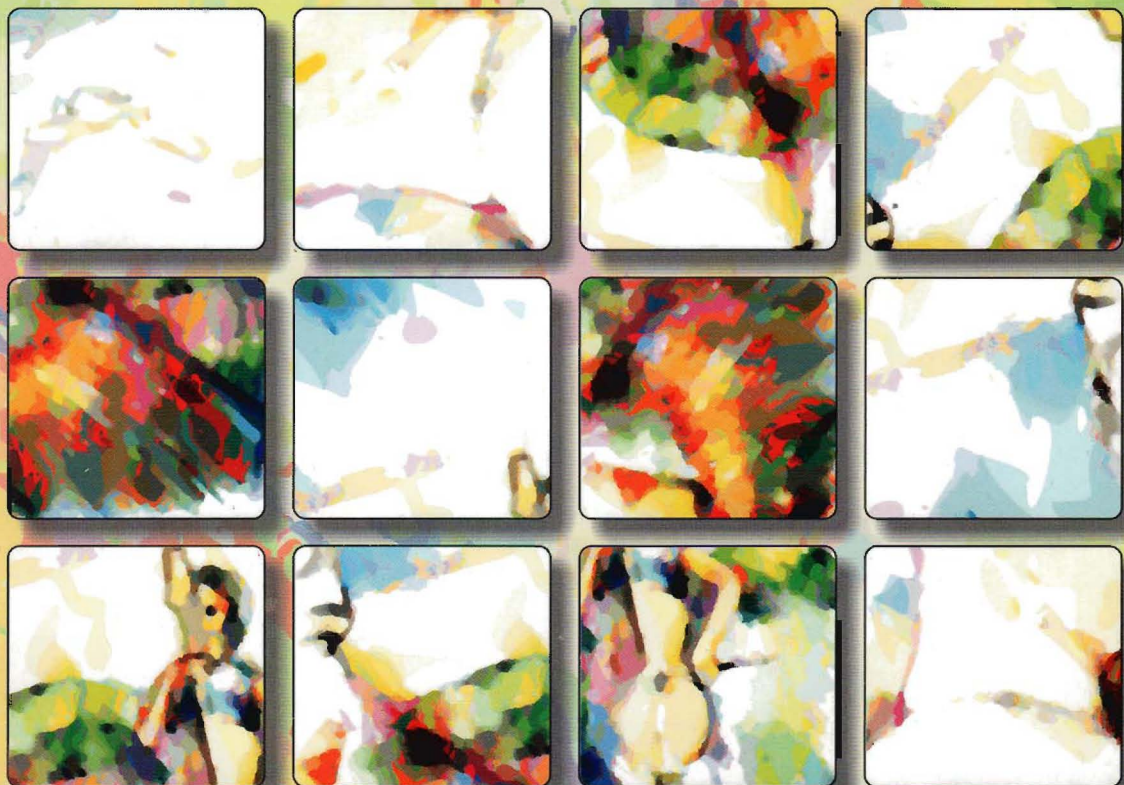




ศิลปกรรมสาร

วารสารวิชาการคณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ ปีที่ ๑ ฉบับที่ ๑ พ.ศ. ๒๕๔๗ ISSN 1686-5189



ศิลปกรรมสาร

วารสารวิชาการคณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์

เจ้าของ

คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์

สำนักงาน

คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์

99 หมู่ 18 ต.คลองหนึ่ง อ.คลองหลวง จ.ปทุมธานี 12121

โทรศัพท์ 0-2564-4440-9 ต่อ 1802-5

โทรสาร 0-2986-8602 <http://www.fineart.tu.ac.th>

วัตถุประสงค์

เพื่อส่งเสริมและสนับสนุนให้คณาจารย์ นักศึกษา นักศิลปวิชาชีพ และนักวิชาการในทุกสาขาวิชาด้านศิลปกรรมศาสตร์ ได้มีโอกาสเผยแพร่และแลกเปลี่ยนองค์ความรู้ผลงานทางวิชาการและผลงานสร้างสรรค์งานทั้งทางด้านวิจิตรศิลป์ ประยุกต์ศิลป์ และออกแบบ

ที่ปรึกษา

อาจารย์เผ่าทอง ทองเจือ

คณบดีคณะศิลปกรรมศาสตร์

มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์

รองศาสตราจารย์ ดร.ณัฏฐา โสคติยานุรักษ์

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ไพโรจน์ ชมณี

บรรณาธิการ

อาจารย์สุธิดา กัลยาณรฐ

กองบรรณาธิการ

อาจารย์วิวัฒน์ จันท

อาจารย์ดุสิต จรุงพงษ์ศักดิ์

อาจารย์วีระจักร สุเอียนทรเมธี

อาจารย์จักกาย ศิริบุตร

นายสมควร ทรัพย์บำรุง

นางสาวพัชรา บุญมานา

ออกแบบปก/จัดรูปเล่ม

อาจารย์วีระจักร สุเอียนทรเมธี

น.ส.สุนิศา จรวีเศษ

พิมพ์ที่

โรงพิมพ์มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์

โทร. 0-2564-3105 โทรสาร 0-2564-3119

บทบรรณาธิการ

ศิลปกรรมสาร ปีที่ 1 ฉบับที่ 1 นี้ เป็นวารสารวิชาการฉบับแรกของคณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ บทความที่ลงพิมพ์เผยแพร่ นอกจากบทความของอาจารย์จากทั้งสองสาขาวิชาในคณะ คือ สาขาวิชาการละครและสาขาวิชาศิลปะการออกแบบทัศนราชมณ์แล้ว ยังมีผลงานของผู้ชำนาญการของคณะและที่พิเศษยิ่ง คือ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. ไพโรจน์ ชมณี เป็นผู้ให้แนวคิดและวาดภาพต้นฉบับสำหรับปกวารสารเล่มแรกนี้ ที่แสดงถึงความสัมพันธ์ของศิลปะของมนุษย์กับการสร้างสรรค์และการรับรู้งานศิลปะ ซึ่งได้พัฒนาเป็นรูปแบบร่วมสมัยด้วยศิลปะการออกแบบทางคอมพิวเตอร์กราฟิก

คณะบรรณาธิการมีความเห็นพ้องกันว่า ศิลปะเป็นเรื่องใกล้ตัวของมนุษย์ อยากให้ทุกคนได้รับรู้และสัมผัสได้อย่างไม่ยากและจากความหลากหลายของเนื้อหาและทัศนะเกี่ยวกับศิลปะในศิลปกรรมสารฉบับแรกนี้ เป็นการนำเสนอมุมมององค์ความรู้ทางด้านศิลปกรรมที่กว้างขวาง โดยมุ่งหวังให้คนมองเห็นและชื่นชมศิลปะรอบ ๆ ตัว และท้ายสุดก็มีส่วนร่วมสร้างสรรค์ศิลปะสู่สังคมและประเทศชาติอย่างต่อเนื่อง

คนสร้างงานศิลปะ

ศิลปะสร้างคน

คนมีชีวิต ศิลปะมีชีวิต

ชีวิต หลากหลาย เคลื่อนไหว

ไม่หยุดนิ่ง

ศิลปะ หลากหลาย เคลื่อนไหว

ไม่หยุดนิ่ง

มีเสรี มีเงื่อนไข สานสัมพันธ์

เคลื่อนกันไปมาในห้วงกาล

คน ศิลปะ ผลงาน

ถ่ายทอด รับรู้ สร้างสรรค์

ศิลปะสร้างคน

คนสร้างศิลปะ

ท้ายที่สุดนี้หวังเป็นอย่างยิ่งว่าศิลปกรรมสารคงจะเป็นเวทีแลกเปลี่ยนองค์ความรู้และงานสร้างสรรค์เพื่อให้คณาจารย์ นักศึกษา นักศิลปวิชาชีพ และนักวิชาการในทุกสาขาของศิลปกรรมเกิดกำลังใจและพลังที่จะสร้างสรรค์งานศิลปะออกมาอย่างสม่ำเสมอ

บรรณาธิการ

โปรดทราบ

บทความ ทัศนะ และข้อคิดเห็นใด ๆ ที่ปรากฏในศิลปกรรมสารนี้ เป็นความคิดเห็นส่วนตัวของผู้เขียน บรรณาธิการ และกองบรรณาธิการไม่จำเป็นต้องเห็นพ้องด้วย และไม่ถือเป็นความรับผิดชอบลิขสิทธิ์เป็นของผู้เขียนและคณะศิลปกรรมศาสตร์มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ และได้รับการสงวนลิขสิทธิ์ ตามกฎหมาย การตีพิมพ์ซ้ำต้องได้รับอนุญาตจากผู้เขียนและคณะศิลปกรรมศาสตร์โดยตรง และเป็นลายลักษณ์อักษร



สารบัญ

สารจากคนบตี.....	3
“สามัคคีเภท” พิจารณ์.....	4
ประติมากรรม : ศิลปะแห่งรูปทรง.....	10
มทรสพการเมือง : พิจารณาละคอนโฆษนาชวนเชื้อของหลวงวิจิตรวาทการ.....	22
พัฒนาการของศิลปะการออกแบบสิ่งทอ.....	35
ศิลปะการเคลื่อนไหว ไม่ใช่แค่เต้นรำเต้นกา.....	43
ละคอนเพื่อการศึกษากับการเรียนรู้อวิทยาศาสตร์.....	48
ข้อหุ้.....	53
มโนทัศน์ของดีไซน์ (Design) และ “การออกแบบ”.....	62

ส า ร จ า ก ค ณ บ ดี

การให้บริการวิชาการแก่สังคมเป็นภารกิจหลักที่สำคัญประการหนึ่งของคณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ในฐานะสถาบันอุดมศึกษาของรัฐนอกเหนือจากภารกิจหลักด้านการจัดการเรียนการสอนหรือการผลิตบัณฑิต การวิจัย/การสร้างสรรคผลงาน และการทำนุบำรุงศิลปวัฒนธรรม

การจัดทำวารสารวิชาการเพื่อเผยแพร่ผลงานสร้างสรรค์ และองค์ความรู้เพื่อการชี้นำสังคมในด้านต่างๆ ก็เป็นการให้บริการทางวิชาการแก่สังคมรูปแบบหนึ่งที่สถาบันอุดมศึกษาเกือบทุกแห่งให้ความสำคัญ ด้วยเหตุนี้ คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ จึงได้มีนโยบายให้จัดทำวารสารวิชาการคณะศิลปกรรมศาสตร์ขึ้น เพื่อเผยแพร่ ผลงาน สร้างสรรค์ ผลงานทางวิชาการ ตลอดจนองค์ความรู้ทางด้านศิลปกรรมศาสตร์และสาขาวิชาที่เกี่ยวข้อง

คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ หวังเป็นอย่างยิ่งว่าศิลปกรรมสาร จะเป็นเวทีแสดงและเผยแพร่ผลงานทางวิชาการในสาขาวิชาศิลปกรรมศาสตร์และสาขาวิชาที่เกี่ยวข้องของคณาจารย์มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ และมหาวิทยาลัยอื่น ตลอดจนเป็นสื่อกลางในการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นทางวิชาการ พร้อมทั้งส่งเสริมพัฒนา และยกระดับคุณภาพของศิลปะไทยให้ทัดเทียมนานาชาติบนพื้นฐานความรู้ ความเข้าใจในรากเหง้าของวัฒนธรรมไทยร่วมกันต่อไป

เผ่าทอง ทองเจือ

(อาจารย์ เผ่าทอง ทองเจือ)
คณบดีคณะศิลปกรรมศาสตร์

โหมโรง
“บอกกล่าวเท่าที่รู้
เท่าที่ดูเท่าที่เห็น
แจ้งความตามประเด็น
เพราะเขาเล่นเช่นละคร”



นี่คือหลักการและเหตุผลในการที่ได้มีโอกาสชมการแสดงของสำนักสังคีต กรมศิลปากร กระทรวงวัฒนธรรม ที่จัดแสดงให้ประชาชนที่โรงละครแห่งชาติ กรุงเทพฯ และที่จังหวัดสุพรรณบุรี เมื่อสัปดาห์ต้น ๆ ของเดือนกันยายน และพฤศจิกายน 2546 แล้วก็อดไม่ได้ที่จะ “พิจารณา” ให้ท่านได้พิจารณาด้วย

เรื่องที่ได้ไปดูมาคือ “สามัคคีเภท” วรรณคดีชิ้นเอกในสมัยรัตนโกสินทร์ของกวีชื่อ ชิต บุรทัต ซึ่งเคยเป็นแบบเรียนของไทย ในครั้งนี้ นายสมภพ จันทระประภา อดีตรองอธิบดีกรมศิลปากร ได้จัดทำเป็นบทละคร และนำเสนอในประเภทละครดึกดำบรรพ์ ตามแบบฉบับของนายสมภพเอง ละครเรื่องนี้มีการจัดต่อมาเรียกชื่อต่างประเภทกัน ตามแต่จะเข้าใจและนึกจัดประเภทเองตามภูมิรู้จักประเภทของละครโดยเสรี

ละครเรื่องนี้ แสดงครั้งแรกเมื่อ พ.ศ. 2520 โดยกรมศิลปากร ดำเนินการตามบัญชาของนายธานินทร์ กรัยวิเชียร นายกรัฐมนตรี ในสมัยนั้นต้องการเห็นความสามัคคีในชาติ การเคารพยึดมั่นและปฏิบัติตามหลักธรรมคำสอนของศาสนา ละครเรื่องนี้ชี้ให้เห็นโทษของการแตกความสามัคคี และโทษของทริของผู้มีหน้าที่รับผิดชอบในความอยู่รอดปลอดภัยของชาติ เป็นสิ่งที่ทุกคนจะต้องระลึก และระมัดระวังเป็นอย่างยิ่ง

เนื้อหาสาระของวรรณคดีเรื่องนี้มีมาในมายาปรินิพพานสูตรและอรรถกถาสุมังคลวิลาสินี นายขิต บุรทัต ได้อาศัยเค้าคำแปล เป็นโครงร่างในการประพันธ์ ได้ต่อเติมเสริมความตามลีลาแห่งคำฉันท์ เมื่อ พ.ศ. 2457 และนายสมภพ จันทรประภา มาแต่งเป็นบทละครตามเค้าโครงเดิม แต่จัดแต่งตามที่จะแสดง และเพิ่มตัวละครเพื่อการแสดงให้เด่นชัดขึ้นตามลักษณะการแสดง ละครเรื่องนี้ ดำเนินการแสดงตามเหตุการณ์ที่จะเกิดขึ้นภายหลังพุทธปรินิพพาน 2 ปี หรือก่อนพุทธศักราช 1

เนื้อเรื่องโดยสังเขปมีดังต่อไปนี้

ในโบราณกาล มีกษัตริย์องค์หนึ่งทรงพระนามว่า “อชาตศัตรู” ทรงครอบครองแคว้นมคธ มีราชคฤห์เป็นเมืองหลวง พระองค์มีอำมาตย์ที่สนิทคนหนึ่งชื่อว่า วัสสการพราหมณ์ เป็นผู้ฉลาดและรอบรู้ศิลปศาสตร์ และเป็นที่ปรึกษาราชการทั่วไป พระเจ้าอชาตศัตรูมีพระราชประสงค์จะปราบแคว้น



วัชชี อันมีพวกกษัตริย์ลิจฉวีปกครอง แต่พระองค์ยังลังเล พระทัยเมื่อได้ทรงทราบว่า กษัตริย์ลิจฉวีทุก ๆ พระองค์ล้วนแต่มั่นอยู่ในธรรมที่เรียกว่า “อปริหานิยธรรม” 7 ประการคือ ธรรมอันเป็นไปเพื่อเหตุแห่งความเจริญ ฝ่ายเดียวมิทั้งหมดด้วยกัน 7 ประการคือ

(ฉบับ)	หนึ่ง เมื่อมีราชกิจใด	ปรึกษากันไป
	บ่วยบ่นายขุนมุน	
	สอง ย่อมพร้อมเล็กพร้อม ประชุม	พร้อมพลพรรคคุม
	ประกอบบณกิจควรทำ	
	สาม นั้นถือน้ำมันในส้อม	มาจาริตจำ
	ประพุดติมิขัดดัดแปลง	
	สี่ ใครเป็นใหญ่ได้แจ้ง	โอวาทศาสน์แสดง
	ก็ยอมและน้อมบูชา	
	ห้า นั้นอันบุตรภริยา	แห่งใครไปปา
	รถประทุษข่มเหง	
	หก เจตีย์ที่คนเกรง	มีย่ายำเกรง
	ก็เซ่นก็สรวงมองพลี	
	เจ็ด พระอรหันต์อันมี	ในรัฐวัชชี
	ก็คุ้มก็ครองป้องกัน	

ดังนั้น พระองค์จึงปรึกษาโดยเฉพาะกับวัสสการพราหมณ์ ว่าควรจะทำอย่างไรจึงจะหาอุบายทำลายเหตุแห่งความพร้อมเพรียงของพวกกษัตริย์ลิจฉวีได้ เมื่อได้ตกลงนัดแนะกันเป็นที่เรียบร้อยแล้ว เมื่อออกจากราชการจึงดำรัสเป็นเชิงปรึกษาหารือกันกับพวกอำมาตย์ พราหมณ์ วัสสการผู้เดียวคัดค้าน และทูลว่าถ้ารบก็พ่ายแพ้ ทรงสร้างแสดงอาการกริ้ว สั่งลงโทษโดยการโกนหัว และเขียนหลังและเนรเทศนีกนอกนอกพระราชอาณาเขต

วัสสการพราหมณ์ออกเดินทางสู่เมืองเวสาลี ผูกไมตรีกับชาวเมือง ภายหลังเข้าสวามิภักดิ์กับกษัตริย์ลิจฉวี ซึ่งก็ได้รับแต่งตั้งเป็นครูสอนศิลปวิทยาแก่บรรดาราชกุมาร ซึ่งก็ได้ทำหน้าที่ด้วยดีจนเป็นที่ไว้วางใจและในขณะเดียวกัน ก็ดำเนินอุบายอย่างแยบยลจนเกิดความแตกแยก วิวาทกันตั้งแต่พระกุมาร พี่เลี้ยง ราชนี และพระราชอา ใช้เวลา 3 ปี บรรดาพวกลิจฉวี ก็แตกความสามัคคี พระเจ้าอชาตศัตรูก็ยึดเมืองเวสาลี ได้โดยมิต้องเสียเลือดเนื้อ แต่ประการใด

ลำดับฉากการแสดงเป็นไปตามลำดับ ดังนี้

1) วางแผนยึดครอง 2) เริ่มดำเนินการ 3) เดินทางไปแทรกซึม 4) การแทรกซึมที่ประสบผล 5) หลงกล 6) บ่อนทำลาย 7) เริ่มรอบรั้ว 8) ท้ามือที่สาม 9) ลอยชายเข้าเมือง 10) เพิ่งรู้ว่าโง่ 11) ความอับยศ 12) สายเสียแล้ว รวม 12 ฉาก

การแสดงนับตั้งแต่แรก แตกต่างกันตามเวลา แต่ที่น่าสังเกตคือ ไม่เหมือนกันเลย แต่ละครึ่งคราวซึ่งก็ไม่แปลกอันใดเลย เพราะผู้กำกับการแสดงเปลี่ยนแปลงไปจากอีกคน หนึ่งไปเป็นอีกคนหนึ่ง และผู้แสดงต่างเวลากัน ถ้านับเป็นครั้งใหญ่รวมการแสดง 3 ครั้ง

แต่ที่มิได้เปลี่ยนแปลงคือ ผู้ออกแบบการรำ-เต้น ซึ่งได้วางรูปแบบทำไว้ และยังคงดำเนินลีลาการแสดงตามเดิม การแสดงนี้เป็นการผสมผสานท่ารำ-เต้น แบบนาฏศิลป์อินเดียและไทย นับเป็นลีลาท่าทางแบบอินเดีย 70% ไทย 30% ออกแบบท่ารำ-เต้น แบบนาฏลีลาอินเดียโดยอาจารย์อาวุโส ซึ่งปัจจุบันผันมาเป็นผู้อำนวยการฝึกซ้อมและการแสดง



สามัคคีเกท เป็นการแสดงละครไทย ที่สมบูรณ์ด้วย
องค์ประกอบลีลาการแสดงที่ประกอบด้วย

1. ระเบียบ รำ (และ) เต้น
2. มีสุนทรี 5 ประการคือ
 - 2.1 ตัวละครงาม
 - 2.2 รำงาม
 - 2.3 บทร้องเพราะ
 - 2.4 เครื่องแต่งตัวงาม
 - 2.5 บทเพลงไพเราะ
3. มีกฎเกณฑ์แห่งละครที่เป็นสากล
 - 3.1 จุดภูมิหลังเหตุการณ์
 - 3.2 จุดแสดงลำดับพัฒนาเรื่องและบทบาท
 - 3.3 จุดสุดยอด
 - 3.4 จุดคลี่คลายเรื่อง
 - 3.5 จุดจบเรื่อง

มีเรื่องที่ต้อง “พิจารณา” ดังนี้

1. “ระบำ” มีระบำหมั่งดงงามด้วยบทลีลาทำเต้นของสนมกำนัลทั้ง 5 เมือง ราว 20 คน ความพร้อมเพรียงของจังหวะดนตรี หรือ Full Dance แต่เป็นที่น่าเสียดายว่า การแสดงที่โรงละครแห่งชาติที่สุพรรณบุรี ไม่มีระบำรวนเท้าใส่เลยแม้แต่นางเดียว ระบำหม้ออีกชุดคือ บรรดาธิดา รानी และพระกุมาร สวยงามด้วยท่าเต้นอย่างพร้อมเพรียงและท่าเต้นแปลกตา

“รำ” ได้แก่การชมความงามพระราชวังของรानी แต่ละพระองค์เด่นที่สุด เพราะร้องเองรำเอง ผู้ออกแบบทำรำทำได้ดี และแสดงภูมิเรื่องสถาปัตยกรรม แล้วถ่ายทอดออกมาเป็นท่ารำรำ ได้งามและมีเหตุและผล

นอกจากนี้ก็คือ การรำของตัวเอกของเรื่องคือ พระพี่เลี้ยง “วาทีน” ที่รำได้อย่างเข้าถึงบทร้องและอารมณ์อย่างละเอียด

“เต้น” ต้องอุทานออกมาเมื่อเห็นกองทัพอันเกรียงไกรของพระเจ้าอชาตศัตรู ที่ลำดับการเดินถูกกำหนดเป็น “จตุรงค์เสนา” คือ กองทัพหน้าเป็นพลธนู ตามด้วยกองทัพช้าง และกองทัพทหารราบ ม้า กองดุริยางค์ รถทรงกษัตริย์ มีกองเกียกกาย (สมัยนี้เรียก กองส่งกำลังบำรุง) ซึ่งใช้ผู้หญิง

เทอนทูนหัวแบกสัมภาระแล้วตบท้ายด้วยทหารราบถือหอก แต่เสียดายที่กรมศิลปากรไม่มั่งงั่งสร้างรถศึกให้พระเจ้าอชาตศัตรูทรง ทั้ง ๆ ที่เมื่อ พ.ศ. 2520 มีรถศึกที่สง่างาม

ท่าเต้น ของกองทัพพระเจ้าอชาตศัตรูเชื่อมโยงไม่ต้องพูดก็รู้ว่าผู้ออกแบบท่าเต้นคัดสรรบางท่ามาจากท่าเต้นของละครอินเดีย คือ “กถิกิ” มาบางท่า แต่ดัดแปลงขั้นแปลก และพร้อมเพรียง ซึ่งแน่นอนเมื่อใช้เด็ก “โยนยักษ์” ย่อมได้ผล การแสดงเกิน 100%

ถ้าไม่ “พิจารณา” สุนทรีภาพ 5 ประการ ในที่นี้ผู้อ่านคงวางหนังสือไปแล้ว ขอบอกสั้น ๆ ว่า

1. **ตัวละครงาม** คือ เลือกตัวได้สมบทบาททุกตัว มีศักยภาพในบทบาททั้งการร้องและรำ แม้เพื่อนพระกุมารจะไม่มี “ศิริภรณ์” สวม และนางรอบบางโรงละครวิสาการพราหมณ์ ไม่ได้โกนหัวในฉากเนเรทศน์

2. **รำงาม** งามอยู่แล้ว เพราะเรียนฝึกมาเพื่อการแสดง และวิทยาลัยนาฏศิลป์ทุกแห่งเรื่องการรำเชื่อมกันได้เลย

3. **บทร้องเพราะ** ทั้งลีลาการร้องและบทเพลง (ข้อ 5) เช่น

เพลง แขกรำพึง

สามัคคีธรรมล้ำเลิศ

สุดประเสริฐยิ่งอื่นในแหล่งหล้า

ต้องให้ปณต้อมมีปิยะวาจา

ทั้งวัดอุจริยาคือเอื้อเพื่อ

สมานัตตตามกระบวน

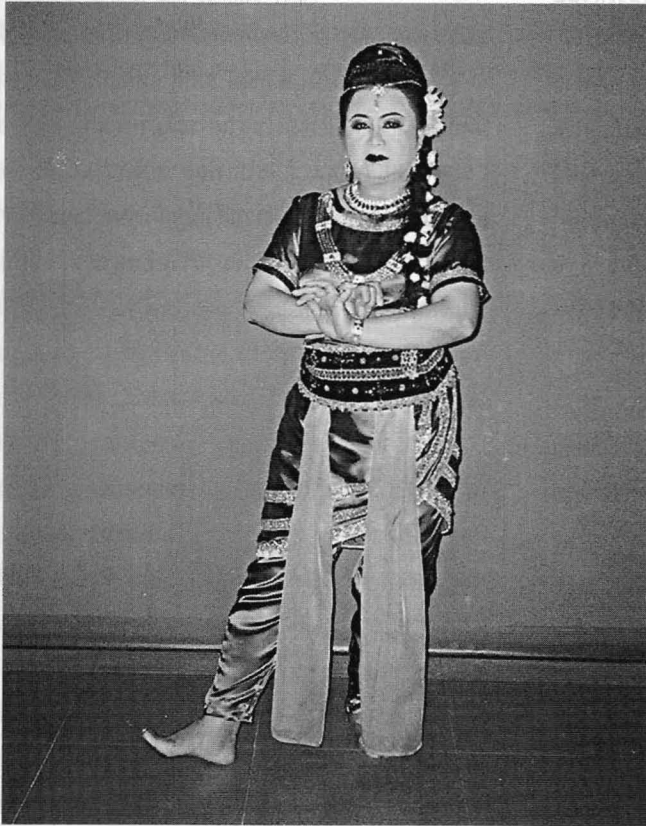
โดยสมควรยกย่องหนุนเกื้อ

เสมอต้นเสมอปลายจนเจือ

รักดังเลือดเนื้อร่วมวงศ์

4. เครื่องแต่งตัว นั้นยึดภาพจากผ้า “อชันตะ” และ “เอโลล่า” ของอินเดียออกแบบนี้คือ การค้นคว้า ออกแบบ และ ใช้สอย ที่มีหลักการ เครื่องแต่งกายตัวละครเรื่องนี้จึงดูดี สุนทรียข้อนี้ หมายถึงรวมถึง อุปกรณ์ประกอบฉากด้วย ไม่ พิจารณาดีกว่า เพราะผู้จัดหาอุปกรณ์และผู้กำกับ “หย่อน” ไปหน่อย ยิ่งฉากเมืองเวสาลีเป็นฉากแบบไทย ๆ จำไปเลย

พิจารณา พอหอมปากหอมคอแล้วต้องขอบพระนะ ละครเรื่องสามัคคีเภท คงต้องกลับมาแสดงอีกแน่นอน แต่ ต้องประชาสัมพันธ์ดีกว่านี้ ดิฉันอยู่ที่รอบสองที่สุพรรณบุรี ที่นั่งเต็มเพราะมีนักเรียนที่เรียนภาษาไทยจากแก่งคอยและ อ่างทองมาดู เขาไม่รู้หรือว่ามีอะไรเปลี่ยนแปลงไปบ้างใน การแสดงแต่ละครั้ง แต่ผู้ดูทุกท่านมีความศรัทธาใน “ศิลปากร” อย่างเหนียวแน่นแล้วคงมาอุดหนุนกันตามเคย ขอบบพ พิจารณอย่างผู้หวังดีต้องการละครว่า



“โอ้อะไรในโลกนี้ดีไปหมด
เมื่อสังเกตเหตุเป็นกฎต้องแก้ไข
จะเกิดผลคลลเกษมอี้ออกใจ
วิกฤตไกลโอกาสกลับปรับปรุงตน
ใช้วิกฤตนิมิตทางสร้างโอกาส
จะช่วยชาติและชาวไทยได้อีกหน
สามัคคีมีน้ำใจไผ่อดทน
จะเกิดผลดีเลิศประเสริฐเอย”
--กรรารำ--

ประติมากรรม : ศิลปะแห่งรูปทรง (Sculpture : The Plastic Art)

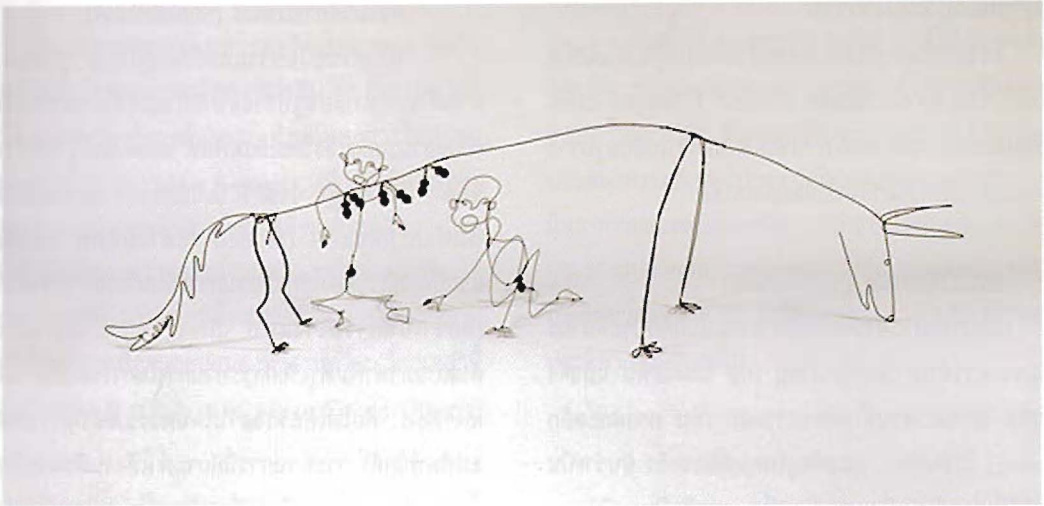
วีระจักร์ สุเอียนทรเมธี

อะไรคือ ประติมากรรม

คนส่วนใหญ่มักจะเข้าใจกันว่า ประติมากรรมเป็นงานจำพวกรูปปั้น รูปเคารพบูชา พระพุทธรูปหรือเทวรูป (ปฏิมารกรรม) ต่าง ๆ เหล่านี้เป็นเพียงแค่ส่วนหนึ่งเท่านั้น การที่จะนิยามว่าประติมากรรมคืออะไรในยุคสมัยนี้ก็นับว่ามีความยากลำบากพอสมควร ซึ่งนิยามที่พอจะเป็นแนวทางอย่างกว้างๆ ได้ก็คือ “ศิลปะกรรมชนิดหนึ่งที่มีรูปทรงเป็น 3 มิติ มีการกินเนื้อที่ในอากาศ ก่อให้เกิดปริมาตร มีจุดประสงค์ที่เกี่ยวกับความรู้สึกทางใจ อารมณ์และจินตนาการของมนุษย์” (กำจร สุนพงษ์ศรี 2519 : 109) ซึ่งแน่นอนว่างานประติมากรรมก่อให้เกิดเนื้อที่ด้านใน มีปริมาตรที่ทับหรือกลวงก็ได้ อาจมีโพรงที่ว่างที่ดูเหมือนโกโลเคียงงานสถาปัตยกรรมแต่สิ่งที่ทำให้เกิดความแตกต่างกันระหว่าง 2 สิ่งนี้คือ เนื้อที่ด้านในของสถาปัตยกรรม มนุษย์จะนำมาใช้สอยเป็นที่อยู่อาศัย (เป็นส่วนใหญ่) ขณะที่ประติมากรรมจะไม่ใช้สอยโดยการอยู่อาศัย แต่ถ้าจะกล่าวเสียทีเดียวว่าปริมาตรภายในนี้ไม่ใช้สอยเสียเลยคงจะไม่ถูกต้องนัก เพราะงานประติมากรรมร่วมสมัยนี้ เนื้อที่โพรงภายในได้ถูกนำมาใช้สอยหรือเป็นส่วนหนึ่งของงานประติมากรรม โดยเฉพาะงานประติมากรรมประเภทสิ่งแวดล้อม (Environmental Art) หรืองานประติมากรรมแนวคิด (Conceptual Art) เป็นต้น ที่ผู้ชมสามารถเข้ามามีส่วนร่วมในงาน ในปริมาตรโพรงด้านในนั้นๆ ดังนั้นการที่จะกำหนดลงไปว่าประติมากรรม คือ งานที่เป็น 3 มิติและกินเนื้อที่ในอากาศนั้น จึงเป็นแนวคิดกว้าง ๆ เพราะปัจจุบันมีงานจิตรกรรมบางชนิดที่มีการปะ เสริม เชื่อม นำวัสดุมาประกอบทำให้ดูนูนเด่นออกมา จึงมีลักษณะค่อนข้าง

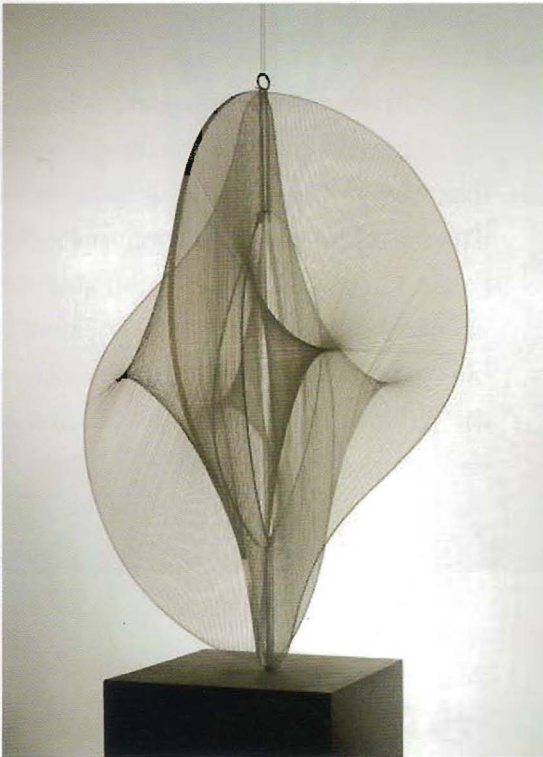
ทางประติมากรรมหรือที่เราเรียกกันว่างานสื่อผสม (นิยามของงานศิลปะในปัจจุบัน จะสังเกตได้ว่าจะเป็นการพยายามที่จะลดการแบ่งว่าเป็นจิตรกรรมหรือประติมากรรมลง ซึ่งแนวทางของศิลปะในปัจจุบันก็มีแนวโน้มเป็นเช่นนี้แล้ว)

ในยุคหลังไม่เพียงแค่ 3 มิติ แต่ศิลปินได้นำเรื่องของมิติที่ 4 เข้ามาเกี่ยวข้องในงานประติมากรรมมีเรื่องของเวลาและการเคลื่อนไหว และไม่เพียงแต่ให้ความสำคัญกับมวลและปริมาตร แต่ยังให้ความสำคัญกับคุณค่าของพื้นผิววัสดุและสีด้วย ลักษณะงานประติมากรรมที่พอจะได้ยินกันบ่อย ๆ เช่น รูปนูนต่ำ (bas relief) รูปนูนสูง (high relief) งานแกะสลัก (carving) หรือรูปปั้นลอยตัว (round หรือ free standing) โดยเฉพาะในงานประติมากรรมร่วมสมัยนี้จะมีงานที่เรียกกันว่าประติมากรรมเชิงเส้น (linear sculpture) คือ งานที่มีโครงสร้างมาจากเส้นลวดหรือแท่งหลอดนูนขึ้น ซึ่งเป็นงานศิลปะที่ใช้ที่ว่าง 3 มิติและวัสดุเชิงเส้นมาประกอบกันก่อให้เกิดรูปทรงที่มีปริมาตรกลวงโดยที่มวลไม่เพิ่มขึ้น จึงเป็นการยากในการที่จะตัดสินว่าเป็นงานแบบลอยตัวหรือลักษณะเชิงเส้นจริง ๆ แต่อย่างไรก็ตามเราก็ให้ความสำคัญกับกระบวนการวิเคราะห์ ประสพการณ์ สุนทรีย์และผลตอบแทนที่ได้รับจากประติมากรรมนั้น ๆ ไม่ว่าจะเป็นเทคนิคหรือกรรมวิธีแบบไหน ในที่นี้จึงขอให้คำจำกัดความประติมากรรมได้ว่า “ศิลปะกรรมที่มีรูปทรงและมีมิติมากกว่า 2 มิติ สถิตในที่ว่างเป็นไปเพื่อเพิกนการทางความรู้สึกและสุนทรีย์ภาพของมนุษย์”



Calder, Romulus and Remus, 1928.

ศิลปินคาลเดอร์นำคุณสมบัติของเส้นมานำเสนอโดยการตัดทอนเอาลักษณะสำคัญของรูปทรง วัสดุเชิงเส้นที่ล้อมบริเวณว่างยังส่งผลให้เกิดขอบเส้นเชิงนับที่เชื่อมการรับรู้รูปทรงอีกด้วย งานของคาลเดอร์มีคุณสมบัติเชิงจิตรกรรมและประติมากรรมเข้าด้วยกัน นอกจากนั้นงานส่วนใหญ่ของเขายังมีลักษณะของการเคลื่อนไหวด้วยหรือที่เรียกว่า ประติมากรรมจลนพล (Mobile Art) ซึ่งเป็นลักษณะหนึ่งในหลายรูปแบบของงานศิลปะ



Gabo, Linear Construction No.2, 1950.

กาโบ ศิลปินในลัทธิ Constructivism ที่เน้นสร้างสรรค์และให้ความสำคัญกับโครงสร้างและการก่อรูปทรงในบริเวณว่าง ประติมากรรมในยุคสมัยใหม่ไม่ได้ถ่ายทอดเรื่องราวของธรรมชาติและบุคคล แต่ศิลปินกลับมานำค้นหาความงามของทัศนธาตุต่างๆ ลักษณะของประติมากรรมกลุ่มโครงสร้าง แสดงให้เห็นถึงความสัมพันธ์กันของรูปทรง ปริมาตร-มวล บริเวณว่าง การถ่ายเทมวลอากาศของบริเวณว่าง ภายในกับภายนอกและสภาวะของโครงสร้างประติมากรรม

กรรมวิธีของประติมากรรม

กรรมวิธีของประติมากรรมส่วนใหญ่ที่รู้จักกันดีก็คือ การปั้น การปะติดหรือเชื่อมติด แกะสลัก ถ้าสังเกตดูจะเห็นว่าลักษณะของการเอาออก การเพิ่มเข้าไป การเปลี่ยนรูปร่าง ซึ่งพอจะกล่าวถึงกรรมวิธีทั่วไปโดยสังเขปได้

กรรมวิธีการลด (Subtraction)

เป็นกระบวนการลดหรือเอาออก นั่นก็คือประติมากรจะเริ่มจากการนำเอาวัสดุก้อนใหญ่ เช่น ไม้หรือหิน แล้วจึงนำมาตัด สกัดเอาส่วนที่ไม่ต้องการออก เช่น การแกะสลัก (Carving) ไม้หินอ่อน จนเหลือรูปทรงที่ต้องการ นับว่าเป็นกรรมวิธีที่เก่าแก่มากที่สุดเทคนิคหนึ่ง และศิลปินจะมีทักษะและความชำนาญสูงยิ่ง เพราะไม่สามารถแก้ไขเพิ่มเติมได้อีก ไม่เหมือนกระบวนการเพิ่ม

กรรมวิธีการเพิ่ม (Addition)

เป็นกรรมวิธีเชิงบวกหรือการเพิ่ม ในทางตรงข้ามกับการแกะสลัก ประติมากรจะใช้การเพิ่มของวัตถุดิบ ซึ่งเรารู้จักกันว่า “การปั้นงาน” (Modelling) อาจจะเป็นการปะเข้าไปหรือการเชื่อมติดกัน เพื่อให้ได้รูปทรงที่สมบูรณ์ วัตถุดิบที่ใช้กันมากในกรรมวิธีนี้คือ “ดิน” (Clay) หรือวัสดุอ่อนที่มีความคงตัวเมื่อแข็งหรือแห้ง ในปัจจุบันนี้ประติมากรนิยมใช้วัตถุดิบชนิดอื่นเข้ามาใช้ เช่น อะลูมิเนียม เรซิน ไม้หรือวัสดุหลาย ๆ อย่างมาประกอบกัน หรืออาจมีการปั้นแล้วเพิ่มโลหะพลาสติก ประกอบเพิ่มเข้าไปด้วยโดยเทคนิคหลอมละลาย หรือเชื่อมเพิ่มให้เป็นเนื้อเดียวกัน

กรรมวิธีการแทนที่ (Substitution)

เป็นกระบวนการแทนที่ของรูปร่าง รูปทรง ส่วนมากเป็นการเปลี่ยนรูปร่างจากสถานะของเหลวที่เหนียวมาเป็นสถานะของแข็ง โดยใช้แม่พิมพ์ ในเทคนิคที่รู้จักกันว่า “การหล่อ” (Casting) กรรมวิธีนี้เป็นการสร้างงานที่ต้องใช้แม่พิมพ์และมีต้นแบบ (Model) ใช้ทำแม่พิมพ์ และต้นแบบแรกนี้เองที่เราต้องใช้กระบวนการเพิ่มหรือลดในการสร้างงาน (ถือว่าเป็นการสร้างแบบ direct method) แล้วจึงนำต้นแบบมาทำพิมพ์ (เรียกกระบวนการในการหล่อนี้ว่า indirect method คือไม่ได้สร้างงานโดยตรงแต่ผ่านการหล่อจากแม่พิมพ์อีกที) กระบวนการนี้มักจะทำงานมีขนาดใหญ่มากกว่าชิ้นงานต้นแบบเดิมหรือเปลี่ยนวัสดุที่ไม่เหมือนต้นแบบเดิมก็ได้และผลิตได้มากกว่าหนึ่งชิ้นขึ้นไป ผลงานที่ได้มีความคงทน เช่น การหล่อโลหะบронซ์ การทำเครื่องเคลือบดินเผา กรรมวิธีนี้ทำให้ควบคุมปัจจัยทางกายภาพของวัสดุได้ดีไม่เลื่องวัตถุดิบเคลื่อนย้ายและดูแลรักษาได้ง่ายกว่า แต่ก็เป็กรรมวิธีที่ต้องใช้ทักษะ ความรู้ความชำนาญค่อนข้างสูง มีแยกออกไปเป็นศาสตร์ทางประติมากรรมเฉพาะด้านที่หลากหลาย เช่น การหล่อซีพิง หรือเทคนิคสมัยใหม่การหล่อด้วยผงวัสดุสังเคราะห์ ความดันสูง เป็นต้น

การจัดกระทำปรับเปลี่ยนรูปทรง (Manipulation)

กรรมวิธีนี้ เป็นการเปลี่ยนแปลงรูปทรงโดยที่ไม่มีการลบหรือเพิ่มเข้าไปใหม่ เป็นแต่เพียงเปลี่ยนแปลงปริมาตรตามรูปทรงนั้น ๆ เช่น การขึ้นรูปด้วยแป้นหมุน (Wheel Throwing) ในการทำแจกัน ชาม หรือการเป่าแก้ว หมุนคลึงให้เป็นรูปทรง หรือเทคนิคการยึดหดพลาสติก ไฟเบอร์กลาส หรือวิธีทุบ ตี ดัดโลหะ ดุนลาย (repousse work) ต่าง ๆ เพื่อปรับเปลี่ยนรูปทรงตามต้องการ ซึ่งมวลของวัสดุที่ใช้ยังมีปริมาณเท่าเดิม ไม่มีการเพิ่มหรือการตัดออก

กรรมวิธีของประติมากรรม

กรรมวิธีของประติมากรรมส่วนใหญ่ที่รู้จักกันดีก็คือ การปั้น การปะติดหรือเชื่อมติด แกะสลัก ถ้าสังเกตดูจะเห็นว่ามีลักษณะของการเอาออก การเพิ่มเข้าไป การเปลี่ยนรูปร่าง ซึ่งพอจะกล่าวถึงกรรมวิธีทั่วไปโดยสังเขปได้

กรรมวิธีการลด (Subtraction)

เป็นกระบวนการลดหรือเอาออก นั่นก็คือประติมากรจะเริ่มจากการนำเอาวัสดุก้อนใหญ่ เช่น ไม้หรือหิน แล้วจึงนำมาตัด สกัดเอาส่วนที่ไม่ต้องการออก เช่น การแกะสลัก (Carving) ไม้หินอ่อน จนเหลือรูปทรงที่ต้องการ นับว่าเป็นกรรมวิธีที่เก่าแก่มากที่สุดเทคนิคหนึ่ง และศิลปินจะมีทักษะและความชำนาญสูงยิ่ง เพราะไม่สามารถแก้ไขเพิ่มเติมได้อีก ไม่เหมือนกระบวนการเพิ่ม

กรรมวิธีการเพิ่ม (Addition)

เป็นกรรมวิธีเชิงบวกหรือการเพิ่ม ในทางตรงข้ามกับการแกะสลัก ประติมากรจะใช้การเพิ่มของวัตถุดิบ ซึ่งเรารู้จักกันว่า “การปั้นงาน” (Modelling) อาจจะเป็นการปะเข้าไปหรือการเชื่อมติดกัน เพื่อให้ได้รูปทรงที่สมบูรณ์ วัตถุดิบที่ใช้กันมากในกรรมวิธีนี้คือ “ดิน” (Clay) หรือวัสดุอ่อนที่มีความคงตัวเมื่อแข็งหรือแห้ง ในปัจจุบันนี้ประติมากรนิยมใช้วัตถุดิบชนิดอื่นเข้ามาใช้ เช่น อะลูมิเนียม เรซิน ไม้หรือวัสดุหลาย ๆ อย่างมาประกอบกัน หรืออาจมีการปั้นแล้วเพิ่มโลหะพลาสติก ประกอบเพิ่มเข้าไปด้วยโดยเทคนิคหลอมละลาย หรือเชื่อมเพิ่มให้เป็นเนื้อเดียวกัน

กรรมวิธีการแทนที่ (Substitution)

เป็นกระบวนการแทนที่ของรูปร่าง รูปทรง ส่วนมากเป็นการเปลี่ยนรูปร่างจากสถานะของเหลวที่เหนียวมาเป็นสถานะของแข็ง โดยใช้แม่พิมพ์ ในเทคนิคที่รู้จักกันว่า “การหล่อ” (Casting) กรรมวิธีนี้เป็นการสร้างงานที่ต้องใช้แม่พิมพ์และมีต้นแบบ (Model) ใช้ทำแม่พิมพ์ และต้นแบบแรกนี้เองที่เราต้องใช้กระบวนการเพิ่มหรือลดในการสร้างงาน (ถือว่าการสร้างแบบ direct method) แล้วจึงนำต้นแบบมาทำพิมพ์ (เรียกกระบวนการในการหล่อนี้ว่า indirect method คือไม่ได้สร้างงานโดยตรงแต่ผ่านการหล่อจากแม่พิมพ์อีกที) กระบวนการนี้มักจะทำงานมีขนาดใหญ่กว่าชิ้นงานต้นแบบเดิมหรือเปลี่ยนวัสดุที่ไม่เหมือนต้นแบบเดิมก็ได้และผลิตได้มากกว่าหนึ่งชิ้นขึ้นไป ผลงานที่ได้มีความคงทน เช่น การหล่อโลหะบронซ์ การทำเครื่องเคลือบดินเผา กรรมวิธีนี้ทำให้ควบคุมปัจจัยทางกายภาพของวัสดุได้ดีไม่เปลี่ยนวัตถุดิบเคลื่อนย้ายและดูแลรักษาได้ง่ายกว่า แต่ก็เป็กรรมวิธีที่ต้องใช้ทักษะ ความรู้ความชำนาญค่อนข้างสูง มีแยกออกไปเป็นศาสตร์ทางประติมากรรมเฉพาะด้านที่หลากหลาย เช่น การหล่อขี้ผึ้ง หรือเทคนิคสมัยใหม่การหล่อด้วยผงวัสดุสังเคราะห์ ความดันสูง เป็นต้น

การจัดกระทำปรับเปลี่ยนรูปทรง (Manipulation)

กรรมวิธีนี้ เป็นการเปลี่ยนแปลงรูปทรงโดยที่ไม่มีการลบหรือเพิ่มเข้าใหม่ เป็นแต่เพียงเปลี่ยนแปลงปริมาตรตามรูปทรงนั้น ๆ เช่น การขึ้นรูปด้วยแป้นหมุน (Wheel Throwing) ในการทำแจกัน ชาม หรือการเป่าแก้ว หมุนคลึงให้เป็นรูปทรง หรือเทคนิคการยึดหดพลาสติก ไฟเบอร์กลาส หรือวิหุบ ดี ดัดโลหะ ดุนลาย (repousse work) ต่าง ๆ เพื่อปรับเปลี่ยนรูปทรงตามต้องการ ซึ่งมวลของวัสดุที่ใช้อยังมีปริมาณเท่าเดิม ไม่มีการเพิ่มหรือการตัดออก

การจัดวางวัตถุศิลปะ (Found)

เป็นวิธีการค้นหา แสวงหาวัตถุในธรรมชาติหรือสิ่งรอบตัวที่ศิลปินสามารถเลือกและหยิบวัตถุที่จะเป็นวัตถุศิลปะได้ นำมาจัดวางองค์ประกอบใหม่ในสภาวะใหม่ มาประกอบเข้าด้วยกัน (Assemblage) เพื่อให้เกิดผลทางสุนทรียะ เช่น นำก้อนหินจากสิ่งแวดล้อมเดิมมาจัดวางใหม่เพื่อใช้เป็นสื่อในการสร้างสรรค์งานหรือ การนำกระป๋องใส่อาหาร เครื่องดื่ม มานำเสนอใหม่ที่มีใช่เป็นการโฆษณาขายสินค้าตัวนั้น ๆ แต่เพื่อผลตอบแทนทางสุนทรียะ วัตถุเหล่านี้จัดว่าเป็นวัตถุศิลปะ (Objects of Art or Found Objects)

หรือวัสดุสำเร็จทางศิลปะ (Ready Made) ในลักษณะประการหลังนี้ ได้เป็นกรรมวิธีที่คลี่คลายก่อให้เกิดศิลปกรรมแบบจัดวาง (Installation) ตามมา ซึ่งกลายเป็นรูปแบบศิลปกรรมจำเพาะที่ไม่สามารถจะระบุลงไปได้ว่าเป็นงานประติมากรรมอีกต่อไป เพราะมีการผสมผสานด้วยกรรมวิธีที่มีหลากหลายเทคนิคและสื่อ งานศิลปะในยุคหลัง ๆ (ถือเริ่มประมาณปลายศิลปะสมัยใหม่เข้าสู่ศิลปะหลังสมัยใหม่) จึงเรียกกันว่างานศิลปกรรมไม่แยกแยะว่าเป็นจิตรกรรมหรือประติมากรรมอีกต่อไป



Duchamp, Bicycle Wheel. 1973-1964.

ดูชอมป์ศิลปินหัวก้าวหน้าที่สร้างงานในหลายลักษณะ ในงานชิ้นนี้แสดงให้เห็นถึงการนำเอาวัสดุที่เหลือใช้หรือที่ใคร ๆ ไม่คิดว่าจะมาเป็นศิลปะได้ มาคัดเลือกและจัดวางนำเสนอใหม่เรียกว่าเป็น Found Objects (ซึ่งสืบเนื่องมาจากหลักสุนทรีภาพของกลุ่มลัทธิดาดาด้วย) นอกจากนี้ ดูชอมป์ยังสนใจสร้างงานในลักษณะเคลื่อนไหว วัสดุเหลือใช้หรือการผสมผสานวัสดุต่าง ๆ กับเทคโนโลยี จิตวิทยาการรับรู้โดยสัมผัสทางตา แสงและเสียง สำหรับดูชอมป์แล้วเราจึงไม่สามารถระบุได้ว่าเขาเป็นศิลปินในกลุ่มลัทธิใด หรือเป็นจิตรกรหรือประติมากร เพราะงานของเขาล้ำหน้า และพัฒนาการอยู่ตลอดเวลา

ทัศนธาตุของประติมากรรม

(Visual Element in Sculpture)

ทัศนธาตุหรือศิลปธาตุ (Art element) คือลักษณะโครงสร้างมูลฐานย่อยที่สุดของศิลปกรรมที่ประกอบเป็นงานศิลปะขึ้นมาโดยผ่านกระบวนการจัดองค์ประกอบ (Art Composition)¹ ซึ่งก็แตกต่างกันในรูปแบบต่าง ๆ ของแขนงศิลปะสำหรับทางทัศนศิลป์เราเรียกให้จำเพาะว่า **ทัศนธาตุ** ในงานจิตรกรรมและประติมากรรม ทัศนธาตุที่สำคัญในงานทัศนศิลป์มีดังนี้

ทัศนธาตุหลัก	- จุด (Dot)
	- เส้น (Line)
	- สี (Colour)
	- แสงเงา (Light & Shadow)
	- ระยะที่ว่าง (Space)
	- พื้นผิว (Texture)
ทัศนธาตุรอง	- รูปร่าง (Shape),
	- รูปทรง (Form),
	- มวลและปริมาตร (Mass & Volume)

เหตุที่เป็นเช่นนั้น เพราะการเกิดรูปร่าง, รูปทรง และปริมาตร ก็คือการนำเอาเส้น แสงเงา ที่ว่าง และ/หรือทัศนธาตุอื่นมาประกอบกัน จึงเกิดควมมีรูปร่างและรูปทรง ขึ้นนั่นเอง แต่ก็จัดว่าเป็นส่วนประกอบย่อยในงานศิลปะเช่นกัน แต่กระนั้น มวล (Mass) ในทางประติมากรรมกลับถือว่าเป็นทัศนธาตุหลัก ทั้งนี้เพราะมวลไม่ได้เกิดจากการสร้างของเส้นหรือสีอย่างในจิตรกรรมแต่เป็นผลมาจากคุณค่าจริงในวัสดุ

ในงานจิตรกรรมทัศนธาตุที่มีบทบาทสำคัญมากก็คือ เส้นและสี เพราะสองอย่างนี้ ก่อให้เกิดคุณค่าทางจิตรกรรมค่อนข้างสูงสามารถนำมาซึ่งระนาบ รูปทรงและมิติได้นานาประการ ในทางประติมากรรม การเกิดรูปทรงไม่ใช่รูปทรงสว่างอย่างทางจิตรกรรม แต่เป็นรูปทรงใน 3 มิติจริง ดังนั้นคุณค่าโครงสร้างหลักของประติมากรรมจึงมาจากทัศนธาตุทาง **มวล ปริมาตร และพื้นผิว**ของวัสดุเป็นสำคัญ สีและเส้นไม่ใช่โครงสร้างหลัก แต่ในยุคหลังศิลปินได้นำสีเข้ามา

เกี่ยวข้องด้วยไม่จะเป็นการระบายสีลงไปบนวัสดุ หรือนำวัสดุที่มีสีเข้ามาสร้างงาน เส้นในทางประติมากรรมไม่ใช่เส้นจริงที่เกิดจากการวาดเส้นดังในงานจิตรกรรมแต่ส่วนใหญ่เป็นเส้นที่เกิดจากการตัดกันของน้ำหนักหรือพื้นผิว ซึ่งเราเรียกว่าเส้นที่เกิดจากขอบ (Line formed by Edges) และเส้นที่เกิดจากการมองภาพรวมหรือเส้นเชิงนัย (Implied Lines) ซึ่งเส้นลักษณะนี้ เป็นการประเมินการมองเห็นและเชื่อมสัมพันธ์ไปในจุดต่าง ๆ ลักษณะเส้นแบบนี้จะมีการสอดประสานกลมกลืนไปพร้อมกับมวลและปริมาตรเสมอ ในขั้นหลังประติมากรรมเชิงเส้น ได้ใช้คุณลักษณะของเส้นแท้ ๆ (Actual Line) จากวัสดุมาสร้างให้เกิดมิติ รูปทรง และปริมาตรขึ้น

คุณค่าอันสำคัญในทางประติมากรรม คือความเป็น 3 มิติ นั่นก็คือรูปทรง ปัจจัยสำคัญที่ทำให้เราเห็นและรับรู้มวลและปริมาตรด้วยก็คือ แสงเงา เป็นสิ่งสำคัญต่อคุณค่าประติมากรรมเป็นอย่างมาก เพราะการที่เราจะเห็นมิติรูปทรง ปริมาตรได้อย่างชัดเจน และมีมิติเป็นไปตามเจตนารมณ์ของประติมากร ก็คือแสง มิงานประติมากรรมอยู่หลายชั้นที่ใช้ที่ว่างและแสงเงา ก่อให้เกิดมิติและรูปทรงที่น่าฉงน แสงสว่างส่วนมากที่ใช้ดีที่สุด (สำหรับประติมากรผู้สร้างงาน) คือแสงตามธรรมชาติ ไม่นิยมให้แสงแดดส่องกระทบโดยตรง เพราะมีค่าความเปรียบต่าง (Contrast) ที่แรงมากเกินไป ทำให้ไม่เห็นค่าต่างน้ำหนักอ่อนแก่ (Chiaroscuro) ในหลายระดับและยังให้แสงเงาตกทอดที่แข็งกระด้าง และส่วนมากจะรับแสงที่ตกสะท้อนหรือผ่านวัสดุพรางแสงอีกทอดหนึ่ง มุมที่ใช้ในการส่องดูงานและสร้างงานมักใช้ 45-50 องศาเป็นประมาณ และช่องรับแสงในภูมิประเทศเขตบ้านเราจะหันทางด้านทิศใต้ เพราะให้แสงที่สม่ำเสมอ ส่วนการจัดแสดงงานก็มักใช้แสงตามหลักที่ว่ามาแต่จะประยุกต์ใช้แสงประดิษฐ์ที่มีอุณหภูมิแสงที่ใกล้เคียงกัน เว้นไว้แต่งานประติมากรรมเฉพาะตามแนวคิดศิลปินนั้น ๆ ที่ต้องการผลทางสุนทรียภาพจากแสงบางอย่างเป็นพิเศษ เช่น แสงประดิษฐ์สีนํ้าเงิน หรือใช้แสงเฉพาะเพื่อสร้างความเปรียบต่างสูง เป็นต้น

ปริมาตร, มวล (Volume, Mass)

ถ้าจะกล่าวถึงปริมาตร-มวล (Volume-Mass) ก็จำเป็นที่จะต้องกล่าวถึงรูปทรง (Form) เพราะเป็นสิ่งที่มีบ่งเนื่องถึงกันหรือจะเรียกได้ว่าเป็นสิ่งที่อยู่ด้วยกัน รูปทรงในทางประติมากรรมจะแสดงถึงความเป็น 3 มิติ ที่มีกว้าง ยาว สูง หรือลึก ที่เกิดขึ้นจริงในบริเวณที่ว่าง (Space) และสัมผัสได้โดยรอบ ต่างจากรูปทรงในงานจิตรกรรมที่เกิดจากการลวงตาด้วยการใช้น้ำหนักของเส้น สี แสงเงาในการสร้างระยะและมิติ เมื่อเป็นรูปทรงจะมีปริมาตรด้วยเสมอ นั่นหมายถึง ความมีอยู่ภายใน ปริมาตรไม่ได้หมายความว่าต้องเป็นที่บริเวณว่างภายในที่แสดงถึงการบรรจุเท่านั้น ในรูปทรงที่ตันก็ยังแสดงถึงความมีอยู่ของปริมาตรด้วยเช่นกัน เพราะการที่มีปริมาตรก็คือการแสดงถึงความมีอยู่ในความเป็น 3 มิติ ซึ่งไม่ว่ารูปทรงนั้นจะเป็นรูปทรงปิด (Closed Form) หรือรูปทรงเปิด (Opened Form) ก็ตาม ปริมาตรนั้นย่อมมีอยู่เสมอและปริมาตรจะแปรผันตามสภาพรูปทรงหรือตามขอบเขตของรูปทรงนั้นๆเสมอด้วย (ตั้งรูปทรงของน้ำที่แปรตามภาชนะที่บรรจุ)

ชนิดของรูปทรงก็ยังมีประเภทที่เห็นได้อยู่ 2 ลักษณะ คือ

- รูปทรงตามอย่างธรรมชาติหรือตามแบบสิ่งมีชีวิต (Organic Form) บางทีดัดแปลงจนเรียกได้ว่ารูปทรงอิสระ (Free Form)

- รูปทรงที่มาจากการประดิษฐ์ด้วยเครื่องมือ มีขอบเขตแน่นอน รูปทรงเรขาคณิต (Geometric Form) (ทั้งนี้ ลักษณะรูปทรงทั้งสองดังกล่าวยังรวมไปถึง ลักษณะของรูปร่าง (Shape) ด้วย ซึ่งมีมิติเพียงแค่ 2 มิติในสภาพความเป็นจริงเท่านั้น)

ส่วนมวล (Mass) ในทางประติมากรรมมีความหมายได้ 2 นัย คือ

- มวล ที่แสดงถึงกลุ่มก้อนที่เห็นอยู่บนผิวนอกของรูปทรงทั้งองค์ หรือกลุ่มของรูปทรงประติมากรรมนั้น ๆ

- มวล ที่แสดงถึงเนื้อหรือเนื้อของวัสดุของประติมากรรมนั้น ๆ และแสดงถึงคุณค่าเนื้อหาประติมากรรมด้วย

ดังนั้นแล้วจึงเห็นได้ว่า รูปทรง ปริมาตรและมวล มีความประสานสัมพันธ์กันอยู่เสมอ และเมื่อต่อมามีการนำเอาความเคลื่อนไหวมาใช้ จึงมีการเคลื่อนที่และแปรเปลี่ยนของรูปทรง ปริมาตร และมวล ในทิศทางต่าง ๆ กัน ซึ่งทำให้ประติมากรรมเกิดสุนทรียภาพใหม่ที่ที่น่าสนใจเพิ่มมากขึ้นและยังมีทัศนธาตุเกี่ยวกับบริเวณที่ว่างเข้ามาร่วมด้วยอย่างป็นนัยสำคัญ

ลักษณะพื้นผิว (Texture)

ในยุคสมัยแรกอาจไม่ค่อยมีความสำคัญมากนัก เพราะส่วนใหญ่จะมุ่งเน้นไปที่รูปทรง-ปริมาตรซึ่งส่วนใหญ่จะกลบค่าของพื้นผิววัสดุ เพื่อวัตถุประสงค์หลักในการตอบสนองเนื้อหาของประติมากรรมเชิงคตินิยมหรือเชิงสัญลักษณ์ แต่ในยุคหลังนับแต่เริ่มยุคศิลปะสมัยใหม่ (modern art) ศิลปินได้ให้ความสำคัญต่อพื้นผิวของวัสดุเป็นอย่างมากจนกลายเป็นสุนทรียภาพหลัก อาทิ การทิ้งร่องรอยของธรรมชาติวัสดุ นั้นไว้ แสดงความเป็นหินอ่อนหรือซีเมนต์ หรือการนิยมนำเอาคุณลักษณะของวัสดุมาเป็นจุดเด่นในการสร้างงาน เช่น ประติมากรรมไวเนล ที่มีความอ่อนตัว และยึดหดได้ ศิลปินสามารถนำมาสร้างงานที่ให้ผลตามเป้าหมายทั้งในเชิงผกผันและแปรผันตามวัสดุ หรือการแสดงให้เห็นถึงลวดลายพื้นผิวไม้ในงานของศิลปินหลาย ๆ คน ซึ่งเป็นงานประติมากรรมที่ให้ความสำคัญกับสุนทรียภาพของทัศนธาตุโดยเฉพาะ (Abstract Sculpture) ส่วนเนื้อหาภายนอก เช่น การถ่ายทอดบุคลิกบุคคลหรือความเชื่อเชิงคตินิยมไม่ใช่เนื้อหาสุนทรียภาพหลักในทางประติมากรรม อีกต่อไป

ลักษณะพื้นผิว มีอยู่ 2 ลักษณะ ใหญ่ ๆ คือ

- ลักษณะพื้นผิวลวงตาหรือพื้นผิวเสมือน (Virtual Texture)
- ลักษณะพื้นผิวจริง (Actual Texture)



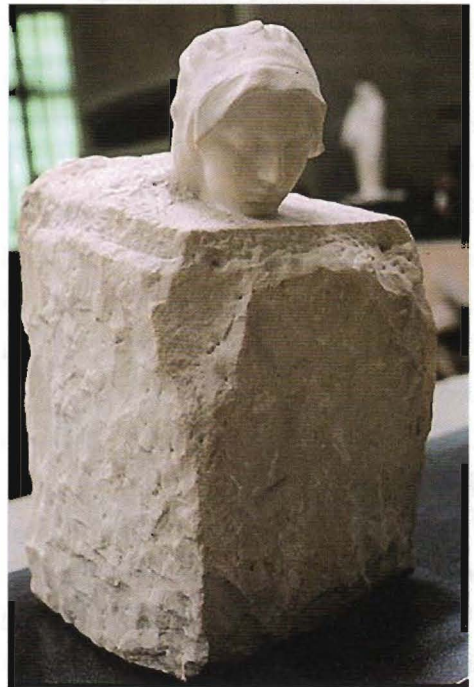


Bartolini Lorenzo, Monumento funebre di Sofia Zamojska, 1777-1850.

ประติมากรรมก่อนยุคศิลปะสมัยใหม่ย้อนหลังไปส่วนมาก จะเน้นการแสดงออกในเนื้อหาเชิงคตินิยมคตินั้นวัสดุที่นำมาใช้ประติมากรจะแปรลักษณะพื้นผิวโดยกลบค่าของ พื้นผิววัสดุนั้นเพื่อส่งผลทางสุนทรียภาพเชิงคตินิยมดังกล่าว แต่พื้นผิวที่ได้จะเป็นพื้นผิวแท้จริง แต่ค่าพื้นผิวที่รู้สึกจากการรับรู้จากการมองเห็นจะต่างจากการรับรู้ที่ได้จากการจับต้อง

Rodin Thought, 1886.

โรดงเป็นศิลปินช่วงหัวเลี้ยวหัวต่อระหว่างคตินิยมแนวโรแมนติก- สัจนิยมกับประติมากรรมสมัยใหม่ โรดงสนใจในคุณค่าของ พื้นผิวและเนื้อวัสดุ ดังจะเห็นได้ว่าในบางส่วนของประติมากรรม โรดงจะปล่อยให้เหลือรอยหรือธรรมชาติของผิววัสดุนั้น ๆ หรือไม่ก็ทิ้งรอยของเครื่องมือในการขึ้นรูปแกะเช่นจิตรกรรมทิ้งรอยที่ แปรงในภาพเขียน (เป็นการปฏิบัติแนวการสร้างประติมากรรม ที่สำคัญ) เนื้อหาประติมากรรมของโรดงยังมีการผสมกลม กลืนกันอยู่ระหว่างแบบคตินิยมกับลัทธิศิลปะประทับใจ แต่ก็ส่งผลต่อรูปแบบประติมากรรมสมัยใหม่ในขั้นหลังต่อมาที่ยังขาดขึ้น



ลักษณะพื้นผิวลวดตา เป็นพื้นผิวที่ไม่ได้เป็นไปจริงอย่างที่ปรากฏด้วยการเห็นทางสายตา ส่วนมากในงานจิตรกรรม ไม่ว่าเราจะเห็นพื้นผิววัสดุเช่นไร ตามแต่ที่จิตรกรจะวาดขึ้นมา ล้วนแล้วแต่ปรากฏแสดงอยู่บนพื้นผิววัสดุที่ใช้วาดอยู่ เช่น กระดาษ แคนวาส เป็นต้น การปรากฏพื้นผิวในภาพเหล่านั้น จึงเป็นลักษณะที่เราเรียกว่าพื้นผิวลวดตาหรือพื้นผิวเสมือน (Virtual Texture) นั่นเอง

ในเส้นทางประวัติศาสตร์ พื้นผิวที่ปรากฏเห็นส่วนมากจะมาจากลักษณะพื้นผิวแท้จากวัสดุต่างๆ ที่นำมาสร้างเป็นประติมากรรมขึ้น แต่การให้คุณค่าต่อพื้นผิวแท้จริงจากวัสดุทางประวัติศาสตร์ เริ่มให้ความสำคัญโดยไม่มีการกลบค่าหรือกลบค่าพื้นผิวเมื่อย่างเข้าสู่ประติมากรรมสมัยใหม่เนื่องในอดีตรูปแบบประติมากรรมนั้นจะปรากฏเป็นพื้นผิวจริงแต่ก็ยังมีกลบค่าทางการเห็นอยู่ด้วย เช่น วัสดุหินอ่อน แต่นำมาสร้างประติมากรรมที่ดูประหนึ่งว่าผิวขาวเหมือนผืนผ้า

กระบวนการของลักษณะพื้นผิวจริงนั้น ก็ยังมาได้จาก 2 ลักษณะ คือ

- จากการกระทำสร้างพื้นผิวโดยตรง หมายถึงว่าประติมากรเป็นผู้ลงมือสร้างรอยหรือพื้นผิวนั้น ๆ ขึ้น จากเดิมที่วัสดุอาจไม่มี หรือมีอยู่แต่พื้นผิวเปลี่ยนไปจากลักษณะเดิม เช่น พื้นผิวดินที่เรียบ ประติมากรไปเซาะและก่อให้เกิดริ้วรอยพื้นผิวขึ้นใหม่ หรือผิวขรุขระของหินอ่อนแล้วถูกขัดสี จนเกิดผิวเรียบมันวาวขึ้น

- จากความต่างของพื้นผิววัสดุนั้น ๆ กรณีนี้เป็นการเกิดพื้นผิวจากลักษณะเดิมของผิววัสดุนั้น ๆ อยู่แล้ว ไม่ได้ถูกทำให้เปลี่ยนแปลงโดยประติมากร เพียงแต่นำวัสดุ (ซึ่งมีพื้นผิวเฉพาะ) นั้น ๆ มาจัดวางเข้าด้วยกันเพื่อผลทางองค์ประกอบและการรับรู้ใหม่ ซึ่งประติมากรไม่ได้เป็นผู้กระทำสร้างผิวขึ้นเองหรือกระทำต่อผิววัสดุนั้น ๆ ด้วยตัวเขาเอง เช่น นำเศษซีลื้อมาปะติดกับพื้นผ้า ก่อให้เกิดลักษณะพื้นผิวที่แตกต่างกันตามลักษณะของวัสดุนั้น

ที่ว่าง/ระยะที่ว่าง/บริเวณว่าง (Space)

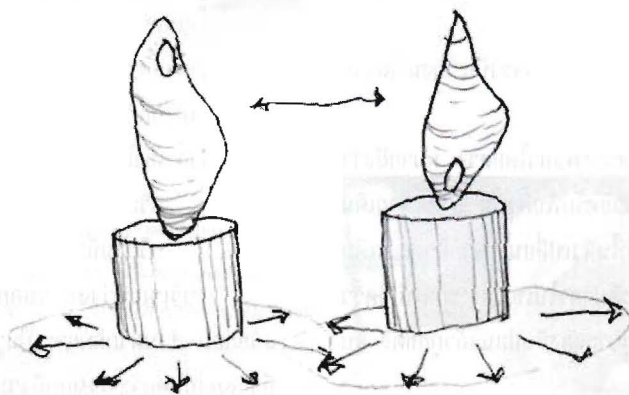
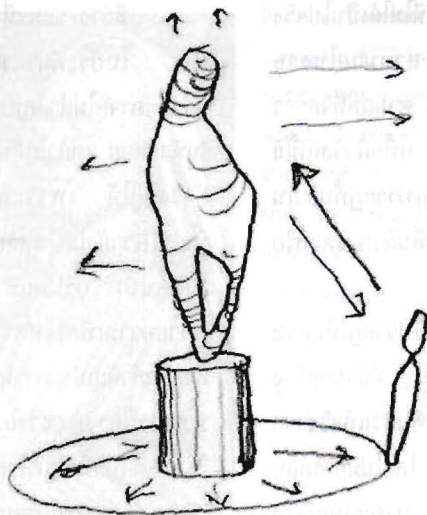
ในประติมากรรมทัศนธาตุเกี่ยวกับระยะที่ว่างหรือที่ว่าง อาจดูไม่สำคัญเท่ากับความมีอยู่ของมวลและปริมาตรในที่สถิตอยู่ แต่ถ้าไม่มีบริเวณที่ว่าง มวลและปริมาตรนั้นก็ไม่ได้ดำรงอยู่ได้ เพราะมันจะต้องสถิตอยู่ในที่ว่างและเวลานั้น ๆ (เรายังไม่นำเอาปัจจัยของเวลาเข้ามาอธิบายเกี่ยวข้อในตอนนี้) บริเวณที่ว่างจึงมีสาระในตัวมันเอง (ไม่ได้หมายความว่าเพียงแต่ความไม่มีอะไรเลย ความว่างจึงจัดเป็นธาตุอันสำคัญประการหนึ่ง) และมีความสัมพันธ์กับปริมาตร-มวล (รูปทรง) อย่างใกล้ชิด

ในอดีต บริเวณที่ว่างยังไม่มีมีความสำคัญมากนักเมื่อเทียบกับประติมากรรมในยุคศิลปะสมัยใหม่ ที่ศิลปินนำเอาทัศนธาตุที่ว่างมาเป็นปัจจัยของเนื้อหาสำคัญในการสร้างประติมากรรมด้วย แต่ถ้าเรามาพิจารณาดูจะเห็นได้ว่าประติมากรรมต่าง ๆ ในอดีต ได้ผนวกระยะที่ว่างเข้าไปด้วยอย่างไม่โดดเด่นนัก (คือเป็นส่วนหนึ่งของความสำคัญในรูปทรงปริมาตรและมวล)

บริเวณที่ว่าง (ขอเรียกรวมความหมายระยะที่ว่าง/บริเวณว่าง เข้าไปด้วยโดยนัย) มีลักษณะที่สำคัญ ได้แก่

- บริเวณที่ว่างภายนอก (Outer Space)
- บริเวณที่ว่างภายใน (Inner Space)

บริเวณที่ว่างภายนอก จากข้างต้นประติมากรรมสมัยก่อน ส่วนมากก็มักจะเป็นรูปทรงที่มีปริมาตรที่บิดัน ซึ่งที่ว่างภายนอกจะบ่งบอกถึงระยะบริเวณว่างที่รายล้อมอยู่รอบตัวงาน ในระดับที่แตกต่างกัน อันจะนำมาซึ่งผลของการรับรู้และการมองในระดับต่าง ๆ ด้วย (ซึ่งมันยังต้องสัมพันธ์กับสัดส่วนทรง (Proportion) และอัตราส่วน/ขนาดส่วน (Scale)) ประติมากรได้ใช้ระยะบริเวณที่ว่างไปในเรื่องของการจัดตั้งและระยะของการรับรู้ (visual distance) โดยแก้ปัญหาสัดส่วนทรงของประติมากรรมสัมพันธ์กับอัตราส่วนประติมากรรมกับมนุษย์ ซึ่งก็มีรายละเอียดเชิงเทคนิค อาทิ การแก้ปัญหาระยะมุมมองที่เป็นทัศนียภาพ (perspective) หรือการมีขนาดใหญ่-เล็กกับระยะบริเวณว่างในสถาปัตยกรรม-สิ่งแวดล้อมที่รายล้อม หรือบริเวณที่ว่างขององค์ประติมากรรมในแต่ละองค์ด้วยเช่นกัน



ความสัมพันธ์ของบริเวณว่างในลักษณะต่าง ๆ ในตัวประติมากรรมนี้ บริเวณว่างภายในเป็นส่วนสำคัญขององค์ประกอบซึ่งสัมพันธ์กับมวล-ปริมาตร นอกจากนั้นระยะห่างของการรับรู้ (visual distance) ก็เป็นเรื่องของการเว้นบริเวณว่างที่พอเหมาะกับความสูงของวัตถุ และในภาพนี้จะเห็นระยะการมองที่มีเรื่องของทัศนียภาพจากผู้ชมที่มองขึ้นไปยังประติมากรรม แสดงถึงความสัมพันธ์ของขนาดส่วนประติมากรรมกับสิ่งแวดล้อม โดยมีนัยของบริเวณว่างเข้าเกี่ยวข้องด้วยเสมอ อีกภาพจะแสดงถึงบริเวณว่างที่ประติมากรรมจะส่งระยะรัศมีของบริเวณว่างออกมาในระยะหนึ่ง ซึ่งจะเป็นความเหมาะสมในระดับพื้นฐานที่ประติมากรรม (ลอยตัว) จะสถิตอยู่ในที่ว่างนั้น ๆ (เว้นไว้แต่จะมีการกำหนดระยะเป็นการจำเพาะจากศิลปินเอง)

บริเวณที่ว่างภายใน เมื่อเข้าสู่ประติมากรรมในยุค ศิลปะสมัยใหม่เนื้อหาของประติมากรรมมิได้แทนความหมาย จากธรรมชาติ ความเชื่อหรือคตินิยมอีกต่อไป แต่เป็น ลักษณะสุนทรีภาพใหม่ที่ศิลปินหันมาใส่ใจและให้ความสำคัญกับทัศนธาตุอย่างยิ่งยวดขึ้น และคดิความงามที่ให้ความสำคัญในทัศนธาตุ โดยที่มีความงามมาจากตัวมันเอง มิได้เป็นการจำลองหรือลอกแบบจากธรรมชาติใดใด ดังนั้น ที่ว่าง จึงกลายเป็นปัจจัยทัศนธาตุที่สำคัญขึ้นมาอย่างโดดเด่น ศิลปินหลายคน สร้างที่ว่างภายใน เพื่อให้สัมพันธ์กับมวล และปริมาตร (ในยุคนี้ปริมาตรเองก็แปรเปลี่ยนไปไม่ได้มีความ

ทับตันอย่างในอดีต มันจึงเกิดความสัมพันธ์กับที่ว่างขึ้นมา อย่างเป็นนัยสำคัญ) ที่ว่างที่เกิดจากการแก้ปัญหาขององค์ ประกอบ ยังอุดมไปด้วยมวลของประติมากรรมด้วย เราจะ สังเกตเห็นได้ว่าในงานศิลปกรรมร่วมสมัย อาทิ งานประเภท ศิลปะแนวคิด หรือศิลปะจัดวาง รวมไปถึงศิลปะภูมิศิลป์ บริเวณที่ว่าง เป็นองค์ทัศนธาตุที่มีความสำคัญอย่างเป็นเอก ที่ว่างเป็นส่วนหนึ่งของงานและเป็นส่วนเชื่อมประสานทั้ง ภายในตัวชิ้นงานเองและกับสิ่งแวดล้อมที่งานศิลปกรรมนั้น ๆ สถิตอยู่

สัดส่วนทรง (Proportion) กับ อัตราส่วน/ขนาดส่วน (Scale)

มีความคล้ายคลึงกันอยู่แต่ก็มีความแตกต่างกันอย่างสำคัญ คือ

สัดส่วนทรง นั้นหมายถึง ความสัมพันธ์กันของปริมาตร-มวลหรือขนาด โดยมีองค์ประกอบที่

เหมาะสมในตัวเอง อยู่ในตัวของศิลปกรรมนั้น ๆ เอง ไม่เปรียบเทียบกับขนาด ปริมาตร-มวลภายนอกหรือกับสิ่งอื่น อัตราส่วน/ขนาดส่วนคือ การมีขนาดหรือสัดส่วนที่เปรียบเทียบกับสิ่งอื่นภายนอกตัวงานศิลปกรรม

จากองค์คุณลักษณะของประติมากรรมที่กล่าวมา จะสังเกตเห็นได้ว่ามิได้มีศักดิ์เป็นเพียงแค่ทัศนศิลป์เท่านั้น แต่ยังมีฐานะเป็นโภจวิพศิลป์อีกด้วย นั่นคือ ประติมากรรม นอกจากจะให้สุนทรีรสโดยการรับรู้ทางตา (จักขุสัมผัส) แล้ว ยังให้สุนทรีรสโดยการรับรู้ทางกายสัมผัสด้วย จึงมีความ พิเศษในตัวเองอย่างจำเพาะนอกเหนือจากทัศนศิลป์แบบอื่น ๆ (จิตรกรรม ศิลปะภาพถ่ายหรือภาพพิมพ์)

หลังปลายศิลปะสมัยใหม่เป็นต้นมา ประเภทของ ศิลปะต่าง ๆ ได้สลายขอบเขตของตัวเองลง จิตรกรรมได้มี เทคนิคก่อผิวสัมผัสและมิติเกินกว่า 2 มิติขึ้นมาหรือการนำ เอาวัสดุอื่นๆมาผสมผสานก่อให้เกิดศิลปะสื่อผสม (Mixed

Media) ที่ไม่สามารถจะแยกแ่งได้ว่าเป็นจิตรกรรมหรือ ประติมากรรมได้อีกและนอกจากนั้นศิลปินยังได้วิวัฒน์มิติอื่น เชื่อมประสาน โดยมีเรื่องของ การเคลื่อนไหวและการ เคลื่อนที่และหรือสื่อชนิดอื่น เช่น โสตศิลป์ เข้าร่วมด้วย จน ดูเหมือนกับว่าศิลปะทั้งหลายได้วิวัฒน์ตัวมันเองจนมาบรรจบกัน ในศิลปะร่วมสมัยจึงมักกล่าวว่าเป็น งานศิลปะ (Works of Art) มิได้แยกกล่าวเป็นศิลปะประเภทใดประเภทหนึ่งโดยเฉพาะ แต่นั่นก็ไม่ได้หมายความว่า จะไม่มีศิลปินที่สร้างสรรค์ จิตรกรรมหรือประติมากรรมอย่างเป็นเอกเทศก็หาไม่ คราบ ใดที่ยังมีรูปทรงสถิตอยู่ในที่ว่าง ศิลปะแห่งรูปทรงก็ยังปรากฏ อยู่ได้เสมอ (คราบเท่าที่มนุษย์ยังสร้างสรรค์ศิลปกรรมอยู่)

แหล่งอ้างอิง

กำจร สุนพงษ์ศรี. ข้อคิดความเข้าใจในศิลปะ...ศิลปะเพื่อใคร "ประติมากรรมทัศนะ". 2519.

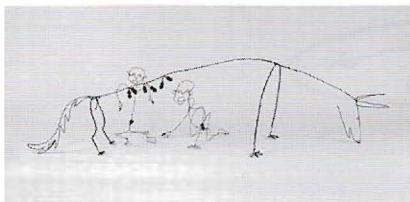
Gilbert, Rita, "Living with Art", 1995.

Sporre, Dennis J., "Perceiving the Arts", 1989.

Artnet Worldwide Corporation, www.artnet.com , 2004.

Frimart srl - Milano, www.thais.it , 1995-2003.

Mark Harden, www.artchive.com , 2003.



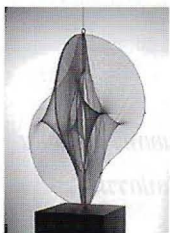
ภาพอ้างอิง

Alexander Calder

Romulus and Remus, 1928

Wire and wood, 30 1/2 × 124 1/2 × 26 in

Solomon R. Guqgenheim Museum



Nuam Gabo

Linear Construction No. 2 (Variation No. 1), 1950

Perspex with nylon monofilament, 24 × 17 1/2 × 16 1/2 in.

Addison Gallery of American Art



Marcel Duchamp

Bicycle Wheel, 1913-1964

Metal, painted wood, 126.5 × 31.5 × 63.5 cm

Georges Pompidou Center, Paris



Bartolini Lorenzo

Monumento funebre di Sofia Zamojska, 1777-1850

Marble, detail. total length cm 185.



August Rodin

Thought (Camille Claudel). 1886-89

Marble

29 inches high

*องค์ประกอบศิลป์ Art Composition (Principles of Design in Art)

คือ ลักษณะการจัดวางทัศนธาตุทั้งหลายให้มีจังหวะ เรียงราว เกิดจุดเน้นสอดคล้องประสานเคลื่อนไหวกันอย่างลงตัว นำขึ้นชนนำทัศนธาตุให้เกิดความเหมาะสมหรือจนสนเท่ห์ ได้อย่างมีเอกภาพกลมกลืน ลักษณะขององค์ประกอบต่าง ๆ มีดังนี้ อาทิ..

ความสมดุล (Balance)

ความกลมกลืน / ขัดแย้ง (Harmony / Contrast)

เอกภาพ / หลากหลาย (Unity / Variety)

ทิศทาง (Direction)

การเน้น-จุดเด่น (Intensity / Emphasis for Dominance)

จังหวะและการซ้ำ (Rhythm / Repetition)

สัดส่วนทรง / อัตราส่วน (ขนาดส่วน) (Proportion / Scale)

ความเคลื่อนไหว / สอดคล้อง (Movement / Consistency)

ลักษณะขององค์ประกอบศิลป์เหล่านี้ จะมีแทรกอยู่ในงานทัศนศิลป์ทั้งหลายอย่างสอดคล้องกัน มากบ้างน้อยบ้างตามแต่ลักษณะงานของศิลปินแต่ละคนในแต่ละองค์ประกอบเหล่านี้ก็มีรายละเอียดต่าง ๆ อีกมาก เช่น ดุลยภาพนั้น ก็มีทั้ง ความสมดุลแบบสมมาตร ซ้ายขวาเท่ากัน (Symmetrical Balance) และสมดุลแบบอสมมาตร ซ้ายขวาไม่เท่ากัน (Asymmetrical Balance) และการสร้างความสมดุลนี้ก็ยังสามารถ

สร้างได้ด้วยหลายทัศนธาตุ เช่น ด้วยคุณค่าวรรณของสี ด้วยน้ำหนักแสงเงา ด้วยเส้น หรือพื้นผิวแบบต่าง ๆ

ในอดีตก่อนปลายทศวรรษที่ 19 ยังไม่มีระบบการเรียนการสอนเกี่ยวกับองค์ประกอบศิลป์แยกออกมาอย่างเด่นชัด ผู้เรียนศิลปะจะต้องไปศึกษาและฝึกสังเกตภาพจากงานศิลปะชั้นครูตามพิพิธภัณฑ์หรือสถานที่สำคัญ ๆ ต่าง ๆ จนเข้าใจของและซาบซึ้ง ซึ่งผลที่ได้จะเกิดขึ้นและสำแดงออกมาในงานของคนอย่างอัตโนมัติ จวบจนเมื่อล่วงเข้าสู่ปลายศตวรรษที่ 19 ในระยะเข้าสู่ ศิลปะสมัยใหม่ ได้มีศิลปินที่พยายามศึกษาและสร้างสรรค์งานไปในทางนามธรรมมากขึ้น มีการลดตัดทอนรูปทรง และจัดการกับทัศนธาตุทางศิลปะโดยเฉพาะโดยไม่ได้ออกแบบจาก ธรรมชาติ (Figurative Form) อีกต่อไป ก่อปรกให้เกิดลัทธิทางศิลปะเน้นไปในสุนทรียภาพ นามธรรม (Non-Figurative Form) มากขึ้น สถาบันที่มีการเรียนการสอนทางศิลปะจึงเริ่มมีการจัดวิชาองค์ประกอบศิลป์ขึ้นอย่างเป็นเอกเทศ โดยนำทัศนธาตุมาศึกษา วิเคราะห์สร้างสรรค์เป็นงานศิลปะหรืองานออกแบบขึ้นโดยเฉพาะ อาทิ การศึกษาศิลปะและการออกแบบของสถาบันเบนาเฮาส์, การค้นคว้าและสร้างสรรค์ของศิลปินคนดินสกี, ปิเอต์ มงเดรีย, ลัทธิเดอส์เตล (DeStijl), ลัทธิศิลปะอนุครนิยม (Suprematism), ลัทธิโครงสร้างนิยม (Constructivism) หรือลัทธิสำแดงพลังอารมณ์นามธรรม (Abstract Expressionism) ฯลฯ เป็นต้น

1. หลวงวิจิตรวาทการ

ชื่อ หลวงวิจิตรวาทการ ดูเหมือนว่าอยู่ในทำเนียบบุคคลจำเป็นที่ควรศึกษาในแวดวงวิชาการหลาย ๆ แขนง ไม่ว่าจะเป็นเรื่องของประวัติศาสตร์การเมือง เศรษฐกิจ ไปจนถึงแวดวงศิลปวัฒนธรรม เนื่องจากท่านเป็นผู้ที่ผลิตผลงานไว้มากมายทั้งงานเขียนและงานกำหนดนโยบายด้านการเมืองการปกครองในสมัย 2470-2490 ท่านเป็นผู้หนึ่งที่เป็นกำลังสำคัญในการเผยแพร่ความเชื่อเรื่องลัทธิชาติที่เน้นชาติไทยเป็นศูนย์กลางทางอำนาจการปกครองและวัฒนธรรมเหนือประเทศเพื่อนบ้านในอุษาคเนย์ และที่สำคัญเป็นบุคคลที่ประสบความสำเร็จอย่างสูงสุดในการใช้อาวุธทางวัฒนธรรมเพื่อเผยแพร่แนวคิดในเรื่องการรวมอาณาจักรไทย การสร้างสิทธิธรรมให้กับผู้นำประเทศและการสร้างทัศนคติของชาวไทยโดยรวมต่อประเทศเพื่อนบ้าน

หลวงวิจิตรวาทการ หรือนามเดิม กิมเหลียง วัฒนปฤดา เกิดที่จังหวัดอุทัยธานี ในครอบครัวชาวมัณชน ท่านได้รับการฝึกฝนมาตั้งแต่เด็กให้มีความขยันหมั่นเพียร เป็นคนที่ใฝ่ศึกษาคหาคความรู้มาตั้งแต่สมัยที่บวชเป็นสามเณรวัดมหาธาตุ ท่านเป็นผู้ที่ได้ดำรงตำแหน่งหน้าที่ทางการงานจากสมัย



หลวงวิจิตรวาทการ ถ่ายตอนที่รับราชการเป็นผู้ช่วยเลขานุการเอกอัครราชทูตไทยประจำกรุงปารีส

ตรึงกองการกงสุลจนได้เป็นเอกอัครราชทูต เคยได้รับมอบหมายให้ดำรงตำแหน่งสำคัญ ๆ ทางการเมืองมากมาย ได้เป็นรัฐมนตรีว่าการหลายกระทรวง และด้วยความสามารถและความรู้

จึงประสบความสำเร็จอย่างสูงสุดในบั้นปลายของชีวิต โดยได้รับแต่งตั้งเป็นปลัดบัญชาการในสมัยจอมพลสฤษดิ์ ธนะรัชต์

หลวงวิจิตรวาทการ ได้ชื่อว่า เป็นผู้ที่มีความสามารถทางด้านภาษาไทย และต่างประเทศหลายภาษาอย่างดียิ่ง ท่านฝึกฝนการเรียนรู้ภาษาด้วยตนเองจนสอบผ่านเป็นผู้ช่วยเลขาธิการไทยประจำกรุงปารีสได้ ท่านใช้ชีวิตเจ้าหน้าที่ทูตที่ปารีสถึง 6 ปี ซึ่งเป็นจุดเริ่มต้นที่ทำให้ชีวิตท่านเปลี่ยนไปในเวลาต่อมาท่านได้เรียนรู้เทคนิค วิธีการทางทูตอย่างละเอียด ได้แต่งงานครั้งแรกกับเพื่อนร่วมงานชาวฝรั่งเศสได้รู้จักสนิทสนมกับผู้ออกการหลายคนรวมทั้ง นายปรีดี พนมยงค์ และหลวงพิบูลสงคราม นอกจากนี้ท่านยังเข้าร่วมกิจกรรมของสมาคมนักเรียนไทยในปารีส ที่ซึ่งท่านค่อนข้างจะมีอิทธิพลมากเรื่องแนวคิดทางการเมือง ถึงขนาดที่หม่อมเจ้าเจริญศักดิ์ กฤดากร มีจดหมายไปถึงพระบาทสมเด็จพระปกเกล้าเจ้าอยู่หัวว่า หลวงวิจิตรวาทการ เป็นผู้ที่มีความมั่งคั่งใหญ่โตสูงมากจำเป็นต้องจับตามองอย่างจริงจัง หลวงวิจิตรวาทการ ยังสนใจเรื่องจิตวิทยาของคนและได้เข้าเรียนในโรงเรียนเอกชนที่สอนเรื่องการฝึกสมองและจิตศาสตร์ จากความรู้ในด้านนี้ทำให้หลวงวิจิตรวาทการ ผลงานเขียนเกี่ยวกับจิตวิทยาขึ้นมามากมาย อาทิเช่น มนัสมอง ความฝัน กำลัง

ความคิด กำลังใจ พุทธานภาพ จิตตานุภาพ เป็นต้น แต่ที่สำคัญที่สุดสำหรับท่านความรู้เรื่องดังกล่าว ช่วยให้ท่านเข้าใจจิตใจของมนุษย์อย่างถ่องแท้และนำมาประยุกต์ใช้กับการทำงานในด้านอื่น ๆ โดยเฉพาะเรื่องของการโน้มน้าวใจคนให้เชื่อ ซึ่งท่านเองมีความเชื่อว่า “การเรียกร้องความเชื่อถือจากชุมนุมชนหมู่มากนั้น ต้องพยายามให้เชื่อมากกว่าเข้าใจ ต้องพยายามให้เกิดความสะเทือนใจมากกว่าที่จะชี้แจงเหตุผล เพราะสำหรับหมู่คนที่อยู่รวมกันมากนั้นทำให้เชื่อง่ายกว่าทำให้เข้าใจ”¹

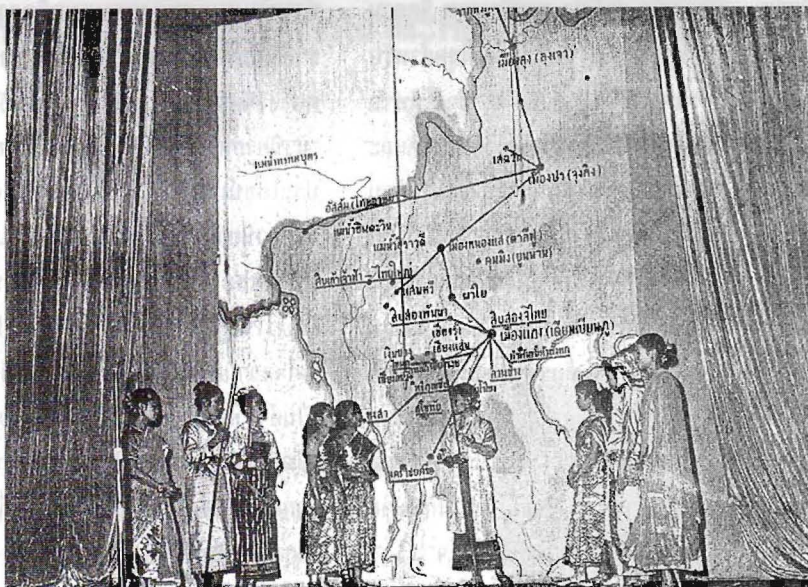
บทบาทของหลวงวิจิตรวาทการ ที่เกี่ยวข้องกับศิลปะการแสดงก็เป็นอีกบทบาทหนึ่งที่ผู้ที่สนใจการเมืองไทยมีโอกาสจะได้เนื่องจากในบทรละครแทบทั้งหมดที่เขาเขียนล้วนสะท้อนความคิด ความเชื่อเรื่องชาตินิยมอย่างชัดเจน บทเพลงปลุกใจหลายเพลงที่กลายเป็นผลงานอมตะก็เป็นส่วนประกอบส่วนหนึ่งของเทคนิควิธีการทางการแสดงที่หลวงวิจิตรวาทการ นำมาใช้เพื่อปลุกความสนใจผู้ชม ในขณะเดียวกันท่านหยิบเอาเรื่องราวประวัติศาสตร์ตอนที่นำเสนอมาใช้เป็นท้องเรื่อง โดยที่หลายครั้งเจตนาของท่านคือการบิดเบือนประวัติศาสตร์เพียงเพื่อให้เรื่องที่

ท่านนำเสนอสนองตอบแนวคิดแบบชาตินิยมที่ท่านปักใจเชื่ออย่างจริงจัง หลวงวิจิตรวาทการเองเคยได้พูดไว้ว่า “นวนิยายหรือเรื่องอ่านเล่นนั้น ไม่ใช่ไร้ประโยชน์เสียทีเดียว อาจจะสอนคนด้วยนวนิยายหรือเรื่องอ่านเล่น สอนได้มากคือสอนโดยไม่รู้ตัว ยิ่งกว่านั้นผู้ออกการปฏิวัติ ผู้ต้องการเปลี่ยนแปลงจิตใจความคิดคน โดยมากท่านไม่เขียนเป็นคำราโดยมากจะทำเป็นนวนิยายทำเป็นเรื่องละคร ประเทศเบลเยียมพ้นจากอำนาจฮอลันดามาด้วยละครเรื่องเดียว นวนิยายก็ดี เรื่องละครก็ดี จึงเป็นเรื่องที่มีอำนาจอย่างมหาศาล”²

บทความชิ้นนี้พยายามจะชี้ให้เห็นปรัชญาชีวิต ความเชื่อ และแนวคิดทางการเมืองของหลวงวิจิตรวาทการ ที่ปรากฏอยู่ในบทรละคร และงานเขียนชิ้นสำคัญ ในช่วงหลังเปลี่ยนแปลงการปกครอง จนถึงก่อนที่จอมพล ป. พิบูลสงคราม จะเข้ามาเป็นนายกรัฐมนตรีในปี 2481 โดยจะศึกษาว่าท่านมีกลวิธีในการถ่ายทอดแนวคิดดังกล่าวอย่างไร ที่สามารถทำให้มหาชนเห็นชอบและยอมรับ ก่อนที่ท่านได้รับมอบความไว้วางใจจากจอมพล ป. ให้เป็นผู้กำกับนโยบายด้านวัฒนธรรมของชาติ และนำไทยไปสู่ความเป็น “อารยะ”

¹ หลวงวิจิตรวาทการ. จิตวิทยาการเมือง. น.65.

² หลวงวิจิตรวาทการ. “ความรู้บางเรื่องเกี่ยวกับการประพันธ์และการละคร” ใน อธิปัตย์คนแรกของกรมศิลปากร พลตรี หลวงวิจิตรวาทการ. 2535. น. 82.



ฉากนำในละครเรื่อง อานาภาพ
แห่งความเสียสละ พ.ศ.2498 ตัว
ละครแต่ละตัวเป็นตัวแทนของ
ชนเผ่าไทยต่าง ๆ ซึ่งกำลังอธิบาย
การอพยพของคนไทยจากเทือกเขา
ฮัลไต และแตกแยกลงมาทางใต้
มาสู่บริเวณที่เป็นประเทศไทย
ปัจจุบัน แผนที่ขนาดใหญ่ติดตั้งมา
ในฉากนี้ แสดงให้เห็นถึงวิถีทัศน์
ของหลวงวิจิตรวาทการ ในเรื่อง
การเกิดของชนชาติไทย

2. การเมือง

ในยุคหลังเปลี่ยนแปลงการ
ปกครองปี พ.ศ. 2475 หลายกลุ่ม
ในคณะราษฎรและผู้สนับสนุนเริ่มมี
ความเห็นเป็นหลายฝักหลายฝ่าย
หลวงประดิษฐ์ เสนอเค้าโครงร่าง
เศรษฐกิจ แต่ถูกตีความว่ามีเนื้อหา
แบบคอมมิวนิสต์จนต้องลี้ภัยออกนอก
ประเทศไปชั่วคราว ฝ่ายนิยมเจ้าและ
ฝ่ายอนุรักษนิยมอ้างคณะราษฎรที่ถูก
สถาบันกษัตริย์ วางแผนก่อการกบฏ
นำโดยเจ้าบรมวงศ์เธอฯ กรมหลวง
ในขณะเดียวกันความนิยมทหารมีมากขึ้น กลุ่ม
นายทหารหนุ่มนำโดยหลวงพิบูล
สงคราม แสดงความสามารถในการ
ปราบกบฏฝ่ายเจ้าได้สำเร็จ บรรยายภาพ

การเมืองในลัทธิรัฐธรรมนูญดูเหมือน
จะไม่สดใสอย่างที่คาด รัฐบาลเริ่มมอง
เห็นความสำคัญที่ต้องใช้การโฆษณา
ชวนเชื่อเพื่อชักชวนให้ประชาชนเห็นดี
เห็นชอบกับฝ่ายรัฐบาลอย่างเป็นระบบ
มีการสถาปนากรมโฆษณาการขึ้นเป็น
ครั้งแรกเมื่อปี 2476 เพื่อเป็นกระบอก
เสียงของรัฐ

ฝ่ายหลวงวิจิตรวาทการ ซึ่งมีความ
เชื่อเรื่องลัทธิชาตินิยมมาตั้งแต่
ต้นได้ทำการเผยแพร่ใน งานเขียนยุค
นี้อยู่หลายชิ้น หลังการเปลี่ยนแปลง
การปกครองใหม่ ๆ ท่านคิดตั้งคณะ
การเมืองชื่อว่า คณะชาติ ขึ้น แต่ไม่ได้
รับอนุญาตจากรัฐบาล ต่อมาท่านได้

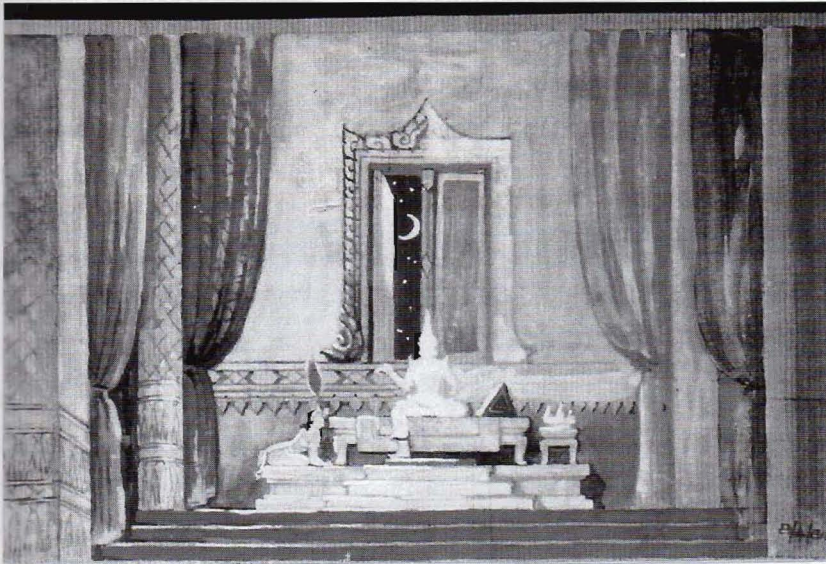
เขียนบทความขึ้นมาชิ้นหนึ่งชื่อว่า ลัทธิ
ชาชาติ ที่ถือว่าเป็น หลักฐานเบื้องต้นที่
สำคัญที่สุดในการศึกษาอุดมการณ์
ทางการเมืองของท่าน ท่านกล่าวว่า

“การที่ข้าพเจ้าได้กระทำความ
พยายามด้วยกำลังกายและกำลังใจ
พร้อมด้วยมิตรทั้งหลายของข้าพเจ้า
เพื่อก่อสร้างคณะชาติขึ้นนั้น ความ
มุ่งหมายอันสำคัญของข้าพเจ้าอยู่ที่ว่า
เราจะต้องสร้างอุดมคติอันหนึ่งขึ้นใน
เมืองไทย เราจะต้องทำความเข้าใจกัน
ให้แน่ว่าชาติเป็นของสำคัญเพียงไร
และผู้รักชาติ ต้องการจะชาติของตน
ให้สูงเด่นขึ้นนั้นจะควรทำประการใด
เรื่องนี้ไม่ใช่เป็นการง่าย ๆ นานา

ประเทศในยุโรปและประเทศญี่ปุ่นเขา
ได้ใช้เวลาตั้งหลายชั่วโมงหรือหลาย
ร้อยปีสำหรับทำความเข้าใจและอบรม
กันในเรื่องนี้ และไม่ต้องสงสัยเลย
ประเทศเหล่านั้นเจริญขึ้นด้วยลัทธิ

บูชาดีทั้งนั้นแต่เขาอบรมกันอย่างจริงจัง
เขามีแนวทางอันแน่นอนสำหรับดำเนิน
เขามีหลักลัทธิสำหรับเผยแพร่ เขามีวิธี
การสำหรับสั่งสอนอบรมกันมาตั้งแต่
ยังเยาว์ ส่วนไทยเรานั้น เรารักษาคิดจริง

เราอยากทำความรุ่งเรืองให้แก่ชาติ
ของเราจริงๆ แต่ดูเหมือนเรายังไม่ได้
คิดหาวิธีทำ เรายังไม่มีหลักที่จะยึด เรา
ยังไม่ว่าจะทำอย่างไรดี”³



ภาพวาดฉากพระราชวัง ใน
ละครเรื่อง “มหาเวทย์” พ.ศ.
2481 ออกแบบโดยครูโหมด แสดง
ให้เห็นการใช้หลักบรรยายและ
บันไดผสมผสานกันเพื่อเพิ่ม
ความลึก และมีดีให้ฉาก มีการใช้
แสงไฟให้เปรียบเสมือนแสงจันทร์
และดวงดาวที่ระยิบระยับ

3 มหรรสพ

ในปี พ.ศ. 2476 หลวง
วิจิตรวาทการ ได้รับแต่งตั้งให้เป็น
อธิบดีกรมศิลปากรและได้ตั้งโรงเรียน
สอนการดนตรีและการละครขึ้นมาเป็น
ครั้งแรกในเมืองไทย ชื่อว่า โรงเรียน
นาฏดุริยางคศาสตร์ ซึ่งท่านเอาแบบ
อย่างมาจาก *Ecole des Beaux-Arts*
และ *Ecole de la Danse et Musique*

ที่ฝรั่งเศส โรงเรียนนาฏดุริยางคศาสตร์
หรือโรงเรียนนาฏศิลป์ในปัจจุบันจัดการ
เรียนการสอนวิชาสามัญตามแผนการ
ศึกษาในโรงเรียนมัธยมทั่วไปวันแต่ไม่
เรียนคณิตศาสตร์และวิทยาศาสตร์และ
ต้องเรียนศาสตร์ทางด้านการแสดง
และดนตรีด้วย หลวงวิจิตรวาทการ
ตั้งใจที่จะให้โรงเรียนนี้เป็นแหล่งเผยแพร่

แพร่วัฒนธรรมไทย ในระยะแรกของการ
ก่อตั้งโรงเรียนนี้มีหลายเสียงที่
แสดงปฏิกิริยาในเชิงลบ เนื่องจากตัว
หลวงวิจิตรวาทการเองไม่มีความรู้
เรื่องการละครมาก่อน นักข่าวคนหนึ่ง
ได้ตั้งข้อสังเกตว่าหลวงวิจิตรวาทการ
นั้นปฏิบัติงานทางการเมืองดีอยู่แล้ว
แต่ท่านเองปฏิเสธความเห็นดังกล่าว

³ หลวงวิจิตรวาทการ. “ลัทธิบูชาดี” ใน *ดวงประทีป* (25 มิถุนายน 2546), น.5.

ท่านบอกว่าหน้าที่รับผิดชอบด้านศิลปวัฒนธรรมจะทำประโยชน์ได้มากต่อประเทศชาติ เนื่องจากศิลปสามารถส่งเสริมศีลธรรมของมนุษย์ได้ และหากว่ารัฐบาลต้องการให้ประเทศก้าวสู่ความเป็นอารยะแล้ว จำเป็นอย่างยิ่งที่รัฐบาลต้องบำรุงศิลปควบคู่ไปกับงานด้านเศรษฐกิจและการเมือง⁴ จากความคิดนี้หลวงวิจิตรวาทการจึงได้ตั้งวัตถุประสงค์หลักของโรงเรียนคือ

- ก. เพื่อผดุงรักษาศิลปของชาติไทยในทางนาฏศาสตร์และดุริยางคศาสตร์และดัดแปลงปรับปรุงการแสดงละครไทยให้ต้องตามสมัยนิยม
- ข. เพื่อให้ผู้แสดงละครและดนตรีไทยได้รับการศึกษาทางภาษาศาสตร์และความรู้ทั่วไป สำหรับการแสดงละครเป็นเครื่องช่วยบำรุงการศึกษาและศีลธรรมของประชาชนกับช่วยสนับสนุนรัฐธรรมนูญด้วย
- ค. เพื่อช่วยให้ผู้ทรงความรู้ในทางนาฏศาสตร์และดุริยางคศาสตร์ของไทยได้มีอาชีพอันประกอบด้วยเกียรติคุณ ควรได้รับ

ความยกย่องเชิดชู อย่างที่เป็นอยู่ในนานาประเทศ ไม่ให้ได้รับความดูหมิ่นหรือรังเกียจอย่างที่เป็นมาในเมืองเราแต่ก่อน ๆ⁵

หลวงวิจิตรวาทการได้ใช้วิธีปฏิบัติในข้อ ก. ด้วยการดัดแปลงวิธีการแสดงละครรูปแบบเก่าให้สั้นลง ให้มีการดำเนินเรื่องรวดเร็วขึ้นเพื่อให้เหมาะกับคนดูสมัยใหม่ เช่น รำดูฉายแบบโบราณเคยใช้ปี่รับสองเที่ยวก็ดัดเหลือเที่ยวเดียว การใช้ปี่พาทย์รับบทร้องทุกคำในการแสดงโขนละครก็ดัดให้รับสองคำต่อครั้งบ้าง หรือรับเฉพาะตอนท้ายของดนตรี หรือให้คลอเสียงไปโดยไม่รับบ้าง การรำซึ่งทำซ้ำกันหลายครั้งดัดให้เหลือครั้งเดียว ส่วนคำพากย์เจรจาให้รวบรัดและสั้นลง บทที่รู้กันอยู่แล้วก็ให้ข้ามไปเสียบ้าง เรื่องเก่าก็ควรเอามาจัดการแสดงด้วยวิธีใหม่ เช่น ใช้ฉากแสงสีให้วิจิตรพิสดารกว่าเดิม การปรับปรุงละครแบบเก่าในลักษณะนี้เป็นการขัดจาริดการแสดงแบบเดิมอย่างรุนแรง

ในข้อ ข. ท่านวางหลักสูตรให้นักเรียนต้องเรียนภาษาอังกฤษและฝรั่งเศสรวมถึงภาษาต่างประเทศที่ใกล้เคียงกับสยาม ในขณะเดียวกันท่านต้องการให้นักเรียนมีส่วนร่วมใน

ทางการเมืองโดยท่านคิดตั้งหน่วยอนุสมาชิกคณะรัฐธรรมนูญขึ้น แต่ปรากฏว่าความคิดนี้ต้องล้มเลิกไป เพราะถูกหลวงศุภชลาศัย สมาชิกสมาคมรัฐธรรมนูญทักท้วงเอาไว้ว่า นักเรียนยังไม่มีวุฒิภาวะพอที่จะเข้ามามีส่วนร่วมในกิจกรรมการเมือง ซึ่งอาจก่อให้เกิดความสับสนวุ่นวายแก่ประเทศได้⁶

ในวัตถุประสงค์ข้อสุดท้าย หลวงวิจิตรวาทการออกกฎให้ผู้สอนดนตรีและการละครทุกคนต้องเข้าเรียนเพื่อปรับความรู้ทั่วไปให้เท่ากับครูในโรงเรียนสามัญ ท่านถือว่านักศิลปต้องเป็นผู้มีการศึกษาเพราะมีหน้าที่ให้การศึกษาแก่ประชาชน นักศิลปที่ไม่มีการศึกษาเป็นอันตรายแก่บ้านเมือง เพราะอย่างที่ท่านเห็นในการแสดงลิเกละคร หรือนักเล่นกลอนสด ในบางครั้งเรื่องที่แสดงหรือคำพูด “เป็นการแสดงต่อระบอบรัฐธรรมนูญ แลแสดงต่อศีลธรรม จูงใจคนให้หันไปในทางอันไม่พึงปรารถนา และให้ความรู้ที่ผิด ๆ”⁷ ข้อบังคับดังกล่าวทำความไม่พอใจต่อศิลปินที่เพิ่งถูกโอนมาจากกระทรวงวังอย่างมาก เพราะเป็นระดับครูบาอาจารย์ที่มีวิทยุติสูง แต่หลวงวิจิตรวาทการยืนยันข้อบังคับดังกล่าวและเน้นว่า การเข้าห้องเรียนถือเป็นมาตรฐานหนึ่งในการพิจารณา ในการเลื่อนขั้นด้วย

⁴ ไทยใหม่, 4 กุมภาพันธ์ 2476.

⁵ ศธ. 0701.31/2, น. 40.

⁶ ศธ. 0701.48/4, น. 132.

⁷ หลวงวิจิตรวาทการ, “ปรากฏการณ์ การศิลปากร” ใน อธิปัตติคนแรกของกรมศิลปากร พลตรี หลวงวิจิตรวาทการ 2535, น. 78.

หลวงวิจิตรวาทการรับราชการ
อยู่กรมศิลปากรเป็นเวลา 8 ปี (2476-
2484) ในระหว่างที่ดำรงตำแหน่งนี้
ท่านได้วางนโยบายโดยมีหลักว่า
พลเมืองจะเกิดความรักชาติได้เมื่อได้
ทราบว่าเป็นของชาติมีอะไรบ้าง
ฉะนั้นจะต้องฟื้นฟูความรู้เกี่ยวกับ
ของชาติเป็นสำคัญกว่าอย่างอื่น การ
ปลุกกระตือรือร้นความคิดของประชาชนอีก

รูปแบบหนึ่ง คือ ปลุกใจด้วยละครคอน
และเพลง เพื่อเตือนชาวไทยให้มีความ
รัก ความสามัคคีและให้ตื่นตัวในการ
รักชาติ มีความภาคภูมิใจในบรรพ
บุรุษที่อาบเลือดต่างน้ำเพื่อรักษา
อิสรภาพไว้ได้ และยกย่องความยิ่งใหญ่
ของชนชาติไทย หลวงวิจิตร-
วาทการได้กล่าวว่า ในการใช้บทละครคอน
และบทเพลงเพื่อเผยแพร่ลัทธิชาตินิยม

ว่าเป็นวิธีการปลุกฝังได้โดยสะดวก
และเข้าถึงประชาชนได้ง่ายกว่าวิธี
อย่างอื่น บทละครคอนของท่านได้รับความ
นิยมนับแต่หลายมาแต่ปัจจุบันก็มี
หน่วยงานของรัฐและสถาบันการ
ศึกษานำมาแสดงอยู่ ส่วนบทเพลง
ปลุกใจมากมายก็ยังเป็นที่คุ้นหูและ
เนื้อเพลงก็ยังติดปากผู้คนในหลาย ๆ
วัยอยู่ทั่วไป



เพลงและระบำ เป็นองค์ประกอบทางการแสดงที่สำคัญในละครคอนของหลวงวิจิตรวาทการ เรื่อง บางครั้งเป็นระบำสลัปดาห์ และบางครั้ง
ก็เป็นการแสดงภายในเรื่องที่กำลังดำเนินอยู่



ทัศนคติต่อเพื่อนบ้าน และสนับสนุนการเพิ่มอาวุธทางทหารเลือดสุพรรณ

เรื่อง เลือดสุพรรณ เป็นเรื่องราวของความรักระหว่างดวงจันทร์ เบลอสาวไทย กับ มังราย นายกองพม่า บุตรชายแม่ทัพใหญ่ ซึ่งยกกองทัพมาถึงเมืองสุพรรณเพื่อตีกรุงศรีอยุธยา ความรักระหว่างชายหญิง กับความรักชาติและความมีมนุษยธรรม เป็นสาเหตุให้เกิดโศกนาฏกรรมเรื่องนี้ขึ้น หลวงวิจิตรวาทการกล่าวว่า ท่านได้รับแรงบันดาลใจในการแต่งเรื่องนี้ตอนที่ได้ไปทำการสำรวจพื้นที่ในจังหวัดสุพรรณบุรี ท่านได้จินตนาการว่าเมื่อสมัยที่พม่าเข้ามาตีกรุงศรีอยุธยา พม่าคงได้ยกกองทัพผ่านทางสุพรรณบุรี และชาวบ้านสุพรรณคงถูกทหารพม่าทารุณอย่างโหดเหี้ยม ความร้ายกาจของทัพพม่าได้ฝังแน่นในใจของคนไทยโดยทั่วไป ท่านเองต้องการเปลี่ยนแปลงทัศนคติดังกล่าว โดยให้เหตุผลว่ายุคสมัยได้เปลี่ยนไปในทางที่ประเทศ

เพื่อนบ้านควรจะมีโมติริจิตที่ดีแก่กัน มากกว่าที่จะคิดรบราฆ่าฟันกันเหมือนสมัยก่อน จุดนี้เองที่ท่านเขียนเรื่อง เลือดสุพรรณขึ้นมาโดยสร้างให้พระเอกมังรายเป็นทหารพม่าผู้เสียสละเข้าใจและปกป้องเชลยชาวไทย จนกระทั่งตัวเองต้องพบจุดจบเพราะการตัดสินใจปล่อยเชลยเพื่อพิสูจน์ว่าพม่าเองก็มีมนุษยธรรมเช่นกัน

ในขณะที่หลวงวิจิตรวาทการย้ำว่าวัตถุประสงค์ของเรื่องเลือดสุพรรณคือการเปลี่ยนทัศนคติใหม่ในการมองพม่าแต่นำหนักในประเด็นดังกล่าวกลับน้อยยั้หนักเมื่อเทียบกับการดองย้าความแค้นที่คนไทยถูกพม่าทารุณกรรม เช่น ในฉากแรกของละครตอนที่เห็นการปฏิบัติอันชั่วช้าของทหารพม่าต่อเชลยชาวไทย อาทิเช่น กระชากสร้อยคอจากผู้หญิง หรือบังคับให้ชายชราต้องดื่มน้ำที่เทจากเท้าของทหารพม่า

เป็นต้น ในตอนท้าย ของเรื่องเมื่อนางเอก ดวงจันทร์ถูกกดขี่หลังจากที่ต้องสูญเสียคนรักและพ่อแม่จากฝีมือพม่าทำให้เธอตัดสินใจรวบรวมกำลังชาวบ้านเข้าสู้กับพม่าด้วยมือเปล่าพร้อมกับร้องเพลงปลุกใจเพื่อย้าให้ชาวไทยลุกขึ้นมาปกป้องเอกราชของบ้านเมือง อย่าได้เสียตายชีวิต

ดวงจันทร์ : ดวงจันทร์ไม่มีอะไรอีกแล้ว หมดตัว หมดคนที่ดวงจันทร์จะต้องรักและห่วงใย ดวงจันทร์เหลือแต่ชีวิตที่จะต้องสละให้แก่ชาติ พวกเรามีน้อย เราไม่มีอาวุธจะต่อสู้ แต่เลือดสุพรรณไม่เคยกลัวใคร สู้เถอะ มีเท่าไรสู้เท่านั้น ขอให้พม่าได้สักคน แล้วพวกเราตายหมดก็เอา มาพวกเราเลือดสุพรรณอยู่ที่ไหนบ้าง มากันให้หมด เลือดสุพรรณไม่เคยขลาดใครคว่าอะไรได้ก็มาเถอะ มาด้วยกันมาตายด้วยกัน

ปี่พาทย์ทำเพลงดั่งขึ้น

“เลือดสุพรรณ”

เลือดสุพรรณเคยหาญในการศึก เทียมฮึกกล้าสู้ไม่รู้หนี

ไม่ครั้นคร้ามขามใจต่อไพร่ ผู้ใดมีผิดพริ้งครามรบ

สร้อย - มาด้วยกัน มาด้วยกัน เลือดสุพรรณเอ๋ย

เลือดสุพรรณ เข้าประจัน อย่าได้พริ้นเลย

อยู่ไม่สุขเขามารุกแดนกระหน่ำ ให้ขอกข้าแสนอนาชาติไทยเอ๋ย

เขาเมียนฆ่าเพราะว่าเห็นเป็นเชลย จะนั่งเฉยอยู่ทำไมพวกไทยเรา

- สร้อย -

อันเมืองไทยเป็นของไทยไซ้ของอื่น มาต่อสู้กับเถอะเราเอ๋ย

ถึงตัวตายอย่าเสียตายชีวิตเลย มาเถอะเหวี่ยงพวกเรามากล้ำประจัน

ที่จริงแล้วหลวงวิจิตรวาทการ คงจะเห็นช่องทางในการ เลือกเอา ศัตรูคู่แค้นเก่าของไทยเข้ามาเป็นตัว ละคอนในเรื่องนี้ หากดูจากนิยายหรือ ละคอนอิงประวัติศาสตร์ที่ผ่านมา พม่า มักถูกสร้างให้เป็นศัตรูตัวฉกาจที่ชาติ ศีลธรรมและไม่มีความเป็นมนุษย์หลง เหลืออยู่ หลวงวิจิตรวาทการกลับใช้ วิธีตรงกันข้ามโดยเน้นภาพลักษณ์ใน แง่ดีของพม่า เช่น การรู้จักหน้าที่ และ รักษาวินัยอย่างเคร่งครัดของแม่ทัพ ความมีน้ำใจ และการปฏิบัติตาม ระเบียบกองทัพของมังราย ให้เป็น เครื่องมือเพื่อชี้ให้เห็นข้อบกพร่องใน ตัวคนไทย

นอกจากนี้การจบเรื่องที่ให้ ชาวบ้านสุพรรณบุรีจับชีวิต จากการสู้ กับพม่ามือเปล่า ก็เพื่อจะบอกว่าใน เรื่องของความรักชาติ และความพร้อม ที่จะเสียสละชีวิตให้แก่บ้านเมืองนั้นมีอยู่ ล้นเปี่ยมในตัวชาวไทย หากเสียแต่ว่า ความพร้อมทางด้านอาวุธยังเป็นรอง ฝ่ายศัตรูอยู่นัก เพราะฉะนั้นกองทัพไทย จำเป็นอย่างยิ่งที่ต้องเพิ่มประสิทธิภาพ ทางทหารเพื่อสามารถชนะ สงครามได้ ดังเช่นที่หลวงวิจิตรได้ให้ แม่ทัพพม่าพูดสรุปในตอนจบของเรื่อง

มังมหาสุรนาท : เลือดไทยนี้ ไม่เลวเลย กล้าหาญ รักชาติ ไม่กลัวตาย หากคนชาติใดสู้ได้ยาก เสียอย่างเดียวแต่ ไม่มีอาวุธ นี่แหละคือผลแห่งการต่อสู้ โดยไม่มีอาวุธเพียงพอ การต่อสู้อย่าง เลือดเดือด ต่อสู้โดยไม่มีอาวุธพร้อม

ก็เหมือนกับแมลงเม่าบินเข้ากองไฟ นำเสียตายเลือดไทย เลือดดีเหลือเกิน ถ้าไทยมีอาวุธพร้อมดีจริง ๆ เหมือนชาติอื่น ๆ แล้วก็จะไม่มีชาติใด ในโลกนี้สามารถเอาชนะไทยได้ เป็นการแน่นอนว่าชาติไทยจะต้องเป็น ชาติที่เจริญยิ่งในภายหน้า ถึงแม้เรา เป็นพม่าเราก็ยินดีจะร้องว่าขอให้ชาติ ไทยเจริญ

ในการสร้างละคอนเรื่องนี้ หลวงวิจิตรวาทการใช้วิธีการผูกเรื่อง โดยให้ตัวละครเกิดความขัดแย้ง ระหว่างความรัก หน้าที่ และความรัก ชาติ ตัวละครที่ยึดมั่นในความรัก จนเกิดข้อบกพร่องในการปฏิบัติหน้าที่ และทำการผิดวินัยทหาร เช่น มังราย ก็ต้องจบชีวิตลงด้วยความตาย แม่ทัพ พม่าที่ยึดถือระเบียบวินัยทหารอย่าง เคร่งครัดต้องประหารลูกของตัวเอง เพื่อรักษาหน้าที่ของแม่ทัพ นอกจากนี้ หลวงวิจิตรวาทการ ยังให้ตัวละคร ผู้หญิงที่เป็นสาวชาวบ้านเป็นตัวนำ ซึ่ง ถือว่าเป็นการปฏิเสธจารีตในการแต่ง บทละคอนเดิมที่ ตัวละครเอกมัก เป็นกษัตริย์หรือสมมุติเทพ ดวงจันทร์ นางเอกในเรื่องนี้กลับเป็นตัวแทนของ ชาวบ้านธรรมดาสามัญที่มีความรักชาติ รู้จักที่จะต่อสู้ปกป้องการรุกรานของศัตรู ความพยายามของผู้หญิงตัวเล็กๆ ที่ จะต่อสู้กับทัพพมานี้ทำให้คนดูเกิด อารมณ์คล้อยตามและเห็นใจในความ เสียสละของเธอ หลวงวิจิตรวาทการ เองก็เคยให้ความเห็นในเรื่องนี้ว่า

ผู้หญิงมักจะตกเป็นเหยื่อทางความ ขัดแย้งทางการเมือง เจ้าหญิงมักจะ ถูกส่งให้ไปแต่งงานกับเจ้าชายต่างเมือง เพื่อที่จะเชื่อมความสัมพันธ์ของทั้งสอง เมืองไว้ทั้ง ๆ ที่เธอไม่ได้มีความรักต่อ เจ้าชายนั่นเลย โศกนาฏกรรมของดวง จันทร์ที่เสียสละชีวิตเพื่อขับไล่ศัตรูของ ชาตินั้นสร้างความสะเทือนใจอย่างมาก ให้กับผู้ชมมากกว่าที่จะเห็นทหาร ตายในสนามรบ วิธีการดังกล่าวทำให้ หลวงวิจิตรวาทการสามารถเร้าใจคนดู ให้เกิดความรู้สึกว่าหากผู้หญิงชาวบ้าน ธรรมดา ๆ สามารถยอมตายได้ คนดู ที่เป็นชายอกสามศอกก็อาจจะเสียสละ ได้เช่นเดียวกัน

การรวมเชื้อชาติไทย

ราชมนู เป็นเรื่องของ ทหารไทยที่ถูกจับไปเป็นเชลยที่เขมร แต่หนีรอดออกมาได้จากการช่วยเหลือ ของลูกสาวเจ้าเมืองเขมร ต่อมาทหาร ผู้นี้ได้รับแต่งตั้งเป็นทหารเอกของ พระนเรศวรโดยยกทัพไปตีเขมร และ เพื่อจับเจ้าเขมรมาลงโทษ ที่ขอบฉวย โอกาสมารุกไทยในตอนที่ไทยมักทำศึก สงครามกับพม่า ราชมนูกระทำกร สำเร็จและเรื่องจบลงด้วยการสนทนา ถึงความคล้ายกันทางรูปร่างหน้าตา ของชาวไทยและเขมร ซึ่งเป็นเรื่อง พิสูจน์ข้อหนึ่งที่หลวงวิจิตรอ้างว่าเป็น ลักษณะที่เหมือนกันทางเชื้อชาติ



ทหาร	เขมรกับไทยเรานี้ รูปร่างหน้าตาก็คงเหมือนกันนี่ครับ
ราชมนู	ก็ใครที่ไหนเล่า ไทยเราทั้งนั้น เฝื่อนมาตกอยู่ในถิ่นของขอมโบราณก็เลยมีชื่อว่า เขมร ไป ชื่อเขมรเป็นชื่อสมมุติแท้ ๆ ที่จริงก็ไทยพี่น้องของเราทั้งนั้น
ทหาร	เราควรจะเป็นมิตรกัน ไม่ควรจะต้องรบกันเลย
ราชมนู	ก็เห็นจะไม่ต้องรบกันไปอีกนาน พวกเราในแหลมทองนี้พวกเดียวกันทั้งนั้น . . .

เรื่องราชมนู ถือเป็นคนละคอนในช่วงแรกก่อนที่จะอมพล ป.พิบูลสงคราม จะเริ่มนโยบายสร้างชาติโดยการรวมเผ่าไทยที่กระจัดกระจายอยู่ตามประเทศเพื่อนบ้าน หลวงวิจิตรวาทการเป็นผู้นำผู้หนึ่งที่ตั้งใจอย่างสูงส่งที่จะทำให้มหาชนเห็นว่าชนชาติไทยเป็นชนชาติที่ยิ่งใหญ่มาแต่โบราณ แต่แดนฉานชานกระเซ็นออกไปอยู่ตามดินแดนต่าง ๆ ในสุวรรณภูมิ ท่านมีความเชื่อมั่นว่าหากชนชาติไทยในดินแดน ดังกล่าวได้กลับเข้ามารวมกันอีกครั้ง ไทยก็จะได้เป็นมหาประเทศเหมือนอย่างมหาอำนาจตะวันตกอื่น ๆ ท่านบอกว่าการทั่วไปเข้าใจผิดว่าชาวเขมร คือ ชาวขอมโบราณซึ่งไม่มีสายสัมพันธ์เกี่ยวข้องกับชนชาติไทย แม้ที่จริงคนเหล่านั้นเข้าใจผิด “ชาติขอมโบราณหรือเขมรแท้ได้ตายไปพร้อมกับชาติจามปา ซึ่งบัดนี้คงเหลือแต่ชื่อเขมรเดี๋ยวนี้อีกคือไทยน้อยพวกหนึ่ง ซึ่งเฝื่อนตกไปอยู่ในดินแดนขอมโบราณได้รับการอบรมตามแบบขอมทุกอย่าง ก็ถูกสมมุติเรียกชื่อว่า เขมร ไปเช่นเดียวกับไทยน้อยพวกหนึ่ง ซึ่งไป

ปะปนกับเชื้อสายละว้าก็ถูกเรียกว่าลาว ความจริงไทยเราทั้งนั้น”⁸

ในเรื่องของการรวมชาติไทยนี้ หลวงวิจิตรวาทการเอาแบบอย่างแนวคิดมาจากอิตเลอร์ซึ่งท่านได้เขียนในบทความชิ้นหนึ่งที่ระบุว่าต่อไปสันติภาพโลกจะเกิดขึ้นเมื่อมีการจัดแบ่งหมู่ประเทศกันใหม่ตามเงื่อนไขทางเชื้อชาติ ภาษา และวัฒนธรรม ท่านบอกว่านโยบายการรวมชาติเยอรมันไม่ได้ทำให้ชาวออสเตรียรู้ถึงความจำเป็นของเชื้อสายเยอรมันเท่านั้น แต่ยังมีผลต่อการพัฒนาศักยภาพของเผ่าพันธุ์ คือ ทำให้คนเยอรมันเองแข็งแกร่ง และฉลาด หลวงวิจิตรวาทการนอกจากจะยกย่องนโยบายดังกล่าวแล้วท่านยังสนับสนุนการใช้กำลังทหารในการจัดการกับผู้ต่อต้านหากว่าการเจรจาอย่างสันติใช้ไม่ได้ผล และการโฆษณาประชาสัมพันธ์ให้ผู้กระจายอยู่ตามที่ต่าง ๆ ให้รู้สึกในเชื้อชาติและตระหนักว่าศูนย์กลางของเผ่าพันธุ์เขาอยู่ที่ไหน⁹ เซอร์โจเซฟ ครอสบี้ทูตอังกฤษประจำประเทศไทยในสมัยนั้นถึงกับรายงานให้ทางกระทรวงต่าง

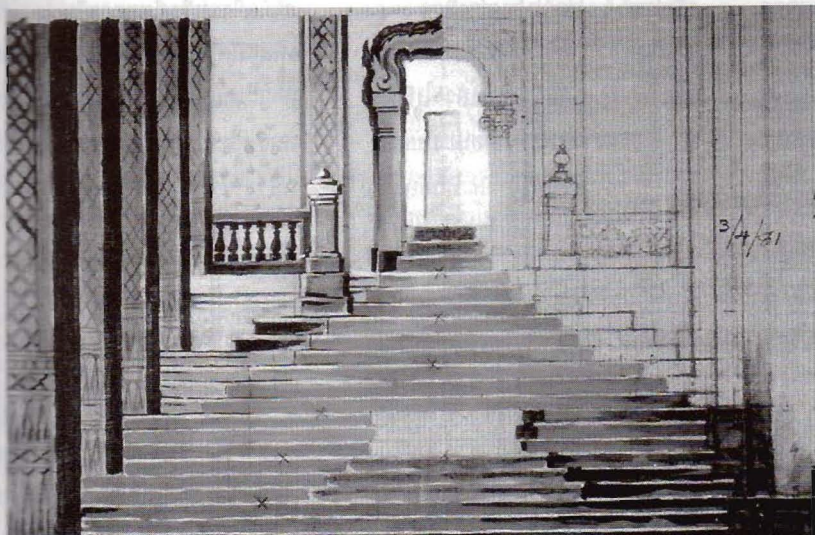
ประเทศอังกฤษทราบว่า หลวงวิจิตรวาทการกำลังปลุกระดมความรู้สึกชาตินิยมขึ้นไม่เฉพาะในประเทศไทยเท่านั้น แต่ยังรวมถึงประชาชนที่ร่วมเชื้อสายไทยในพม่า ลาว กัมพูชา และมาเลเซียที่อยู่ใต้อาณานิคมของอังกฤษ ฝรั่งเศส และจีน เซอร์ครอสบี้ รายงานว่าหลวงวิจิตรวาทการคงใฝ่ฝันที่จะเป็น “ด็อกเตอร์ เกอ์บเบล” แห่งสยาม¹⁰

อาจเรียกได้ว่าละคอนเรื่องนี้เป็นความพยายามเบื้องต้นที่หลวงวิจิตรวาทการใช้เป็นเครื่องมือเพื่อเรียกเสียงสนับสนุนต่อฐานทางการเมืองทหารในรัฐบาล โดยแนะนำให้มีการรวบรวมดินแดนและประชากรที่เคยเป็นส่วนหนึ่งของไทยก่อนที่มหาอำนาจตะวันตกจะเข้ามาแผ่อำนาจ เป็นไปได้ว่าหลวงวิจิตรวาทการคาดการณ์ไว้ว่าทฤษฎีเรื่องเชื้อชาติของท่าน ต้องเป็นที่ยอมรับในหมู่กองทัพ โดยเฉพาะอย่างยิ่งเมื่อหลวงพิบูลสงคราม ตอรับแนวคิดดังกล่าว ในการเรียกร้องดินแดนคืน ระหว่างที่เกิดกรณีพิพาทเรื่องดินแดนไทยกับฝรั่งเศส ในปี ๒๔๘๓/๔

⁸ หลวงวิจิตรวาทการ, “ความมุ่งหมายของละครเรื่อง ราชมนู” ใน วิจิตรวรรณคดี, ๒๕๓๖, น.๒๖.

⁹ Vichitr Vadakarn, “One Road to Peace,” Prachamit (6 May 1938), attached to F.O. 371/22207.

¹⁰ F.O. 371/22207, 1938. p. 104.



ภาพฉากซึ่งออกแบบโดย ครูโหมด
สำหรับละครเรื่อง "มหาเทวี"
พ.ศ.2481

ความสัมพันธ์ไทย-จีน

พระเจ้ากรุงธน เป็นบทละคร เรื่องยาวเรื่องแรกที่หลวงวิจิตรวาทการ ดำเนินเรื่องส่วนสำคัญให้เป็นไปตามประวัติศาสตร์ ท่านกล่าวว่าแม้กระทั่งคำพูดของตัวละครนั้นก็ให้เป็นไปตามที่มีบันทึกไว้ในพระราชวิจารณ์ หรือพงศาวดาร สิ่งที่ต้องเติมก็มีบ้างแต่ในพลความละครเรื่องนี้เสนอวีรกรรมของเจ้าตากที่รวบรวมพลเข้าต่อสู้กับพม่าจนสามารถกู้กรุงศรีอยุธยาคืนมาได้ เจ้าตากได้สถาปนาราชวงศ์ใหม่และปราบดาตนเป็นพระเจ้ากรุงธนบุรี ขณะเดียวกันละครเรื่องนี้ก็เสนอให้เห็นถึงปัญหาภายในราชวงศ์ว่ามีการแย่งชิงอำนาจ บรรดาแม่เหสีนอกใจทำให้พระองค์ต้องสั่งประหารหญิงที่รัก มีการจลาจลในพระนครจนกระทั่งพระเจ้ากรุงธนถูกจับและถูกปลงพระชนม์ในที่สุด

หากดูเผิน ๆ แล้ว ละครเรื่องนี้ก็ไม่ได้ต่างจากละครอนเชิดชูวีรกรรมกษัตริย์ไทยเรื่องอื่น ๆ แต่หากเราเข้าไปมองให้ละเอียดขึ้นก็เกิดคำถามที่ว่าวัตถุประสงค์ของหลวงวิจิตรวาทการจริง ๆ แล้วคืออะไรกันแน่ พระเจ้ากรุงธน หรือนามเดิมว่าสินมีเชื้อสายจีน ในบทละครเรื่องนี้ มีบทสนทนาหลายตอนที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับความสามัคคีระหว่างไทยจีน หรือตัวละครที่หลวงวิจิตรวาทการ

เสริมแต่งเข้ามาเพื่อเน้นให้เห็นว่าในอดีตชาวไทยและชาวจีนนั้นมีความสัมพันธ์อันแน่นแฟ้น แม้ในการก่อกบฏที่เสียกรุงศรีอยุธยาครั้งที่สอง บรรพบุรุษชาวจีนก็ร่วมกันต่อสู้พม่าเพื่อปกป้องผืนดินนี้ เช่นในฉากแรกของละคร พระเจ้ากรุงธนที่เปิดให้เห็น การตั้งรับของทหารที่พยายามจะรักษาพระนครศรีอยุธยา ก่อนที่จะเสียแก่พม่า

เจ้าตาก	คุณพระเชียงเงิน ทหารที่อยู่ในอำนาจของเราจริง ๆ มีสักเท่าไร
เชียงเงิน	มีมาก แต่พวกที่เชื่อใจได้จริง ๆ มีสักสามร้อย
เจ้าตาก	อาสาจีนของเรามีสักเท่าไร คุณหลวงพิชัย
พิชัย	ผมคุมอยู่สองร้อย
เจ้าตาก	ดีทั้งนั้นหรือ
พิชัย	ดีทั้งนั้น คนจีนเหล่านี้เต็มใจจะตายเพื่อเมืองไทยทุกคน
เจ้าตาก	ดีมาก เราต้องแสดงให้เห็นว่ากรุงศรีอยุธยายังไม่สิ้นคนดี . . .



ในอีกฉากหนึ่งที่หลวงวิจิตร
วาทการ ต่อเติมเข้ามาในเรื่องเพื่อจะชี้
ให้ชาวจีนเห็นบุญคุณของไทย อยู่ใน
ฉากที่ 5 หลังจากที่เสร็จพิธีปราบดา
ภิเษก เด็กไทยและเด็กจีนกำลัง
ทะเลาะกัน ประไพ ผู้ใหญ่ชาวไทย
ออกมาห้าม โดยสั่งสอนเด็กชายทั้ง
สองให้ระลึกถึงความผูกพันของชาว
ไทย-จีนในอดีต

ประไพ ไทยกับจีนเรานะ ไม่ควร
จะเกลียดชังทะเลาะวิวาท
กันเลย

เด็กจีน ก็มันดิงผมเปียผมนี้ขอรับ

เด็กไทย มึงคำวก่อน

เด็กจีน มึงดิงผมเปียกูก่อน

เด็กไทย มึงคำวก่อน

ประไพ หยุคก่อน ฟังลุงพูดก่อน

หนูรู้เรื่องพม่ามารบ

เมืองไทยไหมละ

เด็กไทย รู้ครับ พ่อผมก็ไปรบ

เด็กจีน เตี่ยผมก็ไปรบครับ

เด็กไทย

เด็กจีน

ประไพ

เด็กไทย

ประไพ

พ่อกูไปรบต่างหาก

เตี่ยกูไปรบต่างหาก

ถูกแล้ว ถูกแล้ว ไปรบ

ทั้งพ่อทั้งเตี่ยนะแหละ

หลานรู้ไหมละในเมืองไทย

เรานี้มีคนจีนมาอยู่มาก

รู้ครับ มีเยอะ

ทำไมถึงมีมากรู้ไหม ว่าไง

ไม่รู้ เอ้าจะว่าให้ฟัง

ที่เมืองจีนนะ มีคนมาก

ทำมาหากินยาก คนจีน

จึงเข้าทำมาหากิน

ในเมืองไทยมากมาย

ไทยเราก็ไม่หวงห้าม

เงินมาอยู่ในเมืองไทย

อยู่เย็นเป็นสุข คนจีนที่ดี

เขาก็ฝึกถึงคุณไทยเวลา

เกิดเหตุร้ายขึ้นก็ช่วยกัน

ไทยกับจีนช่วยกันกู้ชาติ ..

หลวงวิจิตรวาทการ ได้แต่ง

บทเพลงปลุกใจที่กล่าวถึงความ

สามัคคีระหว่างไทยและจีน โดยใช้เป็น
เพลงปิดในตอนจบของเรื่องเมื่อกลุ่ม
ชาวไทยและจีนเข้ามาเคารพพระศพ
ของพระเจ้ากรุงธนและ ให้ตัวละคร
กล่าวสรุปความสำคัญของพระเจ้า
กรุงธนต่อชาวจีน

คุณหนูเล็ก กรุงธนบุรีแตกดับเสียแล้ว

แต่พระนามของพระเจ้า

กรุงธนบุรีคงจะฝังอยู่ใน

หัวใจของชาวไทยตลอดกาล

ไม่เฉพาะแต่ในหัวใจชาว

ไทยเท่านั้น พระนาม

พระเจ้ากรุงธนบุรียังจะ

ฝังแน่นอยู่ในหัวใจ

ของชาวจีนด้วย พระเจ้า

กรุงธนบุรีทรงเป็นสายโซ่

ทองที่จะรัดรั้งหัวใจของ

ชาวไทยและจีนให้แนบ

แน่นอยู่ด้วยกันชั่ว

กาลปาวสาน

(ดนตรีสากลเริ่มทำเพลง "จีนไทยสามัคคี"

อย่างเบาๆ)

คุณหนูเล็ก

ทุกคน

ขอให้ความสามัคคี ระหว่างจีนกับไทยจงถาวร

จีนไทยสามัคคี

จีนไทยสามัคคี

ชาติจีน ชาติไทย

ต้องสงวนความรัก

จะสมานมิตรกัน

แต่โบราณหลายพันปีมาแล้ว

ได้ร่วมแรงร่วมใจเป็นไมตรี

(หญิงจีนไทยออก)

เมื่อเมืองจีนมีภัยไทยก็ช่วย

เมื่อสยามมีภัยร้ายฉกรรจ์

(เปิดม่านกลางให้เห็นตึกและธง

จะผูกรักสามัคคีเหมือนพี่น้อง

เมื่อคราวสุข ก็สนุก เหมือนกันไป

มิใช่อื่นไกลพี่น้องกัน

ต้องสมัครใจมัน

อยู่เสมอไปเอย

จีนกับไทยมิได้แคล้วเหมือนน้องพี่

ไม่เคยมีข้อวิวาทบาดหมางกัน

รับคนจีนมาอยู่ด้วยไม่กีดกัน

ไทยกับจีนช่วยกันกู้ชาติไทย

ชายจีนและชายไทยเก็นลงทางบันได)

ชาติทั้งสองจะไม่แยกแตกกันได้

ถึงยามทุกข์จีนกับไทยไม่ทิ้งกัน

จากความจริงที่ว่าพระเจ้ากรุงธนบุรีมีเชื้อสายจีนนั้นเป็นเหตุผลสำคัญที่ทำให้หลวงวิจิตรวาทการใช้เป็นข้ออ้างที่จะกระตุ้นความสัมพันธ์ในเชิงบวกระหว่างชาวไทยและชาวจีนที่อาศัยอยู่ในประเทศไทย ในสมัยรัชกาลที่ 6 อิทธิพลของชาวจีนมีมากจนกระทั่งกลายเป็นปัญหาใหญ่ทางการเมือง บทบาทของชาวจีนในทางการค้าที่มากขึ้นก็เป็นตัวกระตุ้นให้เกิดการต่อต้านชาวจีน ฝ่ายรัฐบาลถึงกับออกกฎหมายและข้อบังคับหลายฉบับเพื่อควบคุมอิทธิพลของชาวจีน ระยะเวลาระหว่างสิ้นรัชกาลที่ 6 มาจนถึงสมัยจอมพล ป. พิบูลสงครามเข้ามามีอำนาจในปี พ.ศ. 1938 รัฐบาลใช้มาตรการแบบอ่อนเพื่อกลืนชาวจีนกฎหมายเกี่ยวกับเชื้อชาติ และสัญชาติออกมาใช้กับเด็กชาวจีนที่เกิดในประเทศไทย รัฐบาลยังอนุญาตให้มีการเรียนในโรงเรียนเป็นภาษาจีนแต่ให้ลดจำนวนชั่วโมงลงโดยสนับสนุนให้มีการสอนเป็นภาษาไทยมากขึ้น ในด้านการประกอบธุรกิจอาชีพบางอย่างถูกสงวนไว้เฉพาะชาวไทยเท่านั้น รัฐบาลไทยมีมาตรการประนีประนอมต่อชาวจีน ซึ่งเป็นผลให้ความสัมพันธ์ทางการทูตจีน-ไทยดีขึ้น

เพื่อเป็นการสนับสนุนนโยบายดังกล่าวหลวงวิจิตรวาทการได้แต่งบทละครนี้ขึ้นมา เพื่อกระตุ้นความสัมพันธ์ดังกล่าวให้แน่นแฟ้นขึ้นโดยสร้างให้ชาวจีนเกิดความภูมิใจร่วมกันกับชาวไทยที่บรรพบุรุษของพวกเขาเคยทำประโยชน์ให้เมืองไทยในอดีตได้

เคยร่วมมือร่วมใจกันต่อสู้ศัตรูเพื่อรักษาอิสรภาพของชาติไทยไว้ได้ ชาวจีนที่มาชมละครเรื่องนี้อาจตระหนักถึงอดีตร่วมกันในเรื่องนี้ แต่หลวงวิจิตรวาทการคาดการณ์ผิดเพราะผู้ชมที่เป็นชาวจีนไม่มีมาดูละครมากนักอย่างที่คาดการณ์ไว้แม้กระทั่งเขาแจกตั๋วฟรีให้กับกลุ่มนักธุรกิจชาวจีนแต่ก็ไม่มีใครมาชมละคร ตรงกันข้ามหลวงวิจิตรวาทการได้สังเกตว่าเมื่อตอนที่เขาอนุญาตจัดละครให้เป็นรอบการกุศลเพื่อร่วมสมทบทุนช่วยชาวจีนในเมืองจีน ละครของพระเจ้ากรุงธนกลับได้รับการต้อนรับท่วมท้นจากกลุ่มชาวจีน เหตุการณ์ครั้งนี้ทำให้เขาสรุปว่าชาวจีนนั้นเห็นแก่พวกพ้องของตนเท่านั้น

เช่นเดียวกับเมื่อสมัยรัชกาลที่ 6 ที่ทรงมีนโยบายต่อต้านชาวจีน โดยได้เขียนบทความเรื่องยิวแห่งบูรพาทิศขึ้นประณามพฤติกรรมของชาวจีน หลวงวิจิตรวาทการเปรียบเทียบการกระทำของชาวจีนว่า “ยิ่งกว่ายิว” เพราะชาวยิวยังแหม้ว่าเป็นเพียงผู้อาศัยแผ่นดินอยู่ แต่พวกเขาก็สร้างความมั่งคั่งให้กับประเทศที่อุปถัมภ์ค้ำชูจากชาวจีนที่เข้ามาทำมาหากินใช้ทรัพยากรในเมืองไทย จนมีฐานะความเป็นอยู่ที่ดีขึ้น กลับส่งเงินทองที่ตนหามาได้กลับไปให้ญาติพี่น้องในเมืองจีน¹¹ ข้อเปรียบเทียบของหลวงวิจิตรวาทการในเรื่องนี้ก่อให้เกิดปฏิกิริยาขานรับทั้งในแง่บวกและลบหลายฝ่ายวิจารณ์ว่าการที่หลวงวิจิตรวาทการออกมาพูดในประเด็นนี้เป็นการทำลายสัมพันธ์ทางการทูต

ของทั้งสองประเทศ เนื่องจากหลวงวิจิตรวาทการมีตำแหน่งเป็นรัฐมนตรีความเห็นดังกล่าวอาจทำให้คนเข้าใจผิดว่าเป็นเสียงของรัฐบาล หนังสือพิมพ์บางฉบับเขียน ว่าความเห็นของหลวงวิจิตรวาทการอาจทำให้นานาประเทศสงสัยว่าไทยจะหันมาใช้แนวคิดแบบจักรวรรดินิยมในนโยบายต่างประเทศ แต่กลุ่มคนที่เห็นจะแตกต่างกันกับชาวนั้นเห็นจะเป็นกลุ่มชาวจีนในเมืองไทยที่กลัวจะถูกปฏิบัติเฉกเช่นเดียวกับชาวยิวในเยอรมัน มีหลักฐานว่านักธุรกิจชาวจีนที่มีอิทธิพล มากผู้หนึ่งได้เข้าไปแสดงความกังวลในเรื่องนี้ต่อผู้แทนรัฐมนตรีว่าการต่างประเทศเป็นการส่วนตัว¹² ทางฝ่ายที่เห็นด้วยก็ยกย่องหลวงวิจิตรวาทการว่าเป็นผู้รักชาติอย่างจริงจัง วารสารยุทธโศก ซึ่งเป็นสื่อสิ่งพิมพ์ของทหารได้ตีพิมพ์บทบรรยายดังกล่าวของหลวงวิจิตรวาทการอย่างรวดเร็ว ฝ่ายหนังสือพิมพ์จีนก็แปลออกเป็นภาษาจีนเพื่อเตือนภัยให้แก่ชุมชนชาวจีนภาพการ์ตูนล้อการเมืองลงภาพของหลวงวิจิตรวาทการกำลังเขียนบทเพลงจีนไทยสามัคคีภาพหนึ่ง อีกภาพหนึ่งหลวงวิจิตรวาทการกำลังเอาเท้าลบบทเพลงอันเดียวกันนั้น¹³ ในรัฐสภาเองก็มีการเคลื่อนไหวของกลุ่มต่อต้านชาตินิยม นำโดยนายเลียง ไชยบาล สมาชิกสภาผู้แทนราษฎรจากอุบลราชธานีจะยื่นเสนอมติไม่ไว้วางใจหลวงวิจิตรวาทการในสภา แต่กลับถูกผู้สนับสนุนหลวงวิจิตรวาทการกัมนายเลียง โยนลงบ่อน้ำหน้ารัฐสภานั้นเอง¹⁴

^{๑๑} สยามนิกร (๑๔ เมษายน ๒๔๔๑)

^{๑๒} ไทยใหม่ (๒๐ เมษายน ๒๔๔๑)

^{๑๓} สารสยาม (๒๖ กรกฎาคม ๒๔๔๑)

^{๑๔} สบ. ๔.๒.๓/๕. น. ๔-๑๐.

จากตัวอย่างบทละครทั้งสามเรื่อง คือ เลือดสุพรรณ ราชมนู และ พระเจ้ากรุงธน ซึ่งแต่งและแสดงในปี พ.ศ. 2479 และ 2880 นั้น หลวงวิจิตรวาทการได้มีบทบาทสำคัญในการนำเสนอประเด็นสำคัญทางด้านการเพิ่มอาวุธทางการทหาร ความสัมพันธ์ทางเชื้อชาติระหว่างไทยและเขมร และความสัมพันธ์ไทยจีนให้ประชาชนทั่วไปได้ตระหนัก โดยผ่านกระบวนการ

โฆษณาชวนเชื่อในรูปแบบของความเป็นเท็ง คำพูดของตัวละครที่ถูกร้อยกรองมาอย่างดีให้เข้าถึงหัวใจของผู้ชม เตือนสติให้พวกเขามานึกถึงหน้าที่ที่ควรมีต่อชาติ บทเพลงปลุกใจที่มีเนื้อร้องจำง่ายและจังหวะเร้าใจสร้างความรู้สึกที่ฮึกเหิม เรื่องราวของความรักหรือวีรกรรมที่จบลงด้วยโศกนาฏกรรมก็ฝังอยู่ในความทรงจำได้นาน เหล่านี้เป็นกลวิธีทางละครที่สร้างความ

ซาบซึ้งประทับใจแก่ผู้ดู ทำให้ต้องกลับไปทบทวนข้อคิดที่ได้จากการเข้าชมละคร นอกจากนั้นการเสนอเนื้อหา ดังกล่าวยังสะท้อนอุดมการณ์ทางการเมืองของหลวงวิจิตรวาทการเองที่เป็นสัญญาณเบื้องต้นของนโยบายทางการเมืองและการต่างประเทศที่ต่อมาจอมพล ป. พิบูลสงคราม ก็ได้สนองตอบแนวทางที่หลวงวิจิตรวาทการได้ปูพื้นฐานไว้ในบทละครยุคนี้

เส้นด้ายพุ่งสอดประสานกับเส้นด้ายยืนเป็นโครงสร้างชั้นพื้นฐานของการทอ ศิลปะการถัก เช่น นิตติ้ง (knit) โครเช่ (crochet) การปัก หรือการเย็บปะติดปะต่อเศษผ้าออกมาเป็นผืนผ้า ทั้งหมดล้วนแล้วเป็นเทคนิคที่คุ้นเคยมาตั้งแต่อดีต ตลอดระยะเวลา 30-40 ปีที่ผ่านมา ผู้สร้างงานศิลปะการออกแบบสิ่งทอได้พยายามที่จะเสาะแสวงหาคุณค่าของ ความงามที่แท้จริง โดยการนำเสนอและแสดงออกผ่านรูปแบบงานที่แตกต่างกันไปหรือตรงกันข้ามกับงานแนวดั้งเดิม

ในอดีตถ้าพูดถึง “ศิลปะการออกแบบสิ่งทอ” ในประเทศไทยอาจจะมองว่าเป็นการออกแบบลวดลายลงบนผืนผ้าด้วยเทคนิคการทอ และการพิมพ์ เท่านั้น แต่ในปัจจุบันลักษณะงานประเภทศิลปะการออกแบบสิ่งทอเริ่มเป็นที่รู้จัก และแพร่หลายมากขึ้น โดยเฉพาะงานที่เป็นการแสดงออกถึงการใช้ความคิดสร้างสรรค์ ที่ไม่ยึดติดในรูปแบบหรือรูป ลักษณ์เดิมๆ ทั้งนี้เริ่มขึ้นเมื่อประมาณ ค.ศ. 1960 ที่ศิลปะประเภทการออกแบบสิ่งทอได้ถือกำเนิดขึ้นเป็นที่แพร่หลายในทวีปยุโรป และอเมริกาได้ส่งอิทธิพลไปทั่วโลกแม้แต่ในทวีปเอเชีย

ช่วงระหว่างปี ค.ศ. 1960-1969 ศิลปินผู้สร้างงานศิลปะไม่ว่าจะเป็นงานจิตรกรรม หรือประติมากรรม พยายามเสนอผลงานในรูปแบบที่ไม่เหมือนใคร นั่นคือ พยายามสร้างงาน โดยไม่คำนึงถึงกฎเกณฑ์เดิมด้วยการนำเอาความแตกต่างด้านกระบวนการ เทคนิค และแนวความคิดมาผสมผสานกันให้มีความเป็นเอกภาพรูปแบบของงานที่ดูแล้วแปลก นั้น นับเป็นสิ่งท้าทายสายตาดูชมในยุคนั้น ขณะเดียวกัน ศิลปินก็ต้องการผลตอบกับการรังสรรค์สิ่งใหม่ ๆ ดังกล่าว

การที่ศิลปินสร้างงานมีความสามารถและความชำนาญในงานหัตถกรรมนั้น อาจจะได้เปรียบในด้านเทคนิค

การทำงานประกอบกับความพยายามที่จะทำงานแหวกกฎเกณฑ์หรือลัทธิศิลปะเดิม ๆ ด้วยการนำวัสดุเหลือใช้ หรือวัสดุที่พบได้ในชีวิตประจำวันมาผสมผสานกับเทคนิคการทำงานที่พวกเขาถนัด ทำให้งานที่ได้มีความน่าสนใจและมีคุณค่า ความงามในทางสุนทรียศาสตร์

ความเคลื่อนไหวในวงการศิลปะการออกแบบสิ่งทอ เริ่มมาจากการสร้างงานประเภทประติมากรรมในช่วง ค.ศ. 1960-1970 ที่ประติมากรในยุคนั้นได้ก่อประเด็นปัญหาเรื่องการใช้วัสดุที่นอกเหนือจาก หินทองแดง สำริด โลหะ หรือคอนกรีตนั้น จะนับว่าเป็นงานประติมากรรมได้หรือไม่ ศิลปินในยุค Pop Art คือ Claes Oldenburg เลือกที่จะนำเอาผ้าหลากหลายชนิดมาใช้เป็นวัตถุดิบในการทำงานและ ณ จุดนั้นเองที่เป็นที่มาของคำว่า “ประติมากรรมนุ่ม” หรือ “Soft Sculpture” ขึ้น สิ่งต่าง ๆ รอบตัวไม่ว่าจะเป็นสิ่งของเครื่องใช้ หรือสิ่งที่เราเห็นอยู่เสมอในชีวิตประจำวัน (Found Object) ได้กลายมาเป็นความบันเทิงใจของศิลปินผู้สร้างงานในยุคนั้น และความพยายามอย่างต่อเนื่องในการทดลองการทำงาน และกระบวนการได้กลายมาเป็นสิ่งสำคัญในการสร้างสรรค์ผลงานที่มีคุณค่า ดังเห็นได้จากตัวอย่าง ผลงานของ Robert Morris & Eva Hesse ศิลปินทั้ง 2 คน เลือกใช้ผ้าสักหลาด และเส้นใยชนิดต่าง ๆ มาเป็นสื่อในการแสดงออกเสมือนเป็นเครื่องมือในการวาดภาพด้วยพู่กัน สี และ ดินสอ ด้วยลักษณะของผ้าที่มีลักษณะพิเศษ แตกต่างจากวัสดุที่ใช้ในงานสามมิติทั่วไป ทำให้รูปทรงที่เกิดขึ้นมีความเป็นอิสระจากรูปทรงเกิดขึ้นไม่มีขีดจำกัด โดยการปล่อยให้วัสดุเป็นตัวนำในการสร้างสรรค์รูปทรงที่แตกต่างซึ่งเป็นผลจากน้ำหนัก การทิ้งตัว และความหนาของวัสดุที่เป็นผ้าชนิดนั้นๆ (รูป 1-2)



รูป 1 : Claes Oldenburg

ชื่อผลงาน : Soft Fur Good Humors, 1963

วัสดุ : นุ่น ขนสัตว์สังเคราะห์ ไม้

ขนาด : 5.1 ซม. × 24.1 ซม. × 48.2 ซม.

ภาพจาก : WHP://artnetwebcom/oldenburg/SoftHum/



รูป 2 : Robert Morris

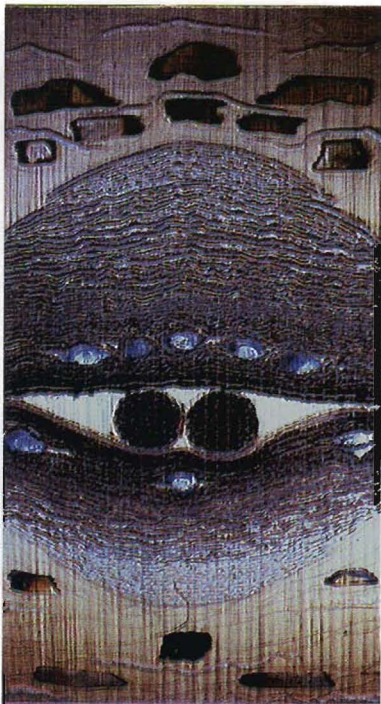
ชื่อผลงาน : "Untitled", 1968

วัสดุ : ผ้าขนสัตว์

ขนาด : กว้าง 188 ซม. × ยาว 375 ซม.

ภาพจาก : The Menil Collection, Houston

นอกจากนี้ยังมีงานศิลปะที่ใช้เทคนิคการทอมือแบบ Tapestry การถัก การปัก หรือการเย็บ ด้วยวิธีการที่เรียบง่าย ไม่ยุ่งยากซับซ้อน มีการตัดทอน และการเลือกใช้สีสันทันต่อยลง เพื่อให้มีความทันสมัย และแสดงออกถึงความมีคุณค่า และความงามในเชิงสุนทรียศาสตร์ ดังเช่น นิทรรศการ New French Tapestry ที่จัดขึ้นที่ Victoria & Albert Museum กรุงลอนดอน ประเทศอังกฤษ ในครั้งนั้น Beutlich ซึ่งในขณะนั้นเป็น นักศึกษาด้านศิลปะในมหาวิทยาลัยแห่งหนึ่ง ได้มีโอกาสเข้าชมงานในครั้งนั้น และเกิดความประทับใจ ในผลงานทอ Tapestry ขนาดใหญ่ หลังจากนั้นเขาได้ตัดสินใจที่จะเลือกเรียนการทอผ้าแทนการเขียนรูป อาจกล่าวได้ว่า Tadex Beutlich เป็นเสมือนต้นแบบและความบันดาลใจให้กับศิลปินที่ทำงานเกี่ยวกับการออกแบบสิ่งทออีกหลายคนในเวลาต่อมา

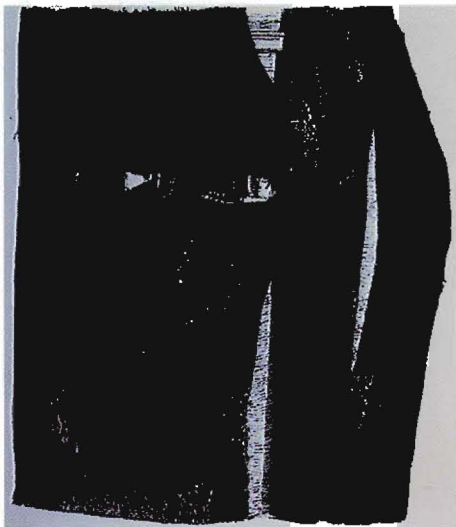


รูป 3 : Tadex Beutlich
ชื่อผลงาน : Moon. 1967
วัสดุ : ลินิน ปอ ขนม้า ขนอูฐ ไม้ ฟิล์ม X-ray เมล็ดพืช
เทคนิค : ทอมือ
ขนาด : กว้าง 89 ซม. × ยาว 140 ซม.
ภาพจาก : The Artist

ณ Hayward Gallery กรุงลอนดอน ประเทศอังกฤษ ในปี ค.ศ.1967 Claes Odenburg ได้สร้างผลงานสามมิติ ที่เรียกว่า ประติมากรรมนุ่ม (Soft Sculpture) ที่เป็นการท้าทายวงการประติมากรรมและเป็นที่กล่าวถึงกันอย่างมาก ในแง่ของความถูกต้องเหมาะสม และในแง่อื่น ๆ ไม่ว่าจะเป็นด้านเทคนิค วัสดุ แม้กระทั่งคุณค่าความงามทางสุนทรียศาสตร์ ต่อมาในปี ค.ศ.1969 Tadex Beutlich กับผลงานชื่อว่า “Moon” ได้นำเสนอแนวคิดในการทดลองนำวัสดุ เช่น เส้นใยป่าน ปอ ขนสัตว์ เมล็ดพืชแห้ง และแผ่นฟิล์ม X-ray มาเป็นสื่อในการสร้างงานศิลปะ โดยใช้เทคนิคการทอ ด้วยที่ผสมผสานกับการทอด้วยมือ ลักษณะของงานสามารถวิเคราะห์ได้ว่าศิลปินได้สร้างงานโดยที่ไม่จำเป็นต้องผ่านการทำแบบร่างที่ตายตัว แต่ปล่อยให้ลักษณะของสื่อหรือวัสดุที่ใช้ทำงานด้วยตัวของมันเอง ขณะเดียวกันการเปิดช่องว่างจากการเว้นส่วนของเส้นยืนและเส้นพุ่งเป็นจังหวะ ทำให้เกิดเป็นงานแปลกใหม่ มีน้ำหนักซึ่งมองดูคล้ายกับประติมากรรมนุ่มต่ำ (รูป 3)

ประมาณปี ค.ศ. 1975 ในประเทศอังกฤษ มีการรวมกลุ่มของศิลปินที่สร้างงานศิลปะการออกแบบสิ่งทอภายใต้ชื่อว่า “62 Group” รวบรวมผู้สร้างสรรค์งานทอในรูปแบบและเทคนิคต่างๆ เช่น การถัก การปักการเย็บ หรือเทคนิคผสม และได้จัดนิทรรศการศิลปะการออกแบบสิ่งทอขึ้น Magdalene Abakanowics ชาว Poland สร้างงาน ที่ชื่อว่า “Assemblage Noir II” เป็นลักษณะงานที่ใช้เทคนิคผสม ซึ่งเกิดจากการนำเอาวัสดุต่าง ๆ เช่น เส้นใยป่าน ใยผ้าแห้ง หรือขนสัตว์ มาถักทอด้วยมืออันแสดงถึงแนวทางการสร้างสรรค์งานศิลปะการออกแบบสิ่งทอในรูปแบบใหม่และค่อนข้างแปลกในเวลานั้น (รูป 4)

รูปแบบของงานศิลปะการออกแบบสิ่งทอได้วิวัฒนาการมาอย่างต่อเนื่องจนกระทั่งประมาณปี ค.ศ. 1971 ศิลปะการออกแบบสิ่งทอได้พัฒนารูปแบบจากเดิมที่ส่วนมากจะเป็นการชวนคิดฝันมาเป็นการจัดวางบนพื้น เป็นลักษณะงานลอยตัวคล้ายงานสามมิติอันแสดงถึงการเปลี่ยนแปลงในวงการศิลปะการออกแบบสิ่งทออย่างชัดเจน รวมถึงรูปแบบผลงาน การนำเสนอแนวความคิด และการ



รูป 4 : Magdalene Abakanowics
ชื่อผลงาน : Assemblage Noir II, 1967
วัสดุ : เชือกปอ ป่าน และขนม้า
เทคนิค : ทอมือ
ขนาด : กว้าง 270 ซม. × ยาว 300 ซม.
ภาพจาก : Marlborough Fine Art

แสดงออกทางความคิดที่เป็นอิสระขึ้น ในปี ค.ศ. 1979 กลุ่มศิลปินที่สร้างผลงานแบบ “ศิลปะเส้นใย” หรือ “Fibre Art” ชาวอังกฤษรวมตัวกันและจัดแสดงนิทรรศการเปิดตัวขึ้นที่ The Round House กรุงลอนดอน ช่วยกระตุ้นให้วงการศิลปะการออกแบบสิ่งทอตื่นตัวมากขึ้น ในปี ค.ศ. 1980 และในปี ค.ศ. 1982 The Craft Council ในประเทศอังกฤษได้เข้ามามีบทบาทและเป็นผู้สนับสนุนวงการศิลปะการออกแบบสิ่งทอ โดยเชิญ Michael Bernand Wood มาร่วมงานศิลปะสัญจร “Fabric and Form” และนำงานไปจัดแสดงทั่วโลก มีการเดินทางไปแสดงทั่วโลกไม่ว่าจะเป็น ยุโรป ออสเตรเลีย อเมริกา แคนาดา และญี่ปุ่น

ตลอดระยะเวลาการทำงานร่วม 20 ปี Michael Bernand-Wood ศิลปินด้านศิลปะการออกแบบ สิ่งทอชาวอังกฤษ ในฐานะศิลปินผู้บุกเบิกและสร้างสรรค์งานศิลปกรรมแนวประเพณีและศิลปกรรมร่วมสมัย สามารถนำงานศิลปะประเภท Fine Art และ Craft มาผสมผสานกันได้อย่างลงตัวและกลมกลืนซึ่งแสดงให้เห็นถึงความสามารถเฉพาะตัวในเชิงวิจิตรศิลป์และความชำนาญที่ได้รับจากการนำฝึกฝนมากับงานประเภทหัตถกรรมมาเป็นอย่างดี (รูป 5)

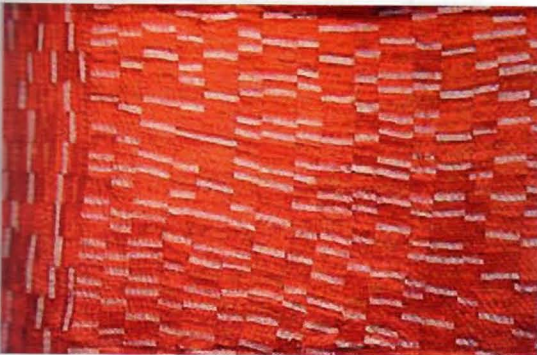


รูป 5 : Michael Brennan Wood
ชื่อผลงาน : fabric and form
วัสดุ : ไม้ กระดาษ ด้าย เชือก ผ้า
เทคนิค : เทคนิคผสม
ภาพจาก : www.wysing.demon.co.uk

ตั้งแต่ปี 1990 มีการนำเทคนิคการทอผ้าด้วยมือ (Tapestry) มาใช้น้อยลง แต่จะมีการนำเสนองานทอในรูปแบบที่แตกต่างและหลากหลายขึ้นกว่าเดิม ลักษณะงานที่เป็นการผสมผสานระหว่างงานประเภทจิตรศิลป์กับงานหัตถกรรมเริ่มเข้ามามีบทบาทในการศิลปะการออกแบบสิ่งทอมากขึ้น ตลอดช่วงทศวรรษ 90 จนถึงปัจจุบันศิลปินที่ทำงานเกี่ยวกับศิลปะสิ่งทอได้แสดงออกทางความคิดอย่างเต็มที่

ลักษณะงานที่เรียกว่างานทดลอง (Experimental Work) ถือได้ว่าเป็นหัวข้อหลักในการที่ศิลปินได้แสดงออกอย่างอิสระในเชิงของกระบวนการทดลองสร้างงานและขั้นตอนของการทำงานในรูปแบบที่แตกต่างกันไป และยังเป็นการเปิดโอกาสให้ศิลปินผู้สร้างงานไม่จำกัดเฉพาะด้านจิตรศิลป์เท่านั้น แต่ยังรวมถึงด้านหัตถกรรม (Craft) ซึ่งทำให้เกิดแนวโน้มผลงานใน รูปแบบใหม่ขึ้นอีกด้วย (รูป 6)

ในประเทศไทยวงการศิลปะการออกแบบสิ่งทอเริ่มเป็นที่แพร่หลายและคุ้นเคยมากขึ้น ดังเห็นจากการแสดงนิทรรศการศิลปะการออกแบบสิ่งทอ “3 TEX” ที่จัดขึ้น ณ หอศิลป์และการออกแบบ มหาวิทยาลัยศิลปากรในเดือน



รูป 6 : จักกาย ศิริบุตร

ชื่อผลงาน : Red Alert,nd form, 2003

วัสดุ : โหมด

เทคนิค : เย็บ ปัก

ขนาด : 190 x 123 ซม.

ภาพจาก : เทคนิค patch work

ได้นำมาใช้ให้เกิดความร่วมสมัย

ตุลาคม พ.ศ. 2541 เป็นการแสดงงานร่วมกันระหว่างศิลปินที่มีความถนัดใน 3 ด้าน คือ งานทอ (Weaving) งานเย็บ/ปัก (Stitch/Embroidery) และงานพิมพ์ (Silk Screen) ครังนั้นศิลปินต้องการนำเสนอแง่มุมหนึ่งของการสร้างสรรค์งานศิลปะการออกแบบสิ่งทอในรูปแบบและเทคนิคต่าง ๆ กันไป ผลงานส่วนใหญ่เป็นการผสมผสานเส้นใย เช่น เส้นใยธรรมชาติและเส้นใยสังเคราะห์ ผ่านกระบวนการสร้างสรรค์งานศิลปะการออกแบบสิ่งทอแบบร่วมสมัย

ผลงานการออกแบบ “Embroidery Dress” นี้ มาจากความรู้สึกในความเปราะบางความละเอียดอ่อนและความเรียบง่ายในการตัดเย็บ การเลือกใช้วัสดุและวิธีการในการทำงานทำให้งานออกมามีลักษณะพิเศษ ด้วยเส้นเอ็นสีที่มีความละเอียดพิเศษดักทอดผสมกันเส้นใยธรรมชาติ เช่นไหม Organza (รูป 7)



รูป 7 : วิทวัน จันทร

ชื่อผลงาน : Embroidery dress

วัสดุ : โหมดแก้ว เอ็น

เทคนิค : เย็บ ปัก

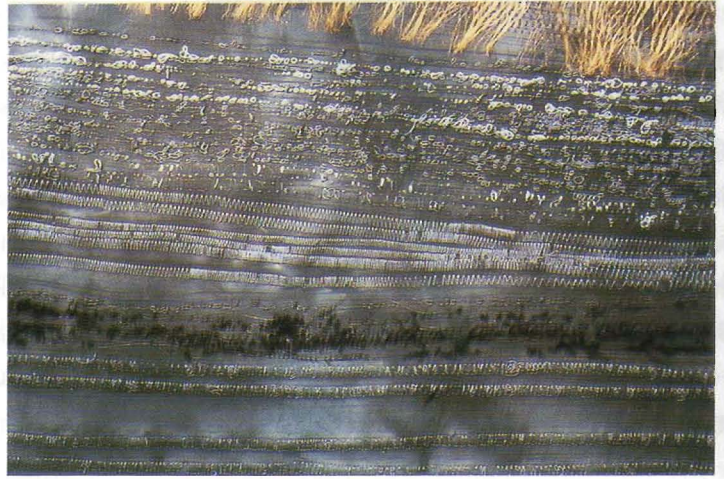
ขนาด : 30 x 180 ซิลงาน 9 ม.

ภาพจาก : Gitanes, Gallery, Japan 1999

“การผสมผสานระหว่างความเปราะบาง

ความละเอียดอ่อนและเรียบง่ายของแพทเทิร์นฯ”

มีการนำแผ่นยางและเส้นใย 2 ชนิด คือ เส้นใยธรรมชาติและเส้นใยสังเคราะห์มาใช้ในการทดลอง และใช้เทคนิคการเย็บที่เกิดจากการทดลอง และค้นพบโดยบังเอิญจากความผิดพลาดในการทำงาน ทำให้เกิดเป็นงานที่มีความหลากหลายของพื้นผิวที่ให้ความรู้สึกแตกต่างและน่าสนใจ (รูป 8)



รูป 8 · วิทวัน จันทร

ชื่อผลงาน : Experimental

วัสดุ : โหมดแก้ว เส้นใย ด้าย และแผ่นยาง

เทคนิค : เย็บปัก

ภาพจาก : หอศิลป์ คณะมัณฑนศิลป์ ม.ศิลปากร 1988

“วัสดุที่แตกต่าง 2 ชนิด คือวัสดุธรรมชาติ และวัสดุสังเคราะห์” เพื่อนำเสนอถึงความสัมพันธ์ระหว่างความกลมกลืนและความขัดแย้งที่นำมาใช้ร่วมกันได้อย่างลงตัว



รูป 9 : วิทวัน จันทร

ชื่อผลงาน : Experimental

วัสดุ : โหมดแก้ว ด้าย Metallic ด้าย เส้น

เทคนิค : เย็บปัก

ความต้องการที่จะสร้างสรรค์งานศิลปะการออกแบบสิ่งทอให้มีความแปลกใหม่ไม่ซ้ำซากจำเจ ไม่ต้องคำนึงถึงลักษณะของผ้าที่จะต้องใช้ทอ ทุ่มอยู่บนร่างกายหรือการแขวนพ้อยประดับผนังจึงเกิดการทดลองสร้างสรรค์และนำเสนอองานแบบทดลอง (Experimental Work) การนำโครงสร้างที่น่าสนใจของสิ่งทอมานำเสนอในรูปแบบของศิลปะการจัดวาง (Installation) โดยการสร้างงานให้มีลักษณะที่สามารถตั้งขึ้นจากพื้นได้ด้วย การทรงตัวอย่างอิสระตามโครงสร้าง การประสานกันของเส้นยืนและเส้นพุ่ง (รูป 9)

การทดลองการเกิดของรูปทรงแบบต่าง ๆ จากชิ้นผ้าเพียงชิ้นเดียวที่ขดไปมา ทำให้เกิดเป็นรูปทรงที่น่าสนใจ และมีความหมาย (รูป 10)

รูป 10 : วิทวัน จันทร

ชื่อผลงาน : "Colony" 1996"

วัสดุ : โหมแก้ว ด้าย Metallic

ด้าย Cotton เส้นสี่

เทคนิค : เย็บปัก

"นำเสนอถึงความสวยงามของดอกไม้ทะเลที่พัดไหวไปตามกระแสน้ำที่เคลื่อนไหวในท้องทะเลลึก"



ความสัมพันธ์ระหว่างงานวิจิตรศิลป์ (Fine Art) และงานหัตถกรรม (Craft) ในวงการศิลปะการออกแบบสิ่งทอ จิตรกรหรือประติมากรรุ่นเก่าค่อนข้างจะต่อต้านศิลปะรูปแบบใหม่นี้มากที่สุด ในขณะที่ช่างหัตถกรรมที่ทำงานฝีมือกลับมองเห็นและมุ่งเน้นความสำคัญในการทำงานไปที่ความประณีต และความสามารถในเรื่องเทคนิคมากกว่าแนวคิดในการทำงาน และเมื่อนำผลงานของช่างหัตถกรรมมาจัดแสดงที่พิพิธภัณฑ์แล้วเราก็ับได้ว่านั่นคืองานศิลปกรรมที่เป็นงานวิจิตรศิลป์ได้เช่นกัน โดยขึ้นอยู่กับแนวคิดและจุดประสงค์ในการแสดงออกของศิลปิน

การแสดงผลงานของศิลปินที่คำนึงถึงกระบวนการทำงานที่เป็นในลักษณะการลองผิดลองถูก หรือการสร้างงานแบบการทดลอง (Experimental Work) เป็นที่ยอมรับในวงการศิลปะมากขึ้น วิวัฒนาการของศิลปะการออกแบบสิ่งทอเข้าไปมีบทบาทในงานหลากหลายประเภท ยกตัวอย่างในอุตสาหกรรมสิ่งทอสำหรับยานยนต์ การออกแบบผ้าหุ้มเบาะรถยนต์ที่มีประสิทธิภาพสูงเหมาะสมกับการใช้งาน หรือการผลิตเส้นใยสำหรับยางรถยนต์ ยางเครื่องบินที่ใช้เส้นใยชนิดพิเศษที่มีประสิทธิภาพสูง ยิ่งไปกว่านั้นในปัจจุบันในกองทัพของประเทศสหรัฐอเมริกาสามารถ

ที่จะผลิตผ้าที่สามารถสะท้อนลึบรอบตัวได้และนำมาออกแบบและตัดเย็บสำหรับเป็นชุดพราง (Camouflage) ของทหารที่มีลักษณะพิเศษ คือสามารถที่จะอำพรางตัว (Invisible) ได้โดยที่ข้าศึกไม่เห็น

ในวงการภาพยนตร์ Experimental Film เป็นรูปแบบของภาพยนตร์ที่เริ่มเป็นที่นิยม โดยเป็นการนำเสนอเรื่องราวและรูปแบบใหม่ที่บางครั้งไม่คำนึงถึงเรื่องราวที่ต่อเนื่องมากนัก แต่เป็นการเสนอแนวคิดและกระบวนการทำงานแบบใหม่ที่เปิดกว้างให้ผู้สร้างสรรค์ภาพยนตร์ได้นำเสนอสิ่งที่แตกต่างไปจากเดิม

WWW.WYSINC.DEMON.CO.UK

UNDER CONSTRUCTION EXPLORING PROCESS IN CONTEMPORARY TEXTILES. 1996.

A CRAFT COUNCIL. PENSHURST PRESS. 6-11.



การพัฒนาการของศิลปะการออกแบบสิ่งทอ

การพัฒนาการของศิลปะการออกแบบสิ่งทอ

การพัฒนาการของศิลปะการออกแบบสิ่งทอ

คนเราใช้ร่างกายเป็นเครื่องมือที่สำคัญสำหรับการสื่อสาร เราสามารถแสดงให้ผู้อื่นรับรู้ถึงความรู้สึกนึกคิดผ่านทางร่างกายได้ ตั้งแต่ครั้งที่มนุษย์ยังไม่มีลายเส้นเป็นลายลักษณ์อักษร ก็ยังมีการบันทึกถึงการกระทำต่าง ๆ ซึ่งเดิมเป็นแค่การกระทำตามสัญชาตญาณ เช่น การล่าสัตว์ การต่อสู้ การกิน แต่เมื่อมนุษย์เริ่มมีอารยธรรม การกระทำและพฤติกรรมต่าง ๆ ก็ถูกกรอบของความคิด ขนบธรรมเนียมประเพณี ความเชื่อ เป็นเครื่องกำหนดให้คนเราปฏิบัติตัวแตกต่างกันไป สภาพภูมิประเทศและภูมิอากาศเป็นปัจจัยหลักในการกำหนดวิถีชีวิต การกินอยู่หลับนอน สิ่งเหล่านี้ได้ถูกถ่ายทอดและสั่งสมกันมาจนกลายเป็นที่ยึดถือปฏิบัติของกลุ่มคน

ก่อนที่มนุษย์เราจะมีความเจริญทางวิทยาศาสตร์ที่สามารถพิสูจน์สาเหตุและผลลัพธ์ของปรากฏการณ์ทางธรรมชาติได้ ความกลัวและความเชื่อทำให้มนุษย์สร้างสรรค์พิธีกรรมขึ้นมากมาย พิธีกรรมเหล่านี้เป็นจุดกำเนิดของศิลปะการแสดงหลายแขนง โดยเฉพาะศิลปะการเคลื่อนไหว ที่เริ่มต้นจากการเต้นรำเพื่อบูชาผีและเทพเจ้าต่างๆ ที่มนุษย์เข้าใจว่าเป็นผู้อยู่เบื้องหลังปรากฏการณ์ทาง

ธรรมชาติ เช่น การเกิด การตาย พายุฝน เพราะสิ่งเหล่านี้ส่งผลกระทบต่อการใช้ชีวิตของมนุษย์ทั้งสิ้น มนุษย์จึงใช้การสั่น การเคลื่อนไหว การขยับร่างกาย เพื่อให้เกิดขวัญกำลังใจในการดำเนินชีวิตต่อไป

พัฒนาการต่าง ๆ ทั้งทางร่างกาย และสติปัญญาของมนุษย์ ทำให้มนุษย์เข้าใจธรรมชาติรอบตัวมากขึ้น ศิลปะการเคลื่อนไหวที่เคยอยู่คู่กับพิธีกรรมต่าง ๆ ได้รับการพัฒนาให้มีจุดประสงค์เพื่อ การรื่นเริงบันเทิงใจบ้าง เพื่อให้เกิดความลึกลับศรัทธา สำนึกของกลุ่มคนบ้าง เพื่อบอกข้อมูลข่าวสารบ้าง เป็นสื่อแสดงความรู้สึกและความคิดเห็นบ้างเป็นเครื่องมือในการสอนศาสนาบ้าง กระทั่งเป็นเครื่องมือในการศึกษา ด้วยจุดประสงค์ที่แตกต่างกันทำให้เกิดการคิดค้น สร้างสรรค์วิธีการหลากหลายเกี่ยวกับการเคลื่อนไหว ศิลปะการเคลื่อนไหวจึงสามารถสะท้อนให้เห็นถึงความคิด จิตใจและอิทธิพลทางสังคมของผู้สร้างสรรค์งานเหล่านี้ได้ด้วย

ยกตัวอย่างเช่น

การเต้นรำในเทศกาลคาร์นิวัล ซึ่งมีมาตั้งแต่สมัยโรมัน เป็นวันที่ทาสมารวมตัวกันเพื่อเต้นรำ ทำท่างการเต้นที่มีความรุนแรง เร้าร้อน ดุเดือด

ก็เพื่อปลดปล่อย และแสดงถึงความมีตัวตนของทาสเหล่านี้ ชนพื้นเมืองบราซิล ก็จัดคาร์นิวัลขึ้น เพื่อประกาศสิทธิและความเป็นเจ้าของในดินแดนของตน ด้วยท่าทางการเต้นรำ และการแต่งกาย คู่อลังการ และประดับประดา ให้เป็นที่สะดุดตา

นอกจากคำว่าเคลื่อนไหวแล้ว อาจจะมีคำศัพท์อีกหลาย ๆ คำที่ให้ความหมายใกล้เคียงกัน เช่น เคลื่อนที่ เคลื่อนกาย ขยับเขยื้อน กระตุกกระตัก เป็นต้น คำอีกกลุ่มหนึ่งที่มักจะใช้รวมกับการเคลื่อนไหว คือ ท่าทาง ท่าภาษากาย อวัจนภาษา แต่การเคลื่อนไหวนั้น ไม่จำกัดอยู่เพียงแค่ร่างกายของมนุษย์เท่านั้น สัตว์ สิ่งมีชีวิตต่าง ๆ ก็สามารถเคลื่อนไหวและมีท่าทางได้เช่นกัน การเคลื่อนไหว อาจจะเป็นส่วนหนึ่งของการแสดงหลากหลายประเภท เช่น ศิลปะการแสดง (acting) นาฏศิลป์ (dance) ละคอนกาย (physical theatre) กายกรรม (acrobatics) ละคอนสัตว์ (circus) ศิลปะท่าทาง (mime) และศิลปะการเคลื่อนไหว (creative movement) การแสดง และนักแสดงแต่ละประเภทจะมีจุดมุ่งหมายในการใช้ร่างกาย และความเคลื่อนไหวที่ไม่เหมือนกัน นักแสดงในแต่ละประเภทการแสดงจึงต้องได้รับการ

ฝึกฝนร่างกายเพื่อให้มีความยืดหยุ่น
คล่องตัวแตกต่างกันไป

ยกตัวอย่างเช่น

ศิลปะการแสดง (acting) นักแสดงจะสามารถใช้ร่างกายถ่ายทอดพฤติกรรมหรือการกระทำในสถานการณ์ต่าง ๆ ของตัวละครตอนที่แสดงได้ ตัวละครนั้นจะมีหลากหลายกันไปตามสภาพร่างกาย (วัย เพศ อายุ) และสภาพสิ่งแวดล้อมทั้งกายภาพ และจิตใจ ร่างกายของนักแสดงจึงต้องมีความยืดหยุ่น เพื่อใช้เปลี่ยนบุคลิกภาพ หรือวิธีการทรงตัว (posture) และท่าทาง (gesture)

การเคลื่อนไหวและการใช้ท่าทางในศิลปะการแสดง เป็นสิ่งสำคัญควบคู่ไปกับการใช้เสียงพูด

Constantin Stanislavsky¹ (1865-1938) ได้ระบุไว้ในทฤษฎีของเขา อันเป็นพื้นฐานสำคัญที่นักแสดงจะต้องมีเพื่อที่จะเป็นนักแสดง ที่มีคุณภาพ โดยเน้นว่านักแสดงควรจะผ่านการฝึกฝนการใช้ร่างกายให้มีความยืดหยุ่น คล่องตัว และการฝึกใช้เสียงอย่างดี จนสามารถปรับร่างกายและเสียงให้เข้ากับความต้องการของตนเองและคู่กำกับได้²

นาฏศิลป์ (dance) นักแสดงจะต้องฝึกฝนการใช้ร่างกายให้สามารถเคลื่อนไหวไปพร้อมกับจังหวะต่าง ๆ ของดนตรี หรือสามารถใช้ร่างกายเคลื่อนไหวแทนจังหวะของดนตรีได้ นักแสดง นาฏศิลป์ จะต้องฝึกร่างกายให้มีความยืดหยุ่น แข็งแรง คล่องตัว

สวยงาม ให้เหมาะสมกับชนิดและประเภทของนาฏศิลป์นั้น ๆ เพราะนาฏศิลป์ของแต่ละชาติ แต่ละชนเผ่า จะมีความสวยงาม และความสอดคล้องกับขนบธรรมเนียม ประเพณี ความเชื่อของกลุ่มที่ต่างกัน

ละครคอนเสิร์ต (circus) และกายกรรม (acrobatics) นักแสดงจะต้องมีร่างกายที่แข็งแรง และยืดหยุ่นกว่าปกติ เพราะการแสดงทั้งสองประเภทนี้เน้นที่ความแปลก พิสดาร ความตื่นเต้น ความเสี่ยง เป็นความสามารถเหนือกว่าคนทั่วไป หากจะทำได้ต้องมีความกล้าหาญ อดทน และการฝึกฝนที่เคร่งครัด

ศิลปะท่าทาง (mime) เป็นการใช้ท่าทางเลียนแบบอากัปกริยา

เส้นตรงแนวนอน

จะให้ความรู้สึกคงที่ ราบเรียบ สงบ

เส้นตรงแนวตั้ง

จะให้ความรู้สึกมั่นคง แข็งแรง เคร่งครัด

เส้นเฉียง

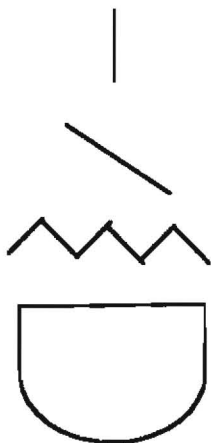
จะให้ความรู้สึกเฉียบขาด เสี่ยง อันตราย

เส้นหยัก

จะให้ความรู้สึกตื่นเต้น สนุกสนาน

เส้นโค้ง

จะให้ความรู้สึกอ่อนโยน นุ่มนวล



¹ นักการละครและคู่กำกับชาวรัสเซียที่มีชื่อเสียงมากที่สุดคนหนึ่ง เป็นผู้ค้นพบแนวทางในการแสดงและการกำกับ การแสดงแนวสมจริง (realism) จนกลายมาเป็นทฤษฎีในการเรียนการแสดงที่ยังคงถ่ายทอดมาจนถึงปัจจุบัน ที่เรียกว่า Stanislavsky's method

² Oscar G. Brockett, The Theatre (an introduction), Holt, Rinehart and Winston, New York, 1964. P.281 "(1) The Actor must have a thoroughly trained and flexible body and voice which are capable of responding to all demands"



ต่างๆ ของคนที่นำไปสู่สถานการณ์
ความคิด หรือความรู้สึกอย่างใดอย่าง
หนึ่ง อาจนำเสนอเป็นเรื่องราวที่รู้จัก
กันว่าละครคอนโปปี้ (pantomime) เป็นต้น

องค์ประกอบสองอย่างที่สำคัญของศิลปะการเคลื่อนไหวนั้น คือ
ร่างกาย (body) และพื้นที่ (space) หาก
นักแสดงสามารถวิเคราะห์การใช้พื้นที่
ของสิ่งต่าง ๆ ได้ นักแสดงก็จะสามารถ
นำการวิเคราะห์นี้ มาเลียนแบบได้
ตัวอย่างเช่น นักแสดงเลียนแบบได้ะ
ตัวหนึ่ง นักแสดงก็คุกเข่าและวางมือ
สองข้างบนพื้นมือและเข่าของนักแสดง
แทนขาได้ะทั้งสองข้าง หลังของนักแสดง
แทนพื้นได้ะ หรือนักแสดงใช้การทอโหล
นึ่งหลังงอ คอดก เพื่อแสดงการหลับ
ของชายคนหนึ่ง เป็นต้น นักแสดง
และนักออกแบบท่าทางจะนำเส้นกรอบ
(outline) ของสิ่งต่าง ๆ มาเป็น
แนวทางในการสร้างสรรค์งานใน
ตัวอย่างจากได้ะ ที่กล่าวไปแล้วนั้น
นักแสดงเห็นว่าได้ะประกอบด้วยเส้น
ตรง 3 เส้น มี เส้นตั้ง 2 เส้น และเส้น
นอน 1 เส้น นักแสดงจึงใช้ แขน ขา
และหลังของนักแสดง แทนเส้นทั้งสาม

ถ้ามองโครงสร้างร่างกายของ
คนเรา จะเห็นว่าร่างกายเราประกอบ
ไปด้วยเส้นตรงหลายเส้น เนื่องจาก
กระดูกของเรามีความตรง แต่มีข้อต่อ
(joint) ที่ทำหน้าที่เชื่อมระหว่าง
กระดูกแต่ละชิ้น ข้อต่อเหล่านี้ทำให้คน
เราสามารถเปลี่ยนแปลงวิธีการ

ทรงตัวจากนั่งเป็นยืน จากยืนเป็นนอน
จากนอนเป็นโก้งโค้ง และข้อต่อยัง
ทำให้เราสร้างหรือเลียนแบบเส้นใน
ลักษณะต่าง ๆ ได้ เส้นหลายเส้น
ประกอบกันทำให้เกิดเป็นรูปร่างที่มี
ความหมาย เพราะแต่ละเส้นก็กระตุ้น
ให้เกิดความรู้สึก จินตนาการ และ
ความหมายที่แตกต่างกันไป เช่น

คนมีรูปร่างแตกต่างกันไปตาม
ลักษณะของกระดูกกล้ามเนื้อและไขมัน
นักแสดงและนักเต้นจึงจำเป็นต้อง
ควบคุมอาหารและบริหารร่างกายเพื่อ
ให้มีโครงสร้างจากกล้ามเนื้อที่ชัดเจน
รวมทั้งการฝึกซ้อมให้ร่างกายมีความ
ยืดหยุ่น พอที่จะสร้างเส้นต่าง ๆ ตาม
ความรู้สึกและจินตนาการได้ ความ
แตกต่างของรูปร่างคนเราในศิลปะ
การแสดงและศิลปะการเคลื่อนไหวนำ
ไปใช้ในการออกแบบและคัดเลือกนัก
แสดงให้เหมาะสมกับภาพที่ผู้ออกแบบ
ท่าทางการแสดง หรือเหมาะกับบทบาท
ของตัวละครที่ผู้กำกับต้องการ

พื้นที่ (space) เป็นองค์
ประกอบที่สำคัญ จากตัวอย่าง
ของเส้นต่าง ๆ ข้างต้น จะเห็นว่านอก
จากตัวเส้นเอง การวางเส้นในลักษณะ
ต่างกัน ก็ทำให้ความรู้สึกเปลี่ยนไป การ
ใช้พื้นที่ในการเคลื่อนไหว จึงหมายถึง
การใช้ระดับสูง กลาง ต่ำ การใช้ระยะ
ใกล้ ไกล การใช้ทิศทาง ข้างหน้า
ข้าง ๆ ข้างหลัง หรือใช้รอบ ๆ ตัว การ
ใช้พื้นที่ในการเคลื่อนไหวก็คือการ

สร้างเส้นที่ให้ความรู้สึกและความหมาย
โดยมีเรื่องของพลัง และระยะเวลา
เข้ามาสัมพันธ์ นั่นคือ การใช้พื้นที่ของ
นักแสดงเป็นการกำหนดการใช้ระยะ
เวลาและพลังของนักแสดงไปด้วย หรือ
อีกนัยหนึ่งคือการควบคุมการใช้พลัง
และระยะเวลาคือการใช้พื้นที่ในการ
แสดงนั่นเอง

ทั้งนี้ ไม่ได้หมายความว่ากา
รออกแบบลีลาท่าทาง การเคลื่อนไหว
จะต้องใช้พื้นที่กว้างด้วยการเดิน วิ่ง
หรือกระโดดมาก ๆ จึงทำให้การแสดง
มีพลัง บางครั้งนักแสดงไม่จำเป็นต้อง
เคลื่อนที่ แต่ก็ใช้พลังในการแสดง
อย่างมาก เช่น ละครคอนโปปี้ (Noh) ของ
ญี่ปุ่น นักแสดงละครคอนโปปี้จะต้อง
แสดงให้เห็นความว่างในตัวเขา³ การใช้
สมาธิจดจ่อเพื่อให้เกิดความว่างต้องใช้
พลังงานอย่างมากแต่กลับใช้พื้นที่น้อย
เพราะกล้ามเนื้อของเราจะหดเกร็ง
เพื่อรวบรวมความคิด ความรู้สึกให้อยู่
ในจุดเดียว หากจะทอดลอง ก็ให้นึกถึง
จุดเล็ก ๆ จุดหนึ่ง ในใจ และพยายาม
รวบรวมความคิดและความรู้สึกต่าง ๆ
ให้ลงมาที่จุดนั้น แล้วลองสังเกต
ปฏิกิริยาของร่างกาย ความนิ่ง การ
หายใจ สองข้อโดยยังรักษาการ
รวบรวมความคิด ความรู้สึกลงบนจุดนี้
เท่านั้น และสังเกตการเคลื่อนไหว
ที่เกิดขึ้น นาฏศิลป์ประจำชาติทาง
แถบเอเชีย เช่น ละครโขนอินเดีย
รำไทย ก็ได้ใช้การเคลื่อนไหวในการ

³ Mriaki Watanabe defines the oxymeron of the performer's pure presence in this way : "the situation of performers representing their own absence". หน้า 10 จากหนังสือ Theatre Anthropology.

แสดงมาก ส่วนใหญ่นักแสดงจะอยู่กับ
ที่ แต่ใช้การเคลื่อนไหววัยต่าง ๆ
ของร่างกายอย่างคล่องแคล่ว ละเอียดย
และประณีต ที่กระตุ้นผู้ชมให้เข้าถึ
การแสดงด้วยการเคลื่อนไหวใน
ความคิด และจิตใจจนเกิดความเข้าใจ
และจรรโลงใจ

ส่วนเรื่องระยะเวลา (timing)
จะหมายถึงจังหวะ แต่ไม่จำกัดอยู่
เพียงจังหวะของดนตรีเท่านั้น จังหวะ
ตามธรรมชาติ ของตัวคน คือ การเต้น
ของหัวใจและชีพจร การหายใจ ที่
เปลี่ยนแปลงไปตามอารมณ์และความ
รู้สึก เช่น ตกใจ เราจะกลั้นหายใจ หัวใจ
หยุดเต้นไปชั่วขณะ ตื่นเต้น ชีพจรและ
หัวใจเต้นเร็วและแรง โกรธ หัวใจเต้น

แรง หายใจแรงแต่ช้า เพราะปกติเรา
จะสกดกันไม่ให้ตัวเราระบายความโกรธ
ด้วยความรุนแรง เราจะหายใจช้าลง
คนที่มีความรักจึงทำอะไรอย่างอ้อยอิ่ง
เป็นต้น อาจจะสามารถกล่าวได้ว่าจังหวะของ
ร่างกายทำให้เกิดพลังและส่งผลให้
ร่างกายมีปฏิกิริยาตอบสนอง ขณะ
เดียวกันคนเราจะเกิดอารมณ์ต่างๆ ขึ้น
มาได้ เพราะถูกกระตุ้นจากสิ่งเร้า
ภายนอก ทั้งจากการมอง การฟัง การ
สัมผัสด้วยส้น ผิว และใจ (ความรู้สึก)

ดังนั้น การออกแบบท่าทาง
และลีลาการแสดง จึงจำเป็นอย่างยิ่ง
ที่จะต้องสร้างจากแรงกระตุ้น (motiva-
tion) ด้วยการสังเกตพฤติกรรมหรือ
อาการปฏิกิริยาของร่างกายที่เป็นปฏิกิริยา

ตอบสนองจากแรงกระตุ้นเทคนิค
เฉพาะทางหรือรูปแบบของนาฏศิลป์
ต่างๆ เช่น บัลเลต์ แจ๊ส Graham
Technique⁴ เป็นเครื่องมือที่ทำให้
ร่างกายสามารถถ่ายทอดอาการปฏิกิริยา
เหล่านั้นได้ชัดเจนยิ่งขึ้น ทั้งนี้การเลือก
ใช้เทคนิคหรือ รูปแบบต่างๆ ก็จะต้อง
ใช้การกำหนดวัตถุประสงค์ในการ
เลือกใช้เทคนิค หรือรูปแบบต่างๆ ต้อง
มีผู้ชมเป็นหลัก เพราะผู้ชมมาจาก
สังคมที่มีรสนิยม เหตุผล วัฒนธรรม
การศึกษา สิ่งที่คาดหวัง ชนบธรรมเนียม
ประเพณี และความเชื่อที่แตกต่างกัน
ผู้ออกแบบท่าทางการเคลื่อนไหวจะต้อง
เลือกรูปแบบที่เหมาะสมในการสื่อสาร
ให้ผู้ชมเข้าใจ

⁴ Graham technique เป็นรูปแบบการเต้นที่ Martha Graham (1984-1991) นักเต้นและผู้ออกแบบลีลาท่าทาง (choreographer) ชาว
อเมริกันเป็นผู้คิดค้นขึ้น เทคนิคของ Graham มีหลักอยู่ยู่การยึด-หลุด (contact-release) โดยใช้เชิงกรานเป็นดัวบังคับ และการบิดตัว (twist)

- Baba Eugenio & Savarese Nicola, A Dictionary of Theatre Anthropology (The Secret Art of The Performance), Routledge, London and New York, 1995.
- Brockett Oscar G., The Theatre (an introduction), Holt Rinehart Winston, 1964.
- Jonas Gerald, Dancing, BBC Books, London, 1992.

ละคอนเป็นเครื่องมือทางศิลปะที่มนุษย์นำมาสร้างสรรค์เพื่อตอบสนองความต้องการในรูปแบบต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็นเพื่อความบันเทิง เพื่อการควบคุมความเป็นไปทางสังคม อาทิ ละคอนการเมืองหรือละคอนที่มีเนื้อหากระตุ้นความรักชาติ เป็นต้น นอกจากนี้ ละคอนยังลามาตรเป็นเครื่องมือในการให้ความรู้ และสร้างกระบวนการเรียนรู้ในเนื้อหาวิชาใด ๆ เพื่อให้เกิดสัมฤทธิ์ผลตามที่มุ่งหวังไว้ ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับกลวิธีและการนำไปใช้ที่มนุษย์จะควบคุมเครื่องมือทางศิลปะที่เรียกว่า “ละคอนเพื่อการศึกษา” ดังจะได้กล่าวถึงต่อไป โดยมุ่งเน้นที่การใช้ละคอนเพื่อการเรียนรู้ทางวิทยาศาสตร์

1. ละคอนเพื่อการศึกษา

ละคอนเพื่อการศึกษาเป็นอีกรูปแบบหนึ่งของการสร้างสรรค์ละคอน โดยมีวัตถุประสงค์ที่ได้มุ่งเน้นเพื่อความบันเทิง เพื่อการพาณิชย์ หรือเพื่อสะท้อนมุมมองของผู้สร้างสรรค์ แต่มีวัตถุประสงค์เพื่อเป็นเครื่องมือหรือเป็นสื่อที่ใช้สำหรับการให้การศึกษาและการเรียนรู้เป็นหลัก รูปแบบของการละคอนเพื่อศึกษานั้น สามารถแบ่งออกได้เป็นประเภทใหญ่ ๆ 2 ประเภท คือ

- 1.1 ละคอนที่เป็นผลผลิตการแสดง (product)
- 1.2 ละคอนที่เป็นกระบวนการ (process)

1.1 ละคอนที่เป็นผลผลิตการแสดง (product)

ละคอนที่เป็นผลผลิตการแสดงเป็นละคอนสำเร็จรูปที่ประกอบด้วยเรื่องราว ตัวละคอน บทสนทนา ฉากแสงเครื่องแต่งกาย ฯลฯ ที่ผู้เขียนบท ผู้กำกับการแสดง และนักแสดง จะทำงานร่วมกันเพื่อสร้างผลงานสำหรับการให้การศึกษาแก่ผู้ชม ซึ่งมักจะเป็นนักเรียนในโรงเรียน ในประเด็นที่อาจเกี่ยวข้องกับเนื้อหาวิชาต่าง ๆ เช่น คณิตศาสตร์ วิทยาศาสตร์

ศาสตร์ วรรณคดี ประวัติศาสตร์ ฯลฯ หรืออาจจะเป็นประเด็นทางสังคม อาทิ ความรับผิดชอบ ความสัมพันธ์ระหว่างพ่อแม่พี่น้อง ครู เพื่อน หรือแม้กระทั่งเป็นละคอนเพื่อการณรงค์เรื่องใดเรื่องหนึ่ง อาทิ การรักษาสีงแวดล้อม การประหยัดพลังงาน ยาเสพติด ผู้ป่วยโรคเอดส์ เป็นต้น

การผลิตละคอนเพื่อการศึกษาสำเร็จรูปนี้ ผู้สร้างสรรค์จะต้องศึกษาค้นคว้าเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับประเด็นที่ต้องการนำเสนอ มีการกำหนดกลุ่มเป้าหมายที่ชัดเจน เขียนบทละคอน และผลิตผลงานเพื่อนำเสนอสารสู่กลุ่มเป้าหมายที่กำหนดไว้ นอกจากนี้ การติดตามประเมินผลก็เป็นสิ่งสำคัญที่จะชี้ให้เห็นว่าการให้การศึกษาในรูปแบบของละคอนประสบความสำเร็จมากน้อยเพียงใด ผู้ชมหรือผู้เรียนทำความเข้าใจในระดับใด การประเมินผลอาจทำได้โดยจัดให้มีกิจกรรมหลังละคอน ไม่ว่าจะเป็นการตอบแบบสอบถาม การแลกเปลี่ยนทัศนะ หรืออาจจัดเป็นชุดกิจกรรมเพื่อสร้างกระบวนการผลิตซ้ำเนื้อหาที่ต้องการจะสื่อ เพื่อตอกย้ำความทรงจำและเพื่อความเข้าใจในเนื้อหานั้นๆ ได้

1.2 ละคอนที่เป็นกระบวนการ (process)

เป็นการนำชุดกิจกรรมต่าง ๆ ที่เกี่ยวเนื่องกับการฝึกฝนทักษะการสังเกต การคิดตั้งคำถาม จินตนาการ และการแสดงออก มาลำดับต่อเนื่องให้เกิดเป็นกระบวนการที่เชื่อมโยงไปสู่ประเด็นหรือเนื้อหาที่วางไว้ โดยผู้เข้าร่วมกิจกรรมอาจสวมบทบาทต่าง ๆ ในสถานการณ์ที่ผู้ออกแบบกิจกรรมหรือผู้นำกิจกรรมได้กำหนดขึ้น โดยไม่เกิดความตึงเครียดหรืออึดอัดที่จะต้องแสดงหรือสนทนาโต้ตอบแต่อย่างใด ด้วยเป้าหมายของกระบวนการมีได้อยู่ที่ผลสำเร็จของการแสดง หรือความต้องการที่จะผลิต ละคอน หากแต่อยู่ที่ประเด็นหรือเนื้อที่ต้องการสืบค้น ทดลอง หรือสร้างสรรค์ผ่านกระบวนการกิจกรรม เป็นหลัก

นอกเหนือจากเนื้อหาที่ผู้เข้าร่วมกิจกรรมจะได้รับแล้ว
ละคอนที่เป็นกระบวนการยังช่วยฝึกฝนทักษะต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็น
เป็นการคิด การฟัง การสังเกต จินตนาการ การตั้งคำถาม
การแสดงออก ซึ่งจะสร้างความเชื่อมั่นและเคารพในตนเอง
พร้อมทั้งการยอมรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่นได้อีกด้วย อีกทั้งการประเมินผลก็สามารถกระทำได้ทันที โดยการสังเกต
จากพฤติกรรมและการสะท้อนความคิดในการเข้าร่วม
กิจกรรมของผู้เข้าร่วมกระบวนการ

2. ละคอนวิทยาศาสตร์

“ละคอนวิทยาศาสตร์” อาจไม่ใช่เรื่องใหม่ในวงการ
การศึกษาในระบบของสังคมไทย ด้วยมีการจัดประกวดละคอน
วิทยาศาสตร์ระดับมัธยมศึกษาในกรุงเทพมหานครเนื่องในวัน
วิทยาศาสตร์เป็นประจำทุกปี หากแต่ในปัจจุบันการใช้สื่อ
ละคอนเวทีเริ่มขยายวงออกไปสู่การศึกษานอกระบบและการ
ศึกษาตามอัธยาศัย อาทิ องค์การพิพิธภัณฑ์วิทยาศาสตร์
แห่งชาติที่เป็นแหล่งเรียนรู้วิทยาศาสตร์สำหรับประชาชนทั่วไป
เป็นต้น ดังนั้น บทบาทของละคอนวิทยาศาสตร์จึงเปลี่ยน
เป็นกิจกรรมสำหรับนักเรียนในวันวิทยาศาสตร์ไปสู่การเรียนรู้
วิทยาศาสตร์

การเรียนรู้วิทยาศาสตร์ผ่านสื่อละคอนเวทีจำเป็นต้อง
มีการกำหนดวัตถุประสงค์หลัก เพื่อให้มีโน้ตชนในการจัดการ
เรียนรู้ชัดเจน และสามารถใช้อสื่อละครได้อย่างมีประสิทธิภาพ
และประสิทธิผล วัตถุประสงค์ของ “ละคอนวิทยาศาสตร์”
สามารถแบ่งออกได้เป็น 3 หัวข้อ คือ

- 2.1 ละคอนเพื่อการสื่อสารเนื้อหาทางวิทยาศาสตร์
(content)
- 2.2 ละคอนเพื่อสื่อให้เห็นกระบวนการทางวิทยา-
ศาสตร์ (scientific process)
- 2.3 ละคอนเพื่อก่อให้เกิดความตระหนักในบทบาท
ของวิทยาศาสตร์ (science awareness)

2.1 ละคอนเพื่อการสื่อสารเนื้อหาทางวิทยาศาสตร์
การสื่อสารเนื้อหาทางวิทยาศาสตร์ผ่านการใช้สื่อ
ละคอนนั้น เป็นการนำเนื้อหาทางด้านวิทยาศาสตร์และ

เทคโนโลยีมาเสนอแก่ผู้ชม ตัวอย่างของเนื้อหาทางวิทยาศาสตร์
ที่น่าสนใจ เช่น ชีวิตประวัติของนักวิทยาศาสตร์ การกำเนิด
ไดโนเสาร์ การค้นพบกฎแรงโน้มถ่วงของนิวตัน การค้นพบ
ยาปฏิชีวนะของหลุยส์ ปาสเตอร์ ฯลฯ หรือจะเป็นด้านการ
รณรงค์ อาทิ เอดส์คืออะไร การทิ้งขยะมีผลกระทบต่ออย่างไร
ต่อระบบนิเวศน์ วิธีการป้องกันโรคซาร์ส ฯลฯ

การสื่อสารในระดับนี้ ละคอนจะทำหน้าที่ให้ข้อมูล
ความรู้แก่ผู้ชม (content delivery) ซึ่งทดแทนการหาความ
รู้โดยการอ่านจากหนังสือหรือตำราทั่วไป และเป็นวิธีการที่
กระตุ้นความสนใจแก่ผู้ชมทั่วไปได้มาก ด้วยศิลปะการละคอน
ที่ประกอบด้วยเรื่องราว บทสนทนา ตัวละคอน เสื้อผ้าเครื่อง
แต่งกาย ฉาก แสงสี ดนตรี ไปจนกระทั่งเทคนิคพิเศษต่าง ๆ
สามารถทำให้เนื้อหาที่ซับซ้อน หรือเป็นวิชาการ มีความ
สนุกสนาน น่าติดตามและประทับใจ โดยผ่านตัวละคอนต่าง ๆ
ที่ทำให้มีชีวิตขึ้นมาและประสบกับเหตุการณ์ที่ดูสมจริงเบื้อง
หน้าผู้ชมไม่จำเป็นเป็นผู้ศึกษา หรือประชาชนทั่วไปได้ในเวลา
อันสั้น

2.2 ละคอนเพื่อสื่อให้เห็นกระบวนการทาง วิทยาศาสตร์

การศึกษาวิชาวิทยาศาสตร์ในโรงเรียนของไทย
มักจะเน้นเนื้อหา (content) มากกว่ากระบวนการ (process)
วิชาวิทยาศาสตร์จึงกลายเป็นเรื่องยาก ไม่น่าติดตามสำหรับ
ผู้เรียนส่วนใหญ่ และเป็นวิชาสำหรับคนเก่งเท่านั้น ทั้งที่
ในความเป็นจริง หัวใจสำคัญของการเรียนรู้วิทยาศาสตร์อยู่ที่
การฝึกกระบวนการคิดที่เป็นวิทยาศาสตร์ รู้จักการสังเกต
ตั้งคำถาม ค้นคว้าทดลอง หาคำตอบ โดยการคิดเชื่อมโยง
เป็นเหตุเป็นผลและมีจินตนาการสร้างสรรค์ ดังนั้น กระบวนการ
ทางวิทยาศาสตร์จึงควรเป็นพื้นฐานสำคัญของการสร้าง
ความรู้ในทุกสาขาวิชา รวมถึงเป็นส่วนหนึ่งของชีวิตประจำวัน
อีกด้วย

การสร้างสรรผลงานละคอนเพื่อชี้ให้เห็นความสำคัญ
ของกระบวนการทางวิทยาศาสตร์นั้นสามารถทำได้ทั้งใน
รูปแบบของการบอกเล่าเรื่องราว ประสบการณ์การทดลอง
กระบวนการในการสร้างผลงานทางวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี
ผ่านละคอนที่เป็นผลผลิต (product) ดังที่กล่าวมาแล้ว หรือ

เป็นการเข้าร่วมกิจกรรมในการเปิดรับประสบการณ์จำลองที่ผู้ออกแบบหรือผู้นำกิจกรรมได้กำหนดให้ และทดลองสร้างกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ด้วยตนเองในรูปแบบของกระบวนการละครคอน (process drama) ระดับความยากง่ายก็จะขึ้นอยู่กับเนื้อหาหรือประเด็นที่ต้องการจะสื่อ และสามารถออกแบบกิจกรรมให้สอดคล้องกับกลุ่มเป้าหมายที่วางไว้ ซึ่งจะเป็นเด็กหรือผู้ใหญ่กลุ่มใดกลุ่มหนึ่ง

2.3 ละคอนเพื่อก่อให้เกิดความตระหนักในบทบาทของวิทยาศาสตร์

ความตระหนักในบทบาทความสำคัญของวิทยาศาสตร์มี 2 ระดับ คือ บทบาทของวิทยาศาสตร์ที่มีต่อการดำเนินชีวิตประจำวัน และบทบาทของวิทยาศาสตร์ที่มีต่อสังคมในอนาคต

วิทยาศาสตร์มีส่วนสัมพันธ์กับวิถีชีวิตประจำวัน โดยเฉพาะอย่างยิ่งบทบาทของเทคโนโลยีที่อำนวยความสะดวกให้กับมนุษย์ ในทางตรงข้ามวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีก็มีผลกระทบ ในด้านลบต่อมนุษย์และสิ่งแวดล้อม หากไม่มีการบริหารจัดการและการกำกับดูแลที่ดี ละคอนและกระบวนการละครคอนจะต้องนำเสนอให้เห็นถึงผลกระทบทั้งในด้านประโยชน์และภัยคุกคามที่อาจเกิดขึ้น ทั้งนี้มิใช่เพื่อบ่งชี้แนวทางคำตอบ การยอมรับ หรือการปฏิเสธในเทคโนโลยี แต่เป็นการสร้างความเท่าทันและความสามารถในการกำกับเทคโนโลยีเพื่อประโยชน์ของสังคม

ในอีกด้านหนึ่ง วิทยาศาสตร์มีส่วนสัมพันธ์กับวิถีชีวิตประจำวันในระดับของวิถีคิด และกระบวนการคิด ในสังคมที่พัฒนาแล้ว ประชาชนควรจะมีการใช้กระบวนการคิดที่เป็นเหตุเป็นผล มีการวิเคราะห์ข้อมูลข่าวสาร ไม่เชื่อสิ่งใดในลักษณะของการเชื่อตาม ๆ กันมา กระบวนการคิดแบบวิทยาศาสตร์ที่มีการตั้งคำถาม วิเคราะห์ และหาข้อสมมติฐานหรือข้อสรุป จึงเป็นส่วนหนึ่งของการสร้างมนุษย์ ที่มีเหตุผล มีความเป็นประชาธิปไตย นอกจากนี้ ถ้าหากแนวคิดทาง

วิทยาศาสตร์ถูกกำกับด้วยระบบวัฒนธรรมและระบบจริยธรรมที่ดีของสังคม การพัฒนาสังคมที่สมดุลก็จะเกิดขึ้นได้ง่าย การสร้างความตระหนักในบทบาทของวิทยาศาสตร์ก็จะช่วยสร้างภูมิคุ้มกันทางสังคมได้

สำหรับบทบาทของวิทยาศาสตร์เทคโนโลยีที่มีต่อโลกอนาคตนั้น สังคมไทยจำเป็นต้องตระหนักว่าวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีจะมีบทบาทสำคัญต่อการเปลี่ยนแปลงโครงสร้างอำนาจ และวัฒนธรรมของสังคมโลกในอนาคต ประเทศไทยเองก็ไม่ว่าจะหลีกเลี่ยงจากกระแสการพัฒนาดังกล่าวนี้ได้ นักวิทยาศาสตร์ นักการศึกษา นักการละครและผู้ที่เกี่ยวข้องจะต้องร่วมกันวิเคราะห์และนำเสนอกระแสของการเปลี่ยนแปลงที่จะมีผลกระทบต่อสังคมไทยนี้ ยกตัวอย่างเช่น การเข้าสู่ยุคดิจิทัล ความก้าวหน้าของเทคโนโลยีชีวภาพ การพัฒนาระบบพลังงานสะอาดที่จะเข้ามาทดแทนพลังงานจากฟอสซิล การคิดค้นและการพัฒนาด้านนาโนเทคโนโลยี เป็นต้น ถ้าสังคมไทยไม่สร้างความเข้าใจและความตระหนักในกระแสการพัฒนาเหล่านี้ให้แก่ประชาชนตั้งแต่วันนี้ ก็อาจเป็นการทำลายโอกาสและการพัฒนาคุณภาพชีวิตที่ดีของคนรุ่นต่อไป ดังนั้นสื่อการเรียนรู้ที่เป็นละครคอนวิทยาศาสตร์ทั้งที่เป็นละครคอนสำเร็จรูปหรือที่เป็นกระบวนการ จะเป็นเครื่องมือที่มีความสำคัญในการเชื่อมโยงระหว่างพรมแดนความรู้ทางวิทยาศาสตร์กับมหาชนและเชื่อมต่อระหว่างคนในรุ่นปัจจุบันและอนาคตของคนในรุ่นต่อไป

การเรียนรู้วิทยาศาสตร์ผ่านละครคอน (กรณีตัวอย่าง)

ในปี พ.ศ. 2545 ศาสตราจารย์ แดเนียล ไรช์วาร์ก (Daniel Raichvarg) จากมหาวิทยาลัย เบอร์กันดี ประเทศฝรั่งเศส ซึ่งเป็นผู้เชี่ยวชาญและสอนนักศึกษาระดับปริญญาเอกในด้าน “การสร้าง ความเข้าใจทางวิทยาศาสตร์ให้แก่ประชาชน”¹ ได้รับเชิญจากองค์การพิพิธภัณฑ์วิทยาศาสตร์แห่งชาติ (อพวช.) มาบรรยายและจัดกิจกรรมละครคอนวิทยาศาสตร์ (Science Drama) ในการสัมมนาเชิงปฏิบัติการ

¹ โครงการสัมมนาเชิงปฏิบัติการ “การสร้าง ความเข้าใจทางวิทยาศาสตร์ให้แก่ประชาชน” วันที่ 27 กรกฎาคม พ.ศ.2545 ณ พิพิธภัณฑ์วิทยาศาสตร์แห่งชาติ จัดโดยองค์การพิพิธภัณฑ์วิทยาศาสตร์แห่งชาติ (อพวช.)

“ละคร วิทยาศาสตร์” เพื่อแลกเปลี่ยนความคิดเห็นในการใช้ละครเป็นเครื่องมือสื่อสารในพิพิธภัณฑ์วิทยาศาสตร์ โดยมีส่วนร่วมเป็นนักวิทยาศาสตร์จากองค์กรต่าง ๆ และนักศึกษาศาสนาวิชาการละคร คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ กล่าวได้ว่าเป็นการพบกันครั้งแรกในประเทศไทยระหว่าง นักวิทยาศาสตร์และนักการละครเพื่อทดลองสร้างสรรค์ “ละครวิทยาศาสตร์” ที่มาจากการทำงานร่วมกันระหว่างบุคลากรจากสองสาขา

ข้อสังเกตที่ได้จากกิจกรรมในครั้งนี้คือนักวิทยาศาสตร์จะสนใจกับรูปแบบการนำเสนอ (form) ในขณะที่นักศึกษาศาสนาวิชาการละครเรียกหาเนื้อหา (content) จากนักวิทยาศาสตร์การทำงานร่วมกันในเบื้องต้น จึงถือเป็นการเรียนรู้ซึ่งกันและกันก่อนที่จะผลิตละครจากภาพที่ศาสตราจารย์ แดเนียลได้นำมาให้เลือก เพื่อแสดงและผลักดันชมระหว่างผู้เข้าสัมมนาด้วยกัน ละครที่สร้างสรรค์ขึ้นมานั้นก็อยู่ในระดับของการบอกเล่าเรื่องราวเท่านั้น ยังไม่ได้ไปสู่ระดับของการสื่อสารเนื้อหาทางวิทยาศาสตร์แต่อย่างใด ด้วยเวลาอันจำกัดเพียงหนึ่งวัน

ฉะนั้น การสัมมนาเชิงปฏิบัติการในครั้งนี้ นับได้ว่าเป็นก้าวแรกของการก้าวเข้าไปสู่บทบาทใหม่ในการใช้สื่อการละครเพื่อการเรียนรู้วิทยาศาสตร์ในพิพิธภัณฑ์ของประเทศไทย

ต่อมาในปี พ.ศ. 2546 ข้าพเจ้าได้รับเชิญจากองค์การพิพิธภัณฑ์วิทยาศาสตร์แห่งชาติไปบรรยายและอบรมเรื่อง “การเรียนรู้วิทยาศาสตร์ผ่านละคร”² ให้กับบุคลากรในองค์กรฯ และนักวิทยาศาสตร์รับเชิญจากองค์กรภายนอก เนื้อหาการอบรมเป็นการแนะนำทักษะการแสดงให้กับผู้เข้าสัมมนา เพื่อนำไปสู่การทดลองสร้างสรรค์ละครวิทยาศาสตร์มาผลักดันชม และข้อสังเกตที่ได้จากการสัมมนาในครั้งนี้เป็นการปูทางการสื่อสารเนื้อหาทางวิทยาศาสตร์แทนการบอกเล่าเรื่องราวมากขึ้น แต่อย่างไรก็ตามเนื้อหาที่ผู้ชมอาจหาอ่านได้ทั่วไป อาทิ วิธีการป้องกันโรคซาร์สก็ยังคงเป็นการอาศัยตัวละครที่เป็นแพทย์ท้องถิ่นวิธีการป้องกัน

แทนการแสดงให้เห็นถึงวิธีการป้องกันด้วยกลวิธีการละครคอนที่แยกค้ายจากบทละครคอนที่ดี

ประสบการณ์จากการสัมมนาเชิงปฏิบัติการทั้งสองครั้งเต็มไปด้วยความสนุกสนานและความกระตือรือร้นสนใจจากผู้เข้าร่วมสัมมนา เน้นการพิสูจน์ให้เห็นว่า “การละคร” เป็นเครื่องมือทางการศึกษาหนึ่งที่ก่อปรด้วยประสิทธิภาพและกระตุ้นความสนใจใคร่รู้ให้แก่ผู้ชมหรือผู้ศึกษาได้ และการพัฒนาละครวิทยาศาสตร์ให้ก้าวจากการสื่อสารเนื้อหาทางวิทยาศาสตร์ ไปสู่การสื่อให้เห็นถึงกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ และสร้างความตระหนักในวิทยาศาสตร์ให้เกิดแก่นักเรียน นักศึกษา และมหาชนทั่วไปได้นั้น จำเป็นต้องสร้างความร่วมมือระหว่างนักวิทยาศาสตร์และนักการละครในการสร้างสรรค์ละครวิทยาศาสตร์โดยการระดมความคิดจากบุคลากรทั้งสองฝ่ายนั้น แต่ละฝ่ายจะต้องตระหนักถึงศักยภาพและข้อจำกัดของสื่อในรูปของละคร แม้ว่าละครจะเป็นเครื่องมือที่ทำให้ผู้คนเกิดความสนใจและติดตาม รวมไปถึงการเปิดพรมแดนของโลกจินตนาการ แต่ละครก็มีข้อจำกัดในการนำเสนอเนื้อหาทางวิชาการที่ละเอียดและลงลึก

ดังนั้น ในการทำงานร่วมกัน นักวิทยาศาสตร์จะต้องไม่คาดหวังการสื่อสารเนื้อหาที่เป็นวิชาการซับซ้อน หากแต่ต้องคำนึงถึงการสร้างความกระตือรือร้นสนใจ การสร้างความตระหนักในบทบาท และความจำเป็นด้านวิทยาศาสตร์ให้กับผู้ชมทั่วไป เพื่อให้เห็นว่าวิทยาศาสตร์ไม่ใช่เรื่องยาก และเป็นเรื่องที่คนทั่วไปสามารถทำความเข้าใจในสภาวะที่สำคัญด้วยวิธีการทางละคร

การนำเสนอเนื้อหาที่ละเอียดซับซ้อนจะต้องอาศัยเครื่องมือนำเสนอในด้านอื่น ๆ ประกอบ ในขณะที่เดียวกันการนำเสนอจากฝ่ายการละครจะต้องไม่มุ่งเน้นเฉพาะงานสร้างสรรค์ และความบันเทิงแต่เพียงด้านเดียว นักการละครจะต้องทำหน้าที่เป็นผู้ศึกษา เป็นตัวแทนของผู้ชมในการทำความเข้าใจประเด็นทางวิทยาศาสตร์ที่ต้องการจะนำเสนอ นั้น ๆ

² โครงการสัมมนาเชิงปฏิบัติการ “การเรียนรู้วิทยาศาสตร์ผ่านละคร” วันที่ 16-17 กันยายน 2546 ณ พิพิธภัณฑ์วิทยาศาสตร์แห่งชาติ จัดโดยองค์การพิพิธภัณฑ์วิทยาศาสตร์แห่งชาติ (อพวช.)

หากความร่วมมือระหว่างนักวิทยาศาสตร์และ
นักการละคอน เพื่อสร้าง “ละครวิทยาศาสตร์” ในมโนทัศน์
เพื่อการศึกษาดังกล่าวข้างต้นเกิดขึ้นได้จริง โลกวิทยาศาสตร์
ก็จะขยายวงไปสู่อสาทรณชนได้มากขึ้น ปรากฏการณ์ใหม่
ในการเรียนรู้วิทยาศาสตร์ก็จะเกิดขึ้นในสังคมไทย

ผู้ที่เคยชมการแสดงหุ่นกระบอก จะสะดุดหูกับเพลงร้องดำเนินเรื่องราวการแสดงหุ่นกระบอกที่มีซอด้วงคล้าไปกับการทำนองการร้อง ซึ่งมีลีลาน่าฟัง และนับได้ว่าเป็นเอกลักษณ์ของการแสดงหุ่นกระบอกเลยก็ว่าได้ เสียงของซอและการร้องนั้น ดูเหมือนทำนองของทั้งสองทางจะเป็นคนละอย่างกัน แต่กลับสอดประสานเข้ากันได้เป็นอย่างดีน่าอัศจรรย์ กลอนของซอผู้ที่คล้าไปกับร้องนั้นก็พลิกเพลงพิสดารนัก เมื่อฟังดูก็เหมือนมีอิสระในการดำเนินทำนองตามใจของผู้สืซอผู้จนบางทีก็จับต้นชนปลายไม่ถูก รวากับไม่มีหลักเกณฑ์อะไรถ้าซอเหมือนกับคำร้องไปทุกคำอย่างลักษณะการสืซอคลอร้อง ก็เป็นอันฟังไม่มีรสชาติ ต้องสิดันของตนไป สอดเสียงกับคำร้องอย่างนั้นจึงจะน่าฟัง การสืซออย่างนี้ก็ใช้ว่าคนซออยู่ทุกคนจะทำได้ ต้องเป็นคนซอผู้ที่ฝึกหัดมาโดยเฉพาะจึงจะทำได้ เรื่องของซอหุ่นจึงเป็นสิ่งที่น่าสนใจของคนทั่วไปไม่ว่าจะทั้งนักดนตรีที่ซออยู่ ด้วยเป็นของมีเสน่ห์ยิ่งนัก

ซอหุ่นที่คล้าไปกับร้องหุ่นกระบอกนั้น บางคนเรียกว่าเพลงสังขาร บ้างก็เรียกเพลงหุ่น จนมีปัญหาว่าทั้งสองเพลงนี้เป็นเพลงเดียวกันหรือไม่ ในบทความนี้จะยังไม่เป็นประเด็นที่ตัดสินกันลงไปด้วยไม่ใชจุดหมายหลักของบทความนี้ จึงขอฝากท่านผู้รู้ให้วิเคราะห์กันต่อไป เรื่องที่กล่าวถึงในที่นี้ คือ การสืซอหุ่น และทำอย่างไรจึงจะสืซอหุ่นได้จากการสัมภาษณ์อาจารย์ศิริ วิชเวช¹ ผู้เชี่ยวชาญดนตรีไทยของคณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ เป็นเวลา 5 เดือน ตั้งแต่เดือนมิถุนายน ถึงเดือนตุลาคม 2546 ได้ความว่าการสืซออยู่เพลงหุ่นนั้นเป็นการสืซอคล้ากันไปกับการร้อง ดังนั้น ผู้จะทำได้ต้องรู้การร้องหุ่น เป็นคุณสมบัติเบื้องต้น แม้

จะร้องเองไม่ได้ก็ต้องรู้ว่าคนร้องจะร้องไปอย่างไรจึงจะสามารถสืซอหุ่นให้คล้าเข้ากับการร้องนั้นได้ ส่วนการร้องหุ่นนั้น ร้องกันอย่างไก็เป็นเรื่องที่ต้องเรียนรู้กันในรายละเอียดอีก เพราะมีลักษณะการร้องแบบต่าง ๆ เป็นอันมาก สำหรับความเข้าใจในเบื้องต้น ต้องทราบว่าคำร้องหุ่นกระบอกนั้น จะใช้กลอนสุภาพซึ่งมี 4 วรรคในหนึ่งคำกลอน ทำนองของเพลงหุ่นจึงคล้ายคลึงกับการอ่านกลอนอย่างทำนองเสนาะ แต่จะเพิ่มการเอื้อนทำนอง ขึ้นต้นก่อนดำเนินความและมีการใช้เสียงที่สอดใส่อารมณ์ตามเรื่องในแต่ละวรรค และจะมีการร้องเอื้อนลงทำนองต่าง ๆ แต่หลักสำคัญจะต้องเดินทำนองร้องให้อยู่ในจังหวะของดนตรี เสียงตกของการร้องจะลงตามเสียงสายเปล่าของซออยู่เป็นสำคัญ คือ เสียงโด และซอล หรือเสียงอื่นที่อยู่ในโครงสร้างของสองเสียงนี้ ได้แก่ มี ฟา ที จะเป็นเสียงที่คนร้องจะมาลงเสียงตกเป็นครั้งคราว เมื่อทราบโครงสร้างของเสียงเช่นนี้แล้ว นักดนตรีก็จะเห็นที่หมายของเสียงตกที่คนร้องจะใช้ และพลิกผันทำนองดนตรีให้เข้ากับทำนองร้องได้ นั่นคือต้องประดิษฐ์ทำนองกลอนซอผู้ที่สิดันกับร้องให้ลงเสียงโด มี ฟา ซอล ที เสียงโดเสียงหนึ่ง ตามเสียงตกที่คนร้องร้องเมื่อจบวรรค ๆ หนึ่งในแต่ละคำกลอนตามแนวจังหวะของดนตรีนั่นเอง

ดังนั้น ถ้าดูการสืซอหุ่นจะพบว่าโครงสร้างหลักที่สำคัญของกลอนซออยู่ หรือที่นักดนตรี เรียกว่า ลูกซอนั้น มีดังนี้

1. กลอนขึ้นนำ หรือลูกขึ้น ซออยู่จะสืขึ้นต้นเพื่อเกริ่นเสียงให้คนร้องจับโครงสร้างได้และยึดถือไว้เป็นเสียงหลักของการร้อง ซึ่งก็คือ เสียงซอล หรือเสียงสายเปล่าของสายเอกซออยู่นั่นเอง

¹ ศิริ วิชเวช สัมภาษณ์ มิถุนายน - ตุลาคม 2546

ตัวอย่าง |---ช | ---ช | ฟม-ฟ | ทช-ช |---ค | --ชท | --คท | ชฟ-ช |

เสียงซอลจะเป็นเสียงหลักอยู่ในจังหวะหนัก คือตำแหน่งเสียงที่ฉิ่ง ตีลงนับ ส่วนเสียงฟา ที โด จัดเป็นเสียงประกอบของทำนอง

2. กลอนตัน หรือลูกตัน เป็นการสืขอู้ที่คล้ายกับการร้องที่นักสืขอู้ต้องคิดประดิษฐ์กลอนขอของตนเองได้อย่างอิสระแต่จะต้องอยู่ในโครงสร้างของเสียงทั้งห้าเสียง คือ โด มี ฟา ซอล ทีเสียงลา นั้นจะไม่ใช้ ส่วนเสียงเร้นนั้นจะใช้ได้ในบางโอกาส โครงสร้างของทำนองการร้องนั้น จะแบ่งคำกลอนหนึ่งเป็นสี่วรรค คือแบ่งย่อยเป็นวรรคแรก และวรรคหลัง สองครั้งจึงเป็นอันร้องจบหนึ่งคำกลอนในแต่ละวรรคที่ร้อง

คนร้องจะต้องร้องให้ลงครบ 8 จังหวะการเคาะหรือหนึ่งบรรทัดของโน้ตดนตรีไทย ส่วนในระหว่างวรรคอาจหยุดรอได้โดยซอู้ก็ต้องสั่นกลอนไว้ แต่เมื่อจะร้องต่อก็ต้องกะจังหวะขึ้นให้กลอนซอู้หมดในจังหวะที่สี่ หรือแปดด้วย จึงจะเข้ากันได้สนิท ทำนองเสียงตกของการร้องที่ซอู้ใช้ต้นนั้น มีโครงสร้างของทำนองในลักษณะดังนี้

วรรคที่ 1 (วรรคแรก) |---ค | ---ช | ---ท | ---ค | ---ท | ---ม | ---ฟ | ---ช |

วรรคที่ 2 (วรรคหลัง) |---ช | ---ทค | ---ม | ---ฟ | ---ช | ---ม | ---ฟ | ---ช |

วรรคที่ 3 (วรรคแรก) |---ค | ---ท | ---ช | ---ค | ---ท | ---ช | ---ท | ---ฟ |

วรรคที่ 4 (วรรคหลัง) |---ช | ---ม | ---ฟ | ---ช | ---ฟ | ---ค | ---ท | ---ช |

เมื่อพิจารณาจะเห็นว่าทำนองของวรรคแรกของ
วรรคที่ 1 และ 3 นั้น มีความคล้ายคลึงกัน และทำนองของ
วรรคหลังในวรรคที่ 2 จะคล้ายคลึงกับวรรคที่ 4 เช่นเดียวกัน
และเสียงตกของทำนองนั้นก็ใช้เสียง โด มี ฟา ซอล ที ตาม

โครงสร้างของเสียงดนตรี 5 เสียง ซึ่งถ้าสืขไปกับจังหวะ
ของการร้องตามตัวอย่างนี้ก็จะไม่ขัดกับการร้อง แม้ว่าบาง
ครั้งคนร้องจะไม่ร้องเสียงตกตามนี้ทุกครั้งก็ตาม ตัวอย่าง
วิธีดัน

วรรค 1 (วรรคแรก) | ซดํทซ | ทดํรืท | คํทซคํ | ทซฟซ | ทซทค | มฟมค | มฟทม | ฟซทซ |

วรรค 2 (วรรคหลัง) | ฟซทค | ฟคมฟ | มคฟม | คมฟค | มฟทม | ฟซทฟ | ซคํทม | ฟซทซ |

วรรค 3 (วรรคแรก) | -คํ-ท | -ซ-คํ | ทซคํท | ซท-- | ซคํทซ | คํทซท | ฟซทซ | ทคมฟ |

วรรค 4 (วรรคหลัง) | มคมฟ | คมฟค | มฟทม | ฟซทฟ | -ซ-คํ | -ท-ม | -ฟ-คํ | -ท-ซ |

หรือ

วรรค 1 (วรรคแรก) | -คํ-ซ | -ท-ซ | คํทซ | ฟซทคํ | ทซฟซ | ทมฟซ | ทคมฟ | ซมฟซ |

วรรค 2 (วรรคหลัง) | ทซทค | มฟมค | มฟทม | ฟซทม | ฟซทฟ | ซคํทซ | ทคมฟ | ทมฟซ |

วรรค 3 (วรรคแรก) | -คํ-ซ | -ท-คํ | ซคํทซ | ฟซทม | ฟคมฟ | ซมฟซ | ทซฟคํ | ทคมฟ |

วรรค 4 (วรรคหลัง) | ซคํทม | ฟคมฟ | ทมฟคํ | ทซฟซ | คํซทคํ | ทซคํท | ซคํทม | ฟคํทซ |

การดันจะพลิกเพลงอย่างไรก็ได้สุดแต่ผู้สืบทอดจะคิดประดิษฐ์ทำนองขึ้นมา แต่หลักสำคัญที่จะลืมไม่ได้คือ ต้องฟังทำนองของการร้องไว้ไม่ให้ึกทำนองออกไปมาก เพราะจะขัดทำนองการร้องได้ และต้องดันไปจนหมดวรรคของคำร้อง ทั้งยังต้องดันลาลองทำนองไว้ให้ร้องเข้าหาอีกด้วยจึงจะกลมกลืนกัน

3. กลอนลง หรือลูกลง เป็นการร้องหุ่นกระบอก ที่มีกระบวนลีลาหลากหลาย ทั้งยังวิจิตรพิสดาร ไพเราะน่าฟัง แสดงความสามารถของผู้ร้องเป็นอย่างยิ่ง ด้วยผู้ร้องจะ

พลิกเพลงออกเป็นทำนองต่าง ๆ ผู้สืบทอดจะต้องเกาะทำนองของการร้องและสืขไปอย่างคล่องในการร้องกลอนลงนี้ ผู้ร้องสามารถลงได้ทั้งในวรรคแรกและวรรคหลัง เพื่อร้องออกทำนองต่าง ๆ หรือลงทำนองเพลงอื่น ๆ หรือลงครวญ เพื่อร้องคร่ำครวญในอารมณ์ใดก็ตามบทละคร ถ้าผู้ร้องจะลงในวรรคแรก ก็จะต้องไปจนหมด คำกลอนของวรรคแรกแล้วออกทำนอง ผู้สืบทอดจะต้องหยุดกลอนดัน แล้วจับทำนองที่ร้องลงนั้นคลอไปด้วยกันจนหมดทำนองแล้วจะต้องออกลูกดันของวรรคหลังเพื่อนำคนร้องกลับเข้าไปร้องในวรรคหลังได้อีกตัวอย่างเช่น

(ต้นวรรคแรก)	-คํ-ช	-ท-คํ	ทคํฟช	--ทคํ	ชคํทคํ	ชคํทคํ	ชคํทคํ	รคํทคํ	
					--เป็น	--พาย	----	---พยับ	(ออกทำนอง)

-ร-ร	---	-ร-ช	-ท-คํ	----	---ช	---ท	--- คํ	---ล	--คํช	---ล	-ชฟ-ช	----
------	-----	------	-------	------	------	------	--------	------	-------	------	-------	------

ทชฟม	-ฟ-ม	----	ออกกลอน	ต้นวรรคหลังให้คนร้องได้ร้องวรรคหลัง
ฮับ	ทุกทิศ			

-ชทค	-ม-ฟ	-ค-ม	-ฟ-ค	-ม-ฟ	-ช-ม	-ฟ-คํ	-ท-ช,
มิต	มิต	หมอก	หม่น		พิกล	ทัว	

ต่อจากนี้จะออกทำนองต่อไปอีก หรือจะร้องดันต่อก็ต้องพลิกผันไปตามคนร้อง สำหรับการร้องลงเมื่อหมดคำกลอนในวรรคหลัง ก็เป็นการร้องเพื่อจะลงทำนองต่าง ๆ หรือลงครวญ เช่นกัน ซึ่งถ้ายังไม่หมดบทร้องจะต้องร้องต่อ

ไปอีก ซอผู้จะต้องออกลูกดันวรรคแรกเพื่อให้ร้องต่อไปได้ การออกลูกลงนี้ นอกจากที่ออกในระหว่างการร้องยังไม่จบบทกลอนนี้แล้ว ยังมีการร้องลงในลักษณะอื่น เช่น

| -ม-ค | -ฟ-ม | --ฟ | มฟ-ช | ---- | -ค-ท | -ช-ท | -ฟ-ช |

| -ทฟ | -ช-ฟ | -ม-ช | -ฟ-ม | -ร-ค | -ฟ | -ค-ช | -ท-ค |

3.1 การลงจบคำกลอน เป็นทำนองลงที่ใช้เพื่อจบคำกลอนแล้ว หลังจากนั้นอาจดำเนินเรื่องด้วยการเจรจา หรือร้องโนบเพลงอื่น ๆ ตามบทละครที่กำหนดไว้ ตัวอย่างทำนองการลงจบในลักษณะนี้เช่น

ทำนองลงของการลงจบคำกลอน ยังมีอีกหลากหลายสุดแต่วิธีการของแต่ละคณะหุ่นกระบอก ซึ่งอาจลงจบทุกคำกลอน หรือลงจบครั้งเดียวเมื่อจบบทร้อง ก็พิจารณาตามความเหมาะสมของการแสดง ยิ่งถ้าลงจบทุกคำกลอน ผู้ร้องย่อมต้องมีทำนองลงที่หลากหลายเพื่อมิให้ฟังซ้ำกันจนน่าเบื่อ ตัวอย่างทำนองลงจบคำกลอนที่แสดงนี้เป็นที่ใช้กันแพร่หลาย

| ทคทช | -ฟ-ม | -ฟค | ฟม-- | ฟช-ฟ | -ร-ค | รคทช | -ท-ค |

ข้อสังเกตของกลอนลงหน้าพาทย์จะจบที่โน้ตเสียงโด จะเป็นเสียงที่ออกเพลงหน้าพาทย์ได้กลมกลืน

3.3 การลงเพลง เป็นการร้องหุ่นกระบอกที่คนร้องต้องมีความเชี่ยวชาญแม่นยำเพลงมาก เพราะมีลักษณะการร้องที่ร้องด้นกลอนอยู่แล้วหักหันเข้าหาทำนองเพลง เพื่อส่งให้ดนตรีรับ จึงต้องแม่นยำทั้งเสียงที่จะส่งเข้าหาดนตรี และทำนองของเพลงที่จะลงมาด้วย เป็นทำนองการอวดปฏิภาณไหวพริบของผู้ร้อง และนักดนตรีก็ต้องเชี่ยวชาญทันกันด้วย จึงจะสามารถสอดรับทำนองให้เข้ากันได้สนิทสนม มิฉะนั้นก็อาจล่มได้เพราะเป็นความฉับพลัน หากนักดนตรีไม่ตื่นตัวอยู่ตลอดก็อาจรับเพลงที่ร้องด้นส่งมาให้รับไม่ทัน เรื่องนี้ถือเป็นขั้นเชิงกันเฝ้าทางดนตรีที่คนร้องและนักดนตรีต้องมีความสามารถสูง

เมื่อวิเคราะห์ดูแล้วจะเห็นว่าซอหุ่นมีหลักการที่เป็นวิชาการมีโครงสร้างของทำนองที่ให้อิสระแก่ผู้บรรเลงหรือสีซอหุ่นได้ใช้ปฏิภาณของตนเองในการประดิษฐ์สร้างทำนองหากไม่รู้ ไม่เข้าใจ ก็จะได้คิดว่าสีซออะไรก็ได้ขึ้นเป็นการเข้าใจไม่ถูก

3.2 การลงจบหน้าพาทย์ เป็นการลงจบคำกลอนร้องหุ่น แล้วจะออกเพลงหน้าพาทย์ติดต่อกันไปเช่น เพลงรัว โอด เชิด เสมอ เป็นต้น การใช้เพลงหน้าพาทย์ในการแสดงหุ่นกระบอกมักไม่ค่อย ใช้เพลงหน้าพาทย์ขึ้นสูง เพราะการแสดงหุ่นกระบอกจะแสดงในลักษณะละครนอกที่ก็ไม่ค่อยได้ใช้เพลงหน้าพาทย์ขึ้นสูงอยู่แล้ว และขัดข้องด้วยกระบวนการรำของหุ่นกระบอก ที่ไม่อาจรำให้สมบูรณ์เท่าการแสดงของคนจริง ด้วยเชื่อกันว่าจะเป็นอับมงคลแก่ผู้เชิด จึงมักหลีกเลี่ยงตัวอย่างของทำนองลงหน้าพาทย์เช่นเพลงเสมอ ดังนี้

ต้อง พลอยทำให้รู้สึกดูถูกดูแคลนภูมิปัญญาของคีตกวีโบราณแท้ที่จริงแล้วท่านได้วางหลักเกณฑ์การปฏิบัติได้อย่างแยบยลและงดงาม จึงเป็นสิ่งที่คนรุ่นหลัง จำเป็นต้องศึกษาให้เข้าใจเพื่อจะได้ภาคภูมิใจกับมรดกที่บรรพชนได้มอบให้ กล่าวโดยสรุปแล้วโครงสร้างของทำนองซอหุ่น จะประกอบไปด้วยลักษณะที่สำคัญ ดังนี้

1. กลอนขึ้น
2. กลอนด้น
3. กลอนลง

กลอนทั้งสามลักษณะนี้ ถือได้ว่าเป็นเอกลักษณ์ที่สำคัญของการแสดงหุ่นกระบอกและเพื่อความเข้าใจที่ชัดเจนยิ่งขึ้น จะขอยกตัวอย่างการสีซอหุ่น ที่อาจารย์ศิริ วิชเวชเรียบเรียงจากกลอนของครูโบราณ และปรุงขึ้นให้งดงามน่าฟัง ในบทละคร เรื่องขุนช้างขุนแผน ตอนพลายบัวเข้าป่าช้าเพื่อไปหานางตานี ดังนี้

เข้าในป่าช้าเที่ยวหาผี
 ต้นหนึ่งใหญ่ล้ำเท่าลำตาล
 ยืนตายกลืนรายดังกลืนผี
 แลเห็นเจ้าพลายเดินกรายมา
 เป็นพายุพยับับทุกทิศ
 ดันเอนระเนนลั่นสนั้ระร่ว

พบกล้วยตานีสุงตระหง่าน
 ปลีประหารคาคอมรณา
 ปีกาจมีแก่งฉกาจจากกล้า
 ก็สำแดงเดชาให้น่ากลัว
 มีดมืดหมอกหม่นทึกล้วน
 เสียงโผงผึงประหนึ่งตัวจะปลิวไป

(กลอนขึ้น)

| ---ค | ---ช | ---ท | ---ช | -ค-ช | -ท-ช | -ค-ช | -ท-ค |

| ทชฟช | ทมฟช | ทคมฟ | ชมฟช | ทฟชค | ทชฟช | ---ช | ---ช |

| ฟม-ฟ | ทช-ช | ---ค | --ชท | -- คต | ชฟ-ช | ----- | ท-ฟ |

| ---ช | -ฟ-ช | ฟชฟม | ---- | -คมฟ | มรฟม |

วรรค 1 (วรรคแรก)	ชคตช	ทคิ่ว	คตชค	ทชฟช	ทชทค	มฟมค	มฟชม	ฟชทช
	เข้า	ใน	ป่า	ช้า		เที่ยวหา	ผี	

วรรค 2 (วรรคหลัง)	ฟชทค	-ม-ฟ	มคฟม	คมฟค	มฟชม	ฟชทฟ	ชคตม	ฟชทช
	พบ	กล้วย	ตา	นี้		สูง	ตระหง่าน	

วรรค 1 (วรรคแรก)	ค-ท-	-ช-ค	ทชคท	ชท--	ชคตช	คตชท	ฟชทช	ทคตม
	ต้น	หนึ่ง	ใหญ่	ล้ำ		เท่าล้ำ	ตาล	

วรรค 2 (วรรคหลัง)	มคมฟ	คมฟค	มฟชม	ฟชทฟ	-ช-ค	-ท-ม	-ฟ-ค	-ท-ช
	ปลี	ประหาร	คา	คอ		มอ	รณา	

สง

| ---- | ---ฟ | --ทม | -ฟ-ช | --ทช | --ฟม | ---- | --ฟม |

| ---- | -ค-ม | --ฟช | -ฟ-ท | ---- | ---ช | -ท-ช | ฟม-ฟ |

| ---- | -มฟช | --ทช | -ฟ-ม | ---- | ค-ม | ---- | --ฟม |

สงร้อง

| -ฟ-ค | -ม-ฟ | -มคฟม | คมฟม |

1.	-ค-ช ยื่น	-ท-ค ตาย	ทชฟช กลืน	-ท-ค ร้าย	-ร-ค คังกลืน	-ท-ช ค	ทชฟช ค	ทมฟช
----	--------------	-------------	--------------	--------------	-----------------	-----------	-----------	------

2.	-ชทค ปีศาจ	-ม-ฟ มี	-ค-ม เก่ง	-ฟ-ค นก	-ม-ฟ ค	-ท ม ค	- ฟ-ค กลัว	ท-ช
----	---------------	------------	--------------	------------	-----------	-----------	---------------	-----

3.	-ค-ช แล	-ท-ค เห็น	ทชฟช เจ้า	-ท-ค พลาย	-ร-ค ค	-ท-ช ค	-ชทค ค	-ม-ฟ
----	------------	--------------	--------------	--------------	-----------	-----------	-----------	------

4.	-ชทค ก	-ม-ฟ ค	-ม-ฟ ค	-ช-ฟ ค	-ชทม ค	-ฟ-ช ค	-ท-ช ค	-ฟ-ม
----	-----------	-----------	-----------	-----------	-----------	-----------	-----------	------

สง | ---ม | ---ฟ | --มช | -ฟ-ม | ---ม | -ฟ-ช | -ฟ-ค | ---ท |
 | --- | -ช-ค | --ร-ค | -ท-ช | ---ค | ---ท | ---ค | ---ช |
 | ---- | ทชฟม | -ฟ-ม | ---- |

-ด-ช	-ท-คั	ทคัฟช	-ท-คั	เป็น ชคัทคั	พายุ ชคัทคั		พยับ รคัทคั
------	-------	-------	-------	----------------	----------------	--	----------------

--รวิ	---คั	-วิ-ช	-ท-คั	----	---ช	---ท	---คั
-------	-------	-------	-------	------	------	------	-------

---ล	--คัช	---ล	ชฟ-ช	----	อับ ทชฟม	ทุกทศ --ฟม	----
------	-------	------	------	------	-------------	---------------	------

มีค	มิต	หมอก	หม่น		พิกล	ทัว	
-ชทค	-ม-ฟ	-ค-ม	-ฟ-ค	-ม-ฟ	-ช-ม	-ฟ-คั	-ท-ช

คั้น	เฮน	ระเนน	ลั้น				
---ฟ	---ชล	-คั-ล	-ช-ฟ	-คั-ฟ	ลชฟ ชล	-คั-ล	-ช-ฟ

	ลั้น		ระวั		เสียงโผง	ผิง	
----	---ฟ	--ชฟ	-ช-ช	----	-ช-ช	---ช	---ล

		ประหนึ่ง	คัว				
--คัล	-ช-ฟ	----	--มฟ	---คั	--รคั	---ช	--ลช

---ร	--ตร	---ฟ	--ลช	---ฟ	--ชล	-ช-ล	-ท-คั
------	------	------	------	------	------	------	-------

	จะปลิว	ไป	(เฮย)	
----	-ท-คั	-คัคัคั	----	ออกวั

เรื่องของช่อหุ่น เป็นเรื่องที่น่าสนใจและมีผู้ใคร่รู้อยู่มาก แต่จะหาความรู้ได้ยาก เนื่องจากผู้รู้สามารถแสดงได้เองจากความเข้าใจโครงสร้างของทำนอง แต่ไม่อาจอธิบาย หลักการ/วิธีการ ของการแสดงได้ จึงเป็นเรื่องอันกระอักกระอ่วนอยู่ ผู้เขียนได้รับความเมตตาจากอาจารย์ศิริ วิชเวช กรุณาบอกแนะแนวทางให้จึงสามารถเรียบเรียงบทความนี้ขึ้นได้ ต้องขอกราบขอบพระคุณอาจารย์ศิริ วิชเวชไว้เป็นอย่างสูง ณ ที่นี้ ขอคารวะศีกดิ์ทวี่โบราณ ผู้เป็นต้นคิดการดันช่อหุ่น สืบทอดกันต่อมาด้วยเศียรเกล้า และหวังว่าคงจะมี “ช่อหุ่น” เกิดขึ้นเป็นความเจริญของศิลปะแขนงนี้สืบต่อไป

คำว่าดีไซน์ (design) นั้น สำหรับเมืองไทยในปัจจุบัน กล่าวถึงกันอย่างกว้างขวางมากขึ้น ผู้เขียนเห็นว่าการอ้างอิงถึงความหมายของดีไซน์ หรือ ในภาษาไทยใช้คำว่า “การออกแบบ” มักจะครอบคลุมนิยามในลักษณะที่กว้างและคลุมเครือ และทำให้เกิดความเข้าใจในการสื่อความหมายของดีไซน์ ที่สับสนจนหลายครั้งไม่สามารถหาข้อสรุปในความหมายที่แท้จริงได้

ในบทความนี้ผู้เขียนตั้งใจนำเสนอแนวคิด ความเข้าใจเรื่องของความหมาย และบริบทที่เกี่ยวข้องกับการดีไซน์ด้วยแนวคิดและหลักการของการออกแบบผลิตภัณฑ์ ซึ่งผู้เขียนเห็นว่าสามารถครอบคลุมถึงงานออกแบบอื่น ๆ ได้หลายประเภท โดยมุ่งหวังว่าแนวคิดที่ได้แสดงออกไว้ในที่นี่ จะทำให้เกิดภาพของขอบเขตหรือนิยามของ “การออกแบบ” ที่กระชับขึ้น ผู้เขียนเห็นว่าการให้ความหมาย “การออกแบบ” อย่างตายตัวและกระชับนั้นนอกจากจะเป็นเรื่องยากสำหรับผู้ที่จะนำเสนอ นิยาม แล้ว ยังเป็นเรื่องที่ไม่ง่ายนักสำหรับผู้ที่จะแสวงหาคำตอบ ต้องมีประสบการณ์การออกแบบโดยตรง หรือ มีความคุ้นเคยอยู่กับงานออกแบบเป็นอย่างดี จึงจะเข้าใจถึงความหมายของการออกแบบได้อย่างแท้จริง เท่าที่ผู้เขียนกล่าวมาอาจสร้างความฉงนให้กับท่านผู้อ่านโดยเฉพาะ บางท่านที่อาจให้ความหมายการออกแบบอย่างกว้าง ๆ ที่มักจำกัดมุมมองว่า การออกแบบไม่น่าจะมีอะไรลึกซึ้งไปกว่าการสร้างวัตถุให้มีความสวยงาม ในบทความนี้ผู้เขียนอยากเสนอแนวคิด ไว้ให้ท่านผู้อ่านได้เห็นภาพบริบทของการออกแบบในอีกมุมมองหนึ่ง

การให้ความหมาย การดีไซน์ (การออกแบบ) ในบทความนี้นอกจากผู้เขียน จะเสนอมุมมองส่วนตัวแล้ว ก็ยังได้นำเอานิยามจากสมาคมนักออกแบบอุตสาหกรรมของประเทศสหรัฐอเมริกา (IDSA) มาประกอบการนำเสนอ

เพื่อให้การอธิบายบริบทของการออกแบบนั้นหลากหลายมากขึ้น ทั้งนี้จะกล่าวถึงความหมายเชิงนามธรรมของ ดีไซน์ ก่อนต่อนั้นเป็นบริบทของการออกแบบ และข้อเสนอคำนิยาม

ที่มาของคำว่า ดีไซน์ จากตะวันตกสู่ตะวันออก

ความหมายของคำว่าดีไซน์ (design) โดยเฉพาะ การดีไซน์ในอุตสาหกรรมซึ่งเป็นประเด็นหลักของบทความนี้ กับคำว่า “การออกแบบ” ซึ่งในบทความชิ้นนี้จะหมายเฉพาะในบริบทของอุตสาหกรรมเท่านั้น

คำว่า ดีไซน์ นั้น ไม่ได้มีเพียงความหมายซึ่งอธิบายรูปธรรมที่มีลักษณะใหม่ที่แปลก หรือสวยงามเพียงเท่านั้น หากแต่การดีไซน์ยังมีความหมายที่ลึกซึ้งกว่าภาพลักษณ์ที่ปรากฏ ซึ่งเป็นการยากที่จะกำหนดนิยามอย่างตายตัวหรืออธิบายให้เข้าใจได้อย่างสิ้น ๆ เพราะบริบทของการดีไซน์นั้นครอบคลุมองค์ความรู้ในหลาย ๆ แขนง ซึ่งจะกล่าวถึงโดยละเอียดต่อไป

ความลึกซึ้งของดีไซน์นั้น เป็นเรื่องที่ใหม่เรื่องหนึ่ง เนื่องจากคำว่าดีไซน์ นั้นเป็นกระบวนการทางความคิดแฝงอยู่ในรูปแบบของสินค้าที่ให้ความสวยงาม แปลกใหม่ ตื่นตา ตื่นใจ แต่ในสังคมไทยที่มีความสัมพันธ์ใกล้ชิดกับสังคมเกษตรกรรม และยังมีประสบการณ์เกี่ยวกับการพัฒนาอุตสาหกรรมไม่ยาวนานนัก แนวคิดในการสร้างสินค้าในลักษณะนี้จึงเป็นเรื่องใหม่ที่อุตสาหกรรมไทยยังไม่คุ้นเคย และรู้จักการดีไซน์ ในลักษณะเดียวกับที่ประเทศพัฒนาแล้ว สร้างและผลิตสินค้าอุตสาหกรรม

มีข้อสังเกตถึง เรื่องความคุ้นเคยของการดีไซน์ ที่ได้เข้ามาในเมืองไทย ว่าเป็นลักษณะของการบริโภคสินค้าจาก



เครื่องดูดฝุ่น Vorwerk ออกแบบโดย Rolf Strohmeier และ Uwe Kemker

ต่างประเทศเป็นส่วนมาก ความเจริญทางเศรษฐกิจที่เกิดขึ้นในสังคมไทยเป็นลักษณะของการแลกเปลี่ยน สินค้าทางการเกษตร ทรัพยากร และ แรงงาน กับ เทคโนโลยี และ สินค้าอุตสาหกรรมจากกลุ่มประเทศที่พัฒนาแล้ว ทำให้ไทยเรามีการนำเข้าสินค้าอุตสาหกรรมจากต่างประเทศมากมาย ทั้งนี้ หมายรวมถึงการนำเข้าวิถีชีวิต (lifestyle) แบบตะวันตก กระแสของการดีไซน์จึงเริ่มเข้ามามีบทบาทต่อสังคมไทย ซึ่งสินค้าต่างชาติ โดยมากเป็นสินค้าจากประเทศอุตสาหกรรม ทั้งจากยุโรป อเมริกา และญี่ปุ่น กลุ่มประเทศอุตสาหกรรมเหล่านี้ ได้วิวัฒนาการ การเป็นสังคมอุตสาหกรรมมาในช่วงระยะเวลามากกว่าห้าสิบปี ซึ่งเป็นผลที่ได้มาจากการปฏิบัติอุตสาหกรรมในช่วงปลายศตวรรษที่ 18 เป็นต้นมา การปฏิบัติอุตสาหกรรม มีอิทธิพลต่อการพัฒนาการของระบบทุนนิยม ในโลกเสรีประชาธิปไตย โดยการเน้นปริมาณการผลิต ในจำนวนมาก เรียกว่า Mass Production มีการนำเอาความรู้ทางวิทยาศาสตร์ และวิศวกรรมศาสตร์ มาใช้ในการสร้างและผลิต ทำให้เกิดโรงงานอุตสาหกรรมขึ้นมามากมาย การปฏิบัติอุตสาหกรรมนี้ มีผลกระทบต่อสังคมในวงกว้างในทุก ๆ ด้าน เช่น การเปลี่ยนจากชุมชนเป็นสังคมเมือง ปัญหาสภาพแวดล้อม วัฒนธรรมที่เปลี่ยนแปลงไป ค่านิยมของ

คนในสังคมเมือง การปกครอง ฯลฯ จากกระบวนการพัฒนาอุตสาหกรรมและสังคมของโลกตะวันตกนี้เองที่ทำให้เกิดกระแสของการดีไซน์ขึ้น ดังนั้นในการสร้างและพัฒนาผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรมของสังคมที่ผ่านการปฏิบัติทางอุตสาหกรรมมาแล้ว จึงหลีกเลี่ยงไม่ได้ที่จะสอดแทรกอุดมการณ์ของสังคมอุตสาหกรรมเข้าไปในตัวของสินค้าอย่างไม่ได้ตั้งใจ การดีไซน์จึงเป็นเนื้อเดียวกันกับการพัฒนาอุตสาหกรรมอย่างแยกไม่ออก

จากมุมมองของคนไทย ผู้เสพที่ไม่ได้ทำ

ด้วยเหตุผลดังที่กล่าวมาเบื้องต้นจึงเป็นเรื่องไม่แปลกที่จะพบว่าสังคมไทยเข้าใจเรื่องการดีไซน์ในความหมายของคำ ในเชิงรูปธรรมมากกว่า ความหมายเชิงนามธรรม ส่วนดีไซน์ในมุมมองของตะวันตกมีลักษณะของอุดมการณ์ของชาติตะวันตกแฝงอยู่ อุดมการณ์เหล่านี้คือสิ่งที่สั่งสมมายาวนาน จนเป็นวัฒนธรรมอย่างหนึ่งของประเทศพัฒนาแล้ว ซึ่งมีผลมาจากทัศนคติของคนตะวันตก ที่มีความโน้มเอียงต่อการให้ความสำคัญของการพัฒนาการทางวัตถุ โดยอาศัย

องค์ความรู้จากวิทยาศาสตร์ แนวคิดทางตะวันตกนั้นเชื่อว่ามนุษย์มีศักยภาพที่จะเป็นศูนย์กลางของสิ่งต่าง ๆ บนโลก มีความสามารถที่จะสร้างสรรค์สิ่งต่าง ๆ ที่ธรรมชาติไม่ได้ตอบสนองต่อความต้องการของมนุษย์ หรือมีความสามารถที่จะแก้ปัญหาจากธรรมชาติที่มนุษย์ประสบ ความหมายของคำว่าดีไซน์จึงมีเงื่อนไขที่แฝงเร้นอยู่ ในขณะที่ชาวตะวันตกโดยทั่ว ๆ ไป และรวมถึงคนไทย ที่มีรากวัฒนธรรมและแนวคิดที่มีมุมมองต่อธรรมชาติในลักษณะที่มนุษย์เป็นส่วนประกอบเล็กๆ ส่วนหนึ่งในสภาวะอันยิ่งใหญ่ของธรรมชาติ และไม่ได้มีความปรารถนาที่จะให้มนุษย์นั้นเป็นศูนย์กลาง และอยู่เหนือธรรมชาติ แนวคิดการดีไซน์ในอุดมการณ์ของชาวตะวันตกจึงยังเป็นเรื่องที่แปลกใหม่ และน่าที่จะต้องทำความเข้าใจ



แปรงสีฟัน ออกแบบโดย Phillippe Starck 1990

การออกแบบในวัฒนธรรมไทย

หากจะกล่าวว่าสังคมไทยไม่คุ้นเคยกับการดีไซน์เชิงอุตสาหกรรม แต่การออกแบบในสาขาอื่น โดยเฉพาะในแนววิจิตรศิลป์มีอยู่คู่กับสังคมไทยมายาวนานมีตัวอย่างการรังสรรค์งานให้เห็นจำนวนมากด้านศิลปะหัตถกรรมให้สวยงามปราณีต วิจิตร บรรจง และสอดรับกับความละเอียดอ่อนทางจิตใจของผู้ใช้ แต่แนวคิดด้านการดีไซน์ ที่มีนัยของการออกแบบตามที่มาของอารยธรรมตะวันตกที่มุ่งเน้นแนวคิดที่ริเริ่มแปลกใหม่ ผิดแผกไปจากแบบแผนหรือวัฒนธรรมดั้งเดิม เพื่อตอบสนองความต้องการและปัญหาในชีวิตประจำวันของสังคมอุตสาหกรรม นั้นคนไทยไม่ได้ให้ความสำคัญต่อประเด็นเหล่านี้ เหตุผลหนึ่งที่ทำให้กระบวนการยอมรับในแนวคิดของดีไซน์ นั้นช้ากว่าหลาย ๆ ประเทศในแถบเอเชีย อาทิเช่น ญี่ปุ่น เกาหลีฮ่องกง ไต้หวัน หรือ แม้แต่ สิงคโปร์ ก็อาจเป็นเพราะการพัฒนาเศรษฐกิจของประเทศที่ผ่านมา ไม่ได้กระหายในความเป็นประเทศอุตสาหกรรมอย่างสุดโต่ง และเนื่องจากวัฒนธรรมของไทย ส่งเสริมงานออกแบบเชิงศิลปะและงานหัตถกรรมในลักษณะ ที่สร้างขึ้นเพื่อการมอบให้ผู้ที่มิสถานภาพสูงกว่า เช่น งานศิลปะที่ทำขึ้นเพื่อถวายเป็นพุทธบูชา การสร้าง พุทธปฏิมากร การประดิษฐ์เครื่องใช้ไม้สอยต่าง ๆ เพื่อใช้ในศาสนกิจของพระสงฆ์ หรือของใช้ต่าง ๆ ในงานพระราชพิธีสำคัญๆ ที่ทำขึ้นเพื่อถวายพระเจ้าแผ่นดินหรือเจ้าขุนมูลนาย การสืบสานหรือการผลิตงานสร้างสรรค์จึงเป็นแนวทางที่ตามแบบอย่างดั้งเดิมที่ต้องการคงรูปแบบไว้ ตามประเพณีให้ได้มากที่สุด ไม่ว่าจะเป็นรูปแบบและสละสลวยประกอบด้วยเหตุที่เป็นรูปแบบศิลปกรรมช่างหลวง ที่มีแบบแผนและถือว่าเป็นงานศิลปะและการรังสรรค์ขั้นสูงสุด จึงไม่มีเหตุผลใดที่จะผลิตใหม่ให้มีรูปลักษณ์ที่แปลกออกไปจากแบบแผนเดิม

นอกจากนี้วัฒนธรรมของไทยไม่ได้มุ่งเน้นความเชื่อในการแสวงหาสิ่งภายนอกเพื่อมาเสริมความต้องการของมนุษย์ในชีวิตประจำวัน ก็มีอิทธิพลอย่างมาก ต่อแนวคิดในการสร้างศิลปะวัตถุ อีกทั้งพุทธศาสนาซึ่งเป็นรากฐานสำคัญ



Snowmobile VMAX500, YAMAHA Motor Co.,Ltd



GE Yokogawa Medical Systems, Ltd.

ของวัฒนธรรมไทย มุ่งสอนให้พุทธศาสนิกชนมีความพึงพอใจในสภาวะที่เพียงพอ พยายามลด ละ เลิก บล่อยาว และต้องอดทน หรือ ปรับปรุงจิตใจของตนเอง ให้เหมาะสมกับสถานการณ์รอบตัว การสร้างสรรค์สิ่งแปลกใหม่ที่ผิดแปลกไปจากเดิม เพื่อตอบสนองต่อสภาวะความต้องการและความสะดวกสบายในเชิงกายภาพจึงถูกวิพากษ์วิจารณ์ในเชิงลบและจะไม่ได้รับความสนใจจากกระแสสังคมมากเท่าที่ควร

ความหมายที่ซ่อนเร้น

ดิไซน์ เป็นแนวคิดที่เกิดขึ้นในลักษณะของภาพความคิดและความรู้สึกในเชิงสร้างสรรค์ของแต่ละบุคคล (subjective) เพื่อการแก้ไขปัญหา หรือตอบสนองความต้องการของมนุษย์ที่มีอยู่หลากหลายในชีวิตประจำวัน เพื่อให้การใช้ชีวิตของมนุษย์มีสภาวะของการเป็นอยู่ที่ “สะดวกสบาย มีความพอใจ” มากขึ้นในแต่ละวัน ซึ่งการตอบสนองต่อปัญหานั้น อาศัยองค์ความรู้ที่บูรณาการกันหลายอย่างเพื่อเข้าถึงปัญหาที่แท้จริงและสรรหาแนวทางในการแก้ไขและคำตอบที่ดีที่สุด

นิยามของคำว่า การดีไซน์ จึงไม่ได้มีองค์ประกอบอยู่เพียงแค่การสร้างสรรค์ผลงานใหม่ ๆ เท่านั้น แต่ยังมีส่วนประกอบอื่น ๆ ที่สำคัญแฝงอยู่ด้วยนั่นคือ เรื่องของแนวคิดในการแสวงหาศักยภาพใหม่ที่ทำให้มนุษย์มีขีดความสามารถเพิ่มขึ้นและตอบสนองต่อความต้องการพื้นฐานของมนุษย์ได้ดีขึ้น

อิทธิพลของระบบทุนนิยม

อย่างไรก็ตามเป็นการยากที่จะปฏิเสธได้ว่า การดีไซน์มีความสัมพันธ์กับระบบทุนนิยมและอุตสาหกรรมอย่างแนบแน่น เมื่อเมืองไทยได้พัฒนาประเทศมาถึงยุคที่ระบบทุนนิยมมีความเจริญเฟื่องฟู ความสำคัญต่อการออกแบบจึงได้รับความสนใจมากขึ้นโดยเฉพาะผู้ประกอบการที่ต้องการเพิ่มมูลค่าสินค้าและขยายตลาด การหาจุดที่สมดุลระหว่างการพัฒนาการออกแบบเพื่อตอบสนองต่อตลาดเพื่อทำให้ผลกำไรในการขายสินค้าขององค์กรธุรกิจนั้นได้รับผลตอบแทนที่สูง และการพัฒนาการออกแบบเพื่อประโยชน์ของผู้บริโภคทั้งในด้านการตอบสนองด้านกายภาพและการตอบสนองต่อจิตใจและความรู้สึกของผู้บริโภคได้กลายมาเป็นสิ่งที่ท้าทายนักออกแบบในยุคปัจจุบันที่จะต้องหาจุดยืนที่ชัดเจน



21st C.Communication Device

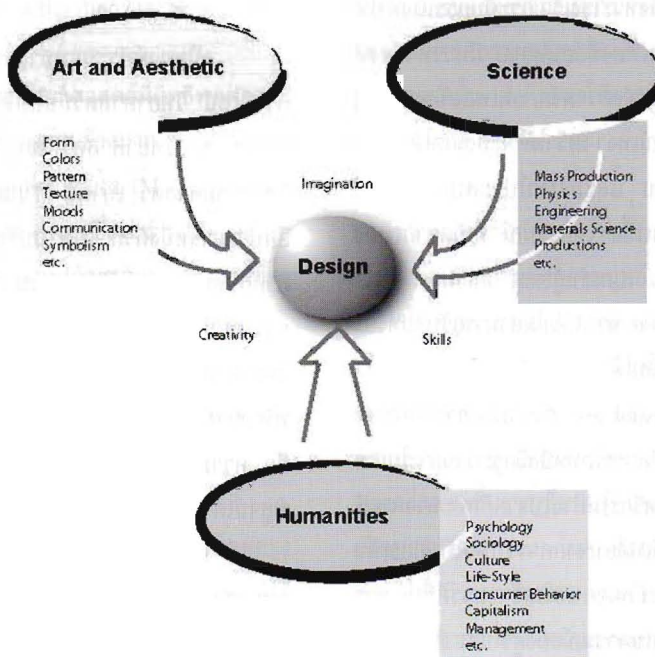
บริบทของการดีไซน์

ดีไซน์ นั้นเป็นเสมือนการผสมผสานความรู้ ความเข้าใจ ในหลาย ๆ ด้าน โดยตั้งอยู่บนความเชื่อที่ว่า มนุษย์สามารถสร้างสรรค์วัตถุต่าง ๆ โดยอาศัยองค์ความรู้หลาย ๆ แขนงเพื่อนำมาประมวล และปรุงแต่งให้เกิดความเหมาะสม ตามแต่มุมมอง ความสามารถ หรือเจตนาารมณ์ของนักออกแบบประยุกต์เป็นผลิตภัณฑ์หรืออุปกรณ์ต่าง ๆ ที่สามารถทำให้มนุษย์มีศักยภาพและ “มีความสุข” ในการดำรงชีวิตเพิ่มมากขึ้น ในที่นี้ได้แบ่งแยกองค์ความรู้ที่มีอิทธิพลที่สำคัญต่อการดีไซน์ไว้ 3 กลุ่มขององค์ความรู้ด้วยกัน



Trash cans for recycling Designed by Manabu Mozumi

A Diagram of Knowledge and Skill necessary to Industrial Design



1. ศิลปะ/ความงาม และ ทักษะ (Art/aesthetic and Skills)
2. วิทยาศาสตร์ และ กระบวนการผลิต (Science and Production Technique)
3. มนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ (Humanity and Social Science)

การดีไซน์นั้นอาจถูกมองได้ว่าเป็นแนวทางใหม่ของความคิด ประกอบด้วยความเข้าใจในกระบวนการและความรู้ทางวิทยาศาสตร์ และกระบวนการผลิต (Science and Production Technique), ความเข้าใจในการแสดงออกซึ่งอารมณ์ที่ทำให้เกิดความงามและสุนทรียะ รวมถึงทักษะต่าง ๆ (Art and Aesthetic and skills), และความเข้าใจในเชิงมนุษยศาสตร์ และสังคมศาสตร์ (Humanity and Social Science) ที่ถูกปรุงแต่งขึ้นเพื่อ ช่วยให้นักออกแบบสร้างวัตถุหรือระบบขึ้นมาโดยตั้งอยู่บนความเชื่อว่า วัตถุหรือ ระบบนั้นจะ ช่วยแก้ไขปัญหาดังกล่าวของมนุษย์ได้ หรือปรับปรุงวัตถุ หรือระบบเดิมให้ดีขึ้น และจะทำให้ความเป็นอยู่ในชีวิตประจำวันของมนุษย์ดีขึ้น

ศิลปะ/ความงาม และ ทักษะ (Art/Aesthetic and Skills)

ศิลปะนั้นเกี่ยวข้องกับเรื่องของความสามารถในการใช้ทักษะทางศิลปะต่าง ๆ ในการแสวงหาและสร้างสรรค์ความงามในรูปแบบของงานศิลปะเพื่อทำให้ผู้ที่ได้รับชมหรือสัมผัสกับงานสร้างสรรค์เหล่านั้นได้เกิดสุนทรียะขึ้นภายในจิตใจหรืออีกนัยหนึ่ง ศิลปะนั้นคืองานสร้างสรรค์ที่มนุษย์เป็นผู้สร้างและถ่ายทอดอารมณ์ความรู้สึกลงไปสู่งานที่เรียกว่าศิลปะในรูปแบบต่างๆ เพื่อให้มนุษย์เองได้เสพด้วยประสาทสัมผัสทั้งห้า ไม่ว่าจะเป็นโดยประสาทสัมผัสอย่างใดอย่างหนึ่ง หรือ หลาย ๆ ทางพร้อม ๆ กัน เช่น ดนตรี เป็นศิลปะที่ถ่ายทอดอารมณ์ของศิลปินผู้แต่งเพลงโดยอาศัยเสียง ซึ่งเกิดจากเครื่องดนตรี ถ่ายทอดไปสู่ผู้รับทางโสตประสาท สิ่งที่แฝงอยู่ในตัวโน้ตและจังหวะคืออารมณ์ของผู้แต่งที่ถ่ายทอดลงสู่งานแต่ละชิ้น อรรถรสของการรับฟังขึ้นอยู่กับอารมณ์และประสบการณ์ของผู้รับฟัง ณ ช่วงเวลานั้น ถ้าผู้รับฟังมีอารมณ์ที่พร้อมจะรับอารมณ์ที่ศิลปินถ่ายทอด และมีประสบการณ์เพียงพอที่จะเข้าใจ ในอารมณ์ของศิลปิน เขาก็จะรับอารมณ์นั้น ๆ จาก

ศิลปินเข้าสู่ความรู้สึกของงาน ผลก็คือเกิดอารมณ์คล้ายตามเสียงเพลงและบทเพลงนั้นๆ เรียกว่าการเข้าสู่สุนทรียะของบทเพลง เช่น บทเพลงที่มีจังหวะเร้า กระฉับกระเฉงทำให้เกิดอารมณ์สนุกสนาน, บทเพลงที่อ่อนหวาน มีท่วงทำนองที่ไพเราะ สะท้อนถึงอารมณ์แห่งความรัก, บทเพลงจังหวะช้าๆ วังเวง อาจทำให้เกิดอารมณ์เหงา-เศร้าได้ จะสังเกตได้ว่าเด็กเล็ก ๆ อายุช่วงก่อนวัยรุ่น และยังไม่มีการรับรู้ทางอารมณ์มากนัก ก็จะไม่ซาบซึ้ง ในอารมณ์ ที่เกิดจากเพลงแห่งความรักแบบหนุ่มสาว เฉกเช่นผู้ใหญ่ ที่สามารถเข้าใจถึงอารมณ์ที่ความสลับซับซ้อน ทำให้เด็กไม่สามารถรับสุนทรียะจากบทเพลงแนวหวานซึ้งนั้นได้

งานทัศนศิลป์ (visual art) ซึ่งรวมถึงการออกแบบเป็นลักษณะของงานศิลปะอีกประเภทหนึ่งมีกระบวนการในการถ่ายทอดและการซึมซับสุนทรียะไม่ต่างไปจากศิลปะทางดนตรี เพียงแต่สื่อของการรับรู้ที่เปลี่ยนจากการรับฟังเป็นการเห็นภาพเท่านั้น ที่ศิลปินหรือนักออกแบบสร้างสรรค์ขึ้น การสร้างสุนทรียภาพให้เกิดขึ้นในอารมณ์ของผู้รับชม ศิลปินหรือนักออกแบบจะต้องมีความสามารถที่จะถ่ายทอดความรู้สึกหรือข้อมูลที่ต้องการสื่อลงไปโน้มน้าวจิตใจของ เส้น, สี, รูปทรง, เพื่อให้ผู้ชมได้รับถึงข้อมูลและความรู้สึกเหล่านั้น ในขณะที่เดียวกันผู้รับชมก็ต้องมีความพร้อมในสภาวะทางอารมณ์และประสบการณ์เพื่อที่จะเข้าถึงอารมณ์รสของสุนทรียะนั้นได้



Made In America Indoor/Outdoor Chair, Kenny Farrell

วิทยาศาสตร์ และ กระบวนการผลิต (Science and Production Technique)

เป็นองค์ประกอบทางความรู้ที่สำคัญต่อศาสตร์ของการดีไซน์ วิทยาศาสตร์นั้นไม่ได้ครอบคลุมเฉพาะวิชาแขนงต่าง ๆ ของวิทยาศาสตร์ เช่น ฟิสิกส์, เคมี, หรือ แม้แต่วิศวกรรมศาสตร์ เท่านั้น หากแต่มีบทบาทต่อการออกแบบอีกประการหนึ่งด้วย ในด้านปรัชญาทางความคิดเชิงตรรกะอาศัยวิทยาศาสตร์เป็นรากฐาน ผู้ที่เป็นนักออกแบบอุตสาหกรรมที่มีชื่อเสียงในอดีตล้วนแต่เป็นบุคคลผู้ซึ่งมีแนวคิดเชิงวิทยาศาสตร์ หรือได้รับอิทธิพลจากแนวคิดแบบวิทยาศาสตร์ หรืออย่างน้อยก็เป็นผู้ที่มีความเข้าใจในแนวคิดแบบวิทยาศาสตร์ คือ ความคิดที่อาศัยเหตุและผลซึ่งตั้งอยู่บนทฤษฎีที่สามารถพิสูจน์ได้

องค์ความรู้ทางวิทยาศาสตร์นั้นเป็นเรื่องสำคัญ นอกจากความเข้าใจในปรัชญาของวิทยาศาสตร์ หรือความคิดแบบวิทยาศาสตร์แต่อย่างใดก็ตามการได้รับความรู้ทางวิทยาศาสตร์ จะทำให้นักออกแบบมีขีดความสามารถในการสร้างสรรค์งานออกแบบเชิงนวัตกรรม ที่เริ่มจากแนวคิดที่เป็นเสมือนความฝัน (นามธรรม) ซึ่งได้เริ่มก่อตัวภายในความคิดของนักออกแบบนั้น จนพัฒนาออกมาเป็นวัตถุที่จับต้องได้ หรือสามารถปฏิบัติการได้อย่างใดอย่างหนึ่งได้ (รูปธรรม) ถ้า



Grundig PA 3 Space Fidelity, Brandis Industrial Design

ปราศจากความรู้ทางวิทยาศาสตร์แล้ว นักออกแบบก็จะถูกจำกัดด้วยความรู้ความเข้าใจที่แคบ การนำเสนอความคิดของตัวเองออกมาในรูปของวัตถุ หรืองานสร้างสรรค์ใดๆ และก็จะถูกจำกัดไปด้วย

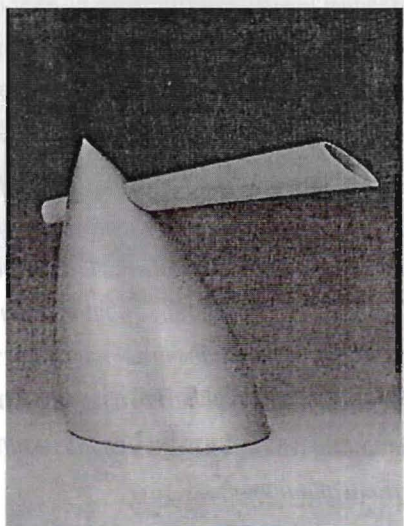
ความรู้พื้นฐานทางวิทยาศาสตร์มีอิทธิพลต่องานออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรมค่อนข้างมาก ความรู้เหล่านี้จะมีผลต่อการนำไปประยุกต์เป็นกลไก (Mechanic) หรือความเข้าใจในคุณสมบัติของวัสดุต่าง ๆ ซึ่งจะทำให้นักออกแบบสามารถสร้างสรรค์งานที่มีคุณภาพได้ตรงกับแนวคิดมากที่สุด

มนุษยศาสตร์ และ สังคมศาสตร์ (Humanity and Social Science)

การตีไข่นผลิตภัณฑ์นั้นเกี่ยวข้องกับมนุษย์โดยตรง เนื่องจากวัตถุที่ถูกสร้างและผลิตขึ้นมานั้นก็เพื่อให้มนุษย์ได้ใช้ เป็นส่วนใหญ่ และก็เพื่อทำให้มนุษย์นั้นมีศักยภาพ ในด้านใด ด้านหนึ่งที่ดีขึ้นกว่าเดิม ดังนั้นความสัมพันธ์กับมนุษยศาสตร์ นั้นเป็นการกล่าวโดยรวมถึงศาสตร์ที่เกี่ยวข้องกับความเข้าใจ ในความเป็นมนุษย์อย่างแท้จริง ศาสตร์นี้จึงรวม องค์ความรู้ ในศาสตร์ของ จิตวิทยา สังคมศาสตร์ ความเข้าใจในวัฒนธรรม

พฤติกรรมของผู้บริโภค ความเข้าใจในวิถีชีวิตประจำวัน ประวัติศาสตร์ รวมถึง การบริหาร จัดการ ระบบทุนนิยม ฯลฯ เมื่อเข้าใจในองค์ความรู้เหล่านี้ก็จะทำให้นักออกแบบเห็นและ เข้าใจในพฤติกรรมหรือความต้องการของผู้ใช้วัตถุนั้น ๆ ได้ ชัดเจนมากขึ้น ซึ่งก็จะทำให้การออกแบบวัตถุหรือผลิตภัณฑ์ นั้น ๆ ตอบสนองได้ตรงจุด

องค์ความรู้ทางจิตวิทยาจะทำให้เข้าใจการทำงานของระบบประสาทและความคิดของมนุษย์ วิชาสังคมศาสตร์จะทำให้ เข้าใจในพฤติกรรมต่าง ๆ ของมนุษย์ในการอยู่ร่วมกันอย่างเป็นสังคม วัฒนธรรมก็มีบทบาทสูงต่อความคิดและ พฤติกรรมต่างๆ ของคนในสังคม การศึกษาเรื่องของ วัฒนธรรมควบคู่ไปกับประวัติศาสตร์ก็จะทำให้เห็นความเป็น มาของสภาพที่ปรากฏในปัจจุบันของแต่ละสังคม (พลวัตทาง สังคมและวัฒนธรรม) ในสังคมสมัยใหม่มนุษย์อยู่ร่วมกันเป็น สังคมโดยมีระบบทุนนิยมเป็นตัวขับเคลื่อน โดยเฉพาะภาค อุตสาหกรรมที่เกี่ยวข้องกับการผลิตสินค้าและผลิตภัณฑ์ต่าง ๆ ต้องอาศัยทุนเป็นปัจจัยสำคัญ อิทธิพลของระบบทุนนิยมนั้น มีผลต่อการออกแบบผลิตภัณฑ์อย่างหลีกเลี่ยงได้ยาก การ บริหารจัดการที่ดี ทำให้การจัดสรรทุนในระบบเป็นไปอย่างมี ประสิทธิภาพ และประสิทธิผล



Alessi Products Designed by Phillippe Starck

องค์ความรู้ทั้งสามแขนงดังที่กล่าวมาเป็นการนำเสนอ ให้เห็นภาพรวมใหญ่ ๆ ของบริบทที่มีส่วนเกี่ยวข้องกับการดีไซน์ ว่าการเป็นนักออกแบบที่ดีต้องนำองค์ประกอบทั้งสามอย่างนี้ มาใช้ให้เป็นประโยชน์ ไม่จำเป็นว่าจะต้องเอาเข้ามาเกี่ยวข้อง พร้อม ๆ กันทั้งหมด สัดส่วนความสำคัญนั้นแปรเปลี่ยนไป

คำจำกัดความอาชีพนักออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม โดยสมาคมนักออกแบบอุตสาหกรรมประเทศ สหรัฐอเมริกา IDSA (Industrial Designers Society of America)

นักออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรมคืออาชีพที่ให้บริการ การสร้างสรรค์ พัฒนาแนวคิดและการกำหนดรายละเอียดต่างๆ โดยการบูรณาการระหว่าง คุณประโยชน์ คุณค่า และรูปลักษณะของผลิตภัณฑ์ หรือ ระบบให้เป็นรูปธรรม เพื่อทำให้เกิดประโยชน์สูงสุดทั้งผู้ใช้และผู้ผลิต

นักออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรมพัฒนาแนวคิด และรายละเอียดจากการเก็บรวบรวมข้อมูล การวิเคราะห์ข้อมูล และการสังเคราะห์ข้อมูล ซึ่งได้รับแนวทางความต้องการจากผู้ว่าจ้างหรือโรงงานผู้ผลิต นักออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรมได้รับการฝึกฝนอบรมให้มีความสามารถที่จะนำเสนอแนวคิดใหม่เพื่อนำเสนอให้ผู้ว่าจ้างอย่างชัดเจนและใกล้เคียงความเป็นจริงโดยอาศัยการวาดรูป การสร้างแบบจำลอง และการอธิบาย

การบริการด้านการออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม โดยปกติจะเป็นการประสานงานในการทำงานระหว่างบุคลากรหลายฝ่ายด้วยกันในองค์กร โดยมากการประสานงานจะเกี่ยวข้องกับบุคคลเหล่านี้คือ ผู้บริหาร, นักการตลาด, วิศวกร หรือ ผู้เชี่ยวชาญในการผลิต นักออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม จะแสดงแนวคิดที่เกี่ยวข้องกับข้อกำหนดของการออกแบบที่กำหนดโดยกลุ่มบุคคลนี้

นักออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรมมุ่งเน้นที่จะใช้ความสามารถในการให้ความสำคัญแก่ผลิตภัณฑ์หรือระบบที่จะต้องเกี่ยวข้องกับความจำเป็น ความต้องการของมนุษย์ และสิ่งต่าง ๆ ที่มนุษย์ให้ความสำคัญ ความสามารถของนักออกแบบนี้ ต้องอาศัยความเข้าใจและใส่ใจในเรื่องของทัศนศิลป์ ความปลอดภัย และความสะดวกสบาย ที่มีผล

ตามลักษณะของงานที่สัมพันธ์กับการพัฒนาวัตถุดิบและประเภทของวัตถุดิบ ๆ ความเข้าใจในองค์ความรู้ทั้งสามประการเป็นอย่างดีจะทำให้มีโอกาสที่จะพัฒนาผลิตภัณฑ์ให้เป็นที่ยอมรับในสังคมก็จะมีความเป็นไปได้สูง

กระทบต่อผู้ใช้ ผู้ที่มีการศึกษาหรือประสบการณ์ทางด้านจิตวิทยา ภาษาศาสตร์ และสังคมศาสตร์ ที่มีความเข้าใจในความเป็นผู้บริโภค หรือผู้ใช้ จะเป็นบุคคลที่มีความสำคัญต่องานออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม

นักออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรมยังจะต้องเป็นผู้ที่ใส่ใจกับความสำคัญทางด้านเทคนิคในกระบวนการผลิต และข้อกำหนดของโรงงานอุตสาหกรรม โอกาสในการทำตลาด และ สภาวะของเศรษฐกิจ ช่องทางการจัดจำหน่าย และ การให้บริการต่าง ๆ นักออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรมจะต้องให้ความมั่นใจกับผู้ว่าจ้างได้ว่าวัสดุและเทคโนโลยีที่ถูกนำมาเสนอในงานออกแบบนั้นเป็นสิ่งที่ถูกต้อง และไม่ขัดแย้งกับกฎระเบียบต่าง ๆ

นอกจากนักออกแบบอุตสาหกรรมจะต้องมีหน้าที่ในการสร้างแนวคิดใหม่สำหรับผลิตภัณฑ์และระบบแล้ว นักออกแบบอุตสาหกรรมมักมีส่วนเกี่ยวข้องในการให้คำปรึกษาในเรื่องต่างๆที่เป็นปัญหาด้านภาพลักษณ์ของลูกค้า งานเหล่านี้รวมถึงการวางระบบภาพลักษณ์ของผลิตภัณฑ์และองค์กร การพัฒนาระบบที่จะต้องใช้ในการสื่อสาร การออกแบบภาพลักษณ์ภายในองค์กรและการออกแบบพื้นที่ในการแสดงสินค้า อุปกรณ์ในการโฆษณาและการออกแบบบรรจุภัณฑ์และอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้อง ความสามารถของนักออกแบบ ยังสามารถช่วยเหลืองานในด้านการบริหารได้ด้วย เช่น การพัฒนามาตรฐานอุตสาหกรรม การร่างกฎเกณฑ์ และการร่างขั้นตอนการควบคุมมาตรฐานของกระบวนการผลิต และการพัฒนาผลิตภัณฑ์

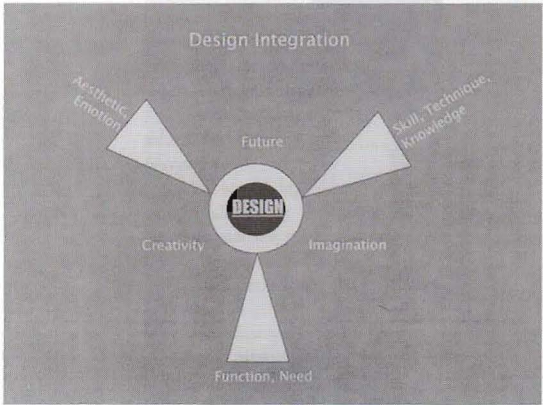
นักออกแบบอุตสาหกรรม ที่มีความเป็นมืออาชีพอย่างจริงจังนั้น จะต้องมีการยารบรรณต่อการรับผิดชอบตามข้อตกลงที่สัญญาไว้กับลูกค้าทุกประการ จะต้องมีการยารบรรณที่จะปกป้องความปลอดภัยของผู้ใช้และสังคม และจะต้องมีการยารบรรณในการเคารพสภาพแวดล้อมและจะต้องระมัดระวังและใส่ใจในเรื่องของจริยธรรมองค์กร

การออกแบบ ไม่ใช่แค่เป็นเรื่องของการสร้างสิ่งของต่าง ๆ หรืองานศิลปะเพื่อให้มีรูปแบบที่สวยงาม เพียงเท่านั้น การออกแบบเป็นเรื่องของแนวคิด ในการสร้างวัตถุของใช้หรือของที่อยู่ในชีวิตประจำวันของมนุษย์ให้เกิดประโยชน์ต่อมนุษย์ที่มีความต้องการมีชีวิตอยู่อย่างมีความสุข หรือเพื่อให้ชีวิตมนุษย์มีปัญหาในการดำรงชีวิตน้อยลง มีความสะดวกสบายมากขึ้น

การออกแบบอุตสาหกรรมนั้นเกี่ยวข้องกับเรื่องของมนุษย์ในแง่ความสัมพันธ์ระหว่างผลิตภัณฑ์ที่สร้างขึ้นโดยเครื่องจักร กับความสัมพันธ์ที่มีต่อมนุษย์และสภาพแวดล้อม

นักออกแบบจะต้องรับผิดชอบต่อผลกระทบที่จะเกิดขึ้นแก่สังคมและธรรมชาติ นักออกแบบจะต้องใส่ใจในเรื่องของวิศวกรรมทางสรีระวิทยา (Human Factor Engineering), รูปทรงของผลิตภัณฑ์ ความปลอดภัย สี การบำรุงรักษา และราคา นักออกแบบมีความสามารถในการออกแบบผลิตภัณฑ์อุปโภคและผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม นักออกแบบจะประสบความสำเร็จในการออกแบบผลิตภัณฑ์ได้นั้น เขาจะต้องแสวงหาความรู้จากองค์ความรู้ที่แขนงด้วยกันคือ ความรู้ที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมผู้บริโภค ความรู้ที่เกี่ยวข้องกับการปฏิสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์และเครื่องจักร ความรู้ในด้านของสภาพแวดล้อม และความรู้ต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับความผลิตภัณฑ์อาชีพนักออกแบบผลิตภัณฑ์นั้นครอบคลุมถึงกลุ่มผลิตภัณฑ์เหล่านี้ เฟอร์นิเจอร์ ของใช้ภายในบ้าน เครื่องใช้ต่าง ๆ ยานพาหนะ เครื่องมือต่าง ๆ อุปกรณ์ที่ใช้ในการเกษตร อุปกรณ์ทางการแพทย์ อุปกรณ์ต่าง ๆ ที่เกี่ยวกับการพักผ่อนหย่อนใจ

ความหมายของการออกแบบ (ดีไซน์) ตามนิยามของผู้เขียน

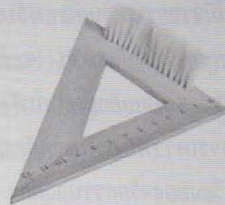


“การออกแบบหมายถึงการนำเสนอแนวคิดใหม่ที่เหมาะสมต่อการเปลี่ยนแปลงของบริบทโดยรอบ หรือ เจือปนไข โดยอาศัยการบูรณาการขององค์ความรู้ ในการประยุกต์ปรุงแต่ง และพัฒนาโดยมีความคิดสร้างสรรค์และจินตนาการเป็นเครื่องนำทาง ในการสำแดงแนวคิดนั้น ในรูปของวัตถุหรือระบบเพื่อตอบสนองความต้องการของมนุษย์”

อาชัย นักสอน



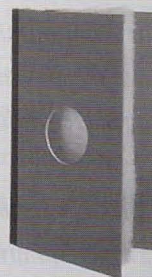
Pocket-Brush (D. Mari Guxé)



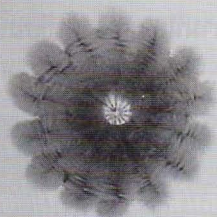
Moss Dienerin (D. Veronika Becker)



Tooth Brush (D. Jörg Hunderplund)



Clean-Book (D. Alfredo Haberli)



Fruit Nest (D. Niels Engelbrecht)



BE BOX (D. Mafali Crasset)



Left-Hander (D. V+W)



Dr. Brushshoe (D. Mats Thesellus)

งานออกแบบที่แสดงให้เห็นถึงความน่าสนใจของรูปแบบผลิตภัณฑ์ที่เกิดขึ้นจากแนวคิดที่แปลกใหม่

1. _____, Japan Industrial Designers' Association. Year Book 1995, Japan, 1995.
2. Dolce, Joe. Product Design 5, New York: PBC International, Inc., 1992.
3. Fiell, Charlotte & Peter. Design of the 20th Century, Italy: Taschen. 2001.
4. Heskett, John, Industrial Design, New York : Thames and Hudson. April 1985.
5. Woodham, Jonathan M., Twentieth-Century Design, New York: Oxford University Press, 1997.
6. Zec, Peter. German Design Standards, D__sseldorf: CPI Centrale Produktion Ingenfeld, 1997.
7. Industrial Designers Society of America. www.IDSA.org, 2004.

อาจารย์จาตุรงค์ มนตรีศาสตร์

อาจารย์ผู้เชี่ยวชาญพิเศษประจำสาขาวิชาการละครคอนสำเร็จการศึกษาประกาศนียบัตรนาฏศิลป์อินเดีย จากเกรฟอะคาเดมี่ อีออฟ อาร์ต ประเทศอินเดีย และสำเร็จการศึกษาระดับปริญญาตรีด้านภาษาอังกฤษ จากวิทยาลัยวิชาการศึกษา (ประสานมิตร) สนใจและเชี่ยวชาญงานด้านดนตรีไทย นาฏศิลป์อินเดีย และการละครคอนไทย

อาจารย์วีระจักร์ สุเอียนทรเมธี

อาจารย์ผู้เชี่ยวชาญพิเศษประจำสาขาวิชาศิลปะการออกแบบทัศนศิลป์ สำเร็จการศึกษาระดับปริญญาตรีด้านเครื่องเคลือบดินเผา จากมหาวิทยาลัยศิลปากร และปริญญาโทด้านวัฒนธรรมศึกษาจากมหาวิทยาลัยมหิดล สนใจและเชี่ยวชาญงานด้านงานออกแบบอุตสาหกรรมเซรามิกส์ งานประติมากรรม งาน Computer Design และงาน Computer Graphic

อาจารย์ ดร.กุสุมา เฟนสกี-สตาลิ่ง

อาจารย์ประจำสาขาวิชาการละครคอน สำเร็จการศึกษาระดับปริญญาตรีด้านการละครคอน จากคณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ และปริญญาเอก ด้านวรรณกรรมไทย จาก University of London ประเทศสหราชอาณาจักร สนใจและเชี่ยวชาญงานด้านวรรณกรรมไทย ละครคอนเพื่อการศึกษา ละครคอนเอเชียและตะวันตกสมัยใหม่

อาจารย์วิวัฒน์ จันท

อาจารย์ประจำสาขาวิชาศิลปะการออกแบบทัศนศิลป์ สำเร็จการศึกษาระดับปริญญาตรีด้านประยุกต์ศิลปศึกษา คณะมัณฑนศิลป์ จากมหาวิทยาลัยศิลปากร และปริญญาโทด้านสิ่งทอ และการออกแบบแฟชั่น จาก University of Central England in Birmingham ประเทศสหราชอาณาจักร สนใจและเชี่ยวชาญงานด้านการออกแบบสิ่งทอ การออกแบบแฟชั่น และการใช้เทคนิคเย็บปัก สำหรับผลิต และออกแบบลายผ้าร่วมสมัย

อาจารย์วิสสวาทิ วัฒนสุวรรณ

อาจารย์ประจำสาขาวิชาการละครคอน สำเร็จการศึกษาระดับปริญญาตรีด้านการละครคอน จากคณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ และปริญญาโทด้านศิลปะการเคลื่อนไหวในการแสดง จาก Middlesex University ประเทศสหราชอาณาจักร สนใจและเชี่ยวชาญงานด้านนาฏยศาสตร์ ตะวันตก และศิลปะการเคลื่อนไหวในการแสดง

อาจารย์พนิดา รูปนางกูร

อาจารย์ประจำสาขาวิชาการละครคอน สำเร็จการศึกษาระดับปริญญาตรีด้านการละครคอน จากคณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ และปริญญาโทด้านการละครคอนจาก Queen land University of Technology ประเทศออสเตรเลีย สนใจและเชี่ยวชาญงานด้านการละครเพื่อการศึกษา การละครสำหรับเด็กและวัยรุ่น และศิลปะการแสดงหุ่น

อาจารย์อภิชาติ ภูระหงษ์

อาจารย์ประจำสาขาวิชาการละครคอน สำเร็จการศึกษาระดับปริญญาตรีด้านการศึกษานอกโรงเรียน จากคณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย และปริญญาโทด้านวัฒนธรรมดนตรี จากสถาบันวิจัยภาษาและวัฒนธรรมเพื่อพัฒนาชนบท มหาวิทยาลัยมหิดล สนใจและเชี่ยวชาญงานด้านดนตรีไทย ศิลปะการแสดงหุ่นกระบอก และช่างสิบหมู่

อาจารย์อาชัย นักสอน

อาจารย์ประจำสาขาวิชาศิลปะการออกแบบทัศนศิลป์ สำเร็จการศึกษาระดับปริญญาตรี ด้าน Industrial Design จาก University of Washington ประเทศสหรัฐอเมริกา และปริญญาโทด้าน Marketing จาก City University ประเทศสหรัฐอเมริกา สนใจและเชี่ยวชาญงานด้านการออกแบบผลิตภัณฑ์ ได้รับรางวัลสิ่งประดิษฐ์คิดค้นเรื่องอุปกรณ์ป้องกันลมพิษ จากสำนักงานคณะกรรมการวิจัยแห่งชาติ เมื่อปี 2541 รวมทั้งได้รับสิทธิบัตรการออกแบบผลิตภัณฑ์อีกหลายรายการ

กองทุนพัฒนาเพื่อพัฒนาคณะศิลปกรรมศาสตร์

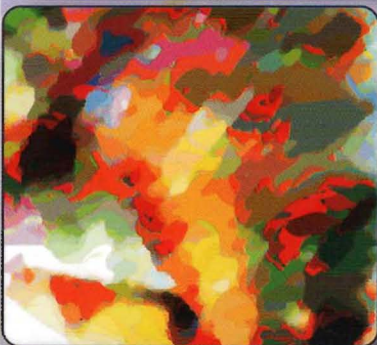
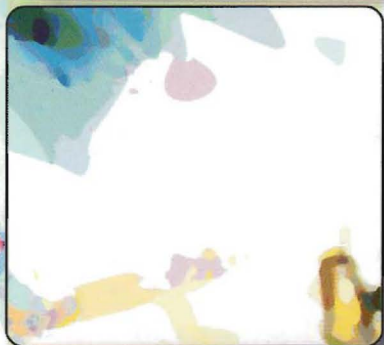
คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ได้จัดตั้ง “กองทุนพัฒนาเพื่อพัฒนาคณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์” ขึ้นเมื่อวันที่ 11 สิงหาคม 2546 โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อ

- 1) ช่วยเหลือนักศึกษาคณะศิลปกรรมศาสตร์ที่มีความเดือดร้อนและขาดแคลนทุนทรัพย์
- 2) สนับสนุนการดำเนินงานและกิจกรรมที่ส่งเสริมการพัฒนาคณะศิลปกรรมศาสตร์
- 3) ส่งเสริมและสนับสนุนการพัฒนาอาจารย์ ข้าราชการ พนักงานมหาวิทยาลัย เจ้าหน้าที่และนักศึกษาของคณะศิลปกรรมศาสตร์

- 4) ส่งเสริมและสนับสนุนการจัดกิจกรรมการให้บริการวิชาการแก่สังคม และกิจกรรมการทำนุบำรุงศิลปวัฒนธรรม

ดังนั้น คณะศิลปกรรมศาสตร์ จึงใคร่ขอความอนุเคราะห์ท่านผู้มีจิตกุศลและเห็นความสำคัญในกิจกรรมการส่งเสริมการเรียนรู้และการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ได้โปรดสละเงินตามแต่จะมีจิตศรัทธาเพื่อสมทบกองทุนพัฒนาฯ เพื่อที่คณะศิลปกรรมศาสตร์จะได้นำเงินเหล่านั้นมาเป็นทุนในการจัดการเรียนการสอนให้เกิดความคล่องตัว และมีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น โดยเฉพาะอย่างยิ่งการขยายสาขาวิชาที่เกี่ยวข้องทางด้านศิลปกรรมศาสตร์ให้ครบหมู่ ตามปณิธานของคณะและของผู้ก่อตั้งคณะศิลปกรรมศาสตร์ เพื่อเป็นการจรรโลงไว้ซึ่งงานศิลปกรรมและวัฒนธรรมอันดีงามของชาติให้ยั่งยืนต่อไป

คณะศิลปกรรมศาสตร์ หวังในความเมตตาอนุเคราะห์จากท่านผู้มีจิตกุศล หากประสงค์จะบริจาคเงินสมทบกองทุนพัฒนาฯ ขอได้โปรดโอนเงินเข้าบัญชี ธนาคารทหารไทย ประเภทยอดทรัพย์ สาขาธรรมศาสตร์-ท่าพระจันทร์ ชื่อบัญชี “กองทุนพัฒนาเพื่อพัฒนาคณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ พ.ศ. 2546” เลขที่บัญชี 155-2-03332-4



“...วิชาที่เรียกกันว่าศิลปะ
ย่อมเป็นเครื่องค้าขูสิ่งอื่นให้เจริญ
และทรงอยู่ได้ ไม่กลายเป็นอื่น
เพราะความเห็นงาม คติงาม
เป็นส่วนนำความเจริญ
จะขาดเสียมิได้...”

พระยาอนุมานราชธน
๒๑ มีนาคม ๒๔๘๐

