



ศิลปกรรมสาร

วารสารวิชาการคณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ ปีที่ ๑๓ ฉบับที่ ๑ พ.ศ. ๒๕๖๓



ISSN 1686-5189

The Fine & Applied Arts Journal
Vol.13 No.1, 2020

แนวหน้า

แนวหน้า

แนวหน้า

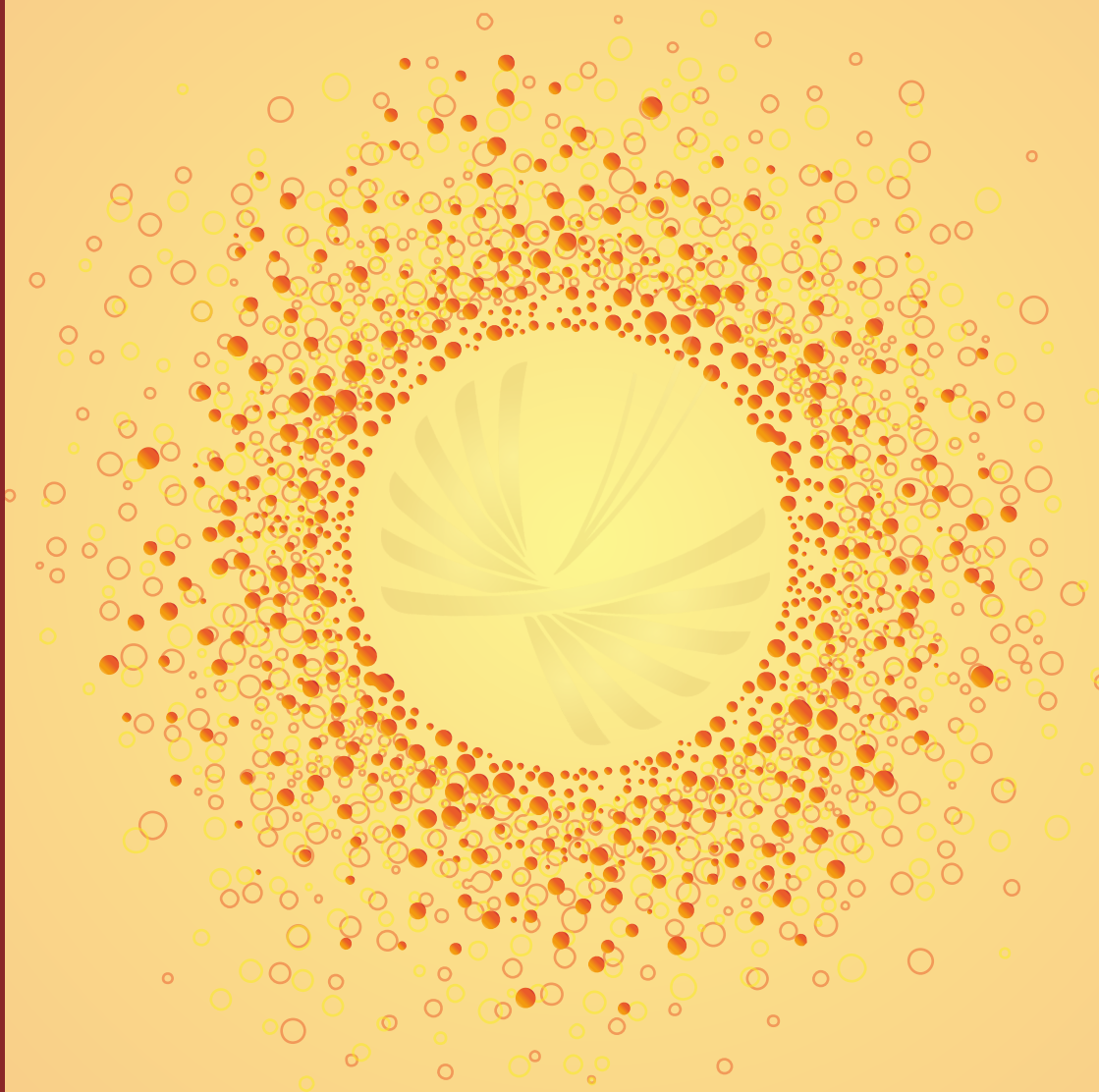
แนวหน้า



ISSN 1686-5189

ศิลปกรรมสาร

วารสารวิชาการคณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ ปีที่ ๑๓ ฉบับที่ ๑ พ.ศ. ๒๕๖๓



The Fine & Applied Arts Journal
Vol.13 No.1, 2020

ISSN 1686-5189



ศิลปกรรมสาร

วารสารวิชาการคณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ ปีที่ ๑๓ ฉบับที่ ๑ พ.ศ. ๒๕๖๓

The Fine & Applied Arts Journal / Vol.13 No.1, 2020

๖ โปรดทราบ

บทความ ทรรศนะและข้อคิดเห็นใดๆ ที่ปรากฏในเอกสารฉบับนี้ เป็นความคิดเห็นส่วนตัวของผู้เขียน บรรณาธิการและกองบรรณาธิการไม่จำเป็นต้องเห็นพ้องด้วยและไม่ถือเป็นการรับผิดชอบ ลิขสิทธิ์เป็นของผู้เขียนและคณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ และได้รับการสงวนสิทธิ์ตามกฎหมาย การตีพิมพ์ซึ่งต้องได้รับอนุญาตจากผู้เขียนและคณะศิลปกรรมศาสตร์โดยตรง และเป็นลายลักษณ์อักษร

ศิลปกรรมสาร ปีที่ 13 ฉบับที่ 1 พ.ศ. 2563
วารสารวิชาการคณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์

เจ้าของ คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์

สำนักงาน คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์
โทรศัพท์ 0 2696 6248, 0 2696 6305-10
โทรสาร 0 2986 8601-2
Website ศิลปกรรมสาร ที่ <https://www.tci-thaijo.org/index.php/fineartstujournal/index>

วัตถุประสงค์

เพื่อส่งเสริมและสนับสนุนนักวิจัย นักวิชาการ คณาจารย์ นักศึกษา ระดับบัณฑิตศึกษา ทั้งภายในและภายนอก ตลอดจนนักศิลปะวิชาชีพในทุกสาขาวิชาด้านศิลปกรรมศาสตร์ ได้มีแหล่งนำเสนอผลงานและแลกเปลี่ยนองค์ความรู้ รวมทั้งการแสดงผลออกทางความคิด ข้อวิพากษ์วิจารณ์ด้านศิลปกรรมทุกแขนงให้เป็นที่ยอมรับสู่สาธารณชน โดยมีเป้าหมาย เพื่อยกระดับมาตรฐานวารสารให้เป็นที่ไปตามเกณฑ์คุณภาพวารสารที่คณะกรรมการ การอุดมศึกษา (สกอ.) และเกณฑ์คุณภาพวารสารวิชาการของศูนย์อ้างอิงวารสารไทย (TCI)

ที่ปรึกษาบรรณาธิการ

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อนุชา ทิระคานนท์	คณบดีคณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์
ศาสตราจารย์ ดร.มัทนี รัตนิน	ศิลปินแห่งชาติ สาขาศิลปะการแสดง (เชิดชนราชการ)
ศาสตราจารย์ ดร.ชมนาด กิจจันทร์	ผู้เชี่ยวชาญทางด้านนาฏศิลป์ไทย (เชิดชนราชการ)
ศาสตราจารย์ ดร.นราพงษ์ จรัสศรี	คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์- มหาวิทยาลัย (เชิดชนราชการ)

ศาสตราจารย์เสริมศักดิ์ นาคบัว

ศาสตราจารย์เกียรติคุณกุลวดี มกราภิรมย์

รองศาสตราจารย์ฉันทนา เอี่ยมสกุล

อาจารย์อภิสิทธิ์ ไส้ตงูไกล

ศิลปินแห่งชาติ สาขาศิลปะการแสดง

(เชิดหุ่นระบำ)

ผู้เชี่ยวชาญ ด้านวรรณคดีอังกฤษ,

การแปล, ประวัติศาสตร์อเมริกัน

คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัย

ธรรมศาสตร์ (เกษียณราชการ)

ผู้อำนวยการสำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจ

สร้างสรรค์ (องค์การมหาชน): CEA

บรรณาธิการ

อาจารย์ ดร.จารุณี อารีรุ่งเรือง

คณะศิลปกรรมศาสตร์

มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์

กองบรรณาธิการ

ศาสตราจารย์เดชา วราชน

ศิลปินแห่งชาติ สาขาศิลปะการแสดง

(เชิดหุ่นระบำ)

ศาสตราจารย์พงษ์ศิลป์ อรุณรัตน์

คณะอักษรศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

รองศาสตราจารย์ ดร.ไพโรจน์ ชุมนี้

คณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

รองศาสตราจารย์ ดร.พัชรา อุทิศวรรณกุล

คณะศิลปกรรมศาสตร์

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

รองศาสตราจารย์ ดร.น้ำฝน ไส้ตงูไกล

Raffles International College Thailand

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.เทียมสุรย์ สิริศรีศักดิ์

คณะสังคมวิทยาและมานุษยวิทยา

มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ภัทรา โต๊ะบุรินทร์

คณะอักษรศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.พันพิสา ฐูปเทียน

คณะอักษรศาสตร์

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ชุดิมา มณีวัฒนา

คณะศิลปกรรมศาสตร์

มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา

รองศาสตราจารย์วีระจักร์ สุเอียนหมะธี

คณะศิลปกรรมศาสตร์

มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วิหวัณ จันท

คณะศิลปกรรมศาสตร์

มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ภาวิณี บุญเสริม

คณะศิลปกรรมศาสตร์

มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.รัชฎมิ ปัญสงเสริม

คณะศิลปกรรมศาสตร์

มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์

อาจารย์ ดร.อรดา ลีลานุช

คณะศิลปกรรมศาสตร์

มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์

ผู้ทรงคุณวุฒิพิจารณาบทความประจำฉบับ

ศาสตราจารย์ ดร.ชมนาด กิจจันทร์

ผู้เชี่ยวชาญทางด้านนาฏศิลป์ไทย

(เกษียณราชการ)

ศาสตราจารย์ ดร.นราพงษ์ จรัสศรี

คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์-

มหาวิทยาลัย (เกษียณราชการ)

รองศาสตราจารย์ ดร.พัชชา อุทิสวรรณกุล

คณะศิลปกรรมศาสตร์

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

รองศาสตราจารย์ ดร.ทรงวุฒิ เอกวุฒิวังศา

คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรมและเทคโนโลยี

สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้า

เจ้าคุณทหารลาดกระบัง

รองศาสตราจารย์ฉันทนา เอี่ยมสกุล

ผู้เชี่ยวชาญด้านนาฏศิลป์ (เกษียณราชการ)

รองศาสตราจารย์กมล เผ่าสวัสดิ์

คณะศิลปกรรมศาสตร์

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วิหวัณ จันท

คณะศิลปกรรมศาสตร์

มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์

อาจารย์ ดร.รสิตา สีนเอกเอี่ยม

ผู้เชี่ยวชาญ/อาจารย์พิเศษ

ด้านศิลปวัฒนธรรม

อาจารย์ ดร.อโณทัย นิติพน

สถาบันดนตรีกัลยาณีวัฒนา

อาจารย์ ดร.นันธิดา จันทรางศุ

สถาบันวิจัยภาษาและวัฒนธรรมเอเชีย

มหาวิทยาลัยมหิดล

ฝ่ายจัดการ

นางสาวพัชรา บุญมานำ	นักวิชาการศึกษาชำนาญการพิเศษ
นายวินัย ทองกร	นักวิชาการศึกษาชำนาญการ
นางสาวสุนิสา เถาว์พุดซา	นักเทคโนโลยีสารสนเทศปฏิบัติการ

ออกแบบปก อาจารย์กัมพล แสงเอี่ยม

จัดรูปเล่ม นางสาวดุษฎีพร ชาดิบุตร

พิมพ์ที่ โรงพิมพ์มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์

พิมพ์เมื่อ พฤษภาคม 2563

จำนวน 100 เล่ม

สารบัญ

1

การพัฒนาการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมด้วยการออกแบบประสบการณ์

ดร.เขมิกา อีรพงษ์

17

รูปแบบการสร้างสรรค์นาฏยศิลป์จากการตีความตัวละคร “ราม” ในรามายณะผ่านทฤษฎีภาวะและรส โดยคำนึงถึงองค์ประกอบทางการแสดงทั้ง 8 ประการ

นริรัตน์ พินิจนสาร / นราพงษ์ จรัสศรี

35

การศึกษาความผิดพลาดในสื่อดิจิทัลเพื่อการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ

นิธิพัฒน์ หอยสังข์ทอง

53

กระบวนการสร้างสรรค์ผลงานด้านนาฏยประดิษฐ์ กรณีศึกษารำฉุยฉายเกียรติภูมิเนตรศวร

ประกาศรี ศรีประดิษฐ์

71

การสร้างสรรค์การแสดง ชุด รำกนิรีทรงเครื่อง

เปรมใจ เพ็งสุข

91

การพัฒนารูปแบบกระเป๋าด้วยลวดลายผ้าไหมทอผสมเปลือกหอยมุก

ภคพรหมณ์ สุขเกษม

113

การสร้างสรรค์ผลงานทางด้านนาฏยศิลป์โดยใช้แนวคิดพหุวัฒนธรรม

ดร.อภิชาติ เกตุแก้ว

131

การคาดการณ์แนวโน้มแฟชั่นและการออกแบบแฟชั่นในศตวรรษที่ 21

ดร.อรรณพ พงษ์เลาหพันธ์

บทบรรณาธิการ

ศิลปกรรมสาร เป็นวารสารที่รวบรวมผลงานวิชาการศิลปกรรมศาสตร์ทุกประเภท ซึ่งจัดทำอย่างต่อเนื่องตั้งแต่ปี พ.ศ. 2547 จนถึงปัจจุบัน นับเป็นปีที่ 13 โดยมีเป้าหมายหลักเพื่อเผยแพร่ผลงาน สหสาขาวิชาศิลปกรรมศาสตร์ ครอบคลุมทางด้านศิลปะ ดนตรี ทัศนศิลป์และการออกแบบ อาทิ การออกแบบพัสดุทางกรรม (เครื่องแต่งกายและสิ่งทอ) การออกแบบหัตถอุตสาหกรรม การออกแบบผลิตภัณฑ์ เป็นต้น เพื่อเสริมสร้างองค์ความรู้ทางวิชาการด้านงานสร้างสรรค์ผลงานศิลปะทุกแขนง แสดงให้เห็นถึงคุณค่าความงามตามหลักการศิลปะในเชิงสุนทรีย์ศาสตร์และวัฒนธรรม ประเพณี อันมีความหมายและความสัมพันธ์กับวิถีชีวิตของคนในสังคม

สำหรับศิลปกรรมสาร ปีที่ 13 ฉบับที่ 1 พ.ศ. 2563 ฉบับนี้ คณะศิลปกรรมศาสตร์ มีความพยายามอย่างยิ่งในการที่จะส่งเสริมและสนับสนุนเพื่อให้พื้นที่สำหรับนำเสนอความเคลื่อนไหวองค์ความรู้ที่ได้จากการศึกษาค้นคว้าจากงานวิชาการ/งานวิจัย/งานสร้างสรรค์ในเชิงความร่วมมือ ดังจะเห็นได้ว่าบทความส่วนใหญ่ในฉบับนี้ล้วนคัดสรรจากการประชุมทางวิชาการทางด้านศิลปกรรม ซึ่งมีกระบวนการตามมาตรฐานทางวิชาการทุกขั้นตอน กล่าวได้ว่าก่อปรด้วยองค์ความรู้ที่ทั้งทันสมัยและเปี่ยมคุณค่าเชิงวิชาการ

ในนามของกองบรรณาธิการ ขอขอบคุณทุกท่านที่ได้ให้ความร่วมมือนำเสนอบทความที่มีคุณค่าและเป็นประโยชน์แก่ผู้อ่าน หวังเป็นอย่างยิ่งว่า “ศิลปกรรมสาร” คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ จะเป็นเวทีแลกเปลี่ยนองค์ความรู้และงานสร้างสรรค์ อันจะเป็นแรงบันดาลใจให้ผู้ที่มิไจรักในงานศิลปะได้ร่วมกันสร้างสรรค์ผลงานเพื่อเผยแพร่สู่สังคม และประเทศชาติให้กว้างขวางอย่างต่อเนื่องต่อไป

อาจารย์ ดร.จารุณี อารีรุ่งเรือง

บรรณาธิการ

**ข้อกำหนด/หลักเกณฑ์การเสนอบทความวิชาการ/วิจัย
หรืองานสร้างสรรค์เพื่อตีพิมพ์ในวารสารวิชาการ “ศิลปกรรมสาร”
คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์**

1. กำหนดเผยแพร่ ปีละ 2 ฉบับ (มกราคม-มิถุนายน และ กรกฎาคม-ธันวาคม)
2. การเผยแพร่ มอบให้ห้องสมุดสถาบันการศึกษา ทั้งภาครัฐและเอกชน และเผยแพร่ทางออนไลน์ เว็บไซต์ศิลปกรรมสาร ที่ <https://so05.tci-thaijo.org/index.php/fineartstujournal>
3. บทความที่ได้รับการตีพิมพ์ในศิลปกรรมสาร จะต้องผ่านการพิจารณาคุณภาพจากผู้ทรงคุณวุฒิตั้งน้อย 2 ใน 3 ท่าน/ตอบความ
4. เกณฑ์การพิจารณาบทความ
 - 4.1 เกณฑ์การพิจารณาบทความมีดังนี้ ความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ คุณค่าทางวิชาการ ความสมบูรณ์ของเนื้อหาและโครงสร้าง ภาษาที่ใช้ ความชัดเจนของสมมติฐาน/วัตถุประสงค์ ความชัดเจน ของการนำเสนอและการจัดระเบียบบทความ ความถูกต้องทางวิชาการ การอภิปรายผล และการอ้างอิงที่ถูกต้องตามหลักวิชาการ
 - 4.2 บทความจะต้องได้รับการประเมินโดยผู้ทรงคุณวุฒิ ซึ่งกองบรรณาธิการอาจให้ผู้เขียนปรับปรุงให้เหมาะสมยิ่งขึ้นและทรงไว้ซึ่งสิทธิ์ในการตัดสินใจตีพิมพ์หรือไม่ก็ได้
5. ประเภทของผลงานทางวิชาการ

5.1 บทความวิจัย (Research Article) เป็นบทความที่มีรูปแบบของการวิจัยตามหลักวิชาการ กล่าวคือ มีการตั้งสมมติฐานหรือมีการกำหนดปัญหาที่ชัดเจน สมเหตุสมผล ระบุวัตถุประสงค์ที่ชัดเจนแน่นอน มีการค้นคว้าอย่างมีระบบ รวบรวมวิเคราะห์ข้อมูล ตีความและสรุปผลตรงตามวัตถุประสงค์ เพื่อความก้าวหน้าทางวิชาการ

5.2 บทความทางวิชาการ (Article) เป็นบทความที่เขียนขึ้นในลักษณะวิเคราะห์วิจารณ์ หรือเสนอแนวคิดใหม่ๆ จากพื้นฐานทางวิชาการที่ได้เรียบเรียงจากผลงานทางวิชาการของตนเอง หรือของคนอื่น หรือเป็นบทความทางวิชาการที่เขียนขึ้นเพื่อเป็นความรู้ที่สำคัญแก่คนทั่วไป

6. รูปแบบของบทความ

แนวทางและรูปแบบการเขียนบทความวิชาการ/วิจัย ต้องมีเนื้อหา ดังนี้

6.1 ชื่อเรื่อง (Title)

ควรกะทัดรัด ไม่ยาวเกินไป ชื่อเรื่อง ต้นฉบับภาษาไทยให้พิมพ์ชื่อเรื่องภาษาไทยก่อนแล้ว ตามด้วยภาษาอังกฤษ

6.2 ชื่อผู้เขียนและหน่วยงานสังกัด (Authors)

ให้ระบุชื่อเต็ม-นามสกุลเต็มของผู้เขียนทุกคน และระบุตำแหน่งทางวิชาการ หน่วยงานหรือสถาบันที่สังกัด

6.3 บทคัดย่อ (Abstract)

กำหนดให้มีทั้งภาษาไทยและภาษาอังกฤษ ความยาวไม่เกิน 350 คำ (บทคัดย่อที่เขียนควรเป็นแบบ Indicative Abstract คือ สั้นและตรงประเด็นและให้สาระสำคัญเท่านั้น ไม่ควรเขียนแบบ Informative Abstract ตามแบบที่เขียนวิทยานิพนธ์หรือรายงานการวิจัยฉบับสมบูรณ์)

6.4 คำสำคัญ (Keywords)

กำหนดคำสำคัญที่เหมาะสมสำหรับการนำไปใช้ทำคำค้นในระบบฐานข้อมูลที่คิดว่า ผู้ที่จะค้นหาคำความควรใช้ ให้ระบุทั้งคำในภาษาไทยและภาษาอังกฤษ ใส่ไว้ท้ายบทคัดย่อของแต่ละภาษา อย่างละไม่เกิน 5 คำ

6.5 บทนำ (Introduction)

อธิบายถึงที่มาและความสำคัญของปัญหาและเหตุผลที่นำไปสู่การศึกษาวิจัย หรือให้ข้อมูลทางวิชาการที่มีการตรวจสอบเอกสาร (Literature Review) พร้อมทั้งจุดมุ่งหมายที่เกี่ยวข้อง รวมทั้งวัตถุประสงค์ของการวิจัย/งานวิชาการ

6.6 วิธีการวิจัย เครื่องมือการวิจัย และระเบียบวิธีวิจัย (Research Methodology) : กรณีที่เป็นบทความวิจัย

อธิบายกระบวนการดำเนินการวิจัย โดยบอกรายละเอียดของวิธีการศึกษา สิ่งที่น่าสนใจจำนวน ขนาด ลักษณะเฉพาะของตัวอย่างที่ศึกษา ตลอดจนเครื่องมือ และอุปกรณ์ต่างๆ ที่ใช้ในการศึกษา อธิบายแบบแผนการวิจัย การเลือกตัวอย่าง วิธีการเก็บข้อมูล และการวิเคราะห์ข้อมูล

6.7 ผลการวิจัย (Research Results) : กรณีที่เป็นบทความวิจัย

เสนอผลการวิจัยอย่างชัดเจน ตรงประเด็นตามลำดับขั้นตอนของการวิจัย ถ้าผลไม่ซับซ้อนและมีตัวเลขไม่มาก ควรใช้คำบรรยาย แต่ถ้ามีตัวเลขหรือตัวแปรมาก ควรใช้ตารางหรือแผนภูมิแทน โดยไม่ควรมีเกิน 5 ตารางหรือแผนภูมิ โดยต้องมีการแปลความหมายและวิเคราะห์ผลที่ค้นพบ และสรุปเทียบกับสมมติฐานที่ตั้งไว้ (ถ้ามี)

6.8 การอภิปรายผล การวิจารณ์และสรุป ข้อเสนอแนะ (Discussions, Conclusions, and Recommendations)

เป็นการชี้แจงผลการวิจัยว่าตรงกับวัตถุประสงค์/สมมติฐานของการวิจัย สอดคล้องหรือขัดแย้งกับผลการวิจัยของผู้อื่นที่มีอยู่ก่อนหรือไม่อย่างไร เหตุผลใด จึงเป็นเช่นนั้น และให้จบด้วยข้อเสนอแนะที่จะนำผลงานวิจัยไปใช้ประโยชน์ หรือทิ้งประเด็นคำถามการวิจัย ซึ่งเป็นแนวทางสำหรับการทำวิจัยต่อไป

6.9 กิตติกรรมประกาศ (Acknowledgements)

ระบุสั้นๆ ว่าได้รับการสนับสนุนทุนวิจัยและความช่วยเหลือจากที่ใดบ้าง

6.10 การอ้างอิงและเอกสารอ้างอิง

การอ้างอิง ใช้หลักเกณฑ์ APA โดยระบบการอ้างอิงในเนื้อหาบทความ แบบนาม-ปี และเลขหน้า ในข้อความที่อ้างถึง เอกสารอ้างอิง ให้ระบุรายชื่อเอกสารที่ใช้เป็นหลักในการค้นคว้าวิจัยที่ได้ตรวจสอบเพื่อนำมาเตรียมรายงานและมีการอ้างอิงจัดเรียงลำดับตามตัวอักษร ถ้าเป็นบทความภาษาไทยนำโดยกลุ่มเอกสารภาษาไทยและตามด้วยกลุ่มเอกสารภาษาอังกฤษ รูปแบบของการเขียนเอกสารอ้างอิง ดังนี้

6.10.1 รูปแบบการอ้างอิงในเนื้อหา จะมี 3 รูปแบบ คือ

ก. (ผู้แต่ง, ปีที่พิมพ์, เลขหน้า) ไว้ท้ายข้อความที่อ้างอิง

ตัวอย่างรูปแบบ : (สุนีย์ มัลลิกะมาลย์, 2549, น. 200-205)

ข. ผู้แต่ง (ปีที่พิมพ์, เลขหน้า) ใช้ในกรณีที่ระบุชื่อผู้แต่งในเนื้อหาแล้ว

ตัวอย่างรูปแบบ : พิชรา บุญมาน่า (2551, น. 5) ได้ศึกษาแรงจูงใจ
ปัจจัยเกื้อหนุน และปัญหาในการทำวิจัยของอาจารย์
มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ พบว่า...

ค. ปีที่พิมพ์ ผู้แต่ง (เลขหน้า) ใช้ในกรณีที่มีการระบุปีที่พิมพ์ และผู้แต่ง
ในเนื้อหาแล้ว

ตัวอย่างรูปแบบ : ในปี 2542 เสรี วงษ์มณฑา ได้ให้ความหมายว่า
“การประชาสัมพันธ์เป็นการกระทำทั้งหลายทั้งปวง
ที่เกิดจากการวางแผนล่วงหน้าใน การที่จะสร้าง
ความเข้าใจกับสาธารณชนที่เกี่ยวข้อง....” (น. 9)

ทั้งนี้ ต้องมีความยาวไม่เกิน 3 บรรทัด แต่ถ้าเกิน 3 บรรทัด ต้องขึ้นบรรทัด
ใหม่แล้วย่อหน้า

6.10.2 การอ้างอิงหนังสือ

รูปแบบ : ชื่อผู้แต่ง. (ปีที่พิมพ์). ชื่อเรื่อง. พิมพ์ครั้งที่. สถานที่พิมพ์
: โรงพิมพ์.

6.10.3 การอ้างอิงจากวารสาร

รูปแบบ : ชื่อผู้เขียนบทความ. (ปีที่พิมพ์). ชื่อบทความ. ชื่อวารสาร,
ปีที่(เดือน/ฉบับที่), เลขหน้า.

6.10.4 การอ้างอิงจากงานศิลปะ (จิตรกรรม/ประติมากรรม/ภาพถ่าย)

รูปแบบ : ชื่อศิลปิน. ชื่อผลงาน. ปีที่สร้าง. ชื่อพิพิธภัณฑ์/สถานที่
เก็บผลงาน, เมือง.

6.10.5 การอ้างอิงจากเพลง/ดนตรี/การแสดง

รูปแบบ : ชื่อศิลปิน. ชื่อผลงาน. ปีที่สร้าง. ชื่อสถานที่, เมือง.

6.10.6 การอ้างอิงจากสื่ออิเล็กทรอนิกส์

รูปแบบ : ชื่อผู้แต่ง, ปี, ชื่อเรื่อง (CD-ROM). สถานที่: ปีที่จัดทำ.

รูปแบบ : ชื่อผู้แต่ง, ปี, ชื่อเรื่อง (ออนไลน์) ปีที่พิมพ์ (วัน เดือน ปีที่อ้าง) จาก Website. (ระบุชื่อ)

6.10.7 การสัมภาษณ์

รูปแบบ : ชื่อผู้ให้สัมภาษณ์. ตำแหน่ง (ถ้ามี). สัมภาษณ์. วัน เดือน ปี.

ตัวอย่างเอกสารอ้างอิง

จักรกฤษณ์ นรมิตผดุงการ และทวี สอนมาลี. (2519). ความสามารถในการเงินของเทศบาล กรณีของเทศบาลนครกรุงเทพ ก่อนเปลี่ยนแปลงเป็นกรุงเทพมหานคร. *วารสารพัฒนบริหารศาสตร์*, 16(เมษายน), 231-254.

ณรงค์ รัตนะ. (2528ก). *การครอบครองและการรับรู้เทคโนโลยีในประเทศไทย*. กรุงเทพฯ: ศูนย์ถ่ายทอดเทคโนโลยี กระทรวงวิทยาศาสตร์เทคโนโลยีและการพลังงาน. _____ . (2530). *เทคโนโลยีโลหะอุตสาหกรรมการหล่อ*. กรุงเทพฯ: ศูนย์ถ่ายทอดเทคโนโลยี กระทรวงวิทยาศาสตร์เทคโนโลยีและการพลังงาน.

ณรงค์ รัตนะ, พัชร อรรถจินดา, และกฤษฎา ธาราสุข. (2531). *การทำสัญญาโปรแกรมคอมพิวเตอร์ในเชิงธุรกิจ*. กรุงเทพฯ: ศูนย์ถ่ายทอดเทคโนโลยี กระทรวงวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีและการพลังงาน.

ทวี เสรีวาด. (2551). *ร่องรอยชีวิตจากเมืองสู่พื้นที่อื่น*. วิทยานิพนธ์ศิลปมหาบัณฑิต. มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.

บุญธรรม กิจปรีดาวิสุทธิ และสมคิด อิสระวัฒน์. (2526). *ประชากรศึกษา*. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ: อักษรบัณฑิต.

นราพงษ์ จรัสศรี. ศาสตราจารย์ ประจำภาควิชาทฤษฎีศิลป์ คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. สัมภาษณ์. 25 พฤษภาคม 2561.

Byrne, Maritza Ivonne. (1996). *Self-talk and Test Anxiety*. PhD thesis, Monash University, Melbourne.

Ferguson, Nicolas, and Maire O'Reilly. (1979a). *English for International Banking*. London: Evans.

_____. (1979b). *English Telephone Conversation*. London: Evans.

Parikh, Mihir and Sameer Verma. (2002). Utilizing Internet Technologies to Support Learning: An Empirical analysis. *International Journal of Information Management*, 22(1), 27-46.

Therapeutic Goods Administration. (n.d.). "Recalls & Alerts." Department of Health and Ageing, Canberra, <http://www.tga.gov.au/recalls/index.htm>, (accessed December 13, 2004).

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

ประพัทธ์พงษ์ อุปลา. การขนส่งในเมือง. (ออนไลน์) 2550. (สืบค้นเมื่อ 15 มกราคม 2551). จาก <http://www.arch.kmitl.ac.th/prapatpong/>
วสันต์ นุ้ยภิรมย์. ดารานักร้องเพียบ! ร่วมเดินแบบในงาน “SILK ISAN”. (ออนไลน์) 2561. (สืบค้นเมื่อ 30 มีนาคม 2562). จาก <https://www.siambusinessnews.com/13846>

United Nations. Economic Commission for Europe. (Online) 2004. (cited 2008 Jan 15). Available from: http://www.unece.org/commission/2005/E_ECE_1424e.pdf

6.11 ภาคผนวก (ถ้ามี)

6.12 ตารางและรูปภาพ ต้องมีความคมชัดและให้แทรกไว้ในบทความ มีคำอธิบายสั้นๆ แต่สื่อความหมายได้สาระครบถ้วนและเข้าใจ กรณีที่เป็นตาราง ให้ระบุลำดับที่ของตาราง ใช้คำว่า “ตารางที่...” และมีคำอธิบายใส่ไว้เหนือตาราง กรณีที่เป็นรูป ให้ระบุลำดับที่ของรูป ใช้คำว่า “ภาพที่...” และมีคำอธิบายใส่ไว้ใต้รูป โดยให้ระบุที่มาของภาพด้วย (ตารางและรูปให้บันทึกในรูปแบบของ .jpg แนบเพิ่มมาพร้อมกับไฟล์บทความด้วย)

7. คำแนะนำในการเขียนและพิมพ์

7.1 บทความต้องมีความยาวไม่เกิน 15 หน้ากระดาษ A4 พิมพ์ด้วย Microsoft Word for Windows

7.2 แบบและขนาดตัวอักษร

● บทความภาษาไทย ใช้ตัวอักษรแบบ “Angsana New” หรือ “Cordia New”
ชื่อบทความใช้ตัวอักษรขนาด 18 ตัวหนา ชื่อหัวข้อและหัวข้อย่อยใช้ตัวอักษรขนาด 16 ตัวหนา และ ชื่อผู้เขียน บทคัดย่อ และเนื้อความต่างๆ ใช้ตัวอักษรขนาด 16 ตัวปกติ

● บทความภาษาอังกฤษ ใช้ตัวอักษรแบบ “Times New Roman”
ชื่อบทความใช้ตัวอักษรขนาด 16 ตัวหนา ชื่อผู้เขียน บทคัดย่อและเนื้อความต่างๆ ใช้ตัวอักษรขนาด 14 ตัวปกติ ชื่อหัวข้อและหัวข้อย่อยใช้ตัวอักษรขนาด 14 ตัวหนา

8. การส่งต้นฉบับบทความสามารถทำได้ 2 วิธี ดังนี้

8.1 ส่งทางเว็บไซต์ “ศิลปกรรมสาร” ที่ <https://www.tci-thaijo.org/index.php/fineartstujournal/index>

8.2 ส่งทาง e-mail มาที่ fineartstu@gmail.com / vinai@tu.ac.th
(ผู้ประสานงาน : คุณวินัย ทองกร)

9. หน่วยงานที่รับผิดชอบ

งานประกันคุณภาพการศึกษาและวิจัย คณะศิลปกรรมศาสตร์

มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ ศูนย์รังสิต

เลขที่ 99 หมู่ 18 ต.คลองหนึ่ง อ.คลองหลวง จังหวัดปทุมธานี 12121

หรือสอบถามข้อมูลเพิ่มเติมที่ โทร. 02 696 6248-9

การพัฒนาการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม ด้วยการออกแบบประสบการณ์

A Study of Experience Design for the Development of Cultural Tourism

ดร.เขมิกา อีรพงษ์¹

บทคัดย่อ

ปัจจุบันประเทศไทยถูกจัดอันดับให้เป็นหนึ่งในสถานที่ท่องเที่ยวที่ได้รับความนิยมอย่างมากจากนักท่องเที่ยวทั่วโลก รัฐบาลไทยได้ให้ความสำคัญและสนับสนุนการเติบโตของอุตสาหกรรมการท่องเที่ยวเป็นอย่างมาก ถึงแม้ว่าการท่องเที่ยวจะสร้างเงินรายได้มหาศาลแต่ก็ก่อให้เกิดผลกระทบทางเศรษฐกิจ และสังคมของชุมชนท้องถิ่นอย่างหลีกเลี่ยงได้ยาก เกิดการโยกย้ายถิ่นฐาน เปลี่ยนแปลงอาชีพและการทำมาหากิน ประเพณีและวัฒนธรรมดั้งเดิมแปรเปลี่ยนไปตามพฤติกรรมของนักท่องเที่ยวจากการที่ผู้ประกอบการที่เข้าสู่พื้นที่ ภาพชุมชนพื้นถิ่นที่เป็นแหล่งวัฒนธรรมเลือนรางและจางหายไป นักวิชาการและนักวิจัยจากหลากหลายสาขาได้ตระหนักถึงปัญหาเหล่านี้ และได้นำเสนอแนวทางการจัดการการท่องเที่ยวในเชิงวัฒนธรรมด้วยกลไกหลายประการ เพื่อนำไปสู่การพัฒนาอย่างยั่งยืน อย่างไรก็ตามงานวิจัยส่วนใหญ่มักมุ่งเน้นศึกษาโดยผ่านมุมมองทางมนุษยศาสตร์ สังคมศาสตร์ รัฐศาสตร์ สถาปัตยกรรมและการผังเมือง ซึ่งในปัจจุบันยังขาดการบูรณาการนำองค์ความรู้อื่นๆ เข้ามาช่วยพัฒนาแนวทางการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม โดยเฉพาะงานวิจัยที่นำศาสตร์แห่งการออกแบบ มาประยุกต์ใช้ในการสร้างประสบการณ์การท่องเที่ยว (Tourist Experience) อันจะเป็นกุญแจสำคัญ ที่นำไปสู่ความสำเร็จในการพัฒนารูปแบบการสื่อสารเรื่องราวทางประวัติศาสตร์และวัฒนธรรม

¹อาจารย์ประจำ คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยกรุงเทพ

บทความนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อนำเสนอการเชื่อมโยงแนวคิดการท่องเที่ยวชุมชนเชิงวัฒนธรรมกับการออกแบบประสบการณ์ ซึ่งเป็นการใช้ทฤษฎีและเทคโนโลยีการออกแบบ เพื่อสื่อสารเรื่องราวของสถานที่และสร้างประสบการณ์ทางวัฒนธรรมให้แก่ผู้เข้าเยี่ยมชม เพื่อให้เกิดประสิทธิภาพสูงสุด ในการใช้ทรัพยากรพื้นที่ โดยไม่มุ่งเน้นการเปลี่ยนแปลงทางกายภาพหรือการลงทุนที่ใช้ทรัพยากรจำนวนมาก ศาสตร์การออกแบบยังสามารถสร้างการสื่อสารเชื่อมโยงระหว่างชุมชนพื้นถิ่นและนักท่องเที่ยว อีกทั้งผู้เข้าเยี่ยมชมหรือเพิ่มแนวคิดเรื่องการอนุรักษ์ อันจะนำไปสู่การท่องเที่ยวที่ไม่กลืนกินวัฒนธรรมพื้นถิ่น และเป็นแนวทางการพัฒนาการท่องเที่ยวชุมชนเชิงวัฒนธรรมอย่างยั่งยืนต่อไป

คำสำคัญ: การออกแบบประสบการณ์, การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม, การท่องเที่ยวชุมชน

Abstract

Thailand is one of the top tourist destinations of the world. In the last 20 years, Thai government has supported the growth of tourist industry in Thailand. The number of tourists traveling to Thailand has been rapidly risen and this has brought a significant increase in tourism revenue contributing to Thailand economy. However, this also causes major problems to local communities such as the rise of living cost, emigration of the local residents, the changes of the local living culture and gentrification. Thai academics and researchers have suggested many possible directions to relieve these problems, but there is no suggestion involving Experience Design. This paper aims to draw a connecting line between cultural tourism and Experience Design (XP) which is powerful communication tool for disseminating local history, vernacular culture and tradition. This paper suggests XP becomes an important key to develop sustainable cultural tourism and also conserve local communities.

บทนำ

การท่องเที่ยวถือเป็นอุตสาหกรรมหลักที่นำเงินรายได้เข้าสู่ประเทศไทยเป็นจำนวนมากหลายปีที่ผ่านมาประเทศไทยยังให้การสนับสนุนการท่องเที่ยวทั้งในรูปแบบของนโยบายและงบประมาณเพื่อปรับปรุงและเปลี่ยนแปลงแหล่งท่องเที่ยวให้ดึงดูดนักท่องเที่ยว อันจะนำไปสู่การพัฒนาทางเศรษฐกิจท้องถิ่น อย่างไรก็ตามการพัฒนาแหล่งท่องเที่ยวในปัจจุบัน กระจัดกระจายอยู่ในบางพื้นที่โดยเฉพาะบริเวณแหล่งท่องเที่ยวยอดนิยม ทำให้เกิดการทะลักเข้าของการพัฒนาเชิงกายภาพ เช่น ขนส่งมวลชน สาธารณูปโภค ซึ่งทำให้เกิดธุรกิจทั้งขนาดใหญ่ ขนาดกลาง และขนาดย่อย โดยเฉพาะผู้ลงทุนจากภายนอกพื้นที่ ทำให้เกิดผลกระทบรุนแรงกับชุมชนในพื้นที่ที่ต้องเปลี่ยนวิถีชีวิต อาชีพ และปรับตัวกับค่าครองชีพที่กระโดดสูงขึ้น รวมถึงการอพยพย้ายเข้าของประชาชนที่เข้ามาประกอบอาชีพในพื้นที่ ทั้งนี้ ปริมาณนักท่องเที่ยวที่เพิ่มมากขึ้นเรื่อยๆ ยังก่อให้เกิดปัญหาหลากหลาย ปัญหาค่าครองชีพสูง ปัญหาอาชญากรรม ฯลฯ ผลกระทบเหล่านี้ทำให้ภาครัฐและนักวิชาการต้องนั่งทบทวนมาตรการในการรับมือกับปัญหาที่เกิดขึ้นในหลายพื้นที่ หนึ่งในแนวทางที่ถูกนำเสนอขึ้นมาคือสิ่งที่เรียกว่าการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม โดยเกิดจากแนวคิดการใช้ทุนทางวัฒนธรรม มาเป็นประเด็นสำคัญในการพัฒนาพื้นที่ แนวคิดนี้นำไปสู่การลดผลกระทบที่เกิดขึ้นจากการทะลักล้นของนักท่องเที่ยว อันก่อให้เกิดปัญหาต่อชุมชนพื้นถิ่นและลุกลามถึงความเสื่อมโทรมของแหล่งท่องเที่ยวที่ได้รับความนิยม แนวคิดเรื่องการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมกำลังได้รับความสนใจเป็นอย่างมาก แต่งานวิจัยและการศึกษาถึงแนวคิดนี้ยังจำกัดวงแคบ งานวิจัยส่วนมากมุ่งการจัดการพื้นที่และการบริหารทรัพยากรที่มีในพื้นที่ และยังไม่พบการใช้ศาสตร์แห่งการออกแบบแขนงต่างๆ มาร่วมพัฒนามากนัก บทความนี้จึงขอเสนอความเป็นไปได้ในการเชื่อมโยงการพัฒนาการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมกับศาสตร์แห่งการออกแบบประสบการณ์ เพื่อบูรณาการแนวคิดการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมกับศาสตร์อื่นๆ อันจะนำไปสู่การประยุกต์ใช้ที่มีประสิทธิภาพสูงและเหมาะสมกับสภาพสังคมยุคดิจิทัลในปัจจุบัน

แนวคิดการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมอย่างยั่งยืน

จากปัญหาผลกระทบต่อชุมชนจากอุตสาหกรรมการท่องเที่ยวทำให้เกิดแนวคิดการท่องเที่ยวโดยใช้ทุนทางวัฒนธรรม ด้วยวัตถุประสงค์เพื่อการอนุรักษ์และรักษาสภาพแวดล้อม ประเพณี วัฒนธรรม ของชุมชนพื้นถิ่นเอาไว้ โดยแนวคิดการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมเป็นการหันมาสู่กระบวนการเชื่อมโยงชุมชนกับนักท่องเที่ยว ซึ่งรวมถึงการให้ชุมชนมีส่วนร่วมในการจัดการการท่องเที่ยว ทั้งการบริหาร ทรัพยากร การเลือกสรรและการจัดกิจกรรมการท่องเที่ยวโดยชุมชน นำไปสู่การที่ชุมชนได้รับผลประโยชน์โดยตรง อีกทั้งเพิ่มศักยภาพการจัดการการท่องเที่ยวท้องถิ่นโดยพยายามที่จะลดผลกระทบในทางลบที่จะเกิดขึ้นจากภายในชุมชนเอง ซึ่งเป็นคนที่เข้าใจบริบทสังคมนั้นมากที่สุด เนื่องจากเป็นกลุ่มคนที่ทราบว่าทรัพยากรอะไรที่ทรงคุณค่า ควรค่ารักษาหรือควรนำเสนอต่อผู้เข้ามาเยี่ยมชม และควรจัดการอย่างไรโดยยังคงดำเนินกิจกรรมทางการท่องเที่ยว เพื่อสร้างเม็ดเงินทางเศรษฐกิจ McKercher & Du Cros (2002) ได้อธิบายว่าแนวคิดนี้ได้มาจากบูรณาการการท่องเที่ยว ร่วมกับการจัดการทรัพยากรทางวัฒนธรรมที่เกิดขึ้นในช่วงยุคหลังสงครามโลกครั้งที่ 2 เนื่องจากช่วงหลังสงครามเป็นช่วงเวลาที่สิ่งปลูกสร้างต่างๆ เสียหายจำนวนมากจึงเกิดความพยายามที่จะอนุรักษ์มรดกทางวัฒนธรรมของชาติให้คงอยู่ต่อไปถึงชนรุ่นหลัง โดยผ่านการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม ซึ่งในช่วงแรกๆ แนวคิดนี้เน้นเรื่องการอนุรักษ์วัฒนธรรมที่จับต้องได้ (Tangible cultural Heritage) เช่น งานสร้างสรรค์ งานสถาปัตยกรรม งานศิลปะ งานช่าง และงานฝีมือต่างๆ มรดกทางวัฒนธรรมเหล่านี้ เป็นดังทรัพยากรที่สำคัญสำหรับกิจกรรมการท่องเที่ยวที่กระตุ้นเศรษฐกิจตั้งแต่ระดับชุมชนจนถึงระดับชาติ (Richards, 2001) จากแนวคิดนี้เองทำให้เกิดความคิดที่ว่า หลักการที่สำคัญสูงสุดในการปฏิบัติของการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม คือการอนุรักษ์และรักษาความสวยงามในสภาพทางกายภาพ โบราณสถาน โบราณวัตถุ หรือสิ่งปลูกสร้างอื่นใด จนกระทั่งในปี พ.ศ. 2548 เป็นต้นมา พฤติกรรมของนักท่องเที่ยวได้เปลี่ยนแปลงอย่างต่อเนื่อง จากความนิยมในการเข้าเยี่ยมชมสิ่งปลูกสร้าง สถาปัตยกรรม โบราณสถาน และสถานที่ที่มีชื่อเสียง กลายเป็นกระแสการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมที่ไม่เน้นสภาพทางกายภาพได้รับความนิยมน่าขึ้นเรื่อยๆ โดยกลุ่มนักท่องเที่ยวเหล่านี้ได้สนใจประสบการณ์ทาง

วัฒนธรรมที่เกิดขึ้นจากการท่องเที่ยวมากกว่าการเยี่ยมชมสิ่งปลูกสร้างขนาดใหญ่ โดยเฉพาะการเดินทางไปในแหล่งท่องเที่ยวของชุมชนที่มีเอกลักษณ์จากปรากฏการณ์นี้เองทำให้เกิดความนิยมในการบริโภควัฒนธรรม (Cultural Consumption) ซึ่งนักท่องเที่ยวหันมาสนใจการท่องเที่ยวด้วยความตั้งใจที่จะเข้าไปทำความเข้าใจ เรียนรู้เรื่องราว และมีประสบการณ์ร่วมกับชุมชน แนวโน้มความนิยมการบริโภควัฒนธรรมผ่านการท่องเที่ยว ยังคงเติบโตอย่างต่อเนื่อง ซึ่งส่งผลโดยตรงกับการบริหารจัดการการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม นำไปสู่การตีความความหมายของคำว่านักท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมใหม่ เพื่อให้สอดคล้องกับแนวโน้มการท่องเที่ยวในปัจจุบัน CrosDu Cros and McKercher (2014) ได้รายงานว่าการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมในปัจจุบันนั้น ได้พัฒนาก้าวข้ามแนวคิดที่จะอนุรักษ์มรดกของชาติที่เน้นสิ่งที่จับต้องได้ (Conservation of Tangible Heritage) ไปเป็นการอนุรักษ์ในวัฒนธรรมที่จับต้องไม่ได้โดยใช้การท่องเที่ยว (Intangible Heritage in Tourism) ซึ่งก็คือทรัพยากรทางวัฒนธรรม เช่น ขนบธรรมเนียม ประเพณี วิถีชีวิต ความเชื่อและเรื่องราวทางประวัติศาสตร์ การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมในบริบทของสังคมปัจจุบันจึงถูกปรับเปลี่ยนไปเป็นมุ่งเน้นการทำกิจกรรมทางสังคมเพื่อนำผู้เยี่ยมชมมาเป็นส่วนหนึ่งของการดำรงไว้ซึ่งวัฒนธรรม

การพัฒนาของการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมยังคงดำเนินไปอย่างต่อเนื่องและขยายตัวเป็นวงกว้าง เนื่องจากเป็นแนวทางที่มีความสำคัญต่อการพัฒนาชุมชนท้องถิ่นอย่างมีนัยยะ จึงมีการนำแนวคิดนี้ไปใช้อย่างหลากหลายโครงการในหลายประเทศ (Leslie&Sigala, 2005) จนกระทั่งในปี พ.ศ. 2560 หน่วยงานด้านการท่องเที่ยวของสหประชาชาติที่เรียกว่า World Tourism Organisation (UNWTO) ได้จัดการประชุมระดับนานาชาติขึ้น ณ สาธารณรัฐประชาชนจีน ได้มีการทบทวนความหมายของคำว่า การท่องเที่ยวทางวัฒนธรรมในบริบทของสังคมยุคปัจจุบัน สรุปได้ว่าการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมคือกิจกรรมการท่องเที่ยวชนิดหนึ่งที่สร้างแรงกระตุ้นให้กับผู้เยี่ยมชม เพื่อให้เกิดการเรียนรู้ การค้นหา และการจดจำผ่านการสัมผัสประสบการณ์ทางวัฒนธรรมที่ดึงดูดใจ ทั้งสิ่งที่จับต้องได้และจับต้องไม่ได้ในพื้นที่แหล่งท่องเที่ยว การให้คำจำกัดความดังกล่าวนี้ เป็นการขยายขอบเขตของการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมให้มากกว่าเพียงแค่การอนุรักษ์ โดยครอบคลุมถึงการสร้างประสบการณ์ให้กับผู้เยี่ยมชม รวมถึงการสร้าง

ความเชื่อมโยงระหว่างผู้เยี่ยมชมกับประวัติศาสตร์วัฒนธรรม ประเพณี และชุมชนท้องถิ่น พร้อมเปิดโอกาสในการเชื่อมโยงศาสตร์อื่นๆ เข้ามาบูรณาการกับการท่องเที่ยว เพื่อเพิ่มศักยภาพในฐานะหนึ่งในเครื่องมือที่สำคัญต่อการพัฒนาประเทศ UNWTO (2018) ยังเน้นย้ำว่า การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมนั้นมีความสำคัญต่อการพัฒนาประเทศเป็นอย่างมาก ประเทศทั่วโลกจึงควรบรรจุนโยบายที่ส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมไว้เป็นส่วนหนึ่งของแผนการพัฒนาประเทศ

การประยุกต์ใช้การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม

ในปัจจุบันแนวคิดการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมอย่างยั่งยืนได้ถูกนำมาใช้เพื่อแก้ปัญหาใน 2 พื้นที่คือ

1. พื้นที่ซึ่งได้รับผลกระทบจากอุตสาหกรรมการท่องเที่ยว

คือพื้นที่ที่จัดเป็นแหล่งท่องเที่ยวที่ได้รับความนิยมและต้องเผชิญหน้ากับปัญหาต่างๆ ซึ่งทำให้ชุมชนในพื้นที่แปรเปลี่ยนไปและคนในชุมชนไม่สามารถดำรงชีวิตได้ในลักษณะเดิม ในกรณีนี้หลักการการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมอย่างยั่งยืนถูกนำมาใช้เพื่อลดปัญหาการจัดการการท่องเที่ยวในพื้นที่ โดยการนำชุมชนมามีส่วนร่วมและรวมถึงความร่วมมือระหว่างภาครัฐ ภาคเอกชน และภาคประชาชนเพื่อดำเนินการการจัดการร่วมกันเพื่อให้เกิดประโยชน์ต่อทุกฝ่าย โดยมีเป้าหมายทำให้เกิดการท่องเที่ยวที่ไม่ทำลายหรือกระทบต่อชุมชนท้องถิ่น เพิ่มปริมาณนักท่องเที่ยวที่ทำความเข้าใจกับความเป็นชุมชนพื้นถิ่น และยังช่วยลดปริมาณนักท่องเที่ยวที่เข้ามาอย่างฉาบฉวยด้วยวัตถุประสงค์เพื่อพักผ่อนและอนุรักษ์ความงดงามของชุมชนพื้นถิ่นต่อไป

2. พื้นที่ซึ่งถูกมองข้าม

อีกประเภทหนึ่งคือพื้นที่ที่มักถูกละเลยจากภาครัฐ ไม่ได้ถูกมองเป็นแหล่งท่องเที่ยว และไม่ได้รับความนิยมอยู่แต่เดิม ซึ่งอาจเป็นเพราะปัจจัยหลายอย่าง เช่น สถานที่ตั้ง ไม่ได้มีจุดดึงดูดหรือสถานที่สำคัญ แต่พื้นที่เหล่านี้อาจเป็นแหล่งวัฒนธรรมอันทรงคุณค่า สามารถพัฒนาให้เป็นแหล่งท่องเที่ยวโดยไม่เน้นการลงทุนจำนวนมาก แต่เป็นการนำทุนทางวัฒนธรรมมาใช้ให้เกิดเป็นแหล่งท่องเที่ยวที่นักท่องเที่ยวเข้ามาเยี่ยมชม และเกิดประสบการณ์ทางวัฒนธรรม แนวคิดการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม

จะนำไปสู่การพัฒนาพื้นที่เหล่านี้ร่วมกันหลายภาคส่วนและร่วมกับชุมชนท้องถิ่น ทำให้เกิดประโยชน์สูงสุด ทั้งการใช้ทรัพยากรและการจัดการร่วมกัน ซึ่งหากได้รับความร่วมมือจากชุมชนแล้วจะสามารถทำให้พื้นที่ที่เคยถูกละเลยกลายเป็นแหล่งท่องเที่ยวทางวัฒนธรรม สร้างงานและรายได้เข้าสู่ชุมชน โดยเกิดผลกระทบในแง่ลบต่อวิถีชีวิตวัฒนธรรม ประเพณีดั้งเดิม ในชุมชนให้น้อยที่สุด พร้อมทั้งรักษาความเป็นพื้นที่ถิ่นในพื้นที่เหล่านี้ไว้ให้นานที่สุด

สถานการณ์งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม

การทำวิจัยด้านการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมนั้น มีมาอย่างต่อเนื่องยาวนานตั้งแต่ปี พ.ศ. 2523 Richards (2018) รายงานว่าจำนวนงานวิจัยในเรื่องนี้ได้พุ่งสูงขึ้นอย่างชัดเจน โดยเฉพาะอย่างยิ่ง ช่วงตั้งแต่ปี พ.ศ. 2548 - 2558 ซึ่งปรากฏผลงานวิจัยทางด้านการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมมากกว่า 6,000 เรื่องเป็นจำนวนที่เพิ่มสูงขึ้นถึงสามเท่า งานวิจัยเหล่านี้เป็นตัวบ่งชี้แนวโน้มการพัฒนาและการเติบโตของสาขาริชาดังกล่าว รวมทั้งการนำไปใช้ประโยชน์ในกรณีศึกษาต่างๆ จากการสำรวจงานวิจัยสามารถสรุปได้ว่างานวิจัยทางด้านการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม สามารถแบ่งออกเป็น 6 ประเภท ได้แก่

- ① การศึกษาเกี่ยวกับพฤติกรรมบริโภควัฒนธรรม (Cultural Consumption)
- ② การศึกษาแรงผลักดันที่ส่งผลให้นักท่องเที่ยวสนใจแหล่งท่องเที่ยวทางวัฒนธรรม (Motivation)
- ③ การศึกษาเกี่ยวกับมุมมองด้านเศรษฐกิจ (The Economic Aspects)
- ④ การศึกษาเรื่องความสัมพันธ์ระหว่างการท่องเที่ยวกับการอนุรักษ์วัฒนธรรม (Tourism & Cultural Heritage)
- ⑤ การศึกษาเรื่องการท่องเที่ยวเกี่ยวกับเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (Creative Economy)
- ⑥ การศึกษาเกี่ยวกับอัตลักษณ์ผ่านมุมมองทางมานุษยวิทยา (Emerging Identities)

จะเห็นได้ว่างานวิจัยที่ผ่านมาเน้นมักเชื่อมโยงการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมกับศาสตร์ต่างๆ เช่น การจัดการ เศรษฐศาสตร์ หรือแม้แต่สังคมวิทยาและมานุษยวิทยา อย่างไรก็ตามยังไม่พบงานวิจัยที่ได้นำเอาทฤษฎี ทางด้านการออกแบบมาเชื่อมโยงกับ

การจัดการการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม ซึ่งกล่าวคือยังมีช่องว่างสำหรับการศึกษาเรื่องการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมที่นำการออกแบบมามีส่วนในการพัฒนา ซึ่งอาจเป็นกุญแจสำคัญในการสื่อสารเรื่องราวทางวัฒนธรรมที่จับต้องไม่ได้ (Intangible Assets) ออกมาในรูปแบบที่สามารถเข้าถึงได้และเข้าใจได้ง่าย เมื่อพิจารณาความเชื่อมโยงระหว่างการท่องเที่ยวและการออกแบบ แล้วพบว่าหากการสร้างประสบการณ์ทางวัฒนธรรมเป็นส่วนประกอบที่สำคัญส่วนหนึ่งของการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมแล้วนั้น ศาสตร์แห่งการออกแบบประสบการณ์จะเป็นองค์ความรู้ที่มีความเชื่อมโยงโดยตรงและมีแนวโน้มที่จะนำมาประยุกต์ใช้ในการพัฒนาได้ เมื่อศึกษาสถานภาพความรู้ในศาสตร์การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมแล้วจึงพบว่า ควรมีการศึกษาเพื่อบูรณาการศาสตร์แห่งการออกแบบประสบการณ์มาใช้ในการพัฒนาการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม เพื่อเพิ่มศักยภาพในการสื่อสารเรื่องราวของชุมชนและสร้างประสบการณ์ทางวัฒนธรรม ซึ่งเป็นการเชื่อมโยงระหว่าง ผู้เยี่ยมชม (Visitors) กับ ชุมชน (Local Community) หรือผู้อยู่อาศัย (Local Residents) ให้เกิดความเข้าใจและมีส่วนร่วมกับชุมชนที่เป็นแหล่งท่องเที่ยว ความเข้าใจอันดีเหล่านี้จะนำไปสู่การอนุรักษ์และการพัฒนาอย่างยั่งยืนต่อไป

ความหมายและองค์ประกอบที่สำคัญของการออกแบบประสบการณ์

การออกแบบประสบการณ์ หรือ Experience Design (XD) เป็นหนึ่งในสาขาการออกแบบที่ผสมผสานหลากหลายศาสตร์และได้ถูกนำมาประยุกต์ใช้กับงานหลากหลายบริบทมาเป็นเวลานาน อย่างไรก็ตาม คำว่าการออกแบบประสบการณ์ ยังเป็นเรื่องใหม่ในวงการการออกแบบของไทย นักวิชาการทางการออกแบบและนักออกแบบในประเทศไทยส่วนมากยังไม่คุ้นชินกับสาขาวิชานี้ ซึ่งในบริบทหลังดนมไทย เมื่อกล่าวถึงการออกแบบประสบการณ์ (XD) นักวิชาการและนักออกแบบจำนวนมากมักตีความเชื่อมโยงกับ User Experience Design ซึ่งเป็นการตีความโดยให้ความหมายเชิงแคบและเน้นการใช้เทคโนโลยีในการสื่อสารผ่านสื่อดิจิทัลเท่านั้น เชมิกา ธีรพงษ์ (2561) ได้อธิบายอย่างชัดเจนว่าการออกแบบประสบการณ์ ไม่ได้เป็นเพียงแค่การสื่อสารผ่านสื่อดิจิทัลเท่านั้น แต่เป็นการจัดการการวางแผน ทำให้เกิดเหตุการณ์ และสร้างบริบทแวดล้อมเพื่อเกิดการสื่อสารข้อมูลและผ่านการเล่าเรื่องซึ่งการออกแบบในรูปแบบนี้ ทำให้เกิด

ความเข้าใจ ความประทับใจ นำไปสู่ความเข้าใจ เกิดทักษะและการเรียนรู้อย่างลึกซึ้งในเรื่องนั้นๆ ตามที่ Hilary Mclellan (2000) ได้เน้นว่าการออกแบบประสบการณ์นั้นผูกพันลึกซึ้งกับการเล่าเรื่อง ซึ่งก่อให้เกิดอารมณ์ความรู้สึกร่วม ซึ่งเป็นส่วนที่สำคัญที่สุดที่ทำให้เกิดการรับสารและการเรียนรู้ในข้อมูลที่มีความซับซ้อนได้ดีกว่าการสื่อสารปกติจากการวิเคราะห์จากความหมายข้างต้นพบว่า การออกแบบประสบการณ์ถือเป็นกุญแจสำคัญสำหรับการเรียนรู้และสื่อสารเรื่องราวหรือความรู้ เพราะเป็นเครื่องมือที่สามารถทำให้เกิดความเข้าใจเชิงลึก การจดจำ และมีส่วนร่วมทางอารมณ์ของผู้รับชม

ส่วนประกอบที่สำคัญสำหรับการสร้างงานออกแบบประสบการณ์

งานออกแบบประสบการณ์นั้นเป็นชนิดหนึ่งของงานสร้างสรรค์ ซึ่งความพิเศษของงานออกแบบชนิดนี้ก็คือการที่ชิ้นงานไม่ได้ถูกติดตั้งหรือใช้งานอยู่บนสื่อใดสื่อหนึ่งเฉพาะ แต่มีการใช้สื่อหลากหลาย จึงมีส่วนประกอบสำคัญที่แตกต่างจากงานออกแบบชนิดอื่น ซึ่ง Hilary Mclellan (2000) ได้จำแนกส่วนประกอบสำคัญของงานออกแบบประสบการณ์ไว้ 3 ประเภทคือ

1. เนื้อเรื่องที่จะสื่อสาร

เรื่องหรือประเด็นที่จะเล่าเป็นแกนหลักสำคัญในงานออกแบบชนิดนี้ ไม่ใช่เพียงเพราะจำเป็นที่ต้องมีเรื่องที่จะสื่อสาร แต่เป็นเพราะว่าธรรมชาติของมนุษย์นั้นสามารถเกิดการเรียนรู้และจดจำได้ดีผ่านตัวอย่างหรือเรื่องราวที่ได้รับฟังหรือรับชม (Seybold 1998) การเล่าข้อมูลผ่านเรื่องราวทำให้จดจำได้ง่ายเพราะอยู่ในรูปแบบที่สามารถส่งผ่านความรู้ และนำไปสู่การประยุกต์ใช้ความรู้ได้ดีกว่าการนำเสนอในรูปแบบอื่นๆ (Brown, Collins&Duguid 1989) ซึ่ง Laurel (1991) ได้อธิบายในส่วนของเนื้อเรื่องว่าจำเป็นต้องมีคุณสมบัติดังต่อไปนี้

- มีเนื้อเรื่องที่น่าสนใจ
- มีส่วนที่เปิดโอกาสให้มีส่วนร่วมหรือลงมือทำ
- มีความกระชับในเรื่องราวที่ถ่ายทอด
- มีความมีเอกภาพของของงานออกแบบ
- มีตอนจบที่น่าประทับใจเป็นสิ่งจำเป็น

2. เทคโนโลยีที่สามารถดึงดูดความสนใจในยุคโลกดิจิทัล

เทคโนโลยีนั้นมีบทบาทมากในการสร้างสรรค์สื่อที่น่าสนใจและดึงดูดให้ผู้คนสนใจรับชม Fogg (1990) ได้อธิบายไว้ว่า การใช้เทคโนโลยีโดยเฉพาะคอมพิวเตอร์เข้ามามีบทบาทในฐานะอุปกรณ์ตัวช่วยในการดึงดูดความสนใจของคนและเกิดการปฏิสัมพันธ์กับสื่อที่ใช้ และนำไปสู่การสื่อสารที่ประสบความสำเร็จในที่สุด เทคโนโลยีที่ว่่านี้ประกอบด้วย 2 ส่วนหลัก คือ ส่วนของตัวอุปกรณ์และตัวซอฟต์แวร์ควบคุม ทำให้เกิดการปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้ชมกับเรื่องราวที่น่าสนใจ ในงานออกแบบประสบการณ์ Brenda Laurel (1991) ในฐานะนักวิจัยและนักพัฒนาโปรแกรมคอมพิวเตอร์ ได้อธิบายไว้อย่างชัดเจนว่าการเกิดปฏิสัมพันธ์ของคน (interaction) นั้น มีความสำคัญมาก เนื่องจากช่วยให้มนุษย์สามารถมีปฏิริยาตอบสนองกับคนรอบข้างและสิ่งรอบข้าง ซึ่งปฏิริยาที่ตอบสนองเหล่านั้นยังรวมไปถึงการเกิดปฏิสัมพันธ์กับตัวอุปกรณ์ที่เป็นตัวส่งสารเองและกับข้อมูลหรือความรู้ที่ได้ถ่ายทอดผ่านอุปกรณ์สื่อสารเหล่านั้น จึงสามารถอธิบายได้ว่า บทบาทของเทคโนโลยีในการออกแบบประสบการณ์นั้นมีอยู่ 3 ประเภทคือ

- การใช้เทคโนโลยีในลักษณะเครื่องมือเพิ่มประสิทธิภาพ และความสามารถในการถ่ายทอด
- การใช้เทคโนโลยีเพื่อช่วยสร้างความสัมพันธ์ระหว่างผู้ชมกับเรื่องราว
- การใช้เทคโนโลยีในฐานะสื่อเพื่อส่งผ่านประสบการณ์เรื่องราว

เทคโนโลยีเหล่านี้ไม่เพียงแต่เรียกความสนใจจากกลุ่มคนได้เท่านั้น แต่ยังเป็นการปรับทัศนคติของคนต่อการรับรู้เรื่องราวอะไรบางอย่าง (King&Tester 1999) ซึ่งในประเด็นนี้เอง ที่มีความสำคัญกับการนำไปใช้ในบริบทของการพัฒนาการศึกษา โดยใช้การออกแบบประสบการณ์

3. พื้นที่หรือสถานที่

Pine และ Gilmore เน้นเรื่องพื้นที่ว่าเป็นอีกหนึ่งปัจจัยของงานออกแบบชนิดนี้ พื้นที่ดังกล่าวนี้คือคือบริเวณที่ถูกออกแบบขึ้นและเป็นที่ต่างจากพื้นที่ในชีวิตประจำวัน เช่น บ้าน สถานที่ทำงาน พื้นที่นี้สามารถเป็นได้ทั้งสถานที่ที่มีอยู่จริง (Actual) หรือเป็นพื้นที่เสมือนจริง (Virtual) ที่ตั้งใจให้เป็นที่รวบรวมผู้ชมหรือผู้เข้าร่วมมีการสร้างบรรยากาศ

ที่ทำให้เกิดปฏิสัมพันธ์ และแลกเปลี่ยนข้อมูลความรู้ต่างๆ กัน Oldenburg (1999) อธิบายไว้ชัดเจนว่า พื้นที่ดังกล่าวจำเป็นต้องมีกิจกรรมที่ทำให้เกิดการสื่อสารแลกเปลี่ยนระหว่างผู้ร่วมงานหรือผู้เข้าชม โดยการแลกเปลี่ยนเหล่านี้ต้องเป็นการสื่อสารเหล่านี้ ต้องไม่ใช่การสื่อสารที่กระทำซ้ำๆ หรือเป็นข้อมูลซ้ำๆ ที่พบเจอในชีวิตประจำวัน ซึ่งนี่ก็คือกิจกรรมที่สำคัญที่สุดที่ทำให้พื้นที่เหล่านี้แตกต่างจากพื้นที่ในชีวิตประจำวัน

ความสัมพันธ์ระหว่างการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมและการออกแบบประสบการณ์

จากการทบทวนทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ทั้งทางด้านการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมและการออกแบบประสบการณ์พบว่า จุดร่วมที่สำคัญของทั้ง 2 ศาสตร์ ซึ่งนำไปสู่การพัฒนารูปแบบและกระบวนการการออกแบบประสบการณ์ เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมนั้นคือการสร้าง ประสบการณ์การท่องเที่ยวให้แก่ผู้เข้าชม (Tourism Experience for Visitors) โดยเน้นที่การได้สัมผัส ประสบการณ์ทางวัฒนธรรม (Cultural experience) เป็นกุญแจสำคัญในการกระตุ้นให้เกิดการเรียนรู้ และนำไปสู่การจดจำ ความประทับใจ การมีส่วนร่วมในการอนุรักษ์วัฒนธรรมและการกลับมาเยี่ยมชมซ้ำ ซึ่งถือเป็นเป้าหมายที่สำคัญของการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมอย่างยั่งยืน Chen & Rahman (2018) ศึกษาเรื่องพฤติกรรมการท่องเที่ยวในแหล่งท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม แล้วพบว่า ปัจจัยสำคัญที่สามารถกระตุ้นให้เกิดการท่องเที่ยวทางวัฒนธรรมได้นั้นมีอยู่ 4 ประเภท คือ 1. การมีส่วนร่วมของผู้เข้าชม (Participation) 2. การได้รับประสบการณ์ที่น่าประทับใจ (Memorable Tourism Experience: MTE) 3. การสร้างความสัมพันธ์กับวัฒนธรรมในพื้นที่หรือชุมชน (Cultural Contact) 4. ความภักดีในสถานที่ (Destination Loyalty) โดยทั้ง 4 ประเภทนี้ ต้องเชื่อมโยงกัน กล่าวคือการสร้างประสบการณ์ที่น่าประทับใจ สามารถสร้างได้จากกระบวนการการมีส่วนร่วมของผู้เข้าชม ที่เมื่อเข้าไปเยี่ยมชมแล้วมีกิจกรรมร่วมกับคนในพื้นที่ ทำให้เกิดการสร้างความสัมพันธ์กับพื้นที่หรือชุมชน ทั้งหมดนี้นำไปสู่การกลับมาเที่ยวในสถานที่เดิมอีกครั้ง ส่วนที่ยังคงความสำคัญเป็นลำดับต้นๆ คงหนีไม่พ้นการสร้างประสบการณ์อันน่าประทับใจ ซึ่งเมื่อนำทฤษฎีการออกแบบประสบการณ์มาใช้จะพบว่ามีขั้นตอนเป็นลำดับดังนี้

ขั้นตอนที่ 1 คือ ต้องเชิญชวนให้กลุ่มเป้าหมายเข้าสู่พื้นที่

ขั้นตอนที่ 2 คือ การทำให้ผู้เข้าชมเกิดความกระตือรือร้นในการมีส่วนร่วมกับ

กิจกรรมและบรรยากาศ

ขั้นตอนที่ 3 คือ การทำให้ผู้เข้าชมเกิดการกระตือรือร้นที่จะเรียนรู้

ขั้นตอนที่ 4 คือ ทำให้ผู้เข้าชมเกิดความสนุกสนานและตอบสนองต่อบรรยากาศ

หากสามารถทำให้เกิดประสบการณ์ตามลำดับทั้ง 4 ขั้นตอนนี้ได้จะมีโอกาสสูงที่จะทำให้เกิดประสบการณ์ที่น่าประทับใจหรือจดจำแก่ผู้เข้าชม นำไปสู่การออกแบบประสบการณ์ที่ประสบความสำเร็จได้ (Pine & Gilmore, 1999)

จากการทบทวนสถานภาพความรู้ดังกล่าวข้างต้นทำให้พบว่ากระบวนการออกแบบประสบการณ์ไปให้กับการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมนั้นควรมีการปรับกระบวนการออกแบบ (Design Process) เพื่อให้เหมาะสมกับการผลิตต้นแบบงานออกแบบประเภทดังกล่าว โดยอาจแบ่งออกเป็นขั้นตอนที่เพิ่มเติมหลักๆ 3 ขั้นตอนคือ

1. ขั้นตอนการวางแผนพัฒนาแหล่งท่องเที่ยว

หนึ่งในกระบวนการสำคัญในการรอบการทำงานออกแบบประสบการณ์คือการวางแผนพัฒนาแหล่งท่องเที่ยว ซึ่ง กาญจนา แสงลิ้มสุวรรณ และศรัณยา แสงลิ้มสุวรรณ (2555) อธิบายว่าจำเป็นต้องมีขั้นตอนดังนี้

- วิเคราะห์พื้นที่
- วางแผนการใช้พื้นที่และการคมนาคม
- กำหนดศักยภาพการรองรับ
- ประเมินผลกระทบ
- อบรมประชาชนผู้เกี่ยวข้องรวมถึงเจ้าหน้าที่รัฐ

ทั้งนี้การวางแผนดังกล่าวเป็นการรวบรวมข้อมูลและเตรียมความพร้อมให้กับพื้นที่ก่อนทำการออกแบบ รวมถึงการทำให้เห็นกรอบแบบเข้าใจข้อกำหนดของชุมชนในพื้นที่อีกด้วย

2. ขั้นตอนการกำหนดเส้นทางการท่องเที่ยวกิจกรรมและกลุ่มเป้าหมาย

จากขั้นตอนในข้อแรกทำให้มีข้อมูลมากพอที่จะกำหนดเส้นทางและกิจกรรมสำหรับการท่องเที่ยวที่จะเกิดขึ้น ทั้งนี้ควรระบุนักท่องเที่ยวกลุ่มเป้าหมายไปด้วยในครั้งเดียวกัน ขั้นตอนนี้จะช่วยทำให้ได้ข้อมูลที่ชัดเจนสำหรับงานออกแบบ พร้อมทั้งสามารถ

พัฒนาสู่ข้อกำหนดในการออกแบบ (Design Brief) ได้ ซึ่งขั้นตอนการกำหนดเส้นทางกิจกรรมและกลุ่มเป้าหมายนี้ เป็นไปตามหลักการของการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม (Bywater, 1993)

3. การมีส่วนร่วมของชุมชนในขั้นตอนการออกแบบประสบการณ์

นอกจากนี้กระบวนการที่สำคัญที่สุดในการทำให้งานออกแบบประสบการณ์สำหรับการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมคือ การมีส่วนร่วมของชุมชนให้คนพื้นถิ่นได้มีโอกาสเข้ามาเป็นส่วนหนึ่งของกระบวนการในการเล่าเรื่องราวของชุมชน ตลอดจนร่วมกันออกแบบการจัดการและการบริหารกิจกรรมทางการท่องเที่ยวด้วยกัน ซึ่งกระบวนการนี้จะนำไปสู่ความรู้สึกเป็นเจ้าของและส่วนในการทำให้การท่องเที่ยวในพื้นที่นั้นประสบความสำเร็จ

บทสรุป

จากการศึกษาปรากฏชัดว่าการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมมีความเชื่อมโยงกับศาสตร์แห่งการออกแบบประสบการณ์ในหลายด้าน มีความเป็นไปได้สูงในการใช้กระบวนการออกแบบประเภทนี้มาช่วยเสริมสร้างพัฒนาการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมให้เกิดการสื่อสารที่เหมาะสมกับยุคสมัย อีกทั้งสามารถสื่อสารเรื่องราวท้องถิ่นได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยเน้นที่กระบวนการออกแบบและการมีส่วนร่วมของชุมชนมาเป็นปัจจัยในการลดปัญหาผลกระทบจากอุตสาหกรรมการท่องเที่ยว ซึ่งงานวิจัยในอนาคตจะมีการศึกษาเพิ่มเติมในเรื่องของการนำการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ (Creative Tourism) มาร่วมบูรณาการเพื่อให้เกิดองค์ความรู้ใหม่ที่กว้างขึ้น ครอบคลุมการศึกษาเรื่องการนำศาสตร์แห่งการออกแบบประสบการณ์มาใช้เพื่ออนุรักษ์วัฒนธรรมประเพณีพื้นถิ่นอันเป็นหัวใจสำคัญหนึ่งของการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม

บรรณานุกรม

- กาญจนา แสงลิ้มสุวรรณ, & แสงลิ้มสุวรรณ, ต.น. (2555). การท่องเที่ยวเชิงมรดกวัฒนธรรมอย่างยั่งยืน. *วารสารนักบริหาร*, 32(4), 139-146.
- เจมิกา อีรพงษ์. (2561). *การออกแบบประสบการณ์ในฐานะสื่อการเรียนรู้ใหม่ในสังคมไทย*. บทความนำเสนอในงาน “การจัดการศึกษาและงานวิจัยด้านศิลปวัฒนธรรมในศตวรรษที่ 21”, โรงแรมมิราเคิลแกรนด์ เขตหลักสี่ กรุงเทพฯ.
- Brown, J. S., Collins, A., & Duguid, P. (1989). Situated cognition and the culture of learning. *Educational researcher*, 18(1), 32-42.
- Bywater, M. (1993). The market for cultural tourism in Europe. *Travel & Tourism Analyst* (6), 30-46.
- Du Cros, H., & McKercher, B. (2014). *Cultural tourism*. Routledge.
- Fogg, B. J. (1999). Persuasive technologies. *Communications of the ACM*, 42(5), 27-29.
- King, P., & Tester, J. (1999). The landscape of persuasive technologies. *Communications of the ACM*, 42(5), 31-38.
- Laurel, B. (1991). *Computer as Theater*. Reading: Addison-Wesley Professional.
- Leslie, D., & Sigala, M. (2005). *International Cultural Tourism: Management, Implications and Cases*. Elsevier Butterworth-Heinemann.
- McKercher, B. and Du Cros, H. (2002). *Cultural tourism: The partnership between tourism and cultural heritage management*. Routledge.
- McLellan, H. (2000). Experience design. *Cyberpsychology and Behavior*, 3(1), 59-69.
- Oldenburg, R. (1989). *The great good place: Café, coffee shops, community centers, beauty parlors, general stores, bars, hangouts, and how they get you through the day*. Paragon House Publishers.

- Pine, B. J., & Gilmore, J. H. (1999). *The experience economy: work is theatre & every business a stage*. Harvard Business Press.
- Richards, G. (2001). *Cultural attractions and European tourism*. Cabi.
- Richards, G. (2018). Cultural tourism: A review of recent research and trends. *Journal of Hospitality and Tourism Management*, 36, 12-21.
- Seybold, P. B., & Marshak, R. T. (1998). *Customers.com: how to create a profitable business strategy for the Internet and beyond*. Random House Inc.
- UNWTO. (2018). *UNWTO tourism highlights*. Retrieved from Madrid.

รูปแบบการสร้างสรรคานาฏศิลป์จากการตีความ ตัวละคร “ราม” ในรามายณะผ่านทฤษฎีภาวะ และรส โดยคำนึงถึงองค์ประกอบทางการแสดง ทั้ง 8 ประการ*

The eight elements of the creation dance from
the interpretation of the "Ram" character in Ramayana
through Brava and Rasa theory

นริรัตน์ พินิจนสาร¹/นราพงษ์ จรัสศรี²

บทคัดย่อ

การศึกษาวิจัยเชิงสร้างสรรค์ในหัวข้อ เรื่อง การสร้างสรรคานาฏศิลป์จากการตีความตัวละคร “ราม” ในรามายณะผ่านทฤษฎีภาวะและรส ในครั้งนี้ มีวัตถุประสงค์เพื่อสร้างสรรคผลงานทางด้านนาฏศิลป์จากแนวคิดการตีความตัวละคร “ราม” ในวรรณกรรมเรื่องรามายณะ โดยใช้ทฤษฎีภาวะและรส เพื่อแสดงให้เห็นถึงบริบทความเป็นมนุษย์ของตัวละคร “ราม” ใน “นรท” หรือภาวะอารมณ์ ความรู้สึกทั้ง 9 แบบ ได้แก่ รัก โกรธ เกลียด กลัว กล้าหาญ โศกเศร้า ขบขัน อัจฉริยะใจ และสงบ โดยสร้างสรรคเป็นผลงานทางด้านนาฏศิลป์ตามองค์ประกอบทางการแสดง 8 ประการ คือ 1) การออกแบบบทการแสดง 2) การคัดเลือกนักแสดง 3) การออกแบบลีลาท่าทางนาฏศิลป์ 4) การออกแบบเสียงและดนตรี 5) การออกแบบเครื่องแต่งกาย 6) การออกแบบอุปกรณ์การแสดง 7) การออกแบบแสง และ 8) การออกแบบพื้นที่การแสดง

*บทความนี้เป็นส่วนหนึ่งของวิทยานิพนธ์ระดับดุษฎีบัณฑิต เรื่อง การสร้างสรรคานาฏศิลป์จากการตีความตัวละคร “ราม” ในรามายณะผ่านทฤษฎีภาวะและรส หลักสูตรศิลปกรรมศาสตรดุษฎีบัณฑิต (นาฏศิลป์) คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

¹อาจารย์ประจำ สาขาวิชาการละคร คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์

²ศาสตราจารย์วิจัย คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ผลการวิจัยพบว่า รูปแบบการสร้างสรรคานาฏยศิลป์จากการตีความตัวละคร “ราม” ในรามายณะผ่านทฤษฎีภาวะและรส แบ่งออกเป็น 9 ชุดการแสดงตาม “นวรส” โดยเป็นการสร้างสรรค์ผลงานทางด้านนาฏยศิลป์ที่ให้ความสำคัญต่อการแสดงออกถึง ภาวะอารมณ์ และความรู้สึกของตัวละครมากกว่าการวางท่าทางเพื่อความสวยงาม หรือการแสดงเอกลักษณ์ทางนาฏยศิลป์ประจำชาติเท่านั้น และไม่มุ่งเน้นการเล่าเรื่อง เพียงอย่างเดียวแต่ให้ความสำคัญต่อกระบวนการค้นหาพัฒนาารูปแบบการแสดง ซึ่งนำแนวคิดการให้ความสำคัญกับแนวคิดความเรียบง่าย (Minimalism) มาปรับใช้ให้ เข้ากับองค์ประกอบรูปแบบการแสดงทั้งหมด 8 ประการ ซึ่งผลงานที่ได้สร้างสรรค์ขึ้น นั้นสามารถเป็นการพัฒนานาฏยศิลป์สร้างสรรค์ทั้งในเชิงวิชาการ และทำให้คนรุ่นใหม่ สามารถเข้าใจในวรรณกรรมที่สอดแทรกคติธรรมะได้ง่ายยิ่งขึ้น

คำสำคัญ: การสร้างสรรคานาฏยศิลป์, ราม, ทฤษฎีภาวะ

Abstract

The purpose of this study is to create a performance that is interpretative from the "Rama" character in Ramayana through Bhavas and Rasa theory. Ram's characters were expressed emotionally and sentimentally which were attacked from various conditions as human beings. Thus, Eastern theories were applied by distinguishing situations "Bhavas" varying 9 sentiments - "Rasa" - love, anger, sadness, fear, wonder, amusement, heroism, and peace.

The research found that there are the 9-part performance with post-modernistic dance was not focused on narration, but exploration and adaptation processes. Which brings the concept of Minimalism to be applied to 8 forms of performance aspects: The play, The performers, The movement, The sound and music of the performance, The costumes, The space, The lighting and The equipment. Furthermore, dance's beautifully national characteristics and audience's involvement were presented, so new generations can easily learn moral conducts.

Keywords: The Creation of a Dance, Rama Character, Bhavas and Rasa theory

บทนำ

“ราม” (Rama) ตัวละครเอกจากวรรณกรรม เรื่อง รามายณะ (Ramayana) ที่ได้ถูกเล่าขานตั้งแต่อดีตและยังคงอยู่จนถึงปัจจุบันในอินเดียและอีกหลายประเทศในกลุ่มเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ โดยต่างก็ได้สร้างเรื่องราวจากเค้าโครงเดิมมาปรับให้เข้ากับวัฒนธรรม ค่านิยม ลักษณะสังคม รวมทั้งแสดงออกในรูปแบบของเอกลักษณ์แต่ละชาตินั้นๆ แต่การรับรู้ของผู้ชมเป็นเพียงรูปแบบการแสดงของวัฒนธรรมที่ถ่ายทอดผ่านลีลาท่าทางนาฏศิลป์ และการดำเนินเรื่องตามบทละครในการแสดงเท่านั้น ทั้งที่จริงแล้วรามายณะเป็นคัมภีร์สอนเรื่องธรรมะให้แก่มนุษย์ ตัวละคร “ราม” จึงเป็นต้นแบบที่ถูกสร้างขึ้นให้มนุษย์ได้เรียนรู้ธรรมะเพื่อเป็นแนวทางในการดำเนินชีวิต ผู้วิจัยจึงได้แรงบันดาลใจและแนวความคิดที่จะนำตัวละคร “ราม” มาตีความใหม่ในบริบทที่มีจุดเริ่มต้นมาจากความเป็นมนุษย์อีกครั้ง โดยเลือกจากวรรณกรรม เรื่อง รามายณะ ฉบับวาลมิกี (Valmiki) ที่ผู้ประพันธ์เน้นย้ำในความเป็นมนุษย์ของตัวละคร “ราม” และเป็นฉบับที่ได้รับการเผยแพร่มากที่สุด โดยผู้วิจัยได้ใช้ทฤษฎีรสและภาวะของภรตมุณีในคัมภีร์นาฏยศาสตร์ (ภรตมุณี, 2511) ซึ่งเป็นทฤษฎีทางตะวันออกที่เกี่ยวข้องกับการแสดงมาใช้ในการตีความเพื่อแสดงให้เห็นถึงปัจจัยต่างๆ ที่ทำให้เกิดอารมณ์ ความรู้สึก และการแสดงออกทางพฤติกรรมความเป็นมนุษย์ โดยจำแนกถึง “ภาวะ” ได้แก่ สภาพการณ์ที่ปรากฏ เหตุที่นำไปทำให้เกิด และเหตุส่งเสริมจนทำให้เกิด “รส” อันประกอบไปด้วย “นวรส” หรือ รสทั้ง 9 ได้แก่ 1) ศฤงคาระรส (รสคือเหตุให้เกิดความรัก) 2) หาสยะรส (รสคือเหตุให้เกิดการหิวหระ) 3) กรุณารส (รสคือความกรุณา) 4) เราหะรส (รสคือความดุร้าย) 5) วีระรส (รสคือความกล้า) 6) ภัยานะกะรส (รสคือความกลัว) 7) พีภัตสะรส (รสคือความเบื่อ) 8) อัทฤตะรส (รสคือความอัสถรรยใจ) และ 9) ศานติรส (รสแห่งความสงบ) ซึ่งผลงานที่ได้สร้างสรรค์ในครั้งนี้เป็นการสะท้อนให้เห็นถึงภาวะอารมณ์ ความรู้สึกที่เกิดขึ้นได้กับมนุษย์ทุกคน แต่หากมนุษย์เลือกที่จะแสดงออกโดยใช้เหตุผลและปฏิบัติตามหน้าที่รับผิดชอบทุกคนก็สามารถเป็นมนุษย์ในอุดมคติอย่าง “ราม” ได้เช่นกัน โดยสร้างสรรค์เป็นผลงานทางด้านนาฏยศิลป์ตามองค์ประกอบทางการแสดง 8 ประการ คือ 1) การออกแบบบทการแสดง 2) การคัดเลือกนักแสดง 3) การออกแบบลีลาท่าทางนาฏยศิลป์

4) การออกแบบเสียงและดนตรี 5) การออกแบบเครื่องแต่งกาย 6) การออกแบบอุปกรณ์การแสดง 7) การออกแบบแสง และ 8) การออกแบบพื้นที่การแสดง ซึ่งผลงานที่ได้สร้างสรรค์ขึ้นนั้นจะสามารถเป็นการพัฒนานาฏศิลป์สร้างสรรค์ในการศึกษาแนวทางเชิงวิชาการ และกระบวนการสร้างสรรค์งาน ตลอดจนสามารถทำให้คนรุ่นใหม่เข้าใจในเรื่องราวจากวรรณกรรมที่สอดแทรกคติอันดีงามได้โดยง่าย และเข้าถึงคุณค่าของงานทางด้านนาฏศิลป์มากขึ้น

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

เพื่อศึกษารูปแบบการสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากการตีความตัวละคร “ราม” ในรามายณะผ่านทฤษฎีภาวะและรส

อุปกรณ์และวิธีการดำเนินงานวิจัย

งานวิจัยเรื่อง การสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากการตีความตัวละคร “ราม” ในรามายณะผ่านทฤษฎีภาวะและรส ผู้วิจัยเลือกใช้อุปกรณ์เพื่อได้ทำการรวบรวมข้อมูลทั้งหมดมาวิเคราะห์ สังเคราะห์ ปฏิบัติการทดลอง แกะไข และสรุปผล ตามขั้นตอนโดยมีรายละเอียด ดังนี้

1. การสำรวจข้อมูลเชิงเอกสาร ศึกษาข้อมูลทางเอกสารจากหนังสือ ตำรา และบทความวิชาการต่างๆ ในประเด็นที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัยครั้งนี้

2. การสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัย ประเด็นเรื่องที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัย 2 ด้านหลัก ได้แก่ ด้านวรรณกรรมเรื่องรามายณะ และด้านนาฏศิลป์ในสหวิชาการอื่นๆ ที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัย

3. การสัมมนา ผู้วิจัยได้ศึกษาข้อมูลจากประสบการณ์ในการเข้าร่วมการสัมมนา การเสวนา และการประชุมทางวิชาการ ในเรื่องที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัย เพื่อให้ได้ข้อมูลความรู้ในมุมมองที่หลากหลายและนำข้อมูลนั้นมาปรับใช้ให้เกิดประโยชน์ในงานวิจัยต่อไป

4. **สื่อสารสนเทศ** ศึกษาสื่อสารสนเทศและระบบเทคโนโลยีในยุคสมัยปัจจุบัน ที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัยสร้างสรรค์ครั้งนี้ เพื่อศึกษาข้อมูลทางด้านการแสดงนาฏยศิลป์ ทั้งในประเทศและต่างประเทศ

5. **การวิเคราะห์ข้อมูลและสังเคราะห์ข้อมูล** ผู้วิจัยได้ศึกษาและรวบรวม ข้อมูลเชิงเอกสาร ข้อมูลจากการสัมภาษณ์ และข้อมูลภาคสนามในรูปแบบงานวิจัยเชิง คุณภาพ และวิจัยสร้างสรรค์ นำมาวิเคราะห์และสังเคราะห์ข้อมูลเพื่อใช้เป็นแนวทาง ในการสร้างสรรค์ผลงานทางด้านนาฏยศิลป์

6. **การสร้างสรรค์และการเผยแพร่ผลงาน** โดยมีกระบวนการสร้างสรรค์ ดังนี้

6.1 **การทดลองและปฏิบัติการ** ผู้วิจัยได้ทำการทดลองและปฏิบัติการทาง ด้านนาฏยศิลป์ เพื่อค้นหารูปแบบและพัฒนาการแสดงตามองค์ประกอบทางการแสดง ทั้ง 8 ประการ อันนำไปสู่รูปแบบการสร้างสรรค์นาฏยศิลป์จากการตีความตัวละคร “ราม” ในรามายณะผ่านทฤษฎีภาวะและรส

6.2 **การตรวจสอบผลงาน** ขั้นตอนการทดลองและปฏิบัติการผลงาน สร้างสรรค์ทางด้านนาฏยศิลป์ ผู้วิจัยได้ขอคำปรึกษาและคำแนะนำจากผู้ทรงคุณวุฒิ และผู้เชี่ยวชาญทางด้านนาฏยศิลป์เพื่อนำมาพัฒนาในกระบวนการสร้างผลงาน รวมทั้ง ทำการประเมินและขอแสดงความคิดเห็นต่อผลงานภายหลังการจัดแสดงอีกด้วย

6.3 **การจัดแสดงผลงาน** ผู้วิจัยได้ทำการจัดแสดงผลงานสร้างสรรค์ทาง ด้านนาฏยศิลป์จากการตีความตัวละคร “ราม” ในรามายณะผ่านทฤษฎีภาวะและรส ในชื่อชุดการแสดง “Rama” ต่อสาธารณชน

การวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยได้ทำการวิเคราะห์ข้อมูลตามวัตถุประสงค์ของงานวิจัย โดยแบ่งตาม องค์ประกอบทางการแสดงทั้ง 8 ประการ รายละเอียดมีดังนี้

1. การออกแบบบทการแสดง ผู้วิจัยได้ออกแบบการแสดงตามเรื่องราวของตัวละคร “ราม” ในรามายณะ ฉบับวาลมิกิ (Valamiki) ทั้งฉบับภาษาที่แปลเป็นอังกฤษและไทย และทำการเก็บข้อมูลจากการสัมภาษณ์และคำแนะนำจากผู้ทรงคุณวุฒิทางด้านวรรณกรรมรามายณะเพื่อคัดเลือกตอนต่างๆ ในบทประพันธ์ที่มีความสัมพันธ์กับตัวละคร “ราม” และแสดงถึง “รส” และ “ภาวะ” ของตัวละคร “ราม” ได้อย่างชัดเจน โดยวางกรอบบทการแสดงตาม “รสทั้ง 9” ในทฤษฎีภาวะและรส ดังนี้ ศฤงคาระรส (รสแห่งการซาบซึ้งในความรัก) กรุณารส (รสแห่งความกรุณา) เราทะรส (รสแห่งความโกรธ) วีระรส (รสแห่งความเพียร) ภัยานกะรส (รสแห่งความกลัว) พิภตสะรส (รสแห่งความเกลียด) หาสยะรส (รสคือเหตุให้เกิดการหวั่นหวาด) อัทฤตยะ (รสแห่งความอัศจรรย์ใจ) และศานติรส (รสแห่งความสงบ) โดยผู้วิจัยได้ทำการวิเคราะห์เหตุการณ์ที่เกิดขึ้นกับตัวละคร “ราม” ในรามายณะผ่านทฤษฎีภาวะและรส ซึ่งจำแนกตามองค์ประกอบของภาวะ ได้แก่ 1) สภาวะ คือ สภาวะอารมณ์ที่เกิดขึ้น 2) วิกภาวะ คือ เหตุการณ์ที่ปรากฏ 3) วยกิจาริ คือ เหตุส่งเสริม และ 4) อนุภาวะ คือ กิริยาที่แสดงออก ดังตารางต่อไปนี้

ตารางที่ 1: ตัวละคร “ราม” ในรามายณะผ่านทฤษฎีภาวะและรส
ที่มา: ผู้วิจัย

สภาวะ (สภาวะอารมณ์ที่เกิดขึ้น)	วิกภาวะ (เหตุการณ์ที่ปรากฏ)	วยกิจาริ (เหตุส่งเสริม)	อนุภาวะ (กิริยาอาการ)
ศฤงคาระรส (รสแห่งความรัก) สภาวะ คือ ความรักของราม ที่มีต่อสีดา	การได้พบสีดา	หรรษะ คือ ความยินดี ที่ได้พบคนรัก	การเคลื่อนไหวร่างกาย ด้วยการแสดงท่าทาง กิริยาอย่างแผ่มช้อย การเอนกาย การยิ้ม มุมนปาก และใช้ตา แสดงถึงความอ่อนโยน เป็นต้น

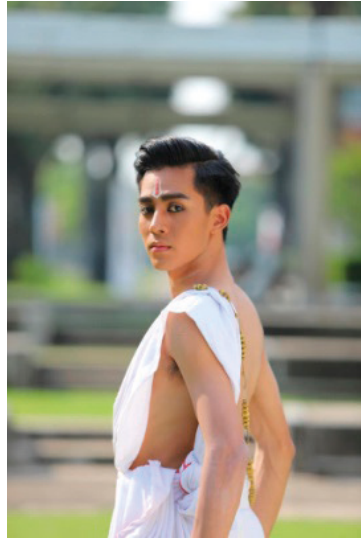
สภาวะ (สภาวะอารมณ์ ที่เกิดขึ้น)	วิภาวะ (เหตุการณ์ ที่ปรากฏ)	วชิการี (เหตุส่งเสริม)	อนุภาวะ (กิริยาอาการ)
เราทรส (รสแห่งความโกรธ) สภาวะ คือ ความโกรธของราม ต่อพระสมุท	การข้ามมหาสมุทร เพื่อไปยังกรุงลงกา	ความนิ่งเฉยของ พระสมุทต่อ คำวิงวอนของราม	การเคลื่อนไหวร่างกาย ด้วยการแสดงท่าทาง กิริยาการกำมือ กระทับ เท้า ขบฟัน ตัวยกรั้งสั้น มือจับอาวุธขึ้น
หาสยะร (รสคือเหตุให้เกิด การหัวเราะ) สภาวะ คือ ความขบขันต่อ ท่าทางของวานร	การแสดงท่าทาง ของเหล่าวานรที่ แสดงออกถึงกำลัง อิทธิฤทธิ์	กิริยาท่าทางต่างๆ ของวานรด้วยกิริยา การเคลื่อนไหว ร่างกายด้วยการ แสดงท่าทางกิริยา วิ่งเล่น ตีลังกา กระโดดสูง เป็นต้น	การเคลื่อนไหวร่างกาย ด้วยการแสดงท่าทาง กิริยายัมมุปาก เอามือ ป้องปาก ไข่มือบู่สรีระ วานรอย่างเอ็นดู
พิภตสะร (รสแห่งความเกลียด) สภาวะ คือ ความ หดหู่จากการได้ยิน และการได้เห็นในสิ่ง ที่ไม่ปรารถนาของ ราม นั่นคือ ชاکศพ อันเกิดจากการสู้รบ	การตายที่เกิดขึ้น กับทุกคนไม่ว่าจะ อยู่ฝ่ายใด เป็น ลัทธิธรรม	ชากศพใน สนามรบ	การเคลื่อนไหวร่างกาย ด้วยการแสดงท่าทาง กิริยา คิ้วขมวด สีหน้า นิ่งเฉย การเดินหลีกเลี่ยง สิ่งที่อยู่ตรงหน้า
วีระร (รสแห่งความ กล้าหาญ) สภาวะ คือ การเผชิญหน้ากับ ราวณะ	การถูกคุกคามจาก ผู้ที่มีกำลังมากกว่า	ความชำนาญใน ชั้นเชิงการต่อสู้ การมองเห็นถึง จุดอ่อนของศัตรู	การเคลื่อนไหวร่างกาย ด้วยการแสดงท่าทาง กิริยาการจ้องตากับศัตรู การสูดลมหายใจเข้าและ ยกอกสูงขึ้น การมุ่งเข้า ประจัญต่อสู้

สภาวะ (สภาวะอารมณ์ ที่เกิดขึ้น)	วิภาวะ (เหตุการณ์ ที่ปรากฏ)	วยกิจาริ (เหตุส่งเสริม)	อนุภาวะ (กิริยาอาการ)
ภยานกระส (รสแห่งความกลัว) สภาวะ คือ ความกังวลต่ออาการ บาดเจ็บของน้องชาย	ผู้เป็นน้องชายถูก อาวุธของศัตรู ได้รับบาดเจ็บ	อาการของ น้องชายที่แสดง ว่าอยู่ระหว่าง ความตายกับ การมีชีวิต	การเคลื่อนไหวร่างกาย ด้วยการแสดงท่าทาง กิริยาด้วยมือสั่น เท้าสั่น หน้าซีด การแบกร่าง น้องชายด้วยกำลังที่มี
กรณารส (รสแห่งความกรุณา) สภาวะ คือ ความเวทนาจากภาพ ของสิตาจนทำให้ เกิดความโศกเศร้า	การนึกถึงภาพ ของคนรักที่อยู่ใน สภาพที่นาเวทนา	ความคิดวิตกกังวล เศร้าสลด เวทนา กับภาพที่เห็น เกิด ความสะเทือนใจ	การเคลื่อนไหวร่างกาย ด้วยการแสดงท่าทาง กิริยาการคร่ำครวญ รำพัน มีน้ำตา การรำพึง รำพัน อาการสั่นตัว
อัทฤตกระส (รสแห่งความ อัศจรรย์ใจ) สภาวะ คือ การช่วยนางอหฺลยา ให้พ้นคำสาป	นางอหฺลยาถูกสาป ให้เป็นหิน	นางอหฺลยาพ้น จากการถูกสาปให้ เป็นหินและกลับ เป็นมนุษย์อีกครั้ง	การเคลื่อนไหวร่างกาย ด้วยการแสดงท่าทาง กิริยาการจ้องดู ความดีใจ ประหลาดใจ การร่ายรำแสดงถึง อาการพอใจ
ศานติริส (รสแห่งความสงบ) สภาวะ คือ การข้ามผ่านภาวะ อารมณ์ ความรู้สึก ต่างๆ สู่ โลกยะ คือ ความหลุดพ้น	การแสดงอารมณ์ ในภาวะอารมณ์ ต่างๆ	ความนิ่งเงียบ ไม่แยแสต่อสิ่งใด และตั้งอยู่ใน จิตภาวนา	การเคลื่อนไหวร่างกาย ด้วยการแสดงท่าทาง กิริยาการบังคับตนให้ สงบ พังจิตมองตนเอง ตั้งใจแน่วแน่ปฏิบัติใน ท่าสมาธิ เป็นต้น

ผู้วิจัยได้ใช้เทคนิคภาพปะติดในหลักการเดียวกันกับทางทัศนศิลป์ โดยนำเสนอภาพปะติดของ“ราม” ใน “นาราส” การใช้เทคนิคภาพปะติดในการแสดง คล้ายกับการสร้างภาพในงานทัศนศิลป์ เรียกว่า “คอลลาจ อาร์ต” (Collage art) เป็นการนำรูปหลายๆ รูปมาวางอยู่ในเฟรมเดียวกัน เหมือนในทางนาฏยศิลป์ก็คือการวางภาพการแสดง หรือลักษณะการแสดงที่แตกต่างให้อยู่ในเรื่องเดียวกัน เรื่องอาจจะไม่ปะติดปะต่อแต่มีแก่นเรื่องเดียวกัน (นราพงษ์ จรัสศรี, สัมภาษณ์, 21 มิถุนายน 2561) การออกแบบบทการแสดงในแต่ละชุดจึงแตกต่างกันออกไปขึ้นอยู่กับภาพและอารมณ์ที่ผู้วิจัยต้องการจะสื่อความหมาย ซึ่งการแสดงแต่ละชุดนั้นจะจบในตัวเองและไม่เชื่อมต่อเรื่องราวกัน เหตุเพราะความต้องการที่จะนำเสนอในเรื่อง “ภาวะและรส” เป็นหลัก จึงไม่เรียงลำดับเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นก่อนหรือหลังตามเรื่องในรามายณะ

2. การคัดเลือกผู้แสดง ผู้วิจัยได้คัดเลือกนักแสดงจากลักษณะทางกายภาพและความสามารถของนักแสดงเพื่อให้สอดคล้องกับบทบาทที่ได้รับ โดยเฉพาะนักแสดงชายที่ต้องรับบทตัวละคร “ราม” ดังที่ มัทนี รัตนิ น ได้กล่าวถึงความหมายและความสำคัญของตัวละครไว้ว่า บทละครที่สมบูรณ์แบบทั่วไป จะมีตัวละครที่สำคัญ (Main character) คือตัวเอก (Protagonist) ซึ่งเป็นตัวแกนนำเรื่อง อาจเป็นหญิงหรือชาย (มัทนี รัตนิ น, 2549, น.38) ในเรื่องเดียวกันนี้ ภาสกร อินทุมาร (สัมภาษณ์, 10 กรกฎาคม 2561) ได้แสดงความคิดเห็นเช่นเดียวกันว่า ตัวละครต้องผูกโยงกับบทละคร ซึ่งบทละครมีสิ่งที่จะนำเสนอ และมีการออกแบบของการเล่าเรื่องว่าจะนำเสนออย่างไร เพื่อให้ปรากฏแก่ผู้ชม ซึ่งตัวละครคือสิ่งที่จะนำพาข้อมูลของละครให้ปรากฏ เพียงแต่ตัวละครนั้นต้องดำเนินไปตามโครงเรื่อง (Plot) และเป็นตัวขับเคลื่อนแก่นสารของเรื่อง (Theme) ดังนั้น ผู้วิจัยจึงต้องทำการคัดเลือกนักแสดงชายที่มีลักษณะทางกายภาพเป็นผู้ที่มีใบหน้างาม รูปร่างสูงโปร่ง กำยำ ตามลักษณะของตัวละคร “ราม” ที่กล่าวไว้ในบทประพันธ์ ไพฑูรย์ เข้มแข็ง (สัมภาษณ์, 19 กันยายน 2561) ได้อธิบายถึงลักษณะของ “ราม” หรือ “พระราม” ไว้ว่า พระรามนั้นคือพระนารายณ์ เรียกได้ว่าเป็นเทพเจ้าในร่างมนุษย์ ดังนั้นจึงมีรูปร่างลักษณะที่มีความงดงาม เหนือกว่าบุรุษทั้งหลาย ซึ่งตามคติของไทยหรือแม้แต่ฮินดูก็ตามผู้ที่ได้ขึ้นชื่อว่าเป็นเทพเจ้าย่อมต้องมีรูปร่างลักษณะที่งดงามกว่ามนุษย์ทั่วไป นอกจากนั้น ผู้วิจัยได้คำนึงถึงความสามารถทางด้านนาฏยศิลป์

และความสามารถในการถ่ายทอดอารมณ์ในการแสดงบทบาท (Acting) ของนักแสดง เป็นองค์ประกอบรวมอีกด้วย เพื่อให้สร้างความเข้าใจระหว่างผู้วิจัยกับนักแสดงได้ง่ายขึ้น ส่วนนักแสดงในบทบาทตัวละครอื่นๆ ผู้วิจัยก็ได้คำนึงถึงในหลักการคัดเลือกนักแสดงเดียวกัน



ภาพที่ 1: ผู้แสดงที่รับบท “ราม” มีลักษณะทางกายภาพรูปร่างสูงโปร่ง กำยำ และลักษณะใบหน้านาม พร้อมมีทักษะทางการแสดง

ที่มา: นริรัตน์ พินิจธนสาร, 2562

3. การออกแบบลีลาท่าทางนาฏศิลป์ ผู้วิจัยได้ใช้แนวคิดในการออกแบบลีลาหลายแนวคิด ดังนี้ การออกแบบท่าทางการเคลื่อนไหวอย่างอิสระ (Free Spirit) การเคลื่อนไหวลีลาโดยใช้ปฏิสัมพันธ์ระหว่างร่างกายในแบบค้นสด (Body Contact Improvisation) นาฏศิลป์ไทย นาฏศิลป์ตะวันตก นาฏศิลป์อินเดีย ศิลปะการต่อสู้ และการแสดงบทบาท อารมณ์ตามตัวละคร (Acting) โดยนำแนวคิดดังกล่าวมาบูรณาการและนำเสนอในรูปแบบลีลานาฏศิลป์สร้างสรรค์ และสื่อสารในเชิงสัญลักษณ์ตามแนวคิดนาฏศิลป์หลังสมัยใหม่ (Post Modern Dance) นราพงษ์ จรัสศรี (สัมภาษณ์, 25 พฤษภาคม 2561) ได้อธิบายถึงเรื่องนี้ไว้ว่า การสร้างงานทางด้านนาฏศิลป์

ซึ่งบางครั้งไม่ได้มีอยู่แต่ในกรอบตามทฤษฎี แต่เป็นความหลากหลายที่นำมาอยู่ร่วมกันได้อย่างลงตัว ขึ้นอยู่กับความตั้งใจของผู้สร้างงาน หรืออาจเป็นความค้นพบโดยบังเอิญของผู้สร้างงาน อาจทำให้เกิดแรงบันดาลใจและนำเอาความบังเอิญนั้นมาใช้งานก็เป็นได้ หลักวิธีคิดเหล่านี้มักจะปรากฏอยู่ในงานแบบที่เรียกว่าหลังสมัยใหม่ (Post Modern) นอกจากนี้ผู้วิจัยยังคำนึงถึงแนวคิดพหุวัฒนธรรม ซึ่งสะท้อนให้เห็นถึงการมีวัฒนธรรมร่วมในเรื่องรามายณะ ที่มีจุดเริ่มต้นจากวัฒนธรรมอินเดียโดยได้มีการปรับเปลี่ยนให้มีความสอดคล้อง เพื่อแสดงสัญญาณในการมีวัฒนธรรมร่วมจากลีลาท่าทางนาฏยศิลป์อีกด้วย

4. การออกแบบดนตรีและเสียง ผู้วิจัยได้ออกแบบดนตรีและเสียงประกอบในการแสดงเพื่อให้มีความสอดคล้อง และส่งเสริมให้เกิดอารมณ์ที่แตกต่างกัน อีกทั้งสร้างจินตนาการให้แก่ทั้งผู้แสดงและผู้ชม โดยพิจารณาประกอบในเรื่องจังหวะ และท่วงทำนองที่มีผลต่อการเคลื่อนไหวของนักแสดงเพื่อส่งเสริมด้านบทบาท อารมณ์ความรู้สึก ตามภาพของการแสดงที่ผู้วิจัยได้ออกแบบไว้ตามแต่ละบทการแสดง ดังที่ อศินีย์ เปลียนศรี (สัมภาษณ์, 29 มิถุนายน 2561) ได้แสดงทรรศนะในเรื่อง การออกแบบดนตรีเพื่อประกอบการแสดงว่า ผู้ประพันธ์หรือผู้ออกแบบเพลงต้องทราบถึงแนวคิดของการแสดงและปัจจัยในเรื่องจังหวะและท่วงทำนองที่เหมาะสมกับการแสดงอารมณ์ เพราะเสียงที่ออกมาจากเครื่องดนตรีแต่ละประเภทไม่เหมือนกันและให้อารมณ์ที่ต่างกัน ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับระดับความต้องการของการแสดงอารมณ์ในภาพการแสดงนั้นด้วย โดยได้แบ่งการออกแบบดนตรีออกเป็น 4 แบบ ได้แก่ 1) การออกแบบดนตรีจากเสียงสังเคราะห์ ในการแสดงชุด รามศฤงคาระรส รามพิภัสสะรส รามภยานะกรรล และรามอัษฎะรส 2) การออกแบบดนตรีและเสียงจากเครื่องดนตรีไทย ในการแสดงชุด รามเรทระรส และรามวีระรส 3) การออกแบบดนตรีจากเสียงประสานของนักแสดงในการแสดงชุด รามตานดิรส 4) การไม่ใช้เสียงดนตรี ในการแสดงชุด รามหสยะรส และรามกฤษณารส

5. การออกแบบเครื่องแต่งกาย ผู้วิจัยได้การออกแบบเครื่องแต่งกายในรูปแบบนาฏยศิลป์หลังสมัยใหม่ ซึ่งออกแบบให้มีความเรียบง่ายและไม่ซับซ้อนเพื่อให้สะดวกกับการเคลื่อนไหวร่างกายของนักแสดง ในแนวคิดการให้ความสำคัญกับความเรียบง่าย

(Minimalism) โดยเลือกใช้สีขาว และสีดำ แสดงสัญลักษณ์ในเชิงลึกด้วยการเปรียบกับสีขาว เป็นเรื่องของพื้นฐานอารมณ์ ความรู้สึกของมนุษย์ที่เริ่มต้นจากความสงบ และจบลงด้วยความสงบเช่นกัน ส่วนสีดำแสดงสัญลักษณ์ในความเป็นธรรมชาติและความชั่วร้าย ในแนวคิดเรื่องพุทธธรรมเป็นการลดทอนมาจากเครื่องแต่งกายของชาวอินเดียสื่อถึงสัญลักษณ์ที่มาของเรื่องรามายณะ และในทฤษฎีศิลปะการใช้เครื่องแต่งกายสีขาวจะทำให้เกิดแสงเงาเมื่อกระทบแสงบนเวทีตามหลักของทัศนศิลป์ ดังที่ ปรีดา บุญรัตน์ (สัมภาษณ์, 3 กันยายน 2561) ได้กล่าวไว้ว่า การออกแบบเครื่องแต่งกาย โดยนำหลักการทางด้านทัศนศิลป์มาใช้ ทั้งนี้ก็ต้องอยู่ภายใต้ความต้องการของผู้สร้างสรรค์งาน เพื่อให้ภาพที่ออกมาส่งเสริมกัน ไม่ขัดแย้งกัน อีกทั้งอาจจะมียอดประกอบอื่นๆ ที่สามารถช่วยเสริมกันได้อีกด้วย เช่น ในเรื่องการให้แสงเงา หรือการสร้างลวดลายอันเกิดจากการออกแบบแสงบนเวที และมากกระทบบนเครื่องแต่งกายของนักแสดง เป็นต้น



ภาพที่ 2: การออกแบบเครื่องแต่งกายในแนวคิดความเรียบง่าย (Minimalism)

และแนวคิดพุทธธรรม

ที่มา: นริรัตน์ พินิจธนสาร, 2562

6. การออกแบบอุปกรณ์การแสดง เพื่อสื่อสารสาระของบทการแสดงและช่วยสนับสนุนให้การแสดงมีความสมบูรณ์ตามบริบทของบทการแสดงนั้น โดยได้ออกแบบอุปกรณ์การแสดงในการแสดง ชุด รามเกียรติ์สระสรง ได้แก่ 1) ตีระชะตพญาจากวิสดุชนมบึง

ซึ่งเป็นการทำงานร่วมกันระหว่างศิลปินทางด้านทัศนศิลป์กับผู้วิจัย 2) โถน้ำสีขาว สื่อสัญลักษณ์ในการประกอบพิธีศพของชาวฮินดู และ 3) หน้ากากศพสื่อสัญลักษณ์ถึงซากศพอันดูน่าขยะแขยง ทั้งเป็นการแสดงถึงสัญลักษณ์ในเรื่องวัฏสงสาร และอุปกรณ์การแสดงรูปร่างของนางอหฺลยา ในการแสดง ชุด งามอหฺฤตะรส เพื่อให้ประกอบการแสดงในตอนนี้นางอหฺลยาถูกสาปเป็นหิน ทั้งนี้เป็นการช่วยให้ผู้ชมเกิดจินตภาพความรู้สึกสมจริงยิ่งขึ้น



ภาพที่ 3: ผลงานศิลปะจากวัสดุขี้ผึ้งรูปหน้ามนุษย์ เป็นอุปกรณ์การแสดงในชุด งามพิภตสะรส
โดยศิลปิน: กิตติวัฒน์ อุ่นอารมณ
ที่มา: นริรัตน์ พินิจอนสาร, 2562



ภาพที่ 4: งานแกะสลักจากวัสดุโฟมรูปร่างอหฺลยาใช้เป็นอุปกรณ์การแสดงในชุด งามอหฺฤตะรส
ที่มา: นริรัตน์ พินิจอนสาร, 2562

7. การออกแบบแสง ผู้วิจัยได้ออกแบบแสงเพื่อสนับสนุนบรรยากาศของการแสดงให้สมบูรณ์ยิ่งขึ้น และมีความสัมพันธ์กับความรู้สึก อารมณ์ และจินตนาการของผู้ชม โดยให้มีความสัมพันธ์กับเรื่องของอารมณ์ทั้ง 9 แบบในเรื่องนวรสี เพื่อกระตุ้นเร้าความรู้สึกของผู้ชมให้เกิดอารมณ์คล้ายตามในแต่ละชุดการแสดงที่นำเสนออารมณ์ที่แตกต่างกันออกไป โดยใช้หลักทัศนธาตุ ในเรื่องของสี เพื่อแทนในแต่ละรส แต่ละอารมณ์ สื่อสัญลักษณ์ว่ามนุษย์ย่อมต้องมีครบทุกอารมณ์ สอดคล้องกับทฤษฎีของปรีดา บุญรัตน์ (สัมภาษณ์, 3 กันยายน 2561) ที่ได้อธิบายถึงการออกแบบแสงและสีที่ใช้ในการแสดงไว้ว่า การเลือกใช้แสงสีเพื่อแสดงถึงภาวะ อารมณ์ต่างๆ ในที่นี้ตามทฤษฎีว่าไว้ถึง 9 รส อาจจะเริ่มที่สีขาวแสดงถึงความบริสุทธิ์ของมนุษย์ที่เริ่มต้นตั้งแต่เกิด และต่อมาก็ค่อยๆ ใช้สีต่างๆ แทนสัญญาณในแต่ละรส แต่ละอารมณ์ที่เกิดขึ้นที่มนุษย์ต้องมีครบทุกรส การออกแบบแสงใช้หลักการทางทัศนศิลป์เช่นกันในเรื่องหลักองค์ประกอบศิลป์ เช่น สี พื้นผิว แสงเงา เส้น เป็นต้น โดยผู้ออกแบบสามารถเลือกหยิบอย่างใดอย่างหนึ่งมาใช้โดยไม่จำเป็นต้องใช้ทุกอย่าง



ภาพที่ 5: การใช้แสงโทนเย็น และโทนร้อน ในการแสดงชุด รามพิภัสสะรส (รูปซ้าย) และรามวีระรส (รูปขวา)

ที่มา: นริรัตน์ พินิจธนสาร, 2562

ภาพที่ 6: การออกแบบแสง โดยใช้หลักทิศทางของแสง ในการแสดงชุด รามพิภัสสะรส

ที่มา: นริรัตน์ พินิจธนสาร, 2562



8. การออกแบบพื้นที่ในการแสดง ด้านการออกแบบพื้นที่การแสดงผู้วิจัย ได้พิจารณาถึงความสัมพันธ์ของการแสดงนาฏศิลป์กับพื้นที่การแสดงทั้งเรื่องการออกแบบฉากและแสงสี รวมถึงการจัดวางที่นั่งของผู้ชมให้อยู่ในตำแหน่งที่เหมาะสมในการออกแบบพื้นที่การแสดงได้นำแนวคิดการจัดองค์ประกอบศิลป์ มาใช้ในการวางตำแหน่งของนักแสดงให้มีความสัมพันธ์กับพื้นที่การแสดงรวมทั้งความสัมพันธ์กับแสงสีบนเวที ทั้งนี้เพื่อให้ผลงานการแสดงออกมาได้อย่างมีประสิทธิภาพที่สุดตามเป้าหมายที่ได้วางไว้ โดยในการแสดงผลงานครั้งนี้ได้เลือกใช้พื้นที่การแสดงในโรงละครที่มีความสมบูรณ์ทางด้านเทคนิคอุปกรณ์ รวมทั้งระบบแสง สี เสียง ที่สามารถเอื้ออำนวยต่อความต้องการของผู้วิจัยได้เป็นอย่างดี

สรุปและข้อเสนอแนะ

ผู้วิจัยได้นำเสนอรูปแบบการสร้างสรรคทางด้านนาฏศิลป์จากการตีความตัวละคร “ราม” ในรามายณะผ่านทฤษฎีภาวะและรส โดยแบ่งการแสดงออกเป็น 9 ชุดการแสดงตามทฤษฎีภาวะและรส อันประกอบไปด้วย นวรสหรือรสทั้ง 9 คือ รัก โกรธ เศร้า เกลียด กล้าหาญ กลัว อัจฉริยะใจ ขบขัน และสงบ โดยคำนึงถึงองค์ประกอบทางการแสดงทั้ง 8 ประการ ได้แก่ 1) การออกแบบบทรการแสดง 2) การคัดเลือกผู้แสดง 3) การออกแบบลีลาทำทางนาฏศิลป์ 4) การออกแบบเสียงและดนตรี 5) การออกแบบเครื่องแต่งกาย 6) การออกแบบอุปกรณ์การแสดง 7) การออกแบบแสง และ 8) การออกแบบพื้นที่การแสดง ผู้วิจัยได้นำมาเป็นแนวทางในการทดลองการปฏิบัติสร้างสรรคผลงานนาฏศิลป์ โดยมีลำดับในการปฏิบัติการทดลองปฏิบัตินาฏศิลป์ทั้งสิ้น 4 ครั้ง จนได้ผลงานสร้างสรรคทางด้านนาฏศิลป์จากการตีความตัวละคร “ราม” ในรามายณะ ผ่านทฤษฎีภาวะและรส ที่สมบูรณ์ และได้ปรากฏแนวคิดหลังการสร้างสรรคผลงานทางด้านนาฏศิลป์ 5 ประการ คือ 1) การตีความตัวละครผ่านทฤษฎีภาวะและรส 2) แนวคิดด้านอารมณ์และพฤติกรรมมนุษย์ 3) การสร้างสรรคผลงานนาฏศิลป์โดยใช้ทฤษฎีทางศิลปะ 4) แนวคิดพหุวัฒนธรรม และ 5) แนวคิดการให้ความสำคัญกับความเรียบง่าย (Minimalism) ในนาฏศิลป์หลังสมัยใหม่ ผลการวิจัยดังกล่าวยังมีความสอดคล้องกับงานวิจัยที่เกี่ยวข้องในประเด็นด้านตัวละคร

และวรรณกรรม ในวิจัย เรื่อง บทบาททางนารายณ์ในการแสดงนาฏศิลป์ไทยร่วมสมัย เรื่องนารายณ์อวตาร โดย ปัทมา วัฒนาพานิช ที่มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษารูปแบบและแนวคิดในการสร้างสรรค์บทบาททางนารายณ์ในการแสดงนาฏศิลป์ไทยร่วมสมัย เรื่อง นารายณ์อวตาร โดยผลการวิจัยพบว่ารูปแบบของการแสดงประกอบไปด้วย บทการแสดงมีการสร้างสรรค์บทใหม่บนพื้นฐานเนื้อเรื่องเดิมลึลลามาจากหลากหลาย วัฒนธรรมแต่ให้ความสำคัญกับเอกลักษณ์ไทย ส่วนบทการแสดง การออกแบบลีลา ดนตรี เครื่องแต่งกาย พื้นที่ เวที แสง นักแสดง และอุปกรณ์การแสดง มีการสร้างสรรค์ โดยคำนึงถึงคนรุ่นใหม่ และสอดคล้องกับงานวิจัยที่เกี่ยวข้องในประเด็นทฤษฎีที่ใช้ในงานวิจัย ในวิจัย เรื่อง อรรถรสในนาฏศิลป์ผ่านนาฏกรรมแนวใหม่ เรื่อง “นารายณ์อวตาร” ของ นราพงษ์ จรัสศรี โดย สุรสิทธิ์ วิเศษสิงห์ ซึ่งผลการวิจัยพบว่ารูปแบบ ในการสร้างงานเพื่อเพิ่มอรรถรสในการแสดงนาฏศิลป์ไทยร่วมสมัยของ นราพงษ์ จรัสศรี นั้นให้ความสำคัญกับการสร้างสรรค์งานด้านนาฏศิลป์ในรูปแบบใหม่ โดยใช้ ความหลากหลายทางด้านวัฒนธรรม ตลอดจนรูปแบบของการแสดงและคำนึงถึง ผู้ชมที่เป็นคนรุ่นใหม่ ที่สอดคล้องกับทฤษฎีทางด้านความงามของศิลปะการแสดง การวิจัยและการสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์ในครั้งนี้ สามารถนำมาเป็นแนวทางและ แรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ผลงานทางด้านนาฏศิลป์ในรูปแบบอื่นๆ และถือเป็น ผลงานจากงานวิจัยเชิงสร้างสรรค์ที่ใช้กระบวนการวิจัยเชิงคุณภาพและการวิจัยเชิง สร้างสรรค์ผนวกเข้าด้วยกัน ซึ่งในกระบวนการทำงานผู้วิจัยจึงต้องสามารถที่จะ สร้างสรรค์ผลงานไปพร้อมกับการทำงานวิจัย กล่าวคือ ต้องสามารถอธิบายที่มา วิธีคิด เหตุและผลของการทำงานได้ในทุกขั้นตอน โดยต้องอาศัยหลักฐานจากแหล่งข้อมูล การอ้างอิงที่เชื่อถือได้ และควรเป็นข้อมูลในชั้นปฐมภูมิ ผู้วิจัยจึงต้องมีการเตรียมตัว เป็นอย่างดีและเป็นผู้ที่ใฝ่ศึกษา อีกทั้งสามารถที่จะสร้างผลงานนั้นให้มีคุณภาพทั้งใน เชิงวิชาการและด้านสุนทรียะทางศิลปะอีกด้วย

บรรณานุกรม

- กฤษรา (ชูโรมาน) วิศราภริษา. (2551). *งานฉากละคร 1*. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ดวงธิดา ราเมศวร์. (2558). *ต้นตำนานรามเกียรติ์จากฉบับเดิมรามาณะ*. (พิมพ์ครั้งที่ 1). กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์กอแก้ว.
- ธรากร จันทนะสาโร. (2557). *นาฏยศิลป์สร้างสรรค์จากแนวคิดไตรลักษณ์ในพระพุทธศาสนา*. วิทยานิพนธ์ศิลปกรรมศาสตรดุษฎีบัณฑิต. คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- นราพงษ์ จรัสศรี. (2548). *ประวัตินาฏยศิลป์ตะวันตก*. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- _____. *ศาสตราจารย์ ประจำภาควิชานาฏยศิลป์ คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย*. สัมภาษณ์. 25 พฤษภาคม 2561.
- _____. *ศาสตราจารย์ ประจำภาควิชานาฏยศิลป์ คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย*. สัมภาษณ์. 21 มิถุนายน 2561.
- ปรีดา บุญรัตน์. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ อาจารย์ประจำสาขาวิชาพัฒนการณณ์ คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์. สัมภาษณ์. 3 กันยายน 2561.
- ปัทมา วัฒนพานิช. (2556). *บทบาทนางนารายณ์ในการแสดงนาฏยศิลป์ร่วมสมัย เรื่อง นารายณ์อวตาร*. วิทยานิพนธ์ศิลปกรรมศาสตรดุษฎีบัณฑิต ภาควิชานาฏยศิลป์. คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ไพฑูรย์ เข้มแข็ง. (2537). *จารีตในการฝึกหัดและการแสดงโขนของตัวพระราม*. วิทยานิพนธ์ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต ภาควิชานาฏยศิลป์. คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- _____. *ผู้เชี่ยวชาญทางด้านนาฏยศิลป์ไทย สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ กระทรวงวัฒนธรรม*. สัมภาษณ์. 19 กันยายน 2561.

ภรตมุณี. (2511). *นาฏยศาสตร์ ตำราว่า*. แปลโดย แสง มนวิthur ในคำภีร์นาฏยศาสตร์.

พระนคร: กรมศิลปากร.

ภาสกร อินทุमार. อาจารย์ประจำสาขาวิชาการละคร คณะศิลปกรรมศาสตร์

มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์. สัมภาษณ์. 10 กรกฎาคม 2561

มัทนี รัตนิน. (2549). *ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับศิลปะการกำกับการแสดงละครเวที*.

กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.

ราเมศ เมนอน. แปลโดย วรดี วงศ์สง่า. (2551). *รามายณะ*. กรุงเทพฯ: เมืองโบราณ.

สุรสิทธิ์ วิเศษสิงห์. (2556). *อรรถรสในนาฏศิลป์ผ่านนาฏกรรมแนวใหม่เรื่องนารายณ์*

อวตาร. วิทยานิพนธ์ศิลปกรรมศาสตรดุษฎีบัณฑิต. คณะศิลปกรรมศาสตร์

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

อัศนีย์ เปลียนศรี. อาจารย์ประจำสาขาวิชาการละครตอน คณะศิลปกรรมศาสตร์

มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์. สัมภาษณ์. 29 มิถุนายน 2561.

Devdutt Pattanaik. (2015). *The book of Ram*. Penguin Books. India.

การศึกษาความผิดพลาดในสื่อดิจิทัล เพื่อการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ

The study of glitch in digital media for create artworks

นิธิพัฒน์ หอยสังข์ทอง¹

บทคัดย่อ

การวิจัยเรื่อง "การศึกษาความผิดพลาดในสื่อดิจิทัลเพื่อการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ" เป็นการศึกษาความผิดพลาดที่เกิดจากระบบดิจิทัล และรูปแบบการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะจากความผิดพลาดของสื่อดิจิทัลในรูปแบบต่างๆ ตลอดจนศึกษาที่มาของศิลปะที่เกิดจากความผิดพลาดในสื่อดิจิทัลจากผลงานศิลปะร่วมสมัยเพื่อใช้อ้างอิงในการวิจัย การสร้างสรรค์ผลงานศิลปะรูปแบบศิลปะแบบปฏิสัมพันธ์ (Interactive Art) โดยใช้สื่อมัลติมีเดีย (Multimedia) ที่ส่งผลต่อการรับรู้ของผู้ชมโดยตรงนี้ ถูกใช้เป็นเครื่องมือวัดในการวิจัย เนื่องจากผู้ชมเป็นตัวแปรที่ทำให้ผลงานศิลปะเกิดการเปลี่ยนแปลง จากความผิดพลาดของการรับส่งสัญญาณ ที่เกิดจากระยะที่แตกต่างกันในการชมผลงานของผู้ชมเอง ดังนั้นผู้วิจัยจึงได้ทดสอบระยะห่างระหว่างผลงานกับผู้ชม โดยผู้วิจัยจะทำการทดสอบด้วยการแบ่งระยะห่างระหว่างผลงานกับผู้ชมไว้ 10 ระยะ เริ่มตั้งแต่ระยะห่าง 200 เซนติเมตร แล้วขยับระยะห่างของผู้ชมให้เข้ามาใกล้ผลงานครั้งละ 20 เซนติเมตร จนถึงระยะห่างสุดท้ายที่ 20 เซนติเมตร ตามลำดับ จากการทดสอบการวิจัยนี้ ทำให้เกิดการหักเหของคลื่นภาพและคลื่นเสียงที่สร้างสำนึกให้แก่ผู้ชม และเกิดการตั้งคำถามกับสัญญาณรบกวนที่ปรากฏ ซึ่งเกิดเป็นผลสัมฤทธิ์ตามสมมุติฐานที่ผู้วิจัยได้ตั้งเอาไว้ และสามารถนำองค์ความรู้นี้ไปต่อยอดเพื่อการศึกษาและการสร้างสรรค์ศิลปะต่อไป

คำสำคัญ: ศิลปะ, สื่อดิจิทัล, ความผิดพลาด

¹ผู้ช่วยศาสตราจารย์ประจำ สาขาวิชาศิลปกรรม คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

Abstract

The research article titled “The study of glitch in digital media for create artworks” is the study of the mistakes that were caused by digital system and the format of artwork creation from the failure of digital media in various formats, as well as the study of sources of the arts that were originated from the failure in digital media, from contemporary artworks in order to reference in the research. This artwork creation in interactive art format by utilizing multimedia that affects perception of the viewer directly was served as the measuring tool in this research. The viewer was the variable that caused the change on the artwork from the mistake of signal transmission which was taken place from the diversified distances of the artwork viewing by the viewer. Hence, the author examined by setting the distance between the artwork and the viewer in ten different testing distances. The first testing distance was started at 200 centimeters. Then, the viewer moved closer to the artwork by 20 centimeters in each of the next distance. Until the viewer reached at 20 centimeters. This experiment showed that there was the refractions of image wave and sound wave that built the viewer’s conscious as well as query regarding the disturbance signal which was the expected results that the author hypothesized. Consequently, this body of knowledge could be extended for further study and creation of artworks.

Keywords: Art, Digital media, Glitch

บทนำ

ในโลกปัจจุบันที่มีการใช้เครือข่ายสัญญาณเกิดความผิดพลาดมีอยู่ทั่วไป ได้แก่ ความผิดพลาดของสัญญาณโทรศัพท์ ความผิดพลาดของสัญญาณระหว่างการออกอากาศทางโทรทัศน์ และความผิดพลาดของระบบปฏิบัติการคอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ต ซึ่งเป็นประสบการณ์ที่แทบทุกคนเคยได้รับในชีวิตประจำวัน โดยสิ่ง

กล่าวมาแล้วนั้น ล้วนเป็นเครื่องมือในการสื่อสารที่กำลังดำเนินอยู่ในขอบเขตของโลก ดิจิตอล และปัจจุบัน มีการนำเสนอโฆษณาเชิงพาณิชย์ในรูปแบบความละเอียดสูงด้วย เทคโนโลยีใหม่ๆ ในบริบทแวดล้อมอยู่ตลอดเวลา แต่เนื่องจากปัจจัยอันหลากหลาย ทั้งสภาพแวดล้อมและความไม่สมบูรณ์แบบของระบบ ทำให้อุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์เกิดความผิดพลาด และแสดงตัวขึ้นมาใหม่ในรูปแบบนามธรรม แบบรูปทรงเรขาคณิต ภาพที่ขาดหาย บิดเบี้ยว และสลายรูปทรง จนเกิดเป็นความคุ้นเคยแก่ผู้คนที่อาศัยอยู่ในเมือง ความผิดพลาดของสัญญาณอิเล็กทรอนิกส์ถูกปล่อยให้ทำงานอัตโนมัติจนเกิดรูปแบบที่บกพร่องในการนำเสนอหรือการส่งสาร ที่ถูกซ่อนไว้ให้แสดงตัวขึ้นมาปรากฏต่อผู้คนในสภาพแวดล้อม รวากับงานศิลปะนามธรรมที่จัดแสดงในหอศิลป์ และเนื่องจากระบบของดิจิตอลจะสร้างรูปร่างของข้อมูลภาพแบบสุ่มและมีความฉับพลัน ดังนั้น ความผิดพลาดของเครื่องมือและระบบเปรียบเสมือนเป็นวัตถุดิบในการสร้างสรรค์งานศิลปะ อีกทั้งการประมวลผลและแสดงผลที่ล้มเหลวกลับกลายเป็นสุนทรียศาสตร์ของศิลปะแบบ Glitch Art

ผลงานศิลปะแบบ Glitch Art ที่สร้างขึ้นจากความงามในข้อผิดพลาดของสื่อดิจิตอล มักจะถูกนำเสนอในเนื้อหาที่เหนือจริง ฟุ้งฝัน สร้างอารมณ์ความรู้สึกคลุมเครือและไม่สมบูรณ์แบบ ซึ่งได้รับแรงบันดาลใจจากความเสียหายของไฟล์ภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว และเสียง หรือสร้างขึ้นเพื่อเลียนแบบผิวที่ผิดพลาดของสื่ออื่นๆ จนเกิดเป็นรูปแบบของงานศิลปะ เช่น จิตรกรรม ภาพพิมพ์ ภาพถ่าย ประติมากรรม วิดีโอ หรือแม้กระทั่งศิลปะเสียง ศิลปะจากความผิดพลาดของสื่อดิจิตอลเริ่มต้นขึ้นในยุค 90s จากเทคโนโลยีและการทดลองสัญญาณเสียงรบกวนดนตรีอิเล็กทรอนิกส์ หลังจากนั้นไม่นานศิลปินแขนงอื่นๆ ก็เริ่มเข้าถึงในสุนทรียภาพจากความผิดพลาดของยุคดิจิตอล ซึ่งในปี 2002 แกนนำหลักของกลุ่มเทคโนโลยีด้านศิลปะได้จัดงานสัมมนาทางวิชาการขึ้นที่ กรุงออสโล ประเทศนอร์เวย์ (Iman Moradi, 2004, p. 10) เพื่อนำเสนอให้เห็นถึงความสำคัญของศิลปะแบบ Glitch Art ที่จัดโดย ศิลปิน นักวิชาการ และผู้ประกอบการอื่นๆ ที่ทำงานเกี่ยวข้องกับศิลปะจากความผิดพลาดของสื่อดิจิตอลโดยเฉพาะ ต่อมาในปี 2010 ที่เมืองซิดาโก ประเทศสหรัฐอเมริกา ได้เป็นเจ้าภาพในการจัดงานประชุมวิชาการเชิงปฏิบัติการ GLI.TC/H โดย Nick Briz, Evan Meaney, Rosa Menkman และ

Jon Satrom ซึ่งรวมถึงการฝึกอบรม การบรรยาย การแสดงสด การติดตั้ง และการฉาย แสดงผลงาน และจากนั้น ในปี 2011 งานการประชุมวิชาการเชิงปฏิบัติการนี้ ได้สัญจรไปยังเมืองใหญ่อย่าง อัมสเตอร์ดัม และเบอร์มิงแฮม ในประเทศอังกฤษ (Tom McCormack, 2010, p. 15-19) เพื่อเผยแพร่และสร้างการยอมรับจากนักวิชาการศิลปะในวงที่กว้างขึ้น

จากที่มาความสำคัญข้างต้น ผู้วิจัยจึงตระหนักและเห็นคุณค่าของการรับรู้ และสุนทรียภาพของศิลปะแบบ Glitch Art ที่เกิดการยอมรับในระดับสากลทั่วโลก ดังนั้น วิจัยเรื่อง “การศึกษาความผิดพลาดในสื่อดิจิทัลเพื่อการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ” นี้ ผู้วิจัยจึงได้ทำการค้นคว้าหาข้อมูลของความผิดพลาดที่เกิดจากระบบดิจิทัลจนสามารถเชื่อมโยงและวิเคราะห์ผ่านการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ แล้วจึงนำเสนอผลงานศิลปะ ออกสู่สาธารณะชน ทั้งนี้เพื่อให้ผลงานศิลปะเป็นเครื่องมือในการทดสอบผลการวิจัย ให้เกิดเป็นองค์ความรู้แก่ผู้ที่สนใจ และสามารถนำไปต่อยอดในการสร้างสรรค์ผลงาน ศิลปะต่อไปได้

วิธีการวิจัย

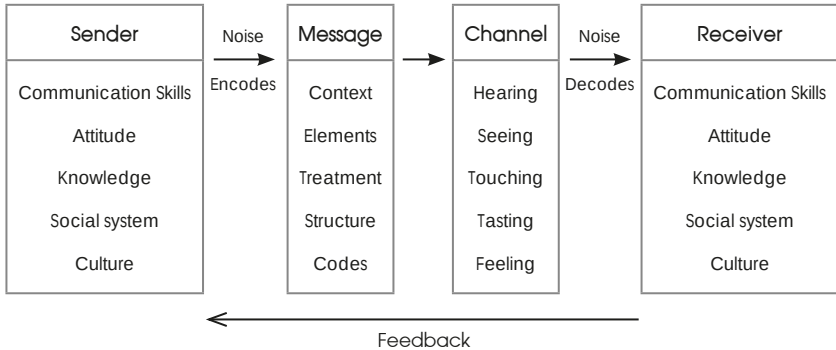
การวิจัยเรื่อง “การศึกษาความผิดพลาดในสื่อดิจิทัลเพื่อการสร้างสรรค์ ผลงานศิลปะ” มีวิธีดำเนินการวิจัยจากการเก็บข้อมูล สร้างสรรค์ผลงานศิลปะที่ใช้เป็น เครื่องมือในการทดสอบการวิจัย เพื่อใช้ในการวิเคราะห์และสรุปผลการวิจัย

ขั้นตอนการวิจัย สามารถสรุปเป็นขั้นตอนในการวิจัยได้ ดังนี้

1. การเก็บข้อมูล การค้นคว้าหาข้อมูลเชิงทฤษฎีเพื่อใช้ในการอ้างอิงแล้ว ในการเก็บข้อมูลเชิงปฏิบัติจึงเป็นส่วนที่สำคัญอย่างยิ่งในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ ดังนั้นผู้วิจัยจึงแบ่งการเก็บข้อมูลในการสร้างสรรค์ ออกเป็น 2 ประเภท ได้แก่

๑ ข้อมูลจากสื่อ ข้อมูลที่ได้จากสื่อในการสร้างสรรค์ผลงานผู้วิจัยมุ่งเน้น ไปที่สิ่งที่ทำให้เกิดความผิดพลาดในสัญญาณของระบบอนาล็อกและดิจิทัล นั่นคือ สัญญาณรบกวน (Noise) ซึ่งเป็นสิ่งที่ทำให้การสื่อสารมีประสิทธิภาพด้อยลง โดยอาจ เป็นตัวกลางหรือสิ่งที่คอยรบกวนการติดต่อสื่อสาร ทำให้การติดต่อสื่อสารมีความติดขัด สะดุดชะงัก หรือเป็นไปอย่างไม่มีประสิทธิภาพ และบางครั้งอาจทำให้ไม่สามารถทำการ ติดต่อสื่อสารได้เลย ในทำการการติดต่อสื่อสารนั้น เราจะถือว่าการติดต่อสื่อสารมี

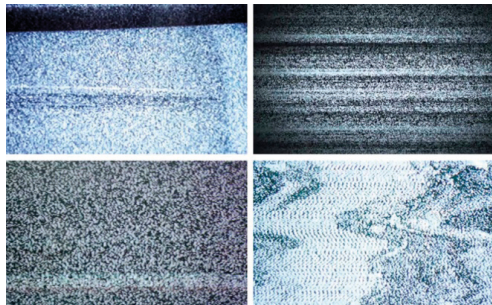
ประสิทธิภาพก็ต่อเมื่อทั้ง ผู้ส่งข้อความ (Sender) และผู้ที่ทำการรับข้อความ (Receiver) มีความเข้าใจในข้อมูลตรงกันหรือเหมือนกัน และนั่นหมายความว่าข่าวสาร (Message) ที่ผู้ส่งได้ทำการส่งไปนั้นจะต้องเป็นที่เข้าใจเป็นอย่างดีแก่ผู้รับ



ภาพที่ 1: แผนภาพองค์ประกอบของการสื่อสาร

ที่มา: <http://www.schoolofchangemakers.com/upload/knowledge/423/images/cfa1603516659444edef4a1e500e03b4.png>

แต่ในสภาพความเป็นจริงแล้ว การติดต่อสื่อสารของมนุษย์จะต้องประสบกับปัญหาและอุปสรรคหลายประการซึ่งจะทำให้การติดต่อสื่อสารลดประสิทธิภาพลง และทำให้ไม่ได้ผล Noise เป็นสิ่งไม่ต้องการของพลังงานไฟฟ้า และแม่เหล็กไฟฟ้า ซึ่งจะลดคุณภาพของสัญญาณและข้อมูล Noise ปรากฏในระบบดิจิตอล และอนาล็อก โดย Noise สามารถมีผลกระทบและสร้างความเปลี่ยนแปลงกับไฟล์และการสื่อสารของไฟล์ทั้งหมด รวมถึงข้อความ โปรแกรม ภาพ และเสียง เป็นต้น



ภาพที่ 2: ตัวอย่างข้อมูลจากสื่อ
รูปสัญญาณรบกวน (Noise)

ที่มา: นิธิพัฒน์ หอยสังข์ทอง, 2559

๑ ข้อมูลภาคสนาม สามารถแบ่งออกได้เป็น 2 ส่วน ดังนี้

ข้อมูลส่วนที่ 1 ผู้วิจัยใช้กล้องวีดีโอเป็นเครื่องมือ ในการเก็บบันทึกภาพและเสียงของฝูงแมลงที่บินอยู่ในรูปแบบที่คล้ายคลึงกับสัญญาณรบกวน (Noise) เพื่อนำมาเข้าโปรแกรมตัดต่อให้เกิดความเชื่อมโยงกับข้อมูลจากสื่อ และเกิดการซ้อนทับกันระหว่างภาพของฝูงแมลงและภาพสัญญาณรบกวน (Noise) ที่ได้จากสื่อ ให้เกิดความคลุมเครือกันระหว่างกรับรู้ของผู้ชม



ภาพที่ 3: ข้อมูลภาคสนาม วีดีโอที่บันทึกฝูงแมลง

ที่มา: นิธิพัฒน์ หอยสังข์ทอง, 2559

ข้อมูลส่วนที่ 2 ผู้วิจัยเก็บภาพของจิ้งจั่นขณะกำลังถูกฝูงมดกำลังกัดกินซากศพอยู่ ด้วยกล้องวีดีโอและเก็บบันทึกเสียงไมโครโฟนคอนแทค (Contact microphone)



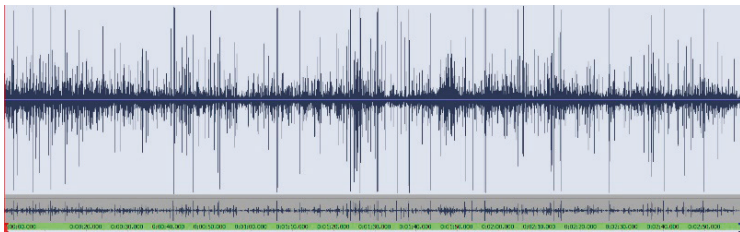
ภาพที่ 4: ข้อมูลภาคสนาม วีดีโอบันทึกจิ้งจั่นขณะกำลังถูกฝูงมดกัดกินซากศพ

ที่มา: นิธิพัฒน์ หอยสังข์ทอง, 2559

2. การสร้างสรรค์ผลงาน ในการสร้างสรรค์ผลงานชุดนี้ผู้วิจัยได้แบ่งผลงานออกเป็น 2 ส่วน ซึ่งทั้งสองส่วนมีความสอดคล้องและมีผลกระทบ (Effect) ต่อกัน ซึ่งผู้ชมเป็นตัวแปรที่สำคัญในการเปลี่ยนแปลงภาพและเสียงที่ปรากฏขึ้น ดังนี้

๑ ผลงานส่วนที่ 1 ในผลงานส่วนนี้เป็นส่วนที่ใช้ส่งสัญญาณแบบไร้สาย และเป็นส่วนที่ดึงดูดผู้ชมให้เข้ามาในระยะที่ใกล้ขึ้นเรื่อยๆ เนื่องจากผลงานส่วนนี้ประกอบด้วยวิดีโอบนจอมอนิเตอร์ขนาดเล็กที่ส่งเสียงของฝูงมดที่กำลังกัดกินซากศพของจักจั่น ที่เกิดจากการบันทึกด้วยไมโครโฟนคอนแทค (Contact microphone) อีกทั้งตำแหน่งในการจัดวางผลงานส่วนนี้อยู่บนพื้นของห้องจัดแสดงงาน ทำให้ผู้ชมต้องค่อยๆ ขยับ ก้มลง และเพ่งพิจารณาด้วยความตั้งใจในระยะใกล้ ซึ่งทำให้ตัวผู้ชมเองกลายเป็นตัวแปรที่สำคัญในการทำให้เกิดสัญญาณรบกวน (Noise) และปรากฏภาพและเสียงที่สร้างความเปลี่ยนแปลงแก่ผลงานส่วนที่ 2

ภาพที่ 5: ผลงานส่วนที่ 1
ที่มา: นิธิพัฒน์ หอยสังข์ทอง,
2559



ภาพที่ 6: คลื่นเสียงที่บันทึกด้วยไมโครโฟนคอนแทค
ที่มา: นิธิพัฒน์ หอยสังข์ทอง, 2559

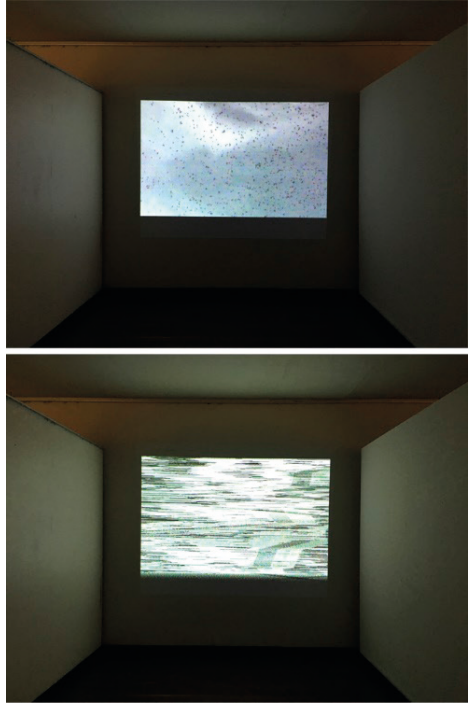
ในผลงานส่วนที่ 1 ประกอบด้วย เครื่องเล่นวีดีโอ มอนิเตอร์ขนาดเล็ก และเครื่องส่งสัญญาณไร้สาย ทั้งหมดถูกซ่อนไว้ภายในกล่องสีขาวที่เจาะให้จอมอนิเตอร์ปรากฏขึ้นด้านบนกล่อง โดยภายในมีกล่องที่ใส่เครื่องส่งสัญญาณที่บูด้วยกระดาศพรอยด์ทั่วทั้งกล่อง เพื่อให้เกิดการกระจายและการหักเหของสัญญาณภาพและเสียงของไฟล์วีดีโอกับผู้ชม ที่ส่งไปยังผลงานส่วนที่ 2 โดยเครื่องเล่นวีดีโอจะมี 2 เครื่อง เครื่องแรกเล่นไฟล์ของงานส่วนนี้จะปรากฏบนจอมอนิเตอร์ ส่วนอีกเครื่องเล่นไฟล์วีดีโอและส่งสัญญาณไปยังผลงานส่วนที่ 2 ที่มีหน้าที่รับสัญญาณและฉายภาพที่ได้รับมาลงบนผนังขนาดใหญ่ด้วยเครื่องฉายโปรเจ็คเตอร์



ภาพที่ 7: กล่องเครื่องส่งสัญญาณที่บูด้วยกระดาศพรอยด์

ที่มา: นิธิพัฒน์ หอยสังข์ทอง, 2559

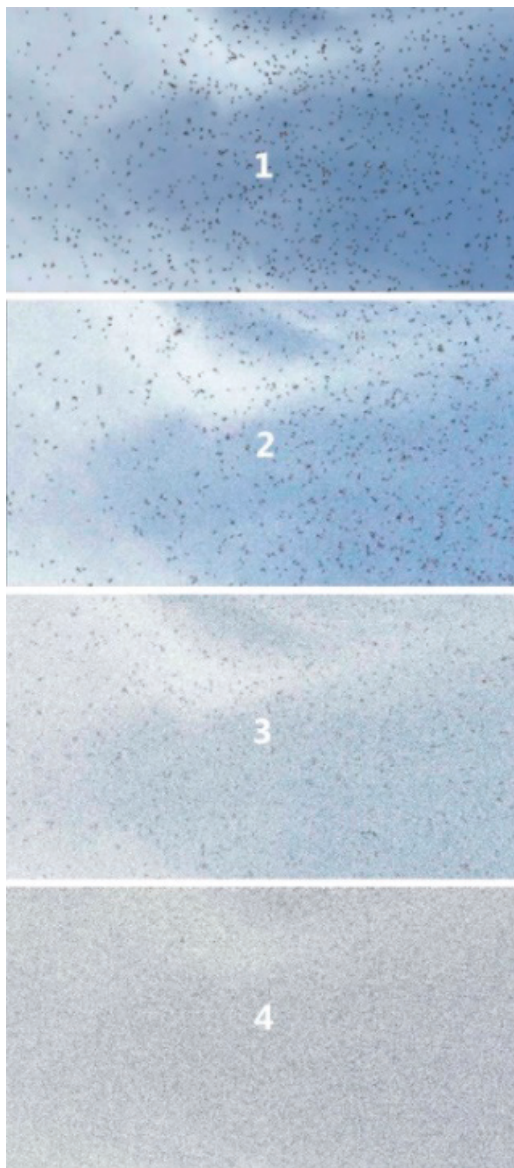
◎ ผลงานส่วนที่ 2 ในผลงานส่วนนี้เป็นส่วนที่ใช้รับสัญญาณแบบไร้สายด้วยการฉายภาพและเสียงวีดีโอผ่านโปรเจ็คเตอร์บนผนัง โดยครอบตัดไฟล์วีดีโอของฝูงแมลงที่ได้มาจากข้อมูลภาคสนาม และไฟล์วีดีโอของสัญญาณรบกวน (Noise) นำมาใช้ตัดต่อซ้อนทับกันด้วยโปรแกรมตัดต่อวีดีโอ ให้เกิดความคลุมเครือระหว่างภาพของฝูงแมลง ภาพสัญญาณรบกวน และสัญญาณรบกวนจริงที่เกิดจากผู้ชมขณะดูงาน



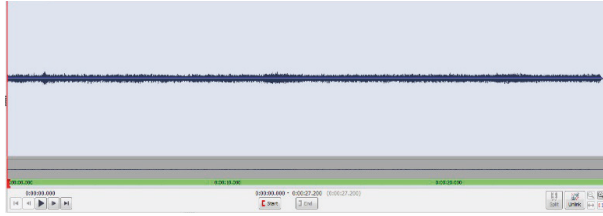
ภาพที่ 8: ผลงานส่วนที่ 2
ที่มา: นิธิพัฒน์ หอยสังข์ทอง, 2559



ภาพที่ 9: แสดงการครอบตัดส่วนของไฟล์วิดีโอเพื่อนำมาใช้ตัดต่อผลงานส่วนที่ 2
ที่มา: นิธิพัฒน์ หอยสังข์ทอง, 2559



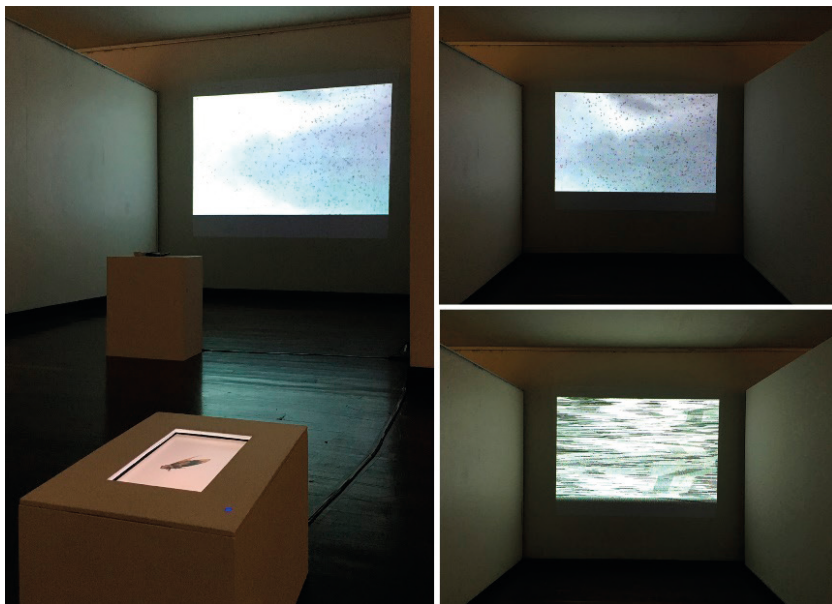
ภาพที่ 10: แสดงลำดับขั้นตอนการซ่อนทาบไวรัสระหว่างแมลงและสัญญาณรบกวน
ที่มา: นิธิพัฒน์ หอยสังข์ทอง, 2559



ภาพที่ 11: คลื่นเสียงของแมลงและสัญญาณรบกวนเมื่อนำมาทับซ้อนกันด้วยโปรแกรมตัดต่อ
ที่มา: นิธิพัฒน์ หอยสังข์ทอง, 2559

ในผลงานส่วนที่ 2 เป็นส่วนที่ใช้แสดงผลจากการที่ผู้ชมเข้ามามีปฏิสัมพันธ์ (Interactive) กับผลงานส่วนที่ 1 เมื่อผู้ชมเข้าใกล้ผลงานส่วนที่ 1 ในระยะที่แตกต่างกัน ภาพที่ปรากฏบนผลงานส่วนที่ 2 ก็จะเปลี่ยนแปลงแตกต่างกันในลักษณะของสัญญาณรบกวน (Noise) เพื่อให้ผู้ชมเกิดสำนึกและตั้งคำถามถึงความจริงที่ปรากฏซ้อนกันหลายๆ ชุด จนเกิดเป็นการตีความหมายสู่แนวคิดสร้างสรรค์ของผู้วิจัย

3. การนำเสนอผลงานวิจัย การวิจัยหัวข้อ “การศึกษาความผิดพลาดในสื่อดิจิทัลเพื่อการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ” ผู้วิจัยได้สร้างสรรค์ผลงานศิลปะในรูปแบบสื่อศิลปะแบบปฏิสัมพันธ์ (Interactive Art) ที่มีการนำเสนอและเผยแพร่ในนิทรรศการ DIFFERENT ณ พิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติ หอศิลป์ กรุงเทพมหานคร และเผยแพร่ในโครงการระดับนานาชาติ นิทรรศการ EVA13 ExperimeVideo Art Exhibition Thai-European Friendship 2016 จึงนำมาเป็นส่วนหนึ่งในการศึกษาความผิดพลาดในสื่อดิจิทัลเพื่อการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ ซึ่งการที่ผู้ชมมีส่วนร่วมในการสร้างความเปลี่ยนแปลงให้กับผลงาน ทำให้เกิดการรับรู้ทางการมองเห็น ความชัดเจนของสัญญาณภาพและเสียง ที่เกิดจากตัวแปรก็คือผู้ชมเอง ดังนั้นการค้นหาคำถามความเป็นไปได้ของความผิดพลาดของสื่อที่จะเกิดขึ้นกับตัวงาน ผู้วิจัยจึงใช้ระยะห่างระหว่างผลงานกับผู้ชมเป็นเครื่องมือวัดในการทดสอบครั้งนี้ โดยผู้วิจัยจะแบ่งระยะห่างระหว่างผลงานกับผู้ชมไว้ 10 ระยะ ตั้งแต่ 200 เซนติเมตร ลดหลั่นลงครั้งละ 20 เซนติเมตร จนถึง 20 เซนติเมตร แล้วจึงบันทึกการเปลี่ยนแปลงของผลงานจริง ที่เกิดจากระยะห่างระหว่างผลงานกับผู้ชมในแต่ละระยะ แล้วนำมาประมวลผลและวิเคราะห์เพื่อให้เห็นเป็นรูปธรรมและใช้ในการอภิปรายผลการวิจัย



ภาพที่ 12: ผลงานสร้างสรรค์ของผู้วิจัย

ชื่อผลงาน: สัญ(ชาติ)ญาณ 2559 (Insect noise 2016)

ที่มา: นิธิพัฒน์ หอยสังข์ทอง, 2559

การอภิปรายผลการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาความผิดพลาดในสื่อดิจิทัล ผ่าน การสร้างสรรค์ผลงานศิลปะรูปแบบศิลปะแบบปฏิสัมพันธ์ (Interactive Art) โดยใช้ สื่อมัลติมีเดีย (Multimedia) ที่ส่งผลต่อการรับรู้ของผู้ชมโดยตรง เนื่องจากผู้ชมทำให้ ผลงานศิลปะเกิดการเปลี่ยนแปลง จากความผิดพลาดของการรับส่งสัญญาณ ที่เกิด จากระยะที่แตกต่างกันในการชมผลงานของผู้ชมเอง ดังนั้นหลังจากได้จัดแสดง นิทรรศการแล้ว ผู้วิจัยจึงได้ทดสอบระยะห่างระหว่างผลงานกับผู้ชม เพื่อใช้เป็น เครื่องมือวัดในการทดสอบครั้งนี้ โดยผู้วิจัยจะแบ่งระยะห่างระหว่างผลงานกับผู้ชมไว้ 10 ระยะ ตั้งแต่ 200 เซนติเมตร ลดหลั่นลงครั้งละ 20 เซนติเมตร จนถึงระยะ 20 เซนติเมตร เพื่อทำการวิเคราะห์และสรุปผลของการวิจัย ตามลำดับขั้นดังต่อไปนี้

ผลการวิจัยจากการทดสอบ

1. การเปลี่ยนแปลงของผลงานในระยะห่างระหว่างผลงานกับผู้ชม 200 เซนติเมตร

ภาพที่ 13: แสดงการเปลี่ยนแปลงของ
ผลงานในระยะห่าง 200 เซนติเมตร
ที่มา: นิธิพัฒน์ หอยสังข์ทอง, 2559



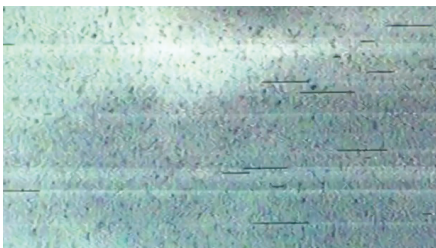
2. การเปลี่ยนแปลงของผลงานในระยะห่างระหว่างผลงานกับผู้ชม 180 เซนติเมตร

ภาพที่ 14: แสดงการเปลี่ยนแปลงของ
ผลงานในระยะห่าง 180 เซนติเมตร
ที่มา: นิธิพัฒน์ หอยสังข์ทอง, 2559



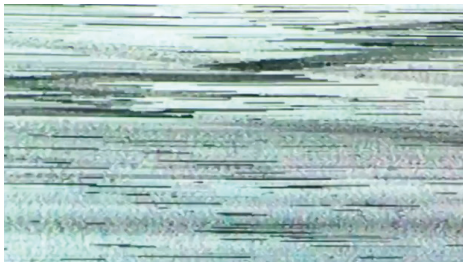
3. การเปลี่ยนแปลงของผลงานในระยะห่างระหว่างผลงานกับผู้ชม 160 เซนติเมตร

ภาพที่ 15: แสดงการเปลี่ยนแปลงของ
ผลงานในระยะห่าง 160 เซนติเมตร
ที่มา: นิธิพัฒน์ หอยสังข์ทอง, 2559



4. การเปลี่ยนแปลงของผลงานในระยะห่างระหว่างผลงานกับผู้ชม 140 เซนติเมตร

ภาพที่ 16: แสดงการเปลี่ยนแปลงของ
ผลงานในระยะห่าง 140 เซนติเมตร
ที่มา: นิธิพัฒน์ หอยสังข์ทอง, 2559



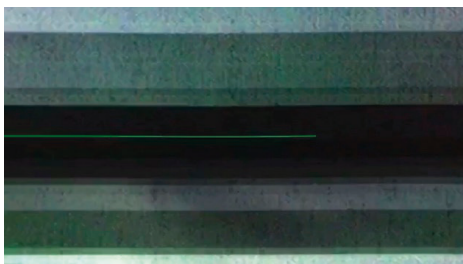
5. การเปลี่ยนแปลงของผลงานในระยะห่างระหว่างผลงานกับผู้ชม 120 เซนติเมตร

ภาพที่ 17: แสดงการเปลี่ยนแปลงของ
ผลงานในระยะห่าง 120 เซนติเมตร
ที่มา: นิธิพัฒน์ หอยสังข์ทอง, 2559



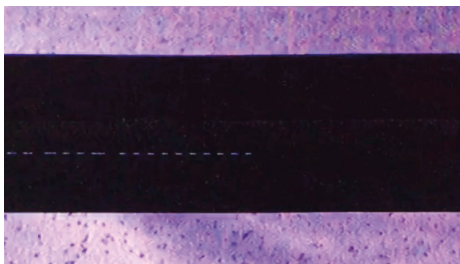
6. การเปลี่ยนแปลงของผลงานในระยะห่างระหว่างผลงานกับผู้ชม 100 เซนติเมตร

ภาพที่ 18: แสดงการเปลี่ยนแปลงของ
ผลงานในระยะห่าง 100 เซนติเมตร
ที่มา: นิธิพัฒน์ หอยสังข์ทอง, 2559



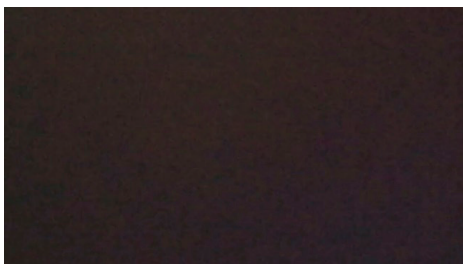
7. การเปลี่ยนแปลงของผลงานในระยะห่างระหว่างผลงานกับผู้ชม 80 เซนติเมตร

ภาพที่ 19: แสดงการเปลี่ยนแปลงของ
ผลงานในระยะห่าง 80 เซนติเมตร
ที่มา: นิธิพัฒน์ หอยสังข์ทอง, 2559



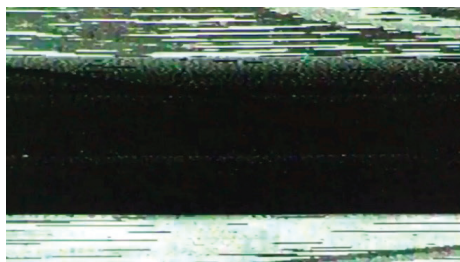
8. การเปลี่ยนแปลงของผลงานในระยะห่างระหว่างผลงานกับผู้ชม 60 เซนติเมตร

ภาพที่ 20: แสดงการเปลี่ยนแปลงของ
ผลงานในระยะห่าง 60 เซนติเมตร
ที่มา: นิธิพัฒน์ หอยสังข์ทอง, 2559

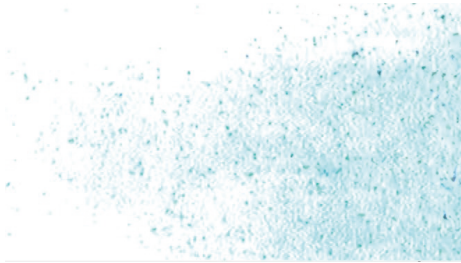


9. การเปลี่ยนแปลงของผลงานในระยะห่างระหว่างผลงานกับผู้ชม 40 เซนติเมตร

ภาพที่ 21: แสดงการเปลี่ยนแปลงของ
ผลงานในระยะห่าง 40 เซนติเมตร
ที่มา: นิธิพัฒน์ หอยสังข์ทอง, 2559



10. การเปลี่ยนแปลงของผลงานในระยะห่างระหว่างผลงานกับผู้ชม 20 เซนติเมตร



ภาพที่ 22: แสดงการเปลี่ยนแปลงของ
ผลงานในระยะห่าง 20 เซนติเมตร

ที่มา: นิธิพัฒน์ หอยสังข์ทอง, 2559

สรุปผลการวิจัย

การทดสอบการเปลี่ยนแปลงของผลงานจากการปฏิสัมพันธ์ (Interactive) ระหว่างผลงานกับผู้ชม เพื่อใช้เป็นเครื่องมือวัดในการทดสอบครั้งนี้ โดยผู้วิจัยจะแบ่งระยะห่างระหว่างผลงานกับผู้ชมไว้ 10 ระยะ จะเห็นได้ว่าในระยะห่างของผลงานกับผู้ชม ตั้งแต่ 200 เซนติเมตร 180 เซนติเมตร 160 เซนติเมตร 140 เซนติเมตร และ 120 เซนติเมตร ลดลงตามลำดับ ทำให้ผลงานเกิดสัญญาณรบกวน (Noise) ที่ค่อยๆ ปรากฏความไม่ชัดเจน เกิด จุด เส้น และเสียงคลื่นแทรก ซึ่งผลงานมีความเปลี่ยนแปลงอย่างต่อเนื่องตามระยะห่างเมื่อผู้ชมเข้ามาใกล้ผลงาน ส่วนในระยะห่างของผลงานกับผู้ชม ตั้งแต่ 100 เซนติเมตร 80 เซนติเมตร และ 60 เซนติเมตร ผลงานมีการเปลี่ยนแปลงแบบไม่ต่อเนื่อง ทำให้เกิดภาพลั้ม ไม่มีสัญญาณภาพและเสียง แต่ในระยะห่างของผลงานกับผู้ชม 40 เซนติเมตร และ 20 เซนติเมตร สัญญาณภาพและเสียงค่อยกลับมาชัดเจนขึ้นอีกครั้ง แสดงให้เห็นว่าในระยะห่างระหว่างผลงานกับผู้ชม ในระยะ 60-100 เซนติเมตร เป็นระยะที่ทำให้เกิดการหักเหของคลื่นภาพและคลื่นเสียงมากที่สุด

ผลของการวิจัยครั้งนี้เป็นไปตามสมมุติฐานที่ได้ตั้งไว้ คือ เราสามารถนำความผิดพลาดในสื่อดิจิทัลมาใช้สร้างสรรค์ผลงานศิลปะได้ และจากการทดสอบและบันทึกแสดงให้เห็นว่า ในระยะห่างระหว่างผลงานกับผู้ชม ในระยะ 60-100 เซนติเมตร เป็นระยะที่ทำให้เกิดการหักเหของคลื่นภาพและคลื่นเสียงมากที่สุด เนื่องจากผลงาน

มีการเปลี่ยนแปลงแบบไม่ต่อเนื่อง ทำให้เกิดภาพลั้ม ไม่มีสัญญาณภาพและเสียงปรากฏขึ้น ซึ่งระยะห่างนี้เองที่ทำให้ผู้ชมเกิดสำนึก และตั้งคำถามกับสัญญาณรบกวน (Noise) ที่เกิดจากการปฏิสัมพันธ์ (Interactive) ที่ส่งผลต่อการรับรู้ของผู้ชมโดยตรง

ข้อเสนอแนะการวิจัย

1. จากการวิจัยพบว่า การรับรู้ในการปฏิสัมพันธ์ (Interactive) ในระยะที่แตกต่างกันมีผลที่ต่างกัน ดังนั้นจึงควรคำนึงถึงความเหมาะสมในการแสดงออกทางศิลปะเป็นสำคัญ เพื่อให้เกิดการรับรู้ในรูปแบบที่นักศึกษาและศิลปิน ต้องการแสดงออกได้เหมาะสมยิ่งขึ้น

2. จากการวิจัยพบว่า ในการวิจัยครั้งต่อไปผู้วิจัยควรใช้สื่อศิลปะในลักษณะอื่นๆ ในการทำแบบทดสอบหรือเครื่องมือวิจัย เพื่อทดสอบหาความเป็นไปได้ในการรับรู้ในลักษณะต่างๆ

3. จากการวิจัยพบว่า นักศึกษาและผู้สนใจสามารถนำผลการทดสอบในการสร้างสรรค์ที่ได้จากการวิจัยในครั้งนี้ ไปใช้เป็นแนวทางในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะสื่อดิจิทัลในรูปแบบที่คล้ายคลึงกัน เพื่อทำให้เกิดความเหมาะสมในการแสดงออกทางศิลปะได้ดียิ่งขึ้น

บรรณานุกรม

- บุญธรรม ภัทราจารุกุล. (2556). *การประมวลผลภาพดิจิทัลเบื้องต้น*. พิมพ์ครั้งที่ 1. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์ซีเอ็ด.
- สมศักดิ์ เดชะเศรษฐธนะ และคณะ. (2529). *ทฤษฎีและปฏิบัติโทรทัศน์สีระบบ PAL*. กรุงเทพฯ: ซีเอ็ดยูเคชั่น.
- Halter, Ed. (2010). "The Matter of Electronics." Vague Terrain (accessed January 10, 2014)
- Moradi, Iman, Scott, Ant, Gilmore, Joe, Murphy, Christopher. (2009). *Glitch: Designing Imperfection*. New York: Mark Batty Publisher.

- Wanner, Andres. (2013). *Generative Art as Experiment*. Master's Thesis, Emily Carr University of Art and Design, Vancouver.
- Nick Briz, Evan Meaney, Rosa Menkman, William Robertson, Jon Satrom, Jessica Westbrook. (2010). "GLI.TC/H READER[ROR] 20111". A PDF of this publication is downloadable at: <HTTP://GLI.TC/H/READERERROR:Unsorted Books>.
- Brooks, Rodney Allen. (1991). Intelligence Without Representation. *Artificial Intelligence Journal* 47, 139-159.
- Menkman, Rosa. (2009/2010). *Glitch Studies Manifesto*. Amsterdam/Cologne.
- _____. (2010). *A Vernacular of File Formats: A Guide to Database Compression Design*. Amsterdam: Rosa Menkman.
- _____. (2011). *The Glitch Moment(um)*. Institute of Network Cultures.
- Moradi, Iman. (2004). *Glitch Aesthetics*. The University of Huddersfield.
- <http://www.organised.info/wp-content/uploads/2016/08/Moradi-Iman-2004-GlitchAesthetics.pdf>
- <http://503244015.eu5.org/noise.html>
- http://www.il.mahidol.ac.th/e-media/computer/network/net_wan3.htm
- http://www.laemtech.ac.th/it/download/3204-2010/Network_chapter4.pdf
- https://networkcultures.org/_uploads/NN%234_RosaMenkman.pdf
- <https://phillipstearns.wordpress.com/glitch-art-resources/>
- <http://weburbanist.com/2013/03/18/image-hacking-40-glitch-art-photos-paintings-videos/>

กระบวนการสร้างสรรค์ผลงานด้านนาฏยประดิษฐ์ กรณีศึกษารำฉุยฉายเกียรติกุณมินเรศวร

ประกาศรี ศรีประดิษฐ์¹

บทคัดย่อ

รำฉุยฉายเกียรติกุณมินเรศวร เป็นผลงานสร้างสรรค์ทางด้านนาฏยศิลป์ ซึ่งได้รับแรงบันดาลใจมาจากความภาคภูมิใจในเกียรติกุณมิของมหาวิทยาลัยนเรศวร ที่มีปณิธานในการสืบสานสังคมให้เป็นไทจากอวิชชาด้วยการค้นคว้า แสวงหา สะสมองค์ความรู้ เพื่อผลิตบัณฑิตให้มีความเป็นเลิศทางด้านวิชาการ มีคุณธรรมจริยธรรม เป็นแบบอย่างที่ดีงามในการดำรงชีวิต และสร้างสรรค์สังคมให้มีความสุข โดยผู้สร้างสรรค์ได้นำเรื่องราวดังกล่าว ออกมานำเสนอผ่านผลงานสร้างสรรค์ทางด้านนาฏยประดิษฐ์ ชุดรำฉุยฉายเกียรติกุณมินเรศวร ด้วยหลักและวิธีการแสดงรำฉุยฉายที่มีอยู่แต่เดิมอย่างกรีดกราย ละเมียดละไมงดงามตามคำร้อง และเสียงปี่ที่เป่าทวนเลียนทำนองและถ้อยคำให้เหมือนคำร้อง ดนตรีบรรเลงรับพร้อมกันในตอนท้ายจากนั้นจึงจบการแสดงด้วยเพลงเร็ว - ลา มาประดิษฐ์สร้างสรรค์ขึ้นใหม่ ด้วยท่ารำทางด้านนาฏยศิลป์ไทยซึ่งมีทั้งลักษณะของการตีบทตามความหมายของคำร้อง และการแสดงท่ารำที่ไม่แสดงความหมายของคำร้อง การตั้ง춤 อีกทั้งยังให้ความสำคัญกับกระบวนการเคลื่อนที่และการแปรแถว โดยกระบวนการสร้างสรรค์ผลงานดังกล่าวประกอบไปด้วย

ขั้นที่ 1 กระบวนการสร้างแนวคิด

ขั้นที่ 2 กระบวนการผลิตผลงาน

จากนั้นจึงทำการฝึกซ้อม แก้ไขปรับปรุงข้อผิดพลาดต่างๆ กระทั่งการแสดงมีความสมบูรณ์ สามารถนำออกเผยแพร่ และนำมาใช้เป็นการแสดงประจำของมหาวิทยาลัยนเรศวรสืบต่อมาจนปัจจุบัน

¹ผู้ช่วยศาสตราจารย์ประจำ คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร

Abstract

The choreographic creation of “Chuy Chai Naresuan University Prestige” is the design of dancing performance in an honor of Naresuan University for its determination in enriching a society with the pursuit of knowledge that can lead to the liberation from ignorance. The university has been putting an effort in producing graduates with not only academic but also moral integrity in order to give good manpower into a society. The inspiration gained from the abovementioned theme was; hence, portrayed through this choreographic piece of performing arts called Chuy Chai Naresuan University Prestige.

The design of the dancing was based on the principles of Chuy Chai traditional dancing style. Chuy Chai is the Thai dancing style with graceful dancing postures and movements that are performed in harmony with lyrics and beautiful Thai-flute music. At the final part of the performance, based on this traditional dance, all musical instruments are played altogether to lead to the closing part. At the end, the dancing is performed along with Thai fast-tempo music (Pleng Reo) and Thai finale music (Pleng La). In this choreographic creation of Chuy Chai Naresuan University Prestige, the postures and movements were choreographed and created based on Thai dramatic arts in which postures and movements are designed both in harmony with a lyric and in no relation with a lyric. A pattern and structure of movements and blocking alignments are also significant in a Thai dancing design. The procedure of the creation of the dance comprised 2 steps:

- 1) the procedure of constructing a concept;
- 2) the procedure of creating the performance.

After the performance practices, the design was adjusted and improved in order to get the best creation to be performed and shown. As a result of the creation, it has also been included as one of the shows of Naresuan University.

บทนำ

ศิลปวัฒนธรรมแสดงให้เห็นถึงความเป็นอารยประเทศ ประเทศชาติที่มีความเจริญรุ่งเรืองนั้นจำเป็นที่จะต้องมีความวัฒนธรรมอันแสดงออกซึ่งเอกลักษณ์ประจำชาติของตน นาฏศิลป์และดนตรีไทยก็ถือเป็นมรดกทางวัฒนธรรมอันสำคัญของชาติอย่างหนึ่งที่ควรค่าแก่การอนุรักษ์ ทำนุบำรุงและพัฒนาควบคู่ไปกับการพัฒนาประเทศ

กระบวนการสร้างสรรค์ผลงานทางด้านนาฏยประดิษฐ์นับเป็นกลวิธีหนึ่ง ซึ่งก่อให้เกิดการอนุรักษ์ทำนุบำรุงและพัฒนา ทั้งนี้เนื่องจากการสร้างสรรค์ผลงานดังกล่าวประกอบไปด้วยการสร้างสรรค์แนวคิด การออกแบบนาฏศิลป์ รวมทั้งการนำผลงานในอดีตมาปรับปรุง สร้างสรรค์ และพัฒนา โดยอาศัยกระบวนการสร้างสรรค์ผลงานที่ถูกต้องตามหลักวิชาการและวิธีการที่เหมาะสม ซึ่งส่งผลให้นาฏยประดิษฐ์ชุดนั้นมีความสมบูรณ์บรรลุตามวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้ และนับเป็นมรดกทางวัฒนธรรมที่เพิ่มพูนโดยไม่มีที่สิ้นสุด

มหาวิทยาลัยนเรศวรได้เล็งเห็นถึงความสำคัญดังกล่าว จึงสนับสนุนให้สาขาวิชานาฏศิลป์ไทย ภาควิชาศิลปะการแสดง คณะมนุษยศาสตร์ ดำเนินการสร้างสรรค์ผลงานทางด้านนาฏยประดิษฐ์ชุด “รำฉุยฉายเกียรติกุมินเรศวร” ขึ้น เพื่อนำออกเผยแพร่แสดงในงานศิลปวัฒนธรรมอุดมศึกษา งานต้อนรับอาคันตุกะของมหาวิทยาลัยนเรศวร งานองค์การนิสิตมหาวิทยาลัยนเรศวร งานวันสถาปนามหาวิทยาลัยนเรศวร งานประกวดนาฏศิลป์ไทยระดับประถมและมัธยมศึกษา ฯลฯ ซึ่งจากการนำเสนอผลงานดังกล่าว ทำให้ได้รับข้อเสนอแนะจากนักวิชาการและผู้ชมมาโดยตลอด ก่อให้เกิดการปรับปรุง แก้ไข พัฒนารูปแบบของท่ารำและองค์ประกอบในการแสดง จนได้ข้อยุติในปัจจุบัน

วิธีการวิจัย

① ศึกษาจากเอกสาร จุดมุ่งหมายหลักเพื่อศึกษาประวัติสมเด็จพระนเรศวรมหาราช ประวัติ ปรัชญา ปณิธานในการจัดตั้งมหาวิทยาลัยนเรศวร และประวัติวิธีการแสดง กลวิธีในการแสดงรำฉุยฉาย โดยจัดเก็บข้อมูลจากเอกสาร ได้แก่ หนังสือเอกสาร และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

② **สังเกตการแสดงรำฉุยฉาย** ในโอกาสต่างๆ อาทิ การแสดงที่จัดโดยกรมศิลปากรเพื่อเผยแพร่ผ่านทางสื่อวิทยุทัศน์ สื่อออนไลน์ และการสอบวัดเยี่ยมมาตรฐานของสถาบันการศึกษาต่างๆ ฯลฯ โดยได้ทำการบันทึกภาพเคลื่อนไหวและภาพนิ่งตลอดจนจัดบันทึกเหตุการณ์การแสดง เพื่อสร้างความรู้ความเข้าใจในวิธีการ และหลักจารีตในการแสดงรำฉุยฉาย อันจะนำมาใช้เป็นหลักในการออกแบบการแสดงชุดรำฉุยฉายเกียรติภูมิโนเรศวรเป็นลำดับต่อไป

③ **ออกแบบการแสดงชุดรำฉุยฉายเกียรติภูมิโนเรศวร** ได้แก่ การสร้างแนวความคิดและผลิตผลงานสร้างสรรค์ทางด้านนาฏยประดิษฐ์ชุด ฉุยฉายเกียรติภูมิโนเรศวร

④ **นำเสนอผลงานทางด้านนาฏยประดิษฐ์ ชุดรำฉุยฉายเกียรติภูมิโนเรศวร** ในงานสำคัญต่างๆ อาทิ งานศิลปวัฒนธรรมอุดมศึกษา งานต้อนรับอาคันตุกะของมหาวิทยาลัยโนเรศวร งานประกวดนาฏศิลป์ไทยระดับประถมและมัธยมศึกษา งานองค์การนิสิตมหาวิทยาลัยโนเรศวร งานวันสถาปนามหาวิทยาลัยโนเรศวร ทำให้ได้ข้อเสนอแนะจากผู้ทรงคุณวุฒิ เพื่อนำมาปรับแก้ไขและพัฒนาการแสดงให้มีความสมบูรณ์ยิ่งขึ้นไป

ผลการวิจัย

กระบวนการสร้างสรรค์ผลงานด้านนาฏยประดิษฐ์ชุดรำฉุยฉายเกียรติภูมิโนเรศวรนี้ ผู้สร้างสรรค์ผลงานได้เริ่มต้นจาก ขั้นตอนที่ 1 กระบวนการสร้างแนวความคิด จากนั้นจึงเข้าสู่ ขั้นตอนที่ 2 กระบวนการผลิตผลงาน ดังนี้

ขั้นตอนที่ 1 กระบวนการสร้างแนวความคิด

กระบวนการสร้างแนวความคิดเป็นสิ่งจำเป็นอันดับแรกในการสร้างสรรค์ผลงานด้านนาฏยประดิษฐ์ โดยในเบื้องต้นต้องพิจารณาจากวัตถุประสงค์และข้อมูลที่ได้รับเป็นพื้นฐาน การแสดงชุด “รำฉุยฉายเกียรติภูมิโนเรศวร” มีวัตถุประสงค์เพื่อแสดงให้เห็นถึงเกียรติภูมิของมหาวิทยาลัยโนเรศวร ซึ่งดำรงปรัชญา และอุดมการณ์มุ่งมั่นที่จะดำเนินตามรอยเบื้องพระยุคลบาทสมเด็จพระนเรศวรมหาราช ผู้พระราชทานความเป็นไท ความสงบ ความผาสุก แก่ปวงชนชาวไทยมาแล้วในอดีต ดังนั้นมหาวิทยาลัยโนเรศวรจึงมุ่งเน้นที่จะสืบสานให้สังคมไทยเป็นไทจากอวิชชา โดยค้นคว้าและสะสม

องค์ความรู้เพื่อผลิตบัณฑิตให้มีความเป็นเลิศทางวิชาการ และมีคุณธรรม จริยธรรม เป็นแบบอย่างที่ดีงามในการดำรงชีวิตและสร้างสรรค์สังคมให้เกิดความสงบและสันติสุข มุ่งอนุรักษ์ทรัพยากรธรรมชาติ สิ่งแวดล้อม ศิลปะ วัฒนธรรมและประเพณี เพื่อเป็น มรดกของชาติสืบไป ดังนั้นผู้สร้างสรรค์ผลงานจึงเกิดแนวความคิดที่จะนำเอาหลักการ แสดงรำนุฉาย ซึ่งเป็นนาฏยจารีตที่มีผู้กำหนดมาตรฐานในการแสดงไว้แต่ครั้งอดีต ใช้แสดงเมื่อต้องการสื่อให้เห็นถึงกิริยาอาการภาคภูมิใจในความสง่างาม มาใช้เป็นหลัก ในการออกแบบสร้างสรรค์ผลงาน เพื่อให้เกิดความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ในการสร้างนาฏยประดิษฐ์ รำนุฉายเกียรติภูมิเรศวร

ขั้นตอนที่ 2 กระบวนการผลิตผลงาน

เมื่อผ่านกระบวนการสร้างแนวคิดและจินตนาการภาพของผลงานในระดับ ที่มีความเป็นไปได้แล้ว จึงเข้าสู่กระบวนการผลิตผลงานด้วยวิธีการประมวลข้อมูล กำหนดขอบเขต กำหนดรูปแบบ กำหนดองค์ประกอบ จากนั้นจึงออกแบบท่าทางและการเคลื่อนไหวทางด้านนาฏยศิลป์ ดังนี้

1. การศึกษาประมวลข้อมูล

ผู้สร้างสรรค์ผลงานได้เลือกใช้วิธีการอ่านจากตำรา เอกสารที่เกี่ยวข้องและ ประสพการณ์จริงที่มีอยู่ มาประมวลข้อมูลเข้าด้วยกัน จากนั้นจึงทำการตรวจสอบ ความเพียงพอและความถูกต้องของข้อมูลทั้งหมด เนื่องจากหากข้อมูลมีความละเอียด และถูกต้องมากเท่าไรก็จะเอื้อต่อกระบวนการสร้างงานมากขึ้นเท่านั้น โดยข้อมูลที่ ประมวลมาต้องมีความสอดคล้องกับแนวคิดการสร้างสรรค์รำนุฉายเกียรติภูมิเรศวร ที่มุ่งแสดงให้เห็นถึงเกียรติภูมิของมหาวิทยาลัยนเรศวรผ่านหลักการแสดงรำนุฉาย ดังนั้นผู้สร้างสรรค์ผลงานจึงจำเป็นต้องค้นคว้าหาข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับประวัติสมเด็จพระนเรศวรมหาราช ประวัติมหาวิทยาลัยนเรศวร และหลักวิธีการแสดงรำนุฉาย อย่างละเอียด สามารถสรุปได้ดังนี้

สมเด็จพระนเรศวรมหาราชเสด็จพระราชสมภพ ณ เมืองพิษณุโลก เมื่อปี พ.ศ. 2098 พระองค์เป็นพระราชโอรสในสมเด็จพระมหาธรรมราชา และพระวิสุทธิกษัตริ์ ทรงมีพระพี่นางพระนามว่า พระสุพรรณเทวีหรือพระสุพรรณกัลยา และพระน้องยาเธอ พระนามว่า สมเด็จพระเอกาทศรถ ขณะที่ยังทรงพระเยาว์พระองค์ทรงใช้ชีวิตอยู่ที่ พระราชวังจันทน์ เมืองพิษณุโลกจนกระทั่งพระเจ้าบุเรงนองยกทัพมาตีเมืองพิษณุโลก

ในสงครามช้างเผือก สมเด็จพระมหาธรรมราชาธิราชเป็นเจ้าเมืองพิษณุโลกในขณะนั้น ได้ยอมอ่อนน้อมต่อหงสาวดีจึงทำให้เมืองพิษณุโลกต้องเป็นเมืองประเทศราชของกรุงหงสาวดีและไม่ขึ้นต่อกรุงศรีอยุธยา พระเจ้าบุเรงนองทรงขอพระสุพรรณกัลยาและพระนเรศวรไปเป็นองค์ประกันที่หงสาวดีในปี พ.ศ. 2017 ทำให้พระองค์ต้องจากบ้านเกิดเมืองนอนตั้งแต่มีพระชนมายุเพียง 9 พรรษา และเสด็จกลับกรุงศรีอยุธยาเมื่อพระชนมายุ 17 พรรษา และได้รับโปรดเกล้าฯ จากสมเด็จพระมหาธรรมราชาให้เป็นพระมหากษัตริย์ไปปกครองเมืองพิษณุโลก พระองค์ทรงปกครองเมืองอย่างดีและทรงเริ่มเตรียมการที่จะกอบกู้เอกราชให้กับกรุงศรีอยุธยา พระองค์ได้ดำเนินการหลายอย่างที่มีความสำคัญในอนาคต เช่น การฝึกหัดข้าราชการ การรวบรวมกำลังคนที่หลบหนีพม่า การฝึกยุทธวิธี การรบ การสร้างขวัญกำลังใจให้เกิดขึ้นมาใหม่ ดังนั้นหัวเมืองเหนือจึงเป็นฐานเริ่มต้นที่สำคัญ ในการกอบกู้เอกราชของสมเด็จพระนเรศวรมหาราช (วุฒิชัย มูลศิลป์, 2554, น. 120) แต่ไม่นานในปี พ.ศ. 2127 สมเด็จพระนเรศวรมหาราชได้เสด็จออกผนวชเข้ามาอยู่ที่กรุงศรีอยุธยา ทั้งนี้เพราะไม่ต้องการแบ่งกำลังคนที่มีน้อยอยู่แล้วให้ต้องแยกไปยังเมืองเหนือ และภายหลังเมื่อสมเด็จพระนเรศวรมหาราชทรงขึ้นครองราชสมบัติที่กรุงศรีอยุธยาแล้ว (ครองราชย์ พ.ศ. 2133-2148) กรุงศรีอยุธยาก็ไม่ได้ส่งเจ้านายพระองค์ใดไปครองเมืองพิษณุโลกอีก เหลือเพียงตำแหน่งขุนนางชั้นสูงที่เป็นผู้ปกครองเมืองแทน เมืองพิษณุโลกจึงน่าจะถูกลดบทบาทลงเป็นเพียงหัวเมืองชั้นเอกของกรุงศรีอยุธยาเท่านั้น

ในวันที่ 29 กรกฎาคม พ.ศ. 2533 ซึ่งเป็นวันครบรอบ 400 ปี ของการเสด็จขึ้นครองราชย์ของสมเด็จพระนเรศวรมหาราช รัฐบาลในสมัยของนายกรัฐมนตรี พล.อ.ชาติชาย ชุณหะวัณ ได้มีมติให้ยกฐานะวิทยาเขตพิษณุโลกของมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒขึ้นเป็นมหาวิทยาลัยเอกเทศ พระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัวภูมิพลอดุลยเดชได้ทรงพระกรุณาโปรดเกล้าฯ พระราชทานนามมหาวิทยาลัยใหม่นี้ว่า “มหาวิทยาลัยนเรศวร” ดังนั้นทางมหาวิทยาลัยจึงได้กำหนดให้วันที่ 29 กรกฎาคม ของทุกปี เป็นวันคล้ายวันสถาปนามหาวิทยาลัย ซึ่งภายหลังจากการยกฐานะของมหาวิทยาลัยนเรศวรแล้ว ทางมหาวิทยาลัยได้มีการพัฒนาอย่างรวดเร็วทั้งอาคารสถานที่และบุคลากร โดยมุ่งหวังที่จะให้มหาวิทยาลัยนเรศวรเป็นมหาวิทยาลัยที่

สมบูรณ์แบบมีการจัดตั้งคณะ วิทยาลัยต่างๆ ให้ครอบคลุมทุกสาขาวิชา และจัดตั้งหน่วยงานต่างๆ เพื่อสนับสนุนและเพิ่มศักยภาพในด้านการเรียนการสอน และการทำวิจัย ตามปรัชญาและปณิธาน ดังนี้

ปรัชญา มหาวิทยาลัยนเรศวร มีอุดมการณ์ มุ่งมั่นที่จะดำเนินตามรอยเบื้องพระยุคลบาทสมเด็จพระนเรศวรมหาราช ผู้พระราชทานความเป็นไท ความสงบ ความผาสุก แก่ปวงชนชาวไทยมาแล้วในอดีต ดังนั้น มหาวิทยาลัยนเรศวร จึงมุ่งมั่นที่จะสืบสานให้สังคมไทยเป็นไทจากอวิชชา โดยค้นคว้าและสะสมองค์ความรู้เพื่อผลิตบัณฑิตให้มีความเป็นเลิศทางวิชาการ และมีคุณธรรม จริยธรรม เป็นแบบอย่างที่ดีงามในการดำรงชีวิตและสร้างสรรค์สังคมให้เกิดความสงบและสันติสุข มุ่งอนุรักษ์ทรัพยากรธรรมชาติ สิ่งแวดล้อม ศิลปะ วัฒนธรรมและประเพณี เพื่อเป็นมรดกของชาติ สืบไป

ปณิธาน มหาวิทยาลัยนเรศวรเป็นมหาวิทยาลัยสหสาขา ที่มุ่งกระจายโอกาส และความเสมอภาคทางการศึกษาให้กับประชากรในภูมิภาค โดยเฉพาะเขตภาคเหนือตอนล่าง 9 จังหวัด ได้แก่ พิษณุโลก พิจิตร สุโขทัย กำแพงเพชร เพชรบูรณ์ อุตรดิตถ์ ตาก นครสวรรค์ และอุทัยธานี โดยการจัดการเรียนการสอน ผลิตบัณฑิตและพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ในสาขาต่างๆ ทั้งกลุ่มสังคมศาสตร์ กลุ่มวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี และกลุ่มวิทยาศาสตร์สุขภาพ ให้สอดคล้องกับความต้องการของสังคม นำไปสู่การพัฒนาคุณภาพชีวิตและความเป็นอยู่ของประชาชน ตลอดจนการอนุรักษ์ฟื้นฟูทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อมให้ดีขึ้น มุ่งเน้นการพัฒนาวิชาการ และวิชาชีพชั้นสูง เป็นศูนย์รวมแหล่งวิทยาการต่างๆ ที่มีคุณค่าต่อมนุษย์ มีปณิธานอันแน่วแน่ที่จะดำรงความเป็นเลิศทางวิชาการและความเป็นสากลในอันที่จะพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ให้มีคุณภาพและประสิทธิภาพ เพื่อเกื้อหนุนต่อการพัฒนาประเทศ และสามารถแข่งขันในระดับนานาชาติได้แบบยั่งยืน มุ่งสร้างบัณฑิตให้เป็นผู้รอบรู้ทางวิชาการ เชี่ยวชาญวิชาชีพในทุกสรรพวิทยาการ มีความเป็นสากลทั้งในเชิงเทคโนโลยีและภาษาที่จำเป็นรวมถึงมีคุณธรรม จริยธรรม และจรรยาบรรณแห่งวิชาชีพ อีกทั้งเป็นผู้มีวิสัยทัศน์กว้างไกล มีจิตใจร่วมพัฒนา

จากข้อมูลดังกล่าวข้างต้นผู้สร้างสรรค์ผลงานจึงได้นำนาฏยจารีตในการแสดงรำฉุยฉาย ซึ่งเป็นการแสดงที่ใช้เมื่อต้องการสื่อถึงท่าทางการร่ายรำด้วยกิริยาอาการภาคภูมิโสมเป็นหลักในการแสดง ดังข้อมูลต่อไปนี้

รำดูฉายสันนิษฐานว่าน่าจะเกิดขึ้นและเป็นที่นิยมในสมัยกรุงรัตนโกสินทร์ ช่วงปลายทศวรรษแรก (ประมาณปลายรัชสมัยรัชกาลที่ 4 ถึงต้นรัชกาลที่ 5) เพราะทำรำดูฉายในยุคสมัยนั้น เป็นทำรำเก่าแก่ที่ตกทอดมาจากหุ่นหม่อมครูแยม หม่อมครูอึ้ง หม่อมครูนุ่ม เจ้าจอมมารดาวาด และเจ้าจอมมารดาเทียน ซึ่งเป็นรุ่นครูของคุณครู ลมุล ยมะคุปต์ ผู้วางรากฐานหลักสูตรการเรียนการสอนนาฏศิลป์ไทยในวิทยาลัยนาฏศิลป กรมศิลปากรในเวลาต่อมา (อรรพรรณ ขมวัฒนา, 2530, น. 13) และด้วยความวิจิตรของวิธีการแสดงและกระบวนการทำรำที่ทำให้ผู้ชมสามารถพิจารณาถึงความงามของผู้แสดงได้ โดยแท้จริง จึงส่งผลให้การรำดูฉายได้รับความนิยมอย่างต่อเนื่องเรื่อยมา

ปัจจุบันสามารถแบ่งรำดูฉายออกตามลักษณะวิธีการแสดงเป็น 3 ประเภทด้วยกัน ได้แก่

① รำดูฉาย หรือเรียกอีกอย่างหนึ่งว่า รำดูฉายแบบเต็ม ประกอบด้วย บทร้องเพลงดูฉาย และบทร้องเพลงแม่ศรีอย่างละ 2 บท โดยมีเสียงปี่เป่าเลียนเสียงบทร้อง (หรืออาจมีบทร้องมากกว่านี้ ซึ่งเป็นลักษณะเฉพาะของรำดูฉายชุดนั้นๆ)

② รำดูฉายตัด เป็นการตัดทอนให้บทร้องดูฉายที่มีแต่เดิมสั้นลง เพื่อความเหมาะสมตามเวลาของการแสดง หรือเพื่อสนองต่อเหตุผลอื่นๆ โดยคงไว้เพียงบทร้องเพลงดูฉาย 1 บท และบทร้องเพลงแม่ศรี 1 บท

③ รำดูฉายพวง ประกอบด้วยบทร้องเพลงดูฉายและเพลงแม่ศรี ซึ่งจะร้องเพลงดูฉายและเพลงแม่ศรีไปเรื่อยๆ โดยไม่มีเสียงปี่เป่าเลียนเสียงบทร้อง

2. กำหนดขอบเขตการแสดง

การกำหนดขอบเขต หมายถึง การกำหนดกรอบของนาฏศิลป์ชุดนั้นๆ ให้มีความชัดเจนครอบคลุมเนื้อหาสาระต่างๆ อาทิ จำนวนผู้แสดง ระยะเวลาในการแสดงงบประมาณ สถานที่ประกอบการแสดง ฯลฯ ทั้งนี้เนื่องจากการทำงานสร้างสรรค์ทุกอย่างมีข้อจำกัดซึ่งหากไม่กำหนดขอบเขตที่ชัดเจนแล้ว ผลงานชิ้นนั้นๆ อาจขาดรายละเอียดบางอย่างส่งผลให้งานขาดเอกภาพ ไม่บรรลุตามวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้ ซึ่งการแสดงรำดูฉายเกียรติภูมิเนตรวิไลได้กำหนดขอบเขตในการแสดงไว้โดยละเอียด ดังนี้

① การแสดงต้องครอบคลุมเนื้อหาสาระที่สามารถสื่อความถึงเกียรติภูมิและความภาคภูมิใจที่มีต่อมหาวิทยาลัยนเรศวรได้อย่างครบถ้วน

② ใช้ผู้แสดงเป็นหญิง-ชาย จำนวน 8 คน เพื่อสื่อให้เห็นถึงตัวแทนของชาวมหาวิทยาลัยนเรศวรทั้งชาย-หญิง ทุกคน

③ ใช้เวลาในการแสดงประมาณ 8-10 นาที ซึ่งเป็นระยะเวลาที่สามารถนำเสนอความประทับใจได้อย่างพอดีไม่เร็ว หรือช้าเกินไป อีกทั้งยังเป็นระยะเวลาที่ผู้ชมสามารถมีสมาธิในการรับชมได้ตั้งแต่ต้นจนกระทั่งจบการแสดง

④ สถานที่แสดงไม่กำหนดรูปแบบเฉพาะตายตัว เพื่อมิให้เกิดข้อจำกัดในการจัดแสดง ดังนั้นจึงควรออกแบบการแสดงให้สามารถจัดการแสดงได้ทุกที่

⑤ ใช้งบประมาณในการสร้างงานไม่เกิน 30,000 บาท

3. กำหนดรูปแบบการแสดง

ผู้สร้างสรรค์ผลงานได้กำหนดรูปแบบการแสดงออกเป็น 3 ช่วง ตามแบบแผนนาฏยจารีตของการแสดงรำฉุยฉายแบบตัดเพื่อให้การแสดงมีความน่าสนใจไม่ยืดเยื้อจนเกินไป และอยู่ในระยะสุนทรีย์ ดังนี้

ช่วงที่ 1 การเดินทางเข้ามายังเวที เป็นการแสดงท่ารำเพื่อเดินทางมายังสถานที่ที่จะทำการแสดงรำฉุยฉาย โดยใช้เพลงร่ำตามนาฏยจารีตเดิม

ช่วงที่ 2 การรำฉุยฉาย เป็นการแสดงท่ารำประกอบคำร้องเพลงฉุยฉายและเพลงแม่ศรี ที่มีเนื้อหาบรรยายถึงรูปร่าง หน้าตา ท่วงท่าและการแต่งองค์ทรงเครื่องอันงดงามตามลักษณะเฉพาะของเรื่องราวที่ต้องการนำเสนอ

ช่วงที่ 3 การออกเดินทาง เป็นการบรรยายอิริยาบถของการเดินทางเพื่อไปยังสถานที่ใดที่หนึ่งด้วยเพลงเร็วโดยออกกระบำด้วยกระบวนรำและการเคลื่อนไหวที่นำชม จากนั้นจึงใช้เพลงลาเป็นสัญลักษณ์ของการจบการแสดง

เมื่อกำหนดรูปแบบในการแสดงเป็นที่เรียบร้อยแล้วลำดับต่อไปให้ผู้สร้างสรรค์ผลงานจะได้ออกแบบองค์ประกอบในการแสดงเป็นลำดับต่อไป ดังนี้

4. การออกแบบองค์ประกอบในการแสดง

การกำหนดองค์ประกอบต่างๆ ที่ใช้ประกอบในการแสดง ได้แก่ คนตรี ประกอบการแสดง เครื่องแต่งกายประกอบการแสดง โดยการกำหนดรูปแบบ และแนวทางขององค์ประกอบต่างๆ เหล่านี้ จำเป็นต้องคำนึงถึงความชัดเจนและสอดคล้องระหว่างแนวคิดการสร้างงานกับรูปแบบของการแสดง เพื่อก่อให้เกิดงานที่มีคุณภาพ และมีเอกภาพ ดังนี้

4.1 คนตรีประกอบการแสดง ผู้สร้างสรรค์ได้กำหนดให้ดนตรีประกอบการแสดงเป็นไปตามจารีตด้านเพลงประกอบการแสดงรำฉุยฉายที่มีมาแต่อดีต โดยได้ประพันธ์คำกลอนสำหรับร้องประกอบเพลงฉุยฉายและเพลงแม่ศรีขึ้นใหม่มีเนื้อหาและความหมายแสดงถึงเกียรติภูมิของมหาวิทยาลัยนเรศวร ตามวัตถุประสงค์ที่ได้ตั้งไว้ ซึ่งเพลงประกอบการแสดงชุดรำฉุยฉายเกียรติภูมิ นเรศวรประกอบด้วย เพลงร่ำร้องเพลงฉุยฉาย ร้องเพลงแม่ศรี และเพลงเร็ว-ลา ดังนี้

ฉุยฉายเกียรติภูมิ นเรศวร

เพลงร่ำ

-ร้องเพลงฉุยฉาย-

ฉุยฉายเอ๋ย	ช่างงามสมอุดมศึกษา
สร้างสรรค์บัณฑิตทรงคุณปัญญา	คุณธรรมนำหน้า จริยางามด
เกียรติคุณสูงส่งดำรงภูมิชาติ	ให้งามวิลาสสมศักดิ์สมยศ

(รับ)

-ร้องเพลงแม่ศรี-

สมเกียรติเอ๋ย	สมเกียรติมหา
วิทยาลัยแหล่งวิชา	มิ่งเมืองสองแคว
นเรศวรเรืองนาม	พระชินราชงามแท้
เทิดไว้ในดวงแด	มิ่งขวัญ มน. เอ๋ย

(รับ)

เพลงเร็ว-ลา

4.2 เครื่องแต่งกายประกอบการแสดง เครื่องแต่งกายประกอบการแสดงควรตอบสนองต่อแนวคิด และรูปแบบการแสดง นอกจากนี้เครื่องแต่งกายยังต้องส่งเสริมท่ารำและท่าไม้มาก่อนให้เกิดอุปสรรคในการแสดง โดยในอันดับแรกผู้สร้างสรรค์ผลงานได้ศึกษาข้อมูลพื้นฐานของลักษณะการแต่งกายในสมัยอยุธยา ซึ่งมีความสัมพันธ์สอดคล้องกับยุคของสมเด็จพระนเรศวรมหาราชจากภาพจิตรกรรมในสมุดไตรภูมิ อีกทั้งยังสังเกตจากลักษณะเครื่องแต่งกายของสมเด็จพระนเรศวรจากภาพจำลองและองค์จำลองในจังหวัดพิษณุโลกอีกด้วย นอกจากนี้ยังคำนึงถึงกระบวนท่ารำที่ได้จินตนาการแบบไว้อย่างคร่าวๆ แล้วจึงประมวลข้อมูลดังกล่าวมาใช้เป็นแนวทางในการกำหนดเครื่องแต่งกายประกอบการแสดง ส่งผลให้เครื่องแต่งกายที่ใช้ประกอบการแสดงชุดรำฉุยฉายเกียรติกุมินเรศวร มีลักษณะดังนี้



ภาพที่ 1: ภาพเครื่องแต่งกายประกอบการแสดงชุด รำฉุยฉายเกียรติกุมินเรศวร
ที่มา: ประภาศรี ศรีประดิษฐ์, 2562

5. การออกแบบนาฏศิลป์

การออกแบบทางนาฏศิลป์ในการแสดงรำฉุยฉายเกียรติกุมินเรศวรนั้น สามารถแบ่งออก ได้ 2 ขั้นตอน ได้แก่ การออกแบบทำนาฏศิลป์ และการลงรายละเอียด ดังนี้

5.1 การออกแบบทำนาฏศิลป์ ได้ถูกกำหนดภาพร่างไว้อย่างคร่าวๆ แล้ว ในขั้นตอนของการกำหนดรูปแบบการแสดง เมื่อถึงขั้นตอนของการออกแบบทำนาฏศิลป์ ผู้สร้างสรรค์ผลงานได้คำนึงถึงการออกแบบท่ารำให้สามารถสะท้อนอารมณ์และความหมายที่ต้องการสื่อ ภายใต้กรอบจารีตปฏิบัติของการรำฉุยฉาย ดังนี้

ช่วงที่ 1 การเดินทางเข้ามายังเวที เป็นการแสดงท่าร่ำเพื่อสื่อความหมายของการเดินทางมายังสถานที่จัดแสดง ด้วยเพลงร่ำ ซึ่งมีท่าร่ำที่ถูกกำหนดไว้เป็นจารีตมาตรฐานปฏิบัติในการแสดงรำดูฉายไว้แล้วแต่อดีตอยู่แล้วด้วย ท่าสอดสร้อยมาลา และ ท่าปองหน้า ดังภาพ



ภาพที่ 2: ท่ารำเพลงร่ำในช่วงที่ 1
ที่มา: ประภาศรี ศรีประดิษฐ์, 2562

ช่วงที่ 2 การรำดูฉาย เป็นการแสดงท่าร่ำประกอบคำร้องเพลงดูฉายและเพลงแม่ศรี เนื้อหาบรรยายถึงความทรงเกียรติของนิสิตและเกียรติภูมิของมหาวิทยาลัยนเรศวร โดยมีสิ่งเคารพยั้งคือองค์สมเด็จพระนเรศวรมหาราชและพระพุทธชินราชคู่บ้านคู่เมืองจังหวัดพิษณุโลก โดยผู้สร้างสรรค์ผลงานได้นำท่าร่ำตีบทแสดงความหมายตามคำร้องมาใช้ และนำท่าร่ำที่ไม่แสดงความหมายมาใช้ทั้งในเพลงร้องและเพลงบรรเลง นอกจากนี้ยังนำลักษณะของการตั้งซุ่มมาใช้เป็นภาพนิ่งเพื่อให้ผู้ชมได้พักสายตาในช่วงขณะอีกด้วย ดังนี้

ท่าร่ำตีบทแสดงความหมายตามคำร้อง ปรากฏในเพลงประกอบด้วยคำร้อง โดยนำท่าร่ำดังกล่าวมาแสดงความหมายของคำร้องนั้นๆ การรำตีบทนี้สามารถเรียกอีกอย่างหนึ่งว่า ร่ำใช้บท เป็นการแสดงท่าร่ำซึ่งสามารถสื่อความหมายได้อย่างบริบูรณ์แทนคำพูด ดังตัวอย่างต่อไปนี้

ตารางที่ 1 ตัวอย่างท่ารำที่บทรแสดงควมหมายตามคำร้อง

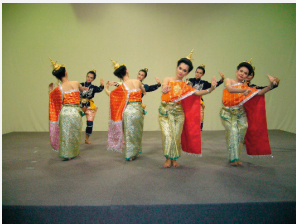
คำร้อง	ภาพ	ควมหมาย
ช่างงามสม		ควมสง่างม ควมงดงาม
บัณฑิต		จีบเข้าตัวแสดงตนเป็น ตัวแทนของบัณฑิต

ท่ารำที่ไม่แสดงควมหมายตามคำร้อง ปรากฏทั้งในเพลงร้องและเพลงบรรเลง ซึ่งส่วนใหญ่มักใช้การวิ่งซอยเท้า หรือย่อเท้าเพื่อเคลื่อนที่ โดยผู้สร้างสรรค์ผลงานได้นำท่ารำเพลงช้า และท่ารำเพลงเร็ว มาปรับประยุกต์เรียงร้อยเข้าด้วยกันให้เกิดควมสวยงามและเชื่อมโยงกันจากท่าหนึ่งสู่ท่าหนึ่งโดยไม่ได้คำนึงถึงการแสดงควมหมายตามคำร้องนั้น ลักษณะท่ารำเช่นนี้จะช่วยส่งเสริมในเรื่องของการเคลื่อนที่และแปรแถวให้มีความหลากหลาย ดังตัวอย่างต่อไปนี้

ตารางที่ 2 ตัวอย่างท่ารำที่ไม่แสดงควมหมายตามคำร้อง

คำร้อง	ภาพ	ควมหมาย
ทำนองเอื้อน		ปาดมือ แตะเท้าวิ่ง เพื่อเคลื่อนที่แปรแถว

ตารางที่ 2 (ต่อ) ตัวอย่างท่ารำที่ไม่แสดงความหมายตามคำร้อง

คำร้อง	ภาพ	ความหมาย
ดำรงภูมิชาติ		แทงมือ ตะเท้าวิ่ง เพื่อเคลื่อนที่แปรแถว

ท่ารำตั้งซุ่ม เป็นการจัดกลุ่มของนักแสดงให้ปรากฏเป็นรูปทรงต่างๆ อาจมีการใช้ท่ารำในลักษณะไต่ระดับสูง-ต่ำของท่า การใช้ท่ารำในลักษณะเข้าหากัน หรือออกจากกัน นอกจากนี้ยังมีการจัดซุ่มเพื่อสร้างมุมมองที่น่าสนใจและเป็นการสร้างภาพนิ่งให้ผู้ชมได้พักสายตาจากภาพเคลื่อนไหวในช่วงขณะหนึ่งอีกด้วย ดังตัวอย่างต่อไปนี้



ภาพที่ 3: ตัวอย่างการตั้งซุ่ม

ที่มา: ประภาศรี ศรีประดิษฐ์, 2562

ช่วงที่ 3 การออกเดินทาง เป็นการบรรยายอิริยาบถของการเดินทาง เพื่อไปยังสถานที่ใดที่หนึ่งด้วยเพลงเร็ว โดยผู้สร้างสรรค์ผลงานได้นำกระบวนท่ารำ เพลงช้า เพลงเร็ว และเพลงต้นวรเชษฐ์มาประยุกต์และเรียงร้อยขึ้นใหม่ ประกอบการเคลื่อนที่และจัดแถวอย่างหลากหลายในลักษณะของการออกระบำในนาฏศิลป์ไทย จากนั้นจึงบรรเลงเพลงลาเป็นลำดับสุดท้ายตามจารีตในการแสดงรำดูดยฉายเป็น

สัญลักษณ์ของการจบการแสดง โดยผู้สร้างสรรค์ผลงานได้นำท่ารำที่ออกแบบไว้มาเรียงร้อยระดับจากต่ำไปสูงตามจารีตการใช้ท่ารำนานาฏศิลป์ไทยอีกด้วย ดังภาพ



ภาพที่ 4: ลำดับท่ารำจากต่ำไปสูงในเพลงลา

ที่มา: ประภาศรี ศรีประดิษฐ์, 2562

จะเห็นได้ว่าในขั้นตอนของการออกแบบนาฏศิลป์ ทำให้ผู้สร้างงานมองเห็นภาพโดยรวมของท่ารำที่มีสมบูรณ์มากยิ่งขึ้น จากนั้นจึงได้ลงรายละเอียดตรวจสอบและทบทวนกระบวนท่ารำ และทิศทางการแปรแถวเคลื่อนที่ให้มีความสัมพันธ์ สอดคล้อง และมีความน่าชมเพิ่มขึ้นก่อนที่จะนำออกแสดง

อภิปรายและสรุปผล

กระบวนการสร้างสรรค์ผลงานทางด้านนาฏยประดิษฐ์ควาฉุยฉายเกียรดิภูมิเนเรศวร ประกอบไปด้วย กระบวนการสร้างแนวความคิดจนกระทั่งถึงกระบวนการผลิตผลงาน โดยตลอดระยะเวลาของการดำเนินงานดังกล่าว ผู้สร้างสรรค์ได้พบแนวทางในการสร้างงาน ปัญหาและอุปสรรคที่ต้องดำเนินการแก้ไขอยู่ตลอดเวลาซึ่งสามารถสรุปได้ดังนี้

1. เนื่องจากการแสดงชุด ดุญฉายเกียรติภูมิมนตรีพร ประกอบด้วยผู้แสดงจำนวนมากกว่า 2 คนขึ้นไป ดังนั้นจึงต้องคำนึงถึงความพร้อมเพรียงในการแสดงท่ารำ โดยอวัยวะแต่ละส่วนของผู้แสดงแต่ละคนต้องมีลักษณะเดียวกันเหมือนคนคนเดียวกันทั้งเวที ซึ่งลักษณะนี้จะเกิดขึ้นได้ก็ต่อเมื่อผู้แสดงมีความแม่นยำในเนื้อร้อง ทำนองและกระบวนท่ารำ นอกจากนี้ควรทำการฝึกซ้อมร่วมกันเป็นประจำอย่างสม่ำเสมอ และหากสามารถฝึกกำหนดลมหายใจเข้า-ออก ของนักแสดงทุกคนให้เท่าและเป็นจังหวะเดียวกัน ในขณะที่เคลื่อนไหวอวัยวะแต่ละส่วนได้ ก็จะส่งผลให้การเคลื่อนไหวร่างกายแต่ละส่วนมีความพร้อมกันในทุกรายละเอียดอีกด้วย

2. ในการแสดงชุด รำดุญฉายเกียรติภูมิมนตรีพร ใช้ผู้แสดงจำนวน 8 คน เพื่อสื่อถึงตัวแทนนิสิตที่ออกมารำรำแสดงความสามารถภูมิปัญญาที่มีสถาบันการศึกษาอันทรงเกียรติ ดังนั้นเมื่อมีนักแสดงจำนวนมากเช่นนี้จึงเอื้อต่อการแปรแถว เคลื่อนที่ และจัดแถวให้เกิดความน่าสนใจ และเป็นที่ประทับใจแก่ผู้ชมยิ่งขึ้น แต่เนื่องจากรำดุญฉายเกียรติภูมิมนตรีพรเป็นการแสดงประเภทมาตรฐาน ซึ่งนิยมจำกัดการแปรแถวและจัดขั้มง่ายๆ ในลักษณะรูปทรงทรงเรขาคณิตที่ปฏิบัติสืบทอดกันมาแต่อดีต ดังนั้นผู้สร้างสรรค์ผลงานจึงอ้างอิงรูปแบบการแปรแถวในลักษณะรูปทรงเรขาคณิตแต่เดิมไว้ แต่ได้ออกแบบให้มีความหลากหลายและแปลกตามากขึ้นจากเดิม แต่ทั้งนี้ก็ต้องคำนึงถึงมุมมองของผู้ชมที่จะสามารถมองเห็นนักแสดงทุกคนได้อย่างทั่วถึงอีกด้วย

3. จารีตทางด้านนาฏศิลป์ไทยเป็นสิ่งจำเป็นอย่างมากที่ต้องคำนึงในการสร้างสรรค์ผลงานทางด้านนาฏยประดิษฐ์ที่มีความเกี่ยวเนื่องกับนาฏยจารีตเดิม ดังนั้นผู้สร้างสรรค์ควรศึกษาจารีตในการแสดงประเภทรำ ให้เข้าใจอย่างถ่องแท้เสียก่อน เริ่มต้นกระบวนการผลิตผลงานเพื่อป้องกันการตลาดเคลื่อน บิดเบือนหรือผิดพลาดที่อาจเกิดขึ้นได้ หรือหากพบข้อบกพร่องหรือผิดพลาดประการใดก็ควรรีบแก้ไขก่อนนำการแสดงออกเผยแพร่ ดังตัวอย่างการสร้างสรรคทางด้านนาฏยประดิษฐ์ชุดดุญฉายเกียรติภูมิมนตรีพรนี้ แต่เดิมผู้สร้างสรรค์ผลงานได้ออกแบบให้นักแสดงตัวพระปฏิบัติท่าในขณะที่นั่งแสดงตัวนางปฏิบัติทำยืนค้ำตรีชนักแสดงตัวพระ แต่เมื่อพบว่าตามนาฏยจารีตไม่นิยมให้ปฏิบัติเช่นนั้น ผู้สร้างสรรค์ผลงานจึงปรับเปลี่ยนให้นักแสดงตัวนางปฏิบัติทำนั่งและให้นักแสดงตัวพระปฏิบัติทำยืนเป็นส่วนใหญ่ เป็นต้น

เมื่อการสร้างสรรคทำร่าดังกล่าวเสร็จสิ้น ขั้นตอนต่อไปจึงลงมือฝึกซ้อมเข้ากับองค์ประกอบต่างๆ พร้อมทั้งแก้ไขข้อบกพร่องที่เกิดขึ้น แล้วจึงเพิ่มเติมรายละเอียดต่างๆ เข้าไปที่ละน้อย กระทั่งการแสดงมีความสมบูรณ์พร้อมนำออกเผยแพร่ต่อสาธารณชน

จากที่กล่าวมาจะเห็นได้ว่า กระบวนการสร้างสรรค์ผลงานทางด้านนาฏยประดิษฐ์ชุดรำฉุยฉายเกียรตินเรนทรที่ได้กล่าวมานี้ เป็นวิธีการประดิษฐ์ผลงานสร้างสรรค์ผลงานทางด้านนาฏศิลป์ตามหลักกระบวนการสากลที่สามารถนำไปปรับและประยุกต์ใช้ในการประดิษฐ์นาฏศิลป์ชุดอื่นๆ เพื่อการสร้างสรรคผลงานที่มีคุณภาพตอบสนองต่อการอนุรักษ์ และพัฒนาการแสดงนาฏศิลป์ไทยให้คงไว้ซึ่งนาฏยจารีตซึ่งได้ถูกกำหนดไว้ครั้งอดีตให้คงอยู่คู่กับสังคมไทย โดยไม่ก่อให้เกิดการบิดเบือนหรือคลาดเคลื่อนทางวัฒนธรรมเกิดขึ้น

บรรณานุกรม

- วุฒิชัย มูลศิลป์. (2554). *นามานุกรมพระมหากษัตริย์ไทย*. กรุงเทพมหานคร : นานมีบุ๊คส์พับลิเคชันจำกัด.
- สุรพล วิรุฬักษ์. (2543). *นาฏยศิลป์ปริทรรศน์*. กรุงเทพมหานคร : โรงพิมพ์ หสน.
- อรรณ ขมวัฒนา. (2530). *รำไทยในศตวรรษที่ 2 แห่งกรุงรัตนโกสินทร์*. กรุงเทพมหานคร : จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

การสร้างสรรค์การแสดง ชุด รำกัณรีทรงเครื่อง

The Invention of Kinnaree Songkrueng Dance Performance

เปรมใจ เพ็งสุข¹

บทคัดย่อ

การสร้างสรรค์การแสดง ชุดรำกัณรีทรงเครื่อง มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาบทบาทรูปแบบกัณรีในการแสดงนาฏศิลป์ไทยและแบบแผนกระบวนรำทรงเครื่องตัวนาง นำมาสู่การสร้างสรรค์การแสดงรำทรงเครื่องตัวนางชุดใหม่จากบทแต่งตัวของนางกัณรีในบทละครเรื่องอุณรุท ตอนพระอุณรุทเสด็จไปหานางกัณรี พระราชนิพนธ์พระบาทสมเด็จพระพุทธเลิศหล้านภาลัย มีวิธีดำเนินการสร้างสรรค์ 2 ขั้นตอน คือ ขั้นตอนการดำเนินงานด้านข้อมูล รวบรวมเป็นองค์ความรู้มากำหนดสร้างสรรค์ต่อไปในขั้นตอนนาฏยประดิษฐ์เป็นชุดการแสดงเผยแพร่ในลักษณะนาฏยจารีตแบบหลวง ผลการศึกษาพบว่ากัณรีในบทละครเรื่องอุณรุทมีชื่อว่า แก้วกัณรี รัชฎา สุวรรณกัณรา จันทมาลี และเกสรสุมณฑา กัณรีทั้งห้ามีชาติกำเนิดเป็นนางสวรรค์ที่มีรูปร่างหน้าตางดงาม สำหรับการศึกษาแบบแผนกระบวนรำทรงเครื่องพบว่า ประกอบด้วยท่าหลัก ท่าขยาย และท่ารับ ซึ่งผู้สร้างสรรค์ได้นำอัตลักษณ์ของท่ารำกัณรีในนาฏศิลป์ไทยและแบบแผนกระบวนรำทรงเครื่องตัวนางมาสร้างสรรค์กระบวนท่ารำหลัก 21 ท่า ท่าขยาย 7 ท่าและท่ารับ 6 ท่า โดยบทร้องและทำนองเพลงในบทแต่งตัวได้คงไว้ตามบทพระราชนิพนธ์แต่มีการเพิ่มเติมบทร้องและทำนองเพลงในตอนต้น ส่วนเครื่องแต่งกายสร้างสรรค์ขึ้นตามบทพระราชนิพนธ์ โดยผสมผสานรูปแบบเครื่องแต่งกายกัณรีในการแสดงนาฏศิลป์ไทย

คำสำคัญ: นาฏยประดิษฐ์, นาฏยจารีตแบบหลวง, รำกัณรีทรงเครื่อง, บทแต่งตัว

¹ ศึกษานิเทศก์พิเศษ วิทยาลัยนาฏศิลป์ สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ กระทรวงวัฒนธรรม

Abstract

The invention of the Kinnaree Songkrueng Dance (Kinnaree Dressing Dance) performance was aimed to study the role of Kinnaree in traditional Thai dance and the posture of the Songkrueng dance which led to invent the new performance of Songkrueng from the Kinnaree's dressing in Unarut drama script of King Buddha Loetla Nabhalai, Phra Unarut Went to Meet Kinnaree chapter. The invention had 2 processes which were; collecting data process – gathering acknowledgement for design the invention, and creating performance to perform art choreography in royal conservative dance style. The result found that; Kinnaree in the Unarut's drama script were Kaewkinnorn, Ratchada, Suwankinnaree, Chandhamalee, and Kesornsumondha. 5 of them were the beautiful angels. The posture of Songkrueng dance's study found that there were the main postures, the expand postures, and the support postures. The creator brought the identities of Kinnaree dance in Thai choreography and Songkrueng dance pattern to create the 21 main postures, 7 expand postures, and 6 of support postures. The original lyrics and melody in dressing chapter of the drama script were used to perform with addition of the lyrics and melody in the beginning part. The costume was created follow the drama script with combination of Kinnaree Thai classical dance costumes.

Keywords: art choreography, royal conservative dance, Kinnaree Songkrueng dance, dressing script part

บทนำ

การรำทรงเครื่องในการแสดงละครโนเป็นชุดการแสดงที่ประกอบด้วย ความวิจิตรงดงามของศิลปะแขนงต่างๆ อาทิ ด้านวรรณศิลป์ ได้แก่ คำประพันธ์ที่นำมาเป็นบทร้อง ด้านประณีตศิลป์ ได้แก่ เครื่องแต่งกายที่วิจิตรงดงามตามบทบาทและ

ฐานานุศักดิ์ของตัวละคร ด้านดุริยางคศิลป์และคีตศิลป์ ได้แก่ ดนตรีและการขับร้องที่มีความไพเราะ ด้านนาฏศิลป์ ได้แก่ ท่วงทีลีลาการรำว่าที่งดงามตามรูปแบบนาฏยจารีตแบบหลวง ตลอดจนผู้แสดงที่นอกจากต้องมีความงามและมีบุคลิกลักษณะเหมาะสมกับบทบาทนั้นๆ ยังต้องเป็นผู้มีทักษะทางด้านนาฏศิลป์ไทยสูง สามารถรับถ่ายทอดท่ารำเพื่อสื่อออกมาได้อย่างงดงามอ่อนช้อยสอดคล้องตามกระบวนท่า จึงเป็นชุดการแสดงที่ถือเป็นการร่ำอวดฝีมือชุดหนึ่ง อันแสดงถึงความสามารถของผู้แสดงและสะท้อนถึงภูมิปัญญาของโบราณจารย์ที่ได้คิดประดิษฐ์สร้างสรรค์เป็นชุดการแสดงไว้ มีการสืบทอดต่อกันมาเป็นมรดกทางวัฒนธรรมจนถึงปัจจุบัน ดังเช่นชุดการแสดงทรงเครื่องตัวนางที่ถือเป็นต้นแบบและมีการสืบทอดมาอย่างเป็นแบบแผนในระบบการเรียนการสอนของวิทยาลัยนาฏศิลป์ สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ นอกจากนี้ ยังได้รับการบรรจุอยู่ในการเรียนการสอนนาฏศิลป์ไทยของสถาบันการศึกษาระดับอุดมศึกษาต่างๆ คือ ชุดตราทรงเครื่อง และชุดวิยะดาทรงเครื่อง ซึ่งมีกระบวนท่าว่างงดงามตามบทขับร้องเป็นต้นแบบของการคิดประดิษฐ์สร้างสรรค์รำทรงเครื่องตัวนางขึ้นอีกมากมายหลายชุด

ดังที่กล่าวมา ผู้สร้างสรรค์จึงสนใจศึกษาบททรงเครื่องของตัวนางที่มีบทบาทอยู่ในการแสดงละครในเรื่องอุณรุท ละครในเก่าแก่เรื่องหนึ่งของไทย โดยจากการศึกษาบทละครเรื่องอุณรุท พระราชนิพนธ์พระบาทสมเด็จพระพุทธยอดฟ้าจุฬาโลกมหาราช และบทละครเรื่องอุณรุท พระราชนิพนธ์พระบาทสมเด็จพระพุทธเลิศหล้านภาลัย พบว่าพระราชนิพนธ์บทละครเรื่องอุณรุททั้งสองฉบับปรากฏบทลงทรงเครื่องอยู่จำนวนหลายบท นอกจากนี้จากการศึกษายังพบว่า มีบทกล่าวถึงการแต่งตัวของตัวละครที่มีโฉมมนุษย์แต่เป็นตัวละครที่มีบทบาทสำคัญและมีการกล่าวถึงอยู่ในบทละครถึง 4 ตอนด้วยกัน ตัวละครดังกล่าวคือนางกินรีทั้งห้า ได้แก่ แก้วกินรี รัชฎา สุวรรณกินรี จันทมาลี และเกสรสมุณดา โดยบทแต่งตัวนี้ปรากฏอยู่ในตอนพระอุณรุทเสด็จไปหา นางกินรี บทดังกล่าวเป็นการพรรณนาถึงการนำดอกไม้หลากหลายชนิดมากรองเป็นเครื่องประดับตกแต่งกายของนางกินรีไว้อย่างไพเราะ แต่ไม่พบท่ารำและการประดิษฐ์เป็นชุดการแสดงไว้ อีกทั้งเห็นว่าบทดังกล่าวมีความแตกต่างจากบททรงเครื่องทั่วไป ทั้งลักษณะเครื่องแต่งกายและรูปแบบการรำทรงเครื่องที่ทำเป็นหมู่พร้อมกันจำนวนถึง

5 ตัว ทั้งนี้ ผู้สร้างสรรค์จึงได้ทำการศึกษาหลักและวิธีการร่ำทรงเครื่องของตัวนางละครในจากชุดตราทรงเครื่องและวิยะดาทรงเครื่องอันเป็นแม่แบบของการร่ำทรงเครื่องตัวนางเพื่อนำมาวิเคราะห์หาหลักและวิธีการร่ำทรงเครื่องตัวนาง โดยนำหลักการสร้างสรรค์งานของผู้ทรงคุณวุฒิและผู้เชี่ยวชาญด้านนาฏศิลป์ไทยประกอบกับความรู้ที่ผู้สร้างสรรค์ได้รับการฝึกหัดนาฏศิลป์ ละครนาง และจากประสบการณ์ที่ได้รับการถ่ายทอดบทบาทเป็นตัวกนิรีในการแสดงนาฏศิลป์ไทยมาเป็นแนวทางในการสร้างสรรค์นาฏยประดิษฐ์ เพื่อเป็นชุดการแสดงสร้างสรรค์เผยแพร่ในลักษณะนาฏยจารีตแบบหลวง ชุดรำกนิรีทรงเครื่อง เพื่อประโยชน์ในทางอนุรักษ์และเป็นแนวทางในการสร้างสรรค์งานด้านนาฏศิลป์ไทยแก่ผู้สนใจศึกษาสืบต่อไป

วัตถุประสงค์ของการศึกษา

1. เพื่อศึกษาบทบาทและรูปแบบของกนิรีในการแสดงนาฏศิลป์ไทย
2. เพื่อศึกษาวิเคราะห์แบบแผนและกระบวนการร่ำทรงเครื่องของตัวนางที่มีบทบาทอยู่ในการแสดงละครใน
3. เพื่อสร้างสรรค์ชุดการแสดงรำกนิรีทรงเครื่อง จากบทแต่งตัวกนิรีในบทละครเรื่องอุณรุท

วิธีดำเนินงาน

การสร้างสรรค์การแสดง ชุด รำกนิรีทรงเครื่อง มีกระบวนการเป็น 2 ขั้นตอน คือ ขั้นตอนการดำเนินงานด้านข้อมูลให้ได้มาซึ่งองค์ความรู้ที่เป็นไปตามวัตถุประสงค์ของการศึกษาเพื่อนำไปสู่ขั้นตอนการสร้างสรรค์การแสดง โดยมีรายละเอียดวิธีดำเนินการ ดังนี้

ขั้นตอนที่ 1 ขั้นตอนการดำเนินงานด้านข้อมูลมีวิธีดำเนินการ ดังนี้

1. เก็บรวบรวมข้อมูลจากเอกสาร ตำรา หนังสือ แนวคิดทฤษฎี จากแหล่งค้นคว้า

2. ศึกษาข้อมูลในภาคสนามจากภาพจิตรกรรมและรูปประติมากรรมกินีรวมถึงหลักฐานที่เกี่ยวข้องอื่นๆ อันเป็นประโยชน์สำหรับใช้เป็นข้อมูลในการสร้างสรรค์งานที่ปรากฏตามสถานที่ต่างๆ

3. เก็บข้อมูลจากการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ ผู้ทรงคุณวุฒิด้านนาฏศิลป์ไทย และดุริยางคศิลป์ไทย ซึ่งเชี่ยวชาญเฉพาะด้านและมีประสบการณ์มาไม่น้อยกว่า 20 ปี

4. วิเคราะห์ข้อมูลและตรวจสอบข้อมูล

ขั้นตอนที่ 2 ขั้นตอนการดำเนินงานสร้างสรรค์นาฏยประดิษฐ์ ผู้สร้างสรรค์นำข้อมูลที่ได้จากขั้นตอนที่ 1 ดำเนินการสร้างสรรค์นาฏยประดิษฐ์ ชุด รำกีนีรทรงเครื่อง ดังนี้

1. นำข้อมูลที่ได้หลังจากกระบวนการศึกษามำกำหนดกรอบแนวคิดและสร้างสรรค์ชุดการแสดงรำกีนีรทรงเครื่อง ดังจะกล่าวถึงวิธีดำเนินการสร้างสรรค์นาฏยประดิษฐ์โดยละเอียดต่อไป

2. ดำเนินการจัดกลุ่มสนทนาโดยเชิญผู้เชี่ยวชาญ ผู้ทรงคุณวุฒิทางด้านนาฏศิลป์และดุริยางคศิลป์ไทย เข้าร่วมฟังการนำเสนอข้อมูลจากการศึกษาและผลงานนาฏยประดิษฐ์ ชุดรำกีนีรทรงเครื่อง เพื่อระดมความคิดเห็นในประเด็นต่างๆ ตามหัวข้อที่ผู้สร้างสรรค์นำเสนอเป็นการตรวจสอบคุณภาพและความถูกต้องเหมาะสมในการสร้างสรรค์การแสดง ตลอดจนข้อเสนอแนะเพื่อนำมาปรับปรุงการแสดงให้เกิดความสมบูรณ์ต่อไป

3. ปรับปรุงชุดการแสดงรำกีนีรทรงเครื่องตามข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญและผู้ทรงคุณวุฒิเพื่อให้การแสดงเกิดความสมบูรณ์จากนั้น นำเสนอผลงานสร้างสรรค์ในรูปแบบการแสดงเผยแพร่ต่อสาธารณชน

4. บันทึกภาพนิ่งและภาพเคลื่อนไหว

5. รวบรวมข้อมูล วิเคราะห์ สรุปผลการสร้างสรรค์ และจัดทำรูปเล่มการสร้างสรรค์ผลงาน

ผลการศึกษาและสร้างสรรค์

จากการศึกษาเพื่อให้ได้มาซึ่งข้อมูลในการสร้างสรรค์ผลงานนาฏยประดิษฐ์ชุดรำกนิรทรวงเครื่อง สามารถประมวลข้อมูลจากการศึกษาและนำมาสู่การสร้างสรรคตามวัตถุประสงค์ได้ดังนี้

1. การศึกษาบทบาทและรูปแบบของกนิรในการแสดงนาฏศิลป์ไทย พบว่ากนิรในบทละครเรื่องอุณรุท มีด้วยกันทั้งหมด 5 ตัว ตามบทพระราชนิพนธ์พระบาทสมเด็จพระพุทธเลิศหล้านภาลัย มีชื่อว่า แก้วกนิร รัชฎา สุวรรณกนิราจันทมาลี และเกษรสมุณทา ซึ่งทั้งหมดเป็นพี่น้องกันและมีบทบาทสำคัญที่กล่าวถึงไว้ 4 ตอน คือ ตอนพระอุณรุทเสด็จไปหานางกนิร ตอนพระอุณรุทได้นางกนิร ตอนพระอุณรุทพบกับวิรุณเมศ และตอนพระอุณรุทจากนางกนิร

กนิรทั้งห้ามีชาติกำเนิดเป็นนางสวรรค์ รูปลักษณะของนางกนิรทั้งห้ามีรูปลักษณะหน้าตาที่งดงามและละม้ายคล้ายกันมาก มีถิ่นที่อยู่พำนักอยู่ที่ป่าหิมพานต์ ลักษณะนิสัยของนางกนิรนั้นชื่นชอบดอกไม้หอมและชอบนำดอกไม้มากรองเป็นอาภรณ์ประดับร่างกายตลอดจนนำมาตกแต่งปูลาดเป็นที่นอน

ทั้งนี้กนิรที่ปรากฏอยู่ในการแสดงนาฏกรรมการละครทั้ง 3 เรื่อง คือ มโนห์รา จันทกนิร และอุณรุท เป็นตัวละครประเภทตัวนาง รูปแบบของการแต่งกายปัจจุบันมีลักษณะเครื่องแต่งตัวที่ดัดแปลงมาจากเครื่องแต่งตัวแบบยืนเครื่องนางตามรูปแบบเครื่องแต่งตัวละครรำ ส่วนปีกหางมี 2 ลักษณะ คือ ใส่หางที่มีลักษณะเป็นจีนเดียวอย่างที่พบในเครื่องแต่งตัวมโนห์ราและติดปีกที่แขน กับอีกลักษณะหนึ่งคือใส่หางที่มีปีกติดอยู่ที่เอวเดียวกับหาง

2. ผลจากการศึกษาแบบแผนและวิธีการรำทรวงเครื่องตัวนางชุดตราทรวงเครื่อง และชุดวิยะดาทรวงเครื่องสามารถสรุปได้ดังนี้

กระบวนท่ารำทรวงเครื่องประกอบด้วยท่าหลักเป็นท่าแสดงเครื่องแต่งกาย และท่าแสดงกิริยาท่าขยายเป็นท่าแสดงรายละเอียดคุณลักษณะของท่าหลัก และท่ารับเป็นท่ารำท้ายทำนองเอื้อน โดยพบว่าหลักสำคัญของท่ารำแสดงเครื่องแต่งกายมีอยู่ 2 ประการคือ

1) ท่ารำแสดงเครื่องแต่งกายแต่ละชิ้นตามคำร้องต้องดำเนินถึงความถูกต้องเหมาะสมตามความเป็นจริงในเรื่องของตำแหน่งที่เครื่องแต่งกายนั้นประดับอยู่

2) ท่ารำแสดงเครื่องแต่งกายที่ประดับสองข้าง มีการแสดงท่ารำทั้งสองข้างเช่นกัน

3. ผลการสร้างสรรคานาฏยประดิษฐ์ ชุด รำกนิรีทรงเครื่องเกิดขึ้นจากการนำข้อมูลผลการศึกษาดังกล่าวมาข้างต้นนำเสนอในลักษณะนาฏยจารีตแบบหลวง โดยมีการสร้างสรรครูปแบบการแสดงและองค์ประกอบการแสดง ดังนี้

3.1 รูปแบบการแสดง

กำหนดให้รูปแบบการแสดงชุดรำกนิรีทรงเครื่อง อยู่ในหนึ่งนาฏยจารีต เป็นการสร้างสรรค์โดยนำแบบแผนนาฏยศิลป์แบบละครรำที่มีอยู่เดิมมาเป็นหลักในการสร้างสรรค์ โดยจัดอยู่ในประเภทการรำทรงเครื่องของตัวนางตามรูปแบบการแสดงละครใน แต่เป็นรูปแบบการรำที่เป็นหมู่พร้อมกัน มีลำดับขั้นตอนการแสดงแบ่งออกได้เป็น 3 ช่วง ดังนี้

การแสดงช่วงที่ 1 ผู้แสดงทั้ง 5 คนรำออกตามทำนองเพลงกนิรรำ จากนั้นเป็นการรำรำจับระบำ การแสดงช่วงนี้ต้องการสื่อให้เห็นถึงความสนุกสนานรื่นเริงของนางกนิรีทั้งห้า จากนั้นเป็นการรำตามบทร้องในทำนองเพลงกนิรรำ ซึ่งเป็นการเล่าเรื่องราวเข้าสู่บทแต่งตัวของกนิรี

การแสดงช่วงที่ 2 ผู้แสดงรำตีบทตามบทร้องในทำนองเพลงพระทอง โดยการแสดงช่วงนี้เป็นกระบวนรำแต่งตัวสื่อให้เห็นถึงความงามของเครื่องประดับตกแต่งร่างกายของนางกนิรีทั้งห้าที่ทรงขึ้น จากดอกไม้หลากหลายชนิดตามบทพระราชนิพนธ์

การแสดงช่วงที่ 3 ผู้แสดงรำในเพลงหน้าพาทย์เจดิ่งแสดงกิริยาการเดินทางไปยังสระมุจลินท์

บทร้องและทำนองเพลงประกอบการแสดงชุด รำกัณรีทรงเครื่อง มีดังนี้

- ปี่พาทย์ทำเพลงกัณรีรำ -

ร้องเพลงกัณรีรำ

เมื่อนั้น

โฉมงามกัณรีศรีใส

ได้เวลาไปสรองคงคาลัย

ทรมาวัยแต่ดวงคัมภีร์พลัน

ร้องเพลงพระทอง

ลำดวนร้อยเป็นสร้อยสะอึงมาศ

พุทธชาดกรองสลัประดับถัน

พิภูลบุนนาคมะลิวัลย์

ซ่อนชั้นเป็นตาบพรายผจง

ดอกรักช่างกรองเป็นทองกร

สลัซ้อนมะลิมาหาหงส์

ชาติบุษย์พุดจีบประยงค์

กรองเป็นมงกุฎอำไพ

กฤษณวิมลปทุมเมศ

ดอกเกดกรรเจียกดอกไม้ไหว

หอมตระหลอบองค์ด้วยมาลัย

เสร็จแล้วก็ชวนกันไคลคลา

- ปี่พาทย์ทำเพลงเจ็ดฉิ่ง -

(มูลนิธิบรมราชานุสรณ์ พระบาทสมเด็จพระพุทธเลิศหล้านภาลัยฯ, 2559, น. 207)

3.2 เครื่องแต่งกาย

สร้างสรรค์ขึ้นจากแนวคิดหลัก 3 ประการ ดังนี้

การกำหนดรูปแบบเครื่องแต่งกาย กำหนดสร้างสรรค์เครื่องแต่งกายแต่ละส่วนตรงตามที่ได้กล่าวบรรยายไว้ในบทแต่งตัวกัณรี พระราชนิพนธ์เรื่องอุณรุท พระบาทสมเด็จพระพุทธเลิศหล้านภาลัย โดยนำรูปแบบเครื่องแต่งกายกัณรีในการแสดงนาฏศิลป์ไทยดังที่ได้ศึกษาข้อมูลไว้ในเบื้องต้นมาผสมผสานกับรูปแบบเครื่องแต่งกายกัณรีที่พบในภาพจิตรกรรมและประติมากรรม โดยมีการประดิษฐ์ดัดแปลงรูปแบบของเครื่องแต่งกายบางส่วนเพื่อให้มีความเหมาะสมกับการแสดง

การกำหนดสีเครื่องแต่งกาย กำหนดสีเครื่องแต่งกายตามรูปแบบละครว่า โดยเลือกใช้สีจากแม่สีเป็นหลักสำหรับกำหนดสีผ้านุ่งและใช้หลักคู่สีของเครื่องแต่งกายแบบยืนเครื่องนางกำหนดสีของกรองคอและสะอึง ส่วนปักและหางกำหนดใช้สีพหุรงค์ตามหลักจิตรกรรมไทยคือ ประกอบด้วย สีขาว สีแดง สีเขียว สีน้ำเงิน และสีทอง

ตารางที่ 1: ตารางแสดงสีเครื่องแต่งกายชุดรำกัณรีทรวงเครื่อง

ตัวละคร	สีผ้านุ่ง	สีรองคอ	สีตะอั้งและรัดสะเอว
แก้วกัณรี	สีเขียว	สีแดง	สีแดง
รัชฎา	สีแดง	สีเขียว	สีเขียว
สุวรรณกัณรี	สีเหลือง	สีม่วง	สีม่วง
จันทมาลี	สีฟ้า	สีบานเย็น	สีบานเย็น
เกสรสมุณทา	สีบานเย็น	สีฟ้า	สีฟ้า



ภาพที่ 1: แสดงสีเครื่องแต่งกายกัณรีในการแสดง ชุด รำกัณรีทรวงเครื่อง
ที่มา: เปรมใจ เฟิงสุข, 2562

การเลือกนำวัสดุมาประดิษฐ์เครื่องแต่งกาย ประกอบด้วยวัสดุหลัก คือดอกไม้ประดิษฐ์ทำเลียนแบบดอกไม้ที่มีชื่อปรากฏอยู่ในบทพระราชนิพนธ์ โดยใช้ผ้า และแผ่นปะเก็นเป็นวัสดุทำโครงสำหรับนำดอกไม้มาเย็บประกอบวัสดุที่นำมาใช้สำหรับ ตกแต่งเพิ่มเติม ได้แก่ ดินทอง เลื่อม ลูกบิด-ทองและแก้วสีเพื่อเพิ่มความแวววาว สวยงามเมื่อต้องแสงไฟบนเวที

เครื่องแต่งกายแบ่งออกเป็น 2 ส่วน คือส่วนของเครื่องแต่งกายตามที่มีกล่าวไว้ ในบทพระราชนิพนธ์และส่วนของเครื่องแต่งกายประกอบอื่นๆ ที่มีได้กล่าวไว้ใน บทพระราชนิพนธ์แต่เป็นส่วนหนึ่งของเครื่องแต่งกายในการสร้างสรรค์ที่จะทำให้เกิด ความสมบูรณ์สวยงาม ดังนี้

3.2.1 ส่วนของเครื่องแต่งกายตามที่มีกล่าวไว้ในบทพระราชนิพนธ์ ประกอบด้วยเครื่องแต่งกาย จำนวน 7 ชิ้น ได้แก่

1) สะอึ่ง หรือบางครั้งพบเรียกว่าเสอ้ง เป็นเครื่องประดับที่มีกล่าวไว้ในกฎมณเฑียรบาล ลักษณะของเสอ้งอธิบายไว้ว่า“เสอ้ง สายรัดเอว มีเครื่องตกแต่งห้อย ห้อยรอบๆ” (อ้างถึงในสมภพ จันทระประภา, 2520, น. 29-30) ดังนั้นจึงสร้างสรรค์สะอึ่งขึ้น จากแถบผ้าปักเลื่อมและประดับดอกไม้ไม่มีสายสะอึ่งประดิษฐ์จากดอกกลาดน่านามาร้อย ลักษณะห้อยห้อยรอบสายรัดเอวตามลักษณะสะอึ่งที่ได้บรรยายไว้ตามบทพระราชนิพนธ์

2) เครื่องประดับถัน สร้างสรรค์ขึ้นจากรูปแบบของเครื่องประดับถัน ของกนิรีในภาพจิตรกรรมและประติมากรรม โครงเครื่องประดับถันทำจากแผ่นปะเก็น ตัดตามรูปร่างนอกของโครงหน้าอกและเพิ่มปลายกนกเล็กน้อย ประดับลายตรงกลาง โดยรอบจากนั้นปิดทองเขียนสีเป็นลวดลายป่าและประดับแวแล้วประดับด้วยดอก พุทธชาดเรียงสลับลาย จากนั้นนำเครื่องประดับถันเย็บประกอบติดกับโครงอกด้านนอก ของเสื้อเกาะอก

3) ตาป มีรูปทรงเช่นเดียวกับทับทรวงตัวนางในเครื่องแต่งกาย ยืนเครื่องแบบไม่มีตุ้มตั้ง ประดิษฐ์ขึ้นจากดอกไม้ 3 ชนิด ได้แก่ ดอกพิกุล ดอกบุนนาค และดอกมะลิวัลย์

4) ทองกร คือส่วนประดับที่ข้อมือ ในที่นี้กรองจากดอกกรัก ดอกมะลิลา และดอกมหาหงส์ มีลักษณะเป็นมาลัยรอบข้อมือประกอบด้วยมาลัยดอกกรัก 1 พวง

มาลัยดอกมะลิลา 2 พวง และมาลัยมหาหงส์ 1 พวง นำมาสวมต่อกันโดยมาลัยดอกรัก อยู่กลางจากนั้นสลัด้วยมาลัยดอกมะลิขานาอยู่สองด้านของมาลัยดอกรักและซ้อน ด้วยมาลัยมหาหงส์อยู่ปลายสุดของข้อมือ

5) มงกุฏ สร้างสรรค์ขึ้นตามลักษณะมงกุฎดังที่สมเด็จพระเจ้าฟ้า กรมพระยานริศรานุวัดติวงศ์ ทรงประทานคำอธิบายหม่อมเจ้าพิไลยเลขา ดิศกุล (2528, น.58) เรื่องศิริราถณ์ว่า “มงกุฏ มีอย่างเดียว มีมาลา มีเกี้ยว มีปิ่น” ประกอบด้วยส่วนที่เป็นมาลา เกี้ยวและปิ่น ประดิษฐ์จากดอกไม้ตามบทพระราชนิพนธ์บรรยายเครื่องแต่งตัว นางกนิรีซึ่งประกอบด้วยดอกไม้ 4 ชนิด คือ ดอกชาตบุษย์ (ดอกบัวฉัตรสีขาว) ดอก พุดจีบ ดอกประยงค์ และดอกเกดที่เป็นส่วนของดอกไม้ไหว

6) กรรเจียก หมายถึง เครื่องประดับหูมีรูปเป็นกระหนก (ราชบัณฑิตยสถาน, 2556, น.14) มีความหมายตรงกับคำว่า กรรเจียกจร บางครั้งพบ เรียกว่าจรู เป็นส่วนประดับที่เข้าใจว่าเป็นเครื่องประกอบส่วนหนึ่งของมงกุฏ สมเด็จพระเจ้าฟ้ากรมพระยานริศรานุวัดติวงศ์ ได้ประทานคำอธิบายไว้ว่า “ยังมีอีกสิ่งหนึ่งคือจรู เข้าใจกันว่าเกี่ยวกับมงกุฏและชฎาแต่เปล่าเลยที่แท้คือดอกไม้ทัดกับอุบะห้อยหูเท่านั้น กนกตัวบนคือดอกไม้ทัดได้ลงมาคือพวงอุบะ...” (หม่อมเจ้าพิไลยเลขา ดิศกุล, 2528, น. 57) นอกจากนี้ได้ประทานคำอธิบายไว้ในบันทึกความรู้เรื่องต่างๆ (สมเด็จพระเจ้าฟ้า กรมพระยานริศรานุวัดติวงศ์, 2506, น. 171) ความว่า “คำว่าจอน...ได้เคยพิจารณา รูปภาพเก่าๆ เห็นว่า กนกตัวบนจะเป็นดอกไม้ทัด ที่หลังหูจะเป็นสายอุบะกนก ล่างจะเป็นดอกไม้ปลายอุบะ เพราะรูปโบราณเขาเขียนนอนๆ ไม่ตั้งอย่างจอนเราทุกวันนี้...” ในที่นี้ กรรเจียกจึงได้กำหนดรูปแบบเป็นอุบะและดอกไม้ทัดที่หูทั้งสองข้าง ซึ่งลักษณะ การห้อยประดับเช่นนี้เป็นไปในลักษณะเดียวกับภาพจิตรกรรมเทวดาที่วิหารหลวง องค์พระปฐมเจดีย์ ดอกไม้ทัดหูกำหนดใช้ดอกเกด ลักษณะเป็นช่อทัดกับหูทั้งสองข้าง โดยมีวัดอุประสงค์ให้เป็นกนกตัวบนของจรู ส่วนต่อลงมาจากช่อดอกเกด เป็นอุบะ จำนวนข้างละ 3 เส้น โดยเป็นดอกเกดร้อยสลับกับลูกแก้วสี อุบะใช้ดอกบัวสีชมพู

7) กุณฑล ในที่นี้คือดอกบัวในส่วนที่เป็นปลายอุบะ

3.2.2 ส่วนของเครื่องแต่งกายประกอบอื่นๆ

ส่วนของเครื่องแต่งกายประกอบอื่นๆ ได้แก่ กรองคอ ผ้าถุง รัดสะเอว สังวาล พาหุรัด กำไลข้อเท้า ปีกหางและเล็บกินรีที่สร้างสรรคขึ้นโดยนำรูปแบบของเครื่องแต่งกายกินรีในการแสดงนาฏศิลป์ไทยผสมผสานรูปแบบกินรีในภาพจิตรกรรมและประติมากรรมโดยให้สอดคล้องกับส่วนของเครื่องแต่งกายที่มีกล่าวไว้ในบทพระราชनिพนธ์



ภาพที่ 2: ส่วนของเครื่องแต่งกายกินรีในการแสดง ชุด รำกินรีทรงเครื่อง

ที่มา: เปรมใจ เฟื่องสุข, 2562

3.3 ทำรำ

ผลการศึกษาแบบแผนและวิธีการรำทรงเครื่องของตัวนางเป็นแนวทางในการสร้างสรรค์ท่ารำ ชุด รำกินรีทรงเครื่องในเพลงพระทองซึ่งเป็นบทแต่งตัวกินรี ดังนี้

3.3.1 ท่าหลัก แบ่งออกเป็น 2 ลักษณะ คือ ท่ารำที่กำหนดแทนสัญลักษณ์ของดอกไม้แต่ละชนิด และท่ารำแสดงเครื่องแต่งกาย ดังนี้

1) ท่ารำที่กำหนดแทนสัญลักษณ์ของดอกไม้แต่ละชนิด มีแนวคิดในการสร้างสรรค์โดยใช้นาฏยศัพท์ส่วนมือลักษณะต่างๆ แทนรูปลักษณะของดอกไม้ตามลักษณะทางพฤกษศาสตร์ มีจำนวนท่ารำ 13 ท่า ตามจำนวนดอกไม้ในบทพระราชนิพนธ์ ดังตัวอย่างท่ารำต่อไปนี้



ภาพที่ 3: ดอกลาลาวน

ที่มา: วัชรพงศ์ หงษ์สุวรรณ, 2551, น.131



ภาพที่ 4: ท่ารำแทนสัญลักษณ์ดอกลาลาวน

ที่มา: เปรมใจ เฟื่องสุข, 2562



ภาพที่ 5: ดอกมหาหงส์

ที่มา: รุ่งธรรม ศรีวรรณศิลป์, 2550, น.100



ภาพที่ 6: ท่ารำแทนสัญลักษณ์ดอกมหาหงส์

ที่มา: เปรมใจ เฟื่องสุข, 2562



ภาพที่ 7: ดอกชาตบุษย์

ที่มา: สุจิตรา กลิ่นเกสร, 2552, น.2



ภาพที่ 8: ทำรำแทนสัญลักษณ์ดอกชาตบุษย์

ที่มา: เปรมใจ เฟื่องสุข, 2562

2) ทำรำแสดงเครื่องแต่งกาย มีทำรำจำนวน 8 ท่า ได้แก่ ท่าสะอึ่ง ท่าประดับถิ่น ท่าดาบ ท่าทองกร ท่ามงกุฎ ท่ากลิ่นทล ท่ากรรเจียก ท่าดอกไม้ไหว ดังตัวอย่างทำรำต่อไปนี้



ภาพที่ 9: ท่าดาบในการรำกัณริทรงเครื่อง

ที่มา: เปรมใจ เฟื่องสุข, 2562



ภาพที่ 10: ท่าทองกรในการรำกัณริทรงเครื่อง

ที่มา: เปรมใจ เฟื่องสุข, 2562

3.3.2 ท่าขยาย เป็นท่ารำที่แสดงรายละเอียดคุณลักษณะของท่าหลัก เพื่ออธิบายขยายความส่วนต่างๆ ของเครื่องแต่งกายให้เกิดภาพพจน์ในความงดงามชัดเจนยิ่งขึ้นการสร้างสรรคท่ารำ ผู้สร้างสรรคคำนึงถึงความสอดคล้องสัมพันธ์กับท่าหลักที่นำมาขยาย มีท่ารำจำนวน 7 ท่า ได้แก่ ท่าร้อยเป็นสร้อย ท่ากรองสลับ ท่าซ้อนชั้น ท่าพรายผจง ท่าช่างกรอง ท่าสลับซ้อน ท่าอำไพ ดังตัวอย่าง ท่ารำต่อไปนี้



ภาพที่ 11: ท่าสลับซ้อน
ที่มา: เปรมใจ เฟิงสุข, 2562



ภาพที่ 12: ท่าอำไพ
ที่มา: เปรมใจ เฟิงสุข, 2562

3.3.3 ท่ารับ แบ่งออกเป็น 2 ช่วงคือท่ารับในทำนองสร้อยและท่ารับท้ายคำร้อง ท่ารับในทำนองสร้อยเป็นท่ารำที่เชื่อมมาจากท่าหลักในทำนองแรกของแต่ละบาทมีจำนวน 6 ท่า ส่วนท่ารับท้ายคำร้อง มีวิธีปฏิบัติเช่นเดียวกันทุกครั้งเมื่อจบคำร้อง แต่ละคำกลอน ผู้สร้างสรรคใช้ท่ากินนรรำ 2 ด้านและจบด้วยท่าโบก

อภิปรายผลการสร้างสรรค์

การสร้างสรรคการแสดง ชุดรำกีนรีทรงเครื่อง สามารถอภิปรายผลได้ดังนี้

1. เครื่องแต่งกายกีนรีในการแสดง ชุดรำกีนรีทรงเครื่อง มีภาพลักษณ์แตกต่างจากเครื่องแต่งกายกีนรีในการแสดงนาฏศิลป์ไทยโดยทั่วไป ทั้งนี้เครื่องแต่งกายกีนรีในการแสดง ชุดรำกีนรีทรงเครื่องนี้ สร้างสรรค์และประดิษฐ์ขึ้นตามที่บรรยายไว้ในบทพระราชนิพนธ์ละครในเรื่องอุณรุท ทั้งนี้ยังสอดคล้องกับที่กล่าวไว้ในไตรภูมิโลกวินิจยภกษาและในชาดกว่ากีนรีชอบประดับตกแต่งร่างกายด้วยดอกไม้หอม การตกแต่งร่างกายของตัวละครด้วยดอกไม้นี้ สุรตน์ จงดา ผู้ชำนาญเรื่องเครื่องแต่งกายละครว่ากล่าวว่า “ในบทรพรรณกรรมมีบรรยายถึงการนำดอกไม้มาประดับตกแต่งกายของตัวละครอยู่หลายเรื่องด้วยกัน แต่ในการแสดงละครไทยดั้งเดิมมาจะปรากฏในลักษณะการบรรยายมากกว่าที่จะพบการสร้างเครื่องแต่งตัวตามบทจริง การสร้างทำเครื่องแต่งกายตามสมจริงตามวรรณกรรมนี้เข้าใจว่าเพิ่งเริ่มมีขึ้นในสมัยรัชกาลที่ 5 ช่วงต่อรัชกาลที่ 6 มานี้ เช่น เครื่องแต่งกายของนางจันทน์ในเรื่องพระร่วง ตฤณตลาในเรื่องตฤณตลา พระพิราพในเรื่องรามเกียรติ์ พระลอในเรื่องพระลอ เป็นต้น” (สุรตน์ จงดา, สัมภาษณ์ 2 พฤษภาคม 2562) ดังนี้ การสร้างสรรค์เครื่องแต่งกายกีนรี ในชุดรำกีนรีทรงเครื่องจึงเป็นการสร้างสรรค์เครื่องแต่งกายแบบสมจริงตามบทรพรรณกรรมแต่ยังมีส่วนดงไว้ซึ่งรูปแบบเครื่องแต่งกายกีนรีในนาฏศิลป์ไทยที่มีมาแต่เดิม โดยผู้เชี่ยวชาญด้านเครื่องแต่งกายละครว่าอีกท่านหนึ่งคือ คุณครูประเมษฐ์ บุญยะชัย กล่าวว่า “รูปแบบการแต่งกายนี้ อาจเรียกได้ว่า “การแต่งเครื่องอย่างเบา” คือยังมีส่วนของเครื่องแต่งกายแบบยืนเครื่องอยู่บ้าง” (ประเมษฐ์ บุญยะชัย, สัมภาษณ์ 11 พฤษภาคม 2562)

2. รูปแบบการแสดง ชุดรำกีนรีทรงเครื่อง จัดอยู่ในรูปแบบของการรำหมู่ มีผู้แสดงจำนวน 5 คน โดยมุ่งเน้นความงามของกระบวนท่ารำและลีลาการรำยาวตามรูปแบบละครในที่มีความประณีตนุ่มนวล ในขณะที่เดียวกันในกระบวนท่ารำได้สอดแทรกท่ารำอันเป็นอัตลักษณ์ของตัวละครที่มีบทบาทเป็นกีนรีอยู่ด้วย แต่ทั้งนี้ได้ผสมผสานหลักสำคัญของการแสดงประเภทบ่เข้าไว้ด้วยกัน ได้แก่ความพร้อมเพรียงในการรำและการเคลื่อนที่แปรแถวแบบระบำ

3. ท่ารำในการรำกิริทรวงเครื่อง มีโครงสร้างท่ารามาจากท่ารำทรวงเครื่อง
ตัวนางตามที่ได้ศึกษา คือ ประกอบด้วยท่าหลัก ท่าขยาย และท่ารับ แต่ทั้งนี้ท่ารำใน
การแสดง ชุดกิริทรวงเครื่อง มีบทบรรยายถึงดอกไม้ชนิดต่างๆ จำนวน 13 ชนิดที่นำ
มากรองเป็นเครื่องประดับตกแต่งร่างกายของกิริ ดังนั้นท่ารำอันเป็นท่าหลักที่นอกจาก
จะมีท่าแสดงเครื่องแต่งกายแต่ละชิ้นที่ประดับอยู่ที่ร่างกายแล้ว จึงได้เพิ่มเติมท่าหลัก
ที่เป็นท่าสัญลักษณ์แทนดอกไม้ชิ้นอีกด้วย ส่วนท่าขยายยังคงมีลักษณะเช่นเดียวกับ
ท่าขยายในการรำทรวงเครื่องทั่วไป คือมีลักษณะท่ารำที่แสดงรายละเอียดคุณลักษณะ
ของท่าหลักเพื่ออธิบายขยายความส่วนต่างๆ ของเครื่องแต่งกายให้เกิดภาพพจน์ใน
ความมั่งคั่งชัดเจนยิ่งขึ้น สำหรับท่ารับในการรำกิริทรวงเครื่องนั้นมีความแตกต่างจาก
ท่ารับในการรำทรวงเครื่องตัวนางโดยทั่วไป ทั้งนี้ เป็นเพราะเพลงสำหรับขับร้องในการ
รำทรวงเครื่องตัวนางโดยทั่วไปเป็นเพลงชมตลาดซึ่งมีเพียงท่ารับท้ายคำร้อง ส่วนเพลง
ที่ใช้สำหรับขับร้องในการรำกิริทรวงเครื่องนี้คือเพลงพระทองซึ่งมีการรับอยู่ 2 ช่วง คือ
ทำนองเอื้อนระหว่างบท ซึ่งเป็นการร้องเอื้อนเมื่อจบคำร้องของวรรคแรกในคำกลอน
แต่ละบาท คุณครูทัศนีย์ ขุนทอง ศิลปินแห่งชาติ สาขาศิลปะการแสดง (ดนตรีไทย-
คีตศิลป์) เรียกการรับช่วงนี้ว่า “รับในทำนองสร้อย” (ทัศนีย์ ขุนทอง, สัมภาษณ์
18 พฤษภาคม 2562) ส่วน ท่ารับอีกช่วงคือ ท่ารับท้ายคำร้อง การสร้างสรรคท่ารำกิริ
ทรวงเครื่องจึงนำหลักสำคัญของการรำทรวงเครื่องตัวนางมาเป็นแนวทางในการสร้างสรรค์
โดยให้สอดคล้องกับบทร้องและทำนองเพลง โดยเฉพาะอย่างยิ่งได้คำนึงถึงจารีตของการรำ
ทรวงเครื่อง ดังคำแนะนำของ คุณครูสุวรรณี ชลานุเคราะห์ ศิลปินแห่งชาติสาขาศิลปะ
การแสดง (นาฏศิลป์-ละครเวที) ที่กล่าวว่า “การรำแต่งตัวมีจารีต เช่น ท่าหับทรวงต้อง
ปฏิบัติด้วยมือขวา โดยเฉพาะอย่างยิ่งการใช้เท้าจับที่ข้อ เพราะถ้าเป็นมือซ้ายจะหมายถึง
ตัวเรา” (สุวรรณี ชลานุเคราะห์, สัมภาษณ์ 18 พฤษภาคม 2562)

ข้อเสนอแนะ

1. ควรนำละครในเรื่องอุณรุทมาจัดแสดงบ้าง หากไม่สามารถจัดแสดงเป็น
เรื่องได้ อาจจัดแสดงเป็นบางตอนสลับเปลี่ยนหมุนเวียนกันไป หรือนำการแสดงเป็น
ชุดเดี่ยวที่ประกอบอยู่ในบทละครมาจัดแสดงเพื่อเป็นการอนุรักษ์สืบทอดละครในเรื่อง
อุณรุทมิให้สูญหายไปตามกาลเวลา

2. การศึกษาและสร้างสรรค์การแสดงชุดนี้สามารถนำไปใช้เป็นแนวทาง
ในการสร้างสรรค์การรำทรงเครื่องชุดใหม่ต่อไป

บรรณานุกรม

- ทัศนีย์ ขุนทอง. ศิลปินแห่งชาติ สาขาศิลปะการแสดง (ดนตรีไทย-คีตศิลป์) วิทยาลัยนาฏศิลป์ สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ กระทรวงวัฒนธรรม. สัมภาษณ์. 18 พฤษภาคม 2562.
- นิเวศรานุวัตติวงศ์, สมเด็จพระเจ้าบรมวงศ์เธอเจ้าฟ้ากรมพระยา. (2506). *บันทึกเรื่องความรู้ต่างๆ*. พระนคร: ห้างหุ้นส่วนจำกัดติพร.
- ประเมษฐ์ บุญยะชัย. ผู้เชี่ยวชาญด้านเครื่องแต่งกายละครเวที วิทยาลัยนาฏศิลป์ สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ กระทรวงวัฒนธรรม. สัมภาษณ์. 11 พฤษภาคม 2562.
- พิไลยเลขา ดิศกุล, หม่อมเจ้า. (2528). *หม่อมเจ้าพิไลยเลขา ดิศกุล*. กรุงเทพฯ: บัณฑิตการพิมพ์.
- มูลนิธิพระบรมราชานุสรณ์ พระบาทสมเด็จพระพุทธเลิศหล้านภาลัย ในพระบรมราชูปถัมภ์. (2559). *บทละครเรื่องอุณรุท พระราชนิพนธ์พระบาทสมเด็จพระพุทธเลิศหล้านภาลัย*. กรุงเทพฯ: รุ่งศิลป์การพิมพ์. (จัดพิมพ์เฉลิมพระเกียรติสมเด็จพระเทพรัตนราชสุดาฯ สยามบรมราชกุมารี เนื่องในโอกาสฉลองพระชนมายุ 5 รอบ 2 เมษายน 2558)
- ราชบัณฑิตยสถาน. (2556). *พจนานุกรม ฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2554*. กรุงเทพฯ: ราชบัณฑิตยสถาน. เฉลิมพระเกียรติพระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัว เนื่องในโอกาสพระราชพิธีมหามงคลเฉลิมพระชนมพรรษา 7 รอบ 5 ธันวาคม 2554)
- รุ่งธรรม ตวีวรรณศิลป์. (2550). *ดอกไม้ในวรรณคดีไทย*. กรุงเทพฯ: บอสส์การพิมพ์ จำกัด.
- วัชรพงศ์ หงษ์สุวรรณ. (2551). *ไม้ดอกหอมในวรรณคดีไทย*. กรุงเทพฯ: บอสส์การพิมพ์ จำกัด.
- สมภพ จันทรประภา. (2520). *อยุธยาอาภรณ์*. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์กรมแผนที่ทหาร. (เนื่องในงานพระราชทานเพลิงศพ พันตรี หลวงจบกะบวนยุทธ)

สุจิตรา กลิ่นเกษร. (2552). *สารานุกรมไทยสำหรับเยาวชน ฉบับเสริมการเรียนรู้*.
กรุงเทพฯ: โครงการสารานุกรมไทยสำหรับเยาวชน โดยพระราชประสงค์ใน
พระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัว

สุวัฒน์ จงดา. อาจารย์ประจำวิทยาลัยนาฏศิลป์ สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ กระทรวง
วัฒนธรรม. สัมภาษณ์. 2 พฤษภาคม 2562.

สุวรรณี่ ชลานุเคราะห์. ศิลปินแห่งชาติ สาขาศิลปะการแสดง (นาฏศิลป์-ละครเวที)
สำนักการสังคีต กรมศิลปากร กระทรวงวัฒนธรรม. สัมภาษณ์. 18 พฤษภาคม
2562.

การพัฒนารูปแบบกระเป๋าด้วยลวดลายผ้าไหมทอ ผสมเปลือกหอยมุก

Development of Bag Design with Thai Silk Weaving with Mother of Pearl

กคพรหมณ์ สุขเกษม¹

บทคัดย่อ

การวิจัยในครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพโดยมีวัตถุประสงค์ คือ 1) เพื่อศึกษารูปทรงของกระเป๋าที่มีความเหมาะสมกับการผลิตด้วยผ้าไหมทอผสมเปลือกหอยมุก 2) เพื่อออกแบบกระเป๋าผ้าไหมทอผสมเปลือกหอยมุกที่เป็นไปตามแนวโน้มผู้บริโภคสตรี โดยใช้ทฤษฎีการสร้างมูลค่าเพิ่มและเทรนด์แฟชั่น โดยกระบวนการวิจัย เริ่มจากการเก็บข้อมูลสัมภาษณ์เชิงลึก (in dept interview) ผู้เชี่ยวชาญทางด้านการออกแบบและการทอผ้าที่มีประสบการณ์ไม่ต่ำกว่า 10 ปี จำนวน 3 ท่าน จากนั้นนำข้อมูลมาวิเคราะห์และสังเคราะห์เพื่อสร้างเป็นข้อกำหนดทางการออกแบบ เมื่อได้แบบร่าง (sketch) แล้วจึงให้ผู้เชี่ยวชาญทั้ง 3 ท่าน เลือกแนวทางการออกแบบที่สอดคล้องกัน เพื่อนำมาพัฒนาเป็นต้นแบบ และนำต้นแบบที่ได้ไปสำรวจความพึงพอใจสินค้า ผ่านกลุ่มตัวอย่างสตรีที่อาศัยอยู่ในกรุงเทพมหานคร และมีความชื่นชอบผ้าไทยและสนใจด้านแฟชั่น

จากการวิจัย พบว่า รูปแบบกระเป๋าที่เหมาะสมแก่การนำมาผลิตด้วยผ้าไหมชนิดนี้คือ กระเป๋าถือสตรีที่นิยมใช้ถือเพื่อออกงานราตรี โดยมีขนาดที่สามารถบรรจุบัตรเครดิต โทรศัพท์มือถือ และลิปสติกได้ ด้านลวดลายควรเป็นลายที่มีเรื่องราวมีแรงบันดาลใจ (inspiration) ที่น่าสนใจ ควรมีความร่วมสมัยไม่ควรยึดติดกับความดั้งเดิมเพื่อเป็นการสร้างสรรค์สิ่งใหม่ โดยแนวคิดดั้งเดิมในการทอนั้นเป็นการทอผ้าเพื่อให้เกิดพื้นผิว

¹ นักศึกษาปริญญาโท สาขานวัตกรรมการออกแบบ วิทยาลัยอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

ที่มีลักษณะนูนขึ้นมาจากพื้นผ้า ซึ่งเป็นลวดลายประเภทหนึ่งที่มีแนวคิดในการออกแบบจากการเลียนแบบลวดลายในธรรมชาติให้ออกมาเป็นลวดลายเรขาคณิต ผู้วิจัยยังคงแนวคิดด้านการออกแบบ ลวดลายที่เลียนแบบธรรมชาติมาพัฒนาให้เกิดความร่วมมือผ่านแนวคิดการเลียนแบบพื้นผิวของวัสดุที่ใช้ในการออกแบบกระเป๋ในปัจจุบันอย่างหนังจระเข้หรือหนังงู โดยเลียนแบบออกมาเป็นลักษณะของการดัดเปลือกหอยมุกเพื่อเลียนแบบเกล็ดบนผิวของสัตว์เลื้อยคลาน และผู้วิจัยได้พัฒนาลวดลายกราฟิกเพื่อให้เกิดความรู้สึกแปลกใหม่ และใช้การทอผ้าไหมแบบดั้งเดิมผสานกับการสลับสีเปลือกหอยมุกให้เกิดสีและมิติเพิ่มขึ้น เกิดเป็นแนวคิดการออกแบบเชิงการเลียนแบบธรรมชาติขึ้น ด้านสีของกระเป๋ ผู้วิจัยเลือกใช้สีที่มีความร่วมสมัยใส่ได้กับทุกชุด เช่น สีขาว เทา ดำ เบจ โดยเลือกใช้เพียงสีใดสีหนึ่งหรือหลายสีร่วมกัน

คำสำคัญ (Keywords)

1. การทอผ้า หมายถึง กรรมวิธีการผลิตพื้นผ้าโดยใช้เส้นด้ายพุ่งและเส้นด้ายยืนมาขัดประสานกันจนได้เป็นพื้นผ้า ทั้งนี้ต้องมีเครื่องมือในการทอ เรียกว่า หูก หรือ กี่ (ในภาษาไทยถิ่นอีสาน มักเรียกการทอผ้าว่า “ตำหูก”)
2. กระเป๋ หมายถึง เครื่องใช้รูปคล้ายถุงหรือกระเปาะ ทำด้วยหนังหรือผ้าสำหรับใส่เงินหรือสิ่งของต่างๆ ใช้คาดเอวก็มี ติดอยู่ในตัวเสื้อหรือกางเกงก็มี ใช้หิ้วก็มี

บทนำ

ภูมิปัญญาไทยประกอบไปด้วยหลายสาขาภูมิปัญญา โดยสารานุกรมไทยฉบับเยาวชนได้ให้ความหมายไว้ว่า ภูมิปัญญา คือ การรู้จักประยุกต์ใช้เทคโนโลยีสมัยใหม่ในการแปรรูปผลิตผล เพื่อชะลอการนำเข้าตลาดและแก้ปัญหาด้านการบริโภคอย่างปลอดภัย ประหยัด และเป็นธรรม อันเป็นกระบวนการที่ทำให้ชุมชนท้องถิ่นสามารถพึ่งพาตนเองทางเศรษฐกิจได้ ตลอดทั้งการผลิตและการจำหน่ายผลิตผลทางหัตถกรรม เช่น การรวมกลุ่มของกลุ่มโรงงานยางพารา กลุ่มโรงสี กลุ่มหัตถกรรม เป็นต้น

ผ้าไหมไทยเป็นหนึ่งในภูมิปัญญาที่สำคัญที่สร้างรายได้ให้กับประเทศไทย โดยเมื่อปี 2557 สินค้ากลางน้ำหรือผ้าไหมมีปริมาณการส่งออกที่ 496,499,291 บาท เพิ่มขึ้นจากปี 2556 ร้อยละ 76.26 (กรมหม่อนไหม, 2557) จะเห็นได้ว่าเป็นตัวเลข

การส่งออกที่มีมูลค่าค่อนข้างสูง การสืบทอดภูมิปัญญาผ้าไหมไทยจึงมีประโยชน์ในหลายมิติทั้งในแง่คุณค่าทางวัฒนธรรมและคุณค่าทางเศรษฐกิจ ซึ่งการสืบทอดภูมิปัญญาผ้าไหมไทยต่อไปในอนาคตนั้น มีความจำเป็นจะต้องพัฒนาแนวทางการสร้างสรรค์รูปแบบและประโยชน์ในการใช้สอยให้หลากหลายยิ่งขึ้น เพื่อขยายโอกาสของผ้าไหมไทยสู่ตลาดสากล (ประเสริฐ โกศลวิตร, 2555)

ผ้าไหมไทยได้รับการยกย่องจากเวทีโลก โดยประเทศไทยได้รับมอบหมายให้จัดประชุมด้านผู้นำไหมมาแล้วหลายครั้ง ตลอดจนคุณภาพของเส้นไหมที่มีความเฉพาะตัว เช่น ความมันวาวและมีเอกลักษณ์จึงเป็นจุดแข็งที่ทำให้ผลิตภัณฑ์ผ้าไหมของไทยได้เปรียบประเทศอื่นในกลุ่มอาเซียน (อนันต์ สุวรรณรัตน์, 2557) ในปัจจุบันกรมหม่อนไหมมีความพยายามยกระดับทำให้ผ้าไหมมีความเป็นสากลยิ่งขึ้น โดยการร่วมมือกับดีไซน์เนอร์ที่มีชื่อเสียง นำผ้าไหมมาออกแบบตัดเย็บเป็นเสื้อผ้าที่ทันสมัย สวมใส่ได้ในชีวิตประจำวัน อาทิ แกรนด์ KANAPOTAUNSORN ในโครงการยกระดับผ้าทออีสานสู่สากล SILK ISAN เพื่อเป็นการสร้างแรงบันดาลใจในการใช้ผ้าไหมไทยในกลุ่มคนรุ่นใหม่ ที่ยังคงรักษาอนุรักษ์วัฒนธรรมดั้งเดิมไว้ได้อย่างกลมกลืน ภายใต้วัตถุประสงค์เพื่อสร้างเครือข่ายระหว่างกลุ่มผู้ทอผ้า ผู้ผลิตเส้นใย และกลุ่มคนรุ่นใหม่ พร้อมทั้งนักออกแบบในการแลกเปลี่ยนองค์ความรู้ ทักษะความชำนาญที่เกี่ยวข้องกับภูมิปัญญาการทอผ้าทออีสาน และเพื่อสืบสานงานอนุรักษ์และถ่ายทอดภูมิปัญญาหม่อนไหม ให้คนรุ่นใหม่เกิดความหวงแหนในเอกลักษณ์และวิถีชีวิตหม่อนไหม เพื่อดำรงไว้ซึ่งการรักษาอย่างยั่งยืน เกิดเป็นคอลเลคชั่นเสื้อผ้าที่ตัดเย็บจากผ้าไหมทอมือที่ถูกออกแบบขึ้นเป็นพิเศษทั้งรูปแบบการทอตลอดลาย สี และการออกแบบเป็นเสื้อผ้า (วสันต์ นุ้ยภิรมย์, 2561) มากไปกว่านั้นบุคคลที่มีชื่อเสียงในสังคมยุคปัจจุบันก็ยังนิยมนำผ้าไหมมาสวมใส่ในการออกสื่อกันมากขึ้น ดังจะเห็นได้จากสื่อต่างๆ เป็นการกระตุ้นให้คนทั่วไปในสังคมเห็นคุณค่าของผ้าไหมอีกด้วย นอกจากนี้ผ้าไหมพื้นทอมือที่มีชื่อเสียงแล้วนั้น ประเทศไทยยังมีผ้าที่ทอผสานเส้นไหมต่างขนาด เส้นฝ้ายหรือวัสดุอื่น เช่น ผ้าจก ผ้ายก ผ้าจิด ที่มีคุณค่าต่อการนำไปพัฒนาต่อยอดเป็นผลิตภัณฑ์อื่นๆ ได้อีก

ในปัจจุบันผ้าไหมไทยได้ถูกแปรรูปเป็นผลิตภัณฑ์ อาทิ ผ้าผืน กระเป๋าย่อม แถบสำหรับตกแต่งเสื้อผ้า แถบขนาดเล็ก กระเป๋าถือสตรี และผ้าซิ่น โดยราคาเฉลี่ย

ของผลิตภัณฑ์ประเภทกระเป๋าอยู่ที่ชิ้นละ 1,800 บาท ผู้วิจัยในฐานะที่เป็นนักออกแบบและเคยได้รับรางวัลชนะเลิศด้านการออกแบบเครื่องแต่งกายประเภทกระเป๋า พบว่าสินค้าที่ขายอยู่ทั่วไปนั้นยังขาดความทันสมัย ขาดการออกแบบที่เหมาะสมแก่การใช้งาน และคิดว่ายังสามารถออกแบบต่อยอดเพื่อสร้างมูลค่าเพิ่มได้อีกจากการศึกษางานวิจัยที่เกี่ยวข้องมีผู้ให้ข้อเสนอแนะว่าควรมีการศึกษารูปแบบของผลิตภัณฑ์กระเป๋าสตรีและศึกษารูปแบบผลิตภัณฑ์กระเป๋าสตรีทั้งภายในประเทศและต่างประเทศ เพื่อนำมาใช้เป็นข้อมูลในการออกแบบให้ทันสมัยและเข้ากับเพศ วัย และรายได้ของผู้บริโภคให้มากขึ้น ซึ่งสอดคล้องกับนโยบายของกรมหม่อนไหมที่ต้องการนำเทคโนโลยีการตัดเปลือกหอยมุกด้วยเลเซอร์มาประสานเข้ากับการทอผ้าไหม เพื่อสร้างมูลค่าเพิ่มในการออกแบบกระเป๋า ดังนั้นรูปแบบกระเป๋าที่จะใช้ร่วมกับผ้าในครั้งนี้จึงมีความจำเป็นเป็นอย่างยิ่งที่ต้องได้รับการวิจัยและพัฒนาให้เกิดเป็นรูปทรงที่สอดคล้องกันและสามารถสร้างมูลค่าเพิ่มได้อย่างสูงที่สุด

วิธีการวิจัย เครื่องมือการวิจัย และระเบียบวิธีการวิจัย (Research Methodology)

1. การกำหนดประชากรและการเลือกกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรที่ใช้ในการวิจัย คือ กลุ่มผู้บริโภคสตรีในจังหวัดกรุงเทพมหานคร

2. กลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มผู้บริโภคสตรีรายได้สูงที่สนใจแฟชั่นและผ้าไทยในจังหวัดกรุงเทพมหานคร

3. การสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือชิ้นที่ 1

ขั้นในขั้นตอนการสร้างเครื่องมือชิ้นที่ 1

ในขั้นตอนการสร้างเครื่องมือที่ 1 ผู้วิจัยกำหนดเครื่องมือชิ้นที่ 1 เป็นคำถามที่ใช้ในการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ โดยได้ทำการศึกษาข้อมูลปฐมภูมิด้านการออกแบบกระเป๋าและรูปแบบกระเป๋า เพื่อสรุปเป็นแนวคิดนำเสนอในที่ประชุมร่วมกับผู้เชี่ยวชาญ จากนั้นสรุปเป็นคำถามที่ใช้ในการสัมภาษณ์เชิงลึก (in depth interview) โดยมีประเด็นคำถามประกอบด้วยคำถามด้านรูปแบบรูปทรง สี และขนาด ที่เหมาะสมแก่การนำมาวิจัย โดยข้อสรุปที่ได้ผู้วิจัยจะนำมาใช้เป็นข้อกำหนดในการออกแบบรูปทรงของกระเป๋า

วิธีการหาคุณภาพเครื่องมือชิ้นที่ 1

ในการหาคุณภาพเครื่องมือชิ้นที่ 1 ผู้วิจัยนำประเด็นคำถามมาขอคำปรึกษากับอาจารย์ที่ปรึกษาและให้ผู้เชี่ยวชาญพิจารณาความเหมาะสมก่อนในเชิงประเด็นคำถามว่า ข้อคำถามกว้างเกินไปหรือไม่ และคำถามลงลึกเพียงพอหรือไม่

เครื่องมือชิ้นที่ 2

ขั้นตอนในการสร้างเครื่องมือชิ้นที่ 2

เครื่องมือชิ้นที่สองเป็นแบบร่าง (sketch) ที่ใช้ในกระบวนการออกแบบและพัฒนาในขั้นตอนนี้ ผู้วิจัยได้แบ่งการทำงานออกเป็น 2 ขั้นตอน เพื่อให้ได้แบบร่างสุดท้ายจำนวน 3 แบบ ก่อนนำไปพัฒนาเป็นชิ้นงานจริง โดยแบ่งการร่างแบบดังนี้

ขั้นตอนที่ 1 แบบร่างเพื่อนำเสนอแนวคิดการออกแบบกระเป๋า โดยแบบร่างในครั้งนี้เป็นแบบร่างคร่าวๆ (rough sketch) ประกอบด้วยแนวคิดการออกแบบที่หลากหลาย เพื่อให้ผู้เชี่ยวชาญพิจารณาแนวคิดที่ผู้วิจัยได้ออกแบบมา จากนั้นเมื่อผู้เชี่ยวชาญเลือกแนวคิดที่เหมาะสม 3 แนวทาง จึงนำไปสู่แบบร่างถัดไป

ขั้นตอนที่ 2 หลังจากที่ได้แนวคิดในการออกแบบจากผู้เชี่ยวชาญแล้ว ผู้วิจัยนำแนวคิดมาพัฒนาเป็นรูปแบบของแบบร่างสองมิติด้วยโปรแกรม adobe illustrator ซึ่งได้ทดลองใส่ลายและสีลงไปบนแบบ โดยขั้นตอนนี้ผู้วิจัยนำแนวทางการออกแบบ 3 แนวทางจากในขั้นตอนที่ 1 มาพัฒนาต่อให้ได้แบบ จำนวน 3 รูปแบบ และนำเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญเพื่อพิจารณาแบบร่างสุดท้าย 3 รูปแบบ

เครื่องมือชิ้นที่ 3

ขั้นตอนในการสร้างเครื่องมือชิ้นที่ 3

เป็นเครื่องมือประเมินความพึงพอใจต่อชิ้นงานจริง โดยใช้แบบสอบถามออนไลน์ในการสำรวจความคิดเห็นจากกลุ่มเป้าหมายที่เป็นสตรีมีรายได้อยู่ในระดับสูงและชื่นชอบผ้าไทย ด้วยวิธีการสุ่มตัวอย่างแบบสโนว์บอล (Snowball Sampling) คือเป็นการเลือกกลุ่มตัวอย่างโดยให้ผู้ที่ให้ข้อมูลไปแล้ว เป็นผู้แนะนำบุคคลที่มีลักษณะใกล้เคียงกับตนเองมาตอบแบบสอบถาม โดยแบบสอบถามประกอบด้วย 3 ส่วน

ส่วนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้บริโภค ได้แก่ ระดับการศึกษา ระดับรายได้ของผู้บริโภค

ส่วนที่ 2 ภาพถ่ายผลงานจริง 3 รูปแบบ

ส่วนที่ 3 คำถามปลายเปิดเพื่อให้ผู้บริโภคนเสนอแนะข้อคิดเห็นเพื่อนำมาพัฒนา
ต้นแบบต่อไป

ผู้วิจัยสร้างแบบสอบถามโดยมีเกณฑ์การให้คะแนนแบบมาตราส่วนประมาณค่า
(Rating Scale) เป็น 5 ระดับ ตามวิธีการแบบไลเคิท (likert-type-scale) ดังนี้

คะแนน 5 หมายถึง เห็นด้วยมากที่สุด

คะแนน 4 หมายถึง เห็นด้วยมาก

คะแนน 3 หมายถึง เห็นด้วยปานกลาง

คะแนน 2 หมายถึง เห็นด้วยน้อย

คะแนน 1 หมายถึง เห็นด้วยน้อยที่สุด

จากนั้นได้เกณฑ์การประเมินดังนี้

คะแนนเฉลี่ย 4.21 – 5.00 หมายถึง มีความคิดเห็นเชิงบวกมากที่สุด

คะแนนเฉลี่ย 3.41 – 4.20 หมายถึง มีความคิดเห็นเชิงบวกมาก

คะแนนเฉลี่ย 2.61 – 3.40 หมายถึง มีความคิดเห็นเชิงบวกปานกลาง

คะแนนเฉลี่ย 1.81 – 2.60 หมายถึง มีความคิดเห็นเชิงบวกน้อย

คะแนนเฉลี่ย 1.00 – 1.80 หมายถึง มีความคิดเห็นเชิงบวกน้อยที่สุด

4. การเก็บรวบรวมข้อมูล

ในการเก็บรวบรวมข้อมูลในการพัฒนารูปแบบกระเป๋าด้วยลวดลายผ้าไหมทอ
ผสมเปลือกหอยมุกผู้วิจัยได้ดำเนินการรวบรวมข้อมูลตามขั้นตอนดังนี้

① รวบรวมรูปแบบผลิตภัณฑ์กระเป๋า โดยจำแนกกระเป๋าตามประเภท
การใช้งาน โครงสร้าง และแบ่งตามกลุ่มผลิตภัณฑ์จากเอกสาร งานวิจัย และสื่อออนไลน์

② รวบรวมข้อมูลด้านการออกแบบลายผ้าไหมหรือพื้นผิวของผ้าทั้งจาก
งานวิจัยที่เกี่ยวข้องและสื่อออนไลน์ต่างๆ

③ ศึกษารูปแบบผลิตภัณฑ์กระเป๋าจากผ้าไหมในอดีตและแนวโน้มการพัฒนา
ผ่านเทรนด์แฟชั่นและการพูดคุยกับผู้เชี่ยวชาญ

④ ศึกษาด้านแนวโน้มของผู้บริโภคและแนวโน้มแฟชั่น

⑤ เก็บรวบรวมข้อมูลผ่านแบบสอบถามความเห็นด้านรูปแบบกระเป๋าลายผ้าจากผู้บริโภค

5. การวิเคราะห์ข้อมูล

ในการวิเคราะห์ข้อมูลผู้วิจัยได้แบ่งผลการวิเคราะห์ออกเป็น 3 ส่วน ได้แก่ ส่วนที่ 1 เพื่อหาแนวทางการออกแบบรูปทรงกระเป๋าส ส่วนที่ 2 เพื่อหาแนวคิดการออกแบบลาย และส่วนที่ 3 เพื่อบูรณาการงานออกแบบ 2 ด้าน คือ ด้านกระเป๋าลายและด้านลวดลาย โดยมีรายละเอียดดังนี้

ส่วนที่ 1 การออกแบบกระเป๋าส เพื่อหาแนวทางการออกแบบรูปทรงกระเป๋าส

- ① ศึกษารูปแบบกระเป๋าสและวัสดุ ได้แก่ ผ้าไหมและเปลือกหอยมุก
- ② สัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญและประชุมกลุ่ม
- ③ นำข้อมูลที่ได้จากการสัมภาษณ์มาวิเคราะห์และสังเคราะห์เป็นข้อกำหนด

ด้านการออกแบบ

ส่วนที่ 2 การวิจัยหาแนวคิด (concept) การออกแบบลวดลายเพื่อหาแนวทางการออกแบบลาย

- ① ศึกษาลวดลายดั้งเดิมและการทอผ้าไหมไทย
- ② ใช้กระบวนการการออกแบบสร้างสรรค์ในการออกแบบ
- ③ สัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญเพื่อขอคำแนะนำด้านความเหมาะสม

ส่วนที่ 3 บูรณาการงานออกแบบ เพื่อนำแบบกระเป๋าสและลายที่ผ่านกระบวนการวิจัยมาบูรณาการร่วมกัน และนำมาตรวจสอบโดยผู้เชี่ยวชาญ

ผลการวิจัย

ในการวิจัยเพื่อหาข้อกำหนดในการออกแบบรูปทรงกระเป๋าส ผู้วิจัยได้ใช้กระบวนการการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญที่มีประสบการณ์ทางด้านการออกแบบมากกว่าสิบปี โดยได้ทำการศึกษาข้อมูลปฐมภูมิด้านการออกแบบกระเป๋าสและรูปแบบกระเป๋าส เพื่อสรุปเป็นแนวคิดนำเสนอในที่ประชุมร่วมกับผู้เชี่ยวชาญ จากนั้นสรุปเป็นคำถามที่ใช้ในการสัมภาษณ์เชิงลึก (in depth interview) โดยมีประเด็นคำถามประกอบด้วย คำถามด้านรูปแบบรูปทรง สี และ ขนาด ที่เหมาะสมแก่การนำมาวิจัย โดยข้อสรุปที่ได้ผู้วิจัย

จะนำมาใช้เป็นข้อกำหนดในการออกแบบรูปทรงของกระเป๋าส่งการวิจัยเพื่อให้ได้มาซึ่งรูปทรงกระเป๋าสลัดลายที่ใช้ทอกับเปลือกหอยมุก ผู้วิจัยได้ดำเนินการวิจัยโดยการศึกษากระบวนการและขั้นตอนต่างๆจนกระทั่งประเมินความพึงพอใจของผู้บริโภคและสร้างชิ้นงานให้เป็นไปตามวัตถุประสงค์ที่ได้กำหนดไว้ดังนี้

1. ผลการวิจัยเพื่อออกแบบรูปทรงกระเป๋าสลัดลาย
2. ผลการวิจัยเพื่อออกแบบลวดลายทอผสมเปลือกหอยมุก
3. ผลการวิจัยด้านรูปแบบการทอ
4. ผลการวิจัยเพื่อบูรณาการการออกแบบ

1. ผลการวิจัยเพื่อออกแบบรูปทรงกระเป๋าสลัดลาย

1.1 รูปทรงกระเป๋าสลัดลายที่เหมาะสมกับการออกแบบ

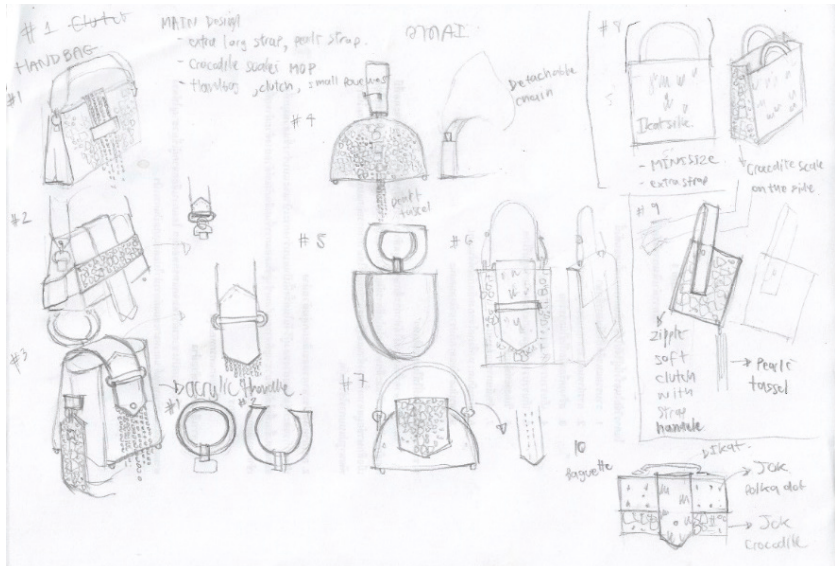
จากการการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญที่มีประสบการณ์ทางด้านการออกแบบมากกว่าสิบปี ผู้เชี่ยวชาญแนะนำว่ากระเป๋าสลัดลายที่ทำจากผ้าไหมและเปลือกหอยมุกนั้นควรเป็นกระเป๋าสลัดลายที่มีรูปทรง 3 รูปแบบ ดังนี้

- ① กระเป๋าสลัดลายทรงเหลี่ยมมีสายคล้องไหล่
- ② กระเป๋าสลัด (clutch) ทรงสี่เหลี่ยมผืนผ้า
- ③ กระเป๋าสลัดคล้องข้อมือ (small pouch)

การออกแบบคอลเลกชันของกระเป๋านั้น นักออกแบบจำเป็นต้องออกแบบให้รอบด้าน โดยอ้างอิงจากการใช้งานกระเป๋าสลัดลายสำหรับงานราตรีของสตรีและคำนึงถึงการซื้อไปใช้งานของผู้บริโภค ดังนั้นจึงมีความจำเป็นที่จะต้องออกแบบการใช้งานของกระเป๋าสลัดลายให้ต่างกันออกไป โดยในคอลเลกชันนี้ผู้วิจัยได้ทำการสัมภาษณ์และประชุมสรุปเรื่องการออกแบบร่วมกับผู้เชี่ยวชาญ ซึ่งได้ข้อสรุปและเหตุผลในการเลือกรูปทรงกระเป๋าสลัดลายทั้ง 3 รูปทรงว่า รูปทรงดังกล่าวมีขนาดที่เหมาะสม กล่าวคือไม่ใหญ่จนเกินไปและไม่เล็กจนเกินไป อีกทั้งยังเป็นรูปทรงที่กำลังได้รับความนิยมในปัจจุบัน

1.2 รูปทรงกระเป๋าสลัดลายที่ออกแบบ

จากคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบ จึงนำกรอบข้อกำหนดมาเข้าสู่กระบวนการออกแบบและพัฒนาผลิตภัณฑ์ในเบื้องต้น เพื่อให้ผู้เชี่ยวชาญพิจารณาแบบร่างกระเป๋าสลัดลายจากภาพ จำนวน 10 รูปแบบ ดังนี้



ภาพที่ 1: ภาพสเก็ตช์ 10 รูปแบบ
ที่มา: ภคพรหมณ์ สุขเกษม, 2562

จากภาพแบบร่างจะเห็นได้ว่าผู้วิจัยยึดแนวทางตามข้อกำหนดที่ได้ผ่านการพิจารณาของผู้เชี่ยวชาญ โดยร่างแบบออกมาโดยใช้กระบวนการ design thinking ซึ่งผู้วิจัยคำนึงถึงภาพรวมของคอลเลคชั่นที่จำเป็นจะต้องมีความเข้ากันในเชิงสุนทรียะและองค์ประกอบ เพื่อให้การออกแบบเป็นไปในแนวทางเดียวกัน มีเอกลักษณ์ที่ล้อกัน และมีภาพรวมไม่หลุดแยกออกจากกัน

ในการออกแบบเบื้องต้นผู้วิจัยตั้งเกณฑ์ในด้านของสัดส่วนของสายสะพายให้มีขนาดใหญ่กว่ากระเป๋าปกติและมีสายคาดที่มีปลายแหลมเหมือนกันทุกใบ เรียกว่า design elements ของคอลเลคชั่น เพื่อให้เกิดความแตกต่างกันที่สัดส่วนของลายหรือทรง

1.3 แบบกระเป๋าที่ผ่านการพิจารณา

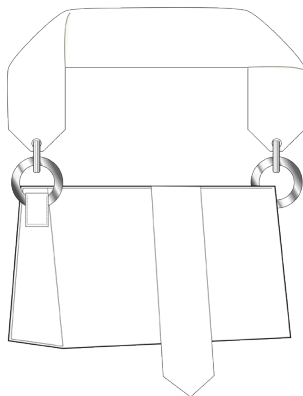
เมื่อให้ผู้เชี่ยวชาญพิจารณาแบบร่างจำนวน 10 รูปแบบ ผ่านการประชุมร่วมกันแล้ว จึงนำผลการพิจารณามาสังเคราะห์ได้แบบร่างต้นแบบ จำนวน 3 รูปแบบ ที่จะนำมาพัฒนาและบูรณาการร่วมกับการออกแบบลวดลาย ดังนี้

① กระเป๋าสะพายไหล่

ภาพที่ 2: ภาพกระเป๋าคล้องไหล่

ขนาด 23 x 16 x 8 ซม.

ที่มา: ภาควิชาศิลปกรรม, 2562

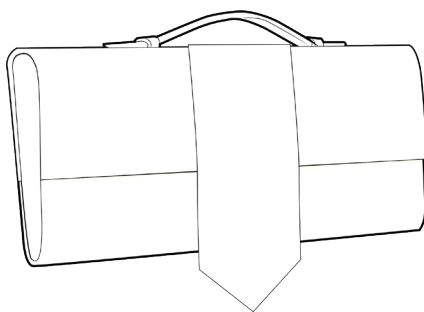


② กระเป๋าคลัช

ภาพที่ 3: ภาพกระเป๋าคลัช

ขนาด 25 x 14 x 2.5 ซม.

ที่มา: ภาควิชาศิลปกรรม, 2562

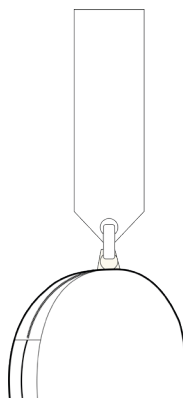


③ กระเป๋าคล้องข้อมือ

ภาพที่ 4: ภาพกระเป๋าคล้องข้อมือ

ขนาด 12 x 10.5 x 3 ซม.

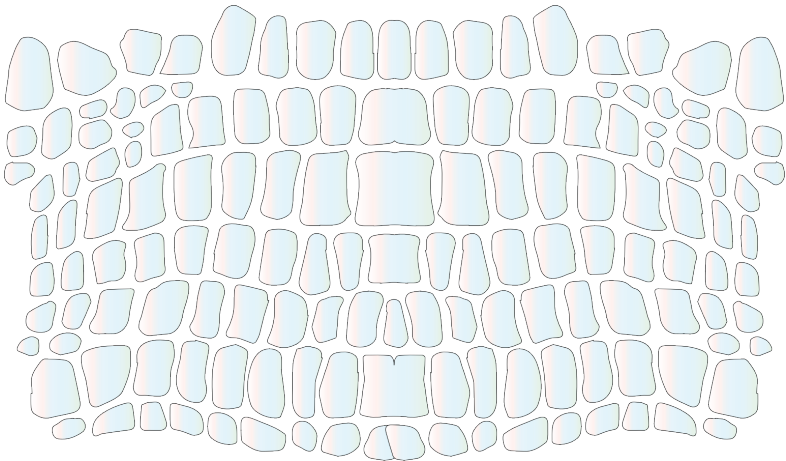
ที่มา: ภาควิชาศิลปกรรม, 2562



2. ผลการวิจัยเพื่อออกแบบลวดลายที่ใช้ในการตัดเปลือกหอยมุก

ในกระบวนการนี้ผู้วิจัยมีแนวคิดการออกแบบลวดลายเลียนแบบธรรมชาติ โดยดัดแปลงให้เป็นลักษณะกราฟิก รวมทั้งผู้วิจัยเล็งเห็นว่ากระเป๋าสตริมูลค่าสูงในปัจจุบัน ส่วนใหญ่ผลิตขึ้นโดยใช้หนังสัตว์ ซึ่งจากการศึกษาพบว่า หนังจะแข็งและหนังจะถูกจัดอยู่ในกลุ่มผลิตภัณฑ์กระเป๋ามูลค่าสูง ผู้วิจัยจึงมีแนวคิดที่จะนำลายเกล็ดของสัตว์เลื้อยคลานมาใช้ในการออกแบบชิ้นส่วนเปลือกหอยมุกที่ใช้ในการทอเข้ากับเส้นไหมที่ใช้ในการทอครั้งนี้ เมื่อได้แนวคิดนี้แล้ว ผู้วิจัยจึงทดลองนำลายจระเข้และงูมาเข้าสู่กระบวนการออกแบบ โดยการลดทอนรายละเอียดให้เหลือแต่ลายเกล็ดที่เห็นเป็นชิ้นส่วนหลักของผิวหนัง และใช้กระบวนการออกแบบกราฟิก ซึ่งออกมาเป็น 2 ลักษณะ ดังนี้

2.1 ลวดลายที่ได้รับแรงบันดาลใจจากเกล็ดจระเข้

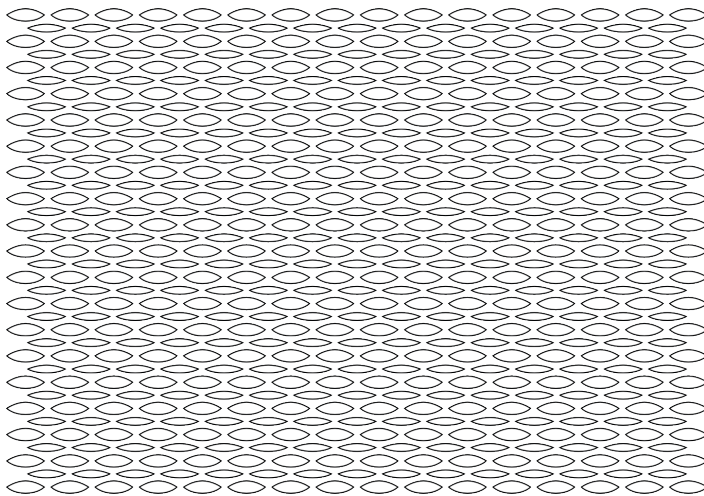


ภาพที่ 5: ภาพลายเกล็ดจระเข้

ที่มา: ภคพรหมณ์ สุขเกษม, 2562

จากภาพประกอบลายเกล็ดจระเข้ จะเห็นว่าลวดลายดังกล่าวมีลักษณะที่ไม่เท่ากัน และมีความแตกต่างกันในทุกๆ ชิ้นส่วน (random pattern) ซึ่งจะมีลักษณะลวดลายเหมือนผิวหนังของจระเข้

2.2 ลวดลายที่ได้รับแรงบันดาลใจจากเกล็ดงู



ภาพที่ 6: ภาพลายเกล็ดงู

ที่มา: ภคพรหมณ์ สุขเกษม, 2562

จากภาพประกอบลายเกล็ดงู จะเห็นว่าลวดลายดังกล่าวมีขนาดที่แตกต่างกันสองขนาดและให้ลวดลายลักษณะคล้ายเกล็ดงูซึ่งเป็นลายรีพีท

เมื่อให้ผู้เชี่ยวชาญด้านการทอ จำนวน 2 ท่าน และ ผู้เชี่ยวชาญด้านการผลิตแปรรูปเปลือกหอยมุก พิจารณาลวดลายทั้ง 2 รูปแบบ สามารถสรุปได้ ดังนี้

1. ผู้เชี่ยวชาญด้านการทอผ้า 2 ท่าน ให้ความเห็นตรงกันว่า ในระบบการทอผ้าเพื่อการผลิตจริง จักรงานควรเป็นงานลักษณะที่เป็นลายที่เกิดจากการทำซ้ำ (repeat) เพื่อให้สามารถเรียงลายต่อเนื่องได้ ผู้เชี่ยวชาญด้านการทอผ้าจึงมีความเห็นว่า ลวดลายงู เป็นลวดลายที่เหมาะสมที่จะนำมาใช้ในการออกแบบลวดลาย เนื่องจากเป็นลวดลายที่มีการทำซ้ำเพียง 2 ขนาด จึงเหมาะแก่การนำมาทอผ้า

2. ผู้เชี่ยวชาญด้านเปลือกหอยมุกได้ให้ความเห็นว่า ในการผลิตแปรรูปเปลือกหอยมุกจะใช้กระบวนการที่เรียกว่า การตัดด้วยเครื่อง cnc ทำให้ขนาดของชิ้นงานไม่ควรมีขนาดใหญ่เกินกว่า 1.5x1.5 ซม. เนื่องจากข้อจำกัดด้านขนาดของเปลือกหอย

ที่นำมาใช้ นอกจากนี้เพื่อความรวดเร็วในการผลิตเปลือกหอยมุก ขนาดที่จะนำมาผลิต จึงไม่ควรมีหลายขนาด ดังนั้นผู้เชี่ยวชาญด้านเปลือกหอยมุกจึงมีความเห็นว่าลวดลายที่เหมาะสมแก่การทำออกแบบลวดลายกระเป๋าคือ ลวดลายงู เนื่องจากมีขนาดเล็ก และมีขนาดที่ไม่หลากหลายเท่ากับลายจระเข้

3. ผลการวิจัยด้านการทอ

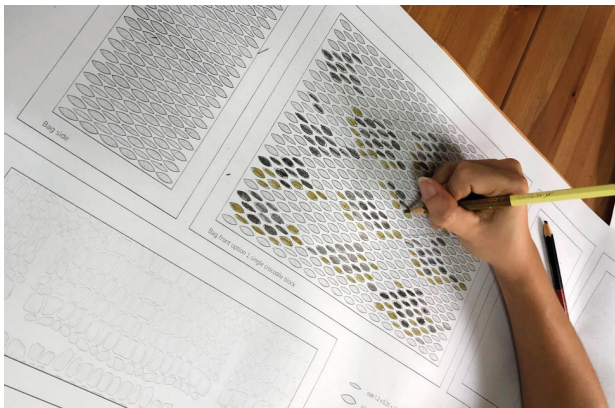
เมื่อได้ลวดลายที่จะในการทอเป็นลายงูแล้ว ผู้วิจัยจึงออกแบบลายด้วยโปรแกรม adobe illustrator ด้วยขนาดจริง และพิมพ์ออกมาเพื่อวางช่องสีและนับจำนวนเกล็ดที่ต้องใช้เพื่อสั่งตัดเปลือกหอยมุกออกมาตามจำนวน โดยในการวิจัยครั้งนี้ได้สั่งตัดมุกออกมาเป็นวงรีสองขนาดแบ่งออกเป็นขนาด 0.25 x 1 ซม. และขนาด 0.5 x 1 ซม.



ภาพที่ 7: ภาพขนาดเกล็ดแบบต่างๆ

ที่มา: ภคพรหมณ์ สุขเกษม, 2562

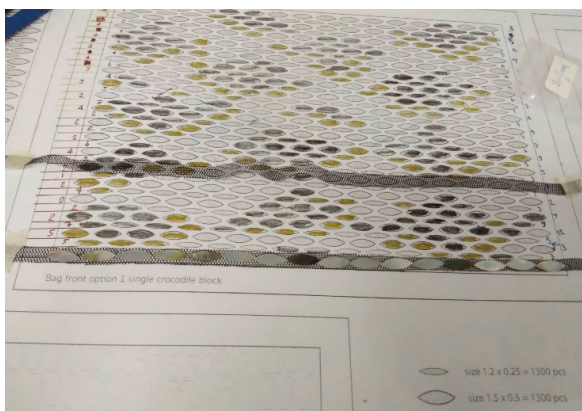
เนื่องจากลายของหนังงูจะมีช่วงของช่องสีที่แตกต่างกันออกไป ผู้วิจัยจึงใช้มุกสีขาวเป็นหลักและใช้สีทองและดำเป็นส่วนเสริมเพื่อให้เกิดแสงเงาที่ดูน่าสนใจมากขึ้น และพิมพ์ขนาดจริงลงบนกระดาษขาวเพื่อนำมาออกแบบช่องของสีและลาย



ภาพที่ 8: ภาพการออกแบบตำแหน่งสีและลาย

ที่มา: ภคพรหมณ์ สุขเกษม, 2562

เมื่อได้จำนวนของเกล็ดและตำแหน่งครบถ้วนแล้ว จึงเริ่มทำการเตรียมเส้นก่อนทอ โดยผู้วิจัยใช้การตัดผ้าตาข่ายออกเป็นเส้นขนาด 0.5 ซม. นำมาเรียงตามแถวเท่ากับขนาดของหน้ากึ่งทอ และแบ่งช่องให้พอดีกับขนาดของกระเป๋



ภาพที่ 9: ภาพประกอบการวางลาย

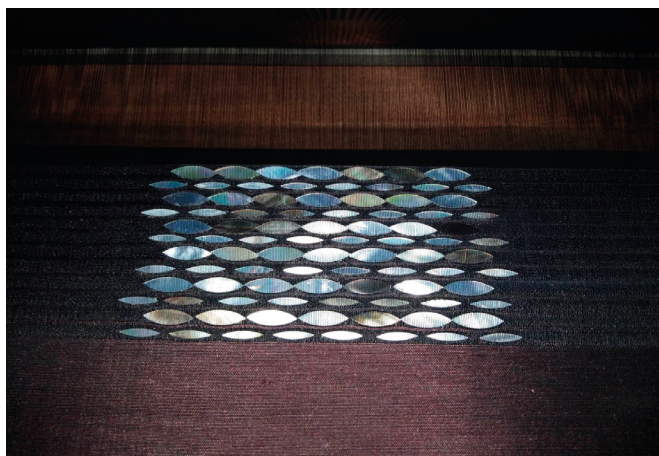
ที่มา: ภคพรหมณ์ สุขเกษม, 2562

เมื่อเรียงรูปแบบของเกล็ดเสร็จและจึงนำมาเริ่มทอ



ภาพที่ 10: ภาพผลการทอ

ที่มา: ภคพรหมณ์ สุขเกษม, 2562



ภาพที่ 11: ภาพผลการทอ

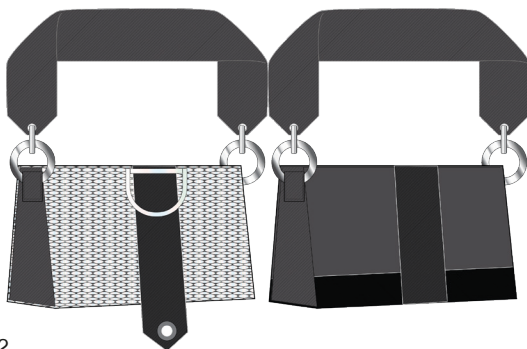
ที่มา: ภคพรหมณ์ สุขเกษม, 2562

4. ผลการวิจัยเพื่อบูรณาการการออกแบบ

จากการบูรณาการรูปทรงกระเป๋าและลวดลายต่างๆ ที่ผ่านการวิจัยและการพิจารณาจากผู้เชี่ยวชาญเข้าด้วยกันแล้วนั้น ผู้วิจัยได้ทำการลงสัดส่วนของลายทอและวิธีการทอเปลือกหอยมุกเข้ากับผ้า เพื่อออกแบบเป็นกระเป๋า

จากการพิจารณาร่วมกันของผู้เชี่ยวชาญผ่านการประชุมกลุ่มและการสัมภาษณ์เชิงลึก ผู้เชี่ยวชาญลงความเห็นว่า แบบและลายที่ได้ผ่านการพัฒนามานั้นจะแสดงให้เห็นถึงเอกลักษณ์และลวดลายหนังงูที่ผู้วิจัยออกแบบมาได้ดีที่สุด 3 รูปแบบ

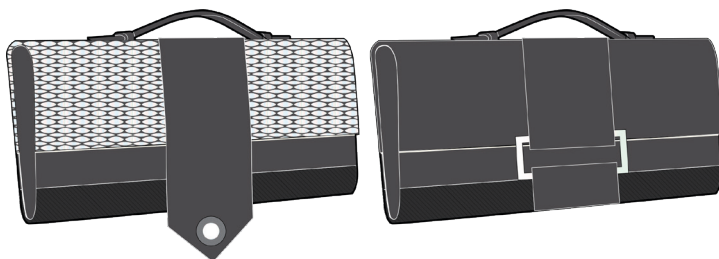
① กระเป๋าสะพายไหล่



ภาพที่ 12: กระเป๋าสะพายไหล่

ที่มา: ภคพรหมณ์ สุขเกษม, 2562

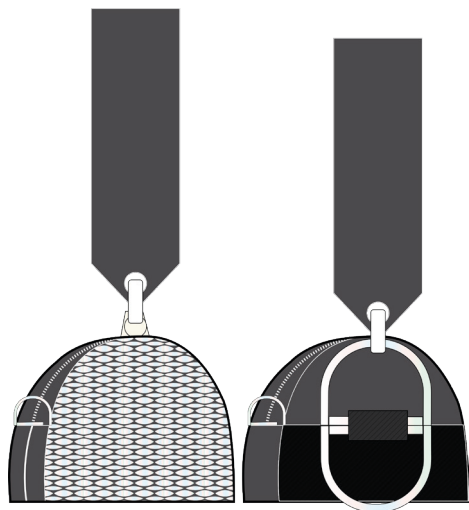
② กระเป๋าคลัช



ภาพที่ 13: กระเป๋าคลัช

ที่มา: ภคพรหมณ์ สุขเกษม, 2562

③ กระเป๋าค้างข้อมือ



ภาพที่ 14: กระเป๋าค้างข้อมือ

ที่มา: ภคพรหมณ์ สุขเกษม, 2562

การอภิปรายผล

การวิจัยในครั้งนี้มีความมุ่งหมายคือ 1) เพื่อศึกษารูปทรงของกระเป๋าค้างข้อมือที่เหมาะสมกับการผลิตด้วยผ้าไหมผสมเปลือกหอยมุก 2) เพื่อออกแบบกระเป๋าค้างข้อมือที่เหมาะสมเปลือกหอยมุกที่เป็นไปตามแนวโน้มผู้บริโภคสตรีโดยใช้ทฤษฎีการสร้างมูลค่าเพิ่มและเทรนด์แฟชั่น โดยใช้ระเบียบวิธีการวิจัยเชิงคุณภาพ ผ่านการประชุมกลุ่มกับผู้เชี่ยวชาญและการทดลองเพื่อให้ได้ข้อสรุปเป็นผลการวิจัย

การอภิปรายผลในเบื้องต้นผู้วิจัยได้ทำการศึกษาจนได้ข้อสรุปสำหรับความมุ่งหมายข้อที่ 1 สามารถแบ่งข้อสรุปได้ออกเป็น 3 ข้อย่อย ประกอบด้วยด้านรูปทรง ด้านลายทอ และด้านการบูรณาการรูปทรงและลวดลาย โดยสามารถอภิปรายผลได้ดังนี้

1. ด้านรูปทรง ในส่วนของรูปทรงผู้วิจัยได้ทำการออกแบบโดยอ้างอิงจากรูปทรงกระเป๋าสตรีสำหรับออกงานราตรี (พิมลพรรณ ธนเศรษฐ, 2558) โดยได้จำแนกประเภทของกระเป๋าค้างตามลักษณะการใช้งาน โดยผู้วิจัยทำการออกแบบตามหลักการออกแบบคอลเลคชั่นที่อ้างอิงจากผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบ คือ ในหนึ่งคอลเลคชั่นจำเป็นต้องมีรูปแบบที่หลากหลายครบตามประเภทการใช้งาน โดยอาจมีหลายขนาด

ก็ได้ ผู้วิจัยจึงทำการออกแบบทั้งหมด 10 รูปแบบ จากนั้นจึงเลือกเหลือ 3 รูปแบบ ในภายหลัง กระเป๋าทรง 3 รูปแบบที่เลือก ประกอบด้วย 1) กระเป๋าสะพายไหล่ 2) กระเป๋าดัด 3) กระเป๋าล้วงข้อมือ โดยมีเกณฑ์ข้อกำหนดในการออกแบบ คือ 1) ผ้าไหมที่ทอผสมเปลือกหอยมุกแล้วจะมีความเปราะ เนื่องจากเป็นคุณสมบัติของ วัสดุอย่างเปลือกหอยที่มีความเปราะแตกง่าย และ 2) วัสดุเปลือกหอยมีความเงางาม ผู้วิจัยต้องการโซว์ลายที่สวยงามของมุก

จากข้อกำหนดดังกล่าวผู้วิจัยจึงเลือกใช้กระเป๋ารাত্রีเป็นแนวทางหลักในการออกแบบ นอกจากนี้จากการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญที่มีประสบการณ์มากกว่าสิบปีในการออกแบบกระเป๋าสตรี พบว่า รูปแบบกระเป๋าในงานวิจัยนี้จำเป็นจะต้องเป็นกระเป๋า สำหรับงานราตรีเพื่อโชว์ผิวของวัสดุ และจะต้องใช้ผ้าทอเปลือกหอยมุกนี้ได้บางส่วน เท่านั้น เพื่อลดการกระแทกโดยไม่ตั้งใจป้องกันการแตกหักเสียหาย

2. ด้านลายทอ ผู้วิจัยได้รับแรงบันดาลใจในการออกแบบพื้นผิวลายจาก ลักษณะของหนังสัตว์ประเภทที่นำเอาลักษณะเด่นของลายหนังที่ประกอบไปด้วย เกล็ดที่ต่างขนาดและสีสันมีขนาดเล็กและจะต้องเล็กพอที่จะนำเศษเปลือกหอยมุกที่เหลือจากการผลิตชิ้นส่วนต่างๆ ในการผลิตนาฬิกามาใช้ในการออกแบบลวดลายในงานวิจัยครั้งนี้

ผู้วิจัยจึงนำแนวคิดทั้งสองมาออกแบบเป็นลาย ผลจากการศึกษา พบว่า ลายที่เหมาะสมจะนำมาใช้ในการตัดมุกจำเป็นจะต้องเป็นลายที่สามารถต่อลายหรือทำรีพีทได้ (repeat) เนื่องจากผู้วิจัยต้องการออกแบบลายแบบเต็มผืนหน้าของกระเป๋า การใช้ลายแบบสุ่ม หรือ random pattern จะทำให้ขนาดเปลือกหอยมุกที่ใช้มีหลากหลายขนาด ซึ่งอาจสร้างความสับสนและทำให้เกิดข้อผิดพลาดในการวางลายของช่างทอ จนทำให้ไม่สามารถต่อลายได้อย่างสมบูรณ์ได้ แต่ในขณะที่ลายรีพีทจะใช้วัสดุเปลือกหอยมุกเพียงสองขนาดทำให้ช่างทอสามารถจัดเรียงลายได้ง่าย นอกจากนี้ขนาดของเปลือกหอยมุกไม่ควรเกิน 2 เซนติเมตร เนื่องจากเป็นขนาดที่ช่างทอสามารถม้วนเก็บได้ และยังเป็นขนาดที่เหมาะสมต่อการนำมาตัดมุกอีกด้วย การกำหนดความหนาของแผ่นมุกกำหนดที่ขนาด 0.45 มิลลิเมตร เนื่องจากเป็นความหนาที่จะไม่ทำให้มุกหักง่าย และสามารถคงความเงางามได้ดีกว่าขนาดมุกที่หนา

3. ด้านการบูรณาการรูปทรงและลวดลาย ในเบื้องต้นผู้วิจัยพบว่า การออกแบบพื้นผิวของวัสดุที่ใช้ในการออกแบบ จำเป็นจะต้องละเว้นส่วนที่ต้องเคลื่อนไหว เช่น สาย สะพาย ส่วนที่ต้องรับแรงกระแทกเช่น กันกระเป๋ และในส่วนของการบูรณาการร่วมกัน ระหว่างลายและรูปแบบนั้น เป็นส่วนที่ผู้วิจัยยังต้องดำเนินการต่อเพื่อหาข้อสรุปต่อไป

จากข้อสรุปผลการวิจัย พบว่า ผลที่ได้ตรงกับวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้บางส่วน และยังขาดส่วนที่ต้องใช้การวิจัยเชิงปริมาณเข้ามาเกี่ยวข้องซึ่งจะต้องทำการวิจัยต่อไป ผู้วิจัยคิดว่างานวิจัยชิ้นนี้เป็นประโยชน์แก่ผู้สนใจการแปรรูปเปลือกหอยมุกให้มาอยู่ในรูปแบบผลิตภัณฑ์ผ้า โดยใช้กระบวนการทอมือเข้ามาเกี่ยวข้อง ซึ่งผู้วิจัยยังมีแนวคิด ต้องการเปรียบเทียบว่าในการทอจะสามารถใช้เส้นใย เช่น ฝ้าย หรือ โพลีเอสเตอร์ เข้ามาทดแทนเส้นใยไหมจะได้ผลดีกว่าหรือไม่

กิตติกรรมประกาศ

ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยต้องขอขอบคุณคณะวิทยาลัยอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ที่ได้ให้การสนับสนุนการวิจัยครั้งนี้ กรมหม่อนไหมที่อนุเคราะห์ให้ความรู้รวมถึงการลงพื้นที่จังหวัดราชบุรี ประสานกับผู้ประกอบการทอผ้า และผู้ประกอบการเปลือกหอยมุก บริษัท ไมโครฟอรั่ม(ประเทศไทย)จำกัด ผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบกระเป๋าสตรีจากแบรนด์ JIM THOMPSON คุณแพรวา รุจิณรงค์ ผู้เชี่ยวชาญด้านการทอผ้าที่คอยให้คำปรึกษาต่างๆ และบ้านแต้มตะกอกที่ช่วยทอผ้าให้เป็นอย่างดี

บรรณานุกรม

- กาญจนา ชูดวงศ์. (2555). การเพิ่มมูลค่ามุกเลี้ยงน้ำจืดและน้ำเค็มของไทยด้วยการฉายรังสีเพื่อเพิ่มศักยภาพการแข่งขันในอุตสาหกรรมอัญมณีและเครื่องประดับ. 5-7.
- กลุ่มวิชาการด้านช่างศิลป์ไทย สำนักช่างสิบหมู่ กรมศิลปากร. (2553). โครงการสร้างต้นแบบเพื่อจัดทำองค์ความรู้ด้านงานช่างประดับมุก. 14-16.
- กรมหม่อนไหม. (2557). โครงการวิจัยศึกษาและพัฒนาลวดลายผ้าจิดไทยอีสานเพื่อสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์แฟชั่นไทยร่วมสมัย.
- กรมหม่อนไหม. รายงานสรุปสถานการณ์ทางเศรษฐกิจการตลาดหม่อนไหม ปี 2557. (สืบค้นเมื่อ 30 มีนาคม 2562). จาก https://www.qsds.go.th/newqsds/file_news/1069.pdf
- ชัยพร ไคว่ทอง. (2550). พฤติกรรมผู้บริโภค และส่วนประสมทางการตลาดที่มีผลต่อการตัดสินใจซื้อเห็ดในเขตอำเภอหล่มสัก และอำเภอเขาค้อ จังหวัดเพชรบูรณ์. วิทยานิพนธ์การศึกษามหาบัณฑิต. มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- ประเสริฐ โกศลวิตร. พัฒนาต่อยอดไหมไทย. (ออนไลน์) 2555. (สืบค้นเมื่อ 30 มีนาคม 2562). จาก <https://bit.ly/2NB6FBi>
- ปิยะนุช นุ่มเนียม. (2553). การพัฒนาลวดลายผ้าจกด้วยจักรปักคอมพิวเตอร์เพื่อเป็นผลิตภัณฑ์กระเป๋าถือสตรี. ดุษฎีนิพนธ์มหาบัณฑิต. มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร.
- พิมลพรรณ ธนเศรษฐ. (2558). โครงการธุรกิจออกแบบ ผลิตภัณฑ์ และจำหน่ายกระเป๋าแฟชั่น. บริหารธุรกิจมหาบัณฑิต. มหาวิทยาลัยกรุงเทพ.
- แพรวา รุจิณรงค์. นักวิชาการออกแบบผลิตภัณฑ์ กรมหม่อนไหม. สัมภาษณ์. 29 มกราคม 2562.
- มนตรี พิริยะกุล. (2555). Conjoint Analysis. วารสารรวมคำแหง 29(2), 252-272.

- วสันต์ นัยภิรมย์. ดารานักร้องเพียบ! ร่วมเดินแบบในงาน “SILKISAN”. (ออนไลน์) 2561. (สืบค้นเมื่อ 30 มีนาคม 2562). จาก <https://www.siambusinessnews.com/13846>
- วรรณา โชคบันดาลสุข. (2559). การถ่ายทอดภูมิปัญญาการทอผ้าตีนจกไท-ยวนใน จังหวัดราชบุรี. *วารสารสมาคมนักวิจัย* 21(1), 172-176.
- ศิริวรรณ เสรีรัตน์. (2539). *การบริหารการโฆษณาและการส่งเสริมการตลาด*. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์พัฒนาศึกษา.
- สมพงษ์ ทิมแจ่มใส (บ.ก.). (2543). *ผ้าทอพื้นเมืองในภาคกลาง/โครงการพัฒนา ผ้าพื้นเมืองในทุกจังหวัดของประเทศ มหาวิทยาลัยศิลปากร*. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- สินีนารถ เลิศไพรวัง. (2549). *การศึกษาแนวโน้มความนิยมในการเลือกใช้รูปแบบกระเป๋าหนังของสตรีนักธุรกิจไทย : รายงานการวิจัย = Case study : the leather handbags' design selected for fashion trend by Thai working women*. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- อนันต์ สุวรรณรัตน์. *อดีตอธิการบดีกรมหม่อนไหม*. สัมภาษณ์. 25 มีนาคม 2557.

การสร้างสรรค์ผลงานทางด้านนาฏศิลป์ โดยใช้แนวคิดพหุวัฒนธรรม

The Creation of a Dance from the Multicultural Concept

ดร.อภิโชติ เกตุแก้ว¹

บทคัดย่อ

งานวิจัยครั้งนี้มีจุดประสงค์เพื่อศึกษารูปแบบและวิธีการในการสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์โดยใช้แนวคิดพหุวัฒนธรรมจากผลงานของนาฏศิลป์ 3 ท่าน ได้แก่ นราพงษ์ จรัสศรี (Naraphong Charassri) อาครัมคาน (Akram Khan) และ หลิน หวยหมิน (Lin Hwai-Min) โดยใช้รูปแบบการวิจัยเชิงคุณภาพที่ได้จากการศึกษาแนวคิดพหุวัฒนธรรม แนวคิดนาฏศิลป์หลังสมัยใหม่ แนวคิดนาฏศิลป์สร้างสรรค์ รวมถึงการเก็บรวบรวมข้อมูลเชิงเอกสาร สัมภาษณ์ผู้ที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัย สื่อสารสนเทศอื่นๆ และนำมาวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อเป็นแนวทางในการสร้างสรรค์ผลงานทางด้านนาฏศิลป์ หลังจากนั้นจึงมาสรุปผล และนำเสนอผลการวิจัย

ผลการวิจัยพบว่ารูปแบบและวิธีการสร้างสรรค์ผลงานทางด้านนาฏศิลป์โดยใช้แนวคิด พหุวัฒนธรรม เป็นการสร้างสรรค์ผลงานในรูปแบบนาฏศิลป์หลังสมัยใหม่ ที่ให้ความสำคัญต่อการแสวงหาวิธีการในการสร้างสรรค์ผลงานให้เกิดความแปลกใหม่ ความหลากหลาย โดยได้บูรณาการศิลปะและวัฒนธรรมต่างๆ เข้าด้วยกันเพื่อมุ่งเน้นสู่กระบวนการพัฒนา ความก้าวหน้าทางด้านการสร้างสรรค์งานนาฏศิลป์ และนำมาปรับใช้ให้เข้ากับองค์ประกอบรูปแบบการแสดงทั้งหมด 8 ประการ การวิจัยในครั้งนี้เป็นการรวบรวมองค์ความรู้แนวคิดพหุวัฒนธรรมเพื่อพัฒนาแนวทางในการสร้างสรรค์ผลงานทางนาฏศิลป์ต่อไป

คำสำคัญ: แนวคิดพหุวัฒนธรรม, การสร้างสรรค์นาฏศิลป์, นาฏศิลป์หลังสมัยใหม่

¹ศิลปินนักวิชาการอิสระ ด้านนาฏศิลป์สร้างสรรค์ และนาฏศิลป์อินเดีย

Abstract

The purpose of this study is using a qualitative research model to create performance three dance artists (Naraphong Charassri, Akram Khan and Lin Hwai-Min). considering concept: multicultural, postmodern and creative dance. Along with the collection of data from documentary information, interviewing the people involved in this research, other media, and field survey. Then analyze the information to use as a concept of the creation of the dance, conclude and present the result.

The research found that the creation of a dance from the multicultural concept is the creation of a dance in the form of postmodern dance that emphasizes the importance cause novelty and diversity by integrating various arts and cultures together brought to the development process in dance creation. Which brings the concept of multicultural to be applied to 8 forms of performance aspects. In addition, further development for creative dance.

Keywords: multicultural, postmodern, creative dance

บทนำ

แนวคิดพหุวัฒนธรรม เป็นกระบวนการวัฒนธรรมทางสังคมที่เกิดจากการเคลื่อนย้ายของวัฒนธรรมจากจุดหนึ่งไปยังอีกจุดหนึ่ง ซึ่งทำให้เกิดความหลากหลายและความสัมพันธ์ของกลุ่มชน เชื้อชาติ เพศ ภาษา ศาสนา และวัฒนธรรม ล้วนแล้วแต่มีความเกี่ยวข้องกับการอยู่ร่วมกันของมนุษย์ทั้งสิ้น ซึ่งถือเป็นผลกระทบมาจากการเปลี่ยนแปลงของยุคโลกาภิวัตน์ที่มีความเจริญก้าวหน้าของการสื่อสารไร้พรมแดนนำไปสู่การพัฒนาเปลี่ยนแปลงแพร่ขยายไปทั่วโลก โดยเฉพาะอย่างยิ่งประเทศไทยได้มีโอกาสก้าวเข้าสู่การร่วมมือกันในประชาคมของกลุ่มประเทศอาเซียนทำให้มีการเชื่อมโยงสัมพันธ์กันในระหว่างประเทศสมาชิกมากยิ่งขึ้นส่งผลต่อการพัฒนาเปลี่ยนแปลงด้านสังคม เศรษฐกิจ การเมือง การปกครองรวมถึงศิลปวัฒนธรรมอย่างรวดเร็ว

ดังที่ อานันท์ กาญจนพันธุ์ (2544, น. 224-225) ได้กล่าวว่า “พหุวัฒนธรรม มีความเชื่อมโยงกับความคิดแบบเสรีนิยม ซึ่งมีผู้คนใช้ชีวิตที่เป็นอิสระมากขึ้น จึงทำให้สังคมเปิดโอกาสและให้ความสำคัญกับเรื่องที่เป็นปัจเจกบุคคลมากขึ้น ทำให้การดำเนินชีวิตของผู้คนมีความเท่าเทียมกัน โดยไม่ได้คำนึงถึงชาติพันธุ์ เพศ และมีการยอมรับความแตกต่างทางศาสนาวัฒนธรรมอย่างมีอิสรภาพเสรี ความซับซ้อนทางพหุวัฒนธรรมจึงมีลักษณะลูกผสมทางวัฒนธรรมและอัตลักษณ์ในเชิงซับซ้อน ดังนั้นแนวคิดนี้จึงมองวัฒนธรรมเป็นเรื่องของความเคลื่อนไหว สามารถปรับเปลี่ยนและพัฒนาได้ตลอดเวลา”

แนวคิดทางพหุวัฒนธรรมเป็นวิธีการหนึ่งในการพัฒนากระบวนการด้านสังคมให้เกิดความสมบูรณ์ในยุคปัจจุบัน ที่มีคุณค่าและความสวยงามบนความแตกต่างหลากหลาย มีศักยภาพ และสามารถนำความแตกต่างมาสร้างความเจริญก้าวหน้าได้อย่างยั่งยืน จากแนวคิดพหุวัฒนธรรมจึงเป็นอิทธิพลสำคัญสู่แนวคิดการสร้างสรรค์ออกแบบผลงานทางด้านศิลปกรรมศาสตร์แขนงต่างๆ ได้แก่ สถาปัตยกรรม จิตรกรรม ประติมากรรม ดุริยางคศิลป์ ฯลฯ รวมถึงบทบาทการสร้างสรรค์ผลงานทางด้านนาฏศิลป์ ซึ่งมีความสอดคล้องกับแนวคิดในการสร้างสรรค์ผลงานทางด้านศิลปะของยุคหลังสมัยใหม่ ที่เกิดกระแสด้านความคิดในแบบเดิมๆ เพื่อหลีกเลี่ยงความจำเจหรือความคิดที่เคยปรากฏมา มุ่งเน้นเสรีภาพทางความคิดส่งผลทำให้เกิดความเปลี่ยนแปลงคตินิยมของศิลปะทุกแขนง ซึ่งมีการเชื่อมโยงวัฒนธรรมที่เกี่ยวข้องซึ่งกันและกัน ทำให้เกิดการบูรณาการขององค์ความรู้หลากหลายแขนงเป็นกระบวนการคิดผลงานสร้างสรรค์ รวมถึงการปรับเปลี่ยนแนวคิดรูปแบบการสร้างสรรค์ด้านนาฏศิลป์ ดังที่ นราพงษ์ จรัสศรี ได้กล่าวถึงแนวคิดนาฏศิลป์หลังสมัยใหม่ไว้ว่า “นับตั้งแต่ปี ค.ศ. 1960 เป็นยุคนาฏศิลป์ที่ได้รับการขนานนามว่า โพสต์โมเดิร์นแดนซ์ (Postmodern Dance) หรือ นาฏศิลป์หลังสมัยใหม่ ซึ่งเป็นแนวคิดของศิลปินนักสร้างสรรค์ในยุคนี้อยู่บนพื้นฐานของการปฏิบัติความคิดเก่าของนาฏศิลป์ในอดีตที่มีความปฏิเสธกับการแสดงในรูปแบบเก่า โดยเน้นในเรื่องของความคลุมเครือ (Ambiguity) โดยไม่สนใจเรื่องความกลมกลืน เช่น การใช้อุปกรณ์การแสดงของชาติหนึ่งแต่ให้นักแสดงอีกชาติหนึ่งแสดง ซึ่งจะปรากฏเรื่องราวของประวัติศาสตร์แต่ละเชื้อชาติอย่างมาก แต่ต้องเป็นการสร้างสรรค์ที่มีความแปลกใหม่ค้นพบสิ่งใหม่ๆ” (นราพงษ์ จรัสศรี, สัมภาษณ์, 18 พฤษภาคม 2562)

อย่างไรก็ตามนาฏยศิลป์สร้างสรรค์จึงเป็นการส่งเสริมทางด้านศิลปวิทยาการที่มีการเคลื่อนไหวอย่างพลวัต นาฏยศิลป์ได้เกิดขึ้นและมีการถูกนำมาใช้ตั้งแต่สมัยอดีต โดยเริ่มจากใช้ในการประกอบพิธีกรรมทางศาสนา การบูชาญี่สิบสิ่งที่เป็นธรรมชาติ เพื่อแสดงถึงความเจริญรุ่งเรืองของอารยประเทศ เพื่อสังคม เพื่อความบันเทิง เพื่อการสื่อสาร นาฏยศิลป์สร้างสรรค์ได้สร้างขึ้นเพื่อตอบสนองความต้องการในชีวิตประจำวันของมนุษย์ เช่น ด้านสุขภาพ ด้านการรักษาทางการแพทย์ ด้านโฆษณาสื่อประชาสัมพันธ์ ฯลฯ ทำให้องค์ความรู้ทางนาฏยศิลป์สร้างสรรค์เกิดขึ้นอย่างรวดเร็วและได้มีวิวัฒนาการอย่างต่อเนื่องตามยุคสมัย ดังที่ จุติกา โกลลเหมมณี (2556, น. 78-80) ได้กล่าวไว้ว่า “แนวคิดพหุวัฒนธรรมเป็นความหลากหลายทางสังคมที่เกิดจากการเคลื่อนย้ายของวัฒนธรรมระหว่างกันจากสภาพการเปลี่ยนแปลงที่รวดเร็วของโลกก่อให้เกิดการผสมผสานของวัฒนธรรม ซึ่งเป็นปรากฏการณ์อย่างหนึ่งของสังคมที่ส่งผลต่อความเจริญก้าวหน้าและการสร้างสรรค์ศิลปวิทยาการต่างๆ ทั้งในด้านผลงาน วัตถุ และตัวศิลปินที่สร้างสรรค์งานศิลปะแขนงต่างๆ รวมถึงงานนาฏยศิลป์” เมื่อนำมาใช้ร่วมกันกลายเป็น พหุวัฒนธรรมในงานนาฏยศิลป์ หมายถึง “ความหลากหลายของวัฒนธรรมที่เกิดกับงานนาฏยศิลป์” (ธรากร จันทนะสาโร, สัมภาษณ์, 26 กุมภาพันธ์ 2562)

บทบาทและความสำคัญของนาฏยศิลป์สร้างสรรค์จะเห็นได้ว่า นาฏยศิลป์ถือเป็นการแสดงออกเพื่อการสื่อสารทางความรู้สึกและอารมณ์ผ่านการแสดงออกหรือการเคลื่อนไหวร่างกายของมนุษย์ ในทางนาฏยศิลป์มีความสัมพันธ์เกี่ยวกับจิตวิญญาณ วิถีชีวิตความเชื่อของมนุษย์อยู่เสมอ สะท้อนให้เห็นถึงชีวิตความเป็นอยู่ วัฒนธรรม ประเพณีอันหล่อหลอมรวมเป็นอารยธรรมของสังคมนั้นๆ ต่อมาการพัฒนาทางนาฏยศิลป์มีการเปลี่ยนแปลงไปพร้อมกับวิวัฒนาการของโลก ทำให้งานผลงานทางด้านนาฏยศิลป์มีบทบาทสำคัญต่อการพัฒนาสังคม เศรษฐกิจ รวมถึงเป็นความสัมพันธ์ทางวัฒนธรรม อันเป็นจุดเชื่อมโยงของแนวคิดพหุวัฒนธรรมที่จะสามารถนำมาใช้เป็นแนวคิดในการสร้างสรรค์ทางด้านนาฏยศิลป์ จากแนวคิดทางพหุวัฒนธรรมดังกล่าว สามารถนำมาใช้ในการสร้างสรรค์งานทางนาฏยศิลป์ เช่น การสร้างสรรค์ผลงานทางนาฏยศิลป์ของ นราพงษ์ จรัสศรี (Naraphong Charassri) อาครัมดาน (Akram Khan) และ

หลิน เหวยหมิน (Lin Hwai-Min) ที่ปรากฏผลงานด้านการออกแบบสร้างสรรค์งานรูปแบบนาฏยศิลป์หลังสมัยใหม่ที่มีการนำแนวคิดพหุวัฒนธรรมมาออกแบบการแสดงที่ทำให้เกิดความแปลกใหม่ ที่เน้นการบูรณาการความหลากหลายทางวัฒนธรรม เช่น การออกแบบบทการแสดง การออกแบบลีลา การออกแบบเครื่องแต่งกาย การออกแบบเสียง เป็นต้น ทำให้ผลงานนาฏยศิลป์สร้างสรรค์เกิดอัตลักษณ์ที่เชื่อมโยงผสมผสานวัฒนธรรมต่างๆ ได้อย่างลงตัว

จากความสำคัญดังกล่าว การศึกษาและผลการวิจัยทางด้านนาฏยศิลป์สร้างสรรค์มีการพัฒนาเกิดขึ้นมากมายตามกระแสยุคโลกาภิวัตน์ แนวคิดพหุวัฒนธรรมเป็นอีกหนึ่งวิธีการในการนำไปสู่การสร้างสรรค์ผลงานทางด้านนาฏยศิลป์ หรือ ศิลปะแขนงต่างๆ ให้เกิดความสร้างสรรค์ที่มีความแปลกใหม่ เปลี่ยนแปลงไปจากเดิมและมีความหลากหลายของวัฒนธรรมที่แสดงออกผ่านงานชิ้นนั้นได้อย่างเป็นเอกภาพ และนอกจากนี้ผู้วิจัยยังพบข้อสังเกตว่า ข้อมูลแนวคิดพหุวัฒนธรรมในงานนาฏยศิลป์สร้างสรรค์ที่ปรากฏค่อนข้างมีอย่างจำกัด ดังนั้นผลงานวิจัยครั้งนี้จะสามารถนำไปเป็นข้อมูลอ้างอิงรูปแบบและวิธีการสร้างสรรค์ผลงานทางด้านนาฏยศิลป์โดยได้รับแรงบันดาลใจจากแนวคิดพหุวัฒนธรรมเป็นข้อมูลอ้างอิงในด้านวิชาการต่อไป

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

เพื่อศึกษารูปแบบและวิธีการสร้างสรรค์ผลงานทางด้านนาฏยศิลป์ที่ดำเนินถึงการใช้นาฏยศิลป์พหุวัฒนธรรมของนาฏยศิลป์ 3 ท่าน ได้แก่ นราพงษ์ จรัสศรี (Naraphong Charassri) อาครัมขาน (Akram Khan) และหลิน เหวยหมิน (Lin Hwai-Min)

อุปกรณ์และวิธีการดำเนินการวิจัย

การวิจัยเรื่อง “การสร้างสรรค์ผลงานทางด้านนาฏยศิลป์โดยใช้แนวคิดพหุวัฒนธรรม” มีจุดมุ่งหมายเพื่อการศึกษาวิธีการนำแนวคิดพหุวัฒนธรรมมาบูรณาการใช้ในการออกแบบสร้างสรรค์ผลงานทางด้านนาฏยศิลป์ โดยมีวิธีการดำเนินการวิจัยเชิงคุณภาพ โดยมีรายละเอียดดังนี้

1. ระเบียบวิธีการวิจัย การวิจัยครั้งนี้มีขั้นตอนต่างๆ ดังนี้
 - 1.1 ศึกษาค้นคว้าจากเอกสาร ตำรา หนังสือ บทความวิชาการในงานวิจัยที่เกี่ยวข้องทั้งของไทยและต่างประเทศ
 - 1.2 สัมภาษณ์นายยุติปิน ครูอาจารย์ ผู้เชี่ยวชาญทางด้านนาฏศิลป์ และผู้มีความรู้เกี่ยวกับแนวคิดพหุวัฒนธรรม การสร้างสรรค์ผลงานทางด้านนาฏศิลป์
 - 1.3 การวิเคราะห์ สังเคราะห์องค์ความรู้ตามวัตถุประสงค์การวิจัย
 - 1.4 ประเมินผลและรายงานผล
2. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย มีรายละเอียดดังนี้
 - 2.1 บทสัมภาษณ์ทั้งที่มีโครงสร้างและไม่มีโครงสร้าง
 - 2.2 สื่อและโสตทัศนูปกรณ์ เช่น เครื่องบันทึกเสียง วิดีทัศน์ ฯลฯ
3. วิธีเก็บข้อมูล ผู้วิจัยได้ทำการเก็บรวบรวมข้อมูลด้วยตนเอง
4. วิธีการวิเคราะห์ข้อมูล ผู้วิจัยได้ทำการวิเคราะห์ข้อมูลดังนี้
 - 4.1 การศึกษาเอกสารต่างๆ และนำข้อมูลที่ได้มาศึกษาวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis) และวิธีการวิเคราะห์เอกสาร (Document Analysis)
 - 4.2 การสัมภาษณ์และการสังเกตการณ์ โดยมีวิธีการวิเคราะห์ดังนี้
 - 4.2.1 ผู้วิจัยนำข้อมูลที่ได้จากการบันทึกเสียง การบันทึกภาพ และการจดบันทึกรวบรวมข้อมูลจากการสัมภาษณ์ มาถอดเทป และนำมาตรวจสอบข้อมูลอย่างละเอียดอีกครั้งหนึ่ง
 - 4.2.2 ข้อมูลที่ได้จากเอกสาร ตำรา การสัมภาษณ์ นำมาสรุปเป็นประเด็นความคิดเห็นและข้อเสนอแนะในการหาความสัมพันธ์ให้สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ในการวิจัย

การวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยได้ทำการวิเคราะห์ข้อมูลตามวัตถุประสงค์ของงานวิจัย โดยมีรายละเอียดดังนี้

1. รูปแบบและวิธีการสร้างสรรค์ผลงานทางด้านนาฏยศิลป์ที่ดำเนินถึงการใช้นาฏยศิลป์เพื่อพัฒนาวัฒนธรรม เนื่องจากนาฏยศิลป์มีบทบาทหน้าที่ทางสังคมและวัฒนธรรม มีการพัฒนาดังแต่อดีตมาจนถึงปัจจุบันโดยผ่านกระบวนการคิดสร้างสรรค์เพื่อตอบสนองความต้องการของมนุษย์ ไม่ว่าจะเป็นเรื่องของความเชื่อ พิธีกรรม ประเพณี วัฒนธรรม ศาสนา การศึกษา เศรษฐกิจ การแพทย์ ความบันเทิง ฯลฯ หลังศตวรรษที่ 21 เป็นต้นมา อิทธิพลจากแนวคิดศิลปะหลังสมัยใหม่ได้รับการแพร่หลายในแวดวงทางวิชาการต่างๆ ทั่วโลก โดยเฉพาะเริ่มมีอิทธิพลในวงการศิลปะในยุคปัจจุบัน ซึ่งลักษณะของรูปแบบแนวคิดศิลปะหลังสมัยใหม่ เน้นความมีอิสระเสรีภาพทางความคิด ความเป็นตัวของตัวเอง มุ่งแสวงหาแนวความคิดที่บริสุทธิ์ไม่เห็นด้วยกับวิถีแบบเก่าต่อต้านแนวคิดและแนวทางของศิลปะสมัยใหม่ (Modern) เพื่อให้เกิดความหลากหลาย สอดคล้องกับ กัจจกร สุนพงษ์ศรี (2556, น. 199-200) ที่ได้กล่าวไว้ว่า “ลักษณะของแนวคิดศิลปะหลังสมัยใหม่ เกิดคตินิยมที่ไม่ให้ความสำคัญของคุณค่าที่เป็นต้นแบบ (Unoriginality) โดยนิยมแสดงผลงานที่ให้ความยุ่งเหยิง ความขัดแย้ง ความคลุมเครือ ความไม่ชัดเจน แสดงความหมายได้หลายอย่างมีลักษณะงานที่เป็นลูกผสม ซึ่งให้ความสำคัญกับการสร้างสรรค์สิ่งใหม่ ถือเป็นสิ่งที่มีคุณค่าสูงสุด” นอกจากนี้ วิรุณ ตั้งเจริญ (2547, น. 109-113) ได้ให้ทรรศนะทางด้านศิลปะหลังสมัยใหม่เพิ่มเติมไว้ว่า “เป็นศิลปะที่มีการก่อตัวและแสดงตัวอย่างเป็นสากล เป็นปรากฏการณ์ร่วมในกระแสวัฒนธรรมร่วมสมัยในปัจจุบัน โดยจะเน้นการแสวงหาความชอบธรรม แสวงหาอัตลักษณ์ในการคิด การอยู่ร่วมกัน เกิดการหลอมรวมของศิลปะและวัฒนธรรมต่างๆ เข้าด้วยกัน” จากทรรศนะดังกล่าวเมื่อเข้าสู่ยุคศิลปะหลังสมัยใหม่ ทำให้การสร้างสรรค์ผลงานทางศิลปะในยุคนี้จึงให้ความสำคัญถึงความแปลกใหม่ ความคลุมเครือ ความขัดแย้ง ความผสมผสาน ซึ่งสิ่งเหล่านี้ทำให้งานศิลปะสามารถสร้างสรรค์ได้อย่างไม่หยุดนิ่ง ดังนั้นศิลปะหลังสมัยใหม่จึงมีความเกี่ยวข้องกับแนวความคิดทางศิลปะ

สร้างสรรค์แนวคิดใหม่ๆ ได้แก่ ศิลปะแนวความคิด (Conceptual Art) ศิลปะแนวเรียบง่าย (Minimalism) ที่สร้างงานน้อยแต่ให้ผลที่มาก ด้วยการเหลือไว้เพียงโครงสร้าง (Structure) และสัญลักษณ์ (Symbol) ซึ่งแนวความคิดทางศิลปะหลังสมัยใหม่นี้สามารถนำมาพิจารณาประกอบในการวิเคราะห์แนวความคิดหลักการสร้างสรรค์นาฏยศิลป์หลังสมัยใหม่ (Post Modern Dance) รวมถึงกระแสนิยมศิลปะหลังสมัยใหม่ ทำให้ผลงานทางศิลปะเกิดปรากฏการณ์การลื่นไหลของวัฒนธรรมที่กว้างขวาง มีความหลากหลายผสมผสานมากยิ่งขึ้น โดยเฉพาะการสร้างสรรค์ทางด้านนาฏยศิลป์จึงเกิดเป็นรูปแบบที่เรียกว่า นาฏยศิลป์หลังสมัยใหม่ (Post-Modern Dance) ดังที่ นราพงษ์ จรัสศรี ได้กล่าวไว้ว่า “นาฏยศิลป์หลังสมัยใหม่จะปฏิเสธเรื่องของความกลมกลืน (Harmony) ความเป็นนามธรรม (Abstract) และความชัดเจน (Clarify) แต่จะเน้นในเรื่องของความคลุมเครือ (Ambiguity) ความเป็นพหุวัฒนธรรม (Multicultural) หรือที่เรียกว่า ความหลากหลายทางวัฒนธรรม เช่น การใช้อุปกรณ์การแสดงของชาติหนึ่งแต่ให้นักแสดงอีกชาติหนึ่งถึงแสดง เป็นต้น”(นราพงษ์จรัสศรี, สัมภาษณ์, 18 พฤษภาคม 2562) อย่างไรก็ตามแนวคิดพหุวัฒนธรรมจึงมีความสัมพันธ์ต่อการพัฒนาศิลปะหลังสมัยใหม่และเป็นส่วนหนึ่งของแนวคิดรูปแบบและวิธีการในการสร้างสรรค์ผลงานทางด้านนาฏยศิลป์หลังสมัยใหม่

2. ผลงานทางด้านนาฏยศิลป์ที่คำนึงถึงการใช้นาฏยศิลป์พหุวัฒนธรรมของนาฏยศิลปิน 3 ท่าน ได้แก่ นราพงษ์ จรัสศรี (Naraphong Charassri) อาครัมคาน (Akram Khan) และหลิน เหวยหมิน (Lin Hwai-Min) จากการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้ศึกษาผลงานของนาฏยศิลปินผู้มีชื่อเสียงทั้งทางแถบตะวันตก ตะวันออก และในประเทศไทย โดยมีผลงานการสร้างสรรค์ในรูปแบบนาฏยศิลป์หลังสมัยใหม่โดยใช้แนวคิดพหุวัฒนธรรมอย่างชัดเจนจำนวน 3 ท่าน ได้แก่ นราพงษ์จรัสศรี (Naraphong Charassri) อาครัมคาน (Akram Khan) และหลิน เหวยหมิน (Lin Hwai-Min) โดยคัดเลือกจากผู้ที่มีความเชี่ยวชาญทางการออกแบบนาฏยศิลป์หลังสมัยใหม่ โดยคำนึงถึงแนวคิดพหุวัฒนธรรมที่เห็นเชิงประจักษ์ในผลงานแต่ละท่านอย่างชัดเจน โดยศึกษาข้อมูลต่างๆ ได้แก่ ประวัติ ผลงานรูปแบบ กระบวนการ และวิธีการสร้างสรรค์ผลงาน ซึ่งนับว่าเป็นการเก็บรวบรวมข้อมูลขั้นปฐมภูมิอย่างแท้จริง

2.1 นราพงษ์ จรัสศรี (Naraphong Charassri) ศิลปินนักแสดงและนักวิชาการ นักออกแบบการแสดงทั้งในด้านนาฏศิลป์ร่วมสมัยและนาฏศิลป์สร้างสรรค์ ซึ่งได้รับการยกย่องทั้งผลงานทางด้านวิชาการ ตำรา และงานวิจัย ผลงานด้านนาฏศิลป์สร้างสรรค์อย่างมากมาย เป็นเครื่องการันตีถึงคุณสมบัติว่าเป็นผู้มีประสบการณ์ในงานด้านนาฏศิลป์และการแสดงหลากหลายด้านการสร้างสรรค์ผลงานทุกเรื่องเป็นที่ประจักษ์และได้รับการยอมรับทั้งในระดับชาติและนานาชาติ จึงควรได้รับการยกย่องเชิดชูเป็นผู้นุกเบิกและปฏิวัติวงการนาฏศิลป์ร่วมสมัยและนาฏศิลป์สร้างสรรค์ในประเทศไทย ซึ่งถือเป็นบุคคลที่สร้างคุณประโยชน์ให้กับแผ่นดินอย่างแท้จริง

จากการศึกษาค้นคว้าข้อมูลเกี่ยวกับผลงานในการออกแบบการสร้างสรรค์นาฏศิลป์ของ นราพงษ์ จรัสศรี พบว่า ผลงานการออกแบบสร้างสรรค์นาฏศิลป์ของ นราพงษ์ จรัสศรี มีกระบวนการวิเคราะห์และตีความอย่างสร้างสรรค์เห็นได้ชัดในเรื่องที่เกี่ยวกับวิถีชีวิต ปรัชญาความเชื่อวรรณกรรม พหุวัฒนธรรม โดยมีแนวคิดในการนำเสนอถึงศิลปวัฒนธรรมที่มีความหลากหลายมาผสมผสานอยู่ในผลงานสร้างสรรค์ เช่น นารายณ์อวตาร พระมหาชนก พิธีเปิดเอเชียนเกมส์ เป็นต้น รูปแบบและวิธีการสร้างสรรค์ผลงานทางด้านนาฏศิลป์มีการนำแนวคิดพหุวัฒนธรรมมาออกแบบองค์ประกอบทางการแสดงอย่างชัดเจน โดยเฉพาะเรื่อง นารายณ์อวตาร เป็นการแสดงที่มีชื่อเสียงและมีมิติใหม่กับวงการนาฏศิลป์ในประเทศไทยที่มีการผสมผสานแนวคิดหลากหลายวัฒนธรรมทั้งวัฒนธรรมไทยวัฒนธรรมตะวันตกและตะวันออก โดยมีการผสมผสานท่าทางจากการเต้นบัลเลต์กับลีลาท่าทางอาภักปิริยาของนาฏศิลป์ไทย โดยเฉพาะฉากนางมณฑาท่าการเต้นบัลเลต์โดยการขึ้นบนปลายเท้าเพื่อสื่อถึงทิพย์สิ่งมหัศจรรย์เหนือจริง เพราะการแสดงบัลเลต์เป็นการแสดงที่หนีจุดศูนย์ถ่วงของโลกเป็นการใช้ร่างกายที่ผืนธรรมชาติเพื่อแสดงให้เห็นถึงความเหนือธรรมชาติ ความพิสดาร การแสดงชุดนี้แสดงให้เห็นถึงความท้าทายในการสร้างสรรค์ผลงานทางด้านนาฏศิลป์ให้เป็นที่ประจักษ์ เพราะเรื่องนารายณ์อวตาร เป็นเรื่องที่มาจากวรรณกรรมไทยที่มีแต่ดั้งเดิม แต่การสร้างสรรค์ครั้งนี้นำเสนอในรูปแบบนาฏศิลป์สมัยใหม่บนพื้นฐานของลีลานาฏศิลป์แบบดั้งเดิม ซึ่งยังคงให้ความสำคัญกับหลักการในการแสดงแบบดั้งเดิม

แต่มีการสร้างสรรค์ผลงานทางนาฏศิลป์โดยนำแนวคิดพัฒนาธรรมมาเป็นแนวทางในการออกแบบองค์ประกอบการแสดง จึงทำให้การแสดงเป็นที่ยอมรับของคนรุ่นใหม่ และคนทั่วไปที่สามารถเข้าใจถึงลีลาท่าทางของนาฏศิลป์ที่สามารถสื่อสารความหมายของเรื่องราวได้มากขึ้น และถือเป็นการสร้างสรรค์สิ่งใหม่จากสิ่งที่มีอยู่ได้อย่างมีเอกภาพ ดังที่นราพงษ์ จรัสศรี ได้กล่าวไว้ว่า “การแสดงนาฏศิลป์ไทยร่วมสมัยเรื่อง นารายณ์อวตาร จัดการแสดงขึ้นที่ศูนย์วัฒนธรรมแห่งประเทศไทย การสร้างสรรค์ได้รับแรงบันดาลใจจากการศึกษาวรรณกรรมเรื่อง รามเกียรติ์ อ้างอิงโครงเรื่องจากวรรณกรรมแล้วนำมาผนวกกับประสบการณ์ตั้งแต่เกิดและเติบโตขึ้นที่จังหวัดพระนครศรีอยุธยา ถูกปลูกฝังกับการดูลิเก จึงมีการคิดบทร้องการแสดงด้วยวิธีอ่านบทกลอนที่ไม่ใส่สำเนียงเหมือนขณะที่เรากำลังอ่านหนังสือ เครื่องแต่งกายอ้างอิงภาพจิตรกรรมฝาผนังไทยแต่นำมาลดทอนให้ผู้ชายเล่นเพื่อสื่อถึงการเปลือยอก โดยศึกษาเพิ่มเติมจากโขนของไทยและละครคาบูกิของญี่ปุ่นที่ใช้ผู้ชายเป็นผู้แสดงแทน ที่ให้สิทธิ์ต่อสตรีโดยใช้ผู้ชายเป็นผู้ทำแทนผู้หญิง จึงสามารถเปลือยอกให้เหมือนภาพจิตรกรรมฝาผนังได้ (นราพงษ์ จรัสศรี, สัมภาษณ์, 5 เมษายน 2562)

ดังนั้นการแสดงเรื่อง นารายณ์อวตาร ถือได้ว่าเป็นผลงานสร้างสรรค์ที่สะท้อนให้เห็นว่าศิลปินท่านนี้ได้ให้ความสำคัญกับเรื่องราวเกี่ยวกับความหลากหลายของศิลปะวัฒนธรรมอย่างชัดเจน เมื่อนำมาวิเคราะห์หลักการขององค์ประกอบในการแสดงทั้ง 8 ประการ ได้แก่ 1) การออกแบบการแสดง ยังคงให้ความสำคัญในการนำวรรณกรรมเรื่อง รามเกียรติ์ของไทยมาเป็นโครงเรื่องในการแสดง 2) การคัดเลือกนักแสดง มีการนำนักแสดงที่เป็นชาวต่างชาติที่มีความเชี่ยวชาญทางด้านนาฏศิลป์ตะวันตกมาร่วมแสดงเพื่อให้เห็นการเคลื่อนไหวลีลาที่มีคล่องแคล่ว ทักษะการกระโดด การหมุน โดยสามารถเคลื่อนไหวลีลาที่ผสมผสานระหว่างนาฏศิลป์ตะวันตกกับตะวันออกได้อย่างลงตัว 3) การออกแบบลีลา มีการสร้างสรรค์มาจากการพินิจรำที่เป็นเอกลักษณ์ไทยดั้งเดิมโดยนำท่ารำที่เป็นท่ารำมาตรฐาน นำมาใช้เป็นโครงสร้างในการสร้างสรรค์ลีลาในรูปแบบนาฏศิลป์ตะวันตก ทำให้การสร้างสรรค์มีความหลากหลายและเป็นสัญลักษณ์สื่อสารความหมายเรื่องราวที่ต้องการเล่าถึงสิ่งที่มีความหมายถึงความมหัศจรรย์ได้มากยิ่งขึ้น 4) การออกแบบเสียง มีการนำเสนอวิธีการอ่านบทเป็นลักษณะอ่านแบบ

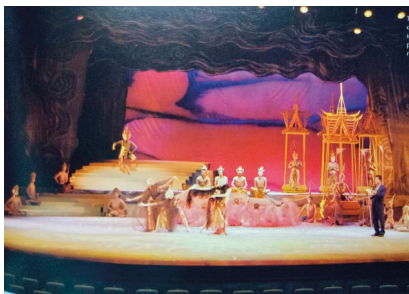
ร้อยแก้วแบบเรียบง่ายที่ปรากฏในลักษณะของการอ่านออกเสียงในชีวิตประจำวัน เพื่อสื่อสารให้ผู้ชมเกิดความรู้สึกเหมือนกำลังเป็นผู้อ่านเรื่องราวเองในขณะทำการแสดง

5) การออกแบบอุปกรณ์และฉากในการแสดง มีการนำวิธีการลดทอนโครงสร้างให้เหลือไว้เพียงส่วนสำคัญของการแสดง เช่น ยอดของปราสาท ก้อนเมฆ ฉากนารายณ์บรรทมสินธุ์ ฉากลูกไฟพระศิวะ เป็นต้น เพื่อสื่อถึงดินแดนอาณาจักรในจินตนาการของเรื่องราวที่นำเสนอ

6) การออกแบบเครื่องแต่งกาย ได้รับแรงบันดาลใจจากจิตรกรรมฝาผนังในวัดพระแก้ว และได้นำมาบูรณาการกับการแสดงบุตนาฏยศิลป์ของประเทศญี่ปุ่นที่นิยมให้ผู้ชายถอดเสื้อ ดังนั้นการแสดงครั้งนี้จึงมีเหตุผลที่จะต้องใช้นักแสดงชายล้วน เพื่อเป็นการให้เกียรติสตรีเพศในเรื่องของการถอดเสื้อ

7) การออกแบบพื้นที่ โดยมีการจัดสถานที่ให้เป็นไปตามฉากในแต่ละองก์อย่างชัดเจน โดยเน้นจินตนาการและมิติของเวทีให้คนดูสามารถมองเห็นได้ทุกมุมมองอย่างทั่วถึง

8) การออกแบบแสง มีการใช้เทคนิคการฉายภาพที่ทันสมัยของตะวันตกมาออกแบบแสงทำให้ส่งเสริมความรู้สึกและจินตนาการแก่ผู้ชมได้มากขึ้น ซึ่งทำให้มีรูปแบบของการแสดงโดยใช้แนวคิดพุทธวัฒนธรรมและการดำเนินเรื่องแบบไม่ซับซ้อนจะสามารถทำให้คนรุ่นใหม่เกิดความเข้าใจมากยิ่งขึ้น



ภาพที่ 1: ภาพการแสดงที่ใช้แนวคิดพุทธวัฒนธรรมในการแสดงเรื่อง นารายณ์อวตาร ออกแบบและควบคุมการสร้างโดย นรพงษ์ จรัสศรี (Naraphong Charassri)

ที่มา: หนังสือ Narai Avatara. Performing The Thai Ramayana in The modern World

2.2 อาครัมคาน (Akram Khan) ถือเป็นนาฏยศิลป์หลังสมัยใหม่ ชาวบังคลาเทศ ที่ไปเติบโตที่กรุงลอนดอน ประเทศอังกฤษ ผลงานของอาครัมคานโด่งดังไปทั่วโลก โดยแนวคิดในการออกแบบการสร้างสรรคานาฏยศิลป์มีลักษณะโดดเด่นและเป็นเอกลักษณ์เฉพาะตัวที่นำเอารูปแบบการเต้นนาฏยศิลป์ตะวันตกมาผสมผสานกับการเต้นแบบกัท (Kathak) ประเภทหนึ่งของนาฏยศิลป์อินเดียได้อย่างลงตัว ดังจะเห็นได้จากชีวประวัติและผลงานของ อาครัมคาน (Bremser, 2011, p. 194-202) โดยรูปแบบและวิธีการสร้างสรรค์ผลงานของอาครัมคานเป็นการใช้แนวคิดพหุวัฒนธรรมอย่างชัดเจน เห็นได้จากทุกผลงานจะมีการใช้รูปแบบของการเต้นกัท (Kathak) ซึ่งเป็นศิลปะของอินเดียและการเต้นแบบตะวันตก (Contemporary Dance) เป็นการพัฒนารูปแบบการเต้น 2 สกุลให้เกิดความสมดุลอย่างลงตัว อาครัมคานได้นำมาหาภาพของศาสนาฮินดูเรื่องมหาภารตะมาถ่ายทอดเรื่องราวผ่านการเต้นแบบดั้งเดิมผสมผสานกับการเต้นร่วมสมัย โดยเป็นการแสดงที่มีความเรียบง่าย และไม่มีความยุ่งยากจนเกินไป แต่ก็ทำให้ผลงานออกมาเป็นเอกลักษณ์เฉพาะตนโดยการเชื่อมโยงแบบจังหวะที่เน้นหนักเบา (Dynamic) ของโครงสร้างของการเต้นกัทมาเป็นองค์ประกอบทางารแสดงอันน่ามหัศจรรย์ มีการใช้อภินายา (Abhinaya) ผ่านการแสดงออกทางอารมณ์ การแสดงออกทางสีหน้า สามารถพัฒนาไปสู่ขบวนการที่ซับซ้อน อาครัมคานได้พัฒนาจังหวะการกระต๊อบเท้าอย่างรวดเร็ว และจังหวะที่จะหยุดกะทันหันให้เชื่อมโยงกันอย่างใกล้ชิดประกอบกับเพลงบทสวดในศาสนาฮินดู การเต้นรำที่ให้ความสำคัญกับโครงสร้างของจังหวะโดยการมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างนักเต้นและนักดนตรีที่เกิดขึ้นภายในมีการเคลื่อนไหวลีลาพร้อมกับจังหวะของกลองดัมบลา (Tabla) ด้วยวิธีการคิดคำนวณจังหวะที่ละเอียดลึกซึ้งผ่านการเคลื่อนไหวที่เป็นเส้นโค้งและความตึงเครียดของรูปแบบท่าทางของคานที่เคลื่อนไหวอย่างรวดเร็ว แขนของเขาเปรียบได้ดังงูเห่าที่เลื้อยลัดคดเคี้ยว ซึ่งดูเหมือนเขาจะก่อให้เกิดศูนย์กลางของการเต้นรำแบบมหัศจรรย์ ซึ่งได้รับแรงบันดาลใจจากการหมุนรอบตัวโดยใช้การควบคุมลมหายใจต่างๆ การไหลเวียนของพลังงานที่แตกต่างกัน และข้อจำกัดในเชิงพื้นที่ซึ่งเป็นตัวเป็นตนในการผสมผสานของการเต้นกัท และการหยุดกะทันหันในขณะเต้น (Breakdancing) เข้าด้วยกัน นักออกแบบจังหวะดนตรี มิเชล ฮอลล์

(Michael Hulls) และนักแต่งเพลงนิทิน เซาว์เนย์ (Nitin Sawhney) ผู้ร่วมงานที่มีความโดดเด่นในการสร้างสรรค์ และมีโจนาธาน เบอโลว์ส (Jonathan Burrows)

อาครัมคานได้พยายามค้นหาการเต้นที่สร้างสรรค์แนวทางใหม่ๆ มีการขยายและขับเคลื่อนผลงานที่โดดเด่นในการนำแนวคิดพหุวัฒนธรรมมาเป็นแนวทางในการออกแบบสร้างสรรค์ผลงานทางด้านนาฏยศิลป์เรื่องที่โดดเด่น คือ เรื่อง มา (Ma) อาครัมคานได้รับแรงบันดาลใจมาจากบทความของอรุนดาตี รอย (Arundhati Roy) เกี่ยวกับเกษตรกรชาวอินเดียที่ถูกขับไล่ออกจากดินแดนของพวกเขา ซึ่งผลงานชิ้นนี้มาจากการเชื่อมต่อของการแปลของคำว่า Ma (ภาษาฮินดีสำหรับ แม่ และ โลก) ให้ภาพบทกวีและภาพพจน์จริง บทเพลงประกอบขับร้องโดยนักร้องชาวปากีสถาน ตัวอย่างเนื้อเรื่องของเรื่องราวเกี่ยวกับความรัก ความไร้ความเป็นอยู่ และต้นไม้ ได้รับการบอกเล่าจากนักเต้นหญิงสองคน ตัวอักษรคำว่า Ma ได้พัฒนาจากภาษามาสู่การเคลื่อนไหวลีลา การเต้นแสดงถึงความหมายที่กว้างขึ้น ความเยียบสงบของรูปร่างแปลกๆ ที่พาดพิงถึงโลกที่มีการพลิกผันอย่างรวดเร็ว อาครัมคานได้ใช้ร่างกายส่วนล่างเป็นอวัยวะที่ต้องใช้งานอย่างสำคัญมากขึ้น ชั้นของปฏิสัมพันธ์ทางร่างกายและอารมณ์ถูกสรุปไว้ในความหมายของประโยคที่ว่า “What a Wonderful World” อาครัมคานได้เดินทางไปร่วมงานกับนาฏยศิลป์ของเอเชีย หลิน หวาย หมิน (Lin Hwai min 's Cloud Gate Dance Theatre) ที่ประเทศไต้หวันและได้ร่วมงานเนชันแนล บัลเลต ออฟ ไชน่า (National Ballet of China) และได้จัดทำการแสดงเดินทางเผยแพร่ไปทั่วโลก

สรุปได้ว่ารูปแบบและวิธีการออกแบบผลงานสร้างสรรค์ทางด้านนาฏยศิลป์ของอาครัมคานจึงให้ความสำคัญกับแนวคิดพหุวัฒนธรรมโดยวิเคราะห์จากองค์ประกอบ การแสดงในผลงานสร้างสรรค์ทางนาฏยศิลป์พบว่า เริ่มจากการนำเทคนิคการเต้นของนาฏยศิลป์อินเดียมาบูรณาการเข้ากับการเคลื่อนไหวของนาฏยศิลป์ตะวันตกจนเกิดแนวทางการออกแบบลีลาที่มีความแปลกใหม่ของการพัฒนารูปแบบการเต้น 2 สกูลให้เกิดความสมดุลอย่างลงตัว โดยเน้นความเรียบง่าย และไม่มี ความยุ่งยากซับซ้อนตามแนวคิดของการสร้างสรรค์ผลงานในลักษณะของศิลปะหลังสมัยใหม่อย่างแท้จริง



ภาพที่ 2: ภาพการแสดง เรื่อง MA (ภาษาฮินดีแปลว่า แม่) ผู้ออกแบบการแสดงโดย
อาครัมคาน (Akram Khan)

ที่มา: EuroArtsChannel เรื่อง MA เข้าถึงโดย <https://youtu.be/fVRHplayzWA>

2.3 หลิน เหวยหมิน (Lin Hwai-Min) เป็นศิลปินชาวไต้หวันที่สร้างสรรค์งานและมีอิทธิพลในยุคโพสต์โมเดิร์น ผู้ก่อตั้งและนักออกแบบท่าเต้นหลัก คณะเต้นดาร์ด เกรท ดันซ์ เธียเตอร์ (Cloud Gate Dance Theatre) อยู่ในประเทศไต้หวัน หลินเหว่ยหมินเป็นที่รู้จักและได้รับการยอมรับในระดับสากล ถือเป็นนักออกแบบท่าเต้นที่มีความสามารถโดยวิธีการบูรณาการศิลปะตะวันออกและตะวันตกเข้าด้วย รูปแบบที่มีความสง่างามและมีลักษณะเด่นในการเชื่อมต่อของการเคลื่อนไหวลีลาที่มีเอกลักษณ์เฉพาะตัว ดังจะเห็นได้จากชีวประวัติและผลงานของหลินเหว่ย หมิน (Bremser, 2011, p. 218-224) ศิลปะการเต้นของหลินเหว่ยหมินเป็นมากกว่าการกั้นขอบเขตทางภูมิศาสตร์หรือทางการเมือง การแสดงของเขาถือเป็นกระแสนิยมในทางวัฒนธรรมที่ให้สุนทรีย์ให้แก่ผู้ชม

หลิน เหวยหมินได้มีการค้นพบวิธีการและรูปแบบในการแสดงที่เป็นเอกลักษณ์ โดยประกอบด้วย 2 องค์ประกอบหลัก คือ ประการแรกต้องพัฒนารูปแบบใหม่ของนาฏศิลป์ร่วมสมัยที่สะท้อนให้เห็นวัฒนธรรมที่เป็นเอกลักษณ์ของไต้หวันและอิทธิพลความเป็นเอเชีย ส่วนประการที่สอง คือ การรวมกลุ่มและการใช้ประโยชน์ที่สำคัญของเอกลักษณ์ทางวัฒนธรรมและชาติตนเอง นักแสดงของเขาประกอบด้วยชนเผ่าพื้นเมือง คนญี่ปุ่น คนจีนแผ่นดินใหญ่ และคนตะวันตก ทำให้เกิดปรากฏการณ์ทางสังคมวัฒนธรรมและการเมือง ผลที่ตามมาคือผลงานสร้างสรรค์ที่สะท้อนถึง

สภาวะทางการเมืองของไต้หวันและลักษณะที่ควบคู่ของผลงานสร้างสรรค์ของ หลิน เหวยหมินได้กระตุ้นให้มีการสนทนาและข้อถกเถียงเกี่ยวกับประเด็นต่างๆ ที่เกี่ยวกับการเชื่อมต่อการเต้นศิลปะกับการเมืองและอัตลักษณ์ความเป็นชาตินิยมและ ประเพณีที่ดั้งเดิม ดังนั้นผลงานจึงเป็นส่วนหนึ่งของมรดกที่เกี่ยวข้องกับความสามารถ เฉพาะตัวของเขาในการรวบรวมและสะท้อนถึงประเด็นสำคัญของการเมืองวัฒนธรรม และสังคมของไต้หวันได้เป็นอย่างดี ศิลปะการเคลื่อนไหวที่พัฒนาขึ้นโดยใช้ พลังแห่งสัญลักษณ์และองค์ประกอบศิลป์ในการแสดง ผลงานการแสดงของเขาเป็นที่ ยอมรับในระดับชาติด้วยการนำภาษาถิ่นของประเทศไต้หวัน รูปแบบทางวัฒนธรรม สัญลักษณ์และอุปมาอุปไมยนี้ มานำเสนอเป็นงานสร้างสรรค์ที่ได้จากสังขมประสบการณ์ มาบูรณาการ เช่น การเต้นบัลเลต์ เทคนิคการเต้นของมาร์ธา เกรแฮม (Martha Graham) รวมถึงการเรียนรู้ที่จากการศึกษาที่ปักกิ่งโอเปร่า เป็นต้น ผลงานที่โดดเด่นคือเรื่อง ของส ออฟ เดอะ วันเดอร์เรส (Songs of the Wanderers) ในปี ค.ศ. 2001 โดยเรื่องราว เกี่ยวกับพระภิกษุห้าสมาธิ ได้นำเพลงพื้นบ้านของชาวจอร์เจียและการเดินทางแสวงบุญ สันติภาพของมนุษยชาตินั้นคงที่ราวกับธัญพืชข้าวสาลีทอง ที่สะท้อนให้เห็นปรัชญาของ ศาสนาพุทธ



ภาพที่ 3: ภาพการแสดงเรื่อง ส ออฟ เดอะ วันเดอร์เรส (Songs of the Wanderers)

ในปี ค.ศ. 2001 ผู้ออกแบบการแสดงโดย หลิน เหวยหมิน (LIN HWA-MIN)

ที่มา: Cloud Gate เรื่อง Songs of the Wanderers เข้าถึงโดย <https://youtu.be/F9rdtIqa5II>

อย่างไรก็ตามผลงานของหลิน เหวยหมินจึงสะท้อนรูปแบบและวิธีการ สร้างสรรค์ผลงานทางด้านนาฏศิลป์โดยคำนึงถึงแนวคิดพุทธวัฒนธรรมอย่างชัดเจน

เนื่องจากประเทศไต้หวันมีความเป็นชาตินิยมและได้รับอิทธิพลระหว่างประเทศมหาอำนาจ สาธารณรัฐประชาชนจีน ประเทศญี่ปุ่น และประเทศเกาหลี ทำให้กระแสการขับเคลื่อนทางวัฒนธรรมจึงเกิดความหลากหลายในประเทศไต้หวัน อิทธิพลดังกล่าวจึงส่งผลต่ออิทธิพลทางการเมืองการปกครอง เศรษฐกิจ สังคม ภาษา และรวมไปถึงวัฒนธรรมอย่างชัดเจน ผลงานการแสดงของหลิน เหว่ยหมินจึงทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงสภาพแวดล้อมทางสังคมวัฒนธรรมและการเมืองในประเทศไต้หวัน เห็นได้จากการคัดเลือกนักแสดงหลากหลายเชื้อชาติ ทำให้เกิดปรากฏการณ์ความหลากหลายของสังคมวัฒนธรรม อีกทั้งลักษณะวิธีการสร้างสรรค์ผลงานสร้างสรรค์ของหลิน เหว่ยหมินได้นำข้อถกเถียงเกี่ยวกับประเด็นต่างๆ ที่เกี่ยวกับการเชื่อมต่อการเดินศิลปะกับการเมืองและอัตลักษณ์ความเป็นชาตินิยมและประเพณีที่ตึงตังมาเป็นส่วนหนึ่งเอกลักษณ์ของตนที่ควบคู่ไปกับวัฒนธรรมและการเมืองสังคมของประเทศไต้หวันได้เป็นอย่างดี

การศึกษารูปแบบและวิธีการสร้างสรรค์ผลงานทางด้านนาฏศิลป์โดยใช้แนวคิดพหุวัฒนธรรมของนาฏศิลป์ทั้ง 3 ท่าน ได้แก่ นราพงษ์ รัศสรี (Naraphong Charassri) อาครัมดาน (Akram Khan) และหลิน เหว่ยหมิน (Lin Hwai- Min) ได้นำประสบการณ์โดยตรงและความเชี่ยวชาญที่ตนเองได้เดินทางไปศึกษาองค์ความรู้จากหลากหลายทวีปและสร้างสรรค์ผลงานทางด้านนาฏศิลป์ระดับนานาชาติ ทำให้ผลงานของนาฏศิลป์ของทั้ง 3 ท่านจึงปรากฏแนวคิดพหุวัฒนธรรมในการออกแบบสร้างสรรค์ผลงานทางด้านนาฏศิลป์ได้อย่างชัดเจน โดยรูปแบบและวิธีการสร้างสรรค์ผลงานทางด้านนาฏศิลป์มุ่งเน้นการพัฒนาในการสร้างสรรค์ทางด้านนาฏศิลป์ให้มีความสอดคล้องกับความก้าวหน้าของยุคปัจจุบัน ที่แสดงให้เห็นการเชื่อมโยงความหลากหลายของวัฒนธรรมตั้งแต่หนึ่งสหัสชันไปจากทั่วโลกมาประยุกต์ใช้เป็นแนวความคิดในการออกแบบองค์ประกอบการแสดงทั้ง 8 ประการ ได้แก่ การออกแบบบทการแสดง การคัดเลือกนักแสดง การออกแบบลีลา การออกแบบเสียงดนตรี การออกแบบเครื่องแต่งกาย การออกแบบอุปกรณ์ประกอบการแสดง การออกแบบพื้นที่ และการออกแบบแสง ซึ่งทำให้ผลงานการแสดงทางด้านนาฏศิลป์เกิดมิติแห่งความคิดสร้างสรรค์ แปลกใหม่ และเกิดความหลากหลายทางวัฒนธรรมเพียงในหนึ่งการแสดงที่ไม่เคยปรากฏที่ใดมาก่อน

สรุปและอภิปรายผล

ผู้วิจัยสามารถสรุปได้ว่าแนวคิดพหุวัฒนธรรมเกิดจากการเปลี่ยนแปลงของยุคสมัยแห่งโลกเทคโนโลยี การสื่อสาร รวมถึงการคมนาคมที่มีความสะดวกและรวดเร็วมากขึ้น ทำให้ส่งผลต่อการปรับเปลี่ยนพัฒนาเคลื่อนย้ายทางวัฒนธรรมที่มีอิสระเสรีภาพและมีความเปิดกว้างมากขึ้น ทำให้เกิดการผสมผสาน ทางวัฒนธรรม ซึ่งส่งผลถึงในศตวรรษที่ 20 เป็นต้นมา มีศิลปินได้สร้างสรรค์ผลงานทางศิลปะทุกแขนงรวมถึงด้านนาฏศิลป์ได้นำแนวคิดทางพหุวัฒนธรรมมาใช้เป็นแนวทางการแสดง จัดเป็นการแสดงในรูปแบบนาฏศิลป์หลังสมัยใหม่ (Post Modern Dance) ดังเช่นผลงานของนาฏศิลป์ทั้ง 3 ท่าน ได้แก่ นราพงษ์ จรัสศรี (Naraphong Charassri) อัครมคาน (Akram Khan) และหลิน เหวยหมิน (Lin Hwai-Min) ที่มีรูปแบบและวิธีการสร้างสรรค์ผลงานทางด้านนาฏศิลป์โดยได้ดำเนินแนวคิดพหุวัฒนธรรมที่ผ่านการถ่ายทอดออกมาผ่านองค์ประกอบทางการแสดงทั้ง 8 ประการ ได้แก่ การออกแบบบทการแสดง การคัดเลือกนักแสดง การออกแบบลีลา การออกแบบเสียงดนตรี การออกแบบเครื่องแต่งกาย การออกแบบอุปกรณ์ประกอบการแสดง การออกแบบพื้นที่ และการออกแบบแสง ที่ได้ให้ความสำคัญกับความเรียบง่ายควบคู่ไปกับความหลากหลายของศิลปะวัฒนธรรมที่มีความแตกต่างกันแต่นำมาจัดวางเข้าด้วยกัน ทำให้เกิดความแปลกใหม่ที่เปลี่ยนไปจากเดิม อีกทั้งทำให้เห็นคุณค่าทางวัฒนธรรมที่มีการพัฒนาสู่การแสดงในลักษณะผลงานทางด้านนาฏศิลป์

ข้อเสนอแนะ

1. รูปแบบและวิธีการสร้างสรรค์ผลงานทางด้านนาฏศิลป์ที่ดำเนินถึงการใช้อนาคตพหุวัฒนธรรม สามารถนำมาเป็นแนวทางในการสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์ในรูปแบบอื่นๆ และสามารถนำไปต่อยอดเป็นแนวความคิดสร้างสรรค์ศาสตร์ทางศิลปกรรมแขนงต่างๆ ต่อไปได้
2. ในศตวรรษที่ 21 ผู้สร้างสรรค์ผลงานทางด้านนาฏศิลป์สามารถนำแนวคิดพหุวัฒนธรรม มาเป็นหนึ่งแนวคิดดำเนินในการออกแบบองค์ประกอบทางการแสดงทั้ง 8 ประการได้อย่างสร้างสรรค์

บรรณานุกรม

- Bremser, M., & Sanders, L. (2011). *Fifty contemporary Choreographers* (2nd ed.). New York: Routledge.
- Naraphong Charassri. (2007). *Narai Avatara. Perfroming The Thai Ramayana in The modern World*. Bangkok: Amarin.
- กัจจกร สุนพงษ์ศรี. (2556). *สุนทรียศาสตร์*. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- จุติกา โกศลเหมมณี. (2556). *รูปแบบและแนวความคิดในการสร้างสรรค์นาฏศิลป์ไทยร่วมสมัยของ นราพงษ์ จรัสศรี*. วิทยานิพนธ์ศิลปศาสตรดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชานาฏศิลป์ไทย ภาควิชานาฏศิลป์. คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ธรากร จันทนะสาโร. ผู้อำนวยการศูนย์การเรียนรู้ศิลปกรรมเพื่อความยั่งยืน และเป็นอาจารย์ประจำ สาขาวิชานาฏศิลป์. คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. สัมภาษณ์. 26 กุมภาพันธ์ 2562.
- นราพงษ์ จรัสศรี. ศาสตราจารย์วิจัย สังกัดจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. สัมภาษณ์. 5 เมษายน 2562, 18 พฤษภาคม 2562.
- นราพงษ์ จรัสศรี. (2548). *ประวัตินาฏศิลป์ตะวันตก*. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- วิรุณ ตั้งเจริญ. (2547). *ศิลปะหลังสมัยใหม่*. (พิมพ์ครั้งที่ 1). กรุงเทพฯ: สันติศิริการพิมพ์.
- อานันท์ กาญจนพันธุ์. (2544). *วัฒนธรรมกับการพัฒนา: มติของพลังที่สร้างสรรค์*. กรุงเทพฯ: สำนักคณะกรรมการวัฒนธรรมแห่งชาติ.

การคาดการณ์แนวโน้มแฟชั่นและ การออกแบบแฟชั่นในศตวรรษที่ 21

Fashion Trend Forecast and Fashion Design in the 21st Century

ดร.อรรถพนธ์ พงษ์เลาหพันธ์¹

บทคัดย่อ

การคาดการณ์แนวโน้มแฟชั่น มีความสำคัญต่อการดำเนินธุรกิจแฟชั่นมาตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน เนื่องจากการคาดการณ์แนวโน้มแฟชั่น จะช่วยให้แบรนด์หรือนักออกแบบแฟชั่น สามารถออกแบบและวางแผนการผลิตสินค้า ได้เหมาะสมกับช่วงระยะเวลาที่สินค้าหรือรูปแบบการแต่งกาย กำลังจะเป็นที่นิยมและเป็นที่ต้องการวงกว้างในอนาคต การคาดการณ์แนวโน้มแฟชั่นเป็นสิ่งที่มีความสำคัญตั้งแต่อดีต ทั้งยังได้รับการพัฒนา รูปแบบการนำเสนอและมีการเปลี่ยนแปลงอย่างต่อเนื่อง ปัจจุบันมีการนำเสนอการคาดการณ์แนวโน้มแฟชั่นอย่างแพร่หลาย โดยองค์กรที่จัดจำหน่ายและนำเสนอการคาดการณ์แนวโน้มแฟชั่นส่วนมากจะอยู่ในทวีปยุโรปและอเมริกา ซึ่งเป็นต้นกำเนิดของอุตสาหกรรมแฟชั่นและสิ่งทอ อย่างไรก็ตามจากการพัฒนาทางด้านการสื่อสารและอินเทอร์เน็ต ทำให้แนวโน้มแฟชั่นไม่ได้เกิดจากการรวบรวมและวิเคราะห์ข้อมูลขององค์กรที่ทำการนำเสนอการคาดการณ์แนวโน้มแฟชั่นเพียงอย่างเดียวอีกต่อไป การคาดการณ์แนวโน้มแฟชั่นในปัจจุบันเกิดจากการวิเคราะห์วิถีชีวิตของลูกค้าที่เป็นอิทธิพลสำคัญในการกำหนดแนวโน้มแฟชั่น บทความนี้จะนำเสนอความสำคัญและพัฒนาการของอุตสาหกรรมการคาดการณ์แนวโน้มแฟชั่นที่มีอิทธิพลต่อการออกแบบแฟชั่นเชิงธุรกิจและการตลาด จากอดีตสู่ปัจจุบัน และอนาคต

คำสำคัญ: การคาดการณ์แนวโน้มแฟชั่น, ธุรกิจแฟชั่น, แฟชั่นแบรนด์

¹อาจารย์ประจำ ภาควิชาานฤมิตศิลป์ คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

Abstract

Fashion trend forecast is significant for fashion business since the past. The process of fashion trend forecast will help fashion designers or fashion brands to design and plan the production process that suitable for the upcoming demands. The fashion trend forecast evolved constantly. At the moment, there are several organizations that provide fashion trend forecast. Most of them are in the United States and Europe where the fashion and textile industry originally emerged. Due to the development of the internet and communication, fashion trends were not solely predicted and directed by those organizations. Fashion trend forecast is influenced by consumer lifestyles. This paper will explore fashion trend forecast industry's importance and development and its influence on fashion business from the past, present, and the upcoming future.

Keywords: Fashion trend forecast, fashion business, fashion brand

บทนำ

การคาดการณ์แนวโน้มแฟชั่น (Fashion Trend Forecast) คือ การคาดเดาความต้องการ และความเป็นไปของกระแสนิยมในตลาดสินค้าแฟชั่นล่วงหน้า เพื่อประโยชน์ในการดำเนินธุรกิจ ทั้งทางด้านการออกแบบและการวางแผนการตลาดของแบรนด์สินค้าแฟชั่น เนื่องจากการผลิตสินค้าแฟชั่นจำเป็นต้องอาศัยระยะเวลาหนึ่งสำหรับกระบวนการออกแบบ การผลิต การจัดส่ง และการวางแผนการขาย (Gwyneth Holland and Rae Jones, 2017, p. 7) แบรนด์แฟชั่นและนักออกแบบจึงจำเป็นต้องทำงานล่วงหน้าก่อนที่สินค้าจะถูกจัดจำหน่ายจริง ถึงแม้ว่าปัจจุบันตราสินค้าฟาสต์แฟชั่น (Fast Fashion) จะสามารถผลิตสินค้าได้อย่างรวดเร็วในช่วงเวลาสองสัปดาห์ก็ตาม

ดังนั้น แบรนด์และนักออกแบบต้องอาศัยความสามารถในการคาดการณ์ความต้องการของผู้บริโภคล่วงหน้าเพื่อให้สามารถผลิตสินค้าที่ตรงกับความต้องการที่

จะเกิดขึ้นในอนาคต (Mijeong Noh & Pamela Ulrich, 2013, p. 63) โดยการคาดการณ์แนวโน้มแฟชั่นจะช่วยให้การผลิตสินค้ามีความถูกต้องตามความต้องการของผู้บริโภค ลดความเสี่ยงการขาดทุน ช่วยลดต้นทุนการผลิต รวมทั้งสามารถเพิ่มผลกำไรให้แก่แบรนด์อีกด้วย โดยการคาดการณ์แนวโน้มแฟชั่นจะถูกกำหนดจากองค์กรหรือกลุ่มคนที่ทำการวิเคราะห์ข้อมูลและสถานการณ์สำคัญที่เกิดขึ้นทั่วโลก และนำมาทำเป็นข้อสรุป เกิดเป็นข้อมูลที่เป็นแรงบันดาลใจในรูปแบบแผนภาพ หรือมูบบอร์ด และคำอธิบาย ให้นักออกแบบและผู้ที่เกี่ยวข้องใช้ในการสร้างสรรค์ผลงาน

ระยะเวลามาตรฐานของการนำการคาดการณ์แนวโน้มแฟชั่นไปใช้เพื่อการออกแบบแฟชั่น มักอยู่ที่ประมาณ 18-24 เดือน ก่อนการจัดจำหน่ายจริง เช่น สินค้าสำหรับฤดูใบไม้ร่วงและฤดูหนาว (Autumn-Winter 2020) ที่จะเริ่มจัดจำหน่ายในร้านค้า ในช่วงเดือนกันยายน ค.ศ. 2020 จะถูกวางแผนและเริ่มการวิเคราะห์นำเอาการคาดการณ์แนวโน้มแฟชั่นมาใช้ในการพัฒนาการออกแบบ และการวางแผนการตลาด ตั้งแต่เดือนกันยายน ค.ศ. 2018 เพื่อให้ส่วนต่างๆ ของการทำงานที่เกี่ยวข้อง มีระยะเวลามากพอสำหรับการวางแผน โดยเฉพาะอย่างยิ่งเพื่อให้กระบวนการผลิตและจัดจำหน่ายขึ้นต่อไปสามารถทำงานได้อย่างราบรื่น (Gwyneth Holland and Rae Jones, 2017, p. 51) เช่น การสั่งผลิตผ้าและอะไหล่ของเสื้อผ้า การพัฒนาเทคนิคการตัดเย็บ การพัฒนาวัสดุ และกรรมวิธีการผลิต และการวางแผนการตลาดในการจัดจำหน่ายสินค้า เป็นต้น โดยในด้านบทบาทขององค์กรที่ทำหน้าที่คาดการณ์แนวโน้มแฟชั่นนั้น มักทำงานล่วงหน้าเพื่อเก็บและวิเคราะห์ข้อมูล 3-5 ปีล่วงหน้าก่อนการเริ่มต้นใช้งานของนักออกแบบและแบรนด์แฟชั่น

คำจำกัดความที่มีความสัมพันธ์กับกระบวนการคาดการณ์แนวโน้มแฟชั่น ได้แก่ แฟชั่น (Fashion) ในแง่ความหมายเชิงสินค้าและรูปแบบการแต่งกาย วัฏจักรแฟชั่น (Fashion Cycle) ที่อธิบายถึงวงจรการเกิดขึ้นและหายไปของแนวโน้มแฟชั่น และประเภทของแนวโน้มแฟชั่น (Types of Fashion Trend) ที่ทำหน้าที่กำหนดและอธิบายลักษณะของแฟชั่นตามระยะเวลาที่แฟชั่นนั้นๆ ปรากฏขึ้น

แฟชั่น (Fashion)

แฟชั่นเป็นสิ่งที่เคลื่อนไหวอยู่ตลอดเวลา รูปแบบการแต่งกายใหม่จะถูกแนะนำสู่ตลาด ได้รับความสนใจ ถูกลอกเลียนแบบ และค่อยๆ หายไปจากท้องตลาดเมื่อเวลาผ่านไป แฟชั่นใหม่เกิดขึ้นอยู่ตลอดเวลาในประวัติศาสตร์ของแฟชั่น ถึงแม้ว่าแฟชั่นจะถูกมองว่าเป็นวัฏกรรมใหม่ แต่แฟชั่นใหม่เกิดขึ้นได้ก็เพราะการพัฒนาจากของที่มีอยู่เดิม ดังนั้นแฟชั่นใหม่ๆ จะถูกมองว่าเป็นวิวัฒนาการ ไม่ใช่การปฏิวัติเพื่อสร้างสิ่งใหม่ (Eundeok Kim, Ann Marie Fiore, and Hyejeong Kim, 2016, p. 4) แฟชั่นเป็นแนวทางของลักษณะการประพฤติปฏิบัติจากการแสดงออก อันเป็นที่ยอมรับของกลุ่มคนในสังคม และปรากฏให้เห็นในสิ่งแวดล้อมต่างๆ ทั้งนี้จะคงอยู่อย่างเหมาะสมในแต่ละกลุ่มสังคมช่วงเวลาและสถานที่หนึ่งๆ (พดชา อุทิสวรรณกุล, 2562) แฟชั่น คือ ภาพสะท้อนตัวตนของบุคคล ในรูปแบบของสัญญาณ สุนทรียะ และความหมายทางวัฒนธรรม ผ่านข้าวของเครื่องใช้ เพื่อบ่งบอกรสนิยมทางการบริโภค วิถีชีวิต สถานะทางสังคม และความสัมพันธ์ต่อชุมชน (Yue Pan, David Roedl, Eli Blevis, and John C. Thomas, 2015, p. 1)

กล่าวโดยสรุปได้ว่า แฟชั่น หมายถึงสิ่งที่มีความเปลี่ยนแปลงอยู่ตลอดเวลาตามกระแสนิยมของคนส่วนใหญ่ในสังคม โดยเป็นสิ่งที่คนจำนวนมากให้ความสนใจในช่วงระยะเวลาหนึ่งๆ โดยแฟชั่นสามารถเป็นได้ทั้งรูปแบบการแต่งกาย หรือที่เราเรียกว่า สไตล์ (Style) และสินค้า (Product) ก็ได้ และแฟชั่นเป็นเครื่องสะท้อนตัวตนของบุคคลได้อีกด้วย ตัวอย่างของสินค้าแฟชั่นที่เห็นได้อย่างชัดเจนว่าประสบความสำเร็จในช่วงเวลาที่ผ่านมาก็ได้แก่ รองเท้าอดิดาส เอ็นเอ็มดี ที่วางจำหน่ายในช่วงเดือนธันวาคม ปี ค.ศ. 2015 และกระแสนิยมที่เกิดขึ้นในช่วงปี 2012 ที่รูปแบบการใส่กางเกงสเวตแพนท์หรือกางเกงวอร์ม ได้รับการนำมาปรับใช้กับเครื่องแต่งกายลำลองของทั้งผู้ชายและผู้หญิง โดยเฉพาะอย่างยิ่งรายละเอียดตกแต่งด้วยการจัมป์บริเวณข้อเท้า ได้ถูกนำมาใช้อย่างแพร่หลาย และกางเกงวอร์มสามารถใส่ในโอกาสใช้สอยได้อย่างหลากหลาย นอกเหนือจากการไปออกกำลังกายหรือการใส่อยู่บ้านตั้งแต่ช่วงปี ค.ศ. 2015 เป็นต้นมา



ภาพที่ 1: รองเท้าอดิดาส เอ็มเอ็นดี (Adidas NMD) ที่มาภาพ: www.adidas.co.th

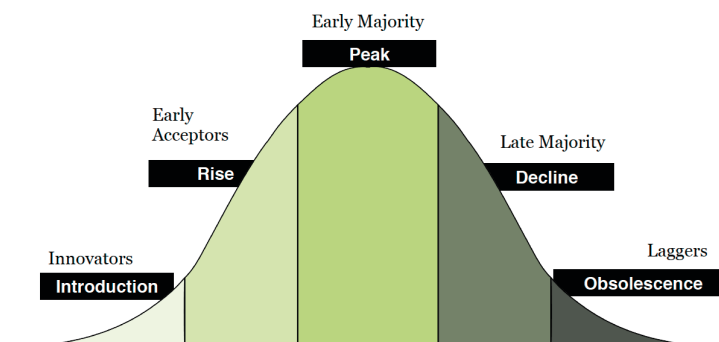
ตัวอย่างรูปแบบการแต่งกาย (Style) ที่เกิดขึ้นเป็นแฟชั่นในช่วงที่ผ่านมา ได้แก่ การใช้คลอเซ็ท (Closet) เพื่อประกอบการแต่งกายที่เกิดขึ้นกระแสนิยมอย่างแพร่หลาย ในช่วง ปี 2016 ทั้งๆ ที่ความเป็นจริงแล้ว คลอเซ็ท คือเครื่องประกอบการแต่งกาย ที่มาตั้งแต่ยุค ค.ศ. 1880 และรายละเอียดตกแต่งบนเสื้อผ้าด้วยการใช้ระบาย ที่กลับ ได้รับความนิยมตั้งแต่ ค.ศ. 2016 ปีที่ผ่านมา ซึ่งมีการเปลี่ยนรูปแบบจากรบายที่เคย ใช้ตกแต่งเสื้อผ้าในอดีตที่นิยมใช้ขนาดมาตรฐาน กลายมาเป็นระบายขนาดใหญ่ที่ปรากฏ บนเสื้อผ้าในตำแหน่งและขนาดที่ไม่ปกติ จากที่เคยเห็นจนชินตาในอดีต



ภาพที่ 2: เสื้อตกแต่งด้วยระบาย (Ruffles) ที่มาภาพ: www.wgsn.com

วัฏจักรแฟชั่น (Fashion Cycle)

มีผู้ที่อธิบายแนวคิดของวัฏจักรแฟชั่นไว้ และถูกใช้อย่างต่อเนื่องคือ ทฤษฎีการแพร่กระจายนวัตกรรม ของเอเวอเรตต์ โรเจอร์ส (Everett Rogers' Diffusion of Innovation Theory) โดยกระแสนิยมจะเริ่มต้นจากกลุ่มผู้นำ (Innovators) เป็นกลุ่มที่กล้าทดลองรูปแบบการแต่งกายและการใช้สินค้าใหม่จากนั้นจึงเริ่มแพร่กระจายเข้าสู่กลุ่มที่มีแนวโน้มยอมรับและชื่นชอบความเปลี่ยนแปลง (Early Adopters) และเข้าสู่กลุ่มผู้บริโภคที่มีขนาดจำนวนมากขึ้น (Early Majority) ซึ่งเป็นจุดสูงสุดที่กระแสนิยมนั้นได้รับความสนใจ ก่อให้เกิดการลอกเลียนแบบทั้งสินค้าและการแต่งกายจำนวนมาก ในช่วงเวลานี้สินค้าและรูปแบบการแต่งกายที่ได้รับความนิยมจะปรากฏอยู่ในทุกระดับของตลาดสินค้าแฟชั่น (ตั้งแต่ราคาขอมเยาจนถึงราคาสูงที่สุด) แต่เมื่อเวลาผ่านไปกระแสนิยมดังกล่าวจะเคลื่อนตัวเข้าสู่ภาวะเริ่มต้นของการถดถอย (Later Majority) หรือการเริ่มเสื่อมความนิยมลง เนื่องจากสินค้าและรูปแบบการแต่งกายนั้นมีอยู่มากจนเห็นได้จืดจาง และเข้าสู่กลุ่มที่ไม่ได้ทดลองการแต่งกายตามรูปแบบที่เป็นที่นิยมในช่วงเวลานั้น (Laggards) ซึ่งเป็นส่วนสุดท้ายของวงจรแฟชั่น จากนั้นแฟชั่นที่เกิดขึ้นจะถูกแทนที่ด้วยแนวโน้มแฟชั่นใหม่เกิดเป็นวงจรใหม่ต่อไป (พดชา อุทิตวรรณกุล, 2562, น. 15-17)



Everett Rogers' Diffusion of Innovation Theory

ภาพที่ 3: ทฤษฎีการแพร่กระจายนวัตกรรม ของเอเวอเรตต์ โรเจอร์ส (Everett Rogers' Diffusion of Innovation Theory)

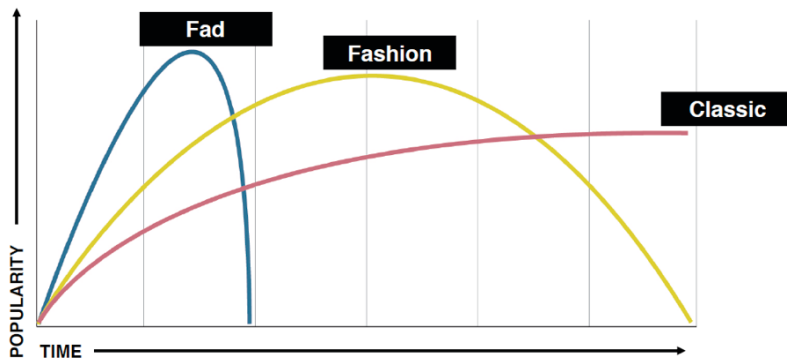
ที่มาภาพ: อรรถพนธ์ พงษ์เลาหพันธ์, 2562

แฟชั่นที่ประสบความสำเร็จมักเดินทางจากกลุ่มผู้นำ (Innovators) ไปสู่กลุ่มผู้บริโภคที่มีจำนวนมาก (Early Majority) แต่ไม่ใช่ทุกแฟชั่นที่จะสามารถเป็นที่นิยมและชื่นชอบของคนหมู่มากได้ บางแฟชั่นอาจเกิดขึ้นในกลุ่มผู้นำและหายไปได้เช่นกัน เนื่องจากเป็นแฟชั่นที่ไม่ถูกตอบสนองจากคนจำนวนมาก ไม่สอดคล้องกับวิถีการดำเนินชีวิต หรือบริบททางสังคมของคนในช่วงเวลานั้น (Gwyneth Holland and Rae Jones, 2017, p. 50) โดยประเภทของแนวโน้มแฟชั่น (Fashion Trend) สามารถแบ่งได้เป็น 3 ลักษณะ แบ่งตามระยะเวลาที่สินค้าและรูปแบบการแต่งกายนั้นๆ เกิดขึ้นในกระแสนิยมได้แก่ ความนิยมชั่วขณะ (fad) แฟชั่น (fashion) และคลาสสิก (Classic)

ความนิยมชั่วขณะ (Fad) เป็นลักษณะของแนวโน้มแฟชั่นที่เกิดขึ้นและหายไปอย่างรวดเร็ว มักกินเวลาไม่เกิน 3-6 เดือน โดยรูปแบบของสินค้าที่เป็นความนิยมชั่วขณะมักถูกเรียกว่าเป็นสินค้าที่จำเป็นต้องมี (Must-have) ในช่วงเวลาหนึ่ง (Harriet Posner, 2011, p. 91) แต่เป็นสินค้าที่ถูกค้าครอบครองแล้วเกิดความรู้สึกเบื่อหน่ายอย่างรวดเร็ว และเป็นสินค้าที่ไม่สามารถซื้อซ้ำได้ ปรากฏการณ์ดังกล่าวอาจเกิดขึ้นเพราะสินค้านั้นมีรูปลักษณ์ที่โดดเด่นมากจนเกินไป และไม่ตอบสนองความต้องการด้านการใช้สอยที่เหมาะสมกับชีวิตประจำวัน และยากต่อการดูแลรักษา หรือรูปแบบการแต่งกายนั้นไม่โดดเด่นมากพอให้เป็นที่จับตา เช่น กระโปรงทรงบอลรูนที่เป็นที่นิยมในช่วง ค.ศ. 1980 รูปแบบการแต่งกายที่เรียบง่ายจนเกินไปของกลุ่มนอมคอร์ (Normcore) และการใส่มินิสเกิร์ต เลกกิ้ง และคาดเข็มขัดขนาดใหญ่ ที่เป็นที่นิยมในช่วงกลางปี ค.ศ. 2000

แฟชั่น (Fashion) เป็นรูปแบบในการแต่งกาย (Style) หรือสินค้าที่ได้รับความนิยมในช่วงเวลาใดช่วงเวลาหนึ่ง ซึ่งมีผลกระทบกับความต้องการสินค้าของกลุ่มเป้าหมายจำนวนมาก แฟชั่นสามารถเป็นได้ทั้งรูปแบบของการแต่งกายหรือสินค้าที่ปรากฏเข้าไปมาอยู่ในท้องตลาด ซึ่งส่งผลให้เกิดการแพร่กระจายไปสู่ตราสินค้าในระดับตลาดอื่นเป็นจำนวนมาก และเกิดการผลิตสินค้าที่มีความคล้ายคลึงกัน เช่น รองเท้าผ้าใบที่มีส้นรองเท้าขนาดใหญ่เกินจริงรุ่นทรูปเปิลเอส (Triple S) ของแบรนด์บาลเอนเซียก้า (Balenciaga) ที่สามารถจัดจำหน่ายมาได้อย่างต่อเนื่องหลายฤดูกาล เริ่มต้นตั้งแต่ ค.ศ. 2017 จนเกิดเป็นแนวโน้มแฟชั่นที่มีหลายแบรนด์ออกแบบรองเท้าที่มีส้นขนาดใหญ่เกินจริงในทุกระดับราคาอยู่ในปัจจุบัน

โดยปกติแฟชั่นหนึ่งๆ จะได้รับความนิยมอยู่ในช่วงระหว่าง 6 เดือน-5 ปี และจะค่อยๆ ลดความนิยมไป ทั้งนี้แฟชั่นโดยทั่วไปมักได้รับความนิยมสูงสุดประมาณ 1 ฤดูกาลของการจัดจำหน่ายสินค้านั้น โดยรูปแบบสินค้านั้นสามารถถูกต่อยอดสู่ฤดูกาลถัดไปได้ โดยแฟชั่นประจำฤดูกาลมักเป็นผลมาจากการนำเสนอแฟชั่นโชว์ก่อนฤดูกาลที่จะจัดจำหน่ายจริง อย่างไรก็ตามแฟชั่นสามารถเกิดขึ้นและอยู่ได้ยาวนานมากกว่า 10 ปี เปลี่ยนจากคุณสมบัติการเป็นกระแสนิยมเข้าสู่ความคลาสสิก หรือเป็นกระแสนิยมต่อเนื่อง ตัวอย่างที่เห็นได้ชัดในช่วง 10 ปีนี้ได้แก่ การสวมใส่รองเท้าผ้าใบออกกำลังกาย (Sneakers) กับเสื้อผ้าทุกโอกาสการใช้สอย เป็นต้น



ภาพที่ 4: ประเภทของแนวโน้มแฟชั่น (Fashion Trend)

ที่มาภาพ: อรรถพนธ์ พงษ์เลาพันธ์, 2562

แฟชั่นที่ได้รับความนิยมอย่างต่อเนื่องมากกว่า 10 ปีขึ้นไป จะเปลี่ยนสถานภาพกลายเป็นสินค้าหรือรูปแบบการแต่งกายแบบคลาสสิก (Classics) โดยรูปแบบของสินค้าดังกล่าว มักเป็นสินค้าที่ถูกกำหนดให้เป็นสินค้าจำเป็น (Essentials) ทั้งนี้ในขณะที่แฟชั่น (Fashion) หรือความนิยมชั่วขณะ (Fad) เกิดขึ้น รูปแบบของสินค้าคลาสสิกจะถูกปรับให้เข้ากับแนวโน้มแฟชั่น (Fashion Trend) หรือความนิยมชั่วขณะนั้น เพื่อให้สามารถจัดจำหน่ายอยู่ตามกระแสนิยมได้ต่อไป เช่น เพนนี่โลฟเฟอร์ (Penny Loafers) ของแบรนด์กุชชี (Gucci) ที่ล่าสุดได้รับการตกแต่งด้วยเฟอร์ (fur) ในช่วงปี ค.ศ. 2017 เทรนช์โค้ท (Trench Coat) ที่เป็นเอกลักษณ์ของแบรนด์เบอเบอรี่ (Burberry)

ชุดเดรสสีดำนี้อาจ (Little Black Dress) และ เสื้อสูทผ้าทweed (Tweed) ของแบรนด์ชาแนล (Chanel) รองเท้าคอนเวิร์ส (Converse) เป็นต้น (Gwyneth Holland and Rae Jones, 2017, p. 52-56)

การคาดการณ์แนวโน้มแฟชั่นในอดีต

กระบวนการคาดการณ์แนวโน้มแฟชั่นเริ่มต้นเมื่อ ค.ศ. 1915 จากการรวบรวมข้อมูลสีที่จะถูกใช้ในการผลิตสิ่งทอ ของอุตสาหกรรมเส้นใยในประเทศฝรั่งเศส โดยสีที่เป็นผลผลิตของโรงงานทอผ้า จะกลายเป็นสีที่เป็นที่นิยมในการออกแบบแฟชั่นในประเทศฝรั่งเศส และต่อเนื่องถึงประเทศสหรัฐอเมริกา การรวบรวมข้อมูลและทำสรุปจากการสังเกตการณ์อุตสาหกรรมเส้นใยในรูปแบบของแถบสี (Color Card) ซึ่งเกิดขึ้นครั้งแรกโดย มาการิต เฮเดน รอด (Margaret Hayden Rorke) สำหรับให้องค์กรแฟชั่นนำไปใช้ ตั้งแต่ผู้จัดจำหน่าย ผู้ผลิต และผู้ขาย การคาดการณ์ดังกล่าวช่วยให้อุตสาหกรรมแฟชั่นมุ่งเป้าสู่การผลิตสินค้าที่สามารถตอบโจทย์กลุ่มผู้บริโภคได้อย่างตรงจุด ลดขยะ และเพิ่มโอกาสในการสร้างยอดขายให้ได้ตามเป้าหมาย โดยในอดีตวัตถุประสงค์ของการคาดการณ์แนวโน้มแฟชั่น เกิดขึ้นเพื่อสร้างและกระตุ้นความต้องการสินค้าแฟชั่นให้เกิดในกลุ่มผู้บริโภค มีวัตถุประสงค์หลักเพื่อเป็นการชี้นำความต้องการการบริโภคสินค้าแฟชั่น (Gwyneth Holland and Rae Jones, 2017, p. 22)



ภาพที่ 5: ตัวอย่างแถบสี (Color Card) ที่มาภาพ: www.design-is-fine.org

องค์กรแรกที่อาจกล่าวได้ว่าเป็นผู้นำเสนอการคาดการณ์แนวโน้มแฟชั่น ได้แก่ สมาคมแถบสีสิ่งทอแห่งประเทศไทยสหรัฐอเมริกา (Textile Color Card Association of United States, TCCA) ซึ่งปัจจุบันมีชื่อว่า สมาคมสีแห่งประเทศไทยสหรัฐอเมริกา (Color Association of United States, CAUS) ทำหน้าที่นำเสนอการคาดการณ์เรื่องสี โดยมีวัตถุประสงค์หลักเพื่อบอกตราสินค้าแฟชั่น ให้ผลิตสินค้าที่มีรูปแบบของการใช้สีตามแผนของการคาดการณ์ เพื่อให้ลูกค้ามีทางเลือกที่จำกัด และชี้ชัดได้มากยิ่งขึ้นว่า สินค้าที่มีสีแบบไหนจะเป็นที่นิยมในอนาคตอันใกล้ โดยการคาดการณ์เหล่านั้นเกิดประโยชน์ทั้งในด้านการผลิตเส้นใยและการย้อมสี เนื่องจากผู้ผลิตผ้าและการย้อมสีจะคาดการณ์ได้ว่า ผ้าที่ถูกผลิตขึ้นนั้นจะถูกซื้อและนำไปใช้อย่างแน่นอน (Gwyneth Holland and Rae Jones, 2017, p. 22)

ในช่วงปี ค.ศ. 1960-1970 วัตถุประสงค์ของการคาดการณ์แนวโน้มแฟชั่นเปลี่ยนแปลงจากการจำกัดทางเลือกของผู้ผลิตและผู้บริโภคเพื่อการควบคุมต้นทุนการผลิตสิ่งทอและสี สู่การสร้างแรงบันดาลใจให้กับนักออกแบบแฟชั่น เนื่องจากตลาดสินค้าแฟชั่นเกิดการขยายตัวอย่างมากด้วยเทคนิคการผลิตแบบอุตสาหกรรมและเกิดกลุ่มเป้าหมายใหม่ ที่มีความแตกต่างกันอย่างสิ้นเชิง รูปแบบของการคาดการณ์แนวโน้มแฟชั่นจึงอยู่ในรูปแบบของแผนภาพแรงบันดาลใจ (Mood Board) ซึ่งมีทั้งที่คาดการณ์ได้อย่างถูกต้องและผิดพลาด โดยการเลือกใช้การคาดการณ์แนวโน้มแฟชั่นในช่วงระยะเวลาดังกล่าวต้องอาศัยความเข้าใจในภาพลักษณ์ตราสินค้าและความเข้าใจในการตลาดเป็นอย่างมาก (พดชา อุทิตวรรณกุล, 2562, น. 136) โดยเป็นจุดเริ่มต้นของบริษัทที่ทำหน้าที่จัดจำหน่ายและนำเสนอการคาดการณ์แนวโน้มแฟชั่น เช่น เทรนด์ยูเนียน (Trend Union) และ เนลลี โรดิ (Nelly Rodi) เป็นต้น

การคาดการณ์แนวโน้มแฟชั่นในปัจจุบัน

การคาดการณ์แนวโน้มแฟชั่นในช่วงปัจจุบัน หรือ ช่วงระยะเวลาไม่เกิน 30 ปี ที่ผ่านมานี้ มีความสำคัญต่อการดำเนินธุรกิจแฟชั่นเป็นอย่างมาก เนื่องจากการคาดการณ์ที่ถูกต้องจะส่งผลให้ยอดขายเติบโต และเกิดฐานลูกค้าที่เชื่อมั่นในการออกแบบสินค้าของตราสินค้า และนำมาซึ่งผลกำไรมหาศาล

ช่วง ค.ศ. 1998 อุตสาหกรรมการค้าการณั้แนวโน้มแฟชั่นได้เกิดการเปลี่ยนแปลงครั้งใหญ่ เมื่อ ดับเบิลยูจีเอสเอ็น (WGSN) ได้นำเสนอการค้าการณั้แนวโน้มแฟชั่นเข้าสู่ระบบออนไลน์ ส่งผลให้บริษัทแฟชั่น ผู้จัดจำหน่าย และผู้ผลิตรวมถึงผู้บริโภคจำนวนมาก สามารถเข้าถึงการลงทะเบียนจ่ายเ็นเพื่อรับข่าวสารการค้าการณั้แนวโน้มแฟชั่นได้อย่างรวดเร็วและทันต่อเหตุการณ์มากที่สุด โดยยังนำเสนอการค้าการณั้แนวโน้มแฟชั่นเชิงลึกที่เน้นการนำข้อมูลของกลุ่มเป้าหมายต่างๆ มาเป็นฐานข้อมูลในการการค้าการณั้ความต้องการบริโภคสินค้าแฟชั่น ซึ่งเน้นการศึกษาพฤติกรรมผู้บริโภคและวิธีการดำเนินชีวิตของกลุ่มเป้าหมายเป็นสำคัญ นอกเหนือจากการการค้าการณั้สีและวัสดุที่จะนำมาใช้เหมือนในอดีต



ภาพที่ 6: ตัวอย่างการค้าการณั้แนวโน้มแฟชั่นจากเว็บไซต์ WGSN ที่มาภาพ: www.wgsn.com

ในปี ค.ศ. 2009 มีรูปแบบของการนำเสนอการค้าการณั้แนวโน้มแฟชั่นในรูปแบบที่แตกต่างออกไป โดยการผสานการวิเคราะห์เชิงสถิติจากข้อมูล เช่น รายงานการขายสินค้าของห้างสรรพสินค้าชั้นนำของโลก หรือแบรนด์เสื้อผ้าระดับสากล นอกเหนือไปจากข้อมูลแผนภาพแรงบันดาลใจและแนวทางการออกแบบสินค้า โดยบริการของบริษัทอีดิท (Edited) ช่วยให้ตราสินค้าแฟชั่นวางแผนการทำการตลาดและการผลิตสินค้าได้จากการสรุปผลสิ่งที่เกิดขึ้นในตลาด ณ เวลาปัจจุบัน รวมถึงการค้าการณั้ในอนาคตได้เป็นอย่างดีอีกด้วย

การคาดการณ์แนวโน้มแฟชั่นในอนาคต

ในแง่ของอุตสาหกรรมการคาดการณ์แนวโน้มแฟชั่นในอนาคตมีโอกาสเปลี่ยนแปลงรูปแบบได้อีก โดยทฤษฎีวัฏจักรและแนวโน้มแฟชั่นยังคงอยู่ในบริบทเดิม แต่แฟชั่นที่จะเกิดขึ้นใหม่จะเป็นผลมาจากพฤติกรรมการใช้ชีวิตของผู้คน และนวัตกรรมการผลิตสินค้าใหม่ นักคาดการณ์แฟชั่นจำเป็นต้องคำนึงถึงวิถีชีวิตของกลุ่มคนที่มีความจำเพาะและแตกต่างกันในแต่ละภูมิภาค เพื่อนำมาประมวลผลเป็นข้อมูลสำหรับการคาดการณ์แนวโน้มกระแสนิยมต่อไป นอกจากนี้วัฏจักรแฟชั่นยังถูกทำให้สั้นลงจากผลกระทบของฟาสต์แฟชั่นแบรนด์ที่เป็นตัวเร่งให้วัฏจักรแฟชั่นสั้นลง อย่างไรก็ตามการคาดการณ์แนวโน้มแฟชั่นยังมีความจำเป็น เนื่องจากแบรนด์แฟชั่นต่างๆ ต้องการวางแผนการทำงานล่วงหน้า เพื่อผลิตสินค้าในระยะเวลาที่เหมาะสม ไม่ว่าแบรนด์สินค้าแฟชั่นจะใช้บริการข้อมูลจากบริษัทที่ทำการเสนอขายแนวโน้มแฟชั่น หรือจะเป็นการใช้กระบวนการคาดการณ์เชิงสถิติจากภายในองค์กรเอง เช่น รายงานการขายจากไตรมาสที่ผ่านมา เป็นต้น

ในอนาคตการคาดการณ์แนวโน้มแฟชั่นจะซับซ้อนยิ่งขึ้น เนื่องจากตลาดและกลุ่มเป้าหมายมีความเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว ในอดีตองค์กรที่ทำหน้าที่คาดการณ์แนวโน้มแฟชั่นจะสามารถบอกถึงกระแสนิยมหลักที่กำลังจะมาถึงได้อย่างชัดเจน แต่สิ่งที่เกิดขึ้นในปัจจุบันคือ กระแสนิยมมีความหลากหลาย ตามวิถีชีวิตของกลุ่มเป้าหมาย การคาดการณ์แฟชั่นล่วงหน้าจะเปลี่ยนสู่การให้บริการลูกค้ารายย่อย เพื่อเข้ารับบริการปรึกษาแบบรายบุคคล เพื่อให้ได้แนวทางการคาดการณ์แฟชั่นที่เหมาะสมกับแบรนด์สินค้านั้นๆ มากที่สุด

ในบริบทของการออกแบบแฟชั่นเชิงธุรกิจ การให้บริการการคาดการณ์แนวโน้มแฟชั่นแบบเฉพาะแบรนด์จะช่วยให้นักออกแบบสามารถวางแผนการทำงานได้อย่างมีระบบและเป็นประโยชน์ต่อธุรกิจแฟชั่นมากที่สุด โดยนักออกแบบและแบรนด์สินค้ามีแนวโน้มจะเปลี่ยนจากการให้บริการด้านข้อมูลแต่เพียงอย่างเดียว ไปเป็นการให้บริการการคาดการณ์แบบรายบุคคล (tailor-made trend forecast) เพื่อให้ได้ข้อมูลและแนวทางการทำการออกแบบและการวางแผนการผลิตที่ชัดเจนมากที่สุด

สรุปและข้อเสนอแนะ

องค์กรที่นำเสนอการคาดการณ์แนวโน้มแฟชั่นในปัจจุบัน สามารถแบ่งได้เป็น 3 กลุ่ม ได้แก่ (1) องค์กรที่มุ่งนำเสนอแนวทางสำหรับนักออกแบบแฟชั่น (Fashion Design Forecast) ในรูปแบบแผนภาพแรงบันดาลใจและคำอธิบายประกอบ (2) องค์กรที่มุ่งนำเสนอต้นในฐานที่ปรึกษาทางธุรกิจเพื่อการคาดการณ์ในระยะยาว 15-20 ปี และกลุ่มองค์กรที่มุ่งเสนอการวิเคราะห์รวบรวมผลที่เกิดขึ้นจากสภาพการตลาดในปัจจุบัน เพื่อนำมาคาดการณ์แนวโน้มในการวางแผนการตลาดในอนาคต (Marketing and Consumer Forecast) และ (3) กลุ่มบริษัทที่มุ่งนำเสนอแนวโน้มสำหรับผู้ผลิตขั้นต้นในธุรกิจแฟชั่น เช่น สี และเส้นใย (Textile and Color Forecast)

ทั้งนี้จะเห็นได้ว่าองค์กรที่นำเสนอการคาดการณ์แนวโน้มแฟชั่น ต่างมีความหลากหลายและมีพัฒนาการมาแต่อดีต โดยยังไม่มีองค์กรใดองค์กรหนึ่งที่สามารถรวบรวมบริการทั้งทางด้านการสร้างแนวคิดในการออกแบบ และการคาดการณ์เชิงการตลาดไว้ด้วยกันได้อย่างชัดเจน ทั้งนี้เนื่องจากการนำเสนอทั้งสามด้านไปพร้อมกันนั้น ต้องใช้ความเชี่ยวชาญจำเพาะอย่างมาก โดยนักออกแบบแฟชั่นในปัจจุบัน มีทางเลือกมากขึ้นในการเลือกใช้การคาดการณ์แนวโน้มแฟชั่น อย่างไรก็ตาม ตลาดแฟชั่นในปัจจุบัน ไม่ได้ถูกกำหนดจากองค์กรที่ทำหน้าที่คาดการณ์แนวโน้มแฟชั่นอีกต่อไป เนื่องจากผู้บริโภคเป็นคนกำหนดทิศทางของแนวโน้มแฟชั่น นักออกแบบจำเป็นต้องรู้จักศึกษาตลาด วิเคราะห์กลุ่มเป้าหมาย เพื่อให้สามารถเลือกใช้การคาดการณ์ที่เหมาะสมกับทิศทางการออกแบบของตนเองให้ได้

บรรณานุกรม

- พัชรา อุทิศวรรณกุล, (2562). *การจัดการสินค้าแฟชั่น (Fashion and Merchandise)*. กรุงเทพมหานคร: คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- Eundeok Kim, Ann Marie Fiore, and Hyejeong Kim. (2016). *Fashion Trend Analysis and Forecasting*. 5th reprint. London: Bloomsbury Publishing Plc.
- Gwyneth Holland and Rae Jones. (2017). *Fashion Trend Forecasting*. London: Laurence King Publishing Ltd.
- Harriet Posner. (2011). *Marketing Fashion*. London: Laurence King Publishing Ltd.
- Mijeong Noh & Pamela Ulrich. (2013). Querying fashion professionals' forecasting practices: the Delphi method. *International Journal of Fashion Design, Technology and Education*, 6(1). Retrieved from <https://doi.org/10.1080/17543266.2013.765510>
- Yue Pan, David Roedl, Eli Blevis, and John C. Thomas. (2015). Fashion Thinking: Fashion Practices and Sustainable Interaction Design. *International Journal of Design*, 9(1). Retrieved from <http://www.ijdesign.org/index.php/IJDesign/article/view/1372/675>