุ่มชาติพันธุ์ญัฮกุร มีการตั้งถิ่นฐานอยู่ในพื้นที่นานกว่าคนไทย หรือคนไทยอีสาน มีประวัติศาสตร์ยาวนาน (IPF, 2018) มีวัฒนธรรมการดำเนินชีวิตที่อยู่ใกล้ชิดกับธรรมชาติ ลและการแต่งกายที่สืบทอดจากอดีตจนถึงปัจจุบัน ปัจจุบันชาวญัฮกุรที่อาศัยอยู่บริเวณอำเภอเทพสถิต จังหวัดชัยภูมิมีจำนวนลดน้อยลง ส่งผลต่อการคงเหลือของภาษารวมไปถึงวัฒนธรรม อีกทั้งยังคงมีการเปลี่ยนแปลงทางวัฒนธรรมสูง (Buasuang & Premsrirat, 1998) โดยจากการลงพื้นที่ภาคสนามในปี พ.ศ. 2566 พบว่า อัตลักษณ์ที่ยังคงเหลืออยู่และสามารถแสดงออกถึงอัตลักษณ์ของชาวญัฮกุร คือเครื่องแต่งกายประเพณี (Costume) ที่ยังคงสืบทอดรูปแบบของเครื่องแต่งกาย ภูมิปัญญาการปักลวดลายบนผืนผ้า และความหมายของลวดลายอันเป็นอัตลักษณ์ที่แสดงออกถึงวัฒนธรรม ความเชื่อ และวิถีชีวิตที่สืบทอดจนถึงปัจจุบัน (Specialist in textile cultural capital of NYAH-KUR Ethnic Group, 2023)

ชาวญัฮกุร (Nyahkur) (จากการรวบรวมข้อมูล พบว่าบางงานวิจัยเรียกว่า ญัฮกุ้ร ญัฮกุร เนียะกุล(Nia Kuoll) ชาวบน (Chau bun) หรือคนดง) จากการสำรวจชาวญัฮกุร โดย อีริค ไซเดนฟาเดน (Erik Seidenfaden) พบว่าชาวญัฮกุรกระจายตัวอยู่ 3 จังหวัด ได้แก่ นครราชสีมา ชัยภูมิ และเพชรบูรณ์ (Seidenfaden, 1919) คำว่า ญัฮกุร แปลว่า คนภูเขา ซึ่งคำว่า “ญัฮ” แปลว่า คน และ คำว่า “กุร” แปลว่า ภูเขา ในอดีตอาศัยอยู่ในป่าอยู่ร่วมกับธรรมชาติ แต่เดิมเป็นกลุ่มชนเร่ร่อนไม่ติดที่ ปัจจุบันมีการตั้งถิ่นฐานเป็นหลักแหล่ง มีภาษาญัฮกุรซึ่งจัดอยู่ในกลุ่มภาษามอญ-เขมร (Mon-Khmer) เป็นส่วนหนึ่งของตระกูลภาษาออสโตรเอเชียติค (Austroasiatic) (Naressirikul, 2016) ผู้หญิงชาวญัฮกุรมีบทบาทเด่นในสังคมญัฮกุร นอกเหนือจากงานบ้าน และไร่นา ผู้หญิงชาวญัฮกุรยังมีส่วนมีเสียงในการปกครองดูแลชุมชนด้วย ทั้งนี้ยังพบว่า ชาวญัฮกุร ประกอบอาชีพเสริมจากงานหัตถกรรมจักสาน เช่น กระบุง ตะกร้า รวมถึงบุ้งกี๋สำหรับใช้งานและขาย โดยผลิตชิ้นงานเหล่านี้เป็นฝีมือของผู้ชาย ส่วนงานหัตถกรรมของผู้หญิง คือ การทอเสื่อ (อึงฮ้าร) โดยทอจากหวายหรือลาน (Buasuang & Premsrirat, 1998)

<u>ทุนวัฒนธรรมสิ่งทอของกลุ่มชาติพันธุ์ญัฮกุร อำเภอเทพสถิต จังหวัดชัยภูมิ</u>

จากการศึกษาการรวบรวมข้อมูลและการลงพื้นที่ภาคสนามบริเวณอำเภอเทพสถิต จังหวัดชัยภูมิ เพื่อเก็บข้อมูลจากผู้เชี่ยวชาญด้านทุนวัฒนธรรมสิ่งทอกลุ่มชาติพันธุ์ญัฮกุร ได้ข้อมูลดังนี้

1) การแต่งกายของกลุ่มชาติพันธุ์ญัฮกุร อำเภอเทพสถิต จังหวัดชัยภูมิ ในอดีตที่ยังไม่มีการติดต่อสัมพันธ์กับคนภายนอก ปกปิดร่างกายเฉพาะด้านหน้าเท่านั้น (Naressirikul, 2016) ผู้ชายมีการปิดด้านหน้าช่วงล่าง ในขณะที่ผู้หญิงมีการปิดด้านหน้าช่วงบน จนกระทั่งมีการติดต่อกับคนภายนอกจึงเริ่มรู้จักการสวมเครื่องนุ่งห่มที่ปกปิดร่างกาย

2) ชาวญัฮกุรไม่รู้จักการทอผ้าแต่สามารถตัดเย็บได้ (Buasuang & Premsrirat, 1998) โดยในปี พ.ศ. 2566 นั้นยังไม่พบการทอผ้า ชาวญัฮกุรแต่งกายเรียบง่าย มีการปักผ้าที่มีลวดลายเอกลักษณ์ประจำกลุ่มชาติพันธุ์ ได้แก่ ลายงวงครุและลายดอกยาง เครื่องแต่งกายในปัจจุบันผู้หญิงชาวญัฮกุร (กลุ่มผู้สูงอายุ) ยังคงมีการแต่งกายประเพณีโดยเครื่องแต่งกายท่อนบน เรียกว่า “พ็อกเต็ย” ภาษาไทยเรียกว่า “เสื้อเก๊าะ” หรือ “เสื้อพ็อก” นิยมสวมใส่กับผ้านุ่งแบบทิ้งชายพกมาด้านข้าง (Huen Kammu, Traditional Textile Museum, 2023) โดยผ้านุ่งมีสีสันต่าง ๆ

เช่น สีแดง สีม่วง หรือสีเขียว เป็นต้น หากมีงานเทศกาลสำคัญ มีการใช้ผ้าคล้องไหล่สีพื้น พาดเฉียงคล้องจากคอลงมาถึงสะโพก พาดไหล่ซ้ายหรือขวา สวมใส่เครื่องประดับ ได้แก่ กำไลเงิน สร้อยคอเงิน และต่างหู (กระจอน) ที่ทำด้วยไม้ติดกระจกด้านหน้าหรือชนิดเป็นโลหะ ในอดีตจะสวมรองเท้าเปลือกไม้จากเปลือกกระโดน (Uitragool & Tosurat, 1986) ทั้งนี้ ในปี พ.ศ. 2566 พบว่าผู้หญิงสูงวัยของชนเผ่านิยมสวมใส่เครื่องแต่งกายที่มีลักษณะทั่วไป ไม่ได้แต่งกายด้วยชุดประเพณี นิยมแต่งกายตามสมัยนิยม แต่จะใส่ชุดประเพณีเมื่อมีโอกาสพิเศษ โดยมีการสอนเย็บเสื้อพ็อกในโรงเรียน และโรงเรียนสร้างกิจกรรมให้นักเรียนสวมเสื้อพ็อกทุกสัปดาห์ (Prasert, 2008)

3) เสื้อพ็อก (เสื้อพ็อกเต็ยหรือเสื้อเก๊าะ) เป็นเสื้อจากผ้าย้อมครามสีน้ำเงินเข้มหรือดำ นิยมนำมาเย็บเป็นเสื้อที่มีความยาวของแขนอยู่ในระดับหัวไหล่ (Naressirikul, 2016) ตกแต่งลวดลายด้วยการปัก จากการเก็บข้อมูลภาคสนามในปี พ.ศ. 2566 พบว่า ชาวญัฮกุรจะปักลวดลายตกแต่งบนตัวเสื้อให้เสร็จก่อน จากนั้นนำส่วนด้านข้างของเสื้อเย็บติดกันเป็นตัวเสื้อ ใช้ด้ายสีแดงเย็บข้างตัวเสื้อไขว้ไปมา โดยเว้นช่วงวงแขน เจาะช่วงคอเพื่อให้สามารถสวมคอได้ เย็บเก็บริมรอบคอ และปักลวดลายเพิ่มเติม จากนั้นนำผ้าสีแดงขนาดประมาณ 1 - 1.25 นิ้ว มาต่อที่รอบชายเสื้อ โดยความยาวของเสื้อพ็อก ในอดีตมีความยาวประมาณบริเวณใต้หน้าอก หรือเกือบถึงสะดือ ซึ่งพบว่ามีความยาวเสื้อที่แตกต่างจากข้อมูลที่พบในปี พ.ศ. 2566 อีกทั้งข้อมูลภาคสนามในปีเดียวกันที่พิพิธภัณฑ์ผ้าโบราณชัยภูมิ (เฮือนคำมุ) ยังพบว่ามีขนาดเสื้อที่สั้นกว่าในปัจจุบัน สอดคล้องกับข้อมูลของผู้เชี่ยวชาญกลุ่มชาติพันธุ์ญัฮกุร อำเภอเทพสถิต จังหวัดชัยภูมิ (Specialist in Textile Cultural Capital of Nyah-kur Ethnic Group, 2023)

การตกแต่งบนผืนผ้า โดยการปักลวดลายบนเครื่องแต่งกายประเพณีของกลุ่มชาติพันธุ์ญัฮกุร มีแนวคิดมาจากการเลียนแบบธรรมชาติ โดยสืบทอดเทคนิคและลวดลายการปักมาจากอดีต ความเชื่อเกี่ยวกับการปัก คือ หากเวลาใกล้ค่ำก็จะไม่นิยมปักผ้า หรือหากมีผู้เสียชีวิต จะงดปักผ้าจนกว่าพิธีกรรมทางศาสนาจะเสร็จสิ้น (Specialist in Textile Cultural Capital of Nyah-kur Ethnic Group, 2023)



ภาพที่ 1 เสื้อพ็อกของกลุ่มชาติพันธุ์ญัฮกุร โดยซ้ายคือเสื้อด้านหน้าและ ขวาคือเสื้อด้านหลัง
Note: From © Surakiet Rattanaamnuaysiri 12/12/2023



ภาพที่ 2 ความยาวของเสื้อพ็อกของสตรีชาวญัฮกุร ปัจจุบัน และอดีต
(ซ้าย) Note: From © Surakiet Rattanaamnuaysiri 12/12/2023
(ขวา) Note: From Huen Kammu, Traditional Textile Museum (n.d.)

วัตถุประสงค์

เพื่อหาแนวทางการสร้างสรรค์นวัตกรรมการออกแบบอัตลักษณ์ตราสินค้าผลิตภัณฑ์แฟชั่น ด้วยแนวคิดการออกแบบหมุนเวียนเพื่อส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. ได้แนวทางการสร้างสรรค์นวัตกรรมการออกแบบอัตลักษณ์ตราสินค้าผลิตภัณฑ์แฟชั่น และผลิตภัณฑ์ต้นแบบด้วยแนวคิดการออกแบบหมุนเวียน เพื่อเป็นแนวทางการส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์

2. ได้แหล่งอ้างอิงองค์ความรู้ทางด้านการออกแบบจากงานวิจัย และแหล่งอ้างอิงองค์ความรู้ทุนวัฒนธรรมสิ่งทอกลุ่มชาติพันธุ์ญัฮกุร อำเภอเทพสถิต จังหวัดชัยภูมิ

ขอบเขตงานวิจัย

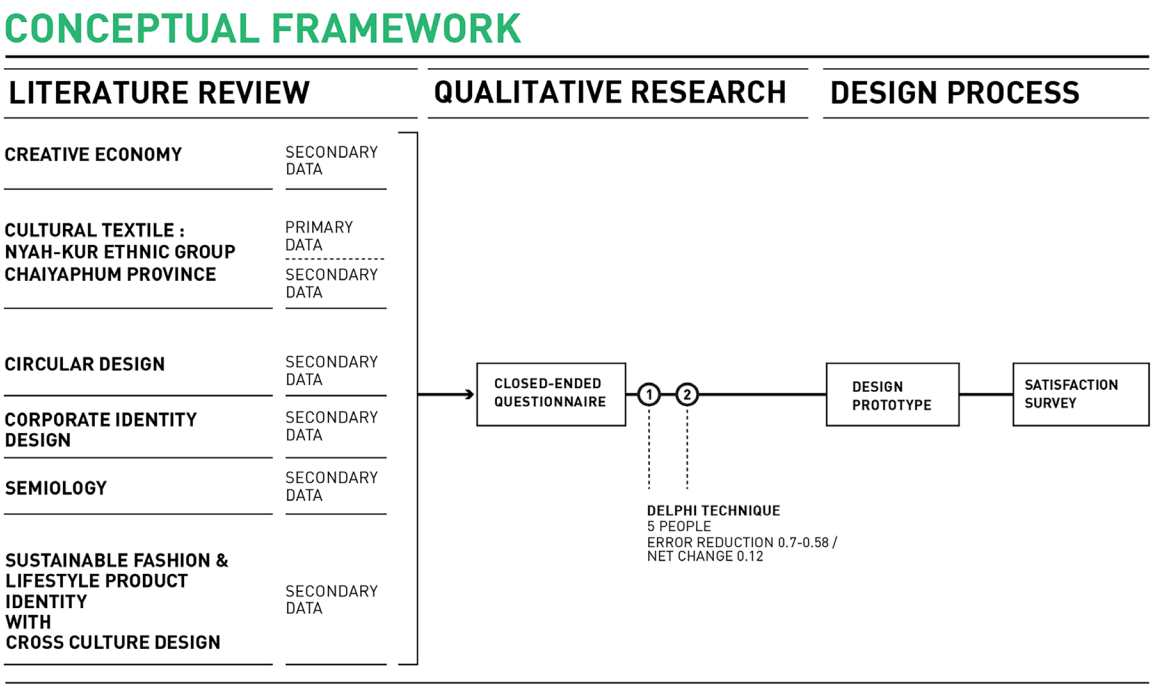
<u>ขอบเขตด้านเนื้อหา</u>

1.1 ศึกษาแนวคิดการออกแบบหมุนเวียน (Circular Design)
1.2 ศึกษาการออกแบบอัตลักษณ์องค์กร (Corporate Identity Design)
1.3 ศึกษาทุนวัฒนธรรมสิ่งทอกลุ่มชาติพันธุ์ญัฮกุร (Nyah-Kur Ethnic Group) อำเภอเทพสถิต จังหวัดชัยภูมิ
1.4 ศึกษาแนวคิดการสร้างสรรค์อัตลักษณ์ผลิตภัณฑ์แฟชั่นไลฟ์สไตล์อย่างยั่งยืน จากทุนทางวัฒนธรรมสิ่งทอ

ขอบเขตด้านพื้นที่

ทุนวัฒนธรรมสิ่งทอ กลุ่มชาติพันธุ์ญัฮกุร อำเภอเทพสถิต จังหวัดชัยภูมิ

กรอบแนวคิดงานวิจัย



ภาพที่ 3 กรอบแนวคิดงานวิจัย
Note: From © Surakiet Rattanaamnuaysiri 12/12/2023

วิธีการดำเนินการวิจัย

การวิจัยเชิงคุณภาพร่วมกับการสร้างสรรค์ผลงานทางศิลปกรรม มีวิธีการดำเนินการวิจัยดังนี้

1. การทบทวนวรรณกรรม รวบรวมข้อมูลชั้นรอง (Secondary Data) ข้อมูลแนวคิด และทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

2. การเก็บข้อมูลจากกลุ่มผู้เชี่ยวชาญด้านทุนวัฒนธรรมสิ่งทอของกลุ่มชาติพันธุ์ญัฮกุร อำเภอเทพสถิต จังหวัดชัยภูมิจำนวน 2 ท่านเป็นผู้ให้ข้อมูลหลัก (Key-Informants) มีคุณสมบัติคือ เป็นครูภูมิปัญญาหรือปราชญ์ชาวบ้านที่มีประสบการณ์เกี่ยวกับทุนวัฒนธรรมสิ่งทอกลุ่มชาติพันธุ์ญัฮกุร จังหวัดชัยภูมิ เป็นระยะเวลา 10 ปีขึ้นไป ด้วยวิธีการเลือกแบบเฉพาะเจาะจง (Purposive Selection) เก็บข้อมูลด้วยการสัมภาษณ์แบบกึ่งโครงสร้าง (Semi-Structured Or Guided Interview) แบบประวัติศาสตร์บอกเล่า (Oral History) และการสัมภาษณ์เจาะลึก

(In-Dept Interviews) เพื่อให้ลักษณะของข้อมูลที่ตรงตามวัตถุประสงค์ แบ่งเนื้อหาเป็น 2 ส่วน ได้แก่ 1) ลักษณะรูปแบบ และความหมายของทุนวัฒนธรรมสิ่งทอกลุ่มชาติพันธุ์ญัฮกุร และ 2) แนวคิดของการสร้างสรรค์ และเทคนิคการสร้างสรรค์ของทุนวัฒนธรรมสิ่งทอกลุ่มชาติพันธุ์ญัฮกุร โดยการศึกษาความทรงจำในอดีตของคนในชุมชน การสัมภาษณ์ในลักษณะนี้จะเป็นการรวบรวมข้อมูลเพื่อนำข้อมูลมาอ้างอิง และอธิบายในประเด็นต่าง ๆ ของงานวิจัยโดยผู้วิจัยใช้วิธีการเข้าไปหาข้อมูลในพื้นที่ (Field Research) ทั้งนี้เพื่อศึกษาประวัติศาสตร์ของชุมชนจากคนในชุมชน อันเป็นข้อมูลพื้นฐานที่สำคัญในการวิเคราะห์ และประยุกต์ใช้ในลำดับต่อไป

3. การเก็บข้อมูลจากกลุ่มผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบ ภายหลังจากการทบทวนวรรณกรรมและคัดกรองข้อมูลที่มีความเหมาะสมสำหรับประยุกต์ใช้ในการออกแบบ โดยการสัมภาษณ์แบบมีโครงสร้าง (Structure Interview) ด้วยแบบสอบถามปลายปิด (Close - Ended Questions) จำนวน 2 ครั้ง โดยมีข้อคำถามแบบเดียวกัน มีขั้นตอนดังนี้ 1) เก็บข้อมูลครั้งที่ 1 2) คัดกรองข้อมูลที่มีความเห็นตรงกันที่อยู่ในระดับมาก และมากที่สุด 3) นำข้อมูลคัดกรอง เก็บข้อมูลครั้งที่ 2 4) วิเคราะห์ผล โดยมีระยะเวลาในการเก็บข้อมูลห่างกันประมาณ 10 - 15 วัน และใช้เทคนิคเดลฟาย (Delphi technique) เพื่อเป็นการหาฉันทามติของข้อมูลที่มีความสอดคล้องกัน

การเก็บข้อมูลจากกลุ่มผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบ จำนวน 5 คน จาก 3 กลุ่ม ได้แก่ 1) ผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบอัตลักษณ์ตราสินค้า 2) ผู้เชี่ยวชาญทางด้านการออกแบบกราฟิก 3) ผู้เชี่ยวชาญทางด้านการออกแบบผลิตภัณฑ์จากทุนทางวัฒนธรรม เป็นต้น คุณสมบัติเป็นผู้ที่มีความรู้ความสามารถ มีประสบการณ์ในเรื่องที่เชี่ยวชาญเป็นระยะเวลา 10 ปีขึ้นไป และมีผลงานสร้างสรรค์ในเรื่องดังกล่าวสู่สาธารณชน (การแสดงผลงานสร้างสรรค์หรือการสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์เชิงพาณิชย์) จำนวน 10 ชิ้นงานขึ้นไป ใช้เกณฑ์ในการเลือกผู้เชี่ยวชาญจากการลดลงของความคลาดเคลื่อนจำนวนผู้เข้าร่วมโครงการ ซึ่งการกำหนดกลุ่มผู้เชี่ยวชาญที่ 5 คน พบว่า การลดลงของความคลาดเคลื่อนอยู่ที่ 0.7 - 0.5 และความเคลื่อนที่ลดลง 0.12 (Jensantikul, 2017)

4. การหาคุณภาพเครื่องมือแบบสอบถามในงานวิจัย ตรวจสอบความเที่ยงตรงตามเนื้อหา (IOC) ที่ครอบคลุมตามประเด็นวัตถุประสงค์ของงานวิจัย และตรวจสอบประเมินผลจากการตรวจสอบเครื่องมือแบบสอบถาม (IOC) จากค่าดัชนีความเที่ยงของแบบสอบถาม เพื่อปรับปรุงแก้ไข หรือดำเนินการในลำดับถัดไป

5. การขอจริยธรรมในงานวิจัย ผู้วิจัยดำเนินการขอการรับรองการประเมินจริยธรรมการวิจัยในมนุษย์ แบบยกเว้น (Exemption Review)

6. การวิเคราะห์ข้อมูล และการนำเสนอข้อมูลของกลุ่มผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบ โดยการหาความถี่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย และค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน การกำหนดเกณฑ์การวิเคราะห์ โดยใช้ค่าเฉลี่ยและเกณฑ์ 5 ระดับ โดยค่าเฉลี่ย 4.21 - 5.00 หมายถึง ระดับมากที่สุด 3.41 - 4.20 หมายถึง ระดับมาก 2.61 - 3.40 หมายถึง ระดับปานกลาง 2.60 - 1.81 หมายถึง น้อย และ 1.00 - 1.80 หมายถึง น้อยที่สุด และเกณฑ์การแปลความหมายเพื่อจัดระดับคะแนนเฉลี่ยในช่วงคะแนนต่าง ๆ โดยมีสมการคำนวณอันตรภาคชั้นของค่าเฉลี่ยมีค่าเท่ากับ 0.8 (Rujjanapan, 2013; Ruangpraphan, 1996, 15) และนำเสนอในรูปแบบแผนภูมิหรือตาราง พร้อมทั้งคำอธิบายในประเด็นต่าง ๆ ตามที่ผู้วิจัยได้กำหนดไว้

7. การสร้างสรรค์ผลงานต้นแบบ จากการวิเคราะห์ข้อมูลของกลุ่มผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบ

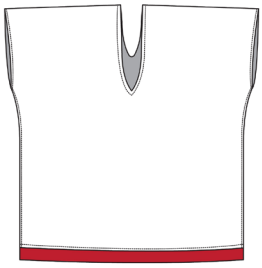
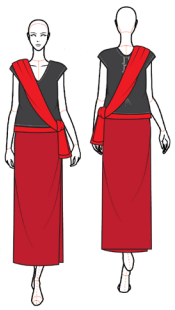
8. การประเมินผลความพึงพอใจต่อการสร้างสรรค์ผลงานต้นแบบ ด้วยวิธีการเลือกกลุ่มตัวอย่างโดยการเลือกตามความสะดวก (Convenience Sampling) จากกลุ่มผู้บริโภคที่เคยมีประสบการณ์ร่วมกับสินค้าแฟชั่นจากทุนทางวัฒนธรรมที่อาศัยอยู่ในประเทศไทย จำนวน 30 คนด้วยแบบสอบถามออนไลน์แบบปลายปิด (Close - Ended Question) แบบมาตราส่วน (Likert Scales) 3 ส่วน ได้แก่ ส่วนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม ส่วนที่ 2 ระดับความพึงพอใจต่อการสร้างสรรค์ผลงานต้นแบบในงานวิจัยฯ และส่วนที่ 3 ข้อเสนอแนะ จากนั้นนำข้อมูลที่ได้นำมาสรุปอภิปรายผลและให้ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยต่อไปในรูปแบบการบรรยาย

9. การสรุปอภิปรายผลและข้อเสนอแนะในการทำวิจัยต่อไป

การวิเคราะห์ข้อมูล

1. การวิเคราะห์ทุนวัฒนธรรมสิ่งทอกลุ่มชาติพันธุ์ญัฮกุร จากเครื่องแต่งกายประเพณี (Traditional Costume) ของสตรี สามารถวิเคราะห์ได้ดังตารางต่อไปนี้

ตารางที่ 1 การวิเคราะห์เครื่องแต่งกายประเพณี (Traditional Costume) ของสตรีจากกลุ่มชาติพันธุ์ญัฮกุร อำเภอเทพสถิต จังหวัดชัยภูมิ

<table>
<tr><th>ลำดับ</th><th colspan="2">องค์ประกอบของการวิเคราะห์เครื่องแต่งกาย</th><th>การวิเคราะห์</th></tr>
<tr><td>1</td><td colspan="3">โครงร่างเงา (Silhouette)</td></tr>
<tr><td>1.1</td><td>
ภาพที่ 4 เสื้อพ็อกด้านหน้า
Note: From © Surakiet Rattanaamnuaysiri 12/12/2023</td><td>
ภาพที่ 5 ภาพร่างเสื้อพ็อกด้านหน้า
Note: From © Surakiet Rattanaamnuaysiri 12/12/2023</td><td rowspan="2">เครื่องแต่งกายท่อนบน
- เสื้อพ็อกมีลักษณะเป็นเสื้อแขนกุด (Sleeveless Top) ความยาวของแขนระดับหัวไหล่
- รอบคอมีลักษณะแบบคอยู (U - neckline) ที่มีความแคบทั้งด้านหน้าและด้านหลัง (คอยูด้านหน้าจะลึกกว่าด้านหลัง) เสื้อทรงสี่เหลี่ยม - ไม่เข้ารูป (Relaxed Fit)
- ความยาวของเสื้อคลุมสะโพกบนมีการปักลวดลายเฉพาะจุด ลวดลายที่เป็นอัตลักษณ์เฉพาะของกลุ่มชาติพันธุ์</td></tr>
<tr><td>1.2</td><td>
ภาพที่ 6 เสื้อพ็อกด้านหลัง
Note: From © Surakiet Rattanaamnuaysiri 12/12/2023</td><td>
ภาพที่ 7 ภาพร่างเสื้อพ็อกด้านหลัง
Note: From © Surakiet Rattanaamnuaysiri 12/12/2023</td></tr>
<tr><td>1.3</td><td>
ภาพที่ 8 ลักษณะเครื่องแต่งกายท่อนล่าง
Note: From IPF, 2018</td><td>
ภาพที่ 9 ภาพร่างลักษณะเครื่องแต่งกาย
Note: From © Surakiet Rattanaamnuaysiri 12/12/2023</td><td>เครื่องแต่งกายท่อนล่าง
- ผ้านุ่งเป็นผ้ารูปทรงสี่เหลี่ยมผืนผ้า โดยใช้หน้าผ้าเป็นความยาวของผ้านุ่ง และนุ่งทับข้างซ้ายแล้วเอาชายพกที่ขอบไว้ด้านข้าง</td></tr>
</table>

Note: From © Surakiet Rattanaamnuaysiri 12/12/2023

ตารางที่ 1 การวิเคราะห์เครื่องแต่งกายประเพณี (Traditional Costume) ของสตรีจากกลุ่มชาติพันธุ์ญัฮกุร อำเภอเทพสถิต จังหวัดชัยภูมิ (ต่อ)

ลำดับ	องค์ประกอบของการวิเคราะห์เครื่องแต่งกาย	การวิเคราะห์
2	**สี (Color)**	
2.1	 **ภาพที่ 10** ประยุกต์ภาพรวมของสีสันของเครื่องแต่งกายท่อนบน Note: From © Surakiet Rattanaamnuaysiri 12/12/2023	- สีสันจากเครื่องแต่งกายท่อนบน สีของเสื้อ เช่น สีคราม สีดำ เป็นต้น - สีของผ้าคาดเฉลียงคล้ายสไบ ได้แก่ สีแดงสด
2.2	 **ภาพที่ 11** ประยุกต์ภาพรวมของสีสันของเครื่องแต่งกายท่อนล่าง Note: From © Surakiet Rattanaamnuaysiri 12/12/2023	สีสันจากเครื่องแต่งกายท่อนล่าง เช่น สีแดง สีเขียว สีม่วง สีดำ สีแดง หรือสีบานเย็น (คล้ายสีดอกพ็อก หรือดอกนางแย้มป่า หรือปิ้งดอกแดง) เป็นต้น
2.3	 **ภาพที่ 12** ตัวอย่างสีสันของด้ายปัก Note: From © Surakiet Rattanaamnuaysiri 12/12/2023	- สีสันของด้ายปัก เป็นกลุ่มสีสันสดใส ตัดกับสีของเสื้อสีพื้น - จากการเก็บข้อมูลภาคสนามในเบื้องต้นในปี พ.ศ. 2566 พบว่า สีของเส้นด้ายไม่มีความหมาย โดยเน้นเพียงสีที่สดใสและเด่นจากตัวเสื้อ เช่น สีเหลือง สีเขียว สีขาว และสีแดงยอ (แดงแจ่ม) เป็นต้น

Note: From © Surakiet Rattanaamnuaysiri 12/12/2023

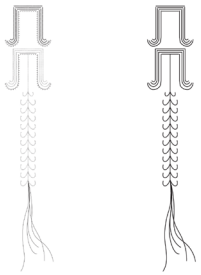
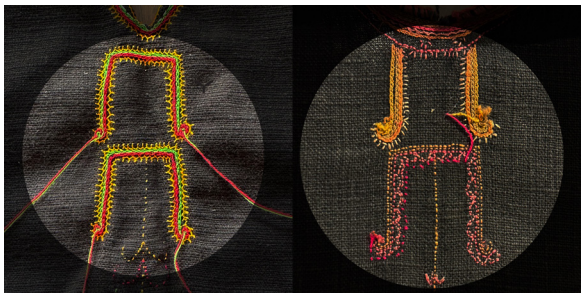
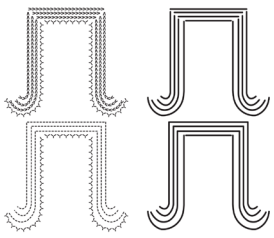
ตารางที่ 1 การวิเคราะห์เครื่องแต่งกายประเพณี (Traditional Costume) ของสตรี จากกลุ่มชาติพันธุ์ญัฮกุร อำเภอเทพสถิต จังหวัดชัยภูมิ (ต่อ)

ลำดับ	องค์ประกอบของการวิเคราะห์เครื่องแต่งกาย	การวิเคราะห์
3	**รายละเอียด (Details)**	
	 **ภาพที่ 13** ภาพลักษณะรายละเอียดตกแต่งลวดลายปัก Note: From © Surakiet Rattanaamnuaysiri 12/12/2023	การสร้างสรรค์ลวดลาย ด้วยการปักด้ายลวดลาย เป็นการตกแต่งบนผืนผ้าของกลุ่มชาติพันธุ์ญัฮกุร
4	**วัสดุ (Material)**	
	 **ภาพที่ 14** ลักษณะวัสดุของเครื่องแต่งกาย Note: From © Surakiet Rattanaamnuaysiri 12/12/2023	เส้นใยธรรมชาติ และในปี พ.ศ. 2566 มีการใช้ผ้าที่หลากหลาย ไม่ระบุชนิดผ้าแน่ชัด

Note: From © Surakiet Rattanaamnuaysiri 12/12/2023

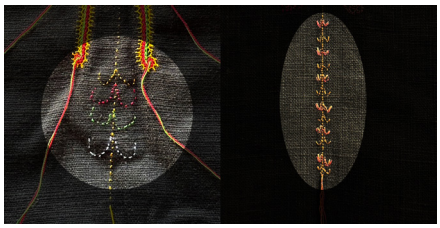
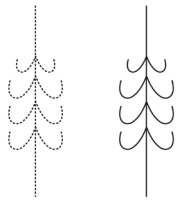
2. การวิเคราะห์ลวดลายการปักตกแต่งบนผืนผ้า จากทุนวัฒนธรรมสิ่งทอกลุ่มชาติพันธุ์ญัฮกุร อำเภอเทพสถิต จังหวัดชัยภูมิ ได้ดังตารางต่อไปนี้

ตารางที่ 2 การวิเคราะห์ด้านลวดลายจากทุนวัฒนธรรมสิ่งทอ กลุ่มชาติพันธุ์ญัฮกุร อำเภอเทพสถิต จังหวัดชัยภูมิ

<table>
<tr><th>ลำดับ</th><th>ชื่อลวดลาย</th><th>ลักษณะการปัก</th><th>ความหมาย</th></tr>
<tr><td rowspan="4">1</td><td>ลายงวงครุ</td><td>มีลักษณะเป็นการปักเดินเส้นด้วยลายโซ่ และลายตะแกรง (ตะแกง) มีลักษณะเป็นเส้นขอบของสี่เหลี่ยมจัตุรัสไม่มีฐาน วางลายซ้อนกัน 3 เส้น บริเวณปลายของเส้นมีลักษณะม้วนเข้าหาศูนย์กลาง และมีการปล่อยเส้นด้ายเป็นเส้นยาว 2 - 4 เส้น วางลายซ้อนกันในแนวตั้ง จำนวน 2 ลาย (ลายบนและลายล่าง) ปักตกแต่งบริเวณช่วงกลางของบ่าด้านหลังใต้วงรอบคอ ตรงกลางตัวเสื้อ</td><td>เครื่องมือที่ใช้ในการจัดที่ใส่น้ำเป็นเชือกที่ทำมาจากเปลือกและเถาวัลย์ของต้นไม้ นำมาถักกับตะกร้า และยาด้วยยางไม้เพื่อยึดให้ติดแน่น หมายถึง สายน้ำที่หล่อเลี้ยงชีวิต</td></tr>
<tr><td>ลักษณะจริง (Object)</td><td>สัญญะ (Sign)</td><td>ภาพร่าง</td></tr>
<tr><td>
ภาพที่ 15 ภาพครุไม้ไผ่
Note: From isangate, 2022</td><td>
ภาพที่ 16 ลายงวงครุ
Note: From © Surakiet Rattanaamnuaysiri 12/12/2023</td><td>
ภาพที่ 17 ภาพร่างลายงวงครุ
Note: From © Surakiet Rattanaamnuaysiri 12/12/2023</td></tr>
<tr><td colspan="2">
ภาพที่ 18 ลายงวงครุ
Note: From © Surakiet Rattanaamnuaysiri 12/12/2023</td><td>
ภาพที่ 19 ภาพร่างลายงวงครุ
Note: From © Surakiet Rattanaamnuaysiri 12/12/2023</td></tr>
</table>

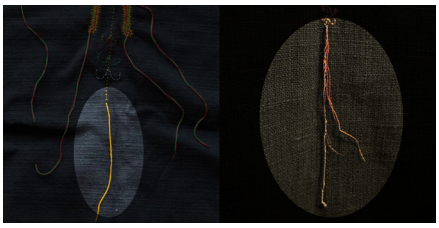
Note: From © Surakiet Rattanaamnuaysiri 12/12/2023

ตารางที่ 2 การวิเคราะห์ด้านลวดลายจากทุนวัฒนธรรมสิ่งทอ กลุ่มชาติพันธุ์ญัฮกุร อำเภอเทพสถิต จังหวัดชัยภูมิ (ต่อ)

ลำดับ	ชื่อลวดลาย	ลักษณะการปัก	ความหมาย
2	ลายดอกยางนา	ลายที่ต่อจากลายงวงครุ (ลายที่ต่อช่วงล่าง) มีลักษณะเป็นการเย็บเดินเส้น เป็นเส้นตรงยาวลงมาในแนวตั้ง มีเส้นโค้งหงายลักษณะเหมือนดอกยางนา โดยวางลวดลายเป็นระยะ และมีการปล่อยเส้นด้ายเป็นเส้นยาว 2 - 4 เส้น	หมายถึง “ไฟ” โดยชาวญัฮกุรใช้น้ำมันจากต้นยางนา นำมาทำเป็นขี้โต้ ใช้สำหรับทำคบไฟใช้จุดเวลากลางคืน ลายดอกยางนา จึงเปรียบเสมือนแสงสว่างยามค่ำคืน
	ลักษณะจริง (Object)	**สัญญะ (Sign)**	**ภาพร่าง**
	 **ภาพที่ 20** ภาพผลดอกยางนา Note: From Chiwpreecha, 2024	 **ภาพที่ 21** ลายดอกยางนา Note: From © Surakiet Rattanaamnuaysiri 12/12/2023	 **ภาพที่ 22** ภาพร่างลายดอกยางนา Note: From © Surakiet Rattanaamnuaysiri 12/12/2023
3	**ชื่อลวดลาย**	**ลักษณะการปัก**	**ความหมาย**
	ลายตีนนก	มีลักษณะเป็นการปักตกแต่งลวดลายคล้ายเท้าของนก ตกแต่งบริเวณใกล้กับลายงวงครุหรือรอบคอ เป็นต้น	คล้ายเท้าของนก การอยู่ร่วมกับธรรมชาติ
	ลักษณะจริง (Object)	**สัญญะ (Sign)**	**ภาพร่าง**
		 **ภาพที่ 23** ลายตีนนก Note: From © Surakiet Rattanaamnuaysiri 12/12/2023	 **ภาพที่ 24** ภาพร่างลายตีนนก Note: From © Surakiet Rattanaamnuaysiri 12/12/2023

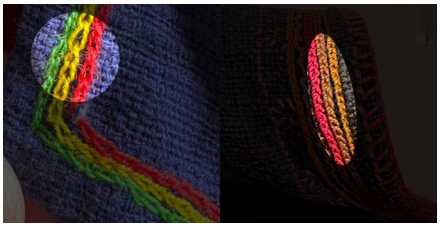
Note: From © Surakiet Rattanaamnuaysiri 12/12/2023

ตารางที่ 2 การวิเคราะห์ด้านลวดลายจากทุนวัฒนธรรมสิ่งทอ กลุ่มชาติพันธุ์ญัฮกุร อำเภอเทพสถิต จังหวัดชัยภูมิ (ต่อ)

ลำดับ	ชื่อลวดลาย	ลักษณะการปัก	ความหมาย
4	ลายสายน้ำ	มีลักษณะเป็นเส้นและลายที่ต่อจากลายงวงครุ เป็นการปักที่ปล่อยหางเส้นด้ายยาวลงมาประมาณ 2 - 4 เส้น เสมือนสายน้ำ	หมายถึง น้ำเป็นส่วนหนึ่งของการหล่อเลี้ยงชีวิต (Princess Maha Chakri Sirindhorn Anthropology Centre, 2015) วิถีชีวิตของชาวญัฮกุรที่ดำรงชีพด้วยของป่า และการอยู่ร่วมกับธรรมชาติ ชอบอาศัยอยู่ใกล้แม่น้ำ และภูเขา เป็นการรวมกลุ่มกัน ความสามัคคี และการมีวิถีชีวิตเรียบง่าย
	ลักษณะจริง (Object)	**สัญญะ (Sign)**	**ภาพร่าง**
		 **ภาพที่ 25** ลายสายน้ำ Note: From © Surakiet Rattanaamnuaysiri 12/12/2023	 **ภาพที่ 26** ภาพร่างลายสายน้ำ Note: From © Surakiet Rattanaamnuaysiri 12/12/2023

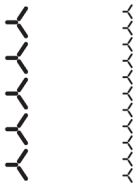
Note: From © Surakiet Rattanaamnuaysiri 12/12/2023

ตารางที่ 2 การวิเคราะห์ด้านลวดลายจากทุนวัฒนธรรมสิ่งทอ กลุ่มชาติพันธุ์ญัฮกุร อำเภอเทพสถิต จังหวัดชัยภูมิ (ต่อ)

ลำดับ	ชื่อลวดลาย	ลักษณะการปัก	ความหมาย
5	ลายโซ่	มีลักษณะคล้ายการปักเดินเส้นลายโซ่ (Chain Stitch) เป็นลักษณะการปักลายอย่างต่อเนื่อง โดยลายโซ่นิยมใช้สำหรับเป็นลายหลักในการเดินเส้นของการปักตกแต่งบริเวณที่ปัก เช่น รอบคอเสื้อ หรือข้างตัวเสื้อ เป็นต้น	หมายถึง ความผูกพันการเกาะเกี่ยวกันของชาวญัฮกุรที่มีความเหนียวแน่นดุจดั่งโซ่ที่คล้องกันไว้ (ซึ่งลายปักนี้หากมีส่วนที่ขาด หากดึงออกลายโซ่จะสามารถหลุดออกทั้งหมด)
	ลักษณะจริง (Object)	**สัญญะ (Sign)**	**ภาพร่าง**
		 **ภาพที่ 27** ลายโซ่ Note: From © Surakiet Rattanaamnuaysiri 12/12/2023	 **ภาพที่ 28** ภาพร่างลายโซ่ Note: From © Surakiet Rattanaamnuaysiri 12/12/2023

Note: From © Surakiet Rattanaamnuaysiri 12/12/2023

ตารางที่ 2 การวิเคราะห์ด้านลวดลายจากทุนวัฒนธรรมสิ่งทอ กลุ่มชาติพันธุ์ญัฮกุร อำเภอเทพสถิต จังหวัดชัยภูมิ (ต่อ)

ลำดับ	ชื่อลวดลาย	ลักษณะการปัก	ความหมาย
6	ลายตะแกรง (ลายตะแกง)	พบได้ 2 รูปแบบ ได้แก่ 1) ลักษณะลวดลายการปักเป็นเส้นคล้ายออกจากจุดศูนย์กลาง 3 เส้น (การปักแบบ Cretan Stitch) หรือ 2) คล้ายลวดลายสามเหลี่ยมไม่มีฐาน ปักต่อกันอย่างต่อเนื่อง (การปักแบบ Herringbone Stitch) โดยลายตะแกรง (ลายตะแกง) นิยมใช้สำหรับเป็นลายเดินเส้นของการปัก บริเวณที่ต้องการตกแต่ง เช่น ช่วงชายเสื้อตัดต่อหรือข้างตัวเสื้อ เป็นต้น	หมายถึง เครื่องมือที่สร้างจากไม้ไผ่ สานเป็นรูปสามเหลี่ยม ใช้สำหรับตากเนื้อหรือตากปลา
	ลักษณะจริง (Object)	**สัญญะ (Sign)**	**ภาพร่าง**
	 **ภาพที่ 29** ภาพวาดลายตะแกง บนกล่องบรรจุภัณฑ์ ผลิตภัณฑ์ผ้าเย็บมือที่ระลึกฯ ญัฮกุร ชัยภูมิ Note: From © Surakiet Rattanaamnuaysiri 12/12/2023	 **ภาพที่ 30** ลายตะแกรง (ลายตะแกง) Note: From © Surakiet Rattanaamnuaysiri 12/12/2023	 **ภาพที่ 31** ภาพร่างลายตะแกรง (ลายตะแกง) Note: From © Surakiet Rattanaamnuaysiri 12/12/2023

Note: From © Surakiet Rattanaamnuaysiri 12/12/2023

3. การวิเคราะห์ และสรุปข้อมูลจากกลุ่มผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบในงานวิจัยฯ โดยวิเคราะห์และสรุปข้อมูลได้ดังตารางต่อไปนี้

ตารางที่ 3 การวิเคราะห์ข้อมูลจากกลุ่มผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบในงานวิจัยฯ ที่เหมาะสมต่อการประยุกต์ใช้ในงานวิจัยฯ

ลำดับ	รายการ	การเก็บข้อมูลครั้งที่ 1			การเก็บข้อมูลครั้งที่ 2		
		ค่าเฉลี่ย	S.D.	การแปลงผล	ค่าเฉลี่ย	S.D.	การแปลงผล
1. หลักการออกแบบออกแบบหมุนเวียน							
1.1 Eliminate		4.20	1.06	มาก	3.80	1.60	มาก
1.2 Circulate		5.00	0.00	มากที่สุด	5.00	0.00	มากที่สุด
1.3 Regenerate		4.20	1.06	มาก	4.00	1.55	มาก
2. กลยุทธ์สำหรับการออกแบบหมุนเวียน							
2.1 Design For Longevity		4.80	0.40	มากที่สุด	4.40	0.80	มากที่สุด
2.2 Emotional Design		4.40	0.80	มากที่สุด	3.40	1.36	ปานกลาง
2.3 Repair		3.20	1.60	ปานกลาง	-	-	-
2.4 Reuse		4.60	0.80	มากที่สุด	4.60	0.80	มากที่สุด
2.5 Recycle		3.40	1.36	ปานกลาง	-	-	-
2.6 Upcycle		4.20	1.60	มาก	4.60	0.49	มากที่สุด
2.7 Zero-Waste		5.00	0.00	มากที่สุด	4.80	0.40	มากที่สุด
2.8 Design For Disassembly		2.60	1.62	น้อย	-	-	-
2.9 Mono-Material Design		3.40	1.36	ปานกลาง	-	-	-
3. แนวทางการตั้งชื่อตราสินค้า							
3.1 Personal Names		2.40	1.50	น้อย	-		
3.2 Descriptive Names		5.00	0.00	มากที่สุด	4.20	0.75	มาก
3.3 Coined Names		4.60	0.80	มากที่สุด	3.60	1.50	มาก

Note: From © Surakiet Rattanaamnuaysiri 12/12/2023

ตารางที่ 3 การวิเคราะห์ข้อมูลจากกลุ่มผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบในงานวิจัยฯ ที่เหมาะสมต่อการประยุกต์ใช้ในงานวิจัยฯ (ต่อ)

ลำดับ	รายการ	การเก็บข้อมูลครั้งที่ 1			การเก็บข้อมูลครั้งที่ 2		
		ค่าเฉลี่ย	S.D.	การแปลงผล	ค่าเฉลี่ย	S.D.	การแปลงผล
3. แนวทางการตั้งชื่อตราสินค้า (ต่อ)							
3.4	Dictionary Words	2.20	1.17	น้อย	-	1.60	มาก
3.5	Geographical Names	3.20	1.83	ปานกลาง	-	0.00	มากที่สุด
3.6	Associative Names	4.80	0.40	มากที่สุด	4.60	0.49	มากที่สุด
3.7	Abbreviated Names	3.40	1.50	ปานกลาง	-	0.80	มากที่สุด
3.8	Initials And Numbers	2.20	1.50	น้อย	-	1.36	ปานกลาง
4. แนวทางการสร้างสรรค์เครื่องหมายการค้า (Trademarks)							
4.1	Picture Marks	4.40	0.80	มากที่สุด	2.60	0.80	น้อย
4.2	Abstract Marks	2.40	1.36	น้อย	-	-	-
4.3	Figurative Marks	2.60	1.36	น้อย	-	0.49	มากที่สุด
4.4	Metaphoric Marks	4.40	0.80	มากที่สุด	3.00	1.41	ปานกลาง
4.5	Figurative Marks แบบ Found Marks	3.40	1.50	ปานกลาง	-	-	-
4.6	Non-Figurative Marks	2.00	1.26	น้อย	-	-	-
4.7	Letter Marks แบบ หรือ Name Marks	4.40	0.80	มากที่สุด	5.00	0.00	มากที่สุด
4.8	Letter Marks แบบ Abbreviation	4.20	1.17	มาก	3.40	1.02	ปานกลาง

Note: From © Surakiet Rattanaamnuaysiri 12/12/2023

ตารางที่ 3 การวิเคราะห์ข้อมูลจากกลุ่มผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบในงานวิจัยฯ ที่เหมาะสมต่อการประยุกต์ใช้ในงานวิจัยฯ (ต่อ)

ลำดับ	รายการ	การเก็บข้อมูลครั้งที่ 1			การเก็บข้อมูลครั้งที่ 2		
		ค่าเฉลี่ย	S.D.	การแปลงผล	ค่าเฉลี่ย	S.D.	การแปลงผล
5. แนวทางการวางระบบตัวอักษณ์ (Typography)							
5.1 รูปแบบอักษรภาษาอังกฤษ							
5.1.1 Serif		3.60	1.02	ปานกลาง	-	0.00	มากที่สุด
5.1.2 Sans Serif		4.20	0.98	มาก	5.00	0.00	มากที่สุด
5.1.3 Script		2.60	1.36	น้อย	-	0.80	มากที่สุด
5.1.4 Display Type		2.00	1.26	น้อย	-	1.36	ปานกลาง
5.2 รูปแบบอักษรภาษาไทย							
5.2.1 รูปแบบอักษรภาษาไทยแบบมีหัวกลม		2.40	1.20	น้อย	-	-	-
5.2.2 รูปแบบอักษรภาษาไทยแบบไม่มีหัวกลม		4.40	0.80	มากที่สุด	5.00	0.00	มากที่สุด
5.2.3 รูปแบบอักษรภาษาไทยแบบลักษณะตัวเขียน		2.80	1.33	ปานกลาง	-	1.41	ปานกลาง
5.2.4 รูปแบบอักษรภาษาไทยแบบตัวอาลักษณ์		2.00	1.26	น้อย	-	-	-
5.2.5 รูปแบบอักษรภาษาไทยมีลักษณะประดิษฐ์		2.00	1.26	น้อย	-	-	-
6. สีเอกลักษณ์ (Color Signature)							
6.1 สีจากอัตลักษณ์ทุนทางวัฒนธรรมสิ่งทอ		5.00	0.00	มากที่สุด	4.80	0.40	มากที่สุด
6.2 สีที่สะท้อนบุคลิกภาพแบบ Shigenobu Kobayashi		4.40	0.80	มากที่สุด	4.80	0.40	มากที่สุด

Note: From © Surakiet Rattanaamnuaysiri 12/12/2023

ตารางที่ 3 การวิเคราะห์ข้อมูลจากกลุ่มผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบในงานวิจัยฯ ที่เหมาะสมต่อการประยุกต์ใช้ในงานวิจัยฯ (ต่อ)

ลำดับ	รายการ	การเก็บข้อมูลครั้งที่ 1			การเก็บข้อมูลครั้งที่ 2		
		ค่าเฉลี่ย	S.D.	การแปลงผล	ค่าเฉลี่ย	S.D.	การแปลงผล
7. ลักษณะของบุคลิกภาพของตราสินค้า							
	7.1 ลักษณะแบบติดดิน (Down-To-Earth)	3.40	1.36	ปานกลาง	-	-	-
	7.2 ลักษณะแบบซื่อสัตย์ (Honest)	4.20	0.75	มาก	3.80	1.47	มาก
	7.3 ลักษณะแบบมีประโยชน์ (Wholesome)	4.40	0.49	มากที่สุด	3.20	1.33	ปานกลาง
	7.4 ลักษณะแบบร่าเริง (Cheerful)	3.20	1.33	ปานกลาง	-	1.36	ปานกลาง
	7.5 ความกล้า ท้าทาย (Daring)	3.20	1.33	ปานกลาง	-	-	-
	7.6 ลักษณะแบบมีความมุ่งมั่น (Spirited)	3.60	1.36	มาก	4.80	0.40	มากที่สุด
	7.7 ลักษณะแบบช่างจินตนาการ (Imaginative)	4.20	1.36	มาก	5.00	0.00	มากที่สุด
	7.8 ลักษณะร่วมสมัย (Contemporary)	4.80	0.75	มากที่สุด	4.80	0.40	มากที่สุด
	7.9 ลักษณะแบบน่าเชื่อถือ (Reliable)	4.00	0.40	มาก	3.60	1.50	มาก
	7.10 ลักษณะแบบฉลาด (Intelligent)	4.20	0.89	มาก	3.40	1.62	ปานกลาง
	7.11 ลักษณะแบบประสบความสำเร็จ (Successful)	3.20	1.33	ปานกลาง	-	0.40	มากที่สุด
	7.12 ลักษณะแบบมีระดับ (Upper Class)	3.80	0.98	มาก	3.40	1.36	ปานกลาง
	7.13 ลักษณะแบบมีเสน่ห์ (Charming)	3.00	1.26	ปานกลาง	-	-	-
	7.14 ลักษณะแบบกิจกรรมโลดโผน (Outdoorsy)	2.20	1.17	น้อย	-	-	-
	7.15 ลักษณะแบบดุดัน (Rugged)	1.80	0.98	น้อยที่สุด	-	-	-

Note: From © Surakiet Rattanaamnuaysiri 12/12/2023

ตารางที่ 3 การวิเคราะห์ข้อมูลจากกลุ่มผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบในงานวิจัยฯ ที่เหมาะสมต่อการประยุกต์ใช้ในงานวิจัยฯ (ต่อ)

ลำดับ	รายการ	การเก็บข้อมูลครั้งที่ 1			การเก็บข้อมูลครั้งที่ 2		
		ค่าเฉลี่ย	S.D.	การแปลงผล	ค่าเฉลี่ย	S.D.	การแปลงผล
8. นวัตกรรมสิ่งทอ (Textile Innovation)							
8.1	เส้นใยสับปะรด	4.40	0.80	มากที่สุด	4.80	0.40	มากที่สุด
8.2	เส้นใยไผ่	3.40	1.50	มาก	3.80	1.17	มาก
8.3	เส้นใยกล้วย	2.40	1.20	น้อย	-	-	-
9. ระดับนวัตกรรมการออกแบบเพื่อความยั่งยืน							
9.1	ระดับการปรับปรุง (Improvement)	4.60	0.49	มากที่สุด	4.80	0.40	มากที่สุด
9.2	ระดับทดลอง (Challenge)	4.20	1.17	มาก	4.80	0.40	มากที่สุด
9.3	ระดับการเปลี่ยนแปลง (Transformative)	3.80	0.75	มาก	3.40	1.36	ปานกลาง
10. ลักษณะกลุ่มผู้บริโภคผลิตภัณฑ์แฟชั่นอย่างยั่งยืนจากทุนทางวัฒนธรรม							
10.1	กลุ่มผู้นำแฟชั่นกับทุนวัฒนธรรมสิ่งทอ แบบภักดีต่อสิ่งแวดล้อม	3.80	1.47	มาก	5.00	0.00	มากที่สุด
10.2	กลุ่มผู้นิยมกระแสแฟชั่นกับทุนวัฒนธรรม แบบใส่ใจสิ่งแวดล้อม	2.80	0.98	ปานกลาง	-	1.62	ปานกลาง
10.3	กลุ่มผู้นิยมแฟชั่นเรียบง่ายกับทุนวัฒนธรรมสิ่งทอแบบใส่ใจสิ่งแวดล้อม	4.40	0.80	มากที่สุด	4.20	0.70	มาก
11. ระดับการออกแบบทางวัฒนธรรม							
11.1	ระดับทางวัฒนธรรมระดับชั้นนอก (Outer Level)	3.60	0.80	มาก	4.40	0.80	มากที่สุด
11.2	ระดับทางวัฒนธรรมระดับชั้นกลาง (Mid - Level)	4.40	0.49	มากที่สุด	4.00	0.63	มาก
11.3	ระดับทางวัฒนธรรมระดับชั้นใน (Inner Level)	4.80	0.40	มากที่สุด	4.40	0.80	มากที่สุด

Note: From © Surakiet Rattanaamnuaysiri 12/12/2023

ตารางที่ 3 การวิเคราะห์ข้อมูลจากกลุ่มผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบในงานวิจัยฯ ที่เหมาะสมต่อการประยุกต์ใช้ในงานวิจัยฯ (ต่อ)

ลำดับ	รายการ	การเก็บข้อมูลครั้งที่ 1			การเก็บข้อมูลครั้งที่ 2		
		ค่าเฉลี่ย	S.D.	การแปลงผล	ค่าเฉลี่ย	S.D.	การแปลงผล
12. แนวทางการออกแบบผลิตภัณฑ์แฟชั่น							
12.1 โครงร่างเงา (Silhouette)		4.00	0.89	มาก	4.60	0.49	มากที่สุด
12.2 รูปแบบผลิตภัณฑ์ (Item)		4.60	4.49	มากที่สุด	4.80	0.40	มากที่สุด
12.3 กลุ่มสี (Color)		5.00	0	มากที่สุด	5.00	0.00	มากที่สุด
12.4 รายละเอียดตกแต่ง (Details)		5.00	0	มากที่สุด	5.00	0.00	มากที่สุด
12.5 การปักลวดลาย (Embroidery)		5.00	0	มากที่สุด	5.00	0.00	มากที่สุด
12.6 การตัดต่อ (Cut and Paste)		4.40	0.80	มากที่สุด	4.60	0.49	มากที่สุด
12.7 การผูก (Wrap)		4.40	0.80	มากที่สุด	4.80	0.40	มากที่สุด
12.8 วัสดุ (Material)		3.80	1.60	มาก	4.40	1.20	มากที่สุด
12.9 แนวโน้มกระแสนิยม (Trend)		5.00	0	มากที่สุด	5.00	0.00	มากที่สุด
13. แนวทางการพัฒนาลวดลายจากทุนทางวัฒนธรรมสิ่งทอ							
13.1 แนวทางการสร้างสรรค์ลวดลายบนผลิตภัณฑ์							
13.1.1 เทคนิคการสร้างสรรค์ลวดลายบนผลิตภัณฑ์ แบบดั้งเดิม		3.60	1.50	มาก	3.60	1.50	มาก
13.1.2 เทคนิคการสร้างสรรค์ลวดลายบนผลิตภัณฑ์ แบบร่วมสมัย		4.60	0.49	มากที่สุด	4.80	0.40	มากที่สุด
13.2 แนวทางการพัฒนาด้านลวดลายจากทุนทางวัฒนธรรมสิ่งทอ							
13.2.1 พัฒนาด้วยลวดลายดั้งเดิม		3.20	1.33	ปานกลาง	-	-	-
13.2.2 พัฒนาด้วยลวดลายประยุกต์		3.00	1.79	ปานกลาง	-	-	-
13.2.3 พัฒนาด้วยลวดลายผสมระหว่างดั้งเดิมและประยุกต์		5.00	0.00	มากที่สุด	4.40	0.80	มากที่สุด

Note: From © Surakiet Rattanaamnuaysiri 12/12/2023

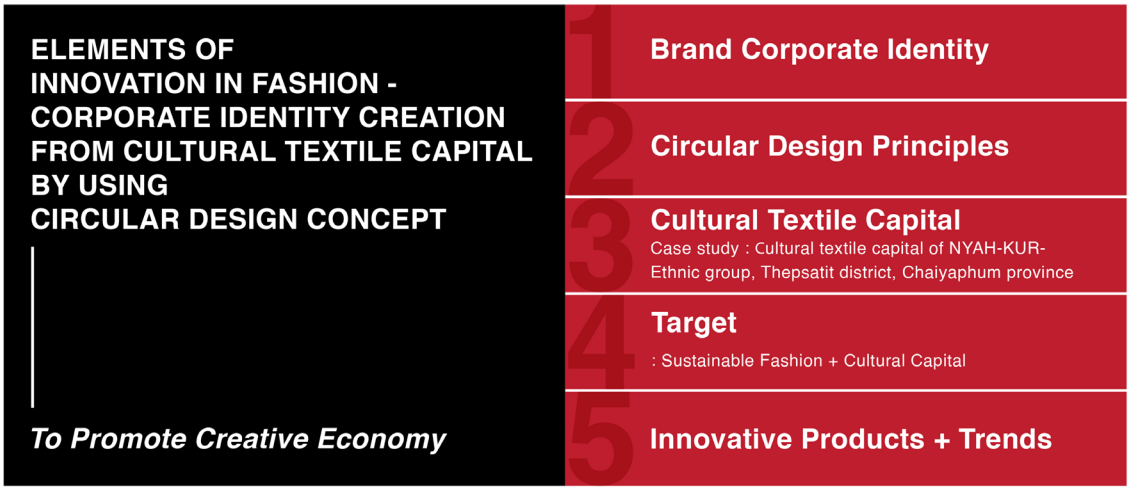
จากตารางที่ 3 พบว่า 1) หลักการออกแบบออกแบบหมุนเวียนวัสดุ และผลิตภัณฑ์ อยู่ในระดับมากที่สุด 2) กลยุทธ์สำหรับการออกแบบหมุนเวียน ได้แก่ 2.1) กลยุทธ์การซีโร่เวสท์ (Zero - Waste) แนวคิดการลดขยะในกระบวนการผลิตให้เหลือศูนย์ หรือลดจำนวนขยะให้เหลือน้อยที่สุด 2.2) กลยุทธ์การอัพไซเคิล (Upcycle) แนวคิดการนำวัสดุที่จะกลายเป็นขยะโดยการแปรรูป เพื่อเพิ่มมูลค่าบนพื้นฐานของการคำนึงสิ่งแวดล้อม 2.3) กลยุทธ์การรียูส (Reuse) แนวคิดการนำวัสดุที่เป็นขยะนำกลับมาใช้ประโยชน์โดยไม่ต้องผ่านกระบวนการใด ๆ และ 2.4) กลยุทธ์ดีไซน์ ฟอร์ ลองจีวีตี้ (Design For Longevity) แนวคิดการออกแบบเพื่อความทนทานและการใช้งานแบบยาวนานคงทน และให้คุณค่ากับการใช้งานเพื่อผู้บริโภคแบบเหนือเวลา อีกทั้ง ได้รับข้อเสนอแนะจากผู้เชี่ยวชาญว่า “เสนอพิจารณาจากพฤติกรรมและความชื่นชอบประกอบกับการเลือกใช้กลยุทธ์การออกแบบร่วมด้วย” 3) แนวทางการตั้งชื่อตราสินค้า โดยการตั้งชื่อตราสินค้าแบบชื่อที่มีความสัมพันธ์กับตัวสินค้า (Associative Names) กล่าวคือ ลักษณะการตั้งชื่อที่แสดงให้เห็นถึงคุณสมบัติของสินค้า ซึ่งง่ายต่อการทำให้เห็นภาพและสื่อความหมายให้เข้าใจได้ 4) แนวทางการสร้างสรรค์เครื่องหมายการค้า (Trademarks) ที่เหมาะสมกับตราสินค้าในงานวิจัยฯ พบว่า รูปแบบ Letter Marks แบบ Name Marks 5) แนวทางการวางระบบตัวอักษณ์ ได้แก่ รูปแบบอักษรภาษาอังกฤษแบบไม่มีเชิง (Sans Serif) และ รูปแบบอักษรภาษาไทยแบบไม่มีหัวกลม 6) สีเอกลักษณ์ (Color Signature) ได้แก่ สีจากอัตลักษณ์ทุนทางวัฒนธรรมสิ่งทอ และสีที่สะท้อนบุคลิกภาพแบบ Shigenobu Kobayashi 7) ลักษณะของบุคลิกภาพของตราสินค้า ได้แก่ ลักษณะแบบช่างจินตนาการ (Imaginative) ลักษณะร่วมสมัย (Contemporary) ลักษณะแบบมีความมุ่งมั่น (Spirited) 8) นวัตกรรมสิ่งทอ (Textile Innovation) ได้แก่ เส้นใยสับปะรด 9) ระดับนวัตกรรมการออกแบบเพื่อความยั่งยืน อยู่ในระดับการปรับปรุง (Improvement) และ ระดับทดลอง (Challenge) 10) ลักษณะกลุ่มผู้บริโภคผลิตภัณฑ์แฟชั่นอย่างยั่งยืนจากทุนทางวัฒนธรรม ได้แก่ กลุ่มผู้นำแฟชั่น กับ ทุนวัฒนธรรมสิ่งทอ แบบภักดีต่อสิ่งแวดล้อม 11) ระดับการออกแบบทางวัฒนธรรม ได้แก่ ระดับทางวัฒนธรรมระดับชั้นนอก (Outer Level) และระดับทางวัฒนธรรมระดับชั้นใน (Inner Level) 12) แนวทางการออกแบบผลิตภัณฑ์แฟชั่นไลฟ์สไตล์จากทุนทางวัฒนธรรมสิ่งทอของกลุ่มชาติพันธุ์ญัฮกุร อำเภอเทพสถิต จังหวัดชัยภูมิที่เหมาะสมกับตราสินค้าในงานวิจัยฯ ได้แก่ กลุ่มสี (Color) ที่มาจากเครื่องแต่งกายประเพณี รายละเอียดตกแต่ง (Details) การปักลวดลาย การประยุกต์ใช้แนวโน้มกระแสนิยม เทคนิคการผูกรูปแบบผลิตภัณฑ์ เทคนิคการตัดต่อโครงร่างเงา (Silhouette) จากเครื่องแต่งกายประเพณีและวัสดุ (Material) อยู่ในระดับมากที่สุด และ 13) แนวทางการสร้างสรรค์ลวดลายบนผลิตภัณฑ์ ได้แก่ เทคนิคการสร้างสรรค์ลวดลายบนผลิตภัณฑ์แบบร่วมสมัย แบบผสมระหว่างดั้งเดิมและประยุกต์

ผู้วิจัยคัดเลือกข้อมูลที่เหมาะสม โดยใช้เกณฑ์การคัดเลือกข้อมูลที่อยู่ในระดับมากที่สุด เพื่อใช้สำหรับการกำหนดกลยุทธ์ทางการออกแบบ โดยกำหนดเป็นกลยุทธ์ในการออกแบบในลำดับต่อไป

การสรุปผล และกระบวนการออกแบบสร้างสรรค์ผลงานต้นแบบ

ผู้วิจัยสรุปผลของข้อมูล เพื่อใช้สำหรับสร้างกลยุทธ์ทางการออกแบบ โดยแบ่งประเด็นดังนี้

ประเด็นที่ 1) การสรุปองค์ประกอบของการสร้างนวัตกรรมอัตลักษณ์ตราสินค้าแฟชั่นจากทุนทางวัฒนธรรมสิ่งทอ ด้วยแนวคิดการออกแบบหมุนเวียน กรณีศึกษา ทุนวัฒนธรรมสิ่งทอกลุ่มชาติพันธุ์ญัฮกุร อำเภอเทพสถิต จังหวัดชัยภูมิ สามารถสรุปได้ดังนี้



ภาพที่ 32 สรุปองค์ประกอบของการสร้างนวัตกรรมอัตลักษณ์ตราสินค้าแฟชั่นจากทุนทางวัฒนธรรมสิ่งทอ ด้วยแนวคิดการออกแบบหมุนเวียน
Note: From © Surakiet Rattanaamnuaysiri 12/12/2023

องค์ประกอบของการสร้างนวัตกรรมอัตลักษณ์ตราสินค้าแฟชั่นจากทุนทางวัฒนธรรมสิ่งทอ ด้วยแนวคิดการออกแบบหมุนเวียน ประกอบด้วย 5 ปัจจัยหลัก ดังนี้

1) การสร้างสรรค์อัตลักษณ์ตราสินค้าแฟชั่น (Fashion Brand Corporate Identity) เกี่ยวข้องกับการออกแบบอัตลักษณ์องค์กร (Corporate Identity) ที่มีองค์ประกอบ ได้แก่ ชื่อตราสินค้า (Names) ลักษณะของบุคลิกภาพของตราสินค้า เครื่องหมายการค้า (Trade Marks) หรือ ตราสัญลักษณ์ (Logo) ระบบตัวอักษร (Typography) สีเอกลักษณ์ (Color Signature) ภาพประกอบ (Illustration) เป็นต้น การสร้างสรรค์อัตลักษณ์ตราสินค้าแฟชั่นเพื่อการแสดงให้เห็นถึงภาพลักษณ์ (Image) ที่ปรากฏต่อสายตาผู้บริโภคพร้อมกับ แสดงถึงความเป็นอัตลักษณ์ (Identity) ขององค์กรตราสินค้าแฟชั่นที่กำหนดเป้าหมายไว้

2) การออกแบบหมุนเวียน (Circular Design) เป็นส่วนกำหนดแนวทางของการสร้างสรรค์อัตลักษณ์ตราสินค้าและผลิตภัณฑ์แฟชั่น ที่การออกแบบสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์หรือการบริการเป็นนวัตกรรมใหม่ และ/หรือเป็นวัสดุรีไซเคิลที่มีกลยุทธ์ทางการออกแบบผสมผสานกันเพื่อความยั่งยืนสูงสุด มุ่งเน้นการออกแบบให้มีอายุการใช้งานยาวนาน การอัพเกรด การซ่อมแซม การรีไซเคิล และการสร้างของเสียเป็นศูนย์ สอดคล้องกับแนวทางของเศรษฐกิจหมุนเวียน (Rattanaamnuaysiri, 2023) สำหรับงานวิจัยนี้ใช้แนวคิดการออกแบบหมุนเวียนร่วมกับการสร้างสรรค์อัตลักษณ์ตราสินค้า (Brand Corporate Identity) การสร้างสัญญะเพื่อสื่อสารแนวคิด และ การสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์แฟชั่นจากทุนวัฒนธรรมจากการต่อยอดนวัตกรรมเส้นใยสับปะรด (ที่มาจากขยะทางการเกษตร เพื่อให้เกิดการใช้วัสดุให้คุ้มค่ามากที่สุด)

3) ทุนวัฒนธรรมสิ่งทอ (Cultural Textile Capital) การสำรวจและศึกษาองค์ประกอบด้านทุนทางวัฒนธรรมสิ่งทอ เพื่อเป็นแนวทางการพัฒนาเศรษฐกิจบนพื้นฐานของการสร้างทรัพย์สินทางปัญญาที่เชื่อมโยงกับทุนทางวัฒนธรรม สำหรับงานวิจัยนี้ใช้กรณีศึกษากลุ่มชาติพันธุ์ญัฮกุร อำเภอเทพสถิต จังหวัดชัยภูมิเป็นแนวทางของการพัฒนาผลงานสร้างสรรค์อัตลักษณ์ตราสินค้าและผลิตภัณฑ์แฟชั่นในงานวิจัย เพื่อเป็นแนวทางการส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (Creative Economy)

4) กลุ่มผู้บริโภค (Target) การกำหนดลักษณะและพฤติกรรมของกลุ่มผู้บริโภคเป็นส่วนสำคัญที่สามารถช่วยกำหนดทิศทางของการออกแบบ เพื่อให้สอดคล้องกับความต้องการของกลุ่มเป้าหมาย โดยเป็นกลุ่มผู้บริโภคที่มีพฤติกรรมความชื่นชอบเกี่ยวกับผลิตภัณฑ์จากทุนวัฒนธรรม และมีพฤติกรรมใส่ใจด้านสิ่งแวดล้อม สำหรับงานวิจัยนี้ คือ กลุ่มผู้บริโภคผู้นำแฟชั่นกับทุนวัฒนธรรมสิ่งทอแบบภักดีต่อสิ่งแวดล้อม โดยอธิบายลักษณะของกลุ่มผู้บริโภคในลำดับต่อไป

5) นวัตกรรมของผลิตภัณฑ์ (Product Innovation) และแนวโน้มกระแสนิยม (Trends) เป็นการกำหนดแนวทางของการสร้างสรรค์นวัตกรรมของผลิตภัณฑ์แฟชั่นและการกำหนดแนวโน้มกระแสนิยม เพื่อให้สอดคล้องกับความต้องการของกลุ่มเป้าหมายในปัจจุบันอย่างสากล โดยนวัตกรรมของผลิตภัณฑ์งานวิจัยต่อยอดนวัตกรรมสิ่งทอจากใยสับปะรด เพื่อสร้างสรรค์เป็นผลิตภัณฑ์แฟชั่นต้นแบบ แสดงให้เห็นถึงลักษณะของนวัตกรรมของผลิตภัณฑ์จากแนวคิดการออกแบบหมุนเวียน ร่วมกับแนวโน้มกระแสนิยมที่เป็นกลยุทธ์สำคัญในการสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์ให้โดเด่นตรงตามความต้องการของกลุ่มเป้าหมายอย่างสากล

การออกแบบสร้างสรรค์ผลงานต้นแบบ

1. การกำหนดกลยุทธ์การสร้างสรรค์อัตลักษณ์ตราสินค้าแฟชั่นจากทุนทางวัฒนธรรมสิ่งทอด้วยแนวคิดการออกแบบหมุนเวียน กรณีศึกษากลุ่มชาติพันธุ์ญัฮกุร อำเภอเทพสถิต จังหวัดชัยภูมิ ดังนี้

ตารางที่ 4 การกำหนดกลยุทธ์การสร้างสรรค์อัตลักษณ์ตราสินค้าแฟชั่นจากทุนทางวัฒนธรรมสิ่งทอด้วยแนวคิดการออกแบบหมุนเวียน กรณีศึกษากลุ่มชาติพันธุ์ญัฮกุร อำเภอเทพสถิต จังหวัดชัยภูมิ

รายการ	รายละเอียด
ชื่อตราสินค้าแบบแอสโซซิเอทีฟ เนมส์ (Associative Names)	NYAHKUROLOGY (ญัฮ-กุร-ออ-โล-จี) ผสมผสาน “NYAHKUR” กลุ่มชาติพันธุ์ญัฮกุร เพื่อสื่อถึงกลุ่มชาติพันธุ์ และ “Ology” หมายถึง ความรู้ หมายถึง ความรู้ของกลุ่มชาติพันธุ์ญัฮกุร เพื่อให้เกิดความแปลกใหม่ และสร้างความน่าสนใจ
Tagline (ชุดคำ หรือประโยคที่ใช้สนับสนุน เพื่อบ่งบอกสิ่งที่ธุรกิจดำเนินกิจการ)	Eco-Ethnic Fashion ตราสินค้าแฟชั่นอย่างยั่งยืนจากทุนทางวัฒนธรรม ของกลุ่มชาติพันธุ์
บุคลิกภาพของตราสินค้า	ลักษณะร่วมสมัย (Contemporary) มีความมุ่งมั่น (Spirited) และ ช่างจินตนาการ (Imaginative)
กลุ่มเป้าหมาย (Target)	
ลักษณะทางกายภาพ (Demographical)	อายุระหว่าง 18 - 45 ปี อาศัยบริเวณกรุงเทพมหานครฯ การศึกษาระดับการศึกษาระดับปริญญาตรี หรือสูงกว่า รายได้เฉลี่ย 35,000 - 55,000 บาท ต่อเดือน
ลักษณะทางจินตภาพ (Phychological)	กลุ่มผู้บริโภคผู้นำแฟชั่นกับทุนวัฒนธรรมสิ่งทอแบบภักดีต่อสิ่งแวดล้อม (Rattanaamnuaysiri, 2021) กลุ่มผู้บริโภคที่ต้องการความโดดเด่นทางแฟชั่นแบบผู้นำแฟชั่น มีเอกลักษณ์ ยอมรับนวัตกรรมใหม่โดยง่าย ภักดีต่อสิ่งแวดล้อม มีความเชื่อและตระหนักปัญหาสิ่งแวดล้อมอย่างสูง ชื่นชอบวัฒนธรรมระดับชั้นนอก (Outer Level) เน้นความสวยงามระดับมากที่สุด ร้อยละ 65.63 ชอบลวดลายสิ่งทอจากทุนทางวัฒนธรรมแบบประยุกต์ร่วมสมัย ไลฟ์สไตล์ชอบเดินทางท่องเที่ยว เช่น กิจกรรมเกี่ยวกับทะเล เป็นต้น
Concept & Inspiration	Natural Contours: เนเชอรัล คอนทัวร์
เหตุผลสนับสนุน (Support)	การสร้างสรรค์ผลงานจากทุนทางวัฒนธรรมสิ่งทออย่างร่วมสมัย จากแนวคิดการออกแบบหมุนเวียน ที่เกิดจากการอยู่ร่วมกับธรรมชาติของกลุ่มชาติพันธุ์ญัฮกุร โดยการนำธรรมชาติมาใช้เป็นส่วนหนึ่งของการออกแบบ เช่น การปักที่ใช้การลอกเลียนรูปร่างลักษณะของธรรมชาติ และการให้ความหมาย เป็นต้น
แนวทางการออกแบบเครื่องหมายการค้า (Trademarks)	รูปแบบเลตเตอร์ มาร์คส์ (Letter Marks แบบ Name Marks) แนวทางการวางระบบตัวอักษณ์ (Typography) รูปแบบอักษรภาษาอังกฤษแบบไม่มีเชิง (Sans Serif) และรูปแบบอักษรภาษาไทยแบบไม่มีหัวกลม

Note: From © Surakiet Rattanaamnuaysiri 12/12/2023

ตารางที่ 4 การกำหนดกลยุทธ์การสร้างสรรค์อัตลักษณ์ตราสินค้าแฟชั่นจากทุนทางวัฒนธรรมสิ่งทอด้วยแนวคิดการออกแบบหมุนเวียน กรณีศึกษากลุ่มชาติพันธุ์ญัฮกุร อำเภอเทพสถิต จังหวัดชัยภูมิ (ต่อ)

รายการ	รายละเอียด
อารมณ์ความรู้สึก (Mood & Tone)	Contemporary, Independent, Unique
หลักการและเทคนิคการผลิต (Principles and Production Techniques)	หลักการออกแบบหมุนเวียนร่วมกับทุนวัฒนธรรมสิ่งทอกลุ่มชาติพันธุ์ญัฮกุร ที่เป็นการกำหนดแนวทางการสร้างสรรค์อัตลักษณ์ตราสินค้า (Brand Corporate Identity) และ และผลิตภัณฑ์แฟชั่นจากทุนวัฒนธรรม ทั้งด้านการออกแบบ และด้านการเลือกใช้วัตถุดิบในการผลิต โดยแนวทางการประยุกต์ลวดลายดั้งเดิมในรูปแบบใหม่ เพื่อการสื่อสารอัตลักษณ์ และคงความหมายเดิมไว้ เทคนิคการผลิตใช้หลักการหมุนเวียนวัสดุ และผลิตภัณฑ์ (Circulate) เช่น การใช้วัสดุรีไซเคิลในการผลิตสื่อสำหรับอัตลักษณ์ตราสินค้าแฟชั่น การใช้สิ่งไร้ค่าทางการเกษตรที่เป็นส่วนหนึ่งของการผลิตสิ่งทอ การใช้วัสดุที่เป็นมิตรต่อสิ่งแวดล้อมอย่างยั่งยืน และการออกแบบผลิตภัณฑ์ด้วยกลยุทธ์ Zero - Waste
สื่อ (Media)	อัตลักษณ์ตราสินค้า ลวดลายกราฟิกบนผลิตภัณฑ์ และผลิตภัณฑ์แฟชั่นต้นแบบ
ผลที่คาดว่าจะได้รับ (Expected Results)	การออกแบบอัตลักษณ์ตราสินค้า ลวดลายกราฟิกบนผลิตภัณฑ์ ผลิตภัณฑ์แฟชั่นต้นแบบ ที่เหมาะสมกับตราสินค้าในงานวิจัยฯ และ สร้างให้กลุ่มเป้าหมายเกิดความสนใจ
การออกแบบผลิตภัณฑ์แฟชั่น (Fashion Product Design)	การออกแบบผลิตภัณฑ์แฟชั่นด้วยหลักการหมุนเวียนวัสดุและผลิตภัณฑ์ (Circulate) จากนวัตกรรมสิ่งทอจากเส้นใยสับปะรด การออกแบบผลิตภัณฑ์แฟชั่นด้วยกลยุทธ์ Zero - Waste สไตล์ปาร์ตี้แวร์ (Party Wear) ร่วมกับแนวโน้มกระแสนิยม ฤดูกาลสปริง - ซัมเมอร์ 2024 ธีม Protect & Connect (Wgsn, 2023)
โครงร่างเงา (Silhouette)	I-Line, X-Line
สี (Color)	สีจากอัตลักษณ์ทุนทางวัฒนธรรมสิ่งทอ กลุ่มชาติพันธุ์ญัฮกุร ได้แก่ สีแดง สีดำ ร่วมกับสีดิบ (Raw Material) ที่มาจากนวัตกรรมสิ่งทอ ร่วมกับแนวโน้มกระแสนิยม ฤดูกาลสปริง - ซัมเมอร์ 2024
วัสดุ (Material)	นวัตกรรมสิ่งทอเส้นใยสับปะรด
รายละเอียด (Details)	การตกแต่งบนผืนผ้า การปักลวดลาย การพิมพ์ผ้าที่เป็นมิตรต่อสิ่งแวดล้อม เทคนิคการผูก - การมัด การสร้างสรรค์ลวดลายบนผลิตภัณฑ์แบบร่วมสมัย และการพัฒนาด้านลวดลายจากทุนทางวัฒนธรรมสิ่งแบบผสมระหว่างแบบดั้งเดิมและแบบประยุกต์

Note: From © Surakiet Rattanaamnuaysiri 12/12/2023

2. Mood Board แนวคิดและแรงบัลดาลใจในการออกแบบ



ภาพที่ 33 Mood Board แนวคิดและแรงบัลดาลใจการออกแบบอัตลักษณ์ตราสินค้าแฟชั่น และผลิตภัณฑ์แฟชั่นในงานวิจัยฯ
Note: From © Surakiet Rattanaamnuaysiri 12/12/2023

แนวคิดเนเชอรัล คอนทัวร์ (Natural Contours) คือการสร้างสรรค์ผลงานจากทุนทางวัฒนธรรมสิ่งทออย่างร่วมสมัยจากแนวคิดการออกแบบหมุนเวียน ที่เกิดจากการอยู่ร่วมกับธรรมชาติของกลุ่มชาติพันธุ์ญัฮกุร โดยการนำธรรมชาติมาใช้เป็นส่วนหนึ่งของการออกแบบ เช่น การใช้ลักษณะของการลอกเลียนรูปร่างลักษณะของธรรมชาติ โครงร่างเงาของธรรมชาติ และลักษณะพื้นผิวของธรรมชาติ เป็นต้น

3. Target Board ภาพลักษณะกลุ่มเป้าหมายของตราสินค้าในงานวิจัย

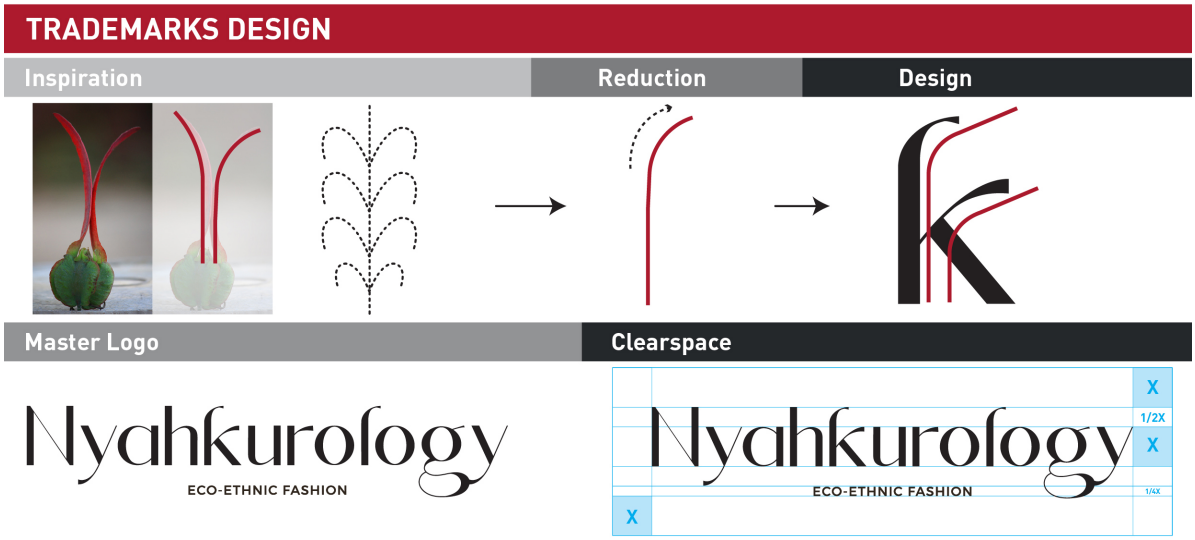


ภาพที่ 34 Target Board ภาพลักษณะกลุ่มเป้าหมายของตราสินค้าในงานวิจัย
Note: From © Surakiet Rattanaamnuaysiri 12/12/2023

กลุ่มเป้าหมายในงานวิจัย คือ กลุ่มผู้บริโภคผู้นำแฟชั่นกับทุนวัฒนธรรมสิ่งทอแบบภักดีต่อสิ่งแวดล้อม (Rattanaamnuaysiri, 2021) กลุ่มอายุระหว่าง 18 - 45 ปี อาศัยบริเวณกรุงเทพมหานครฯ การศึกษาระดับการศึกษาระดับปริญญาตรี หรือสูงกว่า มีรายได้เฉลี่ย 35,000 - 55,000 บาท ต่อเดือน เป็นกลุ่มผู้บริโภคที่ต้องการความโดดเด่นทางแฟชั่น มีเอกลักษณ์ ยอมรับนวัตกรรมใหม่โดยง่าย ภักดีต่อสิ่งแวดล้อม มีการตระหนักปัญหาสิ่งแวดล้อมอย่างสูง ชื่นชอบวัฒนธรรมระดับชั้นนอกชั้นนอก (Outer Level) เน้นความสวยงาม กลุ่มตัวอย่างร้อยละ 65.63 ชอบลวดลายสิ่งทอจากทุนทางวัฒนธรรมแบบประยุกต์ร่วมสมัย ชอบเดินทางท่องเที่ยว เช่น กิจกรรมเกี่ยวกับทะเล เป็นต้น

4. การออกแบบอัตลักษณ์ตราสินค้าจากงานวิจัย

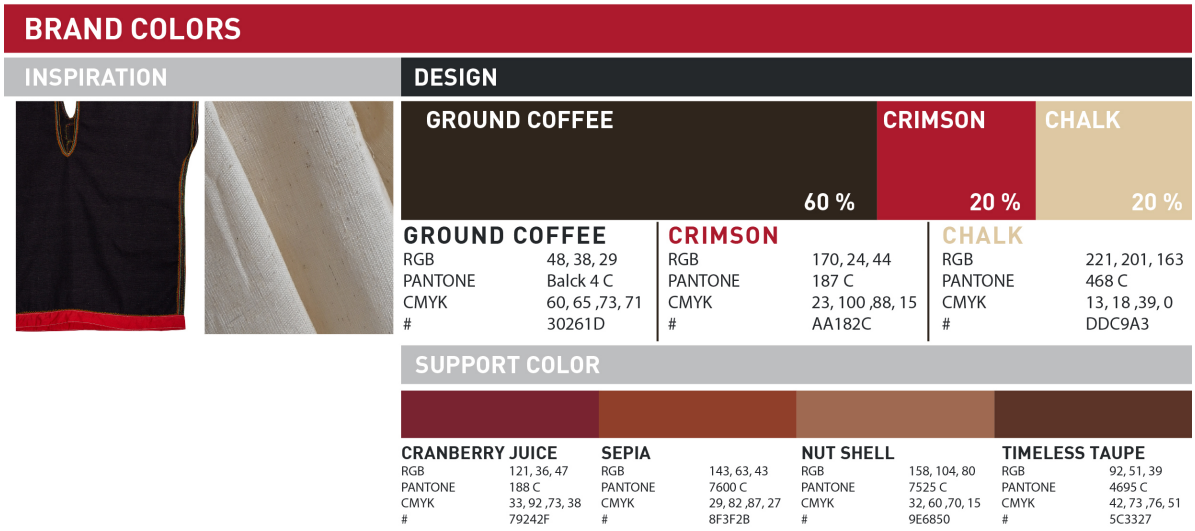
4.1 การออกแบบออกแบบเครื่องหมายการค้า (Trademarks) ของตราสินค้าในงานวิจัย



ภาพที่ 35 การออกแบบเครื่องหมายการค้า (Trademarks) ของตราสินค้าในงานวิจัย
Note: From © Surakiet Rattanaamnuaysiri 12/12/2023

การออกแบบออกแบบเครื่องหมายการค้า (Trademarks) ของตราสินค้าในงานวิจัยมีแรงบัลดาลใจมาจากลักษณะเส้นโค้งของดอกยางนา และลักษณะลายปักดอกยางนาของกลุ่มชาติพันธุ์ญัฮกุรด้วยรูปแบบ Letter Marks และรูปแบบอักษรภาษาอังกฤษแบบไม่มีเชิง (Sans Serif) และเสริมด้วยประโยคที่ใช้สนับสนุนตราสินค้าว่า “Eco-Ethnic Fashion” สื่อถึงตราสินค้าแฟชั่นอย่างยั่งยืนจากทุนทางวัฒนธรรมของกลุ่มชาติพันธุ์ญัฮกุร

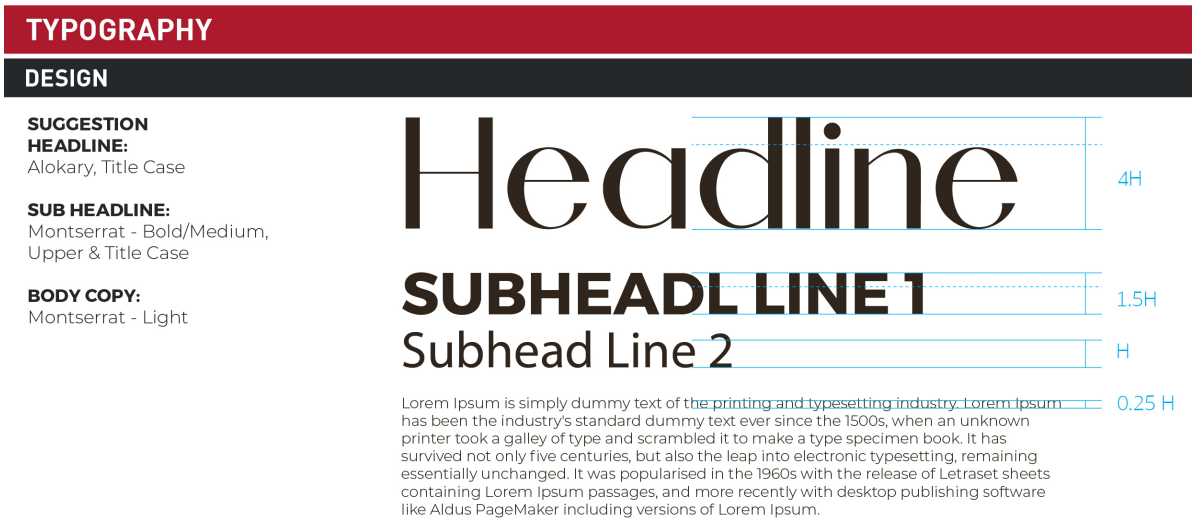
4.2 การออกแบบสีเอกลักษณ์ (Color Signature) ของตราสินค้าจากงานวิจัย



ภาพที่ 36 การออกแบบสีเอกลักษณ์ (Color Signature) ของตราสินค้าจากงานวิจัย
Note: From © Surakiet Rattanaamnuaysiri 12/12/2023

การออกแบบสีเอกลักษณ์ (Color Signature) ของตราสินค้าจากงานวิจัยจากสีจากอัตลักษณ์ทุนทางวัฒนธรรมสิ่งทอของกลุ่มชาติพันธุ์ญัฮกุร ได้แก่ สีแดงและสีดำ ร่วมกับสีดิบ (Raw Material) จากนวัตกรรมสิ่งทอเส้นใยสับปะรด

4.3 การออกแบบระบบตัวอักษร ของตราสินค้าจากงานวิจัย



ภาพที่ 37 การออกแบบระบบตัวอักษร ของตราสินค้าในงานวิจัย
Note: From © Surakiet Rattanaamnuaysiri 12/12/2023

4.4 การออกแบบป้ายบ่งชี้ผลิตภัณฑ์ และการออกแบบบรรจุภัณฑ์ของตราสินค้าในงานวิจัย



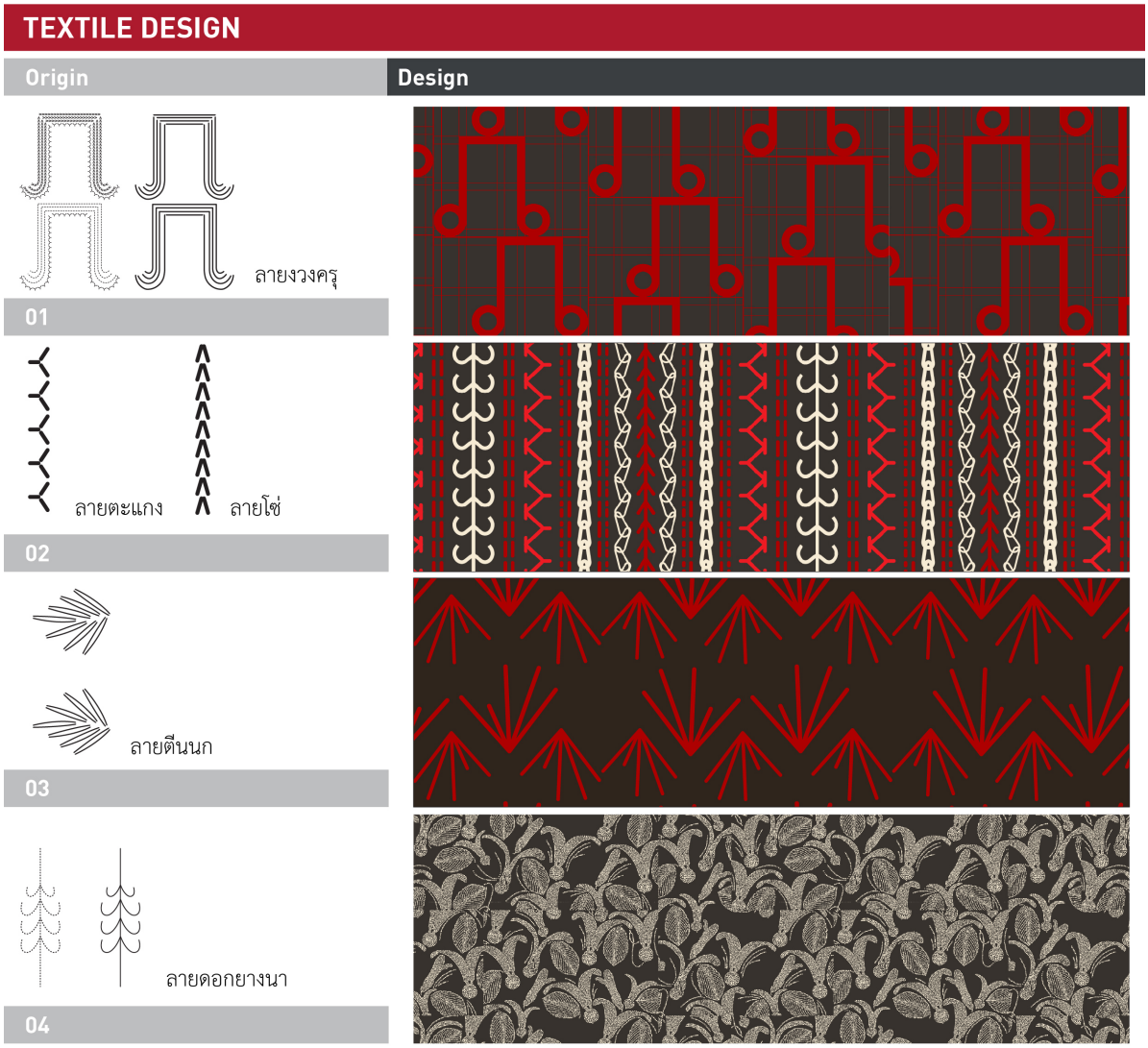
ภาพที่ 38 การออกแบบป้ายบ่งชี้ผลิตภัณฑ์ ของตราสินค้าในงานวิจัย
Note: From © Surakiet Rattanaamnuaysiri 12/12/2023



ภาพที่ 39 การออกแบบบรรจุภัณฑ์ ของตราสินค้าในงานวิจัย
Note: From © Surakiet Rattanaamnuaysiri 12/12/2023

การออกแบบป้ายบ่งชี้ผลิตภัณฑ์ และการออกแบบบรรจุภัณฑ์ของตราสินค้าในงานวิจัย ใช้แนวทางหลักการออกแบบหมุนเวียนร่วมกับทุนวัฒนธรรมสิ่งทอกลุ่มชาติพันธุ์ญัฮกุร การออกแบบสัญลักษณ์ของการออกแบบหมุนเวียนด้วยลวดลายโซ่ของกลุ่มชาติพันธุ์ญัฮกุร และการเลือกใช้วัตถุดิบ วัสดุในการผลิต เช่น การพิมพ์แบบสีเชื้อน้ำ การเลือกใช้กระดาษจากการปลูกป่าเชิงพาณิชย์ที่รับรองด้วย Forest Stewardship Council (FSC) (Ricco, 2023) เป็นต้น

4.6 การสร้างสรรค์ลวดลายสิ่งทอของตราสินค้าในงานวิจัย



ภาพที่ 40 การสร้างสรรค์ลวดลายสิ่งทอของตราสินค้าในงานวิจัย
Note: From © Surakiet Rattanaamnuaysiri 12/12/2023

การสร้างสรรค์ลวดลายของสิ่งทอแบบร่วมสมัย และพัฒนาด้านลวดลายจากทุนทางวัฒนธรรมสิ่งแบบผสมระหว่างแบบดั้งเดิม และแบบประยุกต์ จากทุนวัฒนธรรมสิ่งทอกลุ่มชาติพันธุ์ญัฮกุร โดยแนวทางการออกแบบลวดลายที่สามารถใช้เทคนิคที่หลากหลาย เช่น การพิมพ์ผ้าโดยใช้หมึกพิมพ์แบบเป็นมิตรต่อสิ่งแวดล้อม หรือ การคงรูปแบบการผลิตแบบการปักดั้งเดิม (ลวดลายที่ 2 และ 3) แต่ใช้การจัดวางลวดลายใหม่ เป็นต้น

4.7 การออกแบบผลิตภัณฑ์แฟชั่นของตราสินค้าในงานวิจัย



ภาพที่ 41 ตัวอย่างการออกแบบผลิตภัณฑ์แฟชั่นของตราสินค้าในงานวิจัย
Note: From © Surakiet Rattanaamnuaysiri 12/12/2023

การออกแบบผลิตภัณฑ์แฟชั่นกลุ่มผู้บริโภคผู้นำแฟชั่นกับทุนวัฒนธรรมสิ่งทอแบบภักดีต่อสิ่งแวดล้อม ที่ต้องการความโดดเด่นทางแฟชั่น มีความตระหนักปัญหาสิ่งแวดล้อมสูง ชอบกิจกรรมเกี่ยวกับทะเล แนวทางการออกแบบผลิตภัณฑ์แฟชั่นด้วยหลักการหมุนเวียนวัสดุและผลิตภัณฑ์ (Circulate) จากนวัตกรรมสิ่งทอจากเส้นใยสับปะรด มีการออกแบบผลิตภัณฑ์แฟชั่นด้วยกลยุทธ์ Zero-Waste ที่ออกแบบและตัดเย็บให้เหลือเศษน้อยที่สุด โครงสร้าง I-Line และ X-Line ใช้สีจากอัตลักษณ์ทุนทางวัฒนธรรมสิ่งทอกลุ่มชาติพันธุ์ญัฮกุร มีการปักลวดลายและการพิมพ์ผ้าที่เป็นมิตรต่อสิ่งแวดล้อม ใช้เทคนิคการผูก - การมัด การสร้างสรรค์ลวดลายบนผลิตภัณฑ์แบบร่วมสมัย และการพัฒนาด้านลวดลายจากทุนทางวัฒนธรรมสิ่งแบบผสมระหว่างแบบดั้งเดิมและแบบประยุกต์

5. การสรุปข้อมูลความพึงพอใจต่อผลงานสร้างสรรค์ในวิจัยฯ

การประเมินผลความพึงพอใจต่อการสร้างสรรค์ผลงานต้นแบบ จากกลุ่มผู้บริโภคที่เคยมีประสบการณ์ร่วมกับสินค้าแฟชั่นจากทุนทางวัฒนธรรม ที่อาศัยอยู่ในประเทศไทย จำนวน 30 คน ดังนี้

ตารางที่ 5 ความพึงพอใจต่อผลงานสร้างสรรค์ในวิจัยฯ

ลำดับ	รายการ	ค่าเฉลี่ย	S.D.	ระดับ
1	การสร้างสรรค์ตราสัญลักษณ์	4.53	0.96	มากที่สุด
2	การตั้งชื่อตราสินค้า	4.37	0.91	มากที่สุด
3	การเลือกใช้สีเอกลักษณ์	4.87	0.43	มากที่สุด
4	การออกแบบป้ายบ่งชี้ผลิตภัณฑ์	4.70	0.59	มากที่สุด
5	การออกแบบบรรจุภัณฑ์	4.60	0.61	มากที่สุด
6	การประยุกต์การออกแบบลวดลาย	4.73	0.44	มากที่สุด
7	ด้านนวัตกรรมวัสดุ (ผ้าใยสับปะรด)	4.80	0.40	มากที่สุด
8	การสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์แฟชั่นไลฟ์สไตล์	4.73	0.51	มากที่สุด
9	ภาพรวมการสร้างสรรค์ต้นแบบในงานวิจัย	4.77	0.42	มากที่สุด

Note: From © Surakiet Rattanaamnuaysiri 12/12/2023

อภิปรายผลและข้อเสนอแนะ

1. แนวทางการสร้างสรรค์นวัตกรรมการออกแบบอัตลักษณ์ตราสินค้าผลิตภัณฑ์แฟชั่นด้วยแนวคิดการออกแบบหมุนเวียน เพื่อส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ กรณีศึกษาทุนวัฒนธรรมสิ่งทอกลุ่มชาติพันธุ์ญัฮกุร อำเภอเทพสถิต จังหวัดชัยภูมิ เป็นการบูรณาการองค์ความรู้ ดังนี้ 1) การสร้างสรรค์อัตลักษณ์ตราสินค้าแฟชั่น 2) การออกแบบหมุนเวียน 3) ทุนวัฒนธรรมสิ่งทอ 4) กลุ่มผู้บริโภค และ 5) นวัตกรรมของผลิตภัณฑ์ เพื่อเป็นแนวทางสำหรับการสร้างตราสินค้าจากทุนทางวัฒนธรรมอย่างยั่งยืน และเป็นแนวทางการส่งเสริมการพัฒนาเศรษฐกิจสร้างสรรค์อย่างยั่งยืน สำหรับการสร้างความโดดเด่นให้กับผลิตภัณฑ์สร้างสรรค์ (Creative Product) สามารถสร้างความน่าสนใจ สร้างแรงดึงดูดให้แก่กลุ่มเป้าหมายและต่อยอดเชิงพาณิชย์ด้วยทุนวัฒนธรรมญัฮกุร

2. การประยุกต์แนวคิดการออกแบบหมุนเวียนสำหรับการสร้างสรรค์อัตลักษณ์ตราสินค้าแฟชั่นจากทุนทางวัฒนธรรม ผู้สร้างสรรค์ตราสินค้าหรือนักออกแบบจำเป็นต้องประเมินเป้าหมายทางการตลาดของตราสินค้าประกอบด้วย เพื่อให้เกิดความเหมาะสมสำหรับการกำหนดแนวทางพัฒนาตราสินค้า โดยอาจมีการวางแผนการพัฒนาเป็นลำดับจากระดับการปรับปรุง (Improvement) ระดับทดลอง (Challenge) ถึงระดับการเปลี่ยนแปลง (Transformative) เพื่อให้เกิดความเหมาะสมต่อการสร้างสรรค์ตราสินค้าแฟชั่นอย่างยั่งยืน

3. การประยุกต์ลวดลายด้วยสัญญะทางทุนวัฒนธรรมสิ่งทอ เพื่อใช้สำหรับการสื่อสารอัตลักษณ์ตราสินค้าแฟชั่น ที่มาจากแนวคิดการออกแบบหมุนเวียน การออกแบบเพื่อสื่อสารเรื่องดังกล่าวด้วยตราสัญลักษณ์ หรือป้ายบ่งชี้ผลิตภัณฑ์ สามารถเป็นส่วนช่วยสื่อสารความหมายของแนวคิดการออกแบบหมุนเวียนแก่ผู้บริโภคได้

4. การสร้างสรรค์ลวดลายแพทเทิร์น จากการประยุกต์สัญญะทางทุนวัฒนธรรมสิ่งทอ สำหรับการสร้างสรรค์อัตลักษณ์ผลิตภัณฑ์อย่างร่วมสมัย แนวทางการผสมผสานระหว่างลวดลายแบบดั้งเดิม และแบบประยุกต์ อาจเป็นส่วนช่วยให้เกิดมิติความงามที่หลากหลายมากขึ้น ทั้งนี้แนวทางการออกแบบ นักออกแบบควรศึกษาและพิจารณาถึงข้อจำกัด หรือเงื่อนไขบางประการที่เกี่ยวข้องกับวัฒนธรรม เพื่อคงรักษารูปร่าง ความหมายและความถูกต้อง อีกทั้ง การผสมผสานเทคนิคการผลิตที่หลากหลายก็สามารถช่วยส่งเสริมการสร้างสรรค์งานออกแบบให้เกิดความน่าสนใจในผลิตภัณฑ์มากยิ่งขึ้น

References

Buasuang, A., & Premsrirat, S. (1998). *Sārānukrm Klùm Chānı Pratheṣ̄thiy: Ỵạḥ Kûr [Encyclopedia of Ethnic Groups in Thailand: Nyahkur].* Bangkok: SAHADHAMMIKA Co., LTD.

Chiwpreecha, B. (2024, February 20). *Mā rūčak yāng nā mai māk prayot [Getting to Know Yang-Na, a Multipurpose Tree].* RSPG Burapha. https://www.rspgburapha.com/มารู้จัก-ยางนา-ไม้มากปร.

Chonphao Phūnmūrang Yak Ku [The Nyahkur Indigenous Tribe]. (2018). *Indigenous Peoples' Foundation for Education and Environment (IPF).* https://iwgia.org/images/publications/new-publications/Yakoor_report_Thailand_synthesis_report_Thai.pdf.

Circular Design for Fashion. (2022, June 22). *Publishing, E.M.A.F. & Ellen Macarthur Foundation.* https://www.ellenmacarthurfoundation.org/news/circular-design-for-fashion-an-award-winning-book.

Creative Economy phā ṣ̄erṣ̄'ṭ̄hkic thiy kāw kị̄l sù̇ sākl [The Creative Economy: Propelling Thailand's Economy towards Global Recognition]. (2021, October 13). *Office of National Higher Education Science Research and Innovation Policy Council (NXPO).* https://www.nxpo.or.th/th/9440.

Fifield, B., & Medkova, K. (2016). *Circular Design – Design for Circular Economy.* Research Gate. https://www.researchgate.net/publication/313771263_Circular_Design_-_Design_for_Circular_Economy.

Huen Kammu, Traditional Textile Museum. (2023, November 22). Fieldwork.

Jensantikul, N. (2017). Kānnam Theknik Del̄fāi pai Chai Samrap Kānwičhai [Using the Delphi Technique for Research]. *Kasetsart University Political Science Review Journal (KUPSRJ),* 4(2), 47-64.

Naressirikul, P. (2016). *Thamrong Chāttiphan læ Kānpraptūa khō̜ng Klumchāttiphan Yak Ku Bān Wangkamphǣng Cčhangwat Chaiyaphūm [Ethnicity and Adaptation of Nyahkur Ethnic Group in Wangkamphaeng Village, Chaiyaphum Province]* [Doctoral dissertation]. Burapha University.

Phǣn Ngān Khapkhlūan BCG Sākhā Kānthǭngthīeo læ Sē̄tthakit sāngsan [BCG Driving Plan: Tourism and Creative Economy Sector]. (2021. February 13). *National Science and Technology Development Agency (NSTDA).* https://www.nstda.or.th/home/knowledge_post/bcg-in-action-202101.

Prasert, S. (2008). *Nǣothāng læ rūpbǣp kān ‘a nu rak fūn fū læ kān phat tha na ̄kha hon bǭ̄ tham nīam pra phe ̄nī klum chā ti phan yak ku phūa kānthǭngthīeo thāng watthanatham čhangwat chai ya phūm [Guidelines and Patterns of Conservation, Rehabilitation, and Development of Conventions and Traditions of the Nyahkur Ethnic Group for Cultural Tourism in Changwat Chaiyaphum]* [Doctoral dissertation]. Mahasarakham University.

Princess Maha Chakri Sirindhorn Anthropology Centre. (2015, April 15). *Kān Tǣngǭ̄kā Klum chā̄tiphan Yak Ku - Nyah Kur [Traditional Clothing of the Nyah Kur Ethnic Group]* [Video]. Youtube. https://youtu.be/LVqml7lnoJ8.

Rattanaamnuaysiri, S. (2021). *Nwạtkrrm Kār Pheim Mūlkh̀ā Thāng ṣ̄ers ̄ṭ̄hkic Cāk Ssī̄ng Rị̂ Mūlkh̀ā Thāngkār Kes ̄tr Sū Kār Ssr̄̂āngsr̄rkh‘Xạt Lạks ̄ṇ‘Pp̄hlitp̣hạn̯th‘Fæchạ̀n Lif̂ Ss ̄ṭ̣il‘dŵy Næwkhid Kār Xxkbæb kĥām Wạt'hnṭhrrm [The Innovation in Economic Value-added from Agricultural Leftovers to Creation of Lifestyle Fashion Product Brand Identity Using Cross Cultural Design Concept]* [Doctoral dissertation]. Chulalongkorn University.

Rujjanapan, B. (2013, March 20). *Kē̄n Kān Plæ ̄Khwām Mā̄ [Criteria for Interpretation].* Thaiall. https://www.thaiall.com/blog/burin/4967.

Seidenfaden, E. (1919). Some notes about the Chaubun. *Journal of the Siam Society XII, (Part 3).*

Specialist in Textile Cultural Capital of Nyah-Kur Ethnic Group. Chaiyaphum. (2023, November 22). Interview.

TidNuu-MukMuan. (2022). *Khrūangchai nai KhrūaRūan thī ̄Napwan čha Sāpsūn [Household Appliances that are Becoming Increasingly Rare]* [Photo]. ISANGATE. https://www.isangate.com/www/isan-land.html?view=article&id=152:home-kitchen&catid=27:indigenious.

Uitragool, P., & Tosurat, K. (1986). *Sangkhom Læ Watthanatham Khǭng Chāo Bon [Society and Culture of Nyah Kur]* [Research Report]. Nakhon Ratchasima: Nakornrajsima Teacher Training Collage.

WGSN. (2023, February 17). *Womenswear forecast S/S 24: Protect & connect.* https://www.wgsn.com/en.

การสร้างสรรค์ภาพดิจิทัลอาร์ตจากตำนานศึกนาคปะทะมกรในมิติวัฒนธรรมล้านนาร่วมสมัย[1]

received 11 MAR 2024 **revised** 11 JUL 2024 **accepted** 16 JUL 2024

ธนวิชญ นิลวรรณ
นักศึกษาหลักสูตรศิลปกรรมศาสตรมหาบัณฑิต
สาขาวิชาการออกแบบสร้างสรรค์
คณะศิลปกรรมและสถาปัตยกรรมศาสตร์
มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลล้านนา

ตระกูลพันธ์ พัชรเมธา
รองศาสตราจารย์ ดร.
คณะศิลปกรรมและสถาปัตยกรรมศาสตร์
มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลล้านนา

บทคัดย่อ

งานวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์ ดังนี้ 1) เพื่อศึกษารูปแบบเนื้อหาคติความเชื่อดั้งเดิมของตำนานศึกนาคปะทะมกรจากประวัติศาสตร์ความเชื่อล้านนาในอดีต 2) เพื่อสร้างสรรค์ภาพดิจิทัลอาร์ตจากตำนานศึกนาคปะทะมกรล้านนาภายใต้แนวคิดมิติวัฒนธรรมล้านนาร่วมสมัย และ 3) เพื่อนำเสนอผลงานสร้างสรรค์ผ่านนิทรรศการในรูปแบบงานปั้นดิจิทัลอาร์ตถ่ายทอดลงบนสิ่งพิมพ์ ผลการนำเสนอผลงานสร้างสรรค์ผ่านนิทรรศการพบว่า ผลตอบรับของอาจารย์ นักศึกษา และบุคคลทั่วไปที่เข้าชมมีความพึงพอใจในงานสร้างสรรค์เรื่องราว และรายละเอียดของชิ้นงาน ผู้ชมได้เกิดการตั้งคำถามจากชุดความรู้ความเข้าใจในการวิวัฒน์ของเรื่องราวตำนานศึกนาคปะทะมกรของล้านนาทั้งในแง่รูปลักษณ์ และความหมายแบบร่วมสมัยอันจะส่งผลให้ตำนานศึกนาคปะทะมกรอยู่รอดสืบไปในภายภาคหน้า

คำสำคัญ: นาค, มกร, ล้านนาร่วมสมัย, ตำนานล้านนา, ดิจิทัลอาร์ต

[1]บทความวิจัยนี้เป็นส่วนหนึ่งของรายงานวิจัย เรื่อง “การออกแบบผลิตภัณฑ์สัตว์หิมพานต์ล้านนาในมิติวัฒนธรรมล้านนาร่วมสมัย” ได้รับทุนสนับสนุนการวิจัยจากสำนักงานการวิจัยแห่งชาติ ประจำปี 2024

Digital Art Creation from The Legendary Battle of Naga Versus Makara within the Lanna Contemporary Dimension[2]

Tanawitch Ninlawan
Master of Fine and Applied Arts Program in Creative Design
Faculty of Arts and Architecture,
Rajamangala University of Technology Lanna

Tragoonphan Patcharametha
Associate Professor Ph.D.
Faculty of Arts and Architecture,
Rajamangala University of Technology Lanna

Abstract

This research aims to: 1) Study the original content and belief systems surrounding the legendary battle between Naga and Makara in historical Lanna culture; 2) Create digital art depicting this legendary battle, inspired by contemporary Lanna cultural concepts; and 3) Present these creative works, in the form of digitally printed sculptures, in an exhibition. The exhibition results showed that responses from teachers, students, and the public were highly satisfactory, highlighting the creativity, storytelling, and detailed craftsmanship of the works. The viewers' interpretations of the legendary battle from both aesthetic and contemporary perspectives led to meaningful questions and discussions, ensuring the preservation and relevance of the Naga versus Makara legend for future generations.

Keywords: Naga, Makara, Contemporary Lanna, Legend, Digital Art

[2]This research article is part of the research project titled "Product Design of Lanna-Himmapan Creatures from The Lanna Contemporary Dimension", funded by the National Research Council of Thailand (NRCT) for the fiscal year 2024.

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

ตำนานความเชื่อและเรื่องราวโบราณ ณ บริบทโลกปัจจุบัน โลกที่เทคโนโลยีเข้ามามีบทบาท ส่งผลให้เกิดการปะทะกันของชุดความคิด เกิดการเชื่อมโยงกันขององค์ความรู้ทั้งโลกจริงและโลกเสมือน ส่งผลต่อการคงอยู่ การวิวัฒน์ และการเสื่อมถอยของสิ่งต่าง ๆ อย่างรวดเร็วมากกว่าในยุคอดีตกาล มีสาเหตุจากเครื่องมือ และช่องทางต่าง ๆ ในโลกของสื่อสังคมออนไลน์เป็นปัจจัยหลักในการเร่งกระบวนการดังกล่าวให้เกิดขึ้นอย่างรวดเร็ว ข้อดีคือเกิดความรวดเร็วในการค้นพบแง่มุมและสิ่งใหม่ ๆ มีการอนุรักษ์หรือการวิวัฒน์ในเรื่องราวของอดีตกาลให้อยู่รอดไม่สูญหายไปตามกาลเวลา แต่กระนั้นในด้านตรงข้ามย่อมมีผลเสียเช่นกัน คือหากหาจุดร่วมกันทางชุดความคิดไม่ได้ ย่อมนำไปสู่การหักล้างกันก็จะทำให้เกิดเป็นความขัดแย้งแทนตามทฤษฎีมายาคติ (Barthes, 1975) สุดท้ายแล้วไม่ว่าผลลัพธ์แบบไหน ย่อมปฏิเสธไม่ได้ว่าโลกในปัจจุบัน ชุดความคิดจากสื่อสังคมออนไลน์ที่เชื่อมโยงเข้าหากันอย่างรวดเร็วในโลกเสมือน ย่อมส่งผลต่อโลกกายภาพจริงที่มนุษย์อาศัยอยู่อย่างเลี่ยงไม่ได้ จากทฤษฎีมายาคติและพหุปัญญา ผู้วิจัยจึงสนใจแนวคิดการวิวัฒน์ของตำนานความเชื่อ เรื่องราวโบราณของศึกนาคปะทะมกร ตั้งแต่จุดกำเนิดดั้งเดิมสู่การแผ่ขยายอิทธิพลความเชื่อผ่านกาลบริบทอันยาวนานด้วยเรื่องราว รูปแบบ และวิธีการต่าง ๆ อันหลากหลายสู่ยุคสมัยปัจจุบัน ทั้งรูปแบบวัฒนธรรม ประเพณี งานสถาปัตยกรรม งานจิตรกรรม ประติมากรรม เครื่องใช้ เครื่องประดับ เครื่องรางของขลัง หรือแม้กระทั่งลวดลายบนเสื้อผ้า

ในปัจจุบันผู้คนได้หันมาสนใจเรื่องราว ตำนานความเชื่อจากอดีตกันมากขึ้น จากตัวอย่างที่เริ่มแพร่หลายให้พบเห็นทั่วไปที่ได้หยิบยกเรื่องราวเดิม มาตีความในรูปแบบใหม่ ออกแบบใหม่ให้ดูร่วมสมัยขึ้น เช่น นาค มกร มอม สิงห์ หรือสัตว์หิมพานต์ทั้งหลายในรูปแบบภาพยนตร์ แอนิเมชัน รูปบูชา รอยสัก หรือแม้กระทั่งอาร์ตทอยในรูปแบบร่วมสมัยปัจจุบัน เพื่อตอบสนองความต้องการและง่ายต่อความเข้าใจของผู้คนในยุปัจจุบัน

ปัจจุบันงานศิลปะในรูปแบบต่าง ๆ ได้มีวิวัฒนาการจากอดีตจนกระทั่งมีความหลากหลายในแง่ของรูปแบบ และเรื่องราวความหมายที่แตกต่างตามมายาคติของแต่ละวัฒนธรรม แต่ละเรื่องราวในแต่ละบริบทมีความซับซ้อนมากขึ้น อันเป็นผลจากตัวแปรมหาศาลที่มีทั้งในโลกจริงและโลกเสมือน ความสนใจของผู้วิจัยคือการทำให้ตำนานนาคปะทะมกรกลายเป็นหนึ่งในวัฒนธรรมร่วมสมัย (Pop Culture) ของยุคปัจจุบัน ทั้งในด้านของรูปลักษณ์ และเรื่องราวความหมาย โดยในงานวิจัยนี้ ผู้วิจัยได้เลือกสร้างสรรค์ภาพดิจิทัลอาร์ตตำนานศึกนาคปะทะมกรในมิติวัฒนธรรมล้านนาร่วมสมัยร่วมกับทฤษฎีมายาคติ ทฤษฎีพหุปัญญา ผสานเข้ากับแรงบันดาลใจจากลวดลายตอกและดุนของเครื่องเงินวัวลายอันงดงาม ผ่านการวัดผลเชิงคุณภาพจากผู้ทรงคุณวุฒิด้านทัศนศิลป์ และการแสดงผ่านนิทรรศการด้วยเทคนิคงานปั้นดิจิทัลอาร์ต ถ่ายทอดลงบนสิ่งพิมพ์ขนาด A0 จำนวน 1 ภาพ ผู้วิจัยจึงหวังว่าการถ่ายทอดเรื่องราวของตำนานศึกนาคปะทะมกรในมิติวัฒนธรรมล้านนาร่วมสมัยผ่านงานดิจิทัลอาร์ตในครั้งนี้จะส่งผลให้ผู้ชมเกิดการตั้งคำถามและการตีความแบบใหม่ ซึ่งเป็นผลดีต่อกระบวนการวิวัฒน์และการสืบสานตำนานในรูปแบบใหม่ ๆ ที่หลากหลายต่อไปในภายภาคหน้า

วัตถุประสงค์

1. เพื่อศึกษารูปแบบเนื้อหาคติความเชื่อดั้งเดิมของตำนานศึกนาคปะทะมกรในมิติวัฒนธรรมล้านนาในอดีต
2. เพื่อสร้างสรรค์ภาพดิจิทัลอาร์ตจากตำนานศึกนาคปะทะมกรล้านนาภายใต้แนวคิดมิติวัฒนธรรมล้านนาร่วมสมัย
3. เพื่อนำเสนอผลงานสร้างสรรค์ผ่านนิทรรศการในรูปแบบงานปั้นดิจิทัลอาร์ตถ่ายทอดลงบนสิ่งพิมพ์

วิธีดำเนินการวิจัย

1. ศึกษาวิเคราะห์ข้อมูล

1.1 ศึกษาวิเคราะห์ประวัติศาสตร์ความเป็นมาของนาค และมกร
1.2 ศึกษาทฤษฎีมายาคติ ทฤษฎีพหุปัญญา หลักการออกแบบประติมากรรม และลวดลายที่เกิดจากการตอกและดุนของเครื่องเงินวัวลาย
1.3 ศึกษากรณีตัวอย่างจากงานวิจัย
1.4 ศึกษากรณีตัวอย่างจากศิลปิน

2. กำหนดแนวคิดในการสร้างสรรค์

3.ร่างแบบงานสร้างสรรค์

4. ประเมินแบบร่างงานสร้างสรรค์โดยผู้เชี่ยวชาญด้านทัศนศิลป์

5. สร้างสรรค์งานปั้นดิจิทัลตำนานศึกนาคปะทะมกรในมิติวัฒนธรรมล้านนาร่วมสมัย

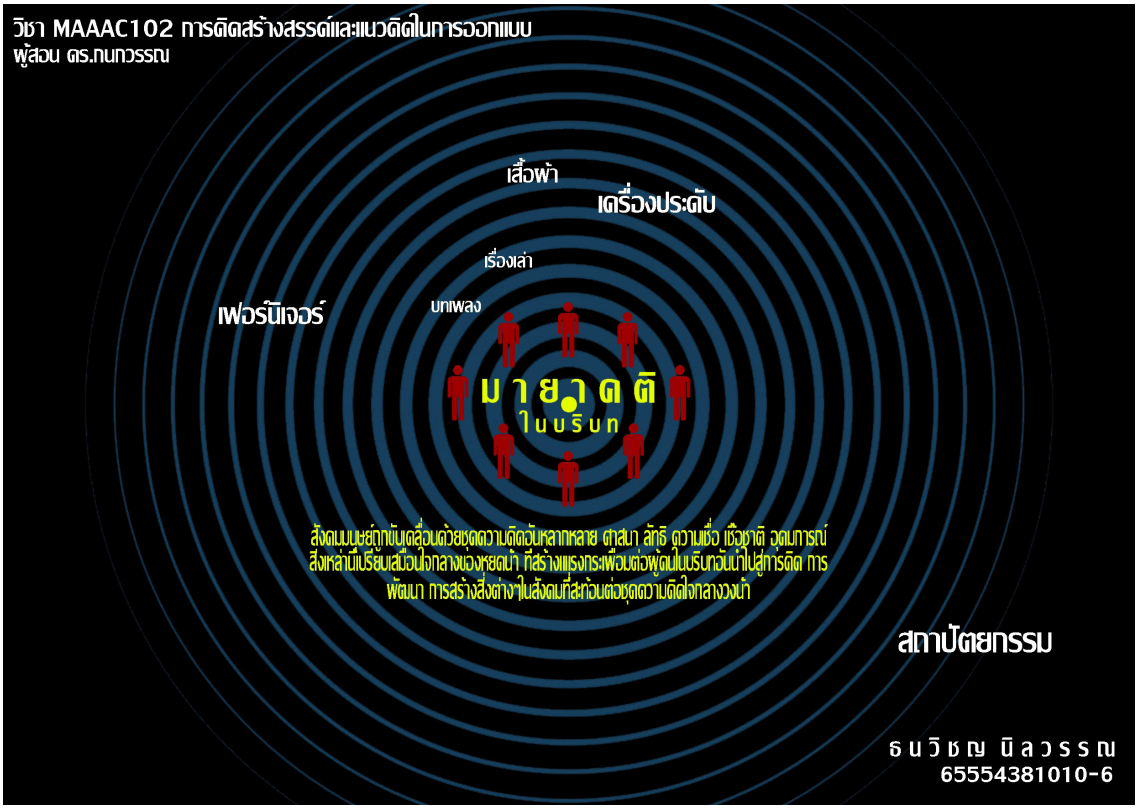
6. ถ่ายทอดงานสร้างสรรค์ในรูปแบบสิ่งพิมพ์ขนาด A0 จำนวน 1 ภาพผ่านนิทรรศการ

การศึกษาวิเคราะห์เอกสารที่เกี่ยวข้อง

1) ทฤษฎีมายาคติ (Mythologies)

โรล็องค์ บาร์ตส์ (Barthes, 1975) มีแนวคิดว่าด้วยการสื่อความหมายด้วยคติความเชื่อทางวัฒนธรรมผ่านสื่อสัญญะในลักษณะต่าง ๆ โลกใบนี้ประกอบไปด้วยชุดความคิดอันหลากหลาย ทั้งศาสนา ลัทธิ ความเชื่อ เชื้อชาติ และอุดมการณ์ สิ่งเหล่านี้เปรียบเสมือนใจกลางของหยดน้ำที่สร้างแรงกระเพื่อมต่อผู้คนในบริบท นำไปสู่การสร้างสรรค์สิ่งต่าง ๆ ในสังคมที่เป็นผลสะท้อนต่อชุดความคิดใจกลางวงน้ำ ในปัจจุบัน โลกได้ประกอบไปด้วยมายาคติอันหลากหลายที่ไหลเข้าหากันทั้งโลกจริงและโลกเสมือน ความต้องการจึงแปรผันรวดเร็วตามการรับรู้ของผู้คน

ผ่านช่องทางต่าง ๆ ทั้งจากสื่อสังคมออนไลน์ ภาพยนตร์ ละครโทรทัศน์ โฆษณา แอนิเมชัน หรือแม้แต่ผลิตภัณฑ์สินค้าต่าง ๆ ผู้วิจัยจึงได้นำแนวคิดมายาคติมาสังเคราะห์ร่วมในแนวคิดการสร้างสรรค์ผลงานตำนานศึกนาคปะทะมกรให้มีความร่วมสมัยระหว่างเรื่องราวจากตำนานความดั้งเดิมกับบริบทปัจจุบันนิยมเพื่อตอบสนองความต้องการและการรับรู้ของผู้คนในยุคปัจจุบันด้วยการนำเสนอนาค และมกรในรูปแบบกึ่งสมจริงที่รูปลักษณ์ทางกายภาพมาจากสัตว์ที่มีอยู่จริง ผสานเข้ากับอัตลักษณ์ที่ได้แรงบันดาลใจจากเครื่องเงินวัวลายของล้านนาเพื่อให้เกิดความรู้สึกร่วมสมัยทั้งความศักดิ์สิทธิ์แบบดั้งเดิม และความสมจริงจากตัวงานดิจิทัลอาร์ต



ภาพที่ 1 ภาพอธิบายทฤษฎีมายาคติ
Note: From © Tanawitch Ninlawan 01/03/2023

2) ทฤษฎีพหุปัญญา (Multiple Intelligences)

ทฤษฎีพหุปัญญา (Theory of Multiple Intelligences) มีแนวคิดว่า สติปัญญาของมนุษย์มีหลายด้านที่มีความสำคัญเท่าเทียมกัน ขึ้นอยู่กับว่าใครมีความโดดเด่นในด้านไหน แต่ละด้านอาจผสมผสานกัน แสดงออกมาเป็นความสามารถในเรื่องใดเป็นลักษณะเฉพาะตัวของแต่ละคน (Gardner, 1999) ผู้วิจัยได้ใช้แนวคิดนี้สะท้อนความสามารถในการแก้ปัญหาในสภาพแวดล้อมต่าง ๆ หรือการออกแบบผลงานต่าง ๆ ซึ่งมีความสัมพันธ์กับบริบททางวัฒนธรรมในแต่ละแห่งที่ประกอบไปด้วยความหลากหลายของผู้คน เป็นแนวคิดที่สนับสนุนการบูรณาการร่วมระหว่างสมองทั้งสองซีกอันนำไปสู่ผลิตผลที่มีประสิทธิภาพต่อการรับรู้ของผู้คนในงานสร้างสรรค์ภาพดิจิทัลอาร์ตจากตำนานศึกนาคปะทะมกรในมิติวัฒนธรรมล้านนาร่วมสมัย



ภาพที่ 2 ผังแนวคิดทฤษฎีพหุปัญญา (Multiple Intelligences)
Note: From © Tanawitch Ninlawan 01/03/2023

3) ทฤษฎีการออกแบบประติมากรรม

Arunrangsiwed (2017) ได้แบ่งองค์ประกอบศิลป์ของงานประติมากรรมออกเป็น 5 องค์ประกอบ ได้แก่ (1) สี (Color) และ เงา (Shade and Shadow) (2) พื้นผิว (Texture) (3) ความสมดุล (Balance) (4) สัดส่วน และสัดส่วนที่ปรับเปลี่ยนได้ (Scale, Proportion and Altered Proportion) และ (5) มวลและพื้นที่ (Mass and Space) ซึ่งองค์ประกอบทั้ง 5 อย่างนี้สามารถปรับเปลี่ยนได้ตามปัจจัยการให้ความหมายในงานออกแบบขึ้นกับบริบท ผู้วิจัยจึงได้นำองค์ประกอบเหล่านี้มาใช้ในกระบวนการสร้างสรรค์ตำนานศึกนาคปะทะมกรในมิติวัฒนธรรมล้านนาร่วมสมัยในรูปแบบสมจริง โดยใช้สัดส่วนทางกายภาพ และพื้นผิวอ้างอิงตามสิ่งมีชีวิตที่มีอยู่จริงผสานกับอัตลักษณ์ลวดลายเครื่องเงินวัวลายของล้านนา เพื่อตอบสนองความต้องการและการรับรู้ของผู้คนในยุคปัจจุบัน

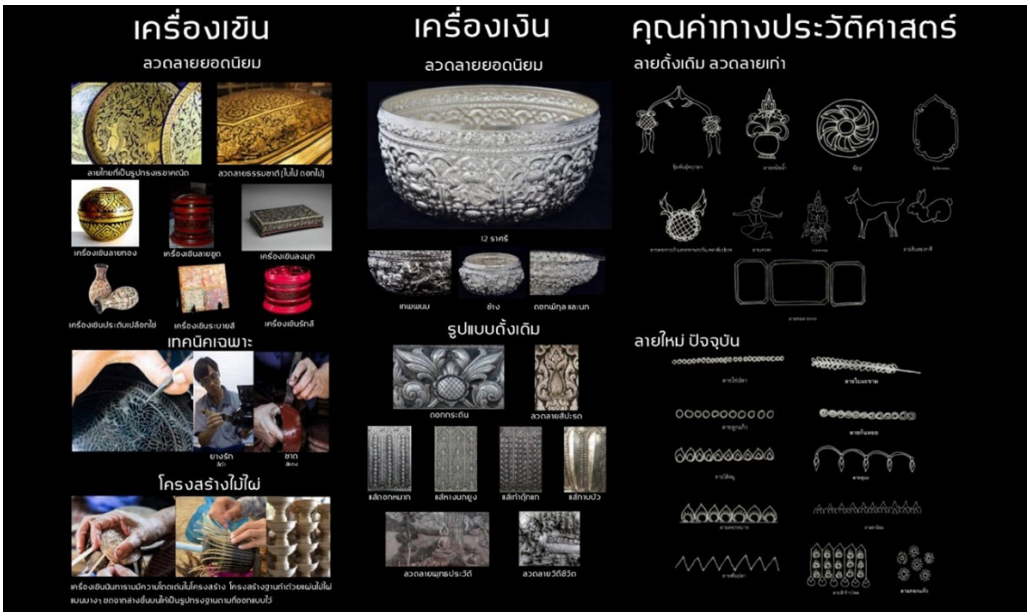
4) ลวดลายการตอก และดุนของเครื่องเงินวัวลาย

ประวัติศาสตร์ของการทำผลิตภัณฑ์เครื่องเงินวัวลายของบ้านศรีสุพรรณ มีมาอย่างยาวนาน ได้ปรากฏหลักฐานตั้งแต่ครั้งพญามังรายสร้างเมืองเชียงใหม่ ซึ่งได้สร้างความสัมพันธ์กับอณาจักรพุกามและเจรจาขอช่างฝีมือมายังเมืองเชียงใหม่ เพื่อฝึกเป็นอาชีพเสริมให้กับประชาชน ส่งผลให้เชียงใหม่มีช่างหัตถกรรมพื้นบ้านที่ได้รับการฝึกฝนและมีการสืบทอดต่อเนื่องกันตลอดมา โดยเฉพาะอย่างยิ่งการทำเครื่องเงินของช่างบ้านศรีพรรณ ผู้ตีขันเงินจะตอกและดุนลวดลายบนขันเงินให้เป็นเรื่องราวต่าง ๆ ซึ่งช่างในคุ้มหลวงเมืองเชียงใหม่ในอดีตได้นำมาถ่ายทอดอย่างต่อเนื่องให้ลูกหลานจนกลายเป็นช่างฝีมือที่เป็นที่ยอมรับและขยายแหล่งผลิตเครื่องเงินไปยังหมู่บ้านอื่น ๆ เช่น บ้านหารแก้ง อำเภอหางดง และบ้านแม่หย้อย อำเภอสันทราย ซึ่งได้พัฒนารูปแบบลวดลายไปมากมาย โดยเฉพาะอย่างยิ่งปัจจุบัน เครื่องเงินได้พัฒนาไปมากรวมทั้งลวดลายก็ได้พัฒนาสู่วิถีชีวิตที่หลากหลายมากขึ้นเช่นกัน (Chiangmai Provincial Cultural Office, 2018) สามารถสรุปได้ว่า เทคนิคในการทำลวดลายต่าง ๆ

ของเครื่องเงินวัวลายนั้นมีทั้งการตอกและการดุน โดยลวดลายต่าง ๆ นั้นมาจากวิธีชีวิต วัฒนธรรม และความเชื่อในบริบท ผู้วิจัยมีความสนใจที่จะนำเอกลักษณ์ของลักษณะการตอกและการดุน และลวดลายบางส่วนของเครื่องเงินวัวลายมาเป็นแรงบันดาลใจร่วมในการสร้างสรรค์ภาพดิจิทัลอาร์ตตำนานศึกนาคปะทะมกรในมิติวัฒนธรรมล้านนาร่วมสมัย



ภาพที่ 3 ไทม์ไลน์ประวัติศาสตร์เครื่องเงินวัวลาย
Note: From © Tanawitch Ninlawan 01/03/2023



ภาพที่ 4 ลวดลายบนหัตถกรรมชุมชนวัวลาย
Note: From © Tanawitch Ninlawan 01/03/2023



ภาพที่ 5 ลวดลายการดุนเงินในรูปแบบต่าง ๆ
Note: From © Tanawitch Ninlawan 01/03/2023



ภาพที่ 6 การลงพื้นที่สัมภาษณ์สล่าอาวุโสในชุมชนวัวลาย
Note: From © Tanawitch Ninlawan 01/03/2023

5) ประวัติศาสตร์นาค

ตำนานความเชื่อ พญานาคอาศัยอยู่บริเวณบาดาลใต้เขาหิมพานต์มีอิทธิฤทธิ์มากมายหลากหลาย บ้างจำแลงกายได้ บ้างพ่นพิษหรือไฟได้ ตำนานระบุว่าพญานาคมีทั้งหมด 4 ตระกูลหลัก แต่คนไทยจะคุ้นเคยกับพญานาคในตระกูลเอราปถ หรือตระกูลสีเขียวมากที่สุด ในคติความเชื่อของพราหมณ์นั้นนาคหรือพญานาคเป็นผู้ดูแลปกปักรักษามหานทีสีทันดร ซึ่งเป็นแม่น้ำสายใหญ่รอบเขาพระสุเมรุ และยังทำหน้าที่เป็นสะพานสายรุ้งเชื่อมกับโลกมนุษย์และสวรรค์ ในส่วนทางด้านพระพุทธศาสนานาคเป็นตัวแทนของมนุษย์ผู้ใฝ่รู้พร้อมที่จะเข้าหาพระธรรมคำสอน (Noppakor et al., 2023) สามารถสรุปได้ว่า เนื่องจากตามตำนานของพระพุทธศาสนา นาคเป็นตัวแทนของผู้ใฝ่รู้พร้อมที่จะเข้าหาพระธรรมคำสอน จึงทำให้ผู้คนนิยมสร้างรูปปั้นพญานาคเป็นราวบันไดวัดเพื่อเป็นสัญญะสะท้อนเรื่องราวของตำนาน อีกทั้งคำว่า “บวชนาค” นั้นมาจากการใช้ความหมายคำจากเรื่องราวที่นาคต้องการบวชเป็นพระจึงจำแลงกายมาเป็นมนุษย์เพื่อเป็นสัญญะแห่งความดีงาม ในแง่ของรูปแบบ ความหมาย และการปรับตามกาลบริบท นาคมีรูปร่างลักษณะเป็นงูใหญ่ที่มีหงอน ซึ่งสื่อถึงความยิ่งใหญ่มีความอุดมสมบูรณ์ มีวาสนา และยังคงเป็นสัญลักษณ์ของบันไดสายรุ้งสู่จักรวาล โดยลักษณะตามความเชื่อในแต่ละภูมิภาคจะมีความแตกต่างกันไป บ้างตัวสีทอง สีเขียว หรือสีแดง บ้างมีตาสีแดง สีฟ้า หรือสีเงิน มีเกล็ดที่ลักษณะเหมือนปลาแต่มีหลากสีแตกต่างกันไปตามระดับชั้น บ้างมีสีทอง บ้างมีสีเขียว บ้างมีสีดำ และอาจมี 7 สี เหมือนสีของสายรุ้ง และลักษณะที่สำคัญคือพญานาคที่เป็นตระกูลธรรมดาจะมีลักษณะเศียรเดียว แต่หากเป็นตระกูลที่สูงกว่าตระกูลธรรมดานั้นจะมีสามเศียร ห้าเศียร เจ็ดเศียร หรือเก้าเศียร นาคทั้งหมดสืบเชื้อสายมาจากพญาเศษนาคราช (อนันตนาคราช) ผู้เป็นบัลลังก์ของพระวิษณุนารายณ์ปรมนาท ณ เกษียรสมุทร พญานาคที่อยู่เหนือนาคทั้งปวง



ภาพที่ 7 นาคในรูปแบบต่าง ๆ
Note: From © Tanawitch Ninlawan 01/03/2023

6) ประวัติศาสตร์มกร

ในตำนานความเชื่อมกรจัดเป็นเทพพาหนะสำหรับพระแม่คงคา เทพเจ้าแห่งแม่น้ำคงคา และพระวิรุณเทพแห่งทะเล และสายฝนในแถบอุษาคเนย์ ทั้งไทย ลาว เขมร และประเทศพม่า ต่างมีคติความเชื่อเกี่ยวกับมกรที่สอดคล้องกับการบูชางู โดยเฉพาะงูใหญ่อย่าง “พญานาค” ที่อาจกล่าวได้ว่าเป็นสัญลักษณ์แห่งความยิ่งใหญ่ ความอุดมสมบูรณ์ และการมีวาสนา ส่วนตัวมกรที่เข้ามากลืนกินนั้นเปรียบดั่งความอิจฉาริษยาในตัวนาค ดังที่ปรากฏในรูปปั้นมกรคายนาคหน้าศาสนสถานที่ศักดิ์สิทธิ์ในที่ต่าง ๆ อาทิ พระธาตุ โบสถ์ และวิหาร ที่สื่อว่าเป็นเขาพระสุเมรุตามคติจักรวาลวิทยาแบบไตรภูมิ ดังนั้นจึงต้องมีสัตว์ในป่าหิมพานต์เฝ้าอยู่เชิงเขาพระสุเมรุไม่ให้คนขึ้นไปรบกวนทวยเทพให้พิโรธอันจะนำมาซึ่งความโชคร้าย ราม วัชรประดิษฐ์ (อ้างใน Nunchoo, 2023) วิเคราะห์ว่า “พญานาค” เปรียบเสมือนตัวแทนของกลุ่มเมือง หรือชนเผ่าทางตอนเหนือของประเทศไทยที่เรียกสืบทอดมาจนถึงปัจจุบันว่า “โยนก” ซึ่งเมืองโยนกเชียงแสนเดิมก็มีตำนานเกี่ยวพันกับ “พญานาค” กล่าวกันว่าพญานาคมาสร้างเมืองชื่อโยนกนาคนคร เมืองนี้ล่มเพราะผู้คนพากันกินปลาไหลเผือกที่เชื่อว่าเป็นตัวแทนของพญานาค ส่วนสัตว์น่ากลัว เช่น “จระเข้ มกร” จะเป็นตัวแทน “พยู” หรือเมืองพุกาม ประเทศพม่า ดังนั้นการที่พบศิลปะแบบมกรคายนาคในแถบดินแดนภาคเหนือนั้นพอจะอนุมานได้ว่า เป็นการแสดงออกถึงการหลุดพ้นจากอิทธิพลของงานศิลปะ และการเมืองของพุกามหรือประเทศพม่าที่ครอบงำล้านนาอยู่เป็นเวลานานกว่าสองร้อยปี (อ้างใน Nunchoo, 2023) สรุปได้ว่าเรื่องราวตำนาน ศิลปกรรมมกรคายนาคนั้นมีการปรับเปลี่ยนไปตามยุคสมัย รูปลักษณ์ของตัวมกรมีลักษณะของสัตว์หลายชนิดปะปนกัน เช่น มีเขาเหมือนกวาง มีงวงเหมือนช้าง มีปากเหมือนสิงห์ มีเคราเหมือนแพะ มีขาเหมือนจระเข้ และลำตัวมีเกล็ดเหมือนปลา เป็นตัวแทนความชั่วร้าย อิจฉาริษยา แต่เนื่องด้วยข้อจำกัดทางความรู้ของคนในอดีตที่จินตนาการถึงสัตว์เลื้อยคลานเป็นตัวแทนของสิ่งชั่วร้ายร้าย จินตนาการว่ามีเมืองใต้บาดาลที่เป็นที่อยู่อาศัยของเหล่าสัตว์ที่มนุษย์ไม่เคยพบเห็น ในสมัยราชวงศ์มังราย พญานาคมีกระบังหน้าขนาดใหญ่ สวมกรองศอซึ่งสืบมาจากศิลปะบายนของเขมรอีกทอดหนึ่ง เมื่อประเทศพม่าเข้ามาปกครองดินแดนล้านนา มกรคายนาคก็มีลักษณะเป็นศิลปะแบบพม่าเป็นปูนปั้นทาสีขาว และพญานาคจะทรงเครื่องแบบพม่า ในดินแดนล้านนามกรปรากฏอยู่ทั่วในวัดหลายแห่ง อาทิ วัดพระธาตุลำปางหลวง จังหวัดลำปาง วัดพระธาตุดอยสุเทพและวัดบุพพาราม จังหวัดเชียงใหม่ และวัดศรีคิรินทราราม จังหวัดแพร่ เป็นต้น



ภาพที่ 8 มกรในรูปแบบต่าง ๆ
Note: From © Tanawitch Ninlawan 01/03/2023

7) กรณีศึกษาผลงานวิจัย

จากการศึกษาบทความวิจัยเรื่อง การสร้างมูลค่าเพิ่มผลิตภัณฑ์ชุมชนเครื่องปั้นดินเผาด่านเกวียน จากนวัตกรรมสู่ผลิตภัณฑ์สินค้าที่ระลึกจากอัตลักษณ์แหล่งท่องเที่ยวจังหวัดนครราชสีมา พบว่ากลุ่มผู้วิจัยได้มีแนวคิดในการหาอัตลักษณ์จากประวัติศาสตร์บริบทดั้งเดิมทั้งรูปแบบเรื่องราวเฉพาะที่ และวัสดุของชุมชนเครื่องปั้นดินเผาด่านเกวียนนำไปสู่การสร้างสรรค์ผสานนวัตกรรมการปั้นต้นแบบ 3 มิติด้วยโปรแกรม Zbrush จากนั้นจึงนำไฟล์ต้นแบบที่ได้ไปพิมพ์ผลิตภัณฑ์ต้นแบบด้วยเครื่องพิมพ์ 3 มิติ เกิดเป็นผลงานสร้างสรรค์ที่มีอัตลักษณ์เฉพาะบริบทแบบร่วมสมัยปัจจุบัน (Duangkhachon et al., 2021) สอดคล้องกับบทความวิจัยเรื่อง การออกแบบเครื่องประดับสตรีร่วมสมัยจากแรงบันดาลใจสำริดบ้านเชียงด้วยเทคโนโลยีสามมิติที่กลุ่มผู้วิจัยได้มีแนวคิดในการหาอัตลักษณ์จากประวัติศาสตร์บริบทดั้งเดิมทั้งรูปแบบเรื่องราวบริบทสำริด บ้านเชียง สู่การสร้างสรรค์ผสานนวัตกรรมงานปั้นดิจิทัลกับงานพิมพ์ 3 มิติ เกิดเป็นผลงานสร้างสรรค์ เครื่องประดับที่มีอัตลักษณ์ร่วมสมัยกับบริบทปัจจุบัน (Nimala & Chantare, 2017)



ภาพที่ 9 กรณีศึกษาผลงานวิจัย
Note: From © Tanawitch Ninlawan 01/03/2023

8) กรณีศึกษาแนวคิดผลงานศิลปิน

ในปัจจุบัน การนำเสนอการสร้างสรรค์สัตว์เทพต่าง ๆ ในโลกผ่านการตีความใหม่และได้รับความสนใจมากขึ้น เนื่องจากมีการนำไปสร้างสรรค์ใหม่ให้ดูร่วมสมัย เพื่อให้ตอบโจทย์กับกลุ่มคนที่หลากหลายทำให้เกิด งานสร้างสรรค์ใหม่ ๆ มากมาย โดยยังคงองค์ประกอบ เอกลักษณ์ และเรื่องราวความเชื่อดั้งเดิมเอาไว้ แต่นำมาสร้างสรรค์ใหม่ปรับให้ดูร่วมสมัยมากยิ่งขึ้น เช่น งานสร้างสรรค์ของ H.R. Giger ศิลปิน Surrealism ผู้มีผลงานที่เป็นเอกลักษณ์ด้วยการรวมเรื่องราวของศาสนาและเครื่องจักร เข้ากับชีววิทยาจนผู้คนตั้งคำเฉพาะให้เรียกว่า Biomechanical จากผลงานจิตกรรมอันเป็นเอกลักษณ์ต่อยอดสู่ผลงานการออกแบบตัวละครในโลกภาพยนตร์อันโด่งดัง Alien และ Species รวมถึงงานออกแบบประติมากรรม เฟอร์นิเจอร์ผลิตภัณฑ์ต่าง ๆ ไป จนถึงสถาปัตยกรรมที่มีเอกลักษณ์เฉพาะตัว (H.R.Giger Abbreviated Biography, 2012) สอดคล้องกับแนวคิดของกฤษฎา กฤษณะเศรณี (personal communication, June 25, 2024) ศิลปินที่มีแนวคิดในการนำเอาวัตถุดิบเรื่องราวจากกระแสความสนใจในช่วงเวลานั้น ๆ (Pop Culture) มาสร้างสรรค์ใหม่ให้ร่วมสมัยโดยการนำมาประยุกต์รวมกับเรื่องราวดั้งเดิมในวัฒนธรรม เช่นเดียวกับหัสวีร์ วิรัณสิริภักดิ์ (THE STANDARD TEAM, 2022) ที่มีแนวคิดในการนำเอาวัตถุดิบจากเรื่องราวความเชื่อเดิม และเรื่องราวจากกระแสความสนใจในช่วงเวลานั้น ๆ (Pop Culture) มาออกแบบใหม่ให้ร่วมสมัยถ่ายทอด และทำการตลาดแบบทันสมัยสอดคล้องกับช่วงเวลา ณ ปัจจุบัน



ภาพที่ 10 กรณีศึกษาแนวคิดผลงานศิลปิน
Note: From © Tanawitch Ninlawan 01/03/2023

ผลการวิจัย

1) วัตถุประสงค์ที่ 1 เพื่อศึกษาประวัติศาสตร์ตำนานศึกนาคปะทะมกรล้านนา

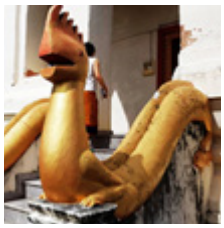
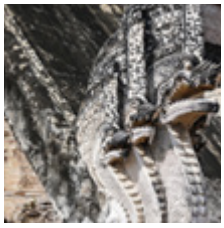
1.1 นาค จากการวิเคราะห์ร่วมกับทฤษฎีมายาคติ และพหุปัญญาพบว่ารูปลักษณ์ของนาคจะปรับเปลี่ยนไปตามลักษณะของงูหรือปลาในท้องที่บริบทนั้น ๆ ร่วมกับการรับรู้ส่วนตัวที่ศิลปินผู้ออกแบบได้ถ่ายทอดออกมา โดยทุกตัวจะถูกปรับรูปลักษณ์โดยการเดิมจินตนาการของศิลปินเข้าไปผนวก แต่ยังคงไว้ซึ่งเอกลักษณ์ความเป็นงูใหญ่มีหงอนที่หัว ดังปรากฏที่วัดพระธาตุดอยสุเทพ วัดพระสิงห์ วัดต้นเกว๋น วัดเจดีย์หลวง และวัดชัยภูมิการาม ดังตารางที่ 1

ตารางที่ 1 ตารางการวิเคราะห์นาคเพื่อการสร้างสรรค์

ตารางวิเคราะห์การออกแบบนาคแบบดั้งเดิม				
รูปภาพนาค	**ภาพศึกษารายละเอียด**	**คำอธิบาย**	**หัว**	**ลำตัว**
 วัดพระธาตุดอยสุเทพ		อยู่คู่บันไดวัดพระธาตุดอยสุเทพเดิมทีมีหนึ่งเศียรแต่ทำการบูรณะใหม่	ในส่วนโครงหัวมีลักษณะพิเศษ คือมีการแผ่เศียรเจ็ดเศียรดูยิ่งใหญ่	จะเป็นมกรที่กำลังกลืนกินนาคลำตัวของมกรมีสีทองเกล็ดเป็นกระเบื้องเคลือบสีเขียว

Note: From © Tanawitch Ninlawan 01/03/202

ตารางที่ 1 ตารางการวิเคราะห์นาคเพื่อการสร้างสรรค์ (ต่อ)

ตารางวิเคราะห์การออกแบบนาคแบบดั้งเดิม				
รูปภาพนาค	**ภาพศึกษารายละเอียด**	**คำอธิบาย**	**หัว**	**ลำตัว**
 วัดพระสิงห์		มีลักษณะที่พบได้ทั่วไปในล้านนาปั้นด้วยปูนปิดทองเกล็ดทำมาจากกระเบื้องเคลือบ	มีลักษณะทั่วไปที่พบเห็นได้ในภาคเหนือ	จะเป็นมกรที่กำลังกลืนกินนาคลำตัวของมกรมีสีทองเกล็ดเป็นกระเบื้องเคลือบสีน้ำตาล
 วัดต้นเกว๋น		มีลักษณะที่พบได้ทั่วไปในล้านนาปั้นด้วยเทคนิคอิฐถือปูนมีการทาสีขาวแบบดั้งเดิมตามฝีมือช่างในบริบท	มีลักษณะทั่วไปที่พบเห็นได้ในภาคเหนือ งานช่างจะมีความดิบตามฝีมือช่างชาวบ้านในบริบท	จะเป็นมกรที่กำลังกลืนกินนาคลำตัวของมกรมีสีขาวและเกล็ดสีขาวแบบดั้งเดิมตามรูปแบบช่างพื้นถิ่นในบริบท
 วัดชัยภูมิการาม		ออกแบบภายใต้แนวคิดร่วมสมัยในปัจจุบันกาลด้วยรูปแบบลดทอนแบบมาสคอต	มีลักษณะแบบมาสคอตลดทอนดูน่ารักเป็นมิตรเหมาะกับทุกเพศทุกวัย	ลำตัวมีการลดทอนรายละเอียดแบบมาสคอต ถูกมกรกลืนกินจึงมีขาแบบมกรแต่ลดทอนตรงส่วนหัวออกไป
 วัดเจดีย์หลวง		มีลักษณะแผ่ห้าเศียรดูยิ่งใหญ่อลังกาลปั้นด้วยเทคนิคอิฐถือปูมีการทาสีขาวแบบดั้งเดิม	มีการแผ่เศียรห้าเศียร งานช่างดูวิจิตรงดงามตามปรกติของวัดใหญ่กลางเมือง	จะเป็นมกรที่กำลังกลืนกินนาคลำตัวของมกร มีสีขาวและเกล็ดสีขาวแบบดั้งเดิม

Note: From © Tanawitch Ninlawan 01/03/202

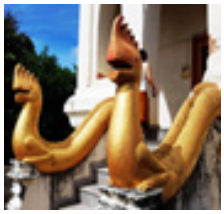
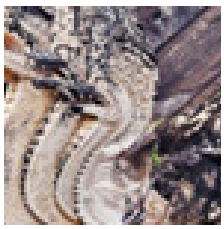
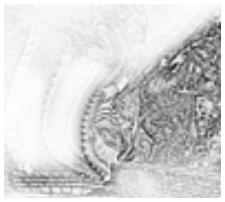
1.2 มกร จากการวิเคราะห์ร่วมกับทฤษฎีมายาคติและพหุปัญญาพบว่ารูปแบบของตัวมกรในวัฒนธรรมล้านนาส่วนใหญ่จะอยู่ในรูปแบบของการกลืนกินนาคหรือสำรอกออกทางปาก รูปลักษณ์หัวคล้ายนาค บ้างมีหงอน บ้างมีเขาแบบกวาง ลำตัวมีทั้งแบบเป็นนาคตัวยาวแต่มีขาสั้น บางตัวแบบจระเข้ บางตัวแบบปลา หรือบางตัวคล้ายแบบสิงห์ทั้งนี้อาจแตกต่างกันตาม ฝีมือ การรับรู้ และการถ่ายทอดของช่างขึ้นกับมายาคติในบริบทนั้น ๆ จะมีตัวแปรใดเป็นตัวกำหนด ดังปรากฏที่วัดพระธาตุดอยสุเทพ วัดพระสิงห์ วัดต้นเกว๋น วัดชัยภูมิการาม และวัดเจดีย์หลวง ในตารางที่ 2

ตารางที่ 2 ตารางการวิเคราะห์มกรเพื่อการสร้างสรรค์

ตารางวิเคราะห์การออกแบบมกรแบบดั้งเดิม				
รูปภาพนาค	**ภาพศึกษารายละเอียด**	**คำอธิบาย**	**หัว**	**ลำตัว**
 วัดพระธาตุดอยสุเทพ		อยู่คู่บันไดทางขึ้นวัดพระธาตุดอยสุเทพกำลังคายพญานาคเจ็ดเศียร	ในส่วนโครงหัวมีจะมีลักษณะแบบเดียวกันสิงห์แต่จะใหญ่โตกว่า	ลำตัวมีสีทองมีชิ้นเกล็ดเป็นกระเบื้องเคลือบสีเขียวสวยสดงดงามอลังการ
 วัดพระสิงห์		มีลักษณะที่พบได้ทั่วไปในล้านนา ปั้นด้วยปูนปิดทองเกล็ดทำมาจากกระเบื้องเคลือบ	มีลักษณะทั่วไปที่พบเห็นได้ในวัดแถบภาคเหนือมีลักษณะเดียวกันกับสิงห์	ลำตัวมีสีทองประดับด้วยเกล็ดทำจากกระเบื้องเคลือบดินเผาสีน้ำตาลวิจิตรงดงาม
 วัดต้นเกว๋น		มีลักษณะที่พบได้ทั่วไปในล้านนาปั้นด้วยเทคนิคอิฐถือปูนมีการทาสีขาวแบบดั้งเดิมตามฝีมือของสล่า	มีลักษณะทั่วไปที่พบเห็นได้ในวัดแถบภาคเหนือมีลักษณะเดียวกันกับสิงห์	ลำตัวและเกล็ดมีสีขาวตามแบบดั้งเดิมตามฝีมือของสล่า

Note: From © Tanawitch Ninlawan 01/03/2023

ตารางที่ 2 ตารางการวิเคราะห์มกรเพื่อการสร้างสรรค์ (ต่อ)

ตารางวิเคราะห์การออกแบบมกรแบบดั้งเดิม				
รูปภาพนาค	**ภาพศึกษา รายละเอียด**	**คำอธิบาย**	**หัว**	**ลำตัว**
 วัดชัยภูมิการาม		ออกแบบภายใต้แนวคิดร่วมสมัยในปัจจุบันกาลด้วยรูปแบบลดทอนแบบมาสคอต	มีลักษณะแบบมาสคอตลดทอนดูน่ารักเป็นมิตรเหมาะกับทุกเพศทุกวัย	ลำตัวออกแบบให้มีการลดทอนราละเอียดแบบมาสคอตให้ดูน่ารักเป็นมิตรเหมาะกับทุกเพศทุกวัย
 วัดเจดีย์หลวง		มีลักษณะกำลังคายนาคแผ่ห้าเศียรดูยิ่งใหญ่ ปั้นด้วยเทคนิคอิฐถือปูนทาสีขาวแบบดั้งเดิม	มีลักษณะยิ่งใหญ่อลังการ คายนาคห้าเศียร งานช่างวิจิตรตามปรกติของวัดกลางเมือง	ลำตัวและเกล็ดของมกรมีสีขาวแบบดั้งเดิมมีความใหญ่โตเพราะคายนาคห้าเศียร

Note: From © Tanawitch Ninlawan 01/03/2023

1.3 ลายตอกและลายดุนของเครื่องเงินวัวลาย ผลการวิเคราะห์เพื่อใช้ร่วมกับแนวคิดการสร้างสรรค์ภาพดิจิทัลอาร์ต จากตำนานศึกนาคปะทะมกรในมิติวัฒนธรรมล้านนาร่วมสมัยพบว่าลวดลายต่าง ๆ มีการถ่ายทอดของเนื้อหาศาสนา ความเชื่อ และวิถีชีวิตในบริบทของชาวล้านนาจากในอดีต ในส่วนของรายละเอียดต่าง ๆ จะถูกดัดแปลงผ่านอัตลักษณ์งานฝีมือของช่างแต่ละคนแตกต่างกันออกไปไม่มีรูปแบบที่กำหนดตายตัว ผู้วิจัยจึงได้สังเคราะห์แนวคิดกระบวนการสร้างสรรค์ลวดลายของช่างดั้งเดิม นำมาสร้างสรรค์ใหม่โดยกำหนดแนวทางกาสร้างสรรค์เฉพาะมีเนื้อหาเกี่ยวข้องกับตำนานนาค มกร เปลวไฟ สายน้ำ การหล่อเลี้ยงสรรพชีวิต และการงอกงามอุดมสมบูรณ์ของพันธุ์พฤกษา อันเป็นรากฐานของเรื่องราวความเชื่อเกี่ยวกับตำนานศึกนาคปะทะมกร ดังตารางที่ 3 และ 4

ตารางที่ 3 การวิเคราะห์ลวดลายการตอกและการดุนเครื่องเงินวัวลายแบบดั้งเดิม

ลวดลายการตอกและการดุนเครื่องเงินวัวลายแบบดั้งเดิม



มะเมีย ระกา ชวด เถาะ มะแม จอ



ฉลู มะโรง วอก กุญ ขาล มะเส็ง

ลวดลายจากความเชื่อเรื่อง 12 ราศีของชาวล้านนา



ลายไข่ปลา ลายใบมะขาม ลายตาอ้อย



ลายฝักไข่ปลา ลายฟันปลา ลายอุบะ

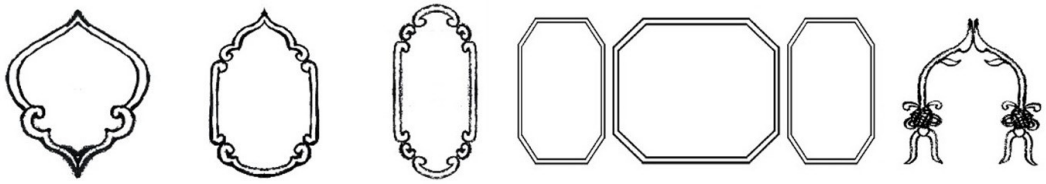


ลายฝักก้นหอย ลายไส้หมู ลายแป้นน้ำย้อย



ลายดอกแก้ว ลายดอกหมาก ลายฝักข้าวโพด

ลวดลายที่ใช้เน้นย้ำ คั่น หรือเติมองค์ประกอบภาพให้สวยงาม



ซุ้มโขงเทพพนม ซุ้มโขงแหลม ซุ้มโขงมน ลายช่องกระจกแปดเหลี่ยม ซุ้มพันธุ์พฤกษา

ลวดลายที่ใช้เป็นกรอบต่าง ๆ ในการบอกเล่าเรื่องราวที่อยู่ภายใน

Note: From © Tanawitch Ninlawan 01/03/2023

ตารางที่ 3 การวิเคราะห์ลวดลายการตอกและการดุนเครื่องเงินวัวลายแบบดั้งเดิม (ต่อ)

ลวดลายการตอกและการดุนเครื่องเงินวัวลายแบบดั้งเดิม
 เทพพนม หม้อน้ำ ต่า เทวดา พฤกษา ดอกกฐิน อุณหิส คฑา สังข์ จักร ธงชัย อังกุศ กุมภี โคอุสภ
ลวดลายดั้งเดิมที่ใช้เป็นองค์ประกอบต่าง ๆ ในการสร้างสรรค์

Note: From © Tanawitch Ninlawan 01/03/2023

ตารางที่ 4 การสังเคราะห์ลวดลายการตอกและการดุนเครื่องเงินวัวลายเพื่อการสร้างสรรค์ภาพดิจิทัลอาร์ตจากตำนานศึกนาคปะทะมกรในมิติวัฒนธรรมล้านนาร่วมสมัย

				
ลวดลายเมฆน้ำไฟและพันธุ์พฤกษาสำหรับการออกแบบผลิตภัณฑ์สัตว์หิมพานต์ล้านนาในมิติวัฒนธรรมล้านนาร่วมสมัย	ลวดลายต่อเนื่องของสายน้ำและเมฆฝนสำหรับการออกแบบนาค มอม และแมงสี่หูห้าตา	ลวดลายเรื่องราวของสายน้ำหล่อเลี้ยงสรรพชีวิตความงอกงามของพันธุ์พฤกษาสำหรับการออกแบบนาค มกร มอม และปัญจรูป	ลวดลายเรื่องราวของสายน้ำหล่อเลี้ยงสรรพชีวิตความงอกงามของพันธุ์พฤกษาสำหรับการออกแบบนาค	ลวดลายเรื่องราวของสายน้ำหล่อเลี้ยงสรรพชีวิตความงอกงามของพันธุ์พฤกษาสำหรับการออกแบบปัญจรูป

Note: From © Tanawitch Ninlawan 01/03/2023

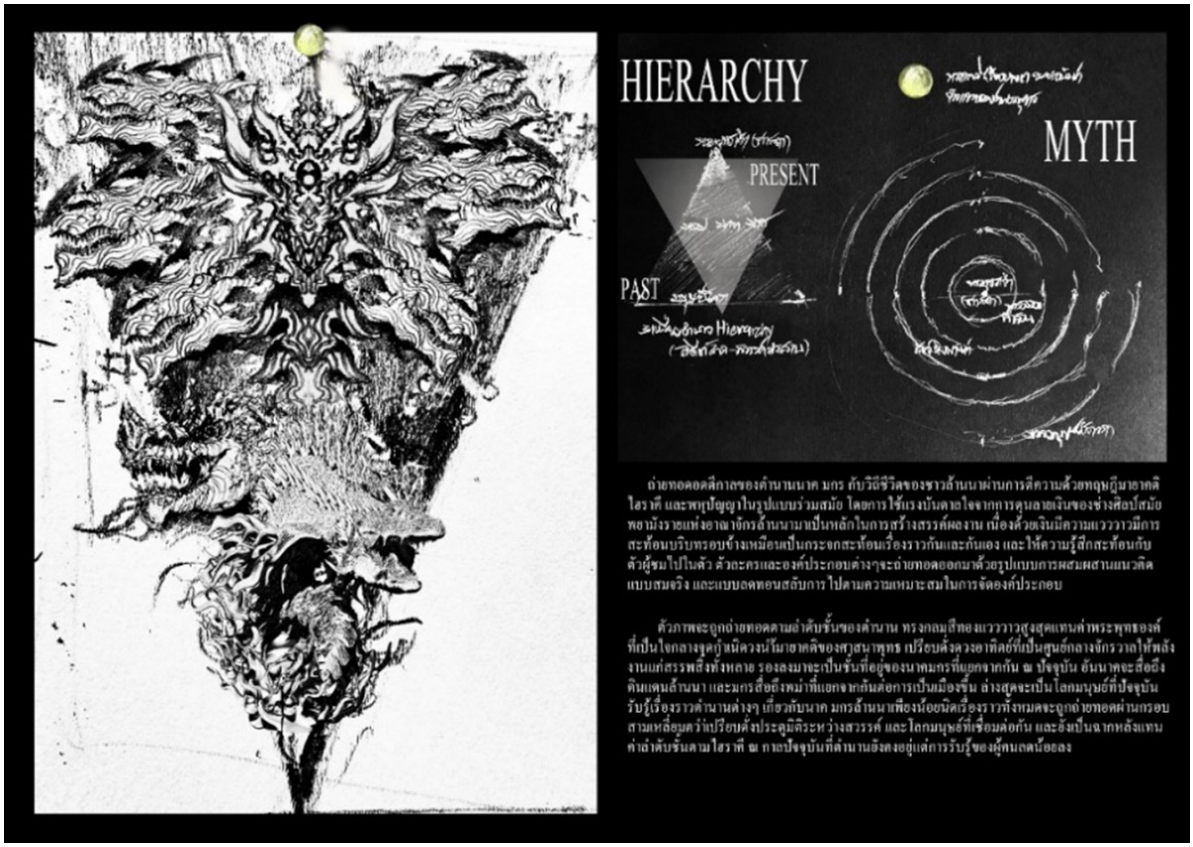
ตารางที่ 4 การสังเคราะห์ลวดลายการตอกและการดุนเครื่องเงินวัวลายเพื่อการสร้างสรรค์ภาพดิจิทัลอาร์ต จากตำนานศึกนาคปะทะมกรในมิติวัฒนธรรมล้านนาร่วมสมัย (ต่อ)

				
ลวดลายเรื่องราวของกลุ่มเปลวไฟถ่านทองคำสำหรับการออกแบบแมงสี่หูห้าตา	ลวดลายเรื่องราวของสายน้ำหล่อเลี้ยงสรรพชีวิตความงอกงามของพันธุ์พฤกษาสำหรับการออกแบบนาค มกรมอมและปัญจรูป	ลวดลายเรื่องราวของเทพปัชชุนนะบันดาลน้ำฝนหล่อเลี้ยงสรรพชีวิต ความงอกงามของพฤกษาพันธุ์สำหรับการออกแบบตัวมอม	ลวดลายเรื่องราวของสายน้ำหล่อเลี้ยงสรรพชีวิตความงอกงามของพันธุ์พฤกษาสำหรับการออกแบบมกร	ลวดลายเรื่องราวของกลุ่มเปลวไฟถ่านทองคำสำหรับการออกแบบแมงสี่หูห้าตา

Note: From © Tanawitch Ninlawan 01/03/2023

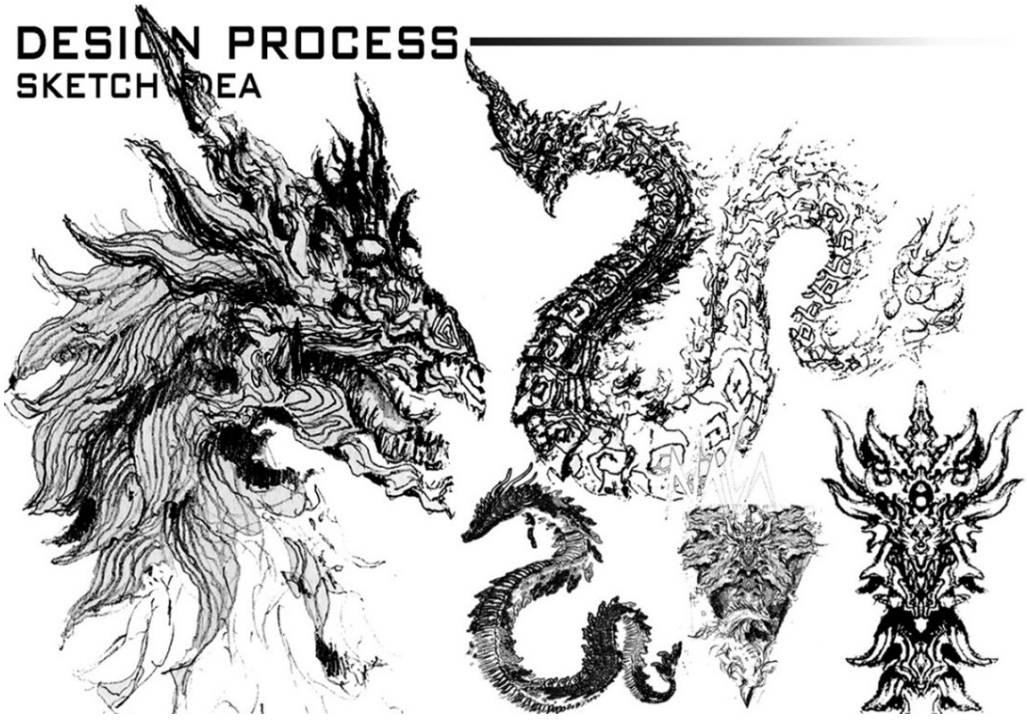
2) วัตถุประสงค์ที่ 2 เพื่อการสร้างสรรค์ภาพดิจิทัลอาร์ตจากตำนานศึกนาคปะทะมกรล้านนาจากคติความเชื่อดั้งเดิมภายใต้แนวคิดมิติวัฒนธรรมล้านนาร่วมสมัย

2.1 การกำหนดแนวคิดในการสร้างสรรค์ ผู้วิจัยได้กำหนดแนวคิดในการสร้างสรรค์ภาพดิจิทัลอาร์ตตำนานศึกนาคปะทะมกรล้านนาในมิติวัฒนธรรมล้านนาร่วมสมัย โดยใช้แนวคิดมายาคติและทฤษฎีการออกแบบประติมากรรมในการวิเคราะห์ร่วมกับบริบทร่วมสมัยปัจจุบัน พบว่าความนิยมประติมากรรมสัตว์เหนือจินตนาการแบบร่วมสมัยคือรูปแบบสมจริง มีองค์ประกอบของรายละเอียดจากสิ่งมีชีวิตจริงจึงนำแนวคิดนี้มาผสานกับอัตลักษณ์การตอกและการดุนลวดลายของเครื่องเงินวัวลายล้านลานมาออกแบบนาคและมกร ในส่วนของเรื่องราวตัวภาพจะถูกถ่ายทอดแบบสมมาตร และไล่ความสำคัญตามลำดับชั้นของตำนาน ทรงกลมสีทองแวววาวสูงสุดเป็นสัญลักษณ์ของพระพุทธองค์ที่เป็นใจกลางจุดกำเนิดวงน้ำมายาคติของศาสนาพุทธ เปรียบดั่งดวงอาทิตย์ที่เป็นศูนย์กลางจักรวาลให้พลังงานแก่สรรพสิ่งทั้งหลาย รองลงมาเป็นชั้นที่อยู่ของนาคและมกรที่แยกจากกัน ณ ปัจจุบัน อันนาคจะสื่อถึงดินแดนล้านนา และมกรสื่อถึงประเทศพม่าที่แยกจากกันต่อการเป็นเมืองขึ้น ชั้นล่างสุดจะเป็นโลกมนุษย์ที่ปัจจุบันรับรู้เรื่องราวตำนานต่าง ๆ เกี่ยวกับนาคและมกรล้านนาเพียงเล็กน้อย เรื่องราวทั้งหมดได้รับการถ่ายทอดผ่านกรอบสามเหลี่ยมคว่ำเปรียบดั่งประตูมิติระหว่างสวรรค์ และโลกมนุษย์ที่เชื่อมต่อกัน และยังเป็นฉากหลังแทนค่าลำดับชั้น (Hierarchy) ณ กาลปัจจุบันที่ตำนานยังคงอยู่แต่การรับรู้ของผู้คนลดน้อยลง

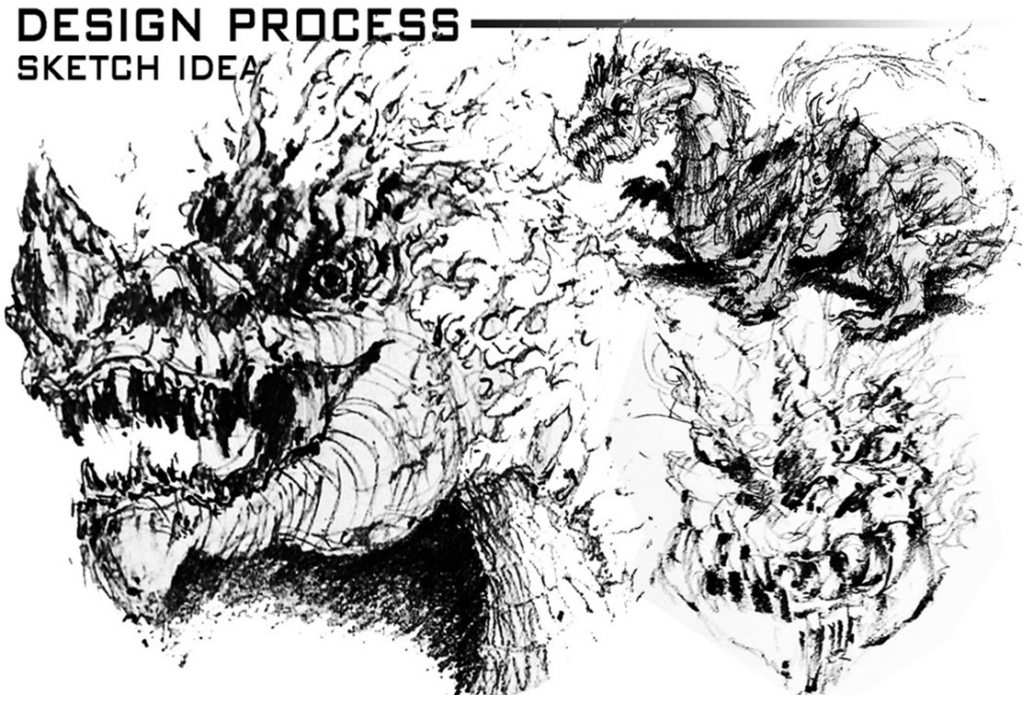


ภาพที่ 11 ร่างภาพรวมเรื่องราวตำนานศึกนาคปะทะมกร
Note: From © Tanawitch Ninlawan 01/03/2023

2.2 ร่างแบบผลงานสร้างสรรค์ด้วยการร่างภาพกำหนดอัตลักษณ์ตัวละคร และองค์ประกอบของเรื่องราวตำนานศึกนาคปะทะมกรในมิติวัฒนธรรมล้านนาร่วมสมัยตามแนวคิดที่ได้จากการสังเคราะห์ข้อมูลของนาค และมกรร่วมกับทฤษฎีมายาคติ ทฤษฎีพหุปัญญา และหลักการออกแบบประติมากรรม ผสานลวดลายจากการตอกและดุนของเครื่องเงินวัวลายอันงดงาม



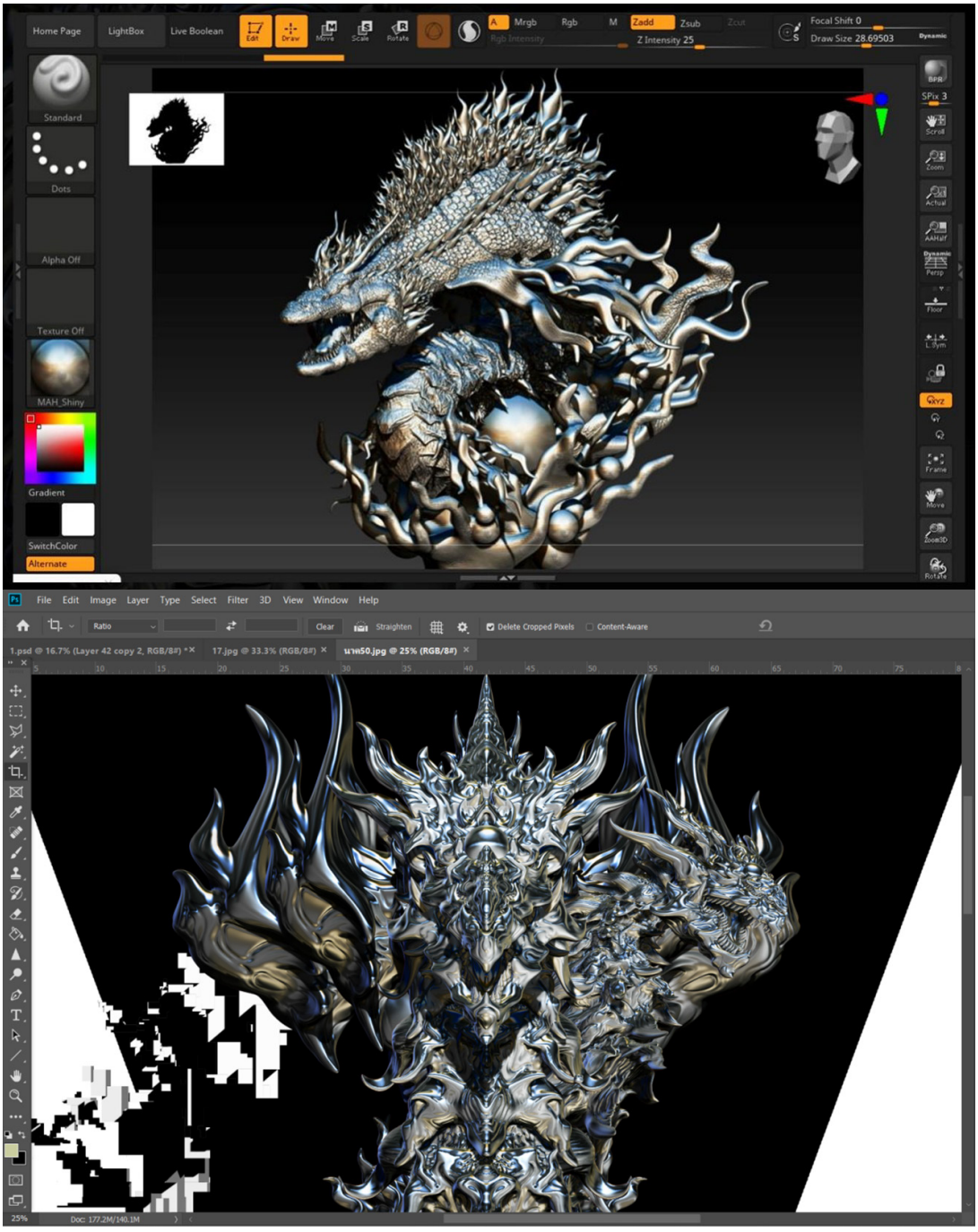
ภาพที่ 12 ร่างนาคในมิติวัฒนธรรมล้านนาร่วมสมัย
Note: From © Tanawitch Ninlawan 01/03/2023



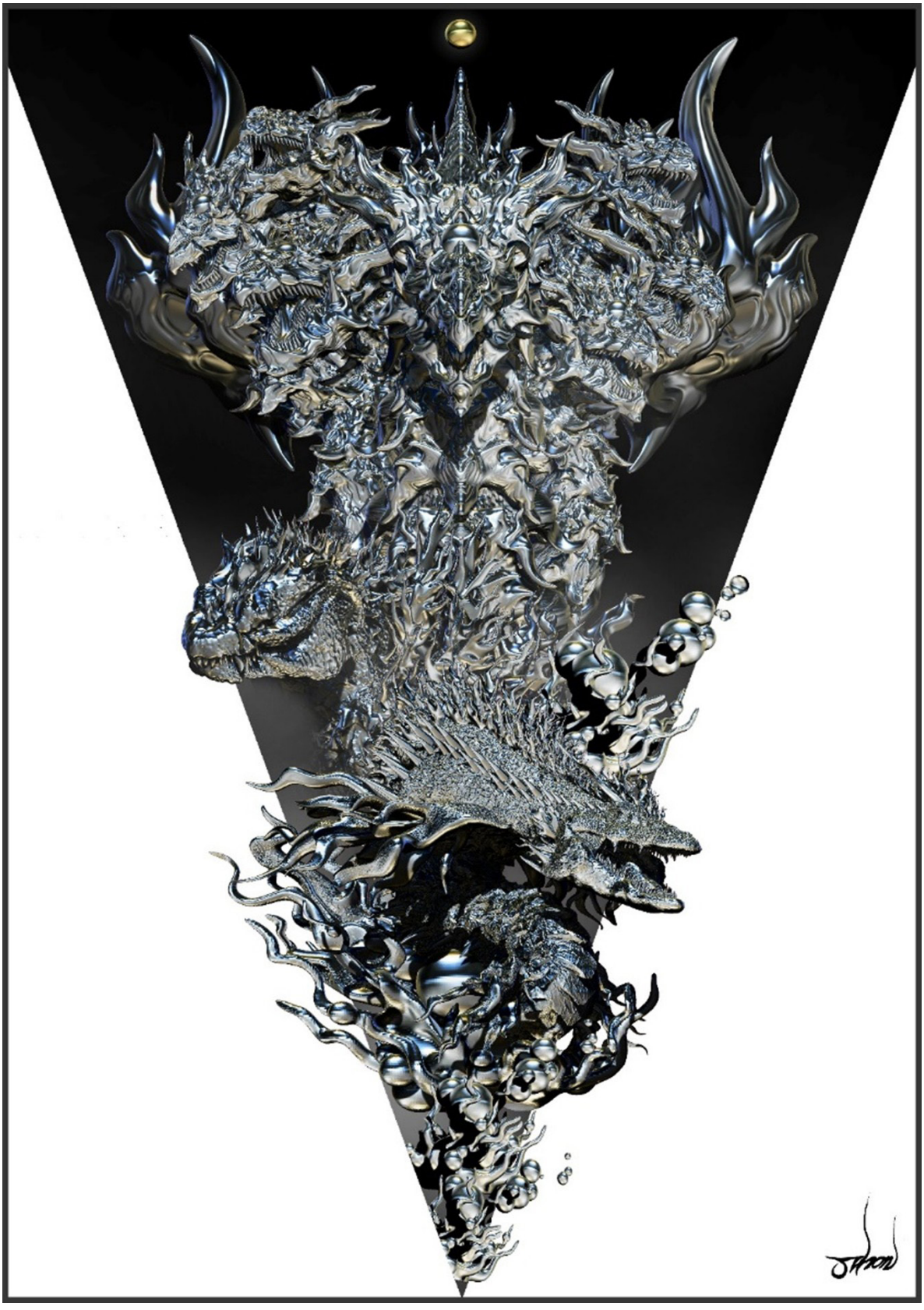
ภาพที่ 13 ร่างมกรในมิติวัฒนธรรมล้านนาร่วมสมัย
Note: From From © Tanawitch Ninlawan 01/03/2023

2.3 นำแบบร่างที่ได้ไปประเมินโดยผู้เชี่ยวชาญด้านทัศนศิลป์จำนวน 2 ท่าน

2.4 นำแบบร่างงานสร้างสรรค์ที่ได้รับการประเมินจากผู้เชี่ยวชาญด้านทัศนศิลป์มาสร้างสรรค์ผลงานที่เสร็จสมบูรณ์ด้วยเทคนิคการปั้นโมเดล 3 มิติด้วยโปรแกรม Zbrush และตัดแต่งภาพด้วยโปรแกรม Photoshop



ภาพที่ 14 เทคนิคการปั้นโมเดล 3 มิติด้วยโปรแกรม Zbrush และตัดแต่งภาพด้วยโปรแกรม Photoshop
Note: From © Tanawitch Ninlawan 01/03/2023



ภาพที่ 15 ผลงานสร้างสรรค์ตำนานศึกนาคปะทะมกรในมิติวัฒนธรรมล้านนาร่วมสมัยที่เสร็จสมบูรณ์
Note: From © Tanawitch Ninlawan 01/03/2023

3) วัตถุประสงค์ที่ 3 เพื่อนำเสนอผลงานสร้างสรรค์ผ่านนิทรรศการในรูปแบบงานปั้นดิจิทัลอาร์ตถ่ายทอดลงบนสิ่งพิมพ์



ภาพที่ 16 การแสดงผลงานผ่านนิทรรศการ
Note: From © Tanawitch Ninlawan 01/03/2023

อภิปรายผลการวิจัย

1) ผลจากการศึกษารูปแบบเนื้อหาคติความเชื่อดั้งเดิมของตำนานศึกนาคปะทะมกรในมิติวัฒนธรรมล้านนาในอดีต ผู้วิจัยพบว่ารูปแบบของนาคและมกรล้านนาจะปรับเปลี่ยนไปตามปัจจัยบริบท ไม่ว่าจะเป็นฝีมือของช่างฝีมือ ขอบเขตของการรับรู้เรื่องราวที่อิงกับอุดมการณ์แนวคิดใจกลางวงน้ำมายาคติในสังคมนั้น ๆ แต่ยังคงไว้ซึ่งองค์ประกอบอันเป็นเอกลักษณ์ของแต่ละตัวสอดคล้องกับแนวคิดของ Kongdee (2017) ที่กล่าวว่า การสร้างสรรค์ตัวละครที่มีแนวคิดมาจากเหตุการณ์สำคัญทางการเมืองทำให้กระแสเข้าถึงผู้คนได้ง่ายขึ้น และตัวละครเหล่านั้นเกิดเป็นภาพตัวแทนความคิดสะท้อนอุดมการณ์ในบริบทนั้น ๆ เช่นเดียวกับงานวิจัยเรื่อง การออกแบบเครื่องประดับสตรีร่วมสมัยจากแรงบันดาลใจสำริดบ้านเชียงด้วยเทคโนโลยีสามมิติที่กลุ่มผู้วิจัยได้มีแนวคิดในการหาอัตลักษณ์จากบริบทดั้งเดิมทั้งรูปแบบเรื่องราวบริบทสำริด บ้านเชียง สู่การสร้างสรรค์ผสานนวัตกรรมงานปั้นดิจิทัลกับงานพิมพ์ 3 มิติเกิดเป็นผลงานสร้างสรรค์ เครื่องประดับที่มีอัตลักษณ์ร่วมสมัยกับกาลบริบทปัจจุบัน

2) ผลจากการสร้างสรรค์ตำนานศึกนาคปะทะมกรล้านนาภายใต้แนวคิดมิติวัฒนธรรมล้านนาร่วมสมัยได้ผลงานภาพดิจิทัลอาร์ตขนาด A0 แสดงการต่อสู้ระหว่างนาคและมกร โดยเรื่องราวได้รับถ่ายทอดตามลำดับชั้นของตำนาน ทรงกลมสีทองแวววาวสูงสุดเป็นสัญลักษณ์ของพระพุทธองค์ที่เป็นใจกลางจุดกำเนิดวงน้ำมายาคติของศาสนาพุทธเปรียบดั่งดวงอาทิตย์ที่เป็นศูนย์กลางจักรวาลให้พลังงานแก่สรรพสิ่งทั้งหลาย รองลงมาเป็นชั้นที่อยู่ของนาค

และมกรที่แยกจากกัน ณ ปัจจุบัน ตัวนาคสื่อถึงดินแดนล้านนา และตัวมกรสื่อถึงประเทศพม่าที่แยกจากกันต่อการเป็นเมืองขึ้น ล่างสุดจะเป็นโลกมนุษย์ที่ปัจจุบันรับรู้เรื่องราวตำนานต่าง ๆ เกี่ยวกับตำนานนาค และมกรล้านนาเพียงน้อยนิดเรื่องราวทั้งหมดจะถูกถ่ายทอดผ่านกรอบสามเหลี่ยมคว่ำเปรียบดั่งประตูมิติระหว่างสวรรค์และโลกมนุษย์ที่เชื่อมต่อกัน และยังเป็นฉากหลังแทนค่าลำดับชั้นตามไฮราคี ณ กาลปัจจุบันที่ตำนานยังคงอยู่แต่การรับรู้ของผู้คนต่อตำนานศึกนาคปะทะมกรล้านนาลดน้อยลง เรื่องราวและความหมายทั้งหมดของภาพดิจิทัลอาร์ตตำนานศึกนาคปะทะมกรในมิติวัฒนธรรมล้านนาร่วมสมัยชิ้นนี้มีการหยิบยกเรื่องราวรายละเอียดดั้งเดิมจากประวัติศาสตร์มาผสานกับเรื่องราวร่วมสมัยในปัจจุบันนิยม สอดคล้องกับโครงการวิจัยการศึกษารูปทรงเพื่อสร้างงานประติมากรรมอาร์ตทอยของ โกเมศ กาญจนพายัพ (Karnchanapayap, 2018) ที่ได้ใช้รูปทรงช้างไทยแบบลดทอน ผสานกับการรังสรรค์เฉพาะจาก 54 ศิลปินเพื่อให้เกิดเป็นอาร์ตทอยที่มีเอกลักษณ์เฉพาะแบบร่วมสมัยปัจจุบัน

3) ผลจากการนำเสนอผลงานสร้างสรรค์ผ่านนิทรรศการในรูปแบบงานปั้นดิจิทัลอาร์ตถ่ายทอดลงบนสิ่งพิมพ์ขนาด A0 พบว่าผลตอบรับของอาจารย์ นักศึกษา และบุคคลทั่วไปที่เข้าชมเป็นที่น่าพอใจในงานสร้างสรรค์ เรื่องราวและรายละเอียดของตัวผลงาน ผู้ชมได้เกิดการฉุกคิด อันนำไปสู่การตั้งคำถามจากชุดความรู้ความเข้าใจในการวิวัฒน์ของเรื่องราวตำนานศึกนาคปะทะมกรของล้านนาทั้งในแง่รูปลักษณ์ และความหมายแบบร่วมสมัย

ข้อเสนอแนะ

ปัญหาที่ผู้วิจัยได้พบ คือความละเอียดของงานปั้นดิจิทัลจะขึ้นกับขีดจำกัดของเครื่องมือที่ใช้ สมรรถภาพของคอมพิวเตอร์ในการปั้น 3 มิติผ่านโปรแกรม และความละเอียดของการพิมพ์งานให้คมชัดขึ้นอยู่กับขีดจำกัดของเครื่องพิมพ์ ข้อเสนอแนะของอาจารย์ที่ปรึกษาในการพัฒนาผลงานต่อไปในอนาคตของการนำงานปั้นดิจิทัลมาร้อยเรียงเป็นเรื่องราว ความละเอียดของไฟล์งานปั้น การคุมบรรยากาศองค์รวม การไล่มิติแสงเงา และการขับระยะควรชัดเจนมากขึ้น เพื่อให้เกิดความรู้สึกกลมกล่อมและสอดคล้องกับองค์รวมของภาพที่จะส่งผลให้ผลงานเกิดความพัฒนาและดียิ่งขึ้นต่อไปในภายภาคหน้า งานวิจัยชิ้นนี้ผู้วิจัยหวังจะให้เป็นต้นแบบชุดความรู้เพื่อนำไปต่อยอดด้วยการใช้กระบวนการศึกษาข้อมูลระดับท้องถิ่น ชุมชน และค้นหาอัตลักษณ์เพื่อสร้างสรรค์ผลงานในรูปแบบร่วมสมัย อันเป็นส่วนหนึ่งที่ทำให้เรื่องราวทางวัฒนธรรมอันเป็นอัตลักษณ์ยังคงอยู่ไม่สูญหายไปตามกาลเวลา และเป็นการสร้างรายได้ให้กับผู้ประกอบการในพื้นที่ด้วยเรื่องราวทางวัฒนธรรมแบบเฉพาะของพื้นที่นั้น ๆ

กิตติกรรมประกาศ

บทความวิจัยเรื่องตำนานศึกนาคปะทะมกรในมิติวัฒนธรรมล้านนาร่วมสมัย ได้รับทุนอุดหนุนการวิจัยและนวัตกรรมจากสำนักงานการวิจัยแห่งชาติ ขอขอบคุณผู้เชี่ยวชาญด้านงานทัศนศิลป์ และผู้ที่เกี่ยวข้องตลอดการดำเนินการวิจัยในครั้งนี้ทุกท่าน

References

Arunrangsiwed, P. (2016, March 27). *Lakkān ʻỌ̄kbǣp Pratimākam [Elements and Principles of Sculpture Design]*. The SW Eden. https://sw-eden.net/2016/03/27/principles-sculptures.

Barthes, R. (1975). *Mythologies.* New York: The Noonday Press.

Chiangmai Provincial Cultural Office. (2018). *Khrūangngœ̄n Wūalāi [Wualai silverware].* Ministry of Culture. https://chiangmai.m-culture.go.th/en/cultural-goods/5287/

Duangkhachon, K., Kamon-in, O., Tathaisong, D., Yeenang, C., & Luangnaem, C. (2021). Kaĥsāng Mūnlakhāphœ̄m Phalittaphan Chumchon Khrūangpandinphao Dānkwīan Čhāk Nawat-takam Sū Phalittaphan Sinkhā Thīraluk Čhāk Attalak Lǣngthọ̄ngthīao Čhā ngwat Nakhọ̄nrātchasīmā (Khōrāt čhīʻōphā k) [Value Addition for Dan Kwian Village Pottery Products Innovation to souvenirs from identity of Nakhonratchasima Tourist Attraction (Khorat Geopark)]. *Industrial Technology Lampang Rajabhat University Journal*, 14(1), 1-12.

Gardner, H. (1999). I*ntelligence Reframed: Multiple Intelligences for the 21st Century.* New York: Basic Books.

H. R. Giger Abbreviated Biography. (2012). *H.R.Giger.* https://hrgiger.com/pdf/YEAR_BY_YEAR_BIOGRAPHY.pdf.

Karnchanapayap, G. (2018). *Kānsuksā Rūpsong Phūa Sāng Ngān Pratimākam Art Toy [The Study of Form to Produce Art Toy Sculpture]* [Research Report]. Rangsit University.

Kongdee, N. (2017). Suppọ̄hīrō Hǣng lānnā [SuperHero of Lanna]. *Veridian E-Journal, Silpakorn University,* 10(2), 2922-2939.

Krissanasaeranee, K. (2024, June 25). Chiang Mai. Interview.

Nimala, N., & Chantare, T. (2017). Kān'ọ̄kbǣp Khrūangpradapsattrī Rūamsamai Čhāk Rǣngban-dānčhai Samridabānchīang Dūai Thēknōlōyī Sāmmiti [Contemporary Jewelry Design from Ban Chiang Bronze Inspiration with 3D Technology]. *Research and Development Journal Suan Sunandha Rajabhat University,* 9(3), 47.

Noppakor, N., Kheokao, J.,and Poomduang, T. (2023). Khwām chūa rūang Phayā Nāk nai bo̜riphōt sangkhom Thai [The Belief of Naga in Thai Society]. *Journal of Social Science and Cultural,* 7(6), 98-108. https://so06.tci-thaijo.org/index.php/JSC/article/view/264129.

Nunchoo, C. (2023, January 3). *Makǭn Khāl Nāk Phutsin Hǣng Dindǣn Lānnā Thai [The Magara disgorges the Naga, the Buddhist art of Lanna Thai]*. SILPA-MAG.COM. https://www.silpa-mag.com/history/article_35141.

THE STANDARD TEAM. (2022, May 31). *Čhāk Witsawakǭn Sū Čhaokhǭng bǣron Harmenstone Thurakit Khrūangpradap Sǣm Choaklāp Thī Prasop Khwāmsamret Læ Tǣptō Tǭnūang Talǭt Hā Pī [From an engineer to the owner of the Harmenstone brand, a thriving and continuously growing business in the realm of auspicious jewelry for the past 5 years].* The Standard. https://thestandard.co/harmenstone.

การออกแบบสัญญะที่ปรากฏในการสร้างสรรค์ชุด กาดเมืองผี[1]

received 11 JUN 2024 **revised** 17 AUG 2024 **accepted** 22 AUG 2024

ตวงพร มีทรัพย์
อาจารย์ ดร.
สาขาวิชาศิลปะการแสดง
ภาควิชาศิลปะไทย คณะวิจิตรศิลป์
มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

บทคัดย่อ

บทความฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของโครงการวิจัยเรื่อง การสร้างสรรค์การแสดงจากตำนาน “กาดเมืองผี” เพื่อสนับสนุนการท่องเที่ยวเชิงอนุรักษ์ ในตำบลศรีดงเย็น อำเภอไชยปราการ จังหวัดเชียงใหม่ เป็นการสร้างสรรค์ผลงานนาฏยศิลป์ในรูปแบบล้านนาร่วมสมัยตามองค์ประกอบทางด้านการแสดงต่าง ๆ อย่างครบถ้วน พร้อมทั้งนำเสนอผลสำเร็จการแสดงบนเวทีที่เป็นที่ยอมรับ โดยประโยชน์ที่ได้จากการนำเสนอผลงานครั้งนี้ตอบตามวัตถุประสงค์ของงานที่ผู้วิจัยได้กำหนดไว้คือ ได้การแสดงนาฏศิลป์สร้างสรรค์จากเรื่องเล่าตำนานของสถานที่ท่องเที่ยวเชิงอนุรักษ์ “กาดเมืองผี” ในตำบลศรีดงเย็น อำเภอไชยปราการ จังหวัดเชียงใหม่ และเป็นการประชาสัมพันธ์สถานที่ท่องเที่ยวดังกล่าวผ่านการแสดงสร้างสรรค์ชุด “กาดเมืองผี” อีกด้วย โดยในการสร้างสรรค์ผลงานในครั้งนี้ผู้วิจัยได้นำองค์ความรู้ในเรื่องการกำหนดสัญญะให้สามารถสื่อความหมายแบบมีนัยยะต่าง ๆ ในผลงานนาฏยศิลป์มาเป็นส่วนสำคัญในการดำเนินงาน เนื่องจากการสร้างสัญญะให้ปรากฏในการแสดงนับเป็นส่วนสำคัญในการสร้างคุณค่าให้กับผลงาน เป็นวิธีหนึ่งที่กระตุ้นให้ผู้ชมได้คิด วิเคราะห์ และได้อรรถรสจากการสื่อสารอันซับซ้อนผ่านสัญลักษณ์ที่ผู้วิจัยได้สร้างขึ้น สัญญะหรือสัญลักษณ์มีหน้าที่สื่อความหมายที่มากกว่าสิ่งที่มองเห็นและมากกว่าสิ่งที่เป็นอยู่

ในการสร้างสรรค์ผลงานชุด กาดเมืองผี มีการสอดแทรกสัญญะเพื่อเป็นการเพิ่มมิติและเป็นการเพิ่มคุณค่าให้แก่ผลงาน เนื่องจากการทิ้งสัญญะไว้ให้ผู้ชมได้คิดต่อ คิดตาม และจินตนาการ โดยในบทความเรื่องการออกแบบสัญญะที่ปรากฏในการแสดงสร้างสรรค์ชุดกาดเมืองผีนี้ ผู้วิจัยได้กล่าวถึงการออกแบบสัญญะใน 2 องค์ประกอบการแสดงที่สำคัญ คือการออกแบบเครื่องแต่งกายและการออกแบบลีลาท่าทาง ซึ่งเป็นองค์ประกอบหลักที่ผู้วิจัยตั้งใจให้ปรากฏสัญญะไว้ เพื่อให้ผู้ชมสามารถจินตนาการความหมายตามการแสดงได้ เป็นการสร้างคุณค่าและความหมายให้กับผลงานสร้างสรรค์ชุดกาดเมืองผีนี้ได้

คำสำคัญ: สัญญะ, สัญลักษณ์, นาฏยศิลป์, การแสดงสร้างสรรค์, ล้านนาสร้างสรรค์

[1]บทความนี้เป็นส่วนหนึ่งของโครงการวิจัยเรื่อง การสร้างสรรค์การแสดงจากตำนาน “กาดเมืองผี” เพื่อสนับสนุนการท่องเที่ยวเชิงอนุรักษ์ ในตำบลศรีดงเย็น อำเภอไชยปราการ จังหวัดเชียงใหม่ ได้รับทุนสนับสนุนการวิจัยจากทุนพัฒนานักวิจัยรุ่นใหม่ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ ประจำปี 2022 ดำเนินการวิจัยแล้วเสร็จปี 2023

The Symbolic Design Appeared in 'Kad Muang Phi' Creative Performance[2]

Tuangporn Meesup
Ph.D. Lecturer
Program in Performing Arts,
Department of Thai Arts,
Chiang Mai University

Abstract

This article is part of a research project on the creation of a performance based on the legend of "Kad Muang Phi" to support eco-tourism in Si Dong Yen Subdistrict, Chai Prakan District, Chiang Mai Province. The project involves creating a contemporary Lanna-style dance performance that fully incorporates various performance elements. The successful stage performance was well-received, aligning with the objectives set by the author. These objectives included creating a creative dance performance inspired by the legend of the eco-tourism site "Kad Muang Phi" in Si Dong Yen Subdistrict, Chai Prakan District, Chiang Mai Province, and promoting this tourist site through the creative performance "Kad Muang Phi." In this creation, the author applied knowledge of semiotic design to convey layered meanings in the dance performance. This is crucial because incorporating semiotics into the performance enhances the value of the work. It allows the audience to think, analyze, and appreciate the complex communication conveyed through the symbols created by the artist. Semiotics or symbols function to convey meanings beyond what is visibly apparent and more than what they inherently represent.

[2]This article is part of a research project titled "Creating Performances from the Legend of 'Kad Muang Phi' to Support Eco-tourism in Sri Dong Yen Subdistrict, Chai Prakan District, Chiang Mai Province." The project received research funding from Chiang Mai University Junior Research Fellowship Program for the year 2022 and was completed in 2023.

In the creation of the “Kad Muang Phi”, symbols were inserted by specifying signs to add dimension and value to the work. By leaving signs for the audience, there will be an opportunity to process, follow along, and imagine. In this article, the author discusses sign design in two important representational elements which are costume design and gesture design. Thus, the audience can imagine the meaning of the performance and adds value and meaning for this “Kad Muang Phi” creative work.

Keywords: Symbols, Semiotics, Dance Works, Creative Works, Creative Lanna Style

ที่มาและความสำคัญของการแสดงล้านนาสร้างสรรค์ชุดกาดเมืองผี

กาดเมืองผี เป็นสถานที่ท่องเที่ยวในตำบลศรีดงเย็น อำเภอไชยปราการ จังหวัดเชียงใหม่ มีลักษณะภูมิประเทศเป็นหินทรายที่ถูกกัดกร่อนนานนับล้านปี ลักษณะคล้ายแพะเมืองผีของจังหวัดแพร่ ตั้งอยู่ห่างจากที่ว่าการอำเภอไชยปราการ 5 กิโลเมตร ใช้เวลาเดินทางจากตัวเมืองเชียงใหม่ประมาณหนึ่งชั่วโมงครึ่ง โดยที่ผ่านมากาดเมืองผียังไม่เป็นที่สนใจของนักท่องเที่ยวมากนัก เนื่องจากขาดความพร้อมหลายด้าน แต่ในปัจจุบันเริ่มมีนักท่องเที่ยวเข้าชมความมหัศจรรย์ของธรรมชาติของกาดเมืองผีมากยิ่งขึ้น ซึ่งมีจุดเด่นคือเป็นพื้นที่ที่มีลักษณะเป็นดินพังทลายเนื่องจากโดนฝนมาเป็นเวลายาวนานจนเกิดเป็นแท่งหินและเสาหิน มีรูปร่างต่าง ๆ มากมาย พื้นที่ที่ตั้งอยู่ในหุบเขาที่มีทิวทัศน์สวยงามมาก ระยะทางในการเดินชมธรรมชาติของกาดเมืองผีนี้ประมาณ 1 กิโลเมตร นอกจากลักษณะทางภูมิประเทศของกาดเมืองผีที่เป็นที่สวยงามน่าประทับใจของนักท่องเที่ยวแล้ว กาดเมืองผียังมีตำนานเรื่องเล่าเรื่องเร้นลับที่เล่าต่อกันมา นับได้ว่าตำนานนี้เป็นส่วนหนึ่งที่ดึงดูดนักท่องเที่ยวให้มาเยี่ยมชมสถานที่ท่องเที่ยวแห่งนี้



ภาพที่ 1 สถานที่ท่องเที่ยวเชิงอนุรักษณ์กาดเมืองผี
Note: From Facebook, 2019

จากที่กล่าวมาข้างต้น ผู้วิจัยจึงเล็งเห็นถึงความสำคัญของสถานที่ท่องเที่ยวกาดเมืองผี อำเภอไชยปราการ จังหวัดเชียงใหม่ ซึ่งเป็นสถานที่ท่องเที่ยวเชิงอนุรักษ์ธรรมชาติ โดยผู้วิจัยมีความสนใจในตำนานเร้นลับที่เล่าขานสืบต่อกันมา จึงนำมาสร้างสรรค์เป็นการแสดงเพื่อเล่าถึงเรื่องราวที่ถูกเล่าขาน สร้างตำนานให้มีภาพที่ชัดเจนมากยิ่งขึ้น ด้วยการสร้างสรรค์เป็นการแสดงนาฏศิลป์รูปแบบล้านนาร่วมสมัยเพื่อให้ตำนานนั้นไม่ได้เป็นเพียงเรื่องเล่า โดยนับเป็นการส่งต่อข้อมูลส่วนหนึ่งของสถานที่ท่องเที่ยวให้เป็นที่รู้จัก โดยในการออกแบบการแสดงครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ทำการออกแบบให้มีสัญญะหรือสัญลักษณ์ปรากฏอยู่ในองค์ประกอบการแสดง เพื่อให้เกิดสุนทรียะในการรับชม รวมถึงให้เกิดการสื่อสารอย่างไม่ตรงไปตรงมา เป็นการเปิดโอกาสให้ผู้ชมได้ตีความจากภาพการแสดงที่ปรากฏร่วมกับองค์ประกอบการแสดงที่เกิดขึ้น สร้างเป็นความเข้าใจในงานศิลปะการแสดงที่แตกต่างกันไปตามประสบการณ์

ที่ผ่านมาของผู้รับชม ในบทความฉบับนี้ผู้วิจัยจะอธิบายถึงสัญญะที่ปรากฏใน 2 องค์ประกอบการแสดงหลัก คือ องค์ประกอบการแสดงด้านเครื่องแต่งกายและองค์ประกอบการแสดงเรื่องลีลาท่าทาง โดยผู้วิจัยหวังเป็นอย่างยิ่งว่า การสร้างสรรค์การแสดงครั้งนี้จะเป็นประโยชน์ในเรื่องการนำองค์ความรู้ทางด้านศิลปะการแสดงมาบูรณาการกับข้อมูลที่ทำการศึกษา เพื่อสร้างองค์ความรู้ใหม่ สร้างความสำคัญ และสร้างคุณค่าให้แก่สถานที่ท่องเที่ยวเชิงอนุรักษ์ธรรมชาติ “กาดเมืองผี” รวมถึงเป็นประโยชน์และสร้างคุณค่าแก่วงการศิลปะการแสดงต่อไป

องค์ประกอบการแสดงล้านนาสร้างสรรค์ชุดกาดเมืองผี

องค์ประกอบของงานศิลปะแต่ละประเภทจะมีความแตกต่างกันออกไป ทั้งจำนวนองค์ประกอบและ รายละเอียดของแต่ละองค์ประกอบ ทั้งนี้ งานด้านศิลปะการแสดงมีจำนวนองค์ประกอบและรายละเอียดที่มีส่วนสำคัญกับผลงานเช่นกัน เนื่องจากแต่ละองค์ประกอบล้วนเป็นแนวทางให้การแสดงมีความสมบูรณ์ ในส่วนของการออกแบบการแสดงล้านนาสร้างสรรค์ชุดกาดเมืองผีนี้ ผู้วิจัยกำหนดให้มีทั้งสิ้น 8 องค์ประกอบ ประกอบไปด้วย 1) การออกแบบบท 2) การคัดเลือกผู้แสดง 3) การออกแบบลีลาท่าทาง 4) การออกแบบเสียงประกอบการแสดง 5) การออกแบบอุปกรณ์ประกอบการแสดง 6) การออกแบบเครื่องแต่งกายประกอบการแสดง 7) การออกแบบพื้นที่ที่ใช้ในการแสดง และ 8) การออกแบบแสงประกอบการแสดง โดยในองค์ประกอบการแสดงทั้งหมดนี้ ผู้วิจัยได้ทำการออกแบบให้มีความสอดคล้องกันไปตามเค้าโครงของการแสดง เพื่อก่อให้เกิดสุนทรียะที่ครบถ้วนและสมบูรณ์

ในการออกแบบองค์ประกอบการแสดงล้านนาสร้างสรรค์ชุดกาดเมืองผีนี้ ผู้วิจัยมีการกล่าวถึงองค์ประกอบทุกด้าน โดยสามารถอธิบายพอสังเขปได้ดังนี้

1. การออกแบบบท บทของการแสดงนับเป็นองค์ประกอบที่สำคัญ เนื่องจากบทเป็นโครงของเรื่องราว กำหนดตัวนักแสดง ลักษณะ บทบาท และลีลาที่ปรากฏของนักแสดง บทมีหน้าที่ในการกำหนดเรื่องราว ลำดับความสำคัญ และเป็นเส้นนำเรื่องราว โดยกำหนดให้บทในเรื่องนี้เป็นการเดินทางหาของป่าของหญิงชายชาวบ้านคู่หนึ่ง จากนั้นหญิงชายได้หลงเข้าไปในหมู่บ้านที่มีการซื้อขายของกันอย่างครึกครื้น กระทั่งออกจากหมู่บ้านมาจึงพบว่าของที่ซื้อมานั้นกลายเป็นใบไม้ และตลาดที่ได้แวะผ่านมานั้นไม่มีอยู่จริง

2. การคัดเลือกผู้แสดง การคัดเลือกผู้แสดงมีความสำคัญอย่างยิ่ง เนื่องจากผู้แสดงมีหน้าที่ในการถ่ายทอดเรื่องราวที่ผู้วิจัยคิด เพื่อนำเสนอสู่สายตาของผู้ชม ผู้แสดงมีหน้าที่ในการบอกเล่าความคิดที่เป็นนามธรรมผ่านการเคลื่อนไหวร่างกายเพื่อส่งสารต่อให้กับผู้ชม ดังนั้นผู้แสดงจึงมีความสัมพันธ์กับเทคนิคการแสดงที่ต้องสอดคล้องไปกับบทด้วยเช่นกัน โดยการสร้างสรรค์การแสดงชุดกาดเมืองผีนี้ ผู้วิจัยคัดเลือกนักแสดงที่มีความสามารถด้านนาฏศิลป์ไทยเป็นหลัก ไม่จำกัดสรีระรูปร่าง เนื่องจากเนื้อเรื่องเป็นเรื่องราวของชาวบ้านทั่วไป โดยกำหนดให้เป็นผู้แสดงจำนวนชาย 3 คน และหญิง 7 คน

3. การออกแบบลีลา ในการออกแบบลีลาของการแสดงชุดกาดเมืองผี ผู้วิจัยเลือกใช้การเคลื่อนไหวรูปแบบนาฏศิลป์ไทยสร้างสรรค์ร่วมกับเทคนิคอื่น ๆ แบบล้านนาให้ออกมาเป็นการเคลื่อนไหวที่เรียกได้ว่าล้านนาสร้างสรรค์ กล่าวคือเป็นการเคลื่อนไหวที่มุ่งเน้นความอ่อนช้อย สอดแทรกท่าที่เป็นเอกลักษณ์ของการฟ้อนทางภาคเหนือไว้ เช่น ท่าบิดบัวบาน ท่าวงสูงกลางศีรษะ และการฟ้อนเจิง เนื่องด้วยเรื่องราวตำนานของกาดเมืองผีเป็นเรื่องราวที่เกิดขึ้นในจังหวัดเชียงใหม่ นอกจากนี้ ยังมีการสร้างสรรค์และปรับท่าทางให้มีความสนุกสนานและกระชับขึ้นเพื่อให้มีความน่าสนใจมากยิ่งขึ้น

4. การออกแบบเสียง ผู้วิจัยเลือกใช้เป็นเสียงเครื่องดนตรีผสมผสานกับการแทรกเสียงอิเล็กทรอนิกส์อื่น ๆ เพื่อสร้างบรรยากาศในการแสดงให้ชัดเจน โดยรูปแบบของดนตรีเป็นดนตรีประเภทล้านนาสร้างสรรค์ ให้กลิ่นอายของความเป็นล้านนาตามบทที่กำหนดไว้ของการแสดง

5. การออกแบบอุปกรณ์ประกอบการแสดง ในการออกแบบอุปกรณ์ประกอบของการแสดงชุดกาดเมืองผีนี้ ผู้วิจัยเลือกนำเอาสิ่งของที่ใช้ในการดำเนินชีวิต ประกอบไปด้วย กระจาด กระบุง กระด้ง ตะกร้า หาบ โดยบรรจุพืชผักต่าง ๆ ไว้ภายใน เป็นการจำลองการไปจ่ายตลาดของชาวบ้าน

6. การออกแบบเครื่องแต่งกาย ในการออกแบบเครื่องแต่งกายนับเป็นองค์ประกอบที่สำคัญ การแต่งกายเป็นไปในรูปแบบล้านนา โดยผู้วิจัยเลือกใช้โทนสีให้เป็นกลุ่มสีธรรมชาติ นอกจากนี้การออกแบบเครื่องแต่งกายของการแสดงชุดกาดเมืองผีนี้ ยังเป็นองค์ประกอบที่ผู้วิจัยเลือกสอดแทรกสัญญะไว้ เพื่อให้เกิดความน่าสนใจ โดยจะอธิบายอย่างละเอียดในหัวข้อ สัญญะที่ปรากฏในการแสดงสร้างสรรค์ชุดกาดเมืองผีต่อไป

7. การออกแบบพื้นที่แสดง การแสดงล้านนาสร้างสรรค์ชุดกาดเมืองผีได้บันทึกการแสดงแบบเคลื่อนไหว ณ เง็กเน้ย สตูดิโอ ตำบลป่าตัน จังหวัดเชียงใหม่ และได้นำการบันทึกการแสดงดังกล่าวไปเผยแพร่สู่สาธารณชน ในการนำเสนอผลงานนาฏศิลป์สร้างสรรค์ระดับชาติ ครั้งที่ 7 ในวันที่ 16 ธันวาคม 2566 โดย สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์

8. การออกแบบแสงประกอบการแสดง แสงที่ใช้ประกอบการแสดงกาดเมืองผีเป็นการจัดไฟอาคารให้สว่าง ไม่ได้ตกแต่งแสงสีเพิ่มเติมใด ๆ เนื่องจากผู้วิจัยถ่ายทำเพื่อบันทึกท่าทางการเคลื่อนไหวให้เห็นได้อย่างชัดเจน

ผู้วิจัยได้ออกแบบการแสดงชุดกาดเมืองผีตามองค์ประกอบต่าง ๆ แล้วเล็งเห็นความสำคัญของ 2 องค์ประกอบที่สามารถทำการสอดแทรกสัญญะเข้าไปเพื่อสร้างสุนทรียะแก่ผู้ชมได้ ผู้วิจัยจึงออกแบบให้สัญญะปรากฏอยู่ในองค์ประกอบการแสดงในด้านเครื่องแต่งกายและองค์ประกอบการแสดงด้านลีลาท่าทาง เนื่องจากเป็นองค์ประกอบที่สามารถมองเห็นได้ชัดเจนอย่างเป็นรูปธรรม สามารถออกแบบให้สิ่งที่ปรากฏเห็นนั้นเป็นสิ่งอื่นที่ไม่ใช่ตามสภาพที่เห็นได้ โดยสามารถออกแบบให้มีความไม่ตรงไปตรงมา เพื่อให้เกิดการตีความจากสิ่งที่ปรากฏได้

สัญญะที่ปรากฏในการแสดงสร้างสรรค์ชุด กาดเมืองผี

ในการออกแบบการแสดงล้านนาสร้างสรรค์ชุดกาดเมืองผี ผู้วิจัยได้ใช้ทฤษฎีที่มีชื่อว่า “สัญวิทยา” ซึ่งเป็นทฤษฎีที่สำคัญในหลากหลายศาสตร์ ในศาสตร์ด้านศิลปะการแสดงก็นำเอาหลักการของทฤษฎีดังกล่าวมาใช้ เพื่อให้ผลงานนั้นมีหลากหลายมิติและมีความน่าสนใจมากยิ่งขึ้น ดังที่ ไชยรัตน์ เจริญสินโอฬาร ให้ข้อมูลเกี่ยวกับสัญญะในด้านภาพยนตร์ว่า ภาพยนตร์คือหน่วยในอุดมคติของการศึกษาแบบสัญวิทยา เนื่องจากในภาพยนตร์มีทั้งภาพ แสง เสียง เพลง การกระทำ การแสดง และเนื้อเรื่องที่สามารถสร้างความหมายได้ทั้งสิ้น (Charoensin-o-larn, 2002, p.17) ทรรศนะดังกล่าวแสดงให้เห็นว่า ศิลปะแห่งศิลปะการแสดง เป็นศาสตร์ที่สามารถพบเห็นสัญญะได้มากมาย แตกต่างกันไปตามรูปแบบที่นำเสนอ เนื่องจากการกำหนดสัญญะนั้นมีหลากหลายวิธีการ โดยไชยรัตน์ เจริญสินโอฬาร ยังกล่าวเพิ่มเติมว่า สัญญะคืออะไรก็ตามที่ก่อให้เกิดความหมาย โดยการเทียบเคียงให้เห็นถึงความแตกต่างไปจากสิ่งอื่น และคนในสังคมยอมรับหรือเข้าใจนัยนี้ สัญญะจึงไม่จำเป็นต้องเป็นเครื่องหมายในภาษาแต่อย่างเดียว ภาพยนตร์ การเดินของคนในเมือง รองเท้า หรือการไม่สวมรองเท้าในสังคมที่บูชาการใส่รองเท้า ต่างก็เป็นสัญญะได้ทั้งสิ้น (Charoensin-o-larn, 2002, p. 17) ซึ่งสามารถตีความได้ว่า สัญญะไม่ใช่ข้อมูลในเชิงภาษาเพียงอย่างเดียวเท่านั้น แต่ยังสามารถหมายรวมถึงความเข้าใจตรงกันของคนหรือสังคมกลุ่มหนึ่งได้ด้วยเช่นกัน ในขณะที่ กาญจนา แก้วเทพ กล่าวว่า สัญญะ (Sign) หมายถึงสิ่งที่ถูกสร้างขึ้นมาเพื่อให้มีความหมาย (Meaning) แทนของจริงหรือตัวจริง (Object) ในตัวบท (Text) และในปริบท (Context) หนึ่ง ๆ สิ่งที่นำมาใช้เป็นสัญญะนั้นอาจเป็นวัตถุ สิ่งของ หรืออาจเป็นรูปภาพ สัญญะที่เรารู้จักกันมากที่สุดก็คือภาษา ถึงแม้ว่า “สัญญะ” จะเป็นเพียงตัวแทนความหมายของความเป็นจริง แต่นั่นก็มิได้ทำให้สัญญะมีความสำคัญลดน้อยลงเลย (Kaewthep, n.d. อ้างใน Tonthapthai, 2012, p. 17) โดยผู้วิจัยมีความคิดเห็นว่าสัญญะที่ปรากฏในงานนาฏศิลป์มีความคล้ายคลึงกันกับในภาพยนตร์คือ มีแสง สี เสียง เนื้อเรื่อง และการแสดงเช่นเดียวกัน ทั้งหมดล้วนเป็นสิ่งที่ใช้สื่อสารในรูปแบบสัญญะได้ทั้งสิ้น

นอกจากนี้แล้ว โรล็องด์ บาร์ตส์ (Roland Barthes) ผู้ศึกษากระบวนการสร้างความหมาย ยังได้แสดงทรรศนะถึงทฤษฎีสัญวิทยา ในเรื่องกระบวนการสร้างความหมาย 2 ขั้นตอน (Ketlek, 2018, p. 50) ได้แก่

ขั้นตอนที่ 1 การตีความหมายโดยอรรถ (Denotation Meaning) คือการตีความหมายในขั้นตอนแรก ซึ่งเป็นความหมายที่ส่วนใหญ่เข้าใจตรงกัน เป็นความหมายที่ชัดเจนของสัญญะในการตีความหมายโดยตรงอยู่แล้ว

ขั้นตอนที่ 2 การตีความหมายโดยนัย (Connotative Meaning) คือการตีความหมายทางอ้อม เกิดขึ้นจากการตีความหมายโดยอัตวิสัย (Subjectivity) เป็นสิ่งที่ขึ้นอยู่กับค่านิยมทางวัฒนธรรม หรือเกิดจากข้อตกลงของกลุ่มหรือประสบการณ์เฉพาะบุคคล ซึ่งมีความสำคัญในแง่ของการรับรู้และการตีความหมาย

จากข้อมูลข้างต้น พบว่าความคิดเห็นที่กล่าวมาทั้งหมดมีความสอดคล้องกัน โดยสัญญะมี 2 รูปแบบ รูปแบบที่ 1 คือการให้สิ่งที่เห็นอยู่นั้นเป็นสัญลักษณ์ หรือแสดงความเข้าใจตรงกันในกลุ่มคนหรือสังคมนั้น ๆ เช่น ลักษณะการแต่งกายด้วยการพันอกและนุ่งซิ่น เป็นลักษณะการแต่งกายรูปแบบความนิยมของหญิงสาวชาวล้านนา จนเกิดเป็นสัญลักษณ์ที่สะท้อนวัฒนธรรมการแต่งกายของสังคมดังกล่าวขึ้น และรูปแบบที่ 2 คือ การให้สัญญะทำหน้าที่แฝง โดยแสดงออกว่าสิ่งที่เห็นอาจไม่ใช่ความหมายที่ต้องการให้เห็น แต่ให้ความหมายตามความเข้าใจของแต่ละบุคคลตามวัฒนธรรม ค่านิยม หรือประสบการณ์ของแต่ละบุคคล เช่น การกำมือสองข้างกระแทกลงหลาย ๆ ครั้ง หมายถึงการทำท่าขุดดิน เป็นต้น โดยจากทฤษฎีสัญวิทยาที่ผู้วิจัยได้รวบรวมข้อมูลมานั้น ผู้วิจัยได้นำมาบูรณาการร่วมกับการออกแบบการแสดงชุดกาดเมืองผี โดยใช้ทฤษฎีสัญวิทยาเข้ามามีส่วนในการออกแบบเครื่องแต่งกายและการออกแบบลีลาท่าทาง โดยใช้การให้ความหมายทั้ง 2 รูปแบบตามที่ได้กล่าวมาข้างต้น ซึ่งผู้วิจัยจะทำการอธิบายรายละเอียดของการออกแบบสัญญะในการแสดงต่อไป

การออกแบบสัญญะในเครื่องแต่งกายการแสดงสร้างสรรค์ชุดกาดเมืองผี

ในการออกแบบเครื่องแต่งกายการแสดงล้านนาสร้างสรรค์ชุด กาดเมืองผี ผู้วิจัยได้ทำการสอดแทรกสัญญะไว้ทั้งในโทนสีที่เลือกใช้ ลักษณะของการแต่งกาย รวมถึงเครื่องประดับศีรษะของนักแสดง ซึ่งผู้วิจัยได้กำหนดโทนสีที่ครอบคลุมการแสดงเพื่อเป็นแนวทางในการออกแบบไว้ดังภาพที่ 2



ภาพที่ 2 โทนสีธรรมชาติในการออกแบบเครื่องแต่งกายการแสดงชุดกาดเมืองผี
Note: From © Tuangporn Meesup 25/10/2022

จากภาพที่ 2 ได้แสดงให้เห็นว่าโทนสีของการแสดงในภาพรวม ทั้งอารมณ์ของการแสดง รวมไปถึงสีของเครื่องแต่งกายที่ใช้ในการออกแบบ โดยผู้วิจัยจะทำการอธิบายรายละเอียดสัญญะในเครื่องแต่งกายดังนี้

1) การออกแบบทรงผมและเครื่องประดับศีรษะ

ในการออกแบบทรงผมของการแสดงชุดกาดเมืองผี ผู้วิจัยกำหนดให้ผู้แสดงหญิงเกล้าผมมวยกลางศีรษะบริเวณด้านหลังเหนือท้ายทอย เครื่องประดับศีรษะแบ่งเป็น 2 ประเภท คือดอกไม้แห้งและดอกไม้สด ดังภาพที่ 3 และ 4



ภาพที่ 3 การออกแบบเครื่องประดับผมผู้แสดงเป็นผี
Note: From © Tuangporn Meesup 25/10/2022

คำบรรยายจากภาพ: ผู้แสดงหญิงเป็นผีประดับศีรษะด้วยดอกไม้แห้ง ปักด้วยปิ่นขนเม่น

ความหมายของสัญญะที่ปรากฏ: การพยายามสร้างตัวตนให้ใกล้เคียงมนุษย์แม้ไม่มีชีวิตแล้ว โดยเป็นการนำเอาสิ่งที่หาได้ตามป่าอันเป็นสถานที่เกิดขึ้นของตำนานมาประดับศีรษะ แสดงถึงความความงามและหมายถึงความเป็นหนึ่งเดียวกันกับธรรมชาติ



ภาพที่ 4 การออกแบบเครื่องประดับผมผู้แสดงเป็นชาวบ้าน
Note: From © Tuangporn Meesup 25/10/2022

คำบรรยายจากภาพ: ผู้แสดงหญิงชาวบ้านประดับศีรษะด้วยดอกหางนกยูงไทยสด และปักปิ่นแม่แจ่ม
ความหมายของสัญญะที่ปรากฏ: การประดับด้วยดอกไม้สดสื่อถึงความมีชีวิตชีวา ความสดใส แสดงถึงความเป็นปัจจุบัน และแสดงถึงวิถีชีวิตของหญิงสาวชาวล้านนา

จากการประดับผมทั้ง 2 ประเภท จะเห็นได้ว่าการออกแบบเครื่องประดับผมของนักแสดงมีความเหมือนกันคือการใช้ดอกไม้และปิ่นปักผม แต่แตกต่างกันที่ความสดของดอกไม้และวัสดุของปิ่นปักผม โดยผู้วิจัยได้ออกแบบให้แตกต่างกัน เพื่อแสดงสัญญะถึงความต่างของความมีชีวิตกับไม่มีชีวิต และความเป็นธรรมชาติดั้งเดิมกับความสมัยใหม่ที่มีการใช้ปิ่นที่มีวัสดุที่ถูกพัฒนาขึ้น ให้เห็นถึงความต่างของช่วงเวลาด้วย

2) การออกแบบเครื่องแต่งกาย

ในการออกแบบเครื่องแต่งกายผู้วิจัยได้กำหนดให้เป็นการแต่งกายแบบชาวล้านนาปกติทั่วไป แต่เลือกใช้โทนสีที่สื่อความหมายตามเนื้อหาของการแสดงแตกต่างกันไป ดังนี้



ภาพที่ 5 การออกแบบเครื่องแต่งกายชาวบ้านหญิง
Note: From © Tuangporn Meesup 25/10/2022

คำบรรยายจากภาพ: ชาวบ้านหญิงแต่งกายด้วยผ้าพันอกสีน้ำตาล ห่มสไบพิมพ์ลายมีสีสัน และนุ่งซิ่นต่ำ

ความหมายของสัญญะที่ปรากฏ: ลักษณะการแต่งกายเป็นไปตามรูปหญิงสาวชาวล้านนา โดยใช้โทนสีเข้มเป็นพื้นแล้วใช้สีสว่างตัดสลับ นอกจากนี้ ผู้วิจัยยังเลือกใช้ผ้าซิ่นที่มีลวดลาย เพื่อแสดงถึงความเป็นธรรมชาติของการแต่งกายของหญิงล้านนา



ภาพที่ 6 การออกแบบเครื่องแต่งกายชาวบ้านชาย
Note: From © Tuangporn Meesup 25/10/2022

คำบรรยายจากภาพ: ชาวบ้านชายไม่สวมเสื้อผ้าท่อนบนแต่ใช้ผ้าพผ้าพิมพ์ลายพาดไหล่ ส่วนล่างนุ่งเค็ดม่ามใช้ผ้าพิมพ์ลายพันเอวปล่อยชายด้านหน้า

ความหมายของสัญญะที่ปรากฏ: การเลือกใช้โทนสีเข้มสลับกับลายในเครื่องแต่งกายชาวบ้านชาย เพื่อแสดงสัญญะถึงค่านิยมด้านการแต่งกายของชาวล้านนาในยุคหลัง โดยผู้วิจัยเลือกใช้ลวดลายเข้ามาประกอบเพื่อสื่อถึงความสดใส มีชีวิตชีวา และเป็นธรรมชาติของการแต่งกายแบบชาวล้านนา



ภาพที่ 7 การออกแบบเครื่องแต่งกายผีผู้หญิง
Note: From © Tuangporn Meesup 25/10/2022

คำบรรยายจากภาพ: ผู้แสดงหญิงแต่งกายลักษณะเดียวกันด้วยโทนสีธรรมชาติคือ พันอก นุ่งซิ่น และมีผ้าคล้องไหล่

ความหมายของสัญญะที่ปรากฏ: ผู้วิจัยออกแบบโทนสีเป็นสัญญะของความเป็นธรรมชาติในป่าเขา ลักษณะการแต่งกายเป็นการพันอก นุ่งซิ่น และคลุมไหล่ เพื่อแสดงความเป็นหญิงสาวชาวล้านนา นอกจากนี้ ผ้าคลุมไหล่ยังถูกใช้เป็นอุปกรณ์ประกอบการแสดงเพื่อสื่อสารความหมายตามเนื้อหาการแสดง โดยเมื่อบทเป็นผี ผู้แสดงเป็นผีทั้งหมดจะเอาผ้าคลุมไหล่มาคลุมศีรษะไว้ แต่เมื่อตอนแปลงเป็นชาวบ้านในตลาด ผู้แสดงจะนำผ้ามาพาดบนไหล่ในลักษณะต่าง ๆ

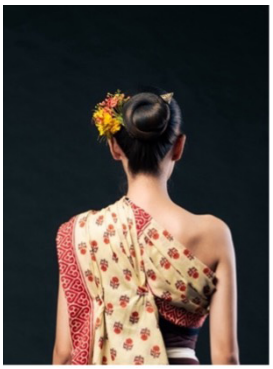


ภาพที่ 8 การออกแบบเครื่องแต่งกายผีผู้ชาย
Note: From © Tuangporn Meesup 25/10/2022

คำบรรยายจากภาพ: ผู้แสดงชายแต่งกายลักษณะเดียวกันด้วยโทนสีธรรมชาติคือ นุ่งเค็ดม่าม ผ้าพันเอว และผ้าคล้องคอ

ความหมายของสัญญะที่ปรากฏ: ผู้วิจัยออกแบบให้โทนสีเป็นสัญญะของความเป็นธรรมชาติในป่า ลักษณะการแต่งกายเป็นการนุ่งเค็ดม่าม มีผ้าคลุมไหล่ เพื่อแสดงถึงความเป็นชายชาวล้านนา นอกจากนี้ผ้าคลุมไหล่ยังถูกใช้เป็นอุปกรณ์ประกอบการแสดงเพื่อสื่อสารความหมายเช่นเดียวกับผู้แสดงผีผู้หญิงคือ ผู้แสดงจะนำผ้ามาคลุมศีรษะในตอนที่แสดงเป็นผี และจะนำมาคลุมไหล่ในลักษณะแตกต่างกันในตอนที่เป็นชาวบ้านขายของในตลาด

ตารางที่ 1 สรุปการเปรียบเทียบการออกแบบเครื่องแต่งกายของผู้แสดงผีและชาวบ้าน

ลำดับ	ชื่อภาพ	ผู้แสดงผี	ผู้แสดงชาวบ้าน	คำอธิบาย
1	การออกแบบเครื่องประดับผม	 **ภาพที่ 9** เครื่องประดับผมผู้แสดงเป็นชาวบ้าน Note: From © Tuangporn Meesup 25/10/2022	 **ภาพที่ 10** เครื่องประดับผมผู้แสดงเป็นผี Note: From © Tuangporn Meesup 25/10/2022	เครื่องประดับผมของผู้แสดงหญิงประกอบไปด้วยดอกไม้และปิ่น โดยภาพซ้ายผู้แสดงเป็นผีจะใช้ดอกไม้แห้งทั้งหมด สื่อถึงความงามที่ไม่มีชีวิตอยู่จริง ในขณะที่ภาพขวาผู้แสดงชาวบ้านประดับด้วยดอกไม้สด แสดงถึงความสดใส มีชีวิตชีวา
2	การออกแบบเครื่องแต่งกายหญิง	 **ภาพที่ 11** เครื่องแต่งกายผีผู้หญิง Note: From © Tuangporn Meesup 25/10/2022	 **ภาพที่ 12** เครื่องแต่งกายชาวบ้านหญิง Note: From © Tuangporn Meesup 25/10/2022	ผู้แสดงทั้งสองภาพแต่งกายด้วยการพันอก นุ่งซิ่นและพาดผ้าสไบเหมือนกัน แต่มีความแตกต่างกันในส่วนรายละเอียดของโทนสีและลวดลาย ผู้แสดงผีในภาพซ้ายจะใช้โทนสีธรรมชาติไม่มีลวดลาย สื่อถึงความเป็นธรรมชาติ ในขณะที่ผู้แสดงชาวบ้านในภาพขวาแต่งกายมีสีสันและมีลวดลาย สื่อถึงความมีชีวิตของมนุษย์ ความสดใสของหญิงสาว

Note: From © Tuangporn Meesup 25/10/2022

ตารางที่ 1 สรุปการเปรียบเทียบการออกแบบเครื่องแต่งกายของผู้แสดงผีและชาวบ้าน (ต่อ)

ลำดับ	ชื่อภาพ	ผู้แสดงผี	ผู้แสดงชาวบ้าน	คำอธิบาย
3	การออกแบบเครื่องแต่งกายชาย	 **ภาพที่ 13** การออกแบบเครื่องแต่งกายผีผู้ชาย Note: From © Tuangporn Meesup 25/10/2022	 **ภาพที่ 14** การออกแบบเครื่องแต่งกายชาวบ้านชาย Note: From © Tuangporn Meesup 25/10/2022	ผู้แสดงในภาพทั้งสองแต่งกายด้วยองค์ประกอบเช่นเดียวกันคือ ไม่สวมเสื้อ ช่วงล่างนุ่งเค็ดม่าม มีผ้าผูกเอว และผ้าคลุมไหล่ต่างกันที่โทนสีและลวดลายของผ้า โดยผู้แสดงผีภาพซ้ายแต่งกายด้วยโทนสีธรรมชาติ ไม่มีลวดลาย เป็นสัญลักษณ์ของป่าเขา ในขณะที่ผู้แสดงชาวบ้านในภาพขวาแต่งกายด้วยสีสันและลวดลายสวยงาม เป็นสัญลักษณ์ของความเป็นมนุษย์ มีชีวิตชีวา

Note: From © Tuangporn Meesup 25/10/2022

การออกแบบสัญญะในลีลาท่าทางการแสดงสร้างสรรค์ชุดกาดเมืองผี

การออกแบบลีลาท่าทางเป็นองค์ประกอบที่สามารถสอดแทรกสัญญะได้ผ่านการเคลื่อนไหวร่างกายและการจัดตำแหน่งของผู้แสดง โดยในการสร้างสรรค์ชุด กาดเมืองผี นี้ ผู้วิจัยได้ออกแบบโดยแทรกสัญญะไว้ใน 5 ท่าหลัก ดังนี้



ภาพที่ 15 การออกแบบลีลาท่าทางกลุ่มผี
Note: From © Tuangporn Meesup 25/10/2022

คำบรรยายจากภาพ: มีลักษณะท่าที่ผู้แสดงทุกคนคลุมผ้าปิดหน้าและลำตัวช่วงบน เอียงศีรษะทางขวา มือทั้งสองยื่นไปทางขวาในระดับไหล่ สะบัดผ้าคลุมให้พลิ้วตามแรงมือ เท้าขวาอยู่ด้านหน้า

ความหมายของสัญญะที่ปรากฏ: ผู้วิจัยกำหนดให้การคลุมผ้าแทนการไม่มีตัวตนอยู่จริงหรือวิญญาณ และการสะบัดผ้าแสดงถึงความพลิ้วไหวของใบไม้ กิ่งไม้ อันเป็นธรรมชาติในป่า เนื่องจากผีตามเนื้อเรื่องอยู่ในป่า จึงเลือกใช้สัญญะแสดงออกทางลีลาท่าทางรวมถึงการใช้ผ้าเป็นอุปกรณ์ประกอบร่วมเพื่อสื่อความหมาย



ภาพที่ 16 การออกแบบลีลาท่าทางเก็บผลไม้
Note: From © Tuangporn Meesup 25/10/2022

คำบรรยายจากภาพ: ผู้แสดงชายยืนเป็นฐาน ชี้มือไปทางซ้าย ผู้แสดงหญิงนั่งบนไหล่ขวาและนั่งบนหน้าขาซ้ายของผู้แสดงชาย มือขวาและมือซ้ายทำท่าเก็บผลไม้

ความหมายของสัญญะที่ปรากฏ: ผู้วิจัยออกแบบให้การนั่งไหล่และการนั่งบนหน้าขา สื่อความหมายถึงการปีนป่ายให้ผู้แสดงหญิงสูงขึ้นเพื่อเก็บผลไม้ที่อยู่สูงได้ โดยมีสัญญะที่มือปรากฏให้เห็นว่า ปีนป่ายขึ้นไปเพื่อเด็ดผลไม้โดยไม่ต้องใช้ผลไม้จริงมาประกอบการแสดง



ภาพที่ 17 การออกแบบลีลาท่าทาง เฝ้าดู
Note: From © Tuangporn Meesup 25/10/2022

คำบรรยายจากภาพ: ผู้แสดงชาวบ้านหญิงและชายแสดงท่าทางพากันเก็บผลไม้ ในขณะที่ด้านหลัง ผู้แสดงเป็นผียืนเป็นกลุ่ม เอียงศีรษะไปทางซ้ายและขยับเท้าไปทางขวา มือทั้งสองแบตั้งวาดเป็นวงกลมจากขวา วนขึ้นแล้ววาดลงมาด้านขวาเช่นเดิม

ความหมายของสัญญะที่ปรากฏ: ผู้วิจัยกำหนดให้ลักษณะท่าของกลุ่มผู้แสดงเป็นผีแสดงสัญญะแสดงถึงการเฝ้าดูการกระทำของผู้แสดงชาวบ้านหญิงและชาย การเคลื่อนที่เป็นกลุ่มไปทางขวา สื่อถึงการคอยมองอยู่ตลอดเวลา แม้หญิงชายจะเดินทางต่อไปในป่าโดยไม่รู้ตัวว่ามีคนอื่น ๆ อีกนอกจากทั้งสองคน และคนกลุ่มนั้นคอยเฝ้ามองอยู่ตลอดเวลา



ภาพที่ 18 การออกแบบลีลาท่าทาง หาของป่า
Note: From © Tuangporn Meesup 25/10/2022

คำบรรยายจากภาพ: ผู้แสดงชายและหญิงเอียงศีรษะไปทางซ้ายเล็กน้อย กำมือทั้งสองในลักษณะคล้ายกำลังขุด นั่งบนส้นเท้า กระแทกมือทั้งสองลงเป็นจังหวะ

ความหมายของสัญญะที่ปรากฏ: ลักษณะการกำมือกระแทกลงเป็นจังหวะคือสัญญะของการถือเครื่องมือขุดดิน โดยผู้วิจัยออกแบบให้ท่าทางนี้คือการขุดดินเพื่อหาของป่าตามวิถีชีวิตของชาวล้านนา โดยเลือกใช้วิธีการทำท่าทางแสดงสัญลักษณ์ โดยไม่จำเป็นต้องมีอุปกรณ์ที่ใช้ขุดมาประกอบการแสดงจริง



ภาพที่ 19 การออกแบบลีลาท่าทาง ป่าและภูเขาหิน
Note: From © Tuangporn Meesup 25/10/2022

คำบรรยายจากภาพ: ผู้แสดงทุกคนคลุมผ้า ยืนนิ่งและหมอบลง ยกแขนขึ้นในลักษณะต่าง ๆ กัน

ความหมายของสัญญะที่ปรากฏ: ในลักษณะท่าทางดังที่เห็น ผู้วิจัยออกแบบให้ผู้แสดงยืนตำแหน่งที่มีความสัมพันธ์กัน เพื่อเป็นสัญญะของบรรยากาศในป่า ที่ประกอบไปด้วยโขดหิน ต้นไม้ ใบไม้สด และใบไม้แห้ง ผู้วิจัยเลือกใช้การทำท่าทางทดแทนการใช้อุปกรณ์ประกอบฉากที่เป็นอุปกรณ์สมจริง เพื่อให้ได้มิติมุมมองใหม่ในผลงาน และเพื่อให้ผู้ชมสามารถใช้จินตนาการภาพที่เห็นตามได้

ตารางที่ 2 ตารางสรุปการเปรียบเทียบการออกแบบสัญญะในลีลาท่าทาง

ลำดับ	ลีลาท่าทางที่สื่อสัญญะ	ภาพที่ต้องการสื่อสาร	คำอธิบาย
1	  **ภาพที่ 20** การออกแบบลีลาท่าทางกลุ่มผีและการเฝ้าดู Note: From © Tuangporn Meesup 25/10/2022	 **ภาพที่ 21** ภาพที่ต้องการสื่อสารถึงการจ้องมอง Note: From The Standard, 2021	ผู้วิจัยออกแบบให้ผู้แสดงยืนเป็นกลุ่มและคลุมผ้าที่ศีรษะตามการออกแบบเครื่องแต่งกายที่ให้การคลุมผ้าเป็นสัญลักษณ์ขณะที่เป็นผี ในส่วนของลีลาท่าทาง ผู้วิจัยมุ่งเน้นที่การยืนเป็นกลุ่ม เพื่อสื่อถึงความลึกลับและสายตาหลากหลายคู่ที่จ้องมองดูหนุ่มสาวชาวบ้านอยู่ตลอดเวลา
2	 **ภาพที่ 22** การออกแบบลีลาท่าทางเก็บผลไม้ Note: From © Tuangporn Meesup 25/10/2022	 **ภาพที่ 23** ภาพที่ต้องการสื่อสารถึงการเก็บผลไม้ Note: From MGR Online, 2023	ผู้วิจัยออกแบบท่าเก็บผลไม้โดยมีสัญญะที่ต้องการสื่อคือการปีนต่อตัว หมายถึงการเก็บผลไม้ในที่สูงจากพื้นดิน และการใช้มือเปล่าทำท่าเก็บผลไม้ เป็นสัญลักษณ์ของการกระทำโดยไม่ต้องมีผลไม้จริงเป็นอุปกรณ์ประกอบการแสดง

Note: From © Tuangporn Meesup 25/10/2022

ตารางที่ 2 ตารางสรุปการเปรียบเทียบการออกแบบสัญญะในลีลาท่าทาง (ต่อ)

ลำดับ	ลีลาท่าทางที่สื่อสัญญะ	ภาพที่ต้องการสื่อสาร	คำอธิบาย
3	 **ภาพที่ 24** การออกแบบลีลาท่าทาง หาของป่า Note: From © Tuangporn Meesup 25/10/2022	 **ภาพที่ 25** ภาพที่ต้องการสื่อสารถึงการหาของป่า Note: From Youtube, 2020	การออกแบบท่าขุด โดยผู้วิจัยให้การกำมือคือสัญลักษณ์ของการถืออุปกรณ์ที่ใช้ขุด เป็นการทำท่าประกอบโดยไม่ต้องมีอุปกรณ์ประกอบการแสดงจริง
4	 **ภาพที่ 26** การออกแบบลีลาท่าทาง ป่าและภูเขาหิน Note: From © Tuangporn Meesup 25/10/2022	 **ภาพที่ 27** สถานที่ท่องเที่ยวเชิงอนุรักษ์กาดเมืองผี Note: From Facebook, 2019	การออกแบบลีลาท่าทางป่าและภูเขาหิน ผู้วิจัยได้ใช้โทนสีธรรมชาติร่วมกับการจัดวางตำแหน่งของผู้แสดงให้มีความสลับซับซ้อนกัน ออกแบบลีลาให้เป็นการยกแขนขึ้นในระดับต่าง ๆ เพื่อเป็นสัญลักษณ์ของกิ่งก้านของต้นไม้ รวมถึงคลุมผ้าที่ศีรษะ เพื่อลดทอนความเป็นมนุษย์ลงและเป็นไปตามการออกแบบเครื่องแต่งกายที่ต้องการให้ผ้าคลุมหน้าสื่อถึงผู้แสดงในขณะเป็นผี

Note: From © Tuangporn Meesup 25/10/2022

บทสรุปและข้อเสนอแนะ

การแสดงล้านนาสร้างสรรค์ชุดกาดเมืองผี มีการสร้างสรรค์ขึ้นตามองค์ประกอบการแสดงต่าง ๆ อย่างครบถ้วน เพื่อให้การแสดงมีความสมบูรณ์มากที่สุด ในขณะเดียวกัน ผู้วิจัยได้สร้างสรรค์การแสดงโดยสอดแทรกสัญลักษณ์เข้าไว้ด้วยใน 2 องค์ประกอบที่สำคัญ ได้แก่ การออกแบบเครื่องแต่งกายและการออกแบบลีลาท่าทาง โดยใน 2 องค์ประกอบนี้ มีรายละเอียดที่ผู้วิจัยสามารถสอดแทรกความคิดในเชิงสัญลักษณ์เข้าไปได้อย่างอิสระ จากการศึกษาข้อมูลในเรื่องสัญวิทยามีนักวิชาการให้ความเห็นเกี่ยวกับสัญญะในมุมมองที่สนับสนุนกันว่า สัญญะไม่ได้ถูกใช้ในด้านภาษาเท่านั้น หากแต่ถูกใช้ในงานศิลป์ต่าง ๆ ด้วย ทั้งในงานทัศนศิลป์ สถาปัตยกรรม แม้กระทั่งในงานนาฏยศิลป์ อีกทั้งสัญญะยังสามารถใช้กับสิ่งใดก็ได้ที่ต้องการสื่อความหมายตามผู้วิจัย เนื่องจากสัญญะสามารถปรากฏอยู่ได้ทุกองค์ประกอบของการแสดง ด้วยความเห็นดังกล่าว ผู้วิจัยจึงได้เลือกออกแบบการแสดงสร้างสรรค์ชุดกาดเมืองผี โดยกำหนดสัญญะให้ปรากฏในการออกแบบเครื่องแต่งกายและการออกแบบลีลาท่าทาง โดยสรุปได้ดังนี้

1) การออกแบบเครื่องแต่งกาย ผู้วิจัยสร้างสรรค์การแสดงโดยเลือกใช้สีโทนธรรมชาติมาเป็นสีหลักในการออกแบบเครื่องแต่งกาย ประกอบไปด้วย สีน้ำตาล สีเขียว สีเทา สีส้มอิฐ และสีขาว เป็นต้น เพื่อสื่อความหมายตามบรรยากาศของเรื่องราวตำนานที่เกิดขึ้นในป่า โดยการออกแบบเครื่องแต่งกายเป็นไปในรูปแบบล้านนาคือ ผู้หญิงรวบผมติดดอกไม้ ช่วงบนพักอก ช่วงล่างนุ่งซิ่น และมีผ้าคลุมไหล่ ผู้ชายช่วงบนไม่สวมเสื้อ ช่วงล่างนุ่งเค็ดม่าม และมีผ้าคลุมไหล่ โดยสัญญะจากการออกแบบรูปแบบชุดคือ เพื่อสะท้อนถึงวัฒนธรรมการแต่งกายของชายหญิงล้านนา รวมถึงมีการสอดแทรกสัญญะไว้ในโทนสีของเครื่องแต่งกาย โดยออกแบบให้ผู้แสดงเป็นผีทั้งชายและหญิงแต่งกายด้วยโทนสีเป็นสีธรรมชาติที่หลากหลาย คละกันไปตามความเหมาะสม เพื่อแสดงถึงถิ่นที่อาศัยของเหล่าผีที่อยู่ในป่าตามธรรมชาติ และผู้แสดงที่เป็นหญิงชายชาวบ้านจะแต่งกายด้วยโทนสีสดใสกว่า มีลวดลายเล็กน้อย แสดงถึงความมีชีวิต ความเป็นชาวบ้าน และเพื่อให้เห็นความแตกต่างของบทบาทผู้แสดงทั้ง 2 ประเภท นอกจากนี้ในการทัดดอกไม้ประดับศีรษะของผู้แสดงหญิง ยังมีสัญญะปรากฏด้วย คือผู้แสดงเป็นหญิงชาวบ้านหาของป่าจะประดับศีรษะด้วยการทัดดอกหางนกยูงไทยในลักษณะของดอกไม้สด สื่อความหมายถึงความมีชีวิตชีวา เป็นปัจจุบัน และความสดใสของหญิงสาวชาวล้านนา ในขณะที่ผู้แสดงที่เป็นผีในป่าจะประดับศีรษะด้วยดอกไม้แห้ง สื่อความหมายถึงความไม่มีชีวิต แต่ยังคงรูปดอกไม้เพื่อสื่อว่าผีผู้หญิงเหล่านั้นพยายามทำตนให้ใกล้เคียงมนุษย์มากที่สุด

2) ลีลาท่าทางประกอบการแสดง ผู้วิจัยได้นำมาอธิบายสัญญะเป็นจำนวน 5 ท่า ประกอบไปด้วย 1) การออกแบบลีลาท่าทางกลุ่มผี 2) การออกแบบลีลาท่าทางเก็บผลไม้ 3) การออกแบบลีลาท่าทางเฝ้าดู 4) การออกแบบลีลาท่าทางหาของป่า และ 5) การออกแบบลีลาท่าทางป่าและภูเขาหิน โดยผู้วิจัยได้ออกแบบให้การเคลื่อนไหวของผู้แสดงสามารถสื่อความหมายไปตามที่ต้องการ โดยสัญญะที่เห็นได้ชัดคือ เมื่อผู้แสดงจะแสดงออกถึงความเป็นผี ผู้แสดงจะนำผ้าคลุมไหล่ขึ้นมาคลุมใบหน้าและลำตัวช่วงบนไว้ขณะแสดง โดยผู้วิจัยสามารถอธิบายโดยสรุปคือ 1) ท่าทางกลุ่มผี ออกแบบให้ทุกคนคลุมผ้า ยืนเป็นกลุ่ม แล้วเล่นชายผ้าที่คลุมอยู่ เพื่อให้ชายผ้าพลิ้วไหว สื่อความรู้สึกถึงความเป็นธรรมชาติของต้นไม้ ใบไม้ในป่า 2) ท่าทางเก็บผลไม้ ผู้วิจัยออกแบบให้หญิงชายชาวบ้านใช้มือทำท่าเก็บผลไม้ โดยไม่มีผลไม้จริงเป็นอุปกรณ์ประกอบการแสดง อีกทั้งออกแบบให้มีการต่อตัว โดยให้ผู้แสดงหญิง

นั่งบนหน้าขาและไหล่ของผู้แสดงชาย เพื่อสื่อถึงวิถีของคนหาของป่าที่เมื่อจะเก็บผลที่อยู่สูงจะมีการปีนป่ายเพื่อช่วยเหลือกัน 3) ท่าเฝ้าดู ผู้วิจัยออกแบบให้ชายและหญิงชาวบ้านทำท่าทางเก็บผลไม้หยอกล้อกัน ในขณะที่กลุ่มผีใช้ผ้าคลุมไหล่คลุมศีรษะ ยืนเป็นกลุ่ม และขยับเท้าไปทางขวาจนสุดทาง พร้อมทั้งวาดมือย้ายจากฝั่งขวามาฝั่งซ้ายทำมือซ้ำ ๆ กันในขณะที่ขยับเท้า เพื่อสื่อความหมายถึงการแอบมองอยู่ไกล ๆ และการเคลื่อนที่ไปทางขวา สื่อถึงช่วงเวลาที่ผ่านไป ที่หญิงชายชาวบ้านทำการหาของป่า จนเวลาผ่านไปนานแล้วแต่ไม่ทราบว่ามีบางสิ่งเฝ้าดูอยู่ 4) หาของป่า ผู้วิจัยออกแบบให้หญิงชายชาวบ้านทำมือในลักษณะกำหลวม ๆ กระแทกลงที่พื้น สื่อถึงการขุดเพื่อหาของในดิน เป็นการใช้ท่าทางเป็นสัญลักษณ์แทนความหมาย และ 5) ท่าป่าและภูเขาหิน ผู้วิจัยออกแบบให้ผู้แสดงเป็นผีทั้งหมดใช้ผ้าคลุมศีรษะ ยืนในลักษณะที่แตกต่างกัน ใช้ลักษณะท่าแทนสิ่งที่พบได้ในป่า เช่น ต้นไม้ ก้อนหิน ใบไม้ และกิ่งไม้ เป็นต้น

จากที่กล่าวมา ผู้วิจัยได้สร้างสรรค์การแสดงชุดกาดเมืองผีอย่างเป็นระบบกระทั่งผลงานสมบูรณ์ โดยใช้หลักการออกแบบการแสดงร่วมกับการใช้สัญลักษณ์แทรกไว้ในการแสดง เพื่อส่งเสริมให้การแสดงสร้างสรรค์ชุดกาดเมืองผีนี้ มีความหมาย มีคุณค่า และสามารถสื่อสารมุมมองใหม่ ๆ ให้กับผู้ชมได้ และผู้วิจัยหวังเป็นอย่างยิ่งว่าบทความเรื่องการออกแบบสัญญะที่ปรากฏในการแสดงสร้างสรรค์การแสดงล้านนาร่วมสมัยชุดกาดเมืองผีนี้ จะเป็นประโยชน์แก่ผู้ที่สนใจในงานศิลปะการแสดงและการใช้สัญญะ สัญลักษณ์ หรือทฤษฎีสัญวิทยามาร่วมออกแบบการแสดงต่อไปได้

ข้อเสนอแนะ

ในการใช้ทฤษฎีสัญวิทยามาบูรณาการร่วมกับการออกแบบการแสดงนั้น ยังสามารถใช้ร่วมกับองค์ประกอบอื่น ๆ ได้ นอกจากการออกแบบเครื่องแต่งกายและลีลาท่าทาง เช่น สามารถให้สัญญะแทรกอยู่ในเสียง ฉาก หรือแสง ซึ่งเป็นประเด็นที่มีความน่าสนใจ หากมีผู้ที่สนใจในประเด็นเรื่องใกล้เคียงกัน สามารถใช้บทความนี้เป็นแนวทางในการสร้างสรรค์ต่อไปได้

References

Butri, P. (2023, July 31). *“Luk Pui”, a delicious wild fruit in Phang Nga [“Luk Pui”, a delicious wild fruit from Phang Nga]* [Image]. MGR Online. https://mgronline.com/travel/detail/9660000068948.

Charoensin-O-Larn, C. (2002). *Sanya Witthayā Khrōngsāngniyom Langkhrōngsāngniyom Kap Kānsuksā Ratthasāt [Semiology, Structuralism, Post-Structuralism and The Study of Political Science]*. Bangkok: Wipasa.

Fang Inside. (2019, October 3). *kāt mūangphī “ ‘ǭ . Chai Prākān čhǭ . Chīang Mai.* facebook. https://www.facebook.com/fanginside/posts/-กาดเมืองผี-อไชยปราการ-จเชียงใหม่-เรียกได้ว่าเป็นอีกหนึ่งปรากฏการณ์ธรรมชาติ-ที่เ/519519188802351.

Ketlek S. (2018). *Kānsāng san nāttaya sin phūa sathǭn phāp khwām chūa rūang kumān thǭng nai sangkhom Thai [The Creation of A dance to reflect Beliefs in “Kuman Thong” in Thai Society]* [Doctoral dissertation]. Chulalongkorn University.

Madamkob. (2020, March 10). *Kěb pȟạk hīwān kȟud kȟị bêā hā̄ kȟxng pà̄ pị thậng khrxbkhrạw [Collect sweet vegetables, dig up egg sockets, and find forest products for the whole family]* [Image]. Youtube. https://www.youtube.com/watch?app=desktop&v=V1Haq5t-58SI.

Siwapornpan, S. (2021, October 12). *Suicide Forest Village hīnạng sȳxng kȟwạy cāk pȟū̂ kảkạb Ju-On thì̀ ca phā pȟû chm kȟêā sù̀ ‘pà̄ hæ̀ng kār ḳh̀ā tạw tāy’ 13 t.Kh. Nî [Suicide Forest Village, a horror film from the director of Ju-On, will take viewers into the ‘forest of suicide’ on October 13th]* [Image]. The Standard. https://thestandard.co/suicide-forest-village.

Tonthapthai N. (2012). *Kān wi nai phāpphayon khōtsanā thāngthō rathat thī mī dek pentūa lakhǭn lak [Semiotic Analysis of Television Commercials with Children as Main Characters]* [Master’s thesis]. Bangkok University.

การวิจัยสร้างสรรค์ศิลปะในเชิงทดลอง ประเด็นศึกษาสภาพแวดล้อมทางกายภาพในพุทธศาสนสถานที่สะท้อนความเป็นพื้นที่สัปปายะ[1]

received 20 AUG 2024 **revised** 19 OCT 2024 **accepted** 24 OCT 2024

วรรณุฉัตร ลิขิตมานนท์
อาจารย์ ดร.
ภาควิชาศิลปะไทย
คณะวิจิตรศิลป์
มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

บทคัดย่อ

การวิจัยสร้างสรรค์ศิลปะในเชิงทดลอง ประเด็นศึกษาสภาพแวดล้อมทางกายภาพในพุทธศาสนสถานที่สะท้อนความเป็นพื้นที่สัปปายะ มีวัตถุประสงค์ของการวิจัยดังนี้ 1) เพื่อศึกษาสภาพแวดล้อมทางกายภาพในกลุ่มพื้นที่ศึกษาพุทธศาสนสถานในเขตอำเภอแม่ริม และอำเภอแม่แตงจังหวัดเชียงใหม่ ที่สะท้อนความเป็นพื้นที่สัปปายะ 2) เพื่อวิเคราะห์ข้อมูลหาความเป็นไปได้ในการสร้างภาพอุดมคติภายใต้ความหมายของคำว่า “พื้นที่สัปปายะ” และ 3) เพื่อสังเคราะห์ข้อมูลจากการวิจัยสู่การสร้างสรรค์ศิลปะในเชิงทดลอง ที่มุ่งทำให้เกิดประสบการณ์ที่แตกต่างจากการเรียนรู้ที่คุ้นเคยในด้านความคิด คติ ความเชื่อ และปรัชญาทางพุทธศาสนา

ผลการวิจัยนำไปสู่การสังเคราะห์เป็นผลงานสร้างสรรค์ศิลปะเชิงทดลองจำนวน 2 ชุด คือ (1) ผลงานสร้างสรรค์ภาพเคลื่อนไหว “มโนทัศน์ของพื้นที่สัปปายะ” และ (2) ผลงานสร้างสรรค์สื่อผสม “พื้นที่ในอุดมคติ” การดำเนินงานวิจัยพบว่า แนวทางการศึกษาด้านกายภาพในพุทธศาสนสถานที่สะท้อนความเป็น “พื้นที่สัปปายะ” สร้างประสบการณ์ใหม่ในการเรียนรู้ และสื่อสารแนวคิดทางพุทธศาสนา ผ่านผลงานศิลปะเชิงทดลอง เป็นแนวทางหนึ่งที่ทำให้เกิดประสบการณ์ที่แตกต่างจากการเรียนรู้ที่คุ้นเคยในด้านความคิด คติ ความเชื่อ ปรัชญาทางพุทธศาสนา การวิจัยสร้างสรรค์ศิลปะเชิงทดลองเป็นความคิดริเริ่มบูรณาการด้านนวัตกรรมร่วมกันระหว่างทักษะด้านศิลปะแบบสื่อผสมร่วมกับเทคโนโลยี เช่น ปัญญาประดิษฐ์ การใช้โปรแกรมตกแต่งภาพ หรือสร้างภาพนิ่ง และภาพเคลื่อนไหว เป็นต้น แนวทางการสร้างสรรค์เรื่องราวความสงบของพุทธศาสนสถานที่สะท้อนความเป็น “พื้นที่สัปปายะ” แบบร่วมสมัยในลักษณะนี้อาจช่วยกระตุ้นให้เกิดการค้นคว้า และพัฒนาต่อยอดในวิชาการศิลปะต่อไป

คำสำคัญ: พื้นที่สัปปายะ, ศิลปะเชิงทดลอง, ศิลปะมัลติมีเดีย, ศิลปะสื่อผสม

[1]บทความวิจัยนี้เป็นส่วนหนึ่งของรายงานวิจัย เรื่อง “การวิจัยสร้างสรรค์ศิลปะในเชิงทดลอง ประเด็นศึกษาสภาพแวดล้อมทางกายภาพในพุทธศาสนสถานที่สะท้อนความเป็นพื้นที่สัปปายะ” ได้รับการสนับสนุนทุนวิจัยจากทุนพัฒนานักวิจัยรุ่นใหม่มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ ประจำปี 2565

The Experimental Research in Creative Arts, Issues in The Study of Physical Environment in Buddhist Places That Reflect The Area of Sappaya[2]

Wannuchad Likitmarnon
D.F.A. Lecturer
Department of Thai Art,
Faculty of Fine Arts,
Chiang Mai University

Abstract

The experimental research in creative arts, issues in the study of physical environment in Buddhist places that reflect the area of Sappaya, objectives are 1) To study the physical environment in the Buddhist study area group, which is in Mae Rim District and Mae Taeng District, Chiang Mai Province, that contribute to a serene and conducive atmosphere for spiritual practice (Sappaya). 2) To analyze the findings to understand how these physical environments reflect the Buddhist concept of a “Suppaya” space and to explore the potential for creating idealized representations of such spaces. And 3) to utilize the research findings to produce experimental artworks that challenge conventional ways of learning about Buddhism and offer new perspectives on Buddhist thoughts, beliefs, and philosophy.

[2]This article is part of the research report entitled “ The experimental research in creative arts, issues in the study of physical environment in Buddhist places that reflect the area of Sappaya”. This research was supported by the CMU Junior Researcher Development Grant from Chiang Mai University in 2022.

The research resulted in two sets of experimental artworks: (1) an animated film titled “The Concept of Suppaya Space” and (2) a mixed media artwork titled “Ideal Space”. The research found that studying the physical aspects of Buddhist religious sites that reflect the concept of “Suppaya” space creates new experiences for learning and communicating Buddhist ideas through experimental art. This approach offers a unique experience compared to traditional learning about Buddhist thoughts, beliefs, and philosophy. Experimental artistic research is an innovative integration of mixed media art skills with technologies such as artificial intelligence, image editing software, and still and motion image creation. This contemporary approach to creating narratives about the tranquility of Buddhist religious sites that reflect the concept of “Suppaya”space may stimulate further research and development in the field of art.

Keywords: Sappaya Area, Experimental Art, Multimedia Art, Mixed Media

บทนำ

การแพร่ระบาดของไวรัสโควิด (COVID-19) ในประเทศไทยได้ส่งผลกระทบร้ายแรงต่อชีวิตและเศรษฐกิจของประเทศ มาตรการของรัฐในการปิดประเทศส่งผลกระทบในด้านการค้าและการส่งออกสินค้า ผู้ประกอบการในภาคส่วนต่างๆ โดยเฉพาะการท่องเที่ยว ธุรกิจปิดตัวจำนวนมาก ส่งผลให้เกิดอัตราการว่างงานสูง และประชากรเกิดความตึงเครียดจากภาวะเศรษฐกิจที่ถดถอยนี้ ซึ่งนำไปสู่ความทุกข์ทรมานทางจิตใจ ความรู้สึกไม่มั่นใจกับอนาคตของตนเอง และขาดแรงบันดาลใจในการประกอบอาชีพที่เพิ่มแรงกดดันทางสังคม ปัญหาเศรษฐกิจทวีความรุนแรงมากขึ้น นำไปสู่ความรู้สึกสิ้นหวังในหมู่ประชาชน เห็นได้ชัดจากการประท้วง และการแสดงความไม่พอใจผ่านช่องทางออนไลน์ ความหวังเพียงเล็กน้อยก็ย่อมสร้างกำลังใจให้ชีวิตดำเนินต่อไปได้ ซึ่งในช่วงเวลาแห่งความทุกข์ การระลึกถึงช่วงเวลาที่มีความสุขจะช่วยบรรเทาอารมณ์ได้เป็นอย่างดี การได้จินตนาการถึงความสุขเมื่อครั้งอดีตอาจช่วยบรรเทาความโหยหาในความสุขได้ส่วนหนึ่ง สิ่งที่เสริมสร้างความสุขอย่างยั่งยืนอาจเริ่มต้นจากภายในจิตใจตนเอง จิตใจที่เข้มแข็งเป็นส่วนสำคัญของการบรรเทาทุกข์ นำไปสู่การบำรุงสุขให้เกิดกำลังใจได้ในระดับหนึ่ง

ปัญหาด้านการวิจัยในเนื้อหาที่มุ่งแสวงหาพื้นที่ทางกายภาพที่สอดคล้องกับแนวทางพุทธศาสนาและเชื่อมโยงกับคนในสังคมท้องถิ่น เป็นประเด็นที่น่าสนใจและมีความสำคัญอย่างยิ่ง โดยเฉพาะในยุคสมัยที่ผู้คนกำลังเผชิญกับปัญหาทางสังคม และเศรษฐกิจที่เกิดขึ้นจากการระบาดของโรคโควิด การตั้งโจทย์ในการวิจัย ได้มุ่งเน้นไปที่การค้นหาพื้นที่กายภาพที่มีคุณลักษณะสอดคล้องกับ “พื้นที่สัปปายะ” ในแนวทางพุทธศาสนา อาจเป็นพื้นที่ที่สามารถช่วยบรรเทาจิตใจของผู้คนให้เกิดการคลายทุกข์ได้ อีกแนวทางหนึ่งที่สำคัญ คือ “ศิลปะ” ผลงานศิลปะที่เป็นสื่อกลางในการแสดงออกมีบทบาทสำคัญในการคลี่คลายอารมณ์จากความทุกข์ทางใจได้ อีกทั้งยังเป็นเครื่องมือสื่อสารแนวความคิด แต่ละบุคคลสามารถจินตนาการและสร้างพื้นที่อุดมคติผ่านการตีความผลงานศิลปะ ซึ่งผลงานศิลปะที่มีเนื้อหาและเทคนิคการนำเสนอบางประเภท อาจจะสามารถช่วยเพิ่มโอกาสบรรเทาความทุกข์ทางอารมณ์ให้กับผู้รับชมได้ จึงปรารถนาจะนำแนวทางศิลปะปรับเข้าสู่กระบวนการวิจัยเพื่อสร้างสรรค์ศิลปะในเชิงทดลอง

แนวทางการศึกษาและสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ ผ่านกระบวนการศึกษาพื้นที่ในพุทธศาสนสถาน หรือสถานที่ที่มีความหมายทางศาสนา เช่น วัด โบสถ์ วิหาร เจดีย์ ของพุทธศาสนสถานในเขตอำเภอแม่ริม และอำเภอแม่แตง จังหวัดเชียงใหม่ การนำข้อมูลเหล่านี้มาพัฒนาเป็นผลงานศิลปะเชิงทดลองที่ใช้สื่อมัลติมีเดีย เช่น ภาพเคลื่อนไหว ภาพถ่าย และเทคนิคสื่อผสม อาจช่วยสร้างประสบการณ์ใหม่ในการเรียนรู้และการสื่อสารแนวคิดทางพุทธศาสนาได้ ศิลปะเป็นสื่อกลางที่สำคัญในการสื่อสารความคิดและความรู้สึกของผู้คน อีกทั้งยังสามารถสะท้อนถึงความเชื่อ จินตนาการ และประสบการณ์ของศิลปินได้อย่างลึกซึ้ง การบูรณาการศิลปะและพุทธศาสนาเป็นแนวทางหนึ่งที่อาจช่วยเพิ่มอรรถรสผลงานการสร้างสรรค์ ผลงานศิลปะอาจสะท้อนมุมมองให้ผู้รับชมได้พิจารณาและเรียนรู้บริบทของพื้นที่ทางศาสนาที่เชื่อมโยงกับความเชื่อของคนในท้องถิ่น

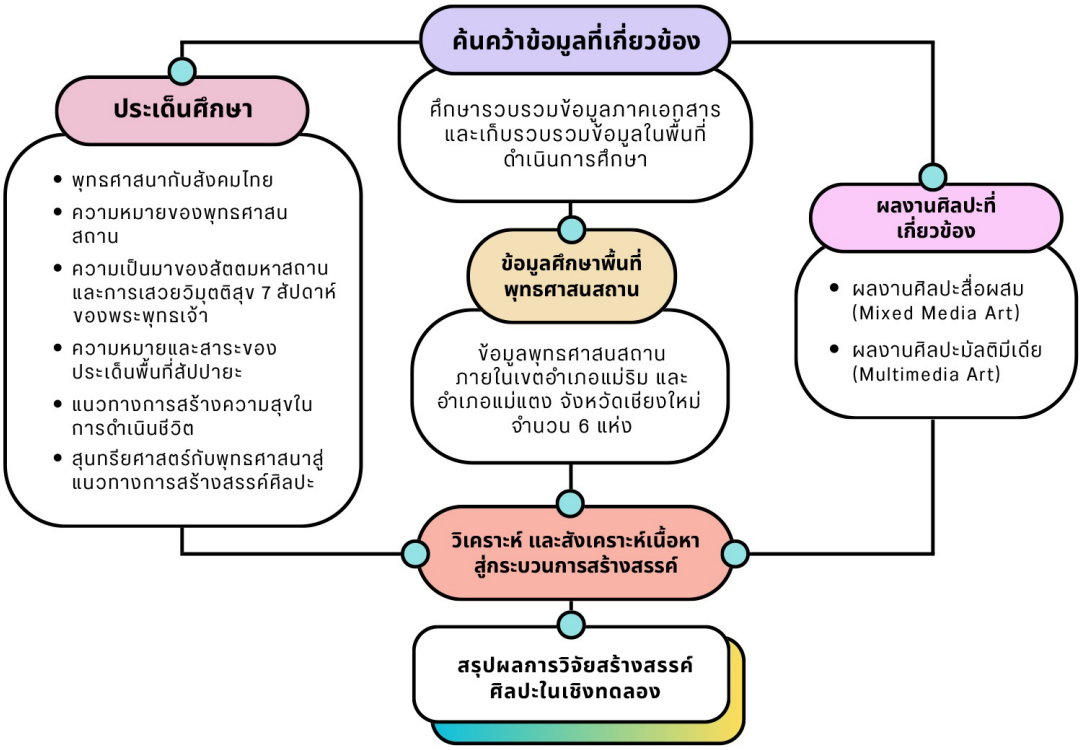
ทั้งนี้ การเผยแพร่ในลักษณะของผลงานศิลปะผ่านกระบวนการวิจัยในวงการวิชาการศิลปะนั้น จะเปิดโอกาสให้เกิดการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นในวงการศิลปะและวิชาการ อีกทั้งยังอาจช่วยสนับสนุนให้เกิดการค้นคว้าและพัฒนาต่อยอดในทางวิชาการศิลปะต่อไป

วัตถุประสงค์

1. เพื่อศึกษาสภาพแวดล้อมทางกายภาพในกลุ่มพื้นที่ศึกษาพุทธศาสนสถานในเขตอำเภอแม่ริม และอำเภอแม่แตง จังหวัดเชียงใหม่ที่สะท้อนความเป็นพื้นที่สัปปายะ
2. เพื่อวิเคราะห์ข้อมูลหาความเป็นไปได้ในการสร้างภาพอุดมคติภายใต้ความหมายของคำว่า “พื้นที่สัปปายะ”
3. เพื่อสังเคราะห์ข้อมูลจากการวิจัยสู่การสร้างสรรค์ศิลปะในเชิงทดลอง ที่มุ่งทำให้เกิดประสบการณ์ที่แตกต่างจากการเรียนรู้ที่คุ้นเคยด้านความคิด คติ ความเชื่อ และปรัชญาทางพุทธศาสนา

กรอบแนวคิดการวิจัย

การวิจัยและสร้างสรรค์ศิลปะที่เชื่อมโยงกับแนวทางพุทธศาสนา สอดคล้องกับบริบทสังคมและท้องถิ่น ซึ่งเป็นแนวทางที่มีความสำคัญ การคิดริเริ่มสร้างสรรค์ผลงานศิลปะเชิงทดลองด้วยวิธีบูรณาการเนื้อหาที่มีความต่างกันจากประเด็นทั่วไปเข้ากับการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะที่มีความเป็นร่วมสมัย มุ่งเป้าเพื่อแสวงหาแนวทางเพิ่มศักยภาพการสร้างสรรค์ศิลปะเป็นสื่อกลางในการสนับสนุนให้เกิดประเด็นขบคิดจากเนื้อหาของผลงานศิลปะเชิงทดลองและส่งเสริมประสบการณ์ที่แตกต่าง รวมถึงผลสะท้อนกลับในการสร้างสรรค์



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดการวิจัย
Note: From © Wannuchad Likitmarnon 9/8/2024

วิธีดำเนินการวิจัย

รูปแบบงานวิจัย

การวิจัยสร้างสรรค์ศิลปะในเชิงทดลอง ประเด็นศึกษาสภาพแวดล้อมทางกายภาพในพุทธศาสนสถานที่สะท้อนความเป็นพื้นที่สัปปายะ สอดคล้องกับวิธีการวิจัยเชิงสร้างสรรค์ศิลปะ (Art Creative Research) ในแนวทางการวิจัยปฏิบัติสร้างสรรค์ (Practice-Based Research) และนำผลการวิเคราะห์มาเป็นแรงบันดาลใจเพื่อสังเคราะห์สู่การสร้างสรรค์ศิลปะในเชิงทดลอง ที่จะมุ่งทำให้เกิดประสบการณ์ที่แตกต่างจากการเรียนรู้ที่คุ้นเคยด้านความคิดคติ ความเชื่อ และปรัชญาทางพุทธศาสนา

ผู้วิจัยเลือกกลุ่มเป้าหมายแบบเจาะจงพื้นที่ในพุทธศาสนสถาน อำเภอแม่ริมและอำเภอแม่แตง จังหวัดเชียงใหม่ จำนวน 6 แห่ง ได้แก่ วัดอรัญญวิเวก วัดป่าอาจารย์ตื้อ วัดป่าหมู่ใหม่ วัดป่านาบุญ วัดดอยพระเจ้าตนหลวง และวัดป่าดาราภิรมย์ พระอารามหลวง เนื่องจากเป็นพื้นที่พุทธศาสนสถานสำคัญที่มีพระอริยสงฆ์ปฏิบัติตนเป็นแบบอย่าง และการแสดงพระธรรมเทศนา ซึ่งเป็นแนวทางที่ประชาชนให้ความสนใจในการเข้าไปปฏิบัติธรรมตามแนวทางพุทธศาสนาอยู่เป็นจำนวนมาก สอดคล้องเกี่ยวข้องกับประเด็นศึกษาเพื่อการสร้างสรรค์ในครั้งนี้ โดยข้อมูลจากสภาพแวดล้อมของพื้นที่จะเป็นแรงบันดาลใจสำคัญในการนำมาสร้างสรรค์เป็นชิ้นผลงานศิลปะเชิงทดลอง

การศึกษาข้อมูลการวิจัยสร้างสรรค์ศิลปะในเชิงทดลอง ประเด็นศึกษาสภาพแวดล้อมทางกายภาพในพุทธศาสนสถานที่สะท้อนความเป็นพื้นที่สัปปายะ ผู้วิจัยใช้เครื่องมือในการเก็บรวบรวมข้อมูลดังนี้

1. การสัมภาษณ์เชิงลึก (In - Depth Interview) การสัมภาษณ์โดยมีการกำหนดข้อคำถามในประเด็นที่สอดคล้องกับวัตถุประสงค์เพื่อแสวงหาคำอธิบายความเป็นพื้นที่สัปปายะ และการสัมภาษณ์จากประเด็นคำถามทั่วไปเกี่ยวกับสภาพแวดล้อมโดยรวมของพื้นที่ศึกษา เป็นต้น

2. การสังเกตแบบไม่มีส่วนร่วม (Non - Participant Observation) ผู้วิจัยสังเกตสภาพแวดล้อมทางกายภาพของสถานที่ทั้ง 6 แห่ง เพื่อประเมินภาพรวมเชิงภูมิศาสตร์และความสัมพันธ์ในบริบทที่เกี่ยวข้อง เช่น วัฒนธรรม วิถีการดำเนินชีวิต และความเชื่อของคนในท้องถิ่น เป็นต้น

การเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยได้เก็บรวบรวมข้อมูล โดยแบ่งกระบวนการศึกษาและเก็บข้อมูล 2 ส่วนดังนี้

1. การเก็บข้อมูลปฐมภูมิ (Primary Data) การสัมภาษณ์และการสังเกตแบบไม่มีส่วนร่วม บันทึกผลที่ปรากฏในสถานที่ต่าง ๆ ของพุทธศาสนสถานสำคัญด้วยภาพนิ่งและภาพเคลื่อนไหว โดยเน้นที่บริเวณสำคัญ เช่น พื้นที่ในลักษณะอาคารปฏิบัติธรรม เรือนพำนัก พื้นที่หลักในการใช้ปฏิบัติธรรม ลานเดินจงกรม เป็นต้น

2. การเก็บรวบรวมข้อมูลทุติยภูมิ (Secondary Data) จากแหล่งข้อมูลประเภท หนังสือ วิจัย บทความวิชาการ บทความจากแหล่งข้อมูลออนไลน์ รวมถึงผลงานศิลปะที่เกี่ยวข้อง โดยศึกษาค้นคว้าจากสำนักหอสมุดมหาวิทยาลัยเชียงใหม่ ห้องสมุดคณะวิจิตรศิลป์และห้องสมุดคณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ หรือสื่อสิ่งพิมพ์ออนไลน์ เป็นต้น

การวิเคราะห์ข้อมูล

การวิเคราะห์ข้อมูลในประเด็นศึกษาใช้การวิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพ ซึ่งผู้วิจัยได้สร้างข้อสรุปจากการวิเคราะห์ข้อมูลที่ได้จากการเก็บรวบรวมข้อมูลภาคเอกสารประเภทหนังสือ วิจัย บทความวิชาการ บทความจากแหล่งข้อมูลออนไลน์ รวมถึงผลงานศิลปะที่เกี่ยวข้อง และสรุปข้อมูลจากการวิเคราะห์ข้อมูลภาคสนาม การสัมภาษณ์ และการสังเกตแบบไม่มีส่วนร่วม และการบันทึกผลที่ปรากฏในสถานที่ต่าง ๆ ของพุทธศาสนสถานที่สำคัญ โดยผู้วิจัยใช้วิธีการจำแนกข้อมูลและวิเคราะห์ข้อมูลเชิงพรรณนา (Descriptive Analysis) เพื่อแสดงความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ในการหาความเป็นไปได้ในการสร้างภาพอุดมคติภายใต้ความหมายของคำว่า “พื้นที่สัปปายะ”

แนวความคิดในการสร้างสรรค์

งานวิจัยสร้างสรรค์นี้นำเสนอพื้นที่ในอุดมคติ โดยผ่านสื่อกลางด้วยกระบวนการสังเคราะห์สู่การสร้างสรรค์ผลงานศิลปะในเชิงทดลอง มุ่งเน้นส่งเสริมให้ผลงานสร้างสรรค์สร้างประสบการณ์ที่แตกต่างจากการเรียนรู้ที่คุ้นเคยด้านความคิด คติ ความเชื่อ ปรัชญาทางพุทธศาสนา และแนวทางสร้างสรรค์ศิลปะอาจจะเป็นแนวทางสำคัญที่ช่วยบรรเทาอารมณ์ความรู้สึกของรับชมผลงานโดยทั่วไป

ผลงานสร้างสรรค์ทั้งหมดประกอบไปด้วยผลงานจำนวน 2 ชุดย่อย ดังนี้

1. ผลงานภาพเคลื่อนไหว “มโนทัศน์ของพื้นที่สัปปายะ” มีลักษณะการนำเสนอเป็นภาพเคลื่อนไหวที่ผ่านกระบวนการสร้างสรรค์ ซึ่งนำเอาภาพเคลื่อนไหวที่ได้จากการบันทึกภาพในขณะลงพื้นที่เก็บข้อมูลพุทธศาสนสถานภายในเขตอำเภอแม่ริม อำเภอแม่แตง จังหวัดเชียงใหม่ มาเป็นส่วนสำคัญในการปรับเปลี่ยนภาพด้วยเอฟเฟ็กต์ภาพเคลื่อนไหวในลักษณะต่าง ๆ เช่น ปรับเปลี่ยนสีของภาพ และตัดต่อภาพในการสร้างจังหวะให้สอดคล้องกับเสียงเอฟเฟ็กต์ รวมถึงการผนวกกับปัญญาประดิษฐ์ ประเภท AI Image Generator โดยมีรายละเอียดอุปกรณ์นำเสนอประกอบด้วย

- เครื่องฉายโปรเจคเตอร์สำหรับฉายภาพให้ปรากฏบนวัสดุรองรับ จำนวน 1 ชุด
- ภาพเคลื่อนไหวพื้นที่พุทธศาสนสถานสัปปายะ จำนวน 3 ชุด
- คอมพิวเตอร์สำหรับควบคุมการเปิดฉายภาพเคลื่อนไหว จำนวน 1 เครื่อง

2. ผลงานสื่อผสม “พื้นที่ในอุดมคติ” ลักษณะการนำเสนอเป็นผลงานสองมิติที่นำเอาภาพถ่ายที่ได้จากการบันทึกภาพในขณะลงพื้นที่เก็บข้อมูลพุทธศาสนสถานภายในเขตอำเภอแม่ริม อำเภอแม่แตง จังหวัดเชียงใหม่ มาเป็นส่วนสำคัญในการสร้างสรรค์ โดยนำเอาเทคนิคถ่ายภาพ การปรับแต่งภาพ และเทคนิคทางด้านจิตรกรรม มาประกอบสร้างเข้าด้วยกันในลักษณะผลงานศิลปะแบบสื่อผสม จำนวน 10 ชิ้นผลงานย่อย รายละเอียดประกอบด้วย

- แผ่นอะคริลิคใส ความหนาประมาณ 2 มิลลิเมตร ตัดเป็นชิ้นย่อยขนาด 60 x 80 เซนติเมตร จำนวน 10 แผ่น
- ภาพถ่ายพิมพ์บนแผ่นฟิล์มใสเพื่อผนึกบนพื้นผิวอะคริลิคใส จำนวน 10 แผ่น
- แผ่นพีวีซี หรือแผ่นไม้รองพื้น ขนาดความหนาประมาณ 2 มิลลิเมตร พร้อมกรอบไม้ผนึกแผ่นอะคริลิคใส และแผ่นพีวีซี หรือแผ่นไม้รองพื้นให้ติดกันในลักษณะซ้อนชั้น

ขั้นตอนการศึกษาสู่การสังเคราะห์เป็นผลงานสร้างสรรค์ ดังนี้

ขั้นตอนที่ 1 ศึกษาข้อมูลภาคเอกสาร

ข้อมูลภาคเอกสารมีประเด็นศึกษาและการวิเคราะห์สาระในการนำไปสนับสนุนการวิจัย เช่น ความเป็นมาของพุทธศาสนาและการเปลี่ยนแปลงในประเทศไทย เหตุผลที่คนไทยต้องศึกษาพระพุทธศาสนา ความหมายของพุทธศาสนสถาน ความหมายและสาระของประเด็นพื้นที่สัปปายะ อุดมคติในการดำเนินชีวิตตามแนวทางสู่ความสุข แนวทางการสร้างความสุขในการดำเนินชีวิต แนวทางจริยศาสตร์ในการสร้างความสุขในการดำเนินชีวิต และผลงานศิลปะที่เกี่ยวข้อง ประกอบด้วย ผลงานศิลปะสื่อผสม (Mixed Media Art) และผลงานศิลปะมัลติมีเดีย (Multimedia Art) รายละเอียดดังนี้

1.1 ความเป็นมาของพุทธศาสนาและการเปลี่ยนแปลงในประเทศไทย

ความเป็นมาของพระพุทธศาสนาในประเทศไทย ศาสนาพุทธนิกายมหายานของชาวจีน และพราหมณ์นั้นได้รับอิทธิพลทางพุทธศาสนามหายานมาจากชาวอินเดีย ในช่วงยุคอาณาจักรสุโขทัยในช่วงประมาณปี พ.ศ. 1800 ถึงปี พ.ศ. 1890 เมื่อขอมและศาสนาพราหมณ์ได้เสื่อมอิทธิพลลง พระพุทธศาสนาได้แผ่ขยายมากขึ้น โดยอาณาจักรศรีวิชัยมีส่วนสำคัญที่ทำให้การเผยแพร่พุทธศาสนานิกายมหายานในประเทศไทยเติบโตขึ้น ภายหลังเชื่อกันว่าพุทธศาสนานิกายมหายานที่มีอยู่ในประเทศไทยค่อย ๆ สูญหายไป ซึ่งถูกแทนที่ด้วยนิกายหินยานจากพระสงฆ์ชาวลังกา อดีตในสมัยพญาลิไทแห่งราชวงศ์พระร่วง พ่อขุนรามคำแหงได้อัญเชิญพระสงฆ์จากลังกามาจากเมืองนครศรีธรรมราช เพื่อจัดตั้งองค์กรสงฆ์ทางภาคเหนือ ต่อมาพญาลิไทได้ส่งราชทูตไปขอพระเถระชาวลังกามาเป็นสังฆราชองค์แรกของสุโขทัย และได้จัดแบบแผนตามสังฆมณฑลตามแบบลังกา ซึ่งประกอบด้วยสองฝ่าย คือ ฝ่ายคามวาสีและอรัญวาสี ต่อมาในช่วงสมัยพระบาทสมเด็จพระจอมเกล้าเจ้าอยู่หัว รัชกาลที่ 5 ทรงตั้งธรรมยุติกนิกายหรือคณะธรรมยุตขึ้น ปัจจุบันประเทศไทยจึงมีทั้งคณะสงฆ์ธรรมยุติกนิกายและมหานิกาย (Burawat, 1994, p. 54-58) พระศาสนาพุทธในประเทศไทยมีความแตกต่างในวิถีความศรัทธาของแต่ละบุคคล เสมือนเป็นภาพสะท้อนของการเปลี่ยนแปลงทางสังคมที่เกิดขึ้นในประเทศ สังคมมีความซับซ้อนและหลากหลายมากขึ้น พระพุทธศาสนาในประเทศไทยจำเป็นต้องปรับตัวเพื่อให้เข้ากับกลุ่มคนที่หลากหลาย (Phra Paisal, 2003, p. 149)

เหตุการณ์ทั้งหมดเป็นที่มาของการเรียนรู้เกี่ยวกับพุทธศาสนาและการเปลี่ยนแปลงในสังคมไทย การพัฒนาสืบเนื่องจากอดีตถึงปัจจุบัน การขับเคลื่อนทางวัฒนธรรม และการเติบโตของสังคมมีอิทธิพลอย่างมากต่อการเปลี่ยนแปลงทางสังคม และการเปลี่ยนแปลงในพุทธศาสนา สังคมที่มีความซับซ้อน และหลากหลายมากขึ้น ส่งผลให้ความเชื่อในพระพุทธศาสนามีความแตกต่างกัน

1.2 เหตุผลที่คนไทยต้องศึกษาพระพุทธศาสนา

การพัฒนาชีวิตเป็นการทำจิตใจให้เจริญ ซึ่งคำว่า “พัฒนา” มักถูกเข้าใจผิดว่าหมายถึงความเจริญทางวัตถุหรือการศึกษาเท่านั้น โดยแท้จริงแล้วเป็นการทำให้จิตใจเจริญขึ้นด้วย จิตใจมีบทบาทสำคัญ สามารถสร้างผลลัพธ์ทั้งด้านบวกและด้านลบ เพราะฉะนั้นจึงสำคัญที่จะฝึกฝนจิตใจให้เจริญในทางที่ถูกต้อง (Buddhadasa Bhikkhu, 2001, p. 44) เหตุผลที่คนไทยต้องศึกษาพระพุทธศาสนา เนื่องจากสังคมไทยมีผู้นับถือศาสนาพุทธอยู่เป็นจำนวนมาก แต่หลักศาสนายังไม่สามารถหล่อหลอมจิตใจให้เกิดความสงบ ความสุข และความปรองดองได้ การพัฒนาชีวิตตามหลักพุทธศาสนาและการส่งเสริมจริยธรรมที่สามารถให้ผลในด้านการปฏิบัติในหลายระดับส่งผลให้ผู้ปฏิบัตินำความสุขมาสู่ตนเองและสังคมได้ ดังนั้นการศึกษาหรือเรียนรู้พระพุทธศาสนาจึงมีความสำคัญ เพื่อให้ผู้ปฏิบัติตามหลักศาสนานำความสุขมาสู่ตนเองและสังคมได้

1.3 ความหมายของพุทธศาสนสถาน

สมัยพุทธกาลไม่มีอาคารสถานสำหรับพระภิกษุสงฆ์อาศัยเป็นหลัก เนื่องจากอาจเป็นอุปสรรคต่อการบรรลุโมกขธรรม ดังนั้นพระพุทธองค์กำหนดให้พระภิกษุอาศัยอยู่ใต้ร่มเงาของต้นไม้ที่เรียกว่า “รุกขมูลเสนาสนะ” เป็นหลักปฏิบัติของพระสงฆ์ทุกรูป นอกจากการสืบทอดพุทธศาสนาให้ยั่งยืนตามพระธรรมคำสอนและการฝึกวิปัสสนาเพื่อชำระจิตใจแล้ว พระภิกษุยังต้องออกไปเผยแพร่พระธรรมคำสอนให้คนทั่วไป เมื่อกษัตริย์แห่งนครราชคฤห์พระเจ้าพิมพิสารเลื่อมใสศรัทธาก็ได้ให้การอุปถัมภ์เกื้อกูลถวาย “เวฬุวัน” หรือป่าต้นไผ่ให้เป็นที่ประทับของพระพุทธเจ้าและเหล่าพุทธสาวก จึงเกิดเป็นวัดแห่งแรกของพุทธศาสนาชื่อ “เวฬุวนาราม” ซึ่งเป็นสถานที่สำคัญในการปฏิบัติพระพุทธศาสนาและการเผยแผ่พระธรรมในสมัยนั้น คำว่า “วัด” อาจมีกำเนิดมาจากภาษาบาลีที่มาจากคำว่า “วะตะวะ” ซึ่งหมายถึงสถานที่สนทนาธรรม หรืออาจเป็นรูปแบบของคำว่า “วัตร” หรือ “วัดวา” ที่มีความหมายเกี่ยวกับการจำศีลหรือการปฏิบัติหน้าที่ของพระภิกษุ สำหรับคำว่า “อาราม” เดิมในสมัยพุทธกาลหมายถึงสถานที่สำหรับพุทธศาสนสถานในพระพุทธศาสนา เมื่อมีการก่อสร้างอารามก็จะมีการใช้คำศัพท์ “เวฬุวัน” หมายถึงป่าต้นไผ่ที่เป็นที่ประทับของพระพุทธเจ้า โดยในประเทศไทยนั้น “วัด” มีบทบาทสำคัญด้านพุทธศาสนสถานที่สอดคล้องตามหลักธรรมของพระพุทธศาสนา เป็นสถานที่เผยแพร่ช่วยให้คนในชุมชนเรียนรู้ และปฏิบัติตามหลักธรรมคำสอนของพระพุทธศาสนา แม้ว่าวัดเป็นสถานที่สำคัญสำหรับการปฏิบัติศาสนกิจ แต่บางครั้งก็มีผู้คนที่เข้ามาเพื่อทำบุญเพียงอย่างเดียว จึงไม่อาจเข้าใจหรือเห็นคุณค่าแท้จริงของพุทธศาสนสถานได้ (Jirathutsanakul, 2011, p. 10 - 11)

1.4 ความหมายและสาระของประเด็นพื้นที่สัปปายะ

สิ่งแวดล้อมสามารถเอื้ออำนวยให้ผู้ปฏิบัติธรรมในการบำเพ็ญภาวนาให้ได้ผลดี หรือเป็นสิ่งที่ช่วยให้เจริญสมาธิตั้งมั่นไม่เสื่อมถอย ทั้งยังมีส่วนสำคัญในการสนับสนุนการพัฒนาชีวิตให้การปฏิบัติธรรมเป็นไปด้วยความสบายทั้งร่างกายและจิตใจ (Pramchit, 2019) โดยหลักสัปปายะประกอบด้วย 7 สิ่งที่เหมาะสม ดังนี้ 1) อาวาสสัปปายะ คือสถานที่อยู่เหมาะสม 2) โคจรสัปปายะ คือสถานที่แสวงหาอาหาร สถานที่บิณฑบาตที่เหมาะสม 3) ภัสสสัปปายะ คือการสนทนาที่เหมาะสม 4) ปุคคลสัปปายะ คือบุคคลที่ถูกกันเหมาะสม 5) โภชนสัปปายะ คือ อาหารที่เหมาะสม (6) อุตุสัปปายะ คือสภาพแวดล้อมต่าง ๆ เช่น ฟ้า อากาศ และธรรมชาติแวดล้อมที่เหมาะสม และ (7) อิริยาปถสัปปายะ คืออิริยาบถที่เหมาะสม (P.A. Payutto, 1989, p. 243 - 244)

สาระของสิ่งแวดล้อมที่เหมาะสมในความหมายพื้นที่ที่เป็น “สัปปายะ” นั้น จึงมีผลสำคัญในด้านสภาพแวดล้อมที่เอื้ออำนวยต่อคุณภาพชีวิตของผู้ปฏิบัติธรรมในการบำเพ็ญภาวนา และการพัฒนาด้านการเจริญสมาธิโดยรวม (Pramchit, 2019)

ความเข้าใจในเชิงความหมายของพื้นที่สัปปายะ ส่งผลให้ผู้วิจัยมุ่งแสวงหาความเป็นไปได้เกี่ยวกับสภาพแวดล้อมที่เป็นสัปปายะตามหลักธรรมทางพุทธศาสนาที่มุ่งสู่การเจริญสติ เกิดปัญญา และผลตามแนวทางพุทธศาสนาที่ได้มีคำอธิบายไว้ เพื่อมาเป็นข้อมูลสนับสนุนการพัฒนาแนวทางการสร้างสรรค์ให้เกิดประเด็นที่แตกต่างในการเรียนรู้ ดังนั้นการศึกษาด้านกายภาพ เช่น สิ่งแวดล้อมที่เหมาะสม หรือสิ่งแวดล้อมที่สามารถเอื้ออำนวยในพุทธศาสนสถานจึงเป็นสิ่งสำคัญในหัวข้อวิจัยครั้งนี้

1.5 อุดมคติในการดำเนินชีวิตตามแนวทางสู่ความสุข

ทัศนคติเชิงลบเป็นสิ่งที่นำไปสู่ความทุกข์และความไม่สบายใจ การวิจารณ์จุดอ่อนหรือความผิดพลาดของผู้อื่นมักสร้างความไม่พอใจและเกิดการโต้เถียง เกิดความขัดแย้งในสังคมในวงกว้าง การมองในแง่ดี และเชื่อว่าความดีมีในตัวทุกคน ช่วยส่งเสริมให้แต่ละบุคคลสามารถดึงสิ่งที่ดีที่สุดออกมาได้ การเผชิญหน้ากับปัญหาด้วยทัศนคติเชิงบวกและหาทางแก้ไข ช่วยเพิ่มความแข็งแกร่งให้กับจิตใจและพัฒนาทักษะในการแก้ปัญหา นำไปสู่การเติมเต็มชีวิตให้มีความสุขมากขึ้น (Chumsai Na Ayudhya, 2012, p. 35-37) ความสำเร็จและความสุขที่เชื่อมโยงกันไม่จำเป็นต้องเป็นสิ่งเดียวกัน เพราะความสำเร็จเพียงอย่างเดียวไม่สามารถนำมาซึ่งความสุขที่แท้จริงได้ สิ่งสำคัญคือต้องจัดการความสำเร็จ และหาสมดุลระหว่างความสำเร็จกับความสุข ซึ่งความสำเร็จไม่จำเป็นต้องวัดผลจากปัจจัยภายนอก ความจริงแล้วความสำเร็จที่มาจากการเอาชนะกิเลส ปล่อยวางอัตตาจะนำมาซึ่งความสุขที่แท้จริงและยั่งยืนได้ (Pha Vajiramedhi, 2013, p. 111-116)

ดังนั้น ผู้วิจัยมีความเห็นว่าปัญหาสังคมที่ถาโถม ล้วนแล้วเกิดจากพฤติกรรมมนุษย์ที่เปลี่ยนไปตามกระแสสังคมโลก สิ่งที่จะสร้างความสุขได้อย่างยั่งยืน น่าจะมาจากการมีทัศนคติในเชิงบวก ซึ่งทัศนคติในเชิงบวกนั้นมีผลสำคัญต่อการดำเนินชีวิตของมนุษย์ การเชื่อมโยงระหว่างความสุขและความสำเร็จในชีวิต อาจจะเชื่อมโยงกับเรื่องของความสมดุล โดยหากชีวิตของมนุษย์เรียนรู้และปรับตัวให้เกิดความสมดุลของการใช้ชีวิตแล้วความสุขก็จะบังเกิดขึ้นได้

1.6 แนวทางจริยศาสตร์ในการสร้างความสุขในการดำเนินชีวิต

จริยศาสตร์ คือการศึกษาเกี่ยวกับพฤติกรรมของมนุษย์ และความประพฤติ หมายถึงพฤติกรรมที่ชี้นำด้วยความรู้สึกผิดชอบชั่วดี นำไปสู่การตัดสินใจโดยเจตนา ซึ่งอาจส่งผลให้เกิดความประพฤติที่ดีหรือไม่ดี ในมิติด้านศาสนา และความศรัทธาเป็นประโยชน์อย่างมากในการส่งเสริมพฤติกรรมที่ดี ผู้ที่นับถือศาสนามักปฏิบัติตามหลักศีลธรรม ซึ่งส่วนใหญ่สอดคล้องกับมาตรฐานความประพฤติที่ดีในระดับสากล แม้ว่าอาจมีความแตกต่างเล็กน้อย แต่โดยทั่วไปแล้วสิ่งเหล่านี้ไม่ขัดแย้งกับมาตรการระหว่างประเทศ การปฏิบัติตามคำสอนทางศาสนาสามารถช่วยนำทางบุคคลในการกำหนดจุดมุ่งหมายสูงสุดของชีวิตและเส้นทางที่ถูกต้อง ศาสนายังเป็นกรอบสำหรับการตัดสินทางจริยธรรม โดยศาสนาต่าง ๆ ได้เสนอวิธีการที่หลากหลายในการพิจารณาว่าอะไรถูกอะไรผิด แม้ว่าบางศาสนาอาจมีหลักการที่แน่นอน แต่บางศาสนาอนุญาตให้ยืดหยุ่นได้ขึ้นอยู่กับสถานการณ์ โดยรวมแล้ว ศาสนามีผลกระทบอย่างมากต่อพฤติกรรมและช่วยให้บุคคลตัดสินใจอย่างมีจริยธรรม (Bunchua, 2008, p. 3 - 5)

ผู้วิจัยพิจารณาเนื้อหาที่มุ่งสนับสนุนความเป็นไปได้ในมิติต่าง ๆ ทั้งแนวทางจริยศาสตร์แสดงให้เห็นถึงความสัมพันธ์ในการสร้างความสุขในการดำเนินชีวิตตามแบบแผน การศึกษาเกี่ยวกับพฤติกรรมมนุษย์และสิ่งแวดล้อมที่มีผลต่อการสร้างความสุขในการดำเนินชีวิตอย่างยั่งยืน

1.7 ผลงานศิลปะสื่อผสม และตัวอย่างผลงานศิลปินจำนวน 3 ท่าน ดังนี้

1) เจฟฟ์ ลีก (Jeff League) ศิลปินชาวอเมริกันสร้างสรรค์ผลงานศิลปะสื่อผสม โดยแนวทางของศิลปินได้ก้าวข้ามขอบเขตของการถ่ายภาพและการถ่ายทอดด้วยวิธีปกติ ซึ่งนำเสนอวิธีการผสมผสานเทคนิคจิตรกรรมร่วมกับภาพถ่ายที่มีเอกลักษณ์เฉพาะ กระบวนการสร้างศิลปะสื่อผสมด้วยภาพถ่ายใช้วิธีการซ้อนชั้น และสร้างพื้นผิวที่ปรากฏรูปลักษณ์เสมือนความฝัน และภาพของเงาที่ชวนให้ค้นหา เทคนิคนี้ช่วยส่งเสริมให้เกิดการสำรวจกลวิธีการถ่ายทอดศิลปะแบบสองมิติในแง่มุมต่าง ๆ เช่น ประเด็นในเรื่องของสี พื้นผิว และขนาด โดยผลงานหลายชิ้นของศิลปินได้ใช้ภาพแทนของนกกา ซึ่งมีลักษณะเด่นชัดเป็นสัญลักษณ์ของผู้ส่งสารตามที่ปรากฏดังในตำนานเทพเจ้ากรีกมาเป็นภาพแทนในบริบทของผลงานศิลปะตามจินตนาการ (Lombard Contemporary Art, 2015)



ภาพที่ 2 Middle Kingdom
Note: From Jeff League, 2015

ผู้วิจัยสนใจกระบวนการทดลองที่นำวิธีการใช้เทคนิคภาพถ่ายร่วมกับการใช้เทคนิคด้านจิตรกรรมเข้ามามีส่วนสัมพันธ์ในการสร้างเนื้อหาเพื่อสื่อสารต่อผู้รับชม แนวทางศิลปะเชิงทดลองมุ่งเน้นให้ผลงานสื่อผสมเกิดความน่าสนใจ ดังนั้น แนวทางเทคนิคของศิลปินท่านนี้อาจเป็นตัวอย่างที่สำคัญในการปรับเข้าสู่การผลิตผลงานศิลปะในวิจัยครั้งนี้ให้เกิดความลึกซึ้งมากยิ่งขึ้น

2) จูดิธ นาดีน คอนดอน (Judith Nadine Condon) ศิลปินชาวอเมริกัน แนวทางการสร้างผลงานศิลปะสื่อผสมของศิลปินมีแนวทางที่หลากหลาย เช่น การสร้างผลงานเซรามิก การถ่ายภาพ ประติมากรรม และสื่อผสม ตัวอย่างเทคนิคการถ่ายภาพสื่อผสมเกิดจากศิลปินใช้เทคนิคการซ้อนชั้นของภาพถ่ายผสมผสานภายใต้การจัดวางองค์ประกอบสัญญะในลักษณะต่าง ๆ เช่น ใบไม้สีทอง สีเงิน ภาพของจักรเย็บผ้าที่โผล่ออกมาจากไซโล (Silo) ร้าง รอยร้าวซ้อนทับบนกิ่งไม้ แม่น้ำ และภาพของเส้นทางเดิน นำเสนอประเด็นพัฒนาการในความซับซ้อนของมนุษย์เมื่อเวลาผ่านไปอย่างเป็นพลวัต (St. Andrew’s-Sewanee, 2021)



ภาพที่ 3 Cowan Factory, 2021
Note: From Judith Nadine Condon, 2022

ผู้วิจัยสนใจกระบวนการทดลองใช้เทคนิคการทำงานร่วมกันที่หลากหลาย เช่น การนำภาพถ่ายมาเป็นส่วนสัมพันธ์ร่วมกับการสื่อสารเนื้อหาของผลงานศิลปะ การเลือกสรรภาพถ่ายกับเทคนิคด้านสื่อผสมในหลายลักษณะ และการซ้อนภาพถ่ายในลักษณะภาพตัดต่อ รวมถึงแนวทางการสื่อสารผ่านสัญญะที่มีส่วนสัมพันธ์กับเทคนิคการสร้างสรรค์ในผลงานวิจัย ทั้งหมดจึงเป็นแนวทางสำคัญที่จะนำไปพัฒนาสู่กระบวนการทดลอง

3) โรเบิร์ต เราส์เชนเบิร์ก (Robert Rauschenberg) เป็นศิลปินชาวอเมริกันที่มีอิทธิพลอย่างสูงในด้านศิลปะร่วมสมัย ได้สร้างสรรค์ผลงานศิลปะสำคัญให้กับวงการศิลปะมาเกือบหกทศวรรษ แนวทางในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะของศิลปินมีความแตกต่างเป็นอย่างมาก หากเทียบยุคสมัยกับศิลปินในรุ่นเดียวกัน ส่งผลให้เราส์เชนเบิร์กเป็นศิลปินที่โดดเด่นในช่วงเวลานั้น ตัวอย่างกระบวนทัศน์หนึ่งในวิธีการทางจิตรกรรมที่ไม่ได้จำกัดอยู่เพียงการใช้ด้ามพู่กันระบายสีแบบดั้งเดิม แต่ศิลปินได้รวมเอาเทคนิคต่าง ๆ เช่น การซิลค์สกรีน การปะติด การถ่ายโอนภาพ และการประทับร่วมกับการใช้วัสดุต่าง ๆ เช่น ปูนปลาสเตอร์ ผืนผ้าใบ ไม้แผ่นกระดาน ผ้า แผ่นโลหะ กระดาษ และทิชชู่ มาประกอบและสร้างเป็นผลงานสื่อผสมได้อย่างน่าสนใจ โดยสัญญะที่ซ้ำหรือวางซ้อนกัน ทำให้วัตถุที่เป็นสัญญะร่วมกันสื่อสารให้เกิดความรู้สึกที่มุ่งแสวงหาจุดที่ต่างกันในแนวคิดของศิลปิน การบูรณาการที่หลากหลาย เช่น ภาพถ่าย ข้อมูลประวัติศาสตร์ และวัสดุต่าง ๆ มาสร้างให้เกิดแนวทางปฏิบัติที่เป็นนวัตกรรมใหม่ (Faurschou, 2022)



ภาพที่ 4 Shades, 1964
Note: From Robert Rauschenberg Foundation, 2014

กระบวนทัศน์ของโรเบิร์ต เราส์เชนเบิร์ก เป็นแนวทางสำคัญที่ขับเคลื่อนแนวทางศิลปะแบบร่วมสมัย และสร้างมิติให้เกิดการบูรณาการทั้งในส่วนของข้อมูลทางประวัติศาสตร์ ภาพถ่าย และเทคนิคในด้านทัศนศิลป์เข้าด้วยกัน ปัจจัยดังกล่าวในการสร้างสรรค์ผลงานสื่อผสมให้เกิดความน่าสนใจ แนวทางในการบูรณาการในลักษณะนี้อาจนำมาเป็นประเด็นทดลองในการประกอบสร้างผลงานศิลปะได้ จึงเป็นแนวทางหนึ่งที่ผู้วิจัยต้องการพัฒนาสู่การวิจัยในครั้งนี้

1.8 ผลงานศิลปะมัลติมีเดีย และตัวอย่างผลงานศิลปินจำนวน 2 ท่าน ดังนี้

1) เดฟ มิโกะ และ ทอม เธเยอร์ (Dave Miko & Tom Thayer) สองศิลปินชาวอเมริกัน ผลงานศิลปะของทั้งคู่นำเสนอความก้าวหน้าของการสร้างสรรค์ศิลปะในเชิงการทดลอง ผลงานแอนิเมชันที่มีชีวิตชีวาเกิดจากการประมวลผลอย่างหนัก และเป็นที่มาของแรงบันดาลใจสำคัญสำหรับการสร้างภาพจิตรกรรม โดยมุ่งเป้าให้ผลงานภาพจิตรกรรมในลักษณะมัลติมีเดียเคลื่อนไหวผ่านพื้นที่ทางกายภาพ และลดเส้นแบ่งระหว่างรูปลักษณ์ภายนอกของวัตถุ จนนำไปสู่การไตร่ตรองรูปลักษณ์ภายในผลงานสร้างสรรค์ (Van Doren Waxter, 2024)



ภาพที่ 5 ผลงานชุด Baseless Legion of Architects Rent Asunder
Note: From Contemporary Art Library, 2013

โครงสร้างการเล่าเรื่องผสานโทนเสียงประกอบในผลงานจิตรกรรมแบบมัลติมีเดีย นำเสนอความสัมพันธ์ระหว่างรูปแบบการวาดภาพที่แหวกแนวร่วมกับการใช้เอฟเฟ็กต์วิดีโอในระบบแอนะล็อก ผลลัพธ์ที่ได้มีความลงตัวในการใช้ร่วมกัน และเป็นแนวทางสำคัญในการค้นหาแนวทางที่แปลกใหม่ในการผสมผสานระหว่างภาพวาดและภาพเคลื่อนไหวในลักษณะเชิงทดลอง (Mousse Magazine, 2013)

แนวทางการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะที่นำเอาเทคนิคทางทัศนศิลป์แบบจิตรกรรมมาสื่อสารร่วมกับเทคนิคมัลติมีเดียสามารถยึดโยงความสัมพันธ์และสามารถอธิบายความสัมพันธ์ระหว่างสองสิ่งได้นั้น เป็นแนวทางที่ผู้วิจัยปรารถนานำมาพัฒนาหาความเชื่อมโยงในพื้นที่ศิลปะในเชิงทดลอง ระหว่างกระบวนการสร้างสรรค์เทคนิคทางทัศนศิลป์แบบจิตรกรรมร่วมกับการใช้สื่อดิจิทัลด้วยเช่นกัน

2) แอนนา บาร์ริบอล (Anna Barriball) ศิลปินชาวอังกฤษที่สร้างสรรค์ผลงานศิลปะร่วมกับสื่อหลายประเภท มุ่งเน้นสำรวจความสวยงามในสิ่งที่ดำเนินชีวิตอยู่เป็นประจำ และนำมาซึ่งจินตนาการใหม่หรือเปลี่ยนแปลงในรูปแบบที่คาดไม่ถึง แนวทางการสื่อสารด้วยศิลปะที่คำนึงถึงรายละเอียดระหว่างพื้นผิวและภาพที่ปรากฏ ตลอดจนความสัมพันธ์ระหว่างรูปลักษณ์ และรูปทรงประติมากรรม ซึ่งศิลปินเชิญชวนให้ผู้ชมพิจารณามุมมองที่คุ้นเคย ค้นหามุมมองใหม่จากวัตถุและพื้นที่ในชีวิตประจำวันที่ปรากฏภาพเลือนรางของขอบเขตระหว่างสิ่งที่เป็นปรากฏเป็นตัวแทนกับสิ่งที่เป็นนามธรรม และท้าทายต่อการรับรู้ของผู้รับชมที่มีต่อสิ่งแวดล้อมรอบตัว (Frith Street Gallery, 2021)



ภาพที่ 6 ผลงานของ Anna Barriball
Note: From Frith Street Gallery, 2021

การเชิญชวนผู้ชมให้พิจารณาทบทวนสิ่งที่คุ้นเคย และค้นหาความหมายใหม่ภายในผลงานศิลปะผ่านแนวทางแบบสหวิทยาการของศิลปินเป็นตัวอย่างหนึ่งในการสลายขอบเขตระหว่างการเป็นตัวแทนและสิ่งที่เป็นนามธรรม ผู้วิจัยสนใจนำไปพัฒนาร่วมกับการออกแบบเชิงทดลองกับการสร้างผลงานศิลปะ ทั้งนี้ เทคนิควิธีการประกอบสร้างในหลายส่วน เช่น ภาพถ่าย ภาพเคลื่อนไหว และเทคนิคการย้อมภาพถ่ายสีในลักษณะย้อนยุค หรือเทคนิคแต่งภาพถ่ายแบบดั้งเดิม

<u>ขั้นตอนที่ 2 เก็บข้อมูลภาคสนาม บันทึกภาพนิ่งและภาพเคลื่อนไหวสภาพแวดล้อมทางกายภาพในกลุ่มพื้นที่ศึกษาพุทธศาสนสถาน ซึ่งอยู่ภายในเขตอำเภอแม่ริม และอำเภอแม่แตง จังหวัดเชียงใหม่</u>

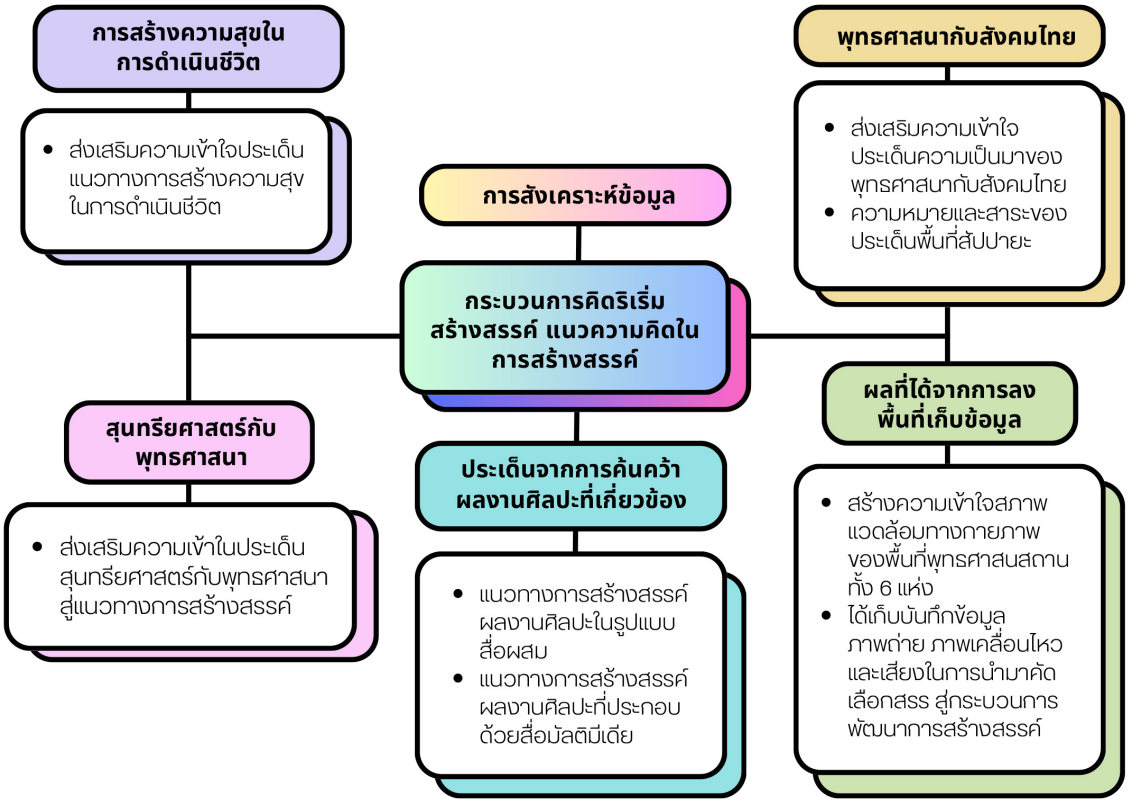
ผู้วิจัยดำเนินการเก็บข้อมูลภาคสนามบริเวณสภาพแวดล้อมทางกายภาพในพุทธศาสนสถานที่สะท้อนความเป็นพื้นที่สัปปายะโดยได้เลือกพื้นที่วิจัยแบบเจาะจง คือ พุทธศาสนสถานที่อยู่ภายในเขตอำเภอแม่ริม และอำเภอแม่แตง จังหวัดเชียงใหม่ โดยกำหนดเกณฑ์กลุ่มเป้าหมายเป็นพุทธศาสนสถาน 6 แห่ง ได้แก่ วัดอรัญญวิเวก วัดป่าอาจารย์ตื้อ วัดป่าหมู่ใหม่ วัดป่านาบุญ วัดดอยพระเจ้าตนหลวง และวัดป่าดาราภิรมย์ พระอารามหลวง เนื่องจากเป็นพื้นที่พุทธศาสนสถานสำคัญ ซึ่งมีพระอริยสงฆ์ปฏิบัติตนเป็นแบบอย่าง และการแสดงพระธรรมเทศนาเป็นแนวทางที่ประชาชนให้ความสนใจในการเข้าไปปฏิบัติธรรมอยู่เป็นจำนวนมาก สอดคล้องกับประเด็นศึกษาเพื่อนำมาข้อมูลทั้งหมดมาจัดกระทำและสังเคราะห์ กำหนดแนวความคิดในการสร้างสรรค์ พัฒนาสู่การสร้างสรรค์ผลงานศิลปะลำดับต่อไป

ขั้นตอนที่ 3 การทดลองเทคนิคสร้างสรรค์

ขั้นตอนการทดลองเทคนิคสร้างสรรค์พื้นที่สัปปายะ โดยใช้กรณีศึกษาจากพุทธศาสนสถาน 6 แห่ง กำหนดตัวแปรในการเลือกสถานที่มีสภาพแวดล้อมเอื้ออำนวยต่อการปฏิบัติศาสนกิจได้เป็นอย่างดีและมีความสงบ เรียบง่าย ไม่มีจำนวนคนอาศัยอยู่มากจนเกิดความหนาแน่น มีปัจจัยด้านอาหารจากคณะศรัทธาที่อุปถัมภ์ หรือผู้มีศรัทธาไม่ได้เข้ามารบกวนต่อการปฏิบัติของพระสงฆ์ที่จำวัดจนมากเกินความพอดี ซึ่งในแต่ละพื้นที่มีการจัดระเบียบวางกฎเกณฑ์ให้ผู้เข้ามาในสถานที่ของวัดได้ปฏิบัติตนอย่างเหมาะสม รวมถึงปัจจัยในด้านสภาพอากาศภายในพื้นที่บริเวณพุทธศาสนสถานทั้งหมด มีสภาพอากาศที่เหมาะสม เช่น ร่มรื่น เย็นสบาย ไม่ร้อนหรือเย็นเกินจนผู้อยู่อาศัยปรับตัวได้ยาก เป็นการอำนวยความสะดวกให้นักปฏิบัติบรรลุวัตถุประสงค์ในการปฏิบัติได้เป็นอย่างดี จึงสามารถวิเคราะในเบื้องต้นได้ว่า พื้นที่ทั้งหมดดังกล่าวสามารถสะท้อนให้เห็นความเป็นพื้นที่สัปปายะตามคำนิยามได้ แต่อาจมีรายละเอียดของแต่ละสถานที่ที่ต่างกันออกไป ขึ้นอยู่กับปัจจัยต่าง ๆ ที่ประกอบอยู่ภายในแต่ละพื้นที่ของพุทธศาสนสถานทั้ง 6 แห่ง



ภาพที่ 7 พุทธศาสนสถานทั้ง 6 แห่ง ในอำเภอแม่ริม และอำเภอแม่แตง จังหวัดเชียงใหม่
Note: From © Wannuchad Likitmarnon 09/08/2024



ภาพที่ 8 การสังเคราะห์ข้อมูลสู่กระบวนการสร้างสรรค์
Note: From © Wannuchad Likitmarnon 07/10/2024



ภาพที่ 9 มุมมองภาพรวมพุทธศาสนสถานทั้ง 6 แห่งที่ได้เลือกสรรเพื่อนำมาเป็นภาพต้นแบบในการสร้างสรรค์
Note: From © Wannuchad Likitmarnon 07/10/2024



ภาพที่ 10 ขั้นตอนในการพัฒนาแบบจำลองสำหรับเทคนิคสร้างสรรค์เชิงทดลอง
Note: From © Wannuchad Likitmarnon 9/8/2024



ภาพที่ 11 ทดลองเทคนิคสร้างสรรค์สื่อผสม ถ่ายภาพต้นแบบด้วยเทคนิคถ่ายภาพผ่านวัตถุโปร่งใส นำเข้าสู่การสร้างสรรค์ผ่านโปรแกรมโฟโต้ชอป และดำเนินการพิมพ์ฟิล์มสติ๊กเกอร์ใสผนึกลงบนแผ่นอะคริลิคใส
Note: From © Wannuchad Likitmarnon 09/08/2024



ภาพที่ 12 ทดลองสร้างสรรค์ด้วยการแทรกสีอะคริลิคลงบนพื้นหลังภาพจากการพิมพ์บนแผ่นอะคริลิคใส
Note: From © Wannuchad Likitmarnon 09/08/2024

ผลการวิจัย

ผลการวิจัยที่ได้จากประเด็นศึกษาสภาพแวดล้อมทางกายภาพในพุทธศาสนสถานที่สะท้อนความเป็นพื้นที่สัปปายะ สามารถสรุปตามวัตถุประสงค์ได้ตามลำดับดังนี้

1) ผลการศึกษาสภาพแวดล้อมทางกายภาพในกลุ่มพื้นที่ศึกษาพุทธศาสนสถานในเขตอำเภอ แม่ริม และอำเภอแม่แตง จังหวัดเชียงใหม่ที่สะท้อนความเป็นพื้นที่สัปปายะ

ข้อมูลที่ได้จากการลงพื้นที่ศึกษาสภาพแวดล้อมทางกายภาพในพุทธศาสนสถานทั้ง 6 แห่ง ผลที่ได้ปรากฏดังนี้ พุทธศาสนสถานทั้ง 6 แห่งมีสภาพแวดล้อมที่เอื้ออำนวยต่อการปฏิบัติศาสนกิจได้เป็นอย่างดี และมีความสงบเรียบง่าย ไม่มีจำนวนคนอาศัยอยู่มากจนเกิดความหนาแน่น มีปัจจัยด้านอาหารจากคณะศรัทธาที่อุปถัมภ์ หรือผู้มีศรัทธาไม่ได้เข้ามารบกวนต่อการปฏิบัติของพระสงฆ์ที่จำวัดจนมากเกินความพอดี ซึ่งในแต่ละพื้นที่มีการจัดระเบียบวางกฎเกณฑ์ให้ผู้เข้ามาในสถานที่ของวัดได้ปฏิบัติตนอย่างเหมาะสม รวมถึงปัจจัยในด้านสภาพอากาศภายในพื้นที่บริเวณพุทธศาสนสถานทั้งหมด มีอากาศที่เหมาะสม คือร่มรื่น เย็นสบาย ไม่ร้อน หรือเย็นเกินจนผู้อยู่อาศัยปรับตัวได้ยาก จึงเป็นการอำนวยความสะดวกให้นักปฏิบัติบรรลุวัตถุประสงค์ในการปฏิบัติของแต่ละบุคคลได้เป็นอย่างดี จึงสามารถวิเคราะห์ได้ว่า พื้นที่ทั้งหมดดังกล่าวสามารถสะท้อนให้เห็นความเป็นพื้นที่สัปปายะ

ตามคำนิยามได้ ผู้วิจัยได้ทำการเก็บข้อมูล เช่น การสังเกตการณ์ บันทึกภาพนิ่ง และภาพเคลื่อนไหว ข้อมูลจากการลงพื้นที่ภาคสนามที่เอื้อให้ผู้วิจัยเกิดกระบวนการคิดต่อยอดในแนวทางการวิจัยเชิงสร้างสรรค์ได้เป็นอย่างดี โดยข้อมูลที่วิเคราะห์นี้จะผ่านกระบวนการตีความและสังเคราะห์ เพื่อนำข้อมูลทั้งหมดมาเป็นต้นทุนในการสร้างแรงบันดาลใจและกำหนดสร้างแนวความคิดในเชิงสร้างสรรค์ และผลิตผลงานสร้างสรรค์ศิลปะในเชิงทดลองในวิจัยครั้งนี้

2. ผลการวิเคราะห์ข้อมูลหาความเป็นไปได้ในการสร้างภาพอุดมคติภายใต้ความหมายของคำว่า “พื้นที่สัปปายะ”

แนวทางบูรณาการเนื้อหาที่เกี่ยวข้องด้านปรัชญาพุทธศาสนาร่วมกับแนวทางการสร้างสรรค์ศิลปะในเชิงทดลองเป็นกระบวนการศึกษาที่มุ่งเน้นในแง่ของการผสมผสานระหว่างความรู้และความเข้าใจในด้านปรัชญาพุทธศาสนากับกระบวนการสร้างสรรค์ศิลปะอย่างสร้างสรรค์ เพื่อเสริมสร้างความเข้าใจและประสบการณ์ที่มีค่าในด้านปรัชญาร่วมกับสื่อศิลปะให้กับผู้ที่สนใจ การผสมผสานปรัชญาพุทธศาสนาในกระบวนการวิจัยร่วมกับการสร้างสรรค์ศิลปะในเชิงทดลองนี้ ผู้วิจัยนำเสนอปรัชญาพุทธศาสนาว่าเป็นส่วนหนึ่งของเนื้อหา โดยนำเสนอภาพแทนความหมายของสถานที่ซึ่งเป็นแหล่งค้นคว้า และนำเรื่องราวบางส่วนมาถ่ายทอดแรงบันดาลใจร่วมกับการสร้างภาพอุดมคติภายใต้ความหมายของคำว่า “พื้นที่สัปปายะ” การแทนค่าความหมายในผลงานสร้างสรรค์ที่สะท้อนความเป็นพื้นที่สัปปายะ สามารถวิเคราะห์ในแง่ของการแทนค่าความหมายดังนี้

สภาพแวดล้อมทางกายภาพในพุทธศาสนสถาน เมื่อนำมาปรับเข้าสู่การสร้างผลงานศิลปะที่สะท้อนความเป็นพื้นที่สัปปายะและมีความหมายทางศาสนา ส่งผลให้ผู้ชมได้รับความหมายทางศาสนาที่นำเสนอด้วยสื่อกลางในลักษณะของผลงานศิลปะซึ่งเป็นอีกแนวทางหนึ่งในการสื่อสารความเข้าใจด้านปรัชญาทางพุทธศาสนาจากสิ่งแวดล้อมที่เอื้ออำนวยในการบำเพ็ญภาวนาให้ได้ผลดีเป็นสิ่งที่ช่วยให้เจริญสมาธิ สร้างสติ และเกิดปัญญาในการดำเนินชีวิตอย่างปกติสุข สภาพแวดล้อมที่เอื้ออำนวยต่อผู้ปฏิบัติธรรมในการบำเพ็ญภาวนา จะนำไปสู่การพัฒนาเจริญสมาธิให้กับผู้ปฏิบัติได้เป็นอย่างดี การใช้สัญลักษณ์ที่เกี่ยวข้องกับสภาพแวดล้อม ในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะที่สะท้อนความเป็นพื้นที่สัปปายะ ผู้วิจัยได้ใช้สัญลักษณ์ที่เกี่ยวข้องกับสภาพแวดล้อมทางกายภาพของพุทธศาสนสถาน เช่น การใช้ภาพทิวทัศน์ ต้นไม้ บึงน้ำ และสิ่งปลูกสร้างที่แสดงอัตลักษณ์ของสถานที่ในพุทธศาสนสถานแต่ละแห่ง เพื่อแสดงความสงบทางกายภาพที่เป็นลักษณะเฉพาะของพื้นที่สัปปายะ

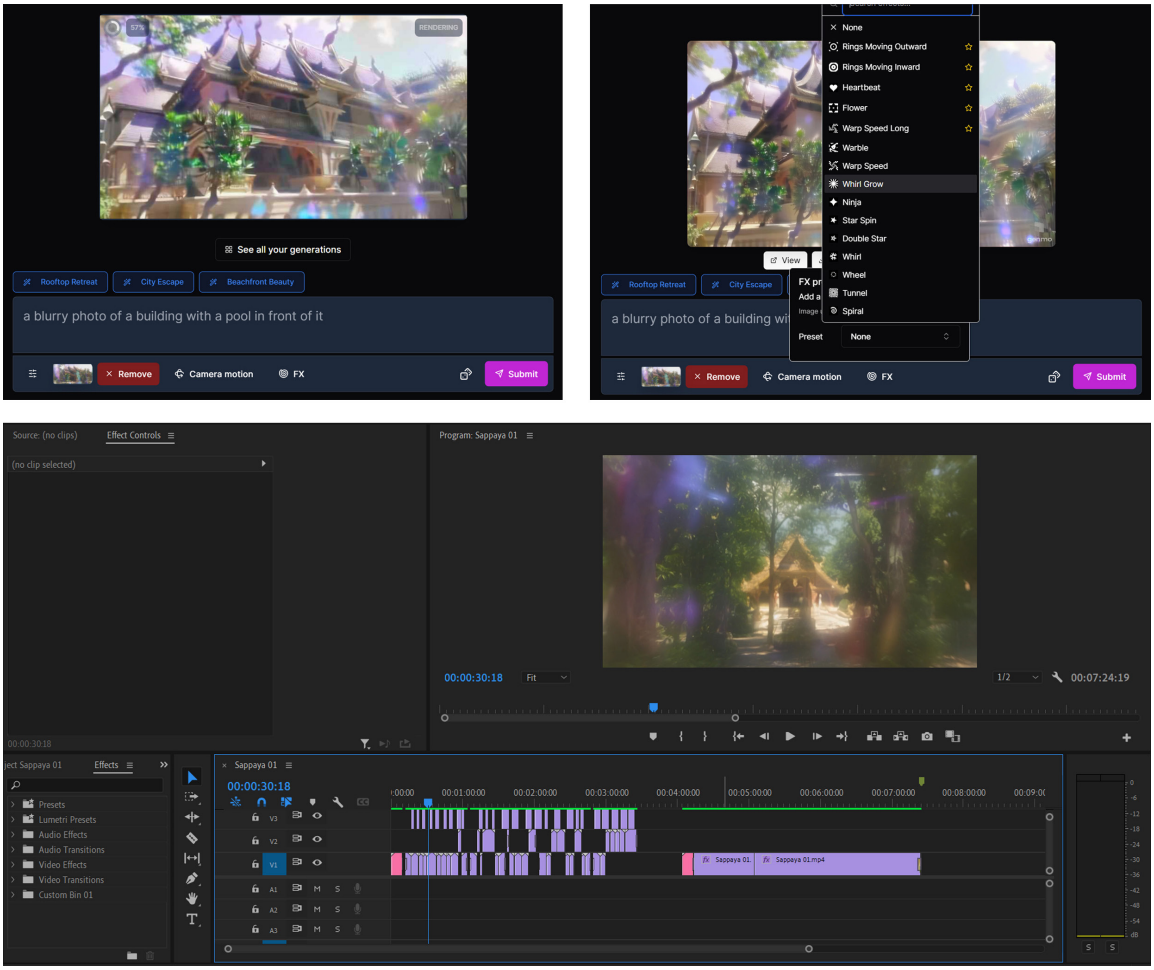
การสร้างภาพลักษณ์ของบรรยากาศที่สะท้อนความเป็นพื้นที่สัปปายะ ผลงานศิลปะที่สร้างขึ้นอาจใช้การแทนค่าความหมายในการสร้างภาพลักษณ์ของบรรยากาศที่เชื่อมโยงกับสภาพแวดล้อมทางกายภาพของพุทธศาสนสถานตามความเป็นจริง เพื่อให้ผู้ชมได้รับความรู้สึกถึงความสงบและความสุขของสถานที่นั้น ผู้วิจัยจึงนำภาพถ่ายประเภทภาพนิ่ง และภาพเคลื่อนไหวของพุทธศาสนสถาน 6 แห่ง เป็นภาพแทนแสดงภาพลักษณ์ของบรรยากาศสภาพแวดล้อมทางกายภาพของพุทธศาสนสถาน เพราะผลลัพธ์ในการสังเคราะห์เป็นภาพแทนผลงานศิลปะที่สร้างสรรค์ขึ้นนี้เป็นส่วนสำคัญที่สื่อสารเชื่อมโยงให้ผู้ชมได้รับความรู้สึกถึงความสงบของพุทธศาสนสถานในแต่ละแห่ง

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลหาความเป็นไปได้ในการสร้างภาพอุดมคติของการสร้างสรรค์ศิลปะในเชิงทดลองที่สะท้อนความเป็นพื้นที่สัปปายะมีความสำคัญในการแทนค่าความหมายในผลงานศิลปะ เพื่อให้ผู้ชมได้รับประสบการณ์และความเข้าใจเกี่ยวกับความสงบและพิจารณาถึงความสุขในชีวิตที่เกิดขึ้นจากภาพแทนของสถานที่ที่มีความสงบเป็นสัปปายะเหล่านี้

3. ผลการสังเคราะห์ข้อมูลจากการวิจัยสู่การสร้างสรรค์ศิลปะในเชิงทดลอง ที่มุ่งทำให้เกิดประสบการณ์ที่แตกต่างจากการเรียนรู้ที่คุ้นเคย ด้านความคิด คติ ความเชื่อ ปรัชญาทางพุทธศาสนา

ผลการสังเคราะห์ข้อมูลสู่กระบวนการสร้างสรรค์ศิลปะในเชิงทดลอง ผู้วิจัยปรารถนานำเอาวิธีการสร้างผลงานศิลปะในรูปแบบเชิงทดลอง โดยการใช้วิธีการบูรณาการในหลายมิติ เพื่อแสวงหากระบวนการวิจัยรวมกับการสร้างสรรค์ศิลปะที่มุ่งทำให้เกิดประสบการณ์ที่แตกต่างจากการเรียนรู้ที่คุ้นเคย

วิธีการทดลองในการสร้างสรรค์ศิลปะที่หลากหลายด้วยเทคนิควิธีการที่ไม่เคยใช้มาก่อน เช่น การสร้างสรรค์ภาพถ่ายร่วมกับจิตรกรรม การสร้างภาพเคลื่อนไหวด้วยเอฟเฟ็กต์ภาพในลักษณะต่าง ๆ การใช้เทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ประเภท AI Image Generator ล้วนเป็นเครื่องมือสำคัญที่สนับสนุนให้เกิดความคิดริเริ่มในกระบวนการสร้างสรรค์ศิลปะทั้งสิ้น การผสมผสานระหว่างเนื้อหาด้านความคิด คติ ความเชื่อ และปรัชญาทางพุทธศาสนาร่วมกับการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ เป็นแนวทางสำคัญตามวัตถุประสงค์ทำให้ผู้รับชมเกิดประสบการณ์ที่แตกต่างจากการเรียนรู้ที่คุ้นเคย ทั้งนี้ การสร้างสรรค์ศิลปะเพื่อสะท้อนความเป็นพื้นที่สัปปายะนำเสนอสภาพแวดล้อมทางกายภาพในพุทธศาสนสถานที่เป็นแรงบันดาลใจในการแสดงคุณลักษณะที่เป็นเอกลักษณ์ของสถานที่จะต้องสอดคล้องกับวิถีชาวพุทธ เป็นแนวทางการทดลองเพื่อแสวงหาความรู้ด้านวิชาการศิลปะ จำเป็นต้องทดลองและพัฒนาการสร้างผลงานศิลปะเพื่อให้เหมาะสมกับการสื่อสารเรื่องราวในเนื้อหาร่วมกับการใช้วัสดุ และเครื่องมือประเภทต่าง ๆ เพื่อให้ผลงานศิลปะสามารถเป็นไปตามวัตถุประสงค์ได้มากที่สุด



ภาพที่ 13 ทดลองสร้างสรรค์ด้วยการสร้างภาพเคลื่อนไหวในลักษณะต่าง ๆ
ร่วมกับการใช้เทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ประเภท AI Image Generator และโปรแกรมตัดต่อภาพเคลื่อนไหว
Note: From © Wannuchad Likitmarnon 09/08/2024

การส่งเสริมประสบการณ์และความรู้ในประเด็นพุทธศาสนสถานที่สะท้อนความเป็นพื้นที่สัปปายะได้นำเสนอให้กับผู้รับชมได้สัมผัสและทดลองพิจารณาทำความเข้าใจถึงคุณค่าของสภาพแวดล้อมทางกายภาพในพุทธศาสนสถานทั้ง 6 แห่ง ซึ่งไม่ใช่เรื่องง่ายที่มีการเข้าถึงความรู้ และความเข้าใจของแต่ละบุคคล จึงอาจเป็นเพียงการสร้างแรงบันดาลใจผ่านผลงานศิลปะที่ทดลองขึ้นให้เป็นไปตามวัตถุประสงค์ในแนวทางพัฒนาสู่การสร้างประสบการณ์ที่แตกต่างจากการเรียนรู้ที่คุ้นเคย การเผยแพร่และแบ่งปันประสบการณ์ผ่านกระบวนการทางศิลปะในเชิงทดลองไม่เพียงแต่เป็นกระบวนการค้นคว้าส่วนตัวของผู้วิจัยเท่านั้น แต่ยังเปิดโอกาสในการแบ่งปันประสบการณ์ต่อผู้อื่นในด้านวิชาการศิลปะด้วยเช่นกัน

ผลการสังเคราะห์ข้างต้นส่งต่อแรงบันดาลใจสู่การตีความความหมายพื้นที่สัปปายะผ่านการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะเชิงทดลองผ่านการสังเคราะห์เป็นผลงานสร้างสรรค์ จำนวน 2 ชุด คือผลงานภาพเคลื่อนไหว “มโนทัศน์ของพื้นที่สัปปายะ” และผลงานสื่อผสม “พื้นที่ในอุดมคติ” มีรายละเอียดดังนี้

ชุดที่ 1 ผลงานภาพเคลื่อนไหว “มโนทัศน์ของพื้นที่สัปปายะ” มีแรงบันดาลใจในการจัดสร้างด้วยความมุ่งหวังให้ผลงานภาพเคลื่อนไหวที่ปรากฏเป็นสื่อกลางในการนำเสนอภาพอุดมคติของสถานการณ์อันสงบเงียบภายในสถานที่ปฏิบัติธรรมและฝึกเจริญสติ เช่น ลานเดินจงกรมฝึกสติ และกุฏิสำหรับกรรมฐาน โดยผู้วิจัยได้นำภาพถ่ายที่ได้คัดสรรจากการลงพื้นที่ทั้ง 6 แห่ง โดยภาพถ่ายในแต่ละพื้นที่เป็นต้นทุนสำคัญในการนำมาปรับการสร้างในลักษณะของการสร้างสรรค์เป็นภาพเคลื่อนไหว เพื่อเป็นสื่อกลางในการแปรค่าความหมายสนับสนุนประเด็นการสร้างสรรค์ในวิจัยเชิงทดลองถึงพื้นที่สัปปายะจากสถานที่จริงตามข้อมูลและพื้นที่สัปปายะจากมโนทัศน์ของผู้วิจัยสร้างสรรค์

การสร้างสรรค์ผลงานในเชิงทดลองเป็นภาพเคลื่อนไหว แบ่งผลงานเป็นภาพเคลื่อนไหว 3 ชิ้น แต่ละผลงานภาพเคลื่อนไหวได้ผ่านกระบวนการปรับแต่งภาพด้วยเอฟเฟ็กต์ภาพเคลื่อนไหว ให้มีรูปแบบลักษณะเสมือนภาพแสงและเงาที่ปรากฏคล้ายคลึงกับผลึกแก้วสะท้อนโดยรอบของสถานที่ปฏิบัติธรรม วิปัสสนาและเจริญสติ ภาพของพื้นที่จึงเป็นภาพที่บันทึกจากสถานที่จริง นำมาเป็นภาพต้นแบบในการเปลี่ยนสถานะของภาพให้อยู่ในรูปของการปรับแต่งภาพในลักษณะผลงานสร้างสรรค์ด้วยเอฟเฟ็กต์ทางการจัดการภาพเคลื่อนไหว จึงทำให้ภาพปรากฏคล้ายกับผลึกแก้ว สะท้อนประกายสีสันต่าง ๆ เสมือนการนิยามถึงการปฏิบัติธรรมเพื่อไปถึงความโปร่ง สบายในจิตใจเสมือนแก้วโปร่งใส ซึ่งหลักการปฏิบัติตามครรลองของการวิปัสสนาเป็นการระวางการยึดติดในลักษณะต่าง ๆ เพื่อให้เกิดการพ้นทุกข์ ผู้วิจัยได้นำกุศโลบายของการปฏิบัติวิปัสสนาเพื่อระวางการยึดติด ทดลองพัฒนาผลงานศิลปะให้เกิดจินตนาการไปสู่แนวคิดนี้ ดังนั้น ภาพเคลื่อนไหวที่ปรากฏจึงมีลักษณะแตกต่างกันในทั้ง 3 ชิ้น ภาพเคลื่อนไหวในแต่ละชิ้นผลงานย่อย เสมือนภาพเล่าเรื่องที่สอดประสานกันภายใต้เนื้อหาที่เชื่อมต่อกันทั้ง 3 ชิ้น โดยทัศนะของผู้ปฏิบัติธรรมเมื่อปฏิบัติไปถึงความสงบก็เสมือนมองทุกอย่างประดุจดั่งแก้วใส โปร่งบาง และประกายไปด้วยแสงอันเป็นทิพย์ แสงและสีต่าง ๆ ที่เปล่งประกาย ผู้วิจัยได้นำแนวทางในประเด็นรัศมี 6 ประการ คือ ฉัพพรรณรังสีมาเป็นแนวทางในการปรับแต่งภาพ ให้มีสีที่เสมือนรัศมีของพระพุทธเจ้า ซึ่งอาจไม่ปรากฏเป็นรูปลักษณ์ที่เด่นชัด แต่อาจปรากฏในเรื่องของสีที่เหลื่อมกันอยู่ในบรรยากาศของภาพเคลื่อนไหวในแต่ละชิ้นผลงาน ทั้งนี้ การตีความในเนื้อหาของการใช้แสงสะท้อนจากผลึกแก้วนั้นเสมือนแสงอันเกิดจากปัญญาของผู้ปฏิบัติธรรมอย่างเคร่งครัดด้วยเช่นกัน



ภาพที่ 14 ผลงานสร้างสรรค์ภาพเคลื่อนไหว “มโนทัศน์ของพื้นที่สัปปายะ” ชุดที่ 1 (ผลงานย่อยชิ้นที่ 1 - 3)
Note: From © Wannuchad Likitmarnon 09/08/2024

ตารางที่ 1 การเข้าถึงภาพเคลื่อนไหวที่เผยแพร่บนสื่อออนไลน์ผลงานสร้างสรรค์ภาพเคลื่อนไหว “มโนทัศน์ของพื้นที่สัปปายะ” ชุดที่ 1 (ผลงานย่อยชิ้นที่ 1 - 3)

การเข้าถึงภาพเคลื่อนไหวที่เผยแพร่บนสื่อออนไลน์ ผลงานสร้างสรรค์ภาพเคลื่อนไหว “มโนทัศน์ของพื้นที่สัปปายะ”	
ผลงานชุดที่ 1/3	https://www.youtube.com/watch?v=0DfrTFbATXE
ผลงานชุดที่ 2/3	https://www.youtube.com/watch?v=oCrEgnIzCFg
ผลงานชุดที่ 3/3	https://www.youtube.com/watch?v=_CeLIXFU3MQ

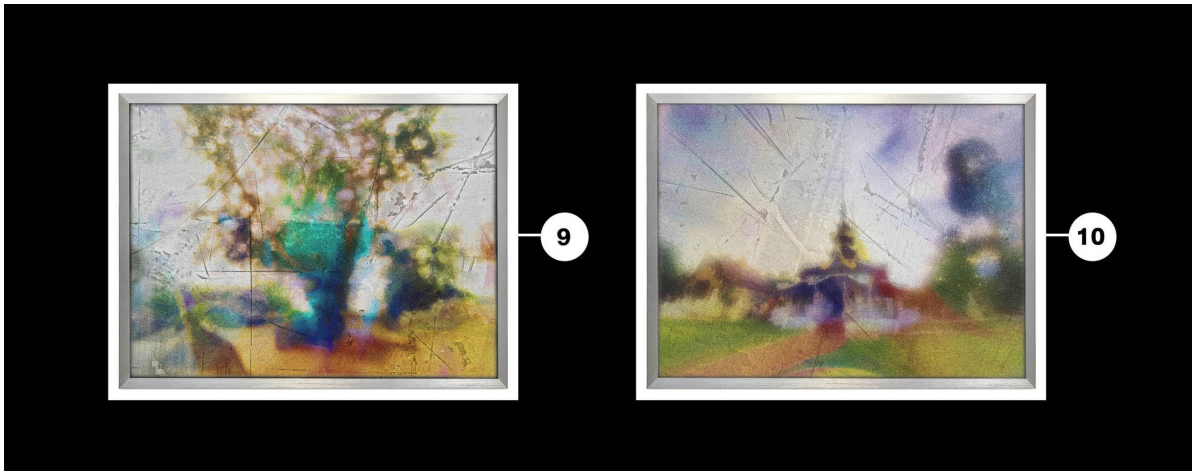
Note: From Wannuchad Likitmarnon 9/8/2024

ชุดที่ 2 ผลงานสื่อผสม “พื้นที่ในอุดมคติ” ได้รับแรงบันดาลใจจากประสบการณ์ในพื้นที่ที่ผู้วิจัยได้เข้าไปศึกษาและเก็บข้อมูล โดยบรรยากาศของพื้นที่กล่อมเกลาให้ผู้ที่เข้าไปในพื้นที่พุทธศาสนสถานสามารถรับรู้ได้ถึงความเย็นสบายจากสภาพแวดล้อมที่ปกคลุมไปด้วยมวลต้นไม้นานาพรรณ บรรยากาศตามคำนิยามสัปปายะมีผลต่อจิตใจสอดคล้องกับคำอธิบายจากการบันทึกคำบอกเล่าของพระนักบวชในพุทธศาสนา โดยองค์ประกอบของสถานที่ที่นำมาเป็นภาพต้นแบบจึงมีความเป็นพื้นที่สัปปายะโดยสมบูรณ์ ภาพถ่ายจากการบันทึกสู่กระบวนการสร้างสรรค์เชิงทดลองให้ผลงานศิลปะเป็นเสมือนภาพแทนของแนวคิดจากการนำภาพถ่ายในสถานที่จริงของพุทธศาสนสถานทั้ง 6 แห่ง ในเขตอำเภอแม่ริม และอำเภอแม่แตง จังหวัดเชียงใหม่มาพัฒนาร่วมกับการสร้างสรรค์ให้เกิดภาพปรากฏของสถานที่ที่สะท้อนความเป็นสัปปายะ นำเสนอผ่านผลงานสื่อผสมที่ประกอบไปด้วยผลงานจำนวน 10 ชิ้น ภายใต้ลักษณะของภาพถ่ายเสมือนจริง การปรับแต่งภาพให้กลายเป็นภาพขาวดำ และการสร้างสรรค์ปรับแต่งภาพด้วยเอฟเฟ็กต์ทางการจัดการภาพถ่าย โดยได้ปรับแต่งภาพถ่ายให้เกิดความประกายด้วยแสงเรืองรองลักษณะคล้ายผลึกแก้วใสส่องสว่างปรากฏเสมือนดินแดนอันเป็นทิพย์ การจินตนาการถึงประเด็นที่หากมีผู้ปฏิบัติธรรมได้สงบจิตใจ และสร้างความเพียรให้อยู่ในสมาธิ อาจก่อเกิดภาพของแสงที่ส่องสว่างเป็นทิพย์เสมือนภาพที่ปรากฏในผลงานสื่อผสมด้วยเช่นกัน สิ่งเหล่านี้อาจเป็นจินตนาการของผู้วิจัยในการผนวกเรื่องราวที่ได้สนทนากับผู้ปฏิบัติธรรมหรือวิปัสสนา จึงได้นำเอาแรงบันดาลใจเหล่านี้มาเพิ่มอรรถรสของผลงานศิลปะในเชิงทดลองและความน่าสนใจของผลงานให้มากยิ่งขึ้น

หากพิจารณาบรรยากาศในพื้นที่จริงจากภาพต้นแบบ พบว่าไม่ได้มีรูปลักษณ์เป็นอย่างในภาพที่นำมาสร้างสรรค์ทั้งหมดแต่อย่างใด ผู้วิจัยได้นำภาพถ่ายมาปรับแต่งสร้างเอฟเฟ็กต์ภาพให้เกิดมิติ ในการตีความมากยิ่งขึ้น เช่น การปฏิบัติในการเจริญสติสมาธิขณะหลับตา หากมีภาพปรากฏในคำนิยามว่านิมิตภาพเหล่านั้นล้วนแล้วแต่มีการจินตนาการ (Fantasy) ของแต่ละบุคคล ดังนั้น หากผู้ปฏิบัติเข้าไปเจริญสติสมาธิในพุทธศาสนสถานที่แต่ละแห่ง ภาพเหล่านั้นอาจเกิดการบิดเบือนไปจากความเป็นจริง เสมือนภาพที่ปรุงแต่งขึ้น ซึ่งหากปฏิบัติธรรมจนเกิดสมาธิหรือการพิจารณา ผู้วิจัยมีความคิดเห็นว่าจินตภาพที่เกิดขึ้นย่อมเป็นภาพเสมือนของความฝันที่มีแสงเรืองรองประกายประดุจดินแดนในอุดมคติที่ไม่มีอยู่จริงในโลกของความเป็นจริง แรงบันดาลใจนี้จึงนำมาสร้างเป็นภาพเหนือจริงที่อยู่ภายในภาพผลงานสื่อผสมแต่ละชิ้นย่อยทั้ง 10 ชิ้น



ภาพที่ 15 ผลงานสร้างสรรค์สื่อผสม “พื้นที่ในอุดมคติ” ชุดที่ 2 (ผลงานย่อยชิ้นที่ 1 - 8)
Note: From © Wannuchad Likitmarnon 09/08/2024



ภาพที่ 16 ผลงานสร้างสรรค์สื่อผสม “พื้นที่ในอุดมคติ”ชุดที่ 2 (ผลงานย่อยชิ้นที่ 9 - 10)
Note: From © Wannuchad Likitmarnon 09/08/2024

ผลของการสังเคราะห์จากการวิจัยสู่การสร้างสรรค์ศิลปะในเชิงทดลองที่มุ่งทำให้เกิดประสบการณ์ที่แตกต่างจากการเรียนรู้ที่คุ้นเคยด้านความคิด คติ ความเชื่อ และปรัชญาทางพุทธศาสนา จากประเด็นการวิจัยและการสร้างสรรค์ศิลปะในเชิงทดลองในพุทธศาสนสถานที่สะท้อนความเป็นพื้นที่สัปปายะ เป็นกระบวนการสำคัญในการยกระดับผลงานศิลปะให้มีคุณค่า เกิดการต่อยอด และความคิดริเริ่มด้านนวัตกรรมศิลปะเชื่อมโยงสื่อสารให้เห็นภาพแทนของเรื่องราวความสงบของ “พื้นที่สัปปายะ” แบบร่วมสมัย เป็นช่องทางหนึ่งที่ทำให้สื่อสารกับผู้รับชมในวงกว้างมากยิ่งขึ้น

อภิปรายผลการวิจัย

การตั้งโจทย์ในการมุ่งแสวงหาพื้นที่กายภาพที่เป็นพื้นที่สัปปายะ (พื้นที่เหมาะสมสำหรับการปฏิบัติธรรม) เป็นแนวทางหนึ่งในการวิจัยเพื่อศึกษาว่า พื้นที่ดังกล่าวสามารถเป็นตัวอย่างในการเก็บข้อมูลและนำมาสังเคราะห์เป็นภาพแทนความหมายในผลงานสร้างสรรค์ศิลปะเชิงทดลองได้หรือไม่ โดยจากผลการวิจัยพบว่า สภาพแวดล้อมทางกายภาพในกลุ่มพื้นที่ศึกษาพุทธศาสนสถานทั้ง 6 แห่ง ได้แก่ วัดอรัญญวิเวก วัดป่าอาจารย์ตื้อ วัดป่าหมู่ใหม่ วัดป่านาบุญ วัดดอยพระเจ้าตนหลวง และวัดป่าดาราภิรมย์ พระอารามหลวง ซึ่งอยู่ภายในเขตอำเภอแม่ริม และอำเภอแม่แตง จังหวัดเชียงใหม่ สะท้อนความเป็นพื้นที่สัปปายะ พื้นที่พุทธศาสนสถานทั้งหมดมีสภาพแวดล้อมที่เอื้ออำนวยต่อการปฏิบัติศาสนกิจ มีความสงบ ไม่แออัด และมีปัจจัยด้านอาหารเพียงพอจากคณะศรัทธามีความเป็นอยู่เรียบง่าย ไม่รบกวนพระสงฆ์ปฏิบัติศาสนกิจ มีการจัดระเบียบภายในวัดช่วยให้ผู้มาเยือนได้ปฏิบัติตนอย่างเหมาะสม สภาพอากาศเย็นสบายเหมาะสม ไม่ร้อนหรือเย็นเกินไป ซึ่งทั้งหมดนี้ล้วนช่วยให้นักปฏิบัติบรรลุวัตถุประสงค์ได้ดี พื้นที่ดังกล่าวจึงสะท้อนความเป็น “สัปปายะ” ดังความหมายตามวัตถุประสงค์ตั้งต้น

ความเป็นไปได้ในการสร้างภาพอุดมคติภายใต้ความหมายของคำว่า “พื้นที่สัปปายะ” ผู้วิจัยวิเคราะห์ และเรียบเรียงข้อมูลสู่การสร้างสรรค์ โดยการวิเคราะห์ข้อมูลจากการค้นคว้าเอกสาร หนังสือ บทความ วิจัย และศิลปะที่เกี่ยวข้อง แบ่งตามลำดับจากสาระเนื้อหา เช่น พุทธศาสนากับสังคมไทย ความหมายของพุทธศาสนสถาน ความเป็นมาของสัตตมหาสถาน และการเสวยวิมุตติสุข 7 สัปดาห์ของพระพุทธเจ้า ความหมายและสาระของประเด็นพื้นที่สัปปายะ แนวทางการสร้างความสุขในการดำเนินชีวิต สุนทรียศาสตร์กับพุทธศาสนาสู่และแนวทางการสร้างสรรค์ศิลปะ ผลงานศิลปะที่เกี่ยวข้อง ทั้งส่วนของผลงานศิลปะสื่อผสมและผลงานศิลปะมัลติมีเดีย โดยจากผลการวิจัยพบว่า ข้อมูลจากการค้นคว้าผนวกกับข้อมูลจากการลงพื้นที่ภาคสนามที่ได้สังเกตการณ์ บันทึกภาพนิ่งและภาพเคลื่อนไหว ช่วยให้ผู้วิจัยเกิดกระบวนการคิดต่อยอดในแนวทางการวิจัยเชิงสร้างสรรค์ได้เป็นอย่างดี โดยข้อมูลที่วิเคราะห์นำมาผ่านกระบวนการตีความ สร้างแนวความคิดนำเสนอพื้นที่ในอุดมคติ โดยผ่านสื่อกลางด้วยกระบวนการสังเคราะห์สู่การสร้างสรรค์ผลงานศิลปะในเชิงทดลอง ซึ่งมีรูปแบบวิธีการนำเสนอ เช่น ผลงานภาพเคลื่อนไหว และผลงานสื่อผสม ผลงานศิลปะทั้งหมดเป็นภาพแทนอุดมคติภายใต้ความหมายของคำว่า “พื้นที่สัปปายะ” ที่ช่วยบรรเทาอารมณ์ความรู้สึกคลายทุกข์จากปัญหาสังคมได้ส่วนหนึ่ง

การสังเคราะห์ข้อมูลจากการวิจัยสู่การสร้างสรรค์ศิลปะในเชิงทดลอง โดยผลงานสร้างสรรค์ทั้งหมดประกอบไปด้วยผลงานจำนวน 2 ชุด ดังนี้ 1) ผลงานภาพเคลื่อนไหว “มโนทัศน์ของพื้นที่สัปปายะ” ลักษณะการนำเสนอเป็นภาพเคลื่อนไหวที่ผ่านกระบวนการสร้างสรรค์ ซึ่งนำเอาภาพเคลื่อนไหวที่ได้จากการบันทึกภาพจากการลงพื้นที่เก็บข้อมูลพุทธศาสนสถานภายในเขตอำเภอแม่ริมและอำเภอแม่แตง จังหวัดเชียงใหม่ มาเป็นส่วนสำคัญในการปรับเปลี่ยนภาพด้วยเอฟเฟ็กต์ภาพเคลื่อนไหวในลักษณะต่าง ๆ เช่น ปรับเปลี่ยนสีของภาพ และตัดต่อภาพในการสร้างจังหวะให้สอดคล้องกับเสียงเอฟเฟ็กต์ ผนวกกับการนำเอาปัญญาประดิษฐ์ประเภท AI Image Generator มาเติมเต็มบางส่วนให้ผลงานสมบูรณ์มากยิ่งขึ้น โดยผู้วิจัยได้สร้างสรรค์เป็นภาพเคลื่อนไหวจำนวน 3 คลิป ได้แก่ (1) ผลงานมโนทัศน์ของพื้นที่สัปปายะ #01 ความยาว 3.24 นาที (2) ผลงานมโนทัศน์ของพื้นที่สัปปายะ #02 ความยาว 5.44 นาที และ (3) ผลงานมโนทัศน์ของพื้นที่สัปปายะ #03 ความยาว 5.45 นาที และในผลงานชุดที่ 2 เป็นผลงานสื่อผสม “พื้นที่ในอุดมคติ” มีลักษณะการนำเสนอเป็นผลงานสองมิติที่นำภาพถ่ายจากการบันทึกภาพในขณะลงพื้นที่เก็บข้อมูลพุทธศาสนสถานภายในเขตอำเภอแม่ริมและอำเภอแม่แตง จังหวัดเชียงใหม่ มาเป็นส่วนสำคัญในการสร้างสรรค์ โดยนำเอาเทคนิคถ่ายภาพ การปรับแต่งภาพ และเทคนิคด้านจิตรกรรมมาประกอบสร้างเข้าด้วยกันในลักษณะผลงานศิลปะแบบสื่อผสมขนาด 60 x 80 เซนติเมตร จำนวน 10 ชิ้นผลงานย่อย

ดังนั้น ผลการวิจัยสู่การสร้างสรรค์ครั้งนี้ จึงได้ผลลัพธ์เป็นที่พึงพอใจทั้งการสร้างสรรค์ด้วยเทคนิคการถ่ายภาพร่วมกับการปรับแต่งภาพถ่ายอย่างสร้างสรรค์ในโปรแกรมอะโดบีโฟโต้ชอป (Adobe Photoshop) สามารถช่วยควบคุมรายละเอียดภาพที่ปรากฏได้อย่างชัดเจน เทคนิคสื่อผสมสร้างพื้นผิวให้เกิดร่องรอยผสานกับการแทรกสีสันจากสีอะคริลิคด้วยเทคนิคทางจิตรกรรมช่วยสร้างความพิเศษให้กับชิ้นผลงานได้เป็นอย่างดี สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ที่มุ่งเน้นส่งเสริมให้ผลงานสร้างสรรค์สร้างประสบการณ์ที่แตกต่างจากการเรียนรู้ที่คุ้นเคย ด้านความคิดคติ ความเชื่อ และปรัชญาทางพุทธศาสนา อีกทั้งในการนำเสนอรูปแบบผลงานศิลปะที่ท้าทายกับโจทย์การวิจัย

จำเป็นต้องมีการบูรณาการเนื้อหาที่มีความต่างกันจากประเด็นโดยทั่วไป หรือสร้างประเด็นที่แตกต่าง ส่งผลให้ผลงานศิลปะเป็นสื่อกลางที่สร้างสาระความหมายและสามารถสื่อสารกับผู้ชมได้อย่างมีประสิทธิภาพ การสังเคราะห์และสื่อสารประเด็นที่แตกต่างเป็นแนวทางที่ส่งเสริมประโยชน์ทำให้เกิดความน่าสนใจ และมีคุณค่าต่อวงวิชาการศิลปะ รวมถึงมิติทั้งด้านกายภาพ สังคม และวัฒนธรรมด้วยเช่นกัน

ข้อเสนอแนะจากการวิจัย

การวิจัยนี้มีเป้าหมายในการพัฒนาแวดวงวิชาการด้านศิลปะตามยุทธศาสตร์ของมหาวิทยาลัยเชียงใหม่ ได้รับการสนับสนุนทุนวิจัยจากทุนพัฒนานักวิจัยรุ่นใหม่มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ ประจำปี 2565 การบูรณาการคติความเชื่อและปรัชญาทางพุทธศาสนา ศาสตร์ด้านศิลปะหลายรูปแบบและเทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ล้วนเป็นองค์ประกอบสำคัญที่วิจัยในครั้งนี้ได้ผลสัมฤทธิ์สู่เป้าหมายพัฒนานวัตกรรมด้านศิลปะที่มีความริเริ่มสร้างสรรค์ เพื่อให้ผลงานสามารถส่งเสริมรสนิยมและประสบการณ์ที่เป็นประโยชน์แก่ผู้ชมได้

ประเด็นวิจัยซึ่งสอดคล้องกับแนวทางพุทธศาสนาในเรื่องสัปปายะ นำเสนอความท้าทายหลายประการที่ต้องผสานความเชื่อมโยงกับสังคมและท้องถิ่น การนำปรัชญาทางพุทธศาสนาบูรณาการร่วมกับเทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ผ่านผลงานศิลปะที่ได้สร้างสรรค์ขึ้นภายใต้วิจัยนี้เป็นแนวทางหนึ่งในการพัฒนาผลงานด้านนวัตกรรมศิลปะให้เกิดความก้าวหน้าในวงวิชาการด้านศิลปะต่อไป

References

Benton, C. (2013, February 17). *Dave Miko and Tom Thayer* [Picture]. Contemporary Art Library. https://www.contemporaryartlibrary.org/project/dave-miko-and-tom-thayer-at-eleven-rivington-7633.

Buddhadasa Bhikkhu. (2001). *Thamthatkhṓngphutthāt Yūyāngphut 1 [Buddhadasa's Dharma Vision: Living as a Buddhist 1].* Bangkok: Sukkhapabjai.

Bunchua, K. (2008). *Khūmūčhariyasāttām Lakwichākānsākon [Handbook of ethics according to international academic principles].* Bangkok: Center For Morality Promotion (CMP) Public Organization.

Burawat, S. (1994). *Phutpradchaya Mṓngphutsātsanā dūai Tassana thāng Witthayāsāt [Buddhist Philosophy: Viewing Buddhism through a Scientific Lens].* Bangkok: Kled Thai.

Chumsai Na Ayudhya, A. (2012). *Nǣothāngsūkhwāmsuk Botrīanhǣngchīwitnailōkyukmai [The Path to Happiness: Lessons for Life in the Modern World]* (11th ed.). Bangkok: FreeMind.

Condon, J. N. (2022). *Mixed Media 1* [Paint]. Judith Nadine Condon. https://www.judyncondon.com/mixed-media.

Dave Miko & Tom Thayer at Eleven Rivington, New York. (2013, February 19). *Mousse Magazine.* https://www.moussemagazine.it/magazine/dave-miko-tom-thayer-at-eleven-rivington-new-york.

Faurschou. (2022, December 4). *ROBERT RAUSCHENBERG: A SUBJECTIVE VIEW AT FAURSCHOU NEW YORK.* Faurschou. https://www.faurschou.com/journal/rauschenberg-at-faurschou-new-york.

Frith Street Gallery. (2021, September 17). *Anna Barriball.* Frith Street Gallery Golden Square. https://www.frithstreetgallery.com/artists/15-anna-barriball.

_____. (2021, September 17). *Anna Barriball combines process-based drawing and sculpture with moving image works to examine the proximity of the tactile, experiential world to intangible and liminal states* [Picture]. Frith Street Gallery Golden Square. https://www.frithstreetgallery.com/exhibitions/12-anna-barriball-fade.

Jeff League. (2015, October 26). *Lombard Contemporary Art.* http://lombardcontemporaryart.com/artists/league-jeff/bio.html.

Jirathutsanakul, S. (2011). *Rūp̄ reụ̀xng wạd wih̄ār bosth̄‘ cedīy‘ phuthṭh sth̄āpạtykrrm thịy [On Buddhist art and architecture of places of worship in Thailand].* Bangkok: Museum Press.

League, L. (2015, January 8). *Middle Kingdom* [Paint]. Jeff League. https://jeffleague.photoshelter.com/gallery-image/Encaustic-Photography-Trees-Zen-Trees/G0000r03h_ZFnrXU/I0000fnIt8i29m_M.

Miko + Thayer. (2024, February 6). *Van Doren Waxter*. https://vandorenwaxter.com/exhibitions/177-miko-thayer.

P.A. Payutto. (1989). *Phcnānukrm phuthṭh ṣ̄āsn̄‘ [Buddhist Dictionary].* Maha Chulalongkorn Rajavidyalaya University.

Phra Paisal, V. (2003). *Phutsātsanāthainaīanākhot Nǣonōmlæthāng ‘ǭkčhākwikrit [The future of Thai Buddhism: trends and ways out of the crisis]*. Bangkok: Sodsri Saritwong Foundation and Buddhist Network for Buddhism and Thai Society.

Phra Vajiramedhi, V. (2013). *Wicharǣk Wichachīwit [The first subject: The subject of life].* Bangkok: Pran Publishing.

Pramchit, L. (2019). S̄ạp pā yaš̊āh̄ rạb pĥû sūng wạy tām hl̄ạk phraphuthṭh ṣ̄āsn̄ā [Suitable (Sappaya) for Elderly Person in Buddhism]. *Journal of Prajna Ashram,* 1(1), 1-11.

Shades 1964 [Picture]. (2014, October 6). *Robert Rauschenberg Foundation.* https://www.rauschenbergfoundation.org/art/artwork/shades.

The Work of Judith Condon in the SAS Gallery. (2021, September 17). *St. Andrew’s-Sewanee.* https://www.sasweb.org/about/news/details/~board/news/post/the-work-of-judith-condon-in-the-sas-gallery.

จิตรกรรมวัดเสม็ด: แนวคิด รูปแบบและค่านิยม ที่สัมพันธ์กับการเปลี่ยนแปลงของยุคสมัย

received 30 AUG 2024 **revised** 18 OCT 2024 **accepted** 24 OCT 2024

ภูวษา เรืองชีวิน
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.
สาขาทัศนศิลป์ ศิลปะการออกแบบและการจัดการวัฒนธรรม
คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา

บทคัดย่อ

จิตรกรรมวัดเสม็ด: แนวคิด รูปแบบ ค่านิยมที่สัมพันธ์กับการเปลี่ยนแปลงของยุคสมัย เป็นงานวิจัยที่ศึกษาวิเคราะห์งานจิตรกรรมด้านแนวคิด คติ และรูปแบบการวาดที่มีความสัมพันธ์กับค่านิยม การสะท้อนความเปลี่ยนแปลงทางสังคมโดยเชื่อมโยงเรื่องราวทางประวัติศาสตร์ วิถีชีวิตชุมชนท้องถิ่นบริเวณอ่างศิลา จังหวัดชลบุรีและบริบทพื้นที่ใกล้เคียง โดยมีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อศึกษาวิเคราะห์ ลักษณะรูปแบบ โครงสร้าง เทคนิค การใช้สี ที่ปรากฏในจิตรกรรมฝาผนังในวัดเสม็ดที่แสดงถึงความแตกต่างจากจิตรกรรมไทยประเพณีแบบดั้งเดิม 2) เพื่อศึกษาวิเคราะห์วิถีชีวิตชุมชนอ่างศิลาและตำบลเสม็ดและสภาพท้องถิ่นในสมัยรัชกาลที่ 5 และเรื่องราวที่ปรากฏในจิตรกรรมฝาผนังในวัดเสม็ดผ่านองค์ประกอบในงานจิตรกรรมฝาผนัง และ 3) สังเคราะห์แนวคิด คติความเชื่อและค่านิยมของผู้คนร่วมสมัย ที่สะท้อนความเปลี่ยนแปลงทางสังคมของช่วงรัชสมัยรัชกาลที่ 4-5 จากงานจิตรกรรมวัดเสม็ด

จากการวิจัย พบว่าโครงสร้างงานจิตรกรรมฝาผนังวัดเสม็ดแตกต่างไปจากแบบแผนประเพณีเดิมที่สืบทอดมาในสมัยอยุธยาและสมัยรัตนโกสินทร์ตอนต้น ช่างเขียนภาพมีแนวคิดอิสระในการนำเสนอเรื่องราวและจัดวางองค์ประกอบบางส่วนใหม่ ผนังด้านหลังพระประธานยังคงเขียนคติไตรภูมิ ผนังด้านหน้าเขียนเรื่องการนมัสการรอยพระพุทธบาท และผนังด้านข้างเขียนเทพชุมนุมและภาพปลงอสุภกรรมฐานของพระภิกษุ ซึ่งเป็นรูปแบบที่พบน้อยมากในงานจิตรกรรม ลักษณะและเทคนิคได้รับอิทธิพลตามแบบตะวันตก โครงสร้างและการใช้สีมีการผสมผสานหลักทัศนียภาพวิทยา บรรยากาศของภาพสะท้อนทัศนียภาพริมฝั่งทะเลในอดีตและวิถีชุมชน ประมงและการค้า รวมทั้งภาพสถาปัตยกรรมตามแบบตะวันตกซึ่งเป็นความนิยมของยุคสมัย ด้วยรูปทรงของโถง อาคารที่มาจากงานจิตรกรรมเสมือนบันทึกเหตุการณ์ร่วมสมัยให้คนรุ่นหลังได้เข้าใจอดีตจากมุมมองศิลปะ นับเป็นช่วงของพัฒนาการทางงานจิตรกรรมฝาผนังแบบแผนประเพณีไทย ที่ผสมผสานกันระหว่างคติเก่าและใหม่ มีนัยยะของการเปลี่ยนผ่านจากยุคดั้งเดิมสู่การแสดงออกทางความคิดสู่สังคมสยามยุคใหม่

คำสำคัญ: จิตรกรรมวัดเสม็ด, แนวคิด, ค่านิยม, ความสัมพันธ์, การเปลี่ยนแปลงยุคสมัย

Wat Samed's Mural Painting: Concepts, Feature and Values Relating to The Changing of The Era

Puvasa Ruangchewin
Assistant Professor Ph.D.
Program in Visual Art, Design Arts and Cultural Management,
Faculty of Fine and Applied Arts, Burapha University

Abstract

This research study analyzes the concepts, beliefs, and styles of paintings related to values that can reflect social changes by linking history, local community lifestyles in Ang Sila, and the context of nearby areas in Chonburi Province. The research aims is 1) To study and analyze the characteristics, forms, structures, techniques, and use of color in the mural paintings at Wat Samet, highlighting differences from traditional Thai mural art. 2) To study and analyze the way of life of the Ang Sila community and Samet Subdistrict, as well as local conditions during the reign of King Rama V, and the narratives depicted in the murals through their compositional elements. And 3) To synthesize the concepts, beliefs, and values of people in that period, reflecting social changes during the reigns of King Rama IV–V, as expressed through the mural paintings at Wat Samet.

The research found that the structure of the mural paintings at Wat Samet is different from the traditional patterns inherited in the Ayutthaya and early Rattanakosin periods. The artist has a free-thinking approach to presenting the story and re-arranging some elements. The wall behind the principal Buddha image still depicts the Traibhumi concept. The front wall depicts the worship of the Buddha's footprint. The side walls depict the gathering of gods and the monks' meditation on the impurities, which are very rare forms of painting.

The style and technique are influenced by the Western style. The structure and use of colors are a combination of landscape principles, atmosphere of the image reflecting the coastal scenery in the past and the way of life of the community, fishing and trading, including Western-style architecture which was popular at the time. The shape of the hall and buildings in the painting are like recording contemporary events for the younger generation to understand the past from an artistic perspective. It is considered a period of development in traditional Thai mural painting, which combines old and new concepts, with a meaning of the transition from the traditional era to the expression of ideas in modern Siamese society.

Keywords: Wat Samed's Mural Painting, Concept, Values, Relationship, Change in Era

บทนำ

จังหวัดชลบุรี ในอดีตเป็นเมืองขนาดเล็กที่อุดมไปด้วยทรัพยากร มีการทำเกษตรกรรม ได้แก่ ทำไร่ ทำนา และทำสวน รวมถึงออกทะเลทำการประมงมาแต่เดิม มีชุมชนประมงขนาดเล็กกระจายกันอยู่ห่าง ๆ ปรากฏหลักฐานมาตั้งแต่สมัยอยุธยา - ธนบุรีในทำเนียบศักดินาหัวเมืองตราในปี พ.ศ. 1919 ถูกยกฐานะเป็นเมืองจัตวา มีผู้รักษาเมือง คือ “ออกเมืองชลบุรีศรีมหาสมุทร” และยังมีหลักฐานชื่อตำบลสำคัญของชลบุรีในแผนที่ไตรภูมิ โดยมีชื่อเรียงจากเหนือลงใต้ ได้แก่ เมืองบางทราย เมืองบางปลาสร้อย เมืองบางพระเรือ (ปัจจุบันคือบางพระ) และเมืองบางละมุง อีกทั้งเมืองชลบุรีเป็นเมืองติดทะเลจึงส่งผลให้มีการติดต่อกับชาวจีนที่ล่องเรือสำเภาเข้ามาค้าขายกับกรุงสยาม จวบจนในสมัยกรุงรัตนโกสินทร์ในรัชกาลที่ 3 พระอินทอาษาชาวเมืองเวียงจันทน์ได้พาชาวลาวจำนวนหนึ่งอพยพเข้ามาขอพึ่งพระบรมโพธิสมภารของพระบาทสมเด็จพระนั่งเกล้าเจ้าอยู่หัว พระองค์จึงทรงโปรดเกล้าฯ ให้ไปตั้งถิ่นอาศัยอยู่ระหว่างเมืองชลบุรี และฉะเชิงเทรา (บริเวณเมืองพนัสนิคมในปัจจุบัน) จนกระทั่งในสมัยรัชกาลที่ 4 ถึงรัชกาลที่ 6 พระมหากษัตริย์และพระบรมวงศานุวงศ์ของสยาม ได้เสด็จประพาสชลบุรีหลายหน เนื่องจากชลบุรีเป็นเมืองชายทะเลที่มีทัศนียภาพงดงาม เหมาะแก่การพักผ่อนหย่อนใจและไม่ไกลจากกรุงเทพฯ ซึ่งในปี พ.ศ. 2381 หมอบรัดเลย์ มิชชันนารีชาวอเมริกันได้เข้ามาเผยแพร่คริสต์ศาสนาในกรุงเทพฯ ได้เดินทางมาเที่ยวทะเลแถบบางปลาสร้อย อ่างศิลา แล้วขึ้นบกเดินทางต่อไปเขาเขียว ซึ่งอยู่ทางด้านหลังบางพระเข้าไป หมอบรัดเลย์ได้บันทึกการเดินทางครั้งนั้นว่าสนุกเพลิดเพลินมาก นอกจากชาวตะวันตกแล้ว เจ้านายของไทยมักนิยมไปพักผ่อนตากอากาศชายทะเลและพักฟื้นจากการเจ็บป่วยที่จังหวัดชลบุรีด้วยเช่นกัน (Bradley, 2011)

อ่างศิลาหรือที่ชาวบ้านเรียกว่า อ่างหิน ปัจจุบันเป็นตำบลอยู่ในเขตอำเภอเมือง จังหวัดชลบุรี อยู่ระหว่างตำบลบางปลาสร้อยกับเขาสามมุข ที่เรียกอ่างศิลาเพราะมีสระศิลายาวรีอยู่สองแห่ง แห่งหนึ่งลึกเจ็ดศอก กว้างสองศอก ยาวสิบวา และอีกแห่งหนึ่งลึกหกศอก กว้างสามวาสองศอก ยาวเจ็ดวา ชาวบ้านและชาวเรือได้อาศัยใช้น้ำฝนในอ่างศิลาทั้งสองนั้นและบ่ออื่น ๆ จึงเรียกชุมชนนั้นว่า ‘บ้านอ่างศิลา’ ในสมัยรัชกาลที่ 5 พระองค์เคยเสด็จประพาสและประทับแรมที่อ่างศิลาหลายครั้งแล้ว ทรงพิจารณาเห็นว่า อ่างศิลามีศิลาใต้น้ำมาก เวลาน้ำลงจะมีศิลาและเลนลาดออกจากฝั่งเป็นระยะทางยาวไม่สะดวกในการจอดเรือเทียบท่า จึงได้โปรดเกล้าให้เสนาบดีกรมท่าสร้างสะพานหินให้ยาวออกไปในทะเลจนพ้นเขตศิลาใต้น้ำ เพื่อสะดวกแก่เรือพาณิชย์ที่มาแวะจอดเทียบท่าขนถ่ายสินค้าในบางฤดูกาล และมีการสร้างท่าเทียบเรือเพื่อขนถ่ายสินค้าที่อ่างศิลา

บริเวณอ่างศิลานั้น นอกเหนือจากพื้นที่ท่าเรือแล้ว ยังมีชุมชน วัดและโรงเรียน โดยมีวัดสำคัญหลายแห่ง เช่น วัดอ่างศิลาใน วัดอ่างศิลานอก รวมถึงวัดเสม็ด ซึ่งเป็นวัดที่มีงานจิตรกรรมฝาผนังในพระอุโบสถ มีหลักฐานว่ารัชกาลที่ 5 โปรดให้ช่างหลวงเป็นผู้เขียนภาพในปี พ.ศ. 2431 จากคำบอกเล่ากล่าวว่า นางไท เป็นผู้มอบที่ดินถวายสร้างวัด จำนวน 6 ไร่ 1 งาน 20 ตารางวา โดยได้รับอนุญาตให้สร้างวัดเมื่อวันที่ 15 พฤษภาคม พ.ศ. 2398 ได้รับพระราชทานวิสุงคามสีมา เมื่อวันที่ 12 เมษายน พ.ศ. 2402 ปัจจุบันวัดเสม็ดมีเนื้อที่ทั้งหมด 31 ไร่ 2 งาน 20 ตารางวา ตั้งอยู่ที่หมู่ 3 ตำบลเสม็ด อำเภอเมือง จังหวัดชลบุรี พระอุโบสถก่อสร้างขึ้นเมื่อปี พ.ศ. 2421 ตรงกับรัชสมัยรัชกาลที่ 5 เดือน 4 ขึ้น 11 ค่ำ วันศุกร์ ในสมัยที่สมภารจั่นเป็นเจ้าอาวาส ช่างผู้สร้างคือ หลวงปลัดชู โดยมีงานประติมากรรมลายปูนปั้นหน้าบันใบเสมา ลวดลายประดับกระจกสีใช้ตกแต่งหน้าบัน และจิตรกรรมฝาผนัง

ภายในอุโบสถ เป็นเรื่องราวเกี่ยวกับการปลงกรรมฐานของพระภิกษุด้วยวิธีพิจารณาอสุภะ แสดงด้วยภาพต่าง ๆ ของซากศพ 10 ประการ รวมทั้งภาพเทพชุมนุม และพระอรหันตสาวก

ภาพงานจิตรกรรมฝาผนังวัดเสม็ด ในพระอุโบสถนั้นมีความแปลกตากว่าวัดอื่นในละแวกใกล้เคียง เนื่องจากภาพจิตรกรรมมีแนวคิดในการวาดผสมผสานกันระหว่างคติเก่าและใหม่ คือมีการเขียนภาพจิตรกรรมแนวประเพณีดั้งเดิม โดยมีทั้งคติจักรวาล และการเขียนเทพชุมนุม และการเขียนภาพตามแนวคิดใหม่ ๆ เช่น การเจริญกัมมัฏฐานของพระสงฆ์ ในการพิจารณาปลงอสุภะ และภาพชีวิตผู้คนในบริเวณชายฝั่งทะเลและตำบลเสม็ด ซึ่งรูปแบบการวาดตามคติใหม่ได้มีการนำภาพพิจารณาปลงอสุภะ ซึ่งเป็นหนึ่งในกรรมฐาน 40 ที่สามารถกระทำได้โดยไม่สูงกว่าปฐมฌาณ ถือเป็นอารมณ์คิดพิจารณามากกว่าอารมณ์เพ่ง (เป็นอารมณ์วิปัสนามากกว่าอารมณ์กรรมฐาน) และเป็นกรรมฐานที่มุ่งกระทำต่อราคะจริต และกามารมณ์ คือค้นคว้าหาความจริงจากวัตถุที่มีชีวิต และไม่มีชีวิตที่คนมัวเมาหลงใหลว่าสวยสดงดงาม โดยเป็นการฝืนกฎแห่งความเป็นจริง เป็นเหตุของความทุกข์ไม่มีสิ้นสุดมาตีแผ่ให้เห็นสภาพตามความเป็นจริง ตามคำสอนของสมเด็จพระสัมมาสัมพุทธเจ้า

การนำภาพเช่นนี้มาเขียน จึงดูต่างไปจากขนบการวาดจิตรกรรมที่เคยที่มาตั้งแต่สมัยปลายอยุธยา และมีความเกี่ยวข้องกับสภาพสังคมแนวคิดที่เปลี่ยนไปอย่างพลิกผันในช่วงรัชกาลที่ 4 การวาดในลักษณะนี้ถือเป็นความนิยมตั้งแต่สมัยรัชกาลที่ 4 ลงมา เนื่องจากพบว่า เรื่องที่จะใช้วาดลงบนจิตรกรรมฝาผนังนั้นไม่จำเป็นต้องเป็นเรื่องของพุทธประวัติ ชาดกหรืออดีตพระพุทธเจ้าดังที่เคยมีมาในอดีต เหตุจากสภาพสังคมในช่วงเวลานั้นมีความเปลี่ยนแปลงไปมาก รวมถึงการหลั่งไหลเข้ามาของอารยธรรมตะวันตกและการนำวัฒนธรรมรูปแบบและคติใหม่เข้ามาสู่สยาม ทั้งแนวการวาดภาพในงานศิลปะที่มีเทคนิคแบบตะวันตก โดยใช้หลักทัศนียวิทยาส่งผลให้ภาพมีการผลักระยะใกล้ไกล (Perspective) ในงานจิตรกรรม รวมทั้งลักษณะของสีที่มีลักษณะทึมทึบมากกว่าในช่วงต้นรัตนโกสินทร์

ดังนั้น ด้วยความพิเศษของจิตรกรรมที่วัดแห่งนี้ นอกเหนือจากรัชกาลที่ 5 เป็นผู้ทรงโปรดเกล้าให้เขียนภาพ รวมถึงการใช้แนวคิดที่วาดคือเรื่องของการปลงอสุภะซึ่งเป็นกัมมัฏฐานหนึ่งในธุดงค์ของพระสงฆ์แล้ว ยังมีการวาดภาพการบูชาพระพุทธบาทที่ผนังด้านหน้าพระประธานหรือผนังสกัดหน้า และทำการสลักรอยพระพุทธบาทจำลองเว้าลงไปเนื้อปูนของผนังและมีสัญลักษณ์จักรอยู่ตรงกลางรอยในลักษณะของงานประติมากรรมนูนต่ำนับเป็นความแปลกใหม่ที่ไม่มีปรากฏที่ใดมาก่อน

งานวิจัยนี้จึงเป็นการศึกษาวิเคราะห์ประเด็นแนวคิดและคติที่เกี่ยวข้อง จากการตั้งสมมุติฐานเรื่องความนิยมของยุคสมัยและรูปแบบอาคารด้านสถาปัตยกรรมสมัยรัชกาลที่ 5 ได้แก่ อาคารบ้านเรือนแบบฝรั่ง ซึ่งเป็นเรื่องของความเปลี่ยนแปลงทางสังคมสยามในช่วงเวลานั้น อีกทั้งพื้นที่อ่างศิลา จังหวัดชลบุรีที่รัชกาลที่ 4 และ 5 เคยได้เสด็จฯ ประทับ มีการสร้างอาคารที่ประทับอย่างถาวรขึ้นซึ่งยังคงอยู่มาจนปัจจุบัน นอกจากนี้ยังมีประเด็นสำคัญเกี่ยวกับจิตรกรรมที่เป็นภาพสะท้อนเสมือนการบันทึกเหตุการณ์ หรือการจำลองสภาพท้องถิ่น วิถีชีวิต ความเชื่อปูชนียสถาน และการทำมาหากินของผู้คนในยุคสมัยที่วาดปรากฏอยู่จำนวนมาก สามารถนำไปวิเคราะห์เทียบกับเอกสารร่วมสมัยและคำบอกเล่ารวมทั้งหลักฐานที่หลงเหลือ เพื่อเรียนรู้ถึงสภาพต่าง ๆ ของเมืองอ่างศิลาและจังหวัดชลบุรีในขณะนั้นได้ ดังนั้น งานวิจัยนี้จึงเป็นการวิเคราะห์งานจิตรกรรมทั้งในแง่ของแนวคิด คติ และเทคนิค

การเขียนภาพ รวมถึงแนวทางความสัมพันธ์กับความเปลี่ยนแปลงทางสังคมโดยความเชื่อมโยงจิตรกรรม ประวัติศาสตร์ และสภาพท้องถิ่นและวิถีชุมชนในบริเวณอ่างศิลา จังหวัดชลบุรี เป็นการศึกษาบริบทรวมถึงพื้นที่บริเวณใกล้เคียง และโบราณสถานสำคัญที่ปรากฏในจิตรกรรมและมีความสัมพันธ์กันในแง่ประวัติศาสตร์ในวัดเสม็ด

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อศึกษาวิเคราะห์ ลักษณะรูปแบบ โครงสร้าง เทคนิค การใช้สี ที่ปรากฏในจิตรกรรมฝาผนังในวัดเสม็ดที่แสดงถึงความแตกต่างจากจิตรกรรมไทยประเพณีแบบดั้งเดิม

2. เพื่อศึกษาวิเคราะห์วิถีชีวิตชุมชนอ่างศิลาและตำบลเสม็ดและสภาพท้องถิ่นในสมัยรัชกาลที่ 5 และเรื่องราวที่ปรากฏในจิตรกรรมฝาผนังในวัดเสม็ดผ่านองค์ประกอบในงานจิตรกรรมฝาผนัง

3. เพื่อสังเคราะห์แนวคิด คติความเชื่อและค่านิยมของผู้คนร่วมสมัย ที่สะท้อนความเปลี่ยนแปลงทางสังคมของช่วงรัชสมัยรัชกาลที่ 4-5 จากงานจิตรกรรมวัดเสม็ด

สมมุติฐานของการศึกษา

1. ลักษณะของรูปแบบในงานจิตรกรรมวัดเสม็ดซึ่งเป็นรูปแบบของการเขียนภาพจิตรกรรมที่ได้รับอิทธิพลการเขียนตามแบบตะวันตก ทั้งโครงสร้างและการใช้สี โดยเป็นรูปแบบของจิตรกรรมไทยประเพณีที่มีการผสมผสานรูปแบบการเขียนภาพโดยอาศัยหลักทัศนียภาพวิทยา (Perspective)

2. แนวคิดในการเขียนภาพงานจิตรกรรมแตกต่างไปจากระเบียบของการเขียนจิตรกรรมฝาผนังโดยทั่วไป เนื่องจากเป็นการเขียนภาพจิตรกรรมฝาผนังที่นำเอาเรื่องราวการปฏิบัติของสงฆ์ ในการเจริญอสุภกัมมัฏฐานมาถ่ายทอดเพื่อเป็นคติสอนธรรมแด่ผู้ที่มาทำบุญ และยังได้นำเอาคติจักรวาลซึ่งเป็นความเชื่อโบราณและการถ่ายทอดเรื่องราวการบูชาพระพุทธบาทมาเขียนแสดงไว้ แสดงให้เห็นค่านิยมและความเชื่อของผู้คนในสมัยนั้น โดยเข้าใจว่าการไปนมัสการพระพุทธบาทถือเป็นบุญสูงสุด

3. เรื่องราวที่ปรากฏในงานจิตรกรรมวัดเสม็ด สามารถนำมาเป็นหลักฐานเพื่อสันนิษฐานถึงวิถีชีวิตชุมชน ความเป็นอยู่ของชาวบ้าน ทัศนียภาพในอดีตของริมฝั่งทะเลตะวันออก การใช้เป็นท่าเทียบเรือเพื่อขนส่งสินค้า การแล่นเรือใบของชาวเรือ และการประมงที่เป็นอาชีพหลักของคนในชุมชน รวมทั้งการรับแบบอย่างการก่อสร้างงานด้านสถาปัตยกรรมตามแบบตะวันตกซึ่งเป็นความนิยมของยุคสมัย เห็นได้จากรูปทรงของโถงอาคารต่าง ๆ ที่ปรากฏผ่านในงานจิตรกรรม และยังมีบางส่วนปรากฏให้เห็นในปัจจุบัน

ขอบเขตการวิจัย

1. ขอบเขตด้านพื้นที่ ศึกษาจากภาพจิตรกรรมฝาผนัง ในพระอุโบสถ ของวัดเสม็ด อ่างศิลา จังหวัดชลบุรีและบริบทพื้นที่บริเวณตำบลอ่างศิลา ตำบลเสม็ด และวัดเขาบางทรายหรือวัดเขาพระพุทธบาทบางทราย ในภาพจิตรกรรมฝาผนังวัดเสม็ดนั้นมีภาพที่ใช้วิเคราะห์ สันนิษฐานว่าคือ พระเจดีย์วัดบางทราย รวมทั้งอาจมีคติที่เกี่ยวข้องกันก็คือเรื่องรอยพระพุทธบาท ซึ่งเป็นคติการบูชารอยพระพุทธบาทที่ได้รับความนิยม โดยยังมีปรากฏของรอยพระพุทธบาทอยู่ในมณฑปของวัดเขาบางทรายในปัจจุบันเช่นกัน

2. ขอบเขตด้านเนื้อหา ศึกษาลักษณะรูปแบบขององค์ประกอบ การใช้สี ลายเส้น รวมทั้งแนวคิดและคติการเขียนภาพสัญลักษณ์ในจิตรกรรมฝาผนัง และความเป็นไปได้ของวิถีชีวิตชุมชนในสังคมริมฝั่งทะเลตะวันออก จากแนวคิดในการแสดงออกผ่านภาพจิตรกรรมฝาผนัง รวมทั้งรูปแบบอิทธิพลตะวันตกที่ส่งผลต่อรูปแบบโครงสร้างในงานศิลปกรรมไทย

3. ขอบเขตด้านช่วงเวลา ช่วงสมัยรัชกาลที่ 5 ซึ่งเป็นช่วงที่มีการเขียนภาพจิตรกรรมฝาผนังในพระอุโบสถ

เอกสารงานวิจัยและทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

งานวิจัยนี้ทำการศึกษาโดยการทบทวนวรรณกรรมจากเอกสารชั้นต้นจากกองจดหมายเหตุแห่งชาติ รวมทั้งเอกสารจากพงศาวดาร โดยใช้พระราชพงศาวดารกรุงธนบุรี ฉบับหมอบรัดเลย์ และพระราชพงศาวดารกรุงศรีอยุธยาฉบับพันจันนุมาศในการเชื่อมโยงและวิเคราะห์ รวมทั้งพระสูตรและอรรถกถา มาแปลและตีความ นอกจากนี้ยังใช้ทฤษฎีด้านสุนทรียศาสตร์ ทฤษฎีเชิงสัญศาสตร์ และหลักการเขียนภาพจิตรกรรมแบบไทยประเพณีโบราณและการรับอิทธิพลการเขียนภาพแบบตะวันตกมาวิเคราะห์องค์ประกอบการถ่ายทอดรูปแบบและแนวคิดในงานจิตรกรรม

วิธีการวิจัยและเครื่องมือวิจัย

<u>การวิจัยเอกสาร</u>

โดยการรวบรวมข้อมูลจากเอกสารและหลักฐานที่เกี่ยวข้อง หนังสือ รายงานการวิจัย รายงานการประชุม ภาพถ่ายและเอกสารแสดงความสัมพันธ์ที่แสดงให้เห็นถึงแนวคิด หลักการ ความเป็นมา และลักษณะ แนวคิดที่เกี่ยวกับงานจิตรกรรมฝาผนัง ทั้งเอกสารชั้นต้นหรือเอกสารร่วมสมัย เช่น ประวัติ ที่มา ยุคสมัยที่สร้าง รูปแบบ ลักษณะของภาพจิตรกรรมรวมทั้งบทความ และผลงานการวิจัยที่มีส่วนเกี่ยวข้อง เพื่อความเข้าใจในสภาพของปัญหาที่ศึกษา โดยศึกษาเอกสารข้อมูลด้านประวัติศาสตร์ มนุษย์ศาสตร์และศิลปกรรมศาสตร์ ทั้งเอกสารชั้นต้น เช่น พระราชหัตถเลขา หรือเอกสารชั้นรองที่มีผู้ศึกษาไว้แล้วจากห้องสมุดต่าง ๆ ได้แก่ หอสมุดมหาวิทยาลัยบูรพา ห้องสมุดมหาวิทยาลัยศิลปากร หอสมุดแห่งชาติ รวมทั้งเว็บไซต์รวบรวมข้อมูลที่มีความน่าเชื่อถือสูง ได้แก่ เว็บไซต์ของมหาวิทยาลัยและสถาบันเกี่ยวกับการศึกษาวิจัย

การวิจัยภาคสนาม

จากการสำรวจพื้นที่วัดเสม็ดและถ่ายภาพงานจิตรกรรมฝาผนัง รวมทั้งบริเวณพื้นที่ใกล้เคียงที่มีความสัมพันธ์กัน จากภาพในงานจิตรกรรม เพื่อเป็นข้อมูลในการวิเคราะห์ วิจัย ตีความ และอธิบายลักษณะแบบอย่างทางศิลปะ และเรื่องราวที่เชื่อมโยงในภาพ โดยเน้นหลักฐานภาพจิตรกรรมฝาผนังภายในวัดเป็นหลักและสภาพแวดล้อมเชิงพื้นที่รอบข้าง โดยการสำรวจพื้นที่และบริบทที่เกี่ยวข้อง ได้แก่ 1) วัดเขาบางทราย 2) ชุมชนอ่างศิลา 3) ชุมชนประมงท่าเรือพลี โดยใช้เครื่องมือวิจัยด้วยการสัมภาษณ์เจ้าอาวาสและพระลูกวัด รวมถึงคนในชุมชนดั้งเดิมที่มีความสัมพันธ์โดยรอบบริเวณวัด

การวิจัยแบบสหวิทยาการ

งานวิจัยนี้ใช้วิธีวิจัยแบบสหวิทยาการ โดยบูรณาการศาสตร์สาขาต่าง ๆ ได้แก่ สถาปัตยกรรม ภูมิทัศน์ สิ่งแวดล้อม และประวัติศาสตร์ เพื่อนำมาประมวลถึงที่มาที่ส่งผลต่อแนวคิดและรูปแบบของความนิยมในการเขียนภาพจิตรกรรมฝาผนัง รวมทั้งสภาพของท้องถิ่น สังคมและวิถีชุมชนริมฝั่งทะเลอ่างศิลาในสมัยรัชกาลที่ 5

การวิเคราะห์และผลการวิจัย

1. องค์ประกอบ รูปแบบ โครงสร้าง เทคนิค การใช้สี และความแตกต่างจากจิตรกรรมไทยประเพณีแบบดั้งเดิม

1.1 ด้านศิลปกรรม

จากภาพรวม การเขียนจิตรกรรมฝาผนังในอุโบสถวัดเสม็ดนี้เป็นรูปแบบการเขียนภาพจิตรกรรมที่แตกต่างไปจากรูปแบบประเพณีเดิม ด้วยโครงสร้างขององค์ประกอบในแต่ละผนังผิดแบบแผนดั้งเดิมที่เคยเขียนมาตั้งแต่ในสมัยอยุธยาและในสมัยรัตนโกสินทร์ตอนต้น มีแนวคิดในการนำเสนอเรื่องราว เป็นแนวคิดอิสระที่ช่างเขียนภาพได้จัดวางองค์ประกอบทั้งหมดใหม่ โดยมีการนำเสนอเรื่องราวโดยมีโครงสร้างของผนังดังนี้ ผนังด้านหลังพระประธานยังคงเขียนตามแบบคติเดิมโดยเป็นการเขียนเรื่องไตรภูมิ ส่วนผนังด้านข้างทั้งสองฝั่งถูกปรับเปลี่ยน ด้านบนเหนือช่องหน้าต่างยังเป็นภาพพระอรหัตสาวกและเทพชุมนุม ในขณะที่ภาพระหว่างช่องหน้าต่างเป็นภาพที่แสดงให้เห็นถึงการเจริญกัมมฐานของพระภิกษุสงฆ์ กำลังพิจารณาอสุภกัมมฐาน หรือพิจารณาซากศพ ด้วยการแสดงสภาพต่าง ๆ ของซากศพ เริ่มตั้งแต่ศพขึ้นอืดจนไปถึงศพที่เหลือแต่โครงกระดูก ฉากหลังของภาพเขียนบางภาพเป็นทิวทัศน์ของอ่าวหน้าเมืองชลบุรี และสภาพชีวิตความเป็นอยู่ ของชาวท้องถิ่นอ่างศิลา เช่น ทำโป๊ะ ถีบกระดาน หาหอย บ้านชาวประมง สะพานปลาท่าเรือ และวัดเขาบางทราย เป็นต้น

ส่วนผนังสกัดด้านหน้าเป็นภาพเรื่องราวการเดินทางไปนมัสการพระพุทธบาทบนเขาสุมนกูฏในลังกาทวีปของพระภิกษุสงฆ์และเหล่าพุทธบริษัทชายหญิง โดยมีการสร้างรอยพระพุทธบาทในลักษณะของรอยบุ๋มลึกเข้าไปในผนังของอุโบสถ ซึ่งรูปแบบการทำงานประติมากรรมนูนต่ำนี้ไม่ปรากฏในรูปแบบของการเขียนจิตรกรรมฝาผนังที่อื่น ๆ รวมทั้งภาพเขียนยังแสดงสภาพภูมิประเทศ มีทิวทัศน์ที่ประกอบด้วยภูเขา หุบเขา ทะเล และเกาะต่าง ๆ

ตามวิธีการเขียนภาพแบบศิลปะตะวันตกโดยมีการแทรกรูปแบบของงานสถาปัตยกรรม ในภาพเป็นตึกฝรั่ง โรงสวด อาคาร 2 ชั้น ตามแบบที่นิยมก่อสร้างในสมัยรัชกาลที่ 5 อีกด้วย

ในการวิเคราะห์รูปแบบของงานเทคนิคในงานศิลปกรรมนั้นพบว่าช่างเป็นผู้เขียนภาพที่มีฝีมือ จากเอกสารทางประวัติศาสตร์ที่ระบุว่าเป็นช่างหลวงซึ่งพระบาทสมเด็จพระจุลจอมเกล้าเจ้าอยู่หัวโปรดเกล้าให้เขียนภาพบนผนังของพระอุโบสถ (Chulalongkorn, 1940) ดังนั้น ด้วยลักษณะของช่างหลวง รูปแบบของรายละเอียดและลายเส้นจึงมีความอ่อนช้อย งดงาม และประณีต จึงจะเห็นได้จากการวาดภาพครุฑ ยักษ์ เทวดา และเทพชุมนุมที่เขียนไว้ที่ด้านบนของผนังทั้งสองข้างของพระประธานที่ยังคงรูปแบบของงานศิลปะไทย ทั้งลวดลายและการตัดเส้น รวมไปถึงการใช้พื้นหลังของภาพจักรวาลที่เป็นสีแดง ซึ่งมองในแง่มุมของศิลปะนั้นสีแดงเป็นสีที่มีความโดดเด่น นอกจากช่วยขับให้พระพุทธรูปประธานโดดเด่นยิ่งขึ้นแล้ว ยังแสดงถึงผลจากแนวคิดในการวาดภาพแบบอุดมคติตามแบบแผนของช่างโบราณ (Yangrot, 1997)



ภาพที่ 1 คติไตรภูมิผนังฉากหลังพระประธาน
Note: From © Puvasa Ruangchewin 22/03/2020

การวาดภาพหลังพระประธานตามคติไตรภูมิ มีภาพเขาพระสุเมรุและเขาสัตตบริภัณฑ์ มีการเขียนภาพและประดิษฐ์ลวดลายที่แท่งเขาด้วยลายหิน อาจเป็นไปได้ว่า ช่างเขียนวาดสัณฐานของเขาต่าง ๆ นี้จากคำบรรยายลักษณะและรายละเอียดของเขาสัตตบริภัณฑ์ตามที่ปรากฏในคัมภีร์โลกศาสตร์ที่ระบุว่า รูปแบบของเขาสัตตบริภัณฑ์มีสันฐานเป็นแท่งกลม ส่วนคำบรรยายลักษณะของเขาพระสุเมรุนั้นมีไม่ตรงกัน บ้างก็ว่าเป็นแท่งกลม บ้างก็เป็นสี่เหลี่ยม และบ้างก็บอกว่าเหมือนตะโพน แต่ช่างเขียนภาพส่วนใหญ่กลับเขียนภาพให้เป็นลักษณะแท่งกลมเช่นเดียวกับเขาสัตตบริภัณฑ์ เพื่อให้ดูกลมกลืนกับเขาสัตตบริภัณฑ์ที่ขนาบอยู่ซ้ายและขวา

แต่สิ่งหนึ่งที่แตกต่างและเห็นได้ชัดของช่างเขียนภาพในสมัยรัชกาลที่ 5 ซึ่งน่าจะเป็นการสืบเนื่องของรูปแบบงานจิตรกรรมที่สืบทอดมาในสมัยรัชกาลที่ 4 คือรูปแบบการเขียนจิตรกรรมฝาผนังที่เรียกได้ว่าเป็นยุคของการปฏิรูปศิลปะ ซึ่งเป็นการรับอิทธิพลการเขียนรูปแบบประยุกต์ศิลปะตะวันตก เกิดจากการนำรูปแบบจิตรกรรมไทยประเพณี มีการเขียนรูปเทพเทวดาที่ทรงเครื่องอย่างสวยงามโดยใช้เส้นท่วงทีเดิม แต่รูปบรรยากาศและสถาปัตยกรรมอาจมีรูปแบบเป็นไทยบ้าง ฝรั่งบ้าง เข้ามาผสมผสานกับทิวทัศน์ฉากหลังแบบตะวันตก แม้ว่าการเขียนภาพผู้คนและสัตว์ยานพาหนะต่าง ๆ มีการจัดท่าทางตามแบบท่าทางละครหรือตามแบบอย่างจิตรกรรมดั้งเดิม ซึ่งทำให้เข้าใจอย่างหนึ่งว่า ครูช่างเขียนภาพในสมัยนั้น ยังคงใช้ความเข้าในในการเลือกสรรความงามของรูปทรงต่าง ๆ ตามอุปนิสัยความคุ้นเคยที่มีอยู่ในวัฒนธรรมดั้งเดิมของตน (Simatrang, 1979) เพียงแต่ภาพเหล่านี้ไม่เป็นแบบประดิษฐ์มากเท่านัก จึงกลมกลืนไปกับฉากสิ่งแวดล้อมที่เป็นอาคาร สถานที่และฉากธรรมชาติต่าง ๆ ที่มีการเขียนค่อนข้างสมจริง



ภาพที่ 2 เทพเทวดาทรงเครื่องอย่างสวงามโดยเส้นท่วงทีเดิม
Note: From © Puvasa Ruangchewin 20/03/2020



ภาพที่ 3 สถาปัตยกรรมอาคารแบบฝรั่งและฉากหลังแบบตะวันตก
Note: From © Puvasa Ruangchewin 22/03/2020

การเขียนภาพต้นไม้ใบไม้ พบว่าไม่มีการตัดเส้นแบบดั้งเดิม แต่มีการใช้ฝีแปรงแทนที่และมักนิยมการเขียนภาพต้นไม้ที่มีลักษณะของแนวลำต้นตรงสูงชะลูด การเขียนภาพภูเขา ท้องฟ้า และเมฆที่มีความสมจริงมากขึ้น มีการผลักระยะของภาพให้เห็นมิติในระยะใกล้อาจมีลักษณะทึม ๆ แต่เมื่อไกลออกไปจะมีการผลักระยะให้ดูเป็นสีจาง ๆ และเลือนลาง รวมทั้งการเขียนสิ่งที่เห็นในสมัยปัจจุบันของการเขียนสอดแทรกเข้าไปในเรื่องราว เช่น ภาพชาวต่างชาติ และภาพเรือสำเภา เป็นต้น

นอกจากนี้ลักษณะของการนำเสนอองค์ประกอบของภาพ และรายละเอียดค่อนข้างมีความสำคัญ ความลงตัวของการผสมผสานคุณลักษณะแบบดั้งเดิมกับความเป็นตะวันตกมากขึ้น พบได้จากการเขียนฉากหลังของภาพการนมัสการรอยพระพุทธบาทและฉากหลังของการเขียนภาพปลงอสุภกรรมฐาน ซึ่งเป็นการผสมผสานระหว่างการใช้หลักทัศนียวิทยา มีการเขียนภาพที่ลดหลั่นกันของวัตถุที่มีความสัมพันธ์กับระยะความใกล้ - ไกล ส่งผลให้ภาพมีความสมจริงมากขึ้นอย่างเห็นได้ชัด (Thaothong, 2005) โดยเฉพาะวิวทิวทัศน์ที่ปรากฏ ซึ่งเป็นลักษณะของภาพเขียนที่เลียนแบบภาพเขียนของยุโรป

1.2 ด้านแนวคิด คติ และความเชื่อ

ในการเขียนภาพจิตรกรรมฝาผนังวัดเสม็ด สามารถสันนิษฐานถึงความเปลี่ยนแปลงในแนวคิด ทัศนคติที่มีต่อการเขียนภาพจิตรกรรมไทยที่มีมาแต่โบราณ จากข้อมูลข้างต้น ภาพมีการเปลี่ยนแปลงองค์ประกอบที่แตกต่างจากระเบียบเดิม จุดมุ่งหมายของการเขียนภาพจิตรกรรมฝาผนังไม่ได้เป็นเพียงการเขียนภาพเพื่อสักการะบูชาหรือประดับศาสนสถาน แต่เป็นการเขียนภาพเพื่อให้ผู้ที่มาบำเพ็ญศาสนกิจได้รับชม และพิจารณาให้เกิดความเข้าใจในธรรมเหมือนการอ่านคัมภีร์ ซึ่งอาจเป็นเพราะสภาพสังคมในยุคนั้นที่เปลี่ยนแปลงไป จึงจำเป็นต้องสนับสนุนและโน้มน้าวให้ผู้คนหันมาใช้แนวคิดพิจารณาพระธรรมคำสอนให้ละเอียดลึกซึ้งขึ้น

โดยในงานจิตรกรรมฝาผนังที่วัดเสม็ดนี้ การเขียนภาพปลงอสุภกรรมฐานของพระภิกษุเป็นส่วนหนึ่งของการเขียนภาพที่พบเห็นได้น้อยในงานจิตรกรรม รูปแบบของภาพอสุภเป็นการพิจารณาซากศพในลักษณะที่แตกต่างกัน (Buddhacharn et al, 2004) เพื่อความเข้าใจในสังขารและความไม่เที่ยง ซึ่งได้มาซึ่งแนวคิดที่สอนและเผยแพร่ได้ทั้งพระภิกษุ และบุคคลทั่วไปในแง่มุมมองที่แตกต่างของการปฏิบัติ แต่ส่งผลให้มีความเข้าใจที่เหมือนกัน

นอกจากนี้ในการเขียนภาพคติจักรวาลในภาพไตรภูมิยังพบว่า ยังมีการเชื่อมโยงแนวคิดและคติดั้งเดิมอยู่บางส่วน ซึ่งการเขียนรูปแบบของไตรภูมินั้นมีมาตั้งแต่สมัยอยุธยาและการเขียนภาพไตรภูมิไว้ที่ผนังด้านหลังพระประธาน นอกเหนือจากความโดดเด่นของภาพที่สามารถดึงความสนใจของผู้คนแล้ว ในด้านของปรัชญาแนวคิดพระพุทธ-ศาสนาแบบชาวบ้านได้ถูกแทรกไว้ให้เห็นอย่างชัดเจนในเรื่องการเน้นการทำความดีและละเว้นความชั่ว การทำดีได้ดีและทำชั่วได้ชั่ว จากการแสดงออกของภพภูมิทั้ง 3 ซึ่งมีทั้งโลกสวรรค์ มนุษย์ และนรก ซึ่งเนื้อเรื่องหลักของไตรภูมิคือ การชี้ให้เห็นโทษของการทำชั่ว และผลของการทำดี ไตรภูมิ แปลว่า แดนสาม คือ กามภูมิ รูปภูมิ และอรูปภูมิ สารพัดสัตว์ทั้งหลายย่อมวนเวียนไปมาและเกิดในสามภูมินี้ ตามแต่บุญบาปที่ตนได้กระทำไว้

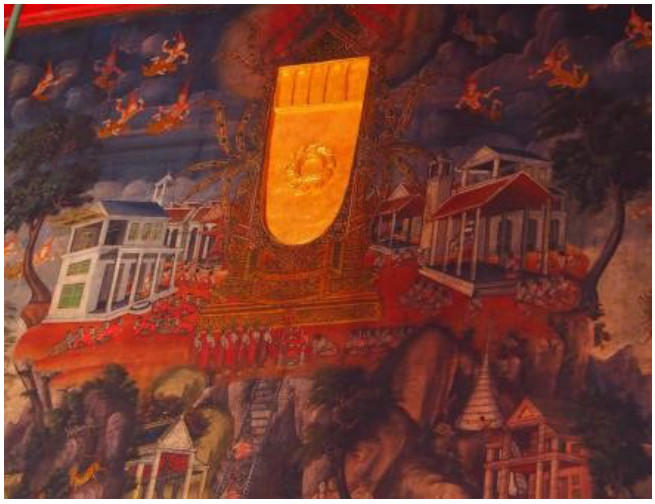
ภาพไตรภูมิเกิดขึ้นเมื่อช่วงเวลาหนึ่งที่คนเราต้องการการสั่งสอนที่เป็นรูปธรรมมากยิ่งขึ้น การขาดความศรัทธาและเชื่อมั่นในหลักพุทธธรรม การแสวงหาเครื่องยึดเหนี่ยว เนื่องจากสภาวะแห่งวิมุตินั้นมองดูแล้วเป็นเรื่องไกลตัวและจะดำเนินตามแนวทางนั้นได้ยาก การแสดงภาพไตรภูมิที่ว่าด้วยสถานที่หลังจากประกอบกรรมทั้งหลายทั้งปวงแล้ว นั่นคือภพเมืองมนุษย์ ภาพนรกและสวรรค์ทั้งหลาย จึงเป็นเครื่องมือจูงใจให้คนทำความดีและกลับเข้ามาสู่พระพุทธศาสนา ทั้งนี้ หลักสำคัญของพระพุทธศาสนาคือ การดับทุกข์ และดับซึ่งกิเลสทั้งปวง ไม่ได้หวังความสุขกับการได้อยู่ภพสวรรค์ แต่นั่นหมายถึงการเข้าถึงซึ่งพระนิพพาน



ภาพที่ 4 เทพพระอาทิตย์ในราชรถและราหู
Note: From © Puvasa Ruangchewin 22/03/2020

จากการวิเคราะห์องค์ประกอบการวาดของภาพไตรภูมิในอุโบสถวัดเสม็ดสามารถสันนิษฐานได้ว่า ช่างเขียนภาพอาจเป็นผู้ที่มีความรู้ในเรื่องพระพุทธศาสนา หรือผู้เขียนภาพที่รู้หลักองค์ประกอบ รูปแบบ และคตินิยมในการเขียนภาพจักรวาลเป็นอย่างดี ซึ่งอาจเป็นพระครูช่างเขียนภาพที่มีฝีมือในการเขียนภาพ เนื่องจากในรายละเอียดส่วนต่าง ๆ ของเนื้อหาในภาพไตรภูมิมีการเขียนไว้อย่างไม่ขาดตกบกพร่อง เช่น การเขียนภาพพระอาทิตย์ที่อยู่ในราชรถ ล้วนมี “ราหู” ถืออาวุธไล่ตีด้วยเสมอ หรือแม้แต่การเขียนภาพปลาอานนท์ที่พันอยู่รอบเขาสัตตบริภัณฑ์เป็นต้น

นอกจากภาพคติจักรวาลแล้ว การเขียนภาพการเดินทางไปนมัสการรอยพระพุทธบาทบนผนังสกัดด้านหน้าพระประธานยังเป็นอีกรูปแบบขององค์ประกอบที่แตกต่าง ทั้งเนื้อหาและคติที่มา ซึ่งผู้วิจัยไม่สามารถกล่าวอย่างแน่ชัดได้ว่า ในภาพเขียนทั้งหมดนี้มีความสัมพันธ์กันหรือไม่อย่างไร ซึ่งหากมองเฉพาะภาพการนมัสการรอยพระพุทธบาท อาจเป็นภาพที่เขียนขึ้นโดยไม่มีวัตถุประสงค์ในการเชื่อมโยงเนื้อหาของภาพที่เหลือแต่อย่างไร เนื่องจากภาพเป็นภาพที่มีความหมายในตัวเอง และเป็นภาพที่แสดงเรื่องเล่าของเหตุการณ์และความนิยมของผู้คนที่มีต่อความเชื่อในเรื่องของการเดินทางไปนมัสการรอยพระพุทธบาท ซึ่งแตกต่างจาก 2 ภาพหลักที่กล่าวไปในข้างต้นในด้านคติธรรมทางพุทธศาสนา



ภาพที่ 5 การจำลองรอยพระพุทธบาทกดลึกบนผนังด้านหน้าพระประธาน
Note: From © Puvasa Ruangchewin 22/03/2020

ในรูปแบบของการเลือกเรื่องที่ช่างเขียนภาพต้องการนี้ สามารถสันนิษฐานได้จากเหตุการณ์ทางประวัติศาสตร์ในช่วงที่ผ่านมา เนื่องในสมัยรัชกาลที่ 5 ได้เสด็จไปนมัสการพระพุทธบาทที่สระบุรีถึง 4 ครั้ง และยังได้ไปนมัสการพระพุทธบาทที่เขาบางทรายในจังหวัดชลบุรี งานนมัสการพระพุทธบาทเขาบางทรายถือได้ว่าเป็นงานประเพณีของชุมชนในเมืองชลบุรี ดังนั้นการเลือกเรื่องเหตุการณ์เพื่อใช้การเขียนภาพจิตรกรรมฝาผนังซึ่งโดยปกติแล้วตามระเบียบนั้น ภาพผนังสกัดด้านหน้าพระประธานมักเป็นภาพตอนหนึ่งของพุทธประวัติ ส่วนใหญ่มักเลือกเขียนภาพตอนมารผจญ แต่ที่นี่กลับใช้ภาพเล่าเรื่องการเดินทางของผู้คนที่แสดงให้เห็นค่านิยมและความศรัทธาในการเดินทางเพื่อมาสักการะบูชาพระพุทธบาท ซึ่งในผนังมีการทำรูปรอยพระพุทธบาทในลักษณะของการจำลองเป็นรอยพระพุทธบาทแบบกดลึกลงไปในผนัง แทนที่การเขียนภาพเหมือนส่วนอื่นและปิดทองทับให้ดูโดดเด่น รอบข้างมีการเขียนฐานและมณฑปด้วยลวดลายวิจิตร ซึ่งรูปแบบนี้ไม่ปรากฏในงานจิตรกรรมที่อื่น ๆ ดังนั้น คติการเขียนภาพเมื่อเทียบเคียงกับเรื่องราวของประวัติศาสตร์ตามพงศาวดารแล้ว อาจทำความเข้าใจได้ว่าเป็นคตินิยมรวมทั้งการศรัทธาของผู้คน และการให้ความสำคัญจากพระมหากษัตริย์ จึงเป็นผลให้ช่างเขียนภาพการจำลองรอยพระพุทธบาทเพื่อแสดงให้เห็นทัศนคติและแนวคิดของผู้คนในเวลานั้น

จากการวิเคราะห์รูปแบบของภาพจิตรกรรมฝาผนังในอุโบสถวัดเสม็ดนี้ อาจเป็นการเชื่อมโยงเพื่อแสดงให้เห็นว่าในรัชสมัยพระบาทสมเด็จพระจุลจอมเกล้าเจ้าอยู่หัว รูปแบบของจิตรกรรมไทยมีการเปลี่ยนแปลงทั้งทางด้านศิลปกรรม และแนวคิดในการถ่ายทอด ซึ่งช่างเขียนภาพนำอิทธิพลของตะวันตกมาใช้ในงานเขียนภาพมากขึ้น แต่ก็ยังมีความเป็นประเพณีนิยมหลงเหลือบางส่วน ในแนวคิดการเลือกเรื่องของภาพ อาจมีความสัมพันธ์กันหรือไม่สัมพันธ์กันก็ได้ เรื่องราวมีการนำเสนอให้เป็นแนวทางความคิดในการปฏิบัติตนตามแนวทางของพุทธศาสนา และการบอกเล่าเรื่องราวเหตุการณ์คติความเชื่อของผู้คนที่เปลี่ยนแปลงไป ซึ่งสิ่งเหล่าแสดงให้เห็นถึงช่วงเวลาของความเปลี่ยนแปลงทัศนคติของผู้คนที่มีต่อการรับชมและตีความภาพจิตรกรรมไทยที่ผ่านมาได้ รวมถึงสิ่งที่ส่งผลต่อรูปแบบของจิตรกรรมในปัจจุบันด้วย

2. วิถีชีวิตชุมชนอ่างศิลาและตำบลเสม็ดและสภาพท้องถิ่นในสมัยรัชกาลที่ 5

ตำบลอ่างศิลาและตำบลเสม็ดในจังหวัดชลบุรีล้วนมีเรื่องราวในอดีตที่มีความสำคัญ เนื่องจากเป็นที่เสด็จประพาสของพระมหากษัตริย์รัชกาลที่ 4 และ 5 อีกทั้งเมื่อสยามได้เปิดประเทศในรัชกาลที่ 4 และมีการติดต่อกับต่างประเทศอย่างกว้างขวาง จังหวัดชลบุรีจึงเป็นที่รู้จักดีของชาวต่างชาติ เนื่องจากเป็นท่าเรือและจุดค้าขายจึงมีชาวต่างชาติจำนวนมากในบริเวณนี้ อีกทั้งยังเป็นเมืองที่ไม่ไกลจากกรุงเทพฯ ภูมิประเทศตั้งอยู่บริเวณชายทะเลที่มีอากาศดี การเดินทางคมนาคมสะดวก ส่งผลให้จังหวัดชลบุรีในช่วงรัชกาลที่ 4 เป็นที่รู้จักของชาวต่างชาติและชนชั้นสูงในฐานะสถานที่พักผ่อนตากอากาศและพักฟื้นจากความเจ็บป่วย (Mahakhan, 2009) และในสมัยของรัชกาลที่ 5 นอกจากเสด็จประพาสเยี่ยมเยียนราษฎรแล้ว ยังทรงบริหารจัดการการปกครองในบริเวณนี้ และโปรดเกล้าให้ช่างหลวงมาวาดจิตรกรรมฝาผนังขึ้นที่วัดเสม็ดด้วย

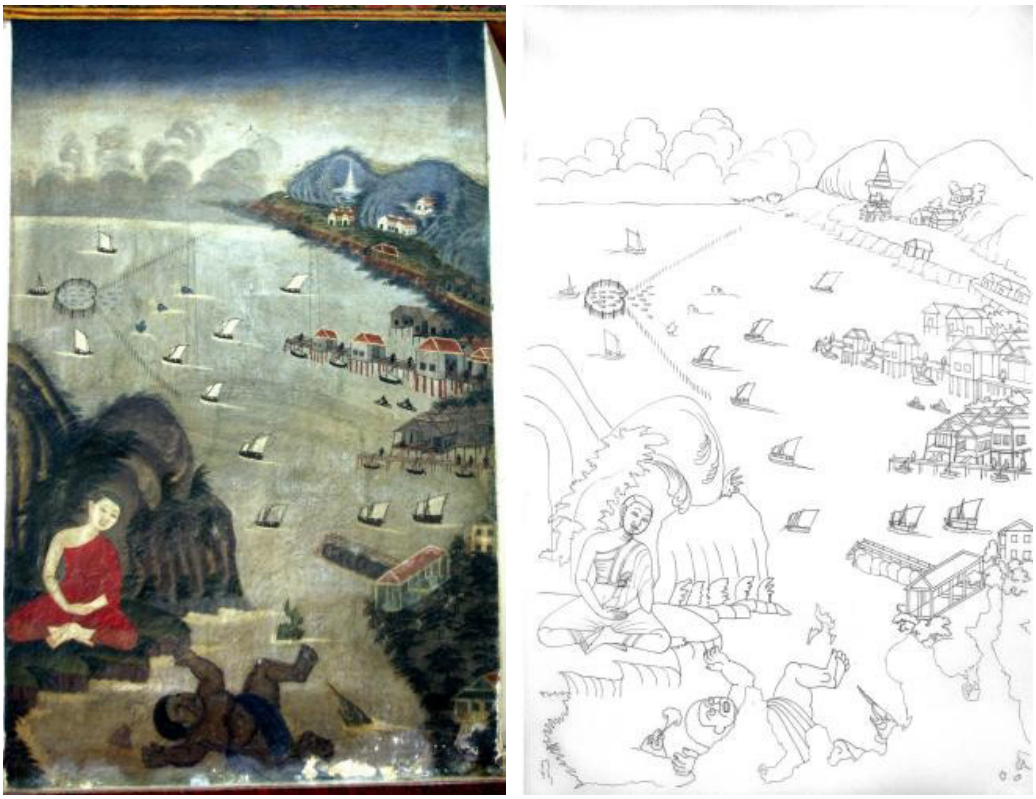
ในการศึกษาข้อมูลวิถีชีวิตชุมชนอ่างศิลาและตำบลเสม็ดและสภาพท้องถิ่นในสมัยรัชกาลที่ 5 ผู้วิจัยได้ศึกษาเอกสารชั้นต้นจากกองจดหมายเหตุแห่งชาติ รวมถึงเอกสารจากพงศาวดารพระราชพงศาวดารกรุงธนบุรี ฉบับหมอบรัดเลย์ (2011) และพระราชพงศาวดารกรุงศรีอยุธยาฉบับพันจันนุมาศ (เจิม) (2004) ในการเชื่อมโยงและวิเคราะห์จากข้อมูลเหล่านี้จึงได้ทราบรูปแบบของสังคมและเศรษฐกิจการค้าส่วนหนึ่งที่เกิดขึ้นในบริเวณชุมชนอ่างศิลา นอกเหนือจากข้อมูลเหล่านี้ ในการศึกษาภาพงานจิตรกรรมของวัดเสม็ดยังสามารถขยายความและเห็นภาพการค้าขายและสังคมในชุมชนที่ชัดเจนมากขึ้น



ภาพที่ 6 ภาพเรือสำเภาที่ผนังด้านหน้าพระประธาน ทั้งมุมขวาและมุมซ้าย
Note: From © Puvasa Ruangchewin 20/03/2020

จากภาพเรือสำเภาที่ผนังด้านหน้าพระประธานทั้งมุมขวาและซ้าย ทำให้ทราบว่าการค้าขายของผู้คนกับต่างประเทศมีทั้งการค้าขายกับชาวตะวันตกและชาวจีน สังเกตได้จากลักษณะของเรือที่ใช้ เรือที่เป็นเรือสำเภาที่มีเสากระโดงเป็นเรือสินค้าขนาดใหญ่ มีธงต่างชาติอยู่ที่เสาเรืออย่างชัดเจน และภาพด้านซ้ายเป็นภาพชาวจีน ยืนอยู่บนเรือสำเภาในเรือขนาดเล็ก เป็นลักษณะของเรือหาปลา อาจตีความได้ว่า การค้าต่างประเทศ ส่วนใหญ่เป็นการค้า

ของชาวตะวันตกมากกว่าชาวจีน ซึ่งชาวจีนอาจเป็นการค้าที่เป็นการค้าขายสินค้าภายในมากกว่า แตกต่างไปจากช่วงก่อนที่จีนมีบทบาทในการค้าขายกับสยามมาก ซึ่งสอดคล้องกับสภาพสังคมสยามโดยรวมที่หันไปค้าขายและรับวัฒนธรรมตะวันตกมากมายในช่วงเวลานั้น โดยประเทศจีนมีความวุ่นวายทางการเมือง มีศึกสงครามกับประเทศอังกฤษในสงครามฝิ่นและไม่เป็นเอกภาพทางการเมืองภายใน อีกทั้งชาวจีนจำนวนมากได้เข้ามาทำมาหากินในสยามเป็นเวลาต่อเนื่องยาวนาน ภาพที่ปรากฏชาวจีนจึงเป็นได้ทั้งชาวจีนที่เข้ามาทำการค้าขายและชาวจีนที่มาลงหลักปักฐานในประเทศไทย



ภาพที่ 7 (ซ้าย) ชุมชนประมงริมทะเลและการทำประมงในรูปแบบต่าง ๆ และมีสะพานปลาที่ยื่นออกไปในทะเล
Note: From © Puvasa Ruangchewin 18/03/2020
ภาพที่ 8 (ขวา) ลายเส้นชุมชนประมงริมทะเลและการทำประมงในรูปแบบต่าง ๆ และมีสะพานปลาที่ยื่นออกไปในทะเล
Note: From © Thanakorn Udomsri 18/03/2021



ภาพที่ 9 ผู้คนที่มีอาชีพถีบกระดานหาหอย
Note: From © Puvasa Ruangchewin 20/03/2020

ส่วนภาพที่แสดงให้เห็นสังคมในอ่างศิลาที่เป็นสังคมประมงที่ชัดเจนจากภาพทิวทัศน์เบื้องหลังของภาพปลงอสุภะ ภาพวินีลกอสุภแสดงให้เห็นชุมชนประมงริมทะเลและการทำประมงในรูปแบบต่าง ๆ มีสะพานปลาที่ยื่นออกไปในทะเลซึ่งใช้เป็นท่าเทียบเรือในการถ่ายขนสินค้า มีอาคารทรงสี่เหลี่ยม ด้านในเป็นโถงโล่ง อยู่บนแนวสะพานปลา อาจมีการใช้เป็นโรงเก็บสินค้าก่อนการซื้อขาย หรือใช้เก็บก่อนส่งลงเรือใหญ่ในการค้าขายกับต่างประเทศ แสดงให้เห็นว่าในอดีต เมื่อนำสินค้าจากเรือใหญ่ขึ้นมาจะมีการพักไว้ก่อนส่งต่อ โรงเก็บสินค้าหรือโกดังจึงมีรูปแบบที่ค่อนข้างถาวร มิดชิด ก่ออิฐถือปูน และหลังคามุงกระเบื้องแบบอย่างตะวันตกอย่างแน่นหนา แตกต่างจากการใช้วัสดุในการก่อสร้างบ้านเรือนที่ปรากฏในภาพเดียวกัน ด้วยบ้านเรือนที่ปลูกชิดติดกันอยู่ริมทะเล และส่วนใหญ่เป็นไม้หรือเรือนเครื่องผูกที่แตกต่างจากโรงเก็บสินค้าซึ่งเป็นรูปแบบของสถาปัตยกรรมแบบตะวันตก สามารถตีความได้ว่า ชาวตะวันตกผู้ที่เข้ามาค้าขายและซื้อสินค้าทางทะเลนั้น มีข้อแนะนำในการสร้างโรงเก็บสินค้า เพื่อให้สามารถเก็บสินค้าได้นานขึ้น เพื่อรอเรือสินค้าต่างชาติมารับสินค้าในเที่ยวต่อไป นอกจากนี้ในภาพยังมีการเขียนภาพผู้ที่มีอาชีพถีบกระดานหาหอย (ในปัจจุบันแทบไม่เหลือผู้ประกอบอาชีพนี้) และการผูกเบ็ดล้อมอวน ซึ่งเป็นหลักฐานว่า อาชีพประมงและรายได้จากการทำประมงเป็นอาชีพหลักของผู้คนริมฝั่งทะเลที่อ่างศิลา รวมทั้งสินค้าจากทะเลเหล่านี้เป็นสินค้าสำคัญที่มีจำนวนมากและมีราคา ดังที่มีพระราชหัตถเลขาบันทึกไว้ แสดงให้เห็นความอุดมสมบูรณ์ของท้องทะเลบริเวณจังหวัดชลบุรีในอดีต (Chulalongkorn, 1940)

ภาพจิตรกรรมวัดเสม็ดยังมีการเขียนภาพเรือใบขนาดเล็กอยู่หลายแห่ง ซึ่งเป็นเรือที่ชาวบ้านชุมชนประมงชายฝั่งแถบนี้ใช้กันอยู่โดยเป็นเรือใบเสาเดียว เหมาะสำหรับกางใบแล่นเลียบชายฝั่งไม่ไกลนัก เรือชนิดนี้ยังสามารถพบได้ในปัจจุบัน เนื่องจากมีผู้ซื้อไว้เป็นที่ระลึกที่หาดวอนนภา บางแสน เพียงแต่ไม่มีการใช้งานในการทำประมงแล้ว ในงานจิตรกรรมไม่เพียงสะท้อนเห็นอาชีพประมงเท่านั้น แต่ผู้คนในบริเวณนี้ยังประกอบอาชีพเกษตรกรรมด้วย

ในภาพวิกฺขายิตกอสุภ มีฉากหลังเป็นทิวทัศน์ของท้องทุ่งนา ประกอบด้วยบ้านและลอมฟาง การสร้างบ้านริมลำคลอง หรือแม่น้ำ เป็นอีกหนึ่งรูปแบบของสังคมในพื้นที่ตอนในหรือที่ดอน มีการทำนาและพืชผลทางการเกษตร ซึ่งในพระราชหัตถเลขาได้เล่าเรื่องการทำเกษตรกรรมในบ้านเสม็ดและอ่างศิลาว่า มีการทำนา และราษฎรจะทำไร่ถั่วลิสงและไร่แตงโมในฤดูแล้ง ซึ่งการทำเกษตรกรรมนี้ จะเห็นได้ชัดเจนในภาพอัฏฐิกอสุภะที่ฉากหลังเป็นท้องทุ่งนา มีภาพบ้าน วัว ควายและชาวนาในพื้นที่ติดน้ำ ดังนั้น อาจสันนิษฐานสังคมชุมชนในอ่างศิลาได้ว่าชาวบ้านในที่ราบมักเลือกพื้นที่การเกษตรที่ติดแม่น้ำเป็นหลักเพื่อให้มีน้ำใช้เพียงพอกับผลผลิตที่ได้



ภาพที่ 10 เรือใบขนาดเล็กตามชายฝั่ง
Note: From © Puvasa Ruangchewin 20/03/2020



ภาพที่ 11 ภาพทิวทัศน์ท้องทุ่งนาและวิถีการเกษตรกรรม
Note: From © Puvasa Ruangchewin 20/03/2020

ภาพสะท้อนของสังคม การทำมาหากินและอาชีพของชาวบ้าน ซึ่งมีส่วนสนับสนุนข้อเท็จจริงทางเอกสาร คือการเขียนภาพต้นไม้ ซึ่งมีลักษณะเป็นต้นตาลในหลาย ๆ งานจิตรกรรม โดยผนังด้านหน้ามีต้นตาลใหญ่จำนวน 3 ต้น ต้นหนึ่งมีคนกำลังปีนอยู่ อาจมีความสัมพันธ์กับข้อมูลที่กล่าวว่า การปลูกต้นตาลในตำบลเสม็ดและตำบลอ่างศิลา (Mahakhan, 2009) ซึ่งหลังจากฤดูเก็บเกี่ยวแล้ว ชาวบ้านจะปีนขึ้นต้นตาล นำน้ำตาลมาเคี่ยว หรือที่เรียกว่าการทำตาล และการที่ช่างเขียนภาพต้นตาล อาจหมายความว่า ต้นตาลเป็นต้นไม้ที่มีอยู่มากในแถบนี้ และเป็นอีกหนึ่งที่สัมพันธ์กับอาชีพของผู้คนแถบนี้



ภาพที่ 12 (ซ้าย) ต้นตาลและวิถีชุมชน
(ขวา) การปีนเก็บตาลของชาวบ้าน
Note: From © Puvasa Ruangchewin 22/03/2020

3. แนวคิด คติความเชื่อและค่านิยมของผู้คนร่วมสมัยและความเปลี่ยนแปลงทางสังคมของช่วงรัชกาลที่ 4 - 5 จากงานจิตรกรรมวัดเสม็ด

ในการวิเคราะห์รูปแบบศิลปะนี้ มีความจำเป็นต้องกล่าวถึงแนวคิดเกี่ยวกับจิตรกรรมในช่วงสมัยดังกล่าวไว้ เพื่อความเข้าใจในศิลปกรรมซึ่งมีความเกี่ยวข้องสัมพันธ์กับความเปลี่ยนแปลงทั้งหลายในบ้านเมืองเวลานั้น โดยหน้าที่ของจิตรกรรมฝาผนังแบบแผนประเพณีไทย นอกจากเพื่อประดับอาคารแล้ว ยังเป็นการมอบการเรียนรู้แก่ผู้คนในเรื่องของพุทธศาสนา ในฐานะที่อาคารทางศาสนาโดยเฉพาะพระอุโบสถที่ได้กลายเป็นอาคารสาธารณะในความหมายที่ใครก็สามารถเข้าไปใช้งานได้ คือเข้าไปกราบไหว้บูชาพระพุทธรูป การมีพิธีบวชของกุลบุตรตั้งแต่ช่วงปลายของยุคต้นของกรุงศรีอยุธยา ภาพจิตรกรรมจึงมีหน้าที่มากกว่าการประดับอาคารเท่านั้น เนื่องจากคนรู้หนังสือมีจำนวนไม่มากในสังคมโบราณ

จิตรกรรมฝาผนังไทยในสมัยรัชกาลที่ 4 เป็นต้นมานั้น แบ่งเป็น 2 แบบ คือ 1) เขียนภาพแบบจารีตการเขียนแบบโบราณ และ 2) แบบฝรั่ง ซึ่งแบบไทยโบราณนั้นมีความหมายว่า ทั้งแนวคิดและคติในการวาดที่ยังคงสืบเนื่องแบบแผนดั้งเดิมมาตั้งแต่ครั้งปลายกรุงศรีอยุธยาลงมาจนต้นรัตนโกสินทร์ กล่าวโดยสรุปคือ คติการวาดนั้นมีทั้งเรื่องของอดีตพุทธเจ้า พุทธประวัติ ชาดก และสีที่ใช้วาดหลายแห่งมีสีที่สดใสขึ้น เนื่องมีการนำเข้ามาขายจากต่างประเทศเช่น สีเขียวและสีน้ำเงิน โดยมีการแทรกภาพอาคารบ้านเรือนแบบฝรั่งซึ่งมีปรากฏอยู่ในสยาม ณ เวลานั้นบ้างแล้วไว้ด้วย

การเขียนภาพแบบฝรั่งอาจเป็นพระราชประสงค์รัชกาลที่ 5 ในการแผลงของโบราณ หรือเพื่อแสดงจุดประสงค์ว่า ไม่จำเป็นต้องแสดงเรื่องพุทธประวัติหรือชาดกเสมอไปในการแสดงธรรมะ หรือสืบต่อความแบบโบราณเสมอไป พระองค์มีพระราชประสงค์ให้พิจารณาของแปลกใหม่ เช่น ภาพฝรั่งและแหม่มแบบยุโรปเพื่อกระตุ้นให้คนเกิดความสนใจ ดังที่ปรากฏในจิตรกรรมฝาผนังวัดบวรนิเวศแล้วแทรกปริศนาธรรมลงไป เป็นความกล้าแสดงสิ่งใหม่ อีกทั้งสมัยนั้นเป็นการตีความธรรมะอันแฝงอยู่ในสิ่งแวดล้อมให้ดูสิ่งที่จูงเข้าสู่สภาวะธรรมทั้งหมด นับเป็นกลวิธีอันชาญฉลาด (No Na Paknam, 1982)

นอกจากนั้น สยามยังรับวัฒนธรรมตะวันตกเข้ามาอย่างเต็มที่ เช่น การสร้างพระนครคีรี และการสร้างพระที่นั่งอนันตสมาคมหลังเดิมในพระบรมมหาราชวังก็สร้างอย่างตะวันตก ทั้งนี้ เนื่องจากแนวนิยมเป็นไปทางนิยมรูปแบบและความคิดเชิงเหตุผลแบบฝรั่งตะวันตก นอกจากความคิดอันเป็นเบื้องหลังการแสดงออกซึ่งศิลปกรรมแล้วยังรับเอาวิธีการแบบตะวันตกมาใช้ คือการเขียนภาพแบบผลักระยะใกล้-ไกลให้เห็นทิวทัศน์เป็นระยะ (Perspective) ซึ่งอาจารย์ประยูร อุลุชาฎะ (นามปากกา: น. ณ ปากน้ำ) (1982) ได้ให้ความเห็นว่า การเขียนภาพในรูปแบบนี้กลายเป็นแฟชั่นหรือแนวนิยมในเวลานั้น ดังนั้น วัฒนธรรมตะวันตกที่หลั่งไหลเข้ามากมาย การประกาศศาสนาของเหล่ามิชชั่นนารี เทคโนโลยีการพิมพ์แบบใหม่ การแต่งตัวตามพระราชนิยมของรัชกาลที่ 4 ทั้งโดยพระองค์เองและทหารรักษาวัง และความเปลี่ยนแปลงอันหลากหลายของบ้านเมืองนี้ ล้วนเป็นไปอย่างน่าตื่นตาตื่นใจ

อย่างไรก็ตาม การเขียนภาพแบบผลักระยะในจิตรกรรมไทยนั้น แม้พบว่าเลียนการเขียนภาพแบบฝรั่ง แต่อาจเป็นผลมาจากการไม่ได้ฝึกฝนทัศนะการมองแบบไทยนั้นต่างจากฝรั่ง จึงส่งผลให้การเขียนภาพแบบฝรั่งในบริบทไทยดูแปลกตา อีกทั้งเป็นไปได้ว่า ช่างเขียนภาพได้นำรูปแบบหรือเทคนิคการวาดที่พบเห็นจากสิ่งพิมพ์ต่างประเทศ เช่น หนังสือ รูปภาพ โปสการ์ดที่มีการเผยแพร่เข้ามาในสยามในเวลานั้น รวมทั้งภาพจากกล้องถ่ายภาพที่ให้ทัศนวิสัยหรือมุมมองของผู้คนได้เห็นในมุมที่แปลกไปจากเดิมในขนบธรรมเนียมการวาดจิตรกรรมฝาผนังของไทย ซึ่งคล้ายเป็นมุมมองแบบมุมสายตานก (Bird’s Eyes View) หรือภาพกว้างจากเบื้องบน และมีการนิยมสีดำซึ่งเป็นสีที่ไม่ได้รับความนิยมนักในจิตรกรรมแบบแผนประเพณีไทยแต่เดิม เนื่องให้อารมณ์หม่นหมอง ไม่สว่างสดใส ซึ่งอาจไม่ถูกจริตรสนิยมชาวสยามในเวลานั้น

ในจิตรกรรมวัดเสม็ดมีเทคนิคและแนวคิดการวาดที่ผสมผสานแบบไทยและแบบฝรั่ง คือการวาดตามไตรภูมิโลกสัณฐานหรือรูปเขาพระสุเมรุด้านหลังพระประธาน มีป่าหิมพานต์ และสัตว์แปลกประหลาดที่มีอยู่ในป่านั้นตามโลกทัศน์ดั้งเดิมของสยาม ส่วนผนังด้านทิศใต้และเหนือกลับวาดเรื่องของการปลงอสุภะ ซึ่งหากใช้แนวคิดตาม น. ณ ปากน้ำ (1982) ที่กล่าวว่า เนื่องจากในรัชกาลที่ 4 ที่ทรงเห็นว่าการเรียนรู้พุทธศาสนาไม่จำเป็นต้องเรียนรู้เรื่องพุทธประวัติ ชาดกหรืออดีตพุทธเจ้าแต่อย่างเดียว แต่ยังมีเรื่องราวและคำสอนอีกมากในพระพุทธศาสนาที่น่าจะนำมาให้ผู้คนได้เห็นหรือได้เรียนรู้ เช่น คติการเขียนภาพปลงอสุภะ ตามลักษณะดังกล่าวอาจเป็นไปได้ว่าช่างเขียนภาพต้องการสื่อให้เห็นถึงความจริงของสังขาร และเป็นเรื่องใกล้ตัวที่เกี่ยวข้องกับร่างกาย และนำส่วนที่สามารถเห็นและพิจารณาได้จริงจากสิ่งที่เป็นอยู่มาสอดแทรกเพื่อเป็นแนวทางในการดำรงชีวิตและเตือนสติแก่ผู้ที่ได้พบเห็นถึงความไม่เที่ยง โดยมีรูปแบบที่แตกต่างไปจากขนบประเพณีการเขียนภาพแบบดั้งเดิม เป็นไปได้ว่าช่างเขียนภาพอาจเคยบวชเรียนหรือมีความรู้ในด้านพุทธศาสนา จึงหยิบเอารูปแบบของภาพปลงอสุภะมาใช้เตือนสติแก่ทั้งฆราวาสและพระภิกษุ การปลงอสุภะเป็นเรื่องของการปล่อยวาง ซึ่งเป็นหนึ่งในธุตังคนิเทศหรือกัมมัฏฐานสำหรับการธุดงค์ของพระภิกษุ ประกอบกับความเปลี่ยนแปลงของยุคสมัยที่ก้าวสู่ยุคใหม่ เรื่องของการใช้เหตุผลหรือนิยมความจริงทางวิทยาศาสตร์ที่สัมผัสได้ในเชิงประจักษ์ ทำให้คติแบบเดิมลดความสำคัญลงมาก แต่ปรับคติให้สอดรับกับสิ่งใหม่ที่คนในสยามสมัยนั้นอาจจำเป็นต้องรู้เกี่ยวกับศาสนาที่ตนเองนับถือให้มากกว่าปรัมปราคติเฟื่องฝันดังที่เคยนิยมมาตั้งแต่พุทธศตวรรษที่ 19 อีกทั้งภาพเขียนตั้งแต่รัชกาลที่ 4 ลงมาในหลายแห่งมักมีภาพปริศนาธรรม ซึ่งเป็นการเรียนรู้พุทธศาสนาในแนวใหม่ต่างจากการเรียนรู้ในแบบเดิม โดยเฉพาะรัชกาลที่ 5 ภาพเขียนได้ปรับสภาพจากการเรียนรู้พุทธศาสนากลายเป็นเพียงงานตกแต่งอาคารสถานที่แต่อย่างเดียว

ทั้งนี้ การใช้สีดำเริ่มเสื่อมคลายลงในจิตรกรรมสมัยรัชกาลที่ 5 แต่ใช้สีสดกว่ารัชกาลก่อนหน้าอยู่บ้าง และมีการนำภาพแบบฝรั่ง หรือการเขียนภาพเพื่อบอกเล่าเรื่องราวแบบตะวันตกมาใช้มากขึ้น ทั้งนี้ เนื่องจากสภาพบ้านเมืองโดยเฉพาะเมืองหลวงนั้นมีการก่อสร้างตึกรามบ้านช่องอย่างตะวันตกเป็นจำนวนมาก กระทั่งบ้านเรือนผู้คนยังมีลักษณะเป็นเรือนขนมปังขิงที่ผสมผสานหรือเลียนแบบฝรั่ง ซึ่งจิตรกรผู้วาดได้เขียนภาพที่มีรูปแบบหรือสิ่งแวดล้อมของยุคสมัยลงไปด้วย ซึ่งปรากฏในวัดที่กรุงเทพฯ หลายแห่งและในวัดเสม็ด บริเวณผนังด้านหน้าพระประธานมีสถาปัตยกรรมแบบฝรั่งให้เห็น โดยเฉพาะอาคารเรือนพักของพระภิกษุผู้ออกไปจาริกแสวงบุญที่พระพุทธบาท รวมทั้งมุมมองแบบผลักระยะใกล้ไกลที่เป็นเทคนิคแบบฝรั่งได้นำมาใช้ในจิตรกรรมวัดนี้โดยเฉพาะภาพทิวทัศน์ ซึ่งเมื่อเทียบกับจิตรกรรมในยุคก่อนหน้าในแง่ของสุนทรียะนั้นนับได้ว่าด้อยกว่ามาก

จิตรกรรมในสมัยรัชกาลที่ 5 อาจเรียกได้ว่าเป็นพัฒนาการช่วงปลายสุดหรือการเข้าสู่ยุคเสื่อมของการวาดจิตรกรรมฝาผนังที่ไม่อาจคงรูปแบบดั้งเดิมไว้ได้ การมีคติและบริบทใหม่ ๆ ทางสังคมในหลายส่วนส่งผลให้จิตรกรรมฝาผนังลดความหมายและความสำคัญลง การสร้างวัดวาอารามก็ลดจำนวนลงเนื่องจากสยามได้ก้าวเข้าสู่การพัฒนาประเทศในเชิงของวัตถุและสาธารณูปโภคมากกว่าการพัฒนาทางจิตวิญญาณ การเขียนภาพจิตรกรรมจึงไม่มีการพัฒนาฝีมือ การมีสื่อใหม่ ๆ เช่น ภาพถ่าย สิ่งพิมพ์และผู้คนที่เรียนรู้หนังสือมากขึ้น ภาพจิตรกรรมจึงเพียงงานประดับอาคาร และบางแห่งกลายเป็นเรื่องของการสำแดงฝีมือมากกว่าการเขียนภาพเพื่อรับใช้พุทธศาสนา จิตรกรรมวัดเสม็ดอาจเป็นตัวอย่างของช่วงปลายสุดที่มีการวาดจิตรกรรมฝาผนังตามขนบธรรมเนียมดั้งเดิมที่ได้เคยยึดถือเป็นเวลานาน มีความเปลี่ยนแปลงหลากหลายซึ่งมีความสัมพันธ์กับสภาพสังคมในเวลานั้น

สรุปและอภิปรายผล

วัดเสม็ดในชุมชนตำบลเสม็ด อำเภอเมือง จังหวัดชลบุรี ถูกสร้างขึ้นในสมัยรัชกาลที่ 5 ภายในพระอุโบสถมีจิตรกรรมฝาผนังที่พระบาทสมเด็จพระจุลจอมเกล้าเจ้าอยู่หัวโปรดให้วาดขึ้นเมื่อปี พ.ศ. 2431 คุณค่าของจิตรกรรมในวัดนี้คือการผสมผสานระหว่างแนวคิดดั้งเดิมกับแนวคิดที่เปลี่ยนแปลงไปตามยุคสมัย และความแปลกตาที่แตกต่างจากจิตรกรรมในจารีตดั้งเดิม นั่นคือฝาผนังด้านหลังพระประธานยังคงเป็นคติจักรวาลแบบไตรภูมิโลกสัณฐาน ส่วนผนังด้านข้างทั้งสองด้านเป็นภาพการปลงอสุภะ และภาพวิถีชีวิตความเป็นอยู่ ซึ่งมีความสอดคล้องกับหลักฐานเอกสารร่วมสมัยกับการวาดจิตรกรรมแห่งนี้ อีกทั้งคติการบูชาพระพุทธบาทถูกนำมาผสมผสานกับการวาดจิตรกรรมโดยอยู่ที่ผนังด้านหน้าพระประธาน โดยเทคนิคการเขียนภาพมีความเปลี่ยนแปลงไปจากจารีตดั้งเดิมค่อนข้างมาก ทั้งเรื่องราวเดิมเป็นชาดก พุทธประวัติ และอดีตพุทธเจ้า กลายเป็นเรื่องของกัมมัฏฐานต่าง ๆ เช่น การปลงอสุภะ ซึ่งอาจไม่น่าดูและจรรโลงใจนัก จากการศึกษางานวิจัยยังพบว่า เป็นความเปลี่ยนแปลงไปในคติการวาดซึ่งเกี่ยวข้องกับความเปลี่ยนแปลงทางสังคมโดยเฉพาะตั้งแต่ช่วงรัชกาลที่ 4 เป็นต้นมาที่นิยมความแปลกใหม่และแปลกตาเพราะการหลั่งไหลเข้ามาของวัฒนธรรมแบบฝรั่ง มุมมองอย่างในภาพวาดตะวันตกกลายเป็นสิ่งที่ช่างเขียนภาพเลียนแบบและนำมาใช้ อีกทั้งการปรากฏภาพสถาปัตยกรรมแบบฝรั่ง ซึ่งในช่วงเวลานั้น กรุงเทพฯ อยู่ในช่วงที่มีการสร้างบ้านเมือง จึงพบสถาปัตยกรรมในลักษณะนี้เป็นจำนวนมาก ช่างเขียนภาพอาจนำสิ่งที่พบเห็นมาวาดเพื่อบันทึกเหตุการณ์และความประทับใจของยุคสมัย

ในส่วนของพระพุทธบาทที่ผนังหน้าพระประธาน มีความเกี่ยวข้องกับคติการบูชารอยพระบาทที่มีมาช้านานในสังคมสยาม และสัมพันธ์กับปูชนียสถานสำคัญในจังหวัดชลบุรีคือ วัดบางทรายที่รัชกาลที่ 5 เคยเสด็จมาทอดกฐินหลวงที่วัดนี้ และเคยเป็นสถานที่ถือน้ำพระพิพัฒสัตยาในช่วงเวลานั้น ทั้งนี้ บริเวณวัดยังมีพระพุทธบาทบนภูเขาที่ชาวชลบุรีเคารพสักการะ ในจิตรกรรมนอกจากเรื่องพระพุทธบาทนั้นยังมีภาพพระเจดีย์บนภูเขา ซึ่งทราบกันว่าเป็นพระเจดีย์ที่เขาบางทรายแห่งนี้จึงอาจมีความสัมพันธ์กันระหว่างภาพวาดพระเจดีย์และปูชนียสถานที่วัดบางทรายก็เป็นได้

จิตรกรรมแห่งนี้ยังทำให้ทราบถึงชีวิต การประกอบอาชีพ และเข้าใจความเป็นอยู่ของชาวชลบุรีโดยเฉพาะในตำบลอ่างศิลาด้วย เนื่องจากปรากฏภาพที่แสดงถึงชีวิตบนชายฝั่งทะเล มีคนจับปลา เครื่องมือในการดำรงชีวิตของชาวบ้าน และสภาพแวดล้อมที่ใกล้เคียงกับความเป็นจริง ทั้งนี้ มีความสอดคล้องกับหลักฐานเอกสารร่วมสมัยซึ่งเป็นเอกสารชั้นต้น คือพระราชหัตถเลขาเรื่อง ระยะทางเสด็จประพาสเมืองจันทบุรี ร.ศ. 95 (พ.ศ. 2483) ซึ่งรัชกาลที่ 4 พระบาทสมเด็จพระจุลจอมเกล้าเจ้าอยู่หัวทรงพระราชนิพนธ์ไว้เมื่อครั้งได้เสด็จมาประทับที่อ่างศิลาจึงนับได้ว่าเป็นเอกสารร่วมสมัยที่มีความน่าเชื่อถือชิ้นหนึ่ง

อาจกล่าวได้ว่า จิตรกรรมฝาผนังในพระอุโบสถวัดเสม็ดไม่เพียงทรงคุณค่าจากการโปรดเกล้าให้ช่างหลวงเขียนภาพของพระมหากษัตริย์เท่านั้น แต่ยังแสดงให้เห็นวิถีชีวิตและความเป็นอยู่ของชาวชลบุรีในอดีต ดังบันทึกเหตุการณ์ร่วมสมัยให้คนรุ่นหลังได้เข้าใจอดีตของตนเอง และในแง่ศิลปะนั้นนับเป็นช่วงท้ายของพัฒนาการทางจิตรกรรมฝาผนังแบบไทยจากการผสมผสานกันระหว่างคติเก่าและใหม่ในเวลานั้น ซึ่งหากมองในแง่ภาพสะท้อนสังคมสยาม

อาจมีการเปลี่ยนผ่านจารีตจากยุคดั้งเดิมที่ยังตัดไม่ขาดออกจากยุคใหม่ ทั้งในแง่ความคิดและการแสดงออกในทุกมิติของสังคม เพื่อก้าวไปสู่สังคมยุคใหม่ที่สังคมสยามยังไม่มีความเข้าใจที่ชัดเจนนักเกี่ยวกับสิ่งใหม่ที่เข้ามานอกจากความรู้สึกแปลกตาและตื่นใจใน “ความเจริญ” ที่มากกว่าและมักได้แต่เลียนแบบรูปแบบของตะวันตก หรือเป็นความรู้สึกที่ยังงุนงงต่อความเปลี่ยนแปลงของสังคมสยามยุคใหม่ที่เข้ามาและดำเนินต่อไป ซึ่งในที่สุดได้สะท้อนลงมาในงานจิตรกรรมที่วัดเสม็ดแห่งนี้

กิตติกรรมประกาศ

ผู้วิจัยขอขอบคุณ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ธนากร อุดมศรี สำหรับความอนุเคราะห์ภาพลายเส้นที่ได้จากการถอดภาพจิตรกรรมฝาผนังเป็นลายเส้นในภาพ 8 (ขวา) ซึ่งแสดงเนื้อหาเกี่ยวกับชุมชนประมงริมทะเลและรูปแบบการทำประมงในลักษณะต่าง ๆ ภาพประกอบดังกล่าวมีส่วนสำคัญในการช่วยเสริมสร้างความชัดเจนและความเข้าใจในประเด็นการวิเคราะห์ภายในบทความนี้อย่างยิ่ง

References

Bradley, D B. (2011). *Phrarātchaphongsāwadān krung thonburī phœndin somdet phra bǭrom rāchā thī sī (somdet phrachao tāk Sin mahārāt) [The Chronicles of Thonburi during the reign of King Borommarach IV (King Taksin the Great)]* (4th ed.). Bangkok: Kosit.

Buddhacharn (Asaphamahathera, A.) et al. (2004). *Khamphī wi Sutthi Mak lēm nưng phāk Samathi parichētha thī hok 'asup kammatthān nithēt [wi Sutthi Mak, Volume 1, Section on Meditation, Chapter 6, Asupha Kammatthanidet]* (6th Ed.). Bangkok: Thana Press.

Chulalongkorn. (1940). *Phra rātchahatthalēkhā ratchakān thī hā rưang raya thāng sadet praphāt mưang čhanthaburī ra. sǭ. kāosiphā [Royal letter of King Rama V on Sadet Praphat Chanthaburi R.S.95, collected by Chon Buri, early part].* Phra Nakhon: Mahamakut Buddhist University Press.

Mahakhan, P. (2009). *Prawatsāt phūmphāk tawan 'ǭk [History of the Eastern Region].* (Mimeographed document from teaching materials of the Thai Studies Program, Faculty of Humanities and Social Sciences, Burapha University).

No Na Paknam, N. (1982). *čhitkam samai rattanakōsin [Paintings in the Rattanakosin period].* Bangkok: Muangboran.

Simatrang, S. (1979). *čhitkam fā phanang sakun chāng rattanakōsin [Mural paintings by Rattanakosin period artists].* Bangkok: Amarin Printing.

Thaothong, S. (2005). *čhitkam fā phanang rim fang thalē phāk tawan 'ǭk khǭng thai [Wall paintings along the coast of the eastern sea in Thailand]* [Research Report]. Burapha University.

Yangrot, W. (1997). *Kānsuksā phāpphūmjakrawal čhāk phāpčhitākamfāphanang samai Rattanakǭsin [A study of the landscape images from mural paintings in the Rattanakosin period]* [Unpublished Master's thesis]. Silpakorn University.

สัญลักษณ์ของสวรรค์ผ่านมุมมองศิลปะตะวันตกและตะวันออก[1]

received 17 SEP 2024 **revised** 19 OCT 2024 **accepted** 24 OCT 2024

เกรียงไกร กงกะนันทน์
นักศึกษาปรัชญาดุษฎีบัณฑิต
สาขาทัศนศิลป์
คณะจิตรกรรม ประติมากรรมและภาพพิมพ์
มหาวิทยาลัยศิลปากร

ชัยยศ อิษฎ์วรพันธุ์
ศาสตราจารย์ ดร.
ภาควิชาทฤษฎีศิลป์
คณะจิตรกรรม ประติมากรรมและภาพพิมพ์
มหาวิทยาลัยศิลปากร

พิษณุ ศุภนิมิตร
ศาสตราจารย์เกียรติคุณ
ภาควิชาภาพพิมพ์
คณะจิตรกรรม ประติมากรรมและภาพพิมพ์
มหาวิทยาลัยศิลปากร

สุขุมาล นิธิภัทรอนันต์
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.
โครงการจัดตั้งภาควิชาสื่อผสม
คณะจิตรกรรม ประติมากรรมและภาพพิมพ์
มหาวิทยาลัยศิลปากร

บทคัดย่อ

บทความนี้มุ่งเน้นการตอบคำถามเกี่ยวกับแนวคิดเรื่องสวรรค์ โดยพิจารณาผลงานศิลปะของศิลปินชื่อดัง 3 ท่าน ได้แก่ Hieronymus Bosch, Raqib Shaw และ Takashi Murakami ซึ่งผลงานของทั้งสามศิลปินนำเสนอมุมมองการตีความเกี่ยวกับสวรรค์ และการหลุดพ้นจากความทุกข์ในรูปแบบที่แตกต่างกัน Bosch เป็นตัวแทนของศิลปะตะวันตกยุคกลางที่สะท้อนแนวคิดทางศาสนาผ่านสัญลักษณ์ของการสร้างโลกและสวรรค์ Shaw แสดงถึงศิลปะร่วมสมัยที่ผสมผสานวัฒนธรรมตะวันตกและตะวันออก โดยสื่อถึงความงดงามและการทำลายล้างของสวรรค์ ในขณะที่ Murakami นำเสนอการผสมผสานระหว่างวัฒนธรรมดั้งเดิมของญี่ปุ่นและวัฒนธรรมป๊อปสมัยใหม่ผ่านพระอรหันต์ โดยผลงานมีการใช้สีสันสดใสเพื่อสื่อถึงการบรรลุสภาวะนิพพานและความสงบทางจิตวิญญาณ

ในด้านสัญลักษณ์ ผลงานของ Bosch ใช้ภาพสวนอีเดน ดอกไม้ และสัตว์ เพื่อสื่อถึงความอุดมสมบูรณ์และศักดิ์สิทธิ์ของสวรรค์ ขณะที่ Shaw ใน “Paradise Lost” ใช้ภาพพรรณไม้และสัตว์ที่งดงามแต่อ่อนแอ เพื่อสะท้อนถึงความเปราะบางของสวรรค์ที่ถูกทำลาย และ Murakami ใช้ภาพพระอรหันต์ 500 รูป เป็นสัญลักษณ์ของการหลุดพ้นจากความทุกข์ โดยสีสันสดใสแสดงถึงความบริสุทธิ์และความสงบภายใน บทความนี้จึงเสนอการวิเคราะห์เชิงลึกเกี่ยวกับการตีความเรื่องสวรรค์และการหลุดพ้นในมุมมองของศิลปะ ผ่านการใช้สัญลักษณ์และวัฒนธรรมที่หลากหลายของศิลปินแต่ละท่าน

คำสำคัญ: สวรรค์, ศิลปะตะวันตก, ศิลปะตะวันออก

[1]บทความนี้เรียบเรียงขึ้นจากเนื้อหาส่วนหนึ่งของวิทยานิพนธ์ระดับปริญญาเอก เรื่อง “สวรรค์ปรสิต” สาขาทัศนศิลป์ คณะจิตรกรรม ประติมากรรมและภาพพิมพ์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

Symbols of Heaven through Perspectives of Western and Eastern Arts[2]

Kriangkrai Kongkhanun
Ph.D. Student in Visual Arts,
Faculty of Painting Sculpture and Graphic Arts,
Silpakorn University

Chaiyosh Isavorapant
Professor, Ph.D.
Department of Art Theory,
Faculty of Painting Sculpture and Graphic Arts,
Silpakorn University

Pishnu Supanimit
Professor Emeritus
Department of Graphic Arts,
Faculty of Painting Sculpture and Graphic Arts,
Silpakorn University

Sukumala Nithipattaraahnan
Assistant Professor, Ph.D.
Department of Mixed Media (Initiative Program),
Faculty of Painting Sculpture and Graphic Arts,
Silpakorn University

Abstract

This article aims to answer the question concerning the concepts of heaven by examining the art works of three famous artists: Hieronymus Bosch, Raqib Shaw, and Takashi Murakami. The works of the three artists present different perspectives and interpretations of heaven and liberation. Bosch represents Western medieval art that reflects religious concepts and symbols of the creation of earth and heaven. At the same time, Shaw represents contemporary art that combines together Western and Eastern cultures, conveying the beauty and destruction of heaven. Meanwhile, Murakami presents the fusion of traditional Japanese culture and modern pop culture through the images of arhats and the use of bright colors to represent the attainment of nirvana and spiritual peace.

[2]This article is part of a doctoral thesis on “Parasites of Heaven” Visual Arts, Faculty of Painting Sculpture and Graphic Arts, Silpakorn University.

In terms of symbolism, Bosch's works use images of the Garden of Eden, flowers, and animals to symbolize the abundance and sacredness of heaven. Whereas Shaw, as seen in the work entitled "Paradise Lost", uses beautiful but fragile plants and animals to reflect the fragility of heaven that is destroyed. Furthermore, Murakami uses images of 500 arhats to symbolize liberation from suffering, while using bright colors to represent purity and inner peace. This article presents in-depth analysis of the interpretations of heaven and liberation from an artistic perspective, using diverse symbols and cultures by each artist.

Keywords: Heaven, Western Art, Eastern Art

บทนำ

ศิลปะสามารถทำหน้าที่เป็นกระจกเงาที่สะท้อนความเชื่อ ความคิด และวัฒนธรรมของสังคมในแต่ละยุคสมัยได้อย่างมีประสิทธิภาพ สิ่งที่ทำให้ผลงานศิลปะมีความโดดเด่นคือความสามารถในการตั้งคำถามและนำเสนอประเด็นที่ลึกซึ้งผ่านการใช้สัญลักษณ์ รูปทรง สีสัน และองค์ประกอบต่าง ๆ ในงานศิลปะ คำถามสำคัญที่เกิดขึ้นคือ ศิลปะสามารถสื่อสารแนวคิดที่ซับซ้อนเกี่ยวกับสวรรค์และการหลุดพ้นจากความทุกข์ได้อย่างไร และศิลปินจากยุคสมัยและวัฒนธรรมที่แตกต่างกันใช้วิธีการใดในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะเหล่านี้

แนวคิดเรื่องสวรรค์เป็นหนึ่งในหัวข้อที่มีการตีความและนำเสนอในศิลปะมาตั้งแต่ยุคโบราณจนถึงปัจจุบัน ในยุคโบราณ สวรรค์มักถูกพรรณนาว่าเป็นสถานที่ที่มีพระเจ้าหรือเทพเจ้าอยู่ และเป็นที่มาของความสงบสุขและความอุดมสมบูรณ์ ขณะที่ในยุคกลาง สวรรค์ถูกพิจารณาให้เป็นจุดหมายปลายทางที่ต้องการไปเยือนสำหรับวิญญาณที่ผ่านการไถ่บาปและทำความดี และในยุคสมัยใหม่และร่วมสมัย แนวคิดเรื่องสวรรค์ได้รับการตีความใหม่ ๆ ที่สะท้อนถึงความซับซ้อนของสังคมและวัฒนธรรมที่เปลี่ยนแปลงไป ศิลปินยุคนี้มักเน้นถึงความสัมพันธ์ระหว่างสวรรค์กับกิเลส ซึ่งเป็นความปรารถนาและความต้องการที่ไม่สิ้นสุดของมนุษย์

บทความนี้มีการพิจารณาผลงานของศิลปินจำนวน 3 ท่านที่มีบทบาทสำคัญในการตีความแนวคิดเรื่องสวรรค์และกิเลส ได้แก่ 1) Hieronymus Bosch กับผลงาน Garden of Earthly Delights ซึ่งแสดงภาพของสวรรค์และนรกในลักษณะที่สะท้อนถึงบาปและการลงโทษในศาสนาคริสต์ 2) Raqib Shaw กับผลงาน Paradise Lost ที่นำเสนอมุมมองการสูญเสียสวรรค์ผ่านสุนทรียศาสตร์แบบผสมผสานวัฒนธรรมตะวันตกและตะวันออก และ 3) Takashi Murakami กับผลงาน The 500 Arhats ที่แสดงการฟื้นคืนและการเยียวยาผ่านสัญลักษณ์ทางศาสนาพุทธ ศิลปินทั้งสามนี้แสดงวิธีที่แตกต่างกันในการตีความแนวคิดเกี่ยวกับสวรรค์ กิเลส และการหลุดพ้นจากทุกข์

Hieronymus Bosch กับผลงาน Garden of Earthly Delights แสดงถึงสวรรค์และนรกผ่านภาพวาดที่เต็มไปด้วยสัญลักษณ์ทางศาสนาคริสต์และการพรรณนาถึงบาปและการลงโทษในรูปแบบที่เหนือจริง ผลงานนี้สะท้อนถึงความกังวลและการพิจารณาในเรื่องของบาปและความหลุดพ้นที่อยู่ในใจมนุษย์ ขณะเดียวกันได้แสดงให้เห็นถึงกิเลสและความปรารถนาที่นำไปสู่ความเสื่อมเสียและการลงโทษในนรก

Raqib Shaw กับผลงาน Paradise Lost นำเรื่องราวคลาสสิกจากบทกวีของ John Milton (1608 – 1674) มาตีความใหม่ในลักษณะที่ผสมผสานวัฒนธรรมอินเดียและตะวันตก โดย Shaw ใช้สีสันสดใสและรายละเอียดที่ซับซ้อนเพื่อแสดงถึงการสูญเสียและความเปราะบางของสวรรค์ ผลงานของเขาสะท้อนถึงกิเลสที่นำไปสู่การสูญเสียสวรรค์และการล่มสลายของมนุษย์ ผลงานนี้เน้นถึงความเปราะบางของสวรรค์ที่ถูกทำลายลงด้วยกิเลสและความปรารถนาที่ไม่รู้จบ

Takashi Murakami กับผลงาน The 500 Arhats ใช้ภาพของพระอรหันต์ 500 รูปเพื่อสะท้อนถึงการฟื้นคืนความหวังและการเยียวยาความทุกข์ทรมานของมนุษย์ ภาพวาดของ Murakami ใช้เทคนิคการวาดภาพแบบดั้งเดิมของญี่ปุ่นผสมผสานกับการ์ตูนมังงะ เพื่อสร้างความรู้สึกมีชีวิตชีวาและความหวัง ผลงานนี้แสดงให้เห็นถึงความสำเร็จในการหลุดพ้นจากกิเลสและการบรรลุสภาวะนิพพาน ซึ่งเป็นการหลุดพ้นจากความทุกข์ในที่สุด

ศิลปินทั้ง 3 ท่านนี้ใช้วิธีการและแนวคิดที่แตกต่างกันในการสื่อสารเรื่องราวและแนวคิดเกี่ยวกับสวรรค์และกิเลส ทำให้เราสามารถเห็นความหลากหลายและความสร้างสรรค์ที่แตกต่างกันไปในงานศิลปะ แต่ละผลงานนำเสนอการตีความที่หลากหลายเกี่ยวกับการหลุดพ้นจากกิเลสและการบรรลุสภาวะที่สูงสุด ซึ่งสะท้อนถึงความหลากหลายในความคิดและวิสัยทัศน์ของศิลปินในยุคและวัฒนธรรมที่แตกต่างกัน

ในหัวข้อการวิเคราะห์ผลงานศิลปินมีเป้าหมายเพื่อทำความเข้าใจการสร้างสรรค์ผลงานที่สะท้อนถึงสวรรค์ การพิจารณาองค์ประกอบขององค์ประกอบ รูปแบบ เทคนิค และหัวข้อ ทำให้สามารถเข้าใจข้อความที่ศิลปินพยายามสื่อและผลกระทบที่ผลงานมีต่อผู้ชม ศิลปินที่นำมาวิเคราะห์ประกอบไปด้วยศิลปินทั้งหมด 3 ท่าน ได้แก่

1. Hieronymus Bosch (1450 - 1516)

Hieronymus Bosch เป็นจิตรกรชาวดัตช์ที่มีชีวิตอยู่ในช่วงปลายศตวรรษที่ 15 ถึงต้นศตวรรษที่ 16 Bosch เกิดที่เมืองสฮาร์โทเกนบอสช์ (s'-Hertogenbosch) ในประเทศเนเธอร์แลนด์ ประมาณปี ค.ศ. 1450 โดยได้รับการยกย่องอย่างสูงในช่วงชีวิต เนื่องจากศิลปินเป็นสมาชิกของครอบครัวจิตรกรที่มาจากเมืองอาเคิน จึงมักถูกเรียกว่า Hieronymus van Aken มีข้อสันนิษฐานว่า Bosch เซ็นชื่อในผลงานว่า “Jheronymus Bosch” (Rowlands, 1975, p. 3) Bosch เป็นหนึ่งในศิลปินที่มีจินตนาการและสร้างสรรค์มากที่สุดในยุคนั้น ผ่านการสร้างผลงานที่เหนือจริงและแฟนตาซี ภาพวาดของ Bosch เป็นภาพสะท้อนของความเชื่อทางศาสนาแฝงด้วยความคิดที่ลึกซึ้ง และเป็นผลมาจากได้รับการศึกษาในโรงเรียนคาทอลิก และต่อมา Bosch จึงได้เป็นผู้ทรงคุณวุฒิในสมาคมจิตรกรที่บ้านเกิดในปี ค.ศ. 1480

รูปแบบศิลปะของ Bosch ได้รับอิทธิพลมาจากศิลปะยุคกอธิคและยุคฟื้นฟูศิลปวิทยา ภาพวาดของ Bosch มักมีการผสมผสานระหว่างหัวข้อทางศาสนา เช่น ชีวิตของพระเยซูคริสต์และสิ่งมีชีวิตที่น่าอัศจรรย์ เช่น ปีศาจและสัตว์ประหลาด ผลงานจิตรกรรมของเขามีการแสดงออกอย่างรุนแรงของจินตนาการ ความฝัน และการเชื่อมต่อกับจิตไร้สำนึกอย่างอิสระ เป็นต้น

ภาพวาดของ Bosch มักสะท้อนความกังวลของมนุษยชาติเกี่ยวกับการลงโทษที่อาจเผชิญในวันพิพากษา Bosch รู้สึกถึงภาพของบาปและความเลวทรามที่อยู่ลึกเข้าไปในหัวใจของมนุษย์ และถ่ายทอดประเด็นเหล่านี้ผ่านภาพที่เพ้อฝัน เมื่อผู้ชมผ่านเข้าไปสู่โลกแห่งจินตนาการของ Bosch จะพบว่ามีเหล่ามนุษย์และสิ่งมีชีวิตที่แปลกประหลาดมากมาย ผลงานศิลปะของ Bosch นำเสนอโลกที่ความดีและความชั่วปะทะกัน โลกที่ความกลัวและความวิตกกังวลที่ลึกที่สุดของมนุษยชาติถูกนำมาอยู่แถวหน้า

Bosch เสียชีวิตในปี ค.ศ. 1516 โดยทิ้งมรดกแห่งภาพวาดแห่งจินตนาการไว้เบื้องหลัง ซึ่ง Bosch ไม่ได้รับการยอมรับอย่างกว้างขวางในช่วงชีวิต แต่ผลงานของ Bosch ได้กลายเป็นหนึ่งในผลงานที่มีชื่อเสียงและเป็นที่เคารพนับถือมากที่สุดในประวัติศาสตร์ศิลปะ ปัจจุบัน ภาพวาดเหล่านั้นยังคงสร้างแรงบันดาลใจให้กับศิลปิน นักเขียน และนักดนตรีที่ค้นพบแรงบันดาลใจในจินตนาการอันน่าอัศจรรย์และเหนือจริง

ภาพ Garden of Earthly Delights

ภาพ Garden of Earthly Delights เป็นหนึ่งในผลงานศิลปะที่โดดเด่นและลึกลับที่สุดจากยุคกลางตอนปลาย ภาพได้สร้างความประทับใจให้กับผู้รักศิลปะและนักประวัติศาสตร์ศิลป์มานานหลายศตวรรษ โดยภาพ Garden of Earthly Delights เป็นภาพเขียนสามบาน (Triptych) ที่ประกอบด้วยแผงกลางขนาดใหญ่และแผงด้านข้างสองแผงที่สามารถปิดเข้าหากันได้ เมื่อผลงานถูกปิด แผงด้านนอกจะเผยให้เห็นภาพวาดที่ใช้เฉดสีเทา (Grisaille) ซึ่งแสดงถึงโลกในช่วงเวลาที่พระเจ้าสร้าง เมื่อเปิดออก ภาพด้านในจะเผยให้เห็นฉากที่เต็มไปด้วยสีสันและรายละเอียด ส่วนกลางของภาพมีขนาดประมาณ 220 เซนติเมตร x 195 เซนติเมตร ส่วนแผงด้านข้างแต่ละแผงมีขนาดประมาณ 220 เซนติเมตร x 97 เซนติเมตร ซึ่งแต่ละแผงแสดงถึงฉากที่แตกต่างกัน



ภาพที่ 1 Garden of Earthly Delights
Note: From Artsy, 2019

แผงกลางแสดงภาพของสวนที่เต็มไปด้วยกิจกรรมต่าง ๆ ที่แสดงถึงความสุขทางโลกและการลุ่มหลงในความบันเทิง ภาพนี้มีความซับซ้อนและเต็มไปด้วยรายละเอียดที่หลากหลาย รวมถึงมนุษย์ พืชพันธุ์ และสัตว์ที่มีรูปร่างแปลกตา บางส่วนของภาพแสดงถึงการกระทำที่เปรียบเสมือนการละเล่นทางโลก เช่น การร้องรำทำเพลงและการล่อลวง ภาพนี้แสดงถึงความหลงระเริงในกิเลสและการใช้ชีวิตอย่างไม่มีข้อจำกัด ใช้สีเขียว สีชมพูและสีฟ้าเป็นหลัก ภาพฉากตรงกลางที่เป็นฉากสำคัญของเรื่องนี้เป็นการต่อยอดเรื่องราวจากปฐมบาปของมนุษย์ที่เกิดจากอาดัมและเอวา

แผงด้านซ้ายของภาพแสดงถึง Garden of Eden หรือสวนเอเดน ซึ่งเป็นตัวแทนของสวรรค์ในพระคัมภีร์ไบเบิล ปรากฏภาพของพระเจ้า รวมถึงอาดัมและเอวาอยู่ในสถานะของความไร้เดียงสาและความสุข ซึ่งแสดงถึงช่วงเวลาก่อนที่มนุษย์จะถูกอสรพิษล่อลวงให้ทำบาป บรรยากาศในแผงนี้มีความสงบและบริสุทธิ์ แสดงถึงความสมบูรณ์แบบและความเป็นอุดมคติของสวรรค์ที่ยังไม่มีบาปเข้ามาเกี่ยวข้อง

แผงด้านขวาแสดงภาพการพิพากษาครั้งสุดท้ายพร้อมภาพคนที่ถูกโยนลงนรก ซึ่งเป็นผลลัพธ์ของการกระทำบาปและผู้ที่รับการช่วยให้รอดเข้าสู่สวรรค์ ส่วนกลางภาพนี้เต็มไปด้วยฉากของความทุกข์ทรมาน การลงโทษ และการสังเวยที่น่ากลัว และซับซ้อนที่มีการถกเถียงกันมากที่สุด แผงกลางซึ่งมีขนาดใหญ่ที่สุดแสดงภาพทิวทัศน์ที่เต็มไปด้วย สัตว์ประหลาด วัตถุประหลาด และฉากที่แปลกประหลาดทุกรูปแบบ เบื้องหน้าพบเห็นหุ่นเปลือยกลุ่มหนึ่งทำกิจกรรมต่าง ๆ ตั้งแต่กินผลไม้ เล่นดนตรี ไปจนถึงทำกิจกรรมทางเพศ นอกเหนือจากนั้น ทิวทัศน์ยังเต็มไปด้วยสิ่งก่อสร้างแปลก ๆ รวมถึงวัตถุรูปทรงไข่ขนาดใหญ่ที่ดูคล้ายอาคาร และสัตว์มหัศจรรย์ต่าง ๆ เช่น นกยักษ์และแมลง ในฉากหลังพบเห็นเมืองที่อยู่ห่างไกลและน้ำตกที่ดูคล้ายไหลลงสู่พื้นโลก บรรยากาศในแผงนี้มีความมืดมนและเต็มไปด้วยความสิ้นหวัง สีที่ใช้ในแผงนี้มีความเข้มข้นและหนักแน่นกว่าแผงอื่น ๆ เพื่อสื่อถึงความรุนแรงและการลงโทษที่รอคอยผู้ที่หลงระเริงในกิเลส



ภาพที่ 2 ส่วนกลางของภาพ Garden of Earthly Delights
Note: From Wikipedia, 2006

ในส่วนกลางของภาพนี้เต็มไปด้วยรายละเอียดซับซ้อนของสิ่งมีชีวิตและสิ่งมหัศจรรย์ต่าง ๆ ที่กำลังดำเนินกิจกรรมอย่างหลากหลาย ซึ่งทุกตัวละครในภาพดูเหมือนไม่ได้สนใจในสภาพเปลือยเปล่าของตนเองเลย สิ่งที่โดดเด่นคือความสัมพันธ์ระหว่างกิจกรรมเหล่านี้กับการแสดงออกถึงบาป โดยเฉพาะอย่างยิ่งความปรารถนาและบาปทางเพศที่ปรากฏอย่างชัดเจน กิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับความพึงพอใจทางผัสสะ เช่น การกิน การดื่ม หรือการสัมผัส ถูกใช้เป็นสัญลักษณ์เพื่อสะท้อนความหลงใหลในโลกีย์ เช่น กลุ่มหญิงสาวเปลือยกายที่อยู่บริเวณกึ่งกลางของภาพ โดยหญิงสาวคนหนึ่งมีผลเชอร์รี่อยู่บนศีรษะ เป็นการสื่อถึงความเย่อหยิ่งและความทะนงตัว ด้านข้างของหญิงสาวมีชายหนุ่มคนหนึ่งที่กำลังดื่มน้ำด้วยท่าทางกระหายแสดงถึงความตะกละ ในขณะที่ด้านหลังกลุ่มของคนเหล่านี้มีภาพคนอยู่ในเปลือกหอยแมลงภู่ขนาดใหญ่ ซึ่งหอยในที่นี้ทำหน้าที่เป็นสัญลักษณ์ทางเพศ สะท้อนถึงกิเลสและความปรารถนาอันดิบเถื่อนของมนุษย์ ที่ศิลปินพยายามสื่อผ่านภาพรวมของโลกที่เต็มไปด้วยบาปและความลุ่มหลง



ภาพที่ 3 รายละเอียดผลงานที่อยู่ในส่วนกลางของภาพ Garden of Earthly Delights
Note: From Wikipedia, 2006

เมื่อวิเคราะห์รายละเอียดของภาพ พบว่าทุกจุดแฝงไปด้วยรายละเอียดที่ซับซ้อนและสัญลักษณ์ที่ซ่อนอยู่ เชอร์รี่เป็นจุดเด่นที่แผงกลางของภาพ ผลไม้มักเกี่ยวข้องกับตัณหาและการล่อลวง เพราะมีความหอมหวานและความต้องห้ามที่น่าหลงไหล เชอร์รี่ในภาพวาดมีขนาดใหญ่โตและปรากฏเป็นกลุ่ม ซึ่งบ่งบอกว่าเป็นสัญลักษณ์ของความตะกละและส่วนเกิน ผู้คนในภาพแสดงการบริโภคหรือเล่นกับเชอร์รี่ ซึ่งเน้นย้ำถึงบาปของพวกเขาและแสดงให้เห็นว่าพวกเขากำลังดื่มด่ำกับความสุขทางโลก

สิ่งมีชีวิตมหัศจรรย์ในงานศิลปะของ Bosch มีพื้นฐานมาจากนกและแมลงที่มีอยู่จริง ซึ่งมักปรากฏในผลงานสร้างสรรค์ที่ผ่านจินตนาการของ Bosch เช่น นกฮูกที่ปรากฏในผลงานอย่างน้อย 20 ตัว เปรียบเสมือนเป็นผู้เฝ้าดูความบันเทิงที่ชั่วร้ายหรือเหตุการณ์ที่น่าสงสัย (Ormiston, 2016, p. 26) นกฮูกมักเกี่ยวข้องกับความชั่วร้าย ความมืด และการล่อลวง มักเกาะอยู่บนกิ่งไม้หรือลอยอยู่บนท้องฟ้า และการปรากฏตัวของนกฮูกเป็นการบ่งบอกว่ากำลังจะมีสิ่งเลวร้ายเกิดขึ้น ธรรมชาติที่ออกหากินเวลากลางคืนของนกฮูกและความสามารถในการมองเห็นในที่มืดยังเป็นสัญลักษณ์ของความรู้และความลับที่ซ่อนอยู่อีกด้วย ในบริบทของภาพวาด นกฮูกเป็นตัวแทนของบาปและการล่อลวงที่แฝงตัวอยู่ในเงามืด (Ferguson, 2013, p. 22)

ร่างผู้หญิงในภาพวาดถูกพรรณนาว่าเป็นวัตถุทางเพศ มักอยู่ในสภาพเปลือยกายและมีส่วนร่วมในกิจกรรมที่เร้าอารมณ์ ผู้หญิงเหล่านี้เป็นตัวแทนของตัณหาและการล่อลวง และการปรากฏตัวในภาพวาดเน้นย้ำถึงบาปของบุคคลในภาพ ผู้หญิงมักอยู่คู่กับเชอร์รี่ ซึ่งเชื่อมโยงกับแนวคิดเรื่องความตะกละและส่วนเกิน

โดยสรุป เชอร์รี่ นกฮูก และผู้หญิง ในผลงาน Garden of Earthly Delights ของ Hieronymus Bosch ช่วยเสริมแนวคิดเรื่องบาปและการล่อลวง เชอร์รี่ขนาดใหญ่แสดงถึงความหอมหวานและเย้ายวนของตัณหาความตะกละตะกลามที่มีมากเกินไป ในขณะที่นกฮูกเป็นสัญลักษณ์ของความรู้และความลับที่ซ่อนอยู่ และการล่อลวงที่แฝงตัวอยู่ในเงามืด ร่างผู้หญิงในภาพวาดเป็นตัวแทนของตัณหาและการล่อลวง

สถานที่ที่พบสวรรค์และนรกใน “สวน” นี้คล้ายมีชัดเจนสำหรับผู้ชมในยุคแรก ๆ ในแผงด้านข้าง ต่อมาได้มีคำถามเกิดขึ้นว่า ภาพตรงกลางนั้นเป็นการบรรยายถึงความสุขหรือความเสื่อมโทรม ไม่ว่าคำตอบเป็นอย่างไร ภาพนี้ยังคงไม่สามารถตีความได้อย่างชัดเจน และเต็มไปด้วยความน่าดึงดูดและน่าค้นหาอยู่เสมอ (Linfert, 2003, p. 110) การถ่ายทอดเรื่องราวโดยใช้รูปทรงที่แปลกประหลาดน่าสนใจซึ่งสร้างสรรค์ขึ้นจากจินตนาการ และการใช้สัญลักษณ์ที่ซ่อนอยู่ในภาพวาดทางศาสนาของ Bosch อาจดูเป็นแง่ร้าย แต่ให้มุมมองที่ไม่เหมือนใครเกี่ยวกับสภาพของมนุษย์ ด้วยการเน้นข้อบกพร่องและจุดอ่อนของมนุษยชาติ ผลงานของ Bosch ช่วยส่งเสริมการไตร่ตรองและการพิจารณา เป็นคอยย้ำเตือนว่าแม้มนุษย์อาจพยายามเพื่อความสมบูรณ์แบบ แต่ท้ายที่สุดแล้วมนุษย์ก็ยังเป็นสิ่งมีชีวิตที่มีข้อบกพร่องซึ่งต้องแสวงหาการไถ่บาป ภาพวาดของ Bosch มีความแตกต่างอย่างสิ้นเชิงกับรูปร่างมนุษย์ในอุดมคติที่แสดงไว้ในศิลปะยุคเรอเนสซองส์ โดยผลงานของ Bosch นำเสนอแง่มุมที่มืดมนของมนุษยชาติ

การจัดองค์ประกอบที่ซับซ้อนและมีลักษณะกระจายทั้งภาพ แต่ละจุดมีเรื่องราวและแนวคิดที่น่าสนใจ ผ่านการใช้สัญลักษณ์ต่าง ๆ เช่น นกฮูกและเชอร์รี่ องค์ประกอบที่ปรากฏในผลงาน Garden of Earthly Delights แผงตรงกลางมีรูปแบบเฉพาะตัวและพิสดารอย่างมาก เช่น ร่างเปลือยกายมีความยาวและบิดเบี้ยว แขนขามีลักษณะเกินจริงและใบหน้าที่แปลกประหลาด สิ่งมีชีวิตในผลงานมีความมหัศจรรย์ บางตัวดูเหมือนเป็นลูกผสมของสัตว์หรือพืชชนิดต่าง ๆ ในแผงด้านซ้าย อาดัมและอีฟได้รับการพรรณนาว่าเป็นบุคคลในอุดมคติโดยมีผิวที่เนียนเรียบไม่มีตำหนิและท่าทางที่สง่างาม ในแผงด้านขวา ผู้ถูกสาปจะถูกพรรณนาว่ามีลักษณะรูปทรงที่ผิดปกติและบิดเบี้ยวด้วยความเจ็บปวดและความสิ้นหวัง เพื่อสื่อถึงสัญลักษณ์ต่าง ๆ ซึ่งแนวคิดที่กล่าวมา รูปทรงที่บิดเบี้ยวและผิดปกติ การสื่อถึงสัญลักษณ์ในผลงานของ Bosch ล้วนเป็นแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ผลงานของผู้วิจัย

2. Raqib Shaw (1974 - ปัจจุบัน)

Raqib Shaw เป็นศิลปินอินเดีย ได้รับการยกย่องอย่างกว้างขวางว่าเป็นหนึ่งในศิลปินที่มีพรสวรรค์และมีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์มากที่สุดในรุ่นราวคราวเดียวกัน Shaw เกิดปี ค.ศ. 1974 ที่เมืองกัลกัตตา ประเทศอินเดีย ปัจจุบันอาศัยและทำงานที่ลอนดอน ประเทศสหราชอาณาจักร เขาเติบโตในครอบครัวของศิลปินและช่างฝีมือ โดย Shaw ได้แสดงพรสวรรค์ด้านศิลปะโดยธรรมชาติตั้งแต่อายุยังน้อย และศึกษาต่อด้านวิจิตรศิลป์ที่ Royal College of Art ในกรุงลอนดอน ซึ่ง Shaw ได้พัฒนารูปแบบและวิสัยทัศน์อันเป็นเอกลักษณ์ และได้รับการยอมรับอย่างรวดเร็วจากภาพวาดที่มีจินตนาการและมีรายละเอียดสูง

ในช่วงหลายปีนับตั้งแต่สำเร็จการศึกษา Shaw ได้สร้างชื่อเสียงให้กับตัวเองในฐานะหนึ่งในศิลปินที่เป็นที่ต้องการตัวมากที่สุดในโลก โดยผลงานของ Shaw ได้รับความสนใจอย่างกว้างขวางและเสียงวิพากษ์วิจารณ์ Shaw จึงมีชื่อเสียงเป็นพิเศษจากภาพวาดขนาดใหญ่ที่มีรายละเอียดสูงซึ่งผสมผสานองค์ประกอบของศิลปะอินเดียแบบดั้งเดิมเข้ากับลวดลายและรูปแบบร่วมสมัย ผลงานของ Shaw โดดเด่นด้วยรูปแบบที่ซับซ้อนและสีสันที่สดใส ซึ่งมักได้รับแรงบันดาลใจจากพืชและสัตว์ในแคชเมียร์

ผลงานของ Shaw มีสีสันสดใสและเต็มไปด้วยชีวิตชีวา ผสมผสานลวดลายต่าง ๆ เข้ากับอิทธิพลจากตะวันตก เข้ากับแบบแผนจากวัฒนธรรมตะวันออก ลวดลายของพรมและเครื่องประดับที่ครอบครัวค้าขายมีอิทธิพลต่อสไตล์การวาดภาพของ Shaw แต่ยังสามารถเห็นอิทธิพลของภาพพิมพ์ดอกไม้ของ Hokusai ผลงานของปรมาจารย์ยุคเก่า หรือการศึกษาพืชและสัตว์ในเชิงวิทยาศาสตร์จากคริสต์ศตวรรษที่ 17 ได้อีกด้วย (Grosenick, 2005, p. 484)

ภาพวาดที่มีความซับซ้อนอย่างยิ่งของ Shaw ใช้การผสมผสานความงามแบบดั้งเดิมจากแหล่งที่มาต่าง ๆ รวมถึงภาพพิมพ์ไม้ญี่ปุ่น ภาพของฮินดู และงานหัตถกรรมอินเดียที่ประดิษฐ์ขึ้นอย่างซับซ้อนบนพื้นผิวที่เปล่งประกาย โดยใช้วัสดุต่าง ๆ เช่น สีโลหะของรถยนต์ สีทองกระจกสเตนกลาส และกากเพชร ลักษณะผลงานที่คล้ายอัญมณีได้ดึงดูดให้ผู้ชมเข้ามาเผชิญกับความหรูหราที่ผสมผสานระหว่างความงามและความแปลกประหลาด ซึ่งความสุขทางเพศอาจกลายเป็นการล่วงละเมิดได้ทุกเมื่อ ผลงานเหล่านี้แสดงให้เห็นถึงการตั้งคำถามเชิงวิพากษ์เกี่ยวกับความต้องการความหรูหรา ในขณะที่ความงามและความแห้งแล้งผสมผสานกับนิทานศีลธรรมยุคกลางและยุคเรอเนซองส์ที่เต็มไปด้วยคำวิพากษ์ (Holzwarth, 2009, p. 428)

ภาพวาดของ Shaw มักบรรยายถึงภูมิประเทศและสิ่งมีชีวิตที่น่าอัศจรรย์ที่เต็มไปด้วยความหมายเชิงสัญลักษณ์ และการอ้างอิงถึงตำนานฮินดู วรรณกรรมคลาสสิก และโลกธรรมชาติ Shaw ได้รับอิทธิพลที่หลากหลาย ตั้งแต่ศิลปะพื้นบ้านดั้งเดิมของอินเดียไปจนถึงยุคเรอเนซองส์และยุคบาโรก ผลงานของ Shaw มักมีความท้าทายแนวคิดดั้งเดิมเกี่ยวกับความงามและการเป็นตัวแทน ซึ่งมีรายละเอียดและพื้นผิวมากมาย และมักมีขนาดหลายเมตร เหมาะสำหรับการจัดนิทรรศการและการติดตั้งขนาดใหญ่

ตลอดเส้นทางอาชีพของ Shaw มีผลงานแสดงเดี่ยวมากมายทั่วโลก รวมถึงในกรุงลอนดอน นครนิวยอร์ก และเมืองฮ่องกง Shaw ยังได้รับเชิญเข้าร่วมนิทรรศการกลุ่มใหญ่ ๆ และสามารถพบเห็นผลงานได้ในคอลเล็กชันส่วนตัวและสาธารณะที่โดดเด่นหลายแห่ง รวมถึง Saatchi Gallery ในกรุงลอนดอน และ The Metropolitan Museum of Art ในนครนิวยอร์ก

Paradise Lost

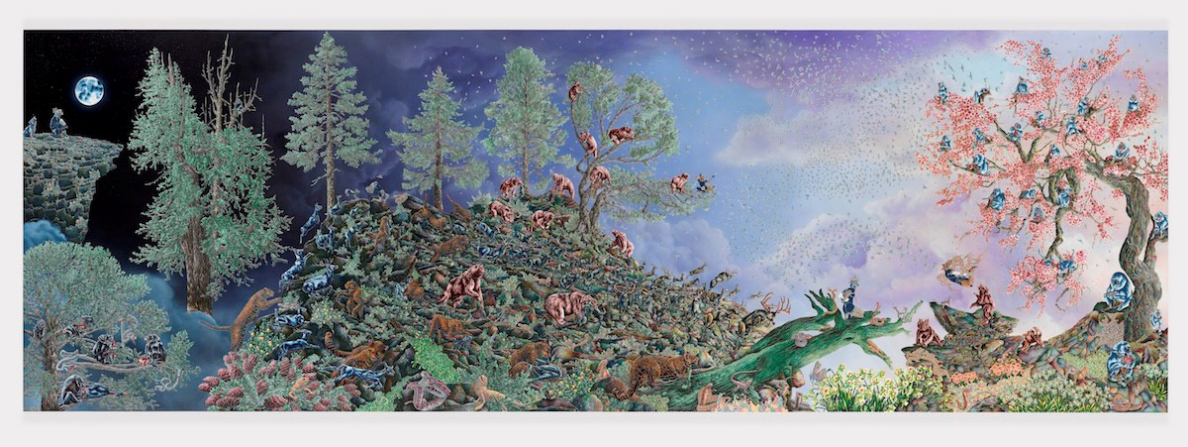
ผลงานชุด Paradise Lost ของ Raqib Shaw ได้รับแรงบันดาลใจจากกวีมหากาพย์ชื่อเดียวกันของ John Milton ในปี ค.ศ. 1667 ที่มีเล่าเรื่องราวของการล่มสลายของมนุษย์และการขับไล่อาดัมและอีฟออกจากสวนเอเดน ภาพวาดของ Shaw นำเรื่องราวคลาสสิกนี้มาตีความใหม่ในแบบของตนเอง สร้างการเล่าเรื่องด้วยภาพที่แฟนตาซีและมืดมน ผลงานของ Shaw ได้รับอิทธิพลจากการอ้างอิงทางวัฒนธรรมและประวัติศาสตร์ที่หลากหลาย รวมถึงศิลปะอิสลาม ภาพวาดยุคเรอเนซองส์ และภาพวาดขนาดจิ๋ว (Indian Miniature Painting) ของอินเดีย โดย Shaw ผสมผสานองค์ประกอบจากประเพณีต่าง ๆ เหล่านี้เพื่อสร้างโลกอัศจรรย์ที่เต็มไปด้วยสัตว์หายาก สัตว์มหัศจรรย์ และภูมิประเทศที่เขียวขจี

ภาพวาดในชุด Paradise Lost เป็นงานขนาดใหญ่ โดดเด่นด้วยสีสันที่สดใส มีชีวิตชีวา รายละเอียดที่ซับซ้อน และการพรรณนาสัตว์ในตำนาน ทิวทัศน์ และตัวละครจากบทกวีในจินตนาการ ผลงานในชุดนี้สำรวจประเด็นต่าง ๆ รวมถึงการสูญเสียความบริสุทธิ์ การล่อลวง และความเป็นสองขั้วในธรรมชาติของมนุษย์ ภาพวาดแสดงฉากต่าง ๆ จากบทกวี เช่น การถูกขับไล่ออกจากสวนเอเดน การล่อลวงอีฟโดยอสรพิษ และการต่อสู้ระหว่างเทวทูตและปีศาจ ภาพวาดไม่ได้เป็นเพียงการแสดงภาพของบทกวีเท่านั้น แต่ยังสำรวจสภาวะทางจิตใจและอารมณ์ของตัวละครด้วย



ภาพที่ 4 นิทรรศการ Paradise Lost
Note: From White Cube, 2018

Shaw จัดแสดงภาพวาดชุด Paradise Lost ตามเวลา สภาพอากาศ และฤดูกาลที่กำหนด ด้านหนึ่งของแกลเลอรีมีภาพวาด 3 ภาพเป็นภาพทิวทัศน์ภูเขาในฤดูหนาวที่สว่างไสวด้วยแสงจากพระจันทร์เต็มดวง ส่วนผนังด้านตรงข้ามเป็นภาพดอกไม้ในฤดูใบไม้ผลิที่ผลิบานเมื่อดวงอาทิตย์ลับขอบฟ้า ภาพวาดเหล่านี้สะท้อนรูปแบบของภาพวาดรูปแปดเหลี่ยมสองภาพที่วางอยู่ด้านใดด้านหนึ่งของภาพพาโนรามา แต่ละภาพแสดงถึงตัวละครที่โดดเดี่ยวหรือครุ่นคิดและพยายามทำสิ่งที่เป็นไปไม่ได้ ท่ามกลางนกนางแอ่นที่บินวนไปมา ปรากฏตัวละครตัวหนึ่งรออย่างตั้งใจเพื่อให้แสงจันทร์ส่องลง ขณะที่อีกตัวละครหนึ่งแกว่งต้นไม้เพื่อจับดอกไม้ที่ร่วงหล่น



ภาพที่ 5 ผลงานจิตรกรรมในนิทรรศการ Paradise Lost
Note: From Mithila, 2016

ความน่าจดจำของภาพนี้คือ บทแรกของไตรภาค Paradise Lost เป็นภาพวาดที่ใหญ่ที่สุดของ Shaw มีขนาด 300 x 900 เซนติเมตร ซึ่งผู้ชมมีการเริ่มต้นการเดินทางจากแรงบันดาลใจของร่างหมาป่าที่หอนต่อหน้าพระจันทร์อันขมขื่น ไปจนถึงการสังหารตามธรรมชาติเมื่อรุ่งสาง การพรรณนาถึงการปล่อยนกไนติงเกลตัวเดียวออกจากกรงซึ่งเป็นนกที่บรรดากวีชื่นชอบและสร้างสรรค์ด้วยบทเพลงที่เกิดขึ้นเอง จากนั้นเมื่อฤดูกาลผ่านไป นกนางแอ่นที่บินมาทางทิศใต้เป็นสัญลักษณ์ของจิตวิญญาณอิสระโดยธรรมชาติและความปรารถนาที่จะกลับไปยังแหล่งกำเนิด แนวคิดนี้เป็นหัวใจของผลงาน Paradise Lost (White Cube, 2016)

Shaw เสนอมุมมองใหม่เกี่ยวกับนิทานคลาสสิกผ่านจินตนาการ และสำรวจความซับซ้อนของธรรมชาติมนุษย์และผลของบาป นอกจากนี้ผลงานของ Shaw ยังสำรวจแก่นเรื่องและอุปมาอุปไมยที่ลึกซึ้งยิ่งขึ้น เช่น ภูมิทัศน์อันเขียวขจีในภาพวาดของเขาชวนให้นึกถึงสวนเอเดน ในขณะที่สิ่งมีชีวิตที่แปลกประหลาดและสัตว์หายากนั้นมาจากตำนานและนิทานพื้นบ้านของอินเดีย องค์ประกอบเหล่านี้ใช้เพื่อแสดงความคิดเห็นในประเด็นต่าง ๆ เช่น การสูญเสียความบริสุทธิ์ การเสื่อมทรามของสรวงสวรรค์ และการต่อสู้ระหว่างความดีและความชั่ว เป็นต้น



ภาพที่ 6 รายละเอียดงานจิตรกรรมในนิทรรศการ Paradise Lost
Note: From Mithila, 2016

จินตนาการของ Shaw ที่แสดงออกเกี่ยวกับสิ่งมีชีวิตและทิวทัศน์ในภาพวาดยังช่วยเน้นองค์ประกอบที่น่าอัศจรรย์ สิ่งมีชีวิตที่ถูกพรรณนาในลักษณะที่สวยงามและน่าสะพรึงกลัว สะท้อนความคลุมเครือของความดีและความชั่วในกวี ผลงานของ Shaw นำไปสู่การสำรวจแนวคิดของสรวงสวรรค์ โลกที่ดูเหมือนสงบสุขถูกคั่นด้วยองค์ประกอบของความรุนแรงและการทำลายล้าง สามารถตีความได้ว่า เป็นอุปลักษณ์ของสวรรค์และแนวคิดเรื่องการสูญเสียความบริสุทธิ์

การใช้สีและรายละเอียดที่ซับซ้อนของ Shaw ทำให้เกิดความลึกและการเคลื่อนไหว เมื่อรวมกับขนาดที่ใหญ่ สิ่งเหล่านี้ได้พาผู้ชมเข้าสู่โลกของภาพวาดและทำให้รู้สึกราวกับว่าได้ดื่มด่ำไปกับฉากที่สวยงาม ความรู้สึกดื่มด่ำนี้ช่วยขับเน้นแนวคิดเรื่องสวรรค์และการสูญเสียความบริสุทธิ์ เนื่องจากผู้ชมสามารถสัมผัสได้ถึงความงามและความสุขของโลกที่ปรากฏในภาพวาด แต่ยังรวมถึงความรู้สึกไม่สบายใจและอันตรายที่แฝงตัวอยู่ในผลงาน

นอกจากแนวความคิด รูปแบบและองค์ประกอบที่น่าสนใจในผลงานของ Shaw แล้ว เทคนิคการลงสียังมีความโดดเด่นมาก สามารถวิเคราะห์เทคนิคการลงสี โดยแบ่งตามลักษณะต่าง ๆ ได้ดังนี้



ภาพที่ 7 รายละเอียดผลงานของ Raqib Shaw (1)
Note: From White Cube, 2018

1. เทคนิคการตัดเส้นด้วยสีนูนของ Shaw ถือเป็นลักษณะที่โดดเด่นอย่างมากในผลงาน ส่งผลให้สามารถสร้างงานจิตรกรรมที่มีรายละเอียดสูงและซับซ้อนซึ่งเต็มไปด้วยพื้นผิวและความส่องสว่าง ในขณะเดียวกันยังมีการอ้างอิงถึงรูปแบบและเทคนิคทางศิลปะแบบดั้งเดิมด้วย โดยเฉพาะอย่างยิ่งการใช้สีทองตัดเส้นในผลงานช่วยเพิ่มความรู้สึกมั่งคั่งและความหรูหราให้กับงาน และเป็นองค์ประกอบสำคัญของรูปแบบภาพที่เป็นเอกลักษณ์ส่วนตัว



ภาพที่ 8 รายละเอียดผลงานของ Raqib Shaw (2)
Note: From White Cube, 2018

2. เทคนิคการใช้สีนูนต่ำในการสร้างรายละเอียดในผลงาน เช่น การจุด หรือการวาดลวดลายต่าง ๆ สามารถสร้างความลึก ซับซ้อน และการเคลื่อนไหวภายในภาพจิตรกรรมจากการใช้เทคนิคที่หลากหลาย เช่น ใช้ขวดเล็ก ๆ ในการหยอดสีให้เกิดลวดลายและการทับซ้อนกัน เมื่อดูในระยะใกล้ พบว่าผลงานมีความละเอียดสูง ลักษณะสำคัญของเทคนิคศิลปะที่เป็นเอกลักษณ์ ด้วยเทคนิคนี้ Shaw สามารถสร้างผลงานศิลปะที่มีรายละเอียดและภาพที่น่าทึ่งและดึงดูดจินตนาการและนำผู้ชมไปสู่ดินแดนของผลงาน

3. การใช้วัสดุต่าง ๆ ในผลงาน เช่น การผสมผสานกลิตเตอร์และคริสตัลเข้ากับภาพจิตรกรรม เป็นการเพิ่มความรู้สึกหรูหราให้กับผลงาน ความแวววาวของกลิตเตอร์และคริสตัลที่สะท้อนแสง สามารถสร้างความรู้สึกเคลื่อนไหวและสร้างให้เกิดมิติที่น่าสนใจ สิ่งเหล่านี้เสริมประสบการณ์ทางประสาทสัมผัสโดยรวมในการชมภาพวาด นอกจากนี้ยังสร้างความรู้สึกสวยงาม น่าตื่นเต้น และดึงดูดผู้ชมและมีส่วนร่วมกับความรู้สึกที่แตกต่างออกไปอีกด้วย



ภาพที่ 9 รายละเอียดผลงานของ Raqib Shaw (3)
Note: From White Cube, 2018

4. Shaw มักใช้เทคนิคการเทสีสีอะคริลิคในภาพวาดเพื่อสร้างความรู้สึกเคลื่อนไหวและความลื่นไหลในผลงาน พื้นผิวในผลงานถูกสร้างด้วยการผสมสีกับน้ำยาผสมแล้วหยดหรือเทลงบนผืนผ้าใบ เพื่อสร้างความรู้สึกของรูปทรงและลวดลายที่เป็นธรรมชาติและคาดเดาไม่ได้ สีผสมผสานและหมุนวนเข้าด้วยกัน จึงสร้างประสบการณ์การมองเห็นคล้ายกับเคลื่อนไหวและเปลี่ยนแปลงตลอดเวลา เทคนิคนี้ส่งผลให้ผลงานจิตรกรรมมีความโดดเด่น และสร้างความพิเศษเฉพาะตัวของผลงานได้



ภาพที่ 10 รายละเอียดผลงานของ Raqib Shaw (4)
Note: From White Cube, 2018

ผลงานศิลปะของ Shaw แสดงการจัดองค์ประกอบที่กระจัดกระจายทั่วทั้งภาพ มีทั้งรูปทรงขนาดใหญ่และเล็ก ซึ่งมักจะมีรูปร่างแปลก ๆ อย่างไรก็ตาม เมื่อมองในระยะใกล้ ชิ้นงานแต่ละชิ้นถูกสร้างขึ้นอย่างพิถีพิถันด้วยการลงสีที่มีรายละเอียดสูง มีการใช้สีที่สดใสและมีชีวิตชีวา ทุกสีอยู่ร่วมกันอย่างลงตัวและกลมกลืนด้วยการใช้เทคนิคและวัสดุที่น่าสนใจดังกล่าว ผลงานของ Shaw สร้างแรงบันดาลใจให้ศิลปินคนอื่น ๆ รวมถึงผู้วิจัย ในสำรวจวิธีใหม่ ๆ สำหรับการสร้างผลงานของตนเอง

3. Takashi Murakami (1962 - ปัจจุบัน)

Takashi Murakami เป็นศิลปินชาวญี่ปุ่นที่มีชื่อเสียงระดับโลก เกิดในกรุงโตเกียว ประเทศญี่ปุ่น Murakami เป็นที่รู้จักในฐานะศิลปินที่สร้างผลงานที่ผสมผสานระหว่างวัฒนธรรมดั้งเดิมของญี่ปุ่นและวัฒนธรรมป๊อปสมัยใหม่ รวมถึงเป็นผู้ก่อตั้งแนวคิด “ซูเปอร์แฟลต” (Superflat) ที่เน้นการนำเสนอภาพแบบสองมิติที่แบนราบ

Takashi Murakami เติบโตมาในครอบครัวที่ให้ความสำคัญกับศิลปะและวัฒนธรรมดั้งเดิมของญี่ปุ่น ซึ่งกลายเป็นพื้นฐานสำคัญในการหล่อหลอมความคิดสร้างสรรค์ของเขา ควบคู่ไปกับอิทธิพลจากการ์ตูนมังงะและอนิเมะที่ได้รับความนิยมในช่วงวัยเด็ก ภายหลังจากสำเร็จการศึกษาระดับมัธยมศึกษา Murakami ได้เข้าศึกษาต่อที่ Tokyo University of the Arts โดยมุ่งเน้นการเรียนรู้ศิลปะญี่ปุ่นแบบดั้งเดิม โดยเฉพาะ “นิโฮงะ” (Nihonga) ซึ่งเป็นรูปแบบจิตรกรรมญี่ปุ่นที่พัฒนาขึ้นในช่วงปลายศตวรรษที่ 19 เพื่อธำรงอัตลักษณ์ทางศิลปะของชาติ ท่ามกลางกระแสอิทธิพลศิลปะตะวันตกที่เข้ามามีบทบาทอย่างมากในสังคมญี่ปุ่น Murakami เริ่มเป็นที่รู้จักในระดับนานาชาติ

ในช่วงทศวรรษ 1990 ด้วยการสร้างสรรค์ผลงานที่มีลักษณะเฉพาะตัว ซึ่งการผสมผสานเทคนิคการวาดภาพแบบดั้งเดิมเข้ากับการใช้สีสันสดใสและการออกแบบที่เป็นเอกลักษณ์ ผลงานของ Murakami มีการนำเสนอภาพของตัวการ์ตูน ดอกไม้ และสิ่งมีชีวิตที่น่ารัก แต่ในขณะเดียวกันยังมีความลึกซึ้งและความหมายที่ซับซ้อน โดย Murakami ได้ก่อตั้งแนวคิด “ซูเปอร์แฟลต” (Superflat) ซึ่งเป็นการนำเสนอภาพแบบสองมิติที่แบนราบ โดยได้รับแรงบันดาลใจจากศิลปะญี่ปุ่นแบบดั้งเดิมและการ์ตูนมังงะ แนวคิดนี้ไม่เพียงแต่เป็นการวิจารณ์ความลึกซึ้งของศิลปะและวัฒนธรรมในยุคปัจจุบัน แต่ยังเป็นการสำรวจความสัมพันธ์ระหว่างวัฒนธรรมดั้งเดิมและวัฒนธรรมสมัยใหม่ของญี่ปุ่นอีกด้วย

ผลงานของ Murakami ได้รับการจัดแสดงในนิทรรศการศิลปะไปทั่วโลก รวมถึงการร่วมงานกับแบรนด์แฟชั่นและสินค้าไลฟ์สไตล์ เช่น Louis Vuitton ซึ่ง Murakami ได้ออกแบบคอลเลกชันพิเศษที่ผสมผสานศิลปะเฉพาะตัวเข้ากับสินค้าแฟชั่น นอกจากนี้ Murakami ยังได้สร้างสรรค์ผลงานศิลปะสำหรับภาพยนตร์และมิวสิควิดีโอ ซึ่งช่วยให้ Murakami เป็นที่รู้จักในวงกว้าง ผลงานของ Murakami ไม่เพียงแต่เป็นที่รู้จักและยอมรับในวงการศิลปะร่วมสมัย แต่ยังมีอิทธิพลต่อวัฒนธรรมป๊อปสมัยใหม่ทั่วโลก การสร้างสรรค์งานที่ผสมผสานวัฒนธรรมดั้งเดิมและสมัยใหม่ได้อย่างลงตัวทำให้ Murakami เป็นศิลปินที่มีความสำคัญและเป็นที่เคารพนับถือ

Takashi Murakami ยังคงสร้างสรรค์ผลงานใหม่ ๆ ที่น่าตื่นเต้นและน่าสนใจอย่างต่อเนื่อง โดยผลงานยังเป็นแรงบันดาลใจให้กับศิลปิน นักออกแบบ และนักสร้างสรรค์ทั่วโลก เกิดการเชื่อมโยงระหว่างวัฒนธรรมและศิลปะในงานของเขายังทำให้ Murakami เป็นหนึ่งในศิลปินที่มีอิทธิพลมากที่สุดในยุคปัจจุบัน

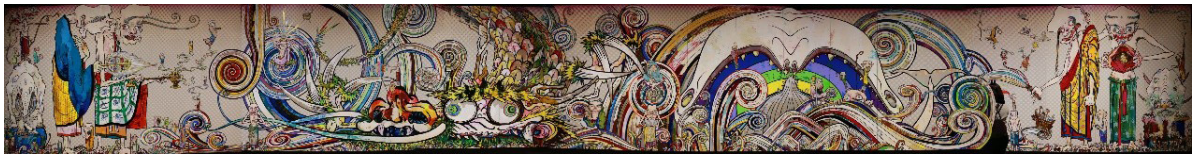
The 500 Arhats

Murakami กล่าวถึงผลงาน The 500 Arhats ว่าในปี ค.ศ. 2011 ช่วงเวลาที่เกิดแผ่นดินไหวและสึนามิครั้งใหญ่ทางตะวันออกของญี่ปุ่นซึ่งต้องเผชิญกับเหตุฉุกเฉินระดับชาติ ชาวญี่ปุ่นประสบกับความรู้สึกสิ้นหวัง แต่ยังต้องดำเนินชีวิตต่อไป เพื่อฟื้นฟูจิตใจจากความสิ้นหวังจึงต้องมีการสร้างเรื่องราวที่ฟื้นคืนความหวังแม้เรื่องราวนั้นเป็นเพียงเรื่องสมมุติ ตลอดประวัติศาสตร์ของประเทศญี่ปุ่น ศาสนาและตำนานได้นำเสนอเรื่องราวเช่นนี้ และตอนนี้เรื่องราวเหล่านั้นจึงเป็นสิ่งจำเป็นอีกครั้ง พระอรหันต์ 500 รูปเป็นเรื่องราวเกี่ยวกับการเยียวยาความทุกข์ทรมานของมนุษย์ 500 ประเภท ความสมดุลระหว่างชีวิตและความตายถูกตั้งคำถามหลังจากภัยพิบัติทางธรรมชาติครั้งใหญ่และแนวคิดของพระอรหันต์ที่เริ่มมีความเกี่ยวข้องกัน



ภาพที่ 11 จิตรกรรมในนิทรรศการ The 500 Arhats
Note: From Urban Art Association, 2016

ภาพ The 500 Arhats เป็นภาพวาดขนาดใหญ่ที่มีความสูง 3 เมตร กว้าง 100 เมตร แบ่งออกเป็น 4 ส่วน แต่ละส่วนมีความยาว 25 เมตร ตั้งชื่อตามสัตว์เทพหนึ่งในสี่ของลัทธิเต๋าที่ครอง 4 จุดของเข็มทิศ ได้แก่ มังกรฟ้าทางทิศตะวันออก เสือขาวทางทิศตะวันตก นกแดงชาดทางทิศใต้ และเต่าดำแห่งทางทิศเหนือ แต่ละส่วนมีจักรวาลภาพของตนเองที่อุทิศให้กับองค์ประกอบทางธรรมชาติ ได้แก่ ลม ไฟ ภูเขา และพรรณไม้ ดังที่พบในหลักการของการวาดภาพแบบดั้งเดิมของญี่ปุ่น ทิวทัศน์ดินแดนแห่งจินตนาการเหล่านี้เต็มไปด้วยกองทัพพระอรหันต์ทั้งใหญ่และเล็กจำนวนมาก โดยเน้นไปที่พระอรหันต์กลางทั้ง 16 รูป ตลอดจนสิ่งมีชีวิตอื่น ๆ เช่น มังกร สิงโต นก และปีศาจ ซึ่งตามตำนานของประเทศจีน แต่ละส่วนใน 4 ส่วนนั้นมีสิ่งมีชีวิตหลักประจำอยู่และสอดคล้องกับทิศทางของแผนที่ที่เคลื่อนจากมังกรฟ้า (ตะวันออก/ฤดูใบไม้ผลิ) ไปยังนกแดงชาด (ใต้/ฤดูร้อน) ไปจนถึงเสือขาว (ตะวันตก/ฤดูใบไม้ร่วง) และลงท้ายด้วยเต่าดำ (เหนือ/ฤดูหนาว) Murakami แสดงโลกแห่งธรรมชาติด้วยสีสัน ลวดลาย และรูปทรงอันน่าตื่นตาตื่นใจมากมาย รวมถึงคลื่นน้ำ เมฆ ลมกระโชก หรือจักรวาลที่คลุมเครือแต่ละจุดถูกทาสีด้วยสีสันและพื้นผิวที่หลากหลาย และพระอรหันต์ที่มีลักษณะแปลกประหลาดที่มีจำนวนมาก แต่ทุกรูปมีลักษณะใบหน้า รูปแบบการแต่งตัว และการแสดงออกทางอารมณ์ที่แตกต่างกัน ภาพเหล่านี้ถูกวาดในรูปแบบซูเปอร์แฟลตของ Murakami ซึ่งมีรายละเอียดประณีตแต่ดูเหมือนห่างไกลจากโลกรอบตัว เห็นได้ชัดว่ารายละเอียดเหล่านี้มีอยู่จริงบนระนาบเหนือธรรมชาติที่ต้านทานต่อความดุร้ายของธรรมชาติ มีท่าทางคล้ายกับสามารถควบคุมลมกระโชกแรงด้วยลำแสง ควันไฟ หรือท่าทางของการอธิษฐาน (Murakami, 2012, p. 121)



ภาพที่ 12 Blue Dragon (มังกรฟ้าทางทิศตะวันออก) ในนิทรรศการ The 500 Arhats
Note: From Urban Art Association, 2016

ภาพ Blue Dragon (มังกรฟ้าทางทิศตะวันออก) เป็นหนึ่งในภาพที่มีความโดดเด่นที่สุด มักถูกจัดแสดงในรูปแบบแคนวาสขนาดใหญ่ ส่งผลให้ผู้ชมสามารถสัมผัสถึงความยิ่งใหญ่และพลังของมังกรได้อย่างเต็มที่ ขนาดภาพที่ใหญ่ยังช่วยขับรายละเอียดของงานออกมาได้อย่างชัดเจน ทั้งการวาดเส้นของเกล็ดมังกรหรือรายละเอียดของพื้นหลัง ในด้านเทคนิค ผลงานชิ้นนี้มีการไล่ระดับสีที่ดูมีมิติ ส่งผลให้ภาพมีชีวิตชีวาและเต็มไปด้วยพลัง นอกจากนี้ยังมีการใช้เส้นที่คมชัดและการจัดวางองค์ประกอบที่ประณีต ภาพนี้จึงมีความซับซ้อนและน่าตื่นตาตื่นใจ องค์ประกอบศิลป์ของ Blue Dragon ได้เน้นการจัดวางที่สมดุลระหว่างมังกรกับพื้นหลังที่ส่งผลให้มังกรเป็นจุดเด่น ช่วยดึงดูดสายตาของผู้ชม และยังทำให้มังกรดูมีการเคลื่อนไหวและมีชีวิต พื้นหลังที่อาจประกอบด้วยสัญลักษณ์ธรรมชาติหรือศาสนาพุทธช่วยเสริมสร้างบรรยากาศที่สงบสุขและเข้ากับธีมของภาพโดยรวม การใช้สีฟ้าเป็นสีหลักยังช่วยสื่อถึงมังกรที่เป็นตัวแทนของความสงบและความศักดิ์สิทธิ์



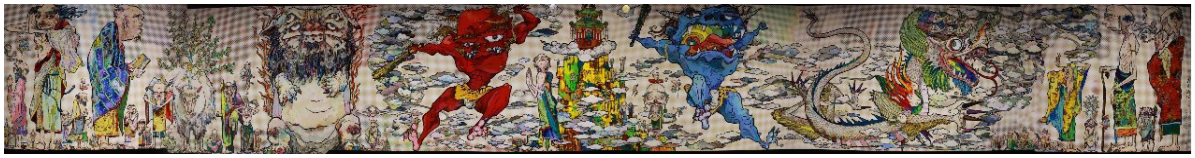
ภาพที่ 13 White Tiger (เสือขาวทางทิศตะวันตก) ในนิทรรศการ The 500 Arhats
Note: From Urban Art Association, 2016

ภาพ White Tiger (เสือขาวทางทิศตะวันตก) เป็นหนึ่งในผลงานที่มีความโดดเด่น ด้วยขนาดที่ใหญ่ของภาพช่วยให้ผู้ชมสามารถสัมผัสถึงพลังและความอลังการของเสือขาวได้อย่างเต็มที่ ซึ่งช่วยเน้นความยิ่งใหญ่และพลังของสัตว์ในภาพ ภาพเสือขาวถูกวาดด้วยเส้นที่คมชัดและการจัดวางรายละเอียดที่ประณีต ภาพนี้จึงดูมีมิติและเต็มไปด้วยชีวิตชีวา เทคนิคการวาดที่ซับซ้อนนี้ช่วยให้รายละเอียดของลายเสือและพื้นหลังมีความชัดเจนและโดดเด่น องค์ประกอบศิลป์ของ White Tiger ได้เน้นความสมดุลระหว่างเสือขาวกับพื้นหลัง โดยเสือขาวถูกวางเป็นจุดเด่นที่ดึงดูดสายตาผู้ชมและแสดงถึงพลังและความแข็งแกร่ง พื้นหลังมีการผสมผสานระหว่างสัญลักษณ์ธรรมชาติและสัญลักษณ์ทางศาสนา เช่น ภูเขาและเมฆ ช่วยสร้างบรรยากาศที่สงบสุขและเสริมสร้างความหมายของภาพ การใช้สีขาวที่เป็นเอกลักษณ์ยังช่วยเน้นความบริสุทธิ์และความศักดิ์สิทธิ์ในแนวคิดของการปกป้องและการฟื้นฟูของเสือขาว



ภาพที่ 14 Vermilion Bird (นกแดงชาดทางทิศใต้) ในนิทรรศการ The 500 Arhats
Note: From Note: From Urban Art Association, 2016

ภาพ Vermilion Bird (นกแดงชาดทางทิศใต้) เป็นภาพที่มีความโดดเด่นด้วยขนาดที่ใหญ่ของภาพจึงสามารถเติมเต็มพื้นที่ของผนังหอศิลป์ได้อย่างสมบูรณ์ และช่วยให้ผู้ชมสามารถรับรู้ถึงรายละเอียดและพลังของนกสีแดงชาดได้อย่างชัดเจน ทุกส่วนของภาพถูกวาดด้วยความประณีต ผู้ชมสามารถรู้สึกถึงความสมจริงและมีชีวิตชีวา การใช้เทคนิคการวาดที่ละเอียดและซับซ้อนทำให้รายละเอียดของขนและลักษณะของนกมีความชัดเจนและโดดเด่น ภาพนี้ได้สะท้อนให้เห็นถึงความสามารถของ Murakami ในการสร้างสรรค์ผลงานที่เต็มไปด้วยชีวิตชีวาและมีมิติ องค์ประกอบศิลป์ของ Vermilion Bird ได้เน้นการจัดวางอย่างสมดุลระหว่างนกกับพื้นหลัง โดยนกสีแดงชาดถูกวางไว้เป็นจุดเด่นกลางภาพ ดึงดูดสายตาผู้ชมและแสดงถึงพลังและความสง่างาม พื้นหลังที่มีการผสมผสานระหว่างสัญลักษณ์ธรรมชาติ เช่น ท้องฟ้าและดอกไม้ ช่วยสร้างบรรยากาศที่สดใสและเสริมสร้างความหมายของภาพ การใช้สีแดงชาดที่สดใสช่วยเน้นความร้อนแรงและความมีชีวิตชีวา สื่อถึงการเกิดใหม่และความหวังในทิศใต้ของภูมิภาค



ภาพที่ 15 Black Tortoise (เต่าดำแห่งทางทิศเหนือ) ในนิทรรศการ The 500 Arhats
Note: From Note: From Urban Art Association, 2016

ภาพ Black Tortoise (เต่าดำแห่งทางทิศเหนือ) เป็นหนึ่งในภาพที่มีเอกลักษณ์ โดยเต่าดำที่นำเสนอในภาพนี้มีขนาดใหญ่และดูสง่างาม เต่าในภาพถูกวาดให้ดูมีมิติและเคลื่อนไหวได้ ภาพนี้จึงมีความน่าสนใจและดึงดูดสายตา ภาพขนาดใหญ่ยังช่วยให้ผู้ชมสามารถรับรู้ถึงรายละเอียดต่าง ๆ อย่างชัดเจน โดยสีดำของเต่าถูกสร้างขึ้นด้วยการใช้สีอะคริลิคและการแรเงาที่ซับซ้อนเพื่อให้เกิดความลึกและมิติ การใช้เส้นที่คมชัดและการจัดวางรายละเอียดที่ประณีตช่วยทำให้ภาพนี้ดูมีชีวิตชีวาและมีพลัง เทคนิคการใช้สีและการแรงเงาที่ละเอียดอ่อนทำให้ภาพดูสมจริงและโดดเด่น องค์ประกอบศิลป์ของ Black Tortoise ได้เน้นความสมดุลระหว่างเต่ากับพื้นหลังที่ประกอบด้วยสัญลักษณ์ทางธรรมชาติ เช่น แม่น้ำและภูเขาเพื่อสร้างบรรยากาศที่สงบและเข้ากับธีมของภาพ การจัดวางเต่าเป็นจุดเด่นกลางภาพช่วยดึงดูดสายตาผู้ชมและแสดงถึงความแข็งแกร่งและความสง่างาม การใช้สีดำเป็นสีหลักช่วยเน้นความลึกลับและความน่าเกรงขามของเต่า ซึ่งสื่อถึงการปกป้องและการคุ้มครองของเต่าดำในทิศเหนือ

ในการแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับผลงาน The 500 Arhats (2012) Murakami อธิบายว่า ในอดีตเมื่อเกิดภัยพิบัติ พระสงฆ์มักจะทำภาพวาดเพื่อใช้ในการเผยแผ่ศาสนาให้กับผู้คนที่กำลังทุกข์ทรมาน Murakami มองว่า 'The 500 Arhats อาจเป็นผลงานที่เทียบเท่ากับผลงาน Guernica ในปี ค.ศ. 1937 ซึ่งเป็นภาพแสดงความโหดร้ายในสงครามของปิกัสโซ่ในรูปแบบของตัวศิลปินเอง' ภาพวาดนี้น่าตื่นตาตื่นใจทั้งในแง่ของขนาดและความซับซ้อนขององค์ประกอบ รวมถึงความใส่ใจในรายละเอียด โดยอรหันต์ทั้งห้าร้อยรูปถูกสร้างขึ้นตามแบบฉบับทางประวัติศาสตร์ มีชื่อและลักษณะที่เป็นเอกลักษณ์ของพระสงฆ์ที่มีลักษณะแก่ชรา รวมถึงสัตว์ในตำนานและรูปทรงธรรมชาติที่หมุนวนรอบองค์ประกอบเหล่านั้น (Darling, 2017, p. 31)

ผลงานชุดนี้ของ Murakami เป็นผลงานที่ผสมผสานสัญลักษณ์และธีมจากพุทธศาสนาเข้ากับวัฒนธรรมร่วมสมัยอย่างลึกซึ้ง โดยใช้พระอรหันต์ 500 รูปเป็นตัวแทนของการตรัสรู้และปัญญาผสมผสานเข้ากับสัญลักษณ์ทางพุทธศาสนา เช่น ดอกบัวและต้นโพธิ์ เข้ากับรูปแบบอนิเมะและมังงะเพื่อสร้างความเชื่อมโยงระหว่างภูมิปัญญาโบราณและวัฒนธรรมสมัยใหม่ที่มีสีสันที่สดใสในงานศิลปะ สะท้อนถึงสถานะทางจิตวิญญาณและอารมณ์ที่หลากหลาย รวมถึงมีองค์ประกอบทางธรรมชาติ เช่น เมฆและภูเขาที่สื่อถึงการเปลี่ยนแปลงและความเชื่อมโยงระหว่างมนุษย์และธรรมชาติ ผลงานชุดนี้นำเสนอการเดินทางทางจิตวิญญาณผ่านการแสดงท่าทางและอารมณ์ของพระอรหันต์แต่ละรูป ส่งผลผู้ชมได้สำรวจแนวคิดเรื่องการตรัสรู้และการผสมผสานระหว่างประเพณีและยุคสมัยใหม่ในบริบทของญี่ปุ่นหลังสงคราม

พระอรหันต์ 500 รูปที่ปรากฏในภาพเป็นตัวแทนของผู้ที่ได้บรรลุถึงการตรัสรู้ในพุทธศาสนา แต่ละองค์มีการแสดงออกที่หลากหลายและมีท่าทางที่เป็นเอกลักษณ์ ซึ่งสะท้อนถึงการเดินทางทางจิตวิญญาณที่แตกต่างกันไป การจัดวางและแสดงภาพพระอรหันต์ในรูปแบบที่หลากหลายนี้ทำให้ผู้ชมสามารถสัมผัสถึงธีมของการตรัสรู้และปัญญา Murakami ได้นำเสนอความซับซ้อนของการเดินทางเพื่อไปสู่ความเข้าใจทางจิตวิญญาณอย่างลึกซึ้ง และชี้ให้เห็นถึงความสำคัญของการพัฒนาตนเองและการเรียนรู้ก้าวข้ามอุปสรรคทางจิตใจและอารมณ์ เพื่อให้ผู้ชมเข้าถึงสภาวะของการรู้แจ้งอย่างแท้จริง

ดอกบัวเป็นสัญลักษณ์ที่ปรากฏอยู่ในผลงานมักใช้แทนความบริสุทธิ์และการตื่นรู้ทางจิตวิญญาณ เป็นการสื่อถึงการเกิดใหม่ทางจิตใจและความสามารถในการเติบโตในท่ามกลางความยากลำบาก รวมถึงต้นโพธิ์ที่เป็นอีกหนึ่งสัญลักษณ์สำคัญ และเป็นตัวแทนของการตรัสรู้และเส้นทางสู่การรู้แจ้งของพระพุทธเจ้า สัญลักษณ์เหล่านี้ได้เพิ่มมิติให้กับงานศิลปะ และช่วยสื่อถึงความเชื่อและปรัชญาที่เกี่ยวข้องกับการแสวงหาความจริงและความสงบทางจิตใจในพุทธศาสนาด้วย

การใช้สีในผลงานชุดนี้ไม่เพียงแต่เพิ่มความสวยงาม แต่ยังช่วยให้ผู้ชมได้สำรวจและเข้าใจสภาวะทางอารมณ์และจิตวิญญาณที่หลากหลายในเชิงลึก ซึ่งสีต่าง ๆ ที่ Murakami เลือกใช้ในผลงานชุดนี้ช่วยสร้างความหมายเชิงสัญลักษณ์ที่ซับซ้อน โดยผู้ชมสามารถมีปฏิสัมพันธ์กับผลงานได้ในระดับที่ลึกซึ้งมากขึ้นผ่านการตีความสีที่มีความหมายทั้งในเชิงศิลปะและปรัชญา ผลงานมีสีสันที่สดใสเพื่อสื่อถึงสภาวะทางอารมณ์และจิตวิญญาณที่หลากหลาย สีแต่ละสีมีความหมายเฉพาะที่ช่วยเพิ่มมิติให้กับงานศิลปะ เช่น สีทองและสีเหลืองมักปรากฏเป็น

ตัวแทนของการตรัสรู้และปัญญาศักดิ์สิทธิ์ เพื่อสื่อถึงความรู้แจ้งและความเป็นเลิศทางจิตใจ และสร้างความรู้สึกของความอบอุ่นและความสง่างามในผลงาน ผู้ชมสามารถสัมผัสถึงความสูงส่งของผลงานและแรงบันดาลใจทางจิตวิญญาณ หรือสีแดงที่มีความหมายสำคัญในผลงานของ Murakami มักสื่อถึงความมีพลัง ความแข็งแกร่ง ความกระตือรือร้น รวมถึงความกล้าหาญและการมีชีวิตชีวา ซึ่งเป็นส่วนสำคัญของการเดินทางทางจิตวิญญาณและการเผชิญหน้ากับความท้าทาย Murakami ใช้สีแดงเพื่อเพิ่มความรู้สึกของการเคลื่อนไหวและการเปลี่ยนแปลงในผลงาน ส่งผลให้ผู้ชมรู้สึกถึงพลังและแรงกระตุ้นที่ไม่หยุดนิ่ง

ในผลงานชุดนี้ได้อ้างอิงทางวัฒนธรรมที่เชื่อมโยงกับประวัติศาสตร์และวัฒนธรรมญี่ปุ่นอย่างชัดเจน Murakami มีการแทรกองค์ประกอบที่สะท้อนถึงความยืดหยุ่นและการฟื้นฟูในงานศิลปะ โดยเฉพาะในบริบทของญี่ปุ่นหลังสงคราม ซึ่งเป็นช่วงเวลาที่ประเทศต้องเผชิญกับการฟื้นฟูและการปรับตัวให้เข้ากับสภาพแวดล้อมโลกที่เปลี่ยนแปลง การใช้สัญลักษณ์ทางวัฒนธรรมและประวัติศาสตร์ เช่น การอ้างอิงถึงเหตุการณ์สำคัญในอดีตหรือการใช้ “ม็อติฟส์” (Motifs) ทางศิลปะดั้งเดิม ซึ่งหมายถึงองค์ประกอบทางทัศนศิลป์ที่ถูกนำมาใช้ซ้ำอย่างมีนัยสำคัญ อาทิ ลวดลาย รูปแบบ หรือสัญลักษณ์ที่มีความหมายเชิงวัฒนธรรม ช่วยสร้างการเชื่อมโยงระหว่างอดีตและปัจจุบันได้อย่างมีพลัง Murakami ใช้การอ้างอิงเหล่านี้เพื่อสะท้อนถึงความสามารถของญี่ปุ่นในการฟื้นตัวและเติบโตผ่านความยากลำบาก และเน้นย้ำถึงความสำคัญของการรักษาอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรมในขณะที่มีการปรับตัวให้เข้ากับความทันสมัย ในผลงาน The 500 Arhats มีอิทธิพลร่วมสมัยและบทบาทสำคัญในการสร้างสรรค์งานศิลปะผ่านการผสมผสานองค์ประกอบดั้งเดิมของพุทธศาสนากับรูปแบบอนิเมะและมังงะ เกิดเป็นสะพานเชื่อมระหว่างภูมิปัญญาโบราณและวัฒนธรรมสมัยใหม่ ซึ่งสะท้อนถึงเอกลักษณ์ของรูปแบบซูเปอร์แฟลตที่มีจุดมุ่งหมายในการวิพากษ์วิจารณ์การแบ่งแยกระหว่างศิลปะชั้นสูงและศิลปะชั้นล่าง โดยนำเสนอภาพที่มีทั้งความลึกซึ้งทางปรัชญาและความดึงดูดสายตาทางวัฒนธรรมป๊อป การผสมผสานนี้ไม่เพียงแต่ช่วยให้ศิลปะของ Murakami มีความเป็นเอกลักษณ์ แต่ยังเป็นการสำรวจการหลอมรวมระหว่างอดีตและปัจจุบันในบริบทของศิลปะร่วมสมัยอีกด้วย

สรุปและวิเคราะห์ผลงานศิลปินที่ใช้ในการศึกษา

แนวคิดเรื่องสวรรค์ในผลงานของ Hieronymus Bosch, Raqib Shaw และ Takashi Murakami ถูกนำเสนอในรูปแบบที่หลากหลายและซับซ้อน โดยแต่ละศิลปินมีการตีความและการนำเสนอที่แตกต่างกันอย่างชัดเจน ดังนี้

ตารางที่ 1 การวิเคราะห์ผลงานของศิลปินในหัวข้อ “แนวคิด”

Hieronymus Bosch: ผลงาน Garden of Earthly Delights	1. ศิลปินนำเสนอแนวคิดเรื่องสวรรค์ในรูปแบบสวนอีเดนที่มนุษย์และธรรมชาติอยู่ร่วมกันอย่างสงบสุขและบริสุทธิ์ก่อนการตกในบาป สวรรค์เป็นสภาวะที่ปราศจากความเป็นบาปและความเสื่อมทราม 2. ความสงบสุขและสมดุล ภาพของสัตว์และพืชที่งดงาม รวมถึงบรรยากาศที่สงบสุขในส่วนของสวรรค์ สื่อถึงความสมดุลและความสามัคคีระหว่างสิ่งมีชีวิตในสภาวะที่สมบูรณ์แบบ 3. สัญลักษณ์ของการเริ่มต้นใหม่ สวนอีเดนในฐานะจุดเริ่มต้นของชีวิตมนุษย์ สะท้อนถึงความบริสุทธิ์ดั้งเดิมและความเป็นไปได้ของการใช้ชีวิตในความดีงาม
Raqib Shaw: ผลงาน Paradise Lost	1. ศิลปินนำเสนอแนวคิดเรื่องสวรรค์ที่เคยมีอยู่แต่สูญเสียไปผ่านภาพที่มีรายละเอียดสูงและการใช้สีสันที่สดใส สวรรค์ในมุมมองของศิลปินเป็นสถานที่ที่งดงามและสมบูรณ์แบบ แต่ถูกทำลายโดยความผิดพลาดหรือการกระทำที่ไม่ดี 2. ความเปราะบางของสวรรค์ ศิลปินแสดงให้เห็นว่าสถานที่ที่สมบูรณ์แบบสามารถเกิดความสูญเสียได้ ความงดงามและความซับซ้อนของภาพวาดที่สะท้อนถึงความละเอียดอ่อนของสวรรค์ที่สามารถสูญหายได้ 3. ความทรงจำของความสุข ภาพสวรรค์ในงานของศิลปินเป็นการระลึกถึงความสุขและความสมบูรณ์ที่เคยมีอยู่ แต่ไม่สามารถรักษาไว้ได้
Takashi Murakami: ผลงาน The 500 Arhats	1. ศิลปินนำเสนอแนวคิดเรื่องสวรรค์ผ่านการบรรลุนิพพาน ซึ่งเป็นสภาวะที่ปราศจากความทุกข์และความหลง ความสงบสุขของนิพพานถูกมองว่าเป็นสวรรค์ในแง่ของการบรรลุถึงความรู้แจ้งทางจิตวิญญาณ 2. การหลุดพ้นจากความทุกข์ สวรรค์ในผลงานชุดนี้ถูกนำเสนอผ่านแนวคิดของการหลุดพ้นจากความทุกข์และการเข้าถึงสภาวะที่สูงสุดทางจิตวิญญาณ การบรรลุนิพพานถือเป็นการเข้าสู่สวรรค์ที่แท้จริง 3. การเข้าถึงความสมบูรณ์ทางจิตใจ ศิลปินใช้ภาพของพระอรหันต์เป็นตัวแทนของการเดินทางสู่สวรรค์ โดยแสดงให้เห็นถึงความสำคัญของการบรรลุความสมบูรณ์ทางจิตใจและการเข้าใจในธรรมะ

Note: From © Kriangkrai Kongkhanun 11/11/2024

ตารางที่ 2 การวิเคราะห์ผลงานของศิลปินในหัวข้อ “สัญลักษณ์”

Hieronymus Bosch: ผลงาน Garden of Earthly Delights	1. ศิลปินใช้ภาพสวนอีเดนเป็นสัญลักษณ์ของสวรรค์ในภาพส่วนซ้ายสุดที่แสดงถึงความบริสุทธิ์และความสมบูรณ์ของชีวิตในช่วงก่อนการทำบาปของมนุษย์ และให้สวนนี้เป็นตัวแทนของความสงบสุขและสภาพที่ไม่มีบาปใด ๆ 2. การใช้สีสันและธรรมชาติภาพของดอกไม้ ต้นไม้ และสัตว์ที่งดงามสะท้อนถึงความอุดมสมบูรณ์และความสมบูรณ์ของสวรรค์ ภาพที่สดใสและละเอียดอ่อนของธรรมชาติเป็นสัญลักษณ์ของสภาพที่สมบูรณ์แบบในสวรรค์ 3. พระเจ้าและเทวดา ภาพของพระเจ้าและเทวดาที่ปรากฏในสวรรค์เป็นสัญลักษณ์ของการปกป้องและการดำรงอยู่ของความศักดิ์สิทธิ์ สร้างความรู้สึกของการประทานพรและการดำรงอยู่ในสภาพที่ไม่มีบาป
Raqib Shaw: ผลงาน Paradise Lost	1. ศิลปินใช้ความงดงามและรายละเอียดที่ซับซ้อนเป็นสัญลักษณ์ของสวรรค์ที่เคยมีความสมบูรณ์แบบ สีสันสดใสของภาพสะท้อนถึงความงดงามที่เป็นอุดมคติของสวรรค์ 2. การใช้ภาพของสัตว์และพืชที่งดงามแสดงถึงความเปราะบางและความไม่แน่นอนของสวรรค์ 3. ศิลปินผสมผสานวัฒนธรรมผ่านลวดลายดั้งเดิมของอินเดียที่ถูกนำมาใช้เป็นสัญลักษณ์ของสวรรค์ที่มีความหลากหลายและความงดงามที่มีมิติร่วมสมัย ซึ่งสะท้อนถึงการมองสวรรค์ในฐานะที่เป็นสถานที่ที่เคยมีแต่ความสุขและสมบูรณ์
Takashi Murakami: ผลงาน The 500 Arhats	1. ศิลปินใช้ภาพของพระอรหันต์ 500 รูปเป็นสัญลักษณ์ของการบรรลุนิพพาน ซึ่งเป็นสภาวะที่ปราศจากความทุกข์ ความหลง ความสงบและความสมบูรณ์แบบทางจิตวิญญาณของนิพพานถูกเปรียบเสมือนกับสวรรค์ 2. สีสันสดใสในผลงานของศิลปินสื่อถึงความสดใสและความบริสุทธิ์ของสวรรค์ สัญลักษณ์ทางพุทธศาสนา เช่น ดอกบัวและต้นโพธิ์ สะท้อนถึงการเข้าถึงสภาวะที่สูงสุดทางจิตวิญญาณ 3. การบรรลุสภาวะนิพพานในภาพของศิลปินสื่อถึงการหลุดพ้นจากความทุกข์และการเข้าถึงสภาวะที่ปราศจากทุกข์ ซึ่งเป็นสัญลักษณ์ของสวรรค์ในบริบทของพุทธศาสนา

Note: From © Kriangkrai Kongkhanun 11/11/2024

ตารางที่ 3 การวิเคราะห์ผลงานของศิลปินในหัวข้อ “การวางองค์ประกอบในภาพ”

Hieronymus Bosch: ผลงาน Garden of Earthly Delights	1. ภาพนี้สามารถแบ่งออกเป็นสามแผง (Triptych) ซึ่งประกอบด้วยสวรรค์ (สวนอีเดน) โลกในสภาพของความเพลิดเพลิน และนรก แต่ละส่วนมีการจัดองค์ประกอบที่ซับซ้อนและเต็มไปด้วยรายละเอียดที่สามารถเชื่อมโยงกันได้ 2. ศิลปินใช้เส้นนำสายตาเพื่อดึงดูดผู้ชมเข้าสู่การสำรวจรายละเอียดต่าง ๆ ในแต่ละส่วนของภาพ โดยมีจุดศูนย์กลางที่น่าสนใจอยู่ในแต่ละแผง 3. การจัดวางภาพที่ซับซ้อน โดยแต่ละส่วนของภาพเต็มไปด้วยสิ่งมีชีวิตและองค์ประกอบต่าง ๆ ที่วางเรียงรายกันอย่างซับซ้อน ผู้ชมสามารถสังเกตเห็นความหลากหลายและการกระทำของตัวละครในภาพได้จากการมองหลายมิติ
Raqib Shaw: ผลงาน Paradise Lost	1. ศิลปินใช้การจัดองค์ประกอบที่มีรายละเอียดสูงและซับซ้อน ภาพเต็มไปด้วยลวดลายและสีสันที่สวยงาม ซึ่งช่วยดึงดูดสายตาและกระตุ้นการพิจารณาที่ลึกซึ้ง 2. ศิลปินวางองค์ประกอบของภาพอย่างแน่นหนา ผู้ชมสามารถรู้สึกถึงความหนาแน่นและความอุดมสมบูรณ์ของสวรรค์ที่เคยมีอยู่ได้ 3. ศิลปินผสมผสานวัฒนธรรมและลวดลายแบบดั้งเดิมของอินเดียเข้ากับองค์ประกอบร่วมสมัย สร้างสมดุลระหว่างความงามและความซับซ้อนในงาน
Takashi Murakami: ผลงาน The 500 Arhats	1. ศิลปินใช้พื้นที่ขนาดใหญ่ในการแสดงภาพพระอรหันต์ 500 รูป โดยใช้สีสันสดใสและการจัดวางที่กระจายไปทั่วภาพ ผู้ชมสามารถรู้สึกถึงความหลากหลายและการเคลื่อนไหว 2. การวางตำแหน่งของพระอรหันต์และองค์ประกอบอื่น ๆ ถูกจัดวางอย่างเป็นระเบียบ และมีความสมดุล ภาพจึงดูมีชีวิตชีวาและเปี่ยมไปด้วยพลัง 3. ศิลปินผสมผสานระหว่างองค์ประกอบศิลปะดั้งเดิมของญี่ปุ่นกับแนวคิดร่วมสมัย เช่น การใช้ลายเส้นแบบอนิเมะและมังงะ เพื่อสร้างความสมดุลระหว่างอดีตและปัจจุบัน

Note: From © Kriangkrai Kongkhanun 11/11/2024

ตารางที่ 4 การวิเคราะห์ผลงานของศิลปินในหัวข้อ “การใช้สี”

Hieronymus Bosch: ผลงาน Garden of Earthly Delights	1. ศิลปินเทคนิคการลงสีด้วยสีน้ำมัน (Oil) บนแผงไม้ (Panel) ซึ่งเป็นเทคนิคที่ให้ความละเอียดสูงและสามารถแสดงความแตกต่างของโทนสีได้อย่างดี ศิลปินสามารถสร้างพื้นผิวที่ซับซ้อนและรายละเอียดที่ชัดเจน 2. ศิลปินใช้สีที่หลากหลายและซับซ้อนในการสร้างภาพที่มีชีวิตชีวาและแฝงไปด้วยรายละเอียด โดยเฉพาะการใช้สีสันสดใสในส่วนของสวรรค์ และสีที่เข้มขึ้นในส่วนของนรก เพื่อสร้างความแตกต่างของอารมณ์ 3. ศิลปินใช้แสงและเงาเพื่อเพิ่มมิติและความลึกให้กับภาพ เพื่อเน้นตัวละครและองค์ประกอบต่าง ๆ ดูมีชีวิตชีวาและสมจริง
Raqib Shaw: ผลงาน Paradise Lost	1. ศิลปินใช้สีอะคริลิกและอีนาเมลในการสร้างผลงาน ซึ่งให้สีสันที่สดใสและความเงางาม สามารถสร้างรายละเอียดที่ชัดเจนและซับซ้อนได้ 2. ศิลปินเน้นการใช้สีสันที่สดใสและการลงสีที่ละเอียดอ่อนเพื่อสร้างภาพที่มีรายละเอียดสูงและสวยงาม สีที่สดใสและเงางามทำให้ภาพดูมีชีวิตชีวาและเต็มไปด้วยพลัง 3. ศิลปินผสมผสานเทคนิคการลงสีแบบดั้งเดิมของอินเดีย เช่น การใช้ลวดลายที่ละเอียดและการใช้สีที่เป็นเอกลักษณ์ เข้ากับแนวคิดร่วมสมัย ภาพจึงมีเอกลักษณ์เฉพาะตัว
Takashi Murakami: ผลงาน The 500 Arhats	1. เทคนิคใช้สีอะคริลิกในการวาดภาพทำให้สามารถสร้างภาพที่มีรายละเอียดสูงและสีสันสดใสได้อย่างมีประสิทธิภาพ สีอะคริลิกมีคุณสมบัติที่แห้งเร็วและสามารถให้สีที่สดใสและคมชัด ซึ่งช่วยให้ศิลปินสร้างสรรค์ภาพที่มีชีวิตชีวาและดึงดูดสายตา การวาดด้วยมือช่วยให้เกิดรายละเอียดที่ซับซ้อนและความเป็นเอกลักษณ์ของลายเส้นและพื้นผิวที่แตกต่างกัน 2. ศิลปินใช้สีสันที่ดูสดใสในผลงาน และสีที่หลากหลายในการสร้างภาพพระอรหันต์และองค์ประกอบอื่น ๆ สีสันที่สดใสช่วยสร้างความดึงดูดสายตาและเพิ่มพลังให้กับภาพ 3. ศิลปินใช้แนวคิด “ซูเปอร์แฟลต” ที่เป็นการใช้สีที่เรียบและไม่มีเงา เพื่อสร้างภาพสองมิติ ซึ่งถือเป็นเอกลักษณ์เฉพาะของศิลปิน

Note: From © Kriangkrai Kongkhanun 11/11/2024

ประเด็นที่ศิลปินทั้ง 3 ท่าน ได้แก่ Hieronymus Bosch, Raqib Shaw และ Takashi Murakami มีร่วมกันคือการใช้สัญลักษณ์เพื่อสื่อถึงแนวคิดเรื่อง “สวรรค์” และ “การหลุดพ้น” ผ่านการตีความในบริบทของศาสนาและความเชื่อที่แตกต่างกัน แต่ทั้งหมดล้วนมุ่งเน้นที่การแสดงถึงความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับสิ่งที่อยู่เหนือโลกทางกายภาพ เช่น สวรรค์ บาป กิเลส และการหลุดพ้นจากทุกข์ ซึ่งเป็นแนวคิดหลักของศิลปินทั้ง 3 ท่าน ดังนี้

1. แนวคิดเรื่องสวรรค์และการหลุดพ้นในผลงานของศิลปินทั้ง 3 ท่านมีการตีความผ่านบริบททางศาสนาและวัฒนธรรมที่แตกต่างกัน Bosch นำเสนอแนวคิดสวรรค์ในผลงาน Garden of Earthly Delights ผ่านมุมมองของคริสต์ศาสนาที่เน้นบาปดั้งเดิมและการลงโทษ การแสดงภาพสวรรค์ของ Bosch มักจะเชื่อมโยงกับภาพของความลุ่มหลงในกิเลส ซึ่งสุดท้ายจะนำไปสู่การล่มสลายและการลงโทษในนรก ตรงข้ามกับ Murakami ที่นำเสนอแนวคิดเรื่องการหลุดพ้นจากกิเลสในบริบทของพุทธศาสนา โดยใช้พระอรหันต์เป็นสัญลักษณ์ของการบรรลุนิพพานและความสงบทางจิตวิญญาณ Murakami มองสวรรค์ในฐานะสภาวะแห่งการหลุดพ้นจากความทุกข์ ในขณะที่ Shaw นำเสนอความเสื่อมสลายของสวรรค์ผ่านภาพใน Paradise Lost ที่แสดงถึงความเปราะบางและการทำลายล้างที่เกิดขึ้นจากกิเลส Shaw มองสวรรค์เป็นสิ่งที่สวยงามแต่เปราะบาง ซึ่งสามารถถูกทำลายได้จากความโลภและความปรารถนาที่ไม่สิ้นสุดของมนุษย์

2. การใช้สัญลักษณ์ทางศาสนาเป็นจุดเด่นที่ชัดเจนในผลงานของศิลปินทั้ง 3 ท่านโดยแต่ละศิลปินใช้สัญลักษณ์ที่สอดคล้องกับความเชื่อทางศาสนาที่พวกเขายึดถือ Bosch ใช้ภาพจากคัมภีร์ไบเบิลในศาสนาคริสต์ เช่น สวนเอเดน ดอกไม้ และสัตว์เพื่อแสดงถึงความบริสุทธิ์และบาปดั้งเดิมของมนุษย์ สัญลักษณ์เหล่านี้สะท้อนถึงการลงโทษจากบาปที่มนุษย์ก่อไว้ ซึ่งเป็นภาพลักษณ์ของสวรรค์ที่มีความซับซ้อนและเต็มไปด้วยการทดสอบทางจิตใจ ตรงกันข้ามกับ Murakami ใช้สัญลักษณ์ทางพุทธศาสนาคือ พระอรหันต์ 500 รูปที่แสดงถึงการบรรลุสภาวะนิพพาน การหลุดพ้นจากกิเลส และการค้นพบความสงบทางจิตวิญญาณของมนุษย์ สัญลักษณ์เหล่านี้แสดงถึงสวรรค์ในบริบทของพุทธศาสนาที่มุ่งเน้นการหลุดพ้นจากทุกข์ ขณะที่ Shaw ใช้พรรณไม้และสัตว์ในลักษณะเปรียบเทียบ เพื่อสื่อถึงความงามและความเปราะบางของสวรรค์ที่สามารถถูกทำลายลงได้จากกิเลสและความโลภของมนุษย์ สัญลักษณ์ในผลงานของ Shaw เน้นถึงการเสื่อมสลายและการสูญเสีย ซึ่งสะท้อนถึงความเปราะบางของสวรรค์ที่ไม่มีความคงทน

3. การสะท้อนถึงสภาพมนุษย์ในผลงานของทั้งสามศิลปินมีลักษณะร่วมที่เน้นถึงความสัมพันธ์ของมนุษย์กับบาป ความเสื่อมสลาย และการหลุดพ้น ซึ่งเป็นประเด็นสากลที่ปรากฏในทุกวัฒนธรรม Bosch แสดงถึงบาปและการลงโทษที่มนุษย์ต้องเผชิญ โดยในผลงานของ Bosch ได้แสดงถึงมนุษย์ได้ถูกล่อลวงและพ่ายแพ้ต่อกิเลส ซึ่งนำไปสู่การลงโทษในนรก เป็นการสะท้อนถึงบาปดั้งเดิมและความเสื่อมสลายทางศีลธรรม ขณะที่ Shaw ได้สะท้อนถึงการสูญเสียความบริสุทธิ์และความเปราะบางของมนุษย์ผ่านสัญลักษณ์ของพรรณไม้และสัตว์ในผลงาน Paradise Lost ซึ่งสื่อถึงการล่มสลายของสวรรค์และการทำลายล้างที่เกิดขึ้นจากกิเลส ในทางกลับกัน Murakami ใช้ศิลปะของเขาเพื่อสะท้อนการปลดปล่อยจากกิเลส โดยนำเสนอการหลุดพ้นผ่านสัญลักษณ์ของพระอรหันต์ 500 รูปที่แสดงถึงการบรรลุสภาวะนิพพาน ความสงบสุขทางจิตวิญญาณ และการเอาชนะความทุกข์ของมนุษย์ ศิลปินทั้ง 3 ท่านจึงได้ผลงานของตนเพื่อวิพากษ์สภาพของมนุษย์ผ่านมุมมองที่แตกต่างกันในด้านที่เน้นถึงการต่อสู้กับบาปและการแสวงหาการหลุดพ้น

References

Darling, M. (2017). *Takashi Murakami: The Octopus Eats Its Own Leg.* New York: Skira Rizzoli.

Ferguson, G., (2013). *Kherụ̀xngh̄māy læa s̄ạylạks̄'ṇı̀nı kh ri s̄t s̄ilp [Signs and Symbols in Christian Art].* Bangkok: Amarin.

Gotthardt, A. (2019). *Decoding Bosch's Wild, Whimsical "Garden of Earthly Delights"* [Paint]. Artsy. https://www.artsy.net/article/artsy-editorial-decoding-boschs-wild-whimsical-garden-earthly-delights.

Grosenick, U. (2005). *Art Now Vol 2.* London: TASCHEN.

Holzwarth, H. W. (2009). *Art Now Vol 3.* London: TASCHEN.

Linfert, C. (2003). *Hieronymus Bosch.* New York: H. N. Abrams.

Murakami, T. (2012). *Murakami: Ego.* New York: Rizzoli Electa.

Ormiston, R. (2016). *Hieronymus Bosch: Masterpieces of art.* London: Flame Tree Publishing.

Raqib Shaw Paradise Lost [Paint]. (2018, July 15). *White Cube.* https://whitecube.com/exhibitions/ exhibition/raqib_shaw_masons_yard_2011

Raqib Shaw [Paint]. (2016, May 21). *White Cube.* https://whitecube.com/artists/artist/raqib_shaw.

Sharma, A. (2016, April 1). *Raqib Shaw and the Nostalgia for Paradise* [Paint]. Mithila. https://mithilareview.com/sharma_shaw_04_16.

The 500 Arhats from the Mind of Takashi Murakami [Paint]. (2016, January 24). *Urban Art Association.* https://urbanartassociation.com/thread/135692/takashi-murakami-arhats-mori-museum.

The Garden of Earthly Delights [Paint]. (2006, September 13). *Wikipedia.* https://en.wikipedia.org/wiki/The_Garden _of_Earthly_Delights.

การวิเคราะห์การใช้วัตถุในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะร่วมสมัยของ มาร์ติน ครีด และ ชเว จอง ฮวา[1]

received 20 AUG 2024 **revised** 5 NOV 2024 **accepted** 13 NOV 2024

ศุภพงศ์ เหล่าธีรศิริ
นิสิตระดับปริญญาเอก
คณะศิลปกรรมศาสตร์
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

กิตสิรินทร์ กิติสกล
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.
คณะศิลปกรรมศาสตร์
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

บทคัดย่อ

การวิเคราะห์การใช้วัตถุในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะร่วมสมัยของ มาร์ติน ครีด และ ชเว จอง ฮวา ผ่านแนวคิดและทฤษฎีต่าง ๆ ได้แก่ วัตถุภาวะ ภววิทยาวัตถุ การกำลังจะเกิด/การกำลังจะเป็น และมรณกรรมของผู้ประพันธ์ ได้ผลสรุปดังนี้ 1) วัตถุสามารถเปลี่ยนสถานะไปสู่การเป็นผลงานศิลปะได้ตามบริบท สภาพแวดล้อม และกิจกรรมทางศิลปะที่วัตถุปฏิสัมพันธ์ด้วย 2) การใช้วัตถุในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะช่วยให้เกิดการมีปฏิสัมพันธ์และการแปลความหมายของวัตถุที่ส่งผลให้วัตถุมีศักยภาพในการสร้างคุณสมบัติเฉพาะในการเปลี่ยนสถานะเป็นผลงานศิลปะ 3) การใช้วัตถุในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะส่งผลให้เกิดพื้นที่ของความสัมพันธ์ใน 2 ระดับที่แต่ละส่วนต่างเปลี่ยนแปลงซึ่งกันและกัน และเป็นพื้นที่ของการสลายเส้นแบ่งต่าง ๆ มารวมกันจนเกิดเป็นพื้นที่ใหม่ อันเป็นการสลายเอกลักษณ์ที่มีความแน่นอนมั่นคง 4) การแปรเปลี่ยนสถานะของวัตถุสู่การเป็นผลงานศิลปะก่อให้เกิดการตั้งคำถามต่อคุณค่าทางศิลปะ และศิลปินยังเปิดกว้างให้ผู้ชมสามารถพิจารณาผลงานศิลปะผ่านประสบการณ์ของตนเอง โดยไม่จำเป็นต้องยึดโยงกับความสำคัญ บทบาท และอำนาจของศิลปิน และ 5) ผลงานศิลปะของศิลปินทั้ง 2 คนต่างมีแนวความคิดหลักและประเด็นสำคัญที่เกี่ยวกับการวิพากษ์วิจารณ์ทางศิลปะ และการให้ความสำคัญกับประสบการณ์ของผู้ชม แต่อย่างไรก็ดี ผลงานศิลปะของ มาร์ติน ครีด มีความโดดเด่นในการท้าทายต่อการประเมินคุณค่าทางศิลปะที่แฝงไปด้วยความสนุกสนานและความตลกขบขัน ในขณะเดียวกัน ผลงานศิลปะของ ชเว จอง ฮวา ยังแสดงถึงอารมณ์และความรู้สึกในเชิงบวก และอาจสะท้อนถึงวัฒนธรรมท้องถิ่นอีกด้วย

คำสำคัญ: วัตถุ, ทัศนศิลป์, ศิลปะร่วมสมัย, มาร์ติน ครีด, ชเว จอง ฮวา

[1]บทความนี้เป็นส่วนหนึ่งของวิทยานิพนธ์หัวข้อ “ศิลปะสื่อวัสดุ : การรับรู้และประสบการณ์ต่อวัตถุ” ศิลปกรรมศาสตรดุษฎีบัณฑิต คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

An Analysis of the Use of Objects in the Contemporary Artistic Creations of Martin Creed and Choi Jeong Hwa[2]

Supapong Laodheerasiri
Doctor of Fine and Applied Arts Candidate
Faculty of Fine and Applied Arts,
Chulalongkorn University

Kitsirin Kitisakon
Assistant Professor, Ph.D.
Faculty of Fine and Applied Arts,
Chulalongkorn University

Abstract

An analysis of the use of objects in the contemporary artistic creations of Martin Creed and Choi Jeong Hwa, through the theories of materiality, object-oriented ontology, becoming, and the death of the author, got the following results: 1) The status of objects can change to that of artworks depending on context, environment, and the artistic activities in which the objects are engaged. 2) The use of objects to create artworks results in a translation of these objects, giving them the potential to possess specific properties as artworks. 3) The use of objects in creating artworks establishes a relational space on two levels, where each part influences the other. It also breaks down boundaries to merge different spaces, resulting in a new space and leading to the dissolution of stable identities. 4) The change in the status of objects to artworks raises questions about artistic value, allowing viewers to consider the artworks through their own experiences without the influence of the artists. 5) The artworks of both artists convey core concepts and important subjects related to art criticism and the significance of the viewer's experience. On the one hand, Martin Creed's artworks stand out in their challenge to artistic judgment, infused with playfulness and humor. On the other hand, Choi Jeong Hwa's artworks also express positive emotions and feelings, as well as reflecting local culture.

Keywords: Objects, Visual arts, Contemporary art, Martin Creed, Choi Jeong Hwa

[2]This article is part of a thesis titled "Material-based Art: Perception and Experience with Objects" for the Doctor of Fine and Applied Arts Program, Faculty of Fine and Applied Arts, Chulalongkorn University.

บทนำ

ตั้งแต่ต้นศตวรรษที่ 20 เป็นต้นมา ศิลปินได้นำวัตถุมาใช้ในการท้าทายขีดจำกัดของการสร้างสรรค์ทางศิลปะ (Suparuksametha, 2020) โดยวัตถุที่ใช้ในการสร้างสรรค์ทางศิลปะอาจสามารถจำแนกเป็น 2 ประเภท ดังนี้ 1) วัตถุเก็บตก (Found Object) คือวัตถุทางธรรมชาติ วัตถุที่มนุษย์สร้างขึ้น หรือชิ้นส่วนของวัตถุที่ไม่ได้มีประโยชน์ใช้สอย หรือไม่ได้ออกแบบมาเพื่อจุดประสงค์ทางศิลปะตั้งแต่เริ่มแรก แต่ศิลปินได้นำวัตถุเหล่านี้ไปใช้ใหม่ในบริบททางศิลปะ และ 2) วัตถุสำเร็จรูป (Readymade) คือคำที่มาร์แซล ดูว์ช็อง (Marcel Duchamp) อธิบายถึงการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะที่ใช้วัตถุที่ถูกผลิตขึ้นเป็นจำนวนมากจากกระบวนการทางอุตสาหกรรม และถูกนำมาแยกออกจากประโยชน์ใช้สอยเดิมของวัตถุ จากนั้นยกระดับวัตถุเหล่านี้สู่สถานะทางศิลปะโดยการคัดเลือกและการกำหนดของศิลปิน ซึ่งนับตั้งแต่นั้นมา วัตถุสำเร็จรูปก็ได้ส่งอิทธิพลต่อการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ และคำนี้ยังถูกนำไปใช้โดยทั่วไปกับผลงานศิลปะที่สร้างสรรค์จากการใช้วัตถุที่ถูกผลิตขึ้นจากกระบวนทางอุตสาหกรรม (Tate, 2017) ซึ่งการใช้วัตถุเก็บตกและวัตถุสำเร็จรูปในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะถือเป็นการท้าทายต่อขนบและประเพณีทางศิลปะ ทั้งในแง่ของเนื้อหา รูปแบบ สื่อที่ใช้ และวัสดุที่ใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ ดังนั้นการใช้วัตถุจึงเป็นการขยายขอบเขตความหมายและการสร้างสรรค์ทางศิลปะ ที่มีความหลากหลายและมีศักยภาพอย่างไม่จำกัด โดยเน้นที่กระบวนการและแนวความคิดมากกว่าการเน้นที่สุนทรียะทางความงามเพียงอย่างเดียว (Suparuksametha, 2020) นอกจากนี้ การนำวัตถุที่หลากหลายมาสร้างสรรค์เป็นผลงานศิลปะอาจสามารถเรียกว่า สื่อผสม (Mixed Media) คือการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะที่ใช้สื่อหรือวัตถุต่างๆ มาประกอบด้วยรวมกัน (Tate, 2017) และการใช้วัตถุในการสร้างสรรค์สื่อผสมนั้นไม่มีข้อกำหนดเรื่องชนิดของวัตถุที่ตายตัว วัตถุที่ศิลปินนำมาใช้อาจเป็นไปได้ทั้งวัตถุในธรรมชาติ หรือเป็นวัตถุที่มนุษย์ผลิตขึ้น (Rodboon, 2024) อนึ่ง การสร้างสรรค์สื่อผสมมีจุดเริ่มต้นมาจากการสร้างสรรค์ศิลปะปะติด (Collage) โดย ปาโบล ปิกัสโซ (Pablo Picasso) และ ฌอร์ฌ บรัก (Georges Braque) ด้วยการปะติดวัตถุลงบนภาพวาด จากนั้น การใช้สื่อผสมก็เป็นที่แพร่หลายมากขึ้นเนื่องด้วยเป็นสื่อทางศิลปะที่เปิดกว้าง ซึ่งสามารถสร้างขึ้นจากสิ่งใดก็ได้ และสามารถใช้การผสมกันของหลายสื่อหรือหลายสิ่งร่วมกันได้ (Tate, 2017)

นอกจากนี้ ในช่วงกลางศตวรรษที่ 20 แนวคิดหลังสมัยใหม่ (Postmodernism) ได้เกิดขึ้นเพื่อท้าทายและวิพากษ์วิจารณ์อุดมคติของแนวคิดสมัยใหม่ (Modernism) ที่เกี่ยวข้องกับความจริงสากล (Universal Truths) และความจริงเชิงภาววิสัย (Objective Reality) โดยแนวคิดหลังสมัยใหม่มีพื้นฐานอยู่บนความไม่เชื่อ ความสงสัยในเหตุผล และการต่อต้านอำนาจนิยม ซึ่งได้ส่งอิทธิพลต่อการสร้างสรรค์ทางศิลปะที่ท้าทายและปฏิเสธอำนาจที่ครอบงำความหมาย รูปแบบ รสนิยม และคำจำกัดความทางศิลปะ รวมไปถึงการทลายเส้นแบ่งระหว่างวัฒนธรรมชั้นสูงกับวัฒนธรรมประชานิยม (Popular Culture) และพรมแดนระหว่างศิลปะกับชีวิตประจำวัน ด้วยเหตุนี้แนวคิดหลังสมัยใหม่จึงได้นำศิลปะไปสู่ยุคแห่งเสรีภาพที่ทุกสิ่งสามารถเป็นไปได้ (Tate, 2017)

ในอีกประเด็นหนึ่ง ศิลปะย่อมสัมพันธ์กับสุนทรียศาสตร์ (Aesthetics) การเปลี่ยนแปลงของการสร้างสรรค์ทางศิลปะจึงส่งผลถึงการเปลี่ยนแปลงของสุนทรียศาสตร์ ซึ่งสุนทรียศาสตร์ก็มีความสัมพันธ์โดยตรงกับความงาม (Beauty) การใช้วัตถุสำเร็จรูปของ มาร์แซล ดูว์ช็อง ถือเป็นปรากฏการณ์ครั้งสำคัญที่ได้ปฏิวัติความคิดและ

การสร้างสรรค์ทางศิลปะ รวมถึงการรับรู้ทางสุนทรียะ อันเป็นการเปิดประเด็นเรื่องแนวความคิดและการใช้วัสดุในผลงานศิลปะที่มีอิทธิพลอย่างยิ่งต่อความเคลื่อนไหวทางศิลปะในยุคต่อมา (Fongsmut, 2024) โดยมาร์แซล ดูว์ช็อง ได้กล่าวว่า วัตถุในชีวิตประจำวันสามารถนำมาสร้างสรรค์เป็นผลงานศิลปะได้ โดยความหมายดั้งเดิมในตัวของวัตถุจะเปลี่ยนไป และทำหน้าที่เป็นสื่อหรือตัวนำความคิด ซึ่งไม่ได้มีความหมายที่สัมพันธ์กับประโยชน์ใช้สอยอีกต่อไป แต่วัตถุนั้นคือความคิดทั้งที่เป็นความคิดของศิลปินและความคิดของผู้ชม นอกจากนี้ ศิลปะควรมีสาระสำคัญที่พิเศษนอกเหนือไปจากการสร้างสรรค์ที่ใช้เพียงทักษะฝีมือ อันถือปฏิบัติกันมาจนเป็นประเพณีนิยม ศิลปะไม่ควรถูกกำหนดให้อยู่ภายใต้กฎเกณฑ์หรือรสนิยมใด ๆ ที่แน่นอนตายตัว ความสำคัญของผลงานศิลปะควรอยู่ที่ความตั้งใจและแนวความคิดของศิลปิน มากกว่าความงามตามหลักเกณฑ์ทางสุนทรียศาสตร์ ดังนั้น การสร้างสรรค์ทางศิลปะจึงเป็นการแสดงออกทางความคิด (Art as Idea) (Rodboon, 2024) ในอีกแง่หนึ่ง การใช้วัตถุสำเร็จรูปยังสัมพันธ์กับพื้นที่ทางศิลปะในสัมพันธภาพที่มีต่อพื้นที่และการแปลความหมายของวัตถุ ที่ส่งผลให้วัตถุสำเร็จรูปมีสถานะเป็นผลงานศิลปะ นอกจากนี้ การใช้วัตถุสำเร็จรูปยังส่งผลถึงการประเมินทางสุนทรียะ (Aesthetic Judgement) ในการเคลื่อนย้ายประเด็นเรื่องความงามในธรรมเนียมปฏิบัติจากสิ่งนี้คือความงาม (This is Beautiful) มาสู่สิ่งนี้คือศิลปะ (This is Art) ซึ่งการแทนที่ของความงามมาสู่ศิลปะนี้ได้สะท้อนให้เห็นถึงนิยาม ความหมาย และการตีความของความงามที่เปลี่ยนแปลงไป อันส่งผลโดยตรงต่อการท้าทายแนวความคิดเรื่องสุนทรียศาสตร์แบบดั้งเดิม และส่งผลกระทบที่สำคัญต่อการประเมินคุณค่าและคุณภาพทางสุนทรียะ (Aesthetic Value and Quality) รวมถึงยังส่งผลให้ความคิด (Idea) ได้กลายมาเป็นส่วนสำคัญของการสร้างสรรค์ทางศิลปะตราบจนถึงปัจจุบัน (Fongsmut, 2024) โดยเฉพาะอย่างยิ่ง ศิลปะแนวความคิด (Conceptual Art) ที่เกิดขึ้นในช่วงทศวรรษ 1950 และเฟื่องฟูในช่วงปี ค.ศ. 1960 ถึง 1970 โดยมีรากฐานมาจากการใช้วัตถุสำเร็จรูปของ มาร์แซล ดูว์ช็อง ที่นำเสนอวัตถุธรรมดาสามัญให้กลายเป็นผลงานศิลปะ ซึ่งศิลปะแนวความคิดก็ได้ส่งอิทธิพลต่อศิลปินหลายคนในช่วงทศวรรษต่อมา และยังคงมีความสำคัญต่อศิลปะร่วมสมัย ในแง่ของการใช้วัตถุเพื่อถ่ายทอดความคิด (Art UK, 2024)

จากที่กล่าวไปข้างต้น พบว่าวัตถุมีบทบาทสำคัญอย่างยิ่งต่อการเปลี่ยนแปลงของการสร้างสรรค์ทางศิลปะ การประเมินคุณค่าทางสุนทรียะ และการทำให้ความคิดมีบทบาทและความสำคัญต่อศิลปะมากยิ่งขึ้นจวบจนถึงปัจจุบัน อนึ่ง มาร์ติน ครีด (Martin Creed) และ ชเว จอง ฮวา (Choi Jeong Hwa) เป็นศิลปินร่วมสมัยที่มีความโดดเด่นในการนำวัตถุมาสร้างสรรค์เป็นผลงานศิลปะ โดยทั้ง 2 คนเป็นศิลปินที่มีชื่อเสียงในระดับนานาชาติ เคยได้รับรางวัลทางศิลปะที่สำคัญ และได้รับการคัดเลือกให้จัดแสดงผลงานศิลปะในหอศิลป์ พิพิธภัณฑ์ศิลปะและเทศกาลศิลปะที่สำคัญทั่วโลก (Paradise Kortrijk, 2021; Artnet, 2019; Ocula, 2019) ด้วยเหตุนี้ ผู้วิจัยจึงได้เลือกศิลปิน 2 คนนี้ มาเป็นกรณีศึกษาในการวิเคราะห์การใช้วัตถุในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะร่วมสมัย แต่อย่างไรก็ดี การวิเคราะห์ผลงานศิลปะร่วมสมัยไม่อาจพิจารณาถึงสุนทรียะทางความงามเพียงอย่างเดียว เนื่องด้วยความคิดได้กลายมาเป็นส่วนสำคัญของการสร้างสรรค์ทางศิลปะ ดังนั้น การใช้แนวคิดและทฤษฎีต่าง ๆ มาวิเคราะห์จึงเป็นส่วนสำคัญที่จะช่วยทำให้เกิดความรู้และความเข้าใจมากยิ่งขึ้น โดยผู้วิจัยได้คัดเลือกแนวคิดและทฤษฎีต่าง ๆ ที่มีความเกี่ยวข้องและสัมพันธ์กับการใช้วัตถุในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะร่วมสมัยของ มาร์ติน ครีด และ ชเว จอง ฮวา ดังนี้ 1) วัตถุภาวะ (Materiality) 2) ภววิทยาวัตถุ (Object - Oriented Ontology) 3) การกำลังจะเกิด / การกำลังจะเป็น (Becoming) และ 4) มรณกรรมของผู้ประพันธ์ (The Death of the Author)

เพื่อนำมาวิเคราะห์และให้ทราบถึงแนวความคิดและประเด็นสำคัญของการใช้วัตถุในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะร่วมสมัยของศิลปินทั้ง 2 คนดังกล่าว

วัตถุประสงค์

เพื่อให้ทราบถึงแนวความคิดและประเด็นสำคัญของการใช้วัตถุในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะร่วมสมัยของ มาร์ติน ครีด และ ชเว จอง ฮวา

ขอบเขตเนื้อหา

การวิเคราะห์การใช้วัตถุในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะร่วมสมัยของศิลปินร่วมสมัยจำนวน 2 คน ได้แก่ มาร์ติน ครีด และ ชเว จอง ฮวา โดยการวิเคราะห์ผ่านแนวคิดและทฤษฎีต่าง ๆ ดังนี้ 1) วัตถุภาวะ 2) ภววิทยาวัตถุ 3) การกำลังจะเกิด / การกำลังจะเป็น และ 4) มรณกรรมของผู้ประพันธ์

ระเบียบวิธีวิจัย

งานวิจัยนี้เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) จากการศึกษา ค้นคว้า และหาข้อมูล โดยการวิจัยเอกสาร (Documentary Research) ซึ่งผู้วิจัยสร้างปฏิสัมพันธ์ (Interaction) กับแหล่งข้อมูลที่เป็นเอกสารต่าง ๆ ทั้งที่เป็นสื่อสิ่งพิมพ์และสื่ออิเล็กทรอนิกส์ เช่น งานวิจัย หนังสือ ตำรา และบทความ รวมถึงสื่อในรูปแบบอื่น ได้แก่ ภาพผลงานศิลปะ ที่เกี่ยวข้องกับแนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง รวมทั้งการใช้วัตถุในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะร่วมสมัยของ มาร์ติน ครีด และ ชเว จอง ฮวา

กระบวนการวิจัย

1. การเก็บรวบรวมข้อมูลจากแหล่งข้อมูลทุติยภูมิ (Secondary Data) เช่น การศึกษาค้นคว้าจากงานวิจัย หนังสือ ตำรา บทความ และภาพผลงานศิลปะที่เกี่ยวข้อง

2. การวิเคราะห์การใช้วัตถุในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะร่วมสมัยของ มาร์ติน ครีด และ ชเว จอง ฮวา ผ่านแนวคิดและทฤษฎีต่างๆ ได้แก่ 1) วัตถุภาวะ 2) ภววิทยาวัตถุ 3) การกำลังจะเกิด/การกำลังจะเป็น 4) มรณกรรมของผู้ประพันธ์

3. การสรุปผลการวิเคราะห์และการอภิปรายผล

กรอบแนวคิดและทฤษฎี

ในช่วงกลางศตวรรษที่ 20 แนวคิดหลังสมัยใหม่ (Postmodernism) ได้เกิดขึ้น ซึ่งเป็นแนวคิดที่ท้าทายต่อหลักการอุดมคติ และความเชื่อในความมีเหตุผลของแนวคิดสมัยใหม่ (Modernism) ที่เกิดขึ้นในช่วงปลายศตวรรษที่ 19 ถึงต้นศตวรรษที่ 20 โดยแนวคิดสมัยใหม่พยายามแสวงหาความแน่นอนและความชัดเจน แต่แนวคิดหลังสมัยใหม่กลับเต็มไปด้วยความคลุมเครือและความซับซ้อน นอกจากนี้ แนวคิดหลังสมัยใหม่ยังได้ตั้งคำถามถึงความเชื่อในความจริงสากลขั้นสูงสุด (Ultimate Universal Principles or Truths) และความจริงเชิงภาววิสัย (Objective Reality) ของแนวคิดสมัยใหม่ เช่น หลักการที่กำหนดขึ้นโดยศาสนาหรือวิทยาศาสตร์ ที่เชื่อว่าสามารถนำมาใช้ทำความเข้าใจหรืออธิบายความเป็นจริงได้ แนวคิดสมัยใหม่จึงมีพื้นฐานอยู่บนอุดมคติและเหตุผล ในทางกลับกัน แนวคิดหลังสมัยใหม่เกิดจากความไม่เชื่อและความสงสัยในเหตุผล จึงเป็นการท้าทายต่อแนวคิดที่เชื่อในความแน่นอนและความจริงสากลของแนวคิดสมัยใหม่ ในอีกแง่หนึ่ง แนวคิดหลังสมัยใหม่ก็ได้ส่งอิทธิพลถึงการสร้างสรรค์ศิลปะหลังสมัยใหม่ เช่น การเน้นถึงประสบการณ์และการตีความส่วนบุคคลที่เป็นรูปธรรมมากกว่าหลักการที่เป็นนามธรรม รวมถึงการต่อต้านอำนาจนิยม จึงเป็นเหตุให้เกิดการท้าทายและปฏิเสธต่อกฎเกณฑ์และอำนาจที่ครอบงำหรือผูกขาดความหมาย รูปแบบ รสนิยม และคำจำกัดความทางศิลปะ โดยมักจะมีลักษณะหรือวิธีการสร้างสรรค์ทางศิลปะที่ดูตลกขบขันหรือดูไร้สาระ และมักจะผสมผสานรูปแบบหรือสื่อทางศิลปะที่หลากหลายเข้าด้วยกัน รวมไปถึงการหยิบยืมรูปแบบทางศิลปะในอดีต เพื่อเป็นการวิพากษ์วิจารณ์ ล้อเลียน ประชดเสียดสี และท้าทายต่อขอบเขตและข้อจำกัดทางศิลปะ นอกจากนี้ ยังทำให้ความแตกต่างระหว่างวัฒนธรรมชั้นสูงกับวัฒนธรรมประชานิยม (Popular Culture) และเส้นแบ่งระหว่างศิลปะกับชีวิตประจำวันถูกทำลายลง ดังนั้น แนวคิดหลังสมัยใหม่จึงได้นำพาศิลปะไปสู่ยุคแห่งเสรีภาพที่ทุกสิ่งอย่างสามารถเป็นไปได้ (Tate, 2017)

ในอีกประเด็นหนึ่ง ศิลปะย่อมมีความสัมพันธ์และเกี่ยวเนื่องกับสุนทรียศาสตร์ ซึ่งการใช้วัตถุสำเร็จรูปของ มาร์แซล ดูว์ช็อง ถือเป็นการปฏิวัติทางศิลปะและสุนทรียศาสตร์ที่สำคัญ โดยได้ส่งผลกระทบต่อการประเมินคุณค่าและคุณภาพทางสุนทรียะ ที่ส่งผลให้เกิดการเปลี่ยนแปลงและการท้าทายต่อนิยาม ความหมาย และการตีความของแนวคิดสุนทรียศาสตร์ ความงาม และศิลปะ รวมถึงทำให้ความคิดกลายเป็นส่วนสำคัญของการสร้างสรรค์ทางศิลปะมาจนถึงปัจจุบัน (Fongsmut, 2024) และแนวคิดหลังสมัยใหม่ก็มีอิทธิพลที่สำคัญต่อการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะร่วมสมัยด้วยเช่นกัน ดังนั้น การวิเคราะห์การใช้วัตถุในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะร่วมสมัยของ มาร์ติน ครีด และ ชเว จอง ฮวา ยังอาจไม่สามารถพิจารณาถึงสุนทรียะทางความงามเพียงอย่างเดียว ผู้วิจัยจึงได้คัดเลือกแนวคิดและทฤษฎีต่าง ๆ เพื่อนำมาวิเคราะห์ให้ทราบถึงแนวความคิดและประเด็นสำคัญของการใช้วัตถุในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะร่วมสมัยของศิลปิน 2 คนนี้ ได้แก่ 1) วัตถุภาวะ 2) ภววิทยาวัตถุ 3) การกำลังจะเกิด / การกำลังจะเป็น 4) มรณกรรมของผู้ประพันธ์

วัตถุภาวะ (Materiality)

วัตถุภาวะเป็นแนวคิดที่พยายามทำความเข้าใจมิติทางสังคมและวัฒนธรรมที่พัวพันอยู่กับสรรพสิ่งโดยไม่จำเป็นต้องปรากฏเป็นสิ่งที่จับต้องได้เสมอไป การทำความเข้าใจวัตถุภาวะยังมาพร้อมกับคำถามต่อสิ่งที่เป็นวัตถุ ซึ่งการดำรงอยู่ของวัตถุคือปฏิสัมพันธ์ของสิ่งต่าง ๆ การศึกษาวัตถุจึงจำเป็นต้องดูกระบวนการเปลี่ยนผ่านทางวัตถุ (Materials - in - Relationships as Process) โดยตัวของมันเอง วัตถุไม่ใช่สิ่งของที่มีขอบเขต รูปแบบ รูปทรง และพรมแดนที่หยุดนิ่ง แต่เป็นความไม่เสถียรและสามารถแปรสภาพได้ตลอด วัตถุภาวะได้ก้าวข้ามการกระทำของมนุษย์ไปสู่การกระทำร่วมกันของทั้งมนุษย์และสิ่งที่ไม่ใช่มนุษย์ ซึ่งส่งผลต่อรูปแบบและสภาวะของวัตถุที่ไม่มีความคงที่ ในแง่นี้ ความเข้าใจวัตถุภาวะจึงหมายถึงความเข้าใจสภาวะที่วัตถุเคลื่อนที่ เปลี่ยนไป และไม่คงทน วัตถุภาวะจึงเป็นการเปลี่ยนกระบวนทัศน์จากเดิมที่มองวัตถุมีเอกภาพ มั่นคง และแยกขาดจากปฏิสัมพันธ์ที่สรรพสิ่งมีต่อกัน ไปสู่การมองวัตถุเป็นสภาวะที่เปราะบาง และพร้อมจะเปลี่ยนสภาพไปได้ตลอดเวลาในเงื่อนไขที่วัตถุดำรงอยู่ในสภาพแวดล้อมที่มีผู้กระทำการหลากหลายลักษณะ ทั้งสิ่งมีชีวิตและไม่มีชีวิต หรือทั้งมนุษย์และสิ่งที่ไม่ใช่มนุษย์ วัตถุภาวะจึงเป็นการทำความเข้าใจสภาพแวดล้อมที่มีผลต่อความไม่คงที่ของวัตถุ การทำความเข้าใจวัตถุภาวะจึงต้องดูกระบวนการเปลี่ยนแปลงที่ไม่หยุดนิ่ง ซึ่งเกิดขึ้นภายใต้เครือข่ายความสัมพันธ์ที่มองเห็นและมองไม่เห็น นอกจากนี้ การโยกย้ายจากบริบทเดิมของวัตถุก่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงของความหมายและสถานะของวัตถุ และยังส่งผลให้เกิดการเปลี่ยนแปลงของการมองวัตถุจากความคงที่ไปสู่การมองเงื่อนไขและวงจรชีวิตของวัตถุที่หมุนเปลี่ยนสถานะ คุณค่า และความหมายไปตามกิจกรรมทางสังคม ในอีกแง่หนึ่ง วัตถุยังเป็นผู้มีบทบาทสำคัญต่อการเปลี่ยนแปลงทางสังคมและวัฒนธรรม และยังสามารถมีปฏิสัมพันธ์กับสิ่งต่าง ๆ ทั้งเป็นมนุษย์และไม่ใช่มนุษย์ที่นำไปสู่เครือข่ายความสัมพันธ์ของผู้กระทำการ (Network of A gents) ที่ไม่หยุดนิ่ง ด้วยเหตุนี้ วัตถุจึงไม่ใช่เพียงสิ่งของแต่ยังเป็นกระบวนการทางสังคมที่ส่งต่อความหมาย จินตนาการ และคุณค่า (Duangwises, 2021)

จากที่กล่าวมานี้ ผู้วิจัยได้เห็นถึงความไม่เสถียรและสถานะที่ไม่คงที่ของวัตถุ ซึ่งสามารถเปลี่ยนแปลงสถานะ คุณค่า และความหมายไปตามกิจกรรมหรือบริบทต่าง ๆ ที่วัตถุมีปฏิสัมพันธ์ ดังนั้น ผู้วิจัยจึงต้องการวิเคราะห์ถึงการเปลี่ยนแปลงของวัตถุที่ใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ

ภววิทยาวัตถุ (Object - Oriented Ontology)

ภววิทยาวัตถุคือแนวคิดที่ต้องการเคลื่อนจากการศึกษาเรื่ององค์ประธาน (Subject) ไปสู่เรื่องวัตถุ (Object) การข้ามพ้นองค์ประธานที่เป็นปมปัญหา และการทำความเข้าใจต่อการดำรงอยู่ (Existence) ของวัตถุที่ไม่ได้เป็นภาพตัวแทน (Representation) ขององค์ประธานที่เป็นศูนย์กลาง (Subject Center) ในการผูกขาดอำนาจต่อการให้ความหมายและการดำรงอยู่ของสิ่งอื่น ๆ โดยการทำความเข้าใจจากวัตถุในตัวเองและมองทุกอย่างเป็นวัตถุแบบเสมอกัน ในอีกแง่หนึ่ง วัตถุย่อมมีความสามารถในการแปลความหมาย (Translation) ทุกครั้งที่วัตถุปฏิสัมพันธ์กับวัตถุอื่น ๆ วัตถุย่อมแปลความหมายของตัวเองและวัตถุอื่น ๆ รวมถึงปรากฏการณ์ใด ๆ ที่เกิดจากการปฏิสัมพันธ์แบบรวมหมู่ของวัตถุจำนวนมหาศาล อันเป็นการประกอบขึ้นจากปฏิสัมพันธ์ของการแปล

ความหมายของกันไปมาระหว่างวัตถุต่าง ๆ ดังนั้น ตัววัตถุเองจึงมีปฏิสัมพันธ์ของวัตถุอื่น ๆ ด้วย เพราะฉะนั้น ปรากฏการณ์จึงเป็นการปฏิสัมพันธ์กันและเป็นการประกอบกันของวัตถุต่าง ๆ นอกจากนี้ วัตถุต้องไม่ถูกนิยามในฐานะที่เป็นคุณสมบัติ เนื่องจากวัตถุมีความสามารถในการแปลความหมายของตัวเองและวัตถุอื่น ๆ ในสถานการณ์ที่แตกต่างกันได้ ด้วยเหตุนี้ วัตถุจึงต้องถูกเข้าในใจในฐานะที่เป็นศักยภาพ (Potentiality) เนื่องจากวัตถุมีศักยภาพในการสร้างคุณสมบัติเฉพาะในแต่ละสถานการณ์ และกลายเป็นสิ่งอื่น ๆ ได้อย่างไม่มีที่สิ้นสุด และการประกอบรวมกันของวัตถุที่สามารถแปลความหมายของตัวเองเป็นคุณสมบัติที่ไม่จำกัดนี้ จึงไม่สามารถถูกมองเป็นความผิดที่ผิดทางได้ เพราะความผิดที่ผิดทางนั้นถูกมองจากความปกติและขอบเขตที่จำกัด แต่สิ่งเหล่านี้คือศักยภาพของวัตถุมากกว่าที่จะเป็นความผิดที่ผิดทาง อีกประเด็นหนึ่ง วัตถุยังเป็นอิสระจากเหตุการณ์หรือปรากฏการณ์ เพราะแต่ละวัตถุต่างดำรงอยู่อย่างเท่าเทียมกัน ไม่สามารถบอกได้ว่า วัตถุใด ๆ เกิดจากวัตถุอื่น ๆ ฉะนั้น วัตถุที่ประกอบกันขึ้นมาเป็นวัตถุใด ๆ สามารถประกอบด้วยวัตถุที่เป็นอนันต์อย่างไม่สิ้นสุด ดังนั้น ภววิทยาวัตถุจึงมุ่งเสนอให้เข้าใจการดำรงอยู่ของวัตถุ ที่ข้ามพ้นวิธีการมองแบบทวิภาวะระหว่างองค์ประธานกับวัตถุ โดยเสนอให้มองสิ่งต่าง ๆ ในฐานะที่เป็นปฏิสัมพันธ์ของวัตถุ (Kitirianglarp, 2020)

แนวคิดภววิทยาวัตถุส่งผลให้ผู้วิจัยเห็นการปฏิสัมพันธ์และการแปลของวัตถุ รวมถึงศักยภาพในการสร้างคุณสมบัติเฉพาะในแต่ละสถานการณ์ และสามารถกลายเป็นสิ่งอื่นได้อย่างไม่มีที่สิ้นสุดของวัตถุ ทั้งนี้ แนวคิดวัตถุภาวะและภววิทยาวัตถุต่างเน้นการปฏิสัมพันธ์และการเปลี่ยนแปลงของวัตถุ ดังนั้น ผู้วิจัยจึงต้องการวิเคราะห์ถึงการปฏิสัมพันธ์ การแปลความหมาย และศักยภาพในการสร้างคุณสมบัติเฉพาะของวัตถุเมื่อถูกนำมาสร้างสรรค์เป็นผลงานศิลปะ

<u>การกำลังจะเกิด / การกำลังจะเป็น (Becoming)</u>

การกำลังจะเกิด / การกำลังจะเป็น คือแนวคิดของ ชีลส์ เดอเลิซ (Gilles Deleuze) หมายถึงการเคลื่อนไหวเปลี่ยนแปลง (Movement) ระหว่างสรรพสิ่ง เป็นสิ่งที่อยู่ระหว่างกลาง (In - Between) และเป็นพื้นที่ของความเชื่อมต่อ (Connections) ใน 2 ระดับที่แต่ละส่วนของการกำลังจะเกิด / การกำลังจะเป็นต่างเปลี่ยนแปลงซึ่งกันและกัน โดยเรียกการเชื่อมต่อนี้ว่า ‘เสียงส่วนน้อย’ (Minoritarian) เนื่องจากการกำลังจะเกิด / การกำลังจะเป็นคือสภาวะที่จะเป็นอย่างอื่นที่แตกต่างไปจากระบบการจัดประเภทที่ดำรงอยู่ เป็นการหลีกหนีจากสิ่งที่ดำรงอยู่ไปสู่สิ่งอื่นที่สังคมไม่ยอมรับหรือยังรับรู้ไม่ได้ อันเป็นการเคลื่อนไหวเพื่อสลายเอกลักษณ์หรือสลายขอบเขต เป็นพื้นที่ของการสลายเส้นแบ่งแบบต่าง ๆ มารวมกันจนเกิดเป็นพื้นที่ใหม่ เป็นพื้นที่ของการสลายเส้นแบ่งใหม่ (Deterritorialization) ให้มารวมกัน และเป็นกระบวนการของการแปรเปลี่ยนไปเป็นสิ่งอื่นตลอดเวลาเพื่อต่อต้านขัดขืนรูปแบบการคิดแบบการเป็นตัวแทนที่ดำรงอยู่ ซึ่งทรรศนะดังกล่าวเป็นพื้นฐานของแนวคิดเรื่องการเป็น - เสียงส่วนน้อย (Becoming - Minoritarian) โดยนัยนี้เสียงส่วนน้อยจึงมีศักยภาพในการสร้างสิ่งที่กำลังจะเกิด / สิ่งที่กำลังจะเป็น ซึ่งสภาวะของการกำลังจะเกิด / การกำลังจะเป็นคือความสัมพันธ์แบบไม่มีพื้นที่ไม่มีตำแหน่งแห่งที่แน่นอนคงที่ แต่เป็นเรื่องของการสลายเส้นแบ่งซึ่งกันและกัน ดังนั้น การกำลังจะเกิด / การกำลังจะเป็นจึงมีลักษณะของการเป็น - เสียงส่วนน้อยตลอดเวลาในความหมายที่ไม่เป็นไปตามมาตรฐานหลักที่วางไว้ การกำลังจะเป็น - เสียงส่วนน้อยจึงเป็นการต่อสู้เพื่อหลีกหนีไปจากลักษณะที่เป็นแบบฉบับ และจากตัวแบบมาตรฐานหลัก จึงเป็นการต่อต้านขัดขืนความคิดที่นำไปสู่การสร้างมาตรฐานหลัก และการรับรู้ที่แสดงผ่านภาษา

ของการเป็นตัวแทนแบบคงที่ แน่นอนและคงที่ การเป็น - เสียงส่วนน้อยจึงเป็นการต่อต้านขัดขืนอำนาจในแบบของตัวตนที่ปราศจากรูปลักษณ์ภายนอก (A Body without Organs) ที่พร้อมจะเชื่อมต่อและเปลี่ยนแปลงได้อยู่เสมอ อันเป็นการเชื่อมต่อที่นำไปสู่การสลายเส้นแบ่งต่าง ๆ ที่ดำรงอยู่ และพร้อมนำไปสู่การลากเส้นแบ่งใหม่อยู่ตลอดเวลา สาระสำคัญของการกำลังจะเกิด / การกำลังจะเป็นคือการหลุดพ้นไปจากปัจจุบัน เพื่อการสั่นคลอนสามัญสำนึกในเรื่องเอกลักษณ์ หรือตัวตนที่มั่นคงคงที่ ด้วยเหตุนี้ การกำลังจะเกิด / การกำลังจะเป็นจึงไม่มีเรื่องของก่อน / หลัง หรือ อดีต / อนาคต มีเพียงเรื่องของการเคลื่อนไหวและการดึงไปใน 2 ทิศทางพร้อมกัน จึงเป็นเรื่องของการรบกวน สลาย สั่นคลอนระบบระเบียบที่ดำรงอยู่ และช่วยทำให้สามารถมองสิ่งต่าง ๆ ได้อย่างมีพลวัต ไม่มีสิ่งใดหยุดนิ่ง แต่เหตุการณ์ต่าง ๆ มีการปะทะและประสานของการลากเส้นแบ่ง การสลายเส้นแบ่ง การลากเส้นแบ่งใหม่ และการตัดข้ามเส้นแบ่งแบบต่างๆ ซึ่งทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงไปสู่สิ่งอื่นได้ตลอดเวลา (Songklin, 2018)

แนวคิดการกำลังจะเกิด / การกำลังจะเป็นทำให้ผู้วิจัยเห็นถึงสิ่งที่อาจจะเกิดขึ้นเมื่อวัตถุถูกนำมาสร้างสรรค์เป็นผลงานศิลปะ เช่น การเป็นสิ่งที่อยู่ระหว่างกลาง การเป็นพื้นที่ของความเชื่อมต่อใน 2 ระดับ และการเป็นพื้นที่ของการสลายเส้นแบ่งใหม่มารวมกัน เป็นต้น ดังนั้น ผู้วิจัยจึงต้องการวิเคราะห์ถึงสิ่งที่อาจจะเกิดขึ้นนี้

มรณกรรมของผู้ประพันธ์ (The Death of the Author)

มรณกรรมของผู้ประพันธ์เป็นผลงานเขียนของ รอล็อง บาร์ต (Roland Barthes) ที่แสดงถึงความเอือมระอาต่อความคิดที่เน้นความยิ่งใหญ่ของผู้เขียน (Nagavajara, 1996) ซึ่งขนบการศึกษาวรรณกรรมในยุคหนึ่งค่อนข้างผูกโยงเข้ากับตัวผู้เขียน โดยมักมีการอ่านงานเขียนในฐานะผลผลิตที่เฉพาะเจาะจงของผู้เขียน และมักให้ความสำคัญกับอัตชีวประวัติของผู้เขียน รวมถึงเน้นการอ่านตีความว่าผู้เขียนต้องการสื่ออะไร สัมพันธ์กับประวัติส่วนบุคคลหรือไม่ ผู้เขียนมีมุมมองอย่างไร และถ่ายทอดออกมาอย่างไร แต่การศึกษาวรรณกรรมมักทำในเบื้องหลังในทางตรงกันข้าม แนวคิดมรณกรรมของผู้ประพันธ์ช่วยทำให้วงการวิจารณ์และวิชาการด้านวรรณกรรมก้าวไปสู่กระบวนทัศน์ใหม่ เป็นการปลดแอกการอ่านตีความวรรณกรรมไปสู่กรอบความคิดใหม่ ที่ทำให้การอ่านวรรณกรรมหลุดพ้นไปจากการให้ความสำคัญกับตัวผู้เขียน ถือเป็นการปลดปล่อยตัวบทวรรณกรรมออกจากอำนาจของผู้เขียนและมอบอำนาจในการอ่านตีความในฐานะผู้อ่าน (Putnark, 2021) ซึ่งเป็นการลดความสำคัญของผู้เขียน โดยเริ่มต้นด้วยการต่อต้านมโนทัศน์ที่ว่าด้วยจุดกำเนิดหรือที่มา และรวมถึงแรงบันดาลใจที่ผลักดันให้ผู้เขียนสร้างสรรค์งานขึ้นมา การยกย่องผู้เขียนมากเกินไปย่อมส่งผลให้ผู้อ่านไม่สามารถสัมผัสถึงแก่นสารของผลงานเขียนได้อย่างแท้จริง และวิธีลดความสำคัญของผู้เขียนอีกวิธีหนึ่งก็คือการปฏิเสธความเป็นเอกของผลงานวรรณกรรมที่ผู้เขียนไม่ใช่เป็นเจ้าของผลงานเสียทั้งหมด แต่ทำหน้าที่เป็นผู้ประสมคำและประสมความที่ดึงมาจากขุมทรัพย์ร่วมในทางวรรณกรรมที่หลอมรวมงานเขียนจากหลากวัฒนธรรมเอาไว้ (Nagavajara, 1996) จึงเป็นการลดทอนการมองวรรณกรรมในแง่ของอัจฉริยภาพของผู้เขียนให้ไปสู่การมองวรรณกรรมในฐานะตัวบทที่เกิดขึ้นจากกิจกรรมทางวัฒนธรรม ภาษา ความคิด และอุดมการณ์ของสังคมในห้วงเวลานั้นๆ (Putnark, 2021) นอกจากนี้ แนวคิดมรณกรรมของผู้ประพันธ์ไม่ได้ให้ความสำคัญกับการมุ่งเน้นความหมายของ เนื่องจากการมุ่งเน้นความหมายคือการผูกความหมายไว้กับผู้เขียน และการศึกษาวรรณกรรมไม่ได้มีหน้าที่ในการแสวงหาความหมายที่แท้จริง

การลดความสำคัญของความหมายเป็นการให้เสรีภาพต่อวรรณกรรมในฐานะตัวบท แต่อย่างไรก็ดี มรณกรรมของผู้ประพันธ์นั้นไม่ได้กล่าวว่า งานเขียนนั้นไร้ความหมาย หรือปราศจากความหมาย แต่งานเขียนเป็นการยกเว้นความหมาย อันหมายถึงการปลดปล่อย หรือการเป็นอิสระจากภาระผูกพันที่ผู้อื่นกำหนดไว้ (Nagavajara, 1996) จึงเป็นเหตุให้ความหมายของวรรณกรรมที่เกิดขึ้น ล้วนเกิดจากผู้อ่านที่นำมุมมองและประสบการณ์ของตนมาตีความงานเขียน ดังนั้น ในความตายของผู้เขียนจึงได้มอบอำนาจในการอ่านตีความและการให้ความหมายของงานแก่ผู้อ่าน การลดทอนความเป็นเจ้าของ (Authorship) ของผู้เขียนลงคือการลดการให้ความสำคัญในตัวบุคคลและพิจารณางานเขียนที่สัมพันธ์กับบริบท ยุคสมัย ความคิด หรือโครงข่ายของภาษา (Putnark, 2021) ซึ่งการกำเนิดของผู้อ่านย่อมต้องชำระด้วยความตายของผู้เขียน อันเป็นการเปิดทางให้การศึกษาวรรณกรรมได้เห็นถึงความสำคัญของผู้อ่าน และเอกภาพของตัวบทก็ไม่ได้อยู่ที่จุดกำเนิดแต่อยู่ที่จุดหมายปลายทาง (Nagavajara, 1996)

ผู้วิจัยเล็งเห็นลักษณะร่วมกันระหว่างแนวคิดมรณกรรมของผู้ประพันธ์กับแนวคิดศิลปะหลังสมัยใหม่ที่เน้นถึงประสบการณ์ การตีความอันหลากหลาย และการสร้างความหมายส่วนบุคคล ที่ผู้ชมจะต้องมีบทบาทในการสร้างความหมายด้วยตนเอง ดังนั้น ผู้วิจัยจึงต้องการวิเคราะห์ถึงการให้ความสำคัญกับประสบการณ์ของผู้ชมกับการใช้วัตถุในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ

การสร้างสรรค์ผลงานศิลปะร่วมสมัยของศิลปินที่ใช้วัตถุในการสร้างสรรค์ทางศิลปะ

<u>การใช้วัตถุในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะร่วมสมัยของ มาร์ติน ครีด (Martin Creed)</u>

มาร์ติน ครีด เกิดเมื่อปี ค.ศ. 2511 ในเมืองเวคฟิลด์ (Wakefield) ประเทศอังกฤษ หลังจากนั้น เมื่ออายุ 3 ปี จึงได้ย้ายไปอยู่ที่เมืองกลาสโกว์ (Glasgow) ประเทศสกอตแลนด์ และสำเร็จการศึกษาทางด้านจิตรกรรมจาก Slade School of Fine Art มหาวิทยาลัยคอลเลจลอนดอน (University College London) ในกรุงลอนดอน ประเทศอังกฤษเมื่อปี ค.ศ. 1990 แต่ต่อมา มาร์ติน ครีด เริ่มรู้สึกถึงข้อจำกัดในการแสดงออกของจิตรกรรม และได้หยุดวาดภาพไปช่วงระยะเวลาหนึ่ง ในปี ค.ศ. 2001 มาร์ติน ครีด ได้ย้ายไปพำนักที่เกาะอลิคูดี้ (Alicudi) ประเทศอิตาลี และได้รับรางวัลเทอร์เนอร์ไพรซ์ (Turner Prize) ซึ่งเป็นรางวัลประจำปีสำหรับศิลปะร่วมสมัยที่มอบโดยหอศิลป์เทต (Tate) (Art UK, 2024; Artnet, 2019; Creed, n.d.) นอกจากนี้ มาร์ติน ครีด เคยได้รับเชิญให้จัดแสดงผลงานศิลปะในหอศิลป์และพิพิธภัณฑ์ศิลปะชั้นนำหลายแห่ง เช่น หอศิลป์เททบริเตน (Tate Britain) ในกรุงลอนดอน ประเทศอังกฤษ ศูนย์ศิลปะและวัฒนธรรมแห่งชาติฌอร์ฌ ปงปีดู (National Georges Pompidou Centre of Art and Culture) ในกรุงปารีส ประเทศฝรั่งเศส และพิพิธภัณฑ์ศิลปะสมัยใหม่ (The Museum of Modern Art) ในนครนิวยอร์ก ประเทศสหรัฐอเมริกา เป็นต้น มาร์ติน ครีด เป็นที่รู้จักอย่างกว้างขวางจากการนำวัตถุในชีวิตประจำวันมาสร้างสรรค์เป็นผลงานศิลปะ และการใช้สื่อทางศิลปะที่หลากหลาย (Artnet, 2019) โดยต้องการให้ผู้ชมสามารถเข้าถึงและมีความเพลิดเพลินไปกับผลงานศิลปะที่มักมีอารมณ์ขันและปฏิเสธคุณค่าทางศิลปะแบบดั้งเดิม (Art UK, 2024) มาร์ติน ครีด มักสร้างสรรค์ผลงานศิลปะด้วยการพลิกโฉมวัตถุที่ทุกคนคุ้นเคยด้วยความสนุกสนาน ตลกขบขัน และเชิญชวนให้ผู้ชมค้นหาความหมายทางศิลปะผ่านประสบการณ์ของตนเอง

ที่มุ่งเน้นการตั้งคำถามต่อความหมายและคุณค่าทางศิลปะต่าง ๆ เช่น วัสดุที่ใช้ การฝึกฝน ความเพียรพยายาม และทักษะฝีมือทางศิลปะ เป็นต้น ซึ่งสิ่งเหล่านี้ถือเป็นข้อกำหนดในการตัดสินคุณค่าทางศิลปะ อันมีเป้าหมายเพื่อให้เกิดการพิจารณาว่าศิลปะคืออะไร ทำงานอย่างไร และมีไว้สำหรับใคร อนึ่ง การสร้างสรรค์ผลงานศิลปะของ มาร์ติน ครีด มีพื้นฐานมาจากวัตถุในชีวิตประจำวันและมีความธรรมดาสามัญ ที่ถูกนำมาเสนอในลักษณะที่ไม่ธรรมดา และมีความแปลกประหลาดจากกรอบที่สิ่งเหล่านั้นถูกกำหนดไว้ อาทิ การนำวัตถุในชีวิตประจำวันมาจัดเรียงลำดับตามขนาด ส่วนสูง หรือปริมาตร อันเป็นลักษณะที่เป็นจริงตามรูปธรรมของวัตถุ (Hauser & Wirth, 2019; The Art Story, 2018) เช่น การเรียงต่อกันตามลำดับขนาดของโต๊ะจำนวน 4 ตัวที่มีรูปลักษณ์ต่างกันเป็นผลงานศิลปะที่ชื่อว่า Work No. 928 ดังภาพที่ 2 การวางซ้อนกันตามลำดับขนาดของเก้าอี้จำนวน 5 ตัวที่มีรูปแบบต่างกันจนดูคล้ายกับหอคอยที่โค้งงอ (Zabludowicz Collection, 2015) ในผลงานศิลปะที่ชื่อว่า Work No. 997 ดังภาพที่ 3 การตอกตะปูลงบนผนังตามลำดับขนาดและความยาวของตะปูที่ต่างกันจำนวน 7 ดอกเป็นเส้นตรงแนวนอน ในผลงานศิลปะที่ชื่อว่า Work No. 701 ดังภาพที่ 4 และการจัดเรียงลำดับขนาดและส่วนสูงของกระบองเพชร (Cactus) จำนวน 13 ต้นเป็นแถวตรง ในผลงานศิลปะที่ชื่อว่า Work No. 960 ดังภาพที่ 5 เป็นต้น ซึ่งการจัดเรียงลำดับของวัตถุนี้เป็นกฎระเบียบที่ มาร์ติน ครีด กำหนดขึ้น เพื่อละทิ้งเหตุผลและการตัดสินใจทางด้านสุนทรียศาสตร์ (Hauser & Wirth, 2019; The Art Story, 2018) และให้ผู้ชมได้พิจารณาถึงความงามของวัตถุที่คุ้นเคยแต่อาจถูกมองข้ามไป โดยผลงานศิลปะของ มาร์ติน ครีด ได้เชิญชวนให้เกิดการตั้งคำถามและการท้าทายว่า ผลงานศิลปะลักษณะนี้เป็นสิ่งที่ใคร ๆ ล้วนสามารถทำได้ จึงส่งผลให้มักถูกเยาะเย้ย ตำหนิ หรือได้รับการดูถูก แต่ปฏิกิริยาเหล่านี้ก็เป็นส่วนหนึ่งของแนวความคิดทางศิลปะที่ มาร์ติน ครีด ต้องการให้เกิดขึ้น เพื่อเป็นการท้าทายต่อแนวคิดเรื่องคุณค่า มูลค่า และทักษะทางศิลปะ (The Art Story, 2018) ซึ่งข้อคิดเห็นและคำวิพากษ์วิจารณ์จากผู้ชม ถือเป็นสิ่งที่มีความสำคัญต่อผลงานศิลปะของ มาร์ติน ครีด เป็นอย่างมาก ดั่งที่ มาร์ติน ครีด ได้กล่าวไว้ว่า “งานศิลปะของฉันเกี่ยวข้องกับสิ่งที่ฉันทำร้อยละ 50 และอีกร้อยละ 50 เกี่ยวข้องกับสิ่งที่ผู้อื่นทำ ([My work is] 50% about what I make and 50% about what other people make of it.)” (Art UK, 2024) นอกจากนี้ ผลงานศิลปะของ มาร์ติน ครีด ยังได้ท้าทายต่อระบบทุนนิยมในวงการศิลปะ ที่การกระทำง่าย ๆ หรือวัตถุในชีวิตประจำวันยังสามารถมีมูลค่าเพิ่มขึ้นอย่างมหาศาลเมื่อถูกกำหนดให้เป็นผลงานศิลปะ (The Art Story, 2018)

อีกประการหนึ่ง มาร์ติน ครีด ก็ได้ตั้งชื่อผลงานศิลปะของตนโดยการใช้หมายเลขแทนการใช้ถ้อยคำ ด้วยเหตุผลว่าการตั้งชื่อผลงานศิลปะด้วยถ้อยคำนั้นอาจทำให้มีความหมายเพิ่มเติมที่มากเกินไป และ มาร์ติน ครีด ยังต้องการปฏิบัติต่อทุกผลงานอย่างเท่าเทียมกัน ไม่ว่าจะมีขนาดเล็กหรือใหญ่เพียงใด หรือจะสร้างมาจากสิ่งใด ด้วยเหตุนี้การใช้ตัวเลขในการตั้งชื่อผลงานศิลปะที่ราวกับหมายเลขบัญชี (Catalogue Numbers) จึงเป็นวิธีการที่ดีในทำให้ทุกผลงานมีสถานะและความสำคัญที่เท่าเทียมกัน (Creed, n.d.) ดังนั้น หมายเลขเหล่านี้จึงไม่ได้มีสาระสำคัญหรือสื่อถึงความหมายใด ๆ แต่เป็นเพียงหมายเลขที่ตั้งเป็นชื่อเพื่อระบุถึงแต่ละผลงานเท่านั้น

จากที่กล่าวมานี้ อาจสรุปได้ว่า มาร์ติน ครีด ต้องการตั้งคำถามและท้าทายต่อคุณค่า มูลค่า ความหมายทางศิลปะและบทบาทของศิลปิน รวมถึงการให้ความสำคัญกับประสบการณ์ ความคิด และการวิพากษ์วิจารณ์ของผู้ชม



ภาพที่ 1 Martin Creed
Note: From National Portrait Gallery, 2012





ภาพที่ 2 (ซ้าย) Work No. 928
Note: From Galleria Lorcan O'Neill Roma, 2021
ภาพที่ 3 (ขวา) Work No. 997
Note: From Zabludowicz Collection, 2015



ภาพที่ 4 Work No. 701
Note: From Hauser & Wirth, 2007



ภาพที่ 5 Work No. 960
Note: From Artist Rooms Foundation, 2021

การใช้วัตถุในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะร่วมสมัยของ ชเว จอง ฮวา (Choi Jeong Hwa)

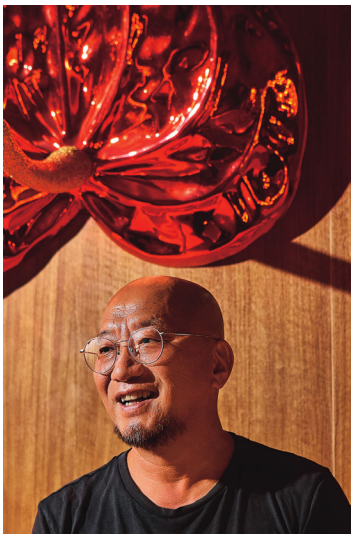
ชเว จอง ฮวา เกิดในปี ค.ศ. 1961 ในกรุงโซล ประเทศเกาหลีใต้ และสำเร็จการศึกษาระดับปริญญาตรี ศิลปกรรมศาสตรบัณฑิตจากมหาวิทยาลัยฮงอิก (Hong-Ik University) ในกรุงโซล ประเทศเกาหลีใต้ ในปี ค.ศ. 1987 และได้รับรางวัล The Korea Artist Prize จากพิพิธภัณฑ์ศิลปะสมัยใหม่และร่วมสมัยแห่งชาติเกาหลี (The National Museum of Modern and Contemporary Art Korea) ในปี ค.ศ. 2006 (Paradise Kortrijk, 2021; Artnet, 2019) ผลงานศิลปะของ ชเว จอง ฮวา ได้รับการคัดเลือกจัดแสดงในหลายเทศกาลศิลปะที่สำคัญทั่วโลก เช่น The Arsenale Kyiv ในปี ค.ศ. 2012 The 17th Sydney Biennial ในปี ค.ศ. 2010 The Gwangju Biennale ในปี ค.ศ. 2006 The 51st Venice Biennale ในปี ค.ศ. 2005 The Liverpool Biennial ในปี ค.ศ. 2004 The Lyon Biennale ในปี ค.ศ. 2003 The Yokohama Triennale ในปี ค.ศ. 2001 และ The São Paulo Biennale ในปี ค.ศ. 1998 เป็นต้น ปัจจุบัน ชเว จอง ฮวา พำนักและทำงานอยู่ที่กรุงโซล ประเทศเกาหลีใต้

(Ocula, 2019) แรกเริ่มเดิมที ชเว จอง ฮวา เคยสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรมจนถึงขั้นได้รับรางวัล แต่ในภายหลังได้เกิดข้อสงสัยและคำถามต่อความเป็นศิลปะของจิตรกรรม และส่งผลให้ ชเว จอง ฮวา ปฏิเสธคำเชิญร่วมนิทรรศการศิลปะต่าง ๆ เป็นระยะเวลาประมาณ 3 ปี และเมื่อกลับมายอมรับคำเชิญอีกครั้ง ชเว จอง ฮวา ได้เริ่มสนใจตะกร้าพลาสติกที่วางอยู่รอบบ้าน (Kim, 2020) นับตั้งแต่นั้นมา ชเว จอง ฮวา จึงเป็นศิลปินที่ชอบสำรวจและเก็บสะสมวัตถุในชีวิตประจำวัน เช่น สิ่งของพื้นบ้าน เฟอร์นิเจอร์ เครื่องครัว และผลิตภัณฑ์พลาสติก เป็นต้น แล้วมักนำวัตถุเหล่านี้มาสร้างสรรค์เป็นผลงานศิลปะที่มีสีสันสดใส ด้วยการนำมาประกอบกันและจัดเรียงให้สูงขึ้น โดยได้รับแรงบันดาลใจจากสถูปเจดีย์ในประเทศเกาหลีใต้ที่ตั้งตระหง่านจากพื้นสู่ท้องฟ้า รวมถึงสภาพแวดล้อมรอบตัวที่มีทั้งความสงบสุขและความวุ่นวาย (See, 2018; Pari, 2017) เช่น การนำผลิตภัณฑ์พลาสติกหลากสีมาประกอบและเรียงต่อกันให้สูงขึ้นในผลงานที่ชื่อว่า Happy Happy ดังภาพที่ 7 และในผลงานที่ชื่อว่า A Feast of Flowers ดังภาพที่ 8 ซึ่งแสดงให้เห็นถึงแรงบันดาลใจที่ได้รับจากสถูปเจดีย์อย่างชัดเจน โดย ชเว จอง ฮวา ได้เก็บรวบรวมเครื่องครัว โต๊ะ ถาด และจานจากบ้านร้างที่อยู่ในระแวกพิพิธภัณฑ์พื้นบ้านออนยาง (Onyang Folk Museum) ในจังหวัดชุงชองใต้ในประเทศเกาหลีใต้ แล้วนำสิ่งของเหล่านี้มาประกอบและจัดเรียงเป็นรูปทรงสถูปเจดีย์ 9 ชั้น (Kim, 2020) อีกประการหนึ่ง ชเว จอง ฮวา ไม่ได้ยึดติดกับการแสดงผลงานศิลปะในสถาบันทางศิลปะ และมักติดตั้งผลงานศิลปะในพื้นที่สาธารณะ เพื่อเปิดโอกาสให้ผู้ชมที่หลากหลายสามารถวิพากษ์ผลงานศิลปะได้อย่างอิสระ ซึ่งการแสดงผลงานศิลปะภายนอกสถาบันทางศิลปะนี้ ได้ก่อให้เกิดการตั้งคำถามถึงสถานะอันทรงเกียรติของสถาบันทางศิลปะอีกด้วย (Bangkok Art 2018, 2018) ยกตัวอย่างเช่น ในปี ค.ศ. 2009 ชเว จอง ฮวา ได้นำประตูเก่าหลากสีที่ถูกทิ้งจำนวน 1,000 บาน มาติดตั้งปกคลุมล้อมรอบอาคารสูง 10 ชั้นในกรุงโซล ชเว จอง ฮวา ได้เปลี่ยนโฉมวัตถุธรรมดาสามัญให้เป็นผลงานศิลปะที่ชื่อว่า 1,000 Doors ดังภาพที่ 9 โดยแปลงโฉมอาคารสูง 10 ชั้นนี้ให้คล้ายกับภาพจิตรกรรมนามธรรมหรือภาพพิกเซลที่มีสีสันสดใส ในอีกแง่หนึ่ง ผลงานศิลปะนี้ยังอาจสามารถตีความถึงการล้อเลียนหรือการเสียดสีต่อทัศนียภาพของกรุงโซลที่เต็มไปด้วยภาพโฆษณาที่นับวันจะมีจำนวนเพิ่มมากขึ้น (Chun, 2011) และในปี ค.ศ. 2012 ชเว จอง ฮวา ได้สร้างสรรค์ผลงานศิลปะกลางแจ้งขนาดใหญ่ที่มีชื่อว่า Time After Time ดังภาพที่ 10 ด้วยการนำตะกร้าพลาสติกสีเขียวจำนวน 7,000 ใบ มาติดตั้งล้อมรอบเสาจำนวน 16 ต้นของอาคาร The Southbank Centre ในกรุงลอนดอน อันเป็นผลงานศิลปะกลางแจ้งที่มีสีสันสะดุดตา (Yoo, 2012)

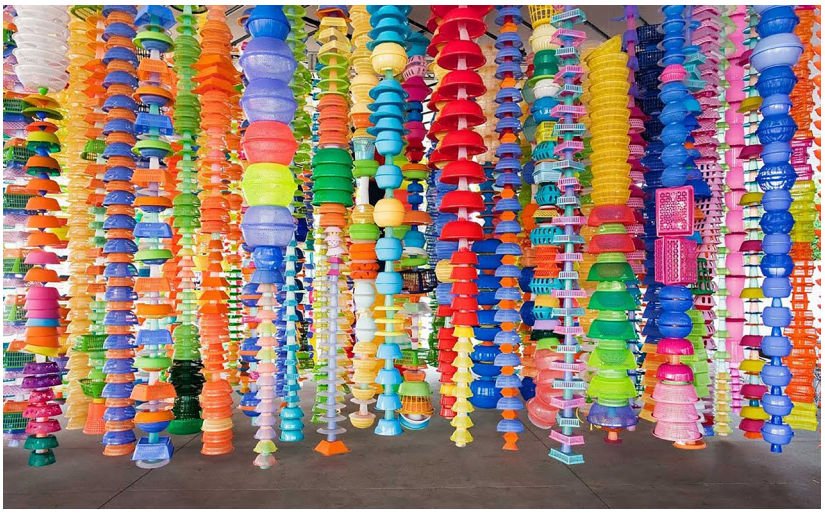
ในอีกกรณีหนึ่ง ผลงานศิลปะของ ชเว จอง ฮวา ยังได้ท้าทายแนวความคิดที่ว่าศิลปะคืออะไร และสิ่งใดคือสิ่งที่สามารถถูกยอมรับว่าเป็นศิลปะ ซึ่งคล้ายกับการใช้วัตถุสำเร็จรูปของ มาร์แซล ดูว์ช็อง ที่เปลี่ยนวัตถุธรรมดาสามัญให้กลายเป็นผลงานศิลปะ โดย ชเว จอง ฮวา กล่าวว่า ในฐานะศิลปิน มาร์แซล ดูว์ช็อง อาจมีลักษณะที่ดูเย็นชา แต่ตนเองนั้นอาจมีลักษณะที่ดูอบอุ่นมากกว่า และตนยังเป็นศิลปินที่มีแนวความคิดทางศิลปะเพื่อคุณค่าของการดำรงชีวิตมากกว่าเพื่อคุณค่าทางศิลปะ (See, 2018) นอกจากนี้ แนวความคิดทางศิลปะของ ชเว จอง ฮวา ยังเกี่ยวข้องกับการเข้าถึงศิลปะร่วมสมัยของผู้คนโดยทั่วไป การเป็นประพันธ์กรหรือการเป็นเจ้าของต่อความหมายเฉพาะบุคคล (Individual Authorship) และความสามารถในการคิดอย่างอิสระและสร้างสรรค์ (Originality) ที่ผู้ชมทุกคนสามารถเพลิดเพลินไปกับผลงานศิลปะได้ รวมถึงการวิพากษ์วิจารณ์เอกสิทธิ์ของสถาบันศิลปะ และสถานะอันทรงคุณค่าของผลงานศิลปะที่ดูเหมือนไกลเกินเอื้อม ซึ่ง ชเว จอง ฮวา ต้องการให้ศิลปะเป็นสิ่งที่อยู่เคียงข้างทุกคน (Kim, 2020; Kadist, n.d.) และไม่เชื่อว่าศิลปะคือสิ่งที่ผู้ใดผู้หนึ่งเป็นผู้สร้างสรรค์ แต่ศิลปะคือ

สิ่งที่กลายเป็น (Becomes) และถูกตระหนักรู้ (Realized) (See, 2018) อนึ่ง ชเว จอง ฮวา ได้ปฏิเสธที่จะให้คำจำกัดความใด ๆ เกี่ยวกับประเภทงานศิลปะของตน เนื่องจากต้องการเปิดกว้างให้ผู้ชมได้พิจารณาผลงานศิลปะตามประสบการณ์ของตนเอง ดั่งคติประจำใจของ ชเว จอง ฮวา ที่ว่า “หัวใจของคุณคือศิลปะของฉัน (My art is your heart)” (Bangkok Art Biennale, 2018)

จากที่กล่าวมานี้ อาจแสดงให้เห็นว่า ชเว จอง ฮวา ให้ความสำคัญต่อประสบการณ์ ความรู้สึก ความคิดเห็น และอิสรภาพในการชมผลงานศิลปะของผู้ชม มากกว่าเอกสิทธิ์ของสถาบันศิลปะ สถานะอันทรงคุณค่าของผลงานศิลปะ รวมไปถึงบทบาทและอำนาจของศิลปินในการให้ความหมายต่อผลงานศิลปะ



ภาพที่ 6 Choi Jeong Hwa
Note: From Koreana, 2021



ภาพที่ 7 Happy Happy
Note: From Google Art & Culture, 2020



ภาพที่ 8 (ซ้าย) A Feast of Flowers
Note: From Koreana, 2021
ภาพที่ 9 (ขวา) 1,000 Doors
Note: Google Art & Culture, 2020



ภาพที่ 10 Time After Time
Note: From My Modern Met, 2012

การวิเคราะห์การสร้างสรรค์ผลงานศิลปะร่วมสมัยของศิลปินที่ใช้วัตถุในการสร้างสรรค์ทางศิลปะ

1) การวิเคราะห์การใช้วัตถุในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะร่วมสมัยของ มาร์ติน ครีด (Martin Creed)

ผู้วิจัยมีความคิดเห็นว่า การสร้างสรรค์ผลงานศิลปะของ มาร์ติน ครีด มีลักษณะเกี่ยวเนื่องกับแนวคิดของวัตถุภาวะ โดยแสดงให้เห็นการแปรเปลี่ยนของวัตถุสู่การเป็นผลงานศิลปะ จากการนำวัตถุในชีวิตประจำวันมาจัดเรียงตามลำดับของวัตถุที่ส่งผลให้วัตถุถูกแปรเปลี่ยนสถานะ คุณค่า และความหมายไปตามกิจกรรมและบริบททางศิลปะที่วัตถุมีปฏิสัมพันธ์ด้วย ดังนั้น การรับรู้ในเชิงคุณค่า ความหมาย และจินตนาการที่มีต่อวัตถุจึงเปลี่ยนแปลงไป และส่งผลให้สถานะของวัตถุในชีวิตประจำวันถูกเปลี่ยนให้กลายเป็นผลงานศิลปะ การเปลี่ยนแปลงของวัตถุนี้อาจบ่งชี้ให้เห็นว่า วัตถุมีสถานะที่ไม่คงที่ ไม่แน่นอน และสามารถเปลี่ยนผันได้ ตามบริบท สภาพแวดล้อม และกิจกรรมทางสังคมที่วัตถุมีปฏิสัมพันธ์ด้วย

นอกจากนี้ ในแง่มุมของแนวคิดภววิทยาวัตถุ การสร้างสรรค์ผลงานศิลปะด้วยการจัดเรียงลำดับของวัตถุนี้ยังมีลักษณะที่แสดงถึงการดำรงอยู่ของวัตถุที่ไม่ได้เป็นภาพตัวแทนของสิ่งใด โดย มาร์ติน ครีด ได้จัดเรียงลำดับของวัตถุตามลักษณะที่เป็นจริงหรือเป็นรูปธรรมของวัตถุ จึงเป็นการนำเสนอวัตถุในฐานะตัวของวัตถุเองมากกว่าการสื่อความหมายใด ๆ หรือเป็นสัญลักษณ์ของสิ่งใด อันเป็นการเปิดโอกาสให้ผู้ชมได้พิจารณาถึงความงามของวัตถุที่คุ้นเคยที่อาจถูกมองข้ามไป ดังนั้น ความหมายในผลงานศิลปะของ มาร์ติน ครีด จึงไม่ถูกผูกขาดโดยศิลปิน ในฐานะที่เป็นศูนย์กลางต่อการผูกขาดอำนาจในการให้ความหมาย และการดำรงอยู่ของวัตถุ ในอีกแง่หนึ่ง ผลงานศิลปะของ มาร์ติน ครีด ยังแสดงให้เห็นถึงความสามารถในการแปลของวัตถุ จากวัตถุในชีวิตประจำวันที่ทุกคนมีความคุ้นเคยได้นำมาจัดเรียงลำดับ และถูกนำเสนอในบริบทและพื้นที่ทางศิลปะ จึงส่งผลให้เกิดการปฏิสัมพันธ์ระหว่างวัตถุ ซึ่งรวมถึงพื้นที่ทางศิลปะในฐานะวัตถุแบบเสมอกัน การปฏิสัมพันธ์ของวัตถุนี้ก่อให้เกิดการแปลของวัตถุ ทั้งในตัววัตถุเองและวัตถุอื่น ๆ ที่มีปฏิสัมพันธ์กัน เช่น การปฏิสัมพันธ์ระหว่างวัตถุในชีวิตประจำวันกับพื้นที่ทางศิลปะที่ทำให้เกิดความเกี่ยวข้องกัน ซึ่งส่งผลให้สถานะของวัตถุในชีวิตประจำวันถูกแปรเปลี่ยนไปเป็นผลงานศิลปะ

ในอีกกรณีหนึ่ง การใช้วัตถุในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะของ มาร์ติน ครีด ยังแสดงให้เห็นถึงแนวคิดการกำลังจะเกิด / การกำลังจะเป็น และการทลายเส้นแบ่งของการเป็นคู่ตรงข้าม เช่น สิ่งของในชีวิตประจำวัน / ผลงานศิลปะ สิ่งของไร้ค่าไร้ราคา / สิ่งของที่มีมูลค่า และความธรรมดาสามัญ / ความแปลกประหลาด เป็นต้น การสลายการเป็นคู่ตรงข้ามด้วยการใช้วัตถุในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะนี้ ส่งผลให้เกิดสภาวะเป็นอย่างอื่นที่แตกต่างไปจากระบบการจัดประเภทที่ดำรงอยู่ เช่น การจัดประเภทของวัตถุให้เป็นสิ่งของธรรมดาสามัญหรือเป็นผลงานศิลปะ เป็นต้น ดังนั้น การใช้วัตถุในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะจึงเป็นการหนีห่างไปจากสิ่งที่ดำรงอยู่สู่สิ่งอื่น เป็นสิ่งที่อยู่ระหว่างกลาง และเป็นพื้นที่ของความเชื่อมต่อใน 2 ระดับ ที่แต่ละส่วนต่างเปลี่ยนแปลงซึ่งกันและกัน และเป็นพื้นที่ของการสลายเส้นแบ่งแบบต่าง ๆ มารวมกันจนเกิดเป็นพื้นที่ใหม่ อันเป็นการสลายเอกลักษณ์หรือสังกัดที่มั่นคงคงที่

อนึ่ง การใช้วัตถุในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะของ มาร์ติน ครีด ยังเป็นการเปิดพื้นที่ให้เกิดการวิพากษ์วิจารณ์ต่อคุณค่าและมูลค่าทางศิลปะ รวมถึงเป็นการตั้งคำถาม การล้อเลียน และการท้าทายต่อความสำคัญ ความยิ่งใหญ่ และอัจฉริยภาพของศิลปิน ด้วยเหตุที่ผลงานศิลปะของ มาร์ติน ครีด อาจมีลักษณะเหมือนกับสิ่งที่ไม่ว่าใครก็สามารถทำได้ โดยที่ไม่ต้องมีทักษะฝีมือและความชำนาญทางด้านศิลปะ ในอีกแง่หนึ่ง มาร์ติน ครีด ได้ตั้งชื่อผลงานศิลปะของตนด้วยการใช้หมายเลข เพื่อเป็นการลดการให้ความสำคัญต่อความหมาย เนื้อหา หรือเรื่องราวใด ๆ ที่อาจเกิดขึ้นจากชื่อ ดังนั้น ชื่อผลงานศิลปะของ มาร์ติน ครีด จึงเสมือนเป็นเลขประจำตัวของผลงานศิลปะที่ไม่ได้สื่อถึงความหมายหรือสาระสำคัญใด ๆ ซึ่งก็ส่งผลให้ผลงานศิลปะของ มาร์ติน ครีด ไม่ถูกผูกขาดในการให้ความหมายโดยศิลปิน และไม่เป็นภาพตัวแทนของสิ่งใดด้วยเช่นกัน ดังนั้น ผู้ชมจึงมีอิสระในการพิจารณาผลงานศิลปะด้วยตนเอง ซึ่งในแง่นี้ก็มีลักษณะคล้ายกับแนวคิดมรณกรรมของผู้ประพันธ์ ที่มอบอำนาจในการอ่านตีความให้แก่ผู้อ่าน โดยไม่จำเป็นต้องยึดโยงกับอำนาจในการให้ความหมายของผู้สร้างผลงานในฐานะการเป็นเจ้าของ ผู้ชมจึงมีอำนาจและบทบาทในการพิจารณาผลงานศิลปะที่สัมพันธ์กับความคิด จินตนาการ และประสบการณ์ของผู้ชมเอง นอกจากนี้ การใช้หมายเลขในการตั้งชื่อผลงานศิลปะนี้ ยังช่วยทำให้ทุกผลงานมีสถานะ ความสำคัญ และการดำรงอยู่ที่เท่าเทียมกัน ไม่ว่าผลงานศิลปะเหล่านี้จะมีขนาดเล็กหรือใหญ่เพียงใด หรือจะสร้างขึ้นมาจากสิ่งใด เพราะฉะนั้น การตั้งชื่อผลงานศิลปะด้วยการใช้หมายเลขนี้ จึงมีความสอดคล้องและสัมพันธ์กับแนวคิดและทฤษฎีต่าง ๆ ที่ใช้ในการวิเคราะห์นี้ด้วยเช่นกัน

2) การวิเคราะห์การใช้วัตถุในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะร่วมสมัยของ ชเว จอง ฮวา (Choi Jeong Hwa)

อันดับแรก เมื่อวิเคราะห์การใช้วัตถุในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะของ ชเว จอง ฮวา ภายใต้แนวคิดวัตถุภาวะ อาจจะเห็นได้ว่า กระบวนการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะของ ชเว จอง ฮวา เช่น การประกอบและการจัดเรียงผลิตภัณฑ์พลาสติกหลากสีสันให้สูงขึ้นนี้ ได้แปรเปลี่ยนสถานะของวัตถุไปสู่การเป็นผลงานศิลปะ โดยวัตถุได้ถูกโยกย้ายไปสู่บริบท สภาพแวดล้อม และกิจกรรมทางศิลปะ จากวัตถุที่เคยดำรงอยู่ในพื้นที่ของกิจกรรมในชีวิตประจำวันได้เคลื่อนไปสู่พื้นที่ของกิจกรรมทางศิลปะ จึงทำให้การดำรงอยู่ สถานะ และบทบาทของวัตถุแปรเปลี่ยนไปตามบริบท สภาพแวดล้อม และกิจกรรมทางสังคมที่วัตถุมีปฏิสัมพันธ์ด้วย ดังนั้น วัตถุที่เป็นสิ่งของธรรมดาสามัญ จึงถูกแปรเปลี่ยนให้กลายเป็นสิ่งมีสถานะและคุณค่าทางศิลปะ ซึ่งการแปรเปลี่ยนของวัตถุนี้ก็ได้แสดงให้เห็นว่า วัตถุมีสถานะที่ไม่คงที่ ไม่แน่นอน และสามารถแปรเปลี่ยนได้

นอกจากนี้ การแปรเปลี่ยนสถานะของวัตถุสู่การเป็นผลงานศิลปะของ ชเว จอง ฮวา ก็มีความสอดคล้องกับแนวคิดภววิทยาวัตถุ เช่น การสร้างสรรค์ผลงานศิลปะด้วยการนำวัตถุมาจัดเรียงให้สูงขึ้นนี้ ได้ส่งผลให้เกิดการปฏิสัมพันธ์และการแปลของวัตถุ โดยทุกครั้งที่วัตถุปฏิสัมพันธ์กับวัตถุอื่น ๆ วัตถุจะมีการแปลความหมายของตัวเองและวัตถุอื่นๆ รวมถึงพื้นที่ทางศิลปะและพื้นที่สาธารณะในฐานะวัตถุแบบเสมอกัน การปฏิสัมพันธ์และการแปลของวัตถุนี้ได้ส่งผลให้วัตถุมีศักยภาพในการสร้างคุณสมบัติเฉพาะสู่การกลายเป็นผลงานศิลปะ และรวมถึงการสร้างสถานการณ์ทางศิลปะด้วย

อีกประการหนึ่ง หากพิจารณาการใช้วัตถุในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะของ ชเว จอง ฮวา ในแง่มุมของแนวคิดการกำลังจะเกิด / การกำลังจะเป็น อาจมีโอกาสพบการสลายเส้นแบ่งของสิ่งที่อาจถูกมองในลักษณะของการเป็นคู่ตรงข้าม เช่น วัตถุในชีวิตประจำวัน / ผลงานศิลปะ และสิ่งของไร้ค่า / สิ่งของที่มีคุณค่า เป็นต้น การใช้วัตถุในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะนี้ จึงเกิดพื้นที่ระหว่างกลางของความเชื่อมต่อหรือความสัมพันธ์ใน 2 ระดับ ที่แต่ละส่วนของการกำลังจะเกิด / การกำลังจะเป็นต่างเปลี่ยนแปลงซึ่งกันและกัน และเป็นสภาวะที่แตกต่างไปจากระบบการจัดประเภทที่ดำรงอยู่ เช่น การจัดประเภทของวัตถุให้เป็นวัตถุในชีวิตประจำวันหรือเป็นผลงานศิลปะ และการจัดประเภทของวัตถุให้เป็นสิ่งที่ไร้ค่าหรือเป็นสิ่งที่มีคุณค่า เป็นต้น ดังนั้น การใช้วัตถุในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะจึงทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงระหว่างวัตถุที่เป็นพื้นที่ของการสลายเส้นแบ่ง รวมถึงยังเป็นการเคลื่อนไหวเพื่อสลายเอกลักษณ์ สลายสังกัด และหลีกหนีจากสิ่งที่ดำรงอยู่ไปสู่สิ่งอื่น ในอีกแง่หนึ่ง การแปรเปลี่ยนสถานะของวัตถุสู่การเป็นผลงานศิลปะนี้ ยังเกิดการตั้งคำถามและการท้าทายต่อสถานะและเกียรติภูมิของสถาบันศิลปะรวมไปถึงประเด็นของคุณค่าและมูลค่าของผลงานศิลปะในโลกทุนนิยมอีกด้วย ซึ่งการวิพากษ์วิจารณ์ทางศิลปะโดยการใช้วัตถุในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะนี้ อาจถือได้ว่าเป็นมรดกทางความคิดที่สำคัญจากศิลปินในยุคศตวรรษที่ 20 โดยเฉพาะอย่างยิ่ง การใช้วัตถุสำเร็จรูปของ มาร์แซล ดูว์ช็อง แต่อย่างไรก็ตาม นอกจากแง่มุมในการวิพากษ์วิจารณ์ทางศิลปะแล้ว ชเว จอง ฮวา ยังมักแสดงถึงอารมณ์และความรู้สึกในด้านบวก ความสุข และความสดใสผ่านการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ จึงอาจเป็นเหตุให้ ชเว จอง ฮวา มักจะใช้วัตถุที่มีสีสันสดใสมาสร้างสรรค์เป็นผลงานศิลปะ นอกจากนี้ ยังสามารถสังเกตได้จากการตั้งชื่อผลงานศิลปะ เช่น การตั้งชื่อผลงานศิลปะว่า Happy Happy ดังภาพที่ 7 ที่สื่อถึงความสุขโดยตรง ในอีกแง่หนึ่ง การสร้างสรรค์ผลงานศิลปะของ ชเว จอง ฮวา ยังอาจสะท้อนถึงวัฒนธรรมท้องถิ่น เช่น การอ้างอิงถึงสถูปเจดีย์ และการใช้วัตถุที่เก็บสะสมมาจากพื้นที่ในท้องถิ่น ซึ่ง ชเว จอง ฮวา ได้มีแนวความคิดในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะเพื่อคุณค่าของดำรงชีวิตมากกว่าเพื่อคุณค่าทางศิลปะ

อนึ่ง การที่ ชเว จอง ฮวา ได้ปฏิเสธการให้คำจำกัดความใด ๆ เกี่ยวกับประเภทงานศิลปะของตน เนื่องจากต้องการเปิดกว้างให้ผู้ชมได้พิจารณาผลงานศิลปะตามประสบการณ์ของตนเองนี้ ยังมีลักษณะที่สัมพันธ์กับแนวคิดมรณกรรมของผู้ประพันธ์ที่มอบอำนาจในการตีความให้แก่ผู้อ่านโดยไม่จำเป็นต้องผูกโยงตัวบทกับความสำคัญ บทบาท และอำนาจของผู้เขียน ดังนั้น ผลงานศิลปะจึงไม่อยู่ภายใต้อำนาจในการกำหนดความหมายโดยศิลปิน และสามารถถูกมอง ถูกพิจารณา และถูกตีความได้อย่างหลากหลายตามมุมมองและประสบการณ์ของผู้ชมแต่ละคน ในอีกแง่มุมหนึ่ง การใช้วัตถุรอบตัวที่ผู้ชมโดยทั่วไปมีความคุ้นเคยมาสร้างสรรค์เป็นผลงานศิลปะนี้ อาจช่วยทำให้ผู้ชมสามารถเชื่อมโยงผลงานศิลปะเข้ากับประสบการณ์ส่วนตัวของตนเองได้

บทสรุปและการอภิปรายผล

การวิเคราะห์การใช้วัตถุในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะร่วมสมัยของ มาร์ติน ครีด และ ชเว จอง ฮวา ผ่านแนวคิดและทฤษฎีต่าง ๆ ได้แก่ 1) วัตถุภาวะ 2) ภววิทยาวัตถุ 3) การกำลังจะเกิด / การกำลังจะเป็น 4) มรณกรรมของผู้ประพันธ์ ได้บทสรุปและการอภิปรายผลดังนี้

1. จากการวิเคราะห์ด้วยแนวคิดวัตถุภาวะ พบว่ากระบวนการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะโดยการนำวัตถุมาสร้างสรรค์หรือนำเสนอในพื้นที่และบริบททางศิลปะของศิลปิน 2 คนนี้ โดยการนำวัตถุในชีวิตประจำวันมาจัดเรียงและประกอบกันนี้ ทำให้เกิดการแปรเปลี่ยนสถานะของวัตถุสู่การเป็นผลงานศิลปะ จากวัตถุที่เคยดำรงอยู่ในพื้นที่ของกิจกรรมในชีวิตประจำวันได้เคลื่อนไปสู่พื้นที่ของกิจกรรมทางศิลปะ และจากวัตถุธรรมดาสามัญถูกเปลี่ยนให้กลายเป็นสิ่งมีคุณค่าทางศิลปะ ซึ่งการเปลี่ยนสถานะของวัตถุนี้แสดงให้เห็นว่า วัตถุมีสถานะที่ไม่คงที่ ไม่แน่นอน และสามารถแปรเปลี่ยนไปตามบริบท สภาพแวดล้อม และกิจกรรมทางสังคมที่วัตถุมีปฏิสัมพันธ์

2. จากการวิเคราะห์ด้วยแนวคิดภววิทยาวัตถุ พบว่าวัตถุที่ใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะของ มาร์ติน ครีด ถูกนำเสนอในลักษณะที่เป็นจริงตามรูปธรรมของวัตถุมากกว่าการสื่อถึงความหมายใด ๆ หรือเป็นสัญลักษณ์ของสิ่งใด ดังนั้น ผลงานศิลปะจึงไม่ได้เป็นภาพตัวแทนของสิ่งใด แต่เป็นการเปิดโอกาสให้ผู้ชมได้พิจารณาถึงความงามของวัตถุที่คุ้นเคยแต่อาจถูกมองข้ามไป ในอีกแง่หนึ่ง ชเว จอง ฮวา ได้ปฏิเสธการให้คำจำกัดความใด ๆ เกี่ยวกับประเภทงานศิลปะของตน เนื่องจากต้องการเปิดกว้างให้ผู้ชมสามารถพิจารณาผลงานศิลปะตามประสบการณ์ของตนเอง ด้วยเหตุนี้ ผลงานศิลปะของศิลปิน 2 คนนี้จึงไม่ถูกผูกขาดในการให้ความหมายโดยศิลปิน ในฐานะที่เป็นศูนย์กลางในการผูกขาดอำนาจต่อการให้ความหมาย และการดำรงอยู่ของวัตถุ ในอีกแง่หนึ่ง ผลงานศิลปะของศิลปินทั้ง 2 คนนี้ ได้แสดงให้เห็นถึงความสามารถในการแปลความหมายของวัตถุ โดยการนำวัตถุมาจัดเรียงและประกอบรวมกันและการนำเสนอวัตถุในพื้นที่และบริบททางศิลปะนี้ ได้เกิดการปฏิสัมพันธ์และการแปลความหมายของวัตถุ โดยทุกครั้งที่วัตถุมีปฏิสัมพันธ์กับวัตถุอื่น ๆ วัตถุนั้นจะแปลความหมายของตัวเองและตัววัตถุอื่น ๆ รวมถึงพื้นที่ทางศิลปะหรือพื้นที่สาธารณะในฐานะวัตถุแบบเสมอกัน การมีปฏิสัมพันธ์และการแปลความหมายของวัตถุนี้ได้ส่งผลให้วัตถุมีศักยภาพในการสร้างคุณสมบัติเฉพาะสู่การกลายเป็นผลงานศิลปะ และรวมถึงการสร้างสถานการณ์ทางศิลปะด้วย

3. จากการวิเคราะห์ด้วยแนวคิดการกำลังจะเกิด / การกำลังจะเป็น อาจสังเกตได้ว่า การใช้วัตถุในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะของศิลปิน 2 คนนี้ได้เกิดการสลายเส้นแบ่งของสิ่งที่อาจเป็นคู่ตรงข้าม เช่น วัตถุในชีวิตประจำวัน / ผลงานศิลปะ สิ่งไร้ค่า / สิ่งที่มีคุณค่า และความธรรมดาสามัญ / ความแปลกประหลาด เป็นต้น ซึ่งส่งผลให้เกิดพื้นที่ระหว่างกลางของความเชื่อมต่อหรือความสัมพันธ์ใน 2 ระดับ ที่แต่ละส่วนของการกำลังจะเกิดและการกำลังจะเป็นต่างเปลี่ยนแปลงซึ่งกันและกัน อันเป็นสภาวะที่จะเป็นอย่างอื่นที่แตกต่างไปจากระบบการจัดประเภทที่ดำรงอยู่ เช่น การจัดประเภทให้เป็นวัตถุในชีวิตประจำวันหรือเป็นผลงานศิลปะ การจัดประเภทให้เป็นสิ่งที่ไร้ค่าหรือเป็นสิ่งที่มีคุณค่า และการจัดประเภทให้เป็นสิ่งธรรมดาสามัญหรือสิ่งแปลกประหลาด เป็นต้น ดังนั้น การสร้างสรรค์ผลงานศิลปะด้วยการใช้วัตถุนี้ จึงเป็นการตั้งคำถามและการท้าทายต่อการจัดประเภทที่ดำรงอยู่ เป็นการหลีกหนีไปจากสิ่งที่ดำรงอยู่ไปสู่สิ่งอื่น เป็นการเคลื่อนไหวเพื่อสลายเอกลักษณ์และสลายขอบเขต และเป็นพื้นที่ของการสลายเส้นแบ่งแบบต่าง ๆ มารวมกันจนเกิดเป็นพื้นที่ใหม่

4. การแปรเปลี่ยนสถานะของวัตถุสู่การเป็นผลงานศิลปะของศิลปิน 2 คนนี้ ยังก่อให้เกิดการตั้งคำถาม การท้าทาย และการวิพากษ์วิจารณ์ต่ออำนาจที่ครอบงำคุณค่า มูลค่า ความหมาย และคำจำกัดความทางศิลปะ ซึ่งการวิพากษ์วิจารณ์ทางศิลปะด้วยการใช้วัตถุมาสร้างสรรค์เป็นผลงานศิลปะนี้ อาจถือได้ว่าเป็นมรดกทางความคิดที่สำคัญ

จากศิลปินในยุคศตวรรษที่ 20 โดยเฉพาะอย่างยิ่ง การใช้วัตถุสำเร็จรูปของ มาร์แซล ดูว์ช็อง และการที่ศิลปินทั้ง 2 คนนี้ได้เปิดกว้างให้ผู้ชมพิจารณาผลงานศิลปะผ่านประสบการณ์ของตน จึงมีลักษณะที่คล้ายกับแนวคิดมรณกรรมของผู้ประพันธ์ ที่มอบอำนาจในการตีความให้แก่ผู้ชมโดยไม่จำเป็นต้องผูกโยงตัวบทกับความสำคัญ บทบาท และอำนาจในการให้ความหมายของผู้สร้างผลงานในฐานะการเป็นเจ้าของ การเป็นองค์ประธาน และการเป็นศูนย์กลางในการสื่อความหมายและการดำรงอยู่ของผลงานศิลปะ จึงส่งผลให้ผลงานศิลปะสามารถถูกมอง ถูกพิจารณา และถูกตีความได้อย่างหลากหลายตามประสบการณ์ของผู้ชมแต่ละคน และการนำวัตถุรอบตัวที่ผู้ชมโดยทั่วไปมีความคุ้นเคยมาสร้างสรรค์เป็นผลงานศิลปะ อาจช่วยทำให้ผู้ชมสามารถเชื่อมโยงผลงานศิลปะเข้ากับประสบการณ์ส่วนตัวของผู้ชมแต่ละคนได้

5. แนวความคิดหลักและประเด็นสำคัญของการใช้วัตถุในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะของศิลปิน 2 คนนี้ อาจมีลักษณะเกี่ยวเนื่องและสัมพันธ์กันอยู่หลายประการ โดยเฉพาะประเด็นการวิพากษ์วิจารณ์ทางศิลปะ และการให้ความสำคัญกับประสบการณ์ของผู้ชม แต่อาจมีลักษณะเฉพาะบางประการที่แตกต่างกัน เช่น การใช้วัตถุในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะของ มาร์ติน ครีด มักแฝงไปด้วยความสนุกสนานและความตลกขบขัน และถูกเยาะเย้ยตำหนิ หรือได้รับการดูถูก ซึ่งเป็นการกระตุ้นให้เกิดการตั้งถามและการท้าทายต่อการตัดสินคุณค่าทางศิลปะ ในอีกแง่หนึ่ง การใช้วัตถุในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะของ ชเว จอง ฮวา มักแสดงถึงอารมณ์และความรู้สึกในด้านบวก ความสุข และความมีชีวิตชีวาผ่านการใช้วัตถุที่มีสีสันสดใส และอาจสะท้อนถึงวัฒนธรรมท้องถิ่น เช่น การอ้างอิงถึงสถูปเจดีย์ และการใช้วัตถุที่เก็บรวบรวมจากท้องถิ่น เป็นต้น

กล่าวโดยสรุป ผลการวิเคราะห์การใช้วัตถุในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะของศิลปิน 2 คนนี้ สามารถสรุปโดยย่อได้ 5 ข้อ ดังนี้

1) วัตถุสามารถแปรเปลี่ยนสถานะไปสู่การเป็นผลงานศิลปะได้ ตามบริบท สภาพแวดล้อม และกิจกรรมทางศิลปะที่วัตถุมีปฏิสัมพันธ์ด้วย

2) กระบวนการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะโดยการใช้วัตถุก่อให้เกิดการปฏิสัมพันธ์และการแปลของวัตถุ ที่ส่งผลให้วัตถุมีศักยภาพในการสร้างคุณสมบัติเฉพาะในการกลายเป็นผลงานศิลปะ และรวมถึงการสร้างสถานการณ์ทางศิลปะขึ้นมาด้วย

3) การใช้วัตถุในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะส่งผลให้เกิดพื้นที่ของความเชื่อมต่อหรือความสัมพันธ์ใน 2 ระดับที่แต่ละส่วนต่างเปลี่ยนแปลงซึ่งกันและกัน ผลงานศิลปะจึงเป็นสิ่งที่อยู่ระหว่างกลาง เป็นสภาวะที่จะเป็นอย่างอื่นและหลีกหนีไปจากสิ่งที่ดำรงอยู่ไปสู่สิ่งอื่น เป็นการหลีกหนีไปจากสิ่งที่ดำรงอยู่ไปสู่สิ่งอื่น เป็นการเคลื่อนไหวเพื่อสลายเอกลักษณ์และสลายขอบเขต เป็นพื้นที่ของการสลายเส้นแบ่งแบบต่าง ๆ มารวมกันจนเกิดเป็นพื้นที่ใหม่

4) การแปรเปลี่ยนสถานะของวัตถุสู่การเป็นผลงานศิลปะก่อให้เกิดการตั้งคำถาม การวิพากษ์วิจารณ์ และการท้าทายต่อคุณค่าและมูลค่าทางศิลปะ และศิลปินยังเปิดกว้างให้ผู้ชมสามารถพิจารณาผลงานศิลปะผ่านประสบการณ์ของตน โดยไม่จำเป็นต้องยึดโยงกับภูมิหลัง ความสำคัญ บทบาท และอำนาจของศิลปิน

5) การใช้วัตถุในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะของศิลปินทั้ง 2 คนนี้ ต่างมีแนวความคิดหลักและประเด็นสำคัญที่เกี่ยวกับการวิพากษ์วิจารณ์ทางศิลปะ และการให้ความสำคัญกับประสบการณ์ของผู้ชม ทั้งนี้ผลงานศิลปะของ มาร์ติน ครีด ยังมีความโดดเด่นในการท้าทายต่อการประเมินคุณค่าทางศิลปะที่แฝงไปด้วยความสนุกสนานและความตลกขบขัน ในอีกแง่หนึ่ง ผลงานศิลปะของ ชเว จอง ฮวา ได้แสดงถึงอารมณ์และความรู้สึกในเชิงบวก และอาจสะท้อนถึงวัฒนธรรมท้องถิ่นอีกด้วย

References

Art UK. (2024, February 27). *Martin Creed and Conceptual Art.* Art UK. https://artuk.org/learn/learning-resources/martin-creed-and-conceptual-art?fbclid=IwY2xjawGCryxleHRuA2FlbQIxMQABHSRUHOqbJRZ00Z9d5WBThfTehTvb8B1NuLY3fC6pmGfbmxDI9n8A9ElpNg_aem_HYdnxNkUm-ZNeF73fSjX2g.

Artist Rooms. (2021, May 8). *Work No. 960* [Image]. Artist Rooms Foundation. https://www.artistrooms.org/rooms/martin-creed-preston.

Bangkok Art Biennale 2018. (2018, October 19). *Choi Jeong Hwa.* Bangkok Art Biennale. https://bab18.bkkartbiennale.com/profile/choi-jeong-hwa.

Choi Jeong Hwa. (2022, August 9). *Paradise Kortrijk.* https://www.paradisekortrijk.be/en/visit-paradise/artists/artist/choi-jeong-hwa.

Choi Jeong Hwa. (2019, August 20). *Ocula.* https://ocula.com/artists/choi-jeong-hwa.

Choi Jeong Hwa. (n.d.). *Kadist.* https://kadist.org/people/choi-jeong-hwa.

Chun, C. Y. (2011, December 20). *Artist Creates a Colorful Mosaic of 1,000 Doors in Seoul.* The Architect's Newspaper. https://www.archpaper.com/2011/12/artist-creates-a-colorful-mosaic-of-1000-doors-in-seoul.

_____. (2011, January 29). *Martin Creed.* Martin Creed Words. http://www.martincreed.com/site/words.

Creed, M. (2021, September 25). *Work No. 928* [Image]. Galleria Lorcan O'Neill Roma. http://www.lorcanoneill.com/site/elencoLavoriDettaglio.php?idArtista=4&pageno=1.

_____. (2007, May 4). *Work No. 701* [Image]. Hauser & Wirth. https://www.hauserwirth.com/hauser-wirth-exhibitions/2895-martin-creed-2.

_____. (n.d.). *Numbers instead of words.* Martin Creed Words. http://www.martincreed.com/site/words/numbers-instead-of-words.

Duangwises, N. (2021, September 17). *Mānusayawitthayāwatthu (Materiality and the Anthropology of Material Culture) [The Objects of Anthropology (Materiality and the Anthropology of Material Culture)].* Princess Maha Chakri Sirindhorn Anthropology Centre (Public Organisation). https://www.sac.or.th/portal/th/article/detail/258.

Edelstein, J. (2012, May 14). *Martin Creed* [Image]. National Portrait Gallery. https://www.npg.org.uk/collections/search/portrait/mw227744/Martin-Creed%20Image.

Fongsmut, A. (2024). *Khiurētœ Tham 'Arai (Chabap Prachāchon) [What Do Curators Do? (People's Edition)].* Bangkok: Office of Contemporary Art and Culture.

Found Object. (2017, Aril 14). *Tate*. https://www.tate.org.uk/art/art-terms/f/found-object.

Heo, D. (2021, February 9). *A Feast of Flowers* [Image]. Koreana. https://www.koreana.or.kr/koreana/na/ntt/selectNttInfo.do?mi=1079&nttSn=52803&bbsId=1121&langTy=KOR.

_____. (2021, February 9). *Choi Jeong Hwa* [Image]. Koreana. https://www.koreana.or.kr/koreana/na/ntt/selectNttInfo.do?mi=1079&nttSn=52803&bbsId=1121&langTy=KOR.

Kim, M. (2021, February 9). *Outsizing the Ordinary.* Koreana. https://www.koreana.or.kr/koreana/na/ntt/selectNttInfo.do?mi=1079&nttSn=52803&bbsId=1121&langTy=KOR.

Kitirianglarp, K. (2020). *OOO Būangton Samrap' An Chop Dai Nai Nưng Chūamōng [Object-Oriented Ontology in One Hour].* Bangkok: Parbpim Company Limited.

Korean Art Museum Association. (2020, November 12). *1,000 Doors* [Image]. Google Art & Culture. https://artsandculture.google.com/asset/1-000-doors-choi-jeonghwa/YAGsTofcP6rlyA?hl=en%20Image.

_____. (2020, November 14). *Happy Happy* [Image]. Google Art & Culture. https://artsandculture.google.com/asset/happy-happy-choi-jeonghwa/OgGIEU ZOERH7MA.

Martin Creed. (2019, March 11). *Artnet.* https://www.artnet.com/artists/martin-creed/biography.

Martin Creed. (2018, November 12). *The Art Story.* https://www.theartstory.org/artist/creed-martin.

Martin Creed. (2015, 30 April). *Zabludowicz Collection.* https://www.zabludowiczcollection.com/collection/artists/view/martin-creed.

Martin Creed. (2009, January 24). *Hauser & Wirth.* https://www.hauserwirth.com/hauser-wirth-exhibitions/2873-martin-creed/?fbclid=IwY2xjawGUgR9leHRuA2FlbQIxMAABHeoHi3R7e-BvktqvX3Yy5alaXmJI_CXaBMnkOVt8z8fNeflAppthenNWMnQ_aem_xnuiwxBIBPL2gRQ-J65oIsA.

Mixed Media. (2017, Aril 14). *Tate*. https://www.tate.org.uk/art/art-terms/m/mixed-media.

Nagavajara, C. (1996). *Nǣothāng Kānpramǣn Khunkhā Wannakhadī Nai Wannakhadī Vicharn Yǣraman Farangsēt Læ' Angkrit-'amērikan Nai Satawat Thī Yīsip [Trends in Literary Evaluation in Twentieth-Century German, French and Anglo-American Criticism].* Bangkok: Odeon Store.

Pari. (2017, December 1). *Tham Khwām Rūčhak Chawē Čhǭng Hǭwā Nưng Nai Sinlapin BAB Sǭngphansippǣt Phān Sinlapa Thī Mī Hūačhai Lak Pen Phūchom [Getting to Know "Choi Jeong Hwa," One of the "BAB 2018" Artists, Through Art that has the Heart is Audiences].* Room Baan Lae Suan. https://www.baanlaesuan.com/87116/design/lifestyle/choi-jeong-hwa.

Postmodernism. (2017, Aril 10). *Tate.* https://www.tate.org.uk/art/art-terms/p/postmodernism.

Putnark, V. (2021, September 16). *Death of the Author Wādūai Kāntāl Khǭng khonkhīan Læ Kāntīkhwām Wannakam [Death of the Author: Concerning the Death of the Author and the Interpretation of Literature].* The Matter. https://thematter.co/social/death-of-the-romance-author/155089.

Readymade. (2017, Aril 17). *Tate.* https://www.tate.org.uk/art/art-terms/r/readymade.

Rodboon, S. (2024). *Sinlapa Nǣo Khǭnsēpǭchawalǭ [Conceptual Art]. In Saengsuratham, K. (Ed.), Phūra Phli Sǭk Læ 'Ok Bai: Nangsư Rūam Botkhwām Khatsan Dān Sinlapa Læ Kānsuksā Khǭng Somphǭn Rǭtbun Tangtǣ Phǭ.Sǭ. Sǭngphanhārǭisaāmsip - Sǭngphan-hārǭihāsipčhet [Planting the Seeds: Sharing Art and Education, Selected Writings of Somporn Rodboon 1987-2014].* Silpakorn University.

_____. (2024). *Sinlapa Nǣo Sūp̄hasom Mixed Media [Mixed Media Art]. In Saengsuratham, K. (Ed.), Phūa Phli Sǭk Læ 'Ok Bai: Nangsū Rūam Botkhwām Khatsan Dān Sinlapa Læ Kānsuksā Khǭng Somphǭn Rǭtbun Tangtæ Phǭ.Sǭ. Sǭngphanhārǭisaāmsip - Sǭngphanhārǭihāsipčhet [Planting the Seeds: Sharing Art and Education, Selected Writings of Somporn Rodboon 1987-2014]*. Silpakorn University.

See, G. I. (2018, December 18). *An Interview with Choi Jeong Hwa.* The Artling. https://theartling.com/en/artzine/an-interview-with-choi-jeong-hwa.

Songklin, P. (2018). *Pradchaya Kānmūang Yuk Langsamaimai [Postmodern Political Philosophy].* Maha Sarakham: Aphichat Printing Limited Partnership.

Suparuksametha, S. (2020). Botbāt Khǭng Watthusamretrūp Læ Watdukeptok Nai Sinlapasamaimai Læ Rūamsamai [The Roles of Readymade and Found Object in Modern and Contemporary Art]. *Silpa Bhirasri (Journal of Fine Arts),* 7(2), 85–104.

Work No. 997 [Image]. (2015, 30 April). *Zabludowicz Collection.* https://www.zabludowiczcollection.com/collection/artists/view/martin-creed.

Yoo, A. (2012, July 31). *Time After Time* [Image]. My Modern Met. https://mymodernmet.com/choi-jeong-hwa-all-eyes-on-korea-pop-art.

_____. (2012, July 31). *Whimsical Installations Introduce Korean Pop Art to London.* My Modern Met. https://mymodernmet.com/choi-jeong-hwa-all-eyes-on-korea-pop-art.

การสำรวจความต้องการจำเป็นต่อการใช้แบบฝึกหัดเสริมทักษะด้านเทคนิคไวโอลินระดับกลางในประเทศไทย[1]

received 10 OCT 2024 **revised** 13 JAN 2025 **accepted** 29 JAN 2025

กิตติคุณ ตรีคูณวัฒนา
นิสิตปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต
สาขาดนตรีศึกษา
ภาควิชาศิลปะ ดนตรีและนาฏศิลป์ศึกษา
คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

วิชฎาลัมพก์ เหล่าวานิช
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.
สาขาดนตรีศึกษา
ภาควิชาศิลปะ ดนตรีและนาฏศิลป์ศึกษา
คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

บทคัดย่อ

การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อสำรวจความต้องการจำเป็นในการใช้แบบฝึกหัดเสริมทักษะด้านเทคนิคไวโอลินระดับกลางในประเทศไทย โดยเก็บรวบรวมข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ ผู้สอนไวโอลิน นักเรียนไวโอลิน นิสิตระดับปริญญาตรีที่ใช้ไวโอลินเป็นเครื่องมือเอก และนักไวโอลิน รวม 33 คน ผ่านแบบสอบถาม Google Form เป็นคำถามเกี่ยวกับสถานภาพทั่วไป ความต้องการจำเป็นด้านเทคนิคไวโอลิน และความคิดเห็นต่อแบบฝึกหัดเสริมทักษะไวโอลินในระดับกลาง ผลการวิจัยพบว่า กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ (ร้อยละ 96.80) เห็นด้วยถึงความจำเป็นในการใช้แบบฝึกหัดเสริมทักษะไวโอลินระดับกลาง

ผลการวิจัยพบว่า กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ให้ความคิดเห็นว่า จำนวนแบบฝึกหัดไวโอลินระดับกลางในประเทศไทยยังมีไม่เพียงพอ อยู่ในระดับปานกลาง (ร้อยละ 64.50) และยังให้ความสำคัญกับทักษะการฝึกที่จำเป็น เช่น การฝึกบันไดเสียงและการข้ามเสียง การเลื่อนตำแหน่งนิ้ว และทักษะอื่นๆ ที่ซับซ้อนกว่าระดับต้น นอกจากนี้ กลุ่มตัวอย่างยังให้ความสำคัญกับการจัดทำแบบฝึกหัดที่มีคำแนะนำในการฝึกซ้อมไวโอลิน (ร้อยละ 63.60) เพื่อให้ผู้เรียนสามารถฝึกฝนอย่างมีระบบและต่อเนื่อง รวมถึงความต้องการจำเป็นด้านทักษะอื่นๆ ที่ได้รับจากการปฏิบัติเครื่องดนตรี เช่น ทักษะความรู้ความเข้าใจ ในการอ่านโน้ตดนตรีได้อย่างถูกต้อง ($\bar{x}$ = 4.70) และทักษะการกำกับดูแลตนเอง โดยเสริมสร้างความเอาใจใส่ในการฝึกซ้อมดนตรี ($\bar{x}$ = 4.60)

[1]บทความวิจัยนี้เป็นส่วนหนึ่งของการวิจัยเรื่อง “การพัฒนาแบบฝึกหัดเสริมทักษะด้านเทคนิคไวโอลินระดับกลางโดยใช้ทำนองเพลงพื้นบ้านไทย” ได้รับทุนสนับสนุนการวิจัยจาก เงินสนับสนุนทุน 90 ปี จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย กองทุนรัชดาภิเษกสมโภช ประจำปี 2567

กลุ่มตัวอย่างได้เสนอแนวทางการนำทำนองเพลงพื้นบ้านไทยทั้ง 4 ภูมิภาคมาปรับใช้ร่วมกับเทคนิคไวโอลินเพื่อให้แบบฝึกหัดมีความหลากหลาย น่าสนใจและเสริมความรู้ความเข้าใจดนตรีไทย นอกจากนี้ ควรศึกษาการนำเทคนิคไวโอลินระดับกลางไปใช้ในดนตรีไทยเพิ่มเติม เพื่อสร้างบทเรียนที่มีเอกลักษณ์และตอบสนองความต้องการของผู้เรียนอย่างมีประสิทธิภาพ

คำสำคัญ: ไวโอลินระดับกลาง, แบบฝึกหัดเสริมทักษะด้านเทคนิค, ความต้องการจำเป็น

A Survey on the Needs for Intermediate-Level Violin Technique Supplementary Exercises in Thailand[2]

Kittikhun Trikhunwattana
Master's degree Student
Music Education,
Department of Art, Music and Dance Education,
Faculty of Education,
Chulalongkorn University

Vitchatalum Laovanich
Assistant Professor Ph.D.
Music Education,
Department of Art, Music and Dance Education,
Faculty of Education,
Chulalongkorn University

Abstract

This research aims to explore the necessity of using supplementary technical exercises for intermediate-level violin students in Thailand. Data was collected through an electronic questionnaire (Google Form) from a sample group consisting of violin teachers, violin students, undergraduate students majoring in violin, and professional violinists, totaling 33 participants. The questionnaire included questions on general information, the necessity of technical exercises, and opinions on supplementary exercises for intermediate-level violin study.

The findings revealed that the majority of respondents (96.80%) agreed on the necessity of supplementary technical exercises for intermediate-level violin students. However, the majority of respondents still agreed that the number of intermediate level violin exercises in Thailand is still insufficient. at a moderate level (64.50%), indicating an insufficiency in meeting the demand. Participants emphasized the importance of Essential skills such as practicing scales and arpeggios, shifting, and other Essential Techniques, which are more complex compared to basic-level exercises. Moreover, 63.60% of the respondents agreed that supplementary exercises should include guidelines for practice to support systematic and continuous development. and the necessary of learning skills received from practicing musical instruments, such as Cognitive Skills, emphasizing the ability to read musical notes correctly ($\bar{x}$ = 4.70), and Self-regulatory Skills, enhancing attention to musical practice ($\bar{x}$ = 4.60).

[2]This article is a part of research "Development of Violin Techniques Supplementary Exercises for Intermediates Based on Thai Folk Song" supported by The 90th Anniversary of Chulalongkorn University Scholarship Fiscal Year 2024.

The respondents also suggested that incorporating Thai folk melodies from the four regions of Thailand into the supplementary exercises would enhance the variety and relevance of the materials. By integrating these traditional melodies, learners would gain a deeper understanding of Thai musical traditions and develop a sense of pride in Thai music. Further, studies on applying violin Techniques to Thai music are recommended to create unique instructional materials that meet the needs of violin learners in Thailand effectively.

Keywords: Intermediate-Violin, Technical Skills Supplementary Exercises, Essential Needs

บทนำ

การฝึกปฏิบัติไวโอลินระดับกลาง (Intermediate-Violin) ยังไม่มีการให้นิยามหรือกำหนดขอบเขตที่เฉพาะเจาะจงอย่างชัดเจน ผู้วิจัยจึงได้ทำการศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง เพื่อวิเคราะห์และกำหนดขอบเขตของการฝึกไวโอลินในระดับนี้ โดยพบว่าไวโอลินระดับกลาง เป็นการฝึกปฏิบัติไวโอลินที่มีความซับซ้อนและเฉพาะเจาะจงมากขึ้นกว่าในระดับต้น ส่วนใหญ่มุ่งเน้นในการเตรียมความพร้อมการบรรเลงบทเพลงผ่านการฝึกทักษะด้านเทคนิค ได้แก่ เทคนิคการเล่นด้วยมือซ้าย (Left Hand Techniques) และเทคนิคการเล่นด้วยมือขวา (Right Hand Techniques) เป็นสำคัญ ประกอบด้วย ทักษะการเล่นบันไดเสียงและการข้ามเสียงในกุญแจเสียงเมเจอร์และไมเนอร์ (Scales & Arpeggios in Major Key & Minor Key) การเล่นเสียงสั่น (Vibrato) การเลื่อนตำแหน่งนิ้ว (Shifting) การรัวโน้ต (Tremolo) การเล่นขั้นคู่เสียงและคอร์ด (Double Stops & Chords) การประสานเสียง (Harmonics) การพรมนิ้ว (Trill) หรือการลากเสียงในจังหวะธรรมดาและจังหวะผสม (Simple Time & Compound Time) เป็นต้น (Krewer, 2018; Duguid, 1998) ซึ่งมีความแตกต่างด้านเทคนิคที่ของไวโอลินระดับต้น (Violin Beginner) ที่มุ่งเน้นถึงองค์ประกอบพื้นฐาน ดังนี้ 1) การเรียนรู้เกี่ยวกับองค์ประกอบพื้นฐานของไวโอลิน เช่น โครงสร้างของเครื่องไวโอลิน คันชัก (Bow) และยางสน (Rosin) 2) วิธีการจับไวโอลิน ได้แก่ ท่าเล่นไวโอลินด้วยมือซ้ายและมือขวา และ 3) เทคนิคการบรรเลงไวโอลิน ได้แก่ เทคนิคการเล่นด้วยมือขวา คือ การผลิตเสียงและการควบคุมคันชัก และเทคนิคการเล่นด้วยมือซ้าย คือ รูปแบบการวางนิ้ว (Fingering Patterns) (Sombuntanont, 2021; Teerakumsri, 2018) ดังนั้น ทำให้การฝึกทักษะด้านเทคนิคไวโอลินระดับกลางและไวโอลินระดับต้นมีกระบวนการที่แตกต่างกัน โดยที่ทักษะด้านเทคนิคไวโอลินระดับกลางไม่ใช่เพียงเทคนิคการฝึกพื้นฐาน แต่เป็นระดับการฝึกปฏิบัติไวโอลินที่มุ่งเน้นการฝึกทักษะด้านเทคนิคที่จำเป็นอย่างซับซ้อนและเฉพาะเจาะจงต่อการบรรเลงบทเพลงมากขึ้น เป็นการต่อยอดจากการฝึกทักษะด้านเทคนิคพื้นฐานที่แตกต่างจากไวโอลินระดับต้น และเป็นการเตรียมความพร้อมสู่การปฏิบัติไวโอลินระดับสูง (Violin Advance) ต่อไป

สำหรับการฝึกทักษะไวโอลินระดับกลาง จำเป็นต้องมีแบบเรียนและแบบฝึกหัดที่เหมาะสม เพื่อส่งเสริมการพัฒนาทักษะด้านเทคนิคให้ผู้เรียนสามารถบรรเลงไวโอลินได้อย่างมีประสิทธิภาพ จากการศึกษาจากเอกสาร แบบเรียน แบบฝึกหัด สัมภาษณ์บุคลากรทางไวโอลินที่มีประสบการณ์ และประสบการณ์ที่ผู้วิจัยได้ทำการสอนไวโอลินเป็นเวลาร่วม 10 ปี พบว่า แบบเรียนและแบบฝึกหัดไวโอลินในประเทศไทยส่วนใหญ่เป็นหนังสือที่นำเข้ามาจากต่างประเทศ ในแต่ละเล่มจะมีเอกลักษณ์ที่ชัดเจนต่อการฝึกปฏิบัติไปตามแนวทางของผู้เขียน โดยหนังสือแบบเรียนและแบบฝึกหัดไวโอลินส่วนมากอาจยังไม่ได้ระบุและกำหนดชัดเจนว่าเล่มใดเป็นไวโอลินระดับกลาง (Voravongjitti, personal communication, 2024, September 21) อย่างไรก็ตาม สถาบันทางดนตรีต่าง ๆ ในประเทศไทยได้มีการกำหนดหลักสูตรการสอนและการสอบไวโอลิน โดยมีการแบ่งระดับของเกณฑ์ของไวโอลินระดับกลางที่แตกต่างและหลากหลาย ซึ่งหากต้องการเปรียบเทียบว่าหลักสูตรของสถาบันใดคือไวโอลินระดับกลางอาจเป็นเรื่องที่ยาก (ABRSM, 2023; Trinity, 2023; Yamaha, 2023)

ผู้วิจัยได้ทำการศึกษางานวิจัยของ Mariana Krewer (2018) เรื่อง “Extend Techniques for Intermediate Violin Students” และของ Carle Douglas Duguid (1988) เรื่อง “A Pedagogical Study of Selected

Intermediate Violin Pieces” พบว่า การฝึกไวโอลินระดับกลาง มีการเน้นทักษะด้านเทคนิคมือซ้ายและมือขวาที่ซับซ้อนมากขึ้น รวมถึงการฝึกทักษะอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้องกับการบรรเลงเพลงที่ยากขึ้นกว่าในระดับต้น ดังนั้น ผู้วิจัยจึงนำแนวทางดังกล่าวมาวิเคราะห์และคัดเลือกแบบเรียนและแบบฝึกหัดที่สอดคล้องกัน ซึ่งในประเทศไทยพบว่ามีแบบเรียนและแบบฝึกหัดไวโอลินที่ใช้ในการฝึกระดับกลางจำนวน 7 เล่ม ได้แก่ 1) Suzuki Violin School: Vol.2 2) Suzuki Violin School: Vol.3 3) Suzuki Violin School: Vol.4 4) KPN Music Academy: Scale and Arpeggio Exercises for VIOLIN 5) Galamian & Neumann: Contemporary Violin Techniques Vol.1 [Scales & Arpeggios] 6) Schradieck: The School of Violin Technics Book 1: Exercises for Promoting Dexterity in the Various Positions และ 7) Kayser: 36 Violin Elementary and Progressive Studies Op.20

จากการวิเคราะห์แบบฝึกหัดไวโอลินระดับกลาง พบว่า ทักษะที่ฝึกมีความซับซ้อนและเฉพาะเจาะจงมากขึ้นในด้านการใช้มือซ้ายและมือขวา แต่แบบฝึกหัดที่ใช้ส่วนใหญ่ยังขาดคำอธิบายเกี่ยวกับวิธีการฝึกทักษะ รวมถึงแนวทางการนำเทคนิคต่าง ๆ มาปรับใช้ในบทเพลงอย่างครอบคลุม เนื่องจากแบบฝึกหัดไวโอลินระดับกลางส่วนใหญ่มักใช้เทคนิคการฝึกโดยอ้างอิงจากบทเพลงพื้นบ้านทางตะวันตก ส่งผลให้แบบฝึกทักษะไวโอลินระดับกลางที่นำเข้าจากต่างประเทศ จึงอาจยังไม่ตอบโจทย์ต่อการนำมาประยุกต์ใช้ในบริบทของวัฒนธรรมเพลงไทยที่มีการใช้สำเนียงน้ำเสียง หรือการไล่เสียงที่เป็นเอกลักษณ์ที่มีความแตกต่างจากบทเพลงของตะวันตกเท่าที่ควร จึงเป็นปัญหาสำคัญที่ผู้เรียนไวโอลินระดับกลางในประเทศไทยต้องเผชิญ

นอกจากนี้ ผู้วิจัยจึงได้สังเคราะห์ทักษะไวโอลินระดับกลางเป็น 3 ด้านหลัก ได้แก่ 1) เทคนิคการเล่นด้วยมือซ้าย (Left Hand Techniques) ได้แก่ บันไดเสียงและการข้ามเสียง (Scales & Arpeggios) บันไดเสียงโครมาติก (Chromatic Scales) การเลื่อนตำแหน่งนิ้ว (Shifting) การเล่นในตำแหน่งนิ้วต่าง ๆ (Positions) การเล่นเสียงสั่น (Vibrato) การพรมนิ้ว (Trill) และการกดนิ้วควบสาย (Double Stops & Chords) 2) เทคนิคการเล่นด้วยมือขวา (Right Hand Techniques) ได้แก่ การลากเสียงสลับคันชัก (Detaché) การลากโน้ตข้ามสาย (String Crossing) การลากเน้นคันชัก (Martelé) การลากกระเด้งคันชัก (Spiccato) การลากเสียงขาด (Staccato) การรัวโน้ต (Tremolo) การดีดสาย (Pizzicato) การลากควบสาย (Double Stops & Chords) การลากเสียงในอัตราจังหวะธรรมดา (Simple Time) การลากเสียงในอัตราจังหวะผสม (Compound Time) และ 3) เทคนิคอื่น ๆ ที่จำเป็น (Other Essential Techniques) ได้แก่ การจัดท่าทางการบรรเลง การตั้งเสียงไวโอลิน (Tuning) และการเปลี่ยนสายไวโอลิน (String Setting)

ทั้งนี้ ผู้วิจัยยังพบว่า การพัฒนาแบบฝึกหัดไวโอลินระดับกลางควรบูรณาการทักษะดนตรีอื่น ๆ จำนวน 8 ด้านเข้าไปด้วย ได้แก่ 1) ทักษะการฟัง (Aural Skills) 2) ทักษะความรู้ความเข้าใจ (Cognitive Skills) 3) ทักษะด้านเทคนิค (Technical Skills) 4) ทักษะความเป็นนักดนตรี (Musicianship Skills) 5) ทักษะการบรรเลง (Performance Skills) 6) ทักษะการสร้างสรรค์ (Creative Skills) 7) ทักษะการประเมินผล (Evaluative Skills) และ 8) ทักษะการกำกับดูแลตนเอง (Self-regulatory Skills) (Hallem & Bautista, 2012) ซึ่งช่วยให้ผู้เรียนสามารถพัฒนาทักษะไวโอลินได้อย่างรอบด้านมากขึ้น อันจะนำไปสู่การฝึกฝนไวโอลินระดับสูงได้อย่างมีประสิทธิภาพในอนาคต

จากที่กล่าวมาข้างต้น พบว่าในปัจจุบันมีงานวิจัยเกี่ยวกับไวโอลินระดับกลางในต่างประเทศ ส่วนมากเป็นการศึกษาเกี่ยวกับลักษณะของเทคนิคไวโอลินที่เล่นด้วยมือซ้ายและมือขวาดังที่กล่าวไว้ข้างต้น แต่สำหรับงานวิจัยในประเทศไทยนั้นยังไม่มีการศึกษาหรือวิเคราะห์ขอบเขตลักษณะเนื้อหา หรือการวางแนวทางของการเรียนการสอนไวโอลินระดับกลางอย่างเป็นระบบชัดเจน แต่พบเพียงการศึกษาเกี่ยวกับแบบเรียนไวโอลินระดับต้นเป็นส่วนใหญ่ ซึ่งมุ่งเน้นการศึกษาเกี่ยวกับทักษะการบรรเลงไวโอลิน เทคนิคการเรียนการสอนไวโอลิน และการพัฒนาชุดการสอนไวโอลิน (Sombuntanont, 2021; Harnpariphan, 2021; Teerakumsri, 2018) นอกจากนี้การพัฒนาแบบฝึกหัดต่าง ๆ จำเป็นต้องมีการสำรวจความต้องการจำเป็นของผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องกับการใช้แบบฝึกหัด เพื่อให้มีความสอดคล้องเหมาะสมกับบริบท และการนำไปใช้ ดังนั้น ผู้วิจัยจึงต้องการสำรวจความต้องการจำเป็นต่อการใช้แบบฝึกหัดเสริมทักษะด้านเทคนิคไวโอลินระดับกลางในประเทศไทย เพื่อนำข้อมูลที่ได้มาใช้เป็นแนวทางในการพัฒนาแบบฝึกหัดเสริมทักษะด้านเทคนิคไวโอลินระดับกลางที่เหมาะสมกับผู้เรียน ผู้สอน และเป็นประโยชน์ต่อการนำมาใช้ฝึกซ้อมแก่นักดนตรีไวโอลินในประเทศไทย อันจะนำไปสู่การพัฒนาศักยภาพของทักษะการปฏิบัติไวโอลินที่ดีและมีประสิทธิภาพต่อไป

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อสำรวจความต้องการที่จำเป็นในการใช้แบบฝึกหัดเสริมทักษะด้านเทคนิคไวโอลินระดับกลางในประเทศไทย
2. เพื่อเป็นข้อมูลและแนวทางในการพัฒนาแบบฝึกหัดที่เหมาะสมต่อการเรียนการสอนไวโอลินในระดับกลาง

วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อสำรวจความต้องการจำเป็นในการใช้แบบฝึกหัดเสริมทักษะด้านเทคนิคไวโอลินระดับกลางในประเทศไทย การดำเนินการวิจัยประกอบด้วยขั้นตอนต่าง ๆ ดังนี้

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ บุคลากรทางด้านไวโอลินในประเทศไทย ซึ่งครอบคลุมทั้งผู้สอนไวโอลิน นักเรียนไวโอลิน นิสิตระดับปริญญาตรีที่ศึกษาเครื่องเอกไวโอลิน และนักดนตรีไวโอลินที่มีประสบการณ์ในการเรียนและสอนไวโอลิน กลุ่มตัวอย่างในการวิจัยครั้งนี้มีจำนวนทั้งหมด 33 คน ซึ่งถูกคัดเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling) โดยใช้เกณฑ์คุณสมบัติที่กำหนด ได้แก่ กลุ่มตัวอย่างเป็นผู้ที่มีประสบการณ์ในการเรียน การสอน หรือการสอบวัดระดับทักษะไวโอลินไม่น้อยกว่า 1 ปี และเคยผ่านการเรียนการสอนไวโอลินระดับต้นมาแล้วจากสถาบันทางดนตรีต่าง ๆ ในประเทศไทย ประกอบด้วย สถาบันดนตรียามาฮ่า (Yamaha Music School) สถาบัน KPN Music Academy ดนตรีเอื้อมอารีย์ สถาบันคีตดนตรี หรือสถาบันระดับอุดมศึกษาชั้นนำที่มีหลักสูตรทางดนตรีตะวันตก ซึ่งในแต่ละสถาบันที่กล่าวมานั้นมีหลักสูตรการสอนไวโอลินที่หลากหลายตามแนวทางและวัตถุประสงค์ในการเรียนรู้ที่สถาบันกำหนด ทั้งนี้ กลุ่มตัวอย่างทั้งหมดต้องยินยอมเข้าร่วมการวิจัยและได้ลงนามในหนังสือยินยอมเข้าร่วมการวิจัยอย่างครบถ้วนตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้

การสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ “แบบสอบถามความคิดเห็นเกี่ยวกับความต้องการจำเป็นต่อการใช้แบบฝึกหัดเสริมทักษะด้านเทคนิคไวโอลินระดับกลางในประเทศไทย” ในรูปแบบ Google Form มีขั้นตอนการสร้างแบบสอบถามมีรายละเอียดดังนี้

ผู้วิจัยเริ่มต้นจากการศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง เพื่อทำความเข้าใจลักษณะทั่วไปของทักษะด้านเทคนิคไวโอลินระดับกลาง ทั้งในด้านการเล่นด้วยมือซ้ายและมือขวา ซึ่งรวมถึงการวิเคราะห์ทักษะที่จำเป็นต่อการพัฒนาคุณภาพเสียงและการถ่ายทอดอารมณ์ในบทเพลง จากนั้นจึงคัดเลือกแบบเรียนและแบบฝึกหัดไวโอลินระดับกลางที่มีอยู่ในประเทศไทย รวมทั้งหมด 7 เล่ม เพื่อทำการวิเคราะห์เนื้อหาและทักษะที่บรรจุอยู่ในแบบฝึกหัดดังกล่าว ข้อมูลที่ได้จากการศึกษาและวิเคราะห์จะถูกนำเสนอออกมาในลักษณะของแบบฝึกหัดไวโอลินที่สอดคล้องกับความต้องการของกลุ่มผู้เรียนในประเทศไทย จากนั้น ผู้วิจัยนำข้อมูลที่ได้มาพัฒนาและออกแบบแบบสอบถาม ซึ่งแบ่งออกเป็น 4 ส่วน ได้แก่

1) สถานภาพทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม เช่น อายุ อาชีพ ประสบการณ์ในการสอนหรือการเรียนไวโอลิน
2) ความต้องการจำเป็นในการใช้แบบฝึกหัดเสริมทักษะด้านเทคนิคไวโอลินระดับกลาง เช่น ความคิดเห็นเกี่ยวกับประโยชน์และความจำเป็นของแบบฝึกหัด
3) ความคิดเห็นเกี่ยวกับทักษะด้านเทคนิคไวโอลินระดับกลาง เช่น เนื้อหาและทักษะที่ควรมีในแบบฝึกหัด การจัดลำดับความสำคัญของทักษะด้านเทคนิค
4) ข้อเสนอแนะเพิ่มเติมที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาแบบฝึกหัดเสริมทักษะไวโอลิน

แบบสอบถามได้รับการตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) โดยผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่าน โดยใช้ดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ในการวิเคราะห์ความเหมาะสมของเนื้อหาคำถาม

การเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยได้ส่งแบบสอบถามอิเล็กทรอนิกส์ไปยังกลุ่มตัวอย่าง พร้อมหนังสือยินยอมเข้าร่วมการวิจัย

การวิเคราะห์ข้อมูล

ข้อมูลจากแบบสอบถามจะถูกวิเคราะห์ตามประเด็นต่าง ๆ ดังนี้

1) สถานภาพทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม: วิเคราะห์โดยการหาค่าร้อยละ เพื่อแสดงการกระจายตัวของกลุ่มตัวอย่างตามข้อมูลพื้นฐาน เช่น อายุ อาชีพ ประสบการณ์การสอนและการเรียนไวโอลิน

2) ความต้องการจำเป็นต่อการใช้แบบฝึกหัดเสริมทักษะไวโอลินระดับกลาง: วิเคราะห์ข้อมูลโดยการหาค่าร้อยละ เพื่อแสดงผลการตอบคำถามในแต่ละหัวข้อ

3) ความคิดเห็นเกี่ยวกับทักษะด้านเทคนิคไวโอลินระดับกลาง: วิเคราะห์โดยการหาค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เพื่อนำเสนอระดับความคิดเห็นในแต่ละประเด็น และแปลผลความคิดเห็นตามเกณฑ์ที่กำหนด

4) ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม: วิเคราะห์โดยการจัดหมวดหมู่คำตอบ และนำเสนอในรูปแบบความเรียงเพื่อสรุปข้อคิดเห็นเพิ่มเติมจากกลุ่มตัวอย่าง

การเก็บรักษาข้อมูลและจริยธรรมการวิจัย

การวิจัยนี้ได้รับการรับรองจากคณะกรรมการจริยธรรมการวิจัยในคน จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย (เลขที่โครงการวิจัย 670123) ข้อมูลทั้งหมดที่ได้รับจากกลุ่มตัวอย่างจะถูกเก็บรักษาอย่างเป็นความลับ และจะไม่นำเสนอข้อมูลในลักษณะที่สามารถระบุตัวตนของผู้ตอบแบบสอบถามได้ โดยผู้วิจัยจะทำลายข้อมูลทั้งหมดภายในระยะเวลา 3 เดือนหลังจากการวิจัยเสร็จสิ้น ทั้งนี้ ผู้เข้าร่วมการวิจัยมีสิทธิ์ที่จะถอนตัวจากการวิจัยเมื่อใดก็ได้ โดยไม่ส่งผลกระทบต่อวิชาชีพหรือการศึกษาของตนเอง

ผลการวิจัย

จากการวิจัยเรื่อง การศึกษาความคิดเห็นเกี่ยวกับความต้องการจำเป็นต่อการใช้แบบฝึกหัดเสริมทักษะด้านเทคนิคไวโอลินระดับกลางในประเทศไทย ผู้วิจัยสรุปรายละเอียดผลการวิจัยได้ดังนี้

สถานภาพทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม

จากการสำรวจด้านสถานภาพทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม ผู้วิจัยแบ่งเป็นประเด็นคำถามออกเป็น 4 ข้อ ได้แก่ 1) อายุ 2) อาชีพ 3) ประสบการณ์ทางไวโอลิน และ 4) การสอบวัดระดับทักษะไวโอลิน โดยผู้วิจัยได้ทำการรายงานผลการวิจัยในแต่ละหัวข้อดังนี้

ตารางที่ 1 สถานภาพทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม

สถานภาพทั่วไป	ผลการวิจัย	ร้อยละ
อายุ	อายุ 11 - 20 ปี	48.50
	อายุ 21 - 30 ปี	27.30
	อายุ 31 - 40 ปี	18.20
	อายุ 41 - 50 ปี	6.10

Note: From © Kittikhun Trikhunwattana 17/9/2024

ตารางที่ 1 สถานภาพทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม (ต่อ)

สถานภาพทั่วไป	ผลการวิจัย	ร้อยละ
อาชีพ	ผู้เรียนไวโอลิน	48.50
	ผู้สอนไวโอลิน	30.30
	นิสิตระดับชั้นปริญญาตรีที่ใช้ไวโอลินเป็นเครื่องมือเอก	15.20
	นักไวโอลิน	6.10
ประสบการณ์ทางไวโอลิน	10 ปีขึ้นไป	39.40
	6 - 10 ปี	27.30
	3 - 5 ปี	18.20
	น้อยกว่า 3 ปี	15.20
การสอบวัดระดับทักษะไวโอลิน	ไม่เคยสอบ	51.50
	สถาบันสอบ ABRSM	24.20
	สถาบันสอบ Trinity College London	15.20
	สถาบันสอนดนตรียามาฮ่า	6.10
	สมาคมครูดนตรีประเทศไทย	3.00

Note: From © Kittikhun Trikhunwattana 17/9/2024

ความต้องการที่จำเป็นต่อการใช้แบบฝึกหัดเสริมทักษะด้านเทคนิคไวโอลินระดับกลาง

จากการสำรวจด้านความต้องการที่จำเป็นต่อการใช้แบบฝึกหัดเสริมทักษะด้านเทคนิคไวโอลินระดับกลาง ผู้วิจัยแบ่งเป็นประเด็นคำถามออกเป็น 7 ข้อ ได้แก่ 1) ความจำเป็นต่อการใช้แบบฝึกหัดเสริมทักษะด้านเทคนิคไวโอลิน 2) ระดับจำนวนแบบฝึกหัดเสริมทักษะไวโอลินระดับกลางในประเทศ 3) ลักษณะเนื้อหาจำเป็นของแบบฝึกหัดเสริมทักษะด้านเทคนิคไวโอลินระดับกลางที่ดี 4) รูปแบบสื่อการเรียนการสอนที่นิยมใช้ 5) รูปแบบลักษณะของแบบฝึกหัดเสริมทักษะด้านเทคนิคไวโอลินระดับกลางที่นิยมใช้ 6) แบบเรียนและแบบฝึกหัดที่มีทักษะด้านเทคนิคไวโอลินระดับกลางที่นิยมใช้ในประเทศไทย และ 7) ลักษณะดนตรีประกอบ โดยผู้วิจัยนำเสนอผลการวิจัยเป็นค่าร้อยละ ซึ่งเรียงลำดับจากผลมากไปหาน้อยที่สุด ตามตารางดังต่อไปนี้

ตารางที่ 2 ความต้องการที่จำเป็นต่อการใช้แบบฝึกหัดเสริมทักษะด้านเทคนิคไวโอลินระดับกลาง

ผลการวิจัย	ค่าร้อยละ
1. ความจำเป็นต่อการใช้แบบฝึกหัดเสริมทักษะด้านเทคนิคไวโอลิน	
เห็นด้วย	96.80
ไม่เห็นด้วย	3.20
2. ระดับจำนวนแบบฝึกหัดเสริมทักษะไวโอลินระดับกลางในประเทศ	
ระดับปานกลาง	64.50
ระดับน้อย	19.40
ระดับมาก	16.10
3. ลักษณะเนื้อหาจำเป็นของแบบฝึกหัดเสริมทักษะด้านเทคนิคไวโอลินระดับกลางที่ดี	
ควรมีคำอธิบายและคำแนะนำวิธีการฝึกไวโอลิน	78.80
ควรประกอบด้วยเทคนิคการเล่นด้วยมือซ้าย มือขวา และเทคนิคอื่น ๆ ที่จำเป็น	69.70
ควรอธิบายความหมายและคำอธิบายของสัญลักษณ์ทางดนตรี	66.70
ควรมีคำแนะนำในการวางแผนการฝึกซ้อมไวโอลิน	63.60
ควรมีดนตรีประกอบการฝึกซ้อม	57.60
ควรกล่าวถึงเกร็ดความรู้พื้นฐานทางสาระดนตรี	51.50
ควรมีวิดีโอประกอบการฝึกซ้อม	51.50
ควรมีรูปภาพประกอบการฝึกซ้อม	39.40
4. รูปแบบสื่อการเรียนการสอนที่นิยมใช้	
หนังสือแบบเรียนและหนังสือแบบฝึกหัด	90.90
เครื่องเคาะจังหวะ (Metronome)	78.80
เครื่องตั้งเสียง (Tuner)	69.70
สื่อวิดีโอออนไลน์ (Facebook, Youtube, Tiktok)	51.50
หนังสืออิเล็กโทรนิกส์ (E-Book)	36.40
สื่อรูปภาพกราฟิก (Infographic, Canva)	6.10

Note: From © Kittikhun Trikhunwattana 18/9/2024

ตารางที่ 2 ความต้องการที่จำเป็นต่อการใช้แบบฝึกหัดเสริมทักษะด้านเทคนิคไวโอลินระดับกลาง (ต่อ)

ผลการวิจัย	ค่าร้อยละ
5. รูปแบบลักษณะของแบบฝึกหัดเสริมทักษะด้านเทคนิคไวโอลินระดับกลางที่นิยมใช้	
หนังสือแบบเรียนและหนังสือแบบฝึกหัด	90.90
หนังสืออิเล็กโทรนิกส์ (E-Book)	48.50
สื่อวิดีโอออนไลน์ (Facebook, Youtube, Tiktok)	48.50
การเรียนการสอนแบบมุขปาฐะ (แบบปากเปล่า)	21.20
สื่อรูปภาพกราฟิก (Infographic, Canva)	15.12
6. แบบเรียนและแบบฝึกหัดที่มีทักษะด้านเทคนิคไวโอลินระดับกลางในประเทศไทยที่นิยมใช้	
Suzuki Violin School: Volume 3	54.50
Suzuki Violin School: Volume 2	45.50
Suzuki Violin School: Volume 4	42.40
Schradieck: The School of Violin Technics Book 1: Exercises for Promoting Dexterity in the Various Positions	42.40
Galamian & Neumann: Contemporary Violin Techniques Volume 1 [Scales & Arpeggios]	33.30
Kayser: 36 Violin Elementary and Progressive Studies Op.20	33.30
KPN Music Academy: Scale and Arpeggio Exercises for VIOLIN	12.10
7. ลักษณะดนตรีประกอบ	
เปียโนประกอบ (Piano Accompaniment)	60.60
วงดุริยางค์เครื่องสาย (Strings Orchestra)	18.20
เครื่องสายประกอบ (Strings Accompaniment)	9.10
วงดนตรีขนาดเล็ก (String Combo)	9.10
ความคิดเห็นอื่น ๆ	3.00

Note: From © Kittikhun Trikhunwattana 18/9/2024

ความต้องการจำเป็นด้านเทคนิคต่อการเรียนไวโอลินระดับกลาง

จากการสำรวจด้านความต้องการจำเป็นด้านเทคนิคต่อการเรียนไวโอลินระดับกลาง ผู้วิจัยแบ่งเป็นประเด็นคำถามออกเป็น 3 หัวข้อ ได้แก่ 1) เทคนิคการเล่นด้วยมือซ้าย (Left Hand Techniques) 2) เทคนิคการเล่นด้วยมือขวา (Right Hand Techniques) และ 3) เทคนิคอื่นๆ ที่จำเป็น (Other Essential Techniques) สอดคล้องกับทักษะด้านเทคนิคไวโอลินระดับกลางที่ผู้วิจัยได้ทำการสังเคราะห์ โดยผู้วิจัยนำเสนอผลการวิจัยเป็นค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ค่าเฉลี่ย และการแปลระดับความคิดเห็น จากการตอบแบบมาตรประมาณค่า 5 ระดับ ได้แก่ มากที่สุด คือ 4.51 - 5.00 มากคือ 3.51 - 4.50 ปานกลางคือ 2.51 - 3.50 น้อยคือ 1.51 - 2.50 และน้อยที่สุดคือ 1.00 - 1.50 โดยเรียงลำดับจากมากไปหาน้อยตามตารางดังนี้

ตารางที่ 3 ความต้องการจำเป็นด้านเทคนิคต่อการเรียนไวโอลินระดับกลาง

ผลการวิจัย	ค่าเฉลี่ย ($\bar{x}$)	S.D.	ระดับความคิดเห็น
1. เทคนิคการเล่นด้วยมือซ้าย			
บันไดเสียงและการข้ามเสียง (Scales & Arpeggios)	4.51	0.62	เห็นด้วยมากที่สุด
การเลื่อนตำแหน่งนิ้ว (Shifting)	4.51	0.62	เห็นด้วยมากที่สุด
การเล่นในตำแหน่งนิ้วต่าง ๆ (Play in positions)	4.48	0.61	เห็นด้วยมาก
การเล่นเสียงสั่น (Vibrato)	4.33	0.57	เห็นด้วยมาก
การกดนิ้วควบสาย (Double Stops & Chords)	4.27	0.55	เห็นด้วยมาก
การพรมนิ้ว (Trill)	4.24	0.55	เห็นด้วยมาก
บันไดเสียงโครมาติก (Chromatic Scales)	4.21	0.54	เห็นด้วยมาก
2. เทคนิคการเล่นด้วยมือขวา			
การลากเสียงสลับคันชัก (Detaché)	4.51	0.62	เห็นด้วยมากที่สุด
การลากโน้ตข้ามสาย (String Crossing)	4.48	0.61	เห็นด้วยมาก
การลากกระเด้งคันชัก (Spiccato)	4.45	0.60	เห็นด้วยมาก
การลากเสียงขาด (Staccato)	4.45	0.60	เห็นด้วยมาก
การลากเสียงในอัตราจังหวะธรรมดา (Simple Time)	4.33	0.57	เห็นด้วยมาก
การลากเน้นคันชัก (Martelé)	4.30	0.56	เห็นด้วยมาก
การลากเสียงในอัตราจังหวะผสม (Compound Time)	4.30	0.56	เห็นด้วยมาก

Note: From © Kittikhun Trikhunwattana 18/9/2024

ตารางที่ 3 ความต้องการจำเป็นด้านเทคนิคต่อการเรียนไวโอลินระดับกลาง (ต่อ)

ผลการวิจัย	ค่าเฉลี่ย ($\bar{x}$)	S.D.	ระดับความคิดเห็น
2. เทคนิคการเล่นด้วยมือขวา (ต่อ)			
การรัวโน้ต (Tremolo)	4.27	0.55	เห็นด้วยมาก
การลากควบสาย (Double Stops & Chords)	4.24	0.55	เห็นด้วยมาก
การดีดสาย (Pizzicato)	4.12	0.51	เห็นด้วยมาก
3. เทคนิคอื่นๆ ที่จำเป็น			
การตั้งเสียงไวโอลิน (Tuning)	4.42	0.59	เห็นด้วยมาก
การเปลี่ยนสายไวโอลิน (String Setting)	4.33	0.57	เห็นด้วยมาก
การจัดท่าทางการบรรเลง (Posture)	4.27	0.55	เห็นด้วยมาก

Note: From © Kittikhun Trikhunwattana 18/9/2024

ความต้องการจำเป็นด้านทักษะอื่น ๆ ที่ได้รับจากการปฏิบัติเครื่องดนตรี

จากการสำรวจความต้องการจำเป็นด้านทักษะอื่นๆ ที่ได้รับจากการปฏิบัติเครื่องดนตรี ผู้วิจัยแบ่งเป็นประเด็นคำถามออกเป็น 8 ข้อ ได้แก่ 1) ทักษะการฟัง 2) ทักษะความรู้ความเข้าใจ 3) ทักษะด้านเทคนิค 4) ทักษะความเป็นนักดนตรี 5) ทักษะการบรรเลง 6) ทักษะการสร้างสรรค์ 7) ทักษะการประเมินผล และ 8) ทักษะการกำกับดูแลตนเอง ผู้วิจัยนำเสนอผลการวิจัยเป็นค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ค่าเฉลี่ย และการแปลระดับความคิดเห็นจากการตอบแบบมาตรประมาณค่า 5 ระดับ ได้แก่ มากที่สุดคือ 4.51 - 5.00 มากคือ 3.51 - 4.50 ปานกลางคือ 2.51 - 3.50 น้อยคือ 1.51 - 2.50 และน้อยที่สุดคือ 1.00 - 1.50 โดยเรียงลำดับจากมากไปหาน้อยตามตารางดังนี้

ตารางที่ 4 ความต้องการจำเป็นด้านทักษะอื่น ๆ ที่ได้รับจากการปฏิบัติเครื่องดนตรี

ผลการวิจัย	ค่าเฉลี่ย ($\bar{x}$)	S.D.	ระดับความคิดเห็น
1. ทักษะการฟัง			
สามารถรับรู้ถึงสำเนียงที่ดีและถูกต้อง	4.54	0.63	เห็นด้วยมากที่สุด
สามารถรับรู้ถึงลักษณะจังหวะและรู้สึกถึงการเน้นจังหวะได้อย่างแม่นยำ	4.48	0.61	เห็นด้วยมาก
สามารถรับรู้ถึงทักษะการบรรเลงด้นสด	4.39	0.58	เห็นด้วยมาก
สามารถรับรู้ถึงเสียงดนตรีได้อย่างคล่องแคล่วโดยไม่ต้องบรรเลง	4.27	0.55	เห็นด้วยมาก
2. ทักษะความรู้ความเข้าใจ			
สามารถอ่านโน้ตดนตรีได้อย่างถูกต้อง	4.70	0.67	เห็นด้วยมากที่สุด
สามารถเข้าใจวิธีการใช้กุญแจเสียงต่าง ๆ	4.54	0.63	เห็นด้วยมากที่สุด
สามารถเข้าใจวิธีการประพันธ์ดนตรี	4.54	0.63	เห็นด้วยมากที่สุด
สามารถเข้าใจโครงสร้างของดนตรี	4.36	0.58	เห็นด้วยมาก
สามารถเข้าใจวิธีการประสานเสียงอย่างแม่นยำ	4.30	0.56	เห็นด้วยมาก
สามารถเข้าใจวิธีการทดกุญแจเสียง	4.18	0.53	เห็นด้วยมาก
สามารถท่องจำดนตรีได้อย่างถูกต้อง	4.18	0.53	เห็นด้วยมาก
สามารถเข้าใจถึงความแตกต่างของแนวดนตรี วัฒนธรรม และบริบททางประวัติศาสตร์ดนตรี	4.10	0.51	เห็นด้วยมาก
3. ทักษะด้านเทคนิค			
สามารถควบคุมคุณภาพเสียงในการบรรเลงดนตรี	4.70	0.63	เห็นด้วยมากที่สุด
สามารถควบคุมลักษณะเสียงได้อย่างถูกต้อง	4.48	0.61	เห็นด้วยมาก
สามารถเล่นเทคนิคได้อย่างคล่องแคล่ว	4.45	0.60	เห็นด้วยมาก
สามารถเล่นเครื่องดนตรีด้วยทักษะด้านเทคนิคได้อย่างถูกต้องชัดเจน	4.18	0.53	เห็นด้วยมาก

Note: From © Kittikhun Trikhunwattana 19/9/2024

ตารางที่ 4 ความต้องการจำเป็นด้านทักษะอื่น ๆ ที่ได้รับจากการปฏิบัติเครื่องดนตรี (ต่อ)

ผลการวิจัย	ค่าเฉลี่ย ($\bar{x}$)	S.D.	ระดับความคิดเห็น
4. ทักษะความเป็นนักดนตรี			
สามารถควบคุมเสียงได้อย่างแม่นยำ	4.57	0.63	เห็นด้วยมากที่สุด
สามารถถ่ายทอดเสียงได้อย่างชัดเจน	4.51	0.62	เห็นด้วยมากที่สุด
สามารถแสดงออกผ่านการบรรเลง	4.33	0.57	เห็นด้วยมาก
สามารถถ่ายทอดความหมายทางดนตรีได้อย่างถูกต้องชัดเจน	3.42	0.35	เห็นด้วยมาก
5. ทักษะการบรรเลง			
สามารถสื่อสารกับศิลปินดนตรีคนอื่น ๆ ได้อย่างเข้าใจ	4.51	0.62	เห็นด้วยมากที่สุด
สามารถสื่อสารกับผู้ชมผ่านการบรรเลงได้อย่างชัดเจน	4.39	0.58	เห็นด้วยมาก
สามารถนำเสนอเนื้อหาการบรรเลงดนตรีสู่ผู้ชม	4.36	0.58	เห็นด้วยมาก
6. ทักษะการสร้างสรรค์			
สามารถตีความและเข้าใจเนื้อหาของบทเพลง	4.36	0.58	เห็นด้วยมาก
สามารถบรรเลงดนตรีด้นสดได้	4.18	0.53	เห็นด้วยมาก
สามารถสร้างสรรค์และประพันธ์ทำนองหรือบทเพลงได้	3.90	0.46	เห็นด้วยมาก
7. ทักษะการประเมินผล			
สามารถฟังดนตรีด้วยความเข้าใจ	4.51	0.62	เห็นด้วยมาก
สามารถอธิบายและให้ความคิดเห็นทางดนตรีด้วยความเข้าใจ	4.51	0.62	เห็นด้วยมาก
สามารถประเมินดนตรีอย่างมีวิจารณญาณส่วนบุคคลในด้านการบรรเลง การด้นสด และการประพันธ์	4.48	0.61	เห็นด้วยมาก
สามารถเปรียบเทียบความแตกต่างระหว่างแนวดนตรีและการบรรเลง	4.33	0.57	เห็นด้วยมาก

Note: From © Kittikhun Trikhunwattana 19/9/2024

ตารางที่ 4 ความต้องการจำเป็นด้านทักษะอื่น ๆ ที่ได้รับจากการปฏิบัติเครื่องดนตรี (ต่อ)

ผลการวิจัย	ค่าเฉลี่ย ($\bar{x}$)	S.D.	ระดับความคิดเห็น
8. ทักษะการกำกับดูแลตนเอง			
สามารถเสริมสร้างความเอาใจใส่ในการฝึกซ้อมดนตรี	4.60	0.64	เห็นด้วยมากที่สุด
สามารถเสริมสร้างแรงจูงใจในการฝึกซ้อมและเล่นดนตรี	4.45	0.60	เห็นด้วยมาก
สามารถติดตามความคืบหน้าในการฝึกซ้อมดนตรีของตนเองได้	4.45	0.60	เห็นด้วยมาก
สามารถจัดการวางแผนการฝึกซ้อมดนตรี	4.42	0.59	เห็นด้วยมาก
สามารถจัดกระบวนการเรียนรู้ดนตรีได้	4.24	0.55	เห็นด้วยมาก

Note: From © Kittikhun Trikhunwattana 19/9/2024

อภิปรายผลการวิจัย

ผลการวิจัยเรื่อง การสำรวจความต้องการที่จำเป็นต่อการใช้แบบฝึกหัดเสริมทักษะด้านเทคนิคไวโอลินระดับกลางในประเทศไทย ผู้วิจัยมีประเด็นสำคัญในการอภิปรายผลการวิจัย 5 ประเด็น ดังนี้

<u>ความจำเป็นของการใช้แบบฝึกหัดเสริมทักษะไวโอลินระดับกลางในประเทศไทย</u>

จากผลการวิจัยพบว่า กลุ่มตัวอย่างส่วนมากประกอบด้วยนักเรียนไวโอลิน (ร้อยละ 58.40) และผู้สอนไวโอลิน (ร้อยละ 30.30) เห็นด้วยกับการใช้แบบฝึกหัดเสริมทักษะไวโอลินระดับกลางมีความจำเป็นมากในการพัฒนาทักษะของผู้เรียนไวโอลิน อย่างไรก็ตาม กลุ่มตัวอย่างส่วนมากยังคงมองว่า จำนวนแบบฝึกหัดไวโอลินระดับกลางในประเทศไทยยังมีไม่เพียงพอ โดยผลการสำรวจพบว่ามีอยู่ใน “ระดับปานกลาง” คิดเป็นร้อยละ 64.50 ซึ่งสอดคล้องกับการวิเคราะห์หลักสูตรไวโอลินของสถาบันดนตรีต่าง ๆ ที่ใช้ในประเทศไทย ได้แก่ สถาบัน Trinity College London สถาบัน The Associated Board of the Royal Schools of Music (ABRSM) สถาบันดนตรียามาฮ่า (Yamaha Music School) และสถาบัน KPN Music Academy (Trinity, 2023; ABRSM, 2023; Yamaha, 2023; Chanklum, 2016) ที่มีแบบฝึกหัดไวโอลินระดับกลางแตกต่างกันไปตามมาตรฐานการประเมินของแต่ละสถาบัน การศึกษานี้ชี้ให้เห็นว่าการจัดทำแบบฝึกหัดเสริมทักษะไวโอลินระดับกลางเพิ่มเติมเป็นสิ่งที่จำเป็นเพื่อให้มีเนื้อหาและแบบฝึกหัดที่ครอบคลุมเพียงพอต่อความต้องการของผู้เรียนในประเทศไทย

ลักษณะเนื้อหาจำเป็นของแบบฝึกหัดเสริมทักษะไวโอลินระดับกลางที่ดี

จากผลการวิจัยพบว่า ลักษณะเนื้อหาจำเป็นของแบบฝึกหัดเสริมทักษะไวโอลินระดับกลางที่ดี “ควรมีคำอธิบายและคำแนะนำวิธีการฝึกเทคนิคไวโอลิน” คิดเป็นร้อยละ 78.80 เมื่อดูจากผลการวิจัยในหัวข้อที่ 3 ในตารางที่ 2 พบว่าด้านลักษณะเนื้อหาต่าง ๆ ที่มีค่าร้อยละสูง ๆ ส่วนมากเป็นลักษณะเนื้อหาทั่วไปที่จำเป็นในแบบฝึกหัดเสริมทักษะทางเทคนิคไวโอลินระดับกลาง แต่ผู้วิจัยได้ตั้งข้อสังเกตกับผลการวิจัยในอันดับที่ 4 คือ “ควรมีคำแนะนำในการวางแผนการฝึกซ้อมไวโอลิน” คิดเป็นร้อยละ 63.60 ซึ่งผู้วิจัยมองว่าเป็นประเด็นที่น่าสนใจ จากที่ผู้วิจัยได้ศึกษารูปแบบของหนังสือแบบเรียนและแบบฝึกหัดเสริมดนตรีต่าง ๆ และจากการทบทวนวรรณกรรม ส่วนมากมักไม่ค่อยพบเห็นแนวทางแนะนำในการวางแผนการฝึกซ้อมของเครื่องดนตรีในแบบเรียนหรือแบบฝึกหัดเสริมทางดนตรี โดยเฉพาะในแบบเรียนและแบบฝึกหัดเสริมทักษะไวโอลินระดับกลาง (Chanklum, 2016; Suzuki, 2009; Suzuki, 2008; Schradieck, 1986; Svecenski, 1967; Galamian & Neumann, 1966) เนื่องจากการฝึกทักษะไวโอลินระดับกลางมีรายละเอียดของทักษะทางเทคนิคที่ต้องใช้เวลาและการปฏิบัติอย่างสม่ำเสมอ เนื่องจากในแต่ละเทคนิคมีเนื้อหาในการฝึกที่แตกต่างกันไป จึงต้องอาศัยระยะเวลาและความชำนาญในการฝึกปฏิบัติอย่างถูกต้อง ทั้งนี้ จึงควรมีการวางแผนในการฝึกซ้อมเพื่อเป็นแนวทางในการฝึกอย่างเหมาะสม อีกทั้งยังเป็นการสร้างแรงจูงใจที่ดีต่อการฝึกปฏิบัติทักษะทางเทคนิคไวโอลินที่มีระดับความยากมากขึ้น ดังนั้น ผู้วิจัยจึงมีความคิดเห็นว่า หากมีการพัฒนาแบบฝึกหัดเสริมทักษะไวโอลินระดับกลางนั้น นอกจากมีลักษณะเนื้อหาทั่วไปที่ดีแล้ว ควรใส่รายละเอียดในเรื่องของแนวทางแนะนำการวางแผนการฝึกซ้อมไวโอลินที่ผู้เรียนสามารถเรียนรู้อย่างเข้าใจ ผู้สอนสามารถนำไปเป็นแนวทางการสอนได้อย่างเหมาะสม

ผู้วิจัยได้ตั้งข้อสังเกตอีกหนึ่งประเด็นเกี่ยวกับเนื้อหาของแบบฝึกหัดที่กลุ่มตัวอย่างมองว่า การมีรูปภาพประกอบการฝึกซ้อมในแบบฝึกหัดไวโอลินระดับกลางอาจมีความจำเป็นน้อย (ร้อยละ 39.40) เมื่อเทียบกับเนื้อหาประเภทอื่น จากการศึกษาแบบเรียนและแบบฝึกหัดไวโอลินพบว่า ในตำราเรียนส่วนใหญ่ยังคงให้ความสำคัญกับการใส่รูปภาพประกอบ (Suzuki, 2009; Suzuki, 2008) ซึ่งเป็นการแนะนำวิธีการปฏิบัติเพื่อให้ผู้เรียนได้ลองฝึกทักษะที่ถูกต้อง แต่เนื่องจากสื่อการเรียนการสอนดนตรีได้พัฒนาเป็นรูปแบบออนไลน์มากขึ้น ทำให้สามารถค้นหาแนวทางหรือคำแนะนำในการฝึกทักษะไวโอลินได้อย่างสะดวกสบายผ่านวิดีโอ บทความออนไลน์ หรือคอร์สสอนออนไลน์ผ่านอินเตอร์เน็ตได้ทั่วโลก (Sawattabovorn, 2025; Termeer, 2023) สิ่งนี้จึงอาจเป็นสาเหตุที่ทำให้กลุ่มตัวอย่างมองว่ารูปภาพประกอบการฝึกซ้อมอาจมีความจำเป็นน้อยต่อลักษณะเนื้อหาของแบบฝึกหัดเสริมทักษะไวโอลินระดับกลาง ดังนั้น ผู้วิจัยจึงเล็งเห็นว่า ถึงแม้รูปภาพประกอบการฝึกซ้อมอาจจะเป็นสิ่งจำเป็นน้อยที่สุดสำหรับลักษณะเนื้อหาแบบฝึกหัดเสริมทักษะไวโอลินระดับกลาง แต่ยังคงเป็นเนื้อหาสำคัญต่อกระบวนการการพัฒนาทักษะการปฏิบัติไวโอลินที่ดีและเหมาะสม

ด้านรูปแบบของแบบฝึกหัดเสริมทักษะทางเทคนิคไวโอลินระดับกลาง

จากผลการวิจัยพบว่า รูปแบบของแบบฝึกหัดเสริมฯ ที่กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่แสดงความคิดเห็นมากที่สุดคือ “หนังสือแบบเรียนและหนังสือแบบฝึกหัด” คิดเป็นร้อยละ 90.90 และอันดับที่สองรองลงมาคือ “สื่อวิดีโอออนไลน์” และ

“หนังสืออิเล็กทรอนิกส์” คิดเป็นร้อยละ 48.50 แต่ผลการวิจัยชี้ให้เห็นว่าสื่อการเรียนรู้แบบดั้งเดิมอย่างหนังสือแบบเรียนยังคงเป็นสื่อหลักที่ผู้เรียนไวโอลินในประเทศไทยเลือกใช้ เนื่องจากมีความน่าเชื่อถือและสามารถใช้เป็นคู่มือในการฝึกซ้อมได้อย่างต่อเนื่อง ซึ่งหนังสือแบบเรียนและหนังสือแบบฝึกหัดยังคงได้รับความนิยมแสดงให้เห็นว่าสื่อการเรียนรู้ประเภทนี้มีบทบาทสำคัญในการฝึกซ้อมไวโอลินในประเทศไทย แม้เทคโนโลยีได้เข้ามามีบทบาทมากขึ้นก็ตาม

ด้านรูปแบบของแบบฝึกหัดเสริมทักษะทางเทคนิคไวโอลินระดับกลาง

จากผลการวิจัยพบว่า ทักษะด้านเทคนิคที่มีความสำคัญต่อการพัฒนาทักษะไวโอลินระดับกลางมากที่สุด ได้แก่ การฝึกบันไดเสียงและการข้ามเสียง (Scales & Arpeggios) และการเลื่อนตำแหน่งนิ้ว (Shifting) โดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากันที่ 4.51 นอกจากนี้ การเล่นในตำแหน่งนิ้วต่าง ๆ (Play in Positions) และการเล่นเสียงสั่น (Vibrato) ยังได้รับการเห็นด้วยในระดับสูงเช่นกัน (ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.48 และ 4.33) สะท้อนถึงความจำเป็นของการพัฒนาทักษะการบรรเลงให้มีความแม่นยำและอารมณ์ดนตรีที่หลากหลายมากขึ้น

สำหรับทักษะการใช้คันชัก กลุ่มตัวอย่างเห็นว่าการลากเสียงสลับคันชัก (Detaché) และการลากโน้ตข้ามสาย (String Crossing) เป็นทักษะที่สำคัญ โดยมีค่าเฉลี่ย 4.51 และ 4.48 ตามลำดับ ทั้งนี้ยังมีทักษะอื่น ๆ เช่น การตั้งเสียงไวโอลิน (Tuning) การเปลี่ยนสาย (String Setting) และการจัดท่าทางการบรรเลง (Posture) ซึ่งมีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับสูง ได้แก่ 4.42, 4.33 และ 4.27 ตามลำดับ แสดงถึงความสำคัญในการฝึกพื้นฐานเพื่อพัฒนาทักษะขั้นสูงในอนาคต

นอกจากนี้ กลุ่มตัวอย่างยังได้เสนอแนวทางการประยุกต์ใช้เทคนิคไวโอลินระดับกลางร่วมกับทำนองเพลงพื้นบ้านไทยทั้ง 4 ภูมิภาค เพื่อสร้างแบบฝึกหัดที่มีความหลากหลายและสอดคล้องกับบริบททางวัฒนธรรมไทยมากขึ้น เช่น การนำทำนองเพลงพื้นบ้านมาฝึกเทคนิคการแปรทำนอง (Variations) การลากคันชัก และการเลื่อนตำแหน่งนิ้ว ซึ่งจะช่วยให้ผู้เรียนไวโอลินได้ฝึกทักษะควบคู่กับการเรียนรู้ดนตรีไทยในลักษณะที่เข้าใจง่ายและมีความสนุกสนานมากขึ้น ข้อเสนอแนะนี้สอดคล้องกับแนวทางของ ชินนิชิ ซูซูกิ (Shinichi Suzuki) ที่เรียบเรียงบทเพลงพื้นบ้านตะวันตกในแบบเรียนไวโอลิน เพื่อช่วยให้ผู้เรียนสามารถพัฒนาทักษะได้อย่างต่อเนื่องและสอดคล้องกับวัฒนธรรมดนตรีของท้องถิ่น (Sombuntanont, 2021; Suzuki, 2009; Suzuki, 2008) ดังนั้น การพัฒนาแบบฝึกหัดเสริมทักษะไวโอลินระดับกลาง ควรคำนึงถึงทักษะด้านเทคนิคที่จำเป็นเหล่านี้ และนำไปประยุกต์ใช้ร่วมกับทำนองเพลงพื้นบ้านไทย เพื่อสร้างความเข้าใจในดนตรีไทยและเพิ่มโอกาสให้ผู้เรียนเข้าถึงบทเรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพและเกิดความสนใจในการฝึกซ้อมมากยิ่งขึ้น

ความต้องการจำเป็นด้านทักษะอื่นๆ ที่ได้รับจากการปฏิบัติเครื่องดนตรี

จากผลการวิจัยพบว่า กลุ่มตัวอย่างให้ความสำคัญกับทักษะอื่น ๆ ที่ได้รับจากการฝึกปฏิบัติเครื่องดนตรีนอกเหนือจากทักษะด้านเทคนิคของไวโอลิน ซึ่งสามารถจัดลำดับความสำคัญตามค่าเฉลี่ยจากมากไปน้อย ดังตารางที่ 5

ตารางที่ 5 ผลของความต้องการจำเป็นด้านทักษะอื่น ๆ ที่ได้รับจากการปฏิบัติเครื่องดนตรี

หัวข้อ	ผลการวิจัย	ค่าเฉลี่ย ($\bar{x}$)	S.D.	ระดับความคิดเห็น
1. ทักษะความรู้ความเข้าใจ	สามารถอ่านโน้ตดนตรีได้อย่างถูกต้อง	4.70	0.67	เห็นด้วยมากที่สุด
2. ทักษะการกำกับดูแลตนเอง	สามารถเสริมสร้างความเอาใจใส่ในการฝึกซ้อมดนตรี	4.60	0.64	เห็นด้วยมากที่สุด
3. ทักษะความเป็นนักดนตรี	สามารถควบคุมเสียงได้อย่างแม่นยำ	4.57	0.63	เห็นด้วยมากที่สุด
4. ทักษะด้านเทคนิค	สามารถควบคุมคุณภาพเสียงในการบรรเลงดนตรี	4.57	0.63	เห็นด้วยมากที่สุด
5. ทักษะการฟัง	สามารถรับรู้ถึงสำเนียงที่ดีและถูกต้อง	4.54	0.63	เห็นด้วยมากที่สุด
6. ทักษะการบรรเลง	สามารถสื่อสารกับศิลปินดนตรีคนอื่น ๆ ได้อย่างเข้าใจ	4.51	0.62	เห็นด้วยมากที่สุด
7. ทักษะการประเมินผล	สามารถฟังดนตรีด้วยความเข้าใจ	4.39	0.58	เห็นด้วยมาก
8. ทักษะการสร้างสรรค์	สามารถตีความและเข้าใจเนื้อหาของบทเพลง	4.36	0.58	เห็นด้วยมาก

Note: From © Kittikhun Trikhunwattana 19/9/2024

จากผลการวิจัยในหัวข้อทักษะอื่น ๆ เหล่านี้ ผู้วิจัยได้ตั้งข้อสังเกตว่า ทักษะการกำกับดูแลตนเองเป็นทักษะที่กลุ่มตัวอย่างให้ความสำคัญมาเป็นอันดับที่ 2 โดยมองว่าการกำกับดูแลตนเองเป็นปัจจัยสำคัญที่ช่วยสร้างวินัยในการฝึกซ้อมและช่วยให้ผู้เรียนสามารถติดตามความคืบหน้าของตนเองได้อย่างมีประสิทธิภาพ การฝึกซ้อมไวโอลินที่ดีนอกจากการเรียนรู้ในชั้นเรียนแล้ว ผู้เรียนยังต้องมีทักษะการเรียนรู้ด้วยตนเองอย่างมีระเบียบวินัย ผู้สอนจึงควรส่งเสริมการพัฒนาทักษะนี้ควบคู่กับการสอนทักษะทางเทคนิค เพื่อให้เกิดแรงจูงใจและการวางแผนการฝึกซ้อมอย่างมีเป้าหมายที่ชัดเจน ดังนั้น ในการพัฒนาแบบฝึกหัดไวโอลินระดับกลาง นอกจากเน้นทักษะทางเทคนิคแล้ว ควรมีการบูรณาการทักษะการเรียนรู้อื่นๆ ที่เกี่ยวข้องควบคู่กันไปด้วย เช่น การอ่านโน้ต การฟัง การกำกับดูแลตนเอง และการบรรเลงอย่างเป็นระบบ (Hallem & Bautista, 2012) เพื่อให้ผู้เรียนสามารถพัฒนาทักษะการบรรเลงไวโอลินได้อย่างครบถ้วนและมีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น ซึ่งช่วยส่งเสริมการเรียนรู้และการพัฒนาทักษะในระยะยาวต่อไป

ข้อเสนอแนะ

1. การพัฒนาแบบฝึกหัดเสริมทักษะด้านเทคนิคไวโอลินระดับกลางในบริบทประเทศไทย จากผลการวิจัยพบว่ามีความต้องการในการพัฒนาแบบฝึกหัดเสริมทักษะไวโอลินระดับกลางอย่างมาก โดยเฉพาะแบบฝึกหัดที่เน้นทักษะด้านเทคนิคและสามารถประยุกต์ใช้กับทำนองเพลงพื้นบ้านไทย ผู้วิจัยจึงมีความคิดเห็นว่าควรมีการนำผลการสำรวจนี้ไปต่อยอดในการสร้างสรรค์แบบฝึกหัดที่เหมาะสมกับบริบทการเรียนการสอนในประเทศไทย เพื่อเป็นทางเลือกในการฝึกพัฒนาทักษะไวโอลินระดับกลาง และช่วยเสริมสร้างความสามารถในการถ่ายทอดอารมณ์ดนตรีที่หลากหลาย ซึ่งเป็นประโยชน์ต่อครูผู้สอนและนักเรียนไวโอลินในประเทศไทยในการพัฒนาศักยภาพทางดนตรีอย่างรอบด้าน

2. การบูรณาการทักษะการเรียนรู้ในแบบฝึกหัดไวโอลิน ควรให้ความสำคัญกับการบูรณาการทักษะการเรียนรู้ที่สำคัญ เช่น ทักษะการอ่านโน้ต ทักษะการฟัง ทักษะการควบคุมตนเองในการฝึกซ้อม และการวางแผนการฝึกซ้อมให้เหมาะสมอยู่ในแบบฝึกหัดไวโอลินระดับกลาง เพื่อให้ผู้เรียนสามารถพัฒนาทักษะการบรรเลงได้อย่างรอบด้านและเกิดประสิทธิภาพสูงสุด การบูรณาการทักษะเหล่านี้ควรนำเสนอในรูปแบบที่เข้าใจง่าย มีตัวอย่างการฝึกปฏิบัติที่ชัดเจน พร้อมทั้งคำแนะนำวิธีการฝึกซ้อมอย่างละเอียด สิ่งเหล่านี้จะช่วยให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้และฝึกปฏิบัติได้ด้วยตนเองอย่างเป็นระบบ และสามารถนำไปใช้ในสถานการณ์การบรรเลงไวโอลินที่หลากหลายได้อย่างมีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น

3. การพัฒนาสื่อการเรียนรู้ไวโอลินในรูปแบบดิจิทัล ควรพัฒนาแบบฝึกหัดไวโอลินระดับกลางในรูปแบบสื่อการเรียนรู้ดิจิทัลเพิ่มเติม เช่น สื่อวิดีโอการสอน บทเรียนออนไลน์ และแอปพลิเคชัน เพื่อให้ผู้เรียนไวโอลินสามารถเข้าถึงสื่อการเรียนรู้ได้ง่ายและหลากหลายมากขึ้น สื่อการเรียนรู้ในรูปแบบดิจิทัลสามารถเสริมสร้างการเรียนรู้และการฝึกฝนได้ทุกที่ทุกเวลา ซึ่งจะช่วยให้ผู้เรียนสามารถทบทวนและฝึกฝนเทคนิคได้อย่างต่อเนื่อง สื่อการเรียนรู้ดิจิทัลยังช่วยเพิ่มความน่าสนใจให้กับบทเรียนไวโอลิน และสามารถนำเสนอแนวทางการฝึกซ้อมได้อย่างมีประสิทธิภาพผ่านสื่อการเรียนการสอนที่ทันสมัยและเข้าถึงได้ง่ายในยุคปัจจุบัน

4. การวิจัยเพิ่มเติมในด้านการใช้เทคนิคไวโอลินกับดนตรีไทย ควรมีการศึกษาวิจัยในแง่มุมอื่น ๆ ของการใช้ไวโอลินในประเทศไทย เช่น การสร้างเนื้อเสียงไวโอลินที่เหมาะสมกับการบรรเลงเพลงไทย การประยุกต์ใช้เทคนิคไวโอลินกับทำนองเพลงพื้นบ้าน และการนำเทคนิคไวโอลินขั้นสูงมาประยุกต์ใช้กับบทเพลงไทย เพื่อให้เกิดความเข้าใจในเอกลักษณ์ของดนตรีไทยและสามารถถ่ายทอดอารมณ์เพลงได้อย่างลงตัว ซึ่งการวิจัยเชิงลึกในด้านนี้จะช่วยส่งเสริมการนำไวโอลินมาใช้ในบริบทดนตรีไทยได้อย่างมีประสิทธิภาพ และเป็นการสร้างองค์ความรู้ใหม่ ๆ ในเชิงวิชาการที่สามารถนำไปใช้ในการออกแบบหลักสูตรการเรียนการสอนดนตรีด้านต่าง ๆ ในประเทศไทยต่อไป

5. การสร้างสรรค์แบบฝึกหัดไวโอลินโดยใช้ทำนองเพลงพื้นบ้านไทย การพัฒนาแบบฝึกหัดไวโอลินในประเทศไทยควรมีการนำทำนองเพลงพื้นบ้านไทยจากทั้ง 4 ภูมิภาคมาสร้างสรรค์และประยุกต์เป็นแบบฝึกหัดที่สอดคล้องกับการพัฒนาทักษะไวโอลินระดับกลาง เช่น การนำทำนองเพลงพื้นบ้านมาแปรทำนอง (Variations) ให้เหมาะสมกับการฝึกเทคนิคไวโอลินที่ซับซ้อน การประยุกต์ใช้เทคนิคการเลื่อนตำแหน่งนิ้ว (Shifting) การลากคันชัก (Bow Techniques) การเล่นเสียงสั่น (Vibrato) หรือการเอื้อนเสียง (Glissando) ในทำนองเพลงพื้นบ้าน สิ่งนี้จะช่วยสร้างแรงจูงใจให้กับผู้เรียนไวโอลินรุ่นใหม่และทำให้พวกเขาเห็นคุณค่าในทำนองเพลงพื้นบ้านไทย รวมถึงช่วยเชื่อมโยงดนตรีไทยและดนตรีตะวันตกได้อย่างกลมกลืน ซึ่งจะเป็นการเสริมสร้างความรู้และความสามารถในการบรรเลงไวโอลินอย่างมีคุณภาพและเกิดความภาคภูมิใจในศิลปะวัฒนธรรมดนตรีไทยมากยิ่งขึ้น

References

BOWED STRING PRACTICAL GRADES: requirements and information. (2023, August). *The Associate Boards of the Royal Schools of Music (ABRSM).* https://www.abrsm.org/sites/default/files/2023-08/violin-practical-grades-initial-8-2020-2023-august-2021-update.pdf.

Chanklum, N. (2016). *KPN Music Academy: Scale and Arpeggio Exercises for VIOLIN.* Bangkok: KPN Music Co.Ltd.

Duguid, C., D. (1988). *A Pedagogical Study of Selected Intermediate Violin Pieces* [Doctoral dissertation]. Texas Tech University.

Galamian, I., & Neumann, F. (1966). *Contemporary Violin Techniques Volume One Scale and Arpeggio Exercises.* New York: ECS Publishing.

Hallem, S., & Bautista, A. (2012). Processes of Instrumental Learning - The Development of Musical Expertise. *The Oxford Handbook of Music Education.* 1, 658 - 676.

Harnpariphan, C., (2021). *kānphatthanā nangsư̄ bǣprīan sœ̄m waīōlin dōi kānprayukchai botphlēng su not rā phǭn samrap phū̄ su ngǫ̣‘ā yu [Development of Violin Supplementary Book by Applying Suntharaporn’s Music for The Elderly]* [Master’s Thesis]. Chulalongkorn University.

Krewer, M. (2018). *Extended Techniques for Intermediate Violin Students* [Doctoral dissertation]. Louisiana State University.

Sawattabovorn, A. (2022, June 1). *Vin’s Violin Studio.* Youtube. https://www.youtube.com/@vinsviolinstudio.

Schradieck, H. (1986). *SCHRADIECK The School of Violin Technics – Book 1: Exercises for Promoting Dexterity.* New York: G. Dchirmer, Inc.

Sombuntanont, P. (2021). *kānsāng bǣprīan waīōlin sœ̄m samrap phū̄ rīan radap rœ̄mton dōlchai dontrīī phū̄nbān Thai [Creating Violin Supplementary Book for Beginners Based on Thai folk Music]* [Master’s Thesis]. Chulalongkorn University.

Suzuki, S. (2008). *Suzuki Violin School Volume 2 Violin part.* (Revised Edition). Colorado: Alfred Publishing Co., Inc.

Suzuki, S. (2008). *Suzuki Violin School Volume 3 Violin part.* (Revised Edition). Colorado: Alfred Publishing Co., Inc.

Suzuki, S. (2009). *Suzuki Violin School Volume 4 Violin part.* (Revised Edition). Colorado: Alfred Publishing Co., Inc.

Svecenski, L. (1967). *KAYSER Op. 20 Elementary and Progressive Studies for the Violin Book 1.* New York: G. Dchirmer, Inc.

Teerakumsri, T. (2018). *kānsuksā withīkān sǭn khǭng phūchūai sāttrāčhān phan ‘ēk chū chāt phi thaksā kǭn (sinlapin hæng chāt sākhā sinlapa kān sadæng dontrīsākon pī Phǭ.Sǭ. Sxng phạn ĥā rxy sāmsīb sām) [Study of the Violin Method of Assistant Professer Colonal Choochart Pitaksakorn, National Artist Performing Arts in International Music 2010]* [Unpublish master’s Thesis]. Srinakharinwirot University.

Termeer, J. (2021, September 22). *Complete Guide to Violin Intonation: All Your Questions Answered.* Violinspiration. https://violinspiration.com/violin-intonation.

_____. (2021, September 16). *Holding the Violin: Basic Violin Left-Hand Position.* Violin spiration. https://violinspiration.com/violin-left-Hand-position.

_____. (2020, February 26). *All 25 Violin Bowing Techniques with Examples & Symbols.* Violinspiration. https://violinspiration.com/violin-bowing-Techniques-terms-symbols-and-definitions.

Trinity College. (2025, July 8). *STRINGS SYLLABUS Bowed Strings and Harp.* Trinity College London. https://www.trinitycollege.com/resource/?id=8739.

Voravongjitti, N. Student of Doctoral of Music Education, Silapakorn University. (2024, September 21). Interview.

Yamaha. (2014, June). *Yamaha Grade Examination System.* http://th.yamaha.com/th/education/grade/student_grade/violin/index.html.

การสร้างสรรค์ผลงานศิลปะจัดวาง “กาลตกผลึก”: ภาพของเวลาในการผลิตเกลือสินเธาว์โบราณ[1]

received 6 NOV 2024 **revised** 20 JAN 2025 **accepted** 29 JAN 2025

พิสณฑ์ สุวรรณภักดี
อาจารย์ ดร.
สำนักวิชาการบัณฑิตและสหวิทยาการศึกษา
คณะวิจิตรศิลป์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

บทคัดย่อ

งานวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อศึกษาภูมิปัญญาและวิถีชีวิตการผลิตเกลือสินเธาว์ ณ ชุมชนบ้านบ่อหลวง ตำบลบ่อเกลือใต้ อำเภอบ่อเกลือ จังหวัดน่าน และ 2) สร้างสรรค์ผลงานศิลปะร่วมสมัยที่สะท้อนกระบวนการตกผลึกและแนวคิดของเวลาในมิติเชิงศิลปะผ่านการรับรู้ของเวลากับการมีอยู่ของภูมิปัญญาโบราณในบริบทปัจจุบัน โดยมีสมมติฐานในการสร้าง “ภาพของเวลา” ในผลงานศิลปะ ด้วยการศึกษาผ่านการวิจัยเอกสาร สังเกต และสัมภาษณ์ วิเคราะห์ข้อมูลด้วยระเบียบวิธีวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Analysis) และสร้างสรรค์เป็นผลงานศิลปะออกแสดงสู่สาธารณชน ผ่านการสร้างกระบวนการตกผลึกของเกลือในพื้นที่ศิลปะที่ได้แรงบันดาลใจมาจากกระบวนการผลิตเกลือสินเธาว์ และนำองค์ความรู้ที่ได้จากกระบวนการมาสรุปผล

จากการศึกษาพบว่า “ภาพของเวลา” นั้นคือ “ความเปลี่ยนแปลง” และไม่สามารถปรากฏเป็นรูปร่าง แต่ปรากฏเพียงร่องรอยตะกอน และหลักฐานบางอย่างที่ปรากฏให้เห็นได้เท่านั้น ซึ่งในที่นี้เป็นการนำเสนอในรูปแบบของศิลปะจัดวางในลักษณะสื่อผสม ด้วยการใช้ภาพเคลื่อนไหวและวัตถุศิลปะนำมาสร้างความหมายต่อกันในพื้นที่นิทรรศการ จากการศึกษาและสร้างสรรค์ผ่านแนวคิดของเวลา 2 ลักษณะ คือ เวลาแบบภววิสัย (Objective Time) และ เวลาแบบอัตวิสัย (Subjective Time) ถูกตีความเป็นผลงานชุด “กาลตกผลึก” จัดแสดงในพื้นที่ศูนย์ศิลปะบ้านตึก จังหวัดเชียงใหม่ สิ่งที่ผู้ชมสามารถรับรู้ได้ผ่านผลงานคือ “การเปลี่ยนแปลง” ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของแนวคิดเวลาแบบอัตวิสัย จึงสามารถสรุปได้ว่า “ภาพของเวลา” เป็นมิติที่จับต้องไม่ได้ แต่สามารถสัมผัสได้ผ่านประสบการณ์ในพื้นที่ศิลปะ

คำสำคัญ: เกลือ, การตกผลึก, เวลา, ศิลปะจัดวาง, น่าน

[1]บทความวิจัยนี้เป็นส่วนหนึ่งของรายงานวิจัย เรื่อง การสร้างสรรค์ผลงานศิลปะจัดวาง “กาลตกผลึก”: ภาพของเวลาในการผลิตเกลือสินเธาว์โบราณ ณ อำเภอบ่อเกลือ จังหวัดน่าน ได้รับทุนสนับสนุนการวิจัย จากคณะวิจิตรศิลป์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ ประจำปีงบประมาณ 2023 ดำเนินการวิจัยแล้วเสร็จปี 2024

The Installation Art “The Crystallization of Time”: The Visualization of Time in The Production of Ancient Rock Salt[2]

Pison Suwanpakdee
Ph.D. Lecturer
School of Graduate Studies and Interdisciplinary Studies,
Faculty of Fine Arts, Chiang Mai University

Abstract

This research aims to: 1) study the traditional wisdom and way of life regarding rock salt production in the Ban Bo Luang community, Bo Kluea Tai Sub-district, Bo Kluea District, Nan Province; and 2) create contemporary artworks that reflect the crystallization process and the concept of time within an artistic dimension, explored through the perception of time alongside the existence of ancient wisdom in a contemporary context.

The research is based on the hypothesis of constructing “The Visualization of Time” in art through documentary research, observation, and interviews. Data were analyzed using a qualitative research methodology, leading to the creation of artworks for public exhibition. This process involved replicating the crystallization of salt within an artistic space, inspired by rock salt production techniques, and synthesizing the resulting knowledge.

[2]This research article is part of a research “The Installation Art “The Crystallization of Time”: The Visualization of Time in The Production of Ancient Rock Salt at Bo Kluea District, Nan Province” supported by Faculty of Fine Arts, Chiang Mai University fiscal year 2023, research will be completed in 2024.

The findings reveal that “The Visualization of Time” represents “change.” Although it can’t manifest in a physical shape, it appears only through traces, sediment, and specific observable evidence. This concept is presented in the form of a mixed-media installation, utilizing moving images and art objects to create interconnected meanings within the exhibition space. By exploring two dimensions of time—Objective Time and Subjective Time—the research is interpreted through the art series titled “Crystallization of Time,” exhibited at Baan Tuek Art Center, Chiang Mai. What the audience perceives through the work is “change,” which constitutes a facet of subjective time. Consequently, it can be concluded that the visualization of time is an intangible dimension that can, however, be experienced through the medium of artistic space.

Keywords: Salt, Crystallization, Time, Installation Art, Nan Province

บทนำ

บทความนี้เกี่ยวข้องกับศิลปะและภูมิปัญญาของเกลือสินเธาว์โบราณที่ถูกตีความผ่านแนวคิดของเวลา เพื่อการนำเสนอเรื่องราวของภูมิปัญญาในลักษณะใหม่ร่วมกับการทำความเข้าใจสิ่งที่เรียกว่า “เวลา” ซึ่งเป็นสิ่งที่สำคัญกับชีวิตมนุษย์ เพียงแตกต่างเป็นคนละศาสตร์กับภูมิปัญญา ซึ่งผู้วิจัยสนใจนำมาศึกษา ตีความและสร้างสรรค์นำเสนอในรูปแบบศิลปะร่วมสมัยที่ผู้ชมสามารถเรียนรู้องค์ความรู้ที่ค้นคว้าและศึกษาได้ง่ายขึ้นผ่านการชมผลงานศิลปะที่มี “เกลือ” สิ่งสามัญเป็นสื่อกลางในการนำเสนอ

ความทรงจำแรกเมื่อนึกย้อนไปถึงสิ่งแรกที่ผู้วิจัยจดจำได้สถานะของ “เกลือ” คือเครื่องปรุงในชีวิตประจำวันที่มีติดบ้านอยู่ทุกครัวเรือน การมีอยู่ของเกลือจึงเป็นเรื่องปกติธรรมดา น้อยคนที่รู้ว่าเกลือมีที่มาที่ไปอย่างไร มีประวัติศาสตร์หรือความสำคัญอย่างไรนอกเหนือไปจากเครื่องปรุง ผู้วิจัยได้สืบค้นความเป็นมาของเกลือ จึงพบว่าเกลือเป็นสิ่งที่มีค่า มีความสำคัญต่อประวัติศาสตร์สังคม การเมือง เศรษฐกิจ และสงครามมาอย่างยาวนาน ข้อมูลเหล่านี้จึงเป็นสารตั้งต้นในการศึกษาเรื่องเกลือ เกิดความสนใจสืบค้นถึงการมีอยู่ของเกลือในภูมิภาคทางภาคเหนือจนได้พบว่าชุมชนบ้านบ่อหลวง หมู่ที่ 1 ตำบลบ่อเกลือใต้ อำเภอบ่อเกลือ จังหวัดน่าน เป็นพื้นที่ที่รักษาการทำเกลือสินเธาว์ด้วยวิธีการดั้งเดิมมากกว่า 800 ปี ยิ่งไปกว่านั้น เกลือในจังหวัดน่านยังมีบริบททางประวัติศาสตร์ที่เกี่ยวพันกับพื้นเพของภาคเหนือ จากเหตุนี้ผู้วิจัยจึงเล็งเห็นถึงความสำคัญของภูมิปัญญาการผลิตเกลือสินเธาว์ของชุมชนบ่อเกลือ จังหวัดน่านที่เป็นส่วนหนึ่งของประวัติศาสตร์และสะท้อนวิถีชีวิตในบริบทของพื้นที่ที่มีความเป็นมายาวนาน อีกทั้งยังได้รับการส่งต่อกันมาหลายชั่วอายุคนจนสร้างอัตลักษณ์พิเศษของชุมชนบ่อเกลือสะท้อนการดำรงอยู่ของภูมิปัญญาการผลิตเกลือสินเธาว์ที่ส่งต่อจากรุ่นสู่รุ่นมาจวบจนปัจจุบัน ซึ่งจุดประกายให้ผู้วิจัยเกิดความสนใจในการศึกษาวิจัยและสร้างสรรค์ผลงานศิลปะเพื่อนำเสนอภูมิปัญญาของเกลือล้านนาบนพื้นที่ทางศิลปะในบริบทปัจจุบัน

ในการศึกษาวิจัย การสร้างสรรค์ผลงานศิลปะจัดวาง “กาลตกผลึก”: ภาพของเวลาในการผลิตเกลือสินเธาว์โบราณ ณ อำเภอบ่อเกลือ จังหวัดน่าน ผู้วิจัยค้นคว้าข้อมูลชั้นต้นจากการสืบค้นด้วยการชมสารคดี “ตามตำนาน I EP.31 I “บ่อเกลือ” มหัศจรรย์เกลือสินเธาว์โบราณ...แห่งเดียวในโลก” จึงได้พบข้อมูลทางประวัติศาสตร์ เรื่องเล่า ตำนาน และกระบวนการผลิตเกลือ จากคำบอกเล่าของ ศรีวรรณ ขัดเงางาม ปราชญ์ชาวบ้านของ อำเภอบ่อเกลือ (Alive, 2017) ที่กล่าวว่า

“ก็ถือว่าเป็นงานสำคัญนะ เรียกว่าเป็นงานประจำปีก็ได้ คือมันทำกันมาตั้งแต่บรรพบุรุษเราจะทอดทิ้งก็ไม่ได้ สมัยก่อน 7 วันนะครับชาวบ้านจะไปไหนไม่ได้ ก็ต้องอยู่กับบ้านหมดเลย แต่เดี๋ยวนี้ก็ทุเลาไปหน่อย 3 วัน 4 วัน น้ำต้องเตรียมไว้ ฟืนต้องเตรียมไว้ จะแบกจะหามอะไร แต่ปัจจุบันพอเทคโนโลยีมาถึง ก็ขอเจ้าหลวง ขอผ่อนปรนบ้าง ความเจริญมาถึงมีการเปลี่ยนแปลงบ้าง แต่เราก็ไม่ได้ทิ้งประเพณี...”

จากคำบอกเล่าข้างต้น พบว่ากระบวนการการผลิตเกลือตามวิถีชาวบ้านมีความเชื่อและข้อกำหนดในเรื่องของเวลามาเกี่ยวข้องอย่างเด่นชัด จึงเห็นความเกี่ยวข้องอย่างกลาย ๆ กับประสบการณ์ของผู้วิจัยที่มีพื้นฐานในด้านการสอนและการสร้างภาพยนตร์ซึ่งเป็นศิลปะแขนงหนึ่งที่ “เวลา” เป็นองค์ประกอบสำคัญของผลงาน ผู้วิจัยจึงเชื่อมโยงไปถึงกระบวนการเกิดภาพถ่ายและภาพยนตร์ การสืบค้นไปสู่ต้นกำเนิดระหว่างภาพถ่ายที่สัมพันธ์กับเวลา โดยภาพถ่ายภาพแรกของโลกที่ชื่อว่า “View from the Window at Le Gras” ถูกถ่ายโดยนักวิทยาศาสตร์ชาวฝรั่งเศสที่ชื่อว่า โฌแซ็ฟ นีเซฟอร์ เนียปส์ (Joseph Nicéphore Niépce, 1765 - 1833) ซึ่งใช้เวลาเปิดรูรับแสงนาน 8 ชั่วโมงเพื่อการเก็บภาพนิ่งเพียงภาพเดียว (National Geographic, n.d.) เป็นจุดกำเนิดของภาพถ่าย (Photography) เมื่อเวลาผ่านไปการเกิดภาพในภาพถ่ายก็ค่อย ๆ ใช้เวลาสั้นลง จนกระทั่งช่างภาพ เอ็ดเวิร์ด มายบริดจ์ (Eadweard Muybridge, 1830 - 1904) ได้พัฒนาอุปกรณ์ที่มีกลไกควบคุมกล้องภาพนิ่งหลายตัวเพื่อบันทึกภาพนิ่งหลายภาพจนเป็นภาพเคลื่อนไหวได้ (Bohn & Stromgren, 1987, p.7 - 8) ซึ่งภาพเคลื่อนไหวสามารถบันทึกความจริงได้มากกว่าภาพถ่าย เนื่องจากสิ่งที่ทำให้เป็นจริงมากกว่า คือการบันทึก “เวลา” ผ่านอุปกรณ์บันทึกที่ไม่ใช่แสดงออกแค่ความจริงที่แน่นิ่งแบบชั่วขณะหนึ่ง แต่คือการบันทึกช่วงเวลานั้นไว้ได้ ผู้วิจัยเห็นจุดร่วมบางอย่างระหว่างเกลือที่ใช้เวลาในการตกผลึก และเวลาที่ถูกเก็บและบันทึกเป็นภาพเคลื่อนไหว กระบวนการที่ต้องใช้ผู้ควบคุมในทางกลวิธีและไวยกรณ์ กับเกลือที่ใช้ภูมิปัญญาและทักษะ เป็นการหลอมรวม 2 ศาสตร์ที่แตกต่างผ่านการนำเสนอด้วยกระบวนการทางศิลปะ รวมไปถึงการบันทึกและการนำเสนอภาพเคลื่อนไหวที่ถูกจัดวางบนพื้นที่ที่ภูมิปัญญาโบราณแสดงออกผ่านกระบวนการทางศิลปะร่วมสมัย

วัตถุประสงค์ของการศึกษา

1. เพื่อศึกษาภูมิปัญญาและวิถีชีวิตการผลิตเกลือสินเธาว์ ณ ชุมชนบ้านบ่อหลวง ตำบลบ่อเกลือใต้ อำเภอบ่อเกลือ จังหวัดน่าน

2. สร้างสรรค์ผลงานศิลปะร่วมสมัยที่สะท้อนกระบวนการตกผลึกและแนวคิดของเวลาในมิติเชิงศิลปะผ่านการรับรู้ของเวลากับการมีอยู่ของภูมิปัญญาโบราณในบริบทปัจจุบัน

สมมติฐานงานวิจัย

จากการลงพื้นที่และสังเกตการตกผลึกของเกลือทำให้เกิดการตั้งคำถามเกี่ยวกับ “ภาพของเวลา” ที่เกิดขึ้น จึงทำให้ผู้วิจัยสนใจที่จะศึกษากระบวนการ การจับ “เวลา” มาเป็น “วัตถุทางศิลปะ” เพื่อมาจัดแสดงเป็นผลงานศิลปะร่วมสมัย ผู้วิจัยมีความเชื่อว่า การใช้ภาพเคลื่อนไหวและการแสดงออกของวัตถุทางศิลปะสามารถจับภาพของเวลามาจัดวางบนพื้นที่ศิลปะได้โดยผ่านการรับรู้ความเปลี่ยนแปลงของเวลาผ่านเรื่องราว เรื่องเล่าและกระบวนการที่ตีความมาจากภูมิปัญญาการผลิตเกลือสินเธาว์โบราณ ที่กระบวนการศึกษาสามารถนำเสนอความเป็น “ภาพของเวลา” ผ่านกระบวนการวิจัยและสร้างสรรค์ผลงานศิลปะร่วมสมัยได้

การทบทวนวรรณกรรม

การศึกษาวิจัย การสร้างสรรค์ผลงานศิลปะจัดวาง “กาลตกผลึก”: ภาพของเวลาในการผลิตเกลือสินเธาว์โบราณ ณ อำเภอบ่อเกลือ จังหวัดน่าน นั้นประกอบด้วยแนวคิดหลัก 2 ส่วน คือเรื่องราวของเกลือ และเรื่องราวของเวลา เพื่อแสดงออกถึงความคิดของความสัมพันธ์ของ “ภูมิปัญญาชาวล้านนา” กับความเป็น “เวลา” ที่มีความเข้าใจในหลายบริบทหลายนิยาม แต่ในที่นี้ขอพูดถึงเวลาในเชิงมโนทัศน์เป็นหลัก และในส่วนนี้จึงได้แบ่งการศึกษาเป็นประเด็นสำคัญต่อผลงานชุดนี้ 3 ประเด็น ดังนี้

ประเด็นที่ 1 ประวัติศาสตร์และความสำคัญของเกลือสินเธาว์ในจังหวัดน่าน

เกลือในทางประวัติศาสตร์ยังไม่มีการระบุอย่างแน่ชัดเฉพาะเจาะจงนักว่าเกิดขึ้นเมื่อใด แต่สามารถคาดคะเนจากหลักฐานทางประวัติศาสตร์ได้ว่า การกำเนิดเกลือครั้งแรกของโลกถูกอ้างถึงการขุดค้นหลักฐานจากประเทศโรมาเนียว่ามีการผลิตประมาณ 5,400 ปีก่อนคริสตศักราช (H. Maugh II, 2012) ในขณะที่การเกิดขึ้นของเกลือในประเทศไทยนั้น ในงานวิจัยเรื่องความสำคัญของเกลือสินเธาว์ที่มีผลกระทบต่อชุมชนโบราณ กรณีศึกษาบ้านบ่อหลวง ตำบลบ่อเกลือได้มีการอ้างถึงหนังสือ A History of Chinese Civilization ของ Jacques Gernet ฉบับปี ค.ศ. 1985 ได้กล่าวว่า ประมาณ 5,600 – 3,000 ปีมาแล้ว มีหลักฐานการผลิตเกลือที่มีความสำคัญในชุมชนโบราณในประเทศไทย คือแหล่งโบราณคดีในภาคตะวันออกเฉียงเหนือซึ่งอยู่ในยุคสังคมกสิกรรม (Songsiri, 1990, p. 22) ส่วนที่มาของบ่อเกลือ บ้านบ่อหลวงนั้นพบว่า บ่อเกลือเมืองน่านบ่อใหญ่ที่สุดคือ “บ่อหลวง” ตั้งอยู่บนแอ่งเล็ก ๆ ที่มีเทือกเขาผีปันน้ำและดอยภูคาขนาบข้างในชุมชนบ้านบ่อหลวง อำเภอบ่อเกลือ จังหวัดน่าน โดยปรากฏหลักฐานการตั้งถิ่นฐานเป็นชุมชนเมืองตั้งแต่ในช่วงพุทธศตวรรษที่ 20 - 23 จากเศษภาชนะดินเผาเครื่องถ้วยล้านนา (Chairot, n.d.)

การผลิตเกลือสินเธาว์ต้องอาศัยกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ในการผลิตซึ่งมีอยู่หลากหลายรูปแบบเพื่อผลิตเกลือจากแร่เกลือที่ปะปนอยู่กับน้ำจากแหล่งกำเนิด ซึ่งกระบวนการการผลิตเกลือถือว่าเป็นลักษณะของภูมิปัญญาในแต่ละพื้นที่ แม้ในปัจจุบันการผลิตเกลือด้วยเทคโนโลยีทำให้เพียงพอต่อการบริโภค ส่งผลให้การผลิตเกลือสินเธาว์ด้วยกรรมวิธีโบราณจากบ้านบ่อหลวงถึงไม่รุ่งเรืองดังในประวัติศาสตร์ แต่ยังมีรายได้จากการท่องเที่ยวเชิงอนุรักษ์เป็นสิ่งทดแทนจึงทำให้การสืบทอดวิถีชีวิตล้านนาโบราณนี้ยังคงดำเนินอยู่ และวิธีการผลิตเกลือสินเธาว์ในอำเภอบ่อเกลือจังหวัดน่านนั้นได้รับการบรรจุว่าเป็นมรดกของภูมิปัญญาทางวัฒนธรรม โดยมรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรมของชาติ (Intangible Culture Heritage of Thailand) เมื่อปี พ.ศ. 2562 ในสาขาความรู้และแนวปฏิบัติเกี่ยวกับธรรมชาติและจักรวาล จึงทำให้ภูมิปัญญาชุดนี้ยังมีความสำคัญและถูกถ่ายทอดต่อไป

ประเด็นที่ 2 เกลือในสถานะวัตถุของ “เวลา”

ในหัวข้อนี้ ผู้วิจัยขอเข้าสู่คำถามพื้นฐานอันสำคัญคำถามแรกคือ “เวลาคืออะไร?” เป็นคำถามตั้งต้นที่ถูกถามกันมาอย่างยาวนาน และการแสวงหาคำตอบผ่านหลายศาสตร์หลายแขนงความรู้ อริสโตเติล (Aristotle, 384–322

BC) เป็นบุคคลแรก ๆ ที่เริ่มตั้งคำถามกับตัวเองถึงการมีอยู่ของเวลาโดยได้ข้อสรุปว่า เวลา คือการวัดความเปลี่ยนแปลงของสิ่งต่าง ๆ ที่เปลี่ยนแปลงตลอดเวลา (Rovelli, 2018, p. 65) หากพิจารณาตามข้อสรุปของอริสโตเติล เมื่อสังเกตนาฬิกาที่เดินไปแต่ละวินาที อาจไม่ได้รับรู้ถึงสิ่งที่เปลี่ยนแปลงของสิ่งต่าง ๆ รอบตัว แต่เมื่อนาฬิกาเดินไป 2-3 ชั่วโมงหรือกว่าครึ่งหน้าปัด ย่อมสามารถรู้สึกได้แน่นอนถึงความเปลี่ยนแปลงของท้องฟ้าหรือบรรยากาศบางอย่างรอบตัว ดังคำกล่าวทางปรัชญาที่ว่า “เวลาเป็น Being ชนิดหนึ่งเหมือนกับสิ่งต่าง ๆ ที่พบได้อยู่รอบตัว ต่างกันที่เวลาเป็นนามธรรม ไม่ใช่รูปธรรม เช่น โต๊ะ หนังสือ ต้นไม้ ก้อนหิน เป็นต้น และเมื่อกล่าวถึงเวลา ต้องมีการแยกเวลากับนาฬิกาออกจากกัน นาฬิกาในที่นี้ คือการรวมเอาทุกสิ่งที่สามารถใช้วัดความเปลี่ยนแปลง ทั้งนาฬิกาที่มนุษย์ประดิษฐ์ขึ้น หรือนาฬิกาธรรมชาติ เช่น เสียงเต้นของหัวใจ การโคจรของดวงอาทิตย์และดวงจันทร์ เป็นต้น สิ่งเหล่านี้ไม่ใช่ตัวเวลา กล่าวคือ เวลากับนาฬิกาเป็น Being ที่แตกต่างกัน” (Promta, 2003, p.32) จากความคิดข้างต้น พบว่าลักษณะการดำรงอยู่ของเวลา (Being) ซึ่งถูกแบ่งเป็น 2 ลักษณะ ได้แก่ เวลาที่เป็นรูปธรรมและเวลาที่เป็นนามธรรม แนวความคิดนี้จึงเป็นจุดเริ่มต้นในการศึกษาเรื่องเวลาที่ได้ปรากฏอยู่ในผลงาน โดยมโนทัศน์เรื่อง “เวลา” นั้น ตามแนวคิดของปรัชญาตะวันตกนั้น ถูกแบ่งอย่างชัดเจนเป็น 2 ลักษณะ คือ แนวคิดแบบภววิสัยและแนวคิดแบบอัตวิสัย (Leelawai, 2001, p. 53 - 56) ซึ่งเป็นการขยายแนวคิดของเวลาจากที่กล่าวไปข้างต้น ซึ่งทั้ง 2 แนวคิดนี้สะท้อนความจริงต่างกันและเป็นข้อถกเถียงต่อกัน แต่การเข้าใจการรับรู้เรื่องเวลาจึงต้องศึกษาความคิดจาก 2 ลักษณะนี้เป็นการตั้งต้นทางความคิด

1. แนวคิดเรื่องเวลาแบบภววิสัย (Objective Time)

แนวความคิดเวลาสัมบูรณ์ (Absolute Time) ของ เซอร์ ไอแซก นิวตัน (Isaac Newton, 1642 - 1726) นักวิทยาศาสตร์ที่ได้นิยามไว้ว่า เวลาเป็นสิ่งสัมบูรณ์ เป็นจริง และมีความเป็นเชิงคณิตศาสตร์และธรรมชาติโดยตัวมันเอง ซึ่งไหลไปอย่างสม่ำเสมอโดยไม่มีความสัมพันธ์กับสิ่งใด (Whithrow, 1963, p. 33) เป็นแนวความคิดที่กล่าวถึงเวลาว่าเป็นสิ่งที่อยู่อยู่แล้วในธรรมชาติ เป็นความจริงหนึ่งที่ปรากฏอยู่โดยตัวมันเอง ซึ่งตรงกับแนวคิดปรัชญาวัตถุนิยม (Materialism) ให้ความสำคัญกับกับสิ่งที่เห็นด้วยตา สัมผัส และจับต้องได้ เป็นวัตถุหรือสสาร (Matter) และเป็นสิ่งจริงแท้ของมันเองอยู่แล้ว เช่น ต้นไม้ รูปภาพ บ้านเรือน นาฬิกา เป็นต้น โดยเวลาเป็นสิ่งที่เป็นจริงอยู่แล้ว ไม่ใช่เป็นตัวแทนหรือการจำลองสิ่งอื่นที่อยู่ในจิตใจ เป็นความจริงโดยธรรมชาติ เช่น ต้นไม้ล้มตาย แต่วัตถุหรือองค์ประกอบ (Matter) ที่เป็นต้นไม้ยังคงอยู่ เพียงแต่เปลี่ยนรูปใหม่ (Form) เป็นการผสมกันของวัตถุและรูปของวัตถุ (Matter and Form) ซึ่งเป็นความจริงแท้และการผสมเหล่านี้เป็นไปตามธรรมชาติโดยไม่มีใครไปกำหนดหรือยุ่งเกี่ยวด้วยตามกฎของธรรมชาติ (Law of Nature) (Sinlarat, 2022, p. 55) ทั้งอริสโตเติลและนิวตันเชื่อในเวลาอันสัมบูรณ์ สามารถวัดช่วงเวลาระหว่างสองเหตุการณ์ในขณะเดียวกันที่มีช่วงเวลาเหมือนกัน ไม่ว่าใครเป็นคนวัดก็ตามหากใช้นาฬิกาที่มีคุณภาพเพียงพอ เวลาเป็นสิ่งที่แยกออกจากอวกาศและเป็นอิสระจากกันอย่างสมบูรณ์ เป็นมุมมองที่บุคคลทั่วไปเกือบทุกคนเห็นด้วยว่าเป็นสามัญสำนึก (Hawking, 2011, p.46) ในศาสนาพราหมณ์ และเชน กล่าวถึงเวลาเป็นสิ่งสมมติจากเวลาที่คนเรากำหนดขึ้นโดยอาศัยเครื่องหมายบางอย่าง เช่น เมื่อโลกหมุนรอบตัวเองครบหนึ่งรอบจึงเรียกว่าหนึ่งวัน เป็นต้น เวลาสมมตินี้ เกิดขึ้นได้เมื่อมีรูปธรรมสำหรับใช้กำหนดวัดความเปลี่ยนแปลงเท่านั้น หากวันใดที่เอกภพว่างเปล่า เมื่อนั้นเวลาสมมติจึงจะหายไป (Promta, 2003, p. 31) ซึ่งตรงกับแนวคิดของ เพลโต (Plato, 427 - 347 BC) พบว่า เวลาเป็นสิ่งที่เกิดขึ้นมา

พร้อมกับการกำเนิดขึ้นของโลกและเมื่อโลกมลายไป เวลาย่อมจบสิ้นลงเช่นกัน (Leelawai, 2001, p. 10) ทั้งนี้ ทั้งนิวตันและเพลโตต่างเชื่อว่าเวลานั้นดำรงอยู่ด้วยตนเองตามธรรมชาติ เป็นสิ่งที่ปรากฏอยู่อย่างสัมบูรณ์และเป็นนิรันดร์กาล

2. แนวคิดเรื่องเวลาแบบอัตวิสัย (Subjective Time)

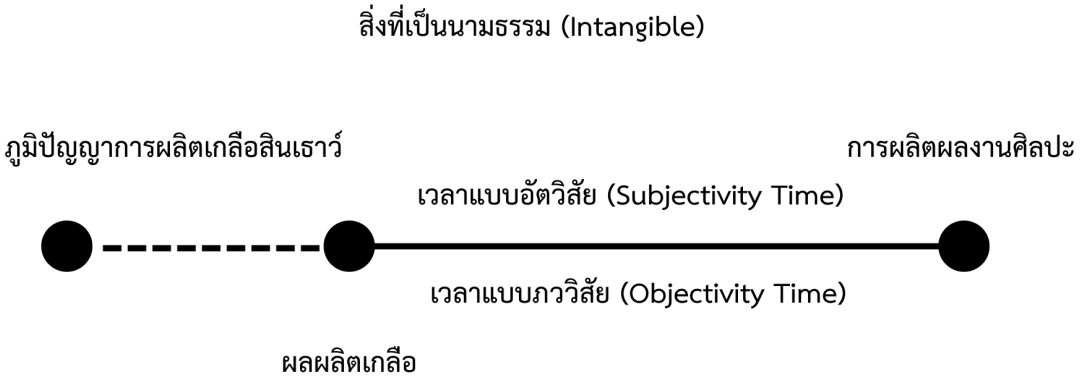
มุมมองด้านวิทยาศาสตร์มองว่า เวลาคือมิติหนึ่งในกาลอวกาศ ดังนั้น เวลาและเทศะ (Time and Space) จึงไม่สามารถแยกออกจากกันได้ คือต้องมีเวลา เทศะ และสสารอยู่ร่วมกัน ความคิดเชิงนามธรรมเรื่องเวลา ซึ่งมีศูนย์กลางที่เรขาคณิตเป็นหนึ่งในแนวคิดพื้นฐานวิทยาศาสตร์ยุคใหม่ที่เวลามี 1 มิติ (One - Dimensional) ไอน์สไตน์กล่าวว่า โลกมี 4 มิติคือ เทศะมี 3 มิติ และมิติที่ 4 คือเวลา (Khamsaw, 1976, p. 151) ในมุมมองของ อังรี แบร์กซอง (Henri Bergson, 1859 - 1941) นักปรัชญาชาวฝรั่งเศสที่ศึกษาเรื่อง “ระยะเวลา” ได้ชี้ให้เห็นความต่างระหว่างเวลาทางกายภาพกับเวลาจริง โดยเวลาทางกายภาพเป็นสิ่งที่มีอยู่แบบเรขาคณิตและต้องใช้การขบคิดทางปัญญา ในขณะเดียวกัน เวลาที่เป็นจริงคือสิ่งที่มนุษย์มีอยู่ในประสบการณ์ภายใน ซึ่งเรียกว่า “ระยะเวลา” ซึ่งทางกายภาพคือการวัดจุดสองจุดในอวกาศ เช่น นาฬิกา แต่ระยะเวลาภายในคือ การเปลี่ยนแปลงที่เรามีประสบการณ์ได้ในตัวมันเอง ซึ่งเป็นกระแสสำนึกที่ไร้การกินพื้นที่ในอวกาศ มนุษย์ประสบได้โดยตรงจากภายในที่อดีต ปัจจุบัน และอนาคตไหลไปบรรจบกัน” แบร์กซองกล่าวว่า ระยะเวลาเป็นสิ่งที่กำหนดรู้ได้โดยอัชฌัตติกญาณ (Intuition) ไม่ใช่การใช้ปัญญาในการคิด แต่มีความสัมพันธ์โดยตรงกับความทรงจำ ส่งผลให้อดีตยังคงอยู่ได้ในปัจจุบัน ระยะเวลาและลำดับไม่ได้อยู่ในโลกภายนอก แต่อยู่ในจิตที่ตระหนักรู้ (Leelawai, 2001, p. 19 - 20)

จากการเฝ้าสังเกตผลผลิตเกลือ พบว่ากระบวนการการผลิตที่มีการเปลี่ยนแปลงของเวลาเพื่อได้เป็นผลผลิตที่เป็น “ของเหลว” ผ่าน “ความร้อน” และ “เวลา” มาสู่ผลผลิตที่เป็น “วัตถุ” เมื่อนำมาพิจารณาแนวคิดของเวลา 2 ประเภทข้างต้น จึงพบเห็นว่ามีความเกี่ยวข้องกันบางประการระหว่าง “เวลา” และ “เกลือ” ที่เป็นภาพแทนของพื้นที่ (แร่และการผลิต) กับภูมิปัญญาโบราณที่สืบต่อกันมา ซึ่งเป็นการวิเคราะห์ในเบื้องต้น ในกระบวนการต่อไปมีการนำแนวคิด ทฤษฎีหรือข้อสรุปที่ได้กลับมาวิเคราะห์อีกครั้งหลังจากงานศิลปะชุดนี้จัดแสดงสู่สาธารณะเพื่อตอบสมมติฐานเรื่อง “ภาพของเวลา” ว่ามีลักษณะอย่างไรและเป็นไปในรูปแบบใดในทางทัศนศิลป์ และนำมาวิเคราะห์เพื่อหาผลสัมฤทธิ์ของการวิจัยในขั้นตอนสุดท้าย เป็นการบูรณาการความรู้ ภูมิปัญญาและการสร้างสรรค์ได้สมบูรณ์ผ่านผลงานศิลปะจัดวางจากกระบวนการวิจัย

<u>ประเด็นที่ 3 ภูมิปัญญา เกลือ และเวลา กับการประกอบสร้างทางความคิด</u>

แนวความคิดของภูมิปัญญาการผลิตเกลือและเวลายังเป็นส่วนแยกกัน ในหัวข้อนี้จึงมีความต้องการแสดงการเชื่อมโยงทางความคิด โดยย้อนไปพิจารณาถึงความเป็นภูมิปัญญาการผลิตเกลือสินเธาว์ที่เป็นลักษณะเป็นมรดกของภูมิปัญญาทางวัฒนธรรม และมรดกทางวัฒนธรรมที่จับต้องไม่ได้ (Intangible Culture Heritage of Thailand) แต่ไม่ใช่เพียงภูมิปัญญาเท่านั้นที่ดำรงอยู่และสืบทอดกันมา แต่ยังมีผลผลิตที่เป็น “เกลือ” ที่เป็นสิ่งที่จับต้องได้และเป็นผลผลิตที่อ้างอิงการมีอยู่ของภูมิปัญญานี้เช่นกัน ผู้วิจัยจึงเกิดแนวความคิดว่า ต้องการนำ “ภูมิปัญญา” ในสถานะที่เป็นสิ่งที่เป็นนามธรรม (Intangible) และผลผลิต “เกลือ” ที่เป็นสิ่งที่เป็นรูปธรรม (Tangible) ตาม

ทัศนะของเพลโตที่แบ่งจักรวาลเป็น 2 แบบ คือ สิ่งที่เป็นสสารและเป็นจิต โดยเมื่อกล่าวถึงเกลือสินเธาว์ จะนึกถึงภาพเกลือและภูมิปัญญาโบราณในการผลิตเกลือสินเธาว์ของจังหวัดน่าน เมื่อพิจารณาถึง “เวลา” จะนึกถึงนาฬิกาที่เป็นลักษณะของวัตถุที่จับต้องได้ และนึกถึง “ระยะเวลา” เป็นสิ่งที่จับต้องไม่ได้แต่รับรู้โดยอัชฌัตติกญาณ (Intuition) เกิดเป็นแผนภาพความคิดได้ ดังนี้



ภาพที่ 1 แผนภาพแสดงการประกอบสร้างแนวความคิด
ของภูมิปัญญา เกลือ และเวลา สู่การผลิตผลงานศิลปะ
Note: From © Pison Suwanpakdee 18/12/2023

จากแผนภาพแสดงเส้นของเวลา พบว่าการประกอบสร้างความคิดจาก “ภูมิปัญญา” กับเวลาแบบอัตวิสัย ส่วน “เกลือ” ในสถานะผลผลิตที่เป็นวัตถุได้นำมาเชื่อมโยงกับเวลาแบบภววิสัย โดยแบ่งแยกการแสดงออกของวัตถุ 2 แบบ คือ สิ่งที่เป็นนามธรรมกับสิ่งที่เป็นรูปธรรม ทั้งหมดอยู่ในเส้นเวลาเดียวกันแต่ลำดับการเกิดก่อนหลังมีความแตกต่างกัน จากแผนภาพมีการระบุว่างานสร้างสรรค์ถูกแบ่งเป็น 2 ส่วน เพื่อนำเสนอแนวคิดได้ครบถ้วนทั้ง 2 แนวคิดทั้งทางวัตถุและเวลา ในแผนภาพสรุปและเชื่อมโยงต่อกัน ความคิดข้างต้นได้นำมาสู่การผลิตผลงานสร้างสรรค์ศิลปะจัดวางในลักษณะสื่อผสมผ่านการจัดวางวัตถุทางศิลปะและภาพเคลื่อนไหว เพื่อจับ “เกลือ” และ “เวลา” มาเป็น “ภาพของเวลา” ตามสมมติฐานที่ได้วางเอาไว้

ภาพร่างผลงานและระเบียบวิธีวิจัย

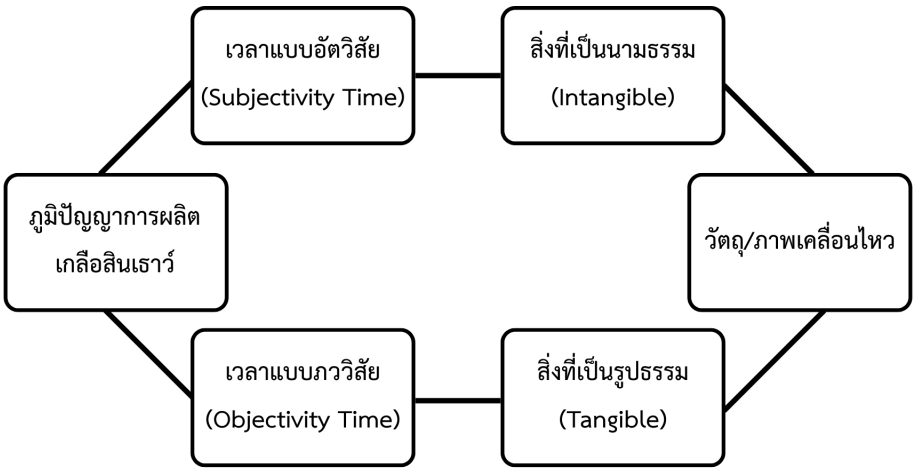
การวิจัย การสร้างสรรค์ผลงานศิลปะจัดวาง “กาลตกผลึก” เป็นผลงานวิจัยในลักษณะการวิจัยปฏิบัติสร้างสรรค์ตาม (Practice Base Research) โดยเป็นการวิจัยผ่านการศึกษาเอกสาร ทฤษฎี ลงพื้น สังเกตการณ์ และสัมภาษณ์ เป็นต้น เพื่อนำข้อมูลมาวิเคราะห์และสร้างสรรค์เป็นผลงานศิลปะออกจัดแสดงสู่สาธารณะชน โดยผลงานทัศนศิลป์จะเป็น 2 รูปแบบ คือผลงานวิดีโอศิลปะ (Video Art) และผลงานศิลปะจัดวาง (Installation Art) เพื่อสร้างบทสนทนาร่วมในพื้นที่ทางศิลปะ และนำเสนอข้อค้นพบทางกลวิธี วัสดุ จากทฤษฎีและข้อมูลที่ได้ศึกษา

แหล่งข้อมูลและการสร้างสรรค์

การวิจัยและการเก็บข้อมูลเพื่อสร้างสรรค์ผลงานมีกระบวนการที่ถูกแยกเป็นส่วนๆ เพื่อการค้นคว้า ทดลอง และเชื่อมโยงระหว่างการศึกษาข้อมูลกับการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ โดยกลวิธีที่ใช้ในการนำเสนอผลงานชุดนี้ คือ การนำเสนอ ตีความผลงานออกเป็นผลงานวิดีโอศิลปะซึ่งใช้การวางแผนการถ่ายทำตามกระบวนการการถ่ายทำภาพยนตร์ และตีความจากแนวคิดของเวลา 2 ลักษณะ ส่วนการนำเสนอวัตถุทางศิลปะนั้นจะเป็นการทดลองทางวัสดุ และกระบวนการนำเสนอผ่านการออกแบบนิทรรศการ เพื่อหาความสมบูรณ์ทางความคิดของผลงานสู่การนำเสนอนิทรรศการในพื้นที่จัดแสดง โดยขั้นตอนการศึกษา เก็บข้อมูล และการสร้างสรรค์ ขั้นตอนแบ่งเป็น 3 กระบวนการ ดังนี้

1. วิจัยเอกสาร แนวคิด ทฤษฎี

เป็นกระบวนการสืบค้น ค้นคว้า ลักษณะของวัสดุเกลือ บริบท และประวัติศาสตร์ ผ่านงานวิจัย หนังสือและการลงพื้นที่ ซึ่งเครื่องมือในการวิเคราะห์นอกจากการสืบค้นเรื่องราวของเกลือและกระบวนการการทำเกลือสินเธาว์ใน ชุมชนบ่อเกลือ อำเภอบ่อเกลือ จังหวัดน่าน แล้วนั้น ในกระบวนการวิเคราะห์ผลงานศิลปะ ใช้การพิจารณาด้วยทฤษฎีของเวลา 2 ลักษณะ ในสถานะของเวลาแบบภววิสัย (Objective Time) และแบบอัตวิสัย (Subjective Time) ด้วยการสร้างสรรค์วัตถุและภาพเคลื่อนไหวที่มีลักษณะความเป็นรูปธรรม (Tangible Object) และความเป็นนามธรรม (Intangible Object) โดยแสดงออกผ่านแนวคิดในการจัดนิทรรศการ และวิเคราะห์ผลสำฤทธิ์ตามสมมติฐาน โดยได้วางโครงสร้างการสร้างสรรค์ไว้ดังแผนภาพที่ 2



ภาพที่ 2 แผนภาพแสดงความคิด ทฤษฎีสู่งานสร้างสรรค์
Note: From © Pison Suwanpakdee 18/12/2023

2. การลงพื้นที่ การวางแผนการถ่ายทำ และการถ่ายทำ

ในขั้นตอนนี้เป็นกระบวนการผลิตวิดีโอศิลปะ ซึ่งกระบวนการผลิตที่มีขั้นตอนเป็นลำดับก่อนและหลังเพื่อให้ได้ผลงานภาพเคลื่อนไหวนำมาจัดแสดง ดังต่อไปนี้

2.1 การลงพื้นที่เพื่อสังเกตและเก็บข้อมูลเบื้องต้น

การเดินทางไปชุมชนบ่อเกลือครั้งที่ 1 ในเดือนธันวาคม พ.ศ. 2565 ในช่วงที่สำรวจเป็นฤดูการท่องเที่ยว ซึ่งเป็นอุปสรรคเล็กน้อยในการสังเกตและการเก็บข้อมูล โดยการหาพื้นที่เพื่อถ่ายทำ หาผู้ให้ข้อมูล และสังเกตลักษณะเฉพาะของพื้นที่ที่ต้องการพัฒนาไปสู่ผลงานในขั้นต่อไป

2.2 การวางแผนและการถ่ายทำ

จากการลงพื้นที่ครั้งที่ 1 ผู้วิจัยได้สังเกตเห็นบริบท รับรู้ข้อมูล ปัญหา และข้อมูลการถ่ายทำที่นำมาสู่การจัดทำประเด็นคำถาม การวางลำดับการเล่าเรื่องผ่าน Storyboard และการวางแผนการถ่ายทำ การเดินทางไปยังพื้นที่ในครั้งที่ 2 วันที่ 11 - 14 พฤษภาคม พ.ศ. 2566 ในส่วนของการถ่ายทำ ผู้วิจัยได้วางตารางการถ่ายทำไว้ทั้งหมด 2 วัน (วันที่ 12 - 13 พฤษภาคม พ.ศ. 2566) และปรับปรุงแนวคิดในการถ่ายทำ ซึ่งก่อนการถ่ายทำได้สำรวจสถานที่อีกครั้งเพื่อสำรวจความสะดวกในการถ่ายทำ สังเกตบรรยากาศและทดลองหาช่วงแสงที่น่าจะเป็นไปได้เมื่อถ่ายทำจริง รวมถึงการติดต่อกับผู้ให้ข้อมูลเพื่อยืนยันการสัมภาษณ์

2.3 สรุปการสำรวจและเตรียมการถ่ายทำ

เมื่อผู้วิจัยได้จัดการและติดต่อยืนยันสถานที่ถ่ายทำเป็นที่เรียบร้อย จึงได้ปรับเปลี่ยนและติดต่อผู้ให้ข้อมูลการสัมภาษณ์ซึ่งเป็นผู้ผลิตเกลือสินเธาว์ 2 คน 2 ช่วงวัย ได้แก่ นายศรีวรรณ ขัดเงางาม อายุ 69 ปี ปราชญ์ชาวบ้านผู้ผลิตเกลือมาทั้งชีวิตดังภาพที่ 3 และ นายชาลิศา ขันหลวง (ลาเต้) อายุ 32 ปี ดังภาพที่ 4 คนรุ่นใหม่ที่มารับช่วงต่อภูมิปัญญาการทำเกลือที่บ้าน



ภาพที่ 3บรรยากาศการถ่ายทำวันที่ 2
การสัมภาษณ์ นายศรีวรรณ ขัดเงางาม ปราชญ์ชาวบ้าน
Note: From © Pison Suwanpakdee 13/05/2023



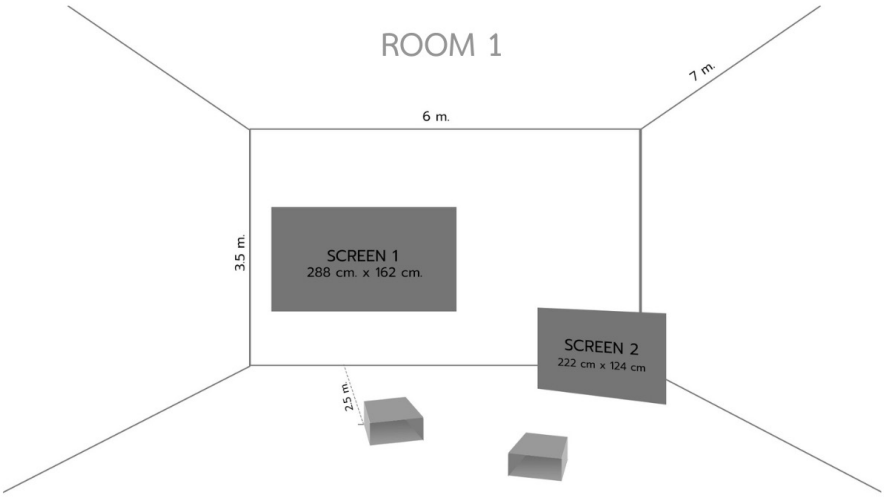
ภาพที่ 4 บรรยากาศการถ่ายทำวันที่ 2
การสัมภาษณ์ นายชาลิศา ขันหลวง (ลาเต้) คนทำเกลือรุ่นใหม่
Note: From © Pison Suwanpakdee 13/05/2023

การถ่ายทำทั้ง 2 วันมีความราบรื่นและสามารถเก็บฟุตเทจได้ครบตามที่วางแผน โดยในส่วนการสัมภาษณ์มีเนื้อหาและภาพที่สะเทือนอารมณ์ผ่านสีหน้าขณะทำการสัมภาษณ์ จึงอาจมีการปรับวิธีการเล่าเรื่องใหม่ผ่านการตัดต่อและการจัดวาง

การทดลองวัสดุและภาพร่างนิทรรศการ

การวิจัย “การสร้างสรรค์ผลงานศิลปะจัดวาง “กาลตกผลึก”: ภาพของเวลาในการผลิตเกลือสินเธาว์โบราณ ณ อำเภอบ่อเกลือ จังหวัดน่าน” ได้สร้างกระบวนการวิจัยด้วยการวิจัยเอกสาร บทสัมภาษณ์ และการสำรวจเพื่อผลิตผลงานศิลปะจัดวางจำนวน 3 ชิ้น โดยมีรายละเอียดดังนี้

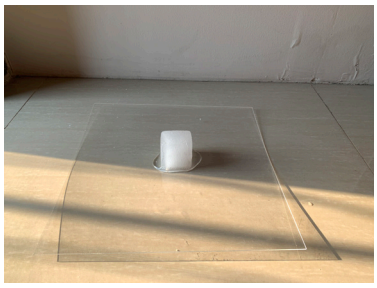
ภาพร่างผลงานชุดที่ 1 วิดีโอศิลปะ (Video Art) ที่ใช้วิธีตกผลึกทางภาพผ่านการสังเกตการณ์ตกผลึกจากกระบวนการผลิตเกลือสินเธาว์ เพื่อสร้างภาพสัญลักษณ์ (Symbolic) ของเวลาและนำเสนอเป็นผลงานภาพเคลื่อนไหว จากการถ่ายทำจริงส่งผลให้มีการลำดับการเล่าเรื่องที่ต้องการให้เป็นจอเดียวสร้างสัญลักษณ์ผ่านการเล่าเรื่องด้วยกลวิธีทางภาพยนตร์ แต่เมื่อถ่ายทำจริงแล้วได้พบรายละเอียดมากมายจากการทำงานจริง ผู้วิจัยจึงปรับแนวคิดในการนำเสนอผลงานวิดีโอใหม่เป็นลักษณะการนำเสนอผ่านวิดีโอจัดวาง (Video Installation) หลายจอดังภาพที่ 5 โดยมีการจัดวางเนื้อหาของการสัมภาษณ์ และภาพหมู่บ้านแยกขาดจากกัน เพื่อให้เกิดบทสนทนาระหว่างคนทำเกลือและสถานที่ รวมไปถึงประเด็นหลักคือการผ่านเวลาของภูมิปัญญา และการดำเนินไปของเวลาธรรมชาติในสถานที่ที่เป็นต้นกำเนิดภูมิปัญญา



ภาพที่ 5 ภาพร่างนิทรรศการผลงานชุดที่ 1
Note: From © Pison Suwanpakdee 20/04/2023

การทดลองวัสดุผลงานชุดที่ 2 ผลงานศิลปะที่สร้างจากผลผลิตของเกลือหลังจากการถ่ายทำ โดยนำเกลือมาจัดวางและสร้างเตาเผาในพื้นที่ศิลปะนั้นเป็นเรื่องที่เป็นไปไม่ได้ เนื่องจากชาวบ้านบ่อเกลือมีความเชื่อว่า ห้ามนำน้ำที่มีแร่เกลือออกจากหมู่บ้าน ในการสร้างสรรค์ผลงานชิ้นนี้จึงต้องหาวิธีทำให้เกลือตกผลึกในพื้นที่ศิลปะให้ได้ การทดลองแรกเริ่มคือ ลองเอาเกลือ 2 ประเภทไปแช่เป็นน้ำแข็งแล้วนำมาตากแดดให้ละลายและเกิดการตกผลึกด้วยความร้อน ซึ่งการโรยเกลือบนพื้นเพียงอย่างเดียวอาจไม่สมบูรณ์ตามแนวคิด ผู้วิจัยจึงต้องค้นหาวัสดุสำหรับวางเกลือทั้ง 2 ประเภท และได้พบกับแผ่นอะคริลิกใสสี่เหลี่ยมด้านเท่าที่เหมาะสมกับการทดลอง

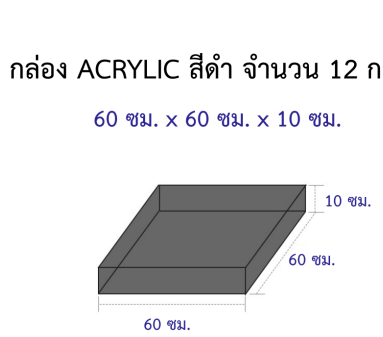
ตารางที่ 1 การทดลองสร้างผลงานชุดที่ 2

		
1. ก้อนน้ำแข็ง (ที่มาจากเกลือ) กำลังละลายบนแผ่นใส่อะคริลิกใส	2. ในขณะที่น้ำแข็งกำลังละลายมีการทดลองโรยเกลือเพิ่ม	3. ผลลัพธ์ที่ได้ เกิดเป็นรูปทรงของเกลือที่มีการตกผลึก

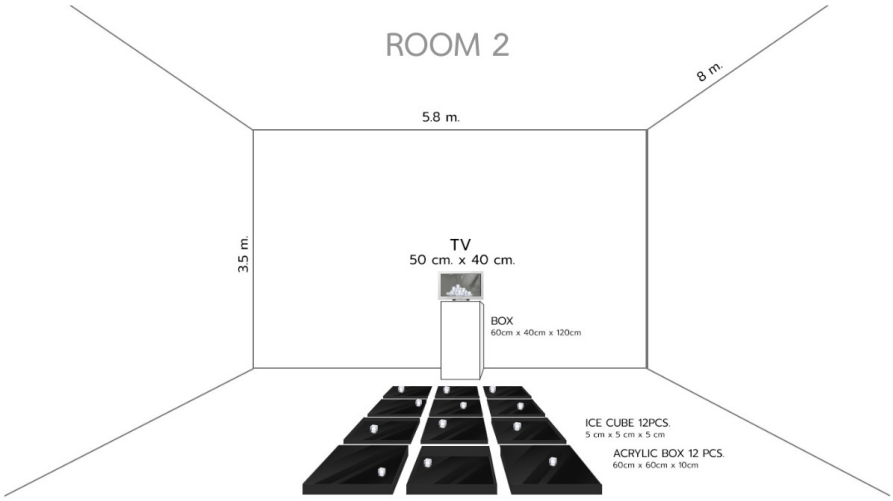
Note: From © Pison Suwanpakdee 17/03/2023

ในการทดลองครั้งนี้ พบว่ากระบวนการและผลลัพธ์จะเป็นที่น่าพึงพอใจ แต่ยังมีความกังวลด้านการนำแผ่นอะคริลิกใสที่ไปจัดแสดง และแผ่นใสอาจกลืนกับสถานที่ ผู้วิจัยจึงทดลองออกแบบใหม่โดยใช้อะคริลิกสีดำให้ตัดกับสีขาวของเกลือ โดยต้องการสร้างสรรค์ผลงานเพื่อสะท้อนแนวคิดของผลงานที่มีความคิดมาจากเวลา 2 ลักษณะ จึงได้ออกแบบอะคริลิกสีดำเป็นกล่องสี่เหลี่ยมด้านเท่าขนาด 60 x 60 x 10 ซ.ม. ดังตางรางที่ 2 เพื่อสะท้อนแนวความคิดของเวลาแบบภววิสัย (Objective Time) ที่มีลักษณะเป็นวัตถุ จากแนวความคิดผ่านการทดลองวัสดุสู่ภาพร่างการออกแบบและการสร้างแบบร่างนิทรรศการผลงานชุดที่ 2 ดังภาพที่ 6 ดังต่อไปนี้

ตารางที่ 2 การออกแบบวัตถุที่จะจัดวางในผลงานตามจริง

	
1. แบบร่างของกล่องอะคริลิกสีดำด้านเท่าขนาด 60 x 60 x 10 ซ.ม.	2. การทดลองปล่อยเกลือให้ตกผลึกบนกล่องอะคริลิกสีดำ

Note: From © Pison Suwanpakdee 22/03/2023



ภาพที่ 6 ภาพร่างนิทรรศการผลงานชุดที่ 2
Note: From © Pison Suwanpakdee 20/04/2023

สรุปการทดลองวัสดุและการออกแบบภาพร่าง

จากการทดลองวัสดุเกลือได้เน้นการนำเสนอความคิดผ่านวัตถุที่เรียบง่ายและการแสวงหาผลลัพธ์ในแง่ของปฏิกิริยาระหว่างวัสดุและเวลา ผลการทดลองซ้ำหลายครั้งพบว่า เกลือที่นำไปแช่เป็นก้อนน้ำแข็งนั้นใช้เวลาในการตกผลึกค่อนข้างช้าและใช้เวลาหลายวัน ผู้วิจัยจึงปรับเปลี่ยนวิธีนำเสนอจากความตั้งใจแรกที่ต้องการนำเสนอโดยใช้ก้อนน้ำแข็งเกลือละลายในผลงานเป็นการบันทึกภาพการเปลี่ยนแปลงและนำไปแสดงร่วมกับเกลือที่ตกผลึกเป็นอะคริลิกแล้ว ส่วนในด้านการออกแบบภาพร่างนิทรรศการนั้นถูกพัฒนาตามแนวคิดและสถานที่จึงได้แบ่งเป็น 2 ห้องนิทรรศการและได้พัฒนาการออกแบบจนค้นพบรูปแบบที่ตรงกับแนวคิดที่วางไว้มากที่สุด จากนั้น ผู้วิจัยจึงถอดแบบและสร้างสรรค์เป็นนิทรรศการ “กาลตกผลึก” ณ ศูนย์ศิลปะบ้านตึก ถนนท่าแพ อำเภอเมือง จังหวัดเชียงใหม่

การวิเคราะห์ผลงานสร้างสรรค์

การสร้างสรรค์ผลงานผลงานศิลปะจัดวาง “กาลตกผลึก” (The Crystallization of The Time) ได้ผ่านกระบวนการวิจัยเอกสาร แนวคิด ทฤษฎี จนถึงการทดลองวัสดุ และการผนวกรวมแนวคิดกับผลงานสร้างสรรค์เป็นภาพร่างที่สมบูรณ์สำหรับการเผยแพร่ในรูปแบบผลงานศิลปะจัดวางบนพื้นที่ศิลปะร่วมสมัย ณ ศูนย์ศิลปะบ้านตึก ถนนท่าแพ อำเภอเมือง จังหวัดเชียงใหม่ ระหว่างวันที่ 7 - 18 มิถุนายน พ.ศ. 2566 มีการประกอบสร้างผลงานที่สมบูรณ์ตามแนวคิดสู่การสังเกตและเก็บข้อมูลการปฏิสัมพันธ์ต่อกันของผลงาน ผู้วิจัยจึงทำการวิเคราะห์ผลงานผ่านทฤษฎีเวลา 2 ลักษณะ เพื่อตอบสมมติฐานในการสร้าง “ภาพของเวลา” ให้ปรากฏบนพื้นที่ที่จัดแสดงศิลปะและสรุปผลการวิจัยในลักษณะอุปนัย

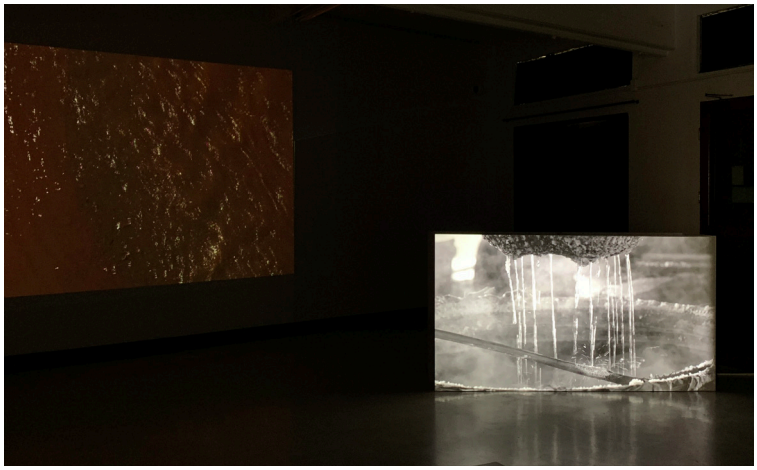


ภาพที่ 7 โปสเตอร์งานนิทรรศการ “กาลตกผลึก” (The Crystallization of The Time)
Note: From © Pison Suwanpakdee 16/05/2023

แนวคิดการสร้างสรรค์ผลงาน “กาลตกผลึก” (The Crystallization of The Time)

“กาล(เวลา)” ที่ตกผลึกเป็น “ปัจจุบัน” ขณะที่เราพินิจในโมงยามที่เราดำเนินชีวิตอยู่ เรามองผลลัพธ์ของกาลที่ปรากฏอยู่นั้นเป็นอย่างไร? ในเมื่อปัจจุบันที่กำลังดำเนินอยู่อาจเร็วหรือช้าเกินกว่าเราจะรู้สึกถึงได้? นิทรรศการชุด “กาลตกผลึก”(The Crystallization of Time) เป็นส่วนหนึ่งของงานวิจัยการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะจัดวาง “กาลตกผลึก”: ภาพของเวลาในการผลิตเกลือสินเธาว์โบราณ ณ อำเภอบ่อเกลือ จังหวัดน่าน ซึ่งเป็นงานวิจัยสร้างสรรค์ด้วยการตั้งคำถามถึงวัตถุที่เรียกว่า “เวลา” ผ่านการนำวิถีชีวิตของคนผลิตเกลือโบราณ วัสดุเกลือ ภาพเคลื่อนไหวและกลวิธีการแสดงออกของ “เวลา” บนพื้นที่แสดงนิทรรศการของศูนย์ศิลปะบ้านตึก เพื่อชวนให้คิดถึงความสัมพันธ์ของวิถีผลิตเกลือสินเธาว์โบราณกับภาพของเวลาที่ปรากฏ (ในนิทรรศการ) และรับรู้ถึงความเปลี่ยนแปลง ระหว่าง “ชีวิต” และ “เวลา”

นิทรรศการถูกแบ่งพื้นที่เป็น 2 ห้อง ห้องแรก (ภาพที่ 8) เพื่อการนำเสนอผลงานภาพเคลื่อนไหว 2 จอที่ฉายภาพต่างขนาดแยกออกจากกันอย่างสิ้นเชิง และห้องที่สอง (ภาพที่ 9) เป็นห้องที่แสดงวัตถุ 12 ชิ้นที่มีร่องรอยการตกผลึกของเกลือ และจอทีวีที่นำเสนอภาพบันทึกจากก้อนน้ำแข็งจนตกผลึกเป็นร่องรอยของเกลือบนอะคริลิกสีดำ 12 ชิ้น โดยทั้ง 2 ห้องมีการสร้างความหมายและปฏิสัมพันธ์ต่อกันผ่านแนวคิดของภูมิปัญญาและเวลา



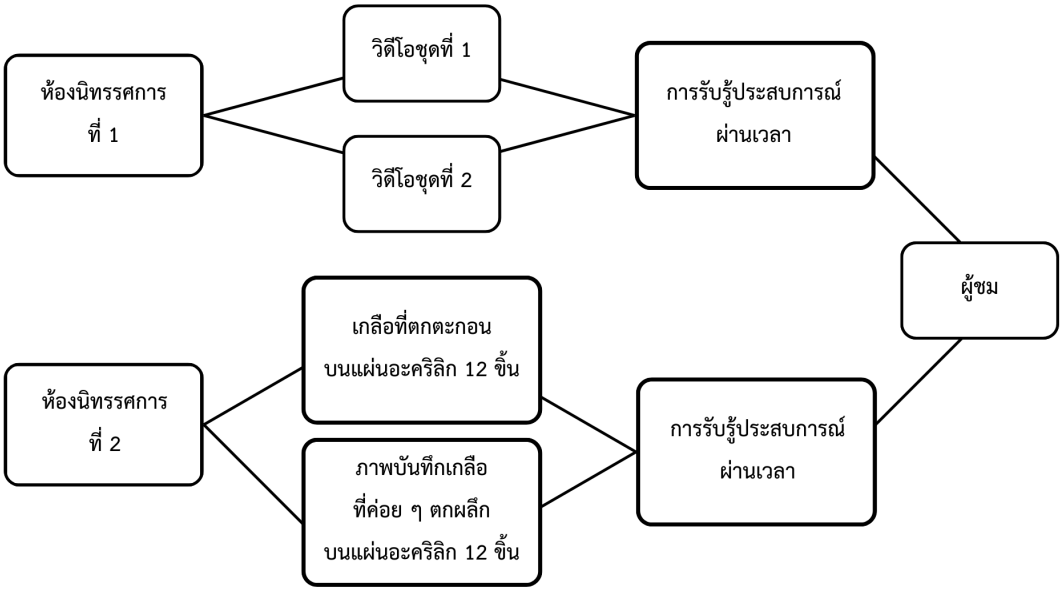
ภาพที่ 8 บรรยากาศนิทรรศการ “กาลตกผลึก” (The Crystallization of Time) ห้องที่ 1
Note: From © Pison Suwanpakdee 06/06/2023



ภาพที่ 9 บรรยากาศนิทรรศการ “กาลตกผลึก” (The Crystallization of Time) ห้องที่ 2
Note: From © Pison Suwanpakdee 06/06/2023

จากแนวความคิด ผู้วิจัยได้สร้างสรรค์ภาพและกระบวนการที่เกี่ยวกับเวลาในพื้นที่ศิลปะที่ยึดโยงกับเรื่องราวของภูมิปัญญา และแนวคิดของเวลาที่ได้ศึกษาไปในข้างต้น โดยผู้ชมสามารถซึมซับประสบการณ์และสำรวจกระบวนการทางเวลาของผลงานที่ได้จัดวางไว้ทั้ง 2 ห้องนิทรรศการ โดยในห้องนิทรรศการที่ 1 นำเสนอภาพเคลื่อนไหว จากเป็นภาพยนตร์ 2 จอภาพแบ่งเป็น 2 ลักษณะของเนื้อหา โดยจุดประสงค์การสร้างสรรค์ไม่ได้มุ่งให้ผู้ชมรับชมเนื้อหาทั้งหมด เพียงแต่ได้รับประสบการณ์ของเวลา 2 ลักษณะที่ชี้ชวนให้ผู้ชมสามารถขบคิดต่อถึงลักษณะของภาพและเนื้อหาที่ต่างกัน ในห้องนิทรรศการที่ 2 ร่องรอยของเกลือที่ปรากฏจะเชื่อมโยงอย่างอัตโนมัติหากผู้ชมที่ได้รับชมเนื้อหาก่อนหน้าจากภาพเคลื่อนไหวในห้องนิทรรศการที่ 1 ร่อยรอยที่ผ่านกาลเวลากับทักษะทางภูมิปัญญาจะถูกเชื่อมโยงด้วยประสบการณ์ทางเวลาของผู้ชมเมื่อชมนิทรรศการนี้ครบทุกเนื้อหาดังภาพที่ 10 จึงจะเกิดอารมณ์

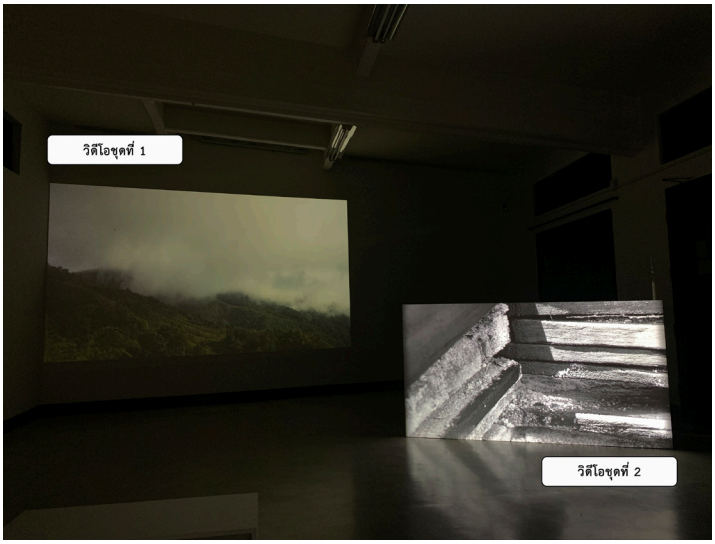
ความรู้สึกและการตระหนักรู้การมีอยู่ของเวลาผ่านภาพเคลื่อนไหวและกระบวนการทางเวลาที่ทำให้เกิดวัตถุทางศิลปะในพื้นที่นิทรรศการ ซึ่งในหัวข้อต่อจากนี้จะเป็นการนำเสนอการวิเคราะห์และการประกอบสร้างทางความคิดในผลงานนิทรรศการ “กาลตกผลึก” ถึงรายละเอียดต่าง ๆ ของผลงานนั้นได้สร้างประสบการณ์และสร้างความหมายร่วมกันอย่างไร



ภาพที่ 10 แผนภาพแสดงการสร้างความหมายร่วมกันของ 2 ห้องนิทรรศการ
Note: From © Pison Suwanpakdee 15/05/2023

ผลงานภาพเคลื่อนไหวและการสร้างความหมาย

ผลงานภาพเคลื่อนไหวในวิดีโอชุดที่ 1 ชื่อว่า “เวลา และสถานที่...และ เวลา” (Time and Place...and Time) เป็นภาพยนตร์ที่ใช้การนำเสนอเป็นภาพสีความยาว 22 นาที ถูกฉายบนผนังของศูนย์ศิลปะ และภาพเคลื่อนไหวในวิดีโอชุดที่ 2 ในชื่อว่า “ในชีวิต, ในเวลา” (In life, In time) เป็นภาพยนตร์นำเสนอเป็นภาพ ขาว - ดำ ความยาว 18 นาที ถูกฉายบนจอที่ถูกจัดวางไว้บนพื้นที่ดังภาพที่ 11 ในวิธีการสร้างสรรค์ ผู้วิจัยได้สร้างความปฏิสัมพันธ์จากแนวคิดของเวลา 2 กระแส ด้วยการแบ่งจอฉาย 2 จอภาพ โดยวิดีโอชุดที่ 1 แทนเวลาแบบภววิสัย (Objective Time) และวิดีโอชุดที่ 2 แทนเวลาแบบอัตวิสัย (Subjective Time) ดังรายละเอียดต่อไปนี้



ภาพที่ 11 ภาพนิทรรศการห้องที่ 1 แสดงการจัดวางวิดีโอทั้ง 2 ชุด
Note: From © Pison Suwanpakdee 06/06/2023

ผลงานวิดีโอชุดที่ 1 “เวลา และสถานที่...และ เวลา” (Time and Place...and Time)

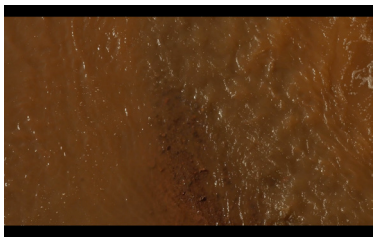
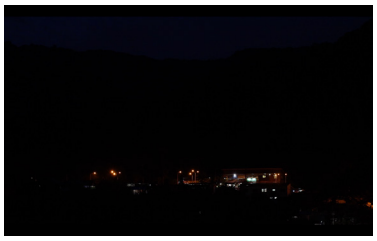
วิดีโอชุดนี้ได้นำเสนอภาพบรรยากาศทางธรรมชาติรอบพื้นที่หมู่บ้านและพื้นที่ทางธรรมชาติใกล้เคียงในกรอบเวลา 1 วัน โดยสามารถพิจารณาภาพเป็นการแบ่งให้เห็นแต่ละช็อต (Shot) ของวิดีโอได้จากตารางภาพผลงาน ดังตารางที่ 3

ตารางที่ 3 รวมภาพผลงาน “เวลา และสถานที่...และ เวลา” (2566), HD, สี, 22 นาที

		
Shot#1	Shot#2	Shot#3
		
Shot#4	Shot#5	Shot#6

Note: From © Pison Suwanpakdee 14/10/2023

ตารางที่ 3 รวมภาพผลงาน “เวลา และสถานที่...และ เวลา” (2566), HD, สี, 22 นาที (ต่อ)

 Shot#7	 Shot#8	 Shot#9
 Shot#10	 Shot#11	 Shot#12
 Shot#13	 Shot#14	 Shot#15
 Shot#16	 Shot#17	 Shot#18
 Shot#19		

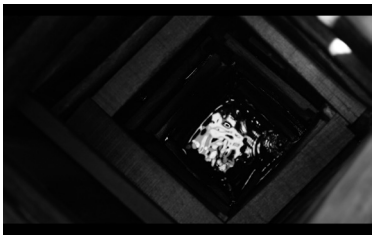
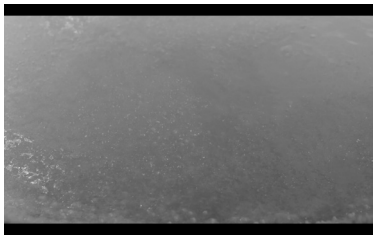
Note: From © Pison Suwanpakdee 14/10/2023

จากตารางที่ 3 พบว่าวิดีโอชุดนี้ร้อยเรียงภาพธรรมชาติของอำเภอบ่อเกลือ ที่เริ่มจากช่วงเช้าจนถึงช่วงเย็นใน 1 วันลักษณะฉายวนซ้ำ หากดูทั้งหมดจะเห็นช่วงเวลาของธรรมชาติใน 1 วัน และภาพแต่ละช็อต (Shot) มีความยาวมาก เพื่อแสดงลักษณะของเวลาธรรมชาติที่มีความยิ่งใหญ่กว่ากลวิธีทางภาพยนตร์ที่จะไปเปลี่ยนแปลงเวลาให้รวดเร็วหรือช็อต (Shot) ให้สั้นลงตามภาษาของภาพยนตร์ ผู้วิจัยต้องการใช้กลวิธีนี้มานำเสนอกฎของเวลาธรรมชาติที่ดำเนินไปตามครรลองของมัน แตกต่างจากเวลาทางภาพยนตร์ที่เป็นความคิด (ทักษะและภูมิปัญญา) ของมนุษย์ จุดประการนำเสนอคือภาพของเวลาที่มีลักษณะ เวลาแบบภววิสัย (Objective Time)

ผลงานวิดีโอชุดที่ 2 “ในชีวิต, ในเวลา” (In life, In time)

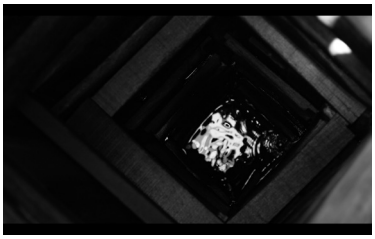
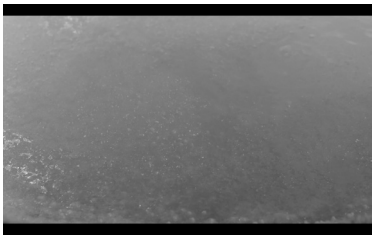
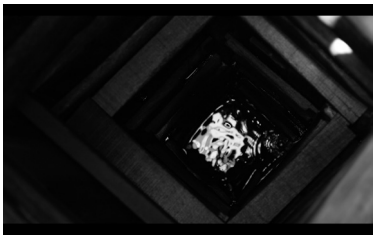
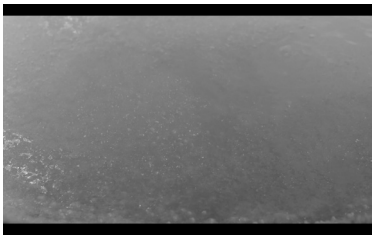
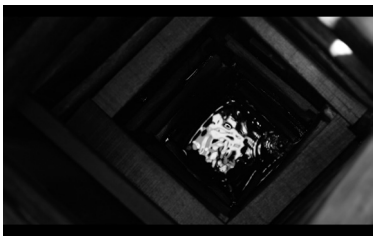
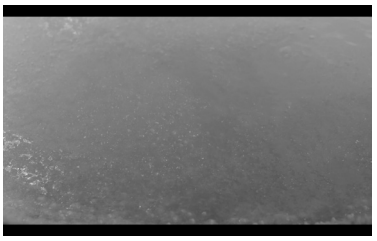
ผลงานวิดีโอชุดนี้จะมีลักษณะเป็นภาพยนตร์สารคดีบันทึกเรื่องราวของคนทำเกลือสินเธาว์จากบ้านบ่อหลวง 2 วัย คือ นายศรีวรรณ ขัดเงางาม อายุ 69 ปี ปราชญ์ชาวบ้านที่ผลิตเกลือแบบดั้งเดิมมา 60 ปี (personal communication, May 12, 2023) กับคนผลิตเกลือคนรุ่นใหม่ นายชาลิศา ขันหลวง (ลาเต้) อายุ 32 ปี (personal communication, May 12, 2023) ที่กลับมาอยู่บ้านเนื่องจากสถานการณ์ไวรัสโควิด-19 ระบาด จากที่สถานการณ์จำยอมในการกลับมาอยู่บ้านที่คิดไว้ตอนแรกแค่ชั่วคราวเท่านั้น แต่สุดท้ายก็เรียนรู้การทำเกลือเพื่อเป็นอาชีพ ผลงานชุดนี้นำเสนอความคิดและมุมมองต่อการผลิตเกลือผ่านคน 2 รุ่นด้วยบทสัมภาษณ์ชุดเดียวกัน แต่นำมาตัดต่อร้อยเรียงอีกครั้งเพื่อนำเสนอ อีกทั้งการเล่าเรื่องยังนำเสนอผ่านภาพบรรยากาศของโรงต้มเกลือ ควันจากฟืน เกลือกำลังตกผลึกในกระทะ ผู้คนในหมู่บ้าน และบ่อเกลือที่ผู้คนเคารพนับถือ ถูกนำเสนอเป็นภาพขาว - ดำ เพื่อโต้ตอบกับวิดีโอชุดที่ 1 ด้วยภาษาภาพยนตร์ที่เป็นภาพสี ดังนี้

ตารางที่ 4 Shot และเรื่องราวของวิดีโอ ในชีวิต, ในเวลา (2566) HD, ขาว-ดำ, เสียง, 18 นาที

		
Shot#1 ภาพใกล้ (Close-Up) เกลือที่เกาะขอบบ่อเกลือ เสียง: ลาเต้เล่าเรื่องตำนานของบ่อเกลือที่ส่งต่อกันมา	Shot#2 ภาพใกล้ (Close-Up) น้ำเกลือในบ่อกลือ เสียง: ศรีวรรณเล่าเรื่องตำนานของบ่อเกลือที่มีรายละเอียดกว่าลาเต้	Shot#3 ภาพใกล้ (Close-Up) เกลือกำลังตกผลึกในกระทะ เสียง: ศรีวรรณเล่าเรื่องต่อเนื่อง

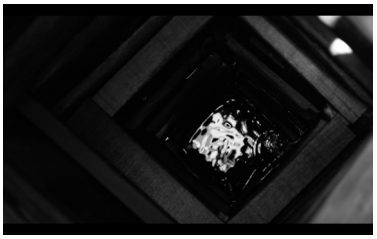
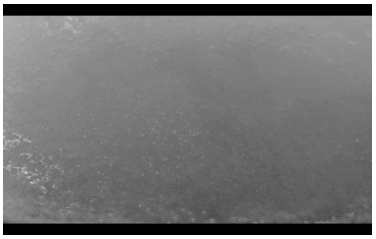
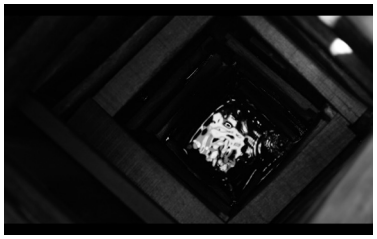
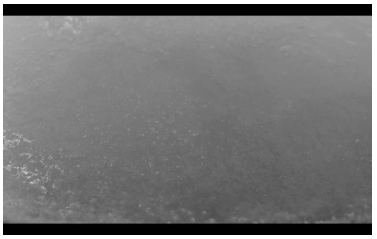
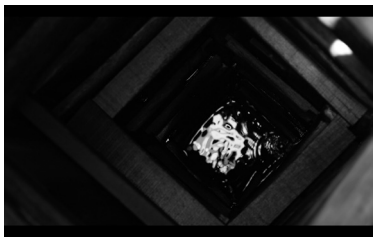
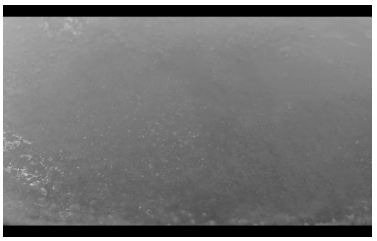
Note: From © Pison Suwanpakdee 14/10/2023

ตารางที่ 4 Shot และเรื่องราวของวิดีโอ ในชีวิต, ในเวลา (2566) HD, ขาว-ดำ, เสียง, 18 นาที (ต่อ)

 Shot#4 ภาพขนาดกลาง (Medium Shot) บรรยายโรงต้มเกลือภาพนอก เสียง: ศรีวรรณพูดถึงการต่อยอดภูมิปัญญาว่าคือวิถีชีวิต เป็นการสืบทอด	 Shot#5 ภาพขนาดกลาง (Medium Shot) ฉายในโรงต้มเกลือ เสียง: ลาเต้เคยมองว่า การทำเกลือเป็นงานหนัก ไม่ชอบทำตั้งแต่เด็ก	 Shot#6 ภาพใกล้ (Close-Up) กระทะต้มเกลือ เสียง: ศรีวรรณเล่าว่าการต้มเกลือต้องใช้ความอดทน และปัจจุบันมีคนทำเหลือน้อย และคิดว่าในอนาคตอาจไม่เหลือแล้ว
 Shot#7 ภาพใกล้ (Close-Up) ใยแมงมุมในโรงต้มเกลือ เสียง: จากเหตุการณ์โควิด-19 ทำให้ลาเต้ต้องออกจากงานที่กรุงเทพฯ แล้วเดินทางกลับมาอยู่บ้านในจังหวัดน่าน	 Shot#8 ภาพไกลระดับกลาง (Medium Long Shot) บรรยากาศนอกโรงต้นเกลือ เสียง: ลาเต้เล่าว่า หลังจากอยู่บ้านหลายเดือน จึงตัดสินใจทำเกลือขายในตลาดออนไลน์	 Shot#9 ภาพใกล้ (Close-Up) ภาชนะตั้งไฟต้มเกลือ เสียง: ศรีวรรณเล่าถึงการทำเกลือตั้งแต่อายุ 9 ปีถึงปัจจุบัน 69 ปี
 Shot#10 ภาพขนาดกลาง (Medium Shot) กระเช้าที่มีเกลือตกผลึกแล้ว เสียง: ลาเต้พูดถึงการทำเกลือสมัยก่อนที่สร้างมิตรภาพที่ดีใน ชุมชน แต่ไม่ได้ดีต่อเศรษฐกิจหากใช้วิธีคิดแบบเมือง	 Shot#11 ภาพขนาดกลาง (Medium Shot) ฝาผนังที่ผุพังของโรงต้มเกลือ เสียง: ลาเต้เคยมองว่า การทำเกลือเป็นงานหนัก ไม่ชอบทำตั้งแต่เด็ก	 Shot#12 ภาพใกล้ (Close-Up) กระทะต้มเกลือ เสียง: ศรีวรรณเล่าว่าการต้มเกลือต้องใช้ความอดทน และปัจจุบันมีคนทำเหลือน้อย และคิดว่าในอนาคตอาจไม่เหลือแล้ว

Note: From © Pison Suwanpakdee 14/10/2023

ตารางที่ 4 Shot และเรื่องราวของวิดีโอ ในชีวิต, ในเวลา (2566) HD, ขาว-ดำ, เสียง, 18 นาที (ต่อ)

 Shot#13 ภาพขนาดกลาง (Medium Shot) เกลือในกระทะกำลังตกผลึก เสียง: ศรีวรรณเล่าถึงความภูมิใจที่ได้ต้มเกลือทุกวัน	 Shot#14 ภาพใกล้ (Close-Up) เกลือในกระทะกำลังตกผลึก	 Shot#15 ภาพใกล้ (Close-Up) ใบหน้าของลาเต้ เสียง: ลาเต้เสียดายโอกาสต่าง ๆ ในการทำงาน แต่เมื่อมองความเป็นจริง รู้สึกห่วงใยพ่อและแม่ที่แก่ลงทุกวัน จึงคิดมาต่อยอดการขายเกลือ
 Shot#16 ภาพใกล้ (Close-Up) ใบหน้าของศรีวรรณ เสียง: ศรีวรรณหวาดกลัวว่าในอนาคตจะไม่มีคนสืบทอดการต้มเกลือ	 Shot#17 ภาพขนาดกลาง (Medium Shot) เงาของหลังคาโรงต้มเกลือกับท้องฟ้า	 Shot#18 ภาพขนาดกลาง (Medium Shot) การผลิตเกลือ เสียง: ศรีวรรณพูดถึงพิธีปิดหมู่บ้านเพื่อบวงสรวงเจ้าบ่อที่มีขั้นตอนเข้มงวด
 Shot#19 ภาพขนาดกลาง (Medium Shot) การผลิตเกลือ	 Shot#20 ภาพใกล้ (Close-Up) การผลิตเกลือ	 Shot#21 ภาพใกล้ (Close-Up) การผลิตเกลือ

Note: From © Pison Suwanpakdee 14/10/2023

ตารางที่ 4 Shot และเรื่องราวของวิดีโอ ในชีวิต, ในเวลา (2566) HD, ขาว-ดำ, เสียง, 18 นาที (ต่อ)

		
Shot#22 ภาพใกล้ (Close-Up) ร่องรอยบนฝ่ามือของศรีวรรณที่ทำงานมา 60 ปี	Shot#23 ภาพใกล้ (Close-Up) ร่องรอยบนใบหน้าและแววตาของศรีวรรณในวัย 69 ปี	Shot#24 ภาพใกล้ (Close-Up) ร่องรอยบนฝ่ามือของลาเต้
		
Shot#25 ภาพใกล้ (Close-Up) ร่องรอยบนใบหน้าและแววตาของลาเต้	Shot#26 ภาพใกล้ (Close-Up) ดอกเกลือค่อย ๆ ตกผลึกแล้วลอยขึ้นมา เสียง: เสียงดอกเกลือในกระทะ	

Note: From © Pison Suwanpakdee 14/10/2023

กลวิธีการสร้างสรรค์ลำดับเรื่องในผลงาน “ในชีวิต, ในเวลา (2566)” ในตารางที่ 4 ใช้การโต้ตอบในประเด็นเดียวกัน มีการเปิดเรื่องด้วยการเล่าเรื่องตำนานระหว่างคน 2 รุ่นที่ไม่มีความเหมือนกัน โดยเรื่องราวได้เปลี่ยนผ่านไปตามช่วงวัยและความสนใจ โดยเวลาในความผูกพันธ์กับภูมิปัญญาการผลิตเกลือแตกต่างกันตามชั่วอายุคน จึงพบเรื่องเล่าเรื่องเดียวกันที่มีความทับซ้อนกันแต่ไม่ได้ต้องการให้พิจารณาว่าเรื่องใดจริงหรือไม่จริง ซึ่งต้องการแสดงให้เห็นว่าเวลาในความผูกพันต่อภูมิปัญญาหรือสิ่งใดย่อมแสดงออกผ่านมุมมองหลายอย่างในเรื่องราว ผู้วิจัยยังได้รับรู้ความรู้สึกของลาเต้ที่มีต่อเวลาของกรุงเทพฯ กับที่บ้านที่มีความสั้นยาวของความรู้สึกต่อสถานที่ที่ต่างกัน ดังแนวคิดของแบร์กซองที่ถูกอ้างอิงในตอนต้นว่า “ระยะเวลา” ซึ่งทางกายภาพคือการวัดจุดสองจุดในอวกาศ เช่น นาฬิกา แต่ระยะเวลาภายในคือ การเปลี่ยนแปลงที่เรามีประสบการณ์ได้ในตัวมันเอง ซึ่งเป็นกระแสสำนึกที่ไร้การกินพื้นที่ในอวกาศ มนุษย์ประสบได้โดยตรงจากภายในที่อดีต ปัจจุบัน และอนาคตไหลไปบรรจบกัน ซึ่งแนวความคิดนี้ตรงกับความต่างของทักษะและความรู้ระหว่างศรีวรรณและลาเต้ซึ่งเป็นการรับรู้เวลาภายในที่ต่างกัน จึงส่งผลให้มีการแสดงออกทางความคิดและความรู้สึกแตกต่าง ในตอนท้ายของวิดีโอได้วางการเล่าเรื่องพิธีกรรมที่สืบทอดเอาไว้ เพื่อเป็นภาพแทนของลักษณะของวัฒนธรรมทางพิธีกรรมเฉพาะของสถานที่ที่มีความเป็นวัตถุ (Object) ไม่สามารถเปลี่ยนแปลงได้แม้เวลาจะผ่านไปแค่ไหนก็ตาม และวิดีโอจบลงด้วยภาพของดอกเกลือ ซึ่งกลวิธีการทำดอกเกลือมีลักษณะพิเศษกว่าการทำเกลือปกติที่ผลผลิตของชุมชนบ่อเกลือขึ้นอยู่กับฤดู

อุณหภูมิของบรรยากาศ และการใช้ไฟ ซึ่งเป็นสิ่งที่ไม่สามารถกำหนดได้อย่างแม่นยำ เนื่องจากขึ้นอยู่กับเวลาตามธรรมชาติ ผลผลิตของดอกเกลือจึงมีความเป็นนามธรรม ซึ่งวางไว้เป็นฉากสุดท้ายของงาน ผู้ชมสามารถตีความและรับรู้นัยยะของเวลาจาก 2 แนวคิดในผลงานชิ้นนี้ชิ้นเดียว หรือการหาความเชื่อมโยงระหว่างกันกับงานทุกชิ้นในนิทรรศการก็ได้ เนื่องจากเป็นการตั้งต้นมาจากแก่นความคิดของมโนทัศน์ทางเวลาชุดเดียวกัน

การจัดวางและความสัมพันธ์ระหว่าง 2 จอ

การปฏิสัมพันธ์ระหว่าง 2 ผลงานภาพเคลื่อนไหว “ในชีวิต, ในเวลา” (2566) และ “เวลา และสถานที่...และเวลา” (2566) เมื่อถูกจัดวางร่วมกัน สิ่งแรกที่ผู้ชมเข้ามาพบคือความต่างของขนาดของ 2 จอภาพ โดยจอหนึ่งวางบนพื้นนิทรรศการ แต่อีกจอที่มีขนาดใหญ่กว่าถูกฉายบนผนัง มุมมองของการฉายภาพในลักษณะนี้มาจากความคิดหลักของเวลา 2 ลักษณะ โดยลักษณะเวลาแบบอัตวิสัย (Subjective Time) จะถูกจัดวางบนพื้นที่ที่สามารถสังเกตเห็นวัตถุสี่เหลี่ยมผืนผ้า มีมิติวางอยู่ในพื้นที่แสงจากโปรเจคเตอร์ฉายผลงาน “ในชีวิต, ในเวลา” (2566) โดยมีเนื้อหาบนจอเกี่ยวกับภูมิปัญญาของคนทำเกลือ 2 ช่วงวัยในรูปแบบสารคดี ภาพของคนทำเกลือและภาพบรรยากาศของโรงต้มเกลือที่ใช้ภาพขนาดกลางและใกล้ เพื่อให้มีความเป็นมุมมองในลักษณะบุคคล (Subjective Shot) รวมถึงเนื้อหาและลักษณะทางภาษาภาพยนตร์ อีกจอหนึ่งที่อยู่ที่ฝาผนังของห้อง เป็นภาพธรรมชาติภาพสี ภาพกว้างแช่นิ่งนาน ถูกถ่ายเป็นภาพกว้างแสดงลักษณะแบบมุมมองวัตถุ (Objective Shot) เพื่อนำเสนอแนวคิด เวลาแบบภววิสัย (Objective Time) ที่เวลาของธรรมชาติจะไหลไปตามครรลองวนไปไม่มีสิ้นสุด ผู้ชมจึงรับรู้เวลา 2 ลักษณะบนพื้นที่เดียวกันผ่านภาพยนตร์ 2 จอ ส่งผลให้เกิดภาพของเวลา 2 ลักษณะด้วยประสบการณ์การเชื่อมโยงความหมายของทั้ง 2 ชิ้นงานที่ดำเนินไปพร้อมกัน



ภาพที่ 12 ภาพจากวีดิโอ 1: เวลา และสถานที่...และเวลา
Note: From © Pison Suwanpakdee 15/10/2023

ตารางที่ 5 การวิเคราะห์วิดีโอชุดที่ 1 กับเวลา 2 ลักษณะ

ลักษณะเวลา	รายละเอียดการวิเคราะห์
เวลาแบบภววิสัย (Objective Time)	- ความเป็นภาพยนต์ที่ถูกร้อยเรียงและจัดวางบนพื้นที่ศิลปะ ฉายวนซ้ำภาพธรรมชาติเปรียบดั่งวัตถุหนึ่งของผลงาน ดำเนินตามเงื่อนไขของครรลองธรรมชาติ - นำเสนอด้านกลวิธีภาษาภาพยนตร์ที่เลือกใช้ภาพกว้าง (Long Shot) ในการถ่ายทำเพื่อสะท้อนความที่ยิ่งใหญ่ของธรรมชาติ - ภาพธรรมชาติถูกถ่ายด้วยความยาวต่อช็อต (Shot) นานกว่าปกติ เพื่อแสดงให้เห็นความเป็นธรรมชาติมีอิทธิพลมากกว่ากลวิธีทางภาพยนตร์ - นำเสนอผลงานด้วยภาพสี เพื่อความใกล้เคียงกับสิ่งที่เป็นธรรมชาติ เป็นตัวแทนของเวลาแบบภววิสัย (Objective Time) เพื่อระลึกถึงเวลาของโลกจริงที่ดำเนินอยู่
เวลาแบบอัตวิสัย (Subjective Time)	- ความรู้สึกต่อภาพที่ไม่มีเสียง เชื้อเชิญให้ตีความร่วมกับผลงาน “ในชีวิต, ในเวลา” (2566) ที่มีเรื่องราว โครงสร้างการเล่าเรื่องอย่างเป็นระบบที่ถูกจัดวางอยู่ในห้องนิทรรศการเดียวกัน

Note: From © Pison Suwanpakdee 15/10/2023



ภาพที่ 13 ภาพจากวิดีโอชุดที่ 2 กับเวลา 2 ลักษณะ
Note: From © Pison Suwanpakdee 15/10/2023

ตารางที่ 6 การวิเคราะห์วิดีโอชุดที่ 2 กับเวลา 2 ลักษณะ

ลักษณะเวลา	รายละเอียดการวิเคราะห์
เวลาแบบภววิสัย (Objective Time)	- การถ่ายทอดภูมิปัญญา ความเป็นขนบของศรีวรรณ ปราชญ์ชาวบ้านผู้ทำนาเกลือมากกว่า 60 ปี ถ่ายทอดภูมิปัญญาและบริบทพิธีการอย่างเคร่งครัด ชีวิตที่เปรียบดั่งวัตถุแห่งกาลเวลา - ภาพโรงต้มเกลือกับชีวิตที่กลายเป็นส่วนหนึ่งของกันและกัน
เวลาแบบอัตวิสัย (Subjective Time)	- ทักษะและความรู้สึกของคนรุ่นใหม่อย่างลาเต้ ที่มีประสบการณ์การทำนาเกลือไม่มากนัก ทุกสิ่งทุกอย่างยังต้องรอเวลาผ่านประสบการณ์ และการรับรู้เวลาที่แตกต่างระหว่างชุมชนเมืองและบ้านเกิด ชีวิตที่เติบโตเปลี่ยนแปลงตามยุคสมัย - ใช้ภาพระยะใกล้ (Close-Up) และขนาดกลาง (Medium Shot) เพื่อบอกเล่ามุมมองของการทำนาเกลือต่างวัย และภาพของโรงต้มเกลืออย่างใกล้ชิด เนื่องจากเป็นสถานที่ที่เปรียบเสมือนอวัยวะหนึ่งของคนทำนาเกลือ - ใช้ภาพขาว - ดำ เพื่อสร้างโลกจำเพาะของคนผลิตเกลือสินเธาว์ ด้วยศิลปะทางภาพที่เป็นอุดมคติทางภาพยนตร์ดั้งเดิม

Note: From © Pison Suwanpakdee 15/10/2023

ภาพที่ 12 และ 13 จากผลงานวิดีโอทั้ง 2 ชุด ที่ถูกแบ่งแยกความคิดของเวลา 2 ลักษณะในแต่ละจอแยกขาดออกจากกัน เมื่อพิจารณาและวิเคราะห์เพิ่มเติม พบว่าลักษณะของเวลาแบบภววิสัยและอัตวิสัยนั้นมีความแตกต่างกันในผลงานทั้ง 2 จอภาพ ดังนั้น แนวความคิดต่อเวลากับผลงานชุดนี้ไม่สามารถแบ่งแยกความคิดของเวลาแยกขาดจากกันได้ตามแนวคิดที่ถูกวางไว้ในตอนแรก ความเป็นเวลา 2 ลักษณะ นั้นขึ้นอยู่กับผู้ชมว่าจะรับประสบการณ์และเรื่องราวได้ยาวนานเพียงใด ระยะเวลาการอยู่กับผลงานก็มีส่วนในความเข้าใจเวลาในแต่ละลักษณะ

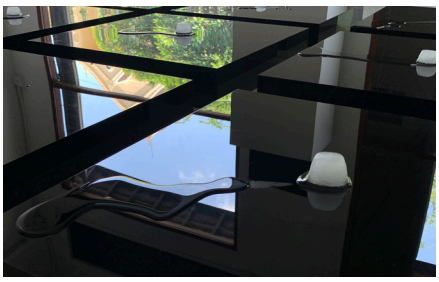
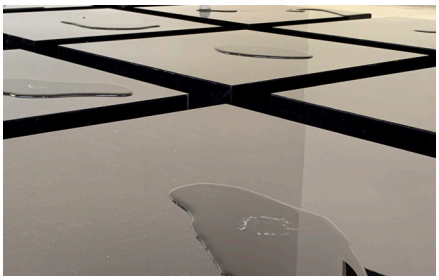
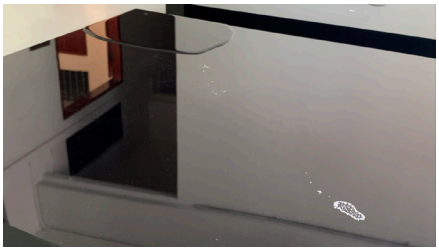
การนำเสนอวัตถุทางศิลปะ (Object Art) และการจัดวาง (Installation)

ในห้องนิทรรศการที่ 2 เป็นงานสร้างสรรค์ที่นำเสนอวัตถุทางศิลปะ (Object Art) โดยหยิบยกกระบวนการการทำเกลือสินเธาว์มาสู่การสร้างสรรค์ศิลปะร่วมสมัย ด้วยการใช้กล่องอะคริลิกด้านเท่าสีดำขนาด 60 x 60 x 10 ซ.ม. จำนวน 12 กล่อง วางเรียงกันเป็นสี่เหลี่ยม มีระยะห่าง 10 ซ.ม. เท่ากันทุกด้าน โดยจัดวางก้อนน้ำเกลือทรงลูกบาศก์แช่แข็ง กึ่งกลางในแต่ละชิ้นดังภาพที่ 14 และปล่อยน้ำแข็งละลายจนตกผลึกสร้างรูปทรงบนอะคริลิกสีดำ พื้นผิวของผลงานสะท้อนบรรยากาศภายนอกแสดงภาพของเวลาธรรมชาติที่ปรากฏและแปรเปลี่ยนบนวัตถุศิลปะ ซึ่งผู้วิจัยได้บันทึกการเปลี่ยนแปลงในแต่ละวันผ่านภาพนิ่งและวิดีโอดังตารางที่ 7 เกิดเป็นผลงาน 2 ชุด ในพื้นที่เดียวกัน โดยชุดแรกเป็นผลงานที่เกลือตกผลึกบนวัตถุอะคริลิกสีดำดังภาพที่ 15 และกลายเป็นผลงาน “ตกผลึกเวลา - วิดีโอ” (Crystallized Time-Video, 2566) ผลงานวิดีโออีกชิ้นที่สร้างปฏิสัมพันธ์ร่วมในนิทรรศการในภาพที่ 16 และภาพรวมระหว่างผลงาน 2 ชุด ดังภาพที่ 17



ภาพที่ 14 การจัดวางก้อนน้ำแข็งเกลือในผลงาน
Note: From © Pison Suwanpakdee 01/06/2023

ตารางที่ 7 กระบวนการตกผลึกของน้ำแข็งเกลือบนวัตถุอะคริลิกสี่เหลี่ยมด้านเท่า 12 ชิ้น

วันที่	ภาพผลงาน	การเปลี่ยนแปลง
1		น้ำเกลือก้อนรูปทรงลูกบาศก์ที่ถูกแช่แข็งละลายในพื้นที่
2		เริ่มปรากฏผลึกเกลือจากก้อนน้ำเกลือที่ละลายต่อเนื่องในอุณหภูมิของพื้นที่
3		เริ่มปรากฏผลึกแห้งจากน้ำเกลือที่ละลายเกือบทั้งหมด

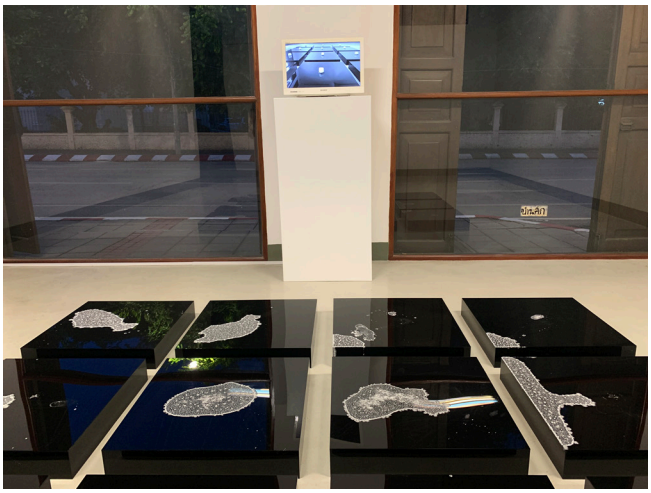
Note: From © Pison Suwanpakdee 01/06/2023

ตารางที่ 7 กระบวนการตกผลึกของน้ำแข็งเกลือบนวัตถุอะคริลิกสี่เหลี่ยมด้านเท่า 12 ชิ้น (ต่อ)

วันที่	ภาพผลงาน	การเปลี่ยนแปลง
4		ปรากฏผลึกแห้งหลายส่วน โดยบางส่วนยังเป็นน้ำเกลือ และกำลังละลายในอุณหภูมิของพื้นที่
5		น้ำเกลือที่ละลายแล้วแห้งสนิท ปรากฏเป็นผลึกเกลือที่สวยงาม

Note: From © Pison Suwanpakdee 01/06/2023

จากตารางที่ 7 พบว่าผลงาน “ตกผลึกเวลา-วัตถุ” (Crystallized Time-Object, 2566) มีการเปลี่ยนแปลงในแต่ละวันของก้อนน้ำเกลือทรงลูกบาศก์ค่อย ๆ ละลายบนแผ่นอะคริลิกสี่เหลี่ยมด้านเท่าสีดำทั้ง 12 ชิ้นจนเกิดเป็นร่อยรอยการตกผลึกในเวลา 5 วัน ซึ่งในแต่ละวันลักษณะก้อนน้ำแข็งเกลือเปลี่ยนรูปและสถานะจาก “ของเหลว” ผ่าน “อุณหภูมิที่เปลี่ยนแปลง” และ “เวลา” มาสู่ “วัตถุ” ในรูปแบบของผลึกเกลือ



ภาพที่ 15 ผลงาน “ตกผลึกเวลา-วัตถุ” (Crystallized Time-Object, 2566) (1)
Note: From © Pison Suwanpakdee 08/06/2023



ภาพที่ 16 ผลงาน “ตกผลึกเวลา-วิดีโอ” (Crystallized Time-Video, 2566) (2)
Note: From © Pison Suwanpakdee 08/06/2023



ภาพที่ 17 ภาพรวมของนิทรรศการห้องที่ 2 และบรรยากาศภายนอกที่สะท้อนสู่ผลงาน
Note: From © Pison Suwanpakdee 08/06/2023

ในการวิเคราะห์ผลงาน “ตกผลึกเวลา-วัตถุ” Crystallized Time-Object, 2566) นั้น ได้ใช้การวิเคราะห์ผลงานร่วมกับเวลา 2 ลักษณะ ดังเช่นผลงาน“ในชีวิต, ในเวลา” (2566) และ “เวลา และสถานที่...และ เวลา” (2566) จากห้องนิทรรศการแรกเพื่อให้เห็นถึงการเชื่อมโยงกันระหว่าง 2 ห้องนิทรรศการ ซึ่งสามารถพิจารณารายละเอียดการวิเคราะห์ได้จากตารางที่ 8 และ 9

ตารางที่ 8 การวิเคราะห์ผลงาน “ตกผลึกเวลา - วัตถุ” (Crystallized Time-Object, 2566)

ลักษณะเวลา	รายละเอียดการวิเคราะห์
เวลาแบบภววิสัย (Objective Time)	- กล่องอะคริลิกสี่เหลี่ยมด้านเท่า 12 ชิ้น วางเรียงโดยมีระยะห่าง 10 ซม. เท่ากันผ่านการคิดการวางแผนในเชิงคณิตศาสตร์อย่างเป็นระบบ เป็นภาพแทนของเวลาที่เป็นวัตถุ เช่น นาฬิกา และมีกระบวนการคิดแบบศิลปะแบบมินิมอลอาร์ต (Minimal Art) ที่ใช้วัสดุทรงเรขาคณิต และนำเสนอความจริงของวัสดุโรงงาน สะท้อนแนวคิดแบบวัตถุนิยมหรือสสารนิยม (Materialism) ซึ่งเป็นต้นทางของความคิดของเวลาแบบภววิสัย
เวลาแบบอัตวิสัย (Subjective Time)	- ผลผลิตเกลือที่มาจากภูมิปัญญาโบราณถูกนำมาแปรเปลี่ยนเป็นผลงานสร้างสรรค์ โดยการทำเป็นก้อนน้ำเกลือแช่แข็งทรงลูกบาศก์ กับวัตถุอะคริลิกสี่เหลี่ยม 12 ชิ้น เมื่อน้ำแข็งละลายจึงค่อยๆลดทอนความเป็นวัตถุลงจนเหลือเพียงผลึกเกลือ ดังนั้น ผลงานจึงเกิดการปะทะกันระหว่างของเวลาแบบภววิสัยและแบบอัตวิสัย แต่เมื่อเวลาผ่านไป หลังจากผลงานตกผลึกสำเร็จ (ภาพที่ 18) ภาวะการกลายและแทนที่ร่องรอยของเกลือที่ตกผลึกไม่ได้เป็นวัตถุที่หยุดนิ่ง ความเป็นวัสดุธรรมชาติก็แสดงออกผ่านเวลาต่อเนื่องที่เคลื่อนไป เกลือที่ตกผลึกแล้วค่อยๆหลุดล่อนตลอดการแสดงนิทรรศการ แสดงถึงความไม่หยุดนิ่งตามครรลองของธรรมชาติ

Note: From © Pison Suwanpakdee 20/10/2023



ภาพที่ 19 ผลงาน “ตกผลึกเวลา-วิดีโอ” (Crystallized Time-Video, 2566) (2)
Note: From © Pison Suwanpakdee 20/10/2023

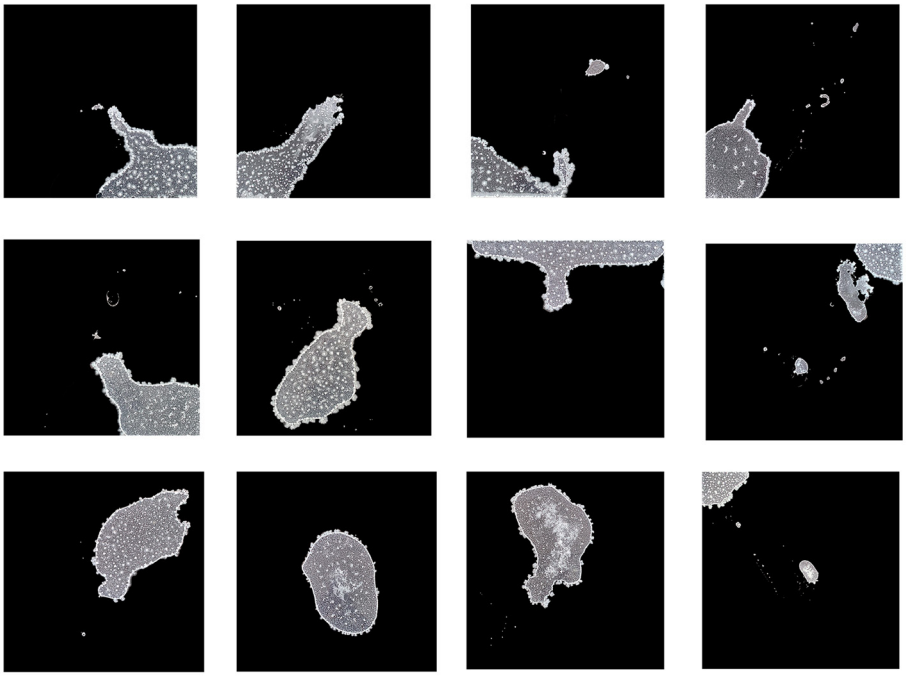
ตารางที่ 9 การวิเคราะห์ผลงาน “ตกผลึกเวลา - วัตถุ” (Crystallized Time-Object, 2566)

ลักษณะเวลา	รายละเอียดการวิเคราะห์
เวลาแบบภววิสัย (Objective Time)	- แนวคิดการสร้างสรรค์ผลงานและบันทึกการเปลี่ยนแปลงของเกลือที่ตกผลึกบนวัตถุเพื่อสร้างร่องรอยที่มีลักษณะงานเป็นทัศนศิลป์นี้ ได้รับแรงบันดาลใจมาจากกระบวนการผลิตของเกลือสินเธาว์ที่คนทำเกลือต้องคอยเฝ้าดูการตกผลึกของเกลือ เมื่อกระบวนการบันทึกอยู่ในรูปแบบภาพยนตร์ดิจิทัล ความเป็นภูมิปัญญาดั้งเดิมจึงกลายเป็นวัตถุศิลปะร่วมสมัย และเมื่อกระบวนการบันทึกและตัดต่อภาพเสร็จสิ้นสำหรับแสดงในส่วนหนึ่งของนิทรรศการ จึงเป็นวัตถุภาพแทนของเวลาที่ไม่ว่าจะเล่นวนซ้ำกี่ครั้ง แต่เวลาก็ไม่ได้เปลี่ยนแปลงตามธรรมชาติที่เคลื่อนไป
เวลาแบบอัตวิสัย (Subjective Time)	- เมื่อการเคลื่อนผ่านของเวลาถูกบันทึกและตัดต่อ ชุดของ “เวลา” ในกระบวนการของการตกผลึกของเกลือที่ถูกบันทึกจึงถูกแช่แข็ง “ช่วงเวลา” กลายเป็นวัตถุที่หยิบมาเล่นซ้ำได้เสมอ ไม่มีการเปลี่ยนแปลงตามเวลาจริงที่ไหลไปตามธรรมชาติ การแสดงออกในลักษณะนี้ความเป็นเวลาแบบอัตวิสัยจึงไม่เกิดขึ้น

Note: From © Pison Suwanpakdee 20/10/2023

ในผลงาน “ตกผลึกเวลา-วัตถุ” (Crystallized Time-Object, 2566) และ “ตกผลึกเวลา-วิดีโอ” (Crystallized Time-Video, 2566) คือผลงานที่มาจากกระบวนการตกผลึกของเกลือในครั้งเดียวกัน แต่ความสัมพันธ์ระหว่างวัตถุศิลปะกับภาพเคลื่อนไหวนั้นมี “เวลา” เป็นตัวทำให้เกิดเป็นผลงาน 2 ชิ้นนี้ กล่าวคือ การบันทึกภาพเคลื่อนไหวสามารถจับ “ช่วงเวลา” และ “เวลา” ให้กลายเป็นวัตถุอีกชิ้นหนึ่งในผลงานสร้างสรรค์ การนำเสนอเป็นนิทรรศการสร้างความสัมพันธ์ต่อกันไม่ใช่แค่การบันทึกแต่ยังสร้างความหมายใหม่ต่อกันด้วย และสถานที่ที่จัดแสดงคือศูนย์ศิลปะบ้านตึก ถนนท่าแพ อำเภอเมือง จังหวัดเชียงใหม่ กลายเป็นส่วนหนึ่งในนิทรรศการที่ผูกสัมพันธ์ผ่านพื้นที่ เนื่องจากศูนย์ศิลปะบ้านตึกเป็นอาคารเก่าที่บันทึกประวัติศาสตร์มาอย่างยาวนานบนถนนท่าแพ หากพิจารณาในแง่ของความคิดเรื่องเวลา พบว่ามีการปฏิสัมพันธ์ต่อแนวคิดของผลงาน ทั้งตัวอาคาร ภายในอาคารที่จัดแสดง ไม่เว้นแม้แต่บรรยากาศภายนอกอาคารที่ธรรมชาติแปรเปลี่ยนในแต่ละวันดังภาพที่ 15 และ 17 จากภาพแสดงให้เห็นขณะที่จัดแสดงนิทรรศการ “กาลตกผลึก” ได้สร้างภาพสะท้อนแก่แผ่นอะคริลิกสี่เหลี่ยมด้านเท่าทั้ง 12 ชิ้นผ่านแสงและเงา รวมไปถึงสิ่งต่าง ๆ ที่เคลื่อนไหว โดยพิจารณาจากผลงานวิดีโอที่บันทึกการเปลี่ยนแปลงในแต่ละวันในตารางที่ 7 ส่งผลให้ผลงานไม่เคยหยุดนิ่งในช่วงเวลาใดเวลาหนึ่ง แต่ยังดำเนินไปตามครรลองของธรรมชาติที่ดำเนินอยู่อย่างไม่สิ้นสุดจนจบนิทรรศการ

เมื่อนิทรรศการเสร็จสิ้นลง ผู้วิจัยได้นำภาพบันทึกของการตกผลึกของเกลือสินเธาว์บนอะคริลิกไปตกแต่งในคอมพิวเตอร์กลายเป็นผลงานภาพนิ่งจำนวน 12 ภาพที่หยุดนิ่งในแง่ของเวลา (ภาพที่ 20) แปรเปลี่ยนความคิดจาก เวลาแบบอัตวิสัย (Subjective Time) ในนิทรรศการที่เกลือสามารถหลุดล่อนเปลี่ยนแปลง ไปสู่ไฟล์ภาพดิจิทัลหยุดการเคลื่อนไหวของเวลา เปลี่ยนรูปกลายเป็น “วัตถุวิสัย” ที่สะท้อนเวลาแบบภววิสัย (Objective Time) แทน ดังนั้นแนวความคิดของเวลาเมื่อแปรเปลี่ยนรูปแบบในการนำเสนอส่งผลให้แนวความคิดในเรื่องเวลาของวัสดุ วัตถุทางศิลปะนั้นแปรเปลี่ยนไปด้วยเช่นกัน



ภาพที่ 20 การตกผลึกของผลงานทั้ง 12 ชิ้น
Note: From © Pison Suwanpakdee 23/10/2023

ปรากฏการณ์ของเวลาในนิทรรศการ

นิทรรศการ “กาลตกผลึก” (The Crystallization of The Time) ใช้เวลาติดตั้งผลงานและรอให้ก้อนน้ำแข็งเกลือตกผลึกก่อน 1 สัปดาห์ก่อนเปิดจัดแสดงอย่างเป็นทางการ ผู้ชมที่เข้ามาชมผลงานต่างสนใจผลึกเกลือที่ตกผลึกบนอะคริลิกในห้องนิทรรศการที่ 2 และมีความประหลาดใจเมื่อผลงานนั้นต่างตกผลึกตามเวลาของธรรมชาติ ดังภาพที่ 22 และในห้องนิทรรศการที่ 1 ได้นำเสนอผลงานภาพเคลื่อนไหวและนำเสนอในรูปแบบสารคดีที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับภูมิปัญญาโบราณที่สะท้อนอยู่ในบริบทของพื้นที่ที่จัดแสดงดังภาพที่ 21 ผู้ชมจึงใช้เวลากับผลงานเพื่อซึมซับเรื่องราวและพยายามเข้าใจผลงานทั้ง 2 ห้องนิทรรศการผ่านมุมมองและการรับรู้ความคิดของเวลาใน 2 ลักษณะในผลงานด้วยตนเอง ซึ่งเป็นสิ่งที่ดีที่ส่งผลให้ความคิดในนิทรรศการลื่นไหล ไม่หยุดนิ่ง และถูกประกอบสร้างผ่านประสบการณ์ของผู้ชมหลายคนที่แวะเวียนเข้ามาตลอดช่วงเวลาที่นิทรรศการจัดแสดง



ภาพที่ 21 บรรยากาศผู้ชมในนิทรรศการห้องที่ 1
Note: From © Pison Suwanpakdee 07/06/2023



ภาพที่ 22 บรรยากาศผู้ชมในนิทรรศการห้องที่ 2
Note: From © Pison Suwanpakdee 07/06/2023

จากการพูดคุยแลกเปลี่ยนกับผู้ชมที่หลากหลาย ทำให้เห็นปรากฏการณ์ของเวลาในเชิงความคิดในนิทรรศการหลากรู้แบบสะท้อนจุดประสงค์หลักในการนำเสนอเรื่อง “เวลา” ซึ่งเป็นสิ่งที่ผู้ชมตระหนักรู้อยู่ทุกเมื่อเชื่อวันแต่ไม่เคยพิจารณาว่ามันเป็นลักษณะแบบใด เมื่อผู้ชมได้สัมผัสประสบการณ์ของเวลาในนิทรรศการที่นำเสนอผ่านสัญลักษณ์และกระบวนการของการเปลี่ยนแปลงของเวลา ก่อให้เกิดผลทางอารมณ์ต่อผู้ชมที่ไม่เหมือนผลงานศิลปะทั่วไปที่หยุดนิ่งอยู่ในนิทรรศการ ขณะที่ผู้ชมได้ชมก็พิจารณาถึงกระบวนการที่เปลี่ยนแปลงและดำเนินไปของผลงานกับแนวคิดของเวลาใน 2 ลักษณะที่ปรากฏขึ้นในนิทรรศการกับภาพของเวลาในผลงานที่แสดงออก

ผ่านลักษณะที่เป็นรูปธรรมและนามธรรมของเวลา ดังนั้นจึงสามารถสรุปได้อย่างแน่ชัดว่า ประสบการณ์ของเวลาในนิทรรศการ “กาลตกผลึก” นั้น ผู้ชมต่างได้รับรู้และโต้ตอบผ่านความคิดของเวลา 2 ลักษณะอยู่เสมอ ไม่เพียงรับรู้แค่ลักษณะใดลักษณะหนึ่งเท่านั้น และ “ภาพของเวลา” ในนิทรรศการคือสิ่งที่ปรากฏและไม่ปรากฏอย่างแน่ชัดในการสัมผัสได้ผ่านวัตถุ หากแต่เป็นสิ่งที่อยู่ในความคิด ผ่านการรับรู้ผ่านประสบการณ์ของผู้ชม

สรุปและอภิปรายผล

สรุปประเด็นที่ 1 การตีความการนำเสนอวิถีชีวิตและภูมิปัญญาการผลิตเกลือสินเธาว์ สู่งานศิลปะร่วมสมัย

จากการลงพื้นที่ ศึกษา และสร้างสรรค์ผลงานตลอดเวลาหลายเดือนกับภูมิปัญญาการผลิตเกลือสินเธาว์โบราณในหมู่บ้านบ่อเกลือ จังหวัดน่าน พบว่าวิถีชีวิตและแนวคิดดั้งเดิมได้จุดประกายความคิดไปสู่การสร้างสรรค์ผ่านการค้นคว้าเพื่อผลิตผลงานสร้างสรรค์กับแนวคิดของเวลา ผ่านการวิจัยและการลงพื้นที่ โดยผู้วิจัยได้ทดลองใช้เกลือในเชิงศิลปะเพื่อค้นหาแนวทางใหม่ ๆ นำไปสู่การสร้างสรรค์ผลงานในนิทรรศการชุด “กาลตกผลึก” ที่สะท้อนวิถีชีวิตและภูมิปัญญาการผลิตเกลือสินเธาว์ในรูปแบบของศิลปะร่วมสมัย จากจุดเริ่มต้นที่มาจากประสบการณ์การเห็นภาพการตกผลึกในกระบวนการผลิตเกลือของชาวบ้าน การสังเกตผ่านระยะเวลานานได้เกิดความคิดนำมาตีความเพื่อสร้างสรรค์ผลงานการตกผลึก ลักษณะกระบวนการการตกผลึกได้สะท้อนภาพของชีวิตผ่านเวลาของผู้ผลิตเกลือสินเธาว์ที่ใช้การตกผลึกของเกลือเพื่อการดำรงชีวิต สืบทอดความคิด และภูมิปัญญามาอย่างยาวนาน ในมิติของผู้วิจัยในฐานะการเป็นทั้งผู้วิจัยและผู้สร้างสรรค์นั้น ได้ผลลัพธ์เป็นองค์ความรู้และผลงานสร้างสรรค์ แนวความคิดและการสร้างสรรค์ที่ประกอบกับภูมิปัญญาโบราณนั้นค่อย ๆ ประกอบกันจนกระจ่างแจ้งในความคิดก็ล่วงเข้าสู่ในกระบวนการท้ายๆ จากการเฝ้าดูเกลือตกผลึกในนิทรรศการก่อนเปิดการแสดงนั้น ผู้วิจัยได้ย้อนนึกถึงวิถีการทำเกลือ ขณะเฝ้าดูผลงานค่อย ๆ ประกอบสร้างในนิทรรศการได้เกิดการสร้างความตระหนักรู้เฉพาะตน นั่นคือการตกผลึกของ “ชีวิต” เช่นเดียวกับคุณศรีวรรณที่ตกผลึกทักษะทางภูมิปัญญามา 60 ปี และลาเต้ คนรุ่นใหม่ที่ค้นพบความหมายที่แท้จริงผ่านเกลือที่เป็นผลผลิตของครอบครัว โดยในหัวข้อนี้ควรเป็นผลสรุปในเชิงวิชาการ แต่สิ่งที่ผู้วิจัยได้ค้นพบที่แท้จริงจากการวิจัยและการสร้างสรรค์คือการ “ตกผลึก” ของชีวิตในหลายลักษณะ เวลาที่ถูกจับมาแสดงในนิทรรศการได้ถูกส่งต่อความคิดเป็นองค์ความรู้ที่เป็นประสบการณ์ในหลากมิติ ไม่ว่าจะเป็นประสบการณ์ของผู้ชมที่ขบคิดต่อถึงแนวคิดของเวลาใน 2 ลักษณะจากนิทรรศการที่ส่งเสริมความคิดต่อยอดในชีวิตจริงได้ หรือแม้แต่ภาพและเรื่องราวของภูมิปัญญาโบราณที่ได้ถ่ายทอด อาจสร้างแรงบันดาลใจให้ผู้ชมได้ไปเยือนสถานที่จริงส่งต่อความคิด เรื่องราวและต่อยอดภูมิปัญญาการผลิตเกลือสินเธาว์โบราณ จากอำเภอบ่อเกลือ จังหวัดน่านให้ดำรงอยู่สืบไป

สรุปประเด็นที่ 2 การแสดงออกของ “ภาพของเวลา” ในผลงานสร้างสรรค์

การศึกษาวิจัยในครั้งนี้ช่วยให้ผู้วิจัยสามารถตอบสมมติฐานว่า “ภาพของเวลา” คือ “ความเปลี่ยนแปลง” ซึ่งสะท้อนผ่านร่องรอยและหลักฐานในเชิงนามธรรม โดยผลงานศิลปะจัดวางในลักษณะสื่อผสม เช่น ภาพเคลื่อนไหว เรื่องราวที่ถูกบันทึกและวัตถุศิลปะสื่อถึงแนวคิดของเวลาแบบอัตวิสัยเป็นสิ่งแรก ซึ่งมนุษย์สามารถรับรู้ได้ผ่าน

ประสบการณ์ ซึ่งผลสัมฤทธิ์นี้สอดคล้องกับแนวคิดของ อังรี แบร์กซอง ที่กล่าวว่า เวลาที่เป็นจริง คือสิ่งที่มนุษย์มีอยู่ในประสบการณ์ภายในซึ่งเรียกว่า “ระยะเวลา” (Duration) เป็นการเปลี่ยนแปลงที่มนุษย์มีประสบการณ์ได้ในตัวเอง และ “เกลือ” ไม่ได้เป็นเพียงแค่วัสดุในงานศิลปะ แต่ทำหน้าที่เป็น “พยานหลักฐานของเวลา” โดยผู้ชมได้เห็นทั้ง “ความจริงของวัสดุ” (เกลือที่เป็นเกลือจริงๆ มีกลิ่น มีสัมผัส) และ “ความหมายเชิงสัญลักษณ์” (เกลือที่เป็นตัวแทนของภูมิปัญญา 800 ปี) การที่ผู้ชมสามารถรับรู้ทั้งสองสิ่งนี้พร้อมกันในพื้นที่นิทรรศการคือความสำเร็จของการสร้างสรรค์ “ภาพของเวลา” จนทำให้เห็นผลสรุปได้กระจ่างชัดในประเด็นนี้ แม้การสรุปในขั้นต้นของผู้วิจัยได้ระบุว่า ผลงานทั้งชุดนั้นมีเวลาแบบภววิสัย (Objective Time) และเวลาแบบอัตวิสัย (Subjective Time) ปรากฏอยู่ แต่ “การเปลี่ยนแปลง” เป็นส่วนหนึ่งของแนวคิดเวลาแบบอัตวิสัย จึงสรุปได้ว่า “ภาพของเวลา” เป็นมิติที่จับต้องไม่ได้ แต่สามารถสัมผัสได้ผ่านประสบการณ์ในพื้นที่ศิลปะ

<u>การเกิดขึ้นขององค์ความรู้ใหม่จากนิทรรศการ “กาลตกผลึก”</u>

จากการแสดงผลงานนิทรรศการ “กาลตกผลึก” ผู้วิจัยได้องค์ความรู้ใหม่ในมิติของการสร้างสรรค์ผลงานที่นำเสนอทั้ง 2 ลักษณะ ทั้งในการสร้างสรรค์ภาพเคลื่อไหวและการสร้างสรรค์วัสดุ เมื่อพิจารณาผ่านกระบวนการสร้างสรรค์ภาพเคลื่อนไหวและได้พูดคุยกับผู้ชมผลงาน พบว่า แม้ภาพเคลื่อนไหวจะเป็นสิ่งที่ดำเนินไปด้วยเวลา แต่เมื่อนำความคิดของเวลาไปประกอบเข้ากับภาพเคลื่อนไหว การมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างภาพ 2 จอในห้องนิทรรศการที่ 1 ถูกแปรเปลี่ยนเป็น “วัตถุของเวลา” ที่จับภาพภูมิปัญญาโบราณไว้ข้างในเพื่อการรับรู้ผ่านประสบการณ์ มุมมองและบริบทที่แตกต่างของผู้ชม และในห้องนิทรรศการที่ 2 ที่พยายามนำเกลือมาสร้างสรรค์เป็น “วัตถุของเวลา” แม้ว่าลักษณะของเกลือจะตกผลึกแล้วแต่ไม่สามารถหยุดการเปลี่ยนแปลงได้เมื่อมี “เวลา” เข้ามาเกี่ยวข้อง หรือแม้แต่แผ่นอะคริลิกวัตถุสีดำมันวาวที่เกิดการสะท้อน เมื่อพิจารณาในแง่ของเวลาแล้ว ภาพที่เกิดขึ้นเปลี่ยนแปลงเช่นเดียวกับเวลาของโลกภายนอกที่ดำเนินอยู่ ซึ่งสิ่งที่เกิดขึ้นผ่านการสร้างสรรค์ผลงานชุดนี้ พบว่าได้ว่ามีลักษณะของการเป็น “วัตถุศิลปะ” เมื่อนำไปพิจารณาผ่านแนวคิดของ “เวลา” นั้น คือ “ความเปลี่ยนแปลง” ที่ไม่คงทนถาวร

องค์ความรู้ใหม่ที่เกิดขึ้นจากที่กล่าวมาข้างต้น อาจสรุปได้ใน 2 มิติ คือ มิติที่ 1 มิติทางภูมิปัญญาจะมีสื่อกลางถ่ายทอดภูมิปัญญาผ่านผลงานศิลปะร่วมสมัยที่เกิดจากการตีความและบอกเล่าในรูปแบบใหม่ อีกทั้งยังมีบทความวิจัยในการศึกษาต่อยอดภูมิปัญญาผ่านช่องทางออนไลน์สำหรับผู้สนใจศึกษาต่อไป และมิติที่ 2 มิติทางการสร้างสรรค์ก็เกิดองค์ความรู้ในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะผ่านเวลาที่แสดงศักยภาพทางสุนทรียะที่พัฒนาจากการนำเสนอภาพแทนของวัตถุหรือวัสดุทางศิลปะสู่การสร้างประสบการณ์ผ่านการรับรู้สุนทรียะและการมีอยู่ของ “เวลา”

ข้อเสนอแนะ

ในผลงานวิจัยและผลงานสร้างสรรค์ชิ้นนี้ มีการประกอบสร้างองค์ความรู้ในด้านภูมิปัญญาและด้านแนวคิดของเวลาที่ในแต่ละศาสตร์ ยังมีองค์ความรู้หรือแง่มุมอีกมากมายในการศึกษา ซึ่งแบ่งการอธิบายเป็น 2 ประเด็น ดังนี้

ข้อเสนอแนะที่ 1 ด้านภูมิปัญญา

การศึกษาภูมิปัญญาการผลิตเกลือในการวิจัยและสร้างสรรค์ชิ้นนี้มีพื้นที่ที่เฉพาะเจาะจงเพียงที่เดียวในภาคเหนือ ซึ่งยังมีพื้นที่อื่น ๆ ที่ยังมีภูมิปัญญาการผลิตเกลือ เช่น ภาคอีสานหรือภาคใต้ ซึ่งมีบริบททางวัฒนธรรมและวิถีชีวิตที่แตกต่าง อาจช่วยขยายผลวิจัยในด้านการอนุรักษ์ และการสร้างสรรค์ศิลปะร่วมสมัยมากขึ้น

ข้อเสนอแนะที่ 2 ด้านแนวคิดเรื่องเวลา

การศึกษาแนวคิดเรื่องเวลาในศาสตร์อื่น ๆ เช่น จิตวิทยา ฟิสิกส์ หรือปรัชญา อาจช่วยสร้างองค์ความรู้ใหม่ ๆ และขยายแนวทางในการนำเสนอแนวคิดเชิงเวลาในผลงานศิลปะร่วมสมัยได้

References

Alive. (2017, June 5). *tām tāmnān EP.31 " bǭ ‘ǭ klūa " mahatsačhan klūasinthao bōrān . . . hæ̀ng dīeo nai lōk [According to The Legend EP.31 "Bo Kluea", A Wonder of Ancient Rock Salt...The Only One in The World].* Youtube. https://youtu.be/rn49i7mx_Zk.

Bohn., T., W. & Stromgren., R., L. (1987). *Light and Shadows: A History of Motion Pictures* (3rd e.d.). California: Mayfield Publishing Company.

Chairot, P. (n.d.). *bǭ ‘ǫ klūa bōrān mūang Nān [Ancient salt pond in Nan].* Fine Arts Office No. 7, Chiang Mai. https://www.finearts.go.th/fad7/view/32513.

Hawking, S. (2011). *pra wat yǭ khǭng kān wēlā chabap phāpprakǭp [The illustrated a brief history of time]* (4th e.d.). Bangkok: Matichon Publishing.

Khamsaw, S. (1976). *pratyā [Philosophy]*. Bangkok: Krung Siam Publishing Company Limited.

Khanluang, C. Ban Bo Luang Rock Salt Producer, Bo Kluea District, Nan Province. (2023, May 12). Interview.

Khatngaongam, S. Ban Bo Luang Rock Salt Producer, Bo Kluea District, Nan Province. (2023, May 13). Interview.

Leelawai, S. (2001). *kānsuksā pērīp thīap manō that rūang wēlā nai pratyā khǭng Kant kap phut pratyā [A Comparative Study of The Concept of Time in Kant's Philosophy with Buddhist Philosophy]* [Unpublish master's thesis]. Chiang Mai University.

Maugh II., T., H. (2012, November 1). *Bulgarians find Oldest European Town, A Salt Production Center.* Los Angeles Times. https://www.latimes.com/science/la-xpm-2012-nov-01-la-sci-sn-oldest-european-town-20121101-story.html.

Milestones in Photography. (n.d.). *National Geographic.* https://www.nationalgeographic.com/photography/article/milestones-photography.

Promta, S. (2003). *khwām rēnlap khǭng wēlā [The mystery of time]* (2nd e.d.). Bangkok: Siam Publishing.

Rovelli, C. (2022). *khwām līlap khǭng wēlā [The Order of Time]* (3rd e.d.). Bangkok: Salt Publishing.

Sinlarat, P. (2020). *pratyā kānsuksā būrangton [Introduction to Educational Philosophy]*. Bangkok: Chulalongkorn University Press.

Songsiri, W. (1990). *khwāmsamkhan khǭng klūasinthao thī mī phalokrathop tǭ chumchon bōrān:kǭranī suksā bān bǭ ʻaha lūang tambon bǭ ʻǭ klūa tai kingʻamphœ̄ bǭ ʻǭ klūa čhang wat Nān [The Importance of Rock Salt Affecting Ancient Communities: A Case Study of Ban Bo Luang, Bo Kluea Tai Subdistrict, Bo Kluea Subdistrict, Nan Province.]* [Unpublish master's thesis]. Silpakorn University.

Whithrow, G. J., (1963). *The Natural Philosophy of Time*. (2nd e.d.). Oxford: Oxford University Press.