

วารสารศิลปกรรมบูรพา

ปีที่ 21 ฉบับที่ 1-2 : มิถุนายน – ธันวาคม 2561

ที่ปรึกษาและคณะกรรมการกลั่นกรองบทความทางวิชาการ

ศาสตราจารย์เกียรติคุณ ดร.สันติ เล็กสุขุม

ศาสตราจารย์เกียรติคุณ อิทธิพล ตั้งโฉลก

ศาสตราจารย์เกียรติคุณ อรศิริ ปาณินท์

ศาสตราจารย์เกียรติคุณ เสริมศักดิ์ นาคบัว

ศาสตราจารย์เกียรติคุณ พิษณุ ศุภนิมิตร

ศาสตราจารย์เกียรติคุณสุชาติ เกาทอง

ศาสตราจารย์กิตติคุณ วัฒนะ จุฑะวิภาต

ศาสตราจารย์พิเศษ ดร.พิสิฐ เจริญวงศ์

ศาสตราจารย์ ดร.พรสอน วงศ์สิงห์ทอง

ศาสตราจารย์ ดร. คักดิ์ชัย สายสิงห์

ศาสตราจารย์ ดร.ชาญณรงค์ พรุ่งโรจน์

ศาสตราจารย์ ดร.เดชา วรชุน

ศาสตราจารย์ปรีชา เกาทอง

ศาสตราจารย์รสนิน กาสต์

ศาสตราจารย์เอกชาติ จันอุไรรัตน์

ศาสตราจารย์พรรัตน์ ดำรุง

ศาสตราจารย์ภรดี พันธุภากร

รองศาสตราจารย์ ปริญญา ดันติสุข

รองศาสตราจารย์ ดร.สาธิต ทิมวัฒนบรรเทิง

สาขาวิชาการบริหารศิลปะและวัฒนธรรม

คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา

ภาควิชาจิตรกรรม คณะจิตรกรรม ประติมากรรม

และภาพพิมพ์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์

มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์

ศิลปินแห่งชาติ สาขาศิลปะ

(การออกแบบอุตสาหกรรม) พุทธศักราช 2558

ภาควิชาภาพพิมพ์ คณะจิตรกรรม ประติมากรรม

และภาพพิมพ์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

สาขาวิชาทัศนศิลป์และการออกแบบ

คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา

มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต

นักวิชาการอิสระ

ภาควิชาอนุมิตศิลป์ คณะศิลปกรรมศาสตร์

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ภาควิชาประวัติศาสตร์ศิลปะ คณะโบราณคดี

มหาวิทยาลัยศิลปากร

นักวิชาการอิสระ

ศิลปินแห่งชาติ สาขาศิลปะ พุทธศักราช 2550

ภาควิชาศิลปะไทย คณะจิตรกรรม ประติมากรรม

และภาพพิมพ์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

คณะวิจิตรศิลป์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

สาขาวิชาการออกแบบภายใน คณะมัณฑนศิลป์

มหาวิทยาลัยศิลปากร

ภาควิชาศิลปการละคร คณะอักษรศาสตร์

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

สาขาวิชาการบริหารศิลปะและวัฒนธรรม

คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา

ภาควิชาศิลปะไทย คณะจิตรกรรมประติมากรรม

ภาพพิมพ์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

สาขาวิชาศิลปะจีนทัศนศิลป์ คณะศิลปกรรมศาสตร์

มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒประสานมิตร

รองศาสตราจารย์ ดร.ศุภกรณ์ ดิษฐพันธุ์

รองศาสตราจารย์ ดร.วิจิต สุรัตน์เรืองชัย

รองศาสตราจารย์เสกสรร ตันยาภิรมย์

รองศาสตราจารย์ภารดี มหาขันธ

รองศาสตราจารย์ ดร.พิมพ์ทอง ทองนพคุณ

รองศาสตราจารย์ ดร.รุ่งโรจน์ ธรรมรุ่งเรือง

รองศาสตราจารย์สถาพร ตีญะมี ณ ชุมแพ

รองศาสตราจารย์ ว่าที่ร้อยโท พิชัย สดพิบาล

รองศาสตราจารย์อุดมศักดิ์ สาริบุตร

รองศาสตราจารย์ ดร. ณรงค์ชัย ปิฎกรัษต์

รองศาสตราจารย์ ดร.เนื่ออ่อน ขวัญทองเขียว

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อภิศักดิ์ สีนุรักษ์

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.พัชชา อุทิศวรรณกุล

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ธนธร กิตติกันต์

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ทองวิทย์ พิมพ์วรรณ

ภาควิชาอนุมิตศิลป์ คณะศิลปกรรมศาสตร์

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา

สาขาเซรามิกส์ คณะศิลปกรรมศาสตร์

มหาวิทยาลัยบูรพา

สาขาวิชาไทยศึกษา คณะมนุษยศาสตร์และ

สังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา

คณะอัญมณี มหาวิทยาลัยบูรพา วิทยาเขตจันทบุรี

ภาควิชาประวัติศาสตร์ศิลปะ คณะโบราณคดี

มหาวิทยาลัยศิลปากร

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์

มหาวิทยาลัยเกษมบัณฑิต

ภาควิชาครุศาสตร์สถาปัตยกรรมและการออกแบบ

คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม สถาบันเทคโนโลยี

พระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

ภาควิชาครุศาสตร์สถาปัตยกรรมและการออกแบบ

คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม สถาบันเทคโนโลยี

พระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

นักวิชาการอิสระ

คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์

มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนดุสิต

ภาควิชาครุศาสตร์สถาปัตยกรรมและการออกแบบ

คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม สถาบันเทคโนโลยี

พระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

ภาควิชาอนุมิตศิลป์ คณะศิลปกรรมศาสตร์

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ภาควิชาสถาปัตยกรรมภายใน

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยกรุงเทพ

คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น

บรรณาธิการที่ปรึกษา

รองศาสตราจารย์เทพศักดิ์ ทองนพคุณ

ศาสตราจารย์ ภารดี พันธุภากร

คณบดีคณะศิลปกรรมศาสตร์

มหาวิทยาลัยบูรพา

สาขาวิชาการบริหารศิลปะและวัฒนธรรม

คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา

บรรณาธิการ

อาจารย์ ดร.ภูวษา เรืองชีวิน

มหาวิทยาลัยบูรพา

กองบรรณาธิการ

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ผกามาศ สุวรรณนิภา

อาจารย์ ดร.มนัส แก้วบุชา

อาจารย์ ดร.เชิดชาติ หิรัญโร

อาจารย์ ดร.ปรารธนา แซ่อึ้ง

อาจารย์ ดร.ปรีชาวุฒิ อภิระติง

อาจารย์ ดร.ณรงค์ฤทธิ์ สุขสวัสดิ์

อาจารย์ ดร.นันทา ทองทวีวัฒนะ

อาจารย์ ดร.นฤมล ศิลปชัยศรี

มหาวิทยาลัยบูรพา

มหาวิทยาลัยบูรพา

มหาวิทยาลัยแม่ฟ้าหลวง

มหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม

มหาวิทยาลัยขอนแก่น

มหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี

มหาวิทยาลัยอัสสัมชัญ

วิทยาลัยเพาะช่าง

มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลรัตนโกสินทร์

กองบรรณาธิการฝ่ายศิลปกรรม

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ จักรกฤษณ์ บัวแก้ว

มหาวิทยาลัยบูรพา

กองการจัดการฝ่ายประสานงาน

คุณวีณา ศรีสวัสดิ์

คุณนิกร กาเจริญ

คุณจุลเดช ธรรมวงษ์

คุณวิมลรัตน์ อึ้งสกุล

เจ้าของ : สำนักงานคณบดีคณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา

169 ถนนลงหาดบางแสน ตำบลแสนสุข อำเภอเมือง จังหวัดชลบุรี 20131

โทรศัพท์. 038 102 222, 038 391 042 ต่อ 2510, 2511, 2516

โทรสาร 038 391042

website : www.journal.fineartbuu.org

email : fineartbuu_editor@gmail.com

บทบรรณาธิการ

วารสารศิลปกรรมบูรพา ฉบับนี้ทางวารสารขอปรับเป็นฉบับที่รวมบทความประจำปีการศึกษา 2561 โดยรวมฉบับที่ 1 และฉบับที่ 2 เข้าไว้ด้วย เนื่องจากในปี 2562 นี้ทางวารสารจะมีการเปลี่ยนแปลงระยะเวลาในการกำหนดการออกวารสารใหม่โดยตามรูปแบบศูนย์ดัชนีการอ้างอิงวารสารไทย (TCI) ที่กำหนดช่วงเวลาเผยแพร่ของวารสารให้ตรงภายในรอบปีที่กำหนด จากที่เคยเผยแพร่ฉบับ 1 ประจำเดือน พฤศจิกายน – เมษายน และฉบับที่ 2 ประจำเดือน พฤษภาคม – ตุลาคม และเพื่อให้เข้าเกณฑ์ในรอบปี จึงต้องปรับฉบับที่ 1 ให้อยู่ในช่วงเดือนมกราคม – เดือนมิถุนายน และฉบับที่ 2 ในช่วงเดือนกรกฎาคม – เดือนธันวาคม ทำให้ต้องรวมวารสารทั้ง 2 ฉบับในปีนี้ให้อยู่ภายในเดือนธันวาคม รวมถึงการเตรียมการปรับปรุงคุณภาพของวารสารในหลาย ๆ ด้าน เพื่อเข้าสู่การประเมินคุณภาพในปี 2563 และพัฒนาเพื่อเข้าสู่การเป็นวารสารในกลุ่ม 1 ต่อไป

การส่งบทความในวารสารศิลปกรรมบูรพานั้น มีการกำหนดรูปแบบของการตีพิมพ์ โดยทางวารสารได้ดาวน์โหลด หลักเกณฑ์การจัดเตรียมต้นฉบับบทความ สำหรับพิจารณาตีพิมพ์สามารถเข้าไปดาวน์โหลดได้ที่ <http://journal.fineartbuu.org/howto> รวมทั้งทางกองบรรณาธิการกำลังเตรียมจัดทำรูปแบบสำหรับการส่งบทความผ่านระบบ Thai Journals Online (ThaiJO) ซึ่งเป็นระบบฐานข้อมูลวารสารอิเล็กทรอนิกส์กลางของประเทศไทย เพื่อให้ผู้สนใจสามารถส่งผ่านข้อมูลได้รวดเร็วและสะดวกมากขึ้น

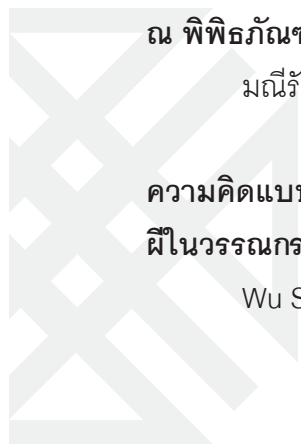
ด้วยนโยบาย การสนับสนุนส่งเสริมในการวิจัยสร้างสรรค์และผลงานวิจัยและงานวิชาการนั้น ถือเป็นสิ่งสำคัญของคณะศิลปกรรมศาสตร์ และจะต้องมีการพัฒนาคุณภาพอย่างต่อเนื่อง ซึ่งทางคณะฯ หวังเป็นอย่างยิ่งว่า วารสารศิลปกรรมบูรพาจะเป็นสื่อกลางในการเผยแพร่ข้อมูลวิชาการทั้งทางด้านศิลปะทุกแขนง รวมถึงดนตรี วัฒนธรรม เทคโนโลยี และจะเป็นประโยชน์ต่อนักวิชาการ นักวิจัย และนิสิตผู้สนใจ อีกทั้งเป็นช่องทางของฐานข้อมูลเพื่อการค้นคว้าต่อยอดได้ในอนาคต

บรรณาธิการ

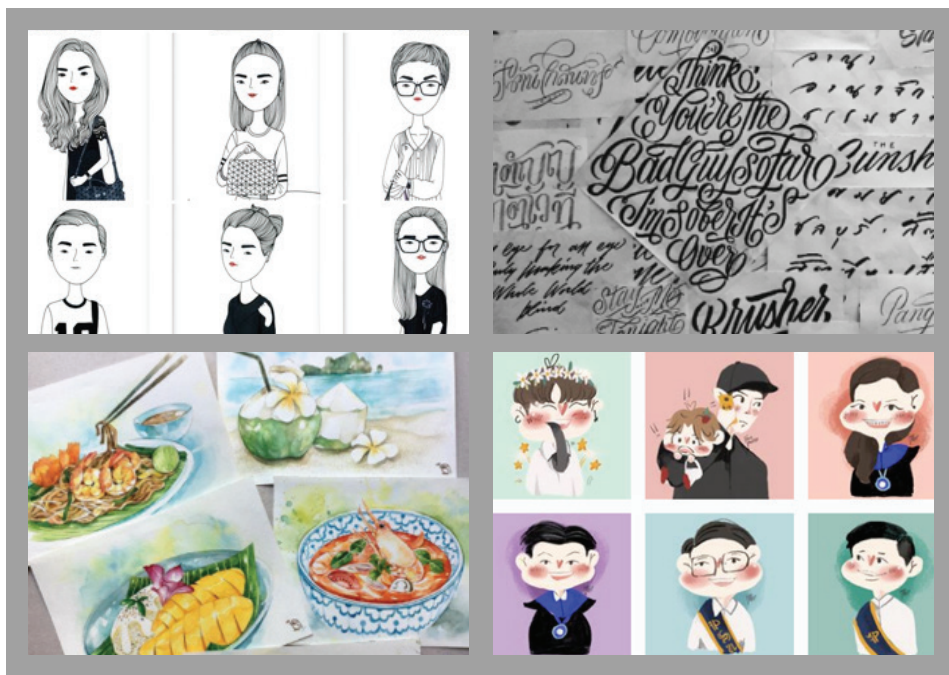


สารบัญ

แนวทางการส่งเสริมตนเองและการนำเสนอผลงานของนักออกแบบ ในบริบทสังคมดิจิทัล โกวิทย์ ทะลิ	9
บทบาทของพิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติ พระนคร กับการเผยแพร่ความรู้เรื่อง ประวัติศาสตร์ศิลปะอาเซียนแก่ประชาชน เกรียงไกร อ่องเฮงเส็งติ	29
เยี่ยมยาม...เบิ่งหีบห่อลาว สุพิศ เสี่ยงก่อ	49
การทำความเข้าใจชีวิต : อะไรทำให้เราเป็นมนุษย์ ปติวรรณ สมไทย	71
จิตรกรรม : จิตวิญญาณความเชื่อทางศาสนาต่อรูปเคารพ ของอัครทูตสวรรค์ทั้ง 7 CHEPRAKOV OLEG ศุภฤกษ์ คณิตวรรณันท์ / เทพศักดิ์ ทองนพคุณ	93
การจัดทำทะเบียนวัตถุและการสื่อความหมายเพื่อออกแบบนิทรรศการ ณ พิพิธภัณฑ์พื้นบ้าน วัดบางแตน อำเภอบ้านสร้าง จังหวัดปราจีนบุรี มนีรัตน์ อินคง / มนัส แก้วบุชา	111
ความคิดแบบปิตาธิปไตยกับการพัฒนาภาพลักษณ์ของ ศิลปินวรรณกรรมไทย : กรณีศึกษาจากเรื่องแม่นาก Wu Shengyang / Li Bingbing	131



การสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ ชุด “ดินแดนเลือด” เกรียงไกร กงกะนันทน์	149
สภาวะเหนือความจริงในศิลปะแนวจิตว่าง : กรณีศึกษานิทรรศการ “อันโดร เออร์ลิช : การเห็นและเชื่อ” ณ พิพิธภัณฑ์ศิลปะโมริ สุริยะ ฉายะเจริญ	165
การเปลี่ยนผ่านอารมณ์ความรู้สึกสู่สัญลักษณ์ทางศิลปะ ด้วยผลงานสร้างสรรค์ภาพเคลื่อนไหวสองมิติ CHIRA CHIRA ปรารธนา จิรปติทินนท์	187
ประเพณีพิธีกรรมเรื่องข้าวของชาวไทยยวนรอบวัดหนองโนเหนือ อำเภอเมือง จังหวัดสระบุรี ชัยชาญ จารุกุลส์ / ภรดี พันธุภากร	201
การสร้างสรรค์สื่อประชาสัมพันธ์ด้วยสื่อสิ่งพิมพ์ร่วมกับสื่ออินเทอร์เน็ต กรณีศึกษา: สื่อประชาสัมพันธ์ในรูปแบบเกม AR สำหรับ สาขาการออกแบบอินเทอร์เน็ตแอดคทีฟและเกม ณัฐกมล ฤงสุวรรณ	229
สภาวะความเปลี่ยนแปลงกายและจิตของสตรี : ความรู้สึกจากวัสดุเส้นใยธรรมชาติ ผกามาศ สุวรรณนิภา พงษ์เดช ไชยคุตร / ภรดี พันธุภากร	249
“แมลงในดินแดนจินตนาการ” อิสระ สิงห์โตแก้ว	263



แนวทางการส่งเสริมตนเองและการนำเสนอผลงานของนักออกแบบในบริบทสังคมดิจิทัล

Self-Promotion Guideline for Designers in a Digital Social Context

โกวิทย์ ทะลิ¹

บทคัดย่อ

แนวความคิดการนำเสนอผลงานของนักออกแบบและการสร้างการรับรู้ให้เกิดขึ้นกับกลุ่มลูกค้าหรือกลุ่มผู้บริโภคเป็นสิ่งสำคัญไม่น้อยไปกว่าการสร้างสรรค์ผลงาน การนำเสนอผลงานเป็นการเผยตัวตนและทำให้กลุ่มลูกค้า หรือกลุ่มผู้บริโภครู้จักในฐานะนักออกแบบ การเลือกวิธีการหรือสิ่งที่ใช้ในการส่งเสริมตนเองและนำเสนอผลงาน (Self-Promotion) ให้เป็นที่รับรู้จึงต้องมีประสิทธิภาพ และเหมาะสมกับประเภทของผลงาน วิธีการสื่อสารในรูปแบบเดิมใช้สิ่งพิมพ์เป็นหลัก แต่ในปัจจุบันการพัฒนาทางด้านเทคโนโลยีดิจิทัลให้เข้ามาช่วยเหลือและอำนวยความสะดวกอย่างมาก รูปแบบดิจิทัลจึงได้เข้ามามีบทบาทในชีวิตประจำวันมากขึ้น ดังนั้น การส่งเสริมและนำเสนอผลงานในปัจจุบันจึงมีช่องทางใหม่ ๆ เกิดขึ้นไปพร้อมกับการพัฒนาของเทคโนโลยีดิจิทัลและเป็นทางเลือกให้กับนักออกแบบได้สร้างสรรค์วิธีนำเสนอผลงานอย่างมีประสิทธิภาพ

บทความนี้มุ่งนำเสนอแนวทางการส่งเสริมและการนำเสนอผลงานของนักออกแบบในยุคสังคมดิจิทัล เพื่อเป็นทางเลือกให้กับนักออกแบบรุ่นใหม่ได้เข้าใจและเข้าถึงกลุ่มผู้สนใจผลงานของนักออกแบบ และเผยแพร่ข้อมูล ผลงานของตนและพัฒนาต่อยอดให้เกิดประโยชน์ทางธุรกิจต่อไป

คำสำคัญ : การส่งเสริมตนเอง, การนำเสนอผลงานของนักออกแบบ, สังคมดิจิทัล

¹ ดร.อาจารย์ประจำสาขาวิชาศิลปศึกษา คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา

Abstract

To present an idea of design and provoking awareness to the target market, including other relating audiences are crucial as much as the design artwork. Thus, to select the affective self-promotion must be careful for every presentation. Although, the previous presenting method is the main medium, but there are better technological development as digital media which influence our daily life. Hence, to promote and presenting the design are appeared in the variety channel along with digital technology development. Moreover, designer can select the appropriate self-promotion.

This article aims to illustrate the idea of Self-Promotion in a digital social context, can be the alternatives for new generation designer that they can apply the knowledge for their audience. Additional, it is also can be the further business opportunities.

บทนำ

ในทางธุรกิจหรือสถานประกอบการนิยมใช้วิธีการการส่งเสริมตนเองและนำเสนอผลิตภัณฑ์ให้เป็นที่รู้จัก โดยการสื่อสารสินค้าและบริการไปยังกลุ่มลูกค้า หรือกลุ่มผู้บริโภค เกิดการรับรู้ข้อมูล ข่าวสารในการบริการธุรกิจหรือองค์กรของตน เป้าหมายของการส่งเสริมตนเองและนำเสนอของธุรกิจหรือองค์กรคือ แสดงความเป็นตัวตนรวมถึงการนำเสนอสินค้าและบริการขององค์กร เพื่อให้กลุ่มลูกค้าหรือกลุ่มผู้บริโภคเกิดความมั่นใจและสร้างความเชื่อมั่น รวมถึงเข้าใจในการบริการต่าง ๆ การส่งเสริมตนเองและการนำเสนอจึงเป็นองค์ประกอบที่สำคัญสำหรับธุรกิจหรือองค์กรในปัจจุบัน

การสื่อสารระหว่างธุรกิจหรือองค์กรกับกลุ่มลูกค้าส่วนใหญ่จะผ่านนักออกแบบสื่อสารหรือ ตัวแทน (Agency) ซึ่งประกอบด้วยทีมวางแผน และกำหนดทิศทางการสื่อสาร (Strategic planning) และทีมสร้างสรรค์ผลงาน (Creative) ทั้งสองส่วนจะทำงานร่วมกัน เพื่อสื่อสารกับกลุ่มเป้าหมายให้มีประสิทธิภาพมากขึ้น แต่ก็มีธุรกิจหรือองค์กรอีกมากที่เลือกใช้นักออกแบบสื่อสารอิสระหรือศิลปินอิสระโดยตรง เพราะต้องการลดต้นทุนและค่าใช้จ่ายต่างๆ แต่ยังคงสามารถสื่อสารกับกลุ่มเป้าหมายได้ ทำให้ธุรกิจหรือองค์กรมีทางเลือกเพิ่มขึ้นและต้องการมองหานักออกแบบอิสระหรือศิลปินอิสระที่สามารถการสร้างสรรค์ผลงานให้สอดคล้องกับเป้าหมายทางการสื่อสารของธุรกิจหรือช่วยส่งเสริมและนำเสนอสินค้าและบริการของธุรกิจหรือองค์กรของตนได้ ทำให้นักออกแบบอิสระหรือศิลปินอิสระต้องหาวิธีการส่งเสริมตนเองและการนำเสนอผลงาน เพื่อแสดงความสามารถทางด้านการสื่อสาร ทักษะคิดในการสร้างสรรค์ รวมถึงผลงานแสดงความเป็นอัตลักษณ์และความเป็นตัวตนของนักออกแบบผ่านช่องทางการสื่อสารต่าง ๆ ที่สามารถเข้าถึงกลุ่มธุรกิจหรือองค์กรนั้นๆ

เมื่อผลงานการสร้างสรรค์ของกลุ่มนักออกแบบอิสระหรือศิลปินอิสระถูกเลือกหรือได้มีโอกาสได้ร่วมงานกับกลุ่มธุรกิจหรือองค์กรขนาดใหญ่ ความเป็นอัตลักษณ์ในการสร้างสรรค์และความเป็นตัวตนของนักออกแบบจะถูกเผยแพร่ผ่านสื่อโฆษณาต่าง ๆ จนทำให้เป็นที่รู้จักกว้างขึ้นและยังทำให้เป็นที่ต้องการในกลุ่มธุรกิจหรือองค์กรอื่นได้อีกด้วย

ปัจจุบันการสื่อสารในสังคมไทยเริ่มเข้าสู่สังคมยุคดิจิทัล เป็นยุคของการผสมผสานเทคโนโลยีดิจิทัล ทั้งการเปลี่ยนพฤติกรรมติดต่อสื่อสารแบบพบเจอหน้ามาสู่การทำกิจกรรมแบบออนไลน์ สร้างสังคมใหม่เป็นสังคมออนไลน์ (Social Network) เพื่อแบ่งปันความรู้ผ่านแอปพลิเคชัน (Application) ต่าง ๆ เทคโนโลยีมีความก้าวหน้าขึ้นทุกวันจนสามารถเพิ่มความฉลาดให้กับเทคโนโลยี ทำให้อุปกรณ์สื่อสารต่าง ๆ เช่น โทรศัพท์มือถือ สมาร์ทโฟน (Smartphone) รวมถึงอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์สามารถทำงานได้เองโดยอัตโนมัติ เพื่อลดการทำงานของมนุษย์ (สยามรัฐออนไลน์, 2561) อีกทั้งกระแสความนิยมสื่อดิจิทัลคนในปัจจุบันมีมากขึ้น โดยดูจากสถิติการใช้งานเทคโนโลยีดิจิทัลของประเทศไทย ประเทศไทยมีจำนวนประชากร 69.11 ล้านคน มีจำนวนผู้ใช้งานอินเทอร์เน็ต 57 ล้านคน คิดเป็นอัตราส่วนร้อยละ 82 ต่อจำนวนประชากร มีผู้ใช้สื่อสังคมออนไลน์ 51 ล้านคน คิดเป็นอัตราส่วนร้อยละ 74 ต่อจำนวนประชากร มีผู้ใช้โทรศัพท์เคลื่อนที่เฉพาะราย 55.56 ล้านคน คิดเป็นอัตราส่วนร้อยละ 80 ต่อจำนวนประชากร มีผู้ใช้สังคมออนไลน์ผ่านโทรศัพท์สมาร์ทโฟน 46 ล้านคน คิดเป็นอัตราส่วนร้อยละ 67 ต่อจำนวนประชากร (We Are Social, 2561) การเปลี่ยนแปลงของเทคโนโลยีจากอนาล็อกสู่ดิจิทัล จึงมีผลทำให้รูปแบบการสื่อสารเกิดการเปลี่ยนแปลงอย่างเห็นได้ชัดและทำให้พฤติกรรมสื่อสารของคนเปลี่ยนไปด้วย จนทำให้สื่อแบบเดิมต้องปรับตัวหรืออาจจะต้องปิดตัวไปอย่างเช่น นิตยสาร (Magazine) หลายสำนักมีการปิดตัวไปอย่างต่อเนื่อง หนังสือพิมพ์มียอดผู้อ่านลดลงและหนังสือเล่มก็ปรับกลยุทธ์ให้เป็นรูปแบบ E-book แทน เป็นต้น

จากการแสดงความนิยมที่ลดลงและมีการผลิตที่มีต้นทุนสูง การเกิดของสื่อดิจิทัลรูปแบบต่าง ๆ เกิดขึ้นใหม่มากมายที่มีต้นทุนในการผลิตต่ำ เช่น Online video, Social media, Application เป็นต้น นอกจากนั้นรูปแบบของสื่อดิจิทัลยังส่งผลทำให้นักออกแบบต้องเรียนรู้ หาวิธีการส่งเสริมตนเองและนำเสนอผลงาน เพื่อสร้างการจูงใจและแสดงถึงความสามารถที่มีคุณภาพของนักออกแบบ ผู้ศึกษามีแนวทางการส่งเสริมตนเองและการนำเสนอผลงานของนักออกแบบในบริบทสังคมดิจิทัลสามารถแบ่งออกได้เป็น 3 ส่วน ดังนี้

ส่วนที่ 1 สื่อสารความเป็นตัวตนแสดงถึงความเป็นอัตลักษณ์

ส่วนที่ 2 หลักการส่งเสริมตนเองและการนำเสนอผลงาน

ส่วนที่ 3 การกำหนดช่องทางการสื่อสารรูปแบบดิจิทัล (Digital Communication Channels)

1. สื่อสารความเป็นตัวตนแสดงถึงความเป็นอัตลักษณ์

สิ่งที่นักออกแบบควรมีคือ ความเป็นต้นแบบ (Original Style) สามารถแสดงลักษณะเฉพาะตัว (Signature) สะท้อนถึงสไตล์ (Style) แนวคิด (Concept) ในงานออกแบบ ความเป็นต้นแบบจะเป็นตัวบ่งบอกลักษณะความแตกต่างในตัวผลงานและสร้างการจดจำได้ อีกทั้งต้องมีการพัฒนาทักษะด้านดิจิทัลไปพร้อมๆ กัน เพื่อให้เป็นที่ยอมรับและสร้างความเชื่อมั่นให้กับกลุ่มเป้าหมายในตลาดงานทั้งในและต่างประเทศ องค์ประกอบการสื่อสารด้านอัตลักษณ์ที่ควรคำนึงถึง มีดังนี้

1.1 การตั้งเป้าหมาย (Setting Goals) นักออกแบบควรตั้งเป้าหมายให้ผลงานที่สร้างสรรค์เข้าถึงกลุ่มลูกค้า เช่น การนำเสนอตัวตนในฐานะนักออกแบบมืออาชีพ หรือผู้ที่มีความเชี่ยวชาญ ควรมีรูปแบบนำเสนอผลงานที่ดีและวิธีการสื่อสารที่เหมาะสม เพื่อสามารถเข้าถึงกลุ่มลูกค้าได้อย่างรวดเร็วและมีประสิทธิภาพ

1.2 ควรมีเนื้อหาในการคิดอย่างสร้างสรรค์ที่ดี เป็นวิธีการสื่อสารแนวคิดการสร้างสรรค์ให้กับกลุ่มเป้าหมาย เกิดการรับรู้ถึงจินตนาการและแรงบันดาลใจ การคิดอย่างสร้างสรรค์ที่ดียังส่งผลให้กลุ่มเป้าหมายมีทัศนคติที่ดีต่อนักออกแบบอีกด้วย

2. หลักการส่งเสริมตนเองและการนำเสนอผลงาน

การโฆษณาเป็นสิ่งสำคัญในการทำให้เป็นที่รู้จัก วิธีการนำเสนอผลงานต้องผสมผสานรูปแบบและเทคนิคที่หลากหลาย เพื่อสื่อสารให้กลุ่มเป้าหมายได้พบเห็นผลงาน ตลอดจนสามารถแสดงลักษณะเฉพาะตัว (signature) ของนักออกแบบ โดยมีหลักการส่งเสริมตนเองและการนำเสนอผลงาน (Austin Kleon, 2014) ดังนี้

2.1 นำเสนอกระบวนการสร้างสรรค์ผลงานแทนการแสดงผลงาน ความน่าสนใจของผลงานอาจแสดงถึงความงาม แต่ระหว่างการทำผลงานมักพบเห็นความคิดสร้างสรรค์ การแก้ปัญหาของนักออกแบบ สามารถสร้างแรงบันดาลใจกับคนที่เข้ามาดูข้อมูลได้

2.2 การเปิดประเด็นหรือแสดงความคิดเห็นอย่างต่อเนื่องและทุกวัน เป็นสร้างความความสัมพันธ์และแสดงความใกล้ชิดระหว่างนักออกแบบกับผู้ติดตามผลงาน การส่งต่อข้อมูล (Share) อย่างต่อเนื่องเป็นการย้ำความคิด สร้างการจดจำได้ ดังนั้นนักออกแบบจึงต้องตื่นตัวอยู่เสมอและเปิดมุมมองการรับรู้ข่าวสารด้วย

2.3 นำเสนอผลงานลักษณะอื่นที่ไม่ใช่แค่ผลงานออกแบบเพียงอย่างเดียว เช่น การโพสต์ (Post) หรือแชร์สถานที่ท่องเที่ยว หรือภาพการทำกิจกรรมต่าง ๆ เป็นการสะท้อนถึงสไตล์ (Style) แนวคิด (Concept) รวมถึงรสนิยม ทำให้เห็นความเป็นตัวตนแสดงถึงความเป็นอัตลักษณ์ของนักออกแบบได้

2.4 เขียนคำอธิบายแนวคิดการสร้างสรรค์ผลงาน เป็นการเน้นให้เห็นถึงความสำคัญ คุณค่าในตัวงาน เนื่องจากผลงานไม่สามารถนำเสนอเนื้อหา เรื่องราวด้วยตัวเองได้ เมื่อมีการอธิบายหรือบอกเล่าเรื่องราวให้น่าสนใจ คนที่เข้ามาดูผลงานก็สามารถเข้าใจความหมายและเห็นความสำคัญของผลงานได้

2.5 แบ่งปันองค์ความรู้ (Share Knowledge) เป็นการถ่ายทอดความรู้จากประสบการณ์หรือสิ่งที่เรียนรู้มาให้อีกหนึ่ง ทั้งผู้ติดตามผลงานและผู้คนที่เข้ามาดูข้อมูลได้เข้ามาเรียนรู้และการแลกเปลี่ยนความคิดร่วมกัน เป็นกลยุทธ์การสร้างการติดตามผลงาน ความรู้จะเป็นสิ่งที่ดึงดูดความสนใจได้ก็ต่อเมื่อความรู้นั้น ๆ สามารถตอบสนองวัตถุประสงค์ของคนที่เข้ามาดูข้อมูลและเห็นถึงความสำคัญนั้นมักเกิดการติดตามในที่สุด

2.6 นำเสนอผลงานอย่างต่อเนื่อง เป็นโฆษณาประเภทหนึ่งเพื่อสร้างการยอมรับและความเชื่อมั่นให้กับกลุ่มเป้าหมาย การทำอย่างต่อเนื่องทำให้เห็นการพัฒนาผลงานแสดงถึงความสามารถ ความถนัดของนักออกแบบ หรือสถานะนักออกแบบที่มีความเชี่ยวชาญและความเป็นมืออาชีพ กลุ่มเป้าหมายสามารถตรวจสอบผลงานได้จากแฟ้มสะสมงานที่ผ่านมา

3. การกำหนดช่องทางการสื่อสารรูปแบบดิจิทัล (Digital Communication Channels)

ช่องทางการสื่อสารเปรียบเสมือนตัวกลางที่นำข้อมูลต่าง ๆ ไปยังกลุ่มเป้าหมายเกิดการรับรู้ การกำหนดช่องทางให้มีประสิทธิภาพจะต้องเป็นช่องทางที่กลุ่มเป้าหมายสนใจ และมีความนิยมในช่องทางนั้น ๆ (ดารณี พานทอง พาลุสุข, 2548) การสื่อสารรูปแบบดิจิทัลมีความนิยมในปัจจุบันอย่างมาก ทางภาครัฐมีนโยบายต่าง ๆ ในการพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติด้วยเทคโนโลยีดิจิทัล เช่น มีการขับเคลื่อนแผนฯ 12 สู่อนาคตประเทศไทย เพื่อการพัฒนารัฐบาลดิจิทัล ยกกระดับภาครัฐไทยสู่การเป็นรัฐบาลดิจิทัลที่มีการบูรณาการระหว่างหน่วยงาน มีการทำงานแบบอัจฉริยะทั้งการให้บริการโดยมีประชาชนเป็นศูนย์กลาง เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพและขยายการให้บริการด้านโครงสร้างพื้นฐานดิจิทัลอย่างทั่วถึงทั้งประเทศ ตลอดจนการพัฒนาและส่งเสริมธุรกิจดิจิทัลใหม่และนวัตกรรม พัฒนาระบบความปลอดภัยทางไซเบอร์ให้มีความมั่นคงและคุ้มครองสิทธิส่วนบุคคลผู้ใช้บริการ เพื่อสร้างความสามารถในการแข่งขันด้านเศรษฐกิจ ทั้งในภาคการผลิตและการบริการ (สำนักงานคณะกรรมการพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ, 2561) จะเห็นได้ว่ายุทธศาสตร์ในนโยบายการพัฒนาของประเทศมุ่งพัฒนาด้านดิจิทัลทุก ๆ ภาคส่วนตั้งแต่เศรษฐกิจชุมชนจนถึงการขับเคลื่อนเศรษฐกิจระดับประเทศ ดังนั้น การกำหนดช่องทางการสื่อสารในบริบทสังคมใหม่ นักออกแบบต้องรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลที่มีการพัฒนาเพิ่มขึ้นด้วย โดยคำนึงถึงกระแสนิยมการเข้าถึงสื่อ (Reach) ความถี่ในการใช้สื่อ (Frequency) ความนิยมสื่อ (GRPs) การใช้สื่ออย่างต่อเนื่อง (Continuity) และจังหวะในการนำเสนอที่เหมาะสม (Fighting) เป็นต้น

3.1 การกำหนดช่องทาง

การหาพื้นที่ที่เหมาะสมกับผลงาน เป็นการกำหนดช่องทางในการสื่อสารที่ตอบสนองผลงาน เช่น ภาพ วิดีโอ จะเป็นสื่อชนิดใด รูปแบบใด นักออกแบบต้องเข้าใจคุณลักษณะและรูปแบบของช่องทางที่ใช้สื่อสาร เพื่อสามารถนำเสนอผลงานได้อย่างมีประสิทธิภาพ ช่องทางของสื่อดิจิทัลมีคุณลักษณะและรูปแบบที่หลากหลาย สามารถสร้างการจูงใจ หรือดึงดูดให้กลุ่มเป้าหมายเห็นถึง

ความเป็นตัวตนที่แสดงถึงความเป็นอัตลักษณ์ ซึ่งในปัจจุบันมีสื่อดิจิทัลเกิดขึ้นมากมายและสื่อดั้งเดิมหายไปหรือไม่ได้รับความนิยม เนื่องจากพฤติกรรมการใช้สื่อดิจิทัลเพื่อตอบสนองความต้องการและความสะดวกสบายของมนุษย์มีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วตามการเปลี่ยนแปลงของเทคโนโลยี นักออกแบบควรพิจารณาและตรวจสอบช่องทางดิจิทัลที่หลากหลาย ดังนั้น การกำหนดช่องทางการสื่อสารเพื่อส่งเสริมตนเองและการนำเสนอผลงานของนักออกแบบในบริบทสังคมดิจิทัล จึงต้องคำนึงถึงผลกระทบของความนิยมและการเปลี่ยนแปลงของเทคโนโลยีดิจิทัลด้วย

3.2 ความนิยมกับพฤติกรรมการใช้สื่อดิจิทัล

จากข้อมูล Digital in 2018 in Southeast Asia การใช้งานสื่อดิจิทัลที่มีความนิยมในปี 2017 ของประเทศไทยพบว่า การใช้อุปกรณ์สื่อสารประเภทโทรศัพท์มือถือ (Mobile phone) สมาร์ทโฟน (Smartphone) ในการเข้าถึงข้อมูลมีจำนวนมากที่สุดและมีอัตราเพิ่มขึ้น +3% อย่างต่อเนื่อง และจำนวนผู้ใช้คอมพิวเตอร์โน้ตบุ๊ก (Laptop) คอมพิวเตอร์ตั้งโต๊ะ (Desktop) มีจำนวนลดน้อยลงไปเรื่อย ๆ ส่วนการใช้แท็บเล็ต (Tablet) ยังไม่นิยมและมีอัตราลดลง -28%

การใช้มือถือเพื่อตอบสนองการใช้งานเกี่ยวกับการสื่อสารประเภทข้อความ คิดเป็นร้อยละ 77 มีจำนวนมากที่สุด รองลงมาคือ ใช้สำหรับดูวิดีโอบนมือถือคิดเป็นร้อยละ 75 ใช้สำหรับเล่นเกม คิดเป็นร้อยละ 66 ใช้สำหรับดูแผนที่เพื่อนำทางและบอกตำแหน่งคิดเป็นร้อยละ 64 และใช้เกี่ยวกับการเงินคิดเป็นร้อยละ 56 ตามลำดับ การใช้งาน Social media พบว่า รูปแบบของสังคมออนไลน์ อันดับ 1 คือ FACEBOOK มีการใช้งานมากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 75 อันดับที่ 2 คือ YOUTUBE คิดเป็นร้อยละ 72 รองลงมาคือ LINE คิดเป็นร้อยละ 68 และINSTAGRAM คิดเป็นร้อยละ 50 ตามลำดับ

การใช้แอปพลิเคชัน (Application) บนมือถือโดยผู้ใช้งานรายเดือน พบว่า LINE มีผู้ใช้งานมากที่สุด รองลงมาคือ FACEBOOK, FACEBOOK MESSENGER และ INSTAGRAM ตามลำดับ และการใช้งานเว็บไซต์ (websites) ที่มีผู้เข้าชมมากที่สุดคือ google.co.th รองลงมาคือ youtube.com, facebook.com และ pantip.com (We Are Social, 2561)

จากข้อมูลการสำรวจข้างต้นทำให้เห็นลักษณะพฤติกรรมทั้งการใช้สื่อดิจิทัลที่เน้นความสะดวกสบาย ข้อมูลสื่อสารสามารถรู้ผลตอบรับได้อย่างรวดเร็ว โดยใช้ความก้าวหน้าและความฉลาดเทคโนโลยีมาตอบสนองการใช้ชีวิตและการทำงานของมนุษย์ เช่น รูปแบบของสังคมออนไลน์ แอปพลิเคชันและเว็บไซต์ เพื่อตอบสนองการเข้าสู่สังคม ธุรกิจรวมถึงการทำธุรกรรมการเงิน เป็นต้น

3.3 ช่องทางของสื่อดิจิทัลที่ได้รับความนิยม ได้แก่

3.3.1 Website เป็นการนำเสนอข้อมูลผ่านหน้าเพจ (Web Page) อาจจะมีหน้ามากกว่า 1 หน้าหรือมีเพียงหน้าเดียว ซึ่งเชื่อมโยงกันผ่านทางไฮเปอร์ลิงก์ (Hyper link) สามารถใส่ภาพ เสียง ข้อความ เพื่อนำเสนอข้อมูลให้มีความหลากหลายและน่าสนใจได้ ในปัจจุบันสามารถ

พัฒนาเว็บไซต์ได้ง่ายและสะดวกมากขึ้น โดยมีความรู้ความเข้าใจเรื่องภาษาคอมพิวเตอร์ในเบื้องต้น ก็สามารถพัฒนาเว็บไซต์แบบมืออาชีพได้ โดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูปในการออกแบบ เช่น Google Web Designer, Adobe Muse, WordPress เป็นต้น

3.3.2 Search engine โปรแกรมค้นหาข้อมูลบนอินเทอร์เน็ตหรือบนเว็บไซต์ เป็นช่องทางที่นิยมนำมาใช้ทำกลยุทธ์ทางการตลาด Search Engine Optimization (SEO) เป็นการโปรโมทให้กับเว็บไซต์หรือทำให้กลุ่มเป้าหมายสามารถเข้าถึงเว็บไซต์ได้ด้วยการค้นหา เว็บไซต์ที่ถูกค้นหาจะแสดงผลอยู่ในอันดับต้น ๆ Search Engine ที่นิยมได้แก่ Google, Bing, Yahoo, Ask เป็นต้น

3.3.3 Apps หรือ แอปพลิเคชัน (Application) โปรแกรมที่ออกแบบสำหรับอุปกรณ์เคลื่อนที่ เช่น โทรศัพท์มือถือ (Mobile phone), สมาร์ทโฟน (Smartphone), แท็บเล็ต (Tablet) เป็นต้น สามารถตอบสนองความต้องการพฤติกรรมของผู้บริโภคในด้านต่าง ๆ เช่น สื่อสาร ด้านธุรกิจ ความบันเทิงหรืออื่น ๆ

3.3.4 Online Events กิจกรรมบนโลกออนไลน์ เป็นรูปแบบดำเนินงานหรือกิจกรรมต่าง ๆ เหมือนกับกิจกรรมบนโลกจริง มีการสื่อสารกันและสร้างเครือข่ายแลกเปลี่ยนความรู้ แบ่งปันทรัพยากร รวมถึงดำเนินการทางธุรกิจ ในปัจจุบันเป็นที่นิยมมาก เนื่องจากมีการใช้เวลาในโลกออนไลน์มากกว่าการดำเนินกิจกรรมแบบปกติ สื่อกิจกรรมดิจิทัลที่เข้ามาแทนสื่อกิจกรรมดั้งเดิม (Marketingoops, 2561) สรุปตามตารางเปรียบเทียบได้ ดังนี้

ตารางที่ 1 เปรียบเทียบสื่อกิจกรรมดั้งเดิมและสื่อกิจกรรมดิจิทัล

สื่อกิจกรรมดั้งเดิม	สื่อกิจกรรมดิจิทัล	การแทนที่กับหน้าที่ใหม่
OOH, Print	Digital Banner	สามารถเลือกสื่อสารเฉพาะกลุ่มได้ สร้างข้อความหรือสื่อที่ตรงใจผู้บริโภค
TVC	Video Ads	โฆษณาออนไลน์มีทางเลือกตามช่องทางที่ต้องการ สื่อสารเฉพาะกลุ่มได้ และมีต้นทุนโฆษณาน้อย
Radio	Podcast	มีรายการที่หลากหลาย สามารถเลือกฟังรายการ หรือเรียนรู้ความรู้ต่าง ๆ ได้ โดยมีข้อจำกัดเรื่อง โฆษณา
Direct mail	eDM	สะดวกและลดขั้นตอนการส่งจดหมายจริง ข้อมูล สามารถรู้ผลตอบรับได้อย่างรวดเร็ว

BTL	Digital Activity	ลดข้อจำกัดเรื่องสถานที่ที่สามารถสร้างพื้นที่จำลองและทำกิจกรรมขึ้นเพื่อให้คนมาร่วมสนุกได้ในโลกออนไลน์
Retail Shop	eCommerce	สามารถสร้างพื้นที่จำลองให้เป็นร้านค้าออนไลน์เพื่อลดข้อจำกัดเรื่องสถานที่ขายจริง
Celebrity, Brand Ambassador	KOL/Influencer/Blogger/Online Celeb/Net Idol	ในโลก Digital สามารถสร้างชื่อเสียงหรือเป็นคนดังได้ผ่านช่องทาง Digital สามารถสร้างการติดตามได้ง่าย

3.3.5 Social media สื่อสังคมออนไลน์ เป็นช่องทางการสื่อสารระหว่างกันของกลุ่มคน โดยผ่านเครือข่ายทางสังคม (Social Network) กิจกรรมสื่อสังคมออนไลน์เน้นการมีส่วนร่วม (Collaborative) แลกเปลี่ยน แบ่งปัน รวมถึงดำเนินกิจกรรมต่าง ๆ ได้แก่ Facebook, YouTube (Online Video), Instagram, Twitter, Flickr, PANTIP เป็นต้น

3.4 ข้อดีและข้อจำกัดของสื่อดิจิทัล

สื่อที่ใช้ในการสื่อสารตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบันล้วนมีข้อดี ข้อจำกัดแตกต่างกันออกไปตามการใช้งานโดยเฉพาะมีกลุ่มเป้าหมายที่มีพฤติกรรมการใช้งานตามกระแสนิยมและมีสัดส่วนที่มีจำนวนมาก จึงมีผลกระทบต่อบางชนิดจึงไม่สามารถตอบสนองความต้องการได้ครบถ้วนและทุกด้าน โดยสามารถสรุปได้ ดังนี้

ข้อดี

1. เป็นรูปแบบการสื่อสารเชื่อมโยงติดต่อกันโดยไม่ยึดติดกับเวลาและสถานที่
2. มีแหล่งการแลกเปลี่ยนข้อมูลจำนวนมากและความรู้ที่หลากหลาย
3. สามารถสร้างการกระตุ้นให้เกิดความสนใจ และดึงดูดใจได้
4. เปิดโอกาสทางการศึกษาและข้อมูลเพื่อประโยชน์ต่อสาธารณะมากขึ้น
5. ส่งเสริมธุรกิจและสร้างการบริการให้มีประสิทธิภาพ
6. มีความคล่องตัว รองรับพฤติกรรมการใช้งานและอำนวยความสะดวกต่าง ๆ ได้
7. ส่งเสริมแนวทางการเรียนรู้ตลอดชีวิต
8. ลดขั้นตอนการทำงานและลดค่าใช้จ่ายที่เกิดจากการดำเนินงานในด้านต่าง ๆ

ข้อจำกัด

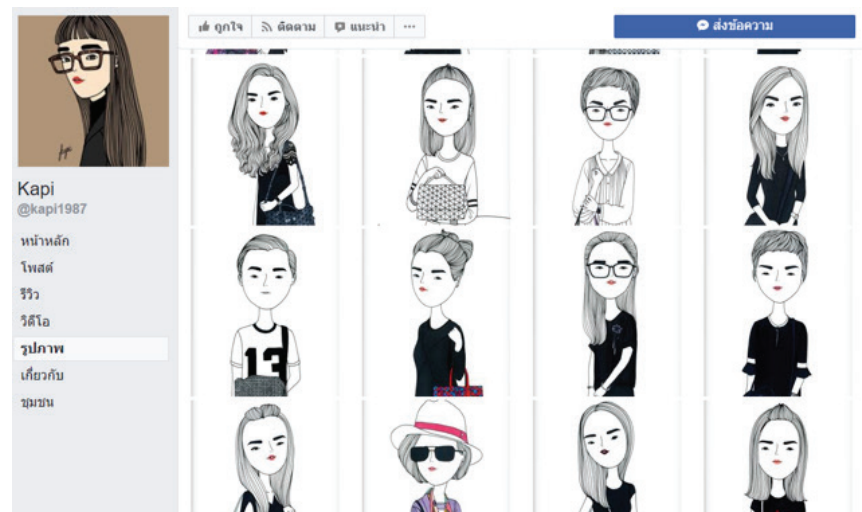
1. ประชาชนทุกกลุ่มยังไม่สามารถเข้าถึงอินเทอร์เน็ตความเร็วสูง
2. ในธุรกิจดิจิทัลยังมีคนบางกลุ่มขาดความเชื่อมั่นในระบบความปลอดภัย

3. กลุ่มประชาชนนอกเขตพื้นที่เมืองยังขาดความเข้าใจในเรื่องดิจิทัล
4. ดิจิทัลสร้างความสะดวกสบายส่งผลให้การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์น้อยลง
5. อุปสรรคในการเรียนรู้สื่อดิจิทัลและการใช้ชีวิตของผู้สูงอายุ

3.5. ตัวอย่างของนักออกแบบรุ่นใหม่หรือศิลปินอิสระนำสื่อดิจิทัลมาช่วยส่งเสริมตนเอง และการนำเสนอผลงาน

การนำสื่อดิจิทัลมาประยุกต์ เพื่อส่งเสริมตนเองและการนำเสนอผลงานในกลุ่มนักออกแบบรุ่นใหม่หรือศิลปินอิสระ มีเทคนิคและวิธีการนำเสนอที่หลากหลาย โดยเน้นการสื่อสารแบบผสมผสาน กันให้เป็นที่รู้จักและเกิดการติดตามผลงานในที่สุด ผู้ศึกษาแบ่งกลุ่มการสื่อสารของนักออกแบบรุ่นใหม่หรือศิลปินอิสระได้ 3 กลุ่ม ดังนี้

3.5.1 กลุ่มนำเสนอกระบวนการสร้างสรรค์ผลงานแทนการแสดงตัวผลงาน เป็นวิธีแบ่งปันองค์ความรู้ โดยการถ่ายทอดความรู้จากประสบการณ์ ผ่านภาพหรือวิดีโอให้คนที่สนใจได้เข้ามาเรียนรู้ ผ่านแนวคิดและเทคนิควิธีของนักออกแบบหรือศิลปินอิสระแต่ละคน ซึ่งจะวิธีการเฉพาะของแต่ละคนแตกต่างกันออกไป เช่น การนำเสนอของปิยนัญ ดันมาลี (KAPI) และภากร งามสวรรค์ (artit_artwork) เป็นต้น

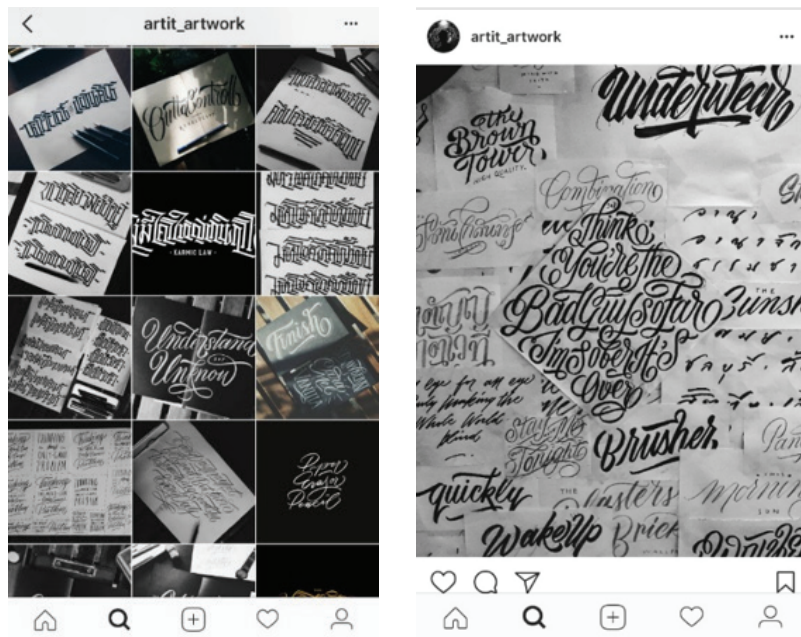


ภาพที่ 1: ผลงาน KAPI

(ที่มา: <https://www.facebook.com/pg/kapi1987/>. พ.ศ. 2561)

ตารางที่ 2 การวิเคราะห์แนวทางการส่งเสริมตนเองในบริบทสังคมดิจิทัลของปิยนฎ์ ต้นมาลี (KAPI)

ผลงานของ	ปิยนฎ์ ต้นมาลี (KAPI)
สื่อสารความเป็นอัตลักษณ์	มีรูปแบบที่ชัดเจนเป็นเอกลักษณ์ด้วยคาแร็กเตอร์คน (Portrait) หัวโต คอยาว ตัวเล็กผอมบาง โดยใช้ลายเส้น 2 มิติ
การส่งเสริมตนเองและนำเสนอผลงาน	เน้นสื่อสังคมออนไลน์ (Social media) ประชาสัมพันธ์กิจกรรมต่างๆ ที่ได้เข้าร่วม และสร้างความความสัมพันธ์ใกล้ชิดระหว่างนักออกแบบกับลูกค้า เพื่อสร้างการส่งต่อข้อมูล (Share) ผ่าน Facebook และ Instagram



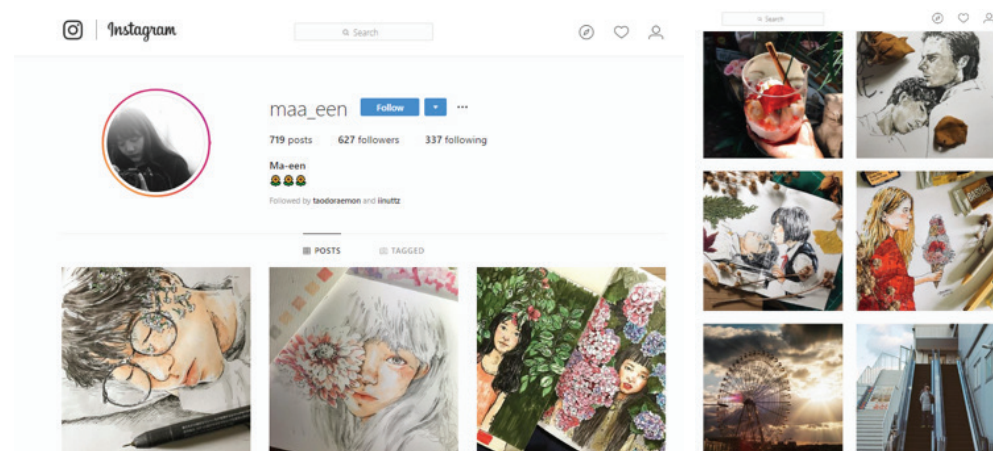
ภาพที่ 2 : ผลงาน artit_artwork

(ที่มา: https://www.instagram.com/artit_artwork/. พ.ศ. 2561)

ตารางที่ 3 การวิเคราะห์แนวทางการส่งเสริมตนเองในบริบทสังคมดิจิทัลของ ภากร จอน-สุวรรณ (artit_artwork)

ผลงานของ	ภากร จอนสุวรรณ (artit_artwork)
สื่อสารความเป็นอัตลักษณ์	ผลงานออกแบบตัวอักษรแบบคัดลายมือ โดยใช้ทักษะมือ สร้างความโดดเด่นด้วยตัวอักษรแบบประดิษฐ์ (display type)
การส่งเสริมตนเองและนำเสนอผลงาน	เน้นสื่อสังคมออนไลน์ (Social media) นำเสนอผลงานด้วยการถ่ายทอดความรู้จากประสบการณ์ผ่านภาพ ความน่าสนใจเป็นการแก้ปัญหาของนักออกแบบหารูปแบบที่เหมาะสมกับโจทย์ที่ได้รับ และลายเส้นต้นแบบที่สร้างแรงบันดาลใจกับคนที่เข้ามาดู

3.5.2 กลุ่มเปิดประเด็นหรือแสดงความคิดเห็นอย่างต่อเนื่อง เป็นการนำเสนอผลงานลักษณะอื่นที่ไม่ใช่แค่ผลงานออกแบบเพียงอย่างเดียว เช่น ภาพการทำกิจกรรมต่างๆ ทำให้เปิดมุมมองความคิดใหม่ ๆ และสะท้อนถึงสไตล์ (Style) แนวคิด (Concept) รวมถึงรสนิยมของนักออกแบบหรือศิลปินอิสระ เช่น การนำเสนอของกัตติกา แซ่ญู้ (maa_een), อารีรัตน์ มุกดามนต์รี (pit-ta_walking) และยุทธภูมิ เจียมตัว (bugboom) เป็นต้น

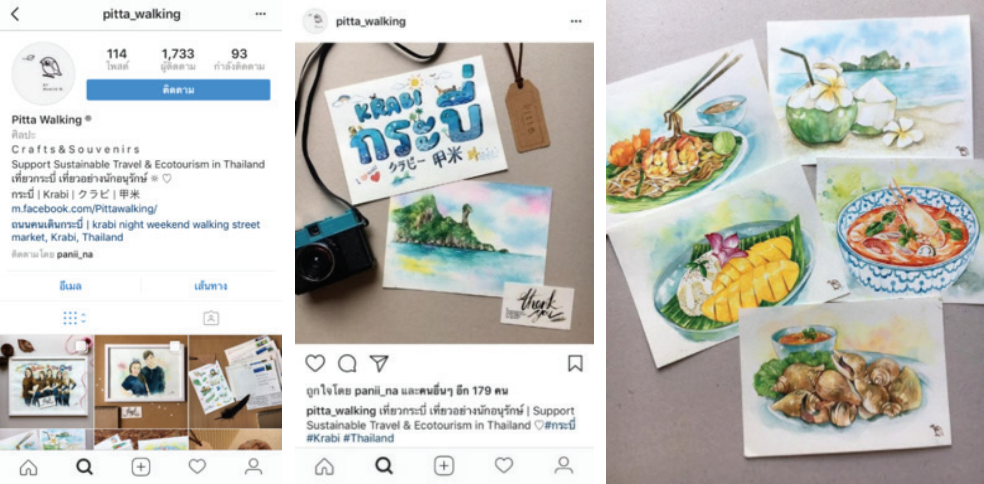


ภาพที่ 3: ผลงาน maa_een

(ที่มา: https://www.instagram.com/maa_een/. พ.ศ. 2561)

ตารางที่ 4 การวิเคราะห์แนวทางการส่งเสริมตนเองในบริบทสังคมดิจิทัลของกัตติก แชงู๋ (maa_een)

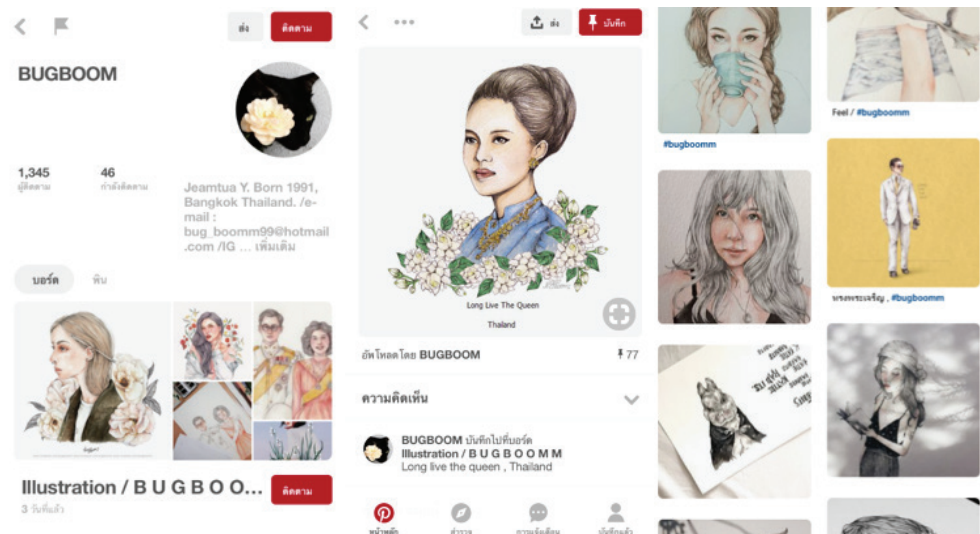
ผลงานของ	กัตติก แชงู๋ (maa_een)
สื่อสารความเป็นอัตลักษณ์	เน้นลายเส้นดำและเทาดัดกรอบภาพบางส่วน และลงสีพื้นบางส่วน มีความนุ่มนวล อ่อนหวาน ใช้เทคนิควาดภาพด้วยปากกามาร์กเกอร์สำหรับสเก็ตภาพ (Graphic marker)
การส่งเสริมตนเองและนำเสนอผลงาน	เน้นสื่อสังคมออนไลน์ (Social media) วิธีการนำเสนอมีทั้งภาพผลงานและ ภาพการทำกิจกรรมต่างๆ ทำให้เห็นถึงสไตล์ (Style) และทัศนคติส่วนตัว เนื้อหาส่วนใหญ่เป็นเรื่องผู้คนและการเดินทางในสถานที่ต่างๆ ผ่าน Facebook และ Instagram



ภาพที่ 4: ผลงาน pitta_walking
(ที่มา: https://www.instagram.com/pitta_walking/. พ.ศ. 2561)

ตารางที่ 5 กรวิเคราะห์แนวทางการส่งเสริมตนเองในบริบทสังคมดิจิทัลของอารีรัตน์ มุกตามนตรี

ผลงานของ	อารีรัตน์ มุกตามนตรี (pitta_walking)
สื่อสารความเป็นอัตลักษณ์	ผลงานใช้ทักษะมือ รูปแบบเหมือนจริง ใช้เทคนิควาดภาพด้วยสีน้ำ เน้นวาดภาพวัตถุ คน ทิวทัศน์จังหวัดกระบี่
การส่งเสริมตนเองและนำเสนอผลงาน	เน้นสื่อสังคมออนไลน์ (Social media) เผยแพร่ภาพผลงาน และภาพการทำกิจกรรมอนุรักษ์ต่างๆ ซึ่งใช้ศิลปะเป็นเครื่องมือถ่ายทอดความคิดเห็นและนำเสนอเนื้อหาของจังหวัดกระบี่ เล่าเรื่องผ่านมุมมองของคนพื้นที่และทำให้เกิดการแลกเปลี่ยนความคิดร่วมกันกับคนนอกพื้นที่



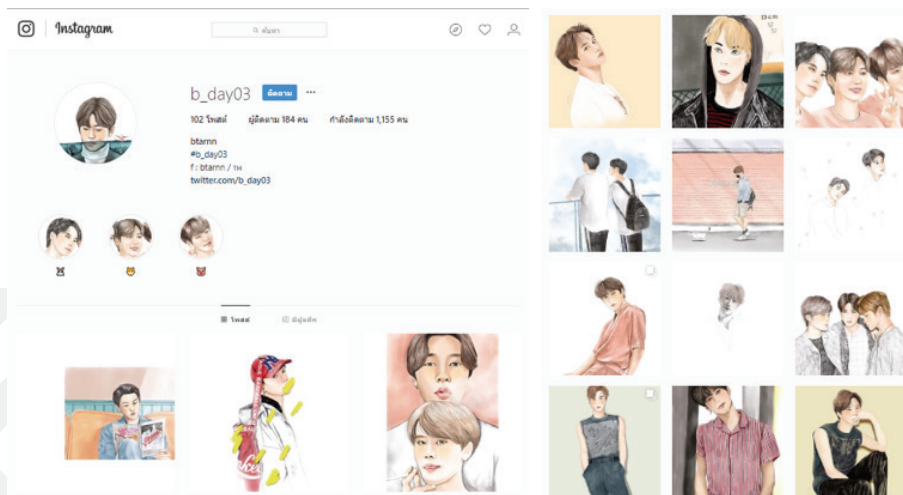
ภาพที่ 5: ผลงาน bugboom

(ที่มา: <https://www.pinterest.com/bugboom/>. พ.ศ. 2561)

ตารางที่ 6 การวิเคราะห์แนวทางการส่งเสริมตนเองในบริบทสังคมดิจิทัลของยุทธภูมิ เจียมตัว (bugboom)

ผลงานของ	ยุทธภูมิ เจียมตัว (bugboom)
สื่อสารความเป็นอัตลักษณ์	เน้นการเขียนภาพคนในรูปแบบเหมือนจริง ผลงานมักเสนอให้กับเส้นผมและใบหน้าที่สวยงาม ด้วยเทคนิคสีน้ำและสื่อผสม
การส่งเสริมตนเองและนำเสนอผลงาน	วิธีการนำเสนอเนื้อหา ส่วนใหญ่มักเล่าเรื่องความเป็นผู้หญิงเสริมด้วยจินตนาการเหนือจริง และบางครั้งมักแสดงภาพการทำงาน เพื่อแสดงถึงทักษะและสร้างการยอมรับหรือความเชื่อมั่นให้กับกลุ่มเป้าหมาย ผ่านสื่อสังคมออนไลน์ (Social media) Facebook, Pinterest และ Instagram

3.5.3 กลุ่มเน้นการนำเสนอผลงานอย่างต่อเนื่อง ทำให้เห็นการพัฒนาผลงานแสดงถึงความสามารถ ความเชี่ยวชาญของนักออกแบบและอธิบายแนวคิดการสร้างสรรค์ผลงาน ทำให้เข้าใจความหมายและเห็นความสำคัญของผลงานได้ ได้แก่ อารียา โคมทอง (b_day03), กนกอร แซ่ลี่ (nnnogonnn.design), มั่นพนา การสง่า (fonographbook) และหทัยชนก บัวทอง (mmiw-wa_13) เป็นต้น

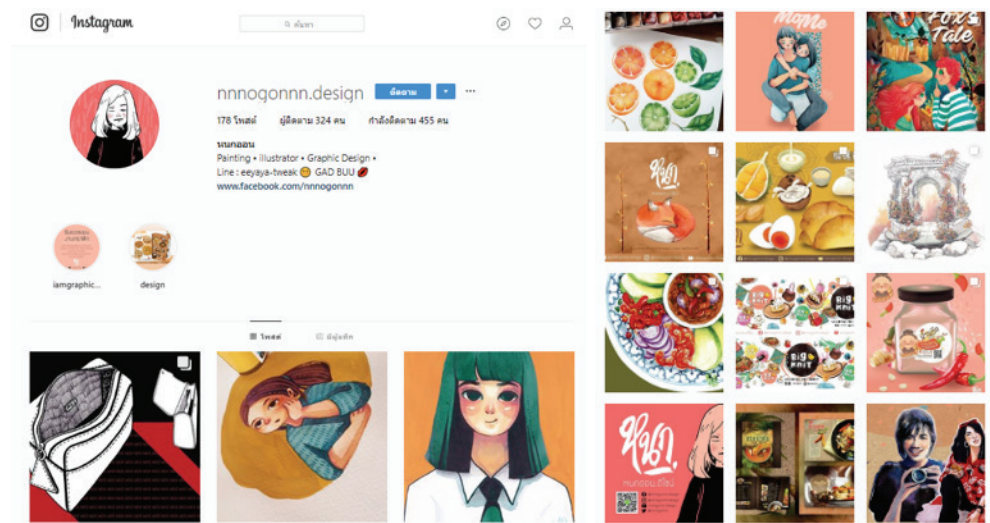


ภาพที่ 6: ผลงาน b_day03

(ที่มา: https://www.instagram.com/b_day03/. พ.ศ. 2561)

ตารางที่ 7 การวิเคราะห์แนวทางการส่งเสริมตนเองในบริบทสังคมดิจิทัลของอารียา โคมทอง (b_day03)

ผลงานของ	อารียา โคมทอง (b_day03)
สื่อสารความเป็นอัตลักษณ์	ลายเส้นสไตล์ลุ่มนวล เน้นวาดภาพดาราเกาหลี มักดึงเส้นหัวของตัวแบบมาใช้แสดงออกทางแววตา รูปแบบเหมือนจริง ด้วยเทคนิคดิจิทัลเพ้นท์ (Digital painting)
การส่งเสริมตนเองและนำเสนอผลงาน	ผลงานตอบสนองกลุ่มเป้าหมายเฉพาะ นำเสนอผ่านคาแรคเตอร์ดาราเกาหลีในมุมมองความคิดเห็นส่วนตัว ใช้สื่อสังคมออนไลน์ (Social media) ส่วนใหญ่เน้นกลุ่มผู้ใช้ Twitter และเสริมด้วย Facebook และ Instagram

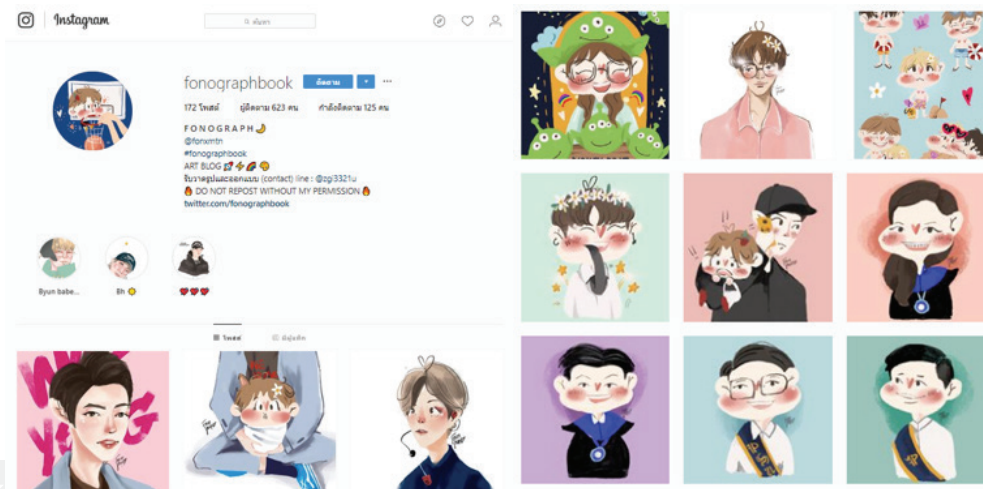


ภาพที่ 7: ผลงาน nnnogonnn.design

(ที่มา: <https://www.instagram.com/nnnogonnn.design/>. พ.ศ. 2561)

ตารางที่ 8 การวิเคราะห์แนวทางการส่งเสริมตนเองในบริบทสังคมดิจิทัลของกนกกร แซ่ลี

ผลงานของ	กนกกร แซ่ลี (nnnogonnn.design)
สื่อสารความเป็นอัตลักษณ์	ลักษณะภาพแนวการ์ตูนกึ่งเหมือนจริง ใช้สีเส้นที่สดใสดำเนินการลงสีน้ำที่ค่อนข้างสดและคุมโทนสีร้อนหรือเย็น หรือบางภาพมีเพียงโทนสีเดียว
การส่งเสริมตนเองและนำเสนอผลงาน	ส่วนใหญ่มักนำเสนอภาพผู้หญิงและเด็ก อาหาร และเรื่องราว เน้นงานภาพประกอบเพื่อการออกแบบสื่อสาร และสร้างความเข้าใจ การสร้างสรรค์ผลงานเน้นทักษะมือเพื่อแสดงให้เห็นถึงความสามารถและความเชี่ยวชาญและนำเสนอผ่านสื่อสังคมออนไลน์ (Social media) เช่น Facebook และ Instagram

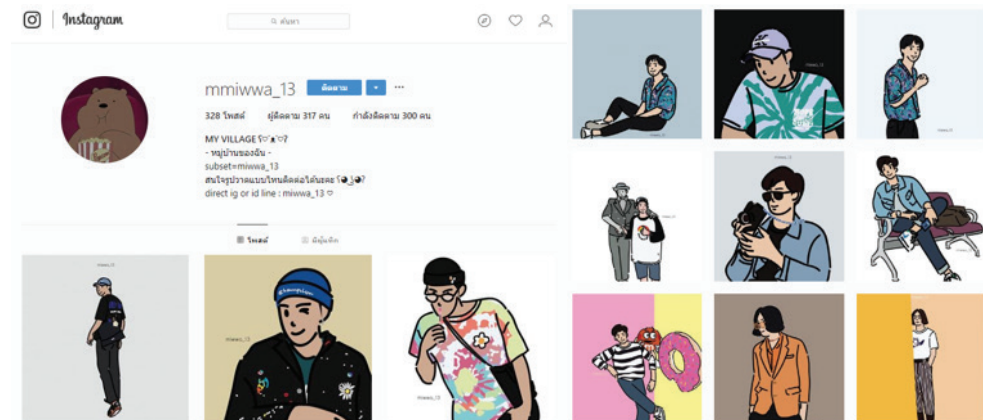


ภาพที่ 8: ผลงาน fonographbook

(ที่มา: <https://www.instagram.com/Fonographbook/>. พ.ศ. 2561)

ตารางที่ 9 การวิเคราะห์แนวทางการส่งเสริมตนเองในบริบทสังคมดิจิทัลของมัณฑนากรสง่า

ผลงานของ	มัณฑนากรสง่า (fonographbook)
สื่อสารความเป็นอัตลักษณ์	ลักษณะภาพแนวการ์ตูน ด้วยเทคนิคดิจิทัลเพ้นท์ (Digital painting) เน้นวาดภาพบุคคล สร้างความน่าสนใจด้วยการแสดงอารมณ์ในใบหน้าเด็ก ไม่เน้นรายละเอียด การลงสีสไตล์ Vintage
การส่งเสริมตนเองและนำเสนอผลงาน	เนื้อหาส่วนใหญ่ได้รับแรงบันดาลใจจากนักดนตรี ศิลปิน ที่ชื่นชอบหรือวันสำคัญต่างๆ ผลงานตอบสนองกลุ่มเป้าหมายเฉพาะผู้ที่ชื่นชอบนักดนตรี ศิลปินเกาหลี เน้นนำเสนอผ่านสื่อสังคมออนไลน์ (Social media) เช่น Twitter และ Instagram



ภาพที่ 9: ผลงาน mmiwwa_13

(ที่มา: https://www.instagram.com/mmiwwa_13/. พ.ศ. 2561)

ตารางที่ 10 การวิเคราะห์แนวทางการส่งเสริมตนเองในบริบทสังคมดิจิทัลของหทัยชนก บัวทอง

ผลงานของ	หทัยชนก บัวทอง (mmiwwa_13)
สื่อสารความเป็นอัตลักษณ์	ลักษณะภาพแนวการ์ตูน ด้วยเทคนิค Illustrations Vectors เน้นวาดภาพบุคคล (ผู้ชายเป็นส่วนใหญ่) สร้างความน่าสนใจให้กับผลงานด้วยการตัดเส้นขอบสีดำและการลงสีพื้นแบบเรียบ
การส่งเสริมตนเองและนำเสนอผลงาน	ภาพส่วนใหญ่ได้แรงบันดาลใจจากความชื่นชอบส่วนตัว เป็นรูปดารานักร้องหรือนายแบบที่ติดตามผลงานอย่างต่อเนื่องและนำมาสร้างสรรค์ใหม่ในแบบฉบับวิธีการของตัวเอง นักออกแบบเองนอกจากนั้นยังมีกิจกรรมกับกลุ่มผู้สนใจโดยแบ่งปันรูปภาพให้กับกลุ่มคนที่ชื่นชอบศิลปะแบบเดียวกันผ่านสื่อสังคมออนไลน์ (Social media) เช่น Twitter และ Instagram

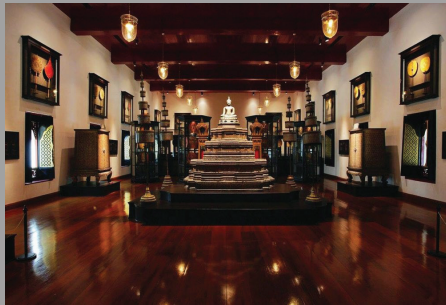
บทสรุป

เป้าหมายของการส่งเสริมตนเองและการนำเสนอผลงานของนักออกแบบคือ การทำให้ถึงลูกค้าและการส่งสิ่งที่เหมาะสมไปให้กับคนหรือลูกค้าที่เหมาะสม รวมถึงนำเสนอแนะนำตัวตนอย่างมืออาชีพด้วย ดังนั้น การส่งเสริมตนเองและการนำเสนอผลงาน (Self-promotion) คือ การทำผลงานเพื่อประชาสัมพันธ์ แนะนำตัว แสดงถึงความเป็นอัตลักษณ์ ความเป็นตัวตน โดยไม่จำกัดสื่อด้วยรูปแบบ เทคนิคที่เหมาะสม

นักออกแบบในปัจจุบัน อาจไม่จำเป็นต้องอาศัยสถานที่หรือหอศิลป์จัดแสดงผลงาน แนะนำผลงานหรือนำเสนองานให้ผู้คนเข้ามาเดินชมและพูดคุยเกี่ยวกับผลงาน เพื่อขายผลงานศิลปะ รูปแบบที่หลากหลายของสื่อดิจิทัลในปัจจุบัน เช่น Online video, Viral video, Social media, Mobile, Application และ Website เป็นต้น ทั้งหมดนี้ล้วนเป็นช่องทางการสื่อสารและสามารถนำมาประยุกต์ใช้เพื่อแนะนำ ส่งเสริมผลงานของตนให้เป็นที่รู้จักในตลาดงานหรือกลุ่มเป้าหมายได้พบเห็นหรือรับรู้ได้โดยตรง เนื่องจากการเข้าถึงสามารถทำได้อย่างสะดวกและรวดเร็ว นักออกแบบต้องสามารถยืดหยุ่นและปรับตัวให้เข้ากับบริบทสังคมดิจิทัลให้ได้ ความสำเร็จนั้นไม่ได้ขึ้นอยู่กับฝีมือเพียงอย่างเดียว แต่ต้องรู้วิธีการและช่องทางการสื่อสารควบคู่ไปกับการนำเสนอข้อมูล แนวคิด มุมมองของตนให้ความรู้ผ่านช่องทางสื่อสารสาธารณะ หรือทางสังคมออนไลน์ เพื่อเกิดการกระตุ้นและพบเห็นหรือตามจุดมุ่งหมายที่ตั้งใจไว้

บรรณานุกรม

- ดาร์ณี พานทอง พาลุสุข. (2548). ทฤษฎีการจูงใจ. กรุงเทพฯ: ภาควิชาการโฆษณาและการประชาสัมพันธ์ คณะบริหารธุรกิจ มหาวิทยาลัยรามคำแหง.
- สยามรัฐออนไลน์. 2561. กสทช. ขับเคลื่อนไทยแลนด์ 4.0 พัฒนาโทรคมนาคมครอบคลุมทุกพื้นที่: สยามรัฐออนไลน์. สืบค้นเมื่อ 20 มีนาคม 2561, จาก: <https://siamrath.co.th/n/4386>
- สำนักงานคณะกรรมการพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ. (2561). ภาครัฐดิจิทัลเพื่ออนาคตประเทศไทย. สืบค้นเมื่อ 20 มีนาคม 2561, http://www.nesdb.go.th/article_attach/PPT_Group5B.pdf
- Austin Kleon. (2014). Show Your Work. New York: Workman.
- Marketingoops. 2561. Digital Marketing. สืบค้นเมื่อ 6 เมษายน 2561, จาก: <https://www.marketingoops.com/exclusive/stop-thinking-digital-marketing-as-a-channel/>
- We Are Social. 2561. Digital in 2018 in Southeast Asia. สืบค้นเมื่อ 2 เมษายน 2561, จาก: <https://www.slideshare.net/wearesocial/digital-in-2018-in-southeast-asia-part-1-northwest-86866386>



บทบาทของพิพิธภัณฑสถานแห่งชาติ พระนคร กับการเผยแพร่ความรู้ เรื่องประวัติศาสตร์ศิลปะอาเซียนแก่ประชาชน

THE ROLES OF PHANAKORN NATIONAL MUSEUM ON DISSEMINATION OF
ASEAN ARTS HISTORY KNOWLEDGE TO THE PUBLIC

เกรียงไกร ฮ่องเฮงเส็ง¹

บทคัดย่อ

การวิจัยเชิงคุณภาพนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาบทบาทของพิพิธภัณฑสถานแห่งชาติ พระนคร กับการเผยแพร่ความรู้เรื่องประวัติศาสตร์ศิลปะอาเซียนแก่ประชาชน ภายใต้ขอบเขตการวิจัยที่จำแนกออกเป็น 3 ด้าน คือ ด้านการประชาสัมพันธ์ ด้านเนื้อหาและการจัดแสดง และด้านกิจกรรมโครงการ ส่วนขอบเขตด้านระยะเวลาศึกษาระหว่างปีพุทธศักราช 2558-2560 ทั้งก่อนและหลังจากเข้าสู่ประชาคมเศรษฐกิจอาเซียน โดยอาศัยข้อมูลที่ได้จากการศึกษาเชิงเอกสาร สังเกตการณ์ภาคสนาม และการสัมภาษณ์แบบเจาะลึก จากผู้อำนวยการและบุคลากรของพิพิธภัณฑสถานแห่งชาติพระนคร จำนวน 10 คน โดยใช้วิธีเลือกแบบเฉพาะเจาะจง ใช้แนวคิดการบริหารจัดการพิพิธภัณฑสถานในการวิเคราะห์และอภิปรายผล ผลการวิจัยพบว่า ด้านการประชาสัมพันธ์ พิพิธภัณฑสถานเผยแพร่ข้อมูลข่าวสารโดยงานประชาสัมพันธ์ในฝ่ายวิชาการผ่านสื่อกระแสหลัก และสื่อสังคมออนไลน์ ด้านเนื้อหาและการจัดแสดง จำแนกเป็นนิทรรศการแบบชั่วคราวหรือนิทรรศการพิเศษ และนิทรรศการแบบถาวร โดยนิทรรศการถาวรมีห้องจัดแสดงศิลปะเอเชีย ศิลปะเขมร และศิลปะชวา ขณะที่นิทรรศการชั่วคราวหรือนิทรรศการพิเศษ ประกอบด้วย นิทรรศการ “รากแห่งวัฒนธรรมอาเซียน” และนิทรรศการ “พุทธปฏิมาวิจิตรจากภารตสู่สุวรรณภูมิ” ด้านกิจกรรมโครงการส่วนใหญ่อยู่ในรูปแบบการเสวนาทางวิชาการ และกิจกรรมย่อยประกอบนิทรรศการ

คำสำคัญ : พิพิธภัณฑสถาน ประวัติศาสตร์ศิลปะ อาเซียน

¹ ดร., อาจารย์ประจำคณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหิดล

Abstract

The purpose of this qualitative research was to study the roles of Phanakorn National Museum on the dissemination of ASEAN arts history knowledge to the public. This research looked specifically at 3 parts: public relation, content and exhibition, and project and activities that were between 2015-2017 and after entering the ASEAN Economic Community. The data of this study were collected from field observations and in-depth interviews in which there 10 participations by purposive sampling. Data analysis with Museum Administration concept. The finding showed that the public relation of Phanakorn National Museum was made through mainstream media and social media. Meanwhile, Content and exhibition consist of permanent and temporary exhibitions. Permanent exhibitions included Asian arts, Khmer arts and Java arts. Temporary exhibitions or special exhibitions covered ASEAN arts exhibitions such as "Roots of ASEAN's Culture" and "Featuring Buddhist Imagery from Bharata to Suvarnabhumi" Lastly, projects were created on academic discussion and conference on ASEAN arts history.

Keywords: Museum, ASEAN, Arts History

ที่มาและความสำคัญของปัญหา

เอเชียตะวันออกเฉียงใต้ถือเป็นภูมิภาคหนึ่งที่มีการก่อตั้งพิพิธภัณฑสถานเพื่อเป็นแหล่งเรียนรู้ตามอัครยาศัยให้แก่ประชาชนทั่วไปมาอย่างต่อเนื่องยาวนาน โดยเฉพาะอย่างยิ่ง พิพิธภัณฑสถานที่เผยแพร่ความรู้ความเข้าใจเรื่องเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ศึกษาและประชาคมเศรษฐกิจอาเซียนจะได้รับความสนใจเป็นอย่างมากในปัจจุบัน ได้แก่ พิพิธภัณฑสถานแห่งชาติประวัติศาสตร์เวียดนาม (National Museum of Vietnamese History) พิพิธภัณฑสถานแห่งชาติ กรุงจาการ์ตา ประเทศอินโดนีเซีย (National Museum, Jakarta) พิพิธภัณฑสถานอาเซียน ประเทศสิงคโปร์ พิพิธภัณฑสถานแห่งชาติกรุงกัวลาลัมเปอร์ ประเทศมาเลเซีย (อุดมลักษณ์ สุ่นตระกูล, 2555: 35-48) ขณะที่ประเทศไทยมีพิพิธภัณฑสถานทั้งสิ้น 1,313 แห่ง เป็นพิพิธภัณฑสถานที่ทำให้ความรู้เกี่ยวกับเอเชียตะวันออกเฉียงใต้หลายแห่ง ได้แก่ ศูนย์วัฒนธรรมอาเซียน ถนนราชดำเนิน, นิทรรศการพิเศษ "ประสบการณ์สู่อาเซียน" สถาบันพิพิธภัณฑสถานการเรียนรู้แห่งชาติ หรือมิวเซียมสยาม, พิพิธภัณฑสถานเครื่องถ้วยเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ มหาวิทยาลัยกรุงเทพ, พิพิธภัณฑสถานดนตรีอุษาคเนย์ วิทยาลัยดุริยางคศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหิดล เป็นต้น อย่างไรก็ตาม พิพิธภัณฑสถานประจำชาติซึ่งถือเป็นพิพิธภัณฑสถานที่สำคัญที่สุดของประเทศไทยและในภูมิภาคอาเซียน ย่อมได้แก่ พิพิธภัณฑสถานแห่งชาติ พระนคร ซึ่งมีนิทรรศการรวมทั้งส่วนจัด

แสดงหลักและชั่วคราวที่มีเนื้อหาสาระเกี่ยวกับภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ โดยเฉพาะอย่างยิ่งเนื้อหาและวัตถุจัดแสดงของพิพิธภัณฑสถานแห่งชาติ พระนคร ส่วนใหญ่ให้ความรู้เรื่องประวัติศาสตร์และศิลปวัฒนธรรมเป็นสำคัญ ดังนั้น ประวัติศาสตร์ศิลปะในเอเชียตะวันออกเฉียงใต้จึงเป็นองค์ความรู้หนึ่งที่ทางพิพิธภัณฑสถานแห่งชาติได้เสริมสร้างความรู้ความเข้าใจแก่ประชาชนมาอย่างต่อเนื่อง (ฐานข้อมูลพิพิธภัณฑสถานในประเทศไทย ศูนย์มานุษยวิทยาสิรินธร, 2556)

ด้วยเหตุผลความเป็นมาดังกล่าว จึงเป็นที่มาของความสนใจศึกษารูปแบบการเผยแพร่ความรู้เรื่องประวัติศาสตร์ศิลปะอาเซียนแก่นักเรียนนักศึกษาและประชาชนทั่วไปของพิพิธภัณฑสถานแห่งชาติ พระนคร ว่ามีแนวทางบริหารจัดการอย่างไร โดยขอบเขตการศึกษารูปแบบการเผยแพร่ความรู้ ผู้วิจัยกำหนดไว้ 3 รูปแบบหลัก ประกอบด้วย การประชาสัมพันธ์ข้อมูลข่าวสาร เนื้อหาและการจัดแสดง และการดำเนินกิจกรรมโครงการเกี่ยวกับประวัติศาสตร์ศิลปะอาเซียนของพิพิธภัณฑสถานแห่งชาติ พระนคร อันเกิดจากการทบทวนวรรณกรรมว่าด้วยเรื่องตัวแปรสำคัญต่อการส่งเสริมให้คนเข้าชมพิพิธภัณฑสถานจากหนังสือ เอกสาร และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องทั้งของไทยและต่างประเทศ โดยเฉพาะอย่างยิ่ง จากรายงานประจำปี 2012 เรื่อง “Future Forecasting and the challenges facing museums” ของพิพิธภัณฑสถานหอศิลป์แห่งยุโรป ได้ระบุว่าสิ่งที่จำเป็นต่อการส่งเสริมให้คนเข้าชมพิพิธภัณฑสถาน ประกอบด้วย การออกแบบและจัดแสดงนิทรรศการ กิจกรรมเชิงวัฒนธรรม และการประชาสัมพันธ์ผ่านสื่อออนไลน์ (โครงการพัฒนางานบริการด้านการศึกษานในพิพิธภัณฑสถาน, สถาบันการเรียนรู้แห่งชาติ, 2557)

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษารูปแบบการประชาสัมพันธ์ข้อมูลข่าวสารด้านประวัติศาสตร์ศิลปะอาเซียนของพิพิธภัณฑสถานแห่งชาติ พระนคร
2. เพื่อศึกษารูปแบบการจัดแสดงนิทรรศการด้านประวัติศาสตร์ศิลปะอาเซียนของพิพิธภัณฑสถานแห่งชาติ พระนคร
3. เพื่อศึกษารูปแบบการดำเนินกิจกรรมโครงการด้านประวัติศาสตร์ศิลปะอาเซียนของพิพิธภัณฑสถานแห่งชาติ พระนคร
4. เพื่อเสนอแนวทางพัฒนารูปแบบการเผยแพร่ความรู้ความเข้าใจเรื่องประวัติศาสตร์ศิลปะอาเซียนแก่ประชาชน

คำถามการวิจัย

พิพิธภัณฑสถานแห่งชาติ พระนคร มีรูปแบบการประชาสัมพันธ์ การจัดแสดงนิทรรศการ การดำเนินกิจกรรมโครงการ และมีแนวทางพัฒนารูปแบบการเผยแพร่ความรู้ความเข้าใจเรื่องประวัติศาสตร์ศิลปะอาเซียนแก่ประชาชนอย่างไร



ระเบียบวิธีวิจัย

เป็นงานวิจัยแบบผสมผสาน (Mixed Methods Research) โดยอาศัยข้อมูลที่ได้จากการศึกษาเอกสาร (Documentary Analysis) เพื่อศึกษาหาข้อมูลเกี่ยวกับแนวคิดทฤษฎีและเนื้อหาสาระเกี่ยวกับการบริหารจัดการพิพิธภัณฑ์ ประวัติศาสตร์ศิลปะในเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ และพิพิธภัณฑ์ศึกษาทั้งจากหนังสือ วิทยานิพนธ์ บทความวิชาการ และรายงานการวิจัย มีการสัมภาษณ์แบบเจาะลึก (In-Depth Interview) สังเกตการณ์ภาคสนาม (Field Observation) แบ่งเป็นการสังเกตการณ์แบบมีส่วนร่วม (Participant Observation) ด้วยการเข้าร่วมกิจกรรมโครงการที่พิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติ พระนคร จัดขึ้น ควบคู่กับการสังเกตการณ์แบบไม่มีส่วนร่วม (Non Participant Observation) ได้แก่ สัมภาษณ์โครงสร้างชั้นพื้นฐาน วัตถุจัดแสดง นิทรรศการ และส่วนจัดแสดงทั้งแบบชั่วคราวและถาวร โดยวิเคราะห์ข้อมูลด้วยการพรรณนา (Descriptive Analysis) และใช้แบบสอบถามจากกลุ่มตัวอย่างจำนวน 400 คน

ขอบเขตการวิจัย

ขอบเขตด้านพื้นที่ : พิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติ พระนคร แขวงพระบรมมหาราชวัง เขตพระนคร กรุงเทพมหานคร

ขอบเขตด้านระยะเวลา : เก็บรวบรวมข้อมูลระหว่างปีพุทธศักราช 2558-2560 ทั้งนี้พุทธศักราช 2558 คือช่วงเวลาเตรียมความพร้อมก่อนการเข้าสู่ประชาคมเศรษฐกิจอาเซียนอย่างเป็นทางการ ขณะที่พุทธศักราช 2559-2560 คือ ช่วงเวลาภายหลังเข้าสู่ประชาคมเศรษฐกิจอาเซียนอย่างเป็นทางการแล้ว

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรและกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลจำนวน 10 คน จำแนกตามโครงสร้างการบริหารงานของพิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติ พระนคร จากจำนวนบุคลากรภายในองค์กรทั้งหมด 87 คน จำแนกเป็นข้าราชการและพนักงานราชการจำนวน 27 คน ลูกจ้างประจำและลูกจ้างชั่วคราวจำนวน 67 คน โดยใช้วิธีเลือกแบบเฉพาะเจาะจง (Purposive Sampling) พิจารณาจากภาระงานที่รับผิดชอบและความรู้ความสามารถที่ตรงตามการตอบโจทย์วัตถุประสงค์

ส่วนกลุ่มตัวอย่างที่เป็นผู้ตอบแบบสอบถามจำนวนทั้งหมด 400 คน ได้มาจากสถิติผู้เข้าชมพิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติ พระนคร ตั้งแต่ปีพุทธศักราช 2558 มีจำนวนทั้งสิ้น 25,052 คน ปีพุทธศักราช 2559 หลังเข้าสู่ประชาคมเศรษฐกิจอาเซียนแล้ว จำนวนทั้งสิ้น 53,913 คน และปีพุทธศักราช 2560 จำนวนทั้งสิ้น 38,443 คน ดังนั้น ค่าเฉลี่ยโดยรวมของผู้เข้าชมพิพิธภัณฑ์สถาน

แห่งชาติพระนครต่อปีคือ 291,779 คน เมื่อนำค่าเฉลี่ยของผู้เข้าชมมาหาค่าเฉลี่ยจากการคำนวณด้วยสูตร $n = N / 1 + N(e)2$ โดยกำหนดค่าระดับความคลาดเคลื่อนที่ 0.05 จะได้ค่าเฉลี่ยของกลุ่มตัวอย่างคือ 400 คน ทั้งนี้ กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยทั้งหมดในข้างต้นจะคละกันทั้งเพศ ระดับการศึกษา อายุ อาชีพ ศาสนา และภูมิภานา

การเก็บรวบรวมข้อมูล

การเก็บรวบรวมข้อมูลของผู้วิจัยเริ่มตั้งแต่ค้นคว้าหาข้อมูลผ่านเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการบริหารจัดการพิพิธภัณฑ์ ประวัติศาสตร์ศิลปะเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ และพิพิธภัณฑ์ศึกษา แล้วนำข้อมูลที่ได้มาจำแนกเป็นหมวดหมู่ ส่วนข้อมูลที่ได้จากการสัมภาษณ์จะนำมาวิเคราะห์เพื่อใช้ประโยชน์ในงานวิจัยแต่ละประเด็น ทั้งนี้ การรวบรวมข้อมูลในระดับปฐมภูมิ (Primary Data) ได้มาจากวิธีสัมภาษณ์แบบเชิงลึก (In-depth Interview) ซึ่งเป็นการสัมภาษณ์แบบมีโครงสร้างที่ผู้วิจัยออกแบบสอบถามไว้ล่วงหน้า โดยประเด็นคำถามเป็นไปเพื่อตอบใจวิทยุวัตถุประสงค์ของการวิจัยด้านการประชาสัมพันธ์ เนื้อหาและการจัดแสดง และด้านกิจกรรมโครงการ ส่วนข้อมูลเพื่อการตอบใจวิทยุวัตถุประสงค์เรื่องแนวทางการพัฒนารูปแบบการเผยแพร่ความรู้เรื่องประวัติศาสตร์ศิลปะอาเซียนได้มาจากการตอบแบบสอบถามของกลุ่มตัวอย่างจำนวน 400 คน พร้อมข้อเสนอแนะและความคิดเห็นสำหรับปรับปรุงพัฒนา ซึ่งผ่านการรับรองจริยธรรมการวิจัยในคนของมหาวิทยาลัยมหิดลแล้ว

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยประกอบด้วย 1) ข้อมูลจากเอกสาร หนังสือ รายงานการวิจัย บทความทางวิชาการ และวิทยานิพนธ์ที่มีเนื้อหาสาระเกี่ยวข้องกับการบริหารจัดการพิพิธภัณฑ์ ประวัติศาสตร์ศิลปะเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ และพิพิธภัณฑ์ศึกษา ทั้งภาษาไทยและภาษาอังกฤษ จากการสืบค้นในห้องสมุดของหน่วยงานและสถาบันการศึกษาต่าง ๆ ได้แก่ ห้องสมุดของมหาวิทยาลัยมหิดล มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย และมหาวิทยาลัยศิลปากร ซึ่งเก็บรวบรวมเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับพิพิธภัณฑ์และภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ไว้เป็นจำนวนมาก ทั้งยังสืบค้นข้อมูลจากศูนย์มานุษยวิทยาสิรินธร (องค์การมหาชน) อันเป็นแหล่งเก็บรวบรวมเอกสารและงานวิจัยทางด้านมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ นอกจากนี้ ผู้วิจัยยังได้สืบค้นผ่านฐานข้อมูลออนไลน์ควบคู่กันไปด้วย เช่น ฐานข้อมูลพิพิธภัณฑ์ในประเทศไทยของศูนย์มานุษยวิทยาสิรินธร (องค์การมหาชน) ฐานข้อมูลพิพิธภัณฑ์ของพิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติ พระนคร เป็นต้น 2) คอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ต ใช้สำหรับการสืบค้นฐานข้อมูลสารสนเทศด้านประวัติศาสตร์ศิลปะในเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ พิพิธภัณฑ์ศึกษา และการบริหารจัดการพิพิธภัณฑ์ทั้งในประเทศและต่างประเทศ 3) อุปกรณ์ที่ใช้ในการสัมภาษณ์ ประกอบด้วย แบบสัมภาษณ์ เครื่องบันทึกเสียง กล้องถ่ายรูป เป็นต้น

ผลการศึกษา

1) รูปแบบการประชาสัมพันธ์ข้อมูลข่าวสารด้านประวัติศาสตร์ศิลปะอาเซียนของ พิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติ พระนคร

การเผยแพร่ข้อมูลข่าวสารของพิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติ พระนคร อยู่ภายใต้ความรับผิดชอบของงานประชาสัมพันธ์ฝ่ายวิชาการ ซึ่งเป็น 1 ใน 4 ฝ่ายตามโครงสร้างการบริหารจัดการของ พิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติ พระนคร หลังจากก่อนหน้านี้เมื่อปีพุทธศักราช 2538 งานประชาสัมพันธ์และสื่อสารองค์กรของพิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติ พระนคร เคยอยู่ในฝ่ายบริการการศึกษามาก่อน ซึ่งเป็นส่วนงานที่รับผิดชอบจัดนิทรรศการ การบรรยาย ฝึกอบรม ผลิตเอกสารความรู้ด้านประวัติศาสตร์และโบราณคดี ผลิตสื่อโสตทัศนูปกรณ์เพื่อใช้ในกิจกรรมของพิพิธภัณฑ์ รวมทั้งเผยแพร่ประชาสัมพันธ์ข้อมูลข่าวสารส่วนอื่น ๆ (วิญญานันท์ บ้านสระ ตำแหน่งเจ้าพนักงานปฏิบัติการ พิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติ พระนคร, 15 สิงหาคม 2561: สัมภาษณ์)

ทั้งนี้ บุคลากรในฝ่ายวิชาการของพิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติ พระนคร มีทั้งสิ้น 13 คน มีหน้าที่รับผิดชอบงานงานประชาสัมพันธ์ข้อมูลข่าวสารของพิพิธภัณฑ์โดยตรงจำนวน 4 คน โดยทั้ง 4 คนมิได้มีการกำหนดภาระหน้าที่อย่างชัดเจนว่าจะต้องปฏิบัติหน้าที่ใดเป็นหลัก แต่ต้องประสานงานช่วยเหลือกันดำเนินงานประชาสัมพันธ์ให้ประสบความสำเร็จจากจำนวนอัตรากำลังคนที่มีค่อนข้างจำกัด เพราะต้องมีภาระรับผิดชอบทั้งในส่วนของการบริการการศึกษา งานทะเบียน และงานวิชาการควบคู่กันไปด้วย (ดวงสมร ปานบุญ ตำแหน่งเจ้าพนักงานพิพิธภัณฑ์ชำนาญการ พิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติ พระนคร, 22 สิงหาคม 2561: สัมภาษณ์) จะเห็นได้ว่าก่อนเข้าสู่ประชาคมเศรษฐกิจอาเซียน พิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติ พระนคร มีโครงสร้างการประชาสัมพันธ์ที่ไม่ชัดเจนเหมือนกับในปัจจุบัน เนื่องจากงานประชาสัมพันธ์ขึ้นอยู่กับงานบริการการศึกษา ซึ่งรับผิดชอบงานกิจกรรมต่าง ๆ ภายในขอบเขตหน้าที่ของพิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติ โดยมีงานที่ถือเป็นงานประชาสัมพันธ์ด้วยส่วนหนึ่ง คือการจัดส่งข้อมูลข่าวสารให้แก่สมาชิกพิพิธภัณฑ์ทุก 2 เดือน และจัดส่งข้อมูลข่าวสารแก่สื่อมวลชนทั้งทางวิทยุ โทรทัศน์ และหนังสือพิมพ์ แต่ในปัจจุบันงานบริการการศึกษาและงานประชาสัมพันธ์ถูกผนวกรวมเข้าไว้ให้อยู่ในส่วนงานวิชาการด้วยกัน อย่างไรก็ตาม บทบาทในส่วนนี้ที่ชัดเจนกลับไปอยู่ที่หน่วยงานต้นสังกัดคือ กลุ่มเผยแพร่และประชาสัมพันธ์ กรมศิลปากร ซึ่งมีบุคลากรที่รับผิดชอบงานประชาสัมพันธ์ทั้งหมด 6 คน มีหัวหน้าฝ่ายเผยแพร่และประชาสัมพันธ์เป็นนักวิชาการเผยแพร่ระดับ 6 ลักษณะงานของฝ่ายคือจัดทำแผ่นพับปฏิทินกรมศิลปากรราย 2 เดือน จัดทำวารสารกรมศิลปากรราย 2 เดือน หนังสือศิลปากรราย 2 เดือน จัดนิทรรศการศิลปกรรมตามสถานศึกษาในเขตกรุงเทพมหานครและปริมณฑล 2 เดือนต่อ 1 ครั้ง ตลอดจนมีการจัดทำวีดิทัศน์ และบันทึกภาพการปฏิบัติงานของหน่วยงานภายในกรมศิลปากร รวมทั้งมีการส่งข่าวสารความเคลื่อนไหวการดำเนินงานกิจกรรมโครงการให้แก่สื่อมวลชน ทั้งนี้ช่องทางในการเผยแพร่ข้อมูลข่าวสารของงานประชาสัมพันธ์ ฝ่ายวิชาการ พิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติ

พระนคร ในปัจจุบันประกอบไปด้วย เว็บไซต์, เฟซบุ๊ก, จดหมายและเอกสารทางราชการ, โปสเตอร์, แผ่นพับ และป้ายไวนิล (สัมภาษณ์ นางมณฑนา ยุกต ตำแหน่งเจ้าพนักงานพิพิธภัณฑสถานแห่งชาติ, 25 กรกฎาคม 2561)

อย่างไรก็ตาม ภายหลังเข้าสู่ประชาคมเศรษฐกิจอาเซียน ฝ่ายประชาสัมพันธ์ของพิพิธภัณฑสถานแห่งชาติ พระนคร ได้ให้ความสำคัญกับการเผยแพร่ข้อมูลข่าวสารด้วยภาษาอังกฤษและภาษาต่างประเทศมากยิ่งขึ้น เนื่องจากข้อมูลเชิงสถิติบ่งชี้ให้เห็นว่าผู้เข้าชมนิทรรศการและส่วนจัดแสดงในแต่ละปีมีอัตราส่วนของชาวไทยและชาวต่างประเทศเป็นแบบเกือบครึ่งต่อครึ่งของจำนวนผู้เข้าชมทั้งหมด ในส่วนของผู้เข้าชมชาวต่างประเทศมาจากภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้มากถึงร้อยละ 30 ทั้งนี้ การรับข้อมูลข่าวสารจากพิพิธภัณฑสถานแห่งชาติ พระนคร ของกลุ่มเป้าหมายที่เป็นชาวต่างประเทศส่วนใหญ่รับรู้ผ่านสื่อสังคมออนไลน์ซึ่งมีความสะดวกรวดเร็ว และสามารถเข้าถึงข้อมูลได้ง่าย โดยเฉพาะอย่างยิ่ง โทรศัพท์มือถือซึ่งเป็นสื่อกลางในการเข้าถึงฐานข้อมูลของพิพิธภัณฑสถานได้เป็นอย่างดี ทั้งยังมีการพัฒนาระบบแอปพลิเคชันบนโทรศัพท์มือถือชื่อว่า “DoSee” ที่รวบรวมข้อมูลแหล่งท่องเที่ยวเรียนรู้เชิงประวัติศาสตร์และวัฒนธรรมในประเทศไทย จัดทำโดยสำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ (สสส.) ร่วมกับองค์การพิพิธภัณฑสถานแห่งชาติ (อพวช.) และอีกหลายหน่วยงานภาครัฐบาลและเอกชน เพื่อส่งเสริมให้สังคมไทยเกิดการเรียนรู้ตลอดชีวิต ส่งผลให้นักท่องเที่ยวทั้งชาวไทยและชาวต่างประเทศสามารถศึกษาหาข้อมูลเกี่ยวกับพิพิธภัณฑสถานแห่งชาติ พระนคร ได้จากแอปพลิเคชันดังกล่าว รวมทั้งมีการพัฒนาพิพิธภัณฑเสมือน (Virtual Museum) เพื่ออำนวยความสะดวกให้ชาวต่างประเทศ เช่น ผู้ที่อาศัยอยู่ในภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ซึ่งไม่สามารถเดินทางมาที่พิพิธภัณฑสถานแห่งชาติ พระนคร ได้จริง สามารถเข้าถึงส่วนจัดแสดงหรือนิทรรศการที่ให้ความรู้เกี่ยวกับประวัติศาสตร์ศิลปะอาเซียนได้อีกทางหนึ่งด้วย จึงกล่าวได้ว่า นโยบายด้านการประชาสัมพันธ์ของพิพิธภัณฑสถานแห่งชาติ พระนคร พยายามปรับปรุงและพัฒนาให้เกิดความทันสมัยและอำนวยความสะดวกให้แก่ผู้เข้าชมที่เป็นชาวต่างประเทศมากยิ่งขึ้น โดยเฉพาะอย่างยิ่ง ภายหลังเข้าสู่ประชาคมเศรษฐกิจอาเซียนอย่างเป็นทางการแล้ว ได้มีช่องทางในการสื่อสารทั้งสื่อกระแสหลักและสื่อสังคมออนไลน์ การพัฒนาสื่อสังคมออนไลน์จึงถือเป็นสิ่งที่ทางพิพิธภัณฑสถานได้ตระหนักและให้ความสำคัญ

2) รูปแบบการจัดแสดงนิทรรศการด้านประวัติศาสตร์ศิลปะอาเซียนของพิพิธภัณฑสถานแห่งชาติ พระนคร

บทบาทของพิพิธภัณฑสถานแห่งชาติ พระนคร กับการเผยแพร่ความรู้เรื่องประวัติศาสตร์ศิลปะอาเซียนแก่ประชาชนด้านเนื้อหาและส่วนจัดแสดง พบว่า เนื้อหาและส่วนจัดแสดงเกี่ยวกับประวัติศาสตร์ศิลปะอาเซียนของพิพิธภัณฑสถานแห่งชาติ พระนคร สามารถจำแนกได้ออกเป็น 2 ประเภทหลัก คือ นิทรรศการถาวร กับนิทรรศการชั่วคราวหรือนิทรรศการพิเศษ สำหรับนิทรรศการถาวรที่จัดแสดงเรื่องประวัติศาสตร์ศิลปะอาเซียน ได้แก่ ห้องจัดแสดงศิลปะเอเชีย ศิลปะลพบุรี (ศิลปะเขมรในประเทศไทย) และศิลปะอินโดนีเซีย (ศิลปะชวา) ณ อาคารมหาสุรสิงหนาท โดยใน



ห้องศิลปะเขมรในประเทศไทย มีวัตถุประสงค์แสดงชิ้นสำคัญ ได้แก่ “พระไภษัชยคุรุ” หล่อด้วยสำริด ราวพุทธศตวรรษที่ 17-18 (เด่นดาว ศิลปานนท์ ภัณฑารักษ์พิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติ พระนคร, สัมภาษณ์ : 17 กันยายน 2561) “ห้องศิลปะชวา” วัตถุประสงค์แสดงชิ้นสำคัญ ได้แก่ ประติมากรรมพระคเณศศิลปะชวาตะวันออก ราวพุทธศตวรรษที่ 15-16 ซึ่งพระบาทสมเด็จพระจุลจอมเกล้าเจ้าอยู่หัวได้มาจากจังหวัดสิงห์บุรี ประเทศอินโดนีเซีย ทั้งยังมีประติมากรรมพระคเณศจำหลักศิลานูนสูง ผู้สำเร็จราชการขอแลกดาถวายเป็นพระบาทสมเด็จพระจุลจอมเกล้าเจ้าอยู่หัวเมื่อครั้งเสด็จประพาสชวาในพุทธศักราช 2439 นอกจากนี้ ยังมีเครื่องดนตรีกาเมลัน หรือปี่พาทย์ชวา ซึ่งสุสฤษดิ์ บากูโนโวโนที่ 10 แห่งเมืองสุราการ์ตา ได้ถวายพระบาทสมเด็จพระปกเกล้าเจ้าอยู่หัวคราวเสด็จประพาสชวาในพุทธศักราช 2472 ทั้งยังมีกริชทองคำข้างอันเป็นของที่ระลึกจากประธานาธิบดีซูฮาร์โต ได้มอบให้ฯลฯ อานันท์ ปันยารชุน ในโอกาสเยือนอินโดนีเซียเมื่อปีพุทธศักราช 2534 เป็นต้น (กัญจิกา ศรีอุดม, 2550: 20)

สำหรับนิทรรศการชั่วคราวหรือนิทรรศการพิเศษเกี่ยวกับประวัติศาสตร์ศิลปะอาเซียน ได้แก่ นิทรรศการ “รากแห่งวัฒนธรรมอาเซียน” (Roots of ASEAN's Culture) เป็นหนึ่งในกิจกรรมย่อยของโครงการ “มหกรรมวัฒนธรรมอาเซียน” (ASEAN Cultural 2016) ซึ่งพิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติ พระนคร กระทรวงวัฒนธรรม ได้ประสานความร่วมมือกับองค์การภาคีเครือข่ายดำเนินโครงการเพื่อส่งเสริมศิลปวัฒนธรรมอาเซียน จัดแสดงระหว่างวันที่ 20-24 เมษายน 2559 ณ อาคารมหาสุรสิงหนาท มีเนื้อหาเกี่ยวกับศิลปะอินโดนีเซีย (ศิลปะชวา) ศิลปะขอม ศิลปะเวียดนาม (ศิลปะจามปา) และศิลปะพม่า โดยมีวัตถุประสงค์แสดงจำนวนทั้งสิ้น 30 ชิ้น สำหรับศิลปะชวาของประเทศอินโดนีเซีย ได้แก่ ประติมากรรมพระคเณศ ศิลปะชวาภาคตะวันออก พุทธศตวรรษที่ 15-16, ประติมากรรมพระลักษมี ศิลปะชวาภาคตะวันออก พุทธศตวรรษที่ 16-17 เป็นต้น สำหรับศิลปะพม่า ประกอบด้วย พระพุทธรูปทรงเครื่องแสดงภูมิสถาปัตยกรรมา ศิลปะพม่า พุทธศตวรรษที่ 24 ขณะที่ศิลปะจามปาของประเทศเวียดนาม ประกอบด้วย สิงห์แบก ศิลปะจัมปา พุทธศตวรรษที่ 15-16, ประติมากรรมศิระครุฑ ศิลปะจัมปา พุทธศตวรรษที่ 14-15 ฯลฯ สุดท้ายคือ ศิลปะขอมของประเทศกัมพูชา ประกอบด้วย ภาพสลักเทพนพเคราะห์ 9 องค์ ศิลปะเขมร แบบพะโค พุทธศตวรรษที่ 15 เป็นต้น

อีกนิทรรศการพิเศษด้านประวัติศาสตร์ศิลปะอาเซียน คือ นิทรรศการ “พุทธปฏิมาวิจิตร จากภารตสู่สุวรรณภูมิ” (Featuring Buddhist Imagery from Bharata to Suvarnabhumi) จัดแสดงระหว่างวันที่ 23 ธันวาคม 2560-มีนาคม 2561 ณ พระที่นั่งอิศราวินิจฉัย เนื่องในโอกาสครบรอบความสัมพันธ์ทางการทูต 25 ปี ระหว่างสาธารณรัฐอินโดนีเซียกับกลุ่มประเทศอาเซียน ในปีพุทธศักราช 2560 ได้นำโบราณวัตถุ ศิลปะวัตถุที่เกี่ยวข้องกับการเผยแผ่ศาสนาพุทธมาสู่สุวรรณภูมิจากพิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติทั้งในส่วนกลาง ส่วนภูมิภาค และคลังกลางของประเทศไทยรวมจำนวนทั้งสิ้น 62 รายการ รวมถึงศิลปะสะสมของเอกชนอีก 2 รายการ โดยแบ่งโบราณวัตถุออกเป็น 3 ประเภท ได้แก่ โบราณวัตถุศิลปะอินเดีย โบราณวัตถุศิลปะไทยที่ได้รับอิทธิพลจากศิลปะอินเดีย และโบราณวัตถุศิลปะประเทศในภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ที่ได้รับอิทธิพลจากศิลปะอินเดีย

เช่น ภาพสลักพุทธประวัติ ตอนประสูติ ศิลปะเขมรแบบนครวัด ประเทศกัมพูชา ราวพุทธศตวรรษที่ 12, ภาพสลักพุทธประวัติจากบุโรพุทโธ ศิลปะแบบชวาภาคกลาง จากประเทศอินโดนีเซีย พุทธศตวรรษที่ 14 และพระพุทธรูปปางไสยาสน์ ศิลปะมณฑลเยล ประเทศเมียนมา เป็นต้น

จะเห็นได้ว่า เนื้อหาของการจัดแสดงนิทรรศการแบบชั่วคราวหรือนิทรรศการพิเศษส่วนใหญ่มักกำหนดหัวข้อเรื่องที่ผนวกรวมเอาศิลปะจากหลากหลายประเทศในอาเซียนเข้าไว้ด้วยกัน ขณะที่การกำหนดหัวข้อประวัติศาสตร์ศิลปะเฉพาะรายประเทศแทบไม่ปรากฏให้เห็นเลย เนื่องจากข้อจำกัดเรื่องจำนวนวัตถุจัดแสดงที่มีไม่มากพอสำหรับจัดนิทรรศการใหญ่ ยกเว้นศิลปะของประเทศไทยและศิลปะพม่าที่มีวัตถุจัดแสดงในคลังโบราณวัตถุของพิพิธภัณฑสถานแห่งชาติ พระนคร เป็นจำนวนมาก แต่ก็ไม่ได้มีการจัดนิทรรศการชั่วคราวเกี่ยวกับประเด็นดังกล่าวเฉพาะรายประเทศแต่อย่างใด ขณะที่วัตถุจัดแสดงทั้งในนิทรรศการถาวรและนิทรรศการชั่วคราวหรือนิทรรศการพิเศษที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับประวัติศาสตร์ศิลปะอาเซียนส่วนใหญ่เป็นงานประติมากรรมจำพวกภาพสลักปูนปั้น งานประติมากรรมลอยตัว และพระพุทธรูป ขณะที่งานศิลปะประเภทอื่น ได้แก่ งานจิตรกรรมและสถาปัตยกรรมยังมีเป็นจำนวนน้อยมากหรือแทบไม่มีเลย เนื่องจากวัตถุจัดแสดงทั้งหมดล้วนเป็นสมบัติของพิพิธภัณฑสถานแห่งชาติ พระนคร แต่ไม่ได้มีการแลกเปลี่ยนหรือยืมวัตถุจัดแสดงจากพิพิธภัณฑสถานอื่นที่มีเนื้อหาด้านประวัติศาสตร์ศิลปะอาเซียนทั้งจากภายในประเทศและจากต่างประเทศ อาจด้วยเหตุผลและข้อจำกัดด้านงบประมาณ การขนส่ง หรือข้อบังคับด้านกฎหมายโบราณวัตถุระหว่างประเทศ จึงทำให้ความแตกต่างหลากหลายของวัตถุจัดแสดงยังมีน้อย นอกจากนี้ ผลงานศิลปะยังมีอยู่เพียงไม่กี่ประเทศที่เป็นสมาชิกภาพของภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ กล่าวคือ ส่วนใหญ่เป็นงานศิลปะของประเทศไทย เวียดนาม อินโดนีเซีย และกัมพูชาเท่านั้น แต่ยังขาดการนำเสนอโบราณวัตถุหรือผลงานศิลปะของประเทศมาเลเซีย บรูไน ฟิลิปปินส์ สิงคโปร์ และลาว ซึ่งต่างก็มีประวัติศาสตร์ความเป็นมาอันยาวนานและมีอัตลักษณ์ที่โดดเด่นทางด้านงานศิลปะที่ควรเผยแพร่ให้ประชาชนได้เกิดความรู้เห็นเดียวกัน

3) รูปแบบการดำเนินกิจกรรมโครงการด้านประวัติศาสตร์ศิลปะอาเซียนของพิพิธภัณฑสถานแห่งชาติ พระนคร

บทบาทของพิพิธภัณฑสถานแห่งชาติ พระนคร กับการเผยแพร่ความรู้เรื่องประวัติศาสตร์ศิลปะอาเซียนแก่ประชาชนด้านการดำเนินกิจกรรมโครงการ พบว่า ส่วนใหญ่เป็นกิจกรรมเสวนาทางวิชาการที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับประวัติศาสตร์ศิลปะอาเซียนตามโครงการเผยแพร่ความรู้สู่ประชาชน โดยเชิญวิทยากรที่มีความรู้ความเชี่ยวชาญเกี่ยวกับประวัติศาสตร์ศิลปะอาเซียนทั้งจากภายในกรมศิลปากรเองและจากหน่วยงานภายนอกมาบรรยายให้ความรู้ความเข้าใจ ซึ่งกลุ่มเป้าหมายส่วนใหญ่เป็นนักเรียนนักศึกษา นักวิชาการ และประชาชนทั่วไปที่มีความสนใจในการศึกษาด้านประวัติศาสตร์ศิลปะในภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้เป็นส่วนใหญ่ ขณะที่นักท่องเที่ยวที่ให้ความสนใจเข้าร่วมกิจกรรมยังมีจำนวนน้อยและภาษาที่ใช้ในการบรรยายส่วนใหญ่ยังเป็นภาษาไทย ได้แก่ โครงการบรรยายพิเศษ หัวข้อ “พระพุทธรูปปางประทานพรในศิลปะอินเดียและเอเชียอาคเนย์” หัวข้อ “ศิลปะ



จารึกที่ทำให้เรารู้จักปราสาทเขาพระวิหาร ประเทศกัมพูชา” เป็นต้น ทั้งยังมีโครงการสัมมนาผลงานวิชาการพิพิธภัณฑ์ เพื่อนำเสนอเสนอผลงานการศึกษาวิจัยของภัณฑารักษ์และบุคลากรของพิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติ พระนคร ซึ่งได้รับทุนสนับสนุนการวิจัยด้านประวัติศาสตร์ศิลปะอาเซียน ได้มีเวทีในการเผยแพร่ความรู้และประสบการณ์จากการดำเนินงานวิจัยให้แก่ประชาชนทั่วไปและผู้สนใจได้รับความรู้ ตัวอย่างเช่น หัวข้อ “การศึกษาแบบและจัดหมวดหมู่พระพุทธรูปไม้ศิลปะพม่าในคลังพิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติ (คลังกลาง)” โดยนางสาวอุษา จัวนเพียรภาค ภัณฑารักษ์ชำนาญการพิเศษ หัวข้อ “เครื่องถ้วยเวียดนามในพิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาตินครศรีธรรมราช” โดยนายณัฐพงษ์ แมตสอง ภัณฑารักษ์ปฏิบัติการ เป็นต้น นอกจากนี้ ยังมีกิจกรรมย่อยเพื่อประกอบนิทรรศการหลักหรือนิทรรศการพิเศษ ได้แก่ กิจกรรมย่อยของโครงการ “มหกรรมวัฒนธรรมอาเซียน” (ASEAN Cultural 2016) ซึ่งพิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติ พระนคร กระทรวงวัฒนธรรม ได้ประสานความร่วมมือกับองค์กรภาคีเครือข่ายดำเนินโครงการเพื่อส่งเสริมศิลปวัฒนธรรมอาเซียน โดยมีกิจกรรมย่อยทั้งหมด 9 กิจกรรม ได้แก่ มหกรรมรามาเยนอาเซียนเฉลิมพระเกียรติ การจัดแสดงภูมิปัญญาเสื้อผ้าเครื่องแต่งกายอาเซียน การจัดแสดงงานหัตถศิลป์ถิ่นอาเซียน การจัดแสดงภาพถ่ายเมืองจำลองอาเซียน การจัดแสดงภูมิปัญญาอาหารและวัฒนธรรมการกินอาเซียน นิทรรศการว้าวอาเซียน การฉายภาพยนตร์อาเซียน การเสวนาทางวิชาการ เรื่อง “อัตลักษณ์ร่วมในวรรณกรรมอาเซียน” เป็นต้น

สรุปและอภิปรายผลการศึกษา

เมื่อนำแนวคิดด้านการบริหารจัดการพิพิธภัณฑ์ (Museum Administration) มาใช้ในการวิเคราะห์บทบาทของพิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติ พระนคร กับการเผยแพร่ความรู้เรื่องประวัติศาสตร์ศิลปะอาเซียนแก่ประชาชน จะเห็นได้ว่า พิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติ พระนคร ใช้แนวคิดการบริหารจัดการพิพิธภัณฑ์แบบภาครัฐบาล ซึ่งมีความแตกต่างไปจากการบริหารจัดการพิพิธภัณฑ์แบบภาคเอกชนหรือองค์กรมหาชน ที่มุ่งเน้นการแสวงหาผลกำไรสูงสุดเป็นสำคัญ ทว่า พิพิธภัณฑ์ของภาครัฐบาลมุ่งเน้นงานบริการวิชาการและเผยแพร่ความรู้ความเข้าใจในฐานะแหล่งเรียนรู้เพื่อเอื้ออำนวยต่อการศึกษาดำเนินการตามอัธยาศัยหรือการเรียนรู้ตลอดชีวิตเป็นสำคัญ ซึ่งผู้วิจัยได้ทบทวนวรรณกรรมและรวบรวมองค์ความรู้ด้านการบริหารจัดการพิพิธภัณฑ์มาสังเคราะห์เป็นตัวแปรในการบริหารจัดการพิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติ พระนคร ตามขอบเขตด้านเนื้อหาสาระในงานวิจัยนี้ ประกอบด้วยด้านการประชาสัมพันธ์ ด้านเนื้อหาและการจัดแสดง และด้านกิจกรรมโครงการ เพราะหัวข้อในการวิจัยครั้งนี้มุ่งเน้นบทบาทของพิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติ พระนคร ในการเผยแพร่ความรู้เรื่องประวัติศาสตร์ศิลปะอาเซียนแก่ประชาชน ดังนั้น คำสำคัญคือ “การเผยแพร่ความรู้” อันเป็นหน้าที่หลักของพิพิธภัณฑ์นอกเหนือไปจากการอนุรักษ์ การสงวนรักษา และการวิจัย

4) เสนอแนวทางการพัฒนารูปแบบการเผยแพร่ความรู้ความเข้าใจเรื่องประวัติศาสตร์ศิลปะอาเซียนแก่ประชาชน

แนวทางในการพัฒนาบทบาทของพิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติ พระนคร กับการเผยแพร่ความรู้เรื่องประวัติศาสตร์ศิลปะอาเซียนแก่ประชาชน ผู้วิจัยได้ใช้ข้อมูลจาก 2 กลุ่มตัวอย่างหลัก สำหรับกลุ่มตัวอย่างกลุ่มแรก เพื่อตอบใจวิทยุวัตถุประสงค์ข้อที่ 1-3 อันเกิดจากการสัมภาษณ์บุคลากรของพิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติพระนคร และการลงพื้นที่ภาคสนามเพื่อสังเกตการณ์และมีปฏิสัมพันธ์ในการประชาสัมพันธ์ การจัดนิทรรศการ และการดำเนินโครงการทั้งแบบมีส่วนร่วมและไม่มีส่วนร่วม ส่วนกลุ่มตัวอย่างกลุ่มต่อมา คือ ผู้เข้าชมพิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติ พระนคร สำหรับการเก็บข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่างที่เป็นผู้เข้าชมส่วนจัดแสดงและนิทรรศการเกี่ยวกับประวัติศาสตร์ศิลปะอาเซียนของพิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติพระนคร ได้คละเพศ การศึกษา อาชีพ ฐานะ ศาสนา รายได้ และเชื้อชาติ รวมทั้งสิ้น 400 คน ผ่านแบบสอบถามที่ได้รับการรับรองจริยธรรมการวิจัยในคน จากศูนย์ส่งเสริมจริยธรรมการวิจัยในคน มหาวิทยาลัยมหิดล จำนวน 3 ตอน ประกอบด้วย ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม ตอนที่ 2 ทศนคติที่มีต่อการประชาสัมพันธ์ กิจกรรมโครงการ และการจัดแสดงด้านประวัติศาสตร์ศิลปะอาเซียนของพิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติพระนคร และตอนที่ 3 ข้อเสนอแนะ ผลการวิจัยพบว่า ตอนที่ 1 กลุ่มตัวอย่างเป็นเพศชายมีค่าความถี่ 174 คิดเป็นร้อยละ 43.5 ขณะที่เพศหญิงมีค่าความถี่ 226 คิดเป็นร้อยละ 56.5 ส่วนกลุ่มอายุที่เดินทางมาเข้าชมพิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติ พระนคร มากที่สุด ได้แก่ ผู้ชมที่มีอายุระหว่าง 30-39 ปี ด้วยค่าความถี่ 208 คิดเป็นร้อยละ 52 สะท้อนให้เห็นว่าพิพิธภัณฑ์แห่งนี้ตอบสนองความต้องการของกลุ่มคนในวัยผู้ใหญ่ ด้วยเนื้อหาสาระในการจัดแสดงที่เกี่ยวกับประวัติศาสตร์ศิลปะอาเซียน ซึ่งส่วนใหญ่เป็นนักวิชาการหรือผู้ที่สนใจงานด้านประวัติศาสตร์ศิลปะ ขณะที่ระดับการศึกษาพบว่า กลุ่มผู้เข้าชมในระดับต่ำกว่ามัธยมศึกษามีค่าความถี่สูงสุดที่ 181 คิดเป็นร้อยละ 45.3 คิดเป็นอัตราเกือบครึ่งหนึ่งของกลุ่มผู้เข้าชมทั้งหมด

สำหรับด้านอาชีพ พบว่า ผู้เข้าชมพิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติ พระนคร ประกอบอาชีพธุรกิจส่วนตัวหรือค้าขายมากที่สุด ค่าความถี่ 153 คิดเป็นร้อยละ 38.3 ด้วยเหตุผลของผู้ประกอบธุรกิจส่วนตัวจะมีเวลาว่างที่ไม่ตรงกับช่วงเวลาเปิด-ปิดทำการของหน่วยงานราชการหรือเอกชนโดยทั่วไป ทำให้สามารถใช้เวลาว่างในช่วงเวลาปกติไปเยี่ยมชมพิพิธภัณฑ์ได้ ขณะที่กลุ่มผู้เข้าชมซึ่งทำงานในหน่วยงานราชการหรือเอกชน หรือกำลังศึกษาอยู่ในสถาบันการศึกษามักมีช่วงการทำงานหรือเรียนคาบเกี่ยวกับช่วงเวลาเปิดทำการของพิพิธภัณฑ์ ทำให้ไม่สามารถเดินทางมาเยี่ยมชมพิพิธภัณฑ์ได้ ยกเว้นในกรณีที่ได้มีการทัศนศึกษาหรือศึกษาดูงาน หากพิจารณาตามที่อยู่อาศัย พบว่า ผู้เข้าชมของพิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติ พระนคร อาศัยอยู่ในเขตกรุงเทพมหานครและปริมณฑลมีค่าความถี่มากถึง 299 คิดเป็นค่าเฉลี่ยร้อยละ 74.8 หรือเกินครึ่งของจำนวนผู้เข้าชมทั้งหมด ผู้ที่อาศัยอยู่ในต่างจังหวัดมีค่าความถี่ 101 คิดเป็นร้อยละ 25.3 หรือเพียง 1 ใน 4 ของจำนวนผู้เข้าชมทั้งหมด ส่วนกลุ่มตัวอย่างที่เป็นชาวต่างประเทศอาศัยอยู่ในทวีปเอเชียร้อยละ 45 ส่วนใหญ่เป็นชาวจีน เกาหลีใต้ และ

ญี่ปุ่น มีนักท่องเที่ยวในประเทศกลุ่มเอเชียตะวันออกเฉียงใต้กว่า 20 คน ส่วนที่เหลืออาศัยอยู่ในทวีปยุโรปร้อยละ 20 ทวีปอเมริการ้อยละ 25 และอื่นๆอีกร้อยละ 10 เช่น ออสเตรเลียและนิวซีแลนด์ เป็นต้น

นอกเหนือจากกลุ่มประเทศสมาชิกอาเซียนทั้ง 10 ชาติแล้ว จีน เกาหลี ญี่ปุ่น ออสเตรเลีย นิวซีแลนด์ และอินเดีย ยังจัดอยู่ในกลุ่มประเทศอาเซียนบวกหก ที่เป็นการร่วมมือภาคเศรษฐกิจของภูมิภาคดังกล่าวด้วย สำหรับการเดินทางมาพิพิธภัณฑ์พบว่า ผู้เข้าชมพิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติ พระนคร เดินทางด้วยรถมอเตอร์ไซด์มากที่สุดด้วยค่าความถี่ 127 คิดเป็นร้อยละ 31.8 ส่วนอันดับ 2 ได้แก่ รถยนต์ส่วนตัว มีค่าความถี่ 127 คิดเป็นร้อยละ 27.5 อันดับที่ 3 ได้แก่ การเดินเท้ามายังพิพิธภัณฑ์ มีค่าความถี่ 81 คิดเป็นร้อยละ 20.3 ส่วนใหญ่ผู้ชมกลุ่มนี้มักเป็นนักท่องเที่ยวต่างประเทศ ด้านจำนวนครั้งที่เข้าชมพิพิธภัณฑ์พบว่า มาเยี่ยมชมพิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติ พระนคร เป็นครั้งแรกสูงถึงร้อยละ 33 ด้วยค่าความถี่ 132 คิดเป็น 1 ใน 3 ของจำนวนผู้มาเยี่ยมชมทั้งหมด ซึ่งการตัดสินใจมาเยี่ยมชมพิพิธภัณฑ์แห่งนี้มักอยู่ในภาคบังคับทางการศึกษาหรือสถานที่ทำงาน มากกว่าจะตัดสินใจมาเยี่ยมชมด้วยความคิดของตนเอง ทั้งในรูปแบบของการทัศนศึกษาและการศึกษาดูงาน อย่างไรก็ตาม พฤติกรรมการเยี่ยมชมพิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติ พระนคร ของประชาชนทั่วไปและนักท่องเที่ยวมักเดินทางมากับสมาชิกในครอบครัวมากที่สุดด้วยค่าความถี่ 169 คิดเป็นร้อยละ 42.3 ถือเป็นเกือบครึ่งหนึ่งของจำนวนประชากรทั้งหมดที่มาเยี่ยมชมพิพิธภัณฑ์ อาจเป็นไปได้ว่าในช่วงที่ผู้วิจัยเก็บข้อมูลอยู่ในช่วงการปิดภาคเรียนของนักเรียนนักศึกษา จึงทำให้เด็กและเยาวชนมีเวลาเชิญชวนพ่อแม่ผู้ปกครองให้เดินทางมาศึกษาเรียนรู้ทหรรศการเกี่ยวกับประวัติศาสตร์ศิลปะอาเซียนภายในพิพิธภัณฑ์มากยิ่งขึ้น

ตอนที่ 2 ทัศนคติของกลุ่มตัวอย่าง

2.1) “ทัศนคติของกลุ่มตัวอย่างที่มีต่อการรับรู้ข้อมูลข่าวสารการประชาสัมพันธ์ด้านประวัติศาสตร์ศิลปะอาเซียนผ่านสื่อของพิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติ พระนคร” พบว่า กลุ่มตัวอย่างรับรู้ข้อมูลข่าวสารความเคลื่อนไหวการดำเนินกิจกรรมโครงการผ่านสื่อสังคมออนไลน์มากที่สุดถึงประชาสัมพันธ์ที่ให้ความรู้เรื่องประวัติศาสตร์ศิลปะอาเซียนยังมีความหลากหลายน้อย ด้วยค่าความถี่ 174 คิดเป็นร้อยละ 43.5 ด้วยอัตราการรับรู้ข้อมูลข่าวสารด้านประวัติศาสตร์ศิลปะอาเซียนของผู้เข้าชมที่มีต่อพิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติ พระนคร อยู่ในระดับน้อยที่สุดถึงร้อยละ 36.8 ด้วยค่าความถี่ 147 สะท้อนให้เห็นว่าประชาชนทั่วไปยังเข้าถึงข้อมูลข่าวสารของพิพิธภัณฑ์ได้ไม่มากนัก โดยการเข้าถึงสื่อของพิพิธภัณฑ์ผ่านสื่อสังคมออนไลน์พบว่า ผู้เข้าชมสามารถเข้าถึงช่องทางการสื่อสารประชาสัมพันธ์ของพิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติ พระนคร ผ่านเฟซบุ๊กมากที่สุดด้วยค่าความถี่ 153 คิดเป็นร้อยละ 38.3 ถือเป็น 1 ใน 3 ช่องทางการประชาสัมพันธ์ทั้งหมด จึงมีนัยยะสำคัญต่อการกำหนดทิศทางการประชาสัมพันธ์ของพิพิธภัณฑ์ในอนาคตควรเพิ่มเติมช่องทางผ่านเฟซบุ๊กมากยิ่งขึ้น เนื่องจากเป็นสื่อที่ประชาชนทั่วไปสามารถเข้าถึงได้ง่าย มีความสะดวก รวดเร็ว ส่วนความต้องการให้พิพิธภัณฑ์ผลิตสื่อสังคมออนไลน์พบว่า ประชาชนทั่วไปต้องการให้

พิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติ พระนคร เพิ่มเติมแอปพลิเคชันไลน์ เข้ามาอยู่ในระบบการประชาสัมพันธ์ด้วยสื่อสังคมออนไลน์ของพิพิธภัณฑ์แห่งนี้มากที่สุด ด้วยค่าความถี่ 174 คิดเป็นร้อยละ 43.5 ของความต้องการให้พัฒนารูปแบบการสื่อสารจากผู้แสดงความคิดเห็น

2.2) “ทัศนคติของกลุ่มตัวอย่างที่มีต่อเนื้อหาและการจัดแสดงด้านประวัติศาสตร์ ศิลปะอาเซียนของพิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติ พระนคร” พบว่ากลุ่มตัวอย่างสนใจศึกษาประวัติศาสตร์ ศิลปะของประเทศกัมพูชามากที่สุดถึงร้อยละ 40 เนื่องจากกัมพูชาเป็นประเทศเพื่อนบ้านที่มีพรมแดนติดกับประเทศไทยและมีอารยธรรมขอมซึ่งมีประวัติความเป็นมาด้านประวัติศาสตร์ศิลปะที่ยาวนาน รองลงมาคือประเทศอินโดนีเซีย ร้อยละ 25 ส่วนประเทศเมียนมาอยู่ที่ร้อยละ 15 โดยกลุ่มตัวอย่างคิดเห็นว่าเนื้อหาสาระด้านประวัติศาสตร์ศิลปะอาเซียนในนิทรรศการและส่วนจัดแสดงสามารถเข้าใจได้ในระดับปานกลางถึงร้อยละ 35 และเข้าใจได้ในระดับน้อยหรือเข้าถึงเนื้อหายากอีกร้อยละ 20 ด้วยพื้นฐานความรู้ของผู้เข้าชมในเรื่องประวัติศาสตร์ศิลปะอาเซียนที่ค่อนข้างน้อย จึงทำให้ต้องศึกษาข้อมูลที่จัดแสดงอย่างละเอียด ขณะที่สื่อหรือเทคโนโลยีประกอบการเรียนรู้มีความเหมาะสมในระดับมากร้อยละ 40 และระดับปานกลางอีกร้อยละ 20 ด้วยเหตุที่วัตถุจัดแสดงเป็นโบราณวัตถุที่มีคุณค่าทางประวัติศาสตร์ศิลปะอยู่ในตัวเองอยู่แล้ว เทคโนโลยีที่นำมาใช้จึงมีส่วนช่วยเสริมสร้างความน่าสนใจเท่านั้น ส่วนการเพิ่มเติมวัตถุจัดแสดง กลุ่มตัวอย่างต้องการให้จัดแสดงรูปแบบสถาปัตยกรรมในศิลปะอาเซียนมากถึงร้อยละ 60 และผลงานจิตรกรรมอีกร้อยละ 20 เนื่องจากวัตถุจัดแสดงส่วนใหญ่ในนิทรรศการด้านประวัติศาสตร์ศิลปะอาเซียนของพิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติ พระนคร มักเป็นพระพุทธรูปหรืองานประติมากรรมซึ่งเป็นไปตามความเชื่อทางพระพุทธศาสนาหรือพราหมณ์-ฮินดูเท่านั้น อย่างไรก็ตาม ยังขาดมิติของผลงานศิลปะจากประเทศในกลุ่มมุสลิมอย่างมาเลเซีย อินโดนีเซีย และบรูไน ดารุสซาลาม รวมทั้งประเทศกลุ่มนับถือศาสนาคริสต์ อย่างฟิลิปปินส์ด้วย และสุดท้าย กลุ่มตัวอย่างต้องการวิธีเรียนรู้ในพิพิธภัณฑ์ผ่านกิจกรรมประกอบการเรียนรู้มากถึงร้อยละ 45 เพราะต้องการประสบการณ์ที่มุ่งเน้นการมีส่วนร่วมมากกว่าเดินชมนิทรรศการเพียงลำพังโดยปราศจากการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นหรือสร้างปฏิสัมพันธ์กับผู้ชมคนอื่น ๆ

2.3) “ทัศนคติของกลุ่มตัวอย่างที่มีต่อกิจกรรมและโครงการด้านประวัติศาสตร์ ศิลปะอาเซียนของพิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติ พระนคร” พบว่า กลุ่มตัวอย่างบางส่วนเพียงร้อยละ 10 เท่านั้นที่เคยเข้าร่วมกิจกรรมด้านการเผยแพร่ความรู้เรื่องประวัติศาสตร์ศิลปะอาเซียน ส่วนกลุ่มตัวอย่างที่เหลือไม่เคยเข้าร่วมกิจกรรมด้านประวัติศาสตร์ศิลปะอาเซียนมาก่อน เพราะจะเข้าชมนิทรรศการถาวรและนิทรรศการชั่วคราวเป็นส่วนใหญ่ อย่างไรก็ตาม ทัศนคติที่มีระยะเวลาก่อนเหมาะสมในการดำเนินกิจกรรมโครงการด้านประวัติศาสตร์ศิลปะอาเซียนควรอยู่ที่ประมาณ 1.30 ชั่วโมง คิดเป็นร้อยละ 40 และประมาณ 2 ชั่วโมงอีกร้อยละ 25 โดยเสนอให้เริ่มกิจกรรมเกี่ยวกับประวัติศาสตร์ศิลปะอาเซียน จำแนกเป็นกิจกรรมโครงการเกี่ยวกับเครื่องแต่งกายอาเซียน เช่น โครงการสอนทำผ้าบาติกแบบอินโดนีเซีย ฯลฯ กิจกรรมโครงการเกี่ยวกับศิลปะการแสดง เช่น เรียนรู้



วิธีการแต่งหน้าของจิ๋วในเวียตนามและจีนในมลายู ฯลฯ กิจกรรมโครงการเกี่ยวกับศิลปะการทำอาหารของประเทศอาเซียน เช่น การทำอาหารมุสลิม การทำอาหารเวียตนาม เป็นต้น โดยกลุ่มตัวอย่างคิดว่าประโยชน์ที่ได้รับจากการเข้าร่วมกิจกรรมด้านประวัติศาสตร์ศิลปะอาเซียน คือสามารถนำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันมากถึงร้อยละ 60 และในการทำงานอีกร้อยละ 30 ส่วนที่เหลือเป็นการประยุกต์ใช้ในการทำงานและเพื่องานศึกษาวิจัย

ตอนที่ 3 ข้อเสนอแนะ ผู้วิจัยจำแนกออกเป็นข้อเสนอแนะจากกลุ่มตัวอย่าง จากบุคลากรของพิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติ พระนคร และจากผู้วิจัยเพื่อตอบโจทย์วัตถุประสงค์ด้านการเสนอแนวทางพัฒนาการบริหารจัดการพิพิธภัณฑ์ ซึ่งเกี่ยวกับงานประชาสัมพันธ์ กิจกรรมโครงการ และการจัดแสดง กล่าวคือ ด้านประชาสัมพันธ์ กลุ่มตัวอย่างเสนอแนะให้แต่งตั้งผู้รับผิดชอบงานสื่อสังคมออนไลน์เพื่อตอบประเด็นข้อสงสัยของประชาชนทั่วไป และเพื่อเผยแพร่ข้อมูลข่าวสารความเคลื่อนไหวของทางพิพิธภัณฑ์อย่างสม่ำเสมอ และควรใช้ภาษาอังกฤษกับภาษาต่างประเทศอื่นๆ โดยเฉพาะอย่างยิ่ง ภาษาที่ใช้ในกลุ่มประเทศอาเซียน ได้แก่ ภาษาจีน ภาษามลายู ฯลฯ เพื่อยกระดับมาตรฐานการบริหารจัดการพิพิธภัณฑ์สู่ระดับโลก

ต่อมาคือ ด้านกิจกรรมโครงการ กลุ่มตัวอย่างเสนอแนะให้กำหนดปฏิทินกิจกรรมทั้งในระยะสั้นและระยะยาวเพื่อแจ้งให้ทราบล่วงหน้าว่าในแต่ละสัปดาห์แต่ละเดือน หรือแต่ละปี พิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติ พระนคร จะมีการจัดแสดงเนื้อหาสาระด้านประวัติศาสตร์ศิลปะอาเซียนในเรื่องใดบ้าง ของประเทศใดบ้าง เพื่อให้ประชาชนทั่วไปได้วางแผนล่วงหน้าเพื่อมาแสวงหาความรู้ได้ตรงตามความสนใจของตนเอง นอกจากนี้ กิจกรรมโครงการควรมีความแตกต่างหลากหลายมากกว่าการจัดเสวนาทางวิชาการหรือประชุมวิชาการด้านประวัติศาสตร์ศิลปะอาเซียนเพียงอย่างเดียว เพราะจะทำให้กลุ่มเป้าหมายที่เป็นเด็กและเยาวชนซึ่งมุ่งเน้นการเรียนรู้ควบคู่กับความเพลิดเพลินไม่สนใจเข้าร่วมกิจกรรมดังกล่าว จึงควรจำแนกออกเป็นกิจกรรมสำหรับเด็กและเยาวชน เพื่อนักวิชาการ และเพื่อนักท่องเที่ยวให้ชัดเจน ขณะที่ด้านนิทรรศการและส่วนจัดแสดง กลุ่มตัวอย่างเสนอให้เนื้อหาสาระมีความแตกต่างหลากหลาย ตั้งแต่ความหลากหลายของประเภทศิลปะไม่ว่าจะเป็นงานจิตรกรรม ประติมากรรม สถาปัตยกรรม และศิลปะร่วมสมัยในอาเซียน ความหลากหลายของวัตถุจัดแสดงที่ต้องเป็นมากกว่าพระพุทธรูปหรือโบราณวัตถุ และความหลากหลายของกลุ่มประเทศที่นำมาจัดแสดง ส่วนใหญ่จะอยู่ในภูมิภาคอินโดจีน จึงควรเพิ่มเติมศิลปะของประเทศที่ไม่ค่อยมีคนรู้จัก ได้แก่ บรูไน ดารุสซาลาม ฟิลิปปินส์ เป็นต้น และควรมีการแลกเปลี่ยนวัตถุจัดแสดงระหว่างพิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติ พระนคร กับพิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติหรือหอศิลป์ของประเทศในกลุ่มอาเซียน เพื่อแลกเปลี่ยนเรียนรู้วัฒนธรรมระหว่างกัน ทำให้พิพิธภัณฑ์ของไทยได้สร้างเครือข่ายความร่วมมือระหว่างประเทศกับองค์กรด้านพิพิธภัณฑ์ในภูมิภาคอาเซียน เพื่อนำข้อดีในการบริหารจัดการพิพิธภัณฑ์ของแต่ละประเทศมาปรับใช้และพัฒนารูปแบบการเผยแพร่ความรู้เรื่องประวัติศาสตร์ศิลปะอาเซียนต่อไปในอนาคต

สำหรับความคิดเห็นและข้อเสนอแนะจากผู้อำนวยการพิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติ พระนคร

และบุคลากร ด้านการประชาสัมพันธ์ เห็นสมควรให้มีการถ่ายทอดทักษะความสามารถด้านการใช้เทคโนโลยีเพื่อการประชาสัมพันธ์ข้อมูลข่าวสารระหว่างบุคลากรในองค์กรด้วยกัน โดยเฉพาะอย่างยิ่ง สื่อสังคมออนไลน์ซึ่งบุคลากรที่เป็นข้าราชการที่มีอายุการปฏิบัติงานมาเป็นเวลายาวนานบางส่วน ยังไม่มีความสามารถในการใช้เทคโนโลยีเพื่อการสื่อสารดังกล่าวได้ในระดับที่น่าพึงพอใจ เพื่อให้บุคลากรเหล่านั้นสามารถช่วยแบ่งเบาภาระหรือมีส่วนร่วมในการเผยแพร่ข้อมูลข่าวสารด้านประวัติศาสตร์ศิลปะอาเซียนได้อีกทางหนึ่ง สำหรับด้านนิทรรศการและส่วนจัดแสดง เสนอแนะให้สร้างอัตลักษณ์เฉพาะในความรู้ของประชาชนทั่วไปว่า หากต้องการศึกษาเรียนรู้เรื่องประวัติศาสตร์ศิลปะอาเซียนจะต้องมาที่พิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติ พระนคร หลังจากที่ได้เปิดตัวผู้เข้าชมส่วนใหญ่มีวัตถุประสงค์หลักเพื่อเข้าชมวัตถุจัดแสดงอันเป็นโบราณวัตถุที่แสดงเรื่องราวประวัติศาสตร์ความเป็นมาของชาติไทยเพียงอย่างเดียว ทว่า พิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติ พระนคร ได้เก็บรวบรวมวัตถุพิพิธภัณฑ์ที่สามารถสะท้อนคุณค่าทางประวัติศาสตร์ศิลปะของประเทศเพื่อนบ้าน เช่น กัมพูชา อินโดนีเซีย เวียดนาม ลาว และเมียนมา ได้เป็นอย่างดี ดังนั้น หลังจากเข้าสู่ประชาคมเศรษฐกิจอาเซียน จะต้องนำวัตถุจัดแสดงเหล่านั้นออกมานำเสนอและเผยแพร่ความรู้ผ่านช่องทางที่แตกต่างหลากหลายมากยิ่งขึ้น ส่วนด้านกิจกรรมโครงการ เสนอแนะให้มีการประสานความร่วมมือกับพิพิธภัณฑ์อื่นๆ ภายใต้สังกัดกรมศิลปากร หรือพิพิธภัณฑ์อื่นที่มีเนื้อหาสาระด้านประวัติศาสตร์ศิลปะอาเซียน มาดำเนินกิจกรรมโครงการร่วมกันแบบภาคีเครือข่าย เพื่อให้แวดวงพิพิธภัณฑ์เกิดความคึกคัก และหากมีงบประมาณเพียงพอจะสามารถขยายผลความร่วมมือไปยังพิพิธภัณฑ์ด้านประวัติศาสตร์ศิลปะในกลุ่มประเทศอาเซียนให้มาแลกเปลี่ยนเรียนรู้กิจกรรมโครงการระหว่างกันได้อีกด้วย

จากข้อมูลทั้งจากการลงพื้นที่ภาคสนาม การสังเกตการณ์แบบมีส่วนร่วม การสัมภาษณ์อย่างเป็นทางการจากบุคลากรของพิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติ พระนคร และจากการตอบแบบสอบถามของกลุ่มตัวอย่าง ผู้วิจัยได้นำมาประมวลเพื่อเสนอแนวทางในการเผยแพร่ความรู้เรื่องประวัติศาสตร์ศิลปะอาเซียนแก่ประชาชนของพิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติ พระนคร บนพื้นฐานของแนวคิดการบริหารจัดการพิพิธภัณฑ์ภาคีรัฐบาล ซึ่งต้องเริ่มต้นจากการปฏิรูปแผนปฏิบัติการทั้งในระยะสั้นและในระยะยาวให้สอดคล้องกับปฏิญญาอาเซียนว่าด้วยมรดกวัฒนธรรม (ASEAN Declaration on Cultural Heritage) เมื่อปีพุทธศักราช 2554 และปฏิญญาว่าด้วยเอกภาพของอาเซียนในความหลากหลายทางวัฒนธรรมเพื่อเสริมสร้างประชาคมอาเซียน (Declaration on ASEAN Unity in Cultural Diversity: Towards Strengthening ASEAN Community) เมื่อปีพุทธศักราช 2554 รวมถึงภายใต้แผนยุทธศาสตร์อาเซียนด้านวัฒนธรรมและศิลปะ (ASEAN Strategic Plan for Culture and Arts 2016-2025) ซึ่งมุ่งส่งเสริมการมีส่วนร่วมของทุกภาคส่วนในการสร้างอัตลักษณ์อาเซียน ความหลากหลายทางวัฒนธรรม สิทธิทางวัฒนธรรมของประชาชน อุตสาหกรรมสร้างสรรค์ และการจัดการมรดกทางวัฒนธรรม โดยเฉพาะอย่างยิ่ง แผนงานสื่อสารองค์กรที่พิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติ พระนคร ยังขาดอยู่ ขณะที่แผนงานด้านกิจกรรมโครงการและการบริหารจัดการส่วนจัดแสดงอยู่ภายใต้แผนดำเนินงานหลักของกรมศิลปากร กระทรวงวัฒนธรรมอย่างเป็นทางการอยู่แล้ว แต่ต้อง



เพิ่มเติมนโยบายด้านการยกระดับพิพิธภัณฑ์สถานจากระดับชาติไปสู่ระดับภูมิภาคอาเซียนและระดับสากลมากยิ่งขึ้น โดยสร้างเครือข่ายความร่วมมือด้านพิพิธภัณฑ์กับพิพิธภัณฑ์ในกลุ่มประเทศสมาชิกอาเซียนอย่างเป็นรูปธรรมภายใต้การลงนามความร่วมมืออย่างเป็นลายลักษณ์อักษร ซึ่งกำหนดกรอบความร่วมมือร่วมกัน อันประกอบด้วย กรอบความร่วมมือด้านงานสื่อสารองค์ความรู้ฐานข้อมูลของพิพิธภัณฑ์ในอาเซียนและของพิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติ พระนคร จะเชื่อมโยงระหว่างกันอย่างเป็นระบบและต่างมีส่วนร่วมในการประชาสัมพันธ์ข้อมูลแก่กันและกันโดยใช้ภาษาอังกฤษหรือภาษาที่ใช้ในภูมิภาคอาเซียน ได้แก่ ภาษาจีน ภาษามลายู ฯลฯ เป็นสื่อกลางในการติดต่อสื่อสาร เพื่อสร้างอัตลักษณ์ร่วมทางภาษาเพื่อการสื่อสารในงานพิพิธภัณฑ์ในวงกว้างมากยิ่งขึ้น

ต่อมาคือกรอบความร่วมมือด้านนิทรรศการและส่วนจัดแสดง โดยกำหนดให้พิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติ พระนคร สามารถแลกเปลี่ยนวัตถุพิพิธภัณฑ์หรือบุคลากรด้านพิพิธภัณฑ์ระหว่างกันได้ เช่น นักวิทยาศาสตร์เพื่อการอนุรักษ์ในงานพิพิธภัณฑ์ นักวิชาการศึกษาด้านพิพิธภัณฑ์ ภัณฑารักษ์ หรือนักวิจัยด้านพิพิธภัณฑ์ เพื่อมาช่วยถ่ายทอดความรู้และประสบการณ์แก่บุคลากรของพิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติ พระนคร ได้นำไปปรับใช้ในการแก้ไขและพัฒนางานบริหารจัดการพิพิธภัณฑ์ของตนเองได้ดียิ่งขึ้น ขณะที่ด้านกิจกรรมโครงการ พิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติ พระนคร สามารถมุ่งเน้นกิจกรรมโครงการทั้งในเชิงคุณภาพและในเชิงปริมาณควบคู่กันไปได้ เนื่องจากที่ผ่านมาการดำเนินกิจกรรมโครงการส่วนใหญ่มักซ้ำวัดและประเมินผลสัมฤทธิ์จากปริมาณของผู้เข้าชม แต่หากเฉพาะเจาะจงในเรื่องการเผยแพร่ความรู้เรื่องอาเซียนแก่ประชาชนทั่วไป ผลสัมฤทธิ์ในเชิงคุณภาพจะต้องชี้วัดจากความรู้และความเข้าใจเกี่ยวกับประวัติศาสตร์ศิลปะอาเซียนได้ดียิ่งขึ้น กล่าวคือ สามารถกำหนดกลุ่มเป้าหมายให้ตรงกับวัตถุประสงค์ของการดำเนินกิจกรรมโครงการ เช่น นักศึกษาที่เรียนสาขาเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ศึกษา สาขาประวัติศาสตร์ศิลปะ นักวิชาการหรือนักวิจัยด้านประวัติศาสตร์ศิลปะในเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ นักท่องเที่ยวที่เป็นประชากรในอาเซียน เป็นต้น เพื่อให้กลุ่มเป้าหมายโดยตรงดังกล่าวสามารถนำความรู้และประสบการณ์ที่ได้รับจากการเข้าร่วมกิจกรรมโครงการกับพิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติ พระนคร สามารถนำไปปรับประยุกต์ให้เข้ากับการเรียนการสอน การทำงาน และการใช้ชีวิตประจำวัน เพื่อให้พิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติ พระนคร เป็นส่วนหนึ่งในการเผยแพร่ความรู้เรื่องประวัติศาสตร์ศิลปะและวัฒนธรรมอาเซียนได้อย่างเป็นรูปธรรมและยั่งยืน



ข้อเสนอแนะ

สามารถขยายขอบเขตการวิจัยไปยังพิพิธภัณฑ์อื่นที่มีบทบาทในการเผยแพร่ความรู้เรื่องประวัติศาสตร์ศิลปะอาเซียนแก่ประชาชน หรือสามารถขยายขอบเขตด้านเนื้อหาการวิจัยจากประวัติศาสตร์ศิลปะของประเทศในเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ไปเป็นภูมิภาคอื่นของโลก ได้แก่ ศิลปะเอเชียใต้ เอเชียตะวันออก เป็นต้น

เอกสารอ้างอิง

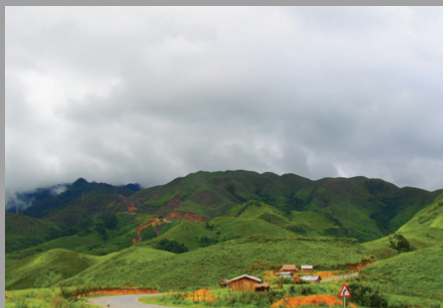
- กรมเจรจาการค้าระหว่างประเทศ. (2552). ประชาคมเศรษฐกิจอาเซียน. นนทบุรี: กระทรวงพาณิชย์.
- กรมศิลปากร. (2542). นำชมพิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติพระนคร. กรุงเทพฯ: อมรินทร์พริ้นติ้ง.
- กระทรวงศึกษาธิการ. (2539). ระบบการบริหารจัดการวัฒนธรรม. กรุงเทพฯ: บริษัทประชาชน.
- กานต์สินี ปิติวีรารัตน์. (2554). คุณภาพการบริการและกระบวนการให้บริการในพิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติพระนคร. วิทยานิพนธ์ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการบริหารงานวัฒนธรรม วิทยาลัยนวัตกรรม มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- เกณิกา ชาติชาวงค์ และคณะ. (2560). การเสริมสร้างคุณค่าพิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติ พระนคร ในการเข้าสู่ประชาคมอาเซียน มองผ่านปรัชญาหลังนวยุค : การศึกษาเชิงวิเคราะห์ วิจัย และวิธาน. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยเซนต์จอห์น.
- เกตุขพรรณ คำพุฒ. (2558). การศึกษาการจัดการเชิงกลยุทธ์ของพิพิธภัณฑ์:กรณีศึกษาสถาบันพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้แห่งชาติและพิพิธภัณฑ์ต่างประเทศ. กรุงเทพฯ: สถาบันพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้แห่งชาติ.
- ชนิสรา ทัพพะรังสี. (2544). บทบาทการประชาสัมพันธ์ของพิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติ พระนคร และ ศูนย์วิทยาศาสตร์เพื่อการศึกษา. วิทยานิพนธ์ วารสารศาสตรมหาบัณฑิต สาขาสื่อสารมวลชน คณะวารสารศาสตร์และสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- ชัยวุฒิ บุตต์สละ. (2554). หอจดหมายเหตุและพิพิธภัณฑ์คนรุ่นใหม่. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยธุรกิจ บัณฑิตย.
- ธนากร มลีนทสูต. (2547). โปรแกรมเอกลักษณ์องค์กรสำหรับพิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติ : กรณีศึกษา พิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติพระนคร. วิทยานิพนธ์ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชานฤมิตรศิลป์ คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ธนิช เลิศชาญฤทธิ์. (2554). การจัดการทรัพยากรวัฒนธรรม. กรุงเทพฯ: ศูนย์มานุษยวิทยาสิรินธร.
- ธันยาภรณ์ โพธิกาวิณ. (2557). ความคาดหวังของสถานศึกษาที่มีต่อมิวเซียมดนตรีอุษาคเนย์. วิทยานิพนธ์ปรัชญาดุษฎีบัณฑิต ภาควิชาการบริหารการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- นรินทร์ เจริญสุข. (2553). โครงการออกแบบปรับปรุงสถาปัตยกรรมภายในพิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติ พระนคร. วิทยานิพนธ์สถาปัตยกรรมศาสตรมหาบัณฑิต สาขาสถาปัตยกรรมภายใน คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี.



- นนทภรณ จันทรเจริญ. (2554). มูลค่าการใช้ประโยชน์ของพิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติพระนคร ของผู้เข้าชมชาวไทย. วิทยานิพนธ์วิทยาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาเศรษฐศาสตร์ คณะเศรษฐศาสตร์ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์.
- บัณฑิต จันทรโรจนกิจ. (2548). พิพิธภัณฑ์อาภิลาล: แนวทางการบริหารและจัดการพิพิธภัณฑ์และหอศิลป์ร่วมสมัย. กรุงเทพฯ: สำนักงานคณะกรรมการวัฒนธรรมแห่งชาติ กระทรวงวัฒนธรรม.
- บุรินทร์ สิงห์โตอาจ. (2558). การริเริ่มก่อตั้งและบริหารจัดการพิพิธภัณฑ์เชิงประเด็น: กรณีศึกษา พิพิธภัณฑ์สถานเครื่องถ้วยเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ มหาวิทยาลัยกรุงเทพ. ปทุมธานี: มหาวิทยาลัยกรุงเทพ.
- ปิยดา ชลวร. (2552). รวมบทความและบรรณานุกรมว่าด้วยเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ศึกษา. กรุงเทพฯ: คณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- พรรณชลัท สุริโยธิน. (2557). การส่องสว่างผลงานทางศิลปะในพิพิธภัณฑ์ กรณีศึกษา: พิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติ พระนคร. กรุงเทพฯ: ภาควิชาสถาปัตยกรรมศาสตร์ คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- อุดมลักษณ์ สุนทรกุล. (2555). สุวรรณภูมิในพิพิธภัณฑ์ของอาเซียน; การเมืองในห้องจัดแสดง. กรุงเทพฯ: พิพิธภัณฑ์ธรรมศาสตร์เฉลิมพระเกียรติ.







เยี่ยมยาม...เบิ่งหีบห่อลาว

Visit... Looking for Laos Packaging

สุพิศ เสียงก้อน¹

บทคัดย่อ

บทความวิชาการนี้กล่าวถึงการเยี่ยมเยือนประเทศสาธารณรัฐประชาธิปไตยประชาชนลาว และสังเกตการใช้หีบห่อของลาวในเส้นทางท่องเที่ยว 3 เมืองสำคัญได้แก่ หลวงพระบาง วังเวียง และเวียงจันทน์ เป็นการเดินทางจากตอนเหนือสู่ตอนกลางของประเทศ พบว่าหีบห่อที่มีความแตกต่างกันตามลักษณะภูมิประเทศ ความเป็นอยู่ ทรัพยากรและความเจริญเติบโตของเมือง เริ่มสำรวจเมืองแรกที่หลวงพระบางซึ่งอยู่ทางตอนเหนือ มีภูมิประเทศคล้ายแหลม มีแม่น้ำโขงและแม่น้ำคานขนาบสองด้าน ทำให้มีความอุดมสมบูรณ์ของพืชพรรณและอาหาร อากาศและผู้คนคล้ายภาคเหนือของไทย และเนื่องจากหลวงพระบางเป็นเมืองมรดกโลกทางวัฒนธรรมในฐานะที่เป็นเมือง “อนุรักษ์ความเก่าแก่ดั้งเดิมไว้ได้ดีที่สุดในเอเชียตะวันออกเฉียงใต้” ทำให้มีแนวคิดเชิงอนุรักษ์รวมถึงการใช้หีบห่อ เน้นการใช้หีบห่อจากวัสดุธรรมชาติประเภทใบตองและไม้ไผ่ ภายใต้รูปแบบที่สวยงาม และเป็นเอกลักษณ์แบบหลวงพระบาง ในขณะที่การเดินทางเข้าสู่เมืองที่สองคือเวียงเวียง เมืองท่องเที่ยวเชิงกิจกรรมผจญภัย ที่มีทั้งภูเขาและแม่น้ำของไหลผ่าน พบการใช้หีบห่อจากวัสดุธรรมชาติสำหรับของป่าและผลิตภัณฑ์จากแม่น้ำ ที่ส่วนใหญ่ทำจากไม้ไผ่ รูปแบบสวยงามตามภูมิปัญญาท้องถิ่น ทั้งสองเมืองยังคงเลือกใช้หีบห่อจากวัสดุธรรมชาติโดยการห่อ ผูกมัดรัดร้อยรองรับ บรรจุและเสียบหีบ ถึงแม้การใช้หีบห่อจะแตกต่างจากเมืองที่สามเวียงจันทน์ที่เป็นเมืองหลวง อยู่ติดแม่น้ำโขงและจังหวัดหนองคาย ซึ่งหีบห่อที่พบเห็นส่วนใหญ่ผลิตและบรรจุในระบบอุตสาหกรรม ใช้วัสดุหีบห่อประเภทพลาสติก แก้ว และโลหะ จากการพบเห็นจึงพอสรุปได้ว่า หีบห่อที่พบเห็นทั้งหมดได้ทำหน้าที่ของหีบห่อโดยสมบูรณ์นั่นคือ 1.มีการเชื่อมต่อประโยชน์ต่อการใช้สอยและคุ้มครองป้องกัน 2.ให้การเก็บรักษาสิ่งที่บรรจุภายใน 3.สะดวกในการขนส่ง และ 4.มีผลต่อการจำหน่าย แต่ที่สร้างความโดดเด่นนั้นคือหีบห่อจากวัสดุธรรมชาติได้ทำหน้าที่ที่มากกว่าคือให้ความสวยงามตามแบบศิลปะของท้องถิ่นนั้นๆ ทำให้เห็นซึ่งวัฒนธรรมของท้องถิ่น เป็นส่วนสร้างแรงดึงดูดนักท่องเที่ยว ส่งผลดีทางการตลาด และเป็นผู้อนุรักษ์สิ่งแวดล้อมไปด้วยในขณะเดียวกัน เป็นแนวทางที่น่าสนใจสำหรับการนำไปใช้ในการหีบห่อที่ต้องการสร้างความน่าสนใจอย่างมีเอกลักษณ์

¹ ผศ.อาจารย์ประจำ สาขานศิลปศิลป์ คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา



Abstract

This article discusses the visit to the Lao People's Democratic Republic. And observe the use of Laos in the tourist routes. 3 major cities are Luang Prabang, Vang Vieng and Vientiane. A trip from the north to the middle of the country. It was found that the packages used were different in terms of terrain, livelihood, resources and growth of the city. Explore the first city in Luang Prabang in the north. The landscape is similar. There are two sides of the river and the river. There are plenty of vegetation and food. And people like Northern Thailand. Because Luang Prabang is a cultural heritage city as a city. "Preserving traditional heritage best in Southeast Asia" provides ecological concepts, including packaging. Highlight the use of natural bamboo and banana packages. Under the beautiful model. And is unique Luang Prabang. While traveling to the second city is Vang Vieng. Adventure Travel Town The mountains and rivers flow through. The use of natural materials for wildlife and river products. Most of the bamboo. Beautiful style according to local wisdom. The two cities continue to use packages of natural materials by wrapping them. Tighten the straps and clamps. Although the use of packages is different from the third city, Vientiane capital. Located on the Mekong and Nong Khai. Most of the packages are manufactured and packed in industrial systems. Use of plastic, glass and metal packaging materials from the sight so it is concluded that. All packages are fully packaged. 1. It is beneficial to use and protect. 2. Keep the contents inside. 3. The transportation and 4. Affect the distribution. But the most distinctive feature is the natural material package that serves more than the beauty of the local art. See the local culture. It is a tourist attraction. Good marketing. It is also a conservationist. It is an attractive approach for packaging applications that need to be unique.

“เยียมยาม...เบิ่งหีบห่อลาว” เป็นการกล่าวถึงการเดินทางท่องเที่ยว ที่นอกจากจะได้รับ ความสนุกสนานเพลิดเพลินแล้ว ยังเป็นการเปิดโลกทัศน์กับสิ่งใหม่ ๆ ให้ผ่านเข้ามา ได้รู้ได้เห็น ในเรื่องต่าง ๆ โดยเฉพาะในสิ่งที่เราสนใจ การได้มีโอกาสเดินทางมาท่องเที่ยวยังประเทศ สาธารณรัฐประชาธิปไตยประชาชนลาว ประเทศเพื่อนบ้านของไทย มีภูมิประเทศและภูมิอากาศ ใกล้เคียงกับประเทศไทย รวมถึงศิลปวัฒนธรรมความเป็นอยู่ก็ใกล้เคียงกันหลายด้าน ติดตาม สังเกตการใช้หีบห่อของลาว เป็นสิ่งที่จะเกิดขึ้นไปพร้อม ๆ กับการเดินทางในครั้งนี้

ประเทศสาธารณรัฐประชาธิปไตยประชาชนลาวหรือที่นิยมเรียกอย่างย่อว่า “สปป.ลาว” นั้นเป็นประเทศในกลุ่มอาเซียนที่ภูมิประเทศไม่มีด้านใดติดทะเลเลย โดยมีทิศเหนือติดกับประเทศจีน

ทิศตะวันออกติดกับประเทศเวียดนาม ทิศใต้ติดกับประเทศไทยและประเทศกัมพูชา และทิศตะวันตกติดกับประเทศไทยและประเทศพม่า โดยมีแม่น้ำหลายสายไหลผ่าน แม่น้ำสายสำคัญ ได้แก่แม่น้ำโขงไหลผ่านจากทางตอนเหนือลงมาถึงตอนใต้ของประเทศ



ภาพที่ 1 : อาณาเขตประเทศสาธารณรัฐประชาธิปไตยประชาชนลาว
(ที่มา : <http://luangprabangtour.com> พ.ศ.2560)

ประเทศสาธารณรัฐประชาธิปไตยประชาชนลาวนั้นมีการแบ่งประเทศออกเป็น 3 ส่วน คือ ลาวเหนือ ลาวกลาง และลาวใต้ ลาวเหนือในอดีตคืออาณาจักรหลวงพระบาง ลาวกลางคือ เวียงจันทน์ และลาวใต้คือเมืองจำปาสัก (ศรัณย์ บุญประเสริฐ, 2548,11) ซึ่งในอดีตทั้งหมดคือ อาณาจักรล้านช้างแต่แตกออกจากกันในพ.ศ.2238 โดยทั้งสามพื้นถิ่นมีศิลปวัฒนธรรมที่มีความแตกต่างกันและยังคงเอกลักษณ์ของแต่ละพื้นถิ่นไว้ได้เป็นอย่างดี

การเดินทางเชื่อมเยือนประเทศลาวเกิดขึ้นในช่วงเทศกาลเข้าพรรษาของปี 2559 ซึ่งอยู่ใน ช่วงหน้าฝนเช่นเดียวกับประเทศไทย เป้าหมายของการเดินทางครั้งนี้ผ่านเมืองสำคัญและเป็นเมือง ท่องเที่ยวสามเมืองได้แก่ หลวงพระบาง เวียง และเวียงจันทน์ เสมือนเดินทางจากภาคเหนือลงสู่ ภาคกลางของประเทศลาว



ภาพที่ 2 : เส้นทางหลวงพระบาง-วังเวียง-เวียงจันทน์
(ที่มา : <http://www.weekendhobby.com> พ.ศ.2560)



เส้นทางเริ่มต้นขึ้นที่หลวงพระบาง ซึ่งในอดีตเป็นเมืองหลวงของอาณาจักรล้านช้าง เดิมชื่อ “เมืองเชียงตุง-เชียงทอง” หรือในเวลาต่อมาคือ “เมืองศรีสัตนาคนหุตอุทุมมราชธานี” ได้เปลี่ยนชื่อเป็น หลวงพระบางในสมัยพระเจ้าวิสุทราช (พ.ศ.2043-2063) และเมื่อได้อาราธนาพระบางมายังเมือง เชียงตุง-เชียงทอง มาประดิษฐานในพระอุโบสถวัดวิชุนส์ทาทาฮาม(วัดวิสุทศรีธรรมาราม) จึงได้เปลี่ยน ชื่อเมืองเป็น “หลวงพระบาง” แต่นั่นมา

เข้านี้ที่...หลวงพระบาง

หลวงพระบางเมืองที่นักท่องเที่ยวทั่วโลกให้ความสนใจและใฝ่ฝันจะมาเยือน เนื่องจาก เป็นเมืองที่มีเสน่ห์ในหลาย ๆ ด้านประกอบกับในปี พ.ศ.2538 หลวงพระบางได้รับการขึ้นทะเบียน เป็นมรดกโลกทางวัฒนธรรมในฐานะที่เป็นเมือง “อนุรักษ์ความเก่าแก่ดั้งเดิมไว้ได้ดีที่สุดในเอเชียตะวันออกเฉียงใต้” (The best preserved city in South-East Asia) โดยองค์การศึกษาวิทยาศาสตร์และ วัฒนธรรมแห่งสหประชาชาติ หรือยูเนสโก (UNESCO) สิ่งที่พบเห็นและเป็นที่สนใจของนักท่องเที่ยว ในหลวงพระบางนอกจากอาคารบ้านเรือนในสไตล์โคโลเนียลที่ได้รับอิทธิพลตะวันตกจากครั้งที่ตก เป็นเมืองขึ้นของฝรั่งเศส ซึ่งจะพบเห็นได้จากอาคารตึกแถวรูปทรงเก่าแก่ทำประตูด้วยสีฟ้าสด สี เขียว กระจกอลมด้วยแผ่นไม้ฉลุเป็นแถวตลอดริมถนนพบเห็นได้ทั่วไป แล้วยังพบว่าบ้าน วัด วัง และ วิถีชีวิตแบบดั้งเดิมก็ได้รับการอนุรักษ์ไว้ได้เป็นอย่างดี



ภาพที่ 3 : อาคารแบบสไตส์โคโลเนียล ในหลวงพระบาง

การอนุรักษ์ไว้ทางด้านศิลปวัฒนธรรม วิถีชีวิตของคนหลวงพระบางเองที่มีศาสนาพุทธเป็น เครื่องยึดเหนี่ยวจิตใจและยังคงรักษาวัฒนธรรมประเพณีต่าง ๆ ไว้ได้โดยไม่มีการเปลี่ยนแปลง ไปตามกระแสตะวันตก ดังที่จะเห็นได้จากการเข้าวัดทำบุญในวันสำคัญต่าง ๆ เป็นประจำ และ กิจกรรมที่เป็นจุดสนใจของชาวต่างชาติก็ได้แก่ การตักบาตรในเวลาเช้าตรู่ที่เรียกกันว่า “ตักบาตร ข้าวเหนียว” จะมีขึ้นให้เห็นเป็นประจำทุกวันทั้งบริเวณวัดเชียงทอง ซึ่งเป็นวัดเก่าแก่ของหลวงพระ บางและบนถนนหลายสายในหลวงพระบาง การแต่งกายของผู้มาตักบาตรก็ได้รับการอนุรักษ์ไว้ เป็นอย่างดีโดยให้ผู้หญิงนุ่งซิ่นมีสไบพาดไหล่ ส่วนผู้ชายนุ่งกางเกงขาวยาวและมีผ้าพาดเช่นกัน ทำให้เห็นถึงชีวิตเรียบง่าย การคงอยู่แบบดั้งเดิม



ภาพที่ 4 : ตักบาตรข้าวเหนียวที่วัดเชียงทอง หลวงพระบาง

ในด้านภูมิประเทศเมืองหลวงพระบางมีลักษณะคล้ายแหลมยื่นออกไป มีแม่น้ำสองสาย วนรอบได้แก่แม่น้ำโขงทางทิศตะวันตกและแม่น้ำคานทางทิศตะวันออก ทำให้เป็นเมืองที่มีข้าวปลาอุดมสมบูรณ์ มีอากาศเย็นสบายคล้ายภาคเหนือของประเทศไทยที่มีอาณาเขตติดกัน วิถีชีวิตก็เรียบง่าย ความเป็นอยู่แบบดั้งเดิมมีให้เห็นชินตาดังจะเห็นได้จากตลาดเช้า ที่มีของพื้นบ้าน ผัก ปลา อาหารต่างๆ มาจำหน่าย เป็นสถานที่ที่จะได้เห็นวิถีชีวิตการอยู่การกินรวมถึงการใช้หีบห่อในรูปแบบต่าง ๆ ภาพรวมทั่วไปของตลาดก็คล้ายกับตลาดในต่างจังหวัดของเมืองไทย แต่เปิดขายเฉพาะช่วงเช้าตรู่ สินค้าส่วนใหญ่เป็นของพื้นบ้าน ได้แก่อาหารพื้นบ้าน ผักต่าง ๆ อาหารแปรรูปแบบพื้นบ้าน อาหารเช้า และเครื่องใช้ในชีวิตประจำวัน นอกจากนั้นยังพบเห็นร้านค้าตามถนนสายต่างๆ ที่ขายอาหารเช้าแบบหลวงพระบาง เปิดให้ผู้คนได้แวะมาซื้อหาก่อนไปปฏิบัติภารกิจประจำวัน



ภาพที่ 5 : ตลาดเช้าหลวงพระบาง



ภาพที่ 6 : อาหารเช้าแบบหลวงพระบาง บริเวณร้านค้าริมถนน

วิถีชีวิตของชาวหลวงพระบางมีพื้นฐานมาจากสังคมเกษตรกรรม มีความเป็นอยู่เรียบง่าย ภายใต้ศิลปวัฒนธรรมในรูปแบบเฉพาะของตนเอง จากการสังเกตหีบห่อในกลุ่มอาหารที่จะพบได้โดยทั่วไป สามารถจำแนกหีบห่อได้เป็น 2 ประเภทใหญ่ ๆ ได้แก่แบบพื้นบ้านที่ใช้วัสดุธรรมชาติและแบบสมัยใหม่ที่ใช้วัสดุที่ผลิตขึ้นในระบบอุตสาหกรรม ในฐานะที่หลวงพระบางเป็นเมืองอนุรักษ์ความเป็นดั้งเดิม หีบห่อจากวัสดุธรรมชาติเป็นสิ่งที่น่าสนใจค้นหาไปถึงวิถีชีวิตและความเป็นอยู่พบเห็นการใช้วัสดุคล้าย ๆ กับเมืองไทยแต่มีรูปแบบแตกต่างออกไป วัสดุที่นิยมใช้มากสำหรับหีบห่อจากวัสดุธรรมชาติก็ได้แก่ ใบตองและไม้ไผ่ที่จักตอกแล้วใช้ในการมัด รัด ร้อย สีน้าเข้าด้วยกัน

1. หีบห่อจากใบตอง

จากการสำรวจในภาพรวมพบว่าใบตองสดจะถูกนำมาใช้ในการหีบห่ออาหารแปรรูปพื้นบ้านจำพวกแหนม หมูยอ ปลาต้ม โดยใช้ใบตองร่วมกับการใช้ตอกมัดบ้างก็ใช้หนังยางมัด บางครั้งก็พบการใช้ใบตองสดห่อขนมต่างๆเช่นเดียวกับเมืองไทยในรูปทรงที่คล้ายกันเป็นทรงสามเหลี่ยม ส่วนหีบห่อใบตองที่ต้องผ่านการึ่งจะใช้สำหรับห่ออาหารปรุงสุกทั้งอาหารคาวและหวาน



ภาพที่ 7 : หีบห่ออาหารแปรรูปแบบพื้นบ้าน ทำจากใบตองสด



ภาพที่ 8 : หีบห่ออาหารหนึ่งสุกพร้อมรับประทาน ทั้งคาวและหวาน

นอกจากนั้นยังพบว่าหีบห่อจากใบตองที่ผ่านการนึ่งทั้งที่พบเห็นในตลาดเช้าและร้านค้าริมถนน มีลักษณะรูปทรงหีบห่อแตกต่างกัน เป็นการแยกชนิดของอาหารจากรูปทรงของหีบห่อเพื่อการจดจำ จากการสอบถามและหาข้อมูลจากชาวหลวงพระบางพบว่า ในหีบห่อใบตองรูปทรงสี่เหลี่ยมมัดด้วยตอกนั้นเป็นอาหารควาใช้สำหรับข้าวเหนียวใส่ไส้เนื้อสัตว์ เช่น หมูสับ เรียกว่า “ข้าวต้มมัด” ส่วนหีบห่อรูปทรงสามเหลี่ยมเป็นของหวานที่มีลักษณะแป้งคล้ายกับขนมใส่ไส้ของไทย โดยใส่จะเป็นไส้เผือก ถั่วกวน หรือมะพร้าวกวนกับน้ำตาลอ้อย เรียกว่า “ข้าวต้มแกว” (สายสุริยาง, สัมภาษณ์ : 2560) ทำให้นึกถึงหีบห่ออาหารที่ทำด้วยใบตองในเมืองไทย ที่เรียกกันว่า “ข้าวต้มมัด” มีชื่อเรียกเหมือนกันต่างกันที่อาหารบรรจุภายใน



ภาพที่ 9 : หีบห่อข้าวต้มแกวและข้าวต้มมัด



ภาพที่ 10 : อาหารที่บรรจุภายในข้าวต้มแกวและข้าวต้มมัด

2. หีบห่อจากไม้ไผ่

การใช้ไม้ไผ่ในการหีบห่อที่พบเห็นในตลาดเช้าหลวงพระบาง จะนิยมใช้ไม้ไผ่ในการมัด รัด ร้อยเสียบและหนีบ สินค้าจำพวกอาหาร หรือ บ้างก็สานเป็นรูปทรงแปลกตาใช้ในการบรรจุสิ่งของต่าง ๆ



ภาพที่ 11 : การใช้ดอกกล้วยต้นสระระแห่นเป็นพวง



ภาพที่ 12 : ไม้ไผ่สานเป็นทรงบรรจุตากเพื่อการจำหน่าย



ภาพที่ 13 : ไม้ไผ่สำหรับหีบปลาอย่าง

หากเดินทางไปยังจุดจำหน่ายสินค้าของฝากสำหรับนักท่องเที่ยวแล้วจะพบว่าการใช้ไม้ไผ่ในการหีบห่อ จะได้รับการพัฒนาและออกแบบให้มีรูปลักษณ์และสีสันสวยงาม การคุ้มครองที่มีมากขึ้นดังที่พบได้จากร้านจำหน่ายของฝากของที่ระลึก แต่ยังคงเลือกที่จะใช้วัสดุธรรมชาติแสดงถึงความเป็นพื้นถิ่น



ภาพที่ 14 : หีบห่อสำหรับชาวประมงต่างๆในร้านจำหน่ายของฝาก

3. หีบห่อจากวัสดุสังเคราะห์

การใช้วัสดุสังเคราะห์ที่พบเห็นทั่วไปส่วนใหญ่เป็นพลาสติกในลักษณะถุงและขวดแก้ว ที่ให้ความสะดวกสบายในการบรรจุเหมือนกับการใช้งานทั่วไปในประเทศไทย แต่การบรรจุทำขึ้นเองโดยผู้จำหน่ายและไม่ใช้เครื่องจักร



ภาพที่ 15-16 : การใช้ถุงพลาสติกในการหีบห่ออาหาร ในตลาดเช้าหลวงพระบาง

4. หีบห่อแบบผสมผสาน

ในบางสินค้าหีบห่อที่ใช้ก็จะมีการผสมผสานการใช้งานของวัสดุธรรมชาติและวัสดุสังเคราะห์เข้าด้วยกันได้อย่างลงตัวสวยงาม นั่นก็เพราะวัสดุธรรมชาติไม่สามารถคุ้มครองป้องกันสินค้าภายในได้ดีและเก็บรักษาได้นานกว่าวัสดุสังเคราะห์ และในขณะเดียวกันก็ต้องการแสดงถึง

ความงดงามในศิลปะแบบหลวงพระบางและใช้วัสดุธรรมชาติที่มีในท้องถิ่น ทำให้ได้พบเห็นตัวอย่างของการใช้งานเช่นนี้สำหรับเหล้าพื้นเมืองหลวงพระบางที่มีชื่อเสียง ที่เรียกกันว่า “เหล้าลาว” (Lau Lao) หรือ (Laos Rice Whiskey) มีแหล่งผลิตที่หมู่บ้าน ช่างไห ตั้งอยู่ริมน้ำโขง ชาวบ้านมีอาชีพทอผ้า ทำเครื่องเงินและต้มเหล้าขาว เหล้าชนิดนี้มีสรรพคุณรักษาอาการปวดเมื่อย และเป็นยาชูกำลัง บ้างก็ต้องร่วมกับเหล้าสรรพพิษต่าง ๆ ในขวดแก้วแล้วห่อหุ้มด้วยไม้ไผ่สานสวยงามด้วยลวดลายแบบลาวหลวงพระบาง มีวางจำหน่ายเป็นของฝากของที่ระลึกจากหลวงพระบางในหมู่บ้านและแหล่งท่องเที่ยวต่าง ๆ



ภาพที่ 17 : กรรมวิธีการต้มเหล้าลาว ที่หมู่บ้านช่างไห หลวงพระบาง



ภาพที่ 18-19 : หีบห่อเหล้าลาว

สรุป จากแนวทางการใช้หีบห่อทั้ง 4 รูปแบบข้างต้น ได้แก่ 1. หีบห่อจากใบตอง 2. หีบห่อจากไม้ไผ่ 3. หีบห่อจากวัสดุสังเคราะห์ และ 4. หีบห่อแบบผสมผสาน(วัสดุธรรมชาติและวัสดุสังเคราะห์) เราจะพบเห็นทั้ง 4 รูปแบบของหีบห่อในหลวงพระบาง โดยพบการใช้งานหีบห่อจากวัสดุธรรมชาติค่อนข้างมาก เนื่องด้วยวิถีชีวิตยังไม่เปลี่ยนแปลงมากนัก ความอุดมสมบูรณ์ในวัตถุดิบก็ยังมีอยู่มาก ประกอบกับความพยายามในการอนุรักษ์ความเป็นเมืองเก่าแก่ วิถีชีวิตแบบดั้งเดิมไว้ให้ได้มากที่สุด ทำให้หลวงพระบางยังคงเสน่ห์ในทุก ๆ ด้าน แต่ในอนาคตสำหรับความเปลี่ยนแปลงที่จะเกิดขึ้นให้ต้องปรับเปลี่ยนการใช้งานของวัสดุที่ใช้ในการหีบห่อไป ก็มีความคาดหวังว่าหลวงพระบางยังคงรักษาลักษณะของความงามตามแบบหลวงพระบางไว้ได้ เช่น ลวดลาย รูปทรงแบบดั้งเดิมบนวัสดุใหม่

หมอกบางจางๆที่...วังเวียง

การเดินทางเป้าหมายต่อไปคือ วังเวียง เป็นเมืองเล็ก ๆ ที่อยู่ในแขวงเวียงจันทน์ และอยู่ครึ่งทางระหว่างหลวงพระบางและเวียงจันทน์ ระยะทางประมาณ 210 กม.จากหลวงพระบางไปวังเวียง บรรยากาศรายรอบระหว่างการเดินทางส่วนใหญ่จะเป็นภูเขา สลับกับที่ราบบ้าง มีแม่น้ำชานไปตามเส้นทางถนน อากาศเย็นสบาย วิถีชีวิตคนสวຍงามจนได้รับการขนานนามว่า “สวิสเซอร์ลาว”



ภาพที่ 20 : บรรยากาศสองข้างทางระหว่างหลวงพระบาง-วังเวียง

วังเวียง เป็นเมืองที่นักท่องเที่ยวโดยเฉพาะชาวตะวันตก นิยมมาท่องเที่ยวเชิงกิจกรรมผจญภัย เพราะมีภูเขาหินปูนสูง-ต่ำสลับกันไป มีแม่น้ำสายสำคัญคือแม่น้ำซองไหลผ่าน ทำให้มีกิจกรรมทางน้ำเกิดขึ้นหลายประเภท เช่น กิจกรรมสำรวจถ้ำ พายเรือแคนู-คายัก กิจกรรมไต่หน้าผา เหล่านี้เป็นที่นิยมของนักท่องเที่ยววัยหนุ่มสาว ภายในตัวเมืองบรรยากาศคล้ายถนนข้าวสารในเมืองไทย แต่ความจอแจน้อยกว่า มีทั้งเกสต์เฮาส์ อินเทอร์เน็ตคาเฟ่ ร้านเหล้า ร้านกาแฟ ที่เปิดบริการยามค่ำคืน แต่ถึงกระนั้นยามเทศกาลงานบุญเช่นเทศกาลเข้าพรรษาก็ยังพบเห็นชาวบ้านที่พร้อมใจกันไปทำบุญเวียนเทียนที่วัด ในเมืองวังเวียงหีบห่อสินค้าที่ใช้ก็เหมือนกับเมืองทั่ว ๆ ไป เป็นสินค้าในหีบห่อที่ผลิตจากโรงงานอุตสาหกรรม ความน่าสนใจติดตามดูหีบห่อพบเห็นในหมู่บ้านบนภูเขาสูง



ซึ่งเป็นจุดพักสำหรับนักเดินทางระหว่างหลวงพระบาง-วังเวียง ที่มีลักษณะเป็นภูเขาสูง อากาศเย็น มีความอุดมสมบูรณ์ทั้งผืนป่าและสัตว์ป่า



ภาพที่ 21 : ร้านค้าจุดพักการเดินทางระหว่างหลวงพระบาง-วังเวียง

บริเวณนี้มีของป่าและสัตว์ป่าจำหน่ายได้อย่างเสรี มีหีบห่อรูปร่างแปลกตาให้เห็นมากมาย ซึ่งวัสดุที่ใช้ทำหีบห่อส่วนใหญ่ยังคงใช้ไม้ไผ่และใบตองที่หาได้ในพื้นที่ ใช้วิธีห่อ มัด รัด ร้อย และ บรรจุ สะดวกในการนำพา ลักษณะสินค้าที่จำหน่ายก็ได้แก่สัตว์ป่าทั้งที่มีชีวิตและแปรรูปแล้ว อาทิ เช่น ไข่หีบห่อที่รัดกุมแต่ไม่มีมัดขิดให้อากาศผ่านเข้าออกได้โดยสะดวกทำจากไม้ไผ่สานห่อๆเป็น รูปทรงกระบอกมีฝาปิด การใช้ไม้ไผ่จักตอกนำมาใช้ร้อยเนื้อสัตว์แปรรูปหรือร้อยพืชผักป่าต่างๆ รวมถึงการใช้ใบตองที่หาได้ในป่าเป็นหีบห่อสำหรับผักพื้นบ้านป่า โดยคำนึงถึงทั้งการใช้งานจริงและการจัดหาวัสดุในการหีบห่อ



ภาพที่ 22-23 : หีบห่อจากไม้ไผ่สานสำหรับใส่ปูเป็น



ภาพที่ 24 : ตอกร้อยเนื้อสัตว์ป่าแคดเดียวเป็นพวง



ภาพที่ 25 : ใบตองใช้เป็นหีบห่ออย่างง่าย สำหรับพืชผักต่าง ๆ

สรุป หีบห่อที่พบเห็นได้ที่วังเวียง มีความโดดเด่นน่าสนใจในรูปแบบหีบห่อจากวัสดุธรรมชาติ ที่เลือกวัสดุที่มีในท้องถิ่นนำมาปรับใช้ให้เหมาะสมกับสินค้าที่บรรจุ มีความเรียบง่ายแต่สวยงามตามแบบวังเวียง เมืองที่มีภูมิประเทศเป็นภูเขาและป่าไม้ การออกแบบเน้นประโยชน์ใช้สอยเป็นหลัก ทำให้เห็นถึงความสวยงามในเนื้อแท้ของวัสดุที่ใช้ทำหีบห่อ

เมืองหลวง...นครเวียงจันทน์

จากวังเวียงเมืองแห่งขุนเขาและสายน้ำ ระยะทางอีกราว 150 กม.เส้นทางราบเรียบกว่า ระยะทางจากวังเวียงไปยังเวียงจันทน์ สองข้างทางมีบ้านเรือนให้เห็นมากขึ้น จุดพักคนเดินทางดูจะเป็นเป้าหมายให้ได้เฝ้าติดตามมองหาหีบห่อแปลกตาจากที่เคยเห็น ซึ่งก็ไม่ผิดหวังจากการแวะจุดขายสินค้าหนึ่งตำบลหนึ่งผลิตภัณฑ์ของบ้านท่าเรือใต้ เมืองวังเวียง แขวงเวียงจันทน์ซึ่งมีผลผลิตจากแม่น้ำเป็นจำนวนมากได้แก่ปลาน้อยใหญ่ แปรรูปในลักษณะต่าง ๆ มีการใช้หีบห่อจากวัสดุธรรมชาติหลายรูปแบบผสมผสานกับการใช้หีบห่อจากวัสดุสังเคราะห์ซึ่งส่วนใหญ่เป็นถุงพลาสติก ในส่วนของวัสดุธรรมชาตินิยมใช้ไม้ไผ่ในรูปแบบต่าง ๆ ทั้งที่สานเป็นภาชนะขนาดพอเหมาะกับการนำหนักที่ต้องการบรรจุสินค้า การใช้ตอกในการร้อยสินค้าเป็นพวง และการเสียบสินค้าเป็นชุดเข้าด้วยกัน ส่วนใหญ่ก็จะเป็นปลาหลากหลายชนิดและขนาดต่าง ๆ ที่หาได้ในแม่น้ำ



ภาพที่ 26 : ปลาขนาดกลางและเล็กใช้ตอกร้อยเป็นพวงสะดวกในการหิ้วและจำหน่าย



ภาพที่ 27 : รูปแบบการร้อยปลาด้วยตอกในลักษณะต่างๆ



ภาพที่ 28 : หีบห่อจากไม้ไผ่สาน สำหรับปลาขนาดใหญ่แปรรูป

นครเวียงจันทน์เมืองหลวงของประเทศไทยในปัจจุบัน ตั้งอยู่ริมแม่น้ำโขง ตรงข้ามกับ จังหวัดหนองคายของไทย เดิมเรียกบริเวณนี้ว่าเมืองเวียงจันทน์เวียงคำ จนกระทั่งในสมัยพระเจ้าไชยเชษฐาธิราชแห่งอาณาจักรล้านช้าง ได้ทรงย้ายเมืองหลวงจากหลวงพระบางมาที่เวียงจันทน์ในปี พ.ศ.2103 เวียงจันทน์จึงกลายเป็นเมืองหลวงของอาณาจักรล้านช้างนับแต่นั้นมา (ศรัณย์ บุญประเสริฐ, 2548, 55) ภายในนครเวียงจันทน์ถึงแม้จะเป็นเมืองที่ใหญ่ที่สุดและเจริญที่สุดในประเทศลาวก็ไม่พบเห็นตึกสูงเช่นกรุงเทพฯ.สภาพบ้านเรือนทั่วไปเหมือนต่างจังหวัดของไทย รถราก็ไม่มากนัก มีโบราณสถาน วัดวาอารามที่เก่าแก่ การสำรวจดูหีบห่อ พบว่ามีการใช้งานเหมือนเช่นเมืองใหญ่ทั่ว ๆ ไป การใช้งานวัสดุธรรมชาติกับหีบห่อก็พบเห็นน้อย พบก็แต่สินค้าที่ผลิตและบรรจุในระบบอุตสาหกรรม ตัวอย่างดังเช่น เครื่องดื่มที่เป็นที่รู้จักกันดีของชาวต่างชาตินั่นคือ “เบียร์ลาว” หรือ “เบยลาว” ซึ่งแต่เดิมชื่อว่า “ลาอู” ผู้ผลิตเดิมเป็นการร่วมทุนระหว่างนักธุรกิจฝรั่งเศสกับคนลาวเชื้อสายจีน ต่อมารัฐบาลลาวซื้อหุ้นและเป็นเจ้าของกิจการแต่เพียงผู้เดียว โดยมีบริษัทคาร์ลสเบอร์กเป็นผู้ร่วมลงทุน ปัจจุบัน “เบยลาว” ครองส่วนแบ่งทางการตลาดถึง 98% ของตลาดเบียร์ในลาว และทำการส่งออกไปยังประเทศต่างๆกว่า 10 ประเทศทั่วโลก (กองบรรณาธิการ เพื่อนเขียน, 2556 : 78) รูปแบบหีบห่อหรือบรรจุภัณฑ์จึงต้องได้มาตรฐานสากล มีทั้งแบบกระป๋องและขวดแก้ว



ภาพที่ 29-30 : เบยลาว ในบรรจุภัณฑ์กระป๋องและขวดแก้ว
(ที่มา : <http://creativeroots.org> พ.ศ.2560)

ทั้งนี้รวมถึงน้ำดื่มตราหั่วเสื่อที่เป็นสินค้าจากรัฐบาลลาว ก็มีส่วนแบ่งทางการตลาดถึง 60% เป็นน้ำดื่มที่ครองส่วนแบ่งทางการตลาดเป็นอันดับ 1 ในประเทศลาว ก็ได้มาตรฐานการผลิตและการบรรจุเช่นกัน



ภาพที่ 31 : น้ำดื่มตราหัวเสือในขวดพลาสติก ขนาดต่าง ๆ

กล่าวโดยสรุปในระหว่างการเดินทางท่องเที่ยวครั้งนี้เป็นการท่องเที่ยวเพื่อเปิดโลกทัศน์ ชม ภูมิประเทศ โบราณสถานต่าง และวิถีชีวิตความเป็นอยู่ของคนลาว ขณะเดียวกันก็เป็นการติดตาม สังเกตดูหีบห่อลาวซึ่งเป็นไปอย่างไม่เจาะจงพื้นที่ ทำให้ไม่สามารถที่จะสรุปภาพรวมในความจริงได้ ทั้งหมด แต่มีข้อดีตรงที่เราสามารถเห็นความสัมพันธ์ของการหีบห่อกับวิถีชีวิตที่เกิดขึ้น และเป็นอยู่จริง เหมือนการสัมผัสตัวอย่างทำให้รับรู้ถึงความเชื่อมโยงของการใช้งานหีบห่อกับวิถีชีวิตที่ยังคงรักษา ความเป็นพื้นถิ่นดั้งเดิมไว้ และความเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นในโลกปัจจุบัน รวมถึงความเกี่ยวข้อง ผูกพันกับประเทศเพื่อนบ้านทั้งทางด้านวัฒนธรรมและวิถีชีวิตความเป็นอยู่ ที่พอจะสรุปความแตกต่างของทั้งสามเมืองในการใช้หีบห่อซึ่งก็ได้แก่ หลวงพระบาง เวียงจันทน์ และเวียงจันทน์ ดังตาราง

ตารางสรุปการใช้หีบห่อที่สำรวจพบในเมืองหลวงพระบาง วังเวียง และเวียงจันทน์

ประเด็นพิจารณา เปรียบเทียบ	เมืองท่องเที่ยว		
	หลวงพระบาง	วังเวียง	เวียงจันทน์
ความสำคัญและความน่าสนใจของเมือง	เป็นเมืองมรดกโลกทางวัฒนธรรมในฐานะที่เป็นเมือง “อนุรักษ์ความเก่าแก่ดั้งเดิมไว้ได้ดีที่สุดในเอเชียตะวันออกเฉียงใต้”	เป็นเมืองท่องเที่ยวเชิงกิจกรรมผจญภัย เช่น ปีนเขา พายเรือ ชมถ้ำ เป็นต้น	เป็นเมืองหลวงในปัจจุบัน
ภูมิประเทศและภูมิอากาศ	ติดกับแม่น้ำโขงและแม่น้ำคาน มีความอุดมสมบูรณ์ อากาศเย็นสบาย เหมือนภาคเหนือของไทย ที่มีพื้นที่ติดกัน	มีภูเขาหินปูนสูงต่ำสลับกันไป มีแม่น้ำของไหลผ่าน อากาศเย็นมีหมอกลง	ติดแม่น้ำโขง ตรงข้ามกับจังหวัดหนองคายของไทย มีอากาศคล้ายภาคอีสานของไทย
ลักษณะหีบห่อที่พบเห็นในระหว่างการเดินทาง	อนุรักษ์การใช้วัสดุธรรมชาติในการหีบห่อสินค้าอุปโภคบริโภคในชีวิตประจำวัน	มีการใช้วัสดุธรรมชาติตามภูมิปัญญาท้องถิ่น และวัสดุที่มีในท้องถิ่น	หีบห่อที่พบเห็นส่วนใหญ่เป็นสินค้าที่ผลิตในระบบอุตสาหกรรม ใช้วัสดุสังเคราะห์ในการหีบห่อ
วัฒนธรรมและวิถีชีวิตความเป็นอยู่	มีการอนุรักษ์วัฒนธรรมความเป็นดั้งเดิมไว้เป็นอย่างดี และมีวิถีชีวิตที่เรียบง่าย อยู่ติดแม่น้ำจึงทำเกษตรกรรมได้ดี	มีความเป็นพื้นบ้านของผู้คนในที่ราบสูง ประกอบอาชีพจากการขายของป่าและเกษตรกรรม	เป็นเมืองหลวง มีรากฐานทางวัฒนธรรม แต่มีความเจริญตามแบบเมืองใหญ่ทั่วไป ความเป็นอยู่เปลี่ยนแปลงสู่สังคมเมือง
เศรษฐกิจการท่องเที่ยว	เป็นเมืองท่องเที่ยว ที่ได้รับความนิยมจากเรื่องอนุรักษ์ความเป็นเมืองเก่าแก่	เป็นเมืองท่องเที่ยว ที่ได้รับความสนใจในลักษณะกิจกรรมผจญภัยและสภาพภูมิประเทศที่เป็นภูเขาและแม่น้ำที่สวยงาม	เป็นท่องเที่ยวในฐานะที่เป็นเมืองหลวง



ตารางสรุปการใช้หีบห่อในเมืองหลวงพระบาง วังเวียง และเวียงจันทน์ (ต่อ)

ประเด็นพิจารณา เปรียบเทียบ	เมืองท่องเที่ยว		
	หลวงพระบาง	วังเวียง	เวียงจันทน์
ตัวอย่างหีบห่อที่โดดเด่น	 ข้าวต้มแก้วและ ข้าวต้มมัด	 หีบห่อสำหรับปูเป็น	 เบยลาว
	 เหล้าลาว	 ตอกร้อยปลาน้ำจืด	 น้ำดื่มตราหัวเสือ
วัสดุหีบห่อที่มักพบเห็น	ใบตองและไม้ไผ่	ไม้ไผ่	โลหะ แก้ว พลาสติก

ข้อสรุปจากการเยี่ยมยาม...เบิ่งหีบห่อลาวในครั้งนี้ พบความแตกต่างของการใช้หีบห่อจากทั้ง 3 เมือง หลวงพระบาง วังเวียง และเวียงจันทน์ โดยความโดดเด่นแรกที่พบเห็นคือความพยายามในการอนุรักษ์ความเป็นดั้งเดิมของคนลาวไว้ให้คงอยู่ดังจะเห็นได้จาก การใช้หีบห่อในเมืองหลวงพระบาง มีการใช้หีบห่อจากวัสดุธรรมชาติได้อย่างลงตัว ซึ่งพบเห็นทั้ง 5 กรรมวิธีการหีบห่อจากวัสดุธรรมชาติได้แก่ การห่อ การรองรับ การบรรจุ การเสียบหนีบ และผูกมัดรัดร้อย ซึ่งเอื้อประโยชน์ต่อการใช้สอย การขนส่ง การเก็บรักษา ความสะดวกในการจำหน่าย (อภิสิทธิ์ ไสค์ตระกูลและคณะ, 2552, 290-292) ในรูปแบบหลวงพระบาง นอกจากนั้นยังมีการสร้างกลยุทธ์ทางการตลาด

ไปพร้อมกัน ตัวอย่างจาก หีบห่อเหล้าลาว ที่มีการสานถักห่อหุ้มขวดแก้วอีกชั้นด้วยตอก แสดงถึง ศิลปะแบบลาวลงบนสินค้า สร้างความสนใจให้กับนักท่องเที่ยวซื้อกลับไปเป็นของฝากจนเป็นที่รู้จัก กันดี ในส่วนของวังเวียงการเข้าถึงของคนต่างชาติจะทำให้มีการเปลี่ยนแปลงหลาย ๆ ด้านเกิดขึ้น แต่ความพยายามที่จะใช้วัฒนธรรมชาติและภูมิปัญญาท้องถิ่นกับหีบห่อก็ยังมิให้พบเห็นอยู่ อย่างชัดเจน มีรูปแบบของหีบห่อที่เป็นแบบเฉพาะท้องถิ่น แก้ปัญหาการใช้งานและเลือกใช้วัสดุที่มี ในท้องถิ่นได้ดี สำหรับเมืองเวียงจันทน์ซึ่งเป็นเมืองหลวงที่มีการเปลี่ยนแปลงอย่างช้า ๆ การใช้ หีบห่อเป็นไปตามมาตรฐานสากล กับสินค้าซึ่งเป็นตัวแทนของประเทศผลิตและจำหน่ายโดยรัฐบาล เช่น เบยลาว ที่ต้องมีการส่งออก เรื่องการใช้วัสดุสังเคราะห์ที่ได้มาตรฐานเป็นสิ่งจำเป็น จะเห็นได้ว่า ตัวแปรที่มีผลต่อการเลือกใช้วัสดุสำหรับหีบห่อที่แตกต่างกันทั้งสามเมือง ได้แก่ ภูมิประเทศ ภูมิอากาศ วิธีชีวิตที่คงอยู่และเปลี่ยนแปลงไป เศรษฐกิจและการท่องเที่ยว ล้วนแล้วแต่มีผลต่อการ หีบห่อของลาว โดยหลวงพระบางเน้นการใช้งานหีบห่อที่เป็นรูปแบบดั้งเดิมที่มีความประณีตและ เป็นไปตามวิถีชีวิตความเป็นอยู่ ส่วนวังเวียงเมืองแห่งขุนเขาและแม่น้ำมีความเป็นพื้นบ้านใช้งาน วัสดุธรรมชาติอย่างเรียบง่าย และเวียงจันทน์เริ่มมีการเปลี่ยนแปลงเข้าสู่การใช้หีบห่อในระบบ อุตสาหกรรม การมองผ่านหีบห่อในครั้งนี้ทำให้พบความคล้ายคลึงกันของไทยและลาวในเรื่องของ วิถีชีวิตความเป็นอยู่ วัฒนธรรมประเพณี และการใช้หีบห่อ แต่ข้อดีของการเปลี่ยนแปลงในด้านต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นอย่างช้า ๆ กับประเทศลาว ทำให้ศิลปวัฒนธรรมและประเพณียังคงมีให้เห็นชินตาในวิถีชีวิต ประจำวัน จุดเด่นของการยังคงใช้วัสดุธรรมชาติในการหีบห่อไม่เพียงแต่เป็นการอนุรักษ์ความเป็น ดั้งเดิมไว้ได้เท่านั้น ยังเป็นการใช้และรักษาทรัพยากรของประเทศไว้ให้คงอยู่ไปได้นานขึ้น ไม่ทำลาย และใช้งานเท่าที่จำเป็น ด้วยแนวคิดและการปฏิบัติเช่นนี้ ประเทศลาวจึงควรจะได้รับการยกย่องว่า เป็นผู้รักษาสืบสานวัฒนธรรมให้กับโลกไปด้วยพร้อมกัน.

บรรณานุกรม

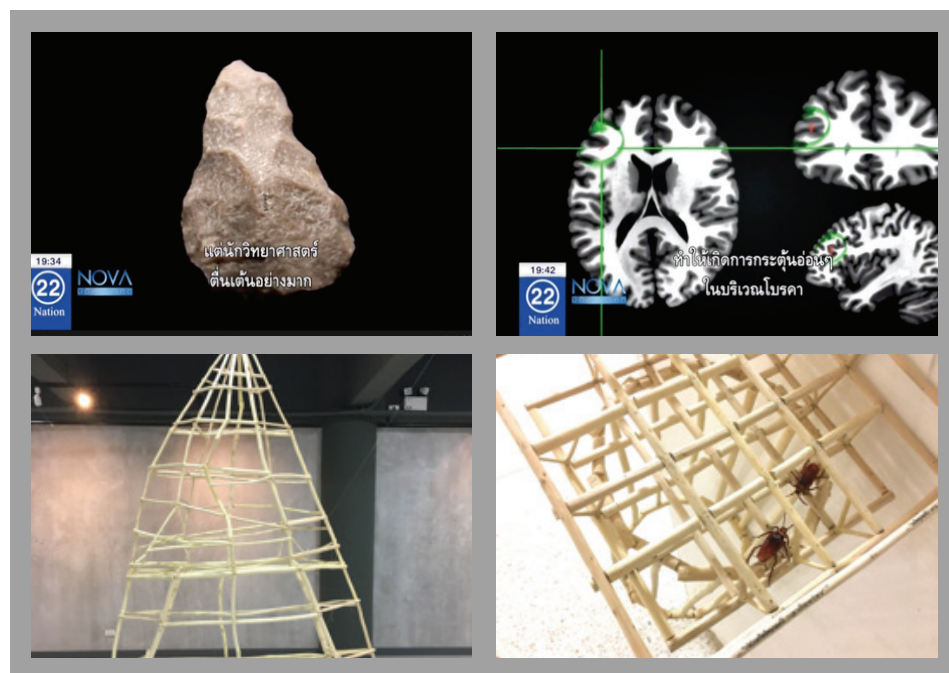
- กองบรรณาธิการ เพื่อนเรียน, บรรณาธิการ. (2556). หนังสือชุดเตรียมความพร้อมสู่ประชาคม เศรษฐกิจอาเซียนประเทศลาว. กรุงเทพฯ : เพื่อนเรียน เด็กไทย.
- ปณธาดา ราชกิจและสมศิริ เจตนานุศาสตร์. (2554). หลวงพระบางคู่มือท่องเที่ยวลาวด้วยตนเอง. กรุงเทพฯ : วังกลม.
- ไพรัตน์ สูงกิจบูลย์. (2553). แลลาว. กรุงเทพฯ : อทิตตา.
- รวงทอง จันดา. (2552). จำปาสาวลาวหอม(ลาวเหนือ). กรุงเทพฯ : ทางช้างเผือก.
- ล้อม เพ็งแก้ว. (2544). ออนซอนหลวงพระบาง. กรุงเทพฯ : สายธาร.
- วิกิพีเดีย สารานุกรมเสรี. (2560). ข้าวต้มมัด. สืบค้นวันที่ 14 มิถุนายน 2560, จาก <https://th.wikipedia.org/wiki/>
- วิกิพีเดีย สารานุกรมเสรี. (2560). ประเทศลาว. สืบค้นวันที่ 15 มิถุนายน 2560, จาก <https://th.wikipedia.org/wiki/>



- ศรัณย์ บุญประเสริฐ. (2548). คู่มือนำเที่ยวหลวงพระบาง. กรุงเทพฯ : สารคดี.
- สารสนเทศด้านภาษาและวัฒนธรรมอาเซียน. (2560). สารานุกรมรัฐประชาธิปไตยประชาชนลาว-ชนม. ศูนย์บรรณสารและสื่อการศึกษา มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีสุรนารี. สืบค้นวันที่ 14 มิถุนายน 2560, จาก http://library.sut.ac.th/asean_data/?m=data&country_id=4&category_id=13
- อภิสิทธิ์ ไล่ศัตรูไกล, พยุง โมสิกรัตน์, และมาลินี วิกรานต์. (2552). หีบห่อจากวัสดุธรรมชาติ : การศึกษางานออกแบบเพื่อการอนุรักษ์. รายงานการวิจัย, สถาบันวิจัยและพัฒนา มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- Loungprabang love tour love travel inspiration. แผนที่ประเทศลาว. สืบค้นวันที่ 8 กรกฎาคม 2560, จาก <http://luangprabangtour.com/>
- Montri. (2552). ภูเก็ต-วังเวียง-หลวงพระบาง-หลวงน้ำทา 4,557 กม. สืบค้นวันที่ 8 กรกฎาคม 2560, จาก <http://www.weekendhobby.com/offroad/toyota/shtml/23110.shtml>
- Rod. (2560). Laos rice whiskey. สืบค้นวันที่ 8 กรกฎาคม 2560, จาก <http://creativeroots.org/2010/12/laos-rice-whiskey/>







การทำความเข้าใจชีวิต : อะไรทำให้เราเป็นมนุษย์

An Understanding life : What makes us human

ปิติวรรณ สมไทย

บทคัดย่อ

โครงการสร้างสรรค์ชุด “การทำความเข้าใจชีวิต : อะไรทำให้เราเป็นมนุษย์” เป็นการทำงานสร้างสรรค์โดยมีพื้นฐานจากกระบวนการวิจัยในการสังเกตการใช้ชีวิตประจำวัน การหาข้อมูลของการมีชีวิต การเริ่มต้นชีวิตไปสู่คำถามที่แสดงถึงต้นกำเนิดในความเป็นมนุษย์ของเรานั้นคือ คำถามที่ว่า “อะไรทำให้เราเป็นมนุษย์” สิ่งที่น่าสนใจคือการเชื่อมโยงสิ่งที่นักวิทยาศาสตร์วิจัยมาแล้วว่า “ภาษา” ทำให้เราเป็นมนุษย์ไปสู่สิ่งที่ภาษาจะนำพาเรื่องราวต่าง ๆ ให้เกิดขึ้น ความคิดในเรื่องของการสร้างภาพแทน สัญลักษณ์ของจุดเริ่มต้นเวลาใหม่ เวลาของมนุษย์ที่มีวิวัฒนาการมาจนถึงปัจจุบันได้สร้างความเป็นมนุษย์ ในรูปแบบต่าง ๆ ขึ้นมา ความคิดเหล่านี้ทำให้ข้าพเจ้านำมาพัฒนาสร้างสรรค์เป็นผลงานศิลปะสามมิติ โดยใช้วัสดุไม้จากต้นโมกมาเป็นวัสดุหลักในการสร้างโครงสร้างของรูปทรง และหินแกรนิตที่เก็บสะสม จากบ้านอ่างศิลาที่มีรูปร่างคล้ายเครื่องมือหินโบราณ แต่มีร่องรอยการตัดด้วยเครื่องมือสมัยใหม่อันเป็นสัญลักษณ์บ่งบอกถึงยุคสมัยที่วิวัฒนาการในใหม่ของเวลา ซึ่งความหมายต่าง ๆ จะส่งผ่านผลงาน เพื่อตั้งคำถามถึงยุคสมัยที่วิวัฒนาการในความหมายของความเป็นมนุษย์เดินทางมาไกลมากจากจุดกำเนิดของความเป็นมนุษย์เมื่อหนึ่งล้านห้าแสนปีก่อน

คำสำคัญ : อะไรทำให้เราเป็นมนุษย์ เครื่องมือหิน ศิลปะสามมิติ



Abstract

The project “An Understanding life : What makes us human” is the creative work which base on the research process of observing in everyday life. Searching document of life lead us to the question “What makes us human?” The interesting point is some researchers said that “Language” makes us human, so this idea connect to the other idea that language make them happen. The idea of a representing image and the sign of a beginning of time let me try to develop those ideas to be the 3 dimensional artworks by using wood. Wood is the main material I use in this project and the granite I found at Ang-Si-La, its shape look similar to stone tool but there are some clue by the nowadays tool which mean the sign of present and the beginning of time. The meaning will pass through the artworks for asking the question that how the meaning of human change from the 1,500,000 years ago to present.

Keywords : what makes us human? / stone tool / 3 dimensional art

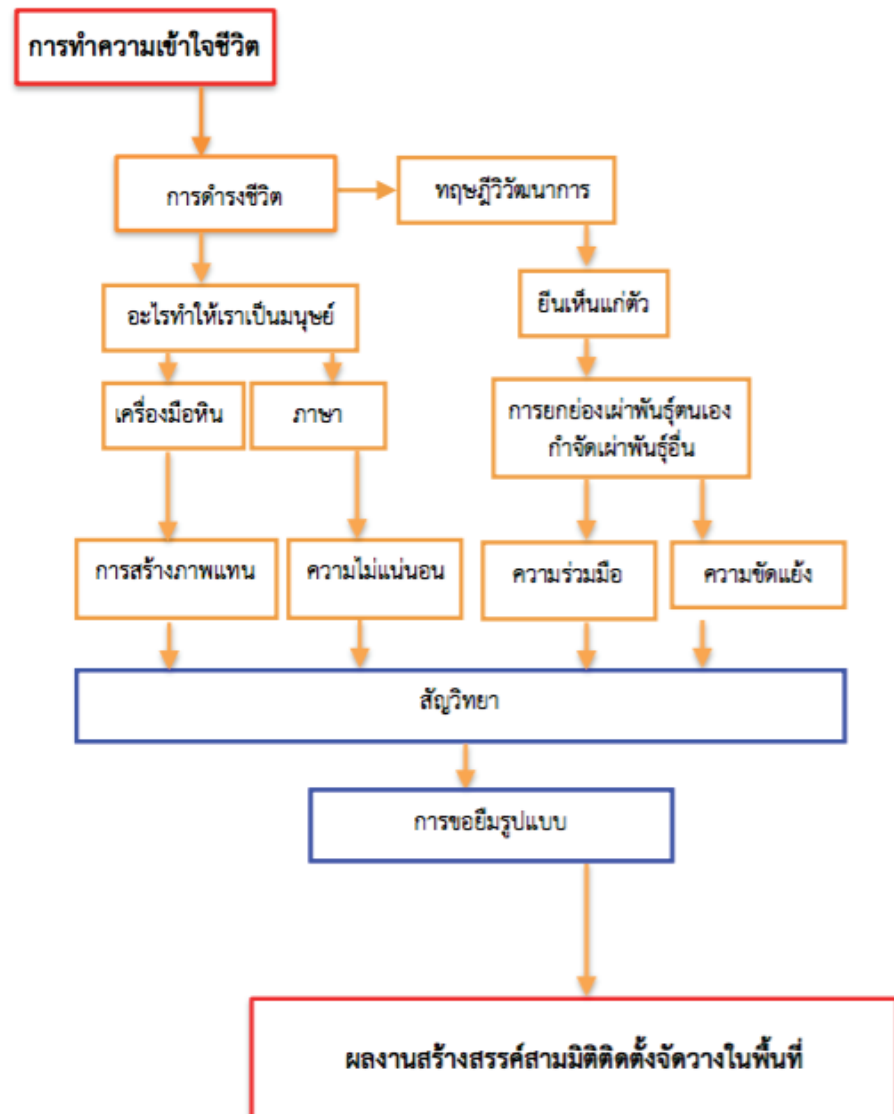
บทนำ

โลกกำเนิดขึ้นมาเมื่อ 4,600 ล้านปีก่อน หลังจากที่โลกเย็นลงจึงเริ่มมีสิ่งมีชีวิตชนิดแรกเกิดขึ้นคือ แบคทีเรีย จากนั้นจึงเกิดวิวัฒนาการเป็นสิ่งมีชีวิตชนิดอื่น ๆ ซึ่งสิ่งมีชีวิตได้วิวัฒนาการมาเป็นมนุษย์เมื่อไม่กี่ล้านปีนี่เอง คำถามหนึ่งที่นักวิจัยถามกันมากมายคือ เราเริ่มเป็นมนุษย์ตั้งแต่เมื่อไหร่แล้วอะไรที่ทำให้เราเป็นมนุษย์ มีหลากหลายทฤษฎีที่น่าเสนอออกมา แต่ทฤษฎีหนึ่งที่น่าสนใจนั้นมาจากรายการสารคดี Nova ออกอากาศทางช่องเนชั่นทีวี ได้นำเสนอทฤษฎีที่น่าสนใจมากกว่าภาษาทำให้เราเป็นมนุษย์ แล้วการจะรู้ ว่าเราเริ่มมีภาษาใช้กันเมื่อใดนั้น นักวิจัยคาดการณ์เอาจากการสร้างเครื่องมือหินของมนุษย์เปรียบเทียบกับ การสร้างประโยคที่ซับซ้อนของมนุษย์ปัจจุบัน โดยใช้การทำงานของสมองเป็นเกณฑ์ในการเปรียบเทียบ ซึ่งการเปรียบเทียบนี้เป็นเพียงแค่การคาดการณ์ ไม่ได้เป็นสิ่งที่เรารู้ได้อย่างแน่นอน แต่การคาดการณ์นี้ได้ เปิดประเด็นให้เราได้ตั้งคำถามกับตนเองว่า “อะไรทำให้เราเป็นมนุษย์” และถ้าภาษาทำให้เราเป็นมนุษย์ ภาษาจะพาเราวิวัฒนาการไปถึงไหน หรือวิวัฒนาการไปจนเกิดการกลายพันธุ์ขึ้นมากับมนุษย์ในปัจจุบัน

วัตถุประสงค์

1. เพื่อศึกษาทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการนำเสนอถึงความเป็นมนุษย์
2. นำทฤษฎีที่ค้นคว้ามาเทียบเคียงกับความคิดที่เกิดขึ้นจากการคิดวิเคราะห์ของตนเอง แล้วสรุป มาเป็นแนวความคิดในการสร้างสรรค์ผลงาน
3. นำแนวความคิดมาสร้างสรรค์ผลงานทัศนศิลป์สามมิติ

กรอบแนวคิดในการสร้างสรรค์





ขอบเขต

- ขอบเขตทางด้านเนื้อหา / เรื่องราว

คำถามที่ว่า “อะไรทำให้เราเป็นมนุษย์” เป็นคำถามที่กระตุ้นความคิดต่าง ๆ ให้เกิดขึ้นมากมาย โดยเฉพาะคำตอบจากนักวิจัยกลุ่มหนึ่งที่ว่า “ภาษาทำให้เราเป็นมนุษย์” ทำให้เกิดความคิดที่ต่อเนื่องอย่างมากมาย จากจุดเริ่มต้นของภาษาจนกระทั่งภาษาจะพาเราไปถึงไหน หรือจริง ๆ แล้วสิ่งที่พาเราไปคือความ เป็นมนุษย์ (แล้วอะไรคือความเป็นมนุษย์)

ด้วยพื้นฐานของพุทธศาสนาคำสอนของศาสนาพุทธจึงเข้ามามีอิทธิพลต่อความคิดที่มีต่อคำถามที่ว่า “อะไรทำให้เราเป็นมนุษย์” คำสอนสำคัญที่มีต่อแนวความคิดในโครงการนี้ได้แก่ “ความแน่นอนคือ ความไม่แน่นอน” ซึ่งคำสอนนี้เป็นจริงทั้งทางศาสนา การใช้ชีวิต และทางวิทยาศาสตร์ ดังนั้น ความไม่-แน่นอนจึงเป็นการเริ่มต้นทำให้เราเป็นมนุษย์

- ลักษณะผลงาน ผลงานสามมิติติดตั้งจัดวางในพื้นที่
- เทคนิค ผสม
- ขนาด ประเมินตามพื้นที่

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. เข้าใจทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการนำเสนอถึงความเป็นมนุษย์
2. ได้กระบวนการคิด วิเคราะห์ เปรียบเทียบทฤษฎีจากนักวิจัย และทฤษฎีของตนเอง เพื่อนำมาสร้างเป็นแนวความคิด
3. ได้ผลของความสัมพันธ์ระหว่างความคิดและการแสดงออกทางความคิดมาเป็นผลงานสร้างสรรค์

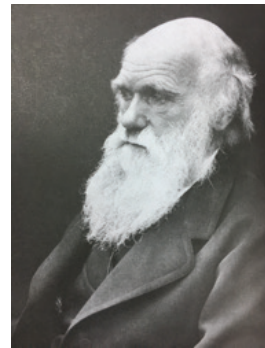
แรงบันดาลใจและอิทธิพลที่ได้รับ

แรงบันดาลใจและอิทธิพลที่ผู้สร้างสรรค์ผลงานศิลปะได้รับมาเป็นลำดับแรกนั้นหนีไม่พ้นประสบการณ์ของตนเอง เพราะสิ่งที่สามารถรู้สึกได้โดยตรง สัมผัสได้ มีอารมณ์ร่วมกับเหตุการณ์ได้รับผลกระทบ และส่งผลกระทบให้กับสิ่งที่มีประสบการณ์ด้วยนั้นนับว่าเป็นข้อมูลเบื้องต้นที่สำคัญที่สุดในการเชื่อมโยงไปสู่ข้อมูลอื่นที่เกี่ยวข้องต่อไป ประสบการณ์เป็นข้อมูลบ่งบอกถึงความสนใจส่วนตัว และวิธีการมองโลกและ สิ่งต่าง ๆ ที่ไม่เหมือนคนอื่น ด้วยสภาพแวดล้อมของชุมชนชนเมืองหลวง เป็นสิ่งที่กำหนดชีวิต ความ เรียบง่าย ไม่อึกทึกครึกโครม ทุกอย่างดำเนินไปอย่างไม่เร่งรีบ และบ้านที่อาศัย และโรงเรียนตั้งอยู่ใกล้วัด จึงทำให้ได้มีโอกาสเข้าไปใช้ชีวิตอยู่ในวัดบ่อย ๆ กิจกรรมต่างๆที่เกิดขึ้นที่วัดได้สร้างการมองโลกโดยใช้วิธี การหาความหมายของทุก ๆ สิ่งที่น่าสนใจ โดยเฉพาะอย่างยิ่งสิ่งต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นในชีวิต และสิ่งสำคัญอีกประการ หนึ่งที่หล่อหลอมวิธีการมองโลกของ

ข้าพเจ้าได้แก่สภาพแวดล้อมที่อาศัยอยู่ในขณะนั้นยังมีความเป็นธรรมชาติอยู่มาก การได้ออกไปเล่นท่ามกลางธรรมชาติ การสัมผัสและเรียนรู้จากธรรมชาติโดยตรง ทำให้เกิดการเรียนรู้ในการสังเกตสิ่งต่าง ๆ รอบ ๆ ตัว และเฝ้าดูความเป็นไปของสิ่งเหล่านั้น ซึ่งกระบวนการสังเกตและ ทดลอง นั้นเองคือกระบวนการของวิทยาศาสตร์ ทำให้ข้าพเจ้าชอบกระบวนการของวิทยาศาสตร์และศิลปะ เมื่อรวมทั้งสองสิ่งเข้าด้วยกันทำให้มันถูกหลอมออกมาเป็นสิ่งใหม่เป็นมุมมองใหม่ที่มีลักษณะเฉพาะตัว ทำให้วิธีการมองโลกแตกต่างจากคนอื่น ๆ กระบวนการมองโลกเหล่านี้เองที่เป็นเสมือนเรดาร์ (radar) ในการหาข้อมูลต่าง ๆ เพื่อมาสนับสนุนและเป็นพื้นฐานให้เกิดแรงบันดาลใจและแนวความคิดต่อไป ซึ่งข้อมูลที่สำคัญในโครงการนี้ได้แก่

1. ทฤษฎีวิวัฒนาการ

ชาร์ลส์ ดาร์วิน (Charles Robert Darwin 1809 - 1882) เป็นผู้สร้างทฤษฎี "กำเนิดสปีชีส์" (The Origin of Species) เมื่อสองร้อยปีที่แล้วและยังคงได้รับการพัฒนาต่อมาจากนักชีววิทยารุ่นหลัง เนื้อหาหลักของทฤษฎีนี้คือสิ่งมีชีวิตทั้งหลายเกิดมาจากวิวัฒนาการที่มีเงื่อนไขจากสภาพแวดล้อม และการปรับตัว สิ่งมีชีวิตมีวิวัฒนาการและการเปลี่ยนแปลงจากจุดเริ่มต้น และส่งต่อความสามารถต่าง ๆ จากพ่อแม่สู่รุ่น ลูกหลานต่อไป เพื่อดำรงเผ่าพันธุ์และการอยู่รอดของเผ่าพันธุ์ในอนาคต ชาร์ลส์ ดาร์วินได้กล่าวไว้ว่า "มันไม่ใช่เผ่าพันธุ์ที่แข็งแกร่งที่สุดหรือฉลาดที่สุดที่จะอยู่รอด แต่สิ่งมีชีวิตที่ปรับตัวได้ต่อการเปลี่ยนแปลง จึงจะอยู่รอดได้" (ดร.นำชัย ชีววิวรรณ, 2555, หน้า 11)



ภาพที่ 1:ชาร์ลส์ ดาร์วิน (Charles Robert Darwin 1809 - 1882)
(ภาพจากหนังสือชาร์ลส์ ดาร์วิน กำเนิดแห่งชีวิตและทฤษฎีวิวัฒนาการ)

สิ่งที่น่าสนใจหลังจากทฤษฎีนี้ได้กำเนิดขึ้นมานั้นคือตัวทฤษฎีถูกนำไปเชื่อมโยงเข้ากับสาขาอื่น ๆ เช่น แนวคิดดาร์วินนิยมเชิงสังคมมีแนวคิดหลักสองประการคือ ประการแรก ความแตกต่างทั้งหลาย ระหว่างคนแต่ละคนและกลุ่มคนแต่ละกลุ่มมาจากการคัดสรรตามธรรมชาติ อีกประการหนึ่งคือ การคัดสรร ตามธรรมชาติเป็นกลไกที่นำไปสู่โครงสร้างแบบชนชั้นในสังคมและนำไปสู่ความแตกต่างของประเทศชาติ ต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็นทางด้านเศรษฐกิจ อำนาจทางทหารหรือสังคม (ดร.นำชัย, 2555, หน้า 190) อีกประเด็น หนึ่งที่ที่น่าสนใจคือ แนวคิดดาร์วินนิยมเชิงสังคมที่ถูก



นำมาบิดจนเบี้ยวและดัดงอออกจนไกลสุดकुคงไม่มีเรื่องใดที่อาจจะเทียบได้เลยกับการเหยียดชาติพันธุ์ ซึ่งมักเรียกกันในการว่า ยูเจนิคส์ (eugenics) (ดร.นำชัย, 2555, หน้า 194) โดยเฉพาะอย่างยิ่งที่ ฮิตเลอร์ (Adolf Hitler, 1889 - 1945) นำไปใช้ เพื่อความชอบธรรมในการยกย่องเผ่าพันธุ์ตนเองและทำลายล้างเผ่าพันธุ์อื่น

ทฤษฎียังคงวิวัฒนาการตัวมันเองไปเรื่อยขึ้นอยู่กับว่าใครจะนำมันไปเชื่อมโยงกับอะไร ซึ่งสุดท้ายแล้วไม่มีใครรู้ได้ว่ามันจะวิวัฒนาการไปถึงไหน เช่นเดียวกับมนุษย์ที่ยังคงวิวัฒนาการไปเรื่อย ๆ แต่เวลาแค่ช่วงชีวิตคนคนหนึ่งก็สามารถมองเห็นการเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นอย่างชัดเจนกับมนุษย์ที่เกิดขึ้นมาใหม่และเจริญเติบโตขึ้นมาท่ามกลางสภาพแวดล้อมที่เปลี่ยนแปลงไปอย่างรวดเร็วว่าเมื่อชาร์ลส์ ดาร์วิน มีชีวิตอยู่เมื่อสองร้อยปีที่แล้ว และสิ่งที่น่าสนใจนั้นคือวิวัฒนาการได้สร้างมนุษย์พันธุ์ใหม่ขึ้นมาให้น่าสังเกตและศึกษา ซึ่งเราคงพบมนุษย์พันธุ์ใหม่ ๆ เกิดขึ้นมาเรื่อย ๆ ตราบเท่าที่ยังมีมนุษย์อยู่บนโลกนี้

2. สารคดี Nova Science Now โนวา มิติสู่นาคต ตอน อะไรทำให้เราเป็นมนุษย์ (What makes us human?) ออกอากาศทางช่องเนชั่น วันที่ 21 มกราคม พ.ศ.2560

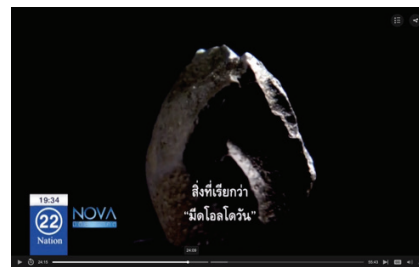


ภาพที่ 2: สารคดีโนวา มิติสู่นาคต ตอน อะไรทำให้เราเป็นมนุษย์

(ภาพจากสารคดี Nova Science Now โนวา มิติสู่นาคต ตอน อะไรทำให้เราเป็นมนุษย์ (What makes us human?) ออกอากาศทางช่องเนชั่น วันที่ 21 มกราคม พ.ศ.2560)

สารคดีกล่าวถึงสิ่งที่ทำให้เราเป็นมนุษย์ในเชิงวิทยาศาสตร์ สิ่งนั้นคือ “ภาษา” เพราะภาษาเป็นเครื่องมืออันทรงพลังในการแบ่งปันความคิดอันซับซ้อนด้วยกระบวนการที่ซับซ้อนไปสู่คนอื่น ๆ ความสามารถในการแบ่งปันความคิดและข้อมูลที่ซับซ้อนกับผู้อื่นของเราเหนือกว่าการเห่า การร้อง และการคำรามของเพื่อนสรรพสัตว์ของเรา แล้วภาษามาจากที่ไหน ต้นกำเนิดภาษาของเราคือปริศนาที่ยิ่งใหญ่ของมนุษย์ นักมนุษยวิทยา เดวิด เพรเยอร์ แห่งมหาวิทยาลัยแคนซัสกล่าวว่าเราสามารถคาดการณ์เกี่ยวกับการมีภาษาของมนุษย์ได้จากการดูกระดูกศีรษะของมนุษย์ กระดูกศีรษะของมนุษย์ย้อนไปได้ราว ๆ 1.8 ล้านปีก่อนค้นพบกระดูกของโฮโมอีเรกตัส เป็นการค้นพบสมองที่มีขนาดใหญ่มาก แต่เล็กกว่าสมองของมนุษย์ยุคใหม่ซึ่งใหญ่เป็นสองเท่าของสมองลิง

ชิมแปนซี ด้วยสมองที่มีขนาดใหญ่ขึ้นทำให้บรรพบุรุษของเราอาจมีความสามารถทางด้านภาษา มันบ่งชี้ว่าภาษาเป็นไปได้ในระดับบุคคล แต่พวกเขาจะเรียงไวยกรณ์ในแบบภาษาคุณใหม่หรือไม่ ไม่สามารถคาดการณ์ได้ และการค้นหาซากของมนุษย์ยุคแรกเริ่มหายากอย่างมาก และแน่นอนว่าเนื้อเยื่ออ่อนทั้งหมด จมูก หู ลิ้น ที่อาจจะเป็นเบาะแสของคำพูดก็หายไปนานแล้ว แต่เฟรเยอร์ยังมีอีกสิ่งหนึ่งที่อาจจะเป็นเบาะแสสำคัญในการเป็นต้นกำเนิดของภาษามันไม่ใช่กระดูก ไม่ใช่กระดูกด้วยซ้ำมันคือเครื่องมือสมมาตร (เครื่องมือหิน) เมื่อสองล้านปีก่อน เราไม่มีซากฟอสซิลที่สมบูรณ์มากนักแต่สิ่งที่มีบันทึกเราก็คือความเชื่อที่ว่าคนที่สร้างมันขึ้นมาจะมีสมองที่คิดถึงเรื่อง รูปร่าง เมื่อเขาสร้างเครื่องมือขึ้นแตกต่างจากแค่การทุบก้อนหินมันต่างกัน ปรากฏว่าในขณะที่นักวิทยาศาสตร์ศึกษาว่าภาษาเกิดขึ้นที่ไหน เครื่องมือหินก็มอบเบาะแสที่ดีที่สุดให้พวกเรา เพราะมันให้เบาะแส เล็ก ๆ สู่การทำงานของจิตใจของคนสมัยโบราณ สิ่งที่เราเรียกว่า “มิดโอลโดวัน” ซึ่งดูเหมือนถ่านอัดแท่งถูกมองว่าเป็นเครื่องมือ ซึ่ง ขึ้นแรกอายุสองล้านห้าแสนปี แต่นักวิทยาศาสตร์ตื่นเต้นอย่างมากเมื่อเจอเครื่องมืออีกชิ้นหนึ่ง “ขวานมือ อาชูเลียน” เครื่องมือชนิดนี้เกี่ยวข้องกับกระบวนการคิดที่



ภาพที่ 3 : มิดโอลโดวัน

(ภาพจากสารคดี Nova Science Now โนวา มิติสู่อนาคต ตอน อะไรทำให้เราเป็นมนุษย์ (What makes us human?) ออกอากาศทางช่องเนชั่น วันที่ 21 มกราคม พ.ศ.2560)



ภาพที่ 4: ขวานมืออาชูเลียน

(ภาพจากสารคดี Nova Science Now โนวา มิติสู่อนาคต ตอน อะไรทำให้เราเป็นมนุษย์ (What makes us human?) ออกอากาศทางช่องเนชั่น วันที่ 21 มกราคม พ.ศ.2560)



หลากหลาย ถ้านักวิทยาศาสตร์รู้เครื่องมือ สองชิ้นนี้ขึ้นและพูดว่าเครื่องมือขึ้นไหนสร้างขึ้นจากบรรพบุรุษของมนุษย์ คนจะตอบว่าอันที่สมมาตรกัน ขวาน มืออาชูลื่นถือกำเนิดขึ้นเมื่อโฮโมเอเร็กตัสมีความคิดที่ชาญฉลาดในการทำเครื่องมือหิน ผลิตภัณฑ์ที่ เรียบแหลมคมตรงขอบ และสามารถใช้งานได้หลากหลาย หนึ่งในห้าแสนปีที่แล้วมันคือ สมาร์ทโฟน แห่งยุคนั้น ดีทริช สเตาท์ แห่งมหาวิทยาลัยเอมอรี กล่าวว่า การสร้างขวานมืออาชูลื่นอาจจะช่วยปรับสมองให้พร้อมสร้างภาษา ข้อสันนิษฐานก็คือการสร้างเครื่องมือหินที่ซับซ้อน ก่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงทางวิวัฒนาการในสมองที่เตรียมเราให้พร้อมสู่วิวัฒนาการของภาษา นี่เป็นข้อสันนิษฐานที่น่าทึ่ง หลายปีของการสร้างเครื่องมือหินนับไม่ถ้วน อาจจะสร้างเส้นทางในสมองให้มนุษย์สามารถใช้สิ่งอื่นได้ คือ ภาษา แต่เราจะพิสูจน์แนวความคิดนี้ได้อย่างไร สเตาท์ขอความช่วยเหลือจากบรูซ แบรดลีย์ นักโบราณคดีเชิงวิज्ञ และผู้เชี่ยวชาญด้านการสร้างเครื่องมือหิน เพื่อพยายามเข้าใจทักษะทางสมองที่จำเป็นในการประดิษฐ์เครื่องมือโบราณเหล่านี้ แบรดลีย์ฝึกฝนตนเองในการสร้างเครื่องมือหินด้วยการใช้วัสดุแบบเดียวกันกับที่มนุษย์ยุคแรกเริ่มจะใช้ เมื่อบรูซ แบรดลีย์สร้างเครื่องมือเขาคิดนำหน้าไปหลายก้าว ใช้สมองมากกว่ากล้ามเนื้อ ประเด็นสำคัญสำหรับดีทริช สเตาท์คือมันมีโครงสร้างของการปฏิบัติ มันมีกฎแน่นอน เพื่อจะทำแบบนี้คุณจะต้องทำแบบนี้ แต่ตลอดเวลา มันเกี่ยวพันกับเป้าหมาย และมันก็เหมือนกันกับภาษา เหมือนคำพูดที่ถูกวางอย่างเหมาะสม สร้างประโยคขึ้น การทบทวนแต่ละครั้งต้องทำตามลำดับที่ถูกต้องเพื่อให้ได้ผลลัพธ์ที่ต้องการ ดังนั้นสิ่งที่เรามองเห็นคือความคิดที่ซับซ้อนต่อเนื่องเป็นนามธรรม เพราะภาษาคืออะไร มันคือความคิดที่ซับซ้อนและต่อเนื่อง เพื่อจะให้เกิดภาษาเราจะต้องมีทักษะทางสมองแบบเดียวกันกับที่ เราเห็นเสียก่อน นั่นแหละคือสิ่งที่เราพยายามหาคำตอบแต่เพื่อให้ข้อสันนิษฐานเครื่องมือสู่ภาษาได้ผล มันจะต้องมีความคล้ายคลึงกันระหว่างสิ่งที่สมองทำขณะสร้างขวานมือและการกระทำของมันขณะสร้างประโยค นั่นคือสิ่งที่ดร.ซินเทีย ทอมป์สัน แห่งมหาวิทยาลัยนอร์ทเวสเทิร์นรู้เรื่องดี หัวใจของงานวิจัยของเธอคือการมองว่าส่วนไหนในสมองของเราที่ถูกกระตุ้นเมื่อเราคิดประโยคยาก มาก ๆ ทอมป์สันทำงานร่วมกับคนที่ มีปัญหาทางการพูดเพราะสมองของพวกเขาถูกทำลายจากเส้นเลือดในสมองแตกหรืออุบัติเหตุอื่น ๆ คริสเทน คาร์ล สเตดท์คือหนึ่งในผู้เข้าร่วมการวิจัยของเธอ เพราะเส้นเลือดในสมองแตกเมื่อสี่ปีที่แล้วคริสเทนกลายเป็นหนึ่งในชาวอเมริกันกว่าหนึ่งล้านคนที่มีความ “อะเฟเซีย” คริสเทนมีภาวะอะแกรมมาติกอะเฟเซียที่คลาสิก เธอจึงเข้าใจคำเดียวเท่านั้น เธอพูดได้แค่คำเดียว แต่คนที่ เป็นอะแกรมมาติกจะมีปัญหากับ การสร้างประโยคที่ซับซ้อน ทอมป์สันค้นหาคำตอบในภาพถ่ายสมองของคริสเทนและผู้ป่วยที่เหมือนเธอ ในการสแกนเอ็มอาร์ไอบริเวณสีที่บ่งหมายถึงเนื้อเยื่อที่เสียหาย ทอมป์สันค้นพบว่าผู้ป่วยอะแกรมมาติก อะเฟเซียมีลักษณะเด่นที่เหมือนกัน ความเสียหายทางซีกซ้ายของสมอง ที่ตั้งของพื้นที่ลับที่เรียกกันว่า บริเวณโบรคา หนึ่งในหลาย ๆ ส่วนของสมองที่เกี่ยวข้องกับภาษา บริเวณโบรคาจะสำคัญเป็นพิเศษเมื่อเป็น เรื่องของแกรมมาร์ บริเวณโบรคาสำคัญมากสำหรับการสร้างประโยค เมื่อเราพบคนไข้ที่เส้นเลือดในสมอง แตกและพวกเขามีความเสียหายที่ล่องล้าเข้าไปในบริเวณโบรคานั้นคือตอนที่ เราเห็นปัญหากับประโยค แต่บริเวณโบรคาเกี่ยวข้องอะไรกับการสร้าง

เครื่องมือหินหรือไม่ สิ่งที่เราอยากรู้คือที่จริงแล้วการสร้างเครื่องมือหินที่เราเห็นเกิดขึ้นในช่วงเวลาหนึ่งในวิวัฒนาการของมนุษย์จะกระตุ้นหรือฟื้นฟูบริเวณโบรคาหรือไม่ สเตาท์เรียนนักประสาทวิทยาชาวฝรั่งเศส เทียร์รี ชามินาด มาเพื่อดำเนินการทดลองที่อาจจะตอบคำถาม นั้นได้ เพราะเป็นไปได้ที่จะมีใครสักคนสร้างเครื่องมือหินจริง ๆ ขณะสแกนสมองของพวกเขา ชามินาดก็ติดตั้งสิ่งที่น่าทึ่งอีกอย่างคือโปรเจกเตอร์พิเศษที่จะฉายภาพการสร้างเครื่องมือหินเข้าสู่เครื่องเอ็มอาร์ไอสแกน การศึกษาบ่งบอกว่าการดูภาพกิจกรรมใดจะกระตุ้นสมองบริเวณเดียวกันกับการทำกิจกรรมนั้น สมองบริเวณเดียวกัน ตอบสนองเมื่อเราสังเกตคนอื่นทำกิจกรรมอย่างหนึ่ง ดังนั้นการรับรู้และการทำกิจกรรมนั้นจะกระตุ้นสมอง ส่วนเดียวกัน



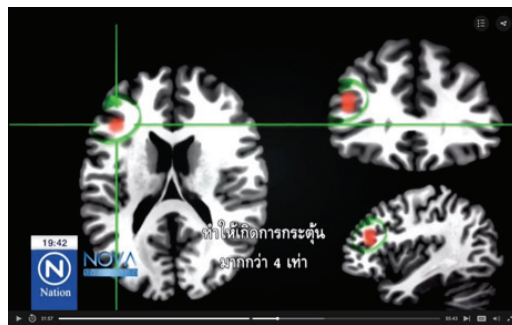
ภาพที่ 5: การติดตั้งโปรเจกเตอร์พิเศษที่ฉายภาพเข้าไปในเครื่องเอ็มอาร์ไอ

(ภาพจากสารคดี Nova Science Now โนวา มิติสู่นาคนาคต ตอน อะไรทำให้เราเป็นมนุษย์ (What makes us human?) ออกอากาศทางช่องเนชั่น วันที่ 21 มกราคม พ.ศ.2560)

ดังนั้นเพื่อจะดูว่าบริเวณไหนของสมองที่ถูกกระตุ้นด้วยการสร้างเครื่องมือหิน ชามินาดจึงฉายภาพไว้บนจอในการทำเอ็มอาร์ไอ และให้ผู้รับการวิจัยดูวิดีโอของ บรูซ แบรดลีย์ทำงานในวิดีโอหนึ่ง ผู้รับการวิจัยจะสังเกตการสร้างเครื่องมือง่าย ๆ คือมีดโกลด์วีน อีกวิดีโอหนึ่งพวกเขาจะดูเครื่องมือที่ซับซ้อน คือขวานมืออาชูเลียน ผลลัพธ์ต้องบอกว่าโดดเด่นมาก การดูวิดีโอการสร้างเครื่องมือง่าย ๆ ทำให้เกิดการกระตุ้นอ่อนๆ ในบริเวณโบรคา แต่การดูการทำขวานมืออาชูเลียนทำให้เกิดการกระตุ้นมากกว่าสี่เท่า ดังนั้น สมองบริเวณเดียวกันที่เราใช้ในการสร้างประโยคที่ซับซ้อนยังทำงานอย่างหนักเมื่อเราสร้างเครื่องมือที่ซับซ้อน บริเวณเหล่านี้ของสมองจำเป็นมากทั้งกับภาษาและการสร้างเครื่องมือ ทั้งสองอย่างนี้พัฒนาไปพร้อมกัน มันอาจจะเป็นการค้นพบใหม่ที่น่าสนใจที่สุดเกี่ยวกับต้นกำเนิดของภาษา ซึ่งย้อนกลับไปใน้อยกว่าสองล้านปีแค่เล็กน้อย วันนี้มีภาษามากกว่าเจ็ดพันภาษาพูดกันทั่วโลก พวกมันอาจจะฟังดูแตกต่างกัน แต่ในทุกกรณีพวกมันกระตุ้นสมองส่วนเดียวกัน เมื่อโฮโมอีเร็คตัสสร้างเครื่องมือหิน สมองของเราที่กำลังสร้างสรวงเครื่องมือที่ทรงพลังที่สุดไปด้วย มันคือ “ภาษา” (สารคดี Nova Science Now โนวา มิติสู่นาคนาคตตอนอะไรทำให้เราเป็นมนุษย์ (What makes us human?) ออกอากาศทางช่องเนชั่น วันที่ 21 มกราคม พ.ศ.2560)



ภาพที่ 6: การกระตุ้นอ่อนๆ บริเวณโบรคาขณะดูการสร้างเครื่องมือง่ายๆ มีดโอดโดวัน (ภาพจากสารคดี Nova Science Now โนวา มิติสู่นาคต ตอน อะไรทำให้เราเป็นมนุษย์ (What makes us human?) ออกอากาศทางช่องเนชั่น วันที่ 21 มกราคม พ.ศ.2560)



ภาพที่ 7: เกิดการกระตุ้นมากกว่าสี่เท่าเมื่อดูเครื่องมือที่ซับซ้อน ขวานอาซูเลียน (ภาพจากสารคดี Nova Science Now โนวา มิติสู่นาคต ตอน อะไรทำให้เราเป็นมนุษย์ (What makes us human?) ออกอากาศทางช่องเนชั่น วันที่ 21 มกราคม พ.ศ.2560)

เครื่องมือหินเป็นนับว่าเป็นต้นกำเนิดของภาษา จากยุคเริ่มต้นจนถึงปัจจุบันเราคงเห็นพัฒนาการ ของเครื่องมือที่ใช้ดัดสิ่งต่าง ๆ จากวัสดุที่ทำจากหิน พัฒนาไปสู่โลหะ วัสดุที่เหนือกว่าโลหะ จนกระทั่งไปถึงแสง มนุษย์พัฒนาเครื่องมือให้มีประสิทธิภาพมากขึ้นแต่เป้าหมายยังคงเหมือนเดิม แต่รูปแบบของภาษามีการพัฒนาน้อยมากถ้าเทียบกับเครื่องมือหินที่เป็นต้นกำเนิดของมัน มนุษย์ไม่ได้สนใจในการพัฒนารูปแบบ ของภาษา แต่มนุษย์สนใจที่จะพัฒนาการนำภาษาไปใช้เป็นเครื่องมือในการหาประโยชน์ของตนเองเสียมากกว่า มนุษย์ได้พัฒนาภาษาเรื่อยมาในฐานะเครื่องมืออันทรงพลังในการใช้งานหลาย ๆ หน้าที่ และ หลาย ๆ รูปแบบ พื้นฐานที่สุดคือการใช้ภาษาสร้างความงามด้วยตัวของมันเองเช่นการเขียนร้อยแก้ว ร้อยกรอง และการประพันธ์เพลง เป็นต้น แต่ภาษามีพลังมากกว่าที่จะสร้างแค่ความงามเพียงอย่างเดียว ภาษา ยังเป็นเครื่องมือควบคุมมนุษย์ทั้งทางด้านสังคม ความเชื่อ และที่สำคัญทางด้านการเมืองการปกครอง มนุษย์ประดิษฐ์ภาษาเพื่อ

สร้างความชอบธรรมในการยกตนเองอยู่เหนือผู้อื่น สร้างระดับและชั้นชั้นของ ภาษาขึ้นมาเพื่อควบคุมคนอื่น ๆ ให้อยู่ภายใต้อำนาจของตน จนทำให้มนุษย์นั้นรู้สึกตัวว่ามีคุณค่าเหนือ สิ่งมีชีวิตอื่น หรือแม้แต่มนุษย์พวกเดียวกันเอง

มนุษย์เชื่อมโยงภาษาเข้ากับทฤษฎีต่าง ๆ เพื่อให้ภาษามีเป้าหมายที่แตกต่างกันไป ทฤษฎีหนึ่งที่มีผู้นำมาเชื่อมโยงใช้กันอย่างมากคือทฤษฎีวิวัฒนาการ มนุษย์ใช้ภาษาในการบิดเบือน และนำเสนอทฤษฎี เพื่อเอื้อประโยชน์ต่อการกระทำของตน และมันจะยังคงถูกนำไปใช้อย่างหลากหลายโดยที่เราอาจจะคาดไม่ถึงถึงผลที่มันจะสร้างให้เกิดขึ้น ถ้าในเมื่อพัฒนาการจากเครื่องมือหินเป็นต้นมา มันยังสร้างการเปลี่ยนแปลงได้ถึงเพียงนี้ ในขณะที่มนุษย์ปัจจุบันนั้นสามารถย่อยวิวัฒนาการของเราลงได้เป็นเท่าตัว ดังนั้นลองคิดดูสิว่า จากเวลานี้เป็นต้นไปมันจะเกิดการเปลี่ยนแปลงไปได้ถึงเพียงไหน

ขั้นตอนการดำเนินงาน

โครงการสร้างสรรค์ชุด “การทำความเข้าใจชีวิต : อะไรทำให้เราเป็นมนุษย์” เป็นการสร้างผลงานศิลปะรูปแบบสามมิติ ที่เชื่อมโยงความหมายด้วยรายละเอียดของรูปทรงทางศิลปะหลากหลายรูปแบบที่สร้างบริบทต่าง ๆ ขึ้น เพื่อประกอบกันในการอธิบาย และทำความเข้าใจกับโครงสร้างความคิด และจุดมุ่งหมายที่ข้าพเจ้าสร้างขึ้นมา โดยมีขั้นตอนในการดำเนินงานดังต่อไปนี้

1. การหาข้อมูล
2. การวิเคราะห์ข้อมูล
3. การสร้างผลงานสร้างสรรค์
4. การวิเคราะห์ผลงานสร้างสรรค์
5. สรุปผลและข้อเสนอแนะ

ซึ่งรายละเอียดของขั้นตอนการดำเนินงานมีรายละเอียดแต่ละขั้นตอนดังต่อไปนี้

1. การหาข้อมูล

ข้อมูลที่สำคัญที่สุดของผู้ที่ทำงานสร้างสรรค์นั้นคือข้อมูลจากประสบการณ์ตรงจากผู้สร้างสรรค์ เพราะประสบการณ์ตรงนั้นสร้างความรู้สึกและผลกระทบให้เกิดกับผู้สร้างสรรค์ซึ่งจะสามารถศึกษาและวิเคราะห์จากอารมณ์ความรู้สึกนั้นได้อย่างละเอียด ลึกซึ้ง และชัดเจน ข้อมูลที่เกิดจากประสบการณ์ตรงของข้าพเจ้านั้นเกิดจากความสงสัยในชีวิิตของตนเองตั้งแต่อยู่ในช่วงวัยรุ่น ซึ่งช่วงวัยร่วมนั้นเป็นช่วงวัยที่มีแต่ความสงสัย และเกิดการตั้งคำถามกับทุกสิ่งทุกอย่างที่เกิดขึ้นในชีวิต คำถามที่สำคัญสำหรับชีวิตในช่วงวัยร่วมนั้นคือ “เราเกิดมาทำไม เพื่ออะไร เราจะใช้ชีวิตอย่างไร คุณค่าในความเป็นมนุษย์อยู่ที่ไหน ฯลฯ” ซึ่งคำถามต่าง ๆ เหล่านี้ทำให้เกิดการครุ่นคิดกับการใช้ชีวิตตั้งแต่เริ่มเกิดคำถามขึ้นมา การคิดถึงความคิดที่เกิดขึ้นทำให้ข้าพเจ้าทำการทดลองกับตนเองใน



หลากหลายวิธีการ เช่น การปรับเปลี่ยนวิธีคิด การปรับเปลี่ยนวิธีการมองสิ่งต่างๆที่เกิดขึ้น และเริ่มค้นคว้าหาข้อมูลในสิ่งที่ต้องการรู้มากขึ้น ดังนั้นข้อมูลที่สำคัญในการทำงานสร้างสรรค์ของข้าพเจ้าประกอบด้วยข้อมูลจากประสบการณ์ตรงและข้อมูลจากหนังสือ อินเทอร์เน็ต และสารคดีที่เป็นเรื่องราวที่ให้รายละเอียดในการทำทำความเข้าใจโครงสร้างความคิดของตนเองให้ดีขึ้น

2. การวิเคราะห์ข้อมูล

ข้อมูลที่เกิดจากประสบการณ์ในชีวิตนั้นจะพอกพูนเพิ่มเติมขึ้นตามการเพิ่มขึ้นของอายุ เมื่ออายุเพิ่มมากขึ้น ประสบการณ์ที่เคยรู้สึกธรรมดาในชีวิตจะเริ่มส่งผลกระทบให้เกิดการวิเคราะห์เพื่อหาความหมาย และทำความเข้าใจกับสิ่งที่เกิดขึ้น คำถามที่เคยเกิดขึ้นในช่วงวัยรุ่นที่เกี่ยวกับการมีชีวิต ใช้ชีวิต เช่น “เราเกิดมาทำไม เพื่ออะไร เราจะใช้ชีวิตอย่างไร คุณค่าในความเป็นมนุษย์อยู่ที่ไหน ฯลฯ” กลับมาให้ได้ครุ่นคิดอีกครั้ง ด้วยวัยวุฒิและคุณวุฒิที่เพิ่มมากขึ้น คำถามที่เคยถูกตีความด้วยความรู้สึกในช่วงเวลาหนึ่ง ถูกนำมาตีความใหม่ด้วยกระบวนการคิดที่มีระบบมากขึ้น ซึ่งกระบวนการคิดนี้เชื่อมโยงไปสู่ข้อมูลที่ค้นคว้าและได้สร้างฐานของความคิดที่มีรายละเอียดมากขึ้น

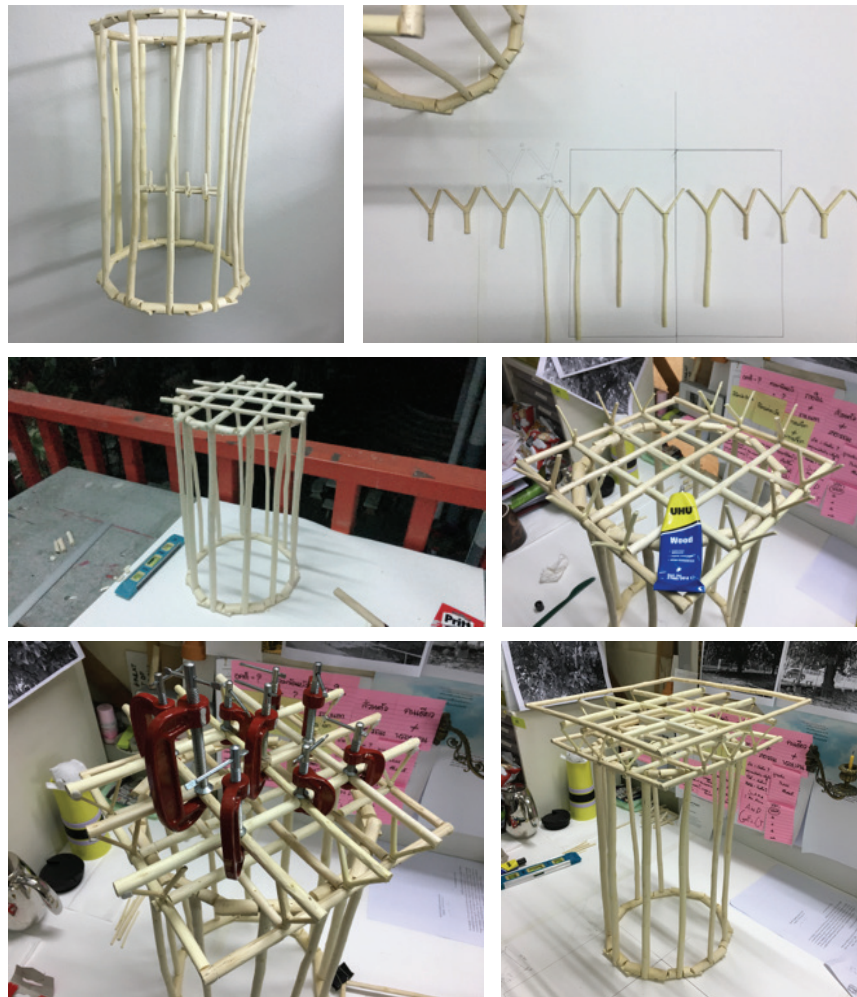
จากการค้นคว้าหาข้อมูลจากหนังสือ และสารคดี ได้พบความน่าสนใจจากสารคดี NOVA ชุดหนึ่งที่พูดถึงการกำเนิดสิ่งมีชีวิต และวิวัฒนาการของสิ่งมีชีวิต คำถามหนึ่งที่น่าสนใจมาจากที่สารคดีตั้งขึ้นมาคือ “อะไรทำให้เราเป็นมนุษย์” ซึ่งสารคดีได้ตอบคำถามไว้ว่า สิ่งที่ทำให้เราเป็นมนุษย์คือ ภาษา แต่นักวิจัยไม่สามารถทราบได้ชัดเจนว่ามนุษย์เริ่มมีภาษาเมื่อไหร่ นักวิจัยจึงต้องเทียบเคียงกับหลักฐานทางรูปธรรมที่หาค้นได้ สิ่งนั้นคือเครื่องมือหิน ซึ่งนักวิจัยใช้คลี่นสมองในขณะที่สร้างเครื่องมือกับสร้างภาษาเปรียบเทียบกัน แล้วสรุปได้ว่าคลี่นสมองทั้งสองกิจกรรมนั้นเกิดขึ้นเหมือนกัน จึงสรุปได้ว่า “ภาษาทำให้เราเป็นมนุษย์” แต่ข้าพเจ้าเชื่อว่าสิ่งที่ทำให้เราเป็นมนุษย์คือ “ความไม่เที่ยงตรงแน่นอน” ดังคำสอนในศาสนาพุทธที่ว่า “ความแน่นอนคือความไม่แน่นอน” อีกสิ่งหนึ่งที่น่าสนใจที่ได้รับจากข้อมูลคือการ วิวัฒนาการและการกลายพันธุ์ โดยที่ในช่วงชีวิตของข้าพเจ้านั้นเห็นความเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นกับมนุษย์ ในหลาย ๆ รุ่นที่เวลามีการทับซ้อนกันอยู่ และรู้สึกว่ามีมนุษย์ในปัจจุบันโดยเฉพาะมนุษย์ที่ข้าพเจ้าเผชิญและ อยู่ร่วมในสังคมเกิดการกลายพันธุ์

สิ่งที่กล่าวมาข้างต้นนี้คือการวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อสกัดเอาสาระสำคัญที่ได้รับมาพัฒนาไปสู่รูปแบบผลงานที่สามารถสื่อสารถึงจุดมุ่งหมายที่ชัดเจน และนำไปสู่การสร้างสรรค์ผลงานที่สมบูรณ์ต่อไป

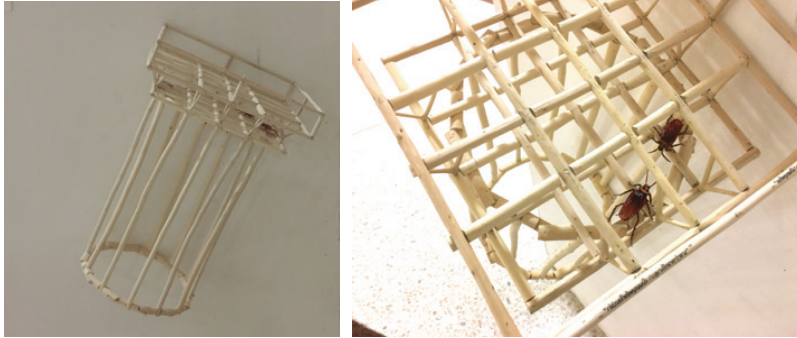


3. การสร้างผลงานสร้างสรรค์

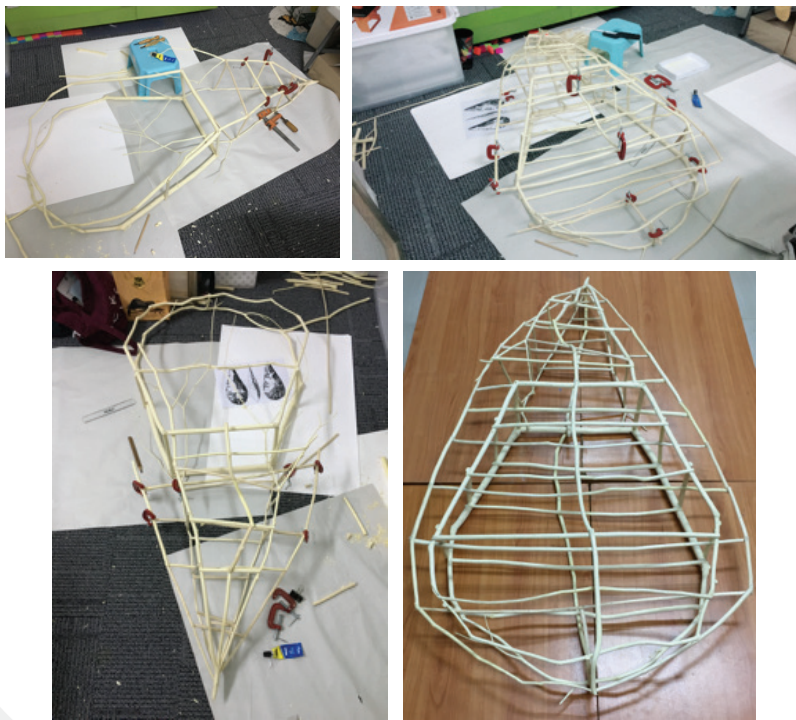
การสร้างผลงานเริ่มต้นจากการหาวัสดุที่เหมาะสมกับผลงาน ข้าพเจ้าเลือกใช้ไม้เป็นวัสดุหลักในการสร้างผลงาน เนื่องจากไม้เป็นวัสดุจากธรรมชาติ ทุกการสัมผัสจะให้ความรู้สึกของการมีชีวิตและจิตวิญญาณที่บรรจุอยู่ในนั้น ประเภทของไม้ที่ข้าพเจ้าเลือกใช้ต้องมีเนื้ออ่อน เพื่อง่ายในการแกะสลัก และมีอายุยืนยาว ได้แก่ ไม้โมก



ภาพที่ 8: ขั้นตอนการสร้างผลงาน
(ที่มา: ปิติวรรณ สมไทย 2560)



ภาพที่ 9: ผลงานที่สร้างเสร็จส่วนหนึ่ง
(ที่มา: ปิติวรรณ สมไทย 2560)



ภาพที่ 10: ขั้นตอนการสร้างผลงานส่วนที่สอง
(ที่มา: ปิติวรรณ สมไทย 2560)



ภาพที่ 11:ผลงานส่วนที่สาม
(ที่มา:ปิตุวัตรธน สมไทย 2560)

กระบวนการสร้างผลงานที่ได้ทดลองใช้วัสดุใหม่ ๆ วิธีการทำใหม่ ๆ ที่ไม่คุ้นเคย และการนำเสนอที่แตกต่างจากที่เคยทำมา จะทำให้เกิดการพัฒนาผลงาน และทำให้ผลงานมีความก้าวหน้ามากขึ้น ถึงแม้ว่าการทดลองในสิ่งใหม่อาจจะยังทำผลงานได้ไม่สมบูรณ์มากนักแต่ก็เป็นการเริ่มต้นที่ดี อย่างน้อยการลดความเคยชินลงในการทำงานสร้างสรรค์จะทำให้ความคิดและรูปแบบของผลงานมีความแปลกใหม่มากขึ้น ซึ่งมีความจำเป็นในการสร้างงานสำหรับนักสร้างสรรค์

การวิเคราะห์ผลงานสร้างสรรค์

โครงการสร้างสรรค์ชุด “การทำความเข้าใจชีวิต : อะไรทำให้เราเป็นมนุษย์” เป็นการศึกษาความสัมพันธ์ของสิ่งที่สร้างให้เราเป็นมนุษย์ ได้แก่ เครื่องมือหิน และภาษา อันจะทำให้เกิดความเข้าใจใน ความเป็นมนุษย์มากขึ้น ซึ่งในที่นี้จะทำการวิเคราะห์ผลงานสร้างสรรค์ในประเด็นของการใช้วัสดุ ความหมายที่ปรากฏในผลงาน และบริบทอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้อง โดยไม่เน้นการวิเคราะห์องค์ประกอบพื้นฐานซึ่งผู้ศึกษาศิลปะส่วนใหญ่มีความเข้าใจเบื้องต้นอยู่แล้ว การวิเคราะห์เริ่มต้นด้วย

1. การใช้วัสดุ

วัสดุที่ใช้สร้างผลงานคือไม้ของต้นโมก เป็นไม้ยืนต้น กิ่งแตกออกจากลำต้น และแตกกิ่งเล็ก ๆ ตามง่ามของกิ่ง มีเปลือกสีเข้ม เมื่อปอกเปลือกออก เนื้อไม้จะมีสีขาวอมเหลือง มอดไม่กิน น้ำหนัก เบา ลอยน้ำได้ สาเหตุที่เลือกไม้โมกมาทำงานเนื่องจากเนื้อไม้มีสีสวย และสีไม่เปลี่ยนเมื่อเวลาเปลี่ยนไป

การใช้วัสดุประเภทหนึ่งสร้างรูปทรงอีกประเภทหนึ่งขึ้นมา เราเรียกวิธีการนั้นว่า “การสร้างภาพแทน” เหมือนกับการสร้างอนุสาวรีย์ คือการสร้างภาพแทนสิ่งที่สร้างประโยชน์หรือคุณูปการให้กับคนรุ่นหลัง โดยที่คนรุ่นหลังได้สร้างภาพแทนขึ้นมาเพื่อเป็นการระลึกถึง ข้าพเจ้าใช้ความคิดเดียวกันนี้ในการสร้างภาพแทนเครื่องมือหินขึ้นมา



ภาพที่ 12: การสร้างภาพแทนด้วยวัสดุไม้
(ที่มา: ปิตุวรรณ สมไทย 2560)

2. การสร้างโครงสร้าง

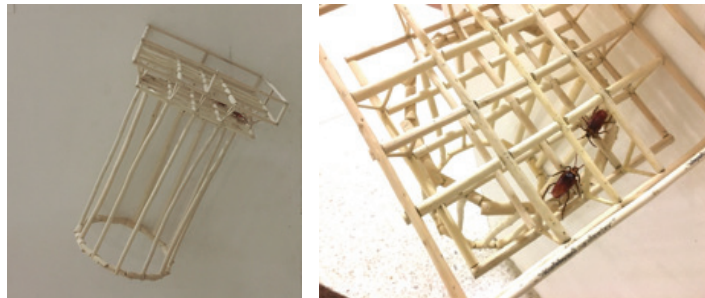
การใช้วัสดุไม้ที่มีลักษณะเป็นเส้นเพื่อประกอบเป็นเส้นโครงสร้างของเครื่องมือหินนั้น เนื่องมาจากการสร้างเครื่องมือหินจริง ๆ นั้นต้องมีการคิดวางแผนล่วงหน้าเป็นขั้นเป็นตอน การต่อยหินแต่ละครั้งต้องคิดไปข้างหน้าเสมอว่าจะให้หินออกมาเป็นรูปร่างอย่างไร ดังนั้นการวางแผนที่ชัดเจนในสมองจะสร้างโครงสร้างของเครื่องมือหินที่สำเร็จรูปออกมาเช่นเดียวกับภาษา ภาษาจะมีโครงสร้างที่ชัดเจนในรูปแบบของไวยากรณ์ ถ้าภาษาถูกวางโครงสร้างที่ผิดออกไปก็จะสื่อสารความหมายไม่ได้ เช่น โครงสร้างของภาษาไทย ประธาน กริยา และกรรมจะต้องเรียงกันตามลำดับเช่นนี้ ถ้าเกิดการเรียงสลับกัน กริยา ประธาน และกรรม แล้วความหมายที่สื่อสารออกมาจะผิดเพี้ยนไป ดังนั้นข้าพเจ้าจึงสร้างเครื่องมือหินโดยใช้การประกอบกันของเส้นโครงสร้างที่ทำให้เกิดเป็นรูปร่างที่ชัดเจนและสื่อความหมายได้



ภาพที่ 13: โครงสร้างที่ประกอบกันขึ้นจากเส้นของไม้โมกเพื่อแสดงความหมายของโครงสร้างของเครื่องมือหินและภาษาที่มีเหมือนกัน
(ที่มา: ปิตุวรรณ สมไทย 2560)

3. โครงสร้างของสิ่งที่มีมั่นคงและการพูดถึงความเป็นมนุษย์ของสิ่งมีชีวิตที่พัฒนามาก่อน แต่มนุษย์ถือว่าสิ่งมีชีวิตนี้ต่ำกว่าตน

ผลงานชิ้นนี้เป็นการใช้โครงสร้างของเสาที่แข็งแรงรูป 12 เหลี่ยม สร้างจำลองเป็นหัวเสา ขึ้นมา ส่วนบนมีแมลงสาบอยู่สองตัวเกาะอยู่ ด้วยน้ำหนักของแมลงสาบที่เกาะอยู่ด้านบนทำให้หัวเสาเอียง โดยที่แมลงสาบกกำลังคุยกันเรื่องความเป็นมนุษย์ การกำหนดโครงสร้างของเสาให้เอียง เพื่อสร้างความไม่มั่นคงให้เกิดขึ้น และด้วยแมลงสาบสองตัวที่เกาะอยู่ด้านบนทำให้ผู้ชมรู้สึกว่าการหนักของแมลงสาบทำให้โครงสร้างเอียง ซึ่งจะช่วยสร้างความสำคัญให้กับแมลงสาบในการสร้างบทบาทให้การคุยกันของแมลงสาบมีความหมายมากขึ้น อีกสิ่งหนึ่งที่สำคัญคือแมลงสาบมีวิวัฒนาการมาก่อนมนุษย์นานหลายร้อยล้านปี จึงเป็นสิ่งที่น่าสนใจที่แมลงสาบจะสงสัยในความเป็นมนุษย์



ภาพที่ 14: ผลงานแสดงให้เห็นโครงสร้างเสาและแมลงสาบ
(ที่มา: ปิติวรรณ สมไทย 2560)

4. สัญลักษณ์ของการเริ่มต้นเวลาใหม่

เครื่องมือหินที่ใช้ในโครงการนี้พบ ณ บริษัท รุ่งเรืองศิลาทิพย์ จำกัด ถนนอ่างศิลา ตำบลเสม็ด อำเภอเมือง จังหวัดชลบุรี เมื่อวันที่ 24 มกราคม พ.ศ.2561 หินที่พบทั้งหมดมีรูปร่างใกล้เคียงเครื่อง มือหินโบราณ ซึ่งลักษณะรายละเอียดของรูปทรงจะเป็นสิ่งบ่งบอกบริบทที่แวดล้อมเครื่องมือหินนั้น เครื่องมือหินโบราณมีรายละเอียดที่บอกระยะเวลาที่เครื่องมือหินนั้นผ่านมาอย่างยาวนาน ถ้าภาษากำเนิดมา พร้อมกับเครื่องมือหิน ภาษานั้นก็มีวิวัฒนาการมาจนเราจินตนาการถึงการเอาภาษาไปใช้ของมนุษย์ไม่ออกทั้งในทางที่ดีและไม่ดี เครื่องมือหินที่เก็บมาใหม่นั้นมีร่องรอยของเครื่องมือที่ใช้ในปัจจุบัน การใช้เครื่องมือไฟฟ้าได้ทิ้งร่องรอยของยุคสมัยปัจจุบันเอาไว้ ถ้าเรานับเวลาจากการเก็บเครื่องมือหินที่มีร่องรอย ของเครื่องมือไฟฟ้าทิ้งร่องรอยเอาไว้เป็นจุดเริ่มต้นของเวลา ในยุคสมัยของเราเวลาที่ดำเนินต่อไปนี้จะทำให้ภาษาวិวัฒนาการไปตามวิวัฒนาการของมนุษย์อย่างไร



ภาพที่ 15: แสดงเครื่องมือหินที่พบใหม่และร่องรอยของเครื่องมือไฟฟ้า
(ที่มา: ปิตุวรรณ สมไทย 2560)

การวิเคราะห์ผลงานสร้างสรรค์นั้นประโยชน์เบื้องต้นคือการทำความเข้าใจผลงานตนเองอย่างลึกซึ้ง เพื่อความเข้าใจนั้นจะถูกถ่ายทอดไปสู่ผู้ที่สนใจ ซึ่งผู้ที่สนใจจะเข้าใจไปตามผู้สร้างงานทั้งหมดร้อยเปอร์เซ็นต์หรือไม่ไม่ใช่สิ่งสำคัญ แต่สิ่งสำคัญอยู่ที่การชี้แนะ หรือชี้แนะแนวทางให้ผู้สนใจเดินทางด้วย ความเข้าใจไปสู่เป้าหมายเดียวกัน

สรุป

โครงการสร้างสรรค์ชุด “การทำความเข้าใจชีวิต : อะไรทำให้เราเป็นมนุษย์” นำเสนอความเข้าใจ และตั้งคำถามถึงความเป็นมนุษย์ให้กับผู้ชมได้ตระหนัก และถามตนเองในฐานะมนุษย์ ว่าสิ่งใด ความคิดใด ความเชื่อใด และเหตุปัจจัยใดที่ทำให้เราเป็นมนุษย์ และดำเนินชีวิตแตกต่างจากสิ่งมีชีวิตอื่น จากข้อสันนิษฐานของนักวิจัยที่ว่า “ภาษา” ทำให้เราเป็นมนุษย์ โดยเทียบเคียงกับกระบวนการสร้างเครื่อง มือหินที่เป็นหลักฐานหนึ่งจากหลักฐานหลายๆ อย่างที่ยังคงหาได้ สิ่งที่นักวิจัยสรุปยังคงเป็นข้อสันนิษฐาน เท่านั้น จากการค้นคว้าและหาข้อมูลทั้งจากหนังสือ และการสืบค้นในระบบสารสนเทศ ไม่มีข้อมูลไหนให้ คำจำกัดความที่ชัดเจนถึงความเป็นมนุษย์ ส่วนใหญ่แล้วมีแต่ข้อมูลที่กล่าวถึงศักดิ์ศรีความเป็นมนุษย์ สิทธิ ของความเป็นมนุษย์ หรือบางคนได้กล่าวว่า ผลงานสร้างสรรค์ชิ้นนี้แสดงถึงความเป็นมนุษย์ แต่ทั้งหมดก็มี ได้สร้างความเข้าใจให้กระจ่างถึงความเป็นมนุษย์ ความหมายของความเป็นมนุษย์จึงดูเป็นนามธรรมที่ยังหาคำตอบที่ชัดเจนไม่ได้ ซึ่งโครงการสร้างสรรค์ชุดนี้ก็ไม่สามารถให้ความหมายที่ชัดถึงความเป็นมนุษย์ได้เช่นกัน เพราะความหมายนี้ขึ้นอยู่กับบริบทที่แวดล้อมและช่วงเวลาแต่ละช่วงเวลาที่คำถามนี้เกิดขึ้น ซึ่งความหมายต่างๆ ที่เกิดขึ้นก็ยังเป็นนามธรรมที่แต่ละคนต้องตีความตามความเข้าใจของตนเอง

โครงการสร้างสรรค์ชุดนี้ใช้กระบวนการวิจัยเป็นพื้นฐานในการสร้างผลงาน การเก็บข้อมูลทั้งทาง สิ่งพิมพ์ ระบบสารสนเทศ การสังเกตด้วยตนเอง โดยเฉพาะอย่างยิ่งจากสารคดี สารคดีแสดงให้เห็นกระบวนการวิจัย กระบวนการเชื่อมโยงสิ่งต่าง ๆ เพื่อพิสูจน์สมมุติฐาน และได้ให้มุมมองและความรู้ใหม่ ๆ แก่ผู้ ชม การเก็บข้อมูลที่เพียงพอจะสร้างพื้นฐานให้กับการสร้างผลงานที่สมบูรณ์ต่อ

ไป และการเก็บข้อมูลที่ดียิ่ง จะส่งต่อไปสู่กระบวนการสร้างสรรค์ผลงานที่ดีตามไปด้วย การสร้างรูปแบบผลงาน การได้มาซึ่งรูปทรงในผลงานจะมาจากวิเคราะห้ข้อมูลทั้งสิ้น และการวิเคราะห์ข้อมูลจะกระตุ้นให้เราแสดงทัศนคติของเราต่อความจริง (ข้อมูล) ที่รับรู้มา จนทัศนคตินั้นถูกพัฒนาไปสู่แนวความคิดในที่สุด กระบวนการของผลงานสร้างสรรค์นั้นค่อนข้างซับซ้อนกว่างานวิจัยพื้นฐาน เนื่องจากเมื่อได้ผลการวิเคราะห์ข้อมูลแล้วจะต้องนำผลการวิเคราะห์นั้นมาผ่านกระบวนการคิดสร้างสรรค์แล้วแปลภาษาปกติไปสู่ภาษาศิลปะที่มีส่วนประกอบโดยเฉพาะที่เรียกว่า ทัศนธาตุ การแปลงจากภาษาปกติไปสู่ภาษาภาพนั้นขึ้นอยู่กับความสามารถของผู้สร้างสรรค์ที่จะเรียบเรียงจากทัศนธาตุที่มีออกมาสวยงามเพียงใด เช่นเดียวกับการแต่งร้อยแก้ว ร้อยกรอง ในภาษาปกติที่ความงามจะแสดงตัวออกมาจากการเรียบเรียงภาษาได้ไพเราะเพียงใด

ผลงานสร้างสรรค์ที่ทำสำเร็จออกมาอาจจะยังไม่สมบูรณ์ เพราะจะต้องนำไปประกอบกับผลงาน สร้างสรรค์อีกสองโครงการที่จะทำต่อไป เพื่อความสมบูรณ์ที่มีมากขึ้น แต่สิ่งที่ปรากฏจะเป็นต้นไธเดียวที่จะนำพาผู้ชมเข้ามาสำรวจภาพและโครงสร้างของรูปทรงที่ปรากฏตรงหน้า และประมวลผลจากสิ่งที่ถูกจัดวาง และกำหนดแนวทางให้ผู้ชมติดตามที่ผู้สร้างสรรค์ได้สร้างกระบวนการรับรู้เอาไว้

ความเป็นมนุษย์มีความหมายที่ต้องตีความไปอย่างหลากหลาย บ้างเป็นรูปธรรม บ้างเป็นนามธรรม ซึ่งเสน่ห์ของความหมายที่ไม่ชัดเจนนั้นแหละคือหนึ่งในความเป็นมนุษย์ ความหมายที่เกิดจากการตีความในความเป็นมนุษย์คงจะถูกตีความกันไปเรื่อย ๆ ไม่มีที่สิ้นสุด เพราะเมื่อไรที่ความพึงพอใจของเรามีต่อความหมายที่ดีความออกมา เราก็จะโยนการตีความใหม่ขึ้นมาทันที แล้วจากนั้นความหมายก็จะเปลี่ยนไปอีกเรื่อย ๆ ค้นหาและตีความกันอีกต่อไป ซึ่งภาษาศิลปะ(ทัศนศิลป์) ก็จะปรับเปลี่ยนไปตามการตีความ รวมทั้งเวลาและบริบทที่แวดล้อมอยู่ สิ่งที่ผลงานสร้างสรรค์จะทำหน้าที่ได้ดีที่สุดคือการตั้งคำถามให้กับผู้ชมได้สะท้อนกลับมาคิดถึงตัวเอง และหาความหมายนั้นด้วยตนเอง เพื่อนำไปสู่การเปลี่ยนแปลง บางสิ่งบางอย่าง



ภาพที่ 16:ผลงานสร้างสรรค์ชุด “การทำความเข้าใจชีวิต:อะไรทำให้เราเป็นมนุษย์”

เทคนิค : ไม้โมก แมลงสาบพลาสติก

ขนาด : แปรผันตามพื้นที่

ปีที่ทำ : 2560

(ที่มา:ปิตุวรรณ สมไทย 2560)

เอกสารอ้างอิง

สารคดี Nova Science Now โนวา มิติสู่อนาคต. อะไรทำให้เราเป็นมนุษย์ (What makes us human?)

[สารคดีทางโทรทัศน์]. สหรัฐอเมริกา:สถานีโทรทัศน์เนชั่น, 21 มกราคม 2560.

ดร.นำชัย ชีววิวรรณ. ชาร์ล ดาร์วิน.(2555). กำเนิดแห่งชีวิตและทฤษฎีวิวัฒนาการ .

กรุงเทพมหานคร : สารคดี.

อีวานส์, ดีแลน. จิตวิทยาวิวัฒนาการ.(2559). แปลโดยพงศ์มันัส บุญยประทีป. กรุงเทพมหานคร :

มูลนิธิเด็ก





จิตรกรรม : จิตวิญญาณความเชื่อทางศาสนาต่อรูปเคารพของอัครทูตสวรรค์ทั้ง 7

PAINTING: SPIRITUALITY TOWARD ICONOGRAPHY OF THE 7 ARCHANGELS

CHEPRAKOV OLEG ¹

ศุภฤกษ์ คณิตวานันท์ ²

เทพศักดิ์ ทองนพคุณ ³

บทคัดย่อ

งานจิตรกรรมรูปสัญลักษณ์หรือ รูปเคารพเพื่อถ่ายทอดประสบการณ์ทางศิลปะและบอกเล่าเรื่องราวเกี่ยวกับศาสนา อันมีอิทธิพลมาจากจิตวิญญาณและความเชื่อของผู้วิจัยประกอบกับความแตกต่างทางเชื้อชาติภาษา และวัฒนธรรม ได้จุดประกายให้ผู้วิจัยเกิดความสนใจที่จะศึกษาค้นคว้างานศิลปะที่มีลักษณะเชื่อมโยงความคิดระหว่างความเป็นตะวันออกและตะวันตกเข้าด้วยกัน โดยมีแนวคิดมาจากศิลปะในยุคไบแซนไทน์บทความฉบับนี้ผู้วิจัยมีวัตถุประสงค์ (1) เพื่อศึกษาหาข้อมูลและวิเคราะห์เรื่องราวของรูปสัญลักษณ์อัครทูตสวรรค์ทั้ง 7 เพื่อนำมาเป็นแนวทางสร้างสรรค์ผลงานการทำรูปสัญลักษณ์หรือรูปเคารพ (2) เพื่อสร้างสรรค์งานจิตรกรรมแบบไบแซนไทน์ และนำมาพัฒนาสร้างสรรค์งานจิตรกรรมของผู้วิจัยให้โดดเด่นและเป็นเอกลักษณ์ (3) เพื่อถ่ายทอดความงามของภาพจิตรกรรมฝาผนังและเพดานโบสถ์คริสต์ นิกายออร์ทอดอกซ์ ด้านจิตวิญญาณความเชื่อทางศาสนา เกี่ยวกับอัครทูตสวรรค์ทั้ง 7

การดำเนินงานใช้กระบวนการศึกษาเอกสารประกอบกับการทดลองเทคนิคจิตรกรรมการใช้สีฝุ่นและสีจากหินธรรมชาติ ร่วมกับเทคนิคเพอร์ราไซเขียนลงบนแผ่นไม้ที่หุ้มด้วยผ้าลินินเคลือบเจลาติน และแป้งเด็ก โดยมีแนวคิดจากศิลปะในยุคไบแซนไทน์เกิดเป็นการสร้างสรรค์งานจิตรกรรมเพื่อบอกเล่าบทบาทและลักษณะเด่นของอัครทูตสวรรค์ทั้ง 7 ในรูปแบบของการตีความหมายในทางสัญลักษณ์และเครื่องหมาย

ผลการศึกษา/สร้างสรรค์ พบว่าบทบาทและลักษณะเด่นของอัครทูตสวรรค์ มีความบริสุทธิ์เป็นตัวแทนของผู้พิทักษ์ เป็นผู้ให้ความรักและเป็นแสงสว่างในการนำทางของมวลมนุษย์ การถ่ายทอดผ่านแผ่นไม้กับรอยพุ่กัน และวัสดุที่เป็นธรรมชาติเป็นมิติที่ลงตัวของงานจิตรกรรมกึ่งนามธรรม สะท้อนให้เห็นถึงการรับรู้และสัมผัสถึงความหมายในตัวตนของอัครทูตสวรรค์แต่ละองค์ตามคติความเชื่อทางศาสนาของมนุษย์

คำสำคัญ : อัครทูตสวรรค์ ศิลปะไบแซนไทน์ รูปสัญลักษณ์ ความเชื่อ

¹ นิสิตปริญญาโท สาขาทัศนศิลป์และการออกแบบ หลักสูตรศิลปศาสตรมหาบัณฑิต คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา

² ดร., อาจารย์ที่ปรึกษาหลัก สาขาทัศนศิลป์และการออกแบบ หลักสูตรศิลปศาสตรมหาบัณฑิต คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา

³ รองศาสตราจารย์, อาจารย์ที่ปรึกษาร่วม สาขาทัศนศิลป์และการออกแบบ หลักสูตรศิลปศาสตรมหาบัณฑิต คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา

Abstract

Iconography paint is communicating the art experience of Bible. The influence of the soul and belief of a researcher together with the different of nationality, language, and culture inspire to study about the art of connection between the idea of East and West. From the research of the art in different times found that the Byzantine art is most suitable to the idea of a researcher. The objective of the study (1) To study and analyze the story of the 7 archangels in order to create the Iconography painting. (2) To create the unique art from the idea of the Byzantine time. (3) To show the story of the mural painting from the Orthodox religion.

The study process consistence of the book and demonstrate by the tempera egg with powder color from synthesis and natural stone paint on the big wood size cover by a white fabric is call linin coat on with gelatin and white powder. After preparations of the wood then create the painting of the 7 archangels in form of interpret with symbol and sign follow with the idea of the Byzantine art.

The result of the study show that the role and appearance of the 7 archangels are entirely pure, defender, cherishes, and light the way for the human. The conduct of art by the nature of the material paint by brush on the wood reflects to recognize and touch of the meaning of the 7 archangels follow in the belief of the human.

Keyword: Archangel, Byzantine art, Iconography, belief

ที่มาและความสำคัญ

ตามความเชื่อของชาวคริสต์พระเจ้าทรงให้เอกสิทธิ์แก่จิตวิญญาณของมนุษย์ในอันที่จะมีความสุขอยู่กับการรับรู้ถึงความจริงแห่งชีวิต ความจริงเหล่านี้อาจกล่าวได้ว่าเป็นประสบการณ์อันไม่มีที่สิ้นสุดของมนุษย์ในเรื่องสัจธรรม ความงาม และความดี ประสบการณ์เหล่านี้มีชีวิตชีวาและเร้าใจจนทำให้มนุษย์อยากถ่ายทอดให้แก่ผู้อื่นเรื่อยมา การถ่ายทอดสัจธรรมภายในที่ไม่อาจเห็นได้มีภาษาที่มนุษย์รู้จักและใช้กันมาตั้งแต่เริ่มต้น เรียกกันว่า ภาษาของเครื่องหมายและสัญลักษณ์ งานจิตรกรรมรูปสัญลักษณ์ หรือ รูปเคารพ นับเป็นรูปแบบหนึ่งในการถ่ายทอดประสบการณ์ทางสัจธรรมผ่านภาษาของเครื่องหมายและสัญลักษณ์ โดยการสร้างงานศิลปะเพื่อบอกเล่าเรื่องราวเกี่ยวกับศาสนา ที่มีอิทธิพลมาจากจิตวิญญาณและความเชื่อของข้าพเจ้า ประกอบกับความแตกต่างทางเชื้อชาติ ภาษา และวัฒนธรรม จึงได้จุดประกายให้ข้าพเจ้าเกิดความสนใจที่จะศึกษา

ค้นคว้างานศิลปะที่มีลักษณะเชื่อมโยงความคิดระหว่างความเป็นตะวันออกและความเป็นตะวันตก เข้าด้วยกัน จากการได้ศึกษาประวัติศาสตร์ศิลปะในหลายยุค จึงพบว่างานศิลปะในยุคไบแซนไทน์ มีแนวคิดและเรื่องราวที่น่าสนใจ อีกทั้งยังตรงกับความต้องการของข้าพเจ้า และยังนิยมงาน จิตรกรรมที่มีเรื่องราวเกี่ยวกับคริสต์ศาสนาอีกด้วย

ในระยะเริ่มแรกของโรม จะมีการสร้างงานจิตรกรรมทั้งตามฝาผนัง มุขที่ตั้งแท่นบูชา และ ใต้โคม โดยกระเบื้องสี (Mosaic) การวาดระบายสีบนผนังปูนเปียก (Fresco) และภาพลายเส้นชุด ชีตบนแผ่นโลหะ แต่เมื่อครั้งสมัยการทำลายล้างรูปเคารพ ซึ่งเกิดจากความขัดแย้งในด้านการ ตีความในศาสนาคริสต์ ส่งผลให้รูปเคารพส่วนใหญ่ถูกทำลาย และไม่มีการสร้างสรรค์ขึ้นมาใหม่ เนื่องจากการวาดรูปพระผู้เป็นเจ้าหรือบุคคลสำคัญทางศาสนานั้นถูกสั่งห้าม จิตรกรจึงได้เลี่ยงไป วาดภาพชีวิตทั่วไป อีกทั้งจิตรกรที่มีความสามารถสูงหลายคนจำเป็นต้องลี้ภัยอพยพแสวงหาอาชีพ ใหม่ในยุโรปเป็นจำนวนมาก งานจิตรกรรมในยุคไบแซนไทน์นั้น ส่วนใหญ่มีลักษณะเป็นการสอน ศาสนาด้วยภาพ หรือเป็นภาพของพระเจ้า พระแม่มารี และเหล่านักบุญ ภาพของอัครทูตสวรรค์ ตามพระคัมภีร์ในศาสนาคริสต์มีทั้งหมด 7 พระองค์ ศิลปินจะนำมาสร้างงานศิลปะเพียง ไมเคิล กา เบรียล และราฟาเอล เท่านั้น เนื่องจากทั้ง 3 พระองค์มี ลักษณะและบทบาทที่โดดเด่นและยังได้รับ สมญานามนักบุญอีกด้วย ส่วนอัครทูตสวรรค์องค์อื่นอีก 4 พระองค์ คือ เซราเฟียล เจอูเดียล ยูเรียล และบาราเซียล มักไม่ปรากฏในงานศิลปะมากนัก บางครั้งศิลปินจะเขียนภาพท่านทั้ง 7 อยู่รายล้อม พระคริสต์ เสมือนเป็นองค์ประกอบของภาพเพื่อความสวยงาม โดยมีได้คำนึงถึงความหมายใด ๆ ข้าพเจ้ามีความเห็นว่าอัครทูตสวรรค์ทุกพระองค์นั้นมีความสำคัญและมีความหมายในด้านคติ ความเชื่อที่สืบทอดกันมาของชาวคริสต์ จึงได้มีความคิดที่จะศึกษาค้นคว้าลักษณะและบทบาทของ อัครทูตสวรรค์แต่ละองค์ทั้ง 7 พระองค์นั้น เพื่อนำมาถ่ายทอดโดยใช้ภาษาของเครื่องหมายและ สัญลักษณ์ โดยมีแนวคิดจากศิลปะไบแซนไทน์และนำมาพัฒนาให้โดดเด่นและมีเอกลักษณ์

ตัวอย่างภาพศิลปะในยุคไบแซนไทน์



ภาพที่ 1 : พระเยซู

ที่มา: <https://th.wikipedia.org/wiki/รูปเคารพ ค.ศ. 1410>

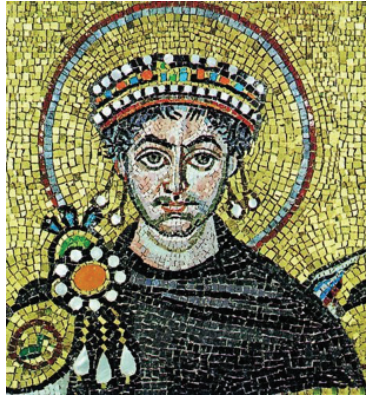


ภาพที่ 2 : ทริไนตี

ที่มา: <https://th.wikipedia.org/wiki/รูปเคารพ ค.ศ. 1401>



ภาพที่ 3 : อัครทูตสวรรค์ไมเคิล



ภาพที่ 4 : โมเสกพระเจ้าจัสติเนียนที่ 1

ที่มา: <https://th.wikipedia.org/wiki/ศิลปะไบแซนไทน์> ที่มา: <https://th.wikipedia.org/wiki/ศิลปะไบแซนไทน์>



ภาพที่ 5 : เฟรสโกการเสด็จสู่สรวงสวรรค์ของพระคริสต์

ที่มา: <https://th.wikipedia.org/wiki/ศิลปะไบแซนไทน์> ค.ศ. 1301

วัตถุประสงค์

1. ศึกษาหาข้อมูลและวิเคราะห์เรื่องราวของรูปสัญลักษณ์อัครทูตสวรรค์ทั้ง 7 เพื่อนำมาเป็นแนวทางสร้างสรรค์ผลงานการทำรูปสัญลักษณ์หรือ รูปเคารพ (Iconography)
2. เพื่อสร้างสรรค์งานจิตรกรรมจากแนวคิดของศิลปะในยุคไบแซนไทน์ และนำมาสร้างสรรคงานจิตรกรรมของผู้วิจัยให้โดดเด่นและเป็นเอกลักษณ์
3. เพื่อถ่ายทอดความงามของภาพจิตรกรรมฝาผนังและเพดานโบสถ์คริสต์ นิกายออร์ทอดอกซ์ ด้านคติความเชื่อของศาสนา เกี่ยวกับอัครทูตสวรรค์ทั้ง 7 ตามพระคริสต์ธรรมคัมภีร์ภาคพันธสัญญาใหม่ (New Testament) รวมถึงพระคริสต์ธรรมคัมภีร์ภาคพันธสัญญาเดิม (Old Testament) ให้แก่ผู้สนใจ ได้ศึกษาเรียนรู้ผ่านงานศิลปะ เห็นคุณค่าและเกิดความประทับใจ

แนวคิดในการวิจัย

การสร้างสรรควิทยานิพนธ์ชุด จิตรกรรม : จิตวิญญาณความเชื่อทางศาสนาต่อรูปเคารพของอัครทูตสวรรค์ทั้ง 7 ได้รับแรงบันดาลใจจากความเชื่อทางศาสนาของผู้วิจัย ประกอบกับความแตกต่างทางเชื้อชาติ ภาษา และวัฒนธรรม จึงได้จุดประกายให้ผู้วิจัยเกิดความสนใจที่จะศึกษาค้นคว้างานศิลปะที่มีลักษณะเชื่อมโยงความคิดระหว่างความเป็นตะวันออกและความเป็นตะวันตกเข้าด้วยกัน และพบว่างานศิลปะในยุคไบแซนไทน์ มีแนวคิดและเรื่องราวที่น่าสนใจ และตรงกับความต้องการของผู้วิจัย นำมาสู่การค้นหาเทคนิคทางจิตรกรรมโดยใช้สีฝุ่น และสีจากหิน ซึ่งมีความเป็นธรรมชาติ สามารถสร้างสัมผัสและความรู้สึก รวมถึงบรรยากาศของความศรัทธา เลื่อมใส ความเชื่อถือเป็นปัจจัยสำคัญในงานสร้างสรรค์งานเกี่ยวกับเรื่องราวทางศาสนา

นิยามศัพท์เฉพาะ

1. **ศิลปะไบแซนไทน์** หมายถึง ศิลปะที่มีการสืบต่อมาจากศิลปะสมัยคริสต์ศิลปะตอนต้น ซึ่งสร้างขึ้นเพื่อตอบสนองศรัทธาต่อพระเจ้าและศาสนารวมทั้งเหล่านักบุญต่าง ๆ หากแต่เมืองไบแซนไทน์เป็นเมืองโบราณของชาวกรีก ดังนั้นศิลปะย่อมได้รับแบบอย่างตลอดจน อุดมคติ และปรัชญาของกรีกด้วยส่วนหนึ่ง
2. **จิตวิญญาณ** หมายถึง ส่วนที่เป็นนามธรรมในตัวมนุษย์ อันได้แก่ ความคิด อารมณ์ ความรู้สึก ถ้าพูดให้เข้าใจง่าย ๆ ก็คือ จิตใจของมนุษย์นั่นเอง จิตใจของมนุษย์นั้นถือว่ามิพบาปสำคัญต่อสิ่งที่เกิดขึ้นในโลกนี้เป็นอย่างมาก เพราะเป็นตัวสั่งการกระทำทุกสิ่งทุกอย่าง โดยเฉพาะผลงานศิลปะ การกระทำตั้งแต่รับข้อมูล โดนสิ่งเร้า มีประสบการณ์ การแปลความหมาย เป็นการรับรู้ที่อยู่ในจิตใจ แล้วนำออกมาเป็นแรงบันดาลใจ เป็นแนวทางในการสร้างผลงานศิลปะ
3. **ความเชื่อ** หมายถึง ภาวะหรือนิสัย (Habit) อันเป็นปรากฏการณ์ทางจิตใจของมนุษย์อย่างหนึ่ง ที่มีความไว้วางใจหรือไว้นับถือเชื่อใจ (Trust) โดยหมดความคลางแคลงสงสัย หรือการคาดหมายที่แน่นอนที่มีต่อบุคคลบางคนหรือบางสิ่งบางอย่าง
4. **รูปเคารพ** หมายถึง สัญลักษณ์ประจำศาสนาต่าง ๆ ที่มนุษย์สังกัดอยู่โดย เป็นตัวแทนของสิ่งเคารพต่าง ๆ ประเภทหนึ่ง ซึ่งส่วนมากมักจะได้รับการประดับประดาด้วยเครื่องตกแต่งต่าง ๆ เป็นอย่างดี โดยคนรุ่นก่อน ๆ เสมอ เพื่อให้แตกต่างจากคนธรรมดาสามัญ เปรียบเป็นตัวแทนของสิ่งเหนือธรรมชาติที่ได้ถูกกำหนดขึ้นตามความเชื่อ
5. **อัครทูตสวรรค์** หมายถึง ผู้ประสานความสัมพันธ์ระหว่างสวรรค์กับจักรวาลและมนุษย์ ซึ่งพระเจ้าทรงสร้างขึ้นมา ตามความเชื่อของชาวคริสต์ อัครทูตสวรรค์ทำหน้าที่พิทักษ์คนบริสุทธิ์ และนำสารของพระเจ้ามาแจ้งแก่มนุษย์

วัตถุประสงค์

1. เนื้อหา

ศึกษาข้อมูลลักษณะและบทบาทของอัครทูตสวรรค์ทั้ง 7 จากข้อมูลเอกสารศิลปะยุคไบแซนไทน์เครื่องหมายและสัญลักษณ์ และภาพจิตรกรรมฝาผนังโบสถ์ นิกายออร์ทอดอกซ์เพื่อเป็นต้นแบบและแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรม ผสมผสานด้วยจินตนาการและอารมณ์ความรู้สึก

2. รูปแบบ

รูปแบบผลงานเป็นผลงานจิตรกรรมสีฝุ่นสังเคราะห์และสีฝุ่นจากหินธรรมชาติกึ่งนามธรรม

3. เทคนิค

เป็นการสร้างสรรค์เฉพาะผลงานจิตรกรรมสีฝุ่นสังเคราะห์และสีฝุ่นจากหินธรรมชาติผสมเพอร์มาไซ โดยวาดลงบนแผ่นไม้ขนาดใหญ่หุ้มด้วยผ้าลินิน เคลือบด้วยเจลาตินและผงแป้งสีขาว

4. ขนาดของผลงาน

ผลงานสร้างสรรค์บนแผ่นไม้เคลือบขนาด 124 x 34 ซม. จำนวน 7 ชิ้นงาน

ขั้นตอนการดำเนินงาน

1. เก็บข้อมูลโดยการถ่ายภาพและสอบถามเรื่องราวรายละเอียดจากสถานที่จริง ที่โบสถ์คริสต์ นิกายออร์ทอดอกซ์ซึ่งมีการเขียนภาพของอัครทูตสวรรค์ภายในโบสถ์

2. เก็บรวบรวมข้อมูลจากองค์ประกอบที่เกี่ยวข้องเกี่ยวกับอัครทูตสวรรค์จากเอกสารทางวิชาการ บทความและหนังสือที่เกี่ยวข้อง

3. ศึกษารายละเอียดข้อมูล คัดกรอง จัดระเบียบข้อมูล วิเคราะห์ข้อมูลเพื่อหาแนวทางการสร้างสรรค์

4. ทดลองทำแบบร่าง และวิเคราะห์แบบร่าง

5. สร้างสรรค์ผลงาน

6. สรุปอภิปรายและประเมินผล

การดำเนินการสร้างสรรค์

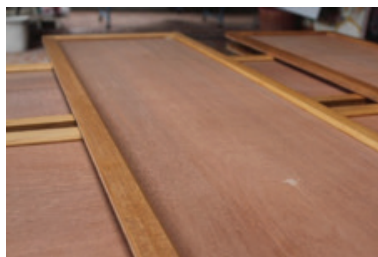
จากการศึกษาข้อมูล บทบาทและลักษณะเด่นของอัครทูตสวรรค์ทั้ง 7 ทำให้พบว่า รูปแบบลักษณะตามคติความเชื่อทางศาสนานั้น แสดงถึง ความบริสุทธิ์ ตัวแทนของผู้พิทักษ์ ผู้ให้ความรัก และเป็นแสงสว่างในการนำทางของมวลมนุษย และเมื่อวิเคราะห์ลงไปรายละเอียดเพิ่มเติม พบว่า การใช้สีของชุดเครื่องแต่งกายและการใช้สัญลักษณ์ เครื่องหมาย เพื่อตีความหมายเชิงสัญลักษณ์

ในภาพเขียน จัดว่าเป็นประเด็นที่สำคัญของการวิจัยสร้างสรรค์ในครั้งนี้ ข้าพเจ้าจึงกำหนดชุดการสร้างสรรค์โดยอาศัย สี สัญลักษณ์และเครื่องหมายเป็นเกณฑ์เบื้องต้น ซึ่งจะแบ่งชุดการสร้างสรรค์ของอัครทูตสวรรค์ทั้ง 7 ตามบทบาทและลักษณะเด่น และค้นคว้าในเรื่อง สี สัญลักษณ์และเครื่องหมายที่เหมาะสมต่อไป

การสร้างภาพร่างและกำหนดกระบวนการสร้างสรรค์

หลังจากกำหนดชุดสร้างสรรค์ โดยอาศัย สี สัญลักษณ์และเครื่องหมาย ข้าพเจ้าเริ่มดำเนินการค้นหารูปแบบที่เหมาะสม ด้วยการทดลองวิธีการสร้างภาพร่างโดยอาศัยภาพถ่ายจากหนังสือฝาผนังในโบสถ์คริสต์ นิกายออร์ทอดอกซ์ ซึ่งข้าพเจ้าถ่ายมาด้วยตนเองและสื่ออินเทอร์เน็ต เช่น Pinterest เป็นต้น การทดลองสร้างภาพร่างในช่วงแรก เกิดปัญหาในการใช้เครื่องหมายและสัญลักษณ์แทนบทบาทของอัครทูตสวรรค์แต่ละภาพ เนื่องจากบทบาทและลักษณะของอัครทูตสวรรค์ทั้ง 7 นั้นมีการตีความหมายคล้าย ๆ กัน จึงสืบค้นข้อมูลการสร้างภาพให้มีลักษณะที่แตกต่างกัน โดยหยิบยืมข้อมูลจากหนังสือภาษารัสเซียเรื่องบทบาทของอัครทูตสวรรค์นำมาประยุกต์ใช้ ทำให้ทราบว่าอัครทูตสวรรค์แต่ละองค์นั้น มีความแตกต่างกันทั้งในหน้าที่และรูปลักษณะ จากนั้นข้าพเจ้าจึงเริ่มดำเนินการกำหนดสี หารูปสัญลักษณ์และเครื่องหมายที่ตรงกับอัครทูตสวรรค์แต่ละองค์

การวาดเส้นท่าทางของอัครทูตสวรรค์ เป็นรูปทรงอิสระไม่พะวงกับเหตุผลทางกายวิภาค มีการใช้เส้นตรง เส้นโค้ง สร้างความรู้สึกอ่อนโยน นุ่มนวล เมตตา และความศรัทธา เส้นตรงให้ความรู้สึกสูงส่ง มั่นคง แข็งแรงและรุ่งเรือง ข้าพเจ้าจึงใช้การสร้างภาพร่างแบบธรรมชาติ มีการแสดงอารมณ์ทางสีหน้าและการจัดวางท่าทาง สัญลักษณ์การตีความ และองค์ประกอบให้เหมาะสมกับบทบาทของอัครทูตสวรรค์แต่ละภาพ



ภาพที่ 6 : แผ่นไม้ัดขนาด 124 x 34 ซม.



ภาพที่ 7 : ผ้าลินินสีขาว ขนาด 140 X 40 ซม.



ภาพที่ 8 : เจลาตินผสมผงแป้งสีขาว



ภาพที่ 9 : แผ่นไม้ที่หุ้มด้วยผ้าลินิน เคลือบ



ภาพที่ 10 : สีฝุ่นที่บดจากหินธรรมชาติ



ภาพที่ 11 : สีฝุ่นผสมเทมเพอราไข่



ภาพที่ 12 : ร่างภาพลงบนแผ่นไม้



ภาพที่ 13 : ภาพที่ร่างลงบนแผ่นไม้



ภาพที่ 14 – 16 ภาพร่างอัครทูตสวรรค์ไมเคิล กาเบรียล ราฟาเอล



ภาพที่ 17 – 20 : ภาพร่างอัครทูตสวรรค์ยูเรียล เซราเฟียล เจบูเดียล และ บาราเซียล



ภาพที่ 21 : ภาพผลงานอัครทูตสวรรค์ทั้ง 7 ขนาดของแต่ละภาพ 124 X 34 ซม.

การวิเคราะห์ทัศนธาตุ

ในงานสร้างสรรค์ของผู้วิจัยมีการใช้ทัศนธาตุที่สำคัญ ดังนี้

1. รูปร่าง อัครทูตสวรรค์ทั้ง 7 ประกอบด้วยรูปร่างทางธรรมชาติ รูปร่างเรขาคณิต และรูปร่างอิสระ ดังจะเห็นได้จาก รูปร่างของอัครทูตสวรรค์มีการถ่ายทอดแบบมาจากธรรมชาติคล้ายกับร่างกายของมนุษย์ ประกอบกับมีรูปร่างเรขาคณิต เป็นรูปวงกลมล้อมรอบศีรษะแสดงรัศมีของความ เป็นทูตสวรรค์ซึ่งทำให้แตกต่างรูปร่างทางธรรมชาติของมนุษย์โดยทั่วไปภาพพื้นหลังแสดงรูปร่างอิสระ เป็นรูปจักรวาล และพื้นโลก เป็นไปตามสภาพแวดล้อมที่ผู้วิจัยจินตนาการขึ้นเอง ดังจะเห็นได้ว่าพื้นโลกแต่ละภาพนั้นแตกต่างกัน ทั้งในเรื่องแสงและเงา สี และลวดลาย ให้ความรู้สึกเป็นเสรี และมีความเชื่อมโยงภาพเขียนทั้ง 7 ภาพเข้าไว้ด้วยกัน ผู้ชมภาพมีความรู้สึกถึงความเกี่ยวข้องกันของภาพเขียนทั้ง 7

2. จุด ภาพอัครทูตสวรรค์ทั้ง 7 มีการใช้จุดกระจกระบายลงบนพื้นสีที่ว่างด้านบนของภาพ เป็นตัวแทนของดวงดาวในจักรวาล ประกอบกับท้องฟ้าสีน้ำเงินเข้มในยามค่ำคืน ให้ความรู้สึก เคว้งคว้างและเยียบสงบ

3. เส้น ที่นำมาใช้ในการสร้างสรรค์ผลงาน ประกอบด้วยเส้นตรงและเส้นโค้ง รูปร่างของ อัครทูตสวรรค์มีลักษณะของเส้นโนแนวตั้ง หรือแนวโค้ง ให้ความรู้สึกสมดุล มั่นคง แข็งแรง สูงสง่า เข้มแข็ง เป็นสัญลักษณ์ของความถูกต้อง ซื่อสัตย์ จริ่งจั่ง เกร่งขี้มี้ ทั้งนี้มาจากท่าทางของมนุษย์ เวลาที่มีพลัง จะอยู่ในจะอยู่ในลักษณะของการยืนขึ้น มากกว่าการนอนราบ ผู้วิจัยมีความมุ่งหมาย ให้ผู้ชมภาพรู้สึกถึงพลังและความศรัทธา ประกอบกับการใช้เส้นโค้งเพื่อให้เกิดความรู้สึกอ่อนโยน นุ่มนวล และความมีเมตตาอีกด้วย

4. สี ที่ใช้ในการสร้างสรรค์ผลงาน ประกอบด้วยสีโทนเย็นและโทนร้อน ตามลักษณะของ อัครทูตสวรรค์และความหมายของสัญลักษณ์ประจำตัว อัครทูตสวรรค์ที่ใช้สีในโทนเย็น เพื่อให้ผู้ชม เกิดความรู้สึกถึงท่าทางที่ใจดี มีความเมตตา แสดงถึงความอ่อนโยน ในทางกลับกัน ผู้ชมจะเกิด ความรู้สึกถึงอัครทูตสวรรค์ที่มีความแข็งแกร่ง สามารถปกป้องมนุษย์จากความชั่วร้าย โดยการเลือก ใช้สีในโทนร้อน อย่างไรก็ตาม การใช้สีโทนร้อนหรือเย็นประกอบกัน เกิดขึ้นตามจินตนาการของผู้วิจัย

5. สัดส่วนของผลงาน อัครทูตสวรรค์มีลักษณะคล้ายมนุษย์ และสัดส่วนมากกว่าครึ่งหนึ่งของภาพพื้นหลัง เนื่องจากผู้วิจัยต้องการเน้นรูปร่างของอัครทูตสวรรค์ทั้ง 7 ให้ผู้ชมรู้สึกถึงความ สำคัญ ความยิ่งใหญ่ และสามารถมองเห็นได้อย่างชัดเจน

6. พื้นผิว ลักษณะพื้นผิวเกิดจาก การสร้างสรรค์ผลงานด้วยการใช้พู่กัน สีฝุ่นและสีจากหิน ธรรมชาติ ผสมด้วยไข่และน้ำ โดยใช้เทคนิคเทมเพอราไข่ และวาดลงบนแผ่นไม้ทำการรองพื้น เรียบร้อยแล้ว เมื่องานเสร็จสมบูรณ์ เคลือบพื้นผิวเพื่อปกป้องงานจากมดและแมลงด้วยน้ำยา เคลือบเงา ทำให้ลักษณะพื้นผิวมีความเงา ลื่น

สัญลักษณ์และเครื่องหมายทางคริสต์ศิลป์ที่ผู้วิจัยใช้ในภาพผลงาน

1. อัครทูตสวรรค์ไมเคิล

เสื้อเกราะ เป็นสัญลักษณ์แห่งความกล้าหาญและรักเกียรติของพวกอัศวิน และความ ศรัทธาในศาสนาคริสต์ซึ่งช่วยป้องกันความชั่วร้ายได้

ดาบ แสดงถึงการพิทักษ์ ปกป้อง

ปีก เป็นสัญลักษณ์ของหน้าที่ในการรับใช้พระเจ้า

2. อัครทูตสวรรค์กาเบรียล

ดอกลิลี เป็นสัญลักษณ์แห่งความบริสุทธิ์ เป็นดอกไม้ประจำตัวของแม่พระมักปรากฏอยู่ ในภาพเหตุการณ์สำคัญตอนที่อัครทูตสวรรค์กาเบรียลมาแจ้งข่าวประเสริฐแก่แม่พระ

ปีก เป็นสัญลักษณ์ของหน้าที่ในการรับใช้พระเจ้า

รูปหัวใจบนปีก แสดงออกถึงความรัก

3. อัครทูตสวรรค์ราฟาเอล

ไมเท้า เป็นเครื่องหมายของนักบุญหลายท่านในการเดินทางและการแสวงบุญ มงกุฏ เป็นเครื่องหมายแห่งชัยชนะหรือเกียรติยศ เป็นเครื่องหมายของราชตระกูลด้วย ลูกโลก ตัวแทนของมนุษย์ สัตว์ และสิ่งมีชีวิตบนโลก หมายถึง มนุษย์ สัตว์ และสิ่งมีชีวิต รองเท้าแตะ แสดงถึงการเดินทาง

4. อัครทูตสวรรค์ยูเรียล

เทียนไข แสงไฟ เป็นตัวแทนของ “เทพแห่งแสงสว่าง” ผู้ชี้แจง ผู้นำทางสาวกที่หลงผิดสู่ ทางสว่าง เป็นเทพแห่งความรู้ และผู้ปกป้องบัลลังก์ของพระเจ้าผู้เป็นเจ้าของ

5. อัครทูตสวรรค์เซราเฟียล (Seraphiel)

โบหน้ากัมหนาลงต่ำ สีหน้าแสดงความถ่อมตน
กุมมืออยู่ที่หน้าอก แสดงท่าทางการสวดวิงวอนต่อพระเจ้า

6. อัครทูตสวรรค์เจกูเดียล (Jegudiel)

ไม้กางเขนแบบออร์โธดอกซ์ เป็นสัญลักษณ์ของความชอบธรรม
ผ้า เป็นสัญลักษณ์ของพระพรหมาน

7. อัครทูตสวรรค์บาราเชียล (Barachiel)

ดอกกลีสีข้าว และผ้าคลุมหน้าเป็นสัญลักษณ์แห่งความบริสุทธิ์และความสงบเสงี่ยม

ผลการวิเคราะห์

1.การวิเคราะห์ข้อมูล การสร้างสรรค์ผลงานชุดนี้มีการศึกษาหาข้อมูลอย่างต่อเนื่อง ตั้งแต่ การหาข้อมูลของรูปร่าง ลักษณะของอัครทูตสวรรค์ทั้ง 7 องค์ การศึกษาค้นคว้าเกี่ยวกับศิลปะในยุค ไบแซนไทน์และการศึกษาจากภาพส่วนหนึ่งของโบสถ์คริสต์ นิกายออร์โธดอกซ์ ซึ่งมีภาพจิตรกรรม ฝาผนังส่วนหนึ่งบอกเล่าเกี่ยวกับเรื่องราวของอัครทูตสวรรค์ทั้ง 7 การสร้างสรรค์ภาพที่นิยมทำไว้ บูชา หรือเกี่ยวข้องกับศาสนานั้น การได้สื่อความหมายสัญลักษณ์และเครื่องหมายหลายอย่างไว้ใน ภาพ รวมไปถึงการใช้สีและการใช้รูปทรงต่าง ๆ ในภาพแต่ละภาพเพื่อให้กับผู้ชมได้ใช้ความรู้ความ เข้าใจในการตีความหมายเสมือนการดูภาพเป็นการอ่านรูปแบบหนึ่ง การจัดองค์ประกอบภาพพื้น หลังเป็นรูปจักรวาลและท้องฟ้า ให้เป็นลักษณะของภาพเดียวกันทั้ง 7 ภาพ มาจากแนวคิดของงาน ศิลปะในยุคไบแซนไทน์ดั้งเดิมที่ว่า ภาพของอัครทูตสวรรค์ทั้ง 7 นั้นโดยส่วนใหญ่จะเป็นภาพที่อัคร ทูตสวรรค์ทั้ง 7 พระองค์นั้นอยู่รวมกันโดยไม่ได้ให้ความสำคัญกับรายละเอียดมากนัก เมื่อต้องการ เขียนภาพของแต่ละพระองค์ก็ยังคงใช้แนวคิดในการใช้ภาพพื้นหลังเป็นสิ่งเชื่อมโยงให้อยู่รวมกัน มิได้แยกจากกันโดยสิ้นเชิง เมื่อได้แนวคิดที่เป็นรูปธรรมแล้วข้าพเจ้าจึงทำการสร้างสรรค์ผลงานจริง ที่ต้องการ เพื่อที่จะถ่ายทอดการศึกษาและวิจัยเรื่อง “จิตรกรรม : จิตวิญญาณความเชื่อทางศาสนา ต่ออุปเคารพของอัครทูตสวรรค์ทั้ง 7” โดยได้สร้างสรรค์ผลงานการวิจัยจำนวน 7 ชุด โดยใช้

เครื่องหมายและสัญลักษณ์เป็นเครื่องมือในการถ่ายทอดความคิด มิใช่เพื่อการตกแต่งเพื่อให้ภาพดูสวยงามเท่านั้น แต่ยังต้องการสื่อความหมายในเชิงสัญลักษณ์ด้วย

2. การวิเคราะห์ผลงาน

ผลงานชุดที่ 1 ภาพผลงาน : อัครทูตสวรรค์ไมเคิลในจิตรกรรมสีฝุ่นเทมเพอรานบนแผ่นไม้เคลือบ ขนาด : 124 x 34 ซม.

อัครทูตสวรรค์ไมเคิลได้ชื่อว่าเป็นอัศวินผู้พิทักษ์และเป็นแม่ทัพของเหล่าชาวสวรรค์ ข้าพเจ้าถ่ายทอดความแข็งแกร่งผ่านทางการเลือกเครื่องแต่งกายโดยใช้เสื้อเกราะ ซึ่งเป็นสัญลักษณ์แห่งความกล้าหาญและรักเกียรติของพวกอัศวิน จึงใช้เป็นเครื่องหมายของเหล่านักบุญนักรบ นอกจากนี้ เสื้อเกราะยังเป็นสัญลักษณ์ของความศรัทธาในศาสนาคริสต์ ซึ่งช่วยป้องกันความชั่วร้ายได้ การเลือกใช้สีแดงเพื่อแสดงถึงพลังอันยิ่งใหญ่ผ้าคลุมสีเหลืองแสดงถึงความศักดิ์สิทธิ์ของอัครทูตสวรรค์ และสีเขียวแสดงถึงชัยชนะ ในมือที่ถือดาบก็เพื่อแสดงถึงการพิทักษ์ปกป้อง ข้าพเจ้าจัดองค์ประกอบภาพพื้นหลังด้วยการให้ความหมายกับการใช้สัญลักษณ์ในภาพของจักรวาลซึ่งมีลักษณะคล้ายลูกโลกและดวงดาวสีน้ำเงิน โดยที่ลูกโลกนั้นเป็นสัญลักษณ์ การพำนักรักพิงของมนุษย์ และดวงดาวเป็นสัญลักษณ์ของการนำทาง ส่วนสีน้ำเงินเป็น สีของท้องฟ้าจึงเป็นตัวแทนของสวรรค์ และความรักแห่งสวรรค์ อันเป็นที่มาของการสร้างงานศิลปะที่ประกอบกัน เป็นเรื่องราวของอัครทูตสวรรค์ไมเคิล เทวดาผู้พิทักษ์ชาวคริสต์ในโลกของมนุษย์ อย่างไรก็ตามภาพพื้นหลังในรูปของจักรวาล รูปโลกและดวงดาวนั้นจะเชื่อมต่อกันทั้ง 7 ภาพ ให้ดูเหมือนว่าอัครทูตสวรรค์ทั้ง 7 พระองค์นั้นอยู่บนสถานที่แห่งเดียวกัน

ผลงานชุดที่ 2 ภาพผลงาน : อัครทูตสวรรค์กาเบรียลในจิตรกรรมสีฝุ่นเทมเพอรานบนแผ่นไม้เคลือบ ขนาด : 124 x 34 ซม.

อัครทูตสวรรค์กาเบรียล เป็นผู้ทำหน้าที่ส่งข่าวสารแจ้งแก่แม่พระ ว่านางจะตั้งครรภ์และให้กำเนิดบุตรชาย และเชื่อกันว่าเป็นอัครทูตสวรรค์ที่แจ้งข่าวจากสวรรค์ลงมายังมนุษย์โลกด้วยงานศิลปะในอดีตมักเป็นภาพอัครทูตสวรรค์กาเบรียล ถือม้วนกระดาศซึ่งเป็นสัญลักษณ์ของหนังสือ แต่ภายหลังเปลี่ยนเป็นดอกลิลลี่ซึ่งแสดงถึงความบริสุทธิ์ของพระแม่ ข้าพเจ้าเลือกใช้ดอกลิลลี่ซึ่งเป็นสัญลักษณ์ของความบริสุทธิ์และเลือกรูปหัวใจบนปีกของท่าน เพื่อแสดงออกถึงความรัก การเลือกใช้เสื้อผ้าในลักษณะของนักบุญสีน้ำตาล เพื่อสื่อความหมายถึงการสละโลก นอกจากเป็นหัวหน้าผู้นำสารของพระเจ้าแล้ว กาเบรียลยังมีหน้าที่รักษาสมบัติของสวรรค์ และเป็นทูตสวรรค์แห่งการไถ่บาปอีกด้วย การจัดวางองค์ประกอบในภาพพื้นหลัง ข้าพเจ้าเลือกการใช้ศิลปะของการเขียนภาพซ้ำ เพื่อให้เกิดความเชื่อมโยงในแต่ละภาพ จักรวาล โลก ท้องฟ้าสีน้ำเงิน ซึ่งมีความหมายเช่นเดียวกัน คือ ลูกโลกนั้นเป็นสัญลักษณ์ การพำนักรักพิงของมนุษย์ และดวงดาวเป็นสัญลักษณ์ของการนำทาง ส่วนสีน้ำเงินเป็นสีของท้องฟ้าจึงเป็นตัวแทนของสวรรค์ และความรักแห่งสวรรค์ เนื่องจากภาพเขียนทั้ง 7 ภาพนั้นเชื่อมโยงกัน ด้วยภาพพื้นหลังซึ่งมีลักษณะซ้ำกัน แต่เมื่อพิจารณาให้ดีแล้ว ภาพซ้ำนั้นก็มีความแตกต่างกันเพื่อให้เกิดความลงตัวเมื่อภาพทั้ง 7 ภาพ ถูกนำมาจัดแสดงร่วมกัน

ผลงานชุดที่ 3 ภาพผลงาน : อัครทูตสวรรค์ราฟาเอลในจิตรกรรมสีฝุ่นเทมเพอรานบนแผ่นไม้เคลือบ ขนาด : 124 x 34 ซม.

อัครทูตสวรรค์ราฟาเอล เป็นตัวแทนของผู้พิทักษ์เด็กและผู้บริสุทธิ์ โดยเฉพาะอย่างยิ่งนักแสวงบุญและนักเดินทาง ข้าพเจ้าเขียนภาพท่านมีหน้าตาใจดี อ่อนโยน น่ารัก เนื่องจากเป็นผู้พิทักษ์เด็ก และเลือกเครื่องแต่งกายในลักษณะนักบุญ สีชมพู แสดงถึงความรัก ความอบอุ่น และความเป็นมิตร สวมรองเท้าแตะแสดงถึงการเดินทาง ในมือถือลูกโลก เป็นตัวแทนของมนุษย์ สัตว์ และสิ่งมีชีวิตบนโลกใบนี้ ที่ได้รับการพิทักษ์ปกป้องจากท่าน ส่วนอีกมือหนึ่ง ถือไม้เท้า เป็นลักษณะของผู้ออกเดินทางและแสวงบุญ มีลักษณะโครงสร้างทางร่างกายใกล้เคียงกับงานศิลปะในยุคไบแซนไทน์ กล่าวคือมีโครงสร้างค่อนข้างผอมสูง การจัดวางท่าทางของร่างกายแข็งทื่อ หากแต่การวาดภาพใบหน้าที่แสดงหัวใจดี อ่อนโยน แตกต่างจากยุคไบแซนไทน์ที่ใบหน้าค่อนข้างนิ่งเฉย ไม่แสดงอารมณ์ต่างๆ มากนัก ส่วนองค์ประกอบในภาพพื้นหลังนั้น ใช้ภาพซ้ำกันกับภาพอื่น ๆ คือจักรวาลซึ่งผู้วิจัยจินตนาการว่า เป็นสิ่ง ๆ เดียวกัน ซึ่งปฏิสัมพันธ์กัน ผูกพันกัน ภาพของจักรวาลจึงเป็นเหตุผลที่ถูกนำมาใช้ในการเชื่อมโยงภาพทุกภาพเข้าด้วยกันเดียวกัน จะแตกต่างกันก็เพียงแต่องศาความโค้งของลูกโลก ซึ่งถูกเขียนขึ้นเพื่อให้เกิดการเชื่อมกันพอดีกับภาพอื่น ๆ

ผลงานชุดที่ 4 ภาพผลงาน : อัครทูตสวรรค์ยูเรียล ในจิตรกรรมสีฝุ่นเทมเพอรานบนแผ่นไม้เคลือบ ขนาด : 124 x 34 ซม.

อัครทูตสวรรค์ยูเรียล เป็นเทพแห่งการปกป้องพระคัมภีร์และคำสอน และยังเป็นเทพแห่ง “แสงสว่าง” ส่วนมากท่านจะปรากฏตัวในฐานะผู้ชี้แจง และผู้ที่สั่งสอนสาวกของพระเป็นเจ้า เป็นผู้นำทางสาวกที่หลงผิดสู่ทางสว่าง และเป็นเทพผู้ปกป้องบัลลังก์ของพระเป็นเจ้า คนส่วนมากนับถือท่านเป็น “เทพแห่งความรู้” ข้าพเจ้าได้เขียนภาพท่าน ในลักษณะมือถือเทียนไข แสดงถึงสัญลักษณ์ของแสงสว่าง และการให้ความรู้บางครั้งเทียนไขยังใช้ในการจุดนำทางอีกด้วย ในรายละเอียดของเครื่องแต่งกาย สีแดงเป็นสีเครื่องแต่งกายของพระคาร์ดินัล เป็นสีที่ทรงพลังอันยิ่งใหญ่ ลักษณะคล้ายผู้มีความรู้ ความสามารถ สีน้าบอกถึงความศรัทธา และเป็นผู้มีความรู้ องค์ประกอบในภาพพื้นหลังในภาพนี้ ยังคงใช้เทคนิคของภาพซ้ำ เพื่อเป็นการเชื่อมโยงทั้ง 7 ภาพ องค์และลักษณะของพื้นโลกจะแตกต่างกันออกไป แต่ยังคงมีความหมายทางจักรวาลเช่นเดียวกับภาพที่ผ่านมา ภาพนี้ถูกจัดวางให้หันทางด้านข้างเล็กน้อย ปีกมีความสวยงามและแตกต่างจากภาพอื่น แต่ยังคงเป็นสัญลักษณ์ของหน้าที่ในการรับใช้พระเจ้า ทั้งนี้ ข้าพเจ้าพยายามเขียนภาพของปีกในแต่ละภาพให้แตกต่างกันออกไป และแตกต่างจากปีกของอัครทูตสวรรค์ในยุคไบแซนไทน์อีกด้วย

ผลงานชุดที่ 5 ภาพผลงาน : อัครทูตสวรรค์เซราเฟียล ในจิตรกรรมสีฝุ่นเทมเพอรานบนแผ่นไม้เคลือบ ขนาด : 124 x 34 ซม.

อัครทูตสวรรค์เซราเฟียล แสดงท่าทางการสวดวิงวอนขอพรจากพระเจ้า มือทั้งสองข้างกุมอยู่ที่หน้าอก ก้มหน้าลงต่ำ สีหน้าแสดงการสวดขอพรจากพระเจ้า สีที่ข้าพเจ้าเลือกใช้ในภาพนี้ เป็นสีเทาคล้ายขี้เถ้า สื่อความหมายถึงความเศร้าโศก ความถ่อมตัว เป็นสัญลักษณ์แห่งความตายทาง

ด้านเนื้อหนัง และความเป็นอมตะแห่งวิญญาณ เนื่องจากผู้ที่สวดวิงวอนหรือภาวนา เพื่อขอพรจากพระเป็นเจ้านั้น เป็นผู้มีความทุกข์ใจ มีความกังวลใจ เกิดความไม่สบายใจ เกิดเหตุไม่ดีบางอย่าง หรือชีวิตของตนที่เป็นอยู่นั้น ไม่ได้เป็นไปอย่างที่ใจหวัง จึงต้องการสวดภาวนาเพื่อขอพรจากพระเจ้า ให้เหตุร้ายที่เกิดขึ้น คลี่คลายไปในทางที่ดี หรือให้สิ่งที่ดีกว่าเกิดขึ้นกับตน จึงได้เลือกเขียนเครื่องแต่งกายเป็นสีเทา เพื่อแสดงความโศกเศร้าที่เกิดขึ้นกับมนุษย์ผู้สวดภาวนาทั้งหลาย มือทั้งสองของท่านที่กุมแนบที่อก มีความสำคัญมาก เนื่องจากเป็นสัญลักษณ์เพียงอย่างเดียวที่เป็นเครื่องแทนตัวตนของอัครทูตสวรรค์ ข้าพเจ้าจึงให้ความสำคัญกับการเขียนภาพมือ และสีหน้าของท่านเป็นอย่างมาก ส่วนองค์ประกอบภาพพื้นหลังยังคงเดิม กล่าวคือยังคงใช้ภาพของจักรวาล ลูกโลก ท้องฟ้าและดวงดาวต่าง ๆ เป็นตัวเชื่อมโยงภาพเข้าด้วยกัน ในภาพนี้ ยังได้เขียนภาพของดาวเทียมเล็ก ๆ ซึ่งเป็นปรากฏการณ์ซึ่งอาจเกิดขึ้นได้ในจักรวาล เพื่อสร้างความแตกต่างในภาพอีกด้วย

ผลงานชุดที่ 6 ภาพผลงาน : อัครทูตสวรรค์เจกูดียล ในจิตรกรรมสีฝุ่นเทมเพอรานบนแผ่นไม้เคลือบ ขนาด : 124 x 34 ซม.

อัครทูตสวรรค์เจกูดียล เป็นสัญลักษณ์แห่งพระเมตตาของพระเจ้า หมายถึง “คำสรรเสริญพระเจ้า” เป็นผู้เชิญดวงพระหฤทัยอันศักดิ์สิทธิ์ของพระเยซู เป็นผู้นำความศรัทธา และการกลับใจมาสู่จิตใจของมนุษย์เพื่อให้ได้รับรู้ถึงความรัก และพระเมตตาของพระเจ้า อัครทูตสวรรค์เจกูดียลพบไม่มากนักในงานศิลปะ ภาพที่ปรากฏมักเป็นบุคคล ถือพวงมาลัยทองคำในมือขวา ส่วนในมือซ้ายถือแผ่นหนัง มาลัยสีทองคำ เป็นสัญลักษณ์ของการอำนวยพร แล้ เป็นสัญลักษณ์ของการทรมาน ข้าพเจ้าเขียนภาพนี้ โดยใช้สีของเครื่องแต่งกายเป็นสีม่วงแดง ซึ่งเป็นสีแห่งความโศกเศร้าและสำนึกผิด ถือแผ่นหนังอยู่ในมือ เปรียบได้กับการถูกทรมานของพระเจ้า เพื่อให้มวลมนุษย์อยู่รอด และนำความศรัทธากลับมาสู่จิตใจมนุษย์ ส่วนมืออีกด้านหนึ่งถือไม้เท้ามีสัญลักษณ์เป็นรูปไม้กางเขน แบบออร์โธดอกซ์ ซึ่งจะแตกต่างจากไม้กางเขนในศาสนาคริสต์นิกายอื่น ตรงที่ด้านล่างจะมีไม้เอียงเล็ก ๆ อีกชิ้นหนึ่งเพื่อรองพระบาทของพระเยซู ว่ากันว่าเป็นสัญลักษณ์ของความชอบธรรม ไม้กางเขนเป็นสัญลักษณ์ที่เก่าแก่และใช้มากที่สุดสัญลักษณ์หนึ่งในศาสนาคริสต์ เป็นเครื่องหมายของคริสต์ศาสนาและการชดใช้บาป และสัญลักษณ์ของการที่มนุษย์รอดพ้น จากบาปด้วยการที่พระเยซูทรงยอมสละพระชนม์ชีพ เป็นเครื่องไถ่บาป องค์ประกอบในภาพพื้นหลัง เป็นภาพจักรวาลลูกโลก และดวงดาว เพื่อแสดงถึงความเชื่อมโยงของภาพนี้กับภาพอื่น ๆ โดยคงไว้ซึ่งความหมายเดิม

ผลงานชุดที่ 7 ภาพผลงาน : อัครทูตสวรรค์บาราสีล ในจิตรกรรมสีฝุ่นเทมเพอรานบนแผ่นไม้เคลือบ ขนาด : 124 x 34 ซม.

ภาพของอัครทูตสวรรค์บาราสีล มักไม่ค่อยปรากฏในงานศิลปะ ข้าพเจ้าศึกษาลักษณะท่าทางจากข้อมูล และหนังสือที่เกี่ยวข้อง บอกแต่เพียงท่านเป็นบุคคลที่ถือกุหลาบสีขาว และให้พรแก่ครอบครัวที่อยู่กันด้วยความอบอุ่นและมีความสุขเป็นเวลายาวนาน จินตนาการของข้าพเจ้า เริ่มต้นจากดอกไม้ที่มีความหมายเดียวกับดอกกุหลาบสีขาวซึ่งหมายถึงความบริสุทธิ์ เมื่อได้ศึกษาจากข้อมูลที่เกี่ยวข้องพบว่า ดอกลิลีนั้น เป็นดอกไม้ซึ่งแสดงถึงความบริสุทธิ์เช่นกัน จึงเริ่มต้นเขียนภาพ

อัครทูตสวรรค์บารูเชียล ในมือทั้งสองถือผ้าคลุมหน้า ทำจากลินินสีขาวปักลายดอกกลี๋ย เนื่องจากผ้าคลุมหน้า เป็นสัญลักษณ์แห่งความสงบเสถียรและความบริสุทธิ์เช่นกัน จะเห็นได้ว่าการสร้างสรรค์งานศิลปะ ให้มีความแตกต่างจากงานในยุคดั้งเดิมนั้นทำให้เกิดความเป็นเอกลักษณ์ และมีความเป็นตัวตน ของศิลปินแต่ยังคงให้ความสำคัญกับความหมายที่มีมาแต่ดั้งเดิมด้วย สีของเครื่องแต่งกายที่ใช้ในภาพ เป็นโทนสีน้ำตาลในภาพนี้แสดงถึงการสละโลก การจัดวางองค์ประกอบในภาพพื้นหลังยังคงใช้เทคนิคการใช้ภาพซ้ำ ในการเชื่อมโยง และยังคงใช้การปรับเปลี่ยนองศาของพื้นโลกเพื่อให้เชื่อมถึงกันกับภาพเขียนอื่น ที่พิเศษกว่าภาพอื่น ๆ คือ ในภาพของอัครทูตสวรรค์บารูเชียล ผู้วิจัยเขียนภาพดวงจันทร์ เพื่อแสดงถึงความเป็นจักรวาลในภาพนี้เมื่อเชื่อมโยงกับภาพอื่น ๆ จะดูคล้ายเป็นภาพเดียวกัน ซึ่งดวงจันทร์เป็นตัวแทนของแม่พระ

สรุปการวิเคราะห์ผลงาน

ผลการวิเคราะห์ พบว่าบทบาทและลักษณะเด่นของอัครทูตสวรรค์ มีความบริสุทธิ์ เป็นตัวแทนของผู้พิทักษ์ การเป็นผู้ให้ความรักและเป็นแสงสว่างในการนำทางของมวลมนุษย์ เพื่อให้การถ่ายทอดงานศิลปะบรรลุผล และเป็นไปตามบทบาทและลักษณะเด่นของอัครทูตสวรรค์ ข้าพเจ้าสร้างสรรค์งานจิตรกรรมผ่านเรื่องราวของการตีความเรื่องรูปสัญลักษณ์ และเครื่องหมาย เพื่อเผยให้เห็นถึงความหมายในงานศิลปะ และสื่อให้เห็นถึงบทบาทและลักษณะเด่นของอัครทูตสวรรค์แต่ละองค์ตามที่ได้เข้าใจถึงข้อมูลและวิเคราะห์เรื่องราวตามที่ได้ศึกษา งานสร้างสรรค์นี้การใช้จินตนาการเพียงอย่างเดียวอาจยังไม่เพียงพอ ยังต้องอาศัยความรู้ความเข้าใจในเรื่องเครื่องหมายและสัญลักษณ์ที่ข้าพเจ้าตั้งใจถ่ายทอดทางความคิดด้วย การชมงานศิลปะที่ผู้ชมมีความรู้ความเข้าใจในการตีความหมายในภาพ ทำให้ผู้ชมภาพได้ศึกษาและเรียนรู้ผ่านงานศิลปะรวมถึงเพิ่มอรรถรสในการชมภาพเขียนด้วย

สรุปและอภิปรายผล

งานวิทยานิพนธ์เรื่อง “จิตรกรรม : จิตวิญญาณความเชื่อทางศาสนาต่อรูปเคารพของอัครทูตสวรรค์ทั้ง 7” ได้สร้างสรรค์ขึ้นมา มีวัตถุประสงค์เพื่อต้องการศึกษาหาข้อมูลและวิเคราะห์เรื่องราวของรูปสัญลักษณ์อัครทูตสวรรค์ทั้ง 7 เพื่อนำมาเป็นแนวทางในการสร้างสรรค์งานศิลปะ โดยมีแนวคิดจากงานจิตรกรรมในแบบไบแซนไทน์รวมถึงถ่ายทอดความงดงามที่มาจากภาพจิตรกรรมฝาผนังและเพดานโบสถ์ในศาสนาคริสต์ นิกายออร์ทอดอกซ์ อันประกอบไปด้วยเรื่องราวทางด้านศรัทธา ความเชื่อ เรื่องราวทางศาสนา ให้แก่ผู้สนใจ ได้ศึกษางานศิลปะและเรียนรู้ผ่านงานศิลปะ เพื่อให้เกิดคุณค่าและความประทับใจ

ข้าพเจ้าเป็นคริสต์ศาสนิกชน ผู้ใช้ชีวิตอยู่ในสังคมของโลกตะวันออก ซึ่งมีความแตกต่างไป

จากบ้านเมืองที่ข้าพเจ้าเติบโต ได้จุดประกายให้ข้าพเจ้าเกิดความสนใจที่จะศึกษาค้นคว้างานศิลปะที่มีลักษณะเชื่อมโยงความคิดระหว่างความเป็นตะวันออกและความเป็นตะวันตก และพบว่างานศิลปะในยุคไบแซนไทน์ มีแนวคิดและเรื่องราวที่น่าสนใจ อีกทั้งยังตรงกับความต้องการของข้าพเจ้า ซึ่งนิยามงานจิตรกรรม ที่มีเรื่องราวเกี่ยวกับคริสต์ศาสนา จึงเป็นที่มาในการสร้างสรรค์งานจิตรกรรมในงานวิจัยครั้งนี้ท่ามกลางการเปลี่ยนแปลงที่รวดเร็วและการก้าวไกลของเทคโนโลยีในปัจจุบัน สิ่งที่ข้าพเจ้านำเสนอในวันนี้ จะเป็นงานศิลปะที่เก่าแก่ ไม่ทันสมัย หากแต่ผลงานวิจัยชุดนี้ทรงคุณค่าทางเรื่องราว เนื่องจากภาพเขียนในยุคไบแซนไทน์ ได้ถูกทำลายลงเป็นจำนวนมากในยุคสมัยของการทำลายล้าง ทำให้งานศิลปะในยุคนั้นแทบจะไม่หลงเหลือให้เห็น อีกทั้งยังเป็นศิลปะที่สืบทอดยาวนานตั้งแต่อดีตมาจนถึงปัจจุบัน และยังทรงคุณค่าต่อไปในอนาคตอีกด้วย

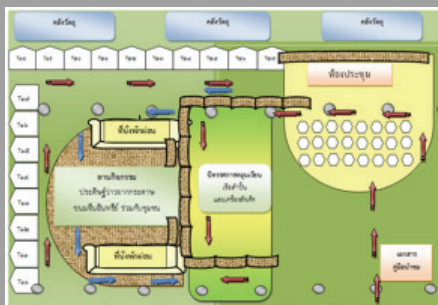
ข้อเสนอแนะ

หากข้าพเจ้าได้มีโอกาสทำงานวิจัยต่อยอดในอนาคต เพื่อพัฒนารูปแบบของผลงานที่เป็นเอกลักษณ์เฉพาะตัว และใช้ประสบการณ์ในการได้รับโอกาสที่ดี ที่ได้ใช้ชีวิตอยู่ในประเทศไทย ข้าพเจ้ามีความคิดในการนำศิลปวัฒนธรรม จากสองประเทศที่ผู้วิจัยได้สัมผัส มาพัฒนาสร้างสรรค์ผลงานศิลปะแนวร่วมสมัย อีกทั้งยังเป็นแนวทางให้กับบุคคลที่ในสนใจทางด้านศิลปะได้ศึกษาและพัฒนาต่อไป

บรรณานุกรม

- จอร์จ เฟอ์กูสัน. (2549). เครื่องหมายและสัญลักษณ์ในคริสต์ศิลป์. (กุลวดี มกรภิรมย์, แปล)
กรุงเทพฯ: อมรินทร์พริ้นติ้งแอนด์พับลิชชิ่ง
- ธีระนันท์ วิชัยดิษฐ์. (2558-2559). รูปแบบที่แตกต่างของไมเคิลและกาเบรียลในฐานะอิครุทศวรรค์ระหว่าง พระคริสต์ธรรมคัมภีร์และภาพยนตร์เรื่อง สงครามเทวาล้างนรก. วารสารมนุษยศาสตร์และ สังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชพฤกษ์, 1(3), 16-20.
- นุสรา จิตตเกษม. (2558). กระบวนการสร้างความหมายให้กับรูปเคารพขนาดใหญ่มหัศจรรย์ทางศาสนา. ดุษฎีนิพนธ์ ดุษฎีบัณฑิต, สาขาไทยศึกษา, คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์, มหาวิทยาลัยบูรพา
- ปรีชา ปั่นกล้า.(2557). จิตรกรรมพื้นฐาน. คณะมัณฑนศิลป์, มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- จุฑารัตน์ โกกทาน. (2555). อาณาจักรไบแซนไทน์. สืบค้นเมื่อวันที่ 17 มีนาคม 2561,
จาก <http://ipafez.wordpress.com/2012/02/24/อาณาจักรไบแซนไทน์>
- วิกิพีเดีย สารานุกรมเสรี. (มปป). รูปเคารพ. สืบค้นเมื่อวันที่ 31 พฤษภาคม 2561,
จาก <http://th.wikipedia.org/wiki/รูปเคารพ>
- วิกิพีเดีย สารานุกรมเสรี. (มปป). ศิลปะไบแซนไทน์. สืบค้นเมื่อวันที่ 31 พฤษภาคม 2561,
จาก <http://th.wikipedia.org/wiki/ศิลปะไบแซนไทน์>





การจัดทำทะเบียนวัตถุและการสื่อความหมายเพื่อออกแบบนิทรรศการ ณ พิพิธภัณฑ์พื้นบ้าน วัดบางแดน อำเภอบ้านสร้าง จังหวัดปราจีนบุรี

(Wat BangTan Vernacular Museum : The registration on Cultural Objects and interpretation for Exhibition Design)

มณีนรัตน์ อินคง ¹

มนัส แก้วบุชา ²

บทคัดย่อ

การวิจัยนี้เป็นการวิจัยเชิงปฏิบัติการ (Research and Development practice) มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ศึกษาสำรวจคุณลักษณะทางวัฒนธรรมและบริบทของชุมชนบางแดนเพื่อนำมาเป็นข้อมูลประวัติศาสตร์ท้องถิ่นของพิพิธภัณฑ์ 2) เพื่อออกแบบโปรแกรมสำหรับจัดทำระบบทะเบียนวัตถุทางวัฒนธรรมของวัด 3) จัดทำกระบวนการการสื่อความหมายเพื่อออกแบบนิทรรศการหมุนเวียนและกิจกรรม โดยมีระเบียบวิธีดำเนินการวิจัย คือ การจัดการความรู้ การจัดการระบบวัฒนธรรมอย่างมีคุณภาพ หลักการบริหารจัดการพิพิธภัณฑ์สถานนันทชาติหลักการสื่อสารและปฏิบัติการ การสื่อความหมาย วิธีการตั้งคูดนักร้องเที่ยว และหลักการออกแบบนิทรรศการและกิจกรรม

ผลของการวิจัยพบว่าบ้านบางแดนได้ชื่อตามพื้นที่มีแดนชุกชุมปรากฏคุณลักษณะและคุณค่าโดดเด่นด้านมรดกวัฒนธรรม คือ 1) คุณค่าด้านประวัติศาสตร์ บางแดนอยู่ในมณฑลปราจีนบุรี สมเด็จพระสังฆราชเจ้าเสด็จตรวจการคณะสงฆ์มณฑลปราจีนบุรีในวันที่ 1 พฤศจิกายน พ.ศ. 2492) คุณค่าวิถีชีวิต สังคม ประกอบด้วยชุมชน ผู้คนหลากหลายชาติพันธุ์ ไทย จีน ลาว 3) คุณค่าด้านความงามที่ปรากฏในศาสนสถานของวัดบางแดน ซึ่งก่อตั้งขึ้นเมื่อ พ.ศ. 2433 โดยเฉพาะอุโบสถมีภาพจิตรกรรมฝาผนัง 4) ปรากฏภูมิปัญญาหลากหลาย 5) ความเชื่อมโยง ประเพณีแห่งพระทางน้ำที่เชื่อมความสามัคคีทั้งในและนอกชุมชน ข้อมูลข้างต้นนี้จะนำไปขยายความในพิพิธภัณฑ์พื้นบ้านวัดบางแดน ก่อตั้งขึ้นเมื่อวันที่ 2 เมษายน พ.ศ. 2534 แต่ด้วยมีวัตถุทางวัฒนธรรมมาก ผู้วิจัยจึงได้ทำระบบทะเบียนวัตถุสู่โปรแกรมอัตโนมัติเพื่อนำไปออกแบบการสื่อความหมายในนิทรรศการถาวร และการออกแบบนิทรรศการหมุนเวียน ซึ่งกำหนดกลุ่มแก่นเรื่องว่า “บางแดนถิ่นบ้านเรา นานเนาหลวงพ่อคุ้ม ชุมชนตลาดเก่า เรื่องเล่าเครื่องสังเค็ดเบ็ดเตล็ดกิจกรรม น้อมนารักบางแดน” พร้อมออกแบบต้นแบบหนังสือคู่มือนำเสนอชมและแผ่นพับประชาสัมพันธ์

คำสำคัญ : พิพิธภัณฑ์สถาน/ ระบบทะเบียน/ การสื่อความหมาย/ การออกแบบนิทรรศการ

¹ นิสิตปริญญาโท สาขาการบริหารศิลปะและวัฒนธรรม คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา

² ดร. อาจารย์ที่ปรึกษาหลัก สาขาการบริหารศิลปะและวัฒนธรรมหลักสูตรศิลปศาสตรมหาบัณฑิต คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา

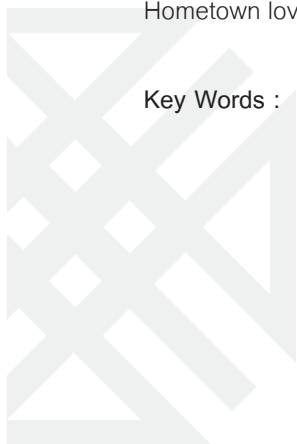


Abstract

This research was conducted in Research and Development practice which were made to. 1.) study and explore Cultural significance Values and context of Bang Tan Community for gathering the information of their local history for their own museum. 2.) design the program for collecting and making the registration on the cultural objects. 3.) interpret on the cultural objects in order to design the Exhibition and activities to rotate. The criterion considerate in knowledge management, cultural heritage management, cultural system for quality management, the 5 international council of museum, communication in theory and practice, model of interpretation for tourist attraction and exhibition design.

The results of this research were investigated the 5 of Cultural Significance Values included 1.) Historical Value 2.) Social Value 3.) Aesthetic Value 4.) Scientific Value 5.) Association Value, then gathering through the texts of museum. The Vernacular Museum of Wat Bang Tan, researcher developed the program for Cultural Objects and Object ID cards of the Museum which was designed by the new easily program model for conducting the registration. And for the interpretation, it was applied by using the Model of Communication in Theory and Practice, Tourist Attraction to interpret and present origin, tale, role and duty, use and benefit, type, category, making tour brochure, information sign, direction sign. Also the researcher designed the Exhibition in Vernacular Museum of Wat Bang Tan by presenting the content respectively from the theme setting of focusing on intellectual cultural values which were self-sufficiency and included with notable quality of Bang Tan people about their goodwill and bravery under the slogan BANG – TAN TIN BAN RAO NAN NAO LUANG PHO KUM CHUM CHON TALAD KAO RUEANG LAO KRUENG SANG KED BETTALED KITJAKAM NOMNUM RAK BANG – TAN (Bang Tan our home, ancient Luang Phokum, Oldy market commune houseshop, Sangked narrative, diverse activities, Hometown loving and awareness.)

Key Words : Museum Role / registration system / interpretation / Exhibition Design



บทนำ

การตั้งถิ่นฐาน ประวัติ พัฒนาการของพื้นที่ศึกษาในการวิจัย อันเป็นคุณค่าที่เกี่ยวข้องกับการดำเนินชีวิตของคนในอดีตมีเรื่องราวต่าง ๆ เกิดขึ้นมากมาย มีการสร้างความสัมพันธ์กันระหว่างชุมชนที่มีความแตกต่างกัน ในพื้นที่ที่อยู่อาศัย รวมทั้งศาสนา สังคม วัฒนธรรม และประเพณี ในแต่ละสังคม แต่ละชุมชน แต่ละหมู่บ้านล้วนมีการตั้งถิ่นฐาน มีประวัติพัฒนาการ มีศิลปวัฒนธรรม รวมทั้งมีความเชื่อและเรื่องเล่าเฉพาะของตน โดยเฉพาะมีศูนย์รวมจิตใจ ช่วยบ่มเพาะคุณงามความดีจากรุ่นสู่รุ่น สิ่งสำคัญเหล่านี้เป็นมรดกทางวัฒนธรรมที่มีคุณค่าอันเป็นคุณค่าสากล (Universal values) คุณค่านี้นี้ประกอบด้วย 1) คุณค่าด้านประวัติศาสตร์ 2) คุณค่าด้านสังคมวิถีชีวิต 3) คุณค่าด้านวิทยาการ การวิจัยวิชาการเฉพาะเรื่อง คือคุณค่าของพิพิธภัณฑ์สถาน 4) คุณค่าด้านสุนทรียภาพ 5) คุณค่าด้านความเชื่อมโยง ซึ่งพื้นที่การศึกษาวิจัยครั้งนี้ คือ วัดบางแตน จังหวัดปราจีนบุรี

บริบทโดยรวมของพิพิธภัณฑ์พื้นบ้านวัดบางแตน มีอาชัพหลักคือเกษตรกรรม เลี้ยงปลา ครั้นเมื่อยุคสมัยได้เปลี่ยนแปลงไปความเจริญก้าวหน้าทางด้านอุตสาหกรรมเข้ามาสู่ชุมชน ทำให้อาชีพเกษตรกรรมและเลี้ยงปลา รวมทั้งเครื่องมือเครื่องใช้ต่าง ๆ ค่อย ๆ ลดบทบาทลงไป พระครูโกศลถาวรกิจ เจ้าอาวาสวัดบางแตน ท่านพบว่าในอดีตที่ผ่านมามีพวกพ่อค้ามาขอซื้อศิลปะโบราณวัตถุที่มีคุณค่าควรอนุรักษ์ไว้ จึงทำให้ศิลปะโบราณวัตถุหมดไปจากหมู่บ้านเกือบไม่มีอะไรเหลือไว้ให้ลูกหลานดู ท่านจึงเริ่มสะสมศิลปะโบราณวัตถุเรื่อยมา เก็บรวบรวมเครื่องมือเครื่องใช้ พื้นบ้านอันเป็นเครื่องแสดงถึงประเพณี วิถีชีวิต และสังคมของชาวบ้านบางแตนในอดีตไว้ในพิพิธภัณฑ์พื้นบ้านวัดบางแตน โดยการขอซื้อและรับบริจาคจากชาวบ้าน ประกอบกับในวันที่ 2 เมษายน พ.ศ. 2534 ซึ่งเป็นวันที่ สมเด็จพระเทพรัตนราชสุดาฯ สยามบรมราชกุมารี มีพระชนมายุครบ 3 รอบ 36 พรรษา พระครูโกศลถาวรกิจ จึงคิดจัดตั้งพิพิธภัณฑ์พื้นบ้านวัดบางแตนขึ้น เพื่อเป็นการเฉลิมพระเกียรติ สมเด็จพระเทพรัตนราชสุดาฯ สยามบรมราชกุมารี (พระครูโกศลถาวรกิจ, สัมภาษณ์, 6 ธันวาคม 2557)

จากความสำคัญดังกล่าวข้างต้น ผู้วิจัยจึงสนใจที่จะศึกษาพิพิธภัณฑ์พื้นบ้านวัดบางแตน ทำให้พบปัญหาเบื้องต้นอย่างชัดเจนคือ วัตถุทางวัฒนธรรมมีจำนวนมาก ไม่มีการจัดเก็บอย่างเป็นระบบ ซึ่งจะส่งผลเสียแก่การเรียงลำดับ การติดตามตรวจสอบ การจัดหมวดหมู่ จากการสำรวจเบื้องต้นพบปัญหาคือ มีการบันทึกทะเบียนวัตถุในพิพิธภัณฑ์ไว้ครั้งหนึ่งแล้ว แต่เกิดอุทกภัย เมื่อปี พ.ศ. 2554 ทำให้สมุดบันทึกขาด จมน้ำหายไป ผู้วิจัยพิจารณาว่าเห็นควรมีการจัดทำทะเบียนขึ้น เป็นการทำบัตรประจำตัววัตถุในพิพิธภัณฑ์ การสื่อความหมายหรือการนำเสนอที่มา เรื่องราว บทบาทหน้าที่ การใช้สอย ประเภทหมวดหมู่ของวัตถุ เพื่อให้ผู้ดูแลสามารถจัดเก็บและปรับปรุงแก้ไขข้อมูลได้อย่างสะดวก ตลอดจนผู้ชมสามารถทำการสืบค้นข้อมูล ของพิพิธภัณฑ์ได้โดยง่าย และการจัดนิทรรศการในพิพิธภัณฑ์ นำสื่อเทคโนโลยี เข้ามามีส่วนสำคัญในการจัดทำคู่มือแนะนำชม ป้ายประชาสัมพันธ์ ป้ายทาง ซึ่งต้องผนวกเข้าไปอยู่กับโครงสร้างพื้นฐานของชุมชน โรงเรียนและผู้ชม ทำให้พิพิธภัณฑ์พื้นบ้านวัดบางแตน เป็นที่รู้จักและเป็นแหล่งเรียนรู้ที่มีคุณค่าทางวัฒนธรรม ที่สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ที่จะศึกษาวิจัยในครั้งนี้

วัตถุประสงค์

1. ศึกษาคุณลักษณะทางวัฒนธรรมและบริบทของชุมชนบางแตง เพื่อนำข้อมูลไปจัดทำทะเบียนวัตถุทางวัฒนธรรมของพิพิธภัณฑ์พื้นบ้านวัดบางแตง
2. ศึกษาแนวทางในการสื่อความหมาย เพื่อออกแบบนิตรรศการและกิจกรรมสู่สาธารณชน
3. การอนุรักษ์และพัฒนาพิพิธภัณฑ์พื้นบ้านวัดบางแตงให้เป็นแหล่งเรียนรู้ของชุมชนและผู้สนใจ

คำถามรองในการวิจัย

คุณลักษณะทางวัฒนธรรมและบริบทของชุมชนบางแตงส่งผลต่อกระบวนการสื่อความหมายและการออกแบบ นิตรรศการอย่างไร

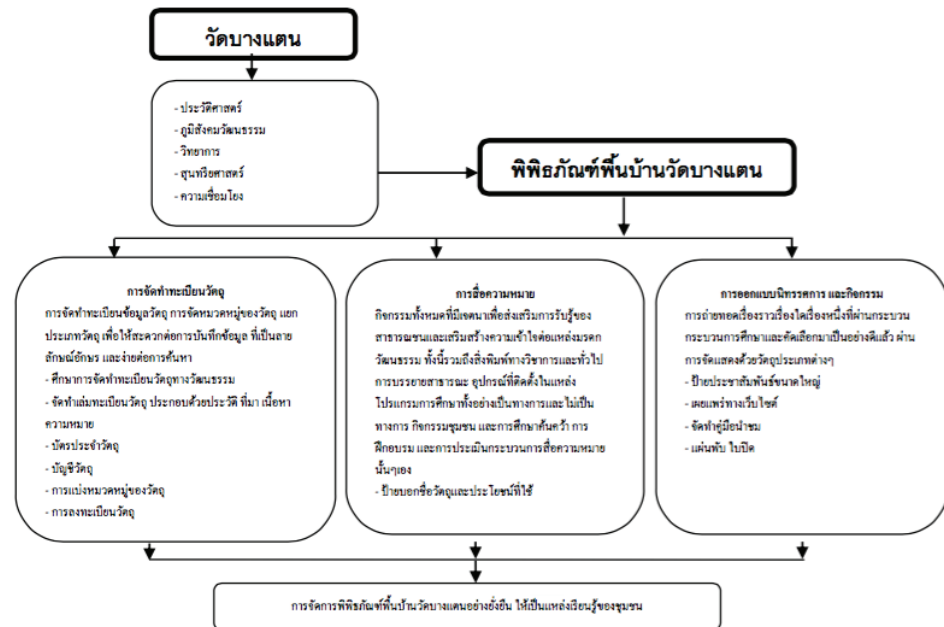
คำถามหลักในการวิจัย

1. การบริหารจัดการพิพิธภัณฑ์วิทยาของสภาพิพิธภัณฑ์สถานนันทชาติมีหลักการและแนวคิดอย่างไร
2. หลักการสื่อสารและปฏิบัติของพิพิธภัณฑ์สถาน มีกระบวนการสื่อความหมายอย่างไรบ้าง
3. การจัดทำทะเบียนวัตถุ การสื่อความหมาย และการออกแบบนิตรรศการสามารถนำไปสู่การบริหารจัดการพิพิธภัณฑ์พื้นบ้านวัดบางแตงได้อย่างไร

กรอบแนวคิดและแนวทางในการรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยกำหนดกรอบแนวคิดและแนวทางในการรวบรวมข้อมูลให้สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ กล่าวคือ ลงทะเบียนวัตถุ จำแนก ประเภท จัดหมวดหมู่ เพื่อนำไปสู่การสื่อความหมาย ประวัติที่มา บทบาทหน้าที่ของวัตถุ ทั้งนี้เพื่อนำไปสู่การออกแบบนิตรรศการ การวางแผนเรื่องหลัก แก่นเรื่องรอง ซึ่งจะปรากฏอยู่ในนิตรรศการถาวร และบางส่วนที่เป็นเทศกาล ชนบธรรมเนียม ประเพณี จะออกแบบเป็นนิตรรศการชั่วคราว ส่วนสำหรับผู้เรียนรู้ ผู้ชม หรือเยาวชนคณะผู้จัดทำจะออกแบบเป็นกิจกรรมหลากหลาย ทั้งนี้เมื่อข้อมูลสมบูรณ์แล้วจะจัดทำคู่มือ นำชม แผ่นพับ ใบปิด มีเว็บไซต์สู่สาธารณชน ดังมีกรอบแนวคิดและแนวทางในการรวบรวมข้อมูล ดังแผนภาพต่อไปนี้

กรอบแนวทางการรวบรวมข้อมูล



การจัดการมรดกทางวัฒนธรรมอย่างมีคุณภาพนี้ยึดหลักเกณฑ์เรื่อง การจัดการระบบวัฒนธรรมอย่างมีคุณภาพ (กรมศิลปากร, 2543, หน้า 37) มีกรอบแนวคิดดังแผนภาพต่อไปนี้

กรอบแนวคิดในการบริหารจัดการพิพิธภัณฑ์สถานและบริบทแวดล้อม



ขอบเขตของการวิจัย

พื้นที่ในการศึกษาวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยเลือกพิพิธภัณฑ์พื้นบ้านวัดบางแดน ตำบลบางแดน อำเภอบ้านสร้าง จังหวัดปราจีนบุรี โดยใช้วิธีเก็บข้อมูลภาคสนาม (แบบสัมภาษณ์ แบบสอบถาม และแบบสังเกต)

นิยามศัพท์เฉพาะ

วัตถุทางวัฒนธรรม (Cultural Objects) หมายถึง อุปกรณ์วัตถุโบราณ เครื่องมือเครื่องใช้ในการดำรงชีวิต ของคนในอดีต

การลงทะเบียนวัตถุ (Registration) หมายถึง การจัดทำโปรแกรมทะเบียนข้อมูลวัตถุ การจัดหมวดหมู่ของวัตถุ แยกประเภทวัตถุ เพื่อให้สะดวกต่อการบันทึกข้อมูล ที่เป็นลายลักษณ์อักษร และง่ายต่อการค้นหาและการสื่อความหมาย

การสื่อความหมาย (Interpretation) หมายถึง กิจกรรมทั้งหมดที่มีเจตนาเพื่อส่งเสริมการรับรู้ของสาธารณชนและเสริมสร้างความเข้าใจต่อแหล่งมรดกวัฒนธรรม ทั้งนี้รวมถึงสิ่งพิมพ์ทางวิชาการและทั่วไปการบรรยายสาธารณะ อุปกรณ์ที่ติดตั้งในแหล่ง โปรแกรมการศึกษาทั้งอย่างเป็นทางการและไม่เป็นทางการ กิจกรรมชุมชน และการศึกษาค้นคว้า การฝึกอบรม และการประเมินกระบวนการสื่อความหมายนั้น ๆ เอง

นิทรรศการ (Exhibition Design) หมายถึง การถ่ายทอดเรื่องราวเรื่องใดเรื่องหนึ่งที่ผ่านกระบวนการศึกษาและคัดเลือกมาเป็นอย่างดีแล้ว ผ่านการจัดแสดงด้วยวัตถุประเภทต่างๆ ด้วยการวางแผนเรื่องหลัก (Theme) แก่นเรื่องรอง (Sub Theme) การจัดสภาพแวดล้อม (Environment) อันมีที่ว่าง (Space) ตั้งแต่ภายในออกสู่ภายนอกสถาปัตยกรรม ตลอดจนบริเวณโดยรอบของวัดบางแดน ในลักษณะแนวคิดรวบยอด (Conceptual Design) โดยผ่านกระบวนการวิเคราะห์ (Analysis) ตลอดจนคุณค่าของความหมายในการจัดแสดง (Image)

พิพิธภัณฑ์พื้นบ้านวัดบางแดน (Wat BangTan Vernacular Museum) หมายถึงสถานที่เก็บรวบรวม วัตถุ สิ่งของ ภูมิปัญญา ความรู้ที่เกี่ยวกับภูมิปัญญาท้องถิ่นบางแดน หรือประวัติความเป็นมาของวัดบางแดนที่เป็นประโยชน์ต่อการศึกษาเรื่องราวของชุมชนท้องถิ่นบางแดน และนำมาจัดแสดงเป็นเรื่องราว เป็นแหล่งเรียนรู้ของชุมชนและเยาวชน

ผลการวิจัย

จากการศึกษาเอกสารและการสำรวจภาคสนาม โดยการสัมภาษณ์ปราชญ์ชาวบ้าน ผู้อาวุโส เจ้าอาวาส ผู้วิจัยสรุปได้ว่าคุณค่าด้านประวัติศาสตร์ของตำบลบางแตน ในอดีต ณ หมู่บ้านแห่งนี้ ที่เรียกว่าบ้านบางแตน สืบเนื่องมาจากบริเวณที่ริมฝั่งแม่น้ำบางปะกงชายฝั่งคลองบางแตน ขึ้นไปด้านทิศตะวันออกของหมู่บ้าน มีต้นไม้ใหญ่น้อย ประกอบด้วยต้นอ้อและต้นแขมขึ้นปกคลุมบริเวณกว้าง เป็นพื้นที่รกร้างไม่สามารถทำนาได้ แมลงหลายชนิดที่ทำรังอยู่ชุกชุม แมลงส่วนใหญ่คือ แตน จึงเรียกว่าบ้านบางแตน กาลต่อมาพระบาทสมเด็จพระจุลจอมเกล้าเจ้าอยู่หัว รัชกาลที่ 5 เสด็จประพาสสมณชลปราจีนบุรี เมื่อวันที่ 15 ธันวาคม พ.ศ. 2451 ต่อมาสมเด็จพระสังฆราชเจ้าเสด็จตรวจการคณะสงฆ์สมณชลปราจีนบุรี ในวันที่ 1 พฤศจิกายน พ.ศ. 2459 (เสด็จตรวจการคณะสงฆ์พระมหาสมณเจ้ากรมพระยาวชิรญาณวโรรส สมเด็จพระสังฆราชเจ้าเสด็จตรวจการคณะสงฆ์สมณชลปราจีนบุรี รศ. 127)

คุณค่าด้านสังคมวิถีชีวิต ประชาชนตำบลบางแตนส่วนใหญ่ประกอบอาชีพเกษตรกรรม และปลูสดำรงนอกนั้นประกอบอาชีพด้านพาณิชยกรรม และรับจ้างในโรงงานอุตสาหกรรม โดยมีอาชีพเสริมเป็นการทำสวนแบบไร่สวนผสม ชุมชนตำบลบางแตน ประกอบด้วย หมู่บ้าน 13 หมู่บ้าน ได้แก่ หมู่ 1 บ้านใหม่ หมู่ 2 บ้านบางแตน หมู่ 3 บ้านย่านนาคา หมู่ 4 บ้านอ้อมบางแตน หมู่ 5 บ้านปลายคลอง หมู่ 6 บ้านปากตำหรุ หมู่ 7 บ้านเกาะลอย หมู่ 8 บ้านคลองหัวเสือ หมู่ 9 บ้านบางต้นจิก หมู่ 10 บ้านแหลมทราย หมู่ 11 บ้านสามพอก หมู่ 12 บ้านบางกระดาน หมู่ 13 บ้านลำโดนด เชื้อสายของชาวตำบลบางแตน มีหลากหลายเชื้อชาติที่อพยพเข้ามาในพื้นที่ตำบลบางแตน ได้แก่ คนไทยเชื้อสายจีน ได้แก่ ตระกูลเตี้ยเฮี้ยว แซ่เตี้ย ประกอบด้วย แก้วแกกิมเซีย แก้วแกลัม แก้วแกบ่อม แก้วแกเลียง และแก้วแก้อ๋อง คนไทยเชื้อสายเขมร ได้แก่ ผู้ใหญ่เพิ่ม ศรีเพ็ชร ผู้ใหญ่หนู ๘ นางทิม คงคา และนายศร แป้นเกตุ คนไทยเชื้อสายมอญ ได้แก่ นายจำนงค์ ครอบครวัชุนบำรุง ตระกูลวงศ์เล็ก ไม่มีบุตรธิดาสืบสกุล พี่น้องขุนบำรุงได้แก่ คุณชื่น วงษ์เล็ก คุณปลื้ม วงษ์เล็ก คุณจันทร์ วงษ์เล็ก และคุณชม วงษ์เล็ก ทายาทของคุณชม วงษ์เล็ก ได้แก่ คุณพิชัย คุณสังวาล คุณสำราญ คุณชัยยงค์และคุณทองสุข วงษ์เล็ก คนไทยเชื้อสายลาว ได้แก่ ตาเงิน ยายตุ้ย มีบุตรคือ นายโปล์ เหลาเฉลิม นายเปล่ง เหลาเฉลิม (ชลอ บุญชื่น, สัมภาษณ์, 6 ธันวาคม พ.ศ. 2559)

คุณค่าด้านความเชื่อมโยง ตำบลบางแตนมีประเพณีที่สำคัญและโดดเด่น ได้แก่ งานนมัสการปิดทองหลวงพ่อดำ ประเพณีแข่งเรือยาว ประเพณีแห่พระทางน้ำ ซึ่งเป็นประเพณีที่เชื่อมโยงระหว่างบ้าน วัด และชุมชน เป็นการร่วมมือของชาวบ้านในการจัดของ เช่น ผลไม้ กล้วย น้ำว่า และมะพร้าว ใส่เรือนำไปถวายหลวงพ่อดำ ณ วัดบางกระเบา ซึ่งหลวงพ่อดำเป็นพระเกจิของอำเภอบ้านสร้าง ที่ศิษย์ยานุศิษย์และพุทธศาสนิกชนโดยทั่วไปเคารพนับถือ มีลูกศิษย์ลูกหามากมาย ข้อมูลประเพณีดังกล่าวได้นำไปบันทึกเป็นภาพจิตรกรรมฝาผนังอุโบสถในเวลาต่อมา (พระครูโกศลถาวรกิจ, สัมภาษณ์, 6 มกราคม พ.ศ. 2559)

คุณค่าความงดงาม สุนทรียศาสตร์นั้น ปรากฏอยู่ในภาพจิตรกรรมอันงดงามอยู่ในอุโบสถ มีภาพจิตรกรรมฝาผนังที่แสดงถึงประเพณี วิถีชีวิต ของชุมชนบางแดน ได้แก่ ประเพณีการเกิด การ ประกอบอาชีพทำนา การบวชนาค ประเพณีสงกรานต์ ประเพณีแข่งเรือยาว ประเพณีแห่พระทางน้ำ ประเพณีตักบาตรเทโว และประเพณีลอยกระทง และจิตรกรรมฝาผนังที่แสดงพุทธประวัติ เป็นภาพ สีนํ้ามัน วาดโดย ช่างที่ใช้นามปากกาว่า แรก เขียนสี (พระครูโกศลถาวรกิจ, สัมภาษณ์, 6 มกราคม พ.ศ. 2559)

คุณค่าด้านวิทยาการองค์ความรู้ของชุมชนตำบลบางแดน ประกอบด้วย โรงเรียนพระปริยัติธรรมเป็นสถานที่จัดการเรียนการสอนขั้นพื้นฐานให้แก่พระและสามเณร โดยมุ่งเน้นวิชาการ ในด้านพระพุทธศาสนา โรงเรียนชุมชนวัดบางแดน โรงเรียนศรีรักรัษฎาราษฎร์บำรุง ศูนย์พัฒนาเด็กเล็ก วัดบางแดน สถานที่จัดการเรียนการสอนขั้นพื้นฐานให้กับนักเรียน และภูมิปัญญาท้องถิ่น ด้านต่างๆ ต่อไปนี้ หมอกวาดยาสมุนไพร พิธีคู่บ่าวสาว บายศรี ระเบียบบ้าน ทำขวัญนาค จักสาน ผูกผ้า จัด ชุ้ม พิธีภักดิ์พื้นบ้าน ทรงเจ้าเข้าทรง ลิเก ช่างปลูกบ้าน ต่อเรือ งานโลหะ ดนตรีไทย กลองยาว พิธีกรรมทางศาสนา แปรรูปผลไม้ การทำข้าวกลิ้ง ทำขนมจีนอินทรีย์ และหัวไม้ (สายพิน ศรีเพ็ชร์, สัมภาษณ์, 6 มกราคม พ.ศ. 2559)

ส่วนประวัติพัฒนาการของวัดบางแดนโดยสรุปคือ วัดบางแดนตั้งอยู่เลขที่ 54 หมู่ 2 ตำบล บางแดน อำเภอบ้านสร้าง จังหวัดปราจีนบุรี อาณาเขตทิศเหนือ จรดแม่น้ำปราจีนบุรี ทิศใต้จรด ที่ดินเอกชน ทิศตะวันออกจรดที่ดินสงฆ์ ทิศตะวันตกจรดที่ดินเอกชน ก่อตั้งขึ้นเมื่อ พ.ศ. ๒๔๓๓ แต่เดิมชื่อ วัดสี่ลาดสดทาทำ หรือ วัดสี่ลาดศรัทธาธรรม สร้างขึ้นเมื่อตอนปลายสมัยกรุงศรีอยุธยา ต่อมาในสมัยพระมหาสมณเจ้ากรมพระยาวชิรญาณวโรรส สมเด็จพระสังฆราชเจ้า เสด็จตรวจการ คณะสงฆ์มณฑลปราจีนบุรี เมื่อวันที่ 1 พฤศจิกายน พ.ศ. 2459 ทรงมีรับสั่งให้ใช้ชื่อวัดตามตำบลที่ วัดตั้งอยู่ จึงเรียกว่า วัดบางแดน ตั้งแต่นั้นเป็นต้นมา (หนังสือเสด็จตรวจการคณะสงฆ์ พระมหา สมณเจ้ากรมพระยาวชิรญาณวโรรส สมเด็จพระสังฆราชเจ้า เสด็จตรวจการคณะสงฆ์มณฑล ปราจีนบุรี รศ. 127) อุโบสถวัดบางแดนมีหลวงพ่อคุ้มเป็นพระประธานในอุโบสถ เป็นพระพุทธรูป ศิลาลปางมารวิชัย หน้าตักกว้าง 79 นิ้ว ได้รับพระราชทานวิสุงคามสีมา จากพระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัวภูมิพลอดุลยเดช เมื่อวันที่ 18 พฤษภาคม พ.ศ. 2496 มีขนาดกว้าง 46 เมตร ยาว 60 เมตร มีเนื้อที่ 48 ไร่ 3 งาน 46 ตารางวา



ภาพที่ ๑ หลวงพ่อคุ้มวัดบางแดน บันทึกภาพโดยนางสาวมณีรัตน์ อินคง
วันที่ ๒๔ มิถุนายน พ.ศ. ๒๕๕๙

วัดบางแดนแบ่งเขตพื้นที่ภายในออกเป็น 3 ส่วนใหญ่ ๆ คือ 1.เขตพุทธาวาส ประกอบด้วย อุโบสถ และศาลาการเปรียญ 2. เขตสังฆาวาส ประกอบด้วย หอฉัน หอระฆัง กุฏิ ศาลาประชุมสงฆ์ โรงเรียนพระปริยัติธรรม และ 3. เขตศาสนสงเคราะห์ ประกอบด้วย ศาลาพิพิธภัณฑ์ ศาลารัศกาลที่ 5 ศาลาเอนกประสงค์ เมรุ ศาลาปฏิบัติธรรม ศูนย์วิทยุกระจายเสียง ศาลาทำน้ำ ศูนย์พัฒนาเด็กเล็ก วัดบางแดน ศูนย์ ICT ศาลาปุโรหิ โรงเรียนชุมชนวัดบางแดน โรงอาหารโรงเรียนชุมชนวัดบางแดน บ้านพักครูโรงเรียนชุมชนวัดบางแดน ศูนย์การศึกษาออกโรงเรียน ด้านการบริหารการปกครองมีเจ้าอาวาส เท่าที่ทราบนามคือรูปที่ 1 พระทา กตสโร รูปที่ 2 พระหนู ธมฺมทีโป รูปที่ 3 พระเรือง ปณฺญาวโร รูปที่ 4 พระตุน ธมฺมวิริโย พ.ศ.2417 –2457 รูปที่ 5 พระคำ สุวณฺณสิโร พ.ศ. 2458 – 2464 รูปที่ 6 พระกิม อทิสฺสโร พ.ศ. 2465 – 2474 รูปที่ 7 พระทองปาน ธมฺมสิริ พ.ศ. 2475 – 2487 รูปที่ 8 พระจ้อย พ.ศ. 2488 – 2492 รูปที่ 9 พระครูนิมมานวรคุณ พ.ศ. 2493 – 2519 รูปที่ 10 พระครูโกศลถาวรกิจ (กตกุลโล) พ.ศ. 2520 – ปัจจุบัน



ภาพที่ 2 แสดง Time Line ห้วงระยะเวลา จาก พ.ศ. 2417 เวลาประมาณ 142 ปีวัดบางแดน
(กรมการศาสนา, ม.ป.ป., หน้า 453-454)

จัดทำโดย นางสาวมณีรัตน์ อินคง วันที่ 24 มิถุนายน พ.ศ. 2559



ภาพที่ 4 แสดง Time Line ห้วงระยะเวลา จาก พ.ศ. 2325 เวลาประมาณ 234 ปีวัดบางแดน
(พระครูโกศลถาวรกิจ, สัมภาษณ์, 6 มกราคม 2559)

จัดทำโดย นางสาวมณีรัตน์ อินคง วันที่ 24 มิถุนายน พ.ศ. 2559

พระครูโกศลถาวรกิจ เจ้าอาวาสวัดบางแดน องค์ปัจจุบัน เดิมชื่อ นายถาวร ชลารักษ์ เกิดวันที่ 22 ตุลาคม พ.ศ. 2477 บิดาชื่อ นายบุญธรรม ชลารักษ์ มารดาชื่อ นางบุญเลื่อน นาคะเสถียร เกิดที่ ตำบลบางแดนอำเภอบ้านสร้าง จังหวัดปราจีนบุรี มีพี่น้อง 8 คน การศึกษาสูงสุดระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย (ม.6) อุปสมบท เมื่อวันที่ 30 มิถุนายน พ.ศ. 2497 ณ พัทธสีมาวัดบางแดน ตำบลบางแดน อำเภอบ้านสร้าง จังหวัดปราจีนบุรี โดยมีพระครูสิทธิสารคุณ (หลวงพ่อดาด) พระเกจิชื่อดัง เป็นพระอุปัชฌาย์ สมณศักดิ์สูงสุด สมบัติที่สำคัญของวัดที่ได้รับพระราชทานจากพระบาทสมเด็จพระจุลจอมเกล้าเจ้าอยู่หัว รัชกาลที่ 5 ในงานพระศพ พระเจ้าลูกยาเธอ พระองค์เจ้าอุรุพงษ์ศิริสมโภชเมื่อ พ.ศ. 2452 สมัยพระอริการตุน ธมมวิริโย ได้แก่ เครื่องสังเค็ด ประกอบด้วย ปิ่นโต ตะเกียง ตาลปัตร ถ้วยชาม บาตรและเรือสำปั้น



ภาพที่ 5 พิพิธภัณฑ์พื้นบ้านวัดบางแดน บันทึกภาพโดย นางสาวมณีรัตน์ อินคง
วันที่ 24 มิถุนายน พ.ศ. 2559

การศึกษาพิพิธภัณฑ์พื้นบ้านวัดบางแดน ผู้วิจัยพบว่าปัญหา คือ การจัดทำทะเบียนวัดทางวัฒนธรรม วัดที่มีจำนวนมาก ไม่มีการจัดเก็บอย่างเป็นระบบ ไม่มีที่มา ประวัติ ผู้บริจาคหรือเป็นศาสนสมบัติของวัด ซึ่งจะส่งผลเสียแก่การเรียงลำดับ การติดตามตรวจสอบ การจัดหมวดหมู่ จากการสำรวจเบื้องต้นพบว่า มีวัดทางวัฒนธรรมจำนวน 27 ตำบล รวม 630 ชี้แจง สภาพค่อนข้างดี มีการบันทึกทะเบียนวัดในพิพิธภัณฑ์ไว้ครั้งหนึ่งแล้ว แต่เกิดอุทกภัย เมื่อปี พ.ศ. 2554 ทำให้สมุดบันทึกขาด จมน้ำหายไป ผู้วิจัยพิจารณาว่าเห็นควรมีการจัดทำทะเบียนขึ้น เป็นการบำบัดประจำตัววัดในพิพิธภัณฑ์ การสื่อความหมายหรือการนำเสนอที่มา เรื่องราว บทบาทหน้าที่ การใช้สอย ประเภทหมวดหมู่ของวัด เพื่อให้ผู้ดูแลสามารถจัดเก็บและปรับปรุงแก้ไขข้อมูลได้อย่างสะดวก ตลอดจนผู้ชมสามารถทำการสืบค้นข้อมูลของพิพิธภัณฑ์ได้โดยง่าย และการจัดนิทรรศการในพิพิธภัณฑ์นั้น มีบทบาทสำคัญ ในการถ่ายทอดเรื่องราว ผ่านการจัดแสดงด้วยวัตถุประเภทต่างๆ นำสื่อเทคโนโลยีเข้ามามีส่วนสำคัญในการจัดทำคู่มือเข้าชม ป้ายประชาสัมพันธ์ ป้ายทาง ซึ่งต้องผนวกเข้าไปอยู่กับโครงสร้างพื้นฐานของชุมชน โรงเรียนและผู้ชม ทำให้พิพิธภัณฑ์พื้นบ้านวัดบางแดน เป็นที่รู้จักและเป็นแหล่งเรียนรู้ที่มีคุณค่าทางวัฒนธรรม แก่ผู้สนใจต่อไป

การจัดทำทะเบียนวัตถุและการสื่อความหมาย

ผู้วิจัยนำแนวคิดของพิพิธภัณฑ์สถานนานาชาติทั้ง 5 สาขา เพื่อใช้ปฏิบัติในพิพิธภัณฑ์พื้นบ้านวัดบางแตน โดยนำคำสำคัญมาคัดเลือกและเจาะจงรายละเอียดที่จะต้องจัดทำอย่างเร่งด่วน และได้วิเคราะห์เพื่อลำดับความสำคัญโดยเรียงตามลำดับดังนี้ 1) อาคาร สุขา ลานจอดรถ ร้านค้า 2) ระบบทะเบียนวัตถุ 3) การสื่อความหมาย 4) การนำเสนอ นำหลักการสื่อสารและปฏิบัติการ (Communication in theory and practice) มาเป็นแนวทางการจัดการพื้นที่ของพิพิธภัณฑ์พื้นบ้านวัดบางแตน ซึ่งมีวิธีการสำคัญอยู่ 2 เรื่อง คือ 1) พื้นที่ภายในพิพิธภัณฑ์พื้นบ้านวัดบางแตน (In house) 2) ผู้ชมที่อยู่ภายนอกพิพิธภัณฑ์สถาน (Outreach)

พิพิธภัณฑ์พื้นบ้านวัดบางแตน ยังไม่มีระบบบัญชีวัตถุ บัญชีที่เคยทำไว้ เมื่อปี พ.ศ. 2554 ที่ผ่านมามีเกิดอุทกภัยทำให้สมุดบัญชีขาดจมน้ำหายไป ผู้วิจัยได้จัดทำระบบบัญชีเดินทุ่ง เพื่อให้ง่ายและสะดวกต่อการค้นหาวัตถุในพิพิธภัณฑ์ จากนั้นได้พัฒนาสมุดบัญชีเดินทุ่งสู่ระบบโปรแกรมอัตโนมัติ โดยมีการจัดการสร้างโปรแกรมระบบทะเบียนวัตถุ ของพิพิธภัณฑ์พื้นบ้านวัดบางแตน การกำหนดสัญลักษณ์ ให้มีความหมายเฉพาะ คือ ศาลาทำน้ำซึ่งเปรียบเสมือนวัด ถือเป็นสถานที่ยึดเหนี่ยวทางจิตใจของชาวบางแตน หลวงพ่อคุ้มเปรียบเสมือนสิ่งศักดิ์สิทธิ์ ที่ชาวบางแตนเคารพนับถือ เรือเปรียบเสมือนพาหนะ เป็นการติดต่อสื่อสารและมีการเชื่อมโยง ไปมาหาสู่กันของชาวบ้าน เชื่อมการผูกสัมพันธ์ระหว่างบ้านและชุมชน และ พ. คือ พิพิธภัณฑ์พื้นบ้าน บ คือ บ้านบางแตน ต. คือ วัดบางแตน

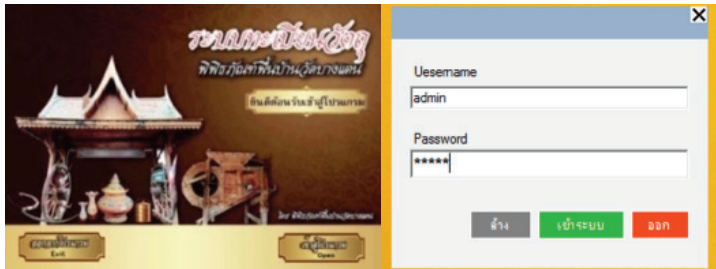


ภาพที่ 6 สัญลักษณ์พิพิธภัณฑ์พื้นบ้านวัดบางแตน ออกแบบโดย นางสาวมนีรัตน์
อินคง วันที่ 24 มิถุนายน พ.ศ.2559

การจัดทำโปรแกรมนี้ทุกคนสามารถเข้าดูข้อมูลวัตถุได้ ไม่ต้องมีรหัสผู้ใช้ โดยทำเป็นฐานข้อมูล มีรายละเอียดขั้นตอนการลงทะเบียนให้ผู้ชมสามารถค้นหาข้อมูลวัตถุได้ ด้วยการออกแบบโดยผู้วิจัยและคณะ

การเข้าสู่โปรแกรม ระบบทะเบียนวัตถุพิพิธภัณฑ์พื้นบ้านวัดบางแตน

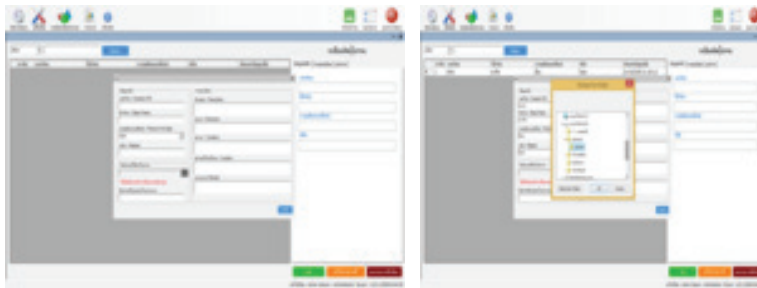
ต้องใส่ Uesename และ Password โดยใส่คำว่า Admin



ภาพที่ 7 หน้าปกโปรแกรมทะเบียนวัตถุพิพิธภัณฑ์พื้นบ้านวัดบางแตน ออกแบบโดยผู้วิจัยและคณะ

การเพิ่มข้อมูลวัตถุ

ให้เลือกทะเบียนวัตถุโบราณ เลือกทะเบียนทั้งหมด เลือก เพิ่ม กรอกรอกข้อมูลตามที่ปรากฏ ดังนี้



ภาพที่ 8 การเพิ่มข้อมูลวัตถุ จัดทำโดย นางสาวมณีรัตน์ อินคง

1. ข้อมูลหลัก ประกอบด้วย

- 1.1 ลำดับที่ / Run No ไม่ต้องใส่เนื่องจากระบบจะกำหนดให้โดยอัตโนมัติ เพื่อไม่ให้ซ้ำกัน
- 1.2 เลขวัตถุ / Acession No ให้ใส่เลขวัตถุที่พิพิธภัณฑ์กำหนด
- 1.3 ชื่อวัตถุ / Object Name ให้ใส่ชื่อเรียกประจำวัตถุ
- 1.4 อายุสมัยแบบศิลปะ / Period or Arts Style ให้ใส่จำนวนปี หรืออายุของวัตถุ
- 1.5 ชนิด / Material ให้ใส่ชนิดของวัตถุ เพื่อบ่งบอกว่าเป็นวัตถุแบบใด ชนิดใด

2. รายละเอียด ประกอบด้วย

- 2.1 ลักษณะ / Description ให้ใส่คำอธิบายลักษณะของวัตถุ
- 2.2 ขนาด / Dimension ให้ใส่ขนาดของวัตถุ เช่น บอกความกว้าง ความยาว ความสูง
- 2.3 สภาพ / Condition ให้บอกถึงสภาพปัจจุบันของวัตถุ
- 2.4 สถานที่เก็บรักษา / Location ให้ระบุสถานที่เก็บรักษาวัตถุนั้นว่าอยู่ที่ไหน
- 2.5 หมายเหตุ / Remark ให้ระบุกรณีอื่น ๆ นอกเหนือจากที่มี

3. การใส่ข้อมูลรูปภาพ

โฟลเดอร์ที่จัดเก็บภาพ ชื่อโฟลเดอร์ควรเป็นภาษาอังกฤษ ชื่อรูปภาพที่แสดงในรายงาน ให้ใส่ชื่อภาพ นามสกุลเป็น .JPG



ภาพที่ 9 การจัดเก็บภาพ จัดทำโดยนางสาวมณีนีรัตน์ อินคง

การสื่อความหมาย พิพิธภัณฑสถานพื้นบ้านวัดบางแตนมีการสื่อความหมายโดยประยุกต์ใช้ Model of a Tourist Attraction (Maccannell and Urry. Adapted by Staiff.) of Interpretation and Communication. เอกสารประกอบการสอนวิชาพิพิธภัณฑศึกษาและการจัดการ โดยมนัส แก้วบุชา มีขั้นตอนการสื่อความหมายและรายละเอียดของ 1) วัตถุประสงค์ทางวัฒนธรรมและพื้นที่มรดกทางวัฒนธรรม 2) การสื่อความหมายและสิ่งแวดล้อม 3) นักท่องเที่ยวและผู้ชม ผู้วิจัยได้พัฒนาเพิ่มขึ้น ดังนี้

มิติ ที่ 1

1. สื่อ ป้ายประชาสัมพันธ์ แผ่นผัง
2. คู่มือ คู่มือนำชม แผ่นพับ
3. ความจำ ตำนานประวัติศาสตร์ มีผู้นำชมพิพิธภัณฑสถาน มีวิทยากรประจำท้องถิ่น

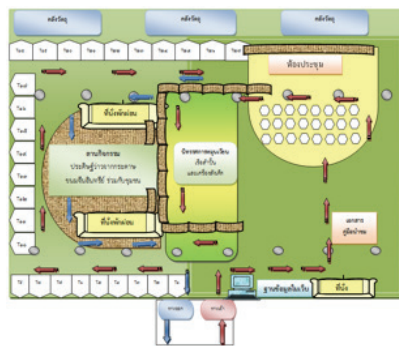
มิติ ที่ 2 การนำเรื่องราวที่โดดเด่นและมีความสำคัญกับชุมชนมาจัดทำกลุ่มแก่นเรื่องให้สอดคล้องและสัมพันธ์กัน คือ “ บางแตนถิ่นบ้านเรา นานเนาหลวงพ่อบุญ ชุมชนตลาดเก่า เรื่องเล่าเครื่องสังเค็ด เบ็ดเตล็ดกิจกรรม น้อมนำรักษ้างาน ”

สำหรับการสื่อความหมาย (Interpretation) ประกอบด้วย 1) โครงสร้างพื้นฐานด้านการสื่อความหมาย (Interpretive Infrastructure) หมายถึงวัตถุที่ติดตั้งอยู่กับที่ถาวร สิ่งอำนวยความสะดวกที่สามารถนำมาใช้เสริมด้านการสื่อความหมายในเรื่องสถานที่ตั้งและจุดหมายปลายทาง 2) ผู้สื่อความหมาย-วิทยากรประจำแหล่ง/พิพิธภัณฑสถาน (Site Interpreter) มีเจ้าหน้าที่ หรืออาสาสมัครอยู่ทั้งประจำหรือชั่วคราว มักคุ้นเคยกับพื้นที่ วิทยากรประจำพิพิธภัณฑสถาน พระครูโกศลถาวรกิจ เจ้าอาวาสวัดบางแตน ครูศูนย์พัฒนาเด็กเล็กวัดบางแตน และ ผู้วิจัย 3) แหล่งมรดกวัฒนธรรม (Cultural Heritage Site) คือ จะจัดกิจกรรมทางเลือกเพื่อนำพาผู้ชมนิทรรศการ ไปศึกษานอกพื้นที่ กิจกรรม ภาคสนาม เรื่องเบ็ดเตล็ดกิจกรรม การทำขนมจีนอินทรีย์ 4) การเดินทางมาพิพิธภัณฑสถานพื้นบ้านวัดบางแตน โดยรถยนต์ รถไฟ รถตุ๊ก รถโดยสาร ใช้เส้นทางกรุงเทพ – มินบุรี – บางน้ำเปรี้ยว – ปราจีนบุรี จากมินบุรี ใช้เส้นทางหลวง หมายเลข 304 ไปทาง จังหวัดฉะเชิงเทรา จนถึงสามแยก

สังเกตป้ายบอกทางไป อำเภอบางน้ำเปรี้ยว จังหวัดฉะเชิงเทรา ให้เลี้ยวซ้ายเข้าทางหลวงหมายเลข 3481 ผ่าน อำเภอบางน้ำเปรี้ยว จังหวัดฉะเชิงเทรา เข้าเขต อำเภอบ้านสร้าง ผ่านโครงการพัฒนาส่วนพระองค์ ตำบลบางแตง วิ่งตรงมาจนถึงวัดบางแตง 5) หนังสือเล่มเล็ก (booklets) เป็นหนังสือเล่ม คู่มือนำชมพิพิธภัณฑ์พื้นบ้านวัดบางแตง เผยแพร่กิจกรรมต่าง ๆ ที่พิพิธภัณฑ์พื้นบ้านวัดบางแตงได้จัดทำขึ้น 5.1 ประชาสัมพันธ์ผ่าน Website สื่ออิเล็กทรอนิกส์ ข้อมูลผ่านระบบ internet ออนไลน์ เพจขององค์การบริหารส่วนตำบลบางแตง หรือเพจโรงเรียนศรีรักษาราชวรบำรุง ใช้พื้นที่ในการประชาสัมพันธ์ การเข้าถึงผู้ชมที่ไม่สามารถเดินทางมาได้ การเผยแพร่กิจกรรมต่าง ๆ ที่พิพิธภัณฑ์พื้นบ้านวัดบางแตงได้จัดทำขึ้น 5.2 แผ่นพับ (folder) เป็นสื่อโฆษณาเอกสาร ที่มีผู้วิจัยส่งถึงผู้ชมได้ง่าย มีขนาดเล็ก สามารถพับได้ จะมีขนาด 3 พับให้ข้อมูลรายละเอียดได้พอสมควร ผู้อ่านสามารถเลือกอ่านเวลาใดก็ได้



ภาพที่ 10 แผ่นพับและคู่มือนำชมพิพิธภัณฑ์พื้นบ้านวัดบางแตง จัดทำโดยนางสาวมณีรัตน์ อินคง
การออกแบบนิทรรศการ โดยมีหัวข้อในนิทรรศการหมุนเวียน คือ “บางแตงถิ่นบ้านเรา นานเนา
หลวงพ่อคุ้ม ชุมชนตลาดเก่า เรื่องเล่าเครื่องสังเค็ด เบ็ดเตล็ดกิจกรรม น้อมนารักบางแตง”



ภาพที่ 11 แผนผังทางเดินชมนิทรรศการ จัดทำโดยนางสาวมณีรัตน์ อินคง

บอร์ดนิทรรศการ มี 2 แบบคือ 1.บอร์ดเดี่ยว 2. บอร์ดเชื่อมโยงต่อกันทั้งสองบอร์ดนี้ใช้วัสดุคือ เสื่ออกในการทำบอร์ด สีเขียว หมายถึง ความอุดมสมบูรณ์ของชุมชนบางแตง ในน้ำมีปลาในนามีข้าวสีเหลือง หมายถึง ความเจริญรุ่งเรือง ขนาดบอร์ด จะเป็นรูปร่างโค้ง เนื่องจากทำให้ผู้ชมที่เข้า

มาชม รู้สึกผ่อนคลาย ไม่เครียด บุคคลเล่าเรื่อง (Narrator) โดยใช้รูปตัวแทน เป็นตัวการ์ตูน บอร์ด นิทรรศการแต่ละบอร์ดประกอบด้วย A1 บางแดนถิ่นบ้านเรา ด้านประวัติศาสตร์ A2 บางแดนถิ่น บ้านเรา ด้านสังคม วิถีชีวิต A3 บางแดนถิ่นบ้านเรา ด้านความงาม A4 บางแดนถิ่นบ้านเรา ด้าน วิทยาการ A5 บางแดนถิ่นบ้านเรา ด้านความเชื่อมโยง A6 บางแดนถิ่นบ้านเรา ประวัติวัดบางแดน B1 นานเนาหลวงพ่อกุ่ม ประวัติหลวงพ่อกุ่ม B2 นานเนาหลวงพ่อกุ่ม ความเชื่อเกี่ยวกับหลวงพ่อกุ่ม B3 นานเนาหลวงพ่อกุ่ม พระเครื่องเล่าเรื่อง C1 ชุมชนตลาดเก่า ตลาดบางแดน D1 เรื่องเล่าเครื่อง สักเค็ด เรือสำเภาพระราชทาน D2 เรื่องเล่าเครื่องสักเค็ด ปืนโตพระราชทาน E1 เบ็ดเตล็ดกิจกรรม ประดิษฐ์ว่าวจากกระดาษ E2 เบ็ดเตล็ดกิจกรรม ขนมน้ำอินทรีย์ F1 น้อมนำรักบางแดน เกษตร อินทรีย์ วิถียั่งยืน

ทำที่สุดผู้วิจัยได้จัดทำโครงการเปิดบ้านพิพิธภัณฑ์พื้นบ้านวัดบางแดน เนื่องในวันอนุรักษ์ มรดกไทย วันที่ 2 เมษายน ซึ่งเป็นวันคล้ายวันพระราชสมภพในสมเด็จพระเทพรัตนราชสุดาฯ สยาม บรมราชกุมารี เพื่อเป็นปฐมฤกษ์และพร้อมให้ชุมชนเยาวชนและผู้สนใจเข้าศึกษา เรียนรู้และร่วม กิจกรรมต่อไป

สรุปและอภิปรายผล

การวิจัยในครั้งนี้ผู้วิจัยใช้หลักเกณฑ์คุณลักษณะทางวัฒนธรรม ด้านประวัติศาสตร์ พัฒนาการของวัดบางแดน ด้านภูมิสังคมวัฒนธรรม ชชาติพันธุ์ ด้านสุนทรีศาสตร์หรือความงาม ด้านวิทยาการ ภูมิปัญญาท้องถิ่น ด้านการเชื่อมโยง สอดคล้องกับหลักการจัดการความรู้ (Knowledge Management) ฉบับขับเคลื่อน LO. โดย ดร.ประพนธ์ ผาสุขยัต (2550, หน้า 22 – 26)

ผู้วิจัยได้ออกแบบจัดทำระบบบัญชี ประกอบด้วย ผู้วิจัยได้จัดทำระบบบัญชีเดินทุ่ง เพื่อให้ ง่ายและสะดวกต่อการค้นหาวัดในพิพิธภัณฑ์ จากนั้นได้พัฒนาสมุดบัญชีเดินทุ่งสู่ระบบโปรแกรม อัตโนมัติ โดยมีการจัดการระบบทะเบียนวัตถุ สร้างโปรแกรมระบบทะเบียนวัตถุ ของพิพิธภัณฑ์พื้น บ้านวัดบางแดน โดยกำหนดตราสัญลักษณ์ อักษรย่อ แต่ละตัวอักษร สื่อความหมายถึง 1) พ คือ พิพิธภัณฑ์พื้นบ้าน 2) บ คือ บ้านบางแดน 3) ต คือ วัดบางแดน โปรแกรมทะเบียนนี้เป็นฐาน ข้อมูลให้ผู้ใช้งานสืบค้นข้อมูลวัตถุ ประกอบด้วย ลำดับที่ เลขวัตถุ ชื่อวัตถุ อายุสมัยแบบศิลปะ ชนิด ลักษณะ ขนาด สภาพ สถานที่เก็บรักษา

การออกแบบนิทรรศการหมุนเวียน คือ “บางแดนถิ่นบ้านเรา นานเนาหลวงพ่อกุ่ม ชุมชน ตลาดเก่า เรื่องเล่าเครื่องสักเค็ด เบ็ดเตล็ดกิจกรรม น้อมนำรักบางแดน” บอร์ดนิทรรศการ มี 2 แบบ คือ 1.บอร์ดเดี่ยว 2. บอร์ดเชื่อมโยงต่อกัน วัสดุ คือ เล็กกในการทำบอร์ด สีเขียว หมายถึง ความ อุดมสมบูรณ์ของชุมชนบางแดน สีเหลือง หมายถึง ความเจริญรุ่งเรือง บอร์ดนี้มีรูปร่างโค้ง เนื่องจาก ทำให้ผู้ชมที่เข้ามาชม รู้สึกผ่อนคลาย ไม่เครียด บุคคลเล่าเรื่อง (Narrator) ใช้รูปตัวแทน สอดคล้อง กับชื่อชุมชนแห่งนี้ หลักการสื่อสารและปฏิบัติการ (Communication in theory and practice)

การสร้างเสริมประสบการณ์ให้แก่ผู้ชม รับรู้ สร้างเสริมทรรศนะ ได้เข้าไปมีส่วนร่วม จึงทำให้เกิดความประทับใจและรู้สึกเป็นเจ้าของร่วมกันพร้อมกันนี้ ทำให้พิพิธภัณฑ์พื้นบ้านวัดบางแตง เป็นที่รู้จักและเป็นแหล่งเรียนรู้ที่มีคุณค่าทางวัฒนธรรมที่สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ที่จะศึกษาวิจัยครั้งนี้

ข้อเสนอแนะ

จากการศึกษาถึงสภาพปัญหาและความสามารถของชุมชนบางแตง จึงได้รูปแบบในการจัดการพิพิธภัณฑ์พื้นบ้านวัดบางแตงที่เหมาะสม ซึ่งมีข้อเสนอแนะจากผลการวิจัย ดังต่อไปนี้

1. การจัดการอย่างมีส่วนร่วมของชุมชน โดยใช้หลัก “บวร” คือ บ้าน วัด โรงเรียน และขอความร่วมมือไปยังองค์การบริหารส่วนตำบลบางแตงให้เข้ามามีส่วนร่วมในการพัฒนาพิพิธภัณฑ์พื้นบ้านวัดบางแตง
2. สนับสนุนส่งเสริมให้ผู้มีจิตอาสาได้มามีส่วนร่วม ในกิจกรรมของพิพิธภัณฑ์พื้นบ้านวัดบางแตง คนที่จะดูแลพิพิธภัณฑ์ก็คือคนในท้องถิ่น และจะทำให้เกิดความภาคภูมิใจ
3. สถานศึกษาควรจัดทำหลักสูตรท้องถิ่น นำข้อมูลในบทที่ 4 และบทที่ 5 ไปจัดทำหลักสูตรท้องถิ่น เรื่องบางแตงถิ่นบ้านเรา ในกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษาศาสนาและวัฒนธรรม สาระการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ เป็นต้น
4. จัดการให้พิพิธภัณฑ์ได้คำนึงถึงผู้ชมที่ไม่สามารถมาชมพิพิธภัณฑ์พื้นบ้านบางแตงได้ (Outreach) นำบอร์ดนิทรรศการหมุนเวียนไปจัดแสดงข้างนอก พร้อมกิจกรรม
5. มีการจัดอบรมภาคีเครือข่าย จิตอาสา จากนักเรียนโรงเรียนศรีรักษาราชวรารามบำรุง และโรงเรียนชุมชนวัดบางแตง
6. นำกิจกรรมดนตรี และนาฏศิลป์ไปร่วมหรือแลกเปลี่ยนกิจกรรมดนตรีจากคณะดนตรีจากภายนอก หรือนักดนตรีอาสาของท้องถิ่น เพื่อจะได้โน้มน้าวให้คนสืบทอดสืบสานดนตรีและนาฏศิลป์ต่อไป

บรรณานุกรม

- กรมการศาสนา. (ม.ป.ป.). ประวัติวัดทั่วราชอาณาจักร เล่ม 19.: โรงพิมพ์การศาสนา.
กรมพระยาวชิรญาณวโรรส, สมเด็จพระมหาสมณเจ้า, (2465). ตรวจการณคณะสงฆ์, นครปฐม:
มหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัย.
กรมศิลปากร(2543).การจัดการมรดกทางวัฒนธรรมอย่างมีคุณภาพ. ม.ป.ท.
_____. (2543). พระราชหัตถเลขาในพระบาทสมเด็จพระจุลจอมเกล้า
เจ้าอยู่หัวรัชกาลที่ 5 ถึงสมเด็จพระบรมโอรสาธิราชว่าด้วยระยะทางเสด็จประพาสมณฑล,
ปราจีนบุรี ในวันที่ 17-24 เดือน ธันวาคม พ.ศ. 2451.

กระทรวงศึกษาธิการ. (2542). วัฒนธรรม พัฒนาการทางประวัติศาสตร์ เอกลักษณ์และภูมิ
ปัญญาจังหวัดปราจีนบุรี. ปราจีนบุรี: ม.ป.ท.

กฤษฎา ตัสมา. (2556). การจัดการพิพิธภัณฑ์วัดศรีสุพรรณ อำเภอแม่แจ่ม จังหวัดพะเยา.
วิทยานิพนธ์ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต, สาขาวิชาการจัดการทรัพยากรวัฒนธรรม,
มหาวิทยาลัยศิลปากร.

เชิดชาติ หิรัญโร. (2546). การสื่อความหมายและการรับรู้จากนิทรรศการในพิพิธภัณฑ์ : กรณีศึกษา
พิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติเชียงใหม่. วิทยานิพนธ์ปริญญาศิลปศาสตรมหาบัณฑิต, สาขา
วิชาวัฒนธรรมศึกษา, สถาบันวิจัยภาษาและวัฒนธรรมเพื่อพัฒนาชนบท,
มหาวิทยาลัยมหิดล.

ประพนธ์ ผาสุกยี่ด. (2550). การจัดการความรู้ (KM) ฉบับขับเคลื่อน LO. (ครั้งที่4). กรุงเทพฯ:
สำนักพิมพ์ไผ่ไหม

มนัส แก้วบุชา. (2557). การจัดการพิพิธภัณฑ์สถานตามหลักสภาพิพธิภณัฒนานาชาติ 5 สภา
เอกสารประกอบการสอนพิพิธภัณฑ์ศึกษาและการจัดการ. ชลบุรี: คณะศิลปกรรมศาสตร์
มหาวิทยาลัยบูรพา. ม.ป.ท.

_____. (2557). การสื่อความหมายโดยการประยุกต์ใช้ Model Interpretation and
Communication เอกสารประกอบการสอนพิพิธภัณฑ์ศึกษาและการจัดการ. ชลบุรี:
คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา. ม.ป.ท.

_____. (2557). การเสริมสร้างประสบการณ์ให้ผู้ชม รับรู้ เอกสารประกอบการสอนพิพิธภัณฑ์
ศึกษาและการจัดการ. ชลบุรี: คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา.ม.ป.ท.

_____. (2557). รูปแบบของข้อมูลสำหรับผู้ชม A model of tourist Attractions เอกสาร
ประกอบ การสอนพิพิธภัณฑ์ศึกษาและการจัดการ. ชลบุรี: คณะศิลปกรรมศาสตร์
มหาวิทยาลัยบูรพา. ม.ป.ท.

_____. (2557). หลักการสื่อสารและการปฏิบัติการ Communication เอกสารประกอบการสอน
พิพิธภัณฑ์ศึกษาและการจัดการ. ชลบุรี: คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา. ม.ป.ท.

วัดบางแตน. (2557). งานฉลองอายุวัฒนมงคล 80 ปี พระครูโกศล ถาวรกิจ เจ้าคณะอำเภอ
บ้านสร้าง เจ้าอาวาสวัดบางแตน. ม.ป.ท.

_____. (ม.ป.ป.). แบบรายงานจังหวัด ข้อมูลศาสนสมบัติของวัด. ม.ป.ท.

_____. (ม.ป.ป.). หลวงพ่อคุ้ม วัดบางแตน อ.บ้านสร้าง จ.ปราจีนบุรี. ม.ป.ท.

_____. (ม.ป.ป.). เอกสารของวัดบางแตน อ.บ้านสร้าง จ.ปราจีนบุรี. ม.ป.ท.

องค์การบริหารส่วนตำบลบางแตน. (2558). แผนยุทธศาสตร์การพัฒนาก้องการบริหารส่วนตำบล
บางแตน(พ.ศ. 2558-2559). ม.ป.ท.



บุคลากรกรม

ชลอ บุญชื่น. (2557, 6 ธันวาคม). ไวยาวัจกรวัดบางแตน. สัมภาษณ์.

พระครูโกศล ถาวรกิจ. (2557, 6 ธันวาคม). ผู้ก่อตั้งพิพิธภัณฑ์พื้นบ้านวัดบางแตน. สัมภาษณ์.

พระครูโกศล ถาวรกิจ. (2559, 6 มกราคม). เจ้าอาวาสวัดบางแตน. สัมภาษณ์.

6สายพิน ศรีเพ็ชร. (2557, 6 ธันวาคม). ไวยาวัจกรวัดบางแตน. สัมภาษณ์.

สายพิน ศรีเพ็ชร. (2559, 6 มกราคม). ไวยาวัจกรวัดบางแตน. สัมภาษณ์.

หยุ่น พงษ์ไม้. (2559, 6 มกราคม). สัมภาษณ์.







ความคิดแบบปิตาธิปไตยกับการพัฒนาภาพลักษณ์ของผีในวรรณกรรมไทย : กรณีศึกษาจากเรื่องแม่นาก

Ideology of Patriarchy and the Development of the Image of Ghost in Thai Literature:

A Case Study of Mae Nak

Wu Shengyang¹

Li Bingbing²

บทคัดย่อ

ภาพลักษณ์ของผีในวรรณกรรมไทยเปลี่ยนแปลงตามกระบวนการพัฒนาของสังคมปิตาธิปไตย เดิมสังคมในเอเชียตะวันออกเฉียงใต้เป็นสังคมแบบผู้หญิงเป็นใหญ่ ผู้ปกครองหญิงใช้ความเชื่อเรื่องผีเป็นเครื่องมือช่วยในการปกครองชาวบ้าน เรื่องเล่าเกี่ยวกับผี ส่วนมากจึงแฝงไว้ด้วยความคิด เกี่ยวกับจริยธรรม ศีลธรรม ซึ่งแสดงบทบาทในการช่วยจริยธรรมมนุษย์ธรรม และการรักษาระเบียบสังคม ผีมักเป็นเพศหญิง ซึ่งมีอำนาจเด็ดขาด มีทั้งผีดีที่ปกป้องคนดี และเป็นผีร้ายที่คอยลงโทษคนที่ทำผิดทำชั่ว สมัยอยุธยาตอนต้น หลักฐานเช่น พระราชพิธีเบาะแพก กฎหมายลักษณะเบ็ดเสร็จ (ตอนท้าย) และโองการแข่งน้ำ สะท้อนให้เห็นว่า สังคมเริ่มมีการพัฒนาเปลี่ยนแปลงชัดเจนขึ้น กษัตริย์เป็นศูนย์กลางแห่งอำนาจ ศาสนาพุทธมีฐานะสูงขึ้น ขณะที่ความเชื่อเรื่องผีมีความสำคัญลดลง การปฏิรูประบบศักดินาในสมัยสมเด็จพระบรมไตรโลกนาถ ช่วยกระตุ้นให้สังคมพัฒนาไปเป็นแบบปิตาธิปไตย พื้นที่เชื่อมต่อและผลิตความหมายรองรับอำนาจฝ่ายชายและการสร้างชนชั้นผู้ปกครองที่สำคัญมากคือ วัด ซึ่งได้รับอิทธิพลแนวความคิดความรู้และสุนทรียศาสตร์ฝ่ายอินเดียที่เกี่ยวกับ"รส"ต่าง ๆ ในการแต่งวรรณคดี ผู้ชายชนชั้นสูงที่มีโอกาสได้รับการศึกษาซึ่งรวมทั้งการเสพวรรณคดีภาษาบาลีจากวัด เป็นกลุ่มคนที่มีบทบาทในการสร้างวรรณคดีไทยที่มีกรอบความคิดแบบปิตาธิปไตยและมีแนวคิดเชิงสุนทรียศาสตร์ วรรณคดีภาษาบาลีซึ่งเป็นงานทางด้านวรรณศิลป์เหล่านั้นได้รับอิทธิพลจากวรรณคดีสันสกฤตอินเดีย ส่งผลให้การสร้างภาพลักษณ์ผีต่อมาในวรรณกรรมประโลมโลกเหมือนตัวละครหญิงในวรรณกรรมไทยทั่วไป กล่าวคือ ผีเป็นผู้หญิงที่มีภาพลักษณ์หลาย ๆ แบบ ที่ประกอบขึ้นจากอารมณ์ความรู้สึก เช่น ความรัก ความโศกเศร้า ความอ่อนโยนและความสงบ ทำให้เรื่องผีกลายเป็นวรรณกรรมประเภทหนึ่งที่มีบทบาท ช่วยสร้างอุดมการณ์แบบปิตาธิปไตย มีการนำเสนอในรูปแบบใหม่ของความบันเทิงหนึ่งนั้น คือ เรื่องแม่นากซึ่งเป็นเรื่องที่สำคัญที่สุดเรื่องหนึ่ง ที่สะท้อนให้เห็นถึงความสัมพันธ์ระหว่างความคิดแบบปิตาธิปไตยกับการพัฒนาภาพลักษณ์ของผีในวรรณกรรมไทย เรื่องแม่นากค่อย ๆ พัฒนาเป็นเรื่องผีที่มีลักษณะของตัวอย่างที่เต็มไปด้วยอรรถรสของความเกรงกลัว (ภยานกรส) ความแค้นเคือง (เราทรส) ความซาบซึ้งในความรัก (ศฤงคารรส) และความโศกเศร้าหรือความสงสาร (กรอุณารส) ส่งผลให้

¹ Wu Shengyang (吴圣杨) ศาสตราจารย์ มหาวิทยาลัยภาษาและการค้าต่างประเทศกวางตุ้ง

² Li Bingbing (李冰冰) นิสิตปริญญาโทรุ่น 2016 มหาวิทยาลัยภาษาและการค้าต่างประเทศกวางตุ้ง

ภาพลักษณ์ของผีแม่นากมีการเปลี่ยนแปลงนอกจากผีที่ดุร้ายและมีอำนาจเด็ดขาดแล้ว ยังกลายเป็นผีอีกบุคลิกที่มีนิสัยของความอ่อนโยน น่ารัก และน่าสงสาร ซึ่งเป็นภาพลักษณ์ของสตรีที่สังคมแบบปิตาธิปไตยคาดหวัง

คำสำคัญ : ผี ภาพลักษณ์ ความคิดแบบปิตาธิปไตย แม่นาก

Abstract

The image of ghost in Thai literature changes with the development of patriarchal society. Primitive society of Southeast Asia was a matriarchal society. The female leaders used the supernatural beliefs as a tool of governance. Therefore, the ghost stories usually contained ethical and moral thoughts which performed the function of maintaining social order. The image of ghost was always a female who had absolute power and often a good ghost that can protect good people or an evil ghost that punish bad people. Afterwards, around the early Ayutthaya period, the evidences such as the Law of Miscellaneous Duties and the Curse of the Sacred Water showed that the society had begun to change. The king was the center of power. At the same time, the status of Buddhism had risen gradually while the importance of ghost beliefs had reduced. Reforming the feudal system during the reign of King Trailok impelled the society to develop into a patriarchal one. Meanwhile, the temple was the place where connected the meaning between the ideology of patriarchy and establishing the dominance hierarchy. In addition, the temple was influenced by the knowledge and aesthetics in literature writing of India which concerning 'rasa'. The upper-class men got a chance to accept education and read Pali literature from the temple. They were the group of people who had a role in creating Thai literature which contained the concepts of patriarchy and aesthetics. The Pali literature which influenced by Indian Sanskrit literature resulted the creation of ghost image in romance novels to be a female ghost who had various emotional rasa, such as love, sadness, gentleness, sobriety, etc. This kind of ghost was like the female character in general Thai literature. Ghost stories had become a type of literature that played a role in creating patriarchal ideals through the way of entertainment. The story Mae Nak Phra-khanong is one of the important stories which shows the relationship between ideology of patriarchy and development of image of ghost in Thai literature. Mae Nak Phra-khanong has gradually developed to a ghost story that is full of fear, resentment, love, sadness and pity, which make the image of Mae Nak change

from a ferocious ghost who has the absolute power to a ghost who is not only ferocious but also gentle, lovely and pitiable and become the female image that the patriarchal society expect.

Keywords : Ghost, Image, Ideology of Patriarchy, Mae Nak Phra-khanong

บทนำ

ในตลาดภาพยนตร์เอเชีย ภาพยนตร์เรื่องผีของไทยได้รับความสนใจจากคนทั้งในและนอกประเทศไทยเป็นอย่างมากในวัฒนธรรมประเทศอื่น ผีมักมีภาพลักษณ์ที่น่ากลัวและเป็นอันตรายต่อคน แต่ผีของไทยมีลักษณะพิเศษของตน ซึ่งก็คือเป็นผีที่มีภาพลักษณ์หลาย ๆ อย่าง บางที่เป็นผีที่มีหน้าตาน่ากลัว นิสัยโหดร้าย บางที่เป็นผีที่มีหน้าตาสวยงาม นิสัยอ่อนโยนน่ารักน่าเอ็นดู บางทีก็เป็นผีที่ตกทุกข์ได้ยาก หน้าตาโศกเศร้าน่าสงสาร เป็นต้น ในนั้น เรื่องแม่นาก (หรือ “นาค” ตามเอกสารบางชิ้นที่อ้างอิง) เป็นเรื่องที่มีชื่อเสียงที่สุดเรื่องหนึ่ง โดยเฉพาะสำนวนปี พ.ศ. 2542 ซึ่งกำกับโดยนนทรีย์ นิมิบุตร เป็นที่รู้จักกันอย่างแพร่หลายในหมู่คนจีนด้วย ภาพยนตร์เรื่องนี้สะท้อนความรักระหว่างนางเอกและพระเอกที่ประทับใจผู้ชมเป็นอย่างมาก จนถูกผู้ชมชาวจีนเปรียบเสมือนเป็นภาพยนตร์อเมริกาเรื่อง Ghost ของ Jerry Zucker ซึ่งเรื่องการศึกษาผีไทยนั้น นักวิชาการไทยที่มีชื่อเสียงหลายท่านให้ความสนใจและมีผลการศึกษาค้นคว้าที่เกี่ยวข้อง ที่สำคัญที่สุดหนึ่งในนั้นคือสุจิตต์ วงษ์เทศ ส่วนเรื่องแม่นาก ก็มีการศึกษาค้นคว้ามาแล้วไม่น้อยในวงวิชาการไทยปัจจุบัน ผลการศึกษาเช่น แม่นาก : มายาคติ “ความเป็นเมีย” ที่ถูกประกอบสร้างในละครโทรทัศน์ ภาพยนตร์ และละครเวที ของพรพิชชา บุญบรรจงชี้ให้เห็นว่า เรื่องแม่นากสะท้อนให้เห็นว่าฐานะของผู้หญิงในสังคมตกต่ำ ความเห็นนี้ดูเผิน ๆ ขัดแย้งกับความคิดเห็นของนักวิชาการบางท่าน เช่น สุจิตต์ วงษ์เทศ ซึ่งมองผีจากคติชนวิทยาหรือมนุษยศาสตร์ โดยเห็นว่า ความเชื่อเรื่องผีสะท้อนให้เห็นถึงอำนาจของผู้หญิงสูงกว่าชาย สุจิตต์ วงษ์เทศ เคยแสดงความคิดเห็นดังกล่าวนี้ในผลงานวิจัยเกี่ยวกับสังคมและวัฒนธรรมไทยหลาย ๆ ชิ้น แม้แต่การแตงนวนิยายเรื่องแม่นาค ก็อาจกล่าวได้ว่าสืบเนื่องมาจากการมีความคิดทางดังนี้

ในนวนิยายดังกล่าวมีการสร้างฉากให้เห็นชัดว่า ในสมัยบรรพกาล ผู้หญิงในบ้านเมืองเอเชียตะวันออกเฉียงใต้มีอำนาจสูง ชาวบ้านนับถือความเชื่อดั้งเดิมซึ่งรวมทั้งผีด้วย ต่อมา สังคมมีการพัฒนาพร้อมกันกับการเผยแผ่ของศาสนาพราหมณ์และพุทธ ผู้ชายมีความสำคัญยิ่งขึ้น จนเกิดการตอรองและประนีประนอมระหว่างผู้ชายและผู้หญิง ในที่สุดผู้ชายและความเชื่อศาสนาพราหมณ์และพุทธมีฐานะสูงขึ้น ขณะที่ผู้หญิงพร้อมกับความเชื่อดั้งเดิมลดความสำคัญลง แม้ว่าแม่นากในนวนิยายเรื่องนี้ไม่ใช่ตัวเอกในภาพยนตร์เรื่องแม่นาก แต่ทั้งสองเรื่องมีประเด็นสำคัญตรงกัน กล่าวคือ ความสำคัญของการเชื่อเรื่องผีและฐานะทางสังคมของผู้หญิงเปลี่ยนแปลงไปตามกระบวนการพัฒนาของสังคม

แบบปิตาธิปไตย ซึ่งเป็นระบบความคิดเกี่ยวกับผีไทยที่สมบูรณ์ เพราะฉะนั้น ผลการศึกษาเกี่ยวกับผีแม่นากดังกล่าวมาข้างต้นนั้นสอดคล้องกับระบบความคิดนี้ แต่กระบวนการพัฒนาเปลี่ยนแปลงทางด้านนี้ในสังคมไทยจากสมัยโบราณจนถึงปัจจุบัน มีการสะท้อนให้เห็นอย่างไร ยังไม่เห็นมีนักวิชาการท่านใดทำการศึกษาวิเคราะห์รวมทั้งสุจิตต์ วงษ์เทศด้วย งานวิจัยชิ้นนี้ ผู้วิจัยจะใช้ทฤษฎีทางด้านมนุษยศาสตร์ที่เกี่ยวข้องในการวิเคราะห์หลักฐานทางด้านวรรณกรรมทั้งที่เป็นเรื่องเล่าและเป็นลายลักษณ์อักษร ประกอบกับประเพณี และข้อมูลบันทึกโบราณของไทยและจีนบางอย่างที่เกี่ยวข้อง เพื่อให้ภาพชัดเจนขึ้นเกี่ยวกับกระบวนการพัฒนาเปลี่ยนแปลงของสังคมจากสังคมแบบหญิงเป็นใหญ่มาเป็นสังคมแบบปิตาธิปไตยควบคู่ไปกับการพัฒนาของศาสนาพุทธในประวัติศาสตร์ไทย ซึ่งเป็นปัจจัยทำให้บทบาทและภาพลักษณ์ของผีเปลี่ยนไป และใช้เรื่องผีแม่นากเป็นตัวอย่างสำคัญประกอบการวิเคราะห์ เพื่อสะท้อนให้เห็นแนวโน้มการเปลี่ยนแปลงภาพลักษณ์ของผีในกระบวนการพัฒนาของสังคมแบบปิตาธิปไตย

1. สังคมแบบหญิงเป็นใหญ่กับภาพลักษณ์ของผีในเรื่องเล่าพื้นเมือง

คนไทยส่วนมากนับถือศาสนาพุทธเป็นหลัก แต่ก็มีเชื่อเรื่องผีอย่างเห็นได้ชัด เรื่องผีพื้นบ้านมีอยู่มากมาย ศาสตราจารย์ ดร.ประคอง นิยมานเหมินท์ แบ่งผีในเรื่องเล่าพื้นบ้านแบ่งเป็น 6 ประเภท ได้แก่ 1. วิญญาณของคนตาย 2. ผีบ้านผีเรือน 3. ผีประจำต้นไม้ 4. ผีป่า 5. ผีที่เข้าทรงร่างกายคนหรือสัตว์ที่ยังมีชีวิต 6. ผีเบ็ดเตล็ด (ศุภลักษณ์ ปัญญะ, 2553 : 26) ผีในคติความเชื่อของคนไทยแบ่งเป็นผีดีและผีร้าย ผีของบรรพบุรุษ หัวหน้าหรือวีรชนของเผ่าพันธุ์ตนเองเป็นผีดี มีบทบาทปกป้องรักษาคนรุ่นหลัง ส่วนผีของคนชั่วร้าย ผีของคนตายโหงหรือไม่ได้รับการเลี้ยงดูเช่นไรอย่างดีจะเป็นผีร้าย ชอบเฮี้ยนออกมาหลอกคน ผีร้ายมีมากเป็นพิเศษ เช่น ผีฉมบ ผีโป่งค่าง ผีจะกละ ผีปอบ ผีกองกอย เป็นต้น คนไทยมีจินตนาการเกี่ยวกับผีร้ายมาก เช่น ผีกองกอยเป็นผีที่มีขาข้างเดียว เคลื่อนที่โดยการกระโดดไปด้วยขาเดียว และส่งเสียงร้องว่า “กองกอย ๆ” (วิกิพีเดีย. <https://th.wikipedia.org/wiki/กองกอย>) ผีเปรตบางชนิดมีตัวใหญ่ ปากเท่ารูเข็ม บางชนิด ตัวผอม ไม่มีเนื้อหนังมังสา ตาลีกกลวง และร้องให้ตลอดเวลา แต่ก็มีเปรตบางชนิดมีตัวงามเป็นทอง แต่ปากเป็นหมูและเหม็นมาก (พระญาติไท, 2543 : 48-49) เป็นต้น

งานศึกษาผีพื้นบ้านไทยชี้ให้เห็นว่า เรื่องเล่าเรื่องผีเกิดขึ้นและแพร่หลายมากในสังคมบรรพกาล เนื่องจากคนในสมัยนั้นมีระดับความรู้ต่ำ เรื่องเล่าเรื่องผีมีความรู้เกี่ยวกับศีลธรรมหรือกฎระเบียบการปฏิบัติตัวในสังคมมากมาย แสดงบทบาทในการช่วยจรรโลงมนุษยธรรม ศีลธรรมและจริยธรรมของคน ช่วยให้สังคมมีระเบียบขึ้น ยกตัวอย่างเช่น ป่าเป็นสถานที่ที่มีอันตรายมากมายโดยเฉพาะตอนกลางคืน ชาวบ้านจึงมีเรื่องเล่าเกี่ยวกับผีปุกกะโหล่ง เพื่อเตือนไม่ให้คนโดยเฉพาะเด็กค้างคืนในป่า โดยอ้างว่าผีปุกกะโหล่งจะออกมาหลอก ยังมีเรื่องผียุงสอนให้คนรู้จักเก็บออม ไม่ใช้จ่ายฟุ่มเฟือยและกัณฐี๋มสินจากคนรอบข้าง เพราะการประหยัดเป็นคุณธรรมพื้นฐานในการใช้ชีวิต เรื่องผีอืด้อย สอนให้ผู้หญิงต้องขยันทำงาน ถ้าเกียจคร้านจะถูกผีอืด้อยสิง เรื่องผีนางไม้และผีสอง

นางมีคติเตือนใจผู้ชาย อย่าเป็นคนเจ้าชู้ ฯลฯ (ศุภลักษณ์ ปัญญู. 2553 : 127-137) โดยมากแล้วเรื่องเล่าเรื่องผีสอนให้คนละทิ้งความชั่วและทำแต่ความดี

การใช้เรื่องเล่าเรื่องผีเป็นวิธีการถ่ายทอดความรู้ศีลธรรมและจริยธรรมเป็นผลมาจากการนับถือผีของสังคมแบบหญิงเป็นใหญ่ในเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ ข้อความบันทึกในหนังสือโบราณของจีนหลายเล่มแสดงให้เห็นว่า ในคริสต์ศตวรรษที่ 13-17 สังคมแบบหญิงเป็นใหญ่ยังเป็นสภาพทั่วไปในเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ เช่น ในหนังสือเต้าอี่จื่อเลี่ย (岛夷志略) ของ汪大渊ในสมัยหยวน (1271-1368) บันทึกไว้ว่า ในพื้นที่ละโว้ การพิจารณาพิพากษาคดีอาญาและการจับจ่ายซื้อข้าวของทุกครั้ง ผู้หญิงเป็นคนรับผิดชอบ อำนาจของผู้หญิงมากกว่าผู้ชาย (汪大渊.2524 : 114) หนังสือหยิงหย่าเซ่งหลั่น (瀛涯胜览) ของหม่าฮวน (马欢) ในสมัยราชวงศ์หมิง (1368-1644) บันทึกไว้ว่า ผู้หญิงเป็นคนดูแลและรับผิดชอบทุกสิ่งทุกอย่าง ตั้งแต่พระมหากษัตริย์รอลงมาจนถึงประชาชนทั่วไป ไม่ว่าจะเป็นเรื่องการพิจารณาตัดสินคดีหรือเรื่องการค้าขายน้อยใหญ่ ล้วนขึ้นอยู่กับความคิดเห็นของภรรยา (马欢.2548 : 32) บันทึกประวัติศาสตร์ราชวงศ์หมิง ชื่อ หมิงสือ (明史) ฉบับที่ 324 มีการบันทึกเกี่ยวกับประเทศสยามไว้ว่า ไม่ว่าในราชสำนักหรือในครอบครัว คนธรรมดาสามัญ ทุกสิ่งทุกอย่างขึ้นอยู่กับความคิดเห็นของผู้หญิง บทบาทและอำนาจของผู้หญิงอยู่เหนือผู้ชาย (明史卷324. 2517 :8402) ในความคิดความเชื่อของคนสังคมแบบหญิงเป็นใหญ่ ผีสาวเทวดาที่สำคัญที่เกี่ยวข้องกับชีวิตความเป็นอยู่มักจะเป็นเพศหญิง เช่น ในความเชื่อของคนไทย แม่โพสพ แม่เตาไฟ และพระแม่ธรณี เป็นต้น ล้วนเป็นเพศหญิงอย่างเห็นได้ชัดเพราะมีคำว่า “แม่” รวมอยู่ในชื่อ แม้ความเชื่อเรื่องนาคันซึ่งไม่มีคำว่าแม่รวมอยู่ ก็เป็นตัวอย่างที่สำคัญเช่นกัน กัมพูชา ลาว และภาคอีสานของไทยต่างมีตำนานเกี่ยวกับพญานาคมากมาย ศรีศักร วัลลิโกดม ได้สรุปลักษณะ 3 ข้อของความเชื่อเรื่องนาค กล่าวคือ 1. นาคเป็นสัญลักษณ์ของชนเผ่า 2. นาคเป็นเจ้าที่ที่ควบคุมน้ำ 3. นาคเป็นความเชื่ออย่างหนึ่ง (สุจิตต์ วงษ์เทศ. 2544 : 14) สุจิตต์ วงษ์เทศ เห็นว่า นาคมีลักษณะเป็นเพศหญิง (สุจิตต์ วงษ์เทศ. 2544 : 16) รวมความเห็นของนักวิชาการสองท่านนี้แล้ว นาคก็คือผีบรรพบุรุษและเป็นเจ้าที่เพศหญิงของท้องถิ่นนี้ แม้ว่าศาสนาฮินดูและศาสนาพุทธเผยแผ่เข้ามาในเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ก่อนคริสตกาล และค่อย ๆ กลายเป็นความเชื่อหลักของคนในท้องถิ่นนี้ ช่วยกระตุ้นให้สังคมเอเชียตะวันออกเฉียงใต้พัฒนาเป็นสังคมแบบชายเป็นใหญ่ แต่ความเชื่อดั้งเดิมยังเหนียวแน่นมาก ผีดังกล่าวยังคงเป็นเพศหญิงสืบจนทุกวันนี้ และผีในเรื่องเล่าส่วนมากยังคงเป็นผู้หญิง เพศชายจะมีส่วนน้อยมาก

ในสมัยสังคมแบบหญิงเป็นใหญ่ ความคิดการนับถือผู้หญิงเป็นใหญ่กับพิธีเลี้ยงผีพัฒนาควบคู่กันไป พื้นที่เอเชียตะวันออกเฉียงใต้ส่วนมากเป็นพื้นที่ปลูกข้าว มีวิถีชีวิตและขนบธรรมเนียมประเพณีที่เกี่ยวข้องกับการปลูกข้าวที่คล้ายคลึงกันเช่น ความเชื่อเรื่องเจ้าที่ พิธีทำขวัญข้าว พิธีขอฝน เป็นต้น มีการเซ่นไหว้ผีต่าง ๆ เพื่อความอุดมสมบูรณ์ของพืชพรรณธัญญาหาร หมอที่ทำพิธีกับหัวหน้าเผ่าอาจจะเป็นคนเดียวกัน หรือไม่ใช่คนเดียวกันก็ได้ แต่ทั้งสองคนมักเป็นผู้หญิง อาณาจักรเจนละ (ศูนย์กลางอยู่ในประเทศกัมพูชา) มีเรื่องเล่าเรื่องหนึ่งสะท้อนให้เห็นถึงความสำคัญของ

ผู้หญิงในพิธีไหว้เจ้าที่ในสมัยโบราณ โจวต้ากวน (周达观) นักเดินทางชาวจีนในสมัยราชวงศ์หยวน(1271-1368) เข้ามายังอาณาจักรเจนละในปลายศตวรรษที่ 13 ได้แต่งหนังสือบันทึกการเดินทางเจนละ(真腊风土记) ไว้ ในหนังสือเล่มนั้นมีการบันทึกเรื่องเล่าเรื่องหนึ่งไว้ว่า กษัตริย์ที่มาจากต่างถิ่นต้องขึ้นไปปรารถนาที่ปราสาททอง (สันนิษฐานว่า เป็นปราสาทพินานอากาศ) ของพระนครหลวงทุกคืน ชาวบ้านล้วนลือกันว่า ภายในปราสาททององค์นั้นมีพญานาค 9 เศียรเป็นเพศหญิงอาศัยอยู่ ซึ่งเป็นเจ้าที่ของบ้านเมืองนี้ ทุกคืนพญานาคต้องพบหน้ากษัตริย์ซึ่งเป็นคนมาจากต่างประเทศ และร่วมรักกัน แม้พระมเหสีหรือนางสนมของกษัตริย์ก็ไม่กล้าเข้าไป หลังเสร็จธุระกษัตริย์จึงเสด็จออกมาบรรทมกับพระมเหสีหรือนางสนมของพระองค์ หากคืนไหนพญานาคไม่ปรากฏตัว กษัตริย์ก็จะสิ้นพระชนม์ หากคืนไหนกษัตริย์ไม่ไปพบ กษัตริย์จะตกอยู่ในภาวะอันตราย (周达观.2524 : 64) มีความเป็นไปได้ว่า ภายในปราสาททอง นอกจากกษัตริย์แล้วไม่มีคนอื่นเรื่องร่วมรักระหว่างกษัตริย์กับพญานาคไม่ใช่เรื่องจริง เป็นเพียงพิธีเท่านั้น แต่ถ้าหากว่ามีเรื่องร่วมรักเกิดขึ้นจริง ก็น่าจะเกิดขึ้นระหว่างกษัตริย์กับหัวหน้าบ้านเมืองที่เป็นผู้หญิงหรือไม่ก็เป็นหมอมือหญิงที่ทุกคนเชื่อว่าผีเจ้าที่ได้เข้าสิงร่างกายของเขาแล้ว ไม่ใช่กับพญานาคตัวจริงอย่างแน่นอน ผีเจ้าที่ก็คือพญานาคซึ่งชาวกำพูชาถือเป็นผีบรรพบุรุษ ตามความเห็นของ James George Frazer (1854-1941) นักมนุษยศาสตร์ชาวอังกฤษ พิธีกรรมแบบนี้เป็นพิธีกรรมทางไสยศาสตร์แบบ Sympathetic Magic ซึ่งมักทำกันในสังคมบรรพกาลหรือในสังคมที่ยังคงมีความคิดความเชื่อดั้งเดิมอย่างเหนียวแน่นในสมัยปัจจุบัน โดยเชื่อว่า สิ่งใดที่เป็นเหตุที่คล้ายกัน ผลที่ตามมาก็จะเหมือนตามนั้น (J.G. 弗雷泽.2549 : 504)

ชาวนาในเอเชียตะวันออกเฉียงใต้บางคนชอบนำตุ๊กตาชายหญิงเปลือยกายที่ทำทำร่วมรักกันไปไว้ในที่นา เพื่อให้ต้นข้าวผลิตข้าวมาก ๆ ก็เป็น Sympathetic Magic เช่นกัน เมื่อมีความเชื่อแบบนี้ การร่วมรักระหว่างกษัตริย์ซึ่งก็ถือเป็นเจ้าชีวิตของชาวบ้านชาวเมืองกับพญานาคซึ่งเป็นทั้งผีบรรพบุรุษ เจ้าที่และเทพเจ้าแห่งท้องน้ำนั้น ยิ่งมีฤทธิ์กระตุ้นให้พืชพรรณธัญญาหารเจริญงอกงามเรื่องเล่าประสาททองเรื่องนี้แสดงให้เห็นว่า ความคิดการนับถือผู้หญิงในสมัยนั้นเข้มข้นมาก ถึงขนาดต้องจัดทำพิธีแบบนี้ทุกคืน ทุกวันนี้ พิธีกรรมเลี้ยงผี เช่น ผีฟ้าของลาว ผีมดของเขมร ผีเมงของมอญ ผู้เป็นหัวหน้าในพิธีกรรมทำหน้าที่เข้าทรง ต้องเป็นผู้หญิงเท่านั้น (สุจิตต์ วงษ์เทศ. 2546 : 7) สะท้อนให้เห็นว่า ความคิดการนับถือผู้หญิงยังมีอยู่ในเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ สังคมแบบหญิงเป็นใหญ่ของเอเชียตะวันออกเฉียงใต้พัฒนาอย่างมีความมั่นคงตลอดจนถึงศตวรรษที่ 13 ก็ว่าได้ เรื่องเล่าเกี่ยวกับปราสาททองที่โจวต้ากวนบันทึกไว้นั้น มีความหมายลึกซึ้งสืบเนื่องมาจากอิทธิพลตำนานการสถาปนาอาณาจักรฟูนัน (เชื่อกันว่าเป็นรัฐก่อนเจนละในคริสต์ศตวรรษที่ 1-7) ที่เล่ากันมาว่า สมัยโบราณในอินเดียมีพราหมณ์คนหนึ่งชื่อฮุนเถียน (混填) คืนหนึ่งเทพเจ้าเข้าฝันและมอบธนูคันหนึ่งให้ พร้อมทั้งชี้แนะให้เดินทางโดยเรือข้ามทะเลไปอาณาจักรฟูนัน ฮุนเถียนตื่นขึ้นมาเห็นมีธนูจริง ๆ จึงทำตามคำชี้แนะของเทพเจ้า แต่เมื่อมาถึงเขตฟูนัน พระนางหลิวเย่ (柳叶) ซึ่งเป็นประมุขของชาวพื้นเมืองและเป็นธิดาของพญานาค นำกองทัพมาสู้รบขับไล่ ในที่สุดฮุนเถียนชนะ

การรบและได้หลิวเย่เป็นมเหสี ต่อมาฮั่นเถียนเป็นกษัตริย์ปกครองอาณาจักรฟูนัน การศึกษาความหมายทางวัฒนธรรมของตำนานเรื่องนี้ชี้ให้เห็นว่า เดิมผู้หญิงเป็นหัวหน้าเผ่าชน อยู่ในศูนย์กลางแห่งอำนาจ ต่อมากษัตริย์ซึ่งมาจากอินเดียแม้เป็นคนสถาปนาฟูนันขึ้น แต่ไม่ได้หมายความว่า เป็นคนมีอำนาจสูงสุดในบ้านเมือง เพราะหัวหน้าเผ่าชนที่เป็นผู้หญิงแม่รบแพ้ว แต่ไม่ได้ตกเป็นทาส กลับกลายเป็นมเหสีซึ่งยังคงมีอำนาจมาก (ถึงซูหยาง อุ๋เซ็งหยาง.2559:29)

บันทึกใจดวงสะท้อนให้เห็นว่า ในปลายศตวรรษที่ 13 กษัตริย์ยังคงถูกชาวบ้านเรียกว่า 番王(Fan Wang) ซึ่งหมายถึงกษัตริย์เป็นคนมาจากต่างประเทศนั้น รวมทั้งบรรยากาศที่น่ากลัวในปราสาททองแสดงว่าความทรงจำของชาวบ้านเกี่ยวกับความยิ่งใหญ่ของบรรพบุรุษเพศหญิงในตำนานสร้างบ้านเมืองยังคงเหนียวแน่นมาก หรือกล่าวอีกนัยหนึ่ง อำนาจของกษัตริย์ยังไม่มั่นคงเท่าที่ควร อำนาจสูงสุดยังอยู่ในมือหัวหน้าผู้หญิงแม้ว่าเวลาผ่านไปพันกว่าปีแล้วหลังจากการตั้งฟูนันขึ้นก็ตาม

ในตลอดระยะเวลาสังคมแบบหญิงเป็นใหญ่ ผู้ปกครองเพศหญิงใช้ประโยชน์จากความเชื่อเรื่องผี(หรือพญานาค)เป็นเครื่องมือช่วยปกครองบ้านเมือง ซึ่งตามความเชื่อของคนในสมัยนั้น ผีดีจะปกป้องคนดีที่มีศีลธรรมจริยธรรม ส่วนผีร้ายจะทำหน้าที่ลงโทษคนชั่วร้าย บางทีผีดีและผีร้ายเป็นหนึ่งเดียว ไม่ว่าจะเป็นแบบไหน ต่างมีอำนาจเด็ดขาด มีฤทธิ์เป็นพิเศษ เช่น พญานาคในเรื่องเล่าปราสาททอง เป็นผีบรรพบุรุษที่รักษาสถานบ้านเมือง แต่ก็เป็ผีร้ายเช่นกัน กษัตริย์ไม่ไปพบเพียงคนเดียวก็จะอันตรายถึงตาย แม้ไม่มีบทพรรณนาเพิ่มเติมเกี่ยวกับความโหดเหี้ยมของพญานาค แต่ประโยคดังกล่าวเพียงประโยคเดียวก็สามารถทำให้ผู้อ่านจินตนาการไปต่าง ๆ นานา

2.การพัฒนาของสังคมปัตตานีไปกับการเปลี่ยนแปลงของภาพลักษณ์ของผีในวรรณกรรมไทย

ตั้งแต่คริสต์ศตวรรษที่ 13 ลงมา รัฐที่มีกษัตริย์ปกครองสถาปนาขึ้นในเอเชียตะวันออกเฉียงใต้มากขึ้น สังคมค่อย ๆ พัฒนามาตามแนวโน้มแบบชายเป็นใหญ่โดยมีกษัตริย์เป็นตัวแทนผู้ชายซึ่งมีอำนาจสูงสุด พร้อมกันกับการพัฒนาของสังคมการเมือง ศาสนาพุทธได้รับการสนับสนุนจากผู้ปกครองและแพร่หลายในหลาย ๆ ประเทศ แต่ในระยะแรก ความคิดนับถือผู้หญิงและความเชื่อเรื่องผียังคงมีความสำคัญมาก และเป็นแหล่งที่มาของอำนาจผู้ปกครองอย่างกษัตริย์ กฎมณเฑียรบาลสมัยอยุธยาตอนต้นได้กล่าวถึงพระราชพิธีอย่างหนึ่ง คือพระราชพิธีเบาะพอก สมเด็จพระยามะยอธรรมาธิบดีได้กล่าวถึงพระราชพิธีอย่างหนึ่ง คือพระราชพิธีเบาะพอก สมเด็จพระยามะยอธรรมาธิบดีได้กล่าวถึงพระราชพิธีอย่างหนึ่ง คือพระราชพิธีเบาะพอก สมเด็จพระยามะยอธรรมาธิบดีได้กล่าวถึงพระราชพิธีอย่างหนึ่ง คือพระราชพิธีเบาะพอก สมเด็จพระยามะยอธรรมาธิบดีได้กล่าวถึงพระราชพิธีอย่างหนึ่ง คือพระราชพิธีเบาะพอก

อยุธยาได้รับอิทธิพลวัฒนธรรมขอมมาก หลังจากสถาปนาขึ้นแล้ว การเมืองการปกครองยังเลียนแบบเมืองพระนคร แม้อยู่พระผีคือสิ่งศักดิ์สิทธิ์ที่คนสมัยนั้นเชื่อว่าผีเจ้าเมืองได้เข้าสิงไว้แล้ว

พระราชพิธีเบาะแพกก็เป็นพิธี Sympathetic Magic เช่นเดียวกับพิธีในเรื่องเล่าปราชญ์ทอง ซึ่งมีจุดประสงค์เพื่อให้บ้านเมืองอุดมสมบูรณ์ สุจิตต์ วงษ์เทศเห็นว่า พิธีนี้สืบทอดมาจากพิธีของเมืองพระนคร แต่ในกฎหมายเบาะแพกอยุธยาระบุชัดเจนว่าเป็นผี ไม่ใช่พญานาค (สุจิตต์ วงษ์เทศ. 2544 : 191) สถานที่สังวาสคือมณฑปแสดงให้เห็นว่า สมัยอยุธยาตอนต้น ศาสนาพุทธเป็นที่นับถือกันแล้ว ในลุ่มแม่น้ำเจ้าพระยา แต่พระเจ้าแผ่นดินยังต้องปฏิบัติตามขนบธรรมเนียมประเพณีดั้งเดิม อย่างไรก็ตาม เราสังเกตได้ว่า บรรยายภาคนับถือผู้หญิงและความเชื่อเรื่องผีนั้นมีความเข้มข้นน้อยลง เพราะพิธีเบาะแพกไม่ต้องจัดขึ้นทุกวัน อาจจัดเมื่อถึงวันสำคัญหรือเมื่อบ้านเมืองประสบภัยพิบัติ (สุจิตต์ วงษ์เทศ. 2544 : 194) และพระเจ้าแผ่นดินไม่ได้สังวาสกับผู้หญิงจริง อนึ่ง ไม่มีข้อความระบุว่า ถ้าพระเจ้าแผ่นดินไม่ไปร่วมพิธี จะมีอันตรายอะไรเกิดขึ้นกับตัวพระองค์

วรรณกรรมมักมีบทบาททางการเมืองการปกครอง ในสมัยอยุธยา วรรณคดีที่ทางราชการยกย่องนั้นสะท้อนให้เห็นว่า ศาสนาพุทธมีความสำคัญมากขึ้น ขณะเดียวกัน ความเชื่อเรื่องผีมีความสำคัญน้อยลง วรรณคดีที่เขียนลงสมุดข่อยหรือสมุดไทย 2 เรื่อง ที่แม้ยังระบุแน่นอนไม่ได้ว่าทำขึ้นแรกสุดเมื่อไร แต่มีร่องรอยเกี่ยวเนื่องสนับสนุนว่ามีความเก่าแก่ถึงยุคแคว้นละโว้-อโยธยาศรีรามเทพ นับว่าเก่ามากกว่าเรื่องอื่นใดเท่าที่มีต้นฉบับอยู่ขณะนี้ คือ 1. กฎหมายลักษณะเบ็ดเสร็จ (ตอนท้าย) และ 2. โองการแข่งน้ำ (สุจิตต์ วงษ์เทศ. 2546 : 122) กฎหมายเป็นเครื่องมือในการควบคุมความประพฤติการปฏิบัติของสมาชิกแห่งสังคมนั้น เป็นสัญลักษณ์แห่งความก้าวหน้าของสังคม กฎหมายมักเกิดจากขนบธรรมเนียมประเพณีของสังคม คติศีลธรรมจริยธรรมบางข้อที่แฝงไว้ในเรื่องเล่าเรื่องผีถูกตรากฎขึ้นเป็นกฎหมายเพื่อใช้ในการรักษาระเบียบสังคม เรื่องเล่าเรื่องผีจึงมีบทบาทน้อยลง ความเชื่อเรื่องผีก็ลดความสำคัญลง กฎหมายลักษณะเบ็ดเสร็จ (ตอนท้าย) มีมาตราหนึ่งตราขึ้นเพื่อลงโทษพวกมิชอบหลอกลวงคนทั่วไปโดยใช้ประโยชน์จากความเชื่อเรื่องผีร้าย เช่น ฉมบ จะกะละ กระสือ กระหาง (กระหัง) เป็นต้น (สุจิตต์ วงษ์เทศ. 2546 : 222) อนึ่ง มาตรา 155 ระบุว่า “ถ้าจะพลีบ้านเรือนเรือกสวนไร่นา ให้นิมนต์พระสงฆ์ 7 รูปจำเริญพระปริต 3 วัน ทำบัตร 3 ชั้น ไบศรีสำหรับหนึ่ง.....ปีพาษฆ้องวงหมอบัดเสียดจัญไร” เห็นได้ว่า การจะปัดเป่าความชั่วร้ายที่มาจากสิ่งนอกเหนือธรรมชาตินั้น จำต้องพึ่งพิธีกรรมที่มีพระพุทธรูปศาสนาเกี่ยวข้อง ด้วยการนิมนต์พระสงฆ์สวดพระปริตแล้วทำบายศรีบัตรพลี ซึ่งก็แสดงให้เห็นการผสมผสานกันระหว่างคติทางพระพุทธศาสนาและศาสนาฮินดูอย่างชัดเจน ในอันที่จะมาควบคุมหรือประนีประนอมกับการนับถือผีหรือสิ่งนอกเหนือธรรมชาติที่เชื่อถือสืบมาแต่ดั้งเดิมดึกดำบรรพ์ (สุจิตต์ วงษ์เทศ. 2546 : 144) และกฎหมายยังระบุอีกว่า “ถ้าความผิดมากให้ทวีขึ้น พระสงฆ์ 13 รูป.....” สะท้อนให้เห็นว่า คนสมัยนั้นให้ความสำคัญแก่ศาสนาพุทธและฮินดูมากกว่าความเชื่อเรื่องผีในพิธีบัตเสียดจัญไร

โองการแข่งน้ำซึ่งเป็นคำศักดิ์สิทธิ์ในพิธีทำสัตย์สาบาน เป็นตัวแทนของคำแช่งซึ่งเกิดขึ้นบนพื้นฐานความเชื่อดั้งเดิมเรื่องผี แม้มีโครงสร้างและเนื้อหาสาปแช่งเหมือนคำสาปแช่งทั่วไป แต่จุดประสงค์ของการแต่งและการใช้ก็เพื่อให้ฐานะและอำนาจของพระเจ้าแผ่นดินมีความมั่นคงขึ้นเป็นพิเศษ และสะท้อนให้เห็นถึงการนับถือศาสนาพุทธเป็นสำคัญด้วย ในสังคมดึกดำบรรพ์ เรื่องเล่า

เรื่องผีแสดงบทบาทในการช่วยรักษาสังคมให้มีระเบียบขึ้น โดยอบรมสั่งสอนให้ผู้คนมีศีลธรรม จริยธรรมในชีวิตประจำวัน แต่ในช่วงเวลาพิเศษ เช่น เมื่อเกิดภัยขึ้นหรือมีภัยคุกคาม ผู้ปกครองมักจะจัดพิธีขับไล่เสนียดจัญไร พิธีกรรมสาปแช่งเป็นหนึ่งในนั้นที่เห็นอยู่ทั่วไปในเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ เมื่อเริ่มทำพิธี หมอจะเชิญผีสำคัญต่าง ๆ มาร่วมพิธี แล้วอ่านคำสาปแช่ง ภาวนาให้ศัตรูหรือสิ่งชั่วร้ายได้รับอันตราย พิธีแบบนี้จัดขึ้นโดยอาศัยพื้นฐานความเชื่อเรื่องผีและสิ่งศักดิ์สิทธิ์ที่ฝังรากลึกในความคิดของคนในสังคมเป็นเงื่อนไขสำคัญ และต้องเป็นความเชื่อในอำนาจที่สามารถให้คุณให้โทษแก่ตนได้ เช่น อำนาจของภูตผีปีศาจและเทพเจ้าเป็นต้น เพราะฉะนั้นคนมักเชื่อว่าคำสาปแช่งนั้นจะกลายเป็นจริงได้ เพราะสิ่งศักดิ์สิทธิ์เช่นผีและเทพเจ้าสำคัญได้ถูกอัญเชิญมาเป็นพยานอยู่แล้ว พิธีกรรมสาปแช่งไม่เพียงแต่แพร่หลายมากในหมู่บ้าน หากยังนิยมจัดทำกันในระดับชนชั้นปกครอง ตามความคิดของคนโบราณ ภัยพิบัติมักเกิดขึ้นเนื่องจากผู้ปกครองปฏิบัติตนไม่ตามศีลธรรม เพราะฉะนั้น การจัดพิธีกรรมสาปแช่งในพระราชมนเทียรก็เพื่อให้ผู้ปกครองเป็นคนดีมีศีลธรรม อย่างเช่น พงศาวดารล้านช้างบันทึกไว้ว่า เมื่อขุนบูลม (บรม) ปลุกแปลงแบ่งปันสิ่งของบ้านเมืองให้ลูกชาย 7 คน แล้วก็ว่ากล่าวสั่งสอนกับสิ่งเสียดๆ ทำสัตย์สาบานอย่าให้ทำร้ายเบียดเบียนผิดข้อห้ามแก่งกัน แม้ผู้ใดไม่เชื่อตรงจะต้องมีอันเป็นไปต่าง ๆ นา ๆ ดังวาทะแช่งชักว่า “ให้ผู้นั้นวินาศฉิบหาย ทำอันใดอย่าให้เป็น เชนอันใดอย่าให้ได้ ปลุกไม้อย่าทันตาย ปลุกหวายอย่าทันล่อน ข้อม่อนอย่าให้รี ปีมันอย่าให้กว้าง เทียวทางให้ฟ้าผ่า เมื่อป่าให้เสือกิน ไปทางน้ำให้เสือทอเรือฉก ไปทางบกให้เสือทอม้ากินมันแล” อีกตัวอย่างพิธีสาปแช่งผู้คิดคดทรยศผิดคำสาบานที่มีหลักฐานยืนยัน คือ เมื่อปี 1392 (พ.ศ.1935) กษัตริย์แคว้นสุโขทัยกระทำสัตย์สาบานกับกษัตริย์อีกแคว้นหนึ่ง (น่าจะหมายถึงกษัตริย์เมืองน่าน) แล้วทำจารึกข้อความสาบานลงบนแท่งหินชนวนสีเขียวดังปักไว้ในวิหารสูงของวัดมหาธาตุ กลางเมืองสุโขทัย (จารึกสุโขทัยหลักที่ 45) มีข้อความทำนองเดียวกับคำแช่งในโองการแช่งน้ำ และคล้ายกับคำสอนขุนบูลมในพงศาวดารล้านช้าง (สุจิตต์ วงษ์เทศ. 2546 : 219-220) หลังจากอยุธยาสถาปนาขึ้น มีการจัดพระราชพิธีถือน้ำพิพัฒน์สัตยาในพระราชมนเทียรทุกปี บุคคลสำคัญเช่น ขุนนาง ข้าราชการ เจ้าเมือง และเจ้าประเทศราชต่างๆ ต้องเข้าร่วมพิธี พรหมณ์เป็นประธานอ่านโองการแช่งน้ำ เนื้อหาในโองการแช่งน้ำ แบ่งได้ 9 ตอน คือ เริ่มเรื่อง เล่าเรื่อง เชิญแช่ง อวยพร และถวายพระพร ในตอนเริ่มเรื่อง เนื้อหาคือสรรเสริญพระผู้เป็นเจ้าทั้งหลายที่ละองค์คือ พระวิษณุ พระศิวะ และพระพรหม ในตอนเล่าเรื่องซึ่งเป็นตอนที่สำคัญที่สุด กล่าวถึงเรื่องกำเนิดของโลกซึ่งคล้ายคำบรรยายในหนังสือไตรภูมิพระร่วง เพื่อแสดงฐานะของกษัตริย์โดยชี้ให้เห็นว่า กษัตริย์เป็นพระโพธิสัตว์และเป็นธรรมิกราชาธิราช เป็นผู้ปรีชาชาญ สามารถตัดสินใจดี ความและคอยจัดการปัญหาต่างๆ ส่วนเนื้อหาตอนสุดท้าย คือการถวายพระพรพระมหากษัตริย์ เราเห็นได้ว่าแม้ว่าพิธีถือน้ำพิพัฒน์สัตยายังเป็นพิธีสาปแช่ง และมีการเชิญผีในความเชื่อดั้งเดิมมาร่วมเป็นพยานด้วย แต่ฐานะของผีเหล่านี้ลดลง ในวรรณคดีเรื่องโองการแช่งน้ำนี้ การส่งเสริมการจงรักภักดีต่อพระมหากษัตริย์และยกย่องความเชื่อศาสนาพุทธมีความชัดเจนมาก

พระพุทธรูปที่มีความผูกพันกับอำนาจพระมหากษัตริย์ ช่วยกระตุ้นให้สังคมพัฒนาเป็น

สังคมแบบชายเป็นใหญ่ ในสมัยอยุธยา สมเด็จพระบรมไตรโลกนาถทำการปฏิรูประบบสงฆ์พร้อมกันกับการปฏิรูประบบศักดินา ตามข้อกำหนดใหม่ พระวงศานุวงศ์ตลอดจนขุนนางใหญ่น้อยต้องบวชเรียนในวัดเป็นระยะเวลาหนึ่ง เพื่อเป็นตัวอย่าง สมเด็จพระบรมไตรโลกนาถทรงผนวช ณ วัดจุฬามณี เมื่อปี 2008 (พ.ศ. 1465) จำพรรษา อยู่ 8 เดือน โดยมีข้าราชการบวชตามเสด็จจำนวน 2,388 คน (段立生, 2548: 61) ข้อกำหนดใหม่นี้ทำให้ระบบศักดินาซึ่งดำเนินสืบต่อมามากกว่า 400 ปีในประวัติศาสตร์ไทยกลายเป็นระบบวัฒนธรรมชายเป็นใหญ่ เพราะโดยทั่วไปแล้วผู้ชายเท่านั้นที่จะได้รับอนุญาตให้บวชเรียนในวัด และมีโอกาสเป็นขุนนางได้ในอนาคต ในสมัยพระเจ้าอู่ทอง กฎหมายลักษณะผัวเมียที่ยอมรับชายมีภรรยาได้หลายคนแสดงว่า ฐานะของผู้ชายในครอบครัว (ซึ่งส่วนมากน่าจะเป็นชนชั้นสูง) มีความมั่นคงขึ้นแล้วในระดับหนึ่งอย่างช้าที่สุดก็สมัยต้นอยุธยา ต่อมาการปฏิรูประบบศักดินาในสมัยสมเด็จพระบรมไตรโลกนาถเท่ากับเป็นการประกันฐานะทางสังคมของผู้ชายชนชั้นสูง

การศึกษาในวัดทำให้ระดับความสามารถการแต่งวรรณคดีของกวีไทย รวมทั้งวรรณศิลป์มีการพัฒนาไปด้วย ผู้ออกบวชจะต้องศึกษาพระธรรมวินัยในวัดซึ่งเกี่ยวข้องกับการศึกษาภาษาบาลี จึงเป็นธรรมดาที่จะมีโอกาสสัมผัสวรรณคดีภาษาบาลี เอเชยตะวันออกเฉียงใต้เป็นพื้นที่ที่ได้รับอิทธิพลวัฒนธรรมอินเดียมามากตั้งแต่สมัยโบราณ รส (rasa) ทางสุนทรียศาสตร์วรรณคดีอินเดีย เช่น ความซาบซึ้งในความรัก (ศฤงคารรส) ความสนุกสนาน (หายรส) ความสงสาร (กรุณารส) ความแค้นเคือง (เราทรรส) ความชื่นชมในความกล้า (วีรรส) ความเกรงกลัว (ภยานกรรส) ความเปราะบาง (พิภตสรส) ความอัศจรรย์ใจ (อัทฤตรส) และ ความสงบใจ (ศานตรส) เป็นต้น มีอยู่แล้วในสมัยมหากาพย์ (1,000 – 500 B.C.) (黄宝生, 2542: 317) เรื่องรามายณะมีเกือบครบทุกรส มีหลักฐานแสดงให้เห็นว่ารามายณะได้แพร่เข้ามาตั้งแต่สมัยต้นคริสตกาลด้วยวิธีบอกเล่าและสืบต่อกันลงมา (张玉安、裴晓睿, 2548: 71) ส่งผลต่อการพัฒนาของวรรณคดีเอเชยตะวันออกเฉียงใต้อย่างลึกซึ้งและกว้างขวาง แต่วรรณคดีไทยไม่ได้รับอิทธิพลทฤษฎีวรรณคดีสันสกฤตโดยตรง ชลธิรา สัตยาวัฒนาเห็นว่า กวีไทยสมัยอยุธยาตอนต้นส่วนมากได้รับการอบรมด้วยวรรณคดีภาษาบาลี ในนั้น Subhodhaalankaara น่าจะมีความสำคัญที่สุดในการสร้างวัฒนธรรมทางวรรณศิลป์ของไทยขึ้นมา (ชลธิรา สัตยาวัฒนา, 2524: 114) แต่อย่างไรก็ตาม “Subhodhaalankaara” ต่างก็พัฒนามาจากวรรณคดีสันสกฤต ด้วยเหตุดังกล่าวรสของวรรณคดีสันสกฤตจึงส่งอิทธิพลต่อวงการวรรณกรรมไทยด้วย ดังปรากฏกลุ่มคำศัพท์ทั้งบาลีสันสกฤตที่ใช้ในการประพันธ์เพื่อสร้างรสสุนทรียศาสตร์ในงานวรรณคดีไทย ซึ่งช่วยทำให้ภาพลักษณ์ของตัวเอกในวรรณคดีไทยมีรูปแบบที่หลากหลาย

จิตร ภูมิศักดิ์เห็นว่า ระบบศักดินาไม่เพียงแต่เป็นระบบการเมือง ระบบเศรษฐกิจ หากยังเป็นระบบวัฒนธรรมด้วย (จิตร ภูมิศักดิ์, 2543 : 11) สี่ร้อยกว่าปีแห่งการพัฒนาของระบบศักดินาทำให้กรอบความคิดวัฒนธรรมไทยโดยมีการนับถือพระมหากษัตริย์และศาสนาพุทธเป็นหลักนั้นถูกสร้างขึ้นมา หากพิจารณาในด้านวรรณคดีไทยแล้ว เราจะเห็นว่าระบบศักดินาช่วยกระตุ้นให้

วรรณคดีไทยพัฒนาตามแนวโน้มความคิดแบบปิตาธิปไตยซึ่งเอื้อประโยชน์ต่อการปกครองของสังคมแบบปิตาธิปไตยรวมทั้งสถาบันครอบครัวด้วย แรก ๆ พระวงศานววงศ์ที่เป็นผู้ชายและขุนนางเป็นกลุ่มคนที่มีโอกาสได้รับการศึกษามากกว่าคนทั่วไป และได้รับการอบรมในการแต่งวรรณคดีที่มีรสวรรณคดีภาษาบาลี จึงไม่น่าแปลกที่วรรณคดีสำคัญ ๆ ของไทยส่วนมากเป็นผลงานของผู้ประพันธ์เพศชายที่มาจากชนชั้นสูง การศึกษาภาพลักษณ์ของตัวละครหญิงในวรรณกรรมไทยผ่านมุมมองของสังคมภายใต้วาทกรรมแบบปิตาธิปไตยนั้นได้รับความสนใจจากนักวิจัยวรรณคดีไทยมามากแล้ว ผลการศึกษาชี้ให้เห็นว่า วรรณคดีไทยเป็นเครื่องมือในการอบรมสั่งสอนให้ผู้หญิงมีคุณสมบัติตามคำสอนในสุภาษิตสอนหญิงจำนวนต่าง ๆ อิทธิพลของวรรณคดีไทยค่อย ๆ แผ่ขยายจากชนชั้นสูงลงมาสู่ชนชั้นล่างตามกระบวนการพัฒนาของสังคม จนถึงทุกวันนี้ ความคิดแบบปิตาธิปไตยกลายเป็นความคิดทั่วไปของสังคม เนื่องจากนักเขียนสมัยใหม่ส่วนมากได้รับการศึกษาอบรมในสังคมไทยที่มีความคิดและวัฒนธรรมแบบชายเป็นใหญ่ จึงเป็นธรรมดาที่แม้แต่ักเขียนที่เป็นผู้หญิงก็อาจแต่งวรรณกรรมที่สะท้อนให้เห็นความคิดแบบปิตาธิปไตยได้

การปฏิรูประบบศักดินาของสมเด็จพระบรมไตรโลกนาถมีอิทธิพลต่อการพัฒนาของศาสนาพุทธของไทยอย่างใหญ่หลวง ท่ามกลางการพัฒนาของศาสนาพุทธ ความสำคัญของความเชื่อเรื่องผีและอำนาจของผียิ่งลดน้อยลง แต่กลับกระตุ้นจินตนาการของนักประพันธ์ในการสร้างวรรณกรรมเรื่องผีแบบใหม่ ซึ่งมีคุณค่าทางสุนทรียภาพมากกว่าเรื่องผีพื้นบ้านและได้รับความนิยมจากคนทั้งในและนอกประเทศ เรามักเห็นนักประพันธ์มีการพัฒนาแนวคิดและกลวิธีการแต่งตามความนิยมของยุคสมัยด้วย มีการแต่งเรื่องผีให้เป็นเรื่องรักสามเส้า เรื่องรักเพศเดียวกัน เรื่องโกธิค แนวย้อนยุคหรือข้ามภพข้ามชาติ เป็นต้น ทำให้วรรณกรรมเรื่องผีกลายเป็นวรรณกรรมที่มีชื่อเสียงในระดับสากล เช่น นวนิยายชุดผ้าและผีของพงศกรซึ่งประกอบด้วย สาปภูษา รอยไหม กี่เพ้า สีน้หาสำหรับ เป็นต้น นอกจากขายดีในตลาดหนังสือแล้ว ยังถ่ายทำเป็นละครชุดโทรทัศน์ ได้รับการตอบรับอย่างดีจากผู้ชมชาวไทย มีการแปลเป็นภาษาจีนทุกฉบับและเผยแพร่ในอินเทอร์เน็ตด้วย ละครโทรทัศน์เรื่อง บุปผเสนินवास ของศัลยา สุขะนิวัติ ได้สร้างสถิติใหม่และดังไกลไปถึงประเทศสาธารณรัฐประชาชนจีนด้วย ละครเรื่องนี้เป็นเรื่องผีแนวย้อนยุค นางเอกเป็นนักโบราณคดีวัย 25 ปี เสียชีวิตจากอุบัติเหตุรถคว่ำ วิญญาณลอยไปสิงอยู่ในร่างนางรำที่เสียชีวิตไปในสมัยสมเด็จพระนารายณ์มหาราช นางเอกจึงได้พบกับคนรักและเห็นฉากสำคัญในประวัติศาสตร์ไทยที่เกิดขึ้นในสมัยนั้น ละครชุดนี้มีลำดับความนิยมสูงมากช่วยปลูกกระแสให้คนไทยสนใจข้อมูลทางประวัติศาสตร์ของชาติมากขึ้น(ไทยรัฐ.<https://www.thairath.co.th/content/1225490>) โดยเฉพาะแหล่งโบราณสถานภายในอุทยานประวัติศาสตร์พระนครศรีอยุธยา จากนวนิยายละครโทรทัศน์และภาพยนตร์เรื่องผีที่สร้างขึ้นมาสืบหลัง ๆ นี้ เราสังเกตเห็นว่า วรรณกรรมเรื่องผีกลายเป็นดาวแห่งวรรณกรรมไทยที่ได้รับความสนใจจากชาวโลก ผีมีภาพลักษณ์แตกต่างจากผีในเรื่องเล่าพื้นเมืองและความคิดดั้งเดิม มีอารมณ์ความรู้สึกเหมือนคน รู้จักรัก โกรธ โศกเศร้า ดีใจ มีนิสัยแบบดื้ออัน โหดเหี้ยม น่าเกลียด และมีแบบอ่อนโยนน่ารักมีเสน่ห์ด้วย วรรณกรรมเรื่องผีใหม่ได้สร้างความบันเทิงให้กับคนดู ในขณะที่เดียวกันก็ช่วยสร้างจิตสำนึกของคนในสังคมด้วย ผีมีภาพลักษณ์เหมือนตัวละครหญิงในวรรณกรรม

ไทยสมัยใหม่ทั่วไป ซึ่งเป็นภาพลักษณ์ของหญิงสาวที่สังคมแบบชายเป็นใหญ่คาดหวังว่า เรื่องนางนาคเป็นตัวแทนเรื่องผีที่สำคัญที่สุดเรื่องหนึ่ง บทต่อไปผู้วิจัยจะวิเคราะห์การพัฒนาภาพลักษณ์ของผีในสังคมแบบปิตาธิปไตย โดยศึกษาจากเรื่องแม่นากโดยเฉพาะ

3. การพัฒนาของภาพลักษณ์ผีในเรื่องแม่นาก

ผีตายทั้งกลมเป็นผีผู้หญิงที่ตายขณะคลอดลูก ซึ่งถือว่าเป็นผีตายโหงอีกรูปแบบหนึ่งในระบบความเชื่อเรื่องผีของไทย เนื่องจากแม่และลูกตายหมดทั้งคู่ จึงเป็นเรื่องธรรมดาที่คนทั่วไปจะคิดว่าผีชนิดนี้มีความน่ากลัวและความอาลัยอาวรณ์ต่อโลกมนุษย์มากกว่าผู้ตายธรรมดาเป็นสองเท่า และเป็นผีที่น่ากลัวทั้งทางด้านรูปร่างหน้าตา อารมณ์ และพฤติกรรม ในสภาพแวดล้อมแห่งความคิดความเชื่อเช่นนี้ เมื่อระยะแรกเริ่มของการแพร่หลายเรื่องเล่าแม่นาก ผีแม่นากที่ตายทั้งกลมนั้นจึงเป็นผีคู่ แต่ในศตวรรษที่ผ่านมา แม่นากค่อย ๆ กลายเป็นผีผู้หญิงที่มีลักษณะหลายอย่าง ซึ่งนอกจากมีความโหดร้ายทารุณแล้ว ยังมีภาพลักษณ์ที่ก่อรูปขึ้นจากรสทางวรรณศิลป์อื่น ๆ เช่น ความรัก ความทุกข์โศก ความอ่อนโยน และความสงบ เป็นต้น มีภาพลักษณ์คล้ายตัวละครหญิงในวรรณคดีไทย ซึ่งเป็นภาพลักษณ์ของหญิงสาวที่สังคมแบบชายเป็นใหญ่คาดหวัง

เรื่องผีแม่นากมีที่มาจากเรื่องจริงในสมัยรัชกาลที่ 3 ตัวตนของแม่นาคเคยมีจริง แต่ไม่ใช่ผีตามที่ข้อเขียนของ ก.ศ.ร. กุหลาบในหนังสือพิมพ์สยามประเพณี เล่ม 3 ตอนที่ 11 ฉบับวันเสาร์ที่ 10 พ.ศ. 2442 บอกว่า อำแดงนาคเป็นบุตรขุนศรีนายอำเภอ ได้แต่งงานกับนายชุ่ม ซึ่งเป็นตัวโขนทศกรรฐ์ในพระเจ้าบรมวงศ์เธอ เจ้าฟ้ากรมหลวงพิทักษมนตรี และมีบุตรชายหญิงหลายคน บ้านของสองสามีภรรยาอยู่ปากคลองพระโขนง ต่อมาอำแดงนาคมีครรภ์คลอดลูกถึงอนิจกรรม นายชุ่มเอาศพไปฝังที่ป่าช้าวัดมหาบุศย์ เมื่อฝังแล้วก็หาได้เป็นปีศาจหลอกผู้ใดไม่ เป็นแต่พวกลูกชายของนายชุ่มและอำแดงนาคหวังทรัพย์สมบัติของบิดา กลัวบิดาจะมีภรรยาใหม่ จึงทำอุบายใช้คนไปขว้างปาข้าวเรือตามลำคลองริมป่าช้าที่ฝังศพอำแดงนาค (เอนก นาวิกมูล. 2549 : 22) เนื่องจากคนไทยเชื่อว่าผีตายทั้งกลมนั้นมีความทะยานอยากอันรุนแรงต่อโลกมนุษย์ ซึ่งรวมทั้งกามารมณ์ ดังนั้น จึงมีพวกนักเลงเจ้าชู้ตั้งใจขุดศพแม่นาคเพื่อเอาผมไปทำเสน่ห์ยาแฝด ชาวบ้านเล่าลือกันว่าผีแม่นาคแฝงอิทธิฤทธิ์ขับไล่พวกนี้ ชื่อเสียงของแม่นาคจึงกระเดื่องเลื่องลืออื้ออ้าวไปทั่วบ้านทั่วเมืองว่าปีศาจแม่นาคนี้ดูมาก ไม่เคยมีว่าผีที่ไหน (เอนก นาวิกมูล. 2549 : 82) ตั้งแต่นั้นมา เรื่องจริงดังกล่าวมาข้างต้นค่อย ๆ พัฒนากลายเป็นเรื่องผี แต่เราสามารถสังเกตเห็นว่า แรกๆ เรื่องผีแม่นาคยังขาดวรรณศิลป์อย่างอื่นอยู่ เป็นเพียงเรื่องผีที่เต็มไปด้วยรสแห่งความเกรงกลัว (ภยานกรส) เป็นสำคัญ

ในระยะแรกเริ่ม บุคคลชนชั้นสูงเช่นพระบรมวงศานุวงศ์และขุนนางมีบทบาทสำคัญในการเผยแพร่เรื่องแม่นากพระโขนงและสร้างกรอบความคิดทางแบบปิตาธิปไตยให้กับเรื่องนี้ ในสมัยที่เรื่องแม่นากพระโขนงเริ่มถูกเล่าลือแพร่หลาย คนชนชั้นสูงไม่เพียงแต่ชอบฟังเท่านั้น ยังมีส่วนร่วมในการต่อเติมเสริมแต่ง ประมาณ พ.ศ. 2420 สมเด็จพระพุทธยอดฟ้าจุฬาโลกมหาราชทรงเสด็จทอดพระเนตรเข้าออกประตูวัง ปรากฏว่า เรื่อง "อินากพระโขนง" เป็นที่รู้จักกันแทบทุกคน (เอนก นาวิกมูล. 2549 : 23) เมื่อครั้งพระบาทสมเด็จพระมงกุฎเกล้าเจ้าอยู่หัว รัชกาลที่ 6 ยังทรงดำรงพระยศเป็นสมเด็จพระ

พระบรมโอรสาธิราช สยามมกุฎราชกุมาร และกำลังศึกษาในประเทศอังกฤษนั้น เคยทรงแต่งเรื่องเกี่ยวกับแม่นาคขึ้นมา และให้ชื่อเรื่องว่า The Second Ghost of Phra-Kanong (เอนก นาวิกมูล. 2549 : 24) พระบาทสมเด็จพระมงกุฎเกล้าเจ้าอยู่หัวทรงเป็นหนึ่งในผู้ที่มีบทบาทสำคัญในการส่งเสริมแนวคิดปิตาธิปไตย ซึ่งเป็นแนวคิดที่แฝงอยู่ในระบบศักดินาของไทย ในระบบนี้ ลำดับชั้นทางสังคมไทยแสดงในรูปแบบพีระมิด โดยมีพระมหากษัตริย์อยู่ส่วนบนสุด และเจ้านายชั้นสูง ขุนนางไพร่ และทาสอยู่ส่วนล่างตามลำดับ ในระบบศักดินาแบบปิตาธิปไตยที่ถือพระมหากษัตริย์เป็นศูนย์กลางนั้น ไพร่ต้องถูกเกณฑ์แรงงานและถูกเกณฑ์ทหารในขณะที่มีศึกสงคราม ส่วนผู้หญิงที่เป็นภรรยาไพร่ต้องดูแลครอบครัวเป็นอย่างดี เพียบพร้อมด้วยศีลธรรมและซื่อสัตย์ต่อสามี ข้อความที่ว่า “ขณะที่ผีแม่นากมาป่วนเบียนอยู่นั้น มันทำอะไรหลายอย่างที่เป็นอย่างคุณ เช่น ขับต้อนควายเข้าคอก ตักน้ำใส่โถ เป็นต้น (เอนก นาวิกมูล. 2549:26)” ใน The Second Ghost of Phra-Kanong นั้น สอดคล้องกับสภาพความเป็นจริงของผู้หญิงไพร่ในสังคมศักดินา ถึงแม้ว่าระบบศักดินาถูกยกเลิกไปในสมัยรัชกาลที่ 5 แต่วัฒนธรรมของระบบนี้ยังมีอิทธิพลต่อสังคมอย่างลึกซึ้ง

หลังจากเสด็จขึ้นครองราชย์แล้ว รัชกาลที่ 6 ทรงพระกรุณาโปรดเกล้าฯ ให้ตราพระราชบัญญัติขนานนามสกุลขึ้นเมื่อวันที่ 22 มีนาคม พ.ศ. 2455 โดยให้มีผลบังคับใช้ในวันที่ 1 กรกฎาคม พ.ศ. 2456 กำหนดให้บุตรต้องสืบทอดนามสกุลของบิดา ส่วนผู้หญิงที่แต่งงานแล้วต้องเปลี่ยนใช้นามสกุลของสามีนั้น สะท้อนให้เห็นถึงแนวคิดปิตาธิปไตยที่สังคมกระแสหลักยกย่อง เรื่องแม่นากที่สำคัญที่สุด 3 ลำนวนก่อน พ.ศ. 2530 คือ 1.บทละครเรื่อง “อีนากพระโขนง” ในปี พ.ศ. 2455 ของ “หมากพญา” หรือพระเจ้าบรมวงศ์เธอ กรมพระนราธิปประพันธ์พงศ์ 2. เรื่องขุนชาญคดี กำนันตำบลพระโขนง เล่าเรื่องอีนากพระโขนงในพ.ศ. 2471-2472 ซึ่งเป็นนวนิยายเรื่องแม่นาคพระโขนงเรื่องแรกที่ลงในหนังสือพิมพ์บางกอกการเมือง และ 3.บทกลอนแปดแม่นาคพระโขนงใน พ.ศ. 2474 ของประภาศรี (เอนก นาวิกมูล. 2549 : 2) เรื่องดังกล่าวมีบทบาทสำคัญในการสร้างโครงเรื่องแม่นากพระโขนงที่มีลักษณะทางปิตาธิปไตยซึ่งมีการสืบต่อในสำนวนรุ่นหลัง กล่าวคือ แม่นากกับนายมากเป็นสามีภรรยาคนหนึ่งที่ใช้ชีวิตอยู่ด้วยกันมาอย่างมีความสุข ต่อมา นายมากต้องไปเข้าเดือนในพระนครในขณะที่แม่นาคตั้งครุฑ เมื่อครบกำหนดคลอด แม่นาคตายทั้งกลม กลายเป็นผี แต่ยังไม่แปลงกายเป็นแม่บ้าน ใช้ชีวิตและปรนนิบัติสามีเหมือนเดิมเมื่อสามีกลับมา เมื่อรู้ความจริงแล้ว นายมากได้ทิ้งภรรยาหนีไปขอความช่วยเหลือจากพระ พระให้การคุ้มครองและปราบผีแม่นากจนสำเร็จ เรื่องแม่นากพระโขนงจึงกลายเป็นเรื่องราวของผู้หญิงเป็นฝ่ายอ่อนแอผู้ชายและเป็นเรื่องที่สะท้อนให้เห็นว่าพุทธศาสนาอยู่เหนือความเชื่อเรื่องผี (吴圣杨、赵燕兰. 2555 : 101)

ระหว่างการพัฒนาของเรื่องแม่นากพระโขนงในระยะเวลาหนึ่งศตวรรษที่ผ่านมา ความรักระหว่างผีกับมนุษย์ค่อย ๆ พัฒนากลายเป็นแก่นเรื่องสำคัญ ผีแม่นากนั้นกลายเป็นผีผู้หญิงที่ถือความรักเป็นใหญ่มากกว่าสิ่งอื่นใด และมีรสวรรณศิลป์มากยิ่งขึ้น เรื่องแม่นาคพระโขนงในช่วงแรกๆ ส่วนใหญ่ไม่เน้นความรัก เช่น ในเรื่องขุนชาญคดีเล่าเรื่องอีนากพระโขนง พ.ศ. 2471-72 ความรักระหว่างผีกับมนุษย์ยังแสดงให้เห็นได้ไม่ชัดเจน นายมากกลัวผีแม่นากแต่ไม่รักเขา และไม่ยอมให้

แม่นากเข้าใกล้ขีดได้เป็นอันขาด (เอนก นาวิกมูล. 2549 : 84) เรื่องแม่นากในระยะนี้ส่วนมากเป็นเรื่องผีที่น่าหวาดกลัว โดยเน้นความสยดสยองและความชั่วร้ายของผีแม่นากเป็นหลัก เช่น เทียวหลอกหลอนชาวบ้าน ขโมยของบิณฑบาตของพระ หรือบีบคอพ่อค้าเงินที่หยอกเย้าตนเองให้ตาย เล่นงานเด็กที่เอาก้อนหินขว้างหลุมศพตน และฆ่าชาวบ้านที่บอกความจริงแก่นายมาก ว่าตนเองตายไปแล้ว เป็นต้น แต่ในระยะหลังๆ เรื่องแม่นากเริ่มเน้นความรักระหว่างผีกับคน เช่น ในข้อความบนปกของคำกลอนผีอินากเล่มที่ 3 พ.ศ.2481 บอกว่า เนื้อเรื่องทุกชิ้นโลดโผน โศก รัก และน่าหวาดเสียวมาก (เอนก นาวิกมูล. 2549 : 36) ในภาพยนตร์และละครโทรทัศน์ที่ถ่ายทำใน 20 ปีที่ผ่านมา นั้น นางเอกถูกสร้างให้มีภาพลักษณ์ผีผู้หญิงที่มีจิตใจละเอียดอ่อนและถือความรักเป็นใหญ่ ส่วนนายนางเอกนั้นได้เต็มเปี่ยมไปด้วยวรสารวรรณศิลป์ต่าง ๆ โดยมีรสความซาบซึ้งในความรัก (ศฤงคารรส) และความสงสาร (กรุณารส) เป็นสำคัญ ความซาบซึ้งในความรักแสดงให้เห็นได้ชัดในภาพยนตร์เรื่องนางนาก พ.ศ. 2542 เมื่อครั้งที่แม่นากยังมีชีวิตอยู่ สองสามีภรรยาใช้ชีวิตอยู่ร่วมกันอย่างมีความสุข ถึงแม้ว่าตายเป็นผีแล้ว แม่นากยังนั่งรอการกลับมาของสามีที่ทำน้ำทุกวัน หรือแปลงร่างเป็นคนเพื่อไปเยี่ยมสามีที่ถูกเกณฑ์ ณ พระนครเนื่องจากคิดถึงสามีเหลือเกิน หลังจากนายนากกลับมาถึงบ้าน แม่นากเฝ้าบ้านและอาหารต่าง ๆ เพื่อใช้ชีวิตกับสามีเหมือนเดิม แต่เนื่องจากมีความเชื่อกันทั่วไปว่า ผีกับคนอยู่ด้วยกันไม่ได้ ความรักระหว่างผีแม่นากกับสามีจึงมีรสแห่งความโศกเศร้าอย่างหลีกเลี่ยงไม่ได้

เรื่องแม่นากในช่วงแรก ๆ ส่วนใหญ่ไม่มีการพูดถึงฐานะและภูมิหลังครอบครัวของพระเอกกับนางเอก แต่เรื่องในช่วงหลัง ๆ เริ่มสร้างภูมิหลังและรายละเอียดที่สมเหตุสมผลสำหรับแม่นากกับนายนาก เช่น ในละครโทรทัศน์เรื่องแม่นากพระโขนง พ.ศ. 2543 แม่นากเป็นลูกสาวของนายอำเภอ เป็นคนอ่านออกเขียนได้ ส่วนนายนากเป็นชายหนุ่มที่ยากจน แต่มีความขยันหมั่นเพียร เนื่องจากพ่อแม่ฝ่ายหญิงไม่เห็นด้วยกับการแต่งงานระหว่างสองคนนี้ แม่นากจึงหนีตามนายนากไปใช้ชีวิตอยู่ด้วยกัน ข้อมูลภูมิหลังครอบครัวของแม่นากมีส่วนช่วยเพิ่มความโศกเศร้าให้แก่ความรักของแม่นากซึ่งได้มาด้วยความยาก และทำให้ผู้ชมเข้าใจเห็นใจในความอาลัยอาวรณ์ที่แม่นากมีต่อสามี จึงกล่าวได้ว่า ปัจจุบันนี้ เรื่องแม่นากพระโขนงได้พัฒนากลายเป็นวรรณกรรมประโลมโลกแล้ว

ท่ามกลางการพัฒนาเรื่องแม่นากพระโขนงที่มีรสความซาบซึ้งในความรักและความโศกเศร้าเพิ่มมากขึ้น รสความเกรงกลัวซึ่งเป็นสัญลักษณ์พิเศษจำเพาะของเรื่องผียังเป็นจุดที่ดึงดูดความสนใจจากผู้อ่านและผู้ชม และพัฒนาไปพร้อมกับรสนี้ดังกล่ามาแล้วข้างต้น แต่ภาพลักษณ์อันอ่อนโยนของแม่นากชัดเจนยิ่งขึ้นทุกที ซึ่งสอดคล้องกับภาพลักษณ์สตรีที่สังคมแบบชายเป็นใหญ่คาดหวัง เรื่องแม่นากพระโขนงในช่วงแรกเน้นพล็อตเรื่องที่น่าหวาดกลัว โดยสร้างภาพลักษณ์ของแม่นากให้เป็นผีที่โหดร้ายทารุณ ไม่มีมนุษยชาติ แต่ในช่วงหลัง ๆ แม่นากถูกสร้างให้เป็นผีที่มีนิสัยอ่อนโยน มีอารมณ์ความรู้สึกคล้ายมนุษย์มากขึ้น เช่น ในละครเพลงเรื่องแม่นาก เดอะ มิวสิคัล พ.ศ. 2552 ผีแม่นากทำให้หมอผีตกใจจนถึงแก่ความตาย ผีแม่นากรู้สึกผิดและเสียใจ หรือในภาพยนตร์เรื่องพี่มากพระโขนง พ.ศ. 2556 มีการดำเนินเรื่องอย่างละเอียด ผีแม่นากไม่เคยทำร้ายคน การฆ่า

คนตายนั้นยังไม่ต้องพูดถึง ในด้านการปฏิบัติต่อสามี แม่หากยิ่งแสดงให้เห็นถึงภาพลักษณ์แบบ ภรรยาดีที่สังคมแบบชายเป็นใหญ่คาดหวัง เช่น เมื่อสามีอยู่บ้าน เธอคอยปรนนิบัติสามีอย่างดี เมื่อสามีถูกเกณฑ์ทหาร เธอปฏิบัติตนอย่างเข้มงวด ไม่คิดนอกใจสามี และเมื่อตายทั้งกลมกลายเป็นผีแล้ว เธอยังทรมานทุกสิ่งทุกอย่างสำหรับสามี ในแต่ละสำนวนของเรื่องแม่หากต่างมีฉากสำคัญ ฉากหนึ่ง คือเมื่อเตรียมอาหารเย็นให้นายมากนั้น ผีแม่หากเหยียดแขนยาวลงไปเก็บมะนาวที่ตกอยู่ใต้ถุนบ้าน ซึ่งเป็นฉากที่สร้างบรรยากาศน่าหวาดกลัว แต่เป็นฉากที่แสดงให้เห็นถึงชีวิตประจำวันของแม่บ้านไทย ถึงแม้ว่าความคิดของสตรีนิยมมีการพัฒนาไปพร้อมกับการพัฒนาทางสังคม แต่วรรณคดีไทยคลาสสิกมักสะท้อนให้เห็นถึงความคาดหวังที่มีต่อสตรีในสังคมชายเป็นใหญ่ สตรีในวรรณคดีถือค่านิยมของระบบปิตาธิปไตยเป็นไม้วัดระดับความถูกต้อง และปฏิบัติตามเพื่อตอบสนองความคาดหวังของวัฒนธรรมกระแสหลักที่มีต่อสตรี (廖宇夫.2549 : 64) ในละครโทรทัศน์ เรื่องแม่หากพระโขนง พ.ศ. 2543 แม่หากเป็นสุภาพสตรีที่มีการศึกษาอยู่ระดับหนึ่ง เธอเลือกที่จะต่อต้านอำนาจของพ่อแม่และหนีตามนายมากไปเพื่อความรักของตน แต่หลังจากแต่งงานแล้ว เธอยังต้องจงรักภักดีต่อสามี ปรนนิบัติสามี และทำงานบ้านทุกวัน กล่าวได้ว่า อันที่จริงแล้วแม่หากยังเป็นสตรีผู้เป็นแบบอย่างที่ดีสังคมแบบปิตาธิปไตยคาดหวัง

เป็นที่น่าสังเกตว่า ในศตวรรษที่ผ่านมา นอกจากภาพลักษณ์อันอ่อนโยนแล้ว ผีแม่หากยังแสดงให้เห็นถึงภาพลักษณ์ผีผู้หญิงที่มีสติปัญญาชัดเจนยิ่งขึ้น การที่ถูกพระปราบคือชะตากรรมของ ผีแม่หากในแต่ละสำนวน แต่อยู่ระหว่างกระบวนการพัฒนาของเรื่องแม่หาก โครงเรื่องการถูกปราบของผีแม่หากมีการเปลี่ยนแปลง กล่าวคือ จากการไม่ยินยอมให้ปราบจึงเกิดการต่อสู้ระหว่างผีกับพระกลายเป็นการรู้จักสำนึกผิดและยินยอมจากไป ในระยะแรก ๆ ผีแม่หากโหดร้ายทารุณ แม้กระทั่งพระยังไม่อาจทำให้เธอหวาดกลัวได้ ในที่สุดผีแม่หากไม่ได้จากไปด้วยความสมัครใจ แต่เป็นเพราะหมดหนทางในการต่อสู้กับพระต่างหาก แต่ในสำนวนช่วงหลัง ๆ การปะทะกันระหว่างผีแม่หากกับพระลดน้อยลงเมื่อเทียบกับสำนวนช่วงแรก ๆ เช่น ในภาพยนตร์เรื่องนางนาก พ.ศ. 2542 สมเด็จพระเจ้าพี่นางเธอเจ้าฟ้ากัลยาณิวัฒนา กรมหลวงมหมาทปรังศรี และสนทนากับเธอ จนผีแม่หากสงบลงและยอมไปสู่ สัมปรายภพด้วยดี ซึ่งแสดงให้เห็นถึงการปล่อยวางจากความยึดติดและตัณหาของผีแม่หาก การสร้างภาพลักษณ์ของผีผู้หญิงที่มีสติปัญญาและมีวรรณศิลป์ด้านความสงบมากขึ้นนั้น คือผลแห่งการพัฒนาความเชื่อพุทธศาสนาในสังคมไทย ซึ่งก็เป็นความคาดหวังต่อผู้หญิงของสังคมวัฒนธรรมแบบปิตาธิปไตยเช่นเดียวกัน

บทสรุป

จากการศึกษาประวัติการพัฒนากาพย์ของสังคมไทยคณะผู้วิจัยพบว่า สมัยต้นอยุธยา สังคมไทยเริ่มมีการพัฒนาเปลี่ยนแปลงจากสังคมแบบหญิงเป็นใหญ่มาเป็นสังคมแบบปิตาธิปไตย กษัตริย์เป็นศูนย์กลางอำนาจ ศาสนาพุทธมีฐานะสูงขึ้น เนื่องจากการได้รับการสนับสนุนจากผู้ปกครอง ขณะที่ความเชื่อดั้งเดิมซึ่งรวมทั้งเรื่องผีมีความสำคัญลดลง

ภาพลักษณ์ของผีในเรื่องเล่าพื้นเมืองเปลี่ยนแปลงจากเดิมที่เป็นทั้งผีดีหรือผีร้าย มีอำนาจเด็ดขาดมาเป็นผีที่มีอำนาจน้อยลง การปฏิรูประบบศักดินาและระบบสงฆ์ในสมัยสมเด็จพระบรมไตรโลกนาถเพื่อให้เกิดการปกครองมีความมั่นคงขึ้นนั้น ช่วยกระตุ้นให้สังคมพัฒนาไปเป็นสังคมแบบปิตาธิปไตย ผู้ชายชนชั้นสูงที่มีโอกาสได้รับการศึกษาซึ่งรวมทั้งการเสวยวรรณคดีภาษาบาลีจากวัด เป็นกลุ่มคนที่มีบทบาทในการสร้างวรรณคดีไทยที่มีกรอบความคิดแบบปิตาธิปไตยและ ประกอบกับแนวคิดสุนทรียศาสตร์ วรรณคดีภาษาบาลีทางด้านรสวรรณศิลป์ซึ่งได้อิทธิพลจากวรรณคดีสันสกฤตอินเดีย ท่ามกลางการพัฒนาของศาสนาพุทธ ความสำคัญของความเชื่อเรื่องผีและอำนาจของผียิ่งลดน้อยลง แต่กลับกระตุ้นจินตนาการของนักประพันธ์ในการสร้างวรรณกรรมเรื่องผีแบบใหม่ ซึ่งมีคุณค่าทางสุนทรียภาพมากกว่าเรื่องผีพื้นบ้าน ช่วยทำให้เรื่องผีมีอารมณ์ความรู้สึกใหม่เกิดขึ้น เช่น ความรัก ความโศกเศร้า ความสนุก เป็นต้น นอกจากนี้ผีมีแบบดुर้ายแล้ว ยังมีผีที่มีบุคลิกภาพของความอ่อนโยน น่ารัก และน่าสงสาร ซึ่งเป็นภาพลักษณ์คล้ายดังตัวละครหญิงในวรรณกรรมไทยทั่วไปที่สังคมปิตาธิปไตยนิยม

เรื่องแม่นากที่เกิดขึ้นในสมัยรัตนโกสินทร์ตอนต้น ซึ่งเป็นสมัยสังคมแบบปิตาธิปไตยที่มีการพัฒนามาระดับหนึ่งแล้ว แม้ว่าหนึ่งร้อยกว่าปีที่ผ่านมานี้ สังคมไทยมีการพัฒนาเปลี่ยนแปลงไปมากเนื่องจากได้รับอิทธิพลวัฒนธรรมตะวันตก รวมทั้งมีการรับแนวความคิดสตรีนิยมเข้ามาในสังคมไทย จึงทำให้สังคมไทยมีการลดอคติทางเพศลงไปบ้าง แต่อย่างไรก็ตาม เราปฏิเสธไม่ได้ว่าสังคมไทยยังคงพัฒนาตามแนวโน้มแบบปิตาธิปไตย เพราะฉะนั้น ภาพลักษณ์ของผีแม่นากแม้มีการเปลี่ยนแปลงตามยุคสมัย ทว่าหนังสือ บทภาพยนตร์และสำนวนต่าง ๆ ก็ยังคงสะท้อนภาพลักษณ์ของผู้หญิง ที่สังคมชายเป็นใหญ่คาดหวัง.

บรรณานุกรม

- จิตร ภูมิศักดิ์. (2543). โฉมหน้าศักดินาไทย. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์ดอกหญ้า
- ชลธิรา สัตยาวัฒนา. (2524). วัฒนธรรมทางวรรณศิลป์ในสมัยอยุธยาตอนต้น.
กรุงเทพฯ : กลุ่มแสงดาว
- ถางช้อยหยาง และ อุ้งชิงหยาง. (2559). การศึกษาความหมายทางวัฒนธรรมจากตำนานการสถาปนาอาณาจักรพูนัน วารสารศิลปกรรมบูรพา (19,1)
- นิยะดา เหล่าสุนทร. (2559). แม่นากพระโขนง : จากเรื่องจริงสู่บทละครร้อง. ศิลปวัฒนธรรม (37,4)
- พรพิชชา บุญบรรจง. (2544). แม่นาก : มายาคติ “ความเป็นเมีย” ที่ถูกประกอบสร้างในละครโทรทัศน์ ภาพยนตร์ และ ละครเวที. วิทยานิพนธ์อักษรศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาศิลปการละคร ภาควิชาศิลปการละคร คณะอักษรศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
- พระญาติไท. (2543). ไตรภูมิพระร่วง กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์บรรณาคาร
- พรรณราย โอสภารัตน์. (2543). นางนาค : การต่อรองทางความหมายในภาพยนตร์ยุคดนิยม.

- วิทยานิพนธ์สังคม วิทยาและมานุษยวิทยา มหาวิทยาลัยมหิดล คณะสังคมวิทยาและมานุษยวิทยา
มหาวิทยาลัยมหิดล วิทยาลัยธรรมศาสตร์
- พานิ ศิริวิภาต. (2545). การศึกษาเปรียบเทียบวรรณกรรมเรื่อง “นางนาคพระโขนง”. วิทยานิพนธ์
อักษรศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาภาษาไทย ภาควิชาภาษาไทย บัณฑิตวิทยาลัย
มหาวิทยาลัยศิลปากร
- สุจิตต์ วงษ์เทศ. (2544). นาคมาจากไหน กรุงเทพฯ: โฟลด์บุ๊กส์
- _____. (2546). ประวัติศาสตร์สังคมวัฒนธรรมของภาษาและวรรณคดีในสยามประเทศ.
กรุงเทพฯ : มติชน
- _____. (2550). แม่นาค. กรุงเทพฯ : สามัญชน
- วิชุดา ปานกลาง. (2539). การวิเคราะห์การถ่ายทอดความหมายเรื่อง “ผี” ในภาพยนตร์ไทยเรื่อง
“แม่นาคพระโขนง” พ.ศ.2521-2532. วิทยานิพนธ์นิเทศศาสตรมหาบัณฑิต
ภาควิชาการสื่อสารมวลชน บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
- ศิริพร ไผ่ศิริ. (2544). การสร้างสรรค์ในการผลิตซ้ำภาพยนตร์ไทยจากตำนาน “แม่นาคพระโขนง”.
วิทยานิพนธ์นิเทศศาสตรมหาบัณฑิต ภาควิชาการสื่อสารมวลชน บัณฑิตวิทยาลัย
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
- ศุภลักษณ์ ปัญญา. (2553). การศึกษาบทบาทของผีในนิทานพื้นบ้านล้านนา. เชียงใหม่ : สาขาวิชา
ภาษาไทย คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
- อิทธิพล วรรณสุภากุล. (2558). การเล่าเรื่องของ “พี่มาก..พระโขนง” และสัมพันธ์กับความเป็น
“แม่นาคพระโขนง” สู่ “พี่มาก..พระโขนง”. วารสารวิชาการนวัตกรรมสื่อสารสังคม ปีที่ 3
ฉบับที่ 2(6)
- เอนก นาวิกมูล. (2549). เปิดตำนานแม่นาคพระโขนง. กรุงเทพฯ : มติชน
- อาทรี วนิชตระกูล. (2555). จากตำนานสู่งานละคร : ตามรอยวิญญาณรักแม่นาค
ย้อนรอยวิญญาณหลอนปีศาจไปโดย.วารสารสงขลานครินทร์ ฉบับสังคมศาสตร์และ
มนุษยศาสตร์ (18,4)
- 黄宝生. (2542). 印度古典诗学. 北京 : 北京大学出版社
- 张玉安、裴晓睿. (2548). 北京 : 昆仑出版社
- (元) 汪达渊著, 苏继颀校释. (2524). 岛夷志略校释. 中华书局
- 《明史》卷324. (2517). 中华书局
- (元) 周达观著, 夏鼐校注. (2524). 真腊风土记. 北京 : 中华书局
- J.G. 弗雷泽. (2549). 金枝. 北京 : 新世界出版社
- 段立生. (2548). 论泰国历史上四次僧伽制度的改革. 《东南亚》2005年第1期
- 吴圣杨、赵燕兰. (2555). 佛教与民间信仰的相遇——泰国《鬼妻》与中国《白蛇
传》的比较分析. 《东南亚研究》2012年第1期
- 廖宇夫. (2549). 泰国《昆昌昆平唱本》女性形象对现实社会的影响.
《东南亚纵横》2006年第7期

เว็บไซต์

สืบค้นเมื่อ 6 กันยายน 2561 จาก ไทยรัฐ. <https://www.thairath.co.th/content/1225490>

สืบค้นเมื่อ 6 กันยายน 2561 จาก วิกิพีเดีย. <https://th.wikipedia.org/wiki/กองกอย>



การสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ ชุด “ดินแดนเลือด”

The Creation of Fine Arts : Blood Lands

เกรียงไกร กงกะนันทน์ ¹

บทคัดย่อ

ข้าพเจ้าต้องการแสดงออกถึงสภาวะอารมณ์ ความรู้สึก ของจิตที่เป็นอกุศลซึ่งคล้ายกับเป็นอารมณ์พื้นฐานของมนุษย์ สภาวะอันตกต่ำยังไม่ถึง มันมักครอบงำจิตวิญญาณของมนุษย์ สภาวะซึ่งเหมือนจุดให้เราตกไปสู่อีกภพหนึ่ง เป็นความรู้สึกที่ต่อต้านระหว่างความดีกับความชั่ว กลายเป็นอาการต่อสู้เหมือนมีการผลักไส บีบรัด รุนแรง บ้าคลั่ง รุนแรง สิ่งเหล่านี้เป็นสภาวะที่ถูกกระทำอย่างสุดโต่งของมนุษย์ที่หลงผิด

สภาวะดำดิ่งที่อยู่ในใจมนุษย์เปรียบเสมือนสภาวะที่จุดกระชาก ให้ตกต่ำ จมลงสู่ก้นบึ้งของจิตที่เต็มไปด้วยอารมณ์ความรู้สึกต่าง ๆ เช่น ความกลัว หวาดระแวง เยือกเย็น หนาวเหน็บ สับสน บ้าคลั่ง ร้อนรุ่ม ทุกสิ่งทุกอย่างถูกหลอมรวมเข้าด้วยกันจนไม่สามารถแยกออกจากกันได้ รวมทั้งสิ่งที่เป็นสิ่งผิดปกติทั้งอาจเกิดขึ้นในจินตนาการและเกิดขึ้นจริง

ข้าพเจ้าได้ใช้รูปแบบและเรื่องราวที่ใช้จินตนาการสร้างโลกของอบายภูมิขึ้น โดยได้ดัดแปลงรูปทรงจากที่เคยรับรู้เรื่องราวของมนุษย์ สัตว์ประหลาด และสัตว์เดรัจฉาน จากเรื่องราวของพุทธศาสนา เช่น คำสอนในไตรปิฎก เพื่อแสดงออกถึงผลของกรรมที่เกิดขึ้น เป็นสภาวะนามธรรม อันได้แก่ ความเกลียด ความโกรธ ความโลภ ความอิจฉาริษยา กิเลส รูปทรงต่าง ๆ ที่ข้าพเจ้าสร้างขึ้นเป็นสัญลักษณ์ของผู้ที่อยู่ในความหลงผิด อันมีทั้งจากเรื่องราวในอดีตและสิ่งเลวร้ายที่เกิดขึ้นนี้ยังคงเกิดขึ้นในปัจจุบัน

ข้าพเจ้าจึงสร้างรูปทรงขึ้นจากในจินตนาการ เช่น สัตว์ร้ายที่ต่อสู้กัน จึงทำลายฆ่าฟันกันด้วยมีดแบบมาจากงานศิลปะไทยโบราณ แต่ได้พัฒนาเรื่องราวและการแสดงออกในบุคลิกภาพของตนเอง รวมไปถึงเทคนิควิธีการที่แสดงทัศนธาตุที่ดูรุนแรง ใช้แต่น้ำหนักที่ตัดกันเช่นขาวกับดำ

คำสำคัญ : มนุษย์, กิเลส

¹ คณะดิจิทัลมีเดีย มหาวิทยาลัยศรีปทุมวิทยาลัยบูรพา



Abstract

I want to express the emotions and minds that still have sins as fundamental emotions of human beings. The status of being deeply low possesses human spirits. It is like that this status pulls use to another world. It is the fight between goodness and badness which pushes and resists each other in the frantic and violent manner. Such things are the status of being extremely done of human beings that go in the path of wrong-doing.

The status that is deep down inside human mind is the status of being pulled down to the bottom of the mind that is full of emotions such as fear, doubt, coldness, confusion, frenzy and heat. Everything is merged together until they cannot be separated with one another. This also includes unusual things that may occur in the imagination and in reality. I use the forms and stories from imaginations in order to build the world down under by modifying the forms that have been known before from the stories of human beings, monsters and animals, and from the stories in Buddhism such as the Teachings of the Three Worlds in order to show the results from Karma or what one has done in the abstract statuses such as hatred, anger, greed and jealousy. Forms that I have created symbolize human beings that are lost in the path of badness from bad things they have experienced in the past and the ones happening nowadays.

Therefore, I create forms from my imaginations such as beasts that are fighting one another with the aim of killing one another, which are based on the style of ancient Thai arts. However, the stories and expression are based on my ideas and characteristics. The technique of creation is to show visual elements that look violent with contrasting hues such as black and white.

Keywords : Human Beings, Lust

บทนำ

ในชีวิตประจำวันมนุษย์ต้องต่อสู้กับปัญหาและอุปสรรคนานัปการ ทั้งเรื่องการใช้ชีวิต หน้าที่การงาน และเรื่องต่าง ๆ มากมาย การดิ้นรนแสวงหาทำให้คนตกอยู่ภายใต้ความอยาก การถูกบีบคั้นด้วยแรงปรารถนาภายใน ทำให้คนส่วนใหญ่มักพ่ายแพ้ต่อความต้องการที่เพิ่มมากขึ้น ทำให้เกิดแรงปรารถนาที่ไม่มีที่สิ้นสุด

พระพุทธเจ้าทรงพบว่าความทุกข์ของคนเรานั้นมิได้เกิดขึ้นโดยบังเอิญ แต่มีสาเหตุอยู่เบื้องหลัง

เช่นเดียวกับปรากฏการณ์ทั้งหลาย ก็ล้วนแต่มีเหตุอันเป็นที่มาทั้งสิ้น กรรม คือกฎของเหตุและผลนี้เป็นกฎสากลและเป็นกฎพื้นฐานของสิ่งมีชีวิต ซึ่งสาเหตุเหล่านี้ก็ไม่ได้อยู่นอกเหนือการควบคุมของเราเสียทีเดียว (วิลเลียม ฮาร์ท, 2553, หน้า 49)

ที่มาและความสำคัญของปัญหา

วิวัฒนาการของสมองคนและสังคมมานานมาแต่โบราณกาล แบ่งแยกความดี ความชั่ว ความยุติธรรมออกชัดเจน การก้าวพ้นจากสภาวะสัตว์เป็นคนเกิดขึ้นจากสำนึกแล้วกำจัดหรือปิดบังคุณลักษณะที่เป็นด้านลบของเราออกไป รวมทั้งเรื่องเพศแต่เนื่องจากความรู้สึกเหล่านี้ไม่ใช่รอยดินสอที่ลบได้ง่าย ๆ ด้วยยางลบ ระบบอะไรบางอย่างจึงต้องถูกประดิษฐ์ขึ้นมาเพื่อควบคุมมัน เช่น ระบบคุณธรรม ศีลธรรมและกฎหมาย

การสร้างระบบศีลธรรมจึงเป็นก้าวแรกก้าวใหญ่ของคนที่พ้นจากความเป็นมนุษย์หินมาเป็นมนุษย์ปัจจุบัน การพัฒนาของสังคมทั้งตะวันออกตะวันตกล้วนมีระบบศีลธรรม ที่มีศาสนาเป็นอาวุธผสมผสานกับความเชื่อ พิธีกรรม ขนบธรรมเนียมประเพณี แม้กระทั่งกฎหมาย จนบางที่แยกกันไม่ออก จะว่าไปแล้วในโบราณศีลธรรมก็คือกฎหมายชนิดหนึ่ง แม้ไม่มีบทลงโทษโดยตรงสำหรับคนที่ไม่เชื่อ แต่ก็อาจมีระบบอื่นที่ต่อต้านทางอ้อม การผิดศีลธรรมในระดับหนึ่ง มักเป็นการผิดกฎหมายด้วยเช่น การฆ่าคน การขโมย การเป็นคู่กับผู้อื่น (วินทร์ เลียววาริณ, 2542, หน้า 19)

วัตถุประสงค์ของงานวิจัย

1. แสดงออกถึงจิตวิญญาณตามแนวทางความเชื่อคติไทย
2. แสดงออกถึงรูปแบบ สภาวะหายนะแห่งจิตวิญญาณ ด้วยรูปแบบเชิงสัญลักษณ์ของความเชื่อเฉพาะตัว เป็นสื่อแทนอารมณ์ความรู้สึก และพัฒนาเรื่องราวคติความเชื่อของไทยให้เป็นเรื่องราวร่วมสมัย
3. แสดงออกด้วยเรื่องราวองค์ประกอบ โดยเน้นบรรยายกาตอบสนองต่ออารมณ์ความรู้สึก และเรื่องราวที่สามารถรับใช้แนวความคิดและรูปแบบการแสดงออกได้อย่างดี
4. แสดงออกด้วยเทคนิควาดเส้น

กรอบแนวคิดและสมมติฐาน

การสร้างระบบศีลธรรมเป็นการพัฒนาก้าวใหญ่ที่ทำให้คนพ้นจากความเป็นมนุษย์ยุคหินมาเป็นมนุษย์ปัจจุบัน ด้วยความชาญฉลาดของคนโบราณ หลักธรรมคำสั่งสอนในพุทธศาสนาได้ถูกนำเสนอผ่านการใช้สัญลักษณ์ต่าง ๆ เพื่อให้คนได้เกรงกลัวต่อบาป เช่น ความรู้สึกทุกขทรมาน ถูกแทน



คำด้วยนรก ความโง่งที่ทำให้เป็นทุกข์ ถูกแทนคำด้วยไตร่ตรอง ความหิวด้วยกิเลส ถูกแทนคำด้วยเปรต ความกลัวอย่างไม่มีเหตุผล ถูกแทนคำด้วยอสุรกาย สิ่งเหล่านี้เป็นสัญลักษณ์ที่นำมาใช้เพื่อการสั่งสอนให้มนุษย์รู้จักการใช้ชีวิตที่ถูกต้อง ไม่ตกอยู่ในบาปกรรม อันเป็นผลจากการกระทำมาแต่ในอดีต

วรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง

สรรพสิ่งต่าง ๆ รอบ ๆ ตัวเราทั้งรูปธรรมและนามธรรมล้วนก่อให้เกิดการรับรู้บางสิ่งเราสามารถจดจำไว้ได้ แต่บางสิ่งอาจลืมนั่นทุก ๆ สิ่งที่ผ่านมาล้วนแต่ถูกเก็บไว้ในส่วนใดส่วนหนึ่งของจิตใจ ศิลปินจำเป็นต้องนำสิ่งต่าง ๆ ที่ผ่านการรับรู้มารวบรวม สรุปรูป และผสมผสานกับอารมณ์ความรู้สึกส่วนตัว เพื่อถ่ายทอดให้เกิดงานศิลปะที่มีลักษณะเฉพาะตัวของแต่ละคน อิทธิพลและแรงบันดาลใจเป็นสิ่งสำคัญที่ก่อให้เกิดการสร้างสรรค์และพัฒนา

อิทธิพลจากแนวความคิดและปรัชญา

แนวความคิดและปรัชญาทางพระพุทธศาสนามีส่วนสำคัญในการดำรงชีวิตของคนไทยเป็นอย่างมาก ท่านพุทธทาสภิกขุเป็นพระภิกษุไทยที่มีการเผยแพร่ผลงานทางศาสนามากมาย หลักธรรมคำสั่งสอนของท่านเป็นที่ยอมรับอย่างกว้างขวางทั้งชาวไทยและชาวต่างชาติ



ภาพที่ 1 ท่านพุทธทาส

ที่มา : Buddhavihara, พระธรรมโกศาจารย์ (พุทธทาส อินทปัญโญ) เข้าถึงเมื่อ 15 มิ.ย. 2560, เข้าถึงได้จาก http://www.buddhavihara.ru/?page_id=237

พระธรรมโกศาจารย์ (พุทธทาส อินทปัญโญ) วัดธารน้ำไหล (สวนโมกขพลาราม) อ.ไชยา จ.สุราษฎร์ธานี เป็นผู้ริเริ่มก่อตั้งสวนโมกขพลารามเพื่อให้เป็นสถานที่ปฏิบัติธรรมและสถานที่เผยแผ่พระพุทธศาสนา นอกจากนี้ผลงานของท่านพุทธทาสภิกขุยังมีปรากฏอยู่มากมายทั้งในรูปพระธรรมเทศนาและในงานเขียน โดยท่านตั้งใจทำการถ่ายทอดพระพุทธศาสนาให้อยู่ในฐานะที่เป็นพุทธะ

ศาสนาอย่าง แท้จริง นั่นคือเป็นศาสนาแห่งความรู้ ไม่เจือปนไปด้วยความหลงผิดที่เข้าแทรกจนกลายเป็นเนื้อร้ายที่คอยกัดกิน ได้แก่ เรื่อง พุทธพินิชย์, ไสยศาสตร์ และเรื่องความหลงใหลในลาภยศของพระสงฆ์ ฯลฯ อีกทั้งคำสอนของท่านพุทธทาสภิกขุก็ได้ถูกถ่ายทอดให้อยู่ในรูปแบบที่คนทั่วไป สามารถเข้าถึงและเข้าใจได้ โดยที่ยังคงเนื้อหาสำคัญไว้ได้อย่างครบถ้วน ซึ่งคำสอนของท่านยังรวมไปถึงเรื่องทั่ว ๆ ไปด้วย เช่น การทำงาน, การเรียน ที่สามารถนำไปประยุกต์ใช้ได้กับชีวิตประจำวัน (พระธรรมโกศาจารย์ (พุทธทาส อินทปัญโญ), 2560, เข้าถึงได้จาก http://www.buddhavihara.ru/?page_id=237)

อิทธิพลจากภาพยนตร์

ภาพยนตร์อะนิเมชัน เรื่อง Spirited Away เป็นแรงบันดาลใจที่สำคัญในการสร้างสรรค์งานของข้าพเจ้าทั้งด้านแนวความคิดและรูปแบบ Spirited Away เป็นภาพยนตร์อะนิเมชันแนวผจญภัยแฟนตาซี แฝงไปด้วยปรัชญาตะวันออก เขียนบทและกำกับโดย ฮะยะโอะ มียะซะกิ (Hayao Miyazaki) และผลิตโดยสตูดิโอจิบลิ (Studio Ghibli) ภาพยนตร์เรื่องนี้ได้รับรางวัลต่าง ๆ มากมาย ซึ่งรวมไปถึงรางวัลอะนิเมชันยอดเยี่ยมจากเวทีออสการ์ ครั้งที่ 5



ภาพที่ 2 ภาพจากภาพยนตร์เรื่อง Spirited Away

ที่มา : bokunosekai, Spirited Away, accessed 15 Jun 2018,
available from <https://goo.gl/x67tdH>

Spirited Away (2000) เริ่มต้นเหมือนภาพยนตร์การ์ตูนอีกหลายเรื่องของ Hayao Miyazaki กล่าวคือ การเปลี่ยนแปลงที่อยู่ การเดินทางมาถึงและค้นพบสิ่งต่าง ๆ (My Neighbor Totoro, Kiki's delivery service) นอกจากนี้ Miyazaki ยังคงประเด็นที่เกี่ยวข้องกับธรรมชาติ หรือนิเวศวิทยา ซึ่งปรากฏบ่อยครั้งในผลงานอื่น (Princess Mononoke, My Neighbor Totoro) Spirited Away ผสานเนื้อหาและอรรถรสจากความบันเทิงได้โดยไม่สูญเสียดุลยภาพ “ปม” ถูกผูกไว้แต่ต้น โดยมีตัวละครเอกเป็นเด็กผู้หญิงที่จะดำเนินเรื่องทั้งหมดเพื่อคลี่คลายปัญหาต่าง ๆ เรื่องราวอันเป็นเหมือนการหาทางออกให้ผู้อื่น (ช่วยเหลือพ่อแม่ ฮากู หรือวิญญาณไร้หน้า) ขยายและเชื่อมโยงไปยังวงกว้างของ



สังคมแต่ยังสามารถวกกลับมาแก้ปัญหาของตนที่ค้างคาไว้ได้อย่างแยบยลในโลกของสิ่งเหลือเชื่อ จำต้องมุ่งมั่น ศรัทธา แสวงหาความหมายจากทุกอย่างที่ประสบเหมือนในมิติของภาพยนตร์การ์ตูน ซึ่ง Miyazaki รู้ที่จะให้ “เห็น” และแนะให้ “เข้าใจ” โดยไม่ทิ้งความสำราญจากตัวภาพ (สายัณห์ แดงกลม, 2546, หน้า 96)

การเดินทางเพื่อค้นพบสิ่งต่างๆ การเรียนรู้เพื่อที่จะเติบโต การมองและพิจารณาชีวิต รวมถึงสิ่งต่าง ๆ รอบ ๆ ตัว ทั้งรูปธรรมและนามธรรม ภายนอกและภายในจิตใจ สิ่งเหล่านี้คือ แก่นของภาพยนตร์เรื่อง Spirited Away

อิทธิพลจากผลงานศิลปกรรม

สมุดภาพไตรภูมิ เป็นสมุดภาพไม่เย็บเล่ม พับกลับไปกลับมา มีความหนา ภายในเป็นผลงานจิตรกรรมไทยประเพณี เขียนเรื่องไตรภูมิ และอาจประกอบด้วยเรื่องอื่นๆ เช่น เรื่องทศชาติ โดยสร้างขึ้นจากศรัทธาที่มีต่อวรรณกรรมเรื่องไตรภูมิพระร่วง ซึ่งเป็นวรรณคดีชิ้นเยี่ยมทางพระพุทธศาสนา โดยเชื่อกันว่าเป็นบทพระราชนิพนธ์ของพญาสิทธิไทย พระมหากษัตริย์แห่งกรุงสุโขทัย ทรงพระราชนิพนธ์ สมุดภาพไตรภูมิที่มีความสำคัญและได้รับการยกย่องว่ามีรูปแบบของจิตรกรรมไทยที่งดงามคือสมุดภาพไตรภูมิสมัยกรุงศรีอยุธยาและสมัยกรุงธนบุรี

เรื่องไตรภูมิมีความสำคัญต่อสังคมไทยเป็นอย่างมาก โดยเนื้อหาเน้นให้คนเกิดความเกรงกลัวต่อบาป สอนให้รู้ถึงผลของการทำความชั่ว ให้คนยึดมั่นอยู่ในพระพุทธศาสนา โดยสมุดภาพไตรภูมินี้เป็นมรดกทางวัฒนธรรมที่สำคัญของชาติแสดงถึงภูมิปัญญาของบรรพชนชาวไทย



ภาพที่ 3 ภาพมหาโรจระนรก

ที่มา : กรมศิลปากร, สมุดภาพไตรภูมิฉบับกรุงศรีอยุธยา-ฉบับกรุงธนบุรี เล่ม 1 (กรุงเทพฯ : กรมศิลปากร, 2542), 46.

อิทธิพลจากวรรณกรรมและภาพประกอบวรรณกรรม

บทประพันธ์เอง The Divine Comedy หรือ สุขนาวกรรมของพระเจ้า เป็นวรรณกรรมอุปมานิทัศน์ ที่เขียนโดยกวี ดันเต อลิเกอริ (Dante Alighieri) ระหว่างปี ค.ศ. 1380 จนกระทั่งเสียชีวิตในปี 1321 ดีไวน์ คอมเมดี้ เป็นกวีนิพนธ์ที่เป็นจินตนิยายและอุปมานิทัศน์ของคริสเตียน สะท้อนให้เห็นถึง

วิวัฒนาการของปรัชญายุคกลางในเรื่องเกี่ยวกับโรมันคาทอลิก บทประพันธ์นี้ได้รับการยกย่องว่าเป็นมหากาพย์ชิ้นสำคัญของอิตาลีและเป็นวรรณกรรมชิ้นเอกของโลก

ดิไวน์ คอมเมดี้ ประกอบไปด้วยสามภุมิ คือ Inferno (นรก), Purgatorio (แกนชำระบาป) และ Paradiso (สวรรค์) เรื่องเล่านี้เป็นการเดินทางของตัวเองผ่านนรก ผ่านการชำระบาป และสุดท้ายไปสู่สวรรค์ อันเป็นที่มาของชื่อ Comedy ที่ต้องการสะท้อนว่าเรื่องนี้จบลงด้วยความสุข



ภาพที่ 4 ภาพผลงานของ Gustave Doré

ที่มา : แบล็คเมจิก, สายน้ำแห่งวิญญาณ (กรุงเทพฯ : แบล็คเมจิก), 58.

ภาพประกอบของบทประพันธ์นี้เป็นผลงานภาพพิมพ์โลหะ (Engraving) ของศิลปินชาวฝรั่งเศส ชื่อ กุสตาฟ โดเร (Gustave Doré) งานของเขาเต็มไปด้วยจินตนาการ กุสตาฟ โดเร ได้ทำงานภาพประกอบหนังสือหลายเล่ม รวมไปถึงพระคัมภีร์ไบเบิล แต่ที่สร้างชื่อเสียงให้มากที่สุดคือภาพประกอบเรื่อง ดิไวน์ คอมเมดี้

วิธีการดำเนินการวิจัย

กระบวนการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะของข้าพเจ้า มีลักษณะการสร้างรูปทรงที่เกิดจากจินตนาการ ผสมผสานกับอารมณ์ความรู้สึก เพื่อแสดงถึงจิตที่เป็นอกุศล สภาวะดำดิ่งที่อยู่ในจิตใจของมนุษย์ ซึ่งเต็มไปด้วยอารมณ์ความรู้สึกต่าง ๆ เช่น ความกลัว หวาดระแวง เยือกเย็น หนาวเหน็บ ซึ่งอารมณ์ความรู้สึกเหล่านี้เป็นอารมณ์พื้นฐานของมนุษย์ซึ่งเกิดมาช่วงขณะหนึ่งแล้วก็ดับไป



การศึกษาค้นคว้าข้อมูล

1. ข้อมูลนามธรรม เกิดจากการหยุดคิด พิจารณาความรู้สึกของตนเอง ที่เกิดจากประสบการณ์การรับรู้สิ่งต่าง ๆ รอบ ๆ ตัวในการดำเนินชีวิตประจำวัน เช่น สื่อต่าง ๆ วรรณกรรม บทกวี ภาพยนตร์ ตลอดจนไปจนถึงการกระทำของตัวเอง สิ่งเหล่านี้ล้วนมีผลต่ออารมณ์ความรู้สึก ก่อให้เกิดแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ผลงานของข้าพเจ้า

2. ข้อมูลรูปธรรม ในผลงานสร้างสรรค์ของข้าพเจ้าสามารถแบ่งได้ดังนี้คือ

2.1 ข้อมูลจากธรรมชาติ รูปทรงในผลงานของข้าพเจ้ามาจากสิ่งมีชีวิตทางธรรมชาติ และชีวภาพเป็นรูปทรงอินทรีย์รูป (Organic Form) โดยเลือกรูปทรงของคน สัตว์ และพืชที่น่าสนใจ ซึ่งก่อให้เกิดจินตนาการอันไร้ขอบเขต นำไปสู่กระบวนการสร้างสรรค์

2.2 ข้อมูลจากงานศิลปกรรม งานศิลปกรรมต่าง ๆ ทุกแขนง เช่น งานจิตรกรรม ประติมากรรม ภาพพิมพ์ ทั้งสมัยโบราณจนถึงร่วมสมัย ข้อมูลเหล่านี้มีผลต่อจินตนาการและแนวความคิด โดยข้าพเจ้าได้นำข้อมูลเหล่านี้มาประมวล วิเคราะห์ และถ่ายทอดด้วยอารมณ์ความรู้สึกผสมผสานกับจินตนาการและความเชื่อ

การสร้างภาพร่าง (Sketch)

กระบวนการสร้างภาพร่างของข้าพเจ้า แบ่งเป็น 3 ขั้นตอน คือ

1. การสร้างรูปทรง จะเริ่มต้นจากการนำหมึกจีนผสมน้ำ มาวาดและหยดลงบนกระดาษที่เตรียมไว้ ให้เกิดเป็นรูปทรงต่าง ๆ เริ่มจินตนาการรูปและเรื่องราวจากภาพที่ปรากฏขึ้น หลังจากนั้นก็เริ่มต้นออกแบบรูปทรงหลัก

2. การออกแบบรูปทรง (Character Design) โครงสร้างของรูปทรงหลัก ๆ ในงานได้จากการศึกษาหาข้อมูลรูปทรงจากธรรมชาติ ตลอดจนงานศิลปกรรมโบราณและร่วมสมัย นำมาคลี่คลายให้สอดคล้องกับเนื้อหาโดยใส่อารมณ์ความรู้สึกส่วนตัวเข้าไป รูปทรงใหม่ที่ได้จะเป็นรูปทรงกึ่งนามธรรม (Semi Abstract) ที่มีลักษณะเฉพาะตัว

3. นำเอารูปทรงที่ออกแบบไว้มาเป็นโครงสร้างหลักในภาพร่าง จัดวางองค์ประกอบและเพิ่มเติมเนื้อหาลงไป ในภาพร่างของข้าพเจ้าจะมีโครงสร้างหลัก ๆ ของภาพ ข้าพเจ้าให้ความสำคัญกับภาพร่าง แต่งงานของข้าพเจ้ารูปทรงกับพื้นที่ว่างเป็นส่วนสำคัญมาก การทำเหมือนภาพร่างทุกอย่าง ทำให้งานของข้าพเจ้าขาดอารมณ์ความรู้สึก หลังจากร่างโครงสร้างใหญ่ ๆ ในงานจริงแล้ว ข้าพเจ้าก็จะสังเกตพื้นที่ว่างที่เหลืออยู่หลังจากนั้นก็จะจินตนาการรูปทรงใส่เข้าไปตามลักษณะของพื้นที่ว่างที่ปรากฏ

วัสดุอุปกรณ์

1. หมึกจีน
2. กระดาษสา 150 แกรม

3. สีอะคริลิค
4. ไม้แหลม
5. มีเดียสีอะคริลิคยี่ห้อ LIQUITEX, Pouring Medium
6. พู่กัน
7. สีไม้สีขาว
8. กระป๋องใส่น้ำ
9. ปากกาหมึกดำ

ขั้นตอนและกระบวนการทำงาน

1. การสร้างรูปทรง ใช้หมึกจีนผสมน้ำ สาดและหยดลงบนกระดาษสา 150 แกรม เมื่อกระดาษแห้งดีแล้ว ข้าพเจ้าก็จะดูลักษณะรูปทรงและพื้นที่ว่างที่เหลืออยู่ แล้วก็วิเคราะห์จินตนาการรูปทรงต่าง ๆ ใส่เข้าไปในส่วนของรูปทรงและพื้นที่ว่าง
2. การออกแบบรูปทรง (Character Design) ข้าพเจ้าจะจินตนาการรูปทรงและเรื่องราวจากรอยที่เกิดจากการหยดและสาดหมึกจีน หลังจากนั้นจะใช้พู่กันจุ่มหมึกจีนแล้วสร้างรูปทรงเพิ่มจากรูปทรงเดิมที่เกิดจากการสาดหมึกจีน
3. ขั้นตอนการสร้างรูปทรงของดอกไม้ในงานเมื่อได้รูปทรงสีดำที่เกิดจากการสาดหมึกและใช้พู่กันวาดแล้ว ขั้นตอนต่อมาคือการระบายสีดอกไม้สีแดง ใช้สีอะคริลิคผสมมีเดีย (Pouring Medium) และน้ำนิดหน่อย คนให้เข้ากัน เตรียมสีที่ผสมไว้ 3 สี คือ สีส้มแดง สีแดง สีแดงเข้ม
4. ขั้นตอนการเขียนรายละเอียดด้วยสีไม้ ใช้สีไม้สีขาวเขียนรายละเอียดต่าง เช่น ขนนก หน้า ปาก แสงเงา
5. ขั้นตอนการเขียนรายละเอียดด้วยปากกา ใช้ปากกาเขียนรายละเอียดต่าง เช่น ขนนก หน้า ปาก แสงเงา

องค์ประกอบในการสร้างสรรค์

ในการสร้างสรรค์งานศิลปะประกอบด้วย 2 ส่วนใหญ่ คือ แนวความคิด รูปแบบและการแสดงออกทางทัศนธาตุ

1. แนวความคิด

รูปทรงจะเกิดขึ้นได้ต้องมีแนวความคิด (Concept) ที่มาจากแรงบันดาลใจซึ่งก่อให้เกิดความหมาย งานของข้าพเจ้าเป็นเสมือนการสำรวจสภาวะของมนุษย์ โดยสะท้อนจากสภาวะแห่งอมนุษย์ แสดงถึงมโนภาพแห่งบาป ดินแดนแห่งจินตนาการ ที่มีการต่อสู้ การต่อต้านระหว่างความดีกับความชั่ว โดยใช้สัญลักษณ์ต่าง ๆ แทนสภาวะนามธรรม อันได้แก่ ความเกลียด ความโกรธ ความโลภ ความอิจฉาริษยา อาทิตีเช่น

งูตัวใหญ่ เปรียบเสมือน การที่คนบริโภคเกินพอดี ปลอ่ยให้ความโลภเข้าครอบงำจิตใจ



เกิดความกระหายอยากอยู่ตลอดเวลา แม้จะได้กลิ่นกินสิ่งต่าง ๆ เข้าไปแล้วแต่ก็ไม่ได้ทำให้เกิดความรู้สึกอิ่ม นัยน์ตาที่จ้องเขม็ง เตรียมพร้อมที่จะกลิ่นกินสิ่งต่าง ๆ อยู่ตลอดเวลา บ่งบอกถึงแรงปรารถนา ความต้องการที่ไม่มีที่สิ้นสุดของมนุษย์

คนมีปีกที่กำลังหลับใหลอยู่ในท้องแพะ บ่งบอกถึงสภาวะของจิต ปีกเปรียบเหมือนสติ คนมีสติสามารถที่จะโยยบินออกจากห้วงอภายภูมิได้แต่กลับปล่อยให้อกิเลสครอบงำให้หลับใหลและจมลงสู่สภาวะดำดิ่ง

2. รูปแบบและการแสดงออกทางทัศนธาตุ

การสร้างงานศิลปะนั้นความคิดและอารมณ์ที่ศิลปินต้องการแสดงออกนับเป็นส่วนสำคัญที่สุด ทัศนธาตุเป็นสื่อสุนทรีย์ภาพที่ศิลปินจะนำมาประกอบกันเข้าให้เป็นรูปทรงเพื่อสื่อความหมายตามแนวเรื่องหรือแนวความคิดที่เป็นจุดหมายนั้น (ชลุด นิยมเสมอ, 2539, หน้า 27) ในงานศิลปะของข้าพเจ้าสามารถวิเคราะห์องค์ประกอบทางทัศนธาตุได้ดังนี้

2.1 รูปทรง (Form) เป็นส่วนสำคัญที่สุดในงานของข้าพเจ้า โดยเลือกรูปทรงที่มีลักษณะเป็นรูปทรงทางธรรมชาติ ได้แก่ พืช คน สัตว์ รูปทรงส่วนใหญ่เป็นรูปทรงอินทรีย์รูป (Organic Form) ของสิ่งมีชีวิตได้ทั้งทะเล โดยข้าพเจ้าอ้างอิงจากธรรมชาติทางชีวภาพ ผสมผสานกับจินตนาการส่วนตัว เพื่อให้รูปทรงเป็นไปตามแนวความคิดและแสดงออกทางความรู้สึกอย่างชัดเจน

2.2 เส้น (Line) ในการสร้างสรรค์งานของข้าพเจ้า เส้นที่ปรากฏในงานแบ่งได้เป็น 3 ลักษณะ คือ

2.2.1 เส้นที่เกิดจากดินสอสีขาว เป็นเส้นที่เกิดจากการวาดเส้นสีขาวลงบนสีดำ ทำให้เกิดน้ำหนักและแสงเงา ช่วยให้เกิดอารมณ์ความรู้สึกในงาน อีกทั้งยังทำให้บรรยากาศของภาพเกิดความน่าสนใจมากขึ้น

2.2.2 เส้นที่เกิดจากการใช้ไม้แหลมขีดไปบนสีอะครีลิค ช่วยทำให้มีความกลมกลืนและทำให้เกิดน้ำหนัก

2.2.3 เส้นที่เกิดจากการใช้ปากกา เส้นที่เกิดจากการวาดเส้นโดยปากกาสีดำ ทำให้ภาพมีความเคลื่อนไหว

2.3 สี (Color) สีส้มส่วนทำให้งานมีความสมบูรณ์มากขึ้น ข้าพเจ้าเลือกใช้โทนสีขาว-ดำ-แดง ในงานเนื่องจากสีดำเป็นสีที่ให้ความรู้สึกถึงความน่าหวาดกลัว เร้นลับ ด้านมืด สิ่งที่ชอบเร้น ข้าพเจ้าจึงเลือกสีดำมาเป็นสีหลักในงานส่วนสีแดงทำให้ความรู้สึกถึงชีวิต

2.4 พื้นที่ว่าง (Space) พื้นที่ว่างในงานของข้าพเจ้า ทำให้เกิดความรู้สึกที่ไม่มีที่สิ้นสุด พื้นที่ว่างช่วยทำให้รูปทรงเกิดการเคลื่อนไหว และยังช่วยเน้นรูปทรงทำให้รูปทรงชัดเจนและมีพลังมากขึ้น

2.5 น้ำหนักแสงและเงา (Tone-Light and Shadow) ข้าพเจ้าให้น้ำหนักตัดกันอย่างรุนแรงระหว่างรูปทรงและพื้นที่ว่าง เนื่องจากต้องการบรรยากาศ ซึ่งก่อให้เกิดความเคลื่อนไหวของรูปทรงและสร้างความรู้สึกที่ดูรุนแรง ลึกกลับ น่าหวาดกลัว ตลอดจนความรู้สึกถึงการดิ้นรนที่ไม่มีที่สิ้นสุด

2.6 พื้นผิว (Texture) ลักษณะพื้นผิวในงานเกิดขึ้นจากการสาดหมึกจีนผสมน้ำ ทำให้เกิดลักษณะของคราบและร่องรอย พื้นผิวที่เกิดขึ้นในงานของข้าพเจ้ายังทำให้งานมีความกลมกลืนกันมากขึ้นอีกด้วย

2.7 การกำหนดองค์ประกอบ (Composition) ข้าพเจ้าขยายรูปทรงหลักให้มีขนาดใหญ่เพื่อให้รูปทรงดูมีพลังและเกิดแรงปะทะกับผู้ดู รูปทรงขนาดกลางและเล็ก ช่วยทำให้งานมีความกลมกลืน และทำให้เกิดการเคลื่อนไหวในงาน

3.เทคนิควิธีการ

“ประสบการณ์ทางความงามหรือทางสุนทรียะ” ของมนุษย์นั้นจำเป็นต้องมีผลงานอันเกิดจากการสร้างสรรค์หรือเรียกว่า “สุนทรียวัตถุ” เป็นปัจจัยสำคัญประการหนึ่งในประสบการณ์ดังกล่าว นับตั้งแต่ยุคหิน “Stone Age” มนุษย์ก็เริ่มรู้จักการสร้างสรรคผลงานของตน เช่น การสร้างเครื่องประดับด้วยหิน อาวุธในการล่าสัตว์ ซึ่งผลงานดังกล่าวมีการวาดลวดลายเพื่อความสวยงาม จวบจนถึงยุคปัจจุบันมนุษย์ยังมีการสร้างสรรค์มากยิ่งขึ้นอย่างไม่รู้สิ้นสุด (สกนธ์ ภู่งามดี, 2547, หน้า 12) การสร้างสรรค์ผลงานชุดนี้ ข้าพเจ้าใช้เทคนิคและกรรมวิธีของการวาดเส้นในการแสดงออก เนื่องจากมีกระบวนการที่ไม่ซับซ้อน ถ่ายทอดอย่างตรงไปตรงมา และสามารถสร้างน้ำหนักได้ชัดเจนหนักแน่น

เทคนิคและวิธีการของงานวาดเส้น สามารถถ่ายทอดอารมณ์ ความรู้สึก ที่สอดคล้องกับแนวความคิดในผลงานของข้าพเจ้าได้เป็นอย่างดีคือราบหมึกและเส้นที่เกิดจากดินสอสีขาวที่เขียนลงไปนั้นทำให้เกิดอารมณ์ความรู้สึกถึงความลึกกลับ ความกลัว หวาดระแวง เยือกเย็น สับสน บ้าคลั่ง ร้อนรุ่ม ในขณะที่เดียวกันดอกไม้สีแดง ที่เกิดจากการใช้ไม้แหลมขีดลงไปบนสีอะคริลิก ตอนที่ยังไม่แห้งนั้นก็ทำให้รู้สึกถึง ชีวิต เลือด ความตาย อารมณ์ต่าง ๆ เหล่านี้เกิดขึ้นและกดทับไป ซึ่งสิ่งเหล่านี้เกิดขึ้นตลอดเวลาในช่วงชีวิตมนุษย์

ผลการวิจัย

ทุกสิ่งทุกอย่างในโลกย่อมมีการเปลี่ยนแปลง พัฒนาไปตามกาลเวลา งานของศิลปินก็เช่นกัน การเปลี่ยนแปลงของสิ่งต่าง ๆ รอบ ๆ ตัวส่งผลให้อารมณ์ความรู้สึกในแต่ละช่วงเวลาเปลี่ยนแปลงตามไปด้วย ความมุ่งมั่นที่ไม่มีที่สิ้นสุดดูเหมือนจะเป็นแรงผลักดันให้เกิดความก้าวหน้าและพัฒนาอยู่ตลอดเวลา เมื่อมองย้อนกลับไปโดยผ่านกระบวนการทางความคิด วิเคราะห์และพิจารณาที่ย่อมจะเห็นการเจริญเติบโต จุดเด่นจุดด้อยตลอดจนข้อผิดพลาดต่าง ๆ อย่างชัดเจนยิ่งขึ้น สิ่งเหล่านี้ถูกนำมาใช้เป็นข้อมูลในการวิเคราะห์และพัฒนาให้เกิดสิ่งใหม่อยู่เสมอ การสร้างสรรค์ผลงานทางศิลปะของข้าพเจ้าก็เช่นกัน



ผลงานชุด Blood Lands

สภาวะภายในจิตใจของมนุษย์นั้นลึกเกินจะหยั่งถึง สภาวะดำดิ่งมักจะครอบงำจิตใจของเรา บางครั้งเราไม่สามารถควบคุม อารมณ์ปรารถนาของเราได้ สภาวะดำดิ่งหยั่งไม่ถึง ก็มักครอบงำภาพของนรกในใจเรา ในสเปซนั้น มีรูปคล้ายคนและรูปคล้ายสิ่งมีชีวิต วูบไหวไปมา, หันเหินบิดเค้น ปรากฏเป็นอาการรุนแรงเพื่อสลายกลายหนีจากทุกข์ ร่ายรำต่างขวัญไขว่ออกจากกายไป ทั้ง ถีบ รัต ผลักไส วุ่นวายบ้าคลั่ง พลังฤทธิ์โหดเหี้ยม ฉายชัดให้เห็นชั่วตรงข้าม ทุกสิ่งกลับตาลปัตร ผิดเพี้ยนไปทุกมิติ: อวัยวะข้างในทั้งสิ้นถูกปกปิดกลับเป็นผิวนอก; จุดตายของชีวิตปกติ พลิกกลับเป็นจุดเกิดของชีวิตวิปริต; ที่เคย “สูงศักดิ์” ที่เคย “สามัญ” ต่างผันพลิกชั่วพลิกความหมาย สภาพพันทาง อันก่อรูปขย้อนวอนอาเจียน ปรากฏดาตาชกลาดเกลื่อนไปทุกซอก หลีบ, ทุกสิ่งล้วนทะลวงจักขุและผัสสะทั้งมวล สะกดตรึงอยู่อย่างนั้น (ไบรอัน เคอร์ติส, 2553, หน้า 5)

ผลงานระยะนี้เกิดจากการวิเคราะห์และพัฒนาในหลายๆ ด้าน ทั้งทางด้านแนวความคิด เทคนิคตลอดจนอารมณ์ความรู้สึกของงาน โดยผลงานชุด “Blood Lands” นี้ แสดงให้เห็นถึงมโนภาพแห่งบาปที่ถูกปกปิดซ่อนเร้นภายในจิตใจได้สำนึกของมนุษย์ อารมณ์ปรารถนาอันเป็นนิรันดร์ที่ผุดขึ้นจากจิตได้สำนึกและมนุษย์ไม่อาจสะกดกลั้น แม้จะพยายามใช้ความดีข่มไว้ก็ตาม สภาวะที่กลับตาลปัตร รูปทรงที่บิดเบือน ภาพที่เลือนรางและชัดเจน

หลังจากที่ได้รวบรวมข้อมูล ประมวล และวิเคราะห์จากประสบการณ์และการพัฒนาผลงานในช่วงที่ 1 และช่วงที่ 2 แล้ว ผลงานชุดนี้ข้าพเจ้ารู้สึกพอใจกับผลงานที่ได้สร้างสรรค์มาอย่างต่อเนื่อง ทั้งในด้านแนวความคิด รูปแบบ และอารมณ์ความรู้สึกในงาน ผลงานมีความละเอียดซับซ้อนและมีพลังมากยิ่งขึ้น กลุ่มของรูปทรงในช่วงนี้ถูกแบ่งออกเป็น 2 กลุ่มใหญ่ๆ คือ รูปทรงที่มีอยู่จริง และรูปทรงที่จินตนาการขึ้นมา ซึ่งทั้ง 2 ส่วนนี้เปรียบเหมือนโลกแห่งความจริงและโลกในจินตนาการ กลุ่มของรูปทรงมีความน่าสนใจและมีความเป็นเอกภาพมากขึ้น ประสบการณ์ การเรียนรู้ต่างๆ สามารถเป็นแนวทางการศึกษาเพื่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงและพัฒนาอย่างไม่หยุดยั้ง



ภาพที่ 5 ชื่อภาพ : King Cobra เทคนิค : Mixed Technique

ขนาด : 80 x 60 ซม. ปีที่สร้าง : 2514



วิเคราะห์ภาพ King Cobra

1. แนวคิด

ผลงานชิ้นนี้ข้าพเจ้าต้องการเสนอถึงราชาที่อยู่ในจิตใจของมนุษย์ ซึ่งเป็นอารมณ์ปรารถนาที่เกิดขึ้นภายในจิตใจของทุกคน โดยข้าพเจ้าเลือกใช้สัญลักษณ์ของราชา

งู มีปรากฏอยู่อย่างแพร่หลายทั่วไปในประวัติศาสตร์ และมักเป็นสัญลักษณ์แห่งความชั่วร้าย งูตัวผู้มักจะถูกจัดว่าเกี่ยวกับราชา และมักจะทิ้งคูของมันไปหาปลาไหลตัวเมีย ซึ่งสิ้นโลกกว่าและกระหายการร่วมเพศมากกว่า งูมากมาย จะกระโจนขึ้นมาจากไขสันหลังของคนตายที่มีพฤติกรรมผิดศีลธรรมระหว่างมีชีวิตอยู่ (สิงห์คำ โต๊ะงาม, 2521, หน้า 264)

ปีก ในงานข้าพเจ้า หมายถึง จิตที่โอบน้อม ซึ่งสามารถบินออกจากภาวะกิเลสได้ แต่กลับถูกหล่อลวงให้อยู่ในวังวนของราชา ในขณะที่เดียวกันปีกก็เปรียบเหมือนสติ คนมีสติสามารถที่จะโอบน้อมออกจากห้วงอบายภูมิได้แต่กลับปล่อยให้เกิดเลศครอบงำให้หลับไหลและจมลงสู่สภาวะดำดิ่งลูกไฟ เป็นเหมือนสัญลักษณ์แสดงถึงความเร่าร้อนแห่งอารมณ์บ่งบอกถึงอารมณ์ปรารถนาทางเพศที่ถูกปลดปล่อย โดยไม่สามารถควบคุมและเก็บไว้ภายใน

2. การจัดองค์ประกอบ

รูปทรง (Form) ผลงานชิ้นนี้ข้าพเจ้าอ้างอิงจากธรรมชาติทางชีวภาพ ผสมผสานกับจินตนาการส่วนตัว เพื่อให้รูปทรงเป็นไปตามแนวความคิดและแสดงออกทางความรู้สึกอย่างชัดเจน โดยข้าพเจ้าเลือกรูปทรงของงูเป็นรูปทรงหลักเพื่อสื่อความหมายถึง ราชา ภายในจิตใจของมนุษย์

เส้น (Line) เป็นเส้นที่เกิดจากการวาดเส้นสีขาวลงบนสีดำ ช่วยทำให้งานมีปริมาตรและระยะ ทำให้เกิดน้ำหนักและแสงเงา ช่วยให้เกิดอารมณ์ความรู้สึกในงาน

สี (Colour) สีส้มส่วนทำให้งานมีความน่าสนใจมากขึ้น ข้าพเจ้าเลือกใช้โทนสีขาว-ดำ-แดง ในงานเนื่องจากสีดำเป็นสีที่ให้ความรู้สึกถึงความน่าหวาดกลัว เร้นลับ ด้านมืด สิ่งที่ซ่อนเร้น ข้าพเจ้าจึงเลือกสีดำมาเป็นสีหลักในงานส่วนสีแดงทำให้ความรู้สึกถึงชีวิต

พื้นที่ว่าง (Space) พื้นที่ว่างในงานของข้าพเจ้า ทำให้เกิดความรู้สึกที่ไม่มีที่สิ้นสุด พื้นที่ว่างช่วยทำให้รูปทรงเกิดการเคลื่อนไหว และยังช่วยเน้นรูปทรงทำให้รูปทรงชัดเจนและมีพลังมากขึ้น

น้ำหนักแสงและเงา (Tone-Light and Shadow) ข้าพเจ้าให้น้ำหนักตัดกันอย่างรุนแรงระหว่างรูปทรงและพื้นที่ว่าง เนื่องจากต้องการบรรยากาศ ซึ่งก่อให้เกิดความเคลื่อนไหวของรูปทรงและสร้างความรู้สึกที่ดูรุนแรง ลึกกลับ น่าหวาดกลัว ตลอดจนความรู้สึกถึงการดิ้นรนที่ไม่มีที่สิ้นสุด

พื้นผิว (Texture) ในงานของข้าพเจ้าจะช่วยเชื่อมระหว่างน้ำหนักอ่อนและเข้ม ลักษณะพื้นผิวในงานเกิดขึ้นจากการสาดหมึกจีนผสมน้ำ ทำให้เกิดลักษณะของคราบและร่องรอย

การกำหนดองค์ประกอบ (Composition) ข้าพเจ้าวางรูปทรงขนาดใหญ่ไว้ส่วนกลางของภาพ เพื่อให้รูปทรงสามารถสื่อความหมายตามแนวความคิดได้อย่างชัดเจน



สรุปและอภิปรายผล

เมื่อเราสามารถหลุดลอยออกไปจากอำนาจของความดีความชั่วที่โลกพากันยึดถืออยู่ แล้วออกไปยืนดูความดีความชั่วที่กำลังปวยอยู่กับโลก มาจากที่ ๆ ความดีความชั่วตามไปไม่ถึง เมื่อนั้นเราจะเห็นความดีความชั่วในโลกนี้เป็นเพียงสังขารอย่างเดียวกัน เป็นของหลอก ๆ เป็นของสมมติ เป็นของเปื่อยเน่าได้อย่างเดียวกัน ต่างพากันวิ่งแข่งกันไปสู่ความเปลี่ยนแปลง ด้วยอำนาจแห่งเวลาอย่างเดียวกัน เป็นโลกก็ธรรมด้วยกัน เป็นของมีเหตุมีปัจจัยปรุง และเป็นไปตามอำนาจแห่งเหตุแห่งปัจจัยนั้น ๆ โดยไม่แตกต่างกันเลย จะผิดกันบ้างก็ต่อเมื่อมองด้วยความรู้สึกที่ยังยึดถือ หรือเพราะจิตใจนั้นยังถูกกักขังอยู่ภายใต้ความยึดถือ ยังมีจิตใจต่ำพอที่จะพัวพันหรือแพลงด้วยอำนาจแห่งโลกธรรม กล่าวคือ ยังไม่รู้จักรังอีกสิ่งหนึ่ง ซึ่งอยู่พ้นอยู่เหนือไปจากนั้น หรือที่ตรงข้ามกับความดีความชั่วนั้นจริง ๆ (พุทธทาสภิกขุ, 2555, หน้า 48)

ผลงานชุดนี้ของข้าพเจ้าเริ่มต้นจาก “ปม” ที่อยู่ในส่วนลึกของจิตใจ การตั้งคำถามกับตัวเองและขยายเชื่อมโยงไปยังวงกว้างของสังคม และสุดท้ายวกกลับมาเพื่อแก้ปัญหาของตัวเอง ผลงานชุดนี้เปรียบเสมือนการค่อย ๆ คลี่คลายปมในใจของข้าพเจ้า โดยการคิดพิจารณาถึงตัวตน สภาวะขัดแย้งภายใน มโนภาพที่ถูกซ่อนเร้น ข้าพเจ้าสื่อความหมายของกิเลสโดยถ่ายทอดเรื่องราวผสมผสานแนวความคิดและอารมณ์ความรู้สึกผ่านสิ่งมีชีวิตซึ่งเป็นนัยยะของมารจากดินแดนแห่งวิญญาณ เพื่อกระตุ้นเตือนถึงสิ่งที่รอคอยเหล่าคนบาปในดินแดนอบายภูมิ

การใช้เรื่องราวจากคัมภีร์โบราณ ไตรภูมิ อีกทั้งการใช้สัญลักษณ์ของสัตว์นรกต่างๆ มีทั้งการนำมาใช้โดยตรงและการพัฒนาจนมีลักษณะเป็นส่วนตัว ส่งผลให้ได้รับความสำเร็จที่สามารถถ่ายทอดความรู้สึกกลับ และสามารถสอนให้ผู้ที่ได้ติดตามชื่นชมในผลงานของข้าพเจ้าได้เข้าถึงแนวคิดหรือพุทธปรัชญา เพื่อพัฒนาให้ชีวิตได้เปลี่ยนแปลงไปสู่ภพภูมิที่ดียิ่งขึ้น

เอกสารอ้างอิง

หนังสือ

กรมศิลปากร. (2542). สมุดภาพไตรภูมิฉบับกรุงศรีอยุธยา-ฉบับกรุงธนบุรี เล่ม 1. กรุงเทพฯ :

กรมศิลปากร.

_____. (2542). สมุดภาพไตรภูมิฉบับกรุงศรีอยุธยา-ฉบับกรุงธนบุรี เล่ม 2. กรุงเทพฯ :

กรมศิลปากร.

จอร์จ เฟร็ดรูดส์. (2549). เครื่องหมายและสัญลักษณ์ในคริสต์ศิลป์. กรุงเทพฯ : อมรินทร์พริ้นติ้ง..

ชลูด นิ่มเสมอ. (2539). องค์ประกอบของศิลปะ. กรุงเทพฯ : ไทยวัฒนาพานิช.

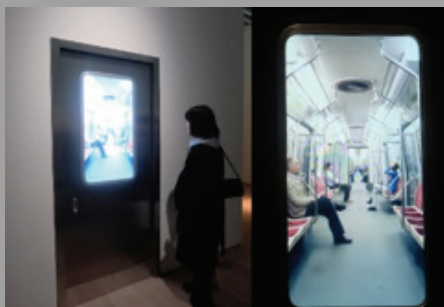
เทพรัตน์ สงเคราะห์. (2551). ตรงกลางที่ต่างกัน. กรุงเทพฯ : แอบโซลูท พับลิชชิ่ง.

แบล็คเมจิค. สายน้ำแห่งวิญญาณ. กรุงเทพฯ : แบล็คเมจิค.

- ไบรอัน เคอร์ติส. (2553). Spiritual Disease. กรุงเทพฯ : พิมพ์ดี.
- พุทธทาสภิกขุ. (2549). ว่างจากกิเลส. กรุงเทพฯ : เพชรประกาย.
- _____. (2513). สมุดภาพปริศนาธรรมไทย. กรุงเทพฯ : อรุณวิทยา.
- _____. (2555). อัจฉริยะแห่งนิพพาน. กรุงเทพฯ : อัมรินทร์พรินตติ้ง.
- พีรพล เทปประสิทธิ์. (2549). จิตวิทยาทั่วไป. กรุงเทพฯ : ทริปเพิ้ล.
- วินทร์ เลียววาริณ. (2538). เดือนช่วงดวงเด่นฟ้า ดาดาว. กรุงเทพฯ : ดอกหญ้า.
- _____. (2542). สิ่งมีชีวิตที่เรียกว่าคน. กรุงเทพฯ : ดับเบิ้ลนายน์.
- วิบูลย์ ลี้สุวรรณ. (2531). สารความรู้ในศิลปะ. กรุงเทพฯ : โอ.เอส. พรินตติ้งแฮส.
- สกนธ์ ภู่งามดี. (2547). ธุรกิจศิลปะ. กรุงเทพฯ : เอเชีย แปซิฟิคออฟเซตจำกัด.
- _____. (2547). พื้นฐานทัศนศิลป์. กรุงเทพฯ : บิ๊กพอยท์.
- สายัณห์ แดงกลม. (2546). การแสดงศิลปกรรมร่วมสมัยของศิลปินรุ่นเยาว์ ครั้งที่ 20. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- สิงห์คำ โตะงาม. (2521). ไสยเวท อาถรรพณ์ ลี้กลับ อาณาภแห่งมายิก. กรุงเทพฯ : อินทรี.
- อัศนีย์ ชูอรุณ. (2537). ประวัติศาสตร์ศิลปะยุคฟื้นฟูและยุคใหม่. กรุงเทพฯ : โอ เอส.

สื่ออิเล็กทรอนิกส์

- Buddhavihara, พระธรรมโกศาจารย์ (พุทธทาส อินทปัญโญ). เข้าถึงเมื่อ 15 มิ.ย. 2560, เข้าถึงได้จาก http://www.buddhavihara.ru/?page_id=237
- Amazon. Spirited Away. Accessed 15 Jun 2018, available from <http://goo.gl/qoSG4k>
- Bokunosekai. Spirited Awa. Accessed 15 Jun 2018, available from <https://goo.gl/x67tdH>



สภาวะเหนือความจริงในศิลปะแนวจัดวาง : กรณีศึกษานิทรรศการ “อันโดร เออร์ลิช : การเห็นและเชื่อ” ณ พิพิธภัณฑ์ศิลปะโมริ

Hyperreality in Installation Art: Case Study of “Leandro Erlich: Seeing and Believing” Exhibition at Mori Art Museum

สุริยะ ฉายะเจริญ¹

บทคัดย่อ

บทความนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาความสัมพันธ์ของศิลปะแนวจัดวางกับแนวคิดสภาวะเหนือความจริงของฌอง โบดริยาร์ด โดยนำผลงานศิลปะแนวจัดวางของลีอันโดร เออร์ลิช ที่จัดแสดง ณ พิพิธภัณฑ์ศิลปะโมริ กรุงโตเกียว ประเทศญี่ปุ่น มาเป็นกรณีศึกษาและวิเคราะห์หาคำอธิบายไปสู่ประโยชน์ต่อการสร้างสรรค์สื่อศิลปะและงานวิชาการในปัจจุบัน

ทั้งนี้ จากการลงพื้นที่เก็บข้อมูลภาคสนามในพื้นที่จัดแสดงผลงานและประกอบกับการศึกษาจากเอกสารที่เกี่ยวข้องกับผลงานของศิลปิน ลักษณะของศิลปะแนวจัดวาง และแนวคิดสภาวะเหนือความจริง ผู้เขียนจึงสามารถสรุปผลการศึกษาได้เป็น 3 ประเด็นโดยสังเขป ดังนี้

(1) ผลงานศิลปะแนวจัดวางของลีอันโดร เออร์ลิชมีการนำเสนอโดยคำนึงถึงคุณลักษณะของวัตถุและพื้นที่ในการจัดแสดงเพื่อประกอบสร้างความหมายใหม่ โดยผู้ชมต้องเข้ามามีส่วนร่วมในลักษณะใดลักษณะหนึ่งเพื่อให้เกิดผลทางการเห็นในมุมมองที่เหนือความเป็นจริงและเกินความคาดหมาย

(2) ผลงานดังกล่าวเป็นการสร้างประสบการณ์สุนทรีย์ใหม่ด้วยกลวิธีสร้างภาพลวงตาที่เป็นไปไม่ได้ให้เป็นไปได้ในสภาพแวดล้อมใหม่ภายใต้บริบททางศิลปะ และ

(3) การศึกษานี้มีการวิเคราะห์อย่างมีเหตุผลอันนำไปสู่ต้นแบบในการศึกษาและเพื่อมีความรู้ที่เท่าทันและสามารถวิพากษ์ศิลปะแนวจัดวางที่มีความเป็นสหศาสตร์อันเป็นการบูรณาการสรรพวิชาเพื่อสร้างประสบการณ์ทางสุนทรีย์ใหม่ที่กำลังเป็นที่นิยมอย่างมากในปัจจุบัน

คำสำคัญ : สภาวะเหนือความจริง ศิลปะแนวจัดวาง พิพิธภัณฑ์ศิลปะ

¹ อาจารย์ประจำ คณะนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยสยาม

Abstract

This article aims to study the relationship of installation art with the Hyperreality concept of Jean Baudrillard. Leandro Erlich's art installation works at the Mori Art Museum in Tokyo, Japan are case studies. And analysis that leads to the benefits of creating art media and current academic work.

From the storage area of the field in the exhibition area, the study of documents related to the artist's work, the installation art and the Hyperreality concept. The author therefore can summarize the results of the study into three issues, as follows:

(1) Leandro Erlich's Installation Art is presented with regard to the features of the object and the space in which it is displayed. The viewer must be involved in a certain way in order to achieve a realistic view of what is expected and what is expected.

(2) The work is a new aesthetic experience with illusion techniques. Impossible is possible in new environments under the artistic context and

(3) This study has a rational analysis leading to prototype in education and to have Knowledge of literacy and Installation Art Appreciation at the Interdisciplinary integration of the diverse subjects to create a new aesthetic experience that is becoming very popular nowadays.

Keyword : Hyperreality, Installation Art, Art Museum

บทนำ

พิพิธภัณฑ์ศิลปะโมริ (Mori Art Museum) เป็นพิพิธภัณฑ์ศิลปะร่วมสมัยระดับโลกที่อยู่ในกรุงโตเกียว ประเทศญี่ปุ่น โดยพื้นที่ในการจัดแสดงนิทรรศการตั้งอยู่ที่ชั้น 53 ของอาคารรปปงิ ฮิลล์ โมริ ทาวเวอร์ (Roppongi Hills Mori Tower) ในแต่ละปีมีการนำผลงานศิลปะร่วมสมัยของศิลปินระดับโลกมาจัดเป็นนิทรรศการใหญ่ขึ้น ซึ่งถือเป็นโอกาสที่ดีของชาวญี่ปุ่นและชาวเอเชียจะสามารถสัมผัสผลงานศิลปะร่วมสมัยระดับโลกโดยไม่ต้องเดินทางข้ามทวีปไปประเทศตะวันตกที่เป็นศูนย์กลางของโลกศิลปะ

สำหรับระหว่างวันที่ 18 พฤศจิกายน 2560 ถึง 1 เมษายน 2561 พิพิธภัณฑ์ศิลปะโมริได้นำเสนอนิทรรศการ “Leandro Erlich: Seeing and Believing” หรือ “ลีอันโดร เออร์ลิช: การเห็นและเชื่อ” อันเป็นนิทรรศการเดี่ยวขนาดใหญ่ (Large Solo Exhibition) ของลีอันโดร เออร์ลิช (Leandro Erlich) ศิลปินร่วมสมัยชาวอาร์เจนตินาผู้มีชื่อเสียงในระดับโลก โดยนิทรรศการนี้เป็นการนำผลงาน

ศิลปะแนวจิตว่างของลีอันโดร เฮอร์ลิช ที่มีความโดดเด่นในเรื่องของการสร้างมิติลวงตาในผลงานได้อย่างน่าประหลาดใจ ผลงานของเขามักตั้งคำถามถึงโลกแห่งความเป็นจริงและโลกเสมือนที่มนุษย์ต้องเผชิญอยู่ตลอดเวลาผ่านการรับรู้ชีวิตประจำวัน ซึ่งนิทรรศการนี้มี เรโกะ สึบากิ (Reiko Tsubaki) ภัณฑารักษ์แห่งพิพิธภัณฑศิลป์โมริ (Curator of Mori Art Museum) เป็นหัวหน้าในการคัดเลือกศิลปินมาแสดงผลงาน โดยนิทรรศการนี้ได้นำผลงานศิลปะของลีอันโดร เฮอร์ลิชที่สร้างสรรค์ตลอด 25 ปีมาจัดแสดง ณ พื้นที่ขนาดใหญ่ภายในพิพิธภัณฑศิลป์โมริ

หลักการและเหตุผล

จากการที่ผู้เขียนได้เดินทางไปทัศนศึกษาทางด้านทัศนศิลป์ที่กรุงโตเกียว ประเทศญี่ปุ่น และได้เข้าชมผลงานศิลปะแนวจิตว่างของลีอันโดร เฮอร์ลิช ในนิทรรศการ “Leandro Erlich: Seeing and Believing” ณ พิพิธภัณฑศิลป์โมริ ซึ่งผลงานศิลปะแนวจิตว่างของศิลปินมีคุณภาพทางกายภาพที่สมบูรณ์และนำเสนอสุนทรียภาพแนวใหม่โดยผลงานศิลปะแนวจิตว่างของเฮอร์ลิชมีลักษณะที่ปฏิสัมพันธ์กับผู้เข้าชมและนำเสนอด้วยกลวิธีที่น่าสนใจ

เพราะฉะนั้น ผู้เขียนจึงเกิดประเด็นทางความคิดในการวิเคราะห์ผลงานศิลปะแนวจิตว่างในด้านของความสัมพันธ์ระหว่างคุณลักษณะของผลงานศิลปะแนวจิตว่างที่ปรากฏในนิทรรศการกับแนวคิดสภาวะเหนือความจริง (Hyperreality) ของฌอง โบดริยาร์ด (Jean Baudrillard) ว่ามีความเชื่อมโยงกันอย่างไร

โดยในบทความนี้ นำผลงานศิลปะแนวจิตว่างของลีอันโดร เฮอร์ลิช จำนวน 7 ชิ้นที่จัดในนิทรรศการนิทรรศการ “Leandro Erlich: Seeing and Believing” มาเป็นกรณีศึกษา เพื่อให้เกิดกระบวนการวิเคราะห์อย่างมีเหตุผลและนำไปสู่ประโยชน์ทางด้านวิชาการและศิลปะร่วมสมัย

วัตถุประสงค์

1. เพื่อศึกษาความสัมพันธ์ของศิลปะแนวจิตว่างกับแนวคิดสภาวะเหนือความจริงของฌอง โบดริยาร์ด
2. เพื่อศึกษาผลงานศิลปะแนวจิตว่างของลีอันโดร เฮอร์ลิช ในนิทรรศการ “Leandro Erlich: Seeing and Believing” ที่จัดแสดง ณ พิพิธภัณฑศิลป์โมริ
3. เพื่อวิเคราะห์ผลงานศิลปะแนวจิตว่างของลีอันโดร เฮอร์ลิช ด้วยแนวคิดทางวิชาการที่นำไปสู่ประโยชน์ต่อการศิลปะร่วมสมัย โดยสามารถนำไปต่อยอดการสร้างสรรค์สื่อศิลปะและงานวิชาการทางด้านศิลปกรรมในปัจจุบัน

ขอบเขตของการศึกษา

ผู้เขียนทำการศึกษาลักษณะโดยทั่วไปของศิลปะแนวจัดวางและแนวคิดสภาวะเหนือจริง โดยนำผลงานศิลปะแนวจัดวางของอันโดร เออร์ลิช จำนวน 7 ชิ้น ในนิทรรศการ “Leandro Erlich: Seeing and Believing” ณ พิพิธภัณฑ์ศิลปะไมริ มาเป็นกรณีศึกษาในการวิเคราะห์ผลงานตามแนวคิดที่บูรณาการระหว่างศิลปะแนวจัดวางและแนวคิดสภาวะเหนือจริงของฌอง โบดริยาร์ด

ความหมายและความเป็นมาของศิลปะแนวจัดวาง

ศิลปะแนวจัดวาง หรือ “Installation Art” เป็นการนำเสนอผลงานศิลปะแนวใหม่ที่ใช้การจัดตั้งและจัดวางผลงานให้เกิดเป็นสภาพแวดล้อมใหม่ ศิลปะแนวจัดวางเริ่มแพร่หลายและเป็นที่รู้จักอย่างกว้างขวางนับตั้งแต่ช่วงคริสต์ทศวรรษที่ 1960s ถึง 1970s ซึ่งมีความสัมพันธ์กับสุนทรียศาสตร์และแนวคิดการสร้างสรรค์ของมาร์เซล ดูชอมป์ (Marcel Duchamp) ในขณะที่ระยะต่อมาแนวทางของศิลปะแนวจัดวางแสดงให้เห็นถึงอิทธิพลของมโนทัศน์งานศิลปะในคริสต์ทศวรรษที่ 1960s อีกทั้งแนวทางของศิลปะของกลุ่มศิลปินญี่ปุ่น “กูไท” (Gutai) ถือได้ว่ามีส่วนสำคัญส่งอิทธิพลให้กับการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะแนวจัดวางของศิลปินในยุคต่อมาอย่างอัลลัน คาร์โปว์ (Allan Kaprow) และ โวลฟ์ วอสเทลล์ (Wolf Vostel) (สรเสริญ สันติธัญวงศ์, 2560, หน้า 235) ซึ่งในนิทรรศการ “Leandro Erlich: Seeing and Believing” อันโดร เออร์ลิช ได้นำเสนอความคิดเชิงสุนทรียะของเขาผ่านงานศิลปะแนวจัดวางเช่นเดียวศิลปินร่วมสมัยมากมายทั่วโลก เพราะฉะนั้น การศึกษารณีงานศิลปะแนวจัดวางของอันโดร เออร์ลิชจึงจำเป็นในการสร้างความเข้าใจของการจำกัดความหมายว่าศิลปะแนวจัดวางมีลักษณะโดยสังเขปอย่างไร

โรเบิร์ต แอทกินส์ (Robert Atkins) (2013) ได้อธิบายว่า ศิลปะแนวจัดวางคือศิลปะในพื้นที่เจาะจง (a site-specific artwork) ในแง่ศิลปะแนวจัดวางคือการสร้างสรรค์ที่เจาะจงสำหรับพื้นที่เฉพาะของหอศิลป์หรือภายนอกที่ไม่ได้ประกอบขึ้นให้อยู่เป็นกลุ่มอย่างไม่ต่อเนื่องเพื่อดูผลงานแต่ละชิ้นอย่างอิสระ แต่ศิลปะแนวจัดวางคือการนำเสนอสรรพสิ่งและสภาพแวดล้อมเพื่อให้ประสบการณ์กับผู้ชมจากปรากฏการณ์โดยรอบราวกับจิตรกรรมฝาผนังในพื้นที่สาธารณะหรือจิตรกรรมรอบฝาผนังมหาวิทยาลัย

ชลูต นิมเสมอ (2558, 106) อธิบายว่าศิลปะแนวจัดวางเป็นการสื่อความหมายที่มีความสัมพันธ์กันระหว่างศิลปินกับผู้ชมด้วยวัตถุ วิธีการ และสิ่งแวดล้อม เป็นการย้ายจากความรู้เชิงวัตถุวิสัย (objectivity knowledge) มาสู่ประสบการณ์ส่วนบุคคล (subjective experience)

สมพร รอดบุญ นิยามศิลปะแนวจัดวางว่า “ศิลปะในรูปแบบอินสตอลเลชัน” หมายถึง งานศิลปะที่สามารถสร้างในพื้นที่เฉพาะเจาะจง (Site-Specific Installation) โดยพื้นที่ดังกล่าวจะต้องถูกสร้างหรือแปรสภาพให้เป็นส่วนหนึ่งของงานซึ่งมีความหมายแตกต่างไปจากเดิมตามกรรมวิธีเทคนิค หรือการใช้สื่อต่าง ๆ อย่างอิสระ ซึ่งผู้ดูสามารถเดินเข้าไปในตัวงานหรืออาจกลายเป็นส่วนหนึ่งของงานได้ด้วย (มหาวิทยาลัยศิลปากร, 2551, 145)

ธเนศ วงศ์ยานนาวา (2552, 153) นิยามศิลปะแนวจัดวางว่า “ศิลปะติดตั้ง” ซึ่งศิลปะติดตั้งเป็นการจับสิ่งแปลกปลอมวางลงไปในพื้นที่ของกลุ่มคนที่ไม่คุ้นเคยกับผลงานศิลปะ ภายใต้ความไม่ชัดเจนและอะไรก็เป็นศิลปะไปเสียหมด ทำให้ผู้คนกลับรู้สึกคุ้นเคยกับวัสดุข้าวของที่กลับกลายมาเป็นศิลปะ

เพราะฉะนั้น “ศิลปะแนวจัดวาง” จึงหมายถึงผลงานศิลปะที่มีการนำเสนออันเกิดจากการประกอบสร้างของสิ่งต่าง ๆ ในพื้นที่เฉพาะ โดยบริบทของพื้นที่และสภาพแวดล้อมทั้งกายภาพและมโนภาพทั้งหมดในบริเวณจัดแสดงกลายเป็นสภาพเป็นสภาวะจำลองของโลกเหนือจริงที่น่าเสนอประสบการณ์เชิงสุนทรีย์แนวใหม่ โดยผู้ชมอาจมีปฏิสัมพันธ์อย่างใดอย่างหนึ่งกับผลงานประหนึ่งกลายเป็นสภาพผู้ชมเองเป็นส่วนหนึ่งในผลงานศิลปะนั้น

แนวคิดสภาวะเหนือจริงของฌอง โบดริยาร์ด

ฌอง โบดริยาร์ด (Jean Baudrillard) (ค.ศ.1929-2007) ได้อธิบายใน “Simulacra and Simulations” (Baudrillard, 1994) ว่า “Simulacrum” หรือ “โลกของความจริงจำลอง” ไม่ได้หมายถึงการเลียนแบบความจริง แต่โลกของความจริงจำลองเป็นสภาวะของความเป็นจริงในโลกของตัวเอง ซึ่งแนวคิดดังกล่าวเป็นการก้าวข้ามคุณค่าของความเป็นต้นแบบ (Originality) ที่ถูกทดแทนด้วยการผลิตซ้ำ (Copy) และสิ่งที่เป็นผลจากการผลิตซ้ำนั้น ได้กลายเป็นสภาพเป็นความจริงจำลองที่อาจจะทำหน้าที่เป็นต้นแบบของความจริงเสียเอง

โบดริยาร์ด ได้อธิบายความสัมพันธ์ระหว่างโลกเสมือนและความเป็นจริงที่กำลังเปลี่ยนไปในโลกปัจจุบัน (Simulation & Reality) โดยเขาเสนอระบบของสิ่งจำลองสามระดับ (Order of Simulacra) ซึ่งในระดับแรกเกิดขึ้นในยุคก่อนสมัยใหม่ (Pre-Modern) อันเป็นการจำลองความจริงที่แสดงสภาวะของการรับรู้ว่าเป็นการจำลองของความจริง เช่น การสร้างภาพจิตรกรรมเหมือนจริง โดยที่ผู้ชมเข้าใจว่าเป็นการจำลองสภาวะของความจริง ส่วนในระดับที่สอง คือ การจำลองความจริงที่เกิดจากการผลิตซ้ำของยุคอุตสาหกรรมโดยมีการเผยแพร่สำเนาของสิ่งจำลอง ซึ่งแสดงถึงการหลอมนระหว่างความจริงแท้และความจริงจำลอง เช่น การเกิดขึ้นของภาพถ่ายที่เผยแพร่สำเนาอาจไม่ได้จำเพาะความเป็นต้นแบบ และในระดับที่สาม คือ ยุคปัจจุบันอันเป็นยุคสารสนเทศ ซึ่งเป็นยุคแห่งแบบจำลองและรหัส (the era of replica and code) โดยโลกของความจริงและโลกของสิ่งจำลองมีความทับซ้อนกัน ความเป็นต้นแบบหรือความจริงกับโลกจำลองความจริงเกิดความพร่าเลือนและหลอมรวมกันจนเกิดเป็น “สภาวะเหนือความจริง” หรือเรียกว่า “Hyperreality” หรือความเป็นจริงที่เหนือกว่าความเป็นจริงจนมันกลายเป็นความเป็นจริงในโลกของตัวเอง เช่น โลกของดิสนีย์แลนด์ (Disneyland) อันเป็นตัวอย่างที่สมบูรณ์ของโลกการจำลองสภาวะเหนือความจริง ซึ่งสิ่งต่าง ๆ ที่ปรากฏในโลกของดิสนีย์แลนด์ล้วนเป็นความเกินจริงที่เป็นความจริงในบริบทของมันเอง (Art Center College of Design, n.d.)

สำหรับงานศิลปะที่แสดงสภาวะเหนือจริงอันเป็นการจำลองในระดับสามนั้น ผู้เขียนได้วิเคราะห์ลักษณะสำคัญได้ 4 ประการ คือ (1) งานศิลปะนั้นไม่ได้เป็นตัวแทนของทักษะฝีมือของศิลปินอีกต่อไป (2) หน้าที่และสถานะของวัตถุศิลปะมีความพัวเลือน เหลื่อมล้ำ และหลอมรวมภายใต้บริบทใหม่ (3) ผู้ชมมีปฏิสัมพันธ์ทางใดทางหนึ่งกับงานศิลปะชิ้นนั้น ๆ และ (4) ความเป็นจริงในผลงานศิลปะมีความหลากหลายมากขึ้น ซึ่งตัวอย่างที่สำคัญของงานศิลปะตามแนวคิดสภาวะเหนือความจริง ได้แก่ “Fountain” (1917) หรือ “น้ำพุ” ของมาร์เซล ดูชอมป์ (Marcel Duchamp) “Brillo” (1964) หรือ “บิลโล” ของแอนดี้ วอร์ฮอล (Andy Warhol) และ “TV Buddha” (1976) หรือ “ทีวีบูดา” ผลงานศิลปะของนาม จุน ไปค์ (Nam June Paik)

ผลงาน “น้ำพุ” ของดูชอมป์เป็นตัวอย่างสำคัญที่แสดงความสัมพันธ์กับแนวคิดของโบดริยาร์ด กล่าวคือ ผลงานศิลปะไม่ได้มีสถานะของการเป็นตัวแทนของทักษะฝีมือหรือความเป็นต้นแบบของศิลปิน หากแต่โอบุสสภาวะที่เป็นวัตถุสำเร็จรูป (Readymade Object) ในโลกของความเป็นจริงได้เปลี่ยนสถานะใหม่เป็นความเป็นจริงใหม่ในโลกของศิลปะ โดยนัยยะดังกล่าวเป็นการเปลี่ยนผลิตภัณฑ์สำเร็จรูปให้กลายเป็นผลงานศิลปะที่ทำลายความเป็นต้นแบบหรือความจริงแท้ไปสู่การหลอมรวมระหว่างความเป็นวัตถุใช้สอยในบริบทเดิมกับการกลายเป็นวัตถุศิลปะในบริบทใหม่ จนเกิดความพัวเลือนระหว่างขอบเขตของความเป็นหรือไม่เป็นวัตถุศิลปะ หรือกล่าวได้ว่าเป็นการสถาปนาความเป็นไปได้ (Possibility) ของโลกแห่งความจริงภายใต้บริบทของศิลปะ โดยนัยหนึ่ง “น้ำพุ” เป็นการวิพากษ์สุนทรียะที่เคยชินไปสู่การเปิดทางทางความคิดใหม่ ๆ ในโลกศิลปะ หรือดังที่ ธเนศ วงศ์ยานนาวา (2557, หน้า 35) ได้เขียนไว้ว่า “ผลงานศิลปะไม่ได้มีไว้ให้ผู้เสพ จ้องมอง หรือผู้วิจารณ์ตีความอีกต่อไป สถานะของศิลปะเปลี่ยนแปลงเป็นการวิพากษ์ตัวเอง ศิลปะตอบสนองความต้องการของสภาวะสมัยใหม่ด้วยการนำเสนอบทวิพากษ์ที่กลับทำให้สถานะของศิลปะไม่มีความเป็นเอกเทศ ศิลปะทำหน้าที่ในการ “ชี้หน้าวิจารณ์” ผู้ชมในฐานะเป็นสาธารณชน”



ภาพที่ 1: Fountain (1917)
(ที่มา: Phaidon, 2018)

ขณะที่ผลงาน “บิลโล่” ของวอร์ฮอลที่นำภาพลักษณะของกล่องบรรจุผลิตภัณฑ์มาสู่การกลายเป็นประติมากรรมที่ทำจากไม้โดยยังคงภาพลักษณะของลวดลายและขนาดของกล่องได้อย่างครบถ้วน ผลงานนี้แสดงถึงการผลิตซ้ำภาพลักษณะของกล่องเพื่อแสดงความเป็นจริงจำลองในบริบทใหม่ วอร์ฮอลได้เปลี่ยนความหมายของการเป็นวัตถุจริงในวัฒนธรรมมวลชน (Popular Culture) มาสู่การเป็นวัตถุศิลปะในบริบทของศิลปะ อันนำมาซึ่งการตีความในเรื่องของการผลิตซ้ำและความเป็นต้นแบบของงานศิลปะ ซึ่งผลงานดังกล่าวนี้เป็นการหลอมรวมพรมแดนของวัฒนธรรมมวลชนกับความเป็นศิลปะเข้าด้วยกันเกิดเป็นสภาวะของการลบล้างระหว่างรูปลักษณ์ที่ปรากฏกับความหมายตรง (Denotation) และความหมายโดยนัย (Connotation) เพราะฉะนั้น “บิลโล่” จึงได้สร้างสภาวะเหนือความจริงให้เป็นความจริงภายใต้บริบทของตัวมันเองในร่วมเงาของศิลปะร่วมสมัย



ภาพที่ 2: Brillo (1964)

ที่มา: Free Stock Illustration, 2018

ตัวอย่างสุดท้าย คือผลงาน “ทีวีบูดดา” ของไปค์ที่นำพระพุทธรูปและโทรทัศน์มาตั้งประจันหน้ากันโดยมีกล่องถ่ายพระพุทธรูปที่ประจันหน้าอยู่และฉายภาพพระพุทธรูปนั้นบนหน้าจอโทรทัศน์ ผลงานนี้แสดงถึงการตั้งคำถามถึงความเป็นจริงที่เกิดขึ้นและความเป็นจริงกับความเป็นจริงจำลอง พระพุทธรูปที่เป็นประติมากรรมกับภาพพระพุทธรูปบนจอโทรทัศน์แสดงความทับซ้อนอันย้อนแย้งระหว่างความจริงและความจริงจำลอง การปะทะของสื่อที่ต่างกันและประจันหน้ากันให้ผู้ชมได้เห็นอย่างชัดแจ้งแสดงปฏิสัมพันธ์กันระหว่างพระพุทธรูปกับภาพบนจอโทรทัศน์ สภาวะของความย้อนแย้ง การทับซ้อน และการหลอมรวมนี้ คือสภาวะของความจริงเหนือจริง ซึ่งเป็นสิ่งจำลองความจริงบางอย่างในโลกแห่งความเป็นจริง และมันเป็นความจริงในโลกของมันเองภายใต้บริบทของศิลปะ ซึ่งผู้ชมต้องอาศัยรหัสในการวิเคราะห์เพื่อสัมผัสกับสุนทรียะแบบใหม่ที่ก้าวเข้าสู่โลกแบบโพสต์โมเดิร์น (Post Modern)



ภาพที่ 3: TV Buddha (1976)
(ที่มา: Reddit, 2018)

ผลจากการศึกษานิทรรศการของอันโดร เออร์ลิช: การเห็นและเชื่อ

แนวคิดของนิทรรศการ

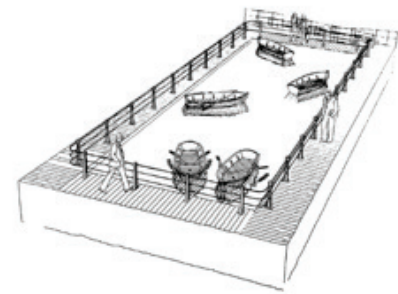
เรโกะ สึบากิ ได้วิจารณ์ผลงานในนิทรรศการ “Leandro Erlich: Seeing and Believing” หรือ “ลีอันโดร เออร์ลิช: การเห็นและเชื่อ” ว่าผลงานจำนวนมากของเขามีความสมบูรณ์ในวิธีคิดที่ให้ผู้ชมเป็นกลุ่มตัวอย่างในการสร้างปฏิสัมพันธ์กับผลงานศิลปะ โดยปรากฏการณ์ที่เกิดขึ้นล้วนเป็นการสร้างรูปทรงขึ้นใหม่ที่มีทั้งความคุ้นเคยและแปลกตาในเวลาเดียวกัน ผลงานศิลปะเหล่านี้ทำให้ผู้ชมเห็นภาพลักษณ์ที่ลวงตา ทั้งที่สิ่งลวงตาที่หลอกเรานั้นก็เปิดเผยตัวเองให้เห็นตลอดเวลา แต่เมื่อผู้ชมเข้าไปมีปฏิสัมพันธ์กับผลงานศิลปะนั้นก็จะได้ค้นพบเคล็ดลับในการเปิดเผยกลไกของภาพลวงตา ผู้ชมกลับสามารถพิจารณาและค้นพบผลลัพธ์ของการลวงตาอย่างรวดเร็วผ่านผลงานศิลปะของเขาท่ามกลางความประหลาดใจ โดยเออร์ลิชได้ตั้งคำถามที่สำคัญกับผู้ชมว่า พวกเราจะสามารถไว้วางใจว่าภาพที่เห็นจากผลงานศิลปะนั้นมีแนวโน้มที่เราจะการันตีว่าเป็นภาพลักษณ์ที่เป็นความจริงได้หรือไม่ (Mori Art Museum, 2017)

นอกจากนี้เรโกะได้อธิบายเป้าหมายในการนำเสนอนิทรรศการครั้งนี้ว่ามีความมุ่งหวังให้ผู้ชมได้พิจารณาถึงความสัมพันธ์ระหว่างภาพกับการดำรงอยู่ (Image and Existence) และลักษณะของศิลปินที่สร้างสรรค์ผลงานเหล่านี้ ซึ่งศิลปินได้นำเสนอผลงานที่หลีกเลี่ยงกฎเกณฑ์ของกรอบทางสังคม นำเสนอผ่านงานศิลปะที่ทำหน้าที่แสดงสภาวะของความจริงอันหลากหลายที่หลอมรวม (Heterotopia) อันเป็นการทำลายกฎเกณฑ์ในโมโนโลกและแสดงสภาวะของการเป็น “ต้นแบบ” (Prototype) ที่เต็มไปด้วยความเป็นไปได้ซึ่งเกิดขึ้นใหม่อยู่เสมอ โดยเออร์ลิชได้แสดงให้เห็นถึงคุณลักษณะของภาวะความเป็นจริงอันกว้างขวางและมีความเป็นไปได้ที่หลากหลาย (เล่มเดียวกัน) ลักษณะโดยทั่วไปผลงานศิลปะแนวจิตว่างของลีอันโดร เออร์ลิช

ในบทความนี้ นำผลงานศิลปะแนวจิตว่างของลีอันโดร เออร์ลิชมาเป็นกรณีศึกษาจำนวนทั้งหมด 7 ชิ้น โดยแต่ละชิ้นมีรายละเอียดที่น่าสนใจแตกต่างกัน ดังนี้

1.Port of Reflections (2014)

ผลงานศิลปะแนวจัดวางชื่อ “Port of Reflections” (ภาพที่ 4) ศิลปินสร้างประติมากรรมรูปเรือเสมือนจริง โดยเป็นรูปลักษณะของเรือที่ลอยอยู่กลางห้องจัดแสดงที่เสมือนว่ามีน้ำอยู่ใต้ท้องเรือ ซึ่งในความเป็นจริงนั้น เรือที่อยู่ด้านบนเป็นรูปลักษณะของเรือที่จำลองความจริง ในขณะที่ด้านล่างเป็นประติมากรรมรูปเรือที่เหมือนกับด้านบน หากแต่มีส่วนเว้าคดโค้งคล้ายกับเงาของเรือที่มองจากด้านบนผิวน้ำ พื้นที่จัดแสดงมีความมืดสนิทและจัดแสงไฟเฉพาะรูปประติมากรรมเรือด้านบนและด้านล่างจำนวน 5 ชิ้น จัดวางเรือกระจายราวกับลอยรอยบนพื้นน้ำในพื้นที่ห้องจัดแสดงสี่เหลี่ยมผืนผ้าที่มีความมืดปกคลุม โดยแต่ละด้านมีการสร้างเป็นทางเดินโดยรอบด้วยแผ่นไม้ราวกับผู้ชมเดินอยู่บนสะพานปลาที่มองไปยังเรือที่มีเงาสท้อน ผู้ชมจะสงสัยว่าด้านล่างของเรือเป็นผิวน้ำหรือภาพสะท้อนจากสิ่งใดกันแน่

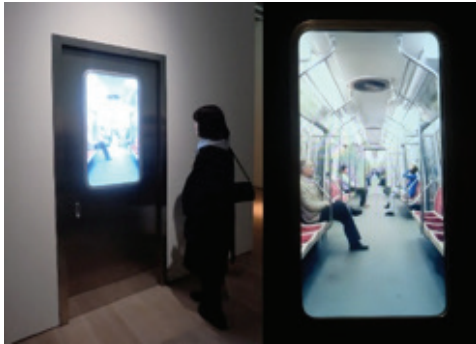


ภาพที่ 4: Port of Reflections (2014)

(ที่มา: (ซ้าย) ภาพถ่ายโดยผู้เขียน (ขวา) Mori Art Museum)

2.Subway (2009)

ผลงาน “Subway” มีรูปลักษณะเหมือนประตูระหว่างตู้รถไฟใต้ดินที่มีช่องประตุมองไปยังช่องทางเดินภายในตู้รถไฟที่ลึกไปสุดสายตา (ภาพที่ 5) ตัวผลงานเป็นประตูโลหะที่ติดแนบกับฝาผนังราวกับเป็นประตูที่เปิดได้ โดยในช่องหน้าต่างของประตูที่ตามปกติเป็นกระจกนั้น ปรากฏเป็นจอภาพเคลื่อนไหวราวกับผู้ชมได้จ้องมองไปพื้นที่ในตู้รถไฟจริง ๆ เมื่อผู้ชมไปยืนจ้องมองเข้าไปช่องประตูนั้นจะพบว่าภาพในตู้รถไฟนั้นมีการเคลื่อนไหวราวกับรถไฟกำลังแล่นไปตามทางทั้งทางตรงและทางโค้งผ่านการสังเกตทิศทางของเส้นทัศนียมิติ (Perspective) ที่แทนด้วยราวจับด้านบนและส่วนต่าง ๆ ภายในภาพ ในขณะที่ผู้โดยสารที่ปรากฏในภาพไม่ได้มีการขยับเขยื้อนร่างกายและนั่งนิ่งกับที่นั่งของตนเอง ลักษณะภาพเคลื่อนไหวนั้นมีลักษณะของการวนกลับไปมาราวกับไม่มีการจอดและไม่มีจุดจบ (Loop) ซึ่งผลงานนี้นำเสนอประเด็นของความสัมพันธ์ระหว่างเวลา กับสถานที่ (Time & Space) ที่หมุนวนอย่างไม่จบสิ้นเป็นอนันต์กาล (Infinity)



ภาพที่ 5 : Subway (2009)

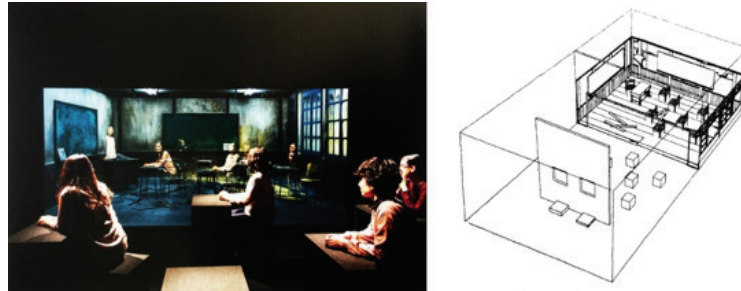
(ที่มา: ภาพถ่ายโดยผู้เขียน)

3. The Classroom (2017)

ศิลปินได้จัดการผลงาน “The Classroom” ด้วยการสร้างพื้นที่เฉพาะเป็นห้องสองส่วน (ภาพที่ 6) โดยห้องด้านในจัดวางโต๊ะเรียน เก้าอี้เรียน แทนยืนบรรยาย กระดานดำ และหน้าต่าง โดยมีแสงไฟที่ส่องอย่างสลัว ซึ่งแทนความหมายถึงห้องเรียนที่มีบรรยากาศเก่า ลึกลับ และไม่มีระเบียบราวกับถูกทิ้งไว้ให้รกร้าง ณ ห้วงเวลาในอดีต ในขณะที่พื้นที่ห้องด้านนอกมีสภาพโดยรวมเป็นสีดำทึบ ทว่ามีแสงไฟสอดส่องในบางจุดที่มีโต๊ะและเก้าอี้สี่เหลี่ยมสีดำวางอย่างไม่เป็นระเบียบเช่นกัน ทั้งห้องส่วนในและห้องส่วนนอกแบ่งพื้นที่โดยกันไว้ด้วยกระจกใสขนาดใหญ่ นอกจากนี้ในส่วนของห้องชั้นนอกยังมีฉากกันสีดำที่มีช่องสำหรับให้ผู้ชมมองไปยังเบื้องหน้าห้องเรียนทะลุไปสู่อีกห้องด้านนอกและห้องด้านใน

ปรากฏการณ์ปฏิสัมพันธ์ของผลงานชิ้นนี้จะเกิดขึ้นเมื่อผู้ชมเดินเข้ามานั่งในส่วนของตำแหน่งเก้าอี้ในห้องชั้นนอก โดยแสงที่ส่องจากเพดานเฉพาะจุดจะกระทบกับร่างกายของผู้ชมและสะท้อนไปยังแผ่นกระจกใส่ที่กั้นระหว่างห้องด้านในและห้องด้านนอก ภาพของผู้ชมที่นั่งจะซ้อนทับตำแหน่งของเก้าอี้และบริเวณต่าง ๆ ในห้องด้านในที่เป็นเสมือนห้องเรียน โดยภาพสะท้อนบนกระจกจะซ้อนทับกับภาพด้านในพอดี หากแต่ภาพสะท้อนของผู้ชมจะดูเหมือนราวกับมีร่างกายที่โปร่งแสงคล้ายวิญญาณ มิติระหว่างสภาพของวัตถุเสมือนจริงในห้องเรียนกับผู้ชมที่อยู่ด้านนอกเกิดการซ้อนมิติกันระหว่างผู้ชมผลงานกับการเป็นงานศิลปะของผู้ชมเอง

นอกจากนั้น หากผู้ชมถอยออกมาหลังจากนั้นและจ้องมองผ่านช่องสี่เหลี่ยมสำหรับส่องไปเบื้องหน้าบานกระจกใสแล้ว ก็จะปรากฏเป็นภาพเชิงซ้อนระหว่างภาพสะท้อนบนกระจกและภาพของห้องเรียนด้านในจนเกิดเป็นจินตภาพใหม่ที่แปลกตา ซึ่งแสดงถึงการทับซ้อนระหว่างสิ่งจำลองและความเป็นจริงจนกลายเป็นสภาวะของความเหนือจริงที่ผู้ชมเข้าไปเป็นส่วนหนึ่งของผลงานศิลปะ



ภาพที่ 6: The Classroom (2017)

ที่มา: Mori Art Museum

4. Neighbors (2017)

ผลงาน “Neighbors” (ภาพที่ 7) เป็นรูปลักษณะประตูกึ่งติดบนฉากสีเหลี่ยมคล้ายผนัง โดยประตูทั้งสองฝั่งมีลักษณะเหมือนประตูจริงที่มีช่องตาแมว (peephole) ที่เป็นรูขนาดเล็กบนประตู เมื่อผู้ชมนำตาเข้าไปจ้องมองในช่องตาแมว ส่องดูเข้าไปในช่องประตูจะปรากฏว่าเป็นภาพเสมือนของทางเดินในอาคารคอนโดมีเนียมแบบสมัยใหม่ที่มีประตู ซึ่งในความเป็นจริงแล้ว หากจ้องมองเข้าไปในช่องนี้ตามสภาพของผลงานย่อมเห็นแต่ความทึบตันของปริมาตร แต่ศิลปินได้สร้างสิ่งจำลองไว้ด้านในช่องว่างด้านในที่สัมพันธ์กับช่องตาแมว เพราะฉะนั้น ผู้ชมที่จ้องมองจึงรู้สึกเหมือนตัวเองกำลังอยู่ในห้อง ส่วนตัวที่มองออกไปยังนอกห้อง ซึ่งแม้ผู้ชมแต่ละคนที่ส่องดูตาแมวมองจะเห็นภาพที่เหมือนกัน แต่ประสบการณ์ของแต่ละคนที่แตกต่างกันอาจนำไปสู่มนต์สำนึกที่แตกต่างกันในประเด็นที่หลากหลาย



ภาพที่ 7: Neighbors (2017)

ที่มา: (ซ้าย) ภาพถ่ายโดยผู้เขียน (กลางและขวา) Mori Art Museum

5. Elevator (1995/2017)

ผลงาน “Elevator” (ภาพที่ 8) มีรูปทรงเป็นตู้สี่เหลี่ยมที่แสดงรูปลักษณะเหมือนตู้ลิฟท์ โดยสาร โดยด้านข้างจะเป็นรูปกระจกเงาสีเหลี่ยมผืนผ้าแนวตั้ง ในขณะที่ด้านหน้ามีช่องว่าง

สีเหลี่ยมผืนผ้าที่แนวขวางจะแคบและด้านยาวจะตั้งขึ้นในแนวดิ่ง จากภาพลักษณะของวัตถุที่ปรากฏสื่อให้เห็นถึงลักษณะของตู้ลิฟท์โดยสารที่ถูกนำมาตั้งบนพื้นที่ว่าง แต่เมื่อผู้ชมได้มีปฏิสัมพันธ์ผ่านการชะเงว่หน้าและจ้องมองเข้าไปยังส่วนล่างด้านในช่องว่างสีเหลี่ยมผืนผ้า สิ่งที่ปรากฏจะเป็นภาพของช่องว่างสีเหลี่ยมที่ลึกลงไปด้านล่างของอาคาร หรือเป็นช่องโดยสารของผู้ลิฟท์โดยสารที่ดิ่งลึกลงไปอย่างไม่มีจุดจบราวกับอยู่ที่สูง ซึ่งในความเป็นจริงแล้วเป็นไปไม่ได้ที่จะมีการเจาะพื้นอาคารเพราะฉะนั้น ผลงานนี้จึงเป็นการลวงตาที่ทำให้ภาพลวงตามีความเหนือจริงและสัมพันธ์กับความหมายของวัตถุในเชิงของการใช้สอย และแม้เปลี่ยนสถานะของการใช้สอยไปสู่การเป็นวัตถุศิลปะเพื่อจัดแสดงแล้ว แต่การสร้างภาพลวงตาที่กลับไปแสดงคุณลักษณะที่สัมพันธ์กับการใช้สอยกลับกลายเป็นความเหนือจริงที่น่าสนใจ



ภาพที่ 8: Elevator (1995/2017)

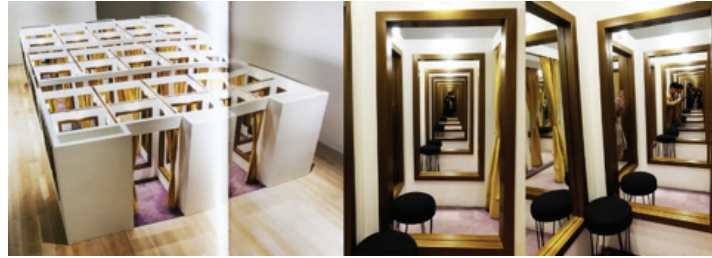
(ที่มา: (ซ้ายและกลาง) ภาพถ่ายโดยผู้เขียน (ขวา) Mori Art Museum)

6. The Room (Surveillance I) 2006/2017

ผลงาน “The Room (Surveillance I)” (ภาพที่ 9) ใช้พื้นที่ขนาดใหญ่จำลองเป็นห้องที่มีพื้นที่เป็นสีเหลี่ยมด้วยโครงสร้างสีขาว ผู้ชมจะมีปฏิสัมพันธ์กับผลงานด้วยการเดินเข้าไปผ่านประตูที่ด้านในมีกระจกเงาขนาดเกือบเท่าผนังของแต่ละช่องติดในแต่ละด้าน โดยข้างซ้ายและขวาจะมีผ้าม่านสีเหลืองมิดเก็บแนบไว้กับช่องว่างเพื่อเปิดให้ผู้ชมเข้าไปด้านใน นอกจากนี้แต่ละห้องยังมีเก้าอี้สีดำวางสะท้อนกระจกไปมาจนลวงตาว่าส่วนไหนคือของจริงหรือภาพสะท้อนในกระจก

กระจกที่ติดแต่ละช่องมีรูปลักษณะที่เหมือนกัน บางด้านมีกรอบของกระจกแต่ไม่มีกระจก ผู้ชมที่เดินเข้าไปได้สักพักจะเริ่มไม่แน่ใจว่าสิ่งที่เห็นรอบข้างคือกระจกเงาหรือช่องว่างที่เดินข้ามไปอีกห้องได้ ผู้ชมจะต้องเดินข้ามแต่ละห้องไปจนกว่าจะพบทางออกที่ราวกับกำลังเดินในเขาวงกตที่น่างง

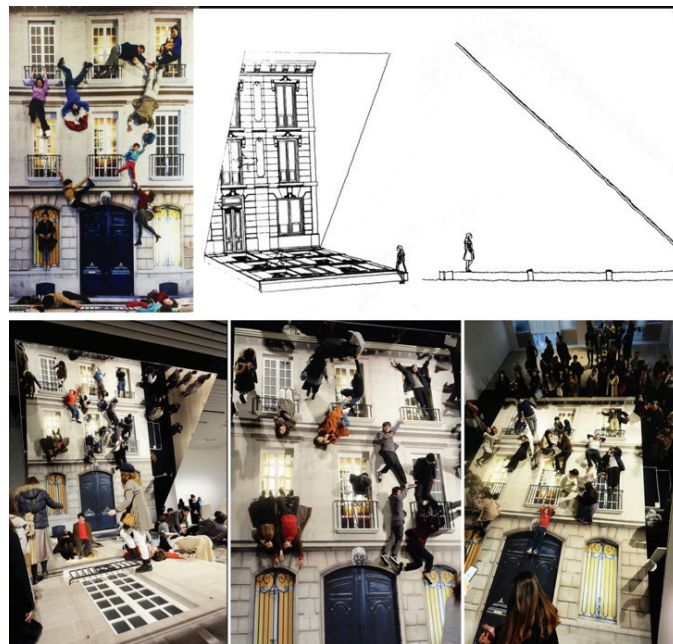
ผลงานนี้สร้างประสบการณ์ให้กับผู้ชมเสมือนคล้ายกับการเข้าไปในเกมเขาวงกตที่ต้องเดินย้อนไปย้อนมาเพื่อหาทางออก เนื่องด้วยประสบการณ์จากการเห็นที่เริ่มตั้งแต่เข้ามาในแต่ละห้องแสดงความทับซ้อนระหว่างภาพสะท้อนในกระจกและภาพของความจริงมีความหลอมรวมเข้าหากันซึ่งเป็นการนำเสนอให้เห็นถึงสภาวะของสิ่งจำลองกับโลกของความจริงซ้อนกันจนเกิดสภาวะเหนือความจริง



ภาพที่ 9: The Room (Surveillance I) (2006/2017)
ที่มา: (ซ้าย) Mori Art Museum (กลางและขวา) ภาพถ่ายโดยผู้เขียน

7. Building 2004 / 2017

ผลงาน “Building” มีขนาดใหญ่และใช้พื้นที่ทั้งห้องจัดแสดง (ภาพที่ 10) โดยสามารถแบ่งลักษณะทางกายภาพของผลงานเป็นสองส่วนที่สำคัญ ได้แก่ (1) ประติมากรรมปูนที่สร้างเสมือนจริงตามลักษณะโครงสร้างอาคารขนาดใหญ่ด้านหน้าที่วางนอนไปบนระนาบพื้นห้องจัดแสดงในลักษณะกลับหัว และ (2) แผงกระจกเงาขนาดใหญ่ที่หันด้านสะท้อนเข้าหาผู้ชม โดยจัดวางเป็นแนวทแยงเข้าหาด้านหน้าราว 60 องศาจากพื้น และมีส่วนล่างของกระจกเงาบานใหญ่แนบติดกับด้านในสุดของประติมากรรมปูนโครงสร้างอาคารขนาดใหญ่



ภาพที่ 10: Building (2004/2017)
ที่มา: (บน) Mori Art Museum (ล่าง) ภาพถ่ายโดยผู้เขียน

สิ่งที่ปรากฏในกระจกเงาขนาดใหญ่ได้สร้างความแปลกตาด้วยการกลับหัวเป็นปกติของภาพลักษณ์ของอาคารประติมากรรมเบื้องล่าง ผู้ชมจะเห็นภาพเสมือนที่สะท้อนจากประติมากรรมอาคารแบบประเทศตะวันตกขนาดใหญ่ด้านล่างที่วางนอนตั้งขึ้นเสมือนเป็นภาพด้านหน้าของอาคาร โดยผู้ชมสามารถมีปฏิสัมพันธ์กับผลงานชิ้นนี้ด้วยการเข้าไปบนประติมากรรมนูนรูปอาคารและแสดงท่าทางต่าง ๆ ร่วมกับพื้นผิวของประติมากรรมด้วยการมองไปยังกระจกเงาขนาดใหญ่ ภาพที่ปรากฏในกระจกจะเสมือนว่าผู้ชมแต่ละคนอยู่เบื้องหน้าอาคารด้วยอาภักปิริยาที่สัมพันธ์กับท่าทางที่แสดงออกในสภาพความเป็นจริง การแสดงออกของท่าทางต่างๆ สามารถแสดงให้เห็นถึงความเหนือความจริงด้วยลักษณะของการลอยตัวในอากาศ การเกาะเกี่ยวบางส่วนของอาคารที่เสมือนไม่ล่องหล่นสู่ด้านล่าง หรือการแสดงท่าทางที่ในโลกของความเป็นจริงไม่สามารถกระทำได้ด้วยเงื่อนไขของกฎแรงโน้มถ่วงโลก

ผลงานชิ้นนี้ได้แสดงภาพลักษณ์ของการทำลายกฎเกณฑ์ทางวิทยาศาสตร์ในโลกของความจริงไปสู่การสร้างความเป็นไปได้ใหม่ด้วยศิลปะที่แสดงสภาวะเหนือความจริงให้ปรากฏในโลกจำลองอันเป็นความจริงในบริบทของศิลปะ ผู้ชมจึงไม่เพียงเป็นผู้จ้องมองผลงานศิลปะเท่านั้น หากแต่กลายเป็นส่วนสำคัญในผลงานศิลปะชิ้นนี้ ผลงานศิลปะแนวจิตวางชิ้นนี้จึงเป็นสื่อที่การสร้างกิจกรรมเพื่อแสดงปฏิสัมพันธ์ด้วยการลงตาได้อย่างน่าตื่นเต้นอันนำไปสู่ประสบการณ์เชิงสุนทรีย์แนวใหม่ที่น่าสนใจเป็นอย่างมาก

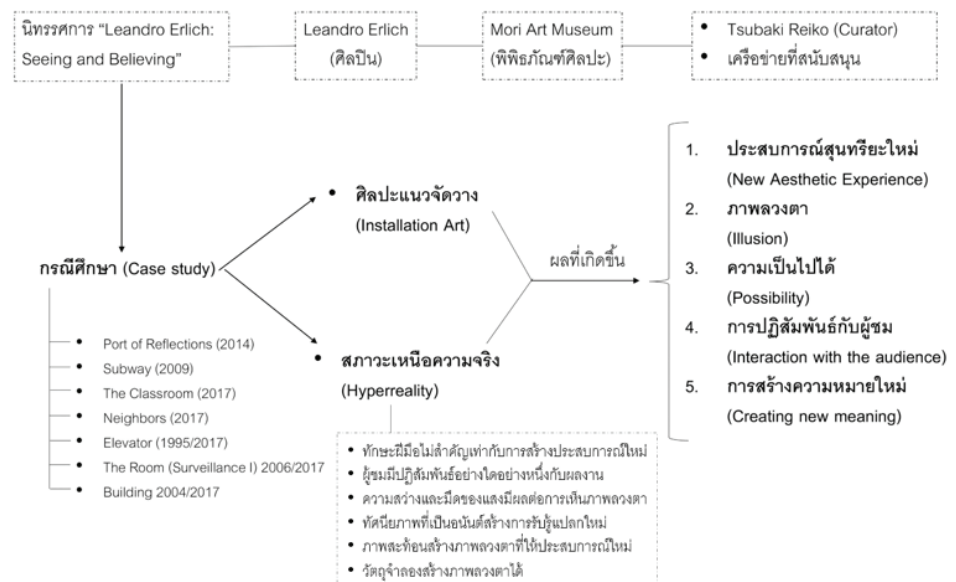
ผลลัพธ์อันเกิดจากสภาวะเหนือความจริงในศิลปะแนวจิตวางของอันโดร เออร์ลิช

จากการศึกษาภาพรวมของผลงานทั้ง 7 ชิ้นสามารถสรุปหลักการสำคัญของผลงานศิลปะแนวจิตวางของเออร์ลิชได้ 6 ประเด็น คือ

1. ทักษะฝีมือทางศิลปะไม่ได้มีความสำคัญเท่ากับการสร้างประสบการณ์ใหม่ที่ผู้ชมคาดไม่ถึง
2. ผู้ชมมีปฏิสัมพันธ์อย่างใดอย่างหนึ่งกับผลงาน
3. ความสว่างและมีมิติของแสงมีผลต่อการเห็นภาพลงตา เช่น ผลงาน “Port of Reflections” ที่ความมืดลงตาให้รู้สึกถึงความลึก และ “The Classroom” ที่แสงสลัวเป็นปัจจัยให้เกิดเงาสะท้อน เป็นต้น
4. ทศนิยมภาพที่เป็นอนันต์สร้างการรับรู้แปลกใหม่ เช่น ภาพเคลื่อนไหวตุ้รถไฟในผลงาน “Subway” และมีติของช่องลิฟท์ใน “Elevator” เป็นต้น
5. ภาพสะท้อนสร้างภาพลงตาที่ให้ประสบการณ์ใหม่ เช่น การใช้กระจกสะท้อนวัตถุจนเกิดความทับซ้อนระหว่างภาพจริงและภาพลงในผลงาน “The Room (Surveillance I)” และ “Building” เป็นต้น
6. วัตถุจำลองสร้างภาพลงตาได้ เช่น วัตถุจำลองในช่องตาแมวในผลงาน “Neighbors” เป็นต้น

และจากประเด็นทั้ง 6 ข้อ ทำให้นำไปสู่ผลลัพธ์งานศิลปะแนวจัดวางของลิอันโดร เออร์ลิช ที่สัมพันธ์กับสถานะเหนือความจริงทำให้เกิดประสบการณ์ทางการเห็นที่แปลกใหม่ (New Visual Experience) ด้วยกลวิธีการนำเสนอผลงานที่มีการคิดและคำนวณอย่างเป็นระบบเพื่อให้ผลที่เกิดขึ้นเป็นศิลปะแนวจัดวางที่สร้างประสบการณ์ที่เปลี่ยนสถานะของความเป็นจริงที่คุ้นชินไปสู่สถานะที่เกินความจริงเสมือนหลงอยู่ในโลกที่เป็นไปได้ในทางศิลปะที่เป็นไปไม่ได้ของสถานะความจริงเชิงกายภาพ ซึ่งเป็นประสบการณ์ทางการเห็นของสถานะความจริงในโลกจำลองที่เหนือความเป็นจริง โดยจากการศึกษาสามารถวิเคราะห์จากกรณีศึกษาได้เป็น 5 ประเด็น (แผนผังที่ 1) กล่าวคือ

แผนผังที่ 1 กระบวนการศึกษาและการวิเคราะห์กรณีศึกษาศิลปะแนวจัดวางของลิอันโดร เออร์ลิช



1. ประสบการณ์สุนทรียะใหม่ (New Aesthetic Experience)

ผลงานศิลปะแนวจัดวางของลิอันโดร เออร์ลิช ในนิทรรศการนี้เป็นการสร้างประสบการณ์เชิงสุนทรียะใหม่ด้วยกลวิธีนำเสนอในรูปแบบศิลปะแนวจัดวางที่มีปรากฏการณ์แบบสถานะเหนือจริง โดยศิลปินมิได้นำเสนอความงามทางทัศนธาตุที่ประกอบสร้างด้วยธาตุส่วนย่อยต่าง ๆ หากแต่สร้างเป็นวัตถุเสมือนที่ไม่ได้นำเสนอความงามของรูปทรงในแบบประติมากรรมที่เน้นไปที่มวล ปริมาตร และพื้นที่ว่าง อันเป็นการประกอบสร้างของวัสดุและสื่อที่หลากหลายเพื่อสถาปนาสิ่งจำลองวัตถุเสมือนที่นำไปสู่การสื่อสารที่สัมพันธ์กับวัตถุจริงและหน้าที่เดิมของวัตถุนั้น

ผลจากประสบการณ์เชิงสุนทรียะที่เกิดขึ้นมาจากการประกอบสร้างในบริบทของการจัดการของพื้นที่และการหลอมรวมสื่อและวัสดุที่ข้ามศาสตร์เพื่อนำเสนอประสบการณ์เชิงสุนทรียะที่สร้างอารมณ์ความรู้สึกอันรุนแรงสงสัยและความแปลกประหลาดที่ผิดจากสภาพความเป็นจริงเชิง

กายภาพและนำไปสู่สภาวะเหนือความจริงด้วยการทำให้ผลงานศิลปะแนวจิตว่างมีปฏิสัมพันธ์โดยตรงกับผู้ชมด้วยการที่ผลงานสามารถนำผู้ชมให้ดำเนินการเล่นหรือมีปฏิสัมพันธ์ไปกับงานศิลปะ ซึ่งนั่นย่อมทำให้ผู้ชมได้สัมผัสความรู้สึกและความหมายผ่านสื่อศิลปะร่วมสมัยที่นอกกรอบของสุนทรียะแบบเดิมไปสู่สุนทรียะในแบบใหม่ที่ข้ามกรอบของคุณค่าของความงามไปสู่คุณค่าทางความหมายและความสัมพันธ์ของตัวบทที่หลากหลาย

2. ภาพลวงตา (Illusion)

สิ่งสำคัญเชิงกายภาพในผลงานศิลปะแนวจิตว่างของอันโดร เออร์ลิช ในนิทรรศการนี้ คือการสร้างภาพลวงตาที่เป็นลักษณะของการทับซ้อนกับภาพของความเป็นจริง ภาพลวงตาที่ปรากฏในผลงานมิได้แอบซ่อนให้ไม่สังเกตเห็น หากแต่ความลวงตาได้เปิดเผยให้ผู้ชมประจักษ์อย่างชัดแจ้ง และการลวงตานี้ยังมีสัมพันธบท (Intertextuality) ระหว่างวัตถุและความหมายที่ทับซ้อนและย้อนแย้งกันไปมาจนกลายเป็นความจริงในบริบทของผลงานแต่ละชิ้น

ความน่าสนใจในภาพลวงตาที่ปรากฏในผลงานคือการสร้างสภาวะเหนือความจริงที่แสดงความเป็นไปได้ภายใต้บริบทของผลงานแต่ละชิ้นที่เป็นไปไม่ได้กับโลกของความจริงทางกายภาพ เพราะฉะนั้น การลวงตาในผลงานที่ยกตัวอย่างมาทั้ง 7 ชิ้น จึงไม่ใช่เพื่อการสร้างมิติลวงเพื่อให้เกิดปริมาตร เช่น งานประติมากรรม แต่การลวงตาด้วยการสร้างมิติลวงถือเป็นแก่นทางความคิดที่สำคัญของผลงานที่เป็นเสมือนการสร้างโลกใหม่ภายใต้ขอบเขตของความเป็นไปได้ในโลกจำลอง

3. ความเป็นไปได้ (Possibility)

ความเป็นไปได้ในสภาวะของการเป็นไปไม่ได้ในความเป็นจริง ถือเป็นปรากฏการณ์สำคัญที่เกิดขึ้นในผลงานศิลปะแนวจิตว่างในนิทรรศการนี้ ศิลปินจึงใส่ใจสร้างสภาวะของการก้าวล้ำความเป็นจริงของวัตถุที่เปลี่ยนสถานะจากการใช้สอยไปสู่วัตถุศิลปะด้วยการสร้างสิ่งที่จำลองความเสมือนจริงอย่างที่สุด อาทิ เรือในงาน “Port of Reflections” ประตูในงาน “Neighbors” ตู้ลิฟท์ในงาน “Elevator” และกระจกในงาน “The Room” เป็นต้น โดยผู้ชมไม่อาจคาดหมายให้เกิดความเป็นไปได้แบบที่เคยชินในบริบทของพื้นที่ศิลปะ หากแต่เมื่อผู้ชมจ้องมองและมีปฏิสัมพันธ์อย่างใดอย่างหนึ่งกับผลงานศิลปะ ทำให้มนต์เสน่ห์ของความคุ้นเคยในหน้าที่ของวัตถุแต่ละอย่างในสภาพที่เป็นจริงเกิดการทับซ้อนและหลอมล้ำกับสภาวะเหนือความจริงด้วยภาพลวงตาที่คาดไม่ถึง ซึ่งสิ่งที่เป็นปรากฏการณ์ทางสายตาและปรากฏการณ์รอบตัวของผู้ชมจึงเกิดเป็นความรู้สึกบางอย่างทางสุนทรียะ

ทั้งนี้ ความเป็นธรรมชาติของปรากฏการณ์จากผลทางวัตถุที่จัดแสดงในพื้นที่ศิลปะคือรูปแบบของขอบเขตผลงานที่เน้นไปที่ความงามที่สัมพันธ์กับพื้นที่เฉพาะในกรอบของห้องจัดแสดงผลงาน หากแต่ผลงานศิลปะจิตว่างในนิทรรศการนี้กลับใช้มุมมองและการคาดหมายที่เป็นปกติของวัตถุด้วยความหมายเชิงการใช้สอยมาเปลี่ยนเป็นสภาวะของความล้ำความจริงด้วยมุมมองที่คุ้นชินในบริบทใหม่ สิ่งปกติของวัตถุจึงเปลี่ยนเป็นความแปลกประหลาดเมื่อมาอยู่ในบริบทพื้นที่จัดแสดงผลงานศิลปะ เช่น กระจกทอนบนกระจกในผลงาน “Port of Reflections” “The Classroom” “Elevator” และ “Building” เป็นต้น ผลงานเหล่านี้ใช้มิติลวงด้วยกลวิธีต่าง ๆ เพื่อให้ผู้ชมเข้าถึงประสบการณ์

สุนทรียะใหม่ด้วยการสร้างโลกที่เป็นไปได้ โดยใช้ผลงานศิลปะเป็นสื่อที่เล่นกับความรู้สึกของแต่ละปัจเจกบุคคลด้วยการก้าวข้ามขอบเขตของความเป็นไปไม่ได้ให้เป็นไปได้

4. การปฏิสัมพันธ์กับผู้ชม (Interaction with the audience)

จุดเด่นอีกประการหนึ่งของผลงานศิลปะแนวจัดวางในนิทรรศการนี้คือการที่ผลงานศิลปะมีปฏิสัมพันธ์กับผู้ชม โดยผู้ชมที่เข้ามาชมผลงานแต่ละชิ้นด้วยท่าทีแบบมีข้อสงสัยด้วยการคาดหมายว่ามีสิ่งใดผิดปกติจากสิ่งที่ปรากฏทางกายภาพ ผู้ชมจึงไม่ทราบว่าจะมีปรากฏการณ์ใดเกิดขึ้นเมื่อได้จ้องมองผลงานอยู่เบื้องหน้า ต่อมาเมื่อผู้ชมได้เข้ามามีปฏิสัมพันธ์บางอย่างกับผลงานแต่ละชิ้น ความลับที่ผิดปกติจึงค่อย ๆ เปิดเผยภาพลวงตาที่เป็นไปไม่ได้ในโลกปกติให้กลายเป็นความเป็นไปได้ในโลกเหนือความจริง

การเข้าร่วมกิจกรรมต่าง ๆ ตามรูปแบบและกฎเกณฑ์ของผลงานแต่ละชิ้นจึงเป็นเสมือนกลายสภาพจากผู้ชมที่มีสถานะของเป็นผู้จ้องมองผลงานศิลปะเป็นส่วนหนึ่งของผลงานศิลปะ เพราะฉะนั้น การเข้าไปมีส่วนร่วมด้วยกฎเกณฑ์บางอย่างของแต่ละชิ้นงานของผู้ชมจึงเป็นการเติมเต็มให้ผลงานแต่ละชิ้นได้ทำหน้าที่ของตัวเองอย่างสมบูรณ์ อีกทั้งยังทำลายกฎเกณฑ์ของการจ้องมองผลงานศิลปะแต่เดิมที่ผู้ชมเป็นแต่เพียงผู้จ้องมองแต่เพียงอย่างเดียวไปสู่การกระทำบางอย่างร่วมกับงานศิลปะที่สามารถจับต้องได้เสมือนโลกของความจริงขึ้นสามัญ ผู้ชมจึงเข้าไปอยู่ในโลกของสภาวะเหนือความจริงอย่างเต็มตัวและยินดีที่เป็นส่วนหนึ่งของโลกใบใหม่เฉพาะตัวในบริบทของศิลปะ

5. การสร้างความหมายใหม่ (Creating new meaning)

เมื่อวัตถุแต่ละสิ่งที่ปรากฏในนิทรรศการครั้งนี้ได้แปรสภาพเป็นผลงานศิลปะที่มีสถานะของการเป็นสื่อ (Media) และสาร (Message) วัตถุศิลปะจึงกลายสภาพเป็นเครื่องหมายหรือสัญลักษณ์ (Sign) ซึ่งรูปสัญลักษณ์ (signifier) ของผลงานแต่ละชิ้นจะแสดงความหมายตรง (Denotation) ด้วยรูปลักษณ์ที่เสมือนความจริง (Icon) ซึ่งหากผู้ชมมองผ่านแบบผิวเผินหรือมิได้พิจารณาในสาระสำคัญ ในผลงานแต่ละชิ้นก็ย่อมจะเกิดรู้สึกธรรมดาเกี่ยวกับวัตถุแต่ละชิ้นที่แม้จะถูกนำมาประกอบสร้างใหม่ด้วยตัวบท (Text) ที่หลากหลาย แต่ถ้าผู้ชมได้พิจารณาด้วยบริบทแวดล้อมต่าง ๆ (Context) แล้วก็ย่อมเกิดการตั้งคำถามว่ารูปสัญลักษณ์ที่ปรากฏนั้นมีความหมายแฝง (Connotation) อย่างไรบ้าง ซึ่งการหาคำตอบกับผลงานในชุดนี้จึงหมายถึงการต้องเข้าไปปฏิสัมพันธ์กับผลงานตามกฎเกณฑ์ที่กำหนดไว้ เช่น การสะท้อนภาพบนกระจกในงาน “The Classroom” และ “Building” เป็นต้น

ผลงานศิลปะแนวจัดวางในนิทรรศการนี้แต่ละชิ้นจึงเป็นการเปลี่ยนความหมายใหม่ของวัตถุที่คุ้นชินไปสู่การกลายสภาพเป็นเครื่องหมายหรือสัญลักษณ์บางอย่างที่ประกอบสร้างขึ้นใหม่ โดยนำไปสู่ความหมายเชิงนัยที่อยู่นอกกรอบความหมายเดิมของตัวมันเอง โดยความหมายตรงของวัตถุอาจแสดงออกถึงความเป็นวัตถุนั้นเชิงกายภาพ ขณะที่ความหมายแฝงเองก็ทำหน้าที่เป็นความหมายเชิงซ้อนที่ปรากฏขึ้นเมื่อผู้ชมได้รับประสบการณ์จากการมีปฏิสัมพันธ์กับผลงาน ซึ่งหลังจากนั้นความหมายที่ผู้ชมได้ถอดรหัสออกมาก็แสดงความเชื่อมโยงกับตัวบทอื่น ๆ ตามลักษณะของ

สัมพันธ์ระหว่างความเป็นจริงในโลกจริงและความเหนือความจริงในโลกลง

เพราะฉะนั้น ผลงานศิลปะจิตว่างแต่ละชิ้นจึงเปิดโอกาสให้ผู้ชมแต่ละปัจเจกบุคคลได้รับประสบการณ์และตีความผ่านตัวบทที่หลากหลายและมีความเคลื่อนไหวไม่คงที่ ผู้ชมแต่ละคนจึงสามารถตีความผลงานแต่ละชิ้นที่ผกผันระหว่างสิ่งที่ปรากฏกับประสบการณ์ส่วนตัว จนเกิดเป็นประสบการณ์ใหม่ที่อยู่ภายใต้ร่มเงาของสุนทรียะในรูปแบบใหม่ที่อยู่นอกกรอบของความงามที่สัมพันธ์กับการเห็นแต่เพียงอย่างเดียวเท่านั้น

สรุป

กรณีศึกษาของผลงานศิลปะแนวจิตว่างของอันโดร เออร์ลิช ในจิตรกรรม “Leandro Erlich: Seeing and Believing” มีลักษณะของความสัมพันธ์ระหว่างรูปแบบของศิลปะแนวจิตว่างกับแนวคิดสภาวะเหนือจริงโดยสามารถสรุปได้เป็น 3 ประเด็น กล่าวคือ

1. ลักษณะของผลงานของศิลปินมีการนำเสนอโดยคำนึงถึงคุณลักษณะของวัตถุและพื้นที่ในการจัดแสดง แม้ว่าผลงานบางชิ้นจะสามารถติดตั้งโดยไม่ต้องใช้พื้นที่จำเพาะ (Site Specific) เพื่อประกอบสร้างความหมาย หากแต่กลวิธีการนำเสนอนั้นก็เน้นไปที่การใช้บริบทของพื้นที่มาร่วมด้วยกับผลงานด้วยปัจจัยทางสายตา โดยผู้ชมต้องเข้ามามีส่วนร่วมในลักษณะใดลักษณะหนึ่งเพื่อให้เกิดผลทางการเห็นในมุมมองที่เกินความคาดหมาย

ผลที่ปรากฏนั้น เป็นภาพลวงตาที่เสมือนภาพของความจริงที่ทับซ้อนกับวัตถุที่สร้างขึ้นใหม่ เพื่อจำลองความเป็นจริงอันเป็นการประกอบสร้างสภาวะเหนือความจริงใหม่ที่ผู้ชมเข้าไปอยู่โลกของความหมายอันเกิดจากการลวงตาจนเกิดความแปลกประหลาดของมุมมอง และผู้ชมเองเข้าไปมีส่วนร่วมทำให้ผลงานนั้นสมบูรณ์ด้วยการมีปฏิสัมพันธ์ที่มีสัมพันธ์ต่อกันย้อนไปจนถึงหน้าที่ใช้สอยของตัวบทเดิมของความหมายตรงในวัตถุนั้น ๆ

การประสานกันระหว่างศิลปะแนวจิตว่างกับสภาวะเหนือความจริงได้หลอมรวมให้ผู้ชมมีสถานะเป็นทั้งผู้ชมและกลายเป็นส่วนหนึ่งของงานศิลปะอย่างไม่รู้สึกละเลยแยก ผู้ชมที่ใช้วิธีการจ้องมองในการสัมผัสศิลปะกลับกลายเป็นผู้ถูกจ้องมองเสียเองในบางชิ้นงาน ผู้ชมจึงสลับเปลี่ยนสถานะระหว่างการเป็นผู้ชมและเป็นตัวงานศิลปะเสียเอง ซึ่งสิ่งเหล่านี้เป็นเสน่ห์ที่สำคัญของผลงานในชุดนี้อย่างเด่นชัด

2. ผลงานศิลปะแนวจิตว่างที่นำมาศึกษาเป็นการนำเสนอผลงานที่สร้างประสบการณ์สุนทรียะใหม่ (New Aesthetic Experience) ด้วยกลวิธีสร้างภาพลวงตา (Illusion) ที่เป็นไปไม่ได้ให้เป็นไปได้ (Possibility) ในบริบทของสภาพแวดล้อมที่เชื่อเชิญให้ผู้ชมร่วมมีปฏิสัมพันธ์กับผลงานแต่ละชิ้น (Interaction with the audience)

ซึ่งการมีปฏิสัมพันธ์นั้นเป็นกระบวนการหนึ่งในการสร้างความหมายใหม่ (Creating new meaning) ให้กับวัตถุที่ผู้ชมอาจคุ้นชินในรูปลักษณะที่จำลองจากโลกของความจริงขึ้นมา โดยที่ความ

หมายเดิมของวัตถุอันคุ้นเคยกับหน้าที่ใช้สอยในบริบทเดิมยังคงแสดงออกอย่างเหลือมลักันระหว่างตัวบทของการเป็นวัตถุใช้สอยและการเป็นวัตถุศิลปะ แต่เมื่อผู้ชมได้เข้าร่วมเป็นส่วนประกอบหนึ่งของผลงานศิลปะ มโนสำนึกที่สัมพันธ์กับความคาดหมายเดิม ๆ ของต้นแบบวัตถุนั้น ๆ ย่อมเปลี่ยนไปสู่ประสบการณ์ที่แปลกประหลาดกว่าปกติ ประสบการณ์อันเกิดจากการมีปฏิสัมพันธ์ต่อวัตถุศิลปะเชื่อมโยงไปสู่ความหมายเชิงซ้อนและความหมายใหม่ที่มีตัวบทหลากหลายจนเป็นความหมายที่ทับซ้อนและล่องลอยด้วยรหัส (Code) ต่าง ๆ เพราะฉะนั้นผู้ชมจึงต้องอาศัยการตีความทั้งจากคำบรรยายของนิทรรศการและการตีความจากประสบการณ์เชิงปัจเจกเพื่อทำความเข้าใจในสิ่งที่ศิลปินนำเสนอ

3.บทความนี้นำผลงานในนิทรรศการ “Leandro Erlich: Seeing and Believing” มาเป็นกรณีศึกษาเพื่อวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างศิลปะแนวจัดวางและแนวคิดสภาวะเหนือความจริงของของฌอง โบตริยาร์ด โดยอาจนำไปสู่ต้นแบบในการศึกษาและทำความเข้าใจกับงานศิลปะแนวจัดวางในกรณีอื่น ๆ ในปัจจุบัน

ซึ่งในปัจจุบัน ผลงานงานศิลปะแนวจัดวางกำลังเป็นที่นิยมและได้รับการสร้างสรรค์กันมากในบริบทของศิลปะร่วมสมัย โดยเฉพาะในการแสดงศิลปะในระดับนานาชาติที่ศิลปินมักนำเสนอภาพตัวแทนที่เป็นรูปแบบใหม่ที่ต่างจากขนบธรรมเนียมเดิมไปสู่แนวทางแบบสหวิธี โดยที่ศิลปะแนวจัดวางถือเป็นการนำเสนอผลงานศิลปะในกระแสปัจจุบันที่ถูกกล่าวถึงมากที่สุด เพราะรูปแบบของผลงานนั้นเป็นการขยายกรอบคิดของการจ้องมองภาพไปสู่การมีประสบการณ์ร่วมกันของผู้ชมที่เกิดผลลัพธ์มากกว่าการพิจารณาเพียงรูปลักษณะทางกายภาพทางสายตาเท่านั้น หากแต่งานศิลปะแนวจัดวางคือ การใช้บริบททั้งหมดของพื้นที่ทางศิลปะมาบูรณาการกับตัวบทต่าง ๆ เพื่อให้เกิดผลกระทบที่เปิดประสบการณ์สุนทรีย์ะใหม่และนำไปสู่การเกิดขึ้นของความหมายใหม่ด้วยการหลอมรวมสื่อและวัสดุต่าง ๆ เข้าด้วยกัน

การทำความเข้าใจผลงานประเภทนี้ ย่อมจำเป็นต้องศึกษาและทำความเข้าใจในแนวคิดแบบโพสโมเดิร์น หรือแนวคิดแบบหลังสมัยใหม่ที่มีปลายทางของความคิดแบบพหุสัจจะ (Multiple Truths) มาเป็นส่วนสำคัญในการคัดสรรกระบวนการทัศน์ต่าง ๆ เพื่อให้ผู้ชมมีความรู้ที่เท่าทันและสามารถวิพากษ์ (Appreciation) ในผลงานศิลปะร่วมสมัยที่มีความเป็นสหศาสตร์ (Interdisciplinary) อันเป็นการบูรณาการสหวิทยาเพื่อสร้างประสบการณ์ทางสุนทรีย์ะใหม่ที่กำลังเป็นที่นิยมอย่างมากในปัจจุบัน

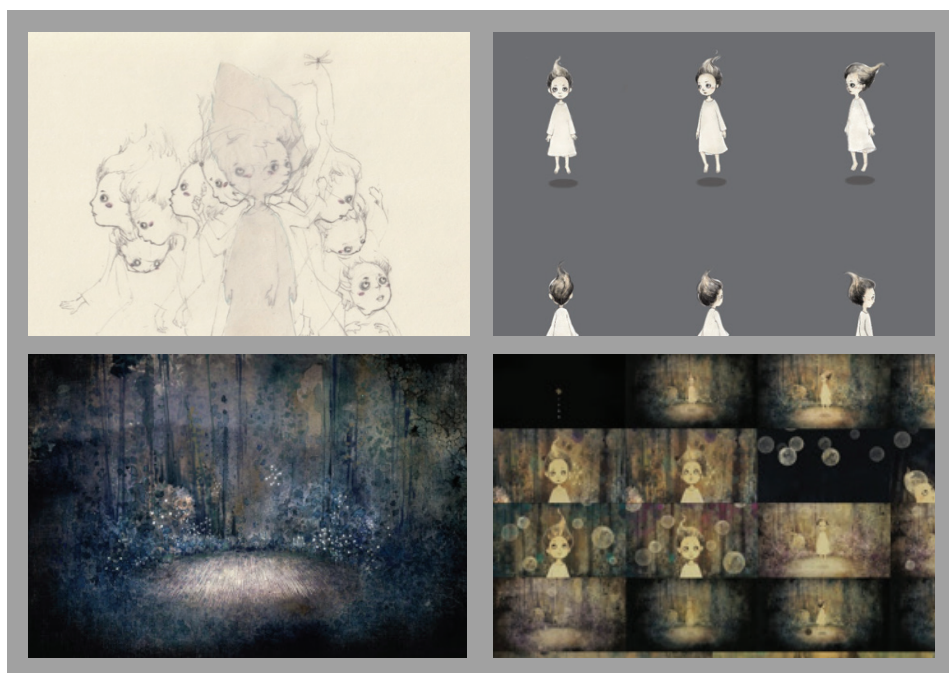
ข้อเสนอแนะ

บทความนี้ใช้แนวคิดของสภาวะเหนือความจริงของฌอง โบตริยาร์ด มาวิเคราะห์ผลงานศิลปะแนวจัดวางของลีอันโดร เออร์ลิช จำนวน 7 ชิ้นเพื่อพิสูจน์ความความสัมพันธ์ระหว่างผลงานศิลปะและทฤษฎีทางสังคมวิทยาด้วยกระบวนการวิเคราะห์ที่นำไปสู่ข้อคิดเห็นใหม่ ซึ่งบทความนี้วิเคราะห์ด้วยหลักแนวคิดอย่างเป็นเหตุเป็นผลที่พัฒนาจากการไปชมผลงานจริงและสัมผัสประสบการณ์ตรงของผู้เขียน แล้วจึงนำมาศึกษาจากเอกสารต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้อง จากนั้นจึงนำมาวิเคราะห์และถ่ายทอดเป็นบทความวิชาการเพื่อเป็นประโยชน์ต่อการนำไปศึกษาต่อยอด การวิพากษ์ และการวิจารณ์ในมิติต่าง ๆ ที่มีประโยชน์ทั้งทางด้านการสร้างสรรค์และวิชาการทางด้านศิลปะร่วมสมัยต่อไปในอนาคต

บรรณานุกรม

- ชลุด นิมเสมอ. (2558). สัพเพพระเกี่ยวกับชีวิตและศิลปะ. กรุงเทพฯ: อัมรินทร์พรินต์ติ้งแอนด์พับลิชชิ่ง จำกัด (มหาชน)
- ัญญา สังขพันธานนท์. (2560). แว่นวรรณคดี ทฤษฎีร่วมสมัย. พิมพ์ครั้งที่ 2. ปทุมธานี: สำนักพิมพ์นาคร.
- ธเนศ วงศ์ยานนาวา. (2552). ศิลปะกับภาวะสมัยใหม่: ความขัดแย้งและความลึกลับ. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์ภาพพิมพ์.
- มหาวิทยาลัยศิลปากร. (2551). สูจิบัตรการแสดงศิลปกรรมแห่งชาติ ครั้งที่ 54. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- สรเสริญ สันติธนะวงศ์. (2560). ศิลปะในศตวรรษที่ 20. นครปฐม: โรงพิมพ์มหาวิทยาลัยศิลปากร
- Atkins, Robert. (2013). ArtSpeak: A Guide to Contemporary Ideas, Movements, and Buzzwords, 1945 to the Present (3rd ed.). New: Abbeville Press
- Baudrillard, J. (1994). Simulacra and Simulation. (S. F. Glaser, Trans.). Michigan: The University of Michigan Press.
- Mori Art Museum. (2017). Leandro Erlich: Seeing and Believing. Tokyo: Bijutsu Shuppan-Sha Co. LTD.
- Art Center College of Design. (n.d.). Simulacra. Retrieved from <http://people.artcenter.edu/~hyang4/mdp01/simulacra.pdf>
- Free Stock Illustration. (2018). Brillo Box 1964 by Andy. Retrieved from <http://free-stock-illustration.com/brillo+box+menu?image=1182484602>
- Phaidon. (2018). The fascinating tale of Marcel Duchamp's Fountain. Retrieved from <http://uk.phaidon.com/agenda/art/articles/2016/may/26/the-fascinating-tale-of-marcel-duchamps-fountain/>
- Reddit. (2018). TV BUDDHA [1976]. Retrieved from https://www.reddit.com/r/UnusualArt/comments/39env3/tv_buddha_1976/





การเปลี่ยนผ่านอารมณ์ความรู้สึกสู่สัญลักษณ์ทางศิลปะ ด้วยผลงานสร้างสรรค์ภาพเคลื่อนไหวสองมิติ CHIRA CHIRA

Transition from Emotions to Art Symbols with the Creation of 2D animation: Chira Chira

ปรารธนา จิรปัทธินนท์ ¹

บทคัดย่อ

ผลงานวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อศึกษาการถ่ายทอดความรู้สึกผ่านสัญลักษณ์ทางศิลปะ 2) เพื่อศึกษาการใช้เทคนิคภาพเคลื่อนไหวสองมิติในการถ่ายทอดผลงานศิลปะ 3) เพื่อสร้างสรรค์ผลงานที่สามารถสะท้อนถึงภาวะในจิตใจ โดยการสร้างสรรค์ผลงาน Chira Chira (Uncertainty) ในเทคนิคภาพเคลื่อนไหวสองมิติ ถ่ายทอดให้เห็นถึงภาพเคลื่อนไหวในห้วงหนึ่งของสภาวะจิตใจ ที่ผันแปรไปตามสิ่งเร้ารอบกาย ทั้งความสุข และความทุกข์ ด้วยการศึกษาทฤษฎีทางด้านจิตวิทยา ร่วมกับทฤษฎีองค์ประกอบศิลป์มาเป็นข้อมูลเพื่อส่งเสริมในการถ่ายทอดและตีความหมาย ผู้วิจัยได้เปลี่ยนผ่านอารมณ์ความรู้สึกนั้น ถ่ายทอดออกมาเป็นภาษาภาพ ด้วยการใช้รูปลักษณ์ และสัญลักษณ์มาใช้อธิบายปรากฏการณ์ จินตนาการ ความหมาย ทั้งในรูปแบบที่เป็นสากลทางด้านทัศนธาตุในทางศิลปะ และรูปแบบของรูปทรงเฉพาะที่เกิดจากจินตนาการหรือประสบการณ์ส่วนตัวของศิลปินผู้สร้างสรรค์เอง การนำเสนอผ่านเทคนิคภาพเคลื่อนไหวสองมิติ เป็นกระบวนการที่สามารถสร้างสรรค์ขั้นตอนการทำงานได้หลากหลายทั้ง การวาดเส้น จิตรกรรมสีน้ำ รวมถึงการใช้เทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ สามารถสื่อสารรายละเอียดสีหน้า ท่าทางของตัวละคร ผ่านลายเส้นจากการวาด การลงสีที่แสดงให้เห็นถึงอารมณ์ผ่านที่แปร่ง พื้นผิว สามารถสร้างบรรยากาศ อารมณ์และความรู้สึกร่วมได้เป็นอย่างดี รวมถึงสัญลักษณ์ที่ถูกนำมาใช้ การเข้าถึงความหมายของผู้ชมผลงานนั้น จะมีทั้งส่วนที่สามารถสื่อสารได้ตรงตามเป้าหมายของผู้วิจัย และบางส่วนจะแตกต่างกันตามจินตนาการ ประสบการณ์ความรู้สึกของผู้ชมเอง

คำสำคัญ : ภาพเคลื่อนไหวสองมิติ, สัญลักษณ์, สภาวะจิตใจ

¹ อาจารย์ประจำสาขาวิชาคอมพิวเตอร์แอนิเมชัน และวิชวลเอฟเฟกต์ คณะดิจิทัลมีเดีย มหาวิทยาลัยศรีปทุม



Abstract

The objectives of this research project are 1) to study on the expression of emotions through art Symbols; 2) to study on the use of 2D animation technique to present art works; and 3) to create an art work that reflects statuses in minds through the creation of Chira Chira (Uncertainty), which is a 2D animation. This animation represents a status of mind that varies in accordance with arousing factors in the environments, such as happiness and sadness. Both semiotics and art compositions theories provide fundamental data that support the dissemination and construction of meanings. I, the researcher, transform such emotions into images using signs and symbols for explaining phenomena, imaginations and meanings in the forms of international visual elements in arts and in the specific forms from imaginations or personal experiences of mine. The work is presented as 2D animation which includes several creative techniques such as line drawing, water colour painting, and the use of computer technologies in order to be able to communicate details, facial expressions and gestures of characters through drawn lines and colours that manifest emotions through brush strokes and textures. Ambience, emotions and feelings can be built and expressed well. In addition, symbols are also used. As for the audiences' understanding of the work, some audiences can get the ideas that I, the researcher, want to deliver whilst some others will perceive the ideas differently in accordance with their own imaginations, experiences and emotions.

Keywords: 2D Animation, Symbols, Statuses in Minds

บทนำ

จิตใจประกอบด้วยความรู้สึก นึกคิด จดจำ และการรับรู้เรื่องราวต่างๆที่เกิดขึ้น อารมณ์ เป็นภาวะของจิตใจ หรือความรู้สึกต่าง ๆ ทางจิตใจ ขณะที่นึกคิดสิ่งต่าง ๆ และเปลี่ยนแปลงไปตามความคิดปรุงแต่ง กระบวนการในการเกิดอารมณ์ แบ่งได้เป็น 3 ขั้นตอน คือ การรับรู้สิ่งกระตุ้น สิ่งกระตุ้นส่วนใหญ่เกิดจากการรับรู้เกี่ยวกับเหตุการณ์หรือการกระทำของสิ่งเร้าภายนอก อาจจะเป็นคน สัตว์ สิ่งของ หรือเหตุการณ์ต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นรอบตัวเรา หลังจากนั้นคือ การปรุงแต่ง บางครั้งการปรุงแต่งเกิดจากจินตนาการของตัวเอง โดยไม่จำเป็นต้องมีสิ่งเร้าจากภายนอกเข้ามา แต่อารมณ์ส่วนใหญ่มักจะได้รับอิทธิพลมาจากสิ่งกระตุ้นจากภายนอกก่อน แล้วสิ่งกระตุ้นนั้นจะถูกปรุงแต่งโดยความเชื่อ ทศนคติ ความรู้สึก ประสบการณ์เดิม และอุปนิสัยของตัวเอง สิ่งเหล่านี้ที่เราเรียกว่า

“การปรุงแต่งทางอารมณ์”และขั้นตอนสุดท้าย พฤติกรรมการแสดงออก เมื่อสิ่งกระตุ้นได้รับการปรุงแต่งเรียบร้อยแล้ว คนก็มักจะกำหนดทางเลือกในการแสดงออกทางอารมณ์ ซึ่งส่วนใหญ่มักจะแสดงออกให้เห็นทางพฤติกรรม ไม่ว่าจะเป็นทางสีหน้า แววตา ท่าทาง น้ำเสียง หรืออากัปกิริยาต่าง ๆ (ณรงค์วิทย์ แสนทอง. 2547, หน้า 26)

ซึ่งศิลปะก็ถือว่าเป็นอีกภาษาหนึ่งของมนุษย์ ที่เป็นตัวแทนในการถ่ายทอดทางด้านอารมณ์ ความรู้สึกนึกคิด ความรู้สึกภายในจิตใจ ขึ้นอยู่กับความพอใจของศิลปินแต่ละบุคคล แต่การแสดงอารมณ์ในทางศิลปะนั้นจำเป็นต้องมีความรู้สึกลึกซึ้งทางสุนทรียภาพประกอบอยู่ด้วย “กล่าวคือนักสุนทรียศาสตร์มีความเห็นว่าสุนทรียภาพอาจจะไม่ใช่ความสวยงามเพียงอย่างเดียว ความเศร้าโศก (tragic) ความน่าเกลียด (ugly) ความขบขัน (comic) และความน่าพิศวง (sublime) ก็ทำให้เกิดอารมณ์สุนทรีย์ได้เช่นเดียวกัน” (ฐานิศวรร เจริญพงศ์. 2543, หน้า 58) และในการสื่อสารความหมายที่หลากหลายเหล่านี้ มนุษย์เราก็มีความสามารถที่จะใช้สิ่งต่าง ๆ มาเป็นตัวแทนส่งต่อความรู้สึกนอกเหนือไปจาก คำพูด สีหน้า ท่าทางร่างกาย เช่น เสื้อผ้า เครื่องแต่งกาย การโกนผม ครีมนวดผิว แสงสีจากง่ายไปถึงซับซ้อน หลากหลายมิติ

การสร้างสรรค์ผลงานภาพเคลื่อนไหวสองมิติ ในผลงาน Chira Chira (Uncertainty) ผู้วิจัยต้องการถ่ายทอดให้เห็นถึงภาพในหัวของสภาวะจิตใจของตนเอง ที่ผันแปรไปตามสิ่งเร้าที่เข้ามาในแต่ละช่วงเวลา ความเปลี่ยนแปลงและความไม่แน่นอนของสิ่งใดที่เกิดขึ้นและจางไป โดยผู้วิจัยได้แรงบันดาลใจมาจาก พระไพศาล วิสาโล ที่ได้กล่าวถึงความหมายของอายตนะภายนอกไว้ว่า “อายตนะภายนอก หมายถึง สิ่งที่ถูกรู้ ได้แก่ รูป รส กลิ่น เสียง สิ่งที่ต้องกาย และอารมณ์ ที่เกิดขึ้นกับใจหรือที่จิตไปรับรู้ ส่วนอายตนะภายใน ได้แก่ ตา หู จมูก ลิ้น กายและใจ เมื่อตากระทบรูป และเกิดการรับรู้รูป หรือเห็นรูป จึงเรียกว่าเกิดผัสสะ”

ผู้วิจัยมีความสนใจการตีความหมายทางสัญลักษณ์ ที่สามารถส่งเสริมการถ่ายทอดความรู้สึกที่อยู่ในสภาวะจิตใจได้ดี รวมถึงการใช้เทคนิคภาพเคลื่อนไหวสองมิติ (2D Animation) ที่สื่อสารในรูปแบบภาพประกอบ ดำเนินเรื่องราวด้วยการแสดงออกของตัวละคร บรรยายภาพของฉาก ที่ถือว่าเป็นเทคนิคที่มีส่วนช่วยในการสร้างอารมณ์ และความรู้สึกร่วม สามารถส่งเสริมแนวความคิดในการสร้างผลงานของผู้วิจัยได้ ทั้งยังมีความน่าสนใจในกระบวนการสร้างสรรค์เฉพาะตัว (อนุชา เสริฐชาติ. 2548, หน้า 1) กล่าวไว้ว่า แอนิเมชัน (animation) เป็นสื่อที่มีความน่าสนใจ เป็นสื่อที่เข้าใจง่าย เป็นสื่อข้ามวัฒนธรรมที่สามารถเข้าถึงคนต่างชาติต่างภาษาที่มีวัฒนธรรมต่างกัน ให้มีความเข้าใจร่วมกันถึงสิ่งที่ปรากฏอยู่ในแอนิเมชัน ทั้งเนื้อหา เรื่องราวแม้แต่นามธรรมยังถูกถ่ายทอดให้เข้าใจง่าย เมื่อถูกสื่อสารเป็นแอนิเมชันทั้งนั้น โดยคุณสมบัติของแอนิเมชันที่สามารถพรรณนา หรือบรรยาย กระบวนการที่ซับซ้อนให้เห็นได้อย่างเข้าใจง่าย เช่น การทำงานของเครื่องจักรกล อีกทั้งยังเน้นส่วนที่สำคัญ โดยสี หรือเสียง และใช้จินตนาการอย่างไม่มีขอบเขตจึงส่งเสริมจินตนาการ และการตีความหมายที่เป็นนามธรรมของผู้ชม ด้วยเหตุนี้จึงเป็นที่มาของการสร้างสรรค์ผลงานภาพเคลื่อนไหวสองมิติ Chira Chira (Uncertainty)

วัตถุประสงค์

1. เพื่อศึกษาการถ่ายทอดความรู้สึกผ่านสัญลักษณ์ทางศิลปะ
2. เพื่อศึกษาการใช้เทคนิคภาพเคลื่อนไหวสองมิติในการถ่ายทอดผลงานศิลปะ
3. เพื่อสร้างสรรค์ผลงานที่สามารถสะท้อนถึงภาวะในจิตใจ

ขอบเขตการวิจัย

งานวิจัยชิ้นนี้ผู้วิจัยเน้นการถ่ายทอดอารมณ์และความรู้สึกที่สะท้อนมาจากภายในจิตใจของผู้วิจัยเอง มีการศึกษาทฤษฎีสัญศาสตร์มาเป็นข้อมูลเพื่อส่งเสริมในการถ่ายทอดและตีความหมาย และสร้างสรรค์ผลงานผ่านเทคนิคภาพเคลื่อนไหวสองมิติ ที่ผสมผสานกันระหว่างการวาดมือและคอมพิวเตอร์

ระเบียบวิธีวิจัย

ในการสร้างสรรค์ผลงานภาพเคลื่อนไหว เรื่อง Chira Chira (Uncertainty) ผู้วิจัยได้อาศัยข้อมูลจากประสบการณ์ส่วนตัว และกรอบแนวคิดจากทฤษฎีต่างๆ เพื่อเป็นแรงบันดาลใจแนวทางในการศึกษา และวิเคราะห์ โดยมีกระบวนการทำงานสร้างสรรค์ดังนี้

1.1. การหาและรวบรวมข้อมูล

1.1.1 เรียบเรียงข้อมูล

ข้อมูลสำคัญในส่วนเนื้อหาหลักของผลงานสร้างสรรค์ชิ้นนี้ ผู้วิจัยได้มาจากประสบการณ์ส่วนตัว ที่มีต่อสิ่งเร้าต่าง ๆ ที่ทำให้เกิดพฤติกรรม อาการตอบสนองสิ่งเร้าด้วยอารมณ์ความรู้สึก ความคิด และจินตนาการ แทนค่า ด้วยรูปทรงที่มาจากสิ่งผูกพันรอบตัว และจากธรรมชาติ

1.1.2 กรอบทฤษฎี

ในส่วนทฤษฎีสนับสนุนแนวทางการสร้างสรรค์ผลงาน มีดังนี้

ทฤษฎีสัญศาสตร์

สัญศาสตร์เป็นศาสตร์ว่าด้วยความหมาย เป็นการศึกษาว่า “สิ่งแทนความ” อาจก่อให้เกิดความหมายได้อย่างไร เป็นการศึกษาถึงกระบวนการที่ทำให้เรา “เข้าใจความหมาย” ของสิ่งใด ๆ หรือกระบวนการที่เรา “ให้ความหมาย” แก่สิ่งใด ๆ หากพิจารณาสัญศาสตร์อย่างสัมพันธ์กับภาพ (visual images) หรือขยายกรอบการพิจารณาออกไปถึง ทัศนธรรม (visual culture) และวัตถุธรรม (material culture) สัญศาสตร์หมายถึง การศึกษาเกี่ยวกับระบบสัญลักษณ์ (symbolism)

เราอาจนิยามสัญศาสตร์ผ่านศัพท์เฉพาะของสัญศาสตร์ได้ว่า สัญศาสตร์เป็นศาสตร์ที่ศึกษา สัญณะ (sign) และการอ้างอิงความหมาย (signifying practices) สัญณะ หมายถึง สิ่งใด ๆ

(คำ ภาพ วัตถุ ฯลฯ) ที่อ้างอิงความหมายถึงสิ่งอื่น (เถลิง พัฒนภาษา. 2551) ตามที่พระพรหมคุณาภรณ์ (ป.อ.ปยุตโต) ให้ความหมายของ สัญญา (สัญญาะ) ไว้ว่า การกำหนดหมาย ความจำได้ หมายถึง คือ หมายถึงรูปร่าง เสียง กลิ่น รส โผฏฐัพพะ และอารมณ์ที่เกิดกับใจว่า เขียว ขาว ดำ แดง ดัง เบา เสียง คน เสียงระฆัง เป็นต้น และจำได้ คือ รู้จักอารมณ์นั้นว่าเป็นอย่างนั้น ๆ ในเมื่อไปพบเข้าอีก (ข้อ 3 ใน ขันธ 5) ความหมายสำคัญในภาษาบาลีว่า เครื่องหมาย ที่สังเกตความสำคัญว่าเป็นอย่างนั้น ๆ ใน ภาษาไทยมักใช้หมายถึง ข้อตกลง คำมั่น St. Augustine นักคิดศาสนาคริสต์พูดไว้ชัดว่า “สัญญาะ คือบางสิ่งซึ่งนอกเหนือจากตัวเนื้อหาที่สัมผัสได้โดยผัสสะ (senses) แล้วยังเกิดการระลึกถึงสิ่งอื่นขึ้น ในจิตใจเราด้วย” (ธีรยุทธ บุญมี. 2551) เฟร์ดินองด์ เดอ โซซูร์ Ferdinand de Saussure นักภาษาศาสตร์ชาวสวิส ได้นิยาม สัญญา (sign) ว่าเป็นความสัมพันธ์ระหว่างสองปัจจัย ได้แก่ สัญญาณ (the signifier) คือ สิ่งที่มีความหมายหรือก่อให้เกิดความหมาย กับ สัญญัตติ (the signified) คือตัว ความหมาย (เถลิง พัฒนภาษา. 2551)

มีการแบ่งประเภทของสัญญาะ มีการแบ่งได้ไว้หลากหลาย ตามแนวคิดของนักคิด นัก ทฤษฎีทั่วโลก แต่ในที่นี้ ผู้วิจัยได้อ้างอิงมาจากแนวคิดของของนักสัญญาวิทยาชาวอเมริกัน ชาร์ลส แซนเดอร์ส เพียร์ส (Charles Sanders Peirce) ที่แบ่งประเภทของสัญญาะออกเป็น ชนิดหลัก ๆ ดังนี้ รูปแบบเสมือน (icon) เครื่องมือสื่อสารที่อาศัยความเหมือน ความคล้ายคลึงกับสิ่งที่ถูกสื่อสาร เช่น รูปปั้น ภาพเหมือน รูปแกะสลัก เช่น พระพุทธรูป ภาพถ่าย ภาพเขียน แต่เครื่องมือประเภทนี้ไม่จำกัด เฉพาะที่เป็นรูปวัตถุ อาจเป็นดนตรี หรือ sound effect ในภาพยนตร์ ละครวิทยุ เพลง

ดัชนี (index) หมายถึง เครื่องมือสื่อสารที่ทำหน้าที่ “บ่งชี้” สิ่งหรือปรากฏการณ์บางอย่าง มี ลักษณะเป็นเหตุเป็นผลกัน เช่น เข็มนาฬิกาเป็นตัวบ่งชี้เวลาเงาแดดก็บ่งชี้เวลา เพียร์สมองว่า ดัชนี ต่างไปจาก รูปแบบเสมือน ตรงที่ดัชนีเป็นเครื่องมือที่ “สิ่งที่มีอยู่” เป็นความสัมพันธ์ที่เป็นจริง (genuine relations) ระหว่างดัชนีกับวัตถุที่มันบ่งชี้โดยไม่ขึ้นอยู่กับการตีความ” และวัตถุหรือสิ่งดังกล่าว ก็มิอยู่จริง (ดัชนีต่างจากรูปแบบเสมือนตรงที่ รูปแบบเสมือน อาจจะอ้างถึงสิ่งที่ไม่ได้อยู่จริงก็ได้ เช่น ภาพเหมือนของมังกร มนุษย์ต่างดาว) ความสัมพันธ์ระหว่างดัชนีกับสิ่งที่มันบ่งชี้ไม่จำเป็นต้องอาศัย ความเสมือน แต่อาจอาศัยความเกี่ยวเนื่องบางอย่าง ซึ่งอะไรก็ได้ที่ตรึงความสนใจ หรือทำให้เราเพ่ง ความสนใจก็ล้วนเป็นดัชนีทั้งสิ้น

สัญญาะ (Sign) และสัญลักษณ์ (symbol) คือเครื่องมือสื่อสารที่มักใช้สื่อความหมายที่ปกติ มักไม่เกี่ยวเนื่องกับตัวมันเองเลย เช่น สีดำ เป็นสัญลักษณ์ของการไว้ทุกข์ โดยที่ตัวมันเองไม่มีจุดใด ที่เชื่อมโยงถึงภาวะความทุกข์หรือความเศร้าโศกเลย ในสัญลักษณ์นั้นต้องเป็นข้อตกลง ความ ยินยอมพร้อมใจระหว่าง ผู้ใช้ เช่น สัญลักษณ์ทางคณิตศาสตร์ เพียร์สมองว่าสัญลักษณ์เป็นข้อตกลง ร่วมกันระหว่างมนุษย์ ด้วยเหตุนี้เขาจึงรวมสัญญาะภาษา (linguistic sign) เป็นส่วนหนึ่งของ สัญลักษณ์ด้วย แต่ตามแนวคิดของโซซูร์ ไม่ยอมใช้คำสัญลักษณ์ เพราะเขามองว่าสัญลักษณ์ไม่มี ลักษณะเป็นข้อตกลงแท้ ๆ แบบสัญญาะทางภาษา แต่มีลักษณะเกี่ยวเนื่องกับสิ่งที่มันอ้างอิงอยู่บ้าง เช่นตราช้าง หมายถึงความยุติธรรม เพราะมันมีลักษณะสมดุลเท่าเทียมกันสองข้าง จึงเหมาะจะใช้



แทนความยุติธรรม ดอกกุหลาบ อาจจะเหมาะใช้แทนความรัก เพราะมันมีความสวยงามมีความหอม โดยทั่วไปในทางมานุษยวิทยามักจะแบ่งว่า สัญลักษณ์ หมายถึงเครื่องมือสื่อสารผ่านภาษา ที่มีจุดมุ่งหมายสื่อเนื้อหาการรับรู้โดยตรง แต่สัญลักษณ์หมายถึงเครื่องมือสื่อสารผ่านภาษาที่สร้างความรับรู้บางอย่าง และรวมถึงอารมณ์ ความรู้สึก ความคิด ความเชื่อด้วย (ธีรยุทธ บุญมี. 2551 , หน้า 60)

ทฤษฎีองค์ประกอบศิลป์

องค์ประกอบศิลป์เป็นทฤษฎีพื้นฐานที่สำคัญสำหรับผู้สร้างสรรค์ผลงานศิลปะ เกี่ยวเนื่องกับทฤษฎีการจัดวาง และการออกแบบ โดยการตีความจากความหมายของศิลปะ มีองค์ประกอบหลักอยู่ 2 ส่วน คือ รูปทรง (form) หรือองค์ประกอบทางรูปธรรม เป็นส่วนที่มนุษย์สร้างขึ้น ได้แก่ โครงสร้างทางวัตถุที่มองเห็น และรับรู้ได้ ในทางทัศนศิลป์ เป็นส่วนที่ศิลปินสร้างขึ้นด้วยการประสานกันอย่างมีเอกภาพของทัศนธาตุ ได้แก่ จุด เส้น คำน้ำหนักรูปร่าง สี และลักษณะพื้นผิว ส่วนที่สองคือเนื้อหา (content) หรือองค์ประกอบทางนามธรรม ที่เป็นส่วนแสดงออก แสดง ความหมาย เรื่องราว ซึ่งเป็นผลที่เกิดจากรูปทรงทางศิลปะ กล่าวคือ องค์ประกอบศิลป์ก็คือ ความสัมพันธ์กันระหว่าง รูปทรง กับ เนื้อหา อันเป็นแก่นในการก่อเกิดความงามทางศิลปะ เป็นสิ่งที่ศิลปินพึงคำนึงถึง และเป็นหลักปฏิบัติ ในการสร้างสรรค์ผลงาน

1.2. ขั้นตอนการสร้างสรรค์ผลงาน

ในการสร้างสรรค์ผลงานผู้วิจัยได้แบ่งขั้นตอนการทำงานได้เป็น 3 ขั้นตอนใหญ่ๆดังนี้

1.2.1 ขั้นตอนเตรียมการก่อนการทำ (Preproduction)

เป็นขั้นตอนสำคัญเริ่มแรก อันเป็นหัวใจของผลงานทั้งหมด เป็นการกำหนดทิศทางของเนื้อหา อารมณ์ต่าง ๆ ของตัวละคร รวมถึง ความกลมกลืนทางด้านสุนทรียภาพ โดยมีขั้นตอนย่อยดังนี้

การออกแบบตัวละครและฉาก (Character Design & Scene Design)

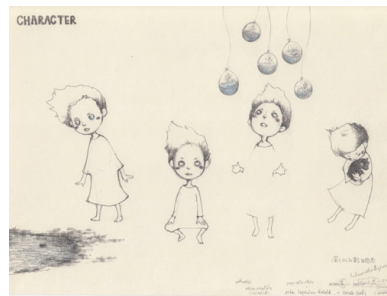
ผู้วิจัยได้เริ่มสร้างสรรค์ จากการศึกษาเรื่องรูปทรง และสีเส้นต่าง ๆ ในธรรมชาติ สิ่งของรอบตัว ที่เป็นสัญลักษณ์แทนความหมาย ผสานกับอารมณ์ความรู้สึกส่วนตัว ลงในตัวละครหลักที่เป็นตัวดำเนินเรื่อง คือ รูปทรงของเด็กผู้หญิง สุนัข รวมถึงการวางขอบเขตรูปแบบของฉาก ที่เปรียบแทนโลกในความรู้สึกของตัวละคร



ภาพที่ 1 ภาพร่างการออกแบบตัวละคร



ภาพที่ 2 ภาพต้นแบบการสร้างสรรค์ตัวละคร



ภาพที่ 3 ภาพต้นแบบความคิดสำหรับการทำบทภาพ

การทำบทภาพ (storyboard)

เป็นขั้นตอนการวางลำดับเนื้อหาที่ได้จากบทเรื่อง ผ่านมุกกล้อง ออกมาเป็นบทภาพ ด้วยลายเส้นคร่าว ๆ ซึ่งในขั้นตอนนี้ผู้วิจัยได้วางผัง (Layout) ควบคู่ไปกับการทำบทภาพ โดยการกำหนดมุมภาพ ตำแหน่งของตัวละคร จุดเข้าฉาก การเคลื่อนไหว สีหน้าอารมณ์ของตัวละคร ในแต่ละเฟรม

1.2.2 ขั้นตอนการทำ (Production)

ขั้นตอนนี้เปรียบเสมือนการขยายแบบจากภาพร่างสู่ผลงานจริง ซึ่งในขั้นตอนนี้จะเป็นการนำบทภาพและ Layout ที่กำหนดไว้ มาสร้างสรรค์ดังนี้

ทำให้เคลื่อนไหว (animate)

ในขั้นตอนนี้ ผู้วิจัยได้ใช้เทคนิคภาพเคลื่อนไหวสองมิติ (2D Animation) เป็นการวาดด้วยลายเส้นดินสอ ลงบนกระดาษแบบดั้งเดิม ผสมกับการนำเทคโนโลยีเข้ามาช่วยในด้านของการลงสี เริ่มต้นโดย การกำหนดคีย์ภาพหลัก หรือคีย์ภาพ (key) ของตัวละครในแต่ละวินาทีให้ครบทั้งเรื่อง ตามบทภาพที่ได้กำหนดไว้ ต่อมาจึงวาดลำดับการเปลี่ยนแปลงเคลื่อนไหวจากคีย์ภาพหนึ่ง ไปสู่อีกคีย์ภาพหนึ่งเรียกว่า ภาพช่วงกลาง (in-betweens) เป็นจำนวน 24 ภาพต่อ 1 วินาที หลังจากเสร็จสิ้นกระบวนการสร้างภาพเคลื่อนไหวด้วยการวาดเส้นแล้วจึงนำภาพ เข้าสู่คอมพิวเตอร์ด้วยโปรแกรมแสกนภาพ (scan) และเข้าสู่กระบวนการลงสีด้วยโปรแกรม Photoshop ในเทคนิคจิตรกรรมดิจิทัล



(Digital Paint) ให้ครบทุกภาพ และนำภาพทั้งหมดที่ลงสีสมบูรณ์ เข้าสู่โปรแกรม After Effects เพื่อให้ภาพเคลื่อนไหว โดยแบ่งสร้างทีละคัต (Cut) แยกเป็นไฟล์ไว้เพื่อสะดวกในการจัดการในขั้นตอนต่อไป



ภาพที่ 4 ภาพวาดลายเส้นตัวละครก่อนการลงสี



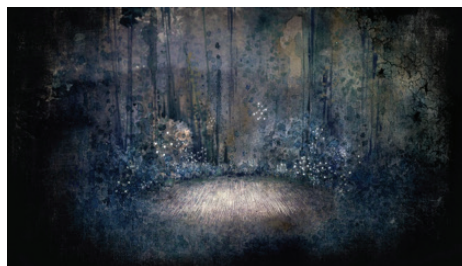
ภาพที่ 5 ภาพตัวละครที่ผ่านกระบวนการลงสีด้วยเทคนิคจิตรกรรมดิจิทัล

ฉากหลัง (background)

ในการสร้างฉากหลังผู้วิจัยได้ใช้เทคนิควาดสีน้ำโดยการคงคุณสมบัติพื้นผิวจากสีน้ำ กับ เทคนิคดิจิทัลเพ้นท์ (Digital Paint) ในการซ้อนภาพพื้นผิว และเพ้นท์เพิ่มในส่วนของแสง เงา ต่าง ๆ รวมถึงสี ที่ปรับเปลี่ยนไปตามอารมณ์ในแต่ละช่วงของเนื้อหา



ภาพที่ 6 ภาพวาดฉากหลังด้วยเทคนิคสีน้ำ



ภาพที่ 7 ภาพวาดฉากหลังที่ผ่านกระบวนการซ้อนภาพ

1.2.3 ขั้นตอนหลังการทำ(Postproduction)

เป็นขั้นตอนสุดท้ายในการรวบรวมทุกส่วนที่สร้างสรรค์ไว้ให้เป็นเนื้อเดียวกัน ดังนี้

การประกอบภาพรวม (compositing)

คือ ขั้นตอนในการนำตัวละครและฉากหลังมาตัดต่อ ซ้อนให้เป็นภาพเดียวกัน ซึ่งทั้งแอนิเมชันแบบภาพสองมิติและภาพสามมิติ ต่างต้องใช้กระบวนการนี้ทั้งสิ้น ในกระบวนการนี้ มีการปรับแสงและตกแต่งสีของภาพ ให้ผลงานมีความกลมกลืนเป็นเนื้อเดียวกัน

การใส่เสียงประกอบ (Sound)

ผู้วิจัยได้คัดเลือกเสียงดนตรีประกอบให้สอดคล้องกับอารมณ์ของตัวละคร การดำเนินเรื่อง และฉากต่าง ๆ ในผลงาน ซึ่งเป็นเสียงเพลงที่สามารถสื่อถึงความรู้สึกนึกคำนึง โหยหาถึงอดีต ความสุข ความเศร้า รวมทั้งการสร้างเสียงประกอบสังเคราะห์มาประกอบขึ้นเป็นทำนองเพลงด้วย เช่น เสียงของน้ำหยด เสียงเดิน เสียงหายใจ ของตัวละคร ซึ่งเสียงประกอบที่ดี จะช่วยสร้างอารมณ์ และเพิ่มอรรถรสในการชมภาพยนตร์แอนิเมชันมากขึ้น

2.ผลงานสร้างสรรค์



ภาพที่ 8 ภาพผลงาน CHIRA CHIRA 2D Animation. Length 3:51 Min.



3.วิเคราะห์ผลงาน

สำหรับผลงานสร้างสรรค์ชิ้นนี้ผู้วิจัยสร้างขึ้นเพื่อแสดงภาพเคลื่อนไหวของสภาวะจิตใจ ที่ผันแปรไปตามสิ่งเร้ารอบกาย จากความทรงจำในอดีต จากความสุข ความทุกข์ มุ่งเน้นในการสร้างสัญลักษณ์เพื่อสื่อความหมาย ถ่ายทอดความรู้สึกและความคิดต่อผู้ชมผลงาน โดยมีผลจากการศึกษาดังนี้

3.1 การแปลค่าอารมณ์สู่สัญลักษณ์ทางศิลปะ

สัญลักษณ์ด้านรูปทรง

รูปทรงที่ปรากฏขึ้นในผลงานชิ้นนี้ เป็นรูปทรงที่ได้จากธรรมชาติ สิ่งที่ถูกค้นจากประสบการณ์ส่วนบุคคลของผู้วิจัยเอง ได้แก่



ภาพที่ 9 ภาพรูปทรงเด็กผู้หญิง

รูปทรงเด็กผู้หญิง เป็นตัวแทนตัวตนของผู้วิจัยเอง เป็นผู้รับและผู้แสดงภาวะทางอารมณ์ ที่ได้แรงบันดาลใจในการออกแบบจากเทียนและเปลวเทียน ความอบอุ่น สะบัดไปตามแรงลม ดับและติดขึ้นมาใหม่ เปรียบกับสภาพจิตใจที่ไม่มั่นคงของมนุษย์

รูปทรงกลมจากฟองสบู่ แทนหมายถึง ความสุข ที่ได้ผ่านเข้ามาในแต่ละช่วงเวลาของชีวิต ก่อให้เกิดความยินดี อารมณ์ที่เป็นสุข สมหวัง แต่ความรู้สึกนั้นก็คงอยู่ได้เพียงไม่นาน

รูปทรงสุนัข ได้แรงบันดาลใจมาจากสุนัขที่เคยเลี้ยง ผูกพันกันเป็นเวลานาน จนกระทั่งได้ตายจากไป เปรียบแทนสิ่งขาดที่ไม่จีรัง แทนสิ่งที่ผ่านเข้ามาในชีวิตและสูญเสียไป สร้างความอาวรณ ความห่วงหา และเพื่อย้ำเตือนถึงความไม่แน่นอนในชีวิต

รูปทรงหยดน้ำ เป็นรูปทรงที่กลายสภาพมาจากรูปทรงสุนัขที่จากไป ในคัตก่อนหน้า เพื่อแทนผลกระทบจากความสูญเสียที่เกิดขึ้น ส่งผลต่อสภาวะทางอารมณ์ และจิตใจให้จมจ่อมอยู่กับความเศร้าหมอง

สัญลักษณ์ด้านการใช้สีและแสง

สี นั้นสามารถส่งผลกระทบต่ออารมณ์ ความรู้สึกของผู้พบเห็นเสมอ และ แสงจากแหล่งกำเนิดต่างชนิดจะให้อารมณ์ที่ต่างกัน ในกรณีนี้ผู้วิจัยได้ใช้คุณลักษณะของแสงที่ได้จากเปลวเทียน

ที่วูบไปโหมมาแสดงถึงสภาวะจิตใจที่อ่อนไหวของมนุษย์ และแสงจากเทียนที่ย้อมสีในฉาก ให้เป็นสีโทนอุ่น แทนความอบอุ่น แทนอารมณ์ที่เป็นสุข ส่วนในฉากที่แทนอารมณ์ที่เป็นทุกข์ หดหู่ เหี่ยวเหิน ผู้วิจัยจะค่อย ๆ ลดแสงที่มีในงานลง บวกกับการปรับโทนสีในงานให้กลายเป็นโทนเย็นหม่น การกระจายแสงที่ค่อย ๆ น้อยลงช่วยเพิ่มศักยภาพในการถ่ายทอดความรู้สึกสะเทือนใจ และช่วยสร้างอารมณ์ร่วมให้แก่ผู้ชมได้มากขึ้น

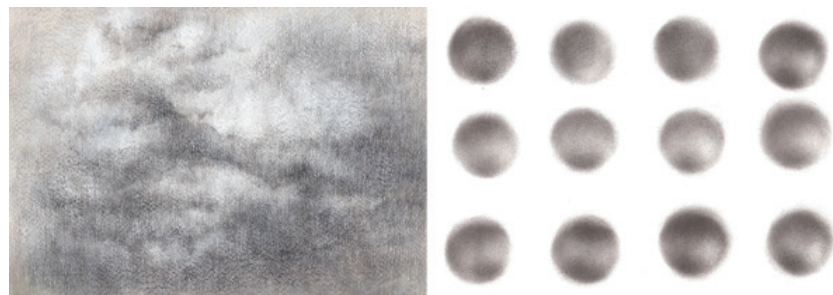


ภาพที่ 10 ภาพสัญลักษณ์ด้านการใช้สีและแสง

สัญลักษณ์ด้านการใช้พื้นที่ว่างและพื้นผิว

พื้นที่ว่างเป็นตัวแทนของการสร้างบรรยากาศและความรู้สึกถึงการเคลื่อนไหวอย่างแผ่วเบาของรูปทรงอิสระโดยรอบ พื้นที่ว่างเป็นบริเวณกว้างทั้งหมดเสมือนเป็นอากาศที่โอบล้อมรูปทรงของตัวละครหลักที่อยู่กึ่งกลางภาพ และจะส่งผลให้เกิดความรู้สึกที่เวิ้งว้างในขณะที่ตัวละครหลักจากไป

ส่วนของพื้นผิว ผู้วิจัยได้สร้างรอยคราบ รอยต่าง ที่เป็นผลจากเทคนิคการลงสีน้ำ เปรียบเสมือนเป็นร่องรอยจากภาวะอารมณ์ต่าง ๆ ที่ผ่านมาในอดีต เป็นร่องรอยแห่งความทรงจำ และยังคงไม่หายไป ส่งผลกระทบมาสู่สภาพจิตใจในปัจจุบัน



ภาพที่ 11 ภาพพื้นผิวที่ได้จากงานวาดเส้น



3.2 การใช้เทคนิคภาพเคลื่อนไหวสองมิติ

ข้อดีของการทำภาพเคลื่อนไหวสองมิติคือ มีความเป็นศิลปะ สามารถใส่คุณลักษณะทางทัศนธาตุได้ครบถ้วน สามารถสร้างความสวยงาม น่าชม ส่งเสริมถ่ายทอด สุนทรียะทางด้านอารมณ์ความรู้สึกเข้าไปในผลงานได้อย่างเต็มที่ สามารถคงความพิเศษของงานทำมือไว้ได้ ทั้งลายเส้นจากการวาดด้วยดินสอ ที่แปร่งที่ได้จากสีน้ำ รวมไปถึงการใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์ที่ทำให้การทำงานสะดวกมากขึ้น ตั้งแต่ การตกแต่ง ลงสี การทำให้ภาพทั้งหมดเคลื่อนไหว การตัดต่อ ใส่เสียง จนกระทั่งผลงานเสร็จสมบูรณ์

สรุปผลการวิจัย

การสร้างสรรค์ผลงานภาพเคลื่อนไหวสองมิติ ในผลงาน Chira Chira หรือ Uncertainty มีแรงบันดาลใจมาจากสภาวะอารมณ์ และจิตใจของมนุษย์ที่สามารถผันแปรได้เสมอตลอดเวลา ตามสิ่งเร้าต่าง ๆ รอบกายที่ผ่านเข้ามา ทั้งจากในอดีต และปัจจุบัน โดยการศึกษาข้อมูลทฤษฎีทางด้านสัญศาสตร์ ร่วมกับทฤษฎีองค์ประกอบศิลป์ โดยผู้วิจัยได้เปลี่ยนผ่านอารมณ์ความรู้สึกนั้น ถ่ายทอดออกมาเป็นภาษาภาพ ด้วยการใช้อนุลักษณะ และสัญลักษณ์ มาใช้อธิบายปรากฏการณ์ จินตนาการ ความหมาย ทั้งในรูปแบบที่เป็นสากลทางด้านทัศนธาตุในทางศิลปะ และรูปแบบของรูปทรงเฉพาะที่เกิดจากจินตนาการหรือประสบการณ์ของศิลปินผู้สร้างสรรค์เอง

การวัดผลด้วยการพูดคุยสอบถาม จากผู้ที่ได้รับชมผลงาน การนำเสนอด้วยเทคนิคภาพเคลื่อนไหวสองมิติ ซึ่งเป็นกระบวนการที่สามารถสร้างสรรค์ขั้นตอนการทำงานได้หลากหลาย ทั้งการวาดเส้น จิตรกรรมสีน้ำ รวมถึงการใช้เทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ สามารถสื่อสารรายละเอียดสีหน้า ท่าทางของตัวละคร ผ่านลายเส้นจากการวาด การลงสีที่แสดงให้เห็นถึงอารมณ์ผ่านที่แปร่ง พื้นผิว สามารถสร้างบรรยากาศ อารมณ์และความรู้สึกร่วมได้เป็นอย่างดี รวมถึงสัญลักษณ์ที่ถูกนำมาใช้ การเข้าถึงความหมายของผู้ชมผลงานนั้น จะมีทั้งส่วนที่สามารถสื่อสารได้ตรงตามเป้าหมายของผู้วิจัย และบางส่วนจะแตกต่างกันตามจินตนาการ ประสบการณ์ความรู้สึกของผู้ชมเอง

ข้อเสนอแนะ

1. ผู้สร้างสรรค์ผลงานสามารถเพิ่มอารมณ์ความรู้สึก ท่าทางการเคลื่อนไหวของตัวละคร ให้มีความลึกซึ้งเข้าถึงอารมณ์ผู้ชมให้มากขึ้นได้ ด้วยการศึกษาค้นคว้าข้อมูลทางการแสดงออก จากนักแสดงละครเวที หรือคลิปวิดีโอการแสดงละครใบ้
2. สัญลักษณ์ที่ผู้สร้างสรรค์นำมาใช้ถ้าเป็นสัญลักษณ์ที่เป็นสากล อยู่ในวัฒนธรรม สังคมเดียวกันกับกลุ่มเป้าหมายจะสามารถสื่อสารได้ดีมากขึ้น
3. การเลือกใช้เสียงประกอบที่สอดคล้องกับอารมณ์ภาพ และการเคลื่อนไหว จะสามารถช่วยส่งเสริมการสื่อสารความรู้สึกสู่ผู้ชมได้

บรรณานุกรม

- ณรงควิทย์ แสนทอง. (2547).EQ ดี อารมณ์ดี ชีวิตดีใส. (น. 26) กรุงเทพฯ: ซีเอ็ดบุ๊คเซ็น.
- ฐานิศวรร เจริญพงศ์. (2543). เกี่ยวกับสุนทรียภาพในทฤษฎีสถาปัตยกรรม. วารสารวิชาการ คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 55-81.
- อนุชา เสริสุชาติ. (2548). การบริหารการผลิตภาพยนตร์อนิเมชัน. รายงานโครงการเฉพาะบุคคล ปริญญาโทบัณฑิต, มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ วารสารศาสตร์และสื่อสารมวลชน, สาขา บริหารสื่อสารมวลชน
- เถกิง พัฒโนภาส. สัมผัสศาสตร์กับภาพแทนความ. (2551). วารสารวิชาการคณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 35-50.
- พระพรหมคุณาภรณ์ (ป.อ.ปยุตโต). (2551). พจนานุกรมพุทธศาสตร์ ฉบับประมวลศัพท์. (น. 423). กรุงเทพฯ: คณะผู้ศรัทธาร่วมกันจัดพิมพ์เป็นธรรมทาน.
- สมหมาย ตามประวัติ. (2555). ภาพเคลื่อนไหว(Animation), 26 ตุลาคม 2561.
<https://www.nstda.or.th/th/nstda-knowledge/3016-animation>
- ธีรยุทธ บุญมี. (2551). การปฏิวัติศาสตร์ของโซซูร์เส้นทางสู่โพสต์โมเดิร์นนิสึม. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์วิภาษา.โครงการสารานุกรมไทยสำหรับเยาวชนโดยพระราชประสงค์ใน พระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัว, 5 ตุลาคม 2561. ขั้นตอนในการทำแอนิเมชัน.
<http://kanchanapisek.or.th/kp6/sub/book/book.php?book=36&chap=7&page=t36-7-infodetail04.html>



ประเพณีพิธีกรรมเรื่องข้าวของชาวไทยยวนรอบวัดหนองโนเหนือ อำเภอเมือง จังหวัดสระบุรี¹

(Custom and Rites Related to Rice Harvest of Thai Yuan People around Nong No Nuea Temple, Mueang District, Saraburi Province)

นายชัยชาญ จารุกัลล์²

ภรดี พันธุมกร³

บทคัดย่อ

ชาวไทยยวนรอบวัดหนองโนเหนือเป็นกลุ่มเดียวกับชาวไทยยวนในอำเภอเสาให้ ที่ถูกกวาดต้อนมาจากเมืองเชียงแสนในพุทธศตวรรษที่ 24 ชาวไทยยวนกลุ่มนี้มีอาชีพทำนาเป็นพื้นจึงมีภูมิปัญญาวัฒนธรรมเกี่ยวกับการทำนาปลูกข้าวอยู่ในวิถีชีวิตปฏิบัติเป็นประจำในแต่ละปี ปรากฏให้เห็นในรูปของประเพณี พิธีกรรม และคติความเชื่อที่ถือ โดยมีการผสมผสานกับวัฒนธรรมของกลุ่มชาติพันธุ์อื่นในพหุสังคมของพื้นที่นี้ สิ่งเหล่านี้นับเป็นวัฒนธรรมที่มีคุณค่าและเป็นเอกลักษณ์ของชาวไทยยวนในพื้นที่นี้ ซึ่งในปัจจุบันกำลังเลือนหายไปเนื่องจากการปรับตัวให้เข้ากับสภาพสังคมสมัยใหม่ที่ไม่ได้ให้ความสำคัญกับภูมิ-ปัญญาเหล่านี้ การศึกษาและการจัดการวัฒนธรรมเหล่านี้จึงเป็นเรื่องจำเป็น โดยเฉพาะการศึกษาเพื่อเก็บข้อมูลทางวัฒนธรรมที่ยังหลงเหลือร่องรอยอยู่ เพื่อนำมาสร้างเป็นองค์ความรู้และนำไปใช้ในการบริหารจัดการวัฒนธรรมให้เกิดการพัฒนาสำหรับคนผู้เจ้าของวัฒนธรรมและเผยแพร่ในสังคมไทย

คำสำคัญ : ไทยยวน, ชาวไทยยวนรอบวัดหนองโนเหนือ, ประเพณีพิธีกรรมที่เกี่ยวกับข้าว

¹ บทความนี้เป็นส่วนหนึ่งของวิทยานิพนธ์ ระดับปริญญาตรีบัณฑิต สาขาการบริหารศิลปะและวัฒนธรรม คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา เรื่อง "วัฒนธรรมข้าว: การบริหารจัดการวัฒนธรรมในชุมชนชาวไทยยวนรอบวัดหนองโนเหนือ ตำบลหนองโน อำเภอเมือง จังหวัดสระบุรี"

² อาจารย์ประจำหลักสูตร, สาขาวิชาออกแบบผลิตภัณฑ์สร้างสรรค์ คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา

³ รองศาสตราจารย์, สาขาทัศนศิลป์และการออกแบบ คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา



Abstract

Thai Yuan People around Nong No Nuea Temple are from the same clan of the Thai Yuan People in Sao Hai District, whose ancestors were brought from Chiang Saen Kingdom in 24th Buddhist Century. Thai Yuan People of this clan grow rice. Thus, they have wisdom and culture that are related to rice farming in their way of life, which have also been manifested as traditions, rites and beliefs that are withheld and annually held. Such traditions have also been mixed with cultures of other ethnic groups in the multicultural society in the neighborhood. Such things are cultural aspects that are valuable and unique of Thai Yuan People in the neighborhood, which are fading away nowadays due to the adjustment to modern society the people in which have become less aware of such wisdoms. The study and management of such cultural aspects are thus necessary. The especially important study is a study to collect data about the cultural traces that are remaining in order to restore the body of knowledge to be used for the management of culture in order to lead to development for the owner of the culture and to the further dissemination in Thai society.

Key words. Thai yuan, Thai Yuan People around Nong No Nuea Temple, Custom and Rites Related to Rice Harvest

บทนำ

วัฒนธรรมเรื่อง “ข้าว” ในวิถีชีวิตของผู้คนในสังคมเกษตรกรรมแสดงออกถึงความผูกพันระหว่างคนและข้าว มีความหมายที่สะท้อนโลกทัศน์ในด้านความเชื่อในเรื่องธรรมชาติและสิ่งเหนือธรรมชาติ ไม่ว่าจะเป็นความเชื่อเรื่องผี เช่น ผีบรรพบุรุษ ผีประจำหมู่บ้าน ผีนา ผีน้ำ ฯลฯ ประเพณีพิธีกรรมและคติความเชื่อเกี่ยวกับการทำนาปลูกข้าว เช่น ประเพณีทำบุญกลางบ้าน ประเพณีการทำบุญลานข้าว พิธีปักปุ่ตาแฮก พิธีแห่นางแมวขอฝน พิธีเอาขวัญข้าว พิธีเอาขวัญควาย พิธีทำบุญข้าวใหม่ พิธีจกข้าวในยุ้ง เป็นต้น นอกจากนี้วัฒนธรรมเรื่องข้าวยังแสดงออกในด้านอื่น ๆ ของสังคม เช่น ด้านงานศิลปกรรม ด้านการละเล่น ด้านวรรณกรรม เป็นต้น

ชุมชนชาวไทยยวนรอบวัดหนองโนเหนือ ตำบลหนองโน อำเภอเมือง จังหวัดสระบุรี ตั้งอยู่ไม่ไกลจากอำเภอเสนาให้ที่เป็นศูนย์กลางของวัฒนธรรมของชาวไทยยวนในสระบุรี นับเป็นชุมชนหนึ่งที่มีความสำคัญในฐานะเป็นกลุ่มชาวไทยยวนที่มีประวัติความเป็นมาร่วมกับชาวไทยยวนในอำเภอเสนาให้ โดยเป็นชาวไทยยวนที่ถูกกวาดต้อนมาจากเมืองเชียงแสน⁴ ในช่วงพุทธศตวรรษที่ 24 เช่นเดียวกัน ชาวไทยยวนรอบวัดหนองโนเหนือยังคงพยายามรักษาวัฒนธรรมของตนไว้ ดังเห็นได้จาก

⁴ เมืองเชียงแสน ในปัจจุบันคืออำเภอเชียงแสน จังหวัดเชียงราย

ในปัจจุบันมีการจัดงาน “บุญประเพณีข้าวหลามจี เดือนยี่หนองโน” ขึ้นโดยความร่วมมือของคนในชุมชน ซึ่งงานนี้ได้รับการสนับสนุนจากองค์การบริหารส่วนตำบล (อบต.) และจังหวัดสระบุรีมาอย่างต่อเนื่องเป็นงานใหญ่ในระดับจังหวัด

จากการลงเก็บข้อมูลในพื้นที่ชุมชนชาวไทยยวนรอบวัดหนองโนเหนือ พบว่าในปัจจุบันยังมีร่องรอยประเพณีและพิธีกรรมเกี่ยวกับวัฒนธรรมเรื่องข้าวที่สืบทอดมาจากบรรพบุรุษของตนปรากฏอยู่ เช่น งานบุญกลางบ้าน งานไหว้ผีประจำหมู่บ้าน งานทำบุญข้าวหลามจี เป็นต้น ซึ่งสอดคล้องกับข้อความในบันทึกการเสด็จตรวจการณคณะสงฆ์ในเมืองสระบุรีของสมเด็จพระมหาสมณเจ้า กรมพระยาวชิรญาณวโรรส ว่าเมืองสระบุรีเป็นเมืองที่มีพิธีกรรมเกี่ยวกับข้าว และเมื่อถึงฤดูทำนา ก็จะพาลูกหลานออกจากโรงเรียนไปช่วยทำนา เมื่อหมดฤดูทำนา ก็จะพากลับมาฝากเรียนใหม่ สำหรับชาวบ้านที่ตำบลหนองโนมีอาชีพทำนาเป็นพื้นเช่นเดียวกัน (วชิรญาณวโรรส, สมเด็จพระมหาสมณเจ้า กรมพระยา, 2537, หน้า 336) ซึ่งแสดงให้เห็นถึงความสำคัญของวัฒนธรรมเรื่องข้าวในพื้นที่นี้

อย่างไรก็ดี ผู้วิจัยพบว่าชุมชนแห่งนี้ยังไม่มีการจัดการองค์ความรู้ในเรื่องวัฒนธรรมเกี่ยวกับข้าว ประกอบกับวัฒนธรรมเกี่ยวกับเรื่องข้าวเหล่านั้นนับวันจะสูญหายไปตามสภาพสังคมที่เปลี่ยนแปลง ผู้วิจัยจึงเล็งเห็นถึงความสำคัญของวิถีชีวิตชาวไทยยวนในชุมชนนี้ที่เกิดจากการสั่งสมภูมิปัญญาในเรื่องวัฒนธรรมเกี่ยวกับข้าวมาตั้งแต่อดีต ทำให้เกิดความสนใจที่จะศึกษาเพื่อสร้างองค์ความรู้และบริหารจัดการวัฒนธรรมดังกล่าว อันเป็นที่มาของบทความนี้ที่นำเสนอองค์ความรู้เกี่ยวกับวัฒนธรรมเรื่องข้าวของชาวไทยยวนรอบวัดหนองโนเหนือ โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาวัฒนธรรมเรื่องข้าวของชุมชนชาวไทยยวนรอบวัดหนองโนเหนือ ด้วยวิธีการเก็บข้อมูลทั้งการค้นคว้าเอกสารและการสัมภาษณ์/ สังเกตการณ์ในพื้นที่ศึกษา เพื่อนำมาวิเคราะห์และสังเคราะห์ข้อมูล จนเกิดเป็นองค์ความรู้ใหม่ในเรื่องประเพณี พิธีกรรม และคติความเชื่อเรื่องข้าวของชาวไทยยวนรอบวัดหนองโนเหนือ เพื่อนำสู่การบริหารจัดการวัฒนธรรมเหล่านี้อย่างยั่งยืนในอนาคตต่อไป

ผลการวิจัย

1. ความเป็นมาของชาวไทยยวนเมืองสระบุรี

นักวิชาการส่วนใหญ่วิเคราะห์คำว่า “ยวน” หรือ “โยน” มีสองความหมาย ประการแรกหมายถึงดินแดนเก่าแก่ในบริเวณลุ่มแม่น้ำกกที่สร้างขึ้นในสมัยพระยามังรายรวบรวมเมืองต่าง ๆ ในแถบนี้เข้าด้วยกันแล้ว เรียกดินแดนในบริเวณลุ่มน้ำกกนี้ว่าแคว้นโยนหรือโยนรัฐตามชื่อเดิม ประการที่สองโยนหรือยวนหมายถึงชนชาติไทพวกหนึ่งที่มีความเป็นมายาวนาน ในอดีตชาวไทยสยามเรียกชนชาติไทยในภาคเหนือว่ายวน ส่วนพม่าเรียกว่าโยน เช่น เรียกชาวเชียงใหม่ว่าโยน เชียงใหม่ เรียกชาวลำปางว่าโยนลคร เป็นต้น บังอร ปิยะพันธุ์ วิเคราะห์ว่าชาวยวนคือประชากรในกลุ่มอาณาจักรล้านนา ได้แก่ เมืองเชียงใหม่ เชียงราย เชียงแสน ลำพูน ลำปาง แพร่ และน่าน ชายชาวยวนนิยมสักดำพืดไม่มีลายตั้งแต่เอวถึงเข่า (บังอร ปิยะพันธุ์, 2529, หน้า 3) ลักษณะลายสัก

เหมือนกางเกงขาก๊อมหรือเตี๋ยก๊อม ซึ่งเอกสารจากส่วนกลางของรัฐไทยนิยมเรียกชาวลาว(ยวน) อีกชื่อหนึ่งว่า “ลาวพุงดำ” ตามลักษณะของการสัก จึงอาจกล่าวได้ว่ายวนคือคำที่มีความหมายถึงคน ไทยกลุ่มหนึ่งที่อยู่ทางภาคเหนือของประเทศไทยมีเอกลักษณ์วัฒนธรรมคล้ายคลึงกันทั้งในด้าน ภาษาพูด ภาษาเขียน วิถีชีวิต ประเพณี วัฒนธรรม และความเชื่อ

ชาวไทยยวนเมืองสระบุรีคงอาศัยอยู่ที่เมืองสระบุรีตั้งแต่ครั้งที่ถูกกวาดต้อนมาในสมัย รัชกาลที่ 1 เรื่อยมา ดังความในพระราชพงศาวดารกล่าวว่า “...จุลศักราช 1166 ปีชวดฉศก เป็นปีที่ 23 ในรัชกาลที่ 1 เมื่อเดือน 5 กรมหลวงเทพหริรักษ์ พระยายมราช นายทัพนายกอง ไทยลาว กียกขึ้น ไปเมืองเชียงแสน พม่ามิได้ออกสู้รบเป็นแต่รักษาเมืองม่นอยู่ กองทัพเข้าตั้งล้อมเมืองอยู่เดือนเศษ จะหักเอามิได้ ด้วยพม่าอยู่ประจำรักษาหน้าที่และบนกำแพงเมืองเป็นสามารภ และกองทัพก็ขัดเสบียงอาหาร แล้วได้ข่าวว่ากองทัพเมืองอังวะจะยกมาช่วยเมืองเชียงแสน ครั้นเดือน 6 ข้างแรมเป็น เทศกาลฝนตกประปรายลงมาแผ่นดินก็ร้อนขึ้น ผู้คนในกองทัพป่วยเจ็บมาก จะอยู่สู้รบพม่าก็เห็นว่า ผู้คนเจ็บไข้มากเสบียงอาหารก็น้อยลง จะทำการเป็นปีไปไม่ได้ กรมหลวงเทพหริรักษ์ก็ให้ลำทัพลงมา ยังแต่ทัพลาว พวกลาวในเมืองเชียงแสนอดเสบียงอาหารมาโคกระบือช้างม้ากินจนสิ้น พวกลาวชาว เมืองกียอมออกสวามิภักดิ์แก่กองทัพเมืองลาว เมื่อกองทัพกรมหลวงเทพหริรักษ์เลิกถอยมาแล้ว ไป มะยง่วนแม่ทัพพม่าเห็นพลเมืองออกหาแม่ทัพลาว เหลือที่จะกดขี่ห้ามปรามไว้ได้ก็ยกทัพหนีไปบ้าง กองทัพลาวก็ไล่ตีพม่าแตกหนีไป ไปมะยง่วนแม่ทัพถูกปืนตายในที่รบ นาชาวที่พม่าตั้งให้เป็นเจ้า เมืองเชียงแสน ก็พาครอบครัวอพยพข้ามแม่น้ำโขงเข้าแดนพม่าไป กองทัพได้ครอบครัว 23,000 เศษ ก็รื้อกำแพงบ้านเมืองเสียแล้วแบ่งปันครอบครัวกันไป 5 ส่วน ให้ไปเมืองเชียงใหม่ส่วน 1 เมือง นครลำปางส่วน 1 เมืองน่านส่วน 1 เมืองเวียงจันทน์ส่วน 1 อีกส่วน 1 ถวายลงมากรุงเทพฯ โปรดให้ ตั้งบ้านเรือนอยู่เมืองสระบุรีบ้าง แบ่งไปอยู่เมืองราชบุรีบ้าง...” (ทิพากรวงศ์, เจ้าพระยา (เล่ม 1), 2555, หน้า 335)

ราวปีพุทธศักราช 2369 ในรัชกาลที่ 3 เมื่อเจ้าอนุวงศ์ก่อกบฏโดยจัดกองทัพเพื่อลงมาตีกรุงรัตนโกสินทร์ ครั้งนั้นพระยาสุราราชวงศ์เจ้าเมืองสระบุรีซึ่งเป็นชาวไทยยวนถูกเจ้าอนุวงศ์ลงให้พา ครอบครัวชาวไทยยวนเมืองสระบุรีจำนวน 10,000 คนเศษตามกองทัพของเจ้าอนุวงศ์ (เจ้าราชวงศ์) เดินทางไปเมืองเวียงจันทน์ ครั้งนั้นเมื่อทางกรุงเทพฯ ทราบเรื่องการก่อกบฏจึงจัดกองทัพใหญ่เดินทางขึ้นมารบ โดยมาตั้งทัพหลวงที่เมืองนครราชสีมา ฝ่ายเจ้าอนุวงศ์ทราบข่าวจึงยกกองทัพหนีกลับเวียงจันทน์ (ทิพากรวงศ์, เจ้าพระยา (เล่ม 2) 2555, หน้า 1027 – 1044) ในปีพุทธศักราช 2370 ภายหลังจากที่ปราบกบฏเจ้าอนุวงศ์แล้ว สมเด็จพระราชวังบรมมหาศกดิพลเสฟได้จัดครัวลาวต่าง ๆ ที่ถูกกวาดต้อนไปเมืองเวียงจันทน์กลับไปเมืองเดิม (บังอร ปิยะพันธุ์, 2542, หน้า 58) สันนิษฐานว่าครัวลาวดังกล่าวคือกลุ่มชาวไทยยวนที่ได้ถูกกวาดต้อนจากเมืองเชียงแสนไปเมืองเวียงจันทน์ไปตั้งแต่ปีพุทธศักราช 2347 และกลุ่มชาวไทยยวนเมืองสระบุรีที่เดินทางตามกองทัพเจ้าอนุวงศ์ไปเมืองเวียงจันทน์ จึงถูกกวาดต้อนกลับมาเมืองสระบุรีตามเดิม⁵

งานวิจัยด้านภาษาชาติพันธุ์พบว่า “ยวน” “คำเมือง” เป็นกลุ่มภาษาในตระกูลไท ปัจจุบันมี

⁵ แต่อย่างไรก็ดี บังอร ปิยะพันธุ์ ได้อ้างจดหมายเหตุรัชกาลที่ 3 กล่าวว่า “ลาวพุงดำอยู่บ้านซอนขวาง” จากการตรวจสอบข้อมูลพบว่าบ้านซอนขวางปัจจุบันคือบ้านตาลเดี่ยว อำเภอแก่งคอย จังหวัดสระบุรี ซึ่งอาจจะทำให้สันนิษฐานได้ว่าชาวไทยยวนที่มาจากเมืองเวียงจันทน์กลุ่มหนึ่งทรงโปรดเกล้าฯ ให้ตั้งรกรากอยู่ที่บริเวณอำเภอแก่งคอย

ผู้ใช้ภาษายวน / คำเมือง (อาจเรียกชื่ออื่นอีกได้แก่ ไทยถิ่นเหนือ / ล้านนา) อยู่ประมาณร้อยละ 10 มีกลุ่มใหญ่กระจายตัวอยู่ในพื้นที่ภาคเหนือ ได้แก่ เชียงใหม่ เชียงราย ลำพูน ลำปาง แม่ฮ่องสอน น่าน พะเยา แพร่ อุตรดิตถ์ ตาก สระบุรี ราชบุรี ส่วนการกระจายตัวของกลุ่มภาษาไทยยวน / คำเมืองในพื้นที่ภาคกลางนั้น โดยส่วนมากจะมีบรรพบุรุษที่ถูกกวาดต้อนมาในสมัยกรุงรัตนโกสินทร์ตอนต้น เช่น กลุ่มไทยยวนเมืองเชียงแสน พบมากในส่วนต่าง ๆ ของพื้นที่ในจังหวัดสระบุรี และราชบุรี และต่อมาได้กระจายตัวออกไปยังจังหวัดอื่น ๆ ได้แก่ จังหวัดตาก กำแพงเพชร สุโขทัย อุตรดิตถ์ พิจิตร พิษณุโลก ซึ่งประชากรที่ใช้ภาษาไทยยวน / คำเมืองในพื้นที่ภาคกลางโดยรวมแล้วมีจำนวนประมาณเกือบห้าแสนคน กล่าวได้ว่าผู้ใช้ภาษาไทยยวนในพื้นที่ภาคกลางมีสัดส่วนอยู่ที่ประมาณร้อยละ 1 โดยในจังหวัดสระบุรีมีกลุ่มคนที่ใช้ภาษาไทยยวน / คำเมืองกระจายอยู่เกือบทุกอำเภอ (สุวิไล เปรมศรีรัตน์ และคณะ, 2547, หน้า 4 – 61) ซึ่งผลการวิจัยนี้สอดคล้องกับข้อมูลทางประวัติศาสตร์ สำหรับกลุ่มชาวไทยยวนที่เมืองสระบุรีในปัจจุบันยังคงรับรู้ว่าตนเองเป็นคนไทยยวนที่พลัดพรากจากถิ่นฐานบ้านเกิด และยังมีสำนึกต่อรากเหง้าของบรรพบุรุษของตนที่เป็นชาวไทยยวน

ในสมัยต้นกรุงรัตนโกสินทร์ การกวาดต้อนและการอพยพของกลุ่มชาติพันธุ์ต่าง ๆ รวมถึงกลุ่มชาวไทยยวนให้ไปรวมอยู่กับพวกพ้องเดียวกัน ถ้าได้จัดตั้งอยู่ในบ้านเมืองใดก็ให้ไปอยู่ในบ้านเมืองที่เคยมีพวกพ้องของตนอยู่ ดังปรากฏหลักฐานในพระราชดำรัสของพระบาทสมเด็จพระนั่งเกล้าเจ้าอยู่หัว รัชกาลที่ 3 (บึงอร ปิยะพันธุ์ 2541, 80) และเมืองสระบุรีมีการให้โอกาสชาวลาว หรือไทยยวนขึ้นเป็นเจ้าเมือง เป็นการแต่งตั้งพวกเดียวกันปกครองในระบบมุลนายเพื่อให้ง่ายแก่การควบคุมดูแลกันเอง โดยให้ขึ้นอยู่กับสังกัด และขึ้นตรงกับสมุหนายก ([ออนไลน์].เข้าถึงจาก: http://dusithost.dusit.ac.th/~nuaon_khr/pdf/saraburi.pdf [สืบค้นเมื่อ 6/28/2560]) ซึ่งจากข้อมูลของณัฐภัทร จันทวิช (2541) กล่าวถึงปู่คัมภีระได้พากลุ่มไทยยวนกลุ่มหนึ่งอพยพมาจากเมืองเชียงแสน มาตั้งบ้านเรือนอยู่ที่บ้านไผ่ล้อม อำเภอเสนาให้ จังหวัดสระบุรี หัวหน้าได้รับพระมหากรุณาธิคุณจากพระบาทสมเด็จพระพุทธยอดฟ้าจุฬาโลกมหาราช รัชกาลที่ 1 แต่งตั้งให้เป็นเจ้าเมืองสระบุรี มีบรรดาศักดิ์ที่พระยารัตนภาค ต่อมาในสมัยรัชกาลที่ 3 มีบรรดาศักดิ์เป็น “พระยาสุราราชวงศ์”^๕ สมัยรัชกาลที่ 4 มีบรรดาศักดิ์เป็น “พระสยามลาวบดีปลัด” จะเห็นได้ว่าเมืองสระบุรีนั้นมีเจ้าเมืองที่เป็นชาวไทยยวนหรือลาวด้วยกันเพื่อให้ง่ายต่อการดูแลและไม่ถูกกดขี่ข่มเหงจากผู้ปกครอง (2541, หน้า 35)

นอกจากนี้ จากการศึกษาตำนานในท้องถิ่นของชาวไทยยวนในพื้นที่อำเภอเสนาให้ พบตำนานเรื่อง “หนานตะ” (พิเนตร น้อยพุทธา, 2529, หน้า 59) ซึ่งมีเนื้อหากล่าวว่า หนานตะน้องชายของปู่เจ้าฟ้า ผู้นำชาวไทยยวนมาตั้งบ้านเรือนอยู่บริเวณบ้านลิบตะ (บ้านสวนดอกไม้ในปัจจุบัน) เป็นผู้ที่มีวิชาอาคมขลังและมีความเชี่ยวชาญในการรบ สามารถยกทัพมารับหน้าที่เข้าศึกยิงมาได้ หนานตะผู้นี้เป็นผู้ที่ตัดไม้ตะเคียนที่บ้านสันปะแหน เพื่อส่งเข้าไปทำเสาเอกที่กรุงเทพฯ เมื่อครั้งตั้งกรุงรัตนโกสินทร์ ([ออนไลน์]. เข้าถึงจาก : www.openbase.in.th/node/6451 [สืบค้นเมื่อ

^๕ ในพระราชพงศาวดารกรุงรัตนโกสินทร์ รัชกาลที่ 3 กล่าวว่าพระยาสุราราชวงศ์เจ้าเมืองสระบุรีเป็นลาววงศ์ ซึ่งหมายถึงเป็นชาวไทยยวนเมืองสระบุรี อ้างจากเจ้าพระยาทิพากรวงศ์ (ข้า บุนนาค). 2555. พระราชพงศาวดารกรุงรัตนโกสินทร์รัชกาลที่ 1 – 4. (เล่ม 2) กรุงเทพฯ : ศรีปัญญา, หน้า 1027.



6/28/2560)) ตำนานดังกล่าวสอดคล้องกับตำนานของท้องถิ่น เรื่อง “ตำนานแม่นางตะเคียนทอง” ความโดยสรุปกล่าวว่า “...ในครั้งที่สร้างกรุงเทพฯ เป็นราชธานี ได้มีการเกณฑ์ไพร่พลจากหัวเมืองต่าง ๆ ที่มีลักษณะงามเพื่อจัดทำเสาเอก เมืองสระบุรีได้ส่งเสาที่มีลักษณะงดงามต้นหนึ่งล่องตามลำน้ำป่าสัก แต่มาถึงกรุงเทพฯ ซ้ำไป เพราะได้มีการคัดเลือกไม้เพื่อทำเสาเอกไปก่อนหน้านี้แล้วจึงได้เป็นแค่เสารอง และเชื่อว่าถ้าส่งไปทันตามเวลาคงจะได้รับการคัดเลือกเป็นเสาเอกอย่างแน่นอนเพราะมีลักษณะใหญ่และมีความสวยงาม นางตะเคียนที่ล่องติดอยู่เสียใจมาก ตกกลางคืนจึงแสดงอภินิหารลอยทวนน้ำกลับขึ้นมา และได้จมลงบริเวณคู้่งน้ำป่าสักที่ห่างจากตัวอำเภอเสาไห้ในปัจจุบันประมาณ 50 เมตร...” ([ออนไลน์]. เข้าถึงจาก : <https://th.wikipedia.org/wiki/อำเภอเสาไห้> [สืบค้นเมื่อ 5/08/2560])

อย่างไรก็ดี ตำนานดังกล่าวยังสอดคล้องกับตำนานเรื่อง “ต้นวงศ์ทิพจักรวเนจร” ในตอนที่กล่าวถึงเหตุการณ์จากก่อนจะสถาปนากรุงรัตนโกสินทร์ว่า เจ้าคอกศรีอินชา⁷ (เป็นน้องสาวของเจ้ากาวิละ) ซึ่งเป็นพระมเหสีของเจ้าพระยาสุรสีห์ ได้ใช้ให้คนไปหาชาวป่าเพียวเข้ามาปราบกบฏพระยาสุรสีห์ในกรุงธนบุรี เพื่อช่วยราชการของเจ้าพระยาจักรีและเจ้าพระยาสุรสีห์ (สงวน โชติสุขรัตน์, 2556, หน้า 249) ชาวป่าเพียวที่ปรากฏนั้นสันนิษฐานว่าคือกลุ่มคนไทยยวนที่อาศัยอยู่ในบริเวณบ้านปากเปรี้ยวใกล้กับบ้านเสาไห้ซึ่งเคยเป็นที่ตั้งเมืองเก่าของสระบุรี จากตำนานดังกล่าวอาจจะท่อนให้เห็นว่าในช่วงปีพุทธศักราช 2325 ซึ่งเป็นปีตั้งกรุงรัตนโกสินทร์นั้น น่าจะมีกลุ่มคนชาวไทยยวนอาศัยอยู่ในบริเวณตำบลเสาไห้รวมถึงบ้านปากเปรี้ยวมาก่อน⁸ ดังนั้นเมื่อมีการกวาดต้อนชาวไทยยวนเมืองเชียงแสนในปีพุทธศักราช 2347 ดังที่ปรากฏในพงศาวดาร จึงให้ลงมาอยู่ในบริเวณนี้ที่ชาวไทยยวนอาศัยอยู่ก่อนหน้านี้

อาจกล่าวได้ว่า กลุ่มชาวไทยยวนที่อาศัยอยู่ในพื้นที่อำเภอเสาไห้ในจังหวัดสระบุรี เป็นกลุ่มชาวไทยยวนที่ถูกกวาดต้อนมาจากเมืองเชียงแสนในสมัยรัชกาลที่ 1 รวมถึงกลุ่มชาวไทยยวนที่ถูกกวาดต้อนมาจากเมืองเวียงจันทน์ในสมัยรัชกาลที่ 3 ซึ่งสอดคล้องกับตำนานเกี่ยวกับความเป็นมาของชาวไทยยวนในพื้นที่นี้ ชาวไทยยวนเหล่านี้คงอยู่อาศัยเรื่อยมาในบริเวณอำเภอเสาไห้ ต่อมาได้ขยายพื้นที่ทำกินออกไปในพื้นที่ใกล้เคียง รวมถึงบริเวณบ้านหนองโนเหนือ อำเภอเมือง ซึ่งเป็นพื้นที่ติดต่อกับอำเภอเสาไห้ อันเป็นพื้นที่ศึกษาของผู้วิจัยในการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ โดยจากการเก็บข้อมูลเบื้องต้นพบว่าคนในพื้นที่ชุมชนบ้านหนองโนเหนือส่วนใหญ่มีพื้นเพเป็นชาวไทยยวนที่ขยายครอบครัวออกมาจากอำเภอเสาไห้ ตำบลหนองยาว อำเภอเมือง และมีบรรพบุรุษอยู่อาศัยบริเวณนี้มาตั้งแต่ถูกกวาดต้อนมา

⁷ ในพระราชวิจารณ์จดหมายเหตุความทรงจำ เรียกชื่อเจ้าศรีอินชาว่า “เจ้ารดจันท์ท่าจะไม่ไคคนอื่น เห็นจะเป็นท่านผู้หญิงเจ้าพระยาสุรสีห์ ซึ่งตั้งบ้านเรือนอยู่เหนือกำแพงพาดวันออก คือ วงกรมหลวงจักรเจษฎา เหตุฉะนั้นจึงต้องเป็นทัพเรือเพราะข้ามพาก เจ้ารดจันท์นี้เป็นชาวเมืองเชียงใหม่ เป็นมารดาเจ้าฟ้าพิบูลทอง กรมขุนศรีสุนทรในกรมพระราชวังบวรสุริยนาท”

⁸ แต่อย่างไรก็ตาม ยังมีข้อสันนิษฐานที่สนับสนุนแนวความคิดในเรื่องที่เกี่ยวข้องกับชาวไทยยวนที่เคยอยู่ในพื้นที่บริเวณเมืองสระบุรีมาก่อนปีพุทธศักราช 2347 กล่าวคือ ดร.ประเสริฐ ณ นคร กล่าวไว้ในมิ่งรายศาสตร์ เรียบเรียงเป็นภาษาปัจจุบัน จากต้นฉบับอำเภอเสาไห้ จังหวัดสระบุรี พุทธศักราช 2342 ว่า “...มิ่งรายศาสตร์ฉบับเก่าแก่ที่สุด เท่าที่ทราบได้แก่ ฉบับที่ลานนาสินธุภิกขุ ไปได้มาจากวัดเสาไห้ อำเภอเสาไห้ จังหวัดสระบุรี คุณโกศรี นิมนานเมื่อนั้นเป็นผู้มอบให้ห้องสมุดสยามสมาคม ภาษาและตัวหนังสือที่ใช้เป็นของไทยยวน จารลงโบราณ 48 ใบ ทั้งสองหน้า นอกจากในสุดท้ายมีหน้าเดียว น้อย คัมภีระ คัดลอกไว้ที่ลพบุรี เมื่อปีวอก พุทธศักราช 2343 ก่อนกฎหมายตราสามดวงในรัชกาลที่ 1 เป็นเวลา 4 ปี เข้าใจว่าคงจะจัดไว้เพื่อให้เชลยศึกที่ถูกกวาดต้อนลงมาจากลานนาปกครองกันเอง...” จากข้อวินิจฉัยดังกล่าวอาจจะทำให้เชื่อได้ว่าในช่วงก่อนปีพุทธศักราช 2343 นั้น น่าจะมีชาวไทยยวนจากล้านนาเข้ามาอยู่ในบริเวณเมืองสระบุรี และลพบุรีแล้ว ซึ่งสอดคล้องกับตำนานต้นวงศ์ทิพจักรวเนจรที่กล่าวถึงเจ้าคอกศรีอินชา (เป็นน้องสาวของเจ้ากาวิละ) ซึ่งเป็นพระมเหสีของเจ้าพระยาสุรสีห์ ได้ใช้ไปหาชาวป่าเพียวเข้ามาช่วยปราบกบฏพระยาสุรสีห์ในกรุงธนบุรี เพื่อช่วยราชการของเจ้าพระยาจักรีและเจ้าพระยาสุรสีห์

2. ชาวไทยยวนตำบลหนองโน เมืองสระบุรี

จากการสัมภาษณ์คนเฒ่าคนแก่ในการสำรวจพื้นที่ชุมชนบ้านหนองโนครั้งแรก พบว่าส่วนใหญ่มีพื้นเพเป็นชาวไทยยวนที่ขยายครอบครัวออกมาจากบ้านเส้าไห้บ้าง หรือ อยู่ในบริเวณพื้นที่ใกล้เคียง เช่น ปากเพรียวบ้าง (นายศรีทัศน์ ยอดแก้ว (3 ธันวาคม 2557) สัมภาษณ์.) บ้านเส้าไห้หรือ อำเภอเส้าไห้ในปัจจุบันเป็นศูนย์กลางการตั้งหลักแหล่งของชาวไทยยวนที่ถูกกวาดต้อนมาจากเมืองเชียงแสนเมื่อปีพุทธศักราช 2347 เช่นเดียวกับชาวไทยยวนในพื้นที่อื่น ๆ ของจังหวัดสระบุรี ซึ่งสอดคล้องกับพระราชพงศาวดาร โดยในปัจจุบันคนไทยยวนรอบวัดหนองโนยังคงมีญาติพี่น้องอยู่ในเส้าไห้และอำเภออื่น ๆ ในจังหวัดสระบุรีด้วยเช่นกัน

ในปัจจุบันตำบลหนองโนประกอบไปด้วยกลุ่มคนหลากหลายเชื้อชาติที่ผสมผสานกัน โดยคนส่วนใหญ่ยังคงเป็นชาวไทยยวน กลุ่มคนไทยพื้นเมือง และกลุ่มคนไทยจากภาคอีสาน รวมถึงยังมีกลุ่มคนจีนจำนวนหนึ่ง ในบรรดากลุ่มคนเหล่านี้มีเพียงกลุ่มคนไทยยวนที่แสดงอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรมของตนเองชัดเจนที่สุด ทั้งนี้เนื่องจากคนไทยยวนพยายามรักษาวรรณกรรมของตนเองไว้ ทั้งในด้านภาษา การแต่งกาย และคติความเชื่อ รวมไปถึงวัฒนธรรมข้าว

พื้นที่ของตำบลหนองโนเป็นพื้นที่ราบลุ่มห่างไกลจากแม่น้ำสายหลัก คือ แม่น้ำป่าสัก แต่อาศัยแหล่งน้ำตามธรรมชาติ เช่น บึงหนองโน⁹ และบึงหลวง¹⁰ ในการอุปโภค บริโภค และอาศัยน้ำฝนตามฤดูกาลในการทำนาปลูกข้าว และทำเกษตรกรรม ในคราวที่สมเด็จพระมหาสมณเจ้ากรมพระยาวชิรญาณวโรรสเสด็จตรวจการณคณະสงฆ์เมืองสระบุรี ทรงตรัสถึงตำบลหนองโนว่าเป็นบ้านดอน ประชาชนส่วนใหญ่มีอาชีพทำนา เก็บผลมะเกลือ และมะขามขาย (วชิรญาณวโรรส, สมเด็จพระมหาสมณเจ้า กรมพระ, 2537, หน้า 353.) นายระเบียบ สุธีธรรมานนท์ กล่าวว่า บรรพบุรุษของชาวไทยยวนในตำบลนี้มีอาชีพทำนา เมื่อเก็บเกี่ยวข้าวแล้วจะใส่เกวียนไปขายที่โรงสีบ้านป๊อกแป็ก ซึ่งเป็นโรงสีแห่งเดียวในตำบลหนองโน จะต้องวิ่งไปตามทางเกวียนและคันทนาของชาวบ้าน ในสมัยเด็กเมื่อว่างจากการทำนาจะช่วยแม่เก็บผลมะเกลือไปแลกเปลี่ยนที่ตลาดหนองแค เนื่องจากบริเวณตำบลหนองโนมีต้นมะเกลือจำนวนมาก ผลมะเกลือที่เก็บนั้นใช้สำหรับย้อมผ้า และทำยาถ่ายพยาธิ (ระเบียบ สุธีธรรมานนท์. (12 มกราคม 2559). สัมภาษณ์.)

ในปัจจุบันตำบลหนองโนประกอบด้วยหมู่บ้านจำนวน 11 หมู่บ้าน ได้แก่ บ้านป๊อกแป็ก (ปัจจุบันยกฐานะเป็นเทศบาลป๊อกแป็ก) บ้านนาร่อง บ้านหนองโนเหนือ บ้านใหม่ บ้านโคกกระต่าย บ้านหนองโนใต้ บ้านแถว บ้านหนองชำแรด บ้านห้วยเหนือ บ้านหนองม่วง บ้านใหม่ดอนคา

⁹ พระครูมงคลธรรมสุนทรวัดหนองโนได้กล่าวว่า ในสมัยก่อนพื้นที่ของบึงหนองโนนั้นมากกว่าจำนวนประมาณ 100 ไร่ แต่ประชาชนในตำบลนี้ถูกจับจองออกเอกสารสิทธิ์เข้ามาทำนา กับเป็นจำนวนมาก ทำให้ในปัจจุบันบึงหนองโนมีพื้นที่เหลือเพียง 49 ไร่ พันโทประเสริฐ สุดประพัต สส.จังหวัดสระบุรีปีพุทธศักราช 2491 ได้นำรถมาขุดบึงเพื่อป้องกันการบุกรุกของดินในชุมชน(2560/เมษายน/6) สัมภาษณ์.] ในอดีตคนในชุมชนเล่าถึงบึงหนองโนว่า ในสมัยเด็กจะต้อนวัว ต้อนควายมากินหญ้ารอบบึง น้ำภายในบึงแห่งนี้ไม่สามารถใช้บริโภคได้เพราะน้ำขุ่นขึ้นเป็นสีแดง และมีปั้งมาก จนไม่กล้าที่จะนำวัว ควายลงน้ำ(นางสว่างจิต มณีศิริ.(2560/ตุลาคม/16). สัมภาษณ์.)

¹⁰ บึงแห่งนี้ชาวบ้านบริเวณรอบวัดหนองโนเหนือเล่าว่าพระบาทสมเด็จพระจุลจอมเกล้าเจ้าอยู่หัว รัชกาลที่ 5 ทรงเสด็จผ่านมาและทรงพักขบวนเสด็จที่บริเวณบึงหนองโน เนื่องจากบริเวณนั้นมีเพียงบึงหนองโนเพียงแห่งเดียวจึงทรงให้ทหารนำช้างลงย่ำบริเวณบึงหลวงนั้นให้เกิดเป็นบึงขึ้น ชาวบ้านจึงเรียกบึงแห่งนี้ว่า "บึงหลวง" สืบมา อย่างไรก็ตาม คนในตำบลหนองโนยังเล่าว่าบึงแห่งนี้ เป็นบึงของชุมชนบ้านหนองโนเหนือที่ขุดขึ้นเพื่อนำน้ำไปใช้ในการอุปโภค บริโภคภายในชุมชน ในอดีตบึงแห่งนี้จะมีต้นตาลขึ้นโดยรอบ สามารถมองเห็นยอดต้นตาลนี้ได้ไกล ซึ่งจากการสังเกตเส้นทางน้ำหลากทุ่งพบว่าบริเวณใกล้เคียงพื้นที่ที่ตั้งของบ้านเจ็กมาน้ำที่จะเป็นทางน้ำที่ไหลลงบริเวณบึงหลวงแห่งนี้ ในปัจจุบันบึงแห่งนี้ตื้นเขินและเต็มไปด้วยหญ้าจนไม่สามารถมองเห็นได้ว่าเป็นพื้นที่ของบึงหลวงเดิม

แต่ละหมู่บ้านหรือชุมชนจะมีพื้นที่ส่วนกลางสำหรับตั้งศาลที่ใช้ในการประกอบพิธีกรรมตามคติความเชื่อในเรื่องผี ซึ่งพื้นที่บริเวณดังกล่าวของชุมชนบ้านหนองโนเหนือจะเรียกกันว่า “ดอนตาปู” หรือ ห้วยบ้าน ภายในตำบลหนองโนมีวัดประจำตำบลจำนวน 3 วัด ได้แก่ วัดนาร่อง วัดหนองโนเหนือ วัดหนองโนใต้ มีประเพณีที่สำคัญระดับตำบลคือประเพณีเดือนยี่จุ้ข้าวหลาม กลุ่มทอผ้าพื้นเมือง ศูนย์การเรียนรู้ในการทำเกษตรแบบผสมผสานโครงการอันเนื่องมาจากพระราชดำริ (สวนล้อมศรีรินทร์) และโรงเรียนวัดหนองโนใต้เป็นโรงเรียนประจำตำบล

ชุมชนชาวไทยยวนรอบวัดหนองโนเหนือ เป็นชุมชนที่ยังคงสืบทอดประเพณีวัฒนธรรมของชาวไทยยวนเมืองสระบุรีไว้ ทั้งในด้านการใช้ภาษาถิ่นไทยยวนเมืองสระบุรี พิธีกรรม คติความเชื่อ อีกทั้งยังคงปรากฏร่องรอยของพิธีกรรมที่เกี่ยวข้องกับการทำนาปลูกข้าว จากพิธีกรรมที่ยังคงปฏิบัติสืบเนื่องอยู่ในปัจจุบัน เช่น การไหว้ผีประจำหมู่บ้าน ถึงแม้ประเพณีพิธีกรรมบางอย่างอาจจะหลงลืมไปแล้ว คนเฒ่า คนแก่ในชุมชนยังสามารถจดจำเรื่องราวต่าง ๆ ในชุมชนนำมาเล่าผ่านความทรงจำดังที่ปรากฏพิธีกรรมที่เกี่ยวกับแม่โพสพ อย่างเช่น การขอขมาต้นกล้าข้าวด้วยสวดย้า การแสดกนาหรือแรกนา การเอาขวัญข้าว การจกข้าว (เปิดยุ้ง) การทำบุญลานข้าว ฯลฯ อย่างไรก็ตาม ในพื้นที่นี้ยังพบพันธุ์ข้าวเจ้าอย่างเช่น ข้าวเจ๊กเชย ซึ่งเป็นพันธุ์ข้าวที่นิยมปลูกในบริเวณพื้นที่จังหวัดสระบุรี จนมีชื่อเสียงที่คนโดยทั่วไปรู้จักกันในชื่อ “ข้าวเสาไห้” นอกจากนี้ยังมีข้าวพันธุ์อื่น ๆ ที่ปลูกในอดีตที่ผ่านมา เช่น ข้าวพระยาหนอง ข้าวทองมาเอง ซึ่งมีทั้งข้าวพันธุ์ใหญ่ที่ใช้ระยะเวลาในการปลูกนาน และยังปลูกข้าวพันธุ์เล็กที่ใช้ระยะเวลาในการปลูกสั้น อีกทั้งยังปลูกข้าวเหนียวที่เป็นข้าวเก่า เช่น ข้าวดำน้อย ข้าวปุดวง ข้าวเหนียวเขียว ข้าวเหนียวขาว ที่ใช้สำหรับประเพณี พิธีกรรมต่าง ๆ ของชุมชน เช่น ทำบุญข้าวใหม่ ตักบาตรข้าวหลาม หรือ ใช้ทำขนมข้าวเปียก ซึ่งเป็นขนมขึ้นชื่อของชาวไทยยวนเมืองสระบุรี รวมทั้งขนมอื่น ๆ ขนมต้มขาว ต้มแดง ข้าวต้มมัด อีกทั้งยังใช้ข้าวในพิธีกรรมความเชื่อต่าง ๆ เช่น ใช้ข้าวสุกคดลูกปูนแดงป้องกันแม่อื้อไม่ให้มากวนเด็กเล็ก ๆ ที่ร้องไห้โยเย (ระเปียบ รื้อตะธรรมานนท์. (12 มกราคม 2559). สัมภาษณ์.)

นอกจากนี้ เครื่องมือเครื่องใช้ในการทำนาปลูกข้าวยังคงหลงเหลืออยู่ตามบ้านของคนในตำบลนี้ เช่น แอก คาด คันไถ เคียวเกี่ยวข้าว และเกวียน ซึ่งเกวียนบางบ้านยังคงมีความสมบูรณ์และสวยงามมาก ปัจจุบันใช้เกวียนเหล่านั้นแสดลากัดในงานเดือนยี่จุ้ข้าวหลาม และบางส่วนขององค์การบริหารส่วนตำบลหนองโนได้รับบริจาคข้าวของเครื่องใช้ต่าง ๆ ของชุมชนมาใช้ในการจัดแสดงบริเวณอาคารจำลองบ้านเก่าในตำบลหนองโนไว้เพื่อการบริหารส่วนตำบล



ภาพที่ 1 : ยุ้งข้าวที่กำลังจะถูกรื้อทำเป็นบ้านเช่า
ที่มา : ผู้วิจัย ถ่ายเมื่อ (21 กรกฎาคม 2561)



ภาพที่ 2 : เครื่องมือในการทำอ่างข้าว บ้านแม่ใหญ่จันสอง ภูดี
ที่มา : ผู้วิจัย ถ่ายเมื่อ (29 กรกฎาคม 2561)

3. ประเพณีและพิธีกรรมเกี่ยวกับเรื่องข้าวของชาวไทยยวนรอบวัดหนองโนเหนือ

ผู้วิจัยศึกษาข้อมูลในภาคสนามโดยการสังเกตการณ์ทั้งแบบมีส่วนร่วม และไม่มีส่วนร่วม ในงานบุญเดือนยี่ข้าวหลาม (ครั้งที่ 12) จัดขึ้นในวันที่ 12 มกราคม 2557 ผู้วิจัยได้เข้าร่วมจำนวน ครั้ง 1 ครั้ง (ในอดีตงานบุญเดือนยี่ข้าวหลามจะจัดขึ้นในเดือนยี่กลางเดือน) ผู้วิจัยได้รับเชิญจาก ผู้นำชุมชนให้เข้าร่วมงานทำบุญตักบาตรถวายภัตตาหาร และถวายข้าวหลามแด่พระภิกษุสงฆ์ในช่วงเช้าที่วัดหนองโนเหนือ รวมทั้งเข้าร่วมพิธีเปิดงานบุญเดือนยี่ข้าวหลามที่จัดโดยองค์การบริหาร ส่วนตำบลหนองโน ในส่วนงานบุญกลางบ้าน จัดขึ้นวันที่ 12 พฤษภาคม 2560 (แต่เดิมจะทำได้ในวัน ขึ้น 6 ค่ำ เดือน 6 ปัจจุบันจะทำหลังวันวิสาขบูชา) ผู้วิจัยได้เข้าสังเกตการณ์แบบไม่มีส่วนร่วม จำนวน ครั้ง 1 ครั้ง และช่วงบ่ายชุมชนได้ร่วมกันรื้อฟื้นการแหกนา การปักปูดาสก และประเพณีการเอา ข้าวขวัญที่เคียวทำกันในชุมชนแห่งนี้เมื่อครั้งอดีต ส่วนงานประเพณีไหว้ผีประจำหมู่บ้านจัดขึ้นเมื่อ วันที่ 28 เมษายน 2561 (ในสมัยโบราณคนในชุมชนจะยึดวันขึ้น 3 ค่ำ เดือน 6) ผู้วิจัยได้เข้าร่วม จำนวน 1 ครั้ง รวมถึงการเข้าร่วมสังเกตการณ์ในงานเนื่องในวันสำคัญทางศาสนาต่าง เช่น งานสวด คาถาพัน(มหาชาติ) งานทำบุญสืบชะตา การสะเดาะเคราะห์ รวมถึงงานทอดกฐิน และผ้าป่าที่ผู้วิจัย ได้เข้าไปสังเกตการณ์อย่างต่อเนื่องทุกปี

ข้อมูลจากการสัมภาษณ์ นายระเบียบ สุธีธรรมานนท์ อายุ 82 ปี นายศรีทัศน์ ยอดแก้ว อายุ 67 ปี เป็นผู้ให้ข้อมูลหลักทั้งในด้านประวัติความเป็นมาของชุมชน และการทำนาปลูกข้าวของ ชุมชนแห่งนี้ รวมทั้งแนะนำผู้วิจัยให้สัมภาษณ์กลุ่มผู้สูงอายุในชุมชน ซึ่งผู้วิจัยได้สัมภาษณ์ นางจันสอง ภูดี อายุ 92 ปี ชาวนาในชุมชนบ้านหนองโนเหนือ นางสาวน เนมินทร์ อายุ 83 ปี ชาวบ้านที่เป็นลูก หลานในชุมชนบ้านแจ็ก นายน้อย จัน-ทเสน อายุ 84 ปี ชาวบ้านหมู่บ้านหนองโนเหนือ หมู่ 3 และ นายพุย ทานมัย อายุ 84 ปี บ้านศาลาเขียว หมู่ 7

ในส่วนข้อมูลจากการสัมภาษณ์กลุ่มผู้นำชุมชนทั้งในด้านข้อมูลทางประวัติศาสตร์ชุมชน ประเพณีพิธีกรรม และคติความเชื่อ ผู้วิจัยได้สัมภาษณ์ พระครูมงคลธรรมสุนทร อายุ 60 ปี เจ้า อาวาสวัดหนองโนใต้ ดำรงตำแหน่งเจ้าคณะตำบลหนองโน พระครูประกาย อนุบาลโย เจ้าอาวาสวัด หนองโนเหนือ นางสาวมาลี พรรัตน์ ปลัดอบต.ตำบลหนองโน นางเสริมศรี ศิลาลง สมาชิกองค์การ บริหารส่วนตำบลหนองโน และเป็นผู้ทำนาทดลองปลูกข้าวพันธุ์แจ็กเซย นายธนวิชัย แก่นสาร ปลัด



อำเภอกะปง จังหวัดพังงา (อดีตเจ้าหน้าที่พัฒนาชุมชนบ้านเริงราง ตำบลเสาไห้ จังหวัดสระบุรี หลานเจ้าอาวาสวัดหนองโนเหนือและเป็นผู้มีบทบาทในการทำงานด้านวัฒนธรรมชุมชน เช่น ดำเนินหลวงพ่อม่วงแล้งพระประธานคู่ในพระอุโบสถหลังเก่า และริเริ่มประเพณีแห่ขนุนถวายหลวงพ่อม่วงแล้ง ปัจจุบันได้รับการโยกย้ายกลับมาเป็นปลัดอำเภอเมือง จังหวัดสระบุรี) นางสมหมาย สามัญ อายุ 54 ปี ผู้ใหญ่บ้านหนองโนเหนือ หมู่ 3

นอกจากนั้น ในส่วนที่ข้อมูลจากการสัมภาษณ์ปราชญ์ในพื้นที่ได้สัมภาษณ์ นายบุญลือ เต้าแก้ว อายุ 67 ปี เกษตรกร นางสาวจิต มณีศิริ อายุ 56 ปี ชาวบ้านชุมชนบ้านแถว หมู่ 7 ประธานกลุ่มสตรีทอผ้าตำบลหนองโน และเป็นผู้ที่หันกลับมาปลูกข้าวพันธุ์แจ็กเซย รวมทั้งสัมภาษณ์นายประทีป นิยมมูล ผู้ใหญ่บ้าน หมู่ 3 ประธานกลุ่มวิสาหกิจชุมชนศูนย์ส่งเสริมและผลิตเมล็ดพันธุ์ข้าวชุมชน ตำบลหนองยาว อำเภอเมือง จังหวัดสระบุรี และนางบัวนา เนตรสุวรรณ ชาวบ้านตำบลหนองยาวที่มีแปลงนาอยู่ใกล้เคียงกับพื้นที่วิจัย

จากการวิจัยภาคสนามพบว่า ในอดีตชาวไทยยวนบ้านหนองโนเหนือมีอาชีพหลักที่สำคัญคือการทำนา เช่นเดียวกับกลุ่มชาวไทยยวนในอำเภอเสาไห้ ซึ่งเป็นศูนย์กลางของกลุ่มชาวไทยยวนในพื้นที่เมืองสระบุรี จนอาจกล่าวได้ว่าลักษณะการทำนาปลูกข้าวของชาวไทยยวนบ้านหนองโนเหนือมีความคล้ายคลึงกับการทำนาของชาวไทยยวนที่เสาไห้ หรือ การทำนาในพื้นที่ภาคกลางทั่วไปแต่อาจจะมีประเพณี พิธีกรรมบางประการที่แตกต่างกันไปตามคติความเชื่อของชุมชน

ในอดีตชาวไทยยวนในพื้นที่ตำบลหนองโนนิยมปลูกข้าวพื้นถิ่นทั้งข้าวเหนียวและข้าวเจ้า ข้าวเจ้าที่สำคัญของพื้นที่นี้ได้แก่ “ข้าวพันธุ์แจ็กเซย”¹¹ ซึ่งเป็นข้าวเจ้าคุณภาพดี หุงขึ้นหม้อ ไม่จับตัวเป็นก้อน เมื่อหุงคั่วขึ้นข้าวไม่บูดง่าย นิยมนำมาไม่แบ่งสำหรับทำขนม ข้าวพันธุ์แจ็กเซยแบ่งตามระยะเวลาในการปลูกออกเป็น 3 กลุ่มคือ ข้าวแจ็กเซยใหญ่ คือ ข้าวเจ้านาปี ที่มีระยะเวลาในการปลูกนาน 5 – 6 เดือน ข้าวพันธุ์นี้เรียกอีกชื่อหนึ่งว่าข้าวพันธุ์พระยาหนอง ข้าวแจ็กเซยกลาง คือข้าวเจ้านาปีและนาปรัง ที่มีระยะเวลาในการปลูกนาน 4 – 5 เดือน นิยมปลูกมากที่สุดเนื่องจากเป็นที่นิยมของตลาดและขายได้ราคาดี ข้าวพันธุ์นี้เรียกอีกชื่อหนึ่งว่า “ข้าวเสาไห้” และข้าวแจ็กเซยเล็ก คือข้าวเจ้านาปรัง ที่มีระยะเวลาในการปลูกนาน 3 – 4 เดือน และยังมีการปลูกข้าวเจ้าพันธุ์สมนึก และข้าวพันธุ์ทองมาเอง ซึ่งเป็นข้าวเจ้าพันธุ์ใหญ่ของตำบลนี้ที่เป็นข้าวนาปีเช่นกัน (นายระเบียบ สู้ตะธรรมานนท์ และนายศรีทัศน์ ยอดแก้ว. (12 มกราคม 2559). สัมภาษณ์. และนายบุญลือ เต้าแก้ว. (2560/ตุลาคม/16). สัมภาษณ์.)

นอกจากนี้ ยังพบว่าชาวบ้านในตำบลหนองโนยังนิยมปลูกข้าวเหนียว มีทั้งข้าวเหนียวเขียว (ปัจจุบันไม่ค่อยมีการปลูกมากนักเพราะเป็นข้าวเมล็ดใหญ่เมื่อนำมาสีแล้วจะป่นเป็นผงมาก) ข้าวเหนียวขาว ข้าวเหนียวดำ ข้าวเหนียวดำน้อย และข้าวปูดวง นายทวย ทานมัย กล่าวว่า “ข้าวเหนียวในกลุ่มที่มีสีเข้มนี้จะเรียกกันว่า ข้าวก่ำทั้งหมด” (นายทวย ทานมัย. (12 พฤษภาคม 2561). สัมภาษณ์.)

¹¹ พิเนตร น้อยพุทธา (2544) กล่าวว่า ข้าวพันธุ์แจ็กเซยซึ่งนิยมปลูกในพื้นที่เมืองสระบุรีตั้งแต่อดีตนั้น มีที่มาจากชื่อของชาวจีนที่เป็นพ่อค้าข้าวที่ได้นำข้าวพันธุ์นี้มาจากบ้านตะแกล้ง จังหวัดอุทัยธานี มาให้ชาวเสาไห้ปลูก เป็นข้าวเมล็ดยาว น้ำหนักดี ซึ่งเป็นข้าวนาทราย แต่เดิมมีชื่อว่าพันธุ์อะไรไม่ทราบ ชาวเสาไห้จึงเรียกข้าวพันธุ์นี้ว่าข้าวแจ็กเซย จึงอาจกล่าวได้ว่าข้าวพันธุ์แจ็กเซยคงเป็นชื่อพันธุ์ข้าวหนึ่งที่ยืมในพื้นที่เมืองสระบุรีมาตั้งแต่อดีต อย่างไรก็ตามวิธีการเรียกชื่อข้าวพันธุ์นี้ว่า “ข้าวแจ็กเซย”เช่นกัน

ข้าวเหนียวระยะเวลาในการปลูกจะสั้นกว่าข้าวเจ้า จะเก็บเกี่ยวได้ตั้งแต่เดือนพฤศจิกายนถึงต้นเดือนธันวาคม เมื่อเก็บเกี่ยวข้าวเหนียวแล้วก็จะใช้ข้าวเหนียวใหม่ทำบุญตักบาตร โดยนำไปนึ่งใส่บาตรกับหมูทอดปลาอย่าง อุดิศสวนกุศลให้กับบรรพบุรุษเพราะถือว่าได้บุญมาก (นายระเบียบ สู้ตะธรรมานนท์ และนายศรีทัศน์ ยอดแก้ว. (12 มกราคม 2559) และใช้บริโภคในช่วงเทศกาลข้าวเหนียวใหม่ ข้าวหลามในงานเดือนยี่ข้าวหลามซึ่งเป็นเทศกาลที่มีชื่อเสียงของตำบล ใช้ทำขนมข้าวเม่า กระจ่างสารท ส่วนข้าวเจ้าใช้ทำขนมข้าวเปียก ข้าวแต่น ข้าวแคบ (นายบุญลือ เต้าแก้ว. (16 ตุลาคม 2560 : สัมภาษณ์.)

ในช่วงพุทธศักราช 2525 เนื่องจากมีข้าวพันธุ์ ก. ข. มาแทน ซึ่งเป็นข้าวที่ให้ผลผลิตจำนวนมาก ชาวบ้านในตำบลหนองโนยากได้ผลผลิตที่มากขึ้นจึงเลิกปลูกข้าวพันธุ์พื้นถิ่นกัน ต่อมาก็หันมาปลูกข้าวพันธุ์ชัยนาท ข้าวสุพรรณ และข้าว ก. ข. 31 กันเป็นส่วนใหญ่ เนื่องจากเป็นข้าวพื้น ๆ ให้ผลผลิตมาก อย่างไรก็ตาม ช่วงปีพุทธศักราช 2556 - 2557 ที่ผ่านมา ชาวบ้านในตำบลหนองโนหันกลับมานิยมปลูกข้าวพันธุ์เจ๊กเซยขึ้นอีก เพราะข้าวพันธุ์นี้มีเป็นข้าวพื้นเมืองที่เหมาะสมกับพื้นที่นี้ มีคุณภาพดี มีเอกลักษณ์กว่าข้าวพันธุ์ ก. ข. ชาวบ้านสามารถปลูกข้าวพันธุ์นี้โดยหลีกเลี่ยงการใช้สารเคมีหรือใช้เคมีน้อยได้ เพราะมีความทนทานโรคและแมลงได้ดี และไม่กลัวน้ำท่วมเพราะเป็นข้าวต้นสูง แต่อย่างไรก็ดี การที่คนโดยส่วนใหญ่จะนิยมเรียกข้าวเจ๊กเซยว่า “ข้าวเส้าให้” เพราะสมัยก่อนมีโรงสีอยู่ที่เส้าให้ (นายบุญลือ เต้าแก้ว. (16 ตุลาคม 2560 : สัมภาษณ์.)



ภาพที่ 3 : ขวัญข้าวของปีพุทธศักราช 2561 ของนางเสริมศรี ศิลาลง
ที่มา : ผู้วิจัย ถ่ายเมื่อ (29 กรกฎาคม 2561)

สำหรับข้าวที่ผู้คนในพื้นที่ตำบลหนองโนนิยมปลูกนั้น พบว่าเป็นข้าวเจ้าโดยส่วนใหญ่ เพราะคนไทยยวนตำบลนี้บริโภคข้าวเจ้ามากกว่าบริโภคข้าวเหนียว จึงนิยมปลูกและสีข้าวเจ้าไว้สำหรับบริโภคตลอดปี ส่วนที่เหลือจะขายให้กับพ่อค้า หรือโรงสี โดยจะเอาข้าวใส่เกวียนไปขายที่บ้านปอกแป็ก ซึ่งที่นั่นมีโรงสีเพียงแห่งเดียวที่ใกล้ที่สุดของตำบลหนองโน ส่วนข้าวพันธุ์เจ๊กเซยนั้นเป็นข้าวที่นิยมนำมาบริโภคของชาวไทยยวนในพื้นที่นี้มากที่สุด และนิยมนำมาไม่แบ่งสำหรับทำขนม ส่วนการปลูกข้าวเหนียวจะปลูกในปริมาณที่ไม่มากนักเพื่อเอาไว้ใช้ทำขนมในเทศกาลสารท



งานพิธีกรรม หรืองานเนื่องในพิธีทางพระพุทธศาสนาเท่านั้น (นายระเียบ สุีตะธรรมานนท์ และ นายศรีทัศน์ ยอดแก้ว (3 พฤศจิกายน 2559 : สัมภาษณ์., นายบุญลือ เต้าแก้ว. (16 ตุลาคม 2560 : สัมภาษณ์. และนางสว่างจิต มณีศิริ. (16 ตุลาคม 2560 : สัมภาษณ์.) จากข้อมูลที่ได้จากการวิจัยภาคสนามพบว่า ชาวไทยยวนบ้านหนองโนเหนือรับวัฒนธรรมการบริโภคข้าวเจ้าและการปลูกข้าวเจ้าจากพื้นที่ในภาคกลางของประเทศแล้ว ส่วนข้าวเหนียวนั้นมีความสัมพันธ์กับประเพณีของชาวไทยยวนในพื้นที่นี้ ดังจะเห็นได้ว่าใช้ข้าวเหนียวในการประกอบพิธีกรรมต่าง ๆ เช่น การทำบุญข้าวใหม่ และข้าวหลามจีที่ชาวไทยยวนจัดขึ้น โดยการใช้ข้าวเหนียวในการทำบุญ ซึ่งแสดงให้เห็นว่าข้าวเหนียวมีความสัมพันธ์กับประเพณี และวิถีชีวิตดั้งเดิมของชาวไทยยวนในพื้นที่นี้ ดังจะกล่าวต่อไป

ดังนั้น อาจกล่าวได้ว่าในอดีตที่ผ่านมาชาวไทยยวนในพื้นที่ตำบลหนองโนส่วนใหญ่ประกอบอาชีพทำนาปลูกข้าวเป็นหลัก โดยจะทำนาปีเป็นส่วนใหญ่เพราะพื้นที่แห่งนี้ไม่ได้อยู่ใกล้แหล่งน้ำที่เป็นแม่น้ำสายหลัก ต้องอาศัยน้ำฝนในการทำนา ส่วนน้ำจากบึงหนองโน บึงหลวง (ที่ปัจจุบันตื้นเขิน)จะใช้ในการเกษตร และเลี้ยงสัตว์ในยามที่ฝนไม่ต้องต้องตามฤดูกาล หรือ ขาดแคลนน้ำในช่วงหน้าแล้ง ส่วนการปลูกข้าวนั้นจะนิยมปลูกทั้งข้าวเจ้าซึ่งโดยเฉลี่ยจะอยู่ที่ประมาณ 90 % ของพื้นที่ทำนา และข้าวเหนียวประมาณ 10 % ของพื้นที่ทำนา เช่นเดียวกันสำหรับข้าวเจ้าที่มีชื่อเสียงของพื้นที่นี้คือ “ข้าวเจ้าพันธุ์เจ๊กเซย” ส่วนข้าวที่มีพันธุ์รองๆ ลงมาอีกจำนวนหลายพันธุ์ แต่ก็ไม่ได้รับความนิยมเท่ากับข้าวพันธุ์เจ๊กเซย แม้ว่าในช่วงเวลาหนึ่งคนในชุมชนจะเลิกปลูกข้าวพันธุ์ดังกล่าวไป เนื่องด้วยหน่วยงานในภาครัฐพัฒนาพันธุ์ข้าวขาวสุพรรณ และข้าวขาวชัยนาทขึ้นมา และสนับสนุนให้คนชุมชนปลูกกันเพราะให้ผลผลิตที่ดี มีความทนทานต่อโรคได้มากกว่า แต่อย่างไรก็ดี ในปัจจุบันชาวบ้านจำนวนหลายครัวเรือนได้หันมาปลูกข้าวพันธุ์เจ๊กเซยขึ้นอีกครั้ง เนื่องจากเป็นข้าวพันธุ์พื้นเมืองที่เหมาะสมกับพื้นที่นี้ มีคุณภาพดี และมีเอกลักษณ์ของพื้นที่มีความต้านทานโรคได้ดีกว่าข้าวพันธุ์ กข.

นอกจากนี้ จากการศึกษาในด้านประเพณี และพิธีกรรมเกี่ยวกับวัฒนธรรมข้าวของชาวไทยยวนบ้านหนองโนเหนือ พบว่า ในพื้นที่บ้านหนองโนเหนือ ซึ่งเป็นถิ่นฐานของกลุ่มชาวไทยยวนที่อพยพเข้ามาอยู่อาศัยตั้งแต่อดีต ยังคงมีร่องรอยประเพณี และพิธีกรรมเกี่ยวกับการทำนาปลูกข้าวปรากฏอยู่ โดยสามารถสรุปตามเวลาและขั้นตอนการทำนาได้ดังนี้



ตารางประเพณีและพิธีกรรมที่เกี่ยวกับข้าวของชาวไทยยวนบ้านหนองโนเหนือ

เดือน (คติคน ไทยยวน)	ขั้นตอน การทำงาน	วันเวลา	ประเพณี	พิธีกรรมสำคัญ	สถานที่
เดือน 6 (พ.ค.)	เตรียมทำนา	ขึ้น 6 ค่ำ	ไหว้ผีบ้าน	- เซ่นไหว้ผี - ทรงเจ้า - ทำนายน	- ตอนดาปู
		ขึ้น 15 ค่ำ (วิสาขบูชา)	กวนข้าวทิพย์	- กวนข้าวทิพย์	- วัดหนองโนเหนือ
เดือน 7 (มิ.ย.) กลางเดือน	ถอนคันกล้า	ไม่แน่นอน (ก่อนปักดำ)		- ขอขมาแม่โพสพ	- ทั่วนาที่ปลูกคันกล้า
	ปักดำต้นกล้า	ไม่แน่นอน (ฝนมา)	ปักปูตาแยก	- ปักปูตาแยก - ปลูกกล้า	- ทั่วนา คันทนา
		กรณีไม่มีฝน, ฝน น้อย	แห่นางแมว	- แห่นางแมว	- หมู่บ้าน
เดือน 8 (ก.ค.)			-		
เดือน 9 (ส.ค.)	ระหว่างรอข้าวตั้ง ท้อง	ไม่แน่นอน (ตามการบน บาน)	-	- เลี้ยงพระแม่ธรณี พระภูมิเจ้าที่	- บ้าน
เดือน 10 (ก.ย.)	รอข้าวตั้งท้อง	ไม่แน่นอน	สารทเดือน 10	- นำกรรยาสารทไป ถวายปูตาแยก	- ทั่วนา คันทนา
เดือน 11 (ต.ค.)			-		
เดือน 12 (พ.ย.)	ก่อนเก็บเกี่ยว	ไม่แน่นอน (ก่อนเกี่ยวข้าว)		- บอกกล่าวแม่โพสพ	- คันทนา
	ตากข้าวและปลง ข้าว	ไม่แน่นอน (เกี่ยวข้าวเสร็จ)		- เอาข้าวเข้าลาน - ขอขมาข้าวก่อน นวดข้าว	- ลานข้าว
	นวดข้าวเสร็จ	ไม่แน่นอน		- เอาข้าวนวดแล้วเข้า ลาน	- ลานข้าว
เดือน 1 (ธ.ค.)	ทำนาเสร็จแล้ว ทำนาเสร็จแล้ว	ไม่แน่นอน	ทำบุญลานข้าว	- ปักปูตาแยก - ทำบุญ	- ลานข้าว
			เอาขวัญข้าว	- เอาขวัญข้าวกลับบู๊	- นาข้าว
				- ทำขวัญควาย	- บ้าน
		กลางเดือน	ทำบุญข้าวเหนียว ใหม่	- นำข้าวใหม่มา ทำบุญ	- วัด
เดือน 2 (ม.ค.)	ทำนาเสร็จแล้ว	ขึ้น 15 ค่ำ	ข้าวหลามจี	- ทำข้าวหลาม - ใส่บาตรข้าวหลาม	- วัด (ปัจจุบัน อบต.)
เดือน 3 (ก.พ.)	ทำนาเสร็จแล้ว	ขึ้น 3 ค่ำ		- จกข้าว เปิดยุ้ง	- ยุ้งข้าวแต่ละบ้าน



3.1 ประเพณีไหว้ผีประจำหมู่บ้าน (ผีเจ้าบ้าน หรือ ผีปู่เจ้า) ประเพณีไหว้ผีประจำหมู่บ้าน จัดขึ้นเป็นประจำทุกปี ในวันขึ้น 6 ค่ำ เดือน 6 โดยจะจัดขึ้นที่ดอนตาปู่หรือบริเวณศาลทำวมหายักษ์ วัตถุประสงค์ของการจัดงานคือเพื่อเลี้ยงผีเจ้า ผีเจ้าบ้าน และผีบรรพบุรุษในหมู่บ้านให้มารับบุญส่วนบุญส่วนกุศล และเป็นการปลูกความสามัคคีในชุมชน (นายระเบียบ สุธีธรรมานนท์ และ นายศรีทัศน์ ยอดแก้ว (3 พฤศจิกายน 2559 : สัมภาษณ์.)

ขั้นตอนและพิธีกรรมในงาน

ก่อนวันงาน ในวันขึ้น 5 ค่ำ เดือน 6 ตอนเย็น คนในชุมชนจะนิมนต์พระมาสวดเจริญพระพุทธมนต์อุทิศส่วนกุศลให้ผีเจ้าบ้าน ปู่เจ้าบ้าน เจ้าบ้านหนองโนเหนือ โดยจะจัดงานที่ดอนตาปู่หรือบางปีจะทำที่วัดหนองโนเหนือ

วันงาน ในวันขึ้น 6 ค่ำ เดือน 6 ตอนเช้า โดยมีสาระสำคัญของงาน คือ เพื่ออุทิศบุญกุศลให้กับผีปู่เจ้า (ท้าวมหายักษ์) และผีบรรพบุรุษ รวมทั้งการพยากรณ์ทำนายทายทักความเป็นไปของคนในชุมชน ผลผลิตทางการเกษตร ความอุดมสมบูรณ์ของน้ำ สันนิษฐานว่าเป็นการสร้างขวัญกำลังใจให้กับคนในชุมชนในการเพาะปลูกในปีนั้น ๆ และเป็นการจัดระเบียบสังคมของคนในชุมชน โดยมีความเชื่อว่าการทำบุญอุทิศให้กับผีเจ้าบ้าน ผีบรรพบุรุษ



ภาพที่ 4 : งานไหว้ผีเจ้าบ้าน หรือ ผีประจำหมู่บ้าน
ที่มา : นางละไม หินอ่อน ผู้ช่วยผู้ใหญ่บ้านหมู่ 3 หนองโนเหนือ

3.2 พิธีกรรมขอขมาถอนกล้า

พิธีกรรมขอขมาถอนกล้าเป็นพิธีกรรมในครัวเรือนที่อาจจะทำหรือไม่ทำก็ได้ โดยจะทำพิธีในวันที่เริ่มถอนกล้าประมาณช่วงเดือน 7 (มิถุนายน) ก่อนจะเริ่มดำนา การทำพิธีจะทำที่แปลงนาที่ปลูกต้นกล้าข้าวของแต่ละบ้าน มีวัตถุประสงค์เพื่อขอขมาแม่โพสพในการถอนต้นกล้าข้าว พิธีกรรมขอขมาถอนกล้ามีขั้นตอนดังนี้ เริ่มจากการทำสวय¹² 5 เพื่อไปขอขมาแม่โพสพ โดยนำเอาใบตองม้วน (กรวย) จำนวน 5 อย่าง ภายในกรวยจะประกอบด้วยดอกไม้ ธูป เทียน แล้วนำไปไหว้ที่บริเวณนาที่ใช้ปลูกต้นกล้าเพื่อขออนุญาตถอนต้นกล้า (นายระเบียบ สุธีธรรมานนท์ และ นายศรีทัศน์ ยอดแก้ว (3 พฤศจิกายน 2559 : สัมภาษณ์.) และนายทวย ทานมัย. (12 พฤษภาคม 2561 : สัมภาษณ์.)

¹² “สวย 5 หรือ ชันห้า” นั้นจะประกอบด้วยสิ่งของจำนวนห้าอย่าง คือ ใบตอง ไม่กลัด ดอกไม้ ธูป เทียน จะต้องมีการห้อยอย่างนี้คล้ายกับการยกครูคนตรีไทยหรือครูบัพพาทย์ (นายระเบียบ สุธีธรรมานนท์. (12 มกราคม 2559 : สัมภาษณ์.)



ภาพที่ 5 : สวยห้ากรวยใบตอง
ที่มา : ผู้วิจัย

3.3 พิธีกรรมปักตาแฮกนาหรือปู้ตาแฮกนา¹³

พิธีกรรมปักตาแฮกนาหรือปู้ตาแฮกนา มีวัตถุประสงค์ของงานเพื่อความเป็นสิริมงคลในการเริ่มต้นฤดูกาลทำนาปลูกข้าวของชาวไทยยวน โดยมีคติความเชื่อว่าการปักปู้ตาแฮกจะช่วยในการดูแล ปกป้องไร่นา จากสิ่งรบกวน จากสัตว์ และแมลงต่าง ๆ (นายพุย ทานมัย. (12 พฤษภาคม 2561 : สัมภาษณ์.) รวมถึงการเซ่นไหว้บรรพบุรุษที่เป็นต้นตระกูลที่ริเริ่มการทำนา พิธีกรรมนี้จะจัดงานหลังจากวันพระราชพิธีจรดพระนังคัลแรกนา (นายระเบียบ สุธีธรรมานนท์ และ นายศรีทัศน์ ยอดแก้ว (3 พฤศจิกายน 2559 : สัมภาษณ์.) โดยจัดงานขึ้นที่ห้วยนาหรือมุดันนา ด้านทิศตะวันออกของแต่ละครัวเรือน พิธีกรรมนี้มีขั้นตอนและพิธีกรรมสำคัญคือ

ขั้นตอนแฮกนาหรือแรกนา

1. เตรียมตาแฮก หรือ ปู้ตาแฮก (ทำขึ้นใหม่ในแต่ละปี ถ้าอันเก่าชำรุด)
2. เตรียมต้นกล้า หรือ ต้นข้าว จำนวน 9 ต้น
3. เตรียมของพิธีกรรมประกอบด้วย หมาก พลุ บุหรี่ ยาเส้น ขนมต้มแดง ต้มข้าวข้าวต้มมัด ข้าวต้มคลุกมะพร้าว ข้าวคลุกน้ำตาลปีบปั้นเป็นก้อน ไข่ต้ม

ขั้นตอนที่สำคัญ คือ การดูฤกษ์ยามในการปักปู้ตาแฮก จากนั้นนำปู้ตาแฮกและเครื่องพิธีกรรมไปที่บริเวณห้วยนาหรือคันทนาด้านทิศตะวันออก เครื่องพิธีกรรมประกอบด้วย หมาก พลุ บุหรี่ ยาเส้น ขนมต้มแดง-ขาว หรือ ข้าวต้มมัด ข้าวต้มคลุกมะพร้าว ข้าวคลุกน้ำตาลปีบปั้นเป็นก้อน ไข่ต้ม และปลูกกล้าข้าวจำนวน 9 ต้น จุดธูปหนึ่ง หรือ ห้าดอกก็ได้ จากนั้นก็บอกกล่าว ปู้ตาแฮก ให้ช่วยป้องกันกล้าข้าว และต้นข้าวในนา (นายระเบียบ สุธีธรรมานนท์ และ นายศรีทัศน์ ยอดแก้ว (3 พฤศจิกายน 2559 : สัมภาษณ์.) นายพุย ทานมัย. (12 พฤษภาคม 2561 : สัมภาษณ์.)

¹³ ตาแฮกนา หรือ ปู้ตาแฮกนา ตามคำอธิบายของคนในชุมชนบ้านหนองโนเหนือ(ศรีทัศน์ ยอดแก้ว, ระเบียบ สุธีธรรมานนท์ และบุญลือ เต้าแก้ว.(2560/ตุลาคม/16). สัมภาษณ์.) ก่อนทำนาจะต้องปักปู้ตาแฮก เพราะมีความหมายถึงการริเริ่มทำนาครั้งแรก หรือ เริ่มต้นฤดูกาลทำนา ดังนั้นคำว่าแฮกนาของชาวไทยยวนบ้านหนองโน จึงมีความหมายว่า ครั้งที่ 1 เริ่ม ริเริ่ม เป็นการแรกทำนา เริ่มแรกในการปลูกข้าวทำนา หรือ อาจจะหมายถึงบรรพบุรุษต้นตระกูลคนแรกที่เริ่มในการทำนา เรียกว่า "ตาแฮก" หรือ "ปู้ตาแฮก" ลักษณะของตาแฮก ประกอบด้วยไม้ไผ่ยาวประมาณสองเมตรกว่า บริเวณปลายไผ่วกยังมีกิ่ง และใบติดอยู่ที่ปลายยอด ตาแฮกสานด้วยเส้นดอกขนาคประมาณสองฟุตครึ่ง ห่วงดอก (ดอกวอ) หรือ สร้อยสังวาลย์ (ทำจากดอกมะวันเป็นวง ข้างบนจะมี 5 วง ข้างล่างจะมี 7 ถึง 9 วง) และห้อยปลาตะเพียน ตาแฮกเป็นดอกขนาสายสอง ปลายเป็นเชือกตะขาบทั้งสองด้านหรือปล่อยปลายเป็นเส้นดอกไว้ นำมาดัดโค้งให้ปลายทั้งสองด้านมาชนกันมัดด้วยดอกเส้น (ภาพที่ 3) บางรายก็มีการกระดาดเป็นรูปคนแล้วมัดห้อยเอาไว้กับปลา แต่ว่าไม่ชัดเจนว่าคนนั้นทำไปเพื่ออะไรและมีความหมายอย่างไร (สัมภาษณ์. ศรีทัศน์ ยอดแก้ว) ในส่วนขนาดตาแฮกนั้นมีขนาดและรูปแบบไม่จำกัด บางครัวเรือนอาจจะมียาเหลวดัดไม้รวกปัก บางครัวเรือนอาจจะมียาแฮกสานแล้วใช้เครื่องเซ่นไหว้บอกกล่าวเท่านั้น



ภาพที่ 6 : การปักปลูก แยก หรือ ปูตาแยก ปลูกข้าวจำนวน 9 ต้น และ ความสูงของปูตาแยก
นายระเบียบ สุตะธรรมานนท์ และนายศรีทัศน์ ยอดแก้ว ผู้ทำพิธี
ที่มา : ผู้วิจัย (12 พฤษภาคม 2560)

3.4 พิธีกรรมบอกกล่าวแม่โพสพ (พิธีกรรมในลักษณะครัวเรือนจะแตกต่างกัน)

พิธีกรรมบอกกล่าวแม่โพสพ ทำขึ้นเพื่อเป็นการบอกกล่าวแม่โพสพ และปูตาแฮกว่าถึงช่วงเวลาในการเก็บเกี่ยวข้าว จะขออนุญาตเก็บเกี่ยวข้าวในนา ขึ้นตอนและพิธีกรรมในงาน เริ่มเมื่อใกล้เข้าสู่ช่วงเวลาเก็บเกี่ยวข้าวประมาณปลายเดือนพฤศจิกายนจะต้องไปที่หัวนา หรือ คันนาในบริเวณที่ปักปูตาแฮก จุดธูปบอกแม่โพสพ และปูตาแฮกว่าจะขออนุญาตเก็บเกี่ยวแม่โพสพ ในนาแปลงเหนือ แปลงใต้ เพื่อนำกลับไปบ้านนำไปเก็บไว้ในยุ้งในฉาง โดยจะใช้ธูปดอกเดียวหรือ ห้าดอกก็ได้ (นายระเบียบ สุตะธรรมานนท์ และ นายศรีทัศน์ ยอดแก้ว (3 พฤศจิกายน 2559 : สัมภาษณ์.)

3.5 พิธีกรรมเอาข้าวเข้าลาน และปลงข้าว

พิธีกรรมปลงข้าว เป็นพิธีที่จัดขึ้นก่อนการนวดข้าว โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อขอขมา พระแม่โพสพก่อนเอาข้าวไปให้วัว ควาย นวด ย่ำ หรือ นำไปฟาด ขึ้นตอนและพิธีกรรมในงาน จะเริ่มขึ้นในช่วงเดือนอ้าย(ธันวาคม) หลังจากการเก็บเกี่ยวข้าวแล้วจะกองข้าวหรือลอมข้าว เพื่อตากข้าว ทิ้งไว้ประมาณ 2 สัปดาห์ จะต้องนำปูตาแฮกมาปักไว้ด้านบนสุดของลอมข้าวหรือกองข้าวที่เกี่ยวข้อง แล้วมัดไว้ด้วยเส้นดอก และนำมาเรียงทับกันเป็นชั้น ๆ เพื่อตากให้แห้ง ก่อนจะนำข้าวมานวด จากนั้นจึงจะเริ่มทำพิธี “ปลงข้าว” จะต้องเลือกวันดีหรือวันธงชัย/วันชัย หรืออาจจะใช้วันโศกได้ ส่วนวันที่เป็นอุบาทว์ วันโจระ วันมรณะ ห้ามปลงข้าว แต่โดยส่วนใหญ่จะนิยมปลงข้าวในวันอังคาร หรือ วันพฤหัสบดี หรือ วันดีของเจ้าของนา (นายระเบียบ สุตะธรรมานนท์ และ นายศรีทัศน์ ยอดแก้ว (3 พฤศจิกายน 2559 : สัมภาษณ์.)

พิธีการปลงข้าวนั้นจะต้องทำสวดห้า และอาจจะมีต้นกล้วย ต้นอ้อย ใบคูณ ใบยอ หนากพลู ยาเส้น ไข่ต้ม เผือกต้ม มันต้ม ก่อนที่จะรื้อ หรือ ปลงข้าวลงจากลอม หลังจากนั้นจึงให้ควายนวด ย่ำ ผิดเอาฟางข้าวออกแล้วโกยขึ้นเป็นกองในลานข้าว ซึ่งจะต้องเตรียมลานข้าวด้วยการนำขี้วัว ขี้ควายมาผสมน้ำทำเพื่อกลสำหรับใช้ทาที่ดิน โดยจะทาแล้วปล่อยให้แห้งสองถึงสามรอบ ลานนี้ทำขึ้นเพื่อใช้ในการประกอบประเพณี “เอาข้าวเข้าลาน” (นายระเบียบ สุตะธรรมานนท์

และ นายศรีทัศน์ ยอดแก้ว (3 พฤศจิกายน 2559 : สัมภาษณ์.) นายทวย ทานมัย. (12 พฤษภาคม 2561: สัมภาษณ์.)

3.6 พิธีเอาขวัญข้าว หรือ รับแม่โพสพกลับยุ้งกลับฉาง

พิธีเอาขวัญข้าว หรือ รับแม่โพสพเข้าบ้าน กลับยุ้งกลับฉาง เป็นพิธีที่ทำขึ้นเพื่อรับขวัญข้าวหรือแม่โพสพกลับบ้าน กลับยุ้ง อีกทั้งยังแสดงความเคารพต่อแม่โพสพ โดยจะทำในแปลงนาของแต่ละครัวเรือน และนิยมทำภายหลังจากเก็บเกี่ยวข้าวแล้วประมาณช่วงเดือนอ้าย (ธันวาคม) (นายระเบียบ สู้ตะธรรมานนท์ และ นายศรีทัศน์ ยอดแก้ว (3 พฤศจิกายน 2559 : สัมภาษณ์.)

ขั้นตอนและพิธีกรรม หลังการเก็บเกี่ยวข้าวแล้ว ต้องเรียกแม่โพสพจากในนาให้กลับโยง กลับสาง คือ มารับขวัญแม่โพสพให้กลับไปอยู่ในยุ้งในฉางของตนเอง โดยจะต้องเตรียมกระบุง กระจาดสำหรับใส่เสื่อใหม่ ผ้าใหม่ หวี กระจก แป้ง หมาก พลุ ยาเส้น นูหรี ข้าวปั้น เผือกต้ม มันต้ม ไข่ต้ม เอาผ้าใหม่พาดปิดปากกระบุงไว้ แล้วหาบคอนไปที่นาของตน โดยจะเลือกทำในช่วงเวลาที่ปลอดคนไปแล้ว เพราะว่าจะไม่ให้ใครทัก เพราะชาวบ้านในชุมชนบ้านหนองโนเหนือมีความเชื่อว่า ถ้าเกิดมีคนอื่นทักในขณะที่ไปเอาขวัญข้าวแล้ว จะทำให้แม่โพสพตกใจ อาจหนีไปไม่กลับยุ้งกลับฉาง ดังนั้นเวลาไปเอาขวัญข้าวจะต้องคอนกระบุงรีบเดินออกไปโดยไม่พูดไม่คุยกับใคร พอถึงบริเวณนาก็จะบอกกล่าวเอาขวัญแม่โพสพกลับยุ้งกลับฉาง โดยจะกล่าวว่า "...แม่โพสสิ แม่โพสพ แม่ นพดารา แม่จันทวี แม่ศรีดารา มามะแม่มา กลับยุ้งกลับฉาง แปลงเหนือแปลงใต้ ไปอยู่ยุ้ง อยู่ฉาง ให้ร่มเย็นเป็นสุข..." (นายระเบียบ สู้ตะธรรมานนท์ และ นายศรีทัศน์ ยอดแก้ว (3 พฤศจิกายน 2559 : สัมภาษณ์.) ขณะที่เดินกลับก็จะเก็บรวงข้าว หรือ เมล็ดข้าวเปลือก ที่ร่วงหล่นตกค้างอยู่ในนาใส่กระบุงกลับมาด้วยเพราะไม่ให้ใครมาเดินเหยียบข้าว



ภาพที่ 7 : เอาขวัญข้าว

ที่มา : ผู้วิจัย ถ่ายเมื่อ (12 พฤษภาคม 2561: สัมภาษณ์.)



3.7 งานบุญลานข้าว

งานบุญลานข้าว สำคัญของงาน คือ การทำบุญเพื่อเฉลิมฉลองหลังจากเก็บเกี่ยวข้าว เป็นการทำเพื่อขอบคุณผีบรรพบุรุษ เทวดาอารักษ์ สิ่งศักดิ์สิทธิ์ทั้งหลาย แม่โพสพ ปู่ตา แสก ผีประจำหมู่บ้าน ที่ช่วยปกป้องคุ้มครองแปลงนา คน วัว ควาย ต้นข้าว ให้ได้ผลผลิตบริบูรณ์ดี ขั้นตอนและพิธีกรรมในงาน จะเริ่มตั้งแต่เดือนยี่ ซึ่งจะทำพิธีกันในบริเวณลานข้าวของบ้านเจ้าของนาที่ได้เตรียมไว้ตั้งแต่เอาข้าวเข้าลาน โดยจะปักปูตาแสกไว้บนกองข้าว ส่วนวันที่ทำพิธีจะต้องเลือกวันที่เป็นวันโศก (ของเจ้าตัว / เจ้าของนา / คนที่มีสิทธิในข้าว) ทำบุญลานข้าวจะนิมนต์พระไปสวดเพื่อเป็นสิริมงคล นำสายสิญจน์ไปผูกโยงไว้ที่ปูตาแสกบนกองข้าว หลังจากนั้นจะมัดข้าวขึ้นยั้ง โดยจะเอาคนที่มีความดี ประวัติดี ครอบครัวยุติ อยู่ดีมีสุข บอกวานคำให้มาแบกข้าวเข้ายั้ง เมื่อนำข้าวเข้ายั้งแล้วจะไม่สามารถเปิดยั้งข้าวได้อีก จนกว่าจะถึงวันจกข้าว เปิดยั้ง(นายระเบียบ สุตะธรรมานนท์ และ นายศรีทัศน์ ยอดแก้ว (3 พฤศจิกายน 2559 : สัมภาษณ์.)

3.8 พิธีจกข้าว หรือ เปิดยั้งข้าว

พิธีจกข้าว หรือ เปิดยั้งข้าว เป็นคติความเชื่อของชุมชนชาวไทยยวนรอบวัดหนองโนเหนือ โดยมีสาระสำคัญ คือ ให้ข้าวมีเหลือกินเหลือใช้ไปตลอดปี ขั้นตอนและพิธีกรรมในงาน จะทำกันในวันขึ้น 3 ค่ำ เดือน 3 เท่านั้น นอกจากนั้นยังต้องให้คนที่เกิดปีมะโรง หรือ ปีชวด ที่มีฐานะมาช่วยจกยั้ง หรือ เปิดยั้ง แต่อย่างไรก็ดี ยังพบว่าเมื่อเปิดยั้งข้าวแล้วจะใช้กระบุงตักข้าวออกจากยั้ง โดยหันหน้าออกแล้วเทข้าวให้เหลือติดกันกระบุง หลังจากนั้นจะนำไปเทกลับเข้าในยั้งแล้วกล่าวว่า "...กินบ่หมด จกปลง..."ซึ่งมีความหมายว่า กินไม่หมด เหลือกินเหลือใช้ (นายระเบียบ สุตะธรรมานนท์ และ นายศรีทัศน์ ยอดแก้ว (3 พฤศจิกายน 2559 : สัมภาษณ์.) นายทวย ทานมัย. (12 พฤษภาคม 2561: สัมภาษณ์.)

3.9 บุญประเพณีเดือนยี่ จี่ข้าวหลาม หรือ งานข้าวหลามจี่

งานบุญข้าวหลามจี่จัดขึ้นเพื่ออนุรักษ์ และฟื้นฟูประเพณีวัฒนธรรมของชาวไทยยวน ตำบลหนองโน อำเภอเมือง จังหวัดสระบุรี เป็นการแสดงออกถึงความคิดถึงที่โดดเด่นของชาวไทยยวนในตำบลนี้ เป็นกิจกรรมที่ก่อให้เกิดความสามัคคีภายในชุมชนจากงานบุญประเพณีข้าวหลาม รวมทั้งสืบสาน และส่งต่อวัฒนธรรมในท้องถิ่นให้กับเยาวชนในรุ่นหลัง และทำนุบำรุงพระพุทธศาสนา การจัดงานจะทำการในช่วงวันขึ้น 15 ค่ำ เดือนยี่ (กลางเดือนมกราคม) (นายระเบียบ สุตะธรรมานนท์ และ นายศรีทัศน์ ยอดแก้ว (3 พฤศจิกายน 2559 : สัมภาษณ์.) โดยมีสถานที่จัดงานเป็นลานเอนกประสงค์ขององค์การบริหารส่วนตำบลหนองโน อำเภอเมือง จังหวัดสระบุรี ซึ่งอยู่ระหว่างวัดหนองโนใต้ และบึงหนองโน

บุญประเพณีเดือนยี่ จี่ข้าวหลาม หรือ งานข้าวหลามจี่¹⁴ ของชุมชนแห่งนี้มีแนวคิดในการอนุรักษ์ รื้อฟื้น ประเพณีที่เกี่ยวข้องกับวัฒนธรรมข้าวในพื้นที่ ด้วยการรื้อฟื้นประเพณี

¹⁴ ข้อมูลที่ได้เกิดจากการลงพื้นที่สังเกตการณ์ตั้งแต่ปีพุทธศักราช 2557 ซึ่งหลังจากนั้นจะมีความเปลี่ยนแปลงกันไปทุก ๆ ปี ในแต่ละปีจะจัดอย่างยิ่งใหญ่ อย่างไรก็ดี ในปีนี้ผู้วิจัยลงสังเกตการณ์จะเป็นปีสุดท้ายที่มีการลอยโคม เพราะหลังจากนั้นจะถูกสั่งห้ามลอยโคมจากทางจังหวัดสระบุรี

การทำบุญข้าวเหนียวใหม่ให้กับบรรพบุรุษ การทำบุญข้าวเหนียวใหม่และข้าวใหม่ถวายแด่พระภิกษุสงฆ์ด้วยข้าวหาลามจี รวมถึงการถวายสลากภัตร่วมไปอีกหนึ่งกิจกรรมด้วย

ขั้นตอนและพิธีกรรม ช่วงเช้าชาวบ้านในตำบลหนองโนเหนือจะร่วมกันทำบุญตักบาตรข้าวหาลามและถวายภัตตาหารที่วัดประจำชุมชน จากนั้น จัดขบวนแห่สลากภัตจากหมู่บ้านของตนมายังลานเอนกประสงค์ ซึ่งในขบวนจะประกอบด้วยตุ๊กตารูปต่าง ๆ เดินนำเกวียนที่บรรทุกกระทงสลากภัต โดยทุกคนในชุมชนจะแต่งกายตามแบบไทยยวนพื้นเมืองสระบุรี จากนั้นจะมีการแสดง และพิธีเปิดงานโดยผู้ว่าราชการจังหวัดสระบุรี นิมนต์พระภิกษุสงฆ์จากวัดในตำบลหนองโนและวัดอื่น ๆ สวดพระพุทธมนต์ ถวายสลากภัต และพิธีการตักบาตรข้าวหาลาม

ช่วงเย็น งานขันโตก ผู้สูงอายุในชุมชนนั่งต้อนรับแขก และผูกข้อมือให้ผู้มาร่วมงาน จากนั้นการแสดงต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับชาติพันธุ์ไทยยวนจากเส้าไห้ และลวยโคม ภายในบริเวณงานยังมีการออกร้านขายข้าวหาลามของชุมชนต่าง ๆ ที่ส่งเข้าประกวดในงาน รวมถึงสินค้าอื่น ๆ ทำให้งานในช่วงเย็นมีลักษณะที่เน้นการเฉลิมฉลอง และความเพลิดเพลิน



ภาพที่ 8 : การตกแต่งเกวียนต้นสลากภัตของแต่ละหมู่บ้าน ในงานบุญเดือนยี่ข้าวหาลาม
ที่มา : ผู้วิจัย ถ่ายเมื่อ 19 มกราคม 2557



ภาพที่ 9 : การตักบาตรข้าวหาลามตอนเช้า และผูกข้อมือตอนค่ำ ในงานบุญเดือนยี่ข้าวหาลาม
ที่มา : ผู้วิจัย ถ่ายเมื่อ 19 มกราคม 2557



ภาพที่ 10 : การแสดงแบบไทยยวนล้านนา ลอยโคม และขันโตก ในงานบุญเดือนยี่ข้าวหาลาม
ที่มา : ผู้วิจัย ถ่ายเมื่อ 19 มกราคม 2557



4. ประเพณีอื่นๆ ที่เชื่อมโยงกับการทำนา

4.1 งานบุญกลางบ้าน

พิธีงานบุญกลางบ้าน จัดขึ้นเพื่อทำบุญให้กับบรรพบุรุษที่ล่วงลับไปแล้ว โดยมี ความมุ่งหวังเพื่อการสะเดาะเคราะห์ สืบชะตาให้กับคนชุมชน รวมทั้งสร้างความสามัคคี และสร้างขวัญกำลังใจให้กับคนในชุมชนก่อนลงมือทำนา จะจัดในช่วงวันขึ้น 15 ค่ำ เดือน 6 ซึ่งจะใช้พื้นที่บริเวณลานหน้าบ้านของผู้ใหญ่บ้าน หรือสลับกันไปในแต่ละบ้านที่อยู่ภายในชุมชน (นายระเบียบ สุธีธรรมานนท์ และ นายศรีทัศน์ ยอดแก้ว (3 พฤศจิกายน 2559 : สัมภาษณ์.)

ขั้นตอนและพิธีกรรมในงาน ก่อนวันงาน คนในชุมชนจะร่วมกันเตรียมสถานที่จัดงาน คือ บริเวณบ้านผู้ใหญ่บ้าน หรือสลับกันไปภายในชุมชน โดยผู้นำชุมชนจะทำพิธีจุดธูปบอกกล่าวเจ้าที่เจ้าทาง และบรรพบุรุษ เช่น ปลูกข้าวแดง เพื่อขออนุญาตจัดงานบริเวณหน้าบ้านที่จะใช้เป็นสถานที่จัดงานในวันรุ่งขึ้น ผู้นำชุมชนจะต้องเตรียม “สะตวง”¹⁵ ซึ่งเป็นเครื่องสำหรับใช้สะเดาะเคราะห์ของคนในชุมชนทั้งหมด ซึ่งเป็นสะตวง 12 ห้อง บริเวณมุมของสะตวงทุกมุมนั้น จะประดับตกแต่งด้วยการปักช่อน้อยตุงชัยหลากสี(ธง)ขนาดเล็ก ส่วนมุมประธานทั้งสี่จะใช้ตุงฝอย (ไม้ไผ่ชุบปลายให้เป็นเส้นบาง ๆ ม้วนพันกันคล้ายฝอย) ไม้สำหรับทำตุง (ธง) นี้จะยาวประมาณหนึ่งศอก (ไม่ทราบที่มา) ภายในสะตวงจะใส่ข้าวดำ ข้าวแดง แกงส้ม ให้ครบทั้ง 12 ห้อง ส่วนคนในชุมชนจะต้องเตรียมบั้ง “รูปสัตว์ตามราศีเกิด” ของตน หรือ บั้งเป็นรูปคนที่ปั้นด้วยดินเหนียว ดินน้ำมัน อย่างไรก็ตาม งานบุญกลางบ้านในสมัยโบราณจะต้องทำ “ด้ายค่าหัวค่าคิง”¹⁶ เพื่อใช้ในพิธีด้วย ช่วงเย็นและค่ำก่อนวันจัดงาน คนในชุมชนจะนำอาหารมาร่วมรับประทานอาหารกันที่หน้าบ้านจัดงาน และนำรูปปั้นสัตว์ตามราศีเกิดมาใส่ในสะตวงรวมทั้งด้ายค่าหัวค่าคิง รูปตามจำนวนอายุติดกระดาษเขียนชื่อ นามสกุล วัน เดือน ปีเกิด ติดมากับมัดรูป (นายระเบียบ สุธีธรรมานนท์ และ นายศรีทัศน์ ยอดแก้ว (3 พฤศจิกายน 2559 : สัมภาษณ์.)

วันจัดงาน ช่วงเช้า เตรียมอาหารสำหรับตักบาตร โดยจะตั้งโต๊ะวางบาตรจำนวน 9 ใบ ไว้บนโต๊ะ เมื่อเวลาประมาณ 6.30 น. คนในชุมชนจะนำข้าวสุก ข้าวสาร อาหารแห้ง น้ำ ขนม และผลไม้ตามฤดูกาลมาตักบาตรร่วมกัน และจัดเตรียมโต๊ะถวายเครื่องพลีกรรมข้าวต้มมัด ขนมต้มแดง ต้มขาว ข้าวปลาอาหาร น้ำ สำหรับไหว้เจ้าที่ และบรรพบุรุษ จากนั้นจะนิมนต์พระภิกษุสงฆ์มา สวดพระพุทธมนต์ ถวายภัตตาหารที่คนในชุมชนเตรียมมา และรับศีล รับพร จากนั้น จึงนำมัดรูปของทุกคนมาเผาพร้อมกันคล้ายการสะเดาะเคราะห์ ส่วนสะตวงนั้นผู้นำชุมชนจะนำไปที่บริเวณทางสามแพร่งหน้าชุมชน หรือ นำไปวางไว้ที่โคนไม้ใหญ่ พร้อมกับจุดธูปบอกกล่าวให้เทพยดาอารักษ์ ในสากลโลกช่วยปกปักรักษา คุ่มครอง

¹⁵ สะตวง คือ ภาชนะ หรือ กระบะที่ทำจากกาบกล้วย ใช้ในพิธีสะเดาะเคราะห์ พระยาอนุนามราชธาดาให้ความหมายของคำว่า สะตวง ไว้ว่า มีความยาวและความกว้างขนาดหนึ่งศอก โดยแบ่งกันให้ได้ 12 ห้อง หรือ 9 ห้อง

¹⁶ พบว่าคนที่รู้ขั้นตอนการทำด้ายค่าหัวค่าคิงมีไม่มากนัก และมีการนำรูปมาประยุกต์ใช้แทน โดยใช้จำนวนรูปตามอายุในปีนั้น และเขียนชื่อ/นามอายุ



ภาพที่ 11 : ด้ายค่าหัวค่าคิง
ที่มา : ผู้วิจัย ถ่ายเมื่อ
(12 พฤษภาคม 2560)



ภาพที่ 12 : นำด้ายค่าหัวค่าคิงและดินที่ปั้นตามราศีเกิดใส่ตะตวง
ที่มา : ผู้วิจัย ถ่ายเมื่อ (12 พฤษภาคม 2560)



ภาพที่ 10 : นำตะตวงที่ได้ทำบุญอุทิศส่วนกุศลแล้วไปวางยังทางสามแพร่งทางเข้าหมู่บ้าน
ที่มา : ผู้วิจัย ถ่ายเมื่อ (12 พฤษภาคม 2560)

บทสรุปและอภิปรายผล

การวิจัยนี้เป็นการศึกษาเพื่อทำความเข้าใจตัวตนของกลุ่มคนที่เรียกตนเองว่าไทยยวนรอบวัดหนองโนเหนือ ผ่านข้อมูลการศึกษาภาคสนามจากผู้สูงอายุ ปรมาจารย์ท้องถิ่น พระ และผู้ที่สามารถจดจำเรื่องราวต่าง ๆ ในพื้นที่ได้ และข้อมูลเอกสารทางประวัติศาสตร์ที่มีเพียงส่วนน้อย การบอกเล่าแบบปากต่อปาก โดยมุ่งเน้นเพื่อใช้ในการพิจารณาอัตลักษณ์ที่แท้จริง (Authenticity) ในประเพณี พิธีกรรม และคติความเชื่อที่เกี่ยวข้องกับวัฒนธรรมข้าวของชุมชนรอบวัดหนองโนเหนือ จนสามารถนำมาซึ่งการจำแนกแยกแยะประเพณี พิธีกรรม และคติความเชื่อ ที่เกี่ยวข้องกับวัฒนธรรมข้าวในพื้นที่นี้ได้ 2 ลักษณะคือ

1. ประเพณีและพิธีกรรมที่ยังหลงเหลืออยู่ในพื้นที่ ประกอบด้วย พิธีไหว้ผีประจำหมู่บ้าน และงานบุญประเพณีเดือนยี่จุลศักราช ทั้งสองงานยังคงทำสืบเนื่องอยู่ในปัจจุบัน การคงอยู่ของทั้งสองประเพณี พิธีกรรมทั้งสองพิธีนี้ คงอยู่ภายใต้เงื่อนไข และบริบททางสังคมที่มีความแตกต่างกัน ซึ่งจะแยกพิจารณาเป็นแต่ละประเพณีดังนี้

การไหว้ผีประจำหมู่บ้าน การไหว้ผีปู่ย่า หรือ ผีประจำหมู่บ้านแห่งนี้ก็คงจะคล้ายคลึงกับการไหว้ผีประจำหมู่บ้านของชาวไทยยวนกลุ่มอื่น ๆ ในเมืองสระบุรี ดังปรากฏในพิธีไหว้ผีปู่ย่าที่บ้านเจ้าฟ้า อำเภอเสาไห้ จังหวัดสระบุรี การประกอบพิธีกรรมที่มีการทำบุญตักบาตรถวาย



ภัตตาหารแก่พระภิกษุสงฆ์ และอุทิศส่วนกุศลให้กับผีปู่เจ้า ประกอบกับ การเซ่นไหว้ผีปู่เจ้า และการ
ประทับร่างทรง ซึ่งพิธีกรรมดังกล่าวนี้ มีความเกี่ยวข้องกับคนในหมู่บ้านตั้งแต่เด็กจนถึงคนชรา อีกทั้ง
ยังมีความสัมพันธ์กับวิถีชีวิตความเป็นอยู่ของคนในชุมชน การทำมาหากิน การเดินทาง รวมถึง
การขนานศาลกล่าวเพื่อให้ประสบความสำเร็จในด้านต่าง ๆ

อนึ่ง ประเพณี พิธีกรรมการไหว้ผีประจำหมู่บ้านชาวไทยวนในชุมชนแห่งนี้ยังคงหลง
เหลืออยู่นั้น แสดงให้เห็นถึงความต้องการของคนในชุมชน ที่ยังหวังที่พึ่งพิงในด้านจิตใจเพื่อขอให้สิ่ง
ศักดิ์สิทธิ์ปกป้องคุ้มครองลูกหลาน และดลบันดาลให้ลูกหลานทุกคนในชุมชนประสบความสำเร็จ
ซึ่งศรีทศน์ ยอดแก้ว และน้อย จันทเสน กล่าวกับลูกหลานในชุมชนรวมถึงตัวผู้วิจัยอยู่เสมอว่า “...ขอ
หื้อเดินทางปลอดภัย ไปดี มาดี มีคนรักใคร่ ปู่เจ้า เทวดาอารักษ์ขอหื้อคุ้มครองปกป้องรักษา ขอหื้อมี
กินมีใช้ อย่าหื้อเจ็บหื้อไข้ อย่าหื้อรวยเกินคน อย่าหื้อจนกว่าใคร...” (3 พฤศจิกายน 2559 :
สัมภาษณ์.) นอกจากนี้ ช่วงเวลาที่จะจัดพิธีไหว้ผีประจำหมู่บ้านแล้ว จะเห็นได้ว่าจัดกันในช่วงเดือน
มิถุนายนก่อนจะเริ่มฤดูกาลทำนาปลูกข้าว คือจะประกอบพิธีกรรมในวันขึ้น 6 ค่ำ หรือ 9 ค่ำ เดือน 6
(ในปัจจุบันจะมีการประชุมกันเพื่อเลือกวันที่ลูกหลานในชุมชนสะดวก และสามารถเดินทางมาร่วม
งานได้ เช่น วันเสาร์-อาทิตย์) การที่ประเพณี พิธีกรรมดังกล่าวนี้ไปสัมพันธ์กับการทำนาปลูกข้าว
อาจสืบเนื่องเหตุผลที่เกิดจากความต้องการให้สิ่งศักดิ์สิทธิ์หรือปู่เจ้าคุ้มครองช่วยทำนายนายทัก
และสร้างความเชื่อมั่นให้กับชุมชนว่า ฝน ฟ้า จะตกต้องตามฤดูกาล น้ำ ท่า จะบริบูรณ์ อันจะส่งผล
ต่อการทำนาปลูกข้าว การทำไร่ทำสวน เพื่อผลผลิตในแต่ละปีจะออกมาดีมีความสมบูรณ์

ดังนั้น ประเพณีพิธีกรรมการไหว้ผีประจำหมู่บ้านจึงเป็นการสร้างขวัญ และกำลังใจให้กับ
คนในชุมชน โดยเน้นให้เกิดความสามัคคีให้กับคนในชุมชน หรือ ในกลุ่มเครือญาติ รวมทั้งการสร้าง
สิ่งยึดเหนี่ยวจิตใจในชุมชนที่เป็นสังคมเกษตรกรรม ศรัศักร วัลลิโกดม กล่าวว่า “...การนับผีระดับชุม
ชม เป็นผีบรรพบุรุษ ผีวงศ์ตระกูล ชาวบ้านจะนับถือผีปู่ย่าเป็นผีบรรพบุรุษ...” (2551) นอกจากนี้ยัง
กล่าวเพิ่มเติมว่า “...การนับถือผีเป็นการสร้างกฎเกณฑ์ร่วมกัน เป็นความผูกพันของผู้คนระดับเครือ
ญาติ นอกจากมีไว้เพื่อให้เกิดความเชื่อมั่นในจิตใจแล้ว ยังเป็นการป้องกันเพื่อไม่ให้คนในสาย
ตระกูลเดียวกันแต่งงานกัน...” ถึงแม้ว่า การจัดการความสัมพันธ์ทางสังคมในสภาพแวดล้อมของ
การผสมผสานของผู้คนผ่านการนับถือผี คือ สิ่งที่เราเชื่อว่าจะสามารถคุ้มครอง และดลบันดาลให้
สมปรารถนาได้ ส่วนพุทธศาสนา คือ ความเชื่อในเรื่องของบุญกุศล การอุทิศหรือทานบุญให้กับ
บรรพบุรุษผู้ล่วงลับไปในอดีต ผู้เป็นต้นวงศ์ตระกูล ถือว่าได้บุญมาก

นอกจากนี้ การเรียกบริเวณศาลผีประจำหมู่บ้านว่า “ดอนตาปู่ ดอนปู่ตา หรือ ศาลปู่เจ้า”
เป็นการสื่อความหมายในด้านวัฒนธรรมที่แสดงออกถึงความเป็นเครือญาติ ถึงแม้ไม่ได้เป็นสาย
สัมพันธ์กันโดยตรงแต่สามารถหยิบบ่มใช้กันได้ ซึ่งนายระเบียบ สู้ตะธรรมานนท์ (2561) กล่าวว่า “...
ในอดีตผู้ใหญ่ในชุมชนบอกว่าบ้านไหนไม่มีผีปู่ย่าของตัวเอง ก็ให้ไปซื้อผีมาเลี้ยงได้...” (2 กันยายน
2561 : สัมภาษณ์) อย่างไรก็ตาม การศึกษาในเรื่องแนวความคิดทางมานุษยวิทยากับการศึกษาความ
เชื่อสิ่งศักดิ์สิทธิ์ในสังคมไทย ที่เขียนโดย นฤพนธ์ ดัวงวิเศษ (2560) อาจทำให้เข้าใจได้ว่า ประเพณี

พิธีกรรมการไหว้ผีประจำหมู่บ้านของชาวไทยยวนบ้านหนองโนเหนือ นำที่จะสัมพันธ์กับกระบวนการทัศน์ที่ 1-3 ที่ประกอบด้วยกระบวนการทัศน์หน้าที่นิยม อันมีสาระสำคัญว่าด้วยมนุษย์อาศัยสิ่งศักดิ์สิทธิ์ในการแก้ไขปัญหาต่าง ๆ ในชีวิต กระบวนการทัศน์จิตวิเคราะห์ อันมีสาระสำคัญว่าด้วยการบูชาสิ่งศักดิ์สิทธิ์ช่วยให้มนุษย์รู้สึกมั่นคงและปลอดภัย และกระบวนการทัศน์โครงสร้างนิยม อันมีสาระสำคัญที่ว่าด้วยความเชื่อสิ่งศักดิ์สิทธิ์ช่วยสร้างกฎและระเบียบทางสังคม (หน้า 179) ซึ่งในประเด็นดังที่กล่าวมานี้ นฤพนธ์ ดัวงวิเศษ กล่าวเพิ่มเติมว่า ในกระบวนการทัศน์ที่ 1-3 มุ่งมองความเชื่อทางศาสนา และไสยศาสตร์ในมิติที่คงที่และมีความเป็นเนื้อแท้ทางวัฒนธรรม ซึ่งเรื่องดังกล่าวเป็นการอธิบายในเชิงโครงสร้างหน้าที่ และจิตวิเคราะห์ที่เป็นผลพวงของความคิดแบบเหตุผลนิยม นอกจากนี้ จะเห็นได้ว่าแนวทางในประเพณีพิธีกรรมการไหว้ผีประจำหมู่บ้านนั้นเป็นความเชื่อความศักดิ์สิทธิ์ในฐานะที่เป็นอัตลักษณ์ และเป็นโครงสร้างของชุมชน (หน้า 181-185)

หากพิจารณาแนวความคิดดังที่กล่าวมาแล้วนั้น จะเห็นได้ว่าประเพณี พิธีกรรมการไหว้ผีประจำหมู่บ้านนั้นเป็นการสะท้อนความเชื่อของการตั้งชุมชนที่เป็นสังคมเกษตรของชาวไทยยวนในพื้นที่ การอ่อนน้อมสิ่งศักดิ์สิทธิ์ โดยการร้องขอบนบานให้ช่วยดลบันดาล และทำให้ความสมบูรณ์เกิดขึ้นกับพื้นที่ ทั้งที่เป็นส่วนรวมในชุมชน และความเป็นปัจเจก รวมทั้งการแบ่งปันทรัพยากรภายในชุมชนร่วมกันในลักษณะที่เป็นเครือญาติ เช่น การใช้พื้นที่ และแหล่งน้ำร่วมกัน อีกทั้งยังแสดงถึงความเชื่อมโยงในด้านวัฒนธรรมเดียวกันในฐานะของความเป็นไทยยวนบ้านหนองโนเหนือ ตำบลหนองโน จังหวัดสระบุรี

อย่างไรก็ตาม การแลกเปลี่ยนทางวัฒนธรรมที่มีความใกล้เคียงกันผ่านระบบเครือญาติ พี่น้อง การแต่งงาน จึงทำให้เกิดการยอมรับ ปรับเปลี่ยนที่จะแสดงออกผ่านประเพณี พิธีกรรม และความเชื่ออื่น ๆ และด้วยเงื่อนไขของพื้นที่วิจัยมีความหลากหลายทางชาติพันธุ์ในพื้นที่ ทำให้เห็นถึงร่องรอยของการผสมผสานระหว่างประเพณี พิธีกรรม ถึงแม้ว่า ในอนาคตพิธีไหว้ผีประจำหมู่บ้านจะมีความเปลี่ยนแปลงไปอย่างไร้ขอบเขตร่วมกับบริบทแวดล้อมของพื้นที่ และความเชื่อของคนในชุมชนซึ่งอยู่ในลักษณะที่อ่อนไหว เปราะบาง และเสี่ยงต่อการเปลี่ยนแปลง สูญหายเป็นอย่างยิ่ง

ในส่วน“งานบุญประเพณีเดือนยี่จี่ ข้าวหลาม”หรือ งานบุญข้าวหลามจี่ ในปัจจุบันได้รับการฟื้นฟู จนกลายเป็นงานบุญประเพณีที่รู้จักกันโดยทั่วไปในฐานะของงานบุญประเพณีที่สำคัญของตำบลหนองโน จังหวัดสระบุรี ที่มีการจัดสืบเนื่องติดต่อกันมาเป็นเวลานาน การจัดงานจึงเกิดแนวคิดของการมีส่วนร่วมของคนในชุมชน วัด และหน่วยงานในภาครัฐให้การสนับสนุนในด้านการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม ทั้งในระดับท้องถิ่นและระดับจังหวัด ทำให้ประเพณีเดือนยี่จี่ข้าวหลามได้รับความสนใจจากคนภายในพื้นที่จังหวัดสระบุรี และคนจากภายนอกพื้นที่ รวมทั้งสื่อสารมวลชนต่างให้ความสนใจในงานบุญประเพณีเดือนยี่จี่ข้าวหลาม อย่างไรก็ดี งานบุญประเพณีเดือนยี่จี่ข้าวหลามนี้ได้เกิดขึ้นจากนโยบายของรัฐบาล ที่ผลักดันให้ชุมชนถือพื้นที่ประเพณีต่าง ๆ ขึ้น เพื่อส่งเสริมในด้านการอนุรักษ์ และพัฒนา ผลักดันเข้าสู่กิจกรรมด้านการท่องเที่ยว

แต่อย่างไรก็ตาม ชุดความรู้ที่ได้จากการลงภาคสนามของผู้วิจัยพบว่า งานบุญประเพณี



ดังกล่าวนั้น มีการผสมผสานไปกับงานบุญข้าวหลาม งานบุญข้าวใหม่ และงานสลากภัต ทำให้เห็นได้ว่าชุมชนแห่งนี้ยังไม่มีการศึกษารวบรวมข้อมูลในด้านประวัติความเป็นมาของวัฒนธรรมข้าวให้มีความชัดเจน รวมทั้งยังขาดแนวทางในการอนุรักษ์ และพัฒนา การบริหารจัดการข้อมูลที่เป็นแก่นและสาระสำคัญของงาน ทำให้ไม่สามารถสื่อสารข้อมูลดังกล่าวได้ว่า เพราะเหตุใดรูปแบบของการจัดงานจึงมีความหลากหลาย และการจัดงานมีวัตถุประสงค์ในการสื่อสารงานบุญเดือนยี่ ข้าวหลามอย่างไร ทั้งในทิศทางด้านการอนุรักษ์ การพัฒนา รวมทั้งในด้านของการท่องเที่ยวในอนาคต

การทำความเข้าใจในบริบททางวัฒนธรรมข้าวส่งผลต่อกิจกรรมทางวัฒนธรรมของชุมชน ดังข้อสันนิษฐานที่ว่าชุมชนชาวไทยยวนรอบวัดหนองโนเหนือนี้ น่าที่จะรับเอาวัฒนธรรมการปลูกข้าวเจ้าจากพื้นที่ภาคกลางไปแล้วช่วงระยะหนึ่ง ทำให้คนในชุมชนกล่าวคล้ายคลึงกันว่าชาวไทยยวนบ้านนี้กินข้าวเจ้า จึงนิยมปลูกข้าวเจ้าเป็นหลัก แต่ในการวัตถุประสงค์ของการผลิตจากข้อมูลทางประวัติศาสตร์จะเห็นได้ว่าการปลูกข้าวในพื้นที่ภาคกลางจะต้องเสียภาษีการทำนาเป็นข้าวให้กับรัฐส่วนกลาง และปลูกข้าวเพื่อขายให้กับคนภาคกลาง รวมถึงการส่งออกมากกว่าที่จะปลูกไว้เพื่อบริโภคในครัวเรือน ทำให้การปลูกข้าวจึงน่าที่จะเป็นไปตามความนิยมในการบริโภคของคนในภูมิภาคนั้น ทำให้การปลูกข้าวเหนียวในกลุ่มชาวไทยยวนจึงเริ่มที่มีปริมาณในการผลิตที่น้อยลง จนเหลือแต่การผลิตเพื่อใช้ในงานบุญประเพณี ซึ่งจากข้อมูลในภาคสนามจะพบว่าโดยส่วนใหญ่จะปลูกไว้ใช้สำหรับงานเดือนยี่ ข้าวหลามเท่านั้น แต่จากการสัมภาษณ์พบว่า การปลูกข้าวเหนียวใช้ระยะเวลาในการปลูกเพียง 3 - 4 เดือน ซึ่งน้อยกว่าข้าวเจ้าทำให้สามารถเก็บเกี่ยวข้าวเหนียวได้ก่อนข้าวเจ้า คือ ในช่วงประมาณเดือนพฤศจิกายน ถึง เดือนธันวาคม และเมื่อเก็บเกี่ยวข้าวเหนียวแล้วจะนิยมนำข้าวเหนียวที่ได้ไปนึ่งเพื่อนำไปใส่บาตรร่วมกับหมูทอด ปลาอย่าง ซึ่งเป็นการตานบุญข้าวใหม่ที่ได้จากการเก็บเกี่ยวในครั้งแรกให้กับบรรพบุรุษ ซึ่งถือว่าได้บุญมาก

ในส่วนของงานประเพณีเดือนยี่ข้าวจี ข้าวหลามในวัฒนธรรมไทยยวนบ้านหนองโนนั้น เกี่ยวเนื่องกับข้าวเหนียวเช่นเดียวกัน แต่เป็นการนำข้าวเหนียวใหม่ที่เก็บเกี่ยวได้ในเดือนธันวาคมมาทำข้าวหลามเพื่อถวายพระ และอุทิศให้กับบรรพบุรุษ พระแม่โพสพ

ถึงแม้ว่า การปรับเปลี่ยนประเพณี พิธีกรรมบางอย่างให้ได้รับการอนุรักษ์ และฟื้นฟู จนเกิดการผลิตซ้ำทำขึ้นมาใหม่เพื่อตอบสนองรูปแบบของการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม อันเป็นเป้าหมายที่เกิดจากการผลักดันจากหน่วยงานของภาครัฐ โดยขาดการทำความเข้าใจในบริบทของประเพณี พิธีกรรมนั้น ๆ ซึ่งเป็นแนวทางของการพัฒนาที่ไม่อิงพื้นฐานของแนวทางในการอนุรักษ์ และฟื้นฟู ทำให้ไม่สามารถแยกแยะได้ว่าสาระสำคัญของงานบุญประเพณีเดือนยี่ ข้าวหลามนั้น มีแก่นที่เป็นองค์ประกอบส่วนหนึ่งของงานบุญประเพณีใดบ้าง และจะทําอย่างไรให้เยาวชน คนในชุมชน รวมทั้งผู้ที่เข้ามาร่วมงานเกิดความเข้าใจต่อบริบทในการจัดงานที่ชัดเจน และทำให้แก่นสารอันเป็นสาระสำคัญของงานบุญเดือนยี่ข้าวหลามที่ฟื้นฟูได้รับการอนุรักษ์และพัฒนาอย่างมีหลักการมากยิ่งขึ้น เพื่อความยั่งยืนทางวัฒนธรรมประเพณีที่มีในชุมชนต่อไป

2. ประเพณีและพิธีกรรมที่เป็นลี้มเลือนจากความทรงจำของคนในชุมชน ซึ่งประกอบด้วย พิธีกรรมขอขมาถอนเกล้า, พิธีกรรมปักตาแฮกนาหรือปูดตาแฮกนา, พิธีกรรมเลี้ยงพระแม่ธรณี พระภูมิ เจ้าที่, พิธีกรรมบอกกล่าวแม่โพสพ, พิธีกรรมเอาข้าวเข้าลาน และปลงข้าว, งานบุญลานข้าว, พิธีจักข้าว หรือ เปิดยุ้งข้าว, และพิธีเอาขวัญข้าว หรือ รับแม่โพสพเข้าบ้าน กลับยุ้งกลับฉาง เป็นประเพณี พิธีกรรมที่เกี่ยวข้องกับการทำนาปลูกข้าวโดยตรง ตามคติความเชื่อที่มีต่อแม่โพสพ พระแม่ธรณี แม่คงคา ฝับริพบุรุษ ฝัปูดตาแฮกฯ พิธีกรรมบางอย่างที่เคยประพฤติ ปฏิบัติกันมาตั้งแต่สมัยบรรพบุรุษ คงอยู่ในลักษณะที่เป็นความเลือนลาง และหลงลืมไป หากแต่ยังปรากฏร่องรอยที่เป็นเรื่องเล่าผ่านความทรงจำของคนเฒ่าคนแก่ ปราชญ์ท้องถิ่น พระ และผู้รู้ในชุมชน และยังคงเหลือเครื่องมือเครื่องใช้ในการทำนาปลูกข้าว ตำข้าว สีข้าว เช่น แอ็ก คาคัด คันไถ ครกมอง ส้อมือ สัดข้าว กระบุง กระดัง ฯลฯ ในพื้นที่วิจัย

ในปัจจุบัน ประเพณี พิธีกรรม และคติความเชื่อที่เกี่ยวข้องกับวัฒนธรรมข้าว ลุกลหายในชุมชน รวมถึงพื้นที่ใกล้เคียงจะไม่สืบทอดต่อในเรื่องดังที่ได้กล่าวมาแล้ว ด้วยเป็นเพราะไม่มีความเชื่อถือ หรือ มั่นใจในประเพณี พิธีกรรมดังกล่าวว่าจะสามารถช่วยเหลือหรือลดบันดาลให้ได้ผลผลิตตามที่ต้องการ เนื่องจากการปลูกข้าวในแบบใหม่ที่ให้ผลผลิตดีกว่า ไม่ต้องรอน้ำฝนด้วยในปัจจุบัน มีระบบชลประทานที่ทันสมัย ประกอบกับใช้เทคโนโลยีทางการเกษตรเข้ามาช่วย อีกทั้งหน่วยงานราชการที่เกี่ยวข้องก็วิจัยพันธุ์ข้าว กข.ที่มีความต้านทานต่อโรคและแมลง ทนต่อการเปลี่ยนแปลงของสภาวะอากาศ ทำให้ใช้ระยะเวลาในการปลูกสั้นกว่า จากเดิมที่มีคำกล่าวว่า "...ปลูกวันแม่ เกี่ยววันพ่อ..." ซึ่งต้องใช้ระยะเวลาในการปลูกนาน ทำให้ในปัจจุบันการทำนาแต่ละรอบใช้เวลาประมาณเพียง 120 วันก็สามารถเก็บเกี่ยวผลผลิตได้แล้ว ไม่ต้องมียุ้งข้าว เมื่อเก็บเกี่ยวเสร็จมีคนมารับซื้อก็ขายกันกลางน้านั้นเลย

จากการทำนาปีก็เปลี่ยนมาทำนาปรัง บางปีสามารถทำนาได้ถึง 3 รอบ (ประทีป นิยมูล. (16 มิถุนายน 2560 : สัมภาษณ์.) ถึงแม้จะยังพอมีคนในชุมชนที่ทำนาอยู่บ้าง แต่ก็หันไปสนใจเทคโนโลยีทางการเกษตรมากยิ่งขึ้น มุ่งเน้นไปที่ปริมาณการผลิตต่อไร่ต่อปี เพื่อขายมากกว่าที่จะปลูกข้าวเพื่อใช้สำหรับบริโภคในครัวเรือนอย่างในอดีต

เอกสารอ้างอิง

- จิตร ภูมิศักดิ์. (2556). ความเป็นมาของคำสยาม ไทย ลาว และขอม และลักษณะของ
สังคมของชื่อชนชาติ. (พิมพ์ครั้งที่ 6) กรุงเทพฯ : ห้างหุ้นส่วนจำกัดภาพพิมพ์.
- ดำรงราชานุภาพ, สมเด็จพระบรมวงศ์เธอ กรมพระยา. (2544) นิทานโบราณคดี. กรุงเทพฯ
: เอกพิมพ์ไทย.
- ทิพากรวงศ์, เจ้าพระยา. (2555) พงศาวดารรัชกาลที่ 1-4. (เล่ม 1) กรุงเทพฯ : ไสภณการพิมพ์.
- ทิพากรวงศ์, เจ้าพระยา. (2555) พงศาวดารรัชกาลที่ 1-4. (เล่ม 2) กรุงเทพฯ : ไสภณการพิมพ์.
- ณัฐภัทร จันทวิช. (2541) “คนไทยวนที่อำเภอเสนาให้ จังหวัดสระบุรี.” วารสารศิลปากร 41(5)
(ก.ย.-ต.ค.) 31-45.
- บ้งอร ปิยะพันธุ์. (2541) ลาวในกรุงรัตนโกสินทร์. กรุงเทพฯ: มูลนิธิโครงการตำรา
สังคมศาสตร์และมนุษยศาสตร์.
- ประชาภิจักรจักร, พระยา.(แหม่ม บุนนาค). (2516) พงศาวดารโยนก. (พิมพ์ครั้งที่ 7)
กรุงเทพฯ : คลังวิทยา.
- ปริศนา ศิรินาม. (2516) “ความสัมพันธ์ระหว่างไทยกับประเทศราชในหัวเมืองลานนาไทย
สมัยรัตนโกสินทร์ตอนต้น,” วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต บัณฑิตวิทยาลัย
วิทยาลัยวิชาการศึกษาประสานมิตร.
- พินทร น้อยพุทธา. (2544). สระบุรี. ที่ระลึกงานพระราชทานเพลิงศพ พระครูโกศลวิহারกิจ (สุวรรณ
กุศลจิตโต) ณ เมรุวัดสมุหประดิษฐาราม อำเภอเสนาให้ จังหวัดสระบุรี 31 มีนาคม 2544.
กรุงเทพฯ : บริษัท รำไทย เพรส จำกัด.
- วชิรญาณวโรรส, สมเด็จพระมหาสมณเจ้า กรมพระยา.(2537) ประมวลระยะทางสมเด็จพระมหา
สมณเสด็จตรวจการณ์คณะสงฆ์ในมณฑลต่าง ๆ ระหว่าง พ.ศ. 2455-2460. มหามกุฏราช
วิทยาลัยในพระบรมราชูปถัมภ์ พิมพ์ถวายเป็นที่ระลึกในการพระราชทานเพลิงศพพระ
พรหมมุนี (ปัญญารามเถร วิชฌัย บุญมาก) ณ เมรุหลวงหน้าพลับพลาอิศริยาภรณ์
วัดเทพศิรินทร์ กรุงเทพฯ : มปท.
- สงวน โชติสุขรัตน์. (2556) ประชุมตำนานล้านนาไทย.พิมพ์ครั้งที่ 2 กรุงเทพฯ : ศรีปัญญา.
- สรัสวดี อ๋องสกุล.(2552) ประวัติศาสตร์ล้านนา. พิมพ์ครั้งที่ 6. กรุงเทพฯ: อมรินทร์.
- ไกรศรี นิมมานเหมินทร์.(2525) “ความรู้พื้นฐานด้านล้านนาคดี: ด้านศาสนาและวัฒนธรรม”
ใน ล้านนาปริทัศน์. พิมพ์เนื่องในวาระครบรอบปีคล้ายวันมรณางิมฮ้อ
นิมมานเหมินทร์. เชียงใหม่ : มปท.

เว็บไซต์

- นฤพนธ์ ดัวงวิเศษ. (2560) “แนวคิดมานุษยวิทยากับการศึกษาค้นคว้าเชิงสังคมศาสตร์ในสังคมไทย.” วารสารวิชาการมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ 25(47) (มกราคม - เมษายน) 173 – 197. (เข้าถึงได้จาก: <https://tcj-thaijo.org/index.php/husojournal/article/view/76724/61652> [สืบค้นเมื่อ 30/5/2560]).
- ประคอง นิมมานเหมินท์ และคณะ.(2544) วัฒนธรรมข้าวของชนชาติไทย: ภาพสะท้อนจากตำนาน นิทาน และเพลง. (เข้าถึงได้จาก: <http://rir.nrct.go.th/drupal-ir/node/24253>. [สืบค้นเมื่อ 30/5/2560]).
- njoy (นามแฝง).(2551) ชาติพันธุ์ล้านนา-ไทยดำ. เข้าถึงจาก : www.openbase.in.th/node/6451 [สืบค้นเมื่อ 6/28/22560])
- วิกิพีเดีย สารานุกรมเสรี. อำเภอกะเปอร์. (เข้าถึงจาก : <https://th.wikipedia.org/wiki/อำเภอกะเปอร์> [สืบค้นเมื่อ 5/08/2560]).
- สุวิไล เปรมศรีรัตน์ และคณะ.(2547) แผนที่ภาษาของกลุ่มชาติพันธุ์ต่าง ๆ ในประเทศไทย. สำนักงานคณะกรรมการวัฒนธรรมแห่งชาติ.(เข้าถึงได้จาก : http://research.culture.go.th/index.php/interest/item/789-2014-03-04-18-01-04_789.html. [สืบค้นเมื่อ 5/04/2561]).

สัมภาษณ์

- นางจันทร์สอง ภูติ (12 สิงหาคม 2560) สัมภาษณ์.
- นายระเบียบ สุธีธรรมานนท์. (3 พฤศจิกายน 2559). สัมภาษณ์.
- นายศรีทัศน์ ยอดแก้ว (3 พฤศจิกายน 2559) สัมภาษณ์.
- นายน้อย จันทเสน (12 พฤษภาคม 2557) สัมภาษณ์
- นายทวย ทานมัย (12 พฤษภาคม 2561) สัมภาษณ์.
- นายทรงชัย วรรณกุล (24 พฤษภาคม 2558) สัมภาษณ์.
- นายประทีป นิยมกุล (16 มิถุนายน 2560) สัมภาษณ์
- นายบุญลือ เต้าแก้ว. (16 ตุลาคม 2560). สัมภาษณ์.
- นางบัวนา เนตรสุวรรณ (16 มิถุนายน 2561) สัมภาษณ์
- พระครูมงคลธรรมสุนทร เจ้าอาวาสวัดหนองโนใต้. (16 ตุลาคม 2560). สัมภาษณ์.
- พระครูประกาย อนุบาลโย เจ้าอาวาสวัดหนองโนเหนือ.(3 ธันวาคม 2557) สัมภาษณ์.
- นางสมหมาย สามัญ อายุ 54 ปี ผู้ใหญ่บ้านหนองโนเหนือ หมู่ 3 (20 ตุลาคม 2560). สัมภาษณ์.
- นางสว่างจิต มณีศิริ. 16 ตุลาคม 2560) สัมภาษณ์.
- มาลี พรวิรัตน์.ปลัดองค์การบริหารส่วนตำบลหนองโน.(6 เมษายน 2560) สัมภาษณ์.
- นายธนวิทย์ แก่นสาร ปลัดอำเภอกะเปอร์ จังหวัดพังงา (อดีตเจ้าหน้าที่พัฒนาชุมชนบ้านเริงราง ตำบลเสาไห้ จังหวัดสระบุรี ปัจจุบันกลับมาดำรงตำแหน่งปลัดอำเภอ พื้นที่อำเภอเมือง จังหวัดสระบุรีในปัจจุบัน) (12 มกราคม 2559). สัมภาษณ์.

การสร้างสรรค์สื่อประชาสัมพันธ์ด้วยสื่อสิ่งพิมพ์ร่วมกับสื่ออินเทอร์เน็ตที่ฟ
 กรนี้ศึกษา : สื่อประชาสัมพันธ์ในรูปแบบเกม AR สำหรับสาขาการออกแบบอินเทอร์เน็ตและเกม



การสร้างสรรค์สื่อประชาสัมพันธ์ด้วยสื่อสิ่งพิมพ์ร่วมกับสื่ออินเทอร์เน็ตแอดทีฟ กรณีศึกษา : สื่อประชาสัมพันธ์ในรูปแบบเกม AR สำหรับสาขาการออกแบบอินเทอร์เน็ตแอดทีฟและเกม

The Public Relations Media Creation Cooperation with Print Media and Interactive Media: The Case Study of Public Relations Media in form of AR Game for Interactive and Game Departmen

ณัฐกมล กุญสุวรรณ¹

บทคัดย่อ

การวิจัยจากผลงานสร้างสรรค์สื่อประชาสัมพันธ์ในรูปแบบเกม AR ของสาขาการออกแบบอินเทอร์เน็ตแอดทีฟและเกม คณะดิจิทัลมีเดีย มหาวิทยาลัยศรีปทุม มีวัตถุประสงค์ คือ 1. เพื่อศึกษาการออกแบบ และการสร้างสรรค์สื่อประชาสัมพันธ์ โดยการใช้สื่อในรูปแบบเกม AR (Augmented Reality หรือความจริงเสริม) 2. เพื่อสร้างสื่อประชาสัมพันธ์ที่สามารถนำเสนออัตลักษณ์ และสร้างภาพลักษณ์ที่ดีของสาขาการออกแบบอินเทอร์เน็ตแอดทีฟและเกม 3. เพื่อสร้างสรรค์สื่อที่ผู้ใช้สามารถมีส่วนร่วมในการรับรู้ข้อมูล และส่งเสริมประสบการณ์ในการเรียนรู้ได้ วิธีดำเนินการวิจัย คือการวิเคราะห์ข้อมูลกลุ่มเป้าหมาย จากการศึกษาทางด้านทฤษฎี และผลงานอื่นๆที่เกี่ยวข้องทางด้านการออกแบบ และเทคโนโลยี รวมถึงการเก็บข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่างที่เป็นประชากรในกลุ่มเป้าหมาย จากการพูดคุย สัมภาษณ์ความคิดเห็น เกี่ยวกับสื่อประชาสัมพันธ์ของสาขา ที่เคยใช้ เพื่อนำมาเป็นแนวทางในการออกแบบ และสร้างสรรค์ผลงาน ซึ่งได้ผลออกมาเป็นงานสร้างสรรค์นี้ และผลความพึงพอใจจากการใช้สื่อ มีคะแนนเฉลี่ยรวมอยู่ในระดับพอใจมาก ถึง พอใจมากที่สุด (4.13 – 4.80) ในหัวข้อหลักของการวัดผล คือด้านความสวยงาม ด้านการสื่อสาร ด้านการนำเสนออัตลักษณ์ของสาขา ด้านการใช้งาน และการใช้เทคโนโลยีในการนำเสนอ

คำสำคัญ : สื่ออินเทอร์เน็ตแอดทีฟและเกม สื่อประชาสัมพันธ์ เกม เทคโนโลยีความจริงเสริม

¹ อาจารย์ประจำ, คณะดิจิทัลมีเดีย สาขาการออกแบบอินเทอร์เน็ตแอดทีฟและเกม มหาวิทยาลัยศรีปทุม

Abstract

The purpose of this research is to: 1) create an advertising media application. Utilizing AR technology (deployed by The Department of Interactive and Game Design, School of Digital Media, Sripatum University). 2) to study the pedagogical potential of AR technology in advertising media that might be demonstrated and 3) to develop a design framework to guide the creation of an AR application that could enhance users' learning capability through 'experiential learning'. Research methods and data collection procedures of the target group(s) include, but not limit to, content analysis, demographic analysis, design and augmented technology theories. Further data collection methods include open-end interview, opinion elicitation (on department's advertising strategy) to gain insights on how the AR application design could be improved further. Preliminary outcomes ranged from 'Satisfied' to 'Very Satisfied' (4.13-4.80). The main categories responsible for high score include: artistic style, communicability, department's identity, usability, and presenting technology.

Keywords : Interactive and game media, Public Relations media, Game, Augmented Reality

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

การใช้สื่อ เพื่อการประชาสัมพันธ์สาขาการออกแบบอินเทอร์เน็ตและเกม รูปแบบหนึ่งที่ใช้คือการสื่อสารผ่านสื่อสิ่งพิมพ์อย่างแผ่นพับ หรือโบรชัวร์ (Brochure) ที่สาขาสามารถสร้างสรรค์ออกมาได้อย่างสวยงาม พร้อมเนื้อหาข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับสาขาเบื้องต้นที่สำคัญ แต่หลายครั้งมักได้รับความสนใจแค่ทางด้านความสวยงาม หรือไม่ค่อยมีคนสนใจอ่านข้อความที่ต้องการสื่อสาร เช่นเนื้อหาของสาขาวิชา หรือวิชาที่จะต้องเรียน เป็นต้น หรือไม่สามารถเข้าใจถึงรูปแบบและเนื้อหาการเรียนได้อย่างชัดเจน เพราะไม่สามารถสื่อสารให้เข้าใจถึงลักษณะเด่นว่าอะไรคืออินเทอร์เน็ต จึงต้องมีการกลับมาศึกษาว่ารูปแบบการสื่อสารใดที่จะสามารถสร้างให้เกิดการรับรู้กับกลุ่มเป้าหมายได้ชัดเจนขึ้น

พฤติกรรมการเรียนรู้ของเด็กนักเรียนมัธยมปลายที่เป็นกลุ่มเป้าหมายของการใช้สื่อ ถูกจัดอยู่ในกลุ่ม Generation Z ซึ่งภาพรวมโดยสรุปจากเอกสารเผยแพร่ของ TCDC ชื่อ Trend 2018 ในเรื่องของเจเนชันโฟกัส มีลักษณะที่ต้องการเข้าถึงข้อมูล ในรูปแบบที่ไม่ใช่การโฆษณา หรือการถูกป้อนข้อมูล ฟังพอใจในการค้นหา และเลือกจะเชื่อในข้อมูลใดๆด้วยตัวเอง สนใจในการเรียนรู้สิ่งใหม่ๆรวมถึงการชื่นชอบในการใช้งานเทคโนโลยีเพื่อการเรียนรู้ต่าง ๆ รวมถึงมีความ

คุ้นเคยกับการเล่นเกมเป็นอย่างดี ดังนั้นการสื่อสารเพื่อให้เข้าถึงกับกลุ่มนี้ จึงต้องใช้สื่อที่ตอบสนองพฤติกรรมดังกล่าวได้

ด้วยจุดเด่นของสื่ออินเทอร์แอคทีฟ คือการที่ผู้ใช้สามารถปฏิสัมพันธ์ (Interaction) หรือตอบโต้กับสื่อเพื่อการเข้าถึงเนื้อหา หรือในการรับรู้ข้อมูลได้ เป็นการรับรู้ข้อมูลด้วยการมีส่วนร่วมที่สามารถสร้างให้เกิดประสบการณ์ของผู้ใช้ (User Experience) ที่ดี (<https://www.slideshare.net/jenleetaylor/the-effect-of-interactive-and-traditional-media-on-relationship-building>) อันจะเป็นการสร้างความประทับใจ และสร้างความผูกพันกับแบรนด์ได้ การใช้สื่ออินเทอร์แอคทีฟร่วมกับเกมในการประชาสัมพันธ์เนื้อหาข้อมูล จึงเป็นวิธีการที่น่าจะตอบสนองต่อพฤติกรรมของกลุ่มเป้าหมาย และเชื่อมโยงกับอัตลักษณ์ของสาขา คือความทันสมัย และการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ได้

งานวิจัยสร้างสรรค์นี้จึงเป็นการศึกษา เพื่อการสร้างสรรค์สื่อประชาสัมพันธ์ที่เป็นการใช้งานร่วมกันระหว่างสื่อดั้งเดิม คือโบรชัวร์ และสื่อใหม่ คือสื่ออินเทอร์แอคทีฟในรูปแบบ AR เป็นงานสร้างสรรค์เชิงทดลอง เพื่อเป้าหมายในการสื่อสารให้รับรู้ถึงอัตลักษณ์ (Identity) และข้อมูลการเรียนรู้ของสาขา ผ่านสื่ออินเทอร์แอคทีฟและเกม อันจะก่อให้เกิดการมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ และสร้างประสบการณ์การใช้งานที่น่าประทับใจ เพื่อให้เกิดภาพลักษณ์ (Image) ที่ดีของสาขาต่อกลุ่มเป้าหมาย

วัตถุประสงค์ของการวิจัยสร้างสรรค์

1. เพื่อศึกษาการออกแบบ และสร้างสรรค์สื่อประชาสัมพันธ์ โดยการใช้สื่ออินเทอร์แอคทีฟในรูปแบบเกม AR
2. เพื่อสร้างสรรค์สื่อประชาสัมพันธ์ ที่สามารถนำเสนออัตลักษณ์ และสร้างภาพลักษณ์ที่ดีของสาขาการออกแบบอินเทอร์แอคทีฟและเกม
3. เพื่อสร้างสรรค์สื่อประชาสัมพันธ์สาขาการออกแบบอินเทอร์แอคทีฟและเกม ที่ผู้ใช้สามารถมีส่วนร่วมในการรับรู้ข้อมูล และส่งเสริมประสบการณ์ในการเรียนรู้ได้

กรอบแนวคิดในการ

การวิจัยเชิงสร้างสรรค์นี้ตั้งอยู่บนแนวคิดเกี่ยวกับการเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยี ในการสร้างสื่อประชาสัมพันธ์ที่ตอบสนองต่อพฤติกรรม และรูปแบบในการรับรู้ของคนในกลุ่ม Generation Z ที่อยู่ในช่วงอายุ 16 – 19 ปี โดยนำเทคโนโลยีอินเทอร์แอคทีฟในรูปแบบ AR (Augmented Reality) มาเป็นส่วนสำคัญของการนำเสนอข้อมูล โดยใช้หลักแนวคิดจากทฤษฎีการรับรู้ (Perception Theory) ที่บอกถึงการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพขึ้นอยู่กับการรับรู้ และการรับรู้ที่ดีก็เกิดจาก

การแปลความหมายจากสิ่งเร้าที่มีประสิทธิภาพเช่นกัน รวมถึงการศึกษาจากแนวคิดทางด้านสัญวิทยา (Semiology) หรือสัญศาสตร์ (Semiotics) เป็นเรื่องของการก่อเกิดความหมาย ที่เป็นความสัมพันธ์ระหว่างตัวคน กับสิ่งแทนความทั้งหลาย เพื่อสร้างงานในรูปแบบของการออกแบบกราฟิก ที่สามารถสื่อสารต่อผู้รับให้เข้าใจสิ่งที่ต้องการสื่อสารได้

การดำเนินงานวิจัยและการทำงานสร้างสรรค์

การดำเนินงานวิจัยจากผลงานสร้างสรรค์นี้มีขั้นตอนหลักที่ต้องดำเนินการเกี่ยวข้องกับการทำงาน แบ่งออกได้เป็น 6 ขั้นตอนหลัก ได้แก่

1. การศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับลักษณะ และพฤติกรรมการเรียนรู้ของกลุ่มเป้าหมายที่เป็นประชากรในกลุ่ม Gen Z โดยการสรุปจากเอกสาร บทความ และความคิดเห็นเกี่ยวกับสื่อประชาสัมพันธ์ของสาขาด้วยการสอบถามความคิดเห็นด้วยวิธีการสัมภาษณ์ ทั้งแบบตัวต่อตัว และเป็นกลุ่ม รวมถึงการศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับเทคโนโลยีอินเทอร์เน็ตที่ประเภทต่างๆจากเอกสาร และผลงานสร้างสรรค์ที่เกี่ยวข้อง

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยสร้างสรรค์นี้ ประกอบด้วยนักศึกษาชั้นปีที่ 1 สาขาการออกแบบอินเทอร์เน็ตและเกม คณะดิจิทัลมีเดีย มหาวิทยาลัยศรีปทุม ที่มีช่วงอายุระหว่าง 16 -19 ปี และนักเรียนในระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย ที่มีช่วงอายุระหว่าง 16 -19 ปี จากโรงเรียนที่คณะดิจิทัลมีเดียได้ออกไปทำกิจกรรมแนะแนวการศึกษาต่อ

2. การเก็บข้อมูลเกี่ยวกับเนื้อหาของสาขาการออกแบบอินเทอร์เน็ตและเกม เพื่อวิเคราะห์ และสรุปเป็นแนวทางในการออกแบบภาพลักษณ์ที่จะนำเสนอ และเนื้อหาที่ต้องการนำเสนอผ่านกราฟิก

- 2.1 ศึกษาลักษณะของนักศึกษาในสาขาทั้งหญิง ชาย และลักษณะการเรียนรู้การสอน เพื่อกำหนดอัตลักษณ์ของสาขา และความเป็นตัวตนของนักศึกษาที่เรียนในสาขาการออกแบบอินเทอร์เน็ตและเกม

- 2.2 ศึกษาในรายละเอียดของเนื้อหาการเรียนของแต่ละรายวิชาในสาขา เพื่อนำคำสำคัญ (Key Message) ของแต่ละวิชา มาสร้างรูปไอคอนกราฟิก (Graphic Icon) ที่สื่อสารเชื่อมโยงถึงแต่ละรายวิชาได้

3. ออกแบบ และพัฒนาโปรเจกต์โดยใช้รูปถ่ายของนักศึกษา และอุปกรณ์ทางด้านอินเทอร์เน็ต เช่นแว่น VR เกมคอนโทรลเลอร์ หูฟังสำหรับเล่นเกม เป็นต้น เพื่อแสดงออกถึงลักษณะการเรียนรู้ และบุคลิกภาพของนักศึกษาในสาขา

- 3.1 คัดเลือกนักศึกษาที่มีบุคลิกภาพที่สามารถสื่อสารความเป็นตัวตนของนักศึกษา และสื่อถึงอัตลักษณ์ของสาขาได้

- 3.2 พัฒนาโปรเจกต์โดยใช้รูปถ่ายของนักศึกษา และอุปกรณ์ทางด้านอินเทอร์เน็ต แอคทีฟ เป็นจุดเด่น หรือจุดดึงดูดความสนใจในงาน

3.3 ออกแบบโดยใช้องค์ประกอบกราฟิก (Design Elements) แบบ 2 มิติ เพื่อใช้ในการจัดองค์ประกอบในโบรชัวร์ร่วมกับภาพถ่ายของนักศึกษา

4. ออกแบบ และพัฒนากาแฟกราฟิกแบบ 2 มิติ และรูปทรง (Model) 3 มิติ สำหรับสร้างเป็นภาพความจริงเสริม

4.1 ออกแบบ และพัฒนาไอคอนกราฟิก 2 มิติ ที่สื่อความหมายแทนเนื้อหาของแต่ละรายวิชา จำนวน 14 รายวิชา แบ่งเป็นรายวิชาที่เลือกอินเทอร์แอคทีฟ 4 รายวิชา รายวิชาที่เลือกเกม 4 รายวิชา และรายวิชาที่เป็นทักษะพื้นฐาน 6 รายวิชา

4.2 สร้างตัวละคร (Character) 3 มิติ ที่มีบุคลิกลักษณะเชื่อมโยงกับภาพนักศึกษาที่ใช้ในโบรชัวร์

4.3 ออกแบบ และพัฒนาองค์ประกอบ 3 มิติต่างๆ เพื่อจะใช้สร้างเป็นฉากในการเล่นเกม

4.4 ออกแบบ และพัฒนากาแฟกราฟิก 2 มิติ สำหรับใช้เป็นองค์ประกอบการแสดงผลใน AR

5. ระบบของเกม และ AR

5.1 นำทั้งกราฟิก 2 มิติ กราฟิก 3 มิติ ตัวละคร 3 มิติ และองค์ประกอบของรูปทรง 3 มิติต่าง ๆ มาจัดวางเพื่อสร้างเป็นโลกเสมือนในระบบ AR

5.2 พัฒนาระบบการเล่นเกมที่ให้กับตัวละคร และฉาก 3 มิติ

5.3 พัฒนาระบบโดยใช้ซอฟต์แวร์ในคอมพิวเตอร์เพื่อสร้างการแสดงผลในรูปแบบ AR

5.4 แอปพลิเคชันสำหรับใช้เพื่อการเข้าถึงระบบ AR ในสมาร์ทโฟน

6. ทดลองใช้งาน

6.1 นำต้นแบบไปทดลองใช้ โดยกลุ่มตัวอย่างเป็นนักศึกษาในคณะดิจิทัลมีเดีย มหาวิทยาลัยศรีปทุม และผู้เชี่ยวชาญทางด้านอินเทอร์แอคทีฟและเกม เพื่อสังเกตการใช้งาน ความพึงพอใจ และข้อคิดเห็น

6.2 นำผลการทดลองมาสรุป วิเคราะห์ เพื่อปรับ และพัฒนาเป็นผลงานจริง

7. นำผลงานไปใช้ประโยชน์

7.1 ใช้เป็นสื่อประชาสัมพันธ์สาขาการออกแบบอินเทอร์แอคทีฟและเกม ในโรงเรียนที่คณะดิจิทัลมีเดียได้ออกไปแนะแนวการศึกษา

8. สรุป และประเมินผล

8.1 สรุป และประเมินผลงานจากการแบบสอบถามความพึงพอใจ ของกลุ่มเป้าหมาย

8.2 สรุป และประเมินผลงานจากการสังเกตพฤติกรรมในระหว่างการใช้งานสื่อของกลุ่มเป้าหมาย และจากการสอบถามพูดคุย

การสร้างสรรค์ผลงาน

1. โบรชัวร์

ความสำคัญของแผ่นโบรชัวร์นี้ นอกจากจะมีต้องการออกแบบให้สวยงาม และมีรูปแบบ (Style) ที่เข้ากับวัย และไลฟ์สไตล์ เพื่อดึงดูดความสนใจของกลุ่มเป้าหมายแล้ว ยังมีความสำคัญใน 2 ด้าน คือ

1) เป็นที่แสดงข้อมูลเบื้องต้นของสาขา

2) โบรชัวร์นี้เป็น “Marker” สำหรับการประมวลผลเพื่อนำเสนอข้อมูลแบบ AR เมื่อใช้ดูผ่านกล้องบนโทรศัพท์มือถือ

แนวความคิดในการออกแบบ (Concept Design) โบรชัวร์ จากคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญทางด้านการออกแบบสื่อ ควรให้ความสำคัญของการสื่อสารกับกลุ่มเป้าหมายจากโบรชัวร์ด้วยเช่นกัน จากการออกแบบครั้งแรกที่เป็นเพียงการใช้รูปนักศึกษา จึงได้ปรับตามคำแนะนำโดยการออกแบบเพิ่มการแสดงให้เห็นถึงตัวตนของการเรียนในสาขามากขึ้น เป็นแนวคิดของการ์ดเกม (Game Card) ซึ่งมีที่มาจากเกมกระดาน (Board Game) อันเป็นที่นิยมเล่นในเด็กกลุ่มเป้าหมายนี้ด้วย และสามารถเชื่อมโยงกับแนวคิดของการใช้โบรชัวร์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการเล่นเกม AR ด้วย โดยแนวทางในการออกแบบเน้นที่การใช้สีที่สด และไล่ค่าน้ำหนักที่แตกต่างกัน ร่วมกับการใช้เส้นตรงบาง ๆ เพื่อนำสายตาไปยังพื้นที่ต่าง ๆ ในโบรชัวร์



ภาพที่ 1 การออกแบบ และจัดองค์ประกอบภาพ

การใช้ตัวอักษรในโบรชัวร์มีการใช้งาน 2 รูปแบบ คือ

- ส่วนที่เป็นหัวเรื่อง (Heading) หรือข้อความสำคัญ จะเน้นให้มีความโดดเด่นมากที่สุด ด้วยการให้ตัวอักษรขนาดใหญ่ และ ในกรณีของตัวหนังสือในโบรชัวร์นี้ คือในส่วนของชื่อสาขาคือคำว่า Interactive and Game Design ซึ่งเป็นชื่อสาขา และชื่อของวิชาชีพเลือกที่แบ่งเป็น Interactive และ Game

- ส่วนที่เป็นข้อความ หรือเนื้อหา (Content) จะใช้รูปแบบของตัวอักษรที่มีรูปแบบเรียบง่าย เพราะต้องเป็นส่วนที่อธิบายข้อความที่มีขนาดยาว และมีขนาดตัวอักษรที่เล็กกว่า จึงต้องเลือกใช้ตัวอักษรในประเภทที่ไม่มีหัวสามารถอ่านได้ง่าย

นอกจากจะใช้ขนาดของตัวอักษรมาเป็นลักษณะในการจัดวางองค์ประกอบแล้ว สิ่งที่สำคัญยิ่งในการออกแบบให้เห็น และอ่านออกได้ชัดเจน คือเรื่องของการใช้สี เพื่อให้เห็นชัดเจน และอ่านง่าย โดยการใช้หลักการจัดองค์ประกอบในเรื่องของการตัดกัน (Contrast) โดยใช้รูปแบบ ดังนี้

- การใช้การตัดกันด้วยความเข้มความอ่อนของสี (Dark and Light Colors) นั่นคือ การใช้สีที่มีความสว่างกับความเข้ม ใช้กับสีของตัวอักษร และสีของด้านหลัง (Background)



ภาพที่ 2 การตัดกันด้วยความเข้มความสว่างของสี ระหว่างสีตัวอักษรและสีพื้นหลัง

- การใช้การตัดกันด้วยพื้นผิว (Texture) ในส่วนที่เป็นโลโก้ของมหาวิทยาลัยศรีปทุม และโลโก้ของคณะดิจิทัลมีเดีย เพื่อให้ตัวโลโก้ชัดเจนขึ้นมาจากสีของแบคกราวด์



ภาพที่ 3 การตัดกันด้วยพื้นผิว

2. โลกความจริงเสริม 3มิติ

ข้อมูลที่จะได้จากในโลกของความจริงเสริม คือรายวิชาที่ต้องเรียนของแต่ละกลุ่มวิชาชีพ เลือก โดยมีการใส่ระบบของเกมเข้าไป เพื่อสร้างประสบการณ์ (Experience) การรับรู้ที่เข้ากับพฤติกรรมของกลุ่มเป้าหมาย และเพื่อให้เกิดการมีส่วนร่วม (Engagement) ของกลุ่มเป้าหมายซึ่งจะเป็นผู้เล่นเกมในการค้นหาข้อมูล

ขั้นตอนการดำเนินงานจะแบ่งได้เป็น 2 ส่วนหลัก ได้แก่

1. ขั้นตอนการสร้างเนื้อหา (Content) ที่เป็นงาน 3มิติ

2. ขั้นตอนการพัฒนาเกม AR โดยการเขียนโปรแกรมในคอมพิวเตอร์ โดยมีในเรื่องของระบบการแสดงผลของ AR และระบบการเล่นเกม

1. ขั้นตอนการสร้างเนื้อหา (Content) ที่เป็นงาน 3มิติ
- การสร้างภาพกราฟิก 3 มิติ จากเนื้อหารายวิชา

จากข้อมูลรายวิชาของสาขาทั้งหมด เพื่อไม่ให้เยอะเกินไป และให้เหมาะสมกับการนำมาใช้ในสื่อ จึงเลือกเฉพาะรายวิชาที่จะสามารถสื่อสารได้ชัดเจนถึงวิชาชีพอินเทอร์แอคทีฟ และวิชาชีพเกม โดยรายวิชาที่เลือกนำมาใช้เหล่านี้ จะถูกนำมาปรับชื่อเรียกให้ง่ายขึ้นเพื่อเป็นข้อความสำคัญหรือ Key Message สั้นๆ และออกแบบการสื่อสารให้อยู่ในรูปแบบกราฟิก 2 มิติ ก่อนในขั้นแรกและแปลงรูปทรงให้เป็น 3 มิติ เพื่อนำไปใช้ประกอบร่วมกับฉากในเกม

รูปแบบของกราฟิกที่ใช้ ใช้ในรูปแบบของไอคอน (Graphic Icon) ซึ่งไอคอนแปลแบบตรงตัว คือรูปสัญลักษณ์ที่ใช้สื่อความหมาย ไอคอนกราฟิกจึงเป็นการสื่อความหมายด้วยการใช้สัญลักษณ์ที่เป็นกราฟิก แทนการอธิบายด้วยตัวหนังสือ

ตารางที่ 1 ทักษะทางวิชาชีพอินเทอร์แอคทีฟและเกม

ลำดับ	ข้อความสำคัญ	การสื่อความหมาย	ภาพไอคอนกราฟิก	ลำดับ	ข้อความสำคัญ	การสื่อความหมาย	ภาพไอคอนกราฟิก
1	Interactive Design	สามารถคิด และออกแบบเพื่อสร้างสรรค์งานอินเทอร์แอคทีฟ ด้วยการใช้ทั้งด้านศิลปะและเทคโนโลยีได้		1	Game Design	สามารถออกแบบและสร้างสรรค์เกมที่มีรูปแบบการเล่นและแนวคิดของเกมที่ดีได้	
2	Web & Application Design	สามารถออกแบบและพัฒนาเว็บไซต์และแอปพลิเคชันได้อย่างดี		2	Digital Paint	สามารถสร้างสรรค์งานจิตรกรรมบนคอมพิวเตอร์เพื่อใช้งานในเกมได้อย่างสวยงาม	
3	Interactive Programming	สามารถเขียนโปรแกรมเสริมและเพิ่มเทคนิคต่างๆ เพื่อสร้างงานอินเทอร์แอคทีฟได้		3	Character & Scene Design	สามารถออกแบบออกแบบตัวละครและฉาก ทั้งแบบ 2 และ 3มิติ เพื่อใช้ใน-game ได้	
4	Interactive Installation	สามารถสร้างงานอินเทอร์แอคทีฟอินสตอลเลชัน ที่ตอบ		4	Game Programming	สามารถเขียนโค้ดเกมเพื่อสร้างสรรค์เกมที่มีระบบ	

ลำดับ	ข้อความสำคัญ	การสื่อความหมาย	ภาพไอคอนกราฟิก	ลำดับ	ข้อความสำคัญ	การสื่อความหมาย	ภาพไอคอนกราฟิก
		ได้กับผู้ใช้งานได้มีประสิทธิภาพ				ซับซ้อนได้อย่างไร้ขีดจำกัด	

ตารางที่ 2 ทักษะทางวิชาชีพพื้นฐาน

ลำดับ	ข้อความสำคัญ	การสื่อความหมาย	ภาพไอคอนกราฟิก	ลำดับ	ข้อความสำคัญ	การสื่อความหมาย	ภาพไอคอนกราฟิก
5	Design Thinking	สามารถออกแบบ โดยการวิเคราะห์ สังเคราะห์ ข้อมูล การมี ความคิดที่เชื่อมโยง สิ่งต่างๆได้ และสามารถนำมา พัฒนาใช้ในการ ออกแบบได้เป็นอย่างดี		8	2D Animation	สามารถสร้าง ภาพเคลื่อนไหว 2 มิติ ทั้งแอคชั่นของ ตัวละคร สิ่งของ หรือสถานที่ โดยใช้ โปรแกรม คอมพิวเตอร์	
6	Computer Graphic	สามารถใช้ คอมพิวเตอร์ในสร้าง งานกราฟิก ได้เป็นอย่างดี และสามารถ สร้างสรรค์ผลงาน การออกแบบกราฟิก ได้		9	3D Animation	สามารถสร้าง ภาพเคลื่อนไหว 3 มิติ ทั้งในมุมมอง ด้านศิลปะ และ ด้านเทคโนโลยี	
7	Script & Storyboard	สามารถสื่อสารถึง เรื่องราวจากแรงบันดาลใจ และ เนื้อหาของงานต่างๆ ได้ด้วยภาพ เพื่อนำไปเขียนบทในการสร้างงานสื่อ ปฏิสัมพันธ์ และเกม ได้		10	Motion Graphics	สามารถนำเสนอ แนวความคิด และ คอมพิวเตอร์ สร้าง ผลงานโดยใช้ เทคนิคในงาน กราฟิกเคลื่อนไหว ต่างๆ	

การสร้างสรรค์สื่อประชาสัมพันธ์ด้วยสื่อสิ่งพิมพ์ร่วมกับสื่ออินเทอร์เน็ตที่ฟ

กรณีศึกษา : สื่อประชาสัมพันธ์ในรูปแบบเกม AR สำหรับสาขาการออกแบบอินเทอร์เน็ตแอคทีฟและเกม

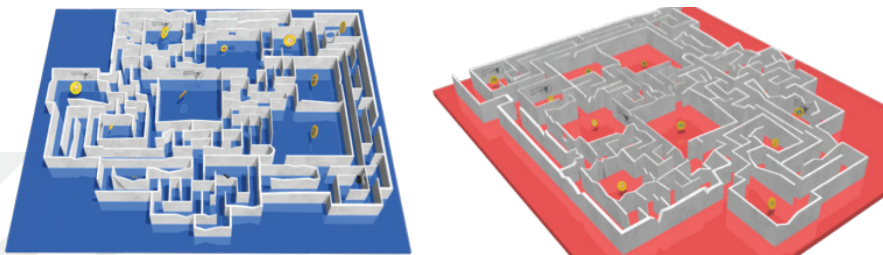
- การสร้างตัวละครที่มีความเชื่อมโยงกันกับภาพนักศึกษาที่ใช้ในโบรชัวร์ และการสร้างรูปทรง 3 มิติ

การสร้างตัวละครที่จะใช้ในโลกความจริงเสริม จะมีรูปร่างหน้าคล้ายกันกับภาพของนักศึกษาที่อยู่ในโบรชัวร์ เพื่อให้ผู้เล่นมีความรู้สึกเชื่อมโยงกัน



ภาพที่ 4 ภาพตัวละครกับภาพในโบรชัวร์

- การสร้างรูปทรง (Model) 3มิติ เพื่อจะใช้เป็นสถานที่สำหรับเล่นเกมในโลกความจริงเสริม ด้วยระบบการการเล่น และการบังคับตัวละครที่ไม่อาจทำให้ซับซ้อนมากได้ การสร้างสรรค์ฉากจึงออกแบบให้เหมาะสมกับรูปแบบในการบังคับทิศทางของตัวละคร คือวิ่งไปข้างหน้า วิ่งไปข้างหลัง เลี้ยวซ้าย เลี้ยวขวา แบบที่ลงตัวที่สุดคือการใช้พื้นที่ที่มีแนวคิดมาจากเขาวงกต (Maze) โดยการออกแบบเขาวงกตนี้จะมีเหมือนเป็นห้องลับ ที่จะเป็นเหมือนที่พัฒนาทักษะ ความสามารถ ที่ซ่อนอยู่ ต้องหาเส้นทางที่จะไปสู่ห้องต่าง ๆ ให้ได้ ซึ่งก็ผสมผสานแนวคิดกับการดัดแปลงมาจากลักษณะของห้องเรียนแต่ละห้องของคณะ ที่จะเป็นที่ที่นักศึกษาจะได้รับความรู้ และได้รับการพัฒนาทักษะต่าง ๆ เมื่อเข้ามาเรียน



ภาพที่ 5 ฉากเขาวงกตแบบ 3 มิติ

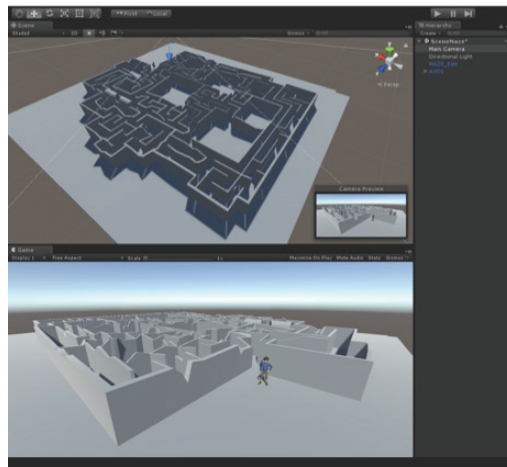
2. ขั้นตอนการพัฒนางานในระบบ AR

- ระบบการแสดงผลใน AR แบบ 3 มิติ

ในขั้นตอนของการพัฒนาเพื่อการแสดงผลภาพความจริงเสริมบนหน้าจอ จะแบ่งได้เป็น 2 ส่วน คือ การพัฒนาในส่วนของภาพที่จะใช้เป็น Marker และการพัฒนาในส่วนของแอปพลิเคชัน

1) การพัฒนาเพื่อแสดงผลของระบบ AR

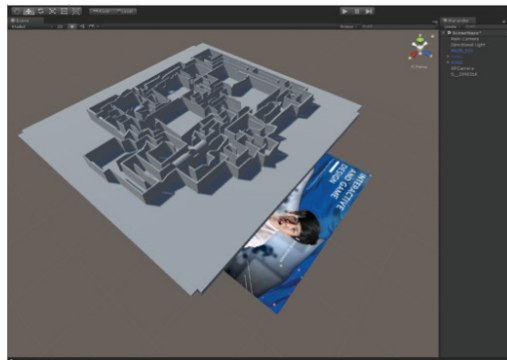
ในขั้นตอนนี้จะเป็นการพัฒนาในส่วนของการส่งข้อมูลออก นั่นคือแสดงผล เป็นการนำเอาข้อมูลที่เป็นโมเดลทั้งหมดที่สร้างไว้เพื่อให้เห็นผลเป็นภาพความจริงเสริมใน AR นั่นคือ ตัวละคร โมเดลฉาก และองค์ประกอบทั้ง 2 มิติ และ 3 มิติ อื่น ๆ มาประกอบร่วมกันโปรแกรมคอมพิวเตอร์ เพื่อสร้างให้เกิดการแสดงผลแบบ AR ได้



ภาพที่ 6 การทำงานในคอมพิวเตอร์ 1

2) การพัฒนาในส่วนของภาพที่จะใช้เป็น Marker

ขั้นตอนในส่วนนี้เป็นการพัฒนาในส่วนของการรับข้อมูลเข้า คือการนำภาพที่จะใช้เป็น Marker ในที่นี้คือภาพของโบว์ชัวทั้ง 2 ด้าน มาใส่เป็นฐานข้อมูลเพื่อให้แอปพลิเคชันจดจำภาพ Marker นั้นไว้ เมื่อเปิดการใช้งาน และส่องไปที่ Marker นั้น แอปพลิเคชันจะสามารถจดจำภาพได้ และแสดงผลเป็นภาพที่ต้งค่าเอาไว้



ภาพที่ 7 การทำงานในคอมพิวเตอร์ 2

การสร้างสรรค์สื่อประชาสัมพันธ์ด้วยสื่อสิ่งพิมพ์ร่วมกับสื่ออินเทอร์เน็ตที่ฟ
กรณีศึกษา : สื่อประชาสัมพันธ์ในรูปแบบเกม AR สำหรับสาขาการออกแบบอินเทอร์เน็ตและเกม

3) การพัฒนาในส่วนของแอปพลิเคชัน

การพัฒนาในส่วนของแอปพลิเคชันเพื่อเป็นส่วนสำหรับผู้ใช้งาน ได้ใช้งานเพื่อการแสดงผลแบบ AR แอปพลิเคชันถูกพัฒนาเพื่อการใช้งานในระบบปฏิบัติการ Android เท่านั้น โดยในตัวแอปพลิเคชันจะทำงานเชื่อมโยงกับกล้องในโทรศัพท์มือถือ ที่มีข้อมูลต่าง ๆ และตัวเกม 3มิติ บันทึกไว้ในฐานข้อมูลของแอป

ระบบการเล่นเกม

ระบบของเกมใน AR จะเป็นแบบแตะหน้าจอเพื่อบังคับทิศทางการเดิน หรือวิ่งของตัวละครเพื่อตามเก็บไอเทม การทำงานในขั้นตอนนี้จะนำตัวละครมาใส่ร่วมกับโมเดล 3 มิติ ที่จะเป็นสถานที่ในโลกความจริงเสริม โดยใช้ Game Engine ในโปรแกรมคอมพิวเตอร์

เมื่อสิ้นสุดการเล่น ระบบของเกมจะคำนวณการแสดงผลสุดท้าย จากผลการเล่นของผู้เล่นที่ประมวลผลจากรูปแบบของไอเทมแต่ละชิ้นที่เก็บได้ มาแปลงเป็นภาพที่แสดงถึงทักษะ เป็นพลังความสามารถที่ผู้เล่นสะสมได้ ซึ่งพลังความสามารถนี้ก็มาจากสิ่งที่จะได้เรียนรู้เมื่อเข้ามาศึกษาที่สาขานั้นนั่นเอง

การมีส่วนร่วมของผู้เล่นกับเกม AR

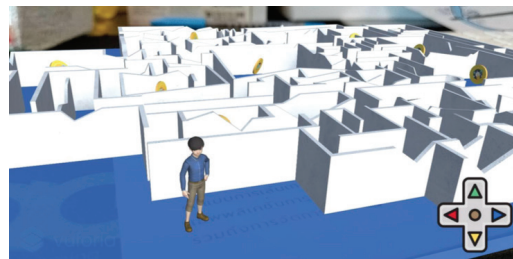
การใช้งานสื่อประชาสัมพันธ์สาขาการออกแบบอินเทอร์เน็ตและเกม ในรูปแบบเกม AR นี้ มีขั้นตอนการใช้งานดังนี้ คือ

1. การใช้งานจะได้สมบูรณ์แบบจะต้องมีองค์ประกอบดังนี้ คือแผ่นโบรชัวร์ และโทรศัพท์มือถือที่เป็นสมาร์ทโฟนในระบบ Android ที่ได้รับการติดตั้ง AR แอปพลิเคชันแล้ว



ภาพที่ 8 แผ่นโบรชัวร์ และสมาร์ทโฟน ที่ได้รับการติดตั้ง AR แอปพลิเคชันแล้ว

2. เปิดแอปพลิเคชัน เลือกใช้เมนู AR จะเปิดระบบกล้องของโทรศัพท์มือถือ ถือโทรศัพท์ในแนวนอนแล้วจึงส่องกล้องไปที่แผ่นโบรชัวร์ที่สามารถวางราบกับพื้น หรือบนโต๊ะ จะเห็นเป็นภาพความจริงเสริม 3 มิติ เกิดซ้อนขึ้นมาบนสิ่งแวดล้อมจริงขณะนั้นผ่านโทรศัพท์ โดยที่เมื่อส่องไปยังโบรชัวร์ด้านของ Interactive ก็จะสามารถเป็นฉาก พร้อมด้วยตัวละครที่เป็นผู้หญิง และไอเทมที่ต้องเก็บจะเป็นข้อมูลของวิชาชีพเลือกอินเตอร์แอคทีฟ เมื่อส่องไปยังโบรชัวร์ด้านของ Game ก็จะสามารถเป็นฉาก พร้อมด้วยตัวละครที่เป็นผู้ชายเหมือนในโบรชัวร์ และไอเทมที่ต้องเก็บจะเป็นข้อมูลของวิชาชีพเลือกเกม

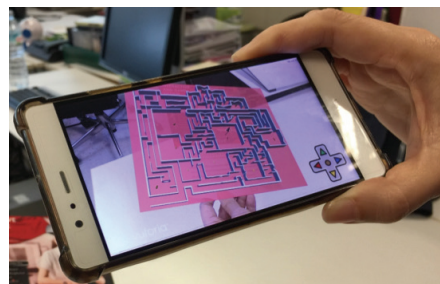


ภาพที่ 9 ฉากและตัวละครฝั่งเกม



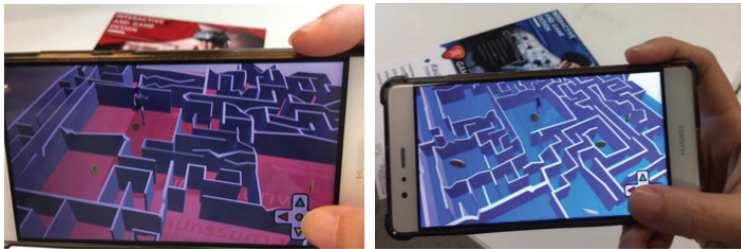
ภาพที่ 10 ฉากและตัวละครฝั่งอินเตอร์แอคทีฟ

3. ผู้เล่นจะต้องบังคับทิศทางการวิ่งของตัวละคร โดยใช้ปุ่มคอนโทรลที่จะปรากฏอยู่ทางขวาของจอโทรศัพท์ ทิศทางที่ใช้คือ บน ล่าง ซ้าย ขวา



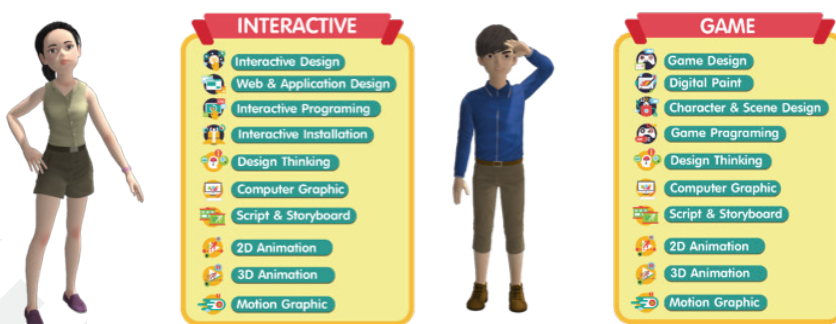
ภาพที่ 11 ปุ่มคอนโทรล

4. ระบบการเล่น คือผู้เล่นจะต้องบังคับตัวละครให้วิ่งไปเก็บไอเทมต่างๆ ซึ่งจะกระเจายกกัน อยู่ภายในพื้นที่ 3 มิติ ที่เปรียบเสมือนเป็นเขาวงกต ที่จะมีห้องลับซึ่งจะเป็นที่เก็บของไอเทมทั้ง 10 ชิ้น ผู้ เล่นจะต้องหาทางเพื่อวิ่งไปเก็บไอเทมเพื่อเพิ่มความสามารถให้กับตัวละครให้ได้มากที่สุด ภายในเวลา 1 นาที



ภาพที่ 12 ระหว่างเล่นเกม

5. เมื่อหมดเวลา ระบบจะคำนวณ และประมวลผลจากรูปแบบของไอเทมที่เก็บได้ และ แสดงผลออกมาเป็น ความสามารถของตัวละครที่เพิ่มขึ้นตามจำนวนไอเทม โดยจะนำเสนอเป็นชื่อ ของทักษะที่เพิ่มขึ้น ที่ปรับมาจากรายวิชาเรียนของสาขา โดยจำนวนทักษะความสามารถมีทั้งหมด 10 ด้าน ผู้เล่นสามารถเก็บไอเทมได้เท่าไร ระบบก็จะแสดงผลของทักษะที่เพิ่มขึ้นของตัวละคร ตาม ไอเทมที่เก็บได้ ผู้เล่นสามารถเล่นได้เรื่อย ๆ เมื่อเล่นหลายรอบ ก็จะสามารถพัฒนาการเล่น ด้วย การใช้เส้นทางที่สั้นที่สุด ในการเก็บไอเทมทั้งหลายได้ สิ่งนี้จะเป็นกุศโลบาย เพื่อสื่อสารถึงกลุ่มเป้าหมาย ด้วยการจะเชี่ยวชาญในด้านใดก็ได้ก็ตามจะต้องใช้ความพยายาม และการฝึกฝนซ้ำ ๆ เปรียบ กับการเรียนก็ต้องมีความพยายามเช่นกัน



ภาพที่ 13 ความสามารถของตัวละครแต่ละด้าน

การนำผลงานไปใช้ประโยชน์

การเผยแพร่โดยผ่านทีมงานแนะแนวของมหาวิทยาลัยศรีปทุม และอาจารย์ของคณะ ดิจิทัลมีเดีย ในโอกาสที่ได้เข้าไปแนะแนวตามโรงเรียนต่าง ๆ



ภาพที่ 14 ภาพบรรยากาศการใช้สื่อตามที่ต่าง ๆ

สรุป และอภิปรายผล

จากการศึกษาวิจัย สามารถนำมาซึ่งการออกแบบสื่อประชาสัมพันธ์ที่สามารถแสดงให้เห็นถึงอัตลักษณ์ของสาขาการออกแบบอินเทอร์แอคทีฟและเกม ที่ทำการสอนเกี่ยวกับการสร้างสรรค์สื่อดิจิทัล (Digital Media) และเนื้อหาดิจิทัล (Digital Content) ด้วยการบูรณาการองค์ความรู้ทาง วิชาการ หลาย ๆ ด้าน

ในด้านของการวิจัยเชิงปริมาณได้จัดทำแบบสอบถามเพื่อสำรวจความพึงพอใจ 5 ระดับ (Likert Scale) ของผู้ใช้สื่อที่เป็นกลุ่มเป้าหมาย โดยกลุ่มตัวอย่าง จะเป็นนักเรียนในระดับมัธยมศึกษาตอนปลายที่มีช่วงอายุระหว่าง 16-19 ปี จากโรงเรียนที่คณะดิจิทัลมีเดีย ได้ออกไปทำกิจกรรมแนะแนว การศึกษาต่อจำนวน 210 คน ด้วยวิธีสุ่มโดยบังเอิญ (Accidental sampling) (นิรัช สุดสังข์, 2559 : 50) และได้นำข้อมูลมาประมวลผล โดยการวิเคราะห์ค่าเฉลี่ยค่าตอบของกลุ่มตัวอย่าง เพื่อสรุปข้อมูลได้ ดังนี้

ด้านความสวยงาม

1. สื่อประชาสัมพันธ์สาขาการออกแบบอินเทอร์แอคทีฟและเกมนี้ มีความสวยงาม และดึงดูดให้สนใจได้ใน ระดับ 4.60
2. ความสวยงาม และความน่าสนใจของการออกแบบโบรชัวร์ เช่น สี กราฟิก ตัวอักษร และการใช้รูปภาพประกอบ อยู่ใน ระดับ 4.59
3. ความสวยงาม ความน่าสนใจของการออกแบบ และการสร้างสรรค์องค์ประกอบทั้งหลายในเกม อยู่ใน ระดับ 4.70

ด้านการสื่อสาร

1. เมื่อเปรียบเทียบกับสื่อประชาสัมพันธ์ที่เป็นแผ่นโบรชัวร์ธรรมดา หรือการเข้าไปหาข้อมูลในเว็บไซต์ กับสื่อในรูปแบบเกม AR นี้ ท่านรู้ดีว่าการเข้าถึงข้อมูลมีความน่าสนใจมากกว่าหรือไม่ ถ้ามากกว่า มากกว่าใน ระดับ 4.80

2. เนื้อหาที่ได้รับรู้ความน่าสนใจ และตรงกับความต้องการ ใน ระดับ 4.15

3. ความเข้าใจเนื้อหาที่น่าสนใจ อยู่ใน ระดับ 4.16

ด้านการนำเสนออัตลักษณ์ (ตัวตน) ของสาขา

1. หลังจากได้เล่นเกม AR ของสาขาการออกแบบอินเทอร์แอคทีฟและเกมนี้แล้ว ท่านเข้าใจถึงรูปแบบ หรือแนวทางของการเรียนได้มากขึ้น ระดับ 4.30

2. หลังจากได้เล่นเกม AR ของสาขาการออกแบบอินเทอร์แอคทีฟและเกมนี้แล้ว ท่านรับรู้ถึงความเป็นตัวตน หรืออัตลักษณ์ของสาขาได้มากขึ้น ระดับ 4.29

3. หลังจากได้เล่นเกม AR ของสาขาการออกแบบอินเทอร์แอคทีฟและเกมนี้แล้ว ท่านมีความรู้สึกที่ดี หรือมีภาพลักษณ์ที่ดีของสาขาการออกแบบอินเทอร์แอคทีฟและเกม คณะดิจิทัลมีเดีย ได้มากขึ้นระดับ 4.20

4. หลังจากได้เล่นเกม AR ของสาขาการออกแบบอินเทอร์แอคทีฟและเกมนี้แล้ว ท่านมีความสนใจอยากทราบข้อมูลเกี่ยวกับสาขามากขึ้นใน ระดับ 4.13

การใช้งาน และการใช้เทคโนโลยีในการนำเสนอ

1. ท่านคิดว่าการใช้สื่ออินเทอร์แอคทีฟและเกม ในการเป็นเครื่องมือของการประชาสัมพันธ์ เกี่ยวกับการศึกษาทางด้านที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบ และการใช้เทคโนโลยี มีความเหมาะสมใน ระดับ 4.60

2. ท่านคิดว่าการใช้อินเทอร์แอคทีฟเทคโนโลยีแบบ AR กับสื่อประชาสัมพันธ์สาขาการออกแบบอินเทอร์แอคทีฟและเกมนี้ มีความเหมาะสมใน ระดับ 4.50

3. ท่านคิดว่าการใช้รูปแบบของการเล่นเกม กับสื่อประชาสัมพันธ์สาขาการออกแบบอินเทอร์แอคทีฟและเกมนี้ มีความเหมาะสมใน ระดับ 4.50

ทุกข้อได้ค่าระดับความพึงพอใจโดยเฉลี่ยอยู่ในระดับพอใจมาก ถึง พอใจมากที่สุด (4.13 – 4.80) แสดงให้เห็นถึงการได้รับความสนใจ และการตอบรับที่ดีจากการใช้งานของกลุ่มตัวอย่าง

ผลจากการวิจัยเพื่อการสร้างสรรค์สื่อประชาสัมพันธ์ โดยการใช้สื่ออินเทอร์แอคทีฟในรูปแบบ AR สามารถสรุปออกมาได้ตามวัตถุประสงค์ ดังนี้

1. เพื่อศึกษาการออกแบบ และการสร้างสรรค์สื่อประชาสัมพันธ์ โดยการใช้สื่ออินเทอร์แอคทีฟในรูปแบบเกม AR

- ได้ผลงานสร้างสรรค์สื่อประชาสัมพันธ์ ที่สามารถตอบสนองพฤติกรรมการบริโภคสื่อของกลุ่มเป้าหมายได้

- ได้ผลงานสร้างสรรค์สื่อประชาสัมพันธ์ ที่มีความสวยงาม ทันสมัย ทั้งกราฟิก 2 มิติ และ 3 มิติ ที่แสดงออก

2. เพื่อสร้างสรรค์สื่อประชาสัมพันธ์ที่สามารถนำเสนออัตลักษณ์ และสร้างภาพลักษณ์ที่ดีของสาขาการออกแบบอินเทอร์แอคทีฟและเกม

- ได้ผลงานสร้างสรรค์สื่อประชาสัมพันธ์ ที่สามารถนำเสนออัตลักษณ์ของสาขา ที่เป็นความทันสมัย และสร้างสรรค์ ผ่านการออกแบบ และใช้งานด้วยเทคโนโลยี สามารถสร้างการรับรู้ให้กับกลุ่มเป้าหมาย ด้วยวิธีการที่สร้างสรรค์ และทำให้เกิดเป็นภาพลักษณ์ที่ดี

3. เพื่อสร้างสรรค์สื่อประชาสัมพันธ์สาขาการออกแบบอินเทอร์แอคทีฟและเกม ที่ผู้ใช้สามารถมีส่วนร่วมในการรับรู้ข้อมูล และส่งเสริมประสบการณ์ในการเรียนรู้ได้

- ได้ผลงานสร้างสรรค์สื่อประชาสัมพันธ์ ที่ผู้ใช้สามารถมีส่วนร่วมในการได้มาซึ่งข้อมูลต่าง ๆ ด้วยการมีปฏิสัมพันธ์กับสื่อผ่านการเล่นเกมน และอินเทอร์แอคทีฟเทคโนโลยี AR ซึ่งเหมาะสมกับพฤติกรรมการเรียนรู้ของกลุ่มคน Gen Z ที่ชอบการเรียนรู้ในแบบของการมีส่วนร่วม และการเรียนรู้ผ่านเทคโนโลยี

- การเล่นเกมจะสร้างให้เกิดการมีส่วนร่วมต่อการรับรู้เนื้อหาที่อยู่ในเกม ได้อย่างดี เพราะจะต้องมีการตอบโต้รูปแบบต่างเพื่อการก้าวหน้าไปในเกมนั้น ๆ การใช้รูปแบบของทั้งเทคโนโลยี AR และรูปแบบของการเล่นเกม มาเป็นเครื่องมือในการสื่อสาร สามารถตอบวัตถุประสงค์ข้อนี้ได้

- สื่อประชาสัมพันธ์นี้สามารถสร้างให้เกิดประสบการณ์เรียนรู้ได้ เนื่องจากผู้เล่นสามารถได้ลงมือปฏิบัติเพื่อให้ได้มาซึ่งผลลัพธ์ที่ต้องการ

ในด้านของการวิจัยเชิงคุณภาพ ได้มีการเก็บผลการวิจัยจากการสังเกตพฤติกรรมในระหว่างการใช้งานสื่อของกลุ่มเป้าหมาย และจากการสอบถามพูดคุยเกี่ยวกับความรู้สึก ความเข้าใจในข้อมูลที่ได้รับการใช้สื่อ พบว่า ในระหว่างการเล่นเกมน นอกจากจะเกิดการปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เล่นกับสื่อแล้ว ระหว่างกลุ่มเป้าหมายด้วยกันก็มีการปฏิสัมพันธ์กันด้วยเช่นกัน เช่น การแนะนำเส้นทาง การส่งเสียงเชียร์ผู้เล่น เป็นต้น

โดยในภาพรวม ถือเป็นการสร้างบรรยากาศที่ดีในการเรียนรู้เกี่ยวกับข้อมูลของสาขาโดยที่กลุ่มเป้าหมายไม่รู้สึกรำคาญตึงเครียดให้ต้องอ่าน หรือสืบค้นข้อมูล และให้ความสนใจที่จะสอบถามข้อมูลเพิ่มเติม ทำให้เกิดการมีส่วนร่วมกันระหว่างกลุ่มเป้าหมายที่พูด แลกเปลี่ยนความคิดเห็น คุยกันเองอย่างสนุกสนานในเรื่องของเกม และข้อมูลที่ได้รับ และระหว่างกลุ่มเป้าหมายกับผู้ใช้คำแนะนำ (อาจารย์ และนักศึกษาของคณะ) ในการสอบถามข้อมูลเพิ่มเติม สร้างให้เกิดความเชื่อมโยงระหว่างกลุ่มเป้าหมาย และคณะได้ และที่มากกว่านั้นการมีประสบการณ์ที่ดี ที่เกิดจากการมีส่วนร่วมของการใช้งานสื่อ จะสร้างให้เกิดการรับรู้ (Brand Awareness) ต่อสาขา คณะ และมหาวิทยาลัยได้ต่อไป

และในส่วนตัวเกมที่ผู้เล่นสามารถเล่นซ้ำได้นั้น การที่ผู้เล่นไม่สามารถเก็บไอเทมได้ทั้งหมด หรือไม่สามารถเก็บได้มากอย่างที่ต้องการ เพราะยังงงอยู่กับการที่ต้องหาเส้นทาง ทำให้ต้องเสียเวลาราวงวนไปวนมา ผู้เล่นในกลุ่มเป้าหมายส่วนใหญ่จะเกิดความรู้สึกอยากเอาชนะ และเล่นซ้ำจะทำให้เกิด

การมีส่วนร่วมกับผลงาน (Engagement) และรับรู้ข้อมูลที่ได้ให้โดยที่กลุ่มเป้าหมายเหล่านั้นไม่รู้สึกรว่าถูกยึดเยียดให้ต้องรู้

ข้อเสนอแนะ

จากการเผยแพร่ผลงานสู่กลุ่มเป้าหมาย สิ่งที่ได้รับกลับมา คือจะรู้สึกพึงพอใจ และรู้สึกแปลกใหม่ที่ได้เล่นเกมที่เกี่ยวกับการเรียน ซึ่งจริง ๆ แล้วสื่อประชาสัมพันธ์ในรูปแบบ AR นี้ ก็ไม่ได้ถือว่าเป็นสื่อที่แปลกใหม่อะไร กลุ่มเป้าหมายหลายคนก็เคยเล่นเกมในรูปแบบนี้มาก่อน แต่ที่ทำให้รู้สึกน่าสนใจเพราะถูกนำมาใช้กับการสื่อสารด้านการให้ข้อมูลการศึกษา ซึ่งยังไม่มีที่ไหนทำ จึงได้รับความสนใจเป็นอย่างดี (สรุปผลจากการสอบถามกลุ่มเป้าหมายที่ได้ทดลองใช้เป็นจำนวน 100 คน โดยมีความพึงพอใจเป็น 100%)

ทั้งนี้ก็มีข้อเสนอแนะที่น่าสนใจ และเป็นประโยชน์ในการพัฒนาผลงานต่อไป ที่ได้รับจากกลุ่มเป้าหมาย มีในเรื่องของเนื้อหาที่ยากให้มีให้คนมากขึ้น ระยะเวลาในการเล่นเกมนานขึ้น และอยากให้สามารถเล่นร่วมกันหลายคนได้

ในส่วนของการเก็บข้อมูลเพื่อนำไปใช้ในการพัฒนาผลงานในครั้งต่อไป ที่สำคัญจะเป็นเรื่องของเนื้อหาซึ่งถึงแม้ผลความพึงพอใจจะอยู่ในระดับพอใจมาก แต่ก็น้อยกว่าเรื่องอื่น ๆ จึงจะต้องมีการพัฒนาเนื้อหาเพื่อการสื่อสารให้มากขึ้น หรือมีชัดเจนมากขึ้น และจากการที่สังเกตพฤติกรรมของกลุ่มเป้าหมายหลังจากเล่นเกมจบแล้ว จะมีความอยากรู้ และเกิดคำถามต่อในเรื่องของรูปแบบการเรียน รายละเอียดการเรียนในรายวิชาต่างๆ จึงเป็นข้อที่ควรพัฒนาได้ว่าควรเสริมในเรื่องของการที่สามารถกดลิงก์ (Link) จากในเกมเพื่อเข้าถึงข้อมูลในเว็บไซต์ได้โดยตรง หรือลิงก์ไปที่ผลงานนักศึกษา เพื่อการเข้าถึงข้อมูลที่ครบวงจรมากขึ้น รวมถึงการสร้างคามผูกพันต่อเนื่องกับสาขาโดยสามารถให้เข้ามาแชร์ หรือทำกิจกรรมต่อเนื่องในเฟสบุ๊ค เพื่อสร้างให้เกิด Engagement มากขึ้นได้ต่อไป

เอกสารอ้างอิง

- จิราภรณ์ ปกรณ์. (2561). AR (Augmented Reality) เทคโนโลยีโลกเสมือนผสานโลกแห่งความจริง. สืบค้นเมื่อ 11 กรกฎาคม 2561, จากเว็บไซต์: <http://www.scimath.org/article-technology/item/7755-ar-augmented-reality>
- ธีรยุทธ บุญมี. (2558). การปฏิวัติศาสตร์ของไซเบอร์ เส้นทางสู่โพสต์โมเดิร์นนิสม์. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์วิภาษา.
- นิรัช สุดสังข์. (2559). ระเบียบวิธีวิจัยทางการออกแบบ. กรุงเทพฯ: โอเดียนสโตร์.
- พลุ เดชะรินทร์. (2559). Gen Z คนรุ่นใหม่ที่น่าติดตาม. สืบค้นเมื่อ 5 กรกฎาคม 2561, จากเว็บไซต์: <http://www.bangkokbiznews.com/blog/detail/637939>

- วิวัฒน์ ชัดติยะมาน. ทฤษฎีเกสตัลท์ (Gestalt Theory). สืบค้นเมื่อ 7 กรกฎาคม 2561, จากเว็บไซต์: <https://prezi.com/bereprynpule/gestalt-theory/>
- วิรุณ ตั้งเจริญ. (2545). การออกแบบกราฟิก Graphic Design. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์สันติสิริ
- EMOJOEZ. (2015). 12 สิ่งทีบอกกว่า Design ดูดีหรือยัง?. สืบค้นเมื่อ 14 มีนาคม 2561, จากเว็บไซต์: <https://idxw.net/2015/12/13/12-สิ่งทีบอกกว่า-design-ดูดีหรือ/>
- Janie Kliever. Designing with contrast: 20 tips from a designer. สืบค้นเมื่อ 14 ธันวาคม 2560, จากเว็บไซต์: <https://www.canva.com/learn/contrasting-colors/>
- Jenleetaylor. (2012). Interactive Media Definition. สืบค้นเมื่อ 14 ธันวาคม 2560, จากเว็บไซต์: <https://www.slideshare.net/jenleetaylor/the-effect-of-interactive-and-traditional-media-on-relationship-building>
- PM Research [Nakhonsawan]. (2559). สัญญะวิทยา (Semiology). สืบค้นเมื่อ 7 กรกฎาคม 2561, จากเว็บไซต์: <http://nakhonsawanresearch.blogspot.com/2017/06/semiology.html>
- Pornpong Soponsakulrat. (2017). User Experience (UX) คืออะไร?. สืบค้นเมื่อ 4 กรกฎาคม 2561, จากเว็บไซต์: <https://uxlabth.com/2017/04/13/user-experience-ux-คืออะไร/>
- TCDC. (2560). Generation Focus. เจาะเทรนด์โลก 2018 โดย TCDC, 24-27.



สภาวะความเปลี่ยนแปลงกายและจิตของสตรี : ความรู้สึกจากวัสดุเส้นใยธรรมชาติ¹

The State of Physical and Mental Changes of Women : The Feeling from Natural Fiber Materials

ผกามาศ สุวรรณนิภา²

พงษ์เดช ไชยคุตร³

ภรดี พันธุภากร⁴

บทคัดย่อ

การศึกษาค้นคว้าครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อนำเสนอแนวทางการแสดงออกของศิลปะเส้นใยที่แสดงแนวคิด และความรู้สึกเปลี่ยนแปลงของสภาวะกายและจิตของสตรี โดยการหาเอกลักษณ์ของเส้นใยธรรมชาติของฟางข้าวและกากอ้อยในการสร้างงานศิลปะ รูปแบบการศึกษาเป็นการวิจัยเชิงคุณภาพ โดยทำการศึกษาและทดลองเส้นใยของฟางข้าวและกากอ้อย เพื่อหาคุณสมบัติคุณลักษณะ และคุณค่าของเส้นใยที่เหมาะสมในการขึ้นรูปชิ้นงาน โดยหลักการวิเคราะห์ทัศนธาตุทางศิลปะและการนำวัสดุที่เป็นผลจากการทดลองไปใช้ในการสร้างงานศิลปะ ผลการศึกษาพบว่าเส้นใยฟางข้าวมีความหมายถึง พืชที่หล่อเลี้ยงชีวิตมนุษย์ มีความเป็นเพศหญิงและเป็นมิตร เมื่อทำการวิเคราะห์เส้นใยซึ่งมีสีเหลืองทอง แบ่งเป็น ๒ ระดับได้คือ เส้นใยหยาบที่มีความหนาและบางก็ให้ความรู้สึกที่แตกต่างกัน และเส้นใยละเอียดที่ทำการทอ ตา ปั่น ทำให้ลักษณะเส้นใยและการประสานตัวต่างกัน ส่วนของเส้นใยกากอ้อยพบว่าความรู้สึกที่ได้คือ ค่าน้ำหนักของสีมีความอ่อนซึ่งขัดแย้งกับคุณลักษณะของเยื่อที่มีความแข็ง เส้นใยแตกหักง่าย และคม เมื่อทำการวิเคราะห์เปรียบเทียบ ความรู้สึกจะให้ความรู้สึกจากการให้สีที่นุ่มนวล ดูโปร่ง หยาบ ด้วยพื้นผิวที่ไม่ค่อยเป็นระเบียบของเส้นใย แสดงความรู้สึกอิสระและดูมีความไม่แน่นอนกว่าเส้นใยจากฟางข้าว จากผลการทดลองดังกล่าววัสดุทั้งสองจะถูกนำไปสู่กระบวนการและกรรมวิธีในการสร้างงานศิลปะต่อไป

คำสำคัญ : สภาวะ ความเปลี่ยนแปลงกายและจิต ความรู้สึกจากวัสดุ เส้นใยธรรมชาติ

¹ บทความนี้เป็นส่วนหนึ่งของคณาจารย์ ระดับปริญญาตรีบัณฑิต สาขาทัศนศิลป์และการออกแบบ คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา

² อาจารย์ประจำหลักสูตร กราฟิกอาร์ตกราฟิคมัลติมีเดีย คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา

³ ศาสตราจารย์, อาจารย์ที่ปรึกษา คณะวิจิตรศิลป์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

⁴ ศาสตราจารย์, อาจารย์ที่ปรึกษาร่วม คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา



Abstract

The purpose of this study aims to propose the expression of fiber art to define the state of physical and mental changes of women by analyzing the use of rice straw fiber and sugar-cane fiber (bagasse) to create artwork. This study is qualitative research by reviewing and experimenting with both types of fibers to explore the properties, characteristics, and appropriate value for forming the workpiece. Also, the study analyzes the principle visual elements and uses the results of experimentation to determine the material to create the artwork. The results reveal that rice straw has a yellow-gold color, and because rice serves as the major source of food for human beings, it is included that rice straw represents femininity and friendliness. According to the fiber analysis, there are two levels of fiber as: (1) Crude Fiber with thick and thin emitting different feelings, and (2) Fine Fiber derived from crushing, grinding, and slicing, thereby giving the fiber different characteristics and influencing the synchronization of the fiber. Moreover, sugar-cane fiber (bagasse) gives off a feeling of light color, which contrasts with the features of the solid membrane itself. Also the fiber is easy to break and sharp. As a result of the comparative analysis, it is concluded that sugar-cane fiber (bagasse) conveys more emotion than rice straw fiber because of its soft color, transparency and rough surface with unidirectional fiber orientation, thereby expressing freedom and uncertainty. Based upon the experimental results, both materials are brought into the process and the method to create the artwork.

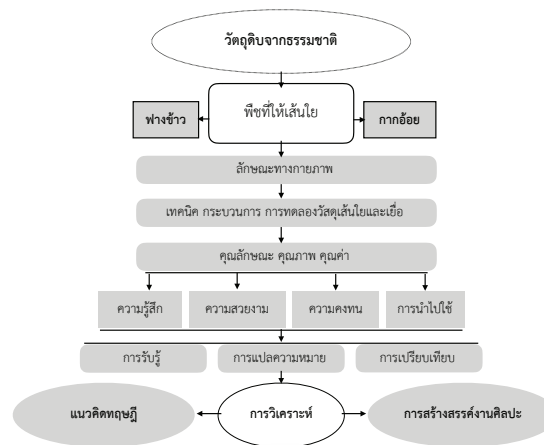
Keywords : the state of physical and mental changes, the feeling of the material, natural fibers.

บทนำ

ธรรมชาติของผู้หญิงถูกสร้างมาเพื่อสืบทอดเผ่าพันธุ์ ด้วยความเป็นเพศที่ให้นกำเนิดทำให้มีการเปลี่ยนแปลงตามวัยและเวลา ผู้วิจัยซึ่งเป็นผู้หญิงได้พยายามหาคำตอบให้กับช่วงชีวิตหนึ่งของตนเองว่าเกิดสิ่งใดขึ้นในช่วงการเปลี่ยนแปลงของอายุ และตลอดระยะเวลาการทำงานศิลปะของผู้วิจัยตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน เกิดจากพื้นฐานความคิดและความรู้สึกจากประสบการณ์ของตนเองในแต่ละช่วง ภายใต้ความเชื่อในเรื่องมนุษย์กับธรรมชาติว่าเป็นสิ่งเดียวกัน ความพยายามที่จะหาคำตอบจากสิ่งที่อยู่แวดล้อมได้สร้างให้ผู้วิจัยย้อนกลับมาดูตัวเอง ทำให้เกิดความเข้าใจสิ่งทั้งปวงในโลก โดยเชื่อว่าทุกสิ่งล้วนมีการเปลี่ยนแปลงทั้งสิ้น ซึ่งทำให้เกิดความเข้าใจในความหมายและให้

ความสำคัญกับร่างกายและจิตใจเป็นพิเศษ ลักษณะผลงานศิลปะของผู้วิจัยจึงเป็นในแนวการสร้าง ความหมายทางความรู้สึกไปแฝงไว้ในรูปทรง พื้นผิว และบรรยากาศ เพื่อสร้างมุมมองการสื่อสารใน รูปแบบของตนเองโดยมีการทดลองใช้สีวัสดุที่มาแทนค่าความคิดให้ปรากฏชัดเจน ซึ่งทำให้แนวทางการแสดงออกมีมิติที่เป็นรูปธรรมเพิ่มขึ้น

ดังนั้นงานวิจัยนี้จึงได้นำเสนอสีวัสดุที่มีความเชื่อมโยงกับธรรมชาติ โดยเลือกใช้เส้นใย จากฟางข้าวและกากอ้อย เนื่องจากวัสดุทั้งสองชนิดมีความสำคัญทางความหมายและเชิงความรู้สึกที่เชื่อมโยงถึงความเป็นวัฒนธรรมท้องถิ่น และเชื่อมโยงถึงแหล่งที่ผู้วิจัยมีความเกี่ยวข้องในการ อยู่อาศัย ประกอบกับเป็นการนำวัสดุธรรมชาติจากพืชที่เหลือใช้มาสร้างให้เกิดประโยชน์ เพื่อเป็น แบบอย่างการนำไปสู่การเห็นคุณค่าของวัสดุในชุมชน และสื่อความหมายทางวัฒนธรรมอันเป็น ลักษณะของท้องถิ่นที่อยู่และสภาพแวดล้อมที่มีความเกี่ยวข้องในเชิงสัญลักษณ์เปรียบเทียบ โดย ทำการทดลองเพื่อหาคุณลักษณะของวัสดุที่เหมาะสมในการนำมาใช้สร้างผลงานศิลปะเส้นใย (Fiber Art) ตรงตามแนวคิดและสนับสนุนรูปแบบชิ้นงาน ด้วยเทคนิคกระบวนการที่เทียบเคียงความรู้สึก และสามารถรับรู้ได้ถึงสุนทรีย์ในการสื่อสารที่เป็นอัตลักษณ์ส่วนบุคคลของผู้วิจัย ซึ่งจะนำเส้นใย ธรรมชาติ (Natural Fiber) มาเป็นวัสดุในการเชื่อมโยงประสบการณ์ แสดงออกเพื่อบอกเล่าความ จริงของชีวิต และสร้างมิติใหม่ในการถ่ายทอดความรู้สึกสู่งานศิลปะ



ภาพที่ 1 แสดงความเชื่อมโยงของวัสดุที่ใช้ในการสร้างงานศิลปะ

วิธีการทดลอง

รูปแบบการวิจัยนี้เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) เพื่อนำมาใช้ในการ สร้างสรรค์ผลงานศิลปะ และทำการเผยแพร่สู่สาธารณชนในรูปแบบของการจัดแสดงผลงาน โดย การกำหนดการคัดเลือกวัสดุเป็นพืชเศรษฐกิจ และพืชเหลือใช้ทางการเกษตรในท้องถิ่นภาคตะวันออก ซึ่งจากผลการศึกษาดังกล่าวพบว่าปี พ.ศ.2558 ของภาคตะวันออก พบว่ามีกลุ่มวัสดุตัวอย่าง



พืชหลากหลายประเภท แต่บางชนิดไม่สามารถนำมาใช้ได้ ผู้วิจัยจึงกำหนดเป้าหมายให้ชัดเจนขึ้น คือ คัดเลือกพืชที่ให้เส้นใยในเขตจังหวัดชลบุรี ซึ่งเป็นสภาพแวดล้อมที่ผู้วิจัยอยู่อาศัย และมีความเกี่ยวข้องในการกลั่นกรองพืชตัวอย่างมาจากการเพาะปลูก การนำไปใช้ และปริมาณเหลือใช้ พบว่าในจังหวัดชลบุรีมีพื้นที่การเพาะปลูกข้าว มันสำปะหลัง และอ้อยเป็นส่วนใหญ่ ดังคำขวัญประจำจังหวัดคือ “ทะเลงาม ข้าวหลามอร่อย อ้อยหวาน จักสานดี ประเพณีวิ่งควาย” ซึ่งมีที่มาจากวิถีชีวิตเกษตรที่ใช้ควายทำนาเพื่อปลูกข้าว มีการเพาะปลูกอ้อยที่มีคุณภาพ และวัฒนธรรมประเพณีท้องถิ่น

ในการกำหนดวัสดุที่ใช้ในการทดลองสองชนิดคือ ฟางข้าว (ต้นข้าวแห้ง) และกากอ้อย (ชานอ้อย) นั้นมีพื้นฐานมาจากความเหมาะสมของลักษณะเส้นใยและเยื่อ อีกทั้งมีความเชื่อมโยงกับวิถีชีวิตความเป็นอยู่ของท้องถิ่นรวมถึงลักษณะที่เกี่ยวข้องกับอัตลักษณ์ของผู้วิจัย

ในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยทำการทดลองใช้วัสดุพื้นฐานมาแปรรูปให้เป็นเส้นใยและเยื่อ โดยการสลายมวลของพืชเพื่อให้ได้เซลลูโลส และนำมาใช้ตามลักษณะเฉพาะในการสร้างงานศิลปะ โดยมีวิธีการทดลองสร้างเส้นใยและเยื่อจากฟางข้าวและกากอ้อย ดังนี้

1. การเตรียมพืชที่ใช้ในการทดลอง คือต้นข้าวมีลักษณะลำต้นเป็นปล้องมีองค์ประกอบโครงสร้างเป็นเซลลูโลสมาก ฟางข้าวเป็นวัสดุเหลือใช้จากการเกษตรหลังจากฤดูเก็บเกี่ยวมีการเพาะปลูกมากในเขตอำเภอบ้านบึง และอำเภอนนทบุรี จังหวัดชลบุรี ส่วนต้นอ้อยมีลักษณะลำต้นเป็นปล้องมีท่อน้ำเลี้ยงนำหนาแน่นมีเส้นใยเหมือนฟองน้ำเมื่อสกัดน้ำตาลออกแล้วเหลือกากอ้อยทิ้งจากการค้าขาย เนื่องจากแหล่งวัตถุดิบที่ผู้วิจัยนำมาใช้เป็นกากอ้อยเหลือทิ้งจากตลาดนัดจากผู้มีอาชีพรีดน้ำอ้อยสดขาย การใช้วัสดุที่มาจากท้องถิ่นเป็นการเชื่อมโยงวิถีชีวิตและวัฒนธรรมจากสภาพแวดล้อมที่ผู้วิจัยอาศัย (ตลาดนัดหาดวอน ตลาดนัดวัดบางเป้ง และรถขายน้ำอ้อยถนนเลียบตลาดหนองมน)

2. การย่อยสลายเซลลูโลส ใช้ความร้อนทำให้เซลลูโลสมีขนาดเล็กลง ซึ่งฟางข้าวแห้งนั้นมีส่วนตอนการเตรียมที่ต้องแช่และล้างทำความสะอาดด้วยน้ำเปล่าก่อนนำเข้าสู่กระบวนการ ส่วนกากอ้อยหรือชานอ้อยนั้นมีลักษณะรูปร่างของลำต้นแตกหักที่เกิดจากการรีดบีบจึงทำให้ข้อปล้องแตก ส่วนตอนการเตรียมกากอ้อยต้องมีการคัดแยกเปลือกแข็งออกจากกากอ้อยที่เป็นเนื้อชั้นในซึ่งมีเส้นใยอ่อนนุ่มกว่าส่วนเปลือก โดยพืชทั้งสองชนิดจะแช่น้ำไว้ก่อนต้มเวลา 30 นาที ถึง 1 ชั่วโมงก่อนนำมาใช้ในการทดลอง 2 วิธีดังต่อไปนี้

วิธีที่ 1 ใช้ไฟและความร้อนเป็นกระบวนการช่วยย่อยสลายเพื่อให้ได้เซลลูโลส เตรียมฟางข้าวแช่น้ำก่อนเพื่อให้พืชมีการอมน้ำแล้วจึงเข้าสู่กระบวนการใช้ความร้อน จากนั้นนำฟางข้าวมาต้มในน้ำเดือด สังเกตการเปลี่ยนแปลงโดยใช้การจับเวลา 1 ชั่วโมง 2 ชั่วโมง และ 3 ชั่วโมง ผลที่ได้พบว่ามีการแตกตัวของพืชในความร้อนช้ามาก จากนั้นสังเกตพบว่าฟางข้าวมีความนุ่มตัวลงบ้างเพราะฟางข้าวมีลักษณะเป็นโครงสร้างของผิวเปลือกนอกเพื่อให้ลำต้นมีความคงทนและกันน้ำได้ดี ส่วนกากอ้อยหลังจากแช่น้ำเพื่อให้พืชอมน้ำก่อนใช้กระบวนการต้มด้วยความร้อน พบว่ากากอ้อยมีการขับ

น้ำเร็วเพราะโครงสร้างตามธรรมชาติของเส้นใยฟูเพื่อเป็นตัวเก็บกักน้ำตาล ในกระบวนการตากแห้ง แล้วหากนำกลับมาใช้แช่น้ำอีกรอบ กากอ้อยจะมีการซับน้ำได้ดี ลักษณะของเยื่อมีความเปราะ และแตกหักมากกว่าฟางข้าวมาก การต้มในน้ำเดือดที่ใช้เวลา 1 ชั่วโมง 2 ชั่วโมง และ 3 ชั่วโมง มีการเปลี่ยนแปลงคือ เส้นใยที่ต้มจะมีการนุ่มตัวลงแต่ก็ยังมีความแข็งหยابอยู่ จึงสรุปได้ว่าการใช้ความร้อนต้มฟางข้าว และกากอ้อย สามารถให้เส้นใยที่หยاب และไม่มีการแตกสลายของเส้นใยได้ละเอียด นอกจากกระบวนการต้มด้วยน้ำนี้ผู้วิจัยได้ทดลองใช้กระบวนการช่วยย่อยสลายด้วยการทุบ และตำก่อนโดยการสังเกตความหยاب ความละเอียด ของการประกอบกันของเส้นใยในลักษณะของการตากแห้งเมื่อกระจายเป็นแผ่น พบว่าเส้นใยที่เกิดจากการต้มด้วยน้ำมีความงามตามธรรมชาติให้เส้นใยที่สานสลักกันอย่างไม่มีระเบียบมีการยึดเกาะกันของเส้นใยไม่ดี หากจะนำเยื่อชนิดนี้ไปใช้ในการทำงานศิลปะมีความเหมาะสมเพราะจากคุณลักษณะที่สวยงามตามธรรมชาติของพื้นผิวหยาบมความแปลกตา แต่อาจต้องให้ตัวประสานช่วย เช่น กาวหรือใช้วัสดุรองรับก็อาจสร้างความงามที่แปรเปลี่ยนตามความรู้สึกของรูปทรงที่นำไปใช้ได้

วิธีที่ 2 การใช้โซดาไฟ (Caustic Soda) หรือ โซเดียมไฮดรอกไซด์ ซึ่งมีคุณสมบัติเป็นด่าง โดยนำไปผสมกับน้ำ และใช้ความร้อนต้มเส้นใยตามกระบวนการย่อยสลายลักษณะด้วยต่าง กรรมวิธีนี้เป็นวิธีที่ใช้โดยทั่วไปในการทำเยื่อกระดาษ ซึ่งวัตถุประสงค์ของผู้วิจัยได้ต้องการความละเอียดที่ย่อยสลายมากเกินไป จึงลดเวลาในการทำปฏิกิริยาให้ได้ลักษณะตามที่ต้องการคือ เส้นใยทั้งสองชนิดที่มีความหยาบปานกลางและต้องการให้เส้นใยคงความยาวมีการยึดเกาะสานตัวกันแบบโปร่งจึงไม่ใช้การบดและทุบในขั้นตอน นี้ เนื่องจากความร้อนและโซดาไฟ(ด่าง) ย่อยสลายเส้นใยได้ดีและมีความนุ่มเพียงพอหลังทำความสะอาดแล้ว ให้เพียงการบีบและขยำให้เส้นใยบดประสานกัน และคงความยาวในการยึดเกาะของเส้นใย

การต้มฟางข้าวหลังจากแช่น้ำ 30 นาที เช่นเดียวกับวิธีที่ 1 โดยใช้สัดส่วนของโซดาไฟเกรดประมาณ 5-10 เปอร์เซ็นต์ของน้ำหนักฟางข้าว และควรละลายโซดาไฟกับน้ำเปล่าในภาชนะก่อนนำไปต้ม ผู้วิจัยใช้หม้อต้มสเตนเลสขนาด 30 ลิตร เนื่องจากหากใช้หม้อต้มอะลูมิเนียมจะถูกโซดาไฟกัดจนทะลุได้ น้ำที่ใช้ต้องท่วมฟางข้าวทั้งหมด โดยระยะเวลาการต้มกำหนดเวลาลดลงจากการต้มด้วยน้ำเปล่า เป็น 30 นาที และ 1 ชั่วโมง ในระหว่างต้มต้องสังเกตและหมั่นคนพลิกกลับด้าน เพื่อให้ความร้อนทั่วถึง

การต้มกากอ้อยหลังจากแช่น้ำ 30 นาที การผสมสัดส่วนโซดาไฟกับน้ำ ประมาณ 5-10 เปอร์เซ็นต์ ของน้ำหนักกากอ้อย พบว่าในการทำปฏิกิริยาของกากอ้อย และโซดาไฟให้ผลการย่อยสลายเร็วเพราะธรรมชาติของโครงสร้างเส้นใยของกากอ้อยในส่วนที่เป็นพองน้ำระหว่างเส้นใยช่วยให้มีการซึมซับต่างเร็วและย่อยสลายได้ดี กากอ้อยทำปฏิกิริยากับด่างไวกว่าจึงทำให้ต้องปรับลดเวลาในการต้มด้วยสูตรต่างจากฟางข้าว เพราะกากอ้อยมีการย่อยสลายเส้นใยไวกว่าฟางข้าว หากใช้เวลาเท่ากันจะได้เส้นใยที่ละเอียดเกินไป สังเกตที่ 20 นาที และ 30 นาที แล้วนำขึ้นมาพักไว้ที่ตะแกรงให้เย็นแล้ว ขยี้ล้างด้วยน้ำเปล่าออก พบว่าประมาณ 30 นาที เป็นช่วงที่เหมาะสมแก่การนำมาใช้ในงานศิลปะของผู้วิจัย

สรุปได้ว่าการใช้สารโซดาไฟในการย่อยสลายร่วมกับความร้อน มีความรวดเร็วกว่าการต้มด้วยน้ำเปล่าและได้คุณลักษณะของเส้นใยที่เหมาะสม การสังเกตในเบื้องต้นนี้เป็นเพียงมาตรฐานจากการสังเกตจึงต้องมีกระบวนการในการนำไปใช้ต่อไป ข้อสังเกตของผู้วิจัยพบว่าเส้นใยเปียกที่เกิดจากกระบวนการต้มด้วยโซดาไฟสามารถลดเวลาในการต้มได้มากขึ้นโดยแช่ด้วยโซดาไฟไว้ก่อน 30 นาที เพื่อลดพลังงานความร้อนและเนื่องจากเป็นสารชนิดเดียวกัน ผลของเส้นใยจากฟางข้าวมีความเปื่อยนุ่ม เมื่อนำมาล้างและขยำ เวลากระจายตัวในน้ำมีการลอยตัวฟูแตกกระจาย สีที่ได้จะเป็นสีน้ำตาลเหลืองเข้ม ส่วนที่แข็งระหว่างข้อปล้องของลำต้นยังพอเห็นอยู่บ้างแต่ก็ได้เยื่อและเส้นใยที่มีการแตกกระจายตัวที่ละเอียดเหมาะกับการนำไปสร้างพื้นผิวที่ประณีตและมีการประสานตัวที่ดี ส่วนกากอ้อยในระยะเวลาการต้ม 30 นาทีที่มีความเปื่อยนุ่มมีความหนืดลื่น เมื่อเวลาล้างทำความสะอาดด้วยน้ำจะละลายและคงเส้นใยที่ยาวบ้าง เส้นใยและเยื่อที่ได้เมื่อยังเปียกอยู่จะมีลักษณะสีเหลืองเข้มไม่ได้ขาวนวลเหมือนก่อนต้มซึ่งอาจเป็นเพราะทำปฏิกิริยากับด่างและความร้อน เส้นใยที่ได้ที่ความนุ่มปานกลาง พบส่วนข้ออ้อยที่ยังมีความแข็งและแตกสลายไม่ดี ซึ่งเมื่อบีบและขยำแล้วก็จะได้เยื่อประมาณ 15 เปอร์เซ็นต์ของสัดส่วนปริมาณวัตถุดิบจากฟางข้าวและกากอ้อยช่วงก่อนต้ม จากการทดลองกระบวนการต้มเส้นใยทั้งสองชนิดนี้ได้ผลเป็นที่น่าพอใจ เนื่องจากผู้วิจัยไม่ได้กำหนดคุณลักษณะเฉพาะของวัตถุดิบตั้งต้นเนื่องจากวัสดุเส้นใยนี้จะนำไปแปรสภาพด้วยกระบวนการสร้างงานทางเทคนิคศิลปะของผู้วิจัยอีกขั้นตอนหนึ่ง ซึ่งคุณลักษณะของวัสดุเส้นใยนี้มีความสัมพันธ์กับความรู้สึกของผู้วิจัยในเรื่องพื้นผิวที่ละเอียดให้ความรู้สึกนุ่มนวล เส้นใยบางโปร่งให้ความรู้สึกเบาและผ่อนคลาย ในทางศิลปะสร้างสรรค์พบว่าวัสดุเป็นส่วนหนึ่งของการสื่อสารความหมายทางความรู้สึกด้วยลักษณะของตัววัสดุเองด้วยการใช้รูปแบบงานศิลปะที่กำหนดรูปทรงของงานแล้ว การประกอบกันของวัสดุสร้างความหมายให้วัสดุในอีกบริบทหนึ่ง

กระบวนการฟอก และย้อม ฟางข้าว และกากอ้อย เป็นวิธีการหนึ่งในการแปรสภาพ และตกแต่งวัสดุให้มีสีที่แตกต่างกัน เพื่อผลทางการรับรู้ทางความรู้สึก ด้วยหลักการทางศิลปะเรื่องค่าน้ำหนักของสี (Value and Tone) อาจใช้ได้ในการวิเคราะห์พื้นฐานแต่ในการเรียนรู้วัสดุธรรมชาติและวัสดุสังเคราะห์ นั้นก็ขึ้นอยู่กับตัวแปรอื่นด้วยที่ไม่สามารถกำหนดค่าที่จำเพาะได้ การฟอกขาวของผู้วิจัยใช้ไฮโดรเจนเพอร์ออกไซด์ 50 เปอร์เซ็นต์ (Hydrogen peroxide) H₂O₂ มีสภาพเป็นของเหลวสามารถละลายตัวในน้ำได้ เป็นสารฟอกขาวที่ใช้ในอาหารและผลิตภัณฑ์ซึ่งที่อันตรายไม่ร้ายแรงต่อสุขภาพ แต่ในกระบวนการทดลองก็ต้องระมัดระวังเพื่อไม่ให้เกิดความอันตราย พบว่าการแช่ในสารฟอกขาวประมาณ 3-4 ชั่วโมง ทำให้เยื่อและเส้นใยฟางข้าวและเส้นใยกากอ้อยมีสีที่จางลง 50 เปอร์เซ็นต์ ซึ่งหากประสงค์ให้ได้สีที่สว่างขาว มากขึ้นต้องใช้กระบวนการทางความร้อนช่วยเร่ง ซึ่งสารฟอกขาวนี้ก็จะทำให้เส้นใยสลายตัวได้ละเอียดมากขึ้น ในส่วนการทดลองของผู้วิจัยนี้ใช้การแช่ในสารไฮโดรเจนเพอร์ออกไซด์ สัดส่วนประมาณ 5 เปอร์เซ็นต์ ของปริมาณเส้นใยและเยื่อทั้งหมด เพื่อไม่ให้เส้นใยมีความละเอียด และเส้นใยสั้นเกินไปแต่ต้องการให้มีสีที่อ่อนเพื่อสร้างค่าน้ำหนักของสีที่แตกต่าง เมื่อเวลานำไปย้อมสีจะได้เห็นค่าของสีแท้ เมื่อเปรียบเทียบกับ

แสดงออกทางความรู้สึกในงานศิลปะแล้วสีเยื่อที่ฟอกขาวจะให้ความรู้สึกที่เบาและนุ่มนวล

กรรมวิธีการย้อม ในการทดลองนี้ใช้สี 3 กลุ่ม กลุ่มที่หนึ่งใช้สีจากจากสมุนไพร 3 ชนิด คือ ขมิ้น อบเชยและลูกจันทร์เทศ เป็นสมุนไพรที่ใช้อยู่ในชีวิตประจำวันในการปรุงอาหารและยังมีสรรพคุณ เป็นสมุนไพรในการรักษา ในเบื้องต้นนำมาทดลองใช้เพื่อเชื่อมโยงความรู้สึกของวัสดุกับความเจ็บป่วย และเสริมแนวคิดเรื่องสภาวะความสมดุลทางร่างกายตามวิถีธรรมชาติด้วย ผลที่ได้จากการย้อมเยื่อ และเส้นใยนี้ให้ค่าน้ำหนักของสีที่ไม่ต่างจากสีธรรมชาติของเยื่อ มีค่าความจัดของสีไม่สดใส กลุ่มที่สองใช้สีย้อมเคมี (สีย้อมผ้า) มีการติดที่คงทนกว่า และให้ค่าความจัดของสีที่สมบูรณ์ได้ผลดี แต่ให้ความรู้สึกแปลกปลอมกับการแสดงออกในผลงาน สีย้อมผ้าจึงไม่เหมาะกับแนวความคิดของผู้วิจัย กลุ่มที่สามใช้สีสกัดจากกลีบดอกกุหลาบสีแดง เพราะดอกกุหลาบเป็นสัญลักษณ์สากลแทนค่าของความรักและความเชื่อส่วนตัวของผู้วิจัยที่ถูกปลูกฝังมา ดังนั้นการสกัดสีออกมาจากรูปทรงที่เป็นรูปธรรมให้เหลือเฉพาะสีล้วนที่รับรู้ได้แต่ยังคงความหมายเรื่องความรัก และการดูแลทางจิตใจ ดังนั้นค่าของสีแดงเข้ม สีแดงอ่อน ที่นำมาย้อมเยื่อฟางข้าวและกากอ้อยจึงเป็นส่วนหนึ่งที่ประกอบความหมายร่วมกับรูปทรงที่ให้ความรู้สึกเป็นธรรมชาติและมีความสวยงาม ซึ่งมีความเหมาะสมกับแนวความคิดของชุดงานศิลปะที่นำไปใช้ ผู้วิจัยได้วิเคราะห์แล้วจึงเลือกชุดสีสกัดที่ได้จากกลีบดอกกุหลาบสีแดงในการย้อมเยื่อและเส้นใยจากฟางข้าวและกากอ้อย



ภาพที่ ๒ ขั้นตอนการเตรียมวัสดุเส้นใยและเยื่อจากฟางข้าวและกากอ้อย

ผลการทดลอง

ผลจากการทดลองวัสดุฟางข้าวและกากอ้อย ในด้านกายภาพ กระบวนการวิธีการสร้าง เยื่อและเส้นใย ลักษณะของเส้นใย (เปียก-แห้ง) คุณสมบัติของเส้นใย ความเหมาะสมในการนำไปใช้เป็นวัสดุในการสร้างงานศิลปะ และการวิเคราะห์ มีรายละเอียดดังตารางที่ 1 และ 2

ตารางที่ 1 การบันทึกผลการทดลองจากฟางข้าว

ลักษณะของฟางข้าว		บันทึกผลการทดลอง
กายภาพ	ก่อน	ส่วนที่ใช้ : ลำต้น ฟางข้าวแห้ง เป็นปล้องกลาง สีน้ำตาลอ่อน ปริมาตรเบา มีความเหนียว ไม่แตกหักง่ายเมื่อบีบและหัก
	หลัง	หลังจากการแช่น้ำเปล่าไว้ ไม่มีปฏิกิริยาเปลี่ยนแปลงมาก ลำต้นข้าวมีลักษณะนุ่ม
กระบวนการ วิธีการสร้าง เส้นใยและ เยื่อ	การใช้ความร้อน ต้มด้วยน้ำเปล่า (ก่อน-หลัง)	ฟางข้าวต้มด้วยน้ำเปล่าจะไม่ค่อยมีปฏิกิริยาเปลี่ยนแปลงต่อการย่อยสลาย ต้องใช้เวลามากกว่า ๔ ชั่วโมง ขึ้นไป เส้นใยที่ได้ค่อนข้างแข็งและไม่ย่อยสลายมี ความแข็ง
	การใช้ความร้อน ต้มด้วยน้ำและ โซดาไฟ (ก่อน-หลัง)	ฟางข้าวต้มด้วยโซดาไฟเกลือ ๑๐% ค่อยปริมาณน้ำหนักของฟางข้าว จะมีสีน้ำตาล เหลืองเข้ม ขึ้นตอนผสมโซดาไฟกับน้ำควรคนให้ทั่วก่อน เวลาที่นำพอลิจากจากการสังเกตที่ ๑ ชั่วโมง เยื่อนุ่มและอ่อนตัว
ลักษณะของ เส้นใย (เปียก-แห้ง)	ความละเอียด	เมื่อนำเยื่อมาสั่ง จนหายเมือก ได้เส้นใยละเอียดตามระยะเวลาการต้ม
	ความยาว	ความยาวของเส้นใยจะสั้นแต่มีการกระจายเส้นใยที่ฟูนุ่ม
	ลักษณะสี	สีน้ำตาลธรรมชาติอ่อน หากฟอกด้วยสารฟอกขาวจะมีสีเหลืองอ่อน การย้อมจะติดสีดี
คุณสมบัติ ของเส้นใย	ความแข็งแรง	มีความเหนียวเส้นใยละเอียดฟูเมื่อเปียกน้ำ และจะมีความเหนียว และแข็งแรงเมื่อ แห้งสนิท
	การยืดเกาะ	ขึ้นอยู่กับความหนา-บางของเส้นใย การยืดเกาะของเส้นใยดีมาก
	ความยืดหยุ่น	ความยืดหยุ่นดีมาก หากมีการดึงและพับสามารถคลายตัวได้ดี ความเหนียวปานกลาง
ความเหมาะสมในการ นำไปใช้เป็นวัสดุใน การสร้างงานศิลปะ		จากการทดลองเส้นใยและเยื่อจากฟางข้าว มีความเหมาะสมใช้ ในงานศิลปะ ในส่วนที่ต้องการความละเอียดและทึบแสง ๑. มีโครงสร้างเส้นใยที่สั้น ฟู ให้เส้นที่ประสานตัวที่เป็นระเบียบ ๒. ให้สีธรรมชาติที่สวยงาม สีอ่อนหากฟอกและย้อมก็เหมาะกับการย้อมสี ๓. มีความโปร่งแสงน้อย และมีพื้นผิวที่ละเอียด
การวิเคราะห์		ความรู้สึกนุ่มนวล ได้มาจากลักษณะของเส้นใย ปริมาตร ความเบา ความรู้สึกหนักแน่น ความโปร่งแสงน้อย เส้นใยสานตัวหนาแน่นทึบ เหมาะแก่การนำไปใช้ในส่วนที่เป็นรายละเอียดและประณีตของรูปทรง ความรู้สึกมั่นคง สมบูรณ์ เกิดจากรายละเอียดของโครงสร้างการยืดเกาะของเส้นใย และพื้นผิวที่ไม่เรียบ ด้านการขึ้นรูปขนาดเล็ก ปานกลาง และขนาดใหญ่มีความ เหมาะสมขึ้นอยู่กับรูปทรง

ตารางที่ 2 การบันทึกผลการทดลองจากกากอ้อย

ลักษณะของกากอ้อย		บันทึกผลการทดลอง
กายภาพ	ก่อน	ส่วนที่ใช้: ลำต้นชั้นกลางและชั้นใน ปลอกเปลือกนอกออก ส่วนเปลือกนอกมีสีน้ำตาลอมแดงมีความแข็ง ลำต้นเป็นปล้องมีความแข็งบริเวณข้อ
	หลัง	เมื่อรีดสกัดน้ำตาลออก เหลือกากอ้อยหรือขานอ้อยที่แตก ใช้ส่วนเปลือกในและลำต้นชั้นใน เส้นใยดิบจากเปลือกนอกมีความแข็งสีเหลือง เนื้อเยื่อส่วนในมีเส้นใยขาว นุ่มฟู สีม่วง เหลืองอ่อน
กระบวนการ วิธีการสร้าง เส้นใยและ เยื่อ	การใช้ความร้อน ต้มด้วยน้ำเปล่า (ก่อน-หลัง)	กากอ้อยต้มด้วยน้ำเปล่าจะไม่ค่อยมีปฏิกิริยาเปลี่ยนแปลงต่อการย่อยสลาย ต้องใช้เวลามากกว่า ๓-๔ ชั่วโมง ขึ้นไป เส้นใยที่ได้จะยังคงแข็ง
	การใช้ความร้อน ต้มด้วยน้ำและ โซดาไฟ (ก่อน-หลัง)	กากอ้อยต้มด้วยโซดาไฟเกิดสี ๑๐% ต่อปริมาณน้ำหนักของกากอ้อย เส้นใยจะมีสีเหลืองเข้มตอนต้ม คนให้ทั่วและกลับพลิก เวลาที่นำพอลิเมอร์จากการสังเกตที่ ๓๐ นาที เยื่อนุ่มและอ่อนตัว
ลักษณะของ เส้นใย (เปียก-แห้ง)	ความละเอียด	เมื่อนำเยื่อมาล้าง จนหายเมือก เส้นใยลักษณะหยาบเพราะระยะเวลาต้ม
	ความยาว	ความยาวของเส้นใยอยู่ในส่วนที่เป็นเปลือกชั้นกลาง เพราะมีความแข็ง
	ลักษณะสี	สีเหลืองอ่อน
คุณสมบัติ ของเส้นใย	ความแข็งแรง	มีความเปราะ่วนเมื่อเปียก และมีความเหนียวและแข็งแรงเมื่อแห้งสนิท
	การยืดเกาะ	ขึ้นอยู่กับความหนา-บางของเส้นใย การยืดเกาะของเส้นใยมีการประสานกันสวยงาม
	ความยืดหยุ่น	ความยืดหยุ่นดี หากมีการดึงและพับ มีการหักของเส้นใยเมื่อแห้ง
ความเหมาะสมในการ นำไปใช้เป็นวัสดุใน การสร้างงานศิลปะ		เส้นใยและเยื่อจากกากอ้อย มีความเหมาะสมกับการนำไปใช้ในงานศิลปะ ๑. มีโครงสร้างเส้นใยที่ยาว การประสานตัวอย่างอิสระ สามารถขึ้นรูปทรงได้ ๒. ให้สีที่เป็นธรรมชาติ สีอ่อนหากพอกและมีความเหมาะสมกับการย้อมสี ๓. มีความโปร่งแสง และมีพื้นผิวที่หยาบสวยงาม
การวิเคราะห์		ความรู้สึกรู้สึกของความบางเบา ได้มาจากสีของวัสดุและปริมาตร ความเบา ความรู้สึกโปร่งแสงทำให้เห็นเส้นที่สลับกัน มีการประสานด้วยค่าน้ำหนักอ่อนแก่ มี ความสวยงาม ให้ความรู้สึกธรรมชาติ ความหยาบของพื้นผิว เมื่อสัมผัสให้ความรู้สึกไม่แน่นอน และอันตราย เหมาะแก่การขึ้นรูปทรงขนาดเล็ก ถึงรูปทรงขนาดปานกลาง



วิธีการทดลองเปรียบเทียบความรู้สึกจากฟางข้าว และกากอ้อย

การรับรู้ทางศิลปะในการทดลองของผู้วิจัยเป็นการรับรู้ทางสายตาและทางการสัมผัส ลักษณะของวัสดุที่มาจากเส้นใย และเชื้อธรรมชาติของฟางข้าว และกากอ้อย เพื่อทดสอบ คุณลักษณะที่มีความเหมาะสมในการใช้วัสดุเป็นสื่อในการสื่อสารความคิด และความรู้สึกตาม เจตนาในการแสดงออกทางศิลปะ โดยผู้วิจัยใช้หลักองค์ประกอบศิลป์เป็นเครื่องมือในการแปล ความหมาย เนื่องด้วยตัวแปรในการเทียบเคียงนี้มีให้อยู่เพียงตัววัสดุเองแต่หมายถึงลักษณะของรูป ทรงที่เป็นที่อยู่ของวัสดุด้วย รวมถึงเทคนิคกระบวนการที่เหมาะสม สัมกับคุณสมบัติของวัสดุด้วย

เส้น (Line) หมายถึง เส้นที่เกิดจากการประกอบกันของเส้นใยและการแผ่กระจายออกใน ระนาบกว้าง จากการสังเกตจากรายละเอียด ด้วยกระบวนการทำให้เส้นใยธรรมชาติแตกออกเป็น 3 ระดับ เส้นที่เกิดจากการแตกตัวด้วยวิธีการใช้ความร้อนมีความอ่อนนุ่มต่างกัน เส้นใยมีการประสาน ตัวที่ให้ความรู้สึกต่างกันฟางข้าวมีเส้นใยที่ละเอียดการประสานของเส้นใยเหมาะกับงานที่ต้องการ ความรู้สึกที่นุ่มนวล ซึ่งต่างจากกากอ้อยที่มีลักษณะเส้นใยที่แข็งกว่า เมื่อแห้งจะมีเส้นที่คมจึงเหมาะ กับชิ้นงานที่ต้องการแสดงถึงความขัดแย้ง

พื้นผิว (Texture) หมายถึง ลักษณะความหยาบ และความละเอียดของวัตถุ ที่เห็นได้ด้วย ตามิทั้งที่ สัมผัสได้ และรับรู้ความรู้สึกได้ตามชนิดของพื้นผิว พื้นผิวที่ผู้วิจัยต้องการนำไปใช้ในงาน คือ เส้นใยที่ยังคงสภาพความเป็นวัสดุตั้งต้นแต่มีการย่อยสลายเป็นเส้นที่ประสานกันเป็นพื้นผิว และมีลักษณะที่ไม่ละเอียดเกินไป เนื่องจากต้องการใช้คุณสมบัติของความโปร่งแสง และทึบแสง ตามความหนา บางเมื่อทับซ้อนกัน

สีและค่าน้ำหนัก (Colour and value) หมายถึง ความต่างของสี และค่าระดับของสีอ่อน สีแก่ของวัสดุเส้นใยธรรมชาติ(สีดิบ) สีฟอก และสีย้อมตามค่าน้ำหนักที่แตกต่างกัน สีของวัสดุใน งานวิจัยชุดนี้เป็นสีดิบตามธรรมชาติ มีค่าน้ำหนักกลางเพื่อให้ความรู้สึกที่เป็นธรรมชาติ ในแต่ละรูป ทรงก็จะนำน้ำหนักสลับตามตำแหน่งการจัดวางหลากหลายผสมผสานกันไป ส่วนเส้นใยที่นำไปฟอก สีจะให้ความรู้สึกที่เบา สะอาด และนุ่มนวล เส้นใยที่ย้อมสีตกแต่งเพื่อให้เกิดความรู้สึกเคลื่อนไหว ทางสายตา รับรู้ได้ถึงการแปรเปลี่ยนทางอารมณ์ และสีสร้างความหมายให้กับวัสดุ

ความรู้สึกที่เกิดจากเส้นใยไม่ได้เกิดจากตัววัสดุเองเท่านั้น แต่ยังคงต้องอาศัยที่อยู่ของรูป ทรงหลัก เพื่อให้วัสดุทำหน้าที่สื่อสารความคิดโดยตรง นอกจากนั้นยังใช้เทคนิคการออกแบบมาเพิ่ม คุณค่าให้วัสดุเส้นใยธรรมชาติมีความหมายพิเศษขึ้น และยังสามารถสื่อสารความหมายแทนความ รู้สึกตามเจตนาของผู้วิจัย จากการทดลองลักษณะวัสดุเบื้องต้นของเส้นใยและเยื่อจากฟางข้าว และ กากอ้อยก็จะนำไปสู่กระบวนการสร้างศิลปะต่อไป

การวิเคราะห์ผลจากการรับรู้ความรู้สึกของวัสดุเส้นใยฟางข้าว และกากอ้อย

เส้นใยและเยื่อของฟางข้าว สามารถสร้างให้เกิดความหยาบ และละเอียดได้หลายค่า ระดับ แต่ในการทดลองนี้ผู้วิจัยกำหนดเพียง 3 ค่าระดับเพื่อให้เห็นการเปรียบเทียบทางความรู้สึกที่

ชัดเจน โดยประเมินจากค่าของวัสดุเองยังไม่รวมไปถึงการขึ้นรูป และการนำไปใช้ในรูปแบบอื่น ความหมายที่ส่งผลทางความรู้สึกที่สำคัญมาจากตัววัสดุคือ ฟางข้าวเป็นส่วนลำต้นของข้าวที่เก็บเกี่ยวแล้วซึ่งมีความหมายว่าเป็นพืชที่หล่อเลี้ยงชีวิตมนุษย์ มีความเป็นเพศหญิงและเป็นมิตร ส่วนการวิเคราะห์เส้นใยพบว่าฟางข้าวมีสีเหลืองทอง สามารถแบ่งระดับได้ เส้นใยหยาบ (หนา บาง ให้ความรู้สึกที่แตกต่างกัน) และเส้นใยละเอียด (ด้วยการทุบ ต่ำ บั่น) ทำให้ลักษณะเส้นใยมีการประสานตัวต่างกันไป

เส้นใยและเยื่อของกากอ้อย เมื่อนำมาทดลองด้วยกระบวนการย้อมด้วยความร้อนและโซดาไฟ ในเวลา 30 นาที เป็นช่วงเหมาะสมที่ผู้วิจัยนำมาใช้เป็นวัสดุตั้งต้น เพราะมีเจตนาที่ไม่ต้องการให้เส้นใยละเอียดเกินไปเหมือนการทำเยื่อกระดาษ เส้นใยจากกากอ้อยให้ค่าน้ำหนักของสีอ่อนธรรมชาติซึ่งขัดแย้งกับ คุณลักษณะของเยื่อที่มีความแข็งแรงหยาบ และเส้นใยแตกหักง่าย จากการวิเคราะห์เปรียบเทียบวัสดุกับการแสดงออกทางความรู้สึกรับรู้ได้ว่าสีที่นุ่มนวล พื้นผิวโปร่งหยาบ การประสานตัวของเส้นใยจากกากอ้อยที่ไม่เป็นระเบียบแสดงความรู้สึกอิสระมีความไม่แน่นอนกว่าเส้นใยจากฟางข้าว แต่ทั้งนี้ก็ขึ้นอยู่กับลักษณะการนำไปใช้เสริมความคิดและความรู้สึกในกระบวนการอื่นด้วย



ลักษณะเส้นใยจากฟางข้าว

ภาพที่ 3 ลักษณะเส้นใย และเยื่อจากฟางข้าว



ลักษณะเส้นใยจากกากอ้อย

ภาพที่ 4 ลักษณะเส้นใย และเยื่อจากกากอ้อย (ชานอ้อย)

การเก็บข้อมูลในการศึกษารูปทรง และแรงบันดาลใจจากสภาพแวดล้อม

จากผลการทดลองเส้นใยจากฟางข้าวและกากอ้อย ผู้วิจัยได้ข้อสรุปถึงคุณลักษณะที่เหมาะสมของวัสดุเส้นใยเพื่อนำไปสร้างงานศิลปะตามเจตนาทางความคิด และการแสดงออกเป็นผลงานศิลปะจัดวาง ชุดสภาวะการเปลี่ยนแปลงกายและจิตของสตรี ด้วยคุณสมบัติตามลักษณะทางกายภาพของพืชที่มีการประสานโครงสร้างเส้นใยสามารถขึ้นรูปทรงได้ตามรูปแบบที่กำหนด การคงความเป็นตัวตนของธรรมชาติ และตัวตนของมนุษย์ให้ผสมกลมกลืนกันได้อย่างเหมาะสม การเก็บข้อมูลของผู้วิจัยมาจากความชอบส่วนตัวและประสบการณ์ในชีวิตที่มีทัศนคติที่ดีกับธรรมชาติเพราะเชื่อว่าธรรมชาติเป็นหนึ่งเดียวกับมนุษย์ จากแรงบันดาลใจจากสภาพแวดล้อมนำไปสู่การสร้างจินตนาการในการแสดงออกตามกระบวนการทำงานศิลปะ ดังนั้นการเก็บข้อมูลทางความคิดด้วยการถ่ายภาพประทับใจจากธรรมชาติที่สัมพันธ์กับความรู้สึกของผู้วิจัย ข้อมูลทางความคิดอีกส่วนหนึ่งมาจากสภาวะความเปลี่ยนแปลงของร่างกายเป็นความรู้สึกที่เกี่ยวข้องระหว่างกายและจิต จากนั้นจึงเข้าสู่ขั้นตอนการวิเคราะห์ข้อมูลทางเนื้อหาเพื่อสร้างรูปแบบและใช้วัสดุเส้นใยจากฟางข้าวและกากอ้อยมาประกอบการสร้างรูปทรงสามมิติที่ติดตั้งในรูปแบบศิลปะจัดวาง



ภาพที่ 5 ข้อมูลประกอบความคิดการเปลี่ยนแปลงของธรรมชาติ และการเปลี่ยนแปลงของร่างกาย

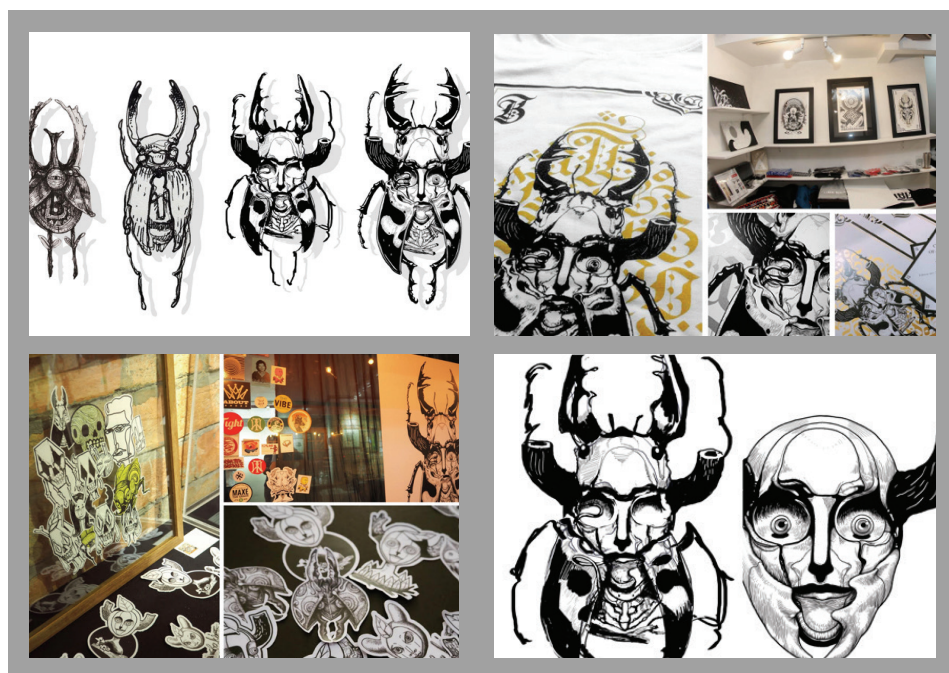


ภาพที่ 6 ลักษณะการใช้วัสดุเส้นใยและเยื่อจากฟางข้าว และกากอ้อย เพื่อสร้างรูปแบบในงานศิลปะโครงการ สภาวะความเปลี่ยนแปลงกายและจิตของสตรี : ความรู้สึกจากวัสดุเส้นใยธรรมชาติ

การวิจัยจากทดลองวัสดุเส้นใยและเยื่อของฟางข้าว และกากอ้อย มีคุณลักษณะและคุณสมบัติที่เหมาะสมสามารถใช้เป็นสื่อวัสดุในการแสดงออกทางศิลปะ และสามารถนำองค์ความรู้ไปประยุกต์ใช้เพื่อพัฒนาให้เกิดประโยชน์ตามกระบวนการสร้างสรรค์ในรูปแบบอื่นได้ต่อไป

เอกสารอ้างอิง

- เกรียงศักดิ์ เจริญวงศ์ศักดิ์. (2545). การคิดเชิงเปรียบเทียบ. กรุงเทพฯ : ชัคเชสมีเดีย.
- ดุษฎี สุริยพรรณพงศ์และคณะ. (2557). การสกัดและประเมินคุณลักษณะของเซลลูโลสจาก
ชานอ้อย ผักตบชวา และอูบลูซี่. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
- ประพาส วีระแพทย์. (2553). ข้าว : สารานุกรมไทยสำหรับเยาวชน ฉบับเสริมการเรียนรู้
(เล่มที่ 16). กรุงเทพฯ.
- ปณณดา สายยศ. (2557). การใช้สัญลักษณ์ภาพแทนร่างกายในงานศิลปกรรมของ
พินรี สันติพิทักษ์และวัชรพร อยู่ดี. วิทยานิพนธ์ศิลปมหาบัณฑิต, สาขาทฤษฎีศิลป์,
มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- ราชบัณฑิตยสถาน. (2554). พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน 2554 (พิมพ์ครั้งที่ 2).
กรุงเทพฯ: นานมีบุ๊คส์พับลิเคชั่น.
- ลักษณะวัต ปาละรัตน์. 2553). พุทธญาณวิทยา. กรุงเทพฯ: ซีเอ็ดยูเคชั่น.
- ศูนย์สารสนเทศการเกษตร สำนักวิจัยเศรษฐกิจการเกษตร. (2558). สถานการณ์สินค้าเกษตร
ที่สำคัญ และแนวโน้มปี 2558. วารสารสารสนเทศเศรษฐกิจการเกษตรรายสินค้าปี
2558, ฉบับที่ 402, 9-12.
- สำนักงานคณะกรรมการอ้อยและน้ำตาลทราย. (2559). รายงานพื้นที่ปลูกอ้อยปีการผลิต
2558-2559
- อริยา คูหา. (2552). กาย จิต : ความสมบูรณ์แห่งชีวิต. รุสมิแล, ปีที่ 30: 47-49.
- Carl G. Jung. (1964). Man and His Symbols. The United States of America : Anchor Press.
- Carol K. Russell. (2011). Fiber Art Today. Pennsylvania : Schiffer Publishing.



“แมลงในดินแดนจินตนาการ”

“Insect in imaginationland”

อิสระ สิงห์โตแก้ว¹

บทคัดย่อ

ช่วงชีวิตในวัยเด็กของข้าพเจ้าที่ได้สัมผัสกับธรรมชาติอย่างเต็มที่ แมลงเป็นสิ่งที่ยังคงอยู่ในความทรงจำของข้าพเจ้าเป็นแรงบันดาลใจที่ได้รับจากรูปทรงที่แปลกประหลาดตา ท่าทาง สี สัน ลวดลาย หรือแม้กระทั่งเสียงร้องพฤติกรรมการเฝ้าตัวรอด การพรางตัว พลังอันมหัศจรรย์ และการสร้างสรรค์ที่อยู่อาศัยที่สวยงามมหัศจรรย์ แม้กระทั่งมนุษย์ก็ยังเลียนแบบแมลง

แมลงในดินแดนจินตนาการนั้นรูปร่างหน้าตาจะเปลี่ยนไปจากแมลงที่เราเคยเห็นได้ โดยทั่ว ๆ ไป แมลงในดินแดนจินตนาการนั้นอาจจะมี สี สันสวยงามกว่าเดิม แปลกกว่าเดิม น่ารักกว่าเดิม หรือน่ากลัวกว่าเดิม ก็อาจจะเป็นไปตามความรู้สึก และประสบการณ์ร่วมของแต่ละบุคคลที่พบเห็น

โดยแมลงในจินตนาการนี้ส่วนใหญ่จะพบเจอได้ในดินแดนจินตนาการของข้าพเจ้าดินแดนในจินตนาการนั้น เป็นสถานที่ ๆ หนึ่ง ที่ข้าพเจ้าเป็นผู้สร้างขึ้นมาจากจินตนาการเพื่อเป็นสถานที่ ๆ สงบภายในจิตใจ หลบหลีก ปลีกหนี พักผ่อน พักฟื้น สภาวะจิตใจ ซ่อนตัวให้ห่างจากโลกแห่งความเป็นจริง ที่มีแต่ความสับสนวุ่นวาย

ดินแดนในจินตนาการเกิดจากธรรมชาติ รอบ ๆ ตัวข้าพเจ้า โดยของข้าพเจ้าได้ใช้ประสบการณ์ที่ได้รับรู้โดยจากสภาวะแวดล้อมรอบตัวทั้งที่เกิดขึ้นเองตามธรรมชาติ และสภาวะแวดล้อมที่มนุษย์สร้างขึ้นเป็นภาพแสดงให้เห็นถึงจินตนาการกับความ สัมพันธ์ ระหว่างจินตนาการของข้าพเจ้าต่อ สิ่งแวดล้อมที่มีอยู่จริงสะท้อนมาเป็นสถานที่ที่ขึ้นมาใหม่ จนเกิดพื้นที่ตรงกลางระหว่างจินตนาการกับความเป็นจริง เป็นความสมดุลของกันและกัน

คำสำคัญ : แมลงในจินตนาการ

¹ อาจารย์ประจำ, สาขาศิลปะทัศนศิลป์ คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา



Abstract

My childhood life in rural area of western part was surrounded by nature. Insects have always been crucial part of my memories.

Their quaint shapes, movements, various colors, wing patterns, voices, powerful strengths, as well as how they build their shelters, hide and struggle to survive have become the strong inspiration. Even for human, sometimes we imitate their behaviours and appearances.

In fantasy world, insects can look different from what they actually look like. They can be either in stranger form, more colorful, more beautiful, or even more frightful. This is, however, based on different background experiences and emotions of each individual.

These insects are met in my fantasy world where I created to be a peaceful world where my soul can rest from the real world which is full of hassle and bustle.

The fantasy world is built from nature around me. I use my experiences and perceptions from not only natural but also man-made environment. It reflects the imagination that creates a new territory that balances between dream and real world.

Keywords : Bug , Insects , Imaginationland



ที่มาและความสำคัญ

แมลงปีกแข็ง เป็นสิ่งเล็ก ๆ ที่ข้าพเจ้าสนใจในความแตกต่างกันไปในธรรมชาติ แมลงเป็นตัวดัชนีชี้วัดถึงความอุดมสมบูรณ์ของธรรมชาติสภาวะแวดล้อมและระบบนิเวศ แมลงเป็นส่วนสำคัญและจุดเริ่มต้นของการกำเนิดต่างๆเช่นแมลงที่ช่วยผสมเกสร ให้พืชขยายสายพันธุ์ ในธรรมชาติ ช่วยให้ระบบนิเวศสมบูรณ์ธรรมชาติเกิดความ สมดุลย์

แมลงปีกแข็ง ที่ข้าพเจ้าสนใจ ปีกที่แข็งแรง และเงางาม เพื่อปกป้องอวัยวะภายในที่อ่อนนุ่ม

เขา และ งา

เพื่อเอาไว้ต่อสู้ป้องกันตัวและหาอาหารดำรงชีพ

รูปทรงสี่เหลี่ยม

ที่ถูกออกแบบมาอย่างดีให้สามารถใช้ชีวิตในธรรมชาติได้อย่างคล่องตัว สีสันเพื่อดึงดูดล่อลวงและพรางตัวให้กลมกลืนกับธรรมชาติ

ลักษณะท่าทาง

แมลงปีกแข็งบางพวกมีท่าทางที่น่าขำแปลกประหลาด บางพวกเลียนแบบท่าทางของธรรมชาติเพื่อล่อเหยื่อ บางพวกเลียนแบบเพื่อเอาตัวรอด ทำให้เห็นถึงความน่าพิศวงของแมลง ว่ามีวิธีการต่าง ๆ ในการเอาตัวรอดในธรรมชาติของมัน

วัตถุประสงค์

1. การนำเสนอความงามของแมลงในรูปแบบต่าง ๆ ดำรงชีวิต วิธีพรางตัว รูปทรง สีสันมาเป็นแรงบันดาลใจ ร่วมในการสร้างสรรค์ผลงานผลงานศิลปะ ผ่านทางสื่อ และด้วยเทคนิคทางวิธีการทำงานต่าง ๆ และด้วยโปรแกรม Photoshop สำหรับนำมาจัดแสดงผลงานนิทรรศการศิลปะส่วนตัว “แมลงในดินแดนจินตนาการ” และ ผ่านสื่อผลงานในรูปแบบต่าง ๆ มีความมุ่งหมาย ให้ผู้ที่รับชมผลงานสามารถเรียนรู้ เข้าใจ และเห็นถึงจินตนาการถึงแมลงในรูปแบบต่าง ๆ ที่สร้างสรรค์ขึ้นมาใหม่ได้

2. นำความรู้ความเข้าใจพื้นฐาน ขององค์ประกอบศิลป์ ผสมกับการใช้เทคนิคทางดิจิทัลมาประยุกต์ใช้ คิดวิเคราะห์ แก้ปัญหาในการสร้างสรรค์ผลงาน เพื่อเป็นประโยชน์ในการนำเสนอผลงานศิลปะ ให้สมบูรณ์มากยิ่งขึ้น

3. เป็นการเปรียบเทียบระหว่างการดำรง ชีวิตของแมลง กับข้าพเจ้า “คือการปรับตัว เพื่อการอยู่รอดในธรรมชาติ มนุษย์ก็ต้องปรับตัวเพื่ออยู่ในสังคมเช่นกัน”



การนำเสนอรูปแบบผลงานศิลปะ ดิจิทัลอาร์ตส์ มาประยุกต์และพัฒนาต่อยอดในรูปแบบ โมชันกราฟฟิก

วัตถุประสงค์

ศึกษาจากแมลงปีกแข็งหลากหลายสายพันธุ์ที่สนใจและนำข้อมูลมารวบรวม ลักษณะต่าง ๆ ทั้งหมดของแมลง จนได้แมลงปีกแข็งที่ตรงตามความต้องการมากที่สุด ในที่นี้จะขอศึกษาดั้ว ที่มีลักษณะเฉพาะตัว คือ งาที่ใหญ่แข็งแรง มันวาว น่าเกรงขาม ปีกหลังที่แข็งแรงใหญ่ ปกป้องร่างกายอวัยวะได้ทั้งตัว และป้องกันการต่อสู้จากสัตว์หรือแมลงอื่น ๆ จากข้อมูลต่าง ๆ ที่ได้นำมาสร้างสรรค์กับรูปแบบแมลงในอุดมคติ ของข้าพเจ้า จนเกิดเป็นแมลงในรูปแบบใหม่ของข้าพเจ้าเอง

สรุปความสำคัญของเรื่องราวที่ต้องการนำเสนอ หาข้อมูล นำมาวิเคราะห์ เพื่อช่วยสนับสนุนให้การสร้างสรรค์บรรลุตามความมุ่งหมาย และวัตถุประสงค์ของการสร้างสรรค์ นำข้อมูลที่ได้มาสังเคราะห์ ซึ่งนำมาสนับสนุนการสร้างสรรค์ทางกายภาพ เพื่อให้ได้ผลงานตรงตามที่กำหนดไว้

วิธีการดำเนินการ

1. ทางความคิด เป็นการเปรียบเทียบระหว่างการดำรงชีวิตของแมลงกับข้าพเจ้า “คือการปรับตัว แมลงปรับตัวเพื่อการอยู่รอดในธรรมชาติ มนุษย์ก็ต้องปรับตัวเพื่ออยู่ในสังคมเช่นกัน ” โดยใช้แนวความคิดเป็นตัวกำหนดลักษณะของผลงานชุดนี้ เพื่อกำหนดขอบเขตในการหาข้อมูล ขอบเขตในการออกแบบ มาสังเคราะห์ใช้ในการสร้างผลงาน คือการนำเอา ลักษณะการพรางตัวของแมลงในสภาวะ แวดล้อมต่าง ๆ ของลักษณะภายนอก ด้วยการเปลี่ยนสี ให้ดูกลมกลืนกับสิ่งรอบข้าง ซึ่งสอดคล้องกับแนวความคิด

2. ทางกายภาพ เป็นผลงานสร้างสรรค์ด้วย เทคนิค และวิธีการต่างๆ ผ่านกระบวนการ อันก่อให้เกิดผลงานในรูปแบบใหม่ ซึ่งเป็นสิ่งจำเป็นสำหรับการสร้างสรรค์ แสดงสุนทรีย์ภาพความงามทางทัศนศิลป์ในรูปแบบ ศิลปะที่หลากหลายรูปแบบ เช่น ผลงานด้านดิจิทัลอาร์ตส์ ผลงานจิตรกรรม ผลงานปะติมากรรม และผลงานศิลปะการจัดวาง อย่างมีเอกภาพ แสดงความเป็นปัจเจกบุคคล การใช้วัสดุ และกระบวนการทางเทคนิค การนำลักษณะ ของ เปลือก ปลีก ขา ข้อต่อ ลวดลาย ความมันวาวที่เป็นสัญลักษณ์ ของแมลงมาเชื่อมโยงกับความหมายถึงการปกป้องป้องกันการพรางตัวตามวัตถุประสงค์โดยนำเอา ทัศนธาตุ ทฤษฎีทางองค์ประกอบศิลป์ มาสนับสนุนในการสร้างผลงาน ซึ่งลักษณะทางกายภาพนั้นมีความสอดคล้องกับตรงตามแนวคิด โดยเป็นผลงานสร้างสรรค์ที่นำมาจัดแสดง เรื่อง “แมลงในจินตนาการ (insect in imagination)” สร้างสรรค์ผลงานผ่านวิธีการต่างๆ ทั้งผลงาน 2 และ 3 มิติ

3. นำข้อมูลทั้ง 2 ส่วน คือ ทางกาย และทางความคิด ตามที่ได้มากำหนดไว้มาทำงานผสมผสานด้วยเทคนิคทางดิจิทัลอาร์ต คือการใช้โปรแกรมทางคอมพิวเตอร์ Photoshop เพื่อสร้างผลงานแมลงในจินตนาการให้ต่างจากแมลงที่อยู่ในธรรมชาติจริง แมลงที่ถูกจัดแสดง และแมลงจากแหล่ง

อินเทอร์เน็ตทั่วไป ให้เกิดแมลงในรูปแบบใหม่ขึ้นมา ที่มีความเฉพาะตัวของข้าพเจ้ามากที่สุด และสามารถสื่อสารเข้าถึงผู้ที่รับชมผลงานได้อย่างชัดเจน

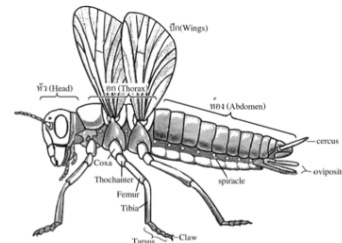
ขั้นตอนในการสร้างสรรค์ผลงาน

1. การค้นคว้าและรวบรวมข้อมูล

แมลงในธรรมชาติมีหลากหลายสายพันธุ์ที่มีความสวยงาม สีสันลวดลายแปลกตา และมีความหลากหลายกันแม้แต่ในสายพันธุ์เดียวกันซึ่งความหลากหลายต่าง ๆ ของแมลงมีอิทธิพลต่องานของข้าพเจ้า แมลงยังเป็นสัตว์ที่ต่างจากสัตว์ทั่ว ๆ ไปด้วยลักษณะทางกายภาพ โดยสัตว์ทั่วไปจะมีผิวหนังห่อหุ้มอวัยวะภายใน ซึ่งต่างจากแมลงที่มีเปลือกหรือกระดองที่คอยห่อหุ้มอวัยวะที่อ่อนนุ่มภายใน ซึ่งลักษณะเด่นนี้จึงเป็นที่มาของแรงบันดาลใจ ในการสร้างสรรค์ผลงานของข้าพเจ้า

1.1 ส่วนประกอบของแมลง

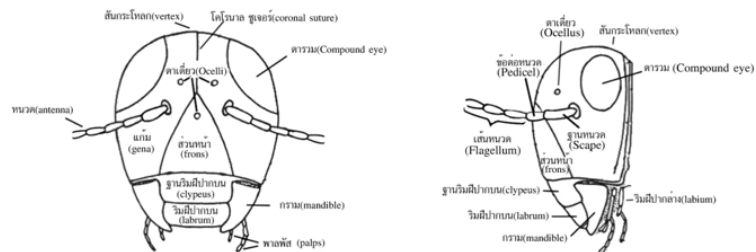
แมลงเป็นสัตว์ไม่มีกระดูกสันหลังที่มีลำตัว และขาแบ่งเป็นปล้อง ๆ เรียงติดต่อกัน ลำตัวทั้งซีกซ้ายและซีกขวาจะมีลักษณะสมมาตร (Bilateral symmetry) และแบ่งเป็น 3 ส่วน คือ หัว (Head) อก (Thorax) และ ท้อง (Abdomen) (ภาพที่ 1)



ภาพที่ 1 ส่วนประกอบของแมลง

1.2 หัว

หัว (Head) ของแมลงประกอบด้วยแผ่นแข็งหลายแผ่นเชื่อมต่อกัน เห็นเป็นร่องลึกลงไป ในผนังของส่วนหัว มีลักษณะ คล้ายรูปตัว “Y” หัวกลับ และเป็นที่ตั้งของอวัยวะสำคัญ



ภาพที่ 2 ส่วนหัวของแมลง

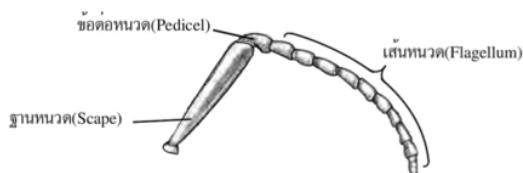


1.3 ตา

ตา (Eyes) ตารวม หรือตาประกอบ (Compound eyes) จำนวน 1 คู่ ซึ่งเป็นเลนส์เล็ก ๆ ที่เรียก “Facets” ต่อกัน ทำหน้าที่ในการมองเห็น ซึ่งส่วนใหญ่จะพบในตัวเต็มวัย ตาเดี่ยว (Simple eye หรือ Ocelli) ซึ่งมีจำนวนแตกต่างกันไป โดยทั่วไปตาเดี่ยวของตัวเต็มวัยจะอยู่ ระหว่างตารวม ส่วนตาเดี่ยวของหนอนผีเสื้อจะอยู่ที่บริเวณด้านข้างของส่วนหัว มีชื่อเรียกโดยเฉพาะว่า “ตาเดี่ยวด้านข้าง (Lateral ocelli หรือ Stemmata)”

1.4 หนวด

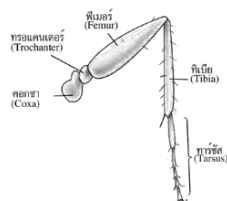
แมลงมีหนวด (Antennae) 1 คู่ อยู่ระหว่าง หรือใต้ตารวม หนวดแมลงประกอบด้วย 3 ส่วน เรียงติดต่อกันคือ ฐานหนวด (Scape) ข้อต่อหนวด (Pedicel) และเส้นหนวด (Flagellum) (ภาพที่ 3)



ภาพที่ 3 หนวดของแมลง

1.5 ขา

แมลงมีขา (Legs) 3 คู่ ตั้งอยู่ที่อกแต่ละปล้อง ปล้องละ 1 คู่ โดยทั่วไปขาของแมลงเป็นปล้อง จำนวน 6 ปล้องเรียงติดต่อกัน (ภาพที่ 1-5) แมลงจะดัดแปลงปล้องขาให้มีรูปร่างแตกต่างกัน เพื่อประโยชน์ในการใช้งาน



ภาพที่ 4 ขาของแมลง

1.6 ปีก

โดยทั่วไปแมลงมีปีก (Wings) 2 คู่ อยู่บนอกปล้องกลางและปล้องสุดท้าย ปล้องละ 1 คู่ ปีกของแมลง ส่วนใหญ่จะมีรูปร่างคล้ายสามเหลี่ยม แมลงหลายชนิดมีอวัยวะพิเศษช่วยเกี่ยวปีกทั้ง 2 คู่ ให้ยึดติดกันในขณะที่ทำการบิน เช่น ผีเสื้อ ผึ้ง ต่อ แตน เนื้อปีกของแมลงมี 4 แบบ ได้แก่

Elytra เนื้อปีกที่แข็งแรง ไม่มีเส้นปีกและไม่สามารถโค้งงอได้ จึงไม่ใช้ในการบิน พบในปีกคู่หน้า ของด้วง

Hemelytra คือเนื้อปีกมีความหนาบางไม่เท่ากันโดยโคนปีกจะมีความแข็งแรงและหนากว่าบริเวณปลายปีก เช่นปีก คู่หน้าของแมลงมวน

2 การร่างภาพต้นแบบและการจัดองค์ประกอบของผลงาน

- รูปทรง(Form) ข้าพเจ้าได้แรงบันดาลใจจากแมลงในธรรมชาติที่แทรกตัวอยู่อย่างกลมกลืนในธรรมชาติ ข้าพเจ้าได้นำแมลงเหล่านั้นมาคลี่คลายดัดแปลงจากแมลงที่มีอยู่ในธรรมชาติของความเป็นจริง ก่อให้เกิดแมลงในรูปแบบใหม่ ตามจินตนาการของข้าพเจ้าเพื่อให้เกิดมิติความหลากหลาย ความแตกต่างระหว่างรูปทรงของแมลงในจินตนาการของข้าพเจ้า แต่ในบางส่วนก็ยังคงไว้ซึ่งความเป็นจริงเพื่อแสดงออกถึงความเคารพในธรรมชาติของแมลง

- การจัดองค์ประกอบ (Composition)

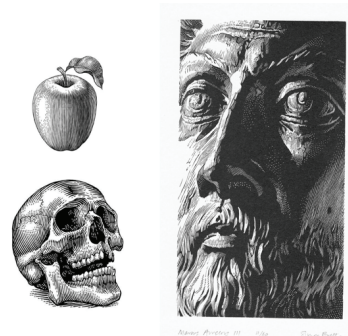
การนำเอาชิ้นส่วนประกอบต่าง ๆ ของแมลงที่ได้ศึกษามาจัดวางองค์ประกอบใหม่การแทรก รูปทรงใหม่และแทรกรูปทรงใบหน้าของมนุษย์เข้าไปในตัวแมลง ในที่นี้เป็นใบหน้าคล้ายกับข้าพเจ้า เป็นการบ่งบอกเชิงสัญลักษณ์ แฝงไว้ด้วยนัยยะบางอย่าง เปรียบเปรยกับการแทรกตัวตนการพรางตัวของมนุษย์กับแมลงในสังคมเพื่อการอยู่รอด

3 การสร้างสรีรค์ผลงาน

เริ่มจากสเก็ตแมลงต่าง ๆ แล้วนำมาตัดทอนโดยเน้นรายละเอียดของลายเส้นที่ต่างกันไป และเพิ่มความเฉพาะตัวของลายเส้นของข้าพเจ้าเข้าไปในรูปทรงของตัวแมลง เป็นรูปแบบการวาดรูป ด้วยลายเส้นปากกาแบบโบราณ



ภาพที่ 5 รูปการวาดเส้นปากกาแบบสมัยโบราณลายเส้นของการแกะไม้ woodcut



ภาพที่ 6 รูปของลายเส้นในลักษณะของงานภาพพิมพ์การแกะไม้ และมีพัฒนาการมาสู่ศิลปะยุคกลางและใหม่ที่วาดรูปด้วยปากกาเคมี(picma)



ภาพที่ 7 รูปของลายเส้นในลักษณะการวาดด้วยปากกาเคมี(picma)

- หลังจากได้ภาพสเก็ตแล้วนำเข้าเครื่องสแกน เพื่อนำไปสู่กระบวนการขั้นตอนในการวาดด้วยโปรแกรม Photoshop (ใส่รูป)

สรุป

เปรียบเทียบเป็นการทำงานแบบย้อนกลับกระบวนการ การเลียนแบบจากรูปแบบของงาน Tradition โบราณ มาสู่งานดิจิทัล แต่ให้รูปแบบของงาน Digital กลับไปเป็นเหมือนงาน Tradition แสดงให้เห็นว่าแม้เทคโนโลยีจะก้าวล้ำไปขนาดไหนแต่คุณค่าเสน่ห์ ของงานศิลปะที่ดีก็ยังคงมีผลและมีอิทธิพลต่อการทำงานศิลปะเสมอ ไม่ว่าจะเป็นศิลปะในรูปแบบไหนก็ตาม

อุปกรณ์ในการทำงาน

- สมุดดินสอพากกา ใช้ในการร่างต้นแบบของผลงานแมลงชุดนี้
- คอมพิวเตอร์ โปรแกรม Photoshop เป็นการประยุกต์ใช้โปรแกรมในการทำงานสร้างสรรค์จากงานวาดรูปกตีสู่งาน Digital อาร์ต
- เม้าท์ปากกา Wacom เป็นอุปกรณ์ที่ใช้ในการสร้างสรรค์ผลงาน ที่สามารถตอบสนองผลงานในด้านดิจิทัลอาร์ต โดยผลงานที่ออกมามีความเหมือนผลงานที่ทำจากงาน สร้างสรรค์ด้วยมือได้อย่างมีประสิทธิภาพ

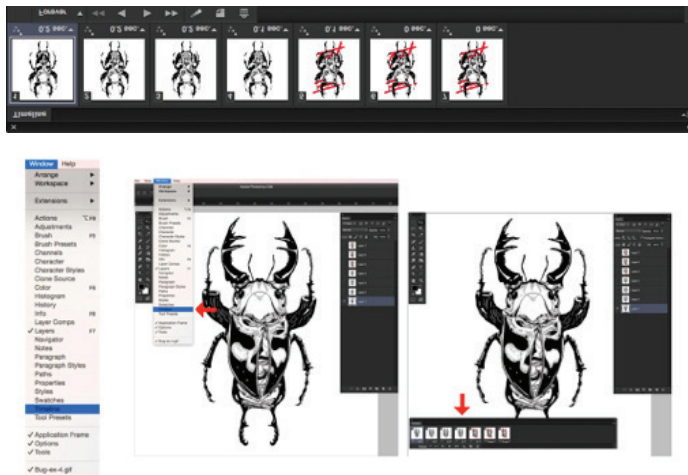
วิเคราะห์เทคนิค

เป็นการค้นคว้าหาเทคนิคเฉพาะตัวเพื่อใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ ด้วยกระบวนการวิธีทำงานต่าง ๆ ของข้าพเจ้าจนทำให้เกิดผลสำเร็จของการทำงานที่สอดคล้องตามแนวความคิดของข้าพเจ้า กระบวนการสร้างสรรค์ในรูปแบบ ดิจิตอล อาร์ตทำให้เกิดผลงานที่สมบูรณ์สอดคล้องตามแนวความคิดมากที่สุดด้วยโปรแกรม Photoshop จึงทำให้สามารถ นำผลงานมาสร้างสรรค์ปรับปรุงแก้ไข ประหยัดเวลา ในการทำงานและยังสามารถนำไปใช้กับงานและสื่ออื่น ๆ ได้อย่างมีประสิทธิภาพ



ภาพที่ 11 รูปเครื่องมือเมาท์ปากกา (wacom) ที่ใช้ในการสร้างผลงาน

- เครื่องมือเมาท์ปากกา (wacom) เป็นเครื่องมือที่อำนวยความสะดวกมากในการทำงานด้านดิจิทัลอาร์ตนี้ สามารถสร้างสรรค์ผลงานได้ออกมาเหมือนหรือเกินกว่าผลงานต้นฉบับหรืองานในรูปแบบผลงานที่วาดด้วยมือ



ภาพที่ 12 รูปเครื่องมือเครื่อง Animate ในโปรแกรม Photoshop

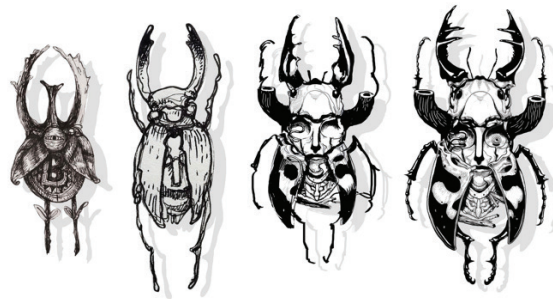
- รูปเครื่องมือในโปรแกรม Photoshop Animate เป็นชุดเครื่องมือที่สามารถทำให้ผลงานจากภาพนิ่งให้เป็นภาพขยับ หรือเคลื่อนไหวได้โดยผู้ใช้งานสามารถกำหนดการเคลื่อนไหวได้ตามความต้องการ

ผลงานสร้างสรรค์

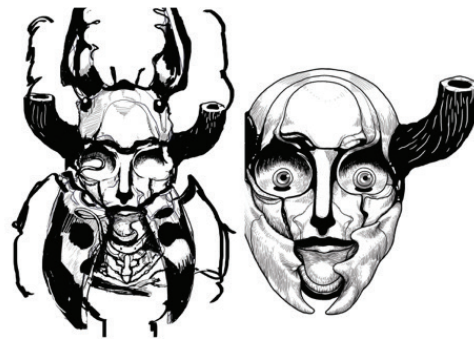
เริ่มจากนำรูปภาพร่างรูปที่วาดด้วยปากกาเคมี (picma) หลาย ๆ ภาพมาวาดในโปรแกรม Photoshop จากสเก็ตแมลงต่าง ๆ แล้วค่อยนำมาตัดทอน รูปทรง พัฒนาโดยเน้นรายละเอียดของลายเส้นต่าง ๆ ที่เฉพาะตัว จนเกิดความสมบูรณ์ของผลงานตัวแมลง

“มนุษย์อ่อนนอกแข็งใน แมลงแข็งนอกอ่อนใน”

อิสระ



ภาพที่ 13 รูปขั้นตอนการทำงานในช่วงที่กำลังวาดแมลงในโปรแกรม Photoshop การวาดเก็บรายละเอียดส่วนต่าง ๆ เช่น หน้า งา ขา และปีก ของแมลง

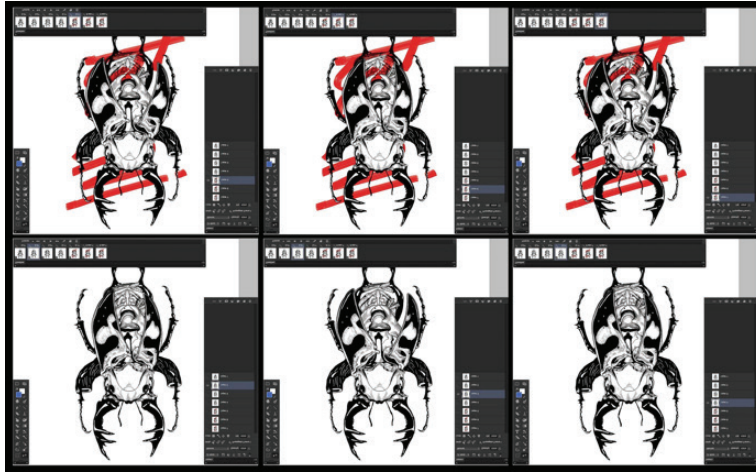


ภาพที่ 14 รูปขั้นตอนการทำงานในช่วงที่กำลังวาดแมลงในโปรแกรม Photoshop การวาดเก็บรายละเอียดส่วนต่าง ๆ เช่น หน้า งา ขา และปีก ของแมลง

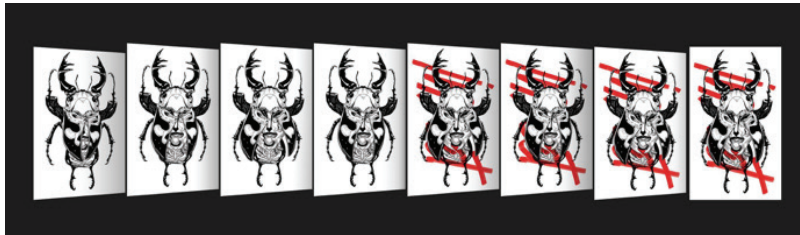


ภาพที่ 15 รูปสมบูรณ์ของแมลงที่วาดในโปรแกรม Photoshop การวาดเก็บรายละเอียดส่วนต่าง ๆ เช่น หน้า งา ขา และปีก ของแมลง
“ผีเสื้อยิ่งสวยงามยิ่งเป็นภัยต่อตัวมันเอง”

อิสระ



ภาพที่ 16 รูปขั้นตอนของการทำงานภาพเคลื่อนไหวในโปรแกรม Photoshop โดยใช้เครื่องมือ Animate เป็นชุดเครื่องมือที่สามารถทำให้ผลงานจากภาพนิ่งให้เป็นภาพขยับ หรือเคลื่อนไหวได้ โดยผู้ใช้สามารถกำหนดการเคลื่อนไหวได้ตามความต้องการ จากภาพจะเห็นการทำงานต่าง ๆ ของเครื่องมือที่มีความสัมพันธ์กัน ระหว่าง ช่องของเวลา กับ Layer



ภาพที่ 17 รูปขั้นตอนของการทำงานภาพเคลื่อนไหวในโปรแกรม Photoshop โดยใช้เครื่องมือ Animate โดยนำภาพทั้งหมดของขั้นตอนการทำภาพเคลื่อนไหวมาจัดเรียงเพื่อให้เกิดความเข้าใจ โดยง่ายของในขั้นตอนการทำงาน

วิเคราะห์ผลงาน

ผลงานชุดนี้ เป็นผลงานที่มาจาก การนำลักษณะของผลงานจิตรกรรมแบบประเพณี (traditional) มาผ่านกระบวนการทางคอมพิวเตอร์ ด้วยโปรแกรม Photoshop และใช้ทฤษฎีในการจัดองค์ประกอบศิลปะทางศิลปะ ในการสร้างสรรค์ผลงาน และนำไปต่อยอดได้

รูปร่างรูปทรง เป็นโครงสร้างที่เกิดจากการจัดวาง เพิ่มเติม และ ลดทอน รายละเอียดจากรูปทรงของแมลงทั่ว ๆ ไป โดยให้เป็นรูปร่างรูปทรงใหม่ที่เกิดขึ้นแต่ยังคงความเป็นแมลงไว้ และมีการแทรกรูปร่างลักษณะของใบหน้าของข้าพเจ้าเข้าไปอยู่ด้วยกัน ทับซ้อนกัน แสดงถึงการอยู่ร่วมกัน กลมกลืนกัน กับแนวความคิด

เนื้อหา แสดงเรื่องราวจากแนวคิดความงาม การพรางตัวของแมลงและข้าพเจ้า ผ่านรูปร่างรูปทรงของแมลง เป็นเรื่องราว และเนื้อหาแนวความคิดที่แทรกอยู่ภายในตัวผลงานไว้ อย่างชัดเจนลงตัว คือการนำเสนอความงามของแมลงในรูปแบบต่าง ๆ วิธีพรางตัวของแมลง การดำรงชีวิต มาเป็นแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ผลงาน “แมลงปรับตัวเพื่อการอยู่รอดในธรรมชาติ มนุษย์ก็ต้องปรับตัวเพื่ออยู่ในสังคมเช่นกัน ”

ทัศนธาตุ

- เส้น (Line) มีการใช้ลักษณะของ เส้นโค้ง เส้นที่มีความหนา เส้นที่มีความ บาง เกิดจากการเลียนแบบลักษณะของแมลงโครงสร้างของรูปร่างแมลงที่ความแตกต่างกันไป และผสมรวมกันกับลักษณะเฉพาะตัว ของลายเส้นของข้าพเจ้าเข้าไปในตัวผลงาน แมลงที่จะถูกสร้างขึ้นมาใหม่ จึงได้ผลงาน ดิจิทัลอาร์ต ที่มีความผสมกันระหว่าง เส้นจากการสังเกตเส้นที่มีอยู่ในธรรมชาติ กับเส้นที่ข้าพเจ้าสร้างสรรค์ขึ้นมาอยู่ในผลงานชิ้นนี้ ซึ่งทั้ง 2 ส่วน ผสมผสานกันอย่างลงตัว

- น้ำหนัก (Value) ในที่นี้หมายถึง การใช้ความหนา-บาง ของลายเส้นจนก่อให้เกิดเป็นค่าน้ำหนักตามความรู้สึกสู่สายตาที่สามารถมองเห็นและรับรู้ได้ว่า รูปร่างรูปทรงนี้ มีที่มาจากรูปทรงของแมลง โดยการสังเกตรายละเอียดจากส่วนต่าง ๆ ของแมลง ได้อย่างชัดเจน สมบูรณ์

- พื้นผิว (Texture) นำเส้นในรูปแบบต่าง ๆ มาวาดประกอบขึ้นให้เหมือนกับลักษณะของพื้นผิวของแมลง เช่นส่วนที่มันวาว แข็ง ขรุขระ หยาบ หรือลักษณะที่เป็นปล้องขา ข้อต่อ ตามที่มีอยู่จริงในธรรมชาติ

- เอกภาพ (Unity) คือความลงตัวกันของ ทั้ง 2 ส่วน

1. ความลงตัวของแนวความคิด

2. ความลงตัวของทางกายภาพ

ผลงานมีความเป็นเอกภาพ โดยการนำทั้ง 2 ส่วนนี้มาประกอบเข้าด้วยกันจนก่อให้เกิดเป็นผลงานที่กลมกลืนสมบูรณ์ลงตัวโดยในรูปทรงที่มีความแตกต่างกัน ระหว่างรูปทรงของหน้าข้าพเจ้า และรูปทรงของแมลง แต่สามารถสร้างความเป็นเอกภาพได้ ด้วยประสบการณ์



ภาพที่ 18 รูปผลงานที่จัดร่วมแสดงกับศิลปินท่านอื่น ณ At The canteen Chiang mai Thailand.



ภาพที่ 19 รูปผลงานที่จัดร่วมแสดงกับศิลปินท่านอื่น ณ Atbros nakano 5-60-2 Lionsplaza107,
Nakano-ku, Tokyo, Japan 164-0001



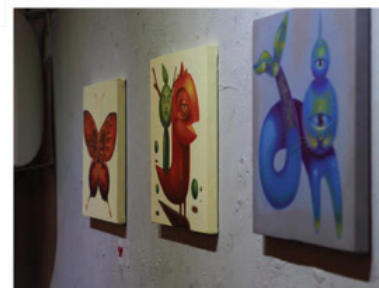
ภาพที่ 20 รูปผลงานการจัดการแสดงศิลปะเดี่ยว ณ GOJA Gallery Café Sukhumvit71 Priedee-
banomyong soi3 Phrakanong Bangkok Thailand.

[illegible]

แม้ว่าจะเหลือปีป็นที่มีผลงานทั้งในระดับประเทศ พบไม่ม่่าเชื่อว่าการจัดแสดงผลงานครั้งนี้จะเป็นงานเหลือตัวครั้งแรกของอิสระ แม้จะมีคำตำหนักับผลงานครั้งนี้ว่าอาจจะให้ผลงานออกมาดีกว่านี้ แต่อิสระเองก็ยังเชื่อว่า ในการทำงานศิลปะ ป็นปีนไม่ควรถูกข้อสัน

* ในเรื่องเกี่ยวกับการทำงานศิลปะ ไม่อยากไปยึดติดอยู่กับกรอบแบบงานเดิม ๆ เพราะศิลปินสามารถพัฒนารูปแบบการทำงานต่าง ๆ ได้ อิสระกว่า

ใครที่สนใจอยากชมงานที่คัดสรรมาด้วยมือของศิลปิน ในบรรยากาศที่เป็นกันเอง พึงเล็งমন
 แลจับตารอชิงช้ามา ๆ ถึงจะหมดเวลา โดยปีศาจนี้จะเป็นปีศาจสุดท้ายในงานของศิลปินจัด
 แสดงที่ Goja Gallery Cafe ซอยปรีดิพนธ์องค์ 3 สถานี BTS พระโขนง งานจัดจนถึงวันที่ 9
 ก.ย. นี้



นักเขียน : วาวิศา (พอพอวิท)

ชื่อนักแสดง : Aozora Sekiya

Update : 04 Sep 2018

ภาพที่ 21 รูปผลงานที่ได้รับการเผยแพร่จากทางเว็บไซต์ GM webpage [Limkhttps://www.gmlive.com/insects-from-imagination-art-project-of-isara](https://www.gmlive.com/insects-from-imagination-art-project-of-isara)



บทสรุป

ผลงานสร้างสรรค์ที่สมบูรณ์ แบ่งเป็น ผลงานภาพประกอบ 1 ชิ้นและภาพเคลื่อนไหว 1 ชิ้น ที่ได้ผ่านกระบวนการทำงานทั้งทางแนวความคิด ทางกายภาพ และการนำข้อมูลทั้ง 2 ส่วนมาสร้างสรรค์ผ่านเทคนิคทางคอมพิวเตอร์ จนได้ผลงานที่สมบูรณ์ และได้นำมาใช้ร่วมจัดแสดงในนิทรรศการศิลปะ “แมลงในดินแดนจินตนาการ Insect in imaginationland” และอื่นๆ โดยปรับใช้ตัวผลงานให้เข้ากับนิทรรศการอื่นๆ อย่างลงตัว แต่ยังคงไว้ซึ่งเอกลักษณ์เฉพาะตัว และยังสามารถนำไปต่อยอดในเชิงพาณิชย์ ต่าง ๆ เช่น การนำไปพิมพ์ลงบนเสื้อผ้า โปสเตอร์ จำหน่ายผ่านเว็บไซต์ บนอินเทอร์เน็ต

แมลงมีเกราะเพื่อเอาไว้ใช้ปกป้อง ป้องกันตัวจากการเอาตัวรอด การพรางตัว เปรียบเหมือนกับข้าพเจ้าก็เช่นกัน การนำไปหน้าเข้าไปแทรกในตัวแมลงก็เป็นวิธีการพรางตัวเหมือนกันกับแมลงเพื่อใช้เกราะและเปลือกแข็งในการปกป้องจากสิ่งต่าง ๆ ภายนอกที่จะเข้ามากระทบภายในจิตใจ

แมลงในดินแดนจินตนาการนั้นจึงเป็นแมลงที่มีรูปแบบ และลักษณะเฉพาะตัว มากกว่าแมลงทั่วไป แมลงในดินแดนจินตนาการนั้นจึงเปรียบเสมือนเป็นตัวแทนของจินตนาการของข้าพเจ้าที่โอบยิบ โดดเล่น ในดินแดนจินตนาการแห่งนี้ ซึ่งเป็นสถานที่ ๆ หนึ่งที่ข้าพเจ้าเป็นผู้สร้างขึ้นมาจากหวังว่าจะเป็นสถานที่ไว้ สื่อสาร เชื่อมต่อ บอกเล่า เรื่องราวความคิดความรู้สึกต่าง ๆ ของข้าพเจ้า ต่อผู้ที่สนใจเพื่อแลกเปลี่ยนเรียนรู้เรื่องราวต่อกัน

การอภิปรายผล

รูปแบบของการทำงานสร้างสรรค์ของผลงานศิลปะในปัจจุบันได้เปลี่ยนแปลงไปตามกาลเวลาอย่างรวดเร็ว รูปแบบดิจิทัลอาร์ต มีประโยชน์อย่างมากทางด้านการประหยัดเวลา รวดเร็ว ลดเวลาในการทำงานและค่าใช้จ่ายแก้ไขปัญหาลงานได้ตามความต้องการ และเป็นที่ยอมรับอย่างแพร่หลายของการทำงานศิลปะรูปแบบใหม่ๆ ในยุคปัจจุบัน และด้วยการทำงานสร้างสรรค์ผลงานด้วยโปรแกรม photoshop ครั้งนี้ประโยชน์ที่ได้รับอย่างชัดเจน คือข้าพเจ้าสามารถส่งผลงานนำไปแสดงในห้องแสดงงานศิลปะ แกลอรี สถานที่จัดงานแสดงศิลปะต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็นในและต่างประเทศ

เป็นการต่อยอดของการทำงานศิลปะแบบ ดิจิทัลอาร์ต มาประยุกต์ใช้ให้เกิดผลงานในรูปแบบใหม่ ด้านอื่น ๆ เพื่อให้เข้ากับยุคสมัย เป็นเปิดประสบการณ์การทำงาน และเรียนรู้งานศิลปะในรูปแบบใหม่ของข้าพเจ้า โดยในรูปแบบของการนำเสนอผลงานศิลปะที่มีการร่วมการทำงานกับศิลปินท่านอื่น ๆ ในการทำงานชิ้นนี้ ไม่ใช่เพียงแต่นำเอางานศิลปะมาจัดแสดงโชว์เพียงอย่างเดียว ยังเป็นการนำเสนอศาสตร์องค์ความรู้ด้านอื่น ๆ นำเข้ามาทำให้เกิดประโยชน์เพิ่มเติมให้ผลงานศิลปะในรูปแบบที่หลากหลาย เกิดเป็นผลงานที่สมบูรณ์

โดยการจัดเรียงการนำเสนอผลงานทั้งรูปแบบ 2 และ 3 มิติ ในรูปแบบตู้จัดแสดงโชว์ และ

ศิลปะการจัดวาง จำลองเหตุการณ์สถานที่ สภาวะแวดล้อม หรือระบบนิเวศน์ของแมลงนั้น ๆ ที่ต้องการนำเสนอ เป็นรูปแบบใหม่ของการให้ความสำคัญกับสิ่งเล็ก ๆ เรื่องเล่าขนาดเล็ก (small narrative) ให้เกิดการสังเกตในส่วนต่าง ๆ ของผลงาน ไม่ใช่เพียงแค่ให้ความหมายเพียงอย่างเดียว แต่เป็นการ เปิดประเด็นให้ผู้รับชมผลงานเกิดข้อสงสัยประเด็น และคำถาม ให้ผู้ชมมีส่วนร่วมกับผลงาน ก่อให้เกิดบรรยากาศใหม่ของผลงานศิลปะ

เอกสารอ้างอิง

เกรียงไกร สุวรรณ. (2559). Thailand Insect guide. กรุงเทพมหานคร : สารคดีความหลากหลายของแมลง. วารสารวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ 11(1): 42 – 51.

แหล่งอ้างอิง

- พิพิธภัณฑ์ผีเสื้อและฟอสซิล (พิพิธภัณฑ์แมลง โรงเรียนเซนต์คาเบรียล) โรงเรียนเซนต์คาเบรียล
- สวนสัตว์แมลงสยาม (Siam Insect Zoo)
- พิพิธภัณฑ์การเรียนรู้และฟาร์มแมลงมีชีวิต (Discovery Museum & Live Insect Breeding Farm) เชียงใหม่



รายชื่อผู้ทรงคุณวุฒิ ผู้ประเมินบทความ

วารสารศิลปกรรมบูรพา ปีที่ 21 ฉบับที่ 1- 2 (มิถุนายน – ธันวาคม 2561)

ผู้ทรงคุณวุฒิภายนอกมหาวิทยาลัย

ศาสตราจารย์พงษ์เดช ไชยบุตร
คณะวิจิตรศิลป์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

ผู้ช่วยศาสตราจารย์.ดร.อาษา ตั้งจิตสมคิด
วิทยาลัยนวัตกรรม มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์

ศาสตราจารย์สุวิทย์ อธิศาสตร์
คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์
มหาวิทยาลัยขอนแก่น

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ชลลดา พงศ์พัฒนโยธิน
คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์
มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา

รองศาสตราจารย์แสงอรุณ กนกพงษ์ชัย
คณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยหัวเฉียว

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วัฒนพันธุ์ คุรุทะเสน
คณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

รองศาสตราจารย์ปรีชา บั่นกล้า
คณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

ดร.เด่นพงษ์ วงศาโรจน์
คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

รองศาสตราจารย์ดร.ฉลองเดช คูณนุมาต
คณะวิจิตรศิลป์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

ดร.วทัญญู บุญสอน
คณะสถาปัตยกรรมและการออกแบบ
มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าพระนครเหนือ

รองศาสตราจารย์ดร.สาธิต ทิมวัฒนบรรเทิง
คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

ดร.อติเทพ แจ่มนาลาว
คณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

รองศาสตราจารย์ดร.วรลัญจ์ บุญยสุรัตน์
คณะวิจิตรศิลป์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

ดร. ปัทมา ทิมประเสริฐกุล
คณะอักษรศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

รองศาสตราจารย์ ดร.สกันธ์ ภู่งามดี
คณะดิจิทัลมีเดีย มหาวิทยาลัยศรีปทุม

ดร.จักรพัฒน์ อัสวบุญญาเลิศ
คณะสถาปัตยกรรมและการออกแบบ
มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี

รองศาสตราจารย์ ดร.สมพร ฐรี
คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคล ธัญบุรี

รองศาสตราจารย์ทักษิณา พิพิธกุล
คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยกรุงเทพ

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ดวงจันทร์ นาชัยสินธุ์
คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น

ผู้ช่วยศาสตราจารย์.ดร.รุ่งนภา สุวรรณศรี
คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคล ธัญบุรี



ผู้ทรงคุณวุฒิภายในมหาวิทยาลัย

ศาสตราจารย์ภรดี พันธุภากร
คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา

รองศาสตราจารย์เทพศักดิ์ ทองนพคุณ
คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา

รองศาสตราจารย์ภรดี มหาพันธ์
คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา

รองศาสตราจารย์เสกสรรค์ ตันยาภิรมย์
คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา

รองศาสตราจารย์ปิติวรรณ สมไทย
คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.นันท์ชญา มหาพันธ์
คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ภาณุ สรวัยสุวรรณ
คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา

ดร.บุญชู บุญลิขิตศิริ
คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา





หลักเกณฑ์การจัดเตรียมต้นฉบับบทความ สำหรับพิจารณาตีพิมพ์ใน วารสารศิลปกรรมบูรพา

วารสารศิลปกรรมบูรพา (Burapha Arts Journal) เป็นวารสารวิชาการของคณะศิลปกรรมศาสตร์ เพื่อส่งเสริมทางด้านวิชาการ การค้นคว้าวิจัย และการสร้างสรรค์ทางด้านศิลปะสาขาต่างๆ โดยตีพิมพ์ เผยแพร่บทความวิจัย (Research articles) และบทความวิชาการ (Review articles) รวมทั้งผลงานวิทยานิพนธ์ งานสร้างสรรค์ทางศิลปะ และงานศิลปวัฒนธรรมหลากหลายสาขา จากคณาจารย์ นิสิต นักศึกษา ระดับบัณฑิตศึกษา ต่างๆ รวมทั้งคณาจารย์ของคณะศิลปกรรมศาสตร์ ซึ่งถือเป็นหนึ่งของการบริหารทางวิชาการแก่สังคม

บทความในวารสารศิลปกรรมบูรพานี้จะมีคณะกรรมการ และผู้ทรงคุณวุฒิทางวิชาการเป็นผู้พิจารณากลับกรองโดยมีกำหนดออกปีละ 2 ฉบับ

ฉบับภาคต้น (ฉบับที่ 1 มิถุนายน - พฤศจิกายน)

ฉบับภาคปลาย (ฉบับที่ 2 ธันวาคม - พฤษภาคม)

ประเภทของบทความที่จะตีพิมพ์

1. รายงานการวิจัยทางด้านศิลปกรรมศาสตร์ เป็นบทความวิจัยหรือบทความงานสร้างสรรค์ทางด้านศิลปกรรม และด้านวัฒนธรรม (การวิจัยงานศิลปะ การออกแบบ ประยุกต์ศิลป์ ดนตรี การแสดง สื่อศิลปะ ปรัชญาศิลป์สุนทรียศาสตร์ ประวัติศาสตร์ศิลปะ โบราณคดี) และการจัดการด้านวัฒนธรรม ภูมิปัญญา พิพิธภัณฑ
2. บทความวิชาการหรือบทความงานสร้างสรรค์ทางด้านศิลปกรรมศาสตร์เป็นบทความที่เสนอองค์ความรู้ แนวคิด วิธีการ และกระบวนการที่เกี่ยวข้องกับสาขาวิชาต่างๆ ทางด้านศิลปกรรมศาสตร์ (การวิจัยงานศิลปะ การออกแบบ ประยุกต์ศิลป์ ดนตรี การแสดง สื่อศิลปะ ปรัชญาศิลป์ สุนทรียศาสตร์ ประวัติศาสตร์ศิลปะ และโบราณคดี) และการจัดการด้านวัฒนธรรม ภูมิปัญญา พิพิธภัณฑ
3. บทความวิจารณ์หนังสือหรือบทความปริทัศน์

รูปแบบการเขียนบทความ

รายงานการวิจัย บทความวิจัย และงานสร้างสรรค์ทางด้านศิลปกรรม ควรมีความยาวตั้งแต่ 5,000 คำ แต่ไม่ควรเกินกว่า 15,000 คำ (จำนวนคำถือตามการนับจำนวนคำใน Microsoft Word) หรือ จำนวนหน้า ตั้งแต่ 15 หน้า แต่ไม่ควรเกิน 25 หน้า (ไม่รวมบรรณานุกรม ภาพประกอบ และคำบรรยายภาพ) ลงในกระดาษ A4 ระยะห่างจากขอบกระดาษ ทั้งด้านบนและด้านล่าง 1.5 นิ้ว ด้านซ้ายและด้านขวา 1 นิ้ว โดยใช้รูปแบบอักษร Cordia New ขนาด 16 point เท่านั้น ตัวเลขให้ใช้เป็นเลขอารบิกทั้งหมด และมีข้อมูลสำคัญตามลำดับต่อไปนี้



- บทความย่อ ภาษาไทยและภาษาอังกฤษ
- ชื่อ-นามสกุล ตำแหน่ง ตำแหน่งทางวิชาการ หน่วยงานที่สังกัด ทั้งภาษาไทยและภาษาอังกฤษ
- เจริญพรและบรรณานุกรม

คำแนะนำการเตรียมต้นฉบับ

ผู้ส่งผลงานสามารถนำเสนอผลงานเพื่อตีพิมพ์ได้ ต้องมีหลักเกณฑ์ดังนี้

- 1.บทความที่ได้รับการพิจารณาตีพิมพ์ในวารสารต้องไม่เคยถูกนำไปพิมพ์เผยแพร่ในวารสารใดมาก่อน หรืออยู่ในระหว่างการพิจารณาตีพิมพ์ในวารสารหรือสิ่งตีพิมพ์อื่นๆ ในเวลาเดียวกัน
2. บทความต้องได้รับการพิจารณาจากผู้ประเมินอิสระ (Peer Review) จากภายนอกมหาวิทยาลัยในสาขานั้นๆ อย่างน้อย 2 คน
- 3.บทความที่ได้รับการตีพิมพ์นี้ต้องได้รับความเห็นชอบจากกองบรรณาธิการ และสามารถดัดแปลง แก้ไข ปรับปรุงสำนวนและรูปแบบ ตามที่กองบรรณาธิการเห็นสมควร
- 4.ผู้ประเมินบทความจะเป็นผู้ให้ความเห็นและขอแนะนำ ว่าบทความนั้นๆ จะได้รับการยอมรับ โดยไม่มีเงื่อนไข หรือให้แก้ไข หากมีการแก้ไขผู้เขียนจะต้องส่งบทความแก้ไขอีกครั้งและต้องแก้ไขบทความนั้นให้เสร็จภายใน 10-15 วันหลังจากได้รับผลการประเมิน
- 5.บทความที่นำเสนอเพื่อพิจารณาตีพิมพ์ในฉบับภาคต้น ต้องส่งต้นฉบับ ภายในเดือนกุมภาพันธ์และในฉบับภาคปลาย ต้องส่งต้นฉบับ ภายในเดือนสิงหาคม

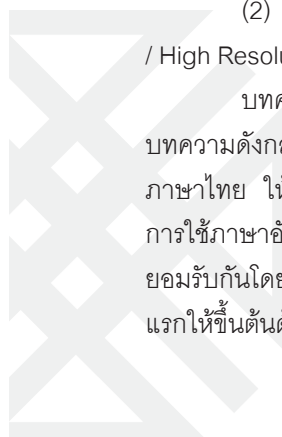
การเตรียมต้นฉบับในการตีพิมพ์

1. บทความ

เอกสารบทความวิชาการ/วิจัย จำนวน 3 ชุด พร้อมแบบนำส่งต้นฉบับ จำนวน 1 ชุด
ซีดี-รอม จำนวน 1 แผ่น ประกอบด้วย

- (1) ไฟล์บทความ นามสกุล .doc หรือ .docx และ pdf.
- (2) ไฟล์ภาพประกอบ นามสกุล .jpg, jpeg หรือ RAW หรือ TIFF ความละเอียด 300 Pixel / High Resolution ขนาดไฟล์ไม่ต่ำกว่า 500KB

บทความสามารถจัดทำเป็นภาษาไทยหรือภาษาอังกฤษ และในกรณีที่เขียนภาษาอังกฤษบทความดังกล่าวต้องผ่านผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบในการใช้ไวยากรณ์อย่างถูกต้องมาแล้ว การเขียนภาษาไทย ให้ยึดหลักการใช้คำศัพท์และข้อบัญญัติตามหลักของราชบัณฑิตยสถาน ควรหลีกเลี่ยงการใช้ภาษาอังกฤษในข้อความภาษาไทย ยกเว้นกรณีจำเป็นและไม่ใช้คำย่อ นอกจากเป็นคำที่ยอมรับกันโดยทั่วไปกรณีจำเป็นให้เขียนคำศัพท์ภาษาไทย ตามด้วยในวงเล็บภาษาอังกฤษ โดยคำแรกให้ขึ้นต้นด้วยตัวพิมพ์ใหญ่ ส่วนคำที่เหลือทั้งหมดให้พิมพ์ด้วยตัวพิมพ์เล็ก ยกเว้นชื่อเฉพาะทุก



คำให้ขึ้นต้นด้วยพิมพ์ใหญ่ การปรากฏอยู่หลายที่ในบทความของศัพท์คำเดียวกันที่เป็นภาษาไทยตามด้วยภาษาอังกฤษ ให้ใช้คำศัพท์ภาษาไทยตามด้วยภาษาอังกฤษครั้งแรก ครั้งต่อไปใช้เฉพาะคำศัพท์ภาษาไทยเท่านั้น

2. การพิมพ์

ให้จัดพิมพ์ด้วยโปรแกรม Microsoft Word โดยจัดหน้ากระดาษขนาด A4 (8.5 X11 นิ้ว) ตั้งค่าน้ำกระดาษสำหรับการพิมพ์ ห่างจากขอบกระดาษด้านบน 1.5 นิ้ว ด้านอื่น ๆ ด้านละ 1 นิ้ว เว้นบรรทัดใช้ระยะ No spacing ทั้งภาษาไทยและภาษาอังกฤษ โดยใช้รูปแบบอักษร Cordia New เท่านั้น ตัวเลขให้ใช้เป็นเลขอารบิกทั้งหมด ซึ่งมีขนาด ชนิดของตัวอักษร รวมทั้งการจัดวางตำแหน่งดังนี้

- แผ่นปก ชื่อเรื่องทั้งภาษาไทยและภาษาอังกฤษ พิมพ์ไว้ตรงกลางของหน้าแรกด้วยอักษรขนาด 16 และพิมพ์ชื่อผู้เขียน คุณวุฒิ ตำแหน่ง และสถานที่ทำงาน (Institutional Affiliation(s)) ภาษาไทยและภาษาอังกฤษ โดยให้บอกหน่วยงานที่สังกัด ชื่อสถาบัน คณะ สาขา และที่อยู่ที่สามารถติดต่อได้ทางไปรษณีย์ เบอร์โทรศัพท์ และ E-mail address ได้ชื่อเรื่องชิตขอบกระดาษด้านขวา

- ต้องมีเลขหน้ากำกับ ในเนื้อหาทุกหน้าโดยมีขนาด 16 ชนิดตัวธรรมดา ตำแหน่งชิตขอบบนกระดาษด้านขวา ยกเว้นแผ่นปกไม่ต้องใส่

- ชื่อเรื่องต้นฉบับของผู้เขียน

ชื่อเรื่อง (ภาษาไทย) ขนาด 16 ชนิดตัวหนา ตำแหน่งขอบกระดาษด้านซ้าย

ชื่อเรื่อง (ภาษาอังกฤษ) ขนาด 16 ชนิดตัวหนา ตำแหน่งขอบกระดาษด้านซ้าย

- ชื่อผู้เขียน ขนาด 16 ชนิดตัวหนา ตำแหน่งตำแหน่งขอบกระดาษด้านขวาได้ชื่อเรื่อง ถ้าผู้เขียนเป็นชาวต่างประเทศให้นำชื่อสกุลขึ้นก่อนชื่อต้น

- ระบุข้อมูลว่า เป็นบทความวิชาการ หรือ บทความวิจัย หรือวิทยานิพนธ์ ดุษฎีนิพนธ์ และระบุที่อยู่หรือหน่วยงานสังกัด (มหาวิทยาลัย / คณะ / สาขา) ของผู้เขียน ขนาด 16 ชนิดตัวหนา ตำแหน่งขอบกระดาษด้านขวาได้ชื่อผู้เขียน

- บทความวิชาการให้เขียนบทคัดย่อทั้งภาษาไทยและภาษาอังกฤษก่อนนำเสนอเนื้อหา

- บทความและมีการกำหนดคำสำคัญไม่เกิน 5 คำทั้งภาษาไทยและภาษาอังกฤษ การเรียงหัวข้อของเนื้อเรื่องให้พิจารณา ตามความเหมาะสม

- บทคัดย่อภาษาอังกฤษ(Abstract) ใช้อักษรตัวตรง ความยาวไม่ควรเกิน 250 คำ หรือ 15 บรรทัด

- หัวข้อเรื่อง ขนาด 16 ชนิดตัวหนา ตำแหน่งชิตขอบกระดาษด้านซ้าย

- หัวข้อย่อย ขนาด 16 ชนิดตัวธรรมดา ระบุหมายเลขหน้าหัวข้อย่อยโดยเรียงตามลำดับหมายเลขตำแหน่งเว้น 1 Tab (0.5 นิ้ว) จากขอบกระดาษด้านซ้าย

- เนื้อหา ขนาด 16 ชนิดตัวธรรมดา จัดพิมพ์เป็น 1 คอลัมน์ และพิมพ์ให้ชิตขอบทั้งสองด้าน

- จำนวนหน้าต้นฉบับ ควรมีความยาวระหว่าง 15-25 หน้า

3. การเรียงลำดับ

รูปแบบของรายงานการวิจัย ควรเรียงลำดับเรื่องดังนี้

- บทคัดย่อภาษาไทย /ภาษาอังกฤษ
- คำสำคัญภาษาไทย 2-5 คำ / ภาษาอังกฤษ
- ที่มาและความสำคัญของปัญหา
- วัตถุประสงค์ของการวิจัย
- กรอบแนวคิดและ สมมติฐาน (ถ้ามี)
- วรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง
- วิธีการดำเนินการวิจัย
- ผลการวิจัย เสนอให้ครอบคลุมวัตถุประสงค์ของการวิจัย แต่ไม่ใช่สรุปเป็นข้อๆ
- ใช้ตารางเมื่อจำเป็นคำอธิบายตารางเสนอเฉพาะที่ต้องการชี้ประเด็นสำคัญ
- สรุปและอภิปรายผล เสนอเป็นความเรียงชี้ให้เห็นถึงความเชื่อมโยงของผลที่ได้กับกรอบแนวคิดและงานวิจัยที่ผ่านมา ไม่ควรอภิปรายตามสมมติฐานเป็นข้อๆ แต่ชี้ให้เห็นถึงความเชื่อมโยงของตัวแปรที่ใช้ศึกษาทั้งหมด
- ข้อเสนอแนะและแนวทางการนำผลการวิจัยไปใช้ประโยชน์
- เชิงอรรถ/เอกสารอ้างอิง/ บรรณานุกรม

4. ภาพประกอบ

ผู้เขียนสามารถวางภาพประกอบแทรกไว้ในเนื้อหา โดยขึ้นบรรทัดใหม่และจัดวางภาพไว้ได้ข้อความที่เกี่ยวข้อง และมีคำบรรยายได้ภาพ การบรรยายภาพให้พิมพ์ได้ภาพ หากเป็นภาพที่มีลิขสิทธิ์(เช่น จากหนังสือวารสารต่างๆ เป็นต้น) ต้องได้รับการอนุญาตก่อน และต้องมีการอ้างอิง reference ด้วยโดยระบุดังนี้ ตามรูปแบบ ดังนี้

ภาพที่ 1 :

(ที่มา : ชื่อ และ พ.ศ.)

ให้ใช้คำว่า ภาพที่ 1 โดยเป็นตัวหนา ตามด้วยเครื่องหมายทวิภาค (:) และข้อความบรรยายภาพ บรรทัดต่อมาเป็นที่มาของภาพ โดยระบุ แหล่งที่มา และปี พ.ศ.ไฟล์ภาพที่ส่งมาจะเป็นสีหรือขาวดำ ก็ได้ แต่ภาพในวารสารที่ตีพิมพ์แล้วจะเป็นภาพขาวดำ เท่านั้น โดยให้ส่งเป็นไฟล์ภาพนามสกุล .jpg, jpeg หรือ RAW หรือ TIFF ความละเอียด โดยปรับขนาดของไฟล์รูป ไม่ควรต่ำกว่า 300 Pixel/High Resolution ขนาดไฟล์ไม่ต่ำกว่า 500 KB โดยต้องระบุชื่อภาพ ให้ตรงกับลำดับภาพที่แทรกไว้ในข้อมูลเนื้อหา

5. การอ้างอิงเอกสาร

ในเนื้อเรื่อง ใช้ระบบนาม ปี เป็นการอ้างอิงที่อยู่รวมกันกับเนื้อหาไม่แยกส่วน โดยอาจเขียนชื่อผู้แต่งที่ใช้อ้างอิงให้กลมกลืนไปกับเนื้อหาหรือจะแยกใส่ในวงเล็บท้ายข้อความอ้างอิงก็ได้

1. นามของผู้เขียนและการอ้างอิงที่เป็นตัวเลข
 - นามของผู้เขียนภาษาไทย ให้เขียนชื่อ และให้ใช้พุทธศักราช ตัวเลขหน้าเป็นเลขอารบิกทั้งหมด เช่น
 - พวงรัตน์ ทวีรัตน์ (2543, 48) กล่าวว่า.....(ในการกล่าวถึงผู้เขียนครั้งแรก) หรือ (พวงรัตน์, 2527, 48) กล่าวว่า..... (ในการกล่าวถึงผู้เขียนครั้งต่อมา) หรือ (พวงรัตน์, 2527, 48) (ตามหลังข้อความที่อ้างอิงถึง)
 - ผู้วิจัยใช้ทฤษฎีของ เบสต์ ที่กล่าวไว้ว่าการแปลความหมายระดับความพึงพอใจที่มีต่อผลิตภัณฑ์ (Best, 1986 อ้างถึงใน พวงรัตน์ ทวีรัตน์, 2543, 48)
 - การผสมผสานระหว่างรูปแบบชิ้นส่วนแต่ละชิ้นในจินตนาการ ให้เกิดรูปลักษณะใหม่ที่ยังคงความรู้สึกถึงประโยชน์ในการประดับตกแต่งตัวอาคาร (นวนน้อย บุญวงษ์, 2539, 59)
 - นามของผู้เขียนภาษาต่างประเทศ ให้เขียนเฉพาะนามสกุล (last name) ให้ใช้คริสต์ศักราช และเลขหน้าเป็นเลขอารบิก ทั้งหมด เช่น
 - Smith and Thomas (1989, 38-42) introduced.....หรือ(Smith and Thomas 1989, 38-42)
2. เรื่องที่มีผู้เขียนมากกว่า 3 คนขึ้นไป
 - ภาษาไทย ใช้ชื่อแรกแล้วตามด้วยคำว่า และคณะ แล้วจึงเป็น พุทธศักราชและเลขหน้า เช่น
 -(นวนน้อย บุญวงษ์ และคณะ 2539, 117-121)
 - ภาษาต่างประเทศ ใช้เฉพาะนามสกุลคนแรก แล้วตามด้วย et al. และ ค.ศ. เช่น
 -(Brown et al. 1978, 58)
3. ผู้เขียนเดียวกัน เสนอเอกสารปีเดียวกัน ให้กำกับตัวอักษรตามลำดับ เช่น ก, ข, ค,... A, B, C,... ต่อจากปีพิมพ์ เช่น
 - (ไพศาล เหล่าสุวรรณ และคณะ 2535ก, 199) หรือ (Brown1991A, 299)
4. กรณีไม่มีชื่อผู้แต่ง ผู้รวบรวม ผู้แปล หรือบรรณาธิการ ให้ลงรายการชื่อเรื่องแทนและใช้ตัวเอน เช่น
 - (ทัศนศิลป์ 2550, 15) เอกสารจากเว็บไซต์ เช่น หลักเกณฑ์การถอดอักษรไทยเป็นอักษรโรมันแบบถ่าย
 - เสียง (2542, ออนไลน์) หมายความว่า หรือ
 - (Therapeutic Goods Administration, online)

6. การเขียนบรรณานุกรม

เอกสารอ้างอิงทุกเรื่องที่ปรากฏในรายการอ้างอิงให้นำมาเขียนเป็นบรรณานุกรมทุกรายการ มีหลักเกณฑ์ดังนี้



6.1 จัดทำรายการสิ่งพิมพ์ภาษาไทยก่อน ตามด้วยรายการสิ่งพิมพ์ภาษาต่างประเทศ

6.2 การอ้างอิงที่เป็นตัวเลขใช้เลขอารบิกทุกกรณี

6.3. เรียงลำดับตามตัวอักษรของผู้แต่ง

- เขียนชื่อทุกคนที่ร่วมเขียนเอกสารภาษาไทย ให้เขียนชื่อ ทุกคนเรียงกันไป คั่นด้วยจุลภาค (,) คนสุดท้ายให้เชื่อมด้วย “และ” เช่น พวงรัตน์ ทวีรัตน์, จิตรแก้ว สว่างราช, และชูศักดิ์ เตชะณรงค์ .

- เอกสารที่มีผู้เขียนชุดเดียวกัน ให้เรียงลำดับตามปี จากปีที่พิมพ์ก่อน-ปีที่พิมพ์ หลังต่อๆ มา แต่หากเป็นปีเดียวกันให้ใส่ ก ข ค กำกับไว้ที่พุทธศักราช หรือ A B C กำกับไว้ที่คริสต์ศักราชโดยเรียง ตามลำดับของเล่มที่พิมพ์ก่อน-หลังและตามลำดับตัวอักษรของชื่อเรื่องสำหรับชื่อเรื่องให้ใช้ตัวเอน

- ชื่อผู้แต่งในรายการถัดจากรายการแรกให้แทนชื่อผู้เขียนด้วยการขีดเส้นใต้จำนวน 16 เคาะ (8 ตัวอักษร) ตามด้วยจุด (.)

6.4 บรรณานุกรมที่มีความยาวเกิน 1 บรรทัด ในการพิมพ์/เขียนบรรทัดที่ 2 ให้เยื้องเข้าประมาณ ½ นิ้ว เช่น

ตัวอย่างหนังสือผู้แต่งเป็นผู้เขียน

เสรี วงษ์มณฑา. (2540). ครอบครองเรื่องของการสื่อสารทางการตลาด . กรุงเทพฯ : วลีทัศน์พัฒนา.

ณรงค์ รัตนะ. (2528ก). การครอบครองและการรับรู้เทคโนโลยีในประเทศไทย.

กรุงเทพมหานคร: ศูนย์ถ่ายทอดเทคโนโลยี กระทรวงวิทยาศาสตร์เทคโนโลยี และการพลังงาน.

_____. (2528ข). คู่มือการเจรจาและการทำข้อตกลงการถ่ายทอด

เทคโนโลยี. กรุงเทพมหานคร: ศูนย์ถ่ายทอดเทคโนโลยี กระทรวงวิทยาศาสตร์ เทคโนโลยีและการพลังงาน.

American Psychological Association. (2010). Publication manual of the American Psychological Association (6th ed.). Washington, DC: American Psychological Association.

ตัวอย่างหนังสือที่มีบรรณาธิการ

พิเชษฐ รุ่งลาวัลย์, บรรณาธิการ. (2553). คนละไม้คนละมือ. ราชบุรี: ศูนย์ประสานงาน ชมรมศิษย์เก่าสามเณรลัยแม่พระนิรมล.

Diener, H. C., &Wilkinson, M., Eds. (1988). Drug-induced headache. New York: Springerverlag.

6.5 ชื่อเรื่องหนังสือ ชื่อบทความ ชื่อวารสารภาษาต่างประเทศ ให้ขึ้นต้นด้วยอักษรตัวพิมพ์ใหญ่ทุกคำ ยกเว้นคำบุพบทและสันธาน

6.6 หากไม่ปรากฏปีที่พิมพ์ สำนักพิมพ์ ให้ใช้คำว่า ม.ป.ท. หรือ n.p. หากไม่ปรากฏปีที่พิมพ์ ให้ใช้คำว่า ม.ป.ป. หรือ N.d.

6.7 ในกรณีไม่มีชื่อผู้แต่ง ผู้รวบรวม ผู้แปล หรือบรรณาธิการ ให้ลงรายการชื่อเรื่องแทน

6.7 ลำดับการเขียนและเครื่องหมายวรรคตอนให้ใช้ดังนี้

หนังสือ : ผู้เขียน./ปี./ชื่อหนังสือ./ชื่อเมือง:/สำนักพิมพ์.

ณรงค์ รัตนะ. (2530). เทคโนโลยีโลหะอุตสาหกรรมการหล่อ. กรุงเทพมหานคร

: ศูนย์ถ่ายทอดเทคโนโลยี กระทรวงวิทยาศาสตร์เทคโนโลยีและการพลังงาน.

Wyatt, David K. 1984. Thailand: A Short History. New Haven: Yale University Press.

การเขียนอ้างอิงจากปริญญาณิพนธ์/ วิทยานิพนธ์

ผู้เขียน./ปี./ชื่อเรื่อง./วิทยานิพนธ์ ชื่อปริญญา ชื่อคณะ ชื่อมหาวิทยาลัย หรือสถาบัน

โกเมศ คันธิก (2557). การออกแบบบล็อกผนังเครื่องเคลือบดินเผาด้วยเรื่องราว

จากทะเล. วิทยานิพนธ์ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต, สาขาทัศนศิลป์และ

การออกแบบ, คณะศิลปกรรมศาสตร์, มหาวิทยาลัยบูรพา

การเขียนบรรณานุกรมบทความในวารสาร

ผู้เขียน./ปี./"ชื่อเรื่อง."/ชื่อวารสาร เลขปีที่/ฉบับที่/(เดือน)/เลขหน้า.

นวลพรรณ อ่อนน้อม. (2557). การพัฒนางานออกแบบเพื่อบูรณาด้านแนวคิด.

วารสาร คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา, 22(2), 1-14.

การเขียนบรรณานุกรมเอกสารการประชุมวิชาการหรือการสัมมนาทางวิชาการ

ผู้เขียน./ปี./"ชื่อเรื่อง."/ใน ชื่อสัมมนา วัน สัมมนา./สถานที่:หน่วยงานที่จัด

วสันต์ ศรีสวัสดิ์. (2551). "ความสัมพันธ์ระหว่างงานออกแบบและองค์ประกอบในงาน

ศิลปกรรม." ใน การประชุมวิชาการและเสนอผลงานวิจัยระดับชาติ ราชชนกรินทร์

วิชาการและวิจัย ครั้งที่ 3 วันที่ 25-26 เมษายน 2556. ฉะเชิงเทรา: สถาบันวิจัย

และพัฒนา มหาวิทยาลัยราชภัฏราชชนกรินทร์.

การเขียนบรรณานุกรมจากเว็บไซต์

ผู้เขียน./ปี(ที่บันทึกข้อมูล/หรือปีที่ค้นข้อมูล)/ชื่อเรื่อง./หน่วยงานเจ้าของเว็บไซต์,/URL,/

(สืบค้นวันที่ เดือน ปี ภาษาไทย) (accessed เดือน วันที่, ปี ภาษาต่างประเทศ)



สำนักงานคณะกรรมการพัฒนาการเศรษฐกิจและวัฒนธรรมแห่งชาติ. (2554).แผนพัฒนาสังคมและวัฒนธรรมแห่งชาติฉบับที่ 5 (พ.ศ.2550 – 2554). สืบค้นวันที่ 29 มกราคม 2554, จาก <http://www.idd.go>.

สำนักงานเศรษฐกิจการเกษตรกระทรวงเกษตรและสหกรณ์. (2555). สถิติการส่งออก (Export)ข้าวหอมมะลิ: ปริมาณและมูลค่าการส่งออกรายเดือน. สืบค้นวันที่ 30 สิงหาคม 2557,จากhttp://www.oae.go.th/oae_report/export_import/export_result.php

ลิขสิทธิ์

ต้นฉบับที่ได้รับการตีพิมพ์ในวารสารศิลปกรรมบูรพา (Burapha Arts Journal) คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา ถือเป็นกรรมสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยบูรพา ห้ามนำข้อความทั้งหมดหรือบางส่วนไปพิมพ์ซ้ำเว้นเสียแต่จะได้รับอนุญาตจากมหาวิทยาลัยฯ เป็นลายลักษณ์อักษร

ความรับผิดชอบ

เนื้อหาต้นฉบับที่ปรากฏในวารสารเป็นความรับผิดชอบของผู้เขียน ทั้งนี้ไม่รวมความผิดพลาด อันเกิดจากเทคนิคการพิมพ์

การพิจารณาบทความ

1. กองบรรณาธิการ จะทำหน้าที่พิจารณาลักษณะของบทความและจะแจ้งผลการพิจารณาให้ผู้ส่งบทความทราบภายใน 15 วัน นับตั้งแต่วันที่ได้รับบทความ ทั้งนี้กองบรรณาธิการฝ่ายประสานงานจะทำหน้าที่ประสานงานกับผู้ส่งบทความในทุกขั้นตอน

2. ฝ่ายประสานงานจะดำเนินการจัดรูปแบบของบทความให้เป็นระบบเดียวกันทุกบทความก่อนนำเสนอให้ผู้ทรงคุณวุฒิ (peer review) พิจารณา จากนั้น จึงส่งบทความที่ได้รับการพิจารณาในเบื้องต้นให้กับผู้ทรงคุณวุฒิ (peer review) จำนวน 2 ท่าน เป็นผู้พิจารณาให้ความเห็นชอบในการตีพิมพ์เผยแพร่บทความ โดยใช้เวลาพิจารณาแต่ละบทความไม่เกิน 1 เดือน

ผลการพิจารณาของผู้ทรงคุณวุฒิดังกล่าวถือเป็นสิ้นสุด จากนั้น จึงส่งผลการพิจารณาของผู้ทรงคุณวุฒิให้ผู้ส่งบทความ หากมีการแก้ไขหรือปรับปรุงให้ผู้ส่งบทความแก้ไขและนำส่งกองบรรณาธิการภายในระยะเวลา 1 เดือนนับตั้งแต่วันที่ได้รับผลการพิจารณา

3. ฝ่ายประสานงานนำบทความที่ผ่านการพิจารณาและแก้ไขแล้ว เข้าสู่กระบวนการเรียบเรียงพิมพ์และการตีพิมพ์ โดยใช้ระยะเวลาดำเนินการประมาณ 2-3 เดือน

4. ผู้ส่งบทความจะได้รับ “วารสารศิลปกรรมบูรพา” จำนวน 2 เล่มเป็นการตอบแทนภายใน 1 เดือนนับตั้งแต่วารสารศิลปกรรมบูรพาได้รับการเผยแพร่การส่งต้นฉบับ

การจัดส่ง

ผู้เขียนต้องนำส่งเอกสารต้นฉบับในรูปแบบไฟล์ Word พร้อมแผ่น CD ตามข้อกำหนดของรูปแบบวารสาร จำนวน 3 ชุด ส่งด้วยตนเอง หรือทางไปรษณีย์ลงทะเบียนมาที่

บรรณาธิการวารสารศิลปกรรมบูรพา (Burapha Arts Journal)

บัณฑิตวิทยาลัย สำนักงานคณบดี

คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา

ตำบลแสนสุข อำเภอเมือง จังหวัดชลบุรี 20131

โทรศัพท์. 038 102 222, 038 391 042 ต่อ 2510, 2511, 2516

โทรสาร 038 391042



แบบฟอร์มนำส่งบทความเพื่อพิมพ์เผยแพร่ใน
วารสารศิลปกรรมบูรพา มหาวิทยาลัยบูรพา
(ส่งพร้อมกับบทความ)

วันที่.....เดือน.....พ.ศ.....

เรียน บรรณาธิการวารสารศิลปกรรมบูรพา มหาวิทยาลัยบูรพา

ข้าพเจ้า (นาย/นาง/นางสาว).....

(Mr./Mrs./Ms.).....

คุณวุฒิสูงสุด และสถานศึกษา.....

ตำแหน่ง/ตำแหน่งทางวิชาการ (ถ้ามี)

ชื่อหน่วยงาน/สถาบันที่ทำงาน.....

ขอส่ง ☐ บทความจากงานวิจัย/งานสร้างสรรค์ ☐ บทความวิชาการ
☐ บทความปริทัศน์ (review article) ☐ บทวิจารณ์หนังสือ (book review)

ชื่อเรื่อง (ภาษาไทย)

ชื่อเรื่อง (ภาษาอังกฤษ)

คำสำคัญ (ภาษาไทย)

Keyword (ภาษาอังกฤษ).....

ที่อยู่สามารถติดต่อได้สะดวก.....หมู่ที่.....ซอย.....ถนน.....

ตำบล/แขวง.....อำเภอ/เขต.....จังหวัด.....

รหัสไปรษณีย์.....โทรศัพท์.....โทรศัพท์มือถือ.....

โทรสาร.....

E-mail.....

ข้าพเจ้าขอรับรองว่าบทความนี้

- ☐ เป็นผลงานของข้าพเจ้าเพียงผู้เดียว
☐ เป็นผลงานของข้าพเจ้าและผู้ที่ระบุชื่อในบทความ

บทความนี้ไม่เคยลงตีพิมพ์ในวารสารใดมาก่อน และจะไม่นำไปเพื่อพิจารณาตีพิมพ์ในวารสารอื่นๆ อีก นับจากวันที่ข้าพเจ้าได้ส่งบทความฉบับนี้มายังกองบรรณาธิการวารสารศิลปกรรมบูรพา มหาวิทยาลัยบูรพา

ลงนาม.....

(.....)

ข้อมูลผู้ร่วมเขียนบทความ

(ส่งแนบพร้อมกับบทความ)

ผู้ร่วมเขียนบทความคนที่ 1

ข้าพเจ้า (นาย/นาง/นางสาว).....

(Mr./Mrs./Ms.).....

คุณวุฒิสูงสุด และสถานศึกษา.....

ตำแหน่ง/ตำแหน่งทางวิชาการ (ถ้ามี)

ชื่อหน่วยงาน/สถาบันที่ทำงาน.....

ที่อยู่ที่สามารถติดต่อได้สะดวก..... หมู่ที่..... ซอย.....

ถนน..... ตำบล/แขวง..... อำเภอ/เขต..... จังหวัด.....

รหัสไปรษณีย์..... โทรศัพท์..... โทรศัพท์มือถือ.....

โทรสาร..... Email.....

ข้าพเจ้าขอรับรองว่าบทความนี้ ☐ เป็นผลงานของข้าพเจ้าในฐานะผู้ร่วมวิจัยและร่วมเขียนบทความจากงานวิจัย(กรณีที่เป็นบทความจากงานวิจัย)☐ เป็นผลงานของข้าพเจ้าในฐานะผู้ร่วมเขียนบทความ

ผู้ร่วมเขียนบทความคนที่ 2

ข้าพเจ้า (นาย/นาง/นางสาว).....

(Mr./Mrs./Ms.).....

คุณวุฒิสูงสุด และสถานศึกษา.....

ตำแหน่ง/ตำแหน่งทางวิชาการ (ถ้ามี)

ชื่อหน่วยงาน/สถาบันที่ทำงาน.....

ที่อยู่ที่สามารถติดต่อได้สะดวก..... หมู่ที่..... ซอย.....

ถนน..... ตำบล/แขวง..... อำเภอ/เขต..... จังหวัด.....

รหัสไปรษณีย์..... โทรศัพท์..... โทรศัพท์มือถือ.....

โทรสาร..... Email.....

ข้าพเจ้าขอรับรองว่าบทความนี้ ☐ เป็นผลงานของข้าพเจ้าในฐานะผู้ร่วมวิจัยและร่วมเขียนบทความจากงานวิจัย(กรณีที่เป็นบทความจากงานวิจัย)☐ เป็นผลงานของข้าพเจ้าในฐานะผู้ร่วมเขียนบทความ

หมายเหตุ : ถ้ามีผู้เขียนบทความมากกว่า 2 ท่าน กรุณากรอกรายละเอียดของผู้เขียนบทความร่วมท่านอื่น ๆ ด้วย

