

การสร้างสรรค์ชีวิตให้กับการออกแบบ และพัฒนาผลิตภัณฑ์

The life creation for product design development

กัมพล แสงเอี่ยม¹

บทคัดย่อ

บทความนี้ได้กล่าวถึงการออกแบบผลิตภัณฑ์มีชีวิต โดยคำนึงถึงปฏิสัมพันธ์ด้านการสื่อสารบนตัวผลิตภัณฑ์กับผู้ใช้ ซึ่งผ่านสิ่งบ่งชี้วิธีใช้สอย “Affordance” ที่เป็นตัวกลางการรับรู้ระหว่างมนุษย์กับผลิตภัณฑ์ ช่วยในการรับรู้และทำความเข้าใจว่าจะต้องมีปฏิกริยาอย่างไรในการกระทำกับวัตถุ โดยสิ่งบ่งชี้วิธีใช้สอยเป็นตัวกำหนดของพฤติกรรมหรือการกระทำของมนุษย์ที่มีต่อการใช้งานผลิตภัณฑ์นั้นๆ หากผลิตภัณฑ์จะมีชีวิตได้ ผลิตภัณฑ์เองต้องสามารถสื่อสารและบ่งชี้ถึงหน้าที่การใช้งาน การรับรู้ด้านการมองเห็นจึงเป็นส่วนสำคัญในการสื่อสารและส่งผลถึงปฏิกริยาการกระทำที่เกิดขึ้นหลังจากการตีความหมาย สิ่งบ่งชี้วิธีใช้สอยที่ดีจึงเป็นส่วนสำคัญในการลดความผิดพลาดในการใช้งานผลิตภัณฑ์ได้

คำสำคัญ: ออกแบบผลิตภัณฑ์, ผลิตภัณฑ์มีชีวิต, สิ่งบ่งชี้วิธีใช้สอย

Abstract

This article explained about the product design as a life product by considering the interaction of communications between the product and the user through the affordance as the intermediate of recognition between human and products and support human recognition and

¹ อาจารย์ประจำ สาขาออกแบบหัตถอุตสาหกรรม คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ ศูนย์ลำปาง

support human recognition and perception to products. The affordance is a determinant of human behaviors or actions of using life products. Products must be able to communicate and indicate the functionality. Thus, recognition of the vision is the importance factor to communicate and affect the reactions that occur after the interpretation. A good affordance will be the consequence of reducing the product used incorrectly.

Keywords: Product Design, Life Product, Affordance

บทนำ

ปัจจุบันการออกแบบผลิตภัณฑ์ (Product Design) หมายถึง การออกแบบสิ่งของเครื่องใช้ เพื่อนำมาใช้สอยในชีวิตประจำวัน เพื่อส่งผ่านไปยังผู้ใช้หรือผู้บริโภค (Consumer) การสร้างสรรค์องค์ประกอบต่างๆ ทั้งหมดของรูปร่างรูปทรงผลิตภัณฑ์ให้ปรากฏ และสร้างความรู้สึกรับรู้พอใจให้แก่ผู้บริโภคโดยมีการวิเคราะห์หาข้อมูลต่างๆ เกี่ยวกับหน้าที่ใช้สอยของ ผลิตภัณฑ์ (Function) ข้อมูลเกี่ยวกับผู้ใช้ผลิตภัณฑ์ (Consumer User) ข้อมูลเกี่ยวกับการตลาด (Market) แล้วนำมาออกแบบปรับปรุงผลิตภัณฑ์ เพื่อผลิตเป็นจำนวนมาก (Mass Production) การออกแบบโดยเน้นมนุษย์เป็นศูนย์กลาง (Human Centered Design) คือ กระบวนการในการออกแบบโดยเน้นในด้านการหาปัญหาที่แท้จริงที่มีผลต่อมนุษย์โดยใช้กระบวนการวิจัยและทดสอบเพื่อให้ได้มาซึ่งข้อมูลทางด้านต่างๆ 1) ทางด้านกายภาพ (Physiological Human Factor) เป็นปัจจัยที่ว่าด้วยขนาดสัดส่วนมาตรฐานและข้อจำกัดทางกายภาพของมนุษย์ที่มีผลต่อการใช้งานผลิตภัณฑ์ ให้เกิดประสิทธิภาพสูงสุดในผลิตภัณฑ์แต่ละตัวจะมีบุคคลกลุ่มต่างๆ มากกว่าหนึ่งคนเข้าไปมีส่วนเกี่ยวข้องในช่วงระยะเวลาแต่ละช่วงเวลาที่แตกต่างกัน ซึ่งอาจกล่าวได้ว่ากลุ่มคนเหล่านี้ อาจเป็นได้ทั้งผู้ใช้โดยตรง (Direct User) และ/หรือผู้ใช้โดยอ้อม (Indirect User) ในคนเดียวกัน 2) ทางด้านจิตวิทยาการตอบสนอง (Psychological Human factor) เป็นปัจจัยที่ทำการศึกษาถึงการตอบสนองของมนุษย์ต่อสิ่งต่างๆ อันจะมีผลต่อ

การตัดสินใจ ทั้งในส่วนของการตัดสินใจว่าจะซื้อ-ไม่ซื้อ ใช้-ไม่ใช้ ชอบ-ไม่ชอบ สวย-ไม่สวย หรือการตัดสินใจว่าจะใช้ผลิตภัณฑ์นั้นๆ ต่อไปอย่างไร 3) ทางด้านสังคม และวัฒนธรรมความเป็นอยู่ (Social Trend & Culture Human Factor) เป็นปัจจัยที่ทำการศึกษถึงความต้องการของมนุษย์ที่แตกต่างกันอันมีผลจากการใช้ชีวิตประจำวันที่แตกต่างกัน การตีความเชื่อมโยงต่อสัญลักษณ์ที่พบเห็นในสังคม เพื่อค้นหาว่ากลุ่มผู้บริโภคเป้าหมาย มีลักษณะการดำเนินชีวิตอย่างไร มีความต้องการที่แตกต่างกันอย่างไร

ปฏิสัมพันธ์ระหว่างคนกับผลิตภัณฑ์

สกล ชีระขวัญ (2554) ได้ให้ความเห็นในเรื่อง ปฏิสัมพันธ์ระหว่างคนกับผลิตภัณฑ์ ไว้ว่า ทุกวันนี้ผลิตภัณฑ์ต่างๆ เริ่มจะมีความยุ่งยากสลับซับซ้อน เนื่องจากคอมพิวเตอร์และข้อมูลสารสนเทศต่างๆ ได้เข้ามาเป็นส่วนหนึ่งของผลิตภัณฑ์ ยกตัวอย่างเช่น โถส้วมในประเทศญี่ปุ่นที่มีระบบชะล้างกันอัตโนมัติ ที่สามารถปรับระดับแรงดันและอุณหภูมิได้



ภาพที่ 1 โถส้วมในประเทศญี่ปุ่น

ที่มา : <https://www.dek-d.com/studyabroad/35729/> สืบค้นวันที่ 1 กันยายน พ.ศ. 2559

ในอนาคตผลิตภัณฑ์เกือบทุกอย่างจะเริ่มมีความฉลาดขึ้น ถ้าเราลองคิดถึงเครื่องเก็บเงินอัตโนมัติสำหรับที่จอดรถสาธารณะ ที่มีความสามารถเตือนเจ้าของรถให้มาเติมเงินทุกครั้งเมื่อเวลาหมด เป็นส่วนหนึ่งที่ช่วยทำให้ชีวิตความเป็นอยู่ของคนสบายขึ้น เราอาจจะเริ่มตั้งคำถามว่า คนกับผลิตภัณฑ์อัจฉริยะจะอยู่ร่วมกันได้หรือ ทั้งนี้เพราะคนเป็นตัวแปรที่มีความซับซ้อนมากกว่าเครื่องจักร เนื่องจากปัจจัยด้านการเรียนรู้ ภาษา วัฒนธรรม และการสื่อสาร ความแตกต่างระหว่างการเรียนรู้ของคนเป็นองค์ประกอบหนึ่งที่สำคัญ ผู้ใช้บางคนอาจจะใช้เวลาทั้งวันในการเรียนรู้ว่าผลิตภัณฑ์นั้นทำงานอย่างไร หรือ ท่อถอยที่จะใช้งาน ดังนั้นการศึกษาด้านปฏิสัมพันธ์จึงเป็นศาสตร์หนึ่ง ที่ช่วยทำให้เห็นกรอบแบบเห็นถึงความสัมพันธ์ระหว่างคนกับผลิตภัณฑ์ เพื่อให้เกิดความสอดคล้องในด้านการใช้งานและวัฒนธรรมของผู้ใช้

คำว่าปฏิสัมพันธ์จะรวมไปถึงการกระทำ (Action) ในแง่ต่างๆ ระหว่างคนกับผลิตภัณฑ์ ถ้าลองคิดถึงปฏิสัมพันธ์ระหว่างคนกับเก้าอี้ พบว่ามีคำกริยาที่เกี่ยวข้องกับผลิตภัณฑ์นี้มากมายดังเช่น นั่ง ยืน นอน หรือ แตะ กริยาเหล่านี้บ่งชี้ถึงหน้าที่การใช้งาน (Function) ที่เกิดขึ้นหลังจากการตีความหมายของเก้าอี้โดยผู้ใช้ นอกจากนี้ปัจจัยที่มีส่วนสำคัญคือ “สิ่งบ่งชี้วิธีใช้สอย (Affordance)” นักจิตวิทยาชื่อ Norman (1988) ได้กล่าวว่า ตัวบ่งบอกลักษณะนี้เกี่ยวข้องกับการมองและคุณสมบัติของวัตถุ ปฏิสัมพันธ์ระหว่างคนกับผลิตภัณฑ์จะมีผู้เกี่ยวข้องกับศาสตร์นี้หลายฝ่ายด้วยกัน เช่น นักออกแบบผลิตภัณฑ์ นักจิตวิทยาการเรียนรู้ ผู้เชี่ยวชาญด้านปัจจัยของมนุษย์ นักภาษาศาสตร์ นักสังคมศาสตร์ นักเทคโนโลยีสารสนเทศ นักวิทยาการคอมพิวเตอร์ ผู้เชี่ยวชาญด้านการยศาสตร์ (Ergonomics) ดังนั้นการศึกษาด้านนี้จึงไม่ใช่การศึกษาของศาสตร์เฉพาะด้าน ตั้งแต่ปี ค.ศ. 1967 ได้มีความพยายามที่จะสร้างองค์ความรู้ใหม่จากกลุ่มด้านเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ และเรียกการศึกษาด้านนี้ว่าปฏิสัมพันธ์ระหว่างคนกับคอมพิวเตอร์ (Human-Computer Interaction) องค์กรและสถานศึกษาที่เกี่ยวข้องกับทางด้าน คือ ACM ได้ให้คำจัดความในรูปแบบของ “การออกแบบ การตรวจสอบ การสร้าง ระบบของคอมพิวเตอร์สำหรับผู้ใช้งาน และปรากฏการณ์ที่อยู่รอบๆ ตัวผลิตภัณฑ์นั้น” เป้าหมายหลักของการศึกษาปฏิสัมพันธ์ระหว่างคนกับผลิตภัณฑ์สามารถมองได้เป็นสองแนว (Rogers และ Sharp. 2002)

เป้าหมายแรก คือ เป้าหมายด้านความสามารถในการใช้งาน (Usability Goals) ด้วยความเชื่อที่ว่า ผลิตภัณฑ์ควรมีประสิทธิภาพ ปลอดภัย ง่ายต่อการใช้งานง่ายต่อการเรียนรู้ง่ายต่อการจดจำ เป้าหมายลักษณะนี้ค่อนข้างจะวัดได้ในเชิงปริมาณด้วยการจับเวลาการใช้หรือศึกษาได้จากจำนวนของงานที่ทำได้ เป้าหมายที่สองคือ เป้าหมายด้านประสบการณ์ของผู้ใช้งาน โดยคำนึงถึง ความพึงพอใจ ความสนุก อารมณ์ แรงจูงใจ เป้าหมายในลักษณะนี้ค่อนข้างจะเกี่ยวข้องกับความรู้สึกซึ่งสามารถที่จะวัดในเชิงคุณภาพ เป้าหมายที่สองอาจจะขัดแย้งกับเป้าหมายแรก ยกตัวอย่างเช่น เกมที่สนุกอาจจะใช้งานยากและซับซ้อนแต่จะให้ความพึงพอใจในด้านอารมณ์ความสนุก เป้าหมายทั้งสองด้านมีความสำคัญถ้าสามารถบรรลุได้ทั้งหมดก็จะเป็นประโยชน์ต่อผู้ใช้งานสูงสุด

ความสัมพันธ์ระหว่างคนกับสิ่งแวดล้อม

การศึกษาเกี่ยวกับ จิตวิทยาของความสัมพันธ์ระหว่างคนกับสิ่งแวดล้อม ถูกนำเสนอโดย J. J. Gibson (1986) เป็นสิ่งที่มีอิทธิพลอย่างยิ่งในการวางรากฐานของความเป็นจริงเสมือน จิตวิทยาของความสัมพันธ์ระหว่างคนกับสิ่งแวดล้อม (Ecological Psychology) เป็นจิตวิทยาที่เกี่ยวข้องกับความตระหนัก (Awareness) และการปฏิบัติกิจกรรมด้วยตนเองกับสิ่งแวดล้อม (Gibson. 1986; Mace. 1977) นี่คือนิยามเกี่ยวกับระบบการรับรู้ที่ตั้งอยู่บนพื้นฐานเกี่ยวกับการรับรู้ (Perception) โดยตรงกับสิ่งแวดล้อม นิยามของ Gibson คือ “Affordance” เป็นตัวที่มีลักษณะเด่นเป็นพิเศษของสิ่ง (thing) อันที่จะมาช่วยเหลือเพื่อแยกให้เห็นความแตกต่าง (Distinguish) จากสิ่งต่างๆ ที่ไม่เหมือนกัน “Affordance” จะช่วยในการรับรู้และทำความเข้าใจว่าจะต้องมีปฏิกริยาอย่างไรในการกระทำกับวัตถุ ยกตัวอย่าง คือ การควบคุมที่จะช่วยสร้างความเข้าใจ เช่น การปั่นรูปถ้วย มีคู่มือบอกเราในการทำ และ ลูกบิดประตูจะเป็นตัวบอกเราว่าจะทำการเปิดประตูอย่างไร “Affordance” จะจัดเตรียม สิ่งที่น่าเชื่อถือและบอกเป็นนัย เกี่ยวกับวิธีที่จะทำกับสิ่งนั้น “Affordance” จะยินยอมให้ผู้เรียนพิสูจน์ (Identify) สารสนเทศ ทั้งหมด ตั้งแต่ ต้นจนจบการรู้จักความสัมพันธ์ระหว่างวัตถุต่างๆ รวมทั้งสภาวะและบริบทของ

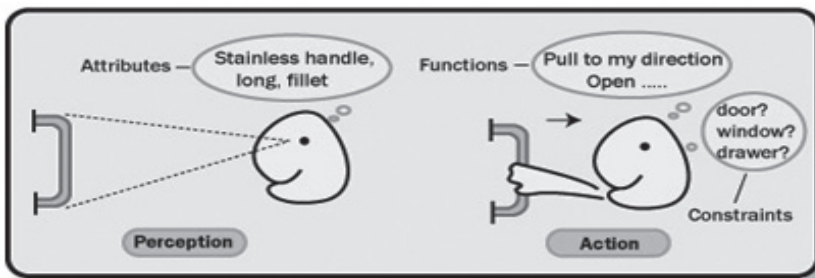
Affordance ได้จำแนกถึงการสร้างความเข้าใจ ที่จะต้องมีการตัดสินใจที่จะกระทำในแต่ละบริบท อะไรที่จะกระทำ (เป็นไปได้เหมาะสมที่สุด) เอาใจใส่ ตลอดจนการรับรู้และการเข้าใจ

Gibson (1986) ได้อธิบายถึง ความสามารถในการรับรู้ (Recognize) ของ Affordance ซึ่งจะเลือกเฟ้นกระบวนการที่มีความเชื่อมโยงกับการให้ความสนใจ ความสามารถของแต่ละบุคคลในแต่ละบริบท สิ่งที่มีความจำเป็นอย่างยิ่งของโมเดล Gibson คือ ความตระหนักเป็นสิ่งสำคัญ ที่เกี่ยวกับความสัมพันธ์ระหว่างคนกับสิ่งแวดล้อม (Ecological Perceptive) นั่นก็คือ กระบวนการปฏิบัติกิจกรรม ไม่ได้มองเพียงความรู้สึกที่แตกต่าง ไม่ใช่เพียงแค่การผลิต การมองเห็น การได้ยิน การรับรู้จากการสัมผัส (Tactile) หรือ การรับรู้อื่น ๆ แทนที่เขาคงมีความสนใจ เหมือนกับการเคลื่อนไหวของ เครื่องกล แต่เป็นการใช้เพื่อการค้นหา การฟัง การสัมผัส หรืออื่น ๆ ที่ยิ่งกว่านั้น นอกจากนี้ Gibson ยังให้ความสนใจเกี่ยวกับความสำคัญของระบบการรับรู้ที่มีความแตกต่าง ระหว่างสิ่งที่เกี่ยวข้องกัน การปฏิบัติการกับสิ่งที่เรียงกันมา (Tandem) เขาให้เหตุผลว่า การรับรู้ที่เกี่ยวกับการมองเห็น จะค่อยๆ พัฒนาขึ้น ตามบริบทของสิ่งแวดล้อมที่เกี่ยวกับการรับรู้ และระบบเครื่องยนต์กลไก สิ่งที่เกิดขึ้นอย่างต่อเนื่อง จะทำงานพร้อม ๆ กัน เพื่อรักษาสภาพ ตำแหน่งของเราใน Space จะทำให้เราหาเส้นทาง และจัดการในโลกนั้นได้ ดังนั้น การรับรู้เกี่ยวกับการมองเห็น จึงเกี่ยวพันกับสมอง และการเคลื่อนไหวของสายตา เป็นความถี่ที่เป็นความคุ้นเคยในการค้นหา ข้อมูลสารสนเทศ โดยเป็นการร่วมกันทำงานระหว่างมือกับการเคลื่อนไหวทางกาย และดำเนินต่อไปอย่างสมดุล ทำนองเดียวกันในการปฏิบัติกิจกรรมได้เกิดการปรับปรุง เกี่ยวกับการฟัง เพื่อให้รวมตัวเป็นอันเดียว คือ หู กับระบบของสมอง การสร้างสมมติฐานของ J. J. Gibson (1986) เกิดจากการสังเกตในสิ่งที่เป็นความสามารถในการมองเห็นของเรา มีการปรับให้เหมาะสม และเกิดปฏิสัมพันธ์ในขณะเคลื่อนไหวที่ กับสิ่งแวดล้อม และวัตถุนั้น หนึ่งในการรับรู้ นั้นเป็นสิ่งที่มีความหมาย และเป็นสิ่งที่ก่อประโยชน์ต่อสิ่งแวดล้อม และวัตถุนั้น Affordance เหล่านี้ McGreevy (1993) ก็ได้ให้ความสำคัญกับความคิดของ Gibson สิ่งที่เป็นจุดเด่น คือ ความสามารถในการทำความเข้าใจเกี่ยวกับชนิดของ

ปฏิสัมพันธ์ ที่ถูกนำเสนอโดย สิ่งแวดล้อม และวัตถุที่แท้จริงในสภาพแวดล้อมนั้น บางสถานะในสิ่งแวดล้อมเป็นจริง

สิ่งบ่งชี้วิธีใช้สอย

สกล ชีระวรรณ (2554) ได้ให้ความเห็นของคำว่า Affordance หรือ ตัวบ่งบอกการใช้งาน โดยมีนักจิตวิทยาชาวอเมริกันชื่อ Gibson ได้ให้คำจำกัดความ เมื่อปี ค.ศ. 1979 ไว้ในทฤษฎีของเขาว่า คือการรับรู้ทางสายตาของสิ่งต่างๆ เช่น ที่กำบัง วัตถุ ที่อยู่ ในสิ่งแวดล้อม ข้อมูลที่ได้จากการมองเห็นจะถูกตีความหมาย และรับรู้ซึ่งจะมีผลต่อพฤติกรรมตอบสนองในขั้นต่อมา

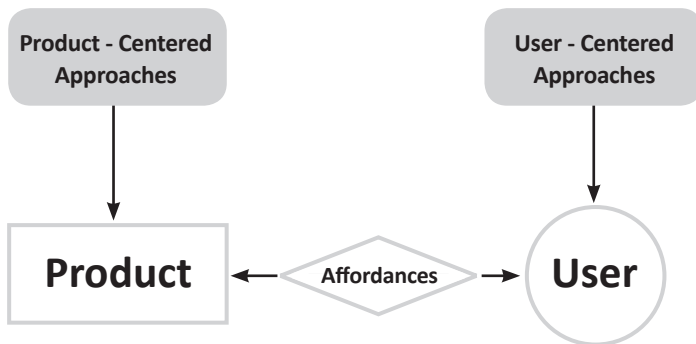


ภาพที่ 2 ตัวบ่งบอกการใช้งานหรือ Affordance

ที่มา : <http://digital.lib.kmutt.ac.th/magazine/issue3/article3.html> สืบค้นวันที่ 1 กันยายน พ.ศ. 2559

ทฤษฎีของเขาได้ถูกนักจิตวิทยาอีกท่านหนึ่งนำมาประยุกต์ให้เข้ากับ ตัวบ่งบอกในผลิตภัณฑ์ Norman ได้ให้ความหมายไว้ว่า ตัวบ่งบอกการใช้งานของ อุปกรณ์ที่สามารถแยกได้เป็นสองส่วนคือ ส่วนที่รับรู้ (Perception) และส่วนที่กระทำ (Action) ยกตัวอย่างเช่นเมื่อผู้ใช้งานเห็นมือจับประตู เขาก็จะเห็นคุณสมบัติต่างๆ ของตัวมือจับ (Attributes) เช่น วัสดุ สี ขนาดและรูปร่าง ในส่วนนี้ผู้ใช้เริ่มที่จะ เก็บข้อมูลเข้าไปในสมอง ในส่วนที่กระทำ ผู้ใช้ก็จะเริ่มตั้งคำถามแล้วว่าหน้าที่ของ ตัวมือจับคืออะไร ถ้าหน้าที่ (Function) ของมือจับคือการดึงดันนั้นผู้ใช้ก็จะเริ่มกระทำ โดยการใช้มือดึง ดึงดันนั้นจะเห็นได้ว่าส่วนรับรู้จะมีผลกระทบกับส่วนที่กระทำเสมอ

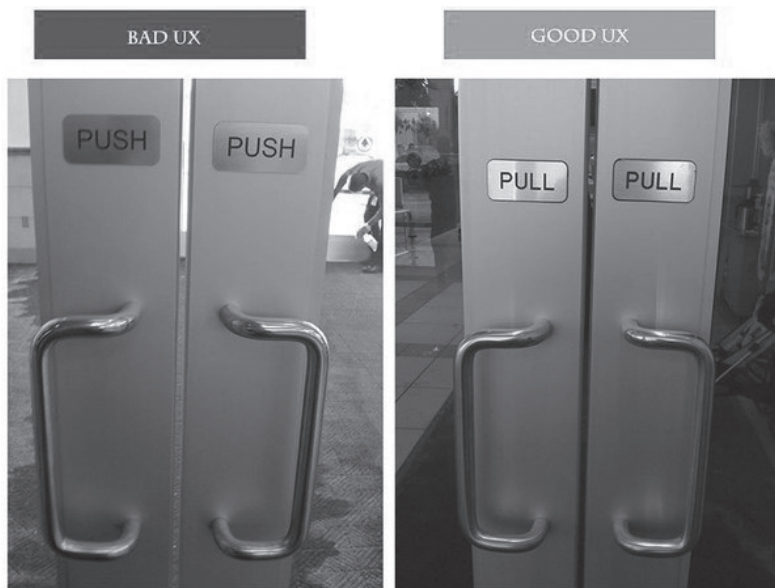
ส่วนสำคัญที่ช่วยในการประมวลผลหน้าที่เพิ่มเติมคือ ข้อจำกัดบนตัวบริบท (Constraint) เช่น มือจับนี้เป็นมือจับประตู หรือ มือจับหน้าต่าง เพื่อให้ผู้ใช้ประเมินสถานการณ์ได้ถูกต้อง เราจะเห็นได้ว่าสิ่งบ่งชี้วิธีใช้สอยปรากฏอยู่บนวัตถุต่างๆ รอบตัวเรา โดยเฉพาะอย่างยิ่งส่วนปฏิบัติการควบคุมการทำงานของเครื่องจักร เช่น มือจับ สวิตช์ อุปกรณ์เหล่านี้สามารถมองได้ในรูปแบบของการกระทำที่แตกต่างกันออกไป เช่น มือจับสำหรับรถยนต์สามารถที่ใช้งานด้วย การดึง การบิด การผลัก มองดูเผินๆ อาจจะเป็นเรื่องธรรมดาแต่ถ้าลองคิดถึงว่าถ้าเราขาดสิ่งบ่งชี้วิธีใช้สอยจะเกิดอะไรขึ้น



ภาพที่ 3 กรอบแนวคิดของตัวบ่งบอกการใช้งาน (Affordances)

ที่มา : กัมพล แสงเอี่ยม, 2556

ตัวอย่างของการขาดสิ่งบ่งชี้วิธีใช้สอย คือ อุปกรณ์ตู้เฟอร์นิเจอร์เก็บของที่ยากต่อการเปิดและไม่สามารถหาส่วนที่บ่งบอกว่าส่วนไหนเป็นที่เปิด ผู้ใช้อาจจะต้องเดาด้านที่เปิดเอง ในทางตรงกันข้ามถ้าเรามีตัวบ่งบอกมากเกินไปจะทำให้เกิดความสับสนต่อการใช้งาน เช่น กลอนประตูที่มีมากเกินไปจนความจำเป็น บางครั้งแล้วเราอาจจะเห็นการแก้ปัญหาของกลอนประตูในที่ต่างๆ โดยการติดป้ายที่ประตูว่า ประตูนี้จะต้องดึงหรือผลัก ซึ่งอาจจะเป็นการแก้ปัญหาที่ปลายเหตุเนื่องจากการสร้างมือจับประตูที่ดีจะสามารถบ่งบอกได้ว่าผลิตภัณฑ์นั้นควรจะถูกใช้งานอย่างไรด้วยความหมายของตัวมันเอง (Semantic Product) โดยไม่จำเป็นต้องสื่อความหมายด้วยคำพูดหรือประโยค (Syntax)

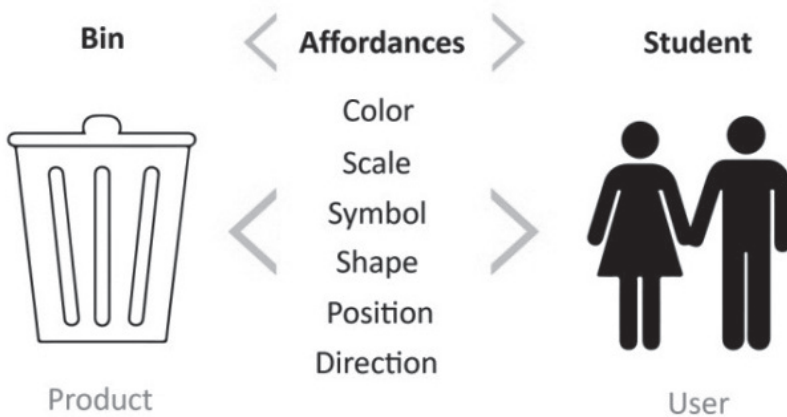


ภาพที่ 4 Poor Perceived Affordance

ที่มา : https://twitter.com/laghari_ux/status/679046554959802368 สืบค้นวันที่ 1 กันยายน พ.ศ. 2559

สิ่งบ่งชี่วิธีใช้สอยในความหมายของซอฟต์แวร์อินเตอร์เฟซ จะเป็นในลักษณะ
 เชิงการรับรู้และเรียนรู้ที่เกิดในสมองมากกว่าการกระทำจริง (Perceived Affordance)
 คุณสมบัติที่สำคัญของการสร้างอินเตอร์เฟซจะเป็นตัวที่ชี้นำผู้ใช้แต่ละขั้นตอนของ
 การใช้งานเพื่อที่จะบรรลุเป้าหมาย ถ้าเป็นภาษาทั่วไปทางจิตวิทยา คือ ความเข้ากัน
 ของตัวกระตุ้นและพฤติกรรมการตอบสนอง Stimulus-response compatibility
 (คำนิยามโดย Usability First) ยกตัวอย่างเช่น ปุ่มสำหรับกดจะมีลักษณะนูน
 เพื่อให้ผู้ใช้รู้สึกถึงการกด ในขณะที่ปุ่มสไลด์จะมีส่วนนำสายตา เช่น สเกล ให้ผู้ใช้
 เลื่อนขึ้นลงหรือหมุนโดยรอบ รูปแบบของปุ่มกดมีความหลากหลายขึ้นกับวัตถุประสงค์
 ของการใช้งาน ปุ่มที่มีลักษณะเป็นสี่เหลี่ยมจะเหมาะสมกับการใช้งานด้านการพิมพ์
 ซึ่งจะพบมากในแป้นคีย์บอร์ด ปุ่มนี้จะมีควมถึในการกดและแซ่้นวนานกว่าปุ่มที่มี
 ลักษณะเป็นทรงลูกกลมที่ไม่ได้สนับสนุนให้วางนิ้วตลอดเวลาบนตัวปุ่ม ตัวบ่งบอก
 เหล่านี้จะมีการเลียนแบบคล้ายกับตัววัตถุจริงบนเครื่องใช้ไฟฟ้า เครื่องเสียง

เพื่อที่จะทำให้ผู้ใช้เกิดการเรียนรู้ และลดเวลาของการศึกษาจากการเปรียบเทียบกับประสบการณ์การที่ได้เคยกระทำมา แต่อาจจะไม่ได้ส่งเสริมในเรื่องของการกระทำ เนื่องจากข้อจำกัดทางด้านอุปกรณ์ เราจะใช้เมาส์ในการกดปุ่มแทนที่จะใช้นิ้วมือ ดังนั้นการกดปุ่มต่างๆ บนหน้าจออาจจะไม่เหมือนกับการกดปุ่มต่างๆ ที่อยู่บนเครื่องจักร โดยสรุปแล้วตัวบ่งบอกมีความสำคัญกับการใช้งานอุปกรณ์ต่างๆ ในปัจจุบัน ทั้งในด้านการใช้งาน และจิตวิทยา สิ่งบ่งชี้วิธีใช้สอยเป็นเรื่องที่น่าสนใจ และสามารถนำมาประยุกต์ให้เข้ากับชีวิตประจำวันได้ อย่าลืมนึกถึงชนิดของกลอนประตูที่จะนำมาใช้ทุกครั้งสำหรับการติดตั้งครั้งต่อไป



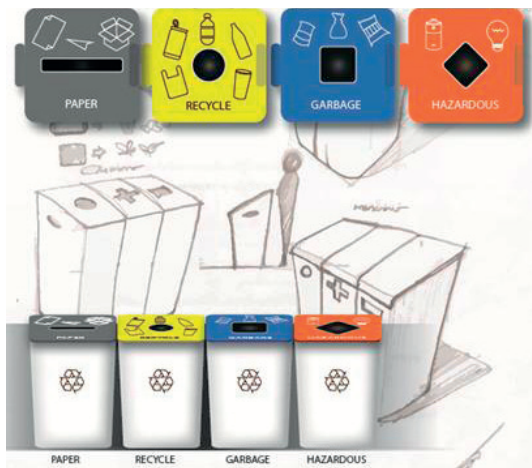
ภาพที่ 5 แนวคิดของตัวบ่งบอกการใช้งาน (Affordances) บนผลิตภัณฑ์ถังขยะในโรงเรียน

ที่มา : https://twitter.com/laghari_ux/status/679046554959802368 สืบค้นวันที่ 1 กันยายน พ.ศ. 2559

การออกแบบที่มีผลต่อการรับรู้ตามแนวคิดสิ่งบ่งชี้วิธีใช้สอย (Affordances) ของ Norman (1988) ได้กล่าวไว้ว่าการเรียนรู้ว่าสิ่งใดสิ่งหนึ่งนั้นทำงานอย่างไร บางครั้งผู้ใช้อาจจะห้อยที่จะใช้งาน เสียเวลากับการเรียนรู้ ดังนั้น จึงได้สรุปสิ่งบ่งชี้วิธีใช้สอยที่ต้องมีในระบบคัดแยกประเภทขยะมูลฝอย คือ สี สัดส่วน สัญลักษณ์ รูปร่างรูปทรง ตำแหน่ง และทิศทาง ที่จะมีความสัมพันธ์กันระหว่างผู้ใช้ ตัวบ่งบอกการใช้งาน ผลิตภัณฑ์

ประเภทถังขยะ	ชนิดขยะ	รูปแบบช่องทิ้งขยะ	สีถังขยะ
ขยะอินทรีย์	ใบไม้ เศษผัก ผลไม้		เขียว
	เศษอาหาร		เขียว
ขยะขายได้	กระดาษ		เทา
	ขวดน้ำ แก้วน้ำพลาสติก		เหลือง
ขยะคัดทิ้ง	เศษขยะ ของขมนม ถุง		น้ำเงิน
ขยะอันตราย	หลอดไฟ ยาหมดอายุ		ส้ม

ภาพที่ 6 แนวคิด สิ่งบ่งชี้วิธีใช้สอย (Affordances) บนผลิตภัณฑ์ถังขยะในโรงเรียน
 ที่มา : กัมพล แสงเอี่ยม (2556) การออกแบบระบบคัดแยกประเภทขยะมูลฝอยในโรงเรียนประถมศึกษา.
 วารสารเศรษฐศาสตร์อุตสาหกรรม สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง, 12(2), 95-102.



ภาพที่ 7 การออกแบบถังขยะที่ใช้แนวคิด สิ่งบ่งชี้วิธีใช้สอย (Affordances)
 ที่มา : กัมพล แสงเอี่ยม (2556) การออกแบบระบบคัดแยกประเภทขยะมูลฝอยในโรงเรียนประถมศึกษา.
 วารสารเศรษฐศาสตร์อุตสาหกรรม สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง, 12(2), 95-102.



ภาพที่ 8 การออกแบบถังขยะที่ใช้แนวคิด สิ่งบ่งชี้วิธีใช้สอย (Affordances)

ที่มา :กัมพล แสงเอี่ยม (2556) การออกแบบระบบคัดแยกประเภทขยะมูลฝอยในโรงเรียนประถมศึกษา. วารสารครุศาสตร์อุตสาหกรรม สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง, 12(2), 95-102.



ภาพที่ 9 การทดลองระบบคัดแยกประเภทขยะมูลฝอยภายนอกอาคาร

ที่มา :กัมพล แสงเอี่ยม (2556) การออกแบบระบบคัดแยกประเภทขยะมูลฝอยในโรงเรียนประถมศึกษา. วารสารครุศาสตร์อุตสาหกรรม สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง, 12(2), 95-102.



ภาพที่ 10 การทดลองระบบคัดแยกประเภทขยะมูลฝอยภายในอาคาร

ที่มา :กัมพล แสงเอี่ยม (2556) การออกแบบระบบคัดแยกประเภทขยะมูลฝอยในโรงเรียนประถมศึกษา. วารสารครุศาสตร์อุตสาหกรรม สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง, 12(2), 95-102.

สรุป

การออกแบบผลิตภัณฑ์ให้มีชีวิตจึงขาดแนวคิด Affordance ตัวที่บ่งบอกการใช้ของอุปกรณ์ที่สามารถแยกได้เป็นสองส่วนคือ ส่วนที่รับรู้ (Perception) และส่วนที่กระทำ (Action) ยกตัวอย่างเช่น เมื่อผู้ใช้งานเห็นตัวถังขยะ เขาก็จะเห็นคุณสมบัติต่างๆ ของการแยกประเภทขยะในแต่ละถัง (Attributes) เช่น สัญลักษณ์ ช่องทิ้ง สี ภาษา ตำแหน่ง และทิศทาง ในส่วนนี้ผู้ใช้เริ่มที่จะเก็บข้อมูลเข้าไปในสมอง ในส่วนที่กระทำ ผู้ใช้ก็จะเริ่มตั้งคำถามแล้วว่าหน้าที่ของถังแต่ละใบคืออะไร ถ้าหน้าที่ (Function) ของถังขยะแต่ละใบที่บ่งชี้ในการทิ้งถังนั้น ผู้ใช้ก็จะเริ่มกระทำ โดยการดูขยะในมือว่าเป็นประเภทอะไร ดังนั้นจะเห็นได้ว่าส่วนรับรู้จะมีผลกระทบกับส่วนที่กระทำเสมอ ส่วนสำคัญที่ช่วยในการประมวลผลหน้าที่เพิ่มเติมคือ ข้อจำกัดบนตัวบริบท (Constraint) เช่น รูปแบบช่องทิ้งขยะแต่ละประเภทก็สอดคล้องกับรูปร่างของตัวขยะด้วย เพื่อที่ผู้ใช้ประเมินสถานการณ์ได้ถูกต้อง เราจะเห็นได้ว่าสิ่งบ่งชี้วิธีใช้สอยปรากฏอยู่บนวัตถุต่างๆ รอบตัวเรา การออกแบบผลิตภัณฑ์ให้มีชีวิตที่สามารถตอบโต้และบ่งชี้การใช้งานต่างๆ แก่ผู้ใช้งานจึงเป็นสิ่งสำคัญในโลกอนาคต

บรรณานุกรม

- กัมพล แสงเอี่ยม. 2556. การออกแบบระบบคัดแยกประเภทขยะมูลฝอยใน
โรงเรียนประถมศึกษา. วารสารครุศาสตร์อุตสาหกรรม สถาบันเทคโนโลยี
พระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง, 12(2), 95-102.
- สกล จีระวรวิญญ. 2554. **ตัวบ่งบอกการใช้งาน Affordance**. [online]. เข้าถึงได้จาก:
<http://digital.lib.kmutt.ac.th/magazine/issue5/articles/article1.html>.
สืบค้นวันที่ 1 กันยายน พ.ศ. 2559
- สกล จีระวรวิญญ. 2554. **ปฏิสัมพันธ์ระหว่างคนกับผลิตภัณฑ์ คืออะไร**. [online].
เข้าถึงได้จาก : [http://digital.lib.kmutt.ac.th/magazine/issue2/
articles/art4.html](http://digital.lib.kmutt.ac.th/magazine/issue2/articles/art4.html). สืบค้นวันที่ 1 กันยายน พ.ศ. 2559
- Gibson, J. J. 1987. *The Ecological Approach to Visual Perception*.
Lawrence Erlbaum Assoc.
- Norman, A. D. 1988. *The Design of Everyday Things*. New York, Currency
and Doubleday, p. 9.
- Rogers, Y., and Sharp, H. 2002. *Interaction Design*. John Wiley & Sons,
Inc., pp. 18–19
https://twitter.com/laghari_ux/status/679046554959802368
สืบค้นวันที่ 1 กันยายน พ.ศ. 2559
<https://www.dek-d.com/studyabroad/35729/> สืบค้นวันที่ 1 กันยายน พ.ศ. 2559

การสร้างสรรค์นาฏลีลาวัฒนธรรมร่วม (อิเหนาในรูปแบบชวา – บาหลิ)

รศ.ฉันทนา เอี่ยมสกุล¹

บทคัดย่อ

การวิจัยนี้เป็นการสร้างสรรค์นาฏลีลาซึ่งเกิดจากประสบการณ์จากการได้ศึกษานาฏศิลป์ไทย และนาฏศิลป์อินโดนีเซีย เป็นการวิจัยในรูปแบบประยุกต์ศิลป์ (Applied Art) กลุ่มวิชาศิลปกรรม มีวัตถุประสงค์เพื่อนำความรู้ทางนาฏศิลป์ไทย มาผสมผสานกับความรู้ทางนาฏศิลป์อินโดนีเซีย โดยได้รับแรงบันดาลใจจากการอ่านบทละคร เรื่องดาหลังและเรื่องอิเหนา ซึ่งมีต้นเค้ามาจากประเทศอินโดนีเซีย แสดงให้เห็นว่าไทยและอินโดนีเซียมีความสัมพันธ์กันมาช้านาน ไม่ว่าจะเป็นเรื่องวรรณกรรม นาฏศิลป์ และดนตรี

วิธีการวิจัยใช้วิธีการวิจัยตามกระบวนการสร้างสรรค์โดยการออกแบบทำรำขึ้นใหม่ การประพันธ์เพลง และการออกแบบเครื่องแต่งกายขึ้นมาใหม่เพื่อเป็นรูปแบบการแสดงที่แปลกใหม่ โดยใช้พื้นฐานความรู้จากการแลกเปลี่ยนทางวัฒนธรรม เป็นการสร้างสรรค์นาฏลีลาวัฒนธรรมร่วมระหว่างไทยและอินโดนีเซีย

ผลการวิจัยพบว่า การศึกษาวิชานาฏศิลป์ นอกจากจะเรียนรู้นาฏศิลป์ไทยแล้ว ก็จะมีการเรียนการสอนในหลักสูตรนาฏศิลป์อินโดนีเซียเพิ่มขึ้น และจากการถ่ายทอดทำรำให้แก่นักศึกษา พบว่าผลงานการสร้างสรรค์นาฏลีลาวัฒนธรรมร่วมนี้ เป็นชุดการแสดงสั้นๆ ที่นักศึกษาสามารถปฏิบัติได้และยังได้รับความรู้ในแม่ท้าวพื้นฐานของนาฏศิลป์อินโดนีเซีย ซึ่งเกิดขึ้นจากการสร้างสรรค์นาฏลีลาวัฒนธรรมร่วม

งานวิจัยเรื่องการสร้างสรรค์นาฏลีลาวัฒนธรรมร่วม (อิเหนาในรูปแบบชวา-บาหลิ) มีจุดมุ่งหมายเพื่อเป็นประโยชน์ต่อวงการนาฏศิลป์ไทย และเพื่อเป็นการสร้างสรรค์นาฏลีลาจากภูมิปัญญาของครูหรือศิลปินยุคปัจจุบันที่จะแสดงให้เห็นถึงพัฒนาการของนาฏศิลป์ไทยจากอดีตสู่ปัจจุบัน

¹ รองศาสตราจารย์ / อาจารย์พิเศษ สาขาวิชาการละคร คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ ศูนย์รังสิต

Abstract

This research examines the creation of a dance, which is based on the writer's experience in both Thai and Indonesian dance forms. In the category of Fine Arts, and in the form of Applied Art, this research integrates the knowledge in Thai dance with the knowledge in Indonesian dance, and is inspired by Thai literary works, entitled *Dalang* and *Enau*, derived from Indonesian stories. The result of which demonstrates a strong relationship between Thailand and Indonesia, in terms of literature, performing arts and music. Creative research methods were employed in the study, including creating new dance movements and score, and designing a new set of costumes. A novel dance form has been developed with regard to the principles of intercultural practices, culminating in the production of Intercultural Thai-Indonesian dance. The result of the research shows that in the study of dance in the university setting, apart from learning Thai dance forms, Indonesian dance forms can also be taught; and based on the experience of transferring the dance techniques from the teacher to the students, a concise form of intercultural dance can be practiced by the students. Moreover, the students are equipped with the techniques of Indonesian dance during the process of learning. This research, entitled *Creating Intercultural Dance: "Enau" in the Javanese-Balinese form*, aims to contribute to the development of Thai performing arts and to exemplify the process of knowledge transfer between contemporary performing art teachers or artists and their students, which in turn demonstrates the long-term development of Thai performing arts from the past to present.

บทนำ

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

นาฏศิลป์เป็นสุนทรียะแห่งความงามที่สื่อออกมาเป็นศิลปะการเคลื่อนไหว ทั้งดงาม ไม่ว่าชาติใดภาษาใดต่างก็มีความงดงามโดยสื่อออกมาให้ปรากฏจนเป็นเอกลักษณ์ที่ชัดเจนและมีลักษณะเด่นจนเกิดเป็นภาพให้จดจำว่างามของแต่ละชาตินั้นเห็นงามตรงที่ใด จึงเกิดเป็นนาฏศิลป์ทั้งดงามและมีความงามที่แตกต่าง อาทิเช่น งามอย่างนาฏศิลป์ชวา จะมีลักษณะเด่นคือจะมีการร่ายรำโดยใช้สไบผูกเอว ประกอบการร่ายรำ แต่จะมีลีลานั้นมีนวลประณีตมาก จะมีความแตกต่างอย่างมากกับนาฏศิลป์บาทลีคือการใช้ตาที่หลบลงต่ำตลอดเวลา การใช้หน้าจะแนวเฉียงและวนหน้าลักษณะเฉียงเป็นเลข 8 การตั้งวงจะอยู่ในระดับต่ำ นาฏศิลป์บาทลี แม้จะรับวัฒนธรรมอินเดียมาจากอินเดีย แต่ลักษณะเด่นของนาฏศิลป์บาทลี คือการใช้ตาที่แตกต่าง จะมีการหรีดตาและเล่นตาไปด้านข้างให้สุดแล้วกลับมาตรงกลาง แล้วจะเล่นตาหรีดและตาโดพร้อมๆ ไปกับการเล่นหน้าและคอ มีการใช้สะโพกและมีท่ายืนที่เฉียงสะโพก ตั้งวงลักษณะเหลี่ยม นาฏศิลป์สุมาตรา จะรับวัฒนธรรมมุสลิม ทำเดินจะใช้เท้าเข้ากับจังหวะเพลง และใช้สะโพกทำทางที่น้มนวลเบาๆ เข้ากับเสียงกลองไวโอลินดนตรีผสมแนวอาหรับ มีการใช้ผ้าคล้องคอจับผ้าร่ายรำ การตั้งวงจะคล้ายของไทยจะอยู่ระดับสูง ซึ่งลักษณะการร่ายรำจะมีความใกล้เคียงกับนาฏศิลป์มาเลเซีย นาฏศิลป์บรูไน และนาฏศิลป์สิงคโปร์ ในกลุ่มมุสลิม

นาฏศิลป์ไทย จากการศึกษาข้อมูลจะเห็นว่าแต่เดิมมีความใกล้เคียงกันมากกับนาฏศิลป์กัมพูชา แต่เนื่องจากกัมพูชาผ่านศึกสงครามจึงยังคงอนุรักษ์รูปแบบเดิมไว้ได้นาฏศิลป์ไทยนั้นผ่านขั้นตอนของยุคสมัยและการพัฒนามากจนถึงปัจจุบัน ลีลาการร่ายรำของนาฏศิลป์ไทยจึงมีความอ่อนช้อยสวยงาม มีการเชื่อมต่อได้อย่างสอดคล้องและลักษณะที่เห็นได้ชัดคือการกดไหล่กดตัวในการเชื่อมต่อท่าเกิดมีกระบวนท่ารำเกิดขึ้นมากมายจากการสร้างสรรค์ของครูอาจารย์ในแต่ละยุคแต่ละสมัย

ดังนั้นในยุคสมัยปัจจุบันนี้ในการรวมกลุ่มประเทศอาเซียน การเรียนรู้ซึ่งกันและกัน การได้เห็นถึงความงามของนาฏศิลป์ แต่ละประเทศ ซึ่งหากเราไม่ถูกจำกัดขีดเส้นดินแดน ให้เป็นประเทศใดชาติใดแล้ว ความงามเหล่านั้นก็เป็นสมบัติของมวลมนุษยชาติที่เราควรจะต้องชื่นชมและให้เกียรติในความงามที่แตกต่างกันนั้น

ผู้วิจัยมีความรักความชื่นชมในภูมิปัญญาของบรรพบุรุษแต่ละประเทศที่ได้สร้างสรรค์ จนเกิดเป็นนาฏศิลป์ประจำชาติขึ้น แต่เมื่อได้ศึกษาแล้วจะเห็นได้ว่านาฏศิลป์แต่ละชาตินั้น ต่างมีที่มาจากวัฒนธรรมร่วม ประเทศที่มีเขตแดนใกล้เคียงกัน ต่างก็มีวัฒนธรรมร่วมผสมกลมกลืนกันมีการรับวัฒนธรรมของกันและกันในความเป็นเอเชียตะวันออก

เมื่อกล่าวถึงเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ประเทศอินเดียนั้นเป็นประเทศต้นแบบแห่งอารยธรรมไม่ว่าจะเป็นศาสนา ภาษา ประวัติศาสตร์ หลักฐานทางโบราณคดี ซึ่งเก่าแก่ที่สุด แต่ละประเทศก็รับวัฒนธรรมเหล่านั้นค่อยๆ ปรับเปลี่ยน ปรับแต่งไปตามแต่จะเห็นงามตามความชอบและรสนิยมของตน ต่อมาจากการแลกเปลี่ยนวัฒนธรรมระหว่างประเทศ การได้เห็นของกันและกันก็เกิดการประยุกต์ใช้ เช่น ทางด้านดนตรี ก็เกิดเพลงออกภาษาให้มีสำเนียงการผสมผสานกับความเป็นไทย เช่น เพลงไทย สำเนียงภาษาแขกขวา แขกอินเดีย พม่า มอญ ลาว เป็นต้น ส่วนทางด้านนาฏศิลป์ไทย เกิดการเปลี่ยนแปลง ทำรำจากรำไทยก็มีการผสมผสานทำรำจากชาติต่างๆ โดยเฉพาะผลงานการสร้างสรรค์ของคุณครูลมูล ยมะคุปต์ เช่น รำพม่ามอญ ม่านมงคล ม่านมัยเชียงตา หรือระบำขวา ซึ่งหลวงประดิษฐไพเราะ ตรี ศิลปบรรเลง ได้ประพันธ์ขึ้น หรือการแสดงละครพันทาง เช่น เรื่องราชาธิราช ผู้ชนะสิบทิศ สามก๊ก อาบอุษะขัน มัทนะพาธา เวณีสวานิช ครูอาจารย์ก็จะประดิษฐ์ ทำรำให้มีความเป็นชาตินั้นๆ เพื่อให้เกิดเป็นการแสดงที่ดูสมจริง อาจารย์ยาคูตรงค์ มนตรีศาสตร์ได้ไปศึกษานาฏศิลป์ กถกพิ ที่ประเทศอินเดีย และได้นำความรู้มาสอนให้นักเรียนวิทยาลัยนาฏศิลป์ กรมศิลปากร และได้สร้างสรรค์ทำรำให้แก่ตัวละครเรื่องสามัคคีเภทคำฉันท์ ผู้วิจัยก็ได้เป็นศิษย์และได้นำความรู้มาสร้างสรรค์การแสดงชุดการตบถตา เพื่อเป็นแนวทางในการศึกษาทำรำจากกรณี ภาพจำหลัก 108 ท่าของอินเดีย

ทางด้านนาฏศิลป์อินโดนีเซียก็ได้มีนักศึกษาและอาจารย์ไปศึกษา ณ ประเทศอินโดนีเซียหลายท่าน และผู้วิจัยก็เป็นผู้หนึ่งที่ได้รับทุนจากรัฐบาลอินโดนีเซีย ให้ไปศึกษานาฏศิลป์อินโดนีเซียที่ ASTI AKADAME SINI TARI INDONESIA และได้นำความรู้มาสอนให้วิทยาลัยนาฏศิลป์และสถาบันต่างๆ ได้สร้างสรรค์การแสดงที่มีการผสมผสานระหว่างนาฏศิลป์ไทย และนาฏศิลป์อินโดนีเซีย เช่น ระบำอังกะลุง หรือ ระบำบุหงา-มาลา ระบำบุตรี-บุตราชา ลาตริงเซียม ระบำบาหลี่อินดรา ระบำสัมพันธ์มิตรอินโดนีเซีย-ไทย การสร้างสรรค์เพื่อการเรียนการสอน และเพื่อการแสดง เรื่องอิเหนาในรูปแบบชา - บาหลี่ ในแนวร่วมสมัย ซึ่งบทละครเรื่องอิเหนานั้นมีเค้าโครงเรื่อง มาจากประเทศอินโดนีเซีย เพื่อนำเสนอท่วงท่าร้ายรำ การแต่งกายที่สวยงามเพื่อแสดงให้เห็นถึงลักษณะเด่นๆ ของนาฏศิลป์อินโดนีเซีย ที่มีทั้งแบบชา บาหลี่ และสุมาตรา เป็นชุดการแสดงเบ็ดเตล็ด

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

- เพื่อเป็นแนวทางในการศึกษานาฏศิลป์อินโดนีเซีย
- เพื่อการออกแบบท่ารำซึ่งเกิดจากการศึกษานาฏศิลป์จากการแลกเปลี่ยนทางวัฒนธรรมเกิดการสร้างสรรค์นาฏลีลาวัฒนธรรมร่วม
- เพื่อใช้ประกอบการเรียนการสอนและใช้เป็นชุดการแสดง

ขอบเขตของการวิจัย

- ศึกษาบทละครเรื่องอิเหนา
- ศึกษาการแสดงละครในเรื่องอิเหนา และอิเหนาชากรมศิลปากร
- ศึกษาท่ารำนานาฏศิลป์ไทยและนาฏศิลป์อินโดนีเซีย
- ประพันธ์เพลงแนวร่วมสมัยขึ้นใหม่ และเรียบเรียงวงกาเมอลัน
- บันทึกเสียงเพลงร่วมสมัยและบรรเลงโดยวงกาเมอลัน
- ออกแบบท่ารำประกอบทำนองเพลงที่ประพันธ์ขึ้นใหม่
- ออกแบบเครื่องแต่งกายให้แก่ตัวละครนาฏศิลป์สร้างสรรค์
- จัดการเรียนการสอนเพื่อถ่ายทอดท่ารำให้นักศึกษา
- บันทึกท่ารำจากการออกแบบการแสดงนาฏศิลป์สร้างสรรค์
- บันทึกภาพวีดิทัศน์การสร้างสรรค์นาฏลีลาวัฒนธรรมร่วม (อิเหนาในรูปแบบชา - บาหลี่)

คำจำกัดความที่ใช้ในงานวิจัย

- การสร้างสรรค์ คือกระบวนการที่ครูนาฏศิลป์หรือศิลปินคิดวิธีการดำเนินการออกแบบท่ารำ ให้สอดคล้องกับจังหวะ ทำนองเพลงจากความคิด และความรู้สึกผ่านกระบวนการที่ต้องใช้ ความรู้ ทักษะ ความชำนาญ จนได้ผลงานที่ตนพึงพอใจ

- นาฏลีลา ลีลาการร่ายรำเพื่อสื่อศิลปะการเคลื่อนไหวท่าทางที่สวยงามในรูปแบบนาฏศิลป์ที่เกิดจากวัฒนธรรมร่วม

- วัฒนธรรมร่วม การผสมผสานร่วมกันระหว่างนาฏศิลป์ไทยและนาฏศิลป์อินโดนีเซียซึ่งเกิดจากการใช้ความคิดและประยุกต์อย่างมีบูรณาการ

- นาฏยาจารย์ ผู้เชี่ยวชาญด้านนาฏศิลป์ไทย หมายถึง ผู้มีความรู้ความสามารถด้านนาฏศิลป์ไทย และมีประสบการณ์ในการสอนและการแสดงเป็นอย่างดี

วิธีการดำเนินการวิจัย

- ทำการศึกษาข้อมูลจากเอกสารวิชาการและงานวิจัย
- ศึกษาข้อมูลจากนาฏยาจารย์ วงการนาฏศิลป์ไทยและนาฏศิลป์อินโดนีเซีย และจากประสบการณ์ การเรียนและวิชาชีพนาฏศิลป์ไทย และนาฏศิลป์อินโดนีเซีย
- ปรัชญาผู้เชี่ยวชาญด้านนาฏศิลป์ ดนตรี และเครื่องแต่งกาย
- ประพันธ์เพลงประกอบนาฏศิลป์สร้างสรรค์
- ทำการทดลองปฏิบัติการออกแบบท่ารำชิ้นใหม่ ให้สอดคล้องสวยงามประสานกับทำนองเพลงที่ประพันธ์ขึ้นใหม่

- ทำการฝึกสอนและถ่ายทอดทำรำนานาฏศิลป์สร้างสรรค์ให้แก่แก่นักเรียนนักศึกษา

- รวบรวมข้อมูลเอกสาร งานวิจัยเป็นลายลักษณ์อักษร
- บันทึกสื่อการสอนในรูปแบบวีดิทัศน์ท่ารำ อีเหนาในรูปแบบขวา - บาทลี
- นำไปใช้ในการเรียนการสอนและใช้เป็นชุดการแสดงนาฏศิลป์สร้างสรรค์
- สรุปผลงานการสร้างสรรค์นาฏลีลาวัฒนธรรมร่วม (อีเหนา ในรูปแบบขวา - บาทลี)

- จินตะหระเซตืออาตุร
- สู่โหงชินตาซายัง
- อิสตรีอินูเกอรตาปาตี

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

- เกิดการแสดงนาฏศิลป์สร้างสรรค์ใหม่ เพื่อเป็นประโยชน์แก่วงการนาฏศิลป์
- ใช้ประกอบการเรียนการสอนวิชานาฏศิลป์อินโดนีเซียและนาฏศิลป์เอเซีย
- ใช้เป็นชุดการแสดงนาฏศิลป์สร้างสรรค์จากการผสมผสานจนเกิดเป็นวัฒนธรรมร่วม
- เป็นแนวทางในการสร้างสรรค์นาฏศิลป์ที่มีความหลากหลาย
- เป็นพัฒนาการทางด้านนาฏศิลป์ไทย จากการศึกษาและการแลกเปลี่ยนทางวัฒนธรรม

วิธีการและขั้นตอนการสร้างสรรคนาฏศิลป์วัฒนธรรมร่วม (อิเหนาในรูปแบบชาว - บาห์ลี)

- จินตะหรา เซอดี อาดูร (CINTARA SEDIH ADUN) อนิจจาความรัก
- สู่สิงหิงสาชายัง (SUNGA CINTA SAYANG) สายธารแห่งรัก
- อีสตรี อินูเกอร์ตปาตี (ISTRI INUKERTAPATI) สามนางภริมย์รักภักดี

จินตะหรา เซอดีอาดูร (อนิจจาความรัก)

วิธีการและขั้นตอนการสร้างสรรค

● แร่งบันดาลใจ

จากบทกลอนในตอนอิเหนาเข้าห้องนางจินตะหราเพื่อจากนางและบอกนางจินตะหรา เมื่ออิเหนาได้รับสาส์นจากพระบิดาให้กลับไปร่วมในการศึคนางจินตะหราให้รู้สึกน้อยเนื้อต่ำใจ ในวาสนาของตนตัดพ้อและรำพันด้วยความเศร้าโศกเสียใจ บทกลอนในตอนนี้เป็นบทกลอนที่สะท้อนความรักและความรู้สึกของสตรีที่กำลังจะสูญเสียชายที่ตนรักไป จากบทกลอนอันไพเราะและเปรียบเปรยได้อย่างน่าประทับใจ ประจวบกับผู้วิจัยเคยได้รับการถ่ายทอดทำรำนางจินตะหรา จาก คุณครูลมุล ยมะคุปต์ และ คุณครูเฉลย ศุขะวณิช ในรูปแบบของละครโน จากความประทับใจในทำรำและ

คำร้องอันไพเราะนี้จึงเกิดแรงบันดาลใจ ให้สร้างสรรค์ทำรำในรูปแบบวัฒนธรรมร่วมชุดจินตะหราเชอติอาดูรขึ้น

● แนวคิด

จากความประทับใจ ในบทกลอนอันไพเราะ และบทบาทของนางจินตะหรานางจะมีความสุขมากในวัยแรกรุ่น ซึ่งนางตกเป็นมเหสีแรกของอิเหนา ในขณะที่ความรู้สึกภายในของนางมีความขัดแย้ง ด้วยรู้ว่าอิเหนามีคู่หมั้นหมายแล้วคือนางบุษบา บทบาทของนางจึงเป็นสตรีโบราณที่เมื่อมีรัก แล้วก็ต้องเก็บความรู้สึก และมีความอดทนสูง ผู้วิจัยจึงมีแนวคิดที่จะออกแบบทำรำ โดยผสมผสานความเป็นนาฏศิลป์ชวา และนาฏศิลป์ไทยเข้าด้วยกัน โดยนาฏศิลป์ไทยจะสื่อสารท่าทางด้วยการตีบท ตามคำร้องซึ่งนาฏศิลป์ชวาจะเน้นท่าทาง โดยไม่ให้ความสำคัญกับการตีบทตามคำร้อง การออกแบบการแสดงชุดนี้ จึงเป็นการแสดงของนางจินตะหรา ซึ่งแม้หัวใจจะเศร้าสร้อย แต่ก็ยังเป็นสตรีที่รักความงามและประจบแต่งตัวสวยงาม เพื่อรอคอยการกลับมาของอิเหนา

● การประพันธ์เพลง

ผู้ประพันธ์เพลงจินตะหราเชอติอาดูรคือ อาจารย์ศุภฤกษ์ พุฒสโร นักแต่งเพลงอิสระ ประพันธ์เพลงในแนวร่วมสมัย มีการผสมผสานระหว่างเพลงไทยและเพลงชวาให้มีความเป็นสากล โดยผู้ประพันธ์เพลงจะประพันธ์เพลงเพื่อสื่ออารมณ์ให้มีความเศร้าสะท้อนความรู้สึกตามความหมายของบทกลอน

● เครื่องแต่งกายและทรงผม

การแต่งกายชุด จินตะหราเชอติอาดูรนี้แต่งกายแบบชวา ที่สวยงามได้หลายรูปแบบแต่ถ้าจะทรงเครื่องใหญ่ก็ต้องมีศีรษะแบบชวา สีของเครื่องแต่งกายอาจเปลี่ยนแปลงได้ตามความเหมาะสมเพื่อให้สวยงาม สิ่งที่ขาดไม่ได้ คือผ้าผูกเอวยาวเพื่อประกอบการรำรำ และเครื่องประดับอันประกอบด้วยการแต่งกายดังนี้

- เสื้อเกาะอก
- ผ้าผูกยาวจับหน้าหรือปล่อยชายข้างตัว
- ผ้าผูกเอว

- สร้อยคอ
- จอนหูหรือต่างหู
- ข้อมือ
- ข้อมแขน
- เข็มขัด
- ศิระชะวาทหรือเกล้ามวยประดับด้วยปิ่นทองและดอกไม้ไหว



ภาพที่ 1-2 เครื่องแต่งกายจินตะหราเชอติอาตุร
ที่มา : จันทนา เอี่ยมสกุล, 2558

● การเลือกตัวผู้แสดง

การเลือกตัวผู้แสดงเป็นนางจินตะหรา ควรเลือกตัวนางรูปร่างสันทัด มีลีลาท่าทางที่ฉะฉาน และสามารถสื่ออารมณ์และบทบาทความรู้สึกได้ตามคำร้อง

● การถ่ายทอดกระบวนท่ารำ

กระบวนท่ารำจะใช้แม่ท่าของนาฏศิลป์ชาวในแบบตัวนาง โดยสอนพื้นฐานแม่ท่าชาว แล้วให้ผู้รับการถ่ายทอดอ่านบทละครให้เข้าใจในบทบาท สามารถสื่ออารมณ์บนใบหน้าได้ตามสมควร ซึ่งจะต้องมีความสุขฉะฉาน เมื่อถ่ายทอดท่ารำ ควรฝึกทักษะฝึกฝนให้เกิดความชำนาญ เพื่อให้เข้ากับจังหวะทำนองเพลง จนสามารถปฏิบัติได้อย่างถูกต้องและสวยงาม

๑ การฝึกซ้อมการแสดง

การฝึกซ้อมเป็นขั้นตอนที่มีความสำคัญที่ผู้รับการถ่ายทอดจะต้องฝึกซ้อมจนเกิดความชำนาญ เนื่องจากผู้รับการถ่ายทอดจะเป็นตัวแทน ของผู้ออกแบบท่ารำที่จะต้องสื่อด้วยลีลาการรำรำ เพื่อถ่ายทอดออกมาให้ผู้ชมเกิดความประทับใจตามเจตนารมณ์ของผู้ออกแบบท่ารำในการฝึกซ้อมควรมีการทดลองสวมเครื่องแต่งกายเพื่อให้เกิดความเคยชิน และหาจุดบกพร่องก่อนการแสดงจริง

๑ เวทีและอุปกรณ์การแสดง

การแสดงชุดนี้เป็นชุดรำเดี่ยว หรือบางโอกาสอาจจะมีนางฟี่เลี้ยงเป็นตัวประกอบ อุปกรณ์ที่ใช้ก็จะมีเตียง ให้นางจินตะหรานั่ง และลูกมาร่ำรำตามกระบวนการทำ

๑ โอกาสที่ใช้ในการแสดง

การแสดงชุดจินตะหรา เซอติอาตุร จัดเป็นชุดการแสดงสร้างสรรค์ที่มีความร่วมสมัย สามารถจัดเป็นชุดการแสดงที่ใช้ได้หลายโอกาสตามความเหมาะสม

๑ การออกแบบกระบวนการท่ารำ

จินตะหรา เซอติอาตุร

ภาษาชาวคำว่าเซอติ แปลว่า เศร้าโศก ซึ่งมีความหมายเดียวกับภาษาไทยว่า อาตุร นางจินตะหราเป็นธิดาท้าวหมันหยากับนางจินดาสำหรับ ด้วยความงามของนางเมื่ออิเหนาพบนางครั้งแรกจึงเกิดความรัก และต่างเป็นรักครั้งแรกของกันและกัน ต่อมาเมื่ออิเหนาได้พบนางบุษบา ก็เกิดความรัก และหลงรักนางบุษบานางจินตะหราจึงเฝ้าแต่รอคอยการกลับมาของอิเหนา การรำรำจึงเป็นการผสมผสานระหว่างนาฏศิลป์ไทยและนาฏศิลป์ชาวซึ่งมีการใช้ผ้าสไบประกอบท่ารำรำ

จากกลอนบทละครเรื่องอิเหนาบทพระราชนิพนธ์ในพระบาทสมเด็จพระพุทธเลิศหล้านภาลัย ในตอนอิเหนาลานางจินตะหรา จึงเกิดการสร้างสรรค์นาฏศิลป์ไทยและนาฏศิลป์ชาวผสมผสาน จนเกิดเป็นวัฒนธรรมร่วม ประกอบกับการประพันธ์เพลงแนวร่วมสมัย เพื่อสะท้อนบทบาท อารมณ์และความรู้สึกของจินตะหราโดยสื่อผ่านบทกลอนอันไพเราะ

แล้วว่าอนิจจาความรัก
ตั้งแต่จะเขี้ยวเป็นเกลียวไป
สตรีใดในพิภพจวบแดน
ด้วยไฟรักให้เกินพักตรา
โอ้อวเสียดายตัวนักร
จะออกซื้อสือชวไปทั่วทิศ

พึงประจักษ์ตั้งสายน้ำไหล
ที่ไหนเลยจะไหลคืนมา
จะมีใครได้แค้นเหมือนอกข้า
จะมีแต่เวทนาเป็นเนื่องนิตย์
เพราะเชื่อกลิ้นหลงรักจึงซ้ำจิต
เมื่อพลั้งคิดผิดแล้วจะโทษใคร

บทพระราชนิพนธ์อิเหนาในรัชกาลที่ 2
ประพันธ์เพลง อาจารย์ศุภฤกษ์ พุฒสโร
เรียบเรียงวงกาเมอลัน อาจารย์ ดร.วีระ พันธุ์เสือ
ออกแบบท่ารำ รองศาสตราจารย์ฉันทนา เอี่ยมสกุล



ภาพที่ 3-4 จินตะหราเชอติอาดูร
ที่มา : ฉันทนา เอี่ยมสกุล, 2558

สุโหงขันตาชายัง SUNGA CINTA SAYANG (สายธารแห่งรัก)

วิธีการและขั้นตอนการสร้างสรรค์

๑ แรงบันดาลใจ

จากความประทับใจในวิถีชีวิตของชาวบาหลิสที่บรรดาสาวๆ ต่างเดินลัดเลาะ
ธรรมชาติอันสวยงามเพื่อไปเล่นน้ำที่ลำธารโดยไม่มีชายใดเข้ามาแปลกปลอม
ต่างเล่นน้ำเก็บดอกไม้อย่างสนุกสนาน จึงเกิดความคิดที่จะสร้างสรรค์ให้เกิดเป็น

การแสดงเพื่อสะท้อนวิถีชีวิตของชาวบาหลี่ ซึ่งสอดคล้องกับบทกลอนเรื่อง อิเหนา ตอนบุษบาลงสร ซึ่งเมื่ออิเหนาทราบข่าวว่านางบุษบาไปเล่นน้ำที่ลำธารกับพี่เลี้ยง นางกำนัล ด้วยความรักและเจ้าของอิเหนา จึงรีบเร่งที่จะมาแอบดูนางบุษบา

● บทละครเรื่อง อิเหนา

บทพระราชนิพนธ์พระบาทสมเด็จพระพุทธเลิศหล้านภาลัย

ต้นดัดลัดเลี้ยวไปต้นธาร	หวังมิให้เยาวมาลัยสงสัย
เก็บพรรณมาลีลอยลงไป	แล้วแฝงให้มองดูเหว
พักตร์น้องละอองนวลปลั่งเปล่ง	ดังดวงจันทร์วันเพ็ญประไพศรี
อรชรอ่อนแอ้นทั้งอินทรี	ดั่งกินรีลงสรลงคาลัย

● แนวคิด

การบูชาการบวงสรวงถือเป็นส่วนหนึ่งในวิถีชีวิตของชาวบาหลี่ ไม่ว่าจะเป็นที่ใดๆ ก็จะมีเห็นถาดดอกไม้ ผลไม้ บูชาไปทั่วทุกแห่ง ไม่ว่าจะเป็นแม่น้ำ ภูเขา ทะเล ในการสร้างสรรค์การแสดงไม่ว่านางจะไปเล่นน้ำ ต่างก็มีดอกไม้ผลไม้ไปบูชา เพื่อบวงสรวงขอพรโดยกำหนดให้นางบุษบาและพี่เลี้ยง เป็นนางกุศลบาหลี่ทั้งทำรำ และการแต่งกาย ส่วนอิเหนานั้นให้เป็นกษัตริย์ชวา หรืออาจจะเป็นกษัตริย์บาหลี่ โดยทำรำและการแต่งกายให้เป็นรูปแบบบาหลี่เช่นกัน

● การประพันธ์เพลง

ผู้ประพันธ์เพลงคืออาจารย์ ศุภฤกษ์ พุฒสโร นักแต่งเพลงอิสระ ประพันธ์เพลงแนวร่วมสมัยโดยศึกษาจากแนวเพลงของชาวและบาหลี่ ผสมผสานกับทำนองเพลงไทย เพื่อประพันธ์เพลงให้มีการประยุกต์ให้เข้ากับบรรยากาศของความงามจากธรรมชาติ โดยศึกษาจากบทกลอนเพื่อสร้างแรงบันดาลใจ ในการประพันธ์เพลงขึ้นมาใหม่

● เครื่องแต่งกายและทรงผม

การแต่งกายชุด สู้โหงชินตาชายัง ประกอบด้วย ตัวละครคือ อิเหนา บุษบา และพี่เลี้ยง

อิเหนา แต่งกายแบบตัวพระชวาหรือบาหลี
 บุษบา แต่งกายแบบตัวนางเอกบาหลี
 พี่เลี้ยง แต่งกายแบบตัวนางบาหลี
 อุปกรณ์ ร่ม ถาดดอกไม้ ผลไม้

อิเหนา

- เสื้อแขนสั้น
- กางเกงหรือสนับเพลา
- ผ้าพันเอว
- ผ้าสไบผูกเอว
และสไบแต่งสะโพก
- เข็มขัด
- ข้อมือ
- ข้อมแขน
- ข้อมเท้า
- กรองคอหรือสร้อยคอ
- สิ้งวาล
- ศีรษะชวา
- จอนหู



ภาพที่ 5-6 อิเหนา

ที่มา : จันทนา เอี่ยมสกุล, 2558

นางบุษบา

- ผ้าพันอกหรือเกาเอก
- ผ้าถุง
- ผ้าพันเอว
- ผ้าสไบ
- สร้อยคอ
- ต่างหู
- ข้อมือ
- ดอกไม้ปักประดับผม
- กระบังหน้า
- ดอกกลั่นทม



ภาพที่ 7-8 นางบุษบา

ที่มา : จันทนา เอี่ยมสกุล, 2558

● โอกาสที่ใช้ในการแสดง

การแสดงชุด สู่หิ่งห้อยจินตนาการ จัดเป็นชุดการแสดงที่มีความร่วมสมัย ใช้ได้ในงานทั่วไป ตามโอกาสอันเหมาะสม ทั้งยังเป็นการแสดงในแนวการศึกษา วัฒนธรรมร่วมระหว่างนาฏศิลป์ไทยและนาฏศิลป์ชาวและบาห์ลี

● การออกแบบกระบวนท่ารำ

สู่หิ่งห้อยจินตนาการ

คำว่า สู่หิ่ง แปลว่า แม่น้ำ จินตนาการ แปลว่า รัก ซายังแปลว่า ที่รัก เป็นภาษา อินโดนีเซีย ซึ่งมีความหมายว่า สายธารแห่งรัก การแสดงชุดนี้เป็นแนวทางในการศึกษาท่ารำนานาฏศิลป์ชาว และบาห์ลี ที่มีการผสมผสานกับท่ารำของนาฏศิลป์ไทย ชาวบาห์ลีนิยมการอาบน้ำที่แม่น้ำ นางบุษบาและพี่เลี้ยงต่างสนุกสนานกับการเล่นน้ำ ที่ลำธารโดยมีโอเณนาชมมองนางด้วยความรัก

เมื่อนั้น
แจ้งว่าบุษบายุพาพาล
จึงชวนพี่เลี้ยงกับอนุชา
นอกนั้นมิให้จรัล
ต้นดัดลัดเลี้ยวไปต้นธาร
เก็บพรรณมาลีลอยไป

ระเด่นมนตรีใจหาญ
ไปเล่นธารกับพระชนนี
ลงจากพลับพลาชัยศรี
ภูมิรีบเสด็จคลาไคล
หวังมิให้เยาวมาลัยสงสัย
แล้วแฝงให้มองดูเทวี

บทพระราชนิพนธ์โอเณนาในรัชกาลที่ 2
ประพันธ์เพลง อาจารย์ศุภฤกษ์ พุฒสโร
เรียบเรียง วงกาเมอลัน อาจารย์ ดร. วีระ พันธุ์เสือ
ออกแบบท่ารำ อาจารย์อนุชา สุมาลย์
รองศาสตราจารย์ฉันทนา เอี่ยมสกุล



ภาพที่ 9-10 ลู่โห่งจินตาชาวยัง
ที่มา : จันทนา เอี่ยมสกุล, 2558

อิสตรีอินูเกอร์ตาปาตี (สามนางภิรมย์รักภักดี)

วิธีการและขั้นตอนการสร้างสรรค์

อิสตรีอินูเกอร์ตาปาตี

ภาษาชาว คำว่า อิสตรี แปลว่า ภรรยา อินู เกอร์ตาปาตี คือ อิเหนา การแสดงในชุดนี้แสดงให้เห็นถึงอิเหนาที่มีภรรยาหลายคน นอกจากนางบุษบาแล้ว ยังมีสามนารีเมืองหมันหย่า และเพื่อให้เห็นถึงนาฏศิลป์อินโดนีเซีย ซึ่งมีลักษณะเด่นของลีลาท่ารำ และเครื่องแต่งกายที่สวยงาม ใน 3 รูปแบบ คือนางจินตะหราจะสื่อสัญลักษณ์ในรูปแบบชาว นางสการะวาตี สื่อสัญลักษณ์ในรูปแบบบาหลิ และนางมาหยารัศมี สื่อสัญลักษณ์ในรูปแบบสุมาตรา การแสดงชุดนี้สื่อให้เห็นถึงความรักและความจงรักภักดีต่อสามีของสตรีในยุคโบราณ

๑ แรงบันดาลใจ

จากบทละครอิเหนาในหลายๆ ตอนที่สะท้อนให้เห็นสตรีในยุคโบราณ เมื่อตกเป็นภรรยาแล้วต้องมีความอดทน หวานอมขมกลืนแต่ก็ต้องทำหน้าที่ศรีภรรยาที่จะต้องมีความเคารพปรนนิบัติพัวพันและให้ความจงรักภักดีต่อสามี โดยเฉพาะจากบทละครในตอนอิเหนา อยู่เมืองหมันหย่าซึ่งอิเหนาได้เข้าห้องและมีสามนารีมาต้อนรับ และต่างผลัดเปลี่ยนกันปรนนิบัติต่ออิเหนาด้วยความจงรักภักดี

๑ แนวคิด

จากบทกลอนที่แสดงให้เห็นถึงความเป็นพระเอกนักรักของอิเหนา อีกทั้งแสดงให้เห็นถึงสตรีในยุโคโบราณที่มีความอดทนสูง และทำหน้าที่เป็นภรรยาที่ดี ซึ่งอิเหนาจะแสดงความรักและเกี้ยวพาราสีทั้งสามนางอย่างเท่าเทียมกัน จากบทกลอนในตอนนี้จะเกิดแนวคิด ที่จะสื่อความหมายด้วยท่ารำและลีลา ของนาฏศิลป์ จากวัฒนธรรมร่วม เพื่อเป็นแนวทางในการศึกษาลีลาของนาฏศิลป์และเครื่องแต่งกาย ที่มีความงามอันแตกต่าง

๑ การประพันธ์เพลง

ผู้ประพันธ์เพลงอิสรตรีอินูเกอรตาปาตี คือ อาจารย์ศุภฤกษ์ พุฒสีโร นักแต่งเพลงอิสระ ประพันธ์เพลงในแนวร่วมสมัย ซึ่งจะสอดคล้องกับการออกแบบท่ารำ เพื่อให้แนวเพลงเป็นสามรูปแบบ ที่มีความผสมผสานระหว่างทำนองไทยและเพลงของอินโดนีเซีย ที่มีความหลากหลาย ซึ่งจะสื่ออารมณ์ด้วยทำนองเพลงเพื่อการเกี้ยวเข้าพระเข้านาง

๑ เครื่องแต่งกายและทรงผม

เครื่องแต่งกายการแสดงชุดอิสรตรีอินูเกอรตาปาตี อิเหนาจะแต่งกายแบบตัวพระชาว การเลือกการแต่งกายตัวนางนั้นต้องการจะให้เห็นความงามของเครื่องแต่งกายหญิงชาวอินโดนีเซียที่มีความสวยงามหลากหลายจึงกำหนดให้ตัวนางจินตะหราแต่งกายแบบตัวนางชาว ตัวนางสการะวาตี จะแต่งกายแบบตัวนางบาห์ลี และตัวนางมาหยาร์ศมี จะแต่งกายแบบตัวนางสุมาตราโดยประกอบด้วยเครื่องแต่งกายและทรงผม ดังนี้

อิเหนา

- สนับเพลลา
- สวมเสื้อหรือถอดเสื้อ
- ผ้าถุง
- ผ้าพันเอว
- สไบผูกเอวและพันสะโพก



ภาพที่ 11 อิเหนา
ที่มา : จันทนา เอี่ยมสกุล, 2558

- กรองคอ
- ข้อแขน
- ข้อมือ
- ข้อเท้า
- เข็มขัด
- ศีรษะขวา
- กริช



ภาพที่ 12 อิเหนาและจินตะหรา
ที่มา : ฉันทนา เอี่ยมสกุล, 2558

จินตะหรา

- เสื้อเกาะอก
- ผ้าถุง
- ผ้าสไบผูกเอว
- ข้อแขน
- ข้อมือ
- สร้อยคอ
- ต่างหู
- เข็มขัด
- ศีรษะขวาหรือเกล้ามวยประดับปิ่นหรือดอกไม้



ภาพที่ 13 จินตะหรา
ที่มา : ฉันทนา เอี่ยมสกุล, 2558

สการะวาตี

- เสื้อเกาะอกหรือผ้าพันอก
- ผ้าถุง
- สไบ
- ผ้าพันเอว
- สร้อยคอ
- ต่างหู
- ข้อมือ
- กระบังหน้าประดับ
ดอกไม้ทองและดอกกลั่นทม



ภาพที่ 14-15 สการะวาตี
ที่มา : ฉันทนา เอี่ยมสกุล, 2558

มาหยารัศมี

- เสื้อเกาะอก
- เสื้อแขนยาว
- ผ้าสไบ
- สร้อยคอ
- ต่างหู
- เข็มขัด
- มวยผมประดับปิ่นทอง
- และดอกไม้



ภาพที่ 16-17 มาหยารัศมี

ที่มา : ฉันทนา เอี่ยมสกุล, 2558

๑ การเลือกตัวผู้แสดง

การเลือกตัวผู้แสดงเป็นอิเหนา ควรเลือกชายที่มีรูปร่างสูงโปร่ง ผิวขาว มีลีลาท่วงท่าสง่างาม บางโอกาสอาจใช้ผู้หญิงแสดงได้

นางจินตะหรา จะเป็นหญิงผิวสองสีมีใบหน้ารูปไข่ ควรเลือกผู้แสดงที่มีลีลาการรำที่นิ่งสุขุมนุ่มนวล เนื่องจากการรำชาว

นางสการะวาตี จะเป็นหญิงที่มีรูปร่างสันทัดมีลีลาการรำที่คล่องแคล่ว เนื่องจากการรำบาหลี

นางมาหยารัศมี จะเป็นหญิงที่มีรูปร่างสูงโปร่ง สวมเสื้อตัวยาวและมีลีลาการรำที่นุ่มนวล เพื่อประกอบการรำแบบสุมาตรา

๑ การถ่ายทอดกระบวนการทำรำ

กระบวนการรำของการแสดงชุดนี้จะมีหลายรูปแบบแตกต่างกัน ตัวอิเหนา นั้นจะต้องมีการฝึกแม่ท่าการใช้มือและใช้ผ้าสไบในรูปแบบชาวเป็นสำคัญ แต่จะสอดแทรกผสมผสานรูปแบบอื่นเพื่อให้สอดคล้องกับตัวนางทั้งสามแบบ 3 นาง ซึ่งจะมีลีลาของนาฏศิลป์ชาว บาหลี และสุมาตรา เมื่อถ่ายทอดแม่ท่าพื้นฐาน ให้แก่ผู้แสดงแล้วให้ผู้แสดงอ่านบทละครให้เข้าใจ เพื่อสื่อท่าทางอารมณ์ไปตามบทบาท เพื่อจัดวางให้เข้ากับทำนองเพลงในแนวร่วมสมัย

๑ การฝึกซ้อมการแสดง

การฝึกซ้อมการแสดงอิเหนาจะต้องเป็นหลักในการเกี่ยว 3 นาง ผู้แสดงต้องหมั่นฝึกซ้อมเข้าคู่ เพื่อการเกี่ยวเข้าพระเข้านางประกอบกับต้องรำคู่ให้สอดคล้องเพื่อเป็นแนวทางในการศึกษาลีลาท่ารำที่มีการผสมผสานระหว่าง ท่ารำเกี่ยวแบบไทยที่มีความชัดเจน แต่ต้องประยุกต์ท่ารำเพื่อสื่อออกมาเป็น 3 รูปแบบ การฝึกซ้อมเข้าคู่จึงมีความสำคัญมากเพื่อให้เกิดความคล่องตัวและไม่มีความขัดเงินในการซ้อม ควรลงใส่เครื่องแต่งกาย และศีรษะเพื่อให้เกิดความเคยชินและเพื่อปรับปรุงแก้ไขการแสดงให้สมบูรณ์ยิ่งขึ้น

๑ เวทีและอุปกรณ์การแสดง

การแสดงชุดนี้จะเป็นการแสดงตอน อิเหนาเข้าห้อง 3 นางนารี อุปกรณ์การแสดง ก็จะประกอบด้วยเตียงใหญ่ เพื่อให้อิเหนาและ 3 นางนั่ง และท่ารำก็มีการสลับสับเปลี่ยนกันไปรำรำ

๑ โอกาสที่ใช้ในการแสดง

การแสดงชุดอิศตริอินูเกอรตาปาตี นี้ถือเป็นการแสดงเป็นชุดตอนสั้นๆ ในรูปแบบความร่วมมือเพื่อให้เกิดความ หลากหลายในรูปแบบของการแสดง และเพื่อประโยชน์ในการศึกษาท่ารำที่เกิดจากวัฒนธรรมร่วม ใช้แสดงในทุกโอกาสที่เหมาะสม

๑ การออกแบบกระบวนท่ารำ

อิศตริอินูเกอรตาปาตี (สามนางภริมย์รักภักดี)

ภาษาชวา คำว่า อิศตริ แปลว่า ภรรยา อินู เกอรตาปาตี คือ อิเหนา การแสดงในชุดนี้แสดงให้เห็นถึงอิเหนาที่มีภรรยาหลายคน นอกจากนางบุษบาแล้ว ยังมีสามนางในเมืองหมันหยา และเพื่อให้เห็นถึงนาฏศิลป์อินโดนีเซีย ซึ่งมีลักษณะเด่นของลีลาท่ารำ และเครื่องแต่งกายที่สวยงาม ใน 3 รูปแบบ คือนางจินตะหราจะสื่อสัญลักษณ์ในรูปแบบชวา นางสการะวตี สื่อสัญลักษณ์ในรูปแบบบาหลิ และนางมาหารัศมี สื่อสัญลักษณ์ในรูปแบบสุมาตรา การแสดงชุดนี้สื่อให้เห็นถึงความรักและความจงรักภักดีของสวามีของสตรีในยุคโบราณ

มาจะกล่าววทไป
 สุขสำราญในหมั้นหย้าพำนัก
 ทั้งจินตะทราสการะวาที
 ต่างถ้อยที่ปรนนิบัติจัดบรรจง

ถึงระเด่นจอมไผททรงศักดิ์
 พร้อมนารีที่รักสามอนงค์
 มาหยารัศมีผู้สูงส่ง
 ทั้งสื่อศกเจียนลิ้มวันเวลา

บทกลอน อาจารย์พนอ ธรรมนิยมอินทร์
 ประพันธ์เพลง อาจารย์ศุภฤกษ์ พุฒสโร
 เรียบเรียง วงกาเมอลัน อาจารย์ ดร. วีระ พันธุ์เสือ
 ออกแบบท่ารำ รองศาสตราจารย์ ฉันทนา เอี่ยมสกุล



ภาพที่ 18-19 อีสตรีอินุเกอรตาปาทิ
 ที่มา : ฉันทนา เอี่ยมสกุล, 2558

สรุปผลของการวิจัย

จากการวิจัยเรื่องการสร้างสรรค์นาฏศิลป์ลาววัฒนธรรมร่วม อิเหนาในรูปแบบ
 ชาว - บาทลี สรุปผลจากการสร้างสรรค์ผลงาน โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อเป็นแนวทาง
 ในการเรียนการสอนและใช้ในการแสดงนาฏศิลป์สร้างสรรค์ โดยนำเอาความรู้จาก
 ประสบการณ์การเรียนนาฏศิลป์ไทยและนาฏศิลป์อินโดนีเซีย มาประยุกต์ใช้และ
 สร้างงานเพื่อเป็นประโยชน์ต่อการศึกษาวิชานาฏศิลป์ในเอเชีย โดยเฉพาะอินโดนีเซีย
 นาฏศิลป์ในเอเชียมีความงามที่มีเอกลักษณ์อันโดดเด่นเฉพาะตัว เป็นงานสุนทรีย์
 ที่ควรค่าแก่การศึกษาถึงความงามอันแตกต่าง

ข้อเสนอแนะ

- วิชานาฏศิลป์และดนตรีไทยควรบรรจุอยู่ในหลักสูตรขั้นพื้นฐานในสถาบันทุกแห่งของไทย เพื่อให้คนไทยทุกคนได้มีความรู้ความเข้าใจและความรักในศิลปวัฒนธรรมของชาติตน
- ควรมีการวิจัยเรื่องของนาฏศิลป์นานาชาติมากขึ้นเพื่อเป็นประโยชน์ในการเรียนรู้ความเข้าใจ ถึงความงามของนาฏศิลป์แต่ละชาติที่มีความงามอันแตกต่างกัน

บรรณานุกรม

จาตุรงค์ มนตรีศาสตร์. **นาฏศิลป์ศึกษา**. กรุงเทพมหานคร : อักษรสยามการพิมพ์, 2553.

ดำรงราชานุภาพ, สมเด็จพระเจ้าบรมวงศ์เธอกรมพระยา. **ตำนานละครอิเหนา**.

กรุงเทพมหานคร : สำนักพิมพ์คลังวิทยา, 2508.

นริศรานูวัตติวงศ์, สมเด็จพระเจ้าฟ้ากรมพระยา. **บทละครดึกดำบรรพ์เรื่องอิเหนา**.

กรุงเทพมหานคร : วัฒนชัยการพิมพ์, 2505.

พุทธยอดฟ้าจุฬาโลก, พระบาทสมเด็จพระ. **ดาหลัง**. กรุงเทพมหานคร : โรงพิมพ์รุ่งเรืองธรรม, 2499.

พุทธเลิศหล้านภาลัย, พระบาทสมเด็จพระ. **อิเหนา**. กรุงเทพมหานคร : โรงพิมพ์ประจักษ์วิทยาการพิมพ์, 2526.

Nyoman, Djayusba. *Teori Tari Bali*. Indonesia, 1980.

Noboo, Staatsblaol. *Tari Serimpi*. Indonesia, 1992.

SEAMEO SPAFA. Panji/Inao. *Traditions in Southeast Asia*. Bangkok, 2013.

การวิจัยและสร้างสรรค์ผลงานออกแบบฉากละครเวที เรื่องคำพิพากษาของชาติ กอบจิตติ

The Design Of Judgement : Creating An Original Set Design For Chart Korbjitti's play

ณัฐคม แซ่มเย็น¹

บทคัดย่อ

ศิลปะการละคร เป็นศิลปะที่นำภาพจากประสบการณ์และจินตนาการของมนุษย์มาผูกเป็นเรื่องและจัดเสนอในรูปของการแสดงใช้ศิลปะและผู้สร้างสรรค์ในหลายด้านทำงานร่วมกัน ในงานออกแบบฉากละคร ผู้ออกแบบต้องมีความเข้าใจบทละครอย่างลึกซึ้ง มีกระบวนการในการออกแบบเพื่อให้ตอบสนองความต้องการด้านต่างๆ ละครเวทีเรื่องคำพิพากษาของชาติ กอบจิตติ สร้างจากบทประพันธ์ที่มีความงดงาม มีเรื่องราวที่สะท้อนสังคม ให้ทั้งความเพลิดเพลินและคุณค่าทางจิตใจแก่ผู้ชม กระบวนการออกแบบเริ่มจากการศึกษาวรรณกรรมต้นฉบับเพื่อทำความเข้าใจเนื้อหาของบทประพันธ์รวมถึงวิเคราะห์และตีความบทละคร ได้ผลการวิจัยดังนี้

ละครเวทีเรื่องคำพิพากษา สะท้อนสังคมให้เห็นถึงอันตรายจากมติดของ กลุ่มคนที่ตัดสินผู้อื่นโดยปราศจากการทบทวนไตร่ตรอง ความคิดที่แตกต่างจะถูกกลืน ความจริงที่ผู้ชมมองเห็นจะแตกต่างจากตัวละครอื่นในเรื่อง ความพยายามที่จะ ยืนหยัดกลับกลายเป็นโศกนาฏกรรมในท้ายที่สุด การแสดงออกของอารมณ์ความรู้สึก ผ่านการร้องที่ไม่ปรกติธรรมดา จงใจให้มีรูปแบบที่แตกต่างออกไปจากละครแบบ เรียลลิสม์ (Realism) ผู้ชมสามารถแสวงหาและจินตนาการผ่านสัญลักษณ์ตลอดจน ถึงสิ่งที่ปรากฏบนเวที การค้นคว้าข้อมูลจึงมุ่งเน้นไปที่แนวทางการนำเสนอเพื่อ ผลกระทบทางด้านอารมณ์ความรู้สึก

¹ นักวิชาการอิสระ/อาจารย์พิเศษ สาขาวิชาการละครคอน คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ ศูนย์รังสิต

ในขั้นพัฒนา ร่างแหกภูวโคระหว่าเป็นคำสำคัญในแนวทางการนำเสนอ ใช้ในเชิงอุปมาเหมือนกับดักและความอันตราย การออกแบบโดยการใช้วัสดุที่ดูเป็นท้องถิ่นอย่างไม้ไผ่เพื่อให้มองเห็นได้ชัดรวมเข้ากับโครงสร้างโลหะที่จัดวางเอียงเพื่อให้รู้สึกถึงความอึดอัด การกดทับ พื้นมีความเอียงเพื่อให้รู้สึกถึงความไม่มั่นคง มีความสั่นไหวเปลี่ยนแปลงและเป็นการสร้างให้เกิดพื้นที่สำหรับทำการแสดงที่หลากหลาย มีสไตล์ของฉากในแบบเอ็กซ์เพรสชันนิสม์ (Expressionism) เพื่อสื่อถึงอารมณ์ของตัวละคร โครงสร้างหลักทั้งพื้นและผนังถูกสร้างด้วยการเชื่อมโลหะเพื่อความแข็งแรง เทคนิคการทาสีพื้นทำให้เกิดพื้นผิวที่ดูมีมิติ ในขั้นพัฒนาที่สองมีการปรับปรุงเพิ่มเติมทางเดิน มีการพิจารณาองค์ประกอบเพื่อปรับปรุงให้เกิดความกลมกลืนมากขึ้น โปรแกรมคอมพิวเตอร์สามมิติถูกนำมาใช้ในกระบวนการออกแบบ ตั้งแต่ร่างภาพจนถึงการทำโมเดล ทำให้เกิดความคล่องตัวในการทำงานร่วมกันระหว่างทีมงาน สามารถมองเห็นภาพได้ตรงกัน เกิดประสิทธิภาพในการทำงาน

Abstract

The Dramatic Arts tell stories from people's experience and imagination through reenactments and interpretations. To create a successful dramatic production, it's important for the creators from various fields work together harmoniously. For the set design, the designer(s) must understand the script thoroughly and must have design processes and resources to fulfill the needs of the play in all its aspects.

The stage play Khamphipaksa (The Judgment) by Chart Korbjitti is a beautiful piece of writing that contains stories reflecting society and it entertains audiences while also touching their hearts and making them think about larger issues. The design process for the staging of this play started with the study of the literature in order to understand the content of the story. This included analyzing and interpreting the script. The research results are as follows:

Khamhipaksa examines the dangers of judging others without taking into account the viewpoints of the other side and of others in society. The playwright makes the audience see the many sides and viewpoints that the play's characters are unable to. The effort to be persistent would become tragedy at the end. Feelings were expressed through unusual singing. However, this is not a realism drama so the audience must look deeper and imagine what actually happened on the stage through symbols. The research then emphasizes the ways to present the emotional impact.

During the development process, the mesh was created to signify the presentation methods and was there to metaphorically represent entrapment and danger. It was designed with local materials such as bamboo, and to be clearly visible along with metal frames that were arranged on a slope to give the feeling of discomfort and pressure. The slope indicated the insecurity, the flexibility, and the changes. It also created space for various expressionist scenes that could express each character's emotion. The main structures of the floor and the ceiling were built by welding metals for more durability. The painting technique provided more dimensions to the surface. During the second phase of development, there was an additional revision around the walkway. Also, all elements were considered to improve to be more harmonious.

A 3D computer program was used in the design process from drafting to making models, which provided the work flexibility among the staff to be able to visualize things in the same direction and to work efficiently.

1. ภูมิหลัง

ศิลปะการละคร คือ ศิลปะที่เกิดขึ้นจากการนำภาพจากประสบการณ์และจินตนาการของมนุษย์มาผูกเป็นเรื่องและจัดเสนอในรูปของการแสดง โดยมีนักแสดงเป็นผู้สื่อความหมายและเรื่องราวต่อผู้ชม การประพันธ์ การแสดง การออกแบบสร้างฉากและเครื่องแต่งกาย การออกแบบและจัดแสง ตลอดจนศิลปะด้านอื่นๆ อีกมาก เป็นการนำเอาศิลปะหลากหลายแขนงเข้ามาปรากฏร่วมกัน นอกจากจะให้ความงามและคุณค่าในเชิงศิลปะและวรรณกรรมแล้ว ยังให้ประสบการณ์ที่มีความหมายต่อชีวิตในทางหนึ่งทางใดหรือหลายทางแก่ผู้ชมอีกด้วย (กรมวิชาการ กระทรวงศึกษาธิการ. 2531: 1) ละครยังสร้างประสบการณ์ให้กับผู้ชมในแบบที่เกิดขึ้นต่อหน้า ได้ยินได้เห็นและสัมผัสกับเรื่องราวเหมือนกับปรากฏขึ้นกับตนเอง เป็นศิลปะที่เกิดจากการเลียนแบบธรรมชาติได้อย่างใกล้เคียงกับชีวิตจริง

ในการสร้างความสวยงามของละครจะมีฝ่ายศิลป์เป็นผู้ดูแลสร้างสรรค์องค์ประกอบต่างๆ เป็นการรวมเอาผู้ชำนาญในศิลปะหลายแขนงมาทำงานร่วมกัน ทั้งฉาก แสง เครื่องประกอบฉาก เครื่องแต่งกาย การแต่งหน้าแต่งผม Katharine Anne Ommanney และ Harry H. Schanker กล่าวไว้ในหนังสือ *The Stage and school* (ค.ศ. 1989) ว่า ฉากควรจะสามารถบอกผู้ชมได้ถึงบุคลิกลักษณะของตัวละคร สภาพแวดล้อมของตัวละคร ผลกระทบของสภาพแวดล้อมที่มีต่อชะตาชีวิตหรือวิถีชีวิตของตัวละคร ผู้ออกแบบฉาก (Scene Designer) จึงจำเป็นต้องมีความเข้าใจถึงบทละครอย่างลึกซึ้ง เข้าใจความต้องการสื่อความหมายของผู้กำกับ รวมถึงความสามารถในการทำงานร่วมกันกับฝ่ายออกแบบที่เกี่ยวข้อง เพื่อให้องค์ประกอบของละครมีสีสัน บรรยากาศ อารมณ์ความรู้สึกที่สอดคล้องกัน โดยมีจุดประสงค์เพื่อให้คนดูเข้าใจเรื่องราวในละครได้ดีขึ้น เสริมสร้างจินตนาการของผู้กำกับ ช่วยให้นักแสดงมีความคล่องตัวในการเคลื่อนไหวใช้พื้นที่บนเวที ชับแน่นจุดเด่นในเรื่องราวของการแสดง ช่วยให้ความหมายของเรื่องชัดเจน และสร้างบรรยากาศอารมณ์ที่เหมาะสมสำหรับละครเรื่องนั้น (กรมวิชาการ กระทรวงศึกษาธิการ. 2531:28) ซึ่งการจัดวางองค์ประกอบของฉากนั้นก็มีความแตกต่างจากงานศิลป์ทั่วไป ในด้านที่ต้องคำนึงถึงมุมมองของผู้ชม การจัดวางอุปกรณ์ต้องคำนึงถึงพื้นที่ในการแสดงอีกด้วย

คำพิพากษาเป็นวรรณกรรมที่ประสบความสำเร็จและได้รับการยอมรับทั้งในและต่างประเทศ ตีพิมพ์ครั้งแรกเมื่อปี 2524 ได้รับรางวัลนวนิยายดีเด่นในปีเดียวกันนั้น และได้รับรางวัลวรรณกรรมยอดเยี่ยมแห่งอาเซียน (S.E.A. WRITE) ตัวละครต่างๆ ในเรื่องยังมีความร่วมสมัย และมีเนื้อหาที่สามารถสะท้อนสังคมได้อย่างลึกซึ้ง การออกแบบฉากละครเวทีเพื่อส่งเสริมให้บทประพันธ์ที่ทรงคุณค่าและบทละครที่เต็มไปด้วยความหมายที่ลุ่มลึกจึงเป็นความท้าทายและมีประโยชน์ในการศึกษา เนื่องจากจำเป็นต้องมีการวิเคราะห์ข้อมูลและกระบวนการสร้างสรรค์ที่เกิดจากการปฏิบัติแก้ปัญหาจริง รวมไปถึงการเลือกใช้เทคนิควิธีเพื่อให้สามารถออกแบบฉากละครเวทีที่สามารถช่วยให้การแสดงเป็นไปอย่างราบรื่น ถ่ายทอดความคิดสร้างสรรค์จากผู้สร้างและสร้างอารมณ์ความรู้สึกนึกคิดต่อผู้ชมละครได้อย่างสมบูรณ์ที่สุด

2. ความมุ่งหมายการวิจัย

1. เพื่อสร้างกระบวนการในการวิจัยสร้างสรรค์ทางด้านการออกแบบฉากละคร
2. เพื่อนำกระบวนการที่ได้ไปใช้ประโยชน์จริงในการสร้างสรรค์งานออกแบบฉากละคร
3. เพื่อใช้ในการพัฒนาการเรียนการสอนในรายวิชาการออกแบบฉากละคร

3. ความสำคัญของการวิจัย

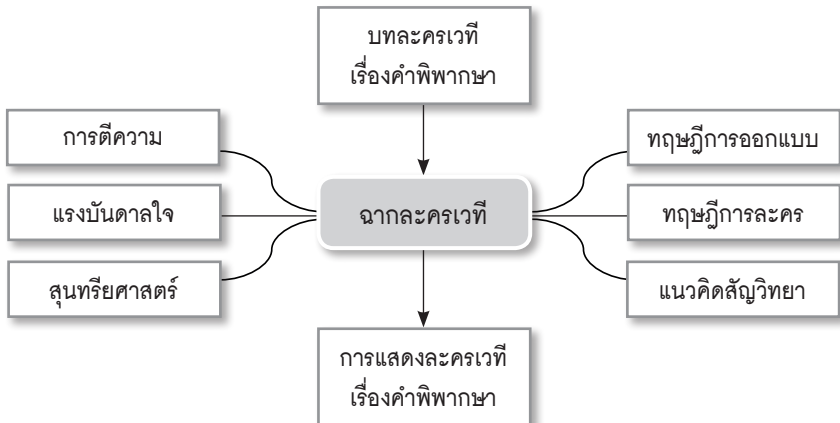
งานวิจัยนี้จะได้นำแนวคิดกระบวนการในการออกแบบฉากละครเวทีที่ผสมผสานแนวคิดหลากหลายและเทคนิคสมัยใหม่ช่วยในการออกแบบ เพื่อสื่อสารแนวคิดจากบทละคร ซึ่งถ่ายทอดจากบทประพันธ์ต้นฉบับที่มีคุณค่าและมีเนื้อหาสะท้อนสังคม

4. ขอบเขตของโครงการวิจัย

1. ศึกษาบทละครและการตีความของผู้กำกับ
2. ศึกษาแนวคิด ทฤษฎี และองค์ประกอบ ของการออกแบบฉากละครเวที
3. สร้างสรรค์งานฉากละครจริงร่วมกับการแสดงละครเวทีเรื่องคำพิพากษา
4. สมมติฐานและกรอบแนวความคิดของโครงการวิจัย

5. กรอบแนวคิดของการวิจัย

ผู้วิจัยมีกรอบแนวคิดในการทำงานวิจัย ดังนี้



6. วิธีดำเนินการวิจัย

ขั้นศึกษาข้อมูล

1. ศึกษาบทประพันธ์ต้นฉบับในมิติต่างๆ แนวทางการตีความเนื้อหา ความสัมพันธ์และบุคลิกความรู้สึกของตัวละคร
2. ศึกษาบทละครเวที ทำความเข้าใจแนวคิดการนำเสนอ การตีความ และแนวคิดในการพัฒนางานจากผู้กำกับ
3. ศึกษาแนวคิดทฤษฎีศิลปะการละคร ทั้งในด้านประวัติศาสตร์ แนวทาง การนำเสนอ
4. ศึกษาการแสดงออกทางความคิด การแสวงหาความรู้จากศิลปะในด้านต่างๆ

ขั้นพัฒนา

1. รวบรวมข้อมูลจากผู้กำกับ ในแนวทางการตีความและความต้องการอื่นๆ
2. รวบรวมข้อมูลแนวคิด การตีความจากความรู้ในด้านศิลปะการละคร และความรู้ในด้านต่างๆ
3. พัฒนารูปแบบเวทีจากข้อมูลข้างต้น
4. ปรับปรุงเพิ่มเติมโดยการทำงานร่วมกับผู้กำกับละคร

ขั้นผลิต

นำรูปแบบที่พัฒนาแล้วเข้าสู่กระบวนการผลิตฉากละครเวที

7. แนวทางการวิเคราะห์ข้อมูล

1. ตีความบทละครจากทั้งบทประพันธ์ต้นฉบับ และบทละครเวทีรวมถึงแนวทางการนำเสนอจากความต้องการของผู้กำกับ โดยร่วมกับผู้กำกับในการหาความเป็นไปได้ในการนำเสนอ ค้นหาความสัมพันธ์ของตัวละครในมิติต่างๆ ทั้งในด้านอารมณ์ความรู้สึก ความเป็นปัจเจก และความเป็นอยู่ในสังคม
2. ใช้แนวคิดในการนำเสนอจากศิลปะด้านต่างๆ รวมถึงแนวความคิดจากศาสตร์ด้านต่างๆ ช่วยสร้างความเป็นไปได้ในการเข้าถึงบทละคร เพื่อให้ได้แนวทางที่สดใหม่หลากหลาย สามารถช่วยให้เล่าเรื่องได้ดี เข้าถึงแนวคิดของบทละครได้อย่างลึกซึ้งมากยิ่งขึ้น

8. การนำเสนอผลการวิจัย

แนวความคิดจากผู้กำกับ

“โคกนาฏกรรมสามัญที่มนุษย์กระทำและถูกกระทำอย่างเยือกเย็นในภาวะปกติ” คำโปรยที่เปรียบเสมือนคำจำกัดความในเรื่อง ถอดองค์ประกอบของเรื่องให้สอดคล้องตามโครงสร้างตามทฤษฎีโคกนาฏกรรมตะวันตก

“ความจริง” ที่สวนทางกับ “มติมหาชน” เป็นคุณค่าในวรรณกรรมเรื่อง “คำพิพากษา” ไม่มีผู้ที่จะกล้าออกมาพิสูจน์ค้นหาและปกป้องความจริง

ก้าวที่พลาดในการตัดสินใจ (Hamartia) คือสิ่งที่อยู่ระหว่างการหันเข้าหาเหล่าเพื่อปลดปล่อยตนเองจากภาวะทรมานใน “ร่างแห” ไปสู่ “อิสระ” หรือการตัดสินใจเสี่ยงดูนางสมทรง ภรรยาฝ่ายของบิดาซึ่งเป็นสิ่งที่แสดงให้เห็นถึงคุณธรรมภายในจิตใจ พักยังคงอยู่ในหมู่บ้านเพื่อพิสูจน์ตัวเองและหวังกอบกู้ชื่อเสียง ต้องทุกข์ทรมานจากตัวตนที่เขาอยากเป็นซึ่งตรงข้ามกับตัวตนที่ผู้อื่นตัดสินจนกลายเป็นความละเอียดที่ผิดให้ตกต่ำต่ำต้ง สิ่งนี้อาจเป็นความน่ากลัวตามแบบทฤษฎีโศกนาฏกรรมที่ว่าด้วยภาวะสงสารและกลัว (Pity and Fear) ความกลัวนี้จะทำให้เราหันมาตรวจสอบความดี ความจริง และบรรทัดฐานทางศีลธรรมของตนเองที่จะนำไปสู่ความสว่างทางปัญญา (Enlightenment) ได้

การวิเคราะห์และตีความบทละคร

การนำเสนอในตัวของวรรณกรรมเองเป็นไปในแบบละครสังคมนิยมและธรรมชาตินิยม (Realism and naturalism) แต่ก็แฝงไว้ด้วยความคิดและจิตสำนึกของตัวละครแบบเอ็กซเพรสชันนิสม์ (Expressionism) การเลือกใช้เพลงเป็นรูปแบบในการนำเสนอโดยนำเอาเพลงมาใช้เพลงในการนำเสนอความคิดของตัวละคร จึงแตกต่างจากการทำละครเพลงทั่วไปที่นำเอาเพลงเข้ามาแทนบทสนทนา ภาพที่จะเกิดขึ้นบนเวทีจึงเป็นการผนวกรวมของภาพที่เกิดขึ้นจริงและภาพที่เกิดขึ้นในจิตใต้สำนึกของตัวละคร นอกจากนั้นแล้วตัวละครก็มีลักษณะเป็นแบบสัญลักษณ์นิยม (Symbolism) กล่าวคือ ตัวละครเอก (Protagonist) ฟัก ที่เคยอยู่บนจุดสูงสุดในฐานะ “นักบุญ” มีคนกราบไหว้แต่ก็มีเหตุที่ทำให้ตัวเองต้องพบจุดจบอย่างน่าอนาถในที่สุดด้วยการถูกพิพากษาจาก ตัวละครปฏิปักษ์ (Antagonist) “ชาวบ้าน” ผู้ถูกอบรมสั่งสอนให้อยู่ในขอบประเพณีอันดีงาม แต่ก็ยังไม่สามารถที่จะแยกแยะได้อย่างมีเหตุและผลพอ เหล่า “ครู” ในฐานะที่เป็นตัวแทนของคนบางกลุ่มบางจำพวกที่มีภาพลักษณ์ของความถูกต้อง ภาพลักษณ์ของชนชั้นการปกครองเป็น “เกราะ” ค้ำกันครูผู้ให้ “ปัญญา” แต่กลับเอาสิ่งต่างๆ เหล่านี้มาใช้ในทางที่ไม่เหมาะสม ภาพบนเวทีต้องสื่อให้เห็นผลของการกระทำและความแตกต่างของกลุ่มตัวละครเหล่านี้

แนวคิดด้านอารมณ์ความรู้สึก

นำเสนอภาวะของเหตุการณ์และตัวละครที่ดำเนินชีวิตอย่างปกติทั่วไป แต่เหตุการณ์เกิดพลิกผัน แตกต่างอย่างสิ้นเชิงจากสภาวะเดิม กลายเป็นความรู้สึก สับสน ขมขื่น กดดันและสับสนภายในใจ ต้องต่อสู้ระหว่างความรู้สึกที่พยายามรักษา คุณธรรมความดีในใจกับความต้องการที่จะหลีกเลี่ยงหนีออกไปจากสังคมที่ตัดสินตัวเอง การสร้างความกดดันและแสดงให้เห็นถึงความอดทนความสับสนจึงเป็นแนวทาง ในการออกแบบ

สภาพแวดล้อมสถานที่

เกิดขึ้นในตำบลแห่งหนึ่ง เป็นชนบท มีสภาพแวดล้อมที่เป็นชุมชนขนาดเล็ก ชาวบ้านรู้จักกันเป็นอย่างดี ครูได้รับการเคารพนับถือจากชาวบ้าน มีศูนย์รวมจิตใจ อยู่ที่วัด ชาวบ้านนับถือศาสนาพุทธและยึดมั่นในวัฒนธรรมประเพณี องค์กรประกอบ ของฉากจึงมีส่วนที่สื่อให้เห็นถึงสภาพทั่วไปของชนบทที่ไม่เจาะจง สามารถใช้พื้นที่ สอดรับกับการดำเนินเรื่องไปตามพื้นที่รอบชุมชน

แนวความคิดและการค้นคว้าข้อมูล

การค้นหาและแสดงออกถึงสิ่งที่เรียกว่า “ความจริง” ในกระแสแนวคิด แบบโพสต์โมเดิร์น สิ่งที่เป็นจริงและสิ่งที่ปรากฏอาจไม่ใช่เป็นหนึ่งเดียว ในด้าน ความเคลื่อนไหวของละครเวทีปรากฏให้เห็นในละครแนวต่อต้านสังคมนิยม (Anti-Realism) ที่ปฏิเสธความเหมือนจริงของฉากละครหรือวิธีการแสดง มีการแสวงหา และทดลองรูปแบบใหม่ๆ ของละคร ผสมผสานกันจนได้รูปแบบอื่นๆ ออกมา ความเคลื่อนไหวของกระแสแนวคิดแบบนี้สามารถเห็นได้จากงานศิลปะในหลายๆ สาขา ทั้งสถาปัตยกรรม จิตรกรรม ประติมากรรม สอดคล้องกับบทละครที่ต้องการ นำเสนอภาพที่เกิดขึ้นในจิตใจได้น่าสนใจ แนวทางการออกแบบจึงมุ่งเน้นให้เกิดความรู้สึก และมุมมองที่แตกต่างออกไปต่อสิ่งที่ปรากฏขึ้นบนเวที

การปกปิดความบกพร่องด้วยสถานภาพและความปกติสุขของสังคมใน บริบทของละคร เป็นเช่นเดียวกับกระบวนการในการเปลี่ยนแปลง ลดทอน ปกปิด อำพราง บิดเบือน ในกระบวนการสร้างมายาคติของบาร์ตส์ ฐานะความเป็นผู้นำชุมชน

ครู ชนบทที่เจอกัน เป็นสัญญาณที่มีบทบาทในการทำให้เกิดการยอมรับ ความคิดความเชื่อโดยไม่มีการตั้งคำถาม (ไชยรัตน์ เจริญสินโอฬาร. 2545: 95-96)

สัญลักษณ์ที่ถูกนำมาใช้ในองค์ประกอบส่วนต่างๆ ของละครจะเผยเบื้องหลังของรูปสัญลักษณ์ที่ดูคุ้นตา สร้างความรู้สึกสะกดเพื่อหยุดให้ทำความเข้าใจ เปิดให้เห็นถึงความหมายอื่นที่ซ่อนอยู่ ทำให้เกิดการตั้งคำถามย้อนไปถึงความหมายของสิ่งที่ปรากฏว่าเกิดขึ้นจริงหรือเป็นสิ่งที่ถูกสร้างขึ้นปิดบัง

จากบทประพันธ์ที่เกิดขึ้นทำให้เกิดจุดหักเหทำให้ตัวเอกเลือกทางแก้ปัญหาที่ผิดพลาด แล้วถูกซ้ำเติมจนกระทั่งได้รับความทรมานไม่สามารถดิ้นรนหลบหนีได้ ร่างแหว่งเป็นคำสำคัญ (keyword) ที่ผู้กำกับได้แนะเป็นแนวทางในการออกแบบ ถูกใช้เพื่อสร้างความรู้สึกถึงกับดักที่อันตรายเมื่อหลุดเข้าไปแล้วยากที่จะกลับออกมา

ขั้นพัฒนาแบบ

ขั้นพัฒนา 1

หากใช้ความจริงบนเวทีจะมองเห็นไม่ชัดและขาดชั้นเชิงในการอุปมาอุปมัย จึงเลือกใช้เป็นผนังไม้ไผ่ทำให้มีลักษณะคล้ายกรงที่กักขัง มีลักษณะเอียงเพื่อให้ความรู้สึกถึงการถาโถม ความกดดัน ตั้งตระหง่านและมองกดลงมา ความสูงต่ำที่แตกต่างและรูปร่างที่ซับซ้อนทำให้รู้สึกถึงความสับสน มีดমন คลุมเครือ อีกทั้งไม้ไผ่เป็นวัสดุธรรมชาติที่สามารถเห็นได้ทั่วไป โดยเฉพาะตามชนบท ความรู้สึกคุ้นเคยและเป็นธรรมชาตินี้เองที่ถูกสร้างให้กลายเป็นสิ่งที่ตรงข้ามเมื่อกลับมีลักษณะคุกคาม กดดันหม่นหมอง สร้างความรู้สึกไม่มั่นคง น่ากลัว

ฉากหลังเป็นรูปตาให้รู้สึกถึงลักษณะการจ้องมอง มีลักษณะของการออกแบบแนว Constructivism และ Symbolic คือเป็นทั้งการมีโครงสร้างแบบนามธรรม และสัญลักษณ์ของการถูกมอง การตั้งตระหง่านอยู่เบื้องหลัง สามารถทำให้รู้สึกถึงความอึดอัด การกดทับ จากการเอียงของโครงสร้าง

ผู้กำกับมีความต้องการให้พื้นมีความเอียง เพื่อให้รู้สึกถึงสภาวะของความไม่มั่นคง สร้างความรู้สึกขัดแย้ง มีระดับที่แตกต่างเพื่อให้เห็นถึงระดับสูงต่ำ สะท้อนภาพความคิดภายในใจในการแสดงจริงยังทำให้เห็นถึงระดับที่แตกต่างของฐานะตัวละคร ระดับในการเอียงทำไว้ที่ 15 องศา ซึ่งยังสามารถยืนได้ มีลักษณะ

ของการออกแบบแนวเอ็กซ์เพรสชันนิสม์ (Expressionism) ที่แสดงออกถึงสภาวะภายในจิตใจ ระดับต่างๆยังช่วยให้เวทีดุมีมิติที่แตกต่าง สร้างความต่อเนื่องให้กับพื้นที่ สามารถวาง Blocking ได้หลากหลาย

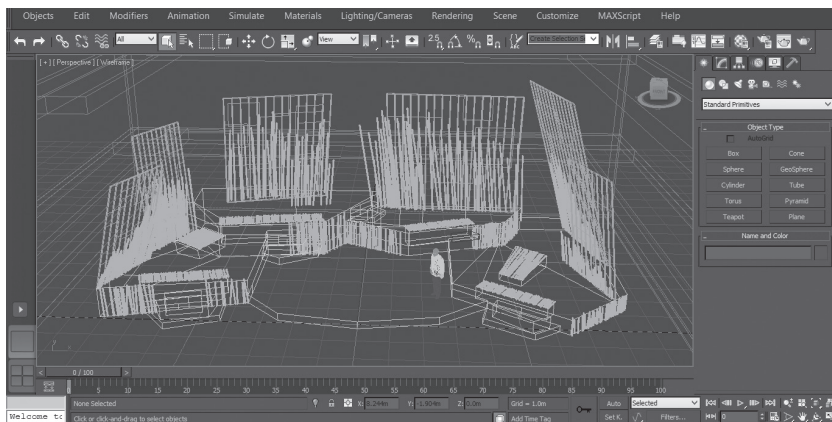
สีพื้นใช้เทคนิคการทาเพื่อสร้างให้เกิดลักษณะพื้นผิวโดยใช้ฟองน้ำช่วยทำให้มีความรู้สึกทางสายตาเมื่อกระทบกับไฟ เทคนิคการทาสีนี้ยังถูกนำไปใช้ในลักษณะของการทำให้เกิดมิติและความรู้สึกที่แตกต่างเมื่อกระทบกับสีของไฟที่ต่างต่างกัน การมีพื้นผิวยังช่วยให้รูปแบบของเวทีที่มีความสูงต่ำสามารถมองเห็นเป็นมิติได้อย่างแตกต่างชัดเจนขึ้น ไม่ดูเรียบแบน

ขั้นพัฒนา 2

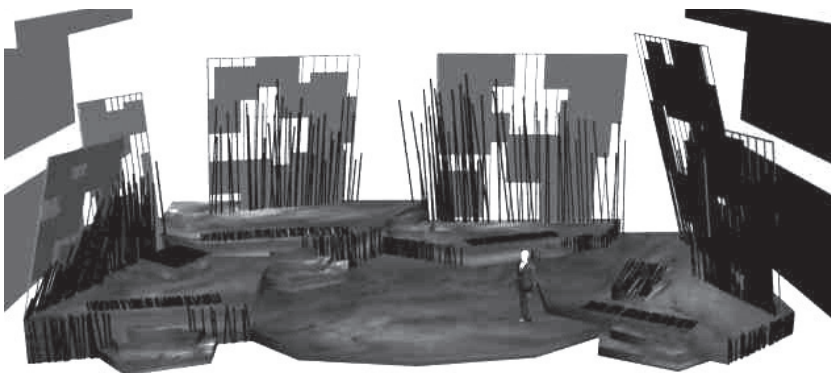
ในขั้นพัฒนาที่ 2 ผู้กำกับมีการเพิ่มเติมทางเดินสำหรับในฉากเริ่มต้นช่วงเกริ่นนำ (Exposition) มีการแห่โลงโดยมีนางสมทรงร่ายอยู่ด้านบน สื่อให้เห็นว่านางเป็นภาระที่ฟักต้องแบก ขบวนจะเดินมาตามทางผ่านคนดูออกไปด้านหลัง เนื่องจากว่าการแยกพื้นที่ระหว่างการแสดงกับคนดูอย่างชัดเจนในการวางผังแบบการแสดงทั่วไป ผู้ชมจะรับรู้ถึงความเป็นละครที่ถูกแสดงอยู่ข้างหน้า แต่เมื่อพื้นที่ของการแสดงถูกขยายและเชื่อมต่อออกมาทำให้ขอบเขตของผู้ชมและละครถูกลดทอนลง รวมถึงเป็นฉากที่เป็นส่วนสร้างความรู้สึกสะเทือนใจอย่างรุนแรง ช่วยดึงความรู้สึกผู้ชมร่วมเข้าไปในเหตุการณ์ ส่วนฉากหลังรูปตานั้นขาดความกลมกลืนกับองค์ประกอบอื่นจึงได้เปลี่ยนให้เป็นการเพนท์สีไว้แล้วใช้การแสดงเข้ามาทดแทน

การสร้างแบบจำลองด้วยโปรแกรม 3 มิติ

ในงานฉากละครเวทีคาพิพากษานี้ ใช้การสร้างแบบจำลองด้วยโปรแกรม 3 มิติ (3ds max) ในขั้นตอนแบบร่าง ทั้งในขั้นที่ 1 และขั้นที่ 2 จนถึงการสร้างแบบจำลองที่มีแสงสีเหมือนจริง เพื่อใช้ในการสื่อสารกับทีมงานและผู้กำกับ โดยมีจุดเด่นที่สำคัญคือสามารถมองเห็นภาพร่วมกันได้ชัดเจน สามารถวิเคราะห์รูปแบบได้อย่างละเอียดกว่าภาพร่างสองมิติ โดยในขั้นตอนการสร้างแบบจำลอง 3 มิติยังสามารถหมุนภาพเพื่อตรวจสอบมุมมองต่างๆได้ใกล้เคียงกับภาพจริง รวมทั้งมีส่วนในอัตราที่เทียบเคียงกับขนาดจริงได้ ในขั้นส่งงานเพื่อสร้างจริงยังสามารถทำการ Export แบบ จากไฟล์ที่ทำงานบนโปรแกรม 3ds Max เพื่อทำการถอดแบบ Elevation ในโปรแกรม AutoCAD I สำหรับใช้ในการผลิตได้เลย



ภาพที่ 1 ภาพการทำงานบนโปรแกรม 3ds Max
ที่มา : ณัฐคม แซ่มเย็น เมื่อวันที่ 7 ธันวาคม 2555



ภาพที่ 2 มุมมองด้านหน้าเมื่อใส่พื้นผิววัตถุ แสดงให้เห็นโครงสร้างต่างๆ
ที่มา : ณัฐคม แซ่มเย็น เมื่อวันที่ 7 ธันวาคม 2555



ภาพที่ 3 ภาพเรนเดอร์เสมือนจริง ที่จำลองแสงสีและตำแหน่งของแสง
ที่มา : ณัฐคม แหม่เย็น เมื่อวันที่ 7 ธันวาคม 2555

ชั้นผลิต

มีการเพิ่มระดับความเอียงของเวทีให้มากขึ้นและเพิ่มเติมไม้ไผ่ในบริเวณพื้นเอียงเพื่อให้เห็นถึงระดับที่แตกต่างได้ชัดยิ่งขึ้น



ภาพที่ 4 แสดงให้เห็นพื้นเอียงต่างระดับ
ที่มา : ณัฐคม แหม่เย็น เมื่อวันที่ 10 มกราคม 2556

ฉากหลังโครงสร้างประกอบขึ้นจากการหลีกเลี่ยงการเชื่อมต่อและยึดโยงกับโครงสร้างโรงละครด้วยสายสลิง ส่วนประกอบที่ต้องการความแข็งแรงทั้งพื้นและโครงสร้างบริเวณด้านหลังจะใช้วิธีการเชื่อมโลหะ ทำให้ได้โครงสร้างที่มีความมั่นคงแข็งแรงปลอดภัย การทำโครงสร้างลักษณะนี้ ผู้ปฏิบัติงานต้องมีทักษะในด้านช่างเป็นอย่างดี การยึดวัสดุไม่กับเหล็กจะใช้ตะปูเกลียวสลวย เพราะตะปูเกลียวสลวยเมื่อถูกแรงกระแทกจะไม่คลายตัวเหมือนกับตะปูตอกธรรมดา ทำให้ลดเสียงรบกวนในขณะที่นักแสดงเคลื่อนที่ไปบนเวที ทั้งนี้ความปลอดภัยของทั้งผู้ชมและนักแสดงเป็นเรื่องที่ควรคำนึงถึงสูงสุด

9. สรุป อภิปรายผล

จากการศึกษาบทประพันธ์และบทละครได้พบว่า คำพิพากษาเป็นวรรณกรรมไทยที่สะท้อนบริบทสังคมการเมืองของไทย แสดงให้เห็นถึงความจริงที่สวนทางกับตัวตนที่คนตัดสิน โดยมีลักษณะของละครโศกนาฏกรรมที่แสดงออกถึงความทุกข์ทรมานของตัวละครและจบลงด้วยความหายนะ มีผลให้เกิดความรู้สึกลังเลและความกลัวที่จะประสบชะตากรรมแบบฟักหรือเป็นผู้พิพากษาเสียเอง นำไปสู่การทบทวนใคร่ครวญชีวิต เมื่อนำมาสร้างเป็นละครเวทีได้เลือกใช้การสื่อสารในลักษณะขับร้องแสดงออกถึงจิตใจสำนึกแบบละครแนวเอ็กซ์เพรสชันนิสม์ (Expressionism) ถ่ายทอดสภาวะภายในของตัวละครผ่านเพลง เพื่อให้เกิดภาพบนเวทีเป็นการบวกรวมของภาพที่เกิดขึ้นจริงและภาพที่เกิดขึ้นในจิตใจสำนึกของตัวละคร

การศึกษาข้อมูลด้านการละคร การออกแบบฉากละคร

การแสวงหาความจริงสร้างขึ้นได้ในหลายเงื่อนไข เพื่อสร้างความหมายจากบริบทที่แตกต่างไป ละครเวทีคำพิพากษามีลักษณะของทั้งการเป็นเอ็กซ์เพรสชันนิสม์ (Expressionism) ที่ต้องการจะนำความจริงภายในจิตใจของตัวละครออกมาตีแผ่ รวมถึงละครแนวเอพิค (Epic) ที่มีลีลาแบบผิดจากธรรมชาติ (Stylization) จงใจให้มีแบบแผนแตกต่างไปจากการแสดงปกติ เสนอเป็นภาพที่ไม่จำเป็นต้องเลียนแบบของจริงทั้งหมด ให้ผู้ชมสามารถใช้จินตนาการต่อเติมความรู้สึกร่วมถึงแนวคิด

ของฉากละครแบบสัญลักษณ์นิยม (Symbolism) ที่ใช้สัญลักษณ์ในการนำเสนอความเป็นจริง ใช้การแนะให้ผู้ชมแสวงหาความจริงด้วยตนเองผ่านสิ่งที่ปรากฏบนเวทีเป็นสื่อกลางในการทำความเข้าใจ

รูปแบบในการนำเสนอเล่าเรื่องผ่านสัญลักษณ์ ภาพ โครงสร้างวัตถุ เพื่อสื่อถึงความหมายและบรรยากาศ ภาพที่ดูคลุมเครือช่วยให้ผู้ชมสามารถตีความภาพที่เห็นออกมาตามประสบการณ์ของแต่ละคนได้ การค้นคว้าข้อมูลจึงไม่ได้มุ่งในการเก็บรายละเอียดเพื่อจำลองของจริง แต่ค้นหาแนวทางการนำเสนอที่ตอบสนองด้านความรู้สึกและอารมณ์ ในวิธีที่แตกต่างออกไป

การสร้างแบบร่างและพัฒนาแบบ

ร่างแหกดูใช้เพื่อเป็นนัยยะถึงอันตรายของกบดัก ใช้ไม่ทำให้มีลักษณะคล้ายกรง โครงสร้างมีลักษณะเอียงเพื่อให้ความรู้สึกถึงการมองกดลงมา ความสูงต่ำที่แตกต่างและรูปร่างที่ซับซ้อนทำให้รู้สึกถึงความสับสน มีดมน คลุมเครือ ไม่ใช่เป็นวัตรธรรมดาทำให้รู้สึกได้ถึงความเป็นพื้นบ้าน แต่มีลักษณะที่สร้างความรู้สึกต่อผู้ชมในมุมกลับ

พื้นที่เอียงสื่อให้รู้สึกถึงสภาวะของความไม่มั่นคง มีระดับที่แตกต่างเพื่อให้เห็นถึงความสูงต่ำสะท้อนภาพซับซ้อนภายในใจ ในการแสดงจริงก็ยังทำให้เห็นถึงระดับที่แตกต่างของฐานะผู้แสดงที่ปรับเปลี่ยนไปมา ระดับที่แตกต่างยังช่วยให้เวทีดูมีชีวิต สร้างความต่อเนื่องให้กับพื้นที่ สามารถใช้พื้นที่ในการการแสดงได้หลากหลาย

ในงานฉากละครเวทีคำพิพากษา ใช้การสร้างแบบจำลองด้วยโปรแกรม 3 มิติ ตั้งแต่แบบร่างจนถึงการสร้างแบบจำลองที่เหมือนจริง มีจุดเด่นที่สำคัญคือสามารถมองเห็นภาพร่วมกันได้ชัดเจน ย่อกระบวนการในขั้นตอนการออกแบบให้สั้นลงแต่เพิ่มประสิทธิภาพการทำงานให้สูงขึ้น

โครงสร้างหลักถูกสร้างขึ้นจากเหล็กเชื่อมยึดโยงกับโครงสร้างโรงละครด้วยสายสลิง ส่วนประกอบที่ต้องการความแข็งแรงทั้งพื้นและโครงสร้างบริเวณด้านหลังจะใช้วิธีการเชื่อมโลหะทำให้ได้โครงสร้างที่มีความมั่นคงแข็งแรง ปลอดภัย

อภิปรายผล

การออกแบบฉากละครเวทีไม่เพียงแต่คำนึงถึงในด้านความสวยงามตามทฤษฎีศิลปะและการใช้งานตามจุดมุ่งหมายของเวทีทั่วไป แต่ยังมีหน้าที่ถ่ายทอดความรู้สึกนึกคิดของบทละคร ส่งผ่านจากตัวละครที่เคลื่อนไหวที่ผ่านไปยังผู้ชมได้อย่างตรงตามจุดมุ่งหมาย

รูปแบบของละครที่ผสมผสานแนวคิดของละครหลายอย่างเข้าด้วยกัน ทำให้การสร้างสรรค์ฉากละครต้องมีการผสมผสานแนวคิดใหม่ๆ เพื่อให้สอดคล้องกับการแสดง โดยใช้รูปแบบการวิเคราะห์ในด้านต่างๆ

การนำเสนอผลงานด้วยแนวทางที่แตกต่างไปจากขนบเดิมทำให้กระบวนการต่างๆ ต้องมีการปรับเปลี่ยนให้สอดคล้องไปตามรูปแบบ จำเป็นต้องอาศัยทีมงานที่มีใจเปิดกว้างในการทำงานร่วมกัน การใช้โปรแกรมสามมิติเข้ามาช่วยในขั้นตอนการออกแบบช่วยให้เกิดการสื่อสารที่รวดเร็ว สร้างความเข้าใจในจุดมุ่งหมายที่ตรงกัน ทำให้งานที่ซับซ้อนสามารถบรรลุผลได้ตามความตรงการอย่างมีประสิทธิภาพขึ้น

ในปัจจุบันขั้นตอนการพัฒนาารูปแบบหากทำการค้นหาในแนวความคิดจากประวัติศาสตร์ ภาพเก่า บทความ หรือ ปรัชญาความคิดต่างๆ จะช่วยให้เห็นแง่มุมแนวคิด ที่แตกต่าง เพิ่มขึ้นกว่าการศึกษาแต่เพียงแนวทางการนำเสนอที่เคยมีมาก่อน การหาแนวคิดให้กับงานไม่จำเป็นต้องดูเฉพาะในด้านละครเวที การศึกษาและทำความเข้าใจงานในสาขาวิชาอื่นเช่น สถาปัตยกรรม ศิลปกรรม จากหนังสือหรือ แกลเลอรีศิลปะต่างๆ แล้วพิจารณาแนวคิดในการถ่ายทอด ก็สามารถนำมาเป็นแนวทางในการสร้างสรรค์งานละครเวทีได้เช่นกัน

การสร้างสรรค์งานศิลปะล้วนมีที่มาจากความเคลื่อนไหวของแนวคิดที่ปรับเปลี่ยนไปตามการพัฒนาของความรู้และสภาพสังคม ไม่ว่าจะเป็นวิทยาศาสตร์ เทคโนโลยี หรือปรัชญาความคิด การสร้างสรรค์ศิลปะในการละครสามารถนำเอาสิ่งที่เปลี่ยนแปลงดังกล่าวเข้ามาเป็นแนวคิดในการทดลอง ปรับใช้ ขยายขอบเขตความเป็นไปได้ สิ่งไหนที่ทำแล้วเกิดผลดีก็นำไปพัฒนาต่อ การมีใจเปิดกว้างต่อความเปลี่ยนแปลงรอบตัว และพัฒนาทักษะความรู้อยู่เสมอ จึงจะเป็นปัจจัยที่ช่วยสนับสนุนให้สามารถสร้างสรรค์พัฒนางานได้อย่างต่อเนื่องขึ้นไป

บรรณานุกรม

- กรมวิชาการ กระทรวงศึกษาธิการ. (2531). **ศิลปะการละครเบื้องต้น 1-2**. พิมพ์ครั้งที่ 5. กรุงเทพฯ: ครุสภาลาดพร้าว.
- ไชยรัตน์ เจริญสินโอฬาร. (2545). **สัญญาวิทยา, โครงสร้างนิยม, หลังโครงสร้างนิยมกับการศึกษารัฐศาสตร์**. กรุงเทพฯ: วิชาษา.
- ชูโรมาน เวศยาภรณ์. (2541). **ฉากละคร 1**. พิมพ์ครั้งที่ 4. กรุงเทพฯ: ด้านสุทธาการพิมพ์.
- ปิยะนาถ มณฑา. ม.ม.ป. **งานประพันธ์ประเภทละครของอังกฤษและอเมริกัน**. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยรามคำแหง.
- พรรณศักดิ์ สุชี. (2541). **การเขียนบทละคร**. กรุงเทพฯ: แผนกตำราและคำสอน มหาวิทยาลัยกรุงเทพ.
- วิรุณ ตั้งเจริญ. (2544). **ออกแบบกราฟิก : [กราฟิกดีไซน์] Graphic Design**. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ: อีแอนด์ไอคิว.
- Barthes, Roland. (1957). **มายาคติ**. แปลโดย วรณพิมล อังคศิริสรพ. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์คบไฟ.
- Barthes, Roland. (1977). **โวหารของภาพ**. แปลโดย ประชา สุวีรานนท์. วารสาร ธรรมศาสตร์ ปีที่ 21 ฉบับที่ 2: 110-112.
- Crabtree, Susan & Beudert, Peter. (2005). *Scene Art for the Theatre*. 3rd ed. Burlington, MA: Focal Press.
- Lord, William H. (1990). *Stage Craft 1*. 2nd ed. Colorado, Springs: Meriwether Publishing.
- Parker, W. Oren & Wolf, R. Craig. (1990). *Scene Design and Stage Lighting*. 6th Printing. Fort Worth, TX: The Dryden Press.
- Raul, Bill. (2012). *Stock Scenery Construction Handbook*. 7th Printing. Louseville, KY: Broadway Press.
- Shervin, Stephen. (2006). *Scene Painting Projects for Theatre*. Burlington, MA: Focal Press

การศึกษาการดำเนินการสร้างสรรค์และคุณสมบัติ

นักสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์ร่วมสมัย

กรณีศึกษา : World Dance Alliance Asia Pacific 2016

A study of the creation contemporary dance process and properties of choreographer in contemporary dance.

Case study: World Dance Alliance Asia Pacific 2016

ธนกร สรรยวราภักดิ์¹

บทคัดย่อ

การศึกษาการดำเนินการสร้างสรรค์นาฏศิลป์ร่วมสมัยนอกจากศึกษาในรูปแบบทฤษฎีในตำรา การศึกษาจากกรณีตัวอย่างเป็นอีกหนึ่งวิธีที่จะทำให้ผู้เรียนผู้ศึกษาได้เห็นถึงกระบวนการในการทำงานในเชิงปฏิบัติ บทความฉบับนี้เริ่มมาจากผู้ศึกษาได้เข้าร่วม Choreolab 2016 ซึ่งจัดโดย World Dance Alliance โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาการดำเนินการสร้างสรรค์นาฏศิลป์ร่วมสมัย และคุณสมบัติผู้สร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์ร่วมสมัย กรณีศึกษา: World Dance Alliance Asia Pacific 2016 สามารถนำข้อมูลที่ศึกษาจัดสร้างการดำเนินการสร้างสรรค์นาฏศิลป์ร่วมสมัยให้เป็นแบบแผนที่สามารถนำไปใช้ได้จริง ผู้ศึกษาได้เข้าร่วมเวิร์คช็อปเพื่อสร้างสรรค์ผลงานทางนาฏศิลป์ร่วมสมัยเป็นระยะเวลา 9 วัน บันทึกข้อมูล สังเกต สัมภาษณ์ พร้อมทั้งอ้างอิงหลักการ ทฤษฎี และนำมาสรุปตามวัตถุประสงค์ที่ผู้ศึกษาได้กำหนดไว้ พบว่าการคัดเลือกนักสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์ร่วมสมัยที่เข้าร่วมโครงการแสดงให้เห็นถึงการดำเนินการสร้างสรรค์และคุณสมบัติของผู้สร้างสรรค์นาฏศิลป์ร่วมสมัยที่เป็นประโยชน์อย่างมาก เพื่อนำมาพัฒนานาฏศิลป์ร่วมสมัยใน

¹ อาจารย์ประจำ สาขาวิชานาฏศิลป์ คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา

ประเทศไทย ผู้ศึกษาสามารถสรุปการดำเนินการสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์ร่วมสมัย 8 ขั้นตอน และเพิ่มเติมคุณสมบัติของผู้สร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์ร่วมสมัยที่ควร โดยได้ข้อสรุปมาจากสถานการณ์จริงรวมถึงเอกสารที่มีผู้ที่กล่าวไว้

คำสำคัญ: การสร้างสรรค์, นักสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์, นาฏศิลป์ร่วมสมัย

Abstract

A Study of Contemporary Dance in addition to the creation of a theoretical treatise. A case study is another way to make the students have seen the study process of work in practice. This paper started from the writer was participants in Choreolab2016, organized by the World Dance Alliance, with the aim to study the implementation of creative contemporary dance and choreographer properties. The case study: World Dance Alliance Asia Pacific 2016 can be built process pattern to create contemporary dance that can be used. The educator had joined Choreolab workshop for nine days to record, observe, interview, reference principles, theories and come to the conclusion that the study was defined. The casting choreographers to join the project that showed the implementation of innovative and creative features of contemporary dance that are very useful for the develop contemporary dance in Thailand. The writer concluded the implementation of the creation contemporary dance process in eight stages and additional features of the contemporary dance choreography should have and concluded from the fact that the document is discussed.

Keyword: creativity, choreographer, contemporary dance.

บทนำ

การสร้างสรรคผลงานทางนาฏศิลป์ร่วมสมัยในประเทศไทยยังคงเป็นสิ่งใหม่และยังไม่มีผลงานทางวิชาการเผยแพร่มากนัก โดยเฉพาะอย่างยิ่งในเรื่องของกระบวนการสร้างสรรค์ อาจเป็นเพราะว่านักสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์ร่วมสมัยในประเทศไทยมุ่งเน้นที่จะเป็นศิลปินมากกว่านักวิชาการที่มักศึกษาแหล่งอ้างอิงจากหนังสือเพื่อนำมาเขียนแบบแผนของการเดินให้เป็นระบบระเบียบ แต่ยังไม่เห็นผลงานการแสดงที่เผยแพร่ออกสู่สายตาประชาชนมากนัก ดังนั้นผู้เขียนเห็นว่ามีคามจำเป็นอย่างยิ่งที่ควรมีบทความที่แสดงให้เห็นถึงกระบวนการสร้างสรรค์จากประสบการณ์และการทดลองในระดับสากลเข้ามาเป็นกรณีศึกษา เนื่องจากปัจจุบันมีนักเรียนนักศึกษาสาขาวิชานาฏศิลป์เป็นจำนวนมาก และมีรายวิชานาฏศิลป์ร่วมสมัยหรือรายวิชานาฏศิลป์สร้างสรรค์เป็นรายวิชาบังคับที่มีการบรรจุอยู่ในหลักสูตรของสาขาวิชานาฏศิลป์เกือบทุกมหาวิทยาลัยในประเทศไทย

การศึกษากระบวนการสร้างสรรค์นาฏศิลป์ร่วมสมัยนอกจากศึกษาในรูปแบบทฤษฎีในตำรา การศึกษาจากกรณีตัวอย่างเป็นอีกหนึ่งวิธีที่จะทำให้ผู้เรียนผู้ศึกษาได้เห็นถึงกระบวนการในการทำงานในเชิงปฏิบัติ บทความฉบับนี้เริ่มมาจากผู้ศึกษาได้เข้าร่วม Choreolab 2016 ซึ่งจัดโดย World Dance Alliance องค์กรต้นระดับนานาชาติที่เปิดโอกาสให้นักเต้นทั่วโลกส่งผลงานเพื่อคัดเลือกเข้าร่วมกิจกรรม Choreolab (ห้องทดลองการออกแบบนาฏศิลป์) โดยโครงการ World Dance Alliance Asia Pacific 2016 ถือเป็นโครงการแลกเปลี่ยนองค์ความรู้ทางด้านนาฏศิลป์สากลร่วมสมัยระดับโลกที่มีประเทศต่าง ๆ จากทั่วทุกมุมโลกเข้ามาร่วมฝึกปฏิบัติและสัมมนาทางวิชาการ ครึ่งนี้ผู้ที่เข้าร่วมฝึกปฏิบัติมาจากหลากหลายประเทศ ได้แก่ ไทย ไต้หวัน สิงคโปร์ ฮองกง มาเลเซีย ออสเตรเลีย สหรัฐอเมริกา และเกาหลีใต้ ซึ่งเป็นประเทศเจ้าภาพประจำปี โดยกิจกรรมจะแบ่งออกเป็น 2 หมวดหลัก คือ การเข้าร่วมฝึกปฏิบัติเพื่อสร้างสรรค์ผลงานทางนาฏศิลป์ร่วมสมัยตั้งแต่วันที่ 14 กรกฎาคม ถึง วันที่ 22 กรกฎาคม พ.ศ. 2559 รวมระยะเวลา 9 วัน และการจัดสัมมนาแลกเปลี่ยนองค์ความรู้เชิงวิชาการ ผู้เขียนเล็งเห็นถึงคุณประโยชน์การแบ่งปันประสบการณ์พร้อมทั้งนำหลักการอ้างอิงทฤษฎีจากนักวิชาการเพื่อให้ได้เนื้อหาที่มีคุณประโยชน์ต่อผู้อ่านมากที่สุด

วัตถุประสงค์

- เพื่อศึกษาการดำเนินการสร้างสรรค์นาฏศิลป์ร่วมสมัย กรณีศึกษา:
World Dance Alliance Asia Pacific 2016
- เพื่อศึกษาคุณสมบัติผู้สร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์ร่วมสมัย กรณีศึกษา:
World Dance Alliance Asia Pacific 2016
- เพื่อนำข้อมูลที่ได้ศึกษาจัดสร้างการดำเนินการสร้างสรรค์นาฏศิลป์ร่วมสมัย
ให้เป็นแบบแผนที่สามารถนำไปใช้ได้จริง

นิยามศัพท์

ก่อนที่จะเข้าใจกระบวนการ จำเป็นต้องเข้าใจความหมายของคำว่า “การสร้างสรรค์นาฏศิลป์ร่วมสมัย” ว่าความหมายอย่างไรเพื่อที่จะนำไปสู่กระบวนการที่ชัดเจนมากยิ่งขึ้นในลำดับต่อไป

การสร้างสรรค หมายถึง การสร้างให้มีให้เป็น เช่น สร้างสรรคความสุข ความเจริญให้แก่สังคม ลักษณะของการสร้างสรรค์ ศิลปะการสร้างสรรค ความคิดสร้างสรรค์ (พจนานุกรมแปลไทย-ไทย ราชบัณฑิตย) และมีผู้วิเคราะห์จากนักวิชาการต่างประเทศโดยให้ความหมายว่าเป็นกระบวนการความคิดรูปแบบใหม่เพื่อสร้างสิ่งใหม่ โดยมีจุดมุ่งหมายเพื่อแก้ปัญหา วิเคราะห์ หรือสร้างสิ่งใหม่ให้เกิดขึ้น จำเป็นต้องอาศัยจินตนาการ คิดหลากหลายรูปแบบ เพื่อนำความคิดนั้น ๆ ออกไปจากสิ่งที่เคยมีอยู่เดิม (นาฏวดี จำปาดี, 2554: 22) จะเห็นได้ว่าหากวิเคราะห์เฉพาะคำว่า ความคิดสร้างสรรค์คงจะหลีกเลี่ยงไม่ได้ที่จะต้องนิยามคำนี้ว่าเป็น “ความคิดที่ก่อให้เกิดสิ่งใหม่ สร้างสิ่งที่แตกต่างจากของเดิมที่มีอยู่แล้ว โดยอาจนำของเดิมที่มีอยู่มาปรับปรุงพัฒนา หรือสร้างสิ่งใหม่ที่อาศัยจินตนาการเป็นสิ่งส่งเสริมก็เป็นได้”

นาฏศิลป์ หมายถึง การร้องรำทำเพลงในทุกรูปแบบ (สุนทรีนิยม, มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา, 2554 : 12) ซึ่งในปัจจุบันน่าจะหมายถึงรวมถึงการเคลื่อนไหวร่างกายเพื่อแสดงออกถึงความรู้สึก โดยมีส่วนประกอบสำคัญ

ทั้ง 6 ด้าน คือ เรื่องราว ท่าทาง ดนตรี เครื่องแต่งกาย สถานที่ และประเภทของการแสดง โดยผลงานต้องสามารถสะท้อนคุณค่าด้านหนึ่งด้านใด เช่น คุณค่าเชิงสุนิยมส่วนตัว คุณค่าเชิงสังคม หรือคุณค่าเชิงวัฒนธรรม

ศิลปะร่วมสมัย หมายถึง ผลงานศิลปะที่ต้องไม่ตอบสนองเฉพาะด้านความงามอย่างเดียวเท่านั้น แต่ผลงานศิลปะจำเป็นต้องให้คุณค่าด้านอื่นๆ แก่ผู้ชม เช่น ลักษณะการใช้งาน การสะท้อนบริบท (รศ.ดร.ศุภกรณ์ ดิษฐพันธุ์, สัมภาษณ์, 2559) หรือสร้างประสบการณ์ร่วม รวมถึงเป็นเครื่องมือในการแลกเปลี่ยนความคิดระหว่างมนุษย์กับมนุษย์ (รศ.ดร.ธเนศ วงศ์ยานนาวา, สัมภาษณ์, 2559) โดยยุคของศิลปะและแนวความคิดนี้ก่อให้เกิดรูปแบบนาฏศิลป์ร่วมสมัยที่เป็นส่วนหนึ่งในบริบทของศิลปะร่วมสมัย โดยมีผู้กล่าวไว้ว่า “นาฏศิลป์ร่วมสมัย คือ การแสดงและการเต้นที่มีการพัฒนาตามช่วงเวลาสอดคล้องไปกับยุคสมัย ปัจจุบันแนวความคิดทางสังคมศิลปะเปลี่ยนไปทำให้นาฏศิลป์ร่วมสมัยเกิดการเปลี่ยนแปลงตามไป ก่อให้เกิดแนวความคิดที่เปลี่ยนไปจากเดิมแต่สิ่งหนึ่งที่ยังคงเหมือนเดิม (วรารมย์ ปัจฉิมสวัสดิ์, สัมภาษณ์, 2559) หากนำความหมายของศิลปะร่วมสมัยเป็นที่ตั้งอาจจะกล่าวได้ว่า นาฏศิลป์ร่วมสมัย คือ การแสดง การเต้น การเคลื่อนไหวที่มีความอิสระมากขึ้นสามารถใช้เป็นเครื่องมือในการแลกเปลี่ยนความคิดระหว่างมนุษย์โดยใช้เครื่องมือและกระบวนการสร้างสรรค์ตามแบบฉบับของผู้สร้างสรรค์เอง

โดยสรุปการสร้างสรรค์นาฏศิลป์ร่วมสมัย หมายถึง การสร้างการแสดง การเต้น การเคลื่อนไหวที่ผ่านกระบวนการคิดรูปแบบใหม่ สร้างสิ่งใหม่โดยอาศัยจินตนาการที่ความอิสระมากขึ้นในการสร้างผลงานไม่จำเป็นที่จะต้องสะท้อนถึงความงามเพียงอย่างเดียวสอดคล้องกับเนื้อหาในหนังสือ Choreographic ที่ให้นิยามว่า “เป็นการจัดเรียงลำดับความสัมพันธ์ระหว่าง พื้นที่ ภาษา การจัดองค์ประกอบ การแยกส่วน และจริยธรรม ซึ่งการสร้างสรรค์ผลงานทางนาฏศิลป์อาจเลือกจุดที่สนใจเพียงข้อเดียวและนำส่วนอื่นๆ เข้ามาเชื่อมโยงความสัมพันธ์ (Jenn Joy, 2014 : 1) ไม่ได้มุ่งให้ความสนใจด้านความงามเป็นประเด็นหลัก

วิธีการดำเนินงานวิจัย

ผู้ศึกษาได้เข้าร่วมฝึกปฏิบัติเพื่อสร้างสรรค์ผลงานทางนาฏศิลป์ร่วมสมัยเป็นระยะเวลา 9 วัน มีกระบวนการดังต่อไปนี้

ภาพที่ 1 แผ่นประชาสัมพันธ์

World Dance Alliance Asia Pacific 2016

ที่มา : World Dance Alliance, 2016



วันที่ 1

โครงการได้แบ่งกลุ่มเพื่อสร้างสรรค์ผลงานสร้างสรรค์ 5 กลุ่ม โดยมี 3 กลุ่มเป็นการรวมตัวของสมาชิกจากประเทศต่าง ๆ และอีก 2 กลุ่มเป็นการสร้างสรรค์ผลงานจากนักเต้นเกาหลีใต้ เนื่องจากมีความหลากหลายทางเชื้อชาติ ภาษาและมีความถนัดที่แตกต่างกัน ทำให้ผู้สร้างสรรค์ผลงานจำเป็นต้องเรียนรู้ความสามารถของนักเต้นแต่ละคน โดยเริ่มจากท่าทางที่ผู้สร้างสรรค์ผลงานออกแบบขึ้นมา จากนั้นให้นักเต้นเลือกช่วงของการเคลื่อนไหวที่รู้สึกว่าคุณมีความถนัดหรือจะปรับเปลี่ยนได้ เป็นไปในทิศทางเดียวกับความเห็นที่ว่า “การให้ทำตามของผู้สอนอาจจะไม่ส่งผลอะไร แต่ถ้าโค้ชให้นักเต้นอาจจะได้รับแรงบันดาลใจและตอบสนอง” ดังนั้นวิธีการที่น่าสนใจเพื่อกระตุ้นนักเต้นคือ “ให้นักเต้นหยิบสิ่งที่ตนเองสนใจขึ้นมาสร้างสรรค์โดยประสบการณ์ของตนเอง” (Lynne Anne Blom and L. Tarin Chaplin, 1989: 4) จากกระบวนการนี้ ทำให้เห็นว่านักเต้นแต่ละคนมีความถนัดอะไร อีกทั้งเป็นการสร้างสัมพันธ์ภาพให้แก่สมาชิกในกลุ่ม นักออกแบบดำเนินการให้นักเต้นถ่ายทอดท่าทางของตนเองที่สร้างสรรค์ขึ้นมาให้แก่สมาชิกคนอื่นๆ เพื่อเริ่มบทสนทนาและแลกเปลี่ยนสิ่งที่ตนเองถนัดและไม่ถนัด ขั้นตอนนี้ส่งผลให้

นักเต้นเริ่มมีความใกล้ชิดและสนิทสนม ผู้สร้างสรรค์จึงเริ่มดำเนินการสร้างสรรค์ผลงาน โดยนำสิ่งที่สมาชิกในกลุ่มคิดขึ้นมาเรียงร้อยให้เป็นผลงานตามแนวความคิดจากผู้สร้างสรรค์ผลงาน

ภาพที่ 2 ผู้เข้าร่วมอบรมได้ฝึกปฏิบัติ เพื่อ
สร้างสรรค์ผลงานทางนาฏศิลป์ร่วมสมัย
ที่มา : ธนากร สรรยวราภิภู, 2559



สรุป การเปิดโอกาสให้นักเต้นแสดงความเป็นตนเองและกำหนดรูปแบบการแลกเปลี่ยนความคิดระหว่างสมาชิกในกลุ่มทำให้เกิดความสัมพันธ์ที่เร็ว อีกทั้งเป็นการเรียนรู้ระหว่างนักเต้นและผู้สร้างสรรค์ ซึ่งจะเป็ประโยชน์ต่อการสร้างสรรค์ผลงานในระยะเวลาย่อยถัด

วันที่ 2

จากการสังเกตของผู้สร้างสรรค์ผลงานส่งผลให้เกิดแนวความคิดและการออกแบบการเคลื่อนไหว ผู้สร้างสรรค์ได้สร้างช่วงการเคลื่อนไหว (Movement phrase) 5 ช่วง นักเต้นทุกคนเรียนรู้การเคลื่อนไหวเหล่านั้น พัฒนารูปแบบการเคลื่อนไหวโดยใช้เครื่องมือด้านเวลาที่สามารถประสาน วัดค่า และคำนวณได้ เหล่านี้ล้วนแล้วแต่แสดงความเป็นตัวตนของผู้สร้างสรรค์ผลงาน ทั้งการใช้จังหวะเร็วช้าสลับไปมา แสดงให้เห็นถึงความกลัว ความตื่นเต้นปัญหาก่อให้เกิดความหลากหลาย ทั้งในรูปแบบการเคลื่อนไหวและความหมาย (Lynne Anne Blom and L.Tarin Chaplin, 1989 : 58) เพิ่มความน่าติดตามด้วยการจัดนักเต้นให้เข้า-ออก โดยไม่เรียงตามลำดับก่อให้เกิดความน่าสนใจและผู้ชมจะไม่สามารถคาดเดาได้ว่าจะเกิดอะไรขึ้นต่อไป เมื่อทำโครงสร้างการแสดงเสร็จตามที่ผู้สร้างสรรค์ผลงานตั้งไว้ ผู้สร้างสรรค์จึงทบทวนสิ่งที่ได้สร้างขึ้นเมื่อครั้งที่แล้ว เพื่อนำความถนัดของนักเต้นแต่ละคนมานำเสนอ เพื่อก่อให้เกิดมิติของการแสดงนาฏศิลป์ร่วมสมัย

ที่มุ่งเน้นถึงการแสดงออกถึงความเป็นมนุษย์ โดยเน้นความเป็นตัวของตัวเอง เพื่อนำเสนอสู่สายตาของผู้รับชม (ดร.เกษม เพ็ญภินันท์, สัมภาษณ์, 2559)

การเลือกเพลงของผู้สร้างสรรค์ไม่เน้นดนตรีที่มีจังหวะบังคับ เพื่อให้ นักเต้นสามารถสร้างจังหวะของตนเอง และสร้างจังหวะไปพร้อมกับนักเต้นที่เต้น อยู่ในช่วงเวลาเดียวกัน หัวข้อ Silence, Sound and Music มีประเด็นที่น่าสนใจ คือผู้สร้างสรรค์ผลงานสามารถเลือกทำตามสิ่งที่ตนเองคิดว่าเหมาะสม ซึ่งเป็นสิ่งที่ สำคัญมากที่จะรู้ถึงทางเลือกที่เป็นไปได้ในช่วงนั้นๆ (Lynne Anne Blom and L.Tarin Chaplin, 1989 : 156) ในกรณีศึกษานี้ผู้ออกแบบต้องการเสียงเป็นเพียง บรรยากาศที่ส่งเสริมการแสดงเท่านั้น ไม่ใช่เครื่องมือที่จะกำหนดรูปแบบของ การเคลื่อนไหวเช่นเดียวกับการแสดงอื่นๆ

สรุป ในช่วงเวลาที่มีจำกัดผู้สร้างสรรค์ควรออกแบบการเคลื่อนไหวเพื่อ สอดคล้องกับนักเต้น จำเป็นต้องอาศัยการสังเกตที่ดี ทักษะคิดที่ดี และการวางแผน ที่ดี ผู้สร้างสรรค์จำเป็นต้องรู้ว่าต้องการอะไรเพื่อให้การดำเนินงานใช้เวลาสั้นที่สุด

วันที่ 3

ความคุ้นเคยของสมาชิกในกลุ่มทดลองมีผลกระทบอย่างมากต่อ การสร้างสรรค์ผลงาน ผู้เขียนได้ตั้งข้อสันนิษฐานไว้ว่า หากสมาชิกในกลุ่มคนใด คนหนึ่งมีความกล้าแสดงออกอาจทำให้สมาชิกคนอื่น ๆ ในกลุ่มมีความกล้าที่จะ ทำตามสอดคล้องกับแนวคิดจิตวิทยากลุ่มของพรอยด์ที่ว่า คนเมื่ออยู่ในกลุ่มจะมีการแสดงออกเหมือนเด็กขาดความอดทนอดกลั้นต่อสิ่งที่ต้องการ และรู้สึกว่าคุณเอง มีอำนาจ (ศาสตราจารย์ ดร. ยศ สันตสมบัติ, 2550 : 62) จึงไม่น่าแปลกใจเมื่อ สมาชิกในกลุ่มมีความสนิทสนมทำให้เกิดความกล้าที่จะแสดงออกถึงสิ่งที่ตนเอง ต้องการนำเสนอ จึงเป็นข้อดีที่ทำให้กระบวนการสร้างสรรค์ดำเนินได้อย่างรวดเร็ว และกระตุ้นแนวความคิดใหม่ให้แก่ผู้สร้างสรรค์

ผู้สร้างสรรค์ผลงานได้นำสถานการณ์ต่าง ๆ มาสร้างการเคลื่อนไหว เพื่อสะท้อนถึงความเกินพอดีของมนุษย์ในสังคมปัจจุบันผ่านหัวข้อ Brutal Body ซึ่งมีความหมายว่า ความโหดร้ายของร่างกาย ผู้สร้างสรรค์ได้หยิบสถานการณ์ที่ ตนเองสนใจสู่ผลงาน ได้แก่ การจู่โจมเข้าหาเพื่อน ที่ไม่ได้เจอกันมานานก่อให้เกิด

อาการเกร็งทางร่างกาย การเข้าไปเล่นกับสุนัขของบุคคลอื่น ความเหนียวจากการวิ่งเกินกำลัง การดื่มสุรา การเสพยาเสพติด เสพความเจ็บปวด การสังสรรค์ อาการท้องเสีย ทำร้ายร่างกาย การคลออดลูก และการลวนลาม หัวข้อ Violent Desire ในหนังสือ Choreographic ได้ให้ความเห็นเกี่ยวกับความรุนแรงกับการสร้างสรรค์นาฏศิลป์ไว้ว่า “ความรุนแรงที่อยู่ไม่ได้มีเฉพาะเงาที่มีอยู่รอบตัวเท่านั้น แต่หมายถึงระบบสัญลักษณ์ที่แสดงออกอย่างเป็นระบบ เพื่อแสดงความหมายของวัตถุและอุดมการณ์อันลึกซึ้ง รวมถึงการแสดงออกทางกายภาพเช่นกัน” (Jenn Joy, 2014 : 69) การทดลองครั้งนี้ผู้สร้างสรรค์มุ่งเน้นการเคลื่อนไหวทางกายภาพทั้งอาการเกร็ง ความผ่อนคลายของร่างกาย ความเร็วของการหายใจ สีหน้า ฯลฯ ในกระบวนการนี้ผู้สร้างสรรค์เปิดโอกาสให้นักเต้นสามารถสร้างสรรค์เสียงให้สอดคล้องไปกับการเคลื่อนไหวของสมาชิกแต่ละคนเพื่อก่อให้เกิดความเป็นธรรมชาติ และเพื่อสนับสนุนการแสดงออกทางกายภาพของนักเต้น (Lynne Anne Blom and L.Tarin Chaplin, 1989 : 158) แต่มีข้อแม้ว่าเสียงที่ออกมาจะต้องไม่ใช่ภาษาที่ใช้สื่อสารกันในปัจจุบัน

ข้อสังเกตจากการเข้าร่วมกระบวนการสร้างสรรค์ทั้งสามวันจะเห็นได้ว่าผู้สร้างสรรค์ผลงานจะเกิดแนวความคิดใหม่ ๆ ภายใต้แนวความคิดหลัก สังเกตได้จากการที่ผู้สร้างสรรค์ผลงานจะคอยจดที่สิ่งที่ตนเองต้องการในสมุดและให้สมาชิกแต่ละคนสร้างสรรค์การเคลื่อนไหวออกมา ดังนั้น จนถึงขั้นตอนนี้วัตถุดิบการเคลื่อนไหวถูกสะสมมากขึ้นเรื่อย ๆ ข้อเสียของประเด็นนี้คือ สมาชิกแต่ละคนไม่สามารถจำรายละเอียดของวัตถุดิบแต่ละชิ้นได้ ทำให้ต้องที่การทบทวนกันเองอยู่บ่อยครั้ง

สรุป ผู้สร้างสรรค์ผลงานจำเป็นต้องรู้ถึงความคิดของตนเอง เพื่อที่จะได้ดำเนินการได้ตรงกับความคิดของตนเองให้ได้มากที่สุด โดยเฉพาะการทำงานที่มีระยะเวลาอันสั้น หมายความว่าไม่เพียงแต่ต้องวางแผนโครงสร้างก่อนการสร้างสรรค์เท่านั้น ในช่วงการสร้างสรรคจำเป็นต้องสังเกตและวางแผนตลอดเวลา หากผู้สร้างสรรค์ไม่สามารถจัดระบบให้มีความเหมาะสม จะส่งผลโดยตรงต่อนักเต้นในทันที

วันที่ 4

ผู้สร้างสรรค์ผลงานเริ่มกระบวนการโดยมุ่งเน้นที่การสร้างจังหวะและท่าทางที่เฉพาะเจาะจงมากขึ้น ไม่ให้เกิดการด้นสด (Improvisation) ซึ่งแสดงได้ถึงหน้าที่ของผู้สร้างสรรค์ผลงานต้องเป็นผู้กำหนดโครงสร้าง ท่าทาง และจังหวะของการแสดงออก โดยผ่านน้ำหนัก พื้นที่ เวลา และความต่อเนื่องที่มีความหลากหลายให้เกิดความน่าติดตามของผลงานสร้างสรรค์ตามทฤษฎีของ Ludolf Laban สิ่งที่เกิดขึ้นได้ชัดเจนมากที่สุดคือความหนักเบาของเสียงที่นำมาประกอบในครั้งก่อนหน้า ในครั้งนี้ผู้สร้างสรรค์ได้กำหนดและออกแบบตามแบบแผนที่ได้เตรียมเจาะจงให้เกิด

ความหลากหลายของน้ำหนักและรูปแบบเสียงซึ่งส่งผลโดยตรงต่อการเคลื่อนไหว



ภาพที่ 3 การฝึกปฏิบัติ โดยมุ่งเน้นที่การสร้างจังหวะและท่าทางที่เฉพาะเจาะจง
ที่มา : ธนากร สรรยวราภิกุล, 2559

ผู้สร้างสรรค์ได้นำเอาช่วงการเคลื่อนไหวระยะสั้นที่ผู้แสดงออกแบบตั้งแต่วันแรกนำมาปะติดปะต่อให้เกิดความต่อเนื่องและทำให้ภาพของช่วงการเคลื่อนไหวระยะสั้นของทั้ง 3 กลุ่มนั้นดำเนินไปในทิศทางเดียวกันโดยใช้น้ำหนัก พลังงาน และแรงเหวี่ยงประกอบเข้าด้วยกัน (Lynne Anne Blom and L.Tarin Chaplin, 1989 : 174) ปัญหาที่เกิดขึ้นคือ ผู้แสดงและผู้สร้างสรรค์ไม่สามารถจดจำรายละเอียดได้ทั้งหมด จำเป็นต้องใช้เวลากับการทบทวนและทำซ้ำอยู่บ่อยครั้ง ผลที่ตามมาคือผู้แสดงและผู้สร้างสรรค์เกิดความเหนื่อยล้า อย่างไรก็ตามผู้สร้างสรรค์ผลงานจะคอยสังเกตพฤติกรรมของนักเต้นอยู่เสมอและถามเสมอว่าต้องการที่จะปรับเปลี่ยนในจุดที่ทำให้เกิดความไม่ต่อเนื่องหรือไม่ จากการเอาใจใส่ของผู้สร้างสรรค์สังเกตได้ว่านักเต้นทุกคนจะพยายามอย่างเต็มที่เพื่อให้ผลงานสร้างสรรค์ชิ้นนี้ออกมาอย่างดีที่สุด

สรุป การเอาใจใส่ดูแลของผู้สร้างสรรค์ผลงานถือเป็นคุณสมบัติที่สำคัญอีกประการหนึ่ง นอกจากการเอาใจใส่เพื่อให้ผลงานมีคุณภาพแล้ว ความเอาใจใส่นักเต้นจะสามารถผลักดันให้นักเต้นร่วมมือทำงานได้อย่างมีประสิทธิภาพ

วันที่ 5

ผู้สร้างสรรค์ผลงานดำเนินการเชื่อมต่อช่วงการเคลื่อนไหวระยะสั้น ๆ ที่ได้สร้างขึ้น ทำให้นักเต้นเห็นภาพและสามารถเข้าใจเรื่องราวของผลงานนาฏศิลป์สร้างสรรค์ได้ง่ายขึ้น นอกจากนั้นในขั้นตอนนี้ผู้สร้างสรรค์เริ่มเก็บรายละเอียดในการเคลื่อนไหวพร้อมทั้งการเชื่อมต่อแต่ละช่วงเพื่อไม่ให้เกิดความสับสนแก่ตัวของนักเต้นและผู้ชม การดำเนินงานในขั้นตอนนี้สามารถทำให้นักเต้นเกิดความชัดเจนและเกิดระบบขั้นตอนของลำดับการแสดง เนื่องจากการทดลองที่ผ่านมาตลอดระยะเวลา 4 วัน วันละ 8 ชั่วโมงมีวัตถุดิบจำนวนมากที่นักเต้นจำเป็นต้องจำ เพราะเมื่อไหร่ก็ตามที่ผู้สร้างสรรค์ผลงานต้องการเลือกใช้วัตถุดิบใด ๆ ย่อมสามารถที่จะทำได้ เพราะฉะนั้นในขั้นตอนนี้สามารถพิสูจน์ให้เห็นได้ว่า นักเต้นไม่ใช่เพียงแค่ผู้เฝ้าร่างกายในการถ่ายทอดความรู้สึกหรือเรื่องราวที่ต้องการแสดงออกมาเท่านั้น แต่จำเป็นต้องมีทักษะในการจดจำ แก้ไขปัญหาเฉพาะหน้า รู้จักปรับเปลี่ยนได้อย่างรวดเร็ว ซึ่งประเด็นนี้จะแสดงคุณสมบัติของนักเต้นได้อย่างชัดเจนว่านักเต้นคนใดมีความใส่ใจหรือไม่ใส่ใจต่อหน้าที่ของตนเอง

สรุป การจัดเรียงลำดับการแสดงของผู้สร้างสรรค์ผลงานเป็นสิ่งที่ทำให้นักเต้นเกิดความเข้าใจในเส้นทางของการแสดงมากขึ้น ยังมีลำดับชัดเจนมาเท่าไร ความเข้าใจทางการแสดงออกทางกายภาพก็จะมีมากขึ้นเท่านั้น โดยเฉพาะอย่างยิ่งในกรณีที่มีระยะเวลาจำกัด

วันที่ 6

ในการดำเนินการฝึกซ้อมผู้สร้างสรรค์ผลงานไม่ทบทวนการซ้อมของครั้งที่ผ่านมา แต่สร้างสรรค์ช่วงการเคลื่อนไหวเพิ่มเติมเพื่อใช้สำหรับเชื่อมต่อผลงานที่สร้างมา ส่งผลให้นักเต้นเกิดความเหนื่อยล้า ไม่สามารถจดจำสิ่งต่าง ๆ ได้เป็นอย่างดี วิธีการแก้ไขปัญหาคือผู้สร้างสรรค์ผลงานคือ ใส่เรื่องราวและความหมายลงไปในท่าเต้นเพื่อให้นักเต้นสามารถจดจำเป็นเคล็ดลับที่ทำได้ไม่ยาก นอกจากนั้นวิธีการนี้

ยังส่งผลทางตรงต่อการแสดงออกของนักเต้นอีกด้วย ถึงเวลาซ่อมช่วงบ่าย ผู้สร้างสรรค์ผลงานได้ทดลองผลงานสร้างสรรค์ของตนเองกับสถานที่แสดงจริง ปัญหาที่เกิดขึ้นคือเวทีไม่ได้เป็นไปตามที่ผู้สร้างสรรค์ผลงานวางแผนไว้ จำเป็นต้องเกิดการปรับเปลี่ยนและยอมรับสถานการณ์ที่เกิดขึ้นอย่างหลีกเลี่ยงไม่ได้ การฝึกซ้อมในวันนี้ทั้งวันไม่มีการทบทวนสิ่งที่ได้ดำเนินการที่ผ่านมา ทั้งๆ ที่เหลือเวลาก่อนถึงการแสดงเพียง 3 วันเท่านั้น

สรุป ผู้สร้างสรรค์ผลงานต้องเป็นผู้มีไหวพริบ สามารถแก้ไขปัญหาเฉพาะหน้าได้ โดยเฉพาะปัญหาที่เกิดขึ้นกับความรู้สึกละเอียดของนักเต้น หมายความว่า ผู้สร้างสรรค์ผลงานมีหน้าที่ดูแลเอาใจใส่ไม่ว่าจะเกิดปัญหาหรือไม่เกิดปัญหากับนักเต้นก็ตาม

วันที่ 7

ผู้สร้างสรรค์ผลงานค่อยๆ จัดเรียงลำดับการแสดงไปในแต่ละช่วงโดยที่ในแต่ละช่วงนั้น จะมีการทำซ้ำหลายครั้ง เนื่องจากจะทำให้ให้นักเต้นสามารถจดจำลำดับและจังหวะในการแสดงได้อย่างแม่นยำมากยิ่งขึ้น สำหรับนักเต้นมีความเห็นว่าการฝึกซ้อมถึงแม้จะเหนื่อยและใช้พลังงานของร่างกายมากแต่ถือว่าเป็นวิธีการที่ใช้ได้ผล จะเห็นได้จากการที่ผู้สร้างสรรค์ผลงานให้เริ่มแสดงตั้งแต่ต้นจนจบ นักเต้นสามารถจดจำลำดับการแสดงและจังหวะอย่างที่คุณสร้างสรรค์ผลงานได้สร้างไว้ ในการซ้อมครั้งนี้ผู้สร้างสรรค์ผลงานจะลำดับเวลาและแบ่งอย่างชัดเจนว่าช่วงเวลาไหนซ้อมช่วงการแสดงที่เท่าไร ทำให้นักเต้นรู้ว่าตนเองจะต้องทำอะไรต่อไป ถือเป็นข้อดีและส่งผลดีต่อการซ้อมเป็นอย่างมากเมื่อขึ้นสู่เวทีการแสดงผู้สร้างสรรค์ผลงานมีเวลาเพียง 20 นาทีเท่านั้นในการซ้อมเวที ผู้สร้างสรรค์ผลงานจึงแก้ไขปัญหาคำเฉพาะหน้าด้วยการให้นักเต้นขึ้นไปใช้เวทีในการซักซ้อมเพื่อให้เกิดความคุ้นชินต่อพื้นที่และลำดับการแสดงที่จะเกิดขึ้น

สรุป ความละเอียดของการทำงานถือว่าเป็นสิ่งสำคัญอย่างมากจะเห็นได้จากกรณีตัวอย่างที่ผู้สร้างสรรค์ค่อยๆ จัดเรียงลำดับการแสดงและให้นักเต้นทำซ้ำไปเรื่อย ๆ ข้อดีของจุดนี้คือ นักเต้นจะสามารถจดจำรายละเอียดต่าง ๆ ได้โดยไม่ต้องกลับมาแก้ไขหรือพัฒนาที่เดิมซ้ำอีก และผู้สร้างสรรค์ผลงานต้องมีลักษณะนิสัย

ยืดหยุ่นต่อตารางการทำงานได้ เนื่องจากแต่ละฝ่ายของกระบวนการผลิตอาจมี ปัญหาที่คาดไม่ถึง ดังนั้นในฐานะผู้สร้างสรรค์ผลงานควรมีลักษณะนิสัยนี้เป็นสำคัญ

วันที่ 8

เนื่องจากเกิดปัญหาเกี่ยวกับลำดับการใช้ห้องซ้อมทำให้ผู้สร้างสรรค์ผลงาน และนักเต้นไม่สามารถฝึกซ้อมได้ ดังนั้นจึงจำเป็นต้องงดการฝึกซ้อมเหลือเพียงแต่ การขึ้นเวทีเพื่อทดสอบระบบเทคนิค ในขั้นตอนนี้เนื่องจากผู้สร้างสรรค์ผลงานและ ผู้ออกแบบแสงสีสารคนละภาษาทำให้เกิดความยากลำบากในการดำเนินงาน วิธีการ แก้ไขปัญหาของผู้สร้างสรรค์คือ ให้นักเต้นอยู่ ณ ตำแหน่งก่อนที่จะเกิดการเปลี่ยน แสงและแจ้งผู้ออกแบบว่าช่วงเวลานั้นๆ ต้องการแสงแบบใด โดยเน้นการอธิบาย อย่างช้าและเลือกใช้ภาษาที่เข้าใจง่าย ผลที่ได้คือผู้สร้างสรรค์ผลงานสามารถได้ อารมณ์ของการแสดงตามที่ตนเองต้องการ นอกจากนั้น ผู้สร้างสรรค์ผลงานจะคอย สอบถามเหล่านักเต้นว่าเกิดปัญหาอะไรบนเวทีหรือไม่ เมื่อมั่นใจว่าไม่มีปัญหาใดๆ แล้วผู้สร้างสรรค์ผลงานจึงเสร็จสิ้นภารกิจของตนเอง

สรุป เห็นได้จากกรณีตัวอย่างหากขาดทักษะในการสื่อสารการทำงาน ของผู้สร้างสรรค์ผลงานจะประสบปัญหาอย่างแน่นอน ดังนั้น ทักษะในการสื่อสาร ถือเป็นอีกปัจจัยที่ทำให้การทำงานประสบความสำเร็จ

วันที่ 9

ผู้สร้างสรรค์ผลงานได้ให้นักเต้นฝึกซ้อมด้วยตนเองก่อนการซ้อมเสมือนจริง เพื่อทบทวนในสิ่งที่ตนเองไม่สามารถทำได้หรือเป็นการทบทวนเพื่อจดจำรายละเอียด ที่ปรับแก้ในครั้งที่ผ่านมา ในขั้นตอนนี้ผู้สร้างสรรค์ผลงานไม่มีการเปลี่ยนแปลง การเคลื่อนไหวที่ได้สร้างสรรค์ก่อนหน้านี้ แต่เพิ่มเติมรายละเอียดเล็ก ๆ ที่นักเต้น อาจจะละเลย ในขั้นตอนนี้ผู้สร้างสรรค์ผลงานเปรียบเสมือนผู้ตรวจสอบคุณภาพ เพื่อให้ได้รายละเอียดที่ดีที่สุด นอกจากนั้น นักเต้นควรที่จะจดจำรายละเอียดต่าง ๆ ให้ได้ จะเห็นได้ว่าทั้ง 2 ส่วนนี้จำเป็นต้องทำงานควบคู่กันหากขาดฝ่ายหนึ่งฝ่ายใด คงไม่สามารถดำเนินการพัฒนาผลงานต่อไปได้ หรือหากฝ่ายหนึ่งฝ่ายใดละเลย หน้าที่ของตนเองก็อาจจะทำงานผลงานสร้างสรรค์ที่ออกมาไม่ประสบผลตามที่ ตั้งใจไว้ก่อนหน้านี้



ภาพที่ 4 การฝึกซ้อมด้วยตนเอง
ก่อนการซ้อมเสมือนจริง
ที่มา : ธนากร สรรยัรวาภิภู, 2559

หลังจากที่ผู้สร้างสรรค์ทำการซ้อมเสร็จสิ้นตามที่ผู้สร้างสรรค์ได้กำหนดไว้ ผู้สร้างสรรค์ได้จัดการถ่ายภาพการแสดงซึ่งถือได้ว่าเป็นส่วนประกอบสำคัญเช่นกัน เนื่องจากการบันทึกภาพนั้นนอกจากจะเป็นการเก็บผลงานที่ได้สร้างสรรค์เอาไว้แล้ว ผู้สร้างสรรค์ยังสามารถนำผลงานเหล่านี้เป็นสื่อในการประชาสัมพันธ์หรือนำไปนำเสนอเทศกาลการเต้นอื่น ๆ ได้อีกด้วย

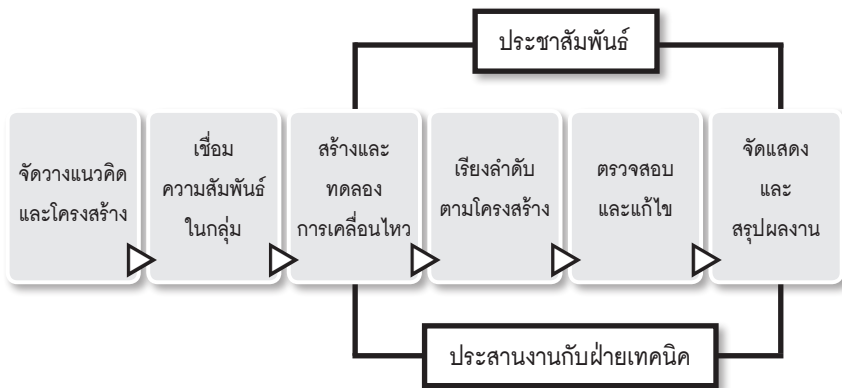
ในช่วงเย็นคือกำหนดการแสดง นักเต้นและผู้สร้างสรรค์เดินทางไปถึงโรงละครก่อนเวลาแสดง เพื่อดำเนินการซักซ้อมกับเทคนิคต่าง ๆ ภายในเวลา 20 นาที ทั้งแสงและเสียง ผู้สร้างสรรค์ผลงานจำเป็นต้องควบคุมการทำงานของผู้ทำเทคนิค ทั้ง 2 เนื่องจากปัญหาที่เกิดขึ้นในช่วงเวลาที่ซ้อมก่อนหน้านี้ ผู้สร้างสรรค์และนักเต้นไม่เคยซักซ้อมกับเทคนิคใด ๆ บนเวที ในกรณีเช่นนี้ผู้สร้างสรรค์ผลงานจำเป็นต้องประกบผู้ควบคุมเทคนิคเพื่อให้การทำงานดำเนินการได้อย่างรวดเร็ว ผลจากการดำเนินการผู้สร้างสรรค์ได้ให้สัมภาษณ์ว่า “ไม่สามารถดูรายละเอียดของนักเต้นได้ทั้งหมด เพราะต้องควบคุมภาพรวมให้สมบูรณ์ที่สุดตามที่ได้อ้างแผนการแสดงเอาไว้”

สรุป จากกรณีศึกษาการตรวจสอบคุณภาพของผลงาน การวางแผนประชาสัมพันธ์และเผยแพร่ผลงานถือเป็นสิ่งที่หลีกเลี่ยงไม่ได้หากผลงานไม่มีคุณภาพและขาดการประชาสัมพันธ์ การแสดงที่เต็มไว้อาจจะไม่มีผู้ชม อีกทั้งการเตรียมภาพถ่ายและวิดีโอสามารถช่วยให้ผู้สร้างสรรค์สามารถนำผลงานที่สร้างขึ้นนำเสนอต่อได้

สรุปผลการวิจัย

จากกรณีศึกษา Choreolab 2016 โดย World Dance Alliance พบว่า การคัดเลือกนักสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์ร่วมสมัยที่เข้าร่วมโครงการแสดงให้เห็นถึงการดำเนินการสร้างสรรค์นาฏศิลป์ร่วมสมัยและคุณสมบัติของผู้สร้างสรรค์นาฏศิลป์ร่วมสมัยที่เป็นประโยชน์อย่างมากเพื่อนำมาพัฒนานาฏศิลป์ร่วมสมัยในประเทศไทยผู้ศึกษาสามารถสรุปได้ ดังนี้

• การดำเนินการสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์ร่วมสมัย •



1. จัดวางแนวคิดและโครงสร้าง ผู้สร้างสรรค์ผลงานจำเป็นต้องทราบว่าตนเองต้องการนำเสนออะไร สื่อสารกับใคร รูปแบบการนำเสนอเป็นอย่างไร แนวความคิดเหล่านี้จะทำให้ผู้สร้างสรรค์ผลงานทำงานได้อย่างมีประสิทธิภาพ ทั้งในด้านการกำหนดโครงสร้างการแสดง เช่น ลำดับขั้นตอน จุดเริ่มต้น จุดเปลี่ยน จุดจบ เป็นต้น การออกแบบการเคลื่อนไหวที่สอดคล้องกับแนวความคิด และระยะเวลาการดำเนินงาน

2. เชื่อมความสัมพันธ์ในกลุ่ม ถือเป็นสิ่งสำคัญอย่างยิ่งเนื่องจากจะทำให้เกิดการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นภายในกลุ่ม การแบ่งปันประสบการณ์ และความทุ่มเทในงานที่ตนเองได้รับ จะเห็นได้ว่าความสัมพันธ์ของคนในกลุ่มจะมีผลต่อการทำงานสร้างสรรค์เป็นอย่างมาก

3. สร้างและทดลองการเคลื่อนไหว ผู้สร้างสรรค์สามารถสร้างการเคลื่อนไหวและนำการเคลื่อนไหวที่สร้างให้นักเต้นทดลองหรือออกแบบตามโครงสร้างและแนวความคิดที่ผู้สร้างสรรค์ได้จัดวางเอาไว้ ในขั้นตอนนี้จำเป็นต้องระมัดระวังเป็นอย่างมาก หากความสัมพันธ์ภายในกลุ่มมีความแน่นแฟ้นจะส่งผลให้นักเต้นกล้าที่จะสร้างสรรค์การเคลื่อนไหวในรูปแบบของตนเอง ทำให้ผู้สร้างสรรค์จะได้พบกับการเคลื่อนไหวที่น่าสนใจมากมาย ผู้สร้างสรรค์จำเป็นต้องทำหน้าที่กัลั่นกรองเพื่อให้ได้การเคลื่อนไหวที่ตรงตามแนวความคิดหลักและตอบสนองความต้องการทางการแสดงของตนเอง

4. เรียงลำดับตามโครงสร้าง ลำดับขั้นตอนทางนาฏศิลป์ร่วมสมัยจะมีความอิสระตามรูปแบบและแนวความคิดของผู้สร้างสรรค์ผลงาน ดังนั้น การดำเนินเรื่องไม่จำเป็นต้องตามลำดับ 1 2 3 4ผู้สร้างสรรค์สามารถสลับสับเปลี่ยนแต่ต้องคำนึงถึงข้อความที่ตนเองต้องการสื่อว่าจะมีผลต่อความรู้สึกของผู้ชมอย่างไร ตรงกับแนวความคิดของตนหรือไม่ อย่างไร และในระหว่างการฝึกซ้อมหากผู้สร้างสรรค์ยังไม่สามารถลำดับโครงสร้างของการเล่าเรื่องได้ ผู้สร้างสรรค์สามารถจัดกลุ่มของช่วงการแสดงเพื่อฝึกซ้อมนักเต้นให้นักเต้นสามารถจดจำรายละเอียดของแต่ละช่วงของการแสดง และคอยจัดเรียงลำดับโดยหาวิธีการเชื่อมต่อที่เหมาะสม ในขั้นตอนนี้หากผู้สร้างสรรค์สามารถสรุปการจัดเรียงลำดับการแสดงได้เร็วก็จะส่งผลดีโดยต่อนักเต้นเนื่องจากง่ายต่อการจดจำและไม่ทำให้เกิดความสับสนในระหว่างการฝึกซ้อม

5. ตรวจสอบและแก้ไข ผู้สร้างสรรค์ผลงานมีหน้าที่จับผิดงานของตนเอง คอยหมั่นตรวจสอบและวางใจให้เป็นกลาง หากเห็นควรว่าจะต้องแก้ไขในปฏิบัติในทันที เพราะหากล่าช้าและแก้ไขในช่วงเวลาใกล้การแสดง อาจทำให้นักเต้นเกิดความประหม่าในการแสดง

6. จัดแสดงและสรุปผลงาน ผู้สร้างสรรค์ไม่ได้มีหน้าที่เพียงแค่ทำการแสดงขึ้นแสดงเท่านั้น แต่ในการจัดการแสดงผู้สร้างสรรค์ต้องมีส่วนเป็นผู้จัดการในทุกองค์ประกอบในการแสดง ไม่ว่าจะเป็นเสื้อผ้า แสง เสียง โถงต้อนรับ ที่นั่งคนดู สามารถมองเห็นการแสดงได้ทั่วถึงหรือไม่ ฯลฯ เมื่อเสร็จสิ้นการแสดงผู้สร้างสรรค์ผลงานควรสรุปและประเมินผลงานของตนเองเพื่อแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกับผู้ชมและนำไปพัฒนาผลงานในครั้งต่อไป

7. ประชาสัมพันธ์ การแสดงจะประสบความสำเร็จไม่ได้หากขาดผู้ชม ดังนั้น การประชาสัมพันธ์จึงเป็นสิ่งจำเป็นอย่างยิ่ง จะเห็นได้ว่าขั้นตอนประชาสัมพันธ์ใน ภาพประกอบที่ผู้ศึกษาได้จัดทำขึ้นควรเริ่มตั้งแต่การสร้างและทดลองการเคลื่อนไหว เนื่องจากในช่วงนี้เป็นช่วงที่สรุปแนวความคิดหลักและเป็นช่วงเชื่อมความสัมพันธ์ ของนักเต้นเป็นที่เรียบร้อย ผู้สร้างสรรค์จะเกิดความมั่นใจในแนวความคิดและนักเต้น ที่ตนเองได้วางไว้ ทำให้เกิดแนวทาง ความคิดที่น่าสนใจในการประชาสัมพันธ์เพื่อ ดึงดูดผู้ชม นอกจากนั้นในช่วงนี้ผู้สร้างสรรค์จะได้เห็นการเคลื่อนไหว องค์ประกอบ ต่าง ๆ ที่น่าสนใจ การบันทึกภาพเป็นสิ่งสำคัญเพื่อนำภาพประกอบเหล่านั้นนำเสนอ ให้ผู้ชมได้เห็นถึงความน่าสนใจและการเตรียมความพร้อมที่เกิดขึ้น และคอยกระตุ้น ผู้ชมโดยการประชาสัมพันธ์อย่างสม่ำเสมอ หากประชาสัมพันธ์ก่อนการสรุป แนวความคิดหลักและเชื่อมความสัมพันธ์อาจจะทำให้เกิดความสับสนทางข้อมูล การแสดงและข้อมูลนักเต้นต่อผู้ชมเนื่องจากข้อมูลจะเกิดเปลี่ยนแปลงอยู่ตลอดเวลา

8. ประสานงานกับฝ่ายเทคนิค หลังจากขั้นตอนที่ผู้สร้างสรรค์สามารถสรุป แนวความคิด จำนวนนักเต้นได้แล้วควรเริ่มประสานงานกับฝ่ายต่าง ๆ ทั้ง แสง เสียง เสื้อผ้า เวที ฉาก อุปกรณ์ประกอบฉาก ฯลฯ สำหรับการเตรียมความพร้อมใน การจัดแสดง ผู้สร้างสรรค์ต้องคอยส่งข่าวและนัดประชุม เพื่อให้ฝ่ายต่าง ๆ เป็นระยะ จนกว่าจะจบการแสดงเพื่อให้ฝ่ายต่าง ๆ ทราบถึงการเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้น รวมถึง การแลกเปลี่ยนความคิดเห็นเพื่อให้ได้องค์ความรู้ที่หลากหลาย ปัญหา ความเป็นไปได้ ในการพัฒนาการแสดง และควรสรุปประเมินผลร่วมกันสำหรับการเก็บข้อมูล ในการพัฒนาผลงานชิ้นต่อไป

เห็นได้ว่านักสร้างสรรค์ผลงานทางนาฏศิลป์ร่วมจำเป็นต้องเป็นนักวางแผน กำหนด กลยุทธ์ ปรับใช้ให้เข้ากับนักเต้นและฝ่ายต่าง ๆ ที่ทำงานร่วมกัน เพื่อให้ได้ ผลงานสร้างสรรค์ตามที่จินตนาการเอาไว้ เหล่านี้ล้วนแล้วแต่เป็นส่วนหนึ่งของ คุณสมบัติของนักสร้างสรรค์ผลงานทางนาฏศิลป์ มีผู้กล่าวไว้ว่า นักสร้างสรรค์ผลงาน นาฏศิลป์ต้องรู้จักสังเกตสิ่งรอบตัว ต้องฝึกเฝ้ามหาความรู้ใหม่ มีพื้นฐานด้านสรีระ ต้องมีความละเอียดรอบคอบต่อการแก้ปัญหา มีความรู้ทางการแสดงทั้งดนตรี ฉาก แสง เสียง ควรจะเป็นผู้ที่เปิดใจกว้าง และควรสร้างงานออกมาในรูปแบบ

ที่เป็นเอกลักษณ์ของตนเอง (ดารีณี ชำนาญหมอ, 2545 : 59) จากกรณีศึกษา ผู้เขียนสามารถสรุปคุณสมบัติเพิ่มเติมได้ ดังนี้

1. ผู้เชื่อมความสัมพันธ์ เปิดโอกาสในการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นระหว่างสมาชิกเกิดความสัมพันธ์ที่รวดเร็วในกลุ่ม พร้อมทั้งรับฟังความคิดเห็นระหว่างนักเต้นและผู้สร้างสรรค์ คุณสมบัตินี้จะเป็นประโยชน์ต่อการสร้างสรรค์ผลงานเป็นอย่างมากตามแนวคิดของนาฏศิลป์ร่วมสมัย

2. ผู้รู้ นักสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์ร่วมสมัยต้องสามารถเรียนรู้กับนักเต้นเพื่อออกแบบการเคลื่อนไหวให้สอดคล้องกับนักเต้น และดึงความโดดเด่นของนักเต้นออกมา จำเป็นต้องอาศัยการสังเกตที่ดี ทักษะคิดที่ดี ที่สำคัญต้องรู้งานของตนเองอย่างดีที่สุด รู้ว่าตนเองต้องการอะไรเพื่อให้การดำเนินงานใช้เวลาสั้นที่สุด ตรงประเด็นที่สุด

3. นักสื่อสาร ผู้สร้างสรรค์ผลงานต้องสามารถสื่อสารความคิดของตนเองสู่บุคคลรอบข้างได้ หากนักสร้างสรรค์มีความรู้ที่อยู่ในตัวมากมายแต่ไม่สามารถสื่อสารให้ผู้ฟังเข้าใจ ความรู้หรือความคิดนั้นก็เปล่าประโยชน์ เนื่องจากไม่มีผู้ใดเข้าใจหรือเห็นคุณค่าของความคิดนั้น ๆ นอกจากนั้น การสื่อสารในที่นี้หมายรวมถึงการประชาสัมพันธ์ผลงานของตนเอง ดึงประเด็นที่น่าสนใจในผลงานสื่อสารกับผู้ชมเป็นการดึงดูดให้ผู้คนสนใจในการแสดง

4. นักวางแผน การสร้างสรรค์จำเป็นต้องวางแผนตลอดเวลาทั้งการจัดลำดับการแสดงและการวางแผนเพื่อป้องกันปัญหา เนื่องจากปัญหาสามารถเกิดขึ้นได้ตลอดเวลาหากสนใจแต่การแก้ปัญหาเพียงอย่างเดียว ไม่วางแผนรับมืออาจทำให้เกิดปัญหาเรื้อรังได้ ในที่นี้รวมไปถึงการยืดหยุ่นต่อตารางการทำงานของฝ่ายอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้อง เนื่องจากนักสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์ต้องทำงานร่วมกับผู้อื่น บางครั้งฝ่ายอื่นอาจเกิดปัญหาที่คาดไม่ถึงทำให้ตารางการทำงานต้องลดหรือขยาย ดังนั้นผู้สร้างสรรค์จำเป็นต้องสังเกตปัญหาและวางแผนรับมือ หากผู้สร้างสรรค์ไม่สามารถจัดระบบให้มีความเหมาะสมจะส่งผลกระทบต่อชิ้นงานในทันที

5. ผู้ดูแล ทั้งต่อตัวผลงานนักเต้น และฝ่ายอื่นที่เกี่ยวข้อง การเอาใจใส่ถือเป็นสิ่งสำคัญเพราะนอกจากการเอาใจใส่เพื่อให้ผลงานมีคุณภาพในทุกรายละเอียดการเอาใจใส่นักเต้นก็ถือเป็นสิ่งพึงปฏิบัติ เพราะจะสามารถผลักดันให้นักเต้นร่วมมือ

ทำงานพร้อมทั้งให้ความเคารพต่อผู้สร้างสรรค์ได้อย่างมีประสิทธิภาพ นอกจากนั้น การเอาใจใส่ฝ่ายอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้องจะทำให้เกิดความพร้อมในการสนับสนุนและความเป็นไปได้ในเทคนิคต่าง ๆ ที่ผู้สร้างสรรค์ได้จินตนาการไว้

6. ผู้ตรวจสอบ หลายครั้งที่ผู้สร้างสรรค์พบจุดอ่อนในผลงานของตนเอง แต่กลับมองข้ามไปหรือเข้าข้างตนเองว่าผลงานของตนเองอยู่ในระดับดี ในความเป็นจริงการตรวจสอบคือเครื่องมือสำคัญในการพัฒนางานที่นักสร้างสรรค์ มักมองข้าม ความละเอียดของการทำงานถือว่าเป็นสิ่งสำคัญอย่างมากในการพัฒนาผลงานซึ่งจะนำไปสู่รูปแบบใหม่ของการสร้างสรรค์ได้

อภิปรายผล

การศึกษาการดำเนินการสร้างสรรค์นาฏศิลป์ร่วมสมัยและคุณสมบัติ นักสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์ร่วมสมัย กรณีศึกษา: World Dance Alliance Asia Pacific 2016 ทำให้ได้พบถึงวิธีการสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์ร่วมสมัยในระยะเวลาที่จำกัด แต่หากปราศจากข้อแม้ทางด้านเวลา ผู้ศึกษามีความคิดเห็นว่าการดำเนินการที่ได้สรุปมานั้น สามารถนำไปใช้ได้จริง อีกทั้งเป็นการจัดสรรระบบ เพื่อให้เกิดความรัดกุมในการทำงานมากยิ่งขึ้น สิ่งที่ผู้ศึกษาได้ข้อมูลเพิ่มเติม คือ คุณสมบัติของผู้สร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์ร่วมสมัยที่ควรจะมีคุณสมบัติต่าง ๆ ดังที่กล่าวไว้ในข้างต้น

ปัจจัยที่ส่งเสริมทำให้การสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์ร่วมสมัยสำเร็จในครั้งนี้ คือ ระบบการคัดกรองนักเต้นจากทั่วโลกเพื่อเข้าร่วมโครงการ ปัจจัยนี้อาจส่งผลให้การดำเนินงานที่กล่าวไว้ในข้างต้นดำเนินได้อย่างสะดวก เนื่องจากผู้เข้าร่วมทุกท่านมีความชำนาญและผ่านการฝึกซ้อมการแสดงมาอย่างมากมาย ทำให้รู้ว่าควรปฏิบัติตนอย่างไร

ในกรณีศึกษานี้ เนื่องจากมีสมาชิกเข้าร่วมหลากหลายเชื้อชาติ ดังนั้น การปรับตัวของผู้สร้างสรรค์ถือว่ามีความจำเป็นอย่างยิ่ง เพื่อรักษาบรรยากาศที่ดีอยู่เสมอ ในกรณีศึกษานี้ ผู้สร้างสรรค์ผลงานพยายามเรียนรู้ภาษาต่าง ๆ พร้อมทั้งสร้างเสียงหัวเราะและความผ่อนคลายให้แก่สมาชิกส่งผลให้เกิดความรักและสามัคคีในหมู่สมาชิก สังเกตได้จากการส่งข้อความ การแสดงความคิดเห็น ในสื่อสังคมออนไลน์ที่เซตติดต่อกันทั้งในช่วงเวลาที่เข้าร่วมและหลังจากที่เข้าร่วมโครงการ

บรรณานุกรม

พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2542 (2542). **ความคิดสร้างสรรค์**.

พจนานุกรมแปลไทย-ไทย ราชบัณฑิตย. ได้จาก : <https://dict.longdo.com/>
(สืบค้นเมื่อวันที่ 5 สิงหาคม พ.ศ.2559)

นาฏวดี จำปาดี. (2554). งานวิจัยส่วนบุคคลเรื่อง การรับรู้ความสามารถของตนเอง
รูปแบบความคิดสร้างสรรค์และปัจจัยส่วนบุคคลที่มีผลต่อพฤติกรรม
การสร้างนวัตกรรม: กรณีศึกษา บริษัทผู้ให้บริการคำปรึกษาและพัฒนา
ระบบคอมพิวเตอร์แห่งหนึ่ง ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต สาขาจิตวิทยา
อุตสาหกรรมและองค์กร ภาควิชาจิตวิทยา คณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัย
ธรรมศาสตร์ พ.ศ. 2554

ศาสตราจารย์ ดร.ยศ สันตสมบัติ. (2550). **พรอยด์และพัฒนาการของจิตวิเคราะห์:**

จากความฝันสู่ทฤษฎีสังคม. จัดพิมพ์โดยสำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์
สุนทรียนิยม. (2554). ภาควิชามนุษยศาสตร์และศิลปกรรม คณะมนุษยศาสตร์และ
สังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา

รศ.ดร.ศุภกรณ์ ดิษฐพันธุ์. (2559). สัมภาษณ์. คณะศิลปกรรมศาสตร์. จุฬาลงกรณ์-
มหาวิทยาลัย

รศ.ดร.ธเนศ วงศ์ยานนาวา. (2559). สัมภาษณ์. อาจารย์พิเศษคณะศิลปกรรมศาสตร์

วิชาสัมมนาปรัชญาศิลปะและสุนทรียศาสตร์. จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
วรารมย์ ปัจฉิมสวัสดิ์. (2559). สัมภาษณ์. Co-founder and Artistic Director.
Friends of the Arts

ดร.เกษม เพ็ญภินันท์. (2559). สัมภาษณ์. อาจารย์พิเศษคณะศิลปกรรมศาสตร์

วิชาสัมมนาปรัชญาศิลปะและสุนทรียศาสตร์. จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
Jenn Joy. (2014). *THE CHOREOGRAPHIC*. Massachusetts Institute of

Technology. Archer by The MIT Press. Printed and bound in Spain.
Lynne Anne Blom and L.Tarin Chaplin. (1989). *The Intimate Act of
Choreography*. Dance Bok Ltd., 9 Cecil Court, London.

เปรียบเทียบรูปแบบและองค์ประกอบการแสดงหนังใหญ่ แบบราชสำนักและแบบพื้นบ้าน

A Study of Comparing Forms and Components of Royal
Nang Yai Performance and Local Nang Yai Performance

ยุภนา อัมระรงค์¹

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาความเป็นมาและเปรียบเทียบรูปแบบการแสดงหนังใหญ่แบบราชสำนักที่สืบทอดมาจากรมศิลปากร และแบบพื้นบ้านตามรูปแบบของคณะหนังใหญ่วัดขนอน จังหวัดราชบุรี เพื่อวิเคราะห์แนวทางในการพัฒนาการแสดงหนังใหญ่ โดยศึกษาจากเอกสาร สัมภาษณ์ผู้ทรงคุณวุฒิ สังเกตการณ์และฝึกปฏิบัติการแสดงหนังใหญ่จากศิลปินพื้นบ้าน ผลการศึกษาพบว่ามีลักษณะที่แตกต่างกัน ได้แก่ 1) การคัดเลือกคนเชิด กรมศิลปากรคัดเลือกจากข้าราชการ ส่วนวัดขนอนคัดเลือกจากเยาวชนในท้องถิ่น 2) ท่าเต้นและการเชิดหนัง กรมศิลปากรใช้ท่าเต้นที่สืบทอดมาจากกรมมหรสพ เน้นการใช้หน้าหนัง มีหลักการเชิดคล้ายกับการแสดงโขน ส่วนวัดขนอนใช้ท่าเต้นที่สืบทอดกันในท้องถิ่น ซึ่งมีลีลาเฉพาะ 3) ดนตรีประกอบการแสดง ใช้วงปี่พาทย์ไม้แข็งเช่นเดียวกัน แต่กรมศิลปากรมีเครื่องดนตรีพิเศษ 3 ประเภท คือ ปี่กลาง โกร่ง และกลองตั้ง ส่วนวัดขนอนใช้ปี่ในและโกร่ง แต่ไม่ใช้กลองตั้ง 4) เครื่องแต่งกายของคนเชิดมีลักษณะคล้ายกัน แต่วัดขนอนไม่สวมหมวกหูกะต่าย 5) เครื่องแต่งกายของคนพากย์-เจรจา กรมศิลปากรสวมชุดราชปะแตน ส่วนวัดขนอนแต่งกายเช่นเดียวกับคนเชิด 6) การพากย์-เจรจา กรมศิลปากรแบ่งหน้าที่กันพากย์ตามบทบาท มีแบบแผนและดำเนินเรื่องซ้ำ ส่วนวัดขนอนจะมีลีลาแบบท้องถิ่น ดำเนินเรื่องรวดเร็ว คนพากย์-เจรจาต้องพากย์ได้ทุกบทบาท 7) ทิศทางในการแสดงตรงกันข้ามกัน

¹ นักศึกษาระดับบัณฑิตศึกษา สาขาวิชานาฏศิลป์ไทย คณะศิลปนาฏดุริยางค์ สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์

8) กรมศิลปากรไม่มีผู้กำกับการแสดง ส่วนวัดxonอนมีผู้จัดหนังทำหน้าที่คล้ายผู้กำกับการแสดง จากการเปรียบเทียบสามารถสรุปได้ว่าองค์ประกอบหลักของการแสดง เช่น ตัวหนัง รูปแบบการแสดง ไม่ควรเปลี่ยนแปลง ส่วนองค์ประกอบอื่นๆ เช่น จอ การให้แสง เครื่องดนตรี เครื่องแต่งกาย สามารถเปลี่ยนแปลงได้ตามยุคสมัย

คำสำคัญ : หนังใหญ่, หนังใหญ่แบบราชสำนัก, หนังใหญ่แบบพื้นบ้าน, หนังใหญ่วัดxonอน

Abstract

The purpose of this research is to compare forms and components of royal Nang Yai performances by Fine Arts Department and local Nang Yai performances by Wat Khanon (Khanon temple) troupe, Ratchaburi. And tried to find out process to develop the Nang Yai performance. Research methodologies are documentary research, interviews, observations from live performances and training with dance expert. The result shows both are different. The differences are 1) puppeteer selection: the Fine Arts Department selects the performers from government officers, while Wat Khanon select those from teenagers living in the community, 2) performance: the performing pattern of the Fine Arts Department is inherited from the Arts Department in the past which focuses on the expression of the puppets like Khon performance, but the pattern of Wat Khanon has its unique movement which is inherited from the local, 3) Thai musical instruments played in the performance: in the Thai Classical Ensemble, the Fine Arts Department plays Pi Klang (a kind of Thai reed pipe), Krong (a Thai bamboo percussion) and Klong Ting (a Thai drum), while only Pi Nai and Krong are played in the ensemble of Wat Khanon, 4) the costumes of the puppeteers in both performances are similar, but the puppeteers of Wat Khanon

do not wear hats, 5) the costumes of the narrators of the Fine Arts Department wear official clothes called Raja Pattern, while those of Wat Khanon dress like the puppeteers, 6) the narrators of the Fine Arts Department have their own dialogues and run the story slowly, while those of Wat Khanon have to be able to recite in every dialogue or character and run the story fast, 7) the directions of both performance are different, and 8) there is no director in the performance of the Fine Arts Department, while in the performance of Wat Khanon there is one who manage and direct the performance. In comparison shows the main elements as the puppets, performance patterns should be conseed. But other elements as screen, lighting, musical instruments, costumes can be developed.

Keywords: Thai shadow play

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

การเล่นหนังเงาโดยการใช้แผ่นหนังสลักเป็นรูปบุคคล สัตว์ สถานที่ และสิ่งประกอบต่างๆ นำมาวางทาบกับจอผ้าขาวที่มีแสงไฟส่องจากด้านหลังจนเกิดเป็นเงาอยู่บนจอ โดยมีผู้เชิดตัวหนังประกอบกับบทพากย์และเสียงดนตรี ได้ถือกำเนิดขึ้นราว 2,000 ปีล่วงมาแล้วในแหล่งอารยธรรมต่างๆ เช่น อินเดีย จีน ตุรกี อียิปต์ ฯลฯ แต่ไม่มีหลักฐานแน่ชัดว่าชนชาติใดเป็นต้นแบบ และไม่อาจสรุปได้ว่าชาติใดได้รับอิทธิพลมาจากชาติใด (ราศี บุรุษรัตนพันธ์, 2551, น. 6) อย่างไรก็ตามพบว่าการเล่นหนังเงาเป็นมหรสพนั้นแพร่หลายไปทั่วทุกมุมโลก เช่น วายังกุลิตของชาว หนังกูญของไทย หนังการาโกสของตุรกี หนังเงาของจีน และหนังเงาของอินเดีย แม้แต่ในทวีปยุโรปก็มีการเล่นเงาที่เรียกว่า Silhouette เกิดขึ้นราวคริสต์ศตวรรษที่ 18 (ปรีดา เฉลิมเผ่า กอนันทกุล อ้างถึงใน ชิวสิทธิ์ บุญยเกียรติ, และคนอื่นๆ, 2549, น. 6)

การเล่นหนังเงาที่เก่าแก่ที่สุดของไทย คือ การเล่นหนังใหญ่ ซึ่งมีมาตั้งแต่ก่อนสมัยกรุงศรีอยุธยา ดังที่กมุทนิยมศิลปกรรมสมัยสมเด็จพระรามาธิบดีที่ 1 (พระเจ้าอู่ทอง) ปี พ.ศ. 1901) บันทึกไว้ว่า “...เลี้ยงลูกขุนแลฝ่ายในฝ่ายนอก มีโหมงครุ้มซ้ายขวา กุลาคีไม้ เล่นแพน ไต่เชือก หนัง ลอดบ่วง พุ่งหอก ยิงธนู...” (กรมศิลปากร, 2521, น. 72) นอกจากนี้ยังมีบันทึกที่กล่าวถึงการเล่นหนังเป็นมหรสพในพระราชพิธีอีกหลายครั้ง แสดงให้เห็นว่าการเล่นหนังนั้นเป็นที่นิยมมาตั้งแต่สมัยกรุงศรีอยุธยาตอนต้นแล้ว สันนิษฐานว่าเริ่มแสดงเรื่องราวรามเกียรติ์มาก่อน เนื่องจากมีบทบาทสำคัญจนกระทั่งกลายเป็นหลักฐาน ต่อมาจึงได้แต่งเรื่องสมุทรโฆษคำฉันท์ และอนิรุทธคำฉันท์ ขึ้นในสมัยสมเด็จพระนารายณ์มหาราช (พ.ศ.2099-2131) แต่ก็ไม่ปรากฏว่าเป็นที่นิยม การเล่นหนังที่ตกทอดมาถึงสมัยรัตนโกสินทร์จึงมีเพียงเรื่องราวรามเกียรติ์และการแสดงเบิกโรงชุดต่างๆ เช่น จับลิงหัวค้ำ เท่านั้น (ราศรี บุรุษรัตนพันธ์, 2551, น. 9-10)

หนังใหญ่ซึ่งเป็นมหรสพในพระราชพิธีและอยู่ภายใต้การดูแลของราชสำนักสืบเนื่องมาแต่สมัยกรุงศรีอยุธยาจนถึงกรุงรัตนโกสินทร์ ได้มีการสืบทอดต่อเนื่องมาจนถึงปัจจุบัน ซึ่งอยู่ภายใต้การดูแลของกรมศิลปากร ในขณะเดียวกันก็มีคณะหนังใหญ่ของสามัญชน ซึ่งแพร่หลายจากราชสำนักไปสู่สามัญชนในเมืองต่างๆ เช่น เพชรบุรี อ่างทอง สิงห์บุรี ฯลฯ ตั้งแต่สมัยรัชกาลที่ 3 โดยได้รับการอุปถัมภ์จากวัด ซึ่งเป็นศูนย์กลางของชุมชน (เอนก นาวิกมูล, 2546, น. 269) และเจริญแพร่หลายมากขึ้นในสมัยรัชกาลที่ 5 มีคณะหนังใหญ่ที่มีชื่อเสียง ได้แก่

1. หนังใหญ่วัดขนอน ตำบลสร้อยฟ้า อำเภอโพธาราม จังหวัดราชบุรี
2. หนังใหญ่วัดสว่างอารมณ์ อำเภอเมือง จังหวัดสิงห์บุรี
3. หนังใหญ่วัดบ้านดอน อำเภอเมือง จังหวัดระยอง
4. หนังใหญ่วัดตะเคียน ตำบลท้ายตลาด อำเภอเมือง จังหวัดลพบุรี
5. หนังใหญ่วัดพลับพลาชัย อำเภอเมือง จังหวัดเพชรบุรี
6. หนังใหญ่วัดตะกุก อำเภอบางบาล จังหวัดพระนครศรีอยุธยา

เป็นที่น่าเสียดายว่ามีเพียงคณะหนังใหญ่วัดขนอน วัดสว่างอารมณ์ และ วัดบ้านดอนเท่านั้นที่ยังคงสืบทอดการแสดงมาจนถึงปัจจุบัน ส่วนคณะหนังใหญ่ วัดตะเคียน วัดพลับพลาชัย และวัดตะกุก ไม่มีผู้สืบทอดรูปแบบการแสดง คงเหลือเพียงตัวหนังที่ทางวัดเก็บรักษาไว้เท่านั้น (เอนก นาวิกมูล, 2546, น. 296-297)

นอกจากการเล่นหนังใหญ่แล้ว ยังมีชาวควนพร้าวแขวงจังหวัดพัทลุงได้ คิดประดิษฐ์ตัวหนังขนาดเล็กเลียนแบบตัวหนังขวา แต่เล่นด้วยเรื่องราวของไทย มีลีลาการเล่นที่รวดเร็วและสนุกสนาน เป็นที่นิยมแพร่หลายกันในภาคใต้ เรียกว่า “หนังควน” ได้มีโอกาสแสดงถวายหน้าพระที่นั่งพระบาทสมเด็จพระจุลจอมเกล้า เจ้าอยู่หัว ที่พระราชวังบางปะอิน เมื่อปี พ.ศ. 2419 จนเป็นที่นิยมและเป็นที่รู้จัก ของชาวกรุงเทพฯ ในชื่อ “หนังตะลุง” ซึ่งสันนิษฐานว่าเพี้ยนมาจากหนังพัทลุง (สุทธิวงศ์ พงศ์ไพบูลย์, ม.ป.ป., น. 2) ต่อมาจึงมีผู้คิดดัดแปลงเรื่องราวที่ใช้แสดง ภาษาของบทพากย์ และดนตรีประกอบ ให้เหมาะสมกับวัฒนธรรมของตน เกิดเป็น คณะหนังตะลุงท้องถิ่นเล่นกันอย่างแพร่หลายทั้งในเขตพระนครและจังหวัดอื่นๆ เช่น เพชรบุรี ราชบุรี นครปฐม อโยธยา และอุทัยธานี แม้กระทั่งในภาคอีสาน ก็เกิดคณะหนังตะลุงอีสานขึ้นในจังหวัดอุบลราชธานีเมื่อปี พ.ศ. 2469 เรียกว่า “หนังปราโมทย์ หรือ หนังปะโมทัย” ซึ่งแพร่หลายไปยังจังหวัดใกล้เคียงในเวลา ต่อมา (รัถพร ชังธาดา, 2526, น. 15-21)

การเล่นหนังเงาของไทยที่สืบทอดมาจนถึงปัจจุบัน จึงแบ่งออกเป็น 2 รูปแบบ ได้แก่

1. การเล่นหนังเงาแบบราชสำนัก ได้แก่ หนังใหญ่ ซึ่งสืบทอดมา ยังกรมศิลปากร

2. การเล่นหนังเงาแบบพื้นบ้าน ได้แก่

- 2.1 หนังใหญ่ ปัจจุบันเหลือคณะที่สืบทอดและจัดการแสดงเพียง 3 คณะ ได้แก่ หนังใหญ่วัดขนอน หนังใหญ่วัดสว่างอารมณ์ และหนังใหญ่วัดบ้านดอน

- 2.2 หนังตะลุง ซึ่งมีถิ่นกำเนิดมาจากภาคใต้และแพร่หลายมายัง ภาคกลาง

- 2.3 หนังปราโมทัย ซึ่งได้รับอิทธิพลจากหนังตะลุงในภาคกลาง

สำหรับการแสดงหนังใหญ่ในปัจจุบันนั้นมีการสืบทอดทั้ง 2 รูปแบบ คือ แบบราชสำนักที่สืบทอดโดยกรมศิลปากร และแบบพื้นบ้านที่สืบทอดโดยคณะหนังใหญ่เอกชน ที่มีได้มีการสืบทอดจากราชสำนักโดยตรง แต่สร้างสรรค์การแสดงขึ้นใหม่โดยได้รับอิทธิพลจากราชสำนักในสมัยรัชกาลที่ 5 โดยเฉพาะหนังใหญ่วัดขนอน ซึ่งเป็นคณะที่มีประวัติความเป็นมายาวนานและมีชื่อเสียงมากที่สุด ผู้วิจัยจึงมีความสนใจที่จะศึกษาเปรียบเทียบเพื่อวิเคราะห์แนวทางในการพัฒนา การแสดงหนังใหญ่ ตลอดจนนำไปสู่การสร้างสรรค์การแสดงเกี่ยวกับหนังงารูปแบบอื่นในอนาคต

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

ผู้วิจัยเลือกใช้ระเบียบวิธีวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) ซึ่งมีขั้นตอนในการดำเนินการวิจัย ดังนี้

1. ศึกษาค้นคว้าข้อมูลจากหนังสือ บทพากย์บทเจรจา งานวิจัย วิทยานิพนธ์ และเอกสารทางวิชาการต่างๆ ที่เกี่ยวข้อง

2. สัมภาษณ์นักวิชาการ ศิลปิน และผู้ทรงคุณวุฒิด้านการแสดงหนังใหญ่ โดยการสัมภาษณ์แบบไม่มีโครงสร้าง ซึ่งมีเกณฑ์ในการคัดเลือกผู้ให้ข้อมูลหลัก ดังนี้

2.1 คณาจารย์จากวิทยาลัยนาฏศิลป์ สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ กระทรวงวัฒนธรรม ที่มีประสบการณ์เกี่ยวกับการแสดงหนังใหญ่แบบราชสำนัก ไม่น้อยกว่า 10 ปี

- 1) นายจตุพร รัตนวราหะ ศิลปินแห่งชาติ
- 2) นายประสิทธิ์ ปิ่นแก้ว ศิลปินแห่งชาติ
- 3) นายสมศักดิ์ ทัดติ ผู้ทรงคุณวุฒิด้านนาฏศิลป์ไทย
- 4) นายวิโรจน์ อยู่สวัสดิ์ ผู้ทรงคุณวุฒิด้านนาฏศิลป์ไทย
- 5) ดร.นิวัฒน์ สุขประเสริฐ ผู้ทรงคุณวุฒิด้านนาฏศิลป์ไทย
- 6) นายไพฑูรย์ เข้มแข็ง ผู้ทรงคุณวุฒิด้านนาฏศิลป์ไทย
- 7) รองศาสตราจารย์ ดร.ศุภชัย จันทร์สุวรรณ ศิลปินแห่งชาติ
- 8) นายเกษม ทองอร่าม ผู้ทรงคุณวุฒิด้านนาฏศิลป์ไทย
- 9) นายณัฐพงศ์ โสวัตร ผู้ทรงคุณวุฒิด้านดุริยางค์ไทย

2.2 กลุ่มศิลปินพื้นบ้านวัดขนอน ต.สร้อยฟ้า อ.โพธาราม จ.ราชบุรี
ที่มีประสบการณ์เกี่ยวกับการแสดงหนังใหญ่ไม่น้อยกว่า 10 ปี

- 1) นายสะอาด ถาวรณกุลพงศ์ ผู้ฝึกสอนการเชิดหนังใหญ่ (นายหนัง)
- 2) นายจพรรณ์ ถาวรณกุลพงศ์ ผู้จัดการคณะหนังใหญ่วัดขนอน
- 3) นายทศพร แพทอง ผู้เชิดและผู้พากย์-เจรจา ประจำคณะหนังใหญ่

วัดขนอน

- 4) นายสุชาติ นิมนองค์ ผู้ฝึกสอนดนตรีไทยประจำคณะหนังใหญ่

วัดขนอน

2.3 ผู้อุปถัมภ์คณะหนังใหญ่พื้นบ้านวัดขนอน ต.สร้อยฟ้า อ.โพธาราม
จ.ราชบุรี

- 1) พระครูพิทักษ์ศิลปาคม เจ้าอาวาสวัดขนอน

3. สังเกตการณ์แบบมีส่วนร่วม โดยฝึกปฏิบัติการเชิดหนังใหญ่แบบพื้นบ้าน
จากนายทศพร แพทอง ผู้เชิดและผู้พากย์-เจรจาประจำคณะหนังใหญ่วัดขนอน
อ.โพธาราม จ.ราชบุรี พร้อมทั้งชมการแสดงสาธิตหนังใหญ่ ณ วัดขนอน เมื่อวันที่
14 กุมภาพันธ์ พ.ศ. 2559

4. สอนทากลุ่มย่อย (Focus Group) เพื่อตรวจสอบและยืนยันความถูกต้อง
ของข้อมูลจากผู้ทรงคุณวุฒิ โดยมีหลักเกณฑ์ในการคัดเลือก ดังนี้

4.1 ศิลปิน ผู้ฝึกซ้อม ผู้กำกับการแสดงหนังใหญ่ตามรูปแบบราชสำนัก
และแบบพื้นบ้านซึ่งเป็นที่ยอมรับในวงวิชาชีพนาฏดุริยางคศิลป์ไทย และ/หรือ

4.2 ผู้ทรงคุณวุฒิ นักวิชาการ ที่มีความรู้ความสามารถ มีผลงานทาง
การแสดงหรือผลงานทางวิชาการที่เกี่ยวข้องกับการแสดงหนังใหญ่แบบราชสำนัก
และแบบพื้นบ้าน

ผู้ทรงคุณวุฒิที่มีคุณสมบัติตามหลักเกณฑ์ดังกล่าว ประกอบด้วย

- 1) พระครูพิทักษ์ศิลปาคม เจ้าอาวาสวัดขนอน อ.โพธาราม จ.ราชบุรี
- 2) นายจตุพร รัตนวราหะ ศิลปินแห่งชาติ
- 3) นายประสิทธิ์ ปิ่นแก้ว ศิลปินแห่งชาติ

- 4) นายสมศักดิ์ ทัดดี ผู้ทรงคุณวุฒิด้านนาฏศิลป์ไทย (โขนยักษ์)
สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ กระทรวงวัฒนธรรม
 - 5) นายวิโรจน์ อยู่สวัสดิ์ ผู้ทรงคุณวุฒิด้านนาฏศิลป์ไทย (โขนลิง)
สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ กระทรวงวัฒนธรรม
 - 6) ดร.นิวัฒน์ สุขประเสริฐ ผู้ทรงคุณวุฒิด้านนาฏศิลป์ไทย (โขนลิง)
สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ กระทรวงวัฒนธรรม
 - 7) นายไพฑูรย์ เข้มแข็ง ผู้ทรงคุณวุฒิด้านนาฏศิลป์ไทย (โขนพระ)
วิทยาลัยนาฏศิลป์ สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ กระทรวงวัฒนธรรม
 - 8) รองศาสตราจารย์ ดร.ศุภชัย จันทร์สุวรรณ์ ศิลปินแห่งชาติ
 - 9) นายเกษม ทองอร่าม ผู้ทรงคุณวุฒิด้านนาฏศิลป์ไทย (โขนลิง)
วิทยาลัยนาฏศิลป์ สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ กระทรวงวัฒนธรรม
 - 10) ดร.ไพโรจน์ ทองคำสุก นักวิชาการละครและดนตรีชำนาญการ
สำนักงานส่งเสริมศิลปาชีพ กระทรวงวัฒนธรรม
 - 11) นายณัฐพงศ์ โสวัตร ผู้ทรงคุณวุฒิด้านดุริยางค์ไทย
สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ กระทรวงวัฒนธรรม
 - 12) นายสะอาด ถาวรกุลพงศ์ ผู้ฝึกสอนการเชิดหนังใหญ่ (นายหนัง)
วัดขนอน
 - 13) นายจพรัตน์ ถาวรกุลพงศ์ ผู้จัดการคณะหนังใหญ่วัดขนอน
 - 14) นายทศพร แพทอง ผู้เชิดและผู้พากย์-เจรจาประจำคณะหนังใหญ่
วัดขนอน
 - 15) นายสุชาติ นิมมอนงค์ ผู้ฝึกสอนดนตรีไทยประจำคณะหนังใหญ่
วัดขนอน
5. วิเคราะห์ข้อมูลเชิงพรรณนา โดยประมวลข้อมูลจากการศึกษาเอกสาร
การสัมภาษณ์ การสังเกตการณ์ และการฝึกปฏิบัติ เพื่อเรียบเรียงสรุปเป็นเอกสาร
ทางวิชาการ

ผลการวิจัย

ผลการวิจัยพบว่าการเล่นหนังใหญ่ของประเทศไทยได้รับอิทธิพลจากวัฒนธรรมอินเดีย โดยรับผ่านทางวัฒนธรรมขอมมาอีกทอดหนึ่ง ปรากฏหลักฐานในบันทึกสมัยกรุงศรีอยุธยาตอนต้น ตั้งแต่รัชสมัยสมเด็จพระรามาธิบดีที่ 1 (พระเจ้าอู่ทอง) เป็นต้นมา ว่ามีการฉลุสลักหนังวัวขนาดใหญ่ให้เป็นภาพตัวละครในเรื่องรามเกียรติ์ แล้วยกขึ้นเชิดทาบจอผ้าขาวให้เกิดเงาเล่าเรื่องราวผ่านการพากย์-เจรจา ประกอบวงดนตรีปี่พาทย์ เรียกกันว่า “หนัง” มีฐานะเป็นมหรสพหลวงซึ่งอยู่ภายใต้การอุปถัมภ์ของราชสำนัก ใช้แสดงในพระราชพิธีที่สำคัญสืบมาจนถึงกรุงธนบุรีและกรุงรัตนโกสินทร์ ต่อมาในสมัยรัชกาลที่ 5 ได้มีชาวพื้ทูลุงคิดการเล่นหนังเงาขนาดเล็กขึ้นใหม่ เรียกว่า “หนังตะลุง” จึงเกิดคำเรียกต่อท้ายการเล่น “หนัง” ที่มีมาแต่กรุงศรีอยุธยาว่า “หนังใหญ่” เพื่อให้มีความแตกต่างกัน นอกจากนี้อิทธิพลของหนังตะลุงยังได้แพร่กระจายไปอย่างกว้างขวางทั้งในภาคกลางและภาคอีสาน จนเกิด “หนังปราโมทย์” หรือ “หนังตะลุงอีสาน” ซึ่งเป็นตัวหนังขนาดเล็กขึ้นอีกประเภทหนึ่งในต้นรัชสมัยพระบาทสมเด็จพระปกเกล้าเจ้าอยู่หัว รัชกาลที่ 7

ความนิยมในการเล่นหนังของสามัญชนเจริญแพร่หลายเป็นอย่างมากในสมัยรัชกาลที่ 5 นอกจากคณะหนังตะลุงท้องถิ่นแล้ว ยังมีคณะหนังใหญ่เกิดขึ้นอีกหลายคณะ โดยอยู่ในความอุปถัมภ์ของวัดซึ่งเป็นศูนย์กลางชุมชน ในปัจจุบันนี้ยังมีการสืบทอดการแสดงอยู่ 3 คณะ ได้แก่

- หนังใหญ่วัดสว่างอารมณ์ อำเภอเมือง จังหวัดสิงห์บุรี
- หนังใหญ่วัดบ้านดอน อำเภอเมือง จังหวัดระยอง
- หนังใหญ่วัดขนอน อำเภอโพธาราม จังหวัดราชบุรี

ในขณะเดียวกันหนังใหญ่ของราชสำนักนั้นกลับได้รับความนิยมน้อยลง คงมีเพียงการแสดงในพระราชพิธีสำคัญเท่านั้น จนกระทั่งภายหลังการเปลี่ยนแปลงการปกครอง พ.ศ. 2475 นายธนิต อยู่โพธิ์ อธิบดีอธิบดีกรมศิลปากร (พ.ศ. 2499-2512) จึงเชิญหลวงวิลาศวงงาม (หรร่า อินทรนนท์) อธิบดีขบวนหลวงในสมัยรัชกาลที่ 7 มาร่วมกันฟื้นฟูการแสดงหนังใหญ่ โดยถ่ายทอดรูปแบบการแสดงให้แก่กรมศิลปากร

มีการคัดเลือกนักเรียนนาฏศิลป์ที่มีพื้นฐานการแสดงโขนเข้ามาฝึกหัดตามบทบาทของตัวหนัง การเชิดหนังใหญ่แบบราชสำนักจึงยังคงมีการสืบทอดมาถึงปัจจุบัน การแสดงหนังใหญ่ที่ปรากฏอยู่ทุกวันนี้จึงมี 2 รูปแบบ ได้แก่ การแสดงหนังใหญ่ตามรูปแบบของราชสำนักซึ่งสืบทอดมายังกรมศิลปากร และการแสดงหนังใหญ่แบบพื้นบ้านของสามัญชน ซึ่งพบว่ามีลักษณะบางประการที่แตกต่างจากการแสดงหนังใหญ่แบบราชสำนัก

การแสดงหนังใหญ่แบบราชสำนักของกรมศิลปากร ได้รับการถ่ายทอดจากครูหลวงวิลาศ-วงงาม (หว่า อินทรนนท์) อดีตข้าราชการกรมโขนสมัยรัชกาลที่ 5 ซึ่งรับราชการเป็นโขนหลวงสืบเนื่องมาจนถึงรัชกาลที่ 7 เป็นครูโขนที่มีชื่อเสียงมากท่านหนึ่ง และน่าจะมีประสบการณ์เกี่ยวข้องกับการแสดงหนังใหญ่ของราชสำนักด้วย นายธนิต อยู่โพธิ์ อดีตอธิบดีกรมศิลปากรในสมัยนั้น จึงได้ไว้วางใจให้ท่านเป็นผู้ฝึกหัดและถ่ายทอดการแสดงหนังใหญ่แบบราชสำนักให้แก่กรมศิลปากร ดังนั้นรูปแบบการแสดง ลักษณะและองค์ประกอบในอดีตกับปัจจุบันจึงมีความคล้ายคลึงกันเป็นส่วนใหญ่ แต่ก็ยังมีข้อแตกต่างอยู่บ้าง ดังนี้

1. การคัดเลือกคนเชิด ซึ่งเปลี่ยนจากการฝึกหัดมหาดเล็กภายในพระราชวัง เป็นการคัดเลือกจากนาฏศิลป์ซึ่งเป็นข้าราชการสำนักการสังคีต กรมศิลปากร และนักเรียนนักศึกษาจากวิทยาลัยนาฏศิลป์ สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ กระทรวงวัฒนธรรม

2. รูปแบบการแสดง ตัดทอนขั้นตอนและระยะเวลาในการแสดงให้สั้นลง เพื่อให้สอดคล้องกับวิถีชีวิตของผู้คนเปลี่ยนแปลงไป มีการดำเนินเรื่องที่รวดเร็วขึ้น

3. พื้นที่สำหรับแสดง สามารถแสดงได้ทั้งกลางแจ้งและในโรงละคร

4. การให้แสง เปลี่ยนแปลงจากการใช้ไฟจุดไฟบนร้านเพลิงเพื่อให้แสงสว่างมาเป็นดวงไฟสปอตไลท์ (Spotlight)

5. เรื่องที่ใช้แสดง แต่เดิมมีเรื่องที่ใช้แสดงหลายเรื่อง ทั้งเบิกโรงและจับตอน ปัจจุบันนิยมแสดงเพียงเบิกโรงชุดจับลิ้งหัวคำ และจับตอนเรื่องรามเกียรติ์ชุด สัทธาสูร-วิรุญจำบัง

6. สীลาในการพากย์-เจรจา ปรับปรุงให้มีความกระชับ ดำเนินเรื่องอย่างรวดเร็ว โดยใช้แบบแผนการพากย์-เจรจาเช่นเดียวกับการแสดงโขน

7. ผู้กำกับการแสดงหรือผู้ทอดหนัง กลายเป็นหน้าที่ที่ไม่จำเป็น เนื่องจากมีการฝึกซ้อมการแสดงล่วงหน้าโดยแบ่งหน้าที่กันชัดเจน ผู้เชิดจึงรู้บทบาทและลำดับการแสดงเป็นอย่างดี จึงไม่จำเป็นต้องมีผู้ทอดหนังซึ่งเป็นผู้จัดเตรียมและคอยรับ-ส่งตัวหนังให้แก่ผู้เชิดตามลำดับเรื่องราวเสมือนผู้กำกับการแสดง มีเพียงครูผู้ใหญ่คอยควบคุมเท่านั้น



ภาพที่ 1 พิธีเบิกหน้าพระก่อนการแสดงหนังใหญ่ของกรมศิลปากร แสดงให้เห็นลักษณะของตัวหนัง การแต่งกายของผู้เชิด และการตกแต่งจอหนัง

ที่มา : สำเนาภาพจาก ไพฑูรย์ เข้มแข็ง

ส่วนการเล่นหนังใหญ่แบบพื้นบ้านของวัดxonอนนั้น มีการจัดแสดงขึ้นในสมัยรัชกาลที่ 5 โดยการริเริ่มของพระครูศรีทราสุนทร (หลวงปู่กล่อม) เจ้าอาวาสวัดxonอนในขณะนั้น (พ.ศ. 2430-2458) และมีการสืบทอดการเล่นหนังใหญ่มาจนถึงปัจจุบัน โดยมีการปรับเปลี่ยนรูปแบบและลักษณะบางประการเพื่อให้เข้ากับสภาพสังคมที่เปลี่ยนแปลงไปตามยุคสมัย การเล่นหนังใหญ่ของวัดxonอนในปัจจุบันจึงมีความแตกต่างไปจากอดีต ดังนี้

1. วิธีการเต้น เริ่มมีการนำลักษณะของการแสดงหนังใหญ่แบบราชสำนักตลอดจนการแสดงโขนบางประการมาประยุกต์ใช้ เช่น การขึ้นลอย เป็นต้น แต่ยังคงรักษาหลักวิธีการเต้นอันเป็นภูมิปัญญาท้องถิ่นที่ได้รับการถ่ายทอดกันมาแต่อดีตเป็นสำคัญ

2. รูปแบบการแสดง มีการปรับปรุงการแสดงให้กระชับยิ่งขึ้น โดยตัดทอนการแสดงบางช่วงที่ยืดเยื้อและซ้ำซ้อนออกไป จึงสามารถแสดงจบตอนได้ภายในเวลา 1-2 ชั่วโมง

3. พื้นที่สำหรับแสดง สามารถแสดงได้ทั้งลานกลางแจ้งและโรงละคร

4. จอหนัง หากแสดงเฉพาะหนังใหญ่ จะใช้จอผ้าขาวตามแบบโบราณ หากต้องจัดการแสดงหนังใหญ่ร่วมกับการแสดงประเภทอื่นๆ จึงมีการตกแต่งด้านข้างและด้านหน้าของจอให้สวยงาม รวมทั้งเปลี่ยนมาใช้โครงสร้างจอที่เป็นเหล็กแทนการใช้ไม้ไผ่อย่างในอดีต

5. การให้แสง ปัจจุบันทางวัดขนอนยังคงอนุรักษ์การใช้กะลามะพร้าวเผาไฟแบบดั้งเดิม แต่บางโอกาสก็ใช้ไฟสปอตไลท์ (Spotlight) เพื่อความสะดวกในการจัดแสดง

6. เรื่องที่ใช้แสดง นิยมแสดงเรื่องราวที่สนุกสนาน สามารถสอดแทรกมุกตลกขบขัน และใช้ตัวหนังที่สวยงามตื่นตาตื่นใจ ในปัจจุบันนิยมแสดงเพียง 5 ตอน ได้แก่ หนุมานถวายแหวนจนถึงเฝ้ากรุงลงกา ศึกษาคบาศ ศึกษพรหมศาสตร์ ศึกษศกัณฐ์ครั้งที่ 5 และ หนุมานอาสา

7. เครื่องแต่งกายของคนเชิด มีการเปลี่ยนแปลงมาหลายรูปแบบตามสมัยนิยม ในปัจจุบันนิยมแต่งกายรูปแบบเดียวกันเพื่อความเป็นระเบียบเรียบร้อย โดยนุ่งผ้าโจงกระเบนสีแดง สวมเสื้อแขนยาวสีแดง ตกแต่งด้วยแถบผ้าสีเหลือง ผูกผ้าคาดเอวสีแดงเข้มมีลวดลาย

8. เครื่องแต่งกายของคนพากย์-เจรจา แต่เดิมผู้พากย์-เจรจานั้นแต่งกายแบบใดก็ได้ตามความสะดวก แต่ในปัจจุบันเปลี่ยนมาแต่งกายเช่นเดียวกับคนเชิด



ภาพที่ 2 การสาธิตการแสดงหนังใหญ่ของเยาวชนวัดขนอน แสดงให้เห็นลักษณะของตัวหนัง
ท่าทางในการเชิด และการแต่งกายของผู้เชิด

ที่มา : <http://zeekway.com>

สรุปได้ว่าการเปลี่ยนแปลงของหนังใหญ่แบบราชสำนักและแบบพื้นบ้าน มีการปรับเปลี่ยนเพียงองค์ประกอบการแสดงเท่านั้น ส่วนรูปแบบและวิธีการแสดง ที่เป็นหลักของการแสดงหนังใหญ่มิได้เปลี่ยนแปลงสืบทอดกันมาตามจารีตประเพณีโดยไม่มีการเปลี่ยนแปลงแต่อย่างใด

นอกจากนี้เมื่อเปรียบเทียบการแสดงหนังใหญ่ทั้ง 2 สำนัก ยังพบว่ามีความคล้ายคลึงและแตกต่างกันที่น่าสนใจ ดังนี้

1. ลักษณะที่คล้ายคลึงกัน ได้แก่

1.1 วิธีการฝึกหัด โดยเริ่มฝึกหัดเบื้องต้นเช่นเดียวกับการแสดงโขน เช่น เดินเส้า ถีบเหลี่ยม ถองสะเฒ จากนั้นจึงฝึกหัดให้เชิดตัวหนัง

1.2 รูปแบบการแสดง มี 3 ขั้นตอน คือ พิธีเบิกหน้าพระ เบิกโรง และจับตอน

1.3 เรื่องที่ใช้แสดง คือ เบิกโรงชุดจับลิ้งหัวค้ำ และจับตอนในเรื่อง รามเกียรติ์

1.4 ลักษณะของตัวหนังและการเรียกชื่อประเภทตัวหนัง

1.5 พื้นที่สำหรับแสดง ซึ่งแสดงได้ทั้งลานกลางแจ้งและโรงละคร

1.6 จอหนัง กรณีแสดงเฉพาะหนังใหญ่จะใช้เพียงจอผ้าขาว แต่ในโอกาสพิเศษ เช่น มีการเล่นหนังติดตัวโขน หรือมีการแสดงอื่นๆ สลับกับการแสดงหนังใหญ่ จะมีการตกแต่งพื้นที่ด้านข้างและด้านหน้าจอให้สวยงาม มีซุ้มประตูด้านข้างสำหรับเป็นทางเข้าออก

1.7 บังเพลิง ปัจจุบันไม่นิยมใช้เนื่องจากไม่สะดวกในการติดตั้งและขนย้าย

1.8 การให้แสง แต่เดิมใช้ได้หรือกะลามาะพร้าวเผาไฟ ปัจจุบันใช้แสงจากไฟสปอตไลท์ (Spotlight)

1.9 เพลงที่ใช้แสดง ใช้เพลงหน้าพาทย์ประกอบอารมณ์และกิริยาอาการต่างๆ โดยมีความหมายเช่นเดียวกับการแสดงโขน

2. ลักษณะที่แตกต่างกัน ได้แก่

2.1 การคัดเลือกคนเชิด โดยที่กรมศิลปากรจะคัดเลือกจากข้าราชการสำนักงานสังคีต กรมศิลปากร และนักเรียนนักศึกษาวิทยาลัยนาฏศิลป์ สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ กระทรวงวัฒนธรรม ซึ่งมีพื้นฐานทางนาฏศิลป์ไทยอยู่แล้ว มีการฝึกโดยแบ่งแยกบทบาทตามตัวหนังอย่างชัดเจน ในขณะที่วัดขนอนจะคัดเลือกจากเยาวชนเพศชายที่มีความสนใจ และฝึกหัดให้สามารถเชิดตัวหนังได้ทุกบทบาททั้งพระ นาง ยักษ์ ลิง

2.2 ท่าเต้นพื้นฐาน กรมศิลปากรใช้ท่าเต้นที่คล้ายกับพื้นฐานการแสดงโขน ส่วนวัดขนอนจะมีท่าเต้นที่มีลักษณะเฉพาะ ได้แก่ ท่าเต้น ท่าหลัก (ท่าอย่างสามมุม) และการเชิดตามบทบาทตัวหนัง คือ พระ นาง ยักษ์ ลิง

2.3 ลีลาการเชิดหนัง ฝ่ายกรมศิลปากรจะถือตัวหนังโดยใช้นิ้วหัวแม่มือคอยบังคับ และเน้นการยกเอียงตัวที่เรียกว่า “การใช้หน้าหนัง” ในขณะที่วัดขนอนจะถือตัวหนังโดยใช้นิ้วชี้คอยบังคับและเน้นการเคลื่อนไหวหัวไหล่และเอวเพื่อให้ตัวหนังเคลื่อนไหวได้มากยิ่งขึ้น

2.4 วิธีการเชิดหนัง กรมศิลปากรจะมีลักษณะใกล้เคียงกับการตีบทของโขน ส่วนวัดขนอนเน้นการเชิดให้ตรงกับอารมณ์ในบทพากย์ ซึ่งคิดค้นและสืบทอดกันภายในท้องถิ่น

2.5 คนตรีประกอบการแสดง ใช้วงปี่พาทย์ไม้แข็งเครื่องคู่เป็นหลัก วัดขนอนจะใช้ปี่ใน และมีโกร่งเป็นเครื่องกำกับจังหวะ ในขณะที่ฝ่ายกรมศิลปากรใช้ปี่กลางแทนปี่ใน มีโกร่งเป็นเครื่องกำกับจังหวะ และมีเครื่องดนตรีพิเศษ คือ กลองตึง เพิ่มเข้ามา

2.6 เครื่องแต่งกายของคนเชิด กรมศิลปากรจะนุ่งโจงกระเบนด้วยผ้าลาย สวมเสื้อแขนกระบอกคอตั้งสีแดงลายริ้ว ผูกผ้าคาดเอวสีแดง สวมหมวกหุกระต่าย ซึ่งเป็นเครื่องแต่งกายแบบทหารมหาดเล็ก ส่วนวัดขนอนนุ่งผ้าโจงกระเบนสีแดง สวมเสื้อแขนกระบอกสีแดง ผูกผ้าคาดเอวสีแดงเข็มมีลวดลาย ไม่สวมหมวกหุกระต่าย

2.7 คนพากย์-เจรจา กรมศิลปากรมีการแบ่งหน้าที่กันพากย์อย่างชัดเจน ในขณะที่คนพากย์-เจรจาของวัดขนอนคนเดียวจะต้องพากย์-เจรจาให้ได้ทุกบทบาทและทุกอารมณ์

2.8 ลีลาในการพากย์-เจรจา กรมศิลปากรจะมีลีลาที่เป็นแบบแผนแน่นอนและเข้มข้นสง่างามเช่นเดียวกับการแสดงโขน ในขณะที่วัดขนอนจะมีลีลาการพากย์-เจรจาที่กระชับ ดำเนินเรื่องอย่างรวดเร็ว และมีเอกลักษณ์พิเศษอยู่ในการเปลี่ยนลีลาและน้ำเสียงพากย์ให้เหมาะสมกับอารมณ์ สถานการณ์ และลักษณะตัวละคร

2.9 เครื่องแต่งกายของคนพากย์-เจรจา ฝ่ายกรมศิลปากรสวมชุดราชปะแตน ส่วนฝ่ายวัดขนอนจะแต่งกายเช่นเดียวกับผู้เชิดหนัง

2.10 ทิศทางในการเข้าออกและตำแหน่งของกองทัพอ กรมศิลปากรจะเชิดตัวหนังออกทางด้านขวาของจอและหลบตัวหนังเข้าทางด้านซ้ายของจอ ตลอดจนกำหนดให้กองทัพอฝ่ายพลับพลาอยู่ทางด้านขวาของจอ กองทัพฝ่ายลงกาอยู่ทางด้านซ้ายของจอ ส่วนวัดขนอนจะปฏิบัติตรงกันข้ามกับกรมศิลปากรทุกประการ

2.11 ผู้กำกับการแสดง ฝ่ายวัดขนอนมีผู้ที่ทำหน้าที่คล้ายกับผู้กำกับการแสดง เรียกว่า “ผู้ทอดหนัง” คอยจัดเตรียมและรับ-ส่งตัวหนังให้แก่ผู้เชิดตามลำดับเรื่องราว แต่กรมศิลปากรไม่มีผู้ทำหน้าที่ในลักษณะดังกล่าว

จากการศึกษาเปรียบเทียบลักษณะและองค์ประกอบการแสดงหนังใหญ่ ทั้ง 2 รูปแบบดังกล่าว ผู้วิจัยสามารถสรุปแนวทางการเปลี่ยนแปลงได้ 2 ลักษณะ คือ

1. องค์ประกอบที่คล้ายคลึงกันอาจเป็นสิ่งที่ยอมรับนับถือกันมาติดอยู่แล้ว หรืออาจเป็นสิ่งที่ปรับปรุงได้ยาก จึงควรอนุรักษ์ไว้ไม่ควรเปลี่ยนแปลง เช่น ตัวหนัง รูปแบบการแสดง เป็นต้น

2. องค์ประกอบที่แตกต่างกันนั้นเกิดจากการปรับเปลี่ยนไปตามปัจจัยต่างๆ ทั้งสภาพสังคม เทคโนโลยี และความสนใจของผู้ชม เป็นต้น แสดงให้เห็นว่า องค์ประกอบดังกล่าวมีความยืดหยุ่น เป็นอิสระจากการแสดง และสามารถปรับเปลี่ยนไปตามสถานการณ์ได้ เช่น ท่าเต้น วิธีการเชิดหนัง จอหนัง การให้แสงดนตรี ประกอบการแสดง เรื่องที่ใช้แสดง บทพากย์-เจรจา วิธีการพากย์-เจรจา ตลอดจนเครื่องแต่งกาย เป็นต้น



ภาพที่ 3 การแสดงหนังใหญ่นวนอูร์ักษ์ของวัดขนอน เน้นการแสดงในรูปแบบจารีตดั้งเดิมโดยไม่มีการเปลี่ยนแปลงองค์ประกอบการแสดงใดๆ

ที่มา : <https://nathpong.wordpress.com>



ภาพที่ 4 การแสดงหนังใหญ่แนวประยุกต์ โดยอนุรักษ์องค์ประกอบหลัก เช่น ตัวหนัง วิธีการเชิด แต่ปรับเปลี่ยนองค์ประกอบอื่นๆ เช่น การให้แสง การจัดตำแหน่งผู้เชิดให้มีมิติที่แตกต่างไปจากเดิม
ที่มา : <https://www.youtube.com>

อภิปรายผลการวิจัย

จากการวิเคราะห์เปรียบเทียบพบว่าการแสดงหนังใหญ่ตามรูปแบบราชสำนักของกรมศิลปากรและแบบพื้นบ้านของวัดখনอนนั้นมีข้อแตกต่าง และมีการปรับเปลี่ยนองค์ประกอบการแสดงที่น่าสนใจ ซึ่งสามารถนำมาอภิปรายผลเป็นประเด็นต่างๆ ดังต่อไปนี้

1. การแสดงหนังใหญ่ตามรูปแบบราชสำนักของกรมศิลปากรและแบบพื้นบ้านของวัดখনอนมีความแตกต่างกัน ดังนี้

1.1 ทำเดินและวิธีเชิดหนัง เนื่องจากกรมศิลปากรคัดเลือกผู้เชิดจากข้าราชการในสังกัด และนักเรียนนักศึกษาวิทยาลัยนาฏศิลป์ สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ กระทรวงวัฒนธรรม โดยอาศัยพื้นฐานท่าทางการแสดงโขนเป็นหลัก แบ่งบทบาทการเชิดตามประเภทตัวหนังอย่างชัดเจน ในขณะที่วัดখনอนคัดเลือกเยาวชนเพศชายที่มีความสนใจ แต่ไม่มีพื้นฐานการแสดงโขน มาฝึกหัดด้วยพื้นฐานท่าเดินและวิธีการเชิดที่สืบทอดกันมาในท้องถิ่น และยังฝึกให้เชิดตัวหนังได้ทุกบทบาท ทั้งพระ นาง ยักษ์ ลิง ดังนั้นการแสดงหนังใหญ่ของวัดখনอนจึงมีวิธีการเชิดและ

ท่าเต้นที่แตกต่างจากกรมศิลปากร สอดคล้องกับงานวิจัยของ นิวัฒน์ สุขประเสริฐ (2524) ศึกษาเรื่อง“หนัง” ซึ่งพบว่ากรมศิลปากรจะคัดเลือกผู้แสดงเพศชายที่มีพื้นฐานในการฝึกหัดโขน ส่วนวัดขนอนนั้นไม่มีบุคลากรที่มีพื้นฐานทางนาฏศิลป์ จึงคัดเลือกจากเยาวชนที่อาศัยอยู่ในชุมชน และสอดคล้องกับงานวิจัยของ เปรมรศมี ธรรมรัตน์ (2552) ซึ่งศึกษาเรื่อง “การวิเคราะห์คุณค่าและการดำรงอยู่ของศิลปวัฒนธรรมพื้นบ้าน : กรณีศึกษาหนังใหญ่วัดขนอน อำเภอโพธาราม จังหวัดราชบุรี” พบว่าคนเชิดหนังของกรมศิลปากรนั้นสามารถแสดงท่าเต้นได้อย่างเป็นระเบียบและสวยงาม เนื่องจากคนเชิดมีพื้นฐานด้านการแสดงโขนละครอยู่แล้ว และมีการฝึกหัดตามบทบาทตัวหนัง คือ พระ นาง ยักษ์ ลิง โดยไม่ปะปนกันเช่นเดียวกับการแสดงโขน ส่วนคนเชิดหนังของวัดขนอนนั้นฝึกหัดจากเยาวชนที่ไม่มีพื้นฐานทางนาฏศิลป์ และมีการสืบทอดต่อกันมาในลักษณะภูมิปัญญาท้องถิ่น วิธีการเชิดจึงไม่หลากหลายอย่างการแสดงหนังใหญ่แบบราชสำนัก ซึ่งลักษณะการแสดงเช่นนี้ยังมีความคล้ายคลึงกับการแสดงหนังใหญ่รูปแบบพื้นบ้านคณะอื่นๆ อีกด้วย ดังที่ อนุกุล โรจนสุขสมบูรณ์ (2542) ได้ศึกษาเรื่อง “การเชิดหนังใหญ่วัดสว่างอารมณ์ จังหวัดสิงห์บุรี” พบว่ากรมศิลปากรมีการฝึกหัดคนเชิดหนังตามพื้นฐานความรู้ด้านการแสดงโขนของแต่ละคน กล่าวคือผู้ที่เคยฝึกหัดโขนยักษ์จะต้องไปเชิดหนังตัวยักษ์ ผู้ที่เคยฝึกหัดโขนพระจะต้องไปเชิดหนังตัวพระและตัวนาง เป็นต้น ในขณะที่การฝึกหัดของคนหนังใหญ่วัดสว่างอารมณ์นั้นจะฝึกให้ผู้เชิดสามารถเชิดหนังได้ทุกบทบาททั้ง พระ นาง ยักษ์ ลิง ซึ่งตรงกับวิธีการฝึกหัดของคนหนังใหญ่วัดขนอน

1.2 การให้แสง พบว่าการแสดงหนังใหญ่ของราชสำนักเดิมนิยมใช้ “ไต้” ในการส่องไฟเพื่อให้แสงสว่าง ในขณะที่การแสดงหนังใหญ่ของวัดขนอนนั้นนิยมใช้กะลามะพร้าวเป็นเชื้อเพลิง และได้ปรับเปลี่ยนมาใช้ไฟสปอตไลท์ (Spotlight) ตามเทคโนโลยีที่พัฒนาไปตามยุคสมัย สอดคล้องกับงานวิจัยของ อธิภา ภัทรปรีชาวิทย์ (2550) ซึ่งศึกษาเรื่อง “หนังใหญ่ : กรณีศึกษาหนังใหญ่วัดบ้านดอน อำเภอเมืองระยอง จังหวัดระยอง” และ เปรมรศมี ธรรมรัตน์ (2552) ซึ่งศึกษาเรื่อง “การวิเคราะห์คุณค่าและการดำรงอยู่ของศิลปวัฒนธรรมพื้นบ้าน : กรณีศึกษาหนังใหญ่วัดขนอน อำเภอโพธาราม จังหวัดราชบุรี” ซึ่งพบว่าการให้แสงสำหรับการแสดงหนังใหญ่

ในปัจจุบัน ได้มีการปรับเปลี่ยนมาใช้หลอดไฟฟ้าแบบสปอตไลท์ (Spotlight) 5-7 ดวง ในการให้แสงสว่าง เนื่องจากมีความสะดวกกว่า

1.3 ดนตรีประกอบการแสดง จากการศึกษาพบว่าดนตรีประกอบการแสดงของกรมศิลปากรนั้นใช้วงปี่พาทย์ไม้แข็งเครื่องคู่หรือเครื่องใหญ่ และมีเครื่องดนตรีพิเศษ 3 ประเภทเพิ่มเข้ามา คือ ปี่กลาง โกร่ง และกลองตั้ง ซึ่งยึดถือกันเป็นแบบแผนมาแต่โบราณ ในขณะที่ดนตรีประกอบการแสดงหนังใหญ่ของวัดxonอนนั้นใช้วงปี่พาทย์ไม้แข็งเครื่องคู่เป็นหลักเช่นกัน แต่ไม่ใช่ปี่กลาง (ใช้ปี่ในแทน) มีโกร่งเป็นเครื่องกำกับจังหวะ แต่ไม่ใช่กลองตั้ง นอกจากนี้ยังสามารถปรับลดหรือเพิ่มเครื่องดนตรีได้ตามความเหมาะสม สอดคล้องกับงานวิจัยของ เปรมรัตน์ ธรรมรัตน์ (2552) ได้ศึกษาเรื่อง “การวิเคราะห์คุณค่าและการดำรงอยู่ของศิลปวัฒนธรรมพื้นบ้าน : กรณีศึกษาหนังใหญ่วัดxonอน อำเภอโพธาราม จังหวัดราชบุรี” พบว่าดนตรีประกอบการแสดงหนังใหญ่ของวัดxonอนยังคงใช้วงปี่พาทย์ไม้แข็งเครื่องคู่เป็นหลัก แต่สามารถปรับลดหรือเพิ่มจำนวนเครื่องดนตรีให้เหมาะสมกับโอกาสและสถานที่ได้

1.4 วิธีการพากย์-เจรจา ผู้วิจัยพบว่ามีความแตกต่างกันอย่างเห็นได้ชัด นับตั้งแต่เค้าโครงบทพากย์ ซึ่งทางกรมศิลปากรนั้นอาศัยเค้าโครงบทพากย์รามเกียรติ์พระราชนิพนธ์ในรัชกาลที่ 2 ส่วนทางวัดxonอนนั้นอาศัยเค้าโครงบทพากย์รามเกียรติ์พระราชนิพนธ์ในรัชกาลที่ 1 และได้ผสมผสานกับภูมิปัญญาท้องถิ่นจนมีถ้อยคำสำนวนที่เป็นภาษาชาวบ้านซึ่งเข้าใจง่าย นอกจากนี้ยังมีวิธีการพากย์-เจรจาที่แตกต่างกัน สอดคล้องกับงานวิจัยของ นิวัฒน์ สุขประเสริฐ (2524) ศึกษาเรื่อง “หนัง” ซึ่งพบว่ากรมศิลปากรนั้นใช้เค้าโครงจากบทพากย์รามเกียรติ์พระราชนิพนธ์ในรัชกาลที่ 2 เป็นหลัก มีลักษณะการพากย์เป็นระเบียบแบบแผน โดยแบ่งการพากย์ออกเป็น 5 ลักษณะ ได้แก่ พากย์เมือง พากย์รถ พากย์โธ่ พากย์ชมดง และพากย์เบ็ดเตล็ด แบบแผนในการเจรจามี 2 ลักษณะ ได้แก่ พากย์ทำนองพูด และพากย์ทำนองบรรยาย ส่วนวัดxonอนนั้นนำเค้าโครงบทพากย์รามเกียรติ์ในรัชกาลที่ 1 มาใช้เป็นหลัก ผสมผสานกับรูปแบบการพากย์หนังใหญ่แบบราชสำนัก แต่มีการปรับปรุง

เปลี่ยนแปลงเนื้อหาให้กระชับ ดำเนินเรื่องได้รวดเร็วโดยใช้ถ้อยคำสำนวนแบบชาวบ้าน จึงมีรูปแบบการพากย์-เจรจาเป็นเอกลักษณ์เฉพาะแตกต่างจากราชสำนัก

1.5 เครื่องแต่งกายของคนเชิดหนังและคนพากย์-เจรจา มีลักษณะที่แตกต่างกัน โดยคนเชิดหนังของกรมศิลปากรจะแต่งกายโดยนุ่งโจงกระเบนด้วยผ้าเกี้ยวซึ่งมีลวดลายสวยงาม สวมเสื้อแขนยาวคอตั้งสีแดงลายริ้ว ผูกผ้าคาดเอวสีแดง และสวมหมวกหูกกระต่ายสีแดง ส่วนคนพากย์-เจรจายะแต่งกายด้วยชุด “ราชปะแตน” ซึ่งยึดถือเป็นรูปแบบกันสืบมาโดยไม่มีการเปลี่ยนแปลงแต่อย่างใด ในขณะที่คณะหนังใหญ่วัดখনอนแต่เดิมนั้นไม่มีรูปแบบการแต่งกายที่ตายตัวแต่ค่อยๆ ปรับเปลี่ยนให้มีความเรียบร้อยสวยงามตามสมัยนิยม จนกระทั่งในปัจจุบันมีการแต่งกายที่คล้ายกับราชสำนัก คือ นุ่งโจงกระเบนสีแดง สวมเสื้อแขนยาวสีแดง ตกแต่งด้วยแถบผ้าสีเหลือง ผูกผ้าคาดเอวสีแดงเข้มมีลวดลาย แต่ไม่สวมหมวกหูกกระต่าย ข้อค้นพบนี้สอดคล้องกับ อาคม สายาคม (2525) ซึ่งกล่าวไว้ในหนังสือ ศิลปวัฒนธรรมไทย เล่มที่ 7 หน้า 99-124 ว่า การแต่งกายของคนเชิดหนังนับแต่กรมศิลปากรฟื้นฟูการแสดงหนังใหญ่ขึ้นมานั้น นิยมนุ่งผ้าเกี้ยวโจงกระเบน สวมเสื้อแขนกระบอกคอตั้ง ผูกผ้าคาดเอว สวมหมวกหูกกระต่าย เพื่อให้เกิดความสวยงามและดูเป็นระเบียบ ในขณะที่เครื่องแต่งกายของคนเชิดหนังแบบพื้นบ้านนั้นจะนุ่งผ้าโจงกระเบน ใส่เสื้อคอกลมแขนสั้นหรือแขนสามส่วน มีผ้าคาดเอวเพื่อความทะมัดทะแมง ไม่มีรูปแบบที่ตายตัวหรือพิธีพิถันมากนัก อาศัยความสะดวกมากกว่าความเป็นระเบียบเรียบร้อย

2. การปรับเปลี่ยนองค์ประกอบการแสดงหนังใหญ่ตามรูปแบบพื้นบ้านของวัดখনอน

จากข้อค้นพบที่ได้จากการวิจัย พบว่าการแสดงหนังใหญ่ของไทยนั้นมีการปรับปรุงเปลี่ยนแปลงเรื่อยมาทีละเล็กละน้อย โดยเฉพาะในสมัยกรุงรัตนโกสินทร์ ซึ่งเริ่มรับอิทธิพลจากตะวันตกและมีความเจริญก้าวหน้าทางเทคโนโลยี การแสดงหนังใหญ่ที่สืบทอดมาอย่างยาวนานเริ่มเสื่อมความนิยมลง จึงจำเป็นต้องปรับตัวเพื่อ

ให้เข้ากับสังคมสมัยใหม่ การแสดงหนังใหญ่ของราชสำนักได้มีการสืบทอดมาจนถึง
กรมศิลปากร ซึ่งเป็นหน่วยงานภาครัฐที่มีหน้าที่หลักในการอนุรักษ์ และรักษา
มาตรฐานอย่างเก่าไว้ จึงไม่ปรากฏว่ามีการปรับเปลี่ยนรูปแบบและองค์ประกอบ
การแสดงมากนัก แต่ในขณะเดียวกันคณะหนังใหญ่วัดขนอน ซึ่งเป็นคณะหนังใหญ่
ของเอกชนนั้นจำเป็นต้องปรับเปลี่ยนรูปแบบการแสดงเพื่อให้ตอบสนองต่อรสนิยม
ของผู้ชมที่เปลี่ยนไป ดังที่ จพพรรณ ถาวรณกุลพงศ์ ได้กล่าวไว้ในการสนทนากลุ่มย่อย
(Focus Group) เนื่องในงานวิจัยฉบับนี้ เมื่อวันที่ 5 เมษายน 2559 ว่า วัดขนอนมี
แนวทางการพัฒนารูปแบบการเล่นหนังใหญ่แบบพื้นบ้าน โดยการเลือกใช้เทคโนโลยี
สมัยใหม่มาสร้างความน่าสนใจให้กับการแสดงอย่างหลากหลาย เช่น ระบบแสงสี
และสื่อผสม เทคโนโลยีคอมพิวเตอร์สมัยใหม่ ตลอดจนปรับปรุงท่าเต้น ทำขึ้นลอย
ให้มีความน่าตื่นตาตื่นใจ ปรับปรุงบทการแสดงให้มีความกระชับ ทันสมัย รวมถึง
มีการจัดสร้างตัวหนังสำหรับแสดงในเรื่องใหม่ๆ ด้วย แต่ในขณะเดียวกันยังคงมุ่งมั่น
ที่จะรักษารูปแบบการแสดงและองค์ประกอบดั้งเดิมที่สืบทอดกันมา ได้แก่ ตัวหนัง
วิธีการขีดหนัง รูปแบบการแสดง วิธีการพากย์-เจรจา ซึ่งเป็นหัวใจหลักของการแสดง
ไว้ไม่ให้สูญหาย ผลการวิจัยในครั้งนี้สอดคล้องกับงานวิจัยของ เปรมรัศมี ธรรมรัตน์
(2552) ซึ่งศึกษาเกี่ยวกับการวิเคราะห์คุณค่าและการดำรงอยู่ของศิลปวัฒนธรรม
พื้นบ้าน : กรณีศึกษาหนังใหญ่วัดขนอน อำเภอโพธาราม จังหวัดราชบุรี พบว่าการแสดง
หนังใหญ่ของวัดขนอนในปัจจุบันมีการปรับเปลี่ยนรูปแบบการแสดงโดยปรับบท
ที่ใช้ในการแสดงให้มีเนื้อหาที่กระชับ ดำเนินเรื่องอย่างรวดเร็ว เพื่อให้เหมาะสม
กับข้อจำกัดด้านเวลาและเป็นการสร้างความสนใจของผู้มาชม แต่ยังคงยึดโครงเรื่อง
รวมเกียรติแบบฉบับเดิม ในด้านลีลาการขีดหนังใหญ่ ก็มีการพัฒนาท่าทางการขีด
โดยเอาท่าทางจากโขนมาประยุกต์กับการแสดง มีการปรับเปลี่ยนจอการแสดง
การใช้ไฟฟ้าแบบสปอตไลท์ (Spotlight) มีการปรับเปลี่ยนรูปแบบการเรียนรู้
นำจิตวิทยาเข้ามาช่วยสอนให้เยาวชนรู้จักการแสดงหนังใหญ่ และมีจิตสำนึกใน
การรักและหวงแหนมรดกวัฒนธรรมของชุมชน

นอกจากนี้งานวิจัยของ อธิภา ภัทรปรีชาวิทย์ (2550) ซึ่งกล่าวไว้ในวิทยานิพนธ์ เรื่อง หนึ่งใหญ่ : กรณีศึกษาหนึ่งใหญ่วัดบ้านดอน อำเภอเมือง จังหวัดระยอง ยังได้กล่าวถึงการตระหนักในความเปลี่ยนแปลงทางสภาพสังคมของคณะหนึ่งใหญ่พื้นบ้านอีกแห่งหนึ่ง คือ คณะหนึ่งใหญ่วัดบ้านดอน ซึ่งได้จัดเตรียมโครงการในการจัดสร้างตัวหนังที่มีคุณภาพเพิ่มเติมจากที่มีอยู่ เพื่อเพิ่มตอนแสดงให้หลากหลายมากขึ้น และปรับเปลี่ยนองค์ประกอบของการแสดงหลายด้าน เช่น ปรับปรุงรูปแบบการแสดงให้มีความน่าสนใจ ปรับเปลี่ยนการให้แสงสว่างแก่ตัวหนังโดยใช้ระบบไฟฟ้าที่ทันสมัย ตลอดจนปรับเปลี่ยนการแต่งกายของผู้แสดงให้เป็นไปตามสมัยนิยม ซึ่งเป็นการเปลี่ยนแปลงตามสภาพสังคมเป็นหลัก

จากผลงานวิจัยที่เกี่ยวข้องดังกล่าว แสดงให้เห็นว่าแนวโน้มในการพัฒนาการแสดงหนังใหญ่นั้นมิได้มีเพียงคณะหนังใหญ่วัดখনอน จังหวัดราชบุรีเท่านั้น แต่ยังมีคณะหนังใหญ่พื้นบ้านคณะอื่นที่มีความคิดเห็นเป็นไปในทางเดียวกัน ว่าควรใช้อาศัยเทคโนโลยีที่ทันสมัยมาช่วยในการพัฒนาการแสดงหนังใหญ่ให้มีความน่าสนใจมากยิ่งขึ้น แต่ก็จำเป็นต้องอาศัยความร่วมมือจากหน่วยงานที่เกี่ยวข้องและภาคประชาชนด้วย สอดคล้องกับแนวคิดของ ชนิศรา ช่างหล่อ (2557) ซึ่งกล่าวไว้ในวิทยานิพนธ์ เรื่อง รูปแบบและกระบวนการจัดการในการสืบทอดหนังใหญ่วัดบ้านดอน จังหวัดระยอง ว่า การสืบทอดการแสดงหนังใหญ่นั้นจำเป็นต้องอาศัยความร่วมมือจากหลายภาคส่วนทั้งภาครัฐและภาคเอกชน โดยวิธีให้การศึกษา การส่งเสริมและเผยแพร่ในเชิงการท่องเที่ยว การสืบทอดในเชิงอนุรักษ์ นอกจากนี้ยังควรมีการบูรณาการ และการประดิษฐ์คิดค้นพัฒนา ซึ่งจะช่วยก่อให้เกิดการปรับตัวให้เข้ากับสภาพสังคม และส่งเสริมให้การแสดงหนังใหญ่มีความทันสมัยมากยิ่งขึ้น แต่ในทางกลับกันก็อาจต้องยอมสูญเสียลักษณะบางประการเพื่อแลกกับการดำรงอยู่

จากข้อสรุปดังกล่าว อาจเป็นแนวทางที่จะนำไปสู่การพัฒนาการแสดงผล
หนังใหญ่ต่อไปในอนาคต โดยควรรักษารูปแบบองค์ประกอบหลักและรูปแบบการแสดง
ดั้งเดิมไว้เป็นสำคัญ ได้แก่ ตัวหนัง วิธีการเชิดหนัง รูปแบบการแสดง วิธีการพากย์-
เจรจา เป็นต้น และเลือกพัฒนาเฉพาะองค์ประกอบการแสดงที่มีความยืดหยุ่น
โดยการเลือกใช้เทคโนโลยีสมัยใหม่มาสร้างความน่าสนใจให้กับการแสดงอย่าง
หลากหลาย เช่น ระบบแสงสีและสื่อผสม เทคโนโลยีคอมพิวเตอร์สมัยใหม่ เป็นต้น

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะทั่วไป

ปัจจุบันการแสดงหนังใหญ่ไม่ได้รับความนิยมจากประชาชนเท่าที่ควร
จึงควรมีการให้ข้อมูลและการศึกษาในเชิงอนุรักษ์แก่เยาวชนในชุมชน เพื่อสร้าง
รากฐานทางความรู้เกี่ยวกับการแสดงหนังใหญ่ให้มั่นคง เพื่อให้เกิดความรัก เห็น
คุณค่า และวางแผนการแสดงหนังใหญ่ ตลอดจนให้ข้อมูลและแนวคิดใน
การพัฒนาการแสดงหนังใหญ่ให้มีความทันสมัยและน่าสนใจ เพื่อให้การแสดง
หนังใหญ่สามารถดำรงอยู่ต่อไปในอนาคต ทั้งนี้หน่วยงานทั้งภาครัฐและภาคเอกชน
ควรให้การสนับสนุนในการสืบทอดและการพัฒนาการแสดงหนังใหญ่

ข้อเสนอแนะเพื่อการวิจัย

งานวิจัยฉบับนี้เป็นเพียงการศึกษาวเคราะห์เปรียบเทียบความแตกต่าง
ระหว่างการแสดงหนังใหญ่ตามรูปแบบของกรมศิลปากรกับวัดxonเท่านั้น ควรมี
ผู้ศึกษารูปแบบการแสดง ทำเดิน และกลวิธีการเชิดหนังใหญ่ของวัดxonโดยเฉพาะ
ตลอดจนนำข้อค้นพบในงานวิจัยไปทดลองพัฒนาและสร้างสรรค์การแสดงที่เกี่ยวข้อง
กับงานในรูปแบบต่างๆ ให้เป็นรูปธรรมแล้วสรุปผล เพื่อให้ทราบถึงความเป็นไปได้
และปัญหาที่อาจเกิดขึ้น ซึ่งจะได้แก้ไขให้มีความสมบูรณ์ยิ่งขึ้น

บรรณานุกรม

งาน 1 ทศวรรษ เทศกาลหนังใหญ่วัดขนอน ในเทศกาลสงกรานต์ 13-14 เมษายน

2558. สืบค้นจาก <http://zeekway.com/๑-ทศวรรษ>.

ชนิศรา ช่างหล่อ. (2557). รูปแบบและกระบวนการจัดการในการสืบทอด

หนังใหญ่วัดบ้านดอน จังหวัดระยอง. วิทยานิพนธ์ปริญญารัฐประศาสน-
ศาสตรมหาบัณฑิต, วิทยาลัยการบริหารรัฐกิจ, มหาวิทยาลัยบูรพา.

ชีวลีสิทธิ์ บุญเกียรติ, และคนอื่นๆ. (2549). **หนังใหญ่วัดบ้านดอน**. กรุงเทพฯ:
ศูนย์มานุษยวิทยาสิรินธร (องค์การมหาชน).

นิวัฒน์ สุขประเสริฐ. (2524). **หนัง**. วิทยานิพนธ์ปริญญาศึกษาศาสตรบัณฑิต,
คณะนาฏศิลป์และดุริยางค์, วิทยาลัยเทคโนโลยีและอาชีวศึกษา.

เปรมรัตน์ ธรรมรัตน์. (2552). **การวิเคราะห์คุณค่าและการดำรงอยู่ของ
ศิลปวัฒนธรรมพื้นบ้าน : กรณีศึกษาหนังใหญ่วัดขนอน อำเภอโพธาราม
จังหวัดราชบุรี**. วิทยานิพนธ์ปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต,
บัณฑิตวิทยาลัย, มหาวิทยาลัยศิลปากร.

รพีพร ชั่งชาติ. (2526). **หนังปะโมทัย : หนังตะลุงภาคอีสาน**. ม.ป.ท.: ศักดิ์โสภณ
การพิมพ์.

ราศรี บุรุษรัตนพันธ์. (2551). “หนังใหญ่ : เจาอดีตที่ทอดยาว.” ใน **เหลียวหน้า
แลหลัง ดูหนังใหญ่**, หน้า 5-12. กรุงเทพฯ: กรมศิลปากร.

ศิลปากร, กรม. (2521). **กฎหมายตราสามดวง**. กรุงเทพฯ: ม.ป.ท..

สุธีวงศ์ พงศ์ไพบูลย์. (ม.ป.ป.). **หนังตะลุง**. สงขลา: มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
สงขลา.

หนังใหญ่วัดขนอน. สืบค้นจาก <https://nathpong.wordpress.com/2013/06/16/หนังใหญ่-วัดขนอน>.

หนังใหญ่วัดบ้านดอน จ.ระยอง (ทพลิง). สืบค้นจาก https://www.youtube.com/watch?v=MKuqV_7Exi-Q.

- อนุกุล โรจนสุขสมบูรณ์. (2542). **การขีดหนังใหญ่วัดสว่างอารมณ์ จังหวัดสิงห์บุรี**. วิทยานิพนธ์ปริญญาศิลปศาสตรมหาบัณฑิต, สาขาวิชานาฏศิลป์ไทย คณะศิลปกรรมศาสตร์, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- อาคม สายาคม. (2525). “หนังใหญ่.” ใน **ศิลปวัฒนธรรมไทย เล่ม 7 นาฏดุริยางคศิลป์ไทย** กรุงรัตนโกสินทร์, หน้า 99-124. กรุงเทพฯ: กรมศิลปากร.
- อิษฏา ภัทรปริชาวิทย์. (2550). **หนังใหญ่ : กรณีศึกษาหนังใหญ่วัดบ้านดอนอำเภอเมืองระยอง จังหวัดระยอง**. วิทยานิพนธ์ปริญญาศิลปศาสตรมหาบัณฑิต, บัณฑิตวิทยาลัย, มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์.
- เอนก นาวิกมูล. (2546). **หนังตะลุง-หนังใหญ่**. รวมสารคดีว่าด้วยหนังตะลุงทั่วประเทศและหนังใหญ่ภาคกลาง. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ: พิมพ์คำ.

กระบวนการออกแบบและพัฒนา ชุดอุปกรณ์สำหรับการบริโภคข้าวเหนียว

Design and Development of Sticky Rice Utensils Set

อาชญ นักสอน¹

บทคัดย่อ

บทความนี้รวบรวมขั้นตอนการวิจัย ออกแบบ และพัฒนาชุดอุปกรณ์สำหรับการบริโภคข้าวเหนียว ซึ่งนำไปสู่การพัฒนาเป็นอุปกรณ์สำหรับการจ้ำ การปั้น และกระตืบ ในบริบทร่วมสมัย บทความนี้ได้รวบรวม ประมวล และสรุปขั้นตอนกระบวนการในการออกแบบและพัฒนาผลิตภัณฑ์ เริ่มตั้งแต่การวิเคราะห์/สังเคราะห์ ข้อมูลที่เกี่ยวข้อง การใช้กระบวนการออกแบบ ซึ่งประกอบไปด้วย 4 ขั้นตอน คือ 1. กำหนดปัญหาจากการวิเคราะห์ข้อมูล (Identify) 2. การแสวงหาแนวทางใหม่ๆ (Explore) 3. การกำหนดแนวทางที่ได้เป็นแนวคิดใหม่ (Define) 4. การทำให้แนวคิดใหม่เป็นรูปธรรม (Realize) ซึ่งสามารถนำมาใช้ในการทดสอบในขั้นสุดท้าย ชุดอุปกรณ์ในการรับประทานข้าวเหนียว สำหรับอาหารเหนียวและอีสานนั้น ประกอบไปด้วย “กระตืบ” “จ้ำ” และ “ปั้น” วัตถุประสงค์ของการวิจัย (Design Research) มีเป้าหมายที่จะพัฒนาและออกแบบ ให้ยังคงลักษณะเชิงวัฒนธรรมดั้งเดิมที่มีมายาวนาน มีความเหมาะสมต่อลักษณะเฉพาะของข้าวเหนียว สามารถใช้งานได้สะดวก และสามารถเข้ากับวิถีชีวิตสมัยใหม่ ผลจากการสำรวจความคิดเห็นด้วยกระบวนการสนทนากลุ่ม (Focus Group) จากประชากรที่เป็นกลุ่มเป้าหมาย สรุปได้ว่า ผลงานการวิจัยสิ่งประดิษฐ์และออกแบบชุดนี้ สามารถใช้งานกับข้าวเหนียว (ข้าวเหนียว) ที่มีลักษณะเฉพาะ ได้ดีกว่า การใช้ช้อน ส้อม หรือ ตะเกียบ ในการรับประทานสำหรับข้าวเหนียว ซึ่งทำให้มีความเหมาะสมกับบริบทในสังคมปัจจุบัน มากกว่าการใช้มือ หรือช้อนส้อม ผลสำรวจสะท้อนความรู้สึก

¹ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ประจำ สาขาวิชาออกแบบหัตถอุตสาหกรรม คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์

ของกลุ่มเป้าหมาย ต่อรูปแบบของผลิตภัณฑ์โดยรวมที่ให้ความทันสมัย แต่ยังคงอัตลักษณ์ของไทย ซึ่งเมื่อนำมาใช้ในร้านอาหารที่มีการจัดแต่ง เพื่อวางตำแหน่งผลิตภัณฑ์ในกลุ่มบน (สินค้าราคาสูง) สามารถยกระดับตำแหน่งสินค้า (Product Positioning) ขึ้นมาได้

คำสำคัญ : ชุดอุปกรณ์สำหรับการบริโภคข้าวเหนียว, กระบวนการออกแบบ, อุปกรณ์สำหรับรับประทาน, มรดกเชิงวัฒนธรรม, การผลิตเชิงหัตถอุตสาหกรรม

Abstract

This paper reveals the invention process of Thai sticky-rice eating utensils and its contemporary serving container. Sticky-rice has been an authentic source of food for Thais and several countries within Suvarnabhumi region for over 7,000 years. Cultures and way of life related to sticky-rice were become part of the people's life. "Jok", "Jum", "Pun" and "Kratip" are some of typical ways of eating characteristics which reflect uniqueness. The invention of the dining set follows the universal standard of design process: Identify; Explore; Define and Realize. Throughout the paper, design process is shown chronologically, start from literature research for related data gathering then analyzing and synthesizing the information in order to develop the design and final prototype for focus group testing. The outcome from the focus group reveals positive results: The design is suitable for Sticky rice's characteristic; The design improve adaptability to contemporary context; and the design remains Thai characteristics and cultural values. The final design also capable of production within the frame work of Industrial Crafts.

Key words: Sticky Rice Utensils, Design Process, Eating tools, Cultural Values, Industrial Crafts Production.

ที่มาและปัญหาของการวิจัย

ปัจจุบันวัฒนธรรมการรับประทานอาหารไทยได้ประยุกต์ ปรับแต่ง ทำให้มีความแตกต่างจากวัฒนธรรมการบริโภคจากอดีตเป็นอย่างมาก การเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นนี้ มีผลมาจากวิถีชีวิตและรูปแบบการใช้ชีวิตของคนในยุคปัจจุบันที่เปลี่ยนแปลงไปตามยุคโลกาภิวัตน์ ซึ่งได้รับอิทธิพล จากการ สิ้นไหลของวัฒนธรรมต่างถิ่นที่หลากหลาย โดยอาศัยระบบคมนาคม ระบบการสื่อสารสมัยใหม่ ซึ่งรวมถึงเทคโนโลยีในยุคปัจจุบัน ที่ส่งผลต่อการแพร่กระจายของวัฒนธรรม และข้อมูลข่าวสารจากแหล่งต่างๆ ทั่วทุกมุมโลก อย่างไรก็ตาม อย่างไรก็ดี ไม่เพียงแต่วัฒนธรรมของการบริโภคที่ต้องปรับตัวไปตามกระแสสมัยใหม่ที่ถูกนำเข้ามา ในสังคมไทย แต่ยังรวมถึงวัฒนธรรมในด้านอื่นๆ ด้วย เช่น วัฒนธรรม การแต่งกาย วัฒนธรรม การใช้ภาษาพูด และวัฒนธรรมการอยู่ร่วมกันในสังคมเมือง เป็นต้น

ดังนั้นการปรับตัวให้สอดคล้องกับการเปลี่ยนแปลง และสามารถขับเคลื่อนไปพร้อมๆ กับกระแส คลื่นโลกาภิวัตน์โดยเปลี่ยนวิกฤติให้เป็นโอกาสนั้นจึงมีความสำคัญ ไม่เพียงแต่จะทำให้วัฒนธรรมดั้งเดิม นั้นยังคงอยู่ได้ในยุคปัจจุบัน และถูกถ่ายทอดต่อไปยังอนาคต แต่ยังสามารถทำให้วิกฤติเป็นโอกาส ของการเป็นผู้นำกระแสที่เปลี่ยนแปลง สร้างสรรค์สิ่งใหม่ๆ ที่เหมาะสม และได้รับการยอมรับจากกระแส โลกาภิวัตน์ อันจะนำมาซึ่งการเพิ่มมูลค่าและคุณค่าทางเศรษฐกิจและสังคม

อาหารไทยในระยะ 10 ปีที่ผ่านมา ได้รับการยอมรับจากทั่วโลกว่ามีรสชาติที่ถูกปากคนทั่วโลก ดังรายงานผลการสำรวจ เมนูอาหาร ทั่วโลกโดยสำนักข่าว CNN ในปี 2011 จากเมนูทั่วโลกทั้งหมด 50 เมนู ที่ถูกยอมรับว่าอร่อยที่สุดในโลกนั้น อันดับหนึ่งได้แก่ แกงมัสมั่นของไทย ต้มยำกุ้งได้อันดับ 8 น้ำตกหมู ได้อันดับที่ 19 และส้มตำ ได้อันดับที่ 46 จากกระแสความนิยมในอาหารไทยจากคนต่างชาติ ทำให้อาหารไทย และร้านอาหารไทยได้รับความนิยมในต่างประเทศ เกิดเป็นธุรกิจที่ได้รับความนิยมอย่างสูง ทำให้คนไทยที่อาศัยอยู่ในต่างประเทศนิยมเปิดร้านอาหารไทยกันมากมาย และเป็นธุรกิจที่สร้างผลกำไร และเป็นรายได้ เข้าประเทศเป็นจำนวนเงินหลายพันล้านบาทในแต่ละปี (จิต ผลิต, 2554)

ธุรกิจร้านอาหารในประเทศไทย ยังคงเป็นธุรกิจยอดนิยม ที่มียักษ์ใหญ่ เชื่อมั่นในความคุ้มค่าและผลกำไรจากการทำธุรกิจร้านอาหาร ศูนย์วิจัยกสิกรรม ในปี พ.ศ. 2556 มูลค่าของธุรกิจบริการเกี่ยวกับอาหาร มีมูลค่าประมาณ 669,000 ล้านบาท (พลังขับเคลื่อนเศรษฐกิจยุคใหม่, 2557) เมื่อวิเคราะห์ถึงธุรกิจร้านอาหารไทย จะพบว่าจำนวนร้านอาหารในประเทศไทย มีประมาณ 65,000 ร้านทั่วประเทศ เป็นร้านอาหารในกรุงเทพฯ ประมาณ 12,000 ร้าน และต่างจังหวัด ประมาณ 53,000 ร้าน กระทรวงพาณิชย์แบ่งประเภทร้านอาหารออกเป็น 4 ประเภท จำแนกโดยการตกแต่งเป็นหลัก ได้แก่

- 1) ร้านอาหารระดับหรู
- 2) ร้านอาหารระดับกลาง
- 3) ร้านอาหารทั่วไป
- 4) ร้านริมบาทวิถี

เฉพาะธุรกิจร้านอาหารขนาดเล็ก สามารถสร้างมูลค่าในตลาดไม่ต่ำกว่า 10,000 ล้านบาทต่อปี (พาณิชย์, กระทรวง. 2558)

ความสำคัญของข้าวเหนียวกับประเทศไทยนั้นมีความเชื่อมโยงอยู่ในหลายด้านด้วยกัน ทั้งในด้านภูมิศาสตร์ ประวัติศาสตร์ และวัฒนธรรม ในปัจจุบันประเทศไทยเป็นแหล่งผลิตข้าวเหนียวที่ใหญ่ที่สุดในอาเซียนและเป็นประเทศผู้ส่งออกข้าวเหนียวอันดับหนึ่งในตลาดโลก เวียดนามและลาว เป็นผู้ผลิตและส่งออกข้าวเหนียวเป็นอันดับรองจากไทยตามลำดับ 50% ของผู้นำเข้าข้าวเหนียวในตลาดโลกอยู่ในอาเซียนและเอเชียส่วนใหญ่ ซึ่งนิยมบริโภคข้าวเหนียวจากประเทศไทย เพราะลักษณะเมล็ดเรียวยาว และหอมนุ่มกว่าข้าวเหนียวแหล่งอื่น (อรรธณ ศรีสมพันธ์ และทัตติชา เจริญรัตน์. แก่นเกษตร 42(1) 2557: 119)

ความสำคัญในเชิงภูมิศาสตร์นั้น ข้าวเหนียวเป็นอาหารหลักของคนในแถบสุวรรณภูมิ ในกลุ่มชนตระกูลไทย-ลาว มายาวนานกว่า 7,000 ปี จากหลักฐานที่นักโบราณคดีได้ขุดพบเมล็ดข้าวเก่าแก่ที่ถ้ำปุงฮุง จังหวัดแม่ฮ่องสอน ซึ่งกรรมวิธีทางวิทยาศาสตร์สามารถย้อนหาอายุได้ราว 3,500 ปี ก่อนคริสต์ศักราช ซึ่งมีลักษณะเป็นข้าวเหนียวเมล็ดใหญ่และข้าวเจ้าเมล็ดเรียวยาว และด้วยหลักฐานทางโบราณคดีนี้

คนทุกเผ่าพันธุ์ ในถิ่นสุวรรณภูมิกินข้าวเหนียวมาก่อน ตั้งแต่เหนือจรดใต้ ซึ่งเดิมเป็นข้าวปามิเมล็ดอ้วนป้อม มีวิธีหุง ให้ข้าวสวยด้วยการนึ่ง จึงเรียกอีกชื่อว่า ข้าวเหนียว

จากทฤษฎีนิเวศวิทยาทางวัฒนธรรม (Cultural Ecology) ว่าด้วยสิ่งแวดล้อมนั้นเป็นตัวกำหนดพฤติกรรมของมนุษย์ ในขณะเดียวกัน มนุษย์ก็เป็นผู้จัดสรรสิ่งแวดล้อมด้วยเช่นกัน วัฒนธรรมของมนุษย์ จึงขึ้นอยู่กับสิ่งแวดล้อมที่มนุษย์อาศัยอยู่ (โชมสกี แสตนจิตต์, 2555) ทฤษฎีนี้สะท้อนให้เห็น ถึงความสัมพันธ์ระหว่างพันธุ์ข้าวที่ขึ้นในแต่ละพื้นที่ ส่งผลให้มนุษย์ในพื้นที่นั้นๆ สร้างสรรค์และพัฒนาวัฒนธรรมของตนเองที่แตกต่างจากพื้นที่อื่นๆ เช่น วัฒนธรรมในการบริโภคข้าวเหนียว วัฒนธรรมที่เกี่ยวข้องกับกระบวนการผลิต การเก็บเกี่ยวผลผลิต รวมถึงประเพณี ความเชื่อ และมีผลกระทบต่อวิถีชีวิตของมนุษย์ในภูมิภาคนั้น

ลักษณะการรับประทานข้าวเหนียว/ข้าวเหนียว ที่เรียกว่า จก ปั่น จ้า จับ บ่ายข้าว นั้นสะท้อนให้เห็นถึงวัฒนธรรมในการบริโภคข้าวเหนียว/ข้าวเหนียว ที่มีความจำเพาะ ซึ่งเป็นวิธีการบริโภคที่ต้องใช้นิ้วมือในการบริโภค เป็นกระบวนการที่คุ้นเคยสำหรับไทยเหนือและอีสาน และเป็นวิธีการรับประทานที่มีความเหมาะสมต่อลักษณะของข้าวเหนียว/ข้าวเหนียว ซึ่งมีความเหนียวติดกันเป็นก้อน

จากการสัมภาษณ์คนเมืองเชียงใหม่ที่คุ้นเคยกับอาหารพื้นเมืองหลายราย ได้รับข้อมูลที่ตรงกันว่า การใช้มือปั้นข้าวเหนียว แล้วจกกับข้าว ในขณะที่รับประทานอาหาร จะทำให้อาหารมีรสชาติดีขึ้น อร่อยขึ้นกว่าการใช้ช้อน ส้อม ซึ่งไม่สามารถปั้น นวดข้าว หรือจกกับข้าวได้อย่างถนัด ถึงแม้การใช้ช้อนและส้อมนิยมกันในการรับประทานแบบปัจจุบัน แต่เนื่องจากวิถีชีวิตสมัยใหม่ ผู้คนรับประทานอาหารนอกบ้าน ในร้านอาหาร หรือ กัดตาการ มากขึ้นกว่าแต่ก่อน ซึ่งมีความแตกต่างจากอดีตที่ผู้คนนิยมรับประทานอาหารในบ้านของตนเอง และจำกัดอยู่ในวงศาคณาญาติเพียงเท่านั้น จึงทำให้การใช้มือในการหยิบ หรือ จก จ้า ปั่น ข้าวเหนียวในการรับประทานอาหารแบบดั้งเดิมนั้น กลายเป็นเรื่องที่ไม่เหมาะสมนัก ในการรับประทานอาหารในที่สาธารณะ และวิถีชีวิตแบบสมัยใหม่ ซึ่งรวมถึงการให้ความสำคัญ ต่อสุขอนามัยในการรับประทานอาหารด้วยเช่นกัน

การใช้มือเปล่าในการรับประทานอาหาร หรือแม้กระทั่งการใช้อุปกรณ์ในการรับประทานอาหารอย่างไม่เหมาะสม สามารถสะท้อนถึงอัตลักษณ์ทางสังคมได้เช่นกัน ในบริบทของการรับประทานอาหารบนโต๊ะอาหาร อุปกรณ์และมารยาทในการรับประทาน ถูกใช้เป็นสัญลักษณ์ของสังคมวิไลซ์ ที่ได้รับอิทธิพลจากกระแสวัฒนธรรมตะวันตก จากงานวิจัยของ กมลทิพย์ จ่างกมล เรื่อง “อาหาร: การสร้างมาตรฐานในการกินกับอัตลักษณ์ทางชนชั้น” ได้ให้ข้อมูลไว้ว่า ในช่วงรัชกาลที่ 4 สังคมไทยได้รับเอาเทคโนโลยีในการรับประทานอาหารมาจากตะวันตก โดยการประยุกต์วิธีการใช้สิ่งประดิษฐ์ที่เรียกว่า ส้อมและมีด แบบตะวันตก มาเป็นส้อมและช้อน สำหรับอาหารแบบไทย จึงทำให้เกิดการเรียนรู้ใหม่ที่จะใช้ส้อมและช้อนในวิธีการแบบไทยๆ นอกจากนี้ มารยาทในการรับประทานอาหารแบบตะวันตก ก็ถูกพัฒนาขึ้นมา โดยการประยุกต์แนวทางของชนชั้นสูงในสมัยนั้น ซึ่งได้แก่พระสงฆ์ที่ได้รับเอามารยาทในการรับประทานอาหารมาจากพระวินัยในพระพุทธศาสนา เครื่องครัดในเรื่องความสำรวมกายในเวลารับประทานอาหาร เช่น ฉันทน์น้อย ไม่ตะกละมูมมาม หรือฉันทน์เสียดัง ชนชั้นสูงในสมัยนั้นจึงนำเอามาตรฐานนี้มาใช้เป็นบรรทัดฐานในการรับประทานอาหารและสร้างความแตกต่างระหว่างชนชั้น “ผู้ดี” และ ชนชั้น “ไพร่” หลังจากรัชกาลที่ 4 เป็นต้นมา ธรรมเนียมการรับประทานอาหารด้วยการเปิบมือ ซึ่งเดิมเคยเป็นวิธีปฏิบัติกันทั่วไปทุกชนชั้นนั้น กลายเป็นวิธีการกินอาหารของพวกไพร่ราษฎรเท่านั้น และการรับประทานอาหารโดยใช้อุปกรณ์ เช่น ช้อนส้อม และมีด เป็นเครื่องหมายของความวิไลซ์ และบ่งบอกถึง ชนชั้น “ผู้ดีสมัยใหม่” ในเวลานั้น (กมลทิพย์ จ่างกมล, 2545)

เมื่อศึกษาถึงวิธีการบริโภคข้าวเหนียว อาหารเหนือ อาหารอีสาน ในยุคปัจจุบัน โดยเฉพาะในร้านอาหารที่มีการให้บริการอาหารประเภทนี้แก่ลูกค้า จะพบว่า ในร้านอาหารเหนือ/อีสาน มีอุปกรณ์เตรียมให้คือ ช้อน ส้อม และตะเกียบ ส่วนข้าวเหนียวนั้นถูกบริการในลักษณะของการใส่ข้าวเหนียวในถุงพลาสติกใส และใส่ไว้ในภาชนะสาน หรือกระบุงอีกชั้นหนึ่ง



ภาพที่ 1 ภาพแสดงข้าวเหนียวในปัจจุบันนิยมบรรจุลงในถุงพลาสติก

เมื่อผู้บริโภคได้รับอุปกรณ์ที่ใช้ในการรับประทานข้าวเหนียวที่ไม่เหมาะสมกับลักษณะเฉพาะของข้าวเหนียว จึงเกิดการประยุกต์วิธีการในการรับประทานข้าวเหนียวด้วยตนเอง เช่น การใช้มือผสมกับการใช้ช้อน ส้อม หรือตะเกียบ รวมถึงการรูดข้าวเหนียวออกจากถุงพลาสติก เพื่อสะดวกต่อการแบ่งข้าวเหนียวออกจากก้อนใหญ่ ข้าวเหนียวในถุงพลาสติกทำให้ มีความสะดวกต่อการทำความสะอาด กระจกติด และเพื่อการเก็บความร้อน แต่วิธีการเหล่านี้ ส่งผลต่อภาพลักษณ์ของการรับประทานข้าวเหนียวในร้านอาหารระดับบน ที่ไม่เหมาะสมต่อการวางตำแหน่งสินค้า (product positioning) ของร้านอาหารระดับหรู และส่งผลให้สินค้าและบริการของร้านอาหารนั้นไม่สามารถกำหนดราคาในระดับบนได้

ดังนั้นการพัฒนาอุปกรณ์ในการรับประทานข้าวเหนียวและอาหารเหนืออีสาน เพื่อยกระดับภาพลักษณ์ของการรับประทานสำหรับข้าวเหนียวให้มีความศิวิไลซ์ ขึ้นเข้ากับยุคสมัยที่เปลี่ยนไป ลดความแตกต่างเชิงอัตลักษณ์ทางชนชั้น เพิ่มความสะดวกในการรับประทาน และส่งเสริมการบริโภคอย่างมีสุขอนามัย ซึ่งผลที่ตามมาอาจทำให้วิถีเร่งรีบในปัจจุบัน เกิดการย้อนระลึกถึงวิถีในอดีต ซึ่งสนับสนุนการสร้างครอบครัวที่เข้มแข็ง หรืออาจส่งผลต่อวิถีละเมียดแบบโบราณ ที่สังคมปัจจุบันกลับโหยหา สอดคล้องกับกระแสการดำเนินชีวิตสมัยใหม่ที่เรียกว่า สโลว์ไลฟ์ (Slow Life)

ปัจจัยที่กล่าวมาเหล่านี้ส่งผลต่อพฤติกรรมการบริโภคข้าวเหนียวในปัจจุบัน ซึ่งนับได้ว่าเป็นปัญหาในมุมมองของกระบวนการพัฒนาผลิตภัณฑ์ ที่มีเป้าหมายที่จะทำให้การดำรงชีวิตของผู้บริโภคในปัจจุบันมีคุณภาพ และก้าวไปสู่ความศิวิไลซ์ยิ่งขึ้นนั้น สามารถแก้ไขหรือปรับปรุงได้ด้วยการออกแบบผลิตภัณฑ์ที่ดีกว่าเดิม จึงเป็นที่มาของงานวิจัยสิ่งประดิษฐ์ อุปกรณ์สำหรับรับประทานข้าวเหนียว โดยการประยุกต์คุณค่าเชิงวัฒนธรรม ซึ่งแนวทางในการสร้างนวัตกรรม จากกระบวนการออกแบบผลิตภัณฑ์ 4 ขั้นตอน (IEDR: Identify, Explore, Define, Realize) อันจะนำไปสู่การสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์ที่มีรูปแบบและการใช้งานใหม่ ที่ตอบโจทย์ทั้งในด้านการใช้งานที่เหมาะสมกว่า มีรูปแบบที่ทันสมัยกว่า และยังคงคุณค่าเชิงวัฒนธรรม

วัตถุประสงค์ / การดำเนินการออกแบบผลิตภัณฑ์

1. เพื่อพัฒนา/ออกแบบผลิตภัณฑ์ที่มีความเหมาะสมกับลักษณะเฉพาะของข้าวเหนียว

เนื่องจากข้าวเหนียวมีลักษณะเฉพาะที่ไม่เหมือนข้าวเจ้า หรือข้าวสวย มีความเหนียว จับกันเป็นก้อน ใต้ง่าย ไม่ร่วน ซุย ซึ่งอุปกรณ์ใช้ในการรับประทานอาหารในปัจจุบัน เช่น ช้อน ส้อม นั้นเป็น อุปกรณ์ที่มาจากสิ่งประดิษฐ์เพื่ออาหารแบบตะวันตก ไม่ได้ถูกประดิษฐ์ขึ้นมาสำหรับข้าวเหนียว แต่เนื่องจากข้าวเหนียวเป็นอาหารดั้งเดิมที่มีอยู่ในบริเวณสุวรรณภูมิเท่านั้น และมีลักษณะพิเศษที่แตกต่างจากข้าวพันธุ์อื่นๆ ดังนั้น ส้อม ช้อน ตะเกียบ ที่ใช้กันอยู่ในปัจจุบัน จึงยังไม่เพียงพอต่อการตอบสนองต่อลักษณะพิเศษของข้าวเหนียว

ในปัจจุบันยังไม่มีอุปกรณ์ในการรับประทานข้าวเหนียว ที่ได้ถูกประดิษฐ์ขึ้นมาโดยเฉพาะ เมื่อเปรียบเทียบกับอาหารประเภทอื่นๆ และจากวัฒนธรรมต่างๆ เช่น จีน ญี่ปุ่น ใช้ตะเกียบ ชาวตะวันตกใช้มีดและส้อม จะเห็นได้ชัดว่าอุปกรณ์ในการรับประทานข้าวเหนียวนั้นไม่มี ถึงแม้ว่าข้าวเจ้าหรือข้าวสวย จะสามารถใช้ช้อนกับส้อมคู่กันได้ แต่เมื่อนำเอาช้อนและส้อมมาใช้กับข้าวเหนียว ก็จะสามารถใช้อุปกรณ์ยังไม่สามารถตอบสนองลักษณะของข้าวที่เหนียวที่จับกันเป็นก้อน ซึ่งไม่ต้องการใช้ลักษณะของการตักหรือการโกยใส่ช้อน ผู้บริโภคข้าวเหนียวในปัจจุบัน

หลายรายใช้ข้อล่อจิ้มข้าวเหนียวในการรับประทาน ซึ่งสามารถทำได้ และดูเหมือนว่าจะมีความถนัดมากที่สุดในการประยุกต์ใช้อุปกรณ์ที่มีอยู่ แต่ข้อล่อเหมาะสำหรับการจิ้ม และไม่สามารถปั้นเป็นก้อน การนวดข้าวเป็นก้อน ยังทำให้ข้าวเหนียวนั้นนิ่มขึ้น และจะอโรยขึ้นเมื่อถูกปั้นก่อนรับประทาน ดังนั้นการแสวงหาแนวทางที่เหมาะสม และสอดคล้องกับวิธีการรับประทานข้าวเหนียวแบบดั้งเดิม จึงเป็นเป้าหมายในการออกแบบ

2. เพื่อส่งเสริมการอนุรักษ์วัฒนธรรมการบริโภคข้าวเหนียวแบบดั้งเดิมของคนไทย

ข้าวเหนียวเป็นธัญญาหารที่มีมาแต่โบราณในแถบลุ่มแม่น้ำโขง ดังนั้นกระบวนการในการรับประทานอาหารจึงมีลักษณะเป็นวัฒนธรรมที่เก่าแก่ ที่ได้รับการยอมรับและเป็นธรรมเนียมปฏิบัติมายาวนาน การรับประทานอาหารของคนไทยลาวนี้ จึงมีลักษณะของการเปิบข้าวด้วยมือ ที่เรียกว่าการจก การจ้ำ การปั้น ซึ่งเมื่อประกอบเข้ากับลักษณะของข้าวที่เหนียวจับกันเป็นก้อน และการจ้ำเครื่องเคียงอื่นๆ ที่หยิบขึ้นด้วยมือพร้อมๆ กับข้าวเหนียวที่ปั้นเป็นก้อนแล้วนั้น ทำให้รสชาติและอรรถรสของการรับประทานอาหารไทยเหนือ อีสาน และลาว ให้อรรถรสที่น่ารับประทานยิ่งขึ้น การเปิบข้าวเหนียวด้วยนิ้วมือ 3 นิ้ว เป็นการเปิบข้าวแบบไทยที่ไม่ใช่แบบศรีลังกา หรือพม่า เป็นการสร้างอัตลักษณ์ความเป็นไทยในการกินอาหารที่แตกต่างจากชนชาติอื่น (กมลทิพย์ จ่างกมล, 2545)

3. เพื่อยกระดับการรับประทานอาหารข้าวเหนียวให้มีความร่วมสมัย

จากข้อมูลเชิงประวัติศาสตร์ ที่ชาวล้านนา ล้านช้าง มีวัฒนธรรมที่แตกต่างจากคนไทยภาคกลาง รวมถึงการรับประทานข้าว และลักษณะของอาหารที่มีเอกลักษณ์เป็นของตนเอง ทำให้ความพยายามในการรวมประเทศในสมัยรัชกาลที่ 5 มีอุปสรรค และมีผลสืบเนื่องที่คนไทยภาคเหนือและภาคกลาง ไม่ประสานกันอย่างกลมกลืน จนกระทั่งในยุคปัจจุบัน เกิดการดูถูกและเหยียดกลุ่มชน ข้าวเหนียว ซึ่งเป็นอาหารหลักของภาคเหนือ จึงถูกมองว่า เป็นอาหารของไพร่ และข้าวจ้าว เป็นข้าวของเจ้า ความรู้สึกนี้ ยังถูกส่งต่อมายังยุคปัจจุบัน ที่สะท้อนให้เห็นได้ว่า อาหารเหนือ อีสาน จะมีวิธีการรับประทานที่ไม่ประณีตเท่ากับอาหารภาคกลาง ซึ่งมักจะอ้างอิง

กับลักษณะการรับประทานแบบชาววัง ถึงแม้ว่าภาพลักษณ์และความรู้สึกนี้ได้ลดน้อยลงไปมากในยุคปัจจุบัน เนื่องจากความเจริญทางเศรษฐกิจที่เพิ่มขึ้น ระบบขนส่งที่สะดวกขึ้น และการติดต่อสื่อสารที่รวดเร็วขึ้น แต่ความรู้สึกในเชิงลึกยังคงอยู่ ดังจะเห็นได้จากเหตุการณ์ความแตกแยกระหว่างคนกรุงเทพฯ กับคนภาคเหนือ และภาคอีสานในเหตุการณ์ทางการเมืองที่ผ่านมา

ดังนั้นเป้าหมายของการออกแบบอุปกรณ์ในการรับประทานข้าวเหนียวให้มีลักษณะที่เหมาะสมกับสังคมสมัยใหม่และมีภาพลักษณ์ที่ศิวิไลซ์ขึ้น โดยที่ไม่ต้องใช้มือจับต้องโดยตรง ก็จะสามารถยกมาตรฐานการรับประทานข้าวเหนียวให้เพิ่มสูงขึ้น ทำให้ภาพลักษณ์มีความเป็นสากลและร่วมสมัยมากขึ้น

ภาพที่ 2 ตัวอย่างการบริการอาหารเหนือใช้วิธีการนำข้าวเหนียว ใส่ในถุงพลาสติกและบรรจุในกระติบอีกที อุปกรณ์ที่ใช้ในการบริโภค มีตะเกียบ ช้อน และส้อม เป็นอุปกรณ์มาตรฐาน



การดำเนินการออกแบบผลิตภัณฑ์

1. เก็บข้อมูล สังเคราะห์ และวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อนำสู่แนวทางในการออกแบบ
2. พัฒนาและออกแบบโดยอาศัยขั้นตอนการออกแบบผลิตภัณฑ์ (IEDR) จากนิยามของการออกแบบผลิตภัณฑ์ที่กล่าวไว้ว่า การออกแบบหมายถึงกระบวนการในการนำเสนอแนวคิดใหม่ที่เหมาะสมต่อการเปลี่ยนแปลงของบริบทสังคม หรือเงื่อนไขโดยรอบที่เปลี่ยนแปลงไป และมีผลกระทบต่อความต้องการใหม่ของผู้ใช้หรือผู้บริโภค ซึ่งจะทำให้มนุษย์มีความสะดวกสบายมากขึ้น ซึ่งสอดคล้องกับกระบวนการของการแก้ไขปัญหา (ผศ.อาชัย นักสอน, 2558)

กระบวนการออกแบบผลิตภัณฑ์ถูกแบ่งออกเป็น 4 ขั้นตอนด้วยกัน คือ

1) Identify ขั้นตอนกำหนดปัญหาจากการวิเคราะห์ข้อมูลที่ได้ เป็นการกำหนดปัญหา หรือการค้นหาปัญหา เพื่อให้รู้ทิศทางในการที่จะออกแบบผลิตภัณฑ์

2) Explore ขั้นตอนแสวงหาแนวทางใหม่ๆ เพื่อแก้ปัญหา หมายถึง การแสวงหาทางเลือกที่สร้างสรรค์ และนอกกรอบ

3) Define ขั้นตอนกำหนดแนวทางที่ได้ เพื่อนำไปเป็นแนวคิดใหม่ (New Concept)

4) Realize ขั้นตอนทำให้แนวคิดใหม่เป็นรูปธรรมเพื่อการผลิตรวมถึงการสเก็ตช์แบบ สร้างภาพเสมือน (Rendering) การสร้างแบบจำลอง (Mock up) และการสร้างต้นแบบ (Prototype)

3. ทำ prototype ด้วยการ ใช้ 3D printer เพื่อทดสอบ และพัฒนารูปแบบพัฒนาการใช้งาน

4. ทดสอบ prototype ด้วยการให้ผู้บริโภคได้ทดลองใช้และเก็บข้อมูลด้วย Focus Group

กระบวนการออกแบบผลิตภัณฑ์ถูกแบ่งออกเป็น 4 ขั้นตอน ดังนี้

IDENTIFY

1) ขั้นตอนกำหนดปัญหาจากการวิเคราะห์ข้อมูลที่ได้

ข้อสรุปที่ได้จากการวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อกำหนดแนวทางในการดำเนินงาน
อุปกรณ์ที่สามารถนำมาพัฒนาให้เกิดเป็นผลิตภัณฑ์ใหม่ หรือปรับปรุงใหม่ได้แก่

1.1) กระติบหรือกล่องข้าว ที่สำหรับใส่ข้าวเหนียว ระหว่างการรับประทาน
มีเงื่อนไขในการพัฒนาภาชนะ ดังนี้

- ภาชนะใส่ข้าวนี้ จะต้องสามารถรักษาความร้อนของข้าวไว้ได้ ในระหว่างการรับประทาน

- ภาชนะนี้จะต้องไม่ทำให้ข้าวเหนียวแฉะ ซึ่งจะเกิดจากไอน้ำของข้าวเหนียวที่ร้อน เมื่อกระทบกับภาชนะที่เย็น

- ภาชนะนี้จะต้องไม่ทำให้ข้าวเหนียว เย็นเร็ว และแห้งในระหว่างการรับประทาน

- ภาพขณะนี้จะต้องสามารถล้างทำความสะอาดได้ง่ายและไม่เป็นเชื้อรา
- มีความแข็งแรง สะดวกในการใช้งาน เคลื่อนย้าย
- สามารถนำข้าวเหนียวออกมาเพื่อบริโภคได้สะดวก
- มีรูปแบบที่เหมาะสมบนโต๊ะอาหาร ทันสมัย สวยงาม สร้างภาพลักษณ์

ที่ดีให้แก่การจัดวางโต๊ะอาหาร

1.2) อุปกรณ์ที่ใช้ในการรับประทานข้าวเหนียว มีเงื่อนไขในการพัฒนาดังนี้

- อุปกรณ์ที่ใช้ในการปั้น จำ ข้าวเหนียว มีลักษณะการใช้งานที่คล้ายการใช้ นิ้วมือในการปั้นข้าวเหนียวแบบดั้งเดิม โดยอาศัย 3 นิ้ว ได้แก่ นิ้วโป้ง นิ้วชี้ และ นิ้วกลาง สามารถใช้นิ้วมือสวมเข้าไป เพื่อไม่ให้นิ้วมือสัมผัสกับข้าวเหนียว ในขณะที่ เมื่อบีบเข้าด้วยกัน จะทำให้ข้าวเหนียวเกิดเป็นก้อนกลม

- อุปกรณ์ที่ใช้ต้องมีความสะดวก ใช้งานง่าย ล้างทำความสะอาดได้ง่าย ใช้วัสดุ ที่มีลักษณะเป็นหัตถอุตสาหกรรม

- มีรูปแบบที่สวยงาม เหมาะกับการตกแต่งบนโต๊ะอาหาร

- อุปกรณ์ที่ใช้ในการจก มีลักษณะการใช้งานคล้ายการจก ที่หีบก่อน ข้าวเหนียวพร้อมกับอาหารเพื่อนำเข้าปาก โดยไม่ให้นิ้วมือสัมผัสกับอาหาร

EXPLORE

2) ขั้นตอนแสวงหาแนวทางใหม่ๆ เพื่อแก้ปัญหา

กระบวนการนี้จะเป็นการแสวงหาแนวทางใหม่ๆ โดยนำเอาปัญหาที่ได้จากใน กระบวนการก่อนหน้านี้ มาสู่การพัฒนาแบบในเบื้องต้น ด้วยการสเก็ตช์แบบ

2.1.1) สรุบบางสเก็ตซ์ ในกระบวนการแสวงหารูปแบบของกระติบ

- ในเบื้องต้น การสเก็ตซ์มีลักษณะเป็นการแสวงหาแนวทางใหม่ๆ อย่างกว้างๆ โดยได้เริ่มมุ่งประเด็นไปที่แนวคิดในด้านของประโยชน์ใช้สอยเป็นหลัก และเพื่อที่จะสามารถนำไปสู่รูปแบบที่แปลกออกไป และมีแนวทางในการคงลักษณะดั้งเดิมของร่องข้าวและกลิ่นอายของงานหัตถกรรมเอาไว้

- การสเก็ตซ์ที่มุ่งประเด็นไปที่ฝาของกระติบ เพื่อทำให้เกิดประโยชน์ในการที่จะจกข้าวเหนียวออกจากกระติบ จึงเริ่มมีลักษณะของฝาที่เป็นรูเพื่อสอดนิ้วเข้าไป และอาศัยความยืดหยุ่นของวัสดุ ทำให้สามารถใช้ฝาเป็นเสมือนถุงนิ้วได้

- การสเก็ตซ์มีจุดมุ่งหมายเพื่อพยายามมองหาแนวทางในการแก้ปัญหาและหลีกเลี่ยงการใช้ถุงพลาสติก เพื่อใส่ข้าวเหนียว ก่อนนำไปไว้ในกระติบ เนื่องจากถุงพลาสติกไม่สวยงาม นำข้าวเหนียวออกมาได้ยากในกรณีที่ข้าวติดถุง และอาจไม่สะอาด ดังนั้น จึงเกิดแนวทางที่ใช้ภาชนะภายในเป็นพลาสติกแทนถุงพลาสติก เพื่อการทำความสะอาดได้ง่าย และเก็บความร้อนได้ดีกว่า ดังนั้นแนวคิดจึงออกมาเป็นภาชนะที่มีสองชั้นและผสมระหว่างพลาสติกที่อยู่ชั้นใน กับวัสดุสานที่อยู่ภายนอก

- แนวคิดของการใช้วัสดุใหม่ ได้แก่ ยางซิลิโคน ซึ่งมีลักษณะที่เหมาะสมต่อการใช้งานในด้านของเนื้อที่นิ่ม ยืดหยุ่นได้ ทนความร้อน และไม่เป็นพิษ สามารถใช้กับอาหารได้ เข้ามาเป็นแนวทางในการแก้ปัญหา และสร้างรูปแบบที่แปลกออกไป

- การสเก็ตซ์รูปทรงของกระติบ ได้เริ่มจากรูปทรงแบบก่องข้าวโบราณที่มีฐานรอง เพื่อยกให้ตัวกระติบนั่นลอยสูงขึ้นจากพื้น ซึ่งเป็นลักษณะที่จะต้องคงไว้ เพื่อให้ภาพลักษณ์ดั้งเดิมของกระติบยังคงอยู่

KITCHEN CONCEPT -

STICKY RICE HAS SPECIAL CHARACTERISTICS WHICH CAN BE SHAPED INTO DIFF. SHAPE.

SHAPES OF STICKY RICE.

SLICING ROLLER

TRAY

* STICKY RICE MUST BE PRESS, ANGLE, BEFORE PRESS INTO SHAPE.

SKETCHES

HAND PRESSING MOTION FORM SHAPE!

INTEGRATION w/ SLICING

SLICING GLOVE

SLICING PAD OR GLOVE

Jum Concept1

PLASTIC 3D PRINT

SQUEEZED

PLASTIC 3D PRINT

BRUNED WOOD

Roll

SECTION

2.2.1) สรุปรูปการพัฒนางานเบื้องต้นของอุปกรณ์ในการรับประทานข้าวเหนียว

- การสังเกตเบื้องต้นมีแนวทางพัฒนาจากการหาวิธีการที่จะทำให้ข้าวเหนียวปั้นรวมกันเป็นก้อน แนวทางแสวงหา (Explore) ทำในแนวกว้างที่ค้นหาจากการใช้วัสดุที่เอื้อต่อการปั้น และการใช้ระบบกลไก วัสดุที่ได้ทดลอง เช่น วัสดุยางซิลิโคน การยืดหยุ่นตัวของวัสดุไม้ไผ่ ซึ่งรวมถึงการใช้รูปทรงของภาชนะ หรือแม่พิมพ์ เพื่อให้เกิตรูปทรง ระบบกลไกที่ได้ทดลอง เช่น การใช้บานพับ หรือระบบข้อต่อ เพื่อทำให้เกิดการขยับได้ของชิ้นงานที่เข้ามียึดกัน และอาศัยแรงติดของตัววัสดุ ทำให้เกิดแรงต้าน เป็นต้น

- แนวทางการพัฒนาครอบคลุมถึงกระบวนการในการรับประทาน ที่มีการปั้นข้าวให้เป็นก้อน และรวมถึงการนำข้าวที่ปั้นเป็นก้อนแล้วเข้าปากเพื่อรับประทาน

- การปั้นข้าวให้เป็นก้อนนั้น มีวิธีที่ได้ทดลองด้วยการใช้วัสดุยางซิลิโคน ซึ่งมีแนวโน้มที่ดีต่อการปั้นด้วยมือ เสมือนถุงมือ และการใช้ลักษณะของการหนีบข้าวเข้าด้วยกันด้วยอุปกรณ์เสมือนปากคิ๊บที่มีปลาย เป็นรูปทรงกลมเหมือนแม่พิมพ์ จะส่งผลให้ข้าวเหนียวรวมตัวกันเป็นก้อน

- แนวทางในการสร้างรูปทรงนั้นสามารถเป็นไปได้หลากหลายแนวทางด้วยกัน แต่แนวทางที่ต้องการนั้น จะต้องสามารถปั้นข้าวเหนียวเป็นก้อนได้ และจะต้องสามารถผลิตขึ้นได้ง่าย ไม่ซับซ้อน ซึ่งจะส่งผลต่อราคาการผลิตที่จะต้องไม่สูงจนเกินไป และการรักษาความสะอาดได้ง่าย ทนทาน นอกจากนี้ รูปแบบที่ให้ภาพลักษณ์ที่เป็นไทย ก็เป็นปัจจัยที่จะต้องพิจารณาด้วยเช่นกัน

DEFINE

3) ขั้นตอนกำหนดแนวทางที่ได้เป็นแนวคิดใหม่

จากผลของการแสวงหาแนวทางต่างๆ ด้วยกระบวนการสังเกตและ การพัฒนาแบบในเบื้องต้น ทำให้สามารถสรุปแนวคิดในการพัฒนาชุดอุปกรณ์ ในการรับประทานอาหารสำหรับข้าวเหนียว ได้ดังนี้

Concept of Sticky Rice Dining Set

3.1) Concept Kratip (กระต๊อบ): แนวคิดในการพัฒนารูปทรงและการใช้งานของภาชนะสำหรับใส่ข้าวเหนียว และเก็บให้อุ่น ก่อน/ในขณะ การรับประทาน

3.2) Concept Punn (ปุ้น): แนวคิดในการพัฒนารูปทรงและการใช้งานของอุปกรณ์สำหรับการปั้นข้าวเหนียว ให้เป็นก้อน เพื่อทำให้ข้าวเหนียวนุ่มเหนียวและนำรับประทาน ก่อนจิ้มกับกับข้าว เป็นภูมิปัญญาของคนโบราณในการรับประทานข้าวเหนียวให้อร่อย

3.3) Concept Jock (จก): แนวคิดในการพัฒนารูปทรงและการใช้งานของอุปกรณ์สำหรับการจกข้าวเหนียว มีลักษณะของการแบ่งข้าวเหนียวออกมาจากกระต๊อบ เพื่อแยกใส่จานและรับประทาน

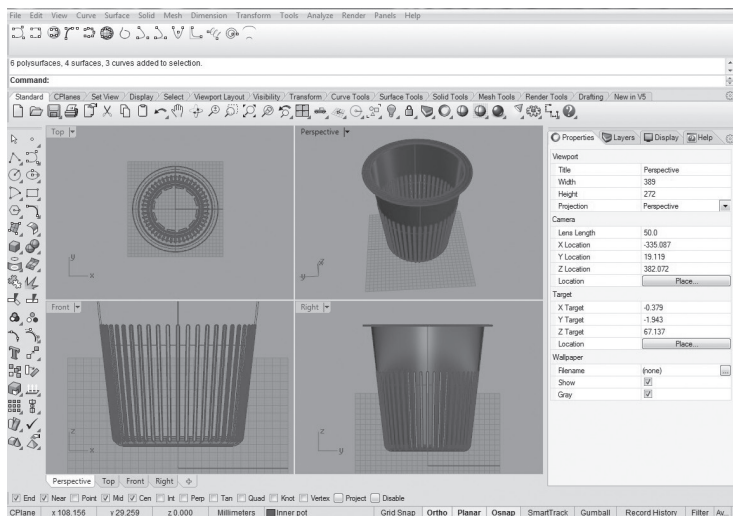
3.4) Concept Jumm (จ้าม): แนวคิดในการพัฒนารูปทรงและการใช้งานของอุปกรณ์สำหรับ การจิ้มข้าวเหนียวกับอาหารเพื่อรับประทาน มีลักษณะเป็นการปั้นข้าวให้เป็นก้อนและนำไปรวมกับกับข้าวเพื่อรับประทานในคราวเดียวกัน

REALIZE

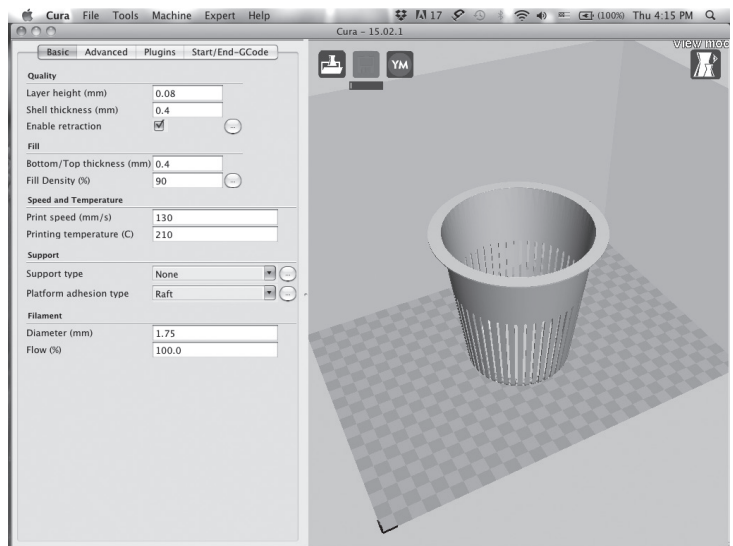
4) ขั้นตอนทำให้แนวคิดใหม่เป็นรูปธรรมเพื่อการผลิต

กระบวนการนี้ ประกอบไปด้วย การสเก็ตช์รูปสามมิติ (Rendering) และการขึ้นรูป 3 มิติ ด้วยวัสดุที่สามารถขึ้นรูปได้ง่าย เช่น ไม้ และดินน้ำมัน ด้วยเทคโนโลยีสมัยใหม่ เครื่องพิมพ์ 3 มิติ (3D Printing Machine) สามารถช่วยให้การขึ้นรูปได้รวดเร็ว และแม่นยำมากขึ้นกว่าการใช้เครื่องมือแบบเดิม

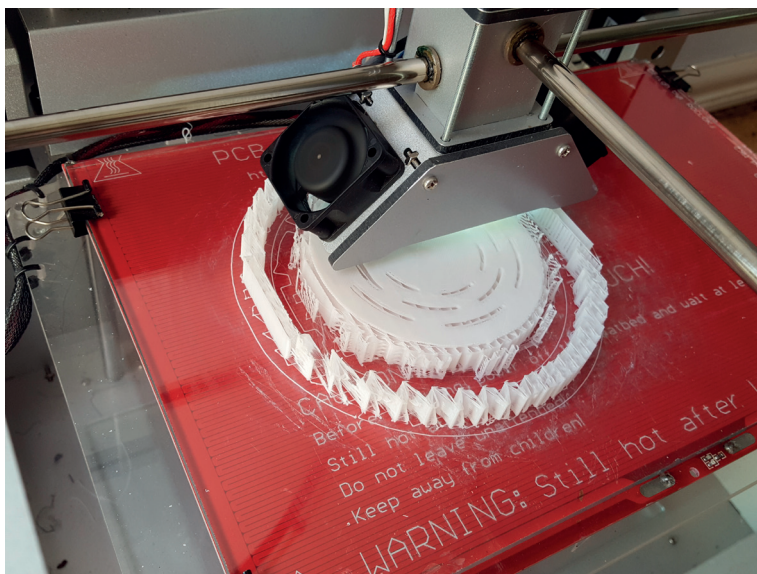
เริ่มจากการสร้างชิ้นงานด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์ 3 มิติ เมื่อได้รูปทรงที่ต้องการแล้ว จึงนำออกจากโปรแกรม (Export) ให้เป็นไฟล์นามสกุล STL. เพื่อที่จะสามารถแปลงไฟล์ให้เป็น นามสกุล GCode เพื่อให้เครื่องพิมพ์สามมิติสามารถอ่านไฟล์ได้และทำการพิมพ์ชิ้นงานขึ้นมา



ภาพที่ 5 แสดงการใช้คอมพิวเตอร์โปรแกรมสามมิติ เพื่อสร้างชิ้นงานในคอมพิวเตอร์ เพื่อศึกษารูปทรงและการทำงาน



ภาพที่ 6 แสดงการใช้โปรแกรมแปลงไฟล์ชิ้นงานให้เป็นไฟล์ G-code ก่อนพิมพ์ออกมาเป็นชิ้นงาน 3 มิติ



ภาพที่ 7 แสดงเครื่องพิมพ์สามมิติขณะกำลังสร้างชิ้นงาน

4.1) การพัฒนารูปแบบจากแนวคิด “กระติบ”



ภาพที่ 8 แสดงการสเก็ตช์แบบเพื่อค้นหารูปทรงของกระติบที่เหมาะสม



ภาพที่ 9



ภาพที่ 10



ภาพที่ 11



ภาพที่ 12

ภาพที่ 9-12 การพัฒนาต้นแบบจากเครื่องพิมพ์สามมิติ



ภาพที่ 13



ภาพที่ 14

ภาพที่ 13-14 เมื่อแต่ละส่วนประกอบได้พัฒนารูปแบบเป็นที่เรียบร้อยแล้ว

4.1.2) สรุปแนวคิดในการพัฒนารูปแบบจากแนวคิด “กระติบ”

กระติบที่ได้รับการออกแบบจะประกอบไปด้วย 4 ส่วนด้วยกัน คือ

- ฝา (Top Lid) ซึ่งจะผลิตขึ้นด้วยวัสดุที่ทำจากยางซิลิโคน สามารถใช้เป็นส่วนหนึ่งของการรับประทานได้ด้วย เช่น การปั้น และการจก

- ภาชนะด้านใน (Internal Container) ทำจากพลาสติก จำพวก Polypropylene (P.P.) ซึ่งสามารถทนความร้อนในระดับที่พอเหมาะและไม่เป็นอันตรายต่อการนำมาใช้เป็นภาชนะใส่อาหาร (Food grade) มีระบายความชื้น แต่ยังคงสามารถเก็บความร้อนได้ดี

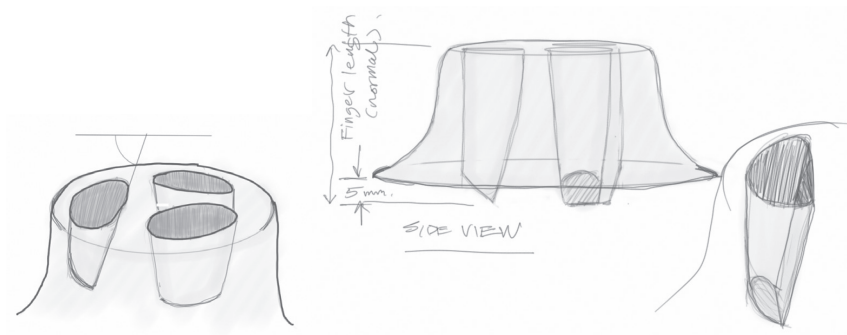
- ภาชนะด้านนอก (External Pot Cover) ทำจากวัสดุสาน เพื่อให้คงเอกลักษณ์ของกระติบดั้งเดิม และมีกลั่นอายุของงานหัตถกรรม เป็นส่วนที่จะช่วยให้ภาชนะด้านในเก็บความร้อนได้ดียิ่งขึ้น

- ฐาน (Base) ทำจากวัสดุจำพวกพลาสติก หรือยางซิลิโคน เพื่อให้กระติบมั่นคงและดูสูงขึ้น เพื่อคงภาพลักษณ์ของกระติบดั้งเดิม วัสดุนี้สามารถทำสีได้ดี

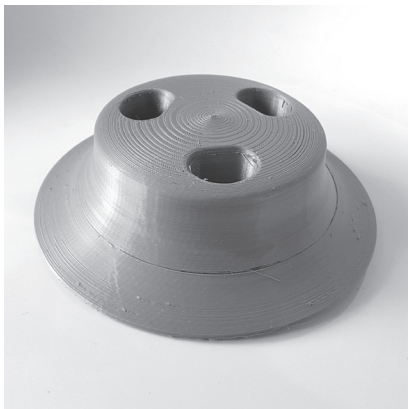


ภาพที่ 15 ต้นแบบ “กระติบ”

4.2) การพัฒนารูปแบบจากแนวคิด “จก”



ภาพที่ 16 แสดงการสเก็ตช์แบบที่พัฒนารูปแบบจากแนวคิด “จก”



ภาพที่ 17

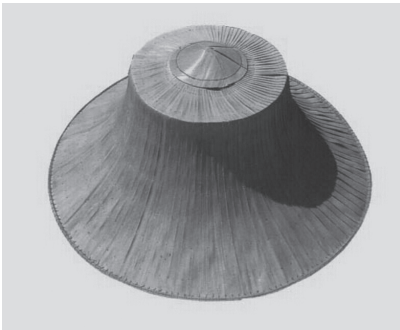


ภาพที่ 18

ภาพที่ 17-18 แสดงการปรับแบบ ด้านบนและด้านใต้ โดยใช้เครื่องพิมพ์สามมิติ

4.2.1) สรุปการพัฒนาการรูปแบบของแนวคิด “จก”

ในขั้นตอนพัฒนารูปแบบของแนวคิด “จก” นี้ ได้ เริ่มจาก ลักษณะของการจก แบบดั้งเดิม ซึ่งเป็นอาการของการใช้นิ้วมือ ในการล้วงหรือควัก ข้าวเหนียวออกจากกระบติบ มีข้อมูลบันทึกเชิงวิชาการและคำบอกเล่าจากคนไทยเหนือและอีสาน ว่าการจกดั้งเดิมนั้น นิยมใช้นิ้วมือ 3 นิ้วด้วยกัน คือ นิ้วโป้ง นิ้วชี้ และ นิ้วกลาง แนวคิดการพัฒนาจึงเริ่มด้วยการหาแนวทางในการใช้นิ้วแบบดั้งเดิม แต่ไม่สัมผัสกับมือ เพื่อให้เกิดความสะอาด และสะดวกในการใช้งาน แนวคิดจึงได้ผสมผสานลักษณะการใช้แบบถุ่นิ้วและฝ่าของกระบติบเข้าด้วยกัน นอกจากนี้ รูปทรงของงอบถูกนำมาผสมผสานในด้านการใช้งานเป็นฝาปิด ซึ่งเป็นไปตามแนวทางการออกแบบในลักษณะของ Form Follows Emotion เพื่อสร้างความสัมพันธ์ทางอารมณ์กับกระบวนการผลิตข้าว ซึ่งชาวนา ผู้มีส่วนสำคัญในการเพาะปลูกใช้งอบบังแดดในขณะทำนา

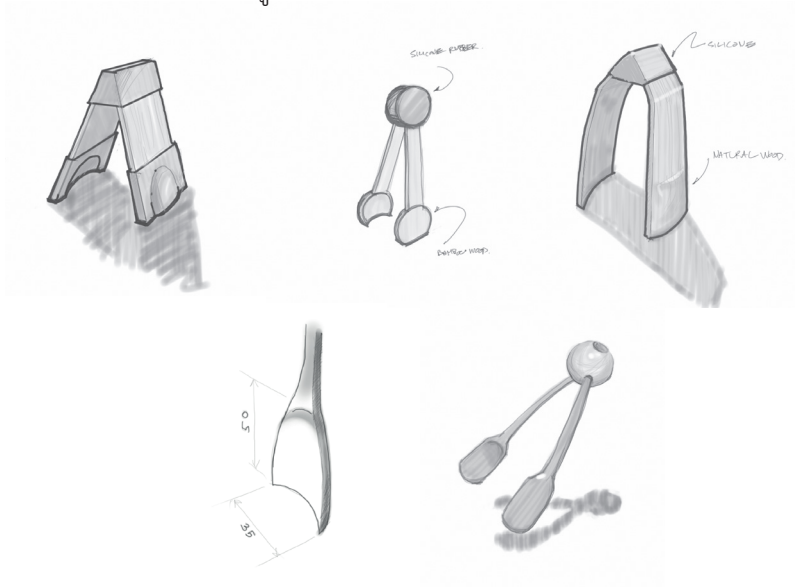


ภาพที่ 19 แสดงงอบชาวนา



ภาพที่ 20 ต้นแบบฝา “จก”

4.3) การพัฒนารูปแบบแนวคิด “จ้ำ”



ภาพที่ 21 แสดงการหารูปแบบต่างๆ ของ “จ้ำ” และการพัฒนาไปสู่การทำต้นแบบ



ภาพที่ 22



ภาพที่ 23

ภาพที่ 22-23 แสดงการทำต้นแบบ (Prototypes) ด้วยการใช้เครื่องพิมพ์สามมิติ และการขึ้นรูปด้วยไม้และยาง Polyurethane

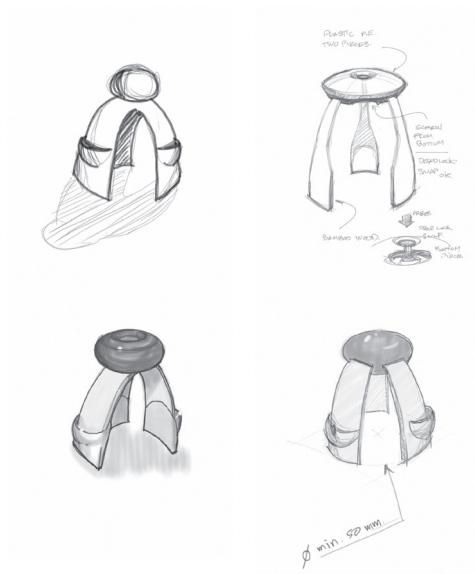
4.3.1) สรุปการพัฒนาการรูปแบบแนวคิด “จ๋า”

จากการที่ได้ค้นหารูปทรงในขั้นตอนของ Preliminary Sketch ทำให้เกิดแนวทางในการพัฒนาโครงสร้างของการจ๋า ด้วยการใช้โครงสร้างของการหนีบจับ โดยอาศัยแรงยึดหยุ่นที่ได้จากวัสดุจำพวกยาง เช่น ยางซิลิโคน ในการทำให้การบีบหรือการหนีบนั้น ดัดกลับไปในตำแหน่งเดิม ทำให้เกิดการบีบหรือหนีบได้อย่างต่อเนื่อง ส่งผลให้ข้าวเหนียวที่ถูกบีบนั้น ค่อยๆ เปลี่ยนรูปเป็นก้อนกลมได้ ลักษณะของโครงสร้างที่เป็นเหมือนที่คีบสองขา ทำให้การใช้งานสะดวกและสามารถคีบข้าวเหนียวเข้าปากได้โดยตรง ดังนั้นแนวคิดรูปทรงนี้ จึงสอดคล้องกับอาการของการจ๋าแบบดั้งเดิม ที่หลังจากการปั่นข้าวแล้วก็จ๋ากับเครื่องเคียง ก่อนนำเข้าปากรับประทาน



ภาพที่ 24 ต้นแบบ “จ๋า”

4.4) การพัฒนารูปแบบจากแนวคิด “ปิ่น”



ภาพที่ 25 แนวทางการพัฒนาแบบโดยการสเก็ตช์ แสดงถึงการอาศัย วัสดุที่สามารถ ยึดหยุ่นได้ เช่น ยางซิลิโคนเป็นวัสดุที่นำมาใช้ในการยึดโครงสร้างหลัก



ภาพที่ 26



ภาพที่ 27

ภาพที่ 26-27 แสดงการพัฒนาแบบโดยใช้เครื่องพิมพ์สามมิติ การขึ้นรูปด้วยไม้ และยาง Polyurethane เพื่อทำต้นแบบ (Prototype)

4.4.1) สรุปการพัฒนาารูปแบบจากแนวคิด “ปิ่น”

แนวทางในการพัฒนารูปแบบของ “ปิ่น” นั้นได้นำเอาวิธีการปั้นแบบดั้งเดิมด้วยการใช้ นิ้ว 3 นิ้วในการปั้นข้าวเหนียว ดังนั้นโครงสร้างของอุปกรณ์ “ปิ่น” จึงมี 3 ขา ที่ใช้ในการควบคุมเสมือนนิ้วมือ แต่ไม่สัมผัสโดยตรง หลักการเดิมที่ใช้กับการพัฒนาแบบ “จ้ำ” ได้ถูกนำมาใช้ในลักษณะเดียวกัน โดยใช้วัสดุจำพวกยางในการยึดขาทั้ง 3 ขา ไว้ด้วยกัน และยังส่งผลต่อการยืดหยุ่น ทำให้สามารถบีบหรือหนีบข้าวเหนียว ทำให้เปลี่ยนรูปเป็นทรงกลม

ในลักษณะโครงสร้าง 3 ขา นั้นได้มีการทดลองออกแบบโครงสร้างโดยใช้วัสดุอุตสาหกรรม จำพวกพลาสติกที่มีความยืดหยุ่นสูง ทำให้ได้รูปแบบของอุปกรณ์ที่แตกต่างจากรูปแบบที่ใช้ไม้และยางซิลิโคน ผู้ออกแบบได้สร้างชิ้นงานขึ้นมาโดยอาศัยเครื่องพิมพ์สามมิติ แต่เนื่องจากวัสดุมีความยืดหยุ่นไม่เพียงพอ จึงไม่สามารถทดสอบการใช้งานได้ และเนื่องจากเป็นกระบวนการอุตสาหกรรมทั้งหมด จึงไม่อยู่ในขอบเขตของงานวิจัยสิ่งประดิษฐ์นี้ที่กำหนดให้อยู่ในขอบเขตของการผลิตเชิงหัตถอุตสาหกรรม

นอกจากนี้ แนวคิด “ปิ่น” นั้น ยังสามารถเชื่อมโยงและผสมผสานไปยังส่วนฝาของกระติบได้อีกด้วย เนื่องจากวัสดุที่ใช้ในการทำฝาของกระติบนั้น เป็นวัสดุจำพวกยาง จึงมีคุณสมบัติ ที่สามารถนำมาใช้ในการปั้นได้ ดังนั้นฝาของกระติบ ซึ่งได้แนวทางของรูปทรงมาจากหมวกของชาวไทยใหญ่หรือไทยล้านนา ซึ่งเป็นรูปทรงที่สามารถรอบลงไปบนก้นข้าวเหนียว และสามารถบีบให้เป็นก้อนได้โดยตรง



ภาพที่ 28 หมวกชาวไทยใหญ่ภาคเหนือ



ภาพที่ 29 ต้นแบบฝา “ปิ่น”

4.5) รูปแบบผลิตภัณฑ์หลังการออกแบบและการให้สี



ภาพที่ 30



ภาพที่ 31



ภาพที่ 32

ภาพที่ 30-32 แสดงโทนสีของผ้าชิ้นในภาคเหนือ

แนวทางการให้สีในชุดผลิตภัณฑ์นี้ได้กำหนดแนวทางจากโทนสีของผ้าชิ้นในภาคเหนือ ซึ่งมีลักษณะของสีที่สดใสและหลากหลายคู่สีที่เหมาะสม ถูกเลือกขึ้นมาและนำมาทดลองใส่ลงบนชิ้นงานในผลิตภัณฑ์ เพื่อให้เกิดความสดใส และจัดจ้าน ซึ่งสอดคล้องกับรสชาติของอาหารไทยเหนือและไทยอีสาน



ภาพที่ 33



ภาพที่ 34



ภาพที่ 35



ภาพที่ 36

ภาพที่ 33-36 แสดงการศึกษาคู่สี โดยการเรนเดอร์ด้วยโปรแกรมจากคอมพิวเตอร์

ทดสอบผู้ใช้จากการสนทนากลุ่ม

กลุ่มที่ 1: วันที่ 15 เมษายน 2559 ณ ร้านอาหารแสนคำเทอเรส จ.เชียงใหม่

ผู้เข้าร่วมทดสอบ จำนวน 5 คน

กลุ่มที่ 2: วันที่ 7 พฤษภาคม 2559 ณ ร้านอาหารฝ้ายซอคำ สยามพารากอน กรุงเทพฯ

ผู้เข้าร่วมทดสอบ จำนวน 8 คน



ภาพที่ 37



ภาพที่ 38

ภาพที่ 37-38 แสดงผลิตภัณฑ์ต้นแบบเมื่อถูกจัดวางในสถานที่จริง

อภิปรายผลการทดสอบ

ชุดอุปกรณ์ในการรับประทานข้าวเหนียว สำหรับอาหารเหนือและอีสานนั้น ประกอบไปด้วย “กระติบ” “จ้าว” และ “ปั้น” มีเป้าหมายที่จะพัฒนาและออกแบบให้ยังคงลักษณะเชิงวัฒนธรรมดั้งเดิม ที่มีมายาวนาน และมีความเหมาะสมต่อลักษณะเฉพาะของข้าวเหนียว แต่ในขณะเดียวกัน ก็จะต้องสามารถใช้งานได้ อย่างสะดวก และสามารถเข้ากับวิถีสมัยใหม่ มีลักษณะเป็นผลิตภัณฑ์ร่วมสมัย ผลจากการสำรวจความคิดเห็นหลังจากที่ได้ทดลองใช้งานต้นแบบของผลิตภัณฑ์

ทำให้สามารถสรุปได้ว่า ผลิตภัณฑ์ชุดนี้ที่ได้รับการประดิษฐ์ ออกแบบ และพัฒนา ขึ้นมานั้น สามารถใช้งานกับข้าวเหนียวที่มีลักษณะเฉพาะ ไม่เหมือนข้าวเจ้า มีความเหมาะสมและใช้งานได้ดีกว่า การใช้ช้อน ส้อม หรือตะเกียบ ในการรับประทาน ข้าวเหนียว และไม่จำเป็นต้องใช้มือในการรับประทานข้าวเหนียว ซึ่งทำให้มีความเหมาะสมกับบริบทในสังคมปัจจุบันมากกว่าเดิม รูปแบบของผลิตภัณฑ์ โดยรวม ให้ความรู้สึกที่ทันสมัย แต่สะท้อนความเป็นผลิตภัณฑ์ของไทย ซึ่งเมื่อนำ มาใช้ในร้านอาหารที่มีการจัดแต่ง เพื่อวางตำแหน่งผลิตภัณฑ์ในกลุ่มบนที่มีราคา สินค้าสูงนั้น สามารถทำให้ยกระดับตำแหน่งสินค้าขึ้นมาได้

ผลงานออกแบบและพัฒนา ชุดอุปกรณ์สำหรับรับประทานข้าวเหนียวนี้ ได้รับการยื่นขอจดสิทธิบัตร การออกแบบผลิตภัณฑ์ไว้แล้ว จำนวน 5 ชุด ด้วยกัน คือ

1. อุปกรณ์สำหรับรับประทานข้าวเหนียว
2. อุปกรณ์สำหรับปั้นข้าวเหนียว
3. ภาชนะสำหรับใส่ข้าวเหนียว (1)
4. ภาชนะสำหรับใส่ข้าวเหนียว (2)
5. ฝาสำหรับปิดภาชนะใส่ข้าวเหนียว

กิตติกรรมประกาศ

บทความ “กระบวนการออกแบบและพัฒนาชุดอุปกรณ์สำหรับการบริโภค ข้าวเหนียว” นี้เป็นส่วนหนึ่งของงานวิจัยสิ่งประดิษฐ์ เรื่อง การออกแบบและพัฒนา ผลิตภัณฑ์สำหรับวิถีชีวิตร่วมสมัยโดยการประยุกต์คุณค่าวัฒนธรรม (Design and Development of Contemporary Products through Application of Cultural Values) ได้รับทุนสนับสนุนจากทุนการวิจัยประเภททุนวิจัยเพื่อพัฒนา สิ่งประดิษฐ์ ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2557 ของมหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์

บรรณานุกรม

- กมลทิพย์ จ่างกมล. (2545). **อาหาร : การสร้างมาตรฐานในการกินกับอัตลักษณ์ทางชนชั้น**. วิทยานิพนธ์ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชามานุษยวิทยา บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- โชมสี แสนจิตต์. (2555). **ร่องรอยข้าวในภาคตะวันออกเฉียงเหนือของประเทศไทย**. เอกสารรวมบทความหลังการประชุมวิชาการระดับชาติ “อุบลวัฒนธรรม ครั้งที่1 คน คำ ข้าว ในลุ่มน้ำโขง”. เชียงใหม่: แม็กซ์พรีนติ้ง, 411-429.
- จิต ผลิตญ. (2554). “อาหารไทยติดโหวตอันดับหนึ่งของโลก โอกาสของผู้ประกอบการ ทั้งในและต่างประเทศ.” **อุตสาหกรรมสาร**. (พฤศจิกายน-ธันวาคม 2554), 19-20
- เน้ออ่อน ขว้ทองเขียว. (2557). “ไทยเหนือ ไทยใต้ คนเมือง: ร่องรอยความขัดแย้งระหว่างล้านนา กับสยาม”. **ศิลปวัฒนธรรม ปีที่ 35** (พฤษภาคม 2557), 72-89
- พาณิษฐ์, กระทรวง. **ข้อมูลทะเบียนรายชื่อร้านอาหารในจังหวัดเชียงใหม่**, www.moc.go.th. (สืบค้นเมื่อ 1 สิงหาคม 2558)
- รัชนิวรรณ ฉลาดพงศ์พันธ์. เจ้าของร้านเฮือนใจยอง จ.เชียงใหม่. 2558. สัมภาษณ์ 18 มกราคม 2558.
- วรชาติ มีชูบท. (2557). “คนเมือง”. **ศิลปวัฒนธรรม ปีที่ 35** (พฤษภาคม 2557), 91-97.
- สุจิตต์ วงษ์เทศ. (2549). **พลังลาว ชาวอีสานมาจากไหน?**. ศิลปวัฒนธรรม ฉบับพิเศษ. กรุงเทพฯ: มติชน.
- สุจิตต์ วงษ์เทศ. (2551). “สยามประเทศ”. **มติชนออนไลน์** (13 มิ.ย. 2551. ปีที่ 31 ฉบับที่ 11052) www.matichon.co.th (สืบค้นเมื่อ เมษายน 2558)
- อรรวรรณ ศรีโสมพันธ์ และ ทัดพิชา เจริญรัตน์. (2557). “ข้าวเหนียวในประชาคม เศรษฐกิจอาเซียน: โอกาสหรือข้อจำกัดของไทย”. **แก่นเกษตร**. ขอนแก่น: คณะเกษตรศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น.

อาชญ นักสอน. (2558). ศิลปะการออกแบบหัตถอุตสาหกรรม. กรุงเทพฯ:
บ.ทริปเพิ้ลกรุ๊ป จำกัด.
“อุตสาหกรรมสร้างสรรค์ไทยสู่อาเซียน...พลังขับเคลื่อนเศรษฐกิจยุคใหม่”. (2557).
กระแสนวัตกรรม (ฉบับที่ 2486). [https://www.kasikornresearch.com/
TH/K-EconAnalysis/Pages/View_Summary.aspx?docid=32570](https://www.kasikornresearch.com/TH/K-EconAnalysis/Pages/View_Summary.aspx?docid=32570)
(สืบค้นเมื่อ 5 เมษายน 2558)