



สถาบันวัฒนธรรมและศิลปะ

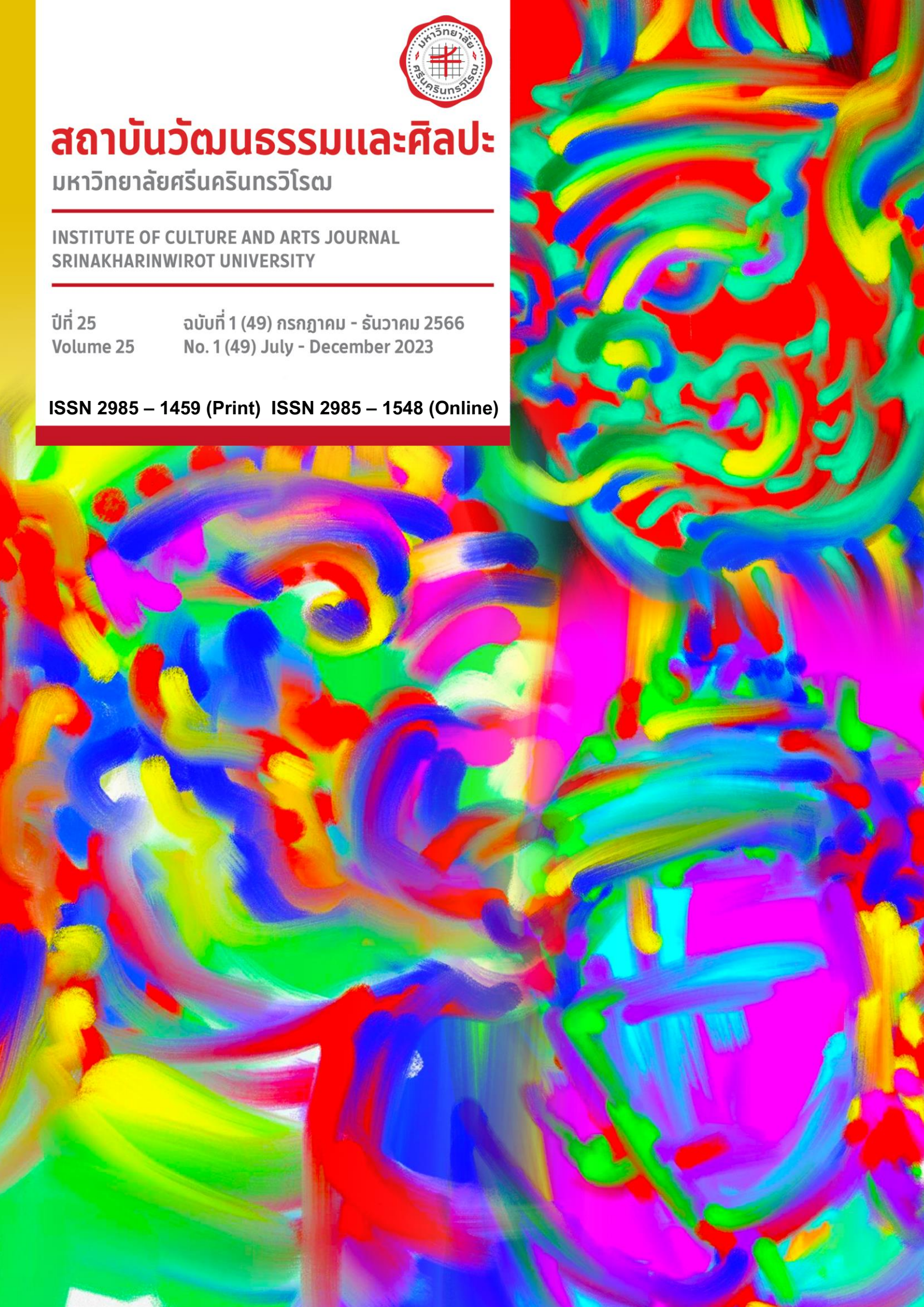
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

INSTITUTE OF CULTURE AND ARTS JOURNAL
SRINAKHARINWIROT UNIVERSITY

ปีที่ 25
Volume 25

ฉบับที่ 1 (49) กรกฎาคม - ธันวาคม 2566
No. 1 (49) July - December 2023

ISSN 2985 – 1459 (Print) ISSN 2985 – 1548 (Online)





วารสารสถาบันวัฒนธรรมและศิลปะ
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
INSTITUTE OF CULTURE AND ARTS JOURNAL
SRINAKHARINWIROT UNIVERSITY

ปีที่ 25 ฉบับที่ 1 (49) กรกฎาคม - ธันวาคม 2566

Vol.25 No.1 (49) July - December 2023

ISSN 2985 - 1459 (Print)

ISSN 2985 - 1548 (Online)



หลักการและเหตุผล

วารสารสถาบันวัฒนธรรมและศิลปะเป็นวารสารวิชาการสาขามนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ที่ดำเนินอย่างต่อเนื่องเป็นประจำทุกปี ตั้งแต่ปี 2542 โดยจัดพิมพ์เป็นวารสารวิชาการรายครึ่งปี (ปีละ 2 ฉบับ) โดยพิจารณาเผยแพร่บทความที่มีเนื้อหา ดังต่อไปนี้

- 1.ชาติพันธุ์
- 2.ประวัติศาสตร์-โบราณคดี
- 3.ปรัชญา-ศาสนา
- 4.แฟชั่น-เครื่องแต่งกาย-เครื่องประดับ
- 5.ภาษา-วรรณกรรม
- 6.ศิลปกรรม-สถาปัตยกรรม
- 7.วัฒนธรรม-สังคม
- 8.สารสนเทศ-การสื่อสาร
- 9.ศิลปะ-ศิลปศึกษา-ศิลปะการแสดง

วัตถุประสงค์

1. เพื่อส่งเสริมงานทำนุบำรุงวัฒนธรรมและศิลปะ และงานบริการวิชาการแก่สังคม
2. เพื่อเผยแพร่บทความวิชาการ บทความวิจัย บทความรับเชิญ บทความปริทัศน์และบทความวิจารณ์หนังสือที่มีคุณภาพ
3. เพื่อส่งเสริมให้อาจารย์ นิสิตและผู้สนใจทั่วไปมีโอกาสเผยแพร่ผลงานวิชาการ
4. เพื่อเป็นสื่อกลางในการแลกเปลี่ยนความรู้ ความคิดเห็นด้านวัฒนธรรมและศิลปะ

กำหนดการเผยแพร่

ปีละ 2 ฉบับ : ฉบับที่ 1 (กรกฎาคม-ธันวาคม) ฉบับที่ 2 (มกราคม-มิถุนายน)

วารสารสถาบันวัฒนธรรมและศิลปะ (Institute of Culture and Arts Journal) ได้จัดทำเป็นรูปแบบอิเล็กทรอนิกส์ (online)

ภาพปก : โครงการมทรรวมวัฒนธรรมและศิลปะนานาชาติ : Galleries Night "ทศ-Thos"

ที่มา : ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.กิตติกรณ์ นพุดมพันธุ์

ออกแบบ : นายภาณุมาศ พุกกลิ่น สถาบันวัฒนธรรมและศิลปะ

- บทความวิชาการและวิจัยทุกเรื่องได้รับการพิจารณาถ้อยแถลงโดยผู้ทรงคุณวุฒิ (Peer reviewers) จากภายในและภายนอกมหาวิทยาลัย ไม่น้อยกว่า 2 ท่าน/บทความ
- บทความ ข้อความ ภาพประกอบและตารางที่ลงพิมพ์ในวารสารเป็นความคิดเห็นส่วนตัวของผู้เขียน กองบรรณาธิการไม่จำเป็นต้องเห็นด้วยเสมอไป และไม่มีส่วนรับผิดชอบใดๆ ถือเป็นความรับผิดชอบของผู้เขียน แต่ผู้เดียว
- บทความจะต้องไม่เคยตีพิมพ์เผยแพร่ที่ไหนมาก่อน และไม่อยู่ระหว่างการพิจารณาของวารสารฉบับอื่น หากตรวจสอบพบว่ามีการตีพิมพ์ซ้ำซ้อน ถือเป็นความรับผิดชอบของผู้เขียนแต่เพียงผู้เดียว
- บทความใดที่ผู้อ่านเห็นว่าได้มีการลอกเลียนหรือแอบอ้างโดยปราศจากการอ้างอิงหรือทำให้เข้าใจผิดว่าเป็นผลงานของผู้เขียน กรุณาแจ้งให้กองบรรณาธิการวารสารสถาบันวัฒนธรรมและศิลปะทราบจะเป็นพระคุณยิ่ง
- บทความที่ส่งถึงกองบรรณาธิการ ของสงวนลิขสิทธิ์ไม่สงวน

กองบรรณาธิการวารสารสถาบันวัฒนธรรมและศิลปะ

ปีที่ 25 ฉบับที่ 1 (49) กรกฎาคม - ธันวาคม 2566 Vol. 25 No.1 (49) July – December 2023

ISSN: 2985 – 1459 (Print) ISSN: 2985 – 1548 (Online)

ที่ปรึกษา

อธิการบดีมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
รองอธิการบดีฝ่ายวิชาการ
รองอธิการบดีฝ่ายบริหารและทรัพยากรบุคคล
รองอธิการบดีฝ่ายวิเทศสัมพันธ์และสื่อสารองค์กร
รองอธิการบดีฝ่ายวินัยและกฎหมาย
รองอธิการบดีฝ่ายการคลังและทรัพย์สิน
รองอธิการบดีฝ่ายแผนและยุทธศาสตร์เพื่อสังคม
รองอธิการบดีฝ่ายองค์กรและพัฒนากายภาพ
รองอธิการบดีฝ่ายพัฒนาศักยภาพนิสิต

บรรณาธิการบริหาร

อาจารย์ ดร.ปรารถนา คงสำราญ
ผู้อำนวยการสถาบันวัฒนธรรมและศิลปะ

บรรณาธิการ

อาจารย์ ดร.ปวัฒน์ชัย สุวรรณคังคะ
รองผู้อำนวยการฝ่ายบริหาร สถาบันวัฒนธรรมและศิลปะ
อาจารย์ ดร.ดาริณี ชำนาญหอม
รองผู้อำนวยการฝ่ายวิชาการและวิจัย
สถาบันวัฒนธรรมและศิลปะ

บรรณาธิการ

ภายนอกมหาวิทยาลัย

ศาสตราจารย์กิตติคุณ ดร.สุรพล วิรุฬห์รักษ์
อุปนายกราชบัณฑิตยสภา สำนักงานราชบัณฑิตยสภา
ศาสตราจารย์ ดร.วีระชาติ เปรมานนท์
คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
ศาสตราจารย์ ดร.ณรงค์ฤทธิ์ ธรรมบุตร
คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
ศาสตราจารย์ ดร.ดวงมน จิตรจำนงค์
ราชการบำนาญ คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์
มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์

รองศาสตราจารย์ ดร.ณรงค์ชัย ปฎิภักดิ์
วิทยาลัยดุริยางคศิลป์ มหาวิทยาลัยมหิดล
รองศาสตราจารย์ ดร.เฉลิมศักดิ์ พิภูลศรี
คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น
รองศาสตราจารย์ ดร.รัฐไท พรเจริญ
คณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร
รองศาสตราจารย์ ดร.ศุภชัย จันทร์สุวรรณ
คณะศิลปนาฏดุริยางค์ สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์
รองศาสตราจารย์ ดร.วารุณี หวัง
คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น
รองศาสตราจารย์ ดร.ศิริมงคล นาฎยกุล
คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม
รองศาสตราจารย์ ศุภชัย สิงห์ยะบุศย์
คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม
รองศาสตราจารย์ สนั่น สีมাত্রัง
คณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร
รองศาสตราจารย์ สุภาวดี โพธิเวชกุล
คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา
รองศาสตราจารย์ เสาวภา ไพทยวัฒน์
สาขาวิชาการจัดการทางวัฒนธรรม
คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์
มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา
รองศาสตราจารย์ ฉันทนา เอี่ยมสกุล
ราชการบำนาญ คณะศิลปกรรมศาสตร์
มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.กิตติศักดิ์ อริยะเครือ
คณะอุตสาหกรรมสิ่งทอและออกแบบแฟชั่น
มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.กฤษณีย์ ไชยยะวงษ์
คณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.นิพนธ์ คุณารักษ์
คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.โผน นามณี
มหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัย วิทยาเขตล้านนา

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.บุษบา สิทธิการ

สำนักวิชาการจัดการ การวางแผนและการจัดการท่องเที่ยว
การจัดการและการพัฒนาการท่องเที่ยวเชิงพื้นที่อย่างยั่งยืน
มหาวิทยาลัยแม่ฟ้าหลวง

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.พิสิทธิ์ กอบบุญ

คณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยอุบลราชธานี

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วรากร ทรัพย์วิระปกรณ์

ภาควิชาวิจัยและจิตวิทยาประยุกต์ คณะศึกษาศาสตร์
มหาวิทยาลัยบูรพา

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สุตสันต์ สุทธิพิศาล

คณะกรรมการจัดการท่องเที่ยว

สถาบันบัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ นุชนารถ รัตนสูงค์ชัย

คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์

หม่อมราชวงศ์จักรด จิตรพงศ์

ประธานมูลนิธิมนตรี ตราโมท ในพระราชูปถัมภ์

สมเด็จพระเทพรัตนราชสุดาฯ สยามบรมราชกุมารี

และ ประธานมูลนิธินริศรานูวัตติวงศ์และราชสกุลจิตรพงศ์

อาจารย์เผ่าทอง ทองเจือ

อาจารย์พิเศษคณะศิลปกรรมศาสตร์

มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์

บรรณาธิการ

ภายในมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

รองศาสตราจารย์ ดร.จารุวรรณ ขำเพชร

คณะสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สุภัค มหาวารการ

คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ภาณุพงศ์ อุดมศิลป์

คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.นิธิดา พรอำไพสกุล

คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ระวีวรรณ วรรณวิไชย

คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.กิตติกรณ์ นพอุดมพันธ์

คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

อาจารย์ปิยวรรณ กุลมัย

คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

ฝ่ายพิสูจน์อักษร

รองศาสตราจารย์ ผกาศรี เย็นบุตร

คณะมนุษยศาสตร์

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สุภัค มหาวารการ

คณะมนุษยศาสตร์

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.นิธิดา พรอำไพสกุล

คณะมนุษยศาสตร์

อาจารย์ปิยวรรณ กุลมัย

คณะมนุษยศาสตร์

ฝ่ายจัดการวารสาร

นางสาวพรรณนารายณ์ เปรมตุ่น

สถาบันวัฒนธรรมและศิลปะ

นางสาวอรุณกมล มูลกลาง

สถาบันวัฒนธรรมและศิลปะ

นางสาวกนกนิจ บงกชศุภภา

สถาบันวัฒนธรรมและศิลปะ

นางสาวชนาพร กองจินดา

สถาบันวัฒนธรรมและศิลปะ

นายภาณุมาศ พุกกลิ่น

สถาบันวัฒนธรรมและศิลปะ

การติดต่อกองบรรณาธิการ

วารสารสถาบันวัฒนธรรมและศิลปะ

สถาบันวัฒนธรรมและศิลปะ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

อาคารประสานมิตร (อาคาร 3) ชั้น 2

114 สุขุมวิท 23 เขตวัฒนา กรุงเทพฯ 10110

โทรศัพท์ 02-649-5000 ต่อ 12062

โทรสาร 02-261-2096

E-mail: culture.artsjournal@gmail.com

เว็บไซต์: <http://ica.swu.ac.th/>

วารสารอิเล็กทรอนิกส์ในฐานข้อมูลวารสาร ThaiJO ของ

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

 สถาบันวัฒนธรรมและศิลปะ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

การส่งใบสมัครและบทความ
สามารถดำเนินการดาวน์โหลด และ Submit
ผ่านระบบวารสารอิเล็กทรอนิกส์ในฐานข้อมูล Thai-JO2.0



บทบรรณาธิการ

วารสารสถาบันวัฒนธรรมและศิลปะมีพันธกิจสำคัญในการเผยแพร่องค์ความรู้ด้านวัฒนธรรม และศิลปะ และสาขาที่เกี่ยวข้อง โดยรวบรวมบทความวิชาการ บทความวิจัย จากนักวิชาการหลากหลายสถาบัน ซึ่งยังคงให้ความสำคัญในการคัดเลือกและประเมินคุณภาพบทความก่อนการตีพิมพ์เผยแพร่ โดยผ่านการประเมินคุณภาพจากผู้ทรงคุณวุฒิ 3 ท่าน เพื่อให้ได้บทความวิจัยและบทความทางวิชาการที่มีคุณภาพทางด้านมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์

บทความที่ตีพิมพ์เผยแพร่ในฉบับนี้เกี่ยวข้องกับข้อมูลหลายมิติ ได้แก่ นาฏศิลป์ สื่อร่วมสมัย นวัตกรรมการออกแบบแฟชั่น ภาพยนตร์ ภูมิปัญญาท้องถิ่น ดังบทความเรื่องการเคลื่อนไหวเชิงสร้างสรรค์ จากเทคนิคปฏิภาณทางนาฏศิลป์ ประติมากรรมร่วมสมัยสื่อจากอากัปกริยาเชิงให้รู้สึกเสนาห์หาของหญิงไทย นวัตกรรมการออกแบบแฟชั่นไลฟ์สไตล์จากอัตลักษณ์ผ้าไหม จากแนวทางผ้าแจ้คการคัดด้วยกลยุทธ์แฟชั่นแฟ้คสู่ตลาดสากล การพัฒนางานหัตถกรรมเครื่องปั้นดินเผา จากภูมิปัญญาท้องถิ่นการปั้นหม้อบ้านลำโพง ต.พุดซา อ.เมือง จ.นครราชสีมา เพื่อถ่ายทอดองค์ความรู้สำหรับครูสอนศิลปะ เป็นต้น

ทั้งนี้กองบรรณาธิการวารสารสถาบันวัฒนธรรมและศิลปะหวังเป็นอย่างยิ่งว่า วารสารสถาบันวัฒนธรรมและศิลปะ จะเป็นแหล่งองค์ความรู้ด้านวัฒนธรรมและศิลปะที่สามารถนำไปพัฒนาและต่อยอด ให้เกิดงานวิจัยในแขนงต่าง ๆ และจะได้รับบทความวิจัยและบทความวิชาการที่มีคุณภาพจากคณาจารย์ นักวิชาการ นักวิจัย และศิลปิน ทั้งหน่วยงานภายในและภายนอก ซึ่งทำให้วารสารสถาบันวัฒนธรรมและศิลปะยังอยู่ในมาตรฐานของศูนย์ดัชนีการอ้างอิงวารสารไทย (TCI) ต่อไป

อาจารย์ ดร.ปรารธนา คงสำราญ
ผู้อำนวยการสถาบันวัฒนธรรมและศิลปะ
บรรณาธิการบริหาร

รายชื่อผู้ทรงคุณวุฒิผู้ประเมินบทความ

วารสารสถาบันวัฒนธรรมและศิลปะ

ปีที่ 25 ฉบับที่ 1 (49) กรกฎาคม – ธันวาคม 2566

ผู้ทรงคุณวุฒิภายนอกมหาวิทยาลัย

ศาสตราจารย์ ดร.นราพงษ์ จรัสศรี

ศาสตราจารย์ อริยะ กิตติเจริญวิวัฒน์

รองศาสตราจารย์ ดร.รุจี ศรีสมบัติ

รองศาสตราจารย์ ดร.दनัย เรียบสกุล

รองศาสตราจารย์ ดร.ณรงค์ชัย ปิฎกัรชิต์

รองศาสตราจารย์ ดร.พิสิทธิ์ กอบบุญญ

รองศาสตราจารย์ ดร.สุรัชย์ ดอนประศรี

รองศาสตราจารย์ ดร.ใจภักดิ์ บุรพเจตนา

รองศาสตราจารย์ ดร.จินตนา สายทองคำ

รองศาสตราจารย์ มามพ มานะแซม

รองศาสตราจารย์ สยมพร กาษรสุวรรณ

รองศาสตราจารย์ แสงอรุณ กนกพงศ์ชัย

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สุขสันติ แวงวรรณ

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สุรินทร์ เมทะนี

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.พีรพงศ์ เสนุไสย

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อังกาบ บุญสูง

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.นันทิดา จันทร์ทางศุ

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.มานิช ชุ่มเมืองปัก

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.พรรณศักดิ์ สุขี

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ณชรด อิมณะรัญ

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.พรพิมล คักดา

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วิรัช วงศ์กิ้นันท์วัฒนา

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สิริธร ศรีชลาคม

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.มาลินี อาชายุทธการ

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ นรินทร์ อ้วนดำ

อาจารย์ ดร.วุฒิไกร ศิริผล

อาจารย์ สถาพร ศรีสัจจัง

คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์

สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

คณะดุริยางคศาสตร์ มหาวิทยาลัยกรุงเทพธนบุรี

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ ศิลปะและการออกแบบ

มหาวิทยาลัยนเรศวร

สาขาวิชาดนตรีวิทยา วิทยาลัยดุริยางคศิลป์ มหาวิทยาลัยมหิดล

คณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยอุบลราชธานี

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์และการออกแบบ

สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี

คณะศิลปนาฏดุริยางค์ สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์

คณะวิจิตรศิลป์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

คณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

คณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยหัวเฉียวเฉลิมพระเกียรติ

วิทยาลัยนาฏศิลป์อ่างทอง สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์

คณะอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ มหาวิทยาลัยรัตนบัณฑิต

คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม

คณะเทคโนโลยีอุตสาหกรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรดิตต์

สาขาวิชาวัฒนธรรมศึกษาสถาบันวิจัยภาษาและวัฒนธรรมเอเชีย

มหาวิทยาลัยมหิดล

คณะนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต

คณะนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยกรุงเทพ

วิทยาลัยนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยรังสิต

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์และการออกแบบ

มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลรัตนโกสินทร์

คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น

คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

คณะศิลปวิจิตร สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์

คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์

ศิลปินแห่งชาติ สาขาวรรณศิลป์

ผู้ทรงคุณวุฒิภายในมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

รองศาสตราจารย์ วิวัฒน์ ปัญญาตระกูล

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ณัฐธิดา ภูจีบ

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อธิพัชร์ วิจิตรสถิตรัตน์

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ธรากร จันทนะसार

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.เทพิกา รอดสการ

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.เมธี พันธุ์วราทร

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.กิตติกรณ์ นพอุดมพันธุ์

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อัยนา ภูยูทธานนท์

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.รวิเทพ มุสิกะปาน

คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

วิทยาลัยอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

สารบัญ

ปฏิบัติการดนตรีพื้นเมืองภาคเหนือสู่ดนตรีล้านนา: ความคลี่คลายของศูนย์กลางนิยมของดนตรีในชาติไทย PRACTICING NORTHERN THAI MUSIC TOWARD LANNA MUSIC: DECENTRALIZATION OF MUSIC IN THE THAI NATION ชยุตี ทศนวงศ์วรา / CHAYUTI TASSANAWONGWARA	10
เพลงเปล และเพลงต๋นโย่ง การขับร้องพื้นบ้านกับสังคมพหุศาสนาและการกลายเป็นเมืองของตำบลป่าตอง อำเภอกะทู้ จังหวัดภูเก็ต PLEANG PLAY AND PLEANG TONYONG A FOLK SINGING AND MULTI-RELIGION AND URBANIZATION OF PA TONG, KATHU DISTRICT, PHUKET จารุวัฒน์ นวลใย / JARUWAT NUALYAI	24
ความสัมพันธ์ของสถาปัตยกรรมกับวิถีชีวิตในโลกอนาคตระหว่างภาพยนตร์นิยายวิทยาศาสตร์ และเทคโนโลยีกับโลกความจริง THE CONNECTION OF FUTURISTIC ARCHITECTURE AND CIVILIZATION BETWEEN SCIENCE FICTION MOVIES AND THE PHYSICAL WORLD ปริญ มีทรัพย์ / PRIN MEESUPYA	35
การสร้างสรรคงานสาธารณะศิลปะด้วยการบูรณาการศาสตร์ ศิลปะ ดนตรีและนาฏศิลป์ ในการขับเคลื่อนงานศิลปะเพื่อชุมชน CREATING ART FOR THE PUBLIC THROUGH THE INTERGRATION OF VISUAL ART, MUSIC AND PERFORMING ARTS TO DRIVE ARTISTIC ENDEAVOURS FOR THE COMMUNITY ภาวิณี บุญเสริม / PAWINEE BOONSERM สุรสีห์ ชานกสกุล / SURASI CHANOKSAKKUL วิจิตร อภิชาติเกรียงไกร / WIJIT APICHATKRINGKRAI	46
แม่ท่าฟอนล้านนา : ศิลปินแห่งชาติ สาขาศิลปะการแสดง (การแสดงพื้นบ้าน-ช่างฟอน) BASIC OF FON LANNA : NATIONAL ARTIST IN PERFORMING ARTS (FOLK DANCE – DANCER) รัตนะ ตาแปง / RATTANA TAPANG นุชนาฏ ดีเจริญ / NUTCHANART DEECHAROEN กิตต์ธเนศ ศิริสุริยเสรี / KITTHANATE SIRISURIYASAEREE	58
การเคลื่อนไหวเชิงสร้างสรรค์จากเทคนิคปฏิภาณทางนาฏศิลป์ THE CREATION OF A MOVEMENT FROM DANCE IMPROVISATION TECHNIQUES รักษ์สินี อัครศวะเมฆ / RUKSINEY ACALASAWAMAK	72

<p>การศึกษาบทบาทและลักษณะอันพึงประสงค์ของผู้กำกับภาพในอุตสาหกรรมภาพยนตร์ไทย</p> <p>A STUDY OF THE ROLES AND DESIRABLE QUALIFICATION CHARACTERISTICS OF CINEMATOGRAPHERS IN THE THAI FILM INDUSTRY</p> <p>อธิป เตชะพงศธร / ATHIP TECHAPONGSATORN</p> <p>อภิเชษฐ กำภู ณ อยุธยา / APICHET KAMBHU NA AYUDHAYA</p>	86
<p>การศึกษาโครงเรื่องของนิทานไทยเรื่องสังข์ทองกับนิทานเวียดนามเรื่องกะลามะพร้าว (SO DUA)</p> <p>A STUDY OF THE STORYLINE OF THE THAI TALE “SANG THONG” AND THE VIETNAMESE TALE “SO DUA”</p> <p>สุภัค มหาวรากร / SUPAK MAHAVARAKORN</p> <p>นิจิอร พรอำไพสกุล / NITION PORNUMPAISAKUL</p> <p>NGUYEN KIEU YEN</p>	101
<p>ประติมากรรมร่วมสมัยสื่อจากอากัปกริยาเชิงให้รู้สึกเสนาห์หา ของ หญิงไทย</p> <p>MEDIA CONTEMPORARY SCULPTURE FROM MANNER AFFECTION OF THAI WOMAN</p> <p>โดม คล้ายสังข์ / DOME KLAYSANG</p>	115
<p>การออกแบบเครื่องประดับเชิงพาณิชย์จากแนวคิดการลอกเลียนแบบธรรมชาติ</p> <p>COMMERCIAL JEWELRY DESIGN BASED ON THE CONCEPT OF BIOMIMICRY.</p> <p>ธนกฤต ใจสุดา / THANAKIT JAISUDA</p> <p>ภัทรา ศรีสุขโข / PATHRA SRISUKHO</p> <p>วิมลลิน สันตจิต / WIMALIN SANTAJIT</p>	129
<p>นวัตกรรมการออกแบบแฟชั่นไลฟ์สไตล์จากอัตลักษณ์ผ้าไหม จากแนวทางผ้าแจ็กการ์ด</p> <p>ด้วยกลยุทธ์แฟชั่นแฟ็คสู่ตลาดสากล</p> <p>INNOVATIVE DESIGN FOR FASHION LIFESTYLE FROM THE IDENTITY OF SILK. FROM THE JACQUARD FABRIC METHOD WITH THE STRATEGY OF FASHION PACKS TO THE INTERNATIONAL MARKET</p> <p>พัชชา อุทิศวรรณกุล / PATCHA UTISWANNAKUL</p> <p>แพรวา รุจิณรงค์ / PHRAEVA RUJINARONG</p>	146
<p>การพัฒนางานหัตถกรรมเครื่องปั้นดินเผาจากภูมิปัญญาท้องถิ่นการปั้นหม้อบ้านลำปาง</p> <p>ต.พุดซา อ.เมือง จ.นครราชสีมา เพื่อถ่ายทอดองค์ความรู้สำหรับครูสอนศิลปะ</p> <p>POTTERY HANDICRAFT DEVELOPMENT FROM LOCAL WISDOM AT BAN-LAMPONG, PUDSA SUB-DISTRICT, MUANG DISTRICT, NAKHONRATCHASIMA FOR TRANSFERRING KNOWLEDGE TO SCHOOL ART TEACHER.</p> <p>เกรียงไกร ดวงขจร / KRIANGKRAI DUANGKHACHON</p>	157

ปฏิบัติการดนตรีพื้นเมืองภาคเหนือสู่ดนตรีล้านนา: ความคลี่คลายของ ศูนย์กลางนิยมของดนตรีในชาติไทย

PRACTICING NORTHERN THAI MUSIC TOWARD LANNA MUSIC: DECENTRALIZATION OF MUSIC IN THE THAI NATION

ชยุตี ทศนวงศ์วรา / CHAYUTI TASSANAWONGWARA¹

คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น

FACULTY OF FINE AND APPLIED ARTS, KHON KAEN UNIVERSITY

Received: January 6, 2023

Revised: August 7, 2023

Accepted: August 7, 2023

บทคัดย่อ

ชาติ และรัฐชาติเป็นผลพวงจากลัทธิอาณานิคมนิยมถึงแม้ภายหลังการครอบงำทั้งด้านการปกครอง การเมืองที่เป็นรูปธรรมจะเบาบางลงภายหลังการตระหนักรู้และเกิดแนวคิดหลังอาณานิคมนิยมในเอเชียตะวันออกเฉียงใต้เป็นระยะเวลานานพอควร แต่ดุลยภาพของโลกที่ฉาบเคลือบด้วยระบบสังคมเศรษฐกิจ และสังคมวัฒนธรรม ทูนเป็นส่วนหนึ่งที่สำคัญของความเป็นสังคมมนุษย์ ชาตินิยมเป็นประเด็นถกเถียงและซ่อนเร้นอยู่ในความคิด สืบทอดส่งต่อการสอดแทรกอยู่ในเรื่องต่าง ๆ ของไทย ทั้งวรรณกรรม ศิลปกรรม ประวัติศาสตร์ หรือแม้แต่ดุริยางคกรรม บทความนี้นำเสนอการก่อตัวของชาตินิยมในมิติดนตรี และการเผชิญหน้ากับกระแสชาตินิยม ตลอดจนการประกอบสร้างความเป็นท้องถิ่นนิยมเพื่อถ่วงดุลอำนาจ กระทั่งสามารถปลดปล่อยการถูกกดทับจากกระแสศูนย์กลางนิยม เมื่อชาตินิยมของไทยผูกติดกับอำนาจของศูนย์กลาง “ฐานกรุงเทพ ฯ” จึงสำแดงอำนาจสู่มิติดนตรีในระดับภูมิภาค ดนตรีล้านนาใช้กระบวนการทางสังคมในการสละตัวเองออกจากเงื้อมเงาของฐานกรุงเทพ ฯ โดยอุปายโกศล ทั้งการเลือกรับ การปรับตัว และการสถาปนาล้านนานิยม ด้วยผลผลิตทางวิชาการดนตรี ดนตรีล้านนาจึงได้สร้างตัวตน สร้างอัตลักษณ์ และดำเนินการคลี่คลายตัวเองจากศูนย์กลางได้สำเร็จจากทุนทางสังคมล้านนา และผลิตสร้างคุณค่าในตัวเอง

คำสำคัญ: ดนตรีล้านนา, ชาตินิยม, ศูนย์กลางนิยม

Abstract

Nation and nation-state were political consequences of colonialism; however, in the present day, the physical dominance of the western power diminished as a result of the realization of colonialism's effects and the conception of a post-colonial perspective, particularly in Southeast Asia. Inevitably, nationalism permeated many aspects of people's lives, including socioeconomic and sociocultural factors, especially in terms of contemporary capitalism. Nationalism was transmitted to future generations through literature, the arts, and history, as well as through music. This paper sought to elucidate the emergence of nationalism in Thailand's music, as well as the process of localization undertaken to achieve a balance

¹ ผู้ช่วยศาสตราจารย์พิเศษ วิชาเอกดนตรีไทย สาขาดนตรีและการแสดง คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น, Adjunct Assistant Professor, Thai music division, Department of Music and Performing Art, Faculty of Fine and Applied Arts, Khon Kaen University

in multi-cultural influence. Thai nationalism was inextricably linked to centralization; consequently, the term 'Bangkok setting' emerged and played a significant role in dominating the music of regions outside of central Thailand. The Lanna music strategies were to discuss and deal with centralization by social practices and to decentralize itself from Bangkok setting influence; the Lanna strategically used the development of academic works and publications to inaugurate its remarkable position in Thai academic contributions; and the Lanna music expressed its unique identity. The successful decentralization of Lanna music was attributed to the use of social capital, self-improvement, and the encouragement of Lanna academicians.

Keywords: Lanna music, Nationalism, Decentralization

บทนำ

การก่อตัวในยุคการล่าอาณานิคมและภายหลังสงครามโลกครั้งที่ 2 ความคิดเรื่องรัฐชาติได้ก่อตัวขึ้นและทวีความแข็งแกร่งอย่างมาก แนวคิดเรื่องรัฐชาติสมัยใหม่ของไทยหรือ modern nation ได้รับการยอมรับว่าในหลวงรัชกาลที่ 5 เป็นผู้ทรงอิทธิพลต่อการสร้างชาติสมัยใหม่นี้อย่างมาก จุดกำเนิดของการสถาปนาชาติสมัยใหม่เกิดจากวิกฤตการณ์การเข้ามาของชาติตะวันตกในดินแดนเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ กระทั่งเกิดการปฏิรูปการตั้งโครงสร้างสยามสมัยใหม่จากพระราชปณิธานของในหลวงรัชกาลที่ 5 จากรูปแบบชนบราชอาณาจักรดั้งเดิมในเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ให้มีความทันสมัย และดูเหมือนว่าตามแนวทางนี้การตั้งอำนาจเข้าสู่ศูนย์กลางจะเป็นสิ่งที่ใช้ปฏิบัติการในขณะนั้น (centralized direction) การปฏิรูปสาธารณูปโภค อาทิ โทรเลข ทางรถไฟ หรือแม้แต่ระบบการศึกษา ตลอดจนรูปแบบการปฏิรูปกองทัพ ซึ่งเป็นความสำเร็จครั้งใหญ่ภายใต้การนำของพระมหากษัตริย์พระองค์นั้น (Wyatt, 1996, p. 281-283) หากแต่ประวัติศาสตร์ก่อนการที่สยามสมัยใหม่จะเกิดขึ้นต้องย้อนกลับไปไปที่การเสื่อมสลายของอาณาจักรพุกามราวปลายคริสต์ศตวรรษที่ 13 ส่งผลต่อการแบ่งแยกดินแดนตามความเห็นของ ยอร์จ เซเดส์ (George Coedès) เรียกภาวะนี้ว่าแตกตัวออกแบบฟองสบู่ จึงเกิดการที่คนไทย ตามการแบ่งแยกของผู้นำต่าง ๆ พ่อขุนเม็งรายได้ครอบครองหรือพิชิต และอาณาจักรเชียงใหม่ พ่อขุนรามคำแหงครอบครองพื้นที่บริเวณลุ่มแม่น้ำเจ้าพระยาและตอนเหนือของแม่น้ำโขง ส่วนพ่อขุนงำเมืองเข้าครองเมืองพะเยา (ฮอลล์, 2549, น. 175)

อาณาเขตของล้านนามองจากมุมมองของภูมิภาคของวัฒนธรรมครอบคลุม 8 จังหวัด และเขตของรูปแบบทางวัฒนธรรมก็มีความแตกต่างกัน แบ่งเป็น 3 พื้นที่ใหญ่

กล่าวคือ ศูนย์กลางเชียงใหม่ ครอบคลุมถึงลำพูนและลำปาง ศูนย์กลางพะเยา ครอบคลุมแพร่ น่าน และบางส่วนของเชียงราย และศูนย์กลางแม่ฮ่องสอน ด้วยความหลากหลายทางชาติพันธุ์ จึงเป็นต้นทุนของความหลากหลายของรูปแบบวัฒนธรรมในล้านนา (พรประสิทธิ์ เฒ่าสวัสดิ์, 2562, น. 4) จะเห็นได้ว่าอาณาบริเวณของล้านนามีพื้นที่ครอบคลุมเป็นปึกแผ่นขนาดใหญ่และความเป็นมายาวนาน ทว่าล้านนาในมุมมองทางประวัติศาสตร์ข้างเจือจางและเป็นเพียงชายขอบของสยามอันเนื่องมาจากความเข้มแข็งของศูนย์กลาง ตามความคิดของนิธิ เอียวศรีวงศ์ มองว่าประวัติศาสตร์สมัยรัตนโกสินทร์ถูกชำระโดยชนชั้นปกครองและเป็นการเขียนประวัติศาสตร์แบบเส้นเดียวต่อเนื่องที่ให้ความสำคัญตรงศูนย์กลางของราชธานี โดยตัดขาดจากประวัติศาสตร์ท้องถิ่น (ธงชัย วินิจจะกุล, 2562, น. 23) หากมองในมุมมองประวัติศาสตร์ล้านนาจากการศึกษาของ เดวิด เค วัยอาจ (David K. Wyatt) เขากล่าวถึงล้านนาว่าเป็นอาณาจักรและผูกความเป็นล้านนากับการเริ่มต้นที่ตำนานพื้นเมืองเชียงใหม่ที่ต้องย้อนความไปถึงราวคริสต์ศตวรรษที่ 12 กล่าวถึงเชียงแสน โดยมีผู้ปกครองคือ ขุนเจือง และเป็นศูนย์กลางของคนไท อีกทั้งยังได้รับการอ้างอิงว่าเชียงแสนเป็นศูนย์กลางของสายวงศ์ที่ครอบครองอาณาจักรล้านนาและอาจรวมถึงราชอาณาจักรอยุธยา ความยิ่งใหญ่ของล้านนาในยุคพญามังรายและหลังจากยุคนี้การแก่งแย่งอำนาจจากผู้อ้างสิทธิ์ในการสืบทอดก็เป็นชนวนเหตุให้เกิดการเสื่อมของล้านนาลง ทั้งยังเหตุการณ์ของมองโกล และการก่อตัวของราชอาณาจักรทางตอนใต้ที่แผ่อำนาจนั่นก็คือสุโขทัย (เดวิด วัยอาจ, 2557, น. 44-52) แม้ประวัติศาสตร์ พงศาวดารของล้านนาจะเป็นไปในรูปแบบที่มีการจดบันทึกและมีการศึกษาค้นคว้าในปัจจุบันจะมีมากขึ้น แต่การวางประวัติศาสตร์อยู่

ในฐานะเรื่องเล่า ทั้งยังมีเรื่องของตำนานที่ผสมความเชื่อต่าง ๆ ถิ่นนาจึงเป็นเพียงประวัติศาสตร์ท้องถิ่น

อนึ่งหากมองในแง่ของการสร้างสยามสมัยใหม่และประวัติศาสตร์ล้านนา เราจะเห็นทันทีว่าอิทธิพลของแนวคิดการสถาปนาเรื่องรัฐชาติ และกระแสของการผูกตรีงกับความเป็นศูนย์กลางนิยมมีความแข็งแรงอย่างมาก ในทางเดียวกันนี้ดนตรีพื้นเมืองภาคเหนือเป็นสัญลักษณ์เรียกขานหากมองตามความคิดเรื่องวัจนกรรมความเป็นตัวแทน (representative speech act) ตามรูปแบบของการกระทำของภาษา โดย เจ แอล ออสติน (J. L. Austin) เสนอความคิดว่า การเปล่งวจี (utterance) มิใช่เพียงการบอกกล่าวแต่ยังมีความสามารถที่จะสร้างบางสิ่งบางอย่าง โดยให้เหตุผลว่าคำต่าง ๆ มีวัจนกรรมของการปฏิบัติอยู่ด้วย เช่น การส่อเจตนาในการกล่าว (Austin, 1962) เมื่อมองจากลักษณะของคำว่าดนตรีพื้นเมืองภาคเหนือ สิ่งที่คำนี้มี การส่อเจตนานอกจากใช้เรียกเพื่อการแบ่งเขตทางภูมิภาคแล้วยังเป็นการสร้างบรรทัดฐานของดนตรีในระดับหลักและระดับรอง หากกล่าวให้ลึกลงไปก็มีความชัดเจนในตัวว่า การนับเอาศูนย์กลางที่ใดที่หนึ่งเป็นที่ตั้งหลักแล้วนับเอาที่อื่นให้เป็นเขตอันเนื่องด้วย หรืออันเป็นปริณิณของที่หลักนั้น ในบทความนี้มีความมุ่งหมายที่แสดงให้เห็นถึงการพยายามสลายความเป็นศูนย์กลางนิยมที่เคยมีมาในชาติไทยในมิติของดนตรี จากความเป็นดนตรีภาคเหนือที่พึงพิงตำแหน่งแห่งที่จากการใช้ศูนย์กลางเป็นอำนาจหลักอ้างอิง สู่การปลดปล่อยจากการเสริมความแข็งแรง (strengthening) ของการมีความเป็นเอกภาพของดนตรีที่ผลสะท้อนจากการยึดถือเหนียวแน่นจากบทนิยามที่ครอบงำด้วยอิทธิพลของภาคกลางสู่การยินดีใช้คำเรียก ดนตรีล้านนา

อดีตของความแข็งแรงของดนตรีราชสำนักสยามและพลังของชาตินิยม

ชาติและชาตินิยมในปัจจุบันเป็นเสมือนกระแสความคิดในยุคก่อน และทาบด้วยเส้นความคิดทางประวัติศาสตร์ในยุคสมัยการล่าอาณานิคม หากตั้งคำถามกลับว่าเมื่อกระแสชาตินิยมปะทะเข้าสู่เอเชียตะวันออกเฉียงใต้ โดยเฉพาะส่วนของประเทศไทยได้เกิดกระแสชาตินิยมและเมื่อย้อนกลับไปมองอดีตคราบของชาตินิยมก็ยังคงเวียนไหลเลื่อนอยู่ในปัจจุบัน และกระแสแห่งกาลเวลาก็มีอาจชำระล้างคราบโคลได้อย่างหมดจด หากแต่เราต้องทบทวน

เรื่องการมีอยู่ของชาตินิยมและทำความเข้าใจอย่างถ่องแท้ถึงความเข้มข้นและคลี่คลายของสภาวะที่แฝงฝังอยู่ในแทบทุกส่วนของชีวิตกิจวัตร และยิ่งไปกว่านั้นในฐานะที่ดนตรีเป็นส่วนหนึ่งของโครงสร้างทางวัฒนธรรม ยิ่งต้องสกัดวิเคราะห์ให้เห็นความเป็นชาตินิยมของดนตรีในชาติไทยเพื่อตระหนักรู้และทำความเข้าใจอย่างถ่องแท้ถึงพลังของดนตรีที่ใช้ขับเคลื่อนความเป็นชาติและชาตินิยม

การก้าวเข้ามาของลัทธิอาณานิคมนิยมโดยเฉพาะการก้าวเข้าสู่เอเชียตะวันออกเฉียงใต้ผลพวงที่เกิดขึ้นเป็นการเปิดฉากของระบบการเมืองที่สถาปนาความเป็น ‘รัฐชาติ’ ที่เน้นการสร้างความเป็นอันหนึ่งอันเดียวและการรวมอำนาจไว้ที่ศูนย์กลาง โดยมีแนวความคิดที่ต้องการแสดงความเป็นปึกแผ่นและนำเสนอให้เห็นถึงความมั่นคง ปัญหาสำคัญคือรัฐชาติผนึกแน่นไปด้วยความมั่นคงยั่งยืนซึ่งผิดต่อธรรมชาติของมนุษย์ที่มีการปรับเปลี่ยน หลากหลาย และยืดหยุ่น จึงเป็นความย้อนแย้งที่เกิดขึ้นในพื้นที่ที่มีลักษณะพหุลักษณะทางวัฒนธรรม (ยศ สันตสมบัติ, 2551, น. 44-45) ชุดความรู้และความเชื่อทางประวัติศาสตร์ที่ถูกผลิตสร้างขึ้นเป็นเครื่องมือช่วยเสริมความแข็งแรงของความเป็นรัฐชาติในฐานะที่ชาติมีอะไรและเสียอะไร ชุดความเชื่อที่ผลิตซ้ำเรื่องไทยเสียดินแดนจึงเป็นหมุดตอกตรึงของประวัติศาสตร์ที่ทำให้ผู้คนที่สมทานความเป็นรัฐชาติใช้เป็นข้ออ้าง อนึ่งหากพิจารณาข้อความต่อไปนี้คงพอทราบขอบเขตของชาติไทยได้พอสังเขป

“...พุทธศักราช ๒๓๑๐ กรุงศรีอยุธยาแตก ... ย้ายราชธานีมาอยู่ที่กรุงธนบุรี จึงได้รวบรวมแผ่นดินกลับคืนเป็นหนึ่งเดียวอีกครั้ง และจากนั้นพระองค์ได้ขยายอำนาจออกไปอย่างกว้างขวาง ทิศเหนือสามารถยึดเชียงใหม่ ลำพูน ลำปาง น่าน คืนจากพม่าได้ ...” (วัช พุณโณทก, 2552, น. 1)

เมื่อมีกระแสความเป็นชาตินิยมขึ้นมาอย่างอ้อมอ้อมสัมพันธ์กับความคิดที่จัดกรอบความเป็นเราและความเป็นอื่น อัตลักษณ์ประจำชาติ (national identities) ย่อมได้รับการประกอบสถาปนาและเรียกร้องความเป็นสมาชิกภาพของชาติ และชาตินิยมอุดมคติ สู่ข้อถกเถียงเรื่องเขตแดนของอัตลักษณ์ (identity boundaries) และแน่นอนว่ากระบวนการของอัตลักษณ์และความมีเสถียรภาพย่อมไม่กระทบอัตลักษณ์ของชนกลุ่มใหญ่ และเมื่อเขตแดนเกิดขึ้นจะมีระดับ

ให้เห็นว่ามีแบ่งแยกความเป็นคนในและคนนอกเขตขัณฑ์นั้น โดยพื้นฐานจะมาจากความเป็นพลเมือง และความพ้องต้องกันของวัฒนธรรมซึ่งต้องสำแดงออกถึงความชอบธรรมที่คนสามารถครอบครองคุณสมบัติดังกล่าวได้ สะท้อนความเป็น 'เอกพันธ์อัตลักษณ์ประจำชาติ' (homogeneous national identity) แสดงออกถึงความเป็นหนึ่งใจเดียวกันของคนใน หากพร่องในคุณสมบัติอย่างใดอย่างหนึ่งย่อมถูกพิจารณาให้ไปอยู่นอกเขตขัณฑ์ (Eriksen, 2010, p. 110, p. 113) ในส่วนนี้จะเห็นได้ว่าเขตขัณฑ์ดังกล่าวมาแล้วนั้น มีลักษณะเชิงนามธรรมสูง เป็นสิ่งที่มีอยู่ในความคิดความเชื่อ การจับต้องโดยตรงจึงไม่สามารถทำได้แต่เทียบเคียงจากสิ่งประกอบสร้างหลากหลายประการในการก่อรูปของอัตลักษณ์

ลัทธิชาตินิยมถือกำเนิดขึ้นในยุคประวัติศาสตร์สมัยใหม่ ซึ่งเป็นพื้นหลักของอำนาจอสูงสุดทางการเมืองการปกครอง (political sovereignty) และสิ่งสำคัญของความเป็นชาติ คือการมีขอบเขตพหุของชาติและขณะเดียวกันก็ต้องมีความเข้าใจไปพร้อมกันด้วยว่าต้องมีสำนึกถึงขอบเขตนั้นว่าเป็นเขตของชาติ (Poole, 1999, p. 8) หากมองภาพไทยในฐานะสมาชิกของภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ และในภูมิภาคนี้ได้ถูกการแบ่งออกเป็น 2 ส่วนหลัก คือ เอเชียตะวันออกเฉียงใต้ภาคพื้นสมุทร และเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ภาคพื้นทวีป การก่อเกิดกระแสชาตินิยมในส่วนภาคพื้นทวีปซึ่งชาติไทยได้อยู่ในส่วนนี้ด้วย ในส่วนนี้ คลิฟฟอร์ด เจมส์ เกียซ (Clifford James Geertz) ให้ข้อเสนอไว้ว่าสิ่งที่โดดเด่นสำหรับประเทศในเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ภาคพื้นทวีป มีความพ้องกันในการก่อร่างชาตินิยมผ่าน แนวความคิด กล่าวคือ สารัตถนิยม (essentialist) และความเป็นต้นกำเนิด (primordial) ซึ่งในกรณีของชาติไทย สิ่งที่เกิดขึ้นคือการกำเนิดความเป็นไทยดั้งเดิม หรือไทยแท้ และอัตลักษณ์ความเป็นไทย ซึ่งถือได้ว่าเป็นการรับรู้และการทำความเข้าใจว่าสิ่งที่อยู่นั้นมีรากเหง้ามาอย่างยาวนาน และสาระความเป็นไทยนี้จำเป็นต้องได้รับการอนุรักษ์และสืบส่งต่อ ทั้ง ๆ ที่สยามได้ถูกเปลี่ยนโฉมหน้าเข้าสู่ความเป็นสังคมทันสมัย (modernization) มาเมื่อแต่ครั้งร้อยปีก่อนแล้ว (Sidel, 2012, p. 116-117) และสิ่งที่ถูกบัญญัติในความเป็นไทยนี้ Ross Poole (1999, 61) กล่าวไว้อย่างน่าสนใจว่าเป็น 'อัตลักษณ์ชาติ' (national identity) และสิ่งนี้เป็นปฐมบท (primary form) ที่จะเป็มาตรฐานให้กับคนที่นิยามตนว่าสังกัดชาติ ซึ่งต้องยึดมั่นอย่างยั้งยวด

ในกรณีของไทยนั้นเริ่มตั้งแต่สมัยพระบาทสมเด็จพระจอมเกล้าเจ้าอยู่หัว การที่สยาม (ไทย) ในขณะนั้นมีสถานภาพเป็นกรงที่มีอาณาบริเวณส่วนหนึ่งและมีรัฐใต้ปกครอง สถานภาพของกษัตริย์จึงเป็นตัวบ่งชี้สำคัญถึงความเป็นกรงของสยามในขณะนั้น "...King of the Kingdom of Siam and of Various Adjoining Lands" สภาพสังคมของราชอาณาจักรจึงเป็นไปในลักษณะพหุชาติพันธุ์ (multi-ethnicity) จากนั้นเมื่อสยามก้าวเข้าสู่การเป็นสังคมสมัยใหม่และการเข้ามาของประเทศตะวันตก ลักษณะของการเป็นคนสยามจึงจำเป็นต้องเกิดความชัดเจนมากยิ่งขึ้น จากนี้ความเป็นสยาม/ไทย จึงต้องรวบตึงขึ้นมากด้วยมุ่งประเด็นไปที่เชื้อชาติและภาษา การกะเกณฑ์คนที่อยู่ในรูปแบบรัฐโบราณที่กำลังก้าวเข้าสู่ประเทศสมัยใหม่ และเสริมความเข้มแข็งทางการเมืองการปกครองของผู้ปกครอง แนวทางการที่สยามภายใต้พระราชอำนาจนำของกษัตริย์จึงเป็นการทำให้ชีพจรของสยามเดินอยู่บนแนวความคิดรัฐชาติที่เป็นเอกราช พระมหากษัตริยาธิราชเจ้าหรือราชาธิราชถูกสถาปนาขึ้นพร้อมกันนั้นพระบาทสมเด็จพระจอมเกล้าเจ้าอยู่หัวทรงมีพระเนตรที่ยาวไกล อันว่าชาติจำต้องมีประวัติศาสตร์ การสร้างประวัติศาสตร์ของชาติจึงได้รับการประกอบขึ้นอย่างจริงจังในรัชสมัยของพระองค์ ดังนั้นการกำหนดภาษาไทยมาตรฐานจึงถือกำเนิดขึ้นจากการวางเกณฑ์ทางภาษาให้ภาษาไทยภาคกลางเป็นภาษาไทย ดังนั้นภาษาลาวที่แต่ก่อนประชากรส่วนใหญ่ของสยามใช้ในการสื่อสารโดยเฉพาะทางภาคตะวันออกเฉียงเหนือ และประเทศราช จึงได้รับการจำกัดให้อยู่นอกเหนือภาษาไทยมาตรฐานโดยปริยาย จากสังคมพหุชาติพันธุ์ และพหุวัฒนธรรม หลังปี 1950 ความเป็นอัตลักษณ์ไทยได้รับการปลูกฝังให้เป็นสาระหลักของชาติและความเป็นชาติ สภาพของไทยจึงเป็นชาติที่กลายมาเป็นสังคม เอกชาติพันธุ์และเอกวัฒนธรรม (mono-ethnicity and mono-cultural) สิ่งที่เกิดขึ้นตามมาคือ เมื่อลักษณะของความเป็นไทยมาตรฐานกำหนดมาจากชนชั้นปกครองที่อยู่ตรงจุดศูนย์กลางของไทย การแบ่งภูมิภาคโดยถือกำเนิดจากจุดศูนย์กลางจึงเกิดขึ้น เป็นภาคเหนือภาคใต้ และภาคอีสาน และการก่อกำเนิดลำดับชั้นทางชาติพันธุ์ของคนไทยเกิดขึ้น (ethnic hierarchy) และจุดเริ่มต้นของการนิยามคำว่า ไทยแท้ (authentic Thai) (Streckfuss, 2012, p. 306, p. 312-313; Thananithichot, 2011, p. 257)

ชาติคือทุกสิ่งทุกอย่าง ในรัฐบาลสมัยจอมพล ป. พิบูลสงคราม หรือเรียกว่าระบอบพิบูล (Phibun regime) จะเห็นว่าการสร้างความเป็นชาติผ่านการให้ข้อชวนเชื่อต่างๆ โดยมีหลวงวิจิตรวาทการเป็นยอดนักออกแบบสิ่งประกอบสร้างความศรัทธาของการเป็นชาติ โดยมีผู้นำเป็นศูนย์กลาง กล่าวคือการสร้างปรัชญาทางการเมืองเชิงสงคราม ที่อุทหนุ่นให้คนในชาติตระหนักถึงความสำคัญของเชื้อชาติ ผู้นำ ศาสนา และประเทศชาติ โดยเปรียบให้เสมือนบ้านของเรา และกองทัพคือรั้วรอบขอบชิดของบ้าน (Reynolds, 2004, p.106) ไทยเองก็มีกระบวนการประกอบสร้างชาติไทย ความเป็นชาตินิยม และอัตลักษณ์ชาติพันธุ์ ซึ่งกระบวนการนี้ เรียกได้ว่าเป็นการผดุงชาติไทยผ่านอารมณ์และความทรงจำ และอัตลักษณ์ประจำชาติไทยได้รับการประกอบสร้าง และประกอบซ้ำ (constructed and reconstructed) ในทิศทางเฉพาะที่มีเอกลักษณ์คือการผสมผสานบทบาทของสถาบันกษัตริย์กับผู้นำทางการเมือง (Thananithichot, 2011, p. 261) ในส่วนการบริหารประเทศฝ่ายการเมือง ระบอบพิบูลได้ขยายฐานความคิดเข้าสู่ระบบวัฒนธรรม ประจำชาติอย่างเรียกได้ว่าพลิกโฉมหน้ากันเลยทีเดียว เพื่อคัดค้านการถูกนิยามจากบุคคลภายนอกที่จะอ้างอิงชาติไทยว่าเป็นอนารยชน โดยเป้าหมายสูงสุด คือการปฏิวัติ วัฒนธรรม (cultural revolution) ซึ่งเป็นหัวใจของกระบวนการนำชาติของจอมพล ป. กล่าวคือการรณรงค์ให้ประชาชนสำนึกความเป็นไทยมีระดับตามลำดับเวลา 2 ระยะ โดยในปี 1938 ถึงต้นปี 1942 ในช่วงที่ญี่ปุ่นบุกเข้า ไทย และในราวปี 1942 ถึงกลางปี 1944 ในการปฏิวัติ วัฒนธรรมนี้สามารถนิยามได้ว่าเป็นช่วงสายอ่อน และสาย แข็ง (soft-line and hard-line) ตามลำดับ โดยการปฏิวัติ สายอ่อนเกิดขึ้นทันทีที่จอมพล ป. เข้าสู่อำนาจโดยมองผ่าน กรอบคิดที่ว่าไทยต้องศิวิไลซ์ จึงเกิดการออกคำสั่ง ‘รัฐนิยม’ ผลพวงที่ตามมาคือการที่คนไทยต้องยอมรับปรับตัวให้เข้ากับ ความใหม่ (newness) ที่เข้ามาปะทะในชีวิตอย่างปัจจุบัน ทันด่วน สิ่งที่ยิ่งยวดสำคัญคือการที่คนไทยต้องร้องเพลงชาติ และยืนเคารพธงชาติเป็นอาทิ และในส่วนของ การปฏิวัติ สายแข็งนั้นระบอบพิบูลได้มีการสั่งให้จัดตั้ง ‘สภาวัฒนธรรม แห่งชาติ’ ในปี 1942 โดยสภาฯ ได้แบ่งเป็น สำนักวัฒนธรรม ทางจิตใจ สำนักวัฒนธรรมทางระเบียบประเพณี สำนัก วัฒนธรรมทางศิลปกรรม สำนักวัฒนธรรมทางวรรณกรรม และสำนักวัฒนธรรมสตรี ที่ใช้เป็นเครื่องมือในการค้นคว้า

ดัดแปลง กำหนด ควบคุม ปลุกฝัง และเผยแพร่ความเป็น อารยชนในทัศนะของผู้นำ อาทิจ การบังคับให้คนไทยเปลี่ยน วิธี และวิถีของการแต่งกาย (Numnonda, 1978, 235-238) หากเทียบเคียงกับศิลปกรรมแขนงต่างๆ ที่เสมือนจะถูกควมรวมเข้าไปอยู่ในสภาวะวัฒนธรรมแห่งชาติ แล้วดนตรีก็เป็นสิ่งที่ถึงแม้จะไม่ได้รับการใช้เป็นเครื่องมือ ตามนโยบายรัฐในการสร้างชาติโดยตรง แต่ก็ย่อมมีส่วน คล้อยตามกระแสหลักของชาติในขณะนั้นไม่มากนักน้อย หากตรองคิดพินิจดูชะรอยเห็นการรวมอำนาจ และการสร้าง ฝักฝ่ายจากดนตรีผ่านวาทกรรมรัฐชาติอยู่หลายส่วน

พามาเล่า โมโร (Pamela Moro, 2004) ให้ทัศนะ อย่างน่าสนใจว่า กระบวนการที่ดนตรีเป็นอันหนึ่งอันเดียว กับวิถีชาตินิยมในสังคมไทยหากมองอย่างคร่าว จะเห็นว่ามี รูปแบบที่ก่อกระบวนการจากดนตรีของชนชั้นสูง (elite music) ได้กลายมาเป็นดนตรีที่จัดอยู่ในระดับชั้นเอก (classic) และได้แปลงรูปไปเป็นวัฒนธรรมโนคติ (imagination of culture) ภายในรัฐชาติ โดยที่ดนตรีราชสำนักอุปถัมภ์ (court-fostered) ได้รับการเผยแพร่และเป็น ตัวแทนของปวงประชาราไทยทั้งชาติ จากการสถาปนาความเป็น ระดับชั้นของดนตรีไทยจึงเป็นการเกลี้ยให้เกิดความ แตกต่างระหว่างดนตรีชั้นเอกและดนตรีพื้นเมือง เหตุอันเกิด ภาวการณ์สร้างความเป็นศูนย์กลางนิยมอย่างหนึ่งคือ ระบบ การเมืองการปกครองที่เป็นลักษณะฐานราชสำนักกรุงเทพ (Bangkok-base dynasty) โดยผลที่เกิดมาคือรูปแบบความรู้ ทางประวัติศาสตร์ที่เป็นความคิดแบบขนบสายตรงเดี่ยว (single linear tradition) ท่ามกลางความหลากหลายของ ชาติพันธุ์และความแตกต่าง ในกลางศตวรรษที่ 19 มีแนว โน้มการตั้งศูนย์กลางโดยมีพุทธศาสนาเป็นสถาบันแกนกลาง และการกำหนดการใช้ภาษาไทยกลาง เป็นการสร้าง บรรทัดฐาน (standardization) ยิ่งกว่านั้นในรัชสมัย พระบาทสมเด็จพระมงกุฎเกล้าเจ้าอยู่หัว ทรงได้พยายามยก ระดับวัฒนธรรมภาคกลางผ่านระบบภาษาไทย ทั้ง วรรณกรรม ดนตรี และนาฏกรรม ให้เป็นศิลปกรรมชั้นสูง และการที่ข้าราชการทั้งสังกัดศิลปและนาฏศิลป์ได้มีการ บูรณ์บำเหน็จ ให้เป็นข้าราชการระดับกลางถึงสูง ก็เป็น ส่วนหนึ่งในการแสดงออกเชิงสัญลักษณ์ที่จะสถาปนา วัฒนธรรมภาคกลางให้เป็นหลักของชาติ หนึ่งใน การแสดง ความเป็นชาติอย่างหนึ่งคืองานประพันธ์ ของมนตรี ตราโมท ศิลปินผู้มีชื่อเสียงได้สร้างชุดการแสดงเรียกว่าระบำ

โบราณคดี ที่ถือได้ว่าเป็นจุดชี้ชัดในการแสดงความเป็นอารยชนของคนไทย ผ่านการมีประวัติศาสตร์อันยาวนาน ผ่านหลากหลายยุคสมัย (ibid, pp. 200-204) ในทางเดียวกันนี้ดนตรีของภาคกลางก็ได้รับเป็นดนตรีชั้นเอก โดยวงดนตรีที่เข้าสู่ชนมาตรฐานคือ วงปี่พาทย์ วงเครื่องสาย และวงมโหรีแท้รี อี มิลเลอร์ (Terry E. Miller) พยายามแสดงถึงเรื่องการจดบันทึกโน้ตของดนตรีไทยไว้ว่า ดนตรีไทยใช้ระบบการต่อเพลงแบบต่อโดยตราระหว่างครูและศิษย์ซึ่งมีมาอย่างยาวนาน แต่ในสังคมร่วมสมัยเวลาคือเงินและการใช้โน้ตเพลงช่วยในการเรียนดนตรีก็เป็นข้อดีไม่น้อย การสอนโดยวิธีการใช้รูปแบบมุขปาฐะคงเหมาะสมในส่วนภูมิภาค ซึ่งในส่วนภูมิภาคก็มีการจัดตั้งวิทยาลัยนาฏศิลป์ที่สอนศิลปะภาคกลางอยู่ (Miller, 1992, p.210) ซึ่งภายหลังได้สอดแทรกเนื้อหาทางดนตรีและนาฏศิลป์พื้นเมืองเข้าไปให้มีส่วนร่วมโดยเป็นการปรับตัวของการเรียนการสอน

การขยายตัวของวัฒนธรรมดนตรีชั้นเอกที่ได้รับการสถาปนาขึ้นจากมูลปัจจัยโดยชนชั้นนำของไทยและเป็นการพยายามสร้างมาตรฐานทางวัฒนธรรม จัดระเบียบวิธีการเข้าถึงความเป็นศิลปะชั้นเอก หรือศิลปะชั้นสูงให้มีเสถียรภาพในภูมิภาคภาคกลาง และขยายฐานไปสู่ภาคต่างๆ รูปแบบการรวมความรู้หลักเป็นต้นทางของปัญหาที่ภาคกลางหรือศูนย์กลางอำนาจส่งต่อ และได้ตกผลึกเป็นทั้งหลักสูตรในสถานศึกษาทั้งในระดับอุดมศึกษา และการศึกษาระดับพื้นฐาน ตลอดจนการปลูกฝังอย่างเข้มแข็งในการขยายตัวของวิทยาลัยนาฏศิลป์ ดนตรีประจำชาติจึงผูกตรึงไว้กับอำนาจศูนย์กลาง ดังที่กล่าวไว้ข้างต้นในขณะที่ดนตรีส่วนหนึ่งได้รับการอุปถัมภ์ค้ำชูจนเป็นดนตรีชั้นเอก และเป็นแม่แบบมาตรฐานของดนตรีในขณะเดียวกันก็เป็นหน้าตาและตัวแทนของชาติ เมื่อกระบวนการแสดงภาพตัวแทนของดนตรีของชาติไทยที่เป็นดนตรีดั้งเดิมในชนบจาร์ดี ย่อมหนีไม่พ้นการกล่าวถึง ปี่พาทย์ เครื่องสาย และมโหรี ในอีกส่วนหนึ่งแสงได้ส่องสู่ดนตรีชั้นเอกดังกล่าว ก็ย่อมตกกระทบเป็นเงาเคียงข้างให้ดนตรีประจำภาคอื่น ๆ เป็นส่วนประกอบย่อยและถูกนิยามความหมายให้เป็นดนตรีพื้นเมืองของคนพื้นเมือง ในบทความนี้ผู้เขียนให้ความสนใจปฏิบัติการดนตรีพื้นเมืองประเภทหนึ่งที่พยายามสลัดปมที่มัดตรึงสถานะดนตรีพื้นเมืองเอาไว้ดนตรีล้านนาได้แสดงออกอย่างกล้าหาญองอาจที่จะสร้างจุดยืนทางดนตรีของตนเอง ทว่าการจัดภาพตัวแทนความเป็นอื่น ที่มีใช้ดนตรีกระแสหลักที่ฝังปมมา

นานหลายทศวรรษ พยายามประกาศตนว่าเป็นส่วนหนึ่งในการประกอบสร้างรัฐชาติเช่นเดียวกัน การปลุกสำนึกล้านนาอาจมีมานานและต่อสู้เพื่อความเป็นอิสระชน เรียกร้องความเสมอภาคจากการกระทำและบทบาทอื่น อาทิ การเมืองหรือรูปแบบการแสดงออกทางวัฒนธรรมต่าง ๆ ฉันทใด ในส่วนของคุณตรีแล้วนั้นหมุดหมายสำคัญคือการเป็นดนตรีที่มีแสงส่องสว่างในตนมิจำยอมใช้แสงจากสิ่งอื่นก็ยอมเป็นไป ฉันทนั้น การเปิดโลกทัศน์ดนตรีล้านนาเป็นเพียงปฐมบทของการสลายศูนย์กลางนิยม ดังนั้นย่อมต้องทำความเข้าใจกับกระบวนการผลัดตัวออกจากศูนย์กลางของคุณตรีล้านนา

โลกทัศน์ดนตรีล้านนา

การประกอบสร้างความเป็นล้านนามิได้บังเกิดในช่วงเวลาเร็ววันนี้ แต่เป็นการสะสมประสบการณ์ที่ใช้เวลานานนับศตวรรษ เอกลักษณะความเป็นล้านนาได้รับการชูประเด็นขึ้นเพื่อแสดงความต่างจากความเป็นอย่างอื่นที่มีใช้ล้านนา ผ้าทอ ศิลปกรรม อาหาร ภาษา ล้วนแล้วแต่ประกอบสร้างขึ้นเพื่อสำแดงอัตลักษณ์ และสิ่งที่ผลิตออกมาได้ดียังยิ่งคืออัตลักษณ์ทางวัฒนธรรม ในส่วนย่อยที่จะกล่าวถึงลงไปเกี่ยวกับดนตรีล้านนา องค์ประกอบที่ประกอบสร้างความเป็นอัตลักษณ์ล้วนวางอยู่บนระบบความเหมือนและความต่าง สุนทร คำยอด (2559) กล่าวถึง “อุดมการณ์ล้านนานิยม” โดยขับเคลื่อนผ่านมิติทางการเมืองที่พยายามหาพื้นที่ให้กับความเป็นล้านนาผ่านสิ่งประกอบสร้าง ปัจจัยอย่างหนึ่งที่ผนึกแน่นกับการสร้างความเป็นล้านนา คือการสานอดีต แครธรีน วูดเวิร์ด (Kathryn Woodward, 2002) การสวมบทบาทความเป็นชาติจะถูกค้นพบและเขียนซ้ำจากประวัติศาสตร์ และแสวงหาการรับรองความแท้จริงถูกต้อง (authentication) ผ่านการแสดงความเป็นเจ้าของทางประวัติศาสตร์ ทว่าความเป็นล้านนาจะปรากฏอยู่ในส่วนของงานวรรณกรรม โดยระดับขั้นพบว่าในวรรณกรรมยุคจารีตล้านนาได้ปฏิเสธความเป็นกรุงเทพฯและมีทัศนคติด้านลบ ภายหลังจากงานวรรณกรรมและนักเขียนภาคเหนือแสดงออกชัดเจนที่จะเข้ารับปรับความคิดที่เข้าใจความเป็นรัฐชาติ จึงปรากฏการใช้คำว่า ‘ล้านนาไทย’ ถึงกระนั้นความเป็นล้านนาในคลื่นหลังนี้ย่อมมีวิธีการที่ปรับเปลี่ยนไป กล่าวคือ กระแสชาตินิยมในส่วนกลางมีอำนาจมากเท่าไรความพยายามในการแสวงหาพื้นที่ หรือจะเรียกได้ว่าตำแหน่งแห่งที่ของความเป็นล้านนาก็สะท้อนมาขึ้นเท่านั้นโดยถือว่าการ

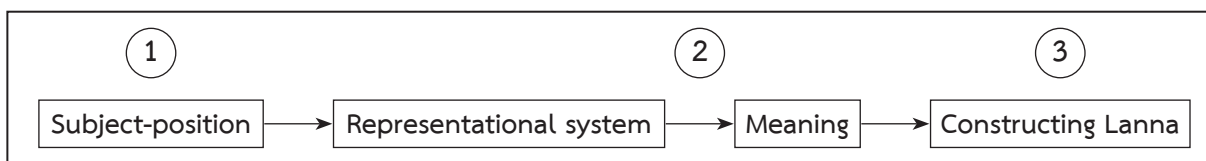
สร้างความเป็นล้านนานี้เป็นกระบวนการท้องถิ่นนิยม แต่ปฏิบัติการเป็นการเน้นการสื่อสารวัฒนธรรมล้านนากับคนนอกวัฒนธรรมเพื่อต่อรอง เพื่อทำให้เกิดความรู้สึกของความเป็นพลเมืองล้านนา (สุนทร คำยอด, 2559) ไม่ว่าความเป็นล้านนาได้กำเนิดออกมาในรูปแบบการประกอบสร้างโดยวิธีการใด แต่กระนั้นปฏิบัติการนำเสนอความเป็นล้านนาในปัจจุบันถือว่าแสดงตัวตนได้อย่างน่าสนใจ หากลองมามองในส่วนของคนตรีล้านนาแล้วถึงแม้จะค่อยเป็นค่อยไปแต่มีอาจจะเลยกลุ่มนักวิชาการดนตรีล้านนาได้เลย หรือจะปฏิเสธได้ว่าเขาเหล่านั้นกำลังต่อจิกซอให้กับภาพใหญ่ของคนตรีล้านนาให้มีความชัดเจนสมบูรณ์

ดนตรีล้านนา ที่เป็นเครื่องสร้างอัตลักษณ์ล้านนาก็เป็นสิ่งที่ประกอบสร้างขึ้นและกระบวนการสร้างขึ้นนี้ ในบทความนี้เฉพาะเจาะจงที่จะกล่าวแต่ในส่วนองค์ประกอบของคนตรีเพียงสี่ขบและชี้ประเด็นให้เห็นหลักในการที่นักวิชาการดนตรีล้านนาบางท่านมีส่วนอุดหนุนกระบวนการให้คนตรีล้านนาก้าวสู่การผลตัวและค่อย ๆ เคลื่อนตัวออกจากการโคจรเป็นส่วนประกอบของคนตรีภาคกลาง ในส่วนโลกทัศน์คนตรีล้านนาจึงเป็นการเสนอแนวความเห็นที่มองผ่านมิติการที่กำหนดกรอบว่าคนตรีล้านนามีกระบวนการประกอบสร้าง และแสดงความแตกต่างกับคนตรีภาคกลางอย่างมีนัยสำคัญ ในที่นี้จะใช้กรอบแนวคิดที่ประยุกต์ในการช่วยอธิบายวงจรวัฒนธรรมคนตรีล้านนาโดยมีการวางเป้าความเชื่อว่าคนตรีล้านนาคือส่วนหนึ่งของวัฒนธรรมล้านนาร่วมสร้างความหมายความเป็นล้านนาและการแสดงภาพแทนความเป็นล้านนา และอัตลักษณ์ทางดนตรีส่งผ่านวงจรวัฒนธรรมอันกล่าวได้ว่ามีกระบวนการดังนี้

สาระหลักของแผนภาพที่แสดงคือการแสดงขั้นตอนที่ดนตรีพื้นเมืองภาคเหนือ² (ดนตรีล้านนา) หากใช้วิธีการเบื้องต้นนี้ตามที่ Woodward ได้เสนอและในบทความนี้พยายามนำการใช้งานของกระบวนการเพียงเบื้องต้นตามการปรับประยุกต์ จะพบว่าขั้นตอนที่สำคัญอย่างหนึ่งคือการที่ระบบการแสดงภาพแทนได้ถูกนำมาเสนอเพื่อใช้จัดกรอบมโนทัศน์เพื่อมองดนตรีพื้นเมืองภาคเหนือโดยเขาได้กล่าวว่าการแสดงภาพแทนนี้เป็นการรวมกันระหว่างการให้ความหมายเชิงปฏิบัติการและสัญลักษณ์เชิงระบบ และจะให้ความหมายที่เข้าใจได้ด้วยสามัญสำนึกที่มีผ่านประสบการณ์ (Woodward, 2002) หากมองในมุมนี้ก็จะเห็นว่ากระบวนการประกอบสร้างความเป็นพื้นเมืองภาคเหนือให้เป็นคนตรีล้านนามีทั้งสิ้น 3 ขั้นตอน กล่าวคือ

ขั้นที่ 1 ทำการแยกองค์ประกอบของคนตรีล้านนาแล้วชี้แจงลงไปว่า ส่วนต่าง ๆ ส่วนใดเป็นสิ่งที่เห็นว่าแตกต่างกับคนตรีภาคกลาง และส่วนใดที่มีความเหมือนแล้วจึงต้องใส่ระบบเข้าไปใหม่เพื่อทำให้แตกต่าง ในที่นี้จะกล่าวถึงเพียง i. รูปแบบวงดนตรีพื้นบ้านภาคเหนือและเครื่องดนตรี (ensemble formation and musical instrument) ii. การทำงานของคนตรี (function) iii. ท่วงทำนองและผลิตภัณฑ์ทางดนตรี (melodic products) iv. การแสดงความแท้ (authenticity)

ขั้นที่ 2 การให้ความหมายที่ได้จากการแสดงภาพแทน ในส่วนนี้เป็นขั้นการวิเคราะห์และการค้นหาความหมายที่สิ่งต่าง ๆ ที่มีตำแหน่งของตนเองมิได้นำเสนอความหมายโดยตรงแต่ต้องผ่านกระบวนการตีความที่อยู่ในครรลอง ซึ่งต้องอยู่ในวิสัยที่สิ่งนั้น (subject) อยู่ภายใต้



ภาพที่ 1 กระบวนการประกอบสร้างความเป็นล้านนา
ที่มา: ผู้เขียน เมื่อวันที่ 5 มกราคม 2566

2 ในกระบวนการตั้งต้นนี้เพื่อแสดงความชัดเจนจะยังใช้การเรียกภาพรวมของคนตรีล้านนาว่า ดนตรีพื้นเมืองภาคเหนือก่อน และหลังจากขั้นตอนเสร็จสิ้นจะนำไปสู่การเรียกว่าคนตรีล้านนา

อำนาจของการแสดงความหมายโดยนัยแล้วสอดคล้องกับความเข้าใจผ่านประสบการณ์ของมนุษย์ที่จะรับรู้ได้ ทั้งในระดับคนในวัฒนธรรมดนตรีและคนนอกวัฒนธรรมดนตรีที่สามารถเอื้อมนโนทัศน์เข้าถึง กล่าวคือ มีสัญชาตญาณเข้าถึงได้

ขั้นที่ 3 เป็นขั้นแสดงผลโดยจากขั้นที่ 1 และขั้นที่ 2 การผลิตดนตรีล้านนายังเป็นเพียงการอยู่ในระหว่างกระบวนการที่ดนตรีพื้นเมืองภาคเหนือกำลังแปรสภาพ แต่ในขั้นที่ 3 เป็นการสร้างตัวตนของดนตรีล้านนาให้เกิดขึ้นจากปัจจัยการประกอบสร้างที่ระบุไว้ในขั้นที่ 1 การแสดงผลนี้เป็นการประกอบตัวตนและแสดงความหมายใหม่ดนตรีล้านนาในขั้นตอนนี้จึงมิได้มีความหมายเช่นเดียวกับดนตรีพื้นบ้านภาคเหนืออีกต่อไปแล้ว แต่ก็ได้ละทิ้งความหมายเดิมเสียทั้งสิ้น ทว่าเป็นการปรับกระบวนการทัศน์ในการมองหรือสร้างพื้นที่ในการเป็นดนตรีล้านนาและให้คนนอกรับทราบการปรากฏมีของดนตรีล้านนา

การเปลี่ยนแปลงและองค์ประกอบของดนตรีสู่ความเป็นล้านนา

ในศตวรรษที่ 19 ศูนย์กลางวัฒนธรรมล้านนาได้รับการสถาปนาที่เชียงใหม่และคุ้มเจ้าหลวงเป็นแหล่งบ่มเพาะศิลปวิทยาการรวมถึงวัฒนธรรมในขณะนั้น (focal point) ซึ่งเป็นวิถีเดียวกับราชสำนักสยามและอิทธิพลของสยามโดยเฉพาะกรุงเทพฯ ได้แพร่เข้ามาสู่เชียงใหม่อย่างยิ่งด้วยเหตุของการควบคุมทั้งทางการเมืองและทางวัฒนธรรม บุคคลที่เป็นตัวแปรสำคัญคือพระราชชายาเจ้าดารารัศมี พระองค์ได้ร่ำเรียนศิลปะการดนตรีในวัฒนธรรมดนตรีราชสำนักกรุงเทพฯ กับครูซ้อย สุนทรวาทีน และพระยาประสานดุริยศัพท์ (แปลก ประสานศัพท์) นอกจากนั้นแล้วพระญาติที่ได้มาอาศัยในกรุงเทพฯ ทั้งเจ้าบัวชุม ณ เชียงใหม่ และเจ้าเทพกัญญา บุรณะพิมพ์ ก็ล้วนเป็นผลแห่งแรงผลักดันของพระราชชายาเจ้ามีชื่อพระองค์นี้ ทั้งศิลปะการดนตรีสยามและตะวันตก นอกจากนี้พระราชชายาได้นำการละครและการดนตรีของราชสำนักสยามทั้งรูปแบบดั้งเดิมและร่วมสมัยไปสู่สายตาชาวล้านนา และพระยาประสานดุริยศัพท์ที่ได้มีบทบาทในช่วงหนึ่งในการขึ้นไปสอนดนตรีให้ราชสำนักเชียงใหม่เพื่อเป็นการพัฒนามาตรฐานการดนตรีและการละคร จากเหตุการณ์ทางประวัติศาสตร์คร่าว ๆ นี้จะเริ่มเห็นฉากทัศน์ในการเปลี่ยนผ่านภาพลักษณ์ของดนตรีล้านนา โดย จรัญ กาญจนประดิษฐ์ ได้ใช้เพลงพ็อนเงี้ยวเป็นเส้นทางการศึกษาสังคีตวิวัฒน์ และพระราชชายา ได้มีบทบาท

มากทั้งด้านการปรับแปลงดนตรีราชสำนักเชียงใหม่ พ็อนเงี้ยวมีที่มาจากเพลง “ซอเงี้ยว” ซึ่งเป็นกรรมสิทธิ์โดยตรงของกลุ่มชาติพันธุ์ไทยใหญ่ และได้รับการปรับแปลงขึ้นภายหลังในฐานะที่รู้จักกันในนาม “เสเลเมา” กระนั้นหากกล่าวถึงพระราชชายา ฯ นับได้ว่าพระองค์ทรงเป็นผู้มีบทบาททั้งในทางสังคม ประวัติศาสตร์ และวัฒนธรรมทั้งสองฟากฝั่ง กล่าวคือทั้งในส่วนกลางคือกรุงเทพฯ ฯ และในอาณาบริเวณล้านนา ทั้งนี้การที่มีลักษณะการสังคีตวิวัฒน์ในดนตรีล้านนา และยังผลสู่ดนตรีล้านนาปัจจุบัน ในทางเดียวกันนี้มีความเป็นไปได้ว่าส่วนหนึ่งที่สำคัญมาจากการประสมรวมเข้าของดนตรีอื่นนอกวัฒนธรรมดนตรีล้านนา (Kanchanapradit, 2018, p. 396) โดยการประสมเข้ากันนี้มิได้เกิดเพียงดนตรีล้านนากับดนตรีศูนย์กลางเท่านั้นในฐานะเพลงต่อเพลง หรือแม้แต่เครื่องดนตรี ในส่วนเครื่องบันทึกความรู้เรื่องเพลงลายลักษณ์ กล่าวคือ โน้ตเพลง จากวัฒนธรรมดั้งเดิมที่การเรียนดนตรีล้านนาเป็นไปตามลักษณะเช่นเดียวกับดนตรีในภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ นั่นคือการจำแล้วบอกต่อหรือเรียกโดยเฉพาะว่ามุขปาฐะ

ตามที่สงกรานต์ สมจันทร์ได้นำเสนอเกี่ยวกับสภาพการใช้โน้ตเพลงของดนตรีล้านนาและชี้ให้เห็นลักษณะการเรียนรู้ดนตรีล้านนาที่อ้างอิงจากประวัติศาสตร์อันยาวนานโดยใช้การนำเสนอผ่านเส้นเวลาของระบอบการปกครอง จากนั้นได้ลงรายละเอียดโดยให้ข้อเสนอของวิธีการเรียนรู้ดนตรีล้านนาเป็น 2 รูปแบบคือทางการ และตามอัธยาศัย โดยรูปแบบตามอัธยาศัยนี้ได้เป็นพื้นฐานสำคัญและขยายวงกว้างโดยหลักของดนตรีล้านนาโดยสิ่งที่น่าสนใจคือสงกรานต์ได้วิเคราะห์กระบวนการเรียนรู้ตามวิถีประเพณีในรูปแบบเฉพาะของดนตรีล้านนา โดยสรุปว่าเริ่มจากการตามนักดนตรีหรือวงดนตรีไปตามงานต่าง ๆ เรียนรู้การฝึกเครื่องดนตรีจากเครื่องดนตรีประกอบจังหวะง่าย ๆ แล้วค่อยขยายขยายสู่เครื่องดนตรีอื่น ๆ ใช้การบรรเลงในสถานที่จริงเป็นประสบการณ์การเรียนรู้ สู่การปฏิบัติจริง และการรับเอารูปแบบการเรียนรู้ผ่านโน้ตเพลงนั้นดนตรีล้านนาได้รับเอาหลากหลายลักษณะ กล่าวคือ ใช้ทั้งโน้ตตัวเลข โน้ตตัวอักษรไทย โน้ตตะวันตก และมีลักษณะเฉพาะในการจดท่องจำโน้ตของเครื่องดนตรีประเภทกลองปู้จาดด้วยวิธีการแบบล้านนาผสม (สงกรานต์ สมจันทร์, 2565, น. 157, น. 162-163) ในทางสอดคล้องกัน ประสิทธิ์ เลี้ยวสิริพงศ์ เน้นย้ำว่าโดยเฉพาะการขับขอมไม่ว่าจะเป็นการขับขอมเชียงใหม่หรือ

การขับขานเป็นการสั่งสมการเรียนรู้ในรูปแบบการจดจำ และใช้ปฏิภาณไหวพริบ ซึ่งเป็นรูปแบบการเรียนรู้แบบมุขปาฐะ³ (orality) ถึงแม้ว่าในภายหลังอิทธิพลของการจัดการเรียนการสอนโดยการกรมการศึกษา ฯ จะก่อให้เกิดผู้รู้หนังสือในวัฒนธรรมลายลักษณ์มากขึ้นกว่าแต่ก่อนมาก แต่การขับขานก็พึ่งพาอาศัยวิธีการมุขปาฐะกระทั่งปัจจุบัน ประสิทธิ์ยังเน้นอีกว่าการอ่านเป็นการสร้างความเข้าใจ แต่มิใช่วิธีการของการเป็นช่างขับ และเชื่อว่าโน้ตเพลงที่เข้ามาสู่ดนตรีพื้นเมืองเชียงใหม่รุ่นแรก ๆ คือโน้ตตัวอักษรไทย (ด ร ม พ ซ ล ท) (ประสิทธิ์ เลี้ยวสิริพงศ์, 2560, น. 79-80) หากกล่าวตามที่สงกรานต์พยายามเชื่อมโยงฉากแห่งประวัติศาสตร์กับสิ่งที่เรียกว่าโน้ตเพลงแล้วดนตรีล้านนาถือได้ว่าได้รับแรงผลักดันสู่ความเป็นสมัยใหม่ได้อย่างมีลำดับขั้นตอนที่น่าสนใจ วิธีการของการเรียนรู้เป็นร่องรอยแสดงให้เห็นการเคลื่อนที่ของวัฒนธรรมดนตรีที่ไม่หยุดนิ่ง ที่ยอมผลัดตัวเองไปตามครรลองของความเป็นชาติสมัยใหม่ตลอดจนยกระดับอัตลักษณ์ท้องถิ่น

นอกจากดนตรีโดยตรงก็มีสิ่งที่ดนตรีไปเกี่ยวข้อง โดยเป็นส่วนหนึ่ง รวบรวมเป็นการแสดงยุคกึ่งเก่ากึ่งใหม่ในสังคมล้านนาทุกวันนี้ ถือว่าเป็นหมุดที่เกี่ยวกับวัฒนธรรมบันเทิงของล้านนาได้ประการหนึ่ง รวบรวมจึงเป็นเครื่องบ่งชี้ค่านิยมของล้านนาที่เปลี่ยนแปลง การเปลี่ยนแปลงหนึ่งที่เกิดขึ้นระหว่างวัฒนธรรมล้านนากับวัฒนธรรมอื่นนอกล้านนา เป็นสิ่งที่น่าสนใจไม่น้อย แต่เดิมนิยมการร้องเล่นเต้น รวบรวมปรากฏมีขึ้นจากเพลงร้องเองแต่งเองในบริบทล้านนา จากนั้นได้มีการนำเพลงลูกทุ่งไทย เพลงร่วมสมัย เพลงดิสโก้เข้ามาเจือเข้าด้วย (ศักดิ์รินทร์ ขาวจิว, 2560, น. 55) จากการศึกษารูปแบบการเปลี่ยนแปลงของร่วมนั้นมีความน่าสนใจว่าเพลงลูกทุ่ง ถูกนิยามส้าทับไปว่าเพลงลูกทุ่งไทย และพบได้ชัดเจนว่าไม่ได้รับการยอมรับให้ผนวกเข้าเป็นความแท้จริงของดนตรีในบริบทล้านนา เพียงแต่ภายหลังได้คลี่คลายขยายขอบเขตกระทั่งมีพื้นที่แทรกตัวเข้ามาในร่วมนั้นเป็นสิ่งบันเทิงร่วมสมัย และแสดงความเป็นอื่นเทียบเท่าเพลงดิสโก้ของตะวันตก

ก้าวสู่มุมมองของชาวตะวันตกต่อดนตรีล้านนา บุคคลสำคัญที่เป็นที่รู้จักอย่างดีในแวดวงนักวิชาการโดยเฉพาะทางดนตรีล้านนาคือ เจอรัลด์ ไดค์ (Gerald Dyck)

ผู้มีชื่อในหมู่นักมานุษยวิทยาดนตรีและภายหลังก็ได้รับการสถาปนาว่าเป็นชาวตะวันตกที่สนใจจริงและมีผลงานทางวิชาการให้นักวิชาการด้านดนตรีล้านนาทั้งชาวล้านนาและชาวไทยได้หยิบใช้ประโยชน์ไปผลจากการลงแรงของเขาในช่วงหลายทศวรรษก่อน โดยใน ค.ศ. 2004 นักวิชาการต่างชาติได้เดินตามรอยของ Dyck และได้สาธยายสิ่งที่ปรากฏต่อสายตาเขา ว่าพิณเป็ยะได้กลับมาเป็นที่นิยมในวงการศึกษา และดูว่าคราวนี้จะมีบทบาทต่ออุตสาหกรรมการท่องเที่ยว เพราะเป็นเครื่องยืนยันยืนยันความเป็นอัตลักษณ์ชาติพันธุ์ล้านนา และเป็นเรื่องปกติที่จะเห็นว่าพิณเป็ยะสามารถหาได้โดยทั่วไปในร้านขายเครื่องดนตรีล้านนาหรือแม้แต่ห้างสรรพสินค้า จึงทำให้เกิด revitalization and reinvention กับพิณเป็ยะซึ่งแตกต่างมากกับการใกล้สูญในครั้งที่ Dyck ได้เข้ามาทำการศึกษา (McGrew, 2007, p. 115) การเปลี่ยนแปลงเกิดขึ้นและดูเหมือนว่าไม่กี่ทศวรรษมานี้ องค์ความรู้ทางล้านนาจะค่อย ๆ ได้รับการทำนุบำรุงอย่างแพร่หลายตลอดจนเชื่อได้ว่าการดนตรีที่ครั้งหนึ่งเป็นภาคส่วนของดนตรีในวัฒนธรรมดนตรีไทย ได้พยายามผลัดตัวออกมาในพื้นที่ของตนเองอย่างโดดเด่นและมีเสถียรภาพ

องค์ประกอบที่ผู้เขียนให้ความสนใจในจุดเปลี่ยนของความรู้ดนตรีล้านนาคืองานวิชาการที่หลังไหลออกมาเป็นจำนวนมาก เมื่อเทียบกับจำนวนนักวิชาการดนตรีในภูมิภาคต่าง ๆ หากสันนิษฐานตามข้อสังเกตของ McGrew พบว่าจากเครื่องดนตรีที่เกือบสูญ ซึ่งเขาใช้คำว่า nearly extinct ในยุคที่ Dyck เข้ามาทำการศึกษา กลับกลายเป็นว่า เป็นเครื่องดนตรีที่แสดงภาพความเป็นล้านนาอย่างก้าวกระโดด จากงานการศึกษาของนักวิชาการตะวันตกที่ภายหลังนักวิชาการดนตรีล้านนาชาวล้านนาได้พยายามรวบรวมและใช้ประโยชน์จนเกิดการต่อยอดในการให้ความสำคัญกับดนตรีล้านนาอย่างจริงจังในยุคไม่กี่ทศวรรษมานี้ ผู้เขียนสนใจที่จะยกประเด็นเรื่องการเปลี่ยนแปลงมิใช่เฉพาะทางดนตรีแต่เป็นการเปลี่ยนแปลงทางวิชาการของดนตรีล้านนา สิ่งนี้จะเป็นเครื่องมือในการสถาปนาขอบเขตความมีอยู่ของการดำรงตนของดนตรีล้านนา อนึ่งการก้าวมามีส่วนของนักวิชาการดนตรีล้านนามิใช่เพียงการส่งสัญญาณการกรอบความรู้ของดนตรีล้านนาให้สำเร็จและเฉลิมฉลองในหมู่นัก

3 ประสิทธิ์ เลี้ยวสิริพงศ์ ให้ความสำคัญที่จะใช้คำว่า มุขปาฐะ มากกว่ามุขปาฐะ ด้วยเหตุว่าตรงกับภาษาอังกฤษว่า orality และมีความหมายที่ตีเทียบกับคำว่า oral culture

ทว่าเป็นเครื่องสื่อสารกับวัฒนธรรมหลัก และดูเหมือนว่าการสร้างความเสมอภาคด้วยกระบวนการทางวิชาการจะเป็นสิ่งท้าทายคนตรีศูนย์กลางมีใช้น้อย และชื่อชั้นทางวิชาการก็เริ่มผลิตขึ้นจากความมานะและความหวังที่จะเปลี่ยนคนตรีพื้นเมืองภาคเหนือสู่คนตรีล้านนาอย่างค่อยเป็นค่อยไปและมั่นคงซึ่งจะกล่าวในหัวข้อถัดไป ข้อความเชิงสัญลักษณ์ที่ส่งสู่วงการวิชาการคนตรีในระดับประเทศคงพอเห็นได้ว่าคนตรีล้านนาพยายามสร้างความแตกต่าง (distinction) ทั้งทางด้านปฏิบัติการและทางด้านวิชาการครบมิติ

คลี่คลายสลายศูนย์กลางของคนตรีแบบผลัดตัวออก

คนตรีล้านนาส่งเสียงผ่านงานวิชาการให้มีตำแหน่งแห่งที่ เครื่องดนตรี และวิธีการนำเสนอความรู้ยังมีส่วนที่เห็นเค้าโครงว่าดนตรีในขนบนิยมกระแสหลักยังมีส่วนในคนตรีล้านนาพอสมควร หากกล่าวให้ละเอียดลงไป นักวิชาการคนตรีล้านนาส่วนมากก็คือผลิตผลที่สร้างมาจากหลักสูตรคนตรีไทยภาคกลางและคนตรีตะวันตก ทางแยกของการสร้างขอบเขตคนตรีล้านนาจากดนตรีกระแสหลักทั้งสองได้ถูกจัดวางไว้ในพื้นที่ส่วนกลางที่ยอมรับได้และเป็นประโยชน์ กล่าวคือมานุษยวิทยาคนตรีที่เป็นทางออกในหลาย ๆ ประเด็นที่ติดขัด การนิยามของคนตรีล้านนาว่าสมควรอยู่ในพื้นที่ของคนตรีชนิดใดกันแน่ งานมานุษยวิทยาคนตรีล้านนาส่วนใหญ่จึงถือเป็นกุญแจไขทางออก เปิดพื้นที่การเรียนรู้และพื้นที่ทางวิชาการที่ว่านักวิชาการที่เกิดอยู่ในอนุภูมิภาคล้านน่าย่อมเป็นได้ไพล่หลักของการพัฒนาองค์ความรู้ การจัดตั้งและผลิตสร้างความรู้ทางวิชาการก็จำเป็นต้องอาศัยความร่วมมือจากมุมมองของคนในและคนนอกวัฒนธรรมคนตรีล้านนาพร้อมด้วย เพื่อความคล่องแคล่วและความยืดหยุ่น ดังที่กล่าวมาแล้วว่าวิชาการคนตรีล้านนาส่วนหนึ่งได้รับการเปิดพื้นที่โดยชาวตะวันตกเป็นปฐมวาระ ข้อดีข้อนี้เองเป็นการไม่ปิดบังอำพรางหรือสงวนพื้นที่ของคนตรีล้านนาให้ดีเด่นเฉพาะในหมู่ชาวล้านนา แต่เป็นพื้นที่ความรู้สาธารณะที่เปิดโอกาสนักวิชาการร่วมกันเติมต่อเสถียรภาพความรู้ของคนตรี

ความน่าสนใจในการรวมศูนย์กลางและการสลายศูนย์กลางจากมุมมองทางเศรษฐศาสตร์ที่อาจสามารถใช้เป็นแนวทางในการประยุกต์มองผลได้ผลเสียของการคนตรีได้บ้าง กล่าวคือ ในการจัดการองค์กรผลประกอบการที่ดีย่อมสามารถใช้เป็นหลักฐานอ้างอิงว่าองค์กรประสบ

ผลดีในการดำเนินการ มีค่าที่ใช้บ้างชี้ถึงสิ่งที่เกิดขึ้นคือ ประสิทธิภาพ (efficiency) และประสิทธิผล (effectiveness) โดยการรวมศูนย์กลางจะมองที่จำนวนผลผลิตที่ต้องเพิ่ม อัตราผลผลิตและลดอัตราการลงทุน ในทางกลับกันการสลายศูนย์กลางเป็นการมุ่งความสนใจในผลผลิตแต่มีกระบวนการที่แตกต่างคือมุ่งไปที่คุณภาพที่ดีของผลผลิต (Schmidt, 1993, p. 3) หากแต่มุมมองทางสังคมศาสตร์ การเมืองมุ่งความสนใจที่ประสิทธิผลของอำนาจพลเมืองเป็นสาเหตุหลักที่ต้องใช้มอง และการที่สังคมมีสภาพของการที่กลุ่มคนส่วนหนึ่งมีอำนาจ (powerful) และกลุ่มคนอีกกลุ่มไร้ซึ่งอำนาจ (powerless) ซึ่งดูเหมือนว่าการที่อำนาจสูงสุดที่คอยควบคุมต้องเกี่ยวพันกับเรื่องรัฐชาติ และด้วยความที่เป็นรัฐชาติก็จะแยกความเป็นเมืองและชนบทออกจากกันโดยเบื้องหลังคือการกำหนดสถานะเพื่อบรรลุอำนาจสูงสุด (sovereignty) และในหลายครั้งการที่ผลัดตัวออกจากศูนย์กลางเพียงเพื่อประโยชน์ของการออกมาจากศูนย์กลางเฉย ๆ และสถาปนาอำนาจนอกศูนย์กลาง กล่าวคือการทำพยายามสร้างขั้วอำนาจใหม่ที่มีความสามารถพอเพียงที่จะติดตัวออกมาจากศูนย์กลางนิยม อาจเป็นแค่การเปลี่ยนขั้วอำนาจสูงสุดใหม่ (re-centred) มิใช่การออกจากศูนย์กลางนิยม ดังนั้นการสลายศูนย์กลางจึงเป็นเรื่องใกล้ ๆ กับการเปลี่ยนขั้วอำนาจศูนย์กลางเพราะอ้างอิงเรื่องอำนาจ แต่ต่างกันที่วิธีการบริหารอำนาจ (exercise power) หรือการเกลี้ยอำนาจ (subject to power) (Frug, 1993, p.253-255) ตามลักษณะกระบวนการดังกล่าวมานี้ จะพบว่าคนตรีล้านนาเริ่มที่จะมีการสร้างเครืออำนาจอย่างละมุนละม่อมมากที่สุด ในบทความนี้จะเสนอรูปแบบที่คนตรีพื้นเมืองภาคเหนือได้ค่อย ๆ ทอยออกการศูนย์กลางนิยมแบบรัฐไทย และพยายามที่จะสร้างเอกลักษณ์ความเป็นล้านนาด้วยตนเอง แต่กระบวนการดังกล่าวเป็นเพียงขั้นตอนการสร้างฐานอันแข็งแกร่งของคนตรีล้านนามุ่งงานเขียนและงานวิชาการในช่วงทศวรรษที่ผ่านมาอย่างเห็นได้ชัด

นี่นี้ต้องมาตั้งกระทงความว่าทำไมคนตรีล้านนาถึงต้องการขยับขยายตัวตนให้ผลัดตัวออกจากศูนย์กลางนิยมหรือจะหันเหไปเพื่อสร้างตัวตนเป็นอำนาจสูงสุดแบบใหม่ท่ามกลางคนตรีในภูมิภาคล้านนาหรือไม่ ถ้าหากลองตั้งประเด็นเรื่องความอยู่ดีมีสุขที่ดูเหมือนว่าคนตรีจะเป็นวัฒนธรรมบันเทิงที่สร้างความรื่นเริงให้แก่ผู้ชมผู้ฟังแล้ว อะไรเป็นสิ่งนอกเหนือกว่านั้นที่ทำให้ภาพตัวแทนของคนตรีที่ฉาย

ความเรื่องรองของความครึ้นเคร่งต้องมุ่งหน้าสู่การแสวงหาความมั่นคงสภาพริในความเป็นตัวของตัวเองโดยไม่ได้เป็นเพียงแขนงสาขาของดนตรีประจำชาติแขนงหนึ่งเท่านั้น ก่อนการมองไปที่ประโยชน์ต่อหาสาเหตุที่เป็นเค้ากลางของการก่อการสลายศูนย์กลาง เป้าหมายสำคัญตามที่ ซาร่าห์ เียร์คส์ (Sarah Yerkes) และ มาร์วัน มิวเซอร์ (Marwan Muasher) เห็นถึงสิ่งที่การสลายศูนย์กลางอำนาจคือการกระจายความเท่าเทียม (equitable distribution) และให้อำนาจสู่ท้องถิ่น (empower local actors) แต่การไปถึงเป้าหมายได้ ก็จำเป็นต้องได้รับความร่วมมือจากศูนย์กลางอำนาจหลักด้วยบ้าง (Yerkes & Muasher, 2018, p. 5) หากมองเรื่องของดนตรีล้านนาตามทัศนะทั้ง 2 ประการที่ถือว่าเป็นหลักเรียกว่าเพื่อนำไปสู่การสลายศูนย์กลาง แน่นนอนว่าสาเหตุหลักคือการขาดความเสมอภาคเท่าเทียม และการไม่มีอำนาจของคนในดนตรีล้านนาเมื่อเทียบกับดนตรีไทยราชสำนักหรือดนตรีตะวันตกในไทย ซึ่งตัวชี้วัดอย่างหนึ่งคือระบบการศึกษาดนตรีไทย ในที่นี้จะสมมติให้ดนตรีไทยราชสำนักภาคกลาง และดนตรีพื้นเมืองต่าง ๆ เป็นดนตรีไทยด้วยกันก่อน เมื่อนำดนตรีทุกอย่างมาองรวมกันจำแนกตามภูมิภาค จะพบว่าดนตรีไทยภาคกลางหรือเรียกอย่างขนบนิยมว่าดนตรีไทยราชสำนัก ได้มีส่วนเป็นหลักสูตรในระดับปริญญาบัณฑิตมาเกือบกึ่งศตวรรษ และเมื่อเทียบกับดนตรีพื้นบ้านภาคอีสานทุกวันนี้ ก็ได้รับการยกระดับให้เป็นหนึ่งในหลักสูตรดนตรีพื้นเมืองทั้งในส่วนวุฒิตรียางคศาสตร์บัณฑิต หรือดนตรีศึกษาในมหาวิทยาลัยในภูมิภาคนั้น ๆ ก็พอเห็นความก้าวหน้าของดนตรีอีสานที่มีจุดยืนและเน้นในเรื่องของปฏิบัติการทางดนตรี ยิ่งไปกว่านั้นในระดับบัณฑิตศึกษาดนตรีพื้นเมืองได้รับการตอบรับด้วยกระแสที่ดีในการเป็นพื้นที่ศึกษาในส่วนของหลักสูตรมานุษยวิทยาดนตรี

การตื่นตัวและการปรับตัวของนักดนตรีล้านนา และนักวิชาการดนตรีล้านนาเป็นที่น่าจับตามอง เนื่องจากกระทั่งทุกวันนี้ดนตรีล้านนายังเป็นเพียงดนตรีย่อยในระบบการศึกษาไทย นักศึกษาทางภาคเหนือที่มีความสนใจในดนตรีท้องถิ่นตนเองยังจำเป็นต้องลงเรียนในสาขาวิชาดนตรีไทยภาคกลาง หรือดนตรีตะวันตก ทว่าหากมองเฉพาะวงการวิชาการดนตรีล้านนาในปัจจุบัน ถือว่าเป็นวงการวิชาการดนตรีที่มีการเปลี่ยนแปลงและขับเคลื่อนอย่างสม่ำเสมอและนับวันค่อนข้างจะมีขุมกำลังทางวิชาการอย่างกว้างขวางและลุ่มลึก นักวิชาการ ครูอาจารย์ในเขตอนุ

ภูมิภาคล้านนาได้มีความพยายามสร้างความเป็นสถาบันในหน่วยความรู้ล้านนาศึกษา ทั้งในส่วนของประวัติศาสตร์ สังคมศาสตร์ และภาษาศาสตร์ ฯลฯ อย่างยาวนาน ในส่วนของดนตรีล้านนางานวิชาการดนตรีล้านนาได้รับการสร้างสรรค์ขึ้นมา ส่วนหนึ่งเป็นงานวิชาการดนตรีพื้นฐานที่มีความสำคัญต่อการสร้างฐานความรู้ของดนตรีล้านนาให้มีทรัพยากรทางวิชาการ

การปรับตัวของนักวิชาการดนตรีล้านนา

ในระยษศตวรรษกว่ามานี้การขยายตัวของวิชาการดนตรีล้านนาเป็นไปอย่างกว้างและลึกซึ้งมากขึ้น ซึ่งผนวกกับความสะดวกในการเข้าถึงแหล่งข้อมูลทางรูปแบบออนไลน์ ทว่าการสร้างงานวิชาการและผลงานทางวิชาการที่เด่นชัดคือการสร้างงานวิจัย บทความ และหนังสือ ตำรา เป็นหน้าที่หลักของนักวิชาการที่สามารถใช้เป็นแหล่งค้นคว้า และแหล่งอ้างอิง ดนตรีล้านนาได้รับการสนับสนุนให้ตัวตนเด่นชัดขึ้นจากผลของการกระทำทางวิชาการของเหล่านักวิชาการดนตรีล้านนาอย่างมาก สิ่งสำคัญที่เป็นพื้นฐานของงานวิชาการดนตรีที่ดนตรีล้านนาได้รับการบันทึกไว้หากมองในมุมของดนตรีวิทยา และมานุษยวิทยาดนตรี ก็ย่อมจะกล่าวได้ว่าเป็นการเติมเต็มแขนงความรู้หลัก ๆ ของทั้งสองส่วนของศาสตร์ อันได้แก่ ประวัติศาสตร์ดนตรี และระบบในดนตรี (historical musicology and systematic musicology) อีกทั้งยังครอบคลุมถึงการศึกษาดนตรีล้านนาในระเบียบวิธีแบบมานุษยวิทยาดนตรี (ethnomusicology) เป็นการศึกษาและเผยแพร่ความรู้ทั้งการสร้างความรู้พื้นฐานให้กับดนตรีล้านนา และการต่อยอดความรู้ที่มีผู้ศึกษามาแล้วให้กระจ่างขึ้นและมีพัฒนาการ

ดนตรีล้านนา: บางบท เป็นปกิณคนิพนธ์รวบรวมข้อเขียนของสงกรานต์ สมจันทร์ ที่เปิดฉากด้วยการชี้ประเด็นถึงการศึกษาดนตรีล้านนาจากนักวิชาการทางมานุษยวิทยาดนตรีอย่าง เจอร์ล ดิค (Gerald Dyck) ที่ผู้เขียนอย่างสงกรานต์ต้องการชี้ให้เห็นว่าดนตรีล้านนาได้ถูกเปิดพื้นที่การศึกษา ไว้อย่างเป็นระบบระเบียบจากมาตรฐานชาวตะวันตก และเรื่องอื่น ๆ ที่เป็นสิ่งละอับพันละน้อย ที่อุตสาหกรรมเรียงมาเป็นเล่มในปี พ.ศ. 2558 จากนั้นหนังสือเรื่อง ประวัติศาสตร์ดนตรีล้านนา เป็นการท้าทายศักยภาพของผู้เขียนก็คือสงกรานต์ สมจันทร์ ได้ก้าวสู่ความเข้มข้นทางวิชาการที่ลงหมุดตรึงไว้อย่างดี จากนั้นก็รังสรรค์

การเขียนประวัติศาสตร์ดนตรีล้านนาผ่านการเปลี่ยนผ่านของยุคในรูปแบบสังคมการเมืองการปกครองในล้านนา แล้วเสร็จในปี พ.ศ. 2559 ต่อมาด้วย มานุษยวิทยา-ดนตรีล้านนา เป็นการก้าวสู่พื้นที่การเปิดประตูมุมมองทางมานุษยวิทยาดนตรีอย่างเต็มตัวของสงกรานต์ สมจันทร์ ผู้เขียนหนังสือ โดยยังให้ความสำคัญกับ เจอร์ล โด็ค ที่เป็นต้นทางของความรู้ดนตรีล้านนาภาควิชาการซึ่งดูได้จากการที่งานเขียนของสงกรานต์ ได้รับอิทธิพลจากการวางแนวทางของนักวิชาการต่างชาติมีผู้นั้นเป็นอย่างมาก สำเร็จในปี พ.ศ. 2563 หนังสือดนตรีล้านนาในพิธีกรรม พิธีกรรมในดนตรีล้านนา สงกรานต์ สมจันทร์ ให้ความสำคัญซึ่งลงไป ตามวาระที่ประสบการณ์ผ่านพ้นจากการฝึกฝนเขียนหนังสือมาอย่างต่อเนื่อง หนังสือเล่มนี้เป็นการแสดงแนวทางที่ชัดเจนของผู้เขียนหนังสือที่ต้องการนำเสนอตัวตนในฐานะคนในวัฒนธรรมดนตรีล้านนา เป็นเล่มสมบูรณ์ในปี พ.ศ. 2565 และในปีเดียวกันนี้เองก็มีผลงานสารานุกรมเพลงดนตรีล้านนา ซึ่งเป็นงานเขียนที่รวบรวมชื่อเพลง ประวัติเพลง และสำนวนเพลงบางบทเพลงไว้จำนวนมาก ดนตรีล้านนา สล่าเครื่องดี ภูมิปัญญาช่างทำเครื่องดนตรีท้องถิ่นภาคเหนือประเภทเครื่องดี ภายใต้สำนักส่งเสริมศิลปวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ จัดพิมพ์ในปี พ.ศ.2557 เป็นแหล่งบันทึกความรู้เครื่องดนตรีวิทยาที่ให้หลักฐานของเครื่องดนตรีล้านนา และช่างทำเครื่องดนตรี และนาฏดุริยางคกรรมล้านนา เขียนโดย สนั่น ธรรมาธิ ในปี พ.ศ. 2550 เป็นอีกเรื่องที่ผนึกความเป็นล้านนาผ่านมิติดนตรีอย่างแน่นหนา

มิติทางวิชาการนี้มีไข่มุกเพียงสงกรานต์ สมจันทร์ เท่านั้นที่มีส่วนร่วมในการก่อสร้างเอกภาพของดนตรีล้านนาให้ชัดเจนและมีเนื้อหาให้ต่างจากดนตรีภาคกลาง ยังมีนักวิชาการท่านอื่น ๆ ที่ร่วมสร้างผลงานวิชาการอย่างต่อเนื่อง การที่คำว่า ‘ดนตรีล้านนา’ ได้รับการให้ความสำคัญจากชื่อของหนังสือหลากหลายเล่ม มีส่วนอย่างมากในการรื้อสิ่งเก่าที่เรียกดนตรีทางภาคเหนือของไทยว่า ดนตรีพื้นเมืองภาคเหนือ ตัวอย่างของงานวิชาการที่เป็นแรงผลักดันให้ดนตรีล้านนาสร้างฐานยืนในสังคมปัจจุบัน เป็นวิธีหนึ่งที่แสดงออกให้เห็นเชิงประจักษ์ว่าการคลี่คลายของศูนย์กลางนิยมทางดนตรีได้เริ่มขึ้นแล้วและมีปฏิบัติการอย่างต่อเนื่อง อาจใช้ระยะเวลาและจังหวะที่ถูกต้องเหมาะสมย่อมจะทำให้เกิดผลที่พึงใจ ดนตรีล้านนาจึงเป็นเสมือนแผนปฏิบัติการที่เริ่มต้นขึ้นในส่วนวิชาการ และในส่วนภาคดนตรีฝ่ายปฏิบัติการดนตรี

ล้านนา ยังต้องสร้างพื้นฐานและกรุยทางกันต่อไปอีก เปรียบเทียบกันส่วนปฏิบัติการนี้ดนตรีพื้นเมืองของภาคอีสาน ได้ถือว่าประสบความสำเร็จในส่วนของ การบรรจุเข้าเป็นหลักสูตรในระดับปริญญาบัณฑิตในมหาวิทยาลัยทางภาคตะวันออกเฉียงเหนือหลายแห่ง หรือวิถีในการคลี่คลายศูนย์กลางนิยมของดนตรีในประเทศไทยย่อมมีลักษณะที่แตกต่างกัน โดยการนำวิชาการเข้ามาสร้างเงื่อนไขในการผลัดตัวออกจากศูนย์กลางนิยมดนตรีล้านนาแสดงออกได้อย่างโดดเด่นและมีประสิทธิผลอย่างน่าชื่นชม

สรุป

การสลายศูนย์กลางนิยมของไทยมิได้เพิ่งเกิดขึ้น หากแต่มีความพยายามในการผลัดตัวออกจากศูนย์กลางในหลากหลายระดับ กระบวนการทั้งหลายล้วนขึ้นอยู่กับอำนาจรัฐและการต่อสู้กับอำนาจรัฐ โดยกระบวนการสลายศูนย์กลางนิยม (decentralization process) ปฏิบัติการของดนตรีล้านนาก็ยังอยู่ในกระบวนการนี้แต่มีความน่าสนใจที่ว่าดนตรีล้านนาได้ใช้วิธีการที่มีความแตกต่าง โดยในทศวรรษหลังมานี้จะเห็นว่างานเขียนทางวิชาการเกี่ยวกับดนตรีล้านนาได้รับการผลิตออกมามากเมื่อเทียบกับระยะเวลาก่อนหน้า และเทียบกับงานวิชาการดนตรีที่เป็นขึ้นเป็นอันของระดับภูมิภาคอื่น ๆ ของไทย ในงานเขียนเมื่อหลายสิบปีก่อน มีการกล่าวถึง Bangkok setting ที่เป็นการสร้างมาตรฐานความเป็นกรุงเทพฯ ให้แก่คนไทยตามภูมิภาคต่าง ๆ โดยสิ่งที่ใช้ในการตีกรอบความเป็นคนไทยแท้ คือการแบ่งชั้นจากสำเนียงการพูด (Keyes, 1996, p. 364) ผลพวงในรูปแบบนี้กระทบต่ออุดมคติความเป็นคนเมืองที่ต้องมีคุณสมบัติหลายประการที่ตัดเทียมคนกรุงเทพฯ และแน่นอนว่าการเป็นคนที่มีใช้คนเมืองย่อมเป็นสิ่งอันไม่พึงประสงค์ ในแง่ของดนตรีก็ย่อมได้รับผลกระทบจากอุดมคติศูนย์กลางนิยมเช่นนี้ การรื้อก้าวของการจัดตั้งระบบการศึกษาที่เน้นรูปแบบตามคติภาคกลางในระดับภูมิภาค ก็ล้วนเป็นการนำนโยบายความเป็นเอกของศิลปะที่ได้รับการจัดแจงจากส่วนกลางไปสู่ระดับภูมิภาค คติเช่นนี้ก็ย่อมตีความได้ว่า เป็นพันธกิจตามแนวความคิดแบบ “ฐานกรุงเทพฯ ฯ” ด้วย ผลพวงที่เกิดขึ้นคือการหาที่หาทางให้ดนตรีของชนพื้นถิ่นเป็นอีกจำพวกหนึ่งต่างจากดนตรีภาคกลาง นิยามคำว่า ดนตรีพื้นเมือง ดนตรีพื้นบ้าน จึงเกิดขึ้นเพื่อสำหรับภาพลักษณ์ของดนตรีในระดับภูมิภาคให้มีสถานะที่แตกต่าง

ทว่าในปัจจุบันดนตรีพื้นเมืองภาคเหนือ คำนี้ใช้กันน้อยลงหรือค่อย ๆ เสื่อมความนิยมไป การใช้คำที่ยีนหยัดในการเรียกดินแดนทางตอนเหนือว่าล้านนา เป็นคำเรียกทั้งดินแดนเชิงกายภาพและพื้นที่ของชนบประเพณีได้อย่างเหมาะสม บทความนี้ผู้เขียนได้สังเกตเห็นความเชื่อมโยงและการเคลื่อนตัวของดนตรีล้านนาที่เป็นองค์ประกอบสำคัญของการขับเคลื่อนวัฒนธรรมล้านนาให้เด่นชัด ดนตรีล้านนาในวันนี้ที่มีวิถีนำเสนอตัวเอง ผละตัวออกจากแรงหมุนของศูนย์กลางนิยม มิใช่เพียงความบังเอิญหรือเคลื่อนที่ไปตามโลกสมัยใหม่เท่านั้น แต่เป็นอุตสาหกรรมอย่างหนึ่งที่นักวิชาการดนตรีล้านนาได้ร่วมกันยกระดับดนตรีล้านนาให้มีสถานภาพเกินกว่าจะนิยมด้วยวิธีแบบศูนย์กลางนิยม การผลักดันผลงานทางวิชาการของเหล่านักวิชาการดนตรีล้านนา สิ่งสำคัญคือนักวิชาการเหล่านั้นเป็นเนื้อเป็นตัวขึ้นได้จากตัววัฒนธรรมดนตรีล้านนาเอง กล่าวคือเป็นคนล้านนาที่เป็นคนในวัฒนธรรมมีความกระตือรือร้นที่จะสถาปนาความเป็นดนตรีล้านนาผ่านวิธีคิดและนำเสนอแบบวิชาการ องค์ประกอบโครงสร้างอัตลักษณ์ล้านนาผ่านมิติทางดนตรีสอดคล้องกับการจัดตั้งความรู้เป็นหลักแหล่งไว้ กล่าวคือ ประวัติศาสตร์ที่มีการนำหลักฐานที่มาของดนตรีล้านนาและข้อค้นพบต่าง ๆ เพื่อยืนยันการมีอยู่และสืบสานต่อเนื่อง ระบบเสียงและเครื่องดนตรีล้านนาเป็นการศึกษาและรวบรวมข้อมูลเชิงระบบ อีกทั้งการใช้มุมมองทางมานุษยวิทยาดนตรีประกอบสร้างความเป็นดนตรี

เอกสารอ้างอิง

- เดวิด วัลยอาจ. (2557). *Thailand: a short history [ประวัติศาสตร์ไทยฉบับสังเขป]*. กรุงเทพฯ ฯ: มูลนิธิโครงการตำราสังคมศาสตร์และมนุษยศาสตร์.
- ธงชัย วินิจจะกุล. (2562). *ออกนอกชนบประวัติศาสตร์ไทย: ว่าด้วยประวัติศาสตร์นอกชนบและวิธีวิทยาทางเลือก*. กรุงเทพฯ ฯ: ฟ้ายเดียวกัน.
- รัชช ปุณโณทก. (2552). *ไทยเสียดินแดน*. กรุงเทพฯ ฯ: สำนักพิมพ์แม็ค.
- ประสิทธิ์ เลี้ยวสิริพงศ์. (2560). มุขปาฐกับการขับขอล้านนา. *วารสารศิลปและวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่*. 2(1). 70-87.
- พรประพิตร์ เผ่าสวัสดิ์. (2562). *ดนตรีจังหวัดน่าน*. นนทบุรี: คัลเลอร์ไอเดีย อินโนเวชั่น.
- ยศ สันตสมบัติ. (2551). *อำนาจ พื้นที่ และอัตลักษณ์ทางชาติพันธุ์: การเมืองวัฒนธรรมของรัฐชาติในสังคมไทย*. กรุงเทพฯ ฯ: ศูนย์มานุษยวิทยาสิรินธร.
- ศักดิ์รินทร์ ชาวจัว. (2560). รำวง กับภาพสะท้อนการเปลี่ยนแปลงทางค่านิยมของคนล้านนา. *วารสารศิลปและวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่*. 2(1). 40-56.
- สงกรานต์ สมจันทร์. (2565). *ดนตรีล้านนาในพิธีกรรม พิธีกรรมในดนตรีล้านนา*. เชียงใหม่: บริษัท ส.อินโฟกราฟฟิค จำกัด.

ล้านนาให้โดดเด่น ผ่านการระดมพลังความสามารถของเหล่านักวิชาการ ทั้งด้านประวัติศาสตร์ (historical approach) ด้านระบบของดนตรี (systematic approach) และด้านมานุษยวิทยาดนตรี (ethnomusicological approach) การคลี่คลายจากศูนย์กลางของดนตรีล้านนามีภาพที่ค่อนข้างชัดเจนและเป็นที่ยอมรับในแวดวงวิชาการดนตรีในประเทศไทยขึ้นตามลำดับ แนวทางการผละตัวออกจากศูนย์กลางเกิดจากภายในสู่ภายนอกและขับเคลื่อนด้วยการระดมความคิดแบบวิชาการ ข้อสังเกตหนึ่งที่ช่วยให้วงการวิชาการดนตรีล้านนามีความมั่นคง คงหลักเคียงไม่ได้ว่านักวิชาการชาวต่างชาติที่ลงทุนลงแรงเข้ามาสำรวจและศึกษาวิจัยเกี่ยวกับดนตรีล้านนาตามขนบแบบตะวันตกได้ทิ้งมรดกข้อมูลไว้เป็นจำนวนมาก มาเมื่อภายหลังนี้นักวิชาการดนตรีล้านนาชาวไทยได้หยัดยีนบนพื้นฐานข้อมูล และข้อมูลหลายอย่างเป็นข้อมูลสำคัญที่ไม่สามารถหาหรือเก็บข้อมูลได้ในปัจจุบัน เจอร์ล ใดค์ (Gerald Dyck) เป็นหนึ่งในนักวิชาการชาวตะวันตกไม่กี่คนที่ทุ่มเทสรรพกำลังในการศึกษาและค้นคว้าความรู้เกี่ยวกับดนตรีล้านนา เป็นสดมภ์ของข้อมูลให้นักวิชาการไทยในปัจจุบันต่อยอดและหยิบใช้ หากเปรียบเปรยว่าดนตรีไทยภาคกลางมี เดวิด มอร์เทิน (David Morton) เป็นผู้เก็บข้อมูลดนตรีภาคกลาง เจอร์ล ใดค์ (Gerald Dyck) ก็มีความสำคัญเสมอกันในฐานะผู้แสวงหาทิศทางและพื้นที่ให้แก่ดนตรีล้านนาในโลกวิชาการดนตรี

- สุนทร คำยอด. (2559). การสร้าง “ความเป็นล้านนา” ในวรรณกรรมของนักเขียนภาคเหนือ. *วารสารธรรมศาสตร์*. 35(3). 43-60.
- ฮอลล์ ดี. จี. อี. (2549). *A History of South-East Asia [ประวัติศาสตร์เอเชียตะวันออกเฉียงใต้: สุวรรณภูมิอุษาคเนย์ภาคพิสดาร]*. กรุงเทพฯ: มูลนิธิโครงการตำราสังคมศาสตร์และมนุษยศาสตร์.
- Austin, J. L. (1962). *How to do things with words*. New York, NY: Oxford University Press.
- Eriksen, T. H. (2010). *Ethnicity and Nationalism: Anthropological Perspectives* (3rd ed.). London: Pluto Press.
- Frug, J. (1993). Decentering Decentralization. *The University of Chicago Law View*. 60(2). 253-338.
- Kanchanapradit, J. (2018). From “FŌn ngĕo” to “Selemao”. *Asian Ethnology*. 77(1). 371-398.
- Keyes, C. F. (1996). Ethnic Identity and Loyalty of Villagers in Northeastern Thailand. *Asian Survey*. 6(7). 362-369.
- McGrew, A. (2007). The Pia’s Subtle Sustain: Contemporary Ethnic Identity and Revitalization of the Lanna “Heart Harp”. *Asian Music*. 38(2). 115-142.
- Miller, T. E. (1992). The Theory and Practice of Thai Musical Notations. *Ethnomusicology*. 36(2). 197-221.
- Moro, P. (2004). Constructions of Nation and the Classicisation of Music: Comparative Perspectives from Southeast and South Asia. *Journal of Southeast Asian Studies*. 35(2). 187-211.
- Numnonda, T. (1978). Pibulsongkram’s Thai Nation-Building Programme during the Japanese Military Presence, 1941-1945. *Journal of Southeast Asian Studies*. 9(2). 234-247.
- Poole, R. (1999). *Nation and Identity*. London: Routledge.
- Reynolds, E. B. (2004). Phibun Songkhram and Thai Nationalism in the Fascist Era. *European Journal of East Asian Studies*. 3(1). 99-134.
- Schmidt, E. B. (1993). *Targeting Organization: Centralization or Decentralization*. Alabama: Air University Press.
- Sidel, J. T. (2012). The Fate of Nationalism in the New states: Southeast Asia in Comparative Historical Perspective. *Comparative Studies in Society and History*, 54(1). 114-144.
- Streckfuss, D. (2012). An ‘ethnic’ reading of ‘Thai’ history in the twilight of the century-old official ‘Thai’ national model. *South East Asia Research*. 20(3). 305-327.
- Thananithichot, S. (2011). Understanding Thai Nationalism and Ethnic Identity. *Journal of Asian and African studies*. 46(3). 250-263.
- Woodward, K. (2002). *Identity and Difference*. London: Sage.
- Wyatt, D. K. (1996). *Studies in Thai History*. Chiang Mai: Silkworm Book.
- Yerkes, S. & Muasher, M. (2018). *Goals and Benefits of Decentralization* [Report]. Carnegie Endowment for International Peace.

เพลงเปล และเพลงต๋นโย้ง การขับร้องพื้นบ้านกับสังคมพหุศาสนาและการกลายเป็นเมืองของตำบลป่าตอง อำเภอกะทู้ จังหวัดภูเก็ต

PLEANG PLAY AND PLEANG TONYONG A FOLK SINGING AND MULTI-RELIGION AND URBANIZATION OF PA TONG, KATHU DISTRICT, PHUKET

จารุวัฒน์ นวลใย / JARUWAT NUALYAI

สาขาวิชานานาชาติศึกษา คณะวิเทศศึกษา มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตภูเก็ต

THAI AND ASIAN STUDIES, FACULTY OF INTERNATIONAL STUDIES, PRINCE OF SONGKLA UNIVERSITY, PHUKET CAMPUS

Received: August 30, 2023

Revised: November 16, 2023

Accepted: December 13, 2023

บทคัดย่อ

เพลงพื้นบ้านเป็นนันทนาการ เป็นร่องรอยประวัติศาสตร์ และเป็นการบอกเล่าสภาพสังคม บทความวิชาการนี้มีวัตถุประสงค์ในการศึกษาสัญลักษณ์ของเพลงพื้นบ้าน กรณีเพลงเปลและเพลงต๋นโย้ง ของตำบลป่าตอง และการเปลี่ยนแปลงของสังคมที่ส่งผลกระทบต่อดำรงอยู่ของเพลงพื้นบ้าน โดยพบว่าเพลงพื้นบ้านมีรูปแบบทางสัญลักษณ์ที่เรียบง่ายและมีความยืดหยุ่น และเป็นการบันทึกเรื่องราวของสังคมที่มีลักษณะเฉพาะ เพลงเปลใช้เป็นเพลงร้องเล่นในระหว่างการทำงานภาคเกษตรกรรม และการใช้เพลงในการกล่อมเด็ก ส่วนเพลงต๋นโย้งมีลักษณะเป็นเพลงปฏิพากย์ คำร้องใช้การผสมระหว่างภาษาไทยพื้นถิ่นและภาษามลายู การดำรงอยู่ของเพลงพื้นบ้านมีแนวโน้มลดลงอย่างมาก เนื่องจากสภาพแวดล้อมที่เป็นเงื่อนไข กล่าวคือ ข้อจำกัดของศาสนากับการร้องเพลงพื้นบ้านของผู้ที่อยู่ในวัฒนธรรม และการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วของการกลายเป็นเมืองของภูเก็ต

คำสำคัญ: เพลงเปล, เพลงต๋นโย้ง, ป่าตอง, พหุศาสนา, การกลายเป็นเมือง

Abstract

The traditional folk songs serve as a form of recreation, a trace of historical events, and a narrative of societal conditions. This study aimed to examine the cultural symbols presented in traditional folk songs, specifically focusing on the songs "Pleang Play" and "Pleang Tonyong" of Pa Tong subdistrict. The study also explored the societal changes influencing the preservation of traditional folk songs. It was observed that these folk songs possess simple and flexible symbolic patterns, serving as narratives that capture the distinctive characteristics of the community. The song, Pleang Play was sung during agricultural activities and also performed as a lullaby. Additionally, Pleang Tonyong shared characteristics with dialogue songs in that the lyrics combined southern Thai and Malaysian languages. Due to environmental conditions and social factors, such as multi-religious changes and religious prohibitions, as well as the rapid urbanization transformation occurring in Phuket, the existence of folk songs has dwindled significantly.

Keywords: Pleang Play, Pleang Tonyong, Pa Tong, Multi-religion, Urbanization

บทนำ

การสืบทอดและการส่งต่อเป็นกระบวนการทางสังคมโดยเฉพาะวัฒนธรรม ไม่ว่าจะเป็นจารีตประเพณี ศาสนา ภาษา หรือแม้กระทั่งเพลงดนตรีที่เป็นองค์ประกอบทางวัฒนธรรมอย่างหนึ่ง การแสดงพื้นบ้านและเพลงพื้นบ้านเป็นประดิษฐกรรมทางศิลปะที่ใช้กล่อมเกลตาและเลี้ยงดูผู้คนในประชาคม หากแต่ได้รับการส่งต่อด้วยวิธีการจากรุ่นสู่รุ่นผ่านแนวทางแบบมุขปาฐะ (oral tradition) เพลงดนตรีที่เป็นภูมิปัญญาท้องถิ่นส่งต่อและปรับเปลี่ยนไปตามบริบททางสังคม เศรษฐกิจ และวัฒนธรรม โดยแนวคิดและทัศนะต่าง ๆ ตลอดจนนิยามที่เหล่านักวิชาการนิยามที่มีต่อการดำรงอยู่ของเพลงพื้นบ้านย่อมเป็นตัวชี้วัดความสำคัญของศิลปกรรมพื้นถิ่น ขนบธรรมเนียมและเอกลักษณ์ของกลุ่มชน

“เพลงพื้นบ้าน” เป็นส่วนหนึ่งในมรดกทางวัฒนธรรมที่ได้มีการสืบทอดกันมา มีบทบาทที่ช่วยสร้างความเพลิดเพลินกล่อมเกลตาจิตใจของผู้คนในสังคมในอดีต ปัจจุบันสังคมมีการเปลี่ยนแปลงไปตามกระแสของโลก ทั้งทางด้านปัจจัยความเจริญทางด้านเศรษฐกิจ การเมือง การปกครอง เทคโนโลยีการสื่อสาร จากทางฝั่งซีกโลกตะวันตกที่เข้ามามีบทบาทในการเปลี่ยนแปลงสังคมและวัฒนธรรมของไทย ปรากฏการณ์นี้ส่งผลต่อเพลงพื้นบ้านในการดำเนินชีวิตของคนในปัจจุบัน มนุษย์เรียนรู้วัฒนธรรมทั้งที่โดยรู้ตัวคือการถูกล่อลอมมาเองในวัฒนธรรมหนึ่ง ๆ หรือโดยรู้ตัวในวัฒนธรรมจึงมีการเรียนรู้และการสะสมความรู้ ความเข้าใจว่าความรู้ของมนุษย์ไม่ได้มีแต่จากวิทยาศาสตร์ซึ่งเป็นเรื่องภายหลังไม่กี่ปีนี่เอง แต่ส่วนใหญ่และนานกว่าเป็นความรู้ที่มาจากวัฒนธรรมหรือภูมิปัญญาดั้งเดิม ภูมิปัญญาทางวัฒนธรรมนั้นเชื่อมโยงเพื่อการอยู่ร่วมกันซึ่งรวมมิติทางจิตวิญญาณด้วย (ศรีศักร วัลลิโภดม, 2553, น. 373) แม้สภาพทางสังคมและวัฒนธรรมจะเปลี่ยนแปลงอันเกิดจากการท่องเที่ยว แต่เพลงพื้นบ้านยังสะท้อนให้เห็นถึงภูมิปัญญาความเป็นอยู่ในอดีต ยิ่งถ้าได้ศึกษาก็ยิ่งทำให้เห็นวัฒนธรรมของตำบลปาดองยิ่งขึ้น เนื่องจากธุรกิจการท่องเที่ยวของตำบลปาดองทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงทางสังคม วัฒนธรรม และวิถีชีวิตเป็นอย่างมาก ตั้งแต่การเปลี่ยนแปลงทางเศรษฐกิจจากอาชีพเกษตรกรรมมาสู่การบริการเพื่อรองรับการท่องเที่ยว ส่งผลให้เกิดการรับวัฒนธรรมจากภายนอก วิถีชีวิตความเป็นอยู่เข้าสู่ความทันสมัยและสะดวกสบายมากขึ้นความสำเร็จจากอาชีพการท่องเที่ยวกลายเป็นคุณค่าทาง

สังคมมากกว่าเรื่องการศึกษา (สุนิสา ฉันทรัตนโยธิน, 2546, น. 108-109) การเปลี่ยนแปลงสำคัญคือการที่สังคมหรือชุมชนมีการปรับโครงสร้างทางวัฒนธรรม กล่าวคือ ปาดองจากสังคมเกษตรกรรมกลายเป็นสังคมอุตสาหกรรมการท่องเที่ยว เป็นฉากหนึ่งที่สะท้อนภาพความหมายของปาดองในสายตาคนภายนอกทั้งไทยและต่างประเทศ ทว่าการเปลี่ยนแปลงจากอัตลักษณ์ของคนในวัฒนธรรมในรูปแบบสังคมเกษตรกรรม สู่การเป็นสังคมพหุศาสตร์ นำมาซึ่งความเปลี่ยนแปลงโครงสร้างขนบธรรมเนียมประเพณีดั้งเดิม

วัฒนธรรม เป็นคำที่มีขอบเขตนิยามค่อนข้างกว้าง และหากพิจารณาความหมายดั้งเดิมที่แปลมาจากภาษาอังกฤษว่า culture มีความหมายโดยอรรถว่า แนวประเพณีปฏิบัติที่ติงาม ภายหลังนักสังคมศาสตร์ได้ขยายแนวความคิดว่าวัฒนธรรมสมควรรวมไปถึงวิถีชีวิตด้านต่าง ๆ อาจหมายรวมไปถึง แบบอย่างการดำรงชีวิตของกลุ่มชน หรือทางมานุษยวิทยาอาจว่าเป็นวิถีชีวิตของคนสมัยใหม่ (ยุคติมุกดาวิจิตร, 2548, น. 89-90) ในทางเดียวกันนี้วัฒนธรรมในมิติจุลภาคกล่าวคือ วัฒนธรรมชุมชนเป็นประเด็นสำคัญในการศึกษาเพื่อสร้างความเข้าใจประเด็นที่แตกต่างในระดับย่อยของสังคมที่ลึกลงไปกว่าระดับชาติและภูมิภาค วัฒนธรรมชุมชนจึงเป็นเรื่องที่ใช้อธิบายสังคมชุมชนกับกระแสทุนนิยมโดยที่เชื่อว่าวัฒนธรรมชุมชนคือจุดแข็งของการรื้อฟื้นความเข้มแข็งของชุมชน และความทันสมัยเป็นสิ่งที่เป็นปัจจัยสร้างความอ่อนแอและผลักดันชุมชนให้คลายตามกระแสทุนนิยม โดยสร้างความตระหนักและปลูกจิตสำนึกถึงคุณค่าดั้งเดิมของวัฒนธรรม ที่มีส่วนเกี่ยวข้องกับทรัพยากรธรรมชาติ ประเพณี และพิธีกรรม (ศิลาวัฒน์ ชัยวงศ์, ณัฐนนท์ จิรจินนิมิต และมุกกรวี ฉิมพะเนา, 2565, น. 138) การมองตัวพื้นที่ของชุมชนที่เป็นกายภาพ วัฒนธรรมจึงเป็นเรื่องที่มีความสัมพันธ์กับพื้นที่ทางกายภาพ แต่ตัววัฒนธรรมเองอาจเป็นได้ทั้งวัตถุและอวัตถุ ที่หมายรวมเอาระบบความคิด ความเชื่อ ค่านิยม ความรู้ กฎเกณฑ์ พิธีการที่สร้าง สะสม และสืบทอด ผ่านการผลิตซ้ำที่ผ่านเงื่อนไขของระยะเวลา และแน่นอนว่าวัฒนธรรมมีการเปลี่ยนแปลงและต้องพิจารณาว่าผลกระทบของการเปลี่ยนแปลงคืออะไร และทางออกและการปรับตัวมีรูปแบบเช่นไร (สุรวุฒิปัดโรส, 2545, น. 12-13) ความหลากหลายทางวัฒนธรรมว่าสังคมมีความหลากหลายทางคุณลักษณะและรูปแบบวัฒนธรรมแต่ละชุดย่อมมีเหตุผลของการเกิดและมีคุณค่า

ของสังคมนั้น ๆ การเปรียบเทียบวัฒนธรรมในเชิงคุณค่าหรือความเจริญก้าวหน้าในลักษณะใดดีกว่ากัน หรือใครก้าวหน้ากว่ากัน จึงเป็นการไม่เหมาะสม ทั้งนี้เพราะวัฒนธรรมมีลักษณะสัมพัทธ์ (culture relativism) วัฒนธรรมแต่ละชุดมีความสอดคล้องกับสภาพแวดล้อมและสภาพสังคมของตน การเกิดวัฒนธรรมและการเปลี่ยนแปลงทางวัฒนธรรมมีลักษณะเฉพาะตัวเปรียบเทียบกันได้ยาก (อมรา พงศาพิชญ์, 2549, น. 14-15)

ภูเก็ตเป็นดินแดนแห่งการท่องเที่ยวที่ผนวกกับความหลากหลายต่าง ๆ และเป็นเมืองที่ได้รับการสร้างภาพลักษณ์ให้เป็นเมืองท่องเที่ยวที่สามารถดึงดูดนักท่องเที่ยวได้ด้วยทรัพยากร แหล่งท่องเที่ยวธรรมชาติและวัฒนธรรม การจัดระเบียบการท่องเที่ยว และการสร้างความปลอดภัย โครงสร้างพื้นฐานและสิ่งอำนวยความสะดวก (อิสระพงษ์ พลธานี และอุมาพร บุญเพชรแก้ว, 2563, น. 293-295) โดยเฉพาะป่าตองที่ได้รับกระแสการเปลี่ยนแปลงอย่างยั่งยืนตลอดจนการที่เป็นแหล่งที่ตั้งของสถานบันเทิงทำให้ภาพลักษณ์ของการเป็นท้องถิ่นได้รับผลกระทบ กระทั่งการเปลี่ยนแปลงจากสังคมดั้งเดิมสู่สังคมอุตสาหกรรมการท่องเที่ยวทำให้ป่าตองเผชิญหน้ากับผลกระทบจากการเปลี่ยนแปลงของตัวสังคมและกระทบต่อการมีอยู่ของวัฒนธรรม ปัจจุบันสังคมตำบลป่าตองได้เปลี่ยนแปลงไปอย่างรวดเร็ว สภาพความเป็นอยู่คลาไคลจากสังคมชนบทกลายเป็นสังคมเมือง เรื่องราวของท้องถิ่น ความคิดของคน ค่านิยม รวมถึงคุณค่าของข้อมูลเพลงพื้นบ้านนับวันมีแนวโน้มลดลง ใกล้เคียงเสื่อมสูญไปพร้อมกับ การเปลี่ยนแปลง และการพัฒนาของสังคมป่าตองยิ่งไปกว่านั้น การขาดผู้สนใจเพลงพื้นบ้านซึ่งครั้งหนึ่งเป็นที่รับรู้และถ่ายทอดจากบรรพบุรุษ ยิ่งทำให้เพลงพื้นบ้านสูญหายเร็วยิ่งขึ้น ด้วยเหตุนี้เพลงพื้นบ้านซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของวิถีชีวิตความเป็นอยู่ของคนในตำบลป่าตอง และมีความสำคัญต่อการศึกษา ผู้เขียนเห็นความสำคัญในการที่จะศึกษาเพื่อเป็นประโยชน์ในการอนุรักษ์ เพลงพื้นบ้านในพื้นที่ตำบลป่าตอง อำเภอกะทู้ จังหวัดภูเก็ต ต่อไป

บทความนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษารูปแบบของเพลงแปล และเพลงตนโย่งซึ่งเป็นเพลงพื้นบ้านที่เป็นเสมือนรากของวัฒนธรรมชุมชนที่เปลี่ยนแปลงไปพร้อมกับสังคมในมิติภายในของป่าตอง กล่าวคือสังคมพหุศาสนาที่ศาสนาเป็นเงื่อนไขในการปฏิสังสรรค์กับการเปลี่ยนแปลงของเพลงพื้นบ้าน และมิติภายนอกที่ป่าตองเปลี่ยนบทบาทจากท้องถิ่น

กับสังคมเกษตรกรรมและประมงสู่การเป็นเมืองท่องเที่ยว การดำรงอยู่ของเพลงพื้นบ้านจำเป็นต้องได้รับการศึกษาและสนับสนุน ตลอดจนกระบวนการในการปรับตัวของเพลงพื้นบ้านส่งผลต่อรูปแบบของปรากฏการณ์ที่เกิดขึ้น การศึกษาเป็นไปตามรูปแบบการศึกษารวบรวมและบันทึกเพลงพื้นบ้าน กรณีเพลงแปลและเพลงตนโย่ง และการหาแนวทางการอนุรักษ์เพลงพื้นบ้านของตำบลป่าตอง

พหุศาสนาและการกลายเป็นเมืองของป่าตอง

สองระลอกแห่งการเปลี่ยนแปลงสังคมท้องถิ่นสู่สังคมเมืองของตำบลป่าตอง กล่าวคือชนบทท้องถิ่น (local tradition) เพลงพื้นบ้านที่เป็นเพลงขับร้องในท้องถิ่นกลายเป็นเพลงที่ได้รับการกล่าวถึง โดยถือว่าเป็นของโบราณ มีน้อยคนที่สามารถร้องได้ และนับวันกำลังเผชิญกับการสูญหายด้วยการเปลี่ยนแปลงไปตามสภาพสังคมและสิ่งเร้าที่ส่งผลต่ออัตลักษณ์ของคนในป่าตอง คือการที่สังคมของคนท้องถิ่นมีการเปลี่ยนแปลงในการนับถือศาสนา พหุศาสนาจึงเป็นประเด็นสำคัญที่สะท้อนภาพของป่าตองในระดับอัตลักษณ์ของกลุ่มคนที่บางครั้งขัดแย้งทางศาสนาที่เข้ามาเป็นเครื่องต่อรองกับการอยู่หรือสูญหายของเพลงพื้นบ้าน กรณีเพลงแปลและเพลงตนโย่งที่จะมีรายละเอียดต่อไป อีกทั้งการที่สังคมป่าตองเปิดต้อนรับสู่แหล่งท่องเที่ยวและสถานบันเทิงทำให้เกิดการย้ายถิ่นทั้งถาวรและชั่วคราวของคนจากหลากหลายเชื้อชาติ วัฒนธรรม และเพื่อตอบรับการขยายตัวของทุนนิยมและระบบเศรษฐกิจ ทำให้ป่าตองต้องเผชิญกับการปรับตัวและก้าวสู่รูปแบบสังคมเมือง (Urbanized society) จากสังคมท้องถิ่นดั้งเดิม (Locality society)

ภูเก็ตเป็นดินแดนที่น่าสนใจหากย้อนกลับไปในอดีตครั้งเป็นส่วนหนึ่งของจังหวัดพังงา ภูเก็ตมีชื่อเรียกมากมายโดยชื่อที่เป็นที่รู้จักรองลงมาชื่อว่า ถลาง ชาติพันธุ์ดั้งเดิมที่อาศัยอยู่คือชนเผ่าชาวกู ที่กระจัดกระจายทั่วไปในคาบสมุทรมาลายู และทะเลอันดามัน ตลอดจนกลุ่มชาติพันธุ์มอญจากพะโค ในสมัยสมเด็จพระรามาธิบดีที่ 2 ภูเก็ตเป็นแหล่งแร่ดีบุกที่ดี จากนั้นในต้นกรุงรัตนโกสินทร์ได้รับการยกฐานะเป็นเมือง และจากการทำสนธิสัญญาเบาว์ริง พ.ศ. 2398 เกิดการขยายตัวทางเศรษฐกิจเหมืองแร่กระทั่งมีแรงงานจีนอพยพเข้ามาทำงานเหมืองเป็นจำนวนมาก และในปี พ.ศ. 2435 ด้วยการเจริญเติบโตทั้งจำนวนประชากร

และเศรษฐกิจจึงทำให้ผู้เกิดได้รับการปฏิรูปการปกครองแบบมณฑลเทศาภิบาล และภายหลังสงครามโลกครั้งที่ 2 ความนิยมในธุรกิจเหมืองแร่ลดลงผู้ที่เป็นเจ้าของธุรกิจจึงหันเหทิศทางไปสู่การทำธุรกิจการเกษตร และธุรกิจการท่องเที่ยว จึงทำให้ผู้เกิดเกิดธุรกิจจำนวนมากที่รองรับการท่องเที่ยว อาทิ ธุรกิจโรงแรม (จารุณี คงกุล, 2563, น. 112-113) ซึ่งแนวทางการเห็นสอดคล้องกับ (จิราภา วรเสียงสุข, 2556, น. 8) เสนอว่าการกลายเป็นเมืองเป็นผลจากการปฏิวัติอุตสาหกรรมและการขยายตัวของเศรษฐกิจแบบทุนนิยม ทำให้เกิดการปรับเปลี่ยนโครงสร้างของสังคม อาทิ การตั้งถิ่นฐาน และวิถีชีวิตของการดำรงชีพ ทำให้สังคมเมืองอย่างภูเก็ตเข้าป็นนิยามตามแบบสังคมเมืองหรือการกลายเป็นเมืองภูเก็ตเข้าสู่การเป็นเมืองแบบสมัยใหม่

เมื่อครั้งอดีตกระทั่งปัจจุบันการผลัดเปลี่ยนหมุนเวียนตามกลไกทางเศรษฐกิจนำพาคนต่างเผ่าหลายพันธุ์เข้ามาในเมืองภูเก็ต บรรพบุรุษของคนตามหมู่เกาะเป็นชาติพันธุ์มลายู และยิ่งไปกว่านั้นเมื่อเกิดเหตุการณ์สงครามเก้าทัพนั้นเมืองถลางเป็นเมืองสำคัญที่ต้องทำการสงครามด้วยการอพยพไพร่พลจากตรังและสตูลซึ่งเป็นชาวมุสลิมเข้ามาเมื่อมีการปกป้องเมืองจากการทำการสงครามซึ่งต้นสายเป็นมุสลิมมลายูจากเกาะลังกาวิ รวมถึงก็มีคนพุทธเข้ามาด้วย การที่มุสลิมนอกจากชาวมลายูแล้วยังมีมุสลิมมับปิลจากอินเดีย ภายหลังการสงครามสงบลงผู้อพยพเหล่านั้นก็ได้ตั้งหลักฐานบ้านเรือนลงในดินแดนโดยไม่ได้เคลื่อนย้ายกลับไป บางส่วนก็แพร่กระจายศาสนาผ่านการแต่งงานไปสู่ชาวเล และชาวจีนที่เข้ามาเป็นแรงงาน (ธนโชติ ประหยัดทรัพย์ และอับดุลรอฮิม สือแต, 2565, น. 24-25) เมื่อมีกลุ่มคนหลากหลายศาสนาเข้ามาอยู่ร่วมกันความเปลี่ยนแปลงทางวัฒนธรรมย่อมเกิดขึ้นด้วย ภูเก็ตจึงมีความเด่นชัดเรื่องความเป็นสังคมพหุวัฒนธรรม และสังคมพหุศาสนา ความแตกต่างทางศาสนานี้สะท้อนออกมาจากพฤติกรรมสู่การสร้างระบบประเพณี อาทิ ความแตกต่างทางอาชีพ และความแตกต่างทางประเพณี หรือแม้แต่วัฒนธรรมอาหาร (ลำพอง กลมกุล, 2561, น. 84) การหาจุดสมดุลทางศาสนาสู่การปฏิบัติจริงจึงเป็นศูนย์กลางของการอยู่ร่วมกันด้วยความเข้าใจในความแตกต่างระหว่างชาติพันธุ์

การขยายตัวของมุสลิมใหม่เป็นปรากฏการณ์ที่น่าสนใจเรื่องศาสนา (ปริญญา ประหยัดทรัพย์, 2562, น

91-92) ซึ่งให้เห็นถึงการขยายจำนวนของผู้เข้ารับอิสลามในจังหวัดแถบชายฝั่งอันดามัน กล่าวว่าการขึ้นทะเบียนของมุสลิมใหม่ที่เรียกว่าทะเบียนสัปบุรุษของมัสยิดทั้งเทศชายและหญิงมีจำนวนเพิ่มขึ้น จากสาเหตุหลักคือการแต่งงานกับมุสลิมเดิม และการเรียนรู้และศรัทธาในอิสลาม มุสลิมที่เข้ารับอิสลามใหม่มีข้อวัตรปฏิบัติที่แตกต่างไปจากศาสนาเดิม เพื่อดำเนินชีวิตไปบนแนวทางของอิสลามได้อย่างราบรื่นผ่านการปรับตัว กล่าวคือการปรับตัวของมุสลิมใหม่กับครอบครัวเดิมทั้งในระดับบุคคลและระดับสาธารณะ และการสื่อสาร ปฏิสัมพันธ์กับครอบครัวเดิมโดยดำรงอัตลักษณ์ของมุสลิม (ปริญญา ประหยัดทรัพย์, 2563, น. 169) มิติทางศาสนาเป็นประเด็นหนึ่งที่กระทบต่อวัฒนธรรมประเพณีดั้งเดิม ทว่าการมีอยู่และสืบทอดของตัวเนื้อหาทางวัฒนธรรมนั้น เพลงพื้นบ้านเป็นเครื่องช่วยชี้ประเด็นให้เห็นมิติของการต่อรองระหว่งการมีอยู่ของประเพณีดั้งเดิมต่อการเปลี่ยนแปลงเชิงสังคม ทั้งระบบโครงสร้างคือการเข้ามาของระบบทุนนิยมผ่านการที่ปรับเปลี่ยนเมืองภูเก็ตจากสังคมดั้งเดิมสู่สังคมอุตสาหกรรม และปรับสู่เมืองแห่งการท่องเที่ยว และอีกส่วนคือการที่คนในสังคมมีอัตลักษณ์ทางศาสนาที่มีความแตกต่างกันอย่างเด่นชัด

กระแสแห่งการเปลี่ยนแปลงทั้งรูปโฉมทางกายภาพของเมืองภูเก็ต โดยเฉพาะการเป็นสถาบันบันเทิงและสถานที่ท่องเที่ยวของป่าตอง การเข้ามาของผู้คนหลากหลายเชื้อชาติทั้งผู้ที่เข้ามาในฐานะผู้อพยพและตั้งถิ่นฐานจนอนุชนของพวกเขาเหล่านั้นเป็นสมาชิกโดยสมบูรณ์ของป่าตองในฐานะพลเมืองไทย และนักท่องเที่ยวที่ผลัดเปลี่ยนหมุนเวียนเข้ามาในป่าตองทั้งไทยและต่างประเทศส่งผลต่อการปรับตัวของคนในท้องถิ่น อีกทั้งศาสนาที่มีความแตกต่างหลากหลาย การขยายตัวของผู้นับถือศาสนาอิสลามที่นับว่าเป็นพลเมืองหลักของป่าตองร่วมกับคนพุทธและฐานความเชื่ออื่น ประสานให้เกิดการเปลี่ยนแปลงเข้าสู่ป่าตองเพลงพื้นบ้านที่เป็นภูมิปัญญาทางสุนทรียภาพเป็นเครื่องบ่งบอกพลวัตของสังคม ผู้เขียนสนใจในการศึกษาโครงสร้างทางดนตรีและเนื้อหาของบทเพลงพื้นบ้าน ประกอบด้วยเพลงเปล เพลงตันโย่ง ในมุมมองของสังคีตลักษณะวิเคราะห์ซึ่งเป็นกระบวนการทางดนตรีวิทยาของดนตรีไทย และการศึกษบทเพลงในฐานะประติสักรรรมทางสังคมตามมุมมองของมานุษยวิทยาดนตรี

เพลงเปล

เพลงเปลตำบลป่าตองสะท้อนบริบทของการใช้ประโยชน์เพลงพื้นบ้าน และทำให้เห็นสภาพวิถีชีวิตของผู้คนตามยุคสมัย โดยอธิบายถึงประวัติชีวิตของตนเองและให้ข้อมูลที่ให้เห็นการเคลื่อนที่ของเพลงและการโยกย้ายถิ่นของคน การมีอยู่ของอาชีพและเพลงที่มีปฏิสัมพันธ์กับการเป็นเครื่องมือในการสร้างความบันเทิงและผ่อนคลายของคนในอาชีพนั้น ๆ

“ตอนเด็ก ๆ ได้ยินพ่อร้องเพลงกล่อมน้อง ๆ พอค่ำ ๆ ผูกเปลไกวกันก็ชอบมานั่งฟังข้าง ๆ พอโตขึ้นมาก็ต้องไปช่วยเก็บข้าว คนบริเวณนี้เขาทำนากันและจะร้องเพลงกันเมื่อตอนทำนาเลยเที่ยวชอบฟังขณะไปช่วยแม่ทำนา พออายุประมาณ 16-17 ปี ได้ไปอาศัยอยู่ที่กมลา ซึ่งที่นั่นมีการเกี่ยวข้าวดำนากันมากเลย ได้ฟังเพลง ด้วยความที่ชอบก็ร้องเล่นกันกับเพื่อน ๆ ร้องหยอกเล่นกันบ้างกันตามท้องนา ขณะที่อยู่บนสวนบนเขาเก็บยางตัดยางก็ร้อง ขับเล่น ๆ ขณะที่ตัดยางไปด้วย ผู้เป็นป่าไม่ชอบคนเดินกินรำกินเพราะเดิมพ่อของตนเป็นลิเกป่า พ่อเลี้ยงของพ่อให้เป็นนางจิง(นางเอก) ป่าไม่ชอบให้พ่อให้ขับเล่น เที่ยวหยอกกับน้อง ๆ ป่าจึงพาไปอยู่กมลา กลัวจะเป็นเหมือนพ่อ แต่ด้วยหัวใจที่ชอบ จนกระทั่ง 19 ปี ได้กลับมา

อยู่ป่าตอง เริ่มศึกษาศาสนา หลักศาสนาเขาว่าการร้องเป็นบาปแบบโน้น อีกทั้งตนเองก็เริ่มมีอายุมีลูก มีสามีแล้วก็ตัดสินใจเลิกการเพลง เมื่อมีอายุมากก็ได้มาสมัครโครงการผู้สูงอายุของเทศบาลป่าตองและมีการจัดพาไปเที่ยวที่สวนนงนุช จังหวัดชลบุรี เมื่อ พ.ศ.2551 กลางคืนเขาก็จัดรำจัดเต้นจัดร้องเพลงกันอย่างสนุกสนานมีการแยกกลุ่ม กลุ่มโคกขามรวมกับกลุ่มกะหลิม นาในกลุ่มหนึ่ง ใส่น้ำเย็นกลุ่มหนึ่ง หน้าหาดชายเลกลุ่มหนึ่ง แต่ละกลุ่มผูกริบบิ้นสีต่าง ๆ ของแต่ละกลุ่ม รองนายกเทศมนตรีเทศบาลป่าตองเป็นคนโคกขามเหมือนกัน เห็นกันตั้งแต่เด็ก ๆ รักเหมือนน้อง และกลัวน้องเสียหน้า เมื่อถึงกลุ่มของโคกขามที่จะต้องแสดงด้วยความที่ตัดสินใจเลิกร้องเพราะผิดหลักศาสนาก็เลยนั่งแอบ ๆ ขณะนั้นเพื่อน ๆ ก็ส่งเสียงเรียกร้องให้เพื่อนที่ชื่อเหมาะสมขึ้นมาร้อง และร้องได้ไม่ดี เพื่อนเขาเลยหัวเราะเยาะเอาในตอนนั้นตนเองเลยตัดสินใจลงไปช่วยร้องทำให้เหตุการณ์ครั้งนั้นเป็นที่รู้จักของเพื่อน ๆ ผู้สูงอายุด้วยกัน และถูกให้ร้องอยู่บ่อย ๆ มาตลอด ตนเองอายุก็มากแล้วยังจะมาสนุกสนานกับเรื่องแบบนี้ไม่ค่อยจะเหมาะสม อีกทั้งการร้องก็ผิดหลักศาสนา”(หนาบ เป็นมิตร, การสื่อสารส่วนบุคคล, 20กรกฎาคม 2566)



ภาพที่ 1 พื้นที่ตำบลป่าตองสมัยทำนาข้าว
ที่มา: ผู้เขียน เมื่อวันที่ 14 สิงหาคม 2566

การร้องเพลงเปลที่ใช้กล่อมให้เด็กนอนหลับ (สมหมาย ปิ่นพุทธศิลป์, 2532, น. 193) ได้รวบรวมเนื้อร้อง เพลงเปลและได้อธิบายไว้ว่า ผู้ร้องเพลงเปลร้องกล่อมไป พร้อมกับกลไกวเปลให้เด็กนอนหลับ จังหวะเพลงช้าเนิบนาบ ก่อนร้องจะมีการร้องเอื้อนด้วยคำว่า ฮาเอื้อ ฮาเอื้อ เสียงทอด

ยาวเท่าไรไม่จำกัด ก่อนขึ้นเนื้อเพลงมักหายใจเข้า และเมื่อ จบเนื้อเพลงมักจะลงท้ายด้วยคำว่า เออะ คำลงท้าย เออะ เน้นลงเสียงหนัก แต่เมื่อร้องเป็นทำนองเพลงเปลเสียงจะเบา ซึ่งมีลักษณะการร้องดังนี้

ตัวอย่างเพลงเปล ร้องโดย นางหนาบ เป็นมิตร
คำร้อง

ควายขาวว่าเขายาวข้างโจก
ฝากด้วยแม่ป้าแล้วแม่ย่าไปไหน

ชี้ไปนาพรุว่าฝากโลก(ลูก)ด้วยใคร
ฝากโลก(ลูก)ด้วยใครว่าชี้ไปทำนาพรุ เออะ

ควาย	ขาวเออ	ว่าเขายาว	ข้างโจก		ชี้	ไป นา	พรุ เอื้อ
--- ล	- ร - ร	ล ด - ล	- ล - ด	----	--- ล	- ล - ล	- ด - ร
	ว่า	ฝาก โลก	ด้วย ใคร		ฝาก ด้วย	แม่ ป้า	
----	--- ล	- ล - ด	- ด - ล	----	- ด - ด	- ล - ด	----
แล้วแม่ ย่า	ไป ไหน		ฝาก โลก		ด้วย ใคร	ว่า	ชี้ ไป
ล ล - ด	- ล - ด	----	- ด - ร	----	- ด - ล	--- ล	- ล - ด
ทำ นา		พรุ		เออะ			
- ล - ล	----	--- ด	----	--- ด	----	----	----

ตารางที่ 1 ตัวอย่างโน้ตเพลงเปล
ที่มา: ผู้เขียน เมื่อวันที่ 14 สิงหาคม 2566

ข้อมูลที่ได้จากการบันทึกเสียง รวมถึงตัวอย่างข้างบน พบว่ารูปแบบของการขึ้นทำนองร้องเพลงเปลมีการขึ้น ร้องด้วยกัน 2 แบบ คือ ขึ้นเอื้อนนำมาก่อนร้องเนื้อเพลง และการขึ้นแบบขึ้นเนื้อร้องโดยไม่มีเอื้อนนำ และเมื่อจบเนื้อ เพลงจะลงท้ายด้วยคำว่า เออะ น้ำเสียงการร้องเพลงเปลขึ้น อยู่กับน้ำเสียงผู้ร้องยัดน้ำเสียงของตนในการร้อง เพื่อความ สบาย และความสะดวกในการร้องไม่มีระดับเสียงที่แน่นอน ตายตัว ความสั้นยาวจากการบันทึกโน้ตร้องสามารถยืดให้ ยาวโดยใช้วิธีร้องลากให้ยาวขึ้น หรือร้องตัดเสียงให้สั้นลง ไม่มีลักษณะที่ตายตัว เนื้อร้องเพลงเปลอื่น ๆ มีลักษณะการ ร้องที่เหมือนกับทำนองข้างบน เพียงแต่จำนวนของคำร้อง

ต่างกันไปบ้าง โดยโครงสร้างของทำนองที่ใช้ร้องเป็นทำนอง เดียวกัน

เพลงตนโย้ง

เพลงตนโย้งของตำบลป่าตองเป็นเพลงที่ร้องเล่น ได้ต่อกัน ระหว่างชายหญิงหรือที่เรียกกันว่า เพลงปฏิพากย์ ในอดีตร้องกันเมื่อออกไปทำนาทำไร่ หรือร้องในงานรื่นเริง ต่าง ๆ คนไทยมุสลิมในตำบลป่าตอง ร้องกันเป็นส่วนใหญ่ ทำนองเพลงตนโย้งของตำบลป่าตองมีทำนองเดียวแต่มีเนื้อ ร้องหลายเนื้อ ไม่มีเครื่องดนตรีประกอบ ลักษณะทำนองร้อง มีดังนี้

ร้องคำว่า นอย หรือ ลา เกริ่นนำ							
- ช - ด	- ร - ม	- ม ม ฟ	- ม - ร	- ล - ด	- ร - ม	- - - -	- - - -
- ล - ด	- ร - ม	- - ร ด	- ท - -	ช ล - ท	- ด - ม	- ร - ท	- ล - -
		บุหงา	ตนโย้ง	ว่าโย้งที	หนึ่งหลาว	เจ้าต้น	ชมพู่
- - - -	- - - -	- ช - ด	- ร - ม	- ม ม ฟ	- ม - ร	- ล - ด	- ร - ม
บ้งอย่า	มาทำ	ตาเจ้า	ซู้	ว่าสักเดียว	เมียรู้	เดียวหู	ยาน
- ล - ด	- ร - ม	- - ร ด	- ท - -	ช ล - ท	- ด - ม	- ร - ท	- ล - -

ตารางที่ 2 โฉดทำนองร้องเพลงตนโย้งของตำบลป่าตอง
ที่มา: ผู้เขียน เมื่อวันที่ 14 สิงหาคม 2566

การร้องเพลงตนโย้ง รูปแบบการร้องเพลงตนโย้ง ประกอบด้วยการร้องเกริ่น และการร้องเนื้อร้อง สลับกันไป โดยเริ่มจากร้องเกริ่นทำนองเอื้อนเสียงคำว่า นอย หรือ ลา ตามทำนองเพลงซึ่งลักษณะของการเอื้อนมีด้วยกัน 2 แบบ คือ แบบสั้น และแบบยาว เมื่อเอื้อนจบแล้วก็ร้องเนื้อร้องสลับกันไป ในการร้องเอื้อนเกริ่นก่อนที่จะร้องเนื้อร้อง

สามารถร้องได้ทั้งที่เป็นแบบสั้น หรือแบบยาว ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับผู้ที่ร้องลักษณะการร้องเกริ่นมีลักษณะดังนี้

1. ทำนองแบบสั้น คือ ทำนองประโยคที่หนึ่งมาเอื้อนก่อนที่ร้องเนื้อร้อง โดยจะเว้นจังหวะหลัง หรือลากเสียงยาวประมาณ 2 จังหวะ ก่อนที่จะร้องเนื้อร้อง

- ช - ด	- ร - ม	- ม ม ฟ	- ม - ร	- ล - ด	- ร - ม	- - - -	- - - -
---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------

ตารางที่ 3 โฉดทำนองร้องแบบสั้น
ที่มา: ผู้เขียน เมื่อวันที่ 14 สิงหาคม 2566

2. ทำนองแบบยาว คือ ทำนองเพลงตนโย้ง ทั้งหมด คือเอื้อนนำมาก่อน 1 เที้ยวก่อนจะร้องเนื้อ ลักษณะ

ของการเอื้อนทำนองแบบยาว ก่อนที่จะร้องเนื้อร้อง

- ช - ด	- ร - ม	- ม ม ฟ	- ม - ร	- ล - ด	- ร - ม	- - - -	- - - -
- ล - ด	- ร - ม	- - ร ด	- ท - -	ช ล - ท	- ด - ม	- ร - ท	- ล - -

ตารางที่ 4 โฉดทำนองร้องแบบยาว
ที่มา: ผู้เขียน เมื่อวันที่ 14 สิงหาคม 2566

หลังจากที่ร้องเกริ่นนำมาแล้ว ในการร้องเนื้อร้อง เพลงตนโย้ง 1 บท จะใช้ทำนอง 2 เที้ยว นั่นคือ 4 วรรคต่อ 1 ทำนอง จากการศึกษาการร้องพบว่ารูปแบบที่ร้องมีด้วยกัน 4 รูปแบบ แต่ละรูปแบบต่างกันที่จังหวะของการร้อง

ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับผู้ร้องจะร้องในรูปแบบใดเพื่อให้เนื้อร้องที่ร้องกับทำนองและจังหวะสัมพันธ์กัน โดยรูปแบบการร้องทั้ง 4 รูปแบบมีดังนี้

รูปแบบที่ 1

วรรคที่ 1		วรรคที่ 2					
- ช - ด	- ร - ม	- ม ม พ	- ม - ร	- ล - ด	- ร - ม	-----	-----
วรรคที่ 3				วรรคที่ 4			
- ล - ด	- ร - ม	-- ร ด	- ท --	ช ล - ท	- ด - ม	- ร - ท	- ล --
วรรคที่ 4		วรรคที่ 5		วรรคที่ 6			
-----	-----	- ช - ด	- ร - ม	- ม ม พ	- ม - ร	- ล - ด	- ร - ม
วรรคที่ 6		วรรคที่ 7 (วรรคที่ 4)				วรรคที่ 8	
		- ล - ด	- ร - ม	-- ร ด	- ท --	ช ล - ท	- ด - ม
วรรคที่ 8							
- ร - ท	- ล --						

ตารางที่ 5 โฉดการร้อรูปแบบที่ 1
ที่มา: ผู้เขียน เมื่อวันที่ 14 สิงหาคม 2566

รูปแบบที่ 2

วรรคที่ 1		วรรคที่ 2					
- ช - ด	- ร - ม	- ม ม พ	- ม - ร	- ล - ด	- ร - ม	-----	-----
วรรคที่ 3				วรรคที่ 4			
- ล - ด	- ร - ม	-- ร ด	- ท --	ช ล - ท	- ด - ม	- ร - ท	- ล --
วรรคที่ 4		วรรคที่ 5		วรรคที่ 6			
-----	-----	- ช - ด	- ร - ม	- ม ม พ	- ม - ร	- ล - ด	- ร - ม
วรรคที่ 7 (วรรคที่ 4)				วรรคที่ 8			
- ล - ด	- ร - ม	-- ร ด	- ท --	ช ล - ท	- ด - ม	- ร - ท	- ล --

ตารางที่ 6 โฉดการร้อรูปแบบที่ 2
ที่มา: ผู้เขียน เมื่อวันที่ 14 สิงหาคม 2566

รูปแบบที่ 3

วรรคที่ 1		วรรคที่ 2				วรรคที่ 3	
- ช - ด	- ร - ม	- ม ม พ	- ม - ร	- ล - ด	- ร - ม	- ล - ด	- ร - ม
วรรคที่ 3		วรรคที่ 4					
- - ร ด	- ท - -	ช ล - ท	- ด - ม	- ร - ท	- ล - -	- - - -	- - - -
วรรคที่ 5		วรรคที่ 6					
- ช - ด	- ร - ม	- ม ม พ	- ม - ร	- ล - ด	- ร - ม	- - - -	- - - -
วรรคที่ 7 (วรรคที่ 4)				วรรคที่ 8			
- ล - ด	- ร - ม	- - ร ด	- ท - -	ช ล - ท	- ด - ม	- ร - ท	- ล - -
วรรคที่ 8							
- - - -	- - - -						

ตารางที่ 7 โฉดการร้องรูปแบบที่ 3
ที่มา: ผู้เขียน เมื่อวันที่ 14 สิงหาคม 2566

รูปแบบที่ 4

วรรคที่ 1		วรรคที่ 2				วรรคที่ 3	
- ช - ด	- ร - ม	- ม ม พ	- ม - ร	- ล - ด	- ร - ม	- ล - ด	- ร - ม
วรรคที่ 3		วรรคที่ 4					
- - ร ด	- ท - -	ช ล - ท	- ด - ม	- ร - ท	- ล - -	- - - -	- - - -
วรรคที่ 5		วรรคที่ 6				วรรคที่ 7 (วรรคที่ 4)	
- ช - ด	- ร - ม	- ม ม พ	- ม - ร	- ล - ด	- ร - ม	- ล - ด	- ร - ม
วรรคที่ 7 (วรรคที่ 4)		วรรคที่ 8					
- - ร ด	- ท - -	ช ล - ท	- ด - ม	- ร - ท	- ล - -	- - - -	- - - -

ตารางที่ 8 โฉดการร้องรูปแบบที่ 4
ที่มา: ผู้เขียน เมื่อวันที่ 14 สิงหาคม 2566

คุณค่าของเพลงพื้นบ้าน การปรับตัวและการอนุรักษ์

การถ่ายทอดเพลงพื้นบ้านของตำบลป่าตองเป็นสิ่งสำคัญ ผู้ถ่ายทอดมีความยินดีที่จะถ่ายทอดเพลงพื้นบ้านให้กับผู้ที่สนใจ เพียงแต่ไม่มีผู้สนใจที่จะมาสืบทอดเพลงพื้นบ้านของตำบลป่าตอง ควรสร้างความตระหนักคุณค่าของเพลงพื้นบ้านให้แก่เยาวชน ผู้คนในท้องถิ่นของตำบลป่าตองเห็นความสำคัญของเพลงพื้นบ้าน สนใจใฝ่รู้ที่จะศึกษามรดกของท้องถิ่น นำไปสู่ความรักความหวงแหนมรดกล้ำค่าควรแก่การอนุรักษ์สืบทอด เกิดความภาคภูมิใจในตนเองที่เป็นส่วนหนึ่งในการสืบทอดมรดกของท้องถิ่น ดังที่ (บุษกร บิณฑสันต์,

2554, น. 359-361) ผู้ทำการศึกษาการถ่ายทอดความรู้ดนตรีภาคใต้ได้กล่าวว่า การถ่ายทอดความรู้แบบมุขปาฐะทำให้ความสัมพันธ์ของครูกับศิษย์มีความใกล้ชิดเพราะเป็นการเรียนตัวต่อตัว ครูจะใช้วิธีการพำสอน พร้อมกันไปด้วย ซึ่งการเรียนในสภาวะที่มีการแสดงจริงเกิดขึ้นอีกด้วย ซึ่งเป็นการเรียนรู้ให้ผู้เรียนได้ปฏิบัติจริง ผู้เรียนเกิดความรู้ความเข้าใจด้วยตนเองจากการลองผิดลองถูก เมื่อผู้เรียนสามารถจดจำวิธีการแสดงโดยผ่านการฝึกฝนบนเวทีแล้วพัฒนามากลายเป็นทักษะสำคัญเมื่อผู้เรียนกลายเป็นศิลปินในอนาคตของสถานศึกษา

นอกจากนี้การนำเพลงพื้นบ้านของตำบลป่าตอง มาแสดงเพื่อส่งเสริมการนำไปใช้ในผู้ประกอบการธุรกิจการท่องเที่ยว เป็นการสร้างรายได้ให้กับคนในชุมชนได้มีรายได้ กระตุ้นให้เกิดความร่วมมือระหว่างภาคธุรกิจการท่องเที่ยวกับคนในชุมชนนำไปสู่การรื้อฟื้นเพลงพื้นบ้านของตำบลป่าตอง อีกทั้งยังเป็นการสร้างความเข้มแข็งด้านวัฒนธรรมในท้องถิ่นควบคู่ไปกับการเจริญเติบโตทางธุรกิจการท่องเที่ยว เป็นแนวทางหนึ่งในการอนุรักษ์เพลงพื้นบ้านของตำบลป่าตอง แนวทางหนึ่งเช่นกัน แนวทางการอนุรักษ์เพลงพื้นบ้านของตำบลป่าตอง พบว่าแนวทางสำคัญที่จะต้องดำเนินการในการอนุรักษ์เพลงพื้นบ้านของตำบลป่าตองคือการสืบทอดเพลงพื้นบ้านของตำบลป่าตอง โดยทุกส่วนที่เกี่ยวข้องทั้งในระดับท้องถิ่น และระดับจังหวัด จะต้องตระหนักถึงเรื่องของการอนุรักษ์ที่ไม่ใช่เพื่อการเก็บรักษาไว้เท่านั้น แต่จะต้องให้ดำรงคงอยู่กับตัวคนในท้องถิ่นตำบลป่าตองไปพร้อมกับการเปลี่ยนแปลงจากความเจริญด้านต่าง ๆ ด้วย

แนวทางในการมองดนตรีกับชุมชน เพลงพื้นบ้าน เป็นมรดกร่วมทางวัฒนธรรมชุมชนที่เป็นต้นทุนทางวัฒนธรรม การสร้างเอกลักษณ์ชุมชนจำเป็นต้องพิจารณาที่ความเป็นอัตลักษณ์ของคนในชุมชนอย่างถ่องแท้ อัตลักษณ์นี้อาจเกิดขึ้นได้จากการที่วางฐานของชุมชนอยู่บนมิติความหลากหลายทั้งศาสนา ภาษา ขนบประเพณี ชาติพันธุ์ ความหลากหลายที่จำเป็นต้องเผชิญหน้าอย่างเลี่ยงไม่ได้เป็นส่วนเติมเต็มความเป็นเอกลักษณ์ของป่าตอง ถึงแม้ว่าข้อเสนอของบุคคลที่เป็นคลังความรู้เพลงพื้นบ้านจะได้รับการจำกัดอยู่ในรูปแบบการยอมรับเงื่อนไขของศาสนากับการฝ่าฝืนกระทำ หรือการไม่ฝ่าฝืนโดยไม่กระทำ เป็นเครื่องบ่งชี้ให้เห็นถึงสถานภาพของความอยู่รอดของเพลงพื้นบ้านป่าตองจากบุคคลที่เป็นปัจจัยของเงื่อนไขต้นทุนทางวัฒนธรรม การถ่ายทอดองค์ความรู้จึงมีผู้มีส่วนร่วมดังนี้ 1) ผู้ให้การถ่ายทอด 2) ผู้รับการถ่ายทอด 3) วัฒนธรรมที่จะถ่ายทอด และ 4) สภาพแวดล้อมที่เป็นเงื่อนไข (เรวัต อึ้งโพธิ์, 2562, น. 11) จากข้อเสนอข้อที่ 4 ตามที่เรวัต อึ้งโพธิ์ กล่าวไว้ คือสภาพแวดล้อมที่เป็นเงื่อนไข เมื่อพิจารณาตามบริบทสังคมของตำบลป่าตอง มีเงื่อนไขทางสังคมที่ส่งผลต่อการสืบทอดและอนุรักษ์เพลงเปล และเพลงตมโย้ง กล่าวคือการกลายเป็นสภาพจากสังคมแบบดั้งเดิมสู่การกลายเป็นเมืองของภูเก็ต และความเป็นพหุศาสนาที่ข้อกำหนดของศาสนาอิสลามที่มุสลิมเคร่งครัดเรื่องการขับร้องเพลงเป็นเสมือนการฝืนข้อ

บังคับทางศาสนา จึงทำให้เพลงเปลและเพลงตมโย้งในฐานะเพลงที่มีปฏิบัติการต่อสังคม กล่าวคือเพลงเปลเป็นเพลงกลุ่มเด็ก และเพลงตมโย้งเป็นเพลงปฏิพากย์ และเนื่องด้วยสาระแห่งการสืบทอดของเพลงดังกล่าวมีรูปแบบเป็นแบบมุขปาฐะจึงเป็นเรื่องของคนสู่คน ความจำสู่ความจำ

สรุป

การอนุรักษ์เป็นกระบวนการทางสังคมที่กระทำต่อวัฒนธรรมที่มีความเสี่ยงสูงโดยมีสถานภาพใกล้สูญหาย เพลงพื้นบ้านในตำบลป่าตอง กรณีเพลงเปลและเพลงตมโย้งเปรียบเสมือนวัตถุทางสังคมเชิงสุนทรียะที่ปรากฏมีขึ้น เป็นสิ่งตกทอดผ่านกาลเวลาและเป็นมรดกของผู้คนท้องถิ่น (อานันท์ กาญจนพันธ์, 2553, น. 103-104) กล่าวถึงวิธีคิดในการศึกษาชีวิตวัฒนธรรม ส่วนหนึ่งต้องคำนึงถึงระบบภูมิปัญญาครอบคลุมถึงวิธีคิดของสังคมโดยเฉพาะการจัดการกับความสัมพันธ์ทางสังคม จะเห็นว่าภาษาเป็นวัฒนธรรมสำคัญ กรณีเพลงตมโย้งมีทั้งภาษาไทยและภาษามลายู เช่น คำว่า บุงหา (Bunga) แปลว่า ดอกไม้ และ บัง หรือ อาบัง (Abang) แปลว่าพี่ชาย ผสมกับคำไทยพื้นถิ่นได้ ทำให้เห็นถึงการผสมผสานทางภาษาในคำร้องของเพลง หรือคำร้องเพลงเปล ที่กล่าวถึงอาชีพ เกษตรกรรม ด้วยคำร้องที่ว่า นา นาพรุ และการสื่อความสถานภาพของสัตว์ที่เกี่ยวข้องกับอาชีพ เช่น ควาย

การร้องเพลงพื้นบ้านจึงเป็นเรื่องที่มีการต่อรองบนพื้นที่นอกเหนือจากพื้นที่ทางกายภาพคือ พื้นที่ของศาสนากับความเป็นพหุศาสนาของภูเก็ต พื้นที่ของความเป็นพหุวัฒนธรรมจึงทำให้เกิดการผสมผสานและแบ่งแยกระหว่างความรู้และความเชื่อดั้งเดิมพื้นถิ่น และหลักการของศาสนาอิสลามในพื้นที่ชายฝั่งแถบอันดามัน โดยเฉพาะบทเพาะยาวนานเห็นชัดว่ามีอิทธิพลความคิดของแนวคิดการฟื้นฟูอิสลาม (Revivalism) ของท่านอิสมาแอล โรมิ (ชนโซติ ประหยัดทรัพย์ และอับดุลรอญิง สื่อแต, 2565, น. 25) การร้องเพลงพื้นบ้านก็เป็นส่วนหนึ่งในความตระหนักของมุสลิมว่าอาจเป็นการขัดต่อฐานความคิดทางศาสนา หรือเรียกได้ว่าเป็นการฝ่าฝืนข้อบัญญัติทางศาสนา ทว่าเพลงพื้นบ้านก็เป็นทุนทางวัฒนธรรมท้องถิ่นที่ยังมีความจำเป็นต่อคนป่าตอง ถึงแม้ว่าจะถูกกลบด้วยกระแสของทุนนิยมและการเปลี่ยนแปลงทั้งทางเศรษฐกิจและสังคม ในกรณีชาวเลอุรักลาไว้อย่างจังหวัดสตูล ที่ยังคงสามารถดำรงวิถีของการแสดงและ

ดนตรีจากแนวโน้มนำการเปลี่ยนแปลงรูปแบบวัฒนธรรม ด้วยวิธี 2 ทางคือ การแสดงเพื่อชุมชนตามวิถีวัฒนธรรมดั้งเดิม และการแสดงที่ปรับเปลี่ยนตามความต้องการของนักท่องเที่ยว (เรวดี อึ้งโพธิ์, 2562, น. 12) ในส่วนของเพลงพื้นบ้าน เพลงแปลและเพลงตบโย้ง จะเห็นได้ว่าสภาพแวดล้อมที่เป็นเงื่อนไขในการอนุรักษ์คือ ความเป็นสังคมพหุศาสนาที่มีการ

ขยายตัวของศาสนิกชนเพิ่มขึ้นตลอดจนข้อห้ามทางศาสนาที่เป็นการต่อสู้ระหว่างความรู้เรื่องเพลงท้องถิ่นเพลงพื้นบ้านกับการยึดมั่นในข้อกำหนดทางศาสนา และการเผชิญหน้ากับการกลายเป็นเมืองอย่างรวดเร็วของป่าตองที่โอบรับเอาความเป็นสังคมพหุชาติพันธุ์และพหุวัฒนธรรม เพื่อตอบสนองธุรกิจการท่องเที่ยวและเศรษฐกิจอย่างเร่งด่วน

เอกสารอ้างอิง

- จารุณี คงกุล. (2563). วัฒนธรรมข้ามชาติในจังหวัดภูเก็ต. *วารสารกระแสวัฒนธรรม*, 21(39), 110-121.
- จิราภา วรเสียงสุข. (2556). *ทฤษฎีสังคมวิทยาคลาสสิก* (พิมพ์ครั้งที่ 4). กรุงเทพฯ: เอ็ม แอนด์ เอ็ม เลเซอร์พริ้นต์.
- ธนโชติ ประหยัดทรัพย์ และอับดุลรอหนิง สือแต. (2565). ประวัติศาสตร์และภูมิหลังของชุมชนมุสลิมเกาะยาวน้อย. *วารสารมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ วไลยอลงกรณ์ ในพระบรมราชูปถัมภ์*, 17(1), 15-28.
- บุษกร บินทสันต์. (2554). *ดนตรีภาคใต้: ศิลปิน การถ่ายทอดความรู้ พิธีกรรมและความเชื่อ*. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ปริญญา ประหยัดทรัพย์. (2562, กรกฎาคม-ธันวาคม). การดูแลมุสลิมในชุมชนมุสลิมพื้นที่ชายฝั่งอันดามันหลังเข้ารับอิสลาม. *วารสารวิชาการมหาวิทยาลัยราชภัฏภูเก็ต*, 15(2), 86-98.
- ปริญญา ประหยัดทรัพย์. (2563). การปรับตัวของมุสลิมใหม่ในชุมชนมุสลิมพื้นที่ชายฝั่งอันดามันหลังเข้ารับอิสลาม. *วารสารวิชาการมหาวิทยาลัยราชภัฏภูเก็ต*, 16(1), 168-183.
- ยุคติ มุกดาวิจิตร. (2548). *อ่าน 'วัฒนธรรมชุมชน'* (พิมพ์ครั้งที่ 1). กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์ฟ้าเดียวกัน.
- เรวดี อึ้งโพธิ์. (2562). การถ่ายโอนความรู้วัฒนธรรมดนตรีของกลุ่มชาติพันธุ์ชาวเลในจังหวัดสตูล. *วารสารกระแสวัฒนธรรม*, 20(37), 3-12.
- ลำพอง กลมกุล. (2561). พหุวัฒนธรรมทางศาสนากับแนวทางการอยู่ร่วมกันของจีนและมลายู: กรณีศึกษาประเทศบรูไน. *วารสารโพธิวิจัย*, 2(2), 76-90.
- ศรีศักร วัลลิโภดม. (2553). ความเป็นมนุษย์กับการพัฒนาการสังคม-วัฒนธรรม. ใน *ประเวศ วะสี, ธรรมชาติของสรรพสิ่ง: การเข้าถึงความจริงทั้งหมด*. นนทบุรี: สำนักพิมพ์กรีน ปัญญาญาณ.
- ศิลาวัฒน์ ชัยวงศ์, ณัฐนนท์ จิรภินิมิต และมุกกรวี ฉิมพะเนาวิ. (2565). วัฒนธรรมชุมชนกับการพัฒนาอย่างยั่งยืน. *วารสารมจร กาญจนปริทรรศน์*, 2(2), 127-139.
- สมหมาย ปิ่นพุทธศิลป์. (2532). *วรรณกรรมท้องถิ่นภูเก็ต*. ภูเก็ต: ศูนย์วัฒนธรรมจังหวัดภูเก็ต.
- สุนิสา ฉันทรัตน์โยธิน. (2546). *ผลกระทบของการท่องเที่ยวต่อชุมชน: บ้านมั่งคั่งอยู่ป่วย*. วิทยานิพนธ์มหาบัณฑิต. มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์, กรุงเทพฯ.
- สุรวุฒิ ปัดไธสง. (2545). วัฒนธรรมชุมชน: เจือปนความเข้มแข็งชุมชน/หมู่บ้าน. *วารสารพฤติกรรมศาสตร์*, 8(1), 11-20.
- อมรา พงศาพิชญ์. (2549). *ความหลากหลายทางวัฒนธรรม : กระบวนทัศน์และบทบาทในประชาสังคม* (พิมพ์ครั้งที่ 5). กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- อานันท์ กาญจนพันธ์. (2553). *ทฤษฎีและวิธีวิทยาของการวิจัยวัฒนธรรม* (พิมพ์ครั้งที่ 2). กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์อมรินทร์.
- อิสระพงษ์ พลธานี และอุมาพร บุญเพชรแก้ว. (2563). ภาพลักษณ์ของวัฒนธรรมภูเก็ตที่มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจท่องเที่ยวของนักท่องเที่ยวชาวยุโรป. *วารสารมนุษยศาสตร์วิชาการ*, 27(1), 274-300.

ความสัมพันธ์ของสถาปัตยกรรมกับวิถีชีวิตในโลกอนาคตระหว่างภาพยนตร์นิยายวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีกับโลกความจริง

THE CONNECTION OF FUTURISTIC ARCHITECTURE AND CIVILIZATION BETWEEN SCIENCE FICTION MOVIES AND THE PHYSICAL WORLD

ปริญ มีทรัพย์ / PRIN MEESUPYA

สาขาการออกแบบทัศนศิลป์ คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

DEPARTMENT OF VISUAL DESIGN, FACULTY OF FINE ARTS SRINAKHARINWIROT UNIVERSITY

Received: April 20, 2023

Revised: June 8, 2023

Accepted: July 7, 2023

บทคัดย่อ

ภาพยนตร์นิยายวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีมีส่วนสำคัญในการเชื่อมโยงโลกแห่งจินตนาการกับการออกแบบสถาปัตยกรรมในโลกแห่งความเป็นจริงให้เป็นไปในทิศทางเดียวกัน ภาพยนตร์สามารถนำเสนอสถาปัตยกรรมและสภาพสังคมในอนาคตที่ก้าวไกลเกินกว่ามนุษย์จะจินตนาการ โดยได้รับอิทธิพลมาจากการพัฒนาระบบสารสนเทศและเทคโนโลยี รวมถึงความเฟื่องฟูของนวัตกรรมต่าง ๆ ก่อให้เกิดการคาดเดาวิถีชีวิตของมนุษย์ในโลกอนาคต สถาปัตยกรรมและภาพยนตร์นิยายวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี ทำหน้าที่เป็นสื่อกลางความคิดระหว่างผู้กำกับภาพยนตร์กับสถาปนิกในการสื่อสารโลกอนาคตให้กับผู้ชม ดังนั้นสถาปัตยกรรมในภาพยนตร์กับโลกความจริงจึงเป็นสิ่งที่ขาดออกจากกันไม่ได้ บทความนี้มีจุดมุ่งหมายในการตีแผ่แนวความคิดและทัศนคติของสถาปัตยกรรมและวิถีชีวิตในโลกความจริงที่มีความเชื่อมต่อกับแนวคิดของภาพยนตร์นิยายวิทยาศาสตร์จากอดีตจนถึงปัจจุบัน โดยมีสถาปัตยกรรม สภาพสังคมและจิตใจมนุษย์เป็นสื่อในการวิเคราะห์และคาดคะเนวิถีชีวิตอนาคต เพื่อให้สามารถมองเห็นถึงความเป็นไปได้ทางการออกแบบสถาปัตยกรรมและการประยุกต์ใช้ในสื่ออื่น ๆ ผ่านการวิพากษ์และการพรรณนาด้านทฤษฎีและประวัติศาสตร์ทางสถาปัตยกรรม

คำสำคัญ: ภาพยนตร์, นิยายวิทยาศาสตร์, อนาคต, สถาปัตยกรรม, ความสัมพันธ์

Abstract

Sci-fi movies and technology played important roles in laterally connecting the imaginative world and the architectural design in the real physical world. Because of the advance in information systems and technology, movies could offer futuristic architecture and societies beyond human imagination. The rise of the innovation led to the anticipation of daily life of people in the future world. Architecture, sci-fi movies, and technology worked as powerful mediums representing the future world concept of film directors and architects to audience. Consequently, architecture in the physical world and sci-fi movies cannot be taken apart. This article showed the connection between real-world architectural concepts and lifestyles and those portrayed in past and ongoing sci-fi movies. It did so by analyzing architectural designs, social conditions, and human psychology. Through this analysis, it anticipated future lifestyles

and architectural possibilities. Additionally, the article critically evaluated architectural theories and histories, aiming to understand their applications in various mediums.

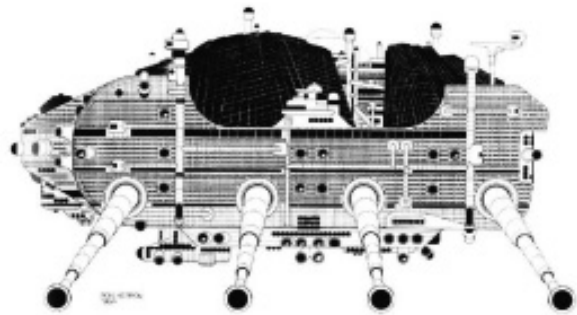
Keywords: Civilization, Science Fiction, Cinematography, Architecture, Connected

บทนำ

ภาพยนตร์และสถาปัตยกรรมเป็นศาสตร์ของการออกแบบที่มีความเชื่อมโยงกัน (Islam M. Abouhela, 2007) โดยอุตสาหกรรมภาพยนตร์มีการนำเสนอรูปแบบทางสถาปัตยกรรมในอนาคตและวิถีชีวิตของมนุษย์ที่แตกต่างกันตามประเภทของภาพยนตร์ ซึ่งประเภทของภาพยนตร์ต่าง ๆ ส่งผลให้เกิดความเข้าใจต่อการออกแบบและพัฒนาการที่หลากหลายของสถาปัตยกรรมที่แตกต่างกัน ภาพยนตร์ในแต่ละประเภทมีการนำเสนอการออกแบบสถาปัตยกรรมไปจนถึงรูปแบบวิถีชีวิตของมนุษย์ในอนาคต สถาปัตยกรรม เศรษฐกิจ เทคโนโลยีและการเมือง ที่ส่งผลต่อการพัฒนาการของมนุษย์แต่ละยุคสมัย เนื่องจากภาพยนตร์เป็นสื่อที่สามารถเข้าถึงได้เร็ว มีระบบสัญลักษณ์ที่มีความชัดเจนในตัวเอง ส่งผลให้การถ่ายทอดสถาปัตยกรรมในโลกอนาคตผ่านสื่อภาพยนตร์ มีความสามารถในการสื่อสารถึงผู้คนได้อย่างรวดเร็ว ทั้งนี้ภาพยนตร์ประเภทนิยายวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีมีการให้คำอธิบายถึงแนวคิดของสังคมที่ก้าวหน้าไปด้วยวิทยาการทางวิทยาศาสตร์ เทคโนโลยี หรือรูปแบบของเมืองที่มีลักษณะทางกายภาพ ที่เกิดจากความเฟื่องฟูของนวัตกรรมในอุตสาหกรรมที่หลากหลายของมนุษย์ เช่น การสร้างอากาศยานเรือเหาะและอวกาศ การคิดค้นระเบิดปรมาณูและการมาถึงของระบบเทคโนโลยีสารสนเทศ (Islam M. Abouhela, 2007)

แนวคิดดังกล่าวข้างต้นมีผลมาจากการรับอิทธิพลทางความคิดของยุคสมัยสถาปัตยกรรมสมัยใหม่ที่ทำให้ความสำคัญกับการออกแบบที่เป็นระบบและมีหลักการทางวิทยาศาสตร์อย่างเข้มข้น รวมทั้งมีรูปแบบการออกแบบสถาปัตยกรรมที่มีความตรงไปตรงมา โปร่งเบา และใช้รูปทรงเรขาคณิตในการออกแบบที่นำเสนอทฤษฎีของจักรกลมาเป็นต้นแบบในการออกแบบสถาปัตยกรรม เช่น รูปแบบการออกแบบเมืองเดินได้ ทฤษฎีสถาปัตยกรรมที่ออกแบบโดยอาร์ชigram (Archigram) กลุ่มสถาปนิกอังกฤษที่มีแนวความคิดที่ท้าทายแนวความคิดในช่วงปี ค.ศ. 1960 ส่งผลให้อุตสาหกรรมภาพยนตร์มีการพัฒนาแนวทางการนำเสนอ

ภาพยนตร์ในรูปแบบนวนิยายวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีทำให้แนวคิดของมนุษย์และแนวคิดของสภาพสังคมเริ่มมีการพัฒนาเข้าสู่ยุคใหม่ อุตสาหกรรมภาพยนตร์จึงมีการพัฒนาต่อยอดแนวความคิดในการออกแบบและนำเสนอโลกอนาคตไปในแนวทางที่หลากหลายมากยิ่งขึ้นในเวลาต่อมา สื่อภาพยนตร์และสถาปัตยกรรมเป็นส่วนหนึ่งของกันและกันที่สะท้อนสภาพของสังคมในยุคสมัยต่าง ๆ อย่างแยกออกจากกันไม่ได้ ตามแนวคิดที่เสนอถึงสถาปัตยกรรมว่า “สถาปัตยกรรมไม่ใช่งานศิลปะที่สามารถอยู่ได้ด้วยตัวของมันเอง หากแต่สถาปัตยกรรมเป็นส่วนหนึ่งของการดำเนินชีวิตของมนุษย์จึงต้องสัมพันธ์กับสิ่งอื่น” (ต้นข้าว ปาณินท์, 2553)



ภาพที่ 1 Archigram Walking City

ที่มา : <http://ephemeralspaces.blogspot.com/2008/01/walking-city-archigram.html>

2. ความสัมพันธ์สถาปัตยกรรมกับภาพยนตร์ วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีช่วงปี ค.ศ. 1920-1960

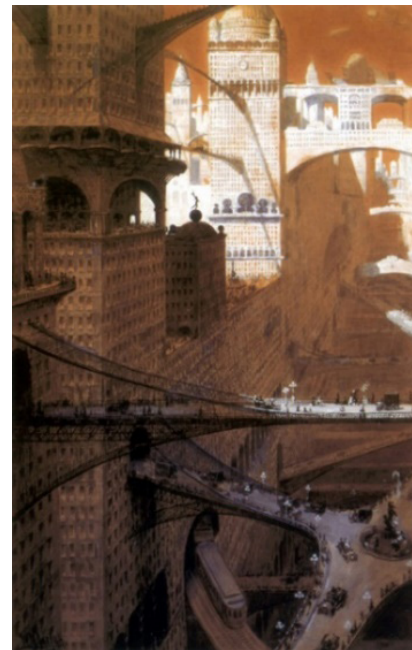
หลังการเกิดของสถาปัตยกรรมสมัยใหม่หรือยุคโมเดิร์น (Modern Architecture) รวมถึงความก้าวหน้าทางวิทยาการของนวัตกรรมต่าง ๆ ส่งผลให้มีวิวัฒนาการทางวิทยาศาสตร์ เช่น การสร้างระเบิดปรมาณู การเข้าถึงระบบเทคโนโลยีสารสนเทศ การสร้างอากาศยานอวกาศ ส่งผลให้อุตสาหกรรมภาพยนตร์นำเอาแนวคิดด้านความก้าวหน้าของสภาพสังคมในยุคสมัยนั้นมาปรับแนวคิดที่มีต่อสภาพสังคมในบทบาทยนตร์ ทำให้อุตสาหกรรมภาพยนตร์เริ่มมีการออกแบบคิดในโลกอนาคตมากยิ่งขึ้น นำเสนอการ

ออกแบบฉากสถาปัตยกรรมต่าง ๆ ภายใต้แนวคิดการออกแบบสถาปัตยกรรม สถาปัตยกรรมภายใน รวมไปถึงการวางผังเมืองในรูปแบบของเมืองในอนาคตที่ส่งผลต่อวิถีชีวิตของมนุษย์มากยิ่งขึ้น ดังที่ทราบกันดีว่าโลกสถาปัตยกรรมในช่วงปลายคริสต์ศตวรรษที่ 19 และครั้งแรกของคริสต์ศตวรรษที่ 20 เป็นช่วงของการแสวงหาทิศทางด้านสถาปัตยกรรมใหม่ ๆ มีการเปลี่ยนแปลงครั้งใหญ่จากสภาพสังคม เศรษฐกิจ และวัฒนธรรมต่างๆ โดยมีอิทธิพลมาจากการปฏิวัติอุตสาหกรรม จนเกิดวัฒนธรรมใหม่ของสังคมที่มีกำลังซื้อและมีอำนาจในการกำหนดรสนิยมเกิดระบบการผลิตอุตสาหกรรม เกิดวัสดุใหม่ๆ จนเกิดความต้องการด้านการใช้พื้นที่ใช้สอยและประเภทของอาคารใหม่ๆ ไปจนถึงการเกิดสุนทรียภาพแบบใหม่ คือการเกิดสุนทรียภาพแห่งจักรกล (ปิยลดา เทวกุล ทวีปรั้งชีพ, 2547) เป็นผลให้ในช่วงปี ค.ศ. 1927 ภาพยนตร์เมโทรโพลิส 2026 (Metropolis 2026) ถือเป็นการถ่ายทอดแนวคิดของโลกอนาคตผ่านการออกแบบฉากที่มีสถาปัตยกรรมเป็นตัวขับเคลื่อนทางสังคมในอีก 100 ปีข้างหน้า ภาพยนตร์เมโทรโพลิส 2026 (Metropolis, 2026) เป็นภาพยนตร์ประเภทนิยายวิทยาศาสตร์มีการเล่าถึงสภาพสังคมดิสโทเปีย (Dystopia) ในอนาคต การบอกถึงชนชั้นต่าง ๆ ในสภาพสังคมยุคนั้น โดยผู้กำกับภาพยนตร์ ฟริทซ์ แลงก์ (Fritz Lang) ได้นำสถาปัตยกรรมในภาพยนตร์มาทำหน้าที่เป็นสื่อกลางและนำเสนอการพัฒนาแนวคิดสถาปัตยกรรมในอนาคต ที่เน้นการลอกเลียนแบบภาษาทางสถาปัตยกรรมจากรูปแบบของสถาปัตยกรรมในโลกจริง เช่น การลอกเลียนแบบฉากภายในภาพยนตร์ให้มีความคล้ายคลึงกับถนนบรอดเวย์ นิวยอร์ก (Broadway, New York) ซึ่งเป็นย่านที่เป็นจุดรวมของสถาปัตยกรรมประเภทตึกสูงที่แลงก์ได้ไปท่องเที่ยวและเก็บข้อมูล มานำเสนอเป็นวิสัยทัศน์ทางสถาปัตยกรรมและสภาพสังคมในโลกอนาคตของตัวเอง ด้วยแรงบันดาลใจจากสถาปัตยกรรมในโลกจริงของแลงก์จึงถูกนำมาถ่ายทอดลงสู่ภาพยนตร์ (Islam M. Abouhela, 2007) สถาปัตยกรรมที่แลงก์ถ่ายทอดผ่านภาพยนตร์ประกอบด้วยบรรยากาศอาคารสูงที่เน้นย้ำถึง การอยู่อาศัยของผู้คนในสภาพสังคมอนาคต โดยมีถนนเป็นส่วนลำเลียงสิ่งต่าง ๆ หรือการคมนาคมขนส่งสิ่งของส่วนรวมให้สังคม เส้นทางการคมนาคมของรถและคนถูกแยกออกจากกันอย่างสิ้นเชิง นอกจากนี้รูปแบบอนาคตของเมืองในภาพยนตร์ยังได้รับแรง

บันดาลใจมาจากภาพวาดของวิลเลียม โรบินสัน (William Robinson Leigh's) ซึ่งสะท้อนผ่านการออกแบบเส้นทางคมนาคมที่คล้ายคลึงกัน ด้วยการแยกพื้นที่ทางสัญจรของเมืองที่ส่งผ่านเข้าสู่สถาปัตยกรรมแต่ละพื้นที่ในหลากหลายระดับอย่างเป็นระบบให้มีความเหมือนกับเส้นเลือดในร่างกาย รวากับถนนแต่ละเส้นมีจุดมุ่งหมายในตนเองว่าจะมีจุดสิ้นสุดตรงที่ใดในสถาปัตยกรรม



ภาพที่ 2 The “New Tower of Babel”, Metropolis’ (1927)
ที่มา : https://metropolisfilm.fandom.com/wiki/New_Tower_Of_Babel



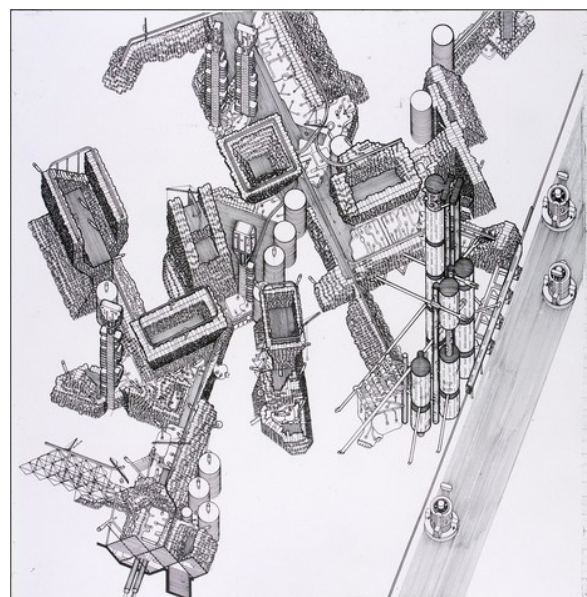
ภาพที่ 3 William Robinson Leigh's Visionary City (1908).
ที่มา : <https://www.researchgate.net/publication/306000011>

สถาปัตยกรรมในภาพยนตร์เมโทรโพลิส (Metropolis, Lang) มีรูปแบบของสถาปัตยกรรมที่หลากหลายและมีอิทธิพลต่อการออกแบบเมืองในอนาคต ด้วยการนำรูปแบบของอาคารสูงในนครนิวยอร์ก (New York) สถาปัตยกรรมอาร์ท เดโค (Art deco) และสถาปัตยกรรมโกธิค (Gothic) มาแนะนำการปรับใช้รูปแบบสถาปัตยกรรม โดยมีวัตถุประสงค์ในการแบ่งแยกประเภทของสังคม เช่น สังคมของชนชั้นล่างหรือชนชั้นกรรมกร จะใช้รูปแบบสถาปัตยกรรมโกธิค (Gothic) เนื่องจากรูปแบบของสถาปัตยกรรมมีลักษณะของความยิ่งใหญ่ สูงชะลูดโดดเด่นเป็นพิเศษ และความเป็นเรขาคณิตขนาดใหญ่มากซึ่งเมื่อเทียบสัดส่วนทางสถาปัตยกรรมกับมนุษย์ที่เป็นชนชั้นล่างแล้วจะเห็นได้ว่ามีความแตกต่างกันอย่างสิ้นเชิง สะท้อนถึงสภาพสังคมของชนชั้นล่างหรือชนชั้นกรรมกร มีความเป็นอยู่ในลักษณะของการถูกข่มเหง และรู้สึกถูกควบคุมจากชนชั้นสูงด้วยการสื่อสารเชิงสัญลักษณ์ผ่านสถาปัตยกรรม กล่าวคือภาพยนตร์เมโทรโพลิส (Metropolis) ได้นำเสนออิทธิพลจากสถาปัตยกรรมในช่วงปี ค.ศ. 1920 ซึ่งเป็นยุคสมัยที่รุ่งเรืองและโดดเด่นของสถาปัตยกรรมโมเดิร์น (Modern Architecture) โดยให้ความสำคัญกับการสื่อสารของสถาปัตยกรรมอันเปรียบเสมือนเครื่องจักรสำหรับการอยู่อาศัย ที่สะท้อนถึงวัฒนธรรมสถาปัตยกรรมและสภาพสังคมในอนาคตโดยเน้นการเสียดสีถึงระบบชนชั้นทางสังคม และสะท้อนถึงจิตใจมนุษย์ที่อาจเกิดขึ้นในอีก 100 ปีหลังจากนี้

ช่วงคริสต์ศักราชที่ 1940-1950 โลกได้เข้าสู่ช่วงของสงครามโลกครั้งที่ 2 อย่างเต็มรูปแบบส่งผลให้อาคารต่าง ๆ ในหัวเมืองใหญ่ตามแถบทวีปยุโรปเกิดการพังทลายเสียหายเป็นจำนวนมาก ด้วยระยะเวลาของการทำสงครามที่กินระยะเวลา 5-6 ปี ส่งผลให้สถาปัตยกรรมในช่วงหลังสงครามได้รับการออกแบบเพื่อฟื้นฟูสภาพบ้านเมืองใหม่อย่างเต็มที่ ทำให้สภาพสังคมและวัฒนธรรมในช่วงเวลานั้นเกิดการพัฒนาและสร้างสถาปัตยกรรมใหม่ ๆ เช่น โรงภาพยนตร์ สนามบิน โรงแรม อาคารสำนักงาน ผลกระทบที่เกิดจากสงครามทำให้เกิดความต้องการที่จะฟื้นฟูสิ่งต่างๆ ในชีวิตประจำวันที่ยังคงเพิ่มขึ้น ในช่วงเวลานั้นการทำโฆษณาชวนเชื่อจึงมีความจำเป็น เพื่อให้อุตสาหกรรมการผลิตเกือบทั้งหมดสามารถเข้าถึงผู้คนส่วนใหญ่ได้อย่างรวดเร็วและครบถ้วน โดยเน้นการผลิตจำนวนมาก (Adrian Danks, 2017) อุตสาหกรรมภาพยนตร์ในช่วงเวลานี้จึงให้

ความสำคัญกับการฟื้นฟูเมืองเป็นส่วนใหญ่ สถาปนิกและผู้กำกับภาพยนตร์มีการปรับสิ่งต่าง ๆ ร่วมกันเพื่อนำเอาสถาปัตยกรรมมาใช้กับภาพยนตร์อย่างกว้างขวางเพื่อเป็นการนำเสนอรูปแบบของสถาปัตยกรรมที่ถูกเปลี่ยนผ่านจากยุคก่อนสงครามมาจนถึงช่วงหลังสงคราม โดยภาพยนตร์นิยายวิทยาศาสตร์ถูกมองข้ามไปในช่วงเวลานี้เนื่องจากผลพวงของสงครามที่เกิดขึ้น ทำให้ภาพยนตร์ส่วนใหญ่นำเสนอเกี่ยวกับชีวิตประจำวันของสังคมแทนการนำเสนอเรื่องที่เกี่ยวข้องกับโลกในอนาคต

ช่วงปี ค.ศ. 1960 สถาปัตยกรรมเริ่มมีการเคลื่อนไหวในรูปแบบของโลกอนาคตมากยิ่งขึ้น ความเคลื่อนไหวของสถาปนิกหัวก้าวหน้าหลากหลายกลุ่มโดยสถาปนิกกลุ่มนี้เน้นการนำเสนอจินตนาการอันกว้างไกลลงบนหน้ากระดาษ เพื่อเสนอความคิดและทัศนคติการออกแบบและการแก้ปัญหาของสภาพสังคม ซึ่งเป็นงานที่ไม่ได้ให้ความสำคัญกับความเป็นจริงว่าสามารถก่อสร้างจริงหรือไม่ กลุ่มสถาปนิกหัวก้าวหน้าที่มีชื่อเสียงที่สุดคือ อาร์ชีแกรม (Archigram) เป็นกลุ่มสถาปนิกจากประเทศอังกฤษที่เสนอวิทยาการด้านวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีที่ก้าวล้ำไปกว่าโลกปัจจุบัน ผสมผสานกับงานสถาปัตยกรรม ทำให้เกิดการแก้ปัญหาทางสังคมอย่างจริงจัง เช่น โครงการปลั๊กอิน ซิตี้ (Plug-in City) ที่เน้นการออกแบบเพื่อแก้ปัญหาสังคมในบริบทความหนาแน่นของประชากร โดยนำเสนอ



ภาพที่ 4 Plug-in City Designed by Archigram.

ที่มา : <https://www.archdaily.com/399329/ad-classics-the-plug-in-city-peter-cook-archigram>

ผ่านสถาปัตยกรรมซึ่งนำวิธีการก่อสร้างที่פקอาศัยแบบสำเร็จรูปมาใช้ในการสร้างอาคารที่สามารถขยายตัวออกไปได้เรื่อย ๆ และยังมีกรกล่าวถึงระบบทางวิทยาการบางอย่างที่มีความล้ำหน้าเกินความเป็นจริงในช่วงเวลานั้น (สันติรักษ์ ประเสริฐสุข, 2557)

ในปี 1966 รอน ฮารอน (Ron Harron) หนึ่งในสถาปนิกกลุ่ม อาร์ซีแกรม ได้สร้างสรรค์ผลงาน วอล์กกิงซิตี (Walking City) ที่สะท้อนถึงเมืองในอนาคตขนาดใหญ่และสามารถเคลื่อนที่ได้ โดยได้รับแรงบันดาลใจจากเรือดำน้ำในยุคของสงครามเย็น ซึ่งรูปร่างของเมืองจะมีลักษณะเหมือนแมลงที่สามารถเดินได้ โดยแต่ละส่วนของเมืองที่เปรียบเสมือนแมลง จะมีส่วนประโยชน์ใช้สอยแต่ละส่วนแตกต่างกัน เช่น ส่วนหัวทำหน้าที่เป็นหอบังคับการ ส่วนลำตัวเป็นที่อยู่อาศัย ส่วนท้องเป็นพื้นที่เก็บทรัพยากร ด้านบนเป็นพื้นที่ส่วนกลางของเมืองทั้งหมด ซึ่งรอน ฮารอน (Ron Harron) ได้ออกแบบสถาปัตยกรรมจากแนวคิดสังคมนิยมโลกอนาคตที่โลกทั้งใบได้รับผลกระทบมาจากระเบิดปรมาณู ส่งผลให้โลกมีสภาพแวดล้อมที่ไม่สามารถให้มนุษย์ใช้ชีวิตตามปกติได้ จึงต้องมาใช้ชีวิตในเมืองที่สามารถเคลื่อนที่ได้ตามแนวคิดของรอน ฮารอน (Ron Harron)

สถาปัตยกรรมทั้งสองโลกไม่ว่าจะเป็นภาพสะท้อนจากภาพยนตร์หรือภาพสะท้อนจากในชีวิตจริง สภาพสังคม สภาพเศรษฐกิจ รวมไปถึงผู้คนในช่วงยุค ค.ศ. 1920-1960 ต่างมีประวัติศาสตร์ผ่านมาด้วยการเกิดปรากฏการณ์ต่าง ๆ อย่างมากมาย เกิดวิวัฒนาการต่าง ๆ ซึ่งส่งผลกระทบต่อสภาพสังคมและผู้คนในช่วงเวลานั้น เกิดรูปแบบการนำเสนอโลกอนาคตแบบใหม่ที่ได้รับผลกระทบโดยตรงจากวิวัฒนาการเหล่านั้น ทั้งในรูปแบบของภาพยนตร์และชีวิตจริง ทำให้การออกแบบสถาปัตยกรรมในคริสต์ศักราชที่ 1960 ตกอยู่ในช่วงของการแสดงออกส่วนบุคคลในเชิงอัตวิสัยจนเกิดเป็นความเคลื่อนไหวในแนวคิดโลกอนาคตที่โดดเด่น แต่ในความเป็นจริงสภาพสังคมในยุคสมัยนั้นกลับไม่ได้รับการแก้ปัญหาอย่างจริงจัง จึงเกิดกระแสต่อต้านการออกแบบเชิงอัตวิสัยที่เน้นการเสนอแนวคิดแบบดิสโทเปีย (Dystopia) ทำให้การออกแบบสถาปัตยกรรมในช่วงเวลาต่อมาถูกแบ่งแยกออกเป็นสองกลุ่มได้แก่ การออกแบบโดยศึกษาด้านจิตวิทยาสภาพแวดล้อม และ วิธีวิทยาของการออกแบบสถาปัตยกรรม (สันติรักษ์ ประเสริฐสุข, 2557) ซึ่งมีส่วนในการนำเอาสถาปัตยกรรมไปใช้ในบริบทของ

ภาพยนตร์ประเภทนิยายวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีในช่วงหลังต่อไป

3. ความสัมพันธ์สถาปัตยกรรมกับภาพยนตร์วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีช่วง ค.ศ. 1960-ปัจจุบัน

โดยในช่วงปีคริสต์ศักราช 1960-1980 รูปแบบภาพยนตร์นิยายวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีได้ให้คำจำกัดความของภาพยนตร์นิยายวิทยาศาสตร์อีกประเภทหนึ่งคือ เรโทร ฟิวเจอร์ริซึม (Retro Futurism) ซึ่งถูกนิยามจากความเพื่องฟูของวิทยาการทางด้านวิทยาศาสตร์ โดยเฉพาะความก้าวหน้าทางด้านการสำรวจอวกาศ เนื้อหาของภาพยนตร์ประเภทนี้มักจะถูกนำเสนอในรูปแบบของเหตุการณ์ในอนาคตโดยมีการผสมผสานความเก่าและความใหม่เข้าด้วยกัน ซึ่งรูปแบบภาพยนตร์ประเภทนี้ได้รับแรงบันดาลใจจากจินตนาการโดยตรงของผู้เขียน ผู้กำกับ หรือศิลปินที่พยายามคาดคะเนอนาคตจากเทคโนโลยีที่มีในช่วงเวลานั้นอย่างตรงไปตรงมา โดยมีพื้นฐานของแนวคิดอนาคตที่ทันสมัย อลิซาเบธ กัฟฟี (Elizabeth Guffy, 2006) ได้ตั้งข้อสังเกตไว้ว่า “ลัทธิเรโทรฟิวเจอร์ริสติก เป็นลัทธิยุคใหม่แต่สร้างจากวิสัยทัศน์อันรุ่มร้อนของพวกลัทธิอนาคตนิยม (Futurism) เกี่ยวกับอาณานิคมอวกาศ ด้วยรถยนต์บินได้ หุ่นยนต์คนรับใช้ และการเดินทางข้ามดวงดาว ลัทธิอนาคตนิยมย้อนยุคจึงปรากฏขึ้น” ซึ่งเหตุการณ์โลกสมัยนั้นมีการวิวัฒนาการเปลี่ยนแปลงไปอย่างรวดเร็ว ไม่ว่าจะเป็นการถือกำเนิดขึ้นของเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ จนถึงกระบวนการสร้างเด็กหลอดแก้ว ทำให้ภาพยนตร์วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีรูปแบบใหม่ถือกำเนิดขึ้น ไม่ว่าจะเป็นภาพยนตร์สตาร์ วอร์ส (Star wars), 2001 จอมจักรวาล (2001 A Space Odyssey), เอเลียน (Alien) เป็นต้น กล่าวคือในช่วง ค.ศ. 1960 เป็นต้นไปเป็นยุคสมัยของการนำเสนอภาพยนตร์นั้นถูกเชื่อมโยงเข้ากับเหตุการณ์จริงทางเทคโนโลยีที่ส่งผลต่อการสร้างความเข้าใจและการคาดการณ์แนวความคิดโลกอนาคตซึ่งยังไม่ปรากฏผ่านการออกแบบสถาปัตยกรรมในโลกกายภาพจริง หากแต่สภาพแวดล้อมนั้นได้ถูกรังสรรค์ผ่านภาพเคลื่อนไหวในภาพยนตร์เพื่อสร้างภาพความทรงจำของแนวคิดอนาคตนิยม (Futurism) และสื่อผ่านความคิดเชิงหัวก้าวหน้าของสถาปนิกผู้ออกแบบอาคารในโลกกายภาพจริงให้กับผู้ชมภาพยนตร์ได้รับรู้ต่อการมีตัวตนของแนวคิดเชิงอนาคตนิยมทางการออกแบบสถาปัตยกรรม

ภาพยนตร์ 2001 จอมจักรวาล (2001 A Space Odyssey) ได้นำองค์ประกอบของการออกแบบอนาคตแบบย้อนยุค เช่น การออกแบบฉากของสถาปัตยกรรมภายใน ที่เน้นการออกแบบให้มีลักษณะเอกลักษณ์โดดเด่นเป็นสีแดงสดชัดเจน ตัดกับบรรยากาศของห้องในอนาคตที่เน้นความขาวสะอาด รวมทั้งมีเส้นสายให้มีรูปแบบโลกอนาคตที่ล้ำสมัย ในภาพยนตร์มีการกำหนดสัญลักษณ์แทนเหตุการณ์ที่สำคัญของมนุษยชาติ ประกอบกับการใช้องค์ประกอบทางสถาปัตยกรรม ไม่ว่าจะเป็น เฟอร์นิเจอร์ ฝาผนัง ฝ้าเพดาน การใช้สีที่มีความเรืองแสงให้เกิดรูปแบบตามกระแสวัฒนธรรมป๊อป (Pop Culture) ทำให้เกิดบรรยากาศที่แปลกตา เหมือนเป็นมิติลึกลับจากอนาคตอันไกลโพ้นที่ผู้ชมหรือตัวละครในภาพยนตร์ ไม่สามารถคาดเดาได้ว่าตนเองนั้นอยู่ในยุคสมัยใด

ระบบแนวคิดของภาพยนตร์ในยุคนี้ได้มีการสร้างสรรค์โลกยุคอวกาศในอนาคตได้อย่างโดดเด่น หลุดกรอบจากการออกแบบภาพยนตร์เรื่องอื่น ๆ ในช่วงเวลา ก่อนหน้า โดยภาพยนตร์ สตาร์ วอร์ส (Star Wars) และ สตาร์ เทร์ค (Star Trek) มีการนำเสนอรูปแบบของสงครามอวกาศ ที่ก้าวล้ำไปไกลกว่าเทคโนโลยีในปัจจุบัน หากแต่ยังคงรักษาความเป็นวัฒนธรรมป๊อป อย่างหลีกเลี่ยงไม่ได้

ในช่วงหลังปี ค.ศ. 1980 เป็นต้นไปหลังจากที่ภาพยนตร์ประเภทนวนิยายวิทยาศาสตร์ ได้เริ่มมีการนำ

เสนอถึงเรื่องราวเกี่ยวกับโลกอนาคตอวกาศ การถูกคุกคามโดยเครื่องจักรกลและสภาพของโลกหลังการเกิดหายนะทางจักรกล และสภาพสังคมในช่วงเวลานั้นเริ่มมีการพูดถึงการประหยัดพลังงาน การเกิดของมนุษย์ที่มากขึ้น ปัญหาสิ่งแวดล้อมและการสร้างระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต (ศศิ นา นาคมนพนาคุ้ม และลิขิต กิตติศักดิ์นันท์, 2564) ทำให้โลกภาพยนตร์ได้เกิดแนวคิดใหม่ที่รวมเอา รูปแบบของโลกอนาคตที่มีความก้าวล้ำทางเทคโนโลยี ผสานรวมกับวิทยาการและเทคโนโลยีขั้นสูง รวมทั้งการปรับเปลี่ยนสภาพสังคมที่มนุษย์สามารถใช้งานเครื่องจักรต่าง ๆ ในชีวิตประจำวันได้ ก่อให้เกิดการครอบงำของวิวัฒนาการจักรกลที่ไม่สามารถแยกออกจากจิตใจของมนุษย์ ทำให้เกิดรูปแบบประเภทภาพยนตร์สมัยใหม่ นิยามว่า ไซเบอร์พังก์ (Cyberpunk) ไซเบอร์สเปซ (Cyberspace) และ เวชวลเรียลลิตี้ (Virtual Reality)

เมื่อวิทยาการทางวิทยาศาสตร์ก้าวล้ำมากขึ้น รูปแบบการออกแบบสถาปัตยกรรมในภาพยนตร์เริ่มมีภาพที่ชัดเจนมากยิ่งขึ้น จากการนำเอารูปแบบของสถาปัตยกรรมผนวกเข้ากับเทคโนโลยีสารสนเทศทางคอมพิวเตอร์ การนำเอาภาพยนตร์ เมโทรโพลิส 2026 (Metropolis 2026) มาตีความใหม่ ส่งผลให้เกิดอิทธิพลกับภาพยนตร์เรื่องอื่น ๆ เช่น เบลด รันเนอร์ (Blade Runner), โกสต์ อิน เดอะเชลล์ (Ghost in the Shell) ในเชิงแนวคิดสถาปัตยกรรมรวมไปถึงสภาพสังคมและชุมชนเมือง ภาพยนตร์เหล่านี้นำเสนอ



ภาพที่ 5 Interior design in 2001, Space Odyssey

ที่มา : <https://www.artsandcollections.com/iconic-djinn-chairs-as-seen-in-2001-a-space-odyssey-for-sale-from-chiswick/>

โลกสภาพดีสโทเปียในอนาคตเช่นเดิม โดยเน้นในเรื่องปัจเจกของมนุษย์และทรัพยากรในโลกที่มีอยู่อย่างจำกัด นอกจากนี้สถาปัตยกรรมในภาพยนตร์ยังมีปฏิสัมพันธ์กับผู้คนภายในเมือง ด้วยวิธีการฉายภาพไฮโรแกรมเข้ากับรูปด้านของอาคารเพื่อนำเสนอการออกแบบในอนาคตเชื่อมโยงกับการออกแบบสถาปัตยกรรมในชีวิตจริง ที่มีการจัดแสดงผลิตภัณฑ์หรือสื่อโฆษณาด้วยตัวอักษรไฟวิ่งรอบอาคาร ภาพยนตร์รูปแบบนี้ถูกนิยามว่าเป็นภาพยนตร์ไซเบอร์พังค์ (Cyberpunk)

รูปแบบภาพยนตร์ประเภทอื่น ๆ อย่าง ไซเบอร์สเปซ มีลักษณะสภาพแวดล้อมที่คล้ายคลึงกันกับไซเบอร์พังค์ (Cyberpunk) หากแต่มีการเพิ่มอากาศยานอวกาศเสริมเข้าไป รวมไปถึงการนำจิตใจและสมองของมนุษย์เข้าสู่โลกเสมือนจริงในโลกคอมพิวเตอร์ (Virtual Reality) ซึ่งผู้คนที่อยู่ในโลกอนาคตจะตกอยู่ในสภาพหลับใหลไร้สติอยู่ในโลกจริง แต่ในโลกเสมือนกลับมีชีวิตในรูปแบบตามที่ตนเองต้องการหรือกล่าวได้ว่ามีชีวิตที่ตรงกันข้ามกับชีวิตจริง

สภาพของโลกในปี ค.ศ. 1990 เป็นต้นไปเป็นช่วงที่สภาพของสังคมถูกระบบทุนนิยมกลืนกิน เทคโนโลยีสมัยใหม่กลายเป็นส่วนหนึ่งในชีวิตประจำวันของมนุษย์ เช่น การใช้คอมพิวเตอร์ การใช้โทรศัพท์มือถือ เมื่อสิ่งเหล่านี้ถูกบรรจุเข้าไปในบางส่วนของการใช้ชีวิตมนุษย์ทำให้ภาพยนตร์ในยุคต่อมาจนถึงปัจจุบัน นำเอาเทคโนโลยีสารสนเทศเชิงข้อมูล ดิจิทัล (Information Technology) (ศศิณา นาคมนชนาคัม และลิขิต กิตติศักดิ์นันท์, 2564) เข้ามาเป็นส่วนหนึ่งใน

ภาพยนตร์ ในปี ค.ศ. 2017 ภาพยนตร์ เบลดรันเนอร์ 2049 (Blade Runner 2049) ของผู้กำกับเดนนิส วิลเนิฟ (Dennis Villeneuve) นำเสนอเรื่องราวสภาพแวดล้อมที่จำลองความเชื่อมโยงระหว่างอนาคตและสถาปัตยกรรมในโลกดีสโทเปีย (Dystopia) ในช่วงหลังจากการเกิดสงครามระเบิดปรมาณู ทุกอย่างถูกทำลายสภาพแวดล้อมเต็มไปด้วยควันพิษและซากปรักหักพัง ซึ่ง ริดลีย์ สกอตต์ (Ridley Scott) ผู้กำกับภาพยนตร์ เบลดรันเนอร์ (Blade Runner) ในปี ค.ศ. 1982 กล่าวไว้ว่า “สภาพของเมืองในภาพยนตร์ได้ถูกถอดแบบมาจากรูปแบบของสภาพเมืองที่แออัดของเกาะฮ่องกง ที่มีรูปแบบของการอยู่อาศัยที่แออัด รวมทั้งมีความเหลื่อมล้ำทางสังคมขั้นอย่างชัดเจน” โดยสะท้อนรูปแบบของการอยู่อาศัยผ่านสถาปัตยกรรม การอยู่อาศัยของผู้คนในภาพยนตร์ถูกแบ่งแยกผ่านการออกแบบสถาปัตยกรรมอย่างชัดเจน สถาปัตยกรรมรูปแบบที่มีความสูงตั้งตระหง่านสร้างไว้สำหรับผู้ที่มิฐานะร่ำรวย ส่วนผู้ที่มิฐานะยากจนจะอยู่ในพื้นที่แออัด สถาปัตยกรรมในภาพยนตร์นี้ลอกเลียนแบบระบบสถาปัตยกรรม บรูทัลลิซึม (Brutalism) ที่ให้ความสำคัญกับการเน้นสัจจะทางวัสดุและการเปลือยโครงสร้างทางสถาปัตยกรรมอย่างหมดเปลือก (David Vetter, 2019) ซึ่งเป็นจุดที่แสดงสถานะทางสังคมของสถาปัตยกรรมเชิงสัญลักษณ์ได้ โดยมีการสื่อความหมายทางสถาปัตยกรรมให้เหมือนเป็นสิ่งก่อสร้างสำหรับผู้อยู่อาศัยที่มีฐานะร่ำรวยต้องได้รับความเคารพยำเกรงอย่างสูง โดยรูปแบบทางสถาปัตยกรรมบรูทัลลิซึมถูกนำไปใช้ในการนำเสนออาคาร



ภาพที่ 6 Brutalism Architecture in Blade Runner 2049

ที่มา : <https://www.filmscalpel.com/brutalism-in-film-blade-runner-2049/>

ประเภท อาคารราชการและอาคารสำนักงานต่าง ๆ ทั้งนี้สถาปัตยกรรมสามารถแบ่งแยกชนชั้นของคนสองกลุ่มในภาพยนตร์ได้อย่างชัดเจน

ภาพยนตร์เบลดรันเนอร์ 2049 (Blade Runner, 2049) ยังนำเสนอสภาพสังคมที่สะท้อนถึงรูปแบบการใช้ชีวิตประจำวันของผู้คนในชีวิตจริง จากการเสียดสีสภาพสังคมที่กล่าวถึงระบบทุนนิยมที่ถูกกลืนกินในปัจจุบัน รวมไปถึงจิตใจของมนุษย์ที่เสื่อมทรามลงจากวิวัฒนาการทางเทคโนโลยีวิทยาศาสตร์และสภาพสังคมที่ครอบงำจิตใจ มนุษย์ในโลกอนาคต ลักษณะทางกายภาพในภาพยนตร์แนววิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีของช่วงปี ค.ศ. 2000 ไม่เพียงแต่นำเสนอเรื่องราวของจิตใจมนุษย์ที่เสื่อมทรามลงตามระบบทุนนิยมอ้างอิงจากโลกจริงเท่านั้น แนวคิดทางสถาปัตยกรรมของภาพยนตร์ยังนำเอารูปแบบของสภาพสังคมในช่วงเวลานั้นมานำเสนอตามความจริงที่เกิดขึ้น

สถาปัตยกรรมในปัจจุบันมีการพัฒนาและจำลองสภาพสังคมและสถาปัตยกรรมในอนาคตมีการออกแบบที่ก้าวข้ามการออกแบบสถาปัตยกรรมด้วยเรขาคณิตยุคโมเดิร์น มาเป็นการออกแบบสถาปัตยกรรมที่ถูกละลายความสมมาตรทางเรขาคณิตออกไปอย่างสมบูรณ์ ทำให้เกิดการออกแบบสถาปัตยกรรมที่ไร้ทิศทางและขาดจากความเป็น

เรขาคณิต ทำให้การออกแบบสถาปัตยกรรมถูกตีความใหม่สามารถสร้างสรรค์ออกมาในลักษณะที่ซับซ้อนขึ้นอย่างเป็นระบบด้วยวิวัฒนาการทางคอมพิวเตอร์ ภาพยนตร์ในยุคปัจจุบันจึงได้นำเอารูปแบบทางสถาปัตยกรรมเหล่านี้มาปรับใช้กับการนำเสนอสภาพสังคมและสถาปัตยกรรมในอนาคต เช่น สถาปัตยกรรมในภาพยนตร์ แบลค แพนเธอร์ (Black Panther) ได้นำเสนอสถาปัตยกรรมที่ล้ำสมัยในโลกภาพยนตร์ในประเทศแอฟริกา ที่ตั้งอยู่ในทวีปแอฟริกา โดยการออกแบบเมืองและสถาปัตยกรรมมีความคล้ายคลึงกับการออกแบบสถาปัตยกรรมของสถาปนิก ซาฮา ฮาดิด (Zaha Hadid) ที่ถ่ายทอดภาษาทางสถาปัตยกรรมรูปแบบใหม่ในทวีปฝั่งแอฟริกาในภาพยนตร์ ให้มีสถาปัตยกรรมทางเลือกที่มีความเป็นไปได้ในอนาคตของประเทศในทวีปแอฟริกา (Marc Malkins, 2018) ฮานนา บีชเชอร์ (Hannah Becher) ผู้ออกแบบสภาพแวดล้อมของเมืองในภาพยนตร์ แบลค แพนเธอร์ ได้กล่าวไว้ว่า “ส่วนเว้าส่วนโค้งของโครงสร้างทางสถาปัตยกรรมภายในวากานดา ผ่านการออกแบบโดยได้อิทธิพลมาจาก รูปแบบของสถาปัตยกรรมของ ซาฮา ฮาดิด โดยมีอาคาร DDP Building กรุงโซลและอาคาร SOHO Wangjing จากกรุงปักกิ่ง มาเป็นส่วนหนึ่งในการออกแบบอาคารในประเทศวากานดาภายในภาพยนตร์



ภาพที่ 7 Wakanda Architecture in Black Panther Movie

ที่มา : <https://www.architecturaldigest.com/story/the-real-life-possibilities-of-black-panthers-wakanda-according-to-urbanists-and-city-planners>

แบลค แพนเธอร์ (Black Panther) โดยมีการใช้รูปแบบของเส้นโค้งในการออกแบบทำให้สถาปัตยกรรมหลุดจากรูปร่างมาตรฐาน สามารถสื่อสารความเป็นสถาปัตยกรรมในโลกอนาคตได้ด้วยเส้นโค้งและยังสื่อถึงความเป็นธรรมชาติ ทั้งนี้ลักษณะของอาคารได้รับแรงบันดาลใจจากโครงสร้างสถาปัตยกรรมที่มีความโค้งเรียวยิ่ง ซึ่งออกแบบให้มีลักษณะเหมือนภูเขาหลาย ๆ ลูกที่ผสมผสานกันอยู่ ของอาคาร DDP Building และอาคาร SOHO Wangjing” สถาปัตยกรรมภายในภาพยนตร์จึงได้สะท้อนถึงแนวความคิดเชิงอนาคตที่ถูกผสมผสานรวมไปกับอารยธรรมของชนชาติแอฟริกันพื้นเมืองเพื่อปกป้องถึงความเป็นเอกเทศไม่ตกเป็นเมืองขึ้นหรือชนชั้นทาสอีกต่อไปหรือที่เรียกว่า แอฟโรฟิวเจอร์ริสม์ (Afrofuturism) ซึ่งภาพยนตร์ยังให้ความสำคัญกับทั้งสถาปัตยกรรม การแต่งกาย รวมไปถึงโทนการออกแบบภาพยนตร์ (Gunseli Yalcinkaya, 2018) จะเห็นได้ว่าการเปลี่ยนถ่ายแนวคิดยุคหลังปี ค.ศ. 1960 เป็นต้นมาได้กล่าวถึงแนวคิดสถาปัตยกรรมในภาพยนตร์ที่เป็นผลมาจากเหตุการณ์ต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นมาภายในโลกจริงทางกายภาพและเสริมแนวความคิดที่ต่อยอดเทคโนโลยีที่เกิดขึ้นในปัจจุบัน

เพื่อนำเสนอเข้าไปภายในภาพยนตร์ให้เกิดความน่าสนใจและเป็นแรงผลักดันให้สภาพแวดล้อม สถาปัตยกรรม ความเป็นอยู่ของมนุษย์ และวิถีชีวิตของสังคมมีความเชื่อมโยงกับโลกกายภาพจริงที่อยู่ในบริบทของอนาคตที่ตั้งอยู่บนพื้นฐานแนวคิดของความเป็นไปได้ซ่อนอยู่ภายในการนำเสนอผ่านภาพยนตร์นั้น จึงเป็นที่น่าสังเกตว่าสถาปัตยกรรมในแต่ละช่วง ล้วนมีอิทธิพลต่อการถ่ายทอดแนวคิดการออกแบบโลกอนาคตในภาพยนตร์ ซึ่งทำให้เกิดประสบการณ์และการรับรู้ถึงแนวคิดของวิทยาการล้ำหน้าในอนาคตที่อาจจะเกิดขึ้นได้ด้วยการสร้างแรงผลักดันและแรงบันดาลใจผ่านทั้งโลกกายภาพจริงและการเชื่อมโยงแนวความคิดผ่านภาพยนตร์

4. บทสรุป

การเงินธนาคารของมนุษย์ที่พยายามจะคาดคะเนโลกในอนาคตในด้านต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็นสภาพสังคม สภาพจิตใจ มนุษย์ สถาปัตยกรรม การคมนาคม วิถีชีวิต ฯลฯ โดยเอาสภาพแวดล้อมที่มีอยู่ในปัจจุบันมานำเสนอผ่านสื่อภาพยนตร์ที่สามารถจำลองเหตุการณ์ที่อาจจะเกิดขึ้นหรือไม่เกิดขึ้นในอนาคต ภาพยนตร์ยังเป็นสื่อกลางที่ส่งต่อถึง



ภาพที่ 8 Wangjing SOHO in Beijing Designed by Zaha Hadid Architect
ที่มา : <https://www.zaha-hadid.com/architecture/wangjing-soho/>

ผู้คนในแต่ละยุค ด้วยการกล่าวถึงวิวัฒนาการทางวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีที่ก้าวล้ำหน้าอย่างไม่หยุดยอน กล่าวคือโลกในอนาคตที่ถูกถ่ายทอดผ่านภาพยนตร์นิยายวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี ด้วยการนำเสนอความก้าวล้ำทางวิวัฒนาการ สถาปัตยกรรม และการดำรงชีวิตผู้คน ไม่สามารถหลุดพ้นจากรูปแบบวัฒนธรรมหรือวิทยาการในโลกปัจจุบันลงได้ สถาปัตยกรรมในโลกความจริงจึงเปรียบตัวเองเป็นสื่อกลางที่นำเสนอข้อมูลกับผู้ชม โดยการสะท้อนถึงความน่าสนใจในสภาวะแวดล้อมสรรค์สร้างของโลกอนาคตสืบเนื่องจากภาพยนตร์หลาย ๆ เรื่องได้รับแรงบันดาลใจจากสภาพแวดล้อมในโลกจริงจากการนำรูปแบบทางสถาปัตยกรรมในแต่ละยุคสมัยโดยเอารูปแบบและทฤษฎีมาปรับใช้กับการถ่ายทอดข้อมูล ทำให้ความสัมพันธ์ของทั้งสถาปัตยกรรมในภาพยนตร์กับโลกความจริงเป็นสิ่งที่ขาด

ออกจากกันไม่ได้ สุดท้ายแล้วโลกในอนาคตเป็นสิ่งที่ผู้คนในแต่ละยุคล้วนตั้งคำถาม ต่อโลกอนาคตว่าจะส่งผลอย่างไรต่อสภาพสังคมในภายภาคหน้า ดังนั้นภาพยนตร์นิยายวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีจึงทำหน้าที่เป็นส่วนหนึ่งของการคาดคะเนรูปแบบหนึ่งของโลกอนาคตผ่านการสังเกตสถาปัตยกรรมและวิถีชีวิตในปัจจุบัน รวมทั้งการบ่งบอกถึงวัฒนธรรมสมัยใหม่ที่สามารถเข้ามาเป็นส่วนหนึ่งกับมนุษย์ได้ภายในอนาคตอันใกล้ซึ่งบางส่วนอาจจะเกิดขึ้นจริงหรือบางส่วนอาจจะไม่ได้เกิดขึ้นจริง ซึ่งสุดท้ายสถาปัตยกรรมยังเป็นส่วน หนึ่งนี้ภาพยนตร์วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีและสถาปัตยกรรม อาจไม่ได้เป็นตัวชี้วัดถึงอนาคตที่จะเกิดขึ้นอย่างแท้จริง หากแต่เป็นส่วนหนึ่งของความสัมพันธ์ในการสื่อสารแนวความคิดและแนวทางการพัฒนาโลกในอนาคตอย่างลึกซึ้งต่อไป

เอกสารอ้างอิง

- ต้นข้าว ปาณินท์. (2553). *คนและความคิดทาง สถาปัตยกรรม*. กรุงเทพฯ: สมมติ.
- ปิยลดา เทวกุล ทวีปรั้งชีพร, ม.ล.. (2547). *ว่าด้วยทฤษฎีสถาปัตยกรรม*. พัฒนาการวิชาการ สถาปัตยกรรม. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ศศิณา นาคมนพนาคุ้ม และลิขิต กิตติศักดิ์นันท์. (2564). *อนาคตของการออกแบบทางสถาปัตยกรรมการผสมผสานระหว่างมนุษย์และเทคโนโลยีในสื่อภาพเคลื่อนไหว ประเภทนวนิยาย วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี ระหว่างทศวรรษที่ 1990 ถึงทศวรรษที่ 2020*. วารสารสถาปัตยกรรมการออกแบบและการก่อสร้าง. มหาสารคาม: คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ผังเมืองและนฤมิตศิลป์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม, 3(2), 129-153. สืบค้นจาก <https://so02.tci-thaijo.org/index.php/Jadc/article/view/250178/169475>
- สันติรักษ์ ประเสริฐสุข. (2557). *สุนทรียศาสตร์และทฤษฎีสถาปัตยกรรมตะวันตก: จากคลาสสิกถึงตีคอนสตรัคชัน*. กรุงเทพฯ: คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- Adrian Danks. (2017). *Before On the Beach: Melbourne on Flim in the 1950s*. Retrieved January 25, 2022, from <https://www.sensesofcinema.com/2017/screening-melbourne/melbourne-on-film-1950s/>
- Archigram Walking City. (2008). Retrieved January 25, 2022, from <http://ephemeralspaces.blogspot.com/2008/01/walking-city-archigram.html>
- Brutalism Architecture in Blade Runner 2049. (2018). Retrieved January 25, 2022, from <https://www.filmscalpel.com/brutalism-in-film-blade-runner-2049/>
- David Vetter. (2019). *Welcome to Ridleyville: How Hong Kong inspired Blade Runner*. Retrieved January 25, 2022, from <https://discovery.cathaypacific.com/welcome-ridleyville-hong-kong-inspired-blade-runner/>
- Elizabeth Guffy. (2006). *Retro: The Culture of Revival*. 1st Ed. London: Reaktion Books.
- Gunseli Yalcinkaya. (2018). *Black Panther's "voluptuous" sets are influenced by Zaha Hadid, says production designer*. Retrieved January 25, 2022, from <https://www.dezeen.com/2018/03/01/black-panther-film-designer-zaha-hadid/>
- Interior design in 2001, Space Odyssey. (2013). Retrieved January 25, 2022, from <https://www.>

artsandcollections.com/iconic-djinn-chairs-as-seen-in-2001-a-space-odyssey-for-sale-from-chiswick/

Islam M. Abouhela, Khaled Mohamed Dewidar, & El-Gohary, A. F. (2007). *Significance of Future Architecture in Science Fiction Films*. Higher Technological Institute

Marc Malkins. (2018). *The Real-Life Possibilities of Black Panther's Wakanda, According to Urbanists and City Planners*. Retrieved January 25, 2022, from <https://www.architecturaldigest.com/story/the-real-life-possibilities-of-black-panthers-wakanda-according-to-urbanists-and-city-planners>

Painting of William Robinson Leigh's: Visionary City. (2007). Retrieved January 25, 2022, from <https://www.researchgate.net/publication/306000011>

Plug-in City Designed by Archigram. (2013). Retrieved January 25, 2022, from <https://www.archdaily.com/399329/ad-classics-the-plug-in-city-peter-cook-archigram>

The New Tower of Babel, Metropolis. (2013). Retrieved January 25, 2022 from https://metropolisfilm.fandom.com/wiki/New_Tower_Of_Babel

Wangjing SOHO in Beijing Designed by Zaha Hadid Architect. (2014). Retrieved January 25, 2022, from <https://www.zaha-hadid.com/architecture/wangjing-soho/>

Wakanda Architecture in Black Panther Movie. Retrieved January 25, 2022, from <https://www.architecturaldigest.com/story/the-real-life-possibilities-of-black-panthers-wakanda-according-to-urbanists-and-city-planners>

การสร้างสรรค์งานสาธารณศิลป์ด้วยการบูรณาการศาสตร์ ศิลปะ ดนตรี และนาฏศิลป์ ในการขับเคลื่อนงานศิลปะเพื่อชุมชน

CREATING ART FOR THE PUBLIC THROUGH THE INTERGRATION OF VISUAL ART, MUSIC AND PERFORMING ARTS TO DRIVE ARTISTIC ENDEAVOURS FOR THE COMMUNITY

ภาวิณี บุญเสริม / PAWINEE BOONSERM

อาจารย์ประจำสาขาวิชาการละคร คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์
DEPARTMENT OF DRAMA, FACULTY OF FINE AND APPLIED ARTS, THAMMASAT UNIVERSITY

สุรสีห์ ชานกสกุล / SURASI CHANOKSAKKUL

อาจารย์ประจำภาควิชาดนตรี คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์
DEPARTMENT OF MUSIC, FACULTY OF HUMANITIES, KASETSART UNIVERSITY

วิจิตร อภิชาติเกรียงไกร / WIJIT APICHATKRINGKRAI

ศิลปินนักนิเวศสุนทรีย์
ECOLOGICAL AESTHETIC ARTIST.

Received: March 6, 2022
Revised: November 7, 2023
Accepted: November 10, 2023

บทคัดย่อ

บทความนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อสร้างสรรค์ผลงานสาธารณศิลป์ด้วยการบูรณาการศาสตร์ ศิลปะ ดนตรี และนาฏศิลป์ ในการขับเคลื่อนงานศิลปะเพื่อชุมชน โดยใช้วิธีดำเนินการวิจัยแบบผสมผสานระหว่างงานวิจัยสร้างสรรค์ (Creative Research) และการวิจัยและพัฒนา (Research and Development, R&D) และใช้แนวคิดสาธารณศิลป์ (Art for public) และแนวคิดการทำงานร่วมกันอย่างสร้างสรรค์ (Collaborative Creativity) ที่เน้นกระบวนการมีส่วนร่วมทั้งในส่วนของ ศิลปินแต่ละแขนง การทำงานร่วมกับชุมชน และการตอบโต้สังคมในสถานการณ์หลังการแพร่ระบาดของ COVID-19 ภายใต้การออกแบบสร้างสรรค์ผลงานชุด “กัลปพฤกษ์: Wishing Tree” ที่ประยุกต์ตำนานต้นกัลปพฤกษ์ตามวิถีความเชื่อในสังคมไทยมาเป็นแนวคิดในการสร้างสรรค์งาน ผลการวิจัยพบว่า การสร้างสรรค์ผลงานด้วยแนวคิดสาธารณศิลป์ เป็นแนวทางในการทำงานศิลปะเพื่อส่งเสริมและพัฒนาชุมชนอันเป็นพื้นที่ให้กลุ่มศิลปินในหลากหลายแขนงได้มีส่วนร่วมในกระบวนการผลิตผลงานทางศิลปกรรมเพื่อสาธารณประโยชน์ในองค์รวม รวมถึงเป็นการนำเสนอแนวทางใหม่ ๆ ให้แก่ชุมชน การบูรณาการศาสตร์ในหลากหลายแขนงนี้ทำให้เกิดผลงานศิลปะที่มีความสมบูรณ์ในทุกองค์ประกอบสามารถสื่อสารและเข้าถึงผู้ชมได้ง่าย นอกจากนี้การทำงานร่วมกับชุมชนโดยให้นักเรียนในพื้นที่ได้มีส่วนร่วม เป็นการส่งเสริมและสร้างแรงบันดาลใจ ตลอดจนความตระหนักรู้และเสริมสร้างทัศนคติที่ดีในการทำงานศิลปะเพื่อชุมชนได้เป็นอย่างดี

คำสำคัญ: การสร้างสรรค์, สาธารณศิลป์, บูรณาการศาสตร์, งานศิลปะเพื่อชุมชน

Abstract

The objective of this article was to create public art by integrating the disciplines of art, music, and performing arts to drive artistic initiatives for the community. The research employed a mixed-method approach, combining creative research and research and development (R&D) methods. It adopted the concepts of public art and collaborative creativity, emphasizing participatory processes among artists from different disciplines, community engagement, and addressing societal needs in the post-COVID-19 context.

The article presents the creative design process employed in the development of the "Kalpapruuk: Wishing Tree" series. This initiative incorporates the myth of the Kalpapruuk tree from Thai society as a conceptual framework for artistic creation. The research findings reveal that the utilization of public art principles in crafting artistic pieces serves as a catalyst for community promotion and development. It offers avenues for artists with diverse disciplinary backgrounds to engage in the creation of art that benefits the public. Moreover, this approach introduces innovative strategies to the community, fostering interdisciplinary collaboration.

The incorporation of diverse disciplines in this creative undertaking yielded comprehensive artistic works, skillfully communicating with and captivating audiences. Furthermore, the collaboration with the community, specifically engaging local students, played an essential role in promoting and inspiring, contributing to heightened awareness and fostering a positive mindset within community-driven artistic initiatives.

Keywords: Creative art, Arts for public, Interdisciplinary, Art for the community

บทนำ

สาธารณศิลป์ (Art for Public) หรือศิลปะสาธารณะเป็นแนวคิดที่นิยมกันมากในปัจจุบัน โดยเฉพาะต่างประเทศตามนโยบายการขับเคลื่อนงานศิลปะเพื่อชุมชน ซึ่งเป็นการทำงานของศิลปินที่ให้ความสำคัญกับผลประโยชน์ของงานที่มีต่อส่วนรวมมากกว่าการสร้างงานเพื่อตอบสนองความต้องการศิลปินเพียงอย่างเดียว การสร้างงานสาธารณศิลป์นี้สามารถดำเนินการได้หลายรูปแบบ ขึ้นอยู่กับเป้าหมาย เงื่อนไขและข้อจำกัดในการทำงานของแต่ละพื้นที่ (Hall & Smith, 2005) โดยมีเป้าหมายของการสร้างสรรค์ศิลปะสาธารณะที่นำไปสู่การตอบโต้หรือแก้ปัญหาสังคมได้ในหลากหลายมิติ (นันทิตา จันทรางศุ และคณะ, 2566) สิ่งที่ทำให้ศิลปะสาธารณะมีความแตกต่างจากงานศิลปะทั่วไปคือกระบวนการการสร้างสรรค์ โดยงานสาธารณศิลป์สามารถช่วยนำเสนอคุณค่าของชุมชน ปรับปรุงภูมิทัศน์ เพิ่มความตระหนักรู้ เป็นการสร้างสรรค์งานศิลปะที่เข้าถึงได้ง่ายและเป็นงานที่จัดขึ้นสำหรับทุกคน ส่วนใหญ่จะจัดแสดงในพื้นที่สาธารณะหรือในชุมชน โดยเนื้อหาและรูปแบบในการจัดงานสาธารณศิลป์นั้นจะเปลี่ยนไปตาม

บริบท ซึ่งเป็นการสะท้อนให้เห็นถึงวัฒนธรรมของพื้นที่ กระบวนการเหล่านี้จะนำมาซึ่งความร่วมมือระหว่างศิลปินและชุมชนต่อไป (Association for Public Art, 2020)

ในประเทศไทยการสร้างสรรคงานสาธารณศิลป์ได้เริ่มมีขึ้นบ้าง โดยมีการสร้างสรรค์ในหลายรูปแบบทั้งในแบบของการสร้างงานจากศิลปินโดยตรง เช่นงานสตรีทอาร์ท (Street Art) เป็นการวาดภาพบนฝาผนัง หรือกำแพง เพื่อสร้างพื้นที่ทางศิลปะในชุมชน และงานสาธารณศิลป์ที่เน้นกระบวนการมีส่วนร่วมกับชุมชน เช่น นานิเวศสุนทรีย์ในวิถีวัฒนธรรมข้าวไทย เป็นงานที่สร้างสรรค์ที่ใช้กระบวนการมีส่วนร่วมในการสร้างความตระหนักรู้เกี่ยวกับสมดุลงานชาติ โดยการศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับสีสันท และรูปทรงต่างๆ ที่ปรากฏอยู่ในทุ่งนา ผ่านการเปรียบเทียบนาในสามพื้นที่ได้แก่ นาแบบนิเวศสุนทรีย์ นาธรรมชาติ และนาที่ใช้สารเคมี (วิจิตร อภิชาติเกรียงไกร, 2564) เป็นต้น แต่อย่างไรก็ตามงานสาธารณศิลป์ที่ผ่านมาส่วนใหญ่จะเป็นสร้างงานเดี่ยวในรูปแบบของงานทัศนศิลป์ จิตรกรรม หรือประติมากรรม ที่มีความเฉพาะศาสตร์อย่างชัดเจน ยังไม่ค่อยพบการสร้างงานที่มีการบูรณาการศาสตร์ให้ครบทั้งดนตรี

และนาฏศิลป์เท่าไรนัก คณะผู้วิจัยจึงได้เลือกสร้างสรรค
งานสาธารณศิลป์ในรูปแบบบูรณาการศาสตร์ขึ้นเพื่อให้เห็น
กระบวนการทำงานร่วมกันของศิลปินในหลากหลายแขนง
และเพื่อให้เกิดแนวทางการสร้างงานในรูปแบบใหม่

การสร้างสรรคผลงานสาธารณศิลป์ในครั้งนี้เป็นส่วนหนึ่งของงานวิจัย เรื่องสาธารณศิลป์: การสร้างสรรค
ศิลปกรรมเพื่อวิถีความเหมาะสมใหม่ในการขับเคลื่อนสังคม
วัฒนธรรมหลังสถานการณ์โรคระบาดโควิด-19 คณะผู้วิจัย
ได้วางรากฐานความเชี่ยวชาญด้านงานวิจัยศิลปกรรมศาสตร์
ใน 2 มิติ คือ ความรู้ใหม่ของการเชื่อมโยงงานศิลปะข้าม
ศาสตร์เพื่อสร้างสรรค “สาธารณศิลป์” ทั้งความรู้เชิง
กระบวนการเพื่อนำไปสู่ผลผลิตในการสร้างสรรค (process/
product) และการใช้กระบวนการทางศิลปกรรมศาสตร์เพื่อ
ให้เกิดการเรียนรู้ทางสังคมเรื่องโรคภัยไข้เจ็บและเกิดการ
เยียวยาทางสังคม (social retreat) การปลอบประโลมใจ
และสร้างกำลังใจที่จะอยู่ร่วมกันอย่างมีความหวังใน
สถานการณ์โรคระบาด โดยแนวคิดและกระบวนการในการ
สร้างสรรคศิลปกรรม ที่จะนำไปสู่การสร้างสรรคเป็นผลงาน
สาธารณศิลป์ และกระบวนการทำงานอย่างบูรณาการ
ศิลปกรรมศาสตร์ในมิติต่าง ๆ รวมทั้งศาสตร์ทางวัฒนธรรม
ที่เกี่ยวข้อง เช่น วัฒนธรรมสุขภาพ เป็นต้น เพื่อให้ได้ทั้งองค์
ความรู้ใหม่ของกระบวนการในการสร้างสรรคผลงาน
ศิลปกรรม กระบวนการเรียนรู้ทางสังคม และผลงาน
สร้างสรรคที่สามารถนำไปขับเคลื่อนสังคมในสถานการณ์
ของโรคระบาดโควิด-19

ในบทความนี้คณะผู้วิจัยได้นำเสนอแนวคิดการ
สร้างสรรคงานสาธารณศิลป์ด้วยการบูรณาการร่วมศาสตร์
ทั้งทัศนศิลป์ ประติมากรรม ดนตรีและนาฏศิลป์ เป็นการ
เชื่อมโยงศาสตร์ต่างๆ ในสร้างสรรคผลงานศิลปะแบบครบ
องค์ประกอบเพื่อสร้างความตระหนักรู้และสามารถสื่อความ
หมายเข้าถึงผู้ชมได้อย่างเต็มรูปแบบ ภายใต้ผลงานชุด
“กัลปพฤกษ์: Wishing Tree” การสร้างสรรคครั้งนี้มุ่งเน้น
กระบวนการทำงานร่วมกันอย่างสร้างสรรค (Collaborative
Creativity) ของศิลปินหลายแขนงและเครือข่ายจากหลากหลาย
กลุ่ม ทั้งทางด้านศิลปะ ดนตรีและการแสดง ตลอดถึง
ชุมชนในพื้นที่ นอกจากนี้ในการสร้างสรรคผลงานชุดนี้ยังมี
วัตถุประสงค์เพื่อเสริมสร้างการทำงานร่วมกันของกลุ่ม
ศิลปินมืออาชีพและเยาวชน โดยมีการคัดเลือกเยาวชนจาก
ในพื้นที่มาร่วมเป็นนักแสดง เพื่อเป็นการฝึกพัฒนาทักษะ

ทางการแสดงและส่งเสริม ต่อยอด ความคิดสร้างสรรคให้
กับเด็กๆ ในชุมชน อีกทั้งประติมากรรมต้นกัลปพฤกษ์นี้ยัง
เป็นตั้งสื่อกลางในการทำความร่วมมือกับชุมชนในพื้นที่ โดย
ใช้เป็นต้นไม้สาธารณประโยชน์สามารถปรับประยุกต์ให้เข้า
กับงานต่างๆ ของชุมชนได้ ซึ่งถือเป็นตัวอย่างของงาน
สาธารณศิลป์ในการใช้ศิลปะเพื่อการพัฒนาพื้นที่ด้วย

วัตถุประสงค์

เพื่อสร้างสรรคผลงานสาธารณศิลป์ด้วยการบูรณา
การศาสตร์ ศิลปะ ดนตรี และนาฏศิลป์ เพื่อการขับเคลื่อน
งานศิลปะเพื่อชุมชน

วิธีดำเนินการวิจัย

คณะผู้วิจัยได้ใช้วิธีดำเนินการโดยผสมผสาน
ระหว่างงานวิจัยสร้างสรรค (Creative Research) และการ
วิจัยและพัฒนา (Research and Development, R&D)
เพื่อสร้างสรรคผลงานศิลปะในเชิงบูรณาการศาสตร์ และการ
สร้างสรรคเพื่อขับเคลื่อนงานศิลปะเพื่อชุมชน โดยมีขั้นตอน
การดำเนินการดังนี้

ขั้นตอนที่ 1 การศึกษาข้อมูลเบื้องต้นเพื่อเป็น
แนวทางในการสร้างสรรคผลงานได้แก่

1. การศึกษาแนวคิดเกี่ยวกับการสร้างสรรคงาน
ได้แก่ แนวคิดสาธารณศิลป์ (Art for public) การทำงาน
ร่วมกันอย่างสร้างสรรค (Collaborative Creativity)
แนวคิดศิลปะสมัยใหม่ (Modernism) แนวคิดหลังสมัยใหม่
(Post Modernism) ในการออกแบบรูปแบบของผลงาน
สาธารณศิลป์

2. ศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับตำนานต้นกัลปพฤกษ์
คุณค่าและความหมายแฝงของต้นกัลปพฤกษ์ในสังคมไทย
การประยุกต์ตำนานต้นกัลปพฤกษ์ตามวิถีความเชื่อของ
พุทธศาสนิกชน เพื่อนำสัญญาณนี้มาเป็นแนวทางในการ
สร้างสรรคผลงานสาธารณศิลป์ ด้วยการบูรณาการศาสตร์
ทั้งศิลปะ ดนตรี และ นาฏศิลป์

ขั้นตอนที่ 2 การสร้างสรรคงานสาธารณศิลป์ด้วย
การบูรณาการศาสตร์ ศิลปะ ดนตรี นาฏศิลป์

1. ประชุมหารือร่วมกันระหว่างศิลปินทั้ง 3 แขนง
ได้แก่ ศิลปะ ดนตรี และนาฏศิลป์ เพื่อร่วมหาแนวทาง กรอบ
ความคิดและวิธีการในการเชื่อมโยงข้ามสาขาวิชา เพื่อนำไป
สู่การออกแบบ ดำเนินงานสร้างสรรคผลงานสาธารณศิลป์
(Art for public project) ที่เกิดจากการบูรณาการศาสตร์

ร่วมกันภายใต้ Concept “กัลปพฤกษ์: Wishing Tree” โดยเริ่มต้นตั้งแต่การหาแรงบันดาลใจร่วมกัน การวิเคราะห์สัญญาณจากตำนานต้นกัลปพฤกษ์ การออกแบบต้นกัลปพฤกษ์ การเล่าเรื่องโดยเชื่อมโยงกับสถานการณ์วิกฤตโรคระบาด COVID 19 โดยมีกระบวนการพัฒนาผลงานร่วมกันระหว่างศิลปิน นักดนตรีและนักออกแบบสื่อานาฏศิลป์ ผ่านการประชุมและการฝึกซ้อม

2. การสร้างเครือข่ายศิลปินในแต่ละแขนงทั้งด้านศิลปะ ดนตรี และนาฏศิลป์ โดยเน้นกระบวนการทำงานร่วมกันทั้งในระดับศิลปินและระดับชุมชน ซึ่งมีเครือข่ายความร่วมมือ ดังนี้ เครือข่ายด้านศิลปะ เป็นการประสานงานร่วมกับกลุ่มช่างแขนงต่าง ๆ เพื่อสร้างสรรค์ผลงานตามแนวคิดของศิลปินในทีมวิจัย โดยเครือข่ายประกอบด้วยทีมช่างหล่อ ประติมากรรม กลุ่มจันทร์ไทย เป็นกลุ่มช่างฝีมือที่ทำการผลิตต้นแบบต้นกัลปพฤกษ์ แม่พิมพ์ซิลิโคน และการหล่อก่อนที่จะพ่นสีตามกำหนด เครือข่ายทางดนตรี ได้แก่ กลุ่มงานดุริยางค์สากล กองการสังคีต สำนักวัฒนธรรม กีฬาและการท่องเที่ยว กรุงเทพมหานคร และภาควิชาดนตรี สาขาวิชาดนตรีตะวันตก คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ เพื่อร่วมสร้างสรรค์บทเพลงและบรรเลงประกอบการแสดง เครือข่ายทางด้านนาฏศิลป์และการแสดง ได้แก่ อาจารย์และนักศึกษาคณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ คณะละครคิดบวกศิลป์ ที่ร่วมแสดงและสร้างสรรค์ผลงานการแสดง

3. การลงพื้นที่พัฒนาศักยภาพชุมชน โดยในการสร้างสรรค์ผลงานชุด “กัลปพฤกษ์: Wishing Tree” นี้ ทีมวิจัยได้ลงพื้นที่เพื่อคัดเลือกและฝึกซ้อมเยาวชนจากโรงเรียนในพื้นที่เพื่อมาร่วมเป็นนักแสดง โดยได้รับความร่วมมือจากผู้อำนวยการและคณาจารย์ของโรงเรียนวัดศาลาวันในการอนุเคราะห์นักเรียนและสถานที่ในการฝึกซ้อม ผลงานสร้างสรรค์ชุดนี้ได้จัดแสดงขึ้นเพื่อเป็นส่วนหนึ่งของ “งานสาธิตศิลป์ อยู่เย็นเป็นสุข ณ ศาลาया” ในวันที่ 13 กรกฎาคม 2565 ณ วัดสุวรรณาราม อ.ศาลาया จ. นครปฐม

ขั้นตอนที่ 3 การประเมินผลและการถอดบทเรียน (Lesson-learned)

คณะผู้วิจัยได้ดำเนินการประเมินผลโดยการสัมภาษณ์ผู้ที่เกี่ยวข้อง ได้แก่ ศิลปินเครือข่าย ทั้งในสายทัศนศิลป์ ดนตรี และนาฏศิลป์ ในฐานะผู้ร่วมสร้างสรรค์ผลงาน คณาจารย์และกลุ่มนักเรียน โรงเรียนวัดศาลาวัน ในฐานะ

กลุ่มนักแสดงในพื้นที่ นอกจากนี้ยังมีการสัมมนาเพื่อถอดบทเรียนผู้มีส่วนร่วมที่เกี่ยวข้องกับโครงการสาธิตศิลป์ โดยเป็นการแลกเปลี่ยนเรียนรู้และสะท้อนมุมมองในการพัฒนางานต่อไปในอนาคต การสัมมนาเพื่อถอดบทเรียนได้จัดขึ้นในวันที่ 26 สิงหาคม 2565 ณ ห้องสุวรรณภูมิ อาคารเรือนไทย สถาบันวิจัยภาษาและวัฒนธรรมเอเชีย มหาวิทยาลัยมหิดล

กรอบแนวคิดในการวิจัย

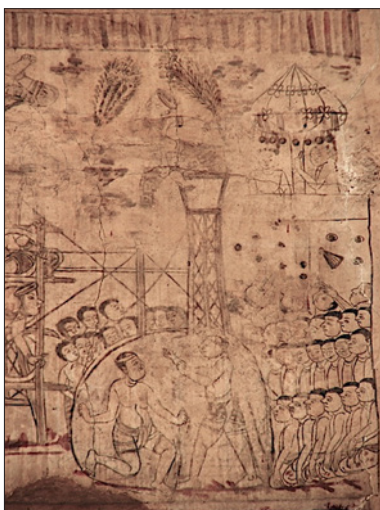
การวิจัยสร้างสรรค์เพื่อบูรณาการศาสตร์ ศิลปะ ดนตรี และ นาฏศิลป์นี้ คณะผู้วิจัยได้ใช้แนวคิดสาธิตศิลป์ (Art for Public) ในการขับเคลื่อนศิลปกรรมแบบมีส่วนร่วมเพื่อประโยชน์ต่อสังคมในวงกว้าง โดยเน้นกระบวนการมีส่วนร่วมทั้งในส่วนของศิลปินแต่ละแขนง การทำงานร่วมกับชุมชน และการตอบโต้ภัยสังคมในสถานการณ์หลังการแพร่ระบาดของ COVID-19 และ แนวคิดการทำงานร่วมกันอย่างสร้างสรรค์ (Collaborative Creativity) มาเป็นแนวทางในการสร้างสรรค์งานศิลปกรรมเชิงบูรณาการศาสตร์ โดยให้ความสำคัญทั้งในระดับผลลัพธ์ของงานและระดับกระบวนการของตัวศิลปิน การสร้างสรรค์ผลงานศิลปกรรมผ่านกระบวนการแบบมีปฏิสัมพันธ์ และเชื่อมโยงกับบริบทสังคม

การทำงานร่วมกันอย่างสร้างสรรค์ (Collaborative Creativity) เป็นแนวคิดในการทำงานร่วมกันของศิลปินในหลาย ๆ แขนง เพื่อให้เกิดการบูรณาการผลงานในรูปแบบใหม่ที่มีวัตถุประสงค์เดียวกัน การทำงานในรูปแบบนี้จะต้องอาศัยปฏิสัมพันธ์ที่ดีของกลุ่มศิลปินต่างแขนง เพื่อให้ได้ผลงานสร้างสรรค์ที่มีความหลากหลายมากกว่าที่ศิลปินจะทำงานเดี่ยว (Engeström, 2001) การทำงานร่วมกันนั้นศิลปินแต่ละคนจะต้องเข้าใจในบทบาทของตนเองที่มีความสำคัญเท่าเทียมกับบทบาทและผลงานของผู้อื่นในงานที่ทำร่วมกัน ความเชื่อใจ การสนับสนุน และการเคารพซึ่งกันและกันถือเป็นอีกหนึ่งปัจจัยสำคัญในการทำงานร่วมกัน รวมถึงถึงความสัมพันธ์ที่ดีต่อกันจะเป็นสิ่งที่ช่วยให้งานประสบความสำเร็จทั้งในระยะสั้นและระยะยาวได้ (Grant, 2010) กระบวนการทำงานร่วมกันอย่างสร้างสรรค์สามารถเป็นไปได้ในหลายรูปแบบ เช่น การทำเป็นลำดับต่อเนื่อง (Serial) การทำแบบขนาน (Parallel) การทำไปพร้อมกัน (Simultaneous) เป็นต้น (Fischer, Giaccardi, Eden, Sugimoto, and Ye, 2005)

ผลการวิจัยสร้างสรรค์

แนวคิดการสร้างสรรค์ “งานกัลปพฤกษ์: Wishing Tree”

จากกรอบแนวคิดในการทำวิจัยข้างต้น คณะผู้วิจัย ออกแบบการสร้างสรรค์ผลงานสาธิตศิลป์โดยเลือกใช้ต้น กัลปพฤกษ์ เป็นแนวคิดในการสร้างสรรค์ผลงาน เนื่องจาก ในสังคมไทย ต้นกัลปพฤกษ์หรือต้นสอยดาวนั้นเป็นกิจกรรม ที่ปรากฏให้เห็นตามงานวัดและงานเทศกาลต่าง ๆ และได้รับความนิยมนิยมช่วยสร้างสีสันและความโดดเด่นให้กับงานสมอบ ต้นสอยดาวประกอบด้วยต้นไม้ที่สมมุติว่าเป็น ต้นกัลปพฤกษ์ อันปรากฏอยู่ในตำนานความเชื่อโบราณหรือเรื่องเล่าปาหิมพานต์ หรือบ้างอ้างอิงว่าเป็นต้นไม้จากแดนสวรรค์ที่สามารถขออะไรได้ตามความต้องการ โดยมีหลักฐานทาง ประวัติศาสตร์ที่แสดงให้เห็นว่าการนิยมนิยมใช้ต้นกัลปพฤกษ์ในงานพิธีสำคัญของหลวงมีมาตั้งแต่โบราณก่อนสมัยกรุงศรีอยุธยาที่มีการปักเสาสูง มีคอกเล็กๆ ที่คนสามารถขึ้นไป ยืนข้างบนได้ ปลายเสาทำพุ่มติดผลมะนาวัดเงินโดยสมมุติ เป็นผลกัลปพฤกษ์ โดยเปรียบเงินแทนแก้วสารพัดนึกที่สามารถนำไปซื้ออะไรก็ได้ เป็นต้น (เอนก นาวิกมูล, 2564) ในสมัยหลังได้มีการดัดแปลงต้นกัลปพฤกษ์เป็นรูปแบบต่างๆ ตามยุคสมัยนิยม คณะผู้วิจัยได้เลือกใช้ต้นกัลปพฤกษ์เพื่อ เป็นสัญลักษณ์ในการสื่อความหมายถึงต้นไม้แห่งความปรารถนา (Wishing Tree) เป็นตัวแทนแห่งความหวังภายใต้สถานการณ์แพร่ระบาดของโรค Covid 19 ที่ทำให้ผู้คนใน



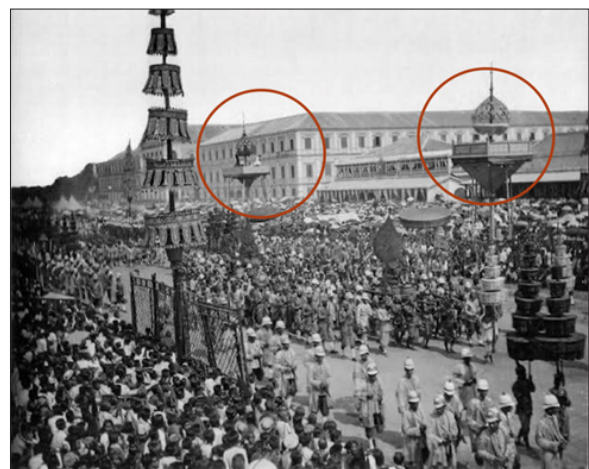
ภาพที่ 1 (ซ้าย) ต้นกัลปพฤกษ์ในงานพระราชพิธีลงทรงสนามใน สมัยรัชกาลที่ 5 พ.ศ.2429

ที่มา ศิลปวัฒนธรรม, 2564 สืบค้นจาก https://www.silpa-mag.com/history/article_21088

สังคมทุกคนเป็นเหมือนผู้ประสบภัยโดยตรง ที่ต้องระงับต่อ โรคระบาดอีกทั้งมีผลกระทบต่อกรดำเนินชีวิตจนเกิดความ สิ้นหวัง คณะผู้วิจัยจึงได้ประยุกต์แนวคิดของต้นกัลปพฤกษ์ มาเป็นตัวแทนในการเยียวยาและให้ความหวังกับผู้คน ผ่าน กระบวนการทางศิลปะ

การออกแบบต้นกัลปพฤกษ์

การออกแบบต้นกัลปพฤกษ์เพื่องานสาธิตศิลป์ นี้ ได้มีการบูรณาการแนวคิดทฤษฎีที่หลากหลายได้แก่ แนวคิดศิลปะสมัยใหม่ (Modernism) ในเรื่องการศึกษา ความงามรูปทรงตามคตินิยม การนำความเชื่อเกี่ยวกับต้น กัลปพฤกษ์ที่ปรากฏในประเพณีไทยอย่างพิธีสงกรานต์ใน สมัยรัชกาลที่ 5 ที่มีการทำต้นกัลปพฤกษ์ที่สามารถส่งเหรียญ สดางค์ลงมาสู่ผู้คนด้านล่าง โดยนำมาสร้างสรรค์ใหม่ ด้วย มุมมองเชิงศิลปวัฒนธรรมผสมผสานกับการใช้วิถีชุมชน ที่ เชื่อมโยงกับประสบการณ์เพื่อกระตุ้นความสนใจในตัวต้นไม้ และ หัวใจของงานคือการเรียกร่องผู้ชมให้เป็นผู้มีส่วนร่วม แนวคิดหลังสมัยใหม่ (Post Modernism) ถูกนำมาใช้เสริม ในกรณีการนำรูปทรงที่ศึกษามาใช้สร้างสรรค์ใหม่ (Transform) จากรูปทรงดั้งเดิมที่ไม่มีไม้ที่ประกอบบนนั่ง ร้ายสูง ออกแบบให้เป็นต้นไม้สูงใหญ่ที่มีลวดลายแบบงาน ช่างไทย ที่ทำสีต้นเป็นสีแดงสดสร้างความสนใจ และ ประสบการณ์ที่แตกต่าง แล้วเปลี่ยนการทิ้งเหรียญสดางค์ เป็นดอกไม้กระดาษรูปทรงเรียบง่าย ทำหน้าที่เป็นสื่อกลาง ในการสื่อสารให้ผู้มีส่วนร่วมได้เขียนความคิด และ แชวนด้วย



(ขวา) ภาพเขียนในโบสถ์วัดเกาะ จังหวัดเพชรบุรี ที่มา จำลอง บัณฑิต

เชือกไว้ที่กิ่ง และ แนวคิดการติดตั้งจัดวาง (Installation) ในการนำเสนอผลงานในพื้นที่แสดงอย่างในบริเวณวัด การจัดวางต้นกัลปพฤกษ์ถูกกำหนดให้ทำหน้าที่เป็นศูนย์กลางของกิจกรรมทางศิลปะด้านต่าง ๆ ออกแบบทำหน้าที่ให้เป็นปรากฏการณ์ เช่น การร้องเพลง การแสดงแสงเสียง การละเล่นพื้นบ้าน รวมทั้งการจัดพิธีเปิด หรือการเสวนา เป็นต้น

ต้นกัลปพฤกษ์ได้ใช้กระบวนการมีส่วนร่วมของชุมชนผ่านแนวคิดนิเวศสุนทรีย์ (Ecological Aesthetic) ประกอบด้วยการสร้างสภาพแวดล้อมขึ้นมาใหม่ที่เป็นเสมือนนิเวศน์ในจินตนาการ เพื่อสร้างปรากฏการณ์ทางสุนทรีย์ มีการใช้กระบวนการมีส่วนร่วม คล้ายการที่ชุมชนเคยมาร่วมทำภารกิจต่าง ๆ ในวัดตามประเพณี ซึ่งประกอบด้วยชาวบ้าน และองค์กรส่วนท้องถิ่นได้มีส่วนร่วมให้เห็น ให้ข้อมูล รวมทั้งการเข้ามาร่วมเป็นส่วนหนึ่งของงาน เช่น การร่วมปรับปรุงภูมิทัศน์ รวมถึงการดำเนินกิจกรรมต่าง ๆ ในกระบวนการมีส่วนร่วมเพื่อสร้างปรากฏการณ์ทางสุนทรีย์ ให้ผู้มีส่วนร่วมได้รับประสบการณ์ทางสุนทรีย์ การใช้กระบวนการสังคม หรือวิถีชุมชน ผลคือความสัมพันธ์เชิงสุนทรีย์ระหว่างสิ่งต่าง ๆ เกิดขึ้นอย่างกลมกลืนในนิเวศที่ออกแบบขึ้น

นอกจากนี้ผู้สร้างสรรค์ยังได้มีการลงพื้นที่ภาคสนามศึกษาข้อมูลด้านรูปแบบศิลปะ และผลงานช่างไทย เพื่อให้การพัฒนาต้นกัลปพฤกษ์มีความเกี่ยวข้องกับความ

เป็นงานไทยประเพณี สิ่งที่สามารถได้แก่ ลวดลายไทยและโครงสร้างของต้น ซึ่งได้จากการศึกษาเสาศาลาป้อมลายทอง (เสาไม้แปดเหลี่ยม บนศาลาการเปรียญ วัดใหญ่สุวรรณาราม อำเภอเมือง จังหวัดเพชรบุรี) เพื่อใช้พัฒนาเป็นส่วนลำต้น การศึกษาไม้สลักค้ำยันหลังคาศาลาการเปรียญ (ค้ำยัน รอบศาลาการเปรียญ วัดใหญ่สุวรรณาราม อำเภอเมือง จังหวัดเพชรบุรี) และการศึกษาปูนปั้นหัวเสาของศาลา ส่วนยอดของกัลปพฤกษ์ ศึกษาจากยอดนพศุลเจดีย์ (ภายในวัดสุวรรณาราม ตำบลศาลายา อำเภอพุทธมณฑล จังหวัดนครปฐม) ผลการศึกษาทำให้เกิดแนวทางพัฒนาต้นกัลปพฤกษ์ ต้นไม้ในจินตนาการที่ไม่มีบนโลกมนุษย์ เป็นต้นไม้จากสวรรค์

การสร้างกระบวนการมีส่วนร่วมกับต้นกัลปพฤกษ์

คณะผู้วิจัยได้กำหนดให้มีกระบวนการ “เขียน-แขวน” ดอกกัลปพฤกษ์ เพื่อใช้เป็นกิจกรรมการมีส่วนร่วมของกลุ่มคนในชุมชน ดอกกัลปพฤกษ์ได้ออกแบบจากลวดลายกราฟิก โดยได้แรงบันดาลใจจากดอกไม้สายสัมพันธ์ใหม่ ผสมกับรูปร่างของเชื้อโรคโควิด-19 ดัดแปลงให้กลมกลืนกันจนได้ภาพต้นแบบที่ลักษณะโดดเด่น แตกต่างจากดอกไม้ธรรมชาติ เพื่อให้เหมาะที่จะสื่อสารถึงดอกไม้จากสวรรค์ และเชื่อมโยงกับสถานการณ์การแพร่ระบาดของ COVID-19 ในช่วงเวลานั้น การออกแบบดอกกัลปพฤกษ์ได้ทำขึ้นสามแบบ สามกลุ่มสีที่แตกต่างกัน ความหลากหลาย



ภาพที่ 2 การออกแบบต้นกัลปพฤกษ์และดอกสอยดาว
ทิมา คณะผู้วิจัย เมื่อ 13 กรกฎาคม 2565

นี้จะช่วยทำให้ผู้ร่วมงานสนุกเพลิดเพลินจากการเลือกดอก
กัลปพฤกษ์ที่เหมาะสมกับตัวเอง การเขียนข้อความเพื่อมี
ส่วนร่วมในการสร้างปรากฏการณ์ดอกกัลปพฤกษ์ที่จะปรากฏ
ขึ้นนี้ นอกจากจะเป็นส่วนหนึ่งของกระบวนการสร้างสรรค์
ผลงานร่วมกับศิลปินแล้ว ยังเป็นการสร้างสรรค์ส่วนตัวที่ได้
แสดงออกทางความรู้สึกนึกคิดผ่านการเขียนข้อความบน
ดอกกัลปพฤกษ์ ซึ่งเนื้อหาในการเขียนสามารถปรับแนวได้
ตามความเหมาะสมขึ้นอยู่กับการนำไปใช้ของแต่ละ
สถานการณ์ อย่างกรณีงานสาธารณศิลป์ครั้งนี้ต้องการใช้
ในการเยียวยา จึงกำหนดให้เขียนเป็น “คำอธิษฐาน” หรือ
“ความปรารถนา” หรือ “การระบาย” เพื่อให้ผู้มีส่วนร่วมได้
แสดงความรู้สึกนึกคิด และในขณะเดียวกันก็ยังได้แบ่งปันให้
คนอื่นๆ ได้รับรู้ผ่านการอ่านข้อความจากต้นกัลปพฤกษ์นี้ได้

การพัฒนาแนวคิดการสร้างสรรค์สู่การออกแบบ การแสดง ชุด กัลปพฤกษ์ : Wishing Tree

แนวคิดในการสร้างสรรค์การแสดงชุด “กัลปพฤกษ์:
Wishing Tree” นี้ คณะผู้วิจัยได้นำแรงบันดาลใจจาก คติ
ความเชื่อเรื่องต้นกัลปพฤกษ์ในพุทธศาสนา ซึ่งมีที่มาจาก
หลากหลายตำนานด้วยกัน เช่น เป็นต้นไม้ประจำอสูรทศกัณฐ์
ต้นไม้มืดที่สร้างขึ้นจากพุทธานุภาพของพระศรีอริยเมตไตร หรือ
เป็นต้นไม้มืดที่สร้างขึ้นด้วยผลบุญที่กระทำมาของพระโพธิสัตว์
อดีตชาติ เป็นต้น โดยจะเห็นได้ว่ามีภาพของต้นกัลปพฤกษ์
ปรากฏในงานประติมากรรมและจิตรกรรมไทยในสถานที่
สำคัญทางพุทธศาสนาหลาย ๆ แห่งในประเทศไทย แม้ว่า
ประวัติที่มาของต้นกัลปพฤกษ์จะมีตำนานความเชื่อที่แตก
ต่างกันในแต่ละพื้นที่แต่มีความหมายและแก่นแท้ของความ
เชื่อที่เหมือนกันคือต้นกัลปพฤกษ์ถือเป็นต้นไม้มืดแห่งความ

สมหวังที่ให้ผลสำเร็จตามสิ่งที่ปรารถนาและความต้องการได้
ด้วยความเชื่อดั้งเดิมเกี่ยวกับต้นกัลปพฤกษ์และ
ความงดงามของต้นกัลปพฤกษ์ในภาพจิตรกรรมฝาผนัง นี้
คณะผู้วิจัยจึงได้ออกแบบโดยเชื่อมโยงความงามของภาพ
จิตรกรรม ความเชื่อ และเรื่องราวสถานการณ์โรคระบาด
Covid19 ในปัจจุบัน สู่การสร้างสรรค์การแสดงชุด
“กัลปพฤกษ์: Wishing Tree” หรือที่แปลตรงตัวได้ว่า ต้นไม้
แห่งความหวัง การแสดงนี้เป็นการเล่าเรื่องราวต้นกัลปพฤกษ์
ซึ่งเป็นต้นไม้มืดแห่งความสมปรารถนาบนสรวงสวรรค์ชั้น
ดาวดึงส์ โดยสะท้อนช่วงเวลาที่มีการใช้ชีวิตแบบปกติสุขของ
เหล่าเทวดา นางฟ้าบนสรวงสวรรค์ และเมื่อเหล่าเทวดา
นางฟ้าบนสรวงสวรรค์ ได้ประสบพบเจอวิกฤติ เกิดภัยพิบัติ
โรคระบาดที่ทำให้เกิดปัญหาต่าง ๆ เข้ามา ความสูญเสียทำให้
ทุกคนต้องเสียใจและสิ้นหวัง จนมาพบเจอกับต้นกัลปพฤกษ์
ซึ่งเป็นตัวแทนที่พึงในการเป็นความหวังและความ
สมปรารถนา ที่ทำให้เรามีความหวังลุกขึ้นมาต่อสู้ หาทองแก้ม
ปัญหา หาทองปิดเป่าความทุกข์นั้น คล้ายกับเป็นสิ่งที่พูด
แทนใจของทุกคนว่าหลังจากนี้เราจะใช้ชีวิตกันอย่างมีความ
หวัง พร้อมทั้งจะอยู่กับสิ่งที่เปลี่ยนแปลง และปรับตัวอยู่รวม
กันได้อย่างมีความสุข

การกำหนดรูปแบบในการแสดง

การแสดงชุด “กัลปพฤกษ์: Wishing Tree” นี้ได้
สร้างสรรค์ถ่ายทอดออกมาในรูปแบบนาฏศิลป์ไทยร่วมสมัย
โดยใช้เทคนิค ภาพตัดต่อ (Collage) เพื่อเชื่อมโยงเรื่องราว
ของตำนานต้นกัลปพฤกษ์และเหตุการณ์วิกฤตการณ์โรค
ระบาด Covid เข้าด้วยกัน โดยจินตนาการผ่านการเล่าเรื่อง
ถึงสังคมคู่ขนานโดยใช้สรวงสวรรค์เป็นภาพแทนของ



ภาพที่ 3 กระบวนการสร้างการมีส่วนร่วม
ที่มา คณะผู้วิจัย เมื่อ 13 กรกฎาคม 2565

สถานการณ์โลกในปัจจุบัน การแสดงนี้มีนักแสดงจำนวน 19 คน ซึ่งประกอบไปด้วย เหล่าเทวดา นางฟ้า และตัวมาร ซึ่งแทนถึงการแพร่ระบาดของ COVID มีการใช้สัญลักษณ์เป็นเครื่องมือในการสื่อความหมายเพื่อให้ผู้ชมสามารถติดตามและเข้าถึงเรื่องราวได้ง่าย การกำหนดเส้นเรื่องของการแสดงได้แบ่งออกเป็น 4 ช่วง คือ

ช่วงที่ 1 “ความสุข: Happiness in heaven”

เป็นการแสดงให้เห็นถึงวิถีชีวิตสงบสุข โดยเปรียบเทียบความสุขที่เหมือนดังเทวดานางฟ้าที่อยู่บนสวรรค์ สะท้อนช่วงชีวิตที่มีความปรกติสุข สงบ ร่มเย็น การใช้ชีวิตที่สามารถอยู่ร่วมกันได้

ช่วงที่ 2 “วิกฤติ: Covid Crisis” เป็นการแสดงให้เห็นถึงช่วงเวลาที่เกิดวิกฤติการณ์ Covid ซึ่งเป็นตัวแทนแห่งความโชคร้ายและโรคภัย การประสบกับวิกฤติโรคระบาดทำให้ผู้คนล้มป่วย เกิดความสูญเสีย ความเศร้าโศก ไม่สามารถใช้ชีวิตแบบปกติได้

ช่วงที่ 3 “ความหวัง: Wishing Tree” ผู้สร้างสรรค์ต้องการนำเสนอถึงความหวัง โดยใช้ต้นกัลปพฤกษ์เป็นตัวแทนแห่งความหวัง ที่เป็นการสร้างขวัญและกำลังใจให้ทุกคนลุกขึ้นมาต่อสู้อย่างมีความหวัง หาทงออกในการปิดเป่าความทุกข์เหล่านี้

ช่วงที่ 4 “ปรับตัววิถีใหม่: New normal- happy life” แสดงให้เห็นถึงการปรับตัวของมนุษย์ สู่การใช้ชีวิตในแบบวิถีใหม่ การอยู่อย่างเข้าใจภัยที่ยังคงอยู่ การรู้จักปรับตัวกับสถานการณ์ที่เปลี่ยนแปลง และใช้ชีวิตต่อไปอย่างมีความสุข

การประพันธ์ดนตรีประกอบการแสดง

ดนตรีเป็นส่วนประกอบสำคัญอย่างหนึ่งในการนำเสนอการแสดง และสื่ออารมณ์ในแต่ละช่วงของการแสดง โดยในงานสร้างสรรค์ชุด “กัลปพฤกษ์: Wishing Tree” นี้ ได้ใช้แนวคิดของดนตรีคลาสสิกในปลายศตวรรษที่ 19 เป็นหลัก ผสมผสานกับเสียงของดนตรีไทยร่วมสมัย โดยการประพันธ์เพลงได้นำเรื่องราว การออกแบบแต่ละช่วงของการแสดงจากที่กล่าวข้างต้น มาประมวลผล วางแผนโครงสร้างบทเพลง และได้ใช้เทคนิคและวัตถุดิบต่างๆรวมไปถึงการเลือกใช้เครื่องดนตรีต่างๆแทน สิ่งที่เกิดขึ้นในเรื่องราว เช่นการเลือกใช้เสียงของทรัมเป็ตเพื่อสื่อถึงความยิ่งใหญ่ หรือการใช้ คลัสเตอร์ คอร์ด (cluster chord) เพื่อสื่อถึงความสับสนวุ่นวาย และการใช้จังหวะเด่นรำประกอบกับ

เสียงของกีตาร์ และจังหวะสนุกสนานจากเครื่องกระทบ แทนภาพของบรรยากาศของการเฉลิมฉลอง และความยินดีปรีดา และใช้การผสมผสานสำเนียงแบบไทย เช่น การเอื้อน การเป่าสังข์ เพื่อแสดงความเป็นอัตลักษณ์ไทย สอดคล้องกับแรงบันดาลใจของตำนานกัลปพฤกษ์จากภาพจิตรกรรมฝาผนังในวัดไทยต่างๆ โดยมีการแบ่งช่วงทำนองเพลงออกเป็น 4 ช่วงตามรูปแบบของการแสดง ดังนี้

ช่วงที่ 1 (ห้องที่ 1- 50) แสดงถึงบรรยากาศความสงบสุขบนสวรรค์ ด้วยทำนองแบบเรียบง่าย ให้เห็นภาพถึงความปิติสุขและความร่มเย็น ความสวยงามยิ่งใหญ่ตามจินตนาการของผู้ประพันธ์ วัตถุดิบที่ใช้เป็นหลักคือบันไดเสียงเพนทาโทนิค(pentatonic scale) และเสียงประสานในระบบอิงก्यूแฉเสียง (tonal system)

ช่วงที่ 2 (ห้องที่ 5 – 96) เป็นการแสดงวิกฤติการณ์ ในส่วนนี้กล่าวถึง ปัญหา โรคภัย ความขัดแย้ง และการหาแนวทางแก้ไข ใช้ทำนองที่มีความตื่นเต้น กระชับ รวดเร็ว สร้างจังหวะที่แสดงถึงความรุนแรงของภัยพิบัติ ในส่วนของดนตรีใช้เสียงของเครื่องกระทบและจังหวะเร็ว เพื่อสื่อให้เข้าถึงความสับสนวุ่นวาย มีการใช้ ออสตินาโต (ostinato) ในการสร้างความเข้าใจเพื่อความสอดคล้องกับเนื้อเรื่อง ด้านเสียงประสาน คอร์ดคลัสเตอร์ (cluster chord) มีบทบาทเป็นอย่างมากในส่วนนี้

ช่วงที่ 3 (ห้องที่ 1-38) เป็นการเปิดตัวของ “ต้นกัลปพฤกษ์” ต้นไม้ศักดิ์สิทธิ์ที่แสดงถึงการแก้ไขปัญหา การมีความหวังและแรงอธิษฐาน ความคลี่คลายของเหตุการณ์วิกฤติ ในส่วนของดนตรี ใช้เสียงของทรัมเป็ต แทนความยิ่งใหญ่และน่าเกรงขาม ทำมาจากทำนองแบบการประโคม (fanfare) ผสมผสานไปกับการแทนเสียงของแตรสังข์

ช่วงที่ 4 (ห้องที่ 39-189) ช่วงสุดท้ายแสดงถึงการปรับตัว การเฉลิมฉลองและความสุขที่กลับมาอีกครั้ง เป็นทำนองที่แสดงออกถึงความสนุกสนาน ความผ่อนคลาย โดยใช้เพลงว่าด้วยสังคีตลักษณ์แบบเทอนารี (ternary form) โดยกำหนดให้อยู่บนจังหวะไม่ปกติ เป็นอัตราจังหวะเชิงซ้อนที่เปลี่ยนไปเรื่อย ๆ และตามมาด้วยทำนองบนอัตราจังหวะปกติบนส่วนของกลุ่มที่พัฒนาจังหวะมาจากส่วนก่อนหน้าแล้วกลับไปสู่ส่วนต้นของท่อนนี้อีกครั้งก่อนที่จะจบเพลง ด้านเสียงประสานจัดว่าอยู่ในระบบดนตรีอิงก्यूแฉเสียงเป็นสำคัญ ในท่อนสุดท้ายนี้มีการทับซ้อนของเวลาเกิดขึ้นโดยจะพบกลุ่มเครื่องลมไม้เสียงสูงเล่นทำนอง

แปรที่มีความเร็วเป็นสองเท่าของซีพจรจังหวะของเพลงอยู่ เพื่อให้ส่วนของดนตรีโดดเด่นและน่าสนใจมากขึ้นเพื่อช่วยเสริมกับองค์ประกอบอื่น ๆ ของการแสดงก่อนที่จะจบลงอย่างยิ่งใหญ่



ภาพที่ 4 การบันทึกเสียงเพลง “กัลปพฤกษ์: Wishing Tree” โดยเครื่องช่วยดนตรี

ที่มา : กลุ่มงานดุริยางค์สากล กองการสังคีต สำนักวัฒนธรรม กีฬา และการท่องเที่ยว กรุงเทพมหานคร และภาควิชาดนตรี สาขาวิชาดนตรีตะวันตก คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ วิทยาเขตกำแพงแสน เมื่อ 20 มิถุนายน 2565

การออกแบบองค์ประกอบในการแสดง

การออกแบบฉาก แสง สี เสียง ถือเป็นส่วนสำคัญที่ช่วยให้การแสดงมีการสื่อความหมายและเข้าถึงอารมณ์ของผู้ชมได้มาก ในการแสดงชุด “กัลปพฤกษ์: Wishing Tree” นี้ ได้ออกแบบพื้นที่การแสดงจะต้องคำนึงถึงโครงเรื่องที่มีต้นกัลปพฤกษ์ เป็นจุดเด่นสำคัญ มีการจัดวางองค์ประกอบให้สมดุลกับเจดีย์วัดสุวรณาราม เพื่อให้ได้ฉากสวยงาม สวรรค์ ที่มีความสมจริง กลมกลืนกับพื้นที่การออกแบบแสงสีจะปรับไปตามเส้นเรื่อง เพื่อให้เข้ากับบรรยากาศแต่ละช่วงของการแสดง เช่น ช่วงความสุข แทนด้วยแสงสีฟ้า ขาว บ่งบอกถึงความสงบร่มเย็น ช่วงวิกฤตเป็นแสงโทนร้อน สีแดงสลัวไปมา แสดงถึงภัยที่มาเยือน ช่วงความหวัง แสงจะเน้นที่ต้นกัลปพฤกษ์ เพื่อส่งให้ต้นกัลปพฤกษ์คูมีชีวิต และศักดิ์สิทธิ์ตั้งตำนาน และช่วงสุดท้ายใช้แสงสลัวสีไปมาในโทนสดใส เพื่อแสดงให้เห็นถึงความรื่นเริง เครื่องแต่งกายนักแสดง แต่งกายแบบเทวดานางฟ้า โดยได้แรงบันดาลใจจากการแต่งกายยืนเครื่องแบบดั้งเดิมสมัยอยุธยาตามแบบจากภาพจิตรกรรมฝาผนังโบราณ



ภาพที่ 5 บรรยากาศการแสดง ชุด “กัลปพฤกษ์: Wishing Tree” ในงานสาธิตศิลป์ อยู่เย็นเป็นสุข ณ ศาลาชา ในวันที่ 13 กรกฎาคม 2565 ณ วัดสุวรณาราม อ.ศาลายา จ. นครปฐม
ที่มา คณะผู้วิจัย เมื่อ 13 กรกฎาคม 2565

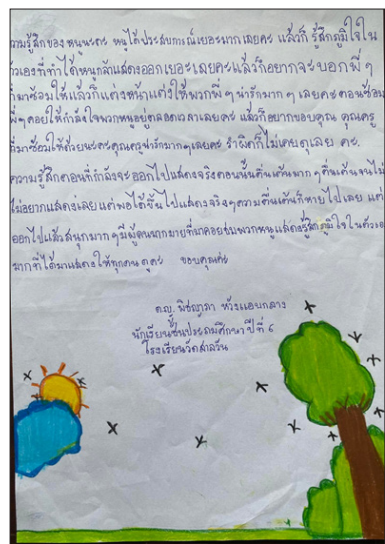
การเรียนรู้ของเยาวชนในพื้นที่และการสร้างสรรค์ผลงานร่วมกับเครือข่ายศิลปิน

การสร้างสรรค์ผลงานชุด“กาลพฤกษ์: Wishing Tree” นี้ คณะผู้วิจัยได้เลือกใช้ผู้แสดงหลายกลุ่มด้วยกันทั้งนักแสดงมืออาชีพ สัมครเล่น และกลุ่มเริ่มต้น โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อให้เกิดการแลกเปลี่ยนเรียนรู้กับกลุ่มศิลปินหลากหลายรุ่นอีกทั้งเป็นการสร้างแรงบันดาลใจให้กับกลุ่มเยาวชนในพื้นที่ โดยกลุ่มนักแสดงประกอบไปด้วยกลุ่มศิลปินมืออาชีพจาก คณะละครคิดบวกศิลป์ กลุ่มนักศึกษาคณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ และกลุ่มนักเรียนโรงเรียนวัดศาลาวัน ซึ่งเป็นชุมชนในพื้นที่ คณะผู้วิจัยได้ร่วมกันคัดเลือกนักแสดงโดยรับสมัครจากเด็กที่มีความสนใจในศิลปวัฒนธรรม มีใจรักในการแสดง และมีทักษะพื้นฐานทางด้านนาฏศิลป์ไทย เข้าร่วมอบรมเชิงปฏิบัติการทางด้านนาฏศิลป์และการแสดง เพื่อพัฒนาทักษะการรำร่าผสมผสานการฝึกซ้อมโดยใช้กระบวนการมีส่วนร่วมให้เยาวชนได้มีโอกาสสวมบทบาทแบบทำรำบ้าง เพื่อกระตุ้นความคิดสร้างสรรค์ ให้เกิดความภาคภูมิใจ ที่ได้เป็นส่วนหนึ่งของการคิดและปรับเปลี่ยนศิลปะประเพณีด้วยความรู้และความเข้าใจ

ในการทำงานร่วมกันครั้งนี้พบว่า กระบวนการมีส่วนร่วมของกลุ่มคนจากหลายรุ่นนั้น ช่วยให้เกิดกระบวนการการเรียนรู้จากภายในของแต่ละบุคคล กล่าวคือ การที่กลุ่มศิลปินมืออาชีพได้มีโอกาสทำงานร่วมกับชุมชนอย่างที่ไม่เคยทำมาก่อนเป็นการสร้างงานสาธิตศิลป์ด้วยจิตสาธารณะเป็นการส่งต่อพลังงานบวกและสร้างความ

ประทับใจที่ได้ทำงานร่วมกัน กลุ่มนักแสดงสมัครเล่นเกิดการเรียนรู้และได้แนวคิดเทคนิคการแสดงใหม่ ๆ จากกลุ่มศิลปินอาชีพ การได้มีส่วนร่วมในการแสดงของกลุ่มนักเรียนในโรงเรียนวัดศาลาวันถือเป็นการเปิดประสบการณ์ใหม่ให้กับกลุ่มเยาวชนในพื้นที่ทำให้เด็กเกิดแรงบันดาลใจ ความภาคภูมิใจในตัวเอง กล้าแสดงออก เกิดความตระหนักและเห็นคุณค่าต่องานศิลปวัฒนธรรมไทยมากขึ้น (กลุ่มนักแสดง, การสื่อสารส่วนบุคคล, 12 ก.ค.2565) การสร้างสรรค์งานสาธิตศิลป์ด้วยการทำงานร่วมกันของศิลปินและเยาวชนนี้ เป็นการเรียนรู้ผ่านประสบการณ์โดยตรงที่เน้นกระบวนการส่งต่อและถ่ายทอด ผ่านการสื่อสารกับคนรุ่นใหม่ด้วยการสืบสานจากจิตวิญญาณที่ทำให้เยาวชนเกิดจิตสำนึกและซึมซับวัฒนธรรมด้วยความเต็มใจ แบบไม่ยัดเยียด เกิดการฝังลึก และยั่งยืนในตัวบุคคล

จากการสรุปการถอดบทเรียน การสัมภาษณ์ครูใหญ่ อาจารย์ ศิลปินและกลุ่มเยาวชนที่ร่วมแสดง ทำให้เห็นว่า การจัดกิจกรรมสาธิตศิลป์ในชุมชนนั้น นอกจากจะเป็นการร่วมสร้างการเรียนรู้ในชุมชนแล้วยังเป็นการเปิดโอกาสให้ชุมชนได้ทำงานร่วมกับศิลปิน ได้เห็นการสร้างงานศิลปะและการใช้ศิลปะเพื่อเป็นเครื่องมือในการเยียวยาสังคม เป็นการสร้างสีสันและการมีส่วนร่วมของคนในชุมชนได้เป็นอย่างดี โดยมีเสียงสะท้อนที่อยากให้มีการจัดโครงการในลักษณะนี้อย่างต่อเนื่อง เพื่อเป็นการพัฒนาทักษะและความคิดสร้างสรรค์ที่เยาวชนได้เกิดการเรียนรู้สิ่งใหม่เป็นการใช้ศิลปะ ดนตรีและนาฏศิลป์เพื่อเป็นสื่อกลางในการ



ภาพที่ 6 เบื้องหลังการฝึกซ้อมการแสดงและตัวอย่างเสียงสะท้อนจากนักเรียนผู้ร่วมแสดง
 ทิมา คณะผู้วิจัย เมื่อ 30 มิถุนายน 2565

เชื่อมโยงระหว่างวัฒนธรรมแบบชนบดดั้งเดิมกับคนรุ่นใหม่ผู้
ซึ่งจะเป็นบุคคลสำคัญที่จะช่วยขับเคลื่อนศิลปวัฒนธรรมต่อ
ไปในอนาคตได้

สรุปและอภิปรายผล

ในการจัดงานสาธิตศิลป์ครั้งนี้คณะผู้วิจัยได้มีการบูรณาการศาสตร์ด้วยการทำงานร่วมกับศิลปินเครือข่าย
ในหลากหลายแขนงทั้งศิลปะ ดนตรี และนาฏศิลป์ อีกทั้งยัง
เป็นการทำงานร่วมกันชุมชนในพื้นที่เพื่อให้เกิดการ
สร้างสรรค์งานศิลปกรรมที่มีความร่วมสมัย และเกิดแลกเปลี่ยนเรียนรู้ซึ่งกันและกัน อีกทั้งยังเป็นการสร้างประโยชน์
ต่อสาธารณะ ภายใต้ผลงานชุด “กัลปพฤกษ์: Wishing
Tree” ที่มีการเชื่อมโยงโดยใช้แนวคิดตะวันตกในมิติต่าง ๆ
ร่วมกับการออกแบบที่มีมิติของความเป็นไทยที่ปรากฏอยู่ใน
ผลงาน ในการสร้างงานแบบบูรณาการศาสตร์นี้ สิ่งสำคัญ
คือการทำงานร่วมกันของศิลปินและชุมชน โดยงานวิจัยนี้ได้
มีกระบวนการทำงานที่สอดคล้องกันแนวคิดการทำงานร่วม
กันอย่างสร้างสรรค์(Collaborative Creativity) ตามที่
Bishop (2018) ได้นำเสนอเอาไว้ดังนี้

(1) การมีความยืดหยุ่น หมายถึงการมีความคิดใน
หลาย ๆ มุมที่แตกต่าง การมุ่งความสนใจไปในสิ่งที่กว้าง การ
ใช้กลุ่มความคิดที่หลากหลาย และการสลับความคิดระหว่าง
กลุ่มต่าง ๆ ซึ่งในการสร้างงานครั้งนี้คณะผู้วิจัยและกลุ่ม
ศิลปินเครือข่ายได้ใช้กลไกการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นแบบ
ยืดหยุ่น การฟังความคิดเห็นซึ่งกันและกันเพื่อให้งาน
สามารถดำเนินการไปได้อย่างต่อเนื่อง และเป็นไปตาม
วัตถุประสงค์ของการสร้างสรรค์ผลงาน

(2) การใช้จินตนาการ เป็นสิ่งที่ติดตัวของมนุษย์
ทุกคน ซึ่งเกิดจากความสามารถในการรับประสบการณ์ทาง
ศิลปะในรูปแบบที่ต่างกันไป ซึ่งจินตนาการนั้นสามารถ

ช่วยให้เกิดความคิดสร้างสรรค์ได้ทั้งในการรับรู้ การสร้างสรรค์
และการแสดง (Hargreaves, 2012) การจินตนาการนี้จะ
ช่วยให้ศิลปินสามารถถ่ายทอดสิ่งที่คิดอยู่ในจินตนาการออก
มาผ่านงานศิลปะที่ตนถนัด โดยการวิจัยครั้งนี้ หลังจากที่
ศิลปินทุกแขนงได้ร่วมกันวางแนวคิด (Concept) ของงานที่
ชัดเจนแล้ว ทุกฝ่ายต้องใช้กรอบแนวคิดนี้ในการสร้างงาน
ร่วมกันผ่านจินตนาการของแต่ละคนตามความสามารถและ
ประสบการณ์ที่สะสมมา เพื่อสร้างสรรค์ผลงานออกมาอย่าง
มีเอกภาพและเป็นไปตามแนวทางที่ได้วางไว้

(3) การสื่อสาร ถือเป็นปัจจัยที่สำคัญมากในการ
ทำงานเชิงบูรณาการศาสตร์ เพราะศิลปินส่วนใหญ่มักจะมี
ความคิดเป็นของตัวเอง ค่อนข้างกับการทำงานตามศาสตร์ที่
ตัวเองถนัดมากกว่าทำงานร่วมกับสายงานอื่น ซึ่งการพูดคุย
ระหว่างศิลปินด้วยกันเองสามารถก่อให้เกิดแนวคิดใหม่ๆ
และมุมมองที่หลากหลายในการทำงาน เกิดความเข้าใจที่ตรง
กันสามารถสร้างสรรค์ผลงานศิลปะในเชิงบูรณาการออกมา
ได้เป็นอย่างดี

กิตติกรรมประกาศ

บทความนี้เป็นส่วนหนึ่งของโครงการสาธิตศิลป์:
การสร้างสรรค์ศิลปกรรมเพื่อวิถีความเหมาะสมใหม่ในการ
ขับเคลื่อนสังคมวัฒนธรรมหลังสถานการณ์โรคระบาดโควิด-
19 MUSSIRB No. 2021/176 (B2) ซึ่งได้รับทุนสนับสนุน
จากหน่วยบริหารและจัดการทุนด้านการพัฒนากำลังคน และ
ทุนด้านการพัฒนาสถาบันอุดมศึกษา การวิจัยและการสร้าง
นวัตกรรม (บพค.) สำนักงานสภานโยบายการอุดมศึกษา
วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรมแห่งชาติ (สอวช.) โดยมี
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.นันทิดา จันทร์ทรงสุ ผู้ช่วยศาสตราจารย์
ดร.ภาวิณี บุญเสริม ดร.วิจิตร อภิชาติเกรียงไกร ดร.สกากรู้ง
สายบุญมี และดร.สุรสิทธิ์ ชานกสกุล เป็นนักวิจัย

เอกสารอ้างอิง

- เอนก นาวิกมูล. (2564, 22 ตุลาคม). รัชกาลที่ 5 ทรงโปรดทาน ด้วยสิ่งที่น่าสนใจที่ไม่ใช่เงิน. *ศิลปวัฒนธรรม*. สืบค้นจาก
https://www.silpa-mag.com/history/article_21088
- นันทิดา จันทร์ทรงสุ และคณะ. (2566). *ร่างรายงานฉบับสมบูรณ์ โครงการสาธิตศิลป์: การสร้างสรรค์ศิลปกรรมเพื่อวิถีความ
เหมาะสมใหม่ในการขับเคลื่อนสังคมวัฒนธรรมหลังสถานการณ์โรคระบาดโควิด-19*. กรุงเทพฯ: หน่วยบริหารและ
จัดการทุนด้านการพัฒนากำลังคน และทุนด้านการพัฒนาสถาบันอุดมศึกษา การวิจัยและการสร้างนวัตกรรม
(บพค.) สำนักงานสภานโยบายการอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรมแห่งชาติ (สอวช.).
- วิจิตร อภิชาติเกรียงไกร. (2564, มกราคม -มิถุนายน). สาธิตศิลป์เพื่อนิเวศสุนทรีย์. *ศิลปกรรมสาร*, 14(1), น. 107-131.

- Association for Public Art. (2020). "What is public art?." Retrieved from <https://www.associationforpublicart.org/what-is-public-art/>.
- Bishop, L. (2018). Collaborative musical creativity: How ensembles coordinate spontaneity. *Frontiers in Psychology*, 9. Retrieved from <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2018.01285>
- Engeström, Y. (2001). Expansive learning at work: Toward an activity theoretical reconceptualization. *Journal of Education and Work*, 14(1), 133-156. Retrieved from <https://doi.org/10.1080/13639080020028747>
- Fischer, G., Giaccardi, E., Eden, H., Sugimoto, M., & Ye, Y. (2005). Beyond binary choices: Integrating individual and social creativity. *International Journal of Human-Computer Studies*, 63(4):482-512. Retrieved from <https://doi.org/10.1016/j.ijhcs.2005.04.014>
- Grant, N. (2010). Music and collaboration: Rapport, leadership, and the role of the individual in collaborative processes. [Master's thesis, University of Melbourne]. Retrieved from <https://doi.org/10.13140/2.1.5031.6480>
- Hall, Tim, and Chris Smith. (2005) "Public art in the city: meanings, values, attitudes and roles." In *Interventions: Advances in Art and Urban Futures Volume 4*, edited by Malcolm Miles and Tim Hall, 175–179. Bristol: Intellect Books, 2005.
- Hargreaves, D. J., Hargreaves, J. J., & North, A. C. (2012). Imagination and creativity in music listening. *Musical imaginations*, 156-172.

แม่ท่าฟ้อนล้านนา : ศิลปินแห่งชาติ สาขาศิลปะการแสดง (การแสดงพื้นบ้าน- ช่างฟ้อน)

BASIC OF FON LANNA : NATIONAL ARTIST IN PERFORMING ARTS (FOLK DANCE – DANCER)

รัตนะ ตาแปง / RATTANA TAPANG

สาขาวิชาดนตรีและนาฏศิลป์ คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์และศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยพะเยา
DEPARTMENT OF MUSIC AND DANCE, SCHOOL OF ARCHITECTURE AND FINE ARTS UNIVERSITY OF PHAYAO

นุชชาฎา ดีเจริญ / NUTCHANART DEECHAROEN

สาขาวิชาดนตรีและนาฏศิลป์ คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์และศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยพะเยา
DEPARTMENT OF MUSIC AND DANCE, SCHOOL OF ARCHITECTURE AND FINE ARTS UNIVERSITY OF PHAYAO

กิตติธเนศ ศิริสุริยเสรี / KITTHANATE SIRISURIYASAEREE

สาขาวิชาดนตรีและนาฏศิลป์ คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์และศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยพะเยา
DEPARTMENT OF MUSIC AND DANCE, SCHOOL OF ARCHITECTURE AND FINE ARTS UNIVERSITY OF PHAYAO

Received: August 28, 2023
Revised: October 4, 2023
Accepted: October 5, 2023

บทคัดย่อ

บทความวิจัยเรื่อง แม่ท่าฟ้อนล้านนา : ศิลปินแห่งชาติสาขาศิลปะการแสดง (การแสดงพื้นบ้าน - ช่างฟ้อน) มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาวิเคราะห์ รูปแบบการฟ้อนที่ปรากฏในผลงานการแสดงของศิลปินแห่งชาติสาขาศิลปะการแสดง (การแสดงพื้นบ้าน-ช่างฟ้อน) โดยใช้วิธีการวิจัยเชิงคุณภาพ จากการรวบรวมข้อมูลผลงานการแสดงของศิลปินในสื่อออนไลน์ ข้อมูลเชิงเอกสาร สัมภาษณ์ศิลปิน ทายาทสายตรง และลูกศิษย์ รวบรวมข้อมูลทั้งหมดนำมาวิเคราะห์กระบวนการท่ารำจากการแสดงของศิลปินแห่งชาติ สาขาศิลปะการแสดง (การแสดงพื้นบ้าน – ช่างฟ้อน) คือ พ่อครูคำ กาไว๋ พ่อครูมานพ ยาระณะ แม่ครูบัวเรียว รัตนมณีภรณ์

ผลการศึกษาพบว่า กระบวนท่าฟ้อนของศิลปินทั้ง 3 ท่าน ได้รับการถ่ายทอดมาจากปรมาจารย์ทางด้านการแสดงพื้นบ้านล้านนา และผลงานการแสดงที่ศิลปินเป็นผู้เรียบเรียงหรือสร้างสรรค์ขึ้นใหม่ เพื่อปรับใช้การแสดงให้เข้ากับแต่ละบริบทของสังคมตามความถนัดของตนเอง โดยกระบวนท่าฟ้อนดังกล่าวมาจากการฟ้อนในรูปแบบดั้งเดิมของผู้ชาย คือ ฟ้อนเชิง และกระบวนท่าฟ้อนที่มาจากรูปแบบการแสดงของผู้หญิง ชื่อท่าฟ้อนมาจากกิริยาในการแสดงออกของกระบวนท่าฟ้อน ธรรมชาติ และนิสัยของสัตว์ ทั้งกระบวนท่าฟ้อนและชื่อแม่ท่าฟ้อนปรับให้สอดคล้องกันอย่างเหมาะสม เครื่องดนตรีประกอบ ได้แก่ วงกลองล้านนา วงสะล้อ ซึ่ง วงปี่พาทย์ล้านนา นอกจากนี้ยังพบว่าชื่อกระบวนท่าฟ้อนของศิลปินทั้ง 3 ท่าน ใช้ชื่อท่าฟ้อนเดียวกันในบางกระบวนท่า แต่รูปแบบการฟ้อนหรือกระบวนท่าฟ้อนมีความเป็นเอกลักษณ์เฉพาะสำนักของตน

คำสำคัญ: แม่ท่าฟ้อน, ล้านนา, พ่อครู, แม่ครู

Abstract

This research article is about the fundamentals of Fon Lanna: National Artists in performing arts (Folk dance – dancer). It aimed to study and analyze the dance styles appearing in the performances of the National Artists in the Performing Arts (Folk dance – dancer) utilizing qualitative research methods: collecting information from artists' performances available in online media, reviewing documentation, conducting interview with direct heirs of the artists and their students. All data were gathered for analysis of the dance posts from performances by national artists (Folk dance – dancer) namely Fatherly teacher Kham Kawai, Fatherly teacher Manop Yarana, Motherly teacher Buariao Rattanamaniporn.

The results showed that there were two types of dances: first, the choreography of the three artists learned from the master of Lanna folk performance and, second, their creative folk dances in which they adapted the learned performances to suit various social contexts and their own aptitudes. The aforementioned dance moves were derived from the traditional style of men, namely Fong Choeng and the dance moves that came from the style of women's performance. The name of the dance came from the expression of the dance movements, reflecting nature and the behavior of animals. Both the dance moves and their names were properly adjusted to complement each other accordingly. The accompanying musical instruments included the Lanna drum circle, Salor, Thai mandolin and the Lanna Piphat orchestra. In addition, it was also found that despite sharing the same names for dance movements among the three artists, their styles of dance movements were distinct. Each reflected the uniqueness of their respective schools.

Keywords: Mae Tha Fon, Lanna, fatherly teacher, motherly teacher

บทนำ

นาฏศิลป์ล้านนา เรียกว่า ฟ้อน ใช้แทนคำว่ารำ และต้นของภาคกลาง (สุรพล วิรุฬห์รักษ์, 2547. น. 13) สามารถแบ่งออกเป็น 2 รูปแบบตามที่มาของฟ้อน คือ นาฏศิลป์ราชสำนักล้านนา และนาฏศิลป์พื้นบ้านล้านนา ผู้วิจัยได้ให้ความหมายของฟ้อน หมายถึง การแสดงของภาคเหนือ และภาคอีสาน ประกอบดนตรีพื้นบ้าน ในรูปแบบที่มีคำร้องและไม่มีการร้อง กระบวนท่าได้รับการสืบทอดจากปรมาจารย์ หรือสร้างสรรค์การแสดงขึ้นมาใหม่ ขึ้นอยู่กับโอกาสในการแสดง มีกระบวนท่าฟ้อน รูปแบบ ตามเอกลักษณ์ของแต่ละสำนักหรือปรมาจารย์ คือ ครู อาจารย์ พ่อครู หรือแม่ครู เป็นผู้ถ่ายทอด

การให้นิยามหรือการเรียกขานครูผู้ถ่ายทอดมีการเรียกค่านำหน้าชื่อที่ต่างกันตามแต่ละภูมิภาค ภาคเหนือจะยกย่องครูผู้ถ่ายทอดที่มีประสบการณ์และวิวุฒิสูงว่า พ่อครู หรือแม่ครู ให้ความหมายดังนี้ พ่อครู หมายถึง คำที่มักนำหน้าคำเรียกญาติฝ่ายชายหรือตำแหน่งเพื่อเป็นการแสดงความเคารพหรือให้เกียรติ (750ปี เมืองเชียงราย พจนานุกรม

ยวนล้านนา-ไทย, 2555, น. 483) แม่ครู หมายถึง ครูผู้หญิง (750ปี เมืองเชียงราย พจนานุกรมยวนล้านนา-ไทย, 2555, น. 556) พ่อครูแม่ครูจะได้รับการยกย่องในศาสตร์ต่างๆ ได้แก่ ด้านการแพทย์แผนไทย ด้านงานฝีมือ ด้านงานช่าง และด้านงานแสดงดนตรีและนาฏศิลป์ ซึ่งพ่อครูแม่ครูที่ได้รับการยอมรับและยกย่องให้เป็นศิลปินแห่งชาติ สาขาศิลปะการแสดง (การแสดงพื้นบ้าน – ช่างฟ้อน) จำนวน 3 ท่าน ได้แก่ พ่อครูคำ กาวัว ศิลปินแห่งชาติ สาขาศิลปะการแสดง (การแสดงพื้นบ้าน-ช่างฟ้อน) ปี พ.ศ. 2535 พ่อครูมานพ ยาระณะ ศิลปินแห่งชาติ สาขาศิลปะการแสดง (การแสดงพื้นบ้าน-ช่างฟ้อน) ปี พ.ศ.2548 และแม่ครูบัวเรียวรัตน์มณีภรณ์ ศิลปินแห่งชาติ สาขาศิลปะการแสดง (การแสดงพื้นบ้าน-ช่างฟ้อน) ปี พ.ศ.2559

ศิลปินแห่งชาติ เป็นทรัพยากรบุคคลสำคัญทางด้านศิลปะ ที่ได้สืบสานงานศิลปะของชาติให้เชื่อมโยงจากอดีตมาสู่ปัจจุบัน เป็นการถ่ายทอดภูมิปัญญาของบรรพบุรุษในอดีตให้มีความรุ่งโรจน์สืบไปยังอนาคตข้างหน้า อนึ่ง จากพระราชดำรัสของสมเด็จพระกนิษฐาธิราชเจ้า กรมสมเด็จพระ

พระเทพรัตนราชสุดาฯ สยามบรมราชกุมารี ในโอกาสที่ คณะกรรมการวัฒนธรรมแห่งชาตินำศิลปินเข้าเฝ้าเพื่อรับ พระราชทานเข็มเชิดชูเกียรติศิลปินแห่งชาติว่า “ผลงานของ ศิลปินแห่งชาติเป็นมรดกศิลปะอันล้ำค่าของชาติ เป็น เครื่องหมายแสดงอารยธรรมอันสูงส่งของชาติไทย ควรแก่ ความภูมิใจของคนไทยทั้งชาติ ผลงานของท่านเหล่านี้ นับ วันจะสูญหายไปด้วยสาเหตุต่าง ๆ จึงจำเป็นต้องศึกษา ผลงานของทุกท่านเหล่านี้ แล้วจัดทำเนียบ ขึ้นบัญชีอย่างเป็นระบบ เพื่อประโยชน์ในการศึกษา และรักษา ไว้เป็นสมบัติของชาติโดยส่วนรวมต่อไป” ศิลปินแห่งชาติ ประกอบด้วย สาขาทัศนศิลป์ (Visual Art) สาขาศิลปะ สถาปัตยกรรม (Architecture) สาขาวรรณศิลป์ (Literature) และ สาขาศิลปะการแสดง (Performing Art) (กรมส่งเสริมวัฒนธรรม, 2565) ศิลปินแห่งชาติสาขา ศิลปะการแสดง (การแสดงพื้นบ้าน – ช่างพ็อน) ในภาคเหนือ มีจำนวน 3 ท่าน ดังนี้



ภาพที่ 1 พ่อครูคำ กาไวย์
ที่มา : ภาพถ่ายโดยผู้วิจัย เมื่อวันที่ 30 กันยายน 2566

พ่อครูคำ กาไวย์ ผู้ให้กำเนิดกลองสะบัดชัยแบบ บูรณาการ หรือแบบประยุกต์ พ่อครูคำ กาไวย์ เกิดเมื่อ วันที่ 25 พฤษภาคม 2477 ที่บ้านแพะขวาง อำเภอหางดง

จังหวัดเชียงใหม่ จบชั้นประถมศึกษาที่โรงเรียนหางดง 2 (หางดงวิทยาคม) ปัจจุบันคือโรงเรียนบ้านดง เมื่อจบโรงเรียน ระดับประถมแล้วจึงได้ออกรับจ้างทำนาอยู่ที่บ้านหางดงเป็น เวลา 1 ปี และกลับมาเป็นลูกจ้างของญาติอีก 1 ปี ในช่วง นั้นเองพ่อครูคำได้ออกท่องเที่ยวไปสถานที่ต่าง ๆ ได้เห็น ศิลปะการแสดงล้านนาที่หลากหลาย แต่ที่ชื่นชอบมากที่สุด คือ กลองสะบัดชัย การเรียนกลองสะบัดชัยของพ่อครูคำ ได้เรียนแบบครูพักลักจำจากการที่เจ้าอาวาสวัดเอรัณทวิณ จ้างครูจากบ้านหนองควาย อำเภอสันป่าตอง ในขณะนั้นมาสอน ให้กับชาวบ้าน เพื่อสร้างนักดนตรีและช่างพ็อนของวัดให้ ทัดเทียมกับวัดอื่น แต่พ่อครูคำไม่มีเงินค่าชั้นครูจึงไม่ได้เข้า เรียนกลองดังกล่าว และเมื่อถึงเวลาคิดตัวนักแสดงปรากฏ ว่าคนที่เรียนไม่สามารถทำการแสดงตีกลองได้ เจ้าอาวาสวัด รูปใหม่ คือ พระอุทา อุดมปัญญา ได้เห็นพ่อครูคำอยู่บริเวณ การคัดเลือกดังกล่าวจึงเรียกพ่อครูคำให้มาทำการตีกลอง สะบัดชัย ปรากฏว่าพ่อครูคำ กาไวย์ ได้รับการคัดเลือกให้ เป็นนักแสดงตีกลองสะบัดชัยประจำวัดเอรัณทวิณ (สนั่น ธรรมธิ, 2542, น. 1188) ในปี พ.ศ.2492 นายชาญ สิโรธร สมานายกยุวพุทธิกสมาคมแห่งประเทศไทยในพระบรม ราชูปถัมภ์ ผู้ริเริ่มก่อตั้งยุวพุทธิกสมาคมแห่งประเทศไทย สาขาเชียงใหม่ ณ พุทธสถาน จังหวัดเชียงใหม่ เป็นสถานที่ แสดงธรรมโดยท่านพุทธทาสภิกขุ และยังเป็นสถานที่ในการ ประกวดทางด้านดนตรีและนาฏศิลป์พื้นบ้านล้านนา พ่อครูคำได้เข้าร่วมแข่งขันการแสดงตีกลองสะบัดชัย และได้รับ รางวัลชนะเลิศ ต่อมานายชาญ ได้นำพ่อครูคำ และคณะเข้า ร่วมเป็นคณะนักแสดงในสังกัด คอยดูแลครอบครัวของ พ่อครูคำเป็นอย่างดี ปี พ.ศ.2520 พ่อครูคำได้บรรจุเข้าทำงาน ในโรงเรียนนาฏศิลป์เชียงใหม่ โดยการดูแลของอาจารย์ ประนอม ทองสมบุรณ์ พ่อครูคำ มีโอกาสในการพัฒนาฝีมือ ทางด้านการพ็อน ได้แก่ พ็อนสาวไหม ชาย - หญิง พ็อนวี พ็อนโกมผัด การพ็อนที่โดดเด่นของพ่อครูคำและสร้างชื่อเสียงเป็นอย่างมาก คือ การพ็อนดาบ พ็อนเชิง การตีกลอง สะบัดชัย การเผยแพร่การตีกลองสะบัดชัยทั้งภายในและ ภายนอกประเทศในรูปแบบแสดงและเป็นครูผู้ถ่ายทอด จน กระทั่งปี พ.ศ.2535 ได้รับการยกย่องให้เป็นศิลปินแห่งชาติ สาขาศิลปะการแสดง (การแสดงพื้นบ้าน-ช่างพ็อน) พ.ศ.2535 (กรมส่งเสริมวัฒนธรรม, 2557, น. 89-90) จาก ประสบการณ์ของลูกในการเข้าร่วมแสดงและเดินทางไปกับ พ่อครูคำตั้งแต่เด็กจนเติบโตใหญ่พบว่าพ่อครูคำเป็นผู้รักการ

ศึกษา วิเคราะห์ และมีความคิดสร้างสรรค์ พัฒนางานอยู่ตลอดเวลา (ไพรินทร์ กาไวย์, การสื่อสารส่วนบุคคล, 22 มีนาคม 2565) ด้วยเหตุผลดังกล่าวทางวิทยาลัยนาฏศิลป์ เชียงใหม่ โดย ผู้ช่วยศาสตราจารย์สมภพ เพ็ญจันทร์ ครูรักเกียรติ ปัญญาศ และครูอีกหลายท่านจึงร่วมกันเป็นผู้ผลักดันการแสดงสร้างสรรค์จากพ่อครูคำ อีกหลายชุดการแสดงในเวลาต่อมา (สมภพ เพ็ญจันทร์, การสื่อสารส่วนบุคคล, 22 มีนาคม 2565)



ภาพที่ 2 พ่อครูมานพ ยาระณะ
ที่มา : ภาพถ่ายโดยผู้วิจัย เมื่อวันที่ 7 พฤษภาคม 2555

พ่อครูมานพ ยาระณะ ผู้สืบสานสร้างสรรค์ กลองสะบัดชัยโบราณ เกิดเมื่อวันที่ 5 เดือนกันยายน พ.ศ. 2474 ที่บ้านแม่กะ อำเภอดอยสะเก็ด จังหวัดเชียงใหม่ ได้รับการศึกษาจากวัดแม่จ้อง วัดแม่กะ เล่าเรียนธรรมะและหนังสือควบคู่กันไปจากนั้นไม่นานอายุประมาณ 10 ปีก็กลับบ้าน สันป่าข่อย อำเภอมือง จังหวัดเชียงใหม่ ซึ่งเป็นบ้านเดิมของบิดาและได้เรียนวิชามวยโบราณจากครูบาทองคำ เจ้าอาวาสวัดสันป่าข่อย ได้ขึ้นเวทีชกมวยจนมีชื่อเสียง ต่อมาได้แข่งขันชกมวยเวทีราชดำเนิน จำนวน 900 ครั้ง แพ้ 2 ครั้ง ชนะ 898 ครั้ง เมื่อเลิกประกอบอาชีพชกมวยกลับมาอยู่จังหวัด เชียงใหม่ จึงมีลูกศิษย์มาเรียนวิชาต่อมวยด้วยหลายคน เช่น นกน้อย ลูกเชียงดาว ขุนทัพ ฮ มหาชัย หาญชัย คล่องประชัน หาญศึก คล่องประชัน หาญศักดิ์ คล่องประชัน เดชทมิฬ คล่องประชัน เด่นศึก คล่องประชัน พันมงคล ลูกจาวเหนือ และศรนาภน้อย ลูกจาวเหนือ ในระหว่างสอนการต่อมวย ได้ประกอบอาชีพปลื้มสามล้อไปด้วย

ต่อมาได้กลับไปศึกษาความรู้ด้านศิลปวัฒนธรรม ล้านนา ณ วัดแม่จ้อง ได้เรียนการตีกลองชัยยะมงคล พร้อมกับศึกษาระยะ บทสวด จากครูบาทองวรรณ เจ้าอาวาส ในระหว่างนี้พ่อครูมานพยังได้แสวงหาความรู้เพิ่มเติมจากครูที่มีความรู้ทางด้านศิลปะการแสดงพื้นบ้านล้านนาจากที่ต่าง ๆ โดยเฉพาะอย่างยิ่งในโอกาสที่ครูเหล่านี้ได้ร่วมแสดงในงานประเพณีต่าง ๆ เรียนการฟ้อนเชิง ตบมะผาบ ฟ้อนดาบ ฟ้อนหอก จากครูคำ ขุนพรหม เรียนฟ้อนสาวไหมหรือ ฟ้อนแมงบั้งจากครูเชษฐ สุวรรณรังสี เรียนศิลปะการตีกลองปูเจ้าจากครูเหล่า กุหม่าชาวไทใหญ่ ครูใหม่อภิบาล เรียนศิลปะการตีกลองมองเชิงจากครูรอด อักษรทับ เรียนการตีฉาบ จากครูสองเมือง อภิบาล ทำการฝึกฝน สร้างสรรค์ ถ่ายทอดจนความรู้แตกฉาน ในปี พ.ศ. 2538 ได้รับการเชิญจากวิทยาลัยนาฏศิลป์เชียงใหม่เป็นผู้ชำนาญการสอนศิลปะพื้นบ้าน รวมทั้งได้สร้างสรรค์ผลงานฟ้อนนาง ฟ้อนเชิง ฟ้อนฉาบ และได้บรรจุในการสอนในหลักสูตรของวิทยาลัยนาฏศิลป์เชียงใหม่ ในปี 2548 พ่อครูมานพ ยาระณะ ได้รับการยกย่องให้เป็นศิลปินแห่งชาติ สาขาศิลปะการแสดง (การแสดงพื้นบ้าน - ช่างฟ้อน) จากกระทรวงวัฒนธรรม (ดิษฐ์โพธิ์อารมย์, 2553, น. 281-283) การเรียนการสอนของพ่อครูมานพเดิมเป็นวิธีการเรียนการสอนที่บ้านตามความสมัครใจของผู้เรียน ผู้ที่อยากเรียนต้องนำดอกบัว 9 ดอก เทียน 9 เล่ม เพื่อไปเรียนและฝากตัวเป็นศิษย์หลังจากที่ท่านไปป็นสามล้อกลับมาในช่วงเย็นก็ทำการถ่ายทอดการตีกลองและการฟ้อนให้กับลูกศิษย์ (สุเมธ วรสิทธิ์, การสื่อสารส่วนบุคคล, 22 มีนาคม 2565) พ่อครูมานพ เป็นบุคคลที่รักความสมณะ พอเพียง มีความสามารถทางด้านการต่อสู้และการแสดงแต่ไม่ยึดติดกับระบบของหน่วยงานราชการ คุมวงคลเสียงซารี ในฐานะลูกศิษย์จึงได้เชิญพ่อครูมานพมาถ่ายทอดองค์ความรู้ให้กับนักศึกษาของวิทยาลัยนาฏศิลป์เชียงใหม่ ด้วยการใช้กลวิธีต่าง ๆ จนกระทั่งท่านตอบตกลงด้วยความหวังใยองค์ความรู้ที่สามารถขยายผลและถ่ายทอดให้กับชนรุ่นหลังได้ต่อไป (มงคล เสียงซารี, การสื่อสารส่วนบุคคล, 23 มีนาคม 2565)



ภาพที่ 3 แม่ครูบัวเรียว รัตนมณีภรณ์
ที่มา : ภาพถ่ายโดยผู้วิจัย เมื่อวันที่ 1 มีนาคม 2560

แม่ครูบัวเรียว รัตนมณีภรณ์ ผู้สืบสานสร้างสรรค์
ฟ้อนสาวไหม เกิดเมื่อวันที่ 22 กันยายน 2489 บิดาคือนาย
กฤษ สุภาวสิทธิ์ มารดาชื่อ นางจันทอง สุภาวสิทธิ์ บิดาเป็น
นักแสดงฟ้อนเชิง หรือ สล่าเชิง แม่ครูบัวเรียวจึงได้รับการ
ถ่ายทอดการฟ้อนเชิง ฟ้อนสาวไหม ฟ้อนดาบ จากบิดา
ปี 2496 ได้รับการถ่ายทอดการฟ้อนเล็บ ฟ้อนเทียน
ฟ้อนสร้อยแสงแดง ฟ้อนศรีนวล ฟ้อนยวนรำพัด จากพ่อครู
โม ใจสม ต่อมาในปี พ.ศ. 2507 ได้รับความเมตตาในการ
ส่งเสริมการแสดงจากนายชาวุธ สิโรตส ให้ไปแสดงการฟ้อน
สาวไหม ฟ้อนดาบ ณ จังหวัดเชียงใหม่ (บัวเรียว
รัตนมณีภรณ์, สื่อสารส่วนบุคคล, 15 เมษายน 2565) แม่ครู
บัวเรียว ได้นำฟ้อนสาวไหมและฟ้อนพื้นบ้านไปเผยแพร่
ในพื้นที่ต่าง ๆ อย่างกว้างขวาง โดยเฉพาะชมรมพื้นบ้าน
ล้านนา มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ ซึ่งให้ความสำคัญทั้งการศึกษา
วิจัยและการอนุรักษ์ลีลาการฟ้อนแบบดั้งเดิม แม่ครูบัวเรียว
ได้รื้อฟื้นความรู้ในการฟ้อนพื้นบ้านหลายอย่างขึ้นมา
ถ่ายทอดให้กับคนรุ่นใหม่ ปรับปรุงการฟ้อนสาวไหมขึ้นเพิ่ม
เดิมเรียบเรียงกระบวนการฟ้อนเชิง ฟ้อนดาบ ฟ้อนเล็บ
เชียงราย ฟ้อนเทียน ประดิษฐ์ทำรำวงล้านนา ฟ้อนแม่หญิง
ล้านนา เป็นต้น รวมทั้งทำหน้าที่สอน ประกอบพิธีไหว้ครู
และสาธิตการฟ้อนพื้นเมืองต่าง ๆ ให้แก่กลุ่มสตรี และ
เยาวชนในจังหวัดเชียงรายและจังหวัดใกล้เคียงอยู่เสมอ ได้

ทำหน้าที่วิทยากรถ่ายทอดความรู้ในสถาบันการศึกษาหลาย
แห่ง แม่ครูบัวเรียวจะฟ้อนสาวไหมทุกครั้งที่มีงานสำคัญ ๆ
ของจังหวัดเชียงราย และจังหวัดใกล้เคียง กว่า 50 ปี ของ
การทุ่มเทกำลังกาย กำลังใจ ในการอนุรักษ์และสืบสาน
ศิลปะการแสดงพื้นบ้านล้านนา และเป็นแหล่งข้อมูลหลัก
ทางนาฏศิลป์แก่นักวิชาการ สื่อมวลชน ประกอบกับความรู้
ความสามารถ ผลงานที่โดดเด่น จึงมีสื่อ เอกสาร ตำรา วิทยุ
โทรทัศน์ ตลอดจนสื่อออนไลน์นำไปเผยแพร่อย่างสม่ำเสมอ
จนได้รับการยกย่องให้เป็น “แม่ครู” ของชาวล้านนา ปัจจุบัน
มีลูกศิษย์จากรุ่นสู่รุ่นนับร้อยรุ่น จำนวนหลายพันคนซึ่ง
กระจายอยู่ตามจังหวัดต่าง ๆ และต่างประเทศ (กรมส่งเสริม
วัฒนธรรม, 2560, น. 233)

รูปแบบการฟ้อนของล้านนาไม่ได้มีท่าฟ้อนหลัก
หรือการฟ้อนที่เป็นรูปแบบมาตรฐานเช่นเดียวกับการฟ้อน
ของภาคกลางแบบราชสำนักที่เป็นแม่ท่าที่เรียกว่า เพลงช้า
เพลงเร็ว และรำแม่บท ซึ่งศิลปินผู้สืบทอดศิลปวัฒนธรรม
ทางนาฏศิลป์ไทยแบบราชสำนักจะต้องเรียนรู้หลักและวิธี
การของเพลงช้า เพลงเร็ว และรำแม่บท พร้อมทั้งมี
ประสบการณ์อย่างกว้างขวาง จึงก่อให้เกิดวิวัฒนาการ
นาฏศิลป์ได้หลายรูปแบบ (วิมลศรี อุปรมัย, 2563, น. 33)
ผู้วิจัยจึงเกิดการศึกษาระบวนท่าฟ้อนจากศิลปินแห่งชาติ
ทั้ง 3 ท่าน ในเชิงเปรียบเทียบ ชื่อท่าฟ้อน กระบวนท่าฟ้อน
ความเหมือนและความต่างของการฟ้อนจากนั้นวิเคราะห์
ท่าฟ้อน ที่มีความหมายร่วมกันทั้ง 3 ท่าน โดยใช้แนวคิด
กำเนิดนาฏศิลป์และวิวัฒนาการของนาฏศิลป์ที่ผูกพันกับ
มนุษย์ สมเด็จพระเจ้าบรมวงศ์เธอ กรมพระยาดำรงราชานุภาพ
เพื่อวิเคราะห์ถึงจุดร่วมกันของกระบวนท่าฟ้อน ที่มาใน
แต่ละกระบวนท่าฟ้อน ซึ่งผู้วิจัยสรุปได้ ดังนี้

การฟ้อนเป็นวิสัยของคนและสัตว์ซึ่งเกิดขึ้นใน
มนุษย์ตามพื้นที่ที่อาศัย รวมถึงสัตว์ก็มีการแสดงอาการเหล่านี้
เช่น สุนัขและไก่ ที่แสดงอารมณ์ดีใจ เสียใจด้วยอาการปฏิกิริยา
ต่าง ๆ ทั้งอารมณ์เป็นสุขและอารมณ์เป็นทุกข์ มนุษย์แสดง
อารมณ์เหล่านี้ตั้งแต่เกิดเป็นทารก พัฒนาสู่ความกำหนดใน
กามารมณ์ รวมถึงอารมณ์โกรธ เกลียด แค้น ซึ่งนำมาเป็น
รูปแบบของการฟ้อนรำตามลำดับขั้น ต่อมาเมื่อมนุษย์เข้าใจ
ความหมายของกิริยาท่าทางต่าง ๆ ก็แสดงกิริยาท่าทาง
ดังกล่าวออกมาเพื่อสื่อความหมายด้วยการยิ้มแย้ม บันเทิง
ก็จะแสดงท่าทางดีใจ ร้องเพลง และฟ้อนรำ เมื่อต้องการแสดง
อารมณ์โกรธ ไม่พอใจ ก็แสดงอาการออกมาให้กับผู้อื่นได้รับรู้

สู่การพ่อนรำ ในขั้นตอนการพัฒนาของกระบวนท่าพ่อน มนุษย์นำเอากรีฑาต่าง ๆ เหล่านี้มาเรียบเรียงเป็นรูปแบบ การพ่อนทำให้เกิดความน่าสนใจสู่การสร้างสรรค์ประเพณีพ่อนรำ กันทุกประเทศ

การแสดงโขนเดิมเป็นการแสดงสำหรับคนชั้นสูง ของไทยซึ่งพัฒนามาจากการสู้รบ ดังจะเห็นได้จากในสมัย รัชกาลที่ 5 เมื่อพระบาทสมเด็จพระจุลจอมเกล้าเจ้าอยู่หัว ทรงศึกษาวิชาคหศาสตร์ต่อสมเด็จพระเจ้าบรมวงศ์เธอ เจ้าฟ้ากรมพระยาบำราบปรปักษ์ ก็ได้ทรงหัดพ่อนรำ ได้ยินเคย ทรงรำพระแสงขบจนคอข้างพระที่นั่งเป็นพุทธรูปชาเมื่อครั้ง เสด็จพระพุทธรูปตามโบราณราชประเพณี เมื่อปีพ.ศ. 2414 ต่อมาพัฒนาเป็นการแสดงสำหรับการประจบหา เลี้ยงชีพ ด้านการพ่อนรำที่มาจากกระบวนยุทธ์อื่น ได้แก่ การตีกระบอง เป็นวิชาการต่อสู้ของชนชั้นสูงที่ฝึกหัดเพื่อใช้ ในการสู้รบ ต่อมานำมาเป็นกระบวนท่าพ่อนรำ ตัวอย่าง ของกลุ่มเจ้านายฝ่ายเหนือของมณฑลพายัพที่นำมาแสดงใน พิธีสำคัญต่าง ๆ แสดงให้เห็นว่าการพ่อนรำควรอยู่ในระบบ การศึกษาของทุกชนชั้น ในด้านการฝึกหัดละครพ่อนรำเพื่อ ให้เกิดความชำนาญ เกิดจากการตั้งคณะละครเพื่อฝึกหัดให้ นักแสดงละครพ่อนรำเหล่านั้นเป็นผู้ที่พ่อนรำได้งดงามที่สุด เพื่อนำมาแสดงให้กับผู้ชมและคนทุกชนชั้นได้รับชม (สุรพล วิรุฬห์รักษ์, 2547, น. 1-2)

จากมูลเหตุของกำเนิดนาฏศิลป์ดังกล่าวผู้วิจัยได้นำมูลเหตุกำเนิดนาฏศิลป์มาใช้ในการวิเคราะห์แม่ท่าพ่อน ของพ่อครูคำ กาไวย์ พ่อครูมานพ ยาระณะ และแม่ครู บัวเรียว รัตนมณีภรณ์ โดยแบ่งมูลเหตุที่สามารถนำมา วิเคราะห์ท่าพ่อนของพ่อครู และแม่ครู ทั้ง 3 ท่าน ดังนี้

1. เกิดจากวิสัยของคนและสัตว์
2. การพ่อนที่เกิดจากกระบวนยุทธ์ และกรีฑา อากาของคน
3. การพ่อนรำที่เกิดในงานประเพณีงานบุญ

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

เพื่อศึกษา วิเคราะห์ รูปแบบการพ่อนที่ปรากฏใน ผลงานการแสดงของศิลปินแห่งชาติสาขาศิลปะการแสดง (การแสดงพื้นบ้าน-ช่างพ่อน)

อุปกรณ์และวิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยเรื่อง แม่ท่าพ่อนล้านนา มีจุดมุ่งหมายใน การศึกษาแม่ท่าพ่อนของศิลปินแห่งชาติสาขาศิลปะ การแสดง (การแสดงพื้นบ้าน - ช่างพ่อน) ของศิลปินแห่งชาติ 3 ท่าน ได้แก่ พ่อครูคำ กาไวย์ พ่อครูมานพ ยาระณะ แม่ครู บัวเรียว รัตนมณีภรณ์ โดยเลือกกระบวนท่าพ่อนเชิงและ พ่อนดาบของศิลปินทั้ง 3 ท่าน และมีวิธีการดำเนินการวิจัย ดังนี้

1. การศึกษาเอกสารจากแหล่งข้อมูล ได้แก่ ผลงานของศิลปินแห่งชาติจากหนังสือ สื่อออนไลน์ เกี่ยวกับ ประวัติของศิลปินแห่งชาติเพื่อศึกษางานพื้นฐาน ประวัติ พัฒนาการของการสร้างสรรค์ผลงานศิลปินแต่ละท่าน นอกจากนั้นยังได้ศึกษางานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับศิลปิน แนวคิดทางด้านนาฏศิลป์โดยใช้แนวคิดกำเนิดนาฏศิลป์ สมเด็จพระเจ้าบรมวงศ์เธอ กรมพระยาดำรงราชานุภาพ

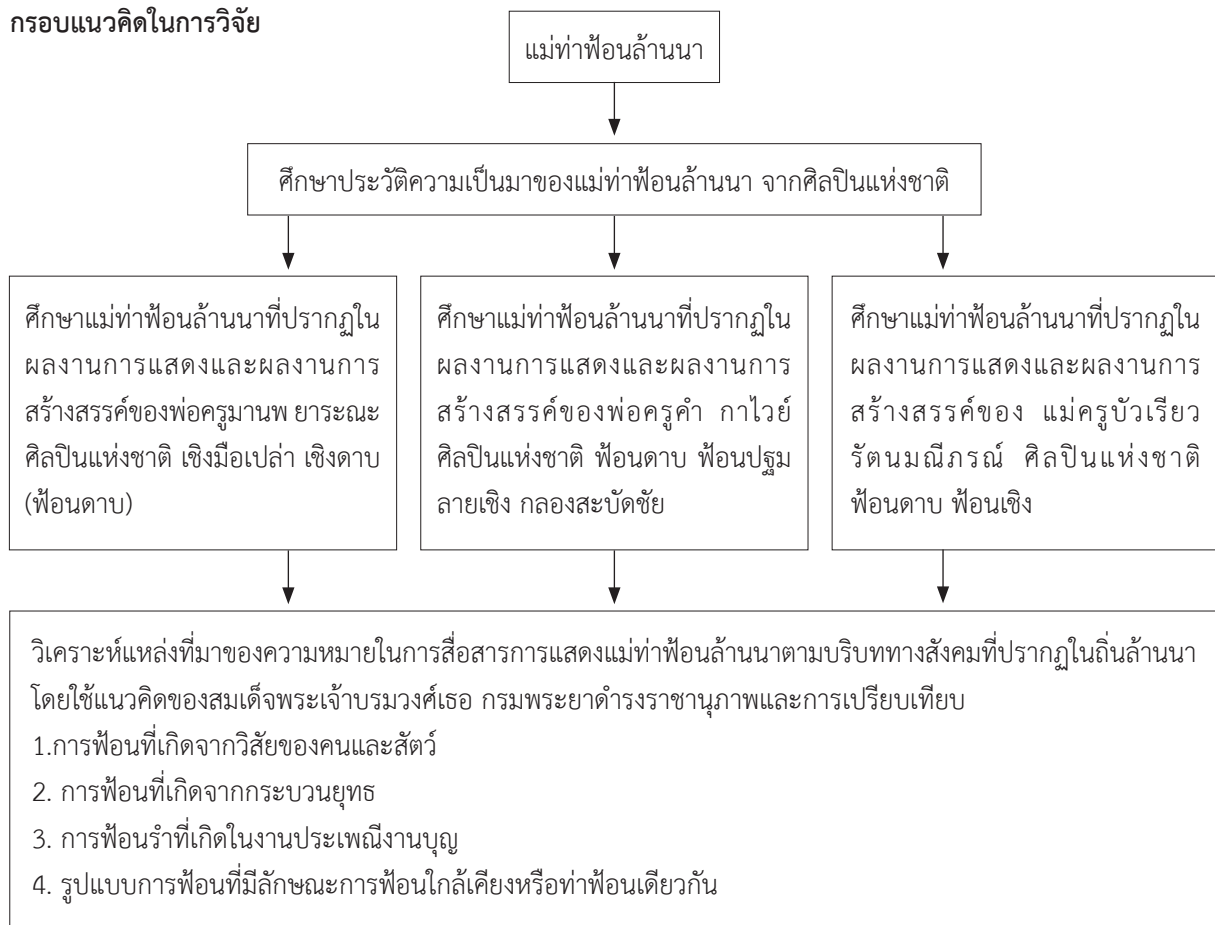
2. การสังเกตอย่างมีส่วนร่วม ผู้วิจัยร่วมฝึก กระบวนพ่อนในสายสกุลช่างพ่อนของ แม่ครูบัวเรียว รัตนมณีภรณ์ พ่อครูคำ กาไวย์ และพ่อครูมานพ ยาระณะ จาก ศิลปินแห่งชาติ ทายาทศิลปินแห่งชาติ รวมถึงศิษย์ผู้ที่ได้รับ การถ่ายทอดอย่างใกล้ชิดจากพ่อครูมานพ

3. การสัมภาษณ์จากศิลปินหลัก คือ แม่ครูบัวเรียว รัตนมณีภรณ์ สิบเอกไพรินทร์ กาไวย์ ครูมงคล เสียงขาริ ครูจันทร์ แก้วจิโน นายสุเมธ วรสิทธิ์ และผู้ช่วยศาสตราจารย์ สมภาพ เพ็ญจันทร์ รวมถึงศิษย์ที่มีความใกล้ชิดเชี่ยวชาญทาง ด้านการแสดงของศิลปิน เป็นบุคคลที่น่า่องค์ความรู้ที่ได้รับ ไปแสดงและถ่ายทอดได้อย่างชำนาญ

4. น่า่องค์ความรู้ทางด้านนาฏศิลป์พื้นบ้าน คือ พ่อนเชิง และพ่อนดาบ ซึ่งได้รับการยอมรับจากตัวศิลปิน ลูกศิษย์ในการเป็นกรณีศึกษาของแม่ท่าพ่อนล้านนา เนื่องจาก เป็นท่าพ่อนดั้งเดิมของศิลปินแต่ละท่าน นำมาวิเคราะห์ กระบวนท่าพ่อนเพื่อหาความซ้ำ ความสอดคล้อง ที่มาของ ท่าพ่อน ของพ่อครูคำ กาไวย์ พ่อครูมานพ ยาระณะ แม่ครู บัวเรียว รัตนมณีภรณ์

5. สรุปผลการวิจัย อภิปรายผลการดำเนินการ วิจัย โดยใช้แนวคิดกำเนิดนาฏศิลป์สมเด็จพระเจ้าบรมวงศ์ เธอ กรมพระยาดำรงราชานุภาพ ในประเด็นการเลียนแบบ อากัปกริยาของมนุษย์ วิสัยของสัตว์ และการต่อสู้

กรอบแนวคิดในการวิจัย



การวิเคราะห์ข้อมูล

การศึกษาแม่ท่าพ็อนล้านนาของศิลปินแห่งชาติ ทั้ง 3 ท่าน พบว่า มีต้นกำเนิดของท่าพ็อนที่มีความแตกต่างกัน ตามสภาพแวดล้อมและความสนใจในการศึกษา การถ่ายทอดของปรมาจารย์ในแต่ละสำนัก ต่อมาเกิดการพัฒนาระบวนท่าพ็อน จากการสร้างสรรค์ผลงานโดยใช้พื้นฐานการพ็อนเชิง พ็อนดาบ และการพ็อนที่ได้รับการสืบทอดมา จากปรมาจารย์ของแต่ละสำนัก ผู้วิจัยนำแนวคิดกำเนิดนาฏศิลป์และวิวัฒนาการของนาฏศิลป์ที่ผูกพันกับมนุษย์ สมเด็จพระเจ้าบรมวงศ์เธอ กรมพระยาดำรงราชานุภาพ ในการวิเคราะห์ข้อมูล รายละเอียดดังนี้

1. พ่อครูคำ กาไว๋ โดยใช้ข้อมูลจากการบันทึก วิดีทัศน์ของ ผู้ช่วยศาสตราจารย์สมภพ เพ็ญจันทร์ (2565)

ในช่อง Youtube การสัมภาษณ์ สิบเอกไพรินทร์ กาไว๋ ด้านรูปแบบการแสดงพ็อนเชิงและพ็อนดาบของพ่อครูคำ มีความสอดคล้องกับข้อมูลจาก ครูจันทร์ แก้วจิโน พบว่าการพ็อนของพ่อครูคำ มีความเข้าใจที่ต้องการแสดงออกถึงกระบวนท่าพ็อนทั้งดงามและรวดเร็วเพื่อต้องการแสดงความคล่องตัวซึ่งเป็นความสามารถเฉพาะของผู้แสดง (ไพรินทร์ กาไว๋ และจันทร์ แก้วจิโน, สื่อสารส่วนบุคคล, 22 มีนาคม 2565) รูปแบบการพ็อนที่นำมาวิเคราะห์ดังนี้

1.1 เกิดจากวิสัยของคนและสัตว์ เกิดจากการนำเอากริยาอาการที่แสดงออกของสัตว์ ที่มีคุณสมบัติตามกริยาอาการ มีความน่าเกรงขาม ดุร้าย สัตว์ที่มีความสวยงามแฝงด้วยการปกป้อง มาสร้างเป็นกระบวนท่า ดังนี้

ตารางที่ 1.1 กำเนิดท่าฟ้อนจากวิสัยของคนและสัตว์

ท่าฟ้อน	ความหมายของท่า
กำตากปิก บินบน	การบินของกาที่ตากปิกให้แห่งในขณะที่บินบนอากาศ หรือ การมองหาเหยื่อในขณะที่บิน ซึ่งขณะบินนั้นปีกด้านหนึ่งเอียงลงอีกข้างหนึ่งเอียงขึ้น
เสือหมอบ ยนใส่เหยื่อ	เมื่อเสือเห็นเหยื่อจึงหมอบลงเพื่อเตรียมการตะครุบเหยื่อ
ตบฝ่าบง้าง ต้อดวง	คือการตบฝ่าบง้างในรูปแบบของพ่อครูคำ กาไว้ว ที่ใช้ส่วนขาในการเลียนแบบวงช้าง
เสือลากหางเล่นรอก	เสือใช้หางเพื่อล่อเหยื่อหรือกระรอกให้กระรอกเข้าใจว่าเพื่อนเล่นจากนั้นจึงทำการตะครุบเหยื่อ
ช้างงาต้อดต้งเด็ก	การฟ้อนตบด้วยการตั้งดาบเหมือนงาช้าง และกระแทกดาบบนพื้น
ช้างงาบานเดินอาด	การฟ้อนตบด้วยลักษณะการตั้งดาบเหมือนงาช้างที่สง่างาม
ปลาต้อนหาดเหินเหียน	การฟ้อนตบด้วยลักษณะของปลาที่เกยตื้นบนหาดทราย
แซวชูดน้ำบินเหิน	การฟ้อนตบด้วยการทำดาบดูลู่ลงพื้นเหมือนกับนกที่โฉบเหยื่อในน้ำ
ช้างตกมันหมุนวนเวียนรอบ	การฟ้อนตบด้วยการทำให้ดาบเหมือนกับงาช้างแล้วหมุนรอบตัว
เสือคาบรอกลายแสง	เสือเมื่อได้กระรอกเป็นเหยื่อจึงเกิดอาการดีใจ
เสือลากหางเลียหวเหล่า	การกระโดดของเสือที่ออกมาจากป่าด้วยอาการตกใจและหันกลับไปมองทางเดิมที่ตนออกมา
จิ้งนางกั๊วเวียนวน	จิ้ง(ซ้อง)หมายถึงที่คลุมผมของคนล้านนาเมื่อรวบผมแล้วจะใช้จิ้งในการคลุมผมที่มัดปลายเพื่อไม่ให้หลุด ทำรำคล้ายกับแม่หมอบโหวหลบหลีก

ที่มา : ผู้วิจัย เมื่อวันที่ 10 กรกฎาคม 2565

1.2 การฟ้อนที่เกิดจากกระบวนยุทธ์ และกิริยาอาการของคน

ตารางที่ 1.2 การฟ้อนที่เกิดจากกระบวนยุทธ์ และกิริยาอาการของคน

ท่าฟ้อน	ความหมายของท่า
ตบขนาบ	เป็นการตบไปตามส่วนต่าง ๆ ของร่างกายเพื่อให้เกิดเสียงดังก่อนที่จะทำการต่อยมวยหรือต่อสู้
แม่ฮ้อยคำเล่าตีไป	การนำเอาเงินของคนสมัยก่อนร้อยเป็นพวง ซึ่งชั่งตราชั่งแล้วมีค่านักเท่ากับทองคำอีกฝั่งหนึ่งมาผูกติดกับเอว และสามารถนำมาเป็นกระบวนยุทธ์ในการต่อสู้ป้องกันตัวในยามฉุกเฉินได้
แม่หมอบโหวหลบหลีก	การหลบหลีกอันตรายที่จะมาถึงตัวพร้อมกับเตรียมการต่อสู้ในขณะเดียวกัน
บ่าผาบมนลายถี้	การต่อยมวยและหลบหลีกรอบตัวอย่างคล่องแคล่วองไว ไม่นิ่ง
บ่ากำเครือยุ่มพุก	การนำเอาเม็ดผลของพืชชนิดหนึ่งคนล้านนาเรียกมะกำเครือมีลักษณะแข็งเม็ดเล็กมีสีแดง ขว้างใส่คู่ต่อสู้ทำให้เกิดการสับสนหรืออันตรายจากเม็ดที่กระเด็นเข้าตา
บ่าผาบตือบเหลี่ยมหลัง	การตบมือทั้งสองข้างไปตามส่วนต่าง ๆ ของร่างกายด้วยมือทั้งสองข้าง

ท่าพ้อน	ความหมายของท่า
เกิดเก็งกันฟ้าผ่า	การใช้มือป้องกันอันตรายที่จะเข้าตัว รวมถึงเมื่อเราเห็นสายฟ้าแลบที่สว่างจ้าก่อนฟ้าผ่าก็สามารถเอามือป้องกันแสงที่เข้าตาได้
หวีดวิ่งไล่เลยไป	การวิ่งหนีและวิ่งไล่ตามของคนสองคนด้วยความเร็ว
สาวไหม ลายงาม	กระบวนการพ้อนที่จำลองมาจากการดึงเส้นฝ้ายให้เป็นเส้นสวยงาม

ที่มา : ผู้วิจัย เมื่อวันที่ 10 กรกฎาคม 2565

1.3 การพ้อนรำที่เกิดในงานประเพณีงานบุญ

เกี่ยวเกล้าลายทาง คือ พ่อครูคำเรียกว่าพ้อนระหว่างเดินทางแก่คร้วทวน หรือ การแสดงกิริยาอาการบอกลถึงความดีใจระหว่งการแห่เครื่องสักการะเพื่อใช้ในงานบุญ

การแสดงพ้อนเชิง แสดงในงานบวชลูกแก้วหรือบวชพระนาคก็ได้

2. พ่อครูมานพ ยาระณะ ผู้วิจัยได้นำข้อมูลจาก สำนักงานคณะกรรมการวัฒนธรรมแห่งชาติ กระทรวงวัฒนธรรม ปี 2553 เรื่อง องค์ความรู้ศิลปป็นแห่งชาติ นายมานพ ยาระณะ โดย ดิษฐ์ โปธิยารมย์ (ดิษฐ์ โปธิยารมย์, 2553. หน้า 56-112) และการสัมภาษณ์จากครูมงคล เสียงขารี (มงคล เสียงขารี, การสื่อสารส่วนบุคคล, 23 มีนาคม 2565) วิเคราะห์ได้ดังนี้

2.1 เกิดจากวิสัยของคนและสัตว์

ตารางที่ 2.1 ตารางแสดงชื่อท่าพ้อนเกิดจากวิสัยของคนและสัตว์

ท่าพ้อน	ความหมายของท่า
เขยาะกา	การระลึกถึงคุณของแม่กาเผือกแม่พระเจ้า 5 พระองค์
สาวไหมแมงบัง	การใช้สิ่งที่ไม่มีตัวตนเพื่อสร้างเกราะป้องกันตนเอง
หมาตะ	เป็นท่าป้องกันตัว โดยใช้เท้าเก็บอาวุธคู่ต่อสู้ เลียนท่าทางของสุนัข
หมาเหี้ยว	เป็นท่าป้องกันตัว โดยใช้เท้าเก็บอาวุธคู่ต่อสู้ ในลักษณะคว่ำเท้าก่อนการโต้ตอบคู่ต่อสู้
แมงม้า หางอน (ตักแตน ต้าข้าว)	เป็นท่าป้องกันตัวของนักรู้ชาวล้านนา ในอิริยาบถของตักแตนต้าวข้าวป้องกันตัวในลักษณะต่าง โดยใช้ หมัด คอก เข่า ตะ เก็บอาวุธ
เสือลากหาง	การใช้ลีลาของเสือ ซึ่งเป็นสัตว์ที่มีความสง่างาม ในขณะที่ลากหางเดิน
ท่าช้างโขลงระวังภัย	เป็นท่าป้องกันตัวของนักรู้ชาวล้านนา ในอิริยาบถของช้าง เช่น ท่าช้างทอดวง ท่าช้างหยั่งงา

ที่มา : ผู้วิจัย เมื่อวันที่ 15 กรกฎาคม 2565

2.2 การพ้อนที่เกิดจากกระบวนการยุด และกิริยาอาการของคน

ตาราง 2.2 การพ้อนที่เกิดจากกระบวนการยุด และกิริยาอาการของคน

ท่าพ้อน	ความหมายของท่า
ท่าดันเชิงนั่ง	เป็นท่าพ้อนเชิงแบบเก่าหรือแบบเดิม เริ่มฝึกด้วยการนั่ง ป้องกันตัวจากหมัดแข้งหรืออาวุธต่าง ๆ

ท่าพ้อน	ความหมายของท่า
ท่าดันเชิง	เป็นท่าพ้อนเชิงเริ่มด้วยการยืนเต็มตัว การ์ดซ้ายออกแล้วก้าวขวาทับค้อย ๆ นั่งขย่มตัวไปตามจังหวะ
ท่าพ้อนยุ่ม	สำรวจสมาธิก่อนการต่อสู้ ก่อนการพ้อน ก่อนการตีกลอง
ท่าตบมะผาบ	การใช้มือตีไปตามส่วนต่าง ๆ ของร่างกาย
ท่าสาวไหมน้อย	การสร้างสิ่งที่จะรักษาป้องกันคุ้มครองตนเอง
ท่าสางหลวงหรือสางวงเวียน	การหลอกล่อหรือหมุนวนให้คู่ต่อสู้หลงทาง
ท่าหลดศอก	การปิดป้องสิ่งไม่ดี สิ่งชั่วร้าย เป็นท่าที่ใช้ท่อนแขนป้องกันอาวุธของคู่ต่อสู้
ทหานเชิง	ท่าที่แสดงความกล้าหาญ

ที่มา : ผู้วิจัย เมื่อวันที่ 15 กรกฎาคม 2565

2.3 การพ้อนรำที่เกิดในงานประเพณีงานบุญ

ตารางที่ 2.3 การพ้อนรำที่เกิดในงานประเพณีงานบุญ

ท่าพ้อน	ความหมายของท่า
ขอพรพระแม่ธรณี	ขอพรพระแม่ธรณีไถ่ภัยต่าง ๆ ไปให้ไกลตน
บิดบัวบาน	การบูชาด้วยดอกบัวต่อครู เทวดา สิ่งศักดิ์สิทธิ์
บูชาตะวัน	การเทิดทูนคุณของดวงตะวันที่มีต่อสัตว์โลก เป็นท่าที่ใช้ท่อนแขนสอดสลับ ป้องกันทางด้านหน้าเป็นการบูชาตะวัน คิดถึงบุญคุณธาตุไฟ คือ ตะวัน (พระอาทิตย์)
ปรมะ	ขอพึ่งบารมีของสิ่งศักดิ์สิทธิ์ทั้งหลายการป้องกันอาวุธในระดับศีรษะและลำตัวใช้ได้ทั้งรุกและรับ
ธรณีรืดผม	การต่อสู้โดยการระลึกถึงคุณแม่พระธรณีในการปราบมาร ใช้ได้ทั้งรุกและรับ

ที่มา : ผู้วิจัย เมื่อวันที่ 15 กรกฎาคม 2565

3. แม่ครูบัวเรียว รัตนมณีภรณ์ ข้อมูลจากการสัมภาษณ์ แม่ครูบัวเรียว รัตนมณีภรณ์ (บัวเรียว รัตนมณีภรณ์. สื่อสารส่วนบุคคล, 15 เมษายน 2565) และเอกสารประกอบการสอนในรายวิชา 183141 ศิลปะการแสดงพื้นเมืองล้านนาแบบบุรุษเพศ นำมาวิเคราะห์ได้ดังนี้

1. เกิดจากวิสัยของคนและสัตว์ ไม่ปรากฏ
2. การพ้อนที่เกิดจากกระบวนยุทธ์ และกิริยาอาการของคน

ตารางที่ 3.1 ตารางวิเคราะห์การพ้อนที่เกิดจากกระบวนยุทธ์ และกิริยาอาการของคน

ท่าพ้อน	ความหมายของท่า/การอธิบายท่าพ้อน
สางพ้อน	วาดมือลงระดับชายพกแล้วพลิกข้อมือลง มือขวาดั้งวงพลิกข้อมือลง งอแขน ระดับชายพก วาดมือขึ้นระดับอกแล้วพลิกข้อมือขึ้นตั้งวง
ไสดิน	การใช้หลังมือซ้ายตบอุ้งเท้าซ้าย หลังมือขวาตบอุ้งเท้าขวาสลับกัน 4 ครั้ง
ตบมะผาบสั้น	การใช้มือตบไปตามส่วนต่างๆ ของร่างกาย เริ่มจากตบมือด้านหน้า ตบศอกทั้งสองข้าง ตบอก ตีสันขา ตาตุ่ม

ท่าพ็อน	ความหมายของท่า/การอธิบายท่าพ็อน
กำสาม	ทำอุ้งมือในลักษณะกำสามนิ้วโดยใช้หัวแม่มือกำนิ้วชี้ นิ้วกลาง นิ้วโป้ง นิ้วก้อยวาดที่ ดินผมย่อตัวลง มือขวาเท้าสะเอวที่สะโพก มือซ้ายม้วนหน้าแข้งแล้วตั้งขึ้น
เกี่ยวเกล้า	การใช้มือวาดพ็อนรอบศีรษะในส่วนบนของร่างกาย
ตบมือล่อ	การตบมือสองข้างด้านบนให้มีเสียงดัง แล้วย่อตัวลงเพื่อหลอกล่อคู่ต่อสู้ในการยั่วโมโห
ผายมือ	การใช้มือสองข้างหันอุ้งมือออกจากลำตัวโบกไปทางซ้าย และทางขวาสลับไปมาระหว่างเดิน พ็อน
ตบมะผายยาว	ตบมือสองข้างด้านหน้าด้านหลัง ตบอก ตบศอก ตีสันขา ตาตุ่ม กระโดดขึ้นใส่เท้า
ท่าพ็อนดาบแทงบ่วง	คือการแทงดาบข้างหนึ่งขึ้นข้างบน อีกข้างหนึ่งนอนดาบสลับกันไปมาทั้งสองข้างลอยลำดาบ ใช้ลักษณะของการผายมือแต่ใช้ดาบประกอบการแสดง
สนสั้น	เป็นท่าเอกลักษณ์ของสำนักแม่ครูบัวเรียว โดยวาดมือทั้งสองข้างเป็นเลข 8 โดยให้ปลายดาบ ซ้ายนำ ปลายดาบขวาตามด้ามดาบซ้าย
ควงดาบ	ควงดาบข้างซ้าย ควงดาบข้างขวา ควงดาบคู่ มืออยู่ระดับแง่ศีรษะ เดินเป็นวงกลม

ที่มา : ผู้วิจัย เมื่อวันที่ 21 กรกฎาคม 2565

3. การพ็อนรำที่เกิดในงานประเพณีงานบุญ

ตารางที่ 3.2 การพ็อนรำที่เกิดในงานประเพณีงานบุญ

ท่าพ็อน	ความหมายของท่า/การอธิบายท่าพ็อน
ท่าไหว้	ตบมือพร้อมจิ้งหะโหม่งของกลองสิ่งหม้องแล้วไหว้
บิตบัวบาน	บิตข้อมือลงจับคว่ำสลับกัน ใช้ข้อมือชิดติดกัน ใช้ข้อมือบิตเป็นวงกลมรอบข้อมือ

ที่มา : ผู้วิจัย เมื่อวันที่ 21 กรกฎาคม 2565

4. วงดนตรีประกอบการพ็อน

ดนตรีประกอบการพ็อนได้แก่ วงกลองสิ่งหม้อง วงกลองกันยาว วงกลองแซะ วงปี่พาทย์ล้านนารายละเอียด
ดังนี้

4.1 วงกลองสิ่งหม้อง และกลองถึงบ้อง เป็น
กลองที่มีลักษณะคล้ายกลองยาวของภาคกลาง ตัวกลองยาว
มีลักษณะยาว หน้ากลองกว้างและบานออกประมาณ 1-2 ฟุต
ซากลองสั้นกว่า และตีนกลองมีลักษณะใหญ่บานออกกว่า
กลองยาว

เครื่องดนตรีประกอบด้วย โหม่งตั้งแต่ 1-5 ใบ ฉาบ
1 คู่ และสามารถเพิ่มฉิ่งประกอบอีก 1 คู่ เสียงในการตี คือ
สิ่ง หม้อง จึงเรียกกลองนี้ว่าสิ่งหม้อง ส่วนกลองถึงบ้องหรือ
กลองถึงบ้อมมีเครื่องดนตรีประกอบคล้ายกับวงกลอง
สิ่งหม้องแต่เพิ่มรำมะนาเพื่อให้เกิดความเร้าใจ สามารถนำ

เครื่องดนตรีปีแน มาประกอบการแห่วงกลองถึงบ้องได้
เครื่องดนตรีชนิดนี้ใช้ประกอบการแห่ครัวทาน หรือ เครื่อง
ไทยทาน ประกอบการพ็อน และแห่ปอยลูกแก้วได้

4.2 วงกลองกันยาว เป็นกลองหน้าเดียวมี
ขนาดหน้ากว้าง ตั้งแต่ 1 ฟุตขึ้นไป ตัวกลองมีลักษณะ
เรียวยาว หรือบานออกเล็กน้อย ซากลองมีลักษณะยาวกว่า
กลองยาว และกลองสิ่งหม้อง จึงเรียกกลองกันยาว ตีนกลอง
มีลักษณะบานพอดีกับหน้ากลอง เครื่องดนตรีประกอบด้วย
ฉาบ 1 คู่ ชุดโหม่ง 5-9 ใบนิยมเป็นฆ้องราวที่แขวนไว้จำนวน
5-9 ใบ และใช้คนตีเพียง 1 คนเครื่องดนตรีชนิดนี้เป็นเครื่อง
ดนตรีประกอบการแสดงพ็อนดาบ พ็อนเชิง ก้านก ก้าโต ใน
งานปอยยอกหว่า ปอยสำอาง และการแสดงในโอกาสต่างๆ

4.3 วงกลองแซะ กลองแซะเป็นกลองสองหน้า
มีหน้ากว้าง 2-4 ฟุต ในลักษณะวงกลมใช้ไม้แซะ 2 อัน

ประกอบการตีทั้งสองด้านของกลอง ขณะทำการแสดงวาง ในลักษณะตั้งกับพื้น ดนตรีประกอบด้วย โหม่ง 1-3 ใบ กลองแซะ 1 ใบ ไม้ตีสองอัน ตีสองข้างของวงกลอง เดิมนิยม แสดงในงานปอยบวชลูกแก้วของจังหวัดเชียงใหม่

4.4 วงปี่พาทย์ล้านนา เป็นเครื่องดนตรีปี่พาทย์ ไม้แข็ง ในวงประกอบด้วยฆ้องวงเล็ก และฆ้องวงใหญ่ ระนาดเอก ระนาดทุ้ม ระนาดเหล็ก (มีหรือไม่มีก็ได้) กลองเต่งถึงหรือตะโพนมอญ ปี่แนเล็ก ปี่แนใหญ่ ฉาบ ฉิ่ง (มีหรือไม่มีก็ได้) เครื่องดนตรีบรรเลงเพลงพื้นเมืองล้านนา หรือ เพลงลูกทุ่ง แต่การบรรเลงประกอบการฟ้อนดาบ และฟ้อนเชิงใช้

เพลงมวย ออกเพลงลูกกุยว้อย ในตอนท้ายของเพลง

สรุปและอภิปรายผล

รูปแบบการฟ้อนของศิลปินแห่งชาติสาขาศิลปะการแสดง (การแสดงพื้นบ้าน- ช่างฟ้อน) สามารถนำมาวิเคราะห์โดยใช้แนวคิดกำเนิดนาฏศิลป์ของสมเด็จพระเจ้าบรมวงศ์เธอ กรมพระยาดำรงราชานุภาพ สามารถสรุปรูปแบบการฟ้อน ได้ดังตารางต่อไปนี้

1. รูปแบบการฟ้อนที่มีชื่อและลักษณะการฟ้อนใกล้เคียงกัน

ตารางที่ 4.1 สรุปรูปแบบการฟ้อน

พ่อครูคำ กาไว๋	พ่อครูมานพ ยาระณะ	แม่ครูบัวเรียว รัตนมณีภรณ์	การแสดงออกในความงามของการฟ้อน	การแสดงออกในทางต่อสู้
ท่าไหว้	ท่าพนมมือ / บัวตูม	ท่าไหว้	สื่อถึงความเคารพต่อพระรัตนตรัย ครูบา อาจารย์ และผู้ชม	การป้องกันและรุกคู่ต่อสู้
ท่าบิดบัวบาน	ท่าบิดบัวบาน	ท่าบิดบัวบาน	การสีกการะด้วยดอกบัว	การป้องกันจากคู่ต่อสู้ในระยะประชิดตัว
ท่าเกี่ยวเกล้า	ท่าเกี่ยวเกล้า	ท่าเกี่ยวเกล้า	การใช้มือวาดฟ้อนรอบศีรษะในส่วนบนของร่างกาย	ท่าที่แสดงออกถึงการป้องกันร่างกายส่วนบนทั้งมือเปล่าและอาวุธ
ท่าตบชะหนาบ ตบมะผาบข้างทอดวง ตบ บ่าผาบหมุ่น บ่าผาบตูป เหลียวหลัง	ท่าตบมะผาบ	ท่าตบชะหนาบ ตบมะผาบสั้น ตบบ่าผาบยาว	แสดงออกถึงการตบไปตามส่วนต่าง ๆ ของร่างกาย	การข่มขวัญคู่ต่อสู้ด้วยเสียงและท่าทางที่ขึงขัง
ท่าสาวไหมลายงาม ซีมซาบ	ท่าสาวไหมแมงบัง	ท่าสาวไหมหน้าแข้ง	แสดงถึงการฟ้อนที่มีความอ่อนช้อย	กลเม็ดการทำร้ายและป้องกันจากคู่ต่อสู้
แสวชูดน้ำบินเหิน	ท่าแสวชูดน้ำ	-	แสดงออกถึงความสง่างามของลำตัว ท่าทางของมือและการยกเท้า ที่มีความสัมพันธ์เป็นเอกภาพ	การเตรียมความพร้อมในการฟันและหลบคู่ต่อสู้อย่างมีชั้นเชิง
เสื่อลากหาง เหลียวเหล่าเสื่อลากหางเล่นรอก	ท่าเสื่อลากหาง		แสดงออกถึงความสง่างาม การระวัง การมอง และการเดินแบบเสื่อ	รูปแบบของการฟ้อนที่สุขุม และมีความยืดหยุ่นของร่างกายส่วนขา

รูปแบบการพ้อนในตารางดังกล่าวเป็นรูปแบบการพ้อนที่มีกระบวนการทำพ้อนร่วมหรือใกล้เคียงกันในทางการพ้อน และชื่อทำพ้อนของศิลปินแห่งชาติทั้ง 3 ท่าน นำมา

เปรียบเทียบให้เห็นถึงความเหมือนและแตกต่างในด้านการแสดงของทำพ้อนและความหมายในกระบวนการต่อสู้

2. รูปแบบการพ้อนที่มีวิสัยของสัตว์ปรากฏอยู่

ตารางที่ 4.2 รูปแบบการพ้อนที่มีวิสัยของสัตว์ปรากฏอยู่

ลำดับที่	พ่อครูคำ กาไว๋	พ่อครูมานพ ยาระณะ	แม่ครูบัวเรียว รัตนมณีภรณ์
1	กำตากปิก บินบน	ท่าเขยาะกำ	-
2	เสื่อหมอบ ยนใส่เหยื่อ	ท่าแมงม้าหางงอน	-
3	ตบับผาบ้าง ต้อตงวง	ท่าหมาต๊ะ	-
4	เสื่อลากหางเล่นรอก	ท่าเสื่อลากหาง	-
5	แสวชูดน้ำบินเหิน	ท่าแสวชูดน้ำ	-
6	ข้างตกมันหมุนวนเวียนรอบ	ท่าหมาเยี้ยว	-
7	ข้างงาต้อตงเต็ก	ท่ากางเหลียว	-
8	ข้างงาบานเดินอาด	ท่าสาวไหมแมงบ้ง	-
9	ปลาต้อนหาดเหินเหียน	หางนกยูง	-
10	เสื่อคาบรอกลายแสง	ท่าข้างระวังภัย	-

ที่มา : ผู้วิจัย เมื่อวันที่ 21 กรกฎาคม 2565

ตารางแสดงลำดับชื่อทำพ้อนของพ่อครูคำ กาไว๋ และพ่อครูมานพ ยาระณะ ที่มีวิสัยของสัตว์ปรากฏอยู่โดยทำพ้อนที่ 1-5 มีกระบวนการทำพ้อนที่คล้ายคลึงกันแต่ไม่ใช่กระบวนการทำพ้อนเดียวกัน ในกระบวนการทำพ้อน 6-10 มีกระบวนการทำพ้อนที่แตกต่างกันอย่างสิ้นเชิง

3. รูปแบบการพ้อนเชิงและพ้อนดาบของพ่อครูคำ กาไว๋ เน้นที่รูปแบบการพ้อนที่มาจากวิสัยของคนและสัตว์ ซึ่งพ่อครูคำ เป็นนักแสดงที่สร้างสรรค์ผลงานจากการได้เรียนรู้กระบวนการทำพ้อนจากปรมาจารย์ในที่ต่างๆ แล้วนำมาเรียบเรียงสร้างการนำเสนอในรูปแบบใหม่ ที่มีความน่าสนใจเรียงชื่อทำพ้อนเป็นบทกลอนที่ทำให้ง่ายต่อการจดจำ นำสัตว์ที่นำเกรงขามมาเรียกเป็นชื่อแม่ท่า เป็นส่วนใหญ่ คือ ข้างแสดงออกถึงความมีพลัง สุขุม เสื่อแสดงออกถึงการเป็นเจ้าป่าเป็นนักล้าและมีสัตว์ที่ถูกล่า คือ กระจอก แต่สัตว์เหล่านี้จะมีกิริยาความทะเล้น การแผ่ระวัง เช่น เสื่อลากหางเหลียว เหล่า เสื่อคาบรอกลายแสง ข้างตกมันหมุนวนรอบทำพ้อนที่มาจากสัตว์ปีกที่ต้องใช้สายตาในการหาเหยื่อพร้อมกับการสร้างลักษณะของตัวเองให้มีความสง่างามและนำเกรงขาม คือ กา และนกแสก ได้แก่ ท่ากำตากปิก และ

แสวชูดน้ำบินเหิน ในบางท่าพ้อนปรากฏการพ้อนที่เกิดจากกระบวนการยุทธ และกิริยาอาการของคน เพื่อให้เกิดความโลดโผน น่าสนใจในกิริยาการต่อสู้ต่างๆ ซึ่งแสดงออกถึงความมองอาจ สง่าผ่าเผย การต่อสู้ของผู้ชายชาวล้านนา ตัวอย่างเช่น

3.1 ล้วงใต้เท้ายกแหลก คือ การพ้อนดาบไปยังใต้เท้าข้างใดข้างหนึ่งโดยที่ต้องยกเท้าขึ้นเพื่อไม่ให้ดาบฟันโดนเท้าของตัวเอง นำมาสู่กระบวนการทำพ้อน

3.2 มัดเกลบก้องลงวาง คือ รูปแบบการมัดปากของกระสอบเกลบด้วยดอกล้ววางกระสอบนั้นลงบนพื้น

3.3 สิ้นสั้น คือ รูปแบบการฟันด้ามดาบด้วยดาบอีกข้างสลับกัน

3.4 สิ้นปาย คือ รูปแบบการฟันปลายดาบด้วยดาบอีกข้างหนึ่งสลับกัน

3.5 การพ้อนรำที่เกิดในงานประเพณีงานบุญของพ่อครูคำที่ปรากฏ ได้แก่ ท่าบิดบัวบาน ท่าไหว้

4. รูปแบบการพ้อนเชิงและพ้อนดาบของพ่อครูมานพ ยาระณะ ในรูปแบบการพ้อนที่มาจากวิสัยของคนและ

สัตว์ใช้ในการเรียกชื่อ ท่าพอน ตัวอย่างเช่น

4.1 ท่าสาหงหลวง ในพอนดาบ เป็นการพอน ลักษณะการแยกดาบออกสองข้าง จากนั้นวาดมือเป็นเลขแปดวงกลมสลับขึ้น-ลงข้างซ้าย ข้างขวา สลับไปมา

4.2 ท่าพอนยุ่ม คือ การทำนิ้วมือในลักษณะรวมกันเหมือนจับคว่ำลง มือสองข้างพอนสลับขึ้น - ลง

ท่าดอกสั้น คือ การนำสันดาบสองข้างมากระทบกัน และการนำสันดาบกระทบแทกกับพื้นเบา

4.3 ท่าหมาเหี่ยว คือ การยืนในลักษณะขาเดียว ขาอีกข้างยกขึ้นมาด้านข้างในลักษณะของหมาเหี่ยว มือสองข้างตั้งการ์ดป้องกันศีรษะ ให้ความหมายถึง การพร้อมเตะคู่ต่อสู้และป้องกันศีรษะไปพร้อมกัน

4.4 ท่าหมาเตะ คือ ท่าการยืนลักษณะขาเดียว เท้าอีกข้างยื่นออกมาด้านหน้าในลักษณะงอเล็กน้อย มือสองข้างตั้งการ์ดป้องกันศีรษะ ให้ลักษณะถึงการใช้เท้าป้องกันการโจมตีส่วนล่างขณะเดียวกันก็ทำลายคู่ต่อสู้

5. รูปแบบการพอนเชิงและพอนดาบ ของแม่ครูบัวเรียว รัตนมณีภรณ์ กิริยาของท่าพอนมาจาก การพอนที่เกิดจากกระบวนการพุทธ และกิริยาอาการของคน กิริยาในการ

แสดงออก ด้วยภาษากาย สื่อให้เห็นถึงการกระทำ ตัวอย่างเช่น

5.1 ท่าสาหงพอน คือ กิริยาของการแยกมือ ออกเป็นสองข้างสลับขึ้น - ลง

5.2 ท่าแทงบ่วง กิริยาของการแทงดาบขึ้นด้านบน มือข้างหนึ่งถือดาบยกสูงขึ้นอยู่ระดับหน้าผาก มืออีกข้างแทงขึ้นไปด้านบน สลับกันทั้งสองข้าง

5.3 ท่าลอยลำดาบ ถือดาบสองข้างในลักษณะการนอนดาบอยู่ในระดับสายตาเหมือนกับการลอยอยู่บนอากาศหรือผืนน้ำ ดึงมือและดาบทั้งสองข้างจากซ้ายไปขวาสลับไป - มา

ข้อเสนอแนะ

1. ผลการวิเคราะห์กระบวนการท่าพอนดังกล่าว สามารถนำมาสร้างเป็นงานสร้างสรรค์ทางศิลปะการแสดง พื้นบ้านเพื่อต่อยอดองค์ความรู้พัฒนาต่อไป

2. ผู้ที่สนใจสามารถนำไปเป็นแนวทางในการศึกษาและพัฒนากระบวนการศึกษาดังกล่าวเพื่อประโยชน์ทางงานวิชาการด้านศิลปะการแสดงให้พัฒนามากยิ่งขึ้น

เอกสารอ้างอิง

750ปี เมืองเชียงราย พจนานุกรมยวนล้านนา-ไทยปริวรรต. (2555). เชียงราย: จังหวัดเชียงราย สำนักงานวัฒนธรรม จังหวัด เชียงราย.

กรมส่งเสริมวัฒนธรรม, (2557), *อนุสรณ์งานพระราชทานเพลิงศพ พ่อครูคำ กาไว้วัย : ศิลปินแห่งชาติ สาขาศิลปะการแสดง พ.ศ. 2535 (การแสดงพื้นบ้าน-ช่างพอน)*. เชียงใหม่ : กองกองทุน ส่งเสริมงานวัฒนธรรม กรมส่งเสริมวัฒนธรรม กระทรวงวัฒนธรรม.

กรมส่งเสริมวัฒนธรรม. (2560). ศิลปินแห่งชาติ พุทธศักราช 2559, กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์องค์การสงเคราะห์ทหารผ่านศึก, หน้า 233.

กรมส่งเสริมวัฒนธรรม. (2565). ความสำคัญของศิลปินแห่งชาติ. สืบค้นเมื่อวันที่ 8 สิงหาคม 2565. จาก http://art.culture.go.th/art_aboutUs.php

ดิษฐ์ โพธิ์อารมย์. (2553). *องค์ความรู้ศิลปินแห่งชาติ นายมานพ ยาระณะ*. รายงานวิจัยสำนักงานคณะกรรมการแห่งชาติ กระทรวงวัฒนธรรม ประจำปีงบประมาณ 2553. สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์, เชียงใหม่.

รัตนะ ตาแปง. (2563). พอนเชิงสายสกุลช่างพอนแม่ครูบัวเรียว รัตนมณีภรณ์. ใน เอกสารประกอบการสอนรายวิชา 183141 ศิลปะการแสดงพื้นเมืองล้านนาแบบบูรณาการ. หน้า 55-110. พะเยา: มหาวิทยาลัยพะเยา

วิมลศรี อุปรมย์. (2563). นาฏกรรมและการละคร. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

สนั่น ธรรมธิ. (2542). *สารานุกรมวัฒนธรรมไทยภาคเหนือ เล่ม 3*. กรุงเทพฯ : มูลนิธิสารานุกรมวัฒนธรรมไทย ธนาคารไทยพาณิชย์.

สมภพ เพ็ญจันทร์. (2565). ความหมายของชื่อท่าพอนปะทะมะลายเชิง พ่อครูคำ กาไว้วัย ศิลปินแห่งชาติ. สืบค้น เมื่อ 30 สิงหาคม 2565, จาก <https://www.youtube.com/watch?v=cD7X1sFyDCY>

สุรพล วิรุฬห์รักษ์. (2547). หลักการแสดงนาฏศิลป์ปริทรรศน์. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

การเคลื่อนไหวเชิงสร้างสรรค์จากเทคนิคปฏิภาณทางนาฏศิลป์

THE CREATION OF A MOVEMENT FROM DANCE IMPROVISATION TECHNIQUES

รัศมี อัครวณิช / RUKSINEY ACALASAWAMAK

สาขาวิชานาฏศิลป์ คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

DEPARTMENT OF DANCE AT FACULTY OF FINE ARTS, SRINAKHARINWIROT UNIVERSITY

Received: March 6, 2022

Revised: November 7, 2023

Accepted: November 10, 2023

บทคัดย่อ

การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์ คือ 1) ศึกษาแนวคิดการเคลื่อนไหวร่างกายจากเทคนิคปฏิภาณทางนาฏศิลป์ 2) สร้างสรรค์ การเคลื่อนไหวร่างกายจากเทคนิคปฏิภาณทางนาฏศิลป์ 3) นำเสนอแบบจำลอง (Model) ทางนาฏศิลป์การเคลื่อนไหว ร่างกายจากเทคนิคปฏิภาณทางนาฏศิลป์ โดยใช้แนวทางวิธีดำเนินการวิจัยแบบผสมผสานระหว่างการวิจัยเชิงสร้างสรรค์และ การวิจัยเชิงคุณภาพ เครื่องมือในการวิจัยประกอบด้วย ข้อมูลเชิงเอกสาร การสัมภาษณ์ผู้เกี่ยวข้อง การสังเกตการณ์ การดำเนินการทดลองสร้างสรรค์ผลงานด้านนาฏศิลป์ และประสบการณ์ส่วนตัวของผู้วิจัย

ผลการวิจัย สรุปได้ว่า 1) การเคลื่อนไหวร่างกายจากเทคนิคปฏิภาณทางนาฏศิลป์ มีลักษณะการเคลื่อนไหว ร่างกายที่แสดงออกให้เห็นทันที เกิดขึ้น ณ ขณะนั้น ไม่ได้เกิดจากการวางแผนล่วงหน้าหรือกำหนดลีลาตั้งแต่แรกเริ่ม แต่เกิด จากประสบการณ์หรือสิ่งเร้าเป็นตัวกระตุ้นนำไปสู่การเคลื่อนไหวร่างกายในรูปแบบต่าง ๆ ที่แตกต่างกันทำให้เกิดความหลากหลาย ในการเคลื่อนไหว 2) สร้างสรรค์การเคลื่อนไหวร่างกายจากเทคนิคปฏิภาณทางนาฏศิลป์ แบ่งเป็น 3 องค์ประกอบ ได้แก่ แนวคิดการแสดง คือ สิ่งเร้าจากการรู้สึกและการรับรู้ (Sensation and Perception) ของมนุษย์ เป็นตัวกระตุ้นในการ เคลื่อนไหวร่างกายจากเทคนิคปฏิภาณทางนาฏศิลป์ โดยสิ่งเร้าที่ผู้วิจัยนำมาคือสิ่งของที่สามารถรับประทานได้โดยคัดเลือก จากลักษณะทางกายภาพของสิ่งของที่มีลักษณะที่ต่างกัน ดำเนินการทดลองแนวคิดนี้ทั้งหมด 1 องค์ โดยแบ่งเป็น 2 ช่วง คือ องค์ที่ 1 ระหว่างช่วงที่ 1 กับช่วงที่ 2 ความแตกต่างกันตรงที่ประสาทสัมผัสทางการมองเห็น ช่วงที่ 1 : ปิดตา ผู้วิจัยต้องการให้นักแสดงได้สัมผัสและรับรู้ถึงรสชาติ รวมทั้งการใช้มือสัมผัสสิ่งเร้าโดยปราศจากการมองเห็น ในขณะที่ ช่วงที่ 2 จะเปิดตาและให้นักแสดงได้พิจารณาสิ่งเร้าที่ได้รับ นักแสดง ผู้วิจัยกำหนดและคัดเลือกนักแสดง โดยคัดเลือก นักแสดงที่มีทักษะทางนาฏศิลป์สากล ผู้เคยได้เรียนหรือมีประสบการณ์เข้าร่วมเรียนรู้เทคนิคปฏิภาณทางนาฏศิลป์มาแล้ว การเคลื่อนไหวร่างกาย ดำเนินการออกแบบการเคลื่อนไหวโดยใช้ สิ่งเร้าเป็นตัวกระตุ้นในการเคลื่อนไหวร่างกายของนักแสดง เพื่อนำมาร้อยเรียงให้เกิดการเคลื่อนไหวร่างกายที่สอดคล้องและเหมาะสมกับแนวคิดการแสดงที่กำหนดไว้ 3) แบบจำลอง (Model) ทางนาฏศิลป์การเคลื่อนไหวร่างกายจากเทคนิคปฏิภาณทางนาฏศิลป์ สามารถวิเคราะห์ออกมาทั้งหมด 4 ขั้นตอน เป็นแนวทางที่สามารถนำไปสู่การพัฒนาการออกแบบลีลาในการคำนึงถึงความหลายของรูปแบบการเคลื่อนไหวร่างกาย จากเทคนิคปฏิภาณทางนาฏศิลป์และคำนึงถึงความคิดสร้างสรรค์ในการแสดงนาฏศิลป์ต่อไป

คำสำคัญ: นาฏศิลป์สร้างสรรค์; เทคนิคปฏิภาณทางนาฏศิลป์; สิ่งเร้าทางนาฏศิลป์; จากความรู้สึกและการรับรู้

Abstract

The objectives of this research are: 1) to study the concept of movement in dance improvisation; 2) to create movement through dance improvisation; and 3) to present a model of movement derived from dance improvisation, utilizing a mixed method that combines creative research and qualitative research. The research tools consisted of reviewing documentary data, conducting interviews with relevant individuals, making observations, performing experiments in dance creation, and incorporating the personal experiences of the researcher.

The results revealed that: 1) movements generated from dance improvisation exhibited spontaneous and immediate expressions without prior planning or deliberation. These movement patterns were elicited by the stimulation of experiences or external stimulus, resulting in various movement formats and a diversity of expressions; 2) Creation of movement from dance improvisation was divided into 3 elements including: concept, the concept of performance is derived from human sensations and perceptions (Sensation and Perception), acting as stimuli for bodily movements through artistic perceptual techniques. The researcher selected consumable items based on their distinct physical characteristics to serve as stimuli, which participants could perceive through experimentation in the realm of performing arts. This conceptual approach was conducted in two phases, labeled Phase 1 and Phase 2, each distinguished by variations in sensory experiences, particularly in tactile sensations and visual perceptions. In Phase 1, participants were required to close their eyes, emphasizing tactile sensations and perception of taste. The researcher aimed for performers to engage with and comprehend stimuli without relying on visual input. In contrast, Phase 2 involved participants opening their eyes to assess and evaluate the stimuli they encountered; performers, the researcher specified and selected performers with international artistic skills, emphasizing those who had received formal education or possessed experience in learning performing arts techniques.; and movement, movements were designed by utilizing stimuli to guide the performers' body movements, ensuring that the generated bodily movements were consistent and appropriate for the predetermined conceptual framework of the performance; 3) The dance movement model derived from the performing arts technique can be analyzed in four main steps. This framework provided a guide for developing variations in choreography, considering the diversity of bodily movement patterns originating from performing arts techniques and fostering creative thinking in future dance performances.

Keywords: creative dance; dance improvisation technique; dance stimulus; sensation and perception

บทนำ

นาฏศิลป์เป็นศาสตร์ที่เกี่ยวข้องกับการเคลื่อนไหวร่างกายใช้ร่างกายในการสื่อสารและการแสดงออกถึงความหมายต่าง ๆ ที่ผู้สร้างสรรค์ผลงานหรือศิลปินต้องถ่ายทอดมุมมองทางความคิดหรือนำเสนอผลงานออกสู่สาธารณชน ดังนั้นผลงานทางนาฏศิลป์ส่วนใหญ่จึงเป็นการสื่อสารที่เรียกว่า “อวัจนภาษา” เป็นการสื่อสารโดยไม่ใช้ภาษาพูดและภาษาเขียน เป็นการสื่อสารโดยใช้กิริยาท่าทาง หรือการ

แสดงออกที่ผู้รับสารสามารถรับรู้และเข้าใจสารได้จากสิ่งที่ผู้รับสารมองเห็น

Navarro (2008) (อ้างถึงใน ปอรรักษ์ ยอดเนตร, 2561, น.15) กล่าวว่า การสื่อสารเชิงอวัจนภาษา (nonverbal Communication) เป็นการแสดงออกทางสีหน้า ท่าทางการสัมผัสการเคลื่อนไหวร่างกาย การวางท่า การแต่งกาย น้ำเสียงและระดับความดังของเสียง ซึ่งมักถูกเรียกว่าภาษากาย (body language) ถือเป็นภาษาสากลที่ใช้ได้ทุกหนทุกแห่ง

ที่มีปฏิสัมพันธ์ของมนุษย์ โดยปกติแล้วการสื่อสารระหว่างบุคคลภาษากาย จะมีบทบาทประมาณร้อยละ 60 -65 โดยจะช่วยเปิดเผยความคิดและความรู้สึกของเจตนาที่แท้จริงของบุคคลได้ซึ่งมีความสอดคล้องกับการนำเสนอลีลาท่าทางการเคลื่อนไหวร่างกายทางนาฏศิลป์ นาฏศิลป์เป็นการแสดงออกทางศิลปะที่มีการเคลื่อนไหวร่างกายอยู่ตลอดมิได้ เป็นศิลปะที่จัดแสดงอยู่ร่วมกับที่ความพิสมัยของนาฏศิลป์ นอกจากนี้จะอยู่ที่ลีลาการเคลื่อนไหวร่างกายเพลงประกอบ การแสดง เครื่องแต่งกาย อุปกรณ์ การแสดงแนวคิดหรือแรงบันดาลใจที่สูงสุดเป็นการนำเสนอออกมานั้นก็เป็นสิ่งที่สร้างความประทับใจให้แก่ผู้ที่มาชมผลงานนาฏศิลป์ได้เสมอเหมือนกัน (ธรากร จันทนะสาโร, 2558, น. 62)

เทคนิคปฏิภาณทางนาฏศิลป์หรือการเต้นแบบ ดันสด (Improvisation Dance) เป็นเทคนิครูปแบบหนึ่งของการแสดงออกที่มีกระบวนการการเคลื่อนไหวร่างกายที่แสดงออกให้เห็นทันที ณ ขณะนั้น เป็นกระบวนการนำเสนอผลงานไม่ว่าจะเป็นงานจิตรศิลป์ ดนตรีหรือการละครที่ไม่ได้มีพื้นฐานการสร้างงานจากการวางแผนมาล่วงหน้า ถือว่าเป็นการสร้างงานในขณะที่เดียวกันกับตอนแสดงเลย เป็นการแสดงที่เกิดขึ้น ณ ขณะนั้น (Nakano, Okada, 2012 อ้างถึงใน สมพงษ์ เลิศวิมลเชม, 2558, น. 56) การเต้นแบบดันสด (Improvisation Dance) เป็นการเคลื่อนไหวที่เกิดขึ้นเองตามธรรมชาติ ศิลปินอาจนำมาใช้เป็นเครื่องมือหนึ่งในการออกแบบลีลา ขณะที่ในบางผลงานสามารถนำวิธีการดันสดนี้ไปพัฒนาเป็นผลงานที่สำเร็จรูปได้อย่างมากมาย ซึ่งการดันสดมักเป็นการทดลองที่ได้รับความนิยมอย่างมาก อีกทั้งยังอาจปรากฏท่าทางใหม่ ๆ หรือท่าทางที่กระทำซ้ำไปซ้ำมาก็ได้เช่นกัน บ่อยครั้งที่ผลงานนาฏศิลป์มักจะได้มาจากส่วนหนึ่งส่วนใดของวิธีการดันสด แต่ศิลปินก็ควรพิจารณาด้วยว่าวิธีการนี้เป็นเพียงแนวทางหนึ่งในการออกแบบเท่านั้น (Lihs, 2009, p.139)

เทคนิคปฏิภาณทางนาฏศิลป์เป็นเทคนิคที่เกิดจากการเคลื่อนไหวร่างกายโดยเกิดจากการได้รับรู้ถึงความรู้สึกที่เป็นสิ่งเร้ากระตุ้นจินตนาการของศิลปินทำให้เกิดแรงบันดาลใจในการทดลองออกแบบลีลาซึ่งนำมาสู่การสร้างสรรค์ผลงาน

โกสุ่ม สายใจ อธิบายถึงสิ่งเร้าที่เป็นตัวกระตุ้นความคิดไว้ว่า เป็นเหมือนอุปกรณ์ทางความคิดแก่ผู้ออกแบบท่าเต้นได้เป็นอย่างดี เราสามารถนำสิ่งเร้ามาสร้างสรรค์ผลงานได้จาก

การรับรู้ของมนุษย์ การรับรู้ เป็นกระบวนการตีความ หรือแปลความจากสิ่งเร้า (สิ่งแวดล้อม) ผ่านเข้าสู่อวัยวะสัมผัส เส้นประสาท และเข้าสู่สมอง การรับรู้มีการรับรู้ที่ตั้งใจ (สนใจความชอบที่จะรับรู้หรือเรียนรู้เรื่องใดเรื่องหนึ่ง) และการรับรู้โดยไม่ตั้งใจ (ครูสอนแต่เรามัวคุยอยู่กับเพื่อนหรือนั่งใจลอยมองออกไปนอกหน้าต่าง แต่เสียงของครูยังได้ยินผ่านหูอยู่) ในทางศิลปะผลงานที่ศิลปินสร้างขึ้น ผู้ดูจะรับรู้คุณค่าความงาม ความไพเราะผ่านตาและหูมากที่สุด แต่ในสุนทรียภาพจะครอบคลุมไปถึงการรับรู้จากความรู้สึกที่ผ่านจมูก ประสาทลิ้น และกายสัมผัสด้วย (โกสุ่ม สายใจและคณะ, 2548, น. 9)

การออกแบบสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์ สิ่งเร้าเป็นตัวกระตุ้นจินตนาการของมนุษย์ เมื่อมีสิ่งหนึ่งมากระทบหรือสัมผัสกับความรู้สึกนึกคิดทำให้เกิดศิลปินเกิดความคิดอะไรบางอย่างริเริ่มในการกระทำสิ่งนั้นขึ้นมา ซึ่งตัวกระตุ้นในงานวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้ศึกษาการเคลื่อนไหวร่างกายจากเทคนิคปฏิภาณทางนาฏศิลป์ โดยใช้การศึกษาเกี่ยวกับประสาทสัมผัสเป็นการศึกษาในด้านการรับรู้และการรับรู้ (Sensation and Perception) มนุษย์รับรู้สิ่งต่างๆรอบตัวจากอวัยวะรับความรู้สึก (Sense Organ) ที่มีหน้าที่คอยรับข้อมูลอันได้แก่ สิ่งเร้า (Stimulus) และแปรเป็นกระแสประสาทเดินทางขึ้นสู่สมอง โดยทั่วไปประสาทสัมผัสแบ่งออกเป็น 5 ประเภทได้แก่ การมองเห็น การรับรส การได้กลิ่น การได้ยินและการสัมผัส ในขณะที่ สมิต (Smith, 2010, p. 29) อธิบายถึงสิ่งเร้าที่กระตุ้นจินตนาการในการสร้างสรรค์ผลงานของศิลปิน ได้แก่ สิ่งเร้าทางด้านความคิด เรื่องราว (Ideational Stimuli) , สิ่งเร้าทางด้านภาพ (Visual Stimuli) , สิ่งเร้าที่เกิดจากการเคลื่อนไหว (kinesthetic stimuli) และ สิ่งเร้าทางด้านเสียง (auditory stimuli)

จากข้อความที่กล่าวมา สิ่งเร้าสามารถเป็นตัวกระตุ้นโดยผ่านการรับรู้ทางระบบประสาทของมนุษย์ส่งผ่านกลายเป็นการสร้างสรรค์ผลงาน “การเคลื่อนไหวเชิงสร้างสรรค์จากเทคนิคปฏิภาณทางนาฏศิลป์” เพื่อนำมาเป็นแนวทางในการพัฒนาผลงานนาฏศิลป์สร้างสรรค์ที่สามารถนำเทคนิคปฏิภาณทางนาฏศิลป์มาทดลองและออกแบบลีลาเพื่อให้เกิดประโยชน์ในวงกว้างต่อสาขานาฏศิลป์

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาแนวคิดการเคลื่อนไหวร่างกายจากเทคนิคปฏิภาณทางนาฏศิลป์

2. เพื่อสร้างสรรค์การเคลื่อนไหวร่างกายจากเทคนิคปฏิภาณทางนาฏศิลป์

3. เพื่อนำเสนอแบบจำลอง (Model) ทางด้านนาฏศิลป์การเคลื่อนไหวร่างกายจากเทคนิคปฏิภาณทางนาฏศิลป์

ขอบเขตของการวิจัย

1. ศึกษาเทคนิคปฏิภาณทางนาฏศิลป์โดยนำการรับรู้และการรับรู้ (Sensation and Perception) ของมนุษย์มาเป็นแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ผลงาน ผู้วิจัยสนใจถึงการรับรู้และการรับรู้ของมนุษย์ คือ ตามีประสาทสัมผัสถึงการมองเห็น หูมีประสาทสัมผัสถึงการได้ยินเสียง ลิ้นมีประสาทสัมผัสเกี่ยวกับการรับรู้รส จมูกมีประสาทสัมผัสเกี่ยวกับการรับรู้กลิ่น ผิวหนังมีการรับรู้จากการสัมผัสของร่างกายกับสภาพแวดล้อม ตัวแปรเหล่านี้จะมาเป็นตัวกระตุ้นการตอบรับการสัมผัสเพื่อให้เกิดลีลาที่สอดคล้องกับเทคนิคปฏิภาณทางนาฏศิลป์ซึ่งเป็นการกระบวนกรรมการเคลื่อนไหวร่างกายที่แสดงออกให้เห็นทันที ณ ขณะนั้นนำไปสู่การพัฒนาการออกแบบลีลาทางนาฏศิลป์

2. การสร้างสรรค์การเคลื่อนไหวร่างกายจากเทคนิคปฏิภาณทางนาฏศิลป์ ผู้วิจัยพิจารณาทั้งหมด 3 ส่วนคือ

- แนวคิดในการวิจัย คือ การศึกษาเทคนิคปฏิภาณทางนาฏศิลป์โดยนำการรับรู้และการรับรู้ (Sensation and Perception) ของมนุษย์มาเป็นแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ผลงาน
- ผู้แสดง คือ ผู้นำเสนอผลงานซึ่งเป็นนิสิตที่มีทักษะทางนาฏศิลป์ที่ผ่านประสบการณ์การเรียนรู้และมีความรู้ทางเทคนิคปฏิภาณทางนาฏศิลป์
- การเคลื่อนไหวร่างกายที่มุ่งเน้นไปที่ลักษณะ รูปแบบหรือวิธีการเคลื่อนไหวร่างกายจากเทคนิคปฏิภาณทางนาฏศิลป์โดยนำการรับรู้และการรับรู้ (Sensation and Perception) ของมนุษย์มาเป็นแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ผลงาน

3. เพื่อนำเสนอแบบจำลอง (Model) ทางด้านนาฏศิลป์ที่ได้จากการรับรู้และการรับรู้ (Sensation And Perception) ผ่านการเคลื่อนไหวเชิงสร้างสรรค์จากเทคนิคปฏิภาณทางนาฏศิลป์ นำไปสู่การพัฒนาการสร้างสรรค์ผลงานต่อไป

วิธีการดำเนินการวิจัย

การวิจัยเรื่อง “การเคลื่อนไหวเชิงสร้างสรรค์จากเทคนิคปฏิภาณทางนาฏศิลป์” โดยมีวิธีการดำเนินการวิจัยดังต่อไปนี้

1. **ระเบียบวิธีวิจัย** การวิจัยครั้งนี้มีขั้นตอนต่าง ๆ ประกอบด้วย

1.1 การศึกษาเอกสาร ตำรา หนังสือ และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ที่เรียบเรียงทั้งภายในประเทศและต่างประเทศ

1.2 การอบรมและสอบวัดองค์ความรู้เพื่อขอจริยธรรมการวิจัยในมนุษย์

1.3 การดำเนินการขอจริยธรรมการวิจัยในมนุษย์โดยการส่งเอกสาร อาทิ โครงการวิจัย, เค้าโครงแบบสัมภาษณ์ และแบบคำยินยอมให้ทำการวิจัยจากอาสาสมัคร

1.4 การสร้างแบบตรวจสอบ (check-list) การสำรวจเบื้องต้นจากเอกสาร การสัมภาษณ์ ลงพื้นที่ภาคสนาม เพื่อนำมาวิเคราะห์ในการพัฒนาการออกแบบลีลาทางนาฏศิลป์

1.5 การดำเนินการสัมภาษณ์ผู้ทรงคุณวุฒิทางด้านนาฏศิลป์

1.6 ประมวลผลการวิจัยจากการจัดทำโครงการหรือนิทรรศการเพื่อเผยแพร่ผลการวิจัยในลักษณะงานสร้างสรรค์ โดยมีการบรรยายถึงผลการวิจัยและเปิดให้มีการวิพากษ์เพื่อรับฟังความคิดเห็นจากผู้ทรงคุณวุฒิหรือประชาคมอย่างเปิดเผย มีการตอบแบบสอบถามปลายเปิดและปลายปิด ประเมินผลและรายงานผลตามลำดับ

2. **เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย** เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ

2.1 แบบสำรวจข้อมูลเบื้องต้น โดยพิจารณาเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับการวิจัยแบบสัมภาษณ์, แบบสอบถามความคิดเห็น

2.2 สื่อและโสตทัศนูปกรณ์ต่าง ๆ เช่น วิดิทัศน์ เครื่องบันทึกเสียง ฯลฯ

3. **วิธีเก็บข้อมูล** ผู้วิจัยดำเนินการเก็บข้อมูลและรวบรวมข้อมูลด้วยตนเอง

4. วิธีการวิเคราะห์ข้อมูล

4.1 การศึกษาเอกสารโดยการนำข้อมูลที่ได้ศึกษามาวิเคราะห์เนื้อหา (Content analysis) และวิธีการวิเคราะห์เอกสาร (Document analysis)

4.2 การสัมภาษณ์และการสังเกตการณ์ มีการดำเนินการ ดังนี้

4.2.1 นำข้อมูลที่ได้จากการบันทึกเสียง การบันทึกภาพ และการจดบันทึกข้อมูลจากการสัมภาษณ์

4.2.2 นำข้อมูลที่ได้จากการศึกษาเอกสาร ตำรา การสัมภาษณ์ มาสรุปประเด็นความคิดเห็นและข้อเสนอแนะ

5. กลุ่มตัวอย่าง กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาครั้งนี้ คือ

5.1 ผู้ทรงคุณวุฒิ ศิลปิน นักวิชาการและคณาจารย์ในสถาบันการศึกษา ระดับอุดมศึกษาที่มีความรู้และประสบการณ์ด้านนาฏศิลป์

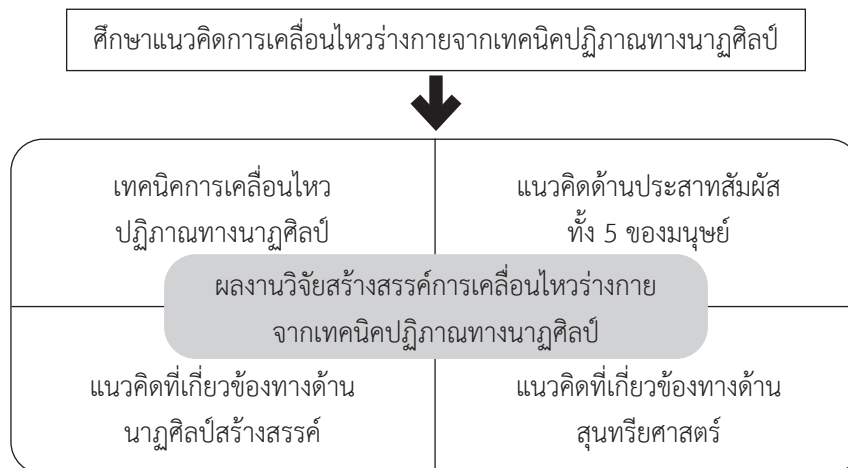
5.2 นิสิตนักศึกษาที่มีทักษะทางด้านนาฏศิลป์ จำนวน 6-10 คน

6. สถานที่เก็บข้อมูล สถานที่ที่ผู้วิจัยเลือกเก็บข้อมูล ได้แก่

6.1 ห้องสมุดประจำมหาวิทยาลัย เช่น จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ มหาวิทยาลัยศิลปากร ฯลฯ รวมถึงห้องสมุดอื่นที่อยู่ภายใต้การกำกับดูแลของหน่วยงานภาครัฐหรือเอกชนที่มีได้เกี่ยวข้องกับสถาบันการศึกษาโดยตรง

6.2 สาขาวิชานาฏศิลป์ คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

7. กรอบแนวคิดในการวิจัย



กรอบแนวคิดในการวิจัย
ที่มา : รัชสีณี อัครตะเมฆ, 6 กันยายน 2564

การวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยได้วิเคราะห์ข้อมูลโดยจำแนกตามวัตถุประสงค์ของการวิจัย ได้แก่

1. ศึกษาแนวคิดการเคลื่อนไหวร่างกายจากเทคนิคปฏิภาณทางนาฏศิลป์

ช่างปั้นจะปั้นรูปอะไรก็ตาม เขาจะต้องเริ่มต้นจากความ คิดก่อน เขาจะต้องมีภาพอยู่ในความคิด จากนั้นความคิดก็จะถ่ายทอดไปสู่มือ มือจะหยิบเอาดินขึ้นมา แล้วค่อย ๆ เป็นรูปเป็นร่างขึ้น เดอครูซเขียนไว้ว่า “ร่างกายคือแบบพิมพ์ของความคิด -Le Corps imprime la pensee” หมายความว่า ความคิดเป็นเช่นไรก็จะถ่ายทอดออกมาทางร่างกายในท่าทางและการเคลื่อนไหวเช่นนั้นถ้าเราจะนำความคิดของเดอครูซมาปฏิบัติ คงต้องเริ่มต้นที่นักแสดงด้วย โดยให้ความ

คิดของนักแสดงถ่ายทอดผ่านทางร่างกายแต่ละส่วนของเขา ในสถานะเช่นนี้ นักแสดงก็คือคนปั้นที่ต่างจากช่างปั้นรูปทั่วไปตรงที่นักแสดงปั้นตัวเขาออกมาจากสัมผัสและความรู้สึก อยู่ข้างใน ถ่ายทอดออกมาเป็นท่าทางและการเคลื่อนไหวของร่างกาย โดยกระบวนการเช่นนี้ทำให้นักแสดงเป็นทั้งคนปั้นและรูปปั้นในขณะเดียวกัน (สมพร พุราจ, 2554, น.51)

ธรรกร จันทนะสาโร อธิบายถึง การเคลื่อนไหวร่างกายจากเทคนิคปฏิภาณทางนาฏศิลป์ คือ การเคลื่อนไหวแบบต้นสดเป็นรูปแบบการเคลื่อนไหวที่มีอิสระอย่างมาก โดยขึ้นอยู่กับทักษะพื้นฐานของผู้ที่ทำการเดินสวด อาจไม่จำเป็นต้องมีทักษะด้านนาฏศิลป์มาก่อน ก็สามารถทำการเดินสวดทางนาฏศิลป์ได้เช่นกัน การเดินสวดหรือการเคลื่อนไหวแบบต้นสด คือ การเคลื่อนไหวที่ไม่มีมีการ

เตรียมตัวมาล่วงหน้า ผู้ต้นสดต้องใช้ไหวพริบและปฏิภาณด้านนาฏศิลป์หรือการเคลื่อนไหวของตนเองเป็นเครื่องมือในการต้นสด มีปัจจัยด้านดนตรีหรืออุปกรณ์ประกอบการแสดง เป็นส่วนเสริมหรือสนับสนุนให้การต้นสดมีความไหลลื่นมากยิ่งขึ้น นอกจากนี้การต้นสดอาจเกิดได้จากการที่นักออกแบบท่าเต้นกำหนดคำสำคัญหรือโจทย์การเคลื่อนไหว แล้วให้ผู้ต้นสดสาธิตหรือแสดงท่าทางตามคำสำคัญเหล่านั้น ในมุมมองและทักษะของผู้ต้นสดเอง ซึ่งก็จะเกิดการเคลื่อนไหวที่มีลักษณะเฉพาะตน และผู้ออกแบบท่าเต้นอาจนำท่าทางเหล่านั้นมาขัดเกลาหรือปรับปรุงต่อไป ให้กลายเป็นท่าชุดสำเร็จรูปได้อีกด้วย (ธรากร จันทนะสาโร, การสื่อสารส่วนบุคคล, 5 กันยายน 2564) ในขณะที่ ณะพัฒน์ พัฒน์กุลพิศาล กล่าวถึง เทคนิคปฏิภาณทางนาฏศิลป์ (Dance Improvisation) หากมองผิวเผินอย่าง คนที่ไม่เข้าใจในการเคลื่อนไหวร่างกาย อาจดูเหมือนเป็นการเคลื่อนไหวร่างกายในลักษณะ “การเดินมั่ว” หากแท้ที่จริงแล้วการเคลื่อนไหวในลักษณะนี้ต้องอาศัยทักษะและการฝึกฝนรวมทั้งองค์ความรู้ที่เก็บสะสมประสบการณ์ที่ผ่านมา ซึ่งเป็นตัวส่งผลให้ลักษณะการเคลื่อนไหวมีความ

หลากหลายโดยเกิดจากปฏิภาณของนักแสดงผู้นั้นนั่นเอง (ณะพัฒน์ พัฒน์กุลพิศาล, การสื่อสารส่วนบุคคล, 6 พฤศจิกายน 2564)

ดังนั้นรูปแบบแนวความคิดการเคลื่อนไหวร่างกายจากเทคนิคปฏิภาณทางนาฏศิลป์ มีลักษณะการเคลื่อนไหวร่างกายที่แสดงออกให้เห็นทันที เกิดขึ้น ณ ขณะนั้น ไม่ได้เกิดจากการวางแผนล่วงหน้าหรือกำหนดลีลาตั้งแต่แรกเริ่ม แต่เกิดจากประสบการณ์หรือสิ่งเร้าเป็นตัวกระตุ้นนำไปสู่การเคลื่อนไหวร่างกายในรูปแบบต่างๆที่แตกต่างกันทำให้เกิดความหลากหลายในการเคลื่อนไหว

2. การสร้างสรรค์การเคลื่อนไหวร่างกายจากเทคนิคปฏิภาณทางนาฏศิลป์

การรู้สึกและการรับรู้ (Sensation and Perception) ของมนุษย์ประกอบด้วย ตามีประสาทสัมผัสถึงการมองเห็น หูมีประสาทสัมผัสถึงการได้ยินเสียง ลิ้นมีประสาทสัมผัสเกี่ยวกับการรับรู้อรส จมูกมีประสาทสัมผัสเกี่ยวกับการรับรู้กลิ่น ผิวหนังมีการรับรู้จากการสัมผัสของร่างกายกับสภาพแวดล้อม ซึ่งเป็นตัวกระตุ้นจินตนาการของผู้แสดงที่เคลื่อนไหวผ่านเทคนิคปฏิภาณทางนาฏศิลป์

การเคลื่อนไหวร่างกาย จากเทคนิคปฏิภาณทางนาฏศิลป์

STIMULUS

สิ่งเร้า ก็เป็นตัวกระตุ้นจินตนาการ หรือ เป็น การจ้องมอง
ของการสื่อสารผลงาน

IMPROVISATION DANCE

ช่วงกระบวนการทดลองเทคนิค เทคนิคที่เกิดจากการ
เคลื่อนไหวร่างกายโดยเกิดจากการได้รับรู้ถึงความรู้สึกที่
เป็นสิ่งเร้ากระตุ้นจินตนาการของศิลปินหรือนักแสดง ใน
การเคลื่อนไหวร่างกาย

PERFORMERS

นักแสดง

ภาพที่ 1 องค์ประกอบในการสร้างสรรค์งานวิจัยทั้งหมด 3 องค์ประกอบ
ที่มา : รัชสิณี อัครศวะเมฆ, 20 ธันวาคม 2564

ดังนั้น ผู้วิจัยได้พิจารณาถึงองค์ประกอบในการวิจัยครั้งนี้ ทั้งหมด 3 องค์ประกอบ คือ

องค์ประกอบที่ 1 แนวคิด

นราพงษ์ จรัสศรี กล่าวว่า แนวคิดการแสดงนาฏศิลป์สร้างสรรค์สิ่งที่เป็นตัวสะท้อนมุมมองความคิดของผู้สร้างสรรค์ผลงาน คือ แนวคิดของผู้สร้างงาน เพราะแนวคิดที่ชัดเจนย่อมแสดงให้เห็นว่าทิศทางของการแสดง

ทั้งหมดจะเป็นอย่างไร ดังนั้นการนำเสนอผลงานไม่จำเป็นต้องเล่าเนื้อเรื่องเพียงอย่างเดียวแต่สามารถนำแนวคิดหรืออาศัยปัจจัยจากสิ่งเร้ามาเป็นแรงบันดาลใจ เป็นตัวกำหนดการสร้างสรรค์ผลงานได้เช่นกัน” (นราพงษ์ จรัสศรี, การสื่อสารส่วนบุคคล, 5 พฤศจิกายน 2564) ณะพัฒน์ พัฒน์กุลพิศาล กล่าวถึง การสร้างสรรค์งานนาฏศิลป์เมื่อมีสิ่งเร้ามาเป็นแรงกระตุ้นให้เกิดการขับเคลื่อนทางความ

คิด สามารถค้นหาวิถีแห่งการสร้างสรรค์ โดยการเริ่มจากการตั้งโจทย์ให้กับตัวเองเพราะมันจะทำหน้าที่เป็นสิ่งที่เราที่สร้างทั้งแรงบัลดาลใจและกระตุ้นจินตนาการไปในเวลาเดียวกัน (ธนะพัฒน์ พัฒน์กุลพิศาล, การสื่อสารส่วนบุคคล, 6 พฤศจิกายน 2564) ในขณะที่ ธรากร จันทนะสาโร ได้แสดงความคิดเห็นว่า สิ่งเร้าต่าง ๆ มีผลต่อการกำหนดคำสำคัญหรือโจทย์ของการเคลื่อนไหวร่างกายแทบทั้งสิ้น เช่น สิ่งเร้าจากประสาทสัมผัสต่าง ๆ ของร่างกาย ไม่ว่าจะเป็นรูป รส กลิ่น เสียง หรือการสัมผัส ซึ่งโจทย์ที่กำหนดล้วนแต่อาศัยประสบการณ์ส่วนตัวของผู้ต้นสดเป็นรากฐานของการเคลื่อนไหว การต้นสดในบางครั้งอาจเป็นการกำหนดคำสำคัญในเชิงนามธรรม เพื่อให้การเคลื่อนไหวเกิดความแปลกตาและมีอิสระมากยิ่งขึ้น สำหรับคำสำคัญที่มาจากประสาทสัมผัสตามธรรมชาติของมนุษย์ ถือเป็นหลักการพื้นฐานที่สามารถใช้สำหรับโจทย์การต้นสดด้านนาฏศิลป์ได้ เหมาะสมสำหรับบุคคลทุกเพศและทุกวัย (ธรากร จันทนะสาโร, การ

สื่อสารส่วนบุคคล, 5 กันยายน 2564)

ดังนั้น ในงานวิจัยเรื่อง “การเคลื่อนไหวเชิงสร้างสรรค์จากเทคนิคปฏิภาณทางนาฏศิลป์” ผู้วิจัยสนใจถึงสิ่งเร้าจากการรู้สึกและการรับรู้ (Sensation and Perception) ของมนุษย์มาเป็นแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ผลงานโดยมีแนวคิดในการแสดงทั้งหมด 1 องค์ คือ

องค์ที่ 1 การรู้สึกและการรับรู้ (Sensation and Perception) คือ สิ่งเร้าที่เป็นตัวกระตุ้นในการเคลื่อนไหวร่างกายจากเทคนิคปฏิภาณทางนาฏศิลป์ โดยสิ่งเร้าที่ผู้วิจัยนำมาคือ สิ่งของที่สามารถรับประทานได้โดยคัดเลือกจากลักษณะทางกายภาพของสิ่งของที่มีลักษณะที่แตกต่างกัน คือ

1. ลักษณะทางกายภาพที่เป็นของแข็ง : ลูกอมที่มีรสเปรี้ยวและรสหวาน
2. ลักษณะทางกายภาพที่เป็นของเหลว : น้ำอัดลม
3. ลักษณะทางกายภาพที่เป็นของที่มีความยืดหยุ่น : เยลลี่ รสผลไม้

แบบจำลอง (MODEL)

ทางด้านนาฏศิลป์ที่ได้จากการรู้สึกและการรับรู้ (SENSATION AND PERCEPTION)

องค์ที่ 1: ช่วงที่ 1

	STEP 1 SENSATION AND PERCEPTION	STEP 2 IMPROVISATION DANCE
การมองเห็น		
การรับรส	✓	
การได้กลิ่น	✓	✓
การได้ยิน	✓	
การสัมผัส	✓	

ภาพที่ 2 องค์ที่ 1 ช่วงที่ 1

ที่มา : รักษ์สินี อัครศวะเมฆ, 20 ธันวาคม 2564

ช่วงที่ 1 กระบวนการทดลองจากแนวคิดสิ่งเร้าจากการรู้สึกและการรับรู้ (Sensation and Perception) ของมนุษย์ โดยผู้วิจัยเริ่มจากการที่นักแสดงทุกคนปิดตา ก่อนเริ่มการเคลื่อนไหวร่างกาย เมื่อนักแสดงพร้อม ผู้วิจัยมอบสิ่งเร้าที่ 1 คือ ลักษณะทางกายภาพที่เป็นของแข็งให้กับนักแสดง กลุ่มที่ 1 เมื่อสิ่งเร้ากระตุ้นการรับรู้ของนักแสดง

การรู้สึกรับรู้รสชาติ กลิ่น การสัมผัส นักแสดงสามารถเริ่มเคลื่อนไหวร่างกายได้เมื่อเกิดการกระตุ้น เมื่อเสร็จสิ้นกลุ่มที่ 1 ขั้นตอนต่อไปจะให้กลุ่มที่ 2 เริ่มกระบวนการเหมือนกันกับกลุ่มที่ 1 โดยกลุ่มที่ 2 คือ ลักษณะทางกายภาพที่เป็นของเหลว ส่วนกลุ่มที่ 3 ลักษณะทางกายภาพที่เป็นของที่มีความยืดหยุ่น

แบบจำลอง (MODEL)

ทางด้านนาฏศิลป์ที่ได้จากการรู้สึกและการรับรู้ (SENSATION AND PERCEPTION)

องค์ที่ 1: ช่วงที่ 2	STEP 1 SENSATION AND PERCEPTION	STEP 2 IMPROVISATION DANCE
การมองเห็น	✓	
การรับรส	✓	
การได้กลิ่น	✓	✓
การได้ยิน	✓	
การสัมผัส	✓	

ภาพที่ 3 องค์ที่ 1 ช่วงที่ 2

ที่มา : รัชสิณี อัครตะเมฆ, 20 ธันวาคม 2564

ช่วงที่ 2 กระบวนการทดลองจากแนวคิดสิ่งเร้าจากการรู้สึกและการรับรู้ (Sensation and Perception) ของมนุษย์ โดยผู้วิจัยเริ่มจากการที่นักแสดงทุกคนเปิดตา ก่อนเริ่มการเคลื่อนไหวร่างกาย เมื่อนักแสดงพร้อม ผู้วิจัยมอบสิ่งเร้าที่ 1 คือ ลักษณะทางกายภาพที่เป็นของแข็ง: ลูกอม ที่มีรสหวานก่อนนำไปสูรสเปรี้ยว ให้กับนักแสดง โดยนักแสดงกลุ่มที่ 1 เมื่อได้รับ นักแสดงจะมองเห็นสิ่งเร้าที่เป็นตัวกระตุ้นการรับรู้ของนักแสดง ซึ่งนักแสดงสามารถเริ่มเคลื่อนไหวร่างกายได้เมื่อเกิดการกระตุ้นจากการที่นักแสดงได้รับประทาน เมื่อเสร็จสิ้นกลุ่มที่ 1 ขั้นตอนต่อไปจะให้กลุ่มที่ 2 เริ่มกระบวนการเหมือนกันกับกลุ่มที่ 1 โดยกลุ่มที่ 2 คือ ลักษณะทางกายภาพที่เป็นของเหลว ส่วนกลุ่มที่ 3 ลักษณะทางกายภาพที่เป็นของที่มีความยืดหยุ่น

จากการดำเนินการทดลองแนวคิดนี้ องค์ที่ 1 ระหว่างช่วงที่ 1 กับช่วงที่ 2 ความแตกต่างกัน คือ ประสาทสัมผัสทางด้านการมองเห็นโดย ช่วงที่ 1 : ปิดตา ผู้วิจัยต้องการให้ นักแสดงได้สัมผัสและรับรู้ถึงรสชาติ รวมทั้งการใช้มือสัมผัสสิ่งเร้าโดยปราศจากการมองเห็น ในขณะที่ช่วงที่ 2 จะเปิดตาและให้นักแสดงได้พิจารณาพิจารณาสิ่งเร้าที่ได้รับ ซึ่งความน่าสนใจในช่วงที่ 2 คือ ลักษณะเฉพาะของสิ่งเร้าที่ต้องอาศัยการมองเห็นคือ การฟูซ่าของน้ำและสีของเยลลี่ที่นำมาทดลองในครั้งนี้

องค์ประกอบที่ 2 นักแสดง

งานวิจัย “การเคลื่อนไหวเชิงสร้างสรรค์จากเทคนิคปฏิภาณทางนาฏศิลป์” บทบาทผู้แสดงมีอิทธิพลต่อ

การวิจัยในครั้งนี้ เนื่องจากเทคนิคที่นำมาเป็นการสร้างสรรค์ผลงาน คือ การเคลื่อนไหวร่างกายที่มุ่งเน้นไปที่ลักษณะรูปแบบหรือวิธีการเคลื่อนไหวร่างกายโดยเกิดจากการนำการรู้สึกและการรับรู้ (Sensation and Perception) ของมนุษย์มาเป็นแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ผลงาน ดังนั้นผู้วิจัยจึงได้กำหนดและคัดเลือกนักแสดง โดยคัดเลือกนักแสดงที่มีทักษะทางนาฏศิลป์สากล ผู้เคยได้เรียนหรือมีประสบการณ์เข้าร่วมเรียนรู้เทคนิคปฏิภาณทางนาฏศิลป์มาแล้ว

องค์ประกอบที่ 3 การเคลื่อนไหวร่างกาย

การเคลื่อนไหวร่างกายจากเทคนิคปฏิภาณทางนาฏศิลป์ที่เกิดจาก สิ่งเร้าจากการรู้สึกและการรับรู้ (Sensation and Perception) ของมนุษย์มาเป็นแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ผลงาน เลอคอค (Lecoq) กล่าวว่า การมองเห็นว่าการเคลื่อนไหวของสิ่งมีชีวิตเกิดจากความต้องการ เกิดจากความรู้สึกภายใน หรือการเคลื่อนไหวที่เกิดจากสิ่งเร้าสิ่งรอบกายภายนอก (สมพร พุราจ, 2554, น.55)

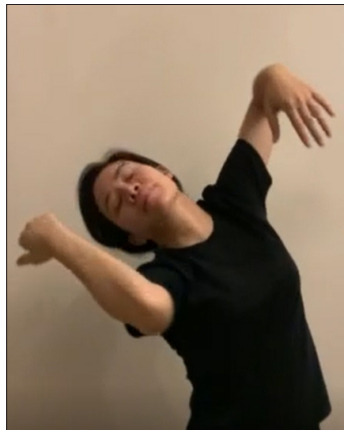
นราพงษ์ จรัสศรี กล่าวถึง การเคลื่อนไหวร่างกายในงานนาฏศิลป์สร้างสรรค์ว่า “การเคลื่อนไหวในปัจจุบันสำหรับงานนาฏศิลป์มีความหลากหลายมาก เป็นได้ทั้งการเคลื่อนไหวตามแบบแผนนาฏศิลป์ในยุคสมัยต่าง ๆ ไปจนถึงการใช้ท่าทางตามปกติประจำวันของมนุษย์มาเป็นแนวทางอาจผสมผสานกับรูปแบบของศิลปะการแสดงชนิดอื่น ๆ ไปได้ด้วยกันก็ได้ เช่น อุปรากร ศิลปะการต่อสู้ การละคร และอื่น ๆ” (นราพงษ์ จรัสศรี, การสื่อสารส่วนบุคคล, 5 พฤศจิกายน 2564)



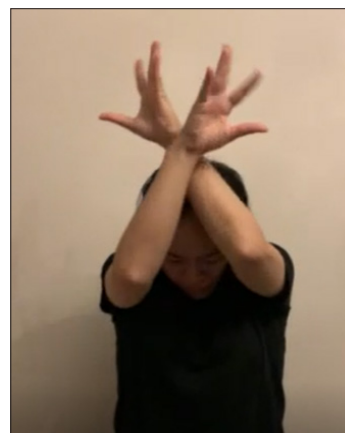
ภาพที่ 4 การเคลื่อนไหวร่างกายจากการรู้สึกและการรับรู้ทางกายภาพที่เป็นของแข็ง
ที่มา : ถ่ายโดยผู้วิจัย, 6 ธันวาคม 2564

ลักษณะทางกายภาพที่เป็นของแข็ง : ลูกอม ที่มีรสเปรี้ยวและรสหวาน การเคลื่อนไหวร่างกาย ในช่วงที่ 1: การเคลื่อนไหวที่แสดงออกมีลักษณะการยืดตัวและหดตัวอย่างรวดเร็ว การเคลื่อนไหวที่เป็นวงกลม สลับกับ

การเคลื่อนที่ในลักษณะการเลื่อนตัว การลูบตัวไปมา ในขณะที่ ช่วงที่ 2: การเคลื่อนไหวจะมีความคล้ายคลึงกันแต่นักแสดงสามารถเคลื่อนไหวต่อเนื่องไม่กระตุกและไม่มีช่วงหยุดคิดในการเคลื่อนไหว

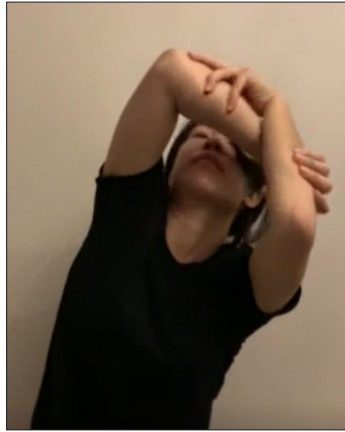


ภาพที่ 5 การเคลื่อนไหวร่างกายจากการรู้สึกและการรับรู้ทางกายภาพที่เป็นของเหลว
ที่มา : ถ่ายโดยผู้วิจัย, 6 ธันวาคม 2564

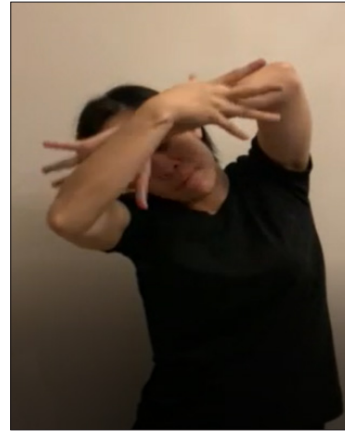


ภาพที่ 6 การเคลื่อนไหวร่างกายจากการรู้สึกและการรับรู้ทางกายภาพที่เป็นของเหลว
ที่มา : ถ่ายโดยผู้วิจัย, 6 ธันวาคม 2564

ลักษณะทางกายภาพที่เป็นของเหลว: น้ำอัดลม การเคลื่อนไหวในช่วงที่ 1: การเคลื่อนไหวที่แสดงออกจะมีลักษณะการแผ่อกของร่างกาย การโค้งตัว การกระโดด การพุ่งตัวอย่างรวดเร็วและการสลับ ในขณะในช่วงที่ 2 :



การเคลื่อนไหวจะมีความคล้ายคลึงกัน ส่วนเพิ่มเติมคือ การเคลื่อนไหวที่ในลักษณะจากระดับบนราบกับพื้นและค่อย ๆ ยืนขึ้นมาพร้อมสลับมือ รวมทั้งการกำมือและแบมือในลักษณะการแตกตัวของฟองในน้ำ



ภาพที่ 7 การเคลื่อนไหวร่างกายจากการรู้สึกและการรับรู้ทางกายภาพที่มีความยืดหยุ่น
ที่มา: ถ่ายโดยผู้วิจัย, 6 ธันวาคม 2564

ลักษณะทางกายภาพที่มีความยืดหยุ่น: เยลลี่ (รสผลไม้) การเคลื่อนไหวในช่วงที่ 1: การเคลื่อนไหวลักษณะการยืดและย่อตัว การเคลื่อนไหวในลักษณะตั้งตัว การบิดตัวเป็นเกลียว ในขณะที่ช่วงที่ 2 : การเคลื่อนไหวจะมีความคล้ายคลึงกัน ส่วนเพิ่มเติมคือ สิ่งเร้าทางการมองเห็น นักแสดงมองเห็นสีเป็นตัวบ่งบอกรสชาติ เมื่อนักแสดงเห็นสีและสัมผัสกับรสชาติและเห็นรูปทรง สิ่งที่เพิ่มมาคือสีหน้าและอารมณ์ที่แทรกไปกับการเคลื่อนไหว เช่น สิ่งเร้าที่เป็นสีแดง การเคลื่อนไหวจะมีความรวดเร็ว ส่วนสิ่งเร้าที่เป็นสีส้ม การเคลื่อนไหวจะมีความสดใส ชี้เล่น เป็นต้น

กระบวนการสร้างสรรค์ของการออกแบบลีลาที่เกิดขึ้นจากสิ่งเร้าที่เป็นตัวกระตุ้นในการเคลื่อนไหวร่างกายจากเทคนิคปฏิภาณทางนาฏศิลป์ โดยสิ่งเร้าที่ผู้วิจัยนำมาคือ สิ่งของที่สามารถรับประทานได้ โดยคัดเลือกจากลักษณะทางกายภาพของสิ่งของที่มีลักษณะที่แตกต่างกัน คือ

1. ลักษณะทางกายภาพที่เป็นของแข็ง: ลูกอมที่มีรสเปรี้ยวและรสหวาน
2. ลักษณะทางกายภาพที่เป็นของเหลว น้ำอัดลม
3. ลักษณะทางกายภาพที่เป็นของที่มีความยืดหยุ่น เยลลี่ รสผลไม้

จากการดำเนินการทดลองแนวคิดนี้ องค์กรที่ 1 ระหว่างช่วงที่ 1 กับช่วงที่ 2 ความแตกต่างกัน คือ การมอง

เห็นสิ่งเร้าโดย ช่วงที่ 1 : ปิดประสาทสัมผัสทางการมองเห็น ผู้วิจัยต้องการให้ นักแสดงได้สัมผัสและรับรู้ถึงรสชาติ รวมทั้งการใช้มือสัมผัสสิ่งเร้าได้รับรู้ถึงรูปทรงจากการสัมผัส ช่วงที่ 2 จะเปิดตาและให้นักแสดงได้พิจารณาสิ่งเร้า ดังนั้นความแตกต่างคือ การเคลื่อนไหวในช่วงที่ 2 เปิดประสาทสัมผัสทางการมองเห็น สิ่งเร้าอย่าง น้ำอัดลม เมื่อเราเทน้ำอัดลมลงแก้ว น้ำจะมีลักษณะฟองฟูขึ้นมาในเบื้องต้น การเคลื่อนไหวของนักแสดงจึงเพิ่มขึ้นมาในลักษณะการนอนอยู่กับพื้น (Floor work) แล้วเคลื่อนที่จากการนอนจากพื้นด้านล่างมาสู่การยืนขึ้น หรือลักษณะการฟูกระจายของน้ำ ในขณะที่สิ่งเร้า “เยลลี่” เมื่อนักแสดงเห็นสีและสัมผัสกับรสชาติและเห็นรูปทรง สิ่งที่เพิ่มมาคือสีหน้าและอารมณ์ที่แทรกไปกับการเคลื่อนไหว เช่น สิ่งเร้าที่เป็นสีแดง การเคลื่อนไหวจะมีความรวดเร็ว ส่วนสิ่งเร้าที่เป็นสีส้ม การเคลื่อนไหวจะมีความสดใส ชี้เล่น เป็นต้น

สรุปการสร้างสรรค์การเคลื่อนไหวร่างกายจากเทคนิคปฏิภาณทางนาฏศิลป์ ผู้วิจัยดำเนินการออกแบบการเคลื่อนไหวโดยใช้สิ่งเร้าเป็นตัวกระตุ้นในการเคลื่อนไหวร่างกายของนักแสดง เพื่อนำมาร้อยเรียงให้เกิดการเคลื่อนไหวร่างกายที่สอดคล้องและเหมาะสมกับแนวคิดการแสดงที่กำหนดไว้

การสร้างสรรคการเคลื่อนไหวร่างกายจากเทคนิคปฏิภานทางนาฏศิลป์			
องคที่ 1 การรูสึกและการรับรู (Sensation and Perception)			
ชวงที่ 1 : ปิดประสาทมผัสตางานการมอเห็น			ความตางชวงที่ 1 และ ชวงที่ 2
องคประกอบที่ 1 แนวคิด	ของแข็ง	ของเหลว	ของยืดหยุ่น
องคประกอบที่ 2 นักแสดง	นักแสดงที่มีทักษะทางนาฏศิลป์สากล ผู้เคยได้เรียนหรือมีประสบการณ์เข้าร่วมเรียนรู้เทคนิคปฏิภานทางนาฏศิลป์		
องคประกอบที่ 1 การเคลื่อนไหวร่างกาย	ลักษณะการยืดตัวและหดตัวอย่างรวดเร็ว การเคลื่อนที่เป็นวงกลม สลับกับการเคลื่อนที่ในลักษณะการเลื่อนตัว การลูบตัวไปมา	การเคลื่อนไหวที่แสดงออกจะมีลักษณะการแผ่อกของร่างกาย การโค้งตัว การกระโดด การพุ่งตัวอย่างรวดเร็ว และการสะบัด	การเคลื่อนไหวลักษณะการยืดและย่อตัว การเคลื่อนไหวในลักษณะการโค้งตัว การบิดตัว เป็นเกลียว
ชวงที่ 2 : เปิดตา			
องคประกอบที่ 1 แนวคิด	ของแข็ง	ของเหลว	ของยืดหยุ่น
องคประกอบที่ 2 นักแสดง	นักแสดงที่มีทักษะทางนาฏศิลป์สากล ผู้เคยได้เรียนหรือมีประสบการณ์เข้าร่วมเรียนรู้ เทคนิคปฏิภานทางนาฏศิลป์		
องคประกอบที่ 1 การเคลื่อนไหวร่างกาย	การเคลื่อนไหวจะมีความคล้ายคลึงกันกับชวงที่ 1 แต่นักแสดงสามารถเคลื่อนไหวต่อเนื่องไม่กระตุกและไม่มีชวงหยุดคิดในการเคลื่อนไหว	การเคลื่อนไหวจะมีความคล้ายคลึงกันกับชวงที่ 1 ส่วนเพิ่มเติมคือ การเคลื่อนที่ในลักษณะจากระดับนอนราบกับพื้นและค่อย ๆ ยืนขึ้นมาพร้อมสะบัดมือ รวมทั้งการกำมือและแบบมือในลักษณะการแตกตัวของฟองในน้ำ	การเคลื่อนไหวจะมีความคล้ายคลึงกัน ส่วนเพิ่มเติมคือ สิ่งเร้าทางการมอเห็น นักแสดงมอเห็นสีเป็นตัวบ่งบอกรสชาติ เมื่อนักแสดงเห็นสีและสัมผัสกับรสชาติและเห็นรูปทรง สิ่งที่เพิ่มมาคือสีหน้าและอารมณ์ที่แทรกไปกับการเคลื่อนไหว เช่น สิ่งเร้าที่เป็นสีแดง การเคลื่อนไหวจะมีความรวดเร็ว ส่วนสิ่งเร้าที่เป็นสีส้ม การเคลื่อนไหวจะมีความสดใส ชี้เล่น เป็นต้น

ชวงที่ 1 : ปิดประสาทมผัสตางานการมอเห็น ผู้วิจัยต้องการให้ นักแสดงได้สัมผัสและรับรู้ถึงรสชาติรวมทั้งการใช้มือสัมผัสสิ่งเร้าที่ได้รับรูถึงรูปทรงจากการสัมผัส ชวงที่ 2 จะเปิดตาและให้นักแสดงได้พิจารณาสิ่งเร้า ดังนั้นความตางคือ การเคลื่อนไหว

ในชวงที่ 2 เปิดประสาทมผัสตางานการมอเห็น สิ่งเร้าอย่างน้ำอัดลม เมื่อเราเหน้ำอัดลมลงแก้ว น้ำจะมีลักษณะฟองฟูขึ้นมาในเบื้องต้น การเคลื่อนไหวของนักแสดงจึงเพิ่มขึ้นมาในลักษณะการนอนอยู่กับพื้น (Floor work) แล้วเคลื่อนที่จากการนอนจากพื้นด้านล่างมาสู่การยืนขึ้นหรือลักษณะการฟูกระจายของน้ำ ในขณะที่สิ่งเร้า “เฮลลี่” เมื่อนักแสดงเห็นสีและสัมผัสกับรสชาติและเห็นรูปทรง สิ่งที่เพิ่มมาคือสีหน้าและอารมณ์ที่แทรกไปกับการเคลื่อนไหว เช่น สิ่งเร้าที่เป็นสีแดง การเคลื่อนไหวจะมีความรวดเร็ว ส่วนสิ่งเร้าที่เป็นสีส้ม การเคลื่อนไหวจะมีความสดใส ชี้เล่น เป็นต้น

3. แบบจำลอง (Model) ทางด้านนาฏศิลป์ที่ได้จากการรู้สึกและการรับรู้ (Sensation And Perception)

การเคลื่อนไหวเชิงสร้างสรรค์จากเทคนิคปฏิภาณทางนาฏศิลป์ นำไปสู่การพัฒนาการสร้างสรรค์ผลงาน ผู้วิจัยเล็งเห็นถึง ความคิด จินตนาการในการเคลื่อนไหวเป็นการแสดงออกถึงพลังที่ถูกบางสิ่งกระตุ้นทางความคิดนำไปสู่การเคลื่อนไหวที่เกิดจากสิ่งเร้าต่าง ๆ ซึ่งสามารถนำมาเสนอเป็นแบบจำลองเพื่อเป็นแนวทางในการดำเนินงานสร้างสรรค์งานด้านนาฏศิลป์

ธรากร จันทนะสาโร แสดงความคิดเห็นถึงกระบวนการของการเต้นแสดง อาจแบ่งได้ 4 ขั้นตอน คือ 1) การกำหนดสำคัญ และ/หรือ การเปิดเพลงดนตรี และ/หรือ การกำหนดอุปกรณ์การแสดง ซึ่งผู้เต้นแสดงจะไม่ทราบล่วงหน้าว่าค่าสำคัญ เพลงดนตรี หรืออุปกรณ์เหล่านั้นมีการระบุว่าเป็นอย่างไร 2) การเคลื่อนไหว เมื่อผู้เต้นแสดงทราบค่าสำคัญหรือโจทย์ที่กำหนดให้แล้ว ผู้เต้นแสดงก็ทำการเคลื่อนไหวตามลักษณะการตีความจากประสบการณ์ตนเอง ถือเป็น การเคลื่อนไหวที่ปราศจากรูปแบบที่ชัดเจนหรือแน่นอนตายตัว 3) การคัดเลือกและขัดเกลา ผู้ออกแบบคัดเลือกกระบวนการท่าลีลา หรือการเคลื่อนไหวของผู้ทำการเต้นแสดง โดยพิจารณาความเหมาะสม ความสามารถ และการตีความ ที่ตรงกับสิ่งที่ผู้ออกแบบทำต้นต้องการให้มากที่สุด และ 4) การปรับปรุงและร้อยเรียง ผู้ออกแบบทำต้นนำท่าทางต่าง ๆ ที่ได้จากการขัดเกลาลีลา มาร้อยเรียง เชื่อมต่อ และปรับปรุงให้กลายเป็นการเคลื่อนไหวในลักษณะประโยคใหม่ (New sentences) ตามแบบฉบับของผู้ออกแบบทำต้นเอง ทั้งนี้

การเต้นแสดงทางนาฏศิลป์นับเป็นกระบวนการหนึ่งที่สำคัญที่จะดึงเอาศักยภาพของผู้เต้นหรือนักแสดงมาใช้ให้มากที่สุด เพราะนักแสดงจะนำเสนอท่าทางต่าง ๆ ในแบบการเต้นแสดงด้วยธรรมชาติที่ตนเองถนัด หรืออาจได้การเคลื่อนไหวใหม่ ๆ ที่แม้แต่ผู้เต้นแสดงเองก็ไม่เคยทราบมาก่อนว่าตนเองสามารถปฏิบัติท่าทางเหล่านั้นได้ การเต้นแสดงจึงเป็นเสมือนเครื่องมือสำคัญอย่างหนึ่งในการสร้างสรรค์งานนาฏศิลป์ สามารถนำไปพัฒนาต่อยอดให้เกิดการเคลื่อนไหวที่มีลักษณะเฉพาะตนได้เป็นอย่างดี เหมาะสมหรับนาฏศิลป์สร้างสรรค์ทุกชนิด (ธรากร จันทนะสาโร, การสื่อสารส่วนบุคคล, 5 กันยายน 2564)

ธนะพัฒน์ พัฒน์กุลพิศาล กลางถึง การพัฒนาการสร้างสรรค์ผลงานจากเทคนิคปฏิภาณทางนาฏศิลป์ อาจเริ่มจากขั้นแรก ควรกำหนดหัวข้อหรือโจทย์ให้กับสิ่งที่จะค้นหาอย่างชัดเจน ในระหว่างทำการทดลองต้องกำหนดตัวแปรตั้งต้นและหาตัวแปรตามที่ทำให้ผลการทดลองนั้นเสถียรหรือเปลี่ยนแปลงไปเพื่อเก็บมาเป็นฐานข้อมูลที่จะทำการสร้างงาน หลังจากนั้นวิเคราะห์ กลั่นกรองและคัดเลือกสิ่งที่เหมาะสมที่ตรงกับหัวข้อและความต้องการของศิลปินที่ต้องการสื่อสารเพื่อสร้างสรรค์งานต่อไป (ธนะพัฒน์ พัฒน์กุลพิศาล, การสื่อสารส่วนบุคคล, 6 พฤศจิกายน 2564)

ดังนั้น ในงานวิจัยเรื่อง “การเคลื่อนไหวเชิงสร้างสรรค์จากเทคนิคปฏิภาณทางนาฏศิลป์” ผู้วิจัยได้นำเสนอแบบจำลอง (Model) ทางด้านนาฏศิลป์ที่ได้จากการรู้สึกและการรับรู้ (Sensation And Perception) มีแนวทางในการดำเนินงาน ทั้งหมด 4 ขั้นตอน คือ



ภาพที่ 8 แบบจำลอง (Model) ทางด้านนาฏศิลป์ที่ได้จากการรู้สึกและการรับรู้ (Sensation And Perception)

ที่มา : รักษ์สินี อัครศวะเมฆ, 20 ธันวาคม 2564

กระบวนการที่ 1 (S) : STIMULUS คือ สิ่งเร้า การรู้สึกและการรับรู้ (Sensation And Perception) เป็น ตัวกระตุ้นและแรงขับเคลื่อนในการสร้างงาน โดยเป็นตัวตั้ง ต้นของงานเพื่อให้สามารถมีเส้นทางในการดำเนินการ

กระบวนการที่ 2(I) : IMPROVISATION DANCE คือ เทคนิคปฏิภาณทางนาฏศิลป์ เป็นกระบวนการทดลอง คือ การสรรหาแนวทางการออกแบบลีลา

กระบวนการที่ 3(D) : DEVELOPMENT คือ การ พัฒนา การร้อยเรียง หรือ เรียบเรียงจากการทดลอง มาคิด วิเคราะห์ เพื่อนำไปสู่การนำเสนอผลงานที่สมบูรณ์

กระบวนการที่ 4 (P) : PERFORMANCE คือ การนำเสนอผลงานการแสดง

การวิจัย “การเคลื่อนไหวร่างกายจากเทคนิค ปฏิภาณทางนาฏศิลป์” ได้คิดวิเคราะห์ทดลองดำเนินการ ตามแบบจำลอง (Model) ทางด้านนาฏศิลป์ที่ได้จากการ รู้สึกและการรับรู้ (Sensation And Perception) โดย กระบวนการทั้ง 4 ชั้น เป็นแนวทางที่สามารถนำไปสู่การ พัฒนาการออกแบบลีลาในการคำนึงถึงความหลากหลาย ของรูปแบบการเคลื่อนไหวร่างกายจากเทคนิคปฏิภาณทาง นาฏศิลป์และคำนึงถึงความคิดสร้างสรรค์ในการแสดง นาฏศิลป์ต่อไป

สรุปผลและอภิปรายผล

การวิจัย “การเคลื่อนไหวร่างกายจากเทคนิค ปฏิภาณทางนาฏศิลป์” ผู้วิจัยได้คำนึงถึงความคิดสร้างสรรค์ ที่เป็นแนวทางในการออกแบบการแสดงในครั้งนี้ ซึ่งสามารถ สรุปประเด็น คือ

การพัฒนาแนวคิดเรื่องเทคนิคปฏิภาณในนาฏศิลป์

การเคลื่อนไหวร่างกายจากเทคนิคปฏิภาณทาง นาฏศิลป์เป็นการเคลื่อนไหวร่างกายที่ช่วยเติมแต่งให้เกิด ความคิดเพื่อหลุดพ้นจากสิ่งที่ยึดติดหรือกรอบความคิดเดิม ต่อการเคลื่อนไหวร่างกาย การออกแบบลีลาไม่จำเป็นที่การ เคลื่อนไหวทุกลีลาต้องสมบูรณ์แบบหรือเป็นท่าทักษะทาง นาฏศิลป์ อาจเกิดจากการเคลื่อนไหวที่ไม่มีการคิดมาก่อน ล่วงหน้าหรือวางแผนและกำหนดท่าทางไว้ แต่เป็นการ เคลื่อนไหวที่ได้ลีลามาจากอิสรภาพระหว่างผู้สร้างงานกับ ผู้ร่วมงานในการร่วมกันออกแบบลีลาเพื่อให้เกิดการนำเสนอ ที่การเคลื่อนไหวร่างกายที่หลากหลาย รูปแบบการ เคลื่อนไหวร่างกายจากเทคนิคปฏิภาณทางนาฏศิลป์จึงเป็น

แนวคิดที่สามารถนำพัฒนาเพื่อหาวิธีการออกแบบลีลาที่ หลากหลายและเกิดขึ้นใหม่ได้

ความแตกต่างของการใช้เทคนิคปฏิภาณระหว่างผู้เรียน กับศิลปินอาชีพ

การเคลื่อนไหวร่างกายจากเทคนิคปฏิภาณทาง นาฏศิลป์ของผู้เรียนกับศิลปินอาชีพเกิดความแตกต่างใน เรื่องของลีลาการเคลื่อนไหวเนื่องจากประสบการณ์ทาง เทคนิคปฏิภาณที่ไม่เท่ากัน ทำให้ความเร็วในการเคลื่อนไหว เมื่อเกิดการรู้สึกและการรับรู้ (Sensation and Perception) รวมทั้งลีลาในการเคลื่อนไหวร่างกายที่ต่างต่างกัน อาทิ การ รับรู้ในลักษณะของยึดหยุ่น กลุ่มผู้เรียนจะใช้ส่วนหนึ่งของ ร่างกาย เช่น แขน หรือ ลำตัวในส่วนของการเคลื่อนไหวไม่ ต่อเนื่องมีช่วงหยุดคิด ในขณะที่ศิลปินอาชีพที่มีประสบการณ์ การทำงานจะใช้ร่างกายทั้งตัวพร้อมเคลื่อนที่ตามการรู้สึก และการรับรู้ของสิ่งนั้นทันทีและสามารถเคลื่อนไหวอย่างต่อเนื่องได้

ข้อความระวังของการใช้เทคนิคปฏิภาณทางนาฏศิลป์

การใช้เทคนิคปฏิภาณทางนาฏศิลป์สิ่งที่ควรระวัง คือ

1. ควรกำหนดระยะเวลาในการให้นำเสนอเทคนิค ปฏิภาณทางนาฏศิลป์เนื่องจากการปล่อยให้เคลื่อนไหวไป เรื่อย ๆ โดยใช้ระยะเวลานานจะเกิดความซ้ำซ้อนของการ เคลื่อนไหวไม่เกิดสิ่งใหม่

2. ควรพิจารณาประสบการณ์ของผู้ใช้เทคนิค ปฏิภาณทางนาฏศิลป์เป็นอันดับแรก เนื่องจากการที่ผู้มี ประสบการณ์น้อยอาจทำให้เกิดความติดขัดในการ เคลื่อนไหวขณะใช้เทคนิคปฏิภาณทางนาฏศิลป์หรืออาจไม่ เข้าใจในสิ่งที่กำลังปฏิบัติอยู่ ในประเด็นนี้ขึ้นอยู่กับ วัตถุประสงค์ของผู้สร้างงาน

3. การนำเทคนิคปฏิภาณทางนาฏศิลป์มาใช้ควร มีการกำหนดแนวคิด,คำบางคำที่ต้องการสื่อ เช่น โกรธ รัก หลงฯ หรือทิศทางข้อกำหนดในการการเคลื่อนไหวเพื่อให้ ตรงตามวัตถุประสงค์

การคำนึงถึงความคิดสร้างสรรค์ในการแสดงนาฏศิลป์

ความคิดสร้างสรรค์เป็นสิ่งสำคัญที่ผู้สร้างงาน พยายามค้นหาและคิด วิเคราะห์ เพราะการสร้างสรรคงาน ทำให้การแสดงนาฏศิลป์มีความน่าสนใจ การสร้างสรรค์ ผลงานไม่จำเป็นที่ผลงานต้องเกิดจากการเล่าเรื่องหรือเกิดจาก

แนวคิดที่ต้องอาศัยการตีความให้เกิดความหมายเชิงสัญลักษณ์ แต่การสร้างสรรค์ผลงานสามารถดำเนินการได้จากสิ่งเร้าหรือตัวกระตุ้นจากสิ่งรอบ ๆ ตัวเรากลายเป็นแรงบันดาลใจในการนำเสนอผลงานได้ การสร้างสรรค์ผลงานไม่ควรยึดติดกับรูปแบบเดิมแต่ต้องค้นหาสิ่งที่แตกต่างเพื่อนำเสนอสิ่งใหม่ไปสู่การพัฒนาเชิงประจักษ์ต่อวงการนาฏศิลป์

เอกสารอ้างอิง

- โกสุ่ม สายใจ; และคณะ. (2548). *สุนทรียภาพของชีวิต*. กรุงเทพฯ : โครงการศูนย์หนังสือมหาวิทยาลัยราชภัฏสวนดุสิต.
- ธรากร จันทนะสาโร. (2558). *นาฏยศิลป์จากแนวคิดไตรลักษณ์ในพระพุทธศาสนา*. (วิทยานิพนธ์ปริญญาดุขฎฐบัณฑิต). บัณฑิตวิทยาลัย : จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. กรุงเทพมหานคร
- ปอรัรัมย์ ยอดเนตร. (2561). *การพัฒนาอวัจนภาษาในการสื่อสารผ่านกระบวนการสื่อสารการแสดง*. วารสารการประชาสัมพันธ์และการโฆษณาฉบับพิเศษ ฉบับพิเศษเรื่อง ทศนคติ ความพึงพอใจ กับการสื่อสารผ่านสื่อที่แตกต่าง, 11(ฉบับพิเศษ), 15-25.
- สมพงษ์ เลิศวิมลเชม. (2558). ประดิษฐ์ท่า ไร้ทิศทาง. วารสารศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, 19(2), 53-60.
- สมพร พุราจ. (2554). *Mine: ศิลปะท่าทางและการเคลื่อนไหว*. กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- Lihs, H. (2009). *Appreciating dance: A guide to the world's liveliest art* (4th ed.). Canada: Princeton Book Company.
- Smith, J.M. (2010). *Dance composition: A practice guide to creative success in dance making* (6th ed.). London: A&C Black.

กิตติกรรมประกาศ

งานวิจัยนี้ได้รับทุนสนับสนุนการวิจัยจากคณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประจำปีงบประมาณ 2563 นอกเหนือจากนี้ผู้วิจัยขอขอบพระคุณผู้ทรงคุณวุฒิและผู้เกี่ยวข้องทุกท่านที่ให้ความอนุเคราะห์ต่อการวิจัยในทุก ๆ ด้าน จนส่งผลให้การวิจัยครั้งนี้สำเร็จลุล่วงไปด้วยดี

การศึกษาบทบาทและลักษณะอันพึงประสงค์ของผู้กำกับภาพในอุตสาหกรรมภาพยนตร์ไทย

A STUDY OF THE ROLES AND DESIRABLE QUALIFICATION CHARACTERISTICS OF CINEMATOGRAPHERS IN THE THAI FILM INDUSTRY

อธิป เตชะพงศธร / ATHIP TECHAPONGSATORN

ภาควิชาภาพยนตร์และสื่อดิจิทัล วิทยาลัยนวัตกรรมสื่อสารสังคม มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

CINEMA AND DIGITAL MEDIA DEPARTMENT, COLLEGE OF SOCIAL COMMUNICATION INNOVATION, SRINAKHARINWIROT UNIVERSITY

อภิเชษฐ กำภู ณ อยุธยา / APICHET KAMBHU NA AYUDHAYA

ภาควิชาภาพยนตร์และสื่อดิจิทัล วิทยาลัยนวัตกรรมสื่อสารสังคม มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

CINEMA AND DIGITAL MEDIA DEPARTMENT, COLLEGE OF SOCIAL COMMUNICATION INNOVATION, SRINAKHARINWIROT UNIVERSITY

Received: October 4, 2022

Revised: June 1, 2023

Accepted: June 7, 2023

บทคัดย่อ

การวิจัยนี้มีจุดประสงค์เพื่อศึกษาบทบาทและลักษณะอันพึงประสงค์ของผู้กำกับภาพในอุตสาหกรรมภาพยนตร์ไทย โดยการศึกษาเป็นการวิจัยแบบผสมผสานระหว่างการวิจัยเชิงปริมาณ (Quantitative Research) และการวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) ในส่วนของการวิจัยเชิงปริมาณใช้การสำรวจ (Survey Research) เพื่อศึกษาทัศนคติที่มีต่อลักษณะอันพึงประสงค์ของผู้กำกับภาพในอุตสาหกรรมภาพยนตร์ไทย โดยใช้แบบสอบถาม (Questionnaire) ชนิดมาตราส่วนประมาณค่า (Rating scale) 5 ระดับ เป็นเครื่องมือในการเก็บรวบรวมข้อมูล จากกลุ่มตัวอย่างที่เป็นบุคลากรผู้สร้างสรรคงานภาพยนตร์และสื่อดิจิทัลในประเทศที่ทำงานเกี่ยวข้องกับการผลิตภาพยนตร์ไทยในปัจจุบันทั้งสิ้น 243 คน ส่วนที่เป็นงานวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) เป็นการสัมภาษณ์เชิงลึก (In-depth interview) กับกลุ่มผู้กำกับ ผู้กำกับภาพ และผู้อำนวยการสร้างทั้งสิ้น 8 คน เพื่อศึกษาในรายละเอียดเชิงลึกของบทบาทและคุณลักษณะอันพึงประสงค์ของผู้กำกับภาพในอุตสาหกรรมภาพยนตร์ไทย

ผลการศึกษาพบว่า ผู้กำกับภาพมีบทบาทหน้าที่รับผิดชอบอยู่ในทุกกระบวนการของการผลิตทำภาพยนตร์ ตั้งแต่ขั้นตอนการศึกษาและทำความเข้าใจบทภาพยนตร์ การถ่ายภาพและการเล่าเรื่องด้วยภาพให้สื่อสารตามวัตถุประสงค์ของผู้กำกับ การให้ข้อเสนอแนะในด้านการตัดต่อและการปรับแก้สีไปจนถึงส่วนลักษณะอันพึงประสงค์ของผู้กำกับ จะประกอบไปด้วยทักษะ 2 ประเภท คือ ทักษะหลัก (Hard skills) ประกอบด้วย (1) ความรู้ด้านภาพยนตร์และภาษาภาพยนตร์ (2) ความรู้และทักษะการถ่ายภาพยนตร์ (3) ความรู้ทางศิลปะ (4) การรู้จักภาพยนตร์ที่แตกต่างหลากหลาย (5) ความรู้และคุณลักษณะเฉพาะทางที่สอดคล้องกับองค์กรรวมของงาน และทักษะรอง (Soft skills) ประกอบด้วย (1) ทักษะการสื่อสารระหว่างบุคคล (2) ทักษะการคาดเดาความคิดและความต้องการของผู้อื่น (3) ทักษะการบริหารจัดการและการวางแผนงาน (4) ทักษะการทำงานเป็นทีม (5) ทักษะการแก้ปัญหาเฉพาะหน้า (6) ทักษะการคิดสร้างสรรค์

คำสำคัญ : บทบาท, ลักษณะอันพึงประสงค์, ผู้กำกับภาพ, ภาพยนตร์ไทย

Abstract

This study aimed to examine the roles and desirable qualification characteristics of cinematographers in the Thai film industry. It employed a quantitative survey, using a 5-rating scale questionnaire as a tool for collecting data from 243 participants who were film and video creators. It also used qualitative in-depth interviews for collecting data from 8 key informants including directors, cinematographers, and producers.

The findings indicated that cinematographers played a key role and had responsibilities in every process of filmmaking from studying and understanding the scripts, cinematography, and visual storytelling for the director's goals, to suggestions on story editing, and color correction. The desirable qualification characteristics of cinematographers consisted of hard skills and soft skills. The hard skills were (1) film knowledge and cinematic language, (2) knowledge and cinematography skills, (3) artistic knowledge, (4) knowing a wide range of movies, and (5) specialized knowledge and skills. The soft skills were (1) interpersonal communication skills, (2) speculation of needs and understanding of the needs of others, (3) management and planning skills, (4) teamwork skills, (5) problem-solving skills, and (6) creativity skills.

Keywords: Role, Characteristic Cinematographer, Director of Photography, Thai Film

บทนำ

ภาพยนตร์ได้ชื่อว่าเป็นศิลปะแขนงที่เจิด ที่รวมเอาองค์ความรู้จากศิลปะต่างๆ เข้าไว้ด้วยกัน อาทิเช่น วรรณศิลป์ ดนตรี จิตรกรรม ประติมากรรม สถาปัตยกรรม การแสดง ดังนั้นนักวิชาการบางท่านจึงมองว่า ภาพยนตร์เป็นสื่อมวลชนที่มีอิทธิพลสูงที่สุดในอารยประเทศ (บุญรักษ์ บุญญะเขตมาลา, 2552) ภาพยนตร์และสื่อบันเทิงถูกใช้เป็นเครื่องมือสื่อกลางในการส่งออกวัฒนธรรมให้แพร่กระจายไปในหลายประเทศทั่วโลก ทุกครั้งที่ใครก็ตามเริ่มศึกษาภาพยนตร์ในฐานะงานศิลปะที่ถูกใช้เพื่อถ่ายทอดเรื่องราว อารมณ์ ความคิด ทศนคติ และความงาม องค์ประกอบที่สำคัญที่สุดที่ไม่อาจหลีกเลี่ยงได้คืองานด้านการถ่ายภาพ จนมักจะมีคนกล่าวอ้างอยู่เป็นประจำว่า ภาพยนตร์เล่าเรื่องหรือสื่อความหมายด้วยภาพ ซึ่งในความเป็นจริงแล้ว ภาพยนตร์ยังถ่ายทอดความหมายด้วยองค์ประกอบอื่น ๆ หลายอย่างไม่เฉพาะแต่ด้านการถ่ายภาพเท่านั้น แต่ยังใช้เสียง ดนตรี บทสนทนา บทภาพยนตร์ เสื้อผ้า สถานที่ หรือแม้กระทั่งการแสดงด้วย แต่แน่นอนว่าในบรรดาคองค์ประกอบของภาพยนตร์ทั้งหมด “การถ่ายภาพ” ยังคงเป็นองค์ประกอบที่สำคัญที่สุด

ภาพยนตร์นั้นจัดเป็นงานศิลปะร่วม (Collaborative Art) ที่เชื่อมโยงศิลปะหลากหลายแขนงเข้าไว้ด้วยกัน และต้องอาศัยบุคลากรมากมายทำงานร่วมกันอย่างสอดประสานกัน

ไม่ว่าจะเป็นผู้กำกับ นักแสดง ผู้กำกับภาพ นักเขียนบท นักออกแบบเครื่องแต่งกาย นักออกแบบฉาก นักออกแบบแสง นักออกแบบเสียง เป็นต้น (นพตล อินทร์จันทร์, 2557) การสร้างสรรค์ภาพยนตร์เรื่องหนึ่งมักจะจำแนกงานออกเป็น 3 ส่วนงานใหญ่ ๆ ได้แก่ ผู้กำกับ หรือผู้กำกับการแสดง ซึ่งทำหน้าที่ควบคุมการเล่าเรื่องและการแสดง หรือการถ่ายทอดเรื่องราว อารมณ์ ให้สื่อสารไปถึงผู้ชม และจะเป็นผู้ควบคุมองค์ประกอบโดยรวมของภาพยนตร์ทั้งเรื่องโดยจะเป็นผู้ที่มีบทบาทสำคัญที่สุดในการกำหนดทิศทางการนำเสนอ ผู้กำกับศิลปะจะทำหน้าที่ควบคุมฝ่ายงานสร้างสรรค์ด้านศิลปะทั้งหมดของภาพยนตร์ และหน้าที่สำคัญสุดท้ายคือ ผู้กำกับภาพ นักวิจารณ์ภาพยนตร์อย่าง ประวิทย์ แต่งอักษร (2551) ได้ให้ทัศนะไว้ว่า ผู้กำกับที่ยิ่งใหญ่ย่อมจะต้องการคนถ่ายภาพที่เป็นศิลปิน ไม่ใช่เพียงแค่ช่างเทคนิค และผู้กำกับภาพ จะเป็นผู้กำหนดองค์ประกอบภาพ มุมกล้อง และการเลือกใช้เลนส์ เพื่อสร้างสรรค์องค์ประกอบภาพให้สื่อสาร สื่อความหมาย สวยงาม และตรงตามความต้องการและความคิดสร้างสรรค์ของผู้กำกับภาพยนตร์

นอกเหนือจากความสามารถและทักษะในการถ่ายภาพและสร้างสรรค์ภาพที่จะเป็นประเด็นสำคัญในการพิจารณาเลือกผู้ที่จะมารับหน้าที่เป็นผู้กำกับภาพในภาพยนตร์แต่ละเรื่องของทั้งผู้กำกับภาพยนตร์และผู้อำนวยความสะดวกแล้ว ยังมีคุณสมบัติด้านอื่น ๆ อีกหรือไม่

ที่จะถูกใช้เป็นประเด็นในการพิจารณาเลือกใช้ผู้กำกับภาพเพื่อมาร่วมงานสร้างสรรค์ภาพยนตร์หรือสื่อภาพเคลื่อนไหว (Moving image media) อื่น ๆ ขณะที่ David Landau (2015) ได้ให้ความเห็นต่อคำถามนี้ไว้ว่า ทักษะด้านการจัดการทีมงานในกองถ่ายภาพยนตร์ เป็นหน้าที่สำคัญอีกอย่างของผู้กำกับภาพที่จะต้องสื่อสารกับผู้ออกแบบแสง เพื่อให้จัดแสงออกมาได้ถูกต้องตามความต้องการในการสื่อสารอารมณ์ ความรู้สึก บอกเล่าเรื่องราวที่ถูกเขียนไว้ในบทภาพยนตร์ อย่างไรก็ตาม การทำงานของผู้กำกับภาพไม่ได้มีแค่นั้นขั้นตอนการถ่ายทำภาพยนตร์ (Production) เท่านั้น Brain Brown (2017) กล่าวว่าในขั้นตอนการเตรียมการถ่ายทำภาพยนตร์ (Pre-Production) ผู้กำกับภาพก็มีหน้าที่ต้องเลือกอุปกรณ์กล้อง อุปกรณ์แสง เช่น โคมไฟชนิดต่าง ๆ อุปกรณ์กรองแสง และอุปกรณ์ในการควบคุมแสง ให้สอดคล้องกับภาพที่ผู้กำกับต้องการ และตัดสินใจเลือกเช่าอุปกรณ์ให้สอดคล้องกับงบประมาณที่ผู้อำนวยการสร้างจัดสรรไว้ จะเห็นได้ชัดเจนว่า ผู้กำกับภาพมีขอบเขตหน้าที่รับผิดชอบที่ค่อนข้างกว้าง ตั้งแต่ขั้นตอนเตรียมการก่อนการถ่ายทำ ไปจนถึงขั้นตอนหลังการถ่ายทำ ที่จะต้องควบคุมปัจจัยในการผลิตหลาย ๆ อย่าง ต้องรักษาสมดุลระหว่างสุนทรียะทางด้านภาพเพื่อช่วยในการเล่าเรื่องให้กับภาพยนตร์ ในขณะที่เดียวกันก็ต้องทำให้อยู่ภายใต้งบประมาณและเวลาที่ผู้อำนวยการสร้างกำหนดให้

เป็นที่น่าสังเกตว่า นอกเหนือจากด้านทักษะหลัก (Hard skill) ที่จำเป็นต่อการทำงานด้านภาพยนตร์แล้ว ในด้านทักษะรอง (Soft skill) ก็ถือว่าเป็นสิ่งที่มีความสำคัญในการทำงานของบุคลากรในอุตสาหกรรมภาพยนตร์ด้วยเช่นกัน จากการศึกษาบทบาทและทัศนคติต่อลักษณะอันพึงประสงค์ของผู้ฝึกนักแสดงภาพยนตร์ ของ พรวิมล แพทยานนท์ (2560) ที่กล่าวว่า การมีจิตวิทยาในการพูด (ทักษะการสื่อสาร) เป็นทักษะหลักที่จำเป็นมากของผู้ฝึกนักแสดงภาพยนตร์ไทย

เช่นเดียวกับการศึกษาของ นพดล อินทร์จันทร์ (2558) ในการศึกษาบทบาทและลักษณะอันพึงประสงค์ของผู้กำกับศิลป์ในภาพยนตร์ไทย พบว่า ลักษณะอันพึงประสงค์ของผู้กำกับศิลป์ภาพยนตร์ส่วนใหญ่จะเป็นทักษะรอง (Soft skill) อาทิเช่น ทักษะการเป็นผู้ร่วมงานกับผู้อื่นได้ดี มีความตรงต่อเวลา มีความเข้าใจเรื่องความงามทางศิลปะ มีรสนิยมที่ดี และมีความคิดสร้างสรรค์

สำหรับการศึกษาบทบาทและคุณลักษณะอันพึงประสงค์ของผู้กำกับภาพนั้น ยังไม่ได้มีผู้ใดทำการศึกษาแม้ว่าจะถือเป็นหนึ่งในตำแหน่งที่สำคัญมาก ๆ ในการสร้างสรรค์ผลงานภาพยนตร์และสื่อภาพเคลื่อนไหวอื่น ๆ ทั้งนี้ส่วนหนึ่งเป็นเพราะการศึกษาด้านวิชาการในวงการอุตสาหกรรมภาพยนตร์และสื่อบันเทิงไทยยังมีจำนวนน้อยตามที่งานวิจัยของ นพดล อินทร์จันทร์ (2557) ได้ให้ข้อเสนอแนะไว้ว่า งานวิจัยด้านธุรกิจสื่อบันเทิงของไทย ยังมีอยู่อย่างจำกัดและขาดการศึกษาวิจัยอย่างเป็นระบบ รวมถึงบุคลากรในสายอาชีพนี้ยังขาดความรู้และความเข้าใจอย่างลึกซึ้งอาศัยเพียงประสบการณ์ส่วนบุคคลมาประยุกต์ใช้กับการทำงาน ซึ่งจะทำให้เป็นอุปสรรคในการทำงานระดับสากล

ด้วยเหตุที่กล่าวมา ผู้วิจัยจึงมีความสนใจในการศึกษาบทบาท องค์ประกอบ และลักษณะอันพึงประสงค์ของผู้กำกับภาพในอุตสาหกรรมภาพยนตร์ไทย ทั้งนี้เพื่อให้เป็นแนวทางการพัฒนาทักษะของผู้กำกับภาพ ทั้งทักษะหลักและทักษะรองที่สอดคล้องกับความต้องการของตลาดแรงงานในยุคปัจจุบันในทิศทางที่เหมาะสม รวมทั้งเพื่อพัฒนาการเรียนการสอนและเพื่อผลิตบัณฑิตที่จะออกไปเป็นผู้กำกับภาพให้ตรงกับตลาดแรงงานภาพยนตร์ต่อไป

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาบทบาทอันพึงประสงค์ของผู้กำกับภาพในอุตสาหกรรมภาพยนตร์ไทย
2. เพื่อศึกษาคุณลักษณะอันพึงประสงค์ของผู้กำกับภาพในอุตสาหกรรมภาพยนตร์ไทย

อุปกรณ์และวิธีการดำเนินการวิจัย

งานวิจัยเรื่อง การศึกษาบทบาทและคุณลักษณะอันพึงประสงค์ของผู้กำกับภาพในอุตสาหกรรมภาพยนตร์ไทย เป็นงานวิจัยแบบผสมวิธี (Mixed method) ระหว่างการวิจัยเชิงปริมาณโดยการสำรวจ และการวิจัยเชิงคุณภาพโดยการสัมภาษณ์เชิงลึก เนื่องจากผู้วิจัยต้องการข้อมูลจากทั้งกลุ่มผู้มีส่วนเกี่ยวข้องในการเลือกใช้ผู้กำกับภาพ และข้อมูลคุณลักษณะอันพึงประสงค์จากกลุ่มที่มีประสบการณ์ทำงานร่วมกับผู้กำกับภาพ เพื่อหาข้อสรุปที่สอดคล้องกับความต้องการของตลาดแรงงานแบบองค์รวม

ส่วนแรกคือ การสำรวจ (Survey) โดยใช้แบบสอบถามชนิดมาตราส่วนประเมินค่า (Rating scale) เป็นเครื่องมือ มีกลุ่มประชากร คือ บุคลากรผู้สร้างสรรค์งาน

ภาพยนตร์ไทย ที่ทำงานเกี่ยวข้องกับการผลิตภาพยนตร์ในประเทศไทยในปัจจุบัน บุคลากรผู้สร้างสรรค์สื่อดิจิทัลประเภทภาพเคลื่อนไหว และผู้ที่เกี่ยวข้องกับภาพยนตร์ ด้วยการกำหนดขนาดกลุ่มตัวอย่างโดยใช้สูตรคำนวณของ Tara Yamane (1967) ในกรณีทราบจำนวนประชากรที่แน่นอน โดยอ้างอิงข้อมูลจากจำนวนแรงงานสร้างสรรค์ของไทย ในสาขาภาพยนตร์ โทรทัศน์ วิทยุ และการถ่ายภาพ ข้อมูล ณ ปี 2560 มีจำนวน 51,701 คน (สำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (องค์การมหาชน), 2560) และข้อมูลจาก The economic contribution of the film and TV Industries in Thailand in 2015 (2015) จำนวนประชากรเฉพาะด้านการผลิตภาพยนตร์และจัดจำหน่าย มีจำนวนอยู่ที่ 4 เปอร์เซ็นต์ของจำนวนทั้งหมด คือ 2,300 คน ซึ่งได้กลุ่มตัวอย่างทั้งสิ้น 242 คน ที่ระดับความเชื่อมั่น ร้อยละ 90

กลุ่มประชากรตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยเชิงสำรวจในการศึกษาค้นคว้า ได้มาจากการสุ่มตัวอย่างแบบแบ่งชั้น (Stratified random sampling) จากบุคลากรที่ผลิตงานภาพยนตร์และสื่อดิจิทัลในช่วงที่เก็บข้อมูล โดยแบ่งกลุ่มตัวอย่างเป็น 3 กลุ่ม ได้แก่

- 1) กลุ่มผู้กำกับภาพยนตร์ ผู้อำนวยการสร้าง
- 2) กลุ่มผู้กำกับภาพ
- 3) กลุ่มผู้ที่เกี่ยวข้องหรือผู้ที่ชื่นชอบงานด้านการสร้างสรรค์ภาพยนตร์และภาพเคลื่อนไหว

ทั้ง 3 กลุ่มได้ตัวอย่างทั้งสิ้น 243 คน เป็นกลุ่มผู้กำกับภาพยนตร์และผู้อำนวยการสร้าง 104 คน กลุ่มผู้กำกับภาพ 39 คน และกลุ่มผู้ที่เกี่ยวข้องหรือผู้ที่ชื่นชอบงานด้านการสร้างสรรค์ภาพ 100 คน

ส่วนที่สองคือ การสัมภาษณ์เชิงลึก โดยเป็นการสัมภาษณ์แบบกึ่งโครงสร้าง (Semi-Structured) ผู้ที่ทำงานในอุตสาหกรรมภาพยนตร์ไทยที่ต้องทำงานร่วมกับผู้กำกับภาพโดยตรง เช่น ผู้กำกับภาพยนตร์ ผู้อำนวยการสร้าง ผู้วิจัยใช้การคัดเลือกกลุ่มตัวอย่างด้วยวิธีเฉพาะเจาะจง (Purposive sampling) โดยคัดเลือกผู้ให้ข้อมูลที่เป็นผู้มีประสบการณ์ด้านการผลิตภาพยนตร์ ละครโทรทัศน์ ละครซีรีส์ โฆษณา และสื่อภาพเคลื่อนไหวออนไลน์ในประเทศไทย ซึ่งมีผลงานเป็นที่ประจักษ์ จำนวนทั้งสิ้น 8 คน

เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บข้อมูลเชิงปริมาณ ได้แก่ แบบสอบถามชนิดมาตราส่วนประเมินค่า (Rating scale) 5

ระดับ สร้างขึ้นจากการประมวลความคิด ทักษะต่อลักษณะอันพึงประสงค์ของผู้กำกับภาพในอุตสาหกรรมภาพยนตร์ไทย ผู้วิจัยได้ออกแบบข้อคำถามสำหรับการสำรวจเป็น 2 ตอน โดยผ่านการประเมินและแก้ไขจากผู้ทรงคุณวุฒิ

ตอนที่ 1: ข้อมูลส่วนตัวของผู้ให้ข้อมูล ได้แก่ เพศ อายุ ประสบการณ์ทำงาน ตำแหน่งหน้าที่ในกองถ่ายทำภาพยนตร์

ตอนที่ 2: ข้อมูลเกี่ยวกับลักษณะอันพึงประสงค์ของผู้กำกับภาพในอุตสาหกรรมภาพยนตร์ไทย

เกณฑ์การให้คะแนนแบบสอบถามแบบมาตราส่วนประเมินค่า (Rating Scale) แบ่งเป็น 5 ระดับ (บุญชม ศรีสะอาด, 2553) โดยกำหนดค่าความคิดเห็นตามระดับดังนี้

ระดับ 5 หมายถึง มีความคิดเห็นในระดับมากที่สุด

ระดับ 4 หมายถึง มีความคิดเห็นในระดับมาก

ระดับ 3 หมายถึง มีความคิดเห็นในระดับปานกลาง

ระดับ 2 หมายถึง มีความคิดเห็นในระดับน้อย

ระดับ 1 หมายถึง มีความคิดเห็นในระดับน้อยที่สุด

ส่วนเครื่องมือที่ใช้เก็บข้อมูลเชิงคุณภาพด้วยกระบวนการสัมภาษณ์เชิงลึก คือแบบสัมภาษณ์เชิงลึกแบบกึ่งมีโครงสร้าง (Semi-structure questionnaire) ในลักษณะข้อคำถามปลายเปิด เพื่อเก็บข้อมูลเชิงทัศนคติจากกลุ่มผู้ให้ข้อมูลในด้านบทบาทหน้าที่และคุณลักษณะอันพึงประสงค์ที่มีต่อผู้กำกับภาพในอุตสาหกรรมภาพยนตร์ไทย รวมทั้งสิ้น 13 ข้อ โดยมีประเด็นคำถาม เช่น ด้านความรู้ความสามารถของผู้กำกับภาพที่ดีและโดดเด่นกว่าผู้กำกับภาพทั่วไปคือสิ่งใด ปัจจัยในการเลือกผู้กำกับภาพมาร่วมงานในกองถ่ายทำภาพยนตร์ รูปแบบการทำงานของผู้กำกับภาพที่ผ่านมามีผลต่อการเลือกใช้ผู้กำกับภาพหรือไม่ อย่างไร และปัญหาในการทำงานกับผู้กำกับภาพที่พบเจอบ่อย และมีข้อเสนอแนะในการปรับปรุงอย่างไร เป็นต้น

ผู้วิจัยใช้การเก็บข้อมูลผ่านระบบออนไลน์ และวิธีเก็บข้อมูลจะเก็บโดยตรงจากตัวผู้ให้ข้อมูล ซึ่งเป็นกลุ่มผู้ผลิตงานด้านภาพยนตร์และสื่อดิจิทัลในประเทศไทย คือ กลุ่มผู้กำกับ ผู้อำนวยการสร้าง กลุ่มผู้กำกับภาพ และกลุ่มผู้ชื่นชอบงานด้านการสร้างสรรค์ภาพ ในขณะที่ดำเนินการวิจัยช่วงระหว่างเดือน มกราคม พ.ศ. 2565 ถึง สิงหาคม พ.ศ. 2565

การเก็บข้อมูลในส่วนการวิจัยเชิงสำรวจ คือ การแจกแบบสอบถามผ่านระบบออนไลน์ไปยังกลุ่มผู้ทำงานใน

อุตสาหกรรมภาพยนตร์ และกระจายแบบสอบถามในสื่อสังคมออนไลน์ที่เกี่ยวข้องกับการสร้างสรรค์ภาพยนตร์ และมีบุคลากรด้านภาพยนตร์อยู่เป็นจำนวนมาก

การเก็บข้อมูลจากการสัมภาษณ์เชิงลึก ผู้วิจัยใช้การสุ่มตัวอย่างแบบอ้างอิงด้วยบุคคลและผู้เชี่ยวชาญ (Snowball Sampling) การสุ่มตัวอย่างแบบอ้างอิงด้วยบุคคลและผู้เชี่ยวชาญ (Snowball Sampling) คือ การสุ่มเลือกตัวอย่างมา 1 คน ซึ่งเป็นผู้ที่มีบทบาทในอุตสาหกรรมภาพยนตร์ เช่น ผู้กำกับภาพยนตร์ และผู้อำนวยการสร้าง จากนั้นผู้ที่ได้รับการเลือกก็ทำการเสนอหรือคัดเลือกผู้คนที่ มีลักษณะใกล้เคียงต่อไป

การวิเคราะห์ข้อมูล

การวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยนำแบบสอบถามที่เก็บรวบรวมได้มาตรวจสอบความถูกต้อง และนำไปประมวลผลข้อมูล และวิเคราะห์ข้อมูลด้วยโปรแกรมสำเร็จรูปทางสถิติ SPSS ที่มีความน่าเชื่อถือเป็นที่ยอมรับ และใช้สถิติในการวิเคราะห์ข้อมูลแต่ละชุด ซึ่งผู้วิจัยจะทำการวิเคราะห์ข้อมูล และนำเสนอผลการวิจัย ซึ่งมีรูปแบบและรายละเอียดดังนี้

ในส่วนของแบบสอบถามเกี่ยวกับลักษณะอันพึงประสงค์ของผู้กำกับภาพในอุตสาหกรรมภาพยนตร์ไทย แบ่งเป็น 2 ตอน

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม ใช้วิธีการประมวลผลทางสถิติเชิงพรรณนา (Descriptive Statistics) โดยนำข้อมูลที่รวบรวมได้มาวิเคราะห์หาค่าการแจกแจงความถี่ (Frequency) และร้อยละ (Percentage)

ตอนที่ 2 เป็นข้อคำถามเกี่ยวกับลักษณะอันพึงประสงค์ของผู้กำกับภาพในอุตสาหกรรมภาพยนตร์ไทย โดยใช้วิธีประมวลผลทางหลักสถิติเชิงพรรณนา (Descriptive Statistics) โดยนำข้อมูลที่รวบรวมได้มาวิเคราะห์หาค่าเฉลี่ย (Mean) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) ตามเกณฑ์ระดับ

ความคิดเห็น 5 ระดับ โดยค่าเฉลี่ยที่ออกมามีความหมายดังนี้

ระดับค่าเฉลี่ย 4.50 – 5.00 หมายถึง มีความคิดเห็นในระดับมากที่สุด

ระดับค่าเฉลี่ย 3.50 – 4.49 หมายถึง มีความคิดเห็นในระดับมาก

ระดับค่าเฉลี่ย 2.50 – 3.49 หมายถึง มีความคิดเห็นในระดับปานกลาง

ระดับค่าเฉลี่ย 1.50 – 2.49 หมายถึง มีความคิดเห็นในระดับน้อย

ระดับค่าเฉลี่ย 1.00 – 1.49 หมายถึง มีความคิดเห็นในระดับน้อยที่สุด

ส่วนการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพ ผู้วิจัยใช้กระบวนการถอดเทป อ่านข้อมูล และจำแนกข้อมูลที่สัมพันธ์กับแนวคิดด้านทักษะหลักและทักษะรองในการทำงาน ด้านทักษะหลัก เช่น ความรู้ด้านภาพยนตร์และภาษาภาพยนตร์ ความรู้และทักษะด้านการถ่ายภาพ ความรู้ด้านศิลปะ และประสบการณ์ชมภาพยนตร์ที่หลากหลาย ด้านทักษะรอง เช่น ทักษะการสื่อสารระหว่างบุคคล ทักษะการคาดเดาความคิด และความต้องการของผู้อื่น ทักษะการบริหารจัดการและการวางแผนงาน ทักษะการทำงานเป็นทีม ทักษะการแก้ไขปัญหาเฉพาะหน้า และทักษะความคิดสร้างสรรค์

สรุปและอภิปรายผล

ผลการศึกษาลักษณะอันพึงประสงค์ของผู้กำกับภาพในอุตสาหกรรมภาพยนตร์ไทย ผู้วิจัยแบ่งการสรุปผลออกเป็นสองส่วนคือ 1) สสำรวจทัศนะของกลุ่มผู้ทำงานที่เกี่ยวข้องกับผู้กำกับภาพในอุตสาหกรรมภาพยนตร์ไทยในสาขาต่าง ๆ (ตารางที่ 1) และ 2) สสำรวจทัศนะของเฉพาะกลุ่มผู้ที่เป็นผู้กำกับภาพเท่านั้น (ตารางที่ 2) จากการสำรวจสามารถสรุปผลได้ดังนี้

ตารางที่ 1 แสดงลักษณะอันพึงประสงค์ของผู้กำกับภาพในอุตสาหกรรมภาพยนตร์ไทย จากการสำรวจทัศนคติของกลุ่มผู้ทำงานเกี่ยวข้องกับผู้กำกับภาพในอุตสาหกรรมภาพยนตร์ไทยในสาขาต่าง ๆ

ลักษณะอันพึงประสงค์	น้อยที่สุด	น้อย	ปานกลาง	มาก	มากที่สุด	Mean	SD	Rank
1. การตรงต่อเวลาโดยสัมพันธ์กับกระบวนการตามขั้นตอนและช่วงเวลาต่าง ๆ ในการทำงาน	-	-	9 3.7%	50 20.6%	184 75.5%	4.7202	.52606	2
2. การบริหารจัดการเรื่องเวลากับกระบวนการในการสร้างสรรค์งานให้สำเร็จตามวัตถุประสงค์ได้อย่างเป็นระบบ	-	-	13 5.3%	55 22.6%	175 72%	4.6667	.57496	4
3. เป็นผู้ที่สามารถทำงานได้ตามแผนงานและงบประมาณ	-	3 1.2%	24 9.9%	84 34.6%	132 54.3%	4.4198	.71923	10
4. เป็นผู้ที่มีมนุษยสัมพันธ์ที่ดี	-	1 0.4%	15 6.2%	81 33.3%	146 60.1%	4.5309	.63154	6
5. เป็นผู้ที่ให้ความสำคัญกับการทำงานเป็นทีม	-	1 0.4%	4 1.6%	51 21%	187 77%	4.7449	.49868	1
6. การพัฒนาความสามารถในด้านการใช้ภาษาต่างประเทศในการสื่อสารและนำเสนอ / การสื่อสารภาษาไทยที่ดี	-	2 0.8%	48 19.8%	96 39.5%	97 39.9%	4.4986	.77317	8
7. การพัฒนาความรู้ด้านนวัตกรรมและเทคโนโลยีที่เท่าทันต่อยุคสมัย เพื่อใช้ในกระบวนการสร้างสรรค์งานภาพยนตร์และการนำเสนอ	-	-	30 12.3%	83 34.2%	130 53.5%	4.4115	.70079	11
8. การพัฒนาเทคนิคในการบริหารจัดการ ประสานงาน และทักษะในการแก้ไขปัญหาสถานการณ์เฉพาะหน้าด้วยความรู้ความสามารถ	-	-	12 4.9%	67 27.6%	164 67.5%	4.6255	.57826	5
9. เป็นผู้ที่มีความยืดหยุ่นในการทำงานตามสถานการณ์	-	4 1.6%	13 5.3%	86 35.4%	140 57.6%	4.4897	.67642	9
10.เป็นผู้ที่มีการวิเคราะห์ปัญหาจากการทำงานและผู้ร่วมงานเพื่อนำไปพัฒนาในการทำงานครั้งต่อไป	-	1 0.4%	14 5.8%	116 47.7%	112 46.1%	4.3951	.61682	12
11.เป็นผู้ที่มีความถนัดเฉพาะทาง ที่สอดคล้องกับองค์รวมของงานอย่างชัดเจน	-	-	33 13.6%	92 37.9%	118 48.6%	4.3498	.70789	14

ลักษณะอันพึงประสงค์	น้อยที่สุด	น้อย	ปานกลาง	มาก	มากที่สุด	Mean	SD	Rank
12.เป็นผู้ที่มีความรู้ความเข้าใจ และทักษะในด้านการถ่ายทำภาพยนตร์ และการผลิตสื่อ	-	-	6 2.5%	64 26.3%	173 71.2%	4.6872	.51518	3
13.เป็นผู้ที่มีความสามารถในการใช้ภาษาภาพยนตร์ที่สอดคล้องกับบทภาพยนตร์ได้	-	-	21 8.6%	77 31.7%	145 59.7%	4.5103	.65152	7
14.เป็นผู้ที่มีความรู้และรสนิยมทางศิลปะ	-	-	24 9.9%	109 44.9%	110 45.3%	4.3539	.65418	13
15.เป็นผู้ที่รับชมภาพยนตร์เป็นจำนวนมาก	-	3 1.2%	49 20.2%	115 47.3%	76 31.1%	4.0864	.74741	15

ที่มา: ผู้วิจัย เมื่อวันที่ 25 พฤษภาคม 2566

คุณสมบัติที่มีค่าเฉลี่ยสูงที่สุด 5 อันดับแรกคือ การให้ความสำคัญกับการทำงานเป็นทีม มีค่าเฉลี่ย 4.74 อันดับที่สองคือ การตรงต่อเวลาโดยสัมพันธ์กับกระบวนการตามขั้นตอนและช่วงเวลาต่าง ๆ ในการทำงาน มีค่าเฉลี่ย 4.72 อันดับที่สามคือ มีความรู้ความเข้าใจและทักษะในด้านการถ่ายทำภาพยนตร์และการผลิตสื่อ มีค่าเฉลี่ย 4.68 อันดับที่สุดคือ การบริหารจัดการเรื่องเวลากับกระบวนการในการสร้างสรรค์งานให้สำเร็จตามวัตถุประสงค์ได้อย่างเป็นระบบ มีค่าเฉลี่ย 4.66 และอันดับที่ห้าคือ การพัฒนา

เทคนิคในการบริหารจัดการ ประสานงาน และทักษะในการแก้ไขปัญหาสถานการณ์เฉพาะหน้า ด้วยความรู้ความสามารถ มีค่าเฉลี่ย 4.62 ในส่วนที่คะแนนติดต่อกับคุณลักษณะอันพึงประสงค์ของผู้กำกับภาพในอุตสาหกรรมภาพยนตร์ไทย ที่มีความสำคัญน้อยที่สุด อันดับแรก คือ เป็นคนดูหนังเยอะ มีค่าเฉลี่ย 4.08 อันดับที่สองคือ มีความถนัดเฉพาะทางที่สอดคล้องกับองค์รวมของงานอย่างชัดเจน มีค่าเฉลี่ย 4.34 และอันดับที่สามคือ มีความรู้และรสนิยมทางศิลปะ มีค่าเฉลี่ย 4.35

ตารางที่ 2 แสดงลักษณะอันพึงประสงค์ของผู้กำกับภาพในอุตสาหกรรมภาพยนตร์ไทย จากการสำรวจทัศนคติเฉพาะของกลุ่มของผู้กำกับภาพ

ลักษณะอันพึงประสงค์	น้อยที่สุด	น้อย	ปานกลาง	มาก	มากที่สุด	Mean	SD	Rank
1. การตรงต่อเวลาโดยสัมพันธ์กับกระบวนการตามขั้นตอนและช่วงเวลาต่าง ๆ ในการทำงาน	-	-	-	6 15.4%	33 64.6%	4.846	0.36	2
2. การบริหารจัดการเรื่องเวลากับกระบวนการในการสร้างสรรค์งานให้สำเร็จตามวัตถุประสงค์ได้อย่างเป็นระบบ	-	-	-	12 30.8%	27 69.2%	4.692	0.467	4
3. เป็นผู้ที่มีสามารถทำงานได้ตามแผนงานและงบประมาณ	-	-	-	15 38.5%	24 61.5%	4.615	0.493	5

ลักษณะอันพึงประสงค์	น้อยที่สุด	น้อย	ปานกลาง	มาก	มากที่สุด	Mean	SD	Rank
4. เป็นผู้ที่มีมนุษยสัมพันธ์ที่ดี	-	-	3 7.7%	9 23.1%	27 69.2%	4.615	0.633	5
5. เป็นผู้ที่ให้ความสำคัญกับการทำงานเป็นทีม	-	-	-	-	39 100%	5.00	0	1
6. การพัฒนาความสามารถในด้านการใช้ภาษาต่างประเทศในการสื่อสารและนำเสนอ / การสื่อสารภาษาไทยที่ดี	-	-	6 15.4%	18 46.2%	15 38.5%	4.230	0.706	7
7. การพัฒนาความรู้ด้านนวัตกรรมและเทคโนโลยีที่เท่าทันต่อยุคสมัย เพื่อใช้ในกระบวนการสร้างสรรค์งานภาพยนตร์และการนำเสนอ	-	-	9 23.1%	18 46.2%	12 30.8%	4.077	0.739	9
8. การพัฒนาเทคนิคในการบริหารจัดการ ประสานงาน และทักษะในการแก้ไขปัญหาสถานการณ์เฉพาะหน้าด้วยความรู้ความสามารถ	-	-	-	12 30.8%	27 69.2%	4.692	0.468	4
9. เป็นผู้ที่มีความยืดหยุ่นในการทำงานตามสถานการณ์	-	-	-	15 38.5%	24 61.5%	4.615	0.493	5
10.เป็นผู้ที่มีการวิเคราะห์ปัญหาจากการทำงานและผู้ร่วมงานเพื่อนำไปพัฒนาในการทำงานครั้งต่อไป	-	-	3 7.7%	18 46.2%	18 46.2%	4.385	0.633	6
11.เป็นผู้ที่มีความถนัดเฉพาะทาง ที่สอดคล้องกับองค์รวมของงานอย่างชัดเจน	-	-	12 30.8%	9 23.1%	18 46.2%	4.154	0.875	8
12.เป็นผู้ที่มีความรู้ความเข้าใจ และทักษะในด้านการถ่ายทำภาพยนตร์ และการผลิตสื่อ	-	-	-	15 38.5%	24 61.5%	4.615	0.493	5
13.เป็นผู้ที่มีความสามารถในการใช้ภาษาภาพยนตร์ที่สอดคล้องกับบทภาพยนตร์ได้	-	-	-	9 23.1%	30 76.9%	4.769	0.427	3
14.เป็นผู้ที่มีความรู้และรสนิยมทางศิลปะ	-	-	9 23.0%	15 38.5%	15 38.5%	4.154	0.779	8
15.เป็นผู้ที่รับชมภาพยนตร์เป็นจำนวนมาก	-	3 7.7%	12 30.8%	15 38.5%	9 23.1%	3.769	0.902	10

จากการสำรวจพบว่า ในทัศนคติเฉพาะผู้ที่มิอาชีพเป็นผู้กำกับภาพนั้น คุณลักษณะอันพึงประสงค์ของผู้กำกับภาพในอุตสาหกรรมภาพยนตร์ไทย ที่สำคัญที่สุดอันดับหนึ่งคือ การให้ความสำคัญกับการทำงานเป็นทีม มีค่าเฉลี่ย 5.00 อันดับที่สองคือ การตรงต่อเวลาโดยสัมพันธ์กับกระบวนการตามขั้นตอนและช่วงเวลาต่างๆ ในการทำงาน มีค่าเฉลี่ย 4.84 และอันดับที่สาม คือ มีความสามารถในการใช้ภาษาภาพยนตร์ที่สอดคล้องกับบทภาพยนตร์ มีค่าเฉลี่ย 4.76 ส่วนคุณลักษณะอันพึงประสงค์ของผู้กำกับภาพในอุตสาหกรรมภาพยนตร์ไทยที่ผู้ที่มีอาชีพเป็นผู้กำกับภาพให้ความสำคัญ

น้อยที่สุด อันดับแรกคือ เป็นคนดูหนังเยอะ มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 3.76 อันดับที่สองคือ การพัฒนาความรู้ด้านนวัตกรรมและเทคโนโลยีที่เท่าทันต่อยุคสมัย เพื่อใช้ในกระบวนการสร้างสรรค์งานภาพยนตร์และการนำเสนอ มีค่าเฉลี่ย 4.07 และอันดับที่สามคือ มีความถนัดเฉพาะทาง ที่สอดคล้องกับองค์กรรวมของงานอย่างชัดเจน มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 4.15

ผลการวิจัยจากการสัมภาษณ์เชิงลึกทัศนคติของผู้ที่ทำงานเกี่ยวข้องกับผู้กำกับภาพพบว่า ผู้กำกับภาพควรจะต้องมีความรู้และทักษะต่าง ๆ ที่จำเป็นอันสามารถแยกได้เป็นสองกลุ่มใหญ่ ๆ ดังนี้

ตารางที่ 3 แสดงความรู้และทักษะของผู้กำกับภาพในอุตสาหกรรมภาพยนตร์ไทย

ความรู้และทักษะอันพึงประสงค์ของผู้กำกับภาพในอุตสาหกรรมภาพยนตร์ไทย	
1. ทักษะหลัก (Hard skills)	ความรู้ด้านภาพยนตร์และภาษาภาพยนตร์
	ความรู้และทักษะการถ่ายภาพยนตร์ (Cinematography)
	ความรู้ทางศิลปะ
	ประสบการณ์การชมภาพยนตร์ที่หลากหลาย
	ความรู้และความถนัดเฉพาะทางที่สอดคล้องกับองค์กรรวมของงาน
2. ทักษะรอง (Soft skills)	ทักษะการสื่อสารระหว่างบุคคล
	ทักษะการอ่านใจและทำความเข้าใจความต้องการของผู้อื่น
	ทักษะการบริหารจัดการและการวางแผนงาน
	ทักษะการทำงานเป็นทีม
	ทักษะการแก้ปัญหาเฉพาะหน้า
	ทักษะความคิดสร้างสรรค์

ที่มา: ผู้วิจัย เมื่อวันที่ 25 พฤษภาคม 2566

1. ทักษะหลัก (Hard skills)

1.1 ความรู้ทางด้านภาพยนตร์และภาษาภาพยนตร์

ความรู้และทักษะพื้นฐานเกี่ยวกับภาพยนตร์ และการเล่าเรื่องด้วยภาษาภาพยนตร์เป็นสิ่งที่ผู้กำกับภาพจำเป็นต้องมี เพราะหน้าที่ของผู้กำกับภาพคือการสร้างสรรค์ภาพเพื่อถ่ายทอดเรื่องราวและความหมายตามที่ผู้กำกับภาพต้องการ หากขาดความรู้พื้นฐานเหล่านี้ผู้กำกับภาพก็ไม่สามารถทำหน้าที่ของตนได้อย่างมีประสิทธิภาพ ผู้กำกับภาพจะต้องมีความเข้าใจในเรื่อง ขนาดภาพ มุมมองภาพ การเคลื่อนกล้อง มุมกล้อง แสงเงา สี องค์ประกอบภาพ การตัดต่อ ฯลฯ ซึ่งเป็นเครื่องมือในการสร้าง

หรือถ่ายทอดความหมายต่าง ๆ ด้วยภาพไปสู่ผู้ชม

“...ความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับระยะเวลาภาพ มุมมอง มุมกล้อง อันนี้ทุกคนควรจะต้องมี จำเป็นเพราะมันเป็นพื้นฐานที่ต้องคุยกับผู้กำกับ ถ้าไม่รู้ตรงนี้ก็สื่อสารยาก...” (สมศักดิ์มิตรไมตรี, การสื่อสารส่วนบุคคล, 14 มิถุนายน 2565)

1.2 ความรู้และทักษะการถ่ายภาพยนตร์

ทักษะนี้เป็นทักษะหลักของผู้กำกับภาพ และเป็นความรับผิดชอบโดยตรงเพราะผู้กำกับภาพมีหน้าที่ต้องบันทึกภาพเหตุการณ์ที่อยู่หน้ากล้องออกมาให้ได้อย่างที่ผู้กำกับต้องการ ผู้กำกับภาพต้องมีความรู้เกี่ยวกับ

เครื่องมือเครื่องมือต่าง ๆ ที่ใช้ในการถ่ายภาพยนตร์ไม่ว่าจะเป็น กล้องถ่ายภาพยนตร์ เลนส์ อุปกรณ์ประกอบต่างๆ และ ความรู้เกี่ยวกับเรื่องของแสง ทั้งแสงในธรรมชาติ แสงประดิษฐ์ และเข้าใจเรื่องการบันทึกภาพ การตั้งค่าอุปกรณ์ ต่าง ๆ เพื่อให้ได้ภาพออกมามีคุณภาพตามวัตถุประสงค์ที่ตั้ง เอาไว้

“...(ผู้กำกับภาพ) ควรจะมีความรู้เรื่องการใช้อุปกรณ์ ต่าง ๆ การใช้กล้อง การใช้เลนส์ ซึ่งเป็นทักษะที่ DP ต้องมีสูงอยู่แล้ว ในการใช้อุปกรณ์มาเล่าเรื่องเป็น ภาพ ความเก่งในการใช้อุปกรณ์เรื่องภาพ เรื่องการ จัดแสงเพื่อที่จะสร้างสิ่งที่ต้องการออกมาให้เป็น ความจริง...” สัมภาษณ์ (การสื่อสารส่วนบุคคล, 14 มิถุนายน 2565)

1.3 ความรู้ทางศิลปะ

ผู้กำกับภาพต้องมีความรู้พื้นฐานทางด้าน ศิลปะและสุนทรียศาสตร์ รู้ว่าสิ่งใดงามและสิ่งนั้นงามเพราะ เหตุใดนอกจากนั้นยังต้องมีความรู้พื้นฐานทางทัศนศิลป์ (Visual art) ไม่ว่าจะเป็นการจัดองค์ประกอบภาพ เช่น เส้น รูปร่าง รูปทรง แสงและเงา บริณเวว่าง ขนาด สัดส่วน ทฤษฎี สี ฯลฯ อย่างเชี่ยวชาญจนสามารถนำความรู้นั้นไปสร้างงาน ที่มีความงามได้

“...ผู้กำกับภาพควรเสพสื่อศิลปะให้กับตัวเองอยู่ เสมอ ซึ่งโดยส่วนตัว (คุณสิทธิพงษ์ กองทอง) เสพ งานศิลป์หลายอย่าง เช่น คอนเสิร์ต หรืออ่านหนังสือ เพื่อเสริมสร้างจินตนาการ และนำไปต่อยอดได้ใน อนาคต ซึ่งสิ่งเหล่านี้จะถูกเก็บอยู่ในลิ้นชัก เมื่อเจอ โจทย์บางอย่างในงานภาพยนตร์ ก็สามารถนำสิ่ง เหล่านั้นมาใช้ได้...” (สิทธิพงษ์ กองทอง, การสื่อสาร ส่วนบุคคล, 5 ธันวาคม 2564)

1.4 การรู้จักภาพยนตร์ที่แตกต่างหลากหลาย

การชมภาพยนตร์ที่มากและหลากหลาย ไม่ว่าจะเป็นภาพยนตร์บันเทิงทั่วไป ภาพยนตร์ภาษาต่าง ประเทศ ภาพยนตร์นอกกระแส ภาพยนตร์สั้น มิวสิควิดีโอ โฆษณา หรือแม้แต่คลิปวิดีโอต่าง ๆ เป็นสิ่งหนึ่งที่คุณกำกับ ภาพต้องมี เพราะการที่ได้เห็นได้รู้จักภาพยนตร์มามากจะ ช่วยเป็นแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์งานของตนเอง อีกทั้งยังช่วยในการสื่อสารกับทั้งผู้กำกับและทีมงานอีกด้วย เพราะในการทำงานจริงผู้กำกับและทีมงานมักจะอ้างอิงถึง

ภาพยนตร์เรื่องใดเรื่องหนึ่งที่มีลักษณะบางอย่างที่คล้ายกับ สิ่งที่พวกเขาต้องการให้ผลงานของตนถูกสร้างออกมา การ ที่ทั้งผู้กำกับภาพและผู้กำกับหรือทีมงานอื่น ๆ รู้จัก ภาพยนตร์เรื่องเดียวกัน รู้ว่าภาพยนตร์เรื่องนั้นมีลักษณะ อย่างไร ย่อมช่วยให้เข้าใจสิ่งที่ต้องการให้ผลงานออกมาเป็น ได้ตรงกัน

“...DP (ผู้กำกับภาพ) ที่ดีต้องเสพงานที่หลากหลาย และเยอะ เวลาผู้กำกับหรือคนอื่นพูดนะจะได้ reference ในหัวรู้ว่า อ้อ ที่เขาพูดมันคือเรื่องนี้นะ คือภาพแบบนี้มันเหมือนมีของอยู่ในลิ้นชักในหัว พอเราพูดถึง เขาก็แค่เอาออกมามันก็เหมือนเราเปิด เอาออกมาจากลิ้นชัก ทำให้เข้าใจตัวงานได้เร็ว...” (สิทธิพงษ์ กองทอง, การสื่อสารส่วนบุคคล, 5 ธันวาคม 2564)

1.5 ความรู้และความถนัดเฉพาะทางที่ สอดคล้องกับองค์รวมของงาน

ความรู้ด้านเทคนิคการถ่ายทำภาพยนตร์มี มากมายหลากหลายเทคนิควิธีการ ความรู้และความถนัด เฉพาะทาง เป็นหนึ่งในปัจจัยที่จะทำให้ผู้กำกับหรือผู้อำนวยการ สร้างเลือกผู้กำกับภาพมาร่วมงาน ตัวอย่างเช่น การถ่าย ทำด้วยเทคนิคพิเศษ (Special effect) จำเป็นต้องอาศัยทักษะ และประสบการณ์เฉพาะทางของผู้กำกับภาพมาช่วยเสริม ให้การถ่ายทำสำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยดี ซึ่งจะพบเห็นได้มากใน กระบวนการถ่ายทำภาพยนตร์โฆษณาที่มีความแตกต่าง หลากหลายด้านเทคนิคมากกว่าการถ่ายทำภาพยนตร์แบบอื่น ไม่ว่าจะเป็นภาพยนตร์ที่เน้นการนำเสนอภาพสีผิวของนักแสดง การถ่ายทำภาพยนตร์โฆษณาเกี่ยวกับเส้นผม หรือการถ่ายทำ ภาพยนตร์เกี่ยวกับยานยนต์ ซึ่งล้วนแล้วแต่ต้องอาศัยความรู้ และความถนัดเฉพาะทางของผู้กำกับภาพทั้งสิ้น

“...ผู้กำกับต้องการผู้กำกับภาพที่ถ่ายสวย ทุกคนถ่ายสวยหมด แต่ผู้กำกับภาพคนนั้นถ่ายแล้วเข้า กับเรื่องราวได้หรือไม่ งานของผู้กำกับภาพต้องรับใช้ เนื้อเรื่อง ตัวอย่างเช่นภาพยนตร์เรื่อง คนทรงผี (เข้า ฉายในปี ค.ศ.2020) ในงานด้านออกแบบงานสร้าง (Production design) จะใช้แสงเทียน แสงตะเกียง เป็นส่วนใหญ่ มีการคุมโทนสีของเสื้อผ้า และฉากที่ กำหนดไว้ รวมถึงสัญลักษณ์ต่าง ๆ ที่ถูกใส่ไว้ในซีน เช่น ในฉากที่ตัวละครนั่งอยู่ในโกศสายสิญญ์ ผู้กำกับภาพ

จะเล่าเรื่องออกมาด้วยภาพอย่างไร ให้เรื่องราวที่เขียนไว้ ถูกถ่ายทอดออกมาให้เล่าเรื่องได้...” (อาทิตย อาริยวงศ์ษา, การสื่อสารส่วนบุคคล, 21 สิงหาคม 2564)

2. ทักษะรอง (Soft skills)

2.1 ทักษะการสื่อสารระหว่างบุคคล

งานสร้างสรรค์ภาพยนตร์เป็นงานที่ไม่สามารถทำได้ด้วยตัวคนเดียว การสร้างภาพยนตร์หนึ่งเรื่องต้องใช้ทีมงานจำนวนมากร่วมมือกันทำหน้าที่ของตนเพื่อให้เกิดผลงานที่มีคุณภาพ แต่ละคนต่างใช้ความรู้และทักษะที่แตกต่างกันมาทำให้งานนั้นลุล่วงเป็นหนึ่งเดียว ดังนั้นการสื่อสารจึงเป็นทักษะที่จำเป็นอย่างยิ่ง ผู้กำกับภาพต้องสื่อสารกับผู้กำกับภาพยนตร์เพื่อจะได้สร้างสรรค์งานออกมาตามจินตนาการของผู้กำกับภาพยนตร์ ผู้กำกับภาพต้องรู้จักฟัง ในขณะที่เดียวกันก็ต้องสั่งการให้ทีมงานฝ่ายกล้องที่อยู่ภายใต้การควบคุมของตนรับทราบว่าจะต้องทำอะไร ต้องรู้จักที่จะสื่อสารไม่ให้เกิดความรู้สึกในแง่ลบ ทั้งนี้เพราะการทำงานเป็นกลุ่มใหญ่ย่อมต้องมีปัญหาต่างๆ เกิดขึ้น ผู้กำกับภาพต้องมีวิธีสื่อสารที่ถนอมน้ำใจ ไม่ทำให้เกิดความรู้สึกหรืออารมณ์ในแง่ลบขึ้นโดยไม่จำเป็น

“...เรื่องการติดต่อการสื่อสาร บางที่เราอยากได้ตรงนี้ แต่ว่าเราไม่รู้จักรับนี่ประนอม ไม่มีการต่อรอง จะเอาอย่างนี้เลย บางทีมันก็ต้องมีการพูดกัน เพราะการถ่ายหนังเป็นงานกลุ่ม หนึ่งมันจะประกอบกรหลายอย่าง เช่นภาพ เสียง นักแสดง ชุด แต่งหน้า ทำผม สถานที่ มันเยอะมากเลย สิ่งที่จะทำใหมันเกี่ยวกับทั้งหมดให้มันไปด้วยกันได้เนี่ย ก็คือเรื่องการสื่อสาร...” (กิตเดช เกตทินทะ, การสื่อสารส่วนบุคคล, 14 มิถุนายน 2565)

2.2 ทักษะการอ่านใจและทำความเข้าใจความต้องการของผู้อื่น

ผู้กำกับภาพมีหน้าที่ต้องศึกษาบทภาพยนตร์และรับโจทย์จากผู้กำกับว่าในงานชิ้นนั้นภาพจะต้องมีลักษณะ บรรยากาศและอารมณ์อย่างไร สิ่งเหล่านี้บ่อยครั้งจะเป็นเรื่องที่มีความเป็นนามธรรมสูง ดังนั้นผู้กำกับภาพจะต้องพยายามคาดเดาว่าสิ่งที่ผู้กำกับต้องการนั้นเป็นอย่างไร ผู้กำกับภาพต้องเรียนรู้จากการพูดคุย การศึกษางานชิ้นก่อนหน้าของผู้กำกับ หรือบางครั้งการมีประสบการณ์ใน

การชมภาพยนตร์มากและหลากหลายสามารถช่วยในการนี้ได้ เช่นการอ้างอิงถึงภาพยนตร์เรื่องอื่นที่มีอยู่แล้วและมีความใกล้เคียงกันงานที่ต้องการจะสร้าง ซึ่งทั้งผู้กำกับภาพและผู้กำกับต่างเคยผ่านตามา ยอมช่วยให้ผู้กำกับภาพมีภาพที่ถูกต้องและตรงกับสิ่งที่อยู่ในจินตนาการของผู้กำกับได้

“...มันเกี่ยวกับ Skill การอ่านใจคนด้วยว่า เขาต้องการอย่างนี้ มันมีวิธีไหนบ้างที่จะทำให้ได้... บางคนเหมือนเขาไม่ get หรือเข้าใจไปคนละแบบ... ผู้กำกับจะเป็นคนต้นเรื่อง DP จะต้องแปลสิ่งที่ผู้กำกับคิดในหัวออกมาเป็นภาพให้ได้ ไม่รู้จะวิธีไหนก็แล้วแต่ ดังนั้น DP ที่ดีจะต้องลึกเข้าไปในความรู้สึกของผู้กำกับด้วยว่าสิ่งที่เขาพูดนี้ เขาอยากได้อะไรกันแน่” (กิตเดช เกตทินทะ, การสื่อสารส่วนบุคคล, 14 มิถุนายน 2565)

2.3 ทักษะการบริหารจัดการและการวางแผนงาน

ด้านภาพยนตร์เป็นงานที่ดำเนินไปภายใต้ข้อจำกัดจำนวนมาก เช่นข้อจำกัดทางด้านเวลา ข้อจำกัดด้านงบประมาณและข้อจำกัดด้านทรัพยากร ผู้กำกับภาพต้องสร้างสรรค์ผลงานตามโจทย์ที่ได้รับมอบหมาย ให้ออกมามีคุณภาพมากที่สุดเท่าที่เป็นไปได้ภายใต้ข้อจำกัดเหล่านี้ ผู้กำกับภาพต้องตัดสินใจ (ร่วมกันกับผู้กำกับและผู้อำนวยการสร้าง) เลือกอุปกรณ์ในการถ่ายทำและทีมงานในฝ่ายของผู้กำกับภาพที่เหมาะสมกับข้อจำกัดและความต้องการที่มี และต้องเป็นผู้ควบคุมและสั่งการทีมงานในส่วนของตน ดังนั้นทักษะในการวางแผนการทำงานและทักษะการบริหารจัดการให้งานดำเนินไปตามแผนอย่างมีประสิทธิภาพและประสิทธิผลจึงสำคัญอย่างยิ่ง ผู้กำกับภาพต้องวางแผนล่วงหน้าว่าในแต่ละวันจะต้องถ่ายทำอะไร ในช่วงเวลาใด จะถ่ายฉากไหนก่อนฉากไหนหลังเพื่อให้ประหยัดเวลามากที่สุด ต้องใช้อุปกรณ์อะไร ทีมงานแต่ละคนจะต้องทำอะไร สิ่งเหล่านี้ต้องถูกคิดไว้ล่วงหน้าอย่างละเอียด และเมื่อถึงเวลาปฏิบัติจริง ผู้กำกับภาพจะต้องคอยสั่งการ สั่งเกต และควบคุมให้ทุกอย่างดำเนินไปตามแผนการที่วางไว้

“...การทำงานในกองที่อาจจะต้องมีความกดดันจากข้อจำกัดต่างๆ DP จะเป็นหน่วยหนึ่ง ดังนั้นเขาต้องสามารถสื่อสารระหว่างผู้กำกับกับ DP และทีมของเขา ต้องสามารถไป control หน่วยย่อยของเขาไป run งานให้ได้ตามที่ต้องการ ซึ่งมันก็มีการจำกัดด้วย

เวลา ด้วยงบประมาณ ดังนั้นเขาก็ต้องมีความสามารถในการจัดการที่เก่งเหมือนกัน...” (เกียรติ ศงสนันท์, การสื่อสารส่วนบุคคล, 14 มิถุนายน 2565)

“มีผู้กำกับภาพคนนึง มันมอง budget ได้ด้วย จะแบ่งไฟ แบ่ง shot ต่าง ๆ ให้มันอยู่ในงบได้อย่างไร แล้ว style ก็ใช้ได้ด้วยนะ เจ๋งเลย...มันสำคัญในยุคนี้... บางที reel ไม่สวยแต่บริหารดี communicate ได้ก็ใช้ได้” (ณัฐเดช พูลสวัสดิ์, การสื่อสารส่วนบุคคล, วันที่ 15 สิงหาคม 2565)

2.4 ทักษะการแก้ปัญหาเฉพาะหน้า

ในระหว่างการถ่ายทำ ผู้กำกับภาพจะต้องเผชิญกับปัญหาต่างๆ ตลอดเวลา ถึงแม้จะได้มีการวางแผนไว้ก่อนหน้าเป็นอย่างดี แต่เมื่อออกไปถ่ายทำจริงก็มักจะมีพบกับสิ่งที่ไม่คาดคิดหรือสิ่งที่ยู่เหนือการควบคุมของผู้กำกับภาพ เช่น ฝนตก อุบัติเหตุ หรือการเจ็บป่วยของนักแสดง ผู้กำกับภาพต้องสามารถจัดการกับปัญหาเฉพาะหน้าที่เกิดขึ้นเหล่านี้ให้ได้ การเตรียมแผนการสำรองหรืออุปกรณ์สำรองไว้ การมีความยืดหยุ่นในการทำงาน การมีวุฒิภาวะและเป็นผู้นำในการแก้ปัญหาเป็นสิ่งที่ผู้กำกับภาพจะต้องสั่งสมไว้จากประสบการณ์ทำงานของตน สิ่งเหล่านี้เป็นสิ่งที่ไม่ได้มีเขียนไว้ในตำรา แต่เป็นสิ่งที่ได้เรียนรู้จากการทำงานจริง

“...ปัญหามีตลอดเวลา ไม่มีอะไรได้อย่างใจ กองถ่ายมันมีตลอด ต้องยืดหยุ่นนะ มันไม่ได้อย่างที่คิดว่าจะมาตามแผนหรอก ผู้กำกับเจอกับเอเจซีชีวิตก็ลำบากอยู่แล้ว ไอ้เนี่ย (ผู้กำกับภาพ) มาถึงก็บอกไม่ได้มันต้องอย่างนั้นอย่างนี้ แบบนี้ก็แยะ...” (ณัฐเดช พูลสวัสดิ์, การสื่อสารส่วนบุคคล, วันที่ 15 สิงหาคม 2565)

1.5 ทักษะการทำงานเป็นทีม

ภาพยนตร์เรื่องหนึ่งต้องอาศัยบุคลากรมากมายในการผลิต บางเรื่องอาจต้องอาศัยทีมงานเป็นร้อย ๆ คน โดยแต่ละคนจะรับผิดชอบงานในส่วนที่ตนเองมีทักษะและความเชี่ยวชาญ ผู้กำกับภาพมีบทบาทเป็นส่วนหนึ่งของทีมงานที่ต้องตอบสนองความต้องการของผู้กำกับและผู้อำนวยการสร้างให้บรรลุโดยประสานงานกับทีมงานอื่น ๆ ผู้กำกับภาพอยู่ในฐานะของทีมงานที่สำคัญ (Keyman) ซึ่งมีบทบาทในการตัดสินใจเรื่องสำคัญหลายอย่างได้ด้วยตัวเอง นอกจากนั้นความคิดเห็นต่าง ๆ ของผู้กำกับภาพมักจะมีอิทธิพลต่อทีมงานส่วนอื่น ๆ หรือแม้แต่ผู้กำกับภาพยนตร์

ด้วย ในอีกด้านหนึ่งผู้กำกับภาพก็ต้องเป็นหัวหน้าของทีมกล้อง (Camera department) ผู้กำกับภาพจะต้องคอยสั่งงานให้ทีมงานของตนให้ทำหน้าที่ต่าง ๆ เพื่อให้เกิดเป็นผลงานออกมา ในการทำงานเป็นทีมนั้น ผู้กำกับภาพจะต้องรู้จักบทบาทหน้าที่ของตนเองเป็นอย่างดี และรับผิดชอบทำงานให้ลุล่วง ต้องรู้จักมอบหมายและติดตามงานให้กับผู้ใต้บังคับบัญชาของตน ในขณะเดียวกันก็ต้องไม่ไปก้าวล่วงทีมงานส่วนอื่น ๆ

“...ผู้กำกับภาพต้องมีความรับผิดชอบทั้งต่อตัวงานและทีมงาน รับผิดชอบทีมงานก็คือรู้ว่าเราจะต้องทำอะไร เพื่อจะให้คนอื่นไปทำอะไรต่อ (ผู้กำกับภาพ) อาจจะเป็นต้นสาย คนอื่นก็จะรอช่างภาพบอกว่าจะถ่ายแบบนั้นแบบนี้ คือถ้าช่างภาพเอ้อระเหย ยังไม่ตัดสินใจ ช้าหรืออะไรอย่างนี้ ทุกอย่างมันก็จะเหมือนเข้าไปหมดแล้วไปเบียดส่วนอื่น ๆ...” (กิตติเดช เกตทินทะ, การสื่อสารส่วนบุคคล, 14 มิถุนายน 2565)

1.6 ทักษะการคิดสร้างสรรค์

งานถ่ายภาพในภาพยนตร์จัดได้ว่าเป็นงานศิลปะ หัวใจสำคัญของศิลปะประการหนึ่งคือความคิดสร้างสรรค์ ผู้กำกับภาพที่ดีจึงต้องเป็นผู้ที่มีความคิดสร้างสรรค์ สามารถทำงานให้ออกมามีความแปลกใหม่และพิเศษ นอกจากนั้นแล้วในการทำงานและการแก้ปัญหาต่างๆ ผู้กำกับภาพก็ควรจะมีความคิดสร้างสรรค์ในการแก้ปัญหาได้อย่างรวดเร็ว ผู้กำกับภาพที่โดดเด่นมักจะเป็นผู้กำกับภาพที่มีความคิดสร้างสรรค์สูง สามารถสร้างงานที่มีเอกลักษณ์และแสดงออกถึงตัวตนของผู้กำกับภาพได้ แต่ก็ไม่ไปบดบังตัวภาพยนตร์โดยรวมด้วย

“...DP ที่ดีก็ต้อง.. ถ้าเราดูงานของ DP เก่ง ๆ เขาก็จะต้องมี เอกลักษณ์ มีเสน่ห์หรือมีเอกลักษณ์ หรือมีอะไรบางอย่างที่เป็นตัวตนของเขา แต่ก็ต้องไม่บดบังหนัง DP ที่มีความสามารถ จะสามารถมีลายเซ็นของตัวเองที่อยู่ในหนังของคนอื่นได้...” (เกียรติ ศงสนันท์, การสื่อสารส่วนบุคคล, 14 มิถุนายน 2565)

จากผลการศึกษาลักษณะอันพึงประสงค์ของผู้กำกับภาพในอุตสาหกรรมภาพยนตร์ไทย จากทั้งผู้ให้ข้อมูลจากการสัมภาษณ์เชิงลึกและการสำรวจต่างเห็นตรงกันว่า คุณสมบัติที่มีความสำคัญมากที่สุดคือความรู้และทักษะในด้านการถ่ายภาพยนตร์ (Cinematography) และการ

ผลิตสื่อ ทั้งนี้เพราะความรู้และทักษะในการถ่ายทำ ภาพยนตร์นั้นเป็นคุณสมบัติที่ไม่อาจขาดได้เลยสำหรับผู้กำกับภาพ เพราะผู้กำกับภาพต้องรับผิดชอบในการสร้าง ภาพออกมาให้ได้ตามที่ผู้กำกับภาพยนตร์ต้องการ การสร้าง อารมณ์และบรรยากาศของภาพให้สอดคล้องกับบท ภาพยนตร์ ด้วยการควบคุมกล้อง เลนส์ ขนาดภาพ การเคลื่อนกล้อง การจัดแสงและองค์ประกอบภาพอื่น ๆ รวมทั้ง การตัดสลับต่าง ๆ เพื่อให้ได้ผลลัพธ์ทางด้านภาพที่มีคุณภาพ มีสุนทรีย์ ตามที่ผู้กำกับและผู้ว่าจ้างต้องการ ผู้กำกับภาพ จึงจำเป็นต้องมีความรู้ทั้งทางด้านเทคนิคเกี่ยวกับการถ่าย ภาพที่ทีมงานในตำแหน่งอื่น ๆ ไม่มี

คุณลักษณะอันพึงประสงค์ถัดมาของผู้กำกับภาพ ในอุตสาหกรรมภาพยนตร์ไทยคือ การตรงต่อเวลาโดย สัมพันธ์กับกระบวนการตามขั้นตอนและช่วงเวลาต่าง ๆ ใน การทำงาน และการบริหารจัดการเรื่องเวลากับกระบวนการ ในการสร้างสรรค์งานให้สำเร็จตามวัตถุประสงค์ได้อย่างเป็น ระบบ ผู้กำกับภาพที่ดีต้องสามารถทำงานให้สำเร็จอย่างมี คุณภาพในเวลาที่กำหนดและตามแผนงานที่ได้วางไว้กับทีม งาน ทั้งนี้เพราะเวลาเป็นปัจจัยที่สำคัญในการสร้าง ภาพยนตร์ ยิ่งใช้เวลามากก็ยิ่งทำให้ต้องใช้งบประมาณมาก ตามไปด้วย การสร้างภาพยนตร์นั้นเป็นกิจกรรมที่ประกอบด้วย ขั้นตอนต่าง ๆ มากมายที่ต้องดำเนินต่อเนื่องกันไปเป็น ห่วงโซ่ ถ้าขั้นตอนก่อนหน้าไม่เป็นไปตามเวลาที่ตั้งไว้ ขั้นตอน ถัดไปย่อมไม่สามารถเกิดขึ้นได้ ถ้าผู้กำกับภาพไม่สามารถ บริหารจัดการเรื่องเวลาได้ ย่อมส่งผลกระทบต่อผลงาน ทั้งหมด

การให้ความสำคัญกับประเด็นเรื่องการตรงต่อเวลานี้ สอดคล้องกับงานวิจัยที่ศึกษาบุคคลกรในสายงานใกล้เคียงกันอย่างงานวิจัย เรื่อง “การศึกษาบทบาทและลักษณะ อันพึงประสงค์ของผู้กำกับศิลป์ในภาพยนตร์ไทย” ของ นพดล อินทรจันทร์ (2558) และ “การศึกษาทักษะต่อ ลักษณะอันพึงประสงค์ของนักแสดงและผู้กำกับการแสดง ละครโทรทัศน์” ของ พงษ์ธิ์ ศุภเศรษฐศิริ (2544) ที่ต่างก็พบว่า การตรงต่อเวลาเป็นคุณสมบัติอันพึงประสงค์ที่สำคัญมาก

คุณลักษณะอันพึงประสงค์ในลำดับถัดมาคือ การ มีมนุษยสัมพันธ์ที่ดี และการให้ความสำคัญต่อการทำงาน เป็นทีม ทั้งนี้เพราะภาพยนตร์เป็นสื่อที่มีความซับซ้อน กระบวนการในการผลิตต้องอาศัยผู้เกี่ยวข้องเป็นจำนวนมาก

ผู้กำกับภาพไม่สามารถจะทำงานให้บรรลุผลได้ด้วยตัว คนเดียวแต่ต้องอาศัยผู้ร่วมงานเป็นจำนวนมาก ผู้กำกับภาพ ต้องมีปฏิสัมพันธ์กับทีมงานต่าง ๆ โดยสามารถแบ่งได้เป็น 2 กลุ่มใหญ่คือ 1) ทีมงานที่ไม่ได้อยู่ภายใต้การควบคุมของ ผู้กำกับภาพ เช่น ผู้กำกับ ผู้ช่วยการสร้าง ฯลฯ ซึ่งผู้กำกับ ภาพมีหน้าที่ต้องตอบสนองความต้องการของบุคคลเหล่านั้น ต้องมีการสื่อสารถึงเป้าหมายของงานขั้นสุดท้าย ต้องมีการ ประสานงานเพื่อให้งานลุล่วง 2) ทีมงานที่อยู่ภายใต้การ ควบคุมและความรับผิดชอบของผู้กำกับภาพ เช่น ผู้ควบคุม กล้อง ผู้ช่วยช่างภาพ ผู้ออกแบบแสง ผู้ควบคุมอุปกรณ์ เคลื่อนกล้อง ฯลฯ ซึ่งจะต้องรับคำสั่งจากผู้กำกับภาพไป ปฏิบัติอีกทอดหนึ่ง เป็นเสมือนมือไม้ของผู้กำกับภาพ ในการทำงานรวมกันเหล่านี้ มนุษย์สัมพันธ์ที่ดีเป็นสิ่งที่ไม่ได้ ผู้กำกับภาพจะต้องรู้จักวิธีการสื่อสารที่ดี ชัดเจน และไม่สร้างความบาดหมางให้เกิดขึ้น ซึ่งสอดคล้องกับทัศนะคติของ นพดล อินทรจันทร์ (2558) ที่พบว่า ลักษณะอันพึงประสงค์ ของผู้กำกับศิลป์ในงานภาพยนตร์ จะต้องมิตักษะการทำงาน ร่วมกับผู้อื่นได้ดี

สำหรับทัศนะของผู้ที่เป็นผู้กำกับภาพเองที่มอง ต่างออกไปจากผู้ให้ข้อมูลกลุ่มอื่นในประเด็นที่ว่า คุณลักษณะที่สำคัญที่สุดของผู้กำกับภาพคือ มีความสามารถ ในการใช้ภาษาภาพยนตร์ที่สอดคล้องกับบทภาพยนตร์ได้ (ผู้ให้ ข้อมูลกลุ่มอื่นเห็นว่า การมีความรู้ความเข้าใจ และทักษะใน ด้านการถ่ายทำภาพยนตร์ และการผลิตสื่อ เป็นคุณลักษณะ ที่สำคัญที่สุด) ส่วนหนึ่งเป็นเพราะผู้กำกับภาพมีทัศนะว่า ผู้กำกับภาพทุกคนล้วนต้องมีทักษะในด้านการถ่ายทำ ภาพยนตร์อยู่แล้ว แต่สิ่งที่จะทำให้ผู้กำกับภาพมีความโดดเด่น แตกต่างจากผู้กำกับภาพคนอื่นคือความสามารถในการ ใช้ภาษาภาพยนตร์มาเล่าเรื่องราวได้อย่างมีลีลาและ เอกลักษณะเฉพาะตัว ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดด้านการกำกับ ภาพของ Paul Wheeler (2005) ผู้กำกับภาพชาวอังกฤษ ที่นิยามว่า ผู้กำกับภาพมีบทบาทหลักคือการสร้างสรรค์ภาพ ที่สื่ออารมณ์ความรู้สึกของภาพยนตร์ ด้วยการใช้แสงและ ควบคุมแสง ซึ่งเป็นส่วนที่สำคัญมากที่สุด รวมไปถึงควบคุม การเล่าเรื่องด้วยภาพอันจะมีผลต่อการรับรู้แก่นความคิด และความรู้สึกในภาพยนตร์ของผู้ชม

ในประเทศที่มีสภาพแรงงานด้านภาพยนตร์ มีระบบการจัดการที่ดี ผู้กำกับภาพจะมีบทบาทหน้าที่เฉพาะ ทางที่สำคัญคือเป็นผู้เล่าเรื่องด้วยภาพจากบทภาพยนตร์ร่วม

กับผู้กำกับ โดยที่ผู้กำกับภาพมีบทบาทความเป็นศิลปินผู้วาดภาพด้วยแสงและการเคลื่อนไหว และจะมีผู้ควบคุมกล้องมาทำหน้าที่ในด้านทักษะการถ่ายทำภาพยนตร์ อันหมายถึงการควบคุมกล้องโดยเฉพาะ แต่ในบริบทการทำงานด้านภาพยนตร์ในอุตสาหกรรมไทย ผู้กำกับภาพยังมักถูกมองและให้บทบาทเป็นผู้ควบคุมกล้อง ควบคุมแสง ให้ได้ตามความคิดและความต้องการในการเล่าเรื่องของผู้กำกับ รวมถึงการทำงานให้ได้ตามกรอบเวลาและงบประมาณของผู้อำนวยการสร้างด้วย ซึ่งสะท้อนได้จากผลการวิจัยที่พบว่ากลุ่มผู้มีอำนาจในการเลือกผู้กำกับภาพยังคงมองหาผู้กำกับภาพที่ตอบสนองความต้องการในด้านทักษะการผลิตและการถ่ายทำภาพยนตร์เท่านั้น แต่ไม่ได้มองหาผู้กำกับภาพที่มีลักษณะของความเป็นศิลปิน ที่มีบทบาทเทียบเท่ากับผู้กำกับภาพยนตร์ ซึ่งแตกต่างจากอุตสาหกรรมภาพยนตร์ในประเทศโลกที่หนึ่งอย่างสิ้นเชิง

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะด้านการพัฒนาแรงงานในอุตสาหกรรมภาพยนตร์ไทย สำหรับผู้ที่ประกอบอาชีพในสาขาผู้กำกับภาพ การพัฒนาทักษะรอง (Soft skills) เช่น ทักษะการสื่อสาร การทำงานเป็นทีม การแก้ปัญหาเฉพาะหน้า การคิดสร้างสรรค์ ฯลฯ เป็นเรื่องจำเป็นไม่ยิ่งหย่อนไปกว่าทักษะหลัก (Hard skill) ดังนั้นผู้ประกอบการอาชีพด้านนี้ทุกคน ไม่เฉพาะผู้กำกับภาพควรเรียนรู้และฝึกฝนทักษะรอง

เอกสารอ้างอิง

- นพดล อินทร์จันทร์. (2558). การศึกษาบทบาทและลักษณะอันพึงประสงค์ของผู้กำกับศิลป์ในภาพยนตร์ไทย. *วารสารสถาบันวัฒนธรรมและศิลปะ*, 16(1 (31)), 57-67.
- นพดล อินทร์จันทร์. (2557). ภาพยนตร์ไทยในฐานะสินค้าทางวัฒนธรรม. *วารสารวิชาการนวัตกรรมการสื่อสารสังคม*, 2(2), 6-13.
- บุญชม ศรีสะอาด. (2553). *การวิจัยเบื้องต้น*. กรุงเทพฯ: สุวีริยาสาส์น.
- บุญรักษ์ บุญญะเขตมาลา. (2552). *ศิลปะแขนงที่เจ็ด เพื่อวัฒนธรรมแห่งการวิจารณ์ภาพยนตร์*. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์พับลิค บุเคอริ.
- ประวิทย์ แต่งอักษร. (2551). *มาทำหนังกันเถอะ (ฉบับตัดต่อใหม่)*. กรุงเทพฯ : Bioscope ไบโอสโคป พลัส.
- ปรวัน แพทยานนท์. (2560). การศึกษาบทบาทและทัศนคติต่อลักษณะอันพึงประสงค์ของผู้ฝึกนักแสดงภาพยนตร์. *วารสารวิชาการนวัตกรรมการสื่อสารสังคม*, 5(2), 168-175.
- พฤทธิ์ ศุภเศรษฐศิริ. (2544). *การศึกษาทัศนคติต่อลักษณะอันพึงประสงค์ของนักแสดงและผู้กำกับการแสดงละครโทรทัศน์*. กรุงเทพฯ: สาขาวิชาการแสดง คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
- สำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (องค์การมหาชน). (2560). *จำนวนแรงงานสร้างสรรค์ของไทย*. สืบค้นเมื่อ 16 สิงหาคม 2565. จาก: <https://www.cea.or.th/th/single-statistic/creative-workforce>

เหล่านี้ เพราะจะเป็นประโยชน์ในการทำงานเป็นอย่างมาก

ข้อเสนอแนะด้านการพัฒนาหลักสูตรด้านภาพยนตร์ในระดับอุดมศึกษา ในการเรียนการสอนทางการถ่ายภาพและตำแหน่งอื่น ๆ ในงานภาพยนตร์ ส่วนใหญ่จะสอนเรื่องทางเทคนิคและเรื่องเกี่ยวกับภาพยนตร์ซึ่งเป็นทักษะหลัก (Hard skill) แต่ในส่วนของทักษะรอง (Soft skill) กลับไม่ได้มีการเรียนการสอนอย่างเป็นทางการ ส่วนใหญ่แล้วนักศึกษาจะได้เรียนรู้ทักษะเหล่านี้จากการลองผิดลองถูกและการลงมือปฏิบัติจริงด้วยการทำโครงการเป็นกลุ่มในรายวิชาหรือการทำวิทยานิพนธ์ หลักสูตรการศึกษาทางด้านภาพยนตร์ในสถาบันต่างๆ ควรบรรจุความรู้และทักษะรอง ไม่ว่าจะเป็น การสื่อสาร การทำงานเป็นทีม การแก้ปัญหาเฉพาะหน้า ฯลฯ จะช่วยให้นักศึกษาที่จบออกไปมีความพร้อมในการทำงานและมีทักษะครบตามที่ผู้ว่าจ้างงานในอนาคตคาดหวังไว้

ข้อเสนอแนะด้านวิชาการ งานวิจัยด้านการถ่ายภาพยนตร์หรือที่เกี่ยวข้องของงานของผู้กำกับภาพในประเทศไทยยังแทบไม่มี หรือถ้ามีก็จะเป็นงานวิจัยในเชิงภาพยนตร์ศึกษา (Film studies) ที่ให้ความสนใจวิเคราะห์ภาพในฐานะตัวบท (Text) มากกว่า ในประเทศไทยทุกวันนี้ยังมีช่องว่างทางความรู้ให้ทำงานวิจัยในด้านนี้ได้อีกมาก ทั้งในลักษณะของการถอดบทเรียนจากผู้กำกับภาพชาวไทยที่มีผลงานเป็นที่ยอมรับและได้รางวัลระดับชาติและนานาชาติ

- Brown, B. (2017). *Cinematography: Theory and Practice: Image Making for Cinematographers and Directors*. London, United Kingdom: Taylor & Francis Ltd.
- Landau, D. (2015). *Lighting for Cinematography: A Practical Guide to the Art and Craft of Lighting for the Moving Image*. New York, United States: Bloomsbury Publishing PLC.
- Oxford Economics. (2015). *The economic contribution of the film and TV Industries in Thailand in 2015*. สืบค้นเมื่อ 24 สิงหาคม 2565, จาก. https://www.mpa-apac.org/wp-content/uploads/2018/05/MPAA_Thailand_2015_WEB.pdf
- Wheeler, P. (2005). *Practical Cinematography*. United Kingdom: Focal Press.
- Yamane, Taro. (1967). *Statistics, An Introductory Analysis, 2nd Ed.*, New York: Harper and Row.

การศึกษาโครงเรื่องของนิทานไทยเรื่องสังข์ทองกับนิทานเวียดนามเรื่องกะลามะพร้าว (SO DUA)¹

A STUDY OF THE STORYLINE OF THE THAI TALE “SANG THONG” AND THE VIETNAMESE TALE “SO DUA”

สุภัค มหาวรรการ / SUPAK MAHAVARAKORN

สาขาวิชาภาษาไทย คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

THAI LANGUAGE, FACULTY OF HUMANITIES, SRINAKHARINWIROT UNIVERSITY

นิธิต พรอำไพสกุล / NITION PORNUMPAISAKUL

สาขาวิชาภาษาไทย คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

THAI LANGUAGE, FACULTY OF HUMANITIES, SRINAKHARINWIROT UNIVERSITY

NGUYEN KIEU YEN

THAI LANGUAGE, UNIVERSITY OF FOREIGN LANGUAGE STUDIES - THE UNIVERSITY OF DANANG

Received: October 5, 2023

Revised: November 12, 2023

Accepted: November 13, 2023

บทคัดย่อ

บทความวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาโครงเรื่องนิทานไทยเรื่องสังข์ทองกับนิทานเวียดนามเรื่องกะลามะพร้าว (So Dua) ผู้วิจัยใช้วิธีดำเนินการวิจัยแบบพรรณนาวิเคราะห์ (Descriptive Analysis) โดยกำหนดขอบเขตข้อมูลการวิจัยจากนิทานในแบบเรียนของไทยและแบบเรียนของเวียดนาม ได้แก่ นิทานไทยเรื่องสังข์ทอง ฉบับพระราชนิพนธ์ในพระบาทสมเด็จพระพุทธเลิศหล้านภาลัย และนิทานเวียดนามเรื่องกะลามะพร้าว (So Dua) ฉบับของ Nguyen Khac Phi โดยใช้แนวคิดการวิเคราะห์โครงเรื่องนิทาน

ผลการวิจัยพบว่านิทานเรื่องสังข์ทองกับกะลามะพร้าว (So Dua) มีโครงเรื่องคล้ายกัน วิเคราะห์ตามแนวคิดของโครงเรื่องนิทานได้ 3 ตอนหลัก ได้แก่ ชีวิตพระเอกตอนแรกเกิด ชีวิตในวัยเด็ก และชีวิตแต่งงาน ชีวิตตอนแรกเกิดพบเหตุการณ์สำคัญ 3 เหตุการณ์ คือ กำเนิดผิดปกติ การซ่อนรูป และการถูกขังไว้ ชีวิตในวัยเด็กพบเหตุการณ์สำคัญ 2 เหตุการณ์ ได้แก่ การซ่อนรูปและการเผยแพร่ และการถูกทดสอบ ช่วงชีวิตแต่งงานเป็นช่วงที่ยาวนานและเป็นตอนจบของเรื่อง พบ 3 เหตุการณ์ ได้แก่ การได้คู่ครอง การผ่านการทดสอบจนได้รับการยอมรับ และการจบเรื่องด้วยความสุข นิทานไทยเรื่องสังข์ทอง และนิทานเวียดนามเรื่องกะลามะพร้าว (So Dua) จึงเป็นนิทานของสองประเทศที่แสดงลักษณะร่วมทางวัฒนธรรมจากนิทาน และบทบาทตัวละครเอกที่แสดงศักยภาพของมนุษย์ ความสามารถ และสติปัญญา ซึ่งเจ้าของนิทานทั้งสองวัฒนธรรมให้ความสำคัญ

คำสำคัญ: นิทานสังข์ทอง, นิทานกะลามะพร้าว, โครงเรื่อง

Abstract

The purpose of this research article is to study the storyline of the Thai tale of Sang Thong and the Vietnamese tale of So Dua. The researcher used the descriptive analysis method and determined the scope of research data from the tales that were included in Thai textbooks and Vietnamese textbooks: Thai tale of Sang

Thong edition of the royal writings by King Rama the second and the Vietnamese tale of So Dua by Nguyen Khac Phi's version. The research concept was based on the tale storyline analysis.

The results of the research found that the two tales: Sang Thong and So Dua have a similar storyline. Analyzed according to the concept of the storylines, there are 3 main episodes, including the life of the main male character at birth, childhood life and married life. Life at birth experienced three important events: abnormal birth, hiding of form, and expulsion. His childhood life found two important events: hiding and revealing his form and being tested. Married life is a long period and it's the end of the story, has three main events: getting a partner, passing the test until being accepted and a happy ending to the story. Therefore, the Thai tale of Sang Thong and the Vietnamese tale of So Dua are two tales of two countries that show common cultural characteristics from the tales and the role of the protagonist who shows human potential, ability, and intelligence, which the owners of the tales of both cultures value.

Key words: The Tale of Sang Thong, The Tale of So Dua, Storyline

บทนำ

นิทานเป็นผลผลิตของกลุ่มคนในแต่ละวัฒนธรรม สร้างสรรค์ขึ้นจากจินตนาการและความใฝ่ฝันของมนุษย์ การอ่านนิทานพื้นบ้านจึงเป็นช่องทางหนึ่งที่ทำให้ผู้อ่าน เรียนรู้และเข้าใจภาษาและวัฒนธรรมของแต่ละสังคม เปิดให้ผู้อ่านเข้าสู่โลก “จินตนาการ” ขยาย “พรมแดน” ได้เรียนรู้วัฒนธรรม ความรู้ด้านวัฒนธรรมทำให้เห็นและ เข้าใจวิถีคิด ค่านิยม ความเชื่อของมนุษย์ในวัฒนธรรมต่างๆ อย่างกว้างขวาง

นิทานยังมีบทบาทช่วยสร้างความบันเทิงใจให้ มนุษย์ ความเพลิดเพลินบันเทิงใจเกิดขึ้นจากเนื้อเรื่องนิทาน ที่มีความมหัศจรรย์ เช่น การผจญภัยของวีรบุรุษ ของวิเศษ ในนิทาน ทำให้ผู้อ่านเข้าสู่โลกจินตนาการที่ให้ความ สนุกสนาน เพลิดเพลินจากพฤติกรรมของตัวละครที่ในโลก แห่งความเป็นจริงทำไม่ได้ เพราะนิทานคือ “ความใฝ่ฝันของ มนุษย์” ดังที่ กุสุมา รักขมณี (2559, น.362) กล่าวว่านิทาน นอกจากจะให้ความเพลิดเพลิน ความบันเทิงใจแล้วยังเป็น แหล่งข้อมูลที่ทำให้ผู้อ่านเห็นความใฝ่ฝันของมนุษย์ที่เป็น เจ้าของวัฒนธรรม

สังข์ทองเป็นนิทานพื้นบ้านที่เล่าในท้องถิ่นต่างๆ ของประเทศไทย ได้รับการบันทึกเป็นลายลักษณ์ปรากฏเป็น สำนวนท้องถิ่นต่างๆ ในประเทศไทย เช่น “หอยสังข์” ของ ภาคใต้ “สุวรรณสังข์กุมาร” ของภาคตะวันออกเฉียงเหนือ “คำขอเรื่องสุวรรณหอยสังข์” ของภาคเหนือ “สังข์ทอง กลอนสวด” “สังข์ทองคำฉันท” “บทละครครั้งกรุงเก่าเรื่อง

สังข์ทอง” ของภาคกลาง และสืบเนื่องต่อมาถึงสมัย รัตนโกสินทร์ตอนต้น พระบาทสมเด็จพระพุทธเลิศหล้านภาลัยทรงพระราชนิพนธ์ “บทละครนอกเรื่องสังข์ทอง” เพื่อให้ผู้หญิงในวังแสดงละครนอก เพราะแต่เดิมละครของ หลวงนั้นเล่นแต่ละครใน ซึ่งบทละครนอกเรื่องสังข์ทองน่าจะมาจากนิทานเรื่องสังข์ทองที่แพร่หลายอยู่ก่อนแล้ว (วัชรภรณ์ ดิษฐปาน, 2550, น.556)

บทละครนอกเรื่องสังข์ทอง พระราชนิพนธ์ใน รัชกาลที่ 2 บรรจุในแบบเรียนของกระทรวงศึกษาธิการ ได้แก่ หนังสือเรียนรายวิชาพื้นฐานภาษาไทย ชุดภาษาเพื่อ ชีวิต วรรณคดีลำนำ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 กลุ่มสาระการ เรียนรู้ภาษาไทย ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้น พื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ปรากฏเรื่องสังข์ทองในบทที่ 1 “กำเนิดผืนดินคนทั้งหลาย” บทนี้ให้นักเรียนเรียนตอน “กำเนิดพระสังข์” และมีบทอาขยานหลักสังข์ทอง ตอน กำเนิดพระสังข์ (สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้น พื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ, 2557, น.1-19) ในหนังสือเรียน รายวิชาพื้นฐานภาษาไทย วรรณคดีวิจักขณ์ ชั้นมัธยมศึกษา ปีที่ 1 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ตามหลักสูตรแกนกลาง การศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 บทที่ 7 นิทานพื้นบ้าน มีเนื้อหากว่าถึงเรื่องสังข์ทอง นิทานท้องถิ่นเรื่องอื่น ที่มีเนื้อเรื่องคล้ายคลึงกับเรื่องสังข์ทอง และความสัมพันธ์ ของเรื่องสังข์ทองกับวิถีชีวิตคนไทย (สำนักงานคณะ กรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ, 2554, น.141-153)

สังข์ทองยังปรากฏในแบบเรียนหนังสืออ่านเพิ่มเติมชื่อ มานะ มานี ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 บทที่ 18 ลูกน้อยหอยสังข์ ซึ่งกล่าวถึงตอน พระสังข์ออกจากหอยสังข์ (สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ, 2559, น.172-192) เหตุการณ์สำคัญของนิทานเรื่องสังข์ทองที่นำเสนอ คือ “กำเนิดผิดปกติ” ตัวเอกออกผจญภัย ตัวเอกซ่อนรูป และถูกพ่อตาทดสอบ การเผยแพร่และการยอมรับ ซึ่งเป็นอนุภาคสำคัญที่เป็น “ชื่อเรื่องของนิทาน” เพราะตัวเอกกำเนิดในหอยสังข์

นิทานเรื่องสังข์ทองมีโครงเรื่องและเนื้อหาที่คล้ายคลึงกับนิทานพื้นบ้านเวียดนามเรื่องกะลามะพร้าว (So Dua) กระทรวงศึกษาธิการและฝึกอบรม สาธารณรัฐสังคมนิยมเวียดนาม (Ministry of Education and Training) กำหนดให้เด็กเวียดนามอ่านเรื่องกะลามะพร้าว (So Dua) เนื้อเรื่องกล่าวถึงตัวเอกเกิดมามีกำเนิดผิดปกติรูปลักษณ์เหมือนกะลามะพร้าวจึงได้ชื่อว่า “เสาะเหยื่อ” มีความสามารถพิเศษคือเป่าขลุ่ยได้ไพเราะ ตัวเอกจึงไปรับเลี้ยงไว้ที่บ้านเศรษฐี เสาะเหยื่อถอดรูปเป็นชายหนุ่มรูปงามนั่งเป่าขลุ่ย ลูกสาวคนสุดท้ายของเศรษฐีเห็นเสาะเหยื่อเกิดหลงรัก เสาะเหยื่อให้แม่ไปส่งลูกสาวเศรษฐี เศรษฐีหัวเราะเยาะและเรียกสินสอดที่คิดว่าเสาะเหยื่อไม่สามารถหาได้ได้แก่ ทองคำบริสุทธิ์ 1 โหล ผ้าไหมชนิด 10 พับ สุกรอ้วน 10 ตัว และเหล้าชนิด 10 โหล แม่ของเสาะเหยื่อกลัวใจมาก แต่เสาะเหยื่อหาสินสอดได้จึงได้แต่งงานกับลูกสาวคนสุดท้ายของเศรษฐี แล้วถอดรูปกะลามะพร้าวออกในวันแต่งงานทำให้ลูกสาวคนโตและลูกสาวคนกลางของเศรษฐีอิจฉาน้องคนเล็กมาก ต่อมาเสาะเหยื่อสอบได้จอหงวน ต้องออกเดินทางเป็นทูต ก่อนเดินทางเสาะเหยื่อให้หินเหล็กไฟ 1 ก้อน มีด 1 เล่ม และไขไก่ 2 ฟอง แก่ภรรยาเพื่อเก็บไว้ใช้ในยามจำเป็น พี่สาวสองคนอิจฉาน้องคนเล็กจึงวางแผนทำร้ายน้องเพื่อให้ได้เป็นภรรยาจอหงวนแทน ภรรยาของเสาะเหยื่อใช้ของ 3 สิ่งช่วยเหลือตัวเองจนรอดชีวิตและได้พบกับเสาะเหยื่ออีกครั้ง เมื่อความจริงปรากฏพี่สาวสองคนอับอายมากจึงหนีไป เสาะเหยื่อกับภรรยาอยู่ด้วยกันอย่างมีความสุข (Tran Truong Minh, 2012, P. 255-258)

นิทานสองเรื่องนี้อยู่ในแบบเรียนของทั้งสองประเทศเหมือนกันและมีโครงเรื่องคล้ายกัน คือ การกำเนิด

ของตัวละครเอกที่ผิดปกติ ความสามารถพิเศษ การซ่อนรูป การถูกทดสอบ การเผยแพร่ และการยอมรับ การศึกษานิทานทั้งสองเรื่องจึงเป็นการศึกษาข้อมูลประเภทนิทานซึ่งมีความสำคัญในฐานะเป็นข้อมูลที่สะท้อนความคิดความเชื่อทางวัฒนธรรมของทั้งสองประเทศ สร้างความเข้าใจระหว่างวัฒนธรรมผู้เป็นเจ้าของ ซึ่งมีประโยชน์ต่อการเรียนรู้ภาษาและวัฒนธรรมของทั้งสองประเทศ การได้รับคัดเลือกให้บรรจุในแบบเรียนแสดงถึงคุณค่าและความสำคัญของนิทานสองเรื่องนี้ การศึกษาโครงเรื่องนิทานจึงทำให้เข้าใจลักษณะร่วมของนิทานและความแตกต่างระหว่างวัฒนธรรม ซึ่งจะช่วยสร้างความเข้าใจอันดีระหว่างกัน

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาโครงเรื่องของนิทานไทยเรื่องสังข์ทองกับนิทานพื้นบ้านเวียดนามเรื่องกะลามะพร้าว (So Dua)

วิธีดำเนินการวิจัย

ผู้วิจัยใช้วิธีดำเนินการวิจัยแบบพรรณนาวิเคราะห์ (Descriptive Analysis) ดังนี้

1. ผู้วิจัยกำหนดขอบเขตข้อมูลการวิจัย โดยวิเคราะห์เนื้อหาจากนิทาน 2 เรื่อง ได้แก่ นิทานเรื่องสังข์ทองฉบับพระราชนิพนธ์ในพระบาทสมเด็จพระพุทธเลิศหล้านภาลัย และนิทานพื้นบ้านเวียดนาม กะลามะพร้าว (So Dua) ฉบับของ Nguyen Khac Phi ซึ่งนิทานทั้งสองเรื่องอยู่ในแบบเรียนของไทยและแบบเรียนของเวียดนาม

2. ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องเพื่อเป็นความรู้พื้นฐานและแนวทางในการวิจัย

3. วิเคราะห์โครงเรื่องของนิทานไทยเรื่องสังข์ทองและนิทานพื้นบ้านเวียดนาม กะลามะพร้าว (So Dua) 3 ตอนใหญ่ ได้แก่ ชีวิตพระเอกตอนแรกเกิด ชีวิตในวัยเด็ก และชีวิตแต่งงาน

4. สังเคราะห์ข้อมูลและนำเสนอผลการวิจัยโดยวิธีพรรณนาวิเคราะห์

ผลการวิเคราะห์

ผู้วิจัยพบว่านิทานไทยเรื่องสังข์ทองและนิทานพื้นบ้านเวียดนาม เสาะเหยื่อ (So Dua) มีโครงเรื่องและเนื้อหาคล้ายคลึงกัน แต่มีลักษณะต่างกันในเรื่องรายละเอียดเนื้อหาบางประการ นิทานทั้งสองเรื่องจัดอยู่ในโครงเรื่องของนิทาน (ศิริพร รัฐะฐาน ณ ถลาง, 2539, น.159) ประเภทที่ 1 คือ

การแบ่งเรื่องเป็น 3 ตอนใหญ่ ได้แก่ ชีวิตพระเอกตอนแรกเกิด ชีวิตในวัยเด็ก และชีวิตแต่งงาน

1. ชีวิตตอนแรกเกิด

ผู้วิจัยวิเคราะห์เหตุการณ์สำคัญในช่วงชีวิตพระเอกตอนแรกเกิดนิทานไทยเรื่องสังข์ทองและนิทานพื้นบ้านเวียดนาม กะลามะพร้าว (So Dua) ได้ 3 เหตุการณ์ ได้แก่ กำเนิดผดปกติ การซ่อนรูป และการถูกขับไล่

๑ มาจะกล่าววบทไป
เมื่อผลจะสิ้นพระชนม์นั้น
รศมีศรีตนก็หม่นหมอง
เทวดาตระหนกตกใจ
แล้วจึงตรึงตรองส่องเนตร
พระเจ้าท้าวศุวิมล
เทวจะมานิมนต์เรา
อย่าเลยจะจุดพิลัน
ลงไปเกิดในมนุสสา
คิดแล้วกลั่นใจให้วายชนม์

สุราลัยในดาวดั่งสวรรค์
อัศจรรย์ร้อนรนเป็นพันไป
สิ่งของของตัวก็มีวใหม่
แจ้งในพระทัยจะวายชนม์
แจ้งใจในเหตุเภทผล
เสสรวงบวงบนแก่เทวี
ให้พรากจากดาวดั่งสวรรค์
อย่าให้เทวีถนนิมนต์
แสวงหาศีลทานการกุศล
ปฏิสนธิยังครรภักลยา

(พระบาทสมเด็จพระพุทธเลิศหล้านภาลัย, 2530, น.10)

นิทานเรื่องกะลามะพร้าวกล่าวถึง สาเหตุการเกิดของเสาะเหยื่อ คือ แม่ของเสาะเหยื่อซึ่งอายุมากแล้วไม่มีลูก วันหนึ่งเข้าป่าไปหาฟืนแล้วตม้มน้ำฝ่นที่อยู่ในกะลามะพร้าว ต่อมานางจึงตั้งครรภ์และให้กำเนิดลูกออกมาเป็นกะลามะพร้าว “กาลครั้งหนึ่งนานมาแล้ว มีสามีภรรยาอยากจนคู่หนึ่งไปปรับใช้เศรษฐกิจ ทั้งสองจิตใจดีมีเมตตา และอดทนต่อความยากลำบาก แม้อายุ 50 ปีแล้วแต่ยังไม่มีลูก วันหนึ่งท่ามกลางอากาศที่ร้อนจัด ภรรยาเข้าป่าไปเก็บฟืน กระจายน้ำมากแต่หาลำธารไม่เจอ เห็นกะลามะพร้าวอยู่ข้างโคนต้นไม้ใหญ่เต็มไปด้วยน้ำฝ่น เธอประคองขึ้นมาตม้ ด้วยเหตุนี้เธोजึงตั้งครรภ์”² (Nguyen Khac Phi, 2011, P.49)

๑ เมื่อนั้น
มิได้วายว่างบางเบา
เป็นกรรมตามทันมเหสี
ยามปลดอดก็คลออดพระลูกยา

พระมเหสีป่วนป่วนพระครรภเจ้า
เจ็บราวกับเขาผูกคร่ำรำ
จะจากที่สมบัติวัดถา
กุมารากำบังเป็นสังข์ทอง

(พระบาทสมเด็จพระพุทธเลิศหล้านภาลัย, 2530, น.15)

1.1 กำเนิดผดปกติ

หมายถึงสาเหตุของการเกิดของตัวละครเอก และรูปลักษณ์เมื่อกำเนิด ซึ่งไม่เป็นไปตามธรรมชาติ สาเหตุการเกิดของพระสังข์คือ ท้าวศุวิมลทำพิธีบวงสรวงขอบุตร เพราะยังไม่มีบุตร ท้าวศุวิมลกับพระมเหสีจันทเทวีทรงศีล ทำทุกวัน เทวดาบนสวรรค์ขึ้นดาวดั่งสังข์จึงจุติลงมาอยู่ในครรภ์ของพระมเหสีจันทเทวีและกำเนิดเป็นหอยสังข์ทอง

นิทานเรื่องสังข์ทอง-กะลามะพร้าวจึงเริ่มต้นโครงเรื่องเหมือนกัน คือ กำเนิดผดปกติของตัวละครเอกกล่าวคือ ตัวละครที่เป็นพ่อ-แม่ไม่มีลูก เหตุของการกำเนิด และการกำเนิดผดปกติ ซึ่งเป็นการตั้งครรภ์จากการอธิษฐาน และการตม้มน้ำ ซึ่งเป็นการตั้งครรภ์ในลักษณะที่ประหลาดพบได้จากนิทานทั่วโลก (ศิริพร ณ ถลาง, 2552, น. 50)

1.2 การซ่อนรูป

หมายถึง การปกปิดรูปร่างที่แท้จริงของตัวละครเอก ดังที่พระสังข์ซ่อนตนอยู่ในหอยสังข์ทอง จึงทำให้ทุกคนเข้าใจว่ามเหสีจันทเทวีคลอดลูกออกมาเป็นหอยสังข์ทอง

2 Ngày xưa, có hai vợ chồng nghèo đi ở cho một nhà phú ông. Họ hiền lành, chịu khó nhưng đã ngoài năm mươi mà vẫn chưa có con. Một hôm, trời nắng to, người vợ vào rừng hái củi cho chủ, khát nước quá mà không tìm thấy suối. Thấy cái sọ dừa bên gốc cây to đựng đầy nước mưa, bà bung lên uống. Thế rồi bà có mang. Chẳng bao lâu, người chồng mất. Bà sinh ra một đứa bé không chân không tay, tròn như một quả dừa. Ba buồn lắm, toan vứt đi thì đứa con bảo : Mẹ ơi, con là người đẩy. Mẹ đừng vứt con đi mà tội nghiệp.

พ่อของเสาะเหยื่อเสียชีวิตระหว่างแม่ตั้งครรภ์ จากนั้นแม่คลอดลูกเป็นกะลามะพร้าว เกิดมาไม่มีแขนขา “จากนั้นไม่นาน สามิเสียชีวิต เธอคลอดลูกหนึ่งคน ไม่มีแขนไม่มีขากลมเหมือนลูกมะพร้าว เธอเสียใจมาก คิดจะเอาไปทิ้ง ลูกก็ร้องขึ้นมาว่า “แม่จำหนูเป็นคนนะ แม่อย่าทิ้งหนูเลย สงสารหนูเถิด”³ (Nguyen Khac Phi, 2011, P.49)

พระเอกในนิทานทั้งสองเรื่องต่างก็เกิดมาแล้วปิดบังตัวตนด้วยการซ่อนรูปเหมือนกัน พระสังข์ซ่อนรูปใน

๑ มเหสีตระหนกอกสัน
ผ่านฟ้าดั่งเลือดตานอง
พระทัยวาบสำเนียงเสียงศรี
ภูมินทร์เพียงจะสิ้นชีวัน
จึงตรัสกับองค์มเหสี
ไม่พอที่จะเป็นก็เป็นไป
อุตสาห์บนบานศาลกล่าว
อับอายไพร่ฟ้าข้าคน

สาวสวรรค์ห้วนไหว่ทั้งในห้อง
แตรสังข์แซ่ซ้องประโคนพลัน
ภูมิซบเหล่านางสาวสวรรค์
อับอายสาวสวรรค์ก้านัลใน
เจ้าพี่เราจะคิดเป็นไหน
เมื่อหาลูกไม่ก็ทุกข์ทน
ครั้งมีมาเล่าไม่เป็นผล
พี่จะใคร่กลั่นขนมให้พ้นอาย

(พระบาทสมเด็จพระพุทธเลิศหล้านภาลัย, 2530, น.15)

นิทานเรื่องกะลามะพร้าว บางสำนวนกล่าวว่า เศรษฐีคิดว่าเสาะเหยื่อเป็นปีศาจจึงสั่งให้แม่นำเสาะเหยื่อไปฝัง แต่นางไม่ยอม เศรษฐีจึงไล่ครอบครัวนางไปอยู่กระท่อมท้ายสวน⁴ (Minh Long, 2020, P.2)

พระเอกของนิทานเรื่องสังข์ทองกับนิทานเรื่องกะลามะพร้าวจึงถูกขับไล่เหมือนกันเพราะการกำเนิดผิดปกติของ ตัวละครเอก คือหอยสังข์ทองกับกะลามะพร้าว เป็นสิ่งผิดธรรมชาติจึงทำให้ตัวละครอื่นอับอายและรังเกียจ



ภาพที่ 1 ภาพชีวิตตอนแรกเกิดของเสาะเหยื่อ

ที่มา: นิธอร พรอำไพสกุล, สุภัก มหารารากร และ Nguyen Kieu Yen. (2566).

ภาษาและวัฒนธรรมไทยจากวรรณคดีเรื่องสังข์ทองสำหรับนักศึกษาเวียดนาม. กรุงเทพมหานคร: สันติศิริการพิมพ์.

3 Chẳng bao lâu, người chồng mất. Bà sinh ra một đứa bé không chân không tay, tròn như một quả dưa. Ba buồn lắm, toan vứt đi thì đứa con bảo : Mẹ ơi, con là người đấy. Mẹ đừng vứt con đi mà tội nghiệp.

4 Ít lâu sau, bà thụ thai. Đủ chín tháng mười ngày, bà sinh ra một đứa con tròn lông lốc trông hệt cái sọ dưa, có đủ mắt, mũi, mồm, tai nhưng không có mình mấy chân tay. Bà kinh hãi, định đem bỏ đi. Đột nhiên đứa con cất tiếng nói : Mẹ ơi, mẹ đừng bỏ con đi mà tội nghiệp! Bà cảm động, ôm đứa bé vào lòng và đặt tên con là Sọ Dưa. Biết việc ấy, phú ông cho là yêu quái, bắt bà đem chôn con đi nhưng bà không nghe. Phú ông liền đuổi gia đình bà ra ở túp lều ngoài góc vườn.

โครงเรื่องของชีวิตพระเอกตอนแรกเกิดในนิทานทั้งสองเรื่อง จึงมีลักษณะเหมือนกันคือกำเนิดที่ผิดปกติ การซ่อนรูป

2. ชีวิตในวัยเด็ก

เมื่อผ่านเหตุการณ์ชีวิตตอนแรกเกิดซึ่งเป็นโครงเรื่องเริ่มเรื่องนิทานไทยเรื่องสังข์ทองและนิทานเวียดนามะกลามะพร้าวแล้ว ต่อไปจึงเป็นการดำเนินชีวิตของตัวละครเอกในวัยเด็ก ผู้วิจัยวิเคราะห์เหตุการณ์สำคัญในช่วงชีวิตในวัยเด็กได้ 2 เหตุการณ์ ได้แก่ การซ่อนรูปและการเผยแพร่ และการถูกทดสอบ

๑ เมื่อนั้น

ไม่แฉ่งว่าองค์พระมารดา
สังัดเงียบผู้คนไม่พุดจา
นั่งที่นอกชานสำราญกาย
มารดาซ่อนเร้นเห็นพร้อมมูล
ซ่อนอยู่ในสังข์กำบังตัว
ย่างเข้าในห้องทับจับได้ไม้
พระสังข์ตกใจตั้งโพลน

พระกุมารเยี่ยมหอยแลหา
แฝงฝาคอยอยู่ไม่รู้กาย
เล็ดลอดออกมาแล้วผันผาย
เก็บกรวดทรายเล่นไม่รู้ตัว
อุแม่เอยพ่อคุณทูนหัว
พ่อทูนหัวของแม่ประหลาดคน
ก็ต่อยสังข์ให้แหกแตกป่น
จะหนีเข้าหอยตนก็จวนใจ

(พระบาทสมเด็จพระพุทธเลิศหล้านภาลัย, 2530, น.24-26)

เสาะเหยื่อกับแม่อาศัยที่กระท่อมท้ายสวนด้วยความยากลำบาก ทุกวันแม่ต้องทำงานหนักแต่เสาะเหยื่อทำงานไม่ได้ ได้แต่กลิ้งไปกลิ้งมาอยู่ในบ้าน เมื่อเสาะเหยื่ออายุ 7 ปีแม่ทำงานเหนื่อยมากจึงบ่นว่าลูกคนอื่นอายุ 7-8 ขวบ ก็ช่วยแม่รับจ้างเลี้ยงวัวแต่เสาะเหยื่อทำอะไรไม่ได้เลย

“ลูกคนอื่นเจ็ดแปดขวบก็รับจ้างเลี้ยงวัวได้แล้ว แต่แกไม่มีประโยชน์อะไรเลย”

เสาะเหยื่อพูดว่า “แค่เรื่องเลี้ยงวัวผมก็ทำได้ แม่ไปขอเศรษฐีให้ผมไปอยู่รับจ้างเลี้ยงวัวเถอะ”⁵

(Nguyen Khac Phi, 2011, P.50)

2.1 การซ่อนรูปและการเผยแพร่

คือการปกปิดร่างกายที่แท้จริงของตัวละครเอกตั้งแต่แรกเกิดจนกระทั่งมีการเปิดเผยความจริงในช่วงที่ยังเป็นเด็ก ดังที่เมื่อพระสังข์อายุ 5-6 ขวบ ได้ออกจากหอยสังข์มาช่วยมารดาเลี้ยงไก่เพราะรักและสงสารแม่ เมื่อมารดารู้ความจริงจึงทูลหอยสังข์แตก ทำให้พระสังข์ไม่สามารถซ่อนตัวในหอยสังข์ได้

พระสังข์ซ่อนรูปในหอยสังข์จนกระทั่งหอยสังข์ถูกทำลายจึงเผยแพร่ ส่วนเสาะเหยื่อซ่อนรูปในกะลามะพร้าว โดยไม่ได้เผยแพร่ที่แท้จริง อาจกล่าวได้ว่าตัวละครเอกทั้งสองยังคงต้องการซ่อนรูปหรือซ่อนตัวต่อไปแต่ต้องการช่วยเหลือแม่ที่ลำบากแม่จะอยู่ในวัยเด็ก พระสังข์ไม่ต้องการเผยแพร่แต่ต้องเผยแพร่เพราะแม่ทำลายที่ซ่อนตัว แต่เสาะเหยื่อช่วยแม่แม่ยังคงซ่อนรูป

2.2 การถูกทดสอบ

คือการพิสูจน์ตัวละครเอกด้วยวิธีการต่างๆ เพื่อแสดงว่าตัวเอกมีความสามารถหรือมีบุญ พระสังข์ในวัยเด็กถูกทดสอบ 5 ครั้งหลังจากเผยแพร่ที่แท้จริง ได้แก่ ถูกทุบด้วยท่อนจันทน์ ถูกฟันด้วยหอก ถูกฟันด้วยดาบ ถูกข้างตมมันไสที่มึงแทง และถูกจับถ่วงน้ำ พระสังข์ผ่านการทดสอบโดยไม่ได้รับอันตราย

5 Con nhà người ta bảy, tám tuổi đã đi ở chăn bò. Còn mày thì chẳng được tích sự gì. Sợ Dừa nói :- Gi chữ chăn bò thì con chăn cũng được. Mẹ cứ nói với phú ông cho con đến ở chăn bò.

๑ มาถึงจึงเห็นพระผ่านฟ้า	กับนางจันทาพิสมัย
ออกนั้งยังหน้าบัณฺฑชรัย	เข้าไปบังคมคัลทันที
จึงทูลสมเด็จจกวนาถ	ขอพระบาทจงโปรดเกศี
ซึ่งใช้ให้ไปป่าพนาลี	บัดนี้ก็จับได้ตัวมา
ทำตามรับสั่งให้สังหาร	กุมารชาญชัยไม่สังขาร์
หลกาคจิตผิตคนทั้งโลกา	สาตราอาวรุทก็หักไป
จึงเอาช่างร้ายเข้าให้แทง	งापักดินแหงนไม่แทงได้
บัดนี้ชุ่มนุมนุคตัวไว้	ภูวไนยจงทราบบาทหงส์

(พระบาทสมเด็จพระพุทธเลิศหล้านภาลัย, 2530, น.43)

เสาะเหยื่อในร่างกะลามะพร้าวถูกทดสอบด้วยการทำงาน เพราะแม่ขอร้องเศรษฐีให้จ้างเสาะเหยื่อเลี้ยงวัว เศรษฐีลั้งเลใจแต่คิดว่าเสาะเหยื่อรูปร่างไม่เหมือนคนทั่วไป ไม่มีแขนไม่มีขา ตัวเป็นกะลามะพร้าวกลมกลิ้งไปกลิ้งมา จึงไม่เปลืองข้าว ไม่ต้องจ่ายค่าจ้างมากเท่าจ้างคนอื่น เศรษฐีจึงตกลงจ้างเสาะเหยื่อมาเลี้ยงวัว “พอถูกเข้าซี่แม่จึงเดินไปถามเศรษฐี เศรษฐีลั้งเลใจ “วัวทั้งฝูงจะยกให้เด็กพิกลพิการแบบนี้เลี้ยงได้ยังไง แต่ว่าถ้าเลี้ยงเด็กคนนี้ก็ไม่มีสิ้นเปลือง และค่าจ้างก็ไม่เท่าไร ดีกว่าเลี้ยงเด็กคนอื่น งั้นก็ลองดู””⁶ (Nguyen Khac Phi, 2011, P.50)

ตัวละครเอกในวัยเด็กจากนิทาน 2 เรื่องต้องซ่อนรูปและเผยแพร่ ต้องถูกทดสอบเพื่อพิสูจน์ตัวเองแม้เป็นเพียง

เด็กอายุไม่ถึง 10 ขวบ พระสังข์ต้องพิสูจน์ตัวเองจากอันตรายที่มีผู้ปองร้ายซึ่งต้องการฆ่าพระสังข์ และผ่านการทดสอบเพราะ “มีบุญ” เสาะเหยื่อต้องพิสูจน์ตัวเองในร่างกะลามะพร้าวกลิ้งไปมาไม่มีแขนขา โดยทำงานหนักเหมือนคนทั่วไป แต่ได้ค่าจ้างน้อย อย่างไรก็ตามทั้งพระสังข์และเสาะเหยื่อก็สามารถเอาชนะอุปสรรคคือผ่านการทดสอบ

3. ชีวิตแต่งงาน

เมื่อตัวละครเอกผ่านชีวิตตอนแรกเกิดและชีวิตในวัยเด็กแล้ว จึงเข้าสู่ช่วงเวลาสำคัญคือชีวิตแต่งงาน ซึ่งเป็นช่วงเวลาที่ยาวที่สุดในนิทานสองเรื่องนี้ ปรากฏเหตุการณ์สำคัญในช่วงชีวิตแต่งงาน 3 เหตุการณ์ ได้แก่ การได้คู่ครอง การผ่านการทดสอบจนได้รับการยอมรับ และการจบเรื่องด้วยความสุข



ภาพที่ 2 ภาพชีวิตในวัยเด็กของเสาะเหยื่อ

ที่มา: นิธอร พรอำไพสกุล, สุภัค มหาวรรการ และ Nguyen Kieu Yen. (2566).

ภาษาและวัฒนธรรมไทยจากวรรณคดีเรื่องสังข์ทองสำหรับนักศึกษาเวียดนาม. กรุงเทพฯ: สันติศิริการพิมพ์.

6 Nghe con giục, bà mẹ đến hỏi phú ông. Phú Ông ngần ngại. Cả đàn bò giao cho thằng bé không ra người không ra ngợm ấy, chần dặt làm sao? Nhưng mà nuôi nó thì được cái ít tốn cơm, công sá chẳng là bao, hơn nuôi đứa khác nhiều, Thôi cứ thử xem!

3.1 การได้คู่ครอง

เหตุการณ์แรกเริ่มของชีวิตแต่งงานคือการได้คู่ครอง เหตุผลสำคัญที่ทำให้พระเอกในนิทานสองเรื่องนี้ได้คู่ครองคือ นางเอกเห็นรูปร่างแท้จริงของพระเอกซึ่งคนอื่นมอง

๑ เมื่อนั้น

เทพไทอุปถัมภ์นำชก
นางเห็นรูปสุวรรณอยู่ชั้นใน
ใครใครไม่เห็นรูปทรง
ชะรอยบุญเราไซ้จึงได้เห็น
คิดพลางนางเสียดมาลา
ขอให้พวงมาลัยนี้ไปต้อง
เสี่ยงแล้วโฉมยงนงลักษณ์

รจนานารีมีศักดิ์
นงลักษณ์ดูเงาเงาเจจาง
รูปเงาสวมไว้ให้คนหลง
พระเป็นทองทั้งองค์อร่ามตา
ต่อจะเป็นคู่ครองกรรมมังหนา
แม้ว่าเคยสมภิมิรัยรัก
เจ้าเงาะรูปทองจงประจักษ์
ผินพัศตร์ทิ้งพวงมาลัยไป

(พระบาทสมเด็จพระพุทธเลิศหล้านภาลัย, 2530, น.94)

ในเรื่องกะลามาพะร้าว ลูกสาวคนสุดท้ายของเศรษฐีเห็นว่าเสาะเหยื่อเป็นชายหนุ่มรูปงาม ไม่ใช่คนธรรมดา นางจึงหลงรัก “วันหนึ่ง ลูกสาวคนสุดท้ายของเศรษฐีนำข้าวมาให้กะลามาพะร้าว ระหว่างทางได้ยินเสียงขลุ่ยที่ไพเราะจึงแอบดูอยู่หลังพุ่มไม้ เธอเห็นชายหนุ่มรูปงามคนหนึ่งนั่งบนเปล กำลังเป่าขลุ่ยให้ว้าวฟัง เมื่อได้ยินเสียงแปลกปลอม ชายหนุ่มรูปงามก็หายตัวไป เหลือเพียงกะลามาพะร้าวกลิ้งอยู่ เหตุการณ์นี้เกิดขึ้นหลายครั้ง ลูกสาวของเศรษฐีจึงรู้ว่าเสาะเหยื่อไม่ใช่คนธรรมดา เธอหลงรักเสาะเหยื่อและนำของดีของออร์อยไปให้”⁷ (Nguyen Khac Phi, 2011, P.51)

แม้ว่า ลูกสาวคนสุดท้ายของเศรษฐีจะรักเสาะเหยื่อ แต่ก็เป็นผู้ครองไม่ได้ เสาะเหยื่อต้องผ่านการทดสอบจึงจะได้แต่งงาน เพราะเศรษฐีไม่ยอมรับ และเรียกสินสอดเป็นทองคำบริสุทธิ์ 1 โห่ ผ้าไหมชั้นดี 10 พับ หมูอ้วน 10 ตัว และ เหล้าชั้นดี 10 โห่ เสาะเหยื่อสามารถหาของทุกอย่างได้

“เมื่อใกล้จะหมดเวลารับจ้าง เสาะเหยื่อก็กลับไปรับเร้าให้แม่ไปสู้ออกสาวของเศรษฐี แม่ตกใจมาก แต่เห็นว่าลูกอ่อนนวมมากจึงจำตามใจลูก นางเตรียมหมากหนึ่งทะลายนำไปบ้านเศรษฐี เศรษฐียิ้มเยาะ

ไม่เห็น นางเอกจึงเลือกพระเอกเป็นคู่ครอง ดังที่นางจรรยาเลือก เสียดพวงมาลัยให้พระสังข์ เพราะเห็นรูปสุวรรณของพระสังข์ในรูปเงา

“ได้ ถ้าอยากขอลูกสาวของข้า ให้ไปหาทองคำบริสุทธิ์มาหนึ่งโห่ ผ้าไหมชั้นดี 10 พับ หมูอ้วน 10 ตัว และเหล้าชั้นดี 10 โห่ เอามานี้”

แม่กลับมามอบเสาะเหยื่อ คิดว่าลูกจะล้มเลิกเรื่องจะขอลูกสาวเศรษฐี แต่ไม่คาดคิดว่าเสาะเหยื่อจะบอกว่า สามารถหามาได้ทุกอย่าง

ถึงวันนี้ แม่แปลกใจมากเพราะอยู่ๆ ในบ้านมีของหมั้นครบทุกอย่าง พร้อมผู้รับใช้ 10 คน ยกของหมั้นไปที่บ้านเศรษฐี เศรษฐีละลานตาไปหมด ตะกุกตะกักพูดกับแม่ของเสาะเหยื่อว่า

“เดี๋ยวข้าถามลูกสาวข้าก่อน ดูว่ามีใครชอบไอ้เสาะเหยื่อนี้มั๊ย”⁸

(Nguyen Khac Phi, 2011, P.51)

การได้คู่ครองของตัวละครเอกทั้งสองเรื่องในนิทาน จึงมีเหตุผลสำคัญคือเริ่มจากการยอมรับของคู่ครองก่อน บุคคลอื่นเห็นเพียงรูปลักษณ์ภายนอกซึ่งไม่เหมือนคนธรรมดา คือ รูปเงาและกะลามาพะร้าว มีเพียงคู่ครองของตนเท่านั้นที่มองเห็นรูปลักษณ์ภายใน

7 Một hôm, cô út vừa mang cơm đến dưới chân đồi thì nghe tiếng sao véo von. Cô lấy làm lạ, rón rén bước lên, núp sau bụi cây nhìn xem, thì thấy một chàng trai khôi ngô đang ngồi trên chiếc võng đào mắc vào hai cành cây, thổi sáo cho đàn bò gặm cỏ. Có tiếng động, chàng trai biến mất, chỉ thấy Sọ Dừa nằm lăn lóc ở đấy. Nhiều lần như thế, cô gái biết Sọ Dừa không phải người phàm trần. Cô đem lòng yêu, có của ngon vật lạ đều giấu đem cho chàng.

8 Cuối mùa ở, Sọ Dừa về giục mẹ đến hỏi con gái phú ông làm vợ. Bà mẹ hết sức sùng sốt, nhưng thấy con năn nỉ cùng chiều lòng, đành kiếm buồng cau mang đến nhà phú ông. Phú ông cười mỉa :

3.2 การผ่านการทดสอบจนได้รับการยอมรับ

แม้คูครองจะยอมรับตัวละครเอกแล้วแต่พระเอกต้องถูกทดสอบในช่วงชีวิตแต่งงานและผ่านการทดสอบจนได้รับการยอมรับ ดังที่ท้าวสามนต์ขับไล่พระสังข์

๑ เมื่อนั้น

แกลิ่งให้หาปลาจะฆ่าฟัน
ยั้งคิดยั้งแค้นแน่นใจ
จึงตรัสแสร้งเสพทุบาย
ทั้งหกหามาแก้ตัวใหม่
เสนาในไปบอกอ้ายเงาะนั้น

ท้าวสามนต์เคืองขัดอัดอั้น

อ้ายเงาะมันกลับได้มามากมาย
แม้มีข่ามันได้ก็ไม่หาย
จะต้องการเนื้อทรายมาเลี้ยงกัน
แม้มิได้ชีวาจะอาศัย
หาเนื้อมาให้ทันวันพรุ่งนี้

(พระบาทสมเด็จพระพุทธเลิศหล้านภาลัย, 2530, น.126)

พระสังข์ใช้ปัญญาจากการเรียนมหาจินตามนต์เรียกปลาเรียกเนื้อมาให้ท้าวสามนต์ได้จึงผ่านการทดสอบและตีคลีชนะพระอินทร์ หลังจากนั้นจึงถอดรูปเงาะทำให้ทุกคนเห็นรูปทองดงงาม ทุกคนจึงยอมรับพระสังข์

ในนิทานเรื่องกะลามาพะพร้าวเศรษฐีจำใจยกลูกสาวให้เสาะเหยื่อเพราะลูกสาวยินดี เมื่อถึงวันแต่งงานเสาะเหยื่อถอดรูปเป็นชายหนุ่มรูปงามเดินออกมาจากห้องพร้อมลูกสาวคนสุดท้ายของเศรษฐี “ถึงวันแต่ง ในบ้านเต็มไปด้วยโต๊ะจัดเลี้ยงจำนวนมาก ผู้รับใช้วิ่งไปมาชวักไขว่ พอถึงพิธีรับตัวเจ้าสาว ไม่มีใครเห็นกะลามาพะพร้าวเลย เห็นเพียงชายหนุ่มรูปงามกับลูกสาวคนสุดท้ายของเศรษฐีเดินออกมาจากห้องของเจ้าสาว ทุกคนทั้งตกใจป็นดีใจ ส่วนพี่สาวสองคนทั้งเสียชีวิตทั้งอิจฉา”⁹ (Nguyen Khac Phi, 2011, P.51)

หลังจากเสาะเหยื่อเผยร่างที่แท้จริงทำให้ทุกคนยอมรับแล้ว ด้วยสติปัญญาเป็นเลิศและการทุ่มเทอ่านหนังสือจึงสอบรับราชการเป็นจอหงวนได้ภายในปีนั้น ต่อมา มีพระราชโองการแต่งตั้งเป็นทูต “สองสามีภรรยาของกะลามาพะพร้าวอยู่ด้วยกันอย่างมีความสุข ไม่เพียงเท่านั้น เสาะเหยื่อยังแสดงให้เห็นว่าตนเป็นคนเฉลียวฉลาด ทุ่มเทกับการ

กับนางรจนนำไปอาศัยที่กระท่อมปลายนา แล้วทดสอบพระสังข์ในรูปเงาะโดยให้หาปลา หาเนื้อทราย และให้พระสังข์ไปตีคลีกับพระอินทร์

เรียนหนังสือทั้งวันทั้งคืนเพื่อวันสอบ ถึงวันสอบปีนั้น เสาะเหยื่อสอบได้จอหงวน ต่อมาไม่นานมีพระราชโองการจากพระมหากษัตริย์แต่งตั้งให้เสาะเหยื่อไปเป็นทูต”¹⁰ (Nguyen Khac Phi, 2011, P.51)

เสาะเหยื่อเฉลียวฉลาดและมองการณ์ไกล เพราะภรรยาต้องอยู่คนเดียว อีกทั้งพี่สาวสองคนริษยาภรรยาของเสาะเหยื่อ ดังนั้นก่อนเดินทางไปเป็นทูตจึงให้ของสามสิ่งแก่ภรรยา ได้แก่ หินเหล็กไฟ 1 ก้อน มืด 1 เล่ม และไขไก่ 2 ฟอง ซึ่งทำให้นางได้ใช้ยามจำเป็นเพื่อมีชีวิตรอด

“ก่อนร่ำลาภรรยา จอหงวนให้หินเหล็กไฟหนึ่งก้อน มืดหนึ่งเล่ม และไขไก่สองฟองแก่ภรรยา กำชับภรรยาให้เก็บของพวกนี้ติดตัวไว้เพื่อใช้ยามจำเป็น”¹¹

“ตั้งแต่นั้นองได้สามีเป็นจอหงวน พี่สาวสองคนยังริษยาและเกลียดชัง คิดจะทำร้ายน้องสาวเพื่อจะเป็นภรรยาท่านจอหงวนแทนน้อง เมื่อจอหงวนไปเป็นทูต พี่สาวสองคนจึงฉวยโอกาสมาเยี่ยมน้องที่บ้าน และชวนน้องพายเรือเที่ยวทะเล แล้วก็ปลักน้องตกน้ำ ปลาวาฬตัวหนึ่งกลืนน้องลงท้อง นางเอามืดที่

9 - Để ta hỏi con gái ta, xem có đứa nào ung lấy thằng Sọ Dừa không đã. Lão gọi ba con gái ra, hỏi lần lượt từng người một. Hai cô chị bủ môi, chê bai. Còn cô út e lệ, cúi mặt xuống tỏ ý bằng lòng. Phú ông đành phải nhận lễ và gả cô con gái út cho Sọ Dừa. Ngày cưới, trong nhà Sọ Dừa cỗ bàn thật linh đình, gia nhân chạy ra chạy vào tấp nập. Đúng lúc rước dâu, không ai thấy Sọ Dừa đâu cả. Bỗng một chàng trai khôi ngô tuấn tú cùng cô út của phú ông từ phòng cô dâu đi ra. Mọi người đều sững sốt, mừng rỡ. Còn hai cô chị vợ của Sọ Dừa thì vừa tiếc, vừa ghen tức.)

10 Hai vợ chồng Sọ Dừa ở với nhau rất hạnh phúc. Không những thế, Sọ Dừa còn tỏ ra thông minh khác thường, ngày đêm miệt mài đèn sách, chờ khoa thi. Năm ấy, Sọ Dừa đỗ trạng nguyên. Chẳng bao lâu, có chiếu nhà vua sai quan trạng đi sứ. Khi chia tay, quan trạng đưa cho vợ một hòn đá lửa, một con dao và hai quả trứng gà, dặn phải giữ luôn trong người phòng khi dùng đến.)

11 Khi chia tay, quan trạng đưa cho vợ một hòn đá lửa, một con dao và hai quả trứng gà, dặn phải giữ luôn trong người phòng khi dùng đến.

สามีฝากไว้แทงปลาหวายตาย ซากปลาหวายลอยเค้าง
กลางทะเลแล้วเกยติดเกาะแห่งหนึ่ง นางเอามีตผ่า
ท้องปลาแล้วคลานออกมา เอาหินเหล็กไฟสองก้อน
สีกันก่อไฟ แล้วแล่นเรือปลาออกมาย่างกินเพื่อประทัง
ชีวิต รอมีเรือผ่านมาเพื่อจะขอความช่วยเหลือ ไข่ไก่
สองฟองฟักตัวออกมาเป็นไก่สวยงามหนึ่งคู่ อยู่เป็น
เพื่อนนางท่ามกลางเกาะร้าง วันหนึ่ง มีเรือขุนนาง
ผ่านเกาะ ไก่ตัวผู้มองเห็นจึงขึ้นเสียงดังสามครั้ง
“เอ๊ก อี เอ๊ก เอ๊กกกกกกกกกกกกกกกกกกก ถ้า
หากเป็นเรือจอหวนให้มารับนายหญิงของฉันทกลับ
ไปด้วยเถิด”¹²

(Nguyen Khac Phi, 2011, P.51-52)

๑ เมื่อนั้น
เห็นเมียรักโอรสยศไกร
ใหนักสงสารเป็นพันนักษ
มีอาจที่จะกลับโศกา

๑ ครั้นสร้างโศกศัลย์รันทศ
พอนี้ชั่วช้าสารพัน
หากเจ้าไม่ตายวายปราณ
อันซึ่งความผิดของบิดา
บัดนี้จะมารับเจ้ากลับไป
จะมอบราชธานีบุรีเรือง

ท้าวศวิมลเป็นใหญ่
สะอื้นไห้ไม่แยงพักตรา
ทรงศักดิ์สวมกอดโอรสา
ก็พุ่มพวยชลนาจาบัลย์
พระลูบล้างโอรสแล้วรับขวัญ
ให้ทำโทษทัณฑ์กับลูกยา
เพราะบุญญาธิการหนักหนา
แก้วตาดอยาคุ่มแค้นเคือง
คงจะให้ระบือลือเลื่อง
ให้พ่อผ่านบ้านเมืองสืบไป

(พระบาทสมเด็จพระพุทธเลิศหล้านภาลัย, 2530, น.201-202)

ในนิทานกะลามะพร้าว กล่าวถึงการกลับมาพบกัน
ของเสาะเหยื่อกับภรรยา เมื่อเสาะเหยื่อกลับถึงบ้านจึงจัด
งานฉลองและเชิญญาติพี่น้องมาร่วมงาน

วันหนึ่ง มีเรือขุนนางผ่านเกาะ ไก่ตัวผู้มองเห็นจึงขึ้น
เสียงดังสามครั้ง “เอ๊ก อี เอ๊ก เอ๊กกกกกกกกกกกกก
กกกกกกกก ถ้าหากเป็นเรือจอหวนให้มารับนาย
หญิงของฉันทกลับไปด้วยเถิด”

การที่พระเอกในนิทานทั้งสองเรื่องถูกทดสอบ
เป็นการเน้นย้ำความสามารถ และสติปัญญาของพระเอก
รวมทั้งแสดงให้เห็นว่าตัวละครในเรื่องได้เห็นรูปลักษณะ
แท้จริงและต่างยอมรับพระเอก นิทานเรื่องกะลามะพร้าว
นอกจากทดสอบพระเอกแล้ว ยังทดสอบคู่ครองของพระเอก
ด้วยว่ามีสติปัญญาเช่นเดียวกัน ซึ่งเน้นย้ำให้เห็นปัญญาของ
เสาะเหยื่อที่มอบของสามสิ่งแก่ภรรยา ซึ่งช่วยภรรยาแก้
ปัญหาและอุปสรรคที่เกิดขึ้น

3.3 การจบเรื่องด้วยความสุข

นิทานทั้งสองเรื่องจบเรื่องด้วยความสุข พระเอกได้
กลับมาอยู่กับครอบครัว ได้พบกับคนรัก ดังที่พระสังข์ได้พบ
ท้าวศวิมลกับมเหสีจันทร์เทวี แล้วกลับเมืองไปอยู่ด้วยกัน

จอหวนให้เรือเทียบฝั่ง สองสามีภรรยาเจอกันแล้ว
ดีใจและดีใจตันใจ เมื่อกลับถึงบ้าน จอหวนจัดงาน
ฉลอง แล้วเชิญญาติพี่น้องมาร่วมงานด้วย แต่ช่อน
ภรรยาไว้ในห้องไม่ให้ใครเห็น พี่สาวสองคนไม่รู้ว่
อะไรเกิดขึ้น แอบดีใจ มั่นใจว่าจะได้เป็นภรรยา
จอหวนแทนน้อง จึงแย่งกันเล่าเรื่องราวที่เกิดขึ้นกับ
น้องแล้วร้องไห้คร่ำครวญ แสดงท่าทีสงสาร คิดถึง

12 Từ ngày Cô em út lấy được chồng trạng nguyên, hai cô chị càng sinh lòng ghen ghét, định tâm hại em để thay em làm bà trạng. Nhân quan trạng đi sứ vắng hai cô chị sang chơi, rủ em chèo thuyền ra biển, rồi đẩy em xuống nước. Một con cá kinh nước chững cô vào bụng. Sẵn có con dao, cô em đâm chết cá, xác cá nổi lênh trên mặt biển, rồi dạt vào một hòn đảo. Cô lại lấy dao khoét bụng cá chui ra, lấy hai hòn đá cọ mạnh vào nhau, bật lửa lên, rồi xé thịt cá nướng ăn, sống qua ngày, chờ có thuyền đi qua thì gọi vào cứu. Hai quả trứng cũng nở thành một đôi gà đẹp, làm bạn với cô giữa cảnh đảo hoang vắng. Một hôm, có chiếc thuyền chằm chờ đuôi nheo lướt qua đảo. Con gà trống nhìn thấy, gáy to ba lần : Ô ... ó ... o Phải thuyền quan trạng rước cô tôi về.

และเศร้าใจ จอหงวนไม่พูดอะไร พองานเลี้ยงเลิก จอ
หงวนเรียกภรรยาออกมา พี่สาวสองคนอับอายมาก
จึงแอบหนีกลับบ้านแล้วหลบหนีออกจากเมือง¹³

(Nguyen Khac Phi, 2011, P.51-53)



นิทานเรื่องสังข์ทอง-กลาเมะพร้าว จึงแสดงเนื้อหา
ช่วงชีวิตแต่งงานของพระเอกที่มีลักษณะร่วมคล้ายคลึงกัน
เนื้อหาของนิทานแสดงถึงชัยชนะที่มาจากสติปัญญาและ
ความสามารถของตัวละครเอก ทำให้ได้อยู่กับคนที่รักอย่าง
มีความสุข



ภาพที่ 3 และ ภาพที่ 4 ภาพชีวิตวัยแต่งงานของเสาะเหยื่อ

ที่มา: นิธิอร พรอำไพสกุล, สุภัต มหาวรรการ และ Nguyen Kieu Yen. (2566).

ภาษาและวัฒนธรรมไทยจากวรรณคดีเรื่องสังข์ทองสำหรับนักศึกษาเวียดนาม. กรุงเทพฯ: สันติศิริการพิมพ์.



ภาพที่ 5 เสาะเหยื่อพบภรรยาและกลับมาอยู่ด้วยกันอย่างมีความสุข

ที่มา: นิธิอร พรอำไพสกุล, สุภัต มหาวรรการ และ Nguyen Kieu Yen. (2566).

ภาษาและวัฒนธรรมไทยจากวรรณคดีเรื่องสังข์ทองสำหรับนักศึกษาเวียดนาม. กรุงเทพฯ: สันติศิริการพิมพ์.

13 Một hôm, có chiếc thuyền cắm cờ đuôi nheo lướt qua đảo. Con gà trống nhìn thấy, gáy to ba lần : Ò ... ó ... o Phải thuyền quan trạng rước cô tôi về. Quan trạng cho thuyền vào xem. Vợ chồng gặp nhau, mừng mừng tủi tủi. Về nhà, quan trạng mở tiệc mừng, mời bà con đến chia vui, nhưng lại giấu vợ trong buồng không cho ra mắt. Hai cô chị không hay biết gì hết, khắp khởi mừng thầm, chắc mẩm chuyến này được thay em làm bà trạng. Hai cô chị tranh nhau kể chuyện có em rui ro rồi khóc nức nở ra chiều thương tiếc lắm. Quan trạng không nói gì. Tiệc xong, quan trạng cho gọi vợ ra. Hai người chị xấu hổ quá, lén ra về lúc nào không ai hay và từ đó bỏ đi biệt xứ.

สรุปและอภิปรายผล

นิทานเรื่องสังข์ทองกับกะลามาะพร้าวมีโครงเรื่องคล้ายกัน สามารถวิเคราะห์ตามโครงเรื่องนิทานได้ 3 ตอน ได้แก่ ชีวิตตอนแรกเกิด ชีวิตในวัยเด็ก และชีวิตแต่งงาน ชีวิตตอนแรกเกิดพบเหตุการณ์สำคัญ 3 เหตุการณ์ คือ กำเนิด ผิดปกติ การซ่อนรูป และการถูกขังไล่ ชีวิตในวัยเด็กพบ

เหตุการณ์สำคัญ 2 เหตุการณ์ ได้แก่ การซ่อนรูปและการเผยแพร่ และการถูกทดสอบ ช่วงชีวิตแต่งงานเป็นช่วงที่ยาวนานและเป็นจุดจบของเรื่องพบ 3 เหตุการณ์ ได้แก่ การได้คู่ครอง การผ่านการทดสอบจนได้รับการยอมรับ และการจบเรื่องด้วยความสุข ผู้วิจัยสรุปโครงเรื่องรวมของนิทานเรื่องสังข์ทองกับกะลามาะพร้าว ดังนี้

ตารางที่ 1 แสดงลักษณะร่วมของโครงเรื่องนิทานสังข์ทองกับนิทานกะลามาะพร้าวตั้งแต่ต้นจนจบเรื่อง

ช่วงชีวิต	ลักษณะร่วม	นิทานเรื่องสังข์ทอง	นิทานเรื่องกะลามาะพร้าว
ตอนแรกเกิด			
1	เหตุของการมีบุตร	ท้าวศรีวิมลกับมเหสีจันทเทวีไม่มีบุตรจึงทำพิธีบวงสรวงขอเทวดา	สามีภรรยาอายุมากแล้วแต่ไม่มีลูก ภรรยาตีมน้ำฝนในกะลามาะพร้าว
2	การกำเนิดที่ผิดปกติ	มเหสีจันทเทวีคลอดบุตรเป็นหอยสังข์	หญิงหม้ายคลอดลูกเป็นกะลามาะพร้าว
3	การซ่อนรูป	พระสังข์ซ่อนรูปในหอยสังข์แต่มีบุญญาธิการ	เสาะเหยื่อซ่อนรูปในกะลามาะพร้าว มีความสามารถมากกว่าคนธรรมดา
4	การถูกขังไล่	มเหสีจันทเทวีกับหอยสังข์ถูกขังไล่ออกจากวังไปอยู่ในป่า	หญิงหม้ายกับเสาะเหยื่อถูกขังไล่ไปอยู่กระท่อมท้ายสวน
ชีวิตในวัยเด็ก			
5	การซ่อนรูปและการเผยแพร่	พระสังข์ออกจากหอยสังข์	เสาะเหยื่ออยู่ในกะลามาะพร้าว
6	การถูกทดสอบ	พระสังข์ถูกทหารทุบด้วยท่อนจันทน์ ฟันแทงด้วยหอกดาบ ปล่อยข้างตม้นให้ทำร้ายและถูกจับถ่วงน้ำ	เศรษฐีเอาเปรียบเสาะเหยื่อโดยให้ทำงานหนักแต่จ่ายค่าจ้างน้อย
ชีวิตแต่งงาน			
7	การได้คู่ครอง	นางรณาสีเสียงพวงมาลัยให้เงาะป่า เพราะเห็นรูปทอง	ลูกสาวคนสุดท้ายของเศรษฐีรู้ว่าเสาะเหยื่อไม่ใช่คนธรรมดาแต่เป็นหนุ่มรูปงามจึงหลงรักและยินดีแต่งงาน
8	การผ่านการทดสอบจนได้รับการยอมรับ	พระสังข์ในรูปเงาะต้องหาปลา หาเนื้อ ทวาย และตีคลีกับพระอินทร์	เสาะเหยื่อใช้สติปัญญาสอบเป็นจอหงวนได้ และได้รับการแต่งตั้งเป็นทูต ก่อนไปมอบของสามสิ่งให้ภรรยาได้แก่ หินเหล็กไฟหนึ่งก้อน มีดหนึ่งเล่มและไขไก่สองฟอง
9	การจบเรื่องด้วยความสุข	พระสังข์ได้พบพ่อแม่และได้กลับมาอยู่ด้วยกัน	เสาะเหยื่อพบภรรยาและกลับมาอยู่ด้วยกันอย่างมีความสุข

นิทานทั้งสองเรื่องดำเนินเรื่องโดยใช้พฤติกรรมของตัวละครเอกเป็นหลัก ซึ่งทั้งสองเรื่องมีโครงเรื่องเกี่ยวกับพระเอกตลอดทั้งเรื่อง เช่น พระสังข์เกิดมาอยู่ในหอยสังข์ พระสังข์กับแม่ลูกไล่ออกจากเมือง พระสังข์อยู่กับตายาย พระสังข์ออกจากหอยสังข์ พระสังข์อยู่กับท้าวภูงศ์ พระสังข์อยู่กับนางพันธุรัต เสาะเหยื่อเกิดมาเป็นกะลามะพร้าว เสาะเหยื่อช่วยเศรษฐีเลี้ยงวัว เสาะเหยื่อแผยร่าง ได้แต่งงาน เสาะเหยื่อสอบได้เป็นจอหงวนและได้เป็นทูต

เหตุการณ์ต่างๆ ในนิทานทั้งสองเรื่องคลี่คลายลงด้วยดี มีภาพเหตุการณ์ประทับใจหลายเหตุการณ์และจบเรื่องอย่างมีความสุข เช่น พระสังข์ได้พบท้าวศิวิมลกับนางจันทเทวี และได้กลับเมือง เสาะเหยื่อกับภรรยาได้พบกัน และได้กลับบ้าน ส่วนพี่สาวสองคนที่ทำความผิดรู้สึกอับอายจึงหนีออกจากเมือง

ลักษณะร่วมของนิทานทั้งสองเรื่องแสดงให้เห็นบทบาทและความสำคัญของตัวละครเอกที่แสดงให้เห็นศักยภาพของมนุษย์ ซึ่งต้องใช้ความสามารถและสติปัญญา แม้เกิดมาในรูปลักษณะที่แตกต่างจากคนทั่วไป ทำให้ถูกรังเกียจ แต่เมื่อตัวละครเอกได้พิสูจน์ตนเองจนเอาชนะอุปสรรคต่างๆ ได้แล้วก็จะได้รับการยอมรับและมีความสุข

นิทานทั้งสองเรื่องได้รับการบรรจุในแบบเรียนในประเทศเยาวชนในประเทศไทยและประเทศเวียดนามจึงได้เรียนนิทานเรื่องนี้ เนื้อหาของนิทานแสดงถึงความรักความผูกพันของครอบครัว การใช้สติปัญญาแก้ปัญหาในแต่ละช่วงชีวิต และการเลือกคู่ครอง ทั้งหมดนี้ล้วนเป็นช่วงชีวิตของมนุษย์ตั้งแต่แรกเกิดจนแต่งงาน การเรียนรู้นิทานจึงทำให้เกิดความคิดเชื่อมโยงกับตนเอง การจบเรื่องด้วยความสุขจึงเป็นการให้กำลังใจผู้อ่าน

การศึกษาลักษณะร่วมของนิทานเป็นแนวทางหนึ่งที่ทำให้เข้าใจความคิดของเจ้าของนิทาน ดังเช่น นิทานทั้งสองเรื่องให้ความสำคัญกับการศึกษาและการใช้ปัญญาของมนุษย์ ซึ่งนิทานได้แทรกความคิดดังกล่าวไว้ให้เยาวชนรับรู้ ดังปรากฏอย่างชัดเจนในนิทานเรื่องกะลามะพร้าว (So Dua) ที่ตัวละครท่อมเทอ่านหนังสือจนสอบได้จอหงวนในปีนั้นและพระสังข์ซึ่งมีความอดทนสูงต่อการถูกทดสอบหลายครั้ง

สอดคล้องกับที่ศิริพร ฐิตะฐาน ฦ กลาง (2539) กล่าวว่า นิทานมีความสัมพันธ์กับความเป็นไปในวัฒนธรรมนั้น และเป็นข้อมูลที่ช่วยนำไปสู่ความเข้าใจสังคม การศึกษานิทานจึงทำให้เห็นประเด็นร่วมทางวัฒนธรรมที่มีความคล้ายคลึงกัน นอกเหนือจากสาระสำคัญของเนื้อหานิทาน เช่น ความหมายของการช้อนรูป สัญลักษณ์ เป็นต้น

อย่างไรก็ตามแก่นิทานทั้งสองเรื่องนี้จะมีโครงเรื่องคล้ายกันแต่รายละเอียดของนิทานมีส่วนของการแสดงลักษณะเฉพาะทางวัฒนธรรมที่มาจากอิทธิพลของสังคมและผู้เล่านิทาน เช่น ความเชื่อเรื่องบุญกรรม เป็นต้น สอดคล้องกับ จิรัฐพร ไทยงูเหลือม และประเทือง ทินรัตน์ (2557) ศึกษาเปรียบเทียบลักษณะร่วมด้านภาษาและวัฒนธรรมในนิทานพื้นบ้านไทยกับนิทานพื้นบ้านลาว พบว่ามีความคล้ายคลึงกัน เนื่องจากบริบททางสังคม สภาพชีวิตความเป็นอยู่ อิทธิพลของสังคมที่มีต่อผู้เล่านิทาน นอกจากนี้ยังสอดคล้องกับงานวิจัยของวงศกร ศรีระแก้ว และสุภัค มหารากร (2564) เรื่องวิถีชีวิตที่เกี่ยวกับชาวในนิทานไทยและเวียดนาม พบว่าวิถีชีวิตที่ปรากฏในนิทานสะท้อนความผูกพันของคนไทยและคนเวียดนามที่มีต่อข้าว เนื่องจากทั้งสองประเทศมีพื้นฐานสังคมเกษตรกรรม ตั้งอยู่ในภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ ส่งผลให้มีวิถีการดำเนินชีวิตที่คล้ายกัน ซึ่งแสดงออกผ่านนิทาน

ข้อเสนอแนะ

การศึกษาข้อมูลประเภทนิทานเป็นการศึกษาวัฒนธรรมของแต่ละชาติ วัฒนธรรมร่วมที่มีความคล้ายกันช่วยเชื่อมโยงความคิด ความเข้าใจระหว่างวัฒนธรรมไทย-เวียดนาม อาจใช้ตามแนวคิดการสอนภาษาต่างประเทศโดยเน้นการศึกษาวิเคราะห์การเปรียบเทียบ (Contrastive Analysis) ระหว่างภาษาแม่และภาษาต่างประเทศ รวมถึงข้อมูลประเภทนิทานซึ่งเป็นชุดข้อมูลวัฒนธรรม ผู้เรียนจะสามารถเชื่อมโยงความรู้ทางวัฒนธรรมของเจ้าของภาษาที่คล้ายคลึงกันกับวัฒนธรรมของผู้เรียน ส่งผลดีต่อผู้อ่านทำให้เข้าใจวัฒนธรรมได้ง่าย และเข้าใจวิถีชีวิตของกลุ่มชนที่เป็นเจ้าของนิทาน

เอกสารอ้างอิง

- กุสุมา รัชมนณี. (2559). วรรณคดีไทย: การเรียนรู้และสร้างสรรค์จากสังคมไทยสู่สังคมโลก ใน กุสุมาวรรณภา 6: วิวิธวาร
ประพันธ์. กรุงเทพฯ: ภาควิชาภาษาตะวันออก คณะโบราณคดี มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- จิรัฐพร ไทยงูเหลือม, และ ประเทือง ทินรัตน์. (2557, มกราคม-มิถุนายน). ลักษณะร่วมทางด้านภาษาและวัฒนธรรมที่ปรากฏ
ในนิทานพื้นบ้านไทยกับนิทานพื้นบ้านสาธารณรัฐประชาธิปไตยประชาชนลาว. วารสารศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัย
สงขลานครินทร์, 6 (1), 31-43. สืบค้นจาก [https://so03.tci-thaijo.org/index.php/journal-la/article/
view/64214/52691](https://so03.tci-thaijo.org/index.php/journal-la/article/view/64214/52691)
- นิธอร พรอำไพสกุล, สุภัค มหาวรรการ และ Nguyen Kieu Yen. (2566). ภาษาและวัฒนธรรมไทยจากวรรณคดีเรื่อง
สังข์ทองสำหรับนักศึกษาเวียดนาม. กรุงเทพฯ: สันติศิริการพิมพ์.
- พระบาทสมเด็จพระพุทธเลิศหล้านภาลัย. (2530). บทละครนอกพระราชนิพนธ์รัชกาลที่ 2 (พิมพ์ครั้งที่ 8). กรุงเทพฯ:
กรมศิลปากร.
- วัชรารภรณ์ ดิษฐปาน. (2550). สังข์ทอง, บทละครนอก. นามานุกรมวรรณคดีไทย ชุดที่ 1 ชื่อวรรณคดี. กรุงเทพฯ: มูลนิธิ
สมเด็จพระเทพรัตนราชสุดา.
- วงศกร ศรีระแก้ว, และ สุภัค มหาวรรการ. (2564, กรกฎาคม-ธันวาคม). วิถีชีวิตที่เกี่ยวกับข้าวในนิทานพื้นบ้านไทยและ
เวียดนาม. วารสารสถาบันวัฒนธรรมและศิลปะ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, 23(1), 21-33. สืบค้นจาก [https://
so02.tci-thaijo.org/index.php/jica/article/view/249595/170597](https://so02.tci-thaijo.org/index.php/jica/article/view/249595/170597)
- ศิราพร ฐิตะฐาน ณ ถกลาง. (2539). ในท้องถิ่นมีนิทานและการละเล่น การศึกษาคติชนในบริบททางสังคมไทย. กรุงเทพฯ: มติชน.
- ศิราพร ณ ถกลาง. (2552). ทฤษฎีคติชนวิทยา : วิธีวิทยาในการวิเคราะห์ตำนาน – นิทานพื้นบ้าน (พิมพ์ครั้งที่ 2). กรุงเทพฯ
: โรงพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ. (2554). หนังสือเรียนรายวิชาพื้นฐานภาษาไทย วรรณคดี
วิจักขณ์ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 (พิมพ์ครั้งที่ 3). กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์ สกสค.ลาดพร้าว.
- สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ. (2557). หนังสือเรียนรายวิชาพื้นฐานภาษาไทย
ชุด ภาษาเพื่อชีวิต วรรณคดีลำนํ้า ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 (พิมพ์ครั้งที่ 5). กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์ สกสค.ลาดพร้าว.
- สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ. (2559). หนังสือเรียนอ่านเพิ่มเติม มานะ มานี ชั้นประถม
ศึกษาปีที่ 4 ฉบับปรับปรุงรูปเล่มและภาพประกอบใหม่. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์ สกสค.ลาดพร้าว.
- Minh Long. (2018). So Dua. Hanoi : Nha xuất ban Van Hoc.
- Nguyen Khac Phi. (2011). Ngu Van 6. Hanoi : NXB Giao Duc Viet Nam - Bo Giao Duc va Dao Tao.
- Tran Truong Minh. (2012). So Dua in 100 Truyen co tich Viet Nam. Nha xuất ban Van Hoc.

ประติมากรรมร่วมสมัยสื่อจากอากัปกริยาเชิงให้รู้สึกเสนาห์หา ของ หญิงไทย MEDIA CONTEMPORARY SCULPTURE FROM MANNER AFFECTION OF THAI WOMAN

โดม คล้ายสังข์ / DOME KLAYSANG

วิทยาลัยช่างศิลปสุพรรณบุรี สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์

SUPHANBURI COLLEGE OF FINE ARTS, BUNIDITPATANASILPA INSTITUTE OF FINE ARTS

Received: November 21, 2023

Revised: December 16, 2023

Accepted: December 18, 2023

บทคัดย่อ

การสร้างสรรคประติมากรรมร่วมสมัยสื่อจากอากัปกริยาเชิงให้รู้สึกเสนาห์หา ของ หญิงไทย มีวัตถุประสงค์ของการวิจัย ดังนี้ 1) เพื่อสร้างสรรคผลงานประติมากรรม กระตุ้นเตือนให้ชุมชน สังคม และผู้คนเห็นถึงการแสดงออกในยุคสมัยที่มีอยู่ปรากฏในสื่อออนไลน์ โดยการนำเสนอผ่านกระบวนการประติมากรรม เทคนิคการพริ้นต์ 3D PLA (Polylactic Acid) ประกอบ ไฟ LED 2) เพื่อเป็นองค์ความรู้จากกระบวนการสร้างสรรคเทคนิคการพริ้นต์ 3D PLA (Polylactic Acid) จากผลงานประติมากรรมร่วมสมัยสื่อจากอากัปกริยาเชิงให้รู้สึกเสนาห์หา ของ หญิงไทย ต่อนักเรียน นักศึกษา นิสิตศิลปะ และผู้สนใจในงานประติมากรรมร่วมสมัย โดยมีวิธีดำเนินการวิจัยสร้างสรรคให้เกิดความสุนทรีย์ในการถ่ายทอดมากที่สุด ผ่านมิติความสร้างสรรค รูปแบบปริมาตรทางมิติของผลงานงานประติมากรรม สื่อถึงอัตลักษณ์แนวทางสร้างสรรคของผู้วิจัยจากมุมมองสู่ผลงาน ลำดับขั้นตอนการดำเนินการวิจัยอย่างมีระบบเริ่มจาก การศึกษาอิทธิพลกระบวนการสร้างสรรคผลงานสร้างแนวความคิด เชื่อมโยงไปถึงตัวบุคคล ภาพสตรีในโซเชียลมีเดียที่ผู้วิจัยนำมาเปรียบเทียบกับกระบวนการสร้างสรรค สัญลักษณ์ที่เหมาะสมกับแนวความคิด ด้วยวัสดุให้เกิดรูปลักษณ์ทางประติมากรรม มุ่งเน้นความมีเสน่ห์ของภาพสตรีจากรูปทรง สัมพันธ์กับการสร้างชุดสตรีในชุดไทยประกอบเครื่องแต่งกายแบบไทยรูปแบบดั้งเดิมและร่วมสมัยในบริบทของ นาฏศิลป์ไทย ถ่ายทอดตามอัตลักษณ์ตามตัวละครนางในวรรณคดี ชุดแต่งกายประกอบเครื่องทรงชุดการแสดงของนาฏศิลป์ไทย ที่นำมาเปรียบเทียบกับเชิงสัญลักษณ์ ให้เหมาะสมกับบริบทของความเสนาห์หา โดยมีดังนี้ นางวันทอง นางโมรา นางกาก็ จากความคุ้นชินด้านวรรณกรรมจากตัวละครตัวนาง กับภาพปรากฏของหญิงสาวที่แสดงออกผ่านโซเชียลในปัจจุบัน ด้วยมุมมองของผู้ชาย ในกระบวนการความคิดของผู้วิจัยในมุมมองของสังคม แท้จริงแล้ว ภาพของหญิงสาวที่พบเห็นในโซเชียลแท้จริง เพียงอวดฉมให้เสนาห์หา หรือเฟิงแสดงออกถึงการดูแลตนเอง เปรียบดังตัวละครในวรรณคดีที่ผู้วิจัยหยิบยกมา ดีชั่ว เริ่มต้นจากผู้ใด ในสังคมแห่งปัจจุบันที่ ทุกเพศล้วนแล้วมีแต่ความ เท้าเทียม พร้อมวิเคราะห์ผลงานตาม

คำสำคัญ: ประติมากรรมร่วมสมัย, อากัปกริยา, เสนาห์หา, หญิงไทย

Abstract

This research had two primary objectives. Firstly, it aimed to create sculptures that served as stimuli for communities, society, and individuals, allowing them to perceive the expressions of the contemporary era as portrayed in online media. These sculptures were crafted using the 3D PLA (Polylactic Acid) printing technique and integrated with LED lights. Secondly, the research aimed to contribute

knowledge by documenting the process of creating contemporary sculptures depicting the charming gestures of Thai women through 3D PLA (Polylactic Acid) printing. This documentation was intended for students, art enthusiasts, and those interested in the field of contemporary sculpture. There was a method to conduct creative research to create the most aesthetics in the transmission through the creative dimension volumetric form of sculpture. It conveyed the identity of the researcher's creative perspective to the work. The systematic research process began with the study of the influential factors in the creative process of constructing artworks that connect to individual personalities. The researcher compared this process with the creation of symbols suitable for the conceptual framework. The emphasis was on creating visual representations through the art creation process, focusing on the charm of female images derived from traditional and contemporary Thai costumes. These costumes were integral to Thai performing arts and were compared symbolically to the characters portrayed in Thai literature. The traditional and contemporary Thai costumes associated with the characters in literature were used as symbols that aptly captured the essence of charm in their respective contexts. In the study, the characters of Nang Wanthong, Nang Morakot, and Nang Kaki, the familiar literary characters, were explored in the context of literature and compared to the images of contemporary young women portrayed through social media. This exploration was conducted from the perspective of male individuals and the researcher's societal viewpoint. In reality, the images of young women found on social media often served the purpose of showcasing their charm or expressing self-care, much like the characters extracted from literary works. The analysis began with the realization that, in today's society, both genders equally contribute to and experience various aspects of life. The research further delves into the analysis of the artworks based on the principles of elements and aesthetics of art, contributing valuable insights to the public discourse.

Keywords: Contemporary sculpture, posture, charm, Thai woman

บทนำ

มนุษย์ตามล่าความงามมาตั้งแต่ยุคใดไม่ปรากฏแน่ชัด แต่การสรรค์สร้างสิ่งที่เป็นความสวยงามผ่านการดำเนินชีวิตมีปรากฏอยู่ในทุกสังคม การผลิตสิ่งของวัสดุอุปกรณ์ต่าง ๆ มักจะมีการสอดแทรกความงามลงไปด้วยเสมอ จากสิ่งของที่ไม่มีชีวิตเคลื่อนย้ายเข้ามาสู่ปริมาตรของเรือนร่างที่มีชีวิต ความงามของเรือนร่างมนุษย์หลายสังคมสัมพันธ์เชื่อมโยงกับผลประโยชน์ทางเศรษฐกิจ ความเชื่อและค่านิยม การเจาะหู เจาะจมูก การสัก การใช้ของแข็งหรือของมีคมกรีดร่างกายให้เป็นริ้วรอยแผลเป็น หรือการรัดเท้าให้มีขนาดเล็กนั้นนอกจากการให้ความหมายที่เกี่ยวข้องกับประเด็นที่กล่าวมาแล้ว ล้วนมีคำอธิบายที่เกี่ยวข้องกับความสวยงามอยู่ด้วยเสมอเช่นเดียวกันสิ่งที่น่าสนใจสังเกตคือ ความงามในสังคมต่าง ๆ นั้น มีความแตกต่างกันไป อาจมีความละม้ายคล้ายคลึงกันบ้าง แต่มักแตกต่างในรายละเอียดในทวีปแอฟริกา กลุ่มชนหลายกลุ่มวัดความสำเร็จของการอยู่รอดและความเข้มแข็งจากจำนวนสมาชิกของ

กลุ่ม ความงามของผู้หญิงจึงเชื่อมโยง อยู่กับความสามารถในการให้กำเนิดสมาชิก ผู้หญิงจะงามหรือไม่จึงขึ้นอยู่กับว่าเธอมีเรือนร่างเหมาะสมสำหรับการให้กำเนิดและการเลี้ยงดูบุตรจำนวนมากได้หรือไม่ ร่างกายที่ทำอย่างนั้นได้ต้องมีหน้าอกใหญ่ซึ่งการันตีได้ว่าเธอสามารถผลิตน้ำนมได้มากพอสะโพกต้องผายและก้นต้องใหญ่ดูจืดเยื้อวันซึ่งการันตีได้ว่าเธอสามารถคลอดบุตรได้ง่าย และสามารถผลิตสมาชิกได้มากในช่วงชีวิตของเธอ นั่นละคือผู้หญิงงาม (อินวาเบญจวรรณ, 2552.) ความงามของของสตรีเรือนร่างตามธรรมชาติของมนุษย์ โดยเฉพาะเพศหญิง เป็นสรีระแห่งความพิเศษ ความโค้ง ความเว้า อันเกิดจากกล้ามเนื้อคุณลักษณะอันละเอียดอ่อน มีเหตุและผลต่อการโค้งเว้ามากกว่าเพศชาย ด้วยผู้วิจัยเองเป็นนักสร้างสรรค์งานศิลปะมนุษย์เพศชายตามเพศสภาพ ย่อมมีความหลงใหลในความงาม ต่อเพศหญิงเสมอ โดยรูปลักษณะแม้ยามพบเห็นบทความกล่าวไว้ว่า งามกาย (body and face and skin) ได้แก่ รูปร่าง หน้าตา ผิวพรรณที่จัดว่าเป็นเรื่องของกายภาพ

ตัวอย่างเช่น รูปร่างหน้าตาที่สามารถมองเห็นได้จากภายนอกที่กวีในสมัยก่อน มักกล่าวถึงเรือนร่างของตัวเอกหญิง โดยการพรรณนาถึงความงามไปที่ละส่วน โดยเปรียบเทียบกับสิ่งต่าง ๆ เช่น ใบหน้าเหมือนดวงจันทร์ คิ้วโค้งเหมือนคันศร รูปร่างอ่อนแอเหมือนดอกไม้ ผิวเนื้อละเอียดเหมือนเนื้อทราย ในขณะที่ผู้หญิงในยุคปัจจุบันมักถูกบรรยายถึงความงามของเรือนร่าง ผอมบาง สูงโปร่ง เหมือนนางแบบผิวขาวอมชมพูแบบคนสุขภาพดี จมูกโด่งเหมือนลูกครึ่งฝรั่ง (กชกรณ์ เหรินันท์ฤกษ์, 2551) ความหมายทางสุนทรียศาสตร์นั้น แนวความเชื่อทางความงามเป็นสิ่งที่อุบัติการณ์สรรค์สร้างขึ้นโดยมนุษย์ ประติกรรมหมายถึง ศาสตร์ทางภาษาที่สามารถแสดงบทบาทเชื่อมต่อในมิติการรับรู้ในกระบวนการทางความคิดของศิลปินผู้สร้างสรรค์ออกมาในรูปแบบรูปทรงที่สามารถสัมผัสจับต้องได้ทั้งในลักษณะผลงาน 2 มิติ หรือ 3 มิติ และมีความมุ่งหมายที่จะส่งเสริมให้มนุษย์มีความชอบและชื่นชมในความงามที่มนุษย์สร้างสรรค์ขึ้น (สามารถ จับใจ, 2555) ประติกรรมสามารถสร้างสรรค์ได้ออกมาหลายมิติ เข้าทำปฏิกิริยากับพื้นที่อากาศ ถ่ายทอดความคิดได้เต็มที่ (ดังสามารถ จับใจ, 2555) ได้กล่าวไว้ในหัวข้อก่อนอีกว่า ด้วยการแสวงหาความงามหรือการเพียรพยายามที่จะถ่ายทอดกระบวนการการสร้างสรรค์ของตนเองเพื่อการแสดงออกให้ผู้อื่นได้รับรู้ในสิ่งที่ตนกระทำคือสิ่งที่มนุษย์เพียรพยายามนำเสนอเพื่อตอบสนองความรู้สึกนึกคิดและจินตนาการของผู้สร้างสรรค์ อารมณ์ความรู้สึกนึกคิดในการถ่ายทอดทางมโนภาพที่ได้รับจากความจริงหรือจากจินตนาการ โดยใช้ภาษาทางความงามเป็นสื่อกลางเพื่อที่จะให้ผู้คนโดยทั่วไป เข้าใจในสิ่งที่ตนเองสร้างสรรค์หรือผู้สร้างสรรค์ต้องการแสดงออกมาให้สาธารณชนได้รับรู้ ดังนั้นความงามที่มีคุณค่าจะต้องเกิดขึ้นจากการสร้างสรรค์ของมนุษย์ตลอดทั้งการแก้ปัญหาที่ยอดเยียมของผู้สร้างสรรค์ นับตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบันเชื่อกันว่ามนุษย์เท่านั้นที่มีสติปัญญาจนถึงขั้นสามารถแก้ปัญหาต่าง ๆ แล้วนำมาสร้างสรรค์งานและสามารถที่จะอธิบายถ่ายทอดได้ เนื่องจากมนุษย์สามารถปรับปรุงแก้ไขปัญหาในด้านต่าง ๆ เช่น การใช้วัสดุและเครื่องมือตลอดจนการสร้างสรรค์สิ่งต่าง ๆ ที่มีอยู่ในธรรมชาติและสิ่งแวดล้อมให้มีคุณค่าทางความงาม เหมาะสมกับความต้องการของผู้เสพ ทั้งในด้านการใช้สอย ตอบสนองด้านจิตใจและอารมณ์ ความรู้สึกทางกามารมณ์ นอกจากนี้มนุษย์ยังสามารถสร้างสรรค์ผลงานให้

มีวิวัฒนาการในการพัฒนาเพื่อความเจริญต่อเนื่องเรื่อยมาเป็นลำดับ ซึ่งการสร้างสรรค์ทางความงามเป็นกระบวนการอิสระและเป็นสิ่งที่ทำให้เกิดขึ้นใหม่

ผู้วิจัยจึงใช้กระบวนการประติมากรรมมาสร้างผลงานสร้างสรรค์ชุดนี้ให้เกิดความชัดเจนในการสื่อถึงมุมมองผ่านผลงาน โดยเน้นทางด้านอากัปกริยา แสดงออกเชิงให้ผู้พบเห็นชวนค้นหาในสื่อโซเชียลร่วมสมัย แสดงออกแตกต่างจากความเป็นชนบประเพณีไทย ที่มีความรักนวลสงวนตัว ไม่กล้าเปิดเผยรูปร่างร่างกายให้สาธารณชนต่างจากปัจจุบันที่พบเห็นมากมาย จึงนำกระบวนการต่าง ๆ รูปแบบประติมากรรมนำมาสร้างสรรค์ โดยใช้ข้อกำหนดของวัสดุไฟเบอร์กลาส แทนความคิดสื่อความหมายเฉพาะตัว ความคุ้นชินของสีเส้นจากแสงไฟ เชิงสัญลักษณ์ นำมาสื่อสารตั้งบทความที่กล่าวว่า โดยเหตุที่การแทนความ (representation) นั้นมีองค์ประกอบสำคัญคือความคล้ายคลึง (resemblance) และกรอบจำกัด (limitation) เราจึงมักคิดว่าภาพ สามารถสื่อสารได้ตรงไปตรงมากกว่าภาษาพูดเขียนซึ่งมักแปรปรวนไปตามแต่ละวัฒนธรรม กล่าวอีกนัยหนึ่งก็คือ มีแนวโน้มอย่างสูงที่คนเราจะไม่คิดถึงภาพในฐานะที่เป็นภาษาแบบหนึ่ง แต่มักคิดถึงภาพในฐานะสิ่งที่สื่อความได้ตรงไปตรงมาและมีความหมายที่เป็นสากล การที่ศิลปะมีความสัมพันธ์อย่างแนบแน่นกับแนวคิดเกี่ยวกับการแสดงออก (expression) คนทั่วไปจึงมักคิดว่าทัศนศิลป์เป็นผลของการใช้สัญชาตญาณ (intuitive) คิดว่าทัศนศิลป์เป็นผลของจิตไร้สำนึก (the unconscious) และคิดว่าทัศนศิลป์มีลักษณะดิบ (basic) กว่าภาษา (พูด/เขียน) ด้วยเหตุนี้คนทั่วไปจึงคิดว่าทัศนศิลป์ไม่อาจถูกจำกัดด้วยบริบททางวัฒนธรรมใด ๆ ที่ศิลปะขึ้นนี้ถือกำเนิดขึ้นมาและแน่นอนว่าสิ่งที่คนทั่วไปคิดดังกล่าวข้างต้น (ถกิง พัฒโนภาส, 2551) โดยใช้การสร้างรูปร่างจากภาพถ่ายของผู้หญิงในโซเชียลเปรียบเทียบกับนัยการแสดงออกจากอากัปกริยา จากการแปลความหมายเชิงสัญลักษณ์ของเครื่องชุดไทยประกอบรูปร่างรูปทรง ผู้วิจัยเลือกใช้แนวคิดทางศิลปะด้วยการสื่อสารนั้นเป็นสิ่งที่ขาดไม่ได้ แท้จริงแล้วเป็นหัวใจของศิลปะ ซึ่งเลโอ ตอลสตอย (Leo Tolstoy) กล่าวไว้ว่า

“...ศิลปะ คือการสื่อสารของอารมณ์ที่เกิดขึ้นแก่บุคคลหนึ่งให้แก่บุคคลอื่น ๆ ที่มีอารมณ์อย่างเดียวกัน โดยการใช้เส้น สี เสียง การเคลื่อนไหว หรือคำพูด อารมณ์ยิ่งรุนแรงเพียงใด ศิลปะก็ยิ่งดีเพียงนั้น...”

ผู้วิจัยจึงนำหลักการสร้างสรรค์ จากธรรมชาติใน รูปแบบเหมือนจริง โดยเน้นพื้นผิว ความโค้ง ความเว้า ให้ เกิดอากัปภิกิริยาเชิงให้รู้สึกเสหน่ห่า ของ หญิงไทยประกอบ สัญลักษณ์ของเครื่องชุดไทยเป็นรูปทรงตัดทอนแบบง่าย เพียงต้องการประกอบให้เกิดความสุนทรีย์ภาพ มิเพื่อ เปรียบเทียบกับชุดของนาฏศิลป์ไทย ภายใต้แนวความคิด ทั้งการใช้เทคนิคประกอบความหลากหลายของกระบวนการ สร้างด้วยความเป็นวัสดุที่ผู้วิจัยตั้งใจแสดงสื่อสารแนว ความคิด ผ่านผลงานสร้างสรรค์ประติมากรรมร่วมสมัยสื่อ จากอากัปภิกิริยาเชิงให้รู้สึกเสหน่ห่า ของ หญิงไทย ด้วยความ งามของผลงานประติมากรรมร่วมสมัย จากกระบวนการ สร้างสรรค์ประติมากรรมสมัยใหม่ การพริ้นต์ 3D PLA (Polylactic Acid) ประกอบเส้นไฟ LED ให้เกิดความสุนทรีย์ะ ในการถ่ายทอดมากที่สุด ผ่านมิติความสร้างสรรค์ รูปแบบ ปริมาตรทางมิติของผลงานงานประติมากรรม สื่อถึงความ สุนทรีย์ะจากมุมมองสู่ผลงานมากที่สุด

วัตถุประสงค์ของการวิจัยสร้างสรรค์

1. เพื่อสร้างสรรค์ผลงานประติมากรรม กระตุ้น เตือนให้ชุมชน สังคม และผู้คนเห็นถึงการแสดงออกใน ยุคสมัย ที่มีอยู่ปรากฏในสื่อออนไลน์ โดยการนำเสนอผ่าน กระบวนการประติมากรรม เทคนิคการพริ้นต์ 3D PLA (Polylactic Acid) ประกอบ ไฟ LED
2. เพื่อเป็นองค์ความรู้จากกระบวนการสร้างสรรค์ เทคนิคการพริ้นต์ 3D PLA (Polylactic Acid) จากผลงาน ประติมากรรมร่วมสมัยสื่อจากอากัปภิกิริยาเชิงให้รู้สึกเสหน่ห่า ของ หญิงไทย ต่อนักเรียน นักศึกษา นิสิตศิลปะ และผู้ สนใจในงานประติมากรรมร่วมสมัย
3. เพื่อสร้างสรรค์ผลงานประติมากรรมในรูปแบบ เหมือนจริง

อุปกรณ์และวิธีดำเนินการวิจัยสร้างสรรค์

การสร้างสรรค์ ประติมากรรมร่วมสมัยสื่อจาก อากัปภิกิริยาเชิงให้รู้สึกเสหน่ห่า ของ หญิงไทย ผู้วิจัยเสนอ โครงการวิจัยเพื่อขอรับการพิจารณารับรองจริยธรรมการ วิจัยในมนุษย์ ลำดับเลขที่โครงการ HE-RDI-NRRU.277/2564 ผ่านการประชุมคณะอนุกรรมการ จริยธรรมการวิจัยในมนุษย์ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา ครั้งที่ 11/2564 เมื่อวันที่ 24 ธันวาคม 2564 เสนอวาระที่ 4 เรื่องนำเสนอเพื่อพิจารณาโดยมีมติที่ประชุม : ผลการ

ประเมินข้อ 4 รับรอง โดยให้ออกใบรับรองว่าเป็นงานวิจัย อยู่ในข่ายยกเว้น และคณะกรรมการฯ มีข้อเสนอแนะ ดังนี้

“เป็นการศึกษาวิจัยจากประติมากรรมและเอกสาร ที่เกี่ยวข้อง ผู้วิจัยได้ระบุไว้ว่าไม่มีการเก็บข้อมูล โดยตรงในคน ดังนั้น ผู้วิจัยควรกำหนดรหัสเอกสาร ในชั้นตอนการวิเคราะห์ หรือสังเคราะห์ ประติมากรรมหรือเอกสาร แทนการระบุชื่อเรื่องหรือ ชื่อผู้แต่ง เพื่อป้องกันการเชื่อมโยงไปถึงตัวบุคคล และเพื่อปกป้องการละเมิดสิทธิของผู้เป็นเจ้าของ ภาพหรือเจ้าของลิขสิทธิ์ ภาพสตรีโซเซียลมีเดียที่ ผู้วิจัยนำมาเปรียบเทียบกับกระบวนการสร้างสรรค์”

ผู้วิจัยจึงนำหลักการวิจัย นำมาสร้างสรรค์ผลงาน ตามแนวความคิด เอกลักษณะเป็นรูปทรงตัดทอนแบบง่าย เน้นลักษณะของพื้นผิว ความโค้ง ความเว้า ให้เกิดอากัป ภิกิริยาเชิงให้รู้สึกเสหน่ห่าของหญิงสาว ประกอบสัญลักษณ์ ของเครื่องชุดไทย ให้เกิดความสุนทรีย์ะภาพทางสัญลักษณ์ ตามแนวความคิด ทั้งการใช้เทคนิคประกอบความหลาก หลายของกระบวนการสร้างด้วยความเป็นวัสดุ ผู้วิจัยจึง ตั้งใจแสดงสื่อสารแนวความคิด ผ่าน ผลงานใช้วัสดุ อุปกรณ์ กระบวนการพิมพ์พลาสติก 3D PLA (Polylactic Acid) ประกอบเส้นไฟ LED ให้เกิดความสุนทรีย์ะในการถ่ายทอด มากที่สุด ผ่านมิติความสร้างสรรค์ รูปแบบปริมาตรทางมิติ ของผลงานงานประติมากรรม สื่อถึงความสุนทรีย์ะจาก มุมมองสู่ผลงาน ลำดับขั้นตอนการดำเนินการวิจัยดังนี้

1. ศึกษาอิทธิพลกระบวนการสร้างสรรค์ผลงาน สร้างแนวความคิด เชื่อมโยงไปถึงตัวบุคคล ภาพสตรีโซเซียลมีเดียที่ผู้วิจัยนำมาเปรียบเทียบกับกระบวนการ สร้างสรรค์ที่เหมาะสมกับแนวความคิด โดยมีเกณฑ์ในการ เลือกภาพสตรี จากความนิยมของสังคมโซเซียลมีเดีย ด้วย ยอดของการกดไลค์และข้อความตอบรับ มุ่งเน้นความมี เสน่ห์ของภาพสตรี วิเคราะห์เลือกเนื้อหาที่เหมาะสม เกี่ยวกับรูปทรงสตรีระผู้หญิงในโซเซียลมีเดีย โดยรับการอนุญาต จากบุคคลในภาพที่นำมาเป็นต้นแบบสร้างสรรค์ รวมถึง ภาพชุดสตรีในชุดไทยประกอบเครื่องแต่งกายแบบไทยรูปแบบ ดั้งเดิมและร่วมสมัยในบริบทของนาฏศิลป์ไทย ตาม กระบวนการสร้างสรรค์จากแนวความคิด เปรียบเทียบกับ กระบวนการสร้างสรรค์ประติมากรรมที่เหมาะสมกับเนื้อหาใน การสร้างสรรค์ผลงาน



ภาพที่ 1 ภาพเกี่ยวกับรูปทรงสรีระผู้หญิง และเครื่องแต่งกายนาฏศิลป์ไทยในโซเซียล
(การเชื่อมโยงไปถึงตัวบุคคล และเพื่อป้องกันการละเมิดสิทธิของผู้เป็นเจ้าของภาพ)
ที่มา : ภาพถ่ายโดยผู้วิจัย วันที่ 14 กุมภาพันธ์ 2565

ศึกษาอิทธิพลกระบวนการสร้างสรรค์ผลงานสร้างแนวความคิด วิเคราะห์เลือกเนื้อหาที่เหมาะสมเกี่ยวกับรูปทรงสรีระผู้หญิงในโซเซียล ตามกระบวนการสร้างสรรค์จากแนว

ความคิด เปรียบเทียบกับกระบวนการสร้างสรรค์ประติมากรรมร่วมสมัยที่เหมาะสมจากรูปแบบผลงานศิลปิน ที่เหมาะกับการเนื้อหาในการสร้างสรรค์ผลงาน ดังนี้



ภาพที่ 2 ภาพผลงานเกี่ยวกับรูปทรงที่มีอิทธิพลกับงานวิจัย (กฤษดา ภควัดสุนทร)
ที่มา : <https://www.gqthailand.com/culture/art-and-design/article/multiple-views-of-note-kritsada>

ไนต์ กฤษดา ภควัดสุนทร กล่าวไว้ในบทสัมภาษณ์ใน GQ Magazine Subscription (2564) ในคอลัมน์ Art & Design “แนวทางการทำงานลักษณะนี้ในผลงานที่เข้าร่วมแสดงในเทศกาลศิลปะร่วมสมัยนานาชาติ บางกอก อาร์ต เบียนนาเล่ 2020 อย่าง Wow Wow More Fun (2020) ที่หยิบเอาประสบการณ์ฝั่งใจวัยเด็ก กับความเข็ดขยาดหวาดกลัวในการไปคลินิกหมอฟัน มาขับเน้นอย่างล้นเกินในสไตล์แฟนตาซีเหนือจริง ผ่านผลงานศิลปะหลากหลายรูปแบบ

ทั้งงานจิตรกรรม วาดเส้น ประติมากรรมสื่อผสม ศิลปะจัดวาง และอนิเมชันสามมิติ ที่ผู้ชมสามารถรับรู้ได้จากภาพ เสียง หรือแม้กระทั่ง ‘กลิ่น’ ผู้วิจัยวิเคราะห์อิทธิพลของผลงานในเชิงกระบวนการทางประติมากรรม ในรูปแบบสัญลักษณ์ทางความคิดแทนค่าเป็นรูปทรงของผู้หญิงในท่าทางแตกต่างผ่านบริบทของสังคม ซึ่งเป็นลักษณะผลงานที่ตรงกับแนวคิดการสร้างสรรคของผู้วิจัย ในกระบวนการสร้างสรรค์ของประติมากรรม

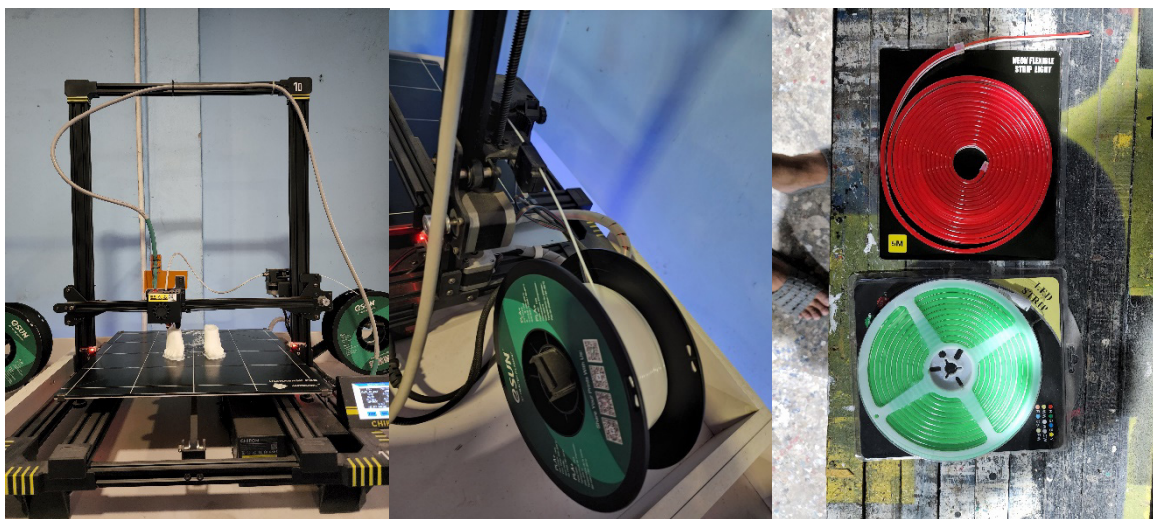


ภาพที่ 3 ภาพผลงานเกี่ยวกับรูปทรงที่มีอิทธิพลกับงานวิจัย (Chris Bracey)
ที่มา : <https://www.mutualart.com/Artist/Chris-Bracey/FA9A90CF3094F6D5>

Chris Bracey เป็นศิลปินและนักออกแบบชาวอังกฤษที่รู้จักกันในชื่อ Neon Man ซึ่งบางครั้งก็เป็น Master of Glow ผู้ซึ่งเปลี่ยนป้ายไฟนีออนให้กลายเป็นรูปแบบศิลปะ Chris Bracey มองเห็นโอกาสในอุตสาหกรรมทางเพศที่กำลังเติบโตอย่างรวดเร็วของเวสต์เอนด์ เขาช่วยกำหนดรูปแบบย่านโซโหที่เรารู้จักในปัจจุบันด้วยป้ายที่ยั่วชวนและมีเสน่ห์ของเขา “ฉันทำ 99 เปอร์เซ็นต์ของสถานบริการทางเพศทุกแห่งในเป็นเวลา 20 ปี” เขาบอกกับบีบีซีเมื่อปีที่แล้ว “สำหรับฉัน มันเป็นความพยายามทางศิลปะ” ผู้วิจัยวิเคราะห์อิทธิพลของผลงานใน

เชิงกระบวนการทางประติมากรรมในรูปแบบวัสดุลักษณะของทัศนธาตุแทนค่าเป็นเส้น สี แสงเงา เปรียบเทียบแทนความหมายของผู้หญิงในท่าทางแตกต่าง บริบทของสังคมเรื่องเพศ ซึ่งเป็นลักษณะผลงานที่ตรงกับแนวคิดการสร้างสรรค์ของผู้วิจัย ในกระบวนการสร้างสรรค์ของประติมากรรม

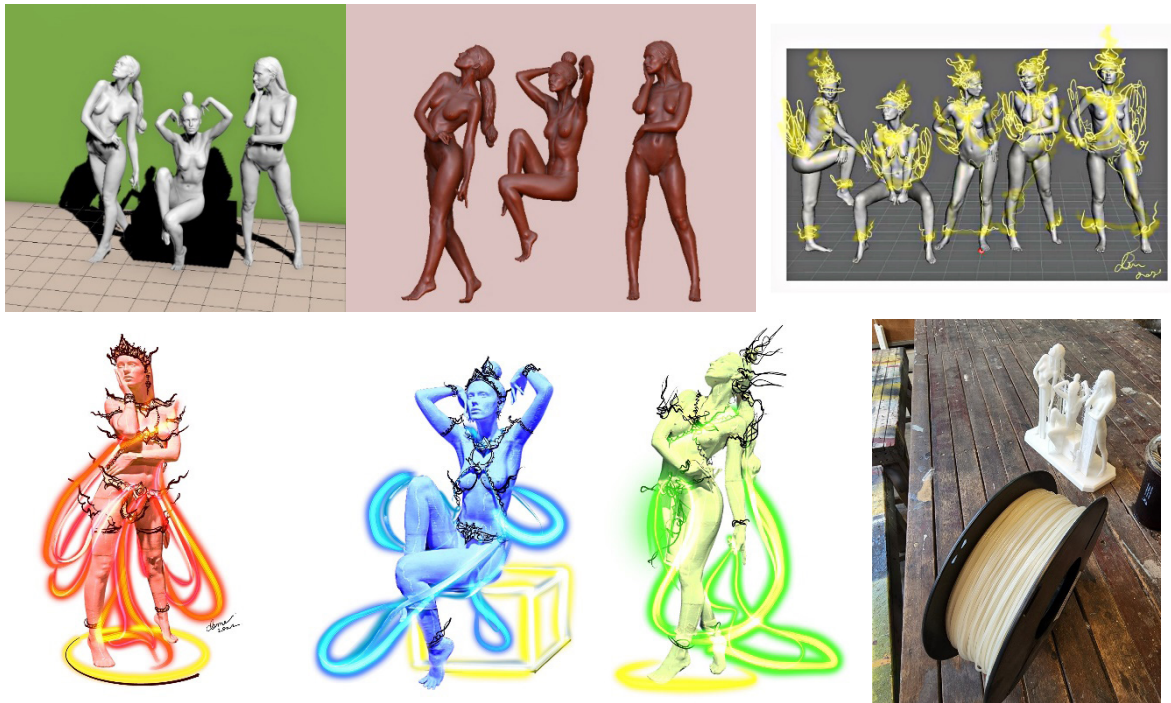
2. นำเนื้อหาที่ศึกษาวิเคราะห์ นำมาออกแบบผลงานตามแนวความคิดสร้างสรรค์ กำหนดวัสดุ พลาสติก เส้นไฟ LED ให้เข้ากับเทคนิคในการสร้างสรรค์ คือ อุปกรณ์เทคนิคการพิมพ์ 3D PLA (Polylactic Acid)



ภาพที่ 4 ภาพอุปกรณ์เทคนิคการพิมพ์ 3D PLA (Polylactic Acid) เส้นพลาสติก PLA และเส้นไฟ LED
ที่มา : ภาพถ่ายโดยผู้วิจัย วันที่ 19 มีนาคม 2565

3. ออกแบบผลงาน เป็นรูปทรง รูปแบบ 2 มิติ สู่การออกแบบผลงานรูปแบบ 3 มิติ ตามขนาดอัตราส่วนที่เปรียบเทียบกับผลงานจริงได้ชัดเจน 1 : 8 (ขนาดแบบร่าง 3 มิติ

ความสูงขนาด 10 เซนติเมตร ขยายผลงานจริง ความสูงขนาด 80 เซนติเมตร) พร้อมนำปรึกษาผู้ทรงคุณวุฒิด้านประติมากรรม ปรับแก้ไขผลงานสู่กระบวนการสร้างสรรค์



ภาพที่ 5 ภาพแบบร่างผลงานสร้างสรรค์ 2 มิติ และ 3 มิติ
ที่มา : ภาพถ่ายโดยผู้วิจัย วันที่ 18 เมษายน 2565

4. หลังจากได้คำแนะนำจากที่ปรึกษาโครงการ นำมาปรับใช้เพื่อเริ่มเข้าสู่กระบวนการสร้างสรรค์ผลงาน ตามลำดับกระบวนการสร้างสรรค์และเวลาที่กำหนดการไว้ กำหนดขอบเขตในการวิจัยสร้างสรรค์ จากการศึกษารูปแบบรูปทรงผู้หญิง ความงามของส่วนเว้าโค้งช่วงด้านหน้าและด้านหลังตามกล้ามเนื้อธรรมชาติพื้นฐาน ที่แสดงออกถึงอากัปกริยาเชิงให้รู้สึกเสน่ห์หา เชิงเปรียบเทียบการแสดงออกของหญิงไทย จากภาพสื่อโซเชียลในปัจจุบัน จึงสร้างสรรค์ผลงานประติมากรรมร่วมสมัยสื่อจากอากัปกริยาเชิงให้รู้สึกเสน่ห์หา ของ หญิงไทย จากการตัดทอนรูปทรงจากเหมือนจริง คลี่คลายออกเป็น รูปทรงพื้นฐานเน้น ส่วนเว้าส่วนโค้ง สร้างสรรค์ผลงานจำนวน 3 ชิ้นงาน เทคนิคการพิมพ์ 3D PLA (Polylactic Acid) ประกอบ เส้นไฟ LED รูปแบบมีดังนี้

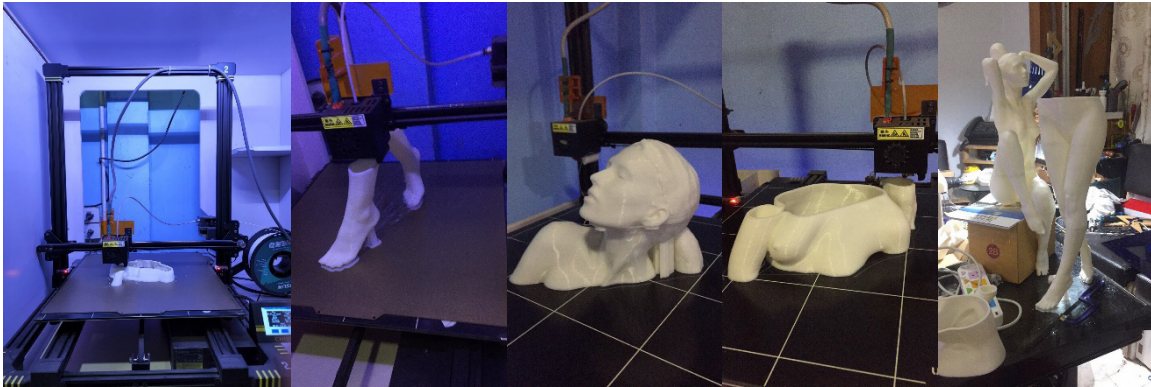
แบบที่ 1 รูปแบบสตรีระเทศหญิงลักษณะยืน ลักษณะจับใบหน้า จำนวน 1 ชิ้น ขนาด 30 x 30 x 80 เซนติเมตร

แบบที่ 2 แบบสตรีระเทศหญิงลักษณะยืน ลักษณะยกใบหน้า จำนวน 1 ชิ้น ขนาด 30 x 30 x 80 เซนติเมตร

แบบที่ 3 รูปแบบสตรีระเทศหญิงลักษณะนั่ง จำนวน 1 ชิ้น ขนาด 20 x 20 x 40 เซนติเมตร

โดย ลำดับกระบวนการสร้างสรรค์ผลงาน ประติมากรรมร่วมสมัยสื่อจากอากัปกริยาเชิงให้รู้สึกเสน่ห์หา ของ หญิงไทย เป็น 4 ขั้นตอนดังนี้

1. จากการสร้างต้นแบบผลงานสร้างสรรค์ จำนวน 3 ชิ้น ในรูปแบบการแสดงอิเล็กทรอนิกส์ของวัตถุสามมิติ เรียกว่าไฟล์ 3 มิติ ด้วยโปรแกรมเครื่องมือประติมากรรมดิจิทัล ZBrush พิมพ์ออกมาเป็นรูปแบบประติมากรรม 3 มิติด้วยเทคนิคการพิมพ์ 3D PLA (Polylactic Acid) วัสดุเส้นพลาสติก PLA ตามขนาดที่กำหนดไว้



ภาพที่ 6 ภาพการสร้างผลงานด้วยเทคนิคการพิมพ์ 3D PLA (Polylactic Acid) วัสดุเส้นพลาสติก PLA
ที่มา : ภาพถ่ายโดยผู้วิจัย วันที่ 9 พฤษภาคม 2565

2. นำผลงานจากกระบวนการสร้างด้วยเทคนิคการพิมพ์ 3D PLA (Polylactic Acid) วัสดุเส้นพลาสติก PLA มาจัดวางท่าทางที่เหมาะสม กำหนดตำแหน่งการวางเครื่อง

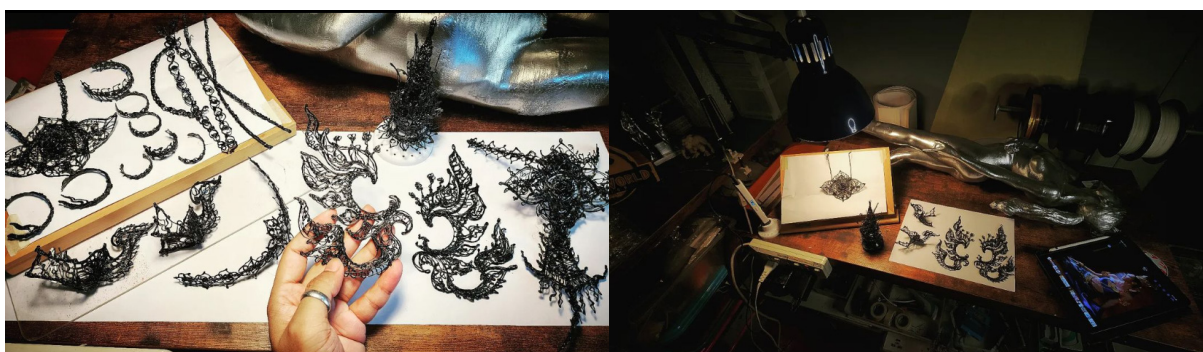
ทรงของชุดเซ็กซี่นาฏศิลป์ไทยและนำทำสีตามแนวความคิดสู่กระบวนการสร้างสรรค์ต่อไป



ภาพที่ 7 ภาพการจัดวางท่าทางที่เหมาะสม กำหนดตำแหน่งการวางเครื่องทรงของชุดเซ็กซี่นาฏศิลป์ไทยและนำทำสี
ที่มา : ภาพถ่ายโดยผู้วิจัย วันที่ 16 พฤษภาคม 2565

3. สร้างเครื่องทรงของชุดเซ็กซี่นาฏศิลป์ไทยผลงานด้วยกระบวนการสร้างด้วยเครื่องมือ ปากกา 3D จากวัสดุเส้นพลาสติก PLA สีดำ เพื่อนำมาประกอบจัดวางท่าทางที่เหมาะสม ตำแหน่งการวางเครื่องทรงของชุดเซ็กซี่นาฏศิลป์

ไทยด้วยลักษณะลายเส้น Contour Drawing ให้สมบูรณ์ตามแนวความคิดสร้างสรรค์สู่กระบวนการเก็บรายละเอียดขั้นลำดับต่อไป



ภาพที่ 7 ภาพการสร้างเครื่องทรงของชุดเซ็กซี่นาฏศิลป์ไทยผลงานด้วยเครื่องมือ ปากกา 3D จากวัสดุเส้นพลาสติก PLA
ที่มา : ภาพถ่ายโดยผู้วิจัย วันที่ 22 พฤษภาคม 2565

4. นำเครื่องทรงของชุดเชิงนาฏศิลป์ไทยผลงานด้วยกระบวนการสร้างด้วยเครื่องมือ ปากกา 3D จากวัสดุเส้นพลาสติก PLA สีดำ นำมาประกอบจัดวางท่าทางที่เหมาะสมตามตำแหน่งการวางเครื่องทรงของชุดเชิงนาฏศิลป์ไทยด้วยลักษณะลายเส้น Contour Drawing พร้อมประกอบเส้นไฟ LED สีตามอัตลักษณ์ตามตัวละครนางในวรรณคดี



ภาพที่ 8 ภาพการจัดวางตำแหน่งการวางเครื่องทรงของชุดเชิงนาฏศิลป์ไทยประกอบ เส้นไฟ LED
ที่มา : ภาพถ่ายโดยผู้วิจัย วันที่ 6 มิถุนายน 2565

ผลงานสร้างสรรค์ประติมากรรมร่วมสมัยสื่อจากอากัปกริยาเชิงให้รู้สึกเสนาห์หา ของ หญิงไทย ชุดนี้แสดงออกตามแนวความคิดเชิงเปรียบเทียบการแสดงออกของหญิงไทย จากภาพสื่อโซเชียลในปัจจุบันของผลงานประติมากรรมร่วมสมัยสื่อจากความเสนาห์หาของหญิงไทยผ่านสัญลักษณ์ทางวัสดุ จากการตัดทอนรูปทรงจากเหมือนจริง คลี่คลายออกเป็นรูปทรงพื้นฐานเน้นส่วนเว้าส่วนโค้งเปรียบเทียบสร้างสรรค์จากอัตลักษณ์ตามตัวละครนางในวรรณคดี ด้วยชุดแต่งกายประกอบเครื่องทรงชุดการแสดงของนาฏศิลป์ไทยในเชิงสัญลักษณ์ให้เหมาะสมกับบริบทของความเสนาห์หา โดยมี นางวันทอง นางโมรา นางกาก็แสดงออกถึงผลงานจำนวน 3 ชิ้นงาน จากเทคนิคการพิมพ์ 3D PLA (Polylactic Acid) ประกอบ เส้นไฟ LED แสดงออกทางความคิดของผู้ชม ให้ค้นหาจากความคุ้นชินด้านวรรณกรรมจากตัวละครตัวนาง กับภาพปรากฏของหญิงสาวที่แสดงออกผ่านสื่อโซเชียลในปัจจุบัน ด้วยมุมมองของผู้ชายในกระบวนการความคิดของผู้วิจัยในมุมมองของสังคม แท้จริงแล้ว ภาพของหญิงสาวที่พบเห็นในสื่อโซเชียลแท้จริง เพียงอวดโฉมให้เสนาห์หา หรือเพ่งแสดงออกถึงการดูแลตนเองเปรียบดังตัวละครในวรรณคดีที่ผู้วิจัยหยิบยกมา ดีชั่วเริ่มต้นจากผู้ใด ในสังคมแห่งปัจจุบันที่ทุกเพศล้วนแล้วแต่มีความเท่าเทียม

ชุดแต่งกายประกอบเครื่องทรงชุดการแสดงของนาฏศิลป์ไทย ที่นำมาเปรียบเทียบเชิงสัญลักษณ์ ให้เหมาะสมกับบริบทของความเสนาห์หา โดยมีดังนี้ นางวันทอง นางโมรา นางกาก็ให้สมบูรณ์ตามแนวความคิดสร้างสรรค์ พร้อมเก็บรายละเอียดขั้นลำดับสุดท้ายสมบูรณ์



ภาพที่ 9 ภาพผลงานสร้างสรรค์ประติมากรรมร่วมสมัยสื่อจากอากัปกริยาเชิงให้รู้สึกเสนาห์หา ของ หญิงไทย
ที่มา : ภาพถ่ายโดยผู้วิจัย วันที่ 7 กรกฎาคม 2565

6. จัดทำเล่มวิจัยควบคู่กับการสร้างสรรค์ผลงาน โดยขอคำแนะนำที่ปรึกษาโครงการอย่างสม่ำเสมอ

7. วิเคราะห์ผลงานสร้างสรรค์ รูปแบบการวิเคราะห์ผลงานประติมากรรม พร้อมจัดทำเล่มองค์ความรู้ในการสร้างสรรค์ผลงานประติมากรรมร่วมสมัยสื่อจากอากัปกริยาเชิงให้รู้สึกเสนาห์หาของหญิงไทย ประกอบเล่มวิจัย

8. ตรวจสอบความเรียบร้อยของผลงานสร้างสรรค์ พร้อมเล่มวิจัย เพื่อเตรียมจัดแสดงนิทรรศการเผยแพร่รูปแบบออนไลน์ และจัดทำบทความ ประกอบเอกสารองค์ความรู้กระบวนการสร้างสรรค์

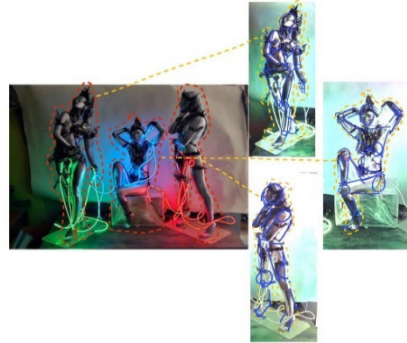
9. นำเผยแพร่รูปแบบนิทรรศการศิลปกรรม โดยการร่วมแสดงผลงาน “CO-ART SPACE ครั้งที่ 4” ภายใต้คอนเซ็ปต์ “DRAWING IN THE DREAM“ ที่ UNION CO-ART SPACE ณ ห้องสรรพสินค้า ยูเนี่ยน มอลล์ กรุงเทพมหานคร

การวิเคราะห์ผลงานสร้างสรรค์

จากการรวบรวมแนวความคิดและการสร้างสรรค์ผลงาน ประติมากรรมร่วมสมัยสื่อจากอากัปภิกขวิญญูให้รู้สึกเสน่ห์หา ของ หญิงไทย ประมวลออกมาเป็นผลงานสร้างสรรค์ประติมากรรมแบบร่วมสมัย ที่เน้นการแสดงออกที่เป็นเส้นของท่าทางของหญิงสาว เชิงสัญลักษณ์ของวัสดุ รวมถึงบุคลิกลักษณะรูปแบบงานศิลปะส่วนตัวผู้วิจัย โดยอาศัยองค์ประกอบของทัศนธาตุต่าง ๆ มาใช้ในการสร้างสรรค์ สามารถวิเคราะห์ข้อมูลของผลงานสร้างสรรค์ จากหลักการทางส่วนประกอบ ทัศนธาตุ (Visual Elements) พื้นฐาน รวมถึงความเป็นเอกภาพ (Unity) ของผลงานดังต่อไปนี้

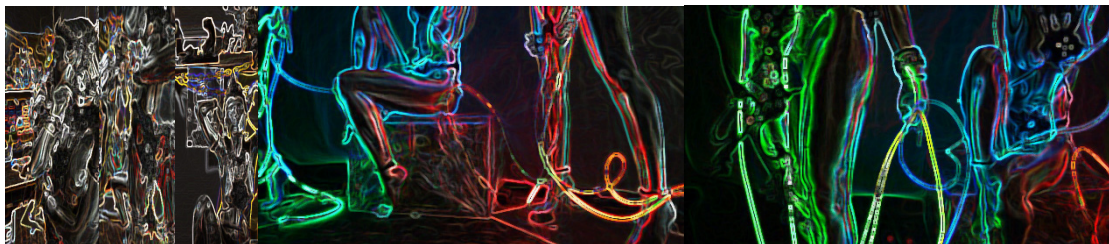
4.1 รูปทรง (Form) รูปทรงจากการเปรียบเทียบสร้างสรรค์จากอัตลักษณ์ตามตัวละครนางในวรรณคดี ด้วยชุดแต่งกายประกอบเครื่องทรงชุดการแสดงของนาฏศิลป์ไทย ในเชิงสัญลักษณ์ให้เหมาะสมกับบริบทของความเสน่ห์หา

โดยมี นางวันทอง นางโมรา นางกาก็ แสดงออกถึงผลงานจำนวน 3 ชิ้นงาน จากเทคนิคการพริ้นต์ 3D PLA (Polylactic Acid) เพิ่มเติมในส่วนของรายละเอียดให้เป็นรูปทรงตามจินตนาการ



ภาพที่ 10 ภาพการวิเคราะห์ผลงานสร้างสรรค์แสดงเรื่องรูปทรง (Form)
ที่มา : ภาพถ่ายโดยผู้วิจัย วันที่ 9 กันยายน 2565

4.2 เส้น (Line) เป็นทัศนธาตุที่สำคัญที่สุดของผู้สร้างสรรค์ในการสร้างสรรค์ผลงาน เส้นจะเป็นตัวกำหนดชุดแต่งกายประกอบเครื่องทรงชุดการแสดงของนาฏศิลป์ไทย ในเชิงสัญลักษณ์ เส้นเป็นตัวกำหนดให้เกิดทิศทางเป็นตัวสร้างมิติให้เกิดขึ้น ด้วยวัสดุเส้นพลาสติก 3D PLA และเส้นไฟ LED ตามลักษณะความคิดฝันที่เกิดขึ้นจากจินตนาการ



ภาพที่ 11 ภาพการวิเคราะห์ผลงานสร้างสรรค์แสดงเรื่อง เส้น (Line)
ที่มา : ภาพถ่ายโดยผู้วิจัย วันที่ 9 กันยายน 2565

4.3 สี (Color) ผู้สร้างสรรค์ใช้สีทั้งหมด 5 สี ได้แก่ ใช้สีดำเป็นสี แสดงเน้นชุดแต่งกายประกอบเครื่องทรงชุดการแสดงของนาฏศิลป์ไทย ในเชิงสัญลักษณ์ เพื่อแสดงความเป็นไทย ช่วยให้เกิดการประสานกลมกลืนสอดคล้องกันไป ในผลงาน ใช้เส้นสีแดงเพื่อสื่อถึงตัวละครในวรรณคดีเรื่อง กากี แสดงออกถึงความรู้สึก ความงามร้อนแรงด้วยธรรมชาติของ

ไฟ ใช้เส้นสีน้ำเงินเพื่อสื่อถึงตัวละครในวรรณคดีเรื่อง วันทอง แสดงออกถึงความรู้สึก ความงามเยือกเย็นด้วยธรรมชาติของน้ำ ใช้เส้นสีเขียวเพื่อสื่อถึงตัวละครในวรรณคดีเรื่อง โมรา แสดงออกถึงความรู้สึก ความงามอ่อนไหวด้วยธรรมชาติของต้นไม้ และโดยรวมใช้สีเงินของผิวกาย สื่อถึงสีของยุคสมัยในปัจจุบัน



ภาพที่ 12 ภาพการวิเคราะห์ผลงานสร้างสรรค์แสดงเรื่อง สี (Color)
ที่มา : ภาพถ่ายโดยผู้วิจัย วันที่ 9 กันยายน 2565

4.4 น้ำหนัก (Value) ผู้สร้างสรรค์ต้องการความกลมกลืนให้สอดคล้องกับเนื้อหาและเรื่องราว ผลงานจะไม่น่าดึงดูดใจถึงความตื้นลึก แต่น้ำหนักที่เกิดขึ้นประกอบกับการตัด

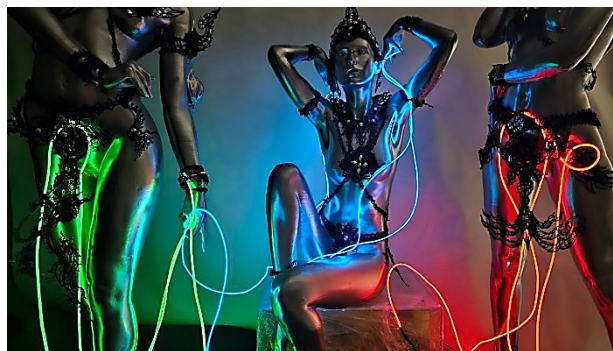
เส้นประกอบฐานไฟให้เกิดน้ำหนักทางธรรมชาติ ทั้งเงาตกกระทบวัตถุสีเงาและเงาสะท้อนที่พื้นผิว สามารถสร้างภาพลวงได้ดีในเรื่องของการเกิดมิติ



ภาพที่ 13 ภาพการวิเคราะห์ผลงานสร้างสรรค์แสดงเรื่อง น้ำหนัก (Value)
ที่มา : ภาพถ่ายโดยผู้วิจัย วันที่ 9 กันยายน 2565

4.5 ลักษณะผิว (Texture) เป็นการสร้างขึ้นมาให้เกิดความรู้สึกของวัสดุ มีความกึ่งมันวาว ซ้อนความกระด้างของวัสดุเป็นเส้นทับซ้อน จากเทคนิคการพริ้นต์ 3D PLA

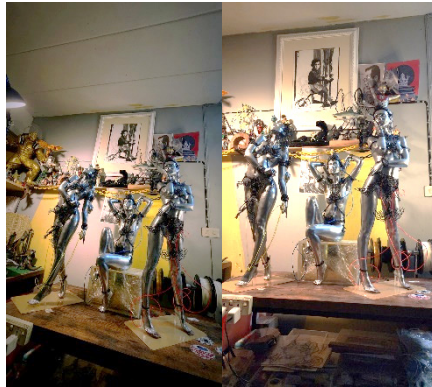
(Polylactic Acid) จากกระบวนการโดยใช้เหตุผลทางเนื้อหาเรื่องราว และความรู้สึกเป็นตัวกำหนด



ภาพที่ 14 ภาพการวิเคราะห์ผลงานสร้างสรรค์แสดงเรื่อง ลักษณะผิว (Texture)
ที่มา : ภาพถ่ายโดยผู้วิจัย วันที่ 9 กันยายน 2565

4.6 พื้นที่ว่าง (Space) ข้าพเจ้ากำหนดพื้นที่ว่างไปตามเหตุผลของเรื่องราวที่เกิดขึ้น โดยคำนึงถึงกฎเกณฑ์

และวิธีการทางประติมากรรม โดยใช้อากาศกำหนดที่ว่างให้เกิดรูปทรง สามารถมองได้โดยการเปลี่ยนแปลงรอบทุกด้าน



ภาพที่ 15 ภาพการวิเคราะห์ผลงานสร้างสรรค์แสดงเรื่อง พื้นที่ว่าง (Space)
ที่มา : ภาพถ่ายโดยผู้วิจัย วันที่ 9 กันยายน 2565

4.7 เอกภาพ (Unity) การจัดวางองค์ประกอบรวมตัวเป็นอันหนึ่งอันเดียวกันของทัศนธาตุ (Visual Elements) มีส่วนประสานเป็นจุดสนใจ โดยใช้เส้นเป็นหลักในการสร้างเอกภาพ และมีส่วนประกอบต่างๆ ตามลำดับ ด้วยรูปทรง

สี่ พื้นผิว ที่ว่างทำให้ผลงานมีความสมบูรณ์ขึ้น ตามแนวความคิดกระบวนการสร้างสรรค์ของผลงาน ประติมากรรมร่วมสมัยสื่อจากอากัปกริยาเชิงให้รู้สึกเสนาห์หา ของหญิงไทย



ภาพที่ 16 ภาพการวิเคราะห์ผลงานสร้างสรรค์แสดงเรื่อง เอกภาพ (Unity)
ที่มา : ภาพถ่ายโดยผู้วิจัย วันที่ 9 กันยายน 2565

สรุปและอภิปรายผล

จากการศึกษา ค้นคว้า ทดลองหาแนวทางสร้างสรรค์ผลงานประติมากรรมร่วมสมัยสื่อจากอากัปกริยาเชิงให้รู้สึกเสนาห์หา ของ หญิงไทย ผู้วิจัยดำเนินการวิจัยในเชิงสร้างสรรค์ผลงานศิลปกรรม รูปแบบประติมากรรมลอยตัว ตามกระบวนการทางประติมากรรมในแบบแผนวิจัยอย่างมีระบบ เริ่มจากการศึกษาข้อมูลเชื่อมโยงในสัมพันธ์กับแนวความคิดที่จะถ่ายทอดออกผ่านผลงาน จากการศึกษาข้อมูลทั้งตำรา ข้อมูลผ่านบุคคล จึงนำขอรับการพิจารณา

ผ่านรับรองจริยธรรมการวิจัยในมนุษย์ เพื่อเป็นระบบการวิจัยที่ถูกต้อง โดยนำข้อมูลจากศึกษา วิเคราะห์ร่วมกับประสบการณ์ตรงของผู้วิจัย ซึ่งเป็นแบบแผนการสร้างสรรค์ผลงานศิลปกรรมสร้างเนื้อหาแปลผลเป็นผลงานสร้างสรรค์ โดยผลงานเกิดจากมุมมองของจินตภาพจากรูปร่าง รูปทรง ความจริง ของเพศ และมุมมองของบริบททางสังคมผ่านกระบวนการสร้างประติมากรรมผสมลวดลายเส้นเกิดจากจริตและประสบการณ์ที่สั่งสมรับรู้ถึงสุนทรียรสความงดงามของลวดลายเส้น โดยเฉพาะความงามของกายภาพของ

มนุษย์แสดงลักษณะของรูปทรงด้วยเกิดจากท่าทางต่าง บ่งบอกถึงความรู้สึกภายในสู่ภายนอก ด้วยสัญลักษณ์ทางวัสดุ จากการตัดทอนรูปทรงจากเหมือนจริง คลี่คลายออกเป็น รูปทรงพื้นฐานเน้นส่วนเว้าส่วนโค้ง เปรียบเทียบสร้างสรรค์ จากอัตลักษณ์ตามตัวละครนางในวรรณคดีเปรียบเทียบ สร้างสรรค์จากอัตลักษณ์ตามตัวละครนางในวรรณคดี ด้วย ชุดแต่งกายประกอบเครื่องทรงชุดการแสดงของนาฏศิลป์ ไทยในเชิงสัญลักษณ์ให้เหมาะสมกับบริบทของความเสน่ห์ หา โดยมีนางวันทอง นางโมรา นางกากี กับภาพปรากฏ สตรีที่แสดงออกผ่านสื่อโซเชียลมีเดียในปัจจุบันด้วยมุมมอง ของผู้ชาย ที่ว่าความงามของสตรีมักเชิญชวนให้เกิดปัญหา ได้ในภายหลังในความคิด การกระทำ แม้ยากจะห้ามความคิด ด้วยการมองเห็น เข้ายวนให้ชวนสัมผัส เปรียบเรื่องราว ของวรรณคดี ด้วยชุดแต่งกายประกอบเครื่องทรงชุดการแสดงของนาฏศิลป์ไทยในเชิงสัญลักษณ์ ให้เหมาะสมกับ บริบทของความเสน่ห์หา โดยมี นางวันทอง นางโมรา นาง กากี แสดงออกถึงผลงานจำนวน 3 ชิ้นงาน จากเทคนิคการ พริ้นต์ 3D PLA (Polylactic Acid) ประกอบ เส้นไฟ LED แสดงออกทางความคิดของผู้ชม ให้ค้นหาจากความคุ้นชิน ด้านวรรณกรรมจากตัวละครตัวนาง กับภาพปรากฏของ หญิงสาวที่แสดงออกผ่านสื่อโซเชียลในปัจจุบัน ด้วยมุมมอง ของผู้ชายในกระบวนการความคิดของผู้วิจัยในมุมมองของสังคม แท้จริงแล้ว ภาพของหญิงสาวที่พบเห็นในสื่อโซเชียลแท้จริง เพียงอวดดมให้เสน่ห์หา หรือเฟื่องแสดงออกถึงการดูแล ตนเอง เปรียบดังตัวละครในวรรณคดีที่ผู้วิจัยหยิบยกมา ดีชั่ว เริ่มต้นจากผู้ใด ในสังคมแห่งปัจจุบันที่ ทุกเพศล้วนแล้ว มีแต่ความเท่าเทียม แรงบันดาลใจให้ผู้วิจัยสร้างสรรค์ ผลงานประติมากรรมลอยตัวในลักษณะเฉพาะของตนเอง แม้ในภาพรวมแล้วจะมีลักษณะที่ดูแล้วคล้าย ๆ กันในเรื่องของ ความสร้างสรรค์ในรายละเอียดที่แสดงออกก็ตาม แต่การ แสดงออกทางอารมณ์ บุคลิกภาพความคิดและความเป็น ส่วนตัวของศิลปินแล้ว ลักษณะผลงานจะแตกต่างกันออกไป โดยสิ้นเชิง

จากผลงานสร้างสรรค์ผู้วิจัยสร้างสรรค์ชิ้นสมบูรณ์ จึงดำเนินการวิเคราะห์ตามหลักการทางศิลปะ คือหลักการ องค์ประกอบของทัศนธาตุต่าง ๆ มาใช้ในการสร้างสรรค์ สามารถวิเคราะห์ข้อมูลของผลงานสร้างสรรค์จากหลักการ ทางส่วนประกอบ ทัศนธาตุ (Visual Elements) พื้นฐาน รวมถึงความเป็นเอกภาพ (Unity) ของผลงานสร้างสรรค์

อย่างละเอียดด้วยการแทนความหมายเชิงสัญลักษณ์ใน ทุกรายละเอียด ทั้งวัสดุ พื้นผิวโดยรวมอย่างเป็นหนึ่งเดียวของ ผลงานสร้างสรรค์

สรุปได้ว่า การสร้างสรรค์ผลงานในรูปแบบ ประติมากรรมผลงานชิ้นนี้ ทำให้ผู้วิจัยได้รับรู้ถึงสุนทรียภาพ ของศิลปะ นำมาปรับปรุงเปลี่ยนแปลงตามรูปแบบให้เกิด องค์ความรู้ ทั้งด้านการแสดงสัญลักษณ์ เกิดองค์ความรู้ของ เทคนิควิธีการสร้างสรรค์ กระบวนการสร้างสรรค์อย่างเป็น ระบบงานประติมากรรมของวัสดุ อุปกรณ์ยังมีแบบอย่าง แสดงถึงความร่วมสมัยของบริบทต่อสังคม สุดแต่ว่าจะคิด สร้างสรรค์ขึ้นตามความต้องการ โดยมีแรงบันดาลใจจาก ธรรมชาติและสภาพแวดล้อมแห่งยุคสมัยในขณะนั้น สามารถนำประสบการณ์ด้านการสร้างสรรค์ไปสู่การพัฒนา ผลงานให้มีคุณภาพและมีคุณค่าดียิ่งขึ้นต่อไป และหวังว่า ผลการสร้างสรรค์จะเป็นศิลปะที่ทรงคุณค่าทางสุนทรียภาพนั้น เมื่อนำมาปรับปรุงเปลี่ยนแปลงตามระบบทางเทคโนโลยีอัน เป็นแบบแผนบริบทต่อสังคม โดยมุ่งมั่นค้นคว้า พัฒนา ต่อยอด ทดลองหาแนวทางการสร้างสรรค์เป็นผลงานนั้นเพื่อ ตอบสนองความเป็นตัวตนในรูปแบบร่วมสมัย ด้วยผลงาน รูปแบบประติมากรรม เป็นพัฒนาองค์ความรู้ได้อย่างมากมาย

ข้อเสนอแนะ

จากการศึกษา ค้นคว้า ทดลองหาแนวทาง สร้างสรรค์ผลงานประติมากรรมร่วมสมัยสื่อจากอากัปกริยา เชิงให้รู้สึกเสน่ห์หา ของ หญิงไทย ผู้วิจัยค้นพบว่ การทดลอง การสร้างสรรค์ กระบวนการเป็นส่วนสำคัญเป็น อย่างมาก ในการสร้างหรือการออกแบบให้เป็นระบบที่ ชัดเจน ผู้วิจัยขอเสนอแนะกระบวนการวิจัยสร้างสรรค์ ควรดำเนินการวางแผนอย่างเป็นระบบ ซึ่งในกระบวนการ วิจัยสร้างสรรค์ นำผลให้เกิดการปฏิบัติงานได้ตรงและชัดเจน ในการสร้างสรรค์ จากวิเคราะห์ผลงานสร้างสรรค์ ประมวล ออกมาเป็นผลงานสร้างสรรค์ประติมากรรมแบบร่วมสมัย ที่เน้นการแสดงออกที่เป็นเส้นของท่าทางของหญิงสาว แยกแยะท่าทางให้ชัดเจนถึงการแสดงออกของท่าทางจำ ให้รู้สึกถึง ความเสน่ห์หา ทั้งเชิงสัญลักษณ์ของวัสดุ รวมถึง บุคลิกลักษณะรูปแบบงานศิลปะส่วนตัวผู้วิจัย โดยอาศัย องค์ประกอบของทัศนธาตุต่าง ๆ มาใช้ในการสร้างสรรค์ สามารถ วิเคราะห์ข้อมูลของผลงานสร้างสรรค์จากหลักการทาง ส่วน ประกอบ ทัศนธาตุ (Visual Elements) พื้นฐาน รวมถึง

ความเป็นเอกภาพ (Unity) ของผลงาน ผู้วิจัยหวังว่าการ
สร้างสรรค์ผลงานประติมากรรมร่วมสมัยสื่อจากอากัปกิริยา
เชิงให้รู้สึกเสนาห้หา ของ หุ่นไทย จะเผยแพร่เป็นองค์

ความรู้ที่สามารถต่อยอด ความคิดสร้างสรรค์ต่อนักเรียน
นักศึกษา รวมถึงผู้สนใจในกระบวนการสร้างสรรค์ศิลปะ
รูปแบบประติมากรรมร่วมสมัยต่อไป

เอกสารอ้างอิง

- กชกรณ์ เหรินันท์ฤกษ์. (2551). *วาทกรรมความงามของผู้หญิงในสังคมไทย*. วิทยานิพนธ์ศิลปศาสตรบัณฑิต กรุงเทพฯ :
บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์
- ถกิง พัฒโนภาษ (2551) *สัญศาสตร์ กับ ภาพแทนความ*. วารสารวิชาการ คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์
แปลและขยายความ: บทความ Semiotics and Visual Representation อาจารย์ ดร. Brian Anthony Curtin
กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
- ฉันทา เบญจวรรณ (2552). เรือนร่างและความงาม พิจารณาความงามผ่านร่างกายและอุดมการณ์. สืบค้นจาก<https://prachatai.com/journal/2010/08/30873>.
- สามารถ จัปโจร. (2555). *ประติมากรรมกับการสร้างสรรค์*. นครราชสีมา. ตำรา คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์.
มหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา.
- BBC News. (2014). *Chris Bracey, neon sign designer and collector, dies at 59*. สืบค้นจาก
<https://www.bbc.com/news/entertainment-arts-29903736>
- GQ Magazine Subscription ออนไลน์. (2564). *โน้ต-กฤษดา ภควัฒสุนทร ศิลปินผู้ถ่ายทอดประสบการณ์ส่วนตัวผ่านงาน
สร้างสรรค์หลากหลายแนวทาง*. สืบค้นจาก [https://www.gqthailand.com/culture/art-and-design/article/
multiple-views-of-note-kritsada/](https://www.gqthailand.com/culture/art-and-design/article/multiple-views-of-note-kritsada/)
- Land art *ศิลปะบนผืนโลก ความไม่จีรังยั่งยืนในสภาพแวดล้อมทางธรรมชาติ*. (2561). สืบค้นจาก [https://themomentum.
co/land-art/](https://themomentum.co/land-art/)

การออกแบบเครื่องประดับเชิงพาณิชย์จากแนวคิดการลอกเลียนแบบธรรมชาติ

Commercial jewelry design based on the concept of biomimicry.

ธนภุต ใจสุตา / THANAKIT JAISUDA

สาขาวิชาการออกแบบทัศนศิลป์ คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
DIVISION OF VISUAL DESIGN FACULTY OF FINE ARTS SRINAKHARINWIROT UNIVERSITY

ภัทรา ศรีสุข / PATHRA SRISUKHO

สาขาวิชาเทคโนโลยีอัญมณีและเครื่องประดับ คณะเทคโนโลยีอุตสาหกรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี
DIVISION OF GEMS AND JEWELRY TECHNOLOGY FACULTY OF INDUSTRIAL TECHNOLOGY RAMBHAJI BARNI RAJABHAT UNIVERSITY

วิมลสิน สันตจิต / WIMALIN SANTAJIT

สาขาวิชาอุตสาหกรรมศิลป์ คณะเทคโนโลยีอุตสาหกรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี
DIVISION OF INDUSTRIAL ART FACULTY OF INDUSTRIAL TECHNOLOGY RAMBHAJI BARNI RAJABHAT UNIVERSITY

Received: October 23, 2022

Revised: March 3, 2023

Accepted: March 10, 2023

บทคัดย่อ

การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์ 1. ศึกษาการพัฒนาเครื่องประดับเชิงพาณิชย์ภายใต้แนวคิดการลอกเลียนแบบธรรมชาติ 2. ออกแบบเครื่องประดับเชิงพาณิชย์จากแนวคิดการลอกเลียนแบบธรรมชาติ และ 3. ประเมินความพึงพอใจแบบร่างเครื่องประดับเชิงพาณิชย์จากแนวคิดการลอกเลียนแบบธรรมชาติสำหรับนำไปผลิตต้นแบบ การวิจัยนี้เป็นการศึกษาแบบผสมผสาน (Mixed Methods Research) ทำการวิเคราะห์ข้อมูลแนวทางการออกแบบเครื่องประดับเชิงพาณิชย์ภายใต้แนวคิดการลอกเลียนแบบธรรมชาติ เพื่อใช้เป็นกลยุทธ์สำหรับการออกแบบเป็นเครื่องประดับ ทำการเก็บข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่าง 2 กลุ่ม ทำการคัดเลือกแบบเจาะจง คือ 1. กลุ่มนิสิตนักศึกษาในสาขาการออกแบบเครื่องประดับ ใช้แบบสอบถามเพื่อคัดเลือกแพลงก์ตอนที่เหมาะสมในการนำมาออกแบบเป็นเครื่องประดับ และ 2. กลุ่มผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบและการผลิตเครื่องประดับ แบบประเมินแบบร่างเครื่องประดับ เพื่อประเมินแบบร่างเครื่องประดับสำหรับการผลิต

ผลการวิจัยพบว่า การออกแบบเครื่องประดับเกี่ยวข้องกับโดยตรงกับความงามและประโยชน์ใช้สอยเป็นหลัก การออกแบบเชิงพาณิชย์จะเน้นมูลค่าของวัสดุ การนำเสนอรูปแบบที่สอดคล้องกับความต้องการของผู้บริโภค และการผลิตในปริมาณมาก ส่วนแนวทางการเลียนแบบธรรมชาติสู่การสร้างนวัตกรรมมี 2 แนวทาง คือ 1. แนวทางชีววิทยาสู่การออกแบบ และ 2. แนวทางการออกแบบสู่ชีววิทยา ซึ่งในการออกแบบเครื่องประดับครั้งนี้ใช้แนวทางที่หนึ่งในการออกแบบ ผู้วิจัยได้ใช้รูปทรงแพลงก์ตอนเป็นแรงบันดาลใจ ออกแบบสำหรับผู้บริโภคเพศหญิง อายุระหว่าง 23-38 (Gen Y) ผลการคัดเลือกรูปทรงแพลงก์ตอนที่เหมาะสำหรับนำมาออกแบบเครื่องประดับ พบว่า รูปทรงแพลงก์ตอนที่มีความสูงที่สุด 5 อันดับ ได้แก่ แพลงก์ตอนลำดับที่ 11, 14, 28, 35 และ 1 ส่วนผลการประเมินแบบร่างเครื่องประดับ พบว่า แบบร่างเครื่องประดับที่ 5

1 บทความวิจัยนี้เป็นส่วนหนึ่งของรายงานวิจัย เรื่อง "นวัตกรรมเครื่องประดับโลหะสองสีแรงบันดาลใจจากการลอกเลียนแบบธรรมชาติ" โดยได้รับทุนสนับสนุนการวิจัย จาก ทุนสนับสนุนการวิจัยเงินรายได้คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

ที่ใช้รูปทรงของแพลงก์ตอนชื่อ *Cyclotella* sp. มาออกแบบ เป็นแบบร่างที่มีคะแนนประเมินสูงสุด โดยมีคะแนนความเหมาะสมในระดับมาก ($= 4.20$, $S.D. = 0.53$) ซึ่งจะนำไปผลิตเป็นผลงานต้นแบบต่อไป

คำสำคัญ: การลอกเลียนแบบธรรมชาติ, เครื่องประดับเชิงพาณิชย์, การออกแบบเครื่องประดับ, รูปแบบธรรมชาติ

Abstract

The objectives of this research were to 1. study the development of commercial jewelry under the concept of biomimicry. 2. design commercial jewelry based on biomimicry concept and 3. This research was a mixed method research, analyzing design approach data under the concept of biomimicry to serve as a strategy for commercial jewelry design. Data were collected from 2 sample groups, selected by purposive sampling 1. a group of jewelry design students utilized a questionnaire to select suitable plankton for their jewelry designs, and 2. a group of jewelry design experts used a jewelry design evaluation form. to evaluate jewelry drawings for production

The results showed that jewelry designs were primarily Commercial design emphasized the value of the material, provision of a format that met consumer needs and production in large quantities. There were two approaches to biomimicry to innovation: 1. biology-to-design approach and 2. design-to-biology approach. In this jewelry design, the first approach was utilized. Researchers used plankton shapes as inspiration and designed for female consumers aged 23 - 38 (Gen Y). The results of the selection of plankton shapes suitable for jewelry design revealed that the top 5 highest rated plankton shapes were 11th, 14th, 28th, 35th and 1st plankton. ($= 4.20$, $S.D. = 0.53$) As for the evaluation of the jewelry sketches designed, it was found that the No.5 that used the shape of a plankton name *Cyclotella* sp. was the design that received the highest evaluation. with a high level of suitability score ($= 4.20$, $S.D. = 0.53$), which would be used to produce a prototype.

Keywords: Biomimicry, Commercial Jewelry, Jewelry design, Bioform

บทนำ

เครื่องประดับจัดเป็นสินค้ากลุ่มฟุ่มเฟือย ทำให้โอกาสของอุตสาหกรรมนี้ขึ้นอยู่กับภาวะเศรษฐกิจ และกลุ่มผู้บริโภคเป็นหลัก การออกแบบจึงเป็นหัวใจสำคัญของอุตสาหกรรมนี้เพื่อให้เกิดการซื้อขายและการผลิตที่ก้าวหน้าทันตลาดและกระแสของโลก การออกแบบเครื่องประดับในปัจจุบันแตกต่างจากการออกแบบเครื่องประดับในอดีต ความแตกต่างของการออกแบบในปัจจุบันและในอดีต จะมีความแตกต่างที่เห็นได้ชัดในเรื่อง รูปทรง วัสดุที่นำมาใช้ วรรณรัตน์ อินทร์อำ. (2536 : น.17) กล่าวว่า ในอดีตการออกแบบเครื่องประดับจะมีความหรูหรา โครงสร้างซับซ้อน วัสดุที่ใช้ส่วนใหญ่ เป็นวัสดุที่มีราคาแพง มีความประณีต และละเอียดอ่อนอย่างชัดเจน เป็นงานที่ต้องใช้ความประณีตอย่างจริงจัง ส่วนงานเครื่องประดับ ในปัจจุบันรูปทรงเรียบง่าย รูปแบบ

สัมพันธ์กับวัสดุและโครงสร้างมีความสำคัญมากกว่าลวดลายปลีกย่อย ซึ่งเครื่องประดับในปัจจุบันสามารถจำแนกได้เป็น 2 กลุ่มใหญ่ คือ เครื่องประดับเชิงพาณิชย์ และเครื่องประดับเชิงศิลปะ โดยเครื่องประดับเชิงพาณิชย์มีส่วนสำคัญอย่างมากในอุตสาหกรรมอัญมณีและเครื่องประดับไทย สถาบันวิจัยเศรษฐกิจป๋วย อึ๊งภากรณ์ (2563) กล่าวว่า อุตสาหกรรมอัญมณีและเครื่องประดับถือเป็นอุตสาหกรรมที่มีความสำคัญต่อเศรษฐกิจไทย โดยเป็น 1 ใน 10 อุตสาหกรรมส่งออกที่ทำรายได้สูงสุดให้กับประเทศไทยมานานหลายทศวรรษ และมีมูลค่าการส่งออกสูงเป็นอันดับ 3 ของประเทศในห้วง 10 ปีที่ผ่านมา อุตสาหกรรมอัญมณีและเครื่องประดับไทยประสบปัญหาที่ต้องการพัฒนาหลายด้าน หนึ่งในนั้นก็คือ การขาดการออกแบบและพัฒนาผลิตภัณฑ์ที่ทันสมัย

มุมมองและทิศทางของศิลปะโลกได้เปลี่ยนแปลงไปอยู่ตลอดเวลา ซึ่งการออกแบบก็เช่นเดียวกัน ศิลปะในศตวรรษที่ 21 มีการใช้วัสดุและวิธีการที่หลากหลาย ซึ่งรวมถึงเทคโนโลยีที่ทันสมัย วัสดุและกระบวนการที่เกี่ยวข้องกับงานหัตถศิลป์เป็นหลักได้ถูกนำมาสร้างสรรค์ใหม่เพื่อแสดงแนวคิดใหม่ ศิลปินหลายคนผสมผสานสื่อและรูปแบบต่างๆ ได้อย่างอิสระ โดยทำการแสดงออกภายใต้วัตถุประสงค์และแนวคิดของตน อิทธิพลของแนวคิดก็เปลี่ยนแปลงไปตามการสื่อสารและเทคโนโลยี และกระแสวัฒนธรรมของโลก ทำให้ศิลปะในศตวรรษที่ 21 มีพลวัตอย่างเหลือเชื่อ การออกแบบเครื่องประดับในศตวรรษที่ 21 จึงมีการนำเสนองานออกแบบในมุมมองต่าง ๆ ตลอดจนมีการใช้สหวิทยาการด้านต่าง ๆ อาทิเช่น วิทยาศาสตร์เทคโนโลยี สังคม ปรัชญา เข้ามาประยุกต์ใช้ในการออกแบบ เกิดเป็นวัสดุ กระบวนการผลิต รูปแบบลวดลายใหม่ ๆ ตลอดจนการนำเสนอแนวคิดต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นในสังคม โดยหนึ่งในแนวคิดการออกแบบที่มีการกล่าวถึงมากที่สุดแนวคิดหนึ่งก็คือ การลอกเลียนแบบธรรมชาติ (Biomimicry)

Biomimicry คือ การเลียนแบบสิ่งมีชีวิตในธรรมชาติมาประยุกต์ใช้ในการแก้ไขปัญหาของมนุษย์ มาจากคำว่า Bio ที่แปลว่า ธรรมชาติ และ Mimicry ที่แปลว่า ลอกเลียน (ชาคริต นิลศาสตร์, 2559) แนวคิดนี้จึงเป็นการศึกษาธรรมชาติแล้วนำเอาหลักที่สัตว์หรือพืชพัฒนาขึ้นเพื่อปัจจัยต่าง ๆ มาเป็นแรงบันดาลใจในการพัฒนาผลิตภัณฑ์หรือเทคโนโลยี ซึ่งมีให้เห็นได้ในงานออกแบบหลายประเภท ไม่ว่าจะเป็นงานออกแบบทางสถาปัตยกรรม งานออกแบบยานยนต์ งานออกแบบผลิตภัณฑ์ ตลอดจนถึงงานออกแบบเครื่องประดับ ตัวอย่างการออกแบบเครื่องประดับจากแนวคิดการลอกเลียนแบบธรรมชาติ (Biomimicry) เช่น การออกแบบเครื่องประดับที่มีแรงบันดาลใจจากระบบประสาท การออกแบบเครื่องประดับจากการศึกษาฟองน้ำทะเล การออกแบบเครื่องประดับเพื่อเลียนแบบกระดูกและการเคลื่อนที่ของงู เป็นต้น

ภายใต้สภาพปัญหา สถานการณ์ที่เปลี่ยนแปลงไป และอิทธิพลของแนวคิดข้างต้น ผู้วิจัยจึงมีแนวคิดที่จะสร้างสรรค์เครื่องประดับจากกระบวนการแนวคิด วิธีการการลอกเลียนแบบธรรมชาติ โดยมุ่งเน้นการพัฒนาไปสู่งานออกแบบสำหรับเครื่องประดับเชิงพาณิชย์ เป็นการนำเสนอแนวทางและกระบวนการให้แก่การออกแบบเครื่องประดับ

โดยประยุกต์ใช้การลอกเลียนแบบธรรมชาติระดับพื้นฐานในส่วนของรูปร่างและรูปทรง พื้นผิว และลักษณะเด่นทางกายภาพของสิ่งมีชีวิต เพื่อนำเสนอรูปแบบผลิตภัณฑ์เครื่องประดับให้แก่ผู้บริโภค เป็นแนวทางในการพัฒนาองค์ความรู้ด้านการออกแบบเครื่องประดับที่สอดคล้องกับการแนวคิดการออกแบบเครื่องประดับในศตวรรษที่ 21

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. ศึกษาการพัฒนาเครื่องประดับเชิงพาณิชย์ภายใต้แนวคิดการลอกเลียนแบบธรรมชาติ
2. ออกแบบเครื่องประดับเชิงพาณิชย์จากแนวคิดการลอกเลียนแบบธรรมชาติ
3. ประเมินความพึงพอใจแบบร่างเครื่องประดับเชิงพาณิชย์จากแนวคิดการลอกเลียนแบบธรรมชาติสำหรับนำไปผลิตต้นแบบ

อุปกรณ์และวิธีดำเนินการวิจัย

การดำเนินการวิจัยในครั้งนี้ ใช้วิธีการดำเนินการวิจัยแบบผสมผสาน (Mixed Methods Research) โดยใช้ระเบียบวิธีวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Methods Research) ร่วมกับระเบียบวิธีวิจัยเชิงปริมาณ (Quantitative methods research) ซึ่งมีขั้นตอนในการดำเนินการวิจัยดังนี้

ขั้นตอนที่ 1 ศึกษาแนวทางการพัฒนาเครื่องประดับเชิงพาณิชย์ภายใต้แนวคิดการลอกเลียนแบบธรรมชาติ

โดยศึกษา รวบรวม วิเคราะห์ข้อมูลจากเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง อันได้แก่ 1. การออกแบบเครื่องประดับ 2. แนวคิดการลอกเลียนแบบธรรมชาติ 3. การออกแบบผลิตภัณฑ์เชิงพาณิชย์ 4. กลุ่มตลาดและพฤติกรรมผู้บริโภคเครื่องประดับ เพื่อนำมาวิเคราะห์เป็นแนวทางในการพัฒนาเป็นเครื่องประดับเชิงพาณิชย์

ขั้นตอนที่ 2 ออกแบบและพัฒนาเครื่องประดับเชิงพาณิชย์จากแนวคิดการลอกเลียนแบบธรรมชาติ

ผู้วิจัยเลือกแนวทางการเลียนแบบธรรมชาติสู่การสร้างนวัตกรรม ซึ่งใช้วิธีการที่ 1 จากนั้นดำเนินการกำหนดรูปแบบธรรมชาติที่นำมาเป็นแรงบันดาลใจ ซึ่งก็คือ แพลงก์ตอน ทำการคัดเลือกแพลงก์ตอน จาก 39 ชนิด ให้เหลือ 5 ชนิด โดยใช้แบบสอบถาม เป็นเครื่องมือในการเก็บข้อมูล เพื่อสุรุษหาแพลงก์ตอนที่เหมาะสำหรับ

ออกแบบเป็นเครื่องประดับ ทำการเก็บข้อมูลจากกลุ่มผู้ให้ข้อมูล จำนวน 32 คน โดยการคัดเลือกแบบเจาะจง (Purposive sampling) แพลงก์ตอนที่มิเคแนนประเมินความพึงพอใจสูงสุด 5 อันดับจะนำไปเป็นแรงบันดาลใจในการออกแบบต่อไป

แพลงก์ตอนที่มิเคแนนประเมินความพึงพอใจสูงสุด 5 ชนิด จะนำไปศึกษา วิเคราะห์ สังเคราะห์โดยนำเข้าสู่ขั้นตอนการเลียนแบบธรรมชาติสู่การสร้างนวัตกรรม ซึ่งมีขั้นตอนการสร้างองค์ความรู้ 5 ขั้นตอน องค์ความรู้ที่ได้จะนำไปออกแบบเป็นเครื่องประดับ โดยมีการกำหนดเงื่อนไขการออกแบบ และการกำหนดลักษณะของผลิตภัณฑ์ และกลุ่มผู้บริโภคควบคู่ด้วย ทำการออกแบบร่างเครื่องประดับ จำนวน 5 แบบร่าง

ขั้นตอนที่ 3 การประเมินและคัดเลือกเครื่องประดับต้นแบบ

แบบร่างเครื่องประดับเชิงพาณิชย์จากแนวคิดการลอกเลียนแบบธรรมชาติ ที่มีแพลงก์ตอนเป็นแรงบันดาลใจ จะถูกนำไปประเมินและคัดเลือกสำหรับผลิตเป็นเครื่องประดับ โดยใช้แบบประเมินแบบร่างเครื่องประดับเป็นเครื่องมือในการเก็บข้อมูล ทำการประเมินโดยผู้เชี่ยวชาญด้านการผลิตและการออกแบบเครื่องประดับ จำนวน 5 ราย ที่คัดเลือกแบบเจาะจง (Purposive sampling) แบบร่างเครื่องประดับที่มีคะแนนประเมินสูงสุด จะถูกนำไปผลิตเป็นชิ้นงานต้นแบบต่อไป

การวิเคราะห์ข้อมูล

1. การออกแบบเครื่องประดับเชิงพาณิชย์

ปัจจุบันมีการแบ่งเครื่องประดับออกเป็น 2 รูปแบบหลักๆ คือ เครื่องประดับเชิงพาณิชย์ และเครื่องประดับเชิงศิลปะ โดยเครื่องประดับเชิงพาณิชย์ จะเน้นมูลค่าของวัสดุ การนำเสนอรูปแบบที่สอดคล้องกับความต้องการของผู้บริโภค และการผลิตในปริมาณมาก ที่ก่อให้เกิดมูลค่าทางเศรษฐกิจ ส่วนเครื่องประดับเชิงศิลปะ จะเน้นที่การนำเสนอรูปแบบที่สะท้อนแนวคิด และเจตนารมณ์ของนักออกแบบเป็นหลัก โดยไม่ได้คำนึงถึงมูลค่าทางเศรษฐกิจมากนัก การออกแบบเครื่องประดับเชิงพาณิชย์มีพัฒนาการไปสู่การออกแบบเชิงสร้างสรรค์ที่เกิดมูลค่าในเชิงพาณิชย์ ซึ่งการออกแบบเครื่องประดับเกี่ยวข้องโดยตรงกับความงามและประโยชน์ใช้สอยเป็นหลัก ดังนั้น การออกแบบจึงเป็นการ

นำองค์ประกอบต่างๆ ทางศิลปะ มาบูรณาการเข้าด้วยกันตามสัดส่วน ตรงตามคุณสมบัติของสิ่งนั้น ๆ เพื่อให้เกิดผลงานที่มีความเหมาะสม วัฒนธรรม จุฑะวิภาค (2545, น.73-74) กล่าวว่า การออกแบบเครื่องประดับนอกจากจะยึดหลักเกณฑ์ทั่ว ๆ ไปของการออกแบบแล้ว นักออกแบบจะต้องคำนึงถึงความสวยงามเหมาะสมเป็นประการสำคัญ เพราะเครื่องประดับเกิดขึ้นด้วยวัตถุประสงค์ของการส่งเสริมความมั่นใจแก่ผู้สวมใส่ การออกแบบจึงจะต้องมีความโดดเด่นและเอกลักษณ์ การออกแบบจะต้องเข้าใจถึงผู้ใช้งาน และตรงตามความต้องการของกลุ่มเป้าหมาย ความงามของเครื่องประดับเป็นเรื่องของมุมมองของแต่ละคน และก็มีหลักการที่นักออกแบบเครื่องประดับควรจดจำ มีอยู่ 3 ประการ คือ 1. ความเป็นหน่วยเดียวกัน 2. ความสมดุล และ 3. ความสัมพันธ์ทางศิลปะ

การประเมินคุณภาพของงานออกแบบเครื่องประดับเชิงพาณิชย์มีลักษณะการประเมินคุณภาพเช่นเดียวกันกับการประเมินคุณภาพของงานออกแบบผลิตภัณฑ์ประเภทอื่น ๆ เพราะเครื่องประดับถือว่าเป็นผลิตภัณฑ์ประเภทหนึ่ง วิรุฒ ตั้งเจริญ (2526, น.87) กล่าวว่า คุณภาพของงานออกแบบที่ควรคำนึงถึง ประกอบด้วย 1. คุณภาพทางประโยชน์ใช้สอย 2. คุณภาพทางรูปแบบที่สัมพันธ์กับการผลิต 3. คุณภาพวัสดุที่สัมพันธ์กับรูปแบบ 4. คุณภาพทางรูปแบบที่สร้างสรรค์ และ 5. คุณภาพที่สัมพันธ์กับชีวิตความเป็นอยู่ ดังนั้นการประเมินคุณค่าของแบบร่างเครื่องประดับก็สามารถใช้หลักการข้างต้นเป็นประเด็นในการประเมินได้

2. แนวคิดการลอกเลียนแบบธรรมชาติ

Biomimicry เป็นศาสตร์พหุสาขา (Interdisciplinary) ที่ศึกษารูปร่าง (shape) กระบวนการ (process) และระบบ (system) ในธรรมชาติเพื่อที่จะเรียนรู้กลยุทธ์ในการแก้ปัญหาของธรรมชาติที่มีประสิทธิภาพและมีความยั่งยืนต่อสิ่งแวดล้อม (ชาคริต นิลศาสตร์, 2559) ซึ่งมีความเกี่ยวข้องกับ ไบโอมิเมติกส์ (Biomimetic) เป็นศาสตร์ที่เกี่ยวข้องกับการลอกเลียนแบบทางชีวภาพ ไม่ว่าจะด้านโครงสร้าง พื้นผิว องค์ประกอบทางเคมี ฯลฯ นอกจากนี้ยังสามารถเรียกอีกอย่างหนึ่งว่า biomimicry โดยหัวใจหลักของวิธีการเลียนแบบธรรมชาติ คือ การเรียนรู้และทำความเข้าใจเกี่ยวกับกระบวนการผลิตและการออกแบบแสนมหัศจรรย์ที่พบในธรรมชาติ โดยเฉพาะ

คุณสมบัติพิเศษที่พบในพืชและสัตว์ชนิดต่าง ๆ จากนั้นเมื่อเข้าใจกลไกดีแล้วก็พยายามหาความคิดใหม่ หาแรงบันดาลใจ และทางออกต่อโจทย์ปัญหาที่ต้องการแก้ เพื่อให้ผลิตภัณฑ์ หรือการดำเนินธุรกิจมีประสิทธิภาพ กลมกลืนกับธรรมชาติและไม่สร้างปัญหาต่อสภาพแวดล้อม (ณัฐพันธ์ ศุภกา, 2553, น. 32) ในปัจจุบันนักวิทยาศาสตร์ได้มีการพัฒนาแนวคิดการเลียนแบบจากธรรมชาติ ไม่ว่าจะเป็นการจัดเรียงตัวด้านโครงสร้าง ฟันผิว หรือแม้แต่การเลียนแบบพฤติกรรม เพื่อนำมาสร้างสิ่งประดิษฐ์ที่มีคุณสมบัติเดียวกับต้นแบบที่ใช้ผู้วิจัยได้ใช้ แนวทางจากชีววิทยาสู่การออกแบบ

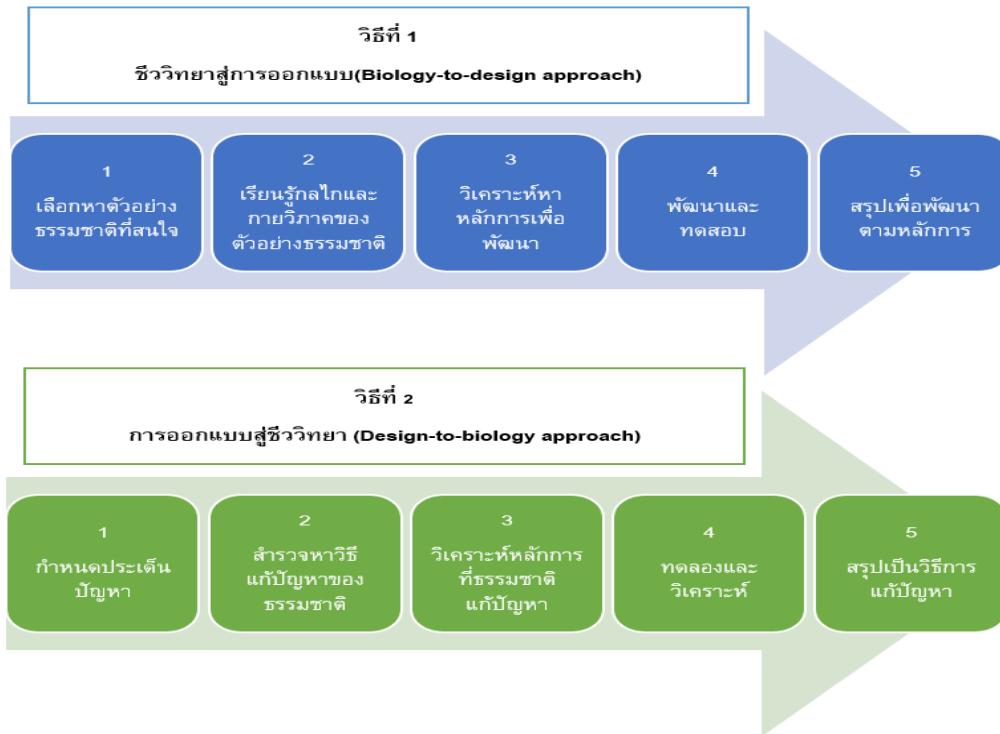
ในต่างประเทศเริ่มมีการนำแนวคิดนี้มาใช้เพื่อสร้างสรรค์รูปแบบและเอกลักษณ์ให้แก่เครื่องประดับ ตัวอย่างการออกแบบเครื่องประดับจากแนวคิดการลอกเลียนแบบธรรมชาติ เช่น Nervous System design studio นำเสนอเครื่องประดับคอลเลคชั่น “Growing Object” (ภาพที่ 1) ถ่ายทอดความงามของการเติบโตของพืช ชิ้นงานสร้างสรรค์จากวัสดุที่หลากหลายที่ขึ้นรูปด้วยโปรแกรม 3 มิติ เช่น ยาง โลหะ ไนลอน เป็นต้น เพื่อเลียนแบบการเจริญเติบโตของระบบโครงสร้างของพืช ใช้คอมพิวเตอร์ช่วยในการคำนวณ จัดวางรูปแบบ และขึ้นรูป (David Sanchez, 2010) หรือในงานออกแบบของ Robert Kraus ได้สร้างสรรค์เครื่องประดับ Radiolarian Jewellery ขึ้นจากการศึกษารูปทรงของสิ่งมีชีวิตขนาดเล็กในท้องทะเลที่มีลักษณะของการวางตัวแบบสมมาตร ที่กระจายออกจากจุดศูนย์กลางตามแนวรัศมี เครื่องประดับที่ออกแบบผลิตจากวัสดุโลหะเงินและทอง (Robert

Kraus, n.d.) นอกจากนี้ยังมีตัวอย่างการออกแบบเครื่องประดับจากการศึกษาโครงสร้างของฟองน้ำทะเล เป็นการนำเอาความซับซ้อนของโครงสร้างของฟองน้ำทะเลมาเป็นต้นแบบในการขึ้นรูปเป็นชิ้นงานเครื่องประดับโดยใช้เทคโนโลยีการพิมพ์ 3 มิติ (Parametric House, 2021) เป็นต้น ซึ่งการใช้แนวคิดนี้ในการสร้างสรรค์เครื่องประดับส่วนมากจะเป็นในเรื่องของการพัฒนารูปแบบ รูปร่าง รูปทรงของชิ้นงาน เป็นการเลียนแบบความงามของรูปแบบธรรมชาติที่เรียกว่า Bioform

จากศึกษา วิเคราะห์ ทบทวนวรรณกรรมพบว่า แนวทางการเลียนแบบธรรมชาติสู่การสร้างสรรค์นวัตกรรมมี 2 แนวทาง คือ 1) ชีววิทยาสู่การออกแบบ (Biology-to-design approach) เกิดขึ้นจากการค้นพบข้อมูลทางธรรมชาติ จนเกิดองค์ความรู้และความเข้าใจในกลไกหรือรูปแบบการปรับตัวของสิ่งมีชีวิตซึ่งกลายมาเป็นแรงบันดาลใจให้พัฒนาเทคโนโลยีและนวัตกรรม และ 2) การออกแบบสู่ชีววิทยา (Design-to-biology approach) เริ่มต้นจากความต้องการ หรือปัญหาที่ต้องการแก้ไข วิธีการนี้จะต้องวิเคราะห์ปัญหาออกมาให้ชัดเจน จากนั้นพยายามหาสิ่งมีชีวิตที่มีปัญหาในลักษณะคล้ายคลึงกัน เพื่อเลียนแบบวิธีการทางชีวภาพจากสิ่งมีชีวิตนั้น ต่อมาจึงทำการทดลองวิเคราะห์และสรุปเป็นวิธีการแก้ไขปัญหา (อ้างอิงจาก Estelle Cruz et al. (2021, p.3), สมชาย ดิษฐภรณ์ และคณะ. (2565, น.119) และ ธนิกา วศินยานุวัฒน์ และอรุณรัศมี วณิชชานนท์. (2565, น.5-6))



ภาพที่ 1 ภาพเครื่องประดับคอลเลคชั่น “Growing Object” (ซ้าย) ภาพเครื่องประดับ Radiolarian Jewellery (ขวา)
ที่มา : David Sanchez. (2010). Nervous system jewelry/Joyeria “Sistema Nervioso”. Retrieve October 20, 2022, from <https://biomimeticdesign.wordpress.com/2010/03/22/nervous-system-jewellery-joyeria-sistema-nervioso/>. (ซ้าย) Robert Kraus. (n.d.). Radiolarian Jewellery. Retrieved October 20, 2022, from <https://radiolaria.org/kraus/>. (ขวา)



ภาพที่ 2 ภาพแนวทางการลอกเลียนแบบธรรมชาติและขั้นตอนการสร้างองค์ความรู้
ที่มา : วาดโดยธนภฤต ใจสุตา และคณะ เมื่อวันที่ 20 ตุลาคม 2565

ในงานวิจัยนี้ ผู้วิจัยใช้แรงบันดาลใจจากการลอกเลียนแบบธรรมชาติ ด้วยแนวทางที่ 1 คือ ชีววิทยาสู่การออกแบบ เพื่อแสวงหารูปร่างและรูปทรง พื้นผิว และ

ลักษณะเด่นทางกายภาพของสิ่งมีชีวิตโดยประกอบไปด้วย 5 ขั้นตอน ซึ่งสามารถอธิบายกระบวนการการออกแบบในแต่ละขั้นตอนได้ดังนี้ (ตารางที่ 1)

ตารางที่ 1 แสดงการประยุกต์ขั้นตอนวิธีการชีววิทยาสู่การออกแบบเครื่องประดับ

ขั้นตอนที่	การประยุกต์วิธีการชีววิทยาสู่การออกแบบ	รายละเอียดของกระบวนการออกแบบแต่ละขั้นตอน
1	การเลือกหาตัวอย่างธรรมชาติที่สนใจ	คัดเลือกธรรมชาติ ในงานวิจัยนี้ได้กำหนดการคัดเลือกแพลงก์ตอน เป็นแรงบันดาลใจ โดยใช้แพลงก์ตอนที่พบในบริเวณเกาะช้าง จังหวัดตราด 39 ชนิด ทำการคัดเลือกโดยการประเมินคัดเลือกชนิดของแพลงก์ตอน ที่เหมาะสมนำมาออกแบบเป็นเครื่องประดับ จำนวน 5 ชนิด
2	เรียนรู้กลไกและกายวิภาคของธรรมชาติ	วิเคราะห์ความงามที่ปรากฏของแพลงก์ตอน ตามลักษณะทางกายภาพโดยใช้หลักการทางศิลปะ อันได้แก่ องค์ประกอบของรูปทรงธรรมชาติ (Composition) สัดส่วนของรูปทรง (Proportion) โครงสร้าง (Structure) สี (Color) พื้นผิวสัมผัส (Texture) ผิวหรือผนังห่อหุ้ม (Skin) และลวดลายหรือจังหวะ (Pattern or Rhythm) เพื่อสรุปเป็นแนวทางในการออกแบบ

ขั้นตอนที่	การประยุกต์วิธีการชีววิทยาสู่การออกแบบ	รายละเอียดของกระบวนการออกแบบแต่ละขั้นตอน
3	วิเคราะห์หลักการเพื่อพัฒนา	สรุปลักษณะเด่นทางกายภาพที่ปรากฏและสามารถเชื่อมโยงถึงการรับรู้และเอกลักษณ์ของสิ่งที่วิเคราะห์ได้ จากนั้นทำการลดทอนรายละเอียดให้เป็นรูปทรงที่เข้าใจง่ายแต่ยังคงสะท้อนเอกลักษณ์ของแพลงก์ตอนที่นำมาออกแบบ
4	พัฒนาและทดสอบ	พัฒนาไปสู่งานเครื่องประดับเชิงพาณิชย์โดยนำข้อมูลจากผลการวิเคราะห์มาออกแบบร่วมกับความต้องการของกลุ่มผู้บริโภค และหลักการออกแบบเครื่องประดับ ที่สะท้อนความงามและประโยชน์ใช้สอยเป็นหลัก ซึ่งคำนึงถึงการผลิตในระบบอุตสาหกรรม ทำการออกแบบและเขียนแบบ
5	สรุปเพื่อพัฒนาตามหลักการ	คัดเลือกแบบร่าง เพื่อผลิตเป็นต้นแบบ ทำการคัดเลือกแบบที่มีความชัดเจนและเหมาะสมในการผลิตตามกรอบเงื่อนไขที่วางไว้ และใช้เทคโนโลยีในการผลิตเข้ามาช่วยในการผลิตต้นแบบ

ที่มา : ธนกฤต ใจสุตา และคณะ เมื่อวันที่ 20 ตุลาคม 2565

3. การออกแบบเครื่องประดับเชิงพาณิชย์จากแนวคิดการลอกเลียนแบบธรรมชาติ

กำหนดกลยุทธ์และวางกรอบแนวคิดในการออกแบบเครื่องประดับเชิงพาณิชย์ ผู้วิจัยได้เลือกแนวทางการเลียนแบบธรรมชาติสู่การสร้างนวัตกรรม วิธีการที่ 1 คือชีววิทยาสู่การออกแบบ (Biology-to-design approach) โดยเลือกแพลงก์ตอนมาเป็นแรงบันดาลใจในการออกแบบ เนื่องจากสนใจในลักษณะอันพิเศษของสิ่งมีชีวิตนี้และต้องการนำเสนอสิ่งมีชีวิตขนาดเล็กนี้ให้เป็นที่รู้จัก โดยแพลงก์ตอนถือได้ว่าเป็นสิ่งมีชีวิตที่เป็นจุดเริ่มต้นของวงจรห่วงโซ่อาหารของ

สัตว์ทะเลแทบทุกชนิด จำนวนของสายพันธุ์มีมากมายแต่ไม่สามารถมองเห็นได้ด้วยตาเปล่า จะต้องอาศัยเครื่องมือทางวิทยาศาสตร์ในการศึกษาลักษณะของมัน สมญานามของแพลงก์ตอน ก็คือ Jewel of the Sea แรงบันดาลใจในการออกแบบคือ การถ่ายทอดเอกลักษณ์ของแพลงก์ตอนไปสู่เครื่องประดับที่ตอบสนองกับผู้บริโภค (ภาพที่ 3)

จากแนวคิดข้างต้น ผู้วิจัยศึกษาแพลงก์ตอนที่พบบริเวณรอบเกาะช้าง จังหวัดตราด (Kesorn Teanpisut & Sunan Patatarajinda, 2007:, p.120-122) เป็นกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 39 ตัวอย่าง เนื่องจากเป็นเกาะขนาดใหญ่



ภาพที่ 3 ภาพกระดานแรงบันดาลใจ (Mood board)
ที่มา : วาดโดยธนกฤต ใจสุตา และคณะ เมื่อวันที่ 8 สิงหาคม 2565

ที่มีความหลากหลายของสิ่งมีชีวิตทั้งบนบกและทะเล ตลอดจนเป็นพื้นที่ที่มีชนิดประเภทแพลงก์ตอนมากที่สุดใน อาวไทย อ้างอิงจากงานวิจัยของ Kesorn Teanpisut & Sunan

Patatarajinda (2007). ผู้วิจัยได้ทำการประเมินผลคัดเลือก ชนิดของแพลงก์ตอน พบบริเวณรอบเกาะช้าง จังหวัดตราด ที่เหมาะสมจะนำมาออกแบบเป็นเครื่องประดับ (ตารางที่ 2)

ตารางที่ 2 แสดงค่าคะแนนการประเมินการคัดเลือกชนิดของแพลงก์ตอน ที่พบบริเวณรอบเกาะช้าง จังหวัดตราด ที่เหมาะสมจะนำมาออกแบบเป็นเครื่องประดับ

	ชนิดของแพลงก์ตอน	\bar{X}	S.D.	ลำดับผลการประเมิน
1.	Cyclotella sp.	4.22	0.51	5
2.	Detonula pumila	3.20	0.55	18
3.	Thalassiosira sp.	3.29	0.74	17
4.	Lauderia annulata	2.70	0.84	30
5.	Coscinodiscus concinniformis	2.63	0.80	32
6.	C. asteromphalus	3.49	0.63	13
7.	Palmeria hardmaniana	2.85	0.75	25
8.	P. ostenfeldii	2.73	0.70	28
9.	Actinocyclus octonarius	3.31	1.28	16
10.	Stictocyclus varicus	3.97	1.04	8
11.	Asterolampra marylandica	4.47	0.50	1
12.	Asteromphalus robustus	4.19	0.59	6
13.	Actinoptychus grundleri	3.94	0.68	9
14.	Triceratium favus	4.34	0.54	2
15.	Guinardia cylindrus	2.30	0.76	35
16.	Proboscia alata	1.95	0.65	38
17.	Rhizosolenia bergonii	2.14	0.72	37
18.	R. clevei var. clevei	2.68	0.83	31
19.	R. clevei var. communis	2.79	0.65	26
20.	Cerataulina bicornis	2.74	1.01	27
21.	Isthmia enervis	3.04	0.88	20
22.	Bacteriastrium comosum	3.59	0.73	11
23.	Bellerocha horologicalis	2.88	0.71	24
24.	Bellerocha sp.	3.02	0.91	21
25.	Lioloma pacificum	2.15	0.63	36
26.	Lyrella clavata	3.89	0.86	10

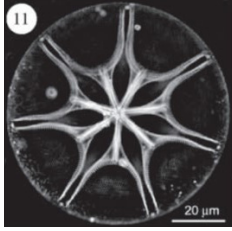
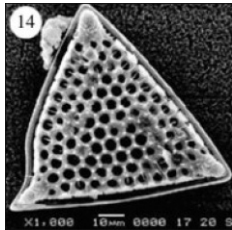
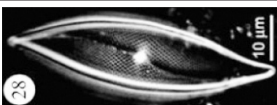
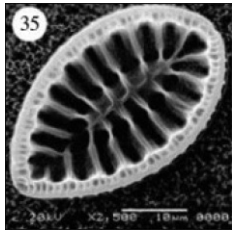
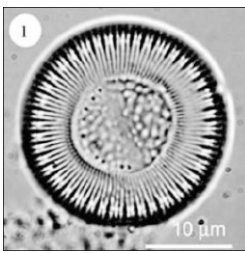
	ชนิดของแพลงก์ตอน	\bar{X}	S.D.	ลำดับผลการประเมิน
27.	Donkinia sp.	3.39	0.92	14
28.	Pleurosigma sp.1	4.27	0.51	3
29.	Trachyneis olivaeformis	3.36	0.78	15
30.	Psammodictyon sp.	2.99	0.80	22
31.	Auricula complexa	3.09	0.67	19
32.	Campylodiscus echeneis	4.08	0.87	7
33.	Entomoneis sp.	2.98	0.75	23
34.	Petrodictyon gemma	3.99	0.57	8
35.	Surirella fastuosa	4.24	0.54	4
36.	Surirella sp.	3.51	0.75	12
37.	Ardissona formosa	2.32	0.80	34
38.	Climacosphenia moniligera	2.54	0.82	33
39.	Climaconeis lorenzii	2.71	0.79	29

ที่มา : ธนกฤต ใจสุตา และคณะ เมื่อวันที่ 20 ตุลาคม 2565

จากตารางที่ 2 แพลงก์ตอนที่มีผลการประเมินความเหมาะสมสูงสุด 5 ชนิด ได้แก่ อันดับที่ 1 ลำดับที่ 11 *Asterolampra marylandica* มีระดับความพึงพอใจรวมอยู่ที่ เหมาะสมมาก (\bar{X} = 4.47 , S.D. = 0.50) อันดับที่ 2 ลำดับที่ 14. *Triceratium favus* มีระดับความพึงพอใจรวมอยู่ที่ เหมาะสมมาก (\bar{X} = 4.34 , S.D. = 0.54) อันดับที่ 3 ลำดับที่ 28 *Pleurosigma sp.1* มีระดับความพึงพอใจรวมอยู่ที่ เหมาะสมมาก (\bar{X} = 4.27 , S.D. = 0.51) อันดับที่ 4 ลำดับที่ 35 *Surirella fastuosa* มีระดับความพึงพอใจรวม

อยู่ที่ เหมาะสมมาก (\bar{X} = 4.24 , S.D. = 0.54) และอันดับที่ 5 ลำดับที่ 1. *Cyclotella sp.* มีระดับความพึงพอใจรวมอยู่ที่ เหมาะสมมาก (\bar{X} = 4.22 , S.D. = 0.51) แพลงก์ตอนทั้ง 5 ชนิด จะถูกวิเคราะห์หาเอกลักษณ์ด้วยขั้นตอนวิธีการชีววิทยาสู่การออกแบบเครื่องประดับ (ตารางที่ 1) ข้อมูลที่ได้จากการวิเคราะห์ จะเป็นการวิเคราะห์หาเอกลักษณ์ทางรูปแบบธรรมชาติ (Bioform) ที่ปรากฏของแพลงก์ตอนแต่ละชนิด (ตารางที่ 3) ข้อมูลที่ได้นำไปใช้เพื่อการออกแบบเครื่องประดับเชิงพาณิชย์ต่อไป

ตารางที่ 3 แสดงชื่อและภาพของแพลงก์ตอนที่ได้รับการประเมินผลคัดเลือกเพื่อนำไปออกแบบเครื่องประดับ

แพลงก์ตอนที่ได้รับการคัดเลือก	ภาพแพลงก์ตอนที่ได้รับการคัดเลือก	รูปร่างและรูปทรง พื้นผิว และลักษณะเด่นทางกายภาพของสิ่งมีชีวิต
<i>Asterolampra marylandica</i>		รูปร่าง : กลม รูปทรง : รูปถ้วยหรือฝาชี พื้นผิว : ลายวงกลมขนาดเล็กเรียงตัวกันบนพื้นผิว ลักษณะเด่น : ศูนย์กลางเป็นช่องเปิดปิด ลักษณะคล้ายดาว 7 แฉก
<i>Triceratium fавus</i>		รูปร่าง : สามเหลี่ยมขอบโค้ง รูปทรง : ทรงหมอนสามเหลี่ยม มีสายรัดกึ่งกลาง พื้นผิว : ลายวงกลมขนาดเล็กเรียงตัวกันบนพื้นผิว ลักษณะเด่น : ปลายมุมยกตัว ช่วงกลางโค้งนูน เห็นพื้นผิวชัดเจน
<i>Pleurosigma sp.1</i>		รูปร่าง : รี หัวเรียว ท้ายเรียว รูปทรง : ทรงรี บิดตัวแบน พื้นผิว : ลายวงกลมขนาดเล็กเรียงตัวกันบนพื้นผิว ลักษณะเด่น : มีขอบและเส้นแกนกลาง กึ่งกลางของเส้นแกนกลาง มีจุดปิดเหมือนปาก
<i>Surirella fastuosa</i>		รูปร่าง : รี คล้ายเม็ดแตง รูปทรง : ทรงรี ท้องเรือ พื้นผิว : ช่องหรือร่อง เรียงตัวเข้า ลักษณะเด่น : มีขอบเป็นตุ่มเรียงตัวโดยรอบ และมีร่องเรียงตัวเข้าแกนกลาง
<i>Cyclotella sp.</i>		รูปร่าง : กลม รูปทรง : ทรงกลมแบน กึ่งกลางโค้งนูน พื้นผิว : มีลายก้างหรือเส้นเรียงตัวตามแนวรัศมี เข้าสู่ศูนย์กลาง ศูนย์กลางพื้นผิวคล้ายผิวส้ม ลักษณะเด่น : ลายก้างหรือลายเส้นที่เรียงตัวตามแนวรัศมี เข้าสู่ศูนย์กลาง มีขอบโค้ง ศูนย์กลางคล้ายผิวส้ม

ที่มา : Kesorn Teanpisut & Sunan Patatarajinda. (2007). Species Diversity of Marine Planktonic Diatoms around Chang Island, Trat Province. Kasetsart J. (Nat. Sci.). 41(5): 120-122.

ในการออกแบบเครื่องประดับ ทางผู้วิจัยได้มีเงื่อนไข และข้อกำหนดในการออกแบบ (Design Criteria) ดังนี้

1. การออกแบบจะต้องแสดงเอกลักษณ์ของแพลงก์ตอน ที่สอดคล้องกับกลุ่มผู้บริโภค ภายใต้การออกแบบด้วยแนวคิดการลอกเลียนแบบธรรมชาติ
2. การออกแบบจะต้องสอดคล้องกับรูปแบบของเครื่องประดับในปัจจุบัน สามารถผลิตได้ในเชิงพาณิชย์ และ

ตอบโจทย์การใช้งานในชีวิตประจำวันได้

3. เครื่องประดับจะต้องมีเอกลักษณ์ สร้างความโดดเด่นแก่ผู้สวมใส่ และมีรูปแบบที่ทันสมัย สวมใส่ได้ในชีวิตประจำวัน

นอกจากจะกำหนดแรงบันดาลใจในการออกแบบ เงื่อนไขในการออกแบบแล้ว ผู้วิจัยยังได้กำหนดลักษณะของผลิตภัณฑ์และกลุ่มผู้บริโภค โดยมีรายละเอียดดังนี้

1. การกำหนดกลุ่มผู้บริโภคและกลุ่มตลาดเครื่องประดับ

Demographic

- ผู้หญิง กลุ่มอายุระหว่าง 23-38 (Gen Y)
- เครื่องประดับกลุ่มตลาดที่มีกำลังซื้อปานกลางไปจนถึงต่ำ
- อาศัยในเขตเมือง หรือพื้นที่เจริญ ย่านธุรกิจ

Psychographic

- ยอมรับในสิ่งใหม่ มีการศึกษา สนใจวิทยาศาสตร์ และเทคโนโลยี
- ให้คุณค่ากับงานออกแบบที่มีเอกลักษณ์ สอดรับกับกระแสสังคมในมิติต่าง ๆ
- ทันสมัย ใส่ใจรายละเอียด มองถึงประโยชน์ใช้สอยเป็นสำคัญ

2. ข้อกำหนดลักษณะของผลิตภัณฑ์

ประเภทเครื่องประดับ

ต่างหู และ เข็มกลัด

วัสดุ

อัญมณีสังเคราะห์, โลหะเงิน, โลหะทองเหลือง

ลักษณะการออกแบบ

รูปทรงอย่างง่ายไม่ซับซ้อน อาจเป็นรูปทรงอิสระ หรือรูปทรงเรขาคณิตก็ได้ มีการใช้พื้นผิว เส้น สี ลวดลายในการสร้างความน่าสนใจให้แก่ชิ้นงาน

3. การวางตำแหน่งของผลิตภัณฑ์

ผู้วิจัยกำหนดตำแหน่งผลิตภัณฑ์เครื่องประดับไว้ 4 ประเภท คือ 1. เครื่องประดับประเพณีไทย (Traditional Thai Jewelry) 2. เครื่องประดับร่วมสมัย (Contemporary Jewelry) 3. เครื่องประดับแท้ (Fine Jewelry) และ 4. เครื่องประดับแฟชั่น (Fashion Jewelry) ซึ่งผู้วิจัยได้วางตำแหน่งของผลิตภัณฑ์เครื่องประดับในงานวิจัยนี้ไว้ในตำแหน่งของเครื่องประดับแฟชั่นและเครื่องประดับร่วมสมัย โดยให้น้ำหนักของงานไปที่เครื่องประดับแฟชั่นมากกว่า เครื่องประดับร่วมสมัย (ภาพที่ 4)



ภาพที่ 4 ภาพการวางตำแหน่งเครื่องประดับ
ที่มา : วาดโดยธนภุต ใจสุดา และคณะ เมื่อวันที่ 8 สิงหาคม 2565

แบบร่างเครื่องประดับ ผู้วิจัยทำการร่างแบบจำนวน 5 แบบร่าง จากแพลงก์ตอน 5 ชนิดที่ได้รับการประเมินว่าเหมาะสมที่จะนำมาพัฒนาเป็นเครื่องประดับ โดยทำการออกแบบและพัฒนาเป็นชุดเครื่องประดับ ประกอบด้วย ต่างหู และ เข็มกลัด (ภาพที่ 5)



ภาพที่ 5 ภาพแบบร่างเครื่องประดับเชิงพาณิชย์แรงบันดาลใจจากแพลงก์ตอน
ที่มา : วาดโดยชนกฤต ใจสุตา และคณะ เมื่อวันที่ 13 กันยายน 2565

4. การคัดเลือกแบบร่างเพื่อการผลิต

ผลการประเมินแบบร่างโดยผู้เชี่ยวชาญ พบว่า

ตารางที่ 4 แสดงผลการประเมินแบบร่างเครื่องประดับเชิงพาณิชย์แรงบันดาลใจจากแพลงก์ตอน โดยผู้เชี่ยวชาญ

เกณฑ์การประเมิน	แบบร่างที่ 1		แบบร่างที่ 2		แบบร่างที่ 3		แบบร่างที่ 4		แบบร่างที่ 5	
	\bar{X}	S.D.	\bar{X}	S.D.	\bar{X}	S.D.	\bar{X}	S.D.	\bar{X}	S.D.
1. ความสวยงามด้านรูปแบบ สี สัน และการจัดองค์ประกอบ	4.20	0.84	3.80	0.45	3.80	0.45	3.40	0.55	4.40	0.55
2. ความแปลกใหม่และความน่าสนใจของชิ้นงาน	4.20	0.84	3.60	0.55	3.80	0.45	3.20	0.45	4.20	0.45
3. สอดคล้องกับแนวคิดการลอกเลียนแบบธรรมชาติ (Biomimicry)	4.60	0.55	4.00	0.71	3.80	0.45	3.60	0.55	4.40	0.55
4. ความสัมพันธ์ของวัสดุและการออกแบบ	3.80	0.84	3.20	0.84	3.60	1.14	3.60	0.55	4.20	0.45
5. มีเอกลักษณ์ตอบสนองกับผู้บริโภคยุคปัจจุบัน	4.00	0.71	3.80	1.10	3.80	0.45	4.00	0.00	4.00	0.71
6. ความสะดวกสบายในการสวมใส่	3.80	0.45	3.40	0.55	3.60	0.89	3.20	0.45	4.20	0.45
7. ความเป็นไปได้ในการผลิตเชิงพาณิชย์	3.80	0.45	3.20	0.45	3.80	0.84	3.20	0.45	3.80	0.84
ผลรวม	4.09	0.70	3.49	0.61	3.71	0.67	3.43	0.50	4.20	0.53

ที่มา : ธนกฤต ใจสุตา และคณะ เมื่อวันที่ 20 ตุลาคม 2565

จากตารางที่ 4 ผลการประเมินแบบร่างเครื่องประดับเชิงพาณิชย์แรงบันดาลใจจากแพลงก์ตอน โดยผู้เชี่ยวชาญทางด้านการผลิตและการออกแบบเครื่องประดับจำนวน 5 ท่าน พบว่า แบบร่างที่ 5 มีผลการประเมินสูงสุด มีผลการประเมินเฉลี่ยมีระดับการประเมินอยู่ในระดับเหมาะสมมาก ($\bar{X} = 4.20$, S.D. = 0.53) รองลงมาได้แก่ แบบร่างที่ 1 มีผลการประเมินเฉลี่ยมีระดับการประเมินอยู่ในระดับเหมาะสมมาก ($\bar{X} = 4.09$, S.D. = 0.70) แบบร่างที่ 3 มีผลการประเมินเฉลี่ยมีระดับการประเมินอยู่ในระดับเหมาะสม

มาก ($\bar{X} = 3.71$, S.D. = 0.67) แบบร่างที่ 2 มีผลการประเมินเฉลี่ยมีระดับการประเมินอยู่ในระดับเหมาะสมปานกลาง ($\bar{X} = 3.49$, S.D. = 0.61) และแบบร่างที่ 4 มีผลการประเมินเฉลี่ยมีระดับการประเมินอยู่ในระดับเหมาะสมปานกลาง ($\bar{X} = 3.43$, S.D. = 0.50) ตามลำดับ

แบบร่างเครื่องประดับเชิงพาณิชย์แรงบันดาลใจจากแพลงก์ตอนที่มีคะแนนการประเมินสูงสุด คือ แบบร่างที่ 5 (Jewel of the Sea NO.5) โดยมีคะแนนประเมินแยกตามรายประเด็น (ตารางที่ 5) ดังนี้

ตารางที่ 5 แสดงผลการประเมินแบบร่างเครื่องประดับแบบร่างที่ 5 รายประเด็น

ประเด็นการประเมินแบบร่างที่ 5	ระดับความพึงพอใจ			อันดับความพึงพอใจ
	\bar{X}	S.D.	การแปลความหมาย	
1. ความสวยงามด้านรูปแบบ สีสัณ และการจัดองค์ประกอบ	4.40	0.55	มาก	1
2. ความแปลกใหม่และความน่าสนใจของชิ้นงาน	4.20	0.45	มาก	2
3. สอดคล้องกับแนวคิดการลอกเลียนแบบธรรมชาติ (Biomimicry)	4.40	0.55	มาก	1
4. ความสัมพันธ์ของวัสดุและการออกแบบ	4.20	0.45	มาก	2
5. มีเอกลักษณ์ตอบสนองกับผู้บริโภคยุคปัจจุบัน	4.20	0.45	มาก	2
6. ความสะดวกสบายในการสวมใส่	3.80	0.84	มาก	3
7. ความเป็นไปได้ในการผลิตเชิงพาณิชย์	4.20	0.45	มาก	2

ที่มา : ธนกฤต ใจสุตา และคณะ เมื่อวันที่ 20 ตุลาคม 2565

จากตารางที่ 5 ผลการประเมินแบบร่างเครื่องประดับเชิงพาณิชย์แรงบันดาลใจจากเพลงก็ตอน แบบร่างที่ 5 แยกตามประเด็นพบว่า ประเด็นที่มีผลการประเมินสูงสุด อันดับแรกคือ ประเด็นด้านความสวยงามด้านรูปแบบ สีสัณ และการจัดองค์ประกอบ มีผลการประเมินเฉลี่ยมีระดับการประเมินอยู่ในระดับเหมาะสมมาก ($\bar{X} = 4.40$, S.D. = 0.55) ประเด็นด้านสอดคล้องกับแนวคิดการลอกเลียนแบบธรรมชาติ (Biomimicry) มีผลการประเมินเฉลี่ยมีระดับการประเมินอยู่ในระดับเหมาะสมมาก ($\bar{X} = 4.40$, S.D. = 0.55) อันดับที่สอง ประเด็นด้านความแปลกใหม่และความน่าสนใจของชิ้นงาน มีผลการประเมินเฉลี่ยมีระดับการประเมินอยู่ในระดับเหมาะสมมาก ($\bar{X} = 4.20$, S.D. = 0.45) ประเด็นด้านความสัมพันธ์ของวัสดุและการออกแบบ มีผลการประเมินเฉลี่ยมีระดับการประเมินอยู่ในระดับเหมาะสมมาก ($\bar{X} = 4.20$, S.D. = 0.45) ประเด็นด้านมีเอกลักษณ์ตอบสนองกับผู้บริโภคยุคปัจจุบัน มีผลการประเมินเฉลี่ยมีระดับการประเมินอยู่ในระดับเหมาะสมมาก ($\bar{X} = 4.20$, S.D. = 0.45) ประเด็นด้านความเป็นไปได้ในการผลิตเชิงพาณิชย์ มีผลการประเมินเฉลี่ยมีระดับการประเมินอยู่ในระดับเหมาะสมมาก ($\bar{X} = 4.20$, S.D. = 0.45) และอันดับสุดท้ายประเด็นด้านความสะดวกสบายในการสวมใส่ มีผลการประเมินเฉลี่ยมีระดับการประเมินอยู่ในระดับเหมาะสมมาก ($\bar{X} = 3.80$, S.D. = 0.84) โดยมีข้อเสนอแนะดังนี้ 1. ให้ระวังเรื่องน้ำหนักของชิ้นงาน 2. ควรระบุขนาดให้ชัดเจน 3. แบบมีความน่าสนใจ เหมาะกับกลุ่มตลาด

สรุปและอภิปรายผล

การศึกษาแนวคิดแนวทางการพัฒนาเครื่องประดับเชิงพาณิชย์ภายใต้แนวคิดการลอกเลียนแบบธรรมชาติ ได้ทำการศึกษาแนวคิดในการออกแบบเครื่องประดับเชิงพาณิชย์ ร่วมกับแนวคิดการลอกเลียนแบบธรรมชาติ โดยพบว่าเป็นการออกแบบเครื่องประดับเชิงพาณิชย์ จะเน้นมูลค่าของวัสดุ การนำเสนอรูปแบบที่สอดคล้องกับความต้องการของผู้บริโภค และการผลิตในปริมาณมาก ที่ก่อให้เกิดมูลค่าทางเศรษฐกิจ ซึ่งเครื่องประดับเน้นไปที่ความงามและประโยชน์ใช้สอยเป็นหลัก สอดคล้องกับ ภาณุพงศ์ จงซานสิโท (2563) กล่าวว่า การพัฒนาเครื่องประดับเชิงพาณิชย์ จะต้องอาศัยกระบวนการออกแบบที่หลากหลาย และการตลาดควบคู่กันไป เพื่อให้สอดคล้องกับวิถีชีวิตรสนิยมของผู้ใช้ ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งในการเพิ่มมูลในเชิงพาณิชย์อย่างยั่งยืน เช่นเดียวกับ สมคิด นันตะ และคณะ (2564) กล่าวว่า การพัฒนาผลิตภัณฑ์และการสร้างมูลค่าของสินค้าในเชิงพาณิชย์ จะต้องมีการพัฒนา ปรับปรุง หรือเปลี่ยนแปลงผลิตภัณฑ์ให้ตรงตามความต้องการของผู้บริโภค ความสำเร็จในการพัฒนาผลิตภัณฑ์เชิงพาณิชย์ เป็นการอาศัยการเข้าถึงความต้องการหรือความพึงพอใจของผู้บริโภค ที่มีต่อผลิตภัณฑ์อย่างแท้จริง ซึ่งในที่นี้ผู้วิจัยได้ใช้กลุ่มผู้บริโภคเครื่องประดับเพชรหญิง กลุ่มอายุระหว่าง 23-38 (Gen Y) เป็นกลุ่มเป้าหมายโดยได้กำหนดลักษณะบุคลิกภาพ พฤติกรรม และลักษณะของกลุ่มตลาดผลิตภัณฑ์ควบคู่ด้วย

ในส่วนของ การประยุกต์ใช้แนวคิดในการลอกเลียนแบบธรรมชาติ จากการศึกษาพบว่า แนวคิดการลอกเลียนแบบธรรมชาติ สามารถกระทำได้ 2 แนวทาง คือ 1) ชีววิทยาสู่การออกแบบ (Biology-to-design approach) และ 2) การออกแบบสู่ชีววิทยา (Design-to-biology approach) ซึ่งแต่ละแนวทางมีขั้นตอนในการดำเนินการ 5 ขั้นตอน (ภาพที่ 2 และ ตารางที่ 1) โดยผู้วิจัยเลือกใช้แนวทางที่ 1 ในการออกแบบ ซึ่งเป็นการออกแบบจากการลอกเลียนแบบธรรมชาติในระดับรูปแบบหรือรูปทรง สอดคล้องกับแนวคิดของ Hema Zulaika Hashim et al. (2020, p.63-64) ที่กล่าวว่า แนวคิดการลอกเลียนแบบธรรมชาติในงานเครื่องประดับมีมานานแล้ว ถือเป็นแรงบันดาลใจที่นิยมใช้ นักออกแบบจะใช้รูปทรงของธรรมชาติ หรือลักษณะทางกายภาพที่ตนมองเห็นมาถ่ายทอดเป็นเครื่องประดับ ซึ่งก็คือลักษณะของรูปแบบธรรมชาติ หรือ Biform การเลียนแบบระบบและกลไกของธรรมชาติก็เช่นกัน ถือเป็นสิ่งที่นำมาใช้ออกแบบได้ตลอดเวลา แนวทางการลอกเลียนแบบธรรมชาติ ถูกนำมาใช้ในการออกแบบเครื่องประดับเพื่อแสดงความสามารถในการออกแบบในมุมมองของธุรกิจ นักออกแบบเครื่องประดับใช้เทคนิควิธีมากมายในการศึกษาธรรมชาติ เพื่อประยุกต์สู่งานออกแบบ มีการ เพิ่มลักษณะของลวดลายให้เกิดเอกลักษณ์ หรือสร้างหลักในการออกแบบเครื่องประดับขึ้นมา

ในการออกแบบเครื่องประดับเชิงพาณิชย์จากแนวคิดการลอกเลียนแบบธรรมชาติในงานวิจัยนี้ ผู้วิจัยได้นำแนวคิดการลอกเลียนแบบธรรมชาติ แนวทางที่ 1 ชีววิทยาสู่การออกแบบ (Biology-to-design approach) มาเป็นแนวทางในการออกแบบ โดยประยุกต์ขั้นตอน 5 ขั้นตอน เริ่มตั้งแต่ 1. การเลือกหาตัวอย่างธรรมชาติที่สนใจ : เลือกศึกษาแพลงก์ตอน ทำการคัดเลือกชนิดของแพลงก์ตอนที่เหมาะจะนำมาออกแบบเป็นเครื่องประดับ จำนวน 5 ชนิด 2. เรียนรู้กลไกและกายวิภาคของธรรมชาติ : แพลงก์ตอนทั้ง 5 ชนิด ถูกนำมาวิเคราะห์ความงามที่ปรากฏของแพลงก์ตอน ตามลักษณะทางกายภาพโดยใช้หลักการทางศิลปะ 3. วิเคราะห์หลักการเพื่อพัฒนา : สรุปลักษณะเด่นทางกายภาพที่ปรากฏ ลดทอนรายละเอียดให้เป็นรูปทรงที่เข้าใจง่ายเพื่อการออกแบบ 4. พัฒนาและทดสอบ : พัฒนาไปสู่งานเครื่องประดับเชิงพาณิชย์โดยนำข้อมูลจาก

ผลการวิเคราะห์มาออกแบบร่วมกับความต้องการของกลุ่มผู้บริโภค และหลักการออกแบบเครื่องประดับ และ 5. สรุปเพื่อพัฒนาตามหลักการ : คัดเลือกแบบร่าง เพื่อผลิตเป็นต้นแบบ จากขั้นตอนดังกล่าวถือเป็นขั้นตอนที่ก่อให้เกิดการออกแบบการลอกเลียนแบบธรรมชาติในระดับรูปแบบ หรือรูปทรงภายนอก เพราะเป็นการค้นหาความงามจากเอกลักษณ์เฉพาะของสิ่งมีชีวิต สอดคล้องกับผลการศึกษาของ Tzu-Yu Chen & Li-Hsun Peng (2013) ที่กล่าวว่า การเรียนรู้จากธรรมชาติเป็นแรงบันดาลใจให้เราและกระตุ้นความคิดสร้างสรรค์ที่ไร้ขีดจำกัด รูปร่าง รูปทรง และลวดลายที่ได้จากธรรมชาติ เป็นตัวจุดประกายความคิดสร้างสรรค์ในการออกแบบ เมื่อเราสังเกตสิ่งมีชีวิตรอบกาย เราจะพบทางออกให้แก่งานออกแบบ ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของ Filiz Tavsan & Elif Sonmez (2015) ที่กล่าวว่า รูปแบบและโครงสร้างภายนอกของสิ่งมีชีวิตในธรรมชาติ เป็นแรงบันดาลใจในการออกแบบที่สามารถนำไปใช้ประโยชน์ได้อย่างแท้จริง นักออกแบบสามารถสร้างงานออกแบบที่มีความงามและเอกลักษณ์จากความหลากหลายทางธรรมชาติ

การออกแบบเครื่องประดับ ผู้วิจัยได้กำหนดเงื่อนไขและข้อกำหนดในการออกแบบ (Design Criteria) เพื่อใช้เป็นกรอบในการออกแบบ ภายใต้แนวคิด Jewel of The Sea ทำการออกแบบร่างเครื่องประดับ จำนวน 5 แบบร่าง จากแพลงก์ตอน 5 ชนิด ชนิดละ 1 แบบร่าง แบบร่างทั้งหมดจะถูกนำไปประเมินเพื่อคัดเลือกหาแบบร่างที่เหมาะสมที่จะนำไปสร้างต้นแบบ ซึ่งแบบร่างที่ได้รับคะแนนการประเมินสูงสุด คือ แบบร่างที่ 5 เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อการประเมินพบว่า ประเด็นด้านความสวยงามด้านรูปแบบ สี สัน และการจัดองค์ประกอบ และประเด็นด้านความสอดคล้องกับแนวคิดการลอกเลียนแบบธรรมชาติ (Biomimicry) มีผลการประเมินเฉลี่ยมีระดับการประเมินอยู่ในระดับเหมาะสมมาก ผลวิจัยแสดงให้เห็นว่า แนวทางการลอกเลียนแบบธรรมชาติ สามารถใช้เป็นแนวทางในการออกแบบเครื่องประดับได้ รูปแบบจากธรรมชาติหรือ Bioform เป็นพื้นฐานในการสร้างสรรค์งานออกแบบ และก่อให้เกิดรูปแบบผลิตภัณฑ์ใหม่ที่มีเอกลักษณ์ สามารถสร้างมูลค่าเพิ่มในเชิงพาณิชย์ได้

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะในการนำผลวิจัยไปใช้

จากผลการศึกษารออกแบบภายใต้แนวคิดการลอกเลียนแบบธรรมชาติ ทำให้ทราบถึงแนวทางวิธีการในการสร้างนวัตกรรม ซึ่งสามารถนำไปปรับใช้หรือลอกเลียนกระบวนการเพื่อสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์ประเภทอื่น ๆ ได้ รวมถึงผลิตภัณฑ์เครื่องประดับเองก็สามารถพัฒนาต่อยอดกระบวนการ วิธีการจากงานวิจัย ไปสร้างสรรค์ให้เกิดความหลากหลายได้ เนื่องจากรูปแบบของธรรมชาติมีมากมาย แรงบันดาลใจจึงไม่มีที่สิ้นสุด

2. ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

ในงานวิจัยนี้ เป็นการสร้างสรรค์เครื่องประดับเชิงพาณิชย์ โดยใช้แนวคิดการลอกเลียนแบบธรรมชาติ

ในระดับพื้นฐาน หรือในระดับรูปแบบธรรมชาติ (Bioform) ซึ่งแท้จริงแล้วสามารถศึกษาในระดับลึกลงไปอีกได้ ทั้งระดับกระบวนการทำงาน และระดับระบบนิเวศ เพื่อสร้างสรรค์ในเชิงนวัตกรรมต่อไป นอกจากนี้แนวคิดการลอกเลียนแบบธรรมชาติก็สามารถพัฒนาไปสู่การสร้างสรรค์เครื่องประดับเชิงศิลปะได้

หากมองในมุมมองของการตลาดและผู้บริโภคแล้ว การเปลี่ยนกลุ่มผู้บริโภค หรือการเปลี่ยนกลุ่มตลาดเป้าหมาย ก็จะทำให้รูปแบบ รูปลักษณ์ของเครื่องประดับเปลี่ยนแปลงไป ถึงแม้จะใช้แนวคิดการลอกเลียนแบบธรรมชาติเหมือนกันก็ตาม ในจุดนี้การถือเป็นข้อแนะนำที่สามารถนำไปใช้ในการทำวิจัยครั้งต่อไปได้

เอกสารอ้างอิง

- ชาคริต นิลศาสตร์. (2559). *Biomimicry – ลอกเลียนเพื่อเปลี่ยนชีวิต*. สืบค้นเมื่อ 8 สิงหาคม 2565, จาก <https://www.tcdcmaterial.com/th/article/technology-innovation/24534>.
- ณัฐพันธ์ ศุภกา. (2010). Biomimicry นวัตกรรมเลียนแบบธรรมชาติ. *วารสาร Bio & Nano*. 37(213): 32-36.
- ภาณุพงศ์ จงขานสิทธิ์. (2563). แก้วโป่งข่ามบ้านนาบ้านไร่ : ผลิตภัณฑ์ธรรมชาติสู่รูปแบบเครื่องประดับ. *วารสารสถาบันวัฒนธรรมและศิลปะ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ*. 22(1): 9-23
- วรรณรัตน์ อินทร์อำ. (2536). *ศิลปะเครื่องประดับ*. กรุงเทพฯ: โอเดียนสโตร์.
- วัฒน์ จุฑะวิภาค. (2545). *การออกแบบเครื่องประดับ*. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- วิรุฒ ตั้งเจริญ. (2526). *การออกแบบ*. กรุงเทพฯ: โอเดียนสโตร์.
- สถาบันวิจัยเศรษฐกิจป๋วย อึ๊งภากรณ์. (2563). *อุตสาหกรรมอัญมณีและเครื่องประดับ*. สืบค้นเมื่อ 3 กุมภาพันธ์ 2566, จาก <https://www.pier.or.th/forums/2020/18/jewelry/>
- สมคิด นันตะ และคณะ. (2562). การยกระดับสินค้าด้านศิลปะในเชิงพาณิชย์ของศิลปินในกลุ่มจังหวัดล้านนา. *วารสารปัญญาปณิธาน*. 6(2): 99-112.
- สมชาย ดิษฐาภรณ์ และคณะ. (2565). การสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์จากแนวคิดการลอกเลียนแบบธรรมชาติ กรณีศึกษาอุปกรณ์ปลูกผัก. *วารสารศิลปกรรมศาสตร์วิชาการ วิจัย และงานสร้างสรรค์*. 9(1): 111-136.
- ธนิภา วศินยานุวัฒน์ และอรุณรัศมี วณิชชานนท์. (2565). นวัตกรรมเลียนแบบธรรมชาติ: อีกทางเลือกของสะสมศึกษาในชีวิวิทยา. *วารสารศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตปัตตานี*. 33(1): 2-11.
- David Sanchez. (2010). *Nervous system jewelry/Joyeria “Sistema Nervioso”*. Retrieve October 20, 2022, from <https://biomimeticdesign.wordpress.com/2010/03/22/nervous-system-jewellery-joyeria-sistema-nervioso/>.
- Estelle Cruz et al. (2021). Design processes and multi-regulation of biomimetic building skins: A comparative analysis. *Energy and Buildings*. 246(1 September 2021). Retrieved October 20, 2022, from <https://doi.org/10.1016/j.enbuild.2021.111034>.
- Filiz Tavsan & Elif Sonmez. (2015). Biomimicry in Furniture Design. In *7th World Conference on Educational Sciences, (WCES-2015)*, 197. pp. 2285 - 2292. Greece: Procedia-Social and Behavioral Sciences.

- Hema Zulaika Hashim et al. (2020). *Inspiration of Biomimicry Approach through Creating Jewellery Design*.
Retrieve October 20, 2022, from https://www.researchgate.net/publication/338618883_Inspirational_of_Biomimicry_Approach_through_Creating_Jewellery_Design.
- Kesorn Teanpisut & Sunan Patatarajinda. (2007). Species Diversity of Marine Planktonic Diatoms around Chang Island, Trat Province. *Kasetsart J. (Nat. Sci.)*. 41(5): 114-124.
- Parametric House. (2021). *Porifera Jewellery*. Retrieved October 20, 2022, from <https://parametrichouse.com/porifera-jewelry/>.
- Robert Kraus. (n.d.). *Radiolarian Jewellery*. Retrieved October 20, 2022, from <https://radiolaria.org/kraus/>
- Tzu-Yu Chen & Li-Hsun Peng. (2013). *Nature-inspired Fashion Design through The Theory of Biomimicry*. Retrieved October 20, 2022, from <http://design-cu.jp/iasdr2013/papers/1512-1b.pdf>.

นวัตกรรมการออกแบบแฟชั่นไลฟ์สไตล์จากอัตลักษณ์ผ้าไหม จาก แนวทางผ้าแจ็กการ์ด ด้วยกลยุทธ์แฟชั่นแฟคสู่ตลาดสากล

INNOVATIVE DESIGN FOR FASHION LIFESTYLE FROM THE IDENTITY OF SILK. FROM THE JACQUARD FABRIC METHOD WITH THE STRATEGY OF FASHION PACKS TO THE INTERNATIONAL MARKET

พัตชา อุทิสวรรณกุล / PATCHA UTISWANNAKUL

สาขาวิชาานฤมิตศิลป์ คณะศิลปกรรมศาสตร์จุฬาลงกรณ์ มหาวิทยาลัย

PROGRAM IN CREATIVE ARTS, FINE AND APPLIED ARTS, CHULALONGKORN UNIVERSITY

แพรวา รุจิณรงค์ / PHRAEVA RUJINARONG

สาขาวิชาานฤมิตศิลป์ คณะศิลปกรรมศาสตร์จุฬาลงกรณ์ มหาวิทยาลัย

PROGRAM IN CREATIVE ARTS, FINE AND APPLIED ARTS, CHULALONGKORN UNIVERSITY

Received: October 12, 2023

Revised: December 21, 2023

Accepted: December 21, 2023

บทคัดย่อ

ในปัจจุบันสินค้าแฟชั่นใหม่ เส้นไหม ผ้าไหม และเสื้อผ้าเครื่องแต่งกายผ้าไหม สามารถสร้างรายได้ให้กับประเทศด้วยการส่งออกสินค้าดังกล่าว แต่ในขณะที่เดียวกันยอดขายในประเทศกลับสูงกว่า ทำให้เห็นช่องว่างทางการตลาดของสินค้าเสื้อผ้าเครื่องแต่งกายไฮเอนด์ของตะวันตก โดยในยุโรปเริ่มมีการนำนโยบาย fashion pact มาใช้ในการควบคุมคุณภาพสินค้า จากข้อมูลดังกล่าวผู้วิจัยจึงทำการศึกษา นวัตกรรมการออกแบบแฟชั่นไลฟ์สไตล์จากอัตลักษณ์ผ้าไหม จากแนวทางผ้าแจ็กการ์ด ด้วยกลยุทธ์แฟชั่นแฟคสู่ตลาดสากล โดยมีวัตถุประสงค์ 1) แนวคิดทุนทางวัฒนธรรมการทอผ้าไหมของแอมร์สะเร็น 2) แนวคิดทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบโครงสร้างสิ่งทอ ผ้าแจ็กการ์ด ในรูปแบบสากล 3) แนวคิดทฤษฎี รื้อสร้าง (Deconstruction) การออกแบบสินค้าแฟชั่นไลฟ์สไตล์ 4) แนวคิด THE FASHION PACT ขอบเขตพื้นที่ศึกษา คือ กลุ่มผู้ทอผ้า แอมร์สะเร็น ในจังหวัดสุรินทร์ ใช้วิธีการวิจัยในการเก็บข้อมูล 1) การสังเกตแบบรู้ตัว (know observation) ผู้ทรงคุณวุฒิด้านสิ่งทอใหม่ที่บ้าน ช่างทอผ้า เจ้าของทุนทางวัฒนธรรมผ้าทอแอมร์สะเร็น จำนวน 5 ท่าน 2) การสัมภาษณ์ (interview) ผู้เชี่ยวชาญด้านสิ่งทอ จำนวน 5 ท่าน โดยการสร้างเครื่องมือสัมภาษณ์ และการหาค่าความเที่ยงตรงของแบบสัมภาษณ์ (IOC) เมื่อสรุปข้อมูลจากวิธีวิจัยทั้งสองจึงนำมาเปรียบเทียบกับแนวโน้มกระแส (TREND) ปี 2025 นำมาสร้างสรรค์แบบร่างลวดลายผ้าเพื่อหาแนวทางต้นแบบโครงสร้างผ้าอัตลักษณ์ การทอผ้าแจ็กการ์ด แบบตะวันตก โดยใช้เทคนิคทุนทางวัฒนธรรมการทอผ้าไหมไทย แอมร์สะเร็น อีสานใต้จากนวัตกรรมการออกแบบแฟชั่นไลฟ์สไตล์จากอัตลักษณ์ผ้าไหมแจ็กการ์ด ด้วยกลยุทธ์แฟชั่นแฟค (Fashion pact) สู่ตลาดแฟชั่นตะวันตก

คำสำคัญ: แอมร์สะเร็น, เส้นไหม, FASHION PACT, สิ่งทอ, โครงสร้างสิ่งทอแบบ, Jacquard Loom, ผลิตภัณฑ์แฟชั่นไลฟ์สไตล์

Abstract

At present, silk cocoons, silk threads, silk fabrics, and silk clothing are available. Can generate income for the country by exporting such products. But at the same time, domestic sales are higher. It reveals the market gap in high-end Western clothing products. In Europe, the fashion pact policy has begun to be used to control product quality. From this information, the researcher studied innovation in fashion design, lifestyle, and silk identity. From the Jacquard fabric approach with a fashion pack strategy to the international market with the objective 1) Concept of cultural capital of silk weaving of Khmer Saren 2) Theoretical concepts related to the design of textile structures, jacquard fabric, in an international format 3) Theoretical concepts of deconstruction, fashion lifestyle product design 4) THE FASHION PACT concept, scope The study area is Khmer Saren weaving group in Surin province Research methods were used to collect data: 1) knowledge observation of 5 experts in traditional silk textiles, weavers, and owners of cultural capital for Khmer Saren weaving cloth; 2) interviews with experts. Textile field, 5 people, by creating an interview tool and determining the accuracy of the interview form (IOC). When summarizing the data from both research methods, it was compared with the trend trends (TREND) in 2025 and used to create a fabric pattern sketch to find a prototype for an identity fabric structure. Western-style jacquard weaving using cultural capital techniques for weaving Thai silk, Khmer Saren, and Southern Isan, from innovative lifestyle fashion design from the identity of Jacquard silk. With the fashion pack strategy (Fashion pact) in the Western fashion market

Keywords: Khmer Saren, Silk Fibers, FASHION PACT, Textiles, Textile Structures, Jacquard Loom, Lifestyle Fashion Products

บทนำ

ในปัจจุบันสินค้าไหม เส้นไหม ผ้าไหม และสินค้าเสื้อผ้าเครื่องแต่งกายผ้าไหม สามารถสร้างรายได้ให้กับประเทศ จากจำนวนเกษตรกรผู้ปลูกหม่อนเลี้ยงไหมสามารถผลิตไหมจำนวนมากถึง 287,771 กิโลกรัมต่อปี จากสถิติการค้าสินค้าเกษตรไทยกับต่างประเทศ ปี 2560 (สำนักงานเศรษฐกิจการเกษตร, 2565) และยอดขาย การส่งออกปี พ.ศ. 2564 เส้นไหมดิบส่งออก 52.2 ล้านบาท ไปยังอินเดีย เวียดนาม ญี่ปุ่น สินค้าผ้าไหม ส่งออก 89.1 ล้านบาท ไปยังสหรัฐอเมริกา ฝรั่งเศส อังกฤษ สินค้าแปรรูปด้วยไหม 64.6 ล้านบาท ไปยัง สหรัฐฯ ฝรั่งเศส ไอร์แลนด์ ฮองกง และญี่ปุ่น (กรมส่งเสริมการค้าระหว่างประเทศ, 2564) แต่ในขณะเดียวกัน ยอดขายในประเทศกลับสูงกว่าโดยเฉพาะจังหวัดสุรินทร์ในปี 2564 ขายรังไหมขายได้ 6.9 ล้านบาท สินค้าเส้นไหม 32.29 ล้านบาท สินค้าผ้าไหม 919.8 ล้านบาท และสินค้าแปรรูปจากไหม 482.486 ล้านบาท รายได้รวมของจังหวัด 1441.476 ล้านบาท (กรมหม่อนไหม, 2565) จากการ

ที่รัฐบาลมีนโยบายส่งเสริมการสร้างรายได้ให้กับชุมชนด้วยพัฒนาทักษะการผลิตผ้าไหมและความงามของลวดลาย (สำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ องค์กรมหาชน, 2564) จากข้อมูลดังกล่าวทำให้เห็นช่องว่างทางการตลาดของสินค้าไฮเอนด์ของ Fashion ตะวันตก ซึ่งในยุโรปเริ่มมีการนำนโยบาย fashion pact มาใช้ในการควบคุมคุณภาพสินค้า จากยอดส่งออกไม่สอดคล้องกับยอดกำลังผลิตในประเทศไทย อาจจะเนื่องจากสินค้าผ้าไหมของไทยไม่ตรงต่อความต้องการของ แบรินด์ fashion ตะวันตก ผ้าไหมไทยไม่ตรงกับ season สากล และส่วนใหญ่แบรนด์แฟชั่นตะวันตกจะใช้ผ้าทอโครงสร้างแจ็กการ์ดเพราะผิวสัมผัสและลวดลายอิสระและหลากหลาย โดยประเทศจีนและอินเดีย นำกีฟ้านมาต่อหัวแจ็กการ์ด ซึ่งสามารถนำแนวคิดดังกล่าวมาใช้กับรูปแบบภูมิปัญญาการทอผ้าของผ้าไหมของไทย

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อได้แนวทางในการสร้างนวัตกรรมทอผ้าแจ็กการ์ดแบบตะวันตก โดยใช้เทคนิคทอทางวัฒนธรรมการ

ทอผ้าไหมไทย แชมร์สระเร็น อีสานใต้

2. เพื่อหาแนวทางนวัตกรรมการออกแบบแฟชั่นไลฟ์สไตล์จากอัตลักษณ์ผ้าไหมแจ็กการ์ด ตามฤดูกาลสากล ด้วยกลยุทธ์แฟชั่นแพ็ค (Fashion pact) สู่ตลาดแฟชั่นตะวันตก

อุปกรณ์และวิธีดำเนินการวิจัย

1. ขอบเขตด้านพื้นที่ ศึกษากลุ่มผู้ทอผ้า แชมร์สระเร็น ในจังหวัดสุรินทร์

2. ขอบเขตกลุ่มตัวอย่าง ในการเก็บข้อมูล

2.1. การสังเกตแบบรู้ตัว (know observation) ผู้ทรงคุณวุฒิด้านสิ่งทอไหมพื้นบ้าน ช่างทอผ้า และ เจ้าของทุนทางวัฒนธรรมผ้าทอแชมร์สระเร็น จำนวน 5 ท่าน

- เกณฑ์การคัดเลือก (Inclusion criteria) ต้องมีประสบการณ์การทอผ้ามากกว่า 10 ปี โดยได้รับการรับรองมาตรฐานชุมชน รางวัล หรือ ใบรับรองการทอผ้าตราคุณภาพฯ ซึ่ง

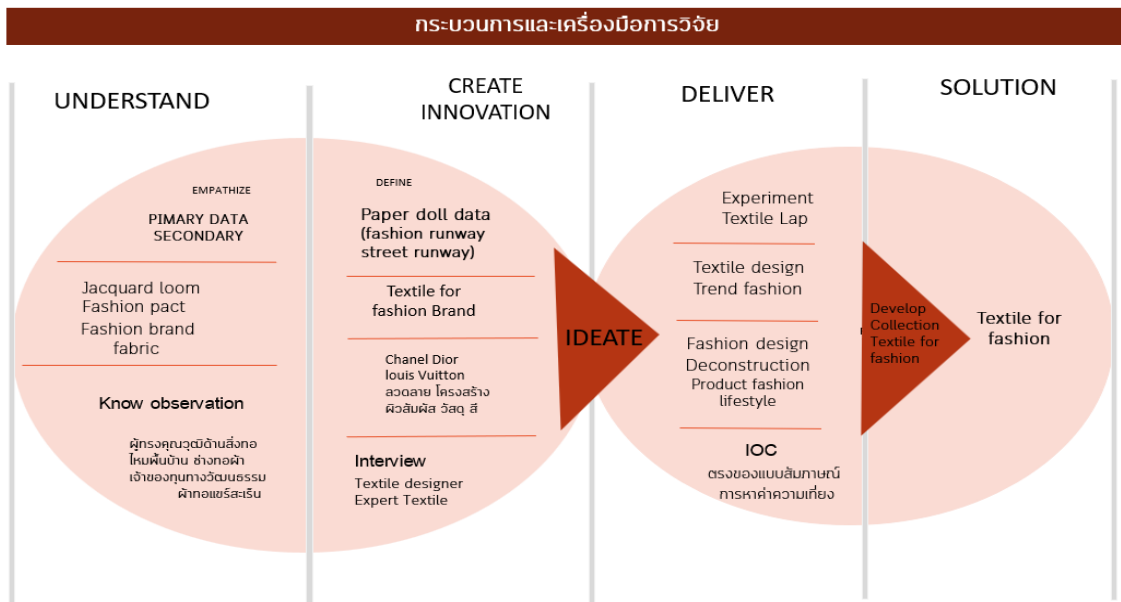
ผู้ทรงคุณวุฒิต้องเป็นเจ้าของทุนทางวัฒนธรรมผ้าทอแชมร์สระเร็น ที่มีการส่งต่อสืบทอดมาแต่บรรพบุรุษ และบรรพบุรุษจะต้องอาศัยอยู่ที่จังหวัดสุรินทร์มาแต่เดิม

- เกณฑ์การคัดกลุ่มตัวอย่างออก (Exclusion criteria) ประสบการณ์การทอผ้าน้อยกว่า 10 ปี ไม่เคยได้รับการรับรองมาตรฐานชุมชนรางวัล หรือ ใบรับรองการทอผ้าตราคุณภาพฯ และเป็นผู้ที่ย้ายถิ่นฐานมาจากที่อื่น โดยที่ไม่เคยมีบรรพบุรุษอาศัยอยู่ที่จังหวัดสุรินทร์

2.2. การสัมภาษณ์ (interview) ผู้เชี่ยวชาญ

ด้านสิ่งทอ จำนวน 5 ท่าน

- เกณฑ์การคัดเลือก (Inclusion criteria) ต้องมีวุฒิการศึกษาด้านสิ่งทอโดยตรง มีประสบการณ์ด้านสิ่งทอมากกว่า 10 ปี
- เกณฑ์การคัดกลุ่มตัวอย่างออก (Exclusion criteria) ไม่มีวุฒิการศึกษาด้านสิ่งทอ มีและประสบการณ์ด้านสิ่งทอน้อยกว่า 10 ปี

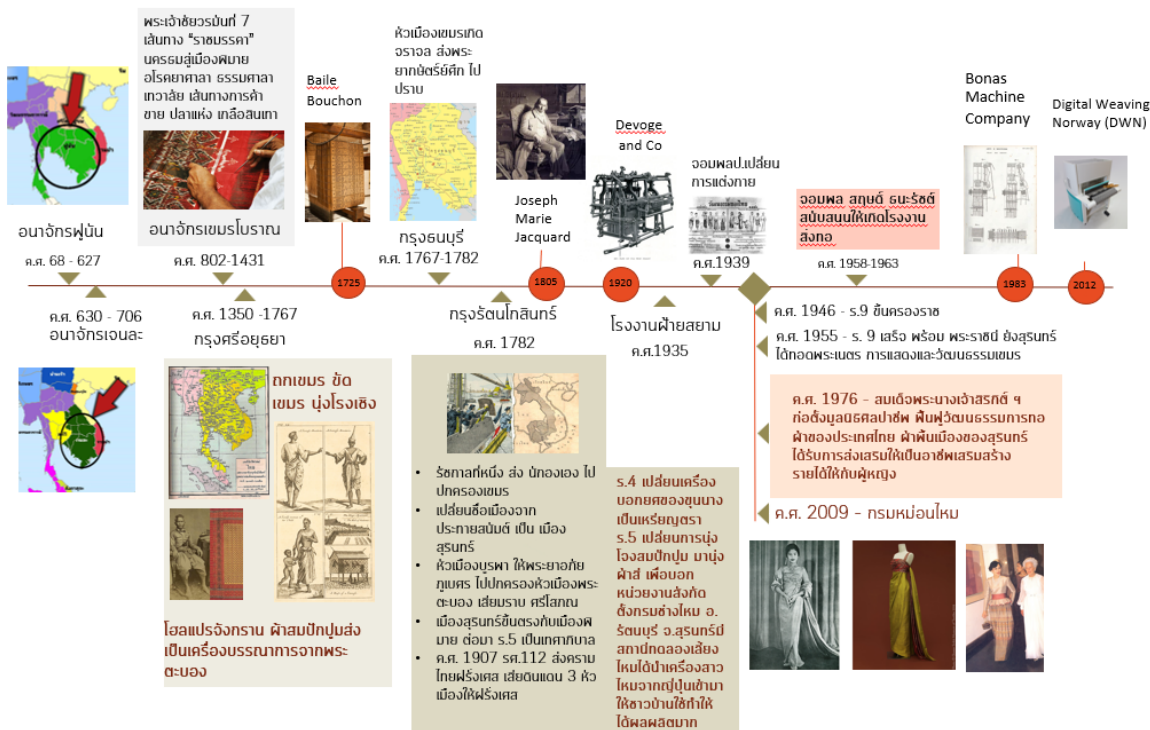


ภาพที่ 1 แผนภาพกระบวนการวิจัย
ที่มา : ภาพโดยผู้วิจัย แพรว รุจิณรงค์ เมื่อวันที่ 17 ธ.ค. 2566

การวิเคราะห์ข้อมูล

ปัจจัยที่นอกเหนือรูปแบบสินค้าที่เป็นปัจจัยในการเลือกซื้อสินค้าแล้ว ยังมีกรคิดกันการค่าที่ต้องคำนึงถึงสิ่งแวดล้อม โดยกลยุทธ์แฟชั่นแฟค (FASHION PACT) จากการประชุม G7 เมื่อวันที่ 24-27 สิงหาคม 2562 ณ เมืองบิอาร์ริตซ์ ประเทศฝรั่งเศส นำโดยนายกรัฐมนตรี เอ็มมานูเอล มาครง ได้ลงนามสัญญาและข้อตกลงร่วมกัน ระหว่างองค์กรและแบรนด์แฟชั่นชั้นนำ แบ่งนโยบายออกเป็น 3 ด้าน คือ หยุดภาวะโลกร้อน ฟื้นฟูความหลากหลายทางชีวภาพ รักษาสิ่งแวดล้อมทางท้องทะเล มีเป้าหมายเพื่อลำดับความสำคัญ

ในการดำเนินการที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาความยั่งยืนของสิ่งแวดล้อมในอุตสาหกรรมแฟชั่นของโลก เป็นอีกหนึ่งปัจจัยที่มีผลกระทบต่อสินค้าสิ่งทอและแฟชั่นทั่วโลกซึ่งสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของภูมิปัญญาการทอผ้าไหมในจังหวัดสุรินทร์ ซึ่งมี การปลูกและเลี้ยงไหมที่และต่อพันธุ์ไหมมาแต่เดิม เช่น พันธุ์นางลาย พันธุ์สำโรง ซึ่งการเลี้ยงหนอนไหมต้องไม่มีสิ่งปนเปื้อน ทั้งสารเคมี หรือสภาพอากาศ จึงเป็นการฟื้นฟูความหลากหลายทางชีวภาพ สอดคล้องกับแนวทางแฟชั่นแฟค (FASHION PACT) ในด้านวัสดุและกระบวนการย้อมธรรมชาติเข้ามาเพื่อลดสารเคมีที่ทิ้งสู่ท้องทะเล (The Fashion Pact, 2020)



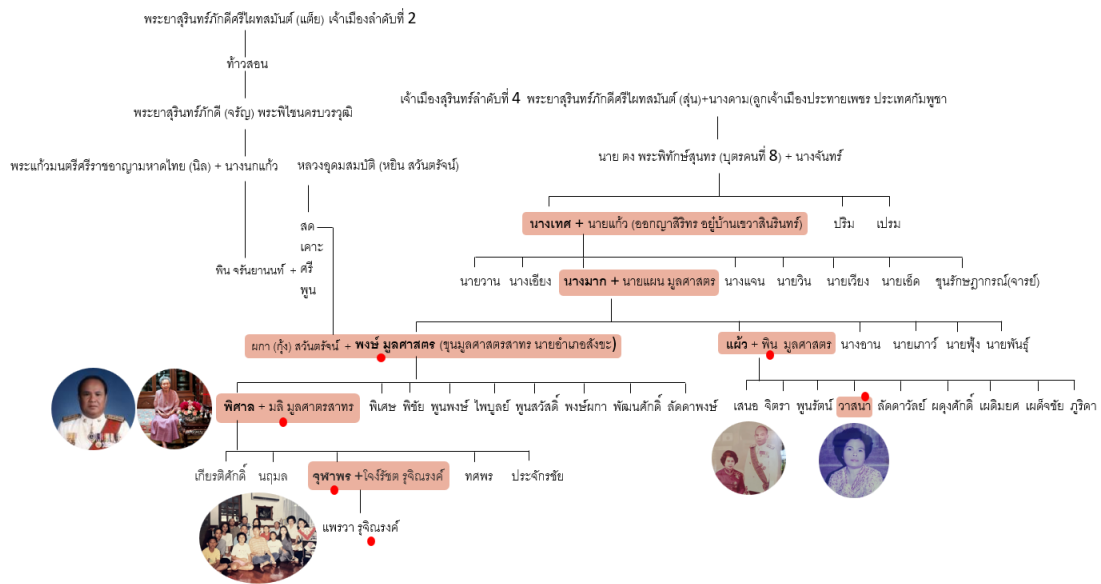
ภาพที่ 1 ภาพช่วงเวลาของอิทธิพลการทอผ้า Jacquard loom ในประเทศไทย
ที่มา : ภาพโดยผู้วิจัย แพรวรา รุจิณรงค์ เมื่อวันที่ 17 ธ.ค. 2566

จากการเก็บข้อมูลด้วยการสังเกตแบบรู้ตัว (know observation) ผู้ทรงคุณวุฒิด้านสิ่งทอไหมพื้นบ้าน ช่างทอผ้า และ เจ้าของทุนทางวัฒนธรรมผ้าทอแฉมร์สะเร็น จำนวน 5 ท่าน โดยการบันทึก ถ่ายรูป และถ่ายเคลื่อนไหว โดยผู้วิจัยเก็บข้อมูลแบบรู้ตัว เพื่อให้ได้ข้อมูลทุนทางวัฒนธรรมการทอผ้าของแฉมร์สะเร็น ในจังหวัดสุรินทร์ โดยสังเกตการณ์แบบรู้ตัวเป็นเวลา 180 นาที จำนวน 1 ครั้ง ผลสรุปที่ได้ทุนทางวัฒนธรรมการทอผ้าไหมของ แฉมร์สะเร็น ในจังหวัดสุรินทร์ เป็นกลุ่มชาติพันธุ์เขมร (Khmer) เป็นกลุ่มชนที่

ปรากฏหลักฐานการอยู่อาศัยในภาคตะวันออกเฉียงเหนือของไทยมาแต่โบราณ ตั้งแต่ยุคพูนัน มาจนถึงปัจจุบัน ตั้งแต่ราวพุทธศตวรรษที่ 12-13 (แผนที่จังหวัดสุรินทร์, 2558) เป็นอย่างช้า มีการจัดแสดงพิธีการแห่น การแต่งงานแบบดั้งเดิม กลุ่มชาติพันธุ์นี้ส่วนใหญ่อาศัยอยู่แถบจังหวัดสุรินทร์ บุรีรัมย์ และศรีสะเกษ ของประเทศไทย (พัทธนันท์ โอบุษฐ์เจษฎา และวลัยพร วังชชาติ, 2557) และหากเทียบกับลักษณะทางภูมิประเทศกับคนกลุ่มเดียวกันนี้ในประเทศกัมพูชา (Gillian Green, 2003) ได้เรียกว่า แฉมร์กรอม เขมร

ต้า เรียกตัวเองว่า แชมร์สะเร็น แต่ในอดีตถูกนักปกครองไทย จากส่วนกลางเรียกว่า “เขมรป่าดง” อันมีความหมายถึง กลุ่มคนเขมรที่อาศัยอยู่ตามป่าพงไพร (Alex and Sebastiaan, 2017) โดยภูมิปัญญาแชมร์สะเร็น ประกอบ ด้วย ภูมิปัญญาการทอผ้าไหม ทักษะการปลูกหม่อนเลี้ยง ไหมและสีย้อมธรรมชาติ (กรมหม่อนไหม, 2558) โดยผู้วิจัย ได้เก็บลวดลายผ้าตามสายตระกูลที่ยังคงสืบทอดทั้งทักษะ การทอผ้า อุปกรณ์ รวมถึงผ้าผืนที่เป็นของต้นตระกูลและ ทอขึ้นมาใหม่จากลูกหลานในสายตระกูล (ศิริพร มุเมธาร์ตัน, 2554) โดยเฉพาะตระกูลมูลศาสตร์ ซึ่งแตกสายออกเป็น 2 สาย คือมูลศาสตร์ และมูลศาสตร์สาทร โดยสืบเชื้อสายมา แต่เจ้าเมืองสุรินทร์ลำดับที่ 4 พบผ้าสมปักปุม หรือ โฮล เปราะห์ ของขุนมูลศาสตร์สาทร นายอำเภอสังขะ สวมใส่ เป็นเครื่องแบบในขณะรับราชการ (สำนักงานจังหวัดสุรินทร์, 2526) โดยผ้าผืนนี้คุณแม่ของขุนมูลเป็นผู้ทอผ้าให้ นอกจากนี้ คุณแม่ท่านยังทอผ้าม่วงหรือผ้ากระเนียวใส่รับราชการใน สมัยดังกล่าว (ข้อมูลจากคุณลัดดาพงษ์ สวันตรีจัน ลูกสาว คนสุดท้ายของขุนมูล) ผ้าของท่านทอให้ขุนมูลใส่นั้นเป็นที่ เลื่องลือว่าสวยงามเป็นอย่างมาก มีความละเอียดปราณีต

เปรียบได้กับมดไต่ยงถิ่นตกลงมา ซึ่งปัจจุบันผ้าผืนนี้ได้ ตกทอดเป็นของท่านพิศาล มูลศาสตร์สาทร เมื่อท่านพิศาล ถึงแก่กรรม ผ้าผืนนี้จึงถูกเก็บรักษาไว้กับคุณหญิงมลิ มูลศาสตร์สาทร ภรรยาของท่าน ซึ่งเป็นผู้ที่มีส่วนในการ ดำเนินงานของศูนย์ศิลปาชีพตั้งแต่เริ่มต้น ในสายตระกูลมูล ศาสตร์ปัจจุบันเหลือเพียง คุณวาสนา มูลศาสตร์ ที่ได้รับการ ส่งต่อทักษะการทอผ้าจากคุณพิน มูลศาสตร์ ซึ่งเป็นคุณแม่ ของท่าน พร้อมส่งต่ออุปกรณ์ในการทอผ้าตั้งแต่ กี่ อัก กระจสวย โดยคุณพิน มูลศาสตร์ ท่านเป็นทั้งผู้ส่งเสริมพัฒนา ผ้าทอพื้นถิ่นในจังหวัดสุรินทร์ ให้เป็นที่รู้จักโดยท่านยังทอ ผ้ามัดหมี่เป็นลวดลายนักษัตรปีกระต่ายซึ่งเป็นปีเกิดของ ลูกชาย นายเสนอ มูลศาสตร์ ใส่ออกงานทั้งราชการ (สำนักงานส่งเสริมการปกครองท้องถิ่นจังหวัดสุรินทร์, 2558) ในยุคนั้นถือว่าร่วมสมัยเป็นอย่างมาก ผ้าไหมของคุณ วาสนา มูลศาสตร์ จะทอผ้าพื้นถิ่น อาทิ ละเบ็ก ผ้าอันลุนซัน ผ้าสะมอ ผ้าสาคุ ทอขึ้นเพื่อสวมใส่ในชีวิตประจำวันและทอ คนในครอบครัวสวมใส่ ผลของข้อมูลสายตระกูลและทักษะ การทอผ้าที่ส่งต่อมายังปัจจุบัน



ภาพที่ 2 แผนภูมิสายตระกูลมูลศาสตร์และมูลศาสตร์สาทร
ที่มา : ภาพโดยผู้วิจัย แพรววา รุจิณรงค์ เมื่อวันที่ 17 ธ.ค. 2566

จากข้อมูลของผ้าที่ได้ทำการรวบรวมสามารถสรุ บองค์ประกอบ สี ลวดลาย และรูปทรงของลวดลาย สามารถ สรุบบอกโอกาสในการสวมใส่ได้ใน 2 รูปแบบ รูปแบบที่ 1 มี ลักษณะของผ้าเป็นลายทางและลายตา ทอด้วยโครงสร้าง

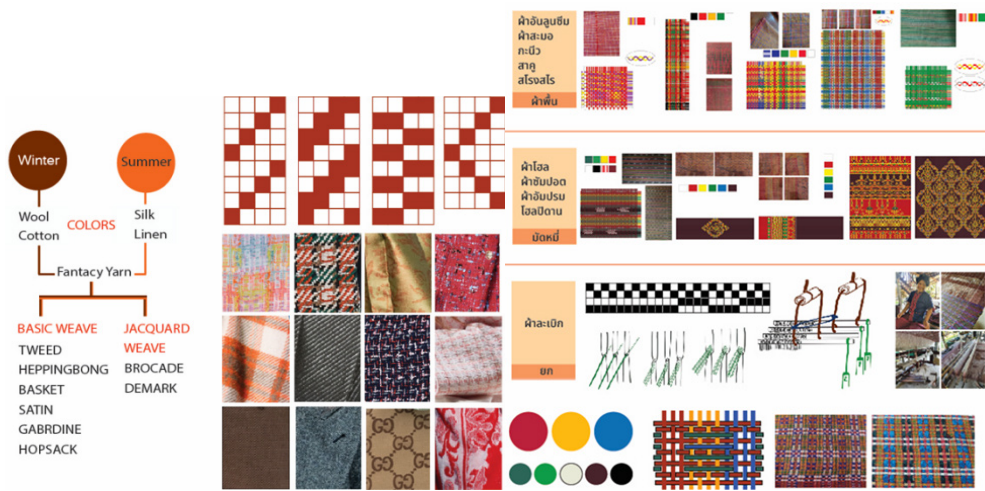
แบบผ้าพื้นและผ้าเหยียบ จะสวมใส่ในชีวิตประจำวัน รูป แบบที่ 2 ได้แรงบันดาลใจมาจากธรรมชาติ จินตนาการและ พุทธศาสนา จะเป็นเทคนิคการทอผ้ามัดหมี่ (กรมหม่อนไหม, 2555) ผ้ามัดหมี่จะเป็นผ้าที่ใช้ในโอกาสพิเศษ เช่น ผ้าโฮล

สมปักใช้สวมใส่ทางราชการเพื่อบ่งบอกยศของข้าราชการในอดีต รวมถึงยังเป็นผ้าที่ทางสุรินทร์ส่งเป็นเครื่องบรรณาการให้กับอยุธยาในอดีต (ศูนย์ส่งเสริมศิลปาชีพระหว่างประเทศ องค์การมหาชน, 2558) และใช้ในพิธีกรรมทางศาสนาจะมี ลวดลายเป็นนาค รูปพุทธประวัติ เราเรียกว่าผ้าโฮลปิดาน (วิบูลย์ ลี้สุวรรณ, 2531) และรูปแบบลวดลายสามารถแบ่งโครงสร้างได้เป็น 3 แบบ (ทรงพันธ์ วรรณมาศ, 2523) ดังนี้

- 1) ผ้าพื้นที่มี 2-3 ตะกอก ได้แก่ ผ้าอันลุนซิ่น ผ้าสะมอ ผ้าสาकु ผ้าสโรงสโร
- 2) ผ้ามีดหมี 2-3 ตะกอก ได้แก่ ผ้าโฮล ผ้าซั่มปอด ผ้าอัมปรุม ผ้าโฮลปิดาน
- 3) ผ้ายกหรือผ้าเหยียบที่มีตั้งแต่ 4 ตะกอกขึ้นไป ได้แก่ ผ้าละเปิก

เมื่อนำลวดลายทางภูมิปัญญามาเปรียบเทียบกับข้อมูล paper doll da ta จากแฟชั่นโชว์ตามฤดูกาล ทั้ง spring/summer และ autumn/winter จำนวน 5 ปี พบว่า โครงสร้างผ้าตั้งแต่ 2 - 8 ตะกอก ส่วนใหญ่นิยม ใช้ 4 ตะกอก เรียกเทคนิคนี้ว่า twill pattern จากโครงสร้างดังกล่าว

สามารถเปลี่ยนวิธีการยกตะกอกให้เป็นลวดลาย basket pattern หรือ plan pattern ลวดลายส่วนใหญ่เป็นลายทางและลายตาทั้งขนาดใหญ่และเล็กแตกต่างกันตามแนวคิดของนักออกแบบเสื้อผ้าในแต่ละฤดูกาล ลักษณะของผ้ามีความบางจะใช้ใน spring/summer ผ้าหนาจะใช้ใน autumn/winter ซึ่งแฟชั่นไฮเอนด์ตะวันตกนิยมทอผ้าด้วย โครงสร้าง Jacquard เพราะการยกตะกอมืออิสระทำให้ ลวดลายที่ทอออกมามีความหลากหลายรูปแบบ (Akiko Fukai, Tamami Suoh, Miki Iwagami, Reiko Koga and Rie Nii, 2006) โดยการทอด้วยโครงสร้างลวดลาย TWILL ซึ่งสอดคล้องกับโครงสร้างผ้าทอพื้น 3 ตะกอกของแอมร์สะเร็น ลวดลาย check tartan สอดคล้องกับผ้าลายละเปิก และผ้ายกมีความสอดคล้องกับผ้า Jacquard (Jan Shenton, 2014) จากการผลการวิเคราะห์พบว่าเสื้อผ้าตะวันตกจะใช้ลวดลายทางและลายตา สอดคล้องกับผ้าอันลุนซิม ผ้าสะมอ ผ้ากะนิว และผ้าสโรงสโร ของภูมิปัญญา แอมร์สะเร็น



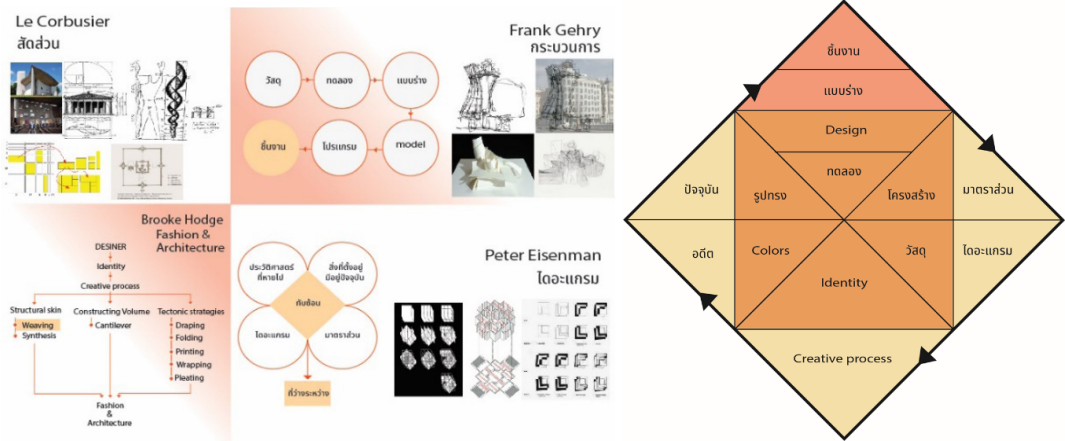
ภาพที่ 3 แผนภาพการวิเคราะห์ท่อนทางวัฒนธรรมการทอผ้าไหมของแอมร์สะเร็น และโครงสร้างสิ่งทอผ้าแจ็กการ์ด
ที่มา : ภาพโดยผู้วิจัย แพราวา รุจิณรงค์ เมื่อวันที่ 17 ธ.ค. 2566

จากความสอดคล้องของภูมิปัญญาการทอผ้า จังหวัดสุรินทร์และลวดลายแฟชั่นตะวันตกที่มีความ สอดคล้องกับโครงสร้างและลวดลาย โดยในอดีตผ้าโฮล สะไร้นำแนวคิดหรือสร้างมาสร้างสรรคจากโฮลสมปักปุมหรือ โฮลเปราะห์ เนื่องจากโฮลเปราะห์เป็นผ้าราชการสตรีไม่ สามารถนุ่งได้แต่หญิงชาวแอมร์สะเร็นต้องการสวมใส่ จึงนำ หัวหมี่ที่มัดเป็นลายโฮลเปราะห์ มาทอสลักกับเส้นไหมสีพื้น และเส้นไหมกระนิว ให้เกิดเป็นลวดลายที่มีลักษณะเป็นริ้ว

(กิตติกรณ นพอุตรพันธุ์ , 2554) จากแนวทางของผ้าโฮลสะไรย์ผู้วิจัยจึงทำการศึกษาแนวคิดหรือสร้างเพื่อเป็นแนวทางในการออกแบบลวดลายผ้าไหม (Susan Conway, 2001) ซึ่ง ส่วนใหญ่แนวคิดนี้จะใช้ในการออกแบบสถาปัตยกรรม ทำให้ เป็นถึงการต่อยอดโครงสร้างด้วยแนวคิดหรือสร้าง Deconstruction ที่มีการนำโครงสร้างของงาน สถาปัตยกรรมมารื้อและประกอบสร้างทำให้เกิดรูปทรงใหม่ โดยยังคงทั้งร่องรอยความเป็นอดีตสู่ความร่วมมือ โดย

ชาร์ล-เอดัวร์ ฌานแนเร-กริ (Charles-Édouard Jeanneret-Gris) หรือก็คือ เลอคอร์บูซีเย (ฝรั่งเศส: Le Corbusier) เป็นผู้เริ่มต้นในการนำแนวคิดมาใช้โดยเขาเชื่อเรื่องระบบสัดส่วนของพื้นที่ หลังจากนั้น Peter Eisenman ได้นำแนวคิดมาของเลอคอร์บูซีเย ในเรื่องการนำสัดส่วน แสง พื้นที่ว่างทั้งภายในและภายนอกมาทาบทับกันเป็นเอกภาพด้วยไดอะแกรม โดยไดอะแกรมรับหน้าที่ในสองรูปแบบคือ เครื่องมือในการอธิบายวิเคราะห์โครงสร้างที่ซ้อนทับ เป็นเครื่องมือในการสร้างสรรค์ อีกทั้งเป็นตัวกำหนดรูปแบบ 2 มิติและ 3 มิติ เพื่อตรวจสอบความเป็นไปได้ของโครงสร้างอาคาร ในขณะที่ Frank Gehry เป็นสถาปนิกที่ใช้แนวคิดการก่อสร้างด้วยกระบวนการออกแบบ เริ่มจากการทดลอง

การขึ้นแบบก่อนด้วยมือ หลังจากทดลอง นำเข้าไปจัดการกับแบบในโปรแกรมพิเศษเพื่อการคำนวณโครงสร้างที่รองรับกับแบบร่าง จากแนวคิดของสถาปัตยกรรมออกและแบบแพชั่นที่มีความสอดคล้องและการใช้แนวความคิดที่ใกล้เคียง (สัมมนาวิชาการ skin + Bones: Parallel Practice in fashion and architecture โดย Brooke Hodge) โดยมีการสรุปรูปเครื่องมือที่สถาปนิกใช้และนักออกแบบสินค้าแพชั่นใช้ในการสร้างโครงสร้างของพื้นผิวที่สอดคล้องกับโครงสร้างการทอผ้า ผู้วิจัยจึงสรุปแนวทางในการออกแบบได้ด้วยแผนภาพแสดงกระบวนการออกแบบโดยใช้แนวคิดหรือสร้าง Deconstruction

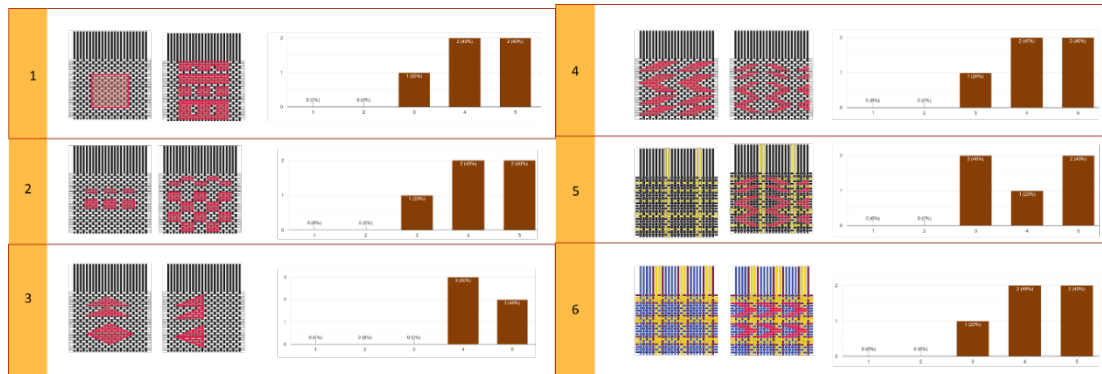


ภาพที่ 4 แผนภาพแสดงกระบวนการออกแบบโดยใช้แนวคิดหรือสร้าง
ที่มา : ภาพโดยผู้วิจัย แพรวา รุจิณรงค์ เมื่อวันที่ 17 ธ.ค. 2566

สรุปและอภิปรายผล

เมื่อทำการวิเคราะห์ข้อมูลจากการสัมภาษณ์ (interview) ผู้เชี่ยวชาญด้านสิ่งทอ จำนวน 5 ท่าน โดยมีการหาค่าความเที่ยงตรงของแบบสัมภาษณ์ (IOC) ก่อนนำไปสัมภาษณ์ โดยแบ่งประเด็นออกเป็นสามด้านดังนี้ ด้านที่ 1 วัฒนธรรมแฉมร์สะเร็น ด้านวัสดุเส้นไหม ด้านที่ 2 โครงสร้างการทอผ้าวัฒนธรรมแฉมร์สะเร็น และการทอผ้าด้วยเทคนิคแจ็กการ์ด ด้านที่ 3 ทฤษฎีการออกแบบกระบวนการออกแบบที่นำแนวคิดมาปรับใช้กับทักษะการทอผ้าของแฉมร์สะเร็น และด้านการเพิ่มศักยภาพของแพชั่นไลฟ์สไตล์ในด้วยทุนทางวัฒนธรรมพื้นที่อีสานใต้ เพื่อค้นหาแนวทางในการสร้างต้นแบบโครงสร้างสิ่งทอ โดยใช้เวลาใน

การสัมภาษณ์เป็นเวลา 60 นาที จำนวน 1 ครั้ง ได้ผลสรุปจากผู้เชี่ยวชาญด้านสิ่งทอตั้งนี้ ผู้เชี่ยวชาญเห็นด้วยอย่างมากกับโครงสร้างการทอผ้า jacquard ที่นำมาประยุกต์กับการทอผ้าด้วยเทคนิค ยก ด้านลวดลายการนำแนวคิดหรือสร้าง DECONSTRUCTION มีความสอดคล้องกับภูมิปัญญาผ้าทอละเบิกเป็นอย่างมากเหมาะสมที่จะนำแนวคิดดังกล่าวมาออกแบบลวดลายผ้า โดยผ้าถอดหรือโครงสร้างทั้งเส้นยืนและเส้นพุ่งจากลายรีวและลายตาที่มีลักษณะเป็นรูปทรงสี่เหลี่ยมผืนผ้าหรือองค์ประกอบและนำกลับมารวมองค์ประกอบใหม่ด้วยการจัดให้มีทั้งพื้นที่ว่างย่อและขยายลวดลายของเส้นยืนและเส้นพุ่งเกิดเป็นลวดลาย



ภาพที่ 5 ตารางภาพแสดงความเห็นของผู้เชี่ยวชาญสิ่งทอ ต่อแนวทางการออกแบบลวดลายด้วยการรื้อสร้าง DECONSTRUCTION ใน ภูมิปัญญาผ้าทอละเบ็ก
ที่มา : ภาพโดยผู้วิจัย แพรวา รุจิณรงค์ เมื่อวันที่ 17 ธ.ค. 2566

ในด้านกลยุทธ์แฟชั่นแพชั่นแพ็คเส้นไหมไทยถือเป็นวัสดุที่ไม่ทำลายสิ่งแวดล้อม ขับเคลื่อนด้วยเส้นไหมไทยผู้เชี่ยวชาญเห็นด้วยอย่างมากที่สุด โดยเส้นไหมไทยผู้วิจัยแบ่งคำถามออกเป็นสองส่วน ส่วนที่ 1 การใช้เส้นไหมไทยระหว่างการสาวด้วยเครื่องจักรและการสาวด้วยมือที่จะเหมาะสมกับการทอผ้าด้วย jacquard ในระบบอุตสาหกรรม ผู้เชี่ยวชาญเห็นด้วยระดับกลางและขอเสนอแนะให้ใช้เส้นไหมที่ตีเกลียวด้วยเครื่องจักรเป็นเส้นยืน และใช้เส้นไหมที่สาวมือเป็นเส้นพุ่ง

ส่วนที่ 2 ลักษณะและขนาดเส้นที่เหมาะสมตามฤดูกาล โดยผู้เชี่ยวชาญเห็นด้วยในการใช้ไหมน้อยและไหมลีบสำหรับเสื้อผ้าใน spring/summer และฤดู autumn/winter ใช้ไหมลีบ ไหมเลย และไหมแลง จะเหมาะสมมากที่สุด ด้านการออกแบบอัตลักษณ์ผ้าไหมด้วย jacquard จากแนวคิด fashion pact สู่ตลาดไอเอนต์ตะวันตก จากผู้เชี่ยวชาญ จากผลการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญสิ่งทอทั้ง 5 ท่าน ผู้วิจัยได้ทำการเปรียบเทียบ


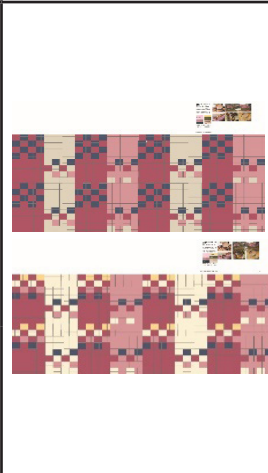
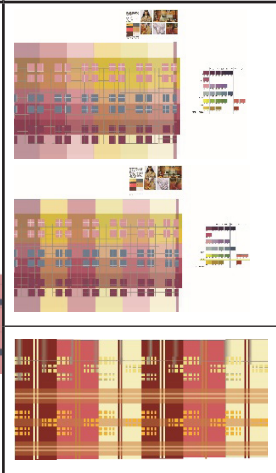
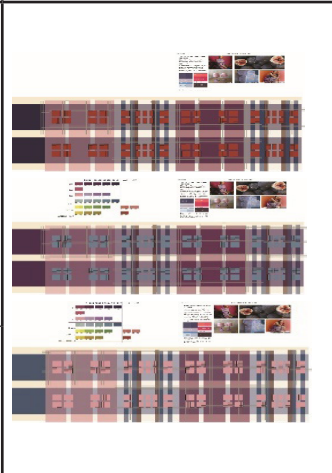




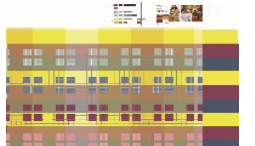




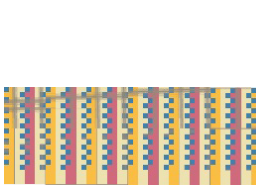
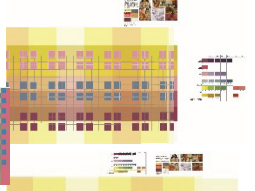
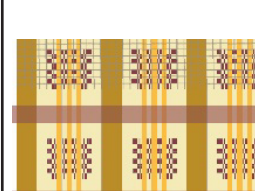
ภาพที่ 6 แผนภาพแสดงแนวโน้มกระแสนิยม (TREND) 2025 เปรียบเทียบกับสีของภูมิปัญญาผ้าแฉมร์สะเร็น
ที่มา : ภาพโดยผู้วิจัย แพรวา รุจิณรงค์ เมื่อวันที่ 17 ธ.ค. 2566

แนวโน้มกระแสนิยม (TREND) 2025 เปรียบเทียบกับสีของภูมิปัญญาผ้าแฉมร์สะเร็น แนวทางของโทนสีที่สอดคล้องคือ โทนสีร้อนซึ่งมีสีเหลืองและแดงเป็นกลุ่มสีหลักในการออกแบบ สามารถกำหนดค่าสีเข้ม สีอ่อน และสีกลาง ด้วยกระบวนการย้อมสีของภูมิปัญญาของผ้าแฉมร์สะเร็น (อเนก นาวิกมูล, 2525) โดยสีขั้นที่หนึ่งประกอบด้วยสี แดง เหลือง และน้ำเงิน สีแดงได้จากการย้อมครั้ง น้ำย้อมครั้งแรก จะได้สีแดงเข้ม ต่อมาน้ำที่เหลืองจะย้อมได้สีที่อ่อนลงจนเป็นสีชมพู สีเหลืองได้จากการย้อมเปลือกประโหดหรือเปลือกแข และสามารถย้อมน้ำสีที่เหลืองได้สีเหลืองอ่อน สีน้ำเงินได้จากการย้อมคราม ย้อมครามหลายครั้งสีก็จะเข้มตามจำนวนครั้งในการย้อม สีขั้นที่สองประกอบด้วยสี ส้ม เขียว และม่วง สีส้มได้จากการย้อมสีแรกเป็นสีเหลืองจากประโหดแล้วนำไปย้อมทับด้วยการย้อมสีเย็นจากครั้งน้ำที่เหลือง สีเขียวได้จากการย้อมสีแรกเป็นสีเหลืองจากประโหดแล้วนำไปย้อมทับด้วยการย้อมเย็นจากคราม และสีม่วงได้จากการย้อมสีแรกแดงจากครั้งแล้วนำไปย้อมทับด้วยการย้อมเย็นจากคราม นอกจากการย้อมทับให้ได้สีหลากหลาย การผสมสีผ่านการทอผ้าด้วยภูมิปัญญาของผ้าลายตาของผ้าแฉมร์สะเร็นมีค่าน้ำหนักอ่อนและเข้มและยังสร้างเฉดสีขั้นที่สองได้เช่นกัน (Patrick Baty, 2017) ที่สอดคล้องกับสีของแนวโน้มกระแสนิยม (TREND) 2025 อาทิโทนสีส้ม น้ำตาลทอด้วยเส้นยืนสีเหลืองย้อมจากแข ทอขัดด้วยเส้นพุ่งสีแดงย้อมจากครั้ง โทนสีม่วงทอด้วยเส้นยืนสีแดงย้อมจากครั้ง ทอขัดด้วย

เส้นพุ่งสีน้ำเงินย้อมจากคราม เมื่อทำการวิเคราะห์สีและโครงสร้างการทอผ้าแล้วลวดลายผ้าพบว่าผ้าลวดลายที่เกิดจากการออกแบบสีของเส้นพุ่งและเส้นยืน (San Francisco, 1984) ทำให้เกิดผ้าอันลุนซัน ผ้าสะมอ ผ้าสาคุ ผ้าสโรงสไร ที่มีลักษณะลวดลายแบบ checks Argyle Benmore District Gingham Plaid stripe ซึ่งเมื่อนำมาเปรียบเทียบกับข้อสรุปในการเก็บรวบรวม paper doll da ta จากแฟชั่นโชว์ตามฤดูกาล ทั้ง spring/summer และ autumn/winter จำนวน 5 ปี ย้อนหลัง พบว่าผ้าทอที่แฟชั่น ไอเอนด์ (fashion high end brand) ตะวันตก ที่นิยม ใช้ 4 ตะกอ ผ้าที่มีโครงสร้างนี้ว่า twill pattern สอดคล้องที่กับผ้าแฉมร์สะเร็นมีโครงสร้าง 3 ตะกอ ที่มีการเก็บตะกอลักษณะเดียวกับ Twill และผ้ายกหรือผ้าเหยียบที่มีโครงสร้าง 4 ตะกอ ประเภทผ้า ละเบ็ก มีโครงสร้างสอดคล้องกับผ้า check และ Tartan ซึ่งทอด้วยโครงสร้าง jacquard จากความสอดคล้องของสี โครงสร้าง ลวดลายที่เกิดจากการทอของสีเส้นพุ่งและเส้นยืนดังกล่าว ผู้วิจัยจำนำแนวทางในการออกแบบแนวคิดหรือสร้าง DECONSTRUCTION มาสร้างแบบร่างลวดลายผ้าด้วย ทูนาทางวัฒนธรรมการทอผ้าใหม่ของแฉมร์สะเร็น จากข้อวิเคราะห์ดังกล่าวผู้วิจัยได้แนวทางในการสร้างนวัตกรรมทอผ้าแจ้คการ์ด แบบตะวันตก โดยใช้เทคนิคทูนาทางวัฒนธรรมการทอผ้าใหม่ไทย แฉมร์สะเร็น อีสานใต้ดังตารางภาพต่อไปนี้

ตารางที่ 1 แสดงแบบร่างลวดลายผ้า

แบบร่างลวดลายผ้า ด้วยแนวคิดหรือสร้าง DECONSTRUCTION			
Colors	Small size	Middle size	Large size
			

แบบร่างลวดลายผ้า ด้วยแนวคิดหรือสร้าง DECONSTRUCTION			
Colors	Small size	Middle size	Large size
			
			
			

ที่มา : ภาพโดยผู้วิจัย แพรวา รุจิณรงค์ เมื่อวันที่ 17 ธ.ค. 2566

จากแนวทางการออกแบบลวดลายและการเลือกใช้วัสดุเส้นไหมที่สอดคล้องกับ แนวทางของ Fashion pact ที่เป็นแนวทางในการขับเคลื่อนสินค้าแฟชั่นของตะวันตก ที่สนับสนุนความหลากหลายทางชีวภาพ และคำนึงถึงสิ่งแวดล้อม ลวดลายที่สรุปได้สามารถต่อยอดสู่สินค้าผ้าไหม และเสื้อผ้าเครื่องแต่งกายผ้าไหม สร้างรายได้ให้กับประเทศ แต่ยอดส่งออกสินค้าดังกล่าวกลับต่ำกว่ายอดขายในประเทศ จึงได้แนวทางนวัตกรรมการออกแบบแฟชั่นไลฟ์สไตล์จากอัตลักษณ์ผ้าไหมแจ็กการ์ด ตามฤดูกาลสากล ด้วยกลยุทธ์แฟชั่นแพ็ค (Fashion pact) สู่ตลาดแฟชั่นตะวันตก

ข้อเสนอแนะ

จากวิจัยในครั้งนี้จะสร้างสินค้าผ้าไหมของไทยตอบสนองความต้องการจากแบรนด์ fashion ตะวันตก ผ้าไหมไทยตรงกับความต้องการกับการใช้งานใน season สากล สามารถแข่งขันกับผ้าทอที่ทอด้วยเครื่องจักรคาร์ค แบบร่างลวดลายและแนวคิดทางการออกแบบจะสร้างแนวทางให้กับเกษตรกร ผู้ประกอบการด้านสิ่งทอ และแฟชั่น ให้เข้าถึงตลาดสินค้าไฮเอนตะวันตก ด้วยแนวทางการสร้างอัตลักษณ์ การทอผ้าแจ็กการ์ด แบบตะวันตก โดยใช้เทคนิคทุนทางวัฒนธรรมการทอผ้าไหมไทย แชมร์สะเร็น อีสานใต้ และสามารถสร้างแนวทางการเปิดฐานผลิตเชิงพาณิชย์ ผ้าทอแจ็กการ์ดตะวันตก ในอีสานตอนใต้สู่แบรนด์สินค้าไฮเอนด์ตะวันตกต่อไป

เอกสารอ้างอิง

- กรมหม่อนไหม. (2555). ภูมิปัญญาผ้าไหมไทย. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรและสหกรณ์.
 กรมหม่อนไหม กระทรวงเกษตรและสหกรณ์. (2558). พันธุ์ไหมอนุรักษ์. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์ชุมนุมสหกรณ์.
 กรมหม่อนไหม กระทรวงเกษตรและสหกรณ์. (2565). ข้อมูลสถิติด้านหม่อนไหมย้อนหลัง 10 ปี. Retrieved from <https://qsds.go.th/qsisplan>

- กิตติกรณั นพอดุรพันธุ์. (2554). ประวัติเครื่องแต่งกายไทย. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- ทรงพันธ์ วรรณมาศ. (2523). ผ้าไทยลายอีสาน. กรุงเทพฯ: กรมฝึกหัดครู.
- แผนที่จังหวัดสุรินทร์. (2558). การท่องเที่ยวจังหวัดสุรินทร์. Retrieved from <http://www.hotsia.com/thailandmap/surin1.shtml>
- พัทธนันท์ โอษฐ์เจษฎา, & วลัยพร วังคชาติ. (2557). ประวัติศาสตร์เมืองสุรินทร์แหล่งเรียนรู้ท้องถิ่นห้องภาพเมืองสุรินทร์. สุรินทร์: สำนักงานจังหวัดสุรินทร์.
- วิบูลย์ สีสวรรณ. (2531). ผ้าไทย. กรุงเทพฯ: องค์การค้าของคุรุสภา.
- ศิริพร มุเมธรัตน์. (2554). ประวัติศาสตร์ท้องถิ่นเมืองสุรินทร์. กรุงเทพฯ: โอเดียนสโตร์.
- ศูนย์ส่งเสริมศิลปาชีพระหว่างประเทศองค์การมหาชน. (2558). สมปักปทุมภูมิปัญญาผ้าเขมรไทยจากราชสำนักสู่สามัญชน. กรุงเทพฯ: เนติกุลการพิมพ์จำกัด.
- ศูนย์ส่งเสริมศิลปาชีพระหว่างประเทศองค์การมหาชน. (2559). มัดหมี่สายสัมพันธ์แห่งเอเชีย. กรุงเทพฯ: บริษัทอมรินทร์พริ้นติ้งแอนด์พับลิชชิ่งจำกัด.
- สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน. (2552). ประเพณีศิลปวัฒนธรรมและโบราณสถานจังหวัดสุรินทร์ตอนที1. Retrieved from <http://www.truelookpanya.com/learning/detail/931>
- สำนักงานจังหวัดสุรินทร์. (2526). ประวัติมหาดไทยส่วนภูมิภาคจังหวัดสุรินทร์. สุรินทร์: สำนักงานจังหวัดสุรินทร์.
- สำนักงานส่งเสริมการปกครองท้องถิ่นจังหวัดสุรินทร์. (2558). Retrieved from <http://www.dla.go.th/servlet/TemplateServlet?province=sm>
- สำนักส่งเสริมการปกครองท้องถิ่นจังหวัดสุรินทร์. (2553). สรุปพื้นที่สัดส่วนการปกครองจังหวัดสุรินทร์. Retrieved from <http://surinlocal.go.th/public/history/data/index/menu/22>
- สำนักงานคณะกรรมการวัฒนธรรมแห่งชาติ. (2545). ผ้าไหมสายใยแห่งภูมิปัญญาสู่คุณค่าเศรษฐกิจไทย(พิมพ์ครั้งที่ 1). กรุงเทพฯ: องค์การค้าของคุรุสภา.
- สำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์(องค์การมหาชน). (2564). MADE From Thai Creativity. นนทบุรี: ภาพพิมพ์ จำกัด
- สำนักงานเศรษฐกิจการเกษตร. (2565).แปลงใหญ่หม่อนไหมรุ่งเรือง เมืองเพชรบูรณ์ หนึ่งความสำเร็จยกระดับแปลงใหญ่ด้วยเกษตรสมัยใหม่และเชื่อมโยงตลาด สร้างรายได้กลุ่ม 9.18 ล้านบาท/ปี . Retrieved from <https://www.oae.go.th/view>
- สุจิตต์ วงษ์เทศ. (2559). คำพิพากษาจากอำนาจทางวัฒนธรรมไทย. Retrieved from <https://www.matichon.co.th/news/181972>
- อเนก นาวิกมูล. (2525). การแต่งกายสมัยรัตนโกสินทร์. กรุงเทพฯ: เมืองโบราณ.
- Akiko Fukai, Tamami Suoh, Miki Iwagami, Reiko Koga and Rie Nii . (2006). Fashion – A History from the 18th to the 20th-century volume ii: 20th century. Koln: Taschen
- Alex and Sebastiaan. (2017). Patan Patola, the cloth of kings. Retrieved from <https://www.lostwithpurpose.com/patan-patola/>
- Gillian Green. (2003). Traditional Textile of Cambodia Culture Threads and Material Heritage Thailand: River Jan Shenton. (2014). Woven textile design. London: Laurence King Publishing Ltd.
- Patrick Baty. (2017). The anatomy of color, The story of heritage paints and pigments. United Kingdom: Thames & Hudson Ltd.
- San Francisco. (1984). Designer's guide to color. Canada: Raincoast Books.
- Susan Conway. (2001). Thai textiles. Bangkok: River Books Press
- The Fashion Pact. (2020). The Fashion Pact-Frist Step to Transform Our Industry. 22 October 2564, Retrieved from <https://thefashionpact.org/wp-content/>

การพัฒนางานหัตถกรรมเครื่องปั้นดินเผาจากภูมิปัญญาท้องถิ่น การปั้นหม้อบ้านลำโพง ต.พุดซา อ.เมือง จ.นครราชสีมา เพื่อถ่ายทอด องค์ความรู้สำหรับครูสอนศิลปะ

POTTERY HANDICRAFT DEVELOPMENT FROM LOCAL WISDOM AT BAN-LAMPONG, PUDSA SUB-DISTRICT, MUANG DISTRICT, NAKHONRATCHASIMA FOR TRANSFERRING KNOWLEDGE TO SCHOOL ART TEACHER.

เกรียงไกร ดวงขจร / KRIANGKRAI DUANGKHACHON

สาขาวิชาอุตสาหกรรมศิลป์ คณะเทคโนโลยีอุตสาหกรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา

INDUSTRIAL ART, FACULTY OF INDUSTRIAL TECHNOLOGY, NAKHON RATCHASIMA RAJABHAT UNIVERSITY

Received: May 25, 2023

Revised: October 15, 2023

Accepted: October 16, 2023

บทคัดย่อ

บทความวิจัยนี้เป็นงานวิจัยเชิงปฏิบัติการเพื่อศึกษาภูมิปัญญาท้องถิ่นการปั้นหม้อบ้านลำโพง นำมาถอดเป็นองค์ความรู้และถ่ายทอดให้กับครูศิลปะ โดยมีวัตถุประสงค์ในการวิจัยเพื่อ 1. ศึกษาภูมิปัญญาท้องถิ่นการปั้นหม้อบ้านลำโพง 2. พัฒนาผลิตภัณฑ์รูปแบบใหม่จากองค์ความรู้ภูมิปัญญาการทำหม้อของบ้านลำโพง 3. นำองค์ความรู้มาถ่ายทอดให้กับครูศิลปะ ผลการวิจัยพบว่า 1. ภูมิปัญญาท้องถิ่นการปั้นหม้อบ้านลำโพง จากการศึกษาเนื้อดินปั้นมีอัตราส่วนการผสมดินเหนียวในท้องถิ่น 70% ดินเชื้อ 30% มีความเหนียวสามารถขึ้นรูปได้ดีสามารถเผาจากวัสดุธรรมชาติในอุณหภูมิประมาณ 700 องศาเซลเซียส 2. การพัฒนาผลิตภัณฑ์จากการได้เรียนรู้ถึงลักษณะของเนื้อดินเผาพบว่ามีความพรุนตัวสูงเหมาะที่จะสร้างสรรค์เป็นภาชนะกระถางขนาดเล็ก ปับขึ้นรูปด้วยมือตกแต่งพื้นผิวด้วยการชุบขีด มีขาตั้งกรูปรทรง และปั้นแปะต่อเติมภาชนะเป็นรูปสัตว์ชนิดต่าง ๆ โดยเผาจากเตาแบบประยุกต์โดยใช้ถ่านไม้และฟางเป็นตัวให้ความร้อน มีควันน้อยและให้ความร้อนที่สูงโดยสังเกตจากสีดินที่เผามีสีส้มเคาะมีเสียงกังวานก็แสดงว่าชิ้นงานสุกสมบูรณ์ 3. การถ่ายทอดองค์ความรู้กระถางดินเผาที่ปั้นโดยการปั้นไม่จำเป็นต้องใช้อุปกรณ์ในการขึ้นรูปจะมีก็เพียงอุปกรณ์ในการตกแต่งที่หาได้ทั่วไป สามารถที่จะนำมาถ่ายทอดให้ครูศิลปะไปใช้สอนในโรงเรียนได้จริงจากวัสดุและภูมิปัญญาในท้องถิ่น เป็นผลิตภัณฑ์ที่สร้างรายได้ให้กับชุมชนผ่านการส่งต่อจากครูศิลปะสู่นักเรียนและเยาวชน

คำสำคัญ: หัตถกรรม, เครื่องปั้นดินเผา, ภูมิปัญญา

Abstract

The research on Pottery Handicraft Development from Local Wisdom at Ban-Lampong is action research with the following objectives: 1.To study the local wisdom of Ban Lamphong pottery. 2.To develop new product formats using the knowledge and wisdom of making pots from Ban Lamphong 3.To

1 บทความนี้เป็นส่วนหนึ่งของโครงการวิจัยเรื่อง “การพัฒนางานหัตถกรรมเครื่องปั้นดินเผาจากภูมิปัญญาท้องถิ่นการปั้นหม้อ บ้านลำโพง ต.พุดซา อ.เมือง จ.นครราชสีมา เพื่อถ่ายทอดความรู้สำหรับครูสอนศิลปะ” ที่ได้รับทุนอุดหนุนการวิจัยจากมหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา

disseminate knowledge to be passed on to art teachers. The research results revealed that, firstly, in the local wisdom for pottery making at Ban Lamphong, the study of the molding clay identified a mixing ratio of 70% local clay and 30% clay. This mixture is durable and can be molded effectively. It can also be fired outdoors using natural materials at a temperature of approximately 700 degrees Celsius. Secondly, in product development based on the understanding of clay characteristics, it was observed that the clay at Ban Lamphong had high porosity, making it suitable for crafting small potted containers. These containers were molded by hand, decorated with scratches, and feature a stand to elevate the shape. Furthermore, various animal-shaped containers were molded and added. The firing process took place outdoors using charcoal and straw as heat sources, producing minimal smoke and generating high heat. The observation revealed that the burnt clay turned orange, and when tapped, it produced a resonating sound, indicating that the piece was thoroughly cooked. Lastly, the transfer of knowledge involved molding clay pots through squeezing. No specialized molding equipment was required, only commonly found decorative tools. This knowledge can be easily transferred to art teachers for teaching in schools, utilizing local materials and wisdom. This product not only serves as a source of income for the community but also contributes to the passing on of skills from art teachers to students and youth.

Keywords: Handicraft, Pottery, Knowledge

บทนำ

งานหัตถกรรมและทักษะเชิงช่างในหลายแขนงฝังรากลึกอยู่ในจิตวิญญาณของคนไทย ในอดีตหลายคนมองเป็นเรื่องไกลตัวมองข้ามที่จะเรียนรู้ เพราะยากในการหาแหล่งข้อมูลเชิงลึก เนื่องจากงานหัตถกรรมดั้งเดิม คือ วัฒนธรรมของความเป็นพื้นถิ่น ซึ่งความชำนาญในแต่ละพื้นที่นั้น มีเสน่ห์แตกต่างกันออกไป ความคิดสร้างสรรค์ของมนุษย์ทำให้เครื่องปั้นดินเผามีการพัฒนาโดยสร้างขึ้นมาเพื่อประโยชน์ใช้สอย ตามสภาพความเป็นอยู่เพื่อตอบสนองความต้องการของมนุษย์ ทางความเชื่อ วัฒนธรรม ขนบธรรมเนียม ประเพณีของแต่ละท้องถิ่น (วิบูลย์ ลี้สุวรรณ, 2539, น. 38-39) งานหัตถกรรมเครื่องปั้นดินเผาหรือการตีหม้อแม้จะมีมาก่อนประวัติศาสตร์ แต่กรรมวิธีการตีหม้ออันเป็นเอกลักษณ์ของบ้านลำโพง จังหวัดนครราชสีมา ก็ยังคงไม่เปลี่ยนแปลงนับว่าเป็นการสืบทอดที่ยาวนาน อย่างไรก็ตามหากว่าคนรุ่นนี้หมดไปแล้วการตีหม้อแบบดั้งเดิมจะยังคงอยู่หรือไม่ เพราะวิถีของคนได้เปลี่ยนไป ภูมิปัญญาท้องถิ่นที่กำลังจะสูญหาย เนื่องจากขาดการพัฒนาสินค้าที่ตอบสนองการใช้งานได้จริงและเป็นที่ยอมรับในยุคปัจจุบัน

ปัจจุบันที่หมู่ 13 บ้านลำโพง ต.พุดซา อ.เมือง จ.นครราชสีมา มีผู้สืบทอดศาสตร์การตีหม้อ ภูมิปัญญาท้องถิ่นโบราณที่กำลังสูญหาย จากความเจริญทางด้านเทคโนโลยี ตลอดจนการดำเนินชีวิต ได้เปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว วิถีชีวิตที่เร่งรีบ

ก็คงยากเต็มที่จะหาบุคคลที่สร้างงานจากดินในท้องถิ่น ผสานภูมิปัญญา นำมาเปลี่ยนแปลงกลายเป็นภาชนะดินเผาหลายประเภท เช่น หม้อ โอ่ง อ่าง ก็คงจะเลือนหายไปตามกาลเวลา

จากความสำคัญในข้างต้นทำให้ผู้วิจัยตั้งวัตถุประสงค์ของโครงการวิจัย 1. ศึกษาภูมิปัญญาท้องถิ่นการปั้นหม้อบ้านลำโพง เพื่อที่จะจัดเก็บทักษะเชิงช่าง องค์ความรู้ของช่างปั้นหม้อบ้านลำโพง ตั้งแต่ประวัติความเป็นมา วัสดุอุปกรณ์ การเตรียมดิน กระบวนการปั้นและการเผา ตลอดจนรูปแบบผลงานที่มีการผลิตอยู่ในปัจจุบัน 2. พัฒนาผลิตภัณฑ์รูปแบบใหม่จากองค์ความรู้ภูมิปัญญาการตีหม้อของบ้านลำโพง ให้เป็นที่ต้องการและสอดคล้องกับวิถีชีวิตในปัจจุบัน อาทิเช่น กระถางต้นไม้ขนาดเล็ก และตุ๊กตาตกแต่งสวนในรูปแบบต่าง ๆ แต่ยังคงรักษาภูมิปัญญาในการเตรียมดินและเผากลางแจ้งแบบดั้งเดิม 3. นำองค์ความรู้มาถ่ายทอดให้กับครูศิลปะ เพื่อนำมาส่งต่อความรู้ในโรงเรียน ที่จะได้เรียนรู้ กระบวนการเตรียมดิน การปั้นและการเผากลางแจ้ง ที่จะสามารถสร้างสรรค์ผลงานในท้องถิ่นของตนเองได้และส่งต่อให้กับนักเรียน เพื่อสืบทอดองค์ความรู้งานหัตถกรรมเครื่องปั้นดินเผาจากภูมิปัญญาดั้งเดิม โดยพัฒนารูปแบบให้สอดคล้องกับชีวิตในปัจจุบันที่จะสร้างสรรค์เป็นของใช้ หรือผลงานศิลปะที่ยังคงทักษะ ภูมิปัญญา วิถีชีวิตและความร่วมสมัยเพื่อรักษาให้คงอยู่ในปัจจุบันและอนาคตต่อไป

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. ศึกษาภูมิปัญญาท้องถิ่นการปั้นหม้อบ้านลำโพง ตำบลในเมือง อำเภอเมือง จังหวัดนครราชสีมา
2. พัฒนาผลิตภัณฑ์รูปแบบใหม่จากองค์ความรู้ภูมิปัญญาการตีหม้อของบ้านลำโพง
3. นำองค์ความรู้มาถ่ายทอดให้กับครูศิลปะ เพื่อให้เห็นถึงภูมิปัญญาและกระบวนการสร้างสรรค์ผลงานนำไปถ่ายทอดในโรงเรียนเป็นแรงบันดาลใจให้เยาวชนในพื้นที่นำองค์ความรู้นี้มาต่อยอด สร้างงานและอาชีพจากภูมิปัญญาดั้งเดิมในท้องถิ่น

วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัย เรื่อง “การพัฒนางานหัตถกรรมเครื่องปั้นดินเผาจากภูมิปัญญาท้องถิ่นการปั้นหม้อบ้านลำโพง ต.พุดซา อ.เมือง จ.นครราชสีมา เพื่อถ่ายทอดองค์ความรู้สำหรับครูสอนศิลปะ” เป็นการวิจัยเชิงประยุกต์โดยใช้วิธีการวิจัยเชิงปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วมร่วมกับการวิจัยเชิงคุณภาพ ดำเนินการวิจัยร่วมกับปราชญ์ชาวบ้าน ช่างปั้นพื้นบ้าน ในชุมชนบ้านลำโพง ต.พุดซา อ.เมือง จ.นครราชสีมา จำนวน 2 คน ที่ประกอบอาชีพปั้นหม้อในปัจจุบัน โดยแบ่งเป็นตารางตามวิธีการดำเนินงานวิจัย โดยแบ่งเป็นกิจกรรมและเครื่องมือในการวิจัย ดังต่อไปนี้

ตารางที่ 1 แสดงวิธีการดำเนินงานวิจัย โดยแบ่งเป็นกิจกรรมและเครื่องมือในการวิจัย

วิธีการดำเนินงานวิจัย	กิจกรรม	เครื่องมือในการวิจัย
1. การศึกษาข้อมูลเบื้องต้น	<ul style="list-style-type: none"> - การศึกษาข้อมูลจากเอกสาร - สัมภาษณ์ และบันทึกข้อมูล - ศึกษาประวัติและความเป็นมาของช่างปั้น - ศึกษาแนวความคิดในการสร้างสรรค์ผลงาน 	แบบสัมภาษณ์เจาะลึก (IndeptInterview) ผู้วิจัยได้จัดทำแบบสัมภาษณ์เจาะลึกปราชญ์ชาวบ้าน ช่างปั้นพื้นบ้าน ในชุมชนบ้านลำโพง ต.พุดซา อ.เมือง จ.นครราชสีมา จำนวน 2 คนที่ประกอบอาชีพปั้นหม้อในปัจจุบัน เพื่อใช้ในการศึกษาประวัติความเป็นมาของช่างปั้นเทคนิคการสร้างสรรค์ผลงาน และแนวทางในการพัฒนาต่อไป
2. ศึกษากระบวนการเตรียมเนื้อดินปั้น วัสดุอุปกรณ์และขั้นตอนการปั้น การเผาชิ้นงานกลางแจ้ง	<ul style="list-style-type: none"> - จัดเก็บขั้นตอนการเตรียมเนื้อดินปั้น วัสดุและอุปกรณ์ในการปั้น - วัสดุและอุปกรณ์และขั้นตอนการปั้น - การเผาผลิตภัณฑ์กลางแจ้ง 	<ul style="list-style-type: none"> - วัตถุประสงค์ในการทดลองดินปั้น - วัตถุประสงค์ทดลองเผากลางแจ้ง - อุปกรณ์การปั้น - การบันทึกข้อมูล
3. ออกแบบเครื่องปั้นดินเผารูปแบบใหม่จากวัตถุประสงค์และภูมิปัญญาในท้องถิ่น	<ul style="list-style-type: none"> - วิเคราะห์ข้อมูลเพื่อมาออกแบบสร้างต้นแบบผลิตภัณฑ์รูปแบบใหม่ที่มีความต้องการในปัจจุบัน - เตรียมดินและปั้นผลงานตามที่ออกแบบ - ทดลองเผาผลิตภัณฑ์รูปแบบใหม่แบบกลางแจ้งที่ใช้วัตถุประสงค์ในท้องถิ่น - จัดเก็บข้อมูล องค์ความรู้ 	รวบรวมข้อมูล จากเอกสารและแบบสัมภาษณ์ นำมาให้ประโยชน์ในการกำหนดแนวคิดในการออกแบบสร้างผลิตภัณฑ์รูปแบบใหม่ เพื่อจัดเก็บและสร้างเป็นองค์ความรู้ จากการทดลองปั้นผลิตภัณฑ์รูปแบบใหม่และเผากลางแจ้ง โดยถ่ายภาพ ถ่าย VDO บันทึกเสียง และจดบันทึก

วิธีการดำเนินงานวิจัย	กิจกรรม	เครื่องมือในการวิจัย
4. นำองค์ความรู้มาถ่ายทอดให้กับครู ศิลปะ	<ul style="list-style-type: none"> - ถ่ายทอดองค์ความรู้กระบวนการเตรียมดิน การปั้นและการเผากลางแจ้ง - สร้างสรรค์ผลงานจากภูมิท้องถิ่นของตนเองได้และส่งต่อให้กับนักเรียน 	จัดการอบรมเชิงปฏิบัติการโดยถ่ายทอดองค์ความรู้สู่ครูศิลปะจากการลงมือทำและเรียนรู้ การปั้น การเผาจากภูมิปัญญาที่สามารถสร้างสรรค์ผลงานได้ด้วยตนเอง

ที่มา : ผู้วิจัย เมื่อวันที่ 20 มีนาคม 2564

ผลการวิจัย

ผู้วิจัยได้ดำเนินการวิจัยตามแผนวิธีการวิจัย เพื่อทำการศึกษารวบรวมข้อมูลที่จะนำมาพัฒนางานหัตถกรรมเครื่องปั้นดินเผาจากภูมิปัญญาท้องถิ่นการปั้นหม้อบ้านลำโพง ต.พุดซา อ.เมือง จ.นครราชสีมา เพื่อถ่ายทอดองค์ความรู้สำหรับครูสอนศิลปะจึงขอนำเสนอผลการวิจัยดังต่อไปนี้.

1. การศึกษาข้อมูลเบื้องต้น ในปัจจุบันที่หมู่ 13 บ้านลำโพง ต.พุดซา อ.เมือง จ.นครราชสีมา ยังมีผู้สืบทอดศาสตร์การตีหม้อ ภูมิปัญญาท้องถิ่นโบราณที่กำลังสูญหายได้แก่ ยายชิต ตัดพุดซา ซึ่งปัจจุบันได้เลิกทำไปแล้ว เนื่องจากอายุมากจึงได้ถ่ายทอดองค์ความรู้ให้กับลูกสาว คือ นางวรรณภา ทางพุดซา ที่ยังคงตีหม้อด้วยมือใช้วัสดุพื้นบ้านทั้งหมด ผู้วิจัยได้ศึกษาบริบทโดยใช้การสัมภาษณ์เชิงลึกเพื่อวิเคราะห์ถึงช่างตีหม้อบ้านลำโพงที่ยังคงเหลือในปัจจุบันถึงประวัติความเป็นมา เทคนิคการเตรียมดิน การปั้น ตลอดจนการเผากลางแจ้งด้วยวัสดุจากธรรมชาติ โดยได้มีการลงพื้นที่สัมภาษณ์ เพื่อจัดเก็บข้อมูล รูปแบบ นำมาออกแบบและปั้นเป็นผลิตภัณฑ์รูปแบบใหม่ โดยมีผลการศึกษาดังต่อไปนี้

นางชิต ตัดพุดซา อายุ 84 ปี ช่างตีหม้อบ้านลำโพงในอดีตให้สัมภาษณ์ ว่าได้ประกอบอาชีพเป็นช่างตีหม้อเนื่องจากเป็นอาชีพของครอบครัวอยู่แล้ว โดยเริ่มฝึกปั้นตั้งแต่ 4-5 ขวบ โดยมียายเป็นผู้สอน คือ จะฝึกปั้นเป็นสิ่งของที่ใช้ในชีวิตประจำวันก่อน คือ หม้อหุง ที่จะสามารถปั้นได้วันละ 20 ใบ ความยากง่ายในการปั้นก็จะประกอบไปด้วยขนาด ที่มีทั้งขนาดเล็กและขนาดใหญ่ พอมีความชำนาญแล้วจึงสามารถปั้นโถงที่มีขนาดใหญ่ได้แต่ก็จะใช้เวลาปั้นนานขึ้น จากนั้นจะมีเตาชนมครกดินเผา หม้อปลาร้า หม้อหุงข้าว พอเริ่มเป็นสาวก็จะนำไปขายตามหมู่บ้านต่าง ๆ หรือในตัว

เมืองนครราชสีมา โดยใช้หาบใส่ภาชนะดินเผาที่มีหลากหลายขนาดเดินลัดทุ่งนาไปจำหน่ายรายทาง ถ้ามีจำนวนมากก็นำใส่เกวียนไป โดยจะนำไปแลกข้าวโดยใส่ข้าวสารให้เต็มภาชนะดินเผาที่นำไปแลกถือเป็นการแลกเปลี่ยนในยุค นั้น โดยเดินทางไปบริเวณหมู่บ้านใกล้เคียงหรือในเมืองจนภาชนะดินเผาไปนำไปแลกหมัดจึงเดินทางกลับบ้าน ขั้นตอนการผลิตหม้อดินลำโพง การเตรียมดิน เริ่มจากทำก้อนเชื้อโดยการนำโคลนดินเหนียว มาผสมกับแกลบอย่างละเท่า ๆ กัน ปั้นให้เป็นก้อน ปล่อยให้แห้งประมาณ 1 อาทิตย์ หลังจากนั้นนำไปเผา ก่อนนำไปตำในครกกระเดื่องจนละเอียด เวลาใช้งาน นำเชื้อที่กลายเป็นผง ผสมกับดินเหนียวสะอาด ขุดมาจากทุ่งนา นวดให้เป็นเนื้อเดียวกัน มาปั้นและตีหม้อเปลี่ยนแปลงเป็นภาชนะจากดินให้คงรูปด้วยไฟจากการเผาด้วยวัสดุธรรมชาติ เช่น ไม้ฟืน ฟาง และเศษใบไม้ต่าง ๆ กลายเป็นภาชนะดินเผา

นางวรรณภา ทางพุดซา อายุ 62 ปี ช่างตีหม้อบ้านลำโพงในปัจจุบัน ให้สัมภาษณ์ว่าเป็นบุตรสาวของนางชิต ตัดพุดซา แต่เดิมก็ไม่ได้มีความสนใจภูมิปัญญาการปั้นหม้อนี้ด้วยในยุคหลังเครื่องปั้นดินเผาบ้านลำโพงจำหน่ายได้น้อยลง แต่เดิมคือหม้อหุงข้าวดินเผาจะเป็นที่นิยมและใช้กันทุกบ้าน แต่ต่อมาได้มีวัสดุอื่นมาทดแทนที่จะมีความคงทนกว่าทำให้เลือนหายและเลิกใช้ไปในที่สุด จึงได้เริ่มประกอบอาชีพด้วยการทำงานในโรงทอที่อำเภอสูงเนิน แต่หลังจากที่แต่งงานและมีบุตรจึงได้เดินทางกลับมาอยู่ภูมิลำเนาเดิม คือ บ้านลำโพง ซึ่งในตอนนั้นหรือประมาณ 20 ปีที่แล้วเตาชนมครกดินเผาได้รับความนิยมนจึงได้สนใจและเริ่มหัดทำโดยมีนางพลอด จีวีพิเศษ ได้ทำขายอยู่ก่อนแล้วเป็นคนสอน โดยอาศัยแหล่งดินที่มีมาแต่เดิมเป็นวัตถุดิบในการทำ โดยขายส่งเตาชนมครกดินเผา ใบละ 10 บาท โดยจะมีพ่อค้าจาก

หมู่บ้านหนองยารักษ์ มารับไปขายต่อก็ได้เลิกผลิตเพราะพ่อค้าผู้มารับไปขายได้เสียชีวิตลง จึงไปทำโรงงานผักกาดทองที่อยู่ใกล้ ๆ บ้าน ต่อมา ยายชิต ตัดพุดซา ซึ่งปัจจุบันได้เลิกทำไปแล้วเนื่องจากอายุมากจึงได้ถ่ายทอดองค์ความรู้การทำหม้อขนาดเล็กเพื่อส่งร้านขนมไทยที่ยังคงส่งสินค้าอย่างต่อเนื่องให้กับลูกสาว คือ นางวรรณมา ทางพุดซา เลยได้กลับมาประกอบอาชีพช่างตีหม้อจนถึงปัจจุบัน ที่ยังคงตีหม้อด้วยมือใช้วัสดุพื้นบ้านทั้งหมดโดยมีเทคนิคการเตรียมดิน การปั้น ตลอดจนการเผากลางแจ้งด้วยวัสดุจากธรรมชาติ

2. ศึกษากระบวนการเตรียมเนื้อดินปั้น วัสดุอุปกรณ์และขั้นตอนการปั้น การเผาชิ้นงานกลางแจ้ง โดยนางวรรณมา ทางพุดซาที่ยังคงตีหม้อด้วยมือใช้วัสดุและภูมิปัญญาพื้นบ้านทั้งหมด ทำการสาธิตมีขั้นตอนการเตรียมเนื้อดินปั้น วัสดุอุปกรณ์และการปั้น ตลอดจนการเผากลางแจ้งด้วยวัสดุจากธรรมชาติ ตามกระบวนการต่อไปนี้

การเตรียมเนื้อดินปั้น เป็นดินเหนียวที่หาได้จากท้องถิ่น จะมีอยู่บริเวณแหล่งน้ำภายในหมู่บ้าน ซึ่งก็จะบอกต่อกันมาจากรุ่นสู่รุ่นว่าดินบริเวณนี้เหนียวขึ้นรูปได้ดี เเผาแล้วชิ้นงานแตกน้อย ก็จะนำดินจากแหล่งนั้นมาเป็นวัตถุดิบหลักในการผลิตชิ้นงาน กระบวนการเตรียมเนื้อดินปั้น หมายถึง การผสมดินกับวัตถุดิบอย่างอื่น โดยมีเป้าหมายเพื่อให้เนื้อดินมีคุณสมบัติที่ถูกต้องและมีคุณภาพที่ดี ดินปั้นหม้อบ้านลำโพงนั้น หัวใจสำคัญที่จะสามารถทำให้ดินสามารถเผากลางแจ้งด้วยวัสดุจากธรรมชาติและสุกตัวได้ในอุณหภูมิต่ำ

คือ การเตรียมดินเชื้อ โดยการนำดินเหนียวมาผสมกับแกลบ โดยถ้านำไปเผาเป็นถ้ำจะมีซิลิกา มาก เมื่อนำไปผสมกับดินเหนียวแล้วนำไปเผาก็จะสร้างความพรุนตัวให้เนื้อดินและเพิ่มโครงสร้างให้ดินมีความแข็งแรงขึ้น จึงนำมาผสมทำดินเชื้อ โดยการขุดดินเหนียวท้องนา นำมาตากแดดให้แห้งแล้วทุบเป็นก้อนเล็กๆ แช่น้ำไว้ 1 คืน จนเป็นดินโคลน จากนั้นนำแกลบมาเกลี่ยเป็นวงกลมนำแล้วนำดินโคลนผสมให้เข้ากัน ในปริมาณที่สามารถปั้นแกลบเป็นก้อนโดยไม่แตกออกจากกัน เน้นให้แกลบมีปริมาณมากกว่าเนื้อดิน ปั้นเป็นก้อนลักษณะวงรีและแบน

นำก้อนดินเชื้อไปตากแดด 3 วัน จนก้อนดินแห้งสนิท จากนั้นนำไปเผากลางแจ้งโดยการรองพื้น ด้วยฟืนหรือกิ่งไม้ท่อนไม้ขนาดเล็กที่ลักษณะเป็นแกนให้ความร้อนต่อเนื่อง จากนั้นวางก้อนดินเชื้อลงไปไม่ให้เกินบริเวณกองฟืนที่รองพื้นไว้ นำฟางมาคลุมจนมิดกองฟืนและก้อนดินเชื้อ ก้อนจุดไฟจากบริเวณด้านล่างของกองฟืน โดยใช้ฟางเป็นตัวกักเก็บความร้อนให้ระอุจนก้อนดินเชื้อสุกตัวโดยเติมฟางรักษาความร้อนเผา ทั้งไว้ประมาณ 2 วัน จนก้อนดินสุก จะได้สีแดงหรือสีส้มก่อนจะนำมาตำผสมในตัวเนื้อดินปั้น จากนั้นนำก้อนดินเชื้อที่เผาจนสุกแล้วไปตำให้ละเอียดด้วยครก กระต้อนหรือครกไม้ นำดินที่ละเอียดนี้ไปร่อนด้วยตะแกรงมุ้งลวดเพื่อคัดสิ่งที่ไม่ต้องการออก เช่น กววด ทรายเม็ด ค้อนข้างโต เป็นต้น จากนั้นจึงได้ดินเชื้อเนื้อละเอียดเพื่อนำไปผสมเป็นเนื้อดินปั้น โดยนำดินเชื้อที่ผ่านการร่อนละเอียด



ภาพที่ 1 ภาพนางชิต ตัดพุดซา และนางวรรณมา ทางพุดซา บุตรสาวช่างตีหม้อบ้านลำโพงที่ให้สัมภาษณ์กับผู้วิจัย
ที่มา : ภาพถ่ายโดยผู้วิจัย เมื่อวันที่ 28 เมษายน 2564



ภาพที่ 2 ภาพการทำดินเชื้อโดยการนำดินเหนียวมาผสมกับแกลบแล้วปั้นเป็นรูปวงรีทรงแบนและผากกลางแจ้งจากเศษกิ่งไม้และฟางจนก่อนดินสุก ต้มาก่อนดินเชื้อแล้วร่อนจนละเอียดก่อนนำไปผสมเนื้อดินปั้นตามภาพ
ที่มา : ภาพถ่ายโดยผู้วิจัย เมื่อวันที่ 30 เมษายน 2564

มาพรมน้ำให้เกิดความชื้นก่อนจะนำดินเหนียวที่แช่น้ำมา 1 คิน มาทำการผสมโดยนวดให้เข้ากันโดยการสังเกต ไม้ให้ดินและจนเกินไป ให้มีความหมาดและเหนียวเป็นเนื้อเดียวกัน ระหว่างดินเชื้อและดินเหนียว ที่จะสามารถนำมาปั้นขึ้นรูปชิ้นงานได้ โดยหลังการนวดจะทิ้งไว้ 1 คิน ให้เนื้อดินมีความเหนียวเข้ากันก่อนจะนำมาปั้นเป็นภาชนะรูปทรงต่าง ๆ

วัสดุอุปกรณ์และขั้นตอนการปั้น อุปกรณ์ตีหม้อ เป็นเครื่องมือสำหรับใช้ในการขึ้นรูปหม้อหรือภาชนะโดยการตีด้วยไม้ นั้นเป็นกรรมวิธีการผลิตภาชนะแบบดั้งเดิมที่สืบทอดมา ที่จะมีแท่นวางส่วนใหญ่เป็นแท่นไม้ ใช้วางแท่น

ดินเหนียวเวลาตีขึ้นรูปตลอดจนสรีปาก คือ การทำปากหม้อให้เรียบ โดยที่บ้านลำโพงจะนิยมใช้ใบสับปรดในการสรีปากหม้อที่จะทำให้ปากภาชนะเรียบเนียนเสมอกัน และจะมีไม้ตี ทำมาจากไม้เนื้อแข็ง มีลักษณะเป็นแผ่นราบมีหลายขนาดด้วยกัน มีด้ามจับ ใช้สำหรับตีบผิวด้านนอกของภาชนะให้ได้รูปทรงและอัดเนื้อดินให้แน่นและเข้าสนิทตามที่ต้องการโดยใช้ร่วมกับหินตุ้ ซึ่งบางแห่งเรียกหินตุ้นหรือหินตัน เป็นอุปกรณ์ในการขึ้นรูปภาชนะ ทำจากดินเผา มีลักษณะคล้ายกับดอกเห็ด มีด้ามถือ มีความแข็งแรงทนทาน ผิวด้านหน้าของหัวหินตุ้จะมีลักษณะเรียบ



ภาพที่ 3 ภาพนางวรรณฯ ทางพุทธชา สาริตอุปกรณ์ตีหม้อที่มีต่อไม้ ใบสับปรด ไม้ตีและหินตุ้ที่ทำจากดินเผา
ที่มา : ภาพถ่ายโดยผู้วิจัย เมื่อวันที่ 30 เมษายน 2564



ภาพที่ 4 ภาพการปั้นคอกาษณะดินเผาเป็นรูปทรงกระบอกบนแท่นไม้และตีหม้อเป็นรูปทรงที่ต้องการ
ที่มา : ภาพถ่ายโดยผู้วิจัย เมื่อวันที่ 30 เมษายน 2564

กระบวนการปั้น ในปัจจุบันนางวรรณมา ทางพุทธชา ช่างตีหม้อบ้านลำโพง ได้ทำเพียงหม้อขนาดเล็กโดยทำเพื่อส่งขายร้านขนมไทย ซึ่งจะนำไปทำใส่ขนมหม้อแกงขายที่จะมีวิธีการปั้นโดยปั้นให้เป็นทรงคล้ายทรงกระบอกก่อนปั้นดินบริเวณด้านนอก โดยค่อย ๆ กดไล่ความหนาให้สม่ำเสมอจนทั่วบริเวณ ทำการบีบคอแล้วลูบให้เรียบด้วยมือที่ชุ่มน้ำให้เป็นรูปทรงกลมแล้วเก็บความเรียบบริเวณด้านในภาชนะ จากนั้นทำการตกแต่งปากหม้อให้เรียบบนแท่นไม้โดยการนำใบสับประรด ชูบน้ำหมาด ๆ แล้วนำมาลูบบริเวณขอบปาก ได้รูปทรงกลมและเรียบเนียนก่อนจะนำไปทำการตากแดดให้ภาชนะคงรูปก่อนนำไปตี ด้วยการใช้หินตุ้และไม้ตี โดยมือ

ข้างหนึ่งจะถือหินตุ้นั้นเข้าไปข้างในหม้อ มืออีกข้างก็ใช้ไม้ตีรอบ ๆ พอเสร็จแล้วก็นำไปตากอีกครั้ง ให้หม้อแห้งก่อนนำไปทำการเผากลางแจ้ง

การเผาชิ้นงานกลางแจ้ง เมื่อหม้อแห้งดีแล้วก็จะนำไปเผา ด้วยการนำไม้มาวางกองรวมกันเป็นลักษณะเหมือนแท่น โดยจะประมาณจำนวนไม้ที่นำมาวางว่าจะใช้มากน้อยเพียงใด หม้อถึงจะไหม้พอดี ไม่เสียหาย ซึ่งไม้นี้จะมิหินซึ่งเป็นเหมือนแท่นรองอยู่ด้านล่างเป็นจุด ป้องกันไม่ให้ไม้ไหม้เร็วจนเกินไป จากนั้นจึงนำหม้อมาวางลงบนกองไม้นั้น จุดไฟจนไฟติด แล้วจึงนำฟางมาคลุมด้านบนหม้อ รอประมาณ 3-4 ชั่วโมง ก็จะได้หม้อดินเผาที่เสร็จสมบูรณ์แล้ว



ภาพที่ 5 ภาพการเผากลางแจ้งโดยใช้กิ่งไม้แห้งและฟาง
ที่มา : ภาพถ่ายโดยผู้วิจัย เมื่อวันที่ 10 พฤษภาคม 2564

การปั้นหม้อนี้ เป็นภูมิปัญญาของชาวบ้านที่สืบทอดกันมาจากบรรพบุรุษ ถ่ายทอดต่อกันจากรุ่นสู่รุ่น ซึ่งเป็นภูมิปัญญาที่หาเลี้ยงชีพมาจนถึงปัจจุบัน จากการสังเกตและสัมภาษณ์ทำให้เห็นว่า การปั้นหม้อนั้นไม่ใช่เรื่องง่าย ต้องใช้ความรู้และประสบการณ์อย่างมาก อีกทั้งยังต้องอาศัยความชำนาญที่เกิดจากการฝึกฝน และทำซ้ำมาเรื่อย ๆ แสดงให้เห็นถึงการคิดค้น การเรียนรู้ และการแก้ปัญหาของคนในท้องถิ่น ซึ่งมีการปรับประยุกต์ให้เข้ากับบริบทต่าง ๆ รอบตัว และปรับให้เข้ากับยุคสมัย ที่สำคัญภูมิปัญญานี้ก็สามารถนำมาใช้เป็นอาชีพ หาเลี้ยงตนเองและครอบครัวได้ แต่ในปัจจุบันเนื่องจากสถานการณ์โควิด19 ทำให้ผู้ประกอบการร้านขนมไทยจำหน่ายสินค้าได้น้อยลง ส่งผลให้การผลิตหม้อที่จะนำไปใส่ขนมหม้อแกงเพื่อจำหน่ายผลิตออกมาแล้วไม่มีผู้มารับซื้อทำให้เหลือหม้อดินเผาขนาดเล็กจำนวนมาก นางวรรณาทิ ทางพุทธชา ช่างตีหม้อบ้านลำโพงในปัจจุบันจึงขาดรายได้และอาจจะเลิกตีหม้อดินเผาไปในที่สุด

3. ออกแบบเครื่องปั้นดินเผารูปแบบใหม่จากวัตถุดิบและภูมิปัญญาในท้องถิ่น จากปัญหาที่ได้กล่าวในตอนต้นทำให้ผู้วิจัยคิดที่จะสืบต่อภูมิปัญญาตีหม้อนี้โดยได้เปลี่ยนกระบวนการปั้นให้ทำได้ง่ายขึ้น และผลิตเป็นสินค้ารูปแบบใหม่ (กระถางดินเผา) ที่กำลังได้รับความนิยมจากกระแสการปลูกต้นไม้ในปัจจุบัน ที่จะทำการถ่ายทอดการปั้น เป็นรูปแบบผลิตภัณฑ์ต่าง ๆ ตลอดจนการเผากลางแจ้ง ที่ก็จะได้มีการปรับเปลี่ยนให้ง่ายและสะดวกยิ่งขึ้น เพื่อจะถ่ายทอดองค์ความรู้ให้แก่ครูศิลปะ ที่จะเรียนรู้และส่งต่อความรู้แก่นักเรียนภายในโรงเรียน โดยสามารถสร้างผลิตภัณฑ์หรือผลงานศิลปะเครื่องปั้นดินเผาในโรงเรียนได้ด้วยตนเอง ที่จะมีกระบวนการพัฒนาเพื่อจัดเก็บองค์ความรู้ตามขั้นตอนดังต่อไปนี้

ออกแบบภาพร่างผลิตภัณฑ์ จากการได้ลงพื้นที่เห็นกระบวนการตั้งแต่การเตรียม การปั้นและการเผา ทำให้ผู้วิจัยได้เรียนรู้ถึงลักษณะของเนื้อดินว่าเหมาะสมกับการปั้นรูปแบบใด โดยก่อนที่จะลงมือปั้นได้ทำการออกแบบภาชนะดินเผาที่ปั้นได้โดยไม่ต้องใช้แท่นไม้ แต่จะยังคงการบีบขึ้นรูปด้วยมือเป็นรูปทรงภาชนะ แต่จะเพิ่มเรื่องของพื้นผิว การปั้นเป็นภาชนะที่มีขาตั้ง และปั้นแปะต่อเติมรูปทรงภาชนะเป็นรูปสัตว์ชนิดต่าง ๆ แต่ยังคงยึดรูปแบบกระถางดินเผา ตามที่ได้สร้างภาพร่างเพื่อเป็นแนวทางในการปั้นคือ 1. การสร้างพื้นผิวบนกระถางดินเผาด้วยการขูดขีด 2. การสร้างพื้นผิวบน

กระถางดินเผาและต่อขาภาชนะ 3. ปั้นแปะต่อเติมกระถางดินเผาเป็นรูปสัตว์ชนิดต่าง ๆ ซึ่งสอดคล้องกับผลงานวิจัยของ อ้อยทิพย์ พลศรี (2542, น. 89-90) เกี่ยวกับรูปแบบเครื่องปั้นดินเผาบ้านสทิงหม้อว่า การศึกษาค้นคว้าสมควรจะให้มีการพัฒนาด้านรูปแบบ ทั้งด้านรูปร่าง รูปทรง ด้านขนาดและด้านลวดลาย ให้มีการประสานกลมกลืนกันตามหลักการออกแบบจะได้เป็นที่รู้จักแพร่หลายมากกว่านี้ พร้อมทั้งต้องมีการพัฒนาผลิตภัณฑ์ให้มีคุณภาพมากขึ้น และประยุกต์ให้มีความสวยงาม เหมาะกับประโยชน์ใช้สอย

กระบวนการปั้นผลงาน จากภาพที่ร่างไว้ในกระบวนการต่อมาได้มีการนำดินบ้านลำโพงมาทำการปั้น โดยได้สร้างวิธีการขึ้นรูปด้วยการบีบเป็นภาชนะ ซึ่งจะมีวัสดุอุปกรณ์ที่หาได้ทั่วไปคือ 1. ดินปั้นหม้อบ้านลำโพง 2. น้ำสลิปดินบ้านลำโพง 3. แปรงหรือลูกกลิ้ง 4. ไม้ปั้นหรือไม้เสียบลูกชิ้น 5. ภาชนะใส่น้ำและฟองน้ำ กระบวนการขึ้นรูป การปั้นขึ้นงานในทุกรูปแบบที่ร่างไว้จะใช้การขึ้นแบบเดียวกัน คือ การขึ้นรูปด้วยการบีบโดยจะเป็นการขึ้นรูปอย่างง่ายโดยไม่ต้องใช้อุปกรณ์ใดเลย โดยมีกระบวนการ ขึ้นรูปดังต่อไปนี้ 1. ปั้นดินขนาดเท่ากำมือเป็นลักษณะก้อนกลม 2. ใช้หัวแม่มือเจาะลงไปตรงกลางโดยไม่ทะลุไปอีกด้านเพื่อเป็นก้นภาชนะ 3. ใช้หัวแม่มือเป็นแกนกลางและหมุนโดยใช้ข้อ 4 นิ้วที่เหลือประคองบีบขึ้นงานไล่ความหนาของภาชนะให้มีความสม่ำเสมอ 4. จากนั้นตกแต่งแต่งรูปทรงโดยวางภาชนะบนมือและมืออีกข้างบีบดินปรับแต่งรูปทรงและความหนาบาง 5. เช็ดฟองน้ำเก็บความเรียบร้อยของชิ้นงานและฟุ้งภาชนะไว้รอจนดินหมาด 6. ทำเจาะรูด้านล่างด้วยเครื่องมือปั้นเพื่อเป็นที่ระบายน้ำกระถางดินเผา ก่อนนำไปทำพื้นผิว ตกแต่งติดภาชนะหรือปั้นแปะเป็นรูปทรงสัตว์ต่าง ๆ

ทดลองเผากลางแจ้งผลิตภัณฑ์ดินเผา / ชิ้นงานสำเร็จ การเผากลางแจ้งแบบเดิมนั้นใช้วัตถุดิบหลักที่ให้ความร้อนคือ ไม้แก่นที่เป็นกิ่งไม้หรือกาบไม้แห้งต่าง ๆ ที่จะติดไฟและให้ความร้อนโดยวางขัดสลับไปมาให้เกิดช่องว่างเพิ่มออกซิเจนในการเผาไหม้ โดยวางชิ้นงานด้านบนก่อนคุมด้วยฟางครอบชิ้นงานทั้งหมด ที่เป็นเหมือนห้องเตาที่กักเก็บความร้อนให้ชิ้นงานสุกทั่วถึงกัน โดยจะสังเกตว่าการเผามีความร้อนที่ทั่วถึงจากที่ไม้พื้นหรือกิ่งไม้แก่นด้านล่างไหม้สลายกลายเป็นขี้เถ้า ก็แสดงว่าการเผาชิ้นงานเสร็จสมบูรณ์ รอกองไฟมอดและเย็นลงจึงเขี่ยฟางแล้วนำชิ้นงานออก โดยจากการสังเกตการณ์เผาโดยใช้วัสดุจากธรรมชาติทั้งหมดจะเกิด

ควันลอยกระจายจำนวนมาก และการหากิ่งไม้หรือแก่นไม้ที่จะนำมาเผาให้ความร้อนก็ทำได้ยากในบางพื้นที่ จึงไม่เหมาะที่จะทำการเผาในที่ชุมชนหรือโรงเรียนตามวัตถุประสงค์ของงานวิจัย ผู้วิจัยจึงคิดที่จะทำเตาเผากลางแจ้งแบบประยุกต์โดยใช้ถ่านไม้เป็นตัวให้ความร้อน ด้านล่างที่จะมีควันน้อยและให้ความร้อนที่สูงและยาวนาน โดยยังคงฟางเป็นตัวกักเก็บความร้อน โดยมีขั้นตอนและกระบวนการดังนี้ 1. วางขา

ตั้งอิฐ 2 ด้าน และนำถ่านที่ติดไฟแล้วมาโรยให้ทั่วพื้นที่เผา วางตะแกรงป้องกันขากอิฐเรียงกิ่งไม้และวางชิ้นงานที่ลงไป 2. ค่อยชิ้นงานด้วยฟางให้ครอบคลุมพื้นที่เผาและชิ้นงานทั้งหมด 3. จุดไฟจากด้านล่างและปล่อยให้ไฟลามไปจนทั่วทั้งกอง โดยสังเกตว่าถ่านให้ความร้อนจนหมดกลายเป็นขี้เถ้า รอกองไฟมอดแล้วนำชิ้นงานออกโดยสังเกตจากสีดินที่เผามีสีส้มและเคาะ มีเสียงกังวาลก็แสดงว่าชิ้นงานสุกสมบูรณ์

กระบวนการพัฒนาเครื่องปั้นดินเผารูปแบบใหม่จากวัตถุดิบและภูมิปัญญาในท้องถิ่น

<p>ออกแบบภาพร่างผลิตภัณฑ์</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. การสร้างพื้นผิวบนกระถางดินเผาด้วยการขูดขีด 2. การสร้างพื้นผิวบนกระถางดินเผาและต่อขาภาชนะ 3. ปั้นแปะต่อเติมกระถางดินเผาเป็นรูปสัตว์ชนิดต่าง ๆ 	
<p>กระบวนการปั้นผลงาน</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. วัสดุอุปกรณ์ 2. ขั้นตอนการปั้น 3. ชิ้นงานกระถางขนาดเล็ก 	
<p>ทดลองเผากลางแจ้งผลิตภัณฑ์ดินเผา / ชิ้นงานสำเร็จ</p>	

4. นำองค์ความรู้มาถ่ายทอดให้กับครูศิลปะ โดยกำหนดกิจกรรมถ่ายทอดความรู้ครูศิลปะในระดับมัธยมศึกษา จำนวน 5 โรงเรียนด้วยกัน ประกอบไปด้วย 1) นายสุเมธ สิงหวรวงศ์ โรงเรียนราชสีมาวิทยาลัย 2) นางนงนภัศกัญย์ บุญคุณยังพงษ์ โรงเรียนชลประทานนาดลิงชั้น 3) นายรพีพงษ์ วงษ์ภูธร โรงเรียนบุญวัฒนา 4) นายอิศรินทร์ นันท์ธนาวรกุล โรงเรียนบ้านหนองไข่น้ำ และ 5) นางอรุวรรณ สิงห์บัว โรงเรียนกุดจิกวิทยา โดยผู้วิจัยบรรยายพร้อมภาพประกอบ โดยให้ความรู้ เรื่อง ประวัติความเป็นมาการตีหม้อของบ้านลำโพง ตลอดจนจนวนสตุอุปกรณั กระบวนการเตรียมวัตถุดิบ กระบวนการปั้น และการเผากลางแจ้ง และการสร้างสรรค์ผลงานในรูปแบบต่าง ๆ จากดินปั้นหม้อบ้านลำโพง เพื่อเป็นแนวทางในการสร้างสรรค์ผลงานของผู้เข้าร่วมอบรม จากนั้นผู้วิจัยและผู้เข้าอบรมสร้างสรรค์ผลงานเป็นกระถางขนาดเล็กร่วมกันโดยที่ผู้เข้าอบรมสามารถสร้างสรรค์ได้ตามจินตนาการส่วนตนแต่ก็จะมีแนวทางการบิบบัขึ้นรูปภาพขณะที่จะต้องควบคุมความหนาบางให้เท่ากันที่จะมีผลต่อการเผิงให้แห้ง และการเผาที่ถ้าควบคุมความหนาบางไม่ได้ขึ้นงานจะแตกง่ายได้ง่าย จากการอบรมเชิงปฏิบัติการในวันแรกได้เห็นถึงผลงานการสร้างสรรค์ที่หลากหลายของครูศิลปะที่จะมีพื้นฐานและทักษะฝีมือที่ติดอยู่แล้วจึงเรียนรู้ได้อย่างรวดเร็ว ผลงานที่ปั้นสำเร็จแล้ว จะพึ่งลมไว้ในที่ร่ม 2 วัน เพื่อให้ชิ้นงานแห้งสนิทก่อนที่จะมาทำการเผา การอบรมเชิงปฏิบัติการ ในวันที่ 2 จะให้ผู้เข้าร่วมอบรมได้ทำการเผาชิ้นงานของตนเองร่วมกัน จากเตาที่ใช้เชื้อเพลิงจากวัสดุธรรมชาติ โดยผู้วิจัยได้ทดแทน กิ่งไม้ที่หาได้ยากโดยไม้พาเลทรองเป็นฐานเชื้อเพลิงด้านล่าง จะทำการจุดไปจากมุมของฐานเตาในทุก ๆ ด้าน แล้วให้ไฟลามเข้าหากันจนทั่วทั้งกอง โดยจะทิ้งให้ระอุโดยใช้ฟางเป็นตัวกักเก็บความร้อนให้ดินสุกตัวโดยจะสังเกตจากฐานไม้ด้านล่างยุบกลายเป็นขี้เถ้าทั้งหมดแสดงว่าเตามีความร้อนถึงทั่ว ทั้งเตาเตาที่ใช้ถ่านเป็นเชื้อเพลิงจะทำการก่อถ่านให้ติดเสียก่อนที่จะนำผลงานมาเรียงแล้วพยายามคุมด้วยถ่านและฟางอีก1รอบคือ ถ้าความร้อนถึงจุดที่ชิ้นงานสุกตัวถ่านจะกลายเป็นขี้เถ้ารองจนเตาเย็นลงจึงนำชิ้นงานออกเป็นชิ้นงานที่เสร็จสมบูรณ์

จากผลการดำเนินงานวิจัยนี้ได้รับความรู้จากภูมิปัญญาการปั้นหม้อบ้านลำโพงที่กำลังจะสูญหายไป ได้นำมาถ่ายทอดให้กับครูศิลปะที่จะนำดินก้อนเดียวกันนี้มาสร้างสรรค์ผลงานและถ่ายทอดให้กับนักเรียน ที่สามารถปั้น



ภาพที่ 6 ภาพบรรยากาศอบรมเชิงปฏิบัติและผลงานของครูศิลปะผู้เข้าร่วมอบรม
ที่มา : ภาพถ่ายโดยผู้วิจัย เมื่อวันที่ 30 มิถุนายน 2564



ภาพที่ 7 คุณครูอรุวรรณ สิงห์บัว โรงเรียนกุดจิกวิทยา ได้ไปซื้อดินบ้านลำโพงและถ่ายทอดการปั้นและการเผาให้กับนักเรียนเป็นผลงานตกแต่งห้องเรียนในสาระศิลปะของโรงเรียนกุดจิกวิทยา
ที่มา : นางอรุวรรณ สิงห์บัว เมื่อวันที่ 25 สิงหาคม 2564

ชิ้นงานสร้างสรรค์จากวัสดุรอบตัวด้วยการปั้นและบิบบดินอย่างง่าย และเผาผลงานได้ด้วยตนเองจากวัสดุธรรมชาติที่หาได้ในท้องถิ่น โดยยังคงเชื่อมโยงกับชุมชนบ้านลำโพงที่จะมีการซื้อขายดินสร้างรายกับไปยังชุมชนที่จะสามารถให้

ภูมิปัญญานี้ยังคงสืบต่อ นำมาสร้างสรรค์เป็นสื่อการเรียน การสอนศิลปะเครื่องปั้นดินเผาที่จะเป็นแนวทางสร้างงาน และอาชีพจากวัตถุดิบและภูมิปัญญาในท้องถิ่นสืบไป

สรุปและอภิปรายผล

จากการศึกษางานวิจัยเรื่อง “การพัฒนางาน หัตถกรรมเครื่องปั้นดินเผาจากภูมิปัญญาท้องถิ่นการปั้น หม้อ บ้านลำโพง ต.พุดซา อ.เมือง จ.นครราชสีมา เพื่อ ถ่ายทอดองค์ความรู้สำหรับครูสอนศิลปะ” ได้ผลว่าการปั้น หม้อ บ้านลำโพงจะเลื่อนหายไปจากความเจริญทางด้าน เทคโนโลยีตลอดจนการดำเนินชีวิต ได้เปลี่ยนแปลงอย่าง รวดเร็ว วิถีชีวิตที่เร่งรีบก็คงยากเต็มทีที่จะหาบุคคลที่สร้าง งานจากดินในท้องถิ่นผสานภูมิปัญญา นำมาเปลี่ยนแปลง กลายเป็นภาชนะดินเผาหลายประเภท เช่น หม้อ โอ่ง อ่าง ซึ่งในปัจจุบันชุมชนที่ผลิตเครื่องปั้นดินเผาในจังหวัด นครราชสีมาเริ่มเหลือน้อยลงจะมีทำก็แต่เพียงผู้สูงอายุที่ขาด การสืบทอด เนื่องจากปัญหาการผลิตที่เริ่มตั้งแต่การเตรียม วัตถุดิบ ปั้นและเผากินเวลา โดยประมาณ 15 วัน เชื้อเพลิง ที่ใช้ไม่เนื้อแข็งหรือแค้นไม้หาได้ยากขึ้น ถ้าซื้อก็มีราคาแพง ตลอดจนรูปแบบและราคาก็ยังคงเดิม ยังขาดการพัฒนาที่ สอดคล้องกับวิถีชีวิตและภูมิปัญญากับชุมชน ได้สอดคล้อง กับ (จิตพนธ์ ชุมเกต, 2560) ได้กล่าวว่า ผลิตภัณฑ์ที่พัฒนาขึ้น ควรสื่อให้เห็นถึงผลิตภัณฑ์ที่เกิดมาจากภูมิปัญญา ท้องถิ่น และสามารถเพิ่มมูลค่าให้กับผลิตภัณฑ์ได้ ทำให้ ผลิตภัณฑ์นั้น คุณมีคุณค่า มีมาตรฐาน มีเอกลักษณ์โดดเด่น เน้นเรื่องราว ที่จะสามารถนำมาต่อยอดสร้างสรรค์เป็น ผลงานรูปแบบใหม่ได้ แต่ยังคงใช้วัตถุดิบในท้องถิ่น ให้การปั้น การเผากลางแจ้ง ที่เป็นภูมิปัญญาสืบต่อกันมาอย่างยาวนาน ให้คงอยู่

จากปัญหาที่ได้กล่าวในตอนต้น ทำให้ผู้วิจัยคิดที่ จะสืบต่อภูมิปัญญาหม้อนี้นี้ โดยได้เปลี่ยนกระบวนการปั้น ให้ทำได้ง่ายขึ้น และผลิตเป็นสินค้ารูปแบบใหม่ (กระถางดิน เผา) ที่กำลังได้รับความนิยมจากกระแสการปลูกต้นไม้ใน ปัจจุบัน ที่สอดคล้องกับ(จุมพฏ พงศ์ศักดิ์ศรี, 2562) ได้กล่าว ว่า “เซรามิกส์เป็นผลิตภัณฑ์ที่เชื่อมโยงกับชีวิตของมนุษย์มา อย่างยาวนาน และมีการพัฒนาการออกแบบอย่างต่อเนื่อง ให้สอดคล้องตามยุคสมัย การออกแบบผลิตภัณฑ์เซรามิกส์ จึงถือเป็นส่วนสำคัญ” โดยผู้วิจัยได้ทำการออกแบบที่จะให้ ผลิตภัณฑ์มีประโยชน์ใช้สอยและเป็นความต้องการของ

ตลาดในปัจจุบัน ซึ่งจากวัสดุคือดินปั้นหม้อบ้านลำโพงตรงกับ (พิรพงษ์ พันธะศร, 2561) ได้กล่าวว่า “ดินพื้นบ้าน :ดิน เชื้อ ในอัตราส่วน 70:30 สามารถคงรูปได้เมื่อนำไปเผาแล้ว ทนความร้อน ไม่แตกหัก สามารถขึ้นรูปด้วยรูปทรงที่ซับซ้อน ได้ และใช้งานได้จริง” โดยการเผากลางแจ้งในอุณหภูมิ ประมาณ 700 องศาเซลเซียส เนื้อดินไม่แกร่งมากทำให้เนื้อ ดินเผามีความพรุนตัวสูง ที่จะเหมาะกับการสร้างรูปทรง ภาชนะกระถางปลูกต้นไม้ที่ต้องการความชื้นอยู่ในเนื้อ กระถาง ประกอบกับในปัจจุบันกระแสการปลูกต้นไม้ได้รับความ นิยมจึงเป็นแนวทางในการออกแบบกระถางปลูกต้นไม้ ขนาดเล็ก

จากการได้เรียนรู้ถึงลักษณะของเนื้อดินว่าเหมาะสมกับการปั้นรูปแบบใด โดยก่อนที่จะลงมือปั้นได้ทำการ ออกแบบภาชนะดินเผาที่ปั้นได้โดยไม่ต้องใช้แท่นไม้ แต่จะ ยังคงการปั้นขึ้นรูปด้วยมือเป็นรูปทรงภาชนะ โดยใช้วัสดุและ อุปกรณ์ที่ทำได้ง่าย เช่น ไม้ปั้นหรือไม้เสียบลูกชิ้น ภาชนะใส่ น้ำและฟองน้ำ ที่ยึดรูปแบบกระถางดินเผาขึ้นโดยใช้การบีบ ไม่จำเป็นต้องใช้อุปกรณ์ในการขึ้นรูปที่จะสามารถนำมา ถ่ายทอดให้ครูศิลปะนำไปสอนใช้สอนต่อในโรงเรียนได้จริง แต่ยังคงวัตถุดิบดั้งเดิมและการเผากลางแจ้งที่สามารถนำไป เผาเป็นผลงานสำเร็จได้ที่โรงเรียนที่ทำการสอน โดยสามารถ ปรับเปลี่ยนตามวัสดุและเชื้อเพลิงที่หาได้ในพื้นที่ สอดคล้อง กับรายงานการวิจัยของภรติ พันธุภากร (2535 , น. 77) ที่ว่า ด้วยการพัฒนาผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกเซรามิกส์ให้ทรงชนะ ว่าลักษณะของผลิตภัณฑ์ต้องมีความสัมพันธ์กับวิถีชีวิตของ ผู้คนในท้องถิ่นโดยเฉพาะเอกลักษณ์ของผลิตภัณฑ์ที่ควรมี การนำวัตถุดิบในท้องถิ่นมาใช้ตลอดจนการสร้างสรรครูปทรงและเทคนิคการตกแต่งที่สัมพันธ์กับท้องถิ่น เพื่อให้ ผลิตภัณฑ์เครื่องปั้นดินเผาในงานวิจัยนี้ สามารถนำไปต่อยอด เพื่อการผลิต และจำหน่ายได้จริง

การเผาโดยใช้วัสดุจากธรรมชาติทั้งหมดจะเกิด ความร้อนมาก และการหากิ่งไม้หรือแค้นไม้ที่จะนำมาเผา ให้ความร้อนก็หาได้ยากในบางพื้นที่ จึงไม่เหมาะที่จะทำการ เผาในที่ชุมชนหรือโรงเรียนตามวัตถุประสงค์ของงานวิจัย ผู้วิจัยจึงทดลองเผาเผากลางแจ้งแบบประยุกต์โดยใช้ถ่านไม้ เป็นตัวให้ความร้อน โดยสังเกตว่าถ่านให้ความร้อนจนหมด กลายเป็นขี้เถ้ารอกองไฟมอดแล้วนำขึ้นงานออกโดยสังเกต จากสีดินที่เผามีสีส้มและเคาะมีเสียงกังวาลก็แสดงว่าขึ้นงาน สุกสมบูรณ์ เป็นผลงานหัตถกรรมดินเผาที่จะสามารถ

สร้างสรรค์ได้ด้วยตนเองภายในโรงเรียนหรือชุมชน โดยได้ดินที่ผ่านการผสมจากบ้านลำโพง ที่จะสร้างรายได้ให้ชุมชน และสืบต่อภูมิปัญญาให้คงอยู่โดยผ่านการส่งต่อจากครูศิลปะ จากรุ่นสู่รุ่นอย่างแพร่หลายต่อไป ให้ยังคงอยู่ที่มีมาอย่างยาวนานในภูมิปัญญาการตีหม้อที่ได้สอดคล้องกับ (วิโรฒ ศรีสุโร, 2528) ที่ปรากฏคุณลักษณะทางวัฒนธรรม พบข้อสันนิษฐานว่า การตีหม้อที่มีอยู่ในพื้นที่ต่าง ๆ ของภาคอีสานนั้น ส่วนใหญ่เป็นคนที่อพยพมาจากโคราชทั้งสิ้น จนมีคำกล่าวที่ว่า “ไทโคราชชอบตีหม้อ ตีมีดแต่ลาวชอบทอผ้า”

ข้อเสนอแนะ

1. ดินปั้นหม้อบ้านลำโพงนั้น เป็นดินที่สร้างงานหัตถกรรมเครื่องปั้นดินเผาได้เป็นอย่างดีเพราะปั้นขึ้นรูปได้ง่าย สามารถเผาได้ด้วยวัสดุจากธรรมชาติหรือถ่านด้วยการเผากลางแจ้ง แต่ในปัจจุบันภาชนะดินเผาที่ผลิตไม่ได้รับ

เอกสารอ้างอิง

- จิตพนธ์ ชุมเกต. (2560). การพัฒนาผลิตภัณฑ์จากภูมิปัญญาท้องถิ่นเพื่อเพิ่มประสิทธิภาพทางการจัดการชุมชนอย่างยั่งยืนของชุมชนไทยมุสลิม อำเภอลำทะเมนชัย จังหวัดเพชรบุรี.
- จุมพฏ พงศ์ศักดิ์ศรี. (2562, กันยายน-ธันวาคม). กระบวนการออกแบบผลิตภัณฑ์เซรามิกส์. *วารสารวิชาการเทคโนโลยีอุตสาหกรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏสุรินทร์*, 10(2), 4(3), 58-67. สืบค้นจาก <http://ph02.tci-thaijo.org/index.php/journalindus/article/view/234171>
- พีรพงษ์ พันธะศรี. (2561). เครื่องปั้นดินเผาสร้างสรรค์: กรณีศึกษาเครื่องปั้นดินเผาประกอบไม้อย่างพาราและเถาวัลย์ ในจังหวัดสงขลา.
- ภรดี พันธุภากร. (2535). การพัฒนาผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกเซรามิกสีในจังหวัดชลบุรี.
- วิบูลย์ ลีสุวรรณ. (2539). *ศิลปหัตถกรรมพื้นบ้าน* (พิมพ์ครั้งที่ 4). กรุงเทพฯ:ต้นอ่อนแถมมี.
- วิโรฒ ศรีสุโร. (2528). ความหมายของศิลปะพื้นบ้าน. สืบค้นจาก : <http://wasanart.blogspot.com>.
- อ้อยทิพย์ พลศรี. (2537). การสร้างรูปแบบหม้อดินสทิงหม้อ.

ความนิยม ควรมีการพัฒนาในรูปแบบให้สอดคล้องกับความต้องการของตลาดในปัจจุบัน เพื่อจำหน่ายที่จะสามารถสร้างรายได้ให้กับชุมชน

2. จากองค์ความรู้ที่ผู้วิจัยได้ศึกษาและถ่ายทอดให้กับครูศิลปะ เห็นได้ว่าดินปั้นหม้อบ้านลำโพงสามารถสร้างสรรค์งานหัตถกรรม ทั้งในโรงเรียนหรือชุมชนได้ โดยต้องมีการสร้างสื่อที่จะถ่ายทอดเรื่องราวและภูมิปัญญา สาธิตการปั้นการเผา ผ่านสื่อออนไลน์ การเตรียมดินที่ได้มาตรฐานเดียวกัน เพื่อออกจำหน่ายที่จะส่งต่อดินปั้นในชุมชนจากภูมิปัญญา เป็นดินที่สร้างสรรค์ผลงานหัตถกรรมดินเผาได้ด้วยตนเอง ที่จะกลับมาสร้างรายได้ให้กับชุมชนและภูมิปัญญา การปั้นหม้อบ้านลำโพงก็จะไม่สูญหายแต่ได้แปรเปลี่ยนบริบท ที่จะกลายเป็นหัตถกรรมร่วมสมัยให้คงอยู่กับคนรุ่นต่อ ๆ ไป

การติดต่อผู้แต่งบทความ

ชยุติ ทัศนวงศ์วรา	Chayuti Tassanawongwara	tasanawara@gmail.com
จารุวัฒน์ นวลไย	Jaruwat Nualyai	Jaruwat.nu@phuket.psu.ac.th
ภาวิณี บุญเสริม	Pawinee Boonserm	pawipop11@gmail.com
สุรสิทธิ์ ชานกสกุล	Surasi Chanoksakul	surasichanoksalul@gmail.com
วิจิตร อภิชาติเกรียงไกร	Wijit Apichatkringkrai	wijit.thaiform@gmail.com
รัตนะ ตาแปง	Rattana Tapang	rattanatapang@windowslive.com
นุชนาฏ ดีเจริญ	Nuchanart Deecharoen	Nuchanartd7073@gmail.com
กิตต์ธเนศ ศิริสุริยเสรี	Kitthanate Sirisuriyasaeree	kitthanate.si@up.ac.th
รัศมี อัครศวะเมฆ	Ruksiney Acalasawamak	ruksiney@g.swu.ac.th
อธิป เตชะพงศธร	Athip Techapongsatorn	athip@g.swu.ac.th
อภิเชษฐ กำภู ณ อยุธยา	Apichet Kambhu Na Ayudhaya	apichetk@g.swu.ac.th
สุภักดิ์ มหาวรรการ	Supak Mahavarakorn	supak@g.swu.ac.th
นิธิอร พรอำไพสกุล	Nition Pornumpaisakul	nition@g.swu.ac.th
Nguyen Kieu Yen	Nguyen Kieu Yen	nkyen@ufl.udn.vn
โดม คล้ายสังข์	Dome Klaysang	Domesim2529@gmail.com
ปริญ มีทรัพย์	Prin Meesupya	prin.mees@gmail.com
ธนกฤต ใจสุดา	Thanakit Jaisuda	jaisuda.thanakit@gmail.com
ภัทรา ศรีสุโข	Pathra Srisukho	pathra.sri@gmail.com
วิมลสิน สันตจิต	Wimalin Santajit	wimmalin88@gmail.com
พัชชา อุทิศวรรณกุล	Patcha Utiswannakul	patcha.paris@gmail.com
แพรวา รุจิณรงค์	Phraeva Rujinarong	termtemweavery@gmail.com
เกรียงไกร ดวงขจร	Kriangkrai Duangkachon	kriangkrai.d@nrru.ac.th