

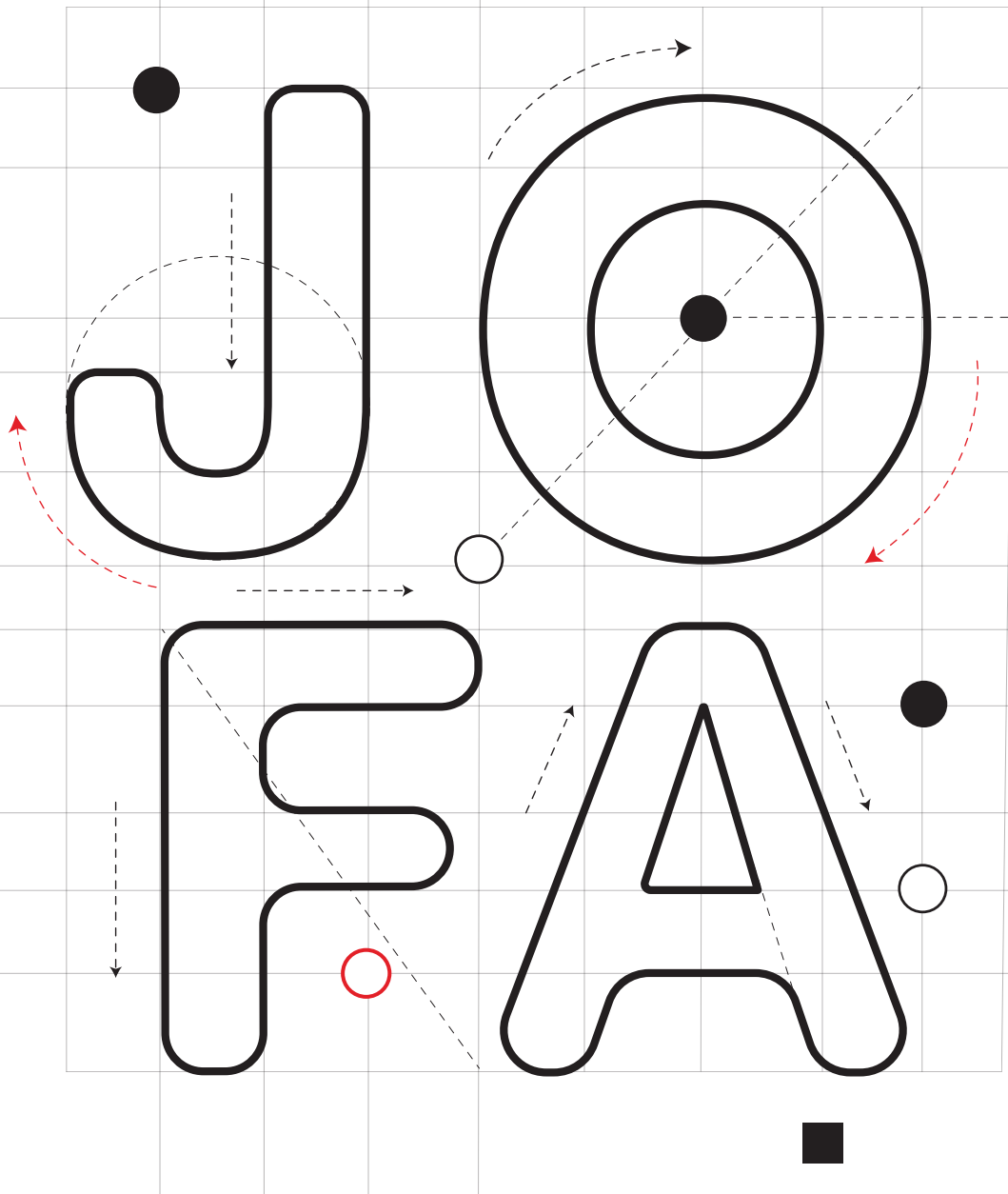


**JOURNAL OF FINE ARTS,
CHIANG MAI UNIVERSITY**

วารสารวิจิตรศิลป์
มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

ปีที่ 15 ฉบับที่ 2 กรกฎาคม – ธันวาคม 2567

ISSN 2985-1181 (Online)



วารสารวิชาการที่ได้รับการยอมรับในฐานะข้อมูลของ
ศูนย์อ้างอิงวารสารไทย (TCI) สาขามนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์
กลุ่มที่ 1



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

Volume 15, Number 2 (July - December 2024)

ปีที่ 15 ฉบับที่ 2 (กรกฎาคม – ธันวาคม 2567)

ISSN 2985-1181 (Online)

ที่ปรึกษา

Advisory Board

รองศาสตราจารย์ ดร. สุกรี เกษรเกศรา
คณบดีคณะจิตรศิลป์
คณะจิตรศิลป์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

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

อาจารย์ ดร. สราวุธ รูปิน
รองคณบดีฝ่ายวิจัย บริการวิชาการและนวัตกรรม
คณะจิตรศิลป์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

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

รองศาสตราจารย์ ดร. กรกฎ ใจรักษ์
สำนักวิชาการบัณฑิตและสหวิทยาการศึกษาศึกษา
คณะจิตรศิลป์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

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

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. ปิยฉัตร อุดมศรี
ภาควิชาศิลปะไทย
คณะจิตรศิลป์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

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

อาจารย์ ดร. วิภาวี ปานจินดา
ภาควิชาทัศนศิลป์
คณะจิตรศิลป์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

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

กองบรรณาธิการ

Editors

บรรณาธิการ

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. คณิเทพ ปิตุภูมิ นาค
ภาควิชาศิลปะไทย
คณะจิตรศิลป์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

Editor

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

กองบรรณาธิการฝ่ายวิชาการ

Editorial for Academic Affairs

ศาสตราจารย์เกียรติคุณ ดร. สันติ เล็กสุขุม
บัณฑิตวิทยาลัย
มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรธานี

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

ศาสตราจารย์เกียรติคุณปรีชา เกาทอง
ภาควิชาศิลปะไทย คณะจิตรกรรมประติมากรรม และภาพพิมพ์
มหาวิทยาลัยศิลปากร

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

ศาสตราจารย์เกียรติคุณสุรพล ดำริห์กุล
ภาควิชาศิลปะไทย
คณะจิตรศิลป์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

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

ศาสตราจารย์พิเศษ ดร. ปิริยะ ไกรฤกษ์
มูลนิธิปิริยะ ไกรฤกษ์ กรุงเทพมหานคร

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

ศาสตราจารย์ ดร. ชาตรี ประกิตนันทการ
ภาควิชาศิลปสถาปัตยกรรม
คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

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

ศาสตราจารย์ ดร. พรสนอง วงศ์สิงห์ทอง
ภาควิชาอนุมิตศิลป์
คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

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

ศาสตราจารย์ ดร. ศักดิ์ชัย สายสิงห์
ภาควิชาประวัติศาสตร์ศิลปะ
คณะโบราณคดี มหาวิทยาลัยศิลปากร

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

กองบรรณาธิการ

ศาสตราจารย์เกียรติศักดิ์ ชานนนารถ

ภาควิชาจิตรศิลป์ คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์

สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

Professor Kiattisak Chanonnart

Department of Fine Arts, Faculty of Architecture,

King Mongkut's Institute of Technology Ladkrabang

ศาสตราจารย์ ดร. กฤษณา หงษ์อุเทน

ภาควิชาทฤษฎีศิลป์ คณะจิตรกรรมประติมากรรมและภาพพิมพ์

มหาวิทยาลัยศิลปากร

Professor Krisana Honguten, Ph.D.

Department of Art Theory, Faculty of Painting Sculpture

and Graphic Arts, Silpakorn University

ศาสตราจารย์ ดร. เฉลิมศักดิ์ พิกุลศรี

ภาควิชาดนตรีและการแสดง

คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น

Professor Chalernsak Pikulsri, Ph.D.

Department of Music and Performing Arts,

Faculty of Fine and Applied Arts, Khon Kaen University

รองศาสตราจารย์ ดร. สุกรี เกษรเกศรา

ภาควิชาทัศนศิลป์

คณะจิตรศิลป์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

Associate Professor Sugree Gasorngatsara, Ph.D.

Department of Visual Arts,

Faculty of Fine Arts, Chiang Mai University

รองศาสตราจารย์ ดร. สันต์ สุวัจนราภินันท์

สำนักวิชาสถาปัตยกรรมศาสตร์

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

Associate Professor Sant Suwatcharapinun, Ph.D.

Department of Architecture,

Faculty of Architecture, Chiang Mai University

อาจารย์ ดร. สายัณห์ แดงกลม

ภาควิชาประวัติศาสตร์ศิลปะ

คณะโบราณคดี มหาวิทยาลัยศิลปากร

Lecturer Sayan Daengklom, Ph.D.

Department of Art History,

Faculty of Archaeology, Silpakorn University

Editors

กองบรรณาธิการฝ่ายประสานงาน

เมวิกา หาญกล้า

หัวหน้างานบริหารงานวิจัย บริการวิชาการ และวิเทศสัมพันธ์
คณะจิตรศิลป์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

Editorial Coordinator

Meviga Han-gla

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

สายชล นพพันธุ์

พนักงานปฏิบัติงาน

งานบริหารงานวิจัย บริการวิชาการ และวิเทศสัมพันธ์
คณะจิตรศิลป์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

Saichon Noppan

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

เสาวนีย์ ทิพยเนตร

พนักงานปฏิบัติงาน

งานบริหารงานวิจัย บริการวิชาการ และวิเทศสัมพันธ์
คณะจิตรศิลป์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

Saowanee Tippayanet

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

ชนัฐกานต์ เพชรสีโชติ

พนักงานปฏิบัติงาน

งานบริหารงานวิจัย บริการวิชาการ และวิเทศสัมพันธ์
คณะจิตรศิลป์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

Chanutkarn Phetsrichot

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

บทบรรณาธิการ

“ศิลปะไม่ได้อยู่เพียงลำพัง” ศิลปะมีพื้นฐานและเกี่ยวข้องกับวิถีชีวิต สังคม และวัฒนธรรมของผู้คนอย่างแนบแน่น วารสาร วิจิตรศิลป์ ปีที่ 15 ฉบับที่ 2 สะท้อนความเชื่อมโยงของศิลปะแขนงต่าง ๆ กับองค์ความรู้ภายนอก อาทิ ความเชื่อมโยง ของงานศิลปะกับวรรณกรรม สิ่งแวดล้อม ประเด็นทางสังคม วัฒนธรรมและวิถีชีวิต ประเด็นเหล่านี้นำเสนอผ่านงานเขียน เชิงวิชาการและมีฐานจากงานสร้างสรรค์ทางศิลปะ อีกทั้งสะท้อนให้เห็นถึงความตระหนักต่อความเชื่อมโยงระหว่างศิลปะ และสหวิทยาการของศิลปินและนักวิชาการทางด้านศิลปะ บทความทั้ง 10 เรื่องในวารสารฉบับนี้

บทความทั้ง 10 เรื่อง ผู้เขียนต่างสะท้อนให้เห็นความเชี่ยวชาญและความสนใจในประเด็นรอบตัว แล้วนำมาสร้างสรรค์ เป็นผลงานศิลปะ

ธนชพร กิตติก้อง ณัฐวุฒิ ชำนาญวงศ์ และธนบูรณ์ เกียรติสินธุ์ นำเสนอบทความเรื่อง การสร้างสรรค์วิดีโอเพอร์ฟอร์- มานซ์จากวรรณกรรมไทยยุคหลังสมัยใหม่เรื่อง Lover นำเสนอ วิธีการสร้างสรรค์การแสดงจากวรรณกรรมคตินิยมหลัง สมัยใหม่ในรูปแบบวิดีโอ โดยนำเสนอภาพเหล่านี้ด้วยมุมมองและเทคนิคที่หลากหลายในการถ่ายทำและตัดต่อ เพื่อกระตุ้น การรับรู้และความรู้สึกของผู้ชม

วรรณวิทย์ เพ็ชรติบ และกรกฎ ใจรักษ์ นำเสนอบทความเรื่อง การสร้างสรรค์ผลงานศิลปะสื่อผสมสะท้อนสภาวะวิกฤต ทางธรรมชาติและผลกระทบจากปัญหาไฟป่า นำเสนอการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะสื่อผสมสะท้อนสภาวะวิกฤตทางธรรมชาติ และผลกระทบจากปัญหาไฟป่าที่มีที่มาจากการได้รับรู้ถึงผลกระทบที่เกิดจากไฟป่าด้วยเทคนิคใหม่ ๆ ที่เกิดจากการสร้างสรรค์ และนำเสนอผลงาน

ศักดิ์สิทธิ์ ภัทรประกฤต นำเสนอบทความเรื่อง การศึกษาปัญหาความขัดแย้งในพื้นที่เหมืองทองคำ เพื่อสร้างอัตลักษณ์ ลายผ้าด้วยภูมิปัญญาใหม่อย่างสร้างสรรค์ของศูนย์ทอผ้าเพื่อต่อต้านเหมืองแร่ บ้านนาหนองบง อำเภอวังสะพุง จังหวัด เลย นำเสนอผลการศึกษาผลกระทบจากสถานการณ์ปัญหาความขัดแย้งของชุมชน และสร้างสรรค์งานออกแบบลายผ้า โดยใช้แรงบันดาลใจจากสถานการณ์ปัญหาความขัดแย้งภายในชุมชนจากเหมืองแร่ทองคำ นำเสนอผลงานผ่านการผสม ผสานระหว่างภูมิปัญญาดั้งเดิมของชุมชน และภูมิปัญญาใหม่สู่อัตลักษณ์ลายผ้าซึ่งสามารถนำไปต่อยอดสู่ชิ้นงานต้นแบบ ในอนาคตสำหรับศูนย์ทอผ้าเพื่อต่อต้านเหมืองแร่ทองคำในการผลิต และเพิ่มโอกาสพัฒนาเป็นกิจการเพื่อสังคมและสร้าง รายได้ให้กับชุมชนอย่างยั่งยืน

วรรณฉัตร ลิขิตมานนท์ นำเสนอบทความเรื่อง ศิลปะมัลติมีเดียสู่ภาชิตล้านนา นำเสนอการบูรณาการความรู้ด้านวัฒนธรรม ประจำถิ่นภาคเหนือ (คำสุภาชิตล้านนา) มาเป็นเนื้อหาในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะร่วมสมัยในรูปแบบศิลปะมัลติมีเดีย

นพเกล้า ศรีมาตย์กุล นำเสนอบทความเรื่อง ภาพพิมพ์แกะไม้เชิงทดลองกับผลงานชุด ดุลยภาพ : ร่างกายกับลมหายใจ
นำเสนอแนวทางในการผสมผสานความสัมพันธ์ระหว่างกระบวนการทางแนวความคิดที่เกี่ยวกับปรัชญาพระพุทธศาสนาเรื่อง
“รูป - นาม” กับกระบวนการทางเทคนิคภาพพิมพ์แกะไม้เชิงทดลอง โดยทดลองใช้วัสดุกระดาษสาที่ผลิตจากแหล่งผลิต
ในชุมชนล้านนาผสมผสานกับเทคนิคการพิมพ์แกะไม้สีน้ำแบบญี่ปุ่นประยุกต์

ทัศนีย์ ศิวบรรพตนา กิตติศักดิ์ สันธโคตร และวิภาพร ฝ่ายเพีย นำเสนอบทความเรื่อง ฟอนสู่ขวัญข้าวคุณลาน : พัฒนาการ
จากบุญคุณลานปราสาทรวงข้าว นำเสนอนาฏศิลป์พื้นเมืองชุดฟอนสู่ขวัญข้าวคุณลาน

พรรัตน์ ดำรง นำเสนอบทความเรื่อง การสร้างบทสำหรับการแสดง สีดา - ศรีราม? ด้วยมุมมองของการทำวิจัยเชิงปฏิบัติ-
การ นำเสนอเล่าเรื่องที่พ้องกัน ชำมไปมาระหว่างพื้นที่ในตำนานและความเป็นจริงในขณะนั้น ละครช่วยให้ผู้ชมได้ตระหนัก
ถึงบทบาทของผู้หญิงที่ถูกกลืนในสังคม การทำลายสิทธิขั้นพื้นฐานและบทบาทของเธอในครอบครัว โดยกระบวนการ
สร้างงานยังนำเสนอแนวคิดทางศิลปะ และแนวทางในการกำกับการแสดงที่สะท้อนให้เห็นถึงมุมมองที่มีความหลากหลาย
ของการสร้างผลงาน

ธนพล จุลกะเศียน นำเสนอบทความเรื่อง จิตรกรรมดิจิทัลสันนิษฐานจากจิตรกรรมฝาผนังอุโบสถเก่า วัดชมภูเวก ภาพ
มารผจญ นำเสนอผลการศึกษาและวิเคราะห์ข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับจิตรกรรมฝาผนังอุโบสถ วัดชมภูเวก จังหวัดนนทบุรี และ
สร้างภาพจิตรกรรมฝาผนังสันนิษฐานอุโบสถ วัดชมภูเวก จังหวัดนนทบุรี ด้วยเทคนิคจิตรกรรมดิจิทัล

วิกรม กรุงแก้ว นำเสนอบทความเรื่อง การสร้างนาฏกรรมเพื่อปลูกฝังจิตสำนึกของเยาวชนต่อการพัฒนาคุณภาพชีวิตด้าน
สิ่งแวดล้อม นำเสนอการสร้างสรรคานาฏกรรมด้านสิ่งแวดล้อม เพื่อการปลูกจิตสำนึกและการตระหนักรู้ด้านสิ่งแวดล้อม
ให้กับเยาวชน

ศักรินทร์ สุทธิสาร นำเสนอบทความเรื่อง การศึกษาการใช้งานภาพถ่ายขาวดำลงสีเพื่อการศึกษาทางประวัติศาสตร์ใน
ประเทศไทย นำเสนอกระบวนการและการใช้งานภาพถ่ายขาวดำลงสี เพื่อการศึกษาทางประวัติศาสตร์ในประเทศไทย โดย
ทำการศึกษาเกี่ยวกับการลงสีภาพถ่ายขาวดำที่ปรากฏในประเทศไทย การเผยแพร่และการนำไปใช้งานเป็นเครื่องมือโดย
ผู้ใช้ในการศึกษาทางประวัติศาสตร์

หวังเป็นอย่างยิ่งว่า ผู้อ่านจะได้รับสาระความรู้และแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์งานศิลปะอันเชื่อมโยงกับสถานะสังคม
ปัจจุบันตามสมควร

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. คณิตเทพ ปิฎกมุนี
บรรณาธิการวารสารจิตรศิลป์

สารบัญ

-11-

การสร้างสรรคดีวีดิโอเพอร์ฟอร์แมนซ์จากวรรณกรรมไทยยุคหลังสมัยใหม่เรื่อง Lover

Lover: The Creation of Video Performance from Thai Postmodern Literature

ธนัชพร กิตติก้อง ณัฐวุฒิ ชำนาญวงศ์ และธนบูรณ์ เกียรตินิรันดร์:

Tanatchaporn Kittikong, Nattawut Chamnanwong and Thannaboon Kiatniran

-33-

การสร้างสรรคผลงานศิลปะสื่อผสมสะท้อนสภาวะวิกฤตทางธรรมชาติ

และผลกระทบจากปัญหาไฟป่า

The study of the process and colorized photographs usage for historical study in Thailand

วรรณวิทย์ เพ็ชรติบ และกรกฎ ใจรักษ์: Wannawit Patteep and Korakot Jairak

-68-

การศึกษาปัญหาความขัดแย้งในพื้นที่เหมืองทองคำ เพื่อสร้างอัตลักษณ์ลายผ้าด้วยภูมิปัญญาใหม่
อย่างสร้างสรรค์ของศูนย์ทอผ้าเพื่อต่อต้านเหมืองแร่ บ้านนาหนองบง อำเภอวังสะพุง จังหวัดเลย*A Conflict Analysis of the Gold Mine Area, Ban Na Nong Bong, Wang Saphung District,**Loei Province for Textile Art Creation By the Weaving Center for Anti- Mining*

ศักดิ์สิทธิ์ ภัทรประกฤต: Saksit Pattarapragrit

-90-

ศิลปะมัลติมีเดียสุภาษิตล้านนา

Multi - media Art from Lanna proverbs

วรรณฉัตร ลิขิตมานนท์: Wannuchad Likitmarnon

-126-

ภาพพิมพ์แกะไม้เชิงทดลองกับผลงานชุด ดุลยภาพ : ร่างกายกับลมหายใจ

*The Experimental Woodblock Printmaking and the Art Creation sets of the Balance:**Body and Mind*

นพเกล้า ศรีมัตย์กุล: Nophaklao Srimatyakun

Table of Content

-160-

ฟ้อนสู่ขวัญข้าวคุณลาน : พัฒนาการจากบุญคุณลานปราสาทรวงข้าว

Faun Su Kwan Khao Khun Lan: Development from Boon Khun Lan Prasat Ruang Khao

ทัศนีย์ ศิวบรรพพัฒนา กิตติศักดิ์ สินธุโคตร และวิภาพร ฝ่ายเพี้ย:

Tussanee Siwaborwornwattana, Kittisak Sinthukhot and Wipaporn Faiphia

-189-

การสร้างบทสำหรับการแสดง *สิดา-ศรียาม?* ด้วยมุมมองของการทำวิจัยเชิงปฏิบัติการ

The Making of the Performance Text of 'Sida - Sri Rama?'

through the lens of Practice Research

พรรัตน์ ดำรุง: Pornrat Damrhung

-209-

จิตรกรรมดิจิทัลส้นนิชฐานจากจิตรกรรมฝาผนังอุโบสถเก่า วัดชมภูเวก ภาพมารผจญ

Digital Painting from Murals in Ubosot of Wat Chomphu Wek Mara

ธนพล จุลกะเศียน: Thanapon Junkasain

-239-

การสร้างนาฏกรรมเพื่อปลูกฝังจิตสำนึกของเยาวชนต่อการพัฒนาคุณภาพชีวิตด้านสิ่งแวดล้อม

The creation of performance, raising youth's awareness to environmental quality of life

วิกรม กรุงแก้ว: Wikrom Krungkaeo

-264-

การศึกษาการใช้งานภาพถ่ายขาวดำลงสีเพื่อการศึกษาทางประวัติศาสตร์ในประเทศไทย

The study of the process and colorized photographs

usage for historical study in Thailand

ศักรินทร์ สุทธิสาร: Sakkarin Suttisarn

การสร้างสรรค์วิดีโอเพอร์ฟอร์แมนซ์จากวรรณกรรมไทยยุคหลังสมัยใหม่ เรื่อง Lover¹

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

ธนัชพร กิตติก้อง

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. อาจารย์ประจำหลักสูตร
ศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาศิลปะการแสดง
แขนงวิชาการละคร สายวิชาดนตรีและการแสดง
คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น

ธนบูรณ์ เกียรติธินันท์

นักศึกษาระดับปริญญาตรี
หลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต
สาขาศิลปะการแสดง แขนงวิชาการละคร
คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น

ณัฐภูมิ ชำนาญวงศ์

นักศึกษาระดับปริญญาตรี
หลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต
สาขาศิลปะการแสดง แขนงวิชาการละคร
คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น

บทคัดย่อ

วิดีโอเพอร์ฟอร์แมนซ์ เรื่อง Lover เป็นผลงานที่เกิดขึ้นจากกระบวนการสร้างสรรค์ของโครงการวิจัยด้านศิลปกรรมศาสตร์ เรื่อง “การสร้างสรรค์การแสดงจากวรรณกรรมไทยยุคหลังสมัยใหม่ “ซู่” โดย วินทร์ เลียววาริณ ในรูปแบบวิดีโอเพอร์ฟอร์แมนซ์ (Video Performance)” มีวัตถุประสงค์เพื่อค้นหาวิธีการสร้างสรรค์การแสดงจากวรรณกรรมคตินิยมหลังสมัยใหม่ในรูปแบบวิดีโอ ใช้ระเบียบวิธีวิจัยทางการแสดงในรูปแบบปฏิบัติการ (Practice as Research) มีวรรณกรรมเรื่องซู่ คตินิยมหลังสมัยใหม่และเพอร์ฟอร์แมนซ์ (Performance) เป็นกรอบแนวคิดในการสร้างสรรค์ผลงาน กระบวนการสร้างสรรค์แบ่งออกเป็น 7 ขั้นตอน คือ 1) การวิเคราะห์และตีความตัวละคร 2) การกำหนดแนวทางของการแสดงและภาพ 3) การเลือกภาพและการถ่ายทำ 4) การตัดต่อและการเรียบเรียงภาพ 5) การใช้คำร่วมกับภาพ 6) การสร้างสรรค์เพลงประกอบ และ 7) การจัดแสดงผลงานสู่สาธารณชน ผลการดำเนินงานวิจัยพบว่า กรอบแนวคิดในการสร้างสรรค์ส่งผลให้ กระบวนการสร้างสรรค์วิดีโอเพอร์ฟอร์แมนซ์ เน้นไปที่การนำเสนอภาพการแสดง ได้แก่ 1. ภาพสภาวะความรู้สึกผ่านการแสดงของนักแสดง 2. ภาพกิจกรรมหรือการเคลื่อนไหวของนักแสดง 3. ภาพการแสดงโดยวัตถุ และ 4. ภาพนักแสดงทำงานร่วมกับวัตถุ (สัญลักษณ์) ที่ได้จากการตีความจากวรรณกรรม โดยนำเสนอภาพเหล่านี้ด้วยมุมมองและเทคนิคที่หลากหลายในการถ่ายทำและตัดต่อ เพื่อกระตุ้นการรับรู้และความรู้สึกของผู้ชม

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

¹บทความวิจัยนี้เป็นส่วนหนึ่งของรายงานวิจัย เรื่อง “การสร้างสรรค์การแสดงจากวรรณกรรมไทยยุคหลังสมัยใหม่ “ซู่” โดย วินทร์ เลียววาริณ ในรูปแบบวิดีโออาร์ต” โดยได้รับทุนสนับสนุนการวิจัย จาก กองทุนสนับสนุนการวิจัย คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น ประจำปี 2021 ดำเนินการวิจัยแล้วเสร็จปี 2022

Lover: The Creation of Video Performance from Thai Postmodern Literature¹

Tanatchaporn Kittikong

Assistant Professor, Ph.D.,
Lecturer in Performing Arts Program,
Faculty of Fine and Applied Arts,
Khon Kaen University

Thannaboon Kiatniran

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

Nattawut Chamnanwong

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

Abstract

The video performance “Lover” is the creation from the performance research project entitled “The creation of video arts performance from Thai postmodern literature “Lover” by Win Lyovarin”. Its objective is to find approaches to create a performance from postmodern literature using video as a tool. This project is performance research that employs practice as research as its methodology. Its conceptual framework includes postmodernism and performance. The creative process consists of 7 steps: (1) analyzing character and literature; (2) determining approaches to performance and images; (3) selecting images and filming performance; (4) editing and arranging footages; (5) choosing words to accompany footages; (6) designing soundtrack, and (7) presenting the video performance to public. The results suggest that the conceptual framework plays an important role in the way of making performance. The performance footages present: feelings played by performer; actions and movement of performer; the object’s performance; and performer working with objects as sign vehicle interpreted from literature. It is presented with perspectives through different techniques in filming and editing as aiming to stimulate audience’s perceptions and feelings.

Keywords: Postmodern, Video Performance, Performance, Performance as Research, Win Lyovarin

¹This research article is part of the research project “The creation of video arts performance from Thai postmodern literature “Lover” by Win Lyovarin” supported by Faculty of Fine and Applied Arts Research Fund, Khon Kaen University in 2021, and have completed in 2022.

บทนำ

กลุ่มผู้วิจัยเป็นอาจารย์และนักศึกษาระดับปริญญาตรี ในฐานะผู้สร้างสรรค์ผลงานมีความสนใจในวรรณกรรมไทย ยุคหลังสมัยใหม่เรื่อง “ชู” จากหนังสือสิ่งมีชีวิตที่เรียกว่าคน ประพันธ์โดย วินทร์ เลียววาริณ นักเขียนรางวัลซีไรต์ประจำปี พ.ศ. 2540 และ พ.ศ. 2542 ผู้สร้างสรรค์มีความประทับใจในด้านรูปแบบและการนำเสนอที่เขียนด้วยคำนามทั้งหมดและค้นด้วยเครื่องหมาย “/” ดังตัวอย่าง

กลางคืน/แสงดาว/แม่น้ำ/ประกายน้ำ/โรงแรม/ความหรรษา/ลานริมน้ำ/งานเลี้ยง/แสงไฟ/เงาสะท้อน/ความโอ้อ่า/สายลม/ผู้คน/ชุดราตรี/รอยยิ้ม/เสียงหัวเราะ/ความสนุกสนาน/อาหาร/บุฟเฟต์/ไวน์/เหล้า/ความสุข/ชาวกรุง (Lyovarin, 1999, p. 22)

ชู เล่าถึงความรู้สึกผ่านมุมมองและประสบการณ์ในแต่ละวันของตัวละครชายที่กำลังตกอยู่ในภาวะความเหงา การตกหลุมรัก การต่อสู้กับสัญชาตญาณของมนุษย์ ศีลธรรม และสังคม โดยตัวละครชายที่แทนตัวเองว่า “ผม” ได้ไปหลงรัก “หล่อน” ตัวละครหญิงที่ถูกกล่าวถึง ถึงแม้ว่าตัวละคร “หล่อน” จะมีสามีแล้วก็ตามในระหว่างการดำเนินเรื่องผู้อ่านสามารถตีความได้ว่า ตัวละครชายอาจเป็นชายขายบริการที่กำลังตกหลุมรักลูกค้า โดยในช่วงท้ายของเรื่องยังแสดงให้เห็นว่า สามีของ “หล่อน” ได้ให้คำตอบแทนกับตัวละครชายที่ได้ให้บริการฝ่ายหญิงอย่างไรก็ดี ตัวบทนั้นไม่ได้ชี้ชัดลงไปว่า การให้คำตอบแทนนั้นเป็นการว่าจ้างแต่ต้น หรือ เป็นการตีค่าความรักของตัวละครชายผู้นี้ว่าเป็นได้เพียงสินค้าบริการ

ผู้สร้างสรรค์ผลงานต้องการสร้างสรรค์การแสดง จากวรรณกรรมเรื่อง “ชู” โดยมีเป้าหมายที่จะนำเสนอและถ่ายทอดประสบการณ์ ประสาทสัมผัส การรับรู้ และความรู้สึก การเปลี่ยนแปลงและการเปลี่ยนผันของตัวละครผ่านสัญลักษณ์ต่าง ๆ ไปพร้อม ๆ กับประเด็นในวรรณกรรมที่เกี่ยวข้องกับความเป็นมนุษย์ที่สัญชาตญาณ ความรัก กำลังต่อสู้กับศีลธรรมจรรยา โดยอาศัยการถ่ายทอดผ่านภาพเคลื่อนไหวเป็นวิดีโอ เนื่องจากรูปแบบการนำเสนอแบบวิดีโอนั้นเปิดโอกาสให้ผู้สร้างสรรค์สามารถทดลองสร้างสรรค์ผลงานการแสดงที่ไม่มีขีดจำกัด เปิดโอกาสให้เกิดการตีความที่หลากหลาย อีกทั้งท้าทายวิธีการเล่าเรื่อง ซึ่งเหมือนกับตัววรรณกรรมที่มีการหลายกรอบของรูปแบบวรรณกรรมทั่วไปด้วย

วัตถุประสงค์การวิจัย

เพื่อสร้างสรรค์การแสดงในรูปแบบวิดีโอเพอร์ฟอร์แมนซ์ จากวรรณกรรมคตินิยมหลังสมัยใหม่ไทยเรื่อง “ชู” โดย วินทร์ เลียววาริณ

ระเบียบวิธีวิจัย

ผู้สร้างสรรค์ผลงานใช้ระเบียบวิธีวิจัยของวิจัยการแสดงในรูปแบบปฏิบัติการ (Practice as Research) ซึ่งเป็นวิจัยที่ดำเนินการด้วยการปฏิบัติ หรือกระบวนการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ เพื่อค้นคว้าองค์ความรู้ใหม่ที่เกี่ยวข้องโดยตรงต่อการแสดงทั้งในด้านรูปแบบหรือวิธีการ (Hadley, 2013, 4 cited in Kittikong, 2020, p. 187 - 188) โดยโครงการวิจัยนี้จะใช้กระบวนการสร้างสรรค์ผลงานเป็นวิธีวิจัยและเป็นข้อมูลในการวิเคราะห์และสังเคราะห์องค์ความรู้ โดยวิดีโอการแสดงจะเป็นผลลัพธ์ที่จะนำเสนอผ่านช่องทางออนไลน์ มีการประเมินผลโดยการเก็บข้อมูลผ่านแบบสอบถามจากผู้ชม ความคิดเห็นของผู้ทรงคุณวุฒิหรือผู้เชี่ยวชาญ การสะท้อนประสบการณ์ของผู้สร้างสรรค์ ผู้สร้างสรรค์ประกอบด้วยนักศึกษาซึ่งทำหน้าที่ นักแสดง ผู้ช่วยผู้กำกับ ตัดต่อการแสดง และบริหารจัดการกระบวนการสร้างสรรค์ และอาจารย์ซึ่งทำหน้าที่กำกับแสดงและถอดองค์ความรู้จากกระบวนการสร้างสรรค์ มีขั้นตอนในการดำเนินงานวิจัยดังนี้

1. ทบทวนวรรณกรรมและกรอบแนวคิดที่เกี่ยวข้อง ได้แก่ วรรณกรรมเรื่อง ชู้ เพอร์ฟอร์แมนซ์ คติหลังสมัยใหม่ ในวรรณกรรมไทย (Postmodern Literature) และวิดีโอ อาร์ต (Video Arts) เพื่อกำหนดกรอบแนวคิดและแนวทางในการทำงาน
2. กระบวนการสร้างสรรค์ผลงาน ซึ่งประกอบไปด้วย กระบวนการสร้างสรรค์ การปรับแก้ไข และการจัดแสดงผลงาน โดยผู้สร้างสรรค์จะทำการเก็บและบันทึกข้อมูลด้วยการเขียนและจดบันทึก การสะท้อนผลจากการปฏิบัติการในกระบวนการสร้างสรรค์ การจัดแสดงในรูปแบบออนไลน์ และการเก็บข้อมูลแบบสอบถามจากผู้ชมผ่านแบบสอบถาม
3. การวิเคราะห์และถอดองค์ความรู้จากกระบวนการสร้างสรรค์ผลงาน เพื่อตอบคำถามวิจัยและสรุปผลลัพธ์ของงานวิจัย

กรอบแนวคิดในการสร้างสรรค์

การสร้างสรรค์ผลงานการแสดงนี้อาศัยกรอบแนวคิดด้านการสร้างสรรค์การแสดงในรูปแบบ เพอร์ฟอร์แมนซ์ (Performance) ซึ่งมีจุดมุ่งหมายสำคัญในการนำเสนอและถ่ายทอดประสบการณ์ ประสาทสัมผัส การรับรู้ และความรู้สึก การเปลี่ยนแปลงและการเปลี่ยนผันของสิ่งต่าง ๆ ผ่านสัญญาณต่าง ๆ เพื่อให้ผู้ชมได้วิเคราะห์และตีความได้ ผู้สร้างสรรค์อาศัยวิดีโอเป็นสื่อหลักในการถ่ายทอดการแสดงที่ได้รับแรงบันดาลใจและจากเรื่อง “ชู้” ของ วินทร์ เลียววาริณ

1. วรรณกรรมเรื่อง ชู้

วินทร์ เลียววาริณ นักเขียนรางวัลซีไรต์ประจำปี พ.ศ. 2540 และปี พ.ศ. 2542 (สิ่งมีชีวิตที่เรียกว่าคน) ศิลปิน ศิลปากร สาขาวรรณศิลป์ ประจำปี พ.ศ. 2549 สำเร็จการศึกษาระดับปริญญาตรีจากคณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย มีประสบการณ์เคยทำงานทั้งในประเทศไทยและในประเทศสหรัฐอเมริกา โดยประสบการณ์

ในต่างประเทศทำให้วินทร์ได้ซึมซับความคิดแบบคตินิยมหลังสมัยใหม่ (The Reader, 2022) ทำให้ผลงานของเขามักสะท้อนมุมมองเกี่ยวกับคน สังคมและการเมืองทั้งทางตรงและทางอ้อม (Supanwanit, 2008, p. 179) ซึ่งปรากฏให้เห็นได้ในผลงานชิ้นเอกหลายชิ้นได้แก่ โลภีย-นิพพาน (2535) การหนีของราชโลกสามใบของราชภู่เอกเทศ (2538) และ ตึกตา (2541) ปัจจุบัน วินทร์ เลียววาริณ เป็นนักเขียนอิสระ มี Facebook Fanpage: วินทร์ เลียววาริณ ที่มีการเขียนแนะนำหนังสือ และเขียนบทความเกี่ยวกับสถานการณ์ในปัจจุบัน จากมุมมองของวินทร์ เลียววาริณเองด้วย

ประเด็นสำคัญของเรื่อง ชู้ สอดคล้องกับคตินิยมหลังสมัยใหม่โดยเห็นได้จากการตั้งคำถามกับสังคมและวัฒนธรรมซึ่งได้รับอิทธิพลจากเศรษฐกิจทุนนิยม ที่ทำให้สินค้านั้นถูกผลิตและสร้างขึ้นเพื่อตอบสนองการบริโภคตามความปรารถนา (Desire) มากกว่าความจำเป็นพื้นฐาน (Needs) ทำให้คุณค่าของสิ่งต่าง ๆ ถูกลดทอนลง เหลือเป็นเพียง “เครื่องหมาย” หรือ “สัญลักษณ์” ซึ่งไม่มีความหมายหรือคุณค่าภายใน ทำให้การขับเคลื่อนกลไกของสังคมบริโภคไร้การควบคุม จึงเกิดผลกระทบของการผลิตซ้ำและขยายออกไปเป็นรูปแบบที่ครอบงำจิตใจ (Mentality) จริยศาสตร์ (Ethics) และอุดมการณ์การใช้ชีวิตประจำวันของมนุษย์ (Everyday ideology) (Chunlawong, 2013, 8 - 9) ซึ่งตัวละครชายอยู่ในภาวะการเป็นเหยื่อของการบริโภคความปรารถนาและการต่อสู้ด้านศีลธรรมและจริยศาสตร์ ผ่านคำถามของตัวละครที่ว่า “/ชู้/?” - เขาเป็น ชู้ หรือไม่? อันเป็นการตอกย้ำมิติทางสังคมและวัฒนธรรมในภาวะหลังสมัยใหม่

เสาวณิต จุลวงศ์ มองว่า “วินทร์ เลียววาริณ ได้ใช้กลวิธีการเล่าเรื่องที่ให้ความสำคัญไปทางด้านรูปแบบ (Form) และกลวิธี (Approach) การนำเสนอที่หลากหลายในการเล่าเรื่อง เช่น การเล่าเรื่องไม่ปะติดปะต่อกัน อย่างเช่นเรื่อง ชู้ ที่ผู้สร้างสรรค์นำมาเป็นส่วนหนึ่งในงานชิ้นนี้ และการเขียนที่มีรูปแบบที่แปลกตา เช่น “กลางคืน/ดาว/แม่น้ำ/ประกายน้ำ” เพื่อเป็นการสร้างมุมมองใหม่ ๆ ให้กับผู้อ่านซึ่งวรรณกรรมเชิงทดลองเหล่านั้นได้สอดคล้องกับแนวคิดคตินิยมหลังสมัยใหม่ (Postmodern) มีลักษณะที่สำคัญ คือ ปฏิกริยาต่อศิลปะแนวคิดสมัยใหม่ผ่านการต่อต้าน หรือ โต้ตอบ มุ่งนำเสนอและพัฒนารูปแบบ (Form) ของการนำเสนอ (Representation) กลวิธีการเขียนวรรณกรรมของ วินทร์ เลียววาริณ ไม่ได้ยึดติดอยู่กับรูปแบบใดรูปแบบหนึ่ง และยังสามารถแสดงให้เห็นว่า ถึงแม้ประโยคการเล่าเรื่องจะไม่ได้ปะติดปะต่อกัน ไม่มีคำเชื่อม อย่างที่ได้ยกตัวอย่างเรื่อง ชู้ มา แต่ผู้อ่านก็ยังรับรู้และสามารถตีความเรื่องราวได้ว่า เรื่องราวเป็นอย่างไร ใคร ทำอะไร ที่ไหน อย่างไร (Chunlawong, 2013, p. 22 - 23)

คตินิยมหลังสมัยใหม่หรือโพสต์โมเดิร์น (Postmodernism) เป็นคติของการปฏิเสธหรือหักล้างคตินิยมสมัยใหม่หรือโมเดิร์น ทำลายความจริงเพียงหนึ่งเดียว โดยมองเห็นความจริงที่หลากหลาย เน้นการนำเสนอตัวตนและความเป็นปัจเจกบุคคล (Kittikong, 2020, p. 35) สู่การตั้งคำถามกับกฎเกณฑ์ แนวคิด คุณค่า ความจริง หรือความรู้ที่เคยยึดถือ (Boonhok, 2020, p. 178)

2. เพอร์ฟอร์แมนซ์ (Performance)

เพอร์ฟอร์แมนซ์ (Performance) ถือว่าเป็นแนวคิดและแนวปฏิบัติหนึ่งที่ได้รับอิทธิพลจากคตินิยมหลังสมัยใหม่ เกิดขึ้นในช่วงเวลาที่ละคร (Theatre) ไม่สามารถสะท้อนสภาพความเป็นจริงของสังคมที่มีความแตกต่างและหลากหลาย (Lehman, 2006, p. 3) เพอร์ฟอร์แมนซ์ จึงกลายเป็นเครื่องมือที่วิพากษ์ท้าทายขอบเขต แนวคิด วิธีการ และองค์ประกอบของศิลปะการละคร เช่น การลดความสำคัญของบท เน้นกระบวนการ เน้นการรับรู้ แทน เพื่อสร้างและกระตุ้นประสบการณ์ใหม่ให้กับผู้ชม ทำให้เกิดการตีความและตกลึกทางความคิดโดยตัวผู้ชมเอง กลวิธีการสร้างสรรค์งานเพอร์ฟอร์แมนซ์นั้นมีแนวทางสำคัญ คือการปฏิเสธโครงสร้างเดิมของศิลปะการละคร เช่น การท้าทายวิธีการเล่าเรื่องแบบมีโครงสร้าง หรือต้น กลาง จบ ให้เป็นการเล่าเรื่องแบบเน้นกระบวนการ หรือเล่าเรื่องแบบประติประต่อ การลดความสำคัญของตัวละครโดยเน้นไปที่นักแสดงมากยิ่งขึ้น การให้ความสำคัญกับประสบการณ์การรับรู้ของผู้ชมและการตีความในมุมมองเฉพาะบุคคล มีการใช้เครื่องมือหรือ เทคโนโลยี หรือวิธีการสร้างงานที่แปลกใหม่และผสมผสาน ดังนั้น นักแสดงเพอร์ฟอร์แมนซ์ จึงจะต้องสามารถทำงานได้อย่างหลากหลายและมีความยืดหยุ่นทั้งทางร่างกายและความคิด สามารถอยู่กับปัจจุบันและมีทักษะการค้นสดเพื่อเปิดโอกาสและพร้อมตอบสนองกับความเป็นไปได้ รวมถึงเข้าใจเป้าหมายหรือโจทย์ของการแสดง เพื่อให้บรรลุวัตถุประสงค์ของผลงาน (Kittikong, 2020, p. 115 - 116) นักแสดงเพอร์ฟอร์แมนซ์จึงทำงานโดยเน้นการนำเสนอสถานะและความรู้สึกเป็นหลักแทนการนำเสนอบทบาทตัวละคร เน้นการนำเสนอผ่านการแสดงออกทางร่างกายแทนบทสนทนาหรือคำพูดของตัวละคร (Kittikong, 2020, p. 38) ซึ่งมีความแตกต่างจากการทำงานของนักแสดงละครเวทีกับตัวละครและบทละครที่เน้นการวิเคราะห์และหาภูมิหลังของตัวละคร ความต้องการ และทำงานกับบทสนทนาให้สอดคล้องกับแนวทางของบทละคร

3. วิดีโอ

“วิดีโออาร์ต (Video Arts) เป็นเทคนิคการถ่ายทำมาสร้างภาพเคลื่อนไหวใหม่ ๆ และเป็นการรวมสื่อต่าง ๆ เช่น ภาพ เสียง การแสดง และเป็นรูปแบบการนำเสนองานศิลปะที่ใช้เทคโนโลยีมาเป็นสื่อของการแสดง เพื่อมานำเสนองานที่ไม่คาดคิด เช่น การนำภาพคนมาซ้อนกันหลาย ๆ ภาพ และนำมาสู่สายตาของผู้ชม ทำให้ผู้ชมนั้นได้เกิดมุมมองใหม่ ๆ ในงานศิลปะ รวมถึงสามารถใช้ประสบการณ์ตัวเองในการวิเคราะห์ชิ้นงาน” (Areerungruang, 2012, p. 6)

“วิดีโออาร์ต เริ่มขึ้นตั้งแต่ปลายคริสต์ทศวรรษ 1960 ศิลปินคนแรกในประวัติศาสตร์ที่ริเริ่มทำศิลปะด้วยวิดีโอ คือ นัม จุง ไพค์ (Nam June Paik) เป็นสมาชิกสำคัญในกลุ่ม ฟลักซุส (Fluxus) เหล่าศิลปินวิญญูณขบถที่ชอบทำกิจกรรมท้าทายจารีตของศิลปะ” (Na nakorn, 2019, p. 36)

“วิดีโออาร์ต ไม่ได้ให้ความสำคัญกับโครงสร้างเรื่อง (Plot) ที่ชัดเจน มักไม่มีจุดเริ่มต้นและจุดจบ วิดีโออาร์ตสามารถเล่าเรื่องแบบใดก็ได้” (Jitthos, 2018, p. 1) โดยอาจใช้วิธีการสื่อสารเรื่องราวที่ไม่ประติประต่อ ไม่มีบทสนทนา ใช้เทคนิคการทำซ้ำภาพพฤติกรรมบุคคล หรือภาพสิ่งของ ให้เป็นรูปแบบที่ทำให้ผู้ชมรู้สึกคล้อยตาม หรืออาจจะรู้สึกขัดแย้งไปจากหลักเหตุผลก็ได้” (Somkong, 2022)

เนื่องจาก วิดีโออาร์ต (Video Art) เป็นรูปแบบการสร้างสรรค์ผลงานที่เปิดโอกาสและเอื้อให้ผู้สร้างสรรค์สามารถทดลองทำงานด้านการแสดงได้อย่างหลากหลายไปพร้อม ๆ กัน และสร้างความเป็นไปได้ให้กับตัวผลงานได้มากขึ้น เช่น การให้นักแสดงเข้าไปอยู่ในแก้วเหล้า การทำให้นักแสดงซ้อนกันหลาย ๆ คน หรือ การเปลี่ยนพื้นที่ของการแสดงอย่างฉับพลัน หรือ การทำงานกับภาพเคลื่อนไหวในเทคนิคต่าง ๆ รวมถึงการใช้เทคนิคการตัดต่อที่ความเป็นจริงไม่สามารถกระทำได้ เช่น การซ้อนภาพนักแสดงเพื่อกระตุ้นการรับรู้ของผู้ชมอย่างเข้มข้นในระยะเวลายาวนาน นอกเหนือจากนี้แล้ว วิดีโอยังช่วยตอบโจทย์สำคัญในเป้าหมายของผลงานที่ผู้สร้างสรรค์ต้องการให้ผลงานนั้นสามารถสร้างและกระตุ้นการรับรู้และความรู้สึกของผู้ชมผ่านสัญลักษณ์ต่าง ๆ ที่หลากหลายได้ และวิธีการของวิดีโออาร์ตยังสอดคล้องกับลักษณะและรูปแบบของวรรณกรรมเรื่อง ชู้ ที่นำเสนอเป็นภาพที่ละภาพที่เรียงร้อยต่อกัน เช่น “กลางคืน / แสงดาว / แม่น้ำ / ปรายน้ำ / โรงแรม / ความหรรษา /” ได้เป็นอย่างดี ผู้สร้างสรรค์จึงเลือกที่จะนำเสนอการแสดงให้เห็นมาอยู่ในรูปแบบ วิดีโอ และเรียกว่า วิดีโอเพอร์ฟอร์แมนซ์

ขั้นตอนและกระบวนการสร้างสรรค์

การสร้างสรรค์การแสดง ชู้ ในรูปแบบวิดีโอเพอร์ฟอร์แมนซ์แบ่งออกเป็นขั้นตอนทั้งหมด 7 ขั้นตอน ได้แก่

1. การวิเคราะห์และตีความตัวละคร
2. การกำหนดแนวทางของการแสดงและภาพ
3. การเลือกภาพและการถ่ายทำ
4. การตัดต่อและการเรียบเรียงภาพ
5. การใช้คำร่วมกับภาพ
6. การสร้างสรรค์เพลงประกอบ
7. การจัดแสดงผลงานในรูปแบบออนไลน์

ขั้นตอนที่ 1 การวิเคราะห์และตีความตัวละคร

ผู้สร้างสรรค์วิเคราะห์ “ตัวละครชาย” จากวรรณกรรม โดยได้พบสภาวะความรู้สึกที่เกิดขึ้นเป็นหลัก ผ่านความคิดของตัวละครชายที่กำลังติดกับดักและวังวนของความรู้สึก สามารถแยกได้ทั้งหมด 12 สภาวะ ได้แก่ (1) ความเหงา (2) ความอดกลั้น (3) ความสงสัย (4) ความหวัง (5) ความครุ่นคิด ความสับสน (6) ความคิดถึง (7) การตกหลุมรัก (8) ความใคร่ (9) ความหมกมุ่น (10) ความสิ้นหวัง (11) ความกดดัน และ (12) ความสุข

ขั้นตอนที่ 2 การกำหนดแนวทางของการแสดงและภาพ

ผู้สร้างสรรค์นำเอาสภาวะตัวละครที่ได้จากขั้นตอนที่ 1 มาตีความร่วมกับโจทย์ที่กำหนดไว้ในแต่ละวันตามวรรณกรรมจากวันเสาร์ ถึง เสาร์ เพื่อค้นหาแนวทางการสร้างสรรค์การแสดงและแนวทางการสร้างสรรค์ภาพ ดังนี้

ตารางที่ 1 ตารางการวิเคราะห์สภาวะความรู้สึกของตัวละครจากวรรณกรรม

สภาวะของ ตัวละครชาย	ตัวบทจากวรรณกรรม ชู จากหนังสือ สิ่งมีชีวิตที่เรียกว่าคน โดย วินทร์ เลียววาริณ
1. ความเหงา	[...] การอยู่คนเดียว / ตู้ปลา / โซฟา / การนั่ง / การครุ่นคิด / ครว / ตูเย็น / น้ำ แข็ง / แก้ว / เหล้า / การนั่ง / การดื่ม / การดู / [...] (ย่อหน้าที่ 2 หน้า 23)
2. ความอดกลั้น	[...] 14:00 น. / 15:00 น. / 16:00 น. / การไม่มีคำตอบ / ผม / การยกไหล่ / การ รอคอย / 17:00 น. / 18:00 น. / [...] (ย่อหน้าที่ 5 หน้า 25)
3. ความสงสัย	[...] ความรัก / ? / ความเจ็บเหงา / ? / ความฟุ้งซ่าน / ? / ความปรารถนา / ? / [...] (ย่อหน้าที่ 7 หน้า 24)
4. ความหวัง	[...] / เสียงของหล่อน / คำทักทาย / ความประหลาดใจของหล่อน / การได้รับ / ดอกกุหลาบสีแดงการขอบคุณ / ผม / คำสารภาพ / [...] (ย่อหน้าที่ 3 หน้า 25)
5. ความครุ่นคิด ความสับสน	[...] ความสับสน / ความรู้สึกส่วนตัว / ความรู้สึกปนเป / ปัญหา / การแก้ปัญหา / การตัดสินใจการไร้ความรู้สึก / [...] (ย่อหน้าที่ 5 หน้า 29)
6. ความคิดถึง	[...] การลอยตัว / ความคิดถึง / หล่อน / [...] (ย่อหน้าที่ 6 หน้า 24)
7. การตกหลุมรัก	[...] การเต้นรำ / รอยยิ้ม / การประสานตา / ความนัย / กลิ่นกาย / น้ำหอม / อารมณ์ / สัมผัส / มือของผม / เหวของหล่อน / สะโพก / ชุดราตรี / ผ้าซาติน / ความกลมกลืน [...] (ย่อหน้าที่ 4 หน้า 22)
8. ความใคร่	[...] / เราสองคน / การสบตา / การเข้าหา / การกอดรัด / การสัมผัส / พันทราย / ความหยาบ / ร่างของหล่อน / ร่างของผม / [...] (ย่อหน้าที่ 3 หน้า 26)
9. ความหมกมุ่น	[...] กลางคืน / ความฝันของผม / หล่อน / หล่อน / หล่อน / หล่อน / [...] (ย่อหน้า ที่ 6 หน้า 25)
10. ความเห็นภะหาย	[...] ผม / การเซ้งัก / กลิ่นหอม / น้ำหอมที่ผมซื้อ / ผม / สายตา / ความนัย / สัญญาณ / ผม / การแตะแขน / เรา / แม่เหล็กสองขั้ว / [...] (ย่อหน้าที่ 2 และ 3 หน้า 27)
11. ความกดดัน	[...] ผม / การจมดิ่ง / ความรู้สึกผิด / ? / กฎเกณฑ์ / ? / ศีลธรรม / ? / [...] (ย่อหน้า ที่ 5 หน้า 28)
12. ความสุข	[...] / ความหลงใหล / ความต้องการ / ความบรรเจิด / ความสำเร็จ / ความขานสม / ความโลดเร้า / ความกำขาบ / ความหฤหรรษ์ / [...] (ย่อหน้าที่ 1 หน้า 28)

ผู้สร้างสรรค์ได้คัดเลือกสภาวะความรู้สึกของตัวละครที่เกิดขึ้นให้สอดคล้องกับโจทย์ของวัน และกำหนดแนวทาง
ของการแสดงและภาพ ให้กลายเป็นตัวขับเคลื่อนการแสดงของนักแสดง เพื่อให้ผู้ชมได้รับรู้ถึงการต่อสู้ภายใน
จิตใจของตัวละครระหว่างความต้องการของตนเองกับสิ่งที่สังคมคาดหวังเป็นหลักในการถ่ายทำ

ตารางที่ 2 แนวทางการนำเสนอการแสดงและภาพ

จากบท ดั้งเดิมของ วรรณกรรม	สภาวะของ ตัวละคร	โจทย์ของ การแสดง	แนวทางการ สร้างสรรค์ การแสดง	แนวทางการ สร้างสรรค์ภาพ	จุดประสงค์ของ ผู้สร้างสรรค์
วันเสาร์ : เรื่องส่วนตัว	เหงา ความ หลงใหล	ความเหงา	ความเบื่อหน่าย กลายเป็นความ เหงาเมื่อพบเพื่อน	ความโดดเดี่ยวและการ วนเวียนกับสถานที่และ ความรู้สึกเดิม ๆ	ความเหงาคือด้าน มืดของความสงบ
วันอาทิตย์: ความคิดถึง	คิดถึง	คิดถึง-คะนิง หา (เพื่อน)	ความคิดถึง คะนิง หาที่ท่วมท้น	ความวุ่นวายภายในของ ตัวละครที่อยากจะพบ เจอเพื่อน	พลังความฟุ้งซ่าน ที่ขับเคลื่อนโดย สัญชาตญาณของ มนุษย์
วันจันทร์: ความ หลงใหล	ความหวัง ความหมกมุ่น	หมกมุ่น	การติดกับดักของ ความคิดที่ออกไม่ ได้	ความหมกมุ่นในหัวของ ตัวละคร ที่ค่อย ๆ เอ่อ ล้น	การติดก้ำกั๊บบาง ความคิดที่ทำให้ ยับเยินไม่ได้
วันอังคาร: ความ พยายาม	ความใคร่ ความหมกมุ่น	เพ้อ-คลั่ง	ความต้องการ สูงสุดที่กำลังจะ ทะลักล้น	ความเพ้อ - คลั่ง อยาก จะพบเพื่อนให้ได้จน เก็บเอาไปฝัน	เมื่อสัญชาตญาณ ครอบงำจิตใจ มนุษย์
วันพุธ: ธรรมชาติ	ความหื่น กระหาย ความสุข	สัญชาตญาณ	แรงดึงดูดสู่แรง ปะทุและระเบิด	การทะลักล้นความรู้สึก ของทั้งสองฝ่าย	เมื่อสัญชาตญาณ ครอบงำจิตใจและ การกระทำของ มนุษย์
วันพฤหัสบดี : ความต่อ เนื่อง	ความสงสัย ครุ่นคิด ความ สุข	ความสุข?	เสพติดความ สัมพันธ์นี้แต่ขัด แย้งในใจเรื่อง ความถูกผิด	ความกระหาย การเสพ ติด ความสัมพันธ์ ความหิวโหย	การต่อสู้ของสติ ปัญญา ศีลธรรม กับความผิด พลาดที่เกิดขึ้น
วันศุกร์ : หน้าที่	ความสับสน ความครุ่นคิด	สับสน	ความสับสนใน คุณค่าความเป็น มนุษย์ของตัวเอง	ความสับสนในความ เป็นมนุษย์	ความสับสนเมื่อ พิจารณาระหว่าง ตัวเองและสังคม
วันเสาร์ : เรื่องส่วนตัว	ความกดดัน	กู (คงเดิมตาม วรรณกรรม)	ตัดสินใจทำตาม ความต้องการของ ตัวเองโดยไม่สนใจ กรอบสังคมหรือ แม้แต่ความเป็น มนุษย์	การคิดและตัดสินใจที่ จะทำอะไรบางอย่าง	หากพลังของศีล ธรรมในจิตใจอ่อน แรงลงไปสิ่งที่จะ เกิดขึ้นหายนะ?

ขั้นตอนที่ 3 การเลือกภาพและการถ่ายทำ

แนวทางในการสร้างสรรค์การแสดงและภาพจากขั้นตอนที่ 2 ส่งผลให้ผู้สร้างสรรค์ได้ตีความและทำการเลือกภาพที่จะปรากฏในผลงาน เพื่อสื่อสารการต่อสู้ภายในจิตใจของตัวละคร โดยมีแบ่งออกเป็น 3 วิธีดังต่อไปนี้

1. เลือกภาพจากคำในวรรณกรรม ได้แก่ การเลือกคำที่ปรากฏในวรรณกรรมและให้ความหมายเชิงสัญลักษณ์ และสอดคล้องกับโจทย์ที่กำหนดไว้ เช่น ตูปลา ดอกกุหลาบ สระน้ำ น้ำแข็ง แก้ว และเหล้า ให้ปรากฏเป็นภาพในผลงาน โดยนำเสนอแยกส่วน หรือนำเสนอร่วมกัน เช่น เหล้าที่รินใส่ดอกกุหลาบ ดอกกุหลาบที่อยู่ในแก้วเหล้า แล้วมีเหล้าเต็มเข้าไป เพื่อเป็นสัญลักษณ์ในการขยายหรือนัยสภาวะความรู้สึกของตัวละคร เป็นต้น เพื่อกระตุ้นความรู้สึกผู้ชมด้วยภาพและสัญลักษณ์ที่ตรงไปตรงมา

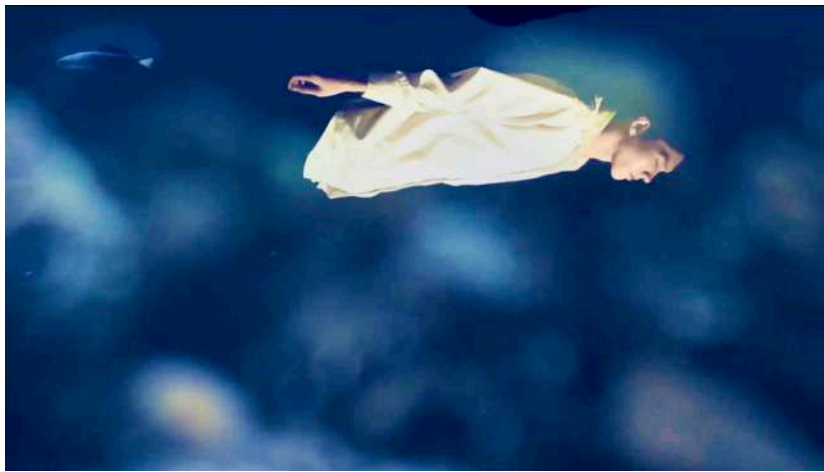


ภาพที่ 1 ภาพ แก้ว ในฐานะสัญลักษณ์ที่ได้มาจากวรรณกรรม

Note: From © Thanaboon Kiatniran and Nattawut Chamnanwong 26/12/2021

2. เลือกภาพที่เกิดจากการทำงานของนักแสดงร่วมกับสัญลักษณ์ โดยแบ่งออกเป็น 2 ลักษณะดังนี้

2.1 ภาพนักแสดงซ้อนกับภาพสัญลักษณ์จากวรรณกรรมโดยไม่มีปฏิสัมพันธ์ เช่น ภาพนักแสดงนอนซ้อนกับภาพปลาตัวหนึ่งว่ายไปมา เพื่อเน้นย้ำสภาวะความรู้สึกโดดเดี่ยวให้สะท้อนผ่านภาพที่ปรากฏ เป็นต้น เพื่อกระตุ้นความรู้สึกผู้ชมด้วยภาพและสัญลักษณ์ที่ซับซ้อนและแปลกยิ่งขึ้น



ภาพที่ 2 ภาพนักแสดงซ้อนกับ ปลา ในฐานะสัญลักษณ์จากวรรณกรรมโดยไม่มีปฏิสัมพันธ์
Note: From © Thanaboon Kiatniran and Nattawut Chamnanwong 26/12/2021

2.2 ภาพนักแสดงมีปฏิสัมพันธ์กับสิ่งของ/ตัวบุคคล/สถานที่ที่เป็นสัญลักษณ์จากวรรณกรรม เช่น นักแสดงกินดอกกุหลาบ นักแสดงเล่นกับโทรศัพท์ นักแสดงเต้นรำกับตัวละครอื่น หรือนักแสดงกำลังจมน้ำในสระว่ายน้ำ เพื่อขยายสภาวะความรู้สึกให้สะท้อนผ่านการกระทำหรือการแสดงออกที่แปลกไปหรือแตกต่างจากปกติ เพื่อกระตุ้นความรู้สึกผู้ชมด้วยภาพที่ไม่สามารถใช้ความเข้าใจได้



ภาพที่ 3 ภาพนักแสดงมีปฏิสัมพันธ์กับดอกกุหลาบ ในฐานะสัญลักษณ์จากวรรณกรรม
Note: From © Thanaboon Kiatniran and Nattawut Chamnanwong 26/12/2021

3. สร้างสรรค์ภาพจากการตีความของผู้สร้างสรรค์เช่น น้ำแข็งละลายในแก้วเพื่อสะท้อนสภาวะความรู้สึกโดยไม่นำเสนอผ่านตัวนักแสดง หรือ นักแสดงนั่งสูบบุหรี่อยู่ในห้องน้ำเพื่อสะท้อนความคิดของตัวละครโดยนำเสนอผ่านการกระทำของนักแสดง เพื่อให้เห็นถึงระยะเวลาที่ผ่านไปอย่างช้า ๆ



ภาพที่ 4 ภาพนักแสดงนั่งสูบบุหรี่อยู่ในห้องน้ำจากการตีความของผู้สร้างสรรค์

Note: From © Thanaboon Kiatniran and Nattawut Chamnanwong 26/12/2021

ผู้สร้างสรรค์เลือกใช้เทคนิคและการถ่ายทำเพื่อนำเสนอการแสดงโดยแบ่งออกเป็น 3 ลักษณะดังนี้

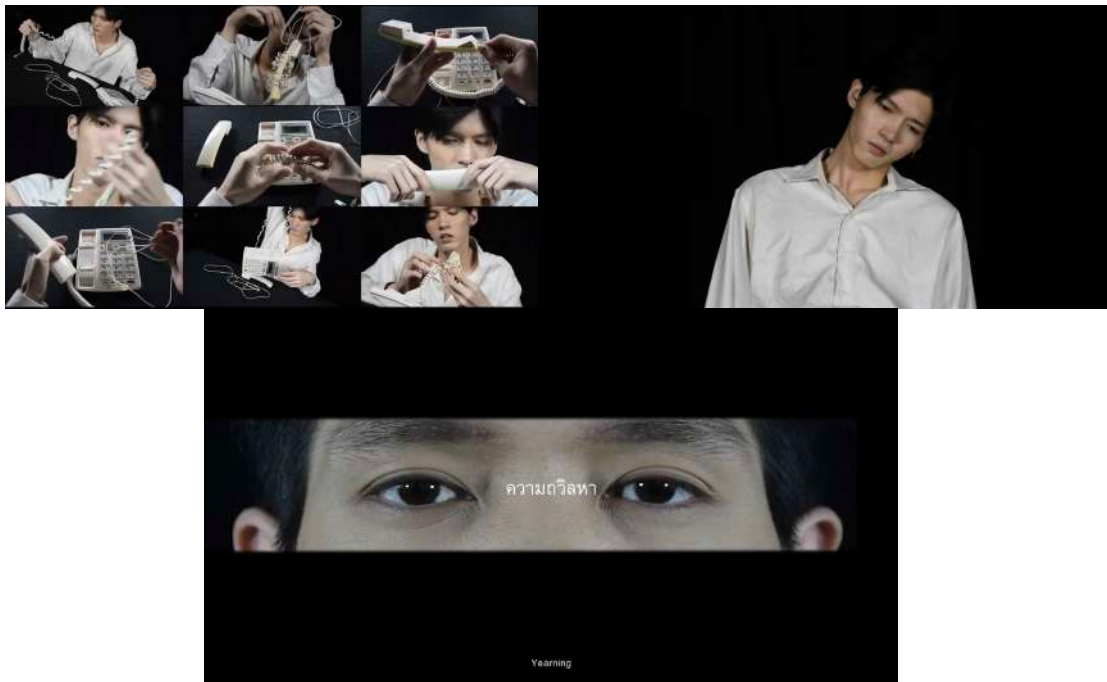
(1) การถ่ายใกล้ (Close up shot) ส่วนต่าง ๆ ของร่างกายนักแสดง เช่น ถ่ายทั้งตัว ถ่ายครึ่งตัว ถ่ายเฉพาะมือ ตา จมูก ปาก คอ ตัว แขน มือ เท้า (2) การถ่ายเฉพาะเจาะจง โดยเลือกนำเสนอผ่านภาพเคลื่อนไหวต่าง ๆ เช่น การเดิน การนอน (3) การถ่ายมุมที่หลากหลาย เช่น มุมบน มุมข้าง มุมเอียง ทั้งหมดนี้เพื่อให้ภาพที่ได้มานั้นสร้างความอึดอัดในการมองเห็นภาพรวมของเหตุการณ์ สะท้อนความคิดความรู้สึกของตัวละครที่รับรู้ความรู้สึกของตัวเองได้แบบแยกส่วน

การแสดงของนักแสดงมี 2 ลักษณะ คือ (1) นักแสดงทำการแสดงตามสภาวะความรู้สึกที่ได้กำหนดไว้ แล้วทำการบันทึกวิดีโอ โดยให้นักแสดงสามารถใช้เวลากับสภาวะต่าง ๆ ได้ตามความต้องการ เพื่อให้นักแสดงได้นำเสนอความรู้สึก อารมณ์ผ่านสีหน้า แววตา และท่าทางในระดับที่แตกต่างกัน และ (2) การแสดงตามโจทย์ร่วมกับสัญญาณต่าง ๆ ในวรรณกรรม เช่น ตัวละครในสระว่ายน้ำที่อยู่ในสภาวะคิดถึง หมกมุ่นอยู่กับความรู้สึก และการจมน้ำของตัวละครเสมือนการจมดิ่งกับความคิดถึง เป็นต้น

ขั้นตอนที่ 4 การตัดต่อและเรียบเรียงภาพ

การตัดต่อเรียบเรียงภาพในวิดีโอเพอร์ฟอร์แมนซ์นั้นผู้สร้างสรรค์ใช้เทคนิคในการตัดต่อ เพื่อนำเสนอและสะท้อนความคิดและความรู้สึกของตัวละคร ดังนี้

1. การใช้ภาพซ้ำ เช่น การวางภาพในลักษณะ 1 จอ 3 จอ และ 9 จอ ภาพเคลื่อนไหวของนักแสดงที่เหมือนกันปรากฏขึ้นพร้อมกัน 9 จอ หรือภาพเคลื่อนไหวของนักแสดงที่เหมือนกันแต่ปรากฏขึ้นไม่พร้อมกันใน 9 จอ หรือภาพเคลื่อนไหวของนักแสดงที่ไม่เหมือนกันแต่อยู่ในโจทย์เดียวกันปรากฏขึ้นพร้อมกันหรือไม่พร้อมกันใน 9 จอ เพื่อให้ผู้ชมรับรู้ถึงความรู้สึกที่หลากหลายของตัวละคร ณ เวลานั้น ที่ค่อย ๆ เพิ่มขึ้น



ภาพที่ 5 ตัวอย่างการวางภาพ 1 จอ 3 จอ และ 9 จอ

Note: From © Thanaboon Kiatniran and Nattawut Chamnanwong 26/12/2021

การเลือกนำเสนอผลงานด้วย 9 จอ นั้นเอื้อให้เกิดการเล่นภาพได้หลากหลายในคราวเดียวกัน ทำให้เกิดการรับรู้จากหลากหลายมุมมอง และเกิดการตีความที่หลากหลาย อีกทั้งภาพในจอนั้นมีลักษณะเป็นกรอบ เปรียบเสมือนกับกรอบสังคมศีลธรรมได้

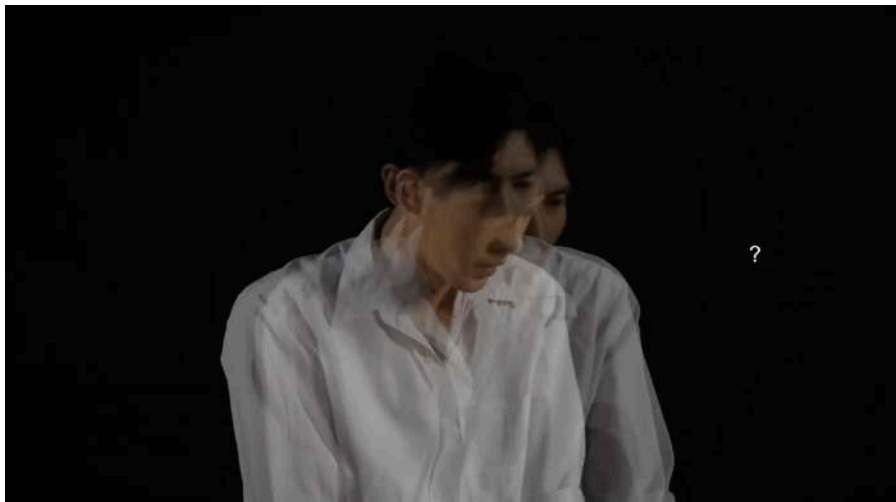
2. การตัดสลับภาพ เช่น การนำภาพ 2 สภาวะที่มีความแตกต่างกันนำมาตัดสลับกัน เพื่อสื่อสารถึงสภาวะ ความรู้สึก ที่มีความขัดแย้งภายในตัวของตัวละคร สื่อถึงอารมณ์ที่แสดงออกภายนอกกับสภาวะที่อยู่ภายในใจที่มีความแตกต่าง ขัดแย้งกัน เพื่อให้ผู้ชมรับรู้ถึงการต่อสู้ระหว่างความคิดและความรู้สึกภายใน



ภาพที่ 6 ตัวอย่างการวางภาพการตัดสลับภาพ

Note: From © Thanaboon Kiatniran and Nattawut Chamnanwong 26/12/2021

3. การตัดภาพทับซ้อนกัน เป็นการเน้นย้ำถึงสถานะของตัวละครที่รู้สึกกับมันขณะนั้นที่มีความรุนแรงอยู่ภายในตัวละคร ยิ่งเป็นการทับซ้อนมากเท่าใดยิ่งรู้สึกมากเท่านั้น และการทับซ้อนในบางครั้งก็เหมือนกับการฝันหรือการจินตนาการของตัวละครที่หมกมุ่นกับสิ่งนั้นจนเกิดการจินตนาการที่เหนือความจริงเกิดขึ้น เพื่อให้ผู้ชมรับรู้ได้ถึง ความสับสนเมื่อพิจารณาระหว่างความต้องการกับศีลธรรมที่จับต้องได้ยาก



ภาพที่ 7 ตัวอย่างการตัดภาพทับซ้อนกัน

Note: From © Thanaboon Kiatniran and Nattawut Chamnanwong 26/12/2021

4. การวางภาพในมุมอื่น ๆ เช่น การจัดตำแหน่งภาพอยู่ต่ำกว่ามุมมองที่ควรจะเป็นเหมือนการโดนกดขี่ ไม่มีค่าของตัวเองหรือการนำเสนอของภาพที่เหมือนกันแต่ตำแหน่งของมุนนั้นมีความกระจัดกระจายให้เห็นถึงการเคลื่อนไหวที่สลับไปมาไม่เป็นทิศเป็นทาง เพื่อให้ผู้ชมรับรู้ถึงการหลุดออกจากศูนย์กลางความรู้สึกที่ไม่สามารถจัดการได้



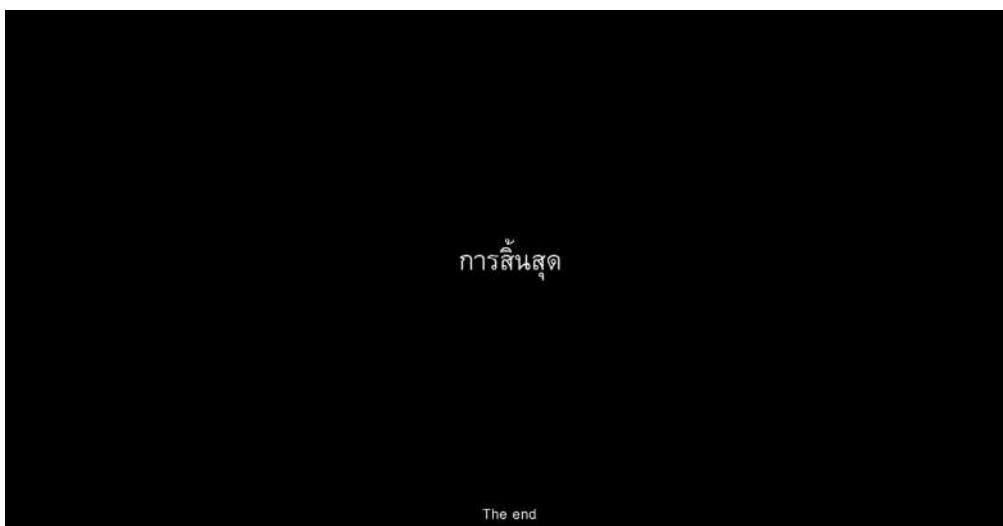
ภาพที่ 8 ตัวอย่างการวางภาพในมุมอื่น ๆ

Note: From © Thanaboon Kiatniran and Nattawut Chamnanwong 26/12/2021

ขั้นตอนที่ 5 การใช้คำร่วมกับภาพ

ช่วงทดลองผู้สร้างสรรค์ได้นำคำจากวรรณกรรมที่ได้เลือกสรรไว้ให้ขึ้นมาอยู่ร่วมในภาพวิดีโอ เพื่อนำเสนอถึงรูปแบบการประพันธ์ของวรรณกรรม วินทร์ เลียววาริณ ไว้ แต่เมื่อได้ทดลองแล้ว ผลที่ได้คือ คำที่ปรากฏพร้อมกับภาพนั้นมีอิทธิพลต่อการรับรู้อย่างมาก และกลายเป็นจุดสนใจหลักแทนภาพ ทำให้ภาพนั้นมีความสำคัญลดลง ผู้สร้างสรรค์จึงได้เลือก “คำ” มาใช้ในฐานะสัญลักษณ์และภาพเพื่อให้คำ หรือ “ภาษา” ทำหน้าที่ที่หลากหลายกว่าการให้ความหมายเท่านั้น รวมถึงการใช้คำเพื่อให้ความหมายในการเน้นย้ำภาพ หรือการใช้คำเพื่อสร้างความขัดแย้งกับภาพ หรือการใช้คำเพื่อให้ความหมายแทนภาพที่ไม่สามารถนำเสนอได้ ผู้สร้างสรรค์มีวิธีการเลือก “คำ” ใน 3 ลักษณะ ดังนี้

5.1 เลือกคำที่ภาพการแสดงผลไม่สามารถนำเสนอถึงความหมายที่ลึกซึ้งได้ เช่น การสิ้นสุด การจบสิ้น โดยจะเป็นคำที่ขึ้นหลังจากภาพเหตุการณ์การแสดงนั้น ๆ



ภาพที่ 9 ตัวอย่างการใช้คำที่ภาพการแสดงผลไม่สามารถนำเสนอถึงความหมายที่ลึกซึ้งได้

Note: From © Thanaboon Kiatniran and Nattawut Chamnanwong 26/12/2021

5.2 เลือกคำที่ขัดแย้งต่อภาพการแสดง เพื่อให้เกิดการรับรู้ภาพและความหมายที่ขัดแย้งกัน เป็นการกระตุ้นการตั้งคำถาม เช่น ภาพนำเสนอความเหงาและความเบื่อหน่าย แต่คำที่ปรากฏขึ้นประกอบภาพเป็น คำว่า ความสุข



ภาพที่ 10 ตัวอย่างการเลือกคำที่ขัดแย้งต่อภาพการแสดง

Note: From © Thanaboon Kiatniran and Nattawut Chamnanwong 26/12/2021

5.3 เลือกคำที่แทนการกล่าวถึงตนเองหรือตัวละครอื่น เช่น ผม และ หล่อน



ภาพที่ 11 ตัวอย่างการเลือกคำที่แทนการกล่าวถึงตนเอง หรือ ตัวละครอื่น

Note: From © Thanaboon Kiatniran and Nattawut Chamnanwong 26/12/2021

ขั้นตอนที่ 6 การสร้างสรรค์เพลงประกอบ

หลังจากที่ตัดต่อวิดีโอเรียบร้อยแล้ว ผู้สร้างสรรค์ได้ส่งผลงานให้กับทีมงานฝ่ายเสียงเพื่อประพันธ์เพลงประกอบให้เข้ากับแนวคิดหลัก ภาพ จังหวะการเปลี่ยนภาพของแต่ละวัน โดยกำหนดโจทย์หลักคือเน้นการขยายสภาวะของตัวละครเป็นหลักกว่าในสถานการณ์นั้นตัวละครมีความรู้สึกใดเกิดขึ้น รวมไปถึงเสียงจากสิ่งแวดล้อมในเหตุการณ์สำคัญต่าง ๆ ด้วย เช่น เสียง เพลงบลูดาบุ เสียงสิ่งแวดล้อมของงานเลี้ยง และเสียงรถยนต์ เป็นต้น

ขั้นตอนที่ 7 การจัดแสดงผลงานในรูปแบบออนไลน์

การจัดแสดงผลงานนั้น ผู้วิจัยได้นำผลงานเข้าร่วมในงานเทศกาลละครนานาชาติมรดกใหม่ วันที่ 24 ถึง 31 ธันวาคม พ.ศ. 2564 โดยได้ฉายในวันอาทิตย์ ที่ 26 ธันวาคม พ.ศ. 2564 เวลา 15.30 น.



ภาพที่ 12 โปสเตอร์ประชาสัมพันธ์ผลงาน ชั่ว และเทศกาลละครนานาชาติงานมรดกใหม่
Note: From © Thanaboon Kiatniran and Nattawut Chamnanwong 26/12/2021



ภาพที่ 13 โปสเตอร์ประชาสัมพันธ์เทศกาลละครนานาชาติงานมรดกใหม่

Note: From © Moradokmai International Theatre Festival 17/12/2021

ภายหลังการจัดแสดงผลงานได้มีการเสวนาจากผู้เชี่ยวชาญในสาขาศิลปะการละครหลากหลายท่าน จึงได้รับการวิพากษ์ผลงานด้วยมุมมองทางศิลปะการละคร (Theatre) เป็นหลัก ซึ่งทำให้เห็นว่าผลงานวิดีโอการแสดงที่ได้สร้างสรรค์ขึ้นนั้นเป็นการท้าทายการรับรู้ในด้านการแสดง การเสวนาและวิพากษ์ผลงานครั้งนี้จึงแสดงออกถึงตัวผลงานที่ได้ท้าทายวิธีคิดและรูปแบบการสร้างสรรค์ด้านศิลปะการแสดง โดยผู้ชมด้านศิลปะการละครได้วิพากษ์ว่า เมื่อนำวรรณกรรมของ วินทร์ เลียววาริณ มาทำเป็นวิดีโอเพอร์ฟอร์แมนซ์แบบนี้แล้ว ทำให้เสน่ห์ของบทดั้งเดิมนั้นหายไป เนื่องจากเรื่องซู่ทำให้ผู้อ่านรับรู้ได้ถึงกบฏปิดบัง ซ่อนเร้น อีกทั้งวิดีโอเพอร์ฟอร์แมนซ์ของผู้สร้างสรรค์ไม่สื่อสารเรื่องราวในวรรณกรรมที่เกิดขึ้น เน้นเฉพาะอารมณ์ความรู้สึกของตัวละครเป็นหลัก จึงทำให้พื้นที่ในการตีความน้อยลงและทำให้มีแต่การตั้งคำถาม ผู้ชมที่รู้จักตัววรรณกรรมเรื่องนี้ให้ความเห็นว่า ผู้สร้างสรรค์งานควรหยิบยกสิ่งอื่น ๆ ที่นอกเหนือจากตัววรรณกรรมเข้ามาสร้างสรรค์ร่วมในผลงานได้ เช่น การกระทำกับบุคคลที่ 3 เป็นต้น ด้านข้อมูลจากการสำรวจกลุ่มผู้ตอบแบบสอบถามจำนวน 54 คน สามารถสรุปได้ว่า ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่ สามารถรับรู้ได้ถึงตัวงานและเข้าใจในตัวผลงานผ่านการแสดง เทคนิคการตัดต่อ ภาพและเสียงได้ถึงร้อยละ 80 และมีความพึงพอใจในตัวผลงานมากถึงร้อยละ 96 โดยมีผู้ตอบแบบสอบถามได้ให้ความคิดเห็นว่า “มีรูปแบบที่แปลกใหม่ทำให้รู้สึกตื่นเต้นเวลารับชม”

สรุปผลการวิจัย

ในการสร้างสรรค์วิดีโอเพอร์ฟอร์แมนซ์เรื่อง Lover ผู้สร้างสรรค์พบว่ากลวิธีการสร้างสรรค์ผลงานนั้น เน้นไปที่การทำงานกับการแสดง และการนำเสนอการแสดงผ่านภาพ (วิดีโอ) โดยสามารถสรุปได้ดังนี้

1. การสร้างสรรค์ผลงานในครั้งนี้ ผู้สร้างสรรค์นำสภาวะอารมณ์ความรู้สึกของตัวละครชาย จากวรรณกรรมคตินิยมหลังสมัยใหม่เรื่อง “ซู่” มานำเสนอ โดยมุ่งสื่อสารประเด็นหลักคือการต่อสู้ระหว่างความคิดและความรู้สึก ความวุ่นวาย ฟุ้งซ่านที่เกิดขึ้นภายในจิตใจเมื่อสัจยชาตญาณครอบงำจิตใจ ผ่านการแสดงภาพเคลื่อนไหว รวมถึงสัญลักษณ์ต่าง ๆ โดยไม่ได้มุ่งเน้นที่จะนำเสนอตัวละคร ความเป็นมา บทสนทนา และมีเรื่องราวทำหน้าที่เป็นเพียงพื้นหลัง อาจมีภาพที่สะท้อนถึงเรื่องราวที่เกิดขึ้นกับตัวละครในลักษณะที่ไม่ปะติดปะต่อและไม่ชัดเจน การนำเสนอเรื่องราวยังคงดำเนินไปตามวันเช่นเดียวกับโครงสร้างการเล่าเรื่องเดิมของวรรณกรรม แต่ผู้สร้างสรรค์ได้เพิ่มเติมภาพอื่น ๆ ที่เกิดขึ้นจากการตีความสภาวะของตัวละคร เพื่อมุ่งให้ผู้ชมได้รับการกระตุ้นความรู้สึกจากภาพให้เกิดการตั้งคำถามและการตีความ
2. การแสดงของนักแสดงนั้นนอกจากการนำเสนอถึงสภาวะความรู้สึกที่ได้จากการวิเคราะห์ตีความแล้ว นักแสดงยังมีการสร้างสรรค์การแสดงร่วมกับสัญลักษณ์ที่ได้มาจากวรรณกรรม หรือได้จากการตีความใหม่ด้วย เช่น การสร้างสรรค์การแสดงร่วมกับ วัตถุ สิ่งของต่าง ๆ ด้วยวิธีการ หรือการมีปฏิสัมพันธ์ที่แปลกและแตกต่างไปจากปกติวิสัย เพื่อขยายให้เห็นถึงสภาวะความรู้สึกของตัวละครให้มากยิ่งขึ้น และเพื่อกระตุ้นให้ผู้ชมเกิดการตั้งคำถาม เช่น นักแสดงกินและพ่นดอกกุหลาบ นักแสดงนำสายโทรศัพท์มาพันตามร่างกาย เป็นต้น
3. การสร้างสรรค์ภาพการแสดงโดยใช้คำและวัตถุในฐานะสัญลักษณ์ เช่น วัตถุ (สัญลักษณ์) ที่เกิดจากวิเคราะห์ตีความ และให้ความหมายกับ คำที่ปรากฏในวรรณกรรม เช่น ดอกกุหลาบ ปลา น้ำแข็ง เหล้า ฯลฯ โดยนำเสนอวัตถุเหล่านี้ร่วมกัน หรือให้วัตถุเหล่านี้ทำงานร่วมกัน ให้เกิดเป็นความหมายบางอย่างขึ้น เช่น “เหล้าที่รินใส่ดอกกุหลาบ” ซึ่งการจัดวางภาพเน้นไปที่มุมมองที่แปลกใหม่ เพื่อเป็นสัญลักษณ์ใหม่ในการขยายหรือนำเสนอความรู้สึกของตัวละคร และการใช้ “คำ” จากวรรณกรรม ประกอบภาพ เพื่อทำหน้าที่ที่หลากหลายกว่าการให้ความหมาย เช่น การใช้คำโดยมีความหมายสอดคล้องกับภาพที่ปรากฏเพื่อนำเสนอสถานการณ์ การใช้คำโดยมีความหมายขัดแย้งกับภาพที่ปรากฏเพื่อกระตุ้นการรับรู้ที่ซับซ้อนขึ้น ระหว่างการรับรู้ทางตาและการรับรู้ผ่านความคิด เพื่อให้เกิดการตั้งคำถามกับสภาวะบางอย่างที่ไม่สามารถนำเสนอได้ กระตุ้นให้เกิดการตีความ อีกทั้งยังมีการจัดวางตำแหน่ง ขนาด และการเคลื่อนไหวของคำในภาพหลากหลายรูปแบบเพื่อแสดงให้เห็นถึงการให้ความหมายของ “คำ” ในฐานะภาพสัญลักษณ์เช่นเดียวกันกับภาพอื่น ๆ

อภิปรายผล

การสร้างสรรคดีโอเพอร์ฟอร์แมนซ์ในครั้งนี้ ผู้สร้างสรรค์ได้เรียนรู้การสร้างสรรคผลงานเพอร์ฟอร์แมนซ์ในรูปแบบวิดีโอ ต่างจากสิ่งที่ผู้สร้างสรรค์ได้เคยศึกษามา การทดลองครั้งนี้ถือเป็นการเปิดประสบการณ์ในการสร้างผลงานการแสดงแนวทดลอง การนำแนวคิดคตินิยมหลังสมัยใหม่เข้ามาใช้ในวิธีการสร้างสรรค์ โดยผู้สร้างสรรค์ได้เห็นถึงข้อที่ควรปรับปรุงในตัวผลงานดังนี้

1. การเลือกประเด็นหลักในการสร้างสรรค์และจุดมุ่งหมายในการนำเสนอต่อผู้รับชมนั้นควรต้องชัดเจนและสะท้อนให้เห็นในวิธีการสร้างสรรค์ การแสดง และการอภิปรายผลอย่างเป็นระบบ
2. ภาพกับการเลือกใช้สัญลักษณ์ และการคาดการณ์ถึงการรับรู้และตีความของผู้ชมนั้นมีผลต่อการออกแบบการแสดงเป็นอย่างมาก ดังนั้นจึงควรต้องศึกษาการรับรู้ของผู้ชมด้วย
3. หลักการในเชิงเทคนิคการสร้างภาพ การตัดต่อ และการเรียบเรียงภาพ มีผลต่อการสร้างและกระตุ้นความรู้สึกของผู้ชม
4. การเลือกสื่อสารด้านอารมณ์ความคิดและความรู้สึกภายในร่วมกับการแสดงออกเชิงพฤติกรรมภายนอก มีผลต่อการสื่อสารประเด็นที่ชัดเจน รวมถึงการกระตุ้นการรับรู้ของผู้ชมด้วย ดังนั้นจึงต้องพิจารณาความเข้มข้นระหว่างการนำเสนอทั้งสองส่วนให้มากขึ้น
5. การรับฟังคำวิพากษ์ของผู้รับชมจากหลากหลายสาขามีความสำคัญ โดยเฉพาะผลงานวิดีโอเพอร์ฟอร์แมนซ์ โดยมีความคาบเกี่ยวกันระหว่างการแสดง ภาพยนตร์ วรรณกรรม และทัศนศิลป์ ซึ่งจะเห็นได้ว่าผู้ชมที่ดูงานชิ้นนี้ในมุมมองของศิลปะการละคร จากการจัดแสดงผลงานในรูปแบบออนไลน์ได้วิพากษ์ถึงโครงสร้างการเล่าเรื่องที่ไม่ชัดเจนและทำให้ผู้รับชมไม่รู้เรื่อง ในขณะที่ผู้ชมทางด้านทัศนศิลป์มองว่า งานชิ้นนี้ยังคงอยู่ภายใต้โครงสร้างการเล่าเรื่องของวรรณกรรมและควรนำเสนอการแสดงออกเชิงพฤติกรรมเพื่อเน้นประเด็นมากกว่าความรู้สึก เหล่านี้เป็นประเด็นที่น่าสนใจในการสร้างสรรค์ผลงานแนวนี้ต่อไป

กระบวนการสร้างสรรค์วิดีโอเพอร์ฟอร์แมนซ์เรื่อง Lover จากวรรณกรรม “ชู” โดย วินทร์ เลียววาริณ แสดงให้เห็นถึงอิทธิพลของแนวคิดคตินิยมหลังสมัยใหม่ที่มีผลต่อกลวิธีการนำเสนอ เน้นการรับรู้และการตีความที่หลากหลายของทั้งผู้สร้างสรรค์และผู้ชม โดยมีสิ่งสำคัญคือ การเชื่อมโยงแนวคิดและวิธีการให้สอดคล้องกัน ซึ่งผู้สร้างสรรค์ต้องหมั่นทบทวนและวิเคราะห์สะท้อนผลในการทดลองสร้างสรรค์ของตนเอง เพื่อค้นหาเป้าหมายรูปแบบ และวิธีการที่เหมาะสมกับผลงาน ผลงานเรื่อง Lover นั้นแสดงให้เห็นถึงลักษณะสำคัญของความเป็นวิดีโอเพอร์ฟอร์แมนซ์ คือ การสร้างสรรค์ภาพการแสดงตามความต้องการของศิลปิน ที่สามารถเลือกนำเสนอเฉพาะส่วน ขยายหรือเน้นย้ำมุมมองอื่น ๆ เพื่อให้ภาพการแสดงนั้นสร้างความแปลกใหม่และแตกต่างได้อย่างไร้ขีดจำกัด



<https://kku.world/47z03>

<https://vimeo.com/859679524>

วิดีโอเพอร์ฟอร์แมนซ์เรื่อง Lover

กิตติกรรมประกาศ

ผู้สร้างสรรค์ขอขอบพระคุณกองทุนสนับสนุนการวิจัย คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น
คณาจารย์และนักศึกษาศาขการแสดง เทศกาลนานาชาติมรดกใหม่ ทีมงานเบื้องหลังทุกฝ่าย
รวมถึงอาจารย์สรณ์รัตน์ แสงชัย ที่ปรึกษาการสร้างสรรค์ดนตรีประกอบวิดีโอเพอร์ฟอร์แมนซ์

References

- Areerungruang, S. (2012). *Widī ō aṭ chut mān phačhon [Video art: the defeat of mara]* [Doctoral dissertation], Chulalongkorn University.
- Boonhok, S. (2020). Dek Khū Phā Khāo: Khwāmsamphan Rawāng Tūalakhōn Dek Kap Sangkhom Thī Nam Sanoē Phān Rūangsan Rāngwan Sīrai [Child is a White Cloth (?): Relationships between Children Characters and Social Issues Represented in S.E.A. Write's Short Stories]. *VANNAVIDAS*, 20(2), 173 - 201.
- Chunlawong, S. (2013). Wong Wannakam Thai Nai Krasāe Lang Samai Mai (Tōn Thī 1) [Thai Literature in Postmodern Trend]. *Journal of Social Sciences and Humanities Research in Asia*, 19(4), 3 - 35.
- Jitthos, P. (2018). *Phāpphayon Thatsanasin Læ Widī Ō Aṭ Khōng Čhakkrawān Ninthamrong [Visual Art Film and Video Art by Jakrawal Nilthamlong]* [thesis], Silpakorn University.
- Kittikong, T. (2020). *Kān sadāeng / PERFORMANCE: khwāmruṃ būrangton kīeokap phoeṃ fōmā [PERFORMANCE: Basic Understanding of Performance]* [thesis], Khon kaen University.
- Lehman, H. T. (2006). *Postdramatic Theatre [Introduction In Postdramatic Theatre]*. London, Routledge.
- Na nakorn, P. (2019). *Sinlapasaikhīdēlik [Psychedelic Art]* [Thesis], Silpakom University.
- Somkong, T. (2020). Pioneer in Video Art. *The Great Fine Art*. <http://www.fineart-magazine.com/pioneer-in-video-art>.
- Supanwanit, A. (2008). *Rak Thuk Suk Sok Nai Wannakhadī Thai: Sathōn Sangkhom Čhāk 'adīṭ Sū Patčhuban [Love, Suffering, Suffering in Thai Literature: Reflecting on Society from the Past to the Present]*. Bangkok: SangSan Book.
- The Reader. (2022, March 27). *Win Lyovarín*. Bangkok: Prapansarn Publishing. http://www.praphansarn.com/home/detail_author_th/39.

การสร้างสรรคผลงานศิลปะสื่อผสมสะท้อนสภาวะวิกฤตทางธรรมชาติและผลกระทบจากปัญหาไฟป่า

received 4 AUG 2022 revised 1 JAN 2023 accepted 23 JAN 2023

วรรณวิทย์ เพ็ชรติบ

นักศึกษาปริญญาโทบัณฑิต

สาขาวิชาศิลปะและการออกแบบ

คณะจิตรศิลป์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

กรกฎ ใจรักษ์

รองศาสตราจารย์ ดร. หลักสูตรดุขบัณฑิต

สาขาวิชาศิลปะและการออกแบบ

คณะจิตรศิลป์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

บทคัดย่อ

การสร้างสรรคผลงานศิลปะสื่อผสมสะท้อนสภาวะวิกฤตทางธรรมชาติและผลกระทบจากปัญหาไฟป่ามีที่มาจาก การได้รับรู้ถึงผลกระทบที่เกิดจากไฟป่า สืบเนื่องจากการที่ผู้เขียนได้อาศัยอยู่ในจังหวัดเชียงใหม่มาเป็นระยะเวลา ที่นานพอสมควร จึงได้พบเห็นและรับผลกระทบจากปัญหาที่เกิดขึ้น หลังจากการค้นคว้าข้อมูลจึงทำให้ได้รับรู้ว่ ปัญหาไฟป่าเกิดจากกิจกรรมเชิงเศรษฐกิจ โดยเฉพาะการประกอบอาชีพเกษตรกร ถือได้ว่าเป็นอาชีพหลักที่สร้าง ปัญหา

การศึกษาและวิเคราะห์ข้อมูลนำไปสู่การกำหนดวัตถุประสงค์ การสร้างสรรคผลงานศิลปะประติมากรรมสื่อผสม นำเสนอสาระประเด็นสภาวะวิกฤตทางธรรมชาติ ผลกระทบจากการกระทำของมนุษย์ และสร้างการรับรู้ถึง ผลกระทบที่เกิดจากการกระทำของมนุษย์โดยเฉพาะสิ่งที่เกิดขึ้นจากระบบเกษตรกรรมที่นำมาซึ่งปัญหาไฟป่าใน พื้นที่ภาคเหนือของประเทศไทยต่อผู้ชม

ในกระบวนการสร้างสรรคผลงานกำหนดเป็นรูปแบบประติมากรรมสื่อผสมที่มีหลากหลายขนาด นำเสนอประเด็น ของสภาวะที่ได้รับผลกระทบจากการกระทำของมนุษย์ โดยเฉพาะสภาวะที่เกิดจากปัญหาไฟป่าในพื้นที่ภาคเหนือ ของประเทศไทย ดุษฎีนิพนธ์ในรูปแบบนิทรรศการศิลปะชุดนี้ เป็นผลงานศิลปะประติมากรรมสื่อผสมร่วมกับสื่อ ภาพเคลื่อนไหว นำเสนอผลงานผ่านพื้นที่จำลองของสภาวะไฟป่าและสภาวะหลังจากเกิดปัญหาไฟป่าแล้ว ซึ่ง แสดงให้เห็นถึงผลกระทบหลังจากการเกิดขึ้นของไฟป่า

การสร้างสรรคผลงานชุดนี้ นอกจากการได้ผลสัมฤทธิ์ตามวัตถุประสงค์ในเรื่องการสะท้อนปัญหาผลกระทบต่อ สิ่งแวดล้อมที่เกิดจากปัญหาไฟป่า โดยใช้ผลงานศิลปะเป็นสื่อในการถ่ายทอดออกมาจากแนวความคิดที่ตั้งไว้ ผู้เขียนยังได้อึ้งความรู้และประโยชน์จากการค้นพบระหว่างการสร้างสรรคหลายประการ ทั้งการได้ทดลองวิธี การรวมถึงเทคนิคใหม่ ๆ ที่เกิดจากการสร้างสรรคและนำเสนอผลงาน สิ่งสำคัญอีกอย่างที่ได้รับคือ ผู้เขียนสามารถ

ต่อยอดและพัฒนาในการสร้างสรรค์ผลงานต่อ ๆ ไปในอนาคตได้อย่างหลากหลายขึ้น ทั้งด้านรูปแบบ เนื้อหา รวมไปถึงวิธีการนำเสนอผลงานและยังได้นำเสนอผลงาน เพื่อสะท้อนปัญหาและผลกระทบของไฟป่าให้ผู้ชมได้ตระหนักถึงความสำคัญของสิ่งแวดล้อม และผลกระทบที่จะตามมาเมื่อเกิดปัญหาไฟป่าขึ้น

คำสำคัญ: ไฟป่า, ประติมากรรมสื่อผสม, ศิลปะในประเด็นสิ่งแวดล้อม

The study of the process and colorized photographs usage for historical study in Thailand¹

Wannawit Patteep

Ph.D. candidate,
Program in Arts and Design,
Faculty of Fine Arts, Chiangmai University

Korakot Jairak

Associate Professor,
Doctoral Program in Arts and Design,
Faculty of Fine Arts, Chiang Mai University

Abstract

The creation of mixed media artworks reflecting the crisis of natural disasters, and the impacts of forest fires originates from the awareness of the effects caused by these fires. The author, having lived in Chiang Mai for a considerable period, has witnessed and experienced the consequences of this problem. After researching the data, it became evident that the issue of forest fires stems from economic activities, particularly agriculture, which is a primary occupation contributing to this problem.

The study and analysis of data led to the determination of objectives for creating mixed media sculptures that present the issues of natural crisis and the impacts of human actions. It aims to raise awareness about the consequences of human activities, especially those resulting from agricultural systems that have led to forest fires in northern Thailand.

In the creative process, the artworks are designed as mixed media sculptures of various sizes, presenting the issues affected by human actions, particularly the situation arising from forest fire problems in Northern Thailand. This dissertation, in the form of an art exhibition, features mixed media sculptures combined with moving images, presenting a simulated space of forest fire conditions and the aftermath, illustrating the impacts following the occurrence of these fires.

The creation of this series not only achieves its objective of reflecting the environmental issues caused by forest fires, using art as a medium to convey the established concepts, but also

provides the author with knowledge and benefits from discoveries made during the creative process. This includes experimentation with new methods and techniques that emerged from the creation and presentation of the artworks. An important aspect gained is that the author can expand and develop future creations in various ways, including forms, content, and presentation methods. Furthermore, the artworks aim to reflect the problems and impacts of forest fires to raise awareness among the audience about the significance of the environment and the consequences that follow when forest fires occur.

Keywords: Forest Fire, Mixed-Media Sculpture, Art in Environmental Issues

บทนำ

การศึกษาและสร้างสรรค์ผลงานในครั้งนี้มีแรงบันดาลใจจากการปะทะกับปัญหาภาวะแวดล้อมวิกฤตที่เกิดขึ้นจริงในพื้นที่อยู่อาศัย โดยประเด็นปัญหาทั้งหมดเกิดจากการใช้ชีวิตของมนุษย์ในสังคมปัจจุบัน การกระทำของมนุษย์เป็นสาเหตุสำคัญที่ส่งผลกระทบย้อนกลับมาสู่ตนเอง รวมไปถึงสิ่งมีชีวิตอื่น ๆ ในธรรมชาติ สภาพแวดล้อมที่มนุษย์ต้องอยู่ร่วมกัน สังคมแบบสมัยใหม่ก่อให้เกิดมลพิษ อากาศที่ไม่ดี น้ำเน่าเสีย อาหารที่เป็นพิษอันตราย โดยเฉพาะผลกระทบที่เกิดจากไฟป่าในพื้นที่ภาคเหนือของประเทศไทยในทุก ๆ ปี ทั้งหมดมีสาเหตุจากรูปแบบการใช้ชีวิตของมนุษย์จนกลายเป็นคำที่นักวิชาการเรียกกันว่า “แอนโทรโปซีน” (Anthropocene) ถูกกล่าวถึงโดย พอล ครุตเซน (Paul Crutzen) นักฟิสิกส์เคมีชาวเนเธอร์แลนด์ ผู้ได้รับรางวัลโนเบลสาขาเคมี จากงานวิจัยด้านเคมีในบรรยากาศ ระหว่างการบรรยายทางวิชาการครั้งหนึ่งเมื่อปี ค.ศ. 2000 ได้เสนอว่า “แอนโทรโปซีน” อาจเริ่มต้นขึ้นตั้งแต่ปลายศตวรรษที่ 18 ที่อุณหภูมิสูงขึ้น มีการปลดปล่อยก๊าซคาร์บอนไดออกไซด์ และก๊าซเรือนกระจก ออกสู่ชั้นบรรยากาศ เกิดปัญหาสิ่งแวดล้อมจากพลาสติก และความเสื่อมถอยของระบบนิเวศปะการัง รวมถึงการสูญพันธุ์ของสัตว์และพืชจำนวนมาก “การที่รับรู้เรื่องราวข่าวสารจากสื่อต่าง ๆ ในปัจจุบันจะเห็นได้ว่ามนุษย์กำลังเผชิญกับปัญหาด้านสิ่งแวดล้อมเป็นพิษ มลภาวะที่เกิดขึ้นในทุกประเทศ เนื่องจากการเปลี่ยนแปลงของประชากรมนุษย์เศรษฐกิจ การเพิ่มผลผลิตและการพัฒนาอุตสาหกรรม การพัฒนาที่เน้นความเจริญด้านวัตถุมากกว่าการพัฒนาทางด้านจิตใจ โดยประเด็นเหล่านี้สะท้อนถึงผลกระทบที่เกิดขึ้นจากการกระทำ การใช้ชีวิตประจำวันของมนุษย์มาตลอด ดังที่ผู้เขียนเองได้ใช้ชีวิตอยู่ท่ามกลางหมอกควันที่เกิดจากไฟป่าทุก ๆ ฤดูร้อนของจังหวัดทางภาคเหนือของประเทศไทย ทำให้การหายใจไม่เป็นปกติสุข ค่าใช้จ่ายหลายครัวเรือนเพิ่มขึ้นจากการใช้เครื่องฟอกอากาศและเครื่องปรับอากาศเพิ่มขึ้น ปัญหาหมอกควันไฟป่าในจังหวัดเชียงใหม่กลายเป็นปัญหาระดับประเทศมานานนับ 10 ปี โดยมีความพยายามที่จะแก้ไขปัญหาย่างต่อเนื่อง แต่สถานการณ์ยังคงรุนแรงขึ้นโดยเฉพาะพื้นที่เขตอุทยานแห่งชาติดอยสุเทพ - ปุย ตำบลสุเทพ อำเภอเมือง จังหวัดเชียงใหม่ ไฟได้สร้างความเสียหายเป็นบริเวณกว้างแก่พื้นที่โดยรอบ 2,400 ไร่ ปัจจัยหลัก ๆ ที่มาจากฝีมือมนุษย์ เช่น การเผาเพื่ออุตสาหกรรมเกษตร เพื่อสร้างเส้นทางแหล่งอาหารสัตว์ป่า และเพื่อหาของป่า ฯลฯ นอกจากนั้นยังมีประเด็นปัญหาการจุดไฟเพื่อกลั่นแกล้งเพราะไม่พอใจการทำงานของเจ้าหน้าที่ หรือแม้แต่การจุดไฟโดยความคึกคะนองไม่มีสาเหตุใด ๆ และจุดไฟเพื่อสร้างสถานการณ์ให้เกิดความขัดแย้งในพื้นที่” (Mgr online, 2019)

หลังจากที่ได้ย้ายเข้ามาอยู่ในจังหวัดเชียงใหม่เป็นเวลา 6 ปี หนึ่งในปัญหาใหญ่ที่ผู้เขียนต้องเผชิญในช่วงฤดูร้อนของทุกปีคือ ปัญหาเรื่องหมอกควันอันเกิดจากไฟป่าหรือการเผาของเกษตรกร ซึ่งผลกระทบที่ตามมาในรูปแบบของฝุ่นควันยิ่งทวีความรุนแรงมากยิ่งขึ้นในทุกปี จนก่อให้เกิดอันตรายต่อการใช้ชีวิตของประชาชน และสิ่งมีชีวิตที่อาศัยอยู่ในป่า

ด้วยเหตุนี้ผู้เขียนเกิดแนวคิดที่จะนำเสนอประเด็นสภาวะวิกฤตทางธรรมชาติ ผลกระทบจากการกระทำของมนุษย์ โดยเฉพาะปัญหาไฟป่าในพื้นที่ภาคเหนือของประเทศไทย มาสร้างสรรค์และนำเสนอเป็นผลงานศิลปะจัดวางที่ประกอบด้วยผลงานประติมากรรมสื่อผสม นำเสนอรูปทรงของคน สัตว์และสิ่งของที่ได้รับผลกระทบจากการกระทำของมนุษย์โดยมุ่งเน้นไปที่ปัญหาไฟป่าเป็นหลัก นอกจากนี้ยังสนใจที่จะทำภาพเคลื่อนไหวเพื่อแสดงให้เห็นถึงสภาวะไฟป่าและสภาวะหลังจากเกิดปัญหาไฟป่าแล้ว

วัตถุประสงค์

1. เพื่อสร้างสรรค์ผลงานศิลปะประติมากรรมสื่อผสม นำเสนอสาระ ประเด็นสภาวะวิกฤตทางธรรมชาติ และผลกระทบจากการกระทำของมนุษย์
2. เพื่อค้นคว้าและศึกษาการทำงานร่วมกันระหว่างผลงานประติมากรรม สื่อภาพเคลื่อนไหว และการสร้างสภาวะที่สะท้อนการกระทำของมนุษย์ต่อธรรมชาติ
3. เพื่อสร้างการรับรู้ถึงผลกระทบที่เกิดจากการกระทำของมนุษย์โดยเฉพาะสิ่งที่เกิดขึ้นจากระบบเกษตรกรรมที่นำมาซึ่งปัญหาไฟป่าในพื้นที่ภาคเหนือของประเทศไทยต่อผู้ชม

กระบวนการสร้างสรรค์ผลงานชุดทดลอง

การสร้างศึกษาค้นคว้าเรื่องราวและผลกระทบ ที่เกิดจากมนุษย์ รวมไปถึงเรื่องของปัญหาไฟป่า ในกระบวนการสร้างผลงาน การค้นคว้าข้อมูล และการสร้างสรรค์ผลงานเชิงทดลองได้ทำควบคู่กัน เพื่อค้นหาสาระ และสัญลักษณ์ที่ต้องการนำเสนอออกมาผ่านผลงานศิลปะ และนำไปสังเคราะห์เพื่อพัฒนาในการสร้างผลงานจริงอีกครั้ง การทดลองสร้างผลงานทั้งหมดจึงออกมาเป็นผลงานประติมากรรมสื่อผสม เพื่อแสดงเนื้อหาของสภาวะที่ได้รับผลกระทบจากปัญหาการกระทำของมนุษย์ ดังที่จะนำเสนอต่อไปนี้

แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับผลงานชุดทดลอง

1. สภาวะที่ได้รับผลกระทบจากปัญหาไฟป่า

ประเด็นไฟป่าในประเทศไทยนั้นเป็นปัญหาใหญ่ที่มีมาเป็นเวลานาน โดยช่วงฤดูร้อนปี พ.ศ. 2563 มีไฟป่าเกิดขึ้นอย่างต่อเนื่อง ในภาคเหนือของประเทศไทยที่สื่อมวลชนนำเสนอภาพข่าวสัตว์ป่าที่หนีตายลงมาจากเขตอุทยานแห่งชาติดอยสุเทพ - ปุย จังหวัดเชียงใหม่ ลงมาสู่เขตชุมชน เกิดเป็นภาพให้เห็นถึงสภาพชีวิตของสัตว์ป่าที่ได้รับผลกระทบโดยตรงจากเหตุการณ์ไฟไหม้ป่า

2. ปัญหาไฟป่าจากจุดเล็กสู่ผลกระทบในวงกว้าง

คว้นส่วนใหญ่เกิดจากฝีมือมนุษย์ ซึ่งคว้นจากการเผาไหม้โดยแสงแดดได้รับการพิสูจน์แล้วว่าเกิดขึ้นได้ยากและน้อยมาก ทว่าคำถามสำคัญ คือเมื่อพื้นที่เกิดคว้นนับล้านไร่ กินพื้นที่กว้างเกินกว่าจะหาว่าใครคือต้นตอของการเผา โดยการเผาบนที่สูงนั้นมีหลากหลายรูปแบบขึ้นอยู่กับแรงจูงใจที่แตกต่างกัน และสามารถกล่าวได้ว่าการเผา “ภายในชุมชน” ส่วนมากค่อนข้างรัดกุม เนื่องจากเป็นกระบวนการหนึ่งในการทำไร่หมุนเวียน (Land rotation farming) หรือการทำเกษตรเชิงวัฒนธรรมที่ต้องอาศัยการเผาเพื่อเปิดหน้าดินและเป็นส่วนหนึ่งของพิธีกรรมก่อนเริ่มต้นฤดูกาลเพาะปลูก โดยการเผาแบบนี้อาศัยการสังเกตธรรมชาติในการประเมินความเสี่ยง ทั้งทิศทางลม

ความชื้นในอากาศ ปริมาณน้ำฝนในรอบปี และหากตัดสินใจเผด็จการทำแนวกันไฟเป็นหลุมลึกรอบแปลงซึ่งเว้นระยะห่างจากชายป่าเป็นระยะหลายเมตร

อย่างไรก็ตาม การเปลี่ยนแปลงพื้นที่อาศัยของประชาชนที่รุกรานเข้าโอบล้อมผืนป่าต้นน้ำลำธาร การเผาอีกหลายรูปแบบที่เกิดขึ้นย่อมเป็นปัญหาที่ไม่สามารถแก้ไขได้ ดังที่ ชัยรัช จอมติ ชาวปกากะญอจากหมู่บ้านห้วยหินลาดในจังหวัดเชียงราย และนักดับเพลิงอาสาผู้ดับไฟป่ามานานนับสิบปี ได้ให้สัมภาษณ์ว่า “แม้แต่คนในชุมชนก็ไม่สามารถตอบคำถามได้ว่าใครคือมือเพลิง เพราะการจุดไฟนั้นใช้เวลาเพียงไม่กี่นาที แต่กว่าคนในชุมชนจะรู้ตัวไฟก็ลุกลามไปกว้างแล้ว” (Jomti, 2020, interview)



ภาพที่ 1 ภาพถ่ายขณะสัมภาษณ์ ชัยรัช จอมติ ชาวปกากะญอจากหมู่บ้านห้วยหินลาด จังหวัดเชียงราย นักดับเพลิงอาสาดับไฟป่ามานานนับสิบปี

Note: From Arunvati Ratnatarree, 2019

“ส่วนหนึ่งของไฟป่าเกิดจากการลักลอบหาของป่าจริง แต่จะเหมารวมว่าเป็นฝีมือของชาวเขาทั้งหมดไม่ได้ เพราะแต่ละชนเผ่าก็มีวิธีการหาของป่าโดยไม่ใช้ไฟกันทั้งนั้น” ชัยรัชเสริมถึงข้อสังเกตในชุมชนที่อยู่กับป่ามานานว่า ไฟป่าส่วนมากมักเกิดบริเวณป่าที่อยู่ใกล้กับถนน ซึ่งนั่นก็ทำให้คาดเดาสาเหตุได้หลายทาง เช่น การทำเกษตรเชิงเดี่ยว โดยเฉพาะข้าวโพดที่รุกเข้ามาในพื้นที่ป่า เนื่องจากปัญหกรรมสิทธิ์ในที่ดินทำกินจึงต้องตัดถนนเข้ามาเพื่อการขนส่งด้วย หรือการเผาเพื่อรื้อไล่ที่ดินก็มีจำนวนมาก นอกจากนั้นไฟปายังไม่ได้เกิดเฉพาะในฤดูร้อนอย่างหลายคนเข้าใจ แต่เกิดอยู่เรื่อยไปตลอดทั้งปี เพียงแค่หนักหน่วงในช่วงอากาศร้อนแล้ง จนได้รับผลกระทบเป็นวงกว้าง และนั่นเท่ากับว่าคนข้างบนย่อมเผชิญปัญหาค้นวันบ่อยกว่าคนข้างล่างหลายเท่า ที่น่าตกใจก็คือระยะหลังคนเผ่าชานาญขึ้นเรื่อย ๆ หลักฐานที่พบบริเวณจุดเกิดเหตุไม่ได้มีเพียงไม้ขีดไฟหรือซากเชื้อเพลิงธรรมดาอีกต่อไปแล้ว แต่เป็นขบวนการที่สร้างขึ้นสำหรับเผาป่าโดยเฉพาะ ครั้งหลังสุดที่พบคือเชื้อเพลิงอัดแท่งแบบที่จะค่อย ๆ ไหม้ทีละนิดเพื่อยื้อเวลาให้คนเผ่าหลบหนีออกนอกพื้นที่ก่อนที่ไฟจะลุกลาม

งานวิจัยเกี่ยวกับผลกระทบของไฟ ทำให้พบว่าหลายฝ่ายขาดความเข้าใจเรื่องปัญหาอย่างชัดเจน เมื่อถามว่า “หมอกควันภาคเหนือมาจากไหน?” จึงไม่สามารถตอบได้ด้วยคำตอบเดียว และยังไม่สามารถอธิบายสาเหตุของปัญหาหมอกควันได้ ไม่ว่าจะเพราะชาวเขาทำไร่เลื่อนลอย ซึ่งชาวบ้านที่อาศัยอยู่เผาเพื่อหาของป่า หรือเพราะการทำเกษตรเชิงเดี่ยวที่มีนายทุนใหญ่เป็นเงาอยู่เบื้องหลังก็ไม่ใช้คำตอบที่ถูกต้องเสียทีเดียว (Ratnatarree, 2020)

ข้อมูลจากบทความ ข่าวสาร รวมไปถึงงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับปัญหาไฟป่า ทำให้ทราบว่าแท้จริงแล้วปัญหาไฟป่า มีต้นตอมาจากหลากหลายประเด็นไม่ว่าจะเป็นการเผาเพื่อการทำเกษตร โดยเฉพาะข้าวโพดเลี้ยงสัตว์ การเผาเพื่อหาของป่าของชาวบ้านบริเวณใกล้เคียง และปัญหาที่น่าตกใจคือ การเผาเพื่อเงินงบประมาณของข้าราชการที่เกี่ยวข้อง

ในการศึกษาขั้นต่อไป ผู้เขียนมุ่งประเด็นความสนใจไปที่การเผาป่าจากเกษตรกรรม โดยเฉพาะการปลูกข้าวโพดเพื่อเลี้ยงสัตว์ เนื่องจากสาเหตุที่ก่อให้เกิดปัญหาไฟป่าในพื้นที่ภาคเหนือของประเทศไทยส่วนใหญ่เกิดจากการปลูกข้าวโพดเลี้ยงสัตว์ โดยได้ศึกษาค้นคว้าและนำเสนอหัวข้อที่เกี่ยวข้องดังต่อไปนี้

3. ข้าวโพด สาเหตุแห่งการทำลายป่า น้ำแล้ง และหมอกควันพิษ

ปัจจุบันสังคมหลงเชื่อมานานว่า ปัญหาหมอกควันพิษในภาคเหนือของประเทศไทย ซึ่งเกิดขึ้นทุกปีในช่วงหน้าแล้งมาจากการเผาป่าเพื่อหาเห็ด หรือหาของป่าของชาวบ้านเป็นสาเหตุหลัก แต่แท้จริงแล้วสาเหตุหลักสำคัญคือการเผาซากข้าวโพดและเผาป่า เพื่อทำไร่ข้าวโพดในพื้นที่ป่าต้นน้ำ เกษตรกรเผาป่าหลายล้านไร่ เพื่อเปลี่ยนเป็นการปลูกข้าวโพดเพื่อเลี้ยงสัตว์ และส่งออกขายให้กับนายทุนและบริษัทที่เกี่ยวกับการผลิตอาหารสัตว์ แต่ปัญหาใหญ่ที่ตามมาคือ หมอกควันพิษ ดินถล่ม น้ำท่วม น้ำแล้ง และความยากจนเป็นหนี้สินของเกษตรกรรายย่อย โดยจากผลสำรวจพื้นที่ปลูกข้าวโพดเลี้ยงสัตว์ในภาคเหนือของประเทศไทย พบว่า จังหวัดเชียงใหม่มีพื้นที่ปลูกข้าวโพดมากที่สุด ในฤดูร้อนของทุกปี ภาพของผืนป่าเขียวขจีได้ถูกแทนที่ด้วยผืนดินแห้งแล้งและซากจากการเผาหลังจากการเก็บเกี่ยวผลผลิตทางการเกษตร ส่งผลให้จังหวัดเชียงใหม่เป็นพื้นที่ที่มีปัญหาหมอกควันพิษจากการเผาป่าและซากไร่แหล่งใหญ่ของประเทศ โดยพื้นที่เผาส่วนใหญ่เป็นไร่ข้าวโพดซึ่งมีพื้นที่ประมาณแสนกว่าไร่และเป็นพื้นที่ป่าต้นน้ำในระบบเกษตรแบบใหม่ เมื่อเก็บเกี่ยวข้าวโพดเสร็จ ชาวไร่ต้องรีบกำจัดซากไร่ ตอซังข้าวโพด หรือขยะอื่น ๆ ด้วยวิธีการที่ง่ายและรวดเร็วที่สุดโดยที่ไม่จำเป็นต้องใช้เงินทุน นั่นคือการเผาทิ้งเพื่อเตรียมพื้นที่สำหรับการผลิตรอบใหม่ โดยการเผาจะเกิดขึ้นในช่วงเวลาเดียวกันแทบจะทุกพื้นที่เพราะต่างฝ่ายต่างเร่งกำจัดขยะและเริ่มทำการเพาะปลูกในรอบต่อไปให้เร็วที่สุด



ภาพที่ 2 พื้นที่ป่าและไร่ข้าวโพดหลังจากการเก็บเกี่ยว อ.แม่แจ่ม จ.เชียงใหม่

Note: From Tontiwittayapitak, 2015

การเผาข้าวโพดจะเกิดขึ้นในช่วงเวลาเดียวกันแทบจะทุกพื้นที่เพราะต่างคนต่างก็เร่งกำจัดขยะและเริ่มทำการเพาะปลูกในรอบต่อไปให้เร็วที่สุด มีข้อสังเกตว่า หากปีใดราคาข้าวโพดสูงขึ้นการเผา ก็จะมีมากขึ้น เพื่อเพิ่มผลผลิตทำให้ปริมาณฝุ่นละอองในอากาศมีมากเกือบ 300 ไมโครกรัม/ลูกบาศก์เมตร ปกติกำหนดให้ไม่เกิน 120 ไมโครกรัม/ลูกบาศก์เมตร สูงกว่ามาตรฐานเกือบสามเท่า หากย้อนหลังไปดูสถิติย้อนหลังจะพบว่า เมื่อเทียบกับปีก่อน ปริมาณฝุ่นละอองทางภาคเหนือมีประมาณ 150 ไมโครกรัม/ลูกบาศก์เมตร เพิ่มขึ้นตามลำดับ ภายหลังจากมีการส่งเสริมให้ปลูกข้าวโพดอย่างกว้างขวาง ทำให้เกิดการบุกรุก เผา และถางป่าเพื่อเปลี่ยนเป็นไร่ข้าวโพดสุดลูกหูลูกตา (One Ton on 2015, Online)

เรื่องราวของการประกอบอาชีพเกษตรกรในพื้นที่ภาคเหนือของประเทศไทย โดยเฉพาะการปลูกข้าวโพดเพื่อเลี้ยงสัตว์นำมาซึ่งการก่อให้เกิดปัญหาไฟป่าเป็นลำดับแรก หลังจากการศึกษาเรื่องการปลูกข้าวโพดเลี้ยงสัตว์ ทำให้ผู้เขียนได้แนวคิดในการสร้างภาพร่างและนำวัสดุที่หลงเหลือจากการทำเกษตรในพื้นที่ของการเกิดไฟป่ามาสร้างสรรค์เป็นผลงานทดลองต่อไป

การศึกษาผลงานศิลปะที่เกี่ยวข้อง และผลงานชุดทดลอง

การศึกษาผลงานศิลปกรรมของศิลปินที่สนใจในช่วงนี้ เพื่อนำมาสังเคราะห์และพัฒนาผลงานทดลองในเรื่องของสถานะที่ได้รับผลกระทบจากไฟป่า ซึ่งเป็นผลงานของ อัลเดรซ เบตนาล์ชคลี (Prof. Dr Andrzej Bednarczyk) และว็อล์ฟแกง สติลเลอร์ (Wolfgang Stiller)

1) อัลเดรซ เบตนาล์ชคลี (Andrzej Bednarczyk) ปี ค.ศ. 1960 - ปัจจุบัน

เบตนาล์ชคลีเกิดปี ค.ศ. 1960 เป็นศิลปินชาวโปแลนด์ที่ทำงานศิลปะหลากหลายประเภทโดยปัจจุบันดำรงตำแหน่งศาสตราจารย์ ในมหาวิทยาลัยแห่งหนึ่งที่ประเทศโปแลนด์

ประติมากรรมชุด “Narcissus Field” ของศิลปิน เบตนาล์ชคลี เป็นการสร้างสรรค์ผลงานที่เกิดจากการผสมผสานและทำงานร่วมกันระหว่างศิลปะและหลักวิทยาศาสตร์ เพื่อนำเสนอการแลกเปลี่ยนความคิดและมุมมองที่แตกต่างกัน รวมถึงความเป็นจริงของสังคมยุคใหม่ สถานที่และศาสนาที่เชื่อมโยงกัน โดยการถ่ายทอดผ่านหน้าจอคอมพิวเตอร์ที่กำหนดให้ทำงานร่วมกันกับประติมากรรมรูปทรงมนุษย์ในท่าทางนั่งก้มหน้า อ่านข้อความเนื้อหาที่กล่าวข้างต้น ผลงานถูกจัดวางและนำเสนอไว้ในสถานที่ ซึ่งมีเรื่องราวทางประวัติศาสตร์ ศิลปินวินิจฉัยว่า มนุษย์ในปัจจุบันมีทัศนคติที่หลงตัวเอง ใช้เวลาและสนใจแต่โลกในสื่อออนไลน์ ซึ่งเป็นเรื่องปกติของสังคมในปัจจุบัน (Zielona Góra, 2016)



ภาพที่ 3 Andrzej Bednarczyk, Ritual of Narcissi, 2015

Note: From Bartoszek, 2020

ผลงานของ เบทนาร์ชคกี้ สร้างความน่าสนใจเป็นอย่างมาก โดยเฉพาะในเรื่องของการใช้สื่อเทคโนโลยีเข้ามาเป็นส่วนหนึ่งของผลงาน รวมไปถึงการใช้สื่อภาพเคลื่อนไหวเพื่อสร้างสีและบรรยากาศบริเวณที่นำเสนอผลงาน ไม่ว่าจะเป็นภาพนิ่งหรือภาพเคลื่อนไหวที่ถูกศิลปินนำเสนอผ่านจอร่วมกับผลงานประติมากรรมรูปทรงมนุษย์ที่กำลังจับจ้องหน้าจอในอิริยาบถต่าง ๆ ในการสร้างสรรค์ผลงานทดลองครั้งนี้ ผู้เขียนมีความสนใจที่จะนำเสนอโดยเฉพาะภาพเคลื่อนไหว มาเป็นส่วนหนึ่งของผลงานทดลองชุด “สถานะที่ได้รับผลกระทบจากไฟฟ้า” เพื่อร่วมกันสร้างความหมายให้กับผลงานและประโยชน์ต่อการศึกษาค้นคว้า ก่อนการสร้างสรรค์ผลงานทดลองในครั้งนี้ของผู้เขียน

2) โวล์ฟเกน สติลเลอร์ (Wolfgang Stiller) ปี ค.ศ. 1961 - ปัจจุบัน

ผลงานชุด “Match stick men” นี้ ศิลปินใช้ไม้แกละสลักเป็นรูปทรงไม้ขีดไฟ ส่วนหัวของไม้ขีดไฟแกละสลักเป็นรูปทรงของศีรษะมนุษย์เพื่อแทนที่จุดกำเนิดของไฟ ไม้ขีดไฟคือสัญลักษณ์ของการเผาผลาญ ซึ่งผลงานของสติลเลอร์เป็นการตั้งคำถามกับสังคมด้วยความตลกขบขันในเรื่องของอำนาจความเป็นใหญ่ โครงสร้างทางสังคม รวมถึงสภาพแวดล้อมของผู้คนซึ่งก็มีเส้นแบ่งเรื่องชนชั้นในสังคมอยู่เสมอ



ภาพที่ 4 Wolfgang Stiller, Arts in Berlin studio
Note: From Santl, 2015

ผู้เขียนสนใจการนำวัสดุจากธรรมชาติมาสร้างสรรค์เป็นผลงานศิลปะ รวมถึงแนวคิดของศิลปินที่ต้องการถ่ายทอดเรื่องของสังคมเมืองในแง่มุมเชิงลบ ผ่านผลงานประติมากรรมแกะสลักไม้ รูปทรงของไม้ขีดไฟที่ให้ความหมายและเป็นสัญลักษณ์ของการเผาทำลายล้าง ร่วมกับการนำรูปทรงของมนุษย์ที่ผ่านการเผาไหม้จนเหลือแต่เพียงตอตะโก เป็นอีกหนึ่งวิธีในการนำเสนอผลงานที่ผู้เขียนให้ความสนใจและสนับสนุนแนวคิดในการทำลายล้างซึ่งเกิดจากการเผาไหม้อย่างรุนแรงได้เป็นอย่างดี

การพัฒนาภาพร่างผลงานทดลอง

จากการได้ศึกษาค้นคว้าเรื่องราวเนื้อหาและประเด็นที่สนใจ โดยเฉพาะสิ่งที่ได้รับผลกระทบจากไฟป่าอันเกิดจากมนุษย์เป็นหลัก ด้วยเหตุผลจากที่กล่าวมาข้างต้น ทำให้เกิดแรงบันดาลใจที่มากำหนดเรื่องสู่การสร้างสรรค์เป็นผลงานประติมากรรมสื่อผสมรูปทรงของมนุษย์และสัตว์ที่เสียชีวิตจากเหตุการณ์ไฟป่าด้วยการนำรูปทรงสัตว์จากภาพถ่ายมาปรับใช้ในการสร้างภาพร่าง เพื่อแสดงให้เห็นถึงท่าทาง ลักษณะที่เกิดรอยเผาไหม้ไปจนถึงท่าทางของการเอาชีวิตรอดจากความเจ็บปวดก่อนการทดลองสร้างเป็นรูปทรง 3 มิติต่อไป



ภาพที่ 5 ภาพร่างวาดเส้นผลงานแสดงท่าทางของสัตว์ได้รับผลกระทบจากไฟป่าบนกระดาษ
Note: From © Wannawit Patteep 8/7/2021

ผลงานทดลองชุด สภาวะ: ที่ได้รับผลกระทบจากปัญหาไฟฟ้า

ผลงานทดลองสร้างสรรค์ในชุด “สภาวะ: ที่ได้รับผลกระทบจากไฟฟ้า” ผู้เขียนสร้างสรรค์เป็นผลงานประติมากรรมสื่อผสมรูปทรงของมนุษย์ในอิริยาบถ ท่าทางที่เปรียบเสมือนต้องจำยอมต่อผลกระทบของไฟฟ้า โดยนำเสนอร่วมกับสื่อภาพเคลื่อนไหวของไฟฟ้าด้วยการฉายภาพไปที่ผลงานประติมากรรมเพื่อการจำลองบรรยากาศให้ผลงานเปรียบเสมือนกำลังตกอยู่ในสภาวะของการเกิดไฟฟ้า



ภาพที่ 6 ผลงานทดลอง ศิลปะอินสตอลเลชันชุด สภาวะ: ที่ได้รับผลกระทบจากไฟฟ้า ประกอบด้วย ประติมากรรมเชือกสีทอง และสื่อภาพเคลื่อนไหว

Note: From © Wannawit Patteep 8/7/2021



ภาพที่ 7 ผลงานทดลองประติมากรรมรูปคนแสดงท่าทางของการจำยอมต่อผลกระทบจากไฟฟ้า ประติมากรรมสื่อผสมประกอบด้วยวัสดุเหลือใช้ ขี้เถ้า ขี้เลื่อย ถ่าน และสื่อภาพเคลื่อนไหว

Note: From © Wannawit Patteep 8/7/2021

การค้นคว้าข้อมูลต่าง ๆ ควบคู่กับการทดลองสร้างสรรค์ในครั้งนี้ช่วยพัฒนาผลการทดลองโดยมีสื่อภาพเคลื่อนไหวเข้ามาช่วยส่งเสริมและสนับสนุนการจำลองเพื่อสร้างบรรยากาศของการเกิดไฟฟ้าให้ผลงานมีความน่าสนใจมากขึ้น ในด้านของวัสดุ ขี้เลื่อย ขี้เถ้า และถ่านที่นำมาประกอบการสร้างมีความหมายสอดคล้องกับเรื่องราวของผลกระทบจากไฟฟ้าที่ค้นคว้าทำให้มีการพัฒนาขึ้นจากผลงานทดลองในชุดก่อนหน้านี้ โดยกระบวนการจัดการกับสื่อภาพเคลื่อนไหวให้ลงตัวที่สุดก็ยังคงเป็นสิ่งที่ผู้เขียนต้องศึกษาค้นคว้า เพื่อพัฒนาผลการทดลองเข้าสู่การสร้างสรรค์ผลงานต่อไป

ภาพร่าง 2 มิติและผลงานทดลอง 3 มิติทั้งหมดที่สร้างขึ้น ทั้งสภาวะที่ได้รับผลกระทบจากระบบอุตสาหกรรมและสภาวะที่ได้รับผลกระทบจากไฟฟ้าที่มีต่อมนุษย์และสัตว์ ล้วนเป็นผลมาจากการกระทำของมนุษย์เป็นหลัก เขียนได้รวบรวมและจัดแสดงเป็นนิทรรศการขนาดเล็ก เนื่องจากต้องการศึกษาถึงการนำเสนอภาพรวมเพื่อเก็บข้อมูลและค้นคว้าวิธีการที่จะแตกประเด็นต่อการสกัดเข้าสู่ภาพร่างสรุปสำหรับการสร้างสรรค์ผลงานจริงต่อไป



ภาพที่ 8 การนำเสนอผลงานชุด สภาวะ: ที่ได้รับผลกระทบจากการกระทำของมนุษย์ ครั้งที่ 1

ณ หอศิลปวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

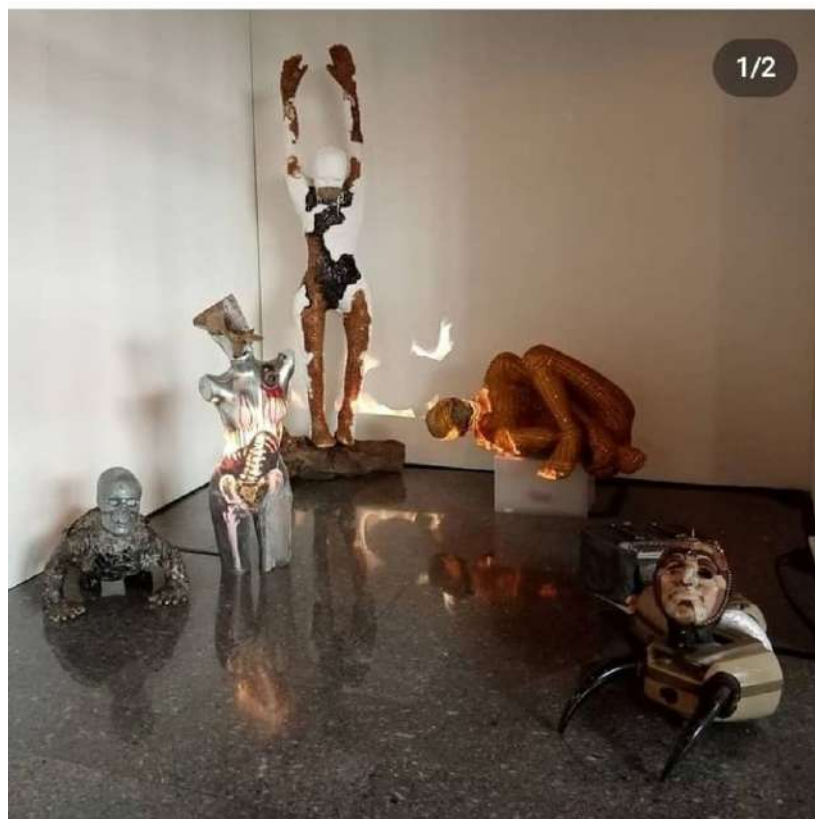
Note: From © Wannawit Patteep 8/7/2021

การนำเสนอผลงานชุด สภาวะ: ที่ได้รับผลกระทบจากการกระทำของมนุษย์ในครั้งที่ 1 ทำให้ผู้เขียนได้รับประโยชน์จากการแก้ไขปัญหาต่าง ๆ ที่เกิดขึ้น เช่น ปัญหาด้านเทคนิคไม่สามารถรับน้ำหนักผลงานประติมากรรมวาทได้ จึงต้องแก้ปัญหาด้วยการวางให้ประติมากรรมวาทอยู่บนพื้นห้องในลักษณะหงายท้อง ซึ่งความหมายของผลงานจึงเปลี่ยนเป็นวาทที่อยู่ในสภาวะที่ไม่มีชีวิตแล้ว

ปัญหาต่อมาคือเมื่อนำเสนอผลงานโดยไม่มีสื่อภาพเคลื่อนไหวประกอบในเรื่องราวของสภาวะที่ได้รับผลกระทบจากไฟฟ้า ทำให้ความน่าสนใจของผลงานลดลง นอกจากนี้แล้ว ปัญหาของการจัดการกับวัสดุที่ยังไม่ถ่างทอดและนำเสนอให้เห็นถึงอารมณ์ความรู้สึกของผลงานแต่ละชิ้นยังคงเป็นปัญหาสำคัญที่ต้องปรับปรุงต่อไป อย่างไรก็ตามในการนำเสนอผลงานชุดนี้ของผู้เขียน ถือเป็นการค้นคว้าทางการสร้างสรรค์ที่เป็นประโยชน์อย่างยิ่งต่อการนำไปปรับปรุงและพัฒนาผลงานของผู้เขียนต่อไป

การจัดแสดงผลงานทดลองในเวทีระดับชาติ ผลงาน สภาวะ: ที่ได้รับผลกระทบจากมนุษย์ร่วมแสดงศิลปกรรมแห่งชาติ ครั้งที่ 66

จากการทดลองสร้างสรรค์ผลงานชิ้นมา ร่วมกับการศึกษาค้นคว้าข้อมูลจากผลงานศิลปะที่เกี่ยวข้อง ผู้เขียนสนใจที่จะนำเสนอผลงานศิลปะด้วยรูปทรงของคน สัตว์ และไฟ เป็นรูปทรงหลัก จึงได้ทำการคัดเลือกรูปทรงที่แสดงถึงปัญหาและความรู้สึกออกมาจัดวางใหม่พร้อมกับนำสื่อภาพเคลื่อนไหวของไฟฟ้าเข้ามาประกอบร่วม พบว่าสามารถทำงานร่วมกันและสร้างความหมายร่วมกันได้ดี อีกทั้งยังแสดงผลที่ชัดเจนกว่า จึงดำเนินการส่งผลงานประติมากรรมรูปทรงต่าง ๆ ในลักษณะของศิลปะจัดวาง เข้าสู่เวทีศิลปกรรมแห่งชาติ ครั้งที่ 66 และได้รับการคัดเลือกเข้าร่วมแสดงในครั้งนี้นี้ด้วย



ภาพที่ 9 ภาพถ่ายชุด สภาวะของผลกระทบจากสิ่งที่เกิดจากการกระทำของมนุษย์
ณ หอศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปกร สนามจันทร์ จังหวัดนครปฐม

Note: From © Wannawit Patteep 8/7/2021

การได้ทดลองนำเสนอผลงานในเวทีระดับชาติครั้งนี้ ผู้เขียนได้รับประสบการณ์อย่างมาก โดยเฉพาะเมื่อต้องจัดการกับพื้นที่จัดวางผลงานศิลปะในส่วนของตนเอง ด้วยข้อจำกัดด้านพื้นที่ ซึ่งเป็นปัญหาสำคัญในการนำเสนอผลงานครั้งนี้ ส่งผลให้ระยะการฉายภาพอยู่ในระยะที่สั้นและแคบ จึงปรับแก้ด้วยการสร้างอุปกรณ์จัดเก็บเครื่องฉายให้เป็นส่วนหนึ่งของผลงาน และฝังซ่อนอยู่ด้านหลังของประติมากรรมชิ้นที่จัดวางอยู่หน้าสุด เพื่อให้ภาพฉายปรากฏทับบนชิ้นส่วนต่าง ๆ ของรูปทรงที่กำหนดไว้ นอกจากนี้บางส่วนของภาพฉายยังได้สะท้อนปรากฏลงบนผนัง รวมถึงลงบนพื้นห้องจัดวางผลงานที่มีความมันวาวอีกทอดหนึ่ง ทำให้เกิดผลที่น่าสนใจในอีกลักษณะหนึ่ง ถือเป็นการสร้างประสบการณ์ให้ผู้เขียนเป็นอย่างมาก การได้รับการคัดเลือกให้ร่วมแสดงในนิทรรศการศิลปกรรมแห่งชาติ ครั้งที่ 66 นี้ ได้ส่งผลให้ผลงานของผู้เขียนได้เผยแพร่ในวงกว้าง รวมถึงเป็นเกียรติประวัติต่อตัวผู้เขียนต่อไป นอกเหนือไปจากผลที่ได้รับจากการปรับแก้ไขในการนำเสนอผลงานศิลปะ สิ่งทีกล่าวมาข้างต้น นับเป็นความสำเร็จในการนำเสนอผลงานทดลองก่อนเริ่มต้นสู่การสร้างสรรค์ผลงานศิลปะสื่อผสมสะท้อนสภาวะวิกฤตทางธรรมชาติและผลกระทบจากปัญหาไฟป่า

การสร้างสรรค์ผลงานศิลปะสื่อผสมสะท้อนสภาวะวิกฤตทางธรรมชาติและผลกระทบจากปัญหาไฟป่า

ผลจากที่มาของแรงบันดาลใจจากการทบทวนวรรณกรรมซึ่งมีแนวคิด ทฤษฎี และผลงานทดลองสร้างสรรค์ระหว่างการค้นคว้าและงานศิลปะที่เกี่ยวข้องข้างต้นของผู้เขียน นำมาสู่การสังเคราะห์แนวความคิดในการสร้างสรรค์ร่วมกับการกำหนดรูปแบบวิธีการนำเสนอที่ส่งต่อการสร้างภาพร่างและกระบวนการสร้างสรรค์ดังนี้

1) แนวคิดในการสร้างสรรค์

สร้างสรรค์ผลงานศิลปะที่ถ่ายทอดเรื่องราวของ สภาวะวิกฤตทางธรรมชาติ ผลกระทบจากการกระทำของมนุษย์ อันเป็นต้นเหตุสำคัญที่ทำให้เกิดปัญหาต่าง ๆ มาอย่างยาวนาน โดยธรรมชาติ มนุษย์ และสัตว์ คือผู้ที่ได้รับผลกระทบจากปัญหาเหล่านี้อย่างหลีกเลี่ยงไม่ได้ การสร้างสรรค์นี้เป็นผลงานศิลปะสื่อผสม นำเสนอผ่านรูปทรงของคน สัตว์ และสิ่งของ เพื่อชี้ให้เห็นถึงต้นตอและสิ่งที่ได้รับผลกระทบจากปัญหาการเผาป่า ทำลายธรรมชาติ

2) รูปแบบ และวิธีการนำเสนอ

ผลงานชุดนี้กำหนดให้นำเสนอในรูปแบบของศิลปะจัดวางที่ทำการจัดวางเป็นพื้นที่ของสภาวะวิกฤตทางธรรมชาติ ผลกระทบจากการกระทำของมนุษย์ การนำเสนอกำหนดให้เป็นพื้นที่ 2 ส่วน โดยส่วนที่หนึ่งแสดงสภาวะของการเกิดไฟป่าด้วยสัญญาณต่าง ๆ และพื้นที่ส่วนที่สอง แสดงผลกระทบที่ได้รับจากการกระทำของมนุษย์ ที่นำเสนอผ่านประติมากรรมสื่อประสมรูปทรงต่าง ๆ จัดวางร่วมกับการฉายสื่อภาพเคลื่อนไหว

3) ภาพร่างและการพัฒนาภาพร่างในลักษณะ 2 มิติ

3.1 ภาพร่างรูปแบบชิ้นผลงานประติมากรรม

ภาพร่างรูปแบบชิ้นผลงานประติมากรรม คือ ภาพที่ถ่ายทอดเรื่องราวผ่านรูปทรงที่มีส่วนเกี่ยวข้องกับประเด็นปัญหาไฟฟ้าในพื้นที่ภาคเหนือของประเทศไทย โดยเฉพาะที่เกี่ยวข้องกับระบบอุตสาหกรรมและการปลูกข้าวโพดเลี้ยงสัตว์ เพื่อสื่อสารแนวคิดและความหมายของผลงานในภาพร่างแต่ละส่วน มีรายละเอียดดังนี้



ภาพที่ 10 ภาพร่างคันทารูปแบบและรูปทรงที่ได้รับผลกระทบจากปัญหาไฟฟ้า 1

Note: From © Wannawit Patteep 15/8/2021

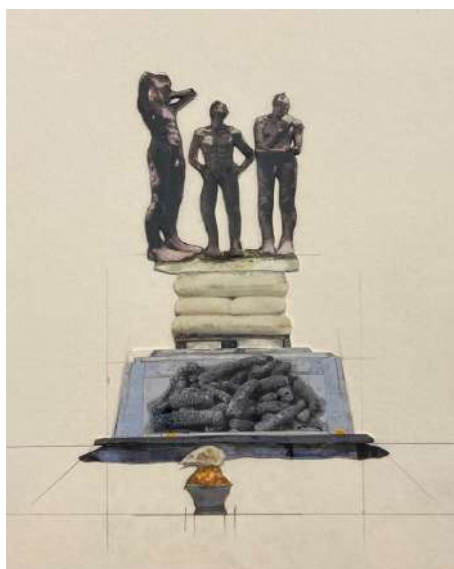
การสร้างภาพร่างในครั้งนี้ ผู้เขียนมุ่งประเด็นไปที่เรื่องราวของปัญหาไฟฟ้าในพื้นที่ภาคเหนือของประเทศไทยที่พบว่าปัญหาการปลูกข้าวโพดเพื่อส่งให้นายทุนเพื่อผลิตเป็นอาหารสัตว์โดยเฉพาะสุกรและไก่ ผู้เขียนจึงนำเสนอโดยใช้รูปทรงของอนุสาวรีย์เกษตรกร โดยมีฐานที่ประกอบสร้างจากข้าวโพดซึ่งเป็นหนึ่งในต้นตอของปัญหาไฟฟ้า ส่วนสุกรและไก่ที่จัดวางด้านบนศีรษะของเกษตรกร เป็นการกำหนดให้เห็นและเน้นย้ำถึงความสำคัญที่สุดและสะท้อนปัญหาจากการปลูกข้าวโพดจนเป็นที่มาของหนึ่งในปัญหาไฟฟ้าในปัจจุบัน



ภาพที่ 11 ภาพร่างรูปทรงที่ได้รับผลกระทบจากปัญหาไฟฟ้า 2

Note: From © Wannawit Patteep 15/8/2021

ภาพร่างของผลงานสภาวะที่ได้รับผลกระทบจากไฟฟ้าชั้นที่ 2 นี้ ผู้เขียนสนใจในรูปทรงของพีระมิด สามเหลี่ยม เป็นตัวแทนแสดงที่มาของการเกิดปัญหาไฟฟ้า ซึ่งอธิบายในเชิงวิทยาศาสตร์ไว้ว่า ไฟฟ้าในธรรมชาติจะเกิดจาก 3 ปัจจัยสำคัญ คือ เชื้อเพลิง อากาศ และสภาพแวดล้อมที่เอื้ออำนวย ผู้เขียนจึงกำหนดให้พีระมิดของไฟฟ้าจัดวางเป็นฐานด้านล่างและมีประติมากรรมรูปทรงของมนุษย์ในท่าทางวิตกกังวลที่ส่วนยอดปลายสุดของพีระมิด เพื่อถ่ายทอดและสื่อสารให้เห็นว่ามนุษย์คือต้นตอสำคัญที่สุดของประเด็นการเกิดไฟฟ้า



ภาพที่ 12 ภาพร่างรูปทรงที่ได้รับผลกระทบจากปัญหาไฟฟ้า 3

Note: From © Wannawit Patteep 15/8/2021

ภาพร่างผลงานสภาวะที่ได้รับผลกระทบจากปัญหาไฟฟ้า 3 นี้ประกอบขึ้นจากประติมากรรมรูปทรงของมนุษย์จำนวน 3 คน ที่มีรูปลักษณะผอมแห้งผืนหนังเกรียมไหม้ สื่อถึงลักษณะของมนุษย์ซึ่งผ่านการตรากตรำทำงานหนัก และถูกเปลวไฟที่ร้อนแรงแผดเผา มีอากัปกริยาแสดงอาการรอคอยความหวัง และสิ้นหวังต่อชีวิตฐานล่างของประติมากรรมมนุษย์นี้กำหนดให้เป็นกระสอบใส่ข้าวโพดเลี้ยงสัตว์สีดำไหม้เกรียม ข้าวโพดถูกนำมาใช้แทนปัญหาไฟฟ้าผ่านรูปทรงที่เกี่ยวข้อง ภาพร่างชิ้นนี้จึงเป็นภาพแทนอนุสาวรีย์มนุษย์ที่ได้รับผลกระทบจากไฟฟ้าโดยไม่สามารถแก้ไขปัญหาคือทำได้เพียงรอคอยให้ปัญหาล่วงผ่านไปหรือมีชีวิตที่ดีขึ้น



ภาพที่ 13 ภาพร่างรูปทรงที่ได้รับผลกระทบจากปัญหาไฟฟ้า 4

Note: From © Wannawit Patteep 15/8/2021

ภาพร่างรูปทรงที่ได้รับผลกระทบจากปัญหาไฟฟ้า 4 เป็นการสร้างภาพร่างเพื่อค้นหารูปทรงที่จะนำมาสร้างสรรค์เป็นผลงานประติมากรรมอนุสาวรีย์มนุษย์เกี่ยวกับปัญหาไฟฟ้าในพื้นที่ภาคเหนือของประเทศไทย โดยนำประเด็นของการปลูกข้าวโพดเลี้ยงสัตว์มาเป็นประเด็นหลักในการค้นหาทำทางของรูปทรงในแต่ละชิ้น รวมไปถึงลักษณะการจัดวางนำเสนอผลงาน ภาพร่างรูปสุกรสีทองจะเป็นประติมากรรมชิ้นสำคัญที่นำเสนอร่วมกับสื่อภาพเคลื่อนไหวในห้องแสดงสภาวะของการเกิดไฟฟ้า ในส่วนของภาพร่างรูปทรงมนุษย์ 3 คน จะเป็นประติมากรรมที่นำเสนอในพื้นที่ที่ได้รับผลกระทบของปัญหาไฟฟ้า การค้นคว้าหาลักษณะทำทางของผลงานชิ้นนี้ รวมไปถึงการหาวัสดุแต่ละอย่างที่จะนำมาสร้างสรรค์ผลงาน จึงเป็นสิ่งสำคัญที่ได้รับจากการสร้างภาพร่างชิ้นนี้



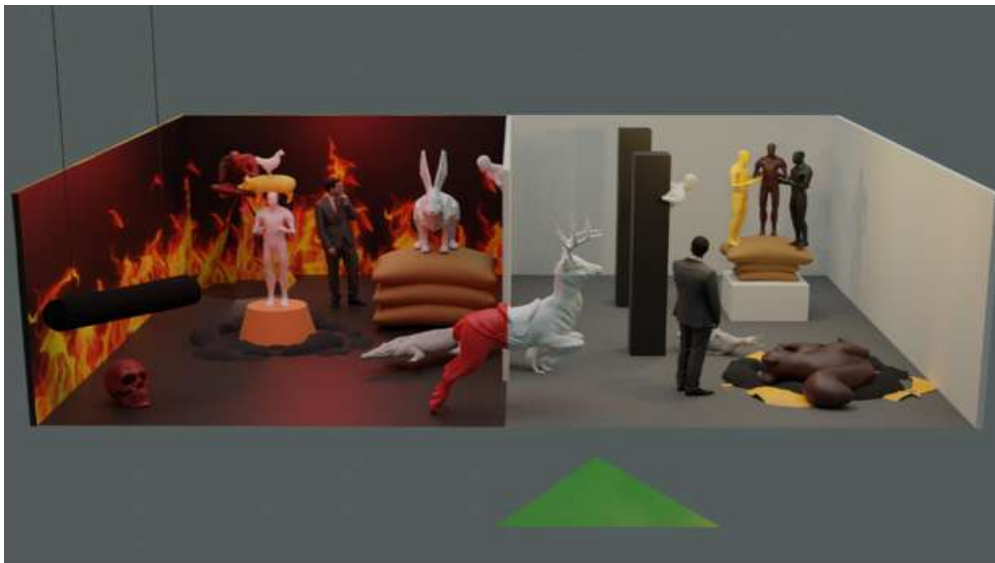
ภาพที่ 14 ภาพร่างรูปทรงของสัตว์ที่ได้รับผลกระทบจากปัญหาไฟป่า

Note: From © Wannawit Patteep 15/8/2021

ในการสร้างสรรค์ภาพร่างสัตว์ที่ได้รับผลกระทบจากไฟป่า ผู้เขียนได้นำภาพสัตว์ที่ได้รับผลกระทบจากไฟป่าที่มีการเผยแพร่กันในสื่อออนไลน์ โดยก่อให้เกิดกระแสเรียกร้องเกี่ยวกับปัญหาไฟป่ามากยิ่งขึ้น ภาพสัตว์ทั้งหมดที่ผู้เขียนนำมาเป็นต้นแบบ จึงมีแหล่งที่มาจากเหตุการณ์จริง ภาพร่างผลงานนี้นอกจากจะทำหน้าที่พัฒนาสร้างสรรค์ออกมาเป็นผลงานจริงหรือนำเสนอในรูปแบบผลงานศิลปะแล้ว ยังทำหน้าที่บันทึกเวลาและเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นจริงบนโลก เพื่อให้มนุษย์หันมาตระหนักถึงความสำคัญของสิ่งแวดล้อมและสิ่งมีชีวิตที่ได้รับผลกระทบจากเหตุการณ์ไฟป่าอีกด้วย

3.2 ภาพร่างวิธีการนำเสนอและจัดวางผลงาน

การสร้างภาพโดยการนำเสนอและจัดวาง จะถูกกำหนดในรูปแบบภาพร่าง 3 มิติ แสดงการนำเสนอผลงานที่มีการสร้างสภาวะจำลองของการเกิดไฟป่าและสภาวะผลกระทบจากมนุษย์ โดยมีประติมากรรมรูปทรงของคน สัตว์ และสิ่งของที่ได้รับผลกระทบจากไฟป่า ถูกจัดวางเพื่อทำงานร่วมกันใน 2 พื้นที่ ซึ่งมีการเชื่อมโยงกัน ระหว่างสภาวะที่เกิดไฟป่าและแสดงสภาวะวิกฤตผ่านประติมากรรมรูปทรงในลักษณะท่าทางต่าง ๆ ที่ได้รับผลกระทบจากการกระทำของมนุษย์



ภาพที่ 15 ภาพร่าง 3 มิติมองจากด้านหน้าแสดงภาพรวมของผลงาน
(ที่ได้รับผลกระทบจากปัญหาไฟป่าและสภาวะวิกฤตผลจากการกระทำของมนุษย์)
Note: From © Wannawit Patteep 15/8/2021



ภาพที่ 16 ภาพร่าง 3 มิติมองจากมุมบนซ้ายแสดงภาพรวมของผลงาน
(ที่ได้รับผลกระทบจากปัญหาไฟป่าและสภาวะวิกฤตผลจากการกระทำของมนุษย์)
Note: From © Wannawit Patteep 15/8/2021

3.3 ภาพร่างการนำเสนอผลงานสร้างสรรค์ในสถานที่จัดผลงานจริง

ผู้เขียนกำหนดให้หอศิลปวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ เป็นสถานที่ในการจัดแสดงผลงาน จึงสร้างภาพร่างการนำเสนอผลงานขึ้นมาอีกครั้ง เพื่อกำหนดให้ผลงานประติมากรรมแต่ละชิ้นได้ร่วมกันทำงานและเพื่อสร้างความหมายในพื้นที่จริงอย่างลงตัว รวมถึงแก้ปัญหาเรื่องการนำเสนอสภาวะที่เกิดไฟป่าซึ่งได้ พบจากการทดลองนำเสนอผลงานมาก่อนหน้านี้ด้วยการจัดวางผลงานประติมากรรมแบบเต็มพื้นที่ เพื่อสร้างให้เกิดการเชื่อมโยงเป็น “เรื่องเล่า” ที่เปิดกว้างทางความหมายให้ผู้ชมได้ตีความด้วยตนเอง



ภาพที่ 17 ภาพร่างแสดงการจัดวางนำเสนอผลงานประติมากรรมขนาดต่างๆ
ภายในหอศิลปวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

Note: From © Wannawit Patteep 15/8/2021

4. กระบวนการสร้างสรรค์ผลงานประติมากรรม

การสร้างสรรค์ผลงานประติมากรรมในชุดนี้ ใช้หลักการด้านองค์ประกอบหลักและองค์ประกอบรอง เพื่อสร้างผลงานแสดงในพื้นที่ที่สามารถเน้นส่วนที่สำคัญให้มีความโดดเด่น แสดงตัวตน และอารมณ์แบบสุดพลัง โดยแบ่งผลงานออกเป็น 2 รูปแบบผ่านรูปทรงของคนและสัตว์ป่า คือรูปทรงที่แสดงผิวด้วยวัสดุที่ถูกเผาไหม้จากไฟป่า

ไม่ว่าจะเป็น ดิน ถ่าน ขี้เถ้า ขี้เลื่อย หรือเมล็ดข้าวโพด วัสดุเหล่านี้จะช่วยส่งเสริมความหมายการของแสดงออก ต่อสภาวะสะท้อนใจต่อความตายเหล่านี้ ในขณะที่อีกรูปแบบจะเป็นประติมากรรมไร้ชีวิต ผิวเรียบเกลี้ยง ตรงข้ามกับกลุ่มแรก โดยวัสดุที่แตกต่างกันนี้ทำให้ภาพรวมของการนำเสนอเกิดจังหวะของการรับส่งอารมณ์ใน ระหว่างรับชมและถ่ายทอดความหมายของความตายที่น่าสนใจและสร้างแรงดึงดูดต่อองค์รวมของผลงานได้เป็นอย่างดี

รูปแบบที่ 1 การสร้างสรรค์ผลงานด้วยวัสดุที่เกี่ยวข้องกับปัญหาไฟป่า

วัสดุแต่ละชนิดที่ปรากฏอยู่ในงานศิลปะ ถูกใช้เพื่อนำเสนอความหมายของตัวผลงานเอง ในการสร้างสรรค์ผลงาน ชุดนี้ได้เลือกสรรวัสดุที่สามารถแสดงประเด็นเนื้อหาและเรื่องราวด้วยลักษณะเฉพาะของตัววัสดุที่เชื่อมโยงถึง ปัญหาไฟป่าในพื้นที่ภาคเหนือของประเทศไทย โดยผู้เขียนเลือกใช้วัสดุที่อยู่ในกระบวนการเพาะปลูกข้าวโพด เลี้ยงสัตว์ ไปจนถึงสิ่งที่หลงเหลือจากการเผาป่า ได้แก่ เมล็ดข้าวโพด ขี้เลื่อย ดิน และขี้เถ้าเพื่อสร้างความหมาย และอารมณ์ความรู้สึกถึงการเผาผลาญและถูกทำลายด้วยเปลวไฟ



ภาพที่ 18 ภาพผลงานที่สร้างสรรค์โดยใช้วัสดุจากปัญหาไฟป่า

Note: From © Wannawit Patteep 9/6/2021



ภาพที่ 19 ภาพผลงานที่สร้างสรรค์โดยใช้วัสดุจากปัญหาไฟป่า

Note: From © Wannawit Patteep 9/6/2021

รูปแบบที่ 2 การสร้างสรรค์ผลงานด้วยการสร้างพื้นผิวแบบเรียบและทำสี

การสร้างสรรค์ในลักษณะนี้ ผู้เขียนได้มุ่งเน้นการนำเสนอเพียงรูปทรงและสีของผลงาน เนื่องจากต้องการนำเสนอความหมายผ่านรูปทรงและอากัปกิริยาท่าทางต่าง ๆ ของสัตว์ทั้งที่มีท่าทางเคลื่อนไหวกระโจน ทะยาน และยืนนิ่ง มีรูปทรงขนาดเสมือนจริง เพื่อให้ประติมากรรมเหล่านี้ร่วมกันสร้างความหมายผสมผสานกับประติมากรรมในรูปแบบแรกประกอบขึ้นจากวัสดุที่เกี่ยวข้องกับปัญหาไฟป่า ซึ่งกำหนดและมุ่งเน้นให้เป็นรูปแบบหลักในการนำเสนอผลงานชุดนี้



ภาพที่ 20 ภาพผลงานประติมากรรม ในอากัปกิริยาต่าง ๆ

Note: From © Wannawit Patteep 9/6/2021

สาระสำคัญในการสร้างสรรค์ผลงานชุดนี้ การเลือกสรรวัสดุเป็นสิ่งที่สำคัญอย่างมาก หลังจากการศึกษาค้นคว้า รวมไปถึงการได้มีโอกาสลงพื้นที่ที่เกิดปัญหา ทำให้ผู้เขียนได้ศึกษาวัสดุทั้งในส่วนที่ก่อให้เกิดปัญหาไฟป่า เช่น เมล็ดข้าวโพด ขี้เลื่อยที่เกิดจากการตัดต้นไม้เพื่อใช้ที่ดินปลูกข้าวโพด รวมไปถึงขี้เถ้า ถ่าน และดินบริเวณนั้น ซึ่งเป็นวัสดุที่หลงเหลือหลังจากเกิดปัญหาไฟป่าแล้ว สิ่งเหล่านี้สามารถนำมาใช้เป็นองค์ประกอบสำคัญ รวมถึงช่วยส่งเสริมผลงานให้สามารถสร้างความหมายตามแนวความคิดที่กำหนดไว้ สร้างแรงปะทะต่อผู้ชม และแสดงออกถึงปัญหาไฟป่าได้เป็นอย่างดี อีกทั้งยังนำเสนอถึงร่องรอยความเสียหายจากการเผาไหม้ได้อย่างตรงไปตรงมา

5. บางส่วนในการนำเสนอผลงานศิลปะสื่อผสมสะท้อนสภาวะวิกฤตทางธรรมชาติและผลกระทบจากปัญหาไฟป่าสู่สาธารณชน

ผลงานชุดนี้ได้นำเสนอสู่สาธารณชน เมื่อวันที่ 7 - 19 มิถุนายน 2565 ณ หอศิลป์วัฒนธรรม มหาวิทยาลัยเชียงใหม่



ภาพที่ 21 ภาพการนำเสนอผลงานในห้องที่แสดงสภาวะของการเกิดไฟป่า

Note: From © Wannawit Patteep 12/6/2021



ภาพที่ 22 ภาพผลงานประติมากรรมรูปทรงของมนุษย์ ในสภาวะของการเกิดไฟป่า

Note: From © Wannawit Patteep 12/6/2021



ภาพที่ 23 ภาพผลงานประติมากรรมในสภาวะที่ได้รับผลกระทบจากปัญหาไฟป่า

Note: From © Wannawit Patteep 12/6/2021



ภาพที่ 24 ภาพแสดงการนำเสนอภาพร่างของผลงาน

Note: From © Wannawit Patteep 12/6/2021

6. วิเคราะห์รูปแบบและวิธีการนำเสนอผลงานศิลปะสื่อผสมสะท้อนสภาวะวิกฤตทางธรรมชาติและผลกระทบจากปัญหาไฟป่า

“การสร้างสรรคผลงานศิลปะสื่อผสมสะท้อนสภาวะวิกฤตทางธรรมชาติและผลกระทบจากปัญหาไฟป่า” มีประเด็นสาระเกี่ยวกับการปลูกข้าวโพดเลี้ยงสัตว์ อันก่อให้เกิดผลกระทบจากปัญหาไฟป่าในพื้นที่ภาคเหนือของประเทศไทย กำหนดให้สร้างและประกอบด้วยผลงานประติมากรรมสื่อผสมขนาดต่าง ๆ นำเสนอผลงานแบ่งเป็น 2 ส่วน โดยส่วนแรกเป็นผลงานที่ติดตั้งในห้องนิทรรศการเล็กภายในหอศิลปวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ ที่จัดฉายภาพเคลื่อนไหวของไฟไหม้บนชั้นผลงานประติมากรรม เพื่อแสดงสภาวะของการเกิดไฟป่า และส่วนที่ 2 อยู่บริเวณโถงภายนอกห้องนิทรรศการเล็ก เป็นการจำลองสภาพหลังจากการเกิดไฟป่า ในการนำเสนอผลงานครั้งนี้มีการจัดวางผลงานประติมากรรมแต่ละชิ้นให้มีระยะห่าง ตามตำแหน่งที่เหมาะสม และสอดคล้องกับพื้นที่โถง ซึ่งมีเสาปูนจากโครงสร้างอาคาร จึงกำหนดให้เป็นส่วนหนึ่งสำหรับการแสดงเนื้อหาของรูปทรงและเพื่อให้พื้นที่ภายในโถงทั้งหมดเป็นพื้นที่สำหรับการนำเสนอสภาวะหลังเกิดไฟป่า โดยจะทำงานร่วมกับผลงานประติมากรรมที่ถูกจัดวาง โดยคำนึงถึงการสร้างความหมายและความรู้สึกร่วมกันในพื้นที่ทั้งหมด

7. การวิเคราะห์ผลงานประติมากรรมสื่อผสม

ผลงานประติมากรรมและภาพเคลื่อนไหวในสภาวะของการเกิดไฟฟ้า

ภายในห้องนำเสนอสภาวะของการเกิดไฟฟ้า โดยผลงานทั้งหมด 3 ชิ้นมุ่งเน้นไปที่การแสดงบรรยากาศของไฟฟ้า แบ่งเป็นประติมากรรมนำเสนอร่วมกับสื่อภาพเคลื่อนไหวของเปลวไฟ ผลงานในห้องนี้เป็นเรื่องเล่าที่จะนำไปสู่การนำเสนอความหมายและรับชมผลงานที่จัดวางอยู่ภายนอกห้องที่นำเสนอประติมากรรมมนุษย์และสัตว์ที่ได้รับผลกระทบจากการถูกไฟฟ้าเผาไหม้ ผ่านอากัปกริยาท่าทางต่าง ๆ การจัดวางผลงานทั้งภายในและภายนอกห้อง เพื่อให้เกิดการส่งผ่านและเชื่อมต่อความรู้สึกระหว่าง 2 พื้นที่นั้นและสร้างอารมณ์ในการสื่อสารและรับชมผลงานที่มีรูปแบบแตกต่างกัน แต่สามารถร่วมกันสะท้อนปัญหาและความรุนแรงของไฟฟ้าได้อย่างชัดเจน



ภาพที่ 25 ภาพการนำเสนอผลงานในห้องที่แสดงสภาวะของการเกิดไฟฟ้า

Note: From © Wannawit Patteep 12/6/2021

ภายในห้องนิทรรศการขนาดเล็ก กำหนดให้มุ่งนำเสนอบรรยากาศของการเกิดไฟฟ้า สื่อภาพเคลื่อนไหวที่ฉายทับบนประติมากรรมมนุษย์ ถูกถ่ายทอดผ่านรูปลักษณะของเปลวไฟฉายขึ้นไปบนผนัง 2 ด้าน โดยด้านที่ 1 ส่วนที่เป็นสื่อภาพเคลื่อนไหว ฉายทับลงบนรูปทรงของอนุสาวรีย์มนุษย์ที่มีประติมากรรมสุกรและไก่ อยู่ด้านบนของศีรษะสื่อความหมายถึงวงจรการปลุกข้าวโพด เพื่อนำมาเป็นอาหารสัตว์ อันได้แก่ สุกรและไก่ ซึ่งวนกลับมาเป็นอาหารของมนุษย์อีกครั้งหนึ่ง ลักษณะเด่นของผลงานในห้องนี้คือความสั่นไหวของเปลวไฟที่แสดงความรู้สึกอันแรงทับลงบนผลงานประติมากรรม สร้างให้เกิดอารมณ์ความรู้สึกราวกับโดนแผดเผาไหม้ด้วยไฟฟ้าที่ร้อนแรง และด้านที่ 2 นำเสนอประติมากรรมรูปทรงของมนุษย์ครึ่งตัวโผล่ออกมาจากผนังที่ฉายภาพเคลื่อนไหวจากเปลวไฟ

กำหนดและจัดวางให้ส่วนของมือและเข้าโผล่พ้นออกมาจากกรอบจอของภาพเคลื่อนไหว เพื่อสื่อถึงการดิ้นรนตะเกียกตะกายและพยายามหนีให้หลุดออกมาจากสภาวะของการเกิดไฟฟ้าที่อาจรุนแรงจนถึงแก่ชีวิต (ภาพที่ 27) นอกจากนี้ ภายในห้องจัดแสดงนิทรรศการขนาดเล็กดังกล่าว ยังมีผนังอีกด้านหนึ่งที่กำหนดให้นำเสนอแต่เพียงผลงานประติมากรรมกวางครึ่งตัวด้านท้าย ติดตั้งด้วยการยึดติดยื่นออกมาจากผนังสีขาวเรียบ ด้วยอาภักปิริยากำลังกระโจนทะยานหนีออกจากพื้นที่ในห้อง นำเสนอโดยให้เห็นแค่ส่วนท้ายของตัวกวาง และสื่อสารให้เห็นว่าในส่วนด้านหัวของกวางได้กระโดดกระโจนหนีพ้นจากสภาวะไฟฟ้าอันรุนแรงนี้ได้แล้ว (ภาพที่ 25) ดังนั้นผลงานทั้งหมดที่ถูกจัดวางในพื้นที่ห้อง มีการนำเสนอสภาวะความรู้สึกจากการถูกเผาไหม้ด้วยไฟฟ้า และการพยายามกระโจนหนีออกจากสภาวะของการเกิดไฟฟ้าอย่างรวดเร็ว



ภาพที่ 26 ภาพผลงาน อนุสาวรีย์ คน สุกร และไก่ ในห้องแสดงสภาวะของการเกิดไฟฟ้า

Note: From © Wannawit Patteep 12/6/2021



ภาพที่ 27 ภาพผลงานประติมากรรมติดผนังรูปทรงมนุษย์ ในห้องแสดงสภาวะของการเกิดไฟฟ้า

Note: From © Wannawit Patteep 12/6/202

8. การเชื่อมโยงพื้นที่สภาวะของไฟป่า สู่พื้นที่การนำเสนอสภาพหลังจากได้รับผลกระทบจากไฟป่า

ผลงานชุดนี้นำเสนอผลกระทบของไฟป่า โดยแสดงสภาวะที่กำลังเกิดไฟป่ากับหลังจากเกิดไฟป่าแล้ว ดังนั้นสิ่งที่สำคัญในการจัดวางและนำเสนอผลงานคือการสร้างให้พื้นที่ทั้ง 2 ส่วนเชื่อมโยงกัน ซึ่งผู้เขียนได้ใช้รูปทรงของกวางในอาภักิริยาท่าทางที่กำลังกระโจนหนีตาย จัดวางและติดตั้งในบริเวณห้องที่ฉายสื่อภาพไฟป่าแสดงส่วนขาหลังสีแดง มีพื้นผิวขรุขระแทนความรู้สึกที่ถูกเผาไหม้ ส่วนชิ้นงานประติมากรรมกวางที่จัดวางบนผนังด้านนอกห้องแสดงส่วนหัว ขา และลำตัวด้านหน้าที่จะกระโจนโผล่พ้นออกมาจากห้องจัดแสดงขนาดเล็กที่อยู่ข้างใน ด้วยพื้นผิวประติมากรรมที่เรียบเกลี้ยงสีขาวสะอาดตา เพื่อสื่อความหมายให้เห็นถึงการหนีรอดออกมาจากเปลวไฟได้ หากแต่ยังมีประติมากรรมกวางบางส่วนที่ยังติดค้างอยู่ในพื้นที่ของไฟป่าเพื่อสร้างความหมาย และสื่อให้เห็นถึงความเสียหายและความรุนแรงอันเนื่องจากไฟป่า



ภาพที่ 28 ภาพแสดงการนำเสนอผลงานประติมากรรมรูปทรงของกวาง เพื่อเชื่อมโยงพื้นที่ภายในห้อง ซึ่งแสดงสภาวะที่กำลังเกิดไฟป่า มาสู่ด้านนอกซึ่งเป็นพื้นที่หลังจากการเกิดไฟป่าแล้ว

Note: From © Wannawit Patteep 12/6/2021

9. ผลงานการจัดวางประติมากรรมนำเสนอสภาพหลังจากที่ได้รับผลกระทบจากไฟป่า

ผลงานประติมากรรมสื่อประสมทั้งหมดที่ถูกจัดวางและนำเสนอเพื่อบ่งชี้การแสดงภาพแทนสภาวะหลังจากที่ได้รับผลกระทบของการเกิดไฟป่า โดยผลงานทั้งหมดสร้างสรรค์ให้เป็นรูปทรงของคนและสัตว์ ประติมากรรมหลัก นำเสนอด้วยการสร้างสรรค์จากวัสดุที่ถูกเผาไหม้ด้วยไฟป่า เช่น ถ่าน ดิน และวัสดุที่เกี่ยวข้องและสื่อถึงการเกษตรกรรมเพื่อส่งเสริมอุตสาหกรรมการเลี้ยงสัตว์ เช่น ข้าวโพดสำหรับประติมากรรมรอง นำเสนอผ่านรูปทรงของคนและสัตว์ ที่มีพื้นผิวเรียบเกลี้ยงมีรูปทรงและขนาดที่เหมือนจริง ทาทัບเคลือบผิวภายนอกด้วยสีเอยรงค์ ซึ่งการนำเสนอจะแตกต่างไปจากกลุ่มชิ้นงานประติมากรรมหลักที่กล่าวถึงข้างต้น การสร้างสรรค์ผลงานประติมากรรมให้มีรูปลักษณ์ทางกายภาพวัสดุที่แตกต่างกันนี้ ทำให้ภาพรวมของการนำเสนอผลงานชุดนี้ เกิดจังหวะของการรับส่งอารมณ์ในระหว่างรับชมและถ่ายทอดทอดความหมายที่น่าสนใจ สามารถสร้างแรงดึงดูดให้กับผลงานได้มากกว่าการใช้วัสดุแบบเดียวกันในผลงานทุกชิ้นที่จัดแสดง



ภาพที่ 29 ภาพผลงานประติมากรรมในพื้นที่ของสภาพได้รับผลกระทบจากปัญหาไฟป่า
ที่ติดตั้งและจัดวางบริเวณโถงด้านหน้าห้องนิทรรศการเล็ก

Note: From © Wannawit Patteep 12/6/2021



ภาพที่ 30 ภาพผลงานประติมากรรมในพื้นที่ของสภาพได้รับผลกระทบจากปัญหาไฟป่า

Note: From © Wannawit Patteep 12/6/2021



ภาพที่ 31 ภาพผลงานประติมากรรมมนุษย์สีทองและอนุสาวรีย์มนุษย์ที่เกี่ยวกับการปลุกข้าวโพดเลี้ยงสัตว์
นำเสนอในพื้นที่ของสภาพได้รับผลกระทบจากปัญหาไฟฟ้า

Note: From © Wannawit Patteep 12/6/2021

ภาพรวมของพื้นที่ทั้งหมดนำเสนอผลงานประติมากรรมสื่อผสมแบบจัดวางร่วมกันเพื่อเปรียบเสมือนวิถีชีวิตของสัตว์และมนุษย์ที่ได้รับผลกระทบที่รุนแรงจากไฟฟ้า กำหนดให้รูปทรงของกวางอยู่ในลักษณะที่กำลังพยายามจะกระโจนหนีตายออกมาจากพื้นที่ที่กำลังเผาไหม้ ท่าทางที่กำลังโชนทะยานของกวางสร้างความรู้สึกเคลื่อนไหวสำหรับประติมากรรมรูปทรงของสัตว์ชนิดอื่น ๆ มุ่งประเด็นสาระที่การแสดงถึงความตาย ความทรมาน และความทุกข์ทนจากการได้รับผลกระทบจากไฟฟ้า ผลงานชิ้นที่โดดเด่นที่สุดเป็นรูปทรงของมนุษย์ 3 คนซึ่งถูกจัดวางให้อยู่ท่ามกลางรูปทรงของสัตว์ที่มีขนาดเล็กกว่าฐานกระสอบและแท่นวางสีขาวยกระดับให้ประติมากรรมมนุษย์ทั้ง 3 คนอยู่สูงกว่าสัตว์ทุกชนิด

ความสูงและความโดดเด่นของรูปทรงมนุษย์จะแสดงและหยิบยืมสัญลักษณ์อนุสาวรีย์มานำเสนอเพื่อสื่อว่ามนุษย์ที่มีอารยธรรมสูงที่สุดในบรรดาสัตว์มีชีวิตทั้งปวงได้ทำลายล้างตนเองและสภาพแวดล้อมผ่านอุตสาหกรรมการปลุกข้าวโพดเลี้ยงสัตว์ที่ส่งผลให้เกิดไฟฟ้า ความเลวร้าย ผิดพลาด และความสิ้นหวังทั้งหมดได้แสดงผ่านพื้นผิวและท่าทางกรีดร้องของมนุษย์ทั้ง 3 คน

ประติมากรรมทั้งหมดทำงานร่วมกันอย่างเป็นระบบผ่านการกำหนดวัสดุและตำแหน่งของรูปทรงต่าง ๆ ในพื้นที่จัดแสดงงานโดยที่พื้นบริเวณใกล้กับรูปทรงของมนุษย์ทั้ง 3 คน มีการจัดวางผลงานประติมากรรมรูปทรงของมนุษย์สีทองใส่หน้ากากป้องกันอยู่ในอิริยาบถนอนขดตัวคู้คู้เหมือนกำลังจะเสียชีวิต จัดวางคู่กับผลงานอนุสาวรีย์เพื่อแสดงอารมณ์ความรู้สึกหดหู่ ไร้ชีวิต และใช้สีทองแทนความหมายของชนชั้นสูง เพื่อมุ่งสาระในเรื่องปัญหาและประเด็นของไฟฟ้านั้น แม้แต่ชนชั้นสูงก็ไม่สามารถเอาตัวให้รอดจากวิกฤตปัญหาสิ่งแวดล้อมนี้ (ภาพที่ 31) ทั้งหมดที่กล่าวมาจึงเป็นความหมายสำคัญที่สร้างให้เกิดชุดของผลงานประติมากรรมที่ทำงานร่วมกันเพื่อแสดงความหมายโดยตรงผ่านรูปทรง ท่าทาง และพื้นผิวของวัสดุ กับผลงานในเชิงสัญลักษณ์ที่มีความหมายในเชิงลึก เปิดพื้นที่ให้ผู้ชมได้รับชม และรับรู้สาระของผลงานแบบปลายเปิด

สรุปผลการวิจัย และข้อเสนอแนะ

1. การสรุปผล

งานวิจัยเรื่อง การสร้างสรรค์ผลงานศิลปะสื่อผสมสะท้อนสภาวะวิกฤตทางธรรมชาติและผลกระทบจากปัญหาไฟป่า ทางด้านเอกสารงานเขียนได้ถ่ายทอดองค์ความรู้ที่เกี่ยวข้องกับกระบวนการสร้างสรรค์ผลงานประติมากรรมสื่อผสมที่กำหนดให้สื่อภาพเคลื่อนไหวเป็นส่วนหนึ่งของผลงาน และในส่วนของผลงานประติมากรรมที่แสดงในพื้นที่จริงเป็นรศทางศิลปะที่สร้างให้เกิดอารมณ์ความรู้สึกถึงความงามของรูปทรง ท่าทาง และพื้นผิว เมื่อผลงานทำงานร่วมกันอย่างเต็มรูปแบบแล้วสามารถสะท้อนถึงปัญหาและผลกระทบของปัญหาไฟป่า

ผลงานประติมากรรมสื่อผสมทั้งหมดถูกสร้างขึ้นเพื่อนำเสนอสาระของผลกระทบที่ได้รับจากปัญหาไฟป่าในพื้นที่ภาคเหนือของประเทศไทย ผลที่ได้จากการวิจัยนี้ข้อมูลจากแหล่งที่มา แรงบันดาลใจ และการได้รับผลกระทบโดยตรง งานวิจัยสร้างสรรค์ชุดนี้ จึงเป็นการนำเสนอความคิดที่ได้จากการวิเคราะห์ประเด็นปัญหาและข้อถกเถียงที่ค้นคว้าเรื่องราวและต้นตอของปัญหาไฟป่าในพื้นที่ภาคเหนือของประเทศไทย ซึ่งเกิดจากการปลูกข้าวโพดเลี้ยงสัตว์เป็นส่วนใหญ่ ข้อมูลทั้งหมดจากภาคเอกสารถูกสังเคราะห์เพื่อสร้างสรรค์เป็นผลงานประติมากรรมสื่อผสมจัดวางและนำเสนอแบ่งเป็น 2 ส่วน ได้แก่ พื้นที่แสดงสภาวะของการเกิดไฟป่าและพื้นที่แสดงสภาพที่ได้รับผลกระทบจากปัญหา ตามแนวความคิดที่ผู้เขียนตั้งใจไว้

2. ข้อเสนอแนะ

2.1 สาระทางความรู้เพิ่มเติมในประเด็นการใช้วัสดุ

การนำผลงานสู่สาธารณะชนในรูปแบบนิทรรศการ ในพื้นที่ของหอศิลปวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ ได้มีการปรับรูปแบบจากภาพร่างต้นฉบับเพื่อให้ความหมายและสาระของผลงานมีความชัดเจนยิ่งขึ้น สำหรับปัญหาที่พบในการจัดแสดงผลงานคือ อุปกรณ์ที่เกี่ยวข้องกับสื่อภาพเคลื่อนไหวที่แสดงสภาวะของไฟป่า เนื่องจากพื้นที่จัดผลงานมีระยะที่ไม่เพียงพอจึงต้องแก้ปัญหาโดยการฉายเคให้เห็นเหมือนช่องหน้าต่าง และนำผลงานประติมากรรมรูปทรงของมนุษย์มาประกอบรวมเพื่อให้น่าสนใจและสื่อให้ผู้รับชมเห็นสาระของแนวคิดของผู้เขียนมากขึ้น ในกระบวนการสร้างสรรค์ผลงานได้มีการทดลองนำวัสดุที่มีความแตกต่างกัน รวมไปถึงวัสดุชนิดเดียวกันแต่มีสีไม่เหมือนกันมาสร้างสรรค์ในผลงานร่วมกัน เพื่อให้เกิดค่าน้ำหนักของสีที่แตกต่างและสามารถแสดงรายละเอียดความหมาย และเพิ่มความน่าสนใจให้ผลงานได้มากกว่าการใช้วัสดุแบบเดียวกันทั้งผลงาน โดยผู้เขียนสามารถสรุปประเด็นนี้ได้อย่างชัดเจน เนื่องจากในการสร้างสรรค์ผลงานทดลอง ผู้เขียนมักจะใช้วัสดุเพียงชนิดเดียวในการสร้างสรรค์ผลงาน ซึ่งการนำวัสดุที่มีความหลากหลายเข้ามาทดลองใช้ในการสร้างสรรค์ ถือเป็นสิ่งที่สามารถนำไปพัฒนาผลงานชุดอื่น ๆ ต่อไป

การสร้างสรรคผลงานศิลปะสื่อผสมสะท้อนสภาวะวิกฤตทางธรรมชาติและผลกระทบจากปัญหาไฟป่าที่กล่าวมาข้างต้น จึงเป็นการนำประเด็นและหลักทฤษฎีของการทำอาชีพเกษตร โดยเฉพาะการปลูกข้าวโพดเลี้ยงสัตว์ในภาคเหนือของประเทศไทย ที่แสดงให้เห็นถึงกระบวนการตั้งแต่วิธีการสำรวจหาพื้นที่เพื่อเพาะปลูก ไปจนถึงการเผาทำลายสิ่งที่ยังเหลือหลังจากการเก็บเกี่ยวผลผลิต เพื่อเริ่มเริ่มทำการเพาะปลูกใหม่ สิ่งเหล่านี้แสดงให้เห็นถึงความเร่งรีบของเกษตรกร ซึ่งมีความจำเป็นต้องนำผลผลิตไปขายและมีความต้องการทางการเงินในการดำรงชีวิต และสาเหตุสำคัญอีกหนึ่งสิ่งที่ทำให้เกษตรกรต้องใช้วิธีการเผาทำลายหลังฤดูการเก็บเกี่ยวคือ ทางภาครัฐไม่สามารถหาวิธีการจัดการหรือแปรรูปสิ่งเหล่านี้ได้ วงจรการปลูกข้าวโพดเลี้ยงสัตว์จึงเป็นเช่นนี้ตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน ผู้เขียนจึงนำวัสดุทั้งหมดที่อยู่ในวงจรของการทำเกษตร ปลูกข้าวโพดเลี้ยงสัตว์มาสร้างสรรค์ผลงาน เพื่อให้ผู้ชมได้ตระหนักถึงความสำคัญและผลกระทบของปัญหาการเกิดไฟป่า ที่มีสาเหตุมาจากการประกอบอาชีพปลูกข้าวโพดเลี้ยงสัตว์



ภาพที่ 32 ภาพเปรียบเทียบให้เห็นการนำวัสดุมาใช้ในการสร้างสรรค์
ซึ่งภาพแรกมีการใช้วัสดุหลายชนิดและมีค่าน้ำหนักที่แตกต่างกันมาสร้างผลงาน
กับภาพหลังเป็นการใช้วัสดุแค่เพียงชนิดเดียว

Note: From © Wannawit Patteep 12/6/2021

2.2 การเพิ่มเติมความเป็นเอกภาพในผลงาน

นอกจากผลงานที่ใช้วัสดุจากปัญหาไฟป่ามาสร้างสรรค์แล้ว ผลงานบางชิ้นถูกสร้างขึ้นโดยใช้วัสดุที่ไม่ได้เกี่ยวข้องกับปัญหาไฟป่าโดยตรง ในระหว่างการจัดแสดงนิทรรศการมีผู้ชมจำนวนหนึ่งได้มีการตั้งคำถามถึงแนวคิดและความหมายของผลงานเหล่านั้น นั่นอาจเป็นเพราะผู้ชมยังคงรับรู้และพิจารณาผลงานในลักษณะแยกชิ้น ซึ่งอาจทำให้สาระสำคัญของการจัดตำแหน่งของผลงานโดยเน้นภาพรวมของประติมากรรมหลักและประติมากรรมรอง ไม่ได้ปรากฏหรือสื่อสารผ่านการรับชม การสร้างสรรค์ผลงานทั้งหมดในรูปแบบที่มีจำนวนหลายชิ้นอาจจำเป็นต้องมีการเชื่อมต่อผลงานแต่ละชิ้นเข้าหากันมากยิ่งขึ้น เช่น อาจใช้การฉายโปรเจกเตอร์เข้าปะทะกับประติมากรรมเพื่อผสานและยึดโยงให้ผลงานแต่ละชิ้นที่ทำหน้าที่แสดงควาหมายและเกิดการทำงานร่วมกันอย่างเป็นเอกภาพมากขึ้น รวมถึงอาจมีการใช้เทคนิคทางศิลปะอื่น ๆ เพิ่มเติมในการจัดการกับบริเวณพื้นที่ให้มีการเชื่อมต่อผลงานแต่ละชิ้นมากขึ้น



ภาพที่ 33 ภาพแสดงให้เห็นการจัดวางผลงานที่ไม่ได้ใช้วัสดุที่มีความเกี่ยวข้องกับปัญหาไฟป่ามาใช้

Note: From © Wannawit Patteep 12/6/2021

3. สัมฤทธิ์ผลที่มากกว่าการสร้างสรรคโครงการศิลปะ

ผลงาน “การสร้างสรรคผลงานศิลปะสื่อผสมสะท้อนสภาวะวิกฤตทางธรรมชาติและผลกระทบจากปัญหาไฟป่า” สำหรับผลสัมฤทธิ์ของงาน นอกจากสามารถตอบในวัตถุประสงค์และแนวความคิดในการสร้างสรรค์แล้ว สารระเพิ่มเติมที่ได้คือบทสนทนากับผู้ชมที่นอกเหนือจากการพูดคุยประเด็นทางศิลปะแล้ว ยังมีการอภิปรายถึงประเด็นปัญหาของไฟป่าโดยตรง ซึ่งผู้ชมทุกคนที่เข้าร่วมสนทนาต่างแสดงความรู้สึกร่วมกันที่ต้องตกอยู่ในสภาพหวาดกลัวท่ามกลางสภาวะไฟป่าที่แม้จะไม่ต้องทำให้เกิดแต่เป็นปัญหาที่หลีกเลี่ยงไม่ได้ในทุกปี การพูดคุยถึงเรื่องราวของไฟป่านี้ ผู้เขียนถือเป็นเรื่องน่ายินดีอย่างยิ่งที่นอกจากตัวผลงานศิลปะจะสามารถสื่อสารและสะท้อนให้เห็นถึงความสำคัญของสิ่งแวดล้อมแล้ว กิจกรรมทางศิลปะยังมีส่วนช่วยในการสร้างพื้นที่ในการพบปะ ทาหรือ และแสดงความรู้สึกร่วมกันถึงวิกฤตไฟป่าแบบเปิดเผยอีกด้วย

สิ่งที่ได้ทั้งหมดจากการดำเนินโครงการนี้จะสามารถพัฒนาผู้เขียนทั้งในด้านการสร้างสรรค์วิธีคิด รวมไปถึงการนำเสนอผลงาน เพื่อนำไปต่อยอดการพัฒนาในการสร้างสรรค์ผลงานต่อไป รวมไปถึงยังสามารถเป็นแบบอย่างทางการศึกษา สำหรับผู้ที่สนใจในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ โดยเฉพาะผลงานประติมากรรมสื่อผสมที่เกี่ยวข้องกับสิ่งแวดล้อมและส่งผลกระทบต่อ การดำเนินชีวิตจากปัญหาไฟป่าได้เช่นกัน

References

- Bartoszek, M. (2016, February 4). *Is ānyōne ōut there? Rytūāl Nārcyzōw A. Bēdnārczykā* [Is anyone out there? “Rytuał Narcyzów”] [Image]. <https://ownetic.com/magazyn/2016/monika-bartoszek-is-anyone-out-there-rytual-narcyzow-andrzej-bednarczyka-oronsko>.
- Jomti, T. Chiang Rai. (2020, January 20). Interview.
- Mgr online. (2017, August 22). *Āēēnthōraposīn yuk thīkhun mai mūa manut khrōng lōk* [“An-tropocene”, a newly defined era when humans ruled the world]. *Managaer Online*, <https://mgronline.com/science/detail/9600000086135>.
- Ratnatarree, A. (2019). *khrai khū khon phao? mai sam kan thao rao mī suān nai kān phao mākhānāt nai* [Who is the burner? It is not as important as how much we participate in the burning.]. *a day BULLETIN*, 628, 6-7. https://issuu.com/adaybulletin/docs/____pdf_628.
- Santl, A. (2015). *Back Where It All Began: The Peripatetic Artist Wolfgang Stiller In Berlin* [Photograph]. IGANT. <https://www.ignant.com/2015/02/11/wolfgang-stiller>.
- Tontiwittayapitak, V. (2015, April 25). *khāophōt sāhēt hēng kān thamlāi pā nam lēng lē mōk khwān phaīt* [Corn, the cause of deforestation Drought and toxic smog] [Photograph]. Sarakadee. <https://www.sarakadee.com/blog/oneton/?p=1717>.

การศึกษาปัญหาความขัดแย้งในพื้นที่เหมืองทองคำ เพื่อสร้างอัตลักษณ์ลายผ้าด้วยภูมิปัญญาใหม่อย่างสร้างสรรค์ของศูนย์ทอผ้าเพื่อต่อต้านเหมืองแร่ บ้านนาหนองบง อำเภอวังสะพุง จังหวัดเลย

received 20 DEC 2022 revised 10 OCT 2023 accepted 19 OCT 2023

ศักดิ์สิทธิ์ ภัทรประกฤต

นิสิตหลักสูตรศิลปกรรมศาสตรมหาบัณฑิต

สาขาวิชาวัฒนธรรมการออกแบบ

มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

บทคัดย่อ

งานวิจัยนี้เป็นงานวิจัยเชิงคุณภาพ มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาผลกระทบจากสถานการณ์ปัญหาความขัดแย้ง และสร้างสรรค์งานออกแบบลายผ้าโดยใช้แรงบันดาลใจจากสถานการณ์ปัญหาความขัดแย้งภายในชุมชนจากเหมืองแร่ทองคำ เพื่อสะท้อนเชิงสัญลักษณ์การต่อสู้ ขับเคลื่อน และเคลื่อนไหวของชุมชนจากความอยุติธรรมที่เกิดขึ้นผ่านอัตลักษณ์ลายผ้าภูมิปัญญาใหม่ของศูนย์ทอผ้าเพื่อต่อต้านเหมืองแร่ บ้านนาหนองบง อำเภอวังสะพุง จังหวัดเลย โดยผลการศึกษาพบว่าผลภายในพื้นที่ชุมชนบ้านนาหนองบง เต็มไปด้วยรูปแบบความขัดแย้งหลายมิติทั้งในด้านพื้นที่ ด้านลักษณะทางธรณีวิทยาและด้านสภาพชีวิตของผู้คนในชุมชน เกิดเป็นร่องรอยปัญหาความขัดแย้งที่ปรากฏอยู่โดยรอบพื้นที่เหมืองทองคำ นอกจากนั้นในด้านงานหัตถกรรมของศูนย์ทอผ้าเพื่อต่อต้านเหมืองแร่ทองคำ พบว่า ช่างทอผ้าบ้านนาหนองบงมีทักษะการทอผ้าโดยใช้วิธีการทอด้วย 2 ตะกอ (2-Shaft Weaves) และ 4 ตะกอ (4-Shaft Weaves) มีความสามารถและองค์ความรู้ในการย้อมสีธรรมชาติ และมีภูมิปัญญาเรื่องการมัดหมี่ ตลอดจนมีความตั้งใจพัฒนาต่อยอดผลิตภัณฑ์ของตนเองให้ดียิ่งขึ้น จากข้อมูลที่ได้จึงนำไปสู่การสร้างภาพในกระดานอารมณ์ (Mood Board) บริบทรูปธรรมความขัดแย้ง และแทนค่าภาพปรากฏด้วยแนวความคิดประติมานวิทยาเพื่อให้ได้เป็นโครงสร้างผ้าที่สะท้อนถึงความแข็งแรง และแทนค่าวัสดุด้วยความอ่อนนุ่มที่ทำหน้าที่เป็นตัวแทนของวิถีชีวิต และความงามของชุมชนบ้านนาหนองบง ประกอบกับวัสดุอื่นๆ ที่ทำหน้าที่สะท้อนเรื่องราวของความขัดแย้งที่เกิดขึ้นเป็นแรงบันดาลใจประกอบร่วมกัน เพื่อให้ได้มาซึ่งภาพต้นแบบของชิ้นงานศิลปะลายผ้าจำนวน 4 ชิ้นงาน ผสมผสานระหว่างภูมิปัญญาดั้งเดิมของชุมชนและภูมิปัญญาใหม่สู่อัตลักษณ์ลายผ้าซึ่งสามารถนำไปต่อยอดสู่ชิ้นงานต้นแบบในอนาคตสำหรับศูนย์ทอผ้าเพื่อต่อต้านเหมืองแร่ทองคำในการผลิต และเพิ่มโอกาสพัฒนาเป็นกิจการเพื่อสังคม สร้างรายได้ให้กับชุมชนอย่างยั่งยืนต่อไป

คำสำคัญ: เหมืองทองคำ, อัตลักษณ์, ภูมิปัญญาใหม่, ศูนย์ทอผ้าเพื่อต่อต้านเหมืองแร่

A Conflict Analysis of the Gold Mine Area, Ban Na Nong Bong, Wang Saphung District, Loei Province for Textile Art Creation By the Weaving Center for Anti- Mining

Saksit Pattarapragrit

Master of Fine Arts Program,
Department of Design Innovation,
Srinakharinwirot University

Abstract

This study explains conflicts in Ban Na Nong Bong, Wang Saphung District, Loei Province resulting from gold mining. The objectives of this study are two-folded. First, it seeks to explain the rationale of conflict in the Ban Na Nong Bong area in relation to the community's status because of the gold mine. Second, it aims to develop prototypes of textile art inspired by the patterns of conflicts. Empirical evidence reveals various dimensions of conflicts in Ban Na Nong Bong, including area geological features, and the lives of the people in the community are traces of conflict that have appeared in the vicinity of the gold mine. In addition, the Weaving Center for Anti-Mining Handicrafts Weavers were found to be skilled at weaving with 2-Shaft and 4-Shaft Weaves, as well as competent and knowledgeable in natural dyeing. Have the foresight of Mudmee and the desire to improve their own products. Based on the information gathered, a concrete contextual picture of the dispute is created, and the image is replaced with the concept of Iconography in order to produce a fabric structure that portrays strength, and the material is replaced with soft cotton as a representation of a way of life, the beauty of Ban Na Nong Bong Community, as well as other materials that serve to reflect the story of the conflicts that occur together in order to obtain a prototype of a textile art piece that will lead to a real piece in the future, allowing the Weaving Center for Anti-Mining to develop into a social enterprise that can generate sustainable income for the community.

Keywords: Gold Mine, Identity, New Wisdom, the Weaving Center for Anti-Mining

บทนำ

บ้านนาหนองบง อำเภอสว่างแดนดิน จังหวัดเลย เป็นชุมชนที่พึ่งพาการเกษตรเป็นหลัก และต่อมาในปี พ.ศ. 2547 มีการพบสายแร่ทองคำ จึงทำให้บริษัท หุ่นคำ จำกัด เริ่มดำเนินการเปิดเหมืองในปี พ.ศ. 2549 ก่อให้เกิดปัญหาที่ตามมาคือพยายามทำให้ประชาชน หรือคนในชุมชนใกล้เคียงบริเวณเหมืองขายที่ดินให้กับบริษัทในราคาถูก จากผลกระทบฝุ่นละออง แร่สังกะสีปนเปื้อน เศษหินปลิวกระจาย และเสียงดังซึ่งเกิดจากการระเบิดเหมืองตลอด เวลาทั้งในช่วงกลางวันและกลางคืน เนื่องจากการเปิดเหมืองแร่ใกล้กับชุมชน โดยระยะใกล้ที่สุดนั้นห่างจากชุมชน เพียง 500 เมตร ผลกระทบนั้นส่งผลให้ภูเขา ป่าไม้ แหล่งน้ำ และทรัพยากรธรรมชาติถูกทำลายและปนเปื้อน โลหะหนักหลายชนิด รวมไปถึงอาหาร น้ำเพื่อการอุปโภค และบริโภค และน้ำสำหรับใช้เพื่อการเกษตรเหือดแห้ง และไม่มีความปลอดภัยอีกต่อไป ประชาชนจำเ็นที่จะต้องซื้อน้ำกินน้ำเพื่ออุปโภคและบริโภค และเกิดอาการเจ็บป่วยด้วยอาการแพ้และพบผดผื่นคันเป็นตุ่มหนองตามผิวหนัง (Na Ayutthaya, 2021)

จากปัญหาดังกล่าวคนในชุมชนจึงรวมตัวกันเพื่อต่อต้านการทำเหมืองแร่ โดยมีผู้นำกลุ่มชาวบ้านคือ คุณแม่จรรย์ระนอง กองแสน ร่วมกับองค์กรไม่แสวงหาผลกำไร (NGO) ซึ่งให้การสนับสนุนจัดตั้ง “ศูนย์ทอผ้าเพื่อต่อต้านเหมืองแร่” ในปี พ.ศ. 2556 และเกิดการฟ้องร้องต่อศาลเพื่อให้มีคำสั่งปิดเหมืองทอง การเรียกร้องนี้นำไปสู่คำสั่งให้ปิดเหมืองทองคำในชุมชนบ้านนาหนองบง ซึ่งถือเป็นชัยชนะของกลุ่มชาวบ้านแต่ความรับผิดชอบของเหมืองนั้นไม่สามารถทำให้สิ้นสุด หลังจากที่เหมืองได้ปิดตัวลงแต่ไม่ได้ทำการรื้อถอน หรือจัดการสารเคมีที่ยังคงตกค้างภายในชุมชน ส่งผลให้ยังพบสารเคมีตกค้างภายในบริเวณชุมชนปริมาณมหาศาล และจากความต่อเนื่องของปัญหานี้คุณแม่จรรย์ และศูนย์ทอผ้าเพื่อต่อต้านเหมืองแร่ยังคงต้องดำเนินการต่อโดยได้รับการสนับสนุนจากองค์กรไม่แสวงหาผลกำไร (NGO) ต่างประเทศ และคุณ Becky Goncharoff อดีตนักศึกษาแลกเปลี่ยนชาวอเมริกัน ในโครงการ CIEE (Council On International Educational Exchange) ที่เคยเข้ามามาเรียนรู้เรื่องสิทธิมนุษยชน และการต่อสู้เหมืองในหมู่บ้าน เกิดความผูกพันกับคุณแม่จรรย์จึงช่วยนำผ้าไปจำหน่ายในชื่อของ “Radical Grandma Collective” ผ่านเพจเฟซบุ๊ก (Facebook Page) และเว็บไซต์ www.radicalgrandmacollective.com เป็นส่วนใหญ่ นับเป็นการสนับสนุนงานขับเคลื่อนสังคมและสิ่งแวดล้อมของหมู่บ้าน เนื่องจากเงินหลังจากการจำหน่ายส่วนหนึ่งจะหักเข้ากลุ่มไว้เพื่อใช้ดำเนินการต่อไป (Kongma, 2021)

การลงสำรวจพื้นที่เบื้องต้น พบว่าผลิตภัณฑ์ผ้าพันคอของศูนย์ทอผ้าเพื่อต่อต้านเหมืองแร่ มีลักษณะเด่นในเรื่องของการใช้สี และทักษะของการจับคู่สีได้เป็นอย่างดี แต่สืบเนื่องจากการผลิตเฉพาะผ้าพันคอ ส่งผลให้ไม่สามารถนำองค์ความรู้ทางภูมิปัญญาและทักษะของการทอผ้ามาใช้อย่างมีประสิทธิภาพ อีกหนึ่งปัจจัยสำคัญเมื่อการผลิตสินค้าเพื่อจำหน่ายในต่างประเทศหยุดชะงัก อันมีสาเหตุมาจากการระบาดของเชื้อไวรัส Covid-19 ศูนย์ทอผ้าเพื่อต่อต้านเหมืองแร่จึงไม่ได้ผลิตชิ้นงานใหม่ และไม่ได้มีผลิตภัณฑ์ที่มีศักยภาพในการแข่งขันภายในประเทศได้ ซึ่งหากวิเคราะห์ในมุมมองทางสุนทรียศาสตร์และสังเคราะห์ร่วมกับผลิตภัณฑ์ที่มีความโดดเด่นทางเอกลักษณ์ โดยนำเสนออัตลักษณ์ของท้องถิ่นมาใช้ในการสร้างสรรค์ผลงาน อันนำไปสู่ความยั่งยืนทางด้านรายได้ และเกิดแรงกระตุ้นต่อสังคมและสิ่งแวดล้อม ผู้วิจัยจึงเกิดความสนใจที่จะสังเคราะห์ทักษะดั้งเดิมของศูนย์ทอผ้าเพื่อต่อต้านเหมืองแร่ มาสร้างสรรค์ให้เกิดเป็นอัตลักษณ์ใหม่เพื่อสื่อสารเชิงสัญลักษณ์ต่อผลกระทบที่ชุมชนได้รับจาก

การทำเหมืองทองคำ นำไปสู่ผลิตภัณฑ์ที่มีความสามารถในการสร้างรายได้ให้กับชุมชนอย่างยั่งยืน และสอดคล้องกับวิถีชีวิตและสภาพแวดล้อมของชุมชน

การเพิ่มโอกาสพัฒนาเป็นผลิตภัณฑ์ที่สามารถสร้างรายได้ให้กับชุมชนในลักษณะกิจการเพื่อสังคมในอนาคต เป็นการช่วยขับเคลื่อนและบอกเล่าเรื่องราวของชุมชนได้ในอีกทางหนึ่ง ตัวอย่างกิจการเพื่อสังคม เช่น “ภูคราม” เป็นกิจการเพื่อสังคมที่มุ่งเน้นในการบอกเล่าเรื่องราวของชุมชนผ่านลวดลายงานปักด้วยฝ้ายเข็นมือ ซึ่งผลิตภัณฑ์ที่จำหน่ายคือ เสื้อผ้าที่มีลายปักอันสะท้อนถึงสำนึกรักแผ่นดินมาตุภูมิ หวงแหวนและปกป้องรักษาทรัพยากรทางธรรมชาติและประวัติศาสตร์ของชุมชน ซึ่งทำให้ช่างปักหรือชุมชนเกิดความตื่นตัวในการหวงแหน รักษา และดูแลสิ่งแวดล้อมภายในชุมชน อีกทั้งยังส่งผลถึงความแข็งแรงของอัตลักษณ์ชุมชนที่สามารถส่งต่อคุณค่าต่าง ๆ ไปถึงผู้บริโภคได้ และสามารถตอบสนองต่อความต้องการของตลาดอย่างยั่งยืน

จากประเด็นและปัญหาข้างต้น จึงเป็นที่มาและความสำคัญให้ผู้วิจัยเกิดความสนใจการพัฒนาลวดลายผ้าทอมือที่สะท้อนอัตลักษณ์ของชุมชนบ้านนาหนองบง ผ่านการศึกษาบริบทสภาพการณ์ที่เกิดขึ้นจากปัญหาข้อขัดแย้งภายในชุมชนซึ่งเกี่ยวเนื่องจากการปิดเหมืองแร่ทองคำ และวิถีชีวิตของผู้คนในชุมชนด้วยวิธีวิจัยเชิงคุณภาพโดยใช้แนวความคิดในเรื่องของการออกแบบเพื่อความยั่งยืน ประกอบกับการแทนค่าในเชิงประติมานวิทยา เพื่อค้นหาอัตลักษณ์ใหม่ของชุมชน และนำเอาองค์ความรู้จากการศึกษาดังกล่าวมาสังเคราะห์เพื่อเป็นแรงบันดาลใจสำหรับการสร้างสรรค์ลวดลายผ้าทอมือที่สามารถบอกเล่าเรื่องราวของชุมชน ทั้งในประเด็นการหวงแหนแผ่นดินมาตุภูมิ คุณค่าของวิถีชีวิตที่มีมากกว่ามูลค่าของสายแร่ทองคำ และการขับเคลื่อนต่อสู้เรียกร้องความเป็นธรรมของผู้คนในชุมชนภายใต้โลกทุนนิยม

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาผลกระทบจากสถานการณ์ปัญหาความขัดแย้งภายในชุมชนจากเหมืองแร่ทองคำ
2. เพื่อสร้างสรรค์งานออกแบบลายผ้าโดยใช้แรงบันดาลใจจากสถานการณ์ปัญหาความขัดแย้งภายในชุมชนจากเหมืองแร่ทองคำ

ขอบเขตของการวิจัย

1. ขอบเขตด้านเนื้อหา ผู้วิจัยศึกษาบริบทพื้นที่ และผลกระทบจากสถานการณ์ปัญหาความขัดแย้งภายในชุมชนจากทรัพยากรเหมืองแร่ทองคำ ซึ่งเป็นสาเหตุการรุกรานเสรีภาพ และวิถีชีวิตดั้งเดิมอันสงบสุขของชุมชน ร่วมกับแนวคิด และทฤษฎีทางด้านประติมานวิทยา (Iconography) และอัตลักษณ์ชุมชน (Place Identity)
2. ขอบเขตด้านพื้นที่ ผู้วิจัยได้กำหนดศูนย์ทอผ้าต่อด้านเหมืองแร่ บ้านนาหนองบง อำเภอดอยสะเก็ด จังหวัดเลย เป็นพื้นที่ทางการศึกษาวิจัย

3. ขอบเขตด้านประชากรและกลุ่มตัวอย่าง ผู้วิจัยได้คัดเลือกช่างทอผ้าซึ่งเป็นสมาชิกศูนย์ทอผ้าต่อต้านหมิ่นแสร่เพศหญิงจำนวน 8 คน และมีช่วงอายุระหว่าง 40 - 80 ปี โดยทำการคัดเลือกแบบสุ่มตัวอย่างเฉพาะเจาะจง (Purposive Sampling) เป็นผู้ให้ข้อมูล

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

ชุมชนสามารถนำผลงานสร้างสรรค์งานลายผ้าที่ผู้ศึกษาวิจัยได้สร้างสรรค์ขึ้นจากปัญหาความขัดแย้งในพื้นที่ชุมชนบ้านหนองนาง และเหมืองแร่ทองคำซึ่งเป็นสัญลักษณ์ของการต่อสู้ เคลื่อนไหว และขับเคลื่อนสังคมจากความยุติธรรมที่ได้รับจากผลกระทบที่เกิดขึ้นทั้งทางด้านสิ่งแวดล้อม และสุขภาพของคนในชุมชน และสะท้อนสำนึกรักแผ่นดินมาตุภูมิ ห่วงแค้นและปกป้องรักษาทรัพยากรทางธรรมชาติ และประวัติศาสตร์ของชุมชนภายใต้โลกทุนนิยม อีกทั้งลายผ้านั้นสามารถนำไปประยุกต์ใช้ในการทอผ้าสำหรับเชิงพาณิชย์ เพื่อการจำหน่ายสร้างรายได้ให้กับคนในชุมชนเพื่อเป็นกิจการเพื่อสังคมต่อไป

นิยามศัพท์เฉพาะ

1. แรงบันดาลใจเรื่องความขัดแย้ง หมายถึง การนำเอาร่องรอยต่างๆ ที่ปรากฏในพื้นที่ อันมีบริบทเกี่ยวข้องกับความขัดแย้งของเหมืองทองคำและผู้คนในชุมชนมาใช้เป็นแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ชิ้นงาน
2. ร่องรอยในพื้นที่ หมายถึง สภาพภูมิประเทศของเหมืองทองคำที่ทำให้เกิดร่องรอยในพื้นที่ และสภาพแวดล้อมโดยรอบของชุมชนที่หลังจากการเกิดขึ้นของเหมืองทองคำ
3. เหมืองทองคำ หมายถึง บริเวณพื้นที่เหมืองทองคำบ้านนาหนองบง อำเภอวังสะพุง จังหวัดเลย ซึ่งประกอบด้วยบ่อเหมือง และโครงสร้างอาคารประกอบกิจการเหมืองแร่ทองคำของ บริษัท ทุ่งคำ จำกัด
4. ภูมิปัญญาใหม่ หมายถึงการนำภูมิปัญญาเดิมของชุมชนมาต่อยอด พัฒนาด้วยความรู้หรือเทคโนโลยีที่ทันสมัย เพื่อให้เกิดการปรับปรุงและพัฒนาที่เหมาะสมกับยุคสมัยใหม่ ซึ่งกระบวนการนี้ช่วยสร้างความแข็งแกร่งให้อัตลักษณ์ของชุมชน โดยคงไว้ซึ่งแก่นแท้ของภูมิปัญญาดั้งเดิม พร้อมกับส่งเสริมให้เกิดการพัฒนาที่ยั่งยืนในชุมชน

วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยนี้เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) ซึ่งการดำเนินงานวิจัยนี้แบ่งวิธีการศึกษาวิจัยออกเป็น 2 ส่วน ประกอบด้วย 1) กระบวนการเก็บรวบรวมข้อมูล และ 2) กระบวนการออกแบบสร้างสรรค์ผลงาน ดังภาพที่ 1 โดยมีวิธีการศึกษาวิจัยดังนี้

1. กระบวนการเก็บรวบรวมข้อมูล

1.1 ศึกษาบริบทสภาพการณ์ โดยนำเอาร่องรอยของพื้นที่ และข้อมูลทุติยภูมิซึ่งเกี่ยวข้องกับสถานการณ์ปัญหา ความขัดแย้งภายในชุมชนอันมีต้นเหตุจากเหมืองแร่ทองคำจากเอกสารสิ่งพิมพ์ สื่ออินเทอร์เน็ต และสื่อสังคมออนไลน์ เพื่อสืบค้นข้อมูลเบื้องต้น และนำมาเป็นแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ผลงานออกแบบ

1.2 ลงพื้นที่เพื่อสังเกตการณ์ และเก็บข้อมูลปฐมภูมิในเขตพื้นที่บ้านนาหนองบง อำเภอสว่างพูน จังหวัดเลย โดยการเก็บภาพถ่ายของพื้นที่เพื่อค้นหาร่องรอยเพิ่มเติม และบันทึกข้อมูลจากการสัมภาษณ์ข้อมูลเชิงลึก (In-dept Interview) จากช่างทอผ้าจำนวน 8 คนที่ศูนย์ทอผ้าต่อต้านเหมืองแร่ บ้านนาหนองบง อำเภอสว่างพูน จังหวัดเลย โดยการคัดเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบเฉพาะเจาะจงเป็นผู้ให้ข้อมูล

1.3 วิเคราะห์ข้อมูลจากการเก็บรวบรวมข้อมูลปฐมภูมิ และข้อมูลทุติยภูมิ

1.4 สังเคราะห์บริบทจากสถานการณ์ปัญหาด้านข้อขัดแย้งจากเหมืองแร่ทองคำ เพื่อสะท้อนเชิงสัญลักษณ์ต่อผลกระทบที่ชุมชนได้รับจากการทำเหมืองทองคำ และสร้างกระดานอารมณ์บริบทรูปธรรมความขัดแย้ง (Mood board)

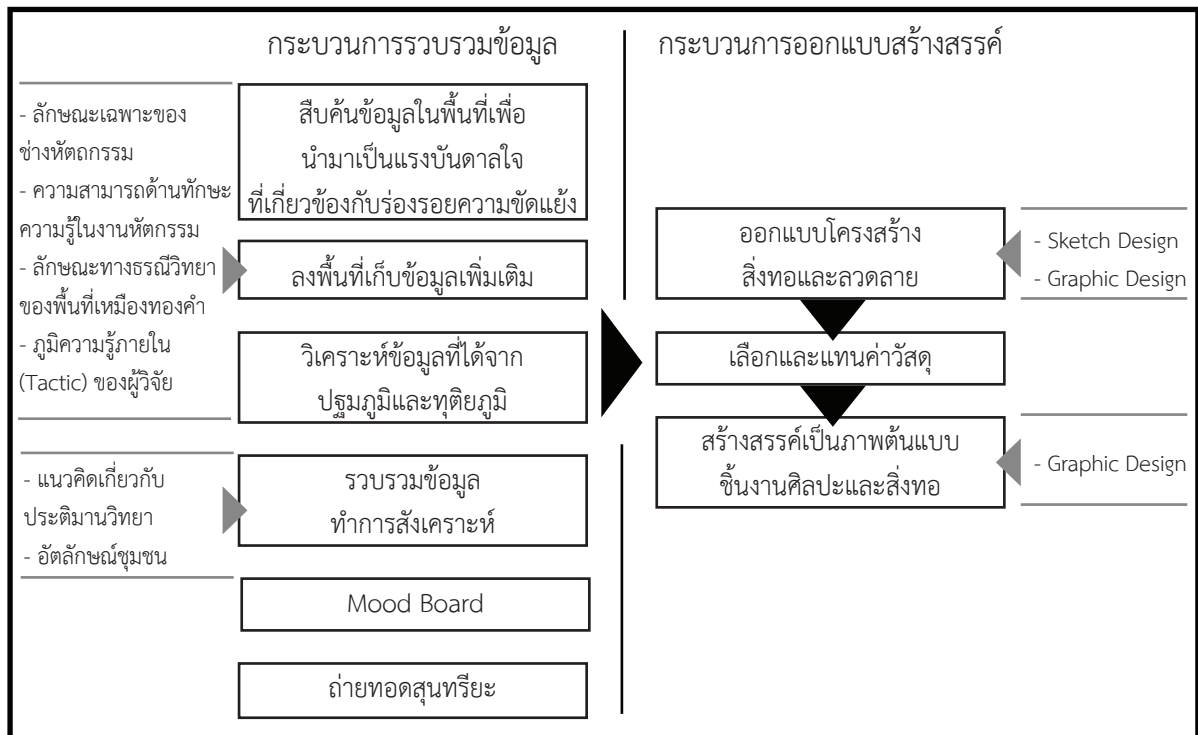
1.5 ถ่ายทอดสุนทรียะจากบริบทรูปธรรมความขัดแย้ง โดยเพิ่มองค์ประกอบของเรื่องราว หรือเหตุการณ์ที่เคยปรากฏบนสื่อต่าง ๆ เป็นแนวคิดในการสร้างสรรค์

2. กระบวนการออกแบบสร้างสรรค์ผลงาน

2.1 สร้างสรรค์โครงสร้างสิ่งทอและลวดลายจากการสังเคราะห์ข้อมูลและแรงบันดาลใจ โดยใช้โปรแกรมออกแบบ เรขศิลป์ (Graphic Design)

2.2 การเลือกและแทนค่าวัสดุ สำหรับการสร้างสรรค์ชิ้นงานลายผ้าทอมือ เพื่อสื่อถึงแรงบันดาลใจและคุณค่าของ ลายผ้าทอมือ

2.3 สร้างสรรค์ภาพลายผ้าต้นแบบ โดยใช้โปรแกรมออกแบบเรขศิลป์ เพื่อให้ได้รูปแบบของลวดลาย และโครงสร้าง ผ้าสำหรับใช้ในการสื่อสารเพื่อการขึ้นต้นแบบโดยช่างทอผ้าศูนย์ทอผ้าเพื่อต่อต้านเหมืองแร่ อำเภอสว่างพูน จังหวัดเลย ที่สะท้อนเชิงสัญลักษณ์ต่อผลกระทบที่ชุมชนได้รับจากการทำเหมืองทองคำ จากแรงบันดาลใจเรื่องประเด็น ที่เป็นปัญหา



ภาพที่ 1 วิธีการดำเนินการวิจัย

Note: From © Saksit Pattarapragrit 15/10/2021

การทบทวนวรรณกรรม

1. แนวความคิดเกี่ยวกับประติมานวิทยา (Iconography)

ประติมานวิทยาเป็นสาขาหนึ่งของประวัติศาสตร์ศิลป์ที่เป็นการศึกษาประวัติ คำบรรยาย และการตีความหมายของเนื้อหาของภาพ คำว่า “Iconography” แปลตรงตัวว่าการเขียนรูปลักษณ์ (Image Writing) ที่มีรากมาจากภาษากรีกโบราณ “εἰκών” ที่แปลว่า รูปลักษณ์ และคำว่า “γράφειν” ที่แปลว่า เขียน ความหมายรองลงมาคืองานประติมา (Icon) ในไบแซนไทน์ และออร์ทอดอกซ์ของประเพณีนิยมคริสเตียนในด้านประวัติศาสตร์ศิลป์ประติมานวิทยาก็อาจจะหมายถึงกรรมวิธีการแสดงหัวเรื่องในรูปแบบของการใช้รูปสัญลักษณ์ต่าง ๆ ในเนื้อหาของภาพที่ออกมาให้ผู้ชมได้เห็น” (Ua-anan, 2002)

ด้วยแนวความคิดประติมานวิทยา ผู้วิจัยได้นำเอาลักษณะของการปรากฏร่องรอยความขัดแย้งในพื้นที่บริเวณเมืองทองคำและลักษณะทางธรณีวิทยาของเมืองทองคำ โดยใช้เส้นที่เห็นเป็นร่องแทนค่าจากรอยหินที่ถูกกระเปิดออกจากบริเวณรอบเหมือง และลักษณะของความเลือนรางและซีดจาง แทนลักษณะของการชะล้างและเจือจางของสารเคมีที่ไหลลงสู่ที่ดินทำกินของชุมชน ลักษณะของแสงที่สะท้อนจากในผืนผ้า ซึ่งเหมือนกับแร่ค่าที่อยู่ที่ผืนดินของชุมชน เพื่อเป็นการสะท้อนเชิงสัญลักษณ์ต่อผลกระทบที่ชุมชนได้รับจากการทำเหมืองทองคำ

2. อัตลักษณ์ชุมชน (Place Identity)

“คือรากเหง้าหรือวัฒนธรรมทางสังคมที่ถูกหลอมให้เกิดขึ้นมาและใช้ในการยึดเป็นภูมิปัญญา ขนบธรรมเนียม ประเพณี ในการปฏิบัติในสังคมนั้น ๆ ซึ่งมีความโดดเด่นหรือความแตกต่างกับขนบธรรมเนียมประเพณี และ วัฒนธรรมสังคมอื่น ๆ ซึ่งเป็นลักษณะเฉพาะถิ่นเป็นเอกลักษณ์เฉพาะกลุ่มชุมชน” (Malahom 2012)

ด้วยแนวคิดอัตลักษณ์ชุมชนผู้วิจัยได้นำเอาอัตลักษณ์ของชุมชน และภูมิปัญญาในการทำผ้ามัดหมี่ที่มีลวดลายที่ สร้างสรรค์ขึ้นในศูนย์ทอผ้าเพื่อต่อต้านหมืองแร่ทองคำ ได้แก่ ลายหลุมเหมือง และลายรอยแร่ ซึ่งเป็นลวดลาย ที่คุณแม่จัน-ระนอง กองแสน ผู้นำชุมชน และศูนย์ทอผ้าต่อต้านหมืองแร่ ได้รังสรรค์ขึ้นเพื่อสะท้อนเรื่องราว ของการขับเคลื่อน และการต่อสู้ของชุมชน ซึ่งผู้วิจัยตั้งใจนำมาใช้ประกอบร่วมสำหรับการออกแบบลวดลายใหม่

ผลการการศึกษา

แบ่งออกเป็น 2 ส่วน ประกอบด้วย 1) ผลการวิเคราะห์กระบวนการเก็บรวบรวมข้อมูล และ 2) กระบวนการ ออกแบบสร้างสรรค์ผลงาน

1. ผลการวิเคราะห์กระบวนการเก็บรวบรวมข้อมูล

จากการศึกษาเพื่อค้นหาร่องรอยของพื้นที่ และข้อมูลหัตถภูมิอันเกี่ยวข้องกับสถานการณ์ปัญหาข้อขัดแย้งภายใน ชุมชนอันมีต้นเหตุจากแร่ทองคำ จากเอกสารบนสื่อสิ่งพิมพ์ สื่ออินเทอร์เน็ต สื่อสังคมออนไลน์ เพื่อสืบค้นข้อมูล เบื้องต้น และนำมาเป็นแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ผลงานออกแบบ จากการสืบค้นผู้วิจัยได้พบกับภาพที่ สะท้อนถึงร่องรอยต่างๆ ที่เกิดจากการทำเหมืองทองคำซึ่งเกิดจากการขุด และระเบิดหินจนเกิดเป็นร่องขนาด ใหญ่ในพื้นที่ส่งผลกระทบต่อสภาพภูมิประเทศ และจากบริบทพื้นที่ภูเขาที่เต็มไปด้วยป่าไม้ถูกแทรกแซงด้วย ร่องรอยของการระเบิดหินเพื่อทำเหมืองทองคำ ดังที่ปรากฏในภาพที่ 2 แสดงให้เห็นถึงปัญหาความขัดแย้งของ พื้นที่เนื่องจากเหมืองถูกสร้างขึ้นมาบนพื้นที่ทำกินของชาวบ้านที่มีอยู่เดิม และอยู่ใกล้ชิดกับพื้นที่ทางการเกษตร และอยู่อาศัยของชุมชน ซึ่งขัดกับวิถีชีวิตของชุมชนที่ควรจะเป็น นอกจากนี้ภายในบริเวณเหมืองเต็มไปด้วยสิ่ง ก่อสร้างแปลกตาขัดกับบริบทแวดล้อม อีกทั้งยังปรากฏเห็นเป็นแท่งสารพิษขนาดใหญ่จำนวนหลายถัง โดยมี แนวโน้มที่จะส่งผลกระทบต่อสุขภาพของคนในชุมชนเมื่อเกิดเหตุการณ์สารเคมีรั่วไหลออกมาจากสถานที่กักเก็บ ได้ดังภาพที่ 3



ภาพที่ 2 ภาพถ่ายทางอากาศภูมิประเทศของพื้นที่บริเวณบ้านนาหนองบงฯ

Note: From Google Map, 2021



ภาพที่ 3 ภาพถ่ายของพื้นที่เหมืองฯ แสดงให้เห็นบริเวณที่สารเคมีไหลลงสู่พื้นดิน

Note: From © Saksit Pattarapragrit 06/2/2021

จากการลงพื้นที่เพื่อทำการศึกษา สังเกตการณ์ และเก็บข้อมูลปฐมภูมิในเขตพื้นที่บ้านนาหนองบง อำเภอสว่างพูน จังหวัดเลย โดยการเก็บภาพถ่ายของพื้นที่เพื่อค้นหาผลกระทบสถานการณ์ความขัดแย้งเพิ่มเติม และสัมภาษณ์ ข้อมูลจากช่างทอผ้าศูนย์ทอผ้าต่อต้านเหมืองแร่ บ้านนาหนองบง อำเภอสว่างพูน จังหวัดเลย สามารถสรุปปัจจัยที่เกี่ยวข้องดังนี้

1. ลักษณะเฉพาะของช่างหัตถกรรม

มนุษย์นั้นเต็มไปด้วยบุคลิกเฉพาะ เช่นเดียวกันสำหรับช่างหัตถกรรมต่างมีบุคลิกเฉพาะอันมีผลสืบเนื่องมาจากประสบการณ์ องค์ความรู้ ความสามารถ พื้นเพของครอบครัว และสภาพบริบทของชุมชนประกอบเข้าด้วยกัน การทำความเข้าใจบุคลิกภาพของช่างหัตถกรรมเป็นตัวแปรหนึ่งที่สำคัญในการศึกษาสถานการณ์และเรื่องราวของชุมชนจากการเก็บรวบรวมข้อมูลด้วยวิธีการสัมภาษณ์ สำหรับศูนย์ทอผ้าเพื่อต่อต้านหมิ่นแระฯ พบว่า ช่างทอผ้ามีลักษณะที่ถูกบ่มเพาะจากกิจกรรมต่อต้านหมิ่นแระ เช่น ความอดทน ความสามัคคี และความเป็นกบฏ หรือขัดขึ้นต่อรัฐ ซึ่งถูกตีตราว่าเป็นพวกหัวแข็ง หรือพวกขบถ ซึ่งถือเป็นปัจจัยสำคัญในกระบวนการทำงานของชุมชน ส่งผลต่อความตั้งใจที่จะพัฒนาต่อยอดผลิตภัณฑ์ของตนเองให้ดียิ่งขึ้น และเพิ่มศักยภาพในการพัฒนาสู่การเป็นกิจการเพื่อสังคมที่สามารถสะท้อนเรื่องราวของชุมชนได้

2. ความสามารถทางด้านทักษะความรู้ในงานหัตถกรรม

เนื่องจากงานหัตถกรรมเป็นทักษะเฉพาะทาง และเป็นภูมิปัญญาที่สืบทอดต่อกันมา จึงมีความจำเป็นอย่างยิ่งที่ต้องศึกษาความสามารถด้านทักษะความรู้ในงานหัตถกรรม โดยมุ่งเน้นไปที่ทักษะการใช้งานเครื่องมือ และอุปกรณ์ ความเข้าใจในเรื่องวัสดุ ภาษาที่ใช้เรียกเครื่องมือ หรือเทคนิคที่แตกต่างกันไปในแต่ละชุมชน ตลอดจนความรู้ในการอ่านลายผ้าที่ออกแบบด้วยกราฟ (Textile design graph) ความเข้าใจในเรื่องโครงสร้างผ้า ตัวแปรหรือปัจจัยต่าง ๆ ในการผลิต ทักษะในการย้อมสีธรรมชาติ ความสามารถในการขึ้นเส้นยืน เพื่อประกอบเป็นหลักเกณฑ์ในการออกแบบ

จากการศึกษา และเก็บรวบรวมข้อมูลด้วยวิธีการสัมภาษณ์สำหรับศูนย์ทอผ้าเพื่อต่อต้านหมิ่นแระฯ พบว่า ช่างทอผ้าในศูนย์ทอผ้าเพื่อต่อต้านหมิ่นแระฯ นั้นมีความสามารถในการทอผ้าโดยใช้วิธีการทอด้วย 2 ตะกอ (2-Shaft Weaves) และ 4 ตะกอ (4-Shaft Weaves) มีความสามารถ และองค์ความรู้ทางด้านการย้อมสีธรรมชาติ ทั้งย้อมแบบปกติ และการมัดหมี่ที่ใช้วัสดุภายในชุมชนเป็นฝ้ายเส้นมือประกอบกับซื้อฝ้ายสำเร็จรูปย้อมสีเคมีจากกรรไกรที่เข้ามาจำหน่ายในชุมชนเป็นประจำ แต่ยังคงขาดทักษะทางด้านการอ่านลายผ้าที่ออกแบบด้วยกราฟได้ อย่างไรก็ตาม ช่างทอผ้าสามารถขึ้นเส้นยืนได้เองและมีความสามารถในการทำเขา (Heddles) และเก็บตะกอ (Shaft Making)

ส่วนของอุปกรณ์ในการทอผ้านั้น พบว่า ใช้เครื่องมือแบบพื้นฐานที่พบได้ทั่วไป เช่น ไม้ หลา กระสวยทำจากไม้ และล้อรถจักรยานยนต์ และด้วยความตั้งใจของช่างทอผ้า ศูนย์ทอผ้าเพื่อต่อต้านหมิ่นแระฯ มีความต้องการปรับการใช้วัตถุดิบจากฝ้ายสำเร็จรูปย้อมสีเคมีมาเป็นฝ้ายธรรมชาติของชุมชนเอง ซึ่งทั้งหมดนี้ผู้วิจัยจะใช้ประกอบเป็นหลักเกณฑ์ในการออกแบบในกระบวนการออกแบบสร้างสรรค์ต่อไป

กระบวนการสร้างสรรค์ผลงาน ผู้วิจัยได้นำเอาข้อมูลปฐมภูมิ และข้อมูลทุติยภูมิมาสังเคราะห์ร่วมกับอัตลักษณ์ของชุมชน ซึ่งภายในชุมชนมีภูมิปัญญาในการทำผ้ามัดหมี่ และมีลวดลายที่สร้างสรรค์ขึ้นในศูนย์ทอผ้าเพื่อต่อต้าน

เหมืองแร่ฯ ได้แก่ ลายหลุมเหมือง และลายรอยแร่ ดังภาพที่ 4 ซึ่งเป็นลวดลายที่คุ้นแม่จัน-ระนอง กองแสน ผู้นำชุมชน และศูนย์ทอผ้าต่อต้านเหมืองแร่ ได้รังสรรค์ขึ้นเพื่อสะท้อนเรื่องราวการขับเคลื่อน และการต่อสู้ของชุมชนเป็นอัตลักษณ์ที่สร้างจากปัญหาความขัดแย้ง หรือสิ่งที่ถูกปฏิเสธหล่อหลอมให้เกิดลายหลักบนผืนผ้าเป็นสุนทรียะจากความย้อนแย้งบนเสรีภาพของความคิด เป็นผลให้ผู้วิจัยตั้งใจนำมาใช้ประกอบรวมสำหรับการออกแบบลวดลายบนผืนผ้าด้วยภูมิปัญญาใหม่



ภาพที่ 4 ภาพถ่ายลายหลุมเหมืองทางด้านซ้าย และลายรอยแร่ทางด้านขวา

Note: From © Saksit Pattarapragrit 06/2/2021

3. ลักษณะทางธรณีวิทยา

เนื่องจากนักวิจัยมีความประสงค์ที่จะนำเอาลักษณะทางธรณีวิทยาของพื้นที่เหมืองทองคำ มาเป็นแรงบันดาลใจในการออกแบบสร้างสรรค์ ผ่านการเปลี่ยนแปลงโครงสร้างจากรูปแบบของธรณีวิทยาในพื้นที่เหมืองทองคำ จากการสำรวจ มองเห็น และใช้ภาพถ่ายประกอบรวม โดยจากการเก็บรวบรวมข้อมูล พบว่า ตำแหน่งของเหมืองทองคำนั้นตั้งอยู่ใกล้กับพื้นที่ของชุมชนเป็นอย่างมาก ในขณะเดียวกันชุมชนซึ่งประกอบอาชีพทางเกษตรกรรมเป็นหลักจำเป็นต้องใช้แหล่งน้ำร่วมกันกับเหมืองทองคำ ซึ่งอาจก่อให้เกิดการปนเปื้อนของสารเคมีเนื่องจากบริเวณเหมืองแร่ทองคำนั้นไม่มีการปิดคลุมบริเวณถังของสารเคมี ดังภาพที่ 5 และภาพที่ 3 และบริเวณพื้นที่เหมืองทองคำโดยรอบนั้นมีลักษณะทางธรณีวิทยาของหินบริเวณเหมืองทองคำ ซึ่งมีลักษณะของแร่ธาตุที่สะท้อนแสงและมีสีคล้ายคลึงกับเหล็กอยู่เป็นจำนวนมาก ดังภาพที่ 8

นอกจากลักษณะทางธรณีวิทยาของพื้นที่เหมืองทองคำนั้น ผู้วิจัยยังได้เก็บข้อมูลภาพถ่ายเพิ่มเติมเพื่อประกอบการศึกษา และใช้เป็นหลักเกณฑ์ในการออกแบบในกระบวนการออกแบบสร้างสรรค์เพิ่มเติม อาทิ ลักษณะการแต่งกายของผู้นำศูนย์ทอผ้าเพื่อต่อต้านเหมืองแร่ฯ คุณแม่จัน-ระนอง กองแสน ดังภาพที่ 10 จากปรากฏการณ์ทางธรรมชาติ ที่เริ่มเห็นกระบวนการทวงคืนพื้นที่โดยธรรมชาติ ซึ่งผู้วิจัยสนใจนำไปใช้ประกอบรวมในการสร้างสรรค์ผลงาน ดังภาพที่ 11



ภาพที่ 5 ภาพถ่ายบริเวณถักสารเคมี
Note: From © Saksit Pattarapragrit 06/2/2021



ภาพที่ 6 ภาพถ่ายแม่จัน-ระนอง กองแสน ผู้นำศูนย์ทอผ้าเพื่อต่อต้านเหมืองแร่ฯ
Note: From © Saksit Pattarapragrit 06/2/2021

4. ภูมิรู้จากภายใน (Tacit) ของผู้วิจัยในด้านวัสดุ เครื่องมือ การย้อมสีธรรมชาติ และการออกแบบลายผ้า

จากประสบการณ์ในการออกแบบสร้างสรรค์ลายผ้าของผู้วิจัย ได้ส่งผลต่อการเลือกใช้ภูมิความรู้จากภายในเป็นหลักเกณฑ์ในการออกแบบ และจากการลงพื้นที่ในการสำรวจข้อมูลภายในชุมชน ผู้วิจัยมองเห็นว่าชุมชนมีศักยภาพในการสร้างสรรค์ผลงานลายผ้า โดยดึงเอาทักษะและความสามารถทางด้านการทอผ้าของชุมชนมาประกอบร่วมกับโครงสร้างสิ่งทอที่สะท้อนถึงภาพลักษณ์ความแข็งแรง ด้วยพื้นผิวที่มองด้วยตาจะรู้สึกถึงความแข็งแรงกระด้าง แต่เมื่อสัมผัสจะได้รับความนุ่มที่เกิดจากเส้นใยผ้าของชุมชนประกอบกับทักษะการย้อมสีธรรมชาติของชุมชน ผู้วิจัยจึงเลือกใช้ทักษะการย้อมครามภายในชุมชน ซึ่งเป็นภูมิปัญญาดั้งเดิมมาประกอบรวมในกระบวนการสร้างสรรค์ และเลือกใช้อุปกรณ์ “ฟันหวี (Reater)” ให้มีขนาดที่เหมาะสมกับเส้นใยและโครงสร้างผ้าที่มีภายในชุมชน โดยผลงานที่ได้ออกมา นอกเหนือจากความงามทางสุนทรียศาสตร์แล้วยังสามารถสะท้อนเรื่องราวของชุมชนได้อีกทางหนึ่ง และเพิ่มโอกาสที่จะพัฒนาต่อไปให้กลายเป็นสินค้า หรือผลิตภัณฑ์ส่งออกของชุมชนต่อไปได้

จากการรวบรวมข้อมูลปฐมภูมิ และข้อมูลทุติยภูมินำมาสู่การวิเคราะห์ โดยผู้วิจัยเลือกกำหนดเป็นหลักเกณฑ์ในการออกแบบลวดลาย ดังนี้

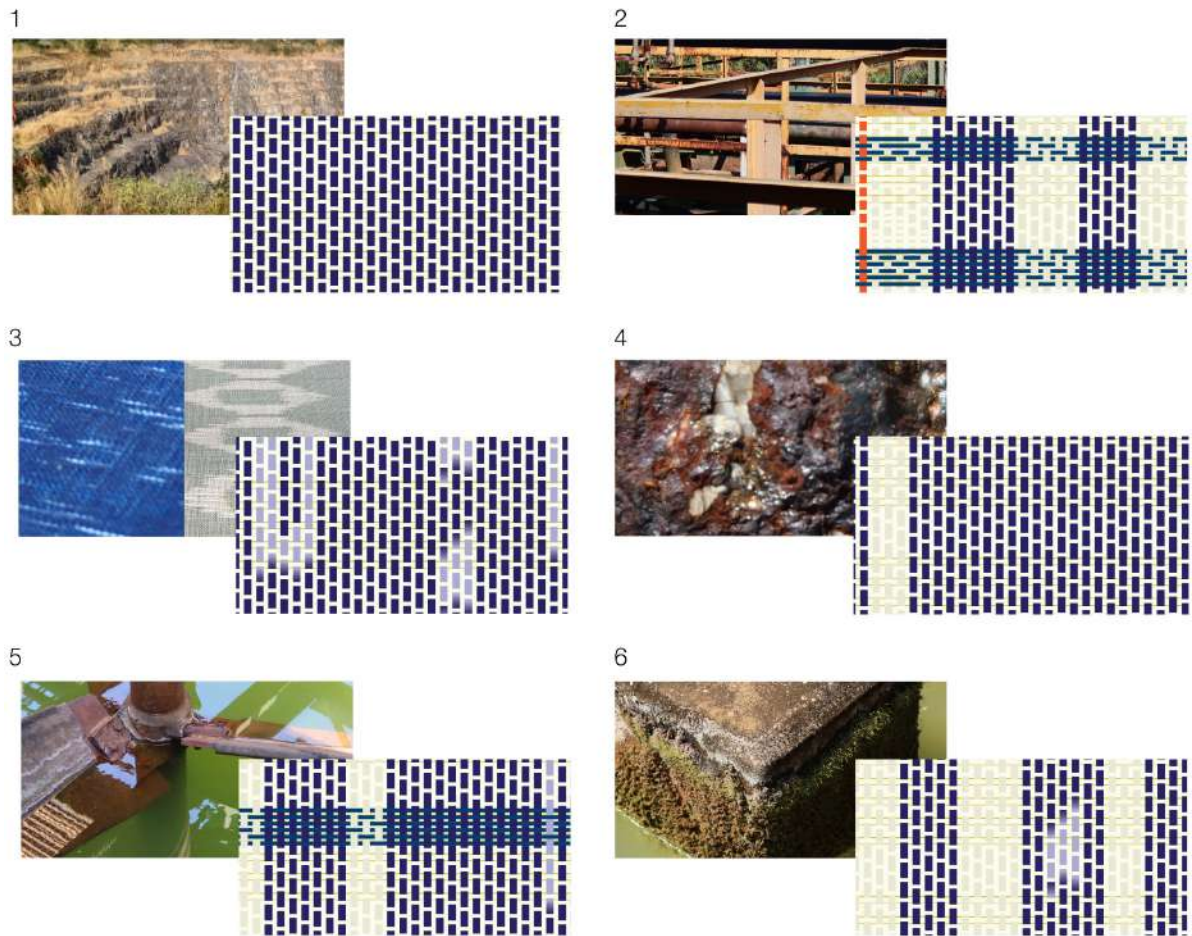
- 1) การทอด้วยโครงสร้างผ้าไม่เกิน 4 ตะกอ
- 2) การเลือกใช้ครามเป็นสีย้อมธรรมชาติภายในชุมชน
- 3) ปรากฏลักษณะการสะท้อนแสงบางส่วน
- 4) ปรากฏลักษณะซิดจางบางส่วน
- 5) โครงสร้างที่ดูแข็งแรงแต่มีเนื้อสัมผัสอ่อนนุ่ม
- 6) การเลือกใช้วัสดุเส้นใยฝ้ายของชุมชนเป็นหลัก
- 7) ปรากฏลักษณะของร่องรอยบนผืนผ้า
- 8) ปรากฏลักษณะความขัดแย้งไม่เข้ากันบางส่วน
- 9) เลือกใช้เส้นที่สะท้อนถึงร่องรอย และโครงสร้างของพื้นที่เหมืองแร่ทองคำ

จากหลักเกณฑ์ข้างต้น ผู้วิจัยจึงนำมาสังเคราะห์บริบทร่องรอยปัญหาความขัดแย้งเพื่อสะท้อนเชิงสัญลักษณ์ต่อผลกระทบที่ชุมชนได้รับจากการทำเหมืองทองคำ โดยมีหลักการ หรือแนวความคิดประติมานวิทยา และอัตลักษณ์ชุมชน ทั้งข้อมูลปฐมภูมิและข้อมูลทุติยภูมินำมาเรียบเรียง วิเคราะห์ และสังเคราะห์ผ่านรูปแบบกระดานอารมณ์ (Mood Board) บริบทรูปธรรมความขัดแย้งดังภาพที่ 7 จากนั้นจึงถ่ายทอดความรู้สึกจากบริบทรูปธรรมความขัดแย้ง โดยเพิ่มองค์ประกอบทางเรื่องราวที่ปรากฏบนภาพต่าง ๆ เป็นแนวคิดในการสร้างสรรค์ลายผ้า ดังภาพที่ 8 และตารางที่ 1



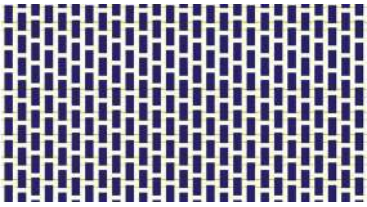
ภาพที่ 7 กระดานอารมณ์บริบทรูปธรรมความขัดแย้ง (Mood board)

Note: From © Saksit Pattarapragrit 21/11/2021



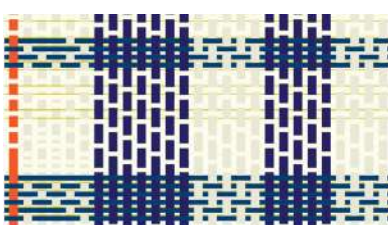
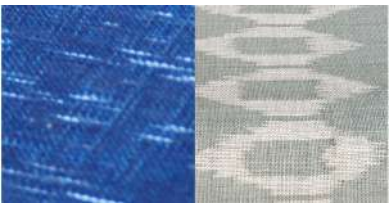
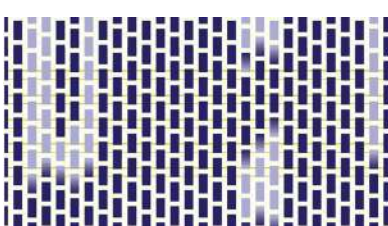
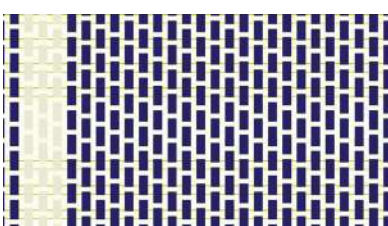
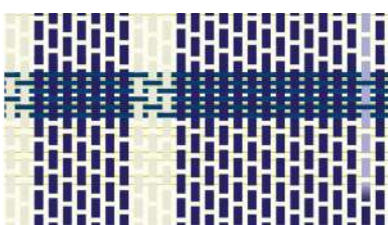
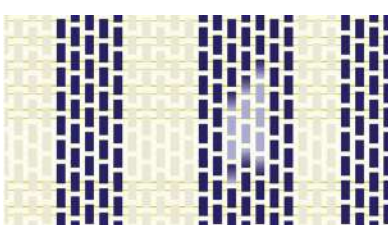
ภาพที่ 8 การถ่ายทอดความสุนทรีย์จากปัญหาความขัดแย้งสู่การสร้างสรรค์
Note: From © Saksit Pattarapragrit 21/11/2021

ตารางที่ 1 แนวคิดการใช้งานในการออกแบบ

ลำดับที่	ภาพที่ปรากฏ	แนวคิดในการออกแบบ	ผลผลิตหลังการออกแบบ
1	 ร่องรอยทางธรณีวิทยารอบเหมือง	โครงสร้างสิ่งทอ	

Note: From © Saksit Pattarapragrit 21/11/2021

ตารางที่ 1 แนวคิดการใช้งานในการออกแบบ (ต่อ)

ลำดับที่	ภาพที่ปรากฏ	แนวคิดในการออกแบบ	ลวดลายหลังการออกแบบ
2	 เส้นของอาคารโรงงาน	ลวดลาย	
3	 ลวดลายดั้งเดิมของศูนย์ฯ	เทคนิคการสร้างลวดลาย	
4	 ลักษณะการสะท้อนแสงของหินในพื้นที่	วัสดุสะท้อนแสงในการทอผ้า	
5	 สีของน้ำที่ปนเปื้อนสารเคมี	วัสดุ และสีในการออกแบบ	
6	 ลักษณะของพืชที่ขึ้นบนโครงสร้างอาคาร	เทคนิค และลวดลาย	

Note: From © Saksit Pattarapragrit 21/11/2021

2. กระบวนการออกแบบสร้างสรรค์ผลงาน



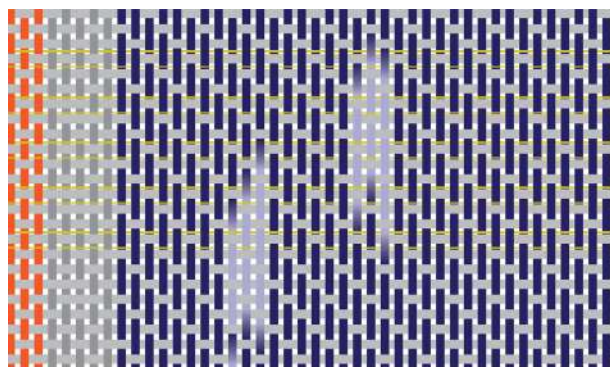
ภาพที่ 9 กระบวนการออกแบบสร้างสรรค์ผลงาน

Note: From © Saksit Pattarapragrit 15/08/2022

ในการวิจัยส่วนที่สอง ผู้วิจัยได้สร้างสรรค์โครงสร้างสิ่งทอและลวดลายจากแรงบันดาลใจและการสังเคราะห์ข้อมูล โดยใช้การร่างภาพต้นแบบ (Sketch design) ร่วมกับโปรแกรมออกแบบเรขศิลป์ เพื่อให้ได้รูปแบบของลวดลาย และโครงสร้างผ้าสำหรับการใช้ในการสื่อสารเพื่อการขึ้นต้นแบบโดยช่างทอผ้าศูนย์ทอผ้าเพื่อต่อต้านเหมืองแร่ อำเภอลี้ จังหวัดลพบุรี โดยผู้วิจัยได้นำเครื่องมือของ Wanichakorn (2019) มาใช้ประกอบการออกแบบลวดลาย ด้วยวิธีการ ดังต่อไปนี้

- 1) การลบบางส่วน และทำให้เรียบง่าย (Simplification)
- 2) การเน้นบางส่วนทำให้เห็นเป็นสัญลักษณ์ (Symbolism)
- 3) การตัดทอนบางสิ่ง บางตอน ทำให้เหลือน้อยลง (Dehumanization)
- 4) การยืดยาว หรือเพิ่มบางส่วนให้มากขึ้น และสลับตำแหน่ง (Addition / Elongation / Misplacing)
- 5) การกำจัดและทำลายบางส่วน บางตอน (Eradication and Destroy)

จากนั้นผู้วิจัยจึงออกแบบโครงสร้างผ้าที่มีความแข็งแรง ด้วยการใช้ลักษณะการวางเส้นใยแบบสลับหว่าง เพื่อให้ได้ปริมาณเส้นใยที่มากขึ้นใน 1 ตารางนิ้ว และสามารถสะท้อนร่องรอยได้ภายในผืนผ้า

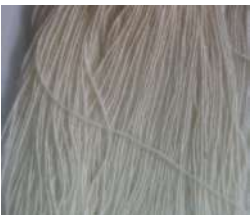


ภาพที่ 10 ภาพโครงสร้างสิ่งทอ

Note: From © Saksit Pattarapragrit 06/2/2021

ในการเลือกวัสดุ ผู้วิจัยได้เลือกและแทนค่าวัสดุสำหรับการสร้างสรรค์งานผ้าทอมือให้สะท้อนถึงแรงบันดาลใจและคุณค่า โดยมีองค์ประกอบของวัสดุในการสร้างสรรค์ชิ้นงานศิลปะสิ่งทอ ดังนี้

ตารางที่ 2 การแทนค่าวัสดุโดยอ้างอิงคุณค่าที่สะท้อนแนวความคิด

ลำดับที่	คุณค่าที่สะท้อน	วัสดุที่นำมาใช้	องค์ประกอบทางสิ่งทอ
1	ความเป็นกบฏต่อรัฐ หัวแข็ง และความ แข็งแกร่งต่ออิทธิพล	เส้นใยฝ้าย 10/2 ย้อมคราม 	เส้นยืน
2	ความอ่อนโยนภายใน ตัวช่างทอผ้า	เส้นใยฝ้าย 40/2 	เส้นพุ่ง
3	ลักษณะทางธรณีวิทยา ของหินบริเวณโดยรอบ พื้นที่เหมือง	ด้ายทอง 	เส้นพุ่งพิเศษ

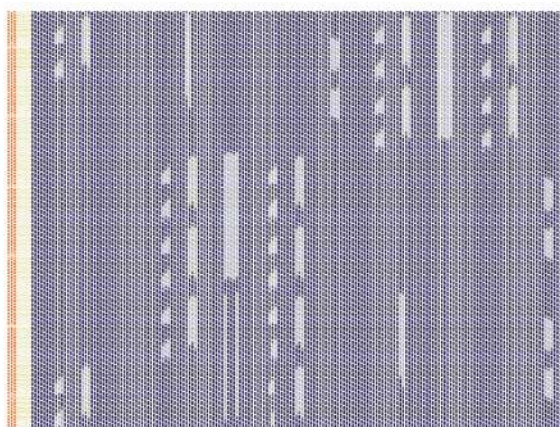
Note: From © Saksit Pattarapragrit 06/2/2021

ตารางที่ 2 การแทนค่าวัสดุโดยอ้างอิงคุณค่าที่สะท้อนแนวความคิด (ต่อ)

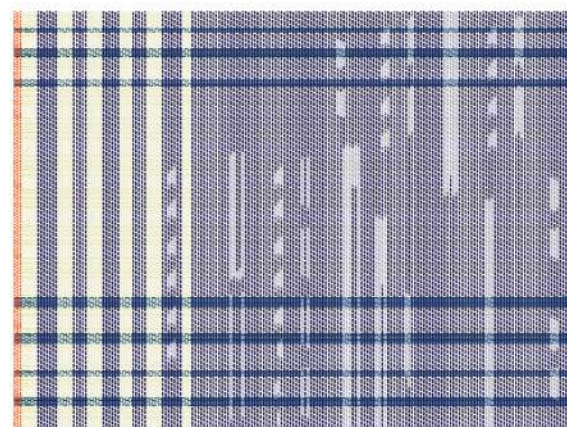
ลำดับที่	คุณค่าที่สะท้อน	วัสดุที่นำมาใช้	องค์ประกอบทางสีทอง
4	วิถีชีวิตของชุมชน	เส้นใยฝ้ายเส้นมือ 	เส้นพุ่งพิเศษ
5	ภูมิปัญญาการมัดหมี่ และการย้อมสีธรรมชาติ (คราม)	เส้นใยฝ้าย 10/2 มัดหมี่ย้อมคราม 	เส้นยืน

Note: From © Saksit Pattarapragrit 06/2/2021

จากการคัดเลือก และแทนค่าวัสดุตลอดจนการสังเคราะห์ข้อมูลทั้งหมด ผู้วิจัยจึงนำมาสร้างสรรค์เป็นภาพต้นแบบชิ้นงานศิลปะลายผ้า โดยใช้โปรแกรมออกแบบเรขศิลป์ เพื่อให้ได้รูปแบบของลวดลายและโครงสร้างผ้าสำหรับใช้ในการสื่อสารเพื่อการขึ้นต้นแบบโดยช่างทอผ้า ศูนย์ทอผ้าเพื่อต่อต้านหมิ่นแรร่ฯ ที่สะท้อนเชิงสัญลักษณ์ต่อผลกระทบที่ชุมชนได้รับจากการทำเหมืองทองคำ และแรงบันดาลใจปัญหาความขัดแย้ง โดยสะท้อนผ่านชิ้นงานจำนวน 4 ชิ้น เพื่อสามารถใช้ในการขึ้นต้นแบบต่อไปในอนาคต



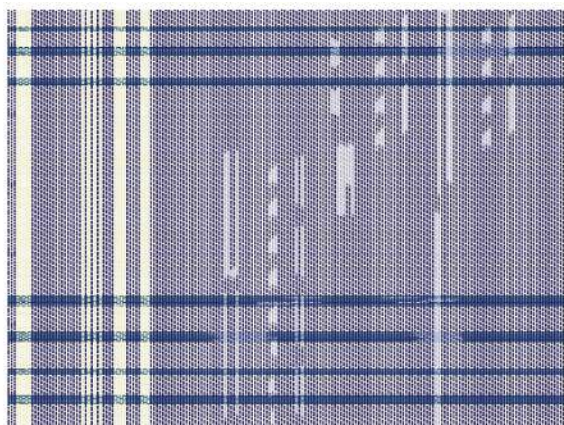
1



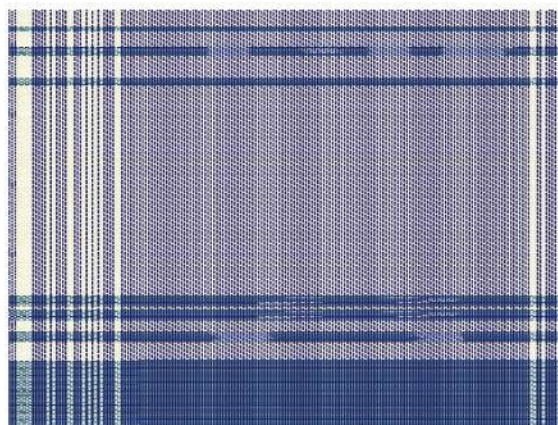
2

ภาพที่ 11 สร้างสรรค์ภาพต้นแบบชิ้นงานศิลปะลายผ้า ลายที่ 1 และลายที่ 2

Note: From © Saksit Pattarapragrit 21/11/2021



3



4

ภาพที่ 12 สร้างสรรค์ภาพต้นแบบชิ้นงานศิลปะลายผ้า ลายที่ 3 และลายที่ 4

Note: From © Saksit Pattarapragrit 21/11/2021

ในการสร้างสรรค์ภาพต้นแบบ จากที่ผู้วิจัยได้คัดเลือกมาจำนวน 4 ชิ้น ผ่านการออกแบบด้วยการศึกษาเรื่องราวความขัดแย้งของพื้นที่รอบเหมืองทองคำ ซึ่งผลงานทั้ง 4 ชิ้น เป็นภาพสะท้อนของความขัดแย้งภายในพื้นที่ด้วยองค์ประกอบทางด้านโครงสร้างสิ่งทอที่ให้ความแข็งแรง ในขณะเดียวกันก็แฝงไปด้วยวัสดุที่ทำให้ผิวสัมผัสอ่อนนุ่ม สอดแทรกด้วยดินสีทองซึ่งทำหน้าที่เป็นตัวแทนของทรัพยากรมีค่าที่อยู่ใต้พื้นดินของบ้านนาหนองบง ประกอบกับลวดลายมัดหมี่อันเป็นเอกลักษณ์ดั้งเดิมของศูนย์ทอผ้าต่อต้านเหมืองแร่ฯ และเส้นสายที่พาดผ่านชิ้นงานรบกวนการมองเห็นซึ่งเป็นตัวแทนของโครงสร้างอาคารเหมืองฯ และความขัดแย้งระหว่างชุมชน และเหมืองฯ ซึ่งเป็นผลงานที่จะทำหน้าที่สะท้อนเชิงสัญลักษณ์ต่อผลกระทบที่ชุมชนได้รับจากการทำเหมืองทองคำ

จากลายผ้าต้นแบบ ผู้วิจัยได้นำมาประเมินร่วมกับชุมชน โดยมีการให้ความเห็นโดยรวมดังนี้

1. ช่างฝีมือสนใจในรูปแบบของลาย โดยเฉพาะมีการต่อยอดลวดลายที่มีอยู่เดิมของชุมชนเองประกอบอยู่ด้วย เช่น ลายหลุมเหมือง และลายรอยแร่
2. ช่างฝีมือยังมีความกังวลเกี่ยวกับกรรมวิธีการผลิตลวดลายที่ยังนึกไม่ออกว่าทำอย่างไร เช่น รูปแบบของโครงสร้างผ้าทอ และการทำลวดลายบนเส้นยืน ซึ่งในส่วนนี้ผู้วิจัยมีความตั้งใจจะสร้างกระบวนการเรียนรู้เพิ่มเติม เพื่อให้ชุมชนสามารถทำได้ และกลายเป็นภูมิปัญญาใหม่ภายในชุมชนต่อไป
3. ช่างฝีมือเห็นว่าถ้าสามารถทำให้ลวดลายมีความซับซ้อนน้อยลง น่าจะสามารถผลิตเป็นสินค้าของชุมชนต่อไปในระยะยาว

สรุป และอภิปรายผล

นับตั้งแต่เมืองแร่ทองคำเริ่มดำเนินการจัดตั้งตั้งแต่ปี พ.ศ. 2549 และชุมชนบ้านนาหนองบงได้ต่อสู้เรียกร้องความยุติธรรมกันมาอย่างยาวนาน ถึงแม้ในวันนี้เมืองจะปิดตัวลงไปแต่ยังคงทิ้งปัญหาเรื้อรังตามมา ทั้งทางตรงและทางอ้อมต่อสภาพแวดล้อม และมลภาวะที่ปนเปื้อนในธรรมชาติส่งผลต่อสุขภาพของคนในชุมชน ซึ่งในปัจจุบันชาวบ้านได้เข้ามาควบคุมพื้นที่เหมือง โดยกำกับดูแลการเข้าออกภายในพื้นที่เพื่อป้องกันไม่ให้มีบุคคลภายนอกเข้ามาขนาบถ่วงแร่ทองคำ หรือลักลอบตัดหรือขโมยโครงสร้างและอุปกรณ์ต่าง ๆ ภายในพื้นที่เหมืองแร่ อีกทั้งยังใช้พื้นที่ในการนำเสนอเรื่องราว และสร้างข้อเรียกร้องต่อหน่วยงานรัฐ และบริษัทเหมืองแร่ทองคำเพื่อให้เกิดการรับผิดชอบต่อผลกระทบที่ชุมชนเผชิญเป็นระยะเวลานาน เป็นความขัดแย้งที่อาจจะเรียกได้ว่าไม่จบสิ้นที่สุด ทั้งนี้ภายในชุมชนเต็มไปด้วยป้ายข้อความที่แสดงออกถึงความหวงแหนแผ่นดินเกิดของตนเองอย่างเด่นชัด เช่น “ปิดเหมืองฟื้นฟู” หรือ “ปิดเหมืองเพื่อความสงบสุขของชุมชน” และการก่อตั้งศูนย์ทอผ้าเพื่อต่อต้านเหมืองแร่ เพื่อสร้างรายได้และเป็นการแสดงออกของชุมชนอีกทางหนึ่งต่อผลกระทบที่ได้รับจากการทำเหมืองแร่ ผู้วิจัยได้มีโอกาสเข้ามารู้จักชุมชนนี้ พบเห็นสภาวะความขัดแย้งต่าง ๆ และรับรู้ถึงการต่อสู้ของชุมชนที่เป็นแรงบันดาลใจต่อการเข้ามามีส่วนร่วมในรูปแบบพันธมิตร สอดคล้องกับงานเขียนของ สุรเชษฐ์ เวชพิทักษ์ ซึ่งศึกษาเรื่อง รากฐานแห่งชีวิต วัฒนธรรมชนบทกับการพัฒนา และสรุปไว้ว่า “ในภาวะการณ์ปัจจุบัน ชาวบ้านต้องการพันธมิตรที่เข้าใจเป็นแบบเท่าเทียมกัน ช่วยเหลือเกื้อกูลกันทั้งสองฝ่ายต่างให้และรับในลักษณะที่เป็นหุ้นส่วนกันขึ้นอยู่กับว่าใครมีความต้องการอะไร และใครมีศักยภาพอะไร” (Vetchapitak, 2010)

การใช้แนวความคิดประติมานวิทยาเพื่อแทนคำร่ำรวยความขัดแย้งในพื้นที่มาถายทอดลงบนชิ้นงานทำให้ได้ลักษณะลวดลายที่สะท้อนถึงความแข็งแรง ซึ่งคล้ายคลึงกับโครงสร้างของผ้าเดนิม (Denim) อันมีความหมายถึงการกบฏ หรือการไม่ยอมตกอยู่ใต้การกดขี่ของรัฐหรือโลกทุนนิยม เช่น “ผ้าเดนิมที่ผลิตเป็นกางเกงยีนส์สีน้ำเงินมักจะปรากฏในภาพยนตร์ฮอลลีวูด การที่นักแสดงฝ่ายเลวทั้งหมดสวมกางเกงยีนส์ที่ทำจากผ้าเดนิม อย่างที่ปรากฏในภาพยนตร์ The Wild One นำแสดงโดย Marlon Brando ในปี ค.ศ. 1953 หรือการออกกฎต่อต้านการใส่ยีนส์ของโรงเรียนทั่วทั้งประเทศสหรัฐอเมริกา จนเกิดแรงกระเพื่อมของวัยรุ่นที่ต้องการแสดงออกถึงสัญลักษณ์ของการไม่เชื่อฟังและต่อต้าน” (Pratishtha, 2021) เช่นเดียวกันกับสิ่งที่เกิดขึ้นในศูนย์ทอผ้าต่อต้านเหมืองแร่ฯ ที่ต้องการแสดงจุดยืนของชุมชน ที่มีความสำนึกรักบ้านเกิดและหวงแหนแผ่นดินทำกินของตนเอง

การที่ผู้วิจัยใช้การแทนค่าวัสดุโดยอ้างอิงจากคุณค่าที่สะท้อนแนวความคิดทำให้เห็นความสำคัญต่อการสร้างสรรค์ผลงานประเภทสิ่งทอ ซึ่งไม่ต่างจากศิลปินที่ใช้วิธีการเลือกประเภทของสี หรือเลือกสีมาใช้ในการถ่ายทอดแนวความคิด และทำให้เกิดมิติของผลงานเพิ่มมากขึ้น

แม้รจัน-ระนอง กองแสน ประธานศูนย์ทอผ้าต่อต้านเหมืองแร่ฯ ได้ให้ความเห็นว่า หากสามารถนำเอารูปแบบของลวดลายมาทอเป็นผืนเพื่อจำหน่ายเป็นสินค้าใหม่ของศูนย์ทอผ้าต่อต้านเหมืองแร่ฯ ในอนาคต หรือมาตัดเย็บเป็นผ้าพันคอ และเป็นแนวทางใหม่ให้กับช่างทอผ้า อาจจะสมารถนำมาช่วยสนับสนุนเป็นทุนเพิ่มเติมในการต่อสู้ได้เพิ่มมากขึ้นด้วย

ในปัจจุบันงานหัตถกรรมไทยถือเป็นหนึ่งในสินค้าที่ได้รับความนิยมจากผู้บริโภคเพิ่มมากขึ้น แต่ในขณะเดียวกันช่างหัตถกรรมไทยก็เริ่มทยอยสูญหายไปตามกาลเวลา การปรับปรุงและพัฒนางานสร้างสรรค์เพื่อให้ชุมชนได้เกิดภูมิปัญญาใหม่จากรากฐานภูมิปัญญาเดิม ถือเป็นอีกหนึ่งแนวทางที่ผู้วิจัยเล็งเห็นถึงโอกาสในการทำให้เกิดช่างหัตถกรรมรุ่นใหม่ที่จะเข้ามาร่วมต่อยอดภูมิปัญญาของชุมชน โดยคำนึงถึงการตลาดเข้ามาเป็นองค์ประกอบในการสร้างสรรค์ผลงาน ซึ่งจะทำให้เกิดแรงผลักดันในงานหัตถกรรมไทยให้มีภาพพจน์ที่เปลี่ยนแปลงอย่างยั่งยืน สอดคล้องกับวิถีของชุมชน

ข้อเสนอแนะ

1. การนำไปใช้เป็นแนวทางในการสะท้อนปัญหา และเป็นแหล่งอ้างอิงในการศึกษาประเด็นที่บอบบางของชุมชน หรือเรื่องราวของชุมชนที่ได้รับผลกระทบจากการประกอบกิจการของคนภายนอกที่เข้ารุกล้ำความสงบสุขและปลอดภัยของผู้คนหรือสิ่งแวดล้อมภายในชุมชนด้วยความคิดสร้างสรรค์และปราศจากความรุนแรง ซึ่งใช้บริบทงานหัตถกรรมเป็นตัวขับเคลื่อน ซึ่งน่าจะเป็นประโยชน์ต่อผู้ที่ศึกษากระบวนการสร้างสรรค์งานหัตถกรรมที่มีความเกี่ยวข้องกับวัฒนธรรม สิ่งแวดล้อมและสังคม
2. สร้างให้เกิดผลงานจริงเพื่อทดลองกระบวนการเชิงหัตถกรรม
3. ทำให้เกิดมิติในงานเพิ่มขึ้น ด้วยการเลือกใช้วัสดุที่มีพื้นผิวหรือเพิ่มเติมเทคนิคที่ทำให้มีพื้นผิว และมีมิติที่หลากหลาย
4. การทดลองหาสีย้อมใหม่ ๆ จากการใช้วัตถุดิบภายในชุมชน หรือแหล่งน้ำที่มีองค์ประกอบของแร่ธาตุที่อาจเกิดจากสารเคมีในดิน ตลอดจนสารเคมีที่รั่วไหลออกลงสู่ชุมชน เพื่อทำให้เกิดมิติทางความรู้สึกต่อผู้ชมเพิ่มขึ้น
5. การต่อยอดในเชิงพาณิชย์ โดยขยายรูปแบบของผลิตภัณฑ์ให้มีความหลากหลาย พัฒนาให้กลายเป็นสินค้าที่สามารถสร้างรายได้ให้กับชุมชนในลักษณะกิจการเพื่อสังคมในอนาคต

References

- Bān Nā Nōng Bong. [Ban Na Nong Bong]. *Google Map*. <https://www.google.co.th/maps/@17.3607712,101.659183,2045m/data=!3m1!1e3?hl=en&authuser=0>.
- Kongma, C. (2019). *Radical Grandma Collective*. The Cloud. <https://readthecloud.co/radical-grandma-collective>.
- Malahom, C. (2012). Attalak Chumchon Rākthān Sū Kānsuksā [Community Identity to Education Foundation]. *Journal of Education Rajabhat Maha Sarakham University*, 9(1).
- Na Ayutthaya, M. (2021, February 11). 2557 Nā Nōng Bong (6) Khūn Khon Rāe Thūan [2014 Na Nong Bong (6) – Return of illegal mineral transport]. The Isan Record. <https://theisaan-record.co/2021/02/11/2557-na-nong-bong-6>.
- Ua-anan, M. (2002). *Photchanānukrom Sap Sinlapa [Photchananukrom sap sinlapa]*. Bangkok: Chulalongkorn University.
- Vetchapitak, S. (2010). *Rākthān Hāeng Chīwit: Watthanatham Chonnabot Kap Kā nphatthanā [Foundation of Life: Rural Culture and Development]*. Bangkok: Muban.
- Wanichakorn, A. (2019). Kānsāng San Pratimākam Toktāeng Mūrang Rūamsamai Sukkhaphāp Withī Thai. [The Contemporary Urban Sculpture of Thai Traditional Health]. *Journal of Fine Arts, Chiang Mai University*, 10(2), 38.

ศิลปะมัลติมีเดียสู่ภาษิตล้านนา¹

received 8 AUG 2022 revised 10 OCT 2022 accepted 28 OCT 2022

วรรณฉัตร ลิขิตมานนท์

สาขาวิชาศิลปะไทย ภาควิชาศิลปะไทย

คณะจิตรศิลป์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

บทคัดย่อ

โครงการวิจัยเรื่อง “ศิลปะมัลติมีเดียสู่ภาษิตล้านนา” มีแนวทางการวิจัยเพื่อบูรณาการความรู้ด้านวัฒนธรรมประจำถิ่นภาคเหนือ คือ คำสุภาษิตล้านนามาเป็นสาระสำคัญในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะร่วมสมัยในรูปแบบศิลปะมัลติมีเดีย ผู้วิจัยศึกษาองค์ความรู้เกี่ยวกับคำสุภาษิตล้านนาและงานหัตถศิลป์ล้านนา และสังเคราะห์สู่การสร้างสรรค์ผลงาน 2 ชุด คือ ผลงานลวดลายฉลุคำสุภาษิตล้านนา และผลงานภาพเคลื่อนไหวคำสุภาษิตล้านนา

ผลการศึกษาพบว่า ผลงานศิลปะเชิงทดลองนี้เป็นอีกหนึ่งแนวทางที่สามารถใช้สื่อความหมายของสุภาษิตล้านนาให้ผู้ชมคือผู้รับสารได้เกิดการอุทิศถึงความหมายของสุภาษิตล้านนา อันเป็นประสบการณ์ที่แตกต่างจากที่เคยได้เรียนรู้ คติ ความเชื่อ และคำสุภาษิตล้านนาในรูปแบบเดิม

การวิจัยครั้งนี้ประสบความสำเร็จในการนำเอาต้นทุนทางวัฒนธรรมพื้นถิ่นภาคเหนือ คือคำสุภาษิตล้านนาและงานหัตถศิลป์ล้านนามาสร้างสรรค์เป็นผลงานศิลปะร่วมสมัย อีกทั้ง ผลการศึกษายังสามารถนำไปต่อยอดในการวิจัยและการสร้างสรรค์ผลงานต่อไปได้

คำสำคัญ: สุภาษิตล้านนา, หัตถศิลป์ล้านนา, ศิลปะมัลติมีเดีย

¹บทความวิจัยนี้เป็นส่วนหนึ่งของรายงานวิจัย เรื่อง “ศิลปะมัลติมีเดียสู่ภาษิตล้านนา” โดยได้รับทุนสนับสนุนการวิจัย จากทุนอุดหนุนวิจัย และวิจัยสร้างสรรค์ งบประมาณเงินรายได้ คณะจิตรศิลป์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ ประจำปีงบประมาณ 2020 ดำเนินการวิจัยแล้วเสร็จปี 2021

Multi - media Art from Lanna proverbs¹

Wannuchad Likitmarnon

Thai Art Division, Department of Thai Art,
Faculty of Fine Arts, Chiang Mai University

Abstract

Research project entitled “Multimedia Art from Lanna Proverb,” implies the research medium to integrate with Northern Thai local culture knowledge, which is the Lanna Proverb, harmonized with the approach to create contemporary art in the form of multi-media art. The Researcher studied the knowledge of Lanna Proverb and Lanna craftsmanship, synthesized to create 2 sets of creation’s works: the stencil pattern of Lanna Proverb and Lanna Proverb Motion picture.

The results found that the creative works will communicate their meanings together under the concept of multimedia works of art as a medium to stimulate the audience to make sense of the Lanna Proverbs’ meaning. This is a way that allows the audience to have a different experience from learning the beliefs of Lanna proverbs in the original form.

This research successful development approach to bring the knowledge in the northern region, Lanna craftsmanship and the introduction of Lanna proverbs as a part of the creation of contemporary art. The finding of the research can be developed into research topics and works of art in the future.

Keywords: Lanna Proverb, Lanna Craftsmanship, Multimedia Art

¹This research article is a part of the research titled “Multi - media Art from Lanna proverbs” by receiving research funding from Faculty of Fine Arts, Chiang Mai University, Fiscal Year 2020, Research completed in 2021.

บทนำ

จริยธรรมของคนในสังคมไทยลดลงจนปรากฏเหตุการณ์ความรุนแรงต่อคนในสังคมที่ดำรงอยู่ร่วมกันเพิ่มมากยิ่งขึ้น ข่าวสารที่เผยแพร่คือความต่าง ๆ บนช่องทางออนไลน์ อาทิ การปล้นทรัพย์ การฆาตกรรม หรือการล่วงละเมิดทางเพศนั้น ล้วนแล้วแต่เป็นภัยที่เกิดขึ้นกับคนในสังคมทั้งสิ้น ข้อคิดเห็นในเรื่องจริยธรรมทางสังคมที่เสื่อมลงอาจเกิดจากทัศนคติและมุมมองชีวิตของคนในสังคมที่เปลี่ยนไปตามสมัยนิยม จึงเกิดการตั้งคำถามต่อคุณค่าในความเป็นมนุษย์และหน้าที่ความเป็นพลเมือง และตั้งคำถามต่อความเชื่อและความศรัทธาที่มีมาอย่างช้านานในพุทธศาสนา ซึ่งมูลเหตุที่กล่าวมานี้อาจมีส่วนสัมพันธ์ที่ทำให้คนในสังคมขาดที่ยึดเหนี่ยวทางจิตใจ ขาดการขัดเกลาทางความคิดและพฤติกรรมในการดำรงอยู่ร่วมกันอย่างสันติ และอาจมีส่วนสำคัญที่ทำให้เกิดปัญหาสังคมในหลายมิติ ดังนั้นจึงควรกระตุ้นให้สังคมได้เกิดการอุกคึกคิดและเห็นถึงความสำคัญของจริยธรรมในการดำรงชีวิตอยู่ร่วมกันอย่างสันติ

คำสอนในพุทธศาสนา มีคำสอนหลายด้านซึ่งล้วนแล้วแต่เป็นการส่งเสริมด้านจริยธรรมเพื่อให้ผู้ปฏิบัติยึดถือและครองตนในแนวทางที่เหมาะสมทั้งสิ้น คำสอนในแนวทางศาสนานักเป็นคำสอนที่ลึกซึ้ง การใช้ภาษาหรือประโยคคำสอนต้องอาศัยการตีความในลักษณะปรัชญา จึงอาจเป็นประเด็นสำคัญที่ทำให้ไม่เกิดการเข้าถึงเนื้อหาที่ต้องการสื่อสารได้อย่างถ่องแท้ในระยะเวลาอันสั้น ต้องอาศัยกระบวนการบ่มเพาะเรียนรู้ ดังนั้นจึงต้องใช้ลักษณะของกุศโลบายเพื่อโน้มน้าวให้คนในสังคมเข้าถึงพุทธศาสนา เพื่อบ่มเพาะเรียนรู้หลักธรรมคำสอนเบื้องต้น ซึ่งแต่ละยุคสมัยก็จะมีแนวคิดในการสร้างกุศโลบายที่แตกต่างกันออกไป

ประเด็นดังกล่าวข้างต้นทำให้เกิดการกำหนดโจทย์ในการวิจัยด้วยความมุ่งหวังว่าจะสร้างกุศโลบายที่แตกต่างอย่างไรเพื่อโน้มน้าวให้คนในสังคมสามารถเข้าถึงพุทธศาสนาได้ หรือเป็นแนวทางหนึ่งที่จะทดลองให้เกิดการเข้าถึงเนื้อหาบางส่วนตามหลักธรรมคำสอนได้

คิตีคำสุภาจิต คำสั้นที่สามารถสร้างความเข้าใจได้ง่าย อาจเป็นแนวทางในการส่งเสริมเรื่องจริยธรรมให้กับคนในสังคมได้อุกคึกคิดและเห็นความสำคัญของการครองตนร่วมกันได้อย่างสันติ โดยมุ่งหวังให้คิตีคำสุภาจิตสื่อสารในลักษณะของกุศโลบาย เพื่อโน้มน้าวให้คนในสังคมสามารถเข้าถึงคำสอนในพุทธศาสนาและปรับใช้กับการดำรงชีวิตในแนวทางที่เหมาะสมได้

ผู้วิจัยได้อาศัยอยู่ในจังหวัดเชียงใหม่ จึงมีโอกาสดำฟังคิตีคำสุภาจิตจากคนในท้องถิ่นภาคเหนือและเล็งเห็นถึงความพิเศษของสำนวนภาษาล้านนา จึงปรารถนาจะนำคิตีคำสุภาจิตล้านนามาเป็นแนวทางปรับเข้าสู่กระบวนการวิจัยเพื่อสร้างสรรค์ศิลปะในเชิงทดลอง

วัตถุประสงค์

1. เพื่อศึกษาคติความเชื่อ คำสุภาษิต และทัศนศิลป์ในล้านนา สู่แนวทางการวิจัยสร้างสรรค์ผลงานศิลปะแบบร่วมสมัย
2. เพื่อวิจัยและพัฒนากระบวนการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะมัลติมีเดียที่ประกอบด้วย “คำสุภาษิตล้านนา”
3. เพื่อนำสุภาษิตล้านนามาปรับการสร้างสรรค์ใหม่ในรูปแบบของผลงานศิลปะ โดยใช้เป็นสื่อกลางในการสื่อสารให้คนในสังคมได้รู้จัก และตระหนักถึงจริยธรรมในการดำรงอยู่ร่วมกันอย่างสันติ ซึ่งจะเป็นอีกวิถีทางหนึ่งของการเผยแพร่สุภาษิตล้านนา

ประเด็นศึกษาที่เกี่ยวข้องกับการสร้างสรรค์

ความหมายของคำสุภาษิต และคติความเชื่อในภาษิตล้านนา

สุภาษิตถ้อยคำหรือข้อความที่กล่าวสืบต่อกันมาอย่างช้านาน มีความหมายเป็นคติ ซึ่งมีใช้ทั่วไปในทุกภาคของประเทศไทย อาทิ ภาษิตล้านนาที่บรรพบุรุษล้านนาใช้อบรม สั่งสอนขัดเกลาและปลูกฝังคุณธรรมความดีให้แก่บุคคลทุกเพศทุกวัย ซึ่งภาษิตที่เป็นเสมือนคำสอนนี้มีบทบาทสำคัญต่อทัศนคติและวิถีการดำรงชีวิตของคนในสังคมอย่างมากและมิได้ล้าสมัยแต่อย่างใด โดยหนังสือภาษิตสำนวนไทย 4 ภาค ฉบับราชบัณฑิตยสถานได้อธิบายไว้ว่า ล้านนามีภาษิตที่เป็นวรรณกรรมมุขปาฐะที่ใช้ให้สติแก่บุคคลทุกระดับ แสดงให้เห็นภูมิปัญญาที่บรรพชนล้านนาถ่ายทอดข้อคิดจากประสบการณ์ในชีวิตที่เกี่ยวข้องกับความเชื่อ คำสอนในศาสนาถ่ายทอดเป็นถ้อยคำที่มีความกระชับ มีจังหวะ มีความคล้องจอง จดจำได้ง่าย และใช้วิธีการเปรียบเทียบทำให้เกิดความลึกซึ้ง ตัวอย่างภาษิตล้านนา ได้แก่ ปั่น้องกัน อยู่ใกล้กันของฝากอยู่ใกล้กันสากมอง (พี่น้องกัน อยู่ใกล้กันของฝาก อยู่ใกล้กันสากมอง) มีความหมายว่า พี่น้องหรือญาติที่อยู่ใกล้กันมากคิดถึงกัน เมื่อมาเยี่ยมเยียนก็จะมีของให้กัน แต่พี่น้องหรือญาติที่อยู่ใกล้กันย่อมมีโอกาสกระทบกระทั่งหรือทะเลาะเบาะแว้งกันได้มากกว่าพี่น้องที่อยู่ไกลกัน (Boonsong 2018, p. 18)

คุณลักษณะจริยธรรมสามารถจำแนกเนื้อหาความหมายของภาษิตล้านนา แบ่งเป็น 11 ประเภท คือมุ่งสอนจริยธรรม ดังนี้ 1) ด้านความมีเหตุผล 2) ความมีเมตตา 3) ความกรุณา 4) ความซื่อสัตย์ 5) ความรับผิดชอบ 6) ความอดทน 7) ความมีระเบียบวินัย 8) ความสามัคคี 9) ความยุติธรรม 10) ความเสียสละ และ 11) ความกตัญญู (Jenjija, 1982 Quoted in Phakham, 2015)

ภูมิปัญญาท้องถิ่นในผลงานหัตถศิลป์ล้านนา ประเภทการฉลุตัดลายกระดาษแบบล้านนา

ทุกชนชาติล้วนแล้วแต่มีวัฒนธรรมประจำท้องถิ่นที่ยึดโยงกับวิถีการดำเนินชีวิต การขัดเกลาพฤติกรรมทางสังคม คือ การมีข้อตกลงร่วมกันเป็นส่วนสำคัญในการกำหนดอัตลักษณ์ทางภูมิปัญญาของแต่ละท้องถิ่น ซึ่งมรดกทางวัฒนธรรมที่แต่ละท้องถิ่นถ่ายทอดสืบต่อกันมาจากรุ่นสู่รุ่น นำไปสู่ความเจริญรุ่งเรืองของศิลปวัฒนธรรม ซึ่งในแต่ละชนชาติจะมีอัตลักษณ์ทางภูมิปัญญาประจำถิ่นแตกต่างกัน โดยตัวอย่างการส่งผ่านอัตลักษณ์ทางภูมิปัญญาประจำถิ่นภาคเหนือในด้านของศิลปหัตถกรรม อาทิ การฉลุ หรือตัดลายกระดาษ ล้วนแล้วแต่เป็นองค์ความรู้ที่เป็นสาระสำคัญในประเด็นการศึกษา ภูมิปัญญาท้องถิ่นในผลงานหัตถศิลป์ล้านนา

การอธิบายถึงที่มาในการฉลุตัดลายกระดาษแบบล้านนาของพ่อครูเบญจพล สิทธิประณีต ครูช่างผู้ชำนาญการ ตัดกระดาษแบบล้านนา ได้กล่าวไว้ตอนหนึ่งในสารคดี เรื่องการฉลุตัดลายกระดาษล้านนาว่า เคยได้รับการถ่ายทอดเทคนิควิธีการในแบบเชิงช่างจาก พ่อครูสิงห์แก้ว มโนเพชร ซึ่งภายหลังได้นำมาพัฒนาจนเกิดความชำนาญ โดยพ่อครูเบญจพล ยังกล่าวถึงที่มาของเทคนิคการฉลุตัดลายกระดาษแบบล้านนาไว้ว่าได้รับอิทธิพลจากลวดลายเครื่องถ้วยชามของประเทศจีน ลวดลายจากอิทธิพลศิลปะแบบอินเดีย และอิทธิพลศิลปะแบบตะวันตก เนื่องจากในอดีตล้านนาเป็นศูนย์กลางการค้าจึงทำให้เกิดการแลกเปลี่ยนด้านการค้า และวัฒนธรรมเรื่อยมา ทำให้กลุ่มงานด้านหัตถศิลป์ได้เกิดการพัฒนา และประยุกต์เป็นงานที่สร้างอัตลักษณ์ทางภูมิปัญญาในเชิงช่างประจำถิ่น ตัวอย่างเช่น ลวดลายการตัดกระดาษ ซึ่งแสดงรูปแบบลายตัดฉลุกระดาษที่เป็นพื้นฐาน จะมีด้วยกัน 5 รูปแบบ คือ ลายประจำยาม 4 กลีบ ลายประจำยาม 8 กลีบ ลายดาวเพดาน ลายหม้อดอก และลายบัวจุม (Sueb San Lanna Foundation et al., 2020)



ภาพที่ 1 ตัวอย่างลายหม้อดอก และลายบัวจุม ตัดลายโดยพ่อครูเบญจพล สิทธิประณีต

Note: From Sueb San Lanna Foundation et al., 2020

การฉลุตัดลายกระดาษในวัฒนธรรมล้านนานั้น นิยมตัดด้วยกระดาษตะกั่วสีเงิน และสีทอง นำมาประดับให้เกิดความงดงามตามแต่ศิลปินจะรังสรรค์ โดยมักใช้วิธีการตัดฉลุเป็นลวดลายเครือแบบล้านนา เพื่อจะนำไปประกอบการประดับตกแต่งโคมล้านนาและตุ๊กล้านนาประเภทต่าง ๆ (Sueb San Lanna Foundation et al., 2020)

ตัวอย่างการฉลุตัดลายกระดาษตะกั่วสีทองของ อาจารย์ณัฐพงศ์ ด้านจรรยา อาจารย์พิเศษสาขาศิลปะไทย คณะ
วิจิตรศิลป์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ ได้พัฒนาการตัดฉลุลดลายกระดาษจากรูปทรงพื้นฐานสู่งานหัตถศิลป์ล้านนา
ในเชิงช่างด้วยกระบวนการฉลุตัดได้อย่างประณีต ความน่าสนใจของเทคนิควิธีการตัดกระดาษแบบล้านนา คือ
การตัดลายแบบต้นสด ซึ่งศิลปินผู้สร้างสรรค์จะจินตนาการรูปแบบลายตามความชำนาญของแต่ละบุคคล และ
ต้นปลายกรรไกรไปตามความคิด จินตนาการ โดยไม่จำเป็นต้องร่างแบบด้วยดินสอ ดังนั้นการตัดกระดาษใน
รูปแบบนี้จึงมีลวดลายที่ไม่ซ้ำกัน



ภาพที่ 2 ตัวอย่างการตัดฉลุลดลายกระดาษตะกั่วสีทองของ อาจารย์ณัฐพงศ์ ด้านจรรยา

Note: From © Wannuchad Likitmarnon 23/01/2021

อีกหนึ่งตัวอย่างของการประยุกต์ใช้หัตถศิลป์ล้านนาในเชิงช่างกับการตกแต่งปราสาทสำหรับพิธีศพ ด้วยเทคนิค
การฉลุตัดกระดาษและสอตสี เพื่อเพิ่มคุณค่าและความงดงาม แสดงถึงอัตลักษณ์ทางภูมิปัญญาที่ประณีตลงตัว
ซึ่งเป็นผลงานการสร้างสรรค์ของ สล่าจිරเดชศิลป์ อำเภอมะแมร์ จังหวัดเชียงใหม่



ภาพที่ 3 ผลงานหัตถศิลป์ล้านนาประดับตกแต่งปราสาทสำหรับพิธีศพ โดยสล่าจื๋รเดชศิลป์
Note: From © Wannuchad Likitmarnon 20/10/2020

คติความเชื่อการสร้างตุ๊กของชาวล้านนา

ตุ๊ก เป็น คำเรียกตามภาษาท้องถิ่นภาคเหนือมีความหมายตามพจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2525 หมายถึง ธง ที่มีลักษณะเป็นผืนผ้า กระดาษ หรือสิ่งอื่นที่ประกอบ สร้างให้มีสีสันและลวดลาย โดยมีรูปลักษณะ ผืนบาง ใช้เป็นเครื่องหมายต่าง ๆ อาทิ เครื่องหมายบ่งบอกชาติ เครื่องหมายแสดงถึงอาณาตีสัญญาณ เครื่องหมาย ตามแบบสากลนิยม หรือเป็นเครื่องตกแต่งสถานที่ตามงานพิธีต่าง ๆ เป็นต้น (Pornpenpipat, 2003, p. 15 - 19)

การรับเอาคติความเชื่อจากประเทศอินเดียในเรื่องของการนำธงมาใช้ประกอบพิธีกรรมและประเพณี เพื่อเป็น เครื่องสักการบูชาในประเทศไทยนั้น นิยมใช้ธงอยู่ 3 ชนิด ดังนี้

1. ธชะ หรือ ธวชะ คือ ธงที่สร้างขึ้นจากกระดาษ หรือ ผ้า เป็นรูปสี่เหลี่ยม หรือสามเหลี่ยม ประกอบปลายไม้ ปักเสา
2. ปฏากะ หรือ ปตাকা คือ ธงตะขาบใช้สำหรับแขวนห้อยลงสู่พื้นด้วยการผูกติดกับปลายเสาไม้
3. ไตรณะ คือ ธงราวสามเหลี่ยมที่ประกอบและสร้างขึ้นด้วยกระดาษ ใบมะม่วง หรือใบโศก ใช้ผูกโยงระหว่าง เสา



ภาพที่ 4 ธงในงานกฐิน

Note: From © Wannuchad Likitmarnon 18/1/2021

ตัวอย่าง ธงปกกาทะ หรือธงตะขาบ (ภาพที่ 5) เรียกตามภาษาท้องถิ่นเหนือว่า “ตุง” ใช้เพื่อประกอบการบำเพ็ญกุศลในงานพิธีกรรมสำคัญ อาทิ งานบุญกฐิน จะนิยมสร้างธงที่มีขนาดกว้างและสูง ประมาณ 3 วา หรือ 4 วา เขียนสีเป็นภาพสัตว์ อาทิ ตะขาบ และจระเข้ ติดตั้งแขวนห้อยไม้ปักไว้บริเวณภายในวัด ซึ่งการเขียนภาพลักษณะพุทธประวัติ เจดีย์ เลขยันตร์ ลงบนผืนธงจะเรียกว่าพระบฏ ใช้เพื่อเป็นเครื่องประกอบการสักการบูชาในทางศาสนาพุทธ (Pornpenpipat, 2003, p. 15 - 19)

ภูมิหลังทางความเชื่อดั้งเดิมในเรื่องการสร้างตุงของกลุ่มชนชาวล้านนานั้น เกี่ยวข้องกับวิถีชีวิตของคนพื้นถิ่นทางภาคเหนือตอนบน ซึ่งวัฒนธรรมในการสร้างตุงมักจะนิยมใช้เป็นเครื่องบูชาเพื่อประกอบพิธีกรรมทางศาสนา โดยจะยึดถือคติความเชื่อในเรื่องการถวายตุงเพื่อเป็นสัญลักษณ์ของการสร้างสิริมงคลให้กับชีวิต หรือการถวายเป็นพุทธบูชาจะช่วยสร้างบุญกุศลแก่ตนเองและครอบครัว อีกนัยยะหนึ่ง คือ บุญกุศลที่ได้จัดสร้างและถวายตุงนั้น จะเป็นการอุทิศแก่ผู้ล่วงลับให้ไปสู่สุคติภูมิ (Niran, 2008, p. 110)

คติความเชื่อจากคนแต่ละรุ่นที่ได้ยึดถือสืบทอดกันมาในเรื่องของการสร้างและถวายตุง เพื่อให้เกิดอานิสงส์แก่ตนเองและครอบครัว นอกจากตุงจะเป็นสัญลักษณ์ในการเป็นเครื่องสักการบูชาต่อพระพุทธศาสนาแล้ว การสร้างตุงยังเป็นสัญลักษณ์แห่งการเฉลิมฉลองในพิธีกรรม และเทศกาลสำคัญต่าง ๆ อาทิ พิธีสวดพุทธมนต์ พิธีสืบชะตา งานทอดกฐิน งานปีใหม่เมือง งานพิธีศพ หรือแม้กระทั่งเพื่อใช้ประกอบการบูชาเทวดาภูตผี ก็ยังนำตุงมาเป็นตัวแทนในการบูชาด้วยเช่นกัน (Niran, 2008, p. 111)

เอกสารหลักฐานที่แสดงถึงภูมิหลังคติความเชื่อเรื่องการสร้างช่อและตุงได้กล่าวไว้ในตำนานพระธาตุดอยตุง ตำนานพื้นเมืองเชียงใหม่ ตำนานมูลศาสนา พงศาวดาร คัมภีร์ โลกสมมุติราชาโลกหानी ธรรมดาจาริต มุลขิต โดยอธิบายถึงการได้รับอานิสงส์จากการสร้างตุง และรัชคสูตรของชาวล้านนา ซึ่งการสร้างช่อและตุงนั้นจะสร้างคู่กันเสมอ นิยามความหมายในเชิงพฤติกรรมที่มีทั้งข้อปฏิบัติ และข้อห้ามอย่างชัดเจน การสร้างช่อและตุงที่เป็นเสมือนตัวแทนในการบูชาตามจารีตประเพณีที่ยึดถือปฏิบัติสืบทอดกันมาช้านาน ได้นำเอารูปแบบในเชิงศิลปวัฒนธรรม และงานในลักษณะหัตถศิลป์มาเป็นส่วนสำคัญในการหลอมรวมคติความเชื่อเข้าไว้ด้วยกัน (khemmuk, 2010, p. 6 - 8)

ตุงล้านนากับวิถีความเชื่อผ่านพิธีกรรมนั้นสะท้อนให้เห็นคุณค่าทางวัฒนธรรมในท้องถิ่นภาคเหนือ ควบคู่กับขนบความเชื่อ ความศรัทธาที่มีต่อพุทธศาสนาของชาวล้านนาที่สืบทอดกันมาจากอดีตสู่ปัจจุบัน ซึ่งตุงล้านนานั้นเป็นงานพุทธศิลป์ที่ประกอบและสร้างขึ้นเพื่อเป็นสัญลักษณ์ของการแสดงออกอย่างเป็นรูปธรรม ทั้งนี้ตุงสำหรับการใช้งานเพื่อประกอบพิธีกรรมของชาวล้านนา สามารถแบ่งออกเป็น 2 กลุ่ม คือ ตุงประเภทที่ใช้ในงานมงคล และตุงประเภทที่ใช้ในงานอวมงคล มีดังนี้

ตุ้มประเภทที่ใช้ในงานมงคล



ภาพที่ 5 ตัวอย่างตุ้มตัวเป้ง หรือตุ้มสิบสองราศี (ภาพซ้าย) และตัวอย่างตุ้มพญายอ หรือตุ้มไล่หมู (ภาพขวา)

Note: From © Wannuchad Likitmarnon 18/1/2021



ภาพที่ 6 ตัวอย่างตุ้มกระด้าง วัดท่าข้าม อำเภอมะแตง จังหวัดเชียงใหม่

Note: From © Wannuchad Likitmarnon 15/11/2020

ตุ้มประเภทที่ใช้ในงานอวมงคล



ภาพที่ 7 ตัวอย่างตุ้มสามหาง สร้างขึ้นโดยสลาจิริเดชศิลป์
Note: From © Wannuchad Likitmarnon 20/10/2020



ภาพที่ 8 ตัวอย่างตุ้มฮ้างคน และตัวอย่างตุ้มแดง
Note: From © Wannuchad Likitmarnon 18/1/2021

ปรัชญาทางภาษากับการเป็นสื่อกลางการตระหนักรู้ในตนเอง

แนวคิดทฤษฎีที่เกี่ยวกับการตระหนักรู้ในตนเองของมนุษย์

การมีสติ (Consciousness) มีนักทฤษฎีจิตวิทยาชาวสหรัฐอเมริกาชื่อ โรลโล เมย์ (Rollo May) ได้ให้ความหมายไว้ว่า การมีสติ หมายถึง กระบวนการทางความคิดที่มนุษย์สามารถเผชิญปัญหา โดยสามารถจัดการกับปัญหาได้ด้วยการวางแผน การตั้งเป้าหมายชีวิต ไปสู่การบรรลุศักยภาพ ทั้งนี้การมีสติที่ดีได้นั้นจะต้องมีการกระทำเพื่อให้เกิดประโยชน์สุขกับทุกฝ่ายไม่เฉพาะแต่เพียงตนเอง เนื่องจากมนุษย์อาศัยอยู่ร่วมกันเป็นสังคม (Ungpra, 2003, p. 336)

ตัวแปรสำคัญเกี่ยวกับการมีสตินั้นมีนักทฤษฎีจิตวิทยาอีกท่านหนึ่งชื่อ อัลเบิร์ต แบนดูรา (Albert Bandura) ได้กล่าวไว้ว่าประสบการณ์จากความสำเร็จของผู้อื่นจะมีผลเกี่ยวเนื่องต่อการชักจูงและสร้างแรงผลักดันในพฤติกรรมที่จะนำไปสู่ความสำเร็จของตนเองได้ ซึ่งประสบการณ์ที่เป็นตัวอย่างนั้น แบนดูรา อธิบายว่ามนุษย์มีความคิดและเหตุผลในการพิจารณาไตร่ตรองในสิ่งต่าง ๆ ที่ได้รับการเรียนรู้อยู่เสมอ ข้อคิดและประสบการณ์ที่ได้รับจากบุคคลอื่น จะเป็นผลในด้านบวกที่นำไปสู่ความสำเร็จกับตนเอง และจะเป็นตัวแปรสำคัญให้เกิดการมีสติในการกำหนดแนวทางการดำเนินชีวิตได้ (Ungpra, 2003, p. 387 - 400)

การนำข้อคิด คติ สุภาษิตมาเป็นสื่อกลางให้เกิดการตระหนักรู้

ป้ายข้อคิด คติ ปรัชญาคำสอนที่ติดตั้งอยู่ภายในวัดเป็นตัวอย่างหนึ่งที่แสดงให้เห็นรูปแบบของการเตือนสติเพื่อให้เกิดการตระหนักรู้ถึงสัจธรรมชีวิต การได้อ่านปรัชญาคำสอนทางพุทธศาสนา มีจุดมุ่งหมายเพื่อให้ผู้อ่านได้ตีความหมาย จะช่วยสร้างสติและข้อเตือนใจในการดำเนินชีวิตให้เป็นไปตามจริยธรรมอันดีได้ ตัวอย่างป้ายข้อคิด คติ พุทธปรัชญาที่ติดอยู่ภายในวัดอุโมงค์ (สวนพุทธธรรม) ตำบลสุเทพ อำเภอเมือง จังหวัดเชียงใหม่ ที่สอดแทรกคติธรรมและปรัชญาชีวิตด้วยลักษณะของข้อความที่กระชับ จะทำให้ผู้อ่านพิจารณาตีความและทำความเข้าใจในเนื้อหาความหมายได้ด้วยตนเอง ซึ่งวิธีการใช้สื่อกลางเพื่อนำไปสู่การพิจารณาแบบเฉพาะตนในลักษณะนี้ สอดคล้องตามวิถีปฏิบัติของพุทธศาสนิกชน



ภาพที่ 9 ป้ายข้อคิด คติ พุทธปรัชญาที่ติดอยู่ภายในวัดอุโมงค์ (สวนพุทธธรรม)

ตำบลสุเทพ อำเภอเมือง จังหวัดเชียงใหม่

Note: From © Wannuchad Likitmaranon 9/12/2020

ข้อคิด คติ ปรัชญาชีวิตจากคำกล่าวของบุคคลสำคัญ หรือเป็นที่รู้จักในสังคมกว้าง เผยแพร่อยู่ในระบบอินเทอร์เน็ต มักมีคำเรียกติดปากว่า “โซเชียลมีเดีย” (Social Media) นั้น ในปัจจุบันสื่อสังคมออนไลน์เป็นช่องทางที่สำคัญ ใช้เพื่อติดต่อสื่อสารระหว่างกัน มีความสะดวกในการใช้งานจึงทำให้มีผู้ใช้บริการอยู่เป็นจำนวนมาก ประเด็นการเผยแพร่ข้อคิดในสื่อสังคมออนไลน์ที่มีบทบาทต่อคนในสังคมส่วนมากจะเป็นข้อความ ข้อคิด คติ ปรัชญาชีวิตที่มาจากศิลปิน นักร้อง และนักแสดง ซึ่งทั้งหมดจะเป็นกลุ่มคนที่อยู่ในกระแสความสนใจของคนในสังคม

ตัวอย่างข้อคิด คติ ปรัชญาชีวิตของบุคคลที่เป็นที่รู้จักเผยแพร่ผ่านช่องทางออนไลน์

- คุณ ตี๋ก ชีโร่ กล่าวว่า “เกิดมาชาติหนึ่ง ก่อนตาย ขอทำสิ่งดี ๆ ให้แก่เพื่อนมนุษย์เต็มทีก่อนเถอะ” (Cheewajitmedia, 2020A)

- คุณ เนาวรัตน์ ยุทธะนันท์ กล่าวว่า “การได้เรียนรู้เรื่องความตาย จากการเป็นจิตอาสาแต่งหน้าศพทำให้เราเข้าใจชีวิตมากขึ้น” (Cheewajitmedia, 2020B)

การเผยแพร่ข้อมูลในลักษณะของการแสดงข้อคิด คติ ปรัชญาชีวิตเพื่อสร้างการตระหนักรู้ต่อการดำเนินชีวิตจากบุคคลที่มีบทบาทต่อสังคม มักเลือกใช้ช่องทางสังคมออนไลน์ในการเผยแพร่ เนื่องจากสามารถเข้าถึงกลุ่มคนได้มากและสะดวก และสามารถเผยแพร่ข้อมูลต่อได้ด้วยตนเองทันที จึงทำให้ข้อมูลถูกส่งผ่านระหว่างบุคคลต่อบุคคลไปจนถึงลักษณะของกลุ่มบุคคลได้อย่างรวดเร็ว

การใช้สื่อกลางเผยแพร่ข้อคิด คติสอนใจจะส่งผลสำเร็จได้นั้น อาจขึ้นอยู่กับกำหนดยุทธศาสตร์เป้าหมายของผู้เผยแพร่ที่ปรารถนาจะให้เนื้อหาสื่อสารในทิศทางใด การจะเข้าใจเนื้อหาไปในทิศทางเดียวกันได้จะต้องประกอบไปด้วยโครงสร้างทางสังคมและวัฒนธรรม รวมถึงตัวแปรทางภาษา

ผลงานศิลปะที่เกี่ยวข้อง

ผลงานศิลปะที่เกี่ยวข้องได้ค้นคว้าข้อมูลเพื่อหาแนวทางการสร้างงานศิลปะของศิลปิน 2 กลุ่ม ดังนี้

1. ผลงานศิลปะและข้อความ (Art and Text)

รูปแบบของการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะนั้น แบ่งออกเป็นหลายประเภท ซึ่งข้าพเจ้าสนใจในศิลปะรูปแบบหนึ่งที่เรียกว่า “ศิลปะและภาษา (Art and Text)” คือ การใช้ภาษา ข้อความ และตัวอักษร โดยการใช้ในลักษณะทางภาษาศาสตร์ มาเป็นส่วนสำคัญในผลงานศิลปะรูปแบบต่าง ๆ ทั้งสองมิติ สามมิติ และประเภทภาพเคลื่อนไหว

การใช้ภาษาหรือข้อความเป็นตัวแทนของสัญลักษณ์ที่ให้ความหมายนั้น ศิลปินมีการใช้ภาษา ข้อความ หรือตัวอักษร อยู่สองประเภท ประเภทแรกจะแทนแนวความคิดทั้งหมดลงบนชิ้นผลงานสร้างสรรค์ และประเภทที่สองศิลปินพยายามจะสื่อสารถึงประเด็นที่เกี่ยวข้องกับแนวคิดลงไปบนผลงานสร้างสรรค์เพียงบางส่วน (Selby, 2009, p. 7)

ตัวอย่างผลงานศิลปะที่เกี่ยวข้องกับภาษา ข้อความ และตัวอักษร ข้อมูลศิลปินจำนวน 4 ท่านดังนี้

1) ลอว์เรนซ์ ไวน์เนอร์ (Lawrence Weiner)

ศิลปินชาวอเมริกัน เกิดในปี ค.ศ. 1942 เป็นที่รู้จักในศิลปินนาม Conceptual Art ทำงานศิลปะที่เกี่ยวกับการใช้ภาษา ตั้งแต่ช่วงปี ค.ศ. 1960 โดยใช้ภาษาและข้อความในการสื่อสารประเด็นจากประสบการณ์ในแต่ละช่วงชีวิต ไวน์เนอร์ได้กล่าวว่า การเติบโตในสังคมของชนชั้นกลางทำให้เกิดมุมมองในการตีความด้านภาษาที่แตกต่าง ข้อความบนผนังในพื้นที่สาธารณะเป็นเสมือนภาพสะท้อนของการถูกกดทับและแบ่งชนชั้นทางสังคม ดังนั้นศิลปินจึงใช้รูปแบบผลงานศิลปะด้วยข้อความทำหน้าที่แสดงออกเพื่อตอบโต้อำนาจทางสังคม ทั้งนี้ข้อความที่ศิลปินนำมาสร้างผลงานศิลปะนั้นจะมีที่มาจากเนื้อเพลง รอยสัก ผลงานกราฟฟิตี้ คำจากโปสเตอร์ หนังสือพิมพ์ หรือภาษาตัวอักษรที่ศิลปินสนใจ โดยสร้างในลักษณะของตัวอักษรสี เป็นคำวลีสั้น เพื่อมุ่งหวังให้ผลงานศิลปะและข้อความสร้างอิทธิพลต่อการตีความของผู้รับชม (Artnet Worldwide Corporation, 2020A)



ภาพที่ 10 ลอว์เรนซ์ ไวน์เนอร์ (Lawrence Weiner) ผลงานชุด In Tandem With The Sands, 2018,
language + materials referred to, variable dimensions

Note: From Art Viewer, 2020

2) เจสัน โรดส์ (Jason Rhoades)

ศิลปินชาวอเมริกัน เกิดในปี ค.ศ.1965 โรดส์เป็นศิลปินที่มีชื่อเสียงในการนำเอาหลอดไฟนีออน อุปกรณ์ไฟฟ้า รวมถึงเฟอร์นิเจอร์มาประกอบกัน การสร้างในลักษณะของผลงานศิลปะประเภทสื่อผสม โดยผลงานของโรดส์ มักมีเนื้อหาข้อความที่นำไปสู่ประเด็นการสื่อสารเรื่องวัฒนธรรมของผู้บริโภค เรื่องเพศ และประเด็นข้อคิดเห็น ในเรื่องกฎเกณฑ์ทางสุนทรียศาสตร์ที่เกี่ยวกับการกำหนดคุณค่าเกี่ยวกับโลกของศิลปะ ซึ่งเป็นข้อจำกัดทางความคิด และการกำหนดรสนิยมในการทำงานศิลปะที่ปราศจากเสรีภาพ (Cuddy, 2020)



ภาพที่ 11 เจสัน โรดส์ (Jason Rhoades) ผลงาน “Tijuanatanjerchandelier”, 2006, Installation

Note: From Artnet Worldwide Corporation, 2020

3) ปิยรัศม์ ปิยพงษ์วิวัฒน์

ศิลปินชาวไทยที่สร้างผลงานศิลปะร่วมสมัยหลายด้าน ทั้งผลงานศิลปะกับข้อความ ภาพถ่าย ภาพเคลื่อนไหว และศิลปะจัดวาง เป็นต้น ซึ่งศิลปินมีประเด็นในการสร้างงานจากแรงบันดาลใจในสภาพแวดล้อมรอบตัวที่ได้เผชิญ อาทิ ประเด็นเรื่องเพศ ครอบครัว คนชายขอบ แรงงาน และประเด็นการเมือง

ผลงาน Messages from nowhere to nowhere, 2015 เป็นผลงานที่ศิลปินทำงานในโครงการ Thaillywood Artist Residency ที่จังหวัดชลบุรี ศิลปินสร้างสรรค์ผลงานชุดนี้โดยนำแนวคิดของนักปรัชญา นักคิดและนักเขียน มาเป็นต้นทุนทางความคิด และมุ่งถ่ายทอดผลงานที่เกี่ยวกับประเด็นวัฒนธรรมในยุคโลกาภิวัตน์ ผลงานได้นำเอาข้อความมาเป็นส่วนสำคัญในการแสดงเนื้อหาสะท้อนความคับข้องใจกับสถานการณ์ความเป็นอยู่ ตลอดจนประเด็นเรื่องสถานการณ์การเมืองในช่วงเวลานั้น ภาษาจึงเป็นตัวแทนสะท้อนภาพของความคิดผ่านการกลั่นกรองของศิลปิน (Phimanrat, 2015)



ภาพที่ 12 ปิยรัศม์ ปิยพงษ์วิวัฒน์ ผลงาน : Messages from nowhere to nowhere, 2015.

Video (11:19 minutes, 16:9, silent), Photographs, dimensions variables

Note: From Piyapongwiwat, 2015

4) คามิน เลิศชัยประเสริฐ

ศิลปินชาวไทยที่สร้างผลงานศิลปะร่วมสมัยทั้งศิลปะประเภทภาพถ่าย ภาพพิมพ์ วาดเส้น จิตรกรรม ประติมากรรม และศิลปะจัดวาง ซึ่งในผลงานชุด “ก่อนเกิด หลังตาย” (Before Birth, After Death) ผลงานสื่อสารเหมือนปริศนาธรรม โดยผลงานสร้างสรรค์ประกอบไปด้วย ชิ้นผลงานประติมากรรมทั้งจากเซรามิกและหล่อโลหะที่มีรูปลักษณ์ของนักบวช กะโหลกมนุษย์ ซึ่งจะมีรายละเอียดของข้อความธรรมะ เพื่อมุ่งหวังให้ผู้ชมเกิดการกระตุ้นเตือนจิตสำนึก ผลงานทำหน้าที่เหมือนคำถามเพื่อรอให้ผู้ชมหาคำตอบ จากการได้อ่านทำความเข้าใจข้อความที่ปรากฏ (Lertchaiprasert, 2014)



ภาพที่ 13 คามิน เลิศชัยประเสริฐ ผลงานชุด : Before Birth, After Death (Sculpture). 2010 - 2014

Note: From Lertchaiprasert, 2014

2. ผลงานศิลปะจากลายตัด (Art of Cutting)

การสร้างลายตัด หรือการฉลุลายเพื่อสร้างเป็นผลงานศิลปะ อาจเริ่มต้นจากรากฐานทางเทคนิคด้วยวิธีการแกะฉลุไม้ในวัฒนธรรมของประเทศจีน ซึ่งมีการพัฒนามาอย่างยาวนาน ตัวอย่างหนึ่งที่ประจักษ์ คือ วัฒนธรรมการประดิษฐ์แม่พิมพ์ไม้ของประเทศจีนในช่วงยุคสมัย พ.ศ. 288 เป็นต้นมา ชาวจีนได้คิดประดิษฐ์แม่พิมพ์ไม้ด้วยวิธีการแกะสลักบนแผ่นหิน และกระดูกสัตว์ เพื่อใช้ประทับลงบนดินเหนียว ช่วงเวลาต่อมาในปี พ.ศ. 648 ชาวจีนเริ่มประดิษฐ์กระดาษจากเยื่อของต้นพีช อาทิ เยื่อจากต้นปอ แล้วจึงเริ่มพัฒนาวิธีการพิมพ์ลงสู่กระดาษ ซึ่งต่อมาได้พัฒนาแม่พิมพ์ไม้ด้วยวิธีการตัดฉลุ หรือแกะสลักเป็นตัวอักษร และภาพในลักษณะต่าง ๆ เพื่อทำการพิมพ์สื่อสารเนื้อหาข้อมูลให้ได้เป็นวงกว้าง (Printing Technology, 2020)

คิริกามิ (Kirigami) คือ ศิลปะการตัดฉลุกระดาษ มีที่มาจากศิลปะการพับกระดาษของญี่ปุ่นแบบดั้งเดิม หรือที่เรียกว่า โอริกามิ การตัดฉลุกระดาษเพื่อนำมาสร้างสรรค์เป็นผลงานศิลปะนั้นมีหลายรูปแบบ และมีวัตถุประสงค์ในการสร้างชิ้นที่แตกต่างกัน ขึ้นอยู่กับความมุ่งหวังของศิลปินผู้สร้างสรรค์ ตัวอย่างศิลปินชาวอิตาลีท่านหนึ่งชื่อ Henriett Suzanne Bres ได้กล่าวไว้ว่าการพับ การตัดฉลุ สามารถทำให้เห็นถึงเทคนิคการสร้างรูปทรงเรขาคณิต แสดงลายเส้นร่องรอยของมุมที่เกิดจากการพับกระดาษ แสดงให้เห็นความสัมพันธ์ของรูปทรงจากการเชื่อมเส้นในตำแหน่งต่าง ๆ และยังมีศิลปินอีกหลายท่านที่ได้รับอิทธิพลจากการตัดฉลุลายไปสร้างเป็นรูปแบบเฟอร์นิเจอร์ (Trebbi, 2019, p. 6)



ภาพที่ 14 ตัวอย่างศิลปะการตัดลายแบบคิริกามิ (Kirigami)

Note: From Himeism, 2010

ตัวอย่างผลงานศิลปะที่เกี่ยวข้องกับการตัดฉลุลาย ข้อมูลศิลปินจำนวน 3 ท่านดังนี้

1) นาโฮโกะ โคจิมะ (Nahoko Kojima)

นาโฮโกะ โคจิมะ ศิลปินหญิงชาวญี่ปุ่น เกิดในปี ค.ศ. 1981 เมืองเฮียวโงะ (Hyogo) ศิลปินมีความสนใจในด้านการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะจากการตัดกระดาษที่พัฒนามาจากเทคนิค คิริกามิ (Kirigami) ของประเทศญี่ปุ่น ซึ่งในการสร้างสรรค์ผลงาน ศิลปินจะใช้เทคนิคการตัดฉลุกระดาษด้วยตนเองเป็นลวดลายกราฟิก โดยภาพรวมทั้งหมดของผลงานจะตัดฉลุขึ้นรูปด้วยกระดาษขาวเป็นลวดลายด้วยเส้นที่ขนาดแตกต่างกัน และสอดประสานเส้นในหลายลักษณะ อีกทั้งยังฉลุขึ้นผลงานให้ขาดเป็นส่วน เพื่อที่จะสามารถมองทะลุผ่านได้ และวิธีการติดตั้งจะทำการจัดวางในลักษณะแขวนลอยอยู่เหนือพื้นห้องจัดแสดง (Kojima, 2020)



ภาพที่ 15 ผลงาน BYAKU, 2013, Paper cut sculpture, 200 x 100 cm single sheet paper
Note: From Kojima, 2013

2) คริส เนทร็อฟ (Chris Natrop)

คริส เนทร็อฟ ศิลปินชายชาวอเมริกัน เกิดในปี ค.ศ. 1967 วิสคอนซิน (Wisconsin) ศิลปินได้สนใจในผลงานศิลปะประเภท 2 มิติ ที่สร้างขึ้นด้วยวัสดุกระดาษ โดยศิลปินมุ่งเน้นการพัฒนาผลงานจากเทคนิคฉลุ และตัดกระดาษ เพื่อนำไปสู่การสร้างสมาธิจากการตัดฉลุ ซึ่งผลงานหลายชิ้นได้ใช้วิธีการตัดฉลุอย่างอิสระ ไม่ได้กำหนดหรือวางแผนล่วงหน้า (Chris Natrop, 2011)



ภาพที่ 16 ผลงาน Chris Natrop, Ultra Vivid Aftermath 1 - 9, 2016, Acrylic, Aluminum Powder, Paper, Wood Frame, 80 x 80 Inches All, 26 x 26 Inches Each
Note: From Christ Natrop (2016)

3) แคล เลน (Cal Lane)

ศิลปินหญิงชาวแคนาดา อาศัยอยู่ในรัฐโนวาสโกเชีย (Nova Scotia) เกิดในปี ค.ศ 1968 สนใจในเรื่องของวัสดุเป็นหลัก โดยเฉพาะวัสดุที่เกี่ยวกับสถาปัตยกรรม และอุตสาหกรรมประเภทโลหะ ซึ่งจะนำมาสร้างเป็นผลงานประติมากรรมที่ฉลุเป็นลวดลายดอกไม้ ลวดลายผ้าลูกไม้ และลวดลายสัญลักษณ์แทนความหมายในลักษณะที่เกี่ยวข้องกับผู้หญิง แสดงถึงความสัมพันธ์ผ่านผลงานประติมากรรมโลหะที่ถูกสร้างด้วยวิธีฉลุอย่างประณีตสวยงาม จนทำให้ผู้ชมสัมผัสสถานะเดิมของวัสดุโลหะที่บิ่นแข็ง (September Gallery, 2016)



ภาพที่ 17 ผลงาน Cal Lane, Covet Rug Drum, 2009, Plasma - cut oil drum, 58 x 87 x 164 cm
Note: From Bydealers, 2019

วิธีดำเนินการวิจัย

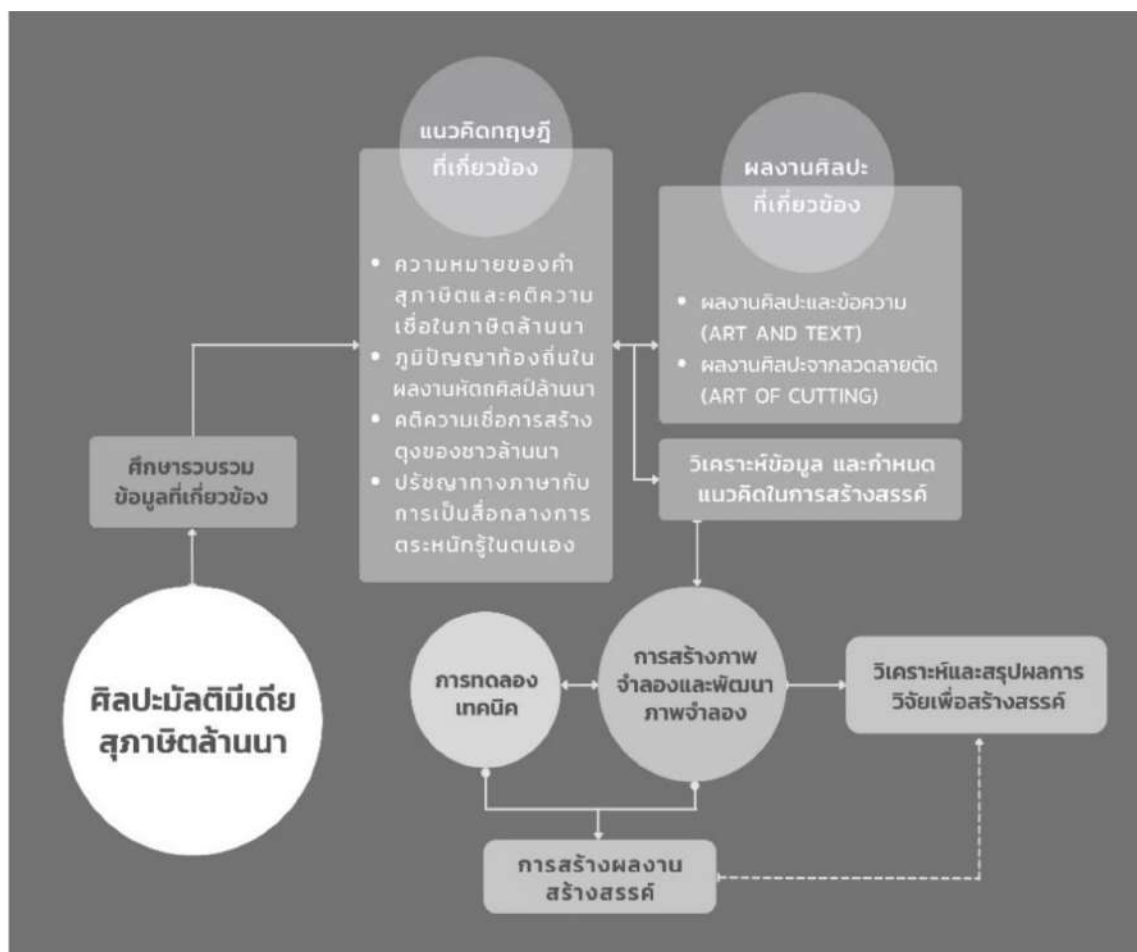
การวิจัยเพื่อสร้างสรรค์ “ศิลปะมัลติมีเดียสู่ภาษิตล้านนา” ใช้วิธีการวิจัยเชิงสร้างสรรค์ (Creative Research) โดยการเก็บรวบรวมข้อมูลที่สอดคล้องกับวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาคติความเชื่อ คำสุภาษิตล้านนา และทัศนศิลป์ในล้านนา สู่แนวทางการสังเคราะห์เป็นผลงานสร้างสรรค์ศิลปะแบบร่วมสมัยในเชิงทดลอง โดยมีการศึกษาและเก็บข้อมูล 2 ส่วน ดังนี้

1. การศึกษาภาคเอกสาร หนังสือ สื่อสิ่งพิมพ์ออนไลน์ ที่เกี่ยวข้องกับประเด็นคติความเชื่อในคำสุภาษิตล้านนา ภูมิปัญญาด้านทัศนศิลป์ล้านนา และการศึกษาค้นคว้าข้อมูลศิลปะแบบร่วมสมัย
2. การเก็บข้อมูลภาคสนามด้วยการบันทึกภาพถ่ายในส่วนของขั้นตอนการผลิตผลงานด้านทัศนศิลป์ล้านนา โดยจะนำข้อมูลมาวิเคราะห์ แยกประเด็น และจัดเป็นหมวดหมู่ สังเคราะห์สู่การสร้างสรรค์ศิลปะมัลติมีเดียสู่ภาษิตล้านนา

ผลการวิจัย

1. ได้องค์ความรู้ในประเด็นที่เกี่ยวข้องกับคำสุภาษิตล้านนา อาทิ คำสุภาษิตล้านนามีลักษณะเป็นวรรณกรรมมุขปาฐะที่ใช้สื่อสารให้เกิดสติแก่บุคคลทุกระดับ คำสุภาษิตล้านนานั้นสัมพันธ์กับคติความเชื่อในล้านนา และมีแนวทางที่เหมาะสมต่อการสื่อสารข้อคิดกับคนในท้องถิ่นภาคเหนือ โดยแนวทางการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะแบบร่วมสมัย สร้างประสบการณ์ใหม่ให้เกิดความเข้าใจในภาษาท้องถิ่น การปรับสร้างให้อยู่ในลักษณะของผลงานศิลปะแบบร่วมสมัยจึงเป็นแนวทางสำคัญที่จะสื่อสารอย่างเป็นสากล
2. ได้องค์ความรู้ในกระบวนการวิจัยและการพัฒนากระบวนการสื่อสารผ่านงานศิลปะ ที่มุ่งเน้นให้ผู้รับชมได้อ่านข้อความภาษาที่ปรากฏอยู่ในผลงาน ได้พัฒนาคำสุภาษิตล้านนาร่วมกับศิลปะในเชิงทดลอง ทั้งรูปแบบมัลติมีเดียและสื่อผสม ช่วยให้เกิดการจดจำ ชิมซับสุภาษิตล้านนา และให้เกิดอรรถรสในการรับชมผลงานศิลปะ
3. ได้องค์ความรู้ในการนำเอาคำสุภาษิตล้านนามาปรับการสร้างสรรค์และเผยแพร่ในรูปแบบผลงานศิลปะเพื่อสื่อสารกับสังคมในลักษณะของผลงานศิลปะมัลติมีเดีย ทำให้เกิดการรับรู้เนื้อหาความหมายที่แตกต่างจากการรับรู้คำสุภาษิตโดยทั่วไป วิธีการสื่อสารด้วยการสร้างสรรค์เป็นผลงานศิลปะได้เกิดการบูรณาการทั้งคำสุภาษิตล้านนาและภูมิปัญญาท้องถิ่นด้านทัศนศิลป์ล้านนา ประเภทการฉลุดัดลายกระดาษเข้าไว้ด้วยกัน นอกจากนี้เนื้อหาของข้อคิดในคำสุภาษิตล้านนาได้มีส่วนในการพัฒนาความคิด สอดคล้องกับวิถีการดำเนินชีวิตในแนวทางพุทธศาสนิกชนที่พึงปฏิบัติตนอยู่ร่วมกันอย่างสันติ

กระบวนการสร้างสรรค์

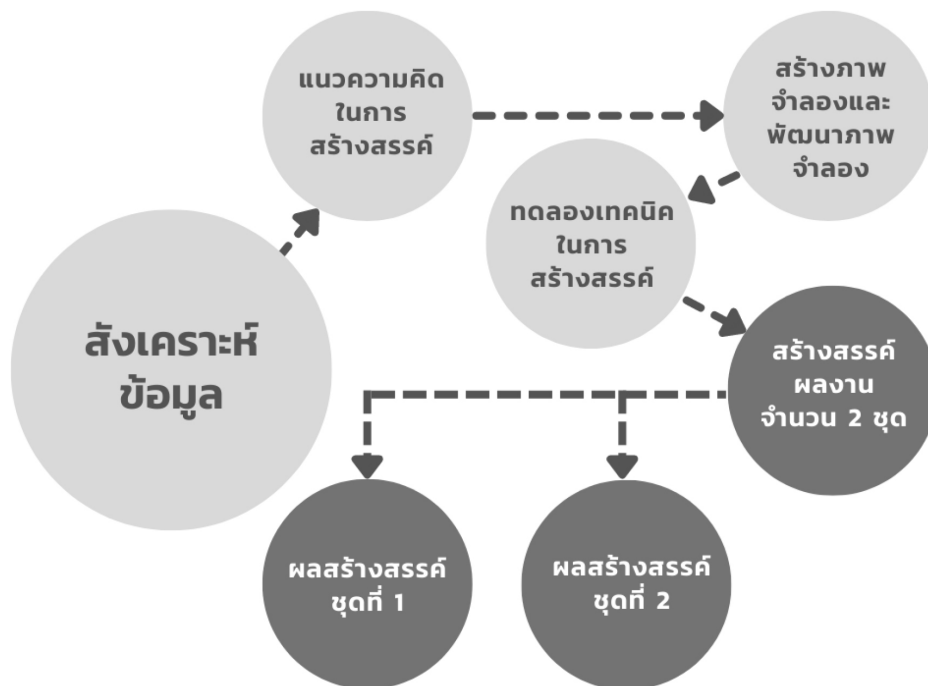


ภาพที่ 18 กระบวนการสร้างสรรค์

Note: From © Wannuchad Likitmarnon 6/6/2022

แนวความคิดในการสร้างสรรค์

นำเสนอผลงานศิลปะมีมิติเดียวด้วยการนำเอาคำสุภาจิตลำนนาเป็นสื่อกลางในการกระตุ้นให้คนในสังคมได้ชูกิจ และให้เกิดการตระหนักถึงจริยธรรมในการดำรงอยู่ร่วมกันของคนในสังคมอย่างสันติ โดยเชื่อว่างานศิลปะที่ใช้ข้อคิด คติ ข้อความเป็นสาระสำคัญในการสื่อสารนั้น จะทำให้เกิดประสบการณ์ที่แตกต่างจากการเรียนรู้ คติความเชื่อและค่านิยมจากคำสุภาจิตลำนนาในรูปแบบเดิม



ภาพที่ 19 ขั้นตอนการสังเคราะห์ข้อมูลสู่แนวทางการสร้างสรรค์

Note: From © Wannuchad Likitmarnon 6/6/2022

ผลงานสร้างสรรค์จากหัวข้อวิจัยเรื่อง “ศิลปะมัลติมีเดียสู่ภาษิตล้านนา” แบ่งการนำเสนอเป็น 2 ลักษณะ คือ 1) ผลงานฉลุลงลายลงบนแผ่นสติ๊กเกอร์และติดลงบนแผ่นอะคริลิกใส และผลงานภาพเคลื่อนไหว คำสุภาษิตล้านนา ซึ่งจะวิเคราะห์และอธิบายรายละเอียดในส่วนต่าง ๆ ของผลงาน อาทิ ประเด็นของการแทนค่าความหมาย การได้รับอิทธิพลจากผลงานทัศนศิลป์ล้านนาสู่การพัฒนา การนำเอาคำสุภาษิตล้านนามาปรับการสร้างในรูปแบบศิลปะมัลติมีเดีย และ 2) การได้รับอิทธิพลศิลปะของศิลปินสู่การพัฒนาผลงานสร้างสรรค์ โดยจะอธิบายไว้ดังนี้

ผลงาน “ลวดลายฉลุคำสุภาษิตล้านนา” ชุดที่ 1: ผลงานสร้างสรรค์ฉลุลวดลายลงบนแผ่นสติ๊กเกอร์ผ้าขาวขุ่น สติ๊กเกอร์พอยล์เงิน และติดตั้งซ้อนชั้นปรากฏเป็นคำสุภาษิตล้านนาบนแผ่นอะคริลิกใส จำนวน 10 ชั้นผลงาน



ภาพที่ 20 ผลงาน “ลวดลายฉลุคำสุภาษิตล้านนา” ชั้นที่ 1 - 3

Note: From © Wannuchad Likitmaron 26/2/2021

วิเคราะห์การแทนค่าความหมาย “ลวดลายฉลุคำสุภาษิตล้านนา”

ผลงานสร้างสรรค์ที่ฉลุลวดลายลงบนแผ่นสติ๊กเกอร์ผ้าขาวขุ่น สติ๊กเกอร์พอยล์เงิน และติดลงบนแผ่นอะคริลิกใส ซ้อนชั้น ได้จัดสร้างด้วยกันจำนวน 10 ชั้นผลงาน ซึ่งใช้เทคนิคการฉลุดัดคำสุภาษิตล้านนา และลวดลายเครือ ล้านนาด้วยเครื่องเลเซอร์คัท (Laser - cut) โดยได้เริ่มต้นกระบวนการผลิตจากการออกแบบลวดลายให้อยู่ใน ลักษณะเช่นเดียวกับตุ๊กล้านนา แบบลายบนชั้นผลงานแตกต่างกันทั้ง 10 ชั้น รายละเอียดด้านล่างสุดของชั้นลาย ที่ซ้อนทับนั้น ได้นำเอาคำสุภาษิตมาปรับการสร้างให้เข้ารูปตัวอักษร ล้อไปกับลายเครือล้านนา โดยเทคนิควิธีการ ฉลุลวดลายส่วนใหญ่จะประยุกต์จากเทคนิคการตัดลายต้นแบบด้วยมือเป็นสำคัญ

ผลงานทั้ง 10 ชั้น ปรากฏคำสุภาษิตล้านนาจำนวน 10 ประโยคจากหนังสือ คำสุภาษิตล้านนาเทียนส่องใจ (คติ สอนใจ ชาวล้านนาไทย) ของศาสตราจารย์เกียรติคุณ ดร. มณี พะยอมยงค์ (Payomyong 2007, p. 29 - 173) และหนังสือชุด ล้านนาคติ ถ้อยคำสำนวนล้านนา เล่ม 1 ของ สนั่น ธรรมธิ (Thammathi 2017, p. 44 - 295) ซึ่งจะมีคำสุภาษิตล้านนา ดังนี้

1. **อุ๊หื้อเพื่อนฮัก ยากนักจักหวัง อุ๊หื้อเพื่อนซังกำเดียวก็ได้** : มีความหมายว่า คำพูดสามารถทำให้เกิดความพอใจ รักใคร่ ชอบพอกัน นั้นเป็นเรื่องยากที่จะพูดให้เกิด การเกลียดชัง ซึ่งตรงกับคำสุภาษิตไทยที่กล่าวว่า “การพูดดีเป็นศรีแก่ตัว พูดชั่วทำตัวให้ปราศรัย” (Payomyong, 2007, p. 29)
2. **จับใจจู บ่จูใจเซียด จับใจเปียด บ่จับใจไม้คาน** : มีความหมายว่า จูพอใจแต่เซียดไม่พอใจ ไม้คานเหมาะสมแล้วแต่ไม่เหมาะสมกับตะกร้า เป็นลักษณะของคำสุภาษิตล้านนาที่เปรียบเปรยถึงธรรมชาติของงู ที่มักจะมอกลงเซียด คางคก เป็นเพียงอาหาร ส่วนไม้คานเป็นเครื่องมือหาตะกร้า หากไม้คานไม่แข็งแรงพอจะรับน้ำหนักตะกร้าได้ก็จะหัก คำสุภาษิตล้านนาจึงกล่าวในเนื้อหา ที่มุ่งให้ผู้อ่านมีความเห็นอกเห็นใจต่อผู้อื่น ซึ่งมีความสามารถแตกต่างกัน (Payomyong, 2007, p. 129)
3. **เพิ่นฮู้ ยูโทษมาถู กำคอง ผู้พิชใส่หน้า** : มีความหมายว่า คนอื่นเขาไม่รู้เรื่องผลักเอาโทษมาใส่ตัว เป็นการเปรียบเปรยเสมือนว่า จับคองให้พ้นพิชใส่หน้า ซึ่งคนที่อาศัยร่วมกันในสังคมได้อย่างปกติสุขนั้นเกิดจากความไม่เบียดเบียนกัน การกล่าวหาให้ร้ายใส่กันแล้วแต่ไม่ทำให้เกิดความสงบสุข คำสุภาษิตล้านนาประโยคนี้จึงเป็นแนวทางเตือนใจให้ผู้อ่านดำรงอยู่ร่วมกันในสังคม โดยไม่กล่าวร้ายต่อผู้อื่น (Payomyong, 2007, p. 155)
4. **ฝนตกชิจินานเอื้อน หม่าซี้เอื้อนนานตาย** : มีความหมายว่า การเปรียบเปรยถึงฤดูกาลในธรรมชาติ เมื่อฝนตกลงมาปรอยๆ นานๆ ก็จะหยุด เช่นเดียวกับสุนัขขี้ร้อนที่ไม่ตายง่ายๆ เนื้อหานี้จะเกี่ยวข้องกับการเตือนสติเตือนใจให้ผู้อ่านได้ละเว้นต่ออบายมุข การละเว้นเป็นสิ่งที่ทำยาก เช่น การดื่มสุรา และไม่รักษาศีลธรรม ก็ย่อมเสมือนความเรื้อรังของโรคจากพฤติกรรมที่แก้ไขได้ยาก ประดุจฝนตกปรอยๆ หรือหม่าซี้ร้อนหายจากโรคภัยได้ยาก (Payomyong, 2007, p. 165)
5. **แมงงูนมกัจฉิน่า แมงเม่ามกตอมไฟ** : มีความหมายว่า แมลงวันนั้นชอบเนื้อที่เน่า และแมลงเม่าชอบเล่นดวงไฟ การนิยามความเป็นธรรมชาติของสัตว์ประเภทแมลงวัน ว่าชอบของเน่าเหม็น เสมือนคนพาลจะนิยมชมชอบในสิ่งที่ไม่ดี และแมลงเม่าชอบเล่นดวงไฟก็เสมือนกับการอุปมา ดังคนโง่ที่ปราศจากสติปัญญาที่จะวิเคราะห์หาเหตุและผล (Payomyong, 2007, p. 173)
6. **กินจิ้นหื้อกิดเตงหาลูก กินดุกหื้อกิดเตงหาหมา** : มีความหมายว่า ถ้าได้กินเนื้อสัตว์ ก็ให้นึกถึงลูก ถ้าได้ทะทะกระดูก ให้นึกถึงสุนัขที่เลี้ยงเอาไว้ เป็นคำสุภาษิตล้านนาที่มุ่งเตือนผู้อ่าน ว่าหากวันใดที่ประสบความสำเร็จในชีวิตแล้วนั้น จงอย่าได้ลืมหรือทอดทิ้งคนที่เคยให้ความช่วยเหลือ (Thammathi, 2017, p. 44)
7. **ก้าขายปุดตีน ดิกว่าฮีนอยู่บ้านบ่ตาย** : มีความหมายว่า เดินทางไปค้าขายแล้วขาดทุน ก็ยังดีกว่าคนที่ทำอะไรอยู่เพียงแต่ที่บ้านอย่างไม่เป็นประโยชน์ ซึ่งแนวทางสำนวนล้านนาจะมุ่งสอนให้ผู้อ่านไม่ควรปล่อยเวลาให้ล่วงเลยอย่างไม่เป็นประโยชน์ ควรจะฝึกฝนในการสร้างประโยชน์ในเรื่องของการประกอบอาชีพ (Thammathi, 2017, p. 132)

8. คนหนุ่มเอาตางเกี้ยว คนเก่าเอาตางปาย : มีความหมายว่า คนอายุน้อยกว่าให้ยกส่วนโคน ส่วนคนอายุมากแล้วนั้นให้ยกส่วนปลาย เสมือนคติเตือนใจว่า การครองตนที่ควรจะต้องเป็นคนรู้จักแยกแยะในเรื่องของความเหมาะสม โดยคำสุภาษิตล้านนากล่าวถึงความเหมาะสมตามช่วงวัย เปรียบเปรยว่าคนที่อยู่ในวัยหนุ่มสาว มีเรี่ยวแรงที่ดีกว่า ดังนั้นจึงให้ทำงานที่หนักกว่าคนที่ชราภาพทางร่างกาย (Thammathi, 2017, p. 164)

9. ตกก่อนเป็นขุน ตกหลังเป็นไพร่ : มีความหมายว่า ถึงก่อนจะได้เป็นขุน ถึงภายหลังจะได้เป็นไพร่ คำสุภาษิตล้านนานี้ได้นิยามถึงผู้ที่มีความพร้อม กระตือรือร้น เองงานเอการ ย่อมเป็นผู้มีโอกาสที่ดีกว่าคนที่เกียจคร้านไม่เอาใจใส่ต่อการดำเนินชีวิต (Thammathi, 2017, p. 242)

10. นอนตีสุงห้อนนอนขว้า นอนตีด้าห้อนนอนหงาย : มีความหมายว่า นอนที่สูงให้นอนคว่ำ นอนที่ต่ำให้นอนหงาย เป็นการนิยามถึงการได้มาซึ่งยศ หรือตำแหน่งที่สูงศักดิ์ แล้วควรมองลงมาดูผู้ที่ต่ำกว่าผู้ได้การบังคับบัญชา และหากปฏิบัติหน้าที่ที่ต้องปฏิบัติงานโดยอย่าให้เกิดข้อบกพร่องจากหน้าที่ที่ได้รับผิดชอบ (Thammathi, 2017, p. 295)

ทุกประโยคคำสุภาษิตล้านนามีเนื้อหาและประเด็นความหมายแตกต่างกัน แต่เน้นย้ำถึงเรื่องการให้ข้อคิดเตือนสติในการพิจารณาชีวิต และการปฏิบัติตนให้อยู่ร่วมกันในสังคมอย่างสันติ รูปลักษณะของผลงานทั้งหมดได้หยิบยืมวิธีการสร้างรูปทรงเสมือน ธง หรือ ตุง เนื่องจากต้องการประยุกต์ใช้อัตลักษณ์ในเชิงศิลปวัฒนธรรมด้านหัตถศิลป์ล้านนา เพื่อจะสามารถสร้างการจดจำได้ง่ายในรูปลักษณะของผลงานศิลปะ



ภาพที่ 21 ผลงาน “ลวดลายฉลุคำสุภาษิตล้านนา” ชั้นที่ 4 - 7

Note: From © Wannuchad Likitmaron 26/2/2021

การพัฒนาเทคนิคฉลุลายตัดกระดาษจากแนวทางการศึกษาเทคนิค คิริงามิ (Kirigami) ของศิลปินชาวญี่ปุ่น และเทคนิคการตัดฉลุลายกระดาษในศิลปวัฒนธรรมด้านหัตถศิลป์ล้านนา เป็นสิ่งที่ทำให้เกิดมิติของการบูรณาการเข้าสู่การผลิตและสร้างเป็นผลงานศิลปกรรมแบบร่วมสมัย

ผลงานสร้างสรรค์ชุดนี้ แม้ไม่ได้ฉลุลวดลายลงบนกระดาษ เช่นเดียวกับเทคนิคผลิตตุ๊กตกระดาษแบบดั้งเดิม ก็ยังคงแสดงอัตลักษณ์ของวัฒนธรรมด้านหัตถศิลป์ล้านนาผ่านลวดลายได้ การเลือกใช้วัสดุ และทดลองสร้างสรรค์ด้วยการฉลุลายสติ๊กเกอร์ผ้าขาวขุ่น ฉลุลายสติ๊กเกอร์พอยล์เงิน และอะคริลิคใสซ้อนชั้นนั้น แสดงผลได้ตามต้องการ เกิดมิติของภาพจากลวดลายผสมผสานร่วมกับประโยคอักษรสื่อภาษาสุภาษิตล้านนาได้น่าสนใจเป็นอย่างมาก

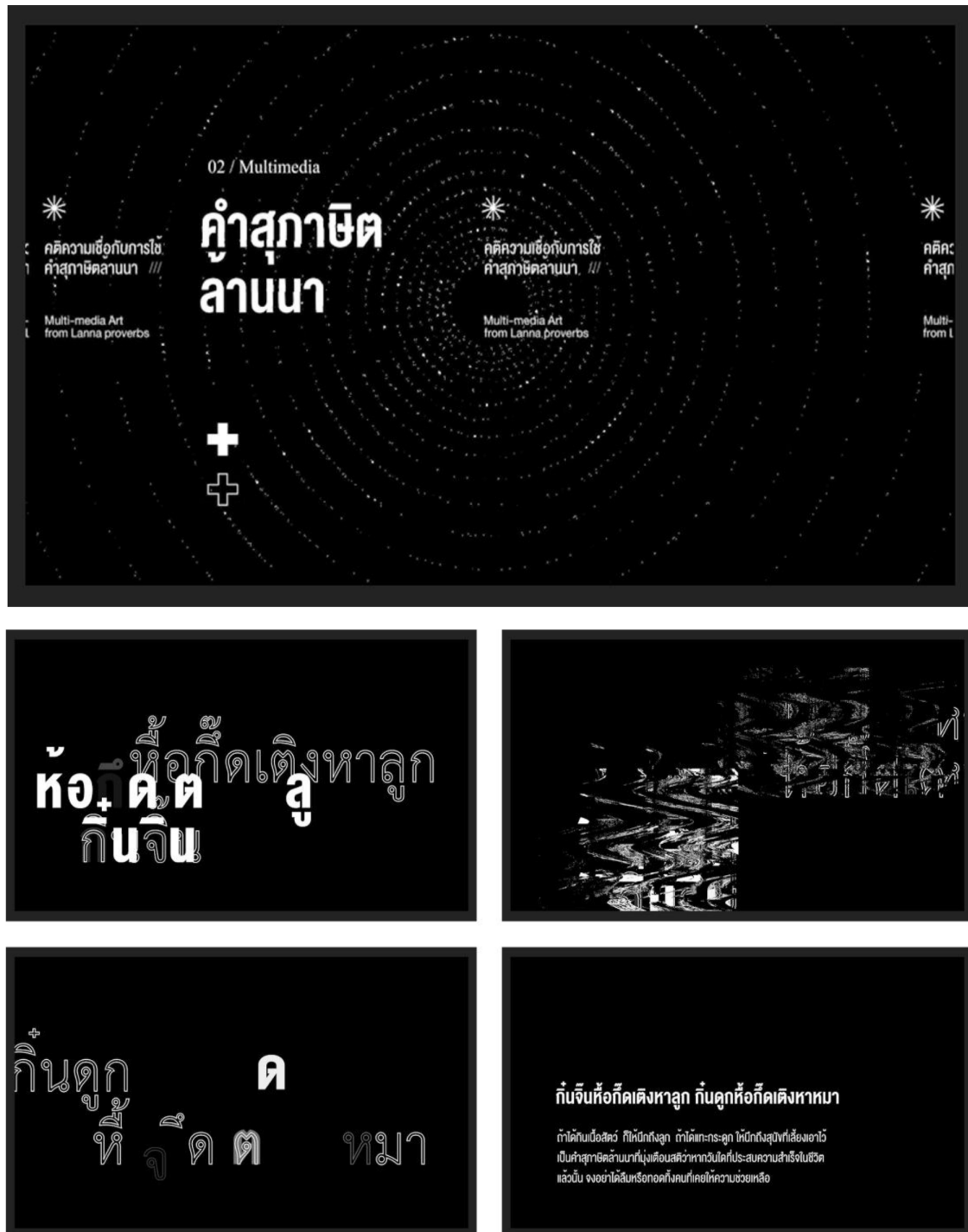


ภาพที่ 22 ผลงาน “ลวดลายฉลุคำสุภาษิตล้านนา” ชั้นที่ 8 - 10

Note: From © Wannuchad Likitmaron 26/2/2021

ท้ายที่สุดผลงานชุด “ลวดลายฉลุคำสุภาษิตล้านนา” ได้นำเอาประโยค ภาษา คำสุภาษิตล้านนา และลวดลายหัตถศิลป์ล้านนา มาปรับการสร้างสรรค์ด้วยเทคนิคร่วมสมัย การค้นคว้าบูรณาการด้านต่าง ๆ ล้วนแล้วแต่เป็นแนวทางสนับสนุนการสร้างสรรค์ที่มุ่งเน้นให้เกิดการทดลอง เพื่อให้เกิดแนวทางการปรับสร้างงานในรูปแบบใหม่ทั้งสิ้น

ผลงาน “ภาพเคลื่อนไหวคำสุภาษิตล้านนา” ชุดที่ 2 : ผลงานสร้างสรรค์ที่นำเอาเทคนิคการฉายภาพเคลื่อนไหวเป็นคำสุภาษิตล้านนาที่สื่อสารเป็นประโยคข้อความ คำสุภาษิตล้านนา จำนวน 10 ประโยค ซึ่งจะเปิดฉายภาพเคลื่อนไหวสองมิติด้วยเครื่องโปรเจคเตอร์ลงบนผืนผ้า



ภาพที่ 23 ผลงานสร้างสรรค์ “ภาพเคลื่อนไหวคำสุภาษิตล้านนา” และตัวอย่างบางส่วนของภาพเคลื่อนไหวคำสุภาษิตล้านนา “ก็นจึนหื้อกิดเต็งหาลูก ก็นจึนหื้อกิดเต็งหาหมา”

Note: From © Wannuchad Likitmarnon 26/2/2021

วิเคราะห์การแทนค่าความหมาย “ผลงานภาพเคลื่อนไหวคำสุภาษิตล้านนา”

ผลงานสร้างสรรค์คำสุภาษิตล้านนาที่นำมาปรับให้อยู่ในลักษณะของภาพเคลื่อนไหว (Motion Graphic) โดยประโยคคำสุภาษิตล้านนาที่ได้นำมาพัฒนาออกแบบการเคลื่อนไหวนั้น จะเป็นชุดคำสุภาษิตที่มีปรากฏในผลงานชุดแรก เพื่อมุ่งให้เกิดเนื้อหาเข้าสู่ผลงานทั้งสองชุด ซึ่งการออกแบบผลงานชุดที่สองนี้ได้ออกแบบการเคลื่อนไหวตัวอักษรในหลายลักษณะให้มีวิธีการอ่านที่หลากหลาย ภายใต้การควบคุมและสร้างเอฟเฟกต์ภาพเคลื่อนไหวด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์

ผลปรากฏด้านภาพเคลื่อนไหวให้ข้อความที่ปรากฏขึ้นมีขนาดที่แตกต่างกัน โดยลักษณะของการเคลื่อนไหวอักษรคำสุภาษิตล้านนา ให้มีวิธีการเคลื่อนไหวที่ในลักษณะ ทั้งขยายออกจากจุดกลางของพื้นผ้า เคลื่อนเข้ามาจากด้านข้าง ทั้งสี่ด้านของพื้นผ้า และสว่างเปิดให้ตัวอักษรปรากฏขึ้น แล้วจึงมีตกลงในส่วนต่าง ๆ ของพื้นผ้ารองรับการฉาย ซึ่งตัวอักษรคำสุภาษิตล้านนาจะมีค่าน้ำหนักความเข้มข้นชัดที่แตกต่างกันออกไป เพื่อให้เกิดมิติด้านภาพที่มีความน่าสนใจ อีกทั้งยังช่วยให้ผู้รับชมสามารถแยกแยะประโยคคำสุภาษิตล้านนาได้ง่ายในขณะที่อ่าน วิธีการสื่อสารประโยคคำสุภาษิตล้านนาในลักษณะภาพเคลื่อนไหว จึงเป็นสาระสำคัญในการเลือกพัฒนาเข้าสู่การผลิตและสร้างเป็นผลงานมัลติมีเดียในเชิงทดลองเพื่อสนับสนุนให้เกิดการติดตามรับชม และเป็นแนวทางการนำเอาคำสุภาษิตล้านนามาเป็นเนื้อหาของผลงานศิลปะแบบร่วมสมัย



ภาพที่ 24 ตัวอย่างผลงานสร้างสรรค์ภาพเคลื่อนไหวคำสุภาษิตล้านนา
“ก้าขายปุดดิน ดิกว่าอินอยู่บ้านบ่อดาย”

Note: From © Wannuchad Likitmaranon 26/2/2021



ภาพที่ 25 ตัวอย่างผลงานสร้างสรรค์ภาพเคลื่อนไหวคำสุภาษิตล้านนา
“ตกลูกเป็นขุน ตกลูกเป็นไฟ”

Note: From © Wannuchad Likitmaron 26/2/2021

วิเคราะห์การได้รับอิทธิพลจากผลงานด้านทัศนศิลป์ล้านนาสู่การพัฒนาผลงานสร้างสรรค์

การนำเอาวิธีตัดฉลุลายกระดาษในผลงานด้านทัศนศิลป์ล้านนามาพัฒนาเข้าสู่ผลงานสร้างสรรค์ศิลปะมัลติมีเดีย สุภาษิตล้านนานั้น ได้ศึกษาแนวทางการสร้างลวดลายกระดาษจากผู้ชำนาญด้านภูมิปัญญาท้องถิ่นในผลงาน ทัศนศิลป์ล้านนา และพัฒนาต่อยอดด้วยการออกแบบลายเครือล้านนา ให้เหมาะกับแนวทางการวิจัยในครั้งนี้ โดยทำการฉลุตัดกระดาษที่ปรากฏอัตลักษณ์ด้านทัศนศิลป์ล้านนาขึ้นมาใหม่ให้มีความแตกต่างกันในแต่ละชิ้นซึ่งเป็นผลงานในชุดที่ 1

เมื่อได้ต้นแบบลายกระดาษแล้ว จึงนำเข้าสู่การออกแบบตัวอักษร ซึ่งจะใช้วิธีเรียงคำ ข้อความ เป็นประโยคที่สามารถอ่านเป็นคำสุภาษิตล้านนาเพื่อสื่อสารความหมายตามเนื้อหาของแต่ละประโยค โดยตำแหน่งของการจัดวางตัวอักษรภายในชิ้นผลงานย่อมนั้น จะยึดตามโครงสร้างภายนอกของชิ้นผลงาน ซึ่งมีลักษณะเป็นตุ่งทั้ง 10 ชิ้น ทั้งนี้การออกแบบตัวอักษรข้อความก็จะคำนึงถึงการออกแบบลวดลายภายในให้สอดคล้องไปตามรูปทรงของลายตัดกระดาษต้นแบบ

การศึกษานำมาซึ่งการทดลองปรับเปลี่ยนวัสดุ โดยได้นำเอาการฉลุตัดกระดาษด้วยเครื่องตัดเลเซอร์ เพื่อให้สามารถนำมาติดลงบนแผ่นอะคริลิก และประกอบชิ้นขึ้นกันได้ ซึ่งเป็นเทคนิคในการสร้างสรรค์ผลงานที่แตกต่างจากงานทัศนศิลป์เดิม สำคัญของการนำตัวอักษรคำสุภาษิตล้านนามาทำหน้าที่สื่อสารเป็นคำอ่านนั้นเพื่อให้เกิดการพิจารณาตามเนื้อหาความหมายของคำสุภาษิตในแต่ละประโยค

ผลงานชุดที่ 1 “ลวดลายฉลุคำสุภาษิตล้านนา” จึงแสดงให้เห็นแนวทางหนึ่งในการต่อยอดด้านหัตถศิลป์ล้านนา ในเทคนิคการฉลุลายกระดาษที่คนในท้องถิ่นภาคเหนือคุ้นเคย ให้เกิดความแตกต่างผ่านกระบวนการคิดอย่างสร้างสรรค์ เพื่อให้เกิดแนวทางการบูรณาการด้านศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่นกับการสร้างผลงานศิลปะเผยแพร่ไปสู่ความเป็นสากลมากยิ่งขึ้น

วิเคราะห์การนำเอาคำสุภาษิตล้านนามาปรับการสร้างในรูปแบบผลงานศิลปะมัลติมีเดีย

ผลงานวิจัยศิลปะมัลติมีเดียกับสุภาษิตล้านนา ได้นำเอาคำสุภาษิตล้านนาที่มีเนื้อหาสื่อสารความหมาย สะท้อนแนวคิดกับผู้อ่าน มุ่งหวังเพื่อให้ผู้อ่านพิจารณาตนเอง ล้วนแล้วแต่ส่งเสริมให้เกิดสติ เพิ่มภูมิความรู้นำไปปรับใช้กับการดำเนินชีวิตร่วมกันในสังคมอย่างสันติ โดยคำสุภาษิตทั้งหมดในผลงานวิจัยครั้งนี้ ได้คัดสรรมา 10 ข้อความ พัฒนาเป็นผลงานสร้างสรรค์จำนวน 2 ชุด โดยผลงานชุดที่ 1 จะนำเอาคำอ่านในลักษณะของการออกเสียงภาษาล้านนามาสร้างเป็นกราฟิกตัวอักษร จัดเรียงออกแบบตามรูปทรงของ ธง หรือ ตุง ที่แตกต่างกัน และในผลงานสร้างสรรค์ชุดที่ 2 จะนำเอาคำสุภาษิตล้านนาทั้งหมดมาสร้างเป็นภาพเคลื่อนไหว (Motion Graphic) ตัวอักษรในลักษณะต่าง ๆ เปิดฉายลงบนผืนผ้าขาวโปร่งบาง จะมีการอธิบายความหมาย คำที่ออกเสียงด้วยภาษาล้านนาในแต่ละประโยค เพื่อให้ผู้อ่านได้เกิดความเข้าใจเนื้อหาความหมายของคำสุภาษิตล้านนาได้

สาระสำคัญของการนำเอาคำสุภาษิตล้านนามาปรับเข้าสู่การสร้างผลงานศิลปะแบบร่วมสมัยนั้น เกิดจากผู้วิจัยเล็งเห็นถึงคุณค่าจากปรัชญาทางภาษาที่คนรุ่นเก่าได้คิดประดิษฐ์ประโยคคำสุภาษิตให้คนในสังคมได้อ่าน เพื่อเกิดสติและการถูกคิด โดยคติธรรมมักสอดคล้องกับแนวทางเฝ้าดำเนินชีวิต และส่งเสริมด้านจริยธรรมตามแนวทางพุทธศาสนา ผู้วิจัยเชื่อว่าแนวทางศาสนามีส่วนสำคัญในการกล่อมเกล้าให้คนในสังคมอาศัยอยู่ร่วมกันอย่างสันติสุข คำสุภาษิตล้านนานั้นมีความน่าสนใจเป็นอย่างมาก เนื่องจากมีเนื้อหาสอดคล้องกับปรัชญาคำสอนด้านศาสนา อาจมีส่วนสำคัญที่ช่วยให้เกิดสติยับยั้งชั่งใจ ละเว้นต่อการประพฤตินในทางที่ไม่ควร ถึงแม้กาลเวลาผ่านไปจากคนรุ่นสู่รุ่น วัฒนธรรมการใช้ภาษาท้องถิ่นมีบทบาทสำคัญต่อการสื่อสาร จึงเป็นประเด็นสำคัญในการนำเอาคำสุภาษิตล้านนา มาเป็นแนวทางในการศึกษาเพื่อพัฒนาให้เกิดผลสัมฤทธิ์ตามวัตถุประสงค์ในการวิจัยนี้

วิเคราะห์การได้รับอิทธิพลศิลปะของศิลปินสู่การพัฒนาผลงานสร้างสรรค์

ผลงานสร้างสรรค์ในหัวข้อวิจัยศิลปะมัลติมีเดียสุภาษิตล้านนา ผู้วิจัยได้นำเอาข้อศึกษาและการวิเคราะห์ข้อมูลจากผลงานศิลปะที่เกี่ยวข้อง เพื่อสังเคราะห์สู่การสร้างสรรคในหัวข้อวิจัยครั้งนี้ ประเด็นของการรับอิทธิพลจากแนวทางการศึกษาผลงานศิลปะของศิลปิน 2 กลุ่ม คือ ผลงานศิลปะและข้อความ (Art and Text) และผลงานศิลปะจากลายตัด (Art of Cutting) มีรายละเอียดในการพัฒนาเข้าสู่ผลงานสร้างสรรค์ดังนี้

ตัวอย่าง แนวทางของศิลปินสู่การพัฒนาผลงานสร้างสรรค์

ผลงานศิลปะจากลายตัดของ คริส เนทროฟ (Chris Natrop) ได้ใช้วิธีการประดิษฐ์ขึ้นผลงานศิลปะจากการตัด ลวดลายกระดาษในลักษณะต้นสด (Improvisation) ให้เกิดภาพแบบฉับพลัน โดยไม่มีการวางแผนในการออกแบบ ลาย และจะนำลวดลายที่ตัดขึ้นแบบต้นสดมาร้อยเรียงเป็นเรื่องราวให้เกิดเนื้อหาใหม่ในผลงานศิลปะของศิลปิน แต่ละชุด การตัดฉลุทำให้เกิดช่องว่างระหว่างลวดลาย และเมื่อนำมาทับซ้อนกันก็จะทำให้ชิ้นผลงานมีมิติของภาพ ซึ่งข้าพเจ้าได้นำเอาวิธีการในการซ้อนชั้นของลาย ตัดกระดาษมาพัฒนาอยู่ในชิ้นผลงานสร้างสรรค์ชุดที่ 1 โดยได้ แทนค่าความหมายของกระดาษให้อยู่ในลักษณะของลวดลายตัดฉลุบนแผ่นสติ๊กเกอร์ที่พื้นสีทึบบนแผ่นอะคริลิก สี โดยจะวางทับซ้อนให้เกิดภาพปรากฏ ซึ่งจะสามารถสร้างความน่าสนใจขึ้นได้ ผนวกกับผลงานชุดที่ 1 ต้องการ นำเอาตัวอักษรในลักษณะข้อความมาสร้างสรรค์รวมอยู่ในลวดลายฉลุ จึงจำเป็นต้องใช้วิธีการซ้อนชั้นเพื่อให้ ลวดลายและตัวอักษร ทำงานอยู่ร่วมกันภายในชิ้นผลงานได้อย่างลงตัว ไม่รบกวนสายตาในขณะที่ผู้รับชมอ่าน ข้อความบนชิ้นผลงานศิลปะที่สร้างขึ้น

วิธีการฉลุลวดลายให้เกิดความโปร่งในบางส่วน ซึ่งยังคงสามารถมองเห็นพื้นหลังได้ในผลงานชุดที่ 1 ได้นำเอา แนวทางการสร้างผลงานของศิลปิน แคล เลน (Cal Lane) ในการฉลุลายบนชิ้นผลงานศิลปะ และใช้การติดตั้ง จัดวางผลงาน เพื่อให้แสงสามารถส่องผ่านปรากฏเป็นภาพมิติเงาบนผนัง ซึ่งข้าพเจ้ามีแนวทางในการให้ผลงาน ก่อเกิดมิติเงาจากแสงส่องผ่านลายฉลุในผลงานชุดนี้ จึงได้นำเอาวิธีการของศิลปินท่านนี้มาเป็นแนวทางพัฒนา เข้าสู่การสร้างสรรค์

ผลงานชุดที่ 2 ได้นำเอาแนวทางการศึกษาผลงานศิลปะและข้อความของศิลปินเซริธ วิน อีแวนส์ (Cerith Wyn Evans) และ เจสัน โรดส์ (Jason Phoades) ที่ได้สร้างสรรค์ผลงานในแนวทางศิลปะและข้อความร่วมกับมัลติมีเดีย โดยศิลปินได้นำเอาวิธีการแขวนแผ่นกระจกใสที่มีข้อความเรียงยาวเป็นประโยค ซึ่งมีลักษณะเป็นเส้นหลอดไฟ แขวนลอยเหนือพื้นห้องนิทรรศการ ลักษณะการจัดวางรวมกับการใช้ตัวอักษรข้อความในลักษณะนี้จะทำให้ผู้ชม ได้รับประสบการณ์ในอีกรูปแบบหนึ่ง การใช้วิธีจัดวางในพื้นที่จัดแสดงในลักษณะลอยไม่อ้างอิงถึงการติดตั้งเพียง บนผนัง เป็นสิ่งที่ทำให้ผลงานของทั้งสองศิลปินเกิดความน่าสนใจ ประโยคข้อความที่เรียงยาวหากติดอยู่เพียงบน ผนังอาจไม่ได้สร้างให้เกิดบรรยากาศในการติดตามชมมากนัก ดังนั้นวิธีการใช้ศิลปะและข้อความร่วมกับมัลติมีเดีย ในการนำเสนอจึงเป็นสาระสำคัญที่ได้นำมาพัฒนาร่วมกับคำสุภาชิตลำนานาเพื่อให้ผู้รับชมได้รับประสบการณ์ใน อีกลักษณะหนึ่ง

สรุปผลการวิจัย

“ศิลปะมัลติมีเดียสุภาชิตลำนานา” ผ่านกระบวนการวิจัยสร้างสรรค์เพื่อสังเคราะห์ข้อมูลเข้าสู่การสร้างผลงาน ศิลปะในแนวทางทดลอง โดยมีที่มาและความสำคัญจากข้อคิดเห็นในเรื่องจริยธรรมทางสังคมที่เสื่อมลง ทัศนคติ และมุมมองชีวิตของคนในสังคมที่เปลี่ยนไปตามสมัยนิยม จนปรากฏเหตุการณ์ความรุนแรงต่อคนในสังคมที่ดำรง อยู่ร่วมกันเพิ่มมากขึ้น ดังนั้นจึงควรให้สังคมได้เกิดการถกคิดและเห็นถึงความสำคัญของจริยธรรมในการดำรง

ชีวิตอยู่ร่วมกันอย่างสันติ ซึ่งคำสุภาษิตล้านนาที่เกี่ยวข้องกับปรัชญาคำสอน เหมาะสมต่อการเลือกสรรมาใช้เพื่อสื่อสารในลักษณะให้ข้อคิด คติ คำสุภาษิตเป็นเสมือนกุศโลบายโน้มน้าวให้คนในสังคมสามารถเข้าถึงคำสอนในพุทธศาสนา และสามารถปรับใช้กับการดำรงชีวิตในแนวทางที่เหมาะสมได้

การวิจัยสร้างสรรค์นี้ได้กำหนดวัตถุประสงค์ไว้ 3 ข้อ คือ 1) เพื่อศึกษาคติความเชื่อ คำสุภาษิต และทัศนศิลป์ล้านนาสู่แนวทางการวิจัยสร้างสรรค์ผลงานศิลปะแบบร่วมสมัย 2) เพื่อวิจัยและพัฒนากระบวนการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะมัลติมีเดียที่ประกอบด้วย “คำสุภาษิตล้านนา” และ 3) เพื่อนำสุภาษิตล้านนามาปรับการสร้างใหม่ในรูปแบบของผลงานศิลปะ โดยใช้เป็นสื่อกลางในการสื่อสารให้คนในสังคมได้ถูกคิด และตระหนักถึงจริยธรรมในการดำรงอยู่ร่วมกันอย่างสันติ ซึ่งจะเป็นอีกวิถีทางหนึ่งของการเผยแพร่สุภาษิตล้านนา

การทบทวนวรรณกรรมในประเด็นต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้อง ได้แก่ ความหมายของคำสุภาษิตและคติความเชื่อในสุภาษิตล้านนา ภูมิปัญญาท้องถิ่นในผลงานทัศนศิลป์ล้านนา คติความเชื่อการสร้างตัวของชาวล้านนา ปรัชญาทางภาษากับการเป็นสื่อกลางการตระหนักรู้ในตนเอง ทั้งในส่วนของแนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับการตระหนักรู้ในตนเองของมนุษย์และการนำข้อคิด คติ สุภาษิตมาเป็นสื่อกลางให้เกิดการตระหนักรู้ ตลอดจนศึกษาข้อมูลด้านผลงานศิลปะที่เกี่ยวข้องในส่วนของผลงานศิลปะและข้อความ (Art and Text) และผลงานศิลปะจากลายตัด (Art of Cutting)

สังเคราะห์และกำหนดแนวความคิดการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะมัลติมีเดีย จำนวน 2 ลักษณะ คือ ผลงานสร้างสรรค์ฉลุวดลายลงบนแผ่นสติ๊กเกอร์ผ้าขาวขุ่น สติ๊กเกอร์ฟอยล์เงิน และติดตั้งซ้อนชั้นปรากฏเป็นคำสุภาษิตล้านนาบนแผ่นอะคริลิกใส และผลงานสร้างสรรค์ที่นำเอาเทคนิคการฉายภาพเคลื่อนไหวเป็นคำสุภาษิตล้านนาที่สื่อสารเป็นประโยค ข้อความ คำสุภาษิตล้านนา จำนวน 10 ประโยค ซึ่งทั้งหมดจะอยู่ภายใต้เนื้อหาที่มุ่งสื่อความหมายด้วยการนำเอาคำสุภาษิตล้านนา และฉลุวดลายด้านทัศนศิลป์ประเภทลายตัดกระดาษล้านนา มาเป็นสาระสำคัญของผลงานสร้างสรรค์

ผลการศึกษาและสร้างสรรค์พบว่า การหยิบยืมต้นทุนทางวัฒนธรรมท้องถิ่นภาคเหนือในด้านคติความเชื่อและภูมิปัญญาท้องถิ่น ซึ่งเป็นมรดกทางวัฒนธรรมที่ทรงคุณค่าสืบทอดกันมาจากรุ่นสู่รุ่น พัฒนาสู่การสร้างผลงานศิลปะด้วยการสังเคราะห์ข้อมูลด้านต่าง ๆ และปรากฏเป็นผลงานสร้างสรรค์ในแนวทางศิลปะแบบร่วมสมัยอย่างเป็นรูปธรรม การนำกลุ่มคำสุภาษิตล้านนามาปรับสร้างให้เป็นสาระสำคัญในผลงานศิลปะแบบร่วมสมัยนั้น แสดงผลสัมฤทธิ์ได้เป็นที่น่าพอใจ ผลผลิตที่ได้ คือ ผลงานศิลปะแบบร่วมสมัยจำนวน 2 ชุด จากการหยิบยืมต้นทุนด้านวัฒนธรรมล้านนาที่ทรงคุณค่าพัฒนาต่อยอดเข้าสู่กระบวนการสร้างสรรค์ศิลปะอย่างเป็นระบบ ผลลัพธ์ที่ได้ คือ การนำเอาคำสุภาษิตล้านนามาปรับการเผยแพร่ และใช้เพื่อสื่อสารกับสังคมในลักษณะของผลงานศิลปะมัลติมีเดีย ซึ่งแนวทางทางการสื่อสารจะมีความแตกต่างกับการใช้ในรูปแบบเดิม โดยทั่วไปแล้วคำสุภาษิตจะใช้สื่อสารผ่านช่องทางการเล่าแบบมุขปาฐะ จากกลุ่มคนรุ่นหนึ่ง ไปสู่กลุ่มคนอีกรุ่นหนึ่ง หรือการใช้วิธีการสื่อสารผ่านคำคมติดเป็นป้ายคำสอนภายในศาสนสถานสำคัญ

ท้ายที่สุดผลงานวิจัยชุดนี้ได้พัฒนาแนวทางการใช้ผลงานศิลปะเป็นสื่อกลางเผยแพร่เนื้อหา ข้อคิด คติ คำสอน นอกจากผู้รับชมผลงานศิลปะได้เพลิดเพลินกับสุนทรีย์ภาพที่ปรากฏในผลงานศิลปะแล้ว ผู้รับชมที่ไม่ได้มีทักษะด้านภาษาพื้นถิ่นจะได้ฝึกอ่านคำสุภาษิตล้านนาเพื่อเพิ่มความเข้าใจในภาษาท้องถิ่นภาคเหนือได้ด้วยเช่นกัน โดยผลงานศิลปะสนับสนุนให้เกิดอรรถรสในการซึมซับข้อคิดต่าง ๆ อาจช่วยสร้างการจดจำคำสุภาษิตล้านนาในระยะยาว และสามารถนำมาปรับใช้กับการดำรงชีวิตอยู่ในสังคมได้อย่างสันติ สอดคล้องกับแนวทางที่วัตถุประสงค์ของการศึกษานี้ที่ได้ระบุไว้

References

- Artnet Worldwide Corporation. (2020). *Lawrence Weiner*. Artnet Worldwide Corporation. <http://www.artnet.com/artists/lawrence-weiner>.
- Artnet Worldwide Corporation. (2019). *Jason Rhoades: Tijuana Tanjierchandelier* [Picture]. Artnet Worldwide Corporation. <https://www.artnet.com/galleries/david-zwirner/jason-rhoades-tijuana-tanjierchandelier>.
- Boonsong, A. (2018, December 25). *ongkhwāmru phāsā watthanatham dōi samnakngān rāitch-abanthittayasaphā* [Knowledge of language and culture by the Office of the Office of the Royal Society]. Office of the Royal Society. <http://legacy.orst.go.th/wp-content/uploads/2019/01/12282561ภาพจิตล้านนา.pdf>.
- Cheewajitmedia. (2018, April 20A). *Chīwit Nī Mī Tā Hai Khōng Tik Chirō Manatwin Nanthasēn* [The sacrifice life of Tik Shiro Manaswin Nantasen]. Good life update. <http://goodlifeupdate.com/healthy-mind/inspiration/29721.html>.
- Cheewajitmedia. (2018, April 5B). *Naowarat Yuktanan Nāngfā Khōng Rāng Thī Rai Winyān* [Nawarat Yuktanan, the angel of the soulless body]. Good life update. <http://goodlifeupdate.com/healthy-mind/inspiration/67.html>.
- Cuddy, D. (2014, November 20). *Jason Rhoades*. Widewalls. <https://www.widewalls.ch/artist/jason-rhoades>.
- Definition and history of printing. (2010). *Printing Technology*. https://xn--12cf0dj0aaufkr9l0ai2m-6ab4p.blogspot.com/p/blog-page_5.html.
- Himeism. (2010, March 10). *Kirigami – Japanese Art of Papercutting*. Himeism Blog Wordpress. <https://himeismblog.wordpress.com/tag/kirigami>.
- Khemmuk, Y. (2010). *Chō Læ Tung: Sin Hāng Satthā Phūmpanyā Thōngthin* [Chor and Tung: The Art of Faith, Local wisdom]. Chiang Mai: Chiangmai Rajabhat University.
- Kojima, N. (2020). *Paper Art Professionals*. Solo Kojima. <http://www.solokojima.com/paper-art>.

- Kojima, N. (2013). *BYAKU, ORKNEY (2013)* [Picture]. Solo Kojima. <http://www.solokojima.com/byaku-photos>.
- Lane, C. (2019). *Covet Rug Drum (2009)* [Picture]. Bydealers. <https://bydealers.com/auction/post-war-and-contemporary-may-26th-2019/covet-rug-drum>.
- Lane, C. (2016). *September Gallery*. <http://septembergallery.com/space/cal-lane.html>.
- Lawrence Weiner at Dvir Gallery. (2018). *Art Viewer* [Picture]. <https://artviewer.org/lawrence-weiner-at-dvir-gallery>.
- Natrop, C. (2011). *Great River Mashup*. chris natrop studio. <https://www.chrisnatrop.com/portfolio/great-river-mashup>.
- Natrop, C. (2010). *Chris Natrop* [Picture]. Nancy Toomey Fine Art. <https://nancytoomeyfineart.com/artists-exhibitions/chris-natrop>.
- Niran A, P. (2004). *Tung Lānnā Phūmpanyā Khōng Banpachon*. [*Tung Lanna, the wisdom of our ancestors*]. Chiang Mai: Anupong Co.,Ltd. Publishing.
- Lertchaiprasert, K. (2014). *Before Birth, After Death* [Sculpture]. Numthong Gallery. <https://gallerynumthong.com/2014-before-birth-after-death-sculpture>.
- Payomyong, M. (2007). *Thīan Sōngčhai (Khati Sončhai Chāo Lānnāthai) [Lanna Moral Teaching]*. Chiang Mai: S. Sup Printing R.O.P.
- Phakham, P. (2015). *Suphāsit Lānnā: Kān Wikhrō Khunnaphāp Sī Prakān Tāmphā Ra Rāt Damrat Khōng Phrabām Mahārāt [Lanna Proverbs: An Analysis of His Majesty King Bhumbol Adulyadej' The Great Concept of The Four Virtues]* [Master's thesis], Naresuan University.
- Phimanrat, L. (2015, November 28). *Messages from nowhere to nowhere*. Piyaratpiyapongwiwat. https://www.dropbox.com/s/y0rwyzhngaawn63/mfntn_e-catalogl.pdf?dl=0.
- Piyapongwiwat, P. (2015, October 3). *Messages from nowhere to nowhere* [Photograph]. LYLA Gallery. <http://www.piyaratpiyapongwiwat.com/messages-nowhere-nowhere-0>.

Pornpenpipat, C. (2003). *Tung Mōradok Phāendin Lānnā [Tung: Lanna heritage]*. Bangkok: Ton Or 1999.

Selby, A. (2009). *Art and Text*. London: Black Dog.

Sueb San Lanna Foundation, Sueb San Lanna wisdom school, Sueb San Lanna wisdom school Welfare Fund, and Sittipraneet, B. (2019, March 12). *Kān Tat Chalu Kradāt Lānnā [Lanna Paper Cutting]*. Open Educational Resources. https://oer.learn.in.th/search_detail/result/117383#oer_data.

Thammathi, S. (2017). *Thōikham Samnūan Lānnā Lem Nung [Lanna idiomatic wording issue 1]*. Chiang Mai: Suthep Printing and Media.

Trebbi, J. (2019). *Art of Cutting: Traditional and New Techniques for Paper, Cardboard, Wood and Other Materials*. United Kingdom: Promopress.

Ungpra, N. (2003). *Thritsadī Bukkhalikkaphāp Læ Kān Prap Tūa. [Personality and Adaptation theory]*. Bangkok: Thammasat University.

ภาพพิมพ์แกะไม้เชิงทดลองกับผลงานชุด ดุลยภาพ : ร่างกายกับลมหายใจ¹

received 3 AUG 2021 revised 10 OCT 2022 accepted 28 OCT 2022

นพเกล้า ศรีมัตย์กุล

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. ประจำสาขาวิชาศิลปะภาพพิมพ์

ภาควิชาทัศนศิลป์ คณะจิตรศิลป์

มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

บทคัดย่อ

การศึกษาภาพพิมพ์แกะไม้เชิงทดลองกับการสร้างสรรค์ผลงานชุด ดุลยภาพ : ร่างกายกับลมหายใจ เป็นการศึกษาเพื่อหาแนวทางในการผสมผสานความสัมพันธ์ระหว่างกระบวนการทางแนวความคิดที่เกี่ยวกับปรัชญาพระพุทธศาสนา เรื่อง “รูป - นาม” กับกระบวนการทางเทคนิคภาพพิมพ์แกะไม้เชิงทดลอง โดยทดลองใช้วัสดุกระดาษสาที่ผลิตจากแหล่งผลิตในชุมชนล้านนาผสมผสานกับเทคนิคการพิมพ์แกะไม้สีน้ำแบบญี่ปุ่นประยุกต์

วัตถุประสงค์หลักในการศึกษาประกอบไปด้วย 1) เพื่อสร้างสรรค์ผลงานด้านทัศนศิลป์ที่สะท้อนแนวความคิดเกี่ยวกับ “รูป - นาม” ตามหลักปรัชญาพระพุทธศาสนาผ่านการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะภาพพิมพ์แกะไม้สีน้ำเชิงทดลอง ด้วยความประณีต และมีสุนทรียภาพทางทัศนศิลป์ 2) เพื่อศึกษาแนวทางในการประยุกต์ใช้กระดาษสาที่ผลิตขึ้นในท้องถิ่นล้านนาไทยกับการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะภาพพิมพ์แกะไม้สีน้ำ และ 3) เพื่อลดต้นทุนและเวลาในการผลิตผลงานสร้างสรรค์ศิลปะเทคนิคภาพพิมพ์แกะไม้สีน้ำและเพื่อยกระดับผลงานสร้างสรรค์ให้เทียบเท่ากับงานวิจัย

จากผลจากการศึกษา พบว่าเทคนิคกระบวนการพิมพ์ภาพพิมพ์แกะไม้สีน้ำเชิงทดลองมีคุณสมบัติพิเศษ เนื่องจากกระบวนการดูดซับสีน้ำของกระดาษสาที่มีลักษณะทางวิทยาศาสตร์ที่เรียกว่า “ออสโมซิส” สามารถเป็นสื่อสะท้อนภาพแนวความคิดในเชิงอุปมาอุปไมยถึงลักษณะความสัมพันธ์ระหว่างการหายใจ “เข้า - ออก” และสัมพันธ์ภาพของร่างกายกับลมหายใจ เปรียบเทียบได้กับการที่กระดาษสาดูดซับสีน้ำ ดังสมการ

กระดาษ และ กระดาษสา = กาย / รูป

น้ำ และ สีน้ำ = ลมหายใจ / นาม

นอกจากนี้ยังพบว่ากระดาษเยื่อสามสมเยื่อไฟที่ผลิตในล้านนาสามารถนำมาสร้างสรรค์งานภาพพิมพ์สีน้ำเชิงทดลองได้เป็นอย่างดี โดยกระดาษเยื่อสา 100 เปอร์เซ็นต์ จะมีความยืดหยุ่นสูงไม่ฉีกขาดง่าย เมื่อพิมพ์ด้วยกระบวนการ

¹บทความวิจัยนี้เป็นส่วนหนึ่งของรายงานวิจัย เรื่อง “การศึกษาภาพพิมพ์แกะไม้เชิงทดลองกับการสร้างสรรค์ผลงานชุด ดุลยภาพ : ร่างกายกับลมหายใจ” โดยได้รับทุนสนับสนุนการวิจัย จากงบประมาณเงินรายได้ คณะจิตรศิลป์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ ประจำปีงบประมาณปี 2020 ดำเนินการวิจัยแล้วเสร็จปี 2020

พิมพ์สีน้ำจะปรากฏร่องรอยของสีเป็นจ้ำ ๆ ความเรียบของสีไม่สม่ำเสมอ กระดาษเยื่อสาผสมเยื่อไผ่ 50 เปอร์เซ็นต์ ความยืดหยุ่นจะมีน้อยกว่ากระดาษเยื่อสาแบบ 100 เปอร์เซ็นต์ มีสีครีมสวຍ เมื่อนำมาพิมพ์ด้วยเทคนิคภาพพิมพ์สีน้ำ สีที่ปรากฏในงานจะมีความเรียบเนียนกว่าการใช้กระดาษเยื่อสาแบบ 100 เปอร์เซ็นต์ และกระดาษเยื่อสาผสมเยื่อไผ่ 25 เปอร์เซ็นต์ จะมีความยืดหยุ่นสูง มีสีครีม สามารถนำมาสร้างสรรค์งานเทคนิคภาพพิมพ์สีน้ำได้ดี อย่างไรก็ตาม กระดาษเยื่อสาแต่ละประเภทจะสามารถสะท้อนผลงานออกมาได้ดีหรือไม่ ขึ้นอยู่กับความสอดคล้องกับเนื้อหาทางแนวความคิด ซึ่งผลงานชุด “ดุลงภาพ : ร่างกายกับลมหายใจ” เป็นผลงานที่มีแนวคิดอยู่บนพื้นฐานหลักปรัชญาพระพุทธศาสนาในเรื่อง “รูป - นาม” หรือความไม่ “จีรัง” ความไม่แน่นอนที่ปรากฏในการพิมพ์ในแต่ละครั้ง วัสดุกระดาษสาในล้านนาและกระบวนการทางเทคนิค (ภาพพิมพ์สีน้ำเชิงทดลอง) จึงมีความสอดคล้องกับกระบวนการทางแนวความคิด

คำสำคัญ: ภาพพิมพ์แกะไม้เชิงทดลอง, กระดาษสาวัสดุทดแทน, ร่างกาย, จิตใจ, ดุลงภาพ

The Experimental Woodblock Printmaking and the Art Creation sets of the Balance: Body and Mind¹

Nophaklao Srimatyakun

Assistant Professor, Ph.D.,

Lecturer of Printmaking Art Field,

Visual Art Department, Faculty of Fine Arts,

Chiang Mai University

Abstract

“The Study of Print Making in Experimental Woodblock and the Art Creation Series ‘Balance: Body and Mind’” aims to explore ways to integrate the conceptual processes of Buddhist philosophy concerning “form and name” with the experimental woodblock printing technique. The study utilizes mulberry paper produced in the Lanna community as a key material, combined with an adapted Japanese watercolor woodblock printing technique.

The main objectives of the study are as follows: 1) To create visual artworks that reflect the concept of “form and name” based on Buddhist philosophy through the delicate art of experimental woodblock printing. 2) To investigate approaches for applying locally produced mulberry paper from the Thai Lanna area in creating woodblock prints. And 3) To reduce costs and production time in creating artworks using watercolor woodblock printing techniques, while elevating the quality of these creative works to meet research standards.

The findings reveal the unique properties of the experimental watercolor woodblock printing process. The watercolor absorption process of mulberry paper is scientifically known as “osmosis,” which can serve as a metaphor to reflect the relationship between “inhalation and exhalation” as well as the connection between body, mind, and breath, as expressed in the following equation:

Papers and Mulberry Papers = Body / Form

Water and Watercolor = Mind / Breath / Name

¹This article is a part of the research on “The Study of Print making in Experimental Woodblock and the Art Creation sets of the Balance: Body and Mind”, Research funded by Faculty of Fine Arts Chiang Mai University for the year 2020. Research completed in the year, 2020

Additionally, the study found that mulberry pulp paper mixed with bamboo pulp produced in Lanna can effectively be used for experimental watercolor printing. 100% mulberry pulp paper is highly flexible and resistant to tearing. When printed using the watercolor technique, it produces speckled colors and uneven smoothness. In contrast, 50% mulberry pulp paper mixed with bamboo pulp is less flexible than the 100% variety but results in a smoother appearance. This paper yields a beautiful cream tone when used in watercolor printing. The 25% mulberry pulp paper mixed with bamboo pulp also exhibits a lovely cream shade, with higher flexibility and efficiency in watercolor printing applications.

However, whether each type of mulberry pulp paper effectively reflects the intended artwork depends on its alignment with the conceptual content. The art series ‘Balance: Body and Mind’ is rooted in the Buddhist philosophy of “form and name,” highlighting themes of transience and the uncertainty evident in each print. The use of mulberry paper and the technical processes involved in experimental watercolor printing align well with this conceptual framework.

Keywords: Experimental Woodblock Printmaking, Mulberry paper substitute material, Body, Mind, Balance

บทนำ

ในการสร้างสรรค์ผลงานที่มีแนวคิดบนพื้นฐานการปฏิบัติวิปัสสนากรรมฐาน นอกจากจะต้องให้ความสนใจเกี่ยวกับกระบวนการทางความคิดในการสร้างสรรค์งานซึ่งต้องเกี่ยวข้องกับการใช้สมาธิอย่างหลีกเลี่ยงไม่ได้แล้ว ในด้านของกระบวนการทางเทคนิคและวิธีการสร้างสรรค์ผลงานก็เป็นอีกสิ่งสำคัญที่ต้องพิถีพิถันในการเลือกเฟ้น เพื่อให้มีความเหมาะสมสอดคล้องกับกระบวนการทางความคิด โดยที่กระบวนการเทคนิคและวิธีการต้องช่วยส่งเสริมกระบวนการสร้างสรรค์ผลงานให้สามารถถ่ายทอดเนื้อหาทางแนวคิดออกมาได้อย่างตรงประเด็นและตรงตามวัตถุประสงค์ในการวิจัย และสร้างสรรค์ผลงานอย่างมีสุนทรียภาพ

เทคนิคภาพพิมพ์แกะไม้สีน้ำเป็นหนึ่งในเทคนิคที่มีคุณลักษณะพิเศษ ซึ่งผู้วิจัยมองว่าจะสามารถนำมาศึกษาเพื่อพัฒนาสำหรับการสร้างสรรค์ผลงานวิจัยชุดนี้ได้ด้วยคุณลักษณะการแพร่ของสีน้ำที่มีการซึมซับดูดซับ เมื่อนำมาพิมพ์ลงบนแผ่นกระดาษ สีน้ำซึ่งมีคุณสมบัติแพร่จะซึมเข้าไปในเนื้อกระดาษได้ดี คุณลักษณะเหล่านี้เป็นสิ่งสำคัญสามารถแทนค่าความรู้สึกถึงการมีสายสัมพันธ์เชื่อมโยง การพึ่งพาอาศัย สอดประสานซึ่งกันและกันระหว่างระนาบสีกับกระดาษได้อย่างกลมกลืน โดยคุณลักษณะพิเศษนี้ ผู้วิจัยเห็นว่าจะมีความสอดคล้องกับกระบวนการทางแนวความคิดของการวิจัยซึ่งเกี่ยวกับการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะภายใต้แนวคิดปรัชญาพระพุทธศาสนาในประเด็นที่เกี่ยวกับ “รูป - นาม” และสัมพันธ์ภาพระหว่างร่างกายกับลมหายใจ “เข้า - ออก” ได้เป็นอย่างดี กระบวนการเทคนิคภาพพิมพ์สีน้ำจึงมีความน่าสนใจในการศึกษาเพื่อประยุกต์ใช้สร้างสรรค์ผลงานวิจัยชุดนี้

เทคนิคภาพพิมพ์สีน้ำจึงถูกนำมาเป็นเทคนิคหลักสำคัญ เพื่อใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานทางการศึกษาของการวิจัยสร้างสรรค์ด้านทัศนศิลป์ชุดนี้ แต่ด้วยข้อจำกัดของวัสดุอุปกรณ์ที่ใช้ในกระบวนการสร้างสรรค์ผลงานด้วยเทคนิคภาพพิมพ์แกะไม้สีน้ำญี่ปุ่นแบบดั้งเดิม ซึ่งเป็นเทคนิคที่มีกรรมวิธีที่พิถีพิถัน มีระเบียบขั้นตอนอันประณีตละเอียดลออ และต้องใช้วัสดุอุปกรณ์ที่มีความเฉพาะเจาะจง ซึ่งส่วนใหญ่เป็นอุปกรณ์ที่ไม่ได้ผลิตขึ้นในประเทศไทย ต้องนำเข้าจากประเทศญี่ปุ่นเป็นส่วนใหญ่ จึงทำให้เกิดอุปสรรคในการสร้างสรรค์ผลงานให้มีคุณภาพ โดยต้องขึ้นอยู่กับต้นทุนและระยะเวลา เพื่อแก้ปัญหาดังกล่าวผู้วิจัยจึงสนใจที่จะศึกษาวัสดุอุปกรณ์ทดแทนวัสดุดั้งเดิมเพื่อนำมาประยุกต์ใช้กับการสร้างสรรค์ผลงาน ด้วยการศึกษาวัดสุและอุปกรณ์ โดยเฉพาะกระดาษสาที่มีอยู่ในท้องถิ่นล้านนาไทยมาประยุกต์ใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานเพื่อลดต้นทุนในการสร้างสรรค์ผลงาน และย่นระยะเวลาในการนำเข้าวัสดุอุปกรณ์ดังกล่าว

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

การวิจัย “การศึกษาภาพพิมพ์แกะไม้เชิงทดลองกับการสร้างสรรค์ผลงานชุด ดุลยภาพ : ร่างกายกับลมหายใจ” เป็นการศึกษาที่มุ่งเน้นส่วนผสานสัมพันธ์กันระหว่างกระบวนการทางแนวความคิดอันมีพื้นฐานจากปรัชญาพระพุทธศาสนานิกายเซน และกระบวนการทางเทคนิคภาพพิมพ์แกะไม้สีน้ำอันมีคุณสมบัติพิเศษที่สามารถซึมซับอารมณ์ความรู้สึกของน้ำกับการแพร่ ความตั้งใจที่จะแก้ปัญหาด้านต้นทุนทางการผลิตจากวัสดุที่ราคาสูง จุดมุ่งหมายของการวิจัยในครั้งนี้จึงเกิดขึ้นโดยมีวัตถุประสงค์หลัก 3 ประการคือ

1. เพื่อสร้างสรรค์ผลงานด้านทัศนศิลป์ที่สะท้อนแนวความคิดเกี่ยวกับ “รูป - นาม” ตามหลักปรัชญาพระพุทธศาสนาผ่านการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะภาพพิมพ์แกะไม้สีน้ำเชิงทดลอง ด้วยความประณีต และมีสุนทรียภาพทางทัศนศิลป์
2. เพื่อศึกษาแนวทางในการประยุกต์ใช้กระดาษสาที่ผลิตขึ้นในท้องถิ่นล้านนาไทยกับการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะภาพพิมพ์แกะไม้สีน้ำ
3. เพื่อลดต้นทุนและเวลาในการผลิตผลงานสร้างสรรค์ศิลปะเทคนิคภาพพิมพ์แกะไม้สีน้ำ และเพื่อยกระดับให้ผลงานสร้างสรรค์ให้เทียบเท่ากับงานวิจัย

ขอบเขตการวิจัย

การสร้างสรรค์งานวิจัยชุดนี้ได้มีวิธีการศึกษาและค้นคว้าผ่านกระบวนการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ โดยผู้วิจัยได้แบ่งขอบเขตของการศึกษาออกเป็น 3 ด้านดังนี้

1. ศึกษากระบวนการคิด และการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะด้วยกระบวนการเทคนิคภาพพิมพ์แกะไม้เชิงทดลองที่มีลักษณะของการใช้ระยะเวลา การกดประทับร่องรอย และการดูซึมของสีน้ำกับกระดาษ ซึ่งผู้วิจัยได้เล็งเห็นแล้วว่าสามารถถ่ายทอดแนวความคิดด้านปรัชญาในพุทธศาสนานิกายเซน ในประเด็นที่เกี่ยวข้องกับผลงานสร้างสรรค์ของงานวิจัยในครั้งนี้ โดยในด้านแนวความคิด ผู้วิจัยได้ศึกษาการตีความหมายของแนวคิดหลักปรัชญาพระพุทธศาสนา และพระพุทธศาสนานิกายเซน ในด้านที่เกี่ยวข้องโดยตรงกับการสร้างสรรค์งานศิลปะ ด้วยวิธีการศึกษาเปรียบเทียบกับผลงานของศิลปินที่มีแนวความคิดใกล้เคียงกัน ในลักษณะเชิงเปรียบเทียบและการได้รับอิทธิพล และศึกษาด้านกระบวนการสร้างสรรค์จากการศึกษากระบวนการเทคนิค และกระบวนการสร้างสรรค์ผลงานของศิลปินอ้างอิงที่มีแนวทางการสร้างสรรค์ผลงานที่ใกล้เคียงกัน
2. ศึกษากระบวนการผลิตกระดาษสาในท้องถิ่นล้านนาที่สามารถนำมาประยุกต์ใช้กับการสร้างสรรค์ผลงานการวิจัยในครั้งนี้ โดยผู้วิจัยสนใจศึกษากระบวนการผลิตกระดาษสาทำมือของช่างกระดาษเวฬุวัน ซึ่งเป็นแหล่งผลิตกระดาษสาทำมือในท้องถิ่นล้านนาที่มีคุณภาพใกล้เคียงกับกระดาษสาที่ใช้สำหรับงานภาพพิมพ์แกะไม้สีน้ำโดยเฉพาะ ซึ่งแต่เดิมต้องนำเข้าจากต่างประเทศและมีราคาค่อนข้างสูง โดยการศึกษาในครั้งนี้ผู้วิจัยได้ศึกษาเพื่อทำความเข้าใจในคุณลักษณะพิเศษของกระดาษ ขั้วตอนและกระบวนการผลิต ตลอดจนนำมาทดลองใช้กับการสร้างสรรค์ผลงานการวิจัย เพื่อหาแนวทางในการประยุกต์ใช้เป็นวัสดุกระดาษสาทดแทนกระดาษสาสำหรับงานภาพพิมพ์แกะไม้สีน้ำโดยเฉพาะ
3. ศึกษา เก็บข้อมูล วิเคราะห์ และวิจัยข้อมูลในการสร้างสรรค์ผลงานการวิจัยในครั้งนี้อย่างเป็นระเบียบขั้นตอน เพื่อนำเสนอกระบวนการสร้างสรรค์งานให้ออกมาในรูปแบบของงานวิจัย

ระเบียบวิธีวิจัย

การศึกษาการวิจัยและสร้างสรรค์ผลงานศิลปะชุดนี้ เป็นลักษณะของการศึกษาเพื่อเก็บรวบรวมข้อมูล ทดลอง สร้างสรรค์และการวิเคราะห์ โดยมีขั้นตอนและระเบียบวิธีในการศึกษาดังนี้

1. ศึกษาข้อมูลจากเอกสารผลงานวิจัยที่เกี่ยวข้องทางประวัติศาสตร์และปรัชญาแนวความคิดในพระพุทธศาสนา โดยเฉพาะพุทธศาสนานิกายเซนโดยการสัมภาษณ์ (Interview) และสังเกตการณ์ (Observation) จากผู้รู้ในเรื่องที่เกี่ยวข้องกับการวิจัย และศึกษาเกี่ยวกับศิลปินผู้สร้างสรรคงานที่มีแนวคิดใกล้เคียงกัน ตลอดจนลงพื้นที่เพื่อศึกษากระบวนการผลิตกระดาษทำมือในท้องถิ่นล้านนาที่สามารถนำมาประยุกต์ใช้กับการสร้างสรรคงานศิลปะ โดยเฉพาะการสร้างสรรคงานศิลปะภาพพิมพ์แกะไม้สีน้ำ
2. วิเคราะห์ข้อมูลที่ศึกษาจากเอกสารที่ได้มีการบันทึก และข้อมูลจากแหล่งอื่น ๆ ที่ได้รวบรวมและศึกษาค้นคว้า กลั่นกรองเป็นแนวความคิดในการสร้างสรรค์ผลงาน
3. สร้างสรรคผลงานศิลปะเทคนิคภาพพิมพ์แกะไม้เชิงทดลองด้วยการประยุกต์ใช้วัสดุอุปกรณ์ในท้องถิ่นล้านนา เพื่อนำมาใช้ในการสร้างสรรค์ผลงาน
4. จัดแสดงนิทรรศการศิลปกรรม เพื่อนำเสนอผลงานที่ได้มีการสร้างสรรค์ต่อคณะกรรมการผู้ทรงคุณวุฒิและนำเสนอผลงานออกสู่สาธารณชน
5. วิเคราะห์ผลงานสร้างสรรค์
6. สรุปผลและจัดทำรูปเล่มรายงานการวิจัย

การศึกษาและสร้างสรรค์ผลงาน

1) ศึกษา สืบค้น จัดเก็บ และวิเคราะห์ข้อมูล

งานวิจัยชุดนี้ได้แบ่งกรอบการศึกษาออกเป็น 3 ด้าน อันประกอบไปด้วย กรอบทฤษฎีทางแนวความคิดกระบวนการสร้างสรรค์ผลงาน และกระบวนการผลิตกระดาษสาทำมือ โดยมีรายละเอียดดังนี้

- 1.1 กรอบทฤษฎีทางแนวความคิด ผู้วิจัยได้ศึกษาและพิสูจน์ข้อมูลจากเอกสารหนังสือที่เกี่ยวข้องกับปรัชญาพระพุทธศาสนาในประเด็นที่เกี่ยวกับ “รูป - นาม” และปรัชญาพระพุทธศาสนานิกายเซนกับการสร้างสรรค์งานศิลปะ โดยปรัชญาแนวความคิดพระพุทธศาสนาได้กล่าวถึง “รูป - นาม” ซึ่งผู้วิจัยสามารถสรุปความตามหลักคิดทางธรรมได้ว่า สิ่งที่เราเรียกว่า “รูป” นั้นคือสิ่งที่สามารถรับรู้ได้โดยประสาทสัมผัสต่าง ๆ (ตา หู จมูก ลิ้น และกายสัมผัส) อันประกอบไปด้วย สี เสียง กลิ่น รส และสัมผัส ที่ทำให้เกิดความรู้สึก เช่น เย็น - ร้อน อ่อน - แข็ง หย่อน - ตึง

อารมณ์เหล่านี้ในทางธรรมคือ “รูปธรรม” โดยอารมณ์ซึ่งเกิดจากสัมผัสใหญ่ ๆ ทั้ง 5 ลักษณะ ดังกล่าวมีสภาวะเป็น “รูป” แบบหยาบ ๆ “รูป” ยังมีลักษณะที่ละเอียดซับซ้อนอีกหลายรูปแบบ ซึ่ง “รูป” เหล่านี้จะเกิดจากประสาทสัมผัสของร่างกายที่มนุษย์ไปสัมผัสรับรู้ โดย “รูป” แบบละเอียดที่มีลักษณะเข้าถึงได้ยากจะต้องใช้การฝึกสมาธิให้สามารถอยู่กับปัจจุบันขณะได้ในระดับหนึ่งจึงจะสามารถสัมผัสได้อย่างชัดเจน “รูป” แบบละเอียดจึงเป็น “รูป” ที่รับรู้ได้ด้วยทางใจ ไม่สามารถเห็นหรือสัมผัสได้ เช่น “รูป” ของ “น้ำ” เมื่อเราเอามือจุ่มลงไปใต้น้ำ ประสาทจะสัมผัสได้ถึงความรู้สึกเย็นหรือร้อน ซึ่งเป็นลักษณะของธาตุไฟ เมื่อมองลงไปจะสามารถเห็นเป็นสีต่าง ๆ ไม่ได้เห็นเฉพาะแค่การไหลของน้ำ หรือการเกาะกลุ่มอันเป็นลักษณะของน้ำเพียงเท่านั้น

ส่วน “นามธรรม” นามธรรมคือธรรมชาติที่รับรู้อารมณ์อันประกอบด้วยจิตเจตสิก (อาการหรือการแสดงออกของจิต) เรียกว่า “นาม” แท้ อันเป็นธรรมชาติที่รับรู้อารมณ์ได้ เช่น การเห็น การสัมผัส การได้ยิน การได้กลิ่น การรับรส สิ่งต่าง ๆ เหล่านี้สามารถรู้อารมณ์ได้ว่าสิ่งที่กระทบนั้นมีลักษณะเป็นอย่างไร

ฉะนั้น คำว่า “รูปธรรม” และ “นามธรรม” ก็คือธรรมชาติ คือสิ่งที่เป็นธรรมดา เป็นความจริงที่มีการเกิดขึ้น ตั้งอยู่ และดับลงได้ อันเป็นธรรมชาติเดิมแท้ของความเป็น “รูป - นาม” และปฏิเสธความเป็นตัวตน ความเป็นเราเป็นเขา ความเป็น “สัตว์” “บุคคล” “สิ่งของ” ต่าง ๆ “รูปธรรม - นามธรรม” คือสิ่งที่มีอยู่จริง ปัญญาวิปัสสนาจะเห็นอย่างนั้น ปัญญาวิปัสสนาจะเห็นธรรมชาติสักแต่ว่าเป็นธรรมชาติที่เปลี่ยนแปลงแตกดับหาใช่ “สัตว์” “บุคคล” “ตัวตน” “เรา” “เขา” แต่อย่างใด อย่างเช่น “เย็น” มากกระทบระลึกรู้สึกแล้วพบว่า “เย็น” แล้วดับไป ไม่ใช่ของเรา รู้สึกเย็น สังเกตแล้วรู้ว่าเป็นความรู้สึกเย็น เป็นธรรมชาติอย่างหนึ่ง กระทบ รู้สึก และดับไป ไม่ใช่ตัวเรา แต่หากไม่ได้ระลึกหรือสังเกต อุพทานก็จะไปรวบยึดไว้ว่า เราได้ยินเสียงสิ่งที่เกิดขึ้นนั้นเป็นตัวเรา เราเย็น เราตึง เราแข็ง เราหมั่น การได้เจริญสติจนเกิดปัญญาจึงจะพบว่า สิ่งต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นล้วนเป็นเรื่องของธรรมชาติ ได้ยินก็สักแต่ว่าธรรมชาติทำหน้าที่ได้ยินแล้วดับไป ได้กลิ่น ได้ลิ้มรส ได้เห็น ได้สัมผัสถูกต้อง เย็น - ร้อน อ่อน - แข็ง หย่อน - ตึง สักแต่ว่าเป็น “รูป” เป็น “นาม” ทั้งสิ้น ซึ่งล้วนมีการเปลี่ยนแปลง เกิดดับ ไม่ใช่ตัวตน เป็นความเป็นจริงอยู่อย่างนั้นเสมอ

สำหรับปรัชญาแนวคิดพระพุทธศาสนานิกายเซน นิกายเซนเชื่อว่า “สมาธิ” สามารถเกิดเองได้กับมนุษย์ทุกคน และทุกอิริยาบถ เป็นธรรมชาติเดิมแท้ เป็นอุปนิสัยเก่าของจิตซึ่งเคยเกิดขึ้นในจิตแรกบนโลก มนุษย์ล้วนมีลักษณะเป็นพรหมด้วยตนเองอยู่ก่อนแล้ว (Suzuki, 2011, p. 33 - 34) ดังนั้น “สมาธิ” จึงไม่จำเป็นต้องสอน เซนถือว่ายิ่งสอนยิ่งได้น้อย ยิ่งสอนยิ่งคับแคบ ยิ่งสอนยิ่งจำกัด เช่น หากสอนว่าการทำสมาธิต้องกำหนดอย่างนั้นอย่างนี้ จะเป็นการจำกัดอยู่กับเรื่องกำหนด โดยอาจารย์บางท่านอาจจะสอนให้อยู่ที่ลมหายใจ ก็เป็นการจำกัดอยู่แต่ลมหายใจ ทว่าสมาธิในมุมมองของเซนนั้นไม่มีประมาณ ไม่อาจจำกัด ไม่มีกำหนด เกิดได้ทุกอิริยาบถนับไม่ถ้วน สมาธิแบบเซนจึงเป็นสมาธิที่ไม่มีรูปแบบ ไม่มีการกำหนดกฎเกณฑ์ เป็นไปเองตามธรรมชาติของแต่ละบุคคล

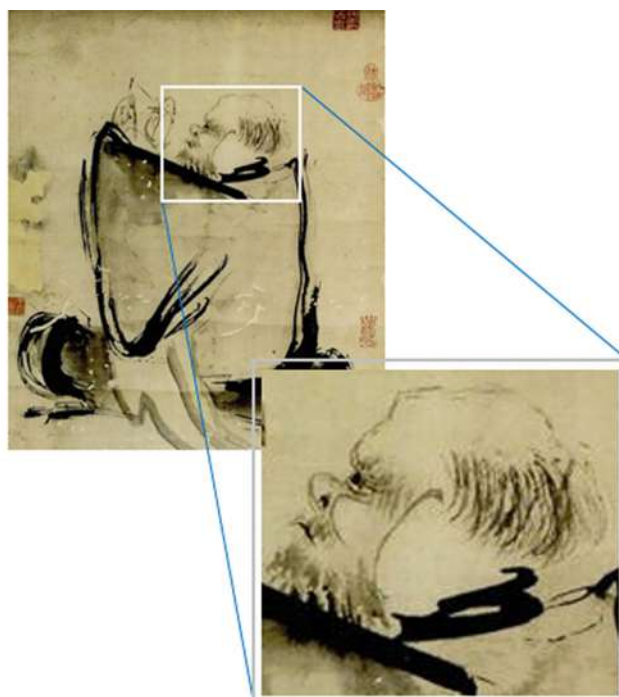
นิกายเซนไม่ให้ความสำคัญแก่ตรรกะหรือเหตุผล แต่เน้นประสบการณ์ตรง คือเข้าถึงโดยไม่ผ่านสื่อกลางใด ๆ พุทธศาสนิกชนนิกายเซนไม่มีการแย้งกันในเรื่องถูกหรือผิด ความสมบูรณ์หรือความไม่สมบูรณ์ ความมีหรือไม่มี เพราะถือเป็นเรื่องของการยึดมั่นถือมั่น ขณะเดียวกัน นิกายเซนเป็นนิกายวิปัสสนาโดยเฉพาะ ไม่เน้นหนังสือหรือ

ปริยัติธรรมใด ๆ แต่มุ่งที่จะขัดเกลาจิตใจด้วยการปฏิบัติที่อยู่ในวิถีชีวิตประจำวันจึงสามารถพบเห็นรูปแบบในการปฏิบัติได้อย่างชัดเจนจากวัฒนธรรมของชาวญี่ปุ่นที่มักแฝงปรัชญาแนวความคิดของพระพุทธศาสนานิกายเซนไว้ในวิถีการดำเนินชีวิต

สมาธิกับการสร้างสรรค์งานศิลปะจึงสามารถเห็นได้บ่อยครั้งในวิถีชีวิตของพุทธศาสนิกชนนิกายเซนโดยผลจากการศึกษา การใช้สมาธิในส่วนที่เกี่ยวข้องกับการสร้างสรรค์ศิลปะ ซึ่งผู้วิจัยได้ทำการศึกษาพบว่า ศิลปินเซนใช้สมาธิแบบฉับพลันและสมาธิแบบใช้ระยะเวลาในการสร้างสรรค์ผลงาน โดยการสร้างสรรค์ผลงานประเภทจิตรกรรม ซึ่งศิลปินเซนมักจะใช้เวลาก่อนการสร้างสรรค์งานทำจิตให้เป็นสมาธิ อาจจะในขณะที่เตรียมอุปกรณ์ การเทน้ำหมึก เตรียมกระดาษด้วยความประณีต และเมื่อจิตพร้อมด้วยสมาธิที่ตั้งมั่นอย่างเป็นปัจจุบันแล้ว ศิลปินเซนจะใช้พู่กันจุ่มน้ำหมึกแล้ววาดลงบนกระดาษอย่างฉับพลันและจบลงในครั้งเดียว ส่วนสมาธิแบบใช้ระยะเวลาคือพบได้บ่อยครั้งกับศิลปะเครื่องจักสานแบบปู และการจัดสวนกระเช้าชั้นซุชิหรือสวนเซน ฯลฯ อันจะเห็นได้ว่า “สมาธิ” แบบเซนมักจะเป็นสมาธิที่อยู่ในวิถีประจำวัน เป็นชีวิตตามธรรมดา เปรียบเสมือนกับการตื่นนอน ล้าง แปรงฟัน ทานอาหาร อาบน้ำ ล้างถ้วย ล้างชาม และการสร้างสรรค์งานศิลปะ อันเป็นกิจวัตรสามัญประจำวันของมนุษย์ ดำเนินไปตามครรลองอย่างที่เราควรจะเป็น

1.2 กระบวนการสร้างสรรค์ผลงานได้ศึกษาแนวทางการสร้างสรรค์ผลงานจากกระบวนการคิดและกระบวนการสร้างสรรค์งานศิลปะของศิลปินอ้างอิง ที่มีแนวทางการสร้างสรรค์ผลงานและแนวความคิดใกล้เคียงกัน ประกอบไปด้วย การศึกษาศิลปินที่ใช้สมาธิเป็นแนวทางในการสร้างสรรค์ผลงาน โดยศึกษาจากผลงานของศิลปินที่สร้างสรรค์ผลงานในลัทธิเซน จำนวน 2 ท่าน และศึกษาศิลปินที่ใช้เทคนิคภาพพิมพ์แกะไม้สื่อน้ำในการสร้างสรรค์ผลงานอีก 2 ท่านดังนี้

1.2.1 เหลียง ไค (Liang k'ai ค.ศ. 1140 – ค.ศ. 1210) ศิลปินจีนสมัยราชวงศ์ซ่ง ผู้ซึ่งสะท้อนภาพสภาวะความเป็นจริงทางความว่าง ด้วยการสร้างรูปทรงทางความหมายของพื้นที่ว่างลงในงาน การใช้ปลายพู่กันขนาดเล็กค่อย ๆ บรรจงเรียงเส้นเก็บรายละเอียดในบางจุดของภาพด้วยความประณีต และในขณะเดียวกันในพื้นที่ส่วนใหญ่ของภาพกลับใช้เทคนิคการวาดพู่กันอย่างฉับพลัน ภาพงานจึงสะท้อนให้เห็นได้ทั้งความประณีตบรรจงและความเด็ดเดี่ยว ฉับพลันได้ในขณะเดียวกัน



ภาพที่ 1 ภาพขยายการเก็บรายละเอียดอย่างประณีตเฉพาะจุดในงานของ เหลียง ไค
Note: From Terebess, 2020

1.2.2 โทโมโกะ คาวาโอ๊ะ (Tomoko Kawao ค.ศ. 1140 – ค.ศ. 1210) เป็นหนึ่งในศิลปินโชโดะ (Shodo) ศาสตร์การเขียนพู่กันของประเทศญี่ปุ่น (Enjoy – Kyoto, 2020) ซึ่งเป็นวัฒนธรรมที่ถูกยกขึ้นให้อยู่ในชั้นศิลปะที่เรียกว่า การเขียนพู่กันแบบญี่ปุ่น เปรียบเสมือนการถ่ายทอดความคิดภายในออกมาทางพู่กันและหมึกดำ ที่เปรียบเสมือนการถ่ายทอดความจริงที่ซ่อนอยู่ภายใต้ข้อจำกัดของสีดำเพียงสีเดียว เป็นศิลปะที่แสดงออกซึ่งการเคลื่อนไหวขึ้นลงของอารมณ์ ความเร่าร้อนและความเย็นชาภายในจิตใจ ซึ่ง คาวาโอ๊ะ เป็นหนึ่งในศิลปินโชโดะที่มีชื่อเสียงโด่งดังที่สุดในญี่ปุ่นในปัจจุบัน



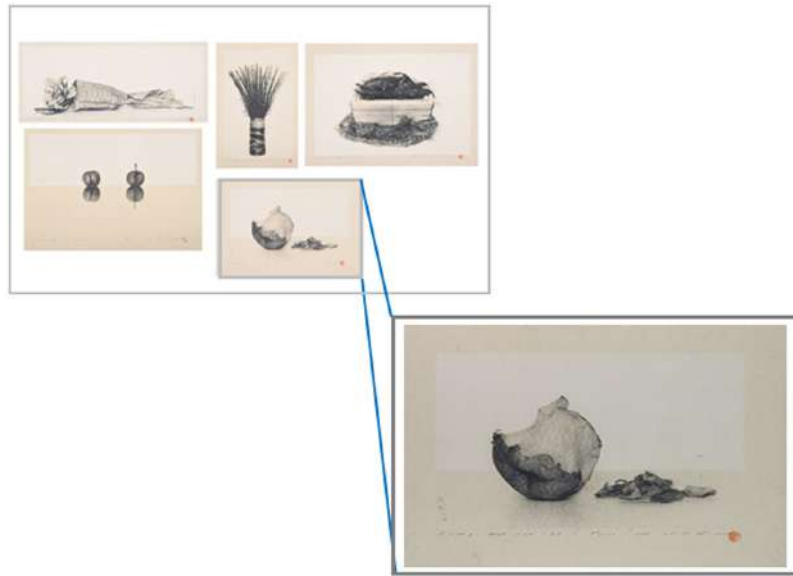
ภาพที่ 2 ภาพขยายการสร้างสร้งงานของ โทโมโกะ คาวาโอ๊ะ
Note: From enjoy-kyoto, 2020

1.2.3 สกูชาง ยูกิโยเอะ (Ukiyo-e ค.ศ. 1603 - ค.ศ. 1867) สกูชางภาพพิมพ์แกะไม้ในประเทศญี่ปุ่นของสมัยเอโดะ ที่ใช้กระบวนการเทคนิคภาพพิมพ์แกะไม้เป็นกรรมวิธีในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะที่เรียกว่า “ภาพอุกิโยะ” (Nangkala, 2020) ถูกใช้กันอย่างแพร่หลายในการพิมพ์หนังสือในช่วงเวลาเดียวกัน “อุกิโยะ” นำเสนอเรื่องราวที่อยู่บนทางโลก ภาพที่ปรากฏและลอยอยู่ตรงหน้า อย่างเช่น ภาพของผู้หญิง ผู้ชาย ผู้คนในชุมชน และแม้กระทั่งภัยพิบัติทางธรรมชาติต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นบนทางโลก “อุกิโยะ” เจริญรุ่งเรืองอยู่ในสมัยเอโดะ (ค.ศ. 1603 - 1867) เทคนิควิธีการพิมพ์จะมีลักษณะคล้ายคลึงกับการพิมพ์แกะไม้ของประเทศจีนเนื่องจากการพิมพ์ของประเทศญี่ปุ่นได้รับอิทธิพลมาจากประเทศจีนนั่นเอง



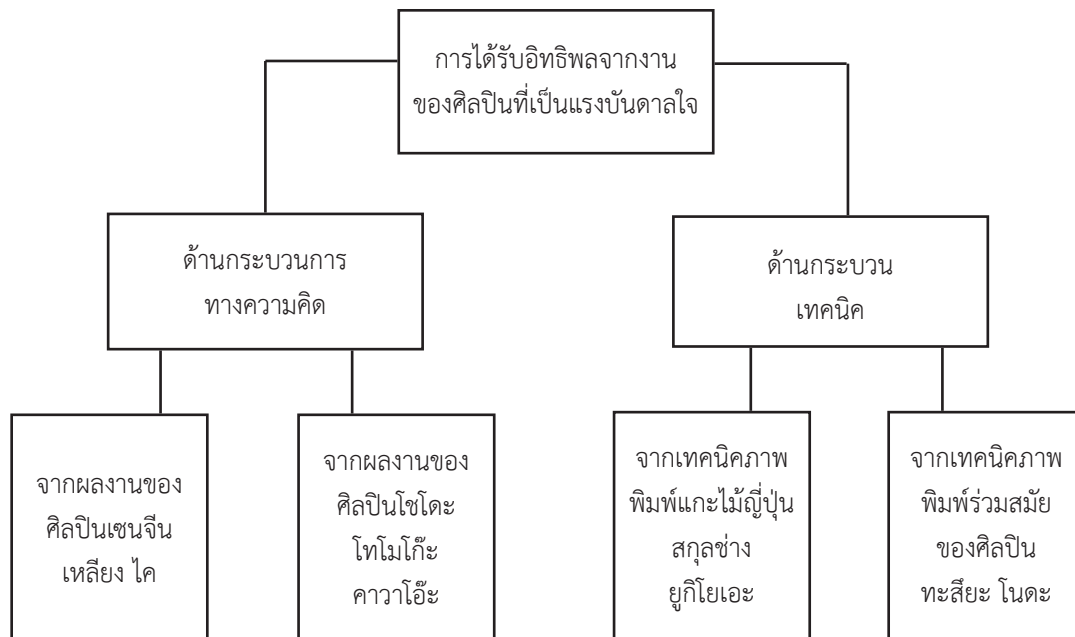
ภาพที่ 3 Toshusai Sharaku, Kabuki Actor Otani Oniji III as Yakko Edobei in the Play The Colored Reins of a Loving Wife (Koi nyobo somewake tazuna) 6th month, 1794
Note: From The Met, 2020

1.2.4 ทะสียะ โนดะ (Tetsuya Noda ค.ศ. 1940 – ปัจจุบัน) (Sneider, 2020) เป็นช่างภาพและช่างพิมพ์ร่วมสมัย ทะสียะเป็นศิลปินที่มีชื่อเสียงจากการสร้างสรรค์ผลงานชุด “Diary” ที่มีจำนวนมากกว่า 500 ชิ้นด้วยเทคนิคซิลค์สกรีนจากภาพถ่าย (Photo Screen) และภาพพิมพ์แกะไม้สีน้ำแบบญี่ปุ่น เป็นที่รู้จักกันดีในฐานะศิลปินภาพพิมพ์ชาวญี่ปุ่นที่มีนวัตกรรมมากที่สุดคนหนึ่งที่ยังมีชีวิตและสร้างสรรค์งานอยู่ในปัจจุบัน ทะสียะได้สร้างสรรค์งานจากภาพถ่ายที่เขาถ่ายไว้ด้วยกล้องถ่ายรูป โดยมีเนื้อหาเกี่ยวกับช่วงเวลาเล็ก ๆ น้อย ๆ ในชีวิตของเขา จากความใกล้ชิดและเรื่องราวส่วนตัว ภาพภรรยาชาวอิสราเอลและลูก ๆ ของพวกเขา ของขวัญง่าย ๆ จากเพื่อน ๆ ถ่ายทอดลงเป็นงานศิลปะและเผยแพร่ออกสู่สาธารณชน เพื่อสะท้อนถึงเรื่องราวที่อาจมีส่วนคล้ายกับนักเคลื่อนไหวด้านสิ่งแวดล้อมอยู่บางส่วน



ภาพที่ 4 Six Works: Diary, 1975-1989 by Tetsuya Noda Mixed media print,
25 x 17 3/4 in largest
Note: From MA Mutual Art, 2020

บทสรุปของการได้รับอิทธิพลจากศิลปินที่เป็นแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ผลงานวิจัยในครั้งนี้จึงสามารถสรุปได้เป็น 2 ด้านคือ ด้านกระบวนการทางความคิดและการสร้างสรรค์ผลงาน โดยสามารถแสดงออกในรูปแบบแผนผังได้ดังนี้



แผนผังที่ 1 แผนผังแสดงการวิเคราะห์การได้รับอิทธิพลจากผลงานของศิลปินที่เป็นแรงบันดาลใจ
Note: From © Nophaklao Srimatyakun 8/12/2020

1.3 กระบวนการผลิตกระดาษสาทำมือ การศึกษากระดาษในประเทศไทยโดยเฉพาะทางภาคเหนือของไทย ซึ่งมีการผลิตกระดาษด้วยวิธีการที่คล้ายคลึงกับการผลิตกระดาษของประเทศจีนในยุคต้นกำเนิดของการผลิตกระดาษเมื่อ ค.ศ. 105 โดยขุนนางท่านหนึ่งชื่อว่า ไช่ลั่น ซึ่งกระดาษที่ผลิตขึ้นในล้านนาไทยนั้นเรียกว่า “กระดาษสา” คำว่า “กระดาษ” ในภาษาไทยสันนิษฐานว่าน่าจะเป็นการทับศัพท์มาจากภาษาอาหรับและเปอร์เซียคือ คำว่า **قَرطاس** (gartas) หรือ “กัรฎาซ” (Almaany, 2024) ในสมัยที่ชาวเปอร์เซียเข้ามาค้าขายช่วงสมัยกรุงศรีอยุธยา ซึ่งภาษามลายูก็ได้ทับศัพท์จากสองภาษานี้เช่นเดียวกัน คือ “kertas” หมายถึง “กระดาษ” เช่นกัน ส่วน “กิริฎอส” ในภาษาอาหรับนั้น แม้ว่าจะมีใช้มาก่อนคริสต์ศตวรรษที่ 6 แต่ก็ยังเป็นคำที่ยืมมาจากภาษากรีก “khartes” ซึ่งภาษาอังกฤษก็ได้ยืมคำนี้ไปใช้เป็น chart, card และ charter นอกจากนี้ ยังมีข้อสันนิษฐานเพิ่มเติมอีกว่าอาจมาจากภาษาโปรตุเกส “cartas” (Officemate, 2020) รูปพหูพจน์ของ “carta” แปลว่า “จดหมาย” “แผนผัง” จึงทำให้เข้าใจได้ว่าโปรตุเกสอาจจะเป็นผู้นำกระดาษแบบฝรั่งเข้ามาในประเทศไทยเป็นครั้งแรกในช่วงสมัยกรุงศรีอยุธยา



ภาพที่ 5 ภาพการศึกษากระดาษสาช่างเวฬุวันเพื่อประยุกต์ใช้ในการสร้างสรรค์ผลงาน

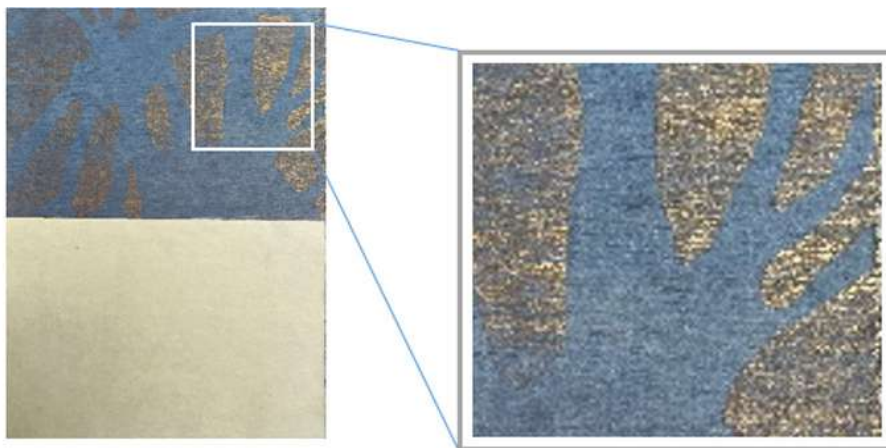
Note: From © Nophaklao Srimatyakun 12/2/2020

ปัจจุบันการศึกษาวาสดุกระดาษสาในล้านนาถูกพัฒนาเพื่อประยุกต์ใช้ในการสร้างสรรค์งานศิลปะโดยเฉพาะ แต่ยังไม่ได้รับความนิยมในวงกว้างมากนัก ยังเป็นที่นิยมอยู่เฉพาะกลุ่มซึ่งได้แก่ บุคคลที่สนใจงานกระดาษและกลุ่มบุคคลที่อยู่ในแวดวงศิลปะเพียงเท่านั้น การศึกษาในครั้งนี้ผู้วิจัยสนใจศึกษาการทำกระดาษสาของช่างกระดาษเวฬุวัน แหล่งผลิตกระดาษสาทำมือในประเทศไทย สำหรับใช้ในการสร้างสรรค์งานศิลปะโดยเฉพาะเป็นกระดาษทดแทนกระดาษสำหรับพิมพ์ภาพพิมพ์แกะไม้สีน้ำซึ่งแต่เดิมต้องนำเข้าจากต่างประเทศ และมีราคาค่อนข้างสูง ด้วยคุณลักษณะพิเศษของเนื้อกระดาษสาทำมือของช่างกระดาษเวฬุวันที่มีคุณภาพใกล้เคียงกับกระดาษที่ถูกสร้างมาสำหรับงานศิลปะโดยเฉพาะในระดับสากล ประกอบกับความเป็นกระดาษทำมือจึงสามารถปรับเปลี่ยนขนาดและรูปลักษณะของกระดาษได้ตามความต้องการในการใช้งานของศิลปิน เพียงแต่มาตรฐานของขนาด น้ำหนัก

ความเท่ากันของขอบกระดาษ และความหนา - บางของแต่ละแผ่นอาจจะขาดตกบกพร่องไปบ้าง แต่ก็ขึ้นอยู่กับกระดาษเพียงเล็กน้อย เนื่องจากเป็นกระดาษสาทำมือ แต่เสน่ห์ในความขาด ๆ เกิน ๆ เหล่านี้กลับเปี่ยมไปด้วยสุนทรียะที่ศิลปินชื่นชอบและไม่อาจจะเลยได้ ข้างกระดาษเวฟวันจึงเป็นแหล่งผลิตกระดาษสาทำมือที่มีแรงดึงดูดให้ศิลปินในท้องถิ่นล้านนาไทย และศิลปินนานาชาติต่างให้ความสนใจ และเลือกใช้กระดาษสาเป็นวัสดุในการสร้างสรรค์งานศิลปะของตนเอง

สำหรับการศึกษาการทดลองใช้กระดาษสาทำมือของช่างกระดาษเวฟวันในการสร้างสรรค์ผลงานวิจัยในครั้งนี้ ผู้วิจัยเลือกทดลองใช้กระดาษเยื่อสาและกระดาษเยื่อสาผสมเยื่อไผ่ 3 แบบดังนี้ 1. กระดาษเยื่อสา 100 เปอร์เซ็นต์ 2. กระดาษเยื่อสาผสมเยื่อไผ่ 50 เปอร์เซ็นต์ และ 3. กระดาษเยื่อสาผสมเยื่อไผ่ 20 เปอร์เซ็นต์ โดยผลจากการใช้กระดาษทั้ง 3 แบบในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะภาพพิมพ์ชุด “ดุลยภาพ ร่างกายกับลมหายใจ” พบผลที่ปรากฏออกมาในชิ้นงานบนกระดาษแต่ละแบบจะมีลักษณะ ดังนี้

1. การพิมพ์ผลงานภาพพิมพ์สีน้ำเชิงทดลองบนกระดาษเยื่อสา 100 เปอร์เซ็นต์

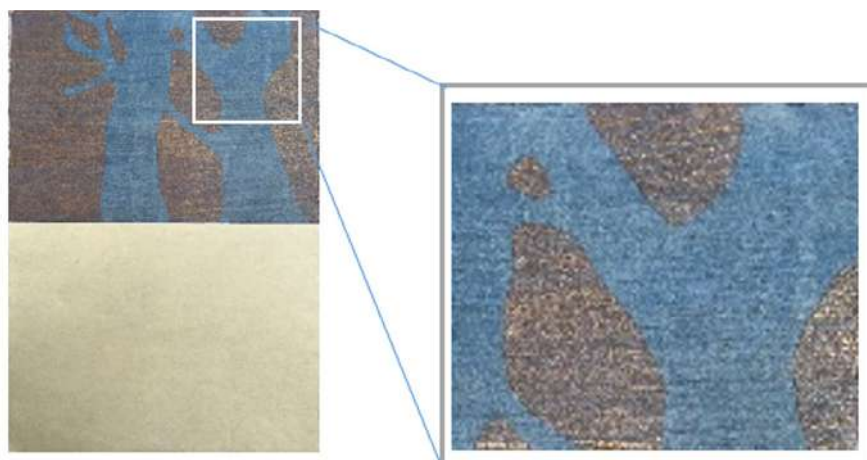


ภาพที่ 6 ภาพแสดงผลจากการทดลองใช้กระดาษเยื่อสา 100 เปอร์เซ็นต์ในการสร้างสรรค์ผลงาน

Note: From © Nophaklao Srimatyakun 20/2/2020

จากการทดลองใช้กระดาษเยื่อสา 100 เปอร์เซ็นต์ในการสร้างสรรค์ผลงานภาพพิมพ์แกะไม้เชิงทดลองของงานวิจัยชุดนี้พบว่า กระดาษเยื่อสา 100 เปอร์เซ็นต์มีความยืดหยุ่นสูง สามารถดูดซับสีได้ดี แต่สีที่ปรากฏในชิ้นงานจะมีลักษณะเป็นจ้ำ ไม่ค่อยเรียบเนียน เมื่อเปรียบเทียบกับกระดาษสาผสมเยื่อไผ่ 50 เปอร์เซ็นต์และกระดาษสาผสมเยื่อไผ่ 20 เปอร์เซ็นต์พบว่า กระดาษเยื่อสา 100 เปอร์เซ็นต์จะมีความยืดหยุ่นของเนื้อกระดาษมากกว่า แต่สีที่ปรากฏเมื่อพิมพ์ลงบนกระดาษจะมีลักษณะเป็นจ้ำและมีความเรียบเนียนน้อยกว่า

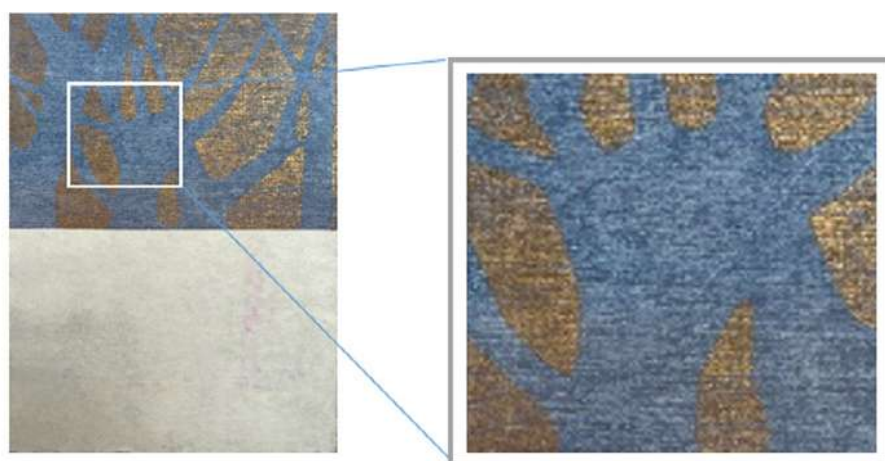
2. การพิมพ์ผลงานภาพพิมพ์สีน้ำเชิงทดลองบนกระดาษเยื่อสา 50 เปอร์เซ็นต์



ภาพที่ 7 ภาพแสดงผลจากการทดลองใช้กระดาษเยื่อสา 50 เปอร์เซ็นต์ในการสร้างสรรค์ผลงาน
Note: From © Nophaklao Srimatyakun 20/2/2020

การทดลองใช้กระดาษเยื่อสา 50 เปอร์เซ็นต์ในการสร้างสรรค์ผลงานภาพพิมพ์แกะไม้เชิงทดลองของงานวิจัยชุดนี้พบว่า กระดาษมีความยืดหยุ่นปานกลาง ดูดซับสีได้ดีและสีค่อนข้างมีความเรียบเนียนมาก เมื่อเปรียบเทียบกับกระดาษสาผสมเยื่อไม้แบบ 20 เปอร์เซ็นต์ สีที่ปรากฏเมื่อพิมพ์ลงบนกระดาษจะมีความเรียบเนียนมากกว่า ส่วนความยืดหยุ่นของกระดาษมีลักษณะค่อนข้างใกล้เคียงกัน และเมื่อเทียบกับกระดาษสาแบบ 100 เปอร์เซ็นต์ สีที่ปรากฏในชิ้นงานจะมีความเรียบเนียนมากกว่าอย่างเห็นได้ชัด แต่เนื้อกระดาษจะมีความยืดหยุ่นน้อยกว่า

3. การพิมพ์ผลงานภาพพิมพ์สีน้ำเชิงทดลองบนกระดาษเยื่อสา 20 เปอร์เซ็นต์



ภาพที่ 8 ภาพแสดงผลจากการทดลองใช้กระดาษเยื่อสา 20 เปอร์เซ็นต์ ในการสร้างสรรค์ผลงาน
Note: From © Nophaklao Srimatyakun 20/2/2020

สำหรับการทดลองใช้กระดาษเยื่อสาผสมเยื่อไผ่ 20 เปอร์เซ็นต์ ในการสร้างสรรค์ผลงานภาพพิมพ์แกะไม้เชิงทดลองของงานวิจัยพบว่า กระดาษมีความยืดหยุ่นดีปานกลาง ดูดซับสีได้ดี และสีค่อนข้างมีความเรียบเนียนในระดับค่อนข้างดี เมื่อเทียบกับกระดาษสาผสมเยื่อไผ่แบบ 50 เปอร์เซ็นต์ สีที่ปรากฏในงานจะมีความเรียบเนียนน้อยกว่าเล็กน้อย ส่วนความยืดหยุ่นของกระดาษค่อนข้างใกล้เคียงกัน และเมื่อเปรียบเทียบกับกระดาษสาแบบ 100 เปอร์เซ็นต์ สีจะมีความเรียบเนียนมากกว่า แต่มีความยืดหยุ่นของเนื้อกระดาษน้อยกว่า

จากการศึกษาการทดลองใช้กระดาษเยื่อสาและกระดาษเยื่อสาผสมเยื่อไผ่แบบต่าง ๆ ในการสร้างสรรคงานวิจัยชุดนี้จึงสามารถสรุปผลได้ว่า กระดาษเยื่อสา 100 เปอร์เซ็นต์ จะมีความยืดหยุ่นสูงไม่ฉีกขาดง่าย เมื่อนำมาพิมพ์ด้วยกระบวนการพิมพ์สีน้ำจะปรากฏร่องรอยของสีเป็นจ้ำ ๆ ความเรียบของสีไม่สม่ำเสมอ กระดาษเยื่อสาผสมเยื่อไผ่ 50 เปอร์เซ็นต์ ความยืดหยุ่นจะมีน้อยกว่ากระดาษเยื่อสาแบบ 100 เปอร์เซ็นต์ มีสีครีมสวย เมื่อนำมาพิมพ์ด้วยเทคนิคภาพพิมพ์สีน้ำ สีที่ปรากฏในงานจะมีความเรียบเนียนมากกว่าการใช้กระดาษเยื่อสาแบบ 100 เปอร์เซ็นต์ และสำหรับกระดาษเยื่อสาผสมเยื่อไผ่ 25 เปอร์เซ็นต์ เนื้อกระดาษจะค่อนข้างมีความยืดหยุ่นสูง แต่ยืดหยุ่นน้อยกว่ากระดาษเยื่อสาแบบ 100 เปอร์เซ็นต์ แต่สูงกว่ากระดาษเยื่อสาผสมเยื่อไผ่ 50 เปอร์เซ็นต์ มีสีครีมสวย สามารถนำมาสร้างสรรคงานเทคนิคภาพพิมพ์สีน้ำได้ดี

2. กระบวนการสร้างสรรค์ผลงาน

การวิจัยสร้างสรรค์ด้านทัศนศิลป์ชุดนี้ มีเนื้อหาเกี่ยวกับการศึกษาสภาวะสมดุลระหว่างร่างกาย ลมหายใจและจิตของตนผ่านกระบวนการสร้างสรรค์งานศิลปะด้วยการมองโลกจากสิ่งรอบตัว แล้วถ่ายทอดสิ่งเหล่านั้นที่มากกระทบสัมผัสกับความรู้สึกทั้งภายนอกและภายในร่างกายสู่งานศิลปะเชิงทดลอง โดยผู้วิจัยได้ทดลองสร้างสรรค์ผลงานด้วยเทคนิคภาพพิมพ์แกะไม้สีน้ำ ซึ่งผู้วิจัยได้เลือกเป็นกระบวนการเทคนิคหลักที่ใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานเพื่อถ่ายทอดเนื้อหาทางแนวความคิดของงานวิจัยชุดนี้ ด้วยความสอดคล้องของกระบวนการเทคนิค ซึ่งมีความเกี่ยวข้องกับการใช้ระยะเวลาและต้องใช้สมาธิในการประกอบหรือสร้างสรรค์ผลงานในแต่ละขั้นตอนของกระบวนการผลิต ดังนั้นกระบวนการเทคนิคนี้จึงมีความเชื่อมโยงกันกับกระบวนการทางแนวความคิดที่ต้องการนำเสนอเรื่องราวอันมีพื้นฐานมาจากหลักปรัชญาพระพุทธศาสนา และวิถีปฏิบัติของพระพุทธศาสนิกชนนิกายเซน นอกจากนี้การศึกษาและวิจัยสร้างสรรค์ผลงานชุดนี้ยังได้ประยุกต์ใช้กระดาษสาที่ผลิตขึ้นจากภูมิปัญญาของชาวบ้านในท้องถิ่นล้านนาไทยมาเป็นวัสดุอุปกรณ์ในการสร้างสรรค์ผลงานอีกด้วย

งานวิจัยชุดนี้จึงเปรียบเสมือนการศึกษาเพื่อค้นหาคุณค่า ความหมาย และความสำคัญในสัมพันธภาพระหว่างกายกับจิต (รูป - นาม) ผ่านการสร้างสรรค์ผลงานภาพพิมพ์เพื่อทำความเข้าใจในสภาวะการเชื่อมโยงกันระหว่างร่างกาย ลมหายใจ และจิตที่เชื่อมโยงผูกพันซึ่งกันและกัน มีการเกิดขึ้น ตั้งอยู่ และดับไป เป็นธรรมชาติ ธรรมดาของรูปและนาม

กระบวนการทางการศึกษาวิจัยได้เริ่มต้นจากการศึกษาผ่านปฏิบัติการทดลองสร้างสรรค์ผลงานด้านทัศนศิลป์ โดยผู้วิจัยได้สร้างสรรค์ผลงานศิลปะเชิงทดลอง 2 ชุด ซึ่งชุดที่หนึ่งสร้างสรรค์ผลงานด้วยกระบวนการเทคนิคการบันทึก

ภาพเคลื่อนไหว (VDO Performance Art) ในขณะปฏิบัติการสร้างสรรค์ผลงานและนำมาประกอบและสร้างเป็นงานศิลปะ แนวจัดวาง (Installation Art) โดยมีขนาดผันแปรตามพื้นที่จัดแสดงนิทรรศการ และชุดที่สองเป็นผลงานเทคนิคภาพพิมพ์แกะไม้สีน้ำเชิงทดลองอีก 1 ชุด โดยมีขั้นตอนในการสร้างสรรค์ผลงานดังนี้

1. กระบวนการสร้างแม่พิมพ์ การปฏิบัติการเพื่อค้นหา “รูป – นาม” ผ่านกระบวนการ

สร้างสรรค์งานศิลปะในขั้นตอนของการสร้างแม่แบบหรือแม่พิมพ์ สำหรับการสร้างสรรค์ผลงานวิจัยชุดนี้ใช้วิธีการถ่ายทอดอารมณ์ในปัจจุบันขณะ จากการรับรู้สิ่งต่าง ๆ รอบตัวผ่านสัมผัสทั้ง 5 (ตา หู จมูก กาย และใจ) แล้วสร้างแม่พิมพ์ด้วยการถ่ายทอดความรู้สึกจากสิ่งที่ปรากฏอยู่ตรงหน้าด้วยการวาดพู่กันลงบนแม่พิมพ์อย่างฉับพลัน ในขณะที่เดียวกันก็ได้กำหนดจิตให้เป็นสมาธิอยู่กับปัจจุบันขณะให้ได้มากที่สุดเท่าที่จะทำได้

การประทับภาพความทรงจำจากสิ่งที่ได้พบเห็น ทิวทัศน์ที่ปรากฏอยู่ตรงหน้าด้วยปัจจุบันขณะและอารมณ์ความรู้สึกแบบตรงไปตรงมาถูกถ่ายทอดอย่างฉับพลันลงบนแผ่นกระดาษแม่พิมพ์ไม้ ซึ่งเป็นกระบวนการสร้างสรรค์แม่พิมพ์ที่ผู้วิจัยเลือกใช้เพื่อถ่ายทอดความรู้สึกของปัจจุบันขณะอย่างตรงไปตรงมาให้ได้มากที่สุด



ภาพที่ 9 ภาพแสดงบรรยากาศขณะสร้างแม่พิมพ์

Note: From © Nophaklao Srimatyakun 8/7/2020

โดยกระบวนการได้เริ่มขึ้นตั้งแต่การเตรียมแผ่นกระดาษแม่พิมพ์ด้วยความพิถีพิถัน จัดเตรียมพู่กันด้วยจิตอันเป็นสมาธิ เทน้ำหมึกลงบนถาดกระเบื้อง ก่อนที่จะนั่งสงบเพื่อซึมซับสิ่งแวดล้อมที่ต้องการถ่ายทอดลงบนแม่พิมพ์ด้วยสมาธิและตระหนักรู้ในความเป็นธรรมดา ธรรมชาติของสิ่งแวดล้อม เช่นเดียวกับการตระหนักรู้ถึงความเป็นธรรมดา ธรรมชาติของร่างกาย ลมหายใจ และจิตนาการเป็นหนึ่งสิ่งเดียวกัน การไม่ยึดมั่นถือมั่นในความคิดตัวตน และเรียนรู้ที่จะเข้าใจว่าทุกสรรพสิ่งล้วนเกิดจากธรรมชาติ ย่อมต้องคืนสู่ธรรมชาติ ไม่เว้นแม้แต่ร่างกาย ลมหายใจ และจิต การเรียนรู้ความเป็น “รูป – นาม” การหมุนเวียนผันเปลี่ยนแบ่งปันเชื่อมโยงพลังงานซึ่งกันและกันของ

สรรพสิ่งที่หมุนเวียนถ่ายเท หยิบยืม เชื่อมโยง พึ่งพาอาศัยกันและกัน การเป็นส่วนหนึ่งของกันและกันระหว่างร่างกาย ลมหายใจ จิต และธรรมชาติ ผู้วิจัยได้เรียนรู้เพื่อทำความเข้าใจในสิ่งต่าง ๆ เหล่านั้นด้วยจิตอันเป็นสมาธิ ก่อนจะใช้สมาธิแบบฉับพลันในการตัดพูกันที่จุ่มหมึกลงบนแม่พิมพ์ตามความรู้สึกต่อสิ่งที่ปะทะอยู่ตรงหน้าด้วยความรู้สึกเป็นปัจจุบันขณะ จึงอาจสรุปสิ่งที่ได้ค้นพบจากขั้นตอนของการสร้างแม่พิมพ์ได้ว่า

ร่างกาย / ร่องรอยของรูปทรงที่ปรากฏในแม่พิมพ์ = รูป / รูปทรง (Form)

จิตใจ / อารมณ์/ พื้นที่ว่างในแม่พิมพ์ = นาม / พื้นที่ว่าง (Space)

2. กระบวนการพิมพ์ผลงาน ในขั้นตอนของกระบวนการพิมพ์ผลงาน เป็นขั้นตอนของการใช้สมาธิแบบใช้ระยะเวลาในการสร้างสรรค์ ขั้นตอนนี้เป็นหนึ่งในกระบวนการที่เป็นเหมือนภาพสะท้อนของการทบทวนสิ่งที่ได้ค้นพบ (รูป - นาม) เป็นขั้นตอนที่ต่อเนื่องจากขั้นตอนของการสร้างแม่พิมพ์ โดยกระบวนการทำซ้ำแบบใช้ระยะเวลาได้เริ่มขึ้นด้วยการนำแม่พิมพ์ที่กั้นพื้นที่ในส่วนที่ไม่ต้องการให้สีซึมผ่านด้วยการทาแลกเกอร์ลงบนแม่พิมพ์ด้วยสมาธิแบบใช้ระยะเวลาอย่างประณีตและพิถีพิถัน แล้วนำแม่พิมพ์ที่เตรียมเสร็จแล้วไปลงสีด้วยแปรงพู่กันและเกลี่ยสีให้เรียบด้วยแปรงลักษณะพิเศษที่ใช้สำหรับภาพพิมพ์สีน้ำ โดยการเกลี่ยอย่างใช้ระยะเวลาให้เรียบทั่วทั้งแม่พิมพ์ หลังจากนั้นจึงนำกระดาษสำหรับพิมพ์งาน ซึ่งในการพิมพ์ผลงานวิจัยชุดนี้ ผู้วิจัยได้เลือกใช้กระดาษสาที่ผลิตโดยช่างทำกระดาษเวฬุวันซึ่งเป็นกระดาษที่ถูกผลิตขึ้นในท้องถิ่นล้านนาไทย โดยนำกระดาษที่ใช้ในการพิมพ์วางทาบลงบนแม่พิมพ์และนำเข้าแท่นพิมพ์เพื่อผลิตให้ออกมาเป็นชิ้นงาน โดยพิมพ์ซ้อนทับกันจนครบทุกสีด้วยกระบวนการพิมพ์เข้าไปซ้ำมาตามแนวคิดของลมหายใจ “เข้า - ออก” โดยการเปรียบเทียบ

ร่างกาย = กระดาษ / ลมหายใจ = สีน้ำ

การหายใจ “เข้า - ออก” = การดูดซับของสีน้ำกับกระดาษที่ซ้อนทับเหลื่อมล้ำกันไปมาแบบออสโมซิส



ภาพที่ 10 ภาพแสดงผลสรุปของกระบวนการพิมพ์ภาพพิมพ์แกะไม้สีน้ำเชิงทดลอง

Note: From © Nophaklao Srimatyakun 20/7/2020

ในขั้นตอนของกระบวนการสร้างสรรค์ผลงานจึงเป็นเหมือนหนึ่งในขั้นตอนที่ผู้สร้างสรรค์ผลงานใช้เป็นวิธีเรียนรู้ตนเอง เพื่อทำความเข้าใจในธรรมชาติของ “รูป – นาม” ผ่านร่างกายและลมหายใจของตนในขณะที่สร้างสรรค์ผลงานภาพพิมพ์ ดังนั้นกระบวนการสร้างสรรค์งานจึงเป็นส่วนหนึ่งของกระบวนการเรียนรู้ตน และในขณะเดียวกันกระบวนการในการเรียนรู้ตนก็นับเป็นส่วนหนึ่งในกระบวนการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะได้ด้วยเช่นกัน โดยผลงานทัศนศิลป์ที่ปรากฏ = ภาพสะท้อนของ “รูป – นาม” ที่ปรากฏเป็นภาพในชิ้นงานอย่างเป็นรูปธรรม

ผลจากการเรียนรู้จักตนเองผ่านกระบวนการสร้างสรรค์ศิลปะอย่างมีสติและสมาธิ กำหนดรู้อยู่กับขณะปัจจุบัน เพื่อทำความเข้าใจในสรรพสิ่งผ่านกระบวนการเรียนรู้ตนผ่านการวิจัยในครั้งนี้ จึงอาจสรุปผลที่ปรากฏอย่างเป็นรูปธรรมได้จากผลงานศิลปะจำนวน 2 ชุดที่ได้กล่าวมาข้างต้นคือ งานภาพพิมพ์แกะไม้เชิงทดลองจำนวน 1 ชุด และงานศิลปะการจัดวางจำนวน 1 ชุด ในกระบวนการสร้างสรรค์ผลงานทั้ง 2 ชุด สามารถสรุปผลและกระบวนการทางความคิดและกระบวนการสร้างสรรค์ผลงานโดยย่อได้ดังนี้

กระบวนการสร้างสรรค์ผลงาน = กระบวนการเรียนรู้ตนเอง (ผ่านการปฏิบัติสมาธิ)

ผลงานศิลปะ = การบันทึกเรื่องราวภาพสะท้อนเรื่องราวขณะเรียนรู้ตนผ่านกระบวนการสร้างสรรค์งานศิลปะจากการสร้างสรรค์ผลงาน

ในขั้นตอนของการสร้างแม่พิมพ์ทำให้ค้นพบความหมายในการเคลื่อนไหวของ “รูป” ร่างกายและ “นาม” จังหวะช่องว่างในการเคลื่อนไหว และจังหวะช่องว่างของลมหายใจ ร่องรอยหมึกที่ปรากฏในผลงานอันเกิดจากการตัวตวัดพุ่กันอย่างฉับพลันทำให้พบสมาธิแบบฉับพลันในการสร้างแม่พิมพ์ และพบการใช้พลังสมาธิแบบใช้ระยะเวลาในกระบวนการพิมพ์ภาพพิมพ์แกะไม้สีน้ำเชิงทดลอง สิ่งที่ได้ค้นพบจากกระบวนการสร้างสรรค์ผลงานจึงสามารถแบ่งได้เป็น 2 ประเด็นดังนี้

1. การค้นพบ “รูป - นาม”

ร่างกาย / ร่องรอยรูปทรงที่ปรากฏในแม่พิมพ์ = รูป / Form

จิตใจ / อารมณ์ / ความรู้สึก / พื้นที่ว่างในแม่พิมพ์ / ที่ว่างของช่องไฟขณะเคลื่อนไหวร่างกาย และ

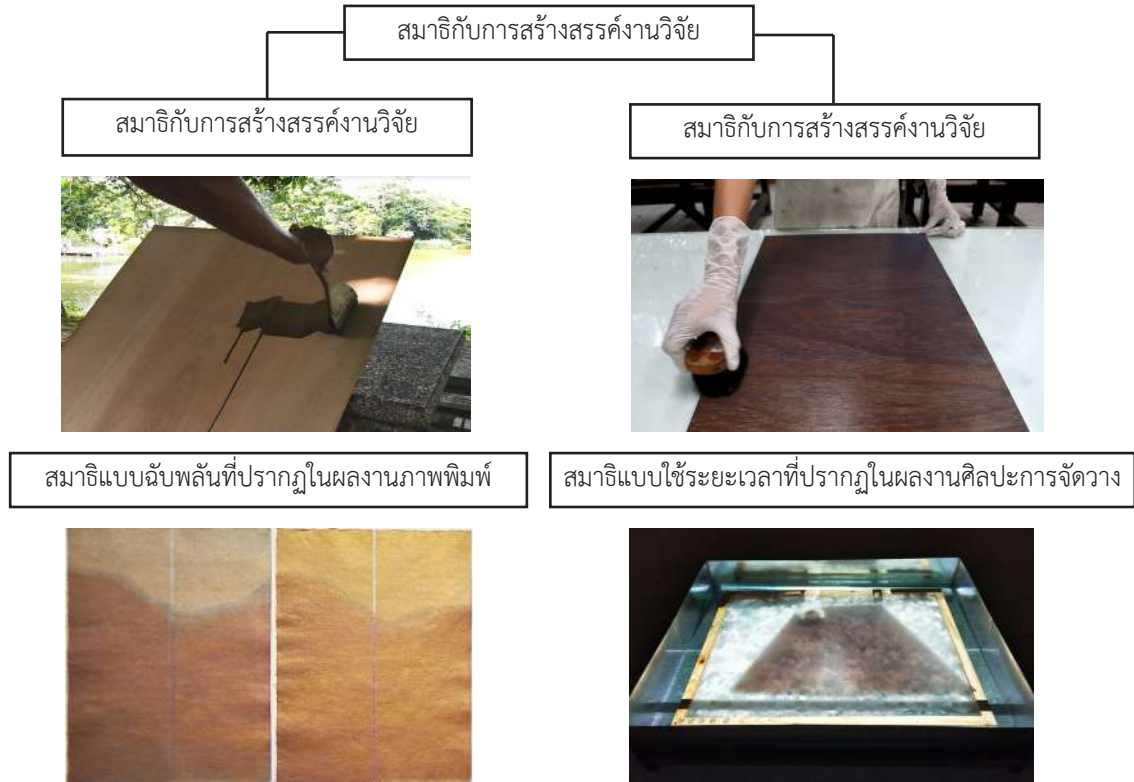
จังหวะของลมหายใจ = นาม / Space

ตารางที่ 1 แสดง “รูป - นาม” ที่ปรากฏในผลงานการวิจัย

รูป - นามที่ปรากฏในผลงานภาพพิมพ์สีน้ำ เชิงทดลองของงานวิจัย	รูป - นามที่ปรากฏในผลงานศิลปะ การจัดวางของงานวิจัย
	
ภาพที่ 11 ตัวอย่างผลงานภาพพิมพ์สีน้ำแนวทดลอง	ภาพที่ 12 ตัวอย่างผลงานศิลปะการจัดวาง
รูป = ร่างกายที่เคลื่อนไหว ขณะปฏิบัติการสร้างสรรค์งานด้วยสมาธิ / ร่องรอยที่ปรากฏเป็นผลงานศิลปะภาพพิมพ์ นาม = พื้นที่ว่างภายนอก - พื้นที่ว่างภายใน รูปร่างและรูปทรงที่ปรากฏในชิ้นงาน	รูป = ร่างกายที่เคลื่อนไหว ขณะปฏิบัติการสร้างสรรค์งานด้วยสมาธิ / ร่องรอยภาพเคลื่อนไหวที่ปรากฏเป็นผลงานศิลปะการจัดวาง นาม = พื้นที่ว่างภายนอก - พื้นที่ว่างภายในรูปร่างและรูปทรงที่ปรากฏในชิ้นงาน / พื้นที่ว่าง (นาม) ของพื้นที่ที่ถูกจัดวางในงานศิลปะการจัดวางเพื่อรองรับภาพ (รูป) ที่เคลื่อนไหวปรากฏเป็นเรื่องราวบนพื้นที่ว่าง

Note: From © Nophaklao Srimatyakun 20/2/2020

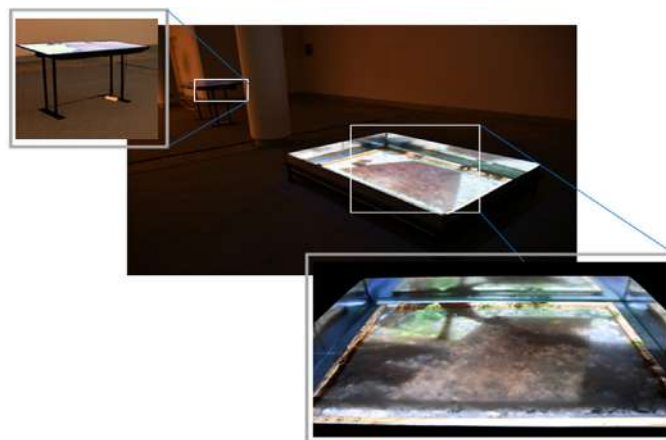
2. การค้นพบสมาธิที่ใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ โดยได้ค้นพบสมาธิ 2 รูปแบบที่ใช้ในการสร้างสรรคงานวิจัยซึ่งสามารถแสดงออกในรูปแบบผังได้ดังนี้



แผนผังที่ 2 แผนผังแสดงการใช้สมาธิในการสร้างสรรคงานวิจัย

Note: From © Nophaklao Srimatyakun 8/7/2020

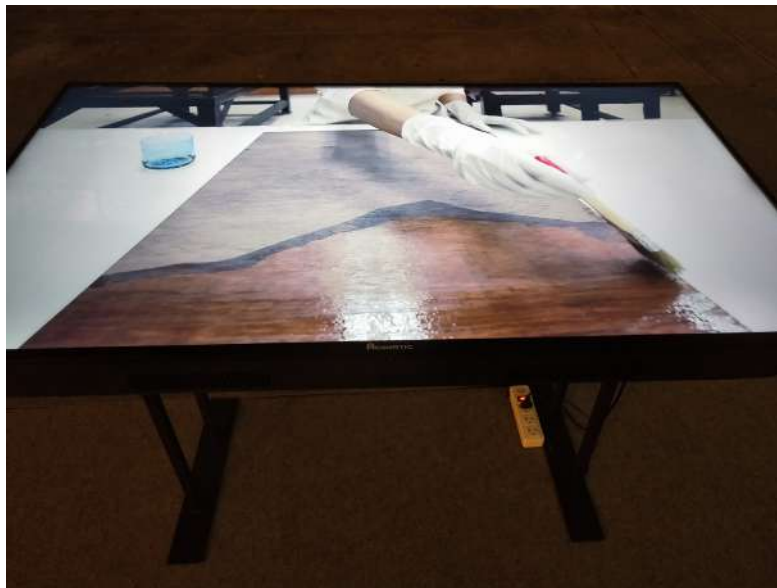
ภาพผลงาน



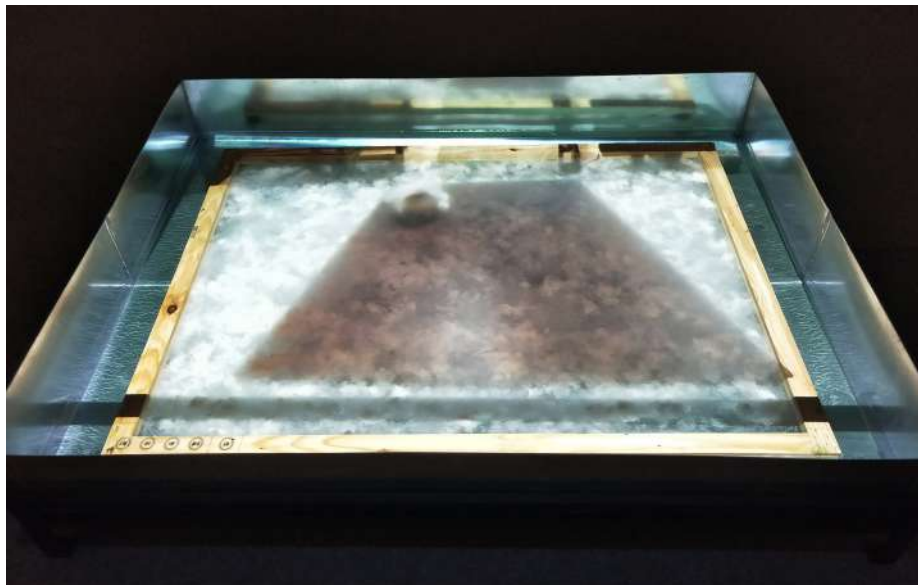
ภาพที่ 13 Balance : Body and Mind No.2, 2020

VDO Performance Art and Installation ขนาดผันแปรตามพื้นที่

Note: From © Nophaklao Srimatyakun 18/10/2020



ภาพที่ 14 Balance : Body and Mind No.2, 2020
VDO Performance Art and Installation ขนาดผันแปรตามพื้นที่
Note: From © Nophaklao Srimatyakun 18/10/2020



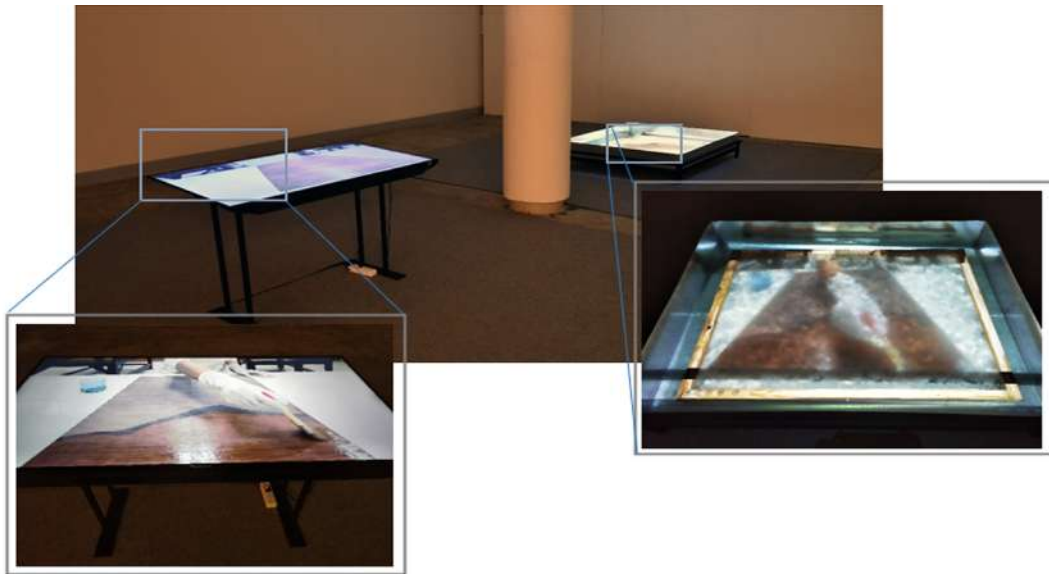
ภาพที่ 15 Balance : Body and Mind No.2, 2020
VDO Performance Art and Installation ขนาดผันแปรตามพื้นที่
Note: From © Nophaklao Srimatyakun 18/10/2020



ภาพที่ 16 Balance : Body and Mind No. 1/1, 2020
 ภาพพิมพ์แกะไม้สีน้ำเงินทอลงบนกระดาษสาทำมือขนาด 160 X 120 ซม.
 Note: From © Nophaklao Srimatyakun 18/10/2020

การวิเคราะห์ผลงานสร้างสรรค์

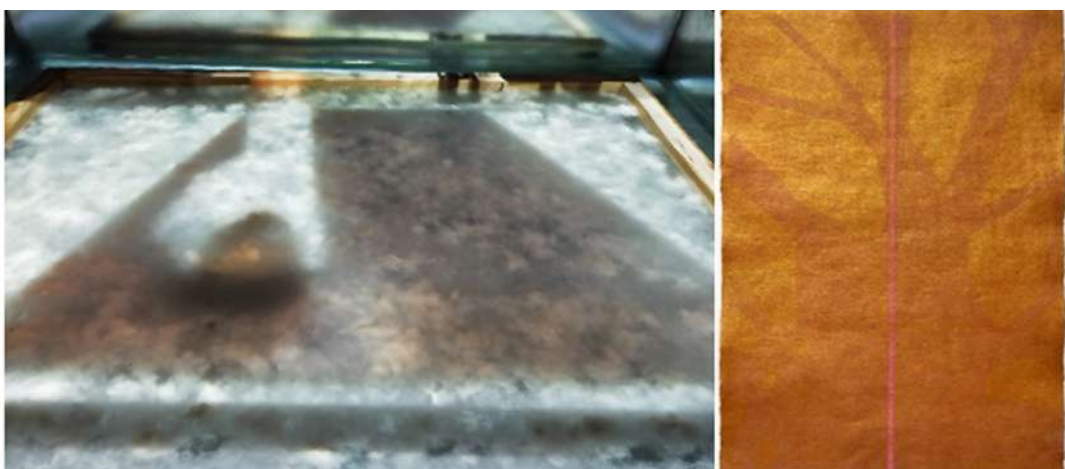
ในการสร้างสรรค์ผลงานวิจัยในครั้งนี้ ผู้วิจัยได้สร้างสรรค์ผลงาน 2 ชุดได้แก่ ศิลปะภาพพิมพ์แกะไม้สีน้ำเงินทอลงบนกระดาษสาทำมือ 1 ชุด และศิลปะการจัดวางอีก 1 ชุด ซึ่งผลงานศิลปะการจัดวาง ผู้วิจัยได้สร้างสรรค์ผลงานอันมีลักษณะเป็นการบันทึกภาพเคลื่อนไหวของตนเองขณะกำหนดจิตให้เป็นสมาธิอยู่กับปัจจุบันขณะในการปฏิบัติการสร้างสรรค์ผลงานภาพพิมพ์แกะไม้สีน้ำเงินทอลงบนกระดาษสาทำมือ และนำภาพเคลื่อนไหวนั้นมาถ่ายทอดบนจอแอลอีดี (LED) 1 จอม และถ่ายทอดผ่านเครื่องฉายภาพ (Projector) ฉายลงบนฉากกระดาษเยื่อสาป่นละเอียดแขวนอยู่ในกระบะน้ำ ซึ่งผู้วิจัยได้จัดวางให้มีลักษณะใกล้เคียงกับกระบะน้ำที่ใช้ในกระบวนการผลิตกระดาษสาทำมือ โดยผู้วิจัยตั้งใจจัดวางผลงานทั้งสองชิ้นไว้ในแนวราบขนานกับพื้น เพื่อจงใจให้ผู้ชมก้มลงมองผลงานในลักษณะที่มองลงด้านล่าง (มองแบบตานก) ในการชมงาน โดยมีเจตนาแฝงปรัชญาแนวคิดจากหลักธรรมคำสอนของพระพุทธศาสนาในส่วนที่เกี่ยวกับการเรียนรู้และเข้าใจตน การก้มลงมองย้อนเข้าหาตน การแสดงออกถึงความอ่อนน้อมถ่อมตนและการลดอัตตา



ภาพที่ 17 ภาพแสดงการจัดวางผลงานศิลปะของงานวิจัย
Note: From © Nophaklao Srimatyakun 18/10/2020

โดยในด้านกระบวนการคิดและการสร้างสรรค์ผลงานทั้ง 2 ชุด ผู้วิจัยได้สรุปผลจากการวิเคราะห์ผลงานโดยยึดขอบเขตทางการศึกษาในการวิเคราะห์ผลงานสร้างสรรค์และได้แบ่งหัวข้อการวิเคราะห์ออกเป็น 4 ประเด็น ซึ่งประกอบไปด้วย 1. การวิเคราะห์ดูภาพถ่ายที่ปรากฏในผลงาน 2. การวิเคราะห์ความหมายของรูปร่างกายและรอยประทับ 3. การวิเคราะห์ความหมายของลมหายใจและการใช้พลังสมาธิในการสร้างสรรค์ผลงาน และ 4. การวิเคราะห์เปรียบเทียบผลงานวิจัยกับผลงานของศิลปินอ้างอิงในประเด็นที่เกี่ยวข้องกับการใช้สมาธิในการสร้างสรรค์ผลงาน โดยสามารถสรุปรายละเอียดของการวิเคราะห์ได้ ดังนี้

1. การวิเคราะห์ดูภาพถ่ายที่ปรากฏในผลงาน



ภาพที่ 18 ภาพแสดงความสมดุลที่เป็นองค์ประกอบหลักของการสร้างสรรค์ผลงาน
Note: From © Nophaklao Srimatyakun 18/10/2020

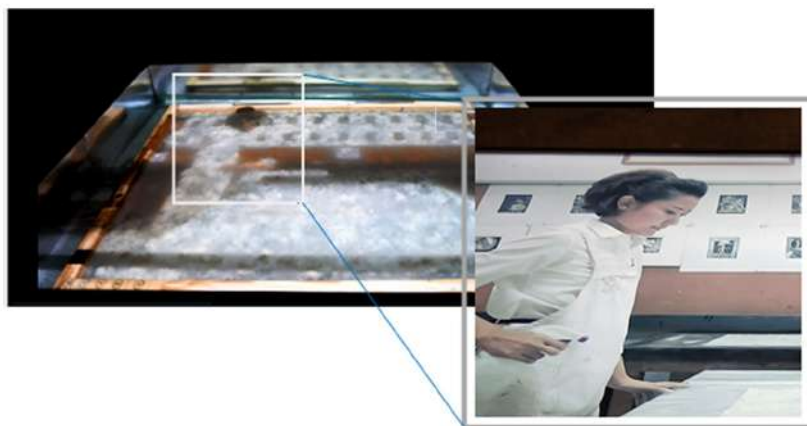
ดุลยภาพในผลงานวิจัยชุดนี้ปรากฏใน 2 ลักษณะคือ ดุลยภาพทางทัศนศิลป์ (Visual Art) และดุลยภาพทางแนวความคิด (Conceptual Art) โดยดุลยภาพทั้งสองส่วน ดังกล่าวมีความเชื่อมโยงและสะท้อนภาวะความสมดุลซึ่งกันและกัน ดังนี้

1. ภาวะการถ่วงดุล “ซ้าย – ขวา” (Symmetry Balance) เท่ากันเป็นการจำลองแบบการเท่ากัน

ทั้งสองข้างจากรูปร่างกายมนุษย์และสรรพสิ่ง ร่องรอยประทับจากกระบวนการพิมพ์ ความสมดุลระหว่างร่างกายกับลมหายใจในผลงานเป็นการถ่ายทอดประสบการณ์จากการเรียนรู้ร่างกายของตน การนำเสนอผลงานจึงเป็นลักษณะการจำลองร่างกาย และลมหายใจที่มีความสมดุลทั้งทางกายภาพ และแนวความคิดที่แสดงออกผ่านผลงานที่มีการนำเสนอความสมดุลที่เท่ากัน ประหนึ่งเป็นร่างกายที่มีอวัยวะซ้ายและขวาสองข้างเท่ากัน

2. การจำลองความสมดุลของร่างกายกับลมหายใจและจิต เป็นการนำเสนอแนวทางความคิดของสภาวะสมดุลระหว่างร่างกายกับลมหายใจ ภาพผลงานจึงสะท้อนผ่านการจัดองค์ประกอบที่มีความสมดุลแบบสมมาตรเป็นลักษณะเด่น เพื่อสื่อความหมายทางแนวความคิดที่ชัดเจนเกี่ยวกับ “ดุลยภาพ : ร่างกายกับลมหายใจ”

2. การวิเคราะห์ความหมายของ “รูป” ร่างกายและการประทับร่องรอยของผลงาน



ภาพที่ 18 ภาพแสดงรูปร่างกายที่ปรากฏในผลงาน

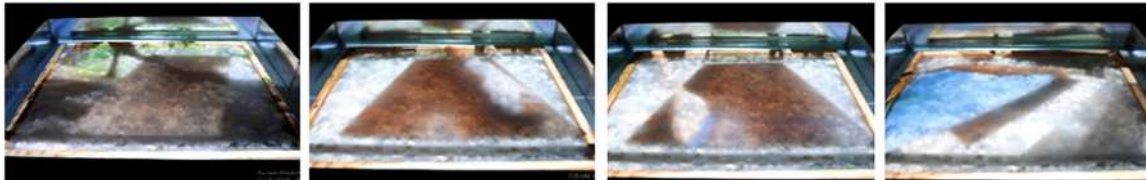
Note: From © Nophaklao Srimatyakun 18/10/2020

ร่างกาย = รูปร่างกายที่ปรากฏในผลงานมี 2 ลักษณะ อันประกอบไปด้วย

1) รูป = รอยประทับร่างกายที่เคลื่อนไหวขณะปฏิบัติงาน และรูปรอยประทับในงานภาพพิมพ์อันเป็นผลผลิตที่เกิดจากกระบวนการการเรียนรู้ผ่านกระบวนการสร้างสรรค์ศิลปะด้วยสติและสมาธิอันเป็นปัจจุบันขณะ “รูป” ร่างกายที่มีลักษณะพิเศษในความเป็นเอกลักษณ์หนึ่งเดียว คือ การไม่ซ้ำ การเป็นลักษณะเฉพาะที่บ่งบอกความเป็นตัวตนเฉพาะบุคคล ซึ่งมีนัยยะที่แสดงถึงความหมายถึง DNA ของแต่ละบุคคลที่สามารถใช้ในการแสดงตัวตนและบ่งบอกอัตลักษณ์ส่วนบุคคลได้

2) รูป = ร่างกายที่เคลื่อนไหวขณะปฏิบัติการสร้างสรรค์ผลงาน เป็นการเคลื่อนไหวร่างกายด้วยการควบคุมสภาวะความสมดุลระหว่างร่างกาย ลมหายใจ และจิต อย่างมีสติและสมาธิให้อยู่กับปัจจุบัน

3. การวิเคราะห์ความหมายของ “นาม” ลมหายใจ และการใช้สมาธิในการสร้างสรรค์งาน

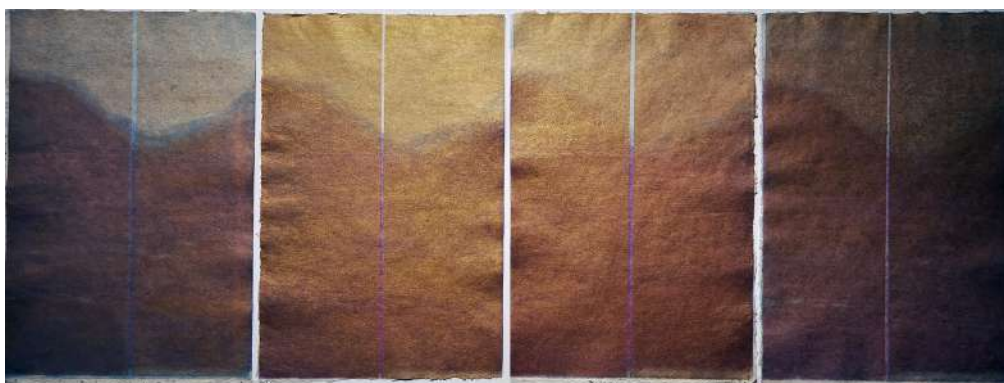


ภาพที่ 20 ภาพแสดงพื้นที่ว่างที่ปรากฏในผลงาน

Note: From © Nophaklao Srimatyakun 18/10/2020

พื้นที่ว่าง = ลมหายใจ ช่องจังหวะของการพิมพ์ซ้อนขึ้นในแต่ละขณะของการพิมพ์ และช่วงขณะของลมหายใจ / เวลาระยะสั้น - ยาว / ความฉับพลัน

พื้นที่ว่าง = พื้นที่ภายในและภายนอกของรูปร่างกาย และรูปร่างรอยการเคลื่อนไหวของร่างกาย / จิตสมาธิ



ภาพที่ 21 ภาพแสดงพื้นที่ว่างที่ปรากฏในผลงานภาพพิมพ์แกะไม้เชิงทดลอง

Note: From © Nophaklao Srimatyakun 18/10/2020

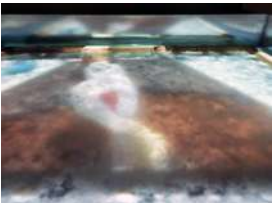
การแทนค่าความหมายของ “รูป - นาม” ในงานภาพพิมพ์แกะไม้สีน้ำเชิงทดลองของการวิจัยผลงานสร้างสรรค์ชุดนี้ ความเป็น “รูป - นาม” อาจเชื่อมโยง ซ้อนขึ้น ซึมซับ เป็นส่วนหนึ่งซึ่งกันและกัน จนไม่สามารถแยกความเป็น “รูป - นาม” นั้นออกจากกันได้อย่างชัดเจนดังแนวคิดที่ว่า “รูปอาจเป็นพื้นที่ว่าง (นาม) และพื้นที่ว่าง (นาม) ก็อาจกลายเป็นรูปได้ด้วยเช่นเดียวกัน” การแทนค่าความหมายในงานจึงสามารถสรุปได้ ดังนี้

รูป (ร่างกาย) = กระดาษ / กระดาษสา

นาม (จิต / ลมหายใจ) = สีน้ำที่แพร่ซึมซับเข้าไปในเนื้อกระดาษ ขึ้นแล้วชั้นเล่าเปรียบเสมือนจังหวะของลมหายใจ “เข้า - ออก” ในแต่ละขณะที่ทับซ้อนเหลื่อมล้ำเชื่อมโยงซึ่งกันและกันระหว่างร่างกายกับลมหายใจ

4. วิเคราะห์ เปรียบเทียบผลงานวิจัยกับผลงานของศิลปินอ้างอิงในประเด็นที่เกี่ยวข้องกับการใช้สมาธิในการสร้างสรรค์ผลงาน

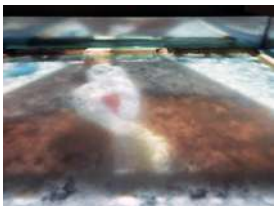
ตารางที่ 2 แสดงสมาธิที่ใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานวิจัยเปรียบเทียบกับศิลปินอ้างอิง เหลียง ไค

ภาพตัวอย่างผลงาน	ร่องรอยการใช้สมาธิ แบบฉับพลัน	ร่องรอยการใช้สมาธิ แบบใช้ระยะเวลา
 ภาพที่ 22 ภาพตัวอย่างผลงานของ เหลียง ไค Note: From Terebess, 2020	มี	มี
 ภาพที่ 23 ตัวอย่างผลงานภาพพิมพ์สีน้ำแนวทดลอง Note: From © Nophaklao Srimatyakun 18/10/2020	มี	มี
 ภาพที่ 24 ภาพตัวอย่างผลงานศิลปะการจัดวาง Note: From © Nophaklao Srimatyakun 18/10/2020	มี	มี

จากตารางผลงานของศิลปินอ้างอิง เหลียง ไค มีลักษณะการใช้พลังสมาธิทั้งแบบฉับพลันและใช้ระยะเวลาในการสร้างสรรค์ผลงาน โดย เหลียง ไค ใช้ปลายพู่กันขนาดเล็กค่อย ๆ บรรจงเรียงเส้น เก็บรายละเอียดในบางจุดของภาพด้วยความประณีต และในขณะเดียวกันในพื้นที่ส่วนใหญ่ของภาพกลับใช้เทคนิคการกวัดพู่กันอย่างฉับพลัน ภาพงานจึงสะท้อนให้เห็นได้ทั้งความประณีตบรรจงและความเด็ดเดี่ยวของฝีแปรงอย่างฉับพลันได้ในขณะเดียวกัน เมื่อเปรียบเทียบกับผลงานภาพพิมพ์เชิงทดลองของงานวิจัยชุดนี้จะไม่ได้อะท้อนพลังสมาธิแบบฉับพลันที่ถ่ายทอดแบบตรงไปตรงมา เหมือนงานศิลปินอ้างอิง เหลียง ไค แต่ผลงานมีลักษณะที่สะท้อนให้เห็นร่องรอยของการใช้พลังและสมาธิแบบฉับพลันในกระบวนการสร้างแม่พิมพ์ และแม่พิมพ์ถูกนำมาผ่านกระบวนการพิมพ์และกระบวนการเทคนิคภาพพิมพ์แกะไม้สีน้ำเชิงทดลองซึ่งเป็นขั้นตอนของการใช้พลังสมาธิแบบใช้ระยะเวลา ผลงานภาพพิมพ์เชิงแกะไม้สีน้ำเชิงทดลองของการวิจัยชิ้นนี้ จึงปรากฏทั้งการใช้พลังสมาธิแบบฉับพลันและพลังสมาธิแบบใช้ระยะ

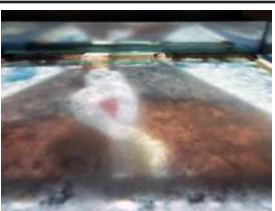
เวลา ส่วนผลงานศิลปะการจัดวางจะปรากฏการใช้พลังสมาธิแบบใช้ระยะเวลาในภาพเคลื่อนไหวที่ผู้วิจัยได้บันทึกกระบวนการสร้างสรรค์ผลงานตลอดระยะเวลาในการสร้างสรรค์ผลงานวิจัย ซึ่งเป็นการสะท้อนภาพการใช้สมาธิที่ใช้ระยะเวลาที่ยาวนานอย่างเป็นสมาธิอยู่กับปัจจุบันตลอดกระบวนการของการสร้างสรรค์ผลงานและใช้พลังสมาธิแบบฉับพลันเป็นระยะอยู่ตลอดเวลาของการสร้างสรรค์ผลงานเช่นกัน

ตารางที่ 3 แสดงสมาธิที่ใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานวิจัยเปรียบเทียบกับศิลปินอ้างอิง โทโมโกะ คาวาโอะ

ภาพตัวอย่างผลงาน	ร่องรอยการใช้สมาธิแบบฉับพลัน	ร่องรอยการใช้สมาธิแบบใช้ระยะเวลา
 ภาพที่ 25 ภาพตัวอย่างผลงานของ โทโมโกะ คาวาโอะ Note: From enjoy-kyoto, 2020	มี	ไม่มี
 ภาพที่ 26 ภาพตัวอย่างผลงานภาพพิมพ์สีน้ำแนวทดลอง Note: From © Nophaklao Srimatyakun 18/10/2020	มี	มี
 ภาพที่ 27 ภาพตัวอย่างผลงานศิลปะการจัดวาง Note: From © Nophaklao Srimatyakun 18/10/2020	มี	มี

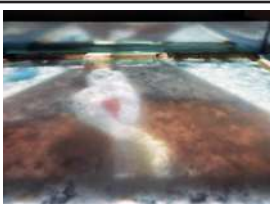
จากตารางผลงานของศิลปินอ้างอิง โทโมโกะ คาวาโอะ มีลักษณะการใช้พลังสมาธิแบบฉับพลัน โดยศิลปินใช้การวัดพู่กันจากอารมณ์ภายใต้จิตไร้สำนึกที่ตัวถ่ายทอดความรู้สึกผ่านแปรงพู่กันลงบนกระดาษหรือผืนผ้าที่เตรียมไว้ เมื่อเปรียบเทียบผลงานการวิจัยชุดนี้กับการสร้างสรรค์งานของศิลปินอ้างอิงจะค่อนข้างมีความใกล้เคียงกับกระบวนการสร้างแม่พิมพ์ของผู้วิจัย ซึ่งผู้วิจัยใช้การกำหนดจิตให้เป็นสมาธิอยู่กับปัจจุบันขณะก่อนที่จะวัดพู่กันจุ่มน้ำหมึกลงบนแม่พิมพ์ไม้ที่เตรียมไว้ แล้วจึงนำแม่พิมพ์นั้นไปผ่านกระบวนการพิมพ์ลงบนกระดาษด้วยสีน้ำ ซึ่งเป็นขั้นตอนของการใช้สมาธิแบบใช้ระยะเวลา ผลงานวิจัยชุดนี้จึงมีลักษณะของการใช้ทั้งสมาธิแบบฉับพลันและสมาธิแบบใช้ระยะเวลาในการสร้างสรรค์ผลงาน ส่วนผลงานของศิลปินอ้างอิงโทโมโกะ คาวาโอะ จะสะท้อนการใช้สมาธิแบบฉับพลันเป็นหลักสำคัญในการสร้างสรรค์ผลงาน

ตารางที่ 4 แสดงสมาธิที่ใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานวิจัยเปรียบเทียบกับศิลปินอ้างอิง สกุลช่างอุกิโยะ

ภาพตัวอย่างผลงาน	ร่องรอยการใช้สมาธิ แบบฉับพลัน	ร่องรอยการใช้สมาธิ แบบใช้ระยะเวลา
 ภาพที่ 28 ตัวอย่างผลงานสกุลช่างอุกิโยะ Note: From The Met, 2020	มี	ไม่มี
 ภาพที่ 29 ตัวอย่างผลงานภาพพิมพ์สีน้ำแนวทดลอง Note: From © Nophaklao Srimatyakun 18/10/2020	มี	มี
 ภาพที่ 30 ภาพตัวอย่างผลงานศิลปะการจัดวาง Note: From © Nophaklao Srimatyakun 18/10/2020	มี	มี

สำหรับใช้สมาธิในการสร้างสรรค์ผลงานของศิลปินอ้างอิงสกุลช่างอุกิโยะ จะเป็นลักษณะการใช้สมาธิแบบใช้ระยะเวลา ซึ่งปรากฏให้เห็นเด่นชัดจากฝีมือการแกะแม่พิมพ์ที่ละเอียดและประณีตปรากฏให้เห็นในชิ้นงานแทบทุกชิ้นของภาพพิมพ์แกะไม้สกุลช่างอุกิโยะ การใช้สมาธิในการสร้างสรรค์ผลงานของสกุลช่างอุกิโยะจึงเป็นลักษณะการใช้สมาธิแบบใช้ระยะเวลาด้วยความประณีต ละเอียดยิบย่อยโดยไม่ปรากฏการใช้สมาธิแบบฉับพลัน เมื่อนำมาเปรียบเทียบกับผลงานวิจัยชุดนี้ซึ่งมีลักษณะการใช้ทั้งสมาธิแบบฉับพลันและสมาธิแบบใช้ระยะเวลาในการสร้างสรรค์ผลงานแล้ว รูปแบบในการนำเสนอผลงานจึงมีลักษณะที่แตกต่างกัน แต่มีความคล้ายคลึงกันในการใช้พลังสมาธิแบบใช้ระยะเวลาในกระบวนการสร้างสรรค์งานภาพพิมพ์สีน้ำ แต่ในขั้นตอนของการสร้างแม่พิมพ์ของงานวิจัยกลับมีลักษณะการใช้สมาธิแบบฉับพลัน ในการสร้างแม่พิมพ์ในขณะที่สกุลช่างอุกิโยะจะใช้สมาธิแบบใช้ระยะเวลาในการสร้างสรรค์ผลงาน ทั้งในกระบวนการสร้างแม่พิมพ์และการพิมพ์ผลงาน

ตารางที่ 5 แสดงสมาธิที่ใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานวิจัยเปรียบเทียบกับศิลปินอ้างอิง ทะสียะ โนตะ

ภาพตัวอย่างผลงาน	ร่องรอยการใช้สมาธิ แบบฉับพลัน	ร่องรอยการใช้สมาธิ แบบใช้ระยะเวลา
 ภาพที่ 31 ตัวอย่างผลงานของ ทะสียะ โนตะ Note: From MA Mutual Art, 2020	ไม่มี	มี
 ภาพที่ 32 ตัวอย่างผลงานภาพพิมพ์สีน้ำแนวทดลอง Note: From © Nophaklao Srimatyakun 18/10/2020	มี	มี
 ภาพที่ 33 ภาพตัวอย่างผลงานศิลปะการจัดวาง Note: From © Nophaklao Srimatyakun 18/10/2020	มี	มี

สำหรับการใช้สมาธิในการสร้างสรรค์งานของศิลปินอ้างอิง ทะสียะ โนตะ จะมีลักษณะใกล้เคียงกับการสร้างสรรค์ผลงานของสกุลช่างอุกิโยะคือ ใช้สมาธิแบบใช้ระยะเวลาในการสร้างสรรค์ผลงานเป็นสำคัญ โดยจะไม่ปรากฏการใช้สมาธิแบบฉับพลันในการสร้างสรรค์ผลงานทั้งในกระบวนการสร้างแม่พิมพ์และกระบวนการพิมพ์ ซึ่งแตกต่างจากผลงานวิจัยในส่วนของการสร้างแม่พิมพ์ ซึ่งผู้วิจัยใช้พลังสมาธิในการสร้างสรรค์ นอกเหนือจากนั้นผู้วิจัยยังได้นำเสนอการใช้สมาธิทั้งแบบฉับพลันและแบบใช้ระยะเวลาดำเนินการสร้างสรรคศิลปะแนวจัดวางเพื่อนำเสนอความชัดเจนในการสะท้อนแนวคิดการใช้สมาธิเข้ามาเป็นส่วนหนึ่งของการสร้างสรรค์ศิลปะ และใช้งานศิลปะในการเป็นส่วนหนึ่งของการฝึกสมาธิ

ในการศึกษากระบวนการสร้างสรรค์ผลงานการวิจัยในครั้งนี้จึงเป็นการศึกษาเพื่อพิสูจน์ความเป็นไปได้ของการปฏิบัติวิปัสสนากรรมฐานกับการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะภาพพิมพ์แกะไม้เชิงทดลองชุด “ดุลยภาพร่างกายกับลมหายใจ” ว่าจะสามารถใช้การสร้างสรรค์ศิลปะให้เป็นส่วนหนึ่งของการฝึกปฏิบัติวิปัสสนากรรมฐานได้หรือไม่ และการฝึกปฏิบัติวิปัสสนากรรมฐานจะสามารถเป็นส่วนหนึ่งของการสร้างสรรค์ศิลปะได้อย่างไร โดยบทสรุปของ

คำถามดังกล่าวได้เป็นที่ประจักษ์ และสะท้อนผ่านผลงานการวิจัยในครั้งนี้ว่าเป็นรูปธรรมแล้วว่า การฝึกปฏิบัติ วิปัสสนากรรมฐานและการฝึกปฏิบัติการสร้างสรรคผลงานศิลปะสามารถเป็นส่วนหนึ่งของการฝึกปฏิบัติ

สรุปผลการวิจัย

ผลงานวิจัยชุดนี้มีลักษณะเฉพาะในการนำเสนอความเป็นไปได้ของการใช้กระบวนการฝึกสมาธิเข้ามาเป็นส่วนหนึ่งของกระบวนการสร้างสรรค์ผลงาน ในขณะที่เดียวกันก็ใช้กระบวนการสร้างสรรค์ผลงานเข้าไปเป็นส่วนหนึ่งของกระบวนการทำสมาธิ โดยผลงานมีลักษณะการใช้สมาธิทั้งแบบฉับพลันและแบบใช้ระยะเวลาในการสร้างสรรค์ผลงาน และศึกษาเปรียบเทียบกับศิลปินอ้างอิงที่มีลักษณะใกล้เคียงกัน อันได้แก่ ศิลปินกลุ่มที่สร้างสรรค์ผลงานในแนวจิตรกรรมเซน ศิลปินเซนร่วมสมัย และศิลปินภาพพิมพ์แกะไม้สีน้ำ โดยลักษณะเฉพาะของงานวิจัยชุดนี้ จะเป็นการผสมผสานกระบวนการสร้างสรรค์งานศิลปะภาพพิมพ์แกะไม้สีน้ำ ซึ่งมีลักษณะการใช้สมาธิแบบใช้ระยะเวลาผสมผสานกับการใช้สมาธิแบบฉับพลันในการสร้างสรรค์ของศิลปะเซน โดยข้อแตกต่างในการใช้สมาธิระหว่างศิลปินเซนกับผลงานวิจัยชุดนี้ คือ การใช้สมาธิเพื่อถ่ายทอดผลงานของศิลปินเซนจะนิยมใช้การฝึกจิตให้เป็นสมาธิก่อนที่จะถ่ายทอดพลังสมาธินั้นออกมาอย่างฉับพลันด้วยการหวัดพู่กันลงบนผืนผ้าหรือกระดาษ ในขณะที่งานวิจัยชุดนี้จะปรากฏทั้งสมาธิแบบฉับพลันจากการรับอิทธิพลจากศิลปะเซนในการสร้างแม่พิมพ์และการใช้สมาธิแบบใช้ระยะเวลาในกระบวนการพิมพ์ผลงานภาพพิมพ์แกะไม้สีน้ำ และนำเสนอกระบวนการการใช้สมาธิในการสร้างสรรค์ผลงานด้วยภาพเคลื่อนไหว ผ่านผลงานศิลปะการจัดวางอันเป็นรูปแบบเฉพาะของผู้วิจัย



แผนผังที่ 3 แผนผังแสดงผลสรุปการวิเคราะห์ผลงานวิจัย

Note: From © Nophaklao Srimatyakun 8/12/2020

บทสรุปประเด็นคำถามสำคัญของการวิจัยเกิดจากทดลองซ้ำ เพื่อหาแนวทางในการสร้างสรรค์ผลงานด้วยการปฏิบัติวิปัสสนากรรมฐาน การกำหนดจิตให้เป็นสมาธิอยู่กับปัจจุบันในขณะที่ปฏิบัติงาน จึงเป็นแนวทางที่มีความเป็นไปได้ ซึ่งผู้วิจัยได้ทดลองปฏิบัติและได้คำตอบที่สะท้อนต่อคำถามสำคัญในข้อแรกที่ว่า “จะสามารถสร้างสรรค์ผลงานด้านทัศนศิลป์ที่สะท้อนแนวความคิดเกี่ยวกับ “รูป - นาม” ตามหลักปรัชญาพระพุทธศาสนาผ่านการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะภาพพิมพ์แกะไม้สีน้ำเชิงทดลองด้วยความประณีต และมีสุนทรียภาพทางทัศนศิลป์ได้อย่างไร” โดยผลงานวิจัยสร้างสรรค์ทางทัศนศิลป์ชุดนี้สามารถเป็นการพิสูจน์กระบวนการปฏิบัติวิปัสสนากรรมฐานว่าสามารถเป็นส่วนหนึ่งของกระบวนการสร้างสรรค์งานศิลปะ และในขณะเดียวกัน กระบวนการสร้างสรรค์ศิลปะก็อาจเป็นส่วนหนึ่งของกระบวนการวิปัสสนากรรมฐานได้ด้วยเช่นกัน หากผู้ปฏิบัติถือเอาการสร้างสรรคงานศิลปะนั้นเป็นองค์บริกรรมดังกล่าวที่ว่า “กรรมฐานคืองาน (การสร้างสรรคศิลปะ) งาน (การสร้างสรรคศิลปะ) คือกรรมฐาน”

ประเด็นคำถามสำคัญของการวิจัยข้อที่ 2 “การประยุกต์ใช้กระดาศาในท้องถิ่นล้านนาไทยกับการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะภาพพิมพ์แกะไม้สีน้ำแบบญี่ปุ่นจะมีแนวทางอย่างไร” โดยกระดาศาทำมือจากผลผลิตของท้องถิ่นล้านนาที่ผู้วิจัยเลือกใช้เป็นวัสดุสำคัญในการสร้างสรรค์งานวิจัยในครั้งนี้ มีความพิเศษในแง่ของสุนทรียะของงานที่ไม่จีรัง มีความเป็นอนิจจัง หรือ “มูโจ” ในสุนทรียะแบบเซน การนำกระดาศาดังกล่าวมาใช้แทนค่าความเป็น “รูป” ร่างกายในงานวิจัยจึงมีความเหมาะสมทั้งทางด้านกายภาพ (Visual) และแนวความคิด (Conceptual) โดยผู้วิจัยแทนค่าความเป็น “นาม” จิต และลมหายใจคือ สีน้ำที่เมื่อพิมพ์ซ้อนชั้นซึมผ่านเข้าไปในเนื้อกระดาศา (ที่แทนค่าความเป็นร่างกาย) สีน้ำหรือลมหายใจแต่ละครั้งคือการพิมพ์สีซ้อนชั้นทับถมกันครั้งแล้วครั้งเล่าจนพร่าเลือน อันเกิดจากลักษณะการซึมซับดูดซับซึ่งกันและกันของน้ำกับกระดาศาด้วยกระบวนการแพร่ เปรียบเสมือนร่างกายกับลมหายใจที่เชื่อมโยงเป็นส่วนประกอบของกัน จึงเป็นบทพิสูจน์ว่ากระดาศาทำมือในท้องถิ่นล้านนา โดยเฉพาะแหล่งผลิตกระดาศาของช่างกระดาศาเวฬุวัน สามารถใช้ทดแทนกระดาศาสำหรับงานภาพพิมพ์แกะไม้สีน้ำโดยเฉพาะได้เป็นอย่างดีและมีคุณค่าในเอกลักษณ์ของการเป็นกระดาศาทำมือที่มีคุณลักษณะพิเศษที่มีอาจจะเลยได้ ในขณะเดียวกันการใช้วัสดุกระดาศาที่สามารถหาได้จากท้องถิ่นล้านนาจึงเป็นการลดต้นทุนและเวลาจากการนำเข้ากระดาศาสำหรับใช้ในการพิมพ์งานภาพพิมพ์แกะไม้สีน้ำโดยเฉพาะที่มีราคาค่อนข้างสูง

คำตอบของคำถามสุดท้ายของการวิจัยคือ กระบวนการสร้างสรรค์ผลงานอย่างมีระเบียบขั้นตอน มีการตั้งคำถามเพื่อหาคำตอบและทดลองซ้ำเพื่อให้ได้มาซึ่งคำตอบของคำถามสำคัญ จนสามารถค้นพบแนวทางในการรวมศาสตร์ทั้ง 2 ศาสตร์ ซึ่งหากจะมองในมุมมองทั่วไปแล้ว ศาสตร์ด้านศิลปะกับศาสนาอาจมีมุมมองและวัตถุประสงค์ที่ตรงข้ามกัน ศาสนามีแนวปฏิบัติที่เป็นไปเพื่อความหลุดพ้น ในขณะที่ศิลปะมีวิถีปฏิบัติที่เป็นไปเพื่อการตอบสนองมนุษย์ในทางโลก ผลงานวิจัยชุดนี้จึงเป็นบทพิสูจน์ความเชื่อมโยงของวิถีปฏิบัติทั้งสองด้านด้วยหลักคิดที่ว่า “ทุกสรรพสิ่งล้วนเชื่อมโยงเป็นส่วนหนึ่งซึ่งกันและกัน” ศิลปะจึงอาจเป็นส่วนหนึ่งของกรรมฐานและกรรมฐานก็อาจเป็นส่วนหนึ่งของศิลปะได้เช่นเดียวกัน กระบวนการการเรียนรู้ ตั้งคำถาม ทดลองเพื่อหาคำตอบ และค้นพบแนวทางในการสร้างสรรค์ผลงานด้วยการประยุกต์แนวทาง แบบแผน ระเบียบวิธีวิจัยในการสร้างสรรค์ผลงานชุดนี้จึงสามารถสรุปผลการสร้างสรรค์งานให้ออกมาในรูปแบบของการวิจัยได้ในท้ายที่สุด

ข้อเสนอแนะ

ปัญหาในการสร้างสรรค์ผลงานชุดนี้ คือการค้นหาวិธีการในการผสมผสานศิลปะให้เข้ากับการปฏิบัติวิปัสสนากรรมฐาน ซึ่งเป็นศาสตร์ที่มีวิถีในการกระทำค่อนข้างสวนทางกัน นอกจากนี้ การนำเสนอเรื่องราวในลักษณะที่เป็นนามธรรม (การปฏิบัติวิปัสสนากรรมฐาน) ให้ออกมาเป็นรูปธรรม (ศิลปะ) ค่อนข้างมีความซับซ้อนและละเอียดอ่อน ปัญหาของการสร้างสรรค์ผลงานชุดนี้จึงมีประเด็นให้ต้องศึกษาและทดลองปฏิบัติอย่างต่อเนื่อง แต่ด้วยการค้นพบว่าวิถีปฏิบัติในการดำเนินชีวิตของพุทธศาสนิกชนนิกายเซน ซึ่งมีลักษณะของการนำหลักปรัชญาพระพุทธศาสนามาใช้ในชีวิตประจำวันและบางครั้งมีความคาบเกี่ยวกับเรื่องของสุนทรียะและการสร้างสรรค์ศิลปะ ซึ่งเป็นแนวทางสำคัญต่อการศึกษาค้นคว้า และถือเป็นแบบอย่างในการปฏิบัติได้เป็นอย่างดี การศึกษาเพื่อค้นหาแนวทางและการแก้ไขปัญหาต่าง ๆ ที่เกี่ยวกับการวิจัยทำให้ค้นพบว่า แท้จริงแล้ว ศิลปะกับวิปัสสนากรรมฐานนั้นเป็นสิ่งที่หนึ่งสิ่งเดียวกัน การได้ตื่นนอนในตอนเช้า ล้างหน้า แปรงฟัน รับประทานอาหาร และปฏิบัติงาน ตลอดจนปฏิบัติ การสร้างสรรค์ศิลปะล้วนสามารถฝึกกรรมฐานไปพร้อม ๆ กับการปฏิบัติอิริยาบถต่าง ๆ ในการดำเนินชีวิตได้ทั้งสิ้น ดังนั้นข้อเสนอแนะต่อการสร้างสรรค์ผลงานที่มีลักษณะหรือแนวทางในการใช้สมาธิและวิปัสสนากรรมฐาน ในการสร้างสรรค์งานศิลปะ จึงไม่จำเป็นต้องมุ่งเน้นไปที่กระบวนการทางด้านเทคนิคและวิธีการสร้างสรรค์ผลงาน ในแบบเดียวกัน หากแต่สำคัญที่หลักแนวความคิดและวิถีการดำเนินชีวิตและการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะนั้นล้วนเป็นอันหนึ่งอันเดียวกันกับหลักปฏิบัติทางศาสนา

References

- Almaany. (2020, November 1). Translation and Meaning of قرطاس in Almaany English Arabic Dictionary. <https://www.almaany.com/en/dict/ar-en/قرطاس>.
- Enjoy – Kyoto. (2020, December 1). *Kawao: shodo artist*. [Photograph]. <http://enjoy-kyoto.net>.
- MA Mutual Art. (1998, August 22). *Tetsuya Noda*. [Prints]. <https://www.mutualart.com/Artist/Tetsuya-Noda>.
- Nangkala, A. (2020, December 1). Ukiyo e rāng bandān čhai čhāk Yīpun sū phonngā naphā phō phim rūamsamai bāp Thai. [The inspiration from Japan to the contemporary Thai print-making.]. *Fine Arts PSU News Journal*, 28. <http://finearts.pn.psu.ac.th/article/2558/a.anchana.pdf>.
- Sneider, E. (2020). Days in the Life of Tetsuya Noda. *The New York review*, <https://www.nybooks.com/daily/2020/07/04/days-in-the-life-of-tetsuya-noda>.
- Suzuki, S. & Dixon, T. (Eds). (2011). *Zen Mind, Beginner's Mind: Informal Talk on Zen Meditation and Practice*. Shambhala Publications.
- Terebess. (2020, December 1). *Liang-kaj csan festmenyei Zen Painting* [Prints]. <https://terebess.hu/zen/liangkaj.html>.
- The Met. (2020, December 4). *Kabuki Actor Otani Oniji III* [Prints]. <https://www.metmuseum.org/art/collection/search/37358>.

ฟ้อนสู่ขวัญข้าวคุณลาน : พัฒนาการจากบุญคุณลานปราสาทรวงข้าว

received 28 APR 2022 revised 10 OCT 2022 accepted 31 OCT 2022

ทัศนีย์ ศิวบรรวัฒนา

รองศาสตราจารย์ประจำภาควิชานาฏศิลป์ศึกษา
คณะศิลปศึกษา วิทยาลัยนาฏศิลปร้อยเอ็ด
สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ กระทรวงวัฒนธรรม

กิตติศักดิ์ สันธูโคตร

อาจารย์ประจำภาควิชาศึกษาทั่วไป
คณะศิลปศึกษา วิทยาลัยนาฏศิลปกาฬสินธุ์
สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ กระทรวงวัฒนธรรม

วิภาพร ฝ่ายเพ็ญ

อาจารย์ประจำภาควิชานาฏศิลป์ศึกษา
คณะศิลปศึกษา วิทยาลัยนาฏศิลปกาฬสินธุ์
สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ กระทรวงวัฒนธรรม

บทคัดย่อ

บทความนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อนำเสนอเกี่ยวกับ 1. ประวัติความเป็นมา รูปแบบ ประเพณี บุญคุณลานปราสาทรวงข้าวของจังหวัดกาฬสินธุ์ 2. เพื่อสร้างสรรค์นาฏศิลป์พื้นเมืองชุดฟ้อนสู่ขวัญข้าว คุณลาน โดยประเพณีบุญคุณลานปราสาทรวงข้าวของจังหวัดกาฬสินธุ์ จัดขึ้นที่วัดเสตวันนาราม ตำบลเหนือ อำเภอมือ จังหวัดกาฬสินธุ์ เป็นพิธีกรรมเกี่ยวกับความศรัทธาต่อพระแม่โพสพ ซึ่งชาวบ้านได้นำรวงข้าวมาสร้างเป็นปราสาทซึ่งมีพัฒนาการรูปแบบของปราสาท 3 รูปแบบ คือ (1) ปราสาทรวงข้าวแบบทรงพระธาตุ (2) ปราสาทรวงข้าวแบบทรงระฆังคว่ำ และ (3) ปราสาทรวงข้าวแบบทรงจตุรมุข ในปัจจุบันใช้รูปแบบปราสาทรวงข้าวทรงจตุรมุข ใช้รวงข้าวกว่า 1 ล้านรวง ความสูงประมาณ 20 เมตร และนำมาสู่การสร้างสรรค์นาฏศิลป์พื้นเมืองชุด ฟ้อนสู่ขวัญข้าวคุณลาน โดยมีกระบวนการสร้างสรรค์ ดังนี้ 1) ศึกษาหลักแนวคิดทฤษฎีนาฏยประดิษฐ์ ทฤษฎีการสร้างสรรค์งาน ทฤษฎีการออกแบบเครื่องแต่งกายและแนวคิดสำหรับการสร้างสรรค์ทำนองเพลง 2) ออกแบบทำนองดนตรี ทำฟ้อนและเครื่องแต่งกาย 3) วิพากษ์และให้ข้อเสนอแนะของผู้ทรงคุณวุฒิ และ 4) เผยแพร่ต่อสาธารณชน การฟ้อนชุดนี้ใช้วงดนตรีพื้นบ้านอีสาน (วงโปงลาง) แบ่งการแสดงออกเป็น 3 ช่วง โดยช่วงที่ 1 การแสดงที่สื่อให้เห็นการร้อยเรียงจากความเชื่อเรื่องการขอฟ้าขอฝนกับพญาแถน หรือสิ่งศักดิ์สิทธิ์ ให้ฝนตกต้องตามฤดูกาล ช่วงที่ 2 การแสดงที่สื่อให้เห็นถึงการทำนา ในวิถีชีวิตของชาวอีสาน และช่วงที่ 3 การแสดงให้เห็นถึงการนำเอารวงข้าวมาบูชาและประดับตกแต่งให้เป็นปราสาทรวงข้าวที่สวยงาม มีการแปรแถวทั้งหมด 14 แถว โดยมีการแต่งกายเป็นแบบหญิงสาวชาวอีสานสวมเสื้อแขนยาว ห่มสไบ นุ่งผ้าถุงยาว สวมเครื่องประดับเงิน มีท่ารำหลัก 29 ท่า ใช้ผู้แสดงเป็นผู้หญิงจำนวน 12 คนหรือตามความเหมาะสม และสามารถนำไปจัดแสดงในงานประเพณีบุญคุณลานปราสาทรวงข้าว หรือในงานต่าง ๆ ได้ตามความเหมาะสม

คำสำคัญ: ประเพณีบุญคุณลาน, ฟ้อนสู่ขวัญข้าวคุณลาน, บุญคุณลานปราสาทรวงข้าว

Faun Su Kwan Khao Khun Lan: Development from Boon Khun Lan Prasat Ruang Khao

Tussanee Siwaborwornwattana

Department of Dramatic Arts,
Faculty of Art Education,
Roi Et College of Dramatic Arts,
Bunditpatanasilpa Institute,
Ministry of Culture

Kittisak Sinthukhot

Lecturer, Department of General Education
Department of Dramatic Arts,
Faculty of Art Education,
Roi Et College of Dramatic Arts,
Bunditpatanasilpa Institute,
Ministry of Culture

Wipaporn Faiphia

Lecturer, Department of Dramatic Arts
Education Department of Dramatic Arts,
Faculty of Art Education
Kalasin College of Dramatic Arts,
Bunditpatanasilpa Institute,
Ministry of Culture

Abstract

This article aims to 1. present historical background and characteristics of Boonkhon Lan Prasat Ruang Khao tradition in Kalasin province and 2. create the Fon Su Khwan Khao Khoon Lan, a folk-dance performance Boonkhon Lan Prasat Ruang Khao of Kalasin held at Sawatwan Wanaram temple, Nuea sub-district, Kalasin depicts the belief in Pra Mae Posob. The castle (Prasat), built by million ears of rice, was developed into 3 designs: (1) a stupa design; (2) an inverted bell design; and a cruciform design. Nowadays, the construction of Prasat Ruang Khao, with the cruciform 20-meter-tall design, relies on one million ears of rice which became the inspiration for creating Fon Su Khwan Khao Khoon Lan. The creative process consists of 1) studying concepts and theories of choreography, creation, costume design, and music composition; 2) designing music, dance and costumes 3) following experts' comments and advice and 4) publishing the dance performance. The dance performing with a local northeastern music band (Ponglang music band in Isan) can be divided into 3 sessions.

The first session demonstrates the belief in rain-asking ritual and Pheaya Thaen or holy spirits. The second session depicts farming, the lifestyle of North-eastern people. The third session portrays the worship of ears of rice and the procedure for decorating Prasat Ruang Khao. The dance performance includes 14-line formations. Female dancers wear traditional Isan costume, long sleeves with sabai cloth covering the breasts and hanging loose behind the shoulders and a long tube skirt, with silver ornaments. The dance performance is composed of 29 main dance steps and 12 female dancers, depending on appropriateness. It can be performed in Boonkhoun Lan Prasat Ruang Khao tradition or any other suitable events.

Keywords: Boon Khun Lan Tradition, Faun Su Kwan Khao Khun Lan, Boon Khun Lan Prasat Ruang Khao Ear of rice castle

บทนำ

ภาคตะวันออกเฉียงเหนือหรือภาคอีสานเป็นภูมิภาคที่มีพื้นที่มากที่สุดของประเทศไทย จากอาณาเขตที่กว้างขวาง จึงเป็นส่วนสำคัญที่ทำให้ภาคอีสานเป็นศูนย์รวมของประชากรหลายเชื้อชาติ มีความหลากหลายทางศิลปวัฒนธรรม ประเพณี ซึ่งชาวอีสานได้ยึดถือจารีตประเพณี “ฮีตสิบสอง” ไว้เป็นแบบแผนในการดำรงชีวิตที่สำคัญของชุมชน ด้วยความเชื่อว่าการกระทำนี้จะส่งผลให้เกิดความคุ้มครองจากภัยอันตรายและเป็นการแสดงออกถึงความกตัญญู ต่อธรรมชาติรวมทั้งบรรพบุรุษ

การดำเนินชีวิตทั่วไปของชาวจังหวัดกาฬสินธุ์ขึ้นอยู่กับความเชื่อและระเบียบแบบแผนขนบธรรมเนียมประเพณี อันมีมาแต่โบราณ เช่น การมีจารีตหรือ “ฮีต” ดังที่เรียกว่า “ฮีตสิบสอง คองสิบสี่” เป็นประเพณีที่ประชาชนในภาคอีสานปฏิบัติกันมาจนถึงปัจจุบันทั้งสิบสองเดือนของแต่ละปี เป็นการผสมผสานพิธีกรรมที่เกี่ยวกับเรื่องผี พิธีกรรมทางพุทธศาสนา และเป็นวัฒนธรรมแสดงถึงความเจริญรุ่งเรืองอันเป็นเอกลักษณ์ของท้องถิ่นและของชาติ งานฮีตจึงเป็นการทำงานร่วมกันทั้งร่างกายแรงใจเพื่อสังคมส่วนรวม ซึ่งล้วนแล้วแต่ขอให้ช่วยเหลือเกื้อกูลซึ่งกันและกัน ร่วมกิจกรรมทางสังคมและงานบุญ ทำให้กลุ่มชนต่าง ๆ อยู่ร่วมกันอย่างมีความสุข トラบกระทั่งถึงปัจจุบัน

วัฒนธรรมถือเป็นสิ่งที่สะท้อนให้เห็นถึงวิถีชีวิตที่คนในชุมชนและท้องถิ่นต่าง ๆ ยึดถือในการดำเนินชีวิต โดยแสดงออกในรูปแบบของวิถีชีวิต ขนบธรรมเนียมประเพณี ภูมิปัญญา และศิลปะการแสดง เป็นต้น โดยศิลปะการแสดงต่าง ๆ ที่แสดงความเป็นเอกลักษณ์เฉพาะอันสัมพันธ์กับวิถีชีวิตพื้นบ้านที่แสดงออกด้วยลีลาท่าทางการฟ้อนที่ชาวบ้านได้คิดประดิษฐ์ขึ้น ทำให้เกิดศิลปะการแสดงที่เรียกว่า “นาฏศิลป์พื้นเมือง” บ่งบอกถึงถึงเอกลักษณ์ประจำถิ่นได้อย่างชัดเจน (Wangruamklang et al. 2000, p. 1 - 5) โดยเฉพาะศิลปะแขนง การแสดงพื้นบ้าน เป็นวัฒนธรรมของชาวบ้านที่มีความสัมพันธ์เกื้อกูลกัน โดยมีความสัมพันธ์กับวัฒนธรรมพื้นบ้านในสาขาอื่น เช่น ศิลปะ ดนตรี วรรณกรรม ตลอดจนความสัมพันธ์กับสภาวะแวดล้อมของสังคมในยุคสมัยนั้น ๆ (Thammawat, 1983, p. 40 - 41) เนื้อหาสาระมุ่งให้ความสนุกสนาน บันเทิงใจ ตลอดจนเป็นสิ่งที่สะท้อนให้เห็นถึงวิถีชีวิตในสังคมและวัฒนธรรมไทยยุคหนึ่ง การแสดงพื้นบ้านจึงไม่ใช่เพื่อรีนเรจบันเทิงใจเท่านั้น แต่จะเป็นจดหมายเหตุให้คนรุ่นใหม่ได้ศึกษาสังคมยุคนั้นด้วย

ศิลปะดนตรี การฟ้อนรำ แสดงถึงวิถีชีวิตและเอกลักษณ์ประจำท้องถิ่น ซึ่งจะแตกต่างกันออกไปตามสภาพความเป็นอยู่ ขนบธรรมเนียมประเพณี และสภาพภูมิศาสตร์ ซึ่งส่งผลให้รูปแบบการฟ้อนมีความหลากหลายโดยแบ่งตามจุดมุ่งหมายของการฟ้อน เช่น การฟ้อนเพื่อเชนสรวงบูชา การฟ้อนเพื่อความสนุกสนานในเทศกาลต่าง ๆ การฟ้อนเพื่อความเป็นสิริมงคล (Buapim, 1995, p. 61) ประเพณีบุญคูณลานปราสาทรวงข้าวเป็นประเพณีประจำจังหวัดกาฬสินธุ์ มีชื่อเสียงเป็นที่รู้จักกันโดยทั่วไป เป็นประเพณีที่ชาวจังหวัดกาฬสินธุ์ให้ความสำคัญเป็นอย่างมาก เนื่องจากเป็นเอกลักษณ์ที่สืบทอดกันมาช้านาน จัดขึ้นในช่วงเดือนยี่ (กุมภาพันธ์) ของทุกปี เพื่อบูชาพระแม่โพสพที่ทำให้ได้รับผลผลิตที่ดี และเพิ่มความอุดมสมบูรณ์ อีกทั้งยังเป็นการแสดงถึงการให้ความร่วมมือและสร้างความสามัคคีในการทำงานเป็นหมู่คณะอีกด้วย

ฟ้อนสู่ขวัญข้าวคุณลาน เป็นการแสดงที่ถูกสร้างสรรค์ขึ้นโดยต้องการให้เป็นการแสดงในประเพณีบุญคุณลาน ปราสาทรวงข้าวของเทศบาลตำบลเหนือ อำเภอเมือง จังหวัดกาฬสินธุ์ เป็นประเพณีในฮีตสิบสองของชาวอีสานที่ยิ่งใหญ่และมีเอกลักษณ์เฉพาะถิ่น ถูกจัดขึ้นในเดือนยี่หรือประมาณเดือนกุมภาพันธ์ของปีโดยเริ่มจัดขึ้นตั้งแต่ปี พ.ศ. 2537 โดยถือปฏิบัติสืบทอดกันมาเป็นระยะเวลา 25 ปีแล้ว เป็นพิธีกรรมที่จัดทำขึ้นเพื่อทำบุญขวัญข้าวที่นวดเสร็จและกองไว้ในลานข้าว และระลึกถึงบุญคุณของพระแม่โพสพที่มีต่อมนุษย์เพื่อความเป็นสิริมงคลต่อเกษตรกร ชาวจังหวัดกาฬสินธุ์เชื่อว่าพิธีนี้จะทำให้ข้าวกล้างอกงามและได้ผลดีในปีต่อไป ชาวบ้านทุกคนจึงให้ความร่วมมือจัดงานให้ออกมาดีที่สุดในยุคที่คัดเลือกรวงข้าวที่มีความสมบูรณ์ เพื่อนำมาประดับตกแต่งเป็นปราสาทรวงข้าวขนาดใหญ่เป็นผลงานศิลปะแห่งความศรัทธาที่สะท้อนถึงวิถีชีวิต วัฒนธรรม และความเชื่อของชาวกาฬสินธุ์ได้อย่างงดงาม

ประมาณปี พ.ศ. 2537 ถึงปี พ.ศ. 2549 ในพิธีเปิดงานประเพณีบุญคุณลานปราสาทรวงข้าวจะมีการฟ้อนของชาวบ้านซึ่งเป็นผู้หญิง เพื่อบวงสรวงบูชาพระแม่โพสพ เป็นการฟ้อนที่ไม่มีระเบียบแบบแผน ผู้ฟ้อนแต่ละคนจะโซว้ลีลาการฟ้อนอย่างอิสระ นิยมฟ้อนต่อกันเป็นรูปวงกลม ต่อมาจังหวัดกาฬสินธุ์ได้มีการพัฒนาให้งานประเพณีบุญคุณลานปราสาทรวงข้าวมีความยิ่งใหญ่ และเป็นการส่งเสริมการท่องเที่ยวในจังหวัดกาฬสินธุ์ให้เป็นที่รู้จักอย่างแพร่หลาย ตั้งแต่ พ.ศ. 2550 ถึง พ.ศ. 2558 วิทยาลัยนาฏศิลปกาฬสินธุ์ สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ ได้เข้าร่วมในพิธีเปิดงานประเพณีบุญคุณลานปราสาทรวงข้าว โดยนำชุดการแสดงที่มีอยู่แล้วไปแสดงร่วมในพิธีเปิด เช่น เชื่องทำนา รำดิ้งครกดิ้งสาก ฟ้อนโปงลาง ฟ้อนตังหวาย เป็นต้น อย่างไรก็ตาม ชุดการแสดง เหล่านี้ไม่ได้สื่อให้เห็นวิถีชีวิตการทำนาและการบูชาพระแม่โพสพที่ชัดเจน ดังนั้น วิทยาลัยนาฏศิลปกาฬสินธุ์ จึงได้คิดสร้างสรรค์ชุดการแสดงฟ้อนสู่ขวัญข้าวคุณลานขึ้น เพื่อใช้เป็นชุดการแสดงในพิธีเปิดงานประเพณีบุญคุณลานปราสาทรวงข้าว โดยเริ่มตั้งแต่ปี พ.ศ. 2559 จนกระทั่งถึงปัจจุบัน เป็นการสื่อให้เห็นถึงการบูชาพระคุณของพระแม่โพสพ และสิ่งศักดิ์สิทธิ์ ที่ทำให้ข้าวในนาเจริญงอกงาม ตลอดจนวิถีชีวิตในการทำนา ได้นำรวงข้าวที่มีความแข็งแรงสมบูรณ์มาประดับตกแต่งเป็นปราสาทรวงข้าวที่ยิ่งใหญ่ ประณีตและสวยงาม

การแสดงชุดนี้เป็นผลงานการสร้างสรรค์ของวิทยาลัยนาฏศิลปกาฬสินธุ์ที่ถูกประดิษฐ์ขึ้นในปี พ.ศ. 2559 เพื่อใช้เป็นชุดการแสดงในพิธีเปิดงานประเพณีบุญคุณลานปราสาทรวงข้าว และได้นำเสนอในงานศิลปวัฒนธรรมของสถานศึกษา สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ ณ วิทยาลัยนาฏศิลปเชียงใหม่ โดยผู้อำนวยการวิทยาลัยนาฏศิลปกาฬสินธุ์ ขณะนั้นคือ นางธีรรัตน์ ลีลาเลิศสุระกุล และคณะทำงานประกอบด้วย รองผู้อำนวยการฝ่ายศิลปวัฒนธรรม นางพรสวรรค์ พรดอนก่อ ได้ประชุมร่วมกับผู้ที่เกี่ยวข้อง ได้แก่ หัวหน้าภาควิชานาฏศิลป์ นางดารณี จันทมีไชย หัวหน้ากลุ่มสาระการแสดงพื้นบ้าน นายกิตติยา ทาธิสา หัวหน้าภาควิชาดนตรีคีตศิลป์ นายพุกษา โพธิพร หัวหน้ากลุ่มสาระดนตรีพื้นบ้าน นายชนิตนันท์ ไชยสิทธิ์ หัวหน้างานวิจัยศิลปวัฒนธรรม นายลิวเมฆา อุ่นฤทธิ์ รวมถึงคณะครูของภาควิชานาฏศิลป์และภาควิชาดุริยางคศิลป์ ได้เข้าร่วมประชุมเพื่อระดมความคิดและพิจารณาจัดการแสดง มติในที่ประชุมได้นำเสนอชุดฟ้อนสู่ขวัญข้าวคุณลาน ซึ่งเป็นการฟ้อนที่สืบเนื่องจากประเพณีเดือนยี่หนึ่งในประเพณีสิบสองเดือนของคนอีสาน

เมื่อได้ซื้อชุดการแสดงชุดฟ้อนสู่ขวัญข้าวคุณลานแล้ว ในที่ประชุมจึงได้มอบหมายให้หัวหน้ากลุ่มสาระการแสดง
พื้นบ้าน นายกิตติยา ทาธิสา หัวหน้ากลุ่มสาระดนตรีพื้นบ้าน นายชินดนัย ไชยสิทธิ์ ระดมสมองคิดทำรำและ
ดนตรีประกอบการแสดง ซึ่งคณะครูที่ช่วยกันสร้างสรรค์ทำรำหลัก ๆ เป็นกลุ่มสาระนาฏศิลป์พื้นบ้าน ประกอบ
ไปด้วย นางพรสวรรค์ พรตอแก้ว นายกิตติยา ทาธิสา นางอังศุมาลิน ทาธิสา นายสันติ ยศสมบัติ และนางสาว
อัญชลิตา หิรัญยะพรรณ ส่วนการสร้างสรรค์ดนตรีและลายเพลงประกอบการแสดงเป็นของกลุ่มสาระวิชาดนตรี
พื้นบ้าน ประกอบด้วย นายชินดนัย ไชยสิทธิ์ นายอนุสรณ์ วรรณะ และนายอภิรักษ์ ภูสง่า จนกระทั่งได้ชุด
การแสดงฟ้อนสู่ขวัญข้าวคุณลาน

ในการสร้างสรรค์นาฏศิลป์ชุด “ฟ้อนสู่ขวัญข้าวคุณลาน” นี้ ผู้สร้างสรรค์ได้อาศัยหลักและทฤษฎีจากนาฏยประดิษฐ์
ทฤษฎีการสร้างสรรคงาน ทฤษฎีการออกแบบเครื่องแต่งกาย และแนวคิดสำหรับการสร้างสรรค์ทำนองเพลง โดย
สร้างสรรค์จากการกำหนดรูปแบบการแสดง การประดิษฐ์ทำรำ การแปรแถว การเลือกใช้เพลง / ดนตรี อุปกรณ์
ประกอบการแสดง การแต่งกาย รวมถึงโอกาสที่แสดง องค์ประกอบทั้งหมดจะต้องมีความเชื่อมโยงสัมพันธ์กัน
และสามารถสร้างสรรค์ออกมาเป็นชุดการแสดงที่กลมกลืนและสมบูรณ์ สามารถสะท้อนถึงวิถีชีวิต ประเพณี และ
ศิลปวัฒนธรรมของท้องถิ่น เมื่อออกแบบและเตรียมการแสดงเรียบร้อยแล้วจึงนำการแสดงเสนอต่อคณะกรรมการ
ผู้ทรงคุณวุฒิทางด้านนาฏศิลป์ ดนตรี และการออกแบบเครื่องแต่งกาย จากบุคลากรของวิทยาลัยนาฏศิลปกาฬสินธุ์
จำนวน 10 คน และบุคคลภายนอก จำนวน 4 คน หลังจากคณะกรรมการได้ผลวิพากษ์การแสดงแล้ว จึงปรับปรุง
แก้ไขผลงานการสร้างสรรค์ให้มีความสมบูรณ์และถูกต้องมากยิ่งขึ้น

วัตถุประสงค์

1. เพื่อศึกษาประวัติความเป็นมาและรูปแบบของประเพณีบุญคุณลานปราสาทรวงข้าวของจังหวัดกาฬสินธุ์
2. เพื่อสร้างสรรค์นาฏศิลป์พื้นเมืองชุด ฟ้อนสู่ขวัญข้าวคุณลาน

ขอบเขตของการดำเนินงาน

ศึกษาประวัติความเป็นมาและรูปแบบของประเพณีบุญคุณลานปราสาทรวงข้าวของวัดเสตวันวนาราม ตำบล
เหนือ อำเภอมือ จังหวัดกาฬสินธุ์ นำข้อมูลที่ได้จากการวิเคราะห์มาใช้ในการสร้างสรรค์การแสดงฟ้อนสู่ขวัญ
ข้าวคุณลาน ซึ่งเป็นการแสดงนาฏศิลป์พื้นเมืองสร้างสรรค์ที่สืบเนื่องมาจากประเพณีเดือนยี่ (ประเพณีบุญคุณ
ลาน)

นิยามศัพท์เฉพาะ

นาฏศิลป์พื้นเมืองสร้างสรรค์ หมายถึง การที่นักประดิษฐ์ทำรำ หรือผู้สร้างงานศิลปะต่าง ๆ ต้องคิดค้นสร้างสรรค์ ในการประดิษฐ์ทำรำ รวมทั้งองค์ประกอบสำคัญอื่น ๆ โดยผ่านกระบวนการคิดวิเคราะห์ รูปแบบการแสดง เครื่องแต่งกาย เครื่องดนตรี ทำนองเพลง การแปรแถว อุปกรณ์การแสดง และการออกแบบทำรำ ประกอบการแสดง หรืออื่น ๆ ตามจินตนาการของผู้สร้างงานที่ต้องการบ่งบอกเนื้อหาให้กับผู้ชมได้เล็งเห็นและสามารถจินตนาการ ร่วมกับงานของผู้สร้างสรรค์ได้

ฟ้อนสู่ขวัญข้าวคุณลาน หมายถึง ทำรำต่าง ๆ ที่ร้อยเรียงเข้าด้วยกันประกอบดนตรีและทำนองเพลง สื่อให้เห็นถึงการบูชาพระคุณของพระแม่โพสพ และสิ่งศักดิ์สิทธิ์ที่ทำให้ข้าวในนาเจริญงอกงาม ตลอดจนวิถีชีวิตในการทำนาและความสนุกสนานของสาวอีสานที่มีความเป็นอยู่อุดมสมบูรณ์และเป็นการขอบคุณพระแม่โพสพที่ให้อุดมสมบูรณ์แก่ผืนนา อีกทั้งเป็นการสร้างความสมัครสมานสามัคคีในหมู่คณะ

ทำขอขมาบูชาสิ่งศักดิ์สิทธิ์ หมายถึง การแสดงความเคารพสักการะพระยาแถนเทพเจ้า หรือสิ่งศักดิ์สิทธิ์ผู้สามารถดลบันดาลฝนให้ตกได้ตามความเชื่อของชาวอีสาน

ทำขอฟ้าขอฝน หมายถึง การบูชาสิ่งศักดิ์สิทธิ์ให้มีความรู้สึกละอายใจ มีความมั่นใจที่ช่วยดลบันดาลให้ฝนตกต้องตามฤดูกาล

ทำหว่านกล้า หมายถึง การเลียนแบบทำหว่านกล้าของชาวนา

ทำตักกล้า หมายถึง การเลียนแบบทำถอนกล้าของชาวนา

ทำดำนา หมายถึง การเลียนแบบทำดำนาของชาวนา ที่จะนำกล้าที่ถอนแล้วไปปักดำในนา

ทำเกี่ยวข้าว หมายถึง การเลียนแบบทำเกี่ยวข้าวของชาวนา

ทำบูชาข้าว หมายถึง การแสดงความเคารพบูชาต่อพระแม่โพสพ

ทำคูณข้าว หมายถึง การแสดงที่สื่อถึงลักษณะการนำข้าวมากองรวมกันของชาวบ้าน

ทำคูณลาน หมายถึง เป็นการแสดงที่สื่อถึงลักษณะการนำข้าวมากองรวมกันที่ลานวัด

ลาย หมายถึง เพลงหรือทำนองดนตรีพื้นบ้านอีสาน มักตั้งชื่อลายเลียนแบบธรรมชาติด้วยวิธีการดำรงชีวิตของชาวอีสาน

กรอบแนวคิดในการสร้างสรรค์

การสร้างสรรคานาฏศิลป์พื้นเมือง ฟ้อนสู่ขวัญข้าวคุณหลาน คณะผู้วิจัยได้ศึกษาค้นคว้าข้อมูลต่าง ๆ เพื่อให้ได้ข้อมูลเกี่ยวกับประเพณีบุญคุณหลานปราสาทรวงข้าว และข้อมูลทางด้านการออกแบบนาฏศิลป์พื้นเมืองแล้วจึงนำข้อมูลเหล่านั้นมาวิเคราะห์ เพื่อเป็นข้อมูลพื้นฐานด้านการออกแบบสร้างสรรค์ผลงานการแสดงการสร้างสรรคานาฏศิลป์พื้นเมืองฟ้อนสู่ขวัญข้าวคุณหลาน ซึ่งประกอบไปด้วยแนวคิดการแสดง ผู้แสดง เครื่องแต่งกาย อุปกรณ์การแสดง เครื่องดนตรี ทำนองเพลง รูปแบบการแสดง (กระบวนท่ารำ) และรูปแบบการแปรแถว โดยในแต่ละองค์ประกอบนั้นมีความเชื่อมโยงสอดคล้องกัน ซึ่งได้ใช้หลักแนวคิดดังนี้

ทฤษฎีนาฏยประดิษฐ์ ของ สุรพล วิรุฬห์รักษ์ กล่าวถึง หลักการและวิธีการเคลื่อนไหวร่างกายเพื่อการฟ้อนรำ การหาข้อมูลและแรงบันดาลใจจากงานวัดกรรมกรออกแบบและการกำหนดแนวคิดของเนื้อหา และรูปแบบการพัฒนาการออกแบบท่าทางการเคลื่อนไหวแนวทางและการวิเคราะห์ดนตรีความสัมพันธ์ของการแสดงกับฉาก เครื่องแต่งกาย แสงสีเสียง อุปกรณ์การแสดง รวมถึงการคัดเลือกผู้แสดงการฝึกซ้อม ที่เกี่ยวข้องกับการกำหนดรูปแบบนาฏศิลป์ของการสร้างสรรคงาน มากำหนดให้เป็นการผสมผสานหลายนาฏยจาริต คือ นาฏยศิลป์ไทยและนาฏศิลป์พื้นเมืองเพื่อบ่งเน้นให้การแสดงมีความแปลกตา (Wirunrak, 2004, p. 225-234)

อมรา กล้าเจริญ และประทีน พวงสำลี กล่าวว่า การฟ้อนรำเกิดจากการที่มนุษย์ดัดแปลงท่าทางมาจากธรรมชาติ และการบวงสรวงบูชาสิ่งศักดิ์สิทธิ์ด้วยการฟ้อนรำ และลักษณะการแปรแถวว่าเป็นกลวิธีที่จะทำให้แถวเปลี่ยนแปลงเป็นรูปลักษณะต่าง ๆ สาเหตุของการแปรแถวเพื่อเปลี่ยนอิริยาบถ ทำให้ผู้ชมไม่เกิดความเบื่อหน่ายและชวนติดตามตลอดชุดการแสดง (Klamcharoen, 1988, p. 33; Phuangsamlee, 1971, p. 53)

ทฤษฎีการสร้างสรรคงานของ อารี สุทธิพันธุ์ กล่าวว่า ความคิดสร้างสรรค์คือความคิดหรือการปฏิบัติที่มีการปรับปรุง เปลี่ยนแปลงเพิ่มเติม หรือสร้างขึ้นใหม่ โดยต่างไปจากสิ่งเดิมที่เป็นอยู่และสิ่งใหม่ที่เกิดขึ้นต้องเป็นไปในทางที่ดีงาม ความคิดสร้างสรรค์เป็นความต้องการอย่างหนึ่งของมนุษย์ที่ติดตัวมาตั้งแต่เกิด ต้องการทำให้แปลกไปจากเดิม ต้องการแสดงออกให้แปลกไปจากที่เคยเห็น ต้องการสร้างสิ่งใหม่ ๆ ต้องการทำให้มีประโยชน์มาจากที่เคยทราบ และต้องการคิดอะไรใหม่ ๆ เป็นกระบวนการทางสมองที่ต้องการหาสิ่งแปลกใหม่หรือสร้างความแตกต่างจากสิ่งเดิมที่มีอยู่ให้ดีขึ้น (Sutipan, 1989, p. 108-109)

ฉันทนา เอี่ยมสกุล กล่าวว่าผู้ออกแบบทำหรานาฏศิลป์สร้างสรรค์จะต้องเป็นผู้ที่ศึกษาความรู้เกี่ยวกับรูปร่างโครงหน้าให้เหมาะสมกับการแสดงแต่ละประเภทให้ใกล้เคียงกับหลักฐานมากที่สุด รูปร่างของผู้แสดงควรมีสัดส่วนความสูงเสมอกันเพื่อความสวยงามและสะดวกในการแปรแถว (Iamsakul, 2014, p. 85)

ทฤษฎีการออกแบบเครื่องแต่งกายของ นวลจิตต์ เรืองศรีใส กล่าวว่า เครื่องแต่งกายนับเป็นองค์ประกอบที่สำคัญส่วนหนึ่งของการแสดง ขณะที่รับชมการแสดง ผู้ชมจะเพลิดเพลินไปกับทัศนียภาพอันงดงามบนเวที ไม่ว่าจะเป็นฉากหรือความตระการตาของเครื่องแต่งกายของตัวละครที่นักออกแบบเครื่องแต่งกายออกแบบไว้ นอกจากนี้

ในบางครั้ง ผู้ชมจะถูกกระตุ้นให้รับรู้โดยสารบางประการจากจิตวิทยาการใช้สี และลักษณะของเสื้อผ้าที่สื่อถึงความคิด ความรู้สึกบางประการอันเกี่ยวข้องกับเรื่องการแสดง อีกทั้งเครื่องแต่งกายมีหน้าที่เล่าเรื่องหรือบ่งบอกถึงเรื่องราวในการแสดงนั้นได้ การออกแบบเครื่องแต่งกายเกิดจากการเลียนแบบธรรมชาติ การนำลวดลายหรือเอกลักษณ์ประจำท้องถิ่นมาออกแบบ เพื่อให้เกิดเป็นชิ้นงานที่มีความแปลกใหม่ ถือเป็นหลักการออกแบบเช่นกัน (Ruangsrisai, 2002, p. 15)

แนวคิดสำหรับการสร้างสรรค์ทำนองเพลง ของนพดล ศรีสว่าง กล่าวว่า ทำนองเพลงพื้นบ้านสื่อถึงความเป็นดนตรีพื้นเมืองของอีสานได้อย่างชัดเจน เนื่องจากมีความโดดเด่นและมีเอกลักษณ์เฉพาะตัว มีความเรียบง่าย อันแสดงถึงความเป็นพื้นเมืองอย่างแท้จริง ซึ่งส่งผลให้เพลงมีอารมณ์ร่วมไปกับแต่ละช่วงของการแสดง ผู้ประพันธ์ในอดีตมีกระบวนการที่คล้ายกันหลายประการ คือ การสร้างรูปแบบ การประพันธ์ทำนอง การประพันธ์จังหวะ เป็นต้น โดยมีการริเริ่มในการประพันธ์ที่ต่างกัน โดยคำนึงความเหมาะสมของทำนองจังหวะ และรูปแบบที่สอดคล้องกับแนวคิดและแรงบันดาลใจ จึงทำให้เกิดลายสมบุรณ์ และบันทึกเป็นทำนอง จังหวะและรูปแบบของลายด้วยวิธีการจำและนำสืบทอดโดยวิธีการปฏิบัติตามผู้บรรเลง การฟัง และการจดจำ เพื่อนำไปบรรเลงในเครื่องดนตรีพื้นบ้านอีสานประเภทต่าง ๆ (Srisawang, 2007, p. 40)

วิธีการดำเนินงาน

การวิจัยฟ้อนสู่ขวัญข้าวคุณลาน: พัฒนาการจากบุญคุณลานปราสาทรวงข้าว คณะผู้วิจัยใช้วิธีวิจัยเชิงคุณภาพ ได้แก่ ขั้นตอนเก็บรวบรวมข้อมูล ขั้นตอนวิเคราะห์ข้อมูล และกระบวนการสร้างสรรค์การแสดง ดังนี้

1. ขั้นตอนเก็บรวบรวมข้อมูล ศึกษาและรวบรวมข้อมูลจากหนังสือเอกสารทางวิชาการ บทความ วิทยุและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง จากแหล่งวิทยบริการของสถาบันการศึกษาต่าง ๆ และการสัมภาษณ์ ผู้นำชุมชนและปราชญ์ท้องถิ่นเกี่ยวกับประวัติความเป็นมา รูปแบบของประเพณีบุญคุณลานปราสาทรวงข้าวของจังหวัดกาฬสินธุ์
2. ขั้นตอนวิเคราะห์ข้อมูล โดยได้ศึกษาและรวบรวมข้อมูลจากบันทึกเอกสาร ข้อมูลภาคสนามจากการสัมภาษณ์ จากนั้นนำมาวิเคราะห์ เรียบเรียงข้อมูล ประวัติความเป็นมา รูปแบบของประเพณีบุญคุณลานปราสาทรวงข้าว พร้อมหลักฐาน รูปภาพตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน และวิเคราะห์ข้อมูลจากทฤษฎี หลักการ และแนวทางการสร้างสรรค์ทางด้านนาฏศิลป์ เพื่อใช้เป็นแนวทางในการสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์พื้นเมืองชุด ฟ้อนสู่ขวัญข้าวคุณลาน
3. ขั้นตอนกระบวนการสร้างสรรค์ ชุด ฟ้อนสู่ขวัญข้าวคุณลาน คณะผู้วิจัยได้ดำเนินการ ดังนี้
 - 1) ประชุมเลือกหัวข้อที่จะนำมาสร้างสรรค์ โดยการศึกษาเอกสารและสัมภาษณ์บุคคลที่เกี่ยวข้องกับประเพณีบุญคุณลานปราสาทรวงข้าว นำมาวิเคราะห์เพื่อสร้างแนวคิดของการแสดง
 - 2) นำข้อมูลที่ได้นำมาเรียบเรียง ใช้เป็นแนวคิดสำหรับการสร้างสรรค์ทำนองเพลง แล้วประพันธ์ลายหรือทำนองเพลงประกอบการแสดง โดยใช้วงโปงลาง เริ่มด้วยท่วงทำนองจังหวะเชื่องช้า ปานกลาง และรวดเร็ว ทำให้ได้อารมณ์อ่อนหวาน ความสุข และ ความสนุกสนาน

3) คัดเลือกนักแสดง ที่มีความรู้ความสามารถในการแสดงนาฏศิลป์ได้ โดยกำหนดผู้แสดงเป็นผู้หญิงทั้ง 12 คน เป็นการแสดงรำหมู่ มีการคัดเลือกผู้แสดงที่มีรูปร่างเหมาะสมใกล้เคียงกัน รูปร่างได้สัดส่วน และมีความสูงอยู่ในระดับเดียวกันเพื่อความสวยงามในการแปรแถว

4) การประดิษฐ์ท่าพ้องโดยใช้ทฤษฎีนาฏยประดิษฐ์ ทฤษฎีการสร้างสรรคงาน มาเป็นแนวทางในการประดิษฐ์ เป็นการแสดงที่สื่อให้เห็นการบวงสรวงบูชาต่อพระแม่โพสพ ซึ่งแบ่งการแสดงออกเป็น 3 ช่วงดังนี้

ช่วงที่ 1 การแสดงของกระบวนท่ารำที่ต้องการสื่อให้ผู้ชมได้เห็นและเข้าใจถึงการสักการะสิ่งศักดิ์สิทธิ์ในความเชื่อ เรื่องการขอฟ้าขอฝนกับสิ่งศักดิ์สิทธิ์ ให้ฝนตกต้องตามฤดูกาล

ช่วงที่ 2 การแสดงของกระบวนท่ารำที่สื่อให้เห็นวิถีชีวิตการทำนาของชาวอีสาน เป็นการสร้างขวัญและกำลังใจให้กับชาวนา

ช่วงที่ 3 การแสดงของกระบวนท่ารำที่สื่อให้เห็นถึงกรรมวิธีการนำเอารวงข้าวมาบูชาในประเพณีบุญคุณลาน ปราสาทรวงข้าว เมื่อเสร็จแล้วก็แสดงถึงความสนุกสนานของหญิงสาว

5) กระบวนการแปรแถวประกอบการแสดงให้เหมาะสมกับทำนองเพลง ซึ่งกระบวนการแปรแถวพ้องสู่ขวัญข้าว คุณลาน มี 3 ลักษณะ คือ

5.1 การใช้ทิศทางของผู้แสดงทั้ง 12 คน มีการใช้ทิศทางที่เป็นไปในทางเดียวกันทั้งหมด และการใช้ทิศทางที่แตกต่างในเวลาเดียวกัน

5.2 การเคลื่อนไหวของผู้แสดงบนเวที มีการใช้ลักษณะเส้นต่าง ๆ ในการเคลื่อนไหว ได้แก่การเคลื่อนไหวในลักษณะเส้นตรงแนวเฉียง เส้นโค้งวงกลม เส้นโค้งวงกว้าง เส้นตรงแนวตั้ง และเส้นตรงแนวนอน

5.3 รูปแบบแถวมีลักษณะการแปรแถวแบบพื้นฐานทางนาฏศิลป์ไทย มีทั้งหมด 14 แบบ

6) การออกแบบเครื่องแต่งกายให้มีความสวยงาม โดยใช้ทฤษฎีการออกแบบเครื่องแต่งกายเป็นแนวทางในการออกแบบเครื่องแต่งกาย โดยคำนึงถึงความเหมาะสม ความเชื่อ และบริบทของท้องถิ่นที่เกี่ยวข้องกับประเพณี

7) นำผลงานมาสร้างสรรค์ ให้คณะกรรมการผู้ทรงคุณวุฒิได้วิพากษ์และให้ข้อเสนอแนะผู้ทรงคุณวุฒิทางด้านนาฏศิลป์ ดนตรี และการออกแบบเครื่องแต่งกาย จากบุคลากรภายนอกจำนวน 4 คน และบุคลากรของวิทยาลัยนาฏศิลปกาฬสินธุ์ จำนวน 10 คน เพื่อให้ได้ชุดการแสดงซึ่งสอดคล้องกับวัตถุประสงค์

8) การเผยแพร่ผลงานสร้างสรรค์พ้องสู่ขวัญข้าวคุณลานออกสู่สาธารณชน เพื่อสืบสานประเพณีบุญคุณลาน ปราสาทรวงข้าว และเป็นการส่งเสริมนาฏศิลป์พื้นเมืองอีสานให้เป็นที่รู้จักแก่บุคคลทั่วไป

ผลการศึกษา

ประวัติความเป็นมา รูปแบบ ของประเพณีบุญคุณลานปราสาทรวงข้าวของจังหวัดกาฬสินธุ์

ประเพณีบุญคุณลานปราสาทรวงข้าวของจังหวัดกาฬสินธุ์จัดขึ้นที่วัดเศวตวันนาราม ตำบลเหนือ อำเภอมือง จังหวัดกาฬสินธุ์ มีจุดเริ่มต้นใน พ.ศ. 2537 คือเมื่อถึงช่วงเวลาประกอบพิธีบุญคุณลาน ชาวบ้านส่วนใหญ่ยังนวดข้าวไม่เสร็จ จึงนำมัดข้าวที่ยังไม่แยกเมล็ดออกจากฟางมาถวายวัด นายสมนึก บัวแพ ตำแหน่งพัฒนาการจังหวัดกาฬสินธุ์ในขณะนั้น ได้แนะนำชุมชนให้นำมัดข้าวมาสร้างเป็นปราสาทรวงข้าวขนาดเล็ก ๆ ต่อมาชุมชนได้พัฒนารูปแบบปราสาทรวงข้าวจนมีขนาดใหญ่และสวยงาม ได้ทำอย่างต่อเนื่องมาแล้วเป็นเวลาประมาณ 25 ปี



ภาพที่ 1 วัดเศวตวันนาราม

Note: From © Tussanee Siwaborwornwattana 15/06/2021

วัดเศวตวันนาราม ตำบลเหนือ อำเภอมือง จังหวัดกาฬสินธุ์ นอกจากเป็นสถานที่จัดงานประเพณีบุญคุณลานปราสาทรวงข้าวแล้ว ยังเป็นศูนย์กลางการศึกษาและอบรมคุณธรรมจริยธรรม เป็นศูนย์การเรียนรู้ธรรมศึกษาสำหรับนักเรียนและประชาชนทั่วไป และในอนาคตจะเป็นศูนย์รวมวิทยาการต่าง ๆ เป็นแหล่งเรียนรู้ที่สำคัญของตำบลเหนือ จังหวัดกาฬสินธุ์อีกต่อไป รูปแบบของปราสาทรวงข้าวในประเพณีบุญคุณลานของตำบลเหนือ จังหวัดกาฬสินธุ์ มีอยู่ 3 รูปแบบ ดังนี้

1. ปราสาทรวงข้าวแบบทรงพระธาตุพนม ปี พ.ศ. 2534 - พ.ศ. 2535

ระยะแรกเริ่มชุมชนและบุคลากรของเทศบาลตำบลเหนือได้ร่วมกันเอารวงข้าวมาจัดทำเป็นปราสาทรวงข้าวรูปแบบพระธาตุพนม ซึ่งได้แนวคิดมาจากรูปแบบของพระธาตุพนม จังหวัดนครพนม เป็นความเชื่อเรื่องอานิสต์ที่ได้รับจากการสร้างพระธาตุจำลอง และเชื่อว่าพระธาตุพนมเป็นองค์พระธาตุที่เป็นสัญลักษณ์และมีความหมายถึงพระพุทธเจ้า เพื่อถวายเป็นพุทธบูชา อีกทั้งได้รับความเคารพนับถือจากชาวไทยเป็นอย่างมาก และยังเป็นพระธาตุใหญ่ที่สุดในแผ่นดินอีสาน ส่งผลให้ชุมชนได้คิดประดิษฐ์สร้างปราสาทรวงข้าวเลียนแบบลักษณะรูปทรงพระธาตุพนม วิธีการสร้างปราสาทรวงข้าวก็เป็นไปแบบเรียบง่ายโดยช่างพื้นบ้านหรือชาวบ้านที่มีฝีมือเชิงช่างเป็นผู้สร้าง เป็นศิลปะพื้นบ้านที่มีลักษณะเฉพาะของท้องถิ่นที่มีความงาม เรียบง่าย และแฝงไปด้วยความละเอียดอ่อนทางสุนทรียภาพ ตามความคิดความรู้สึกของผู้สร้างโดยช่างพื้นบ้าน (Kamsanok, 2022, interview)



ภาพที่ 2 ปราสาทรวงข้าวแบบทรงพระธาตุพนม
Note: From © Puskorn Moonsri 21/02/2021

2. ปราสาทรวงข้าวแบบทรงระฆังคว่ำ พ.ศ. 2536 - พ.ศ. 2540

ต่อมาใน พ.ศ. 2356 - พ.ศ. 2540 ชุมชนได้ปรับเปลี่ยนรูปแบบการจัดทำปราสาทรวงข้าวเป็นแบบทรงระฆังคว่ำ ด้วยเชื่อว่าระฆัง เป็นสัญลักษณ์แห่งความดี การสร้างระฆังไว้ในพระพุทธศาสนา เท่ากับเป็นการสร้างสมบุญบารมี ความดีงาม มีอานิสงส์ยิ่งใหญ่ ทำให้เป็นคนมีเกียรติยศชื่อเสียงโด่งดัง ประดุจเสียงระฆัง เป็นที่เคารพนับถือและเป็นสิริมงคลต่อผู้พบเห็น เท่ากับเป็นการสร้างความดี ความมีชื่อเสียงให้แก่ตัวเอง มีลักษณะเด่นคือ ทำตอนบนให้คอดลงและทำตอนล่างให้พองออกในส่วนที่เป็นปากระฆัง มีแท่นฐานรองรับอยู่ส่วนล่าง เหนือองค์ระฆังเป็นส่วนยอด มีต่อขึ้นไปเป็นทรงกรวย (Samranwong, 2022, interview)



ภาพที่ 3 ปราสาทรวงข้าวแบบทรงระฆังคว่ำ
Note: From © Puskorn Moonsri 22/05/1997

3. ปราสาทรวงข้าวแบบทรงจตุรมุข พ.ศ. 2541 - พ.ศ. 2565

ตั้งแต่ปี พ.ศ. 2541 - พ.ศ. 2565 ชุมชนได้ปรับเปลี่ยนปราสาทรวงข้าวเป็นแบบทรงจตุรมุขเป็นปราสาทรวงข้าวที่สร้างเลียนแบบพระที่นั่งในปราสาทราชวัง แต่สร้างให้มีขนาดเล็กกว่าของจริง ซึ่งได้รับอิทธิพลทางสถาปัตยกรรมและศิลปกรรมมาจากส่วนกลางที่นำมาประยุกต์เข้ากับการทำปราสาทรวงข้าวของช่างพื้นบ้านในท้องถิ่น เกิดขึ้นเพราะคติความเชื่อในพระพุทธศาสนาที่เกี่ยวกับเรื่องราวในมิติของสวรรค์ อันกล่าวถึงเทพวิมานผสมกับความเชื่อในศาสนาพราหมณ์ที่พระมหากษัตริย์ทรงได้รับการยกย่องเป็นสมมติเทพ ให้เป็นที่ประดิษฐานสิ่งที่ควรค่าแก่การเคารพนับถือ (Sonutha 2022, interview) การทำปราสาทรวงข้าวทรงจตุรมุขในปัจจุบันมีजू 4 ด้าน มีความกว้าง 20 เมตร ยาว 20 เมตร มีความสูงจากฐานถึงปลายปราสาท 25 เมตร และมีการสืบทอดรูปแบบดังกล่าวมาจนถึงปัจจุบันนี้



ภาพที่ 4 ปราสาทรวงข้าวแบบทรงจตุรมุข

Note: From © Puskorn Moonsri 21/02/2021

การสร้างสรรค์นาฏศิลป์พื้นเมือง ชุด ฟ้อนสู่ขวัญข้าวคุณลาน

การแสดงฟ้อนสู่ขวัญข้าวคุณลานที่ถูกสร้างสรรค์ขึ้นโดยต้องการให้เป็นการแสดงในประเพณีบุญคุณลานปราสาทรวงข้าวของเทศบาลตำบลเหนือ อำเภอเมือง จังหวัดกาฬสินธุ์ เป็นประเพณีในฮีตสิบสองของชาวอีสานที่ยิ่งใหญ่และมีเอกลักษณ์เฉพาะถิ่น จัดขึ้นในเดือนยี่หรือประมาณเดือนกุมภาพันธ์ของปีโดยเริ่มจัดขึ้นตั้งแต่ พ.ศ. 2537 โดยถือปฏิบัติสืบทอดกันมาเป็นระยะเวลา 25 ปีแล้ว เป็นพิธีกรรมที่จัดทำขึ้นเพื่อทำบุญขวัญข้าวที่นวดเสร็จและกองไว้ในลานข้าวและระลึกถึงบุญคุณของพระแม่โพสพที่มีต่อมนุษย์เพื่อความเป็นสิริมงคลต่อเกษตรกร เชื่อว่าพิธีนี้จะทำให้ข้าวกล้างอกงามและได้ผลดีในปีต่อไป ชาวบ้านทุกคนจึงร่วมมือจัดงานให้ออกมาดีที่สุดในแต่ละปีโดยคัดเลือกรวงข้าวที่มีความสมบูรณ์ นำมาประดับตกแต่งเป็นปราสาทรวงข้าวขนาดใหญ่เป็นผลงานศิลปะแห่งความศรัทธาที่สะท้อนถึงวิถีชีวิต วัฒนธรรม และความเชื่อของชาวกาฬสินธุ์ได้อย่างงดงาม

ความหมายของท่ารำการแสดงฟ้อนสู่ขวัญข้าวคุณหลาน

คณะผู้สร้างสรรค์ชุดฟ้อนสู่ขวัญข้าวคุณหลาน ได้ให้ความหมายของท่ารำแต่ละท่า ไว้ดังนี้

ท่าที่ 1 ท่าเตรียม เป็นท่าแรกเริ่มในการฟ้อนสู่ขวัญข้าวคุณหลาน เป็นการฟ้อนที่ใช้ท่ารำของนาฏศิลป์ไทยโดยเน้นการเดินแบบช้า ๆ ตามทำนองดนตรี สื่อให้เห็นถึงการเดินเป็นขบวนของหญิงสาวด้วยความสงบเรียบร้อยเพื่อไปทำการบูชาสิ่งศักดิ์สิทธิ์ให้ฝนตกต้องตามฤดูกาล



ภาพที่ 5 ท่าเตรียม

Note: From © Tussanee Siwaborwornwattana 19/08/2021

ท่าที่ 2 ท่าขอขมาบูชาสิ่งศักดิ์สิทธิ์ หมายถึง การแสดงความเคารพสักการะพญาแถนเทพเจ้า หรือสิ่งศักดิ์สิทธิ์ ผู้สามารถดลบันดาลฝนให้ตกได้ตามความเชื่อของชาวอีสาน ให้มีความรู้สึกสบายใจ มีความมั่นใจ มีกำลังใจที่ได้กระทำในสิ่งที่ตนเชื่อถือ



ภาพที่ 6 ท่าขอขมาบูชาสิ่งศักดิ์สิทธิ์

Note: From © Tussanee Siwaborwornwattana 19/08/2021

ท่าที่ 3 ท่าขอฟ้าขอฝน หมายถึง การบูชาสิ่งศักดิ์สิทธิ์ให้มีความรู้สึกรสขบสบายใจ มีความมั่นใจ ที่ช่วยคลี่คลายให้ฝนตกต้องตามฤดูกาล



ภาพที่ 7 ท่าขอฟ้าขอฝน

Note: From © Tussanee Siwaborwornwattana 19/08/2021

ท่าที่ 4 ท่าหว่านกล้า หมายถึง การเลียนแบบท่าหว่านกล้าของชาวนา เป็นการหว่านเมล็ดข้าวเปลือกลงในพื้นดิน เมล็ดข้าวที่หว่านจะตกลงไปในร่องดินเมื่อฝนตกเมล็ดข้าวก็จะงอกขึ้นมา



ภาพที่ 8 ท่าหว่านกล้า

Note: From © Tussanee Siwaborwornwattana 19/08/2021

ท่าที่ 5 ทำดิ่งกล้า หมายถึง การเลียนแบบท่าถอนกล้าของชาวนา การเตรียมนำต้นกล้าที่แข็งแรงด้วยการดึงขึ้นมาจากดิน เมื่อนำไปปักดำในนา



ภาพที่ 9 ทำดิ่งกล้า

Note: From © Tussanee Siwaborwornwattana 19/08/2021

ท่าที่ 6 ทำดำนนา หมายถึง การเลียนแบบท่าดำนาของชาวนา ซึ่งจะนำกล้าที่ถอนแล้วไปปักดำในแปลงปักดำให้มีระยะห่างระหว่างกล้าแต่ละหลุม เพื่อให้ต้นกล้ามีความเจริญงอกงาม การดำนาชาวนาจะอุ้มมัดกล้าไว้ที่อก แยกเอากล้าข้าวออกด้วยมืออีกข้างหนึ่ง ใช้นิ้วโป้งกดรากข้าวลงไปในดินเพื่อให้กล้าตั้งต้นได้



ภาพที่ 10 ทำดำนนา

Note: From © Tussanee Siwaborwornwattana 19/08/2021

ท่าที่ 7 ท่าเกี่ยวข้าว หมายถึง การเลียนแบบท่าเกี่ยวข้าวของชาวนา เมื่อข้าวเริ่มออกรวงเหลืองพอที่จะเกี่ยวได้แล้ว หากข้าวสูงมากชาวนาจะใช้ไม้ไผ่ลำยาว ๆ นาบข้าว ให้ข้าวล้มไปทางเดียวเพื่อง่ายต่อการเกี่ยว เมื่อนาบเสร็จก็จะเริ่มเกี่ยวข้าว โดยใช้เคียวเกี่ยวข้าวให้เป็นกำ



ภาพที่ 11 ท่าเกี่ยวข้าว

Note: From © Tussanee Siwaborwornwattana 19/08/2021

ท่าที่ 8 ท่าบูชาข้าว หมายถึง เป็นการแสดงความเคารพบูชาต่อพระแม่โพสพ เพื่อเป็นการระลึกถึงพระคุณของพระแม่โพสพ ซึ่งชาวบ้านเชื่อว่าเป็นวิญญาณแห่งข้าว คอยคุ้มครองดูแลอำนวยความสะดวกให้ข้าวไว้เป็นอาหารเลี้ยงผู้คน จะต้องประกอบพิธีทำขวัญ พระแม่โพสพ เพื่อให้ พระแม่โพสพพึงพอใจและบันดาลให้ข้าวออกรวงงอกงาม อุดมสมบูรณ์ และทำนาได้ผลมีข้าวกินตลอดปี



ภาพที่ 12 ท่าบูชาข้าว

Note: From © Tussanee Siwaborwornwattana 19/08/2021

ท่าที่ 9 ท่าคุณข้าว เป็นการแสดงที่สื่อถึงลักษณะการนำข้าวมากองรวมกันของชาวบ้าน เพื่อเป็นกุศลส่งให้ในปีต่อไปจะได้ผลผลิตข้าวเพิ่มขึ้นอีก ทำให้ชาวนามีความสุข ความสบายใจ มีกำลังใจในการประกอบอาชีพทำนา และยังมีอารมณ์เอนกใจที่ได้สืบทอดประเพณีของบรรพบุรุษให้คงอยู่ตลอดไป



ภาพที่ 13 ท่าคุณข้าว

Note: From © Tussanee Siwaborwornwattana 19/08/2021

ท่าที่ 10 ท่าคุณลาน หมายถึง เป็นการแสดงที่สื่อถึงลักษณะการนำข้าวมากองรวมกันที่ลานวัดของชาวบ้านในหมู่บ้าน “ลาน” คือ สถานที่สำหรับนวดข้าว การนำข้าวที่นวดแล้วกองขึ้นให้สูง เป็นสัมพันธภาพที่ก่อให้เกิดความรัก ความเข้าใจ ความอบอุ่น พร้อมทั้งจะให้ความร่วมมือร่วมใจ ช่วยเหลือกันในการทำมาหากิน การปฏิบัติตามความเชื่อและการประกอบพิธีกรรม จะช่วยส่งเสริมสัมพันธภาพภายในครอบครัวได้มากมาย



ภาพที่ 14 ท่าคุณลาน

Note: From © Tussanee Siwaborwornwattana 19/08/2021

ท่าที่ 11 ทำอีสานบ้านเฮา การแสดงถึงความสนุกสนาน เมื่อมีกองข้าวกองใหญ่ และความอุดมสมบูรณ์ ในน้ำมีปลาในนามีข้าว แสดงถึงความเป็นอยู่ที่อุดมสมบูรณ์ของชาวอีสาน เป็นการขอบคุณพระแม่โพสพที่ให้ความอุดมสมบูรณ์แก่ผืนนา และเป็นการสร้างความสมัครสมานสามัคคี ร่วมสนุกสนานที่ทุกคนเหนื่อยจากการทำนาและประสบความสำเร็จด้วยดี



ภาพที่ 15 ทำอีสานบ้านเฮา

Note: From © Tussanee Siwaborwornwattana 19/08/2021



ภาพที่ 16 ฟ้อนสู่ขวัญข้าวคุณลานจำนวนผู้แสดง 12 คน

Note: From © Tussanee Siwaborwornwattana 19/08/2021

เครื่องแต่งกายและอุปกรณ์ประกอบการแสดง

ชาวไทยอีสานจังหวัดกาฬสินธุ์ เป็นกลุ่มชาติพันธุ์ที่อพยพมาจากจังหวัดต่าง ๆ ในภาคอีสาน และมีวัฒนธรรมในการทอผ้าที่สืบทอดกันมา ผู้หญิงในแถบนี้นิยมนุ่งผ้าถุงมัดหมี่ สวมเสื้อตามสมัยนิยม และชอบไว้ผมยาวเพื่อทำผมมวย หากไปวัดหรืองานพิธีต่าง ๆ จะมีผ้าสไบหมักสบู่ เพื่อความเรียบร้อยสวยงาม ฟ้อนสู่ขวัญข้าวคุณลาน เป็นการแสดงนาฏศิลป์พื้นบ้านสร้างสรรค์โดยมีแรงบันดาลใจจากประเพณีบุญคุณลานปราสาทรวงข้าว ดังนั้น คณะผู้สร้างสรรค์จึงได้คิดรูปแบบเครื่องแต่งกายที่แสดงถึงสภาพเรียบร้อยของผู้หญิงในการไปวัด โดยสวมเสื้อลูกไม้สีน้ำตาลอ่อน สร้อยสีของข้าวที่อยู่ภายใน หมสไบสีทอง สร้อยสีของรวงข้าวและห่อหุ้มด้วยเปลือกข้าว นุ่งผ้าถุงลายมัดหมี่สีโทนน้ำตาลแดง สร้อยผืนดิน ธรรมชาติและสิ่งแวดล้อมที่มีความอุดมสมบูรณ์ ใช้ดอกไม้พะยอม (ดอกไม้ประจำจังหวัดกาฬสินธุ์) ประดับบนศีรษะที่เกล้ามวย รวมทั้งใส่เครื่องประดับต่างหู สร้อยคอ กำไล เข็มขัด สร้อยตัว และดอกไม้ติดอก เพื่อความสวยงามของผู้แสดง และอุปกรณ์ที่ใช้ในการแสดงคือ รวงข้าว



ภาพที่ 17 ลักษณะการแต่งกายฟ้อนสู่ขวัญข้าวคุณลาน

Note: From © Tussanee Siwaborwornwattana 19/08/2021

เครื่องดนตรีที่ใช้ประกอบการแสดง

ดนตรีที่ใช้ในการประกอบการแสดงฟ้อนสู่ขวัญข้าวคุณลาน เป็นเครื่องดนตรีพื้นบ้านอีสาน คือ วงโปงลาง ซึ่งประกอบด้วย โปงลาง พิณ เบส แคน โหวด กลองตุ้ม กลองหาง ฉาบใหญ่ และฉาบเล็ก

ลายสู่ขวัญข้าวคุณลาน เป็นลาย (เพลงหรือทำนองดนตรีพื้นบ้านอีสานมักตั้งชื่อลายเลียนแบบธรรมชาติด้วยวิธีการดำรงชีวิตของชาวอีสาน) ที่ประพันธ์ขึ้นโดยจินตนาการถึงวิถีชีวิตการประกอบอาชีพการทำนาของชาวนา ความงดงามของธรรมชาติและต้นข้าวที่ออกรวงอย่างสวยงาม นำไปสู่ประเพณีบุญคุณลานปราสาทรวงข้าวซึ่งเป็นประเพณีท้องถิ่นเพื่อระลึกถึงบุญคุณของพระแม่โพสพ และความสนุกสนานของหญิงสาวชาวอีสาน

ลักษณะของบทเพลงประกอบด้วยท่วงทำนองช้า ปานกลาง และรวดเร็ว ทำให้ได้อารมณ์อ่อนหวาน ความสุข และสนุกสนาน ผู้ประพันธ์ทำนองเพลง โดยนายชินตรรักษ์ ไชยสิทธิ์ นายอนุสรณ์ วรรณะ และนายอภิรักษ์ ภูสง่า ซึ่งเป็นคณะกรรมการศูนย์ฟื้นฟูศิลปวัฒนธรรมของวิทยาลัยนาฏศิลปกาฬสินธุ์



ภาพที่ 18 วงดนตรีพื้นบ้านอีสาน (วงโปงลาง)

Note: From © Tussanee Siwaborwornwattana 19/08/2021

ผู้แสดง

การแสดงชุดฟ้อนสู่ขวัญข้าวคุณลานใช้ผู้แสดงเป็นผู้หญิง จำนวน 12 คน เป็นการแสดงรำหมู่มีการคัดเลือกผู้แสดงที่มีรูปร่างเหมาะสมใกล้เคียงกัน ในบางครั้งสามารถปรับใช้ผู้แสดงได้ตามความเหมาะสมตามโอกาสและสถานที่ เพื่อให้การแสดงมีความสวยงาม ความงามของการฟ้อนจึงอยู่ที่ความพร้อมเพรียงของจังหวะมือและเท้า การเว้นระยะและการแปรแถวของผู้แสดงทุกคน

โอกาสที่ใช้ในการแสดง

ฟ้อนสู่ขวัญข้าวคุณลานสามารถแสดงในงานรื่นเริงต่าง ๆ ได้ตามความเหมาะสม และปัจจุบันการแสดงชุดนี้ได้รับการยอมรับให้เป็นการแสดงในงานประเพณีบุญคุณลานปราสาทรวงข้าวของเทศบาลตำบลเหนือ อำเภอเมือง จังหวัดกาฬสินธุ์ อีกทั้งโรงเรียนต่าง ๆ ก็ได้้นำการแสดงชุดนี้ไปทำการสอนให้กับนักเรียนเพื่อเป็นการต่อยอดผลงานการสร้างสรรค์ชุดฟ้อนสู่ขวัญข้าวคุณลานให้เผยแพร่กว้างขวางยิ่งขึ้น

รูปแบบการแสดง

คณะผู้สร้างสรรค์ได้ออกแบบทำรำชุดฟ้อนสู่ขวัญข้าวคุณลานขึ้นใหม่ตามความคิดสร้างสรรค์ ทฤษฎีนาฏยประดิษฐ์ ทฤษฎีการสร้างสรรค์งาน ทฤษฎีการออกแบบเครื่องแต่งกาย และแนวคิดสำหรับการสร้างสรรค์ทำนองเพลง นำมาประดิษฐ์ให้สอดคล้องกับทำนองเพลงที่ได้ประพันธ์ขึ้นใหม่ เพื่อให้เกิดความเหมาะสมและสวยงามตามแนวคิดของผู้เชี่ยวชาญด้านนาฏศิลป์ไทยที่ว่า การประดิษฐ์ทำรำนานาฏศิลป์พื้นบ้านต้องศึกษาทำรำที่เป็นแม่ท่าหลักของแม่ท่าอีสาน แล้วนำมาประดิษฐ์ลีลาเชื่อมทำรำให้ครอบคลุมตามความหมายของเนื้อหาการฟ้อนนั้น ๆ คัดเลือกแม่ท่าหลักมาใช้ให้เหมาะสม ซึ่งท่าฟ้อนของภาคอีสานนั้นมีความเป็นอิสระสูง ไม่มีข้อจำกัดตายตัว ทั้งมือและเท้าส่วนใหญ่ท่าฟ้อนมีต้นแบบมาจากท่าทางหรืออิริยาบถตามธรรมชาติและมีท่าพื้นฐานที่แตกต่างกันไป ขึ้นอยู่กับผู้ประดิษฐ์ทำรำ จะตั้งชื่อว่าเป็นท่าอะไร (Wongprasert, 1989, p. 25)

รูปแบบการแสดงชุดฟ้อนสู่ขวัญข้าวคุณลาน มีลักษณะการแสดงที่สื่อให้เห็นการบวงสรวงบูชาต่อพระแม่โพสพ และสิ่งศักดิ์สิทธิ์ที่คอยดูแลต้นข้าวให้เจริญงอกงาม และวิถีชีวิตการทำงานของคนอีสาน ในประเพณีบุญคุณลานเป็นสัมพันธภาพที่ก่อให้เกิดความรักความเข้าใจ ความอบอุ่น พร้อมทั้งจะให้ความร่วมมือร่วมใจช่วยเหลือกันในการทำมาหากิน การปฏิบัติตามความเชื่อ และการประกอบพิธีกรรม จะช่วยส่งเสริมสัมพันธภาพภายในครอบครัวได้มากมาย ซึ่งแบ่งการแสดงออกเป็น 3 ช่วงดังนี้

ช่วงที่ 1 การแสดงของกระบวนทำรำที่ต้องการสื่อให้ผู้ชมได้เห็นและเข้าใจถึงการสักการะสิ่งศักดิ์สิทธิ์ในความเชื่อ เรื่องการขอฟ้าขอฝนกับสิ่งศักดิ์สิทธิ์ ให้ฝนตกต้องตามฤดูกาล ให้มีกำลังใจที่ได้กระทำในสิ่งที่ตนเชื่อถือ และเพื่อเป็นสิริมงคลแก่ตนเอง ประกอบด้วยท่ารำต่าง ๆ ดังนี้ ท่าเตรียมตัว ท่าขอขมาบูชาสิ่งศักดิ์สิทธิ์ และท่าขอฟ้าขอฝน

ช่วงที่ 2 การแสดงของกระบวนทำรำที่สื่อให้เห็นวิถีชีวิตการทำงานของคนอีสาน เป็นการสร้างขวัญและกำลังใจให้กับชาวนาให้รู้ว่าการทำนาปลูกข้าวของตนนั้นจะไม่สูญเปล่า เนื่องจากพระแม่โพสพเป็นผู้ดูแลประกอบด้วยท่ารำต่าง ๆ ดังนี้ ท่าหว่านข้าว ท่าดึงกล้า ท่าดำนา และท่าเกี่ยวข้าว

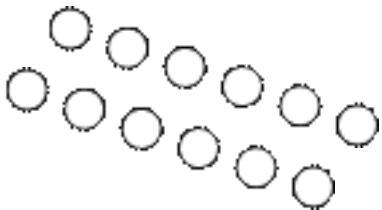
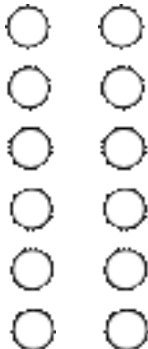
ช่วงที่ 3 การแสดงของกระบวนทำรำที่สื่อให้เห็นถึงกรรมวิธีการนำเอารวงข้าวมาบูชาในประเพณีบุญคุณลาน ปราสาทรวงข้าว เมื่อเสร็จแล้วก็แสดงถึงความสนุกสนานของหญิงสาว เป็นการขอบคุณพระแม่โพสพที่ให้ความอุดมสมบูรณ์แก่ผืนนา และเป็นการสร้างความสมัครสมานสามัคคี ร่วมสนุกสนานที่ทุกคนหนี้อย่างจากการทำนา และประสบความสำเร็จด้วยดี ประกอบด้วยท่ารำต่าง ๆ ดังนี้ ท่าบูชาข้าว ท่าคุณข้าว ท่าคุณลาน และท่าอีสานบ้านเฮา

รูปแบบการแปรแถว

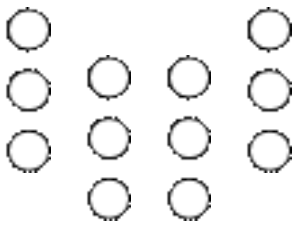
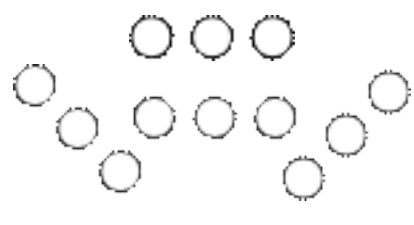
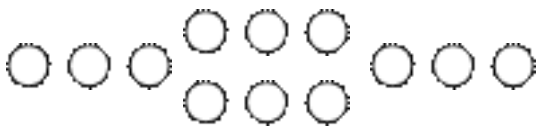
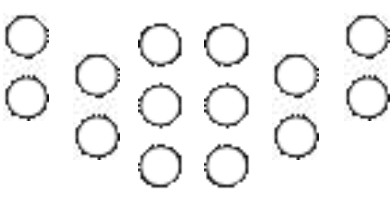
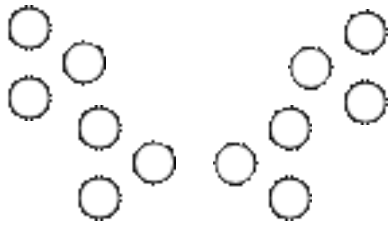
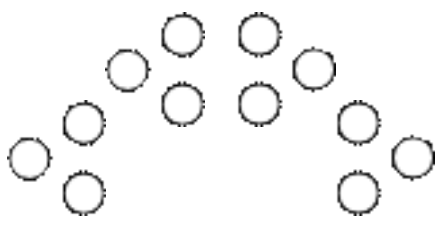
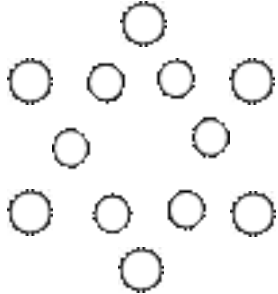
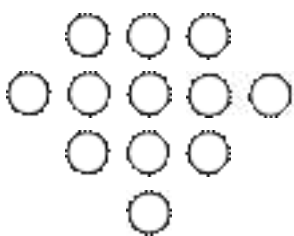
การสร้างสรรค์รูปแบบการแปรแถวฟ้อนสู่ขวัญข้าวคุณหลาน ที่ใช้ประกอบการแสดง มี 3 ลักษณะ คือ

1. การใช้ทิศทางของผู้แสดงทั้ง 12 คน มีการใช้ทิศทางที่เป็นไปในทางเดียวกันทั้งหมด และการใช้ทิศทางที่แตกต่างในช่วงเวลาเดียวกัน
2. การเคลื่อนไหวของผู้แสดงบนเวที มีการใช้ลักษณะเส้นต่าง ๆ ในการเคลื่อนไหว ได้แก่ การเคลื่อนไหวในลักษณะเส้นตรงแนวเฉียง เส้นโค้งวงกลม เส้นโค้งวงกว้าง เส้นตรงแนวตั้ง และเส้นตรงแนวนอน
3. รูปแบบแถวมีลักษณะการแปรแถวแบบพื้นฐานทางนาฏศิลป์ไทย มีทั้งหมด 14 แบบ ดังนี้

ตารางที่ 1 แสดงรูปแบบแถวมีลักษณะการแปรแถวแบบพื้นฐานทางนาฏศิลป์ไทย

รูปแบบแถวที่ 1	รูปแบบแถวที่ 2
การแปรแถวแบบแถวเฉียง 	การแปรแถวแบบหน้ากระดานสองสับหว่าง 
รูปแบบแถวที่ 3	รูปแบบแถวที่ 4
การแปรแถวแบบแถวตอนสองแถว 	การแปรแถวแบบแถวตอนสองแถวเดินสวนกัน 

ตารางที่ 1 แสดงรูปแบบแถวมีลักษณะการแปรแถวแบบพื้นฐานทางนาฏศิลป์ไทย (ต่อ)

รูปแบบแถวที่ 5	รูปแบบแถวที่ 6
การแปรแถวแบบแถวตอนสี่แถว 	การแปรแถวแบบแถวเฉียงผสมแถวหน้ากระดาน 
รูปแบบแถวที่ 7	รูปแบบแถวที่ 8
การแปรแถวแบบแถวหน้ากระดานหลายแถว 	การแปรแถวแบบหน้ากระดานผสมแถวเฉียง 
รูปแบบแถวที่ 9	รูปแบบแถวที่ 10
การแปรแถวแบบแถวตอนสองแถว 	การแปรแถวแบบแถวตอนสองแถวเดินสวนกัน 
รูปแบบแถวที่ 11	รูปแบบแถวที่ 12
การแปรแถวแบบแถวตอนสี่แถว 	การแปรแถวแบบแถวเฉียงผสมแถวหน้ากระดาน 
รูปแบบแถวที่ 13	รูปแบบแถวที่ 14
การแปรแถวแบบหน้ากระดานแถวเดียว 	การแปรแถวแบบตั้งขั้วแถวหน้ากระดาน 

สรุปและอภิปรายผล

ประเพณีบุญคุณลานสู่ขวัญข้าว ถือเป็นวัฒนธรรมที่เกิดจากความร่วมแรงร่วมใจ ความศรัทธา และพลังสามัคคีของชาวบ้านตำบลเหนือ อำเภอเมือง จังหวัดกาฬสินธุ์ โดย ปราสาทรวงข้าว ถูกสร้างขึ้นเพื่อประกอบพิธีบุญคุณลานตามฮีตสิบสองของชาวอีสานที่จะมีขึ้นหลังฤดูการเก็บเกี่ยว เพื่อระลึกถึงบุญคุณของพระแม่โพสพและเพื่อสืบสานวัฒนธรรมประเพณีท้องถิ่น โดยทำการคัดเลือกรวงข้าวที่มีความสมบูรณ์มาประดับตกแต่งเป็นปราสาทรวงข้าวขนาดใหญ่ที่ประดับและงดงาม ซึ่งเริ่มสร้างในปี พ.ศ. 2537 เมื่อถึงช่วงเวลาประกอบพิธีบุญคุณลานชาวบ้านส่วนใหญ่ยังνωข้าวไม่เสร็จ จึงนำมัดข้าวที่ยังไม่แยกเมล็ดข้าวออกจากฟางมาถวายวัดจนเกิดเป็นแนวคิดในการนำมัดรวงข้าวมาสร้างเป็นปราสาทข้าว และพัฒนารูปแบบมาจนมีขนาดใหญ่สวยงามอลังการเช่นปัจจุบัน

นาฏศิลป์พื้นเมืองสร้างสรรค์ ชุดฟ้อนสู่ขวัญข้าวคุณลาน สร้างสรรค์ขึ้นด้วยกระบวนการนาฏยประดิษฐ์โดยคำนึงถึงการนำเสนอแนวคิด การคัดเลือกนักแสดง การออกแบบดนตรีประกอบการแสดง การออกแบบเครื่องแต่งกาย และทรงผม การออกแบบรูปแบบแถว การออกแบบอุปกรณ์ประกอบการแสดง โดยผสมผสานจารีต ขนบธรรมเนียมประเพณี และวัฒนธรรมท้องถิ่นดั้งเดิม สำหรับขั้นตอนในการบูชาพระ แม่โพสพ และการทำนา ตลอดจนการนำไปใช้ประกอบการรำในงานประเพณีบุญคุณลานปราสาทรวงข้าวให้เกิดความสวยงาม รวมทั้งการสื่อสารเรื่องราวและอัตลักษณ์ของชาวจังหวัดกาฬสินธุ์ ทางด้านภูมิปัญญาท้องถิ่น ความเชื่อ วิถีชีวิต จากการศึกษาแนวคิดกระบวนการสร้างสรรค์ทางดานนาฏศิลป์พื้นเมืองแล้วนั้น พบว่านาฏศิลป์พื้นเมืองสร้างสรรค์ ชุดฟ้อนสู่ขวัญข้าวคุณลาน ได้แนวคิดในการสร้างสรรค์ ดังนี้

1. ศึกษาข้อมูลและลงพื้นที่เก็บข้อมูลเกี่ยวกับเรื่องที่ต้องการนำมาสร้างสรรค์การแสดง
2. เลือกรูปแบบและวิเคราะห์ข้อมูลที่ได้มาสร้างสรรค์ในรูปแบบการแสดง
3. ออกแบบองค์ประกอบการแสดง ได้แก่ คัดเลือกผู้แสดง ดนตรี ทำรำ เครื่องแต่งกาย อุปกรณ์ ประกอบการแสดง และกระบวนการแปรแถวบนเวที
4. ทดลองการแสดง อย่างน้อย 3-5 ครั้ง พร้อมกับการปรับปรุงแก้ไขตามคำแนะนำก่อนเผยแพร่ โดยผู้ทรงคุณวุฒิทางด้านการสร้างสรรค์การแสดง
5. เผยแพร่ผลงานการแสดงสร้างสรรค์ และจัดทำรูปเล่ม

ผู้สร้างสรรค์นำประเพณีบุญคุณลานปราสาทรวงข้าว จังหวัดกาฬสินธุ์มาสร้างสรรค์เป็นการแสดงทางดานนาฏศิลป์พื้นเมืองสร้างสรรค์ โดยนำเอกลักษณ์ลักษณะในการไปวัดหรืองานในพิธีต่าง ๆ ของชาวอีสานมาเป็นแรงบันดาลใจในการออกแบบเครื่องแต่งกาย ทำให้ได้เครื่องแต่งกายที่มีความสวยงาม เช่น เสื้อลูกไม้สีน้ำตาลอ่อน สีส้มถึงสีของข้าวที่อยู่ภายใน ห่มสไบสีทอง สีส้มถึงสีของรวงข้าวและและห่อหุ้มด้วยเปลือกข้าว นุ่งผ้าถุงลายมัดหมี่สีโท

น้ำตาลแดง สีส้มถึงผืนดิน ธรรมชาติ และสิ่งแวดล้อมที่มีความอุดมสมบูรณ์ ใช้ดอกไม้พะยอม (ดอกไม้ประจำจังหวัด กาฬสินธุ์) ประดับบนศีรษะที่เกล้ามวย รวมทั้งใส่เครื่องประดับต่างหู สร้อยคอ กำไล เข็มขัด สร้อยตัว และดอกไม้ติดอก เพื่อความสวยงามของผู้แสดง ซึ่งการออกแบบหรือการสร้างสรรค์เสื้อผ้าสำหรับการแสดง สอดคล้องกับ ทฤษฎีการออกแบบเครื่องแต่งกายของ นวลจิตต์ เรืองศรีใส ที่ว่า การออกแบบเครื่องแต่งกายเกิดจากการเลียนแบบธรรมชาติ การนำลวดลายหรือเอกลักษณ์ประจำท้องถิ่นมาออกแบบ เพื่อให้เกิดเป็นชิ้นงานที่มีความแปลกใหม่ถือเป็นหลักการออกแบบเช่นกัน (Ruangsrisai, 2002, p. 15)

การออกแบบท่ารำ คณะผู้สร้างสรรค์นำทฤษฎีนาฏยประดิษฐ์ของ สุรพล วิรุฬห์รักษ์ ที่เกี่ยวข้องกับการกำหนดรูปแบบนาฏศิลป์ของการสร้างสรรค์งาน มากำหนดให้เป็นการผสมผสานหลายนาฏยจารีต คือ นาฏยศิลป์ไทย และนาฏศิลป์พื้นเมืองเพื่อบ่งเน้นให้การแสดงแปลกตา การฟ้อนสู่ขวัญข้าวคุณลานั้นมีเอกลักษณ์ในการฟ้อนในแบบวิถีชีวิตความเป็นอยู่ของคนอีสาน ท่ารำที่เป็นแบบแผนมีไม่มากนัก (Wirunrak, 2004, p. 225 - 234) ผู้สร้างสรรค์จึงนำท่ารำที่ปรากฏในแม่บทอีสาน ผสมผสานกับท่ารำในนาฏศิลป์ไทย สอดคล้องกับอมรา กล้าเจริญ ที่กล่าวว่า การฟ้อนรำเกิดจากการที่มนุษย์ดัดแปลงท่าทางมาจากธรรมชาติ และการบวงสรวงบูชาสิ่งศักดิ์สิทธิ์ ด้วยการฟ้อนรำ (Klamcharoen, 1988, p. 33)

การใช้พื้นที่และการแปรแถวในการแสดง กำหนดให้แถวในแต่ละช่วงช่วง มีระยะห่างที่เท่ากันในการแสดง เพื่อสร้างความสมดุลและความเป็นระเบียบในการมองเห็น ช่วยให้การแปรแถวดูสวยงาม ประสานกันอย่างกลมกลืน และยังทำให้ผู้ชมสามารถจับจังหวะการเคลื่อนไหวของนักแสดงได้ชัดเจนยิ่งขึ้น อีกทั้งยังช่วยให้การใช้พื้นที่เวทีเกิดประสิทธิภาพสูงสุด เพื่อให้ผู้ชมเข้าใจเรื่องราวของประเพณีสู่ขวัญข้าว โดยมีการแปรแถวทั้งหมด 14 แบบ การแปรแถวแบบตั้งขั้ว และการแปรแถวหลายรูปแบบในแถวเดียวกัน โดยใช้การเคลื่อนไหวในลักษณะเส้นตรง แนวเฉียง เส้นโค้งวงกลม เส้นโค้งวงกว้าง เส้นตรงแนวตั้ง และเส้นตรงแนวนอน สอดคล้องกับ ประทีน พวงสำลี ซึ่งกล่าวถึงลักษณะการแปรแถวว่า เป็นกลวิธีที่จะทำให้แถวเปลี่ยนแปลงเป็นรูปลักษณะต่าง ๆ สาเหตุของการแปรแถวเพื่อเปลี่ยนอิริยาบถ ทำให้ผู้ชมไม่รู้สึกรำเบื่อหน่ายและชวนติดตามตลอดชุดการแสดง (Phuangsamlee, 1971, p. 53) ดนตรีที่ใช้ประกอบการแสดงฟ้อนสู่ขวัญข้าวคุณลานั้น เป็นเครื่องดนตรีพื้นบ้านอีสาน ประกอบไปด้วย โปงลาง กลองตุ้ม กลองยาว พิณ เบส แคน โหวด ฉาบใหญ่ และฉาบเล็ก สอดคล้องกับ นพดล ศรีสว่าง ที่กล่าวว่า ทำนองเพลงพื้นบ้านสื่อถึงความเป็นดนตรีพื้นเมืองของอีสานชัดเจน เนื่องจากมีความโดดเด่นและมีเอกลักษณ์เฉพาะตัว มีความเรียบง่าย อันแสดงถึงความเป็นพื้นเมืองอย่างแท้จริง และเสริมให้เพลงมีอารมณ์ร่วมไปกับแต่ละช่วงของการแสดง (Srisawang, 2007, p. 40) ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดการสร้างดนตรีประกอบการแสดงในทฤษฎีนาฏยประดิษฐ์ที่ว่า เพลงถือเป็นสิ่งที่ขาดไม่ได้สำหรับการแสดงทางด้านนาฏศิลป์ เพราะดนตรีสามารถช่วยให้การแสดงสมบูรณ์แบบมากขึ้นและช่วยส่งอารมณ์ของการแสดงไปยังผู้ชมได้เป็นอย่างดี รวมถึงการแต่งเพลงใหม่สำหรับการแสดงนั้น ๆ จะทำให้การแสดง และเพลงสื่ออารมณ์และความหมายได้ดีกว่าการใช้เพลงเก่า โดยเพลงที่นำมาใช้ฟ้อนจะต้องมีเอกภาพ ความกลมกลืน และความยาวที่พอเหมาะ ฯลฯ (Wirunrak, 2004, p. 135 - 153)

สำหรับอุปกรณ์ประกอบการแสดง ผู้สร้างสรรค์ได้นำรวงข้าวประดิษฐ์ มาเป็นสัญลักษณ์ในการสื่อถึง พระแม่โพสพ เพื่อความสวยงามเหมาะสมกับการแสดง ซึ่งสอดคล้องกับทฤษฎีการสร้างสรรคงานทางศิลปะของ อาร์ สุธิพันธุ์ ที่กล่าวว่าความคิดสร้างสรรค์เป็นกระบวนการทางสมองที่ต้องการหาสิ่งแปลกใหม่หรือสร้างความแตกต่างจากสิ่งเดิมที่มีอยู่ให้ดีขึ้น ซึ่งการคัดเลือกนักแสดงจะพิจารณาจากพื้นฐานการฟ้อนรำ สามารถฟ้อนรำพื้นเมืองอีสานได้ มีรูปร่างและส่วนสูงของนักแสดงจะคัดเลือกนักแสดงเพศหญิงที่มีส่วนสูงเท่ากัน และรูปร่างภายนอกมีลักษณะคล้ายคลึงกัน มีการสื่ออารมณ์ในการแสดง ความรับผิดชอบต่อนหน้าที่ของนักแสดง และปฏิภาณไหวพริบในการแสดง (Sutipan, 1989, 108 - 109) สอดคล้องกับ ฉันทนา เอี่ยมสกุล กล่าวว่า ผู้ออกแบบทำรำนาฏศิลป์สร้างสรรค์จะต้องเป็นผู้ที่ศึกษาความรู้เกี่ยวกับรูปร่างโครงหน้าให้เหมาะสมกับการแสดงแต่ละประเภทให้มีความใกล้เคียงกับหลักฐานมากที่สุด รูปร่างของผู้แสดงควรจะมีสัดส่วนความสูงเสมอกันเพื่อความสวยงามและสะดวกในการแปรแถว (Iamsakul, 2014, p. 85)

ข้อเสนอแนะ

1. นาฏศิลป์พื้นเมืองสร้างสรรค์ฟ้อนสู่ขวัญข้าวคุณลาน ช่วยส่งเสริมการท่องเที่ยวของจังหวัดกาฬสินธุ์ ในวิถีชีวิต ประเพณี และวัฒนธรรม ของเทศบาลตำบลเหนือ อำเภอมือ จังหวัดกาฬสินธุ์
2. นาฏศิลป์พื้นเมืองสร้างสรรค์ฟ้อนสู่ขวัญข้าวคุณลาน ได้เป็นผลงานวิจัยสร้างสรรค์ขึ้นมาใหม่สามารถนำไปถ่ายทอดให้เกิดความรู้ ความเข้าใจ และการจัดการแสดง เพื่อให้เยาวชนได้ตระหนักถึงคุณค่าในศาสตร์ทางด้านนาฏศิลป์และส่งเสริมให้มีการอนุรักษ์ เพื่อสืบสานด้านนาฏศิลป์ และนำไปสู่การอนุรักษ์ที่ยั่งยืน
3. จังหวัดกาฬสินธุ์ยังคงเอกลักษณ์ทางขนบธรรมเนียม และประเพณี วัฒนธรรมที่เป็นเอกลักษณ์ของตนเอง ควรจะมีการศึกษาประเพณี พิธีกรรมอื่น แล้วนำมาประดิษฐ์เป็นนาฏศิลป์พื้นเมืองสร้างสรรค์เพื่อให้เกิดอัตลักษณ์ และใช้ในการประชาสัมพันธ์จังหวัดต่อไป

References

- Buapim, S. (1995). *KānSadāṅgPhūmbān [Thai heritage]*. Bangkok: O.S. Printing House.
- Kamsanok, P. Kalasin, (2022, June 21). Interview.
- Klamcharoen, A. (1988). *Sunthariya Nāttasin [Aesthetics of Dramatic Arts]*. Bangkok: O.A Printing House.
- Iamsakul, C. (2014). *SinlapaKān 'ōkbāpThāRam [The art of dancing design]*. Bangkok: Publishing House O Coppe Center.
- Moonsri, P. (2018, February 21). *Khon performance* [Photograph].
- Phuangsamlee, P. (1971). *Lak Nāttasin [Master of Dramatic Arts]*. Phra Nakhon: Thai Mit Karn Printing Press.
- Ruangsisai, N. (2002). *Kān 'ōkbāp Sing Thō [Textile Design]*. Bangkok: Department of Industrial Promotion.
- Samranwong P. Kalasin. (2022, June 20). Interview.
- Sonutha P. Kalasin. (2022, July 21). Interview.
- Srisawang, N. (2007). *Rāṅgān Kānchai Khūmū Pradit Sāṅg Yāṅghārā PrakōpKān rīankānsōn Klumsāra Kānrīanrū SinlapaSāraNāttasin ChanMatthayommasuksā PīThīSām Chut Sāṅg yāṅghārā [Report on the use of a manual for the invention of rubber nursery for teaching and learning the subject group for learning the arts of dramatic arts Grade 3, Soeng yangphara]*. Office Loei Education Area 1.
- Sutipan, A. (1989). *Manut Kap Čhantanākān [Human with imagination]*. Bangkok: Sangsilpa.
- Thammawat, J. (1983). *Fōn 'Īsān. [Faun Isan]*. Bangkok: Arun.

- Wangruamklang, K., KaewBuddha, A.,..., and Niphakorn, S. (2000). *Fṛṇ Klṇṅ Tum Mṛadok Thāṅ Watthanatham Phūn Bān 'Īsān*. [Drum tambourine heritage waylsan folk culture] [Thesis]. Bunditpatanasilpa Institute.
- Wirunrak, S. (2004). *Lak Kān Sadāṅg Nāttayasin Parithat* [Principle of Performing arts]. Bangkok: Chulalongkorn.
- Wongprasert, C. (1989). *Sinlapa Kān Fṛṇ Phāk 'Īsān* [The Art of Dancing In The North-eastern Region]. Mahasarakham: Srinakharinwirot University.

การสร้างบทสำหรับการแสดง *สีดา - ศรีราม?* ด้วยมุมมองของการทำวิจัยเชิงปฏิบัติการ

received 27 JAN 2022 revised 28 OCT 2022 accepted 22 DEC 2022

พรรัตน์ ดำรง

ศาสตราจารย์ประจำภาควิชาศิลปการละคร

คณะอักษรศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

บทคัดย่อ

บทความนี้ทดลองนำข้อมูลในการสร้างบทละครจากโครงการวิจัยเรื่อง *สีดา - ศรีราม?* มาเรียบเรียงใหม่ โดยเน้นที่กระบวนการทำวิจัยเชิงปฏิบัติการ แนวทางการทำงาน มี 4 ขั้นตอนได้แก่ 1) การรื้อสร้างบทวรรณกรรมดั้งเดิม 2) มุ่งศึกษาและใช้จินตนาการเพื่อวิเคราะห์ข้อมูลที่คัดสรรไว้ 3) เชื่อมต่อข้อมูลจากเรื่องเดิม คู่ขนานกับเรื่องราวของผู้คนและเหตุการณ์ปัจจุบัน และ 4) สร้างบทการแสดงจากการทำงานกับเรื่องราวที่คู่ขนานกัน โดยเลือกนำเสนอเหตุการณ์ที่มีในปัจจุบันกับผู้คนและเรื่องราวที่คู่ขนานกัน

ผู้วิจัยนำเรื่องราวของผู้หญิงจากข่าวหนังสือพิมพ์รายวัน แบบสอบถาม และบทสัมภาษณ์ผู้หญิงในการทำวิจัยขนาดเล็กมาประมวลและเรียบเรียงตามลำดับเหตุการณ์ที่มีนางสีดาปรากฏในเรื่องเดิม ต่อจากนั้น ผู้วิจัยและนักแสดงได้ร่วมกันพัฒนาบทใหม่ที่เรียกว่า *สีดา - ศรีราม?* อันเป็นบทละครจากการทำงานแบบมีส่วนร่วมที่ทุกคนร่วมกันสะท้อนทัศนะ ความคิดเห็นในระหว่างกระบวนการฝึกซ้อม ละครจึงเป็นเสียงของผู้หญิงแบบนางสีดาที่ซ่อนอยู่ในสังคม และเล่าผ่านมุมมองของเธอ

ผลงานที่เป็นบทชิ้นนี้ช่วยให้การแสดงสามารถเล่าเรื่องที่พ้องกันข้ามไปมาระหว่างพื้นที่ในตำนานและความเป็นจริงในขณะนั้น ละครช่วยให้ผู้ชมได้ตระหนักถึงบทบาทของผู้หญิงที่ถูกกลืนในสังคม การทำลายสิทธิขั้นพื้นฐาน และบทบาทของเธอในครอบครัว กระบวนการสร้างงานยังนำเสนอแนวคิดทางศิลปะ และแนวทางในการกำกับการแสดง ที่สะท้อนให้เห็นถึงมุมมองที่มีความหลากหลายของการสร้างผลงานชุดนี้ที่เป็นบทเพื่อการแสดง

คำสำคัญ: การวิจัยแบบปฏิบัติการ, การรื้อสร้าง, ละครร่วมสร้าง, บทเพื่อการแสดง

The Making of the Performance Text of ‘Sida - Sri Rama?’ through the Lens of Practice Research

Pornrat Damrhung

Professor, Department of Dramatic Arts,
Faculty of Arts, Chulalongkorn University

Abstract

This article highlights a practice as research approach that the researcher used to create the “Sida-Sri Rama?” [Sida - the Honor of Rama?] performance text. The approach had four main phases: 1. Deconstruct the old materials, 2. Engage and reimagine selected elements of the materials, 3. Link the reimagined old materials to parallel between contemporary people and events, 4. Devise a performance text from reimagined elements tied to parallel with the present events.

Through news articles, stories, questionnaires, and interviews, the research began selecting key moments to develop a new performance text using a devising theatre approach. All these activities sought to bring stories of the episodes of Sida’s life to create a participatory and interactive piece of devised theater which was called “Sida-Sri Ram?” - giving voice to Sida’s hidden life from Sida’s point of view.

This piece allowed the performance to hover between a mythical space and present reality. This helped the audience to be more aware of women’s neglected roles in society, the damage to her basic rights and family roles. The process, together included an aesthetic concept and basic stage directions which permitted various performed versions of the resulting performance text.

Keywords: Practice as Research, Deconstruction, Devising Theatre, Performance Text

บทนำ

บทความนี้เขียนขึ้นเพื่อทดสอบแนวทางการสร้างบทสำหรับการแสดง (Performance Text) ในละครวิจัยเรื่อง “สิดา - ศรีราม?” โครงการวิจัย “เรื่องเก่า - เล่าใหม่” ในปี พ.ศ. 2547 ภาควิชาศิลปการละคร คณะอักษรศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ด้วยมุมมองของการทำวิจัยเชิงปฏิบัติการ (Practice as Research) โดยงานวิจัยเรื่อง “สิดา - ศรีราม?” (Damrhung 2006; Damrhung 2021) เป็นงานที่สร้างขึ้นก่อนที่จะบอกว่า “การวิจัยเชิงสร้างสรรค์” จะกลายเป็นคำสำคัญในการทำวิจัยของสายศิลปะ ซึ่งการวิจัยจะมุ่งเน้นไปที่การบันทึกข้อมูลจากการทำงานขณะปฏิบัติการ (Practice) หรือรวบรวมข้อมูลขณะที่ทำการฝึกซ้อม และการปฏิบัติงานร่วมกับทีมงานฝ่ายต่าง ๆ ก่อนเปิดการแสดง

การนำข้อมูลของงานวิจัยเรื่อง “สิดา-ศรีราม?” มาสังเคราะห์และทดลองเขียนเป็นบทความอีกครั้ง โดยเพิ่มเติมหลักการวิเคราะห์แบบรื้อสร้าง (Deconstruction) และการเขียนบันทึกทักตะนะ (Journal writing, Reflection in / on Action) ระหว่างการทำงานโดยคาดหวังว่าการเขียนตามแนวคิดนี้จะช่วยให้ผู้เขียนในฐานะผู้สร้างงานสามารถวิเคราะห์และสังเคราะห์งานวิจัยที่เน้นการลงมือปฏิบัติได้ชัดเจนมากขึ้น

ในบทความนี้ ผู้เขียนได้กลับไปศึกษาข้อมูลในรายงานวิจัยของโครงการ “เรื่องเก่าเล่าใหม่ 4: สิดา - ศรีราม?” (Damrhung 2006, p. 1 - 80) อีกครั้งและใช้ข้อมูลจากเขียนบันทึก (Journal Writing) และการสะท้อนทักตะนะที่ได้รวบรวมไว้ขณะการซ้อม และการรวบรวมข้อมูลจากสื่อที่หลากหลายในช่วงทำโครงการวิจัย เพื่ออภิปรายความรู้ในเรื่องการสร้างบทที่แตกต่างจากบทละครตามแบบฉบับโดยคาดหวังว่า บทความนี้จะประโยชน์สำหรับการสร้างบทสำหรับการแสดง (Performance Text) ซึ่งผู้เขียนจะทดสอบการปฏิบัติการใน “การสร้างบท” เพื่อนำไปใช้ในการแสดงโดยแบ่งการทำงานเป็น 4 ขั้นตอนดังต่อไปนี้

1. การรื้อ-สร้างบทวรรณกรรมดั้งเดิม
2. มุ่งศึกษาค้นคว้าและใช้จินตนาการเพื่อวิเคราะห์ข้อมูลที่คัดสรรไว้
3. เชื่อมต่อข้อมูลจากเรื่องเดิมที่คู่ขนานเรื่องราวของผู้คนและเหตุการณ์ปัจจุบัน
4. สร้างบทการแสดงจากการทำงานกับเรื่องราวที่คู่ขนานกันโดยเลือกนำเสนอเหตุการณ์ที่มีอยู่ในปัจจุบัน

การรื้อ - สร้างบทวรรณกรรมดั้งเดิม

ชื่องานวิจัย “สิดา-ศรีราม?” เป็นการนำชื่อของนางสีดามาเรียงไว้คู่กับ “ศรีราม” ซึ่งเป็นคำเรียกพระราม สามีของนาง ผู้เขียนเลือกใส่เครื่องหมาย (-) และ (?) เพื่อสร้างนัยยะของคำถาม ว่านางสีดาเป็นเพียงเกียรติยศของพระรามเท่านั้นหรือ? และนางสีดามี “คุณค่า” แบบอื่น ๆ หรือมี “ชีวิต” ในฐานะบุคคล - บุคคลบ้างหรือไม่?

ชื่อโครงการเป็นคำถาม (Enquiry) ในใจของผู้เขียน ณ ขณะนั้น และเป็นคำถามสะสมมาแต่วัยเด็ก¹ เมื่อคิดจะทำงานวิจัยที่นำเรื่องรามเกียรติ์² มาเล่าใหม่อีกครั้ง คำถามในใจนี้เป็นคำตอบและแรงผลักดันที่จะ “ค้นหากลวิธีที่จะพัฒนางานวิจัย”

ผู้เขียนสนใจบทบาทชีวิตของ “นางสีดา” มเหสีของพระราม ตัวละครหญิงฝ่ายคุณธรรมที่ถูกลักพาตัวไปอยู่กับทศกัณฐ์ตัวละครฝ่ายอธรรมเป็นเวลา 14 ปี และเป็นสาเหตุหลักในการทำสงครามสังกัษณ์ระหว่างพระรามกับทศกัณฐ์ เรื่องของนางสีดาที่ปรากฏอยู่ในการแสดงโขน ละครรำ มักแสดงเพียงบางส่วนเสียของชีวิตนาง ได้แก่

เรื่องราวชีวิตของนางสีดาที่ผู้ชมรับรู้ผ่านสื่อการแสดง ได้แก่ (Damrhung, 2006, p. 8)

1. ความงดงามแบบไม่มีที่ติ (ตอนยกศร ตอนสำนักขาหึง / ตามกวาง - ลักสีดา)
2. ความซื่อสัตย์มั่นคงต่อพระราม (ตอนตัดสินใจออกบวชและเดินป่าติดตามพระราม ตอนทศกัณฐ์ลงสวนเกี่ยวนางสีดา ตอนนางสีดาฆ่าตัวตาย ตอนหนุมานถวายแหวนและตอนสีดาลุยไฟพิสูจน์ความบริสุทธิ์)
3. การเป็นแม่ที่ดี (ตอนปล่อยม้าอุปการ - ให้พระมงกุฎ พระลพไปอยู่กับพระราม)

เมื่อฝ่ายธรรมะของพระรามมีชัยชนะต่อฝ่ายอธรรมของทศกัณฐ์แล้ว เรื่องราวชีวิตผ่านสื่อละครของนางสีดาก็จบลงด้วย ดูเหมือนว่านางสีดาจะได้อยู่กับพระรามอย่างมีความสุข แต่ในวรรณคดีเล่มสมบูรณ์ ชีวิตของนางสีดาไม่ได้เป็นตามภาพอุดมคติที่รับรู้กันในวรรณคดีจะเล่าถึงนางสีดาก็ต่อเมื่อมีเหตุการณ์ที่เคลื่อนไหวเรื่องราวของพระรามไปสู่จุดสำคัญต่าง ๆ หลังจากสงครามระหว่างพระรามกับทศกัณฐ์สิ้นสุดลงก็ไม่มีโขนหรือละครที่น่าเสนอชีวิตของนางสีดามากนัก โดยความรู้สึนึกคิด ความเป็นอยู่ของตัวละครชื่อนางสีดาในสื่อการแสดงแบบจารีตเป็นไปตามแบบแผน ถ้าอ่านตัวบทในวรรณคดีจึงพบว่า ชีวิตนางสีดาที่มีความเป็นปुरुชนสูง มีความทุกข์ตั้งแต่แรกเกิด แม้จะได้มีคู่ครองเป็นกษัตริย์ แต่พระรามก็ไม่ได้ครองราชย์ ต้องออกบวชและเดินป่า ต่อมานางสีดาถูกลักพาตัว และถูกกักขังเป็นเชลย 14 ปีในเมืองของทศกัณฐ์คู่ปฏิปักษ์ของพระราม อีกทั้งเมื่อสงครามสิ้นสุด นางสีดาที่ได้พบกับพระรามอีกครั้ง กลับต้องลุยไฟเพื่อพิสูจน์ความบริสุทธิ์ของตนเอง ต่อจากนั้นก็ยังไม่ได้รับความเชื่อใจ หรือความไว้วางใจจากพระรามถูกสั่งฆ่า และต้องกลายเป็นแม่เลี้ยงเดี่ยว³ ฯลฯ เรื่องราวเหล่านี้ปรากฏเป็นช่วง ๆ ภายใต้อารมณ์หลักของชีวิตพระรามที่อวตารลงมาเพื่อปราบทศกัณฐ์หรืออราวัณนะ

¹ผู้เขียนได้ชมการแสดงโขนและอ่านวรรณคดีรามเกียรติ์ตั้งแต่วัยเด็กมีภาพจำในตัว “นางสีดา” มเหสีของพระรามว่าเป็น “นางในอุดมคติ” ของผู้หญิงที่มีความงามพร้อม นางสีดาเป็นสาวงามที่พร้อมด้วยรูปสมบัติ คุณสมบัติ ขาดิระกุล กริยามารยาท มีความรักและความจงรักภักดีต่อสามี ซึ่งก็คือพระราม อันเป็นตัวละครอุดมคติอีกเช่นกัน เป็นตัวละครหลักฝ่ายธรรมะของเรื่อง ในด้านการแสดงนางสีดาเป็นตัวละครตามแบบแผน (Type Character) ของตัวนางกษัตริย์ เป็นแบบฉบับของตัวละครหลักฝ่ายหญิงเป็นต้นแบบ “นางเอก” ในอุดมคติที่ยึดถือทั้งในละครรำและละครไทยในปัจจุบัน

²ตัวบทรามเกียรติ์ที่ใช้ในการค้นคว้าคือ บทพระราชนิพนธ์รามเกียรติ์ในพระบาทสมเด็จพระพุทธยอดฟ้าจุฬาโลกมหาราช

³ตอนปล่อยม้าอุปการเป็นการแสดงที่มีอยู่บ้าง เป็นตอนที่พระรามพบกับลูก คือ พระมงกุฎและพระลพ แต่ไม่ได้รับความนิยมนักเพราะไม่มีตัวเอก มีแต่ตัวพระและตัวลิง

ชีวิตของนางสีดาในรามเกียรติ์ทำให้ผู้เขียนตั้งคำถามเกี่ยวกับบทบาทของผู้หญิงในสังคมไทยและในสังคมอื่น ๆ ที่นิทานเรื่อง “พระราม” แพร่กระจายไปว่า “ผู้หญิงคนหนึ่ง” ถ้าไม่สามารถดำรงชีวิตให้เป็นไปตามภาพอุดมคติที่สังคมคาดหวังแล้ว ผู้หญิงคนนั้นยังคงมี “ความดีและความงาม” อยู่หรือไม่ ความคิดเริ่มแรกในการสร้างงานวิจัยชิ้นนี้ คือเพื่อต้องการเล่าเรื่องนางสีดาที่ยังไม่เคยมีใครได้ยินมาก่อน⁴ อยากฟังความรู้สึกนึกคิดของนางสีดาตัวละครที่เป็นภาพอุดมคติที่มีความเป็นปुरुชนมากที่สุด

ความต้องการเล่าเรื่องชีวิตของนางสีดาตัวละครคู่เสมือนฝ่ายธรรมะจาก “รามเกียรติ์” ที่ทุกคนรู้จัก ทำให้ต้องทบทวนและสอบทานกับนิทานเรื่องของ “พระราม” ในบริบทของประเทศเพื่อนบ้านและในประเทศอินเดียซึ่งเป็นต้นกำเนิดของนิทานวีรบุรุษ มหาकाพย์รามายณะ เริ่มต้นทบทวนวรรณกรรมด้วยหนังสือ 2 เล่มของ Paula Richman ได้แก่ *Many Ramayana : Diversity of Narrative Tradition in South Asia* (1991) และ *Questioning Rama: A South Asian Tradition* (2001) หนังสือรวมบทความและเรื่องเล่าของพระราม หรือรามายณะในรัฐต่าง ๆ ของอินเดียและในภูมิภาคใกล้เคียง บทความในหนังสือทั้งสองเล่มให้ความรู้เชิงวิเคราะห์วิพากษ์เรื่องของพระราม ทั้งแบบสนับสนุนและย้อนแย้งกับเรื่องเดิมที่แพร่ขยายออกไป แม้ว่าจะเป็นข้อมูลทุติยภูมิ แต่ก็ยังเป็นข้อมูลทางวิชาการภาษาอังกฤษที่เขียนโดยนักวิชาการชาวอินเดีย และผู้ที่ทำการค้นคว้าวิจัยเรื่องของพระรามในชุมชนต่าง ๆ เรื่องรามายณะเป็นเรื่องที่มีพื้นฐานมาจากความเชื่อทางศาสนา เป็นเรื่องบุญกุศลที่ช่วยสะท้อนภาพวัฒนธรรมอินเดียที่ประกอบไปด้วยผู้คนหลายเผ่าพันธุ์ และมีความเชื่อทางศาสนาที่แตกต่างกัน เรื่องของพระราม จึงนำไปเล่าแบบผสมผสานกับความเชื่อดั้งเดิมที่แทรกอยู่ (Richman, 1991; Richman, 2001)

ผู้เขียนได้ศึกษาหลักคิดและทฤษฎีของการวิเคราะห์วรรณกรรมในครึ่งหลังของศตวรรษที่ 20 เพื่อมองหา “วิธีวิเคราะห์บทวรรณกรรม” ที่จะช่วยสนับสนุนการเล่าเรื่องของตัวละคร นางสีดาให้มีความแตกต่างไป โดยผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.กิตติศักดิ์ เกิดอรุณสุขศรี ผู้วิพากษ์แบบเสนอโครงการงานวิจัย ได้ให้ความกรุณาแนะนำทฤษฎีการรื้อ - สร้าง (Deconstruction) ของ ฌาคส์ แดร์ริดา (Jacques Derrida) นักปรัชญาชาวฝรั่งเศส ให้กับผู้เขียนเพื่อใช้เป็นกรอบการวิเคราะห์เรื่องรามเกียรติ์และเรื่องพระรามอื่น ๆ

ในช่วงปี พ.ศ. 2547 ทฤษฎีการรื้อสร้าง เป็นเรื่องใหม่และยังไม่แพร่หลายในสังคมไทย ทั้งนี้ เพราะแนวคิดการรื้อ - สร้าง หรือ การรื้อโครงสร้างของแดร์ริดานั้น เป็นการเขียนที่มีความซับซ้อนและมุ่งการวิเคราะห์ระบบโครงสร้างทางความคิด โดยหนังสือที่ใช้ทำความเข้าใจ แนวคิดการรื้อ - สร้างในช่วงแรกได้แก่ งานเขียนของ แคทเธอริน เบลซี ที่ อภิญา เพ็ญฟูสกุล แปลชื่อว่า หลังโครงสร้างนิยมฉบับย่อ (2002) ที่จัดแนวความคิดการรื้อ - สร้าง ของ แดร์ริดา ในฐานะ แนวคิดหลังโครงสร้างนิยม (Post Structuralism) ที่ย้อนแย้งกับแนวคิดโครงสร้างนิยม (Structuralism) ก่อนหน้านี้นี้ทั้งในสาขาปรัชญา ภาษาศาสตร์ และมานุษยวิทยา ที่ถือเป็นแบบแผนแนวคิดที่สำคัญและมีกฎเกณฑ์ตายตัว

⁴ผู้เขียนนำเสนอความคิดที่เป็นแรงบันดาลใจเริ่มต้นของ ศิลปิน-นักการละครในการเริ่มต้นทำงานสร้างสรรค์ ในกรณีนี้แรงบันดาลใจมาจากความสงสัย ความรู้สึกไม่เห็นด้วยกับวิธีการแบบแผนธรรมเนียมและการอบรมลูกสาวในครอบครัว

ในบทความนี้ ขอล้างถึง ทฤษฎีการรื้อสร้าง จาก หนังสือทฤษฎีสังคมวิทยา ของ สุลักษณ์ จันทวานิช (2012) ดังนี้

ทฤษฎีการรื้อ - สร้างเป็นทฤษฎีการอ่านเพื่อวิเคราะห์ด้วย การชี้ให้เห็นถึงความขัดแย้ง มิใช่การตีความ หรือค้นหาสาระความหมายของบท แต่เป็นการอ่านด้วยบทเพื่อค้นหาความหมายอื่น ๆ ที่ตัวบทซ่อนอยู่หรือกดทับ เอาไว้ ส่วนความหมายอื่น ๆ (Polysemy) ได้แก่ ความคลุมเครือของคำหรือวลีที่มีความหมายมากกว่าสองอย่าง ขึ้นไปเมื่อใช้ในบริบทที่แตกต่างกัน วิธีการรื้อ - สร้างจะแสวงหารายละเอียดว่าตัวบท ที่ได้บดบังเงื่อนไขบางอย่าง ที่เป็นพื้นฐานของตัวมันเองเอาไว้โดยไม่รู้ตัว เงื่อนไขเหล่านี้แย้งกับตรรกะที่ตัวบทนั้นเสนอออกมา การวิเคราะห์ หากจุดที่ระบกกดทับไว้แล้วดึงออกมาให้เห็นจะเป็นการรื้อ - สร้างของตัวบทนั้น ๆ เผยให้เห็นความย้อนแย้งใน โครงสร้างเดิม ดังนั้นวิธีวิเคราะห์แบบรื้อ - สร้างคือการรื้อให้เห็นความหมายที่ถูกกดไว้ จากการรื้อ - สร้างตัวบท เช่นนี้ ฌากส์ แดร์ริดา จึงมีความเชื่อว่าจะพบสิ่งที่ตัวบท “กดทับ หรือบดบัง” ว่าไม่จำเป็นต้องมี แต่จริงๆ แล้ว กลับจำเป็นหรือขาดไม่ได้” ซึ่งเรียกว่า สิ่งที่ยาญไปที่ดำรงอยู่ (The Present Absences) หรือ ความเงียบที่กำลัง ผลิตอยู่ (Productive Silences) เปรียบได้กับเชิงอรรถของ บทความที่อาจสำคัญมากกว่าตัวเนื้อเรื่อง เพราะ เป็นการบอกสิ่งที่ป็นรายละเอียดเพิ่มเติมหรือข้อมูลเล็ก ๆ น้อย ๆ ที่ ผู้เขียนไม่ต้องการนำมาไว้ในตัวเนื้อเรื่อง เพราะจะทำให้ขัดแย้งกับตัวเรื่อง ดังนั้นการรื้อ - สร้างจึงเป็นเรื่องของการตีความจากตัวบทมากกว่าการแสวงหา ความจริงจากตัวบท (Chantavanich, 2012)

ผู้เขียนนำกรอบการรื้อสร้างมาใช้ในการอ่านด้วยบทวรรณกรรมเรื่องพระราชม 7 เรื่องเพื่อวิเคราะห์ตัวบทและสืบค้น เรื่องของนางสีดาที่ซ่อนอยู่ วรรณกรรมเรื่องพระราชม 7 เรื่องในการวิจัยนี้ ได้แก่ 1. ตัวบทพระราชนิพนธ์เรื่อง รามเกียรติ์และบทโฆษณของกรมศิลปากรที่มีเรื่องราวของนางสีดา 2. รามายณะฉบับวาลมิกี 3. รามายณะฉบับ สอนของตุลลิตาส 4. พระลักพระลาม วรรณกรรมของลาว 5. หิกายัตศรีราม วรรณกรรมของมาเลเซีย 6. บทเพลง สีดาของหญิงชาวทะเล 7. อัทธราบายณะ รามายณะภาคสวรรค์ (Damrhung, 2006, p. 20 - 24)

การอ่านเพื่อสำรวจวิเคราะห์เรื่องที่ซ่อนอยู่ด้วยกรอบทฤษฎีการรื้อสร้าง ทำให้สามารถรับรู้ถึงความทุกข์ของนาง สีดาได้ชัดเจนขึ้น สามารถพิจารณาความพ้องของเหตุการณ์ในแบบแผนการเล่าเรื่องของนิทานวีรบุรุษ มีวรรณกรรม เรื่องพระราชม 5 เรื่องที่เล่าในแนวของมหากาพย์รามายณะ ภาพของพระราชมและนางสีดาในเรื่องวรรณกรรมแบบ ดั้งเดิมยังถูกนำเสนอเป็นภาพอุดมคติของชีวิตคู่สามี-ภริยาที่ได้รับการสรรเสริญบูชาและพบว่าตัวละครนางสีดา ถูกสร้างขึ้นให้เป็นตัวละครคู่สมเือนของพระราชมที่ต้องอยู่ในความถูกต้อง มีการผูกเรื่องราวเพื่อช่วยอธิบายความ ทุกข์ยาก และเงื่อนไขชีวิตของนางสีดาตั้งแต่การเกิด วรรณกรรมเรื่องพระราชม 5 เรื่องใน 7 เรื่อง เล่าชีวิตของ นางสีดาแบบไม่ต่อเนื่อง ซึ่งเรื่องราวของนางสีดาถูกซ่อนอยู่ภายใต้เรื่องเล่าที่ยิ่งใหญ่ของพระราชม

นางสีดาเป็นตัวละครในกลุ่มความดี ความถูกต้อง และเป็นผู้มีบุญบารมี แม้ชีวิตจะลำบากแต่ก็ได้รับการคุ้มครอง จากเทพเทวดา การเล่าเรื่องชีวิตนางสีดาที่ขาดเป็นช่วง ๆ จึงมีการสร้างอนุภาคที่ทำให้นางสีดาเป็นตัวละครที่เป็น อุดมคติ เช่น อนุภาคที่นางสีดาเป็นลูกของราวีณะหรือทศกัณฐ์ เพื่ออธิบายเรื่องราววิณะไม่สามารถล่วงละเมิด นางสีดาได้ เพราะเมื่อถูกตัวนางจะร้อนเหมือนไฟเผา ความพยายามอธิบายความบริสุทธิ์ของนางสีดาที่ถูกลักพา ไปอยู่ในดินแดนของศัตรู ทำให้เห็นความพยายามของกวีหลายคน ที่ต้องการสร้างเรื่องราวให้ชีวิตนางสีดาอยู่รอด ปลอดภัยเมื่ออยู่ในเงื้อมมือของทศกัณฐ์ด้วยเงื่อนไขพิเศษ

อย่างไรก็ตามชีวิตนางสีดาก็ยังเป็นเรื่องเล่าในฐานะผู้หญิงที่ถูกลักพาตัวไป เป็นนักโทษที่ถูกกักขัง ในฐานะตัวประกันของสงคราม หลายครั้งถูกล่วงละเมิด และสุดท้ายนางสีดากลายเป็น “สิ่งเดิมพันเกียรติยศ” ของพระราม ในการทำสงครามคู่ตรงข้ามระหว่างพระรามและทศกัณฐ์ แม้ว่าจะเป็นตัวละครแบบอุดมคติ แต่ชีวิตของนางสีดา มีความใกล้เคียงกับชีวิตของปุณณคนธรรมามากที่สุด

วรรณกรรมเรื่องพระรามที่ผู้เขียนนำมาวิเคราะห์ในกรอบการรื้อสร้างยังมีอีก 2 เรื่องที่แตกต่างกัน เน้นตัวละครของนางสีดา คือ อัทธฤตรามายณะ ที่เป็นเรื่องต่อเนื่องจากสงครามระหว่างพระรามกับราวีณะ มียักษ์ตนใหม่ที่มีถึง 1,000 หน้าเกิดขึ้น เมื่อพระรามและเหล่าเครือญาติออกไปทำสงคราม ยักษ์ตนนี้สังหารพระราม เหล่าเครือญาติ และลูก ๆ ของนางสีดาตายหมด ความโกรธแค้นที่สงครามพรากคนที่รักไป ทำให้นางสีดากลายร่างไปอยู่ในภาคของเจ้าแม่กาลี และทำการต่อสู้กับยักษ์ที่มีพลังอำนาจมากกว่าราวีณะ นางสีดาสามารถเอาชนะสงครามได้ และนำความสงบสันติกลับคืนมาสู่โลก

บทเพลงเทเลกู เป็นบทเพลงของกลุ่มผู้หญิงที่ร้อยเรียงเรื่องของตัวละครหญิงในรามายณะ บทเพลงสัมพันธ์กับชีวิตของผู้ที่ขับร้อง หญิงชาวเทเลกูนำเอาเรื่องราวในวรรณกรรมมาสร้างใหม่โดยไม่ได้อยู่ในภาวะสงคราม มีผู้หญิงเป็นตัวละครหลักในการดูแลครอบครัว บทเพลงพูดถึงมารดาของพระรามและพระลักษมณ์ มีบทเพลงชีวิตของนางสีดา บทเพลงเหล่านี้ผู้หญิงเทเลกูแต่งขึ้นเพื่อร้องเล่นขณะทำงานด้วยกัน

จากกรอบของการวิเคราะห์แบบรื้อสร้างผู้เขียนได้วิเคราะห์ชีวิตของนางสีดาที่ปรากฏในวรรณกรรมโบราณทั้ง 7 เรื่อง และแบ่งชีวิตนางสีดาที่มีปรากฏออกเป็นช่วง ๆ ที่สามารถสะท้อนความเป็นปุณณของนางสีดาได้ ชีวิตแต่ละช่วงของนางสีดาจากการวิเคราะห์นี้มีความร่วมสมัย และสามารถนำมาเปรียบเทียบกับชีวิตของผู้หญิงในโลกปัจจุบัน ที่อย่างน้อยช่วงหนึ่งของชีวิตต้องเผชิญกับเหตุการณ์ในลักษณะใกล้เคียงกัน

เหตุการณ์สำคัญในชีวิตของนางสีดาที่มีปรากฏในวรรณกรรมเรื่องพระรามทั้ง 8 เรื่องมีดังนี้

1. สีดามีกำเนิดที่ลึกลับ ถูกนำไปทิ้ง และต่อมามีผู้อุปการะ
2. สีดาพบรัก แต่งงานกับคนรักที่เป็นผู้มีบุญวาสนา
3. สีดาต้องติดตามสามีไปอยู่ป่า มีชีวิตลำบาก
4. สีดาถูกลักพาตัว โดยผู้มีอำนาจ
5. สีดาลุยไฟเพื่อพิสูจน์ตนเอง
6. สีดาถูกสามีสั่งฆ่า และถูกเนรเทศ ขณะที่ท้อง
7. สีดาเป็นแม่เลี้ยงเดี่ยว
8. ตอนจบมีความหลากหลาย ทั้งมีความสุข / กลายร่างเป็นเจ้าแม่กาลีผู้นำความสงบมาสู่โลก หรือมีชีวิตโดดเดี่ยว คินสู่แม่พระธรณี

เมื่อร้อยสร้างตัวบทวรรณกรรมทั้ง 8 เรื่องแล้ว ได้เหตุการณ์สำคัญในชีวิตของนางสีดาที่บางช่วงบางตอนเป็นชีวิตที่คล้ายคลึงกับผู้หญิงอีกหลาย ๆ คน ในวรรณกรรมเรื่องพระราชนิพนธ์ทั้งหมดที่ผู้เขียนเลือกมาศึกษา ผู้เขียนได้สนใจกระบวนการคิด และสร้างสรรค์ของบทเพลงผู้หญิงเพลงที่สามที่สามารถเชื่อมต่อเรื่องราว ตัวละครนางสีดาในวรรณกรรมกับชีวิตของพวกเธอที่เป็นคนขับร้องบทเพลงเหล่านั้น ทำให้วรรณกรรมเรื่องเหล่านั้นเชื่อมโยงบทบาทในชีวิตของผู้คนในชุมชนเพลงและเกิดความหมายใหม่ในชีวิตของผู้ขับร้องและผู้ได้ฟัง

มุ่งศึกษาค้นคว้าและใช้จินตนาการเพื่อวิเคราะห์ข้อมูลที่คัดสรรไว้

ผู้เขียนต้องการเล่าเรื่อง นางสีดา ตัวละครในแบบอุดมคติให้มีความเป็นปุณฺณ เริ่มต้นด้วยการนำเอาลำดับช่วงชีวิตของนางสีดาที่วิเคราะห์ไว้แล้วนั้น มาลองเล่าในหลักการสร้างบทละครสมัยใหม่ กำหนดโครงเรื่องตามลำดับเหตุการณ์ (Linear plot) โดยมีตัวละครหลักคือนางสีดา พยายามเชื่อมเรื่องราวที่ขาดเป็นช่วง ๆ ให้ต่อเนื่องกัน กำหนดสาระหลัก (Theme) และพัฒนาเงื่อนไขและเหตุการณ์ตั้งต้นที่น่าสนใจ ค้นหาความต้องการของตัวละคร (Objective) ผ่านการใช้จินตนาการ (Imagination) และมนต์สมมติ (Magic if)

หลังจากที่ผู้เขียนได้ทดลองสร้างบท ตามเงื่อนไขของละครแบบสังขนิยมแล้ว พบว่ากระบวนการสร้างบทดังกล่าวได้นำพาตนเองกลับเข้าไปในระบบการสร้างละครที่มีโครงเรื่องแบบมาตรฐาน ที่ยังต้องมีการเรียงร้อยเหตุการณ์ตามลำดับเวลาที่เป็นเหตุเป็นผล มีการสร้างจุดสูงสุดของเรื่องราว และการคลี่คลายตามแบบแผนของโครงเรื่องในการสร้างบทละครสมัยใหม่จึงได้พบกับละครสั้น ๆ นั้นไว้

อย่างไรก็ตาม กระบวนการสร้างบทตามแบบแผนของละครสังขนิยมทำให้เกิดบทละครสั้น 1 เรื่องที่มีความย้อนแย้งกับชีวิตของนางสีดา แต่เรื่องราวที่พัฒนาขึ้นยังไม่สามารถเชื่อมต่อกับชีวิตของปุณฺณนอกพื้นที่วรรณกรรมได้ คำถามสำคัญคือ ผู้เขียนจะสามารถเชื่อมโยง 8 เหตุการณ์ของนางสีดากับชีวิตของผู้คนในปัจจุบันได้อย่างไร

ผู้เขียนจึงทดลองศึกษาค้นคว้าเรื่องราวของผู้หญิงในสื่อลักษณะอื่น ๆ การสำรวจเบื้องต้นพบว่า รายการที่ผู้ชมชื่นชอบและให้ความความนิยมได้แก่ รายการบันเทิงที่ให้ความสนุกสนาน ละครชุดแบบซีรีส์ตอนยาวและคำที่มีโครงเรื่องแบบมาตรฐานและตัวละครที่เป็นแบบแผนอุดมคติล้อกับวรรณกรรมแบบเก่า รายการข่าวภาคเช้าและรายการข่าวภาคค่ำที่มีพิธีกรหญิงร่วมเสนอข่าว รายการประเภททอล์คโชว์ช่วงกลางวันเป็นรายการสำหรับผู้หญิงและแม่บ้านที่ให้ความรู้เกี่ยวกับการทำอาหาร การดูแลบ้านและครอบครัว และสาระเรื่องความสวยงาม รวมถึงการสำรวจสื่อต่าง ๆ ทำให้ได้รับรู้เรื่องราวของผู้หญิงในพื้นที่ของสื่อมวลชนมากขึ้น ส่งผลให้เกิดคำถาม ดังนี้

1. ผู้หญิงอย่างสีดายังมีอยู่ในโลกความเป็นจริงหรือไม่
2. ชีวิตแต่ละช่วงของสีดา จะสามารถเทียบเคียงกับผู้หญิงในปัจจุบันได้อย่างไร
3. ความติดตามแนวคิดอุดมคติในปัจจุบันเปลี่ยนแปลงไปบ้างหรือไม่
4. ถ้าผู้หญิงในอุดมคติมีอยู่จริง อะไรคือคุณสมบัติสำคัญของผู้หญิงเหล่านั้น

ผู้เขียนมองเห็นความเป็นไปได้ในการเชื่อมต่อเรื่องราวชีวิตของนางสีดากับชีวิตของผู้คนร่วมสมัยผ่านสื่อการแสดงชีวิตของผู้หญิงที่มีความคล้ายคลึงกับเรื่องราวของนางสีดามีปรากฏอยู่ทั้งในสื่อต่าง ๆ และในชีวิตจริง เรื่องราวของผู้หญิงผ่านสื่อการแสดงยังอยู่ในโครงเรื่องแบบเก่า ผู้หญิงที่ปรากฏในรายการข่าวมีคุณสมบัติแตกต่างจากตัวละครแบบฉบับ รายงานข่าวหรือเรื่องเล่าหลายเรื่อง สะท้อนชีวิตจริงที่เกิดขึ้น บางเรื่องเป็นเรื่องคล้ายกับชีวิตนางสีดา แต่เรื่องราวต่าง ๆ มีเกิดขึ้นทุกวันเหมือนเป็นเรื่องธรรมดา ๆ ที่เกิดขึ้นและลืมนั่นไปในเวลาไม่นานนัก

เชื่อมต่อข้อมูลจากเรื่องเดิม คู่ขนานกับเรื่องราวของผู้คนและเหตุการณ์ปัจจุบัน

ผู้เขียนคิดว่าเมื่องานวิจัยนี้ใช้การวิเคราะห์แบบร้อยสร้าง ก็ควรหากระบวนการวิธีในการเล่าเรื่องที่แตกต่างออกไปจากการเล่าเรื่องตามแบบฉบับหรือโครงเรื่องแบบมาตรฐาน (Linear plot) ผู้เขียนได้ใช้เวลาสำรวจ และรวบรวมข้อมูลเรื่องราวของผู้หญิงผ่านสื่อที่หลากหลายมากขึ้น การสำรวจเรื่องราวของผู้หญิงผ่านสื่อเป็นเรื่องที่น่าสนใจมากในช่วงเวลานั้น เพราะเป็นช่วงที่มีเรื่องความทุกข์และการต่อสู้ของผู้หญิงปรากฏในสื่อสิ่งพิมพ์หลายฉบับ มีภาพยนตร์ที่ผู้หญิงแสดงเป็นตัวละครหลัก และรายการละครชุดผ่านสื่อโทรทัศน์ทั้งในประเทศไทยและประเทศแคนาดา⁵ มีตัวละครที่มีภาพลักษณ์ความดี ความงามที่แตกต่างไปจากบทวรรณกรรมโบราณ ผู้เขียนได้บันทึกการทำงานระหว่างเดือนเมษายน พ.ศ. 2548 ณ ประเทศแคนาดาและสหรัฐอเมริกาไว้ ดังนี้

ข่าวอื้อฉาวของนางงามที่เคยเข้าพิธีแต่งงานมาแล้วเมื่อยังเด็กและเจ้าตัวให้สัมภาษณ์ว่าเป็นช่วงเวลาเพียง 6 เดือน เป็นเรื่องราวที่มีความทุกข์ทรมานที่ไม่อยากจดจำและลืมไปหมดแล้ว **ใครว่าอย่างไรไม่รู้ เห็นใจผู้หญิงคนนี้ เข้าใจคำว่า ไม่อยากจำ อยากลืม เป็นความทุกข์ที่อยากลบทิ้งไปจากชีวิต จริง ๆ แล้วช่วงเวลานั้นเหมือนถูกหลักพาถูกข่มเหงใจ**

ข่าวดังเรื่องการลักพาตัววิศวกรอเมริกันในซาอุดีอาระเบีย ที่มีภริยาเป็นคนไทย ข่าวนี้สะท้อนชีวิตของสาวไทยที่ทำทุกอย่างให้คนที่รักปลอดภัย วิพากษ์วิจารณ์กันมาก แต่เป็นจุดผกผันของการลักพา จริง ๆ แล้ว “การลักพา” เกิดได้ทุกวัน ลักพาคนที่ผู้หญิงรักไปจากเธอ เศร้าใจทุกครั้งในข่าวที่แม่มารับศพลูกชายที่ไปรบที่ตะวันออกกลาง มีพิธีการใหญ่โต หีบศพคลุมด้วยธงชาติ

โกรธมากกับคำพูดของท่านวุฒิสมาชิกหญิงไทย ที่ว่า “ภรรยาต้องยอมเป็นโสเภณีให้สามี” คิดแบบนี้ไม่ได้ นะคะท่าน

สารคดี Mail ordered Bride ของผู้หญิงฟิลิปปินส์ในเว็บไซต์จัดหาคู่ในแคนาดาเป็นข้อมูลสนับสนุนให้เห็นว่าผู้หญิงเลือกที่จะครอบครัวไปแต่งงานกับคนแปลกหน้า มีหลายคนโชคดี แต่หลายคนเกือบเอาชีวิตไม่รอด

ประทับใจ “เสียงเพลงแหบเครือแหวกทะเลทราย” ของหญิงนักเล่านิทานชาวอาฟกันที่รอดชีวิตจากสงครามตามล่าของ ตะลิบัน เธอยังมีชีวิตอยู่ ยังต่อสู้ เลี้ยงสัตว์เร่ร่อน ยังหาอาหารสำหรับเด็ก ๆ และคนแก่ของชุมชนในทะเลทราย

⁵ผู้เขียนได้รับทุนแลกเปลี่ยนอาจารย์ให้ไปสอนที่มหาวิทยาลัยวอชิงตัน ประเทศแคนาดา 1 ภาคการศึกษา

ละคร *Sex in the city*, *Desperate Housewife*, *The Swan* เป็นรายการยอดนิยมที่เกี่ยวข้องกับผู้หญิงอเมริกัน นำเสนอภาพของผู้หญิงอุดมคติที่ล้ายุค สะท้อนภาพชีวิตร่วมสมัยที่โดดเด่น ความสุขที่ไม่จีรัง ชีวิตตัวละครหญิงในเรื่องเหล่านี้ ถ้ามีจริง น่าสงสารมาก

รายการทอล์คโชว์ของพิธีกรหญิง *Ellen DeGeneres*, *Oprah Winfrey* ช่วยสะท้อนภาพผู้หญิงที่ไม่เป็นแบบแผน รายการนำเสนอภาพของผู้หญิงชนชั้นกลางในอเมริกาที่หลากหลาย ได้ดูโฆษณาบางส่วนของละคร *Vagina Monologues* ของ *Eve Ensler* ซึ่งต้องติดตามการแสดง

ข้อมูลเหล่านี้ ผู้เขียนได้บันทึกไว้ ซึ่งสะท้อนความคิดมาจาก “การอ่าน - ผู้หญิง - ผ่านสื่อ” ทั้งที่เป็น เรื่องราวผ่านสื่อสิ่งพิมพ์ สื่อภาพยนตร์สั้น สารคดี และสื่อโทรทัศน์ทั้งในประเทศไทย แคนาดา และสหรัฐอเมริกา ทำให้เกิดทัศนคติที่แตกต่างกันในเรื่อง “ภาพความงามตามอุดมคติ” ที่ปรากฏผ่านสื่อลักษณะต่าง ๆ และเกิดความเข้าใจ “ความเจ็บ” ของผู้หญิงผ่านสื่อต่าง ๆ ได้ดีขึ้น จากกรอบแนวคิดแบบร้อยสร้างสามารถวิเคราะห์ชีวิตและบทบาทของผู้หญิงได้จากการอ่าน “สื่อการแสดง” ในขณะนั้นด้วยเช่นกัน

การนำตนเองเข้าไปรู้จักกับ ผู้หญิงในบริบทของพื้นที่สื่อมวลชนและในชีวิตจริงของคนร่วมสมัย เป็นการรับข่าวสารและเปิดความคิดเรื่องภาพลักษณ์ของผู้หญิงที่สื่อมวลชนมีส่วนร่วมในการสร้าง “ภาพอุดมคติ Idol” ของผู้หญิงที่เป็นภาพแทนของ ความดี ความงาม ความกล้าหาญ และความเฝ้าระวังที่แตกต่างกันออกไป ผู้เขียนสำรวจสื่อเหล่านี้ และยังคงใช้การอ่านวิเคราะห์แบบการร้อยสร้าง ทำให้มองเห็นเรื่องราวของผู้หญิงที่ซ่อนอยู่ในความเจ็บและไม่ได้มี “ที่ทาง” ให้พูดมากนัก แต่ก็ติดตามความรู้สึก - รับรู้ - เรื่องราวที่ซ่อนอยู่ได้ ดังนี้

1. ผู้หญิงอดทนและมีความรับผิดชอบ
2. ผู้หญิงเป็นเพศที่ยังไม่ได้รับการยอมรับนับถือ หรือเคารพในสิทธิของพวกเธอมากนัก แม้แต่จากคนใกล้ชิด หรือครอบครัวของเธอ
3. ลึก ๆ แล้วผู้ชายยังมองเห็นว่าผู้หญิงเป็น “สิ่งของ - วัตถุ” ทำให้การลักพา การทำร้ายผู้หญิงทั้งกายใจ เกิดขึ้นเสมอ ๆ ในสังคม เกิดได้ทุกเวลาและในทุกพื้นที่

หลังจากใช้เวลาในการสืบค้นข้อมูลจากสื่อสิ่งพิมพ์ สื่อบันเทิงและโลกความเป็นจริง ผู้เขียนเรียนรู้ว่า เรื่องราวของนางสีดา ผู้หญิงที่เป็นภาพอุดมคติในวรรณกรรมเก่านั้นเป็นชีวิตที่ผู้หญิงทุกยุคทุกสมัยในโลกนี้เข้าใจได้ บางคนมีประสบการณ์และใช้ชีวิตใกล้เคียงกับนางสีดา ชีวิตที่หลากหลายของผู้หญิงในปัจจุบันยังต้องต่อสู้ทั้งในครอบครัว และในหน้าที่การงานและในบริบทอื่น ๆ ทางสังคมชีวิตของนางสีดาจึงมีความร่วมสมัยกับผู้หญิงในปัจจุบันไม่น้อย

สร้างบทการแสดงจากการทำงานกับเรื่องราวที่คุ้นชานกัน เลื่อนนำเสนอเหตุการณ์ที่มีในปัจจุบัน

การสร้างผลงานละครเป็นการทำงานแบบประสานศิลป์ที่ต้องพัฒนาการทำงานร่วมกันกับศิลปินและนักการละครคนอื่น ๆ บทละครถือว่ามีความสำคัญมากในการทำงานลักษณะนี้ เพราะเป็น “วัตถุดิบ” เพื่อให้ทุกฝ่ายนำมาใช้ตีความ และสร้างสรรค์-ออกแบบจากจินตนาการของตน

เมื่องานวิจัยนี้ไม่ได้ใช้การสร้างบทจากโครงเรื่องตามแบบแผนละครสมัยใหม่ ผู้เขียนจึงต้องแก้ปัญหาโดยการใช้กระบวนการสร้างผลงานละครที่แตกต่างออกไป เรียกว่า ละครแบบร่วมสร้าง (Devising Theatre) ซึ่งส่วนที่ 1 การพัฒนา “โครงสร้างบทของนางสีดา” จากเหตุการณ์สำคัญทั้ง 8 ช่วงในชีวิตของนางสีดามาเป็นตัวตั้งต้น ส่วนที่ 2 บรรจุเรื่องราวของผู้หญิงในปัจจุบันที่รวบรวมได้จากแบบสอบถามและบทสัมภาษณ์ในการทำวิจัยขนาดเล็ก และส่วนที่สามเป็นข้อมูลเรื่องราวและเรื่องเล่าผ่านสื่อต่าง ๆ มาบรรจุไว้ในแต่ละช่วงชีวิตของนางสีดา

ตารางที่ 1 โครงสร้างบทจากเรื่องเดิม เรื่องปัจจุบันที่มีอยู่ และเรื่องจากสื่อ (Damrhung, 2006)

เรื่องเดิม	เรื่องปัจจุบันที่มีอยู่	บทจากสื่อ
1. สีดามีกำเนิดกลับถูกนำไปทิ้ง และต่อมามีผู้อุปการะ	เรื่องเด็กที่ถูกฝังอยู่ใต้ดิน เด็กที่ถูกทอดทิ้งจากพ่อแม่ เด็กพวกนี้คือใครในสังคม บท - เรื่องเล่าจากนักแสดงที่ไปสัมภาษณ์เด็กที่อยู่ใต้สะพาน เด็กขอทาน (การทำวิจัยขนาดเล็ก)	1. เด็กไทยใหญ่กับภาวะสู้รบของชุมชน BBC 2. เด็กที่เสี่ยงต่อภาวะ Trafficking เด็กขายแรงงาน เด็กขายบริการ 3. เรื่องจากสื่อ ได้แก่ การบุกเข้าพังโรงงานนรก ใช้แรงงานเด็ก กักขังให้ทำงาน
2. สีดาพบรัก แต่งงานกับคนรักที่เป็นผู้มีบุญวาสนา	บท: พัฒนาจากชีวิตจริงของผู้หญิง 3 คน 1. เรื่องเล่าจากนักแสดง 2. เรื่องเล่าจากชีวิตในตลาดรามอินทรา 3. เรื่องเล่าของเด็กๆ ที่มารับใช้ตามบ้าน	การแต่งงานหมายถึงโอกาสในการเปลี่ยนแปลงชีวิต 1. เจ้าสาวตามสั่ง mail-ordered bride 2. ผู้หญิงที่ยอมเสี่ยงใช้ตัวเองเป็นเหยื่อ
3. สีดาติดตามสามีไปอยู่ป่า ชีวิตลำบาก	บท - เรื่องเล่าจากนักแสดง: เรื่องเล่าจากชีวิตจริง ชีวิตลำบากของผู้หญิงที่ตัดสินใจเลือกทางเดินที่ดีกว่า	เรื่องเล่าของ mail-ordered bride ในแคนาดา
4. สีดาถูกลักพาตัว โดยผู้มีอำนาจ	บท - เรื่องเล่าจากนักแสดง: ผู้ชายหลายคนเห็นว่าตนเป็นเจ้าของชีวิตผู้หญิง ไม่เห็นว่าผู้หญิงเป็นเพื่อน เป็นคู่คิดและเป็นคู่ชีวิต (บทสัมภาษณ์) ผู้ชายกับอำนาจ สงครามและ การต่อสู้เพื่อศักดิ์ศรี	ตั้งคำถาม: ทำไมจึงต้องลักพา ช่มชืดผู้หญิงในสงคราม (เรื่องราวของผู้หญิงในอาฟกานิสถาน) ทำไมคนที่ผู้มีอำนาจเห็นว่าผู้คนเป็นเพียงสิ่งของ บทเพลง: หนอยากถูกอุ้ม เป็น Contrast ของเรื่อง
5. สีดาลุยไฟเพื่อพิสูจน์ตนเอง	บท - เรื่องเล่าจากนักแสดง: ความทุกข์ของผู้หญิง ชีวิตพลัดพราก ไม่สิ้นสุด เหยื่อของสงคราม ผู้ชายเห็นค่าในตัวผู้หญิงหรือไม่	บท: ความไม่เชื่อใจกันในครอบครัว การไม่นับถือไม่รัก ไม่ร่วมทุกข์ร่วมสุข ความทุกข์ จากการพลัดพรากจากลูกและคนรัก
6. สีดาถูกสามีสั่งฆ่า ถูกเนรเทศ ขณะที่ท้อง	บท เรื่องเล่าจากนักแสดง: ความไม่เชื่อใจกันในครอบครัว (สัมภาษณ์ /การทำวิจัยขนาดเล็ก)	จากภัยธรรมชาติ และจากสงคราม บทจากสื่อ แม้ที่อยู่กับความปวดร้าว

ตารางที่ 1 โครงสร้างบทจากเรื่องเดิม เรื่องปัจจุบันที่มีอยู่ และเรื่องจากสื่อ (Damrhung, 2006) (ต่อ)

เรื่องเดิม	เรื่องปัจจุบันที่มีอยู่	บทจากสื่อ
7. สีดาเป็นแม่เลี้ยงเดี่ยว	บท - เรื่องเล่าจากนักแสดง: สร้างบท จากสถานการณ์ คำพ้อง “เลี้ยงเดี่ยว” (สัมภาษณ์ / การทำวิจัยขนาดเล็ก)	ศาลเจ้าแม่กวนอิมใน China Town นครนิวยอร์ก เป็นศาลเจ้าที่แม่เลี้ยงเดี่ยว มาสวดมนต์มากที่สุด งานวิจัยกับนิสิตที่มีแม่เลี้ยงเดี่ยว แม่เป็นนางใน อุดมคติ สร้างบท จากสถานการณ์ข้างขึ้น
8. สีดามีตอนจบที่หลากหลาย	ให้นักแสดงเลือกตอนจบของการแสดงเรื่องนี้	ตอนสุดท้าย (ฉากแรก) ของชีวิตนางสีดาจาก เรื่องพระราชม 3 แบบ 1) อยู่แยกกันตลอดไป นางสีดาลับไปอยู่ใต้ดิน 2) นางสีดามีเรื่องราวที่กลายเป็นเจ้าแม่กาลีและ ต่อสู้กับยักษ์ร้ายไม่สิ้นสุด 3) อัทธฤตรามายณะ ⁶

เมื่อได้ “โครงสร้างบทของนางสีดา” แล้ว ต่อจากนั้น ผู้เขียนและนักแสดงได้ร่วมกันพัฒนา “บทสำหรับการแสดง” อันเกิดจากการทำงานแบบมีส่วนร่วมที่นักแสดงทุกคนร่วมกันสะท้อนทัศนะ ความคิดเห็นในระหว่างคัดเลือกเรื่อง ที่สัมพันธ์กับชีวิตของนางสีดา เพื่อนำไปใช้ในการทำงานประสาสนศิลป์ของทุกฝ่าย

บทละครเรื่องสีดา - ศรีราม? จึงเป็น “ละครเล่าเรื่องของผู้หญิงหลายคน” ที่ล้วนมีชีวิตบางส่วน - บางช่วงที่คล้าย กับนางสีดา ผู้เขียนแบ่งการสร้างบท-สำหรับการแสดงไว้ 3 กลวิธีที่มีการร่วมสร้างของนักแสดงทุกช่วงการซ้อม ดังนี้

1. สร้างบทจากเงื่อนไขสถานการณ์ผิดธรรมดาและจากจินตนาการผู้วิจัย

o บทโหมโรง เริ่มต้นที่จุดจบของนางสีดา 5 คนที่มาจากวรรณกรรมเรื่องพระราชม ผู้เขียนพัฒนาจาก การสัมภาษณ์ตัวละครสีดาถึงตอนที่ชีวิตเหมือนตายไปจากโลกนี้ บทนี้ที่มีความยาว 10 นาทีเป็นบท โหมโรงของเรื่องสีดา-ศรีราม?

สถานการณ์: ผู้หญิงคนหนึ่งที่ต้องการค้นหาผู้หญิงในอุดมคติ และเมื่อเธอเข้าไปในโลกของนางสีดา เธอพบว่าชีวิตของนางสีดาเริ่มต้นด้วยจุดสิ้นสุดของความทุกข์

o สีดา/สำนักข่าว (ร่างบทละคร-พัฒนาจากการสร้างบทตามแบบฉบับ ผสมกับเรื่องเล่าจากข่าว ทางโทรทัศน์) เล่าเรื่องย้อนแย้งกับแนวคิดแบบ “ตัวละครคู่ตรงข้าม” พัฒนาจากข่าวประวัตินางงาม และการสละตำแหน่งนางงามเพราะชีวิตเธอไม่ใสสะอาดตามแบบแผนอุดมคติ

⁶นางสีดาลาวยร่างเป็นเจ้าแม่กาลี เพื่อต่อสู้กับยักษ์ที่มี 1,000 หน้า 2,000 แขน ที่ฆ่าพระราชม ลูก ๆ และวงศ์ศากุนาญาติของนางหมด นางสีดาในรูปของ ราชกก ในอัทธฤตรามายณะ (Adphuta Ramayana) เป็นเรื่องเล่า หนึ่งเดียวลักษณะนี้ในแคว้นทมิฬนาฑู

สถานการณ์: นางสาวพบกับนางร้ายจากละครเรื่องอื่น ๆ รวมถึงนางสาวนักศึกษาในร้านสปาความงามที่กำลังหาตัวแทนเข้าประกวดความงามแบบเพียบพร้อม ความฉลาดรอบรู้ ของโครงการประกวดสิดา ยูนิเวิร์ส

o แม่เลี้ยงเดี่ยว พัฒนาจากการซ้อมบาสเก็ตบอลทีมหญิงของเพื่อน 2 คน

สถานที่ สนามบาสเก็ตบอล (เล่นกับคำ “เลี้ยงเดี่ยว”)

2. สร้างบทจากเรื่องจริง เรื่องที่ปรากฏในข่าว และเรื่องที่เป็นความจริงที่นักแสดงแบ่งปัน

o **เจ้าสาวเดินทาง** เรื่องเล่าจากนักแสดง เจ้าสาวคนใหม่ เรื่องจริงจากตลาดรามอินทรา และเรื่องเล่าจากสื่อ Mail ordered Bride (นักแสดงและผู้เขียนพัฒนาบท)

สถานที่: สนามบินนานาชาติ สร้างพลังและทัศนคติเชิงบวกให้ผู้หญิง ผู้หญิงไม่ได้เป็นเหยื่อ แต่ผู้หญิงเลือกทางชีวิตของตนได้เสมอและจัดการชีวิตได้แม้ในสถานการณ์ที่คับขัน (ละครที่ให้ผู้ชมมีส่วนร่วม)

o **ผู้หญิงลุยไฟ** สร้างบทแบบมีส่วนร่วม - จากข่าวร้าย ๆ ที่นักแสดงเลือกมาเล่าและสนใจจะเล่า และเป็นกระบอกเสียงให้ผู้หญิงในชีวิตจริง

สถานที่: กองเพลิงที่ไฟลุกโชน

o **เด็กใต้สะพานและ Child trafficking** สร้างบทจากการสัมภาษณ์เด็กใต้สะพาน สาวใช้ชาวพม่า เด็กไทยใหญ่ กับการดูแลกัน ความฝันที่จะมีโอกาสที่ดีกว่า

สถานที่: ใต้ดิน ใต้สะพาน



ภาพที่ 1 การแสดงจากเรื่องสิดา-ศรีราม? จากเด็กที่ถูกฝังไว้ใต้ดิน

Note: From © Pornrat Damrhung 08/2005

3. สร้างบทจากเรื่องเล่าโบราณ บทเพลง และบทขับร้อง การนำเสนอเน้นภาพ หุ่นเงาขนาดต่าง ๆ และ นาฏศิลป์ การเต้นรำ

o เทพกำเนิดและเด็กใต้ดิน ตัวละคร - สืบจากเรื่องโบราณ และความเจ็บของเธอ

เพลงไทยโบราณ เพลงเชิดฉิ่ง ประกอบการรำไทย และการขับร้อง ดนตรีแบบลดรูป

เพลงนางสีดา - แปลจากบทเพลงของผู้หญิงเทเลกู

ภาพ : หุ่นเงาหลายขนาด นักแสดงสามารถวิ่ง และเดินทะลุกรอบผ้า และไม้ไผ่

สถานที่: โลกในวรรณกรรมและโลกในปัจจุบัน วงกลมที่พระลักษมณ์สร้างไว้ป้องกันนางสีดา เวทีเปิดออกไปสู่ใต้ดิน ฉากมีส่วนประกอบของวัสดุธรรมชาติ ดิน ทรายและน้ำ

o DHL Warehouse พระรามพูด

บท ผู้หญิงเล่าถึงการลักพาตัว และการมองผู้หญิงเป็นสิ่งของ

ภาพ พนักงาน DHL ยกร่างผู้หญิง ขนถ่าย ร่างกายผู้หญิงเหมือนเป็นสิ่งของ

ดนตรี เป็นเสียงเครื่องให้จังหวะร่วมสมัย เครื่องดนตรีอิเล็กทรอนิกส์ มีลักษณะเป็นหุ่นยนต์หรือเครื่องจักร และไม่มีชีวิต

ภาพ พนักงานผู้ชาย ขนสิ่งของ ย้ายสิ่งของ ผู้หญิงเป็นเพียงสิ่งของที่ผู้ชายจะขนย้ายเปลี่ยนที่ หรือทำอะไรก็ได้ตามอำเภอใจ

พระรามพูด เป็นบทพูดเดี่ยวที่ตัวละคร พระรามในฐานะปุถุชน พูดถึงชีวิตคู่ ความเจ็บ ความสัมพันธ์ระหว่างชายและหญิง

o ชีวิตดังสายน้ำ ตอนจบแต่ เปิดหน้าต่างต่อไปของผู้หญิงในชีวิตผู้ชม

บทสุดท้าย เป็นบทที่นางสีดาและผู้หญิงทุกคนพูดถึงชีวิตของตน ความทุกข์ ความสุขที่ผู้หญิงต้องเผชิญ ผู้หญิงในความจริง พูดถึงสงครามที่ไม่เคยสิ้นสุด และทุกสิ่งก็ยังคงดำเนินต่อไป



ภาพที่ 2 การใช้หุ่นเงาหลากหลายมิติในการแสดงเรื่อง “สิดา-ศรีราม?” หุ่นเงาออกแบบโดยพลักซี่ สุรัสวดี
Note: From © Pornrat Damrhung 08/2005

ผลงานที่เป็น “ตัวบทสำหรับแสดง” เป็น “วัตถุดิบ” หรือ “ข้อมูล” เพื่อให้เกิดการค้นหา วิพากษ์และวิเคราะห์ร่วมกันต่อการตีความของทีมผู้สร้างสรรค์ และทีมนักแสดง เพื่อใช้ในการนำเสนอ เรื่องเล่าของนักแสดงหญิงที่มีความใกล้เคียงหรือพ้องกันกับเหตุการณ์ในชีวิตของนางสิดา

“ตัวบทสำหรับการแสดง” (Performance text) ยังเป็นเรื่องเล่าของผู้เขียนบางส่วน ผู้ประพันธ์เพลง และของนักแสดง เป็นบทที่สร้างจากการตีความเรื่องเก่า การสร้างบทขึ้นมาใหม่ หลายเรื่องเป็นเรื่องจริง ดัดแปลงมาจากข่าวหรือเรื่องราวที่ทีมนักแสดงสนใจและอยากรนำมาเล่าให้ผู้ชมได้ฟัง บทจึงข้ามพื้นที่ระหว่างพื้นที่ในตำนานกับเรื่องราวที่มีอยู่ในความเป็นจริงในสังคม และสุดท้ายพื้นที่ของสื่อร่วมสมัยในช่วงเวลาขณะนั้น

ผู้เขียนและทีมสร้างสรรค์คาดหวังว่า ผลงานการแสดงที่เกิดขึ้นจะช่วยให้ผู้ชมได้ตระหนักรู้ถึงความรู้สึกนึกคิดของตนเกี่ยวกับสถานะและบทบาทของผู้หญิงในชีวิตที่อาจละเอียดไป รวมถึงสิทธิขั้นพื้นฐานและบทบาทของผู้หญิงในครอบครัว โดยกระบวนการสร้างงานยังนำเสนอแนวคิดแบบประสานศิลป์ และแนวทางในการทำงานละครแบบร่วมสร้าง (Devising Theatre) เป็นการทำงานและร่วมกันตีความของศิลปิน - นักการละครที่อยู่ในโครงการนี้ร่วมกัน

18 ปีผ่านไป: สังเคราะห์ และทดสอบ สิดา-ศรีราม? อีกครั้ง

บทความนี้ทดลองนำข้อมูลในการสร้างบทละครจากโครงการวิจัยเรื่อง สิดา-ศรีราม? มาเรียบเรียงใหม่ โดยเน้นที่แนวคิดแบบร่วมสร้าง และกระบวนการทำวิจัยเชิงปฏิบัติการ นำเสนอขั้นตอน ในการพัฒนา “ตัวบทสำหรับการแสดง” ละครเรื่อง สิดา-ศรีราม? ที่เป็นละครเล่าเรื่องชีวิตของผู้คนในปัจจุบันที่มีความคล้ายคลึงกับช่วงชีวิตสำคัญของตัวละครนางสิดา จากวรรณกรรมนิทานพระราชนิพนธ์หลายเรื่อง ที่ได้มาจากการวิเคราะห์แบบร่วมสร้าง

1. แนวคิดหรือสร้างของ แดร์ริดา กับการสร้าง “ตัวบทสำหรับแสดง”

ทฤษฎีการ “ร้อยสร้าง” เป็นทั้งคำใหม่ และเป็นทฤษฎีใหม่ที่ย้อนแย้งกับระบบคิดในแบบแผนของโครงสร้างนิยม เมื่อนำทฤษฎีนี้มาใช้ในการวิเคราะห์บทวรรณกรรมเรื่องพระราชม เพื่ออ่านเรื่องราวชีวิตของนางสีดา ทำให้ผู้เขียนเกิดความเข้าใจ ตัวละครสีดาที่เป็นตัวละครหญิงที่กวีในขณะนั้นสร้างขึ้นเพื่อให้เป็นตัวแทนของตัวละครในแบบอุดมคติ และทำให้มองเห็นความเป็นปुरुชนของตัวละครนางสีดาได้ชัดเจนขึ้น

แนวคิดหรือ - สร้างทำให้เกิดการมองวรรณกรรมในแนวทางใหม่ ขจัดอคติ มองด้วยความเข้าใจและสามารถ “อ่านความเงิบ” ที่ซ่อนอยู่ในเรื่องหลัก เข้าใจเรื่องรองที่มีอนุภาคใกล้เคียงกัน เชื่อมต่อความคิดของตนเองไปสู่แนวคิดทางศิลปะการละคร ผ่านการใช้เครื่องมือของนักการละครได้แก่ จินตนาการ-มนต์สมมติ-จิตวิเคราะห์ และนำมาใช้วิเคราะห์อย่างละเอียดขึ้น

นอกจากใช้เพื่อการวิเคราะห์บทวรรณกรรมแล้ว แนวคิดการร้อยสร้างทำให้ ผู้เขียนได้พิจารณาความแตกต่างของบทวรรณกรรมเรื่องพระราชมที่นำมาศึกษา เห็นความหลากหลาย และสัมพันธ์ของวรรณกรรม การตีความเรื่องเล่าของกวีหรือผู้ประพันธ์ที่มีความแตกต่างกัน ทำให้กล้าทดลองเชื่อมโยงเรื่องราวของนางสีดาที่ขาดเป็นช่วง ๆ กับเรื่องเล่าชีวิตของผู้หญิงอื่น ๆ ในสังคมปัจจุบันที่มีความพ้องเรื่องและสถานการณ์ ผ่านการสำรวจเรื่องราวผ่านสื่อทั้งที่เป็นสื่อสิ่งพิมพ์ สื่อโทรทัศน์ และภาพยนตร์สารคดี

ความคิดที่จะเชื่อมเรื่องเก่าในวรรณกรรมกับเรื่องราวของผู้หญิงในสังคมปัจจุบัน เพื่อให้เรื่องเล่านั้นเกิดความหมายใหม่ สื่อสารข้อคิดที่แตกต่างกับผู้ชมปัจจุบันนั้น ผู้เขียนไม่ต้องการเล่าเรื่องใหม่ในมิติของเรื่องแต่งและทำให้เป็นเรื่องเล่าที่สมจริง

ผู้เขียนสนใจเรื่องเล่าของนางสีดาที่คู่ขนานไปกับความจริงในสังคมหลาย ๆ เรื่อง จึงไม่ได้เชื่อมโยงชีวิตนางสีดาให้สมบูรณ์ แต่นำช่วงชีวิตในวัยต่าง ๆ มาสร้างเป็น บท และการแสดงสั้น ๆ ที่นำเสนอเป็นเวลา 1 ชั่วโมง 10 นาที การแสดงละครเรื่องใหม่ของผู้หญิงหลายคนร่วมกันค้นหาเรื่องราวผู้หญิงที่มีชีวิตคล้ายคลึงกับนางสีดาที่ซ่อนอยู่ หรือมีอยู่ในสังคมไทยที่ผู้คนหรือสังคมอาจไม่เคยได้รับรู้ หรือเคยได้ยินแต่ไม่ได้สนใจ

เรื่องเล่าชีวิตของนางสีดาในวรรณกรรมจึงไม่ได้เป็นเรื่องราวยามที่หยุดนิ่ง หรือ เป็นเพียงเรื่องราวของตัวละครอุดมคติในนิทานวีรบุรุษ ด้วยแนวคิดแบบร้อยสร้าง ผู้เขียนนำเรื่องราวของนางสีดา มาใช้เป็น “ที่ทาง หรือเวที” ที่ทำให้เกิดการเล่าเรื่องใหม่ ๆ ที่เป็นสัมผัสเสียงของผู้หญิงคนอื่น ๆ ที่รวมความทุกข์ หรือเผชิญชีวิตในภาวะสงครามต้องพลัดพรากจากคนที่รักเช่นเดียวกับนางสีดา ความเป็นปुरुชนของนางสีดา ทำให้มีพื้นที่ในการเล่าเรื่องของแม่ที่เลี้ยงลูกคนเดียว เรื่องของเด็กข้างถนนที่ขายแรงงาน เจ้าสาวที่ยอมแต่งงานกับคนที่ไม่รู้จัก และผู้หญิงที่ถูกล่วงละเมิดทางเพศ เพียงเพราะผู้ชายไม่ได้เคารพในสิทธิร่างกายของเธอหรือเห็นว่าผู้หญิง เห็นเป็นเพียงสิ่งของที่ไม่มีความรู้สึกนึกคิด

บทละคร สี่ดา-ศรีราม ? สร้างขึ้นจากเรื่องเล่าที่หลากหลาย ที่นักแสดงหญิง 15 คน นำมาแบ่งปันกันในขณะซ้อมการทำงานเพื่อให้ได้บทเพื่อใช้ในการแสดง เป็นกระบวนการที่ทุกคนมีส่วนร่วม และร่วมกันพัฒนาประเด็นที่ต้องการสื่อสารกับผู้ชม โครงสร้างบทของการแสดงชุดนี้จึงยังคงลักษณะของละครและการแสดงสั้น ๆ หลายเรื่องที่นำมาปะติดปะต่อเข้าด้วยกัน ด้วยเสียงการขับร้อง ดนตรี หุ่นเงาขนาดใหญ่ การเต้น และการรำ เป็นพื้นที่ให้นักแสดง นักดนตรี ผู้ออกแบบท่าเต้น และผู้ออกแบบหุ่นได้มาตกลงกันว่า จะร้อยเรียงเหตุการณ์เหล่านี้ได้อย่างไร

2. เมื่อร้อยสร้างบทแล้ว จะนำบทไปแสดงอย่างไร

สำหรับนักวิจัยสายปฏิบัติ การลงมือทำงานทำให้เรียนรู้ว่า “เราจะใช้ทฤษฎีในการสร้างงานได้อย่างไร” ผลงานวิจัยชิ้นนี้สะท้อนการทำงานของการสร้างละครในยุคหลังสมัยใหม่ (Postmodern)

ผู้เขียนเรียนรู้ว่า ถ้าจะพัฒนาบทละครให้สัมพันธ์กับสังคมในขณะนั้นผู้เขียนต้องสำรวจ “ความคิดของผู้หญิงในเวลาปัจจุบันด้วย” ผู้เขียนทำวิจัยย่อย และรวบรวมข้อมูลผ่านสื่อหลากหลายชนิดที่มีเรื่องราวเกี่ยวกับผู้หญิงที่มีอนาคตชีวิตเช่นเดียวกับนางสี่ดา จากนั้น นำมาสร้างเป็น “โครงบทสำหรับการแสดง” โดยการนำเหตุการณ์หรือเรื่องราวต่าง ๆ มาสร้างเป็นผลงานละครแบบร่วมสร้าง⁷ (Devising Theatre) นำเรื่องเล่าที่มีปรากฏในสังคมข่าวของผู้หญิงที่นักแสดงสนใจติดตาม นำมาเล่าใหม่ในละคร และการแสดงสั้น ๆ หลายเรื่อง ตามแนวคิดแบบโพสท์ดรามาทิค เธียเตอร์ (Post dramatic Theatre)

นักแสดงในละครเรื่องนี้ เป็นผู้เล่าเรื่อง และหลายช่วงสวมบทบาทตัวละครในเรื่องราวที่แต่งขึ้นมาใหม่ ในการแสดง ละครเรื่องสี่ดา-ศรีราม? ครึ่งนี้ นักแสดงที่เป็น “ผู้หญิงหลายคน” เป็นผู้ให้เรื่องราว แม้จะเป็นเรื่องที่มาจากเรื่องจริง แต่ในการทำบทสำหรับแสดง นักแสดงได้เพิ่ม ขยาย และปรุงเรื่องราวให้อยู่ในมิติของเรื่องเล่าที่มาจากชีวิตที่พบเจอได้ในสังคม เรื่องที่คัดมาเล่าล้วนเป็นเรื่องพ้องสถานการณ์กับเรื่องนางสี่ดาในวรรณกรรมเก่าและเรื่องใหม่ที่มีอยู่จริง สะท้อนวิถีชีวิตของผู้หญิงในขณะนั้น ผู้ชมเองได้ยิน ได้ฟังเรื่องราวเหล่านี้ผ่านสื่อต่าง ๆ รอบตัวผู้ชมด้วย เรื่องที่เล่าเป็น “ความทรงจำและประสบการณ์” ร่วมกันของนักวิจัย นักแสดง และผู้ชม

⁷นักแสดงในแต่ละช่วงมีส่วนในการพัฒนาบท และออกแบบการแสดงร่วมกัน ระหว่างซ้อมมีการสะท้อนความเห็น ลองสร้างปรับแก้จนเป็นที่พึงพอใจ และ ตกลงกันว่าแสดงในแนวทางที่ตกลงร่วมกัน

A



B

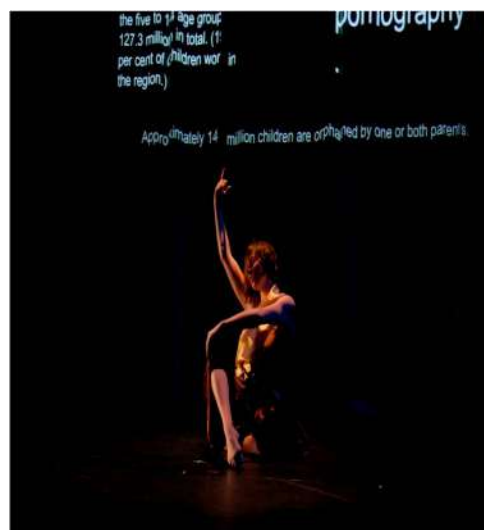


ภาพที่ 3 (A) ภาพฉากจบของเรื่องแสดงให้เห็นเวทีวงกลมยกพื้นเวทีที่นักแสดงซ่อนตัวไว้ได้
(B) โครงเหล็กที่นำมาใช้ในเชิงสัญลักษณ์ว่าเป็นกรอบของสังคม ที่ผู้หญิงต้องแบกไว้

Note: From © Pornrat Damrhung 08/2005

เรื่องราวที่สร้างขึ้นจึงเป็นมุมมองของผู้หญิง เป็นละครที่อยู่ในแนวคิดแบบสตรีนิยม (Feminism) นำเสนอ และคัดเลือกมาเฉพาะที่เกี่ยวกับผู้หญิง การเล่าเรื่องสี่ดาใหม่อีกครั้ง จึงมีนางสี่ดาเป็นตัวละครหลัก และมีพระรามเป็นตัวละครปะทะของนางสี่ดา

งานวิจัยเรื่องสี่ดา-ศรีราม? ได้รับเชิญไปเผยแพร่ “กลวิธีสร้างเรื่องเก่าให้มีความร่วมสมัย” ที่เวทีต่างประเทศ มีผลงานการแสดง Seeda Tells our Stories⁸ (Lim 2022, p. 6 - 7) ที่นำเรื่องเล่าของผู้หญิงหลายคนมาเทียบเคียงกับชีวิตของนางสี่ดา เรื่องราวที่นำเสนอใช้โครงบทในลักษณะเดียวกับที่บทความนี้นำเสนอ แต่มีรายละเอียดของเรื่องที่น่าสนใจเรียงกันต่างออกไป



ภาพที่ 4 การแสดงเรื่อง Seeda Tells our Stories ที่มหาวิทยาลัยมิชิแกน ปี พ.ศ. 2550

Note: From Damrhung, 2010, p. 17 - 26

⁸ เป็นผลงานการแสดงนำเสนอที่ University of Michigan

บทสรุป

นับแต่การสร้างสรรค์ละครเรื่อง สีดา-ศรีราม? เมื่อ 18 ปีก่อน ผู้เขียนสร้างงานละครร่วมสมัยจากการนำเรื่องเก่ามาวิเคราะห์ หาข้อมูลที่ซ่อนเร้นแบบ “รู้ - สร้าง” อีกหลายเรื่อง และไม่กลัวที่จะขอยืมตัวละครจากเรื่องเก่ามานำเสนอในบริบทใหม่ นับว่าเรื่อง สีดา - ศรีราม? เป็นเรื่องที่ “ผลักดัน” การเล่าใหม่ให้เดินทางไกลจนกลายเป็นเรื่องร่วมสมัยในมิติของละคร “หลังสมัยใหม่” ที่ทั้งโครงเรื่องตามแบบแผนของ “ละครสมัยใหม่”

บทความนี้ผู้เขียนทดลองสร้าง “บทสังเคราะห์จากบันทึกการทำงาน” ว่า ถ้าเขียนบทสังเคราะห์จากข้อมูลที่รวบรวมได้ “ขณะปฏิบัติงาน” ทำให้สามารถเชื่อมโยงกับแนวคิดการก่อสร้างได้ชัดเจนขึ้น ซึ่งระยะเวลา 18 ปีนั้นอาจจะเนิ่นนาน ผู้เขียนเองก็มีความเปลี่ยนแปลงในด้านการเขียนด้วยวิธีการลักษณะนี้ทำให้อภิปรายถึงสิ่งที่เกิดขึ้นได้อย่างเข้าใจ และเชื่อมโยงตนเองกับสถานการณ์ที่เกิดขึ้นในขณะปฏิบัติงาน การเขียนบันทึกหรือที่ผู้กำกับการแสดงเรียกว่า โน้ตบันทึกที่มักเป็นลายมือขยุกขยิก ซึ่งเป็นการเขียนบันทึกเพื่อเตือนความจำขณะปฏิบัติงาน รวมถึงบันทึกแก้ไขปัญหาต่าง ๆ และการวางแผนในการทำงานต่อเนื่องในวันถัดไป เพื่อให้สามารถบรรลุเป้าหมายที่วางไว้ การบันทึกกระบวนการที่เกิดขึ้นในแต่ละวันเป็นข้อมูลที่แสดงว่าผู้ทำงานในลักษณะนี้ ทำงานเป็นระบบ มีการใช้ความรู้ ปฏิภาณ ไหวพริบ การไตร่ตรอง เพื่อการปรับเปลี่ยน และประมวลความคิด เพื่อการตัดสินใจในขณะปฏิบัติงาน

การเขียนสังเคราะห์ด้วยการใช้ข้อมูลในการทำงานที่เก็บรวบรวมไว้ได้แก่ การจดบันทึก (Journal Writing) และการบันทึกทบทวนระหว่างการทำงานและเมื่อตกตะกอนแล้ว (Reflection in / on action) ทำให้ผู้เขียนสามารถเชื่อมโยงความคิดแบบรู้ - สร้างกับการสร้างงานละครร่วมสมัยและกระบวนการแก้ไขได้ง่ายยิ่งขึ้น สามารถดึงความรู้จากหลักทฤษฎีมาสรุปเพื่อใช้ในแต่ละช่วงได้ชัดเจน และสามารถอภิปรายเชื่อมโยงความรู้อีกกับสิ่งที่ได้ลงมือปฏิบัติได้

บทความนี้เป็นบทความที่พิสูจน์ว่า กระบวนการทำงานวิจัยของศิลปิน นักวิชาการทางการละคร / การแสดงนั้นเป็นประสบการณ์การเรียนรู้จากการทำงานสร้างสรรค์ การแก้ปัญหาต่าง ๆ และการค้นพบที่สำคัญ ๆ ในขณะปฏิบัติ การตัดสินใจเลือกแนวทางสร้างสรรค์ของแต่ละบุคคลไม่เหมือนกัน แต่สามารถเขียนอธิบาย เพื่อเป็นความรู้ใหม่ทางการละครที่มีประโยชน์ และเป็นตัวอย่างสำหรับนักการละครที่ทำงานในวงวิชาการและนักวิชาการในสาขาศิลปะที่เกี่ยวข้อง

References

- Auslander, P. (2008). *Theory for Performance Studies*. London: Routledge.
- Chantavanich, S. (2012). *Sociological Theory*. Bangkok: Chulalongkorn University Press.
- Damrhung, P. (2021). *Wí-Jai Gaan Sà-Daeng Sâang Kwaam Róo Màì Dùuay Gaan Tam Lá-Kon [Performance Research: Developing New Knowledge through Performance Practice]*. Nonthaburi: Parbpim, p. 140 – 142.
- Damrhung, P. (2010). Sĕe Daa Lâo Rĕuuang Kŏng Rao [Seeda Tells our Stories]. *Wipasa*, 3(8). 17-26. <https://lib.sac.or.th/catalog/ArticleItem.aspx?JMarcID=j00030712>.
- Damrhung, P. (2006). *Rŭang Kao Lao Mai Sĭ: Sĭdā - Sĭ Rām? [Legends Retold 4 Sita: The Honor of Ram?]* [Thesis]. Thailand Science Research and Innovation. https://digital.library.tu.ac.th/tu_dc/frontend/Info/item/dc:86085.
- Lim, L. (2007). Ramayana Across Asia. *Center for Southeast Asian Studies, Winter 2007*. p. 6-7. <https://lsa.umich.edu/content/dam/cseas-assets/cseas-documents/Newsletters/cseasNewsletter-07W.pdf>.
- Richman, P. (2000). *Questioning Rama: A South Asian*. Los Angeles: University of California Press.
- Richman, P. (1991). *Many Ramayana: Diversity of Narrative Tradition in South Asia*. Los Angeles: University of California Press.
- Shepherd, S. and Wallis, M. (2004). *Drama Theatre/Performance*. London: Routledge.

จิตรกรรมดิจิทัลสันนิษฐานจากจิตรกรรมฝาผนังอุโบสถเก่า วัดชมภูเวก ภาพมารผจญ¹

received 4 AUG 2022 revised 1 JAN 2022 accepted 23 JAN 2022

ธนพล จุลกะเศียน

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ประจำสาขาวิชาการออกแบบสื่อดิจิทัล

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์และการออกแบบ

มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลรัตนโกสินทร์

บทคัดย่อ

งานวิจัยนี้เป็นงานวิจัยสร้างสรรค์จิตรกรรมดิจิทัลสันนิษฐาน โดยมีวัตถุประสงค์คือ 1) เพื่อศึกษาและวิเคราะห์ข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับจิตรกรรมฝาผนังอุโบสถ วัดชมภูเวก จังหวัดนนทบุรี และ 2) เพื่อสร้างภาพจิตรกรรมฝาผนังสันนิษฐานอุโบสถ วัดชมภูเวก จังหวัดนนทบุรี ด้วยเทคนิคจิตรกรรมดิจิทัล ในขั้นตอนกระบวนการวิจัย ได้ดำเนินการศึกษาและวิเคราะห์ข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับจิตรกรรมฝาผนังของประเทศไทย และภายในอุโบสถเก่า วัดชมภูเวก ทางด้านตำแหน่ง เนื้อหา รูปแบบ และเทคนิคการสร้างสรรค์ ด้วยการศึกษาเชิงสำรวจ และการทบทวนวรรณกรรม และนำข้อมูลที่ได้มาสร้างสรรค์เป็นผลงานจิตรกรรมดิจิทัลสันนิษฐานจากจิตรกรรมฝาผนังอุโบสถเก่า วัดชมภูเวก ภาพมารผจญ แล้วนำเสนอต่อสาธารณะเพื่อประเมินผลตอบรับ

ผลการวิจัยพบว่า ภาพจิตรกรรมฝาผนังอุโบสถเก่า วัดชมภูเวก สร้างขึ้นราวสมัยอยุธยาตอนปลาย ฝีมือสกุลช่างนนทบุรี ถือว่ามีความเก่าแก่มากแห่งหนึ่งในจังหวัดนนทบุรี ปัจจุบันมีความชำรุดเสียหายมาก ด้านการแบ่งกลุ่มเนื้อหาของภาพจิตรกรรมฝาผนังภายในอุโบสถ แบ่งได้เป็น 4 กลุ่ม คือ 1. ภาพแสดงอดีตพระพุทธเจ้า 2. ภาพแสดงทศชาติชาดก 3. ภาพแสดงพระมาลัย และ 4. ภาพแสดงพุทธประวัติ การจัดวางตำแหน่งของภาพจิตรกรรมฝาผนังภายในอุโบสถเก่า วัดชมภูเวก มีลักษณะคล้ายคลึงกับภาพจิตรกรรมฝาผนังสมัยอยุธยาตอนปลายและรัตนโกสินทร์ตอนต้นหลายแห่งที่ร่วมสมัยเดียวกัน ผู้วิจัยได้ทำคัดเลือกภาพมารผจญ ที่อยู่ในกลุ่มของภาพพุทธประวัติ มาใช้เป็นแนวทางในการสร้างสรรค์ผลงานด้วยเทคนิคจิตรกรรมดิจิทัลด้านการประเมินผลงาน ผู้วิจัยใช้ผลจากการตอบแบบสอบถามเป็นตัวชี้วัดผลงานรูปแบบหนึ่ง พบว่า ผู้ที่ได้รับชมผลงาน “จิตรกรรมดิจิทัลสันนิษฐานจากจิตรกรรมฝาผนังอุโบสถวัดชมภูเวก (ภาพมารผจญ)” มีความพึงพอใจในระดับมากทุกข้อ ในด้าน “สามารถเป็นส่วนหนึ่งในการช่วยอนุรักษ์จิตรกรรมฝาผนังไทยได้” มีค่าเฉลี่ย เท่ากับ 4.48 สามารถสรุปได้ว่าการสร้างสรรค์ภาพจิตรกรรมดิจิทัลสันนิษฐานจากจิตรกรรมฝาผนังนี้สามารถเป็นแนวทางหนึ่งในการอนุรักษ์งานด้านจิตรกรรมฝาผนังโบราณได้ต่อไปในอนาคต

คำสำคัญ: จิตรกรรมดิจิทัลสันนิษฐาน, จิตรกรรมฝาผนัง, มารผจญ, อุโบสถ, วัดชมภูเวก

¹บทความวิจัยนี้เป็นส่วนหนึ่งของงานวิจัย เรื่อง “จิตรกรรมดิจิทัลสันนิษฐานจากจิตรกรรมฝาผนังอุโบสถ วัดชมภูเวก จังหวัดนนทบุรี” โดยได้รับทุนสนับสนุนการวิจัยจาก มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลรัตนโกสินทร์ ประจำปีงบประมาณ 2022 ดำเนินการวิจัยแล้วเสร็จปี 2022

Digital Painting from Murals in Ubosot of Wat Chomphu Wek Mara¹

Thanapon Junkasain

Assitant Professor, Department of Digital Media Design,
Faculty of Architecture and Design,
Rajamangala University of Technology Rattanakosin

Abstract

This research is a presumptive digital painting creative research. The objectives are 1) studying and analyzing information that related murals in Ubosot (Chapel) of Wat Chomphu Wek, Nonthaburi Province. And 2) created painting assumption from Ubosot (Chapel) of Wat Chomphu Wek by Digital Painting techniques. Research process has conducted to study and analyze information which related murals in Thailand, and especial inside Ubosot of Wat Chomphu Wek in terms of position, content, style and creative technique by means of survey and literature review. Then used the obtained information to create “Digital Painting from Murals in Ubosot of Wat Chomphu Wek (Mara)”, and afterwards, presented to the public for assessment.

The murals in Ubosot of Wat Chomphu Wek were painted in the late Ayutthaya period by Craftsmanship of Nonthaburi Province. These murals can be divided by contents into 4 groups: 1. Murals of Buddhas in the past, 2. The Ten Jataka, 3. Phramalaya, and 4. Buddha’s biography. In case of position of murals in Ubosot Wat Chomphu Wek were similarly arranged with many Ubosot where in the late Ayutthaya and Early Rattanakosin period. Researcher had selected murals “Mara” by purposive sampling to use as prototype images for created with Digital Painting technique. Then had evaluated “Digital Painting from Murals in Ubosot of Wat Chomphu Wek (Mara)” by questionnaires as a form of performance indicators.

¹This article is part of the research: “Digital Painting from Murals in Ubosot of Wat Chomphu Wek” with research funding from Rajamangala University of Technology Rattanakosin fiscal year 2022, completed research in 2022.

The results showed that most of them satisfied with the “high” level of all. In addition to finding that “this Artwork can be a part of conserving ancient Thai murals” with an average of 4.48 = “high”. Accordingly, it was concluded that the creation of Digital Painting from Murals could be one of technique to preserve ancient mural work in the future.

Keywords: Presumptive Digital Painting, Murals, Mara, Ubosot, Wat Chomphu Wek

บทนำ

จิตรกรรมฝาผนังที่ปรากฏในศาสนสถานทางพุทธศาสนาบริเวณประเทศไทยมีอยู่หลากหลายแห่งด้วยกัน และมีการสืบทอดต่อเนื่องกันมาตั้งแต่อดีตเป็นระยะเวลายาวนาน ทั้งนี้ปัจจุบันสามารถพบเห็นได้มากภายในอุโบสถของวัดต่าง ๆ โดยอุโบสถ หรือ โบสถ์ (ส่วน “พระอุโบสถ” จะใช้เรียกโบสถ์ของวัดที่เป็นพระอารามหลวง ส่วน “สิม” จะใช้เรียก โบสถ์ ในบริเวณภาคตะวันออกเฉียงเหนือ) เป็นอาคารสำคัญที่ใช้สำหรับการประกอบพิธีกรรมทางสงฆ์ของศาสนาพุทธ มีหลักฐานว่าเริ่มปรากฏในสมัยสุโขทัย โดย พัทธนะ บุญประดิษฐ์ อธิบายว่า “ในสมัยอยุธยาตอนต้น โบสถ์มีความสำคัญขึ้นกว่าเดิมแต่น้อยกว่าวิหาร จึงยังมีขนาดเล็กและนิยมสร้างไว้ทางทิศตะวันตกซึ่งเป็นด้านหลังของวัด” (Boonpradit, 2022) ครั้นในสมัยอยุธยาตอนกลางมีความสำคัญมากขึ้น ทำให้วัดมีขนาดใหญ่ขึ้นกว่าเดิม และได้ส่งต่ออิทธิพลแนวคิดมาถึงสมัยรัตนโกสินทร์และมีการพัฒนาเรื่อยมา ภายในนิยมเขียนภาพจิตรกรรมเอาไว้ สร้างด้วยกรรมวิธีการลงสีด้วยสีฝุ่นแบบปูนแห้ง และใช้กาวยางมะเดื่อทาลงไปในพื้นที่ที่ต้องการปิดทอง แล้วทำการตัดเส้นไล่ลดลาย เทคนิคนี้เป็นวิธีที่นิยมใช้ในการสร้างสรรค์จิตรกรรมฝาผนังช่วงสมัยกรุงศรีอยุธยาจนถึงต้นกรุงรัตนโกสินทร์ ทั้งนี้แหล่งตัวอย่างสำคัญแห่งหนึ่งที่แสดงให้เห็นถึงค่านิยมในรูปแบบจิตรกรรมฝาผนังภายในอุโบสถของไทยในสมัยโบราณ คือ จิตรกรรมภายในอุโบสถหลังเก่า วัดชมภูเวก จังหวัดนนทบุรี วัดนี้สันนิษฐานว่าสร้างขึ้นราวรัชสมัยสมเด็จพระนารายณ์มหาราชแห่งกรุงศรีอยุธยา ตั้งอยู่ริมฝั่งตะวันออกของแม่น้ำเจ้าพระยาบ้านบางกระสอบ ต.ท่าทราย อ.เมือง จังหวัดนนทบุรี พื้นที่นี้เป็นชุมชน “บ้านท่าทราย” เหตุที่เรียกว่า “บ้านท่าทราย” สันนิษฐานว่าเนื่องด้วยในอดีตบริเวณนี้เป็นเนินทรายหรือหาดทรายยาวไปตามแนวชายฝั่งของแม่น้ำเจ้าพระยา อันมาจากกระแสน้ำพัดพาและกัดเซาะดินทรายมาตกตะกอนอยู่ที่แห่งนี้ ในอดีตบ้านท่าทรายและบ้านบางตลาดนับเป็นพื้นที่เดียวกัน เรียกกันว่า “บ้านบางตลาด” มีชาวมอญ ชาวไทยเชื้อสายมอญ ชาวจีน และผู้นับถือศาสนาอิสลาม อาศัยอยู่ โดยวัดมอญของชุมชนชาวบ้านท่าทราย ได้แก่ วัดเชิงท่า วัดชะโมก วัดสนาม วัดชมภูเวก วัดเพลง วัดตำหนักบน และวัดตำหนักล่าง (ต่อมาวัดตำหนักบน และวัดตำหนักล่างได้รวมกันเป็นวัดเดียวเรียกว่า วัดตำหนักใต้) ส่วนบ้านบางตลาด มีวัดหน้าโบสถ์ วัดโบสถ์ช่อโกนทัพญะ และวัดปรก ทั้งนี้ในปัจจุบันเหลือเพียง 2 วัด คือ วัดชมภูเวก และวัดตำหนักใต้

อุโบสถหลังเก่าของวัดชมภูเวกนี้ อรุณศักดิ์ กิ่งมณี ได้อธิบายว่า “เป็นอาคารทรงสี่เหลี่ยมผืนผ้าหันหน้าเข้าสู่ลำคลองท่าทรายที่อยู่ทางทิศตะวันตก ขนาดกว้าง 5.35 เมตร ยาว 12.8 เมตร มีประตูทางเข้าอยู่ที่บริเวณผนังหุ้มกลองหน้าเพียง 1 ประตู และมีหน้าต่างที่ผนังข้างด้านละ 3 บาน” (Kingmanee 2012, p. 14) เป็นอุโบสถมหาอุดแบบมอญ โดย พิศาล บุญผูก และวีระโชติ ปั่นทอง อธิบายว่า “ผนังสกัดทั้งด้านหน้าและด้านหลังเป็นผนังปูนก่อขึ้นไปทีละชั้น เป็นหน้าบันปูนจนถึงอกไก่หรือสันชายคา การก่อสร้างลักษณะนี้มีมาตั้งแต่สมัยอยุธยาเป็นแบบที่คนรุ่นก่อนเรียกว่า แบบวิไลดา” (Bunpuek&Panthong, 2019, p. 48) ส่วนจิตรกรรมฝาผนังภายในอุโบสถเก่าแห่งนี้ สันนิษฐานว่าเป็นฝีมือจิตรกรสกุลช่างนนทบุรี เชื่อกันว่าสร้างขึ้นโดยชาวมอญ ราวสมัยอยุธยาตอนกลางระยะสุดท้าย และอยุธยาตอนปลายระยะแรก แสดงเรื่องพระเจ้าสิบชาติ พระพุทธประวัติ มีความประณีตวิจิตร ลวดลายละเอียดอ่อนและสีสันทวยงาม

นอกจากนี้ในภาพพระแม่ธรณีที่ปรากฏอยู่ในภาพมารผจญที่ผนังหุ้มกลองด้านหน้าของอุโบสถแห่งนี้ยังได้รับการยกย่องว่าเป็นภาพเขียนพระแม่ธรณีที่งดงามที่สุดของไทย จิตรกรรมฝาผนังแห่งนี้ได้รับการบูรณะสร้างเสริมในสมัยรัชกาลที่ 1 จนถึงรัชกาลที่ 3 โดยกรมศิลปากรได้ประกาศขึ้นทะเบียนเป็นโบราณสถานของชาติซึ่งประกาศในราชกิจจานุเบกษาเล่ม 91 ตอนที่ 82 วันที่ 14 พฤษภาคม 2517 ทั้งนี้ พระบุญช่วย ปุณฺณจโย กล่าวว่า “ใน พ.ศ. 2525 กรมศิลปากรได้ส่งช่างจิตรกรรมมาซ่อมภาพต่าง ๆ ให้คงทนอยู่ได้จนถึงปัจจุบัน” (Poonjajayo, 2021) แต่น่าเสียดายที่ในปัจจุบัน (พ.ศ. 2564) ภาพจิตรกรรมนี้ปรากฏว่ามีการชำรุดอยู่ไม่น้อย และแม้ว่าจะมีการดูแลรักษา รวมถึงบูรณะจากหน่วยงานภาครัฐที่รับผิดชอบ หากแต่สิ่งที่ทำได้คือการใช้กระบวนการด้านการอนุรักษ์ให้ภาพคงอยู่ให้นานที่สุดเท่าที่จะทำได้ รวมถึงแต่งเติมสร้างสรรค์วาดภาพเพิ่มเติมใหม่ลงไปในงานจริง ผู้วิจัยมีแนวคิดว่าย้ายที่สวดวิธีการนี้ จะไม่สามารถยืดเวลาให้ผลงานจิตรกรรมคงอยู่ได้ตลอดไป มีหน้าซ้ำการลงสีแก้ไขเพิ่มเติมลงไปในงานจริง ยังอาจทำให้คุณค่าของผลงานจริงถูกกลดทอนไปเรื่อย ๆ อย่างปฏิเสธไม่ได้ การอนุรักษ์ทางหนึ่งที่น่าจะดีกว่าคือทำการบันทึกจัดเก็บข้อมูลภาพจิตรกรรมนี้ โดยแต่ต้องของเดิมให้น้อยที่สุด

ในปัจจุบันเทคโนโลยีก้าวหน้าไปอย่างมาก การสร้างงานศิลปะ เช่น จิตรกรรม ไม่ได้มีขอบเขตเพียงแค่บนผนังหรือผืนผ้าใบเท่านั้น สามารถสร้างสรรค์ได้ผ่านโปรแกรมคอมพิวเตอร์ แท็บเล็ต หรือแม้กระทั่งบนโทรศัพท์มือถือ ในการเก็บภาพจิตรกรรมในรูปแบบไฟล์ด้วยระบบดิจิทัลนี้ มีความคงทนถาวรมากกว่าชิ้นงานที่ต้องสัมผัสกับอุณหภูมิและปัจจัยอื่น ๆ ที่ทำให้เกิดความเสียหายได้ง่าย เช่น งานจิตรกรรมฝาผนังของไทย นอกจากนี้การใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในการสร้างสรรค์งานจิตรกรรมยังสามารถนำมาปรับแต่ง ประยุกต์ หรือนำเสนอผ่านสื่อต่าง ๆ ได้อย่างหลากหลายอีกด้วย การสร้างสรรค์จิตรกรรมด้วยเทคโนโลยีดิจิทัล จึงเป็นทางเลือกที่มีผู้สนใจอย่างมากในปัจจุบัน โดยจากข้อมูลทั้งหมดเหล่านี้ เป็นเหตุให้ผู้วิจัยเกิดแนวคิดที่จะทำการคัดลอกและสร้างภาพจิตรกรรมฝาผนังอุโบสถหลังเก่า วัดชมพูเวกขึ้นใหม่ให้สมบูรณ์ โดยใช้เทคนิคจิตรกรรมดิจิทัล (Digital Painting) เข้าไปเสริมเติมส่วนที่หายไปหรือลบเลือนไป ด้วยการสันนิษฐานที่มีรากฐานมาจากการศึกษาและวิเคราะห์ร่องรอยที่คงเหลืออยู่อย่างเป็นระบบ เพื่อให้ผลงานสามารถใช้เป็นฐานข้อมูลด้านภาพลักษณ์ของจิตรกรรมฝาผนังอุโบสถหลังเก่า วัดชมพูเวกได้ รวมถึงเป็นแนวทางในการอนุรักษ์จิตรกรรมฝาผนังของประเทศไทยในแหล่งอื่น ๆ ต่อไปในอนาคตด้วย

วัตถุประสงค์

1. เพื่อศึกษาและวิเคราะห์ข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับจิตรกรรมฝาผนังอุโบสถ วัดชมพูเวก จังหวัดนนทบุรี
2. เพื่อสร้างภาพจิตรกรรมฝาผนังสันนิษฐานอุโบสถ วัดชมพูเวก ภาพมารผจญ ด้วยเทคนิคจิตรกรรมดิจิทัล

ขอบเขตการวิจัย

ด้านเนื้อหา

- ศึกษาและวิเคราะห์ที่มาของจิตรกรรมฝาผนังในประเทศไทย และภายในอุโบสถเก่า วัดชมพูเวก ทั้งทางด้านตำแหน่งการจัดวาง เนื้อหา รูปแบบ และเทคนิคการสร้างสรรคผ่านการลงพื้นที่ การสัมภาษณ์ การศึกษาจากข้อมูลเชิงเอกสาร รวมถึงแหล่งอื่น ๆ เช่น สื่อออนไลน์
- ศึกษาที่มาและวิเคราะห์ ด้านการสร้างสรรคงานจิตรกรรมดิจิทัล

ด้านการสร้างสรรค์

- สร้างสรรค์ผลงาน “จิตรกรรมดิจิทัลสันนิษฐานจากจิตรกรรมฝาผนังอุโบสถเก่า วัดชมพูเวก” ด้วยเทคนิคจิตรกรรมดิจิทัล จำนวน 1 ภาพ คือ ภาพมารผจญ ด้วยการคัดเลือกตัวอย่างจิตรกรรมฝาผนังแห่งนี้แบบเจาะจง เนื่องจากภาพมารผจญนี้เป็นภาพที่มีความงามโดดเด่นที่สุดในอุโบสถเก่าหลังนี้ และยังได้รับการยกย่องว่าเป็นภาพเขียนพระแม่ธรณีที่งดงามที่สุดของไทย การเลือกภาพนี้เป็นภาพทดลองในการสร้างสรรค์จะสามารถโน้มน้าวเบื้องต้นให้ผู้คนทั่วไปเกิดความสนใจได้มากขึ้น

ด้านประชากรและกลุ่มตัวอย่าง ใช้การประเมินผลงานจากแบบสอบถามโดยมีรายละเอียดดังนี้

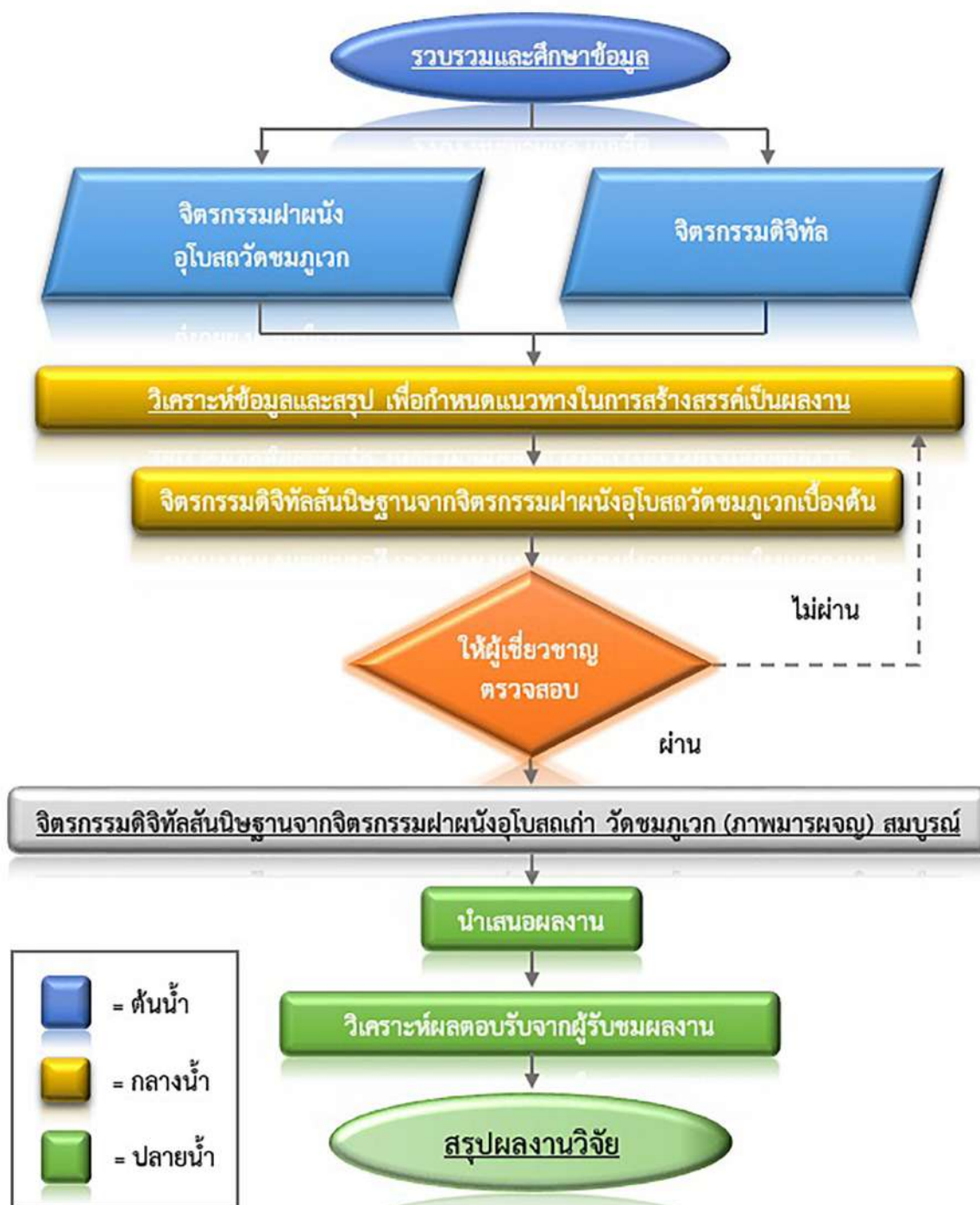
- ประชากร ได้แก่ 1) ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบรูปแบบผลงานฯ จำนวน 3 ท่านที่มีความรู้ความเข้าใจครอบคลุมทางด้านเนื้อหาที่นำเสนอและรูปแบบของผลงานทั้ง 3 ด้าน และ 2) ผู้ที่ได้รับชมผลงานฯ ที่ใช้สื่อ Social Network จำนวน 200 คน
- กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ 1) ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบผลงานที่มีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับ นิเทศศิลป์ สื่อดิจิทัล และศิลปะ จำนวน 3 ท่าน และ 2) ผู้ที่ได้เข้ารับชมผลงานฯ ที่ใช้สื่อ Social Network โดยทำการคัดเลือกแบบการสุ่มตัวอย่างแบบง่าย (Simple random sampling) จำนวน 133 คน

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. ได้ข้อมูลด้านรูปแบบและเทคนิคที่ช่างไทยโบราณเลือกใช้ในการสร้างงานจิตรกรรมฝาผนังอุโบสถ วัดชมพูเวก จังหวัดนนทบุรี
2. ได้ผลงานจิตรกรรมฝาผนังสันนิษฐานอุโบสถ วัดชมพูเวก จังหวัดนนทบุรี ภาพมารผจญที่สมบูรณ์ เพื่อนำเสนอต่อสาธารณะและผ่านระบบออนไลน์ เช่น เว็บไซต์ YouTube และสื่อรูปแบบอื่น ๆ ต่อไป
3. ได้เป็นกระบวนการหนึ่งในการอนุรักษ์งานด้านจิตรกรรมฝาผนังโบราณ

วิธีดำเนินการวิจัย

ในการวิจัยนี้เป็นการวิจัยแบบผสมระเบียบวิธี (Mixed methodology) โดยผู้วิจัยได้ดำเนินงานวิจัย ดังนี้



ภาพที่ 1 แสดงกรอบแนวคิดในการวิจัย

Note: From © Thanapon Junkasain 18/05/2022

1. ศึกษาและวิเคราะห์ข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับจิตรกรรมฝาผนังในดินแดนประเทศไทยและภายในอุโบสถเก่าวัดชมพูเวก ด้วยการทบทวนวรรณกรรม และลงพื้นที่ โดยมีรายละเอียดดังนี้

- ด้านประวัติความเป็นมาของจิตรกรรมฝาผนังในประเทศไทยและภายในอุโบสถเก่า วัดชมพูเวก
- ด้านตำแหน่งและเนื้อหาของภาพจิตรกรรมฝาผนังภายในอุโบสถเก่า วัดชมพูเวก
- ด้านรูปแบบและเทคนิคการสร้างสรรคภาพจิตรกรรมฝาผนังภายในอุโบสถเก่า วัดชมพูเวก

2. ศึกษาและวิเคราะห์ข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับการสร้างสรรค์งานจิตรกรรมดิจิทัล

- ประวัติความเป็นมาของการสร้างสรรค์จิตรกรรมด้วยสื่อดิจิทัล
- ด้านโปรแกรมและแอปพลิเคชันที่ใช้ในการสร้างสรรค์งานจิตรกรรมดิจิทัล
- ด้านวิธีการสร้างสรรค์งานจิตรกรรมดิจิทัล

3. สรุปข้อมูลและนำข้อค้นพบที่ได้มาสร้างสรรค์ผลงาน “จิตรกรรมดิจิทัลสันนิษฐานจากจิตรกรรมฝาผนังอุโบสถเก่า วัดชมพูเวก” ด้วยเทคนิคจิตรกรรมดิจิทัล ซึ่งทำการคัดเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling) เพื่อนำตัวอย่างที่ได้มาสร้างสรรค์ จำนวน 1 ภาพ คือ ภาพมารผจญ โดยพิจารณาจากความงามของพระแม่ธรณีที่ปรากฏในภาพนี้ ซึ่งถูกนำเสนอว่าเป็นภาพพระแม่ธรณีในงานจิตรกรรมฝาผนังไทยโบราณที่มีความสวยงามที่สุด และความชำรุดของภาพ โดยส่วนที่มีความสมบูรณ์ชัดเจนปรากฏภายในภาพนี้ประมาณร้อยละ 50 (ส่วนที่ลบเลือนหายไปทั้งหมดประมาณร้อยละ 30 หรือ 1 ใน 3 ของภาพทั้งหมด มีการลบเลือนเป็นบางส่วนประมาณร้อยละ 30 - 40)

4. นำผลงาน “จิตรกรรมดิจิทัลสันนิษฐานจากจิตรกรรมฝาผนังอุโบสถเก่า วัดชมพูเวก (ภาพมารผจญ)” ให้แก่ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบรูปแบบ

5. ปรับแก้ไขตามข้อเสนอแนะจากผู้เชี่ยวชาญ และนำเสนอผลงาน “จิตรกรรมดิจิทัลสันนิษฐานจากจิตรกรรมฝาผนังอุโบสถเก่า วัดชมพูเวก ภาพมารผจญ” ต่อสาธารณะ

6. จัดทำแบบสอบถามความพึงพอใจของผู้ที่ได้รับชมผลงาน

7. วิเคราะห์ผลตอบรับที่ได้จากแบบสอบถามของกลุ่มตัวอย่าง

8. สรุปผลงานวิจัย

ผลการศึกษา

ด้านผลการศึกษา สามารถแบ่งออกเป็น 2 ส่วนด้วยกัน คือ 1) ผลการวิเคราะห์ข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับจิตรกรรมฝาผนังอุโบสถเก่า วัดชมภูเวก และ 2) ผลงาน “จิตรกรรมดิจิทัลสันนิษฐานจากจิตรกรรมฝาผนังอุโบสถเก่า วัดชมภูเวก (ภาพมารผจญ)” ดังนี้

1 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับจิตรกรรมฝาผนังอุโบสถเก่า วัดชมภูเวก

โดยส่วนมากจิตรกรรมฝาผนังที่แสดงอยู่ภายในอุโบสถสมัยอยุธยาตอนปลายจนถึงช่วงต้นกรุงรัตนโกสินทร์มักจะนิยมแสดงเรื่องราวทศชาติชาดกหรือภาพพุทธประวัติไว้บริเวณส่วนห้อง พื้นผนังระหว่างช่องเหนือขอบหน้าต่างหรือบนคอสองนิยมเขียนภาพเทพชุมนุมหรือภาพอดีตพุทธ ตรงกันกับที่ วีระยุต ชัยศรี ได้มีการระบุไว้ว่า “บริเวณพื้นที่ระหว่างช่องหน้าต่างมักนิยมเขียนภาพทศชาติชาดกหรือภาพพุทธประวัติ และบริเวณพื้นที่ผนังเหนือกรอบหน้าต่างของผนังทั้งซ้ายและขวา นิยมเขียนเทพชุมนุมหรืออดีตพุทธเรียงเป็นแถว” (Kuisorn, 2020) บานประตูและหน้าต่างนิยมแสดงภาพทวารบาล ส่วนผนังหุ้มกลองด้านหลังนิยมเขียนภาพโลกัสนฐานหรือไตรภูมิ ผนังหุ้มกลองด้านหน้าแสดงภาพพุทธประวัติตอนมารผจญ เช่น วัดใหญ่สุวรรณาราม จ.เพชรบุรี วัดราชสิทธิารามราชวรวิหาร วัดช่องนนทรี วัดดุสิตารามวรวิหาร วัดสุวรรณารามราชวรวิหาร วัดบางยี่ขัน วัดใหม่เทพนิมิตร และวัดชมภูเวก จ.นนทบุรี ฯลฯ แต่มีบางแหล่งที่นำเสนอภาพมารผจญในตำแหน่งพื้นผนัง เช่น พระที่นั่งพุทไธสวรรย์ วัดไชยทิศ ส่วนวัดเกาะแก้วสุทธาราม จังหวัดเพชรบุรี แสดงภาพมารผจญนี้ในส่วนผนังหุ้มกลองด้านหลังพระประธาน

ตารางที่ 1 แสดงตัวอย่างภาพมารผจญในจิตรกรรมฝาผนังภายในอุโบสถวัดต่าง ๆ

รายชื่อวัด	ภาพมารผจญภายในอุโบสถ	รายชื่อวัด	ภาพมารผจญภายในอุโบสถ
1.วัดใหญ่ สุวรรณาราม จ.เพชรบุรี		2. วัด ช่องนนทรี	
3. วัดดุสิตา รามวรวิหาร		4. วัดราช สิทธิาราม ราชวรวิหาร	

ตารางที่ 1 แสดงตัวอย่างภาพมารผจญในจิตรกรรมฝาผนังภายในอุโบสถวัดต่าง ๆ

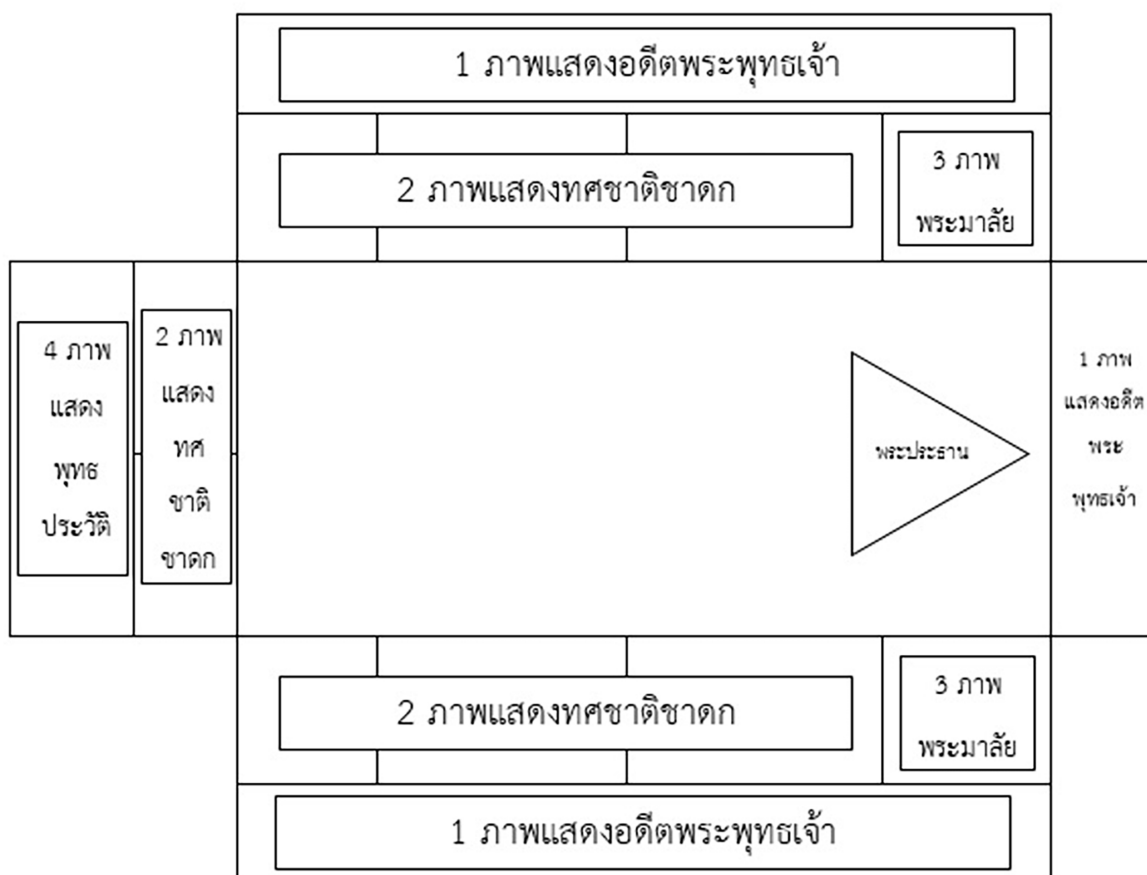
รายชื่อวัด	ภาพมารผจญภายในอุโบสถ	รายชื่อวัด	ภาพมารผจญภายในอุโบสถ
5. วัด สุวรรณาราม ราชวรวิหาร		6. วัด บางยี่ขัน	
7. วัดใหม่ เทพนิมิต		8. วัด ไชยทิศ	

Note: From © Thanapon Junkasain 09/07/2022

เมื่อทำการวิเคราะห์เปรียบเทียบจิตรกรรมฝาผนังอุโบสถเก่า วัดชมพูเวก กับกลุ่มจิตรกรรมฝาผนังที่มีอายุราวอยุธยาตอนปลายถึงต้นกรุงรัตนโกสินทร์ และอยู่ในพื้นที่ใกล้เคียงกัน เช่น วัดช่องนนทรี วัดปราสาท จ.นนทบุรี วัดสุวรรณารามราชวรวิหาร และวัดบางยี่ขัน พบว่า การจัดวางตำแหน่งของภาพภายในอุโบสถ มีความคล้ายคลึงกันและมีการนำเสนอเนื้อหาแบบเดียวกัน มีความแตกต่างกันที่การวางตำแหน่งของภาพแต่ละเรื่อง และการแบ่งคั่นระหว่างเนื้อหาในแต่ละช่องผนัง ส่วนรูปแบบภาพลักษณ์ พบว่า ภายในอุโบสถเก่า วัดชมพูเวก มีลักษณะโน้มเอียงมาทางรัตนโกสินทร์ตอนต้นมากกว่า โดยสังเกตได้จากภาพลักษณ์ของตัวภาพ เช่น เครื่องทรงของตัวภาพ รวมถึงการใช้สีที่มีความหลากหลายมากกว่าสมัยอยุธยา นอกจากนี้ด้านเทคนิคการสร้างสรรค์ใช้การลงสีตัวภาพด้วยสีอ่อนบนสีพื้นหลังเข้ม ที่ส่งผลให้ตัวภาพมีความโดดเด่นมากขึ้น เหล่านี้ล้วนเป็นสิ่งที่ปรากฏในจิตรกรรมฝาผนังช่วงรัตนโกสินทร์ตอนต้น ทำให้สันนิษฐานได้ว่าจิตรกรรมฝาผนังสมัยอยุธยาตอนปลาย เช่น วัดช่องนนทรี และวัดปราสาท มีอายุเก่าแก่กว่าจิตรกรรมฝาผนัง วัดชมพูเวก แต่ทั้งนี้จิตรกรรมแห่งนี้ก็ปรากฏในหลายส่วนของภาพที่บ่งบอกว่ามีความเก่าแก่กว่าวัดสุวรรณารามราชวรวิหาร และวัดบางยี่ขันที่สร้างขึ้นในช่วงต้นกรุงรัตนโกสินทร์ จากข้อมูลทั้งหมดจึงสามารถสรุปได้ว่า จิตรกรรมฝาผนังภายในอุโบสถเก่า วัดชมพูเวก แห่งนี้น่าจะสร้างขึ้นตั้งแต่ช่วงก่อนกรุงรัตนโกสินทร์ หากแต่มีการบูรณะเขียนทับขึ้นใหม่ในช่วงต้นกรุงรัตนโกสินทร์

ซึ่งจากข้อมูลที่ได้สอดคล้องตรงกันกับ พิศาล บุญผูก, และวีระโชติ ปั่นทอง ที่ได้อธิบายเกี่ยวกับอุโบสถเก่าแห่งนี้ไว้ว่า “มีการซ่อมครั้งใหญ่ในสมัยรัชกาลที่ 3 เจ้าพระยามหาโยธา (ทอเรียะ) บุตรเจ้าพระยามหาโยธา (เจ่ง) ซึ่งเป็นจักรีมอญ ดูแลคนมอญในสยามยุคนั้นเป็นผู้บูรณะ โดยเฉพาะอย่างยิ่งที่หน้าบันอุโบสถ และภาพจิตรกรรมบางส่วน มีศิลปะแบบจีนสมัยรัชกาลที่ 3 ด้วย” (Bunpuek & Panthong, 2019, 51)

ด้านการจัดวางตำแหน่งและเนื้อหาของภาพจิตรกรรมฝาผนังภายในอุโบสถเก่า วัดชมภูเวก พบว่า สามารถแบ่งเป็นกลุ่มใหญ่ ๆ ตามรูปแบบเนื้อหาที่นำเสนอได้ 4 กลุ่ม ด้วยกัน คือ 1) ภาพแสดงอดีตพระพุทธเจ้า 2) ภาพแสดงทศชาติชาดก 3) ภาพแสดงพระมาลัย และ 4) ภาพแสดงพุทธประวัติ



ภาพที่ 2 แสดงตำแหน่งกลุ่มภาพของจิตรกรรมฝาผนังอุโบสถเก่า วัดชมภูเวก

Note: From © Thanapon Junkasain 04/03/2022

ในกลุ่มภาพแสดงพุทธประวัติของจิตรกรรมฝาผนังอุโบสถเก่า วัดชมภูเวก พบว่ามีเพียงหนึ่งภาพ คือ ภาพมารผจญที่อยู่บริเวณผนังหุ้มกลองด้านหน้าเหนือประตูอุโบสถ โดยในปัจจุบัน (2564) ภาพนี้มีความชำรุดเสียหายและลบเลือนไปพอสมควรแต่ยังคงปรากฏให้เห็นภาพรวมและรายละเอียดของภาพได้



ภาพที่ 3 แสดงตำแหน่งภาพมารผจญภายในอุโบสถเก่า วัดชมภูเวก

Note: From © Thanapon Junkasain 04/03/2022

ส่วนภาพลักษณะที่ยังคงปรากฏอยู่ในภาพมารผจญ พบว่า มีการจัดวางองค์ประกอบโดยรวมเช่นเดียวกันกับภาพมารผจญร่วมยุคสมัยเดียวกัน ที่นิยมแสดงเนื้อหาเหตุการณ์ของเรื่องเป็น 4 ส่วน ได้แก่ ส่วนที่ 1 แสดงเหตุการณ์ขณะเจ้าชายสิทธัตถะนั่งบำเพ็ญเพียร และได้ปรากฏเหล่ามารจำนวนมากที่นำทัพมาโดยท้าวสวตัตติมาร กำลังมุ่งหน้ามาที่ประทับของพระองค์เพื่อมาขัดขวางทำลายมิให้เจ้าชายสิทธัตถะได้ตรัสรู้ โดยพญามารได้กล่าวหาว่าเจ้าชายสิทธัตถะมาแย่งบัลลังก์ของตนไป ส่วนที่ 2 แสดงเหตุการณ์ขณะเจ้าชายสิทธัตถะทรงยืนพระหัตถ์ขวาชี้ลงที่พื้นดินเพื่อขอให้แผ่นดินเป็นพยานถึงสิทธิในบัลลังก์ของพระองค์ ส่วนที่ 3 แสดงเหตุการณ์พระแม่ธรณีนามว่า “สุนธรวินดา” ได้ผุดขึ้นจากพื้นดินเพื่อเป็นพยานให้กับพระองค์ และส่วนที่ 4 แสดงเหตุการณ์ขณะที่พระแม่ธรณีบีบมวยผม ปรากฏเป็นน้ำทักษิโณทกจำนวนมากไหลลงจากปลายนิ้วที่กรวดจากการทำกุศลที่พระพุทธองค์เคยกระทำมาตั้งแต่อดีตชาติ จนกลายเป็นน้ำท่วมเหล่าทัพมารพ่ายแพ้ไป

ในการจัดองค์ประกอบของภาพนี้ถูกแบ่งออกเป็นสองส่วนโดยตำแหน่งซุ้มขององค์พระพุทธเจ้าที่แสดงเป็นแท่งแนวตั้งแบ่งทางด้านซ้ายและขวาของภาพออกจากกัน องค์ประธานของภาพที่เป็นองค์พระพุทธเจ้าถูกนำสายตาโดยเส้นโครงสร้างอันเกิดจากตัวภาพเหล่ามารที่กำลังพุ่งตรงเข้าหาทั้งทางด้านซ้ายและขวาของภาพ ก่อเกิดเป็นเส้นโครงสร้างองค์ประกอบรูปสามเหลี่ยม รองประธานของภาพคือส่วนที่แสดงเป็นพระแม่ธรณี กลุ่มตัวภาพทางด้านขวาของภาพแสดงทิศทางการแสดงออกไปสู่ประธานที่กลางภาพอย่างเป็นระเบียบ ต่างจากทางด้านซ้ายของภาพที่ทิศทางการแสดงออกของตัวภาพก่อเกิดเป็นเส้นขัดแย้งกันสลับไปมา ซึ่งทำให้สื่อถึงความสับสนวุ่นวายได้อย่างชัดเจน

ในด้านเทคนิค วิธีการ และรูปแบบการสร้างสรรค์ พบว่า เทคนิควิธีการสร้างสรรค์ภาพจิตรกรรมฝาผนังอุโบสถเก่า วัดชมภูเวก ใช้การลงพื้นและเขียนสีแบบกรรมวิธีโบราณที่เป็นที่นิยมและใช้ในการสร้างสรรค์ภาพจิตรกรรมฝาผนังในช่วงร่วมสมัยเดียวกัน ด้านรูปแบบของโทนสีที่ใช้ สังเกตได้ว่าส่วนใหญ่จะมีลักษณะโทนสีหลักที่มีจำนวนน้อยและไม่สดใสมากนัก อาจเนื่องด้วยกาลเวลาและธรรมชาติของสีฝุ่นที่ใช้ในการสร้างสรรค์เป็นสาเหตุให้สีดูหม่นหมองลง ทั้งนี้มีส่วนของแต่ละภาพจำนวนหลากหลายภาพด้วยกันที่ใช้สีดินแดงแสดงเป็นส่วนพื้นหลัง และมีการปิดทองตัดเส้นด้วยหากแต่ทองที่ปรากฏดูลบเลือนไปไม่น้อย โดยสีที่ใช้เป็นหลักจะประกอบด้วย สีดินแดง สีแดง สีน้ำตาล สีดำ สีเขียว สีขาว สีเหลืองอ่อน และสีคราม

ตารางที่ 2 ชุดสีในภาพจิตรกรรมฝาผนังภายในอุโบสถเก่า วัดชมภูเวก ที่ปรากฏในปัจจุบัน (2564)

ชื่อผนัง	โทนสีส่วนพื้นที่
1. พระพุทธเจ้าบริเวณผนังหุ้มกลองด้านหลัง	
2. อดีตพุทธ	
3. เตมีย์ชาดก ภาพที่ 1	
4. เตมีย์ชาดก ภาพที่ 2	
5. มหาชนกชาดก และสุวรรณสามชาดก	
6. เนมิราชชาดก และมโหสถชาดก	
7. ภูริทัตชาดกและจันทกุมารชาดก	
8. พรหมนารถชาดกและวิรุทธชาดก	
9. เวสสันดรชาดก ภาพที่ 1	
10. เวสสันดรชาดก ภาพที่ 2	
11. พระมัลลย์โปรตสัตว์นรก	
12. พระมัลลย์โปรตเทพยดาบนสวรรค์	
13. มารผจญ	

Note: From © Thanapon Junkasain 04/03/2022

รูปแบบของตัวภาพ กรณีตัวพระ ใช้สีขาวสำหรับผิวกาย ใส่เครื่องสูงแบบกษัตริย์ มีทั้งสวมชฎายอดชัย ชฎาเดินหน มงกุฎยอดน้ำเต้าเพียง บางตัวภาพรูปแบบชฎาไม่มีการแสดงของส่วนเกี้ยว แต่จะเป็นการตัดเส้นทองเป็นส่วนยอดชฎา รูปแบบการเขียนเครื่องทรงและการตัดเส้นรายละเอียดต่าง ๆ มีลักษณะคล้ายคลึงกับการเขียนตัวภาพในจิตรกรรมฝาผนังช่วงต้นกรุงรัตนโกสินทร์ที่ปรากฏอยู่หลายแห่ง มีการสวมฉลององค์ ในส่วนผ้านุ่งต่าง ๆ มีทั้งการลงสีตัดเส้นเป็นลวดลาย และปิดทองตัดเส้นโดยไม่ลงสี ส่วนลายผ้าที่ใช้มีลายดอกไม้ ลายดอกดวง และลายประจายาม



ภาพที่ 4 แสดงตัวอย่างภาพตัวพระที่ปรากฏภายในอุโบสถเก่า วัดชมภูเวก
(© Thanapon Junkasain 04/03/2022)

ตัวภาพที่แสดงแทนพระพุทธเจ้า มีการใช้การปิดทองบนผิวพรรณและเกตุมาลาที่ตัวภาพส่วนพระเศียรใช้สีดำ จีวรใช้สีน้ำตาลอ่อน และตัดเส้นแสดงเป็นลักษณะของส่วนประกอบต่าง ๆ ของผ้าจีวร ส่วนสบงใช้สีน้ำตาลเข้ม



ภาพที่ 5 แสดงตัวอย่างตัวภาพที่แสดงแทนพระพุทธเจ้า ภายในอุโบสถเก่า วัดชมภูเวก
Note: From © Thanapon Junkasain 04/03/2022

ทั้งนี้ตัวนาง จะใช้สีขาวสำหรับผิวกาย ใส่เครื่องสูงแบบกษัตริย์สวมชฎาวยอดชัย รูปแบบการเขียนเครื่องทรงและการตัดเส้นรายละเอียดต่าง ๆ มีลักษณะคล้ายคลึงกับการเขียนตัวภาพที่ปรากฏในจิตรกรรมฝาผนังช่วงต้นกรุงรัตนโกสินทร์ ไม่มีการสวมฉลององค์ ยกเว้นแต่ตัวภาพที่แสดงแทนพระนางมัทรีที่ห่มผ้าแบบผู้ทรงศีล



ภาพที่ 6 แสดงตัวอย่างภาพตัวนางที่ปรากฏภายในอุโบสถเก่า วัดชมภูเวก

Note: From © Thanapon Junkasain 04/03/2022

ด้านรูปแบบของตัวยักษ์ พบว่า มีปรากฏแค่ในภาพวิรุชาดกและภาพมารผจญ แต่ในภาพวิรุชาดกกลบเลือนมากจนไม่สามารถระบุได้ มีเพียงที่ปรากฏชัดเจนอยู่เพียงในภาพมารผจญเท่านั้นโดยยักษ์ทุกตนแต่งเครื่องสูงแบบกษัตริย์เต็มยศ ฉลององค์ทั้งแขนสั้นและแขนยาว สวมมงกุฎยอดแบบใดไม่ปรากฏชัดเจนเนื่องจากภาพลบเลือนแต่ยังสามารถสังเกตได้จากตัวภาพที่แสดงแทนพญาวสวัตติมารในภาพมารผจญ สรุปได้ว่ามีลักษณะใกล้เคียงกับมงกุฎของตัวทศกัณฐ์ในการเขียนตัวภาพในเรื่องรามเกียรติ์ ซึ่งจะมีการเขียนใบหน้าขนาดเล็กเป็นชั้น ๆ ที่มงกุฎในรายละเอียดของตัวภาพเครื่องทรงทั้งหมดใช้การลงสี ปิดทอง และตัดเส้น รวมถึงมีการใช้ผิวกายด้วยสีเขียวเข้มและเขียวอ่อน



ภาพที่ 7 แสดงตัวอย่างภาพตัวยักษ์ที่ปรากฏภายในอุโบสถเก่า วัดชมภูเวก

Note: From © Thanapon Junkasain 04/03/2022

ส่วนตัวกากมีอยู่หลายรูปแบบ เช่น แสดงเป็นชาวบ้าน ทหาร ดาบส และฤๅษี ตัวภาพกากเหล่านี้มีการใช้สีผิวในการแสดงออกแตกต่างกันไป มีทั้งใช้สีขาว สีน้ำตาลอ่อน สีน้ำตาลเข้ม ฯลฯ บางตัวภาพไม่ใช่เสื้อบางตัวภาพใส่เสื้อและหมวก



ภาพที่ 8 แสดงตัวอย่างภาพตัวกากที่ปรากฏภายในอุโบสถเก่า วัดชมภูเวก

Note: From © Thanapon Junkasain 04/03/2022

ตัวสัตว์ต่าง ๆ พบว่ามีทั้ง ช้าง ม้า เสือ และสัตว์น้ำประเภทต่าง ๆ รวมถึงสัตว์ในจินตนาการ เช่น สิงห์ กินรี เงือก และหงส์ ซึ่งรูปแบบในการสร้างสรรค์จะการใช้การลงสีและตัดเส้นใส่รายละเอียด โดยไม่คำนึงถึงความเหมือนจริง มีลักษณะคล้ายคลึงกับจิตรกรรมฝาผนังช่วงต้นกรุงรัตนโกสินทร์หลายแห่งด้วยกัน



ภาพที่ 9 แสดงตัวอย่างภาพตัวสัตว์ต่าง ๆ ที่ปรากฏภายในอุโบสถเก่า วัดชมภูเวก

Note: From © Thanapon Junkasain 04/03/2022

รูปแบบสถาปัตยกรรมจะใช้การลงสีตัดเส้น โดยไม่ได้คำนึงตามหลักทัศนียวิทยาเช่นเดียวกันกับภาพจิตรกรรมฝาผนังยุครัตนโกสินทร์ตอนต้น มีทั้งส่วนที่แสดงในรูปแบบตามคตินิยมของไทยโบราณ และมีทั้งส่วนที่แสดงออกในรูปแบบปราสาท เจดีย์ ศาลา เรือนเครื่องผูก และเรือนเครื่องสับ



ภาพที่ 10 แสดงตัวอย่างภาพสถาปัตยกรรมที่ปรากฏภายในอุโบสถเก่า วัดชมภูเวก

Note: From © Thanapon Junkasain 04/03/2022

ด้านพืชพรรณไม้จะแสดงออกหลายลักษณะ ประกอบด้วย ใบหญ้า พุ่มไม้ ต้นไม้ขนาดใหญ่ และกลุ่มไม้ดอก ซึ่งต้นไม้ขนาดใหญ่และพุ่มไม้ส่วนมากจะใช้เทคนิคการลงสีแบบกระทุ้งให้เป็นพุ่มใบไม้ ส่วนกลุ่มไม้ดอกจะใช้การเขียนสีเป็นรูปร่างกิ่ง ก้าน ต้น ใบ และดอก แล้วจึงทำการคั่นน้ำหนัและการตัดเส้น โดยมีการแสดงอย่างเด่นชัดว่าเป็นต้นไม้ชนิดใด ซึ่งมีหลากหลายชนิดด้วยกัน เช่น ต้นมะพร้าว ต้นตาลและกออับัว เป็นต้น



ภาพที่ 11 แสดงตัวอย่างภาพพืชพรรณไม้ที่ปรากฏภายในอุโบสถเก่า วัดชมภูเวก

Note: From © Thanapon Junkasain 04/03/2022

ในรูปแบบลักษณะของโชดหิน สังเกตได้ว่าการเขียนในลักษณะที่คล้ายคลึงกัน กล่าวได้ว่าโดยรวมนั้นโชดหินที่จิตรกรรมแห่งนี้มีลักษณะ 2 แบบ ด้วยกัน คือ 1) แบบใกล้เคียงความเป็นจริง โดยกลุ่มนี้จะแสดงออกในรูปแบบที่มีความใกล้เคียงกับสิ่งที่มีอยู่จริงในธรรมชาติ และ 2) แบบกึ่งเหมือนจริง เกิดจากประสบการณ์การรับรู้ผนวกกับจินตนาการส่วนตัวของช่างเขียน มีการลงสีแบบหายาบ ๆ ซึ่งยิ่งทำให้ก่อให้เกิดความรู้สึกได้ว่าเป็นโชดหิน แม้ว่าจะไม่เหมือนจริงก็ตาม



ภาพที่ 12 แสดงตัวอย่างภาพโชดหินที่ปรากฏภายในอุโบสถเก่า วัดชมภูเวก

Note: From © Thanapon Junkasain 04/03/2022

รูปแบบน้ำในภาพจิตรกรรมฝาผนังอุโบสถนี้ มีปรากฏ 2 แบบด้วยกัน คือ การลงสีอ่อนไล่สีน้ำหนั และการตัดเส้นใส่รายละเอียด ทั้งนี้จากข้อมูลที่ค้นพบเกี่ยวกับการบูรณะของสถานที่แห่งนี้ ทำให้สันนิษฐานได้ว่าแต่เดิมนั้นส่วนน้ำน่าจะใช้การตัดเส้น แต่อาจมีการปรับเปลี่ยนแก้ไขในภายหลัง



ภาพที่ 13 แสดงตัวอย่างภาพน้ำที่ปรากฏภายในอุโบสถเก่า วัดชมภูเวก

Note: From © Thanapon Junkasain 04/03/2022

การสร้างสรรค์ผลงาน “จิตรกรรมดิจิทัลสันนิษฐานจากจิตรกรรมฝาผนังอุโบสถเก่า วัดชมภูเวก (ภาพมารผจญ)”

ในการสร้างสรรค์ผลงาน “จิตรกรรมดิจิทัลสันนิษฐานจากจิตรกรรมฝาผนังอุโบสถเก่า วัดชมภูเวก (ภาพมารผจญ)” เป็นการสร้างผลงานจิตรกรรมดิจิทัล (Digital Painting) ที่อยู่ภายใต้กรอบของรูปแบบภาพลักษณ์ของจิตรกรรมฝาผนัง อุโบสถหลังเก่าของวัดชมภูเวก โดยนำเสนอเนื้อหาเรื่องมารผจญอันเป็นเรื่องราวหนึ่งในพุทธประวัติ ซึ่งภาพมารผจญแห่งนี้ มีความเสียหายอยู่ไม่น้อย จำนวนภาพประมาณร้อยละ 30 - 40 มีการลบเลือนเป็นส่วน ๆ ประมาณ 1 ใน 3 ของภาพโดยรวมทั้งหมดหรือร้อยละ 30 เสียหายลบเลือนทั้งหมด โดยเฉพาะในส่วนด้านบนและด้านริมขวาของภาพ เสียหายลบเลือนจนไม่เหลือเค้าโครงเดิม แต่มีเค้าโครงลายเส้นราง ๆ ที่พอจะสามารถสันนิษฐานถึงภาพลักษณ์เดิมได้เล็กน้อย ด้านรายละเอียดและสีของภาพส่วนใหญ่ปรากฏรอยเปื้อน ลบเลือน และซีดจาง สันนิษฐานว่าแต่เดิม สีอาจมีความเข้มและสดใสมากกว่าปัจจุบัน ซึ่งผู้วิจัยพิจารณาปัญหาเหล่านี้แล้วพบว่า การสร้างภาพนี้ให้สมบูรณ์ขึ้นมาใหม่อีกครั้ง โดยใช้วิธีการที่อาจไม่เหมาะสม จึงจำเป็นที่จะต้องทำการวิเคราะห์ในแต่ละส่วนให้เข้าใจในองค์ประกอบภาพรวมของภาพต้นแบบให้ดีที่สุดก่อน โดยมีกระบวนการดังนี้

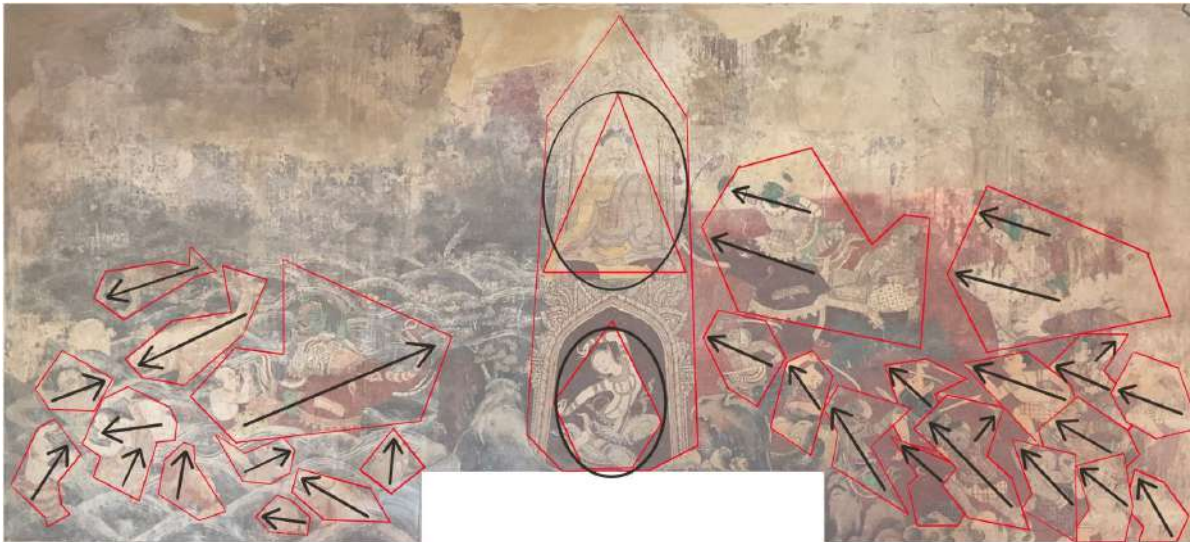
- กำหนดเครื่องมือที่ใช้ในการสร้างสรรค์ผลงาน เบื้องต้นผู้วิจัยได้ทำการศึกษาและทดลองเครื่องมือ รวมถึงโปรแกรมหรือแอปพลิเคชันที่เหมาะสมในการดำเนินการ ในการสร้างสรรค์ครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ใช้อุปกรณ์คอมพิวเตอร์ ควบคู่ไปกับ แท็บเล็ต โดยใช้โปรแกรมสำหรับการตกแต่งภาพ และแอปพลิเคชัน Procreate ในการวาดภาพดิจิทัลเป็นหลัก
- สร้างภาพต้นแบบ โดยทำการบันทึกภาพจิตรกรรมฝาผนังภาพมารผจญ อุโบสถเก่า วัดชมภูเวก และทำการปรับแต่งภาพด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์ เพื่อให้มีความคมชัดและมีโทนสีที่ใกล้เคียงกับภาพที่ปรากฏอยู่ในพื้นที่ภายในอุโบสถเก่า วัดชมภูเวก ให้ได้มากที่สุด



ภาพที่ 14 แสดงภาพต้นแบบ ภาพมารผจญ อุโบสถเก่า วัดชมภูเวก ที่ใช้ในการสร้างสรรค์

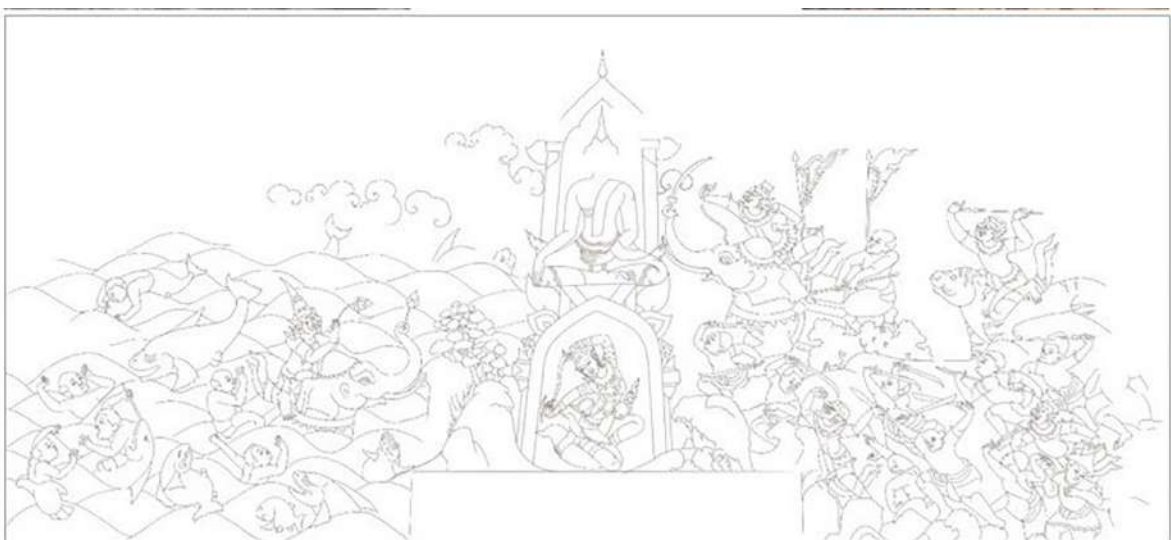
Note: From © Thanapon Junkasain 04/03/2022

- กำหนดโครงสร้างและองค์ประกอบหลักของภาพ ทำการพิจารณาทิศทางและโครงสร้างองค์ประกอบหลักของภาพมารผจญ อุโบสถเก่า วัดชมภูเวก จากเค้าโครงเดิมที่ยังปรากฏอยู่ เพื่อให้เข้าใจในองค์ประกอบรวมของภาพ โดยการนำภาพต้นแบบที่ได้ไปใช้ในแอปพลิเคชัน Procreate โดยตั้งค่าขนาดผลงานที่ 2480 px x 3508 px ความละเอียดของไฟล์ที่ 300DPI เพื่อใช้วาดเส้นโครงสร้างองค์ประกอบหลักของภาพทับลงไปบนต้นแบบ และเป็นแนวทางในการทำงานในขั้นตอนต่อไป



ภาพที่ 15 แสดงเส้นทิศทางและโครงสร้างองค์ประกอบหลักของภาพมารผจญ อุโบสถเก่า วัดชมภูเวก
Note: From © Thanapon Junkasain 04/03/2022

- คัดลอกแบบร่างต้นแบบภาพ ทำการคัดลอกลายเส้นจิตรกรรมฝาผนังภาพมารผจญ อุโบสถเก่า วัดชมภูเวก ที่ยังคงปรากฏอยู่ให้ใกล้เคียงต้นแบบมากที่สุด โดยวาดทับลงไปบนต้นแบบในแต่ละส่วนที่ยังคงปรากฏอยู่แล้ว พิจารณาถึงโครงสร้างองค์ประกอบหลักของภาพควบคู่กับส่วนของภาพที่ถูกลบเลือนและคลุมเครือ



ภาพที่ 16 แสดงโครงร่างลายเส้นโดยรวมทั้งหมดที่ปรากฏในปัจจุบัน (พ.ศ. 2564) ของภาพมารผจญ
Note: From © Thanapon Junkasain 04/03/2022

- สร้างแบบร่างสมบูรณ์ภาพมารผจญ อุโบสถเก่า วัดชมพูเวก วาดรายละเอียดและใส่ส่วนประกอบของภาพในส่วนที่ขาดหายไป โดยใช้แหล่งอ้างอิงจากผลที่ได้จากการสังเกตและวิเคราะห์ข้อมูลทั้งหมด ทั้งนี้เบื้องต้นได้ทำการพิจารณาจากร่องรอยของภาพเดิมที่ยังคงอยู่ พบว่าในส่วนด้านบนของภาพปรากฏเค้าโครงแนวเส้นลึนเทา ซึ่งมีรูปแบบคล้ายคลึงกับส่วนพื้นผนังอุโบสถที่อยู่ทั้งทางด้านซ้ายและขวา โดยในส่วนด้านบนสุดเหนือภาพอดีตพุทธของพื้นผนังของอุโบสถนี้ จะเขียนเป็นตัวภาพเหล่านักสิทธิ์ วิหารธร หากเป็นส่วนที่แสดงภาพมารผจญนี้ ตามแบบแผนส่วนใหญ่มักจะนิยมแสดงเป็นเหล่าเทพเทวดามากกว่า อาจเนื่องจากสอดคล้องกับเนื้อหาที่ปรากฏในเรื่องรามารผจญนี้ ส่วนด้านบนของซุ้มเรือนแก้วที่เลื่อนหายไปนั้น ใช้วิธีการเทียบเคียงกับซุ้มที่ปรากฏในส่วนของภาพอดีตพุทธภายในอุโบสถแห่งเดียวกันนี้เพื่อใช้เป็นต้นแบบเพิ่มเติมส่วนที่ขาดหายไป



ภาพที่ 17 แสดงแบบร่างสมบูรณ์ภาพมารผจญ อุโบสถเก่า วัดชมพูเวก

Note: From © Thanapon Junkasain 04/03/2022

- ลงสีและเก็บรายละเอียดแบบร่างสมบูรณ์ภาพมารผจญ อุโบสถเก่า วัดชมพูเวก ใช้โครงสร้างที่ได้จากการวิเคราะห์ภาพนำมาใช้ ประกอบด้วย สีแดง สีดินแดง สีน้ำตาล สีดำ สีเขียว สีขาว สีเหลืองอ่อน และสีคราม โดยใช้เครื่องมือดูดสี (Eyedropper Tool) จากภาพต้นแบบ แล้วทำการปรับเพื่อเพิ่มความสดใสให้มากขึ้นจากของเดิม จากนั้นทำการเก็บรายละเอียดของภาพในแต่ละส่วนให้เรียบร้อยโดยพิจารณาจากภาพต้นแบบเป็นหลัก ด้านส่วนที่ลบเลือนหรือไม่ปรากฏแล้ว ใช้วิธีเทียบเคียงจากส่วนภาพอื่น ๆ ที่มีลักษณะใกล้เคียงกันที่ปรากฏ ณ อุโบสถแห่งนี้ หรือถ้ากรณีไม่มีจุดที่ใกล้เคียงกันก็จะใช้วิธีเทียบเคียงจากงานจิตรกรรมฝาผนังแหล่งอื่นที่มีช่วงเวลาการสร้างที่ใกล้เคียงกันแทน ทั้งนี้เมื่อพิจารณาจากร่องรอยของภาพจิตรกรรมฝาผนังนี้อย่างถี่ถ้วนแล้ว พบว่าแม้ส่วนด้านบนของภาพต้นแบบจะลบเลือนอย่างมาก แต่ยังปรากฏสีบางส่วนอยู่ทำให้รับรู้ได้ว่า สีส่วนที่อยู่ด้านบนสุดของภาพใช้โทนสีเข้มเป็นพื้น แต่ไม่ใช่สีแดงเข้มเช่นเดียวกันกับส่วนด้านบนสุดของพื้นผนังซ้ายขวาของอุโบสถ โดยเมื่อทำการเทียบเคียงสีแล้ว พบว่าส่วนสีด้านบนของภาพมารผจญมีความเข้มกว่า



ภาพที่ 18 ผลงาน “จิตรกรรมดิจิทัลสันนิษฐานจากจิตรกรรมฝาผนังอุโบสถเก่า วัดชมภูเวก (ภาพมารผจญ)”

Note: From © Thanapon Junkasain 04/03/2022

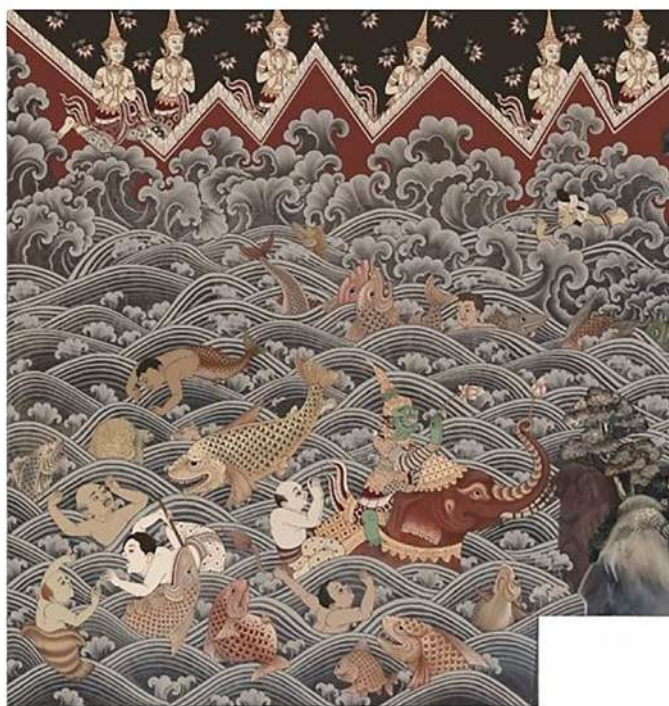


ภาพที่ 19 แสดงรายละเอียดส่วนตรงกลางของผลงาน
“จิตรกรรมดิจิทัลสันนิษฐานจากจิตรกรรมฝาผนังอุโบสถเก่า วัดชมภูเวก (ภาพมารผจญ)”

Note: From © Thanapon Junkasain 04/03/2022



ภาพที่ 20 แสดงรายละเอียดส่วนด้านขวาของผลงาน
 “จิตรกรรมดิจิทัลสันนิษฐานจากจิตรกรรมฝาผนังอุโบสถเก่า วัดชมภูเวก (ภาพมารผจญ)”
 Note: From © Thanapon Junkasain 04/03/2022



ภาพที่ 21 แสดงรายละเอียดส่วนด้านซ้ายของผลงาน
 “จิตรกรรมดิจิทัลสันนิษฐานจากจิตรกรรมฝาผนังอุโบสถเก่า วัดชมภูเวก (ภาพมารผจญ)”
 Note: From © Thanapon Junkasain 04/03/2022

เมื่อทำการวิเคราะห์เปรียบเทียบผลงาน “จิตรกรรมดิจิทัลสันนิษฐานจากจิตรกรรมฝาผนังอุโบสถเก่า วัดชมภูเวก (ภาพมารผจญ)” กับภาพจิตรกรรมฝาผนังของเดิมแล้ว พบว่า ภาพโครงสร้างองค์ประกอบโดยรวม ตรงกับต้นแบบ ส่วนสีที่ใช้จะมีความใกล้เคียงกันกับต้นแบบในช่วงเริ่มเขียนขึ้น ประมาณไม่น้อยกว่าร้อยละ 80 ด้านรายละเอียดที่ยังคงปรากฏอยู่ในบางส่วนมีเค้าโครงเดิมอยู่ทำให้ผู้วิจัยสามารถคัดลอกได้ไม่ยากนัก จึงพยายามทำให้ใกล้เคียงของเดิมมากที่สุดเท่าที่จะทำได้ ทั้งนี้ยังมีบางส่วนของภาพที่สันนิษฐานว่าแรกเริ่มของภาพมารผจญในจิตรกรรมอุโบสถหลังเก่า วัดชมภูเวกน่าจะแตกต่างจากภาพจิตรกรรมที่ปรากฏอยู่ในปัจจุบัน (พ.ศ. 2564) ยกตัวอย่างเช่น ลักษณะของกระแสน้ำที่ปรากฏทางด้านฝั่งซ้ายของภาพ ซึ่งจากข้อมูลที่ได้ทำการค้นคว้าพบว่าการเขียนซ่อมแซมภายหลังให้มีความเป็นธรรมชาติของสายน้ำมากขึ้นซึ่งรูปแบบนี้มีลักษณะใกล้เคียงกับเทคนิคการเขียนน้ำในช่วงประมาณรัชกาลที่ 3 และ 4 ยุครัตนโกสินทร์จึงเป็นไปได้ว่าจิตรกรรมเดิมแรกเริ่มน่าจะมีลักษณะการเขียนเส้นน้ำที่เป็นระเบียบและชัดเจนกว่าที่ปรากฏอยู่ในปัจจุบัน ด้วยเหตุนี้เองทำให้ ผลงาน “จิตรกรรมดิจิทัลสันนิษฐานจากจิตรกรรมฝาผนังอุโบสถเก่าวัดชมภูเวก (ภาพมารผจญ)” ใช้เส้นที่ดูเป็นระเบียบและชัดเจนในการเขียนแสดงเป็นสายน้ำแทนที่จะใช้เส้นแบบเดียวกันกับที่ปรากฏอยู่ในอุโบสถ ณ ปัจจุบัน ทั้งนี้ สามารถสรุปเบื้องต้นได้ว่า ในด้านรายละเอียดที่ยังคงปรากฏอยู่นั้น ตัวผลงานฯ น่าจะมีความใกล้เคียงกับจิตรกรรมต้นแบบเดิมไม่ต่ำกว่าร้อยละ 90 ในส่วนที่ขาดหายไปและผู้วิจัยได้ทำการสันนิษฐานขึ้นใหม่โดยอิงจากร่องรอยที่ยังมีปรากฏอยู่บ้างในภาพเดิม ผนวกกับข้อมูลที่เกี่ยวข้องทั้งหมด เบื้องต้นผู้วิจัยพยายามสืบค้นและเทียบเคียงจากจิตรกรรมฝาผนังภายในอุโบสถหลังเก่า วัดชมภูเวกก่อน แล้วจึงลองเทียบเคียงกับจิตรกรรมฝาผนังจากแห่งอื่น ๆ ที่มีอายุใกล้เคียงกัน ทำให้ผลงาน “จิตรกรรมดิจิทัลสันนิษฐานจากจิตรกรรมฝาผนังอุโบสถเก่า วัดชมภูเวก (ภาพมารผจญ)” ที่มีการเพิ่มเติมในส่วนที่เลือนหายไปน่าจะใกล้เคียงกับส่วนที่ขาดหายไปจากต้นแบบไม่ต่ำกว่าร้อยละ 70 กล่าวโดยภาพรวม ผลงานฯ น่าจะใกล้เคียงกับต้นแบบในช่วงเวลาแรกเริ่มเขียนขึ้นประมาณร้อยละ 90 เป็นขั้นต่ำ และเมื่อนำผลงานฯ ไปประเมินเพื่อตรวจสอบความเหมาะสมโดยผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 ท่าน พบว่า ผลงานนี้ได้รับผลการประเมินใน “ระดับมาก” 3 ด้านด้วยกันคือ ด้านถ่ายทอดเนื้อหาเรื่องราว ด้านการมีคุณค่าต่อสังคมและชุมชน และด้านการส่งเสริมให้ผู้คนสนใจในวัดชมภูเวกมากขึ้น ส่วนด้านที่ผลงานนี้สามารถนำไปต่อยอดและพัฒนาในส่วนอื่น ๆ ต่อไปได้ และด้านการเป็นส่วนหนึ่งในการช่วยอนุรักษ์ศิลปวัฒนธรรมไทยได้ ได้รับผลการประเมินใน “ระดับมาก - ระดับมากที่สุด” นอกจากนี้ผู้เชี่ยวชาญยังได้มีความเห็นเพิ่มเติมว่า ผลงานฯ มีความสวยงามเหมาะสม มีข้อสันนิษฐานที่สมเหตุสมผล ต้องการให้จัดทำผลงานแบบนี้ในส่วนทั้งหมดของภาพจิตรกรรมฝาผนังภายในอุโบสถแห่งนี้ รวมถึงผลงานนี้น่าจะส่งผลต่อสังคมและชุมชนได้ดีมากไปขึ้นอีก

เมื่อวิเคราะห์ความพึงพอใจจากกลุ่มตัวอย่างจำนวน 133 คน ที่รับชมผลงานและตอบแบบสอบถามผ่านสื่อออนไลน์ อันประกอบด้วย เพศชาย ร้อยละ 38.9 เพศหญิง ร้อยละ 54.9 เพศทางเลือก (LGBT) ร้อยละ 6.2 ร้อยละ 2.7 อายุน้อยกว่า 15 ปี ร้อยละ 12.4 อายุ 16 - 22 ปี ร้อยละ 32.7 อายุ 23 - 29 ปี ร้อยละ 18.6 อายุ 30 - 39 ปี ร้อยละ 30.1 อายุ 40 - 49 ปี ร้อยละ 3.5 อายุ 50 ปี ขึ้นไป ร้อยละ 15.2 มีการศึกษาดำรงปริญญาตรี ร้อยละ 76.8 กำลังศึกษาปริญญาตรีหรือมีวุฒิปริญญาตรี ร้อยละ 6.3 ปริญญาโท ร้อยละ 1.8 ปริญญาเอกขึ้นไป ร้อยละ 23 เป็นนักเรียนหรือนักศึกษา ร้อยละ 14.2 มีอาชีพข้าราชการหรือพนักงานของรัฐ ร้อยละ 36.3 เป็นพนักงานบริษัท ร้อยละ 9.7 อาชีพธุรกิจส่วนตัว ร้อยละ 3.5 อาชีพค้าขาย ร้อยละ 4.4 อาชีพรับจ้างทั่วไป ร้อยละ 0.9

อาชีพเกษตรกร ร้อยละ 8 อาชีพอื่น ๆ ร้อยละ 86.7 นับถือศาสนาพุทธ ร้อยละ 1.8 นับถือศาสนาคริสต์ ร้อยละ 3.5 นับถือศาสนาอิสลาม ร้อยละ 7.1 ไม่นับถือศาสนาใด ร้อยละ 0.9 นับถือศาสนาอื่น ๆ โดยจากกลุ่มตัวอย่างนี้มีจำนวนร้อยละ 15.9 ที่เข้าชมพุทธสถานหรือวัด เป็นประจำ มีเพียงจำนวนน้อยมาก คือ ร้อยละ 3.5 ที่ไม่เคยเข้าชมเลย ซึ่งมีผู้ไม่เคยเข้าชมหรือไม่รู้จักวัดชมภูเวกแห่งนี้เลยถึงร้อยละ 62.8

ทั้งนี้ในด้านข้อมูลความคิดเห็น ทศนคติ เกี่ยวกับรูปแบบผลงานฯ ของกลุ่มตัวอย่างผู้ตอบแบบสอบถาม พบว่า ประเด็น “ความน่าสนใจของผลงานฯ” มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 4.23 = มาก ประเด็น “ความเหมาะสมในด้านรายละเอียดของผลงานผลงานฯ” มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 4.29 = มาก ประเด็น “ความเหมาะสมในด้านสีของผลงานฯ” มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 4.31 = มาก ประเด็น “ความเหมาะสมในการแต่งเติมในส่วนที่ขาดหายไปของผลงานฯ” มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 4.26 = มาก ประเด็น “ภาพรวมความพึงพอใจของผลงานฯ” มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 4.30 = มาก ด้านประโยชน์ที่ได้รับจากผลงาน “จิตรกรรมดิจิทัลสันนิษฐานจากจิตรกรรมฝาผนังอุโบสถเก่า วัดชมภูเวก (ภาพมารผจญ)” พบว่า ประเด็น “ผลงานสามารถถ่ายทอดเรื่องราวได้” มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 4.38 = มาก ประเด็น “ผลงานนี้สามารถเป็นส่วนหนึ่งในการช่วยอนุรักษ์ศิลปวัฒนธรรมไทยได้” มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 4.48 = มาก ประเด็น “ผลงานนี้ทำให้ผู้คนสนใจในวัดชมภูเวกมากขึ้น” มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 4.26 = มาก ประเด็น “ผลงานนี้มีคุณค่าต่อสังคมและชุมชน” มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 4.43 = มาก ประเด็น “ผลงานนี้สามารถนำไปต่อยอดและพัฒนาในส่วนอื่น ๆ ต่อไปได้” มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 4.34 = มาก โดยเมื่อสรุปด้านความพึงพอใจต่อการรับชมผลงานฯ มีค่าเฉลี่ยโดยรวมอยู่ที่ 4.28 = มาก ส่วนด้านประโยชน์ที่ได้รับจากผลงานฯ มีค่าเฉลี่ยโดยรวมอยู่ที่ 4.38 = มาก เมื่อสรุปโดยรวมทั้งหมดของคะแนนความพึงพอใจและประโยชน์ที่ได้รับต่อผลงานสร้างสรรค์ “จิตรกรรมดิจิทัลสันนิษฐานจากจิตรกรรมฝาผนังอุโบสถเก่า วัดชมภูเวก (ภาพมารผจญ)” มีค่าเฉลี่ยโดยรวมอยู่ที่ 4.33 = มาก

สรุปผล

ภาพรวมของจิตรกรรมฝาผนังอุโบสถเก่า วัดชมภูเวก สร้างขึ้นราวสมัยกรุงศรีอยุธยาตอนปลาย แต่มีการบูรณะอยู่หลายครั้ง โดยเฉพาะในช่วงต้นกรุงรัตนโกสินทร์ เป็นเหตุให้รูปแบบภาพลักษณะที่แสดงออกมีความโน้มเอียงมาทางช่วงรัตนโกสินทร์ตอนต้นมากกว่าสมัยกรุงศรีอยุธยา ทั้งนี้ในปัจจุบัน (พ.ศ. 2564) ด้านความสมบูรณ์ของภาพในจิตรกรรมฝาผนังแห่งนี้ สังเกตได้ว่าการลบเลือนอยู่ไม่น้อย โดยแต่ละภาพมีความลบเลือนแตกต่างกันออกไป ทั้งนี้ภาพที่เสียหายมาก ได้แก่ ภาพอดีตพุทธ, ภาพเทมีย์ชาดก ภาพที่ 2 (ภาพแรกทางด้านซ้ายจากทางเข้าอุโบสถ) ภาพพระมาลัยโปรดสัตว์นรก และภาพส่วนที่นำเสนอเรื่องวิสูตรชาดก นอกจากนี้ที่กล่าวมานี้ภาพที่เหลือมีการลบเลือนเสียหายเป็นบางส่วนเท่านั้น ซึ่งทำให้รับรู้โดยรวมของภาพได้

เนื้อหาของภาพจิตรกรรมฝาผนังภายในอุโบสถนี้ สามารถแบ่งเป็นกลุ่มใหญ่ ๆ ได้ 4 กลุ่ม ด้วยกัน คือ 1) ภาพแสดงอดีตพระพุทธเจ้า 2) ภาพแสดงทศชาติชาดก 3) ภาพแสดงพระมาลัย และ 4) ภาพแสดงพุทธประวัติ โดยในการจัดวางตำแหน่งของภาพจะมีลักษณะคล้ายคลึงกันกับการจัดวางตำแหน่งของภาพจิตรกรรมฝาผนังสมัยอยุธยาตอนปลายและรัตนโกสินทร์ตอนต้นหลายแห่งที่ร่วมสมัยเดียวกัน เช่น วัดช่องนนทรี วัดใหม่เทพนิมิต วัดสุวรรณารามราชวรวิหาร วัดราชสิทธิธารามราชวรวิหาร กรุงเทพมหานคร และ วัดปราสาท จ. นนทบุรี ฯลฯ

คือ มักจะนิยมนำเสนอเนื้อหาเรื่องราวทศชาติชาดกไว้บริเวณส่วนห้อง พื้นผนังหรือผนังห้องระหว่างช่องหน้าต่าง ส่วนผนังหุ้มกลองหน้า นิยมแสดงภาพพุทธประวัติตอนมารผจญ ด้านผนังข้างเหนือขอบหน้าต่างทั้งสองข้างหรือบนคอสองนิยมเขียนภาพเทพชุมนุมหรือภาพอดีตพุทธที่แสดงเป็นภาพพระพุทธเจ้านั่งประทับเรียงเป็นแถว สอดคล้องกับยอดชายพรหมอินทร์ ที่อธิบายตำแหน่งดังกล่าวเอาไว้ว่า “ผนังด้านข้างช่วงบนติดฝาเพดานเขียนวิทยากร มีสินเทา คั่น แล้วมีเทพชุมนุม 1-5 ชั้น ตามความสูงของฝาผนังช่วงเหนือหน้าต่างขึ้นไป ระหว่างช่องหน้าต่างและประตูเป็นภาพชาดก หรือพระพุทธประวัติเป็นตอน ๆ เรียงลำดับกันไป ส่วนฝาผนังด้านหน้าเขียนภาพมารผจญ ด้านหลังเขียนไตรภูมิหรือเสด็จจากดาวดึงส์” (Prom-inn, 2019, p. 4)

หากแต่อุโบสถเก่า วัดชมพูเวก ไม่ได้เขียนภาพไตรภูมิ หรือภาพโลกัณฐานที่ผนังหุ้มกลองหลังพระประธาน กลุ่มภาพทศชาติชาดกจัดวางตำแหน่งอยู่ในส่วนห้อง พื้นผนัง เริ่มจากตำแหน่งมุมผนังด้านซ้ายจากทางเข้าด้านหน้าอุโบสถ เรียงวนไปตามส่วนพื้นผนังจนถึงส่วนภาพที่อยู่ด้านขวาของประตูทางเข้าหน้าอุโบสถ ทั้งนี้สิ่งที่แตกต่างและน่าสนใจของภาพจิตรกรรมฝาผนังภายในอุโบสถเก่า วัดชมพูเวก ในด้านการจัดวางตำแหน่งและเนื้อหาของภาพจิตรกรรมฝาผนังที่ร่วมสมัยเดียวกัน คือ

- 1) ไม่มีการแสดงภาพโลกัณฐานหรือไตรภูมิที่ตำแหน่งผนังหุ้มกลองด้านหลังตามคตินิยม แสดงเป็นซุ้มเรือนแก้วตรงส่วนกลางของภาพ ตรงกับตำแหน่งพระประธานภายในอุโบสถ ส่วนพื้นหลังโดยรวมแสดงเป็นลายดอกไม้ร่วงทางด้านซ้ายและขวาของภาพที่อยู่ระดับเดียวกันกับซุ้มเรือนแก้วแสดงเป็นภาพพระพุทธเจ้าขนาดใหญ่ โดยมีฉัตรอยู่ด้านหลังองค์ทั้งสองด้าน
- 2) การนำเสนอเนื้อหาทศชาติชาดกภายในอุโบสถนี้ จะแสดงเป็นคู่ในผนังเดียวกัน โดยแบ่งเรื่องออกจากกันด้วยเส้นลันทา แม้ว่าปรากฏการจัดวางในรูปแบบเช่นนี้ในบางแหล่ง เช่น วัดสุวรรณารามราชวรวิหาร และวัดใหม่เทพนิมิต กรุงเทพมหานคร แต่จะไม่จัดคู่กันแบบนี้เกือบทั้ง 10 ชาดก โดยในอุโบสถแห่งนี้จะปรากฏเรื่องราวเพียง 2 ชาดกที่ไม่อยู่เป็นคู่ หากแต่จะแบ่งเนื้อหาของแต่ละเรื่องเป็น 2 ช่องผนังแทน ได้แก่ ผนังเรื่อง เตมียชาดก และเวสสันดรชาดก ที่เป็นเช่นนี้จึงได้สันนิษฐานว่าอาจเป็นเพราะสัดส่วนพื้นที่ของผนังที่แสดงเนื้อหาทศชาติชาดกเป็นคู่นี้ มีลักษณะเป็นสี่เหลี่ยมผืนผ้าขนาดใหญ่ ผู้สร้างสรรค์จึงดำเนินการจัดวางตำแหน่งของภาพเช่นนี้ก็ว่าได้
- 3) มีการนำเสนอเรื่องพระมาลัยอยู่ด้วย โดยปรากฏในส่วนห้อง พื้นผนังอุโบสถนี้ จำนวน 2 ช่องซึ่งการจัดวางเช่นนี้ไม่ค่อยปรากฏพบเห็นในกลุ่มภาพจิตรกรรมฝาผนังร่วมสมัยเดียวกัน
- 4) การเชื่อมโยงกันระหว่างส่วนห้อง พื้นผนังกับผนังหุ้มกลองหลัง คือ ในบริเวณด้านล่างของภาพผนังหุ้มกลองด้านหลังพระประธาน ส่วนใต้ฐานของพระพุทธเจ้า 2 พระองค์ ที่ประทับอยู่ทางด้านซ้ายและด้านขวาของภาพ มีการแสดงภาพทั้งสองฝั่งที่แตกต่างกัน ในส่วนตัวภาพพระพุทธเจ้าทางฝั่งขวาของพระประธานแสดงเป็นรูปสัตว์ในป่าหิมพานต์ และสัตว์ในจินตนาการต่าง ๆ ส่วนทางตัวภาพพระพุทธเจ้าฝั่งซ้ายแสดงเป็นภาพเปรตและสัตว์นรกต่าง ๆ โดยในส่วนนี้สันนิษฐานได้หลายประการด้วยกัน ประการที่ 1 อาจเป็นเจตนาของผู้สร้างสรรค์ที่จะแสดงภาพทั้งสองส่วนนี้เชื่อมโยงกับภาพพระมาลัยที่อยู่ติดกับผนังหุ้มกลองหลังทั้งสองฝั่ง เนื่องด้วยในส่วนภาพ

พระมาลัยที่อยู่ทางผนังฝั่งด้านขวาแสดงภาพพระมาลัยโปรดเทพยดาบนสวรรค์ชั้นดาวดึงส์ ส่วนทางผนังด้านซ้าย ซึ่งอยู่อีกฝั่งหนึ่งแสดงภาพพระมาลัยโปรดสัตว์นรก ถ้าเป็นเช่นนี้ หมายความว่า ผู้สร้างสรรค์เจตนาตั้งใจให้เกิดความเชื่อมโยงกันระหว่างส่วนห้อง ผนังกับผนังหุ้มกลองหลัง ประการที่ 2 อาจเป็นไปได้ว่า เปรียบองค์พระพุทธรูปที่อยู่นอกรั้วโลก กามภูมิ รูปภูมิ และอรุณภูมิ หรือไม่เช่นนั้น ความเป็นไปได้ที่ผู้สร้างสรรค์ก็อาจจะมีเจตนาในการจัดวางภาพด้วยเหตุผลทั้งคู่ที่กล่าวมา

5) การแสดงจำนวนของพระพุทธรูปในภาพอดีตพุทธ ในจิตรกรรมฝาผนังอุโบสถเก่า วัดชมพูเวกนี้ รวมได้เป็น 16 พระองค์ ซึ่งไม่ค่อยปรากฏ ทำให้สันนิษฐานถึงรายพระนามของอดีตพระพุทธรูปที่ผู้สร้างสรรค์ภาพเจตนาจะสื่อได้ไม่แน่ชัด แต่กรณีอดีตพุทธเจ้าจำนวน 16 พระองค์นี้ ก็มีการกล่าวถึง แต่อยู่ในรูปแบบของพระคาถาพระเจ้า 16 พระองค์

ด้านเทคนิควิธีการและรูปแบบการสร้างสรรค์ใช้กรรมวิธีแบบโบราณที่นิยมใช้ในการสร้างสรรค์จิตรกรรมฝาผนังในช่วงสมัยกรุงศรีอยุธยา คือ การลงสีด้วยเทคนิคสีฝุ่นแบบปูนแห้ง ปิดทอง ตัดเส้นไล่สวดลาย ส่วนโทนสีประกอบด้วย สีดินแดง สีแดง สีน้ำตาล สีดำ สีเขียว สีขาว สีเหลืองอ่อน และสีคราม ทั้งนี้มีจำนวนหลายภาพที่ใช้สีดินแดงแสดงเป็นส่วนพื้นหลัง ในส่วนการเขียนตัวภาพตัวพระ ตัวนาง มีลักษณะโน้มเอียงมาทางช่วงกรุงรัตนโกสินทร์ ตอนต้น สันนิษฐานว่าเป็นเพราะมีการเขียนบูรณะขึ้นใหม่ในช่วงเวลานั้น โดยจะใช้สีขาวหรือสีขาวนวลสำหรับผิวกาย ใส่เครื่องสูงแบบกษัตริย์ มีทั้งสวมขลุ่ยอดชัย ขลุ่ยเดินหน มงกุฎยอดน้ำเต้าเฟืองโดยบางตัวภาพรูปแบบขลุ่ยไม่มีการแสดงของส่วนเกี้ยว แต่จะเป็นการตัดเส้นทองเป็นส่วนยอดขลุ่ยเลย โดยมีลักษณะรูปแบบการเขียนเครื่องทรงและการตัดเส้นรายละเอียดต่าง ๆ ซึ่งทั้งหมดที่กล่าวได้สอดคล้องกับที่ น. ณ ปากน้ำ (No Na Paknam, 1978) ได้กล่าวถึงภาพจิตรกรรมฝาผนังแห่งนี้ไว้ว่า “การเขียนภาพบุคคลและสถาปัตยกรรมไม่ได้คำนึงถึงสัดส่วนที่เป็นจริง มุ่งเขียนเอาความรู้สึกมากกว่าจะให้ดูเหมือนจริง โครงสร้างของสีในภาพส่วนใหญ่เป็นสีดินแดง”

ส่วนรูปแบบของตัวอักษร มีการใช้ผิวกายด้วยสีเขียวเข้ม และเขียวอ่อน แต่งเครื่องสูงแบบกษัตริย์เต็มยศ โดยฉลององค์ทั้งแขนสั้นและแขนยาว เครื่องทรงทั้งหมดจะการใช้การลงสี ปิดทองและตัดเส้น ด้านเครื่องสวมศีรษะนั้น สวมมงกุฎยอดแบบใดไม่ปรากฏชัดเจน เนื่องจากภาพลบเลือน แต่สามารถสังเกตได้จากตัวภาพที่แสดงแทนพญาวสวัตติมารในภาพมารผจญได้ว่ามีลักษณะใกล้เคียงกับมงกุฎของตัวทศกัณฐ์ในการเขียนตัวภาพในเรื่องรามเกียรติ์ ซึ่งจะมีการเขียนใบหน้าขนาดเล็กเป็นชั้น ๆ ที่มงกุฎ ทั้งนี้มีการปรากฏเช่นเดียวกันในหลายแหล่งด้วยกันในตัวภาพที่แสดงแทนพญาวสวัตติมารของภาพจิตรกรรมไทยตั้งแต่สมัยอยุธยาตอนกลางถึงต้นกรุงรัตนโกสินทร์ โดยประเด็นนี้ขัดแย้งกับ พิศาล บุญผูก และวีระโชติ ปั่นทอง ที่อธิบายถึงตัวภาพนี้ว่า “พญามารเป็นหัวหน้าขี่ช้างสวมขลุ่ยทรงยอดน้ำเต้า...” (Bunpuek & Panthong, 2019, p. 53)

ในด้านผลงาน “จิตรกรรมดิจิทัลสันนิษฐานจากจิตรกรรมฝาผนังอุโบสถเก่า วัดชมพูเวก (ภาพมารผจญ)” ที่ได้สร้างสรรค์ขึ้น น่าจะมีความใกล้เคียงกับต้นแบบในช่วงเวลาแรกเริ่มเขียนขึ้นประมาณร้อยละ 90 เป็นอย่างน้อย ทั้งนี้เมื่อนำผลงานที่ได้มาให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบ พบว่า ผลงานฯ มีความสวยงามและเหมาะสม มีข้อสันนิษฐานที่สมเหตุสมผล ผลงานนี้จะมีประโยชน์ต่อสังคมและชุมชนได้มากขึ้นไปอีก รวมถึงสามารถนำเสนอต่อสาธารณะ

เพื่อให้บุคคลทั่วไปรับชมได้ ซึ่งผลของแบบสอบถามจากผู้รับชมผลงาน พบว่า ผู้ชมส่วนใหญ่รู้สึกว่าคุณภาพผลงานชิ้นนี้เป็นที่น่าพึงพอใจและมีประโยชน์มาก โดยมีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 4.33 เมื่อวัดผลเฉพาะด้านความพึงพอใจต่อการรับชมผลงาน พบว่า ผู้ชมมีความพึงพอใจโดยรวมในระดับมาก โดยมีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 4.28 ส่วนด้านประโยชน์ที่ได้รับจากผลงาน โดยรวม ก็พบว่าผู้ชมรู้สึกว่าคุณภาพผลงานนี้มีประโยชน์ในระดับมากเช่นกัน โดยมีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 4.38 ทั้งนี้ผู้ชมส่วนใหญ่มีแนวคิดว่าคุณภาพผลงานนี้จะสามารถเป็นส่วนหนึ่งในการช่วยอนุรักษ์ศิลปวัฒนธรรมไทยได้ ในประเด็นนี้ได้คะแนนค่าเฉลี่ยมากที่สุดจากคำถามทั้งหมด โดยมีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 4.48 ส่วนประเด็นที่ได้ผลคะแนนน้อยที่สุด คือ ด้านความน่าสนใจของผลงาน โดยมีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 4.23 ซึ่งยังอยู่ในระดับมากเช่นกัน ทำให้กล่าวโดยรวมได้ว่าทุกประเด็นที่ได้ทำการสอบถามกลุ่มตัวอย่างเกี่ยวกับผลงาน “จิตรกรรมดิจิทัลสันนิษฐานจากจิตรกรรมฝาผนังอุโบสถเก่า วัดชมพูเวก (ภาพมารผจญ)” ได้ผลดีในระดับมากในทุกข้อ นอกจากนี้ความคิดเห็นส่วนใหญ่ที่ได้จากคำถามปลายเปิด พบว่า ผู้ที่ได้รับชมส่วนใหญ่มีความพึงพอใจและเห็นประโยชน์ในผลงานชิ้นนี้อย่างมาก โดยมีหลายความคิดเห็นเสนอแนะให้จัดทำผลงานในรูปแบบนี้ในแหล่งอื่น ๆ ที่มีภาพจิตรกรรมฝาผนังโบราณแบบนี้ ในอนาคต จากความเห็นที่ได้จากแบบสอบถาม ได้สอดคล้องกับเจตนาในการสร้างสรรค์ผลงานในครั้งนี้ คือ ต้องการให้ผู้รับชมสามารถที่จะรับรู้ความงามของจิตรกรรมฝาผนังโบราณได้ชัดเจนมากยิ่งขึ้น ทำให้เกิดประสบการณ์ทางสุนทรียะส่วนบุคคล ซึ่งสิ่งนี้จะส่งผลให้ผู้คนทั่วไปเกิดความรู้สึกซาบซึ้ง อันก่อให้เกิดความรักและหวงแหนศิลปกรรมเหล่านั้นมากขึ้นด้วย นอกจากนี้ เทคนิคจิตรกรรมดิจิทัลยังทำให้เกิดแนวทางอนุรักษ์จิตรกรรมฝาผนังโบราณ โดยไม่ต้องส่งผลกระทบเชิงกายภาพกับตัวต้นแบบอันทรงคุณค่านี้อีกด้วย และเพื่อให้ผลงานนี้ขยายผลไปยังวงกว้างมากขึ้น ผู้วิจัยจึงได้นำผลงาน “จิตรกรรมดิจิทัลสันนิษฐานจากจิตรกรรมฝาผนังอุโบสถเก่า วัดชมพูเวก (ภาพมารผจญ)” ไปประยุกต์ต่อเพื่อนำเสนอในรูปแบบอื่นเพิ่มเติม เบื้องต้นได้นำไปตัดต่อจัดทำเป็นสื่อเคลื่อนไหว ความยาว 6.13 นาที นำเสนอช่องทางเว็บไซต์ YouTube โดยบุคคลทั่วไปที่สนใจสามารถรับชมผ่าน URL: <https://www.youtube.com/watch?v=kOf9EUhSDxQ> ได้โดยตรง นอกจากนี้จากข้อเสนอแนะที่ได้รับ ผู้วิจัยจึงมีแนวคิดที่จะทำการสร้างสรรค์ผลงาน “จิตรกรรมดิจิทัลสันนิษฐานจากจิตรกรรมฝาผนังอุโบสถเก่า วัดชมพูเวก” ด้วยเทคนิคจิตรกรรมดิจิทัล ให้ครอบคลุมในทุกส่วนของภาพจิตรกรรมฝาผนังทั้งอุโบสถแห่งนี้ และนำเอาผลงานที่ได้ไปประยุกต์ใช้ผ่านรูปแบบและเทคโนโลยีอื่น ๆ เช่น จัดทำเป็นงานแอนิเมชัน หรือนำเสนอผ่านเทคโนโลยีความเป็นจริงเสมือน (Virtual Reality) เป็นต้น เพื่อให้ผลงานมีความสมบูรณ์และน่าสนใจมากยิ่งขึ้น นอกจากนี้ ผู้วิจัยยังมีแนวคิดเพิ่มเติมว่าควรจัดทำผลงานรูปแบบนี้ในแหล่งอื่นที่มีปัจจัยโดยรวมและปัญหาเช่นเดียวกับที่อุโบสถเก่า วัดชมพูเวก ต่อไปในอนาคตอีกด้วย

กิตติกรรมประกาศ

บทความวิจัยเรื่อง “จิตรกรรมดิจิทัลสันนิษฐานจากจิตรกรรมฝาผนังอุโบสถเก่า วัดชมพูเวก ภาพมารผจญ” สำเร็จลุล่วงได้ด้วยดี เกิดจากการได้รับการสนับสนุนจากมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี ผู้เล็งเห็นความสำคัญของงานวิจัยนี้ และมอบทุนอุดหนุนวิจัยประจำปีงบประมาณ พ.ศ.2565 ในการดำเนินการให้แก่ผู้วิจัยในครั้งนี้

References

- Boonpradit, P. (2009). *Ubōsot [Chapel]*. Office of the Royal Society. <http://legacy.orst.go.th/?-knowledges=อุโบสถ-๑๗-ก้นยายน-๒๕๕๒>.
- Bunpuek, P. and Panthong, W. (2019). *Phiphitphanphūmbānwatchomphūwēk Nonthaburī: Khrōng-kānphatthanā læphāiphāesārasonthēt Phūmpanyāthōngthin Nonthaburīsuksā: Phānchumchon Watchomphūwēk phūrasongsām Bōrikañhōngsamutsūchumchon [Folk Museum of Wat Chomphuwek Nonthaburi: Project for development and dissemination of information on local wisdom in Nonthaburi Studies: through the community of Wat Chomphuwek to promote library services to the community]*. Nonthaburi: Sukhothai Thammathirat Open University.
- Kingmanee, A. (2012). Wat Chom Phūwēk Nung Nai Rattana ‘ārām Khōng Nonthaburī. [Chompoowek Temple: One of Nonthaburi’s attraction]. *Knowledge is the lamp Journal*, 2, 13 -19.
- Kuisorn, W. (2020). Kānchat Wāng ‘ongprakōp Phāp Čittrakam Fā Phanang Thī Nēn Mummōng Sū Phraprathān Nai Phra ‘ubōsot Samai ‘ayutthayā Tōn Plā [The Composition of Mural Painting that Emphasizes the Axis to the Principal Buddha’s Image in the Ordination Hall of the Late Ayutthaya Period]. *Journal of The Faculty of Architecture King Mongkut’s Institute of Technology Ladkrabang* 31, 2, 15. <https://so04.tci-thaijo.org/index.php/arch-kmitl/article/download/237738/168285>.
- No Na Paknam. (1987). *Čitkamsamai ‘ayutthayātōnklānglætōnplāirayarāk Sakunchāngnonthaburī Na Watchomphūwēk læ Watprāsāt [Early and late Ayutthaya period painting Sakulchang Nonthaburi Wat Chomphuwek and Wat Prasat]*. Bangkok: Muang Boran.
- Poonjajayo, B. (2021, September 17), *Watchomphūwēk Čangwat Nonthaburī [Wat Chomphuwek, Nonthaburi Province]*. http://chompoowek.blogspot.com/p/blog-page_30.html.
- Prom-inn, Y. (2019). *Tamrā Čitkamthaipraphēnī [Textbooks, Thai traditional painting]*. Songkhla: Faculty of Fine and Applied Arts Thaksin University.

การสร้างนาฏกรรมเพื่อปลูกฝังจิตสำนึกของเยาวชนต่อการพัฒนาคุณภาพชีวิตด้านสิ่งแวดล้อม¹

received 22 JUL 2022 revised 9 JAN 2023 accepted 23 JAN 2023

วิกรม กรุงแก้ว

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ สาขาวิชาศิลปการจัดการแสดง

คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์

มหาวิทยาลัยราชภัฏภูเก็ต

บทคัดย่อ

นาฏกรรมเชิงสร้างสรรค์เรื่อง คน-ขยะ-ทะเล เพื่อการปลูกฝังจิตสำนึกของเยาวชนต่อการพัฒนาคุณภาพชีวิตด้านสิ่งแวดล้อม มีวัตถุประสงค์เพื่อสร้างสรรคนาฏกรรม โดยมีจุดมุ่งหมายในการปลูกฝังจิตสำนึกของเยาวชนด้านสิ่งแวดล้อม เป็นการวิจัยแบบผสมผสานเชิงปริมาณและเชิงสร้างสรรค์ โดยการศึกษาเอกสาร การสัมภาษณ์ และการสอบถามความตระหนักจากผู้จากเยาวชนมัธยมศึกษาตอนปลายในจังหวัดภูเก็ต จำนวน 30 คน

การวิจัย พบว่านาฏกรรมเรื่อง คน-ขยะ-ทะเล จัดสร้างในรูปแบบละครเวทีแนวแฟนตาซี โดยนำสภาพปัญหาขยะในสังคมไทยที่ส่งผลกระทบต่อสิ่งแวดล้อม ทรัพยากรทางทะเล และสุขภาพมนุษย์มาสร้างเป็นโครงเรื่อง บทละคร เนื้อร้อง ทำนองเพลง อุปกรณ์ ฉาก เครื่องแต่งกาย และองค์ประกอบศิลป์ขึ้นใหม่ มีระยะเวลาการแสดง 45 นาที ดำเนินเรื่องออกเป็น 5 ฉาก 1) ปฐมบท สาเหตุการเกิดปัญหาขยะ 2) มหัศจรรย์ทะเลไทย ความอุดมสมบูรณ์ของทรัพยากรทางทะเล 3) เพชฌฆาตโลกสีคราม การทำลายทรัพยากรทางทะเลด้วยการทิ้งขยะ 4) สูญสิ้น ปัญหาขยะส่งผลกระทบต่อสิ่งแวดล้อมทางทะเล และ 5) ภาพสะท้อน ภัยร้ายจากปัญหาขยะส่งผลกระทบต่อสุขภาพมนุษย์ อีกทั้งผลการสอบถามความตระหนักของผู้จากเยาวชนกลุ่มเป้าหมายก่อนชมนาฏกรรม พบว่าเยาวชนมีความรู้และความเข้าใจเกี่ยวกับปัญหาขยะที่ส่งผลกระทบต่อสิ่งแวดล้อมและทรัพยากรทางทะเลอยู่ในค่าเฉลี่ยระดับมาก ($\bar{x} = 3.67$) เท่ากับร้อยละ 73.42 และหลังชมนาฏกรรม เยาวชนเกิดความตระหนักและเล็งเห็นความสำคัญด้านสิ่งแวดล้อม โดยมีค่าเฉลี่ยเพิ่มสูงขึ้นอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{x} = 4.52$) เท่ากับร้อยละ 90.33 ด้วยการใช้สถิติ T-test Dependent เพื่อเปรียบเทียบผลการประเมินด้านค่าเฉลี่ยก่อนและหลังชมนาฏกรรม สามารถสรุปได้ว่านาฏกรรมเชิงสร้างสรรค์เรื่อง คน-ขยะ-ทะเล สามารถใช้เป็นแนวทางในการปลูกฝังจิตสำนึกและสร้างความตระหนักด้านสิ่งแวดล้อมให้กับเยาวชน โดยการนำสาระความรู้ที่สอดแทรกในนาฏกรรมไปประยุกต์ใช้ในการดำเนินชีวิต อีกทั้งยังเป็นแนวทางให้หน่วยงานภาครัฐและเอกชนที่เกี่ยวข้องสามารถนำผลการวิจัยไปใช้ประโยชน์ในเชิงวิชาการหรือกิจกรรมด้านสิ่งแวดล้อมเพื่อการพัฒนาสังคมและประเทศชาติต่อไป

คำสำคัญ: นาฏกรรมสร้างสรรค์, คุณภาพชีวิต, สิ่งแวดล้อม, ทรัพยากรทางทะเล

¹บทความวิจัยนี้เป็นส่วนหนึ่งของรายงานวิจัย เรื่อง “นาฏกรรมเชิงสร้างสรรค์เรื่อง คน-ขยะ-ทะเล เพื่อการปลูกฝังจิตสำนึกของเยาวชนต่อการพัฒนาคุณภาพชีวิตด้านสิ่งแวดล้อม” ซึ่งเป็นแผนงานของโครงการการใช้นาฏกรรมเพื่อพัฒนาคุณภาพชีวิตด้านสุขภาพ สังคม และสิ่งแวดล้อม โดยได้รับทุนสนับสนุนการวิจัยจากสำนักงานการวิจัยแห่งชาติ ประจำปี 2020 ดำเนินการวิจัยแล้วเสร็จปี 2022

The Creation of Performance, Raising Youth's Awareness to Environmental quality of life¹

Wikrom Krungkaeo

Assistant Professor, Department of Performing Arts Management,
Faculty of Humanities and Social Sciences,
Phuket Rajabhat University

Abstract

The creative performance called “Human, Trash and Sea” was created based on the intention to raise awareness of quality-of-life development in terms of environment quality among the youths; the content of the performance therefore emphasized how to make the youth audiences realize and aware to develop their quality of life in the aspect of nature and environment. The performance is a part of the quantitative – creative research which the researchers conducted literature reviews, questionnaires and interviews. The key informants of the research were 30 high school students in Phuket province.

The performance called Human, Trash, and Sea is the fantasy played with the main theme to express about sea trash problem by Thai society, which is the critical factor that affects environmental quality, marine resource, human health and hygiene. The script, songs, melodies, props, costumes and settings of the play were all newly created. The duration of the play is 45 minutes long consisting of 5 scenes from the story as follows: 1) Introduction to the Sea Trash Problem, 2) Amazing Thai Sea – the Abundant Marine Resource, 3) The Blue Sea Destroyer – the Effects of Trash to the Sea, 4) Extinction – the Marine Environment Ruined by the Sea Trash, and 5) Reflection – Human Health Caused by the Sea Trash. The T – test Dependent was employed in comparing the awareness level of the audience before and after watching the play. The result revealed that the average awareness in the effects of sea trash on marine resource and environment of the target youth audience before watching the play were in high level, 73. 42% ($\bar{x} = 3. 67$); whereas after watching the play, the average of awareness level and realization in environmental problem rose to 90. 33% ($\bar{x} = 4. 52$).

¹This article is part of the research: “Digital Painting from Murals in Ubosot of Wat Chomphu Wek” with research funding from Rajamangala University of Technology Rattanakosin fiscal year 2022, completed research in 2022.

It can be concluded that the Creative performance, Human, Trash, and Sea, could be a satisfying way to raise awareness of the youths in protecting and developing marine environment by integrating the useful content of environment protection from the performance in their daily lives. Moreover, this creative performance could be the role model for private sectors and government agencies to host and organize environmental protection campaigns or activities to raise people's awareness in the local society and country.

Keywords: Creating Performance, Quality of Life, Environment, Marine Resources

หลักการและเหตุผลของการสร้างสรรค์

ปัจจุบันสังคมไทยมีการพัฒนาและการขยายตัวของชุมชนเมือง อีกทั้งการเจริญเติบโตของเศรษฐกิจส่งผลให้มนุษย์มีการใช้ชีวิตอย่างเร่งรีบและแสวงหาสิ่งต่าง ๆ เพื่อสามารถอำนวยความสะดวกในชีวิตประจำวัน ดังนั้นปัจจัยสำคัญประการหนึ่งที่สามารถตอบสนองต่อความต้องการของมนุษย์ในยุคใหม่ได้คือการลดภาระหน้าที่ด้านปัจจัยสี่ ยิ่งในปัจจุบันมีเทคโนโลยีหรือนวัตกรรมรูปแบบแปลกใหม่ในการผลิตบรรจุภัณฑ์ เพื่อความคล่องตัวในด้านประโยชน์การใช้สอยมากขึ้น เช่น ผลิตภัณฑ์สินค้า บรรจุภัณฑ์บริโภคอาหารและเครื่องดื่มที่เป็นขยะพลาสติก ซึ่งจัดอยู่ในประเภทที่ใช่แล้วทิ้ง สาเหตุดังกล่าวอาจจะเป็นปัจจัยสำคัญที่ทำให้ขยะมีจำนวนเพิ่มมากขึ้น กลายเป็นปัญหาขยะล้นเมือง และสิ่งสำคัญเหล่านี้เป็นต้นเหตุของปัญหาการทำลายทรัพยากรธรรมชาติ ระบบนิเวศ และสิ่งแวดล้อม รวมทั้งการล้มตายของสัตว์ในท้องทะเลทั่วโลก ซึ่งส่งผลต่อสุขภาพร่างกายของมนุษยชาติ

หากย้อนกลับไปวิเคราะห์ถึงสภาพปัญหาทางสังคมและสิ่งแวดล้อมของบ้านเมืองในปัจจุบันจะปรากฏให้ว่ามนุษย์มีพฤติกรรมเหลื่อมล้ำ มีความนิยมทางวัตถุ เยาวชนขาดการปลูกฝังจิตสำนึกและสร้างความตระหนักรู้ในเรื่องต่าง ๆ ที่น้อยลง ส่งผลต่อการพัฒนาสังคมและประเทศชาติ ซึ่งเป็นปัจจัยที่สะท้อนให้เห็นถึงปัญหาสังคมและปัญหาสุขภาพร่างกายของมนุษย์ในบั้นปลายชีวิต มีความสอดคล้องกับแผนพัฒนาเศรษฐกิจแห่งชาติ ฉบับที่ 12 พ.ศ. 2560 - พ.ศ. 2564 กล่าวถึงวิกฤตการณ์ ทศนคติและพฤติกรรมในการดำเนินชีวิตของมนุษย์ จึงต้องให้ความสำคัญกับการวางรากฐานการพัฒนาคนให้มีความสมบูรณ์ เริ่มตั้งแต่กลุ่มเยาวชนที่ต้องพัฒนาให้มีสุขภาพกายและใจที่ดี มีทักษะทางสมอง ทักษะการเรียนรู้และทักษะชีวิตเพื่อให้เติบโตอย่างมีคุณภาพ ควบคู่กับการพัฒนาคนไทยในทุกช่วงวัยให้เป็นคนดี มีสุขภาวะที่ดี มีคุณธรรมจริยธรรม มีระเบียบวินัย มีจิตสำนึกที่ดี ต่อสังคมส่วนรวมบนพื้นฐานของการมีสถาบันทางสังคมที่เข้มแข็ง ทั้งสถาบันครอบครัว สถาบันการศึกษา สถาบันศาสนา สถาบันชุมชน และภาคเอกชนที่ร่วมกันพัฒนาทุนมนุษย์ให้มีคุณภาพสูง อีกทั้งยังเป็นทุนทางสังคมในการขับเคลื่อนการพัฒนาประเทศ (Office of the Prime Minister, 2016, p. 65)

ยุทธศาสตร์ชาติ ระยะ 20 ปี (พ.ศ. 2561 - พ.ศ. 2580) ได้ระบุถึงปัญหาในด้านทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อมที่เผชิญกับภาวะความเสื่อมโทรมจากปัญหาขยะล้นเมือง ในกรอบยุทธศาสตร์ฯ ได้กำหนดวิสัยทัศน์ “ประเทศไทยมีความมั่นคง มั่งคั่ง ยั่งยืน เป็นประเทศพัฒนาแล้ว ด้วยการพัฒนาตามปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียง” โดยในมิติ “ความยั่งยืน” ได้ระบุถึงการพัฒนาที่สามารถสร้างความเจริญ รายได้และคุณภาพชีวิตของประชาชนให้เพิ่มขึ้นอย่างต่อเนื่อง ซึ่งเป็นการเจริญเติบโตของเศรษฐกิจที่ไม่ใช้ทรัพยากรธรรมชาติเกินพอดี ไม่สร้างมลภาวะต่อสิ่งแวดล้อมจนเกินความสามารถของระบบนิเวศน์ มีการผลิตและการบริโภคที่เป็นมิตรกับสิ่งแวดล้อม และสอดคล้องกับกฎระเบียบของประชาคมโลก ทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อมมีความอุดมสมบูรณ์ มีความรับผิดชอบต่อ ความเอื้ออาทร เสียสละเพื่อผลประโยชน์ส่วนรวม ขับเคลื่อนประเทศให้ก้าวไปสู่เศรษฐกิจและสังคมพัฒนา (Phuket Public Trash Management Center, 2019, p. 3)

จากประเด็นปัญหาเร่งด่วนด้านสิ่งแวดล้อมที่กล่าวมาข้างต้น ยังคงมีหน่วยงานภาครัฐและเอกชนกำลังดำเนินการหาแนวทางแก้ไขปัญหาดังกล่าวด้วยวิธีการต่าง ๆ ทั้งการใช้กฎระเบียบ ข้อบังคับ การรณรงค์ การจัดกิจกรรมหรือ

แม้กระทั่งการใช้ “นาฏกรรม” ซึ่งเป็นผลงานศิลปะการแสดง มีจุดมุ่งหมายเพื่อถ่ายทอดเรื่องราว และการสะท้อน ข้อคิดหรือเป็นคติเตือนใจ ตลอดจนการปลูกฝังจิตสำนึกเพื่อการแก้ไขปัญหาด้านสิ่งแวดล้อม โดยผ่านการทำงาน อย่างเป็นระบบ เริ่มต้นจากกระบวนการคิด การศึกษาข้อมูล การเรียบเรียงและพัฒนาบทละคร การสร้างฉาก การออกแบบเครื่องแต่งกาย การกำหนดระบบแสงเสียง และแต่งทำนองดนตรีขึ้นใหม่เพื่อให้เกิดความสอดคล้อง กับแนวคิดและกลุ่มเป้าหมายในการรับชม ซึ่งอาจจะเกิดขึ้นในรูปแบบของนาฏศิลป์ไทย นาฏศิลป์พื้นเมือง นาฏศิลป์สากล ละครเวที หรือศิลปะการแสดงประเภทต่าง ๆ และยังสามารถนำเสนอสาระที่เกิดขึ้นจากนาฏกรรม ไปประยุกต์ใช้ต่อการดำเนินชีวิตมนุษย์ หรือพัฒนาสังคมตามเป้าหมายที่ศิลปินได้กำหนดทิศทางไว้ แม้ว่าปัญหา จากขยะจะถูกนำมาจัดสร้างขึ้นในรูปแบบของนาฏกรรมประเภทต่าง ๆ ไว้อย่างมากมาย ทั้งในรูปแบบของสารคดี การ์ตูนแอนิเมชัน หรือนาฏกรรมประเภทต่าง ๆ ตามศักยภาพของศิลปิน โดยเฉพาะแนวเค้าโครงเรื่องจริงที่กล่าว ถึงการรวมกลุ่มของผู้นุรักษ์ธรรมชาติ กรีนพีซ (Greenpeace) ได้พัฒนาสู่ภาพยนตร์กึ่งสารคดีเรื่อง How to Change the World โดยมีการดำเนินเรื่องการขัดขวางการทดลองใช้ระเบิดนิวเคลียร์ภายใต้คำว่า “อาชญากรรม ทางสิ่งแวดล้อม” เพื่อปกป้องสิ่งแวดล้อมและทรัพยากรทางทะเล นอกจากนี้ภาพยนตร์สารคดีเรื่องนี้ยังได้รับ รางวัล Prize Winner ในเทศกาลภาพยนตร์ซันแดนซ์ ปี พ.ศ. 2558 และให้การยอมรับว่าเป็นภาพยนตร์สารคดี ด้านการอนุรักษ์สิ่งแวดล้อมที่เป็นการปลูกฝังจิตสำนึกและสร้างความตระหนักรู้ให้มนุษย์ปฏิบัติตนต่อการอนุรักษ์ สิ่งแวดล้อม

จากสภาพปัญหาขยะที่ส่งผลกระทบต่อสิ่งแวดล้อมซึ่งเป็นนโยบายเร่งด่วนของหน่วยงานภาครัฐและเอกชนต่อ การรักษาและฟื้นฟูทรัพยากรธรรมชาติ ตลอดจนการบริหารจัดการด้านสิ่งแวดล้อมและลดมลพิษให้มีคุณภาพดี ขึ้น ในยุทธศาสตร์การพัฒนาประเทศที่ 4 คือการเติบโตที่เป็นมิตรกับสิ่งแวดล้อมเพื่อพัฒนาอย่างยั่งยืน อีกทั้งการเร่งแก้ไขปัญหามลพิษสิ่งแวดล้อมเพื่อลดมลพิษที่เกิดจากการผลิตและการบริโภคเพื่อลดความเสี่ยงด้าน ภัยพิบัติทางธรรมชาติ นับว่าเป็นปัญหาที่บรรจุอยู่ในแผนแม่บทการบริหารจัดการขยะมูลฝอยของประเทศ นอก เหนือจากความร่วมมือแก้ไขปัญหาดังกล่าวด้วยการรณรงค์และมีมาตรการในภาคส่วนต่าง ๆ แล้ว ผู้วิจัยจึง ใช้นาฏกรรมเป็นแนวทาง ซึ่งเป็นหนึ่งที่เป็นเครื่องมือในการสื่อสารหลักปรัชญาและวิถีคิดมาสื่อความหมายโดย สอดแทรกหลักคุณธรรม จริยธรรมเพื่อการปลูกฝังจิตสำนึกของผู้ชมควบคู่กับความบันเทิงผ่านเค้าโครงเรื่อง บทร้อง การเจรจา รูปแบบการแสดง การสื่อสารทางการแสดงในด้านต่าง ๆ เพื่อนำสาระความรู้ที่ปรากฏในนาฏกรรม ไปประยุกต์ใช้เพื่อการอนุรักษ์สิ่งแวดล้อม และมีส่วนร่วมในการพัฒนาสังคมและประเทศชาติในโอกาสต่อไป

วัตถุประสงค์ของการสร้างสรรค์

1. เพื่อสร้างสรรค์นาฏกรรมโดยมีจุดมุ่งหมายในการปลูกฝังจิตสำนึกเยาวชนด้านสิ่งแวดล้อม

ขอบเขตของการสร้างสรรค์

ผู้วิจัยได้กำหนดขอบเขตการสร้างสรรค์นาฏกรรมในรูปแบบละครเวทีแนวแฟนตาซี โดยบทละครมีเนื้อหามุ่งเน้น ด้านการปลูกฝังจิตสำนึกและการสร้างตระหนักรู้ให้กับเยาวชนถึงปัญหาขยะที่ส่งผลต่อการทำลายสิ่งแวดล้อม ทรัพยากรทางทะเลและสุขภาพมนุษย์ โดยสามารถจำแนกหัวข้อของขอบเขตการสร้างสรรค์ออกเป็น 2 ประเด็น ตามลำดับหัวข้อดังต่อไปนี้

1) ขอบเขตด้านพื้นที่การศึกษา ใช้พื้นที่ของจังหวัดภูเก็ต เนื่องจากจังหวัดภูเก็ตเป็นเมืองแห่งการท่องเที่ยวที่มีปัญหาขยะในท้องทะเล อีกทั้งเป็นพื้นที่ที่พบการสูญพันธุ์ของสัตว์ทะเลหายากจากสภาพปัญหาขยะพลาสติก

2) ขอบเขตด้านประชากรและกลุ่มตัวอย่าง กลุ่มเยาวชนที่กำลังศึกษาอยู่ในระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย จำนวน 30 คน โดยใช้เกณฑ์การคัดเลือกสถานศึกษาที่ตั้งอยู่ใกล้แหล่งทรัพยากรทางธรรมชาติ ทะเลและแหล่งจัดการขยะมูลฝอย อีกทั้งเป็นเยาวชนที่มีภูมิลำเนาอยู่ในพื้นที่จังหวัดภูเก็ต

ขั้นตอนดำเนินการสร้างสรรค์

ผู้วิจัยได้ดำเนินการสร้างสรรค์โดยศึกษาเอกสารวิชาการ การสัมภาษณ์และปรึกษาข้อมูลจากผู้เกี่ยวข้อง อีกทั้งการสังเกตสภาพปัญหาของสิ่งแวดล้อมเพื่อเป็นแนวทางในการสร้างสรรค์นาฏกรรม ตลอดจนการทดลองสร้างสรรค์ผลงานในประเด็นต่าง ๆ เพื่อให้เกิดประสิทธิภาพและเหมาะสมกับผู้ชมกลุ่มเป้าหมาย โดยสามารถจำแนกขั้นตอนการดำเนินการสร้างสรรค์ออกเป็น 8 หัวข้อ ดังรายละเอียดต่อไปนี้

1) การศึกษาปัญหาด้านขยะที่ส่งผลกระทบต่อสิ่งแวดล้อมและทรัพยากรทางทะเลจากเอกสารทางวิชาการและแผนแม่บทการบริหารจัดการขยะมูลฝอยของประเทศฉบับ พ.ศ. 2559 - พ.ศ. 2564 อีกทั้งแผนปฏิบัติการจัดการขยะมูลฝอยชุมชนจังหวัดภูเก็ต และเอกสารวิชาการที่เกี่ยวข้องกับการสร้างสรรค์ผลงานนาฏกรรม

2) การสังเกตสภาพปัญหาในแหล่งท่องเที่ยวทางสิ่งแวดล้อมและทรัพยากรทางทะเลที่มีผลกระทบจากปัญหาขยะ ได้แก่ หาดป่าตอง หาดกะรน หาดราไวย์ ซึ่งอยู่ในแผนการท่องเที่ยวทางทะเลที่ได้รับความนิยมจากนักท่องเที่ยวทั้งชาวไทยและชาวต่างชาติติดอันดับของทะเลจังหวัดภูเก็ต เพื่อเก็บเป็นข้อมูลและแรงบันดาลใจในสร้างสรรค์องค์ประกอบนาฏกรรมด้านต่าง ๆ

3) การเข้าปรึกษาและสัมภาษณ์ผู้เกี่ยวข้อง เพื่อสอบถามข้อมูลด้านการอนุรักษ์ ปรากฏการณ์ แก๊สปัญหาสิ่งแวดล้อมและทรัพยากรทางทะเล เพื่อทราบถึงปัญหาสิ่งแวดล้อมและทรัพยากรทางทะเล อีกทั้งนำข้อมูลที่ได้จากคำปรึกษามาเป็นแนวทางการสร้างนาฏกรรม โดยมีผู้ให้ข้อมูลจำนวน 3 คน ดังรายชื่อต่อไปนี้

3.1) คุณธีรยุทธ กำศิริพิมาน ผู้อำนวยการส่วนส่งเสริมการจัดการสิ่งแวดล้อม สำนักงานสิ่งแวดล้อมภาคที่ 15 (ภูเก็ต)

3.2) คุณสายชล ชั่งเชื้อ ผู้อำนวยการส่วนบริหารทั่วไป สำนักงานทรัพยากรทางทะเลและชายฝั่งที่ 10

3.3) คุณไชยพงศ์ เจริญสวัสดิ์ ประธานสภาเด็กและเยาวชนจังหวัดภูเก็ต

4) ผู้วิจัยนำเสนอโครงร่างการวิจัยเชิงสร้างสรรค์ต่อผู้ทรงคุณวุฒิเพื่อตรวจสอบเนื้อหาเชิงวิชาการและนาฏกรรมเชิงสร้างสรรค์ ประกอบด้วย การกำหนดแนวคิด คำโครงและแก่นเรื่อง การสร้างสรรค์บทละคร กำหนดรูปแบบการแสดง และองค์ประกอบศิลป์ในด้านต่าง ๆ เพื่อนำข้อเสนอแนะมาปรับปรุงและแก้ไข เพื่อการพัฒนาคุณภาพผลงาน โดยมีผู้ทรงคุณวุฒิจำนวน 2 คน ดังรายชื่อต่อไปนี้

4.1) ศาสตราจารย์พรรัตน์ ดำรุง คณะอักษรศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย และศาสตราจารย์วิชัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

4.2) รองศาสตราจารย์ ดร. เสาวนิต วิงวอน ภาควิชาวรรณคดี คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์

5) การสำรวจพื้นที่ในขอบข่ายจังหวัดฝั่งอันดามันของสำนักงานสิ่งแวดล้อมจังหวัดภูเก็ตเพื่อคัดเลือกผลิตภัณฑ์ชุมชนที่ผลิตจากวัสดุธรรมชาติ เช่น งานจักสาน ผลิตภัณฑ์ไม้ไผ่ ผลิตภัณฑ์ผ้าพื้นเมือง เพื่อสร้างสรรค์เป็นอุปกรณ์ประกอบฉากและองค์ประกอบศิลป์ด้านต่าง ๆ ในการจัดสร้างนาฏกรรม

6) ดำเนินการพัฒนาบทละคร รูปแบบนาฏกรรม รูปแบบฉาก อุปกรณ์ประกอบการแสดง เครื่องแต่งกาย ทำนองเพลง เนื้อร้องและองค์ประกอบศิลป์ในด้านต่าง ๆ พร้อมทั้งดำเนินการฝึกซ้อม

7) การสร้างเครื่องมือวิจัยเชิงสร้างสรรค์จำนวน 2 ชุด คือ 1) แบบสัมภาษณ์เกี่ยวกับแนวทางการสร้างนาฏกรรม และปัญหาขยะที่ส่งผลกระทบต่อทรัพยากรทางทะเล 2) แบบสอบถามความตระหนักรู้เกี่ยวกับปัญหาขยะที่ส่งผลกระทบต่อทรัพยากรทางทะเลจากเยาวชนกลุ่มเป้าหมาย ซึ่งกำลังศึกษาในระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย จำนวน 30 คน ก่อนการรับชมผลงานนาฏกรรม (Pre-test) และจะมีการทำแบบสอบถามอีกครั้งหลังจบผลงานนาฏกรรม (Post-test) โดยผู้วิจัยได้นำเครื่องมือที่ผ่านการพิจารณาประเมินจากด้านนาฏศิลป์ 1 คน ผู้ทรงคุณวุฒิด้านสิ่งแวดล้อม 1 คน และผู้ทรงคุณวุฒิด้านการวิจัยและสถิติ 1 คน เพื่อหาค่าความเที่ยงตรง โดยต้องมีค่าเฉลี่ยตั้งแต่ 0.50 - 1.00 และให้ค่าไม่ต่ำกว่า 0.5 พบว่า คุณภาพของเครื่องมือแบบสอบถามการวิจัยเชิงสร้างสรรค์ เรื่อง คน-ขยะ-ทะเล มีค่าความเที่ยงตรงอยู่ในระดับ 0.66 ซึ่งแบบสอบถามมีความเหมาะสมและสามารถนำไปใช้ในการเก็บข้อมูลได้ตามกระบวนการวิจัย

8) ผู้วิจัยจัดทำสูจิบัตรที่มีเนื้อหาเชิงวิชาการ ผลงานสร้างสรรค์ และรูปเล่มการวิจัยนำเสนอต่อผู้ทรงคุณวุฒิ ด้านนาฏกรรม ด้านดุริยางคศิลป์ ด้านทัศนศิลป์ และด้านภาษาการสื่อสารเพื่อพิจารณาประเมินคุณภาพ โดยมีผู้ทรงคุณวุฒิจำนวน 10 คน ดังรายละเอียดต่อไปนี้

8.1) ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. เฉลิมชัย ภิมย์รักษ์

อาจารย์ภาควิชานาฏศิลป์ วิทยาลัยนาฏศิลป์อ่างทอง สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ กระทรวงวัฒนธรรม

8.2) ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. มณีนสา วศินารมณ

หัวหน้ากลุ่มสาขาศิลปะการแสดง คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา

8.3) ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. วรณวิภา มัชฌมนันท์

รองผู้อำนวยการสถาบันวิจัยและส่งเสริมศิลปวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบุรี

8.4) ผู้ช่วยศาสตราจารย์ทัศนียา คัญทะชา

ประธานหลักสูตรนาฏศิลป์และการแสดง คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา

8.5) ผู้ช่วยศาสตราจารย์จิตสุภาวัฒน์ สาราญรัตน์

ประธานสาขาวิชานาฏศิลป์ศึกษา คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบุรี

- 8.6) ผู้ช่วยศาสตราจารย์ประวิทย์ ฤทธิบุญ
ผู้ช่วยคณบดีฝ่ายวิชาการและวิจัย คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี
- 8.7) ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. ปัทมาสน์ พิณนุกูล
ประธานสาขาวิชาศิลปะและการออกแบบ คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏภูเก็ต
- 8.8) ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. กรฤต นิลวานิช
อาจารย์สาขาวิชาดุริยางคศิลป์ตะวันตก คณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา
- 8.9) ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. รุ่งรัตน์ ทองสกุล
อาจารย์สาขาวิชาภาษาไทย คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏภูเก็ต
- 8.10) คุณสายชล ชั่งเชื้อ
ผู้อำนวยการส่วนบริหารทั่วไป สำนักงานทรัพยากรทางทะเลและชายฝั่งที่ 10

เมื่อผู้วิจัยดำเนินการนำผลงานนาฏกรรมเชิงสร้างสรรค์ พร้อมสูจิบัตรเชิงวิชาการและรูปเล่มการวิจัยเสนอต่อผู้ทรงคุณวุฒิพิจารณาประเมินคุณภาพผลงานด้านต่าง ๆ ตามกระบวนการวิจัยที่กำหนดไว้ในแผนงานในเบื้องต้นแล้ว จากนั้นผู้วิจัยได้นำผลงานนาฏกรรมเชิงสร้างสรรค์ไปใช้ต่อเยาวชนกลุ่มเป้าหมาย ได้แก่ โรงเรียนดาวรุ่งวิทยา โรงเรียนเทศบาลเมืองภูเก็ต และโรงเรียนเฉลิมพระเกียรติสมเด็จพระศรีนครินทร์ ภูเก็ต ในพระราชูปถัมภ์สมเด็จพระเทพรัตนราชสุดาฯ สยามบรมราชกุมารี เพื่อสอบถามความตระหนักการรับชมนาฏกรรม พร้อมทั้งบันทึกผลงานนาฏกรรมในรูปแบบ DVD เพื่อเผยแพร่ไปสู่เยาวชนในหน่วยงานการศึกษา หน่วยงานภาครัฐ ภาคเอกชน และภาคประชาชนได้นำผลการวิจัยไปใช้ประโยชน์ทั้งทางตรงและทางอ้อม อีกทั้งมีการเผยแพร่ผลงานนาฏกรรมผ่านทางระบบสารสนเทศเพื่อให้ผู้สนใจได้รับชมเป็นวงกว้าง ประกอบกับการจัดเสวนาและประชุมทางวิชาการเพื่อนำเสนอผลการวิจัยเชิงสร้างสรรค์สู่นักวิชาการและสาธารณชน

ผลการสร้างนาฏกรรม

“นาฏกรรม” ตามพจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2554 ได้ให้ความหมายว่านาฏกรรมคือ การละครหรือการฟ้อนรำ หรืองานเกี่ยวกับการรำ การเต้น การทำท่าหรือการแสดงที่ประกอบขึ้นเป็นเรื่องราว โดยนาฏกรรมที่ผู้วิจัยได้ให้นิยามไว้ในงานวิจัยเชิงสร้างสรรค์ฉบับนี้ได้หมายถึง การสร้างสรรค์นาฏกรรมในรูปแบบของละครเวทีแนวแฟนตาซี โดยมีจุดมุ่งหมายเพื่อการปลูกฝังจิตสำนึกของเยาวชนต่อการพัฒนาคุณภาพชีวิตด้านสิ่งแวดล้อม ซึ่งมีเนื้อหาเกี่ยวกับปัญหาขยะที่ส่งผลกระทบต่อสิ่งแวดล้อม ทรัพยากรทางทะเลและสุขภาพร่างกายของมนุษย์ โดยใช้หลักแนวคิดการสร้างสรรค์ผลงานนาฏกรรมในรูปแบบของละคร มีการกำหนดแนวคิด องค์ประกอบ และรูปแบบอื่น ๆ ดังที่ มีทนี รัตติน กล่าวว่าการสร้างละคร ผู้กำกับจะเป็นศูนย์กลางในการประสานระหว่างผู้ประพันธ์บทละคร ผู้แสดง ผู้ออกแบบฉาก แสง เสียง ผู้ควบคุมฝ่ายเทคนิคต่าง ๆ และผู้ชมให้มองเป็นเอกภาพเดียวกัน อีกทั้งผู้กำกับการแสดงละครเป็นทั้งศิลปินผู้ตีความ (Interpretative Artist) และศิลปินผู้สร้าง (Creative Artist) ในด้านที่เป็นศิลปินผู้ตีความนั้น ผู้กำกับจะถ่ายทอดความคิด ความรู้สึกและอารมณ์ของตัวละคร และเรื่องราวที่ปรากฏในบทละคร (Rattanan, 2003, p. 34 - 35)

การใช้นาฏกรรมเพื่อพัฒนาคุณภาพชีวิตด้านสิ่งแวดล้อมเป็นแนวทางหนึ่งที่สามารถนำเสนอสภาพปัญหาขยะในสังคมไทยที่ส่งผลกระทบต่อสิ่งแวดล้อมและทรัพยากรทางทะเลผ่านการละคร โดยมีการสอดแทรกสาระความรู้ในการปลูกฝังจิตสำนึกผสมผสานกับหลักแนวคิดของนาฏกรรม เช่น การกำหนดโครงเรื่องให้สอดคล้องกับสภาพปัญหาด้านสิ่งแวดล้อม การสื่อสารของตัวละครด้วยสาระสำคัญเพื่อสร้างความตระหนักรู้ และการสร้างองค์ประกอบศิลป์ในด้านต่าง ๆ ให้สอดคล้องกับบริบทเชิงพื้นที่ เพื่อให้ผู้ชมได้เกิดความเข้าใจและนำสาระความรู้จากการชมนาฏกรรมไปประยุกต์ใช้ต่อการดำเนินชีวิตในสังคมไทย โดยกำหนดแนวคิดการสร้างนาฏกรรมให้สอดคล้องกับสภาพจริงในแหล่งท่องเที่ยวที่ได้รับความนิยมจากนักท่องเที่ยวชาวไทยและชาวต่างชาติติดอันดับของทะเลจังหวัดภูเก็ต ได้แก่ หาดป่าตอง หาดกะรนและหาดราไวย์ ซึ่งจากการสังเกต พบว่าบริเวณชายหาดและพื้นที่น้ำตื้นเกิดปัญหาการทิ้งขยะจากการค้าขายและกิจกรรมนันทนาการทางทะเล ส่งผลให้ชายหาดและทะเลมีปริมาณขยะลอยอยู่บนผิวน้ำสะสมอยู่ในจำนวนมาก โดยเฉพาะขยะพลาสติกขนาดใหญ่หรือไมโครพลาสติก (เศษขยะพลาสติกที่ย่อยสลายยาก) ขวดน้ำ ก้นบุหรี่ หรือกล่องโฟม เป็นต้น จากการศึกษาภาคสนามประกอบกับการให้ข้อมูลในเชิงวิชาการจากการสัมภาษณ์ สายชล ชั่งเชื้อ (Changchouea, 2021, interview) ผู้อำนวยการส่วนบริหารทั่วไป สำนักงานทรัพยากรทางทะเลและชายฝั่งที่ 10 ได้ให้ข้อมูลว่าทรัพยากรทางทะเลที่เกิดผลกระทบมากที่สุดคือ สัตว์ในท้องทะเลอันดามัน เช่น โลมาสายพันธุ์พื้นทางที่สูญพันธุ์ไปแล้วเมื่อไม่กี่ปีที่ผ่านมา อีกทั้งพะยูนมาเรียม และเต่ามะเฟืองที่ได้รับผลกระทบจากปัญหาขยะ รวมถึงเต่าทะเล พะยูน โลมาและวาฬจำนวนมาก ซึ่งเป็นดัชนีชี้วัดความสมบูรณ์ของระบบนิเวศมีแนวโน้มการเกยตื้นเพิ่มขึ้น โดยจากผลสำรวจ 3 ปีย้อนหลังพบว่าจำนวนสัตว์ทะเลเกยตื้นเฉลี่ยปีละ 400 ตัว แบ่งเป็นเต่าทะเลร้อยละ 54 โลมาและวาฬร้อยละ 41 และพะยูนร้อยละ 5 เนื่องจากขยะพลาสติกเป็นสาเหตุหนึ่งที่ทำให้สัตว์ทะเลเหล่านี้จบชีวิตลง

จากแนวความคิดข้างต้นผู้วิจัยจึงได้นำสภาพปัญหาจากการดำเนินงานภาคสนามและการให้ข้อมูลหลายประเด็นมาเป็นแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์องค์ประกอบนาฏกรรม และเป็นแนวทางกำหนดเค้าโครงเรื่องในรูปแบบละครเวทีแนวแฟนตาซี เพื่อให้เกิดความเหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมายซึ่งเป็นเยาวชนระดับมัธยมศึกษาตอนปลายในจังหวัดภูเก็ต อีกทั้งมีการสร้างฉากขึ้นจากวัสดุธรรมชาติ เครื่องจักสานและขยะเหลือใช้ โดยมีระยะเวลาแสดง 45 นาที และมีการสอดแทรกสาระสำคัญไว้ในดำเนินเรื่อง โดยสามารถอธิบายตามกระบวนการสร้างนาฏกรรมออกเป็น 5 หัวข้อหลัก ดังรายละเอียดต่อไปนี้

แนวคิด

ปัจจุบันเกาะภูเก็ตเป็นเมืองศูนย์กลางด้านเศรษฐกิจและเป็นเมืองยุทธศาสตร์ที่สำคัญด้านการท่องเที่ยวในระดับประเทศ มีการพัฒนาและเกิดความเจริญเติบโตอย่างรวดเร็ว รวมทั้งระบบเศรษฐกิจในเมืองภูเก็ตมีแหล่งประกอบการเพิ่มขึ้นเรื่อย ๆ และขนานนามว่าเป็นจังหวัดที่มีหมู่เกาะสวยงามติดอันดับต้นของเอเชีย จึงทำให้นักท่องเที่ยวชาวไทยและชาวต่างชาติเดินทางมายังเกาะภูเก็ตในจำนวนที่เพิ่มขึ้นทุกปี จากสื่อแหล่งข้อมูลเทคโนโลยีสารสนเทศและข่าวสารต่าง ๆ ได้กล่าวถึงสภาพปัจจุบันที่เกาะภูเก็ตและแหล่งทรัพยากรทางทะเลชายฝั่งกำลังประสบปัญหาด้านสิ่งแวดล้อมจากปริมาณขยะเพิ่มขึ้นอย่างต่อเนื่อง ซึ่งอาจก่อให้เกิดปัญหาอื่น ๆ ตามมาอีกมากมาย เช่น ปัญหาขยะตกค้างบดบังทัศนียภาพและส่งผลกระทบต่อสัตว์ทะเล สิ่งแวดล้อมและสุขภาพประชาชน จากการสัมภาษณ์

สาวิตร พงศ์วัชร (Pongvat, 2021, interview) ครูภูมิปัญญาไทยด้านศิลปกรรมและผู้ทรงคุณวุฒิด้านศิลปะการแสดง ได้ให้ข้อเสนอแนะเกี่ยวกับการกำหนดแนวคิดในการสร้างสรรค์นาฏกรรมว่า เนื่องจากกลุ่มเป้าหมายการชมนาฏกรรมเป็นเยาวชน ดังนั้นรูปแบบของนาฏกรรมควรจะมีมุ่งหมายไปในรูปแบบของละครที่ไม่เกิดเบื่อหน่าย แต่สามารถสะท้อนปัญหาด้านสิ่งแวดล้อมได้เป็นอย่างดี ซึ่งปัญหาสิ่งแวดล้อมดังกล่าวควรระบุให้สอดคล้องกับบริบทของท้องถิ่น นั่นคือปัญหาสิ่งแวดล้อมทางทะเลเป็นประเด็นสำคัญ โดยเชื่อมโยงไปถึงเรื่องราวประวัติศาสตร์ที่เป็นแผ่นดินแห่งความอุดมสมบูรณ์แล้วสะท้อนไปสู่ภูเก็และพื้นที่ฝั่งอันดามันยุคปัจจุบัน

ดังนั้น ผู้วิจัยจึงเล็งเห็นความสำคัญในการใช้นาฏกรรมมาเป็นเครื่องมือเพื่อเป็นการสื่อสารข้อมูลที่ปรากฏขึ้นจริงในสังคมมาจัดสร้างขึ้นในรูปแบบของละครเวทีแนวแฟนตาซีเพื่อให้เหมาะสมกับเยาวชนกลุ่มเป้าหมาย โดยมีจุดมุ่งหมายเพื่อการปลูกฝังจิตสำนึกและสร้างความตระหนักรู้ให้กับเยาวชน ตลอดจนภาคประชาชนได้เข้าใจถึงสภาพปัญหาขยะที่ส่งผลกระทบต่อสิ่งแวดล้อม ทรัพยากรทางทะเล การท่องเที่ยวและคุณภาพชีวิตมนุษย์ในฝั่งอันดามันของประเทศไทยและได้รับความบันเทิงควบคู่กับคติสอนใจ ซึ่งมีความสอดคล้องกับ แผนแม่บทการบริหารจัดการขยะมูลฝอยของประเทศ พ.ศ. 2559 - พ.ศ. 2564 กล่าวถึงปัญหาขยะพลาสติกชนิดต่าง ๆ ล้นเมือง โดยพบว่าขยะทะเลเป็นปัญหาระดับโลกที่ก่อให้เกิดมลภาวะและสาเหตุโดยตรงให้สัตว์ทะเลหายากเสียชีวิต ซึ่งขณะนี้มีกำหนดนโยบายในการจัดการขยะ รวมถึงมาตรการลดเลิกและการรณรงค์เพื่อร่วมมือกันกำจัดหรือลดจำนวนขยะลงและหันมาเลือกใช้วัสดุที่เป็นมิตรต่อสิ่งแวดล้อม โดยการกำหนดให้มีส่วนร่วมจากทุกภาคส่วนทั้งภาครัฐ เอกชน ประชาสังคม มุ่งสู่การแก้ไขปัญหาขยะอย่างยั่งยืน ได้แก่ การนำขยะมูลฝอยกลับมาใช้ซ้ำให้เกิดประโยชน์ใหม่ การเลิกใช้บรรจุภัณฑ์พลาสติกและโฟม การไม่ทิ้งขยะลงในท้องทะเลและที่สาธารณะ (Total Solid Waste Disposal Center Phuket, 2019, p. 4)

รูปแบบนาฏกรรมเรื่อง คน-ขยะ-ทะเล

ผู้วิจัยได้กำหนดรูปแบบนาฏกรรมเชิงสร้างสรรค์เรื่อง คน-ขยะ-ทะเล ในรูปแบบละครเวทีแนวแฟนตาซี โดยจัดแสดงภายในโรงละครที่มีระบบแสง เสียงและสื่อผสมในด้านต่าง ๆ อีกทั้งมีการสร้างสรรค์บทละคร เนื้อร้อง ทำนอง เพลง เครื่องแต่งกาย อุปกรณ์ประกอบการแสดง ฉากและองค์ประกอบศิลป์ด้านต่าง ๆ ขึ้นใหม่ เพื่อให้เหมาะสมกับเยาวชนกลุ่มเป้าหมาย เน้นความสนุกสนานและสาระความรู้เกี่ยวกับปัญหาขยะที่ส่งผลกระทบต่อสิ่งแวดล้อม โดยมีเนื้อหาในการปลูกฝังจิตสำนึกและการตระหนักรู้ถึงคุณภาพชีวิตมนุษย์ด้านสิ่งแวดล้อมที่ได้รับผลกระทบจากปัญหาขยะในท้องทะเลไทย

การดำเนินเรื่อง

ผู้วิจัยได้นำปัญหาขยะที่เกิดผลกระทบกับสิ่งแวดล้อมและทรัพยากรทางทะเลมาเป็นกรอบแนวคิดในการสร้างสรรค์นาฏกรรมซึ่งเป็นปัญหาสำคัญในระดับมหภาค โดยสามารถอธิบายลำดับการสร้างสรรค์นาฏกรรมออกเป็น 5 ฉาก ดังรายละเอียดต่อไปนี้

1) ฉากที่ 1 ปฐมบท (การนำเสนอเรื่องราวเกี่ยวกับการดำรงชีวิตของมนุษย์และสาเหตุของการเกิดปัญหาขยะที่ปรากฏในสังคมไทยในรูปแบบภาพนิ่งผสมผสานกับระบบแสงประกอบเสียงบรรยาย)



ภาพที่ 1 ละครเวทีแนวแฟนตาซีเรื่อง คน-ขยะ-ทะเล ฉากที่ 1 ปฐมบท
Note From: © Wikrom Krungkaeo 24/03/2021

2) ฉากที่ 2 มหัศจรรย์ทะเลไทย (การนำเสนอความอุดมสมบูรณ์ของสิ่งแวดล้อมและทรัพยากรใต้ท้องทะเลอันดามัน ด้วยการใช้ระบบแสง Back Light)



ภาพที่ 2 ละครเวทีแนวแฟนตาซีเรื่อง คน-ขยะ-ทะเล ฉากที่ 2 มหัศจรรย์ทะเลไทย
Note From: © Wikrom Krungkaeo 24/03/2021

3) ฉากที่ 3 เพชฌฆาตโลกสี่คราม (การนำเสนอเรื่องราวของมนุษย์ชาติจิตสำนึกต่อการอนุรักษ์สิ่งแวดล้อมทางทะเล โดยการทำลายทรัพยากรธรรมชาติ สิ่งแวดล้อมและสัตว์ทะเลด้วยการทิ้งขยะลงในทะเลอันดามัน)



ภาพที่ 3 ละครเวทีแนวแฟนตาซีเรื่อง คน-ขยะ-ทะเล ฉากที่ 3 เพชฌฆาตโลกสี่คราม

Note From: © Wikrom Krungkaeo 24/03/2021

4) ฉากที่ 4 สูญสิ้น (การนำเสนอเรื่องราวผลกระทบจากปัญหาขยะพลาสติกที่ส่งผลให้เกิดการทำลายทรัพยากรธรรมชาติเกิดความเสื่อมโทรม อีกทั้งส่งผลให้สัตว์ท้องทะเลเกิดการเจ็บป่วย มีบาดแผลและล้มตาย)



ภาพที่ 4 ละครเวทีแนวแฟนตาซีเรื่อง คน-ขยะ-ทะเล ฉากที่ 4 สูญสิ้น ช่วงที่ 1 (สัตว์ล้มตาย)

Note From: © Wikrom Krungkaeo 24/03/2021

5) ฉากที่ 5 ภาพสะท้อน (การบอกเล่าเรื่องราวภัยร้ายจากขยะพลาสติกที่สะท้อนกลับมาทำลายคุณภาพชีวิตมนุษย์)



ภาพที่ 5 ละครเวทีแนวแฟนตาซีเรื่อง คน-ขยะ-ทะเล ฉากที่ 5 ภาพสะท้อน (ปิดฉาก)

Note From: © Wikrom Krungkaeo 24/03/2021

ตัวละคร

ผู้วิจัยกำหนดตัวละคร ออกเป็น 2 ประเภท คือ 1) ตัวละครหลัก สร้างขึ้นจากการศึกษาข้อมูลทางประวัติศาสตร์เกี่ยวกับนักเดินเรือต่างเชื้อชาติและมีคุณูปการด้านต่าง ๆ ในจังหวัดฝั่งอันดามัน อีกทั้งการกำหนดบทบาทของตัวละครโดยใช้คุณลักษณะเรื่องคุณธรรม จริยธรรมพื้นฐานในสังคมไทย 5 ประการ และ 2) ตัวละครสัตว์ที่ได้รับผลกระทบจากปัญหาขยะทะเลและกำลังสูญพันธุ์ ดังรายละเอียดต่อไปนี้

ตารางที่ 1 รายละเอียดตัวละครหลัก นาฏกรรมเชิงสร้างสรรค์เรื่อง คน-ขยะ-ทะเล

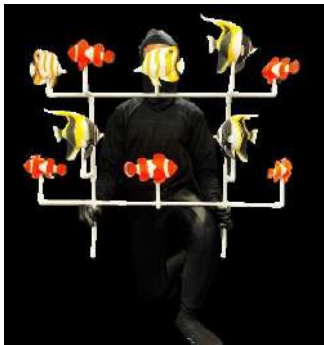
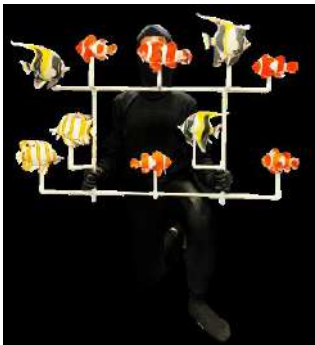
รายละเอียดตัวละครหลัก	รูปภาพตัวละคร
ภักดี (ความซื่อสัตย์) ตัวละครเพศชาย ชาวไทยพื้นถิ่นภูเก็ต ผู้มีความรักและหวงแหนแผ่นดินถิ่น เป็นผู้มีความรู้ ความเชี่ยวชาญและรอบรู้ในเรื่องการประกอบอาชีพด้านการประมง มีความประพฤติที่จริงจัง ไม่เอนเอียง ไม่คดโกง	

Note From: © Wikrom Krungkaeo 24/03/2021

ตารางที่ 1 รายละเอียดตัวละครหลัก นาฏกรรมเชิงสร้างสรรค์เรื่อง คน-ขยะ-ทะเล (ต่อ)

รายละเอียดตัวละครหลัก	รูปภาพตัวละคร
จิ้นลู่ (การมีวินัย) ตัวละครเพศชาย ชาวจีนฮกเกี้ยน ผู้มีความเชี่ยวชาญด้านการพาณิชย์ มีความยุติธรรม มีความอดทน ความเพียร มีวินัย ยึดมั่นที่จะปฏิบัติตนในกรอบของขนบธรรมเนียม จารีตประเพณี มีระเบียบแบบแผนมีความสามัคคี	
บานัน (ความเสียสละ) ตัวละครเพศชาย ชาวมลายู ผู้มีความเชี่ยวชาญการประกอบอาชีพช่างไม้ การต่อเรือ มีความเสียสละเพื่อส่วนรวมให้แก่สาธารณะโดยไม่หวังผลตอบแทนและเป็นผู้มีจิตอาสา	
รักชน (การอนุรักษ์) ตัวละครเพศชาย ชาวอินเดีย ผู้มีความชื่นชอบสิ่งแวดล้อมและทรัพยากรธรรมชาติ เป็นผู้มีความรักและห่วงหาพันต่อการใช้ทรัพยากรอย่างคุ้มค่าและเกิดประโยชน์ มีอุปนิสัยโอบอ้อมอารี เชี่ยวชาญด้านการปรุงอาหาร	
พีเซียส (ความพอเพียง) ตัวละครเพศชาย ชาวโปรตุเกส ผู้มีความเชี่ยวชาญด้านการเดินเรือ มีสติปัญญาเฉลียวฉลาด มีวิสัยทัศน์กว้างไกล และเป็นคนมัธยัสถ์พอเพียง มีเหตุผลในการตัดสินใจ มีความรอบคอบ มีจินตนาการและความคิดสร้างสรรค์	

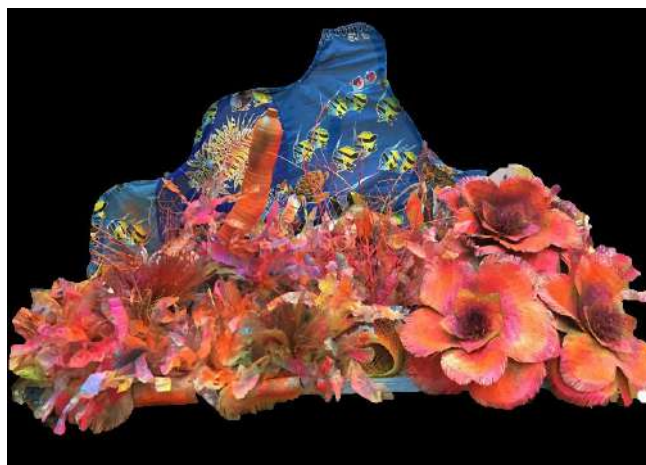
ตารางที่ 2 รายละเอียดตัวละครตัวละครสัตว์ที่ได้รับผลกระทบจากปัญหาขยะทะเลและกำลังสูญพันธุ์

รายละเอียดตัวละคร	ตัวละครสัตว์อุดมสมบูรณ์	ตัวละครสัตว์ได้รับผลกระทบ
หุ่นปลาโลมากลไกเชิดชักแบบหนังตะลุง		
หุ่นปลาพะยูนกลไกเชิดชักแบบหนังตะลุง		
หุ่นเต่ามะเฟืองกลไกเชิดชักแบบหนังตะลุง		
หุ่นฝูงปลาสวยงาม		

การสร้างฉาก

ผู้วิจัยได้กำหนดแนวคิดในการสร้างฉากประกอบการแสดงเพื่อให้สอดคล้องกับแผนยุทธศาสตร์และนโยบายการอนุรักษ์สิ่งแวดล้อมธรรมชาติ ตามนโยบายแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติฉบับที่ 12 ตามยุทธศาสตร์ที่ 4 การเติบโตที่เป็นมิตรกับสิ่งแวดล้อมเพื่อการพัฒนาอย่างยั่งยืน ในด้านการส่งเสริมการผลิตและการใช้ทรัพยากรที่เป็นมิตรกับสิ่งแวดล้อมเพื่อลดมลพิษและลดผลกระทบต่อสุขภาพของประชาชนและระบบนิเวศ โดยใช้วัสดุที่สามารถย่อยสลายได้ ซึ่งเป็นผลิตภัณฑ์ชุมชนในท้องถิ่นภาคใต้ฝั่งทะเลอันดามัน เช่น ผ้าบาติก งานจักสาน เสื่อกระจูดและกระดาดซา อีกทั้งการนำขยะพลาสติกเหลือใช้จากโครงการ ขยะ (เพื่อ) สังคม มาพัฒนาขึ้นเป็นฉากปะการังทั้งในรูปแบบฉากปะการังอุดมสมบูรณ์และเสื่อมโทรม

จากการสัมภาษณ์ ปัทมาสน์ พินนุกุล (Pinnukul, 2021, interview) ประธานสาขาวิชาทัศนศิลป์ มหาวิทยาลัยราชภัฏภูเก็ต ได้ให้ข้อเสนอแนะเกี่ยวกับการกำหนดสีฉากละครว่า การใช้หลักของสีม่วงผสมน้ำเงินจะสื่ออารมณ์ของฉากให้เกิดความเศร้าหมอง เกิดความเจ็บปวดและบอบช้ำ ซึ่งสามารถนำไปใช้เป็นแนวคิดในการสร้างฉากปะการังรูปแบบเสื่อมโทรม ในส่วนของฉากอุดมสมบูรณ์ควรใช้สีโทนร้อน เช่น สีส้มพู สีเหลือง สีเขียวอ่อน เนื่องจากละครเป็นรูปแบบแฟนตาซีควรกำหนดหลักทัศนศิลป์ให้มีลักษณะเกินความเป็นจริงจะส่งเสริมให้องค์ประกอบฉากเมื่อกระทบแสงไฟมีมิติมากขึ้น



ภาพที่ 6 ฉากปะการังและดอกไม้ทะเลในรูปแบบอุดมสมบูรณ์

Note From: © Wikrom Krungkaeo 24/03/2021



ภาพที่ 7 ฉากปะการังและดอกไม้ทะเลในรูปแบบสื่อมัลติมีเดีย

Note From: © Wikrom Krungkaeo 24/03/2021

การบันทึกข้อมูลและการเผยแพร่ผลงานนาฏกรรม

1. ผู้วิจัยได้จัดทำรูปแบบรายงานการวิจัยนาฏกรรมเชิงสร้างสรรค์ฉบับสมบูรณ์ ประกอบด้วยกระบวนการวิจัยจำนวน 5 บท โดยมีการอธิบายถึงหลักการและเหตุผลของการสร้างสรรค์ การทบทวนแนวคิด และวรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง ระเบียบวิธีดำเนินการสร้างสรรค์ การสร้างสรรค์ละครเวทีแนวแฟนตาซี เรื่อง คน-ขยะ-ทะเล และการสรุปผลการสร้างนาฏกรรมและข้อเสนอแนะตามลำดับ
2. ผู้วิจัยได้ออกแบบและจัดทำสื่อบันทึกที่มีเนื้อหาเชิงวิชาการ โดยมีรูปภาพที่เกี่ยวข้องกับผลงานนาฏกรรมเชิงสร้างสรรค์เรื่อง คน-ขยะ-ทะเล เพื่อให้ผู้ชมกลุ่มเป้าหมายได้รับทราบถึงข้อมูลเชิงวิชาการ แนวคิดและกระบวนการจัดสร้างนาฏกรรม
3. ผู้วิจัยดำเนินการบันทึกผลงานนาฏกรรมในรูปแบบของ DVD เพื่อเผยแพร่ผลงานไปสู่กลุ่มเยาวชน หน่วยงานภาครัฐภาคเอกชนและภาคประชาชน นอกจากนี้นาฏกรรมเชิงสร้างสรรค์เรื่อง คน-ขยะ-ทะเล ยังมีการเผยแพร่ผลงานนาฏกรรมผ่านทางระบบสารสนเทศ เพื่อให้ผู้สนใจได้รับชมเป็นวงกว้าง ตลอดจนการจัดเสวนาทางวิชาการเพื่อถ่ายทอดองค์ความรู้สู่ผู้สนใจวิชาการนิสิต นักศึกษาเพื่อเป็นแนวทางในการนำผลงานวิจัยไปใช้ประโยชน์ทั้งทางตรงและทางอ้อม

จากแนวทางการสร้างนาฏกรรมเชิงสร้างสรรค์เรื่อง คน-ขยะ-ทะเล เพื่อการปลูกฝังจิตสำนึกของเยาวชนต่อการพัฒนาคุณภาพชีวิตด้านสิ่งแวดล้อมในรูปแบบละครเวทีแนวแฟนตาซี เพื่อให้เกิดความเหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมายซึ่งเป็นเยาวชนระดับมัธยมศึกษาตอนปลายในจังหวัดภูเก็ต จำนวน 30 คน โดยนำสภาพปัญหาขยะพลาสติกที่ส่งผลกระทบต่อสิ่งแวดล้อม ทรัพยากรทางทะเลและสุขภาพของมนุษย์มาเป็นเค้าโครงเรื่อง บทละคร เนื้อร้อง และมีการสร้างทำนองดนตรี อุปกรณ์การแสดง และเครื่องแต่งกาย อีกทั้งมีการสร้างฉากขึ้นจากวัสดุธรรมชาติ

เครื่องจักสานและขยะเหลือใช้ โดยมีการสอดแทรกสาระสำคัญไว้ในการดำเนินเรื่อง ซึ่งผู้วิจัยสามารถแสดงตารางการสื่อความหมายและสาระสำคัญในการสื่อสารความหมายไปยังผู้ชมให้เกิดความตระหนักรู้ โดยยกตัวอย่างส่วนที่สำคัญ ดังรายละเอียดต่อไปนี้

ตารางที่ 3 การสื่อความหมายในนาฏกรรมและสาระสำคัญเพื่อสร้างความตระหนักรู้ผู้ชม

การสื่อความหมายที่ปรากฏในนาฏกรรม	สาระสำคัญเพื่อสร้างความตระหนักรู้ผู้ชม
บทบรรยาย “วันนี้สังคมไทยกำลังตกอยู่ในสภาพปัญหาขยะล้นเมือง ส่งผลให้ทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อมเกิดความเสื่อมโทรม ทุกสรรพสัตว์ในท้องทะเลต้องมารับกรรม เจ็บปวดทรมานและล้มตายลงในที่สุด อาจเป็นเพราะด้วยความรู้เท่าไม่ถึงการณ์ หรือด้วยความตั้งใจในการ กระทำของผู้ไร้จิตสำนึกและขาดคุณธรรมด้วยการทิ้งขยะลงทะเลและที่สาธารณะ ส่งผลต่อการทำลายสิ่งแวดล้อมและทรัพยากรธรรมชาติ ซึ่งเป็นภัยเงียบที่กำลังเกิดขึ้นกับสังคมไทย”	จากเนื้อความสามารถสื่อความหมายให้เห็นว่าปัญหาขยะที่เกิดขึ้นในสังคมไทยอาจจะเกิดขึ้นด้วยความรู้เท่าไม่ถึงการณ์หรือความตั้งใจของมนุษย์ ซึ่งส่งผลเสียต่อสิ่งแวดล้อมและทรัพยากรทางทะเลและชายฝั่ง นอกจากนี้ยังมองภาพไปถึงในอนาคตว่าหากมนุษย์ยังละเลยต่อการให้ความสำคัญต่อสิ่งแวดล้อม ผลสุดท้ายสิ่งที่จะเกิดขึ้นอาจจะเป็นภัยร้ายต่อร่างกายมนุษย์ทรุดโทรมไปตามกาลเวลา และผลกระทบต่อการทำลายประเทศชาติ
การสื่อความหมายผ่านการเจรจาของตัวละคร “ทั้ง ๆ ไปเถอะ สิ่งแวดล้อมจะเสียหายไปสักเท่าไรกันเชียว แคขยะเพียงไม่กี่ชิ้น อย่าทำเรื่องเล็กให้เป็นเรื่องใหญ่เลย” “ทุกคนจะทำแบบนี้ไม่ได้นะ ครั้งที่ผ่านมายังทำลายท้องทะเลกันไม่พอหรืออย่างไร แม้ว่าครั้งที่ผ่านมาระเคยทำผิดพลาดไปแล้ว พวกเราก็กกลับมาแก้ตัวใหม่ได้ หากทุกคนยังคิดที่จะเห็นแก่ตัวกันอยู่แบบนี้ ระวังเถอะสักวันหนึ่งทรัพยากรธรรมชาติจะเสื่อมโทรม สุดท้ายจะไม่มีไว้ให้พวกเราและลูกหลานได้ใช้สอย”	จากการเจรจาของตัวละคร เป็นการสื่อสารไปยังผู้ชมให้เกิดจิตสำนึกในการไม่ทิ้งขยะลงในถิ่นที่อยู่อาศัยของตนเอง หรือในขณะเดินทางไปท่องเที่ยวในที่สาธารณะต่าง ๆ อีกทั้งเป็นการสื่อความหมายและสาระสำคัญที่ถ่ายทอดไปสู่ผู้ชม ในประเด็นเรื่องปัญหาขยะที่จะเกิดขึ้นในระดับท้องถิ่น เกิดการสะสมจนกลายเป็นปัญหาใหญ่ในระดับโลก โดยสาเหตุเนื่องมาจากความเห็นแก่ประโยชน์ส่วนตนมากกว่าส่วนรวม

ตารางที่ 3 การสื่อความหมายในนาฏกรรมและสาระสำคัญเพื่อสร้างความตระหนักรู้ผู้ชม (ต่อ)

การสื่อความหมายที่ปรากฏในนาฏกรรม	สาระสำคัญเพื่อสร้างความตระหนักรู้ผู้ชม
การสื่อความหมายผ่านอุปกรณ์การแสดง การสร้างตัวละครหุ่นสัตว์ทะเลในลักษณะร่างกายเสื่อมโทรม ลำตัวเต็มไปด้วยบาดแผล อีกทั้งมีขยะพลาสติกผูกมัดไว้บริเวณลำตัว มือ และเท้า บริเวณปากคาบขยะพลาสติก เนื่องจากคิดว่าเป็นเศษอาหารที่สามารถบริโภคได้ อีกทั้งการเคลื่อนไหวของตัวละครหุ่นสัตว์ในลักษณะไร้เรี่ยวแรงด้วยการบาดเจ็บร่างกาย	การสร้างตัวละครมีบาดแผลบริเวณลำตัว และการเคลื่อนไหวด้วยอาการเจ็บป่วย ไร้เรี่ยวแรง เป็นการสื่อสารความหมายที่ถ่ายทอดไปสู่ผู้ชม เพื่อให้เกิดความตระรู้ถึงปัญหาการทิ้งขยะ ที่ส่งผลกระทบต่อสัตว์ในท้องทะเลเจ็บป่วย ล้มตายและสูญพันธุ์ลงในที่สุด
การสื่อความหมายผ่านการสร้างฉาก การสร้างฉากด้วยวัสดุธรรมชาติ และขยะพลาสติก โดยใช้สีน้ำตาล สีดำ สีม่วงเข้ม สีเทา เพื่อให้สอดคล้องกับการเล่าเรื่องราวความสูญเสียของสิ่งแวดล้อมและทรัพยากรทางทะเล ด้วยปัญหาการทิ้งขยะลงในท้องทะเลและที่สาธารณะ	การสื่อความหมายด้วยการสร้างอุปกรณ์ประกอบฉากในรูปแบบเสื่อมโทรม เพื่อสะท้อนความรู้สึกของผู้ชมในการปรับเปลี่ยนพฤติกรรมไม่ทิ้งขยะลงในท้องทะเล ด้วยการให้ความสำคัญกับสิ่งแวดล้อมรอบตัว โดยใช้สีของฉากที่สื่อความหมายของความโศกเศร้าและส่งผลต่อความรู้สึกถึงการสูญเสีย
การสื่อความหมายผ่านบทกลอน “ท้องทะเลสีคราม เดียวนี้เปลี่ยนสีตามใจมนุษย์ สิ่งแวดล้อมงดงามผ่องผุด เกิดจุดเปลี่ยนไปตามกาลมรดกอันทรงคุณค่า หรือถึงคราต้องจางลี้ภัย ทรัพยากรแห่งอันดามัน ฤหัตถ์ความอัศจรรย์ดังล่ำลือ อย่าให้ถึงคราต้องสูญสิ้น วอนพี่น้องทั่วถิ่นช่วยกันรักษา สิ่งแวดล้อมที่ก่อเกิดมา ต้องใช้เวลานับหลายร้อยปี หรือเราคิดเพียงจะทำลาย ด้วยเพราะมันง่ายบนแผ่นดินนี้ คนรุ่นหลังเจ็บปวดทรมานเท่าทวี เพราะเมืองแห่งนี้ไร้ผู้มีศีลธรรม”	จากบทกลอนดังกล่าว เป็นการสื่อความหมายและนัยสำคัญที่ถ่ายทอดไปสู่ผู้ชมในการร่วมมือกันอนุรักษ์สิ่งแวดล้อมและทรัพยากรทางทะเล ด้วยการไม่ทิ้งขยะลงในท้องทะเลและที่สาธารณะ หากวันนั้นมนุษย์ทุกคนที่อาศัยในสังคมไทยต่างมองเห็นปัญหาสิ่งแวดล้อมเป็นเรื่องเล็ก ต่อไปภายภาคหน้าจะไม่สามารถมีสิ่งแวดล้อมและทรัพยากรทางทะเลที่สวยงาม ไว้ให้ลูกหลานได้ชื่นชม

ตารางที่ 3 การสื่อความหมายในนาฏกรรมและสาระสำคัญเพื่อสร้างความตระหนักรู้ผู้ชม (ต่อ)

การสื่อความหมายที่ปรากฏในนาฏกรรม	สาระสำคัญเพื่อสร้างความตระหนักรู้ผู้ชม
การสื่อความหมายผ่านการสนทนาของตัวละคร เพื่อสอดแทรกสาระความรู้ พีเชียส : เพราะขยะที่เราทิ้งมันเป็นขยะพลาสติกนะสิ ขยะพลาสติกแค่เพียงชิ้นเดียว ใช้เวลาถึง 450 ปีเชียวนะถึงจะย่อยสลายได้หมด เวลาผ่านไปหลายสิบปี ขยะเหล่านี้ก็จะกลายเป็นขยะไมโครชิ้นเล็ก ๆ จิ้นลู่ : แล้วเจ้าขยะไมโคร ไมโครอะไรนั่นอะ มันหายไปอยู่ที่ไหนละ มันก็คงจมอยู่ใต้ทะเลไปหมดแล้วละมั้ง หรือมันก็พัดไปกับกระแสน้ำเข้าชายฝั่งไปหมดแล้ว พีเชียส : ขยะชิ้นเล็ก ๆ ที่จิ้นลู่ว่ามันไม่ได้หายไปไหนหรอกทุกคน พวกสัตว์เล็กสัตว์น้อยก็กลืนกินเข้าไปคิดว่ามันเป็นเศษอาหาร จิ้นลู่ : แสดงว่าไม่ใช่เพียงแค่สัตว์และทรัพยากรทางทะเลที่ได้รับผลกระทบ ในอนาคตพวกเราและลูกหลานก็ได้รับผลกระทบด้วยใช่ไหม บานัน : แสดงว่าตอนนี้พวกเราก็กำลังกินเศษขยะที่เกิดจากความมั่งง่ายของพวกเราเองหรอ แล้วสุดท้ายผลกระทบนี้ก็กระทบต่อร่างกายของเราในภายภาคหน้าใช่ไหม	จากการเจรจาของตัวละครซึ่งเป็นสาระสำคัญในการถ่ายทอดความรู้ให้ผู้ชมได้รับทราบถึงปัญหาขยะพลาสติกที่ส่งผลกระทบต่อสิ่งแวดล้อมและยากต่อการย่อยสลาย โดยมีระยะเวลาอย่างน้อย 450 ปี ถึงจะย่อยสลายได้หมด ถึงแม้ว่าจะเกิดการย่อยสลายจากชิ้นใหญ่ และกลายเป็นขยะชิ้นเล็ก ๆ ที่จมลงอยู่ใต้ท้องทะเล เรียกว่า “ไมโครพลาสติก” เข้าไปสะสมอยู่ในร่างกายของอาหารทะเลที่มนุษย์บริโภคเข้าไปเป็นอาหาร ส่งผลต่อสุขภาพในระยะยาว นอกจากนี้ปัญหาขยะยังส่งผลกระทบต่อการทำลายประเทศชาติทั้งทางตรงและทางอ้อม เช่น ความเสื่อมโทรมของทรัพยากรทางทะเล ซึ่งจะกระทบไปสู่ธุรกิจการท่องเที่ยว และเชื่อมโยงไปสู่การเดินทางเข้าท่องเที่ยวทางทะเลของชาวไทยและชาวต่างชาติ

ตารางที่ 3 การสื่อความหมายในนาฏกรรมและสาระสำคัญเพื่อสร้างความตระหนักรู้ผู้ชม (ต่อ)

การสื่อความหมายที่ปรากฏในนาฏกรรม	สาระสำคัญเพื่อสร้างความตระหนักรู้ผู้ชม
การสื่อความหมายผ่านบทส่งท้าย เพื่อการปลุกฝังจิตสำนึก “ขอให้น้อง ๆ ทุกคนระลึกอยู่เสมอว่าหากเราทำสิ่งใดแล้วเกิดความผิดพลาดให้จำสิ่งนั้นเป็นบทเรียน” แล้วสัญญาว่าจะไม่ลงมือทำเป็นครั้งที่สอง ทุกคนจะต้องช่วยกันอนุรักษ์สิ่งแวดล้อมในบ้านเมืองตนเอง และจะไม่ทิ้งเศษขยะพลาสติก และขยะต่าง ๆ ลงในท้องทะเลอีกเป็นอันขาด” “ดูทางโน้นสิ พวกคุณเห็นภาพนั้นหรือไม่ หากวันนี้ทุกคนยังไม่เลิกใช้บรรจุภัณฑ์จากพลาสติกและทิ้งขยะลงในท้องทะเล อีกทั้งขาดการดูแลรักษาทรัพยากรธรรมชาติบนแผ่นดินที่คุณอาศัยอยู่นี้ผลสุดท้ายผู้ที่รับกรรมจะต้องกลับกลายเป็น “คุณ””	จากการเจรจาของตัวละครตั้งความขัดแย้ง เป็นการสื่อสารเพื่อการรณรงค์ให้ผู้ชมกลุ่มเป้าหมายและประชาชนทั่วไปเกิดความรัก ความหวงแหนในบ้านเมืองของตนเอง ด้วยการไม่ทำลายสิ่งแวดล้อมและทรัพยากรทางทะเลด้วยการทิ้งขยะลงในท้องทะเล และหลีกเลี่ยงการใช้บรรจุภัณฑ์จากพลาสติก และเกิดจิตสำนึกที่ดีต่อบ้านเมืองของตนเอง และการกล่าวถึงภาพสะท้อนจากปัญหาขยะที่มนุษย์ได้ลงมือทำลายสิ่งแวดล้อมและทรัพยากรทางทะเล ในที่สุดปัญหาขยะเหล่านั้นก็กลับกลายเป็นภาพสะท้อนย้อนกลับมาสู่ตัวมนุษย์ ส่งผลต่อสุขภาพร่างกาย อาจจะด้วยวิธีการบริโภคเป็นอาหารที่มีสารปนเปื้อนจากขยะพลาสติกเข้าไปสะสมอยู่ในร่างกายและหลุดโรยไปตามกาลเวลา

นอกจากนี้ ผู้วิจัยยังมีการประเมินคุณภาพผลงานนาฏกรรมจากผู้ทรงคุณวุฒิด้านนาฏกรรม ดุริยางคศิลป์ ทัศนศิลป์ ภาษาและการสื่อสาร สิ่งแวดล้อมและสาขาที่เกี่ยวข้องผ่านระบบเทคโนโลยีสารสนเทศ เมื่อพิจารณาเป็นรายประเด็นพบว่า ในประเด็นที่ 1 แนวทางการสร้างสรรค์นาฏกรรม โดยคิดเป็นร้อยละรวมทั้งสิ้น 97.50 ($\bar{x} = 4.88$) อยู่ในเกณฑ์ระดับมากที่สุด ในส่วนของประเด็นที่ 2 องค์ประกอบของการสร้างนาฏกรรม เรื่อง คน-ขยะ-ทะเล โดยคำนวณเป็นค่าร้อยละรวมทั้งสิ้น 92.50 ($\bar{x} = 4.63$) อยู่ในระดับมากที่สุด

เมื่อนำผลการประเมินคุณภาพผลงานนาฏกรรมเชิงสร้างสรรค์เรื่อง คน-ขยะ-ทะเล ทั้งสองประเด็นมาคำนวณรวมกันและแปลความหมายตามเกณฑ์ที่กำหนด สรุปได้ว่าผลการประเมินคุณภาพในภาพรวมจากผู้ทรงคุณวุฒิจำนวน 10 คน พบว่า คุณภาพผลงานนาฏกรรมเชิงสร้างสรรค์เรื่อง คน-ขยะ-ทะเล และองค์ประกอบในด้านต่าง ๆ คำนวณเป็นค่าเฉลี่ย 4.76 และอยู่ในระดับร้อยละ 95.00 โดยสามารถแปลค่าของคุณภาพผลงานอยู่ในระดับมากที่สุด ซึ่งสามารถนำไปเผยแพร่ให้กับหน่วยงานการศึกษา องค์กรภาครัฐ ภาคเอกชนและภาคประชาชนทั่วไปได้นำใช้ประโยชน์จากผลการวิจัยทั้งทางตรงและทางอ้อมโอกาสต่อไป

อภิปรายผลการสร้างนาฏกรรม

นาฏกรรมเพื่อพัฒนาคุณภาพชีวิตด้านสิ่งแวดล้อมนับว่าเป็นเครื่องมือในการสื่อสารเพื่อสร้างความตระหนักรู้สู่ผู้ชมด้วยหลักทฤษฎีสื่อสารการแสดง ผ่านโครงเรื่อง บทบาทตัวละคร ความคิดหรือแก่นเรื่อง การสนทนาหรือการเจรจา การถ่ายทอดอารมณ์ตัวละคร เนื้อร้อง ทำนองดนตรี อุปกรณ์ประกอบฉาก อุปกรณ์ประกอบการแสดง ระบบแสงและสาระสำคัญในด้านต่าง ๆ อีกทั้งการใช้ถ้อยคำที่ปรากฏในบทบรรยายเพื่อเป็นการเน้นย้ำให้ผู้ชมได้เล็งเห็นความสำคัญต่อการอนุรักษ์สิ่งแวดล้อม ซึ่งได้รับผลกระทบจากปัญหาขยะพลาสติกที่กำลังประเทศไทยเผชิญในระดับชาติ ดังที่ ถิรนนท์ อนวัชศิริวงศ์ และคณะ (Anawatsiriwong et al., 2004, p. 7) ได้อธิบายถึงความสัมพันธ์ระหว่างผู้รับสารกับผู้สื่อสารของการละครว่าผู้ดูหรือผู้รับสารกลุ่มเป้าหมายมีความสัมพันธ์กับผู้ส่งสาร (ผู้ประพันธ์บทละคร ผู้กำกับการแสดง ฝ่ายการแสดงต่าง ๆ นักแสดง) นอกจากนี้ ความสัมพันธ์ของผู้รับสารกับผู้ส่งสารล้วนมีอิทธิพลต่อการตีความออกมาได้ทั้งสิ้น โดยอาจกล่าวได้ว่า ศิลปะในฐานะการสื่อสารมีองค์ประกอบหลัก 4 ประการ ได้แก่ 1) การแสดงออก (Expression) 2) รูปแบบที่มีนัยสำคัญ (Significant form) 3) ความสัมพันธ์ระหว่างผู้รับสารกับผู้ส่งสาร (Relationship) ผ่านสื่อที่ผู้รับสารในลักษณะวัฒนธรรม (Culture) องค์ประกอบด้านการแสดงออก (อารมณ์) และ 4) องค์ประกอบด้านรูปแบบหรือประเภทของงาน ส่วนองค์ประกอบความสัมพันธ์ของผู้รับสารกับผู้ส่งสารด้านวัฒนธรรมเป็นการสื่อสารเชิงจินตคติ

ประเด็นสำคัญในการถ่ายทอดข้อมูลเพื่อให้ผู้ชมกลุ่มเป้าหมายได้เข้าถึงสาระสำคัญนั้นสามารถปฏิบัติด้วยหลายวิธีการ เช่น การเล่าเป็นนิทาน การปฏิบัติเป็นแบบอย่าง การบอกกล่าว การถ่ายทอดเป็นวรรณกรรม รวมถึงการถ่ายทอดเป็นนาฏกรรม เพื่อให้ผู้รับสารเกิดความรู้และความเข้าใจในประเด็นปัญหาเรียกว่า “แก่นเรื่อง” นาฏกรรมเป็นแนวทางหนึ่งที่สามารถถ่ายทอดสาระความรู้และความบันเทิงควบคู่ไปด้วยกันเพื่อเพิ่มอรรถรสในการรับชมและเกิดความสนใจมากยิ่งขึ้น โดย สุรพล วิรุฬห์รักษ์ อธิบายโดยสรุปความว่า นาฏยประดิษฐ์เป็นการสร้างสรรค์ผลงานที่ต้องมีความคิดอย่างเป็นระบบ มีการกำหนดแนวคิด รูปแบบและองค์ประกอบอื่น ๆ ให้ครอบคลุมเนื้อหาและสามารถคิดประยุกต์โดยมีวิธีการสร้างสรรค์ผลงานทั้งในจารีตเดิมหรือผสมผสานหลายจารีต โดยต้องอาศัยนักนาฏยประดิษฐ์ ซึ่งเป็นบุคคลที่ต้องมีความคิดสร้างสรรค์เหมือนกับนักประดิษฐ์ในสาขาอื่น ๆ คือมีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์สิ่งใหม่ ๆ ให้แปลกไปจากเดิมผสมผสานกับหลักปรัชญาและจินตนาการจนบรรลุตามเป้าหมายที่นักนาฏยประดิษฐ์ได้กำหนดทิศทางที่วางไว้ (Virunrak, 2000, p. 211 - 218)

การดำเนินงานวิจัยในลักษณะนี้มีความจำเป็นต้องศึกษาข้อมูลทางวิชาการ และการลงมือปฏิบัติ ทดลองสร้างสรรค์โดยใช้ศิลปะหลายแขนงมาบูรณาการเข้าด้วยกัน เช่น ด้านวรรณศิลป์ คือการแต่งบทละครและแต่งทำนองเพลง ด้านทัศนศิลป์ คือการออกแบบฉาก แสง และสีบนเครื่องแต่งกาย ด้านจิตรศิลป์ คือการสร้างภาพสมมูลและความสวยงามขององค์ประกอบบนพื้นที่การแสดง และด้านนาฏศิลป์ คือการออกแบบและสร้างสรรค์ลีลาการเคลื่อนไหว ท่วงท่ารำ และท่าเต้น เป็นต้น เพื่อนำเสนอภาพรวมของนาฏกรรมที่ผู้วิจัยได้กำหนดแนวคิดพร้อมทั้งการสอดแทรกคติคำสอนเพื่อปลูกฝังจิตสำนึกควบคู่กับความบันเทิงให้ผสมกลมกลืนภายใต้นาฏกรรมเชิงสร้างสรรค์เรื่อง คน-ขยะ-ทะเล โดยในแต่ละส่วนจะสอดแทรกสาระสำคัญไว้ในดำเนินเรื่องผ่านการสนทนา บทร้อง บทบรรยาย ทำนองเพลง หรือคำพูดทั้งท้ายของตัวละคร เพื่อกระตุ้นให้ผู้ชมให้เกิดความตระหนักรู้หรือ

เกิดการฉกฉวยอยู่เสมอ ซึ่งใช้วิธีการสร้างสรรค์นาฏกรรมที่มีการผสมหลายนาฏยาริต เช่น การแต่งบทเพลงประกอบ การแสดงในรูปแบบละครเวทีแนวแฟนตาซี การขับร้องบทเพลงในรูปแบบมิวสิกัลเพื่อสื่อความหมายถึงปัญหา ความเสื่อมโทรมของท้องทะเล การสร้างสรรค์หุ่นเชิดสัตว์ใต้ท้องทะเลในรูปแบบหุ่นแฟนตาซี หรือการสื่อสารบท เจรจาและแสดงอารมณ์ของตัวละครเพื่อเป็นคติเตือนใจในรูปแบบละครร้องและบทบรรยายแบบสมัยใหม่ เป็นต้น โดยปรากฏกลวิธีการสร้างสรรค์ออกเป็น 3 ลำดับคือ

- 1) ขั้นตอนการเตรียมการแสดง (Pre-Production) ซึ่งเริ่มจากการคัดเลือกบทละครหรือการเขียนบทละครขึ้นใหม่ การคัดเลือกตัวแสดง การกำกับการแสดง การออกแบบฉากและเครื่องแต่งกายการประชาสัมพันธ์ การจัดหา สถานที่ในการแสดง คัดเลือกตัวบุคคลและกำหนดฝ่ายต่าง ๆ เป็นต้น
- 2) ขั้นตอนการแสดง (Production) เป็นขั้นตอนของการสื่อสารโดยตรงระหว่างผู้แสดงกับผู้ชม ระยะเวลาในการทำงาน ขึ้นอยู่กับการกำหนดเวลาในการแสดง และจำนวนรอบในการแสดง
- 3) ขั้นตอนหลังการแสดง (Post-Production) เป็นขั้นตอนของการประเมินผลในการจัดแสดง คือ การประชุม สรุปงาน นำปัญหาที่พบเจอระหว่างการทำงานมาสรุปและประมวล รวมถึงการนำผลที่ได้รับจากการวิจารณ์และ ข้อเสนอแนะจากผู้ชมมาเป็นตรรกะนิวัติความสำเร็จ เพื่อเป็นแนวทางในการแก้ไขและพัฒนาการจัดสร้างละครใน ครั้งต่อไป

นอกจากนี้ การสื่อความหมายผ่านการแสดงที่ปรากฏในองค์ประกอบด้านต่าง ๆ ผู้วิจัยมีการทดสอบความตระหนักรู้ของเยาวชนกลุ่มเป้าหมายทั้งก่อนและหลังการชมนาฏกรรมด้วยระบบเทคโนโลยีสารสนเทศ (Google Drive) พบว่า ก่อนเยาวชนกลุ่มเป้าหมายชมนาฏกรรมมีความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับปัญหาขยะที่ส่งผลกระทบต่อทรัพยากรทางทะเลและสิ่งแวดล้อมอยู่ในระดับมาก ร้อยละ 73.42 ($\bar{x} = 3.67$) เมื่อชมนาฏกรรมจบพบว่า เยาวชนได้รับสาระความรู้ที่สอดแทรกอยู่ในนาฏกรรมและเกิดความความตระหนักรู้เรื่องทรัพยากรธรรมชาติ สิ่งแวดล้อมและสุขภาพร่างกายจากปัญหาการทิ้งขยะลงในที่สาธารณะและท้องทะเล ซึ่งมีค่าเฉลี่ยของคะแนนสูงขึ้นกว่าก่อนชมนาฏกรรมในระดับมากที่สุด ร้อยละ 90.33 ($\bar{x} = 4.52$) ผลปรากฏว่านาฏกรรมเชิงสร้างสรรค์เรื่อง คน-ขยะ-ทะเล เพื่อการปลูกฝังจิตสำนึกของเยาวชนต่อการพัฒนาคุณภาพชีวิตด้านสิ่งแวดล้อม ในรูปแบบละครเวทีแนวแฟนตาซี เวลาแสดง 45 นาที สามารถใช้เป็นแนวทางในการปลูกฝังจิตสำนึกและสร้างความตระหนักรู้ให้กับเยาวชนในด้านสิ่งแวดล้อมได้เป็นอย่างดี อีกทั้งเยาวชนสามารถนำสาระความรู้ที่ปรากฏในละครไปประยุกต์ใช้ในการดำรงชีวิตประจำวันได้อยู่ในเกณฑ์ระดับมากที่สุด ตามเป้าประสงค์ที่ผู้วิจัยได้ตั้งสมมุติฐานไว้

ตารางที่ 3 ผลการเปรียบเทียบความตระหนักรู้ก่อนและหลังการชมนาฏกรรมเรื่อง คน-ขยะ-ทะเล

การทดสอบ	ค่าเฉลี่ย ($\bar{x}$)	S. D.	ร้อยละ	การแปลความหมาย
ก่อนชมนาฏกรรม	3. 67	0. 96	73. 42	มาก
หลังชมนาฏกรรม	4. 52	0. 55	90. 33	มากที่สุด

ดังนั้น “นาฏกรรม” จึงเปรียบเสมือนเครื่องมือในการถ่ายทอดหลักแนวคิดและเนื้อหาเชิงปรัชญาผ่านผู้แสดง โดยนำหลักทฤษฎีด้านการสร้างสรรค์นาฏกรรม การละครและการสื่อสารการแสดงมาเป็นแนวทางในการกำหนดรูปแบบของละครเวทีในทุกองค์ประกอบ โดยเริ่มต้นจากการกำหนดแนวความคิด การออกแบบสร้างสรรค์และเทคนิคพิเศษ ไปจนถึงการดำเนินเรื่องและเสร็จสิ้นกระบวนการ ตามจุดมุ่งหมายที่สำคัญคือการใช้นาฏกรรมเพื่อพัฒนาคุณภาพชีวิตของเยาวชนให้เกิดความตระหนักรู้ต่อทรัพยากรทางทะเลและสิ่งแวดล้อม อีกทั้งสามารถนำสาระความรู้ที่ปรากฏในนาฏกรรมไปเป็นแนวทางในการดำเนินชีวิตได้ดียิ่งขึ้นต่อไป

ข้อเสนอแนะ

จากข้อมูลความคิดเห็นและข้อเสนอแนะสามารถสรุปและวิเคราะห์เนื้อหาเพื่อเป็นแนวทางการศึกษาออกเป็น 2 ข้อ ดังรายละเอียดต่อไปนี้

- 1) หน่วยงานภาครัฐและภาคเอกชนที่เกี่ยวข้องสามารถนำผลการวิจัยของนาฏกรรมเชิงสร้างสรรค์ไปใช้ประโยชน์เพื่อการเผยแพร่ ถ่ายทอดองค์ความรู้ การฝึกอบรมและการจัดกิจกรรมโครงการปลูกฝังจิตสำนึกและสร้างความตระหนักรู้ด้านสิ่งแวดล้อมให้กับกลุ่มเป้าหมายทั้งในเชิงวิชาการและเชิงนโยบายทางตรงและทางอ้อม
- 2) สามารถนำข้อคิดที่ปรากฏในนาฏกรรมไปปฏิบัติใช้ต่อการดำเนินชีวิตในสังคมไทย ด้วยการไม่ทิ้งขยะลงในท้องทะเลและที่สาธารณะ อีกทั้งยังเป็นการกระตุ้นให้คนในสังคมไทยเกิดการอนุรักษ์สิ่งแวดล้อมและทรัพยากรทางทะเลในท้องถิ่นที่อยู่อาศัย

References

- Anawatsiriwong, T., Sintupan, J., Sompaiboon, S., and Akarachantachot, P. (2004). *Sunthariya Nitheṭsāt Kaṅsuṛiān Kān Sadāṅg Læ Sī čhinta khadī* [Aesthetic Communication of Performance Art and Imaginative Media] (2nd ed.). Bangkok: Chulalongkorn University.
- Changchouea, S. Marine and Coastal Resources Office. (2021, November 29). Interview.
- Office of the Prime Minister. (2016). *Sarup Sāra Samkhan Phān Phatthanā Sēthakit Læ Sangkhom Hāng Chāt Chabap Thī Sipsōng Phō. Sō. 2560-2564*. [The Conclusion of the National Economic and Social Development Plan Vol. 12 2017 - 2021]. Bangkok: Office of the National Economic and Social Development Board.<https://www.nesdc.go.th/download/plan12/สรุปสาระสำคัญแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติฉบับที่12.pdf>.
- Pinnukul, P. Phuket Rajabhat University. (2021, November 7). Interview.
- Phuket Public Trash Management Center. (2019). *Phān patibatkān chatkān khaya mūnfōi chumchon changwat sa'āt pračham pī phō. sō. 2562*. [Phuket Community Trash Management Plan 2019]. Phuket: Phuket Public Trash Management Center.
- Pongvat, S. Phuket Rajabhat University. (2021, November 3). Interview.
- Rattarin, M. (2003). *Khwāmru būrangton kīeokap sinlapa kānkam kap kān sadāṅg lakhōn weṭhī* [Introduction to the art of theatre directing]. Bangkok: Thammasart University.
- Total Solid Waste Disposal Center Phuket. (2019). *Phān patibatkān chatkān khaya mūnfōi chumchon changwat sa'āt pračham pī phō. sō. 2562*. [Phuket Provincial Community Solid Waste Management Action Plan 2019]. Phuket: Phuket Public Trash Management Center.
- Virunrak, S. (2000). *Nāttaya sin parithat* [Periscope dance]. Bangkok: Chulalongkorn University.

การศึกษาการใช้งานภาพถ่ายขาวดำลงสีเพื่อการศึกษาทางประวัติศาสตร์ในประเทศไทย¹

received 12 SEP 2022 revised 28 JAN 2023 accepted 1 FEB 2023

ศักรินทร์ สุทธิสาร

อาจารย์ประจำสาขาวิชาการถ่ายภาพสร้างสรรค์

ภาควิชาสื่อศิลปะและการออกแบบสื่อ

คณะจิตรศิลป์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

บทคัดย่อ

งานวิจัยชิ้นนี้จัดทำขึ้นโดยมีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษากระบวนการและการใช้งานภาพถ่ายขาวดำลงสีเพื่อการศึกษาทางประวัติศาสตร์ในประเทศไทย โดยศึกษาเกี่ยวกับการลงสีภาพถ่ายขาวดำที่ปรากฏในประเทศไทย การนำไปใช้งานโดยผู้ใช้เป็นเครื่องมือในการศึกษาทางประวัติศาสตร์ และการเผยแพร่ภาพถ่ายขาวดำลงสี มุ่งเน้นให้เห็นปรากฏการณ์ที่เกิดขึ้นของภาพถ่ายขาวดำลงสีและความสำคัญในการนำภาพถ่ายมาใช้ในการศึกษาทางประวัติศาสตร์ การดำเนินการวิจัยครั้งนี้ใช้วิธีวิจัยแบบผสม (Mixed Method) ประกอบด้วยการวิจัยเชิงปริมาณ (Quantitative Research) และการวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) โดยใช้เครื่องมือในการรวบรวมข้อมูลคือการสังเกตแบบไม่มีส่วนร่วมกับแหล่งเผยแพร่ภาพถ่ายขาวดำลงสีในปัจจุบันจำนวน 10 แห่ง และผู้เชี่ยวชาญในการตกแต่งภาพถ่ายขาวดำเป็นภาพถ่ายสี จำนวน 2 คน ผู้เชี่ยวชาญด้านการศึกษาประวัติศาสตร์จากภาพถ่าย จำนวน 2 คน โดยการใช้แบบสัมภาษณ์ และการเก็บข้อมูลตัวอย่างประชากรจากนักศึกษาประวัติศาสตร์ที่มีความต้องการใช้งานภาพถ่ายร่วมในการศึกษาโดยใช้แบบสอบถาม จำนวน 50 คน

ผลการสำรวจพบว่าสถานการณ์ทั่วไปของการใช้งานภาพถ่ายขาวดำลงสีเพื่อการศึกษาทางประวัติศาสตร์ในประเทศไทยพบว่าในด้านกระบวนการมีลักษณะการลงสีภาพถ่ายขาวดำอยู่ 3 วิธีคือ 1) การลงสีภาพถ่ายขาวดำด้วยมือแบบระบายสี 2) การลงสีภาพถ่ายขาวดำลงสีโดยโปรแกรมตกแต่งภาพบนคอมพิวเตอร์ และ 3) การลงสีภาพถ่ายขาวดำด้วยระบบปัญญาประดิษฐ์ (AI) โดยการลงสีภาพถ่ายขาวดำโดยโปรแกรมตกแต่งภาพบนคอมพิวเตอร์เป็นวิธีที่มีความนิยมใช้งานและให้ความสมจริงมากที่สุด โดยประเภทของภาพที่ถูกเลือกมาลงสีมากที่สุดคือประเภทภาพถ่ายบุคคล ด้านการนำไปใช้งานผู้ถูกแบ่งเป็น 2 ลักษณะคือการใช้เพื่อการศึกษา การค้นคว้าทางประวัติศาสตร์ และการใช้ด้วยเหตุผลส่วนตัว เช่น การใช้เชิงสุนทราภรณ์ ความงามทางศิลปะ และทางศาสนา ในด้านความน่าเชื่อถือของภาพถ่ายขาวดำลงสีในความเห็นของผู้ใช้มีความน่าเชื่อถือในระดับปานกลาง โดยผลการวิเคราะห์แนวทางการใช้งานภาพถ่ายขาวดำลงสีเพื่อการศึกษาทางประวัติศาสตร์ในประเทศไทยสามารถสรุปผลได้ดังนี้ ภาพถ่ายขาวดำลงสีในปัจจุบันแม้ผู้ลงสีจะพยายามสืบค้นข้อมูลเพื่อให้ได้ความถูกต้องสมจริงมากที่สุด ยังไม่สามารถยืนยันได้ว่ามีความถูกต้องสมบูรณ์ทั้งหมด

¹บทความวิจัยนี้เป็นส่วนหนึ่งของโครงการวิจัยเรื่อง “กระบวนการเปลี่ยนภาพถ่ายขาวดำเป็นภาพถ่ายสีเพื่อการศึกษาทางศิลปะในประวัติศาสตร์ล้านนา” ได้รับทุนพัฒนานักวิจัยรุ่นใหม่ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ ประจำปีงบประมาณ 2021 ดำเนินการวิจัยแล้วเสร็จปี 2022

ในด้านการศึกษาและการนำไปใช้งาน ผู้ใช้งานควรพิจารณาจากเนื้อหาของภาพถ่ายเป็นหลัก ควรอ่านเนื้อหาและคำอธิบายภาพ สืบค้นแหล่งที่มาและ อ้างอิงถึงแหล่งข้อมูลที่เคยเผยแพร่แนบมากับรูปภาพเสมอ รวมไปถึงการค้นคว้าเอกสารเพิ่มเติมด้วยตนเอง หากไม่สามารถหลีกเลี่ยงการนำไปใช้งานได้ ควรใช้ในกรณีที่มีการกล่าวถึงเรื่องสีในภาพโดยตรงและระบุในการนำไปใช้งานว่าเป็นภาพขาวดำลงสีใหม่ และอ้างอิงถึงที่มาของแหล่งเผยแพร่ภาพขาวดำลงสีเสมอ

คำสำคัญ: ภาพถ่ายขาวดำ, การลงสี, ภาพถ่าย, การศึกษาประวัติศาสตร์

The Study of the Process and Colorized Photographs Usage for Historical Study in Thailand¹

Sakkarin Suttisarn

Lecturer, Program in Creative Photography,
Department of Media Arts and Design,
Faculty of Fine Arts, Chiang Mai University

Abstract

This research aims to study the process and use of colorized photographs for historical studies in Thailand. It will examine the methods of coloring photographs, as well as their dissemination and implementation as historical tools. Focuses on the phenomenon of colorized photographs and the importance of bringing photography into a historical study by using mixed methods that contain Qualitative Research and Quantitative Research. The tool for collecting data is a non-participant observation with 10 colorized makers at the present, having an in-depth interview with 2 specialists in colorized photographs and 2 specialists in the study of history through photography, the data was collected from 50 history students who desire to use photography in their studies by using questionnaire for the quantitative research.

The result of the survey demonstrated that the general use of colorized photographs for historical study in Thailand has 3 types of process, colorized by painting, colorized by retouching software on computer, and colorized by artificial intelligence. Colorized photographs by retouching software on computer is the most popular and most realistic while portraits are most chosen to be colorized. Colorized photographs were separated into 2 types of usage, for study and historical research, and for personal reasons such as recreation, artistic, and religious. Colorized photographs gain medium trustworthiness from users. The analysis and result guidelines from using colorized photographs for historical study showed that even attempting to research extensive data to ensure authenticity but those photographs might not be complete and accurate.

¹This research article is a part of the research project “The Colorized Photographs Process for Lanna’s Art Historical Study”
This research project is supported by Chiang Mai University, Fiscal year 2021, Completed on 2022.

For study and usage, users should always consider content, source, and credits including additional information about the photographs from research. In case that users cannot avoid using any colorized photographs, it should be used when the color is directly mentioned and specifies that it was colorized photographs, and always refers to the source of colorized photographs.

Keywords: Black and White Photo, Colorization, Photograph, Historical Studies

บทนำ

ภาพถ่าย นับว่าเป็นหนึ่งในเครื่องมือที่ถูกใช้ในการบันทึกข้อมูลทางประวัติศาสตร์มาเป็นเวลาช้านาน เนื่องจากภาพถ่ายเป็นสื่อสากลที่ทุกคนสามารถเข้าใจและสะท้อนถึงสภาพชีวิตและสังคม บอกเล่าเรื่องราวเหตุการณ์ตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน ภาพถ่ายสามารถบันทึกรายละเอียดของเหตุการณ์ พฤติกรรมของมนุษย์ และปรากฏการณ์ต่าง ๆ เพื่อนำมาศึกษา วิเคราะห์ และพิจารณาได้อย่างรอบคอบแม้เวลาหลังจากบันทึกภาพจะผ่านไปแล้วยังเนิ่นนาน ภาพถ่ายถูกพัฒนาและใช้งานอย่างแพร่หลายในการบันทึกเหตุการณ์ต่าง ๆ และเป็นเครื่องยืนยันหรือหลักฐานทางประวัติศาสตร์และองค์ความรู้ด้านต่าง ๆ ได้โดยเฉพาะในทางด้านวัฒนธรรม ภาพถ่ายถือเป็นสื่อสารสนเทศที่ทำหน้าที่บันทึกเรื่องราวและรายละเอียด ดังจะเห็นได้จากการที่ภาพถ่ายถูกยอมรับในฐานะเอกสารจดหมายเหตุลักษณะหนึ่งสำหรับผู้ศึกษาทางประวัติศาสตร์ โดยนำเอาไปประกอบกับวิธีการทางประวัติศาสตร์เพื่อสร้างความเข้าใจในเหตุการณ์ต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นในอดีต

การถ่ายภาพในประเทศไทยนั้นมีเอกสารบันทึกการเข้ามาของวิทยาการถ่ายภาพไว้ตั้งแต่ปี พ.ศ. 2388 ในรัชสมัยพระบาทสมเด็จพระนั่งเกล้าเจ้าอยู่หัว รัชกาลที่ 3 โดยเข้ามาพร้อมกับคณะเผยแผ่ศาสนาคริสต์ โดยบาทหลวงลาร์นอดิ (L' Abbé Larnaudie) ได้นำกล้องถ่ายรูประบบดาแกร์ไทป์ (เทคนิคแผ่นเงิน: Daguerreotype) เข้ามายังกรุงเทพฯ ในปี พ.ศ. 2388 ตามคำสั่งของพระสังฆราช ฌ็อง บาติสต์ ปาลเลอกัวซ์ (Jean-Baptiste Pallegoix) ชาวฝรั่งเศสและในรัชสมัยพระบาทสมเด็จพระจอมเกล้าเจ้าอยู่หัว รัชกาลที่ 4 ทรงเป็นกษัตริย์ที่สนพระราชหฤทัยในความรู้และความเจริญก้าวหน้าทางวิทยาการจากต่างประเทศอย่างจริงจัง ทรงเป็นพระองค์แรกที่ได้นายพระรูปและทรงใช้เป็นเครื่องมือประชาสัมพันธ์พระองค์และสยามประเทศ ด้วยมีรับสั่งให้ส่งพระบรมฉายาลักษณ์ไปมอบให้แก่ประมุขประเทศต่าง ๆ เช่น ประเทศอังกฤษ และสหรัฐอเมริกา ซึ่งการถ่ายภาพเริ่มแพร่หลายมากขึ้นในรัชสมัยพระบาทสมเด็จพระจุลจอมเกล้าเจ้าอยู่หัว รัชกาลที่ 5 เนื่องด้วยพระองค์ทรงสนพระทัยในการถ่ายรูปอยู่มาก ทรงซื้อกล้องถ่ายรูปและมีกล้องถ่ายรูปติดพระหัตถ์เมื่อเสด็จประพาสที่ต่าง ๆ เสมอ อีกทั้งยังจัดให้มีการอวดรูปและประชันรูปขึ้นเป็นครั้งแรกในประเทศไทยในงานไหว้พระพุทธรชินราช ณ วัดเบญจมบพิตร ในปี พ. ศ. 2447 ทำให้การถ่ายภาพเป็นที่แพร่หลายมากขึ้นในประเทศไทย (Tantivitthayapitak, 2022)

ด้วยเหตุผลดังกล่าว การถ่ายภาพในประเทศไทยจึงมีการใช้งานมาเป็นระยะเวลายาวนาน จึงมีภาพถ่ายจากในอดีตหลงเหลือตกทอดมาสู่ปัจจุบันเป็นจำนวนมาก ภาพถ่ายในอดีตเหล่านั้นจึงเป็นข้อมูลที่สำคัญสำหรับผู้สนใจค้นคว้าทางประวัติศาสตร์ นำมาใช้เป็นหลักฐานอ้างอิงในการศึกษาวิจัย หากแต่ภาพถ่ายจำนวนมากโดยเฉพาะในช่วงแรกของการเริ่มมีการถ่ายภาพในประเทศไทย ด้วยเทคโนโลยีในช่วงเวลานั้นเป็นการถ่ายภาพแบบภาพสีขาวดำ ซึ่งไม่สามารถบันทึกรายละเอียดของสีต่าง ๆ ไว้ในภาพได้อย่างครบถ้วน การนำภาพถ่ายขาวดำมาทำการศึกษาวิจัยของผู้ศึกษาทางประวัติศาสตร์ จึงต้องใช้การอ้างอิงจากหลักฐานลักษณะอื่น ๆ นอกเหนือจากภาพถ่ายเป็นตัวอ้างอิงเพื่อให้ได้ความสมบูรณ์ของเนื้อหาในส่วนที่ไม่ได้มีการบันทึกสีเอาไว้ ซึ่งสีเหล่านี้อาจเป็นส่วนประกอบสำคัญต่อการศึกษาในด้านใดด้านหนึ่ง เช่น สีของเครื่องแต่งกาย สีของสถาปัตยกรรม เป็นต้น หากขาดหลักฐานต่าง ๆ มาอ้างอิง นักประวัติศาสตร์ต้องใช้การคาดเดาจากภาพถ่ายขาวดำที่มีอยู่ในการตีความทางประวัติศาสตร์มาทดแทน

การลงสีภาพถ่ายขาวดำ เป็นกระบวนการหลังการถ่ายภาพที่สามารถพบเห็นได้ในภาพถ่ายในอดีต โดยการลงสีภาพถ่าย ยุคแรกเริ่มนั้นมีเพื่อวัตถุประสงค์ด้านศิลปะ ความสวยงาม ความสมจริงของภาพถ่ายและ ภาพยนตร์เป็นหลัก เป็นการระบายสีที่มีคุณสมบัติโปร่งแสงทับลงไปบนรูปภาพถ่ายขาวดำส่วนต่าง ๆ เช่น สีมิว สีเสื้อผ้า เป็นต้น ซึ่งสามารถพบเห็นได้ทั้งบนภาพถ่ายและปกนิตยสารในอดีต การลงสีภาพถ่ายขาวดำเริ่มลดบทบาทลงเมื่อมีการเข้ามาของฟิล์มถ่ายภาพแบบสี และถูกทดแทนด้วยการถ่ายภาพดิจิทัลในเวลาต่อมา



ภาพที่ 1 ภาพถ่ายขาวดำลงสี ดาราภาพยนตร์ในอดีต
สมบัติ เมทะนี ที่เผยแพร่ในนิตยสารดาราภาพยนตร์
Note: From Dailynews, 2022

ทั้งนี้ การเกิดขึ้นของ Digital Colorization และการใช้ระบบปัญญาประดิษฐ์ (AI : Artificial Intelligence) ทำให้การลงสีภาพถ่ายขาวดำกลับมาเป็นที่สนใจอีกครั้ง ทั้งในเชิงศิลปะและการนำมาใช้เพื่อการศึกษาทางประวัติศาสตร์ ผู้วิจัยจึงมีความสนใจที่จะทำการศึกษา รวบรวมขั้นตอนและการปฏิบัติต่าง ๆ ที่เกี่ยวกับภาพถ่ายขาวดำลงสีในประเทศไทย เพื่อทำความเข้าใจและเรียบเรียงกระบวนการการใช้งานภาพถ่ายขาวดำลงสีเพื่อการศึกษาทางประวัติศาสตร์ในประเทศไทย สำหรับผู้ที่สนใจสามารถนำกระบวนการนี้ไปใช้เป็นเครื่องมือในการสืบค้นข้อมูลจากภาพถ่ายและสามารถเป็นแนวทางในการตัดสินใจเพื่อใช้งานภาพถ่ายลงสีประกอบการอ้างอิงได้อย่างถูกต้องและมีประสิทธิภาพมากขึ้น

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาสภาพปัจจุบันของการใช้งานภาพถ่ายขาวดำลงสีในประเทศไทย
2. เพื่อศึกษากระบวนการเปลี่ยนภาพถ่ายขาวดำเป็นภาพถ่ายสีเพื่อใช้เป็นแนวทางสำหรับผู้ที่ต้องการศึกษา
3. เพื่อศึกษาแนวทางในการใช้งานภาพถ่ายขาวดำลงสีเพื่อการศึกษาทางประวัติศาสตร์ในประเทศไทย

ทบทวนวรรณกรรม

การวิจัยเรื่อง “การศึกษาการใช้งานภาพถ่ายขาวดำลงสีเพื่อการศึกษาทางประวัติศาสตร์ในประเทศไทย” เป็นการศึกษาเกี่ยวกับการนำภาพถ่ายขาวดำลงสีมาใช้งาน รวมถึงปัจจัยอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้อง โดยมุ่งเน้นที่วัตถุประสงค์การนำไปใช้เพื่อการศึกษาทางด้านประวัติศาสตร์ ในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยจึงทำการศึกษาประเด็นที่เกี่ยวข้อง ดังต่อไปนี้

ที่มาของการลงสีภาพถ่ายขาวดำ

การถ่ายภาพถือกำเนิดอย่างเป็นทางการ โดยนับตั้งแต่หลุยส์ ดาแกร์ (Louis Daguerre) ได้เผยแพร่กระบวนการ Daguerreotype ในปี ค.ศ. 1839 ตามมาด้วยกระบวนการอื่น ๆ เช่น Calotype, Ambrotype, Tintype, Albumen print แต่การถ่ายภาพส่วนใหญ่ยังคงเป็นภาพขาวดำ ความพยายามที่จะทำให้ภาพถ่ายมีสีสันจริงนั้นเกิดขึ้นนับตั้งแต่มีการถ่ายภาพ ความพยายามที่จะสร้างภาพสีเพื่อความเหมือนจริงมากขึ้นครั้งแรก คือกระบวนการ Colour Daguerreotypes เกิดขึ้นโดยจิตรกรและช่างพิมพ์ ชาวสวิตเซอร์แลนด์ โยฮันน์ แบปติสต์ แซนริง (Johann Baptist Isenring) ในปี ค.ศ. 1839 โดยใช้ Gum Arabic ผสมกับผงสีฉาบลงไปในผิวแผ่นฟิล์มรูปแบบของเทคนิคนี้ได้รับการจดสิทธิบัตรในอังกฤษโดย ริชาร์ด เบียร์ด (Richard Beard) ในปี ค.ศ. 1842 และในฝรั่งเศสโดย เอเตียน เลกชี (Étienne Lecchi) ในปี ค.ศ. 1845 ความพยายามในการแข่งขันกันเพื่อหาวิธีสร้างสีให้กับภาพถ่ายนั้นจะเห็นได้จากปี ค.ศ. 1842 แดเนียล เดวิส จูเนียร์ (Davis, Daniel Jr.) ได้จดสิทธิบัตรกระบวนการ Colour Daguerreotypes ผ่านการชุบด้วยไฟฟ้าในช่วงเวลาใกล้เคียงกัน (Hill, 1973)



ภาพที่ 2 ภาพลงสีแบบ Coloured Daguerreotype ในปี ค.ศ. 1850
Note: From Wikipedia, 2019

Colour Daguerreotypes ถูกลดบทบาทลงเมื่อเกิดการถ่ายภาพแบบฟิล์มกระจกและการอัดภาพลงบนกระดาษอัดภาพ ซึ่งเริ่มพบเห็นการระบายสีลงบนกระดาษอัดภาพเพื่อให้เป็นภาพถ่ายสีในช่วงปี ค.ศ. 1900 แต่ไม่พบบันทึกว่าผู้ใดเป็นผู้เริ่มต้นระบายสีลงบนภาพถ่ายเป็นครั้งแรก ภาพถ่ายลงสีด้วยมือได้รับความนิยมเป็นอย่างมากในช่วงปี ค.ศ. 1900 - ค.ศ. 1940 โดยเฉพาะภาพถ่ายทิวทัศน์ ซึ่งเป็นที่นิยมในหมู่ชนชั้นกลางในสหรัฐอเมริกาและแคนาดา เพื่อการใช่มอบเป็นของขวัญในโอกาสสำคัญต่าง ๆ การลงสีบนกระดาษอัดภาพสามารถทำได้ง่าย โดยการใช้สีชนิดที่มีความโปร่งใสระบายสีลงบนแผ่นภาพถ่ายโดยตรง การระบายสีด้วยมือจึงเป็นวิธีที่มีประสิทธิภาพที่สุดในการสร้างภาพสีในช่วงเวลานั้น เห็นได้จากการถูกนำไปใช้งานในวงการภาพยนตร์ เมื่อ จอร์จ เมเลียส (Georges Méliès) ผู้สร้างภาพยนตร์ เรื่อง A Trip to the Moon ได้ทำการว่าจ้าง เอลิซาเบธ ทุลลิเยร์ (Elisabeth Thuillier) นักลงสีชาวฝรั่งเศสและทีมงานกว่า 200 คนมาลงสีให้กับฟิล์มภาพยนตร์เรื่อง The Kingdom of Fairies (Peshin, 2022)



ภาพที่ 3 ภาพจากภาพยนตร์เรื่อง The Kingdom of Fairies ของ จอร์จ เมเลียส

Note: From Kozak's Classic Cinema, 2017

นอกจากในยุโรปและอเมริกาเหนือแล้ว การลงสีภาพถ่ายขาวดำนี้เองก็ได้รับความนิยมอย่างมากในประเทศญี่ปุ่น ซึ่งปรากฏให้เห็นตั้งแต่ช่วงปี ค.ศ. 1860 เป็นไปได้ว่าเริ่มต้นเข้ามาในญี่ปุ่นพร้อมกับ ช่างภาพ ชาร์ลส์ พาร์กเกอร์ (Charles Parker) และ วิลเลียม พาร์ก แอนดรูว์ (William Parke Andrew) ภาพถ่ายลงสีในญี่ปุ่นถือว่าได้รับความนิยมและมีการผลิตเป็นจำนวนมากจนถึงต้นศตวรรษที่ 19 เริ่มเสื่อมความนิยมลงไปเหมือนกับในยุโรปและอเมริกาเหนือจากการพัฒนาของการถ่ายภาพสี จนกระทั่งในปี ค.ศ. 1935 บริษัท American Kodak เปิดตัวฟิล์มถ่ายภาพสี Kodachrome ซึ่งนับเป็นฟิล์มถ่ายภาพสีที่จัดจำหน่ายในเชิงพาณิชย์ครั้งแรกและได้รับความนิยมเป็นอย่างมาก ซึ่งทำให้บทบาทของการลงสีภาพถ่ายขาวดำในตลาดการถ่ายภาพค่อย ๆ ลดบทบาทและหายไปในเวลาต่อมา (Henisch & Henisch, 1996)



ภาพที่ 4 สตูดิโอถ่ายภาพขาวดำในยุคเมจิของญี่ปุ่น ช่วงประมาณปี ค.ศ. 1907
Note: From Research Gate, 2022

จนในช่วงปี ค.ศ. 1970 การพัฒนาของคอมพิวเตอร์และซอฟต์แวร์ตกแต่งภาพได้สร้างบทบาทให้การลงสีภาพถ่ายขาวดำให้กลับมาอีกครั้ง โดย วิลสัน มาร์เกิล (Wilson Markle) อดีตรัฐมนตรีชาวแคนาดาได้พัฒนากระบวนการ Digital colorization เพื่อแก้ไขภาพถ่ายขาวดำให้เป็นภาพถ่ายลงสี โดยใช้วิธีเลือกสีสำหรับแต่ละวัตถุตามความทรงจำและถูกนำมาใช้อย่างแพร่หลายในการเปลี่ยนภาพถ่ายหรือฟิล์มภาพยนตร์ในอดีตให้เป็นภาพสี ในเวลาต่อมา โดยภาพขาวดำแรกของวิลสันที่แปลงเป็นภาพสีมาจากภาพถ่ายในโครงการ อะพอลโล (Apollo) ขององค์การบริหารการบินและอวกาศแห่งชาติ (NASA: National Aeronautics and Space Administration) ที่ต้องการจะนำไปเผยแพร่ทางโทรทัศน์ ต่อมา ในปี ค.ศ. 1983 วิลสันได้ก่อตั้งบริษัท Colorization Inc. และขอจดสิทธิบัตรกระบวนการ “Colorization” ในเวลาต่อมา

ในประเทศไทย แม้ไม่มีการบันทึกเป็นเอกสารชัดเจนถึงการเข้ามาของภาพถ่ายลงสีในอดีต แต่ยังพบหลักฐานพระบรมฉายาลักษณ์พระบาทสมเด็จพระจอมเกล้าเจ้าอยู่หัว ทรงฉายร่วมกับพระราชธิดาด้วยเทคนิคแผ่นเงิน (Daguerreotypes) ซึ่งพระราชทานเป็นของขวัญจากพระบาทสมเด็จพระจอมเกล้าเจ้าอยู่หัว แก่ประธานาธิบดีเจมส์ บูแคนัน (James Buchanan) โดยมี ประธานาธิบดีอับราฮัม ลินคอล์น (Abraham Lincoln) เป็นผู้รับในปี พ.ศ. 2404 (Khumphuang, 2022) เป็นที่ยืนยันได้ว่าเทคนิคการทำสีภาพแบบ Colour Daguerreotypes เข้ามาในประเทศไทยได้เกี่ยวกับการเข้ามาของการถ่ายภาพในประเทศไทย



ภาพที่ 5 พระบรมฉายาลักษณ์พระบาทสมเด็จพระจอมเกล้าเจ้าอยู่หัว
ฉายร่วมกับพระราชธิดาด้วยเทคนิคแผ่นเงิน (Daguerreotypes)

Note: From Qsmtthailand, 2022

ข้อถกเถียงในการใช้งานภาพถ่ายขาวดำลงสี

การลงสีภาพถ่ายขาวดำในอดีตเป็นกระบวนการที่ทำหน้าทดแทนสีที่ไม่ปรากฏในภาพถ่ายขาวดำในเวลานั้นด้วยเหตุผลต่าง ๆ โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อเพิ่มความสมบูรณ์และความสวยงามให้กับภาพถ่ายขาวดำที่ถ่ายในเวลานั้นเป็นหลัก หากแต่ในปัจจุบันกระบวนการถ่ายภาพสีได้เข้ามามีบทบาทหลักในการบันทึกภาพ มีความสมบูรณ์ถูกต้อง และสมจริงของภาพถ่ายอย่างครบถ้วน ความจำเป็นในการลงสีภาพถ่ายขาวดำด้วยเหตุผลข้างต้นจึงมีไม่มากเท่าในอดีต การลงสีภาพถ่ายขาวดำในปัจจุบันเป็นลักษณะของการนำภาพถ่ายขาวดำในอดีตมาลงสีเพื่อให้กลายเป็นภาพสีด้วยเหตุผลด้านการศึกษาประวัติศาสตร์ หรือตอบสนองความถวิลหาอดีต (Nostalgia) ของผู้ลงสีภาพถ่ายเป็นหลัก ซึ่งไม่ว่าจะด้วยวัตถุประสงค์ใดก็ได้สร้างข้อถกเถียงขึ้นมาถึงความเหมาะสมของการลงสีภาพถ่ายขาวดำในปัจจุบันไม่ว่าจะเป็นด้านจริยธรรม ด้านคุณค่าทางศิลปะ หรือความถูกต้องทางประวัติศาสตร์

ประเด็นถกเถียงในเรื่องการลงสีภาพถ่ายกลายเป็นข้อถกเถียงมาตั้งแต่ในทศวรรษ 1980 เมื่อเริ่มมีการใช้คอมพิวเตอร์เข้ามาทำหน้าที่แทนนักลงสีภาพด้วยมือในอุตสาหกรรมภาพยนตร์ เพื่อใช้ลงสีให้กับภาพยนตร์คลาสสิกขาวดำหลายเรื่องเพื่อดึงดูดผู้ชมให้มากขึ้น ข้อถกเถียงที่มีตั้งแต่แนวปฏิบัติในกระบวนการที่มีคุณภาพต่ำที่มีเรื่องของต้นทุนทางพาณิชย์จากกลุ่มนายทุนในอุตสาหกรรมภาพยนตร์ การละเว้นต่อคุณสมบัติเฉพาะตัวที่เป็นเอกลักษณ์ของภาพถ่ายขาวดำ ไปจนถึงเป็นการดูถูกโดยนัยต่อต้านฉบับ วิสัยทัศน์ของศิลปิน และการเพิกเฉยต่อประวัติศาสตร์ จีน ซิสเกล (Gene Siskel) และ โรเจอร์ อีเบิร์ต (Roger Ebert) นักวิจารณ์ภาพยนตร์และนักข่าวชาวอเมริกันของ Chicago Tribune เรียกกระบวนการลักษณะนี้ว่า “การทำลายล้างแบบใหม่ของฮอลลีวูด” (Rodness, 2021)

ยูริโกะ ซะโตะ (Yuriko Saito) นักปรัชญาชาวญี่ปุ่นได้ให้ข้อเสนอโต้แย้งเกี่ยวกับเรื่องนี้ในบทความของเธอว่า ความไม่ลงรอยกันเกี่ยวกับคุณค่าของการลงสีภาพและงานต้นฉบับมักทำให้เกิดข้อถกเถียงว่า “งานศิลปะเป็นของศิลปินหรือเป็นของสาธารณชน” และในบริบทของภาพประวัติศาสตร์คำถามกลายเป็น “ประวัติศาสตร์เป็นของใคร?” ซึ่งนับเป็นประเด็นที่มีการถกเถียงมาอย่างต่อเนื่องในบริบทของการลงสีภาพถ่ายที่เกี่ยวข้องกับด้านศิลปะและประวัติศาสตร์ (Saito, 1989)

ในปี ค.ศ. 1992 แบรินด์เสื้อผ้า United Colours of Benetton ได้จุดประกายความไม่พอใจเมื่อมีการนำรูปถ่ายขาวดำของ เดวิด เคอร์บี้ (David Kirby) นักเคลื่อนไหวทางสังคมชาวอเมริกันวัย 32 ปี และผู้ป่วยจากการติดเชื้อ HIV โดยเป็นภาพที่ถ่ายในปี ค.ศ. 1990 ที่เคอร์บี้กำลังอยู่ในวาระสุดท้ายของชีวิตโดยแวดล้อมด้วยครอบครัวของเขามาใช้ในแคมเปญโฆษณา

ภาพ “The face of AIDS” ถูกถ่ายโดย เทเรเซ่ แฟร์รี (Therese Frere) เป็นชื่อที่ตั้งให้กับภาพถ่ายนี้ในนิตยสาร LIFE ซึ่งภาพถ่ายนี้มีจุดประสงค์ส่วนหนึ่งเพื่อส่งเสริมความเห็นอกเห็นใจและความสัมพันธ์ที่มีต่อผู้ป่วยที่เจ็บป่วยจากโรคซึ่งถูกตีตราจากสังคมมากที่สุดในช่วงเวลานั้น เมื่อภาพถ่ายขาวดำภาพนี้ได้รับเลือกให้ใช้สำหรับแคมเปญโฆษณาของ Benetton ผู้บริหารของบริษัทได้ตัดสินใจปรับภาพถ่ายรูปนี้ให้เป็นภาพสี “เมื่อฉันเห็นภาพของ เทเรเซ่ ใน LIFE ฉันรู้สึกว่ามันดูเหมือนภาพพระเยซูคริสต์เพียงแต่ในภาพนั้นเขากำลังจะเสียชีวิตด้วยโรคเอดส์ มันเหมือนกับภาพวาด ปัญหาเดียวคือมันเป็นภาพขาวดำและฉันอยากให้มันสมจริงมากกว่านี้” ทิเบอร์ คาลมาน (Tibor Kalman) บรรณาธิการและหัวหน้านิตยสาร COLORS ของ Benetton กล่าวกับ แอน โรนีย์ (Ann Rhoney) นักลงสีภาพที่ทำงานด้วยเทคนิคการลงสีด้วยมือ โดยให้ทำการลงสีภาพนี้ให้มีลักษณะเหมือนภาพเขียนสีน้ำมัน โดยโรนีย์ได้ใช้เทคนิคการจิ้มสีน้ำมันด้วยไม้จิ้มฟันที่พันปลายด้วยสำลีลงบนภาพโดยตรงเพื่อให้ภาพมีรายละเอียดและพื้นผิวที่ดูคล้ายภาพสีน้ำมัน

ทาง Benetton มีความพึงพอใจกับภาพที่ออกมาและปล่อยแคมเปญโฆษณาออกไปตามที่กำหนด แต่เมื่อภาพถูกเผยแพร่ออกไปประชาชนจำนวนมากกลับรู้สึกไม่พอใจต่อการกระทำนี้ แม้ว่าทาง Benetton พยายามกล่าวว่าพวกเขายามสร้างความตระหนักในประเด็นต่อโรคนี้ แต่ประชาชนที่แสดงความไม่พอใจมองว่า แบรินด์เสื้อผ้าใช้ความทุกข์ของผู้ป่วยเป็นสินค้า นักเคลื่อนไหวเพื่อสิทธิของชาวรักร่วมเพศออกเดินประท้วงไปตามถนนเพื่อเรียกร้องให้คว่ำบาตร Benetton แต่ โรนีย์ยืนยันว่าทาง Benetton ไม่ได้ทำเพื่อแสวงหาผลกำไร จนในที่สุดบิดาของเคอร์บี้ก็ออกมากล่าวถึงห้ายต่อกรณีนี้ไว้ว่า “ถ้ารูปนั้นช่วยใครสักคน มันก็คุ้มค่ากับความกดดันที่เราต้องเผชิญ” (Genova, 2016)



ภาพที่ 6 ภาพ “The face of AIDS”

ต้นฉบับขาวดำโดย Therese Frare (ซ้าย) ภาพลงสีโดย Ann Rhoney (ขวา)

Note: From Time, 2016

อีกกรณีหนึ่งที่เกี่ยวข้องกับด้านจริยธรรมที่เกิดขึ้นในงานลงสีภาพถ่ายคือกรณีของ แมตต์ ลอริย์ (Matt Loughrey) ศิลปินชาวไอร์แลนด์ได้ทำการลงสีภาพถ่ายและปรับแต่งด้วยกระบวนการทางดิจิทัลเพื่อเพิ่มรอยยิ้มให้กับภาพถ่ายของนักโทษที่ถูกทรมานจากเรือนจำทางความมั่นคง S-21 Tuol Sleng ในกรุงพนมเปญ ประเทศกัมพูชา ซึ่งถูกเขมรแดงใช้เป็นคุกขังนักโทษทางการเมืองในช่วงปี ค.ศ. 1975 - ค.ศ. 1979 โดย Tuol Sleng เป็นเรือนจำความมั่นคงในช่วงการปกครองของเขมรแดง และปัจจุบันเป็นพิพิธภัณฑ์อนุสรณ์ถึงความเลวร้ายจากการปกครองในช่วงที่เขมรแดงซึ่งนำโดยนายพล พต (Pol Pot) รูปภาพของเขาถูกเผยแพร่ในเว็บไซต์ของสำนักข่าว Vice และกระตุ้นให้เกิดความไม่พอใจบนสื่อสังคมออนไลน์ในวงกว้างรวมทั้งจากทางรัฐบาลกัมพูชา

“เราขอเรียกร้องให้นักวิจัย ศิลปิน และสาธารณชนอย่าบิดเบือนข้อมูลทางประวัติศาสตร์ใด ๆ เพื่อเคารพผู้ที่ตกเป็นเหยื่อ” กระทรวงวัฒนธรรมของกัมพูชาระบุในแถลงการณ์เรียกร้องให้สำนักข่าว Vice ลบภาพดังกล่าว

เมื่อความไม่พอใจจากกระแสสังคมและการกล่าวโทษแพร่สะพัดไปทั่วโลกออนไลน์ ทางสำนักข่าว Vice ได้ออกมาขอโทษและลบบทความรวมถึงภาพดังกล่าวออก โดยอ้างว่าลอริย์ได้ทำการปรับแต่งรูปภาพนอกเหนือจากการลงสี ดังนั้นจึงไม่เป็นไปตามมาตรฐานของทางบรรณาธิการของ Vice และทาง Vice จะตรวจสอบว่ากระบวนการบรรณาธิการที่ล้มเหลวนี้อาจเกิดขึ้นได้อย่างไร ในขณะที่ตัวลอริย์ถูกกล่าวหาว่าจากบรรดานักวิชาการ นักประวัติศาสตร์ว่า “ปลอมแปลงประวัติศาสตร์” จากในกรณีนี้ เนื่องจากใช้วิธีการปรับโทนสีผิวและการแสดงออกทางสีหน้า ซึ่งนักประวัติศาสตร์เชื่อว่าการเปลี่ยนแปลงภาพเหล่านี้ล้วนไม่เป็นไปตามบริบททางประวัติศาสตร์ (Schneider, 2021)

เฮเธอร์ มัลลิก (Heather Mallick) คอลัมนิสต์จาก Toronto star กล่าวว่าการทำงานของลอริย์นั้น “เป็นความคิดที่ไร้ความคิด คลั่งไคล้ประวัติศาสตร์ และ หลงตนเอง” รวมถึงทำลายความน่าเชื่อถือของภาพถ่ายอีกด้วย (Mallick, 2021)



John Vink
@vinkjohn

Matt Loughrey in Vice is not colourising S21 photographs. He is falsifying history:

แปลทวิต



ภาพที่ 7 ภาพเปรียบเทียบภาพถ่ายนักโทษที่ถูกคุมขังในเรือนจำทางความมั่นคง S-21 Tuol Sleng ภาพต้นฉบับ (ซ้าย) และ ภาพลงสีโดย Matt Loughrey (ขวา)

Note: From Twitter, 2022

จากในกรณีข้างต้นนั้นแม้จะไม่เกี่ยวข้องโดยตรงกับวัตถุประสงค์ของภาพลงสีภาพถ่าย แต่ได้เชื่อมโยงให้เห็นถึงความไม่ลงรอยกันระหว่างการลงสีภาพถ่ายในปัจจุบันและความคิดเห็นของนักประวัติศาสตร์ รวมถึงจริยธรรมในการนำภาพถ่ายในอดีตมาใช้งาน ในปัจจุบันการนำเอาภาพถ่ายขาวดำจากในอดีตมาลงสีนั้นกลายเป็นเรื่องปกติและง่ายขึ้นมากด้วยความก้าวหน้าของเทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์และโปรแกรมคอมพิวเตอร์ที่ใช้งานได้ง่ายขึ้น นักลงสีภาพถ่ายส่วนใหญ่มีความเห็นว่ามันเป็นกระบวนการลงสีภาพถ่ายนั้นเป็นกระบวนการที่ออกแบบมาเพื่อนำอดีตเดินทางไปสู่อนาคตสำหรับผู้ชมยุคใหม่ แต่อย่างไรก็ตามการลงสีภาพถ่ายประวัติศาสตร์เหล่านี้ก็ได้กลายเป็นหัวข้อถกเถียงในหมู่นักวิชาการและนักประวัติศาสตร์ซึ่งหลายคนเชื่อว่ากระบวนการนี้ก่อให้เกิดผลเสียมากกว่าผลดีและเชื่อว่ามันเป็นสิ่งที่ไม่ควรทำ

ลูก แมคเคอร์แนน (Luke McKernan) หัวหน้าภัณฑารักษ์ภาพขาวและภาพเคลื่อนไหวแห่งหอสมุดแห่งชาติอังกฤษกล่าวในการให้สัมภาษณ์กับเว็บไซต์ Wired ว่า “มันเป็นเรื่องไร้สาระ การลงสีไม่ได้ทำให้เราเข้าใจอดีตมากขึ้น มันเพิ่มช่องว่างระหว่างตอนนี้และตอนนั้น มันไม่ได้ช่วยให้มันกระชับขึ้น แต่มันสร้างความแตกต่าง”

“ปัญหาของการลงสีคือมันทำให้ผู้คนคิดว่าภาพถ่ายเป็นเพียงช่องทางที่ไม่ซับซ้อนในการนำไปสู่อดีต และนั่นไม่ใช่สิ่งที่ภาพถ่ายเป็น” รองศาสตราจารย์ มาร์ค ฟิตซ์เจอร์ลด์ (Mark Fitzgerald) จาก School of Art History and Cultural Policy ของ University College Dublin กล่าวกับเว็บไซต์ Wired ในการสัมภาษณ์ครั้งเดียวกัน (Nicholson, 2020)

ในทางกลับกันนักลงสีภาพถ่ายทางประวัติศาสตร์ อัดัม “แอฟ” แคนนอน (Adam “AB” Cannon) ที่มีผลงานการลงสีภาพถ่ายขาวดำทางประวัติศาสตร์เผยแพร่บนสื่อสังคมออนไลน์มากกว่า 3,000 ภาพและยังเปิดให้ผู้ชมสามารถดาวน์โหลดภาพไปใช้งานได้โดยไม่มีเงื่อนไข แคนนอนมีประสบการณ์ในการทำงานร่วมกับพิพิธภัณฑ์ทางสังคมและประวัติศาสตร์มาเป็นเวลานานได้ให้ความเห็นว่า “ภาพถ่ายขาวดำไม่จำเป็นต้องมีสีสั่น แต่การไม่มีสีนั้นบังคับให้เรามองอดีตว่าเป็นโลกที่ห่างไกล บรรพบุรุษของเรามองเห็นโลกอย่างมีสีสันและชัดเจนเหมือนที่เรามองเห็น แม้ว่าเทคนิคการถ่ายภาพของพวกเขาในช่วงเวลานั้นจะไม่สามารถจับมิติสำคัญของสีให้ปรากฏบนภาพถ่ายได้ แต่ตอนนี้ต้องขอบคุณเทคโนโลยีดิจิทัลและการวิจัยที่หลากหลายมากขึ้นที่ทำให้เราสามารถย้อนเวลากลับไปและมองเห็นโลกได้อย่างที่พวกเขาเห็น” (Growcoot, 2022)

ในประเด็นเรื่องการลงสีภาพถ่ายนั้นยังคงเป็นข้อโต้แย้งที่มีความซับซ้อนเพราะมีความเกี่ยวโยงในหลายมิติทั้งในด้านศิลปะ ประวัติศาสตร์ และจริยธรรม และในปัจจุบันที่เริ่มมีการถกเถียงถึงการลงสีภาพถ่ายโดยระบบปัญญาประดิษฐ์ (AI) ที่เริ่มเข้ามามีบทบาทมากขึ้นโดยมีประเด็นที่น่าสนใจจากทั้งสองฝ่ายทั้งที่สนับสนุนและคัดค้าน ซึ่งน่าจะเป็นการอภิปรายข้อถกเถียงที่จะดำเนินต่อไปอีกระยะหนึ่งในแวดวงทางวิชาการและประวัติศาสตร์

การใช้ภาพถ่ายเพื่อการศึกษาทางประวัติศาสตร์

1. ความเป็นมาของการศึกษาภาพในฐานะหลักฐานทางประวัติศาสตร์

การใช้งานภาพถ่ายเพื่อศึกษาในด้านต่าง ๆ เป็นสิ่งที่มีการใช้งานกันอย่างแพร่หลาย ในทางประวัติศาสตร์ก็เป็นอีกศาสตร์หนึ่งที่มีการใช้ภาพถ่ายในการศึกษา เนื่องจากภาพถ่ายเป็นเครื่องมือที่มีนัยยะในช่วงเวลาหนึ่งและบันทึกความเป็นจริงในช่วงเวลานั้น ๆ ซึ่งก่อนหน้าการใช้ภาพถ่ายเพื่อทำการศึกษานั้น นักประวัติศาสตร์ได้มีการใช้งาน “ภาพ” เป็นเครื่องมือในการศึกษาอย่างช้านาน การใช้ภาพเป็นหลักฐานทางประวัติศาสตร์ในโลกตะวันตกได้ปรากฏในงานของ ฟรานซิส เฮสเคิลล์ (Francis Haskell) นักประวัติศาสตร์ศิลปะชาวอังกฤษ ได้ชี้ให้เห็นว่ามีการใช้ภาพเพื่อการศึกษาทางประวัติศาสตร์มาตั้งแต่ในช่วงคริสต์ศตวรรษที่ 17 ที่มีการศึกษาภาพวาดที่ปรากฏอยู่ในสุสานใต้ดินของโรมันเพื่อประวัติศาสตร์คริสต์ศาสนายุคแรก การศึกษาในลักษณะนี้ในทางประวัติศาสตร์มีการเรียกว่า ประติมานวิทยา (Iconography) ที่เป็นการศึกษาประวัติ คำบรรยาย และในการตีความหมายของเนื้อหาของภาพ ประติมานวิทยามีบทบาทต่อศาสตร์หลายแขนง เช่น สัญลักษณ์วิทยา (Semiotics) มานุษยวิทยา และสังคมศาสตร์ เป็นต้น โดยเฉพาะการค้นหาความหมายทางวัฒนธรรมจากสัญลักษณ์ ที่ปรากฏออกมาจากภาษาท่าทาง โดยมีการศึกษาและใช้งานมาตั้งแต่อดีตไม่ว่าจะในฝั่งโลกตะวันออกหรือฝั่งโลกตะวันตก ซึ่งแม้มีความแตกต่างกันทางแนวคิดและความเชื่อของวัฒนธรรม แต่ก็มีคล้ายคลึงกันในเรื่องของการสื่อความคิดผ่านภาพ หรือสัญลักษณ์ต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็นรูปแบบของจิตรกรรม ประติมากรรม หรือสถาปัตยกรรม โดยเฉพาะภาพสัญลักษณ์ที่เกี่ยวข้องกับลัทธิ ศาสนาและความเชื่อ ที่มีรูปแบบเป็นลักษณะภาพมาที่เข้าใจง่าย เพื่อใช้ในการผูกเข้ากับเรื่องราวคำสอนต่าง ๆ โดยในฝั่งโลกตะวันออกที่เป็นส่วนหนึ่งของ คัมภีร์วิษณุธรรมโมตระปุราณะ (Vishnudharmottara Purana) ในศาสนาฮินดู โดยมีแนวคิดที่คล้ายคลึงกับแนวคิดด้านประติมานวิทยาของฝั่งโลกตะวันตก คือได้การกล่าวถึงการจำแนกวัตถุด้วยชนิด ความจำเพาะเจาะจงทางสัญลักษณ์ หรือ ลักษณะ

(Laksana) ซึ่งผู้ชมจะสามารถจดจำและแยกแยะได้ด้วย “ลักษณะ” ดังกล่าว จึงทำให้อนุมานได้ว่าแนวคิดและการตีความจากภาพนั้นไม่ใช่เรื่องใหม่และมีการใช้งานมาเป็นเวลานานแล้ว เพียงแต่เปลี่ยนรูปแบบของสื่อที่บันทึกภาพไว้ตามกาลเวลา

ปีเตอร์ เบิร์ก (Peter Burke) ได้ให้ความเห็นว่า นักประวัติศาสตร์ฝั่งโลกตะวันตกได้ใช้ภาพถ่ายในฐานะหลักฐานทางประวัติศาสตร์เพื่อศึกษา ตีความและวิเคราะห์เหตุการณ์ในอดีตอย่างเป็นระบบมาตั้งแต่คริสต์ศตวรรษที่ 19 ซึ่งการใช้ภาพถ่ายเป็นหลักฐานทางประวัติศาสตร์มีหลากหลายต่าง ๆ เช่น การศึกษาภาพถ่ายผ่านมุมมองของ ประติมานวิทยา (Iconography) และประวัติพิมพ์วิทยา (Iconology) การแสดงออกของอำนาจและการต่อต้าน ภาพกับการแสดงออกของวัฒนธรรมทางวัตถุ ภาพกับมุมมองสะท้อนสังคม ภาพกับการตีความแบบเหมารวมสิ่งที่แตกต่างจากตัว (Stereotypes of Others) การเล่าเรื่องด้วยภาพ (Visual Narratives) การเปลี่ยนแปลงของผู้สร้างภาพจากประจักษ์พยานกลายเป็นนักประวัติศาสตร์ ประวัติศาสตร์วัฒนธรรมของภาพ (The Cultural History of Images) เป็นต้น (Anuphongphat, 2014)

2. การใช้ภาพเพื่อศึกษาประวัติศาสตร์

เออร์วิน พานอฟสกี (Erwin Panofsky) นักประวัติศาสตร์ชาวเยอรมันและผู้มีอิทธิพลต่อการศึกษาทางวิชาการเกี่ยวกับประติมานวิทยา ได้อธิบายแนวคิดการ “อ่านภาพ” เพื่อเข้าใจความคิด “ข้างหลังภาพ” โดย Panofsky เชื่อว่าในงานศิลปะ รูปทรงย่อมไม่แยกจากเนื้อหา ทศนธาตุที่มองเห็นได้ด้วยตาล้วนบรรจุไว้ซึ่งแก่นสารภายใน ซึ่งตาไม่อาจมองเห็น Panofsky ได้กล่าวถึงแนวคิดในการศึกษาและตีความภาพ ตามแนวทาง ประติมานวิทยา (Iconography) โดยจำแนกระดับของการทำความเข้าใจภาพหรืองานศิลปกรรมออกเป็น 3 ระดับ คือ

1) ระดับพื้นฐาน หรือ การ “ดูภาพ” (pre-iconographic) เป็นการมองเนื้อหาที่เป็นธรรมชาติ คือการทำความเข้าใจรูปลักษณ์ตามสภาพภายนอกของงานศิลปกรรมหรือภาพที่ปรากฏอย่างตรงไปตรงมา ดูภาพด้วย “ตา” อย่างเพ่งพิจารณาด้วย “ความรู้” เช่น ทำมาจากวัสดุอะไร มีรูปทรงและสีสันทันใด เป็นภาพของอะไร คน สัตว์ สิ่งของหรือสถาปัตยกรรม เป็นต้น

2) ระดับหัตถยฐาน หรือ การ “อ่านภาพ” (iconographic analysis) เป็นการมองหาเนื้อหาสาระที่เข้าใจกันโดยทั่วกัน คือการทำความเข้าใจภาพที่ปรากฏอย่างสอดคล้องกับแนวคิดหรือสาระที่เข้าใจกันอยู่ในสังคมชุมชน อธิบายลักษณะของภาพและการสืบค้นเรื่องราวของภาพ โดยเริ่มอธิบายลักษณะของภาพเริ่มจากการระบุลักษณะรูปพรรณสัณฐานของภาพ การทำความเข้าใจภาพในระดับนี้ Panofsky ถือว่าเป็นการเชื่อมต่อกันระหว่างรูปแบบหรือรูปลักษณ์ทางศิลปะเข้ากับแนวคิดหรือสาระศิลปกรรมที่ถ่ายทอดความหมายในระดับหัตถยฐาน

3) ระดับความหมายในเนื้อแท้ หรือการ “อ่านภาพระหว่างบรรทัด” (iconological analysis) เป็นการมองหาเนื้อหาสาระ เพื่อให้เข้าใจสิ่งที่อยู่ “ข้างหลังภาพ” ขั้นตอนนี้จึงเป็นการค้นหาความ มุ่งหมาย แนวคิด บริบทแวดล้อมที่ก่อให้เกิดภาพนั้นขึ้นมา ซึ่งเราไม่อาจมองเห็นได้ด้วยตา แต่สามารถทำความเข้าใจได้ด้วยการค้นคว้า

ข้อมูลมาตอบประเด็นที่สงสัย ทำความเข้าใจภาพโดยการสืบค้นเข้าไปให้ถึงความหมายภายใน ที่จะเผยให้รู้ได้ถึงทัศนคติที่สัมพันธ์กับภาพหรือศิลปกรรมนั้น เช่น ลักษณะของชนชาติ ชนชั้น ศาสนา หรือแรงจูงใจจากแนวคิด เป็นต้น (Anuphongphat, 2014)

3. ปัญหาของการใช้ภาพถ่ายเป็นหลักฐานทางประวัติศาสตร์

แม้ภาพถ่ายจะเป็นเครื่องมือที่มีประสิทธิภาพเป็นอย่างดีในการใช้เพื่อการศึกษาหรืออ้างอิงทางประวัติศาสตร์ แต่การใช้งานภาพถ่ายนั้นก็ยังมีข้อควรระวังและปัญหาในการนำไปใช้งาน เนื่องจากภาพถ่ายนั้นเป็นสื่อที่ต้องอาศัยการตีความจากผู้ชม ฉะนั้นเนื้อหาของสื่อก็จะมาจากการตีความร่วมกับประสบการณ์ร่วมของผู้ชม ซึ่งอาจมีความเข้าใจหรือการตีความที่แตกต่างกันออกไป และยังไม่รวมถึงเรื่องจริยธรรมหรือวัฒนธรรมที่มีอิทธิพลต่อการตีความภาพของผู้ชม การใช้งานภาพถ่ายจึงมีข้อควรระวังถึงปัญหาและข้อพิจารณาเพื่อนำไปใช้ไม่ต่างกับเครื่องมือหลักฐานอื่น ๆ

นิตยา ชำนาญป่า (2010) ได้ให้ความเห็นเกี่ยวกับข้อควรพิจารณาในการใช้ภาพถ่ายเพื่อการศึกษาประวัติศาสตร์ ศิลปะไว้ว่า ภาพถ่ายมีความสำคัญมากในการศึกษาด้านประวัติศาสตร์ศิลปะ แต่ภาพถ่ายจะมีประโยชน์กับงานศิลปะก็ต่อเมื่อเลือกใช้ภาพได้เหมาะสมกับเนื้อหาและวัตถุประสงค์ที่ต้องการนำเสนอ เนื่องจากการศึกษาด้านประวัติศาสตร์ศิลปะมีความแตกต่างกัน เช่น หากต้องการศึกษาเกี่ยวกับโบราณสถาน บรรยายถึงรูปลักษณะโดยรวม การใช้ภาพถ่ายคือการถ่ายภาพในระยะไกลให้เห็นบริเวณโดยรอบ ไม่ใช่การใช้ภาพโคลสอัพที่เห็นเฉพาะส่วนใดส่วนหนึ่ง ในทางกลับกันหากต้องการศึกษาลวดลาย ควรใช้ภาพโคลสอัพเฉพาะลวดลายเพื่อให้เห็นรายละเอียดส่วนต่าง ๆ ของลวดลายได้ชัดเจน หากแต่ใช้ภาพถ่ายมุมกว้างที่ถ่ายให้เห็นลวดลายระยะไกล ๆ อาจทำให้การศึกษาได้ข้อมูลที่ผิดจากความเป็นจริง จะเห็นได้ว่าการใช้ภาพถ่ายควรมีการเลือกใช้ภาพให้เหมาะสมกับเนื้อหา สอดคล้องกับคำบรรยายภาพ เนื่องจากเมื่อภาพถ่าย เนื้อหา และคำบรรยายภาพมีทิศทางเดียวกันแล้ว ผู้อ่านจึงจะสามารถเข้าใจสิ่งที่ผู้เขียนต้องการนำเสนอได้อย่างถูกต้อง (Chamnampa, 2010)

ปีเตอร์ เบิร์ก (Peter Burke) ได้ สรุปปัญหาและข้อควรระวังของการตีความภาพในฐานะหลักฐานทางประวัติศาสตร์ ออกมา 4 ข้อ ดังนี้

1) ภาพไม่ได้นำเราไปสู่โลกทางสังคมเท่านั้น แต่ยังได้นำเสนอมุมมองร่วมสมัยในการมองโลกทางสังคมนั้นด้วยการมองผู้หญิงของผู้ชาย การมองชาวนาของชนชั้นกลาง การมองสงครามของพลเรือน ฯลฯ ซึ่งนักประวัติศาสตร์ต้องไม่ควรลืมว่า การนำเสนอของผู้สร้างภาพอาจเป็นไปในทางตรงกันข้ามด้วยเช่นกัน ทั้งอาจเป็นภาพที่นำเสนออุดมคติของผู้สร้างภาพ หรือเป็นภาพที่เกิดจากการเสียดสีโลกที่เป็นอยู่ บรรดานักประวัติศาสตร์จึงต้องเผชิญกับปัญหา ว่าด้วยภาพที่เป็นแบบฉบับกับภาพที่แปลกประหลาด

2) ภาพที่แสดงออกมานั้นต้องนำกลับมาวางอยู่ใน “บริบท” หรือให้ดียิ่งกว่านั้นควรจะเป็น บริบทที่หลากหลาย เช่น วัฒนธรรม การเมือง หรือ โลกทางวัตถุ (โลกทางกายภาพ) ขนบทางศิลปะ ในกาลเทศะที่เฉพาะเจาะจง ผลประโยชน์ของศิลปิน ผู้อุปถัมภ์ หรือลูกค้า และหน้าที่ที่ตั้งใจกำหนดให้ภาพนั้นทำ

3) ภาพที่แสดงเป็นชุดภาพจะให้ความน่าเชื่อถือมากกว่าภาพเดี่ยวเพียงภาพเดียว ไม่ว่านักประวัติศาสตร์เน้นไปยังภาพที่เหลื่อมมาจากอดีตซึ่งผู้ชมเคยได้ชมในกาลเทศะพิเศษ หรือจะชมความเปลี่ยนแปลงอย่างต่อเนื่องของภาพที่แสดงบางเรื่องราวออกมา สิ่งนี้นักประวัติศาสตร์ชาวฝรั่งเศสเรียกว่า “ประวัติศาสตร์แบบต่อเนื่อง” (Serial History)

4) นักประวัติศาสตร์พึงอ่านหลักฐานด้วยการมองไปที่ความหมายระหว่างบรรทัดที่ซ่อนอยู่ด้วย ไม่ว่าจะเป็นภาพหรือตัวอักษร อาจเป็นรายละเอียดเล็ก ๆ น้อย ๆ ที่แสดงออกมาแต่มีความสำคัญหรือการขาดหายไปของสิ่งสำคัญบางประการและใช้สิ่งเหล่านี้เป็นกุญแจไขไปสู่ความรู้ที่ผู้สร้างงานนั้นมีอยู่แต่ไม่ได้คาดคิดไว้ หรือตั้งเป็นสมมุติฐานเอาไว้ว่าผู้สร้างภาพอาจไม่ได้ตระหนักมากจนนำมาใส่ไว้ในภาพ

อังดรู คิโอรัน (Andru Chiorean) ได้ให้ความเห็นเกี่ยวกับปัญหาของการใช้ภาพถ่ายเป็นหลักฐานทางประวัติศาสตร์ โดยมีหลักอยู่ 3 ประการ คือ

1) การทำความเข้าใจว่า เรื่องราวที่ถูกถ่ายทอดผ่านมุมมองออกมาเป็นภาพและถูกบันทึกเป็นภาพถ่าย จะมีความเป็นของสองสิ่งในตนเอง โดยเรามักจะคาดคิดไปโดยสามัญสำนึกว่า ภาพถ่ายไม่มีทางโกหกและจะถ่ายทอดความจริงที่ไม่มีใครปฏิเสธได้ เรื่องนี้ส่งผลให้เราแยกไม่ออกระหว่างเรื่องราวที่แสดงในภาพ กับ ตัวภาพถ่ายเอง ซึ่งโดยข้อเท็จจริงเป็นสิ่งที่แยกกันอยู่

2) การทำความเข้าใจว่า รายละเอียดที่ปรากฏอยู่ในภาพนั้น มีที่มาที่ไปจากหลายปัจจัยโดยเฉพาะเมื่อมองจากมุมมองของช่างภาพเอง เช่น การเลือกมุมมองที่จะถ่ายภาพ ช่างภาพอาจจะอยาก “เล่น” กับภาพ เพื่อให้ได้เรื่องราวที่ต้องการ หรือช่างภาพอาจจะเลือกถ่ายทอดในสิ่งที่เขาเห็นว่า มันเกี่ยวกับเรื่องราวที่ช่างภาพต้องการเล่าด้วยภาพ ในด้านหนึ่งจึงเป็นเรื่องราวที่ถูกตัดแบ่งออกมาจากเรื่องราวทั้งหมด และภาพถ่ายนั้นยังแฝงไว้ด้วยสัญลักษณ์อันมีความสำคัญต่อภาพรวมของเรื่องที่ยากเล่า ดังนั้นในส่วนของผู้ชม อาจทำได้เพียงยอมรับ “ความเป็นจริง” ที่ภาพถ่ายเหล่านั้นได้สร้างขึ้น

3) การทำความเข้าใจว่า กรอบของภาพถ่ายเป็นตัวกำหนดเนื้อหาของภาพ เช่น การถ่ายภาพกลุ่มคนที่ออกไปเที่ยวด้วยกัน หากช่างภาพเลือกถ่ายหรือเลือกที่วางกรอบภาพตัดเอาคู่ของคนในภาพหมู่ออกมาเป็นอีกภาพหนึ่ง สื่อความว่าสองคนในภาพนั้นมีความสัมพันธ์กันเป็นพิเศษ แม้ว่าในความเป็นจริงสองคนนี้อาจไม่ได้มีความสัมพันธ์ใด ๆ ต่อกันมาก่อน กระบวนการถ่ายภาพจึงเป็นกระบวนการของการ “เลือกสรร” การให้ความหมายตั้งแต่เริ่มก่อนจะออกมาเป็นภาพถ่ายอันเป็นผลผลิตสุดท้าย

นอกจากประเด็นขั้นต้นแล้ว คิโอรัน ยังให้ข้อพิจารณาเพิ่มเติมอีก 2 ประการในการทำความเข้าใจภาพถ่าย คือ ปัจจัยเรื่องเวลา เนื่องจากภาพถ่ายนั้นมีเงื่อนไขของเวลากำกับอยู่ และปัจจัยเรื่องมุมมองที่ช่างภาพชื่นชอบเป็นการส่วนตัว ดังนั้นจึงอาจสรุปได้ว่า วัตถุชิ้นหนึ่ง ๆ เมื่อถูกถ่ายภาพจากมุมมองที่แตกต่างกัน ย่อมปรากฏเป็นภาพถ่ายที่แตกต่างกันไปด้วย คิโอรันเห็นว่า การวิเคราะห์ภาพถ่ายโดยการคำนึงถึงหลักต่าง ๆ ที่กล่าวมา ทำให้

การทำความเข้าใจในเนื้อหาของภาพถ่ายและอาจริวมไปถึงการตีความภาพถ่ายจึงเป็นประเด็นปัญหาที่ต้องนำมาพิจารณาอย่างละเอียด ก่อนจะนำภาพถ่ายนั้นมาใช้เป็นหลักฐานในการตีความประวัติศาสตร์ (Anuphongphat, 2014)

งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การศึกษาวิจัยเรื่อง การใช้งานภาพถ่ายขาวดำลงสีเพื่อการศึกษาทางประวัติศาสตร์ในประเทศไทย ผู้วิจัยได้ทำการศึกษางานวิจัยที่เกี่ยวข้องดังนี้

ซิน และคณะ (Xin et al., 2021) ได้ทำการศึกษาเรื่อง Focusing on Persons: Colorizing Old Images Learning from Modern Historical Movies มุ่งเน้นการศึกษาไปที่การลงสีภาพถ่ายขาวดำไปใช้งานกับภาพยนตร์ประวัติศาสตร์ยุคใหม่เพื่อให้มีความเที่ยงตรงสูง โดยมุ่งเน้นเฉพาะรายละเอียดในสีของเสื้อผ้า โดยใช้การศึกษาผ่านการลงสีโดยระบบปัญญาประดิษฐ์ทั่วไปบนเว็บไซต์ ซึ่งพบว่าวิธีการนี้ยังไม่เป็นที่น่าพึงพอใจมากนัก เมื่อเทียบกับอัลกอริทึมที่ทำการศึกษาซึ่งจำแนกโมดูลย่อยของการทำงานออกมาได้เป็น 3 ส่วนคือ 1) การจำแนกประเภท 2) การแยกวิเคราะห์ความหมาย และ 3) การกำหนดสี โดยในการจำแนกประเภทจะจำแนกรูปภาพตามยุคสมัยและสัญชาติของบุคคลในภาพถ่าย และประเภทเครื่องแต่งกาย ส่วนการแยกวิเคราะห์ความหมายจะใช้ข้อมูลจากเครือข่ายฐานข้อมูลที่มีอยู่ ในการกำหนดความหมายของรายละเอียดต่าง ๆ เพื่อกำหนดสีของบุคคล เสื้อผ้าและพื้นหลังในภาพในขั้นตอนต่อไป คณะผู้วิจัยแสดงให้เห็นว่าวิธีนี้มีประสิทธิภาพเหนือกว่าวิธีการเปลี่ยนสีของภาพที่มีการใช้งานอยู่ในปัจจุบัน โดยเฉพาะอย่างยิ่งในเครื่องแบบทหารซึ่งมีสีที่ถูกต้องตามการบันทึกทางประวัติศาสตร์

ไซติริโอ ซัฟตาริส และคณะ (Tsafaris et al., 2012) ได้ทำการศึกษาเรื่อง A novel visualization tool for art history and conservation: Automated colorization of black and white archival photographs of works of art โดยได้ศึกษาการใช้งานอัลกอริทึมที่ปรับแต่งเองสำหรับการลงสีภาพถ่ายขาวดำในอดีตที่บันทึกภาพวาดในสมัยก่อน การศึกษาเน้นเฉพาะผลงานชิ้นเอกของ Pablo Picasso La Joie de Vivre ในช่วงกลางศตวรรษที่ 19 โดยอัลกอริทึมที่ออกแบบขึ้น สามารถลงสีลงบนสำเนาภาพดิจิทัลของภาพถ่ายขาวดำให้มีที่ถูกต้องโดยใช้ข้อมูลจากการประเมินโดยผู้เชี่ยวชาญเกี่ยวกับภาพวาด ประกอบกับอัลกอริทึมใช้ข้อมูลสีที่แปลแล้วจากระดับสีเทาของภาพถ่ายขาวดำเพื่อกำหนดชุดสมการสำหรับค่าสีที่หายไป ความละเอียดในการคำนวณของสมการดังกล่าวช่วยให้สามารถกำหนดสีได้อย่างแม่นยำโดยยังคงไว้ซึ่งร่องรอยของการใช้พู่กันและเทคนิคการแรเงาในภาพไว้ วิธีการใหม่นี้ถูกเสนอให้เป็นทางเลือกที่มีคุณค่าต่อการนำไปพัฒนาใช้เป็นซอฟต์แวร์เชิงพาณิชย์ ซึ่งปัจจุบันการลงสีในภาพถ่ายขาวดำนั้นเป็นที่นิยมในวงการนักอนุรักษ์ โดยภาพถ่ายขาวดำลงสีดังกล่าวจะช่วยเพิ่มความเข้าใจในงานศิลปะและประวัติศาสตร์ และนำไปสู่การเรียนรู้และการเก็บรักษาที่ดีขึ้น

วิธีการดำเนินการวิจัย

เนื่องจากการศึกษาการใช้งานภาพถ่ายขาวดำลงสีเพื่อการศึกษาทางประวัติศาสตร์ในประเทศไทยจำเป็นต้องทำการศึกษาสภาพปัจจุบันของการใช้งานภาพถ่ายขาวดำลงสีของแต่ละกลุ่มตัวอย่างตามความเป็นจริงในทุกมิติเพื่อให้ทราบขั้นตอน กระบวนการ แนวคิดและวัตถุประสงค์ที่มีต่อภาพถ่ายขาวดำลงสี ผู้วิจัยเลือกใช้การวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative approach) ในการศึกษา โดยใช้เครื่องมือในการสังเกตแบบไม่มีส่วนร่วมกับผู้เผยแพร่ภาพถ่ายขาวดำลงสีในปัจจุบันจำนวน 10 แห่ง ผู้เชี่ยวชาญในการตกแต่งภาพถ่ายขาวดำเป็นภาพถ่ายสี จำนวน 2 คน และผู้เชี่ยวชาญด้านการศึกษาประวัติศาสตร์จากภาพถ่าย จำนวน 2 คน โดยการใช้แบบสัมภาษณ์ และการเก็บข้อมูลตัวอย่างประชากรในการวิจัยเชิงปริมาณจากนักศึกษาประวัติศาสตร์ที่มีความต้องการใช้งานภาพถ่ายร่วมในการศึกษาโดยใช้แบบสอบถาม จำนวน 50 คน แล้วนำข้อมูลมาทำการวิเคราะห์พรรณนา (Descriptive Analysis) เพื่อให้ได้ผลการวิจัย

ผลการวิจัย

สถานการณ์ทั่วไปของภาพถ่ายขาวดำลงสีในประเทศไทย

ในปัจจุบันในประเทศไทยมีชุมชนหรือสังคมทั้งในชีวิตจริงและในสังคมออนไลน์ของผู้สะสมและเก็บรวบรวมภาพถ่ายที่มีคุณค่าทางประวัติศาสตร์เหล่านี้จำนวนไม่น้อย โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อแบ่งปันภาพถ่ายและข้อมูลทางประวัติศาสตร์จากภาพถ่ายที่ตนเองครอบครองอยู่ ส่วนหนึ่งในจำนวนนั้นมีบุคคลที่ทำการศึกษาและเผยแพร่ภาพถ่ายขาวดำลงสีโดยเฉพาะทั้งในเชิงการศึกษาด้านประวัติศาสตร์และศิลปะ และนำเสนอภาพถ่ายตามเนื้อหาที่ตนเองสนใจแตกต่างกันไป ซึ่งในและบุคคลก็มีการลักษณะรูปแบบ เทคนิคในการลงสีที่แตกต่างกันไปตามที่ตนเองถนัด จะพบได้ว่าภาพถ่ายขาวดำลงสีในประเทศไทยที่สามารถพบเห็นได้จากการเผยแพร่ในปัจจุบันนั้นสามารถแบ่งออกได้เป็น 3 วิธี คือ 1) ภาพถ่ายขาวดำลงสีด้วยมือแบบระบายสี 2) ภาพถ่ายขาวดำลงสีโดยโปรแกรมตกแต่งภาพบนคอมพิวเตอร์ และ 3) ภาพถ่ายขาวดำลงสีด้วยระบบปัญญาประดิษฐ์ ซึ่งในแต่ละรูปแบบนั้นมีเอกลักษณ์ที่แตกต่างกันออกไปโดยเฉพาะการลงสีด้วยตัวบุคคลเองทั้งในแบบการลงสีด้วยมือแบบระบายสี และภาพถ่ายขาวดำลงสีโดยโปรแกรมตกแต่งภาพบนคอมพิวเตอร์ การลงสีในแต่ละจุดของภาพจะเกิดจากข้อมูลและประสบการณ์ของตัวบุคคลที่ลงสีแตกต่างกันไป ซึ่งอาจมีความถูกต้องมากน้อยตามแต่ข้อมูลที่ผู้ลงสีได้ศึกษาจึงเป็นเรื่องยากแก่การยืนยันความถูกต้องทั้งหมดของสีในภาพได้ ซึ่งการถูกนำไปใช้งานนั้นนอกจากตามวัตถุประสงค์ที่กล่าวมาในข้างต้น การใช้งานภาพถ่ายขาวดำลงสีสามารถพบเห็นได้ในการนำไปใช้งานในลักษณะต่าง ๆ เช่น การใช้เป็นภาพประกอบบทความในสื่อออนไลน์หรือนิตยสาร การลงสีภาพถ่ายบุคคลในครอบครัวเพื่อเก็บรักษาไว้เป็นการส่วนตัว หรือการลงสีภาพถ่ายพระสงฆ์ เกจิอาจารย์ในพุทธศาสนาเพื่อการนำไปเคารพบูชา ซึ่งเป็นการลงสีภาพถ่ายขาวดำเพื่อใช้งานที่มักไม่เน้นความถูกต้องของสีตามความเป็นจริงทั้งหมดเทียบเท่ากับกลุ่มที่มีวัตถุประสงค์ในการลงสีภาพถ่ายขาวดำเพื่อการศึกษาทางประวัติศาสตร์โดยเฉพาะ นอกจากนี้ยังพบว่า มีการใช้เทคนิคลงสีภาพถ่ายขาวดำในงานทางศิลปะภาพถ่ายอยู่บ้างในปัจจุบัน



ภาพที่ 8 ตัวอย่างภาพถ่ายลงสีที่มีการครอบครองเพื่อนำไปเคารพบูชา
เป็นภาพภาพถ่ายหลวงพ่อด่าง วัดเขabanไดอิฐ ลงสีด้วยเทคนิคสีฝุ่น
Note: From Prapantip, 2022

ผู้ให้บริการเผยแพร่ภาพถ่ายขาวดำลงสีในประเทศไทย

ในประเทศไทยนั้นการลงสีภาพถ่ายไม่ได้ถือเป็นศาสตร์เฉพาะทางที่มีการดำเนินการเฉพาะในกลุ่มผู้ที่สนใจเท่านั้น ไม่มีหน่วยงานใดดำเนินการมาก่อน แหล่งที่มีการลงสีภาพถ่ายขาวดำและเผยแพร่ภาพถ่ายขาวดำลงสีในประเทศไทย จึงมักเป็นลักษณะบุคคลทั่วไปที่มีความสนใจและนำออกเผยแพร่ผ่านทางช่องทางออนไลน์ โดยกลุ่มตัวอย่างในการศึกษาครั้งนี้ มีดังต่อไปนี้

ตารางที่ 1 กลุ่มตัวอย่างผู้ให้บริการเผยแพร่ภาพถ่ายขาวดำลงสีในประเทศไทย

แหล่งเผยแพร่	วันที่เริ่มเผยแพร่	เนื้อหาภาพที่เผยแพร่	เทคนิคที่ใช้	ลักษณะเด่น	แหล่งที่มาของภาพ	ความถี่ในการลงรูปภาพต่อเดือน
เฟซบุ๊กแฟนเพจ “สยามพหุรงค์ โดย หนุ่มรัตนะ”	มกราคม พ.ศ. 2558	ภาพวิถีชีวิต ชาวสยามในอดีต ภาพถ่ายบุคคล ภาพสถานที่ รวมทั้งภาพถ่าย จากต่างประเทศที่ มีเนื้อหาเป็น กระแสในช่วงนั้น	การลงสีด้วยมือ ผ่านโปรแกรม ตกแต่งภาพบน คอมพิวเตอร์	เผยแพร่มานาน เนื้อหาของภาพถ่ายที่ เผยแพร่หลากหลาย ภาพการลงสีมีความ ละเอียดสูง	คอลเลกชัน ส่วนตัวและ ผู้ใกล้ชิด เครือข่าย นักสะสมและ หอจดหมายเหตุ	6 - 8 ภาพ

ตารางที่ 1 กลุ่มตัวอย่างผู้ให้บริการเผยแพร่ภาพถ่ายขาวดำลงสีในประเทศไทย (ต่อ)

แหล่งเผยแพร่	วันที่เริ่มเผยแพร่	เนื้อหาภาพที่เผยแพร่	เทคนิคที่ใช้	ลักษณะเด่น	แหล่งที่มาของภาพ	ความถี่ในการลงรูปภาพต่อเดือน
เฟซบุ๊กแฟนเพจ “S. Phomma’s Colorizations”	ธันวาคม พ.ศ. 2557	ภาพพระบรมวงศานุวงศ์ในอดีตของประเทศไทย รวมทั้งในประเทศเพื่อนบ้าน	การลงสีด้วยมือผ่านโปรแกรมตกแต่งภาพบนคอมพิวเตอร์	การลงสีที่ประณีตและละเอียดโดยเฉพาะสีผิวบุคคล มีการแนบภาพต้นฉบับขาวดำที่ยังไม่ได้ลงสีและคำอธิบายที่ค่อนข้างละเอียด	หอจดหมายเหตุแห่งชาติ ฐานข้อมูลภาพถ่ายในต่างประเทศ และเครือข่ายนักสะสม	4 - 6 ภาพ
เฟซบุ๊กแฟนเพจ “ฉายานิทรรศน์”	มิถุนายน พ.ศ. 2558	ภาพบุคคล และภาพกิจกรรม	การลงสีด้วยมือผ่านโปรแกรมตกแต่งภาพบนคอมพิวเตอร์	เนื้อหาภาพถ่ายมีความหลากหลายทั้งภาพบุคคล วิถีชีวิต สถานที่ที่พบเห็นมากกว่าแหล่งอื่น ๆ คือภาพพระสงฆ์ในอดีต	หอจดหมายเหตุแห่งชาติ	2 - 4 ภาพ
เฟซบุ๊กแฟนเพจ “Colorized Isan History”	ธันวาคม พ.ศ. 2558	ภาพบุคคลและสถานที่ในภาคอีสานของประเทศไทย และในประเทศลาวบางส่วน	การลงสีด้วยมือผ่านโปรแกรมตกแต่งภาพบนคอมพิวเตอร์	เป็นภาพถ่ายขาวดำลงสีจากภาคตะวันออกเฉียงเหนือของประเทศไทย หรือ อีสาน	คอลเลกชันส่วนตัวของนักสะสมและหอจดหมายเหตุ	1 - 3 ภาพ
เฟซบุ๊กแฟนเพจ “ฟองเสรี”	เมษายน พ.ศ. 2560	ภาพบุคคล และภาพกิจกรรม	การลงสีด้วยมือแบบระบายสี	เป็นแห่งเดียวที่ยังคงใช้การลงสีด้วยมือแบบระบายสีลงบนภาพถ่ายโดยตรง	ภาพถ่ายที่ถ่ายจากร้านฟองเสรี	1 - 3 ภาพ
เฟซบุ๊กแฟนเพจ “ศูนย์มรดกเมืองเชียงใหม่”	เมษายน พ.ศ. 2556	ภาพประเพณี วัฒนธรรม และภาพถ่ายทางประวัติศาสตร์ของเชียงใหม่	การลงสีด้วยระบบปัญญาประดิษฐ์	เนื้อหาที่เผยแพร่เป็นการเรียบเรียงขึ้นมาใหม่โดยนักวิชาการที่เกี่ยวข้อง	คอลเลกชันศูนย์มรดกเมืองเชียงใหม่ หอภาพถ่ายล้านนา จ. เชียงใหม่ และเครือข่าย	1 - 4 ภาพ

ตารางที่ 1 กลุ่มตัวอย่างผู้ให้บริการเผยแพร่ภาพถ่ายขาวดำลงสีในประเทศไทย (ต่อ)

แหล่งเผยแพร่	วันที่เริ่มเผยแพร่	เนื้อหาภาพที่เผยแพร่	เทคนิคที่ใช้	ลักษณะเด่น	แหล่งที่มาของภาพ	ความถี่ในการลงรูปภาพต่อเดือน
เฟซบุ๊กแฟนเพจ “ฤ ด้วยรักและภักดี”	มิถุนายน พ.ศ. 2560	ภาพพระบรมวงศานุวงศ์ในอดีตของประเทศไทยเป็นหลัก	การลงสีด้วยมือผ่านโปรแกรมตกแต่งภาพบนคอมพิวเตอร์	การแนบภาพต้นฉบับขาวดำที่ยังไม่ได้ลงสีและคำอธิบายภาพที่ค่อนข้างละเอียด	คอลเลกชันส่วนตัวของผู้แต่งภาพและจากอินเทอร์เน็ต	4 - 6 ภาพ
เฟซบุ๊กแฟนเพจ “เชียงใหม่ที่คุณไม่เคยเห็น”	เมษายน พ.ศ. 2559	ภาพบุคคล และภาพกิจกรรม	การลงสีด้วยมือผ่านโปรแกรมตกแต่งภาพบนคอมพิวเตอร์	ภาพจากพื้นที่จังหวัดเชียงใหม่และภาคเหนือตอนบนที่หาชมได้ยาก	คอลเลกชันส่วนตัวและจากอินเทอร์เน็ต	4 - 6 ภาพ
เฟซบุ๊กแฟนเพจ “ภาพเก๋ๆ ย่อมสี และเกร็ดประวัติศาสตร์”	กันยายน พ.ศ. 2564	ภาพบุคคล วิถีชีวิต ประเพณี วัฒนธรรม ทั้งในและต่างประเทศ	การลงสีด้วยมือผ่านโปรแกรมตกแต่งภาพบนคอมพิวเตอร์	เนื้อหาที่มีความหลากหลายมากทั้งไทยและต่างประเทศ มีการเรียบเรียงคำอธิบายให้อ่านง่าย	หอจดหมายเหตุแห่งชาติและอินเทอร์เน็ต	8 - 10 ภาพ
เฟซบุ๊กแฟนเพจ “Coloured By Sebastian Peet”	กันยายน พ.ศ. 2558	ภาพพระบรมวงศานุวงศ์ในอดีตในประเทศไทยและบุคคลสำคัญทั้งในและต่างประเทศ	การลงสีด้วยมือผ่านโปรแกรมตกแต่งภาพบนคอมพิวเตอร์	การลงสีเครื่องราชอิสริยาภรณ์ที่ประณีตและละเอียด มีความถูกต้องสูงจากการศึกษาข้อมูลของผู้ลงสี	หอจดหมายเหตุแห่งชาติ	5 - 8 ภาพ

การลงสีภาพถ่ายขาวดำในประเทศไทย

ผลการวิจัยพบว่าแต่ละแห่งที่มีการดำเนินการลงสีภาพถ่ายและเผยแพร่มีขั้นตอนและกระบวนการที่คล้ายคลึงกัน แม้จะแตกต่างกันที่วัตถุประสงค์และวิธีการลงสีภาพถ่ายขาวดำตามความถนัดของผู้ลงสีภาพถ่ายแต่ละแห่งที่ให้บริการ แต่โดยรวมนั้นก็ยังมีขั้นตอนในการจัดการที่คล้ายคลึงกัน โดยจากสำรวจกลุ่มตัวอย่างพบว่ามีรายละเอียดดังต่อไปนี้

1. การวิเคราะห์และประเมินคุณค่าภาพถ่าย

ขั้นตอนการวิเคราะห์คัดเลือกภาพถ่ายขาวดำที่จะนำมาทำการลงสีว่าควรเป็นภาพใด ผู้ลงสีจะทำการประเมินเบื้องต้นจากคุณค่าจากเนื้อหาของภาพถ่ายทางด้านวิชาการหรือความหายากของภาพนั้น ๆ รวมถึงเป็นภาพถ่ายที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับอะไร และมีประโยชน์ต่อการศึกษาค้นคว้าอย่างไร จากนั้นจึงทำการประเมินสภาพของภาพถ่ายพิจารณาจากคุณลักษณะทางกายภาพ ขนาด ความเสื่อมสภาพ และความคมชัด เพื่อวิเคราะห์ความเป็นไปได้ในการนำมาลงสี รวมถึงสิทธิในการเผยแพร่เพื่อหลีกเลี่ยงปัญหาทางกฎหมาย

2. การสืบค้นข้อมูลเพื่อกำหนดสีแต่งภาพ

ขั้นตอนการศึกษาเอกสารที่เกี่ยวข้องกับภาพที่ต้องการนำมาลงสี เป็นการศึกษาจากเอกสารจดหมายเหตุ เอกสารวิชาการ หนังสือ ตำราที่มีความเกี่ยวข้องกับเนื้อหาในภาพนั้น ๆ เช่น สีของเครื่องบิน สีของเครื่องหมายราชการ เครื่องราชอิสริยาภรณ์ต่าง ๆ ที่มีเอกสารกำกับยืนยัน คำบอกเล่าของผู้รู้ผู้เชี่ยวชาญที่มีประสบการณ์เกี่ยวกับเนื้อหาในภาพนั้น ๆ เช่น พิธีกรรม รูปแบบทางสถาปัตยกรรม รวมถึงการเทียบสีกับวัตถุที่ยังคงมีหลงเหลือในปัจจุบัน เช่น ลายผ้า ลายประดับเครื่องปั้นดินเผาที่มีจัดแสดงอยู่ในพิพิธภัณฑสถาน เป็นต้น

3. การทำคำอธิบายภาพถ่าย

เป็นขั้นตอนต่อเนื่องจากขั้นตอนการสืบค้นข้อมูลเพื่อกำหนดสีแต่งภาพ เนื่องจากมีการสืบค้นเอกสารแล้ว ผู้แต่งภาพจะนำข้อมูลมาเรียบเรียงเป็นคำอธิบายภาพเพื่อใช้สำหรับการเผยแพร่ อาจดำเนินการด้วยตนเอง หรือส่งให้ผู้ที่ความเชี่ยวชาญในหัวเรื่อนั้น ๆ ทำการเรียบเรียงและตรวจทานความถูกต้อง เพื่อให้ข้อมูลที่สัมพันธ์กับภาพถ่ายที่เผยแพร่ออกไปมากที่สุด ในกรณีที่ผู้เผยแพร่ไม่ได้ทำการเรียบเรียงข้อมูลขึ้นมาใหม่เพื่อเผยแพร่ อาจใช้การหยิบยกบทความที่เกี่ยวข้องหรือเนื้อหาที่มีผู้เรียบเรียงไว้แล้วที่พบมาจากการสืบค้น นำมาประกอบภาพถ่ายเพื่อเผยแพร่ต่อไป

4. การทำสำเนาภาพถ่าย

การนำภาพถ่ายขาวดำมาลงสีนั้นเป็นกระบวนการที่ต้องใช้สำเนามาทำการลงสีเท่านั้น ไม่ว่าจะเป็นการลงสีด้วยวิธีใดก็ตาม เนื่องจากภาพต้นฉบับมีอายุและความเสื่อมสภาพไปตามกาลเวลา การนำภาพถ่ายขาวดำต้นฉบับมาทำ

สำเนาจึงเป็นขั้นตอนที่ต้องให้ความสำคัญเนื่องจากการนำภาพต้นฉบับออกมาทำสำเนาบ่อยครั้ง อาจทำให้เกิดความเสียหายได้ โดยลักษณะของภาพถ่ายขาวดำที่จะนำมาทำสำเนามีทั้งลักษณะแผ่นภาพ ฟิล์มเนกาทีฟ หรือฟิล์มสไลด์ การทำสำเนาภาพควรทำบนทึบเป็นไฟล์ภาพความละเอียดสูง ซึ่งมีความจำเป็นอย่างยิ่งในการนำมาลงสีด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์ เนื่องจากต้องขยายภาพถ่ายเพื่อให้เห็นรายละเอียดที่ชัดเจนและความแม่นยำในการลงสี โดยจะพบปัญหาของขนาดภาพจากภาพที่ผู้ลงสีนำมาจากอินเทอร์เน็ต ที่พบว่ามักมีขนาดเล็กและมีรายละเอียดไม่คมชัด จึงไม่สามารถขยายให้เห็นรายละเอียดได้มากนัก การทำสำเนาจากภาพต้นฉบับโดยตรงจึงถือเป็นวิธีที่ให้ผลดีที่สุดในการนำภาพถ่ายขาวดำมาลงสี ส่วนของการลงสีด้วยมือแบบระบายสีนั้น ผู้ลงสีจะทำสำเนาขึ้นมาใหม่จากการอัดภาพด้วยฟิล์มเนกาทีฟลงบนกระดาษอัดภาพ และยังไม่มีการพบเห็นว่ามีการใช้ภาพที่อัดสำเนาจากไฟล์ดิจิทัลมาทำการลงสีด้วยมือแบบระบายสี

5. การลงสีภาพถ่าย

ผลการวิจัยพบว่าการลงสีภาพถ่ายที่ปรากฏในประเทศไทยปัจจุบันสามารถแบ่งออกได้เป็น 3 วิธี คือ 1) ภาพถ่ายขาวดำลงสีด้วยมือแบบระบายสี 2) ภาพถ่ายขาวดำลงสีโดยโปรแกรมตกแต่งภาพบนคอมพิวเตอร์ และ 3) ภาพถ่ายขาวดำลงสีด้วยระบบปัญญาประดิษฐ์ ซึ่งแต่ละแห่งก็มีการดำเนินการในขั้นตอนนี้แตกต่างกันตามแต่ความชำนาญของผู้ลงสีภาพถ่ายขาวดำ

1) ภาพถ่ายขาวดำลงสีด้วยมือแบบระบายสี

การลงสีภาพขาวดำแบบระบายสี ถือเป็นวิธีดั้งเดิมที่มีการใช้งานมาเป็นระยะเวลานาน ซึ่งในปัจจุบันเหลือพบเห็นได้น้อย มักพบเห็นเป็นการลงสีเพื่อใช้ในการอนุรักษ์เทคนิคเป็นหลัก การลงสีภาพขาวดำด้วยมือแบบระบายสีนั้นมีขั้นตอนคือ เมื่อผู้แต่งภาพอัดภาพขาวดำจากฟิล์มเนกาทีฟแล้ว จะใช้ฟุ้งกันลงสีที่ต้องการโดยใช้สีย้อมเฉพาะที่เรียกว่าสีกระดาษหรือสีสแตมป์ ระบายสีลงบนภาพถ่ายขาวดำ การกำหนดสีนั้นมีการจดจำจากต้นแบบที่ถ่ายมาด้วยตนเองหรือเพิ่มเติมตามจินตนาการของผู้แต่งภาพ การลงสีมีทั้งลงสีทั้งภาพ และลงสีเฉพาะส่วน ซึ่งพบเห็นได้จากภาพถ่ายข้าราชการผู้ใหญ่ในอดีตที่มีการลงสีเฉพาะส่วนของเครื่องราชอิสริยาภรณ์ เมื่อระบายสีเสร็จแล้ว จะทำการแต่งบริเวณส่วนใบหน้าของแบบอีกครั้งด้วยสีกระดาษผสมกับหมึกจีน เพื่อให้ส่วนใบหน้าได้แสงเงาที่สวยงาม จากการสืบค้นพบว่าในช่วงแรกของการระบายสีภาพถ่ายนั้นมีการใช้งานสีหลากหลายลักษณะ เช่น สีย้อมผ้า สีน้ำ ดินสอสีหรือสีพาสเทล และสีน้ำมันโดยเฉพาะในภาพขนาดใหญ่³ ความนิยมในการระบายสีภาพถ่ายได้เสื่อมความนิยมลงไปหลังจากการเข้ามาของฟิล์มถ่ายภาพสี และถูกทดแทนด้วยโปรแกรมแต่งภาพบนคอมพิวเตอร์ที่ทำงานได้สะดวกกว่า อีกทั้งสีกระดาษหรือสีสแตมป์นั้น หาซื้อได้ยากและมีราคาสูงในปัจจุบัน การลงสีภาพถ่ายขาวดำแบบระบายสีที่พบในปัจจุบันจึงถูกดำเนินการในลักษณะของการอนุรักษ์เทคนิคและใช้งานทางศิลปะมากกว่าการลงสีเพื่อใช้ในที่คำนึงถึงความถูกต้องในการศึกษาทางประวัติศาสตร์

³ผู้วิจัยพบเห็นตัวอย่างการใช้สีน้ำมันร่วมด้วยในภาพถ่ายบริเวณส่วนของเครื่องแต่งกาย สันนิษฐานว่าเป็นการเขียนขึ้นมาใหม่ทับภาพเดิมเนื่องจากภาพถ่ายอาจมาเฉพาะบริเวณใบหน้า สวมใส่เครื่องแต่งกายอื่นที่ไม่ใช่เครื่องแบบ หรือส่วนเครื่องแต่งกายถ่ายออกมาไม่ชัดเจนเจ้าของภาพจึงให้ช่างแต่งภาพทำการเขียนทับลงไปใหม่



ภาพที่ 9 ภาพถ่ายจอมพล ป. พิบูลสงคราม และ ท่านผู้หญิงละเอียด พิบูลสงคราม
โดยมีการลงสีเฉพาะเครื่องราชอิสริยาภรณ์

Note: From © Adulaya Hoontrakul, 2021



ภาพที่ 10 สีกระดาษหรือสีสแตมป์สำหรับลงสีภาพขาวดำ

Note: From © Sakkarin Suttisarn 10/6/2021



ภาพที่ 11 ภาพขาวดำลงสีด้วยสีน้ำมัน

Note: From © Pavit Hanfifa, 2021

2) ภาพถ่ายภาพขาวดำลงสีโดยโปรแกรมตกแต่งภาพบนคอมพิวเตอร์

การลงสีภาพถ่ายขาวดำโดยโปรแกรมตกแต่งภาพบนคอมพิวเตอร์ เป็นวิธีการทำงานกับสำเนาภาพแบบดิจิทัล โดยการนำภาพถ่ายขาวดำที่ต้องการลงสีมาทำสำเนาเป็นไฟล์ภาพดิจิทัลแล้วนำมาลงสีด้วยโปรแกรมตกแต่งภาพ เช่น โปรแกรม Adobe Photoshop เป็นต้น เป็นวิธีที่ได้รับความนิยมใช้งานกันแพร่หลายในปัจจุบัน เนื่องจากสามารถแก้ไขได้ง่าย ให้โทนสีได้หลากหลายมากกว่าการลงด้วยมือแบบระบายสี การทำงานบนโปรแกรมตกแต่งภาพสามารถขยายภาพให้ใหญ่ขึ้นได้เพื่อเพิ่มความละเอียดแม่นยำในการลงสี และความสวยงามสมจริงได้มากกว่าการลงสีภาพถ่ายขาวดำแบบระบายสี โดยวิธีลงสีภาพถ่ายขาวดำโดยโปรแกรมตกแต่งภาพบนคอมพิวเตอร์ มีขั้นตอนดำเนินการเบื้องต้นดังนี้

2.1 การทำความสะอาดและซ่อมแซมภาพ

หลังจากผู้ลงสีได้เลือกภาพถ่ายที่จะทำการลงสีและทำสำเนาเป็นดิจิทัลแล้ว นำภาพถ่ายเข้าโปรแกรมตกแต่งภาพ ในขั้นตอนแรกจำเป็นต้องมีการทำความสะอาดภาพดิจิทัลก่อนเนื่องจากภาพต้นฉบับอาจมีอายุมาก มีรอยเปื้อนหรือฝุ่นจากการทำสำเนา รวมถึงการซ่อมแซมส่วนบกพร่องของภาพ เช่น รอยยับ รอยขีดข่วน หรือความเลือนหรือขีดจางที่มาจากภาพต้นฉบับ เพื่อเตรียมให้ภาพสำเนาที่จะลงสีอยู่ในสภาพสมบูรณ์ที่สุด

2.2 การปรับโทนสี คอนทราสต์ของภาพและกำหนดโหมดสี

ภาพต้นฉบับที่นำมาทำสำเนาอาจมีความซีดจางหรือเปลี่ยนสีจากกาลเวลา รวมทั้งภาพที่ย้อมสีแบบซีเปีย ซึ่งเป็นที่นิยมในอดีต ต้องนำภาพมาปรับให้เป็นสีขาวดำ และปรับระดับคอนทราสต์ของภาพให้เห็นรายละเอียดครบถ้วนทั้งในส่วนมืดสุดและสว่างสุด เนื่องจากรายละเอียดในส่วนนี้อาจเลือนหายไปจากการทำสำเนา ซึ่งในแต่ละแห่งที่มีการทำสำเนานั้นมีคุณภาพและเครื่องมือที่ใช้ในการทำสำเนาแตกต่างกันไป เมื่อพึงพอใจกับขั้นตอนข้างต้นแล้ว ผู้ลงสีภาพควรเลือกโหมดสีในโปรแกรมตกแต่งภาพให้เป็นโหมดสีที่ตรงกับความต้องการใช้งาน ซึ่งมีกำหนดไว้ 2 รูปแบบคือ โหมดสี RGB และโหมดสีแบบ CMYK

2.3 การลงสีภาพถ่าย

การเติมสีหรือระบายสีเป็นขั้นตอนสุดท้ายของกระบวนการลงสีด้วยโปรแกรมตกแต่งภาพบนคอมพิวเตอร์ ซึ่งความละเอียดหรือความสมบูรณ์ของภาพนั้นขึ้นอยู่กับข้อมูลที่ผู้ลงสีค้นคว้ามา ฝีมือทักษะในการลงสีเฉพาะบุคคล และจินตนาการของผู้ลงสี การที่มีข้อมูลที่มากเพียงพอหรือมีหลักฐานอื่น ๆ ประกอบจะช่วยให้การเลือกสีที่จะลงนั้นมีความแม่นยำมากขึ้น นอกจากการใช้จินตนาการของผู้ลงสีในการสันนิษฐานแล้ว ผู้วิจัยพบว่าผู้ลงสีใช้หลักการเทียบสีขาวดำแบบ Zone system⁴ ซึ่งแบ่งโทนสีเทาออกเป็น 11 โชน ตั้งแต่ขาว จนดำสนิท แต่ละโทนสีเทานั้นเทียบกับโทนสีได้ เช่น สีโทนเข้มจะเป็นสีแดง ดำ น้ำเงิน หากสีอ่อนลงมา จะเป็นสีน้ำตาล เขียว ฟ้า ชมพู แล้วนำไปวิเคราะห์ความเป็นไปได้จากความรู้ทางประวัติศาสตร์ เช่น สีที่นิยมในยุคนั้นหรือผ้าที่ตกทอดมาจากยุคนั้น

⁴หลักการวัดแสงในการถ่ายภาพขาวดำที่ถูกคิดค้นโดย Ansel Adams ช่วงภาพขาวอเมริกัน

จากการสืบทอดของผู้ลงสีเอง ซึ่งจะช่วยให้เพิ่มความใกล้เคียงความถูกต้องอีกระดับหนึ่ง อีกส่วนหนึ่งที่ผู้เชี่ยวชาญการลงสีให้ความเห็นคือ นอกจากความถูกต้องที่ต้องลงสีให้ใกล้เคียงสมจริงมากที่สุดแล้ว ผู้ลงสียังต้องคำนึงถึงองค์ประกอบภาพโดยรวมเพื่อความสวยงามของภาพด้วย

Low values Zone 0	Complete lack of density in the negative image, other than film base density plus fog. Total black in the print. <i>We will omit zone 0 from the remainder of this tutorial; zone 1 will be considered pure black. Omitting zone 0 makes little practical difference.</i>
Zone 1	Effective threshold. First step above complete black in the print. Slight tonality, but no texture.
Zone 2	First suggestion of texture. Deep tonalities, representing the darkest part of the image in which some detail is required.
Zone 3	Average dark materials. Low values showing adequate texture.
Middle values Zone 4	Average dark foliage. Dark stone. Landscape shadow. Recommended shadow value for portraits in sunlight.
Zone 5	Clear north sky (panchromatic rendering). Dark skin. Gray stone. Average weathered wood. Middle gray (18% reflectance).
Zone 6	Average Caucasian skin value. Light stone. Shadows in snow in sunlit snowscapes.
High values Zone 7	Very light skin. Light gray objects. Average snow with acute side lighting.
Zone 8	Whites with textures and delicate values (not blank whites). Snow in full shade. Highlights on Caucasian skin.
Zone 9	Glaring white surfaces. Snow in flat sunlight. White without texture. (The only subjects higher than Zone 9 would be light sources; they would be rendered as the maximum white value of the paper surface.)

ภาพที่ 12 ตัวอย่างการเทียบสีด้วยระบบ Zone system

Note: From Research Gate, 2015



ภาพที่ 13 ลักษณะการใช้โปรแกรม Photoshop เพื่อลงสีภาพขาวดำบนคอมพิวเตอร์

Note: Form © Sakkarin Suttisarn 12/7/2021

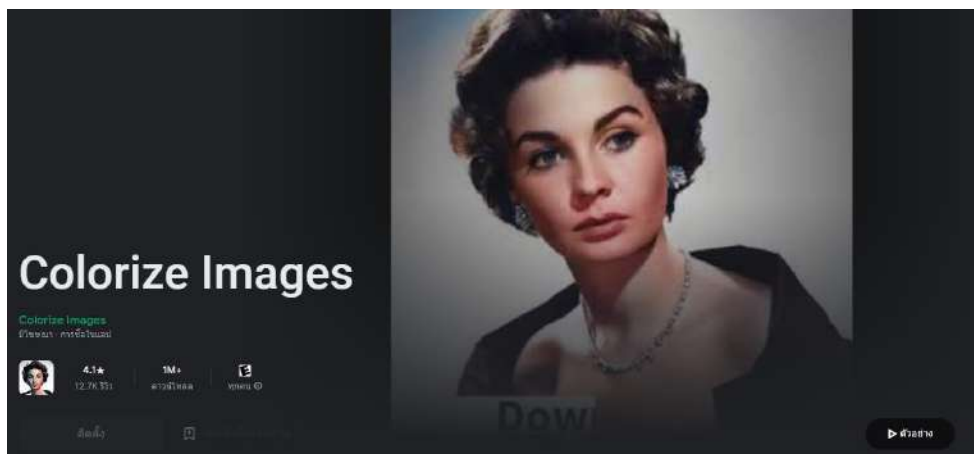


ภาพที่ 14 ภาพขาวดำลงสี เจ้าดารารัศมี พระราชชายา ลงสีโดยเพจ “สยามพหุรงค์ โดย หนุมรัตน์ะ”

Note: From Siamcolorization, 2021

3) ภาพถ่ายขาวดำลงสีด้วยระบบปัญญาประดิษฐ์ (AI)

การใช้ระบบปัญญาประดิษฐ์ (AI : Artificial Intelligence) ถือเป็นหนึ่งในตัวเลือกสำหรับผู้ต้องการศึกษาการลงสีภาพขาวดำ เนื่องจากการใช้งานที่ง่าย ไม่ซับซ้อน ไม่จำเป็นต้องเตรียมข้อมูลใด ๆ นอกจากภาพถ่ายขาวดำที่ทำสำเนาเป็นดิจิทัลแล้ว อัปโหลดเข้าไปในตัวช่องทางของผู้ให้บริการไม่ว่าจะเป็นเว็บไซต์หรือแอปพลิเคชันบนโทรศัพท์ ระบบปัญญาประดิษฐ์จะทำการลงสีภาพให้โดยอัตโนมัติ ซึ่งมีให้บริการหลากหลาย เช่น แอปพลิเคชัน Colorize Images ซึ่งถูกพัฒนาภายใต้เทคโนโลยี machine learning ในชื่อโครงการ DeOldify ซึ่งนำมาพัฒนาโปรแกรมที่สามารถเติมสีให้กับภาพขาวดำได้อัตโนมัติ โดยหลักการทำงานคือตัวระบบจะทำการ จับคู่ระดับสีเทาในภาพเข้ากับสีต่าง ๆ ผ่านระบบ Convolutional Neural Network (CNN) ที่ดึงข้อมูลจากฐานข้อมูลภาพถ่ายจำนวนมาก แทนที่จะกำหนดรูปแบบการลงสีลักษณะอื่น ๆ ด้วยตัวผู้ลงสีเอง ระบบจะคำนวณหาความน่าจะเป็นจากฐานข้อมูล และลงสีไปตามความน่าจะเป็นที่ระบบแปลความหมายออกมาเป็นภาพขาวดำที่ลงสี นอกนั้นยังมีผู้ให้บริการอีกหลายแห่งที่ให้บริการในส่วนของระบบนี้ เช่น การบริการในชื่อคำสั่ง Natural Filters ในโปรแกรมตกแต่งภาพ Adobe Photoshop



ภาพที่ 15 แอปพลิเคชัน Colorize Images ผู้ให้บริการลงสีภาพขาวดำด้วยระบบปัญญาประดิษฐ์
Note: From Colorize Image, 2021

ถึงแม้จะเป็นวิธีที่ง่ายและสะดวกมากสำหรับการใช้งาน แต่ผู้เชี่ยวชาญการลงสีภาพถ่ายขาวดำและผู้เชี่ยวชาญการใช้งานภาพถ่ายมีความเห็นตรงกันว่า ภาพลงสีที่มาจากระบบปัญญาประดิษฐ์นั้นยังไม่สามารถนำมาใช้งานได้จริง เนื่องจากยังมีความผิดพลาดสูง ไม่มีความประณีต และให้รายละเอียดของสีไม่ได้ดีพอ หากมีความต้องการนำไปใช้งานต้องนำไปทำการลงสีเพิ่มเติมด้วยโปรแกรมตกแต่งภาพร่วมกับข้อมูลที่สืบค้นอีกครั้ง เพื่อความถูกต้องของข้อมูลสีในภาพ และความประณีตเรียบร้อยของภาพ เหมาะกับผู้เริ่มศึกษาการลงสีภาพขาวดำที่สามารถใช้เป็นแนวทางในการลงสีตามเพื่อฝึกหัดได้



ภาพที่ 16 ภาพขาวดำลงสีด้วยระบบปัญญาประดิษฐ์ผ่าน แอปพลิเคชัน Colorize Images
Note: From © Sakkarin Suttisarn 23/11/2021

6. การให้บริการ

การให้บริการภาพถ่ายขาวดำลงสี ผู้ลงสีภาพสีโดยทั้งหมดเลือกดำเนินการเผยแพร่ภาพถ่ายทางสื่อสังคมออนไลน์ โดยนิยมเผยแพร่เป็นภาพเดี่ยวพร้อมประกอบคำอธิบายภาพ มีบางส่วนที่น่าสนใจในลักษณะการจัดแสดงในพื้นที่ส่วนบุคคล ซึ่งเหตุผลที่ผู้ลงสีภาพเลือกเผยแพร่ภาพผ่านสื่อสังคมออนไลน์ เพราะสามารถเผยแพร่ได้เป็นวงกว้าง เข้าถึงผู้สนใจได้ตรงกลุ่ม มีค่าใช้จ่ายในการดูแลต่ำ ลงข้อมูลได้ง่าย และสามารถรับทราบปฏิกิริยาของผู้เข้ามาชมรูปภาพได้อีกด้วย แม้จะมีข้อเสียคือยากต่อการกลับไปสืบค้นที่มา แต่ยังสามารถเป็นทางเลือกที่นิยมใช้งานกันอย่างแพร่หลายในปัจจุบัน โดยหัวข้อเรื่องในการเผยแพร่สามารถแบ่งได้ดังนี้

- 1) การเผยแพร่ภาพในโอกาสวันสำคัญต่างๆ เช่น วันเฉลิมพระพรชาของพระบรมวงศานุวงศ์ทั้งในอดีตและปัจจุบัน วันสำคัญทางศาสนา วันครบรอบในโอกาสต่าง ๆ ภาพในช่วงทรงพระเยาว์ ภาพพระบรมวงศานุวงศ์ และภาพสถานที่ที่เกี่ยวข้อง เป็นต้น
- 2) การเผยแพร่ภาพบุคคลสำคัญ เช่น ข้าราชการชั้นผู้ใหญ่ ชาวต่างชาติ หรือพระเกจิอาจารย์ ที่มีความน่าสนใจ โดยพิจารณาจากความน่าสนใจที่ควรค่าต่อการศึกษาเพิ่มเติม
- 3) การเผยแพร่ภาพอาคารสถานที่ เช่น สถานที่จัดงานพระราชพิธีสำคัญ อาคารสำคัญที่มีการรื้อถอนไปแล้ว สถานที่ท่องเที่ยว และย่านที่อยู่อาศัยในอดีต
- 4) การเผยแพร่ภาพกิจกรรม ประเพณี วัฒนธรรม เช่น พระราชพิธี พิธีการสำคัญ และกิจกรรมประเพณีวัฒนธรรมในอดีต
- 5) การเผยแพร่ภาพอื่น ๆ เช่น ภาพถ่ายของบุคคลทั่วไป ภาพวิถีชีวิต หรือภาพถ่ายเบ็ดเตล็ดอื่น ๆ ที่ไม่จัดอยู่ในหมวดหมู่ข้างต้นที่กล่าวมา

การใช้งานภาพถ่ายขาวดำลงสีในประเทศไทย

ในส่วนการใช้งานภาพถ่ายขาวดำลงสีเพื่อการศึกษาทางประวัติศาสตร์ในประเทศไทย ผู้วิจัยใช้ทำการเก็บข้อมูลกลุ่มเป้าหมายแบ่งเป็น 2 กลุ่ม ได้แก่ ผู้ทรงคุณวุฒิที่มีความเชี่ยวชาญและประสบการณ์ในการใช้ภาพถ่ายเพื่อการศึกษาทางประวัติศาสตร์ จำนวน 2 คน และผู้ใช้ทั่วไปที่มีประสบการณ์การเข้าชมและใช้งานภาพถ่ายขาวดำลงสีจากแหล่งให้บริการต่าง ๆ จำนวน 50 คน เพื่อเก็บรวบรวมข้อมูลเกี่ยวกับการใช้งานภาพถ่ายขาวดำลงสีของผู้ใช้บริการ ดังจะสรุปผลการศึกษาดังนี้

ความคิดเห็นของผู้ทรงคุณวุฒิด้านการใช้ภาพถ่ายในการศึกษาทางประวัติศาสตร์ที่มีต่อภาพถ่ายขาวดำลงสีเพื่อใช้ในการศึกษาทางประวัติศาสตร์เป็นไปในทิศทางเดียวกันว่า ในปัจจุบันยังไม่มีวิธีลงสีภาพถ่ายแบบใดที่สามารถให้ความถูกต้องและน่าเชื่อถือได้ทั้งหมด แม้จะมีการศึกษาค้นคว้าข้อมูลมาเป็นอย่างดี แต่ระดับความน่าเชื่อถือ

ต่อการนำไปใช้ศึกษาทางประวัติศาสตร์ได้ยังอยู่ในระดับกลางถึงต่ำ เนื่องจากไม่สามารถยืนยันความถูกต้องของสี ที่ลงในภาพได้ทั้งหมด ซึ่งผู้ทรงคุณวุฒิเลือกที่จะไม่ใช่ภาพถ่ายขาวดำลงสีในอ้างอิงหรือศึกษาทางประวัติศาสตร์โดยตรง โดยให้เหตุผลว่าในการศึกษาทางประวัติศาสตร์นั้นไม่จำเป็นต้องเปลี่ยนภาพถ่ายขาวดำเป็นภาพถ่ายสีเพื่อใช้ในการศึกษา แต่ควรเกิดจากการศึกษาบริบทอื่นประกอบ ทั้งเอกสารกำกับ บันทึก คำบอกเล่า และวัตถุเทียบเคียง ภาพถ่ายขาวดำลงสีอาจส่งผลให้ภาพนั้นความน่าสนใจ และดึงดูดให้ผู้คนสนใจประวัติศาสตร์มากขึ้น แต่ก็ควรจัดให้อยู่ในสิ่งสนับสนุนการศึกษาทางประวัติศาสตร์หรือเชิงศิลปะมากกว่าการใช้เป็นหลักฐานในการอ้างอิงทางประวัติศาสตร์ ฉะนั้นผู้ที่ต้องการใช้ภาพถ่ายขาวดำลงสีไม่ว่าจะด้วยวัตถุประสงค์ใดจึงควรใช้ประกอบร่วมกับเอกสารอื่น ๆ เสมอเพื่ออ้างอิงความถูกต้อง ในด้านการใช้งานลักษณะอื่น ๆ ผู้ทรงคุณวุฒิได้ให้ความเห็นว่าหากเป็นวัตถุประสงค์การใช้งานส่วนตัว เช่น ภาพบุคคลในครอบครัวที่ล่องลับไปแล้ว หรือภาพเคารพของบุคคลในอดีต เช่น พระบรมวงศานุวงศ์ ขุนนาง พระเกจิอาจารย์ ถือเป็นสิทธิ์ส่วนบุคคลของผู้ครอบครองและไม่ต้องคำนึงถึงความถูกต้องของสีในภาพมากนักเนื่องจากเป็นการมีไว้เพื่อเคารพบูชา ไม่ได้ใช้เพื่อเป็นหนึ่งเครื่องมือของการศึกษาทางประวัติศาสตร์ หากมีความต้องการนำไปเผยแพร่ต่อในช่องทางสื่อที่เป็นสาธารณะในลักษณะต่าง ๆ ซึ่ง ผู้เป็นเจ้าของภาพควรเน้นย้ำสถานะความเป็น “ภาพถ่ายลงสี” ให้แก่ผู้นำไปใช้ให้ชัดเจนเพื่อป้องกันไม่ให้เกิดความเข้าใจผิดแก่ผู้พบเห็น

ความคิดเห็นของผู้ใช้ทั่วไปที่มีประสบการณ์การเข้าชมและใช้งานภาพถ่ายขาวดำลงสีจากแหล่งให้บริการต่าง ๆ โดยผู้ใช้งานส่วนใหญ่เป็นผู้ชื่นชอบการศึกษาประวัติศาสตร์จากภาพถ่าย โดยมีความสนใจในประวัติศาสตร์ของตัวบุคคลเป็นพิเศษ รองลงมาคือ เสื้อผ้า เครื่องแต่งกาย ลักษณะทางชาติพันธุ์ และเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในภาพถ่ายตามลำดับ ผู้ใช้งานทั่วไปส่วนใหญ่มีวัตถุประสงค์การเข้าไปชมรูปภาพลงสีเพื่อสนทนากัน รองลงมาเป็นการศึกษาข้อมูลทางประวัติศาสตร์ ในด้านวิธีการลงสี ผู้ใช้งานทั่วไปส่วนใหญ่ไม่เคยลงสีภาพถ่ายขาวดำด้วยตนเองและไม่ทราบวิธีการลงสีภาพถ่ายว่ามีลักษณะอย่างไร ไม่สามารถแยกแยะลักษณะของวิธีการได้ มีการนำไปใช้งานในหลากหลายลักษณะ เช่น ส่งต่อในพื้นที่สื่อออนไลน์ของตนเอง นำภาพไปพิมพ์เป็นแผ่นภาพเพื่อเคารพบูชาหรือจัดแสดง ใช้ประกอบรายงานและเอกสาร ในส่วนข้อคิดเห็นต่อภาพถ่ายขาวดำลงสีในปัจจุบัน ผู้ใช้งานทั่วไปให้ความเชื่อถือว่ามี ความถูกต้องและใกล้เคียงของจริงอยู่ในระดับปานกลางถึงสูง โดยพิจารณาจากผู้เผยแพร่ภาพลงสีที่มีความน่าเชื่อถือและมีข้อมูลอ้างอิงชัดเจน สามารถนำไปใช้ในการศึกษาทางประวัติศาสตร์ได้ในระดับหนึ่ง ผู้ใช้งานทั่วไปให้คุณค่าด้านความสวยงามทางศิลปะของภาพถ่ายลงสีว่าเป็นการช่วยเพิ่มคุณค่าให้กับภาพต้นฉบับขาวดำ ไม่คิดว่าเป็นการลดทอนคุณค่าของภาพต้นฉบับ และเห็นด้วยด้านการเรียบเรียงแนวทางในการใช้งานภาพถ่ายขาวดำลงสีเพื่อศึกษาทางประวัติศาสตร์สำหรับบุคคลทั่วไป

อภิปรายผล

การศึกษาการใช้งานภาพถ่ายขาวดำลงสีเพื่อการศึกษาทางประวัติศาสตร์ในประเทศไทย จากผลการศึกษาสรุปผลได้ดังนี้

ภาพถ่ายถือเป็นหนึ่งในหลักฐานที่ใช้ตีความทางประวัติศาสตร์ แต่การใช้ภาพถ่ายในการศึกษาทางประวัติศาสตร์นั้นก็ยังมีความขัดแย้งและข้อควรต้องพิจารณาหลายประการ แม้กระทั่งภาพถ่ายต้นฉบับไม่ว่าจะเป็นภาพถ่ายสีหรือภาพถ่ายขาวดำนั้น หลายภาพยังมีการถกเถียงถึงความเป็นจริงในภาพถ่ายที่ผู้ใช้ทั่วไปมักจะคาดคิดไปเองว่า ภาพไม่มีทางโกหกและจะถ่ายทอดความจริงที่ไม่มีใครปฏิเสธได้ เรื่องนี้ส่งผลให้ผู้ใช้ทั่วไปสับสนค่านึง ถึงปัจจัยเรื่องเวลาของภาพถ่ายและปัจจัยเรื่องมุมมองซึ่งเกิดจากช่างภาพที่บันทึกภาพถ่ายนั้น เมื่อภาพถ่ายถูกเลือกความจริงในช่วงเวลาหนึ่งไปแล้ว การนำเสนอความจริงในภาพถ่ายนั้นอาจไม่ใช่ความจริงทั้งหมด การใช้งานภาพถ่ายเพื่อการศึกษาทางประวัติศาสตร์จึงควรเป็นวิธีที่ทำร่วมกับการสืบค้นเอกสารข้อมูลต่าง ๆ ร่วมกัน เพื่อให้เกิดภาพของความจริงในเรื่องรายนามชัดเจนมากยิ่งขึ้น โดยเฉพาะภาพถ่ายขาวดำลงสีนั้นเป็นการเติมสีเข้าไปใหม่จากของเดิม ซึ่งการเพิ่มเติมสิ่งใหม่เข้าไปในภาพในช่วงเวลาที่ห่างออกไปจากการบันทึกภาพนั้น จึงเป็นการสร้างปัจจัยเรื่องความจริงในภาพถ่ายเพิ่มมากขึ้นในบางกรณี เช่น ภาพที่ถูกลงด้วยจินตนาการของผู้ลงสีเอง ปราศจากการสืบค้นข้อมูลทางประวัติศาสตร์ที่มาสืบสนับสนุน จะเป็นการสร้างภาระให้กับการนำไปใช้งานมากกว่าการใช้ภาพต้นฉบับที่ไม่ได้ถูกแต่งเติม ฉะนั้นภาพถ่ายขาวดำลงสีสำหรับผู้เชี่ยวชาญการศึกษาด้านประวัติศาสตร์ในปัจจุบันจึงเป็นการให้คุณค่าด้านความงามในศิลปะ เป็นเครื่องมือในการจูงใจให้บุคคลทั่วไปมีความสนใจในประวัติศาสตร์มากกว่าการใช้เป็นเครื่องมือศึกษาทางประวัติศาสตร์โดยตรง ในด้านการใช้งานในวัตถุประสงค์อื่น ๆ ผู้ใช้ทั่วไปส่วนหนึ่งมีภาพถ่ายขาวดำลงสีไว้ในครอบครองในลักษณะต่าง ๆ เช่น ภาพพระบรมวงศานุวงศ์ ขุนนาง เกจิอาจารย์ บุคคลในครอบครัวที่ล่วงลับไปแล้ว หรือภาพถ่ายของตนเองในอดีตที่เป็นภาพขาวดำ โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อใช้ลักษณะส่วนตัว เช่น การเคารพบูชา การระลึกถึงผู้ที่จากไปหรือการเก็บสะสมเพื่อชื่นชม เมื่อพิจารณาถึงความถูกต้องของสีในภาพถ่ายที่อาจมีความไม่ถูกต้องอยู่บ้าง แต่สามารถยอมรับได้ในเรื่องความสวยงาม และไม่นำไปใช้งานเพื่อการศึกษาทางประวัติศาสตร์

ความน่าเชื่อถือในด้านการใช้งาน

ภาพถ่ายขาวดำลงสีในปัจจุบันนั้น แม้จะมีความพยายามจากนักลงสีภาพถ่ายเพื่อให้เกิดความใกล้เคียงความจริงจากการสืบค้นข้อมูลเอกสารอ้างอิง ตัวผู้ลงสีภาพถ่ายเองก็ยังไม่สามารถรับรองความถูกต้องได้ทั้งหมด ดังนั้นความน่าเชื่อถือของภาพถ่ายขาวดำลงสีจึงไม่ได้เกิดจากตัวภาพถ่ายเองทั้งหมด แต่เกิดจากการสืบค้นข้อมูลและหลักฐานอ้างอิงของผู้ลงสี ร่วมกับคำอธิบายภาพที่เผยแพร่ออกมาพร้อมกันเป็นเครื่องช่วยยืนยันความถูกต้องน่าเชื่อถือของภาพถ่ายขาวดำลงสี หากต้องการใช้เพียงแค่ตัวภาพถ่ายอาจไม่มีความน่าเชื่อถือเพียงพอต่อการนำไปใช้ในการอ้างอิง ซึ่งในปัจจุบันนี้ผู้วิจัยมีความเห็นว่า ภาพถ่ายขาวดำลงสีนั้นมีความน่าเชื่อถืออยู่ในระดับหนึ่ง โดยเกิดจากเนื้อหาในภาพถ่ายต้นฉบับอยู่แล้ว ในส่วนของสีที่เกิดขึ้นในภาพต้องพิจารณาจากความสามารถ ทักษะ และการค้นคว้าข้อมูลอ้างอิงของผู้ลงสีที่เป็นตัวกำหนดความน่าเชื่อถือของภาพลงสีนั้น ๆ ซึ่งตัวผู้นำไปใช้งานต้องพิจารณาให้ตรงกับวัตถุประสงค์ของแต่ละภาพก่อนตัดสินใจนำไปใช้งาน

บุคลากร

ในอดีตการลงสีภาพถ่ายถือเป็นทักษะที่หาผู้ปฏิบัติได้ยาก เนื่องจากต้องใช้การฝึกทั้งวิชาด้านการถ่ายภาพและวิชาด้านวาดเขียนที่ต้องใช้เวลาฝึกฝนนานจึงจะมีความชำนาญและประณีต ในปัจจุบันการลงสีภาพถ่ายลดบทบาทลงไปจากวงการถ่ายภาพเนื่องจากการเข้ามาของฟิล์มสีและกล้องดิจิทัล การลงสีภาพถ่ายเปลี่ยนไปทำหน้าที่ในการลงสีลงบนภาพถ่ายขาวดำในอดีตเพื่อสันทนาการ ศิลปะ หรือเพื่อการศึกษา สิ่งที่มีความคล้ายคลึงกับในอดีตคือการลงสีในปัจจุบันยังเป็นวิธีที่ต้องใช้ฝีมือ ใช้ความประณีตและฝึกฝนเพื่อให้ได้ภาพที่มีความสวยงามสมจริง แต่การจะลงสีภาพถ่ายให้มีคุณค่า มีความถูกต้องและน่าเชื่อถือนั้นจำเป็นต้องใช้ผู้ลงสีที่มีความสนใจในด้านประวัติศาสตร์ควบคู่ไปด้วย โดยเฉพาะประวัติศาสตร์เฉพาะด้านในภาพถ่ายขาวดำที่ตนลงสี เราจึงจะเห็นได้ว่า การลงสีภาพถ่ายของแต่ละบุคคลที่มีการเผยแพร่ นั้น จะมีลักษณะของภาพที่ผู้ลงสีมีความเชี่ยวชาญ ได้ศึกษาค้นคว้าข้อมูลมาเป็นอย่างดี เช่น ผู้ลงสีที่มีความเชี่ยวชาญด้านเครื่องบิน เครื่องราชอิสริยาภรณ์มักนิยมและเผยแพร่ภาพลงสีที่มีเนื้อหาเกี่ยวข้องกับเครื่องบินหรือเครื่องราชอิสริยาภรณ์ เป็นต้น อีกทั้งผู้ลงสีภาพมักไม่ได้ทำการลงสีภาพเป็นอาชีพหลักหากแต่ทำในช่วงเวลาว่างหรือเป็นอาชีพเสริมเท่านั้น การจะลงสีแต่ละภาพต้องใช้เวลาทั้งในด้านการค้นคว้าและการลงสี ทำให้ผู้ที่ดำเนินการลงสีภาพถ่ายอย่างจริงจังมีจำนวนค่อนข้างน้อย และจำกัดอยู่ในแวดวงผู้สนใจด้านประวัติศาสตร์เป็นหลัก รวมถึงไม่มีการถ่ายทอดองค์ความรู้อย่างเป็นระบบ ทำให้เมื่อมีผู้ลงสีเลิกทำงานลงสีแล้ว จะไม่มีใครมาทำหน้าที่ลงสีทดแทนต่อไป

ด้านกระบวนการ

ปัจจุบันเกือบทั้งหมดของภาพลงสีที่เผยแพร่ผ่านทางช่องทางต่าง ๆ ในประเทศไทยนั้น เป็นการลงสีด้วยวิธีลงสีด้วยโปรแกรมตกแต่งภาพบนคอมพิวเตอร์ ซึ่งถือว่าเป็นวิธีที่มีให้ความละเอียดและสมจริง เป็นที่ยอมรับมากที่สุดทั้งจากตัวผู้ลงสีเองและผู้ชมภาพลงสี แม้จะมีระบบปัญญาประดิษฐ์เป็นทางเลือกในการลงสี แต่มักจะได้ผลออกมาไม่เป็นที่พึงพอใจมากนักทั้งในด้านความงามและความถูกต้อง อาจมีแหล่งเผยแพร่บางแห่งเลือกใช้การลงสีผ่านระบบปัญญาประดิษฐ์ แต่ยังคงนำมาตกแต่งเก็บรายละเอียดในโปรแกรมตกแต่งภาพอีกครั้งก่อนเผยแพร่ เนื่องจากการลงสีภาพด้วยระบบปัญญาประดิษฐ์ยังไม่สามารถให้ความประณีตสมจริงในระดับที่น่าพึงพอใจได้ ในส่วนของการลงสีภาพด้วยมือแบบระบายสีสามารถพบเห็นได้แต่เพียงการเผยแพร่ในเชิงการอนุรักษ์เทคนิค เนื่องจากการลงสีภาพถ่ายนั้น เป็นวิชาที่ไม่มีการเรียนการสอนกันอย่างเป็นทางการทั้งในและนอกสถานศึกษา ในอดีตการลงสีภาพเป็นการลงสีด้วยมือแบบระบายสี มักจะเป็นวิธีใช้การถ่ายทอดฝึกหัดจากรุ่นหนึ่งสู่อีกรุ่นหนึ่ง เมื่อไม่มีผู้สืบทอด ทักษะนั้นจะค่อย ๆ เลือนหายไปทำให้ในปัจจุบันพบเห็นเทคนิคการลงสีด้วยมือแบบระบายสีได้น้อยมาก และผู้ที่ยังสามารถทำได้ก็มีอายุค่อนข้างสูงและไม่ค่อยมีผู้สืบทอดทักษะนี้ การลงสีด้วยโปรแกรมตกแต่งภาพบนคอมพิวเตอร์จึงเป็นทางเลือกของนักลงสีภาพในปัจจุบันที่จะใช้เป็นเครื่องมือในการสร้างสรรค์ภาพลงสีเพื่อเผยแพร่ตามวัตถุประสงค์ของตนเอง การลงสีด้วยโปรแกรมตกแต่งภาพในประเทศไทยยังพบเนื้อหาที่ถูกบันทึกเรียบเรียงในภาษาไทยน้อยมาก ทำให้ผู้ที่มีความสนใจต้องศึกษาและทดลองด้วยตนเองจากเนื้อหาสื่อออนไลน์ต่าง ๆ จากต่างประเทศที่มีการเผยแพร่เป็นหลัก

ด้านเทคโนโลยี

ปัจจุบันพบว่ามีความตื่นตัวในวงการเทคโนโลยีเกี่ยวกับการใช้ระบบปัญญาประดิษฐ์ในการลงสีภาพถ่ายทั้งในภาครัฐและเอกชน เช่น เว็บไซต์ colourise.sg ผู้ให้บริการลงภาพถ่ายที่พัฒนาโดย Open Government Products ซึ่งได้รับการสนับสนุนจาก หน่วยงานเทคโนโลยีของรัฐบาลสิงคโปร์ ที่ใช้เทคโนโลยี deep learning ในการช่วยแปลงภาพ โดยมีวัตถุประสงค์ใช้เป็นเครื่องมือให้ประชาชนในสิงคโปร์เรียนรู้ประวัติศาสตร์จากภาพถ่าย เว็บไซต์ Ancestry.com เว็บไซต์ผู้ให้บริการบันทึกลำดับวงศ์ตระกูลที่ใหญ่ที่สุดในโลกได้ร่วมมือกับบริษัท Photomyne บริษัทผู้ให้บริการแอปพลิเคชันด้านการสแกนไฟล์เอกสารและรูปภาพในการพัฒนาระบบ Colorize เพื่อใช้ในการเก็บบันทึกและลงสีรูปภาพลำดับวงศ์ตระกูลของผู้ใช้บริการในเว็บไซต์ Ancestry.com หรือการที่โปรแกรมตกแต่งภาพชื่อดังอย่าง Adobe Photoshop เพิ่มคำสั่ง Colorize เข้ามาในชุดคำสั่ง Natural Filters ตั้งแต่เวอร์ชันปี ค.ศ. 2021 แม้กระทั่งบริษัทอย่าง Google ก็ยังเพิ่มชุดคำสั่ง Colorize เข้าไปใน Google Photo แม้การลงสีด้วยระบบปัญญาประดิษฐ์ในปัจจุบันจะยังไม่สามารถให้ความถูกต้อง สวยงาม หรือประณีตได้ทั้งหมดเทียบเท่ากับการลงสีด้วยโปรแกรมตกแต่งภาพบนคอมพิวเตอร์ แต่จากแนวโน้มในปัจจุบัน อาจจะมีการพัฒนาอย่างต่อเนื่องเพื่อให้เกิดความสมบูรณ์มากยิ่งขึ้นในอนาคต

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะแนวทางการนำภาพถ่ายลงสีไปใช้งานเพื่อการศึกษาทางประวัติศาสตร์

จากการวิเคราะห์ข้อมูล ผู้วิจัยพบว่าการใช้งานภาพถ่ายขาวดำลงสีเพื่อการศึกษาทางประวัติศาสตร์ในประเทศไทยควรมีลักษณะดังต่อไปนี้

1) การเลือกใช้งานและวิเคราะห์ภาพถ่ายขาวดำลงสี

การเลือกใช้และพิจารณาภาพถ่ายขาวดำลงสีเพื่อการศึกษาทางประวัติศาสตร์ ผู้มีความต้องการใช้งานควรพิจารณาจากเนื้อหาของภาพถ่ายเป็นหลัก เนื่องจากภาพถ่ายมีเอกลักษณ์ในการบอกเล่าเรื่องราวต่างจากเอกสารประเภทอื่น ๆ ในภาพถ่ายขาวดำเดียวอาจมีเนื้อหาหรือรายละเอียดปลีกย่อยอยู่นอกเหนือจากเนื้อหาหลักของภาพ จากนั้นจึงทำการพิจารณาเรื่องการลงสี โดยพิจารณาจากประสบการณ์ ฝีมือ ทักษะและการสืบค้นของผู้ลงสี และคำสีที่ดูสมจริงหรือเกินจริง เนื่องจากบางภาพผู้ลงสีอาจใช้สีที่มีความสด สว่างเกินจริง เพื่อให้เกิดความสมบูรณ์ในเรื่องความสวยงามและองค์ประกอบของภาพ เพราะแม้จะเป็นภาพถ่ายเดียวกันการลงสีจากผู้ลงสีแต่ละบุคคลนั้นก็มีความแตกต่างกันไปตามทักษะ ฝีมือ และการสืบค้น รวมถึงจินตนาการของผู้ลงสี ผู้ใช้งานควรให้ความสำคัญต่อการศึกษาความน่าจะเป็นต่าง ๆ ทั้งทางภูมิศาสตร์และประวัติศาสตร์ เช่น สีของต้นไม้ สีของภูมิประเทศ สีของเสื้อผ้าจากการย้อนในช่วงเวลานั้น หรือการเปรียบเทียบกับสิ่งใกล้เคียงต่าง ๆ ที่หลงเหลืออยู่ ทั้งนี้ ผู้ใช้งานไม่ควรนำภาพไปใช้งานโดยตรงหากยังขาดข้อมูลอ้างอิงที่เชื่อถือได้ แต่ควรใช้ภาพถ่ายเดียวกันที่ยังไม่มีการลงสีเพื่อหลีกเลี่ยงความผิดพลาดที่เกิดขึ้น หากมีความจำเป็นต้องนำมาใช้ เช่น ในบริบทที่กล่าวถึงเรื่องสีในภาพโดยตรง ผู้ใช้งาน

ควรระบุว่าเป็นภาพลงสีใหม่ ที่อาจมีความถูกต้องไม่ครบถ้วน 100% เพื่อหลีกเลี่ยงการสร้างเข้าใจผิดหรือความสับสนแก่ผู้เข้ามาพบเห็นหรือผู้ใช้งานในลำดับถัดไปที่อาจไม่มีประสบการณ์ในการพิจารณาภาพและไม่สามารถแยกแยะความถูกต้องได้ครบถ้วน



ภาพที่ 17 ภาพถ่าย MigrantMother ที่ถูกนำมาลงสีใหม่แสดงความคลาดเคลื่อนในการลงสีภาพเดียวกันจากผู้ลงสีหลายบุคคล

Note: From © Sakkarin Suttisarn 23/11/2021

2) การศึกษาคำอธิบายภาพถ่ายขาวดำลงสี

ในการใช้งานภาพถ่ายขาวดำลงสี คำอธิบายภาพที่ผู้ลงสีเผยแพร่ถือเป็นหนึ่งในเครื่องมือที่ช่วยยืนยันความถูกต้องน่าเชื่อถือของภาพถ่าย ซึ่งสามารถแบ่งออกได้เป็น 2 ส่วนคือ ส่วนคำบรรยายภาพที่เกี่ยวข้องกับเนื้อหาในภาพถ่าย ไม่ว่าจะเป็นตัวบุคคล สถานที่ สิ่งของหรือพิธีกรรม และส่วนที่อธิบายถึงลักษณะทางกายภาพสภาพแวดล้อมคือ สีภายในภาพถ่าย ผู้ใช้งานควรศึกษาคำอธิบายภาพโดยละเอียดและพิจารณาถึงแหล่งที่มา การอ้างอิง หรือบรรณานุกรมที่ผู้ลงสีภาพแนบมาในคำอธิบายภาพ แล้วนำไปสืบค้นต่อเพื่อพิจารณาความน่าเชื่อถือของข้อมูล เป็นการขยายฐานการสืบค้นให้กว้างขึ้นเพื่อความถูกต้องของข้อมูลภาพถ่ายที่ต้องการนำไปใช้งาน รวมถึงผู้ลงสีภาพถ่ายควรมีการให้ข้อมูลในคำอธิบายอย่างครบถ้วน ใส่การอ้างอิงข้อมูลเนื้อหาที่นำมาเผยแพร่ และที่มาของสีที่ลงสีในภาพหากมีเอกสารหรือหลักฐานยืนยันชัดเจน ทั้งนี้ ผู้เผยแพร่ไม่ควรใส่เพียงหัวเรื่องหรือคำพาดหัวประกอบเพียงอย่างเดียว เนื่องจากเป็นเรื่องยากต่อการยืนยันความถูกต้องและการสืบค้นต่อของผู้ใช้งานลำดับถัดไป

3) การพิจารณานำภาพถ่ายขาวดำลงสีไปใช้งาน

การนำภาพถ่ายขาวดำลงสีไปใช้งานนั้นสามารถจำแนกตามวัตถุประสงค์การใช้งานได้ 2 ลักษณะคือ 1) การใช้งานด้านสันตนาการทางศิลปะ และ 2) การใช้งานด้านการศึกษาทางประวัติศาสตร์ หากเป็นวัตถุประสงค์ด้านศิลปะนั้น ผู้ใช้งานสามารถเลือกใช้ได้ตามความพึงพอใจ เนื่องจากการให้คุณค่าแบบงานศิลปะ ความพึงพอใจนั้นเกิดจากตัวผู้ใช้ที่รู้สึกชื่นชอบและพึงพอใจต่อภาพนั้น ๆ และต้องการเผยแพร่ส่งต่อให้ผู้อื่นรับชมความงามนั้นร่วมกัน ในกรณีนี้ผู้ใช้งานควรใช้วิธีการส่งต่อโดยตรงจากผู้เผยแพร่ ไม่ควรบันทึกรูปภาพนั้นและนำมาเผยแพร่เอง แต่ควรให้ข้อมูลและคำอธิบายภาพมาแสดงผลร่วมกับภาพลงสีด้วย เพื่อให้ผู้ใช้คนถัดไปได้รับรู้ในเนื้อหาของภาพอย่างครบถ้วนและถูกต้อง เป็นการอ้างอิงถึงผู้เผยแพร่และมารยาทที่ควรพึงกระทำ ในวัตถุประสงค์การใช้งานด้านการศึกษาทางประวัติศาสตร์นั้น หากมีความจำเป็นและไม่สามารถหลีกเลี่ยงการใช้งานได้ การนำไปใช้งาน

ควรเป็นการนำไปใช้ในบริบทเกี่ยวข้องกับเรื่องสีในภาพถ่ายโดยตรงหรือปัจจัยอื่น ๆ ที่มีเรื่องสีเข้ามาเกี่ยวข้อง และควรเลือกภาพถ่ายขาวดำลงสีที่มีความน่าเชื่อถือจากผู้เผยแพร่ที่มีการศึกษาค้นคว้าและมีข้อมูลอ้างอิงอย่างชัดเจน ร่วมกับการศึกษาค้นคว้าเพิ่มเติมด้วยตนเอง หากเป็นการเผยแพร่ต่อในสื่อสังคมออนไลน์มีข้อพึงปฏิบัติ เช่นเดียวกับการใช้งานด้วยวัตถุประสงค์ด้านความสวยงามทางศิลปะ คือการผู้ใช้งานควรใช้วิธีการส่งต่อโดยตรงจากผู้เผยแพร่ ไม่ควรบันทึกรูปภาพนั้นและนำมาเผยแพร่เอง ในส่วนการนำไปเผยแพร่ในเอกสาร การนำไปใช้งานเบื้องต้นควรแจ้งผู้ลงสีภาพเพื่อขออนุญาตนำภาพไปใช้ การลงภาพในเอกสารควรมีการกล่าวถึงภาพนั้นอย่างชัดเจนว่าเป็นภาพถ่ายที่ถูกลงสีขึ้นมาใหม่ อ้างอิงความถูกต้องสมจริงได้ในระดับใด และอ้างอิงถึงเนื้อหาในภาพถ่ายที่ลงสีอย่างชัดเจนว่าต้องการระบุถึงส่วนใดของภาพ เช่น เครื่องแบบหรือเครื่องราชอิสริยาภรณ์ เป็นต้น รวมถึงการอ้างอิงข้อมูลจากผู้ลงสีอย่างครบถ้วน

References

- Anuphongphat, N. (2014). *Phāp kap kānsuksā prawattisāt [Picture with Historical Study]*. Bangkok: suksala.
- Chamnanpa, N. (2010). *Phāpthāikapngānprawatsātsinlapa [Photography and history of art]* [Thesis], Silpakorn University.
- Colorize Images. (2020). *Colorize Images Application Banner*. Google Play. https://play.google.com/store/apps/details?id=ml.colorize.app&hl=en_US&gl=US&pli=1.
- Dailynews. (2022, August 18). *Sombat Mēthanī [Sombat Metanee]* [Photograph]. <https://www.dailynews.co.th/news/1372916>.
- Elisavet Kozak, E. (2017, September 16). *The Kingdom of the Fairies (1903)* [Picture]. Kozak's Classic Cinema. <https://www.kozaksclassiccinema.com/the-kingdom-of-the-fairies-1903>.
- Genova, A. (2016, December 14). The Story Behind the Colorization of a Controversial Benetton AIDS Ad. *TIME*. <https://time.com/4592061/colorization-benetton-aids-ad>.
- Growcoot, M. (2022, October 7). 'AI Doesn't Do the Past Justice' says Talented Civil War PortraitColorize. Peta Pixel. <https://petapixel.com/2022/10/07/ai-doesnt-do-the-past-justice-says-talented-civil-war-portrait-colorizer>.
- Hanfifa, P. (2021). *Unknow* [Print]. Facebook. <https://www.facebook.com/photo.php?fbid=5191782327503826&set=pb.100000163316604.-2207520000.&type=3>.
- Hand-colouring of photographs. (2019, September 4). *Wikipedia*. https://en.wikipedia.org/wiki/Hand-colouring_of_photographs.
- Henisch, H.K., & Henisch, B. (1996). *The painted photograph 1939-1914: Origins*. Pennsylvania: The Pennsylvania State University.
- Hill, L. L., & McCarty, W. (1973). *A treatise on daguerreotype. The Literature of photography*. New York: Arno Press.

- Hoontrakul, A., (2021). *Chayajittakorn: An Oral History, a Personal Account, and Some Family Banter* [Photograph]. Writing Foto. <https://writingfoto.wordpress.com/2021/08/07/chayajittakorn-an-oral-history-a-personal-account-and-some-family-banter>.
- Inkov, I. (2015, September). *Ansel Adams zone system* [Image]. Research Gate. https://www.researchgate.net/figure/Ansel-Adams-zone-system_fig1_281589161.
- Khumphuang, K. (2018, March 21). *rīwio nangsī khōngkhwan hāng mittraphāp Great and Good Friends* [Book Review: *Gifts of Friendship, Great and Good Friends*]. Queen Sirikit Museum of Textiles. <http://www.qsmtthailand.org/th/news/รีวิวหนังสือ-ของขวัญแห่งมิตรภาพ>.
- Lehmann, S. (2012, March). *Hand-tinting of Photographs in the Studio of T. Enami* [Photograph]. Research Gate. https://www.researchgate.net/figure/Unknown-Hand-tinting-of-Photographs-in-the-Studio-of-T-Enami-half-tone-image-published_fig4_265151798.
- Mallick, H. (2021, April 19). *Digital manipulation of genocidal photos shows that seeing is no longer believing* [Photograph]. https://www.thestar.com/opinion/star-columnists/2021/04/19/digital-manipulation-of-genocidal-photos-shows-that-seeing-is-no-longer-believing/article_5704925f-4b03-5dc2-bc1a-9f0e80f7d35e.html.
- Nicholson, T. (2020, October 1). YouTubers are upscaling the past to 4K. Historians want them to stop. WIRED. <https://www.wired.co.uk/article/history-colourisation-controversy>
- Peshin, A. (2017, December 4). *How Are Black And White Films Colorized?*. Science ABC. <https://www.scienceabc.com/innovation/how-are-black-and-white-films-colored.html#digital-colorization>.
- Prapantip. (2013, April 6). *Phāphāikhāodamlongsīfun Lūangphōdēng Watkhaobandaiith* [Black and white photo with powder coating of Luang Pho Daeng, Wat Khao Bandai It] [Print]. Prapantip <https://mail.prapantip.com/amulet/detail/233469/102079/ภาพถ่ายขาวดำลงสีฝุ่น+หลวงพ่อด่าง+วัดเขabanไดอิฐ>.
- Rodness, R. (2021, May 18). *The Controversial History of Colorizing Black-and-White Photos*. Peta Pixel. <https://petapixel.com/2021/05/18/the-controversial-history-of-colorizing-black-and-white-photos>.

- Saito, Y. (1989). Contemporary Aesthetic Issue: The Colorization Controversy. *The Journal of Aesthetic Education*, 23(2). 21–31.
- Schneider, J. (2021, April 12). *Colorization Artist Slammed for Adding Smiles to Genocide Victims*. Peta Pixel. <https://petapixel.com/2021/04/12/colorization-artist-photoshops-smiles-on-to-cambodian-genocide-victims/>
- Siamcolorization. (2021, May 27). *Dara Rasmi* [Photograph]. Facebook. <https://www.facebook.com/Siamcolorization/photos/pb.100044236578943.-2207520000/4008880809148694/?-type=3>
- Tantivithayapitak, W. (2020, September 17). *Phāpyon Thēknōlōyībānthukphāpyukbōrānthīchu Čhotčham Rūrangrāo khwāmsongčham Prawatsāt Rawāngyuksamai*, [Phapyon Ancient recording technology that can remember stories, memories, history between the ages]. The CLOUD. <https://readthecloud.co/glass-plate-negatives/page/28/>
- The Face of AIDS By Therese Frare and The Face of AIDS. 1990, as seen in United Colors of Benetton* [Photograph]. (2016, December 14). Time. <https://time.com/4592061/colorization-benetton-aids-ad/>
- Tsaftaris, S., Casadio, F., and Katsaggelos K. A. (2014). A novel visualization tool for art history and conservation: Automated colorization of black and white archival photographs of works of art. *Studies in Conservation*, 125-135.
- Vink, J. (2021, April 10). *Matt Loughrey in Vice is not colourising S21 photographs. He is falsifying history*. [Photograph]. Twitter. <https://twitter.com/vinkjohn/status/1380876964467249156/photo/1>
- Xin, J., Zhonglan, L., Ke, L., Dongqing, Z., Xiaodong, L., Xingfan Zh., Ziyin, Zh., Qilong, S., and Qingyu Liu. (2021). Focusing on Persons: Colorizing Old Images Learning from Modern Historical Movies. *Proceedings of the 29th ACM International Conference on Multimedia*, 21, 1176–1184. <https://doi.org/10.1145/3474085.3481544>