

State of Traditional Thai art in The Digital Age: 2019 - 2022

ศิลปะสถานะของลายไทยจารีตในยุคดิจิทัล: พ.ศ. 2562 - 2565

Tanat Jiravansirikul¹

Faculty of Decorative Arts, Silpakorn University

tanatbon@hotmail.com

ธนัช จีรวารศิริกุล²

คณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

tanatbon@hotmail.com

Supachai Areerungruang³

Faculty of Decorative Arts, Silpakorn University

areerungruang_s@su.ac.th

ศุภชัย อารีรุ่งเรือง⁴

คณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

areerungruang_s@su.ac.th

Received : 2023-03-29

Revised : 2023-05-11

Accepted : 2023-05-18

¹ PhD Candidate, Faculty of Decorative Arts, Silpakorn University

² นักศึกษาหลักสูตรปริญญาตรีบัณฑิต สาขาการออกแบบ คณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

³ Lecturer, Asst.prof. Dr.

⁴ ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์, ผศ. ดร.

Abstract

The research was conducted to investigate perspectives and approaches in creating artworks based on or related to traditional Thai patterns. The study involved artists and researchers interested in developing their own unique representations of Thai patterns. A qualitative research method, specifically a collective case study, was employed, examining four case studies of works that were discussed, critiqued, and disseminated in popular digital media between 2019 and 2022. Data was collected through interviews and observations of the creators, participants, and those involved in the process of each case study. The findings revealed that all the artists, researchers, and creators explored their own paths in transmitting their interpretation of Thai patterns using innovative methods and concepts. They utilized the distinct characteristics of traditional Thai patterns as their personal identity to perpetuate and globalize Thai patterns, believing that these patterns can be adapted and modified according to different contexts and time periods.

Keywords: Thai Art, Thai Art Patterns, Kranok, State of The Art, Digital Media

บทคัดย่อ

การวิจัยถูกจัดทำขึ้นเพื่อศึกษามุมมองและแนวคิดในการสร้างสรรค์ชิ้นงานที่ใช้พื้นฐานหรือมีความสัมพันธ์เกี่ยวข้องกับลายไทยจารีต ผ่านศิลปินและนักวิจัยที่มีความสนใจในการพัฒนาการสร้างลายไทยในรูปแบบของตน ด้วยกระบวนการวิจัยเชิงคุณภาพในรูปแบบการศึกษาแบบกรณีศึกษาจำนวน 4 กรณีศึกษา (collective case study) ที่มีการกล่าวถึง และ เป็นที่วิพากษ์วิจารณ์และถูกเผยแพร่เป็นกระแสนิยมในรูปแบบสื่อดิจิทัล (digital media) ในช่วงระยะเวลา พ.ศ. 2562 ถึง 2565 ด้วยการเก็บข้อมูลจากการสัมภาษณ์ และสังเกตการณ์ ผู้สร้างสรรค์งาน ผู้เข้าร่วมงาน ผู้ที่อยู่ในกระบวนการในแต่ละกรณีศึกษา ซึ่งการวิจัยนี้ผู้ศึกษาได้ค้นพบว่า ศิลปิน นักวิจัย ผู้สร้างสรรค์งาน ทุกคนได้หาหนทางของตนเองในการถ่ายทอดความเป็นลายไทยของตนเองด้วยวิธีการหรือแนวคิดใหม่ๆ และใช้เอกลักษณ์ของลายไทยจารีต ทำให้เป็นอัตลักษณ์ของตนเอง เพื่อที่จะสืบสานลายไทยให้แพร่หลายและมีความเป็นสากลด้วยความเชื่อที่ว่าลายไทยต้องสามารถปรับปรุง หรือแก้ไขได้ตามแต่ละบริบทและกาลเทศะ

คำสำคัญ: ศิลปะไทย ลายไทย กระหนก ศิลปสถานะ สื่อดิจิทัล

ที่มาและความสำคัญ

ในวันที่กระแสของการใช้ปัญญาประดิษฐ์ (artificial intelligent) ถูกพัฒนาขึ้นเพื่อเติมเต็มความสามารถของมนุษย์ธรรมดาที่มีเพียงทักษะความรู้ด้านคอมพิวเตอร์และสารสนเทศเพียงเล็กน้อยให้กลายเป็นเสมือนจิตรกรที่สร้างสรรค์ผลงานได้อย่างมหัศจรรย์ แขนงนี้ย่นรากับผ่านการรังสรรค์ชิ้นงานจากศิลปินชั้นครู กระแสของการสร้างงานศิลปะให้อยู่ในรูปแบบ NFT (Non - Fungible Token) ที่ศิลปินหวังว่างานของพวกเขาจะมีมูลค่าเพิ่มไปเรื่อย ๆ ในทุก ๆ ครั้งที่มีการเปลี่ยนผู้ถือครอง และมันจะอยู่เป็นอมตะตลอดไป หากโลกนี้ยังมีคอมพิวเตอร์และไฟฟ้าใช้ ทั้งสองกระแสนี้ถือเป็นกระแสหลักหรืออาจจะเป็นตัวแทนของ ศิลป์สถานะ ที่ปรากฏให้สังคมโลกได้เห็นกันอย่างชัดเจน แต่ยังคงมีความคลุมเครือในผลกระทบต่าง ๆ อาทิเช่น Vincent (2023) การให้คอมพิวเตอร์เรียนรู้ภาพต้นฉบับเพื่อเป็นฐานข้อมูลในการสร้างงานเป็นการละเมิดสิทธิเจ้าของผลงานต้นแบบที่หรือไม่ Thana Boonlert (2022) เทคโนโลยีเหล่านี้จะเข้ามาแทรกแซงการทำงานของมนุษย์จนไม่สามารถหาเลี้ยงชีพได้หรือไม่ ซึ่งยังไม่มีใครสามารถให้คำตอบได้ในวันนี้ ในขณะที่แรงเหวี่ยงของกระแสที่กำลังส่งผลกระทบต่าง ๆ มากมายกับวงการศิลปะทั่วโลก ในประเทศไทยเองกระแสและการสร้างสรรค์งานศิลปะที่ถูกเผยแพร่กันบนสื่อดิจิทัลก็มีการเคลื่อนไหวที่น่าสนใจอยู่ไม่น้อย ถึงแม้จะเป็นการเคลื่อนไหวที่เกิดจากนักสร้างสรรค์ที่เป็นปัจเจกบุคคลไม่ได้ถูกชี้นำหรือ การสนับสนุนจากองค์กรขนาดใหญ่ที่มีเทคโนโลยีขั้นสูง นั่นคือการนำลวดลายไทยจารีตมาประยุกต์ในรูปแบบต่าง ๆ โดยไม่ยึดติดกับวิธีการหรือ แนวคิดในการสร้างงานแบบดั้งเดิม ซึ่งเป็นปรากฏการณ์ที่มีให้เห็นเชิงประจักษ์ในการพัฒนาคุณภาพหรือความคิดสร้างสรรค์ของผลงานโดยตรง ไม่นับในเรื่องความสะดวกสบาย หรือ ใช้เทคโนโลยีเพื่อเพิ่มความรวดเร็วในการผลิต ซึ่งสวนกระแสของโลกอยู่ในขณะนี้โดยเฉพาะช่วงระยะเวลาตั้งแต่ปี พ.ศ. 2562 – 2565

วัตถุประสงค์

1. ศึกษาแนวทางการสร้างและการนำเสนอผลงานสร้างสรรค์ในรูปแบบใหม่ โดยมุ่งเน้นหา (exploratory) ความสัมพันธ์ที่มีความเชื่อมโยงระหว่างผลงานในทัศนคติของผู้สร้างงานที่มีความเกี่ยวข้องกับลายไทยจารีต
2. ศึกษาทัศนคติของผู้ชมหรือผู้ที่ได้เข้าร่วมที่มีต่อผลงานหรือกระบวนการ

นิยามศัพท์

ศิลป์สถานะ

เป็นคำแปลตรงตัวจากคำว่า “State of the art” ที่ใช้เป็นคำขยายของระดับของการพัฒนาที่มาถึง ณ เวลาใดเวลาหนึ่ง ซึ่งเป็นผลมาจากวิธีการทั่วไปที่ใช้กันในขณะนั้น ในวิจัยฉบับนี้ผู้วิจัยมีความประสงค์ให้ผู้อ่านได้เห็นถึงวิวัฒนาการล่าสุดของการลายไทยจารีต

ลายไทย

Office of Traditional Arts (2021) ลวดลายดั้งเดิมที่มีมาก่อนแต่ดั้งเดิมตั้งแต่ยุคสมัย ทวารวดี ขอม (ลพบุรี) สุโขทัย อยุธยา จนถึงต้นรัตนโกสินทร์ โดยมีการแบ่งประเภทของลวดลายลักษณะเฉพาะที่ประกอบด้วย 4 หมวด ซึ่งในแต่ละกรณีศึกษาในวิจัยฉบับนี้ จะเน้นการให้ความสำคัญกับลายไทยที่แตกต่างกันในแต่ละหมวดดังนี้

หมวดกระหนก ลวดลายที่คล้ายกับพรรณพฤกษา เช่น เถาวัลย์ ยอดผักกูด และ รูปทรงของปรากฏการณ์ตามธรรมชาติ เช่น เปลวไฟหรือคลื่นน้ำ ทำให้กระหนกมีหลากหลายรูปแบบ อาทิเช่น กระหนกสามตัว กระหนกเปลวกระหนกโบเทศ เป็นต้น ซึ่งกระหนกถือเป็นแม่ลาย หรือ ต้นแบบของลวดลายไทย เพื่อให้เกิดความงดงามอ่อนช้อยของลวดลายไทยที่น่ากระหนกมาใช้

ศิลปินจะมีการนำเครื่องประกอบลาย การผูกลาย มาใช้เสริม ซึ่งในกรณีศึกษาทุกกรณีจะมีความเกี่ยวข้องกับลายไทยที่อยู่ในหมวดกระหนกทุกกรณีศึกษาด้วยความที่ว่าตัวลายกระหนกเองสามารถนำมาใช้เป็นลวดลายหลักของชิ้นงาน หรือเป็นลวดลายเสริมให้กับลายไทยในหมวดอื่น ๆ โดยเฉพาะอย่างยิ่งในกรณีศึกษา “ทำ-ลาย” ไทย” และ Enhancing Thai Art With Generative and Procedural Method: Phase I (The Algorithm)” ในกรณีศึกษา “ไตรโลกา” และ “รัตนโกสินทร์สมัย” จะเน้นหนักให้การใช้ลายไทยในหมวดที่เหลืออีกสามหมวดซึ่งได้แก่ **หมวดนารี** ภาพลักษณะของคน เช่น ภาพพระ ภาพนาง ภาพเทวดา รวมถึงกริยาท่าทางในมุมต่าง ๆ โดยถือลายละเอียดของทรวดทรง และเครื่องแต่งกายเป็นสิ่งสำคัญ **หมวดกระบี่** ภาพลักษณะของ อสูรกาย อมนุษย์ ลิงยักษ์ ส่วนใหญ่เป็นตัวละครในเรื่องรามเกียรติ์ โดยที่ตัวละครจะมีเอกลักษณ์เฉพาะตัว อาทิ ลักษณะทางกายภาพของตัวละครและเครื่องประดับที่ตัวละครแต่ละตัวสวมใส่ **หมวดคช** ภาพสัตว์ต่างๆ โดยเฉพาะ สัตว์หิมพานต์ หรือ สัตว์ในเทพนิยาย โดยได้รับข้อมูลในการจินตนาการจากคัมภีร์ ชาดก ตำนาน หรือ นิยาย

ลายไทยจาริต

คือคำที่ผู้ใช้กำหนดขึ้นเพื่อให้ผู้อ่านสามารถแยกแยะบริบทและภาพจำของลายไทยที่สังคมไทยเข้าใจและยอมรับกันมาตลอดตั้งแต่อดีต ออกจากลายไทยที่ศิลปินในยุคปัจจุบันที่ถูกหยิบยกมาเป็นกรณีศึกษาในงานวิจัยฉบับนี้ ซึ่งคำว่า “จาริต” หมายถึง แบบแผนการประพฤติปฏิบัติที่กระทำสืบต่อกันมาช้านาน มักถือเป็นกฎหรือระเบียบของสังคม

กระบวนการวิจัย

ผู้วิจัยได้ใช้กระบวนการวิจัยแบบกรณีศึกษาในรูปแบบ collective case study โดย กล่าวถึงการศึกษารูปแบบ เป็นการที่สามารถหาจุดเชื่อมโยง ของกรณีเพื่อให้ได้แนวทางของปัญหาวิจัยอย่างเที่ยงตรงและสอดคล้องกับสภาพการของกรณี ร่วมกับการการศึกษารณีศึกษาในรูปแบบ intrinsic case study ที่มุ่งเน้นหาคำตอบที่มาจากทัศนคติหรือความเชื่อ (emic issues) ของศิลปิน นักวิจัยที่สร้างสรรค์งานเพื่อทำให้ผู้วิจัยสามารถพรรณนาความคิด (think description) ที่มีความสัมพันธ์เชื่อมโยงกันในแต่ละกรณีศึกษา (Yajai Pongboriboon, 2010) โดยมีวิธีการดำเนินการดังต่อไปนี้

1. กำหนดยุทธวิธี (Purposeful sampling strategies) และกำหนดกลุ่มตัวอย่าง (Sampling by case type)

ผู้วิจัยเลือกกลุ่มตัวอย่างของกรณีศึกษาที่มีการเผยแพร่ผลงานที่ใช้พื้นฐานลายไทยจาริตมาประยุกต์ในรูปแบบต่าง ๆ ที่มีลักษณะสุดโต่ง มีเอกลักษณ์เฉพาะตัว เป็นกระแสข่าว (news) หรือเป็นที่พูดถึงกันอย่างแพร่หลาย (viral) ในสื่อดิจิทัล อาทิเช่น Face book pages หนังสือพิมพ์/นิตยสารออนไลน์ และในแต่ละกรณีศึกษาต้องมีการเผยแพร่ผลงานผ่านการจัดนิทรรศการ

2. กำหนดขนาดกลุ่มตัวอย่าง และระยะเวลาการเก็บข้อมูล

เก็บข้อมูลกรณีศึกษาต่าง ๆ ที่มีการเผยแพร่ผลงานอยู่ในช่วงระยะเวลาตั้งแต่ปี พ.ศ. 2562-2565 ซึ่งเป็นช่วงระยะเวลาที่ประเทศไทยอยู่ในมาตรการควบคุมการแพร่ระบาดของโรคติดเชื้อไวรัสโคโรนา 2019 (COVID-19) จำนวน 4 กรณีศึกษา โดยในแต่ละกรณีต้องปรากฏอยู่ในสื่อดิจิทัลที่มีผู้รับชมหรือติดตามในสื่อดิจิทัลไม่ต่ำกว่า 3,000 ผู้ใช้งาน และมีการจัดนิทรรศการไม่ต่ำกว่า 1 สัปดาห์

3. ดำเนินการเก็บข้อมูล

ตารางที่ 1 วิธีการดำเนินการเก็บข้อมูลในแต่ละกรณีศึกษา

กรณีศึกษา/การนำไปใช้	สื่อ/วิธีการนำเสนอในแต่ละกรณีศึกษา	วิธีการดำเนินการเก็บข้อมูล
กรณีศึกษาที่ 1 (ด้าน จิตรกรรม/ วรรณกรรม) “ไตรโลกา”	<ul style="list-style-type: none"> จัดแสดงงานที่ The Jam Factory 16 กันยายน 2559 จัดแสดงนิทรรศการที่ TCDC ตั้งแต่วันที่ 16 กันยายน – 20 พฤศจิกายน 2565 จัดเสวนา ณ TCDC Bangkok (Material & Design Innovation Center (MDIC) ชั้น 2) <ul style="list-style-type: none"> “วรรณคดีที่ได้” 24 กันยายน 2565 “Creature of Triloga” 9 ตุลาคม 2565 “ลายไทย พอสซิลของสัตว์หิมพานต์” 22 ตุลาคม 2565 การสัมมนาเชิงปฏิบัติการ (Workshop) <ul style="list-style-type: none"> Creatures of Triloga Workshop 9 ตุลาคม 2565 Facebook, Youtube 	<ul style="list-style-type: none"> สัมภาษณ์เจ้าของผลงาน สังเกต และสัมภาษณ์ผู้ชม หรือ ผู้ที่อยู่ในกระบวนการ เข้าร่วมฟังบรรยายวิธีการสร้างสรรค์ผลงาน ติดตามข้อมูลจากบทความแนะนำหรือวิจารณ์ในเว็บไซต์ ทบทวนวรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง
กรณีศึกษาที่ 2 (ด้านจิตรกรรม) “ทำ-ลาย” ไทย	<ul style="list-style-type: none"> จัดแสดงนิทรรศการ “ทำ-ลาย(ไทย)” นิทรรศการภาพเขียนศิลปะไทยในมุมมองของ กชวิช บูรภิณโณ” หรือ “TIME-LINE millennials’ perspective of Thai art by Kotchawat Buranapinyo” จัดแสดงที่ Dialogue Coffee and Gallery ตั้งแต่วันที่ 12 มกราคม – 10 กุมภาพันธ์ 2562 จัดแสดงนิทรรศการ “SO THAI FESTIVAL” ภายใต้งาน นิทรรศการ “Thai Festival 2019” วันที่ 20-21 เมษายน 2562 ณ Cheonggye Plaza สาธารณรัฐเกาหลี Facebook, หนังสือพิมพ์/นิตยสารออนไลน์ 	<ul style="list-style-type: none"> สัมภาษณ์เจ้าของผลงาน สังเกต และสัมภาษณ์ผู้ชม หรือ ผู้ที่อยู่ในกระบวนการ ติดตามข้อมูลจากบทความแนะนำหรือวิจารณ์ในเว็บไซต์ ทบทวนวรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง
กรณีศึกษาที่ 3 (ด้านจิตรกรรม) “รัตนโกสินทร์สมัย”	<ul style="list-style-type: none"> นิทรรศการศิลปกรรมร่วมสมัยแนวไทยชุด “รัตนโกสินทร์สมัย” จัดขึ้นที่ 333 GALLERY/ WAREHOUSE 30 ตั้งแต่วันที่ 8 ตุลาคม – 6 พฤศจิกายน 2565 Facebook 	<ul style="list-style-type: none"> ทบทวนวรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง สัมภาษณ์เจ้าของผลงาน สังเกต และสัมภาษณ์ผู้ชม หรือ ผู้ที่อยู่ในกระบวนการ เข้าร่วมฟังบรรยายวิธีการสร้างสรรค์ผลงาน

กรณีศึกษา/การนำไปใช้	สื่อ/วิธีการนำเสนอในแต่ละกรณีศึกษา	วิธีการดำเนินการเก็บข้อมูล
<p>กรณีศึกษาที่ 4 (ด้านเทคโนโลยี) “Enhancing Thai Art With Generative and Procedural Method: Phase I (The Algorithm)”</p>	<ul style="list-style-type: none"> จัดแสดงในนิทรรศการ “What the Hex” ภายใต้งาน “เทศกาลงานออกแบบกรุงเทพฯ 2565” หรือ Bangkok Design Week 2022” ภายในชั้น 2 ร้าน Chutie Is Baking ตั้งแต่วันที่ 5-13 กุมภาพันธ์ 2565 Facebook, หนังสือพิมพ์/นิตยสารออนไลน์ 	<ul style="list-style-type: none"> ทบทวนวรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง สังเกต และสัมภาษณ์ผู้ชม หรือ ผู้ที่อยู่ในกระบวนการ

4. การวิเคราะห์ข้อมูล

ทำการตรวจสอบเปรียบเทียบแบบสามเส้าด้านวิธีการรวบรวมข้อมูล (data triangulation) โดยการนำข้อมูลที่ได้จากการสัมภาษณ์ การสังเกตผู้เข้าร่วมชมงานแสดง บทวิจารณ์ คู่กับเอกสารที่มีความเกี่ยวข้องโดยนำข้อมูลต่าง ๆ มาวิเคราะห์เปรียบเทียบหาความสัมพันธ์เชื่อมโยง ที่มีผลต่อทัศนคติของผู้สร้างงานกับผู้ชมหรือผู้ที่ได้เข้าร่วมในกระบวนการสร้างงานของศิลปินหรือนักวิจัยในแต่ละกรณีศึกษา ด้วยรูปแบบการจับคู่ข้อมูล (pattern – matching) เพื่อยืนยันข้อค้นพบเพื่อนำมาอภิปราย

คำถามวิจัย

ผู้วิจัยได้ตั้งคำถามวิจัยและใช้ประเด็นคำถามเหล่านี้ เป็นตัวสะท้อนความเป็นเอกลักษณ์ของชิ้นงานผู้ให้สัมภาษณ์แต่ละท่าน เพื่อเก็บข้อมูลแต่ละกรณีศึกษาและนำมาอภิปรายสรุปผล ซึ่งได้แก่

1. ลายไทยจารีตในปัจจุบัน มีแนวคิด (conceptual) แนวทางการพัฒนา (development) รูปแบบที่เปลี่ยนแปลง (transformation) ไปในรูปแบบใด
2. สาเหตุใดนักสร้างสรรค์เหล่านี้ถึงพยายามเปลี่ยน หรือละเมิดกฎเกณฑ์ต่าง ๆ ที่เป็นแม่แบบ (archetype) มาตั้งแต่อดีต

โครงสร้างประเด็นคำถามในการสัมภาษณ์ผู้สร้างผลงานในกรณีศึกษาต่าง ๆ

ผู้วิจัยได้กำหนดโครงสร้างประเด็นเพื่อให้ได้คำตอบสะท้อนกลับไปยังคำถามวิจัยเป็น 5 ประเด็นในแต่ละกรณีศึกษาดังนี้

1. อธิบายถึงแรงบันดาลใจ อิทธิพล หรือ ปัญหาที่เป็นที่มาที่ไปของกรณีศึกษาเหล่านี้
2. อธิบายแนวคิดและความสนใจในการตีโจทย์กรณีศึกษานี้
3. ปัญหาหรือความท้าทายที่พบในกรณีศึกษานี้ และวิธีการแก้ไขหรือรับมือกับปัญหาในกรณีศึกษา
4. เทคนิคหรือกระบวนการที่ใช้ในกรณีศึกษานี้ที่ทำให้ผลงานเหล่านี้ดูแตกต่างและพิเศษกว่าผลงานอื่น ๆ
5. ผลตอบรับจากผู้ที่เกี่ยวข้องที่มีต่อผลงานหรือกระบวนการวิจัยของกรณีศึกษาเหล่านี้ มีข้อติชมหรือข้อเสนอแนะใด ๆ หรือไม่

กรณีศึกษาที่ 1 “ไตรโลกา”

แรงบันดาลใจจาก เฝ่าพันธุ์ยักษ์ตัวเขียวในเกม World of Warcraft ที่สร้างรายได้กว่า 14,000 ล้านดอลลาร์สหรัฐ ตั้งแต่ปี พ.ศ. 2547 - 2565 จนกระทั่งมาเป็น “ไตรโลกา” เรื่องเล่าจักรวาลทัศน์ของคุณ กนต์ธร เตโชพาร (ฮ่องเต้) ศิลปินนักออกแบบ ที่นำไตรภูมิพระร่วงผสมศาสตร์ของคัมภีร์ปุราณะให้มีความเป็นสากล นำเสนอผ่านตัวละครสัตว์หิมพานต์ที่มีการตีความ และออกแบบใหม่โดยที่ไม่ปรากฏลายไทยจารีตให้เห็นแม้แต่น้อย แต่จะดึงเอาลักษณะความเป็นไทยผ่านเรื่องราว และแนวคิดที่ผสมผสานเทคนิควิธีการออกแบบจากการสังเคราะห์ภาพสัตว์หิมพานต์ที่คุ้นเคยกันมาแต่โบราณเพื่อให้ได้รูปทรง (Form) และภาพเงาโครงร่าง (Silhouette) และเสริมความสมจริงและรายละเอียดจากการศึกษาเพิ่มเติมด้านบรรพชีวินวิทยา โดยหยิบยกและอ้างอิงถึงโครงสร้างและสัตว์โลกยุคดึกดำบรรพ์ผสมกับชีววิทยาในยุคปัจจุบัน



ภาพที่ 3 ภาพเปรียบเทียบครุฑในจักรวาลไตรโลกา และ นกเงือกที่มีมาแต่โบราณ

Note: (Left) From Angel of Death by Naphon Suzuki, 2021. Facebook: Art of Triloga.

(https://www.facebook.com/101457219356007/photos/pb.100084512238452-.2207520000./114554924712903/?type=3&locale=th_TH). Adapted with permission.

(Right) From Knobbed Hornbill by Ondrej Prosicky, n.d. (<https://www.shutterstock.com/th/image-photo/knobbed-hornbill-rhyticeros-cassidix-sulawesi-indonesia-709941331>). Copyright by Shutterstock.

Angel of Death ผลงานรูปจำแลงของ “ครุฑ” สร้างสรรค์โดยหนึ่งในศิลปินที่เข้ามาร่วมออกแบบในจักรวาลของไตรโลกา (ภาพที่ 3) ได้ใช้การถอดรูปทรง (form) ของลายไทยบนหัวโขนครุฑให้เป็นหัวกะโหลก เมื่อเปรียบเทียบกับโครงกระดูกสัตว์ดึกดำบรรพ์ก็คือ นกเงือกที่สืบสายพันธุ์มายาวนานกว่า 60 ล้านปี ซึ่งมันดูไม่แปลกหากมีการออกแบบใหม่โดยออกแบบให้มีปากเหมือนนกแก้ว และหัวมีทรงเหมือนมงกุฎซึ่งมันยังคงคล้ายกับลักษณะเดิมที่มีภาพเงาโครงร่างเดิมอยู่ (silhouette) เดิมอยู่ดูแล้วไม่ฝืนความเป็นครุฑของไทยแต่ดั้งเดิม อีกทั้งยังแสดงออกถึงความเคารพถึงครุฑช่างในสมัยโบราณ จากการสัมภาษณ์คุณ กนต์ธร เตโชพาร (ฮ่องเต้) (การสื่อสารส่วนบุคคล, 13 ตุลาคม 2565) ในแนวคิดการออกแบบสัตว์หิมพานต์ และตัวละครต่างในจักรวาลไตรโลกาได้กล่าวไว้ว่า “ปกติคนจะมี หงอน มีหลายชน มีส่วนประกอบต่าง ๆ หากเราเชื่อว่าก่อนที่จะเป็นลายไทยช่างเขียนก็เห็นขนสัตว์เหล่านี้เป็นขนปกติมาก่อน แล้วก็เอาแม่ลายไทยมาชดเชยขนสัตว์ที่ดูปกติ เพื่อให้มันเป็นอัตลักษณ์ หรือรสนิยมของช่างเขียนในสมัยนั้น ในรสนิยมส่วนตัวของศิลปินเองมีความชอบ ดิบ (rough) สมจริง (authentic) ตัวอย่างครุฑที่ศิลปินออกแบบในไตรโลกาไม่มีมือซึ่งดูแปลกมากไม่เหมือนในอดีตที่ช่างโบราณออกแบบไว้ แต่สิ่งเหล่านี้ก็คือรสนิยมส่วนตัวศิลปินเองที่มีความเห็นว่า ลายไทยจารีตศิลปินท่านไหน ๆ ก็ทำ ใคร ๆ ก็ทำได้ต้องมีการเปลี่ยนแปลงไม่เหมือนใคร ศิลปินผู้ให้สัมภาษณ์ยังเสริมอีกว่า ไตรโลกาไม่ได้ทำของที่มีความเป็นไทยไปเผยแพร่ให้เป็นสากล แต่ไตรโลกาถูกออกแบบและคิดแบบสากลและนำไปเผยแพร่ในระดับสากล ยกตัวอย่างเช่น ครุฑในไตรโลกาได้ถูกออกแบบใหม่ให้เป็นนกยักษ์ตัวหนึ่งที่ดึงเอาภาพลักษณ์หรือลักษณะอะไรบางอย่างของครุฑแบบดั้งเดิมเข้ามาผสม เช่น บริเวณหัวของนกยักษ์ก็เอารูปทรงของจอมแหซึ่ง

เป็นเส้นโค้งที่มีความสวยงามจากหัวโขนมาใช้ในการออกแบบ จากนั้นก็ถอดเอามาเป็นโหนดกระดุก หงอน เพราะนอกจากการออกแบบจะอ้างอิงข้อมูลในวรรณกรรม วรรณคดีแล้ว ข้อมูลด้านวิทยาศาสตร์ และบรรพชีวินที่มีอยู่ก่อนประวัติศาสตร์ นำมารวมกันเป็นรสนิยมและอัตลักษณ์ของศิลปินเอง ส่วนตัวศิลปินเองมีความเห็นว่างานออกแบบนั้นไม่จำเป็นต้องตามใจคนหมู่มากมันขึ้นอยู่กับรสนิยมของผู้สร้างสรรค์ ไม่มีความจำเป็นต้องไปตามสิ่งที่เรียกว่า “แม่บท” โดยอ้างอิงข้อมูลจากศาสนสมเด็จฯ ใ่วว่าสิ่งที่ช่างในยุคของท่านสร้างขึ้นมาก็เป็นสิ่งใหม่ในยุคนั้น และถูกสร้างขึ้นมาใช้ประโยชน์ในบริบทใด ๆ (function) เท่านั้น ท่านไม่ได้บอกว่าสิ่งที่สร้างขึ้นมาจากเหล่านี้ของแท้ดั้งเดิม (original) หรือ เป็นมันเป็นแม่บทที่เปลี่ยนแปลงไม่ได้ ท่านไม่เคยเชื่อในสิ่งเหล่านี้ ทุกอย่างมันผสมผสานให้กลมกลืนกันได้ (blending) แล้วคนรุ่นปัจจุบันจะรักษาอัตลักษณ์ของไทยได้อย่างไรในเมื่อ อัตลักษณ์ของสิ่งใด ๆ มันเปลี่ยนแปลงทุกวัน ศิลปินผู้ให้สัมภาษณ์กล่าวโดยสรุปกับการใช้ลายไทยจารีตในปัจจุบันและผลงานชุดนี้ว่า “เราคิดว่ามันไม่ใช่สิ่งจำเป็นทางกายภาพ เช่น มันไม่ต้องใส่กระหนก ไม่ต้องใส่กระจ้ง ไม่ต้องสีทอง แต่เรา เอาลายไทยมาใส่ในงานของเราในทุกๆลายลายเส้นที่เราวาดดูจากเส้น curve ของขยักปาก ราชสีห์ ที่เราวาดใหม่ เพราะเราก็มีพื้นฐานการวาดลายไทยเหมือนกัน (ภาพที่ 4) เพราะฉะนั้นในงานนี้เราจะเห็น form เห็น pattern ของลายไทย มีการเรียงตัว มีการซ้อนลาย ซึ่งเรารู้สึกว่าอันนี้ก็ไทยมันอยู่ในสันดานเราไปแล้ว พอเราวาด ๆ ไปเราก็จะรู้แล้วว่า ประมาณนี้แหละ “ไทยแล้ว”



ภาพที่ 4 หนึ่งในสัตว์ผสมตระกูลราชสีห์ที่ได้รับการออกแบบใหม่ “คชสีห์” ในจักรวาลไตรโลก

Note: Adapted from Kochasri by Kanthon Techoalarn (Hongte), 2022. Facebook: Art of Triloga.

(<https://www.facebook.com/profile.php?id=100084512238452>). Adapted with permission.

เมื่อนำแนวคิดที่ได้จากบทสัมภาษณ์นี้มาเปรียบเทียบกับบันทึกข้อมูลใน ศาสนสมเด็จฯ ฉบับวันที่ 8 ตุลาคม 2483 สมเด็จพระเจ้าบรมวงศ์เธอ เจ้าฟ้ากรมพระยานริศรานุวัดติวงศ์ ทรงนิพนธ์ ถึง สมเด็จฯ กรมพระยาดำรงราชานุภาพ ว่า สัตว์หิมพานต์นั้นมีการออกแบบเป็น 4 จำพวก ได้แก่ 1. เป็นสัตว์ตรง ๆ 2. ลอกอย่างเขามา (ช่างโบราณทำไว้อย่างไรก็ตามต่อ ๆ กันมา) 3. คิดขึ้นมาจากคำบาลีผสมกัน 4. ผสมเอาตามชอบใจ (Department of Fine Arts, Ministry of Culture, 2018) ดังนั้น การสร้างสรรค์ใด ๆ ตั้งแต่ในครั้งแต่อดีตไม่ได้มีข้อจำกัดใด ๆ ในการออกแบบและยังมีการเปลี่ยนแปลงอยู่ตลอดเวลา ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับรสนิยมและกระแสในแต่ละยุค ซึ่งในทุกครั้งที่แสดงผลงานไตรโลกาก็จะเห็นกลุ่มคนรุ่นใหม่มาอ่านเรื่องราวหรือที่มาของงานออกแบบอย่างตั้งใจมากกว่ามาเสพงานจิตรกรรมหรือประติมากรรมในงาน ทำให้การพัฒนางานออกแบบยังต้องมีความเข้มข้นในการสืบค้นข้อมูลเพื่อเสริมรายละเอียดของงาน เพราะสิ่งที่เปลี่ยนความเชื่อให้ผู้ที่ชมงานก้าวผ่านงานออกแบบแบบเดิม ๆ ไม่ใช่ภาพหรืองานจิตรกรรมสวย ๆ แต่กลับเป็นลายละเอียดที่แฝงอยู่ในเรื่องราวที่ถูกสร้างขึ้นอย่างประณีต แล้วปล่อยเป็นหน้าที่ของผู้ชมไปค้นหาจุดเชื่อมโยงที่จะเสริมจินตนาการของพวกเขา ประเพณี ไม่ได้มีส่วนเกี่ยวข้องกับการเสพงานของผู้ชมเลย หากแต่คนที่รู้ที่มาที่ไปของสิ่งที่สืบต่อกันมา ก็จะสนุกขึ้น แต่การสร้างสรรค์งานผู้ชมที่ไม่รู้อะไรเลยก็ต้องเสพงานสร้างสรรค์เหล่านี้ได้ งานออกแบบต้องมีความเป็นสากลทุกคนเข้าถึงได้ไม่ใช่ทำให้คนชาติใดชาติหนึ่งเข้าใจ ดังนั้นใน

ทุกขั้นตอนของการพัฒนาผลงานในไตรโลกา ศิลปินทุกท่านที่ร่วมในการสร้างสรรค์ผลงานจะให้ความสำคัญกับเรื่องราว (story) ที่อยากจะถ่ายทอดมากที่สุด เพราะมันจะสร้างความชัดเจนและจะตอบคำถามได้หมดว่า สิ่งนั้นหรือสิ่งนี้จะเกิดขึ้นแบบไหน ภาพหรือหน้าตาตัวละครหรืองานออกแบบมันจะออกมาเป็นอย่างไร โดยใช้เรื่องราวเป็นหัวใจในการกำหนดขบวนการทั้งหมด

กรณีศึกษาที่ 2 “ทำ-ลาย” ไทย



ภาพที่ 5 ภาพร่าง (sketch) แรก ๆ ที่เกิดขึ้นในชั้นเรียน

ที่มา: ภาพใช้ประกอบการสัมมนา ทัศนศิลป์ บูรณภิญโญ (การสื่อสารส่วนบุคคล, 18 ตุลาคม 2565). ดัดแปลงโดยได้รับอนุญาต

การทำลาย (de - construct) ที่ก่อให้เกิดสิ่งสร้างสรรค์ที่มีความน่ารักสดใส กล้าที่จะทำลายเพื่อให้เกิดสิ่งใหม่ ในวงการออกแบบโดยการใช้แม่ลายไทยจาริตที่ปรากฏให้เห็นตามศาสนสถาน หรือ ตู้พระธรรม โดยนำ คน สัตว์ หรือ สิ่งของมาดัดแปลงรูปทรงให้ตรงกับแม่ลายไทยจาริตนั้น ๆ เกิดขึ้นครั้งแรกในชั้นเรียนของ ทัศนศิลป์ บูรณภิญโญ (การสื่อสารส่วนบุคคล, 18 ตุลาคม 2565) ศิลปินผู้สร้างสรรค์งานและผู้ให้สัมภาษณ์นั้นมีการสอนเพียงลายไทยจาริตที่เป็นพื้นฐาน ตัวอย่างเช่น กระหนกสามตัว กระจิง ประจายาม ไม่ได้สอนการผูก หรือต่อลายเนื่องจากการเรียน สถาปัตยกรรมศาสตร์จะเน้นที่ตัวกระหนกที่ซ้อนกันอย่างอ่อนช้อย และได้เกิดความสงสัยขึ้นว่า ทำไมต้องเป็นรูปทรง (form) ของผักกูด หรือไม้ไผ่ต่าง ๆ (ภาพที่ 5) จึงตัดสินใจเรียนทางด้านลายไทยจาริตเพิ่มเติมที่ศูนย์การศึกษานอกโรงเรียนกาญจนาภิเษก (วิทยาลัยในวัง ศาลายา)



ภาพที่ 6 ภาพของน้องแมวน้องสุนัขที่ซ้อนกันจนก่อตัวเป็นลายกระหนก

ที่มา: ภาพใช้ประกอบการสัมมนา ทัศนศิลป์ บูรณภิญโญ (การสื่อสารส่วนบุคคล, 18 ตุลาคม 2565). ดัดแปลงโดยได้รับอนุญาต

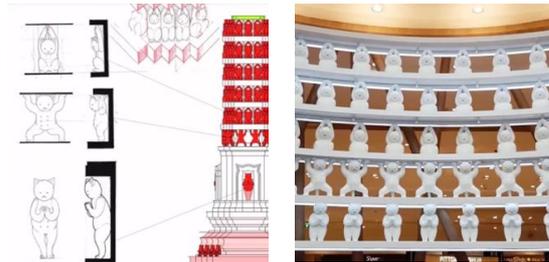
งานสร้างสรรค์ในภายหลังจากจึงมีความลึกซึ้งขึ้นโดยกล้าที่จะนำลวดลายการ์ตูนเข้าไปใส่ในลายไทยจาริตที่มีความซับซ้อนมากขึ้น รวมถึง ชิ้นงานที่เป็นประติมากรรมต่าง ๆ ด้วย โดยเลือกใช้ลายการ์ตูนที่มาจากสัตว์ที่มีแขนขา หรืออวัยวะที่ยื่นออกมาแล้วสามารถดัดให้โค้งงอเหมือนมีการเคลื่อนไหว (kinetic) เช่น สุนัข แมว เบ็ด หรือ นก (ภาพที่ 6) จะไม่มีการใช้สัตว์อย่าง กบ หรือ คางคก ที่มีรูปร่างกลมเนื่องจากไม่สามารถดัดให้มีความอ่อนช้อยตามแม่ลายได้ ช่วงเวลาของลายไทยจาริตที่ถูกพัฒนาอย่างต่อเนื่องตั้งแต่ช่วงเวลาหรือยุคสมัยตั้งแต่ ทวารวดี ลพบุรี สุโขทัยเรื่อยมาจนถึงปัจจุบัน คำว่า timeline ที่ใช้คำพ้องเสียงกับคำว่า ทำ-ลาย จึงถูกนำมาใช้ ในชื่อของนิทรรศการ ซึ่งตัวชิ้นงานในนิทรรศการนี้ก็จะซ่อนชื่อของนิทรรศการได้อย่างสร้างสรรค์และได้รับความสนใจจากผู้เยี่ยมชมและสื่อต่าง ๆ เป็นอย่างมากทำให้ศิลปินท่านนี้ได้มีโอกาสเผยแพร่ผลงานไปยัง

สาธารณรัฐเกาหลี ภายในนิทรรศการผู้คนจำนวนมากให้ความสนใจลวดลายน่ารัก ๆ ที่ถูกนำมาแทนที่แม่ลายกระหนก โดยเฉพาะเยาวชนต่างให้ความสนใจกับกิจกรรมที่ศิลปินจัดขึ้นซึ่งถือเป็นโอกาสที่จะทำให้เยาวชนเรียนรู้ถึงที่มาที่ไปของผลงานที่ใช้แม่ลายไทยจารีตเป็นโครงแบบ (ภาพที่ 7)



ภาพที่ 7 การนำตัวการ์ตูนน่ารัก ๆ ดึงดูดและชักชวนเด็ก ๆ ให้มีความสนใจในลายไทยในงานนิทรรศการ “SO THAI FESTIVAL” ณ สาธารณรัฐเกาหลี (Buranapinyo, 2019a)

Note: Adapted from Activity image in So Thai Festival by Kotchawat Buranapinyo, 2019a. Facebook: Kotchawat. (<https://www.facebook.com/kotch.bu>)_Adapted with permission.



ภาพที่ 8 งานออกแบบภาพร่าง (sketch) ที่ใช้โครงสร้างคล้ายพระปรางค์วัดอรุณราชวรารามราชวรมหาวิหารแต่มีการแทนที่ประติมากรรมยักษ์แบกด้วยตัวแมวที่มีท่าทางต่าง ๆ (Buranapinyo, 2019b)

Note: Adapted from Draft image for creating "Cat Carrier" by Kotchawat Buranapinyo, 2019b. Facebook: Kotchawat. (<https://www.facebook.com/kotch.bu>)_Adapted with permission.

จากภาพที่ 8 เป็นงานประติมากรรมที่ได้จัดแสดง ณ ห้างสรรพสินค้าพารากอน ในการเสนอภาพร่างครั้งแรกมีการใช้โครงหลักเป็นเจดีย์ที่คล้ายพระปรางค์วัดอรุณราชวรารามราชวรมหาวิหารแต่มีการแทนที่ประติมากรรมยักษ์แบกด้วยตัวแมวที่แสดงท่าทางต่าง ๆ คล้ายกับท่าทางของยักษ์แบกที่ประดับอยู่บนพระปรางค์จริง ๆ ซึ่งภาพร่างครั้งแรกนี้ไม่ได้ถูกอนุญาตให้ใช้จริงจากเจ้าของสถานที่เนื่องจากมีการยึดโยงเข้ากับศาสนสถานมากเกินไป แต่ก็ได้อาแมวที่มีความคล้ายคลึงกับยักษ์แบกมาจัดแสดงแทนซึ่งผลลัพธ์คือ เมื่อผู้ชมคนไทยได้เห็นงานก็สามารถเชื่อมโยงและระลึกได้ในทันทีว่าสิ่งนี้คือยักษ์แบกของไทยเรา สิ่งนี้แสดงให้เห็นว่าศิลปะมันจะไม่หายไปจากการถูกลืมของผู้คนแต่มันจะหายไปจากการถูกทำลายหรือปิดกั้นในแต่ละยุคสมัยนั้น ๆ ต่างหาก (การสื่อสารส่วนบุคคล, 18 ตุลาคม 2565) ศิลปินแสดงให้เห็นถึงมุมมองที่ตนคิดในการนำลายไทยจารีตมาประยุกต์ “มันไม่ใช่เรื่องของความดี เลว ศิลปะส่วนใหญ่ก็มักกับศาสนาอยู่แล้วซึ่งมันอาจจะถูกแช่แข็งไว้อย่างนี้อยู่แล้วจึงทำ

ให้มันอยู่รอดมาจนทุกวันนี้ หากคิดจะทำอะไรกับมันก็ได้แล้วมันและหรือดูแย่งไปเรื่อย ๆ มันก็อาจจะตายหายไปนานแล้วเหมือนกัน ผมจึงมองว่าการแข่งขันมันไว้มันก็เป็นการอนุรักษ์แบบหนึ่ง แต่หากจะพูดถึงคำว่า “สืบสาน” เราต้องแยกออกเป็นสองคำคือ สืบค้น เพื่อเก็บรักษาและ สานต่อ โดยใช้ความคิดสร้างสรรค์เพื่อต่อยอด และสองสิ่งนี้มันควรจะไปด้วยกัน” ดังคำที่นายทองร่วง เอมโอษฐ์ ศิลปินแห่งชาติ สาขาทัศนศิลป์ (ประณีตศิลป์ - ศิลปะปูนปั้น) ได้เคยกล่าวไว้ส่วนตัวกับศิลปินผู้สร้างสรรค์งานท่านนี้ ตอนที่ได้ไปทัศนศึกษาที่บ้านพักของท่านไว้ว่า “ลายไทย ไม่ลายไทยถ้าวาดไปซัก 100 ปี แล้วคนในประเทศเห็นซ้ำ ๆ ไปเรื่อย ๆ เดียวมันก็เรียกว่าลายไทยเองมันไม่ใช่เรื่องของคนวาด มันเป็นเรื่องของคนดู ไม่รู้จะถามกันไปทำไม กว่าจจะรู้ว่าลายไทยหรือเปล่า เดียวพวกเราก็ตายแล้ว วาดนอนมาตัวหนึ่ง ผ่านไปร้อยปี เดียวนอนก็อาจจะกลายเป็นลายไทยก็ได้”

กรณีศึกษาที่ 3 “รัตนโกสินทร์สมัย”

นิทรรศการที่รวบรวมผลงานศิลปกรรมร่วมสมัยแนวไทยที่ผ่านมามากกว่า 30 ปี ของ รองศาสตราจารย์ นิโรจน์ จรุงจิตวิวัฒน์ ศิลปินผู้เป็นอาจารย์ที่ได้รับองค์ความรู้และแรงบันดาลใจจากภูมิปัญญาทางช่างแห่งกรุงรัตนโกสินทร์ที่แวดล้อม และคอยกล่อมเกลากลักคั่นจินตนาการให้มีการต่อยอดพัฒนาเทคนิคต่าง ๆ อย่างสร้างสรรค์มาตลอด โดยการมองศิลปะในแต่ละยุคสมัยว่าจริง ๆ แล้วมันถูกทำให้เป็นเอกเทศของตนเอง ครั้นในปัจจุบัน ศิลปะก็ปรับตัวให้เข้ากับยุคสมัยไปเรื่อย ๆ ไม่ว่าจะเป็น ทัศนศิลป์ ประณีตศิลป์ ภาพแนวคิด (concept art) งานที่ใช้รูปทรงเรขาคณิต (geometry form) ต่าง ๆ ดังนั้นช่วงระยะหลังศิลปินหาทางออกในการพัฒนางานของตนโดยใช้การผสมผสานศาสตร์อื่น ๆ เข้ามาร่วมในการสร้างงานด้วย



ภาพที่ 9 ตัวอย่างการใช้รูปทรง (geometry) ร่วมกับลายพรรณพฤกษา ภาพที่ 10 ตัวละครยักซ์ที่ถูกลดทอนสัดส่วนให้ดูน่ารัก

Note: (Left) Dhamma Wijaks 8 by Nirot Jarungjitvittawat, 2020. Facebook: Nirot's Contemporary Thai Arts Studio. (<https://www.facebook.com/profile.php?id=100076368499831>). Adapted with permission.

Note: (Right) Desire to Be 2 by Nirot Jarungjitvittawat, 2008. Facebook: Nirot's Contemporary Thai Arts Studio. (<https://www.facebook.com/profile.php?id=100076368499831>). Adapted with permission.

สำหรับงานของศิลปินท่านนี้ ถ้าแยกเป็นส่วน ๆ ออกมาก็จะเห็นว่า มักจะมีลายไทยจารีตปรากฏอยู่เสมอโดยเฉพาะลายพรรณพฤกษาจะถูกใช้เป็นตัวออกลายในงานของศิลปินท่านนี้เสมอ และจะคอยเติมเต็มพื้นที่ของงานให้สมบูรณ์อยู่เสมอเนื่องจากลายพรรณพฤกษาสามารถผูกต่อกันออกไปได้เรื่อย ๆ จะเป็นช่องที่พุ่งฟูออกไป หรือจะเป็นการออกลายเดี่ยว ๆ ก็ได้ เพราะมีอิสระสูง (ภาพที่ 9) ไม่เหมือนกระหนกเปลวที่หาทางให้ลายไปต่อได้ยากส่วนใหญ่ในงานหากมีก็มักจะเป็นการใช้ขบลาย ซึ่งหากดูเพียงผิวเผินในชิ้นงานของศิลปินท่านนี้จะเรียกว่ายึดหลักตามจารีตแต่โบราณนั้นก็คงไม่ใช่ หากจะเป็นการใช้พรรณพฤกษามาประยุกต์เป็นตัวออกลายตามโครงที่เป็นอุดมคติของตัวศิลปินเองต่างหาก ผสมผสานผ่านการใช้สีเส้นที่โดดเด่น

รูปทรงเรขาคณิต ตัวละครที่ดูน่ารัก (ภาพที่ 10) และการเล่าเรื่องราวของคำสอนในศาสนาที่เรียบง่ายและทำความเข้าใจได้ง่าย ความตึงต้ามเล็ก ๆ น้อย ๆ หรือความดีที่มันใกล้ ๆ ตัว เช่น แม่สอนลูกให้ลูกประหยัด อดทน ซึ่งมันก็เป็นเรื่องราวของศาสนาเหมือนกันแต่มันเข้าถึงได้ง่ายกว่า ซึ่งปกติแล้วอุดมการณ์ของช่างศิลป์ไทยจะเป็นการวาด พุทธประวัติ พุทธชาดก สัจธรรมคำสอน หรือ พวกเทวดาเหาะ เรื่องราวเหล่านี้มันดูเหมือนจะไกลตัวและเข้าใจยากต่อผู้ที่ดูงาน ซึ่งศิลปินได้ให้ความเห็นของผลตอบรับที่ผู้ชมมีต่อผลงานว่า (การสื่อสารส่วนบุคคล, 5 พฤศจิกายน 2565) “ไม่เคยมีใครมาตำหนิผลงานของผม คนในยุคปัจจุบันใจกว้างพร้อมที่จะยอมรับอะไรใหม่ ๆ มากขึ้น และอีกอย่างคือตัวชิ้นงานไม่ได้มีอะไรที่หมิ่นเหม่ มันจึงเป็นงานลายไทยที่แตกหน่อมาจากเดิมจึงนิยามผลงานของผมเองว่าเป็นงานร่วมสมัย (contemporary) ที่หยิบจับออกมาแล้วมันสะท้อนประสบการณ์ตรงของเรา วิธีคิดงานโดยเอาคุณธรรมที่เป็นนามธรรมใหญ่ ๆ ของพุทธศาสนามาแตกแยกย่อยให้เป็นเรื่องง่ายเหมือนเหตุการณ์ที่คนทั่วไปพบเจอในแต่ละวัน มันจะส่งผลให้งานเป็นศิลปะที่สะท้อนประสบการณ์ผ่านยุคสมัยรวมถึงความเป็นร่วมสมัยอีกด้วย ยกตัวอย่างเช่น ถ้าวาดพระอินทร์สีเขียวก็เป็นจารีต แต่ถ้าพระอินทร์อยู่หน้าผับบนถนนข้าวสารที่เปิดไฟสีชมพูตัวท่านก็ต้องไม่เขียวแล้ว ถ้าศิลปินเรามีวิธีคิดนี้แล้วก็แสดงว่าก้าวออกมาจากจารีตแล้ว เราก็เอาประสบการณ์ของเราเข้าไปแทรกซึม เพราะฉะนั้นสิ่งเหล่านี้แหละที่ยืนยันว่างานของผมเป็น งานร่วมสมัยแน่ ๆ ไม่ใช่งานลายไทยจารีตทั้ง 100 %” ถึงแม้งานของศิลปินท่านนี้จะเป็นร่วมสมัยแต่ท่านก็ได้ให้ความเห็นในแง่ของการอนุรักษ์ลายไทยจารีตให้สืบต่อไปอย่างยั่งยืนไว้ว่า “การอนุรักษ์ที่ดีที่สุดคือทำให้มันขับเคลื่อนไปพร้อม ๆ กับสังคมแล้วไม่ใช่ปรับแก้ไขไม่ได้ อยู่ธยาไปรัตนโกสินทร์มันมีวิวัฒนาการของมัน มันไม่ได้ลอกกันมา มันอาจจะเหมือนกันบ้างแต่มันก็ไม่ได้คัดแปะมา (copy and paste) จนเหมือนกันทุกประการ จิตรกรรมของอยุธยา รัตนโกสินทร์ ก็มีความต่างกันสิ้นเชิง แล้วทำไมวันนี้เราต้องบอกว่าการอนุรักษ์ต้องทำแบบเดิม ๆ ห้ามเปลี่ยนแปลง อันนี้ของแท้ ไม่ใช่ของแท้ เวลาจะเป็นตัวบอกเอง อะไรดีงาม อะไรสมบูรณณ์ แล้วมันก็จะคงอยู่ต่อไป แต่ขอให้เชื่อว่า ผู้พระธรรมวัดเชิงหวายมันอย่างงามอยู่ ผ่านไปแล้ววันข้างหน้าก็ต้องมีคนไปขุดขึ้นมาแล้วก็มาทำให้รับรู้อีกแน่นอน”

กรณีศึกษาที่ 4 “Enhancing Thai Art with Generative and Procedural Method: Phase I (The Algorithm)”

เป็นการเผยแพร่งานวิจัยของผู้วิจัยเองซึ่งเป็นส่วนหนึ่งในชุมชนนิพนธ์ สาขาวิชาการออกแบบ ปรัชญาดุษฎีบัณฑิต คณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร หัวข้อเทคนิคการสร้างลายไทยจารีตด้วยเทคนิค Procedural ต่อหน้าสาธารณชนเป็นครั้งแรก เพื่อศึกษาและรับฟังผลตอบรับจากผู้ที่ได้เยี่ยมชมงาน ซึ่งในระหว่างที่มีการจัดแสดงงานในเทศกาล Bangkok Design Weeks 2022 นั้นจะเป็นระยะแรกของงานวิจัยในการให้โปรแกรมคอมพิวเตอร์สร้างโครงสร้างเพื่อจะเป็นตัวกำหนดเส้นทางของการผูก และออกแบบลายกระหนกจากสมการทางคณิตศาสตร์ที่ประกอบกันเป็นชุดคำสั่งที่สร้างไว้ตามขั้นตอนจากการจำลองเหตุการณ์ตามธรรมชาติ อาทิเช่น การหาเส้นทางเดินที่สั้นที่สุดด้วยวิธี Shortest-Path Algorithm (SideFX, 2021) การแตกตัวของกิ่งไม้โดยใช้ Space Colonization Algorithm (Webb, 2019) การเกิดลายของลูกวุ้นหรือสัตว์เลื้อยคลานที่ประยุกต์จากกระบวนการ Reaction - Diffusion Algorithm (Sim, 1994) ซึ่งจากการทดลองทำให้ได้ pattern ที่มีการเดินของเส้นทางเดินที่จะใช้ในการผูกลายที่แตกต่างกันไป ถึงแม้ในการทดลองนั้นจะใช้คอมพิวเตอร์ในการคำนวณและแสดงผลภาพ แต่เพื่อให้ผู้ที่เข้าเยี่ยมชมงานเข้าใจในมิติของเส้นที่ใช้ในการออกลายในรูปแบบ 3 มิติจึงได้มีการใช้เครื่องพิมพ์สามมิติผลิตประติมากรรมที่ใช้วัสดุเรซินขนาดประมาณ 6 นิ้ว มา

ประกอบในการแสดงพร้อมกับการนำเสนอขั้นตอนกระบวนการวิจัยรวมถึงการอธิบายถึงที่มาของปัญหาที่เป็นสาเหตุที่ผู้วิจัย ตัดสินใจในการศึกษาและวิจัยในหัวข้อนี้ (ภาพที่ 11)



ภาพที่ 11 ตัวอย่างการนำเสนอภาพ 3D เรนเดอร์ และชิ้นงานลอยที่แสดงถึงเส้นที่จะใช้ผูกภายในเทศกาล Bangkok Design Week 2022, “นิทรรศการ What the HEX” (ที่มา: ผู้วิจัย, 2565)

โดยทั่วไปการศึกษาสายไทยจารีตในประเทศไทยจะมีการเรียนการสอนในระดับชั้นมัธยมต้น โดยส่วนใหญ่จะสอนให้ วาดลายกระหนกสามตัวและก็ให้นักเรียนลอกลายจากผลงานเดิมของครูช่างในอดีต ไม่มีการสอนหรือแนะนำขั้นตอนในการผูก ลาย แต่เมื่อเห็นลายไทยในศาสนสถานก็เริ่มมีความสงสัยว่าลายไทยจารีตเหล่านี้เกิดขึ้นมาได้อย่างไร มีหลักการในการวาด หรือไม่ ที่สำคัญแล้วกระหนกสามตัวที่คุณครูเคยสอนเรามันไปอยู่ที่ไหนของภาพ แล้วลายกระหนกที่มีความซับซ้อนเหล่านี้ไป ปรากฏที่ไหนนอกจากวัดหรือของใช้ที่มีลักษณะโบราณน้อยมากที่ปรากฏให้เห็นในเครื่องใช้หรือสิ่งของที่ใช้ในชีวิตประจำวันใน ยุคปัจจุบัน หรืออาจเพราะลวดลายมีความซับซ้อนยากต่อการผลิตทำให้ไม่แพร่หลาย และอาจจะสูญหายไปในที่สุด เหตุผล เหล่านี้ได้ถูกนำเสนอให้แก่ผู้ที่เข้ามาเข้าชมโดยสรุปแบ่งได้อยู่ 2 กลุ่ม กลุ่มแรก ได้แก่ นักศึกษาและบุคคลทั่วไปที่สนใจในงาน ศิลปะที่เข้าใจและเห็นด้วยกับสาเหตุของปัญหาเหล่านี้ และชื่นชมกับวิธีการที่นักวิจัยได้แปลงผลลัพธ์จากสมการทาง คณิตศาสตร์ให้เป็นผลงานทางศิลปะ กลุ่มที่สองคือกลุ่มศิลปินที่มีและไม่มีองค์ความรู้เรื่องลายไทยจารีตเป็นกลุ่มที่มีความสนใจ ในขั้นตอนวิธีการทั้งหมดมากกว่าปัญหาที่ผู้วิจัยได้นำเสนอเนื่องจากส่วนใหญ่ไม่เคยได้รับข้อมูลหรือองค์ความรู้ในเรื่องของ ขั้นตอนการทำงานโดยเฉพาะอย่างยิ่งความเข้าใจว่าโปรแกรมคอมพิวเตอร์ส่วนใหญ่ที่จะนำมาใช้กับงานลายไทยจารีตนั้นเป็น การประมวลผลภาพแบบ 2 มิติ เพื่อพิมพ์ใส่กระดาษแล้วค่อยนำไปทำงานต่อ พอจะมีให้เห็นการสร้างงานลายไทยจารีตใน รูปแบบ 3 มิติอยู่บ้างแต่ก็ต้องใช้ทักษะในการปั้นหรือขึ้นโมเดล 3 มิติ ทุกท่านต่างตื่นเต้น และชื่นชมจากการที่คอมพิวเตอร์ ประมวลผลเอง และสามารถผลิตชิ้นงานที่มีลักษณะเป็นวัตถุชิ้นลอยได้โดยตรง อย่างไรก็ตามการนำเสนองานวิจัยได้สร้างความ คาดหวังให้แก่ผู้ชมงานที่จะได้เห็นลายกระหนกที่จะแบ่งบานบนเส้นทางของการออกลายที่โปรแกรมได้คำนวณเอาไว้ใน ขั้นตอนต่อไปในงานวิจัย โดยที่ทุกท่านไม่มีใครใส่ใจถึงความเป็นจารีตหรือแม่แบบที่มีมาแต่เดิมเลย

ผลลัพธ์ที่ได้รับจากการศึกษาวิจัย

ตารางที่ 2 ตารางแสดงผลลัพธ์ที่ได้รับจากการศึกษาวิจัยในแต่ละกรณีศึกษา

กรณีศึกษา	คำถามวิจัย	ลายไทยจารีตในปัจจุบัน มีแนวคิด (Conceptual) แนวทางการพัฒนา (Development) รูปแบบที่เปลี่ยนแปลงไป (Transformation)	สาเหตุใต้นักสร้างสรรค์เหล่านี้ ถึงพยายามเปลี่ยน หรือละเมิดกฎเกณฑ์ต่าง ๆ ที่เป็นแม่แบบ (Archetype) มาตั้งแต่อดีต
กรณีศึกษาที่ 1 “ไตรโลกา”		ไม่ใช่ลายไทยจารีตใด ๆ เลย แต่ใช้ลายเส้นที่มีลักษณะความเป็นไทย เช่น เส้นโค้งบริเวณซอกปีกของสิงห์ หรือ เส้นจอมแหบนหัวของครุฑมาเป็นองค์ประกอบในการวาดสัตว์หิมพานต์ และทำให้น่าสนใจมากขึ้นโดยอิงกับหลักชีววิทยา และบรรพชีวิน	มีความต้องการสร้างอัตลักษณ์ความเป็นไทยให้มีความเป็นสากล เพื่อคนรุ่นใหม่ และการเผยแพร่ให้ทุกคนบนโลกยอมรับความเป็นไทย ด้วยการสร้างทฤษฎีที่เขียนขึ้นมาใหม่ โดยใช้เค้าโครงที่ได้รับแรงบันดาลใจจากทฤษฎีไตรภูมิพระร่วง และคัมภีร์ปุราณะ โดยใช้ตัวละครสัตว์หิมพานต์มาเป็นตัวดึงดูดชิ้นงาน
กรณีศึกษาที่ 2 “ท่า-ลาย” ไทย		นำตัวละครการ์ตูนน่ารัก ๆ ที่กำลังเป็นที่นิยมในปัจจุบัน มาทดแทนแม่ลายกระหนก แต่ละตัวและพัฒนาความซับซ้อนขึ้นจนกระทั่งสามารถนำตัวละครการ์ตูนมาผูกลายได้ โดยยังคงเก็บอัตลักษณ์ภาพจำของลายไทยจารีตได้ให้คงอยู่ ส่งผลให้คนรุ่นใหม่เข้ามาดูผลงานเหล่านี้มีการสืบค้นที่มาที่ไปของลายไทยจารีต	มีความเชื่อที่ว่าหากต้องการที่จะสืบสานสิ่งใดสิ่งหนึ่งให้ยังคงอยู่อย่างยั่งยืนนั้น ต้องมีแนวทางการพัฒนาปรับปรุงอย่างต่อเนื่อง ให้ทันกับยุคสมัย โดยเฉพาะปัจจุบันที่สื่อสังคมออนไลน์มีการใช้งานอย่างแพร่หลาย การที่สร้างชิ้นงานให้เป็นทีกล่าถึงก็ถือเป็นช่องทางหนึ่งในการเผยแพร่ และสืบสานอีกรูปแบบหนึ่งเช่นกัน
กรณีศึกษาที่ 3 “รัตนโกสินทร์สมัย”		การนำรูปทรง (geometry) หรือ การนำตัวละครพระนางมาทำการลดทอนรูป และนำลายไทยจารีตมาเป็นองค์ประกอบร่วม ทำให้งานมีลักษณะร่วมสมัย (contemporary) ด้วยการย่อยหลักธรรมคำสอนให้เข้าใจง่าย เป็นเรื่องราวในปัจจุบันจะไม่ใช้การเขียนรูปพุทธประวัติ หรือ พุทธตำนาน	ต้องการใช้ความร่วมมือในการอนุรักษ์ลายไทยจารีตให้ยังคงอยู่ต่อไป และยังคงสังเกตเห็นถึงการเปลี่ยนแปลงของศิลปะไทยที่มีอยู่ตลอดเวลาทุกยุคทุกสมัยและแต่ละยุคสมัยก็ใช้ลวดลายไทยจารีตเหล่านี้ในบริบทที่แตกต่างกันไปขึ้นอยู่กับสมัยนั้นๆ
กรณีศึกษาที่ 4 “Enhancing Thai Art with Generative and Procedural Method: Phase I (The Algorithm)”		เป็นงานวิจัยระยะแรกเพื่อสร้างลายไทยจารีตโดยการนำโมเดลคณิตศาสตร์ที่ใช้อธิบายปรากฏการณ์ทางธรรมชาติ เพื่อกำหนดเป็นชุดคำสั่งให้โปรแกรมคอมพิวเตอร์สร้างเส้นทางการผูกลาย ก่อนที่จะถึงการวิจัยในขั้นถัดไปซึ่งจะเป็นการใส่แม่ลายกระหนกเข้าไปในเส้นทางที่คอมพิวเตอร์สร้างเอาไว้เพื่อเป็นลายไทยจารีตที่สร้างด้วยคอมพิวเตอร์โดยสมบูรณ์	ต้องการใช้เทคโนโลยีเข้ามาเป็นส่วนหนึ่งในการสร้างสรรค์ลายไทยจารีต เพื่อให้ลายไทยจารีตนั้นสามารถสร้างหรือออกแบบให้เข้ากับการใช้งานในลักษณะต่าง ๆ ได้ง่ายขึ้น เมื่อลายไทยจารีตสามารถนำมาใช้งานได้ง่ายขึ้น ก็อาจจะมีการใช้ลายไทยจารีตที่แพร่หลายมากขึ้น ส่งผลให้โอกาสที่จะเป็นศาสตร์ที่จะสูญหายของลายไทยจารีตนั้นลดลง

ตารางที่ 3 ตารางแสดงทัศนคติ การยอมรับ จากผู้ชม หรือผู้เข้าร่วมกิจกรรมจากการสังเกตการณ์ และการสัมภาษณ์ในแต่ละกรณีศึกษา

กรณีศึกษา	แสดงทัศนคติ การยอมรับ
กรณีศึกษาที่ 1 “ไตรโลกา”	ผู้ชมและผู้เข้าร่วมกิจกรรม รู้สึกประทับใจในการถ่ายทอดความเป็นไทยผ่านการเล่าเรื่องที่ถูกต้องแปลงมาจากวรรณกรรมไทย และการตีความหมายลายไทยจาริตในหมวดกระบี่และหมวดคชเช ได้อย่างไม่หลงเหลือความเป็นลายไทยจาริตอยู่เลย ทำให้ด้วงานดูมีความเป็นสากลมากขึ้น โดยเป็นที่น่าสังเกตคือ ผู้ชมจะรู้ถึงเบื้องหลังความเป็นลายไทยจาริตที่ศิลปินใช้เป็นโครงร่างในการออกแบบจากการฟังสัมภาษณ์ที่ศิลปินจัดขึ้นเท่านั้น
กรณีศึกษาที่ 2 “ทำ-ลาย” ไทย	แบ่งเป็น 3 กลุ่มเท่า ๆ กัน กลุ่มแรกเป็นกลุ่มคนที่ไม่มีความรู้พื้นฐานทางด้านลายไทยจาริต ได้ให้ความเห็นว่า ชอบและมีความประทับใจในความน่ารักของผลงานแต่มีความกังวลเกี่ยวกับการไม่เคารพในวัฒนธรรม ประเพณีที่สืบต่อกันมาองว่าลายไทยจาริตเป็นของศักดิ์สิทธิ์ไม่ควรไปยุ่ง เป็นการดูหมิ่นไม่เคารพครูช่างแต่โบราณ ส่วนในกลุ่มที่สองจะมองว่าผลงานเหล่านี้ไม่ได้มีความเกี่ยวข้องกับลายไทยจาริตเลยเป็นเพียงภาพล้อเลียนน่ารักตามบริบทของตัวละครหรือรูปทรงที่นำไปใช้ กลุ่มที่สาม จะชื่นชมในความสร้างสรรค์ของตัวงาน ชื่นชมศิลปินทำให้ลายไทยจาริตเข้าถึงใจผู้ชมได้ง่ายขึ้นเนื่องจากผู้ชมจะเริ่มสงสัยว่าสัตว์น่ารัก ๆ เหล่านี้ทำไมเรียงตัวเป็นลวดลายเหล่านี้ ทำให้ผู้ชมกลับไปสืบค้นข้อมูลต่อไป ซึ่งถือเป็นการสืบสานลายไทยจาริตทางอ้อมทางหนึ่ง และสิ่งที่สำคัญที่สุดในกลุ่มที่สามคือกลุ่มคนเหล่านี้ได้ก้าวผ่านคำว่าลายไทยจาริตต้องศักดิ์สิทธิ์ หรือ ต้องอยู่ในศาสนสถานที่มีการกราบไหว้บูชาสิ่งศักดิ์สิทธิ์ทั้ง ๆ ที่ศิลปะกับศาสนาเป็นคนละเรื่อง ผู้คนในแต่ละยุคสมัยนำไปผูกโยงให้เกี่ยวข้องกันเองไม่ได้เกี่ยวข้องกับศาสนาที่เป็นแก่นแท้ของศาสนาแต่อย่างใด
กรณีศึกษาที่ 3 “รัตนโกสินทร์สมัย”	ผู้ที่เข้าร่วมชมงานแสดงนี้ทั้งหมดให้การยอมรับในผลงานศิลปะร่วมสมัยของศิลปินอาจารย์เป็นอย่างมาก เนื่องจากเรื่องราวที่ถูกถ่ายทอดนั้นเกี่ยวกับพุทธศาสนา และใช้ลายไทยจาริตเป็นส่วนประกอบเดิมเติมให้ภาพดูสมบูรณ์ขึ้น และไม่ทิ้งเอกลักษณ์ความเป็นไทยเลยเพียงแต่เปลี่ยนลายไทยจาริตในหมวดกระบี่ และหมวดคชเช ให้เป็นตัวละครที่ร่วมสมัยขึ้น
กรณีศึกษาที่ 4 “Enhancing Thai Art with Generative and Procedural Method: Phase I (The Algorithm)”	ผู้เข้าร่วมชมนิทรรศการต่างเห็นด้วยกับประเด็นปัญหาของผู้วิจัยที่เห็นว่าการผูกเกาะของท่อนั้นมีความซับซ้อน รวมถึงมีความยากลำบากในการเรียนรู้ และพร้อมที่จะยอมรับเทคนิคใหม่ ๆ ในการสร้างสรรค์ผลงาน โดยเฉพาะอย่างยิ่งกลุ่มที่มีความรู้ทางด้านคอมพิวเตอร์กราฟิกมาอยู่บ้างก็จะให้ความสนใจเกี่ยวกับเทคนิควิธีการ มากกว่าการรักษาขนบธรรมเนียมในการขึ้นรูปแม่ลายโดยใช้รูปแบบลายไทยจาริต

อภิปรายผลการวิจัย

จากการศึกษาผู้วิจัยค้นพบว่า ศิลป์สถานะของลายไทยจาริตในปัจจุบันที่ได้รับความสนใจและมีการเผยแพร่กันในสื่อดิจิทัลมีแนวคิดและหลักการพัฒนารวมถึงรูปแบบการเปลี่ยนแปลงที่ใกล้เคียงกับเมื่อราว ๆ 30 ปีก่อน โดย Santi Leksukhum (2010) ได้แบ่งกลุ่มศิลป์สถานะและการเปลี่ยนแปลงของลายไทยจาริตเป็น 3 กลุ่ม ได้แก่ กลุ่มแรก **“ยึดแบบฉบับจากงานช่างแบบดั้งเดิม”** จากสำนักช่างสิบหมู่ กรมศิลปากร และ สถาบันการศึกษาที่สังกัดหน่วยงานของรัฐ หรือจะเรียกว่า **“แบบฉบับแห่งชาติ”** ก็ว่าได้ ซึ่งจะยึดหลักเกณฑ์ มีหลักการ มีสัดส่วนแบบจาริตดั้งเดิม โดยจะเห็นงานเหล่านี้ในงานราชประเพณี และพิธีต่าง ๆ กลุ่มที่สอง คือ **“กลุ่มอิสระ”** มีความเป็นร่วมสมัย มีการเขียนลายไทย ลายกระหนก โดยมีได้อยู่ภายใต้แบบแผนจาริตประเพณีโบราณอย่างเคร่งครัดเจาะจง แต่ตัวเนื้องานจะสะท้อนพื้นฐานวัฒนธรรมไทย เป็นเอกลักษณ์เฉพาะตัวของศิลปิน และ กลุ่มสุดท้าย **“กลุ่มช่างฝีมือที่ถ่ายทอดจากรุ่นหนึ่งมาสู่อีกรุ่นหนึ่ง”** มีลักษณะการใช้ลายไทยเป็นเอกลักษณ์ประจำถิ่น อย่าง ลายประดับล้านนา งานเขียนประดับเรือกอแระ หรือ งานฝีมือช่างเมืองเพชรบุรี ซึ่งเหลือเป็นส่วน

น้อย และ กำลังถูกแทนที่ด้วยลักษณะงานของช่างหลวงที่เป็นกลุ่มที่หนึ่ง ซึ่งหากเปรียบเทียบสิ่งที่ผู้วิจัยอ้างถึงกับศิลปสถานะในงานวิจัยนี้แล้ว ผู้วิจัยแยกข้อค้นพบได้ดังนี้

อัตลักษณ์ร่วมของสถานะ จากการศึกษากรณีศึกษาทั้งหมดในงานวิจัยนี้ ศิลปินทุกท่านได้ให้ความสำคัญของความเป็น “ร่วมสมัย (Contemporary)” ซึ่ง Office of Contemporary Art and Culture (2020) ได้ให้ความหมายที่ว่า “ศิลปินร่วมสมัย ส่วนใหญ่จะได้รับอิทธิพลจากกระแสโลกาภิวัตน์ การพัฒนาทางด้านเทคโนโลยีและความหลากหลายทางวัฒนธรรม งานศิลปะร่วมสมัยจึงเป็นการผสมผสานทั้งในด้านความคิด วิธีการและวัสดุ สร้างสรรค์ผลงานศิลปะที่แตกต่างจากงานศิลปะแบบดั้งเดิม โดยมีความเป็นสากลเป็นจุดร่วมท่ามกลางความแตกต่างทางวัฒนธรรม ศิลปะร่วมสมัยในประเทศไทยจึงมีการพัฒนาและปรับตัวอย่างรวดเร็วจากรูปแบบศิลปะไทยโบราณไปสู่การทำงานศิลปะแบบทัศนธาตุคิด ผสมผสานรูปแบบทั้งตะวันตก และ ตะวันออก ผลงานงานศิลปะร่วมสมัยจึงเปรียบดังภาพสะท้อนความเป็นตัวตนของคนไทยอันงดงามและชัดเจนอีกแง่มุมหนึ่งในสังคมโลก” หรือ มีความคล้ายคลึงกับ “กลุ่มอิสระ” ที่ผู้วิจัยได้อ้างถึง (Santi Leksukhum, 2010) โดยที่ศิลปินในกรณีศึกษาต่าง ๆ เหล่านี้ **ได้สร้างเอกลักษณ์ต่อยอดให้กับงานของตนเอง และรักษาโครงของลายไทยจารีตไว้ให้บ่งบอกถึงอัตลักษณ์ความเป็นไทย** หากในแต่ละกรณีศึกษาจะแตกต่างกันตรงวิธีการสร้างสรรค์ หรือวิธีการเทคนิคการนำเสนอเพื่อให้เห็นทั่วไป เข้าถึงได้ง่ายทั้งในแง่ของการรับรู้ผ่านสื่อต่าง ๆ และความเข้าใจในตัวชิ้นงานเอง อนึ่ง จากการสืบค้นก่อนที่จะกำหนด ยุทธศาสตร์การเลือกกรณีศึกษากลุ่มตัวอย่างนั้น “กลุ่มยึดแบบฉบับจากงานช่างแบบดั้งเดิม” และ “กลุ่มช่างฝีมือที่ถ่ายทอดจากรุ่นหนึ่งมาสู่อีกหนึ่ง” ก็พอจะปรากฏให้เห็นเป็นกระแสบนสื่อดิจิทัลอยู่บ้างประปรายซึ่งโดยส่วนใหญ่จะเป็น ข้อมูลเกี่ยวกับการให้ความรู้ด้านศิลปะลายไทย หรือ เป็นงานแสดงที่มุ่งเน้นการอนุรักษ์ลายไทยจารีต ซึ่งพอจะอนุมานได้ว่าทั้งสองกลุ่มนี้มีการเปลี่ยนแปลงที่น้อยมากเนื่องจากบริบท และหน้าที่แต่เดิมของกลุ่มตัวอย่างทั้งสองกลุ่มนี้ถูกกำหนดให้ปฏิบัติให้ถูกต้องตามจารีตไว้แล้วจึงไม่ค่อยเป็นที่น่าสนใจและจับตามองของสื่อต่าง ๆ เท่าที่ควร

คุณค่าของการสร้างสรรค์ ก่อให้เกิดการรับรู้ของสังคมในวงกว้างเนื่องจากมีความแปลกใหม่ ทำให้ผู้คนที่เข้าเยี่ยมชมงานตระหนักรู้ มีการสืบค้นข้อมูลเพื่อหาที่มาที่ไป ก่อให้เกิดการอนุรักษ์สืบสานงานลายไทยจารีตไปในทางอ้อม และไม่สูญหายไปตามกาลเวลาเหมือนกลุ่มช่างฝีมือที่ถ่ายทอดจากรุ่นหนึ่งสู่อีกหนึ่ง

ผลกระทบและการยอมรับจากการเปลี่ยนแปลง ในมุมมองของผู้ที่เข้าชมงาน หรือผู้ที่มีส่วนร่วมในกระบวนการวิจัยในกรณีศึกษา ในงานวิจัยนี้ ส่วนใหญ่ให้ความสำคัญกับที่มาที่ไปของชิ้นงาน หรือกระบวนการสร้างสรรค์ชิ้นงาน อาทิ เรื่องราว เหตุผล หรือเทคนิควิธีการ มากกว่าการที่ต้องมีการให้มีลายไทยจารีตปรากฏในชิ้นงาน และได้ก้าวผ่านคำว่า “ลบลู่” หรือ “แต่ต้องไม่ได้” ของลายไทยจารีตมาแล้ว ถึงแม้จะมีบางส่วนที่รู้สึกแปลกตากับสิ่งใหม่ที่ได้เห็น แต่ก็สามารถดูออกว่าชิ้นงานเหล่านี้มีรากมาจากศิลปะลายไทยได้อย่างไม่เคลือบแคลงสงสัย เพราะได้มีการสร้างสรรค์สิ่งใหม่ที่ยึดโยงกับรากทางวัฒนธรรมจารีตประเพณี และภูมิปัญญาให้ยังคงอยู่ต่อไปโดยไม่ได้ฝืนความรู้สึกและบริบทของผู้คนในสังคมปัจจุบันที่ยังโหยหาความเชื่อมโยงหรือเรื่องราวที่ทรงคุณค่าจากอดีต

บทสรุป

ถึงแม้กรณีศึกษาเหล่านี้จะให้ความสำคัญของลายไทยจารีตเป็นส่วนสำคัญที่รองลงมาจากเรื่องราว หรือเทคนิควิธีการที่เป็นสากล หรือ ความเป็นร่วมสมัย ทั้งนี้ ก็เป็นเพราะว่าศิลปินทุกท่านต้องการที่จะอนุรักษ์สิ่งเหล่านี้ไว้ให้ยังคงอยู่ สืบไปโดยไม่ขัดแย้งกับบริบทของสังคมจนเกินไป แต่กลับทำให้ผลงานของพวกเขาทำให้เข้าถึงได้ง่าย และแปรรูปสิ่งเหล่านี้ให้ ยังคงทันสมัยอยู่ตลอดเวลา เพราะสิ่งที่เป็นอยู่ในวันนี้ก็จะเป็นอดีตในวันข้างหน้า ก็ไม่ต่างอะไรกับศิลปะไทยที่มีการพัฒนาอย่างต่อเนื่องผ่านการเดินทางแต่ละยุคสมัยเพื่อให้พวกเราได้เห็นความทรงคุณค่าในปัจจุบัน

References

- Boonleart, T. (2022, December 5). *LIFE> ARTS & ENTERTAINMENT. Will AI replace artists?* Bangkok Post. <https://www.bangkokpost.com/life/arts-and-entertainment/2453287/will-ai-replace-artists->
- Buranapinyo, K. (2019a). *Activity image in So Thai Festival* [Photograph]. Instagram. <https://www.instagram.com/p/Bu8uutZFS5X/>
- Buranapinyo, K. (2019b). *Draft image for creating "Cat Carrier"* [Photograph]. Instagram. https://www.instagram.com/p/B1X_af0DvVZ/
- Jarungjitvittawat, N. (2008). *Desire to be 2* [Painting]. Facebook: Niroj's Contemporary Thai Arts Studio. <https://www.facebook.com/profile.php?id=100076368499831>
- Jarungjitvittawat, N. (2020). *Dhamma Wijaks 8* [Painting]. Facebook: Niroj's Contemporary Thai Arts Studio. <https://www.facebook.com/profile.php?id=100076368499831>
- Leksukhum, S. (2010). *The development of Lai Thai: Kranok and Thai identity*. Muang Boran Press.
- Ministry of Culture. Department of Fine Arts. (2018). *Himmaphan art book*. National Library, Department of Fine Arts, Ministry of Culture.
- Office of Contemporary Art and Culture. (2020, July 16). *Contemporary word of the day: Contemporary art* [Post]. Facebook. <https://www.facebook.com/OfficeOfContemporaryArtAndCulture/posts/pfbid0NXVpkBEemG2ruT7dXRk9pJRntgYWfUSpj5zw4ZWBqtnhgUqPfRTw9uwZLd7fWhXfl>
- Office of Traditional Arts. (2021). *Lai Thai*. In A. Sammawut (Ed.), *The Artist* (pp. 19-22). The Fine Arts Department, Ministry of Culture.
- Pongboriboon, Y. (2010). Case study education: Case study. *Journal of Education, Khon Kaen University*, 33(4), 42.
- Prosicky, O. (n.d.). *Knobbed Hornbill* [Photograph]. Shutterstock. <https://www.shutterstock.com/th/image-photo/knobbed-hornbill-rhyticeros-cassidix-sulawesi-indonesia-709941331>
- SideFX. (2021). *Find shortest path*. Houdini Documentation. <https://www.sidefx.com/docs/houdini/nodes/sop/findshortestpath.html>
- Sim, K. (1994). *Reaction-diffusion systems*. Karl Sims. <https://www.karlsims.com/rd.html>
- Suzuki, N. (2021). *Angel of death* [Digital paint]. Facebook: Art of Triloga. https://www.facebook.com/101457219356007/photos/pb.100084512238452.-2207520000./114554924712903/?type=3&locale=th_TH

Techoalam, K. (2022). *Kochasri* [Digital painting]. Facebook: Art of Triloga.

<https://www.facebook.com/profile.php?id=100084512238452>

Vincent, J. (2023, January 16). *AI art tools stable diffusion and midjourney targeted with copyright*

lawsuit. <https://www.theverge.com/2023/1/16/23557098/generative-ai-art-copyright-legal-lawsuit-stable-diffusion-midjourney-deviantart>

Webb, J. (2019, February 7). *Space colonization algorithm in JavaScript*. Medium.

<https://medium.com/@jason.webb/space-colonization-algorithm-in-javascript-6f683b743dc5>